

초현실주의 오브제를 모티프로 한 다목적 패션 디자인에 관한 연구

은 숙 · 이연희 · 박재옥[†]
한양대학교 의류학과

A Study on Multipurpose Fashion Design with the Motif of Surrealist Objects

Sook Eun, Youn-Hee Lee and Jae-Ok Park[†]
Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University
(2006. 10. 2. 접수: 2007. 1. 27. 채택)

Abstract

Surrealism's method of expression and inspiration has been a continuous influence on fashion. What is important is how to identify and research a source of inspiration, and how to use this inspiration to guide the designs that can be worn on a real human body. Therefore, the purpose of this study was to show how to develop ideas and designs from Surrealist objects and how to contribute to the development of designs to the diversity in visual and functional effects along with the changes in consumer's interest. Documentary studies about Surrealism and Surrealist-inflected fashion applying the works of Surrealist and fashion images as a tool of historical research were proceeded. And the ideas for theme, the motifs for print patterns, and the concept of designs were borrowed from Surrealist objects touching on the imagery between the real and reflected, optical and artificial, and the designs were developed with several different visual and functional effects changing color, pattern, size, and length with the function of zippers in each item. It also gives the person wearing it amusement because it includes the concept of play and D.I.Y. With effective planning, it is possible to attract consumer's interest in the market.

Key words: surrealist objects(초현실주의 오브제), motif(모티프), multipurpose fashion design(다목적 패션 디자인), consumption trend(소비 트렌드).

I. 서 론

패션 디자인은 한 시대의 반영으로서 사회, 문화적 여건에 따라 그 표현이 다양하게 변화하는 예술 사조의 흐름으로부터 많은 영향을 받고 있는데, 이는 예술이 패션 디자이너에게 디자인 테마의 실마리로 무궁한 아이디어를 제공해 주기 때문이다. 패션

디자인에 영향을 미친 많은 예술 사조 가운데, 특히 기존의 예술 형식에서 과감히 탈피하여 인간의 내면 세계를 탐구함으로써 인간 정신의 해방을 이루고자 했던 초현실주의는 20세기 초형 예술에 새로운 장을 열게 하였을 뿐만 아니라, 패션에도 광범위하고 영속적인 영향을 미치고 있다.

디자이너는 직관과 영감, 감각적 기술뿐만 아니라 존재하지 않는 사물을 상상해 내는 상상적인 능력과

[†] 교신저자 E-mail : jaepark@hanyang.ac.kr

일반적 계획을 형성할 수 있는 개념적 능력을 갖추어야 하는데, 이는 디자인을 마지막 결과물로서만 보는 것이 아니라 마지막 결과를 이루어 내기 위한 과정 자체도 보고 있다는 점을 의미한다¹⁾. 또한 디자인이란 인간의 독특한 행위로서 어떤 이미지나 계획이 선행되고 그것을 실현하는 것으로, 순수하게 아름다움만을 추구하는 ‘예술’과는 달리 기능을 먼저 생각하면서 시각적으로 아름답고, 생활과 직결되고 인간에게 행복을 주어야 한다. 이런 관점에서 패션 디자인은 디자이너의 창조적 발상과 더불어 궁극적으로 그것을 착용할 소비자가 원하는 것이 무엇인지를 이해하지 않고서는 기능적이고 효과적인 디자인을 창출해낼 수가 없을 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 한 시대의 예술양식인 초현실주의가 패션 테마의 원천으로써 어떤 역할을 하며, 초현실주의에서 받은 영감을 구체적으로 어떻게 디자인 개발에 표현할 수 있는지에 대한 시도를 해 보고자 하는 것이다. 그 방법으로는 먼저 문헌과 선행 연구 그리고 컬렉션의 자료를 바탕으로 20세기에 있어서 중요한 예술 사조의 하나인 초현실주의를 중심으로 한 패션의 형식과 내용을 고찰하고, 현대의 복잡화된 사회 구조와 생활 패턴, 그리고 현대인의 빠른 기호 감성의 변화 속에서의 소비 트렌드를 파악하여, 이에 부합하는 다목적 패션 디자인의 특성을 규명한 후, 다양성을 추구하는 현대 소비자의 욕구와 감성을 충족시켜줄 수 있는 실용적인 다목적 패션 디자인을 전개하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 초현실주의의 개념

초현실주의(surrealism)라는 용어는 1917년에 공연된 시인 Apollinaire의 희곡 “띠레지아의 유방”의 서문에서 처음 사용하였는데, 초현실주의가 명확한 형태를 갖추게 된 것은 André Breton이 제1차 ‘초현

실주의 선언문’을 발표한 1924년부터이다. 이 선언문에서 초현실주의란 순수한 심적 자동 현상으로 이성(理性)이 개입되는 어떠한 통제도 받지 않고 심미적이며 윤리적인 모든 선입견에서 벗어나 사고를 기술하는 것이라 하였다. 이는 초현실주의라는 명칭이 현실 그 자체보다 더 현실적인 어떤 것을 창조하려는 젊은 미술가들의 열망을 표명하기 위하여 만들어진 말²⁾ 이라고 할 수 있다. 이 운동의 첫 종합전이 1925년 파리에서 개최되었으며, 1929년에 ‘제2차 초현실주의 선언문’이 발표되었는데, 여기에서 Breton은 초현실주의의 지향점으로 삶과 죽음, 현실과 환상, 과거와 미래, 전달할 수 있는 것과 전달할 수 없는 것, 높은 곳과 낮은 곳 등이 더 이상 모순으로 느껴지지 않는 어떤 정신의 한 지점이 존재한다는 것을 믿고, 그 지점을 규명하겠다고 결의하였다³⁾. 이는 이원론적인 세계관이 밑바탕에 깔렸음을 암시하는 것으로 무의식과 의식, 삶과 죽음, 가시적 현실과 숨겨진 현실 세계, 인간의 정신에서 외적 현실과 내적 현실 등이 융합된 하나의 통합 세계를 추구하려는 것이며, 이 두 현실을 통합하는데 있어서 제 3개념으로 초현실을 설정한 것이다. 여기에서 초현실성이란 유아기나 원시인의 세계에서 볼 수 있는 정신 세계로서, 의식과 무의식이 분리되어 있지 않고 하나로 결합된 인간의 전체 정신을 뜻하는 것이며, 모순되는 두 현실을 동일시하는 것으로 이것이 화면에 표출되어질 때 환상적 세계로 나타나는 것이다⁴⁾. 따라서 초현실주의의 공간은 상상의 공간이며, 비현실의 공간이다. 억압된 무의식의 세계를 가능한 한 참되게 표현하려고 하는 초현실주의의 갖가지 시도는 시, 회화, 사진, 영화 속에서 현실적인 연상을 뛰어넘는 불가사의한 것, 비합리적인 것, 그리고 우연한 것 등을 표현하였다.

이와 같은 초현실주의 회화의 특성은 추상적 초현실주의와 사실적 초현실주의로 크게 나뉜다⁵⁾. 추상적 초현실주의는 생동적이며 동적인 분위기로 형상의 재현을 거부하고 본질만을 추구하는 경향이다.

1) 임연옥, *디자인 방법론 연구*, (서울: 미진사, 2000), p. 17.

2) E. H. Gombrich, *서양미술사*, 백승길, 이종승 역 (서울: 예경, 1997), p. 590.

3) 광미영, 정홍숙, “현대복식에 응용된 초현실주의적 표현 방법 고찰(1),” *한국의류학회지* 29권 2호 (1995), p. 383.

4) 장동림, “초현실주의 예술의 조형성과 Schiaparelli 의상디자인,” *대원가정학회지* 28권 2호 (1990), p. 4.

5) 최윤미, “복식사 연구 방법에 있어서 양식 및 그 변화에 관한 연구: 초현실주의를 중심으로” (서울대학교 대학원 석사학위논문, 1991), p. 49.

André Masson, Joan Miró, Roberto Matta 등이 여기에 속하는 화가들인데, 그들은 자동기술법(Automatism)을 사용하여 반의식 상태에서의 강한 내적 충동을 선과 형태로 표현하고 그 위에 색감을 가미하여 더욱 풍부한 연상 작용을 불러 일으키는 그림을 통해 인간의 내적 세계에 우위를 둔 비형상적 표현을 많이 사용하였다. 반면에 사실적 초현실주의는 사진과 같은 정밀한 표현으로 현실 세계에서 조화될 수 없고 양립할 수 없는 것이 함께 병존하는 환상 세계와 꿈의 세계를 표현하려 하였다. Giorgio de Chirico, René Magritte, Max Ernst, Salvador Dali 등에 의해서 그려진 그림은 묘사적이고 설명적인 성향이 강하다. 그들이 주로 사용한 기법은 위치전환법(Dépaysement)으로, 이는 사물을 본래 장소와는 전혀 관계없는 곳에 존재하게 함으로서 얻어지는 효과를 말한다. 일상의 위치로부터 의외의 또는 우연한 장소로의 위치 전환은 우연한 만남을 일으키며, 놀라움과 심리적인 충격을 일으킨다. 이는 사물의 일상적, 현실적 의미를 이탈시키고 무의식의 세계를 해방시킴으로써 그 사물에 새로운 자격을 부여하게 되는 것이다.

2. 패션에 표현된 초현실주의

1) 초현실주의 패션의 형식과 내용

패션에서 초현실주의 양식이 성립된 원인으로는 화가와 디자이너가 한 시대의 정신을 공유하여 영향을 주고받을 수 있었다는 것으로 초현실주의자들과의 교분을 통하여 초현실주의적 패션의 탄생은 가져온 것은 Schiaparelli의 존재이다⁶⁾. Schiaparelli는 Dali, Berard, Cocteau, Vertes, 그리고 Drian 같은 예술가들을 그녀의 창작 활동에 참여시킴으로서 예술과 패션의 만남을 시도하였으며, 또한 초현실주의의 오브제인 꽃, 나비, 구두, 입술 등 평범한 주변의 사물들을 단추나, 모자, 액세서리 등으로 이용하여 단순한 기능성 외에 하나의 디자인으로서 조형미를 부여하였고, 지퍼를 의상에 처음 도입시킨 디자이너이다⁷⁾.

선행 연구⁸⁾를 바탕으로 한 초현실주의 패션의 형

식적 특성과 그 내용은 <표 1>과 같다. 첫째는 신체 부위의 패션으로의 이동으로 특히 눈은 초현실주의자들이 가장 즐겨 사용한 신체 부위로서 시각적인 복합성을 지닌 곳이다. 의식하여 보는 곳이며 또한 무의식적 꿈의 영상이 가능한 곳이고 보여지면서 보는 기능을 수행하는, 주체이면서 동시에 객체가 될 수 있는 것이다. 입술은 가장 관능적인 것의 상징으로 1929년의 입술을 모티프로 한 André Breton의 초현실주의 작품은 단순한 립스틱 자국을 종이 위에 찍은 것이지만 그것은 점점 사실적이고 장식적으로 변화하면서 패션에 표현되었다. 그리고 가슴은 항상 가려져 있는 신체를 표면으로 드러내어 은폐와 감춤의 역설적인 관계를 드러낸다.

둘째, 자연물의 패션으로의 이동으로 물고기, 조개, 가재 등과 같은 해양 식물을 통해 무의식적인 심리 깊이와 바다 깊이의 동질성을 나타내며, 새의 날아갈 듯한 가벼움과 우아함은 여성과 새의 동일한 속성으로 상징되고, 나비는 에벌레의 형태 변화가 불길한 예감을 상징하며, 나무의 다산 능력이 여성의 상징으로, 숲의 어둠은 불확실성으로, 그리고 꽃은 여성의 이상적인 아름다움으로 비유되고 있다.

셋째, 일상 용품의 패션으로의 이동으로 의자, 옷장서랍, 열쇠, 쥘, 시계, 악기 등을 의복에 배열하여 우연한 만남을 시도하고 있다.

넷째, 패션 품목간의 위치 변화는 관습적으로 받아들여진 앞과 뒤, 겉과 안이라는 의복의 위치를 의복 내에서 바꾸는 방법으로 의복의 기존 관념에 대해 역설적이며 반대적 표현을 시도하는 것이다.











다섯째, 눈의 시각적 착시를 이용한 방법으로 하나의 이미지가 이중적 기능을 가진다. 디자인의 형태나 선, 색채, 재질감과 대비로써 시각적인 착각을 일으키도록 유도하며 이상적인 질서의 조화를 피하기보다는 상징적 소재의 독립적인 사용과, 복식과 관계가 적은 사물들을 패션에 이동시켜 패션의 기존 개념에 대한 도전적 피하고, 패션이 이제까지 지녀왔던 형식이나 내용적인 측면에서의 전통에 순응하는 방향이 아닌 이에 대한 역설적인 형식이나 내용

6) Ibid., p. 50.

7) 장동림, *Op. cit.*, p. 9.

8) R. Martin, *Fashion and Surrealism*, (Thames and Hudson, 1996); 최윤미, *Op. cit.*, p. 67.

〈표 1〉 초현실주의 패션의 형식적 특성

형식	사용된 오브제	초현실주의 패션	
신체 부위의 이동	눈, 입, 가슴	 <i>Comme de Garçons</i>	 <i>Dior</i>
자연물의 이동	해양 식물, 새, 나비, 나무, 꽃	 <i>Dolce&Gabbana</i>	 <i>Alexander McQueen</i>
일상 용품의 이동	의자, 서랍, 컵, 시계, 악기	 <i>Doline Dritsas</i>	 <i>Yves Saint Laurent</i>
패션 품목간의 이동	앞과 뒤, 겉과 안	 <i>Galliano</i>	 <i>Jean Paul Gaultier</i>
시각적 착시	입체적 특성을 한 평면에 옮김	 <i>Schiaparelli</i>	 <i>Moschino</i>

을 피하려는 시도이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 현대 패션에 있어서의 초현실주의 원리의 적용은 패션 디자인의 영감을 구체적인 방법으로 다양하게 시각화함으로써 패션의 일반적인 미적 개념에 새로운 미적 개념을 제시해 주었으며, 더불어 예술로서의 패션 발전에 크게 기여하였음을 알 수 있다.

2) 눈과 입술을 모티프로 한 초현실주의 패션

패션은 초현실주의 작품의 재미, 즐거움, 충격, 그리고 가장 근본적인 것에 대한 의문에서 영감을 받았다. 정상적인 것과 비정상적인 것, 장식과 왜곡, 육체와 개념, 그리고 실상과 허상과의 관계를 다룬다는 점에서 패션과 초현실주의는 공통점을 지닌다고 볼 수 있겠다. 특히 패션은 인간의 신체를 매개로 이루어지는 것으로서 20세기에 들어와 신체는 종속적이고 물질적인 대상이 아닌 예술 표현의 주체적인 대상으로 대두되었고, 패션 디자인에서도 신체의 형상을 주제로 한 아이템, 스타일, 문양 또는 액세서리로 나타나면서 그 미적 조형성을 패션으로 표현하고 있다. 초현실주의는 신체 형상을 패션 디자인의 요소로 도입하는데 큰 역할을 하였다. 있어야 할 곳에 있지 않고 낯선 곳에 위치하며 대상의 속과 겉이라는 모순된 양면을 동시에 하나의 화면으로 제시함으로써 3차원적 시공간에 갇혀 있는 신체의 한계를 부인하고 시간과 공간에 있어 자유와 해방을 허용하는 4차원 세계에 대한 상상력을 실험하고 있다⁹⁾.

초현실주의의 오브제는 모두 상징적 의미를 지니는데, 특히 은폐와 노출, 보는 것과 보여지는 것으로서의 상반적 기능을 동시에 가지고 있는 일차적인 고안물인 눈은 소망과 의지에 따라 그 기능이 달라지게 되어 있다. 의식적인 시각과 무의식적인 환상, 바라보기와 훑쳐보기 등 눈은 신체의 다른 부분과는 독립적으로 주체와 객체로서의 상상을 넘나드는 모험을 즐긴다. 또한 입술은 초현실주의의 가장 관능적인 상징물로서 초현실주의에서 사용되는 입술은

엘리트 주의와는 거리가 먼 육체적인 관능성을 장난스럽게 표현하고 있다¹⁰⁾.

1990년 이후 패션 디자인에 나타난 신체 표현 분석¹¹⁾에 따르면, 패션에 있어서 눈과 입술의 표현 방법은 약화에 의한 표현이 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음이 사실적 표현인 것으로 나타났다. 패턴을 위한 모티프의 표현 방법에는 사실적 표현, 약화 표현, 기하학적 표현, 그리고 추상적 표현이 있는데, 사실적 표현은 자연 환경이나 인공 환경에 있는 물체를 사실적으로 옮겨 놓은 것을 말하며, 약화 표현은 사물을 대상으로 하되 사실적으로 묘사하지 않고 선을 단순화 또는 과장시켜서 평면적인 형태로 묘사하는 것이다. 기하학적 표현은 직선, 원, 사각형, 삼각형 등과 같은 기하학적 도형을 이용하여 사물을 묘사하거나 추상적인 디자인을 창작하는 것이며, 추상적 표현은 사물의 형태와는 아무 관련 없이 상상력과 창의력에 의해서 디자인되는 것을 말한다¹²⁾.

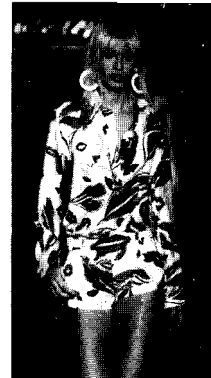
〈그림 1〉에서 보는 바와 같이 사실적 표현이란 어떤 대상의 형태를 있는 그대로 표현하는 것이며, 약화에 의한 표현(그림 2)은 신체의 형태를 간략하게 표현하는 것으로, 예술가의 상상력과 창조성이 개입되기 때문에 조형적 가치가 높다. 이것은 사실적 표현을 위한 기교에서 벗어나 생각을 통해 단순화시키기도 하고, 어떤 도상을 사용함으로써 상징적 의미를 부여하기도 한다. 약화에 의한 표현이 가장 많은 것은 다른 표현 양식에 비해 유행의 흐름에 덜 영향받으며 디자이너의 상상력과 창의성을 표현하는데 자유롭기 때문이다. 또한 신체를 표현한 패션 디자인의 표현 요소별로는 패턴이 가장 많았는데, 이는 단순화나 그래픽적 표현과 같은 기법을 활용하여 신체 형태를 구성하거나 변형하는 등 다양한 응용이 가능하기 때문이다. 그리고 신체 형상을 하나만 나타내는 것(그림 3), 여러 가지로 반복하여 나타내는 것(그림 4), 또는 다른 도상이나 도형, 심플, 로고 등과 함께 조합하여 나타내는 것(그림 5) 등 방법에 따라 느낌이 달라지기 때문에 디자이너의 비의식과 조

9) 권기영, 조현주¹⁾, “현대 예술에 나타난 신체의 표현과 복식의 조형성,” *대한가정학회지* 40권 6호 (2002), p. 11.

10) R. Martin, *Op. cit.*, p. 53.

11) 권기영, 조현주²⁾, “현대 패션 디자인에 나타난 신체표현 분석에 대한 연구,” *대한가정학회지* 40권 7호 (2002), p. 186.

12) 이은영, *복식디자인론*, (교문사, 2003), pp. 216-219.



Roberto Cavalli, 2001 S/S Vivienne Westwood, 2005 S/S
〈그림 1〉 눈, 입술 모티프의 사실적 표현.

Larry Shox, 1995 Enrico Coveri, 2004 S/S
〈그림 2〉 눈, 입술 모티프의 약화 표현.



Jean-Charles de Castelbajac, 2001 F/W
〈그림 3〉

Comme des Garçons, 2000 F/W
〈그림 4〉

Yves Saint Laurent, 1980
〈그림 5〉

형적 감각을 나타내기 위한 여러 가지 시도를 가능케 하며 표현 영역이 넓어 조형적 가치가 높다¹³⁾.

3. 다목적 패션 디자인

1) 다목적 패션 디자인의 필요성

패션은 그 시대를 반영하는 표현으로서 인간의 내적 이미지 세계를 표현하는 예술과 밀접하게 연관되어 있을 뿐만 아니라, 또한 소비자의 다양화, 개성화의 욕구를 반영해야만 한다. 오늘날 소비자는 복잡하고 가속화된 사회 속에서 보다 나은 생활을 위

해 많은 선택과 복잡한 결정을 내려야 한다. 2000년부터 2004년까지 5년간의 히트 상품을 통해서 소비 트렌드를 분석한 자료¹⁴⁾에 따르면 최근의 소비 패턴을 오감(五感) 소비, 리얼타임(real time) 소비, 개중(個衆) 소비, 스마트(smart) 소비, 그리고 릴랙스(relax) 소비로 분류할 수 있다. ‘오감 소비’란 유희 활동이 일상화 되고 소비자들이 재미를 추구하는 쾌락적 소비 패턴이 주류를 이루는 것으로, 상품에 있어서 브랜드, 디자인, 그리고 이미지 등 감성적 요소의 비중이 더 높아졌음을 의미한다. ‘리얼타임 소비’는 ‘빨리’, ‘동시에’, 그리고 ‘바로 바로’를 중시하는 실

13) 권기영, 조현주², *Op. cit.*, p. 189.

14) 이민훈, 최순화, 이정훈, “2000~2004년 히트 상품 분석을 통한 중기 소비시장 전망,” 삼성경제연구소 (2005년 3월 14일 [2005년 5월 20일 검색]); available from World Wide Web @<http://www.scri.or.kr>

시간 소비 패턴이 대두됨에 따라 현시적 소비 성향이 확산되고, 자기 욕구를 그 자리에서 충족시키는 즉각적 반응을 중시하게 되었음을 의미한다. '개중 소비'란 차별화하고 싶으면서도 소외되고 싶지 않다는 양면적 욕구를 반영하는 것으로, 소비를 통하여 자기표현을 추구하고 수평적 네트워크와 감성적 연대, 그리고 강한 자발적 참여 의식을 기반으로 자신만의 고유한 라이프스타일을 스스로 찾아가는 소비 행태를 의미한다. '스마트 소비'란 소비에 따르는 노력과 시간, 비용을 줄이면서 객관적 효용은 높이는 계획적·이성적 소비 패턴이 증가하였음을 의미한다. 마지막으로 '릴렉스 소비'는 디지털화에 따른 빠른 변화와 스트레스에서 탈피한 소극적, 방어적 성향의 '느림'과 '휴식'을 추구하는 소비 패턴을 의미한다. 이상과 같은 소비 패턴의 변화는 소비자로 하여금 새로운 형태의 디자인을 추구하게 하는 한편, 디자이너로 하여금 새로운 아이디어의 디자인을 창출하게 하는 배경이 된다고 하겠다.

2) 다목적 패션 디자인의 특성

패션은 과거와 같이 단순히 하나의 장식적 또는 기능적 목적에만 존속되지는 않는다. 패션의 목적과 동기는 어느 한 면이 부각되거나 강조될 수도 있지만, 위에서 살펴본 바와 같이 현대의 복잡화된 사회 구조와 소비 패턴, 그리고 현대인의 빠른 기호 감성의 변화로 인해 복잡성을 띠게 되었다. 또한 현대 디자인의 새로움과 다양성 그리고 기능성에 대한 추구는 현대 패션 디자인의 한 경향으로서 다목적 패션의 성립을 가져왔다고 할 수 있다. 다목적 패션은 착용자의 선택에 의해 다양한 시각적 연출이 가능하므로 인간의 심리적·미적 욕구를 충족시킬 수 있을 뿐만 아니라, 한 벌의 의복으로 다기능적 효과를 얻을 수 있어 실용적 측면에서의 관심이 증대되고 있다. 즉 다목적 패션은 의복의 기능적·물리적 목적과 함께 장식적·시각적 목적을 한 의복 내에서 다양하게 충족시키는 패션을 뜻하는 것으로 여러 가지의 목적을 가지는 '다목적성'과 여러 벌 효과를 지니는 '실용성'은 다목적 패션이 성립되기 위한 기본 요

소가 되며, 또한 현대 소비 패턴에 부합하는 디자인의 형태라고 하겠다.

남윤진¹⁵⁾은 변화를 수반하는 다목적 의복에 대한 연구에서 다목적 의복의 특성과 의의를 고찰하였는데, 이는 디자인상의 특성만을 고려한 것이다. 따라서 본 연구에서는 다목적 패션에 대한 선행 연구와 최근 5년간의 소비 트렌드 분석¹⁶⁾을 바탕으로 오늘날의 소비 패턴에 부합하는 다목적 패션 디자인의 특성을 규명해 보고자 한다. 첫째는 '실용성'이다. 다목적 패션은 하나가 아닌 여러 가지의 다양한 목적을 동시에 만족시키며, 한 벌로 여러 벌 효과를 낼 수 있는 실용성을 가진다. 패션에서의 다목적성은 장식적 측면, 기능적 측면, 또는 양 측면 간에 성립될 수 있는데, 다목적성의 적용 범주에 따라서 의복 내에서뿐만 아니라 소품, 공예품, 기타 생활 용품에 이르기까지 의복의 영역을 넘어서는 다양한 용도와 기능성을 보유하기도 한다. 따라서 실용성은 시간과 지출을 최소화하면서 효용성을 극대화시키고자 하는 스마트 소비 패턴을 충족시켜줄 수 있는 요소가 되는 것이다.

둘째는 '가변성'이다. 다목적 패션은 다목적성을 이루기 위하여 형태적 변화를 수반하며, 이러한 형태의 가변성을 수용할 수 있는 구조의 가변성은 패스닝 시스템(fastening system)과 밀접한 관련성을 가진다. 패스닝 시스템은 일시적 또는 영구적으로 의복의 요소들을 결합시키는 방법으로 지퍼, 단추, 벨크로, 끈, 스냅, 끈, 후크 등과 같은 패스너(fasteners)의 작용에 의해 목적에 맞는 다양한 변형을 가능케 한다. 지퍼나 단추 자체의 특성을 이용하여 다양한 변형과 실루엣 연출을 가능케 하거나 또는 패스너 자체를 모티프로 하여 다목적 패션이 전개되는 것이다. 따라서 패스닝에 의한 의복의 가변성은 언제 어디서나, 원하는 시점과 장소에서 누구나 편리하게 변화시킬 수 있는 유틸리티적 소비 욕구를 충족시킬 수 있는 리얼타임 소비 패턴에 부합하는 요소라 할 수 있다.

셋째는 '다양성'이다. 다목적 패션은 변화에 의해 조형의 다양화가 가능하며, 그로 인해 새로움을 준다. 즉, 다목적 패션은 길이, 실루엣, 디테일, 색채,

15) 남윤진, "변화를 수반하는 다목적 복식디자인 연구" (이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001), pp. 19-23.

16) 이민훈, 최순화, 이성훈, *Op. cit.*, pp. 18-22.

재질과 아이템 등의 변화를 통하여 다양한 시각적 효과와 조형미를 가진다. 조형의 다양화를 가능케 하는 변화는 착용자의 선택에 의해 다양하게 연출될 수 있으며, 이로 인해 인간의 심리적·미적 욕구를 충족시킬 수 있고 또한, 현대인들의 새로움과 변화에 대한 감성적 욕구에 부응할 수 있다. 다목적 패션은 소비자가 그 착용 목적에 따라서 자신이 원하는 형태나 스타일로 소비자가 원하는 만큼 변형시킬 수 있는 패션으로, 소비자의 선택에 의해 다양한 연출이 가능한 것이다. 이는 소비자에게 선택적 착용을 가능케 함으로써 차별화와 동질감을 동시에 느끼고자 하는 개중 소비 패턴을 충족시켜 줄 수 있으며, 또한 소비자의 참여를 유도함으로써 오감 소비 패턴을 충족시켜줄 수 있는 요소가 되는 것이다.

넷째는 ‘유희성’이다. 다목적 패션은 주로 변형을 통하여 새로움과 유희성을 표현하며, 패션의 일상적인 개념을 탈피하여 다양한 목적성과 그로 인한 가변성을 부여함으로써 패션에 재미와 창조적인 새로운 아이디어들을 제공한다. 이는 완성된 스타일을 수동적으로 착용하는 동시에 능동적인 참여로 오감 소비 패턴을 만족시키고, 또한 창조적 행위로 재미를 느끼며 휴식을 취할 수 있는 릴렉스 소비 패턴을 충족시켜줄 수 있는 요소가 되는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 실용성과 가변성, 다양성, 그리고 유희성 측면의 함목적적인 적절한 결합과 조화에 의해서 창출될 수 있는 다목적 패션은 오늘날 소비자의 다양하고 복합적인 욕구와 감성을 충족시켜줄 수 있는 디자인 형태가 될 수 있다. 제품의 용도, 사용 방법 등에 대한 고정관념을 피하고 소비자가 자신의 기호와 감성에 따라 자유롭게 선택하여, 쉽게 착용할 수 있는 D.I.Y.형 다목적 패션은 소비자가 동시에 창조자가 될 수 있는 능동적인 참여형 디자인이라 할 수 있겠다.

3) 다목적 패션 디자인의 유형

다목적 패션 디자인은 조형의 다양한 연출 가능성과 가변성, 실용성 그리고 그로 인한 재미, 새로움, 유희성 등으로 소비자의 욕구와 감성을 충족시켜줄 수 있다. 현대 패션에 등장한 다목적 패션 디자인은

그 유형이 과거에 비해 더욱 다양화되는 추세이기는 하지만, 다목적성의 적용 범주에 따라, 크게 ‘아이템 내(內)의 변화’와 ‘아이템의 전환’이라는 2가지 유형으로 구분할 수 있다¹⁷⁾.

첫 번째 유형인 아이템 내(內)의 변화는 과거부터 많이 시도되어 왔던 일반적인 다목적 패션 디자인의 유형으로, 하나의 패션 아이템 내에서 형태 변화, 색채·재질의 변화 등을 통해 다목적성을 이루는 것이다. 먼저 형태 변화는 가장 많이 시도되었던 다목적 패션 디자인의 유형으로, 길이 변화, 실루엣 변화, 디테일 변화로 세분하여 볼 수 있다. 먼저, 길이 변화는 소매나 스커트, 원피스, 바지 등의 길이를 짧게 또는 길게 변화를 주는 유형으로, 주로 지퍼, 단추 등과 같은 패스너를 이용한 의복의 변화가 일반적이다. 다음으로, 실루엣 변화는 하나의 아이템 내에서 부피감, 부분적인 형태의 변화 등을 통해 실루엣의 변화를 주는 유형으로, 주로 레이어드룩을 이용한 것이 많으며, 지퍼나 끈을 이용하여 간단한 실루엣 변화를 표현하기도 한다. 그리고 디테일의 변화는 의복의 실루엣에는 큰 변화를 주지는 않지만, 소매나 밑단, 넥라인 등의 디테일에서 변화를 주어 다른 이미지의 패션을 연출하는 유형이다. 마지막으로 색채, 재질의 변화는 소재의 색채와 재질의 변화를 통해 다목적성을 이루는 방법으로, 주로 의복을 뒤집어 입었을 때, 색채, 재질의 변화를 줄 수 있는 리버서블 방법을 이용한 유형이 대부분으로 리버서블 패브릭을 이용하는 것이 일반적이며, 최근에는 리버서블의 방법을 벗어나 발광 염료 등을 이용해 빛의 정도에 따라 색채를 달리 발광하는 방법을 이용하기도 한다.

두 번째 유형인 아이템의 전환은 기존에 시도되어 왔던 길이 변화, 실루엣 변화, 색채·재질의 변화 등, 아이템 내의 변화에서 탈피하여 보다 적극적인 목적을 취하는 다목적 패션 디자인의 유형이다. 아이템의 전환은 패션이라는 테두리 안에서 이루어지는 일반적인 유형과 패션의 테두리를 벗어나 다른 예술품으로 전환되는 유형으로 분류할 수 있다. 패션 내에서의 아이템의 전환은 패션이라는 테두리 안에서 이루어지는 아이템의 전환으로, 이 유형은 다시 스커트가 원피스로 전환되거나, 자켓이 베스트

17) 남윤진, *Op. cit.*, pp. 24-31.

로 전환되는 등, 의복의 한 아이템이 의복의 다른 아이템으로 전환되는 유형과, 의복이 가방, 머프 등의 패션 소품으로 전환되는 등, 의복의 다목적성이 의복의 차원을 넘어서 다양한 패션의 영역으로 전환되는 유형이다. 패션의 영역을 벗어난 아이템의 전환은 단순한 패션 차원에서의 다목적성을 넘어서, 다른 영역으로 목적성을 넓혀 나간 유형이다. 즉, 패션의 다목적성이 단지 패션에 귀속되지 않고 타 오브제나 타 예술품으로 전환됨으로써, 패션의 영역을 확대하는 유형이다. 이는 예술 영역의 확대와 함께 예술 영역 간의 경계가 점점 모호해지는 현 시점을 반영하는 것으로 볼 수 있다. 예술의 한 영역인 패션 역시, 타 예술 문화 영역 간의 교류가 확대됨으로 인해, 다양한 예술 분야의 접목을 통하여 새로운 유형과 확대된 범주의 다목적 패션을 등장시키고 있는 것이다¹⁸⁾.

이상에서 살펴본 바와 같이 다목적 패션은 한 벌의 의복으로 다기능적 효과를 얻을 수 있어 실용적 측면에서 관심이 증대되고, 착용자의 선택에 의한 다양한 연출과 가변성에 의해 다양한 시각적 연출이 가능하며 인간의 미적·심리적 욕구를 충족시킬 수 있으며, 동시에 현대인의 변화와 새로움에 대한 욕구를 충족시킬 수 있는 유희성을 지니고 있다고 볼 수 있다.

III. 디자인 전개 및 절차

1. 디자인 전개

패션 디자인은 의복이라는 일종의 시각적 매체를 통해 디자이너의 상상력과 미적 감각을 표현하기 때문에 시각 예술의 한 분야로서 일반 조형 예술의 요소와 원리가 그 기초를 이루고 있다. 또한 패션의 목적과 동기는 시대에 따라 어느 한 면이 부각되거나 강조될 수도 있지만 현대의 복잡화된 사회 구조와 생활 패턴, 현대인의 빠른 기호 감성의 변화로 인해 점차 복잡성을 띠게 되었다. 때문에 패션은 소비자의 감성 변화와 욕구를 충족시킬 수 있는 디자인을 제공해야 하는데, 다목적 패션의 성립은 새로움과 다양성 그리고 가능성에 대한 추구를 만족시키기 위한 현대 패션 디자인의 한 경향이라고 할 수 있겠다.

이에 본 연구에서는 앞에서 고찰한 선행 연구를 바탕으로 Photoshop 7.0과 Illustrator 10의 프로그램을 이용하여 다목적 패션 디자인을 전개하였다. 다목적 패션 디자인의 유형에 따라 아이템 내의 변화를 위해서는 소재에 있어서 초현실주의의 오브제를 모티프로 하여 패턴의 변화를 주었으며, 자퍼를 이용한 의복의 수평적, 수직적 변화를 통하여 너비와 길이를 조절할 수 있는 형태 변화를 주었고, 또한 실루엣의 변화와 아이템의 전환을 통하여 소비자가 추구하는 실용성과 가변성, 다양성, 그리고 유희성을 충족시킬 수 있는 다목적 패션 디자인을 전개하였다.

2. 디자인 절차

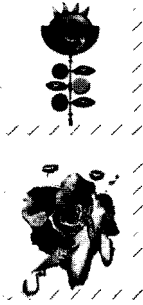
먼저 패턴의 모티프로는 초현실주의에서 신체 부위의 오브제로 많이 사용되었던 눈과 입술을 선택하여 또 다른 주요 오브제인 자연물 중 꽃, 나비와 합성해서 초현실주의의 복합성과 다목적 패션의 복합성을 나타내는 이미지를 창출하고자 하였다. 초현실주의의 자연은 자연으로의 회귀를 갈망하는 패션의 흐름과 함께 자연물들을 오브제화하여 의복의 구조에 이용하면서 그 형태를 변화시킨다. 인간 신체를 자연계의 식물이나 동물 또는 사물과 결합하여 표현함으로써 실재로는 존재하지 않는 인간 무의식의 상상의 세계 속에서만 가능한 형상을 창출하여 환상적인 분위기를 자아낸다. 자연과 인간과의 조화를 의도하며 꿈과 환상의 세계를 표현하는 것이다. 이는 테크놀러지와 꿈의 결합으로 새로운 라이프스타일과 창의적인 오브제의 발견을 추구하는 현대인의 미래적이고 실험적인 비전과도 일치한다고 볼 수 있겠다. 초현실주의에 있어서 꽃은 아름다움의 상징이며, 나비는 아름다움의 상징인 동시에 지상에서 변신을 통해 하늘로 나는 초월적인 대상으로서의 상징이다.

녹색과 파랑을 주조색으로 하는 두 그룹의 색상군(그림 6)을 바탕으로, 신체 부위인 눈과 입술, 그리고 자연물인 꽃과 나비를 단순화하거나 또는 사실적으로 표현하여 모티프의 배열 방식에 따라 6개의 패턴을 전개하였다. 패턴의 배열방식에서 <그림 7>의 2개의 패턴은 공간 패턴으로, 하나는 녹색을 주조색으로 하여 눈, 입술과 꽃을 약화시켜 유희적으로 표

18) Ibid, pp. 36-41.



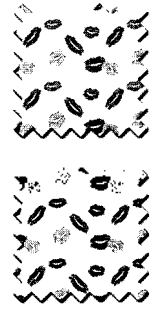
〈그림 6〉 색상.



〈그림 7〉 공간 패턴.



〈그림 8〉 가장자리 패턴.

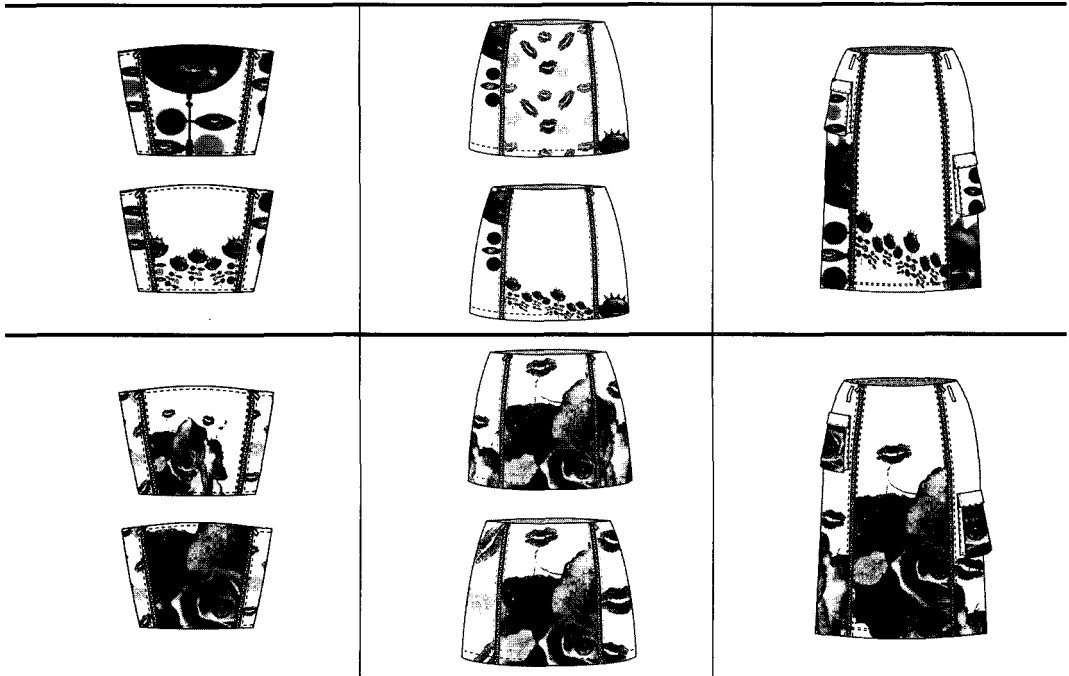


〈그림 9〉 전방향 패턴.

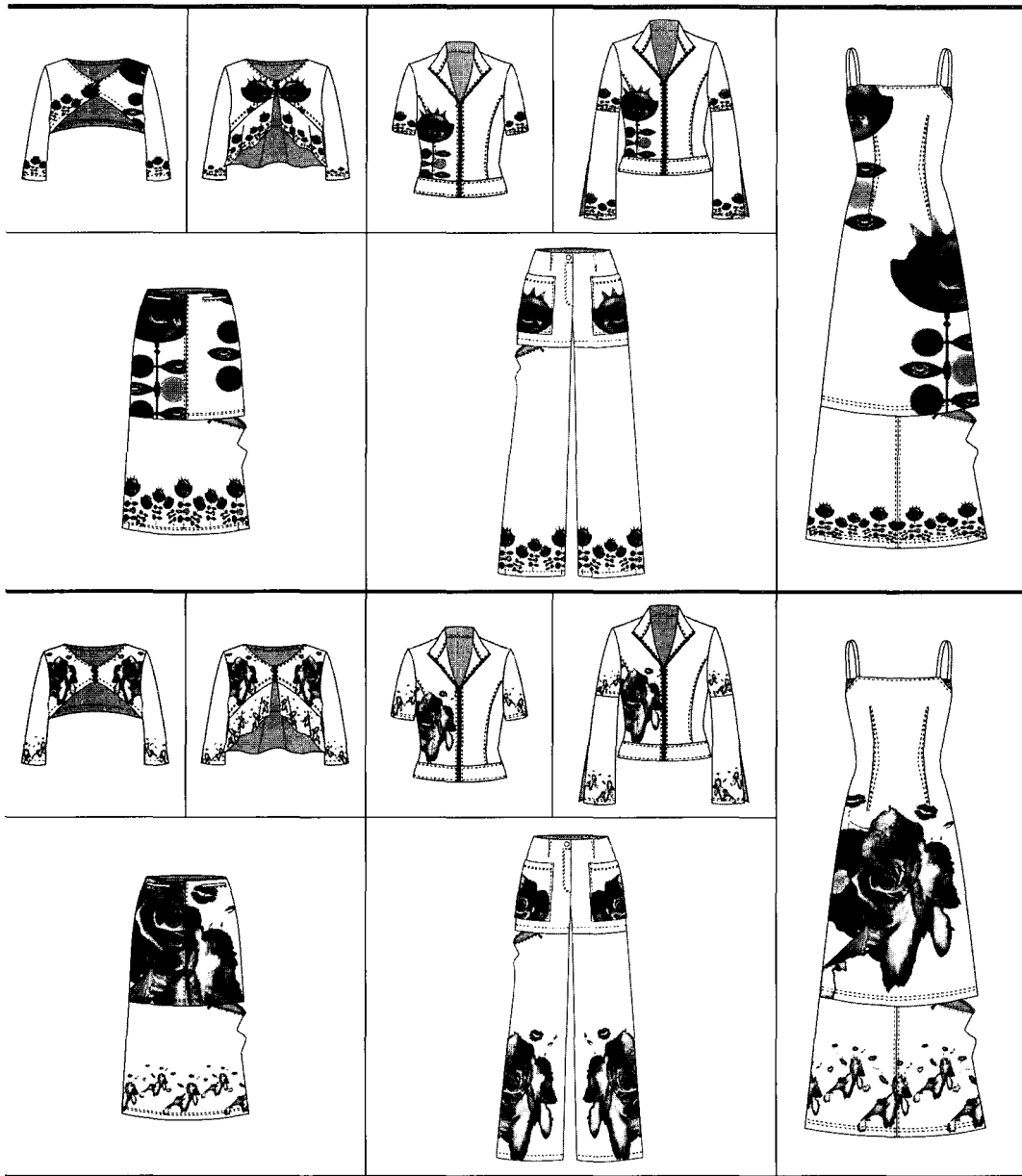
현하였으며, 또 다른 하나는 파랑을 주조색으로 눈, 입술, 꽃과 나비의 형상을 사실적으로 결합하여 인간과 자연의 융합을 환상적인 분위기로 표현하고자 하였다. 〈그림 8〉은 〈그림 7〉과 동일하거나 약간의 변형을 준 모티프를 반복하여 울동감이 있는 2개의 가장자리 패턴을 전개하였고, 〈그림 9〉는 입술만을 이용하여 주조색의 변화를 준 2개의 전방향 패턴을 표현하였다.

디자인에 있어서는 지퍼를 이용하여 다목적 패션

디자인의 두 가지 유형에 따라 전개하였는데, '아이템 내의 변화'를 위해서 수평적·수직적 형태 변화와 함께 '아이템의 전환'에 따른 디자인을 시도하였다. '아이템 내의 변화'에서 수평적 변화란 〈그림 10〉에서 보는 바와 같이 너비의 변화를 주는 것으로, 지퍼를 이용하여 탑(top)과 스커트의 사이즈를 조절할 수 있으며, 취향에 따라 부분적으로 다른 종류의 패턴을 조합하여 시각적인 변화를 줄 수 있게 하는 것이다. 반면에 수직적 변화란 〈그림 11〉에서 보는 바와



〈그림 10〉 아이템 내의 수평적 변화.

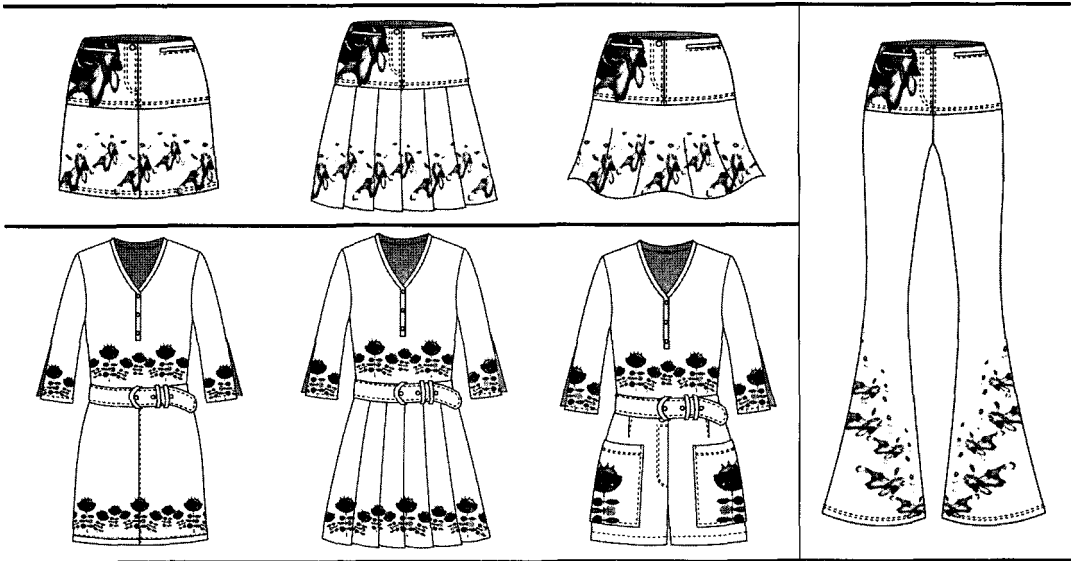


〈그림 11〉 아이템 내의 수직적 변화.

같이 길이의 변화를 주는 것으로, 지퍼를 이용하여 상의의 길이와 소매 길이, 그리고 스커트, 바지, 원피스의 길이 등을 용도와 취향에 따라 조절하거나 분리할 수 있게 하는 동시에, 수평적 변화와 마찬가지로 다양한 패턴의 변화를 줄 수 있게 하는 것이다.

다음으로는 〈그림 12〉에서 보는 바와 같이 실루

엣의 변화와 함께 ‘아이템의 전환’을 시도하였다. 스커트의 요크선 위치에 지퍼를 이용하여 타이트, 주름, 플레어 등으로 다양하게 스커트의 실루엣을 변화시키거나 또는 전혀 다른 아이템인 바지로 전환시킬 수 있도록 하였으며, 또한 허리선에서 지퍼를 이용하여 스커트의 실루엣을 변화시키거나 바지를 연



〈그림 12〉 아이템의 전환.

결하여 아이템을 전환시키는 동시에 원피스의 효과를 낼 수 있게 하였다.

이상과 같은 다목적 패션 디자인의 목적은 사이즈의 조절과 다양한 패턴의 선택에 따라 한 벌의 의복으로 여러 벌의 효과들을 얻을 수 있는 실용성과 함께 용도에 따른 의복의 가변성에 따라 심미적·기능적 연출이 가능함과 동시에 착용자가 직접 선택하여 연출할 수 있는 다양성과 유희성을 동시에 충족시킬 수 있도록 하기 위한 것이다.

IV. 결 론

본 연구는 20세기에 있어서 패션에 영향을 미친 중요한 예술 사조의 하나였던 초현실주의를 중심으로 다양성을 추구하는 현대 소비자의 욕구와 감성을 충족시켜줄 수 있는 실용적인 다목적 패션 디자인을 전개하였다. 그 방법으로 먼저 패션에 표현된 초현실주의 형식과 내용을 고찰하였고, 현대의 복잡화된 사회 구조와 생활 패턴, 그리고 현대인의 빠른 기호 감성의 변화 속에서의 소비 패턴에 부합하는 다목적 패션 디자인의 특성에 대하여 규명한 후, 초현실주의의 상징물 가운데 특히 신체 부위인 눈과 입술, 자연물인 꽃과 나비를 결합한 복합적인 패턴을 이용하여

다목적 패션 디자인을 전개하였다.

먼저 이원론적인 세계관을 바탕으로 하는 초현실주의는 무의식과 의식, 삶과 죽음, 가시적 현실과 숨겨진 현실 세계, 인간의 정신에서 외적 현실과 내적 현실 등이 융합된 하나의 통합 세계를 추구하려 하였다. 초현실주의 패션의 형식적 특성은 일상의 위치로부터 의외의 또는 우연한 장소로의 위치 전환을 통해 우연한 만남을 일으키고, 놀라움과 심리적인 충격을 일으키며, 패션 디자인의 영감을 구체적인 방법으로 다양하게 시각화함으로써 패션의 일반적인 미적 개념에 새로운 미적 개념을 제시해 주었고, 더불어 예술로서의 패션 발전에 크게 기여하였음을 알 수 있다. 이는 총체적인 오감 충족과 통합적인 기능성, 그리고 유틸리티적 소비 욕구를 지닌 현대인의 정신 세계와도 일맥상통하는 면이 있다고 볼 수 있다.

오늘날의 소비자는 복잡하고 가속화된 사회 속에서, 보다 나은 생활을 위해 오감(五感) 소비, 리얼타임(real time) 소비, 개중(偶衆) 소비, 스마트(smart) 소비, 그리고 릴렉스(relax) 소비 등의 다양한 패턴을 보여주는데, 이러한 소비자의 변화된 욕구는 다목적 패션 디자인이 지니고 있는 실용성, 가변성, 다양성, 그리고 유희성을 통하여 충족시켜줄 수가 있다. 한

별로 여러 별 효과를 낼 수 있는 '실용성'은 시간과 지출을 최소화하면서 효용성을 극대화시키고자 하는 스마트 소비 패턴을 충족시켜줄 수 있는 요소가 되며, 패션िंग에 의한 의복의 '가변성'은 언제 어디서나, 원하는 시점과 장소에서 누구나 편리하게 변화시킬 수 있는 유틸리티적 소비 욕구에 따른 리얼 타임 소비 패턴에 부합하는 요소라 할 수 있다. 또한 착용 목적에 따라서 자신이 원하는 형태나 스타일 목적으로 소비자가 원하는 만큼 연출이 가능한 '다양성'은 차별화와 동질감을 동시에 느끼고자 하는 개중 소비 패턴과 소비자의 참여를 유도함으로써 오감 소비 패턴을 충족시켜 줄 수 있는 요소가 되는 것이다. 마지막으로 패션에 재미와 창조적인 새로운 아이디어들을 제공하는 '유희성'은 완성된 스타일을 수동적으로 착용하는 동시에 능동적인 참여로 오감 소비 패턴을 만족시키고, 또한 창조적 행위로 재미를 느끼며 휴식을 취할 수 있는 릴랙스 소비 패턴을 충족시켜줄 수 있는 요소가 되는 것이다.

초현실주의의 오브제를 모티프로 한 패턴의 변화를 중심으로, 지퍼를 이용한 다목적 패션 디자인은 아이템 내의 수평적·수직적 변화와 아이템의 전환을 통하여 현대 소비자의 실용성과 가변성, 다양성, 그리고 유희성을 충족시킬 수가 있다. 수평적 변화란 너비의 변화를 주는 것으로, 지퍼를 이용하여 사이즈의 변화와 함께 시각적으로 패턴의 변화를 줄 수 있게 하는 것이며, 반면에 수직적 변화란 길이의 변화를 주는 것으로, 지퍼를 이용하여 의복을 분리할 수 있게 하는 동시에 패턴의 변화를 줄 수 있게 하는 것이다. 또한 아이템 내의 실루엣의 변화와 아이템의 전환에 따라 한 벌의 의복에서 여러 벌의 효과를 낼 수 있게 하였다.

본 연구의 의의는 패션 디자인이 순수하게 아름다움만을 추구하는 '예술'과는 달리 현대 소비자의 욕구와 감성을 충족시켜줄 수 있는 디자인을 전개함에 있어서 한 시대의 예술이 패션 테마의 원천으로써 어떤 역할을 하며 구체적으로 어떤 방법으로 표현될 수 있는지에 대한 시도를 하였다는 것이다. 또한 본 연구에서 제시한 패턴을 이용한 형태 변화와

실루엣의 변화, 그리고 아이템의 전환은 디자인에 따라 그 변형이 다양하다는 점에서 그 활용가치가 매우 높다고 하겠다.

참고문헌

- 곽미영, 정홍숙 (1995). "현대복식에 응용된 초현실주의적 표현 방법 고찰(1): 1989~1994년 복식을 중심으로." *한국의류학회지* 29권 2호.
- 권기영, 조현주¹ (2002). "현대 예술에 나타난 신체의 표현과 복식의 조형성." *대한가정학회지* 40권 6호.
- 권기영, 조현주² (2002). "현대 패션 디자인에 나타난 신체표현 분석에 대한 연구." *대한가정학회지* 40권 7호.
- 김정숙 (1993). "초현실주의 미술사조가 현대 패션에 미친 영향." *청주대학교 대학원 석사학위논문.*
- 남윤진 (2001). "변화를 수반하는 다목적 복식디자인 연구." *이화여자대학교 대학원 석사학위논문.*
- 이민훈, 최순화, 이정훈 (2005년 3월 15일 [2005년 5월 20일 검색]). *2000~2004년 히트 상품 분석을 통한 중기 소비시장 전망.* 삼성경제연구소; available from World Wide Web @<http://www.seri.co.kr>
- 이은영 (2003). *복식디자인론.* 서울: 교문사.
- 임연웅 (2000). *디자인 방법론 연구.* 서울: 미진사.
- 장동림 (1990). "초현실주의 예술의 조형성과 Schiaparelli 의상디자인." *대한가정학회지* 28권 2호.
- 최윤미 (1991). "복식사 연구 방법에 있어서 양식 및 그 변화에 관한 연구: 초현실주의를 중심으로." *서울대학교 대학원 석사학위논문.*
- 최윤미 (1993). "복식에 표현된 초현실주의 양식 및 그 변화에 대한 연구." *한국의류학회지* 17권 1호.
- Gombrich, E. H. (1997). *서양미술사.* 백승길, 이종승 역. 서울: 예경.
- Martin, R. (1996). *Fashion and Surrealism.* Thames and Hudson.
<http://www.firstview.com>