

1960년대 의상 실루엣이 직물의 기하학문양 디자인에 미치는 영향

양 아 랑 · 이 효 진⁺

전북대학교 대학원 생활과학과 의류학전공 박사과정 · 전북대학교 생활과학대학 의류학과 교수⁺

Influence of 1960s Apparel Silhouette on the Geometry Textile Pattern

A-Rang Yang · Hyo-Jin Lee⁺

Doctorial Course, Dept. of Clothing & Textiles, Graduate School of Chonbuk National University

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University⁺

(투고일: 2012. 3. 7, 심사(수정)일: 2012. 5. 21, 게재확정일: 2012. 5. 25)

ABSTRACT

This study considered and analyzed the influence of changed clothing silhouettes on the textile patterns by investigating the changes of geometry patterns in response to the changes of western women's apparel silhouette in the 1960s. The period scope of research was limited to the 1960s, and the research object was set as the geometry patterns seen in the designer's high-fashion. The researcher investigated the clothing silhouette and the textile patterns in 1960s by reviewing the literature about domestic and foreign books, research papers, domestic and foreign fashion magazines, information on the Internet. For the western women's apparel in 1960s, some active, simple styles were popular under the social atmosphere when more women actively entered the society. Influenced by popular art trends at that time, the silhouette was expressed in the geometry pattern among many textile patterns. The geometry pattern either appeared as a regularly overall repeating geometry pattern and the regularly partial repeating geometry pattern. The regularly overall repeating geometry pattern arranged the straight lines in the same interval. But the regularly partial repeating geometry pattern was arranged without order to emphasize the motif in some parts of clothing or to give some ornament effect, or was arranged asymmetrically.

Key words: 1960s silhouette(1960년대 실루엣), geometry pattern(기하학문양),
regularly overall repeating geometry pattern(규칙적인 전면 반복 기하학 문양),
regularly partial repeating geometry pattern(규칙적인 부분 반복 기하학 문양)

I. 서론

서양 여성복 패션은 각 시대의 사회문화적 요인들과 예술양식의 변화와 더불어 시대별 실루엣, 소재, 색채, 소품 등의 디자인 요소들이 표면상으로 나타나며 지속적으로 여성복 전체를 변화시켜왔다. 1960년대 서양 여성복은 세계가 새로운 창조력과 역동적인 발전을 이루면서 젊은 세대가 소비자의 폭 넓은 층으로 확대되었다. 이러한 배경 속에서 활동적이고 단순한 스타일로 스커트길이가 짧아지고 몸에 꼭 맞는 슬림 라인과 디테일이 적은 기능적인 단순한 실루엣이 인기를 모았다.¹⁾ 따라서 플래퍼 스타일(Flapper Style), 가르송느 스타일(Garçonne Style), 미니 스타일(Mini Style), 스페이스 룩(space look) 등이 유행하며 실루엣은 완전히 기능적인 단순함을 추구했다.

이러한 실루엣의 등장은 직물 문양에 영향을 미쳤는데, 1960년대 단순한 실루엣의 경우 실루엣 특징을 돋보이게 함으로써 의상을 통해 원하는 이미지를 전달할 수 있도록 당시의 예술사조와 서로 미학적 감각을 공유하며 직물 문양에 반영되어 나타난 것이 기하학문양이었다.

직물 문양에 이용되는 다양한 모티브 중 기하학문양은 과거부터 현재까지 지속적으로 사용되고 있으며, 유행과 계절에 관계없이 가장 많이 사용되고 있다. 특히 1960년대에는 추상적이고 대담한 문양, 강렬한 색의 배합과 기하학적 문양으로 특수한 시각적 효과(Optical Illusion)를 의도한 것 등 패션에서도 그 영향이 크게 나타났다. 이와 같은 직물문양은 직접적으로 여성복에 사용되는 방법에 따라 장식적인 목적, 체형결점 보완 등 의복이미지에 영향을 주고, 이를 매개체로 활용할 수 있으므로 패션디자인 요소 중에서도 중요하다.

선행연구들을 살펴본 결과 패션디자인·복식미학 분야에서 역사적으로 의상소재의 직물에서 나타난 문양에 대한 연구는 보편적인 연구 방향으로 진행되어 왔으나 의상 실루엣에 의한 직물문양의 변화에 대한 연구는 거의 없다는 점에서 연구의 필요성을 가지게 되었다. 따라서 본 연구는 '1930년대 의상 실루엣이 직물의 꽃문양 디자인에 미치는 영향'에 이어

서 20세기 전반에 걸친 여성복 실루엣이 직물문양 디자인에 미치는 영향을 분석하였다.

본 연구의 시대적 범위는 1960년대로 한정하고, 모티브는 기하학문양으로 설정 하였으며 당시 유행 경향을 리드한 패션디자이너의 작품을 살펴보았다. 연구방법은 문헌연구로써 국내외 서적 및 연구논문과 국내외 패션잡지, 신문기사, 인터넷 자료 등을 통해서 1960년대 의상 실루엣과 직물문양을 고찰하는 것으로 진행하였다.

또한 본 연구는 1960년대 기하학문양 디자이너의 의상 실루엣에 따라 다르게 나타나는 것을 알아봄으로써 의상 실루엣이 직물의 문양 디자인에 미치는 영향을 규명하고자 하는데 그 목적이 있다. 이로써 의류학 분야에서 의상 실루엣과 직물문양의 상관관계에 대한 보다 객관적이고 실증적인 자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 1960년대 시대적 배경

1960년대 시대적 배경은 사회문화적 배경과 복식사적 배경을 고찰하였다. 사회문화적 배경은 1960년대 정치·경제적인 분야를 중점적으로 살펴보았으며, 복식사적 배경은 의상 실루엣의 형태 변화에 영향을 준 것으로 여겨지는 1960년대 예술사조인 팝아트(Pop Art)와 옵아트(Op Art), 미니멀리즘(Minimalism)과 대표적인 패션디자이너를 중심으로 살펴보았다.

1) 사회문화적 배경

1960년대는 사회적으로 제2차 세계대전 이후 베이비 붐 세대가 청소년층으로 등장하여 전체 인구에서 높은 비율을 차지한 시기였다. 많은 젊은이들은 부모 세대와 다른 여유로운 분위기에서 소비의 주요계층으로 성장하였고, 이러한 젊은 계층들에 의해 생동감 넘치는 시대가 탄생하게 되었다.²⁾ 또한 과학기술 발달에 따른 인간소의 현상에 대한 반항의식과 함께 여성해방운동, 인종차별문제, 전쟁에 대한 불안감이

복잡한 양상으로 나타난 시기였다.³⁾

정치적으로는 자본주의 국가인 미국과 사회주의 국가인 소련을 중심으로 세계를 분할하여 대립하던 국제질서인 냉전체제(The Cold War System)⁴⁾가 절정을 이룬 시기였다. 이는 아프리카 신생국들의 독립, 쿠바의 사회주의화와 공황사태 등을 거치며 전 세계에서 민주주의와 공산주의의 이데올로기가 심화되는 결과를 가져왔다. 또한 유럽에서는 베를린 장벽이 건설되고, 이스라엘과 아랍권의 분쟁이 극심했으며, 중국에서는 문화혁명이 일어났다.⁵⁾

과학기술분야에서 미국과 소련을 중심으로 한 우주개발의 노력 결과 1969년 미국의 유인 우주선 아폴로 11호가 달 착륙을 함으로써 세계적으로 우주에 대한 관심을 크게 일으켰다.⁶⁾ 그리고 TV, 영화 등 매체의 발달로 대중문화가 확산되면서 젊은이들의 우상에 대한 요구로 음악이나 예술, 문학 전반에 걸쳐 대중스타들이 출현하게 되었다. 그 중에서도 1960년대 비틀즈는 국제적인 대중음악의 선두로서 두각을 나타냈으며 젊은이들은 비틀즈의 음악과 모습을 좋아하면서 그들의 스타일을 모방했다. 비틀즈는 문화를 확장시키는 계기가 되었고, 젊고 활발한 대중음악, 트위스트 춤과 그들의 패션이 전 세계를 휩쓸었다.⁷⁾ 이와 같이 과학기술발달과 대중문화 출현 등으로 인해 사회적인 여유를 갖게 되고 삶에 대한 가치관이 변화하면서 점차 여가생활이 증가하게 되었다.

그러나 지속적인 경제 호황으로 활기찼던 사회분위기는 60년대 후반 미국의 케네디 대통령과 마틴 루터 킹의 암살, 미국의 월남전 참전 등으로 암울하게 변화하였다. 베트남 전쟁의 비극을 경험한 젊은이들 사이에서 전쟁의 종식과 평화를 갈망하는 분위기가 생성되었으며 물질 만능과 성공 지향적 가치관에 대한 반항으로 히피(hippie) 운동을 확산시켜 젊은이들의 하위문화를 형성해 나갔다.⁸⁾

예술문화적인 측면에서는 모더니즘의 반동으로 나온 포스트모더니즘, 후기 구조주의, 해체주의 등 전 시대의 이론에 반하거나 변형시킨 사회이론들이 본격적으로 등장하기 시작하였다. 초반까지는 엘리트적인 이론인 기능주의, 모더니즘 등이 주된 사상으로 사회전반에 영향력을 발휘했으나 후반에 이르러서는

모더니즘에 대한 반대와 회의가 제기되었고 새로운 논의가 시작되면서 복고주의, 절충주의적인 디자인이 새롭게 등장하였다. 착시적이고 동적인 요소를 특징으로 하는 옵아트, 대중문화를 대변하는 팝아트가 유희적이고 고의적인 표면 양식을 사용함으로써 순수 디자인을 거부하는 반모더니즘 경향을 나타냈다.⁹⁾

이처럼 1960년대 사회문화적인 배경은 미국과 소련을 중심으로 냉전체제 심화, 우주선 개발과 달 착륙 등 눈부신 과학기술 발달, 대중문화의 급속한 진화, 흑인인권운동과 빈곤, 전쟁에 대한 반전여론 확산, 옵아트와 팝아트의 성행으로 요약할 수 있다. 그 중에서도 1960년대를 대표하는 베이비 붐 세대들의 사회에 미치는 영향력이 발휘되어 그들만의 가치관과 신념, 행동양식으로 청년문화를 만든 것은 주요 사건이었다.

2) 복식사적 배경

1960년대는 사고와 행동의 자유로움과 젊음의 발산으로 새로운 창조력과 역동적인 발전을 이룬 시대로 복식사에서는 영 패션(Young Fashion)의 시대였다. 그리고 20세기 그 어느 시기보다도 문화예술과 패션이 유기적인 관계를 맺은 시기이기도 하였다¹⁰⁾. 현대적 감각의 새로운 예술사조로 팝아트와 옵아트, 미니멀리즘이 등장하며 직물문양과 색상에 영향을 주었으며, 1960년대를 대표하는 디자이너 피에르 가르망(Pierre Cardin), 앙드레 쿠레주(Andre Courreges)와 임마누엘 응가로(Emanuel Ungaro), 메리 퀴트(Mary Quant), 이브 생 로랑(Yves Saint Laurent) 등이 있었다.

1960년대 들어서면서 민주주의가 발전해가는 과정에서 여러 가지 사고와 이론에 대해 관심을 기울이고 평등이라는 사상이 고취되면서 패션에도 이러한 분위기가 유니섹스나 캐주얼웨어 등의 다양한 패션으로 나타났다.¹¹⁾ 이는 같은 소재와 색으로 만든 옷을 남녀 모두 착용하게 했으며 출판물들은 유니섹스(unisex) 패션에 대해 이야기하기 시작했다.

유니섹스 패션의 형태를 표면적으로 보이는 것은 우주패션과 히피패션이 있다. 당시 우주 탐험에 대한 흥미는 지속적으로 패션에 반영되었으며 디자이너들

은 현대적으로 미래의 움직임 표현을 위해 선글라스, 금속장식, 인조섬유와 규격화된 실루엣으로 유사하게 나타났다.¹²⁾ 히피는 기존의 사회가치나 기성세대에 반대 감정을 지닌 젊은이들의 공격적 태도를 반영하는 패션으로 등장하여 사회적으로 영향력을 발휘하면서 안티패션을 형성하였다. 남성복과 여성복은 점점 비슷해졌으며, 낡고 오래된 중고 의류, 버려진 옷가지나 군복류, 색이 바래고 낡은 청바지, 인디언이나 인도풍의 자수와 트리밍, 홀치기염색과 꽃문양 등으로 자연주의적인 장식을 했다.¹³⁾

1966년 4월 15일 타임 매거진(Time magazine)은 '런던 흔들리는 도시(London, the Swinging City)'라는 표지를 보도 했으며, 그 표현은 반향을 일으켰다. 이 기사는 런던이 젊음의 매력을 열망한다고 전했다. 그들의 어울려 다니고 소호의 카나비 거리(Carnaby Street)에서 기성복을 구입해 입었다. 남녀를 위한 부티크는 1960년대 번성하였고 상품의 교체가 빠르고 최신 유행을 만족시켰으며 또래의 젊은이들이 운영하는 가게가 많았다.¹⁴⁾

1960년대 유행한 예술사조는 대중문화를 예술 영역으로 가져온 팝아트, 기하학적 반복과 착시현상을 일으키는 옵아트, 최소한의 조형성만을 추구하는 미니멀리즘을 대표적으로 볼 수 있다.

첫 번째 팝아트와 디자이너 작품의 결합을 살펴보면, 1960년경 뉴욕과 영국에서 추상회화에 대한 반동으로 나타난 팝아트는 앤디워홀이 패션과 가장 밀접한 관계가 있는 예술가이다. 그는 사진과 실크스크린을 사용한 대량 제작기법의 판화는 전형적인 팝아트 운동의 사례로 광고, 포장, 만화, 그리고 TV 등 흔히 하위예술(Low Art)에서 영감을 받았다.¹⁵⁾ 이브 생 로랑의 1966년 팝아트 드레스는 앤디워홀과 동시대 미국 화가의 그림에서 영감을 얻어 만들었으며¹⁶⁾, 만화적인 프린트나 누드 토르소가 그려져 있는 의상들도 제작했다.¹⁷⁾

두 번째 옵아트는 유럽과 미국에서 등장한 추상미술과 그래픽의 한 스타일을 묘사하는 용어다. 옵아트의 경우 가구에서 벽까지 모든 적용방법을 찾아가며 1960년대 그래픽디자인과 인테리어 디자인에 강한 영향을 끼쳤다.¹⁸⁾ 이 스타일이 패브릭에 접목되어

움직이는 듯한 착시현상을 불러일으키며 기성복에 사용되기도 하였다. 가장 대표적인 디자이너 작품은 이브 생 로랑의 1965년 수평선과 수직선을 사용해 면을 분할한 기하학적인 구성과 삼원색, 무채색만을 사용하여 구성주의를 복식에 도입한 몬드리안 룩(Mondrian Look)이었다.¹⁹⁾ 이 작품은 옵아트가 의복의 텍스타일 디자인에 응용되어 옵티컬 일루전(Optical Illusion)을 표현하였다.²⁰⁾

세 번째 미니멀리즘은 1960년대 중반에 처음 등장한 용어로 최소 예술(Minimal Art)이라 부르며²¹⁾, 예술에 있어서 상징, 은유 등 주관성의 개입을 배제한 것이다. 1960년대 젊은 감각이 사회에 만연하여 미니멀리즘 사상이 부각되면서 패션에서도 이를 반영한 미니스커트가 선보였는데, 1965년 영국의 디자이너 메리 퀴트와 진 뮈어(Jean Mure)가 다양한 디자인으로 대중에게 소개하여 인기를 얻었다. 또한 대표적인 모델 트위기(Twiggy: Lesley Hornby)의 등장으로 가냘픈 몸매, 친근난만한 모습, 단발머리, 미니스커트를 유행시켰다.²²⁾ 그리고 앙드레 쿠레주가 미니를 주요 패션으로 발전시켰으며 건축학적 실루엣의 패션 창출로 1960년대 패션계에 활기를 불어넣었고, 1966년 피에르 가르댕이 스페이스 룩을 발표하여 인기를 얻었다.²³⁾

이와 같이 1960년대 디자이너들은 당시 유행한 예술사조인 팝아트, 옵아트, 미니멀리즘 등의 추상적이고 대담한 무늬, 강렬한 색과 기하학적 무늬 등에 영향을 받아 작품에 반영하였다.

Ⅲ. 기하학 문양 고찰

1. 기하학의 개념 및 역사적 고찰

기하학(Geometry)이란 본래 사물의 형(shape)과 크기(size)를 취급하는 과학 혹은 공간의 수리적 성질을 연구하는 수학의 한 분야²⁴⁾로 정의하고 있다. 기하학에 대한 기원을 살펴보면 기하학은 땅의 치수를 나타냈던 말로 그리스인들의 기하학을 물려받았고 고대 이집트인들이 매년 홍수에 의한 나일 강의 범람으로 없어서 버린 농지의 경계선을 새로 측량해

서 구획을 표시했던 것에서부터 비롯되었다. 그들은 이러한 주기적인 반복이 질서와 법을 세상에 복귀하는 기하학의 원리라고 간주하였으며, 이와 같은 토지 측량에 의한 도형의 연구를 기하학이라 하였다. 즉 자연의 재해로 인한 땅을 측량하는 일은 원, 삼각형, 정사각형 등의 원초적인 기하도형 등을 지배하는 자연과학의 법칙을 확립하는 기초가 되었다. 기하학 형태는 인류의 생성과 더불어 끊임없이 연구되어 온 예술의 소재로 오랜 시간동안 사람들의 의식 속에서 가장 이상적인 형태로 인식되어지면서 많은 예술가들에 의해 작품에 반영되어오고 있다.²⁵⁾

예술작품에 기하학적 형태가 등장한 것은 원시시대부터이며 원시인들은 끊임없이 변화하는 외부세계와 시각적인 인상 속의 생생하고 자의식적인 것을 직접적, 추상적으로 개조했다.²⁶⁾ 현대의 기하학적 형태는 원시의 형태와 달리 주관적 감정이나 관념에 구애받지 않은 객관적 형태를 추구하는 특징을 가진다. 중세에는 자연의 동식물 모방이 우세하였다가 근대에 와서 건축, 회화, 기계제품 등에 기하학적 형태가 나타났다.²⁷⁾

미술사를 통해 살펴보면 기하학 예술은 스페인과 이집트에 살면서 수학에 관심을 가지고 있던 아라비아 사람들에 의해서 발전된 사라센(Saracen)양식에 나타난다. 특히 비잔틴(Byzantine)양식과 로마네스크(Romanesque)양식은 기하학 예술의 최고이며 이후 근대의 큐비즘에 의해 다시금 나타나게 된다. 이후 19세기 서양미술사에서 추상표현주의 작가들의 작품에서 두드러지게 나타나며 발전해갔으며 대표적으로 피에트 몬드리안(Piet Mondrian)과 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky) 등이 있다. 이 시기의 큐비즘 형태 해체론을 더욱 발전시켜 대상의 구조적 파악을 통한 극단적 추상론으로 신조형주의 운동인 데 스틸(De Still)이 전개되었다. 데 스틸은 기계시대를 대표하는 하나의 형태이론에 적용하여 비장식적이고 기하학적인 선과 단순한 색채의 순수한 관계를 주장하였다.²⁸⁾

기하학적 형태의 형성과정에 있어서 가장 중요한 양식은 1925년 모더니즘 디자인 운동이 전 세계로 퍼지면서 유행한 디자인 양식인 아르데코(Art Deco)

이다. 기본 형태의 반복, 동심원, 지그재그 등 기하학적 형태가 많이 나타났고, 공업적 생산방식과 미술을 결합시키면서 기하학 패턴이 등장했고 화려한 꽃무늬를 쓰더라도 형태를 단순화시켰으며 반복 가능한 규칙적인 모양을 사용했다.²⁹⁾

근대 디자인사의 흐름 속에 변천, 발전되어 오면서 시대적 자연적으로 다양한 양상을 보여 왔으며 삶의 보편적이고 포괄적인 형태를 나타내어 현대를 이해하는 합리적인 조형으로 기하학 문양이 받아들여졌다.

2. 기하학 문양(Geometric Pattern)

기하학 문양은 고대 메소포타미아 문명부터 사용되기 시작해 이슬람과 이집트 미술은 물론 그리스의 항아리 문양이나 로마의 모자이크 문양에도 많이 있었고³⁰⁾, 현대에는 예술양식과 결합하여 미술, 건축, 직물 등에 나타났다. 이와 같이 기하학 문양은 고대에서 현대에 이르기까지 널리 사용되고 있으며, 추상 문양에 비해 정형적이며 의도적으로 구성된 문양으로 유행에 덜 민감하여 소비자들에게 꾸준한 인기가 있다. 다양한 용도로 많이 애용되고 있는 도트(dot), 스트라이프(stripe), 체크(check), 격자(plaid)는 규칙적이고 단정한 느낌을 주는 것이 일반적이며, 원형, 삼각형, 사각형의 단순한 기하도형은 색채와 조화되면 명확하고 신선한 감각의 표현이라 할 수 있다. 그 외의 기하학문양은 소용돌이, 별, 초승달, 바퀴 등의 형태가 모두 포함된 유틸리티 문양, 그래픽 문양, 혼합 문양 등이 있으며 이들은 현대적이고 세련된 이미지의 어패럴 소재나 개성이 강한 실내 장식용 직물 등으로 널리 활용되고 있다.³¹⁾

본 연구에서는 기하학문양을 도트, 스트라이프, 체크, 기타 등으로 구분하였고, 각 문양의 종류는 다음과 같다.

도트문양은 등근 원의 형태를 이용한 패턴으로 기하학적 모티프 중 유행을 타지 않고 스트라이프 및 체크와 함께 디자이너들에게 변함없는 관심의 대상이 되고 있는 문양이다. 원은 주로 영원, 유일 등의 자연세계의 상징으로 쓰이는데 따뜻함, 귀여움, 원만함, 여성스러움, 명랑함, 친진함, 부드러움 등의 느낌

이다.³²⁾ 도트문양은 원을 동일한 크기, 간격으로 배열하는 것이 일반적이나 크기와 간격의 변화로 다양한 표현이 가능하다. 그 종류로는 핀 도트(Pin dot), 폴카 도트(Polka dot), 코인 도트(Coin dot), 펜시 도트(Fancy dot), 컨페티 도트(Confetti dot), 스윙블 도트(Swivel dot), 타원형(Oval), 하트(Heart) 등이 있다.³³⁾

스트라이프는 줄무늬를 말하며 직물이 개발되기 시작하면서 장식을 통해 아름다움을 추구하고자 했던 인간이 표현한 가장 단순한 문양으로 스트라이프의 원형은 자연 속에서 찾을 수 있다.³⁴⁾ 일정한 방향과 줄의 간격과 넓이, 다양한 배열 방식으로 변화를 주어 표현이 가능하다. 그 종류로는 핀 스트라이프(Pin stripe), 더블 스트라이프(Double stripe), 멀티 스트라이프(Multi stripe), 얼터네이트 스트라이프(Alternate stripe), 이레귤러 스트라이프(Irregular stripe), 블록 스트라이프(Block stripe), 캐스케이드 스트라이프(Cascade stripe), 초크 스트라이프(Chalk stripe), 펜슬 스트라이프(Pencil stripe), 헤링본 스트라이프(Herringbone stripe) 등이 있다.³⁵⁾

체크 문양은 가로, 세로의 스트라이프가 서로 교차하여 이루는 문양으로 스트라이프의 간격, 넓이에 따라 변화가 가능하며, 조직에 선염사를 이용하여 경사방향과 위사방향 모두에 스트라이프가 나타나도록 제작 한다.³⁶⁾ 체크 문양의 종류는 킹엄 체크(Ging-

ham check), 블록 체크(Block check), 하운즈투스 체크(Hound's tooth check), 셰퍼드 체크(Shepherd's check), 글렌 체크(Glen check), 타탄 체크(Tartan check), 아가일 체크(Argyle check) 등이 있다.³⁷⁾

〈표 1〉은 기하학 문양의 특징 및 종류를 요약 정리한 것이다.

IV. 의상 실루엣에 따른 직물 문양디자인

1960년대 전반적인 분야에서 단순한 실루엣이 큰 인기를 끌면서 밝은 컬러, 그래픽 패턴, 특수 소재 등과 같은 요소들이 매스마켓(Mass Market)부터 오트쿠튀르(오프쿠튀르, Haute Couture) 산업까지 패션에 영향을 주었다. 특히 강렬한 색의 추상적이고 대담한 패턴의 텍스타일이 증가했고, 패턴은 점점 시각적으로 형상화되어 추상적 패턴, 옵아트, 팝아트, 미니멀리즘의 영향을 받은 디자인이 많아졌다.

이와 같은 직물문양은 팝아트 드레스에서는 단순한 실루엣에 사람들이 살고 있는 주변 그 자체, 즉 그들을 둘러싸고 있는 만물(태양, 초승달, 여성의 얼굴, 누드 등)을 기하학문양으로 사용하였다. 옵아트를 활용한 패턴의 경우에는 눈의 착각을 통해 리듬감 있는 입체적 조형미를 느끼게 하는 것으로 기하학적인 패턴이 일정한 간격으로 이어진 것이 특징이

〈표 1〉 기하학 문양의 특징 및 종류

구분	특징	종류
도트 문양	-영원, 유일 등의 자연세계의 상징. -크기, 간격으로 배열하는 것이 일반적이나 크기와 간격의 변화로 다양한 표현이 가능.	▶핀 도트, 폴카 도트, 코인 도트, 펜시 도트, 컨페티 도트, 스윙블 도트, 타원형, 하트 등.
스트라이프 문양	-줄무늬 의미. -인간이 표현한 가장 단순한 문양. -일정한 방향과 줄의 간격과 넓이, 다양한 배열 방식으로 변화를 주어 표현.	▶핀 스트라이프, 더블 스트라이프, 멀티 스트라이프, 얼터네이트 스트라이프, 이레귤러 스트라이프, 블록 스트라이프, 캐스케이드 스트라이프, 초크 스트라이프, 펜슬 스트라이프, 헤링본 스트라이프 등.
체크 문양	-가로, 세로 스트라이프가 서로 교차하여 이루는 문양. -스트라이프의 간격, 넓이에 따라 변화가 가능.	▶킹엄 체크, 블록 체크, 하운즈투스 체크, 셰퍼드 체크, 글렌 체크, 타탄 체크, 아가일 체크 등.
기타 문양	-현대적이고 세련된 이미지의 어패럴 소재나 개성이 강한 실내 장식용 직물에 사용.	▶소용돌이, 별, 초승달, 바퀴 등.

었다. 이에 1960년대 직물문양 디자인을 기하학 문양으로 선정하여 모티브를 전개하는 방향과 반복여부(단일, 복합)와 같은 모티브 배치방식에 따라 분류하였다.

따라서 본 연구에서는 기하학문양 패턴의 특징상 규칙적인 반복이 전체적으로 통일되어 나타난 규칙적인 전면 반복에 의한 기하학 문양과 색상, 배치, 전개 방향 등 일부분에 변화를 준 규칙적인 부분 반복에 의한 기하학 문양으로 크게 두 가지로 분류할 수 있었다.

1. 규칙적인 전면 반복에 의한 기하학 문양

규칙적인 반복에 의한 기하학문양은 직선을 기본 요소로 하는 평행선, 격자, 십자, 지그재그, 메안더(meander), 곡선에 의한 파도형, 나선, 동심원 그리고 삼각, 사각, 마름모꼴 등의 도형을 짜 맞추어 이루어졌으며 거기에는 일정한 합리적인 규칙성이 나타났다. 이러한 모티브를 한 방향이나 상하방향으로 정돈된 두 방향으로 전개하여 사물의 특징을 양식화하여 명확하게 표현하였으며, 1960년대를 대표하는 디자이너의 작품에 거의 대부분 나타나고 있다.

디자이너 작품을 통해 보면 <그림 1>³⁸⁾은 1963년 루디 건릭(Rudi Gernreich)의 기모노 드레스로 레드와 바이올렛 체크 니트 드레스³⁹⁾이다. 당시 예술양식의 영향을 받은 디자인으로 상의는 여러 겹을 겹쳐 입고, 하의는 폭이 넓은 기모노 스타일을 서양 미니원피스로 디자인하였다. 이렇게 단순화한 의상 실루엣을 표현하는 직물문양은 친진한 분위기를 자아내는 이색(quadrat) 배색을 하고 단순한 체크 문양을 오비부분은 도트 문양을 활용하여 유펜트 이미지의 효과를 보인다.

단순한 실루엣에 기하학 문양을 활용한 대표적인 디자이너 작품으로 <그림 2>⁴⁰⁾는 1965년 앙드레 쿠레주의 화이트 미니드레스와 네이비와 화이트의 스트라이프 재킷⁴¹⁾이다. 가장자리의 장식적 솔기처리와 정제된 재단 기법을 통해 견고하고 모서리진 하드 에지 룩(hard edge look)⁴²⁾을 발표하였으며, 이를 통해 젊음과 역동감이 넘치는 미래지향적인 모드를 시도하였다. 특히 표현방법으로 직물문양을 적절히 사

용하였는데, 가장자리 암홀과 소매 부분에 스트라이프문양을 이용한 두 가지 색의 배색으로 기하학적인 선의 건축적인 재단방식으로 새로운 조형미를 창조했다.

<그림 3>⁴³⁾에서 1967년 파코 라반의 드레스는 60년대 중반부터 디자이너들의 공통된 관심사로 우주시대의 감각과 소재 개발에 기초한 작품 중 하나다. 의상 실루엣이 H형의 실루엣에 새로운 금속소재를 활용하여 당시 관심사를 의상을 통해 차별화하여 표현하고 있다.

메리 퀴트는 1960년대 평범하지 않은 것에서 디자인의 영감을 받는 디자이너였으며, 슬림한 미니 원피스의 단순한 실루엣을 돋보이도록 소재를 활용했다. <그림 4>⁴⁴⁾의 저지 미니드레스 1967년 메리 퀴트는 미식축구복의 영향을 받은 디자인으로 스포티한 이미지를 스트라이프 문양을 통해 표현한 것이다. 또한 1960년대 성실한 영국기성세대를 연상케 하는 고루하고 격식을 차리는 것을 거부한 시대 흐름에 발맞추어 입기 편하고 소박한 디자인, 계층을 초월한 재미있는 옷을 만들었다. 그리고 굵은 줄무늬 튜닉 디자인에 '영국 은행(Bank of England)'⁴⁵⁾이라 이름 붙이는 등 스트라이프 문양을 사용 경쾌하고 재기 넘치는 모습을 선보였다.

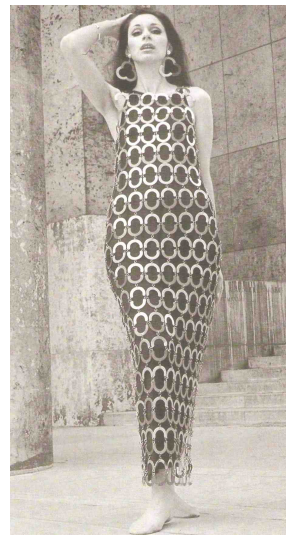
1968년 여름 미소니(Missoni)에서 검은색과 화려한 색상의 스트라이프 문양으로 된 착용하기 편한 헐렁하고 가벼운 니트 드레스 <그림 5>⁴⁶⁾를 발표했다. 이 드레스는 움직임이 없을 때는 삼각형 니트 원단이 연결돼 있어 일자로 떨어지는 단순한 실루엣에 기본적인 봉재로 돼있다. 패턴과 실루엣의 단순함에 지금은 미소니를 대표하는 직물 문양과 색인 무지개 색상의 스트라이프 문양의 니트웨어를 탄생시켰다. 이처럼 H형의 텐트 실루엣으로 단순화된 실루엣으로 인해 다양한 색상으로 된 스트라이프 직물문양으로 시선을 집중시켜 강조의 효과를 준다. <그림 6>⁴⁷⁾은 1969년 피에르 가르탱 디자인이다. 당시 피에르 가르탱은 바퀴무늬와 트라페즈 라인으로 이루어진 미니가운은 유펜트의 기하학적인 패턴을 활용하여 강한 운동감과 집중력을 유도하는 패턴으로 이용되었다. 이는 사다리꼴 모양의 단순한 의상 실루엣에 의해



〈그림 1〉 루디 건락, 1963
- *Fifty years of fashion*, p. 72.



〈그림 2〉 앙드레 쿠레주, 1965
- *A history of costume in the west*, p. 426.



〈그림 3〉 파코 라반, 1967
- *20세기 유행의 변천사*, p. 38.



〈그림 4〉 메리 퀴트, 1967
- <http://navercast.naver.com>



〈그림 5〉 미소니, 1968
- *20세기 패션*, p. 223.



〈그림 6〉 피에르 가르탱, 1969
- *패션 20세기*, p. 166.

강조되고 공통의 성격을 질서 있게 정리하고 조절한 것으로 단조롭고 지루할 수 있는 우려를 문양으로 조화를 준 것이다.

2. 규칙적인 부분 반복에 의한 기하학문양

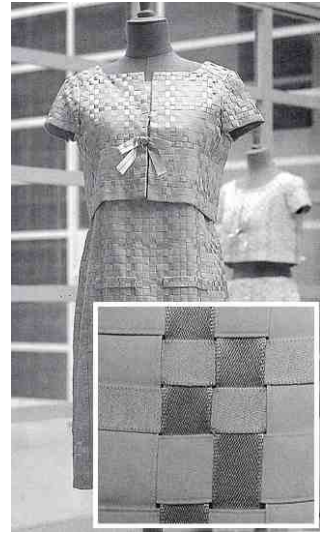
규칙적인 부분 반복에 의한 기하학문양 패턴은 규칙적인 기하학 문양을 하나의 작은 형태로 보고 이



<그림 7> 스포티브 룩, 1963
- <http://www.samsungdesign.net/>



<그림 8> 이브 생 로랑, 1965
- *A history of costume in the west*, p. 429.



<그림 9> 앙드레 쿠레주, 1965
- <http://www.samsungdesign.net/>



<그림 10> 피에르 가르댕, 1965
- <http://www.samsungdesign.net/>



<그림 11> 피에르 가르댕, 1966
- *Fashion*, p. 216.



<그림 12> 에밀리오 푸치, 1966
- <http://www.samsungdesign.net/>

형태를 색상, 배치, 전개방향 등 일부분에 변화를 주어 규칙성이 있으나 전체를 이루는 일부 범위일 뿐이다. 이는 20세기 초에는 미술사조에서 시작된 추상적인 비재현적인 문양과 큐비즘의 영향을 받은 아방

가르드 화가들에 의해 시작된 기하학적 추상문양 패턴의 영향으로 1960년대 더욱 증가한 것으로 여겨진다. 또한 단순한 실루엣의 전면에 문양의 조각을 배치함에 있어서 전개방향이 비방향적이며 패턴이 불

규칙적으로 반복되거나 단독으로 배치되는 경우도 있었다. 그리고 기하학 문양의 모티프인 스트라이프와 도트 문양 등이 규칙적으로 배치되었으나 상·하의에 색채, 폭과 굵기 등의 크기에 변화를 준 것도 나타나 다양한 코디네이션이 가능한 의상들이 등장하였다.

이러한 특징을 1960년대 단순한 의상 실루엣이 유사하게 나타난 디자이너의 작품들에서 기하학 문양이 규칙적인 부분 반복으로 나타나게 된 것을 살펴 보았다.

1960년대 초반 스포티브 룩(Sportive look)이 패션에서 많이 선보였다. 패션용어로 스포티브라고 하는 것은 드레시와 반대로 경쾌하고 인포멀한 느낌의 복식을 말한다. 그러나 스포티브 룩은 스포티브와는 다른 의미로 노동자의 작업복이나 스포츠복 등의 형식과 그와 같은 감각을 받아들여서 하이패션으로 구성했을 경우를 스포티브 룩이라고 한다. 1963년 스트리트 스타일에 나타난 스포티브 룩의 형식을 받아들인 <그림 7>⁴⁸⁾은 판탈롱 스타일의 단순한 니트 셔츠와 팬츠의 모습을 볼 수 있다. 이처럼 단순한 의상 실루엣을 돋보이게 하기 위해 기하학 문양 중 규칙적인 스트라이프 문양을 선택하였는데 폭이 다른 선을 사용하였고, 선의 굵기에 따른 배열 방식, 소매와 몸판, 넥라인 칼라의 선의 방향을 다르게 배치하여 스트리트 패션에 걸맞은 활동성을 보여준다.

미술과 패션이 접목된 대표적인 작품인 <그림 8>⁴⁹⁾은 이브 생 로랑의 1965년 몬드리안 풍의 디자인이다. 오피트 룩으로 호평 받았으며, H라인의 단순한 실루엣에 당시 일반적으로 쇼크 컬러로 불리는

강렬한 색과 배색의 몬드리안의 1930년대 작품 '빨강, 파랑, 노랑의 구성'작품과의 결합은 흥미롭다. 수평선과 수직선, 정사각형과 직사각형의 순수 기하학적 형태의 화면 구성 특징으로 직선으로 떨어지는 실루엣이 마치 캔버스처럼 보이는 효과를 준다. 또한 선과 색의 배열, 범위, 방향을 그림과 같이 혹은 다양하게 구분하여 선보였으며 이러한 규칙적인 부분 반복들이 재미있게 표현되었다. 이는 큰 무늬와 강렬한 색상을 활용한 젊고 화려한 느낌과 스포티브한 이미지를 주기 위함으로 단순한 의상 실루엣이기에 가능하다. 1965년 앙드레 쿠레주의 <그림 9>⁵⁰⁾는 단순한 실루엣의 규칙적인 반복된 기하학 문양같이 보이지만, 자세히 들여다보면 리본의 폭과 색을 이용한 부분적인 변화된 반복을 찾을 수 있다. 같은 소재 핑크와 화이트 리본으로 짠 미니 원피스와 볼레로다. 이 의상의 경우 직선의 단순한 H라인의 실루엣으로 인해 작은 체크의 반복을 표현하여 안정되고 차분한 이미지가 표출된다.

피에르 가르맹은 1965년 작품 <그림 10>⁵¹⁾은 규칙 없이 산만한 문양을 만들어 패션에 접목한 것으로 기호, 문자, 숫자, 그라피토들을 명확하게 프린트하여 단순한 실루엣에 덧입혔다. 또한 그의 1966년 작품 <그림 11>⁵²⁾은 코스모폴 룩으로 헤드 웨어 등으로 마치 우주복과 헬멧을 연상케 하고 원피스 전체에 기하학 문양을 대담하게 표현해 우주시대의 감각을 잘 나타내고 있다. 이 두 작품의 특징은 모두 기하학 문양의 조각을 불규칙적으로 반복시켜 배치한 것으로 A라인과 H라인의 단순한 실루엣을 돋보이게 하기 위해 유희적으로 표현한 것이다. <그림 12>⁵³⁾는

<표 2> 1960년대 의상 실루엣에 따른 직물문양

구분	특징	대표 디자이너
◆규칙적인 전면 반복에 의한 기하학 문양	-도형을 짜 맞추어 이루어졌으며 거기에는 일정한 합리적인 규칙성이 나타남. -모티프를 한 방향이나 상하방향으로 정돈된 두 방향으로 전개하여 사물의 특징을 양식화하여 명확하게 표현.	▶루디 건릭, 앙드레 쿠레주, 파코 라반, 메리 퀴트, 미소니, 피에르 가르맹, 이브 생 로랑, 에밀리오 푸치.
◆규칙적인 부분 반복에 의한 기하학 문양	-규칙적인 기하학 문양을 하나의 작은 형태로 보고 이 형태를 색상, 배치, 전개방향 등 일부분에 변화를 주어 나타냄. -문양 조각을 배치함에 있어서 전개방향이 비방향적, 패턴이 불규칙적으로 반복, 단독으로 배치.	

에밀리오 푸치(Emilio Pucci)의 1966년 오피아트 패턴의 보트 넥 드레스이다. 명확하고 화려한 색상의 기하학적인 도형들의 산발적인 배열과 프린트가 특징으로 몸 전체를 감싸는 슬림한 아워 글래스 실루엣에 적합한 문양의 사용으로 당시 패션계에서 인정을 받았다.

〈표 2〉는 1960년대 의상 실루엣에 따른 직물문양의 특징 및 대표 디자이너에 대해 요약·정리한 것이다.

V. 결론

본 연구는 1960년대 기하학 문양이 의상 실루엣에 따라 다르게 나타나는 것을 알아봄으로써 의상 실루엣이 직물의 문양디자인에 미치는 영향을 살펴보았다.

1960년대 여성복은 세계가 새로운 창조력과 역동적인 발전을 이루면서 젊은 세대가 소비자의 폭 넓은 층을 차지하며 활동적이고 단순한 스타일로 스커트길이가 짧아지고 몸에 꼭 맞는 슬림 라인에 디테일이 적은 기능적인 단순한 실루엣이 인기를 모았다.

1960년대 전반적인 분야에서 단순한 실루엣이 큰 인기를 끌면서 밝은 컬러, 그래픽 패턴, 특수 소재 등과 같은 요소들이 패션에 영향을 주었다. 특히 강렬한 색의 추상적이고 대담한 패턴의 텍스타일이 증가했고, 패턴은 점점 시각적으로 형상화되어 추상적 패턴, 오피아트, 팝아트, 미니멀리즘의 영향을 받은 디자인이 많아졌다.

이와 같은 직물문양은 그들을 둘러싸고 있는 만물과 눈의 착각을 통해 리듬감 있는 입체적 조형미를 느끼게 하는 것으로 기하학적인 패턴이 일정한 간격으로 이어진 것이 특징이었다. 이에 1960년대 직물문양 디자인을 기하학 문양으로 선정하여 모티브를 전개하는 방향과 반복여부와 같은 모티브 배치방식에 따라 분류하였다.

첫째, 규칙적인 전면 반복에 의한 기하학문양은 직선을 기본요소로 하는 평행선, 격자, 십자, 지그재그, 메안더, 곡선에 의한 파도형, 나선, 동심원 그리고 삼각, 사각, 마름모꼴 등의 도형을 짜 맞추어 이루어졌으며 거기에는 일정한 합리적인 규칙성이 나

타났다. 이러한 모티브를 한 방향이나 상하방향으로 정돈된 두 방향으로 전개하여 사물의 특징을 양식화하여 명확하게 표현하였다.

둘째, 규칙적인 부분 반복에 의한 기하학문양 패턴은 규칙적인 기하학 문양을 하나의 작은 형태로 보고 이 형태를 색상, 배치, 전개방향 등 일부분에 변화를 주어 규칙성이 있으나 전체를 이루는 일부 범위일 뿐이다. 이는 20세기 초에는 미술사조에서 시작된 추상적인 비재현적인 문양과 큐비즘의 영향을 받은 아방가르드 화가들에 의해 시작된 기하학적 추상문양 패턴의 영향으로 1960년대 더욱 증가한 것으로 여겨진다. 또한 단순한 실루엣의 전면에 문양의 조각을 배치함에 있어서 전개방향이 비방향적이며 패턴이 불규칙적으로 반복되거나 단독으로 배치되어 있다.

이상에서 나타난 표현방법과 배열방식은 20세기 전반적인 기하학 문양의 특징 중 활동적이고 단순한 스타일로 스커트길이가 짧아지고 몸에 꼭 맞는 슬림 라인과 디테일이 적은 기능적인 단순한 실루엣이 주를 이뤘던 1960년대만의 차별화된 것이었다.

본 연구는 1960년대 의상 실루엣이 직물문양에 미치는 영향을 분석하였으며, 1960년을 대표하는 디자이너 의상과 서양여성들의 사교모임, 야외활동 사진을 통해 살펴보았다. 1960년대 뿐 만 아니라 20세기 각 시대마다 나타난 의상 실루엣이 직물문양에 미치는 영향이 후속연구로 이뤄진다면 21세기 다양한 의상 실루엣과 직물문양 등 패션디자인 개발 분야에서 활용할 수 있는 의미 있는 결과가 도출되리라 예상된다.

참고문헌

- 1) Mendes, Valerie, De La Haye, Amy (2003), *20세기 패션*, 김정은 역, 서울: 시공사, pp. 172-209.
- 2) 현대패션100년편찬위원회 (2002), *현대패션 1900-2000*, 서울: 교문사, p. 210.
- 3) 채금석 (2007), *세계패션의 흐름*, 파주: 지구문화사, pp. 165-166.
- 4) 한국학중앙연구원 (2009), 한국민족문화대백과, “냉정 체제 [The Cold War System, 冷戰體制]”, 자료검색일 2012. 2. 9, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=571987>

- 5) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 210.
Lehnert, Gertrud (2005), *패션 -한눈에 보는 흥미로운 패션의 세계-*, 박수진 역, 서울: 예경, p. 154.
- 6) 서지민 (2009), 자카드직물디자인 트렌드 분석 연구 -어패럴직물을 중심으로-, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p. 34.
- 7) 정현숙 (2004), 1920년대와 1960년대의 패션에 나타난 유사성에 관한 연구, *복식문화연구*, 12(2), p. 229.
- 8) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 210.
서지민, *op. cit.*, p. 34.
- 9) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 211.
- 10) 정현숙, *op. cit.*, p. 229.
- 11) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 213.
- 12) Gerda Buxbaum (1999), *Icons of Fashion*, New York: Prestel, p. 89.
- 13) 정현숙, *op. cit.*, p. 231.
유현정 (2009), 20세기 서양 패션에 나타난 문양 이미지 -문양의 이미지에 대한 연구[II]-, *복식*, 59(5), p. 76.
- 14) Valerie Mendes, Amy de la Haye (1999), *20th Century Fashion*, London: Thames & Hudson (T & H), pp. 179-180.
- 15) 서지민, *op. cit.*, p. 35.
- 16) 정현숙, *op. cit.*, p. 231.
- 17) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 217.
- 18) 서지민, *op. cit.*, p. 35.
- 19) 전혜정 (2007), *현대패션 & 디자이너*, 서울: 신정, p. 135.
- 20) 서지민, *op. cit.*, p. 37.
- 21) Phyllis Tuchman (1977), *Minimalism and Response*, New York: Art Forum, p. 27.
- 22) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 215.
- 23) 채금석, *op. cit.*, p. 166.
- 24) 동아출판위원회 (1982), *동아 대백과사전 제6권*, 서울: 동아출판사, p. 274.
- 25) 이영수 (2006), 기하학적 패턴을 응용한 가구 디자인에 관한 연구, 동의대학교 대학원 석사학위논문, pp. 3-7.
- 26) 이지혜 (2004), 기하학적 형태를 이용한 도제벽거울디자인에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p. 12.
- 27) 양유정, 오연옥, 백은영 (2008), 패션 컬렉션에 나타난 기하학 패턴에 관한 연구, *기초조형학연구*, 9(5), p. 307.
- 28) *Ibid.*, p. 307.
- 29) *Ibid.*
- 30) 최옥수 (2006), 20세기 초 패션에 나타난 직물문양의 예술적 특성에 관한 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문, p. 26.
- 31) 백경진 (2011), CAD 프로그램을 이용한 기하학문양의 직물조직 패턴설계, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 21.
- 32) 김선영 (2009), 현대패션에 나타난 도트문양의 표현유형과 특성에 관한 연구, *복식*, 59(4), p. 44.
- 33) 백경진, *op. cit.*, pp. 22-23.
- 34) 문주영 (2010), 스트라이프 문양과 의복스타일에 따른 이미지 차이와 포지셔닝 연구, *한국의류산업학회지*, 12(1), p. 2.
- 35) 백경진, *op. cit.*, pp. 24-25.
- 36) 이지혜, *op. cit.*, p. 15.
- 37) 백경진, *op. cit.*, pp. 26-28.
- 38) Valerie Steele (1997), *Fifty years of fashion -New look to Now-*, New York: Yale University press, p. 72.
- 39) *Ibid.*, p. 72.
- 40) Francois Boucher (1996), *A history of costume in the west*, London: Thames & Hudson (T & H), p. 426.
- 41) *Ibid.*, p. 426.
- 42) 채금석, *op. cit.*, p. 177.
- 43) 라사라교육개발원 (2000), *20세기 유행의 변천사*, 서울: 라사라패션정보, p. 38.
- 44) "네이버캐스트", 자료검색일 2012. 1. 12, <http://naver.cast.naver.com>
- 45) Valerie Mendes, Amy de la Haye, *op. cit.*, p. 179.
- 46) *Ibid.*, p. 223.
- 47) 양숙향 (2006), *패션 20세기*, 서울: 교학연구사, p. 166.
- 48) 삼성디자인넷, "fashion source book", 자료검색일 2012. 1. 6, <http://www.samsungdesign.net/>
- 49) Francois Boucher, *op. cit.*, p. 429.
- 50) 삼성디자인넷, "20세기 모드의 역사", 자료검색일 2012. 1. 6, <http://www.samsungdesign.net/>
- 51) 삼성디자인넷, 자료검색일 2012. 1. 9, <http://www.samsungdesign.net/>
- 52) 현대패션100년편찬위원회, *op. cit.*, p. 216.
- 53) 삼성디자인넷, 자료검색일 2012. 1. 13, <http://www.samsungdesign.net/>