

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.3.605>

JCCT 2024–5–68

폐의류의 해체와 재조합을 통한 업사이클링 패션디자인 개발

Development of Upcycling Fashion Design through Demolition and Recombination of Waste Clothing

정희경*, 허정선**

Jeong Huigyeong*, Huh Jungsun**

요약 본 연구는 패션 산업에서 업사이클링에 대한 관심이 증가함에 따라 대량 생산과 패스트 패션으로 인한 환경 파괴에 대한 우려가 커지고 있는 상황에서 진행되었다. 환경 윤리적 측면을 강조하며, 전통적인 업사이클링 개념을 넘어서 새로운 표현 방법을 도입하는 것을 목표로 하고 있다. 특히 기존 의류의 위치, 기능 및 역할을 변경하여 새로운 업사이클링 패션디자인을 제안한다. 작품제작의 타겟은 20대와 30대 여성을 대상으로 하며, 여러 재료와 자주 버려지는 의류 등을 활용하여 다양한 표현을 제공한다. 이를 통해 환경적 책임을 다하면서도 창의적인 디자인을 구현하는 디자인 개발에 도움이 될 것을 기대한다.

주요어 : 업사이클링, 환경 지속가능성, 패스트 패션 산업, 고차원 의복 디자인, 윤리적 패션

Abstract The study explores the growing interest in up-cycling within the fashion industry, driven by concerns over environmental degradation caused by mass production and fast fashion. Emphasizing the ethical dimension, the research focuses on recombination processes. Departing from traditional up-cycling concepts, the study introduces new expression methods by altering the position, function, and role of clothes. The target audience is women in their 20s and 30s, with the designs incorporating various materials and re-purposing frequently discarded items like jackets, suits, jeans, and bags. The goal is to offer diverse expressions of uphigh-dimensional clothing designs using waste material dismantling and recycled clothing while addressing environmental responsibility in fashion design.

Key words : up-cycling, environmental sustainability, fast fashion industry, high-dimensional clothing design, ethical fashion

*정희원, 경북대학교 대학원 디지털패션학과 석사과정 (제1저자)Received: March 16, 2024 / Revised: April 1, 2024

**정희원, 경북대학교 섬유패션디자인학부 패션디자인전공 교수Accepted: April 25, 2024

(교신저자)

**Corresponding Author: jshuh77@naver.com

접수일: 2024년 3월 16일, 수정완료일: 2024년 4월 1일

Dept. of Fashion Design, Kyungpook National Univ, Korea

게재확정일: 2024년 4월 25일

I. 서 론

21세기는 경제성장과 대량생산, 무분별한 소비로 인해 환경오염과 자원고갈 문제가 심각해졌다. 이에 따라 경제발전과 환경보호를 연계한 개발의 필요성이 대두되고, 패션산업에서도 업사이클링에 관한 관심이 증가하고 있다. 특히 패스트 패션산업의 급성장은 환경악화와 비윤리적 공정 문제를 초래하여 패션디자인 분야에서의 환경 책임과 역할이 강조되고 있다. 이에 대한 해결을 위한 노력이 다방면으로 진행되고 있으며, 폐재료의 해체와 재조합을 통한 고차원적인 의복 디자인연구가 필요하다. 과거의 의류 재활용은 환경보호와 지속가능한 생산 방식을 위한 중요한 요소로 간주하지만, 기존의 재활용 방식은 몇 가지 주요한 문제점을 갖고 있다. 첫째, 재활용 과정에서 의류의 품질이 저하되어 재생된 의류의 수명이 단축될 수 있고, 원래의 색상과 디자인을 완벽하게 재현하기 어려운 예도 있다. 둘째, 초기 투자 비용이 많이 들고, 경제적 효율성이 부족하여, 재활용된 의류의 가치가 원료를 새로 구매하는 것보다 낮을 수 있다. 셋째, 재활용 과정에서 많은 에너지와 자원이 소모되며, 환경에 해로운 화학물질이 배출될 가능성도 있다. 마지막으로, 소비자들의 재활용에 대한 인식과 정보가 부족하여 지속 가능한 의류 선택이 어려울 수 있다. 이러한 문제점들을 근거로, 지속할 수 있고 효율적인 의류 재활용을 위한 새로운 접근 방식과 기술의 필요성이 대두되고 있다. 본 연구는 다양한 폐재료를 혼합하거나 독창적으로 조합하여 디자인하는 것을 목표로 한다. 기존 의복의 위치와 기능을 변화시켜 새로운 표현 방법을 모색하고, 디자인에 경쟁력 있는 가치를 부여하여 의복의 상업적 부가 가치를 창출하고자 한다. 본 연구는 이론적 배경으로 업사이클링 패션디자인에 대한 문헌을 토대로 디자인 관점으로 고찰하여 그 개념과 기원을 살펴보고 특성에 대해 정리하였으며, 현대에서 업사이클링 의복의 사례가 되는 작품의 실물 자료사진을 수집하여 유형별로 분석하였다. 또한 본 연구의 작품 제작에 기본이 되는 해체와 재조합 기법에 관한 이론적 고찰과 현대 복식에 적용된 사례를 수집하여 분석한 결과를 기준으로 4벌의 작품을 제작하였다. 작품 제작에 있어 재조합하는 과정에서 의복의 위치와 기능 및 역할을 반전시키거나 변형하는 것을 중심으로 디자인에 적용하였다. 작품은 기존의 앞과 뒤, 위와 아래 등 위치 전위 중심의 디자인 1점, 기능 및 역할의 변화 중심의 디자인 1점, 의복 구조 변화 중심의 디자인 1점, 의복의 용도 변형 중심의 디자인 1점으로 구성하였으며 각 각의 디자인에는 다른 폐

자재들과 기법들도 함께 사용되었다. 작품 제작을 통해 업사이클링 의복의 다양한 표현을 시도해 보고자 하였다. 작품 디자인은 20~30대 여성을 대상으로 하여, 소재는 첫째, 여러 소재와 합성되어 부착하는 데 있어서 변형 후에도 형태를 유지할 수 있도록 힘이 있고, 둘째, 기능이 변화되어도 불필요한 끝단 처리나 마감을 최소화하기 위해 재봉이 쉬우며, 셋째, 가장 흔히 버려지는 폐의류 중 재킷과 정장 세트, 청바지, 가방 등을 사용하여 작품을 제작하였다.

II. 이론적 배경

1. 업사이클링 패션디자인 개념

업사이클링 패션디자인은 현대사회의 산업발달로 인한 대량 생산과 무책임한 소비로 발생한 폐기물 문제에 대한 해결책으로 주목받고 있는 개념이다. 이는 발생한 환경오염은 인간의 삶의 질을 위협하며, 따라서 지속 가능한 대안이 필요한 시대적 요구에 부응하기 위해 업사이클링이 각광받고 있다. 업사이클링이란, 독일기업 주식회사(Pliz GmbH) 필츠의 라이너 필츠(Reiner Pilz)가 1994년에 처음 사용한 용어로, 리사이클링과 달리 쓰레기를 감소시키고 환경에 악영향을 최소화하는 것을 목표로 한다. 이 개념은 군터 파울리(Gunter Pauli)와 요한네스 F. 하르츠 케메이어(Johannes F. Hartkemeyer)의 저서 'Upcycling'을 통해 대중에게 알려지면서 친환경 패러다임의 중요한 요소로 자리매김하게 되었다.

2. 업사이클링 패션디자인 특성

본 연구에서는 업사이클링 패션디자인의 특성을 탐구하기 위해 선행 연구를 분석한 결과, 다양한 유형이 도출되었다. Jung, S., & Kim, W. S. (2015)에 따르면, 국내의 업사이클링 기업은 사회적 기업, 파생 기업, 소규모 공방으로 구분되며, 각각 소비자를 통한 수익 창출과 사회적 문제 해결, 환경 문제 개선 등의 목적을 가지고 활동하고 있다고 구분했다. Lee, I-H, Chung, H-S & Cho, S-J., (2017)은 폐플라스틱을 활용한 3D프린터의 기술 개발을 통해 자원 선순환 체계에서의 새로운 가치사슬을 제공할 것으로 분석하였다. 또한, Shin and Kim(2018)은 업사이클링의 유형을 재사용성, 재구성, 재가용성으로 분류하였다. Yu and Chun(2020)은 리디자인(redesign), 리컨스트럭션(reconstruction), 핸드크래프트(handcraft) 등의 기법적 유형으로 분류하였다. Shu and Choi(2021)는 업사이클링 패션디자인을 과거와 현

대적 시점으로 분류하였으며, Hong(2023)은 환경성, 심미성, 독창성, 가용성, 경제성의 다섯 가지 특성으로 정의하였다. 특히 환경성은 가장 중요한 요소로 강조되며, 심미성은 디자이너의 가치와 감성을 반영한다. 독창성은 재료의 창의적 활용을 강조하며, 기술적 혁신과 디지털화는 최신 기술을 활용한 디자인에 주목한다고 설명했다. Kyung, H. S., & Cha M. K. (2023)은 콜라보레이션을 통한 업사이클링 결과물이 제품 적합성에 따라 참여 의도에 유익한 결과를 미친다는 결과를 도출하였으며, Kim, M. (2023)은 Texpro와 3D CLO 프로그램을 활용한 연구를 제안했다. 이와 같은 분석을 통해, 업사이클링 패션디자인은 지속가능성, 창의적 다양성, 소비자 참여와 인식, 기술혁신과 디지털화 등의 특성을 갖추고 있음을 확인할 수 있다. 본 연구는 업사이클링 디자인의 아트적 접근과 창의적 활용을 중심으로 폐의류의 잠재력을 최대한 발휘하는 디자인 전략과 프로세스를 제시한 사례가 부족한 실정임을 알 수 있다. 이를 통해 호나경적 지속가능성과 아트적 가치를 동시에 추구하는 디자인 방향성을 제시하였으며, 업사이클링 패션디자인 분야의 새로운 가능성을 열어놓고자 한다.

3. 현대패션에 나타난 업사이클링 패션디자인 사례

1) 재활용 합성섬유 사용 브랜드 사례



그림 1.
이콜프
Figure 1.
Ecoalf

<https://ecoalf.com/>



그림 2.
크리스토퍼 래번
Figure 2.
Christopher Raeburn

<https://www.raeburndesign.co.uk/>



그림 3.
걸프랜드 콜렉티브
Figure 3.
Girlfriend Collective

<https://www.raeburndesign.co.uk/>

스페인의 이콜프(Ecoalf)는 지속가능성을 강조하는 패션 브랜드로, 재생 소재를 이용하여 제품을 제작하고 있다. 특히, "Upcycling the Oceans" 프로젝트는 해양 환경 문제에 대응하기 위해 해양에서 수집된 플라스틱 폐기물을 재활용하여 환경친화적인 제품을 제조하는 데 중점을 두고 있다. 그림1은 그 예시이다. 영국의 패션 디자이너 크리스토퍼 래번(Christopher Raeburn)은 "Remade in England" 프로젝트를 통해 사용된 군용품을 재활용하여 현대적이고 감각적인 디자인의 제품을 제작한다. 그림2의 제품은 그러한 노력의 하나로, 환경보호와 재활용을 주요 가치로 삼아 생산된 제품 중 하나이다. 걸프랜드 콜렉티브(Girlfriend Collective)는 페플라스틱을 재활용하여 스포츠웨어와 레저웨어를 제조하는 패션브랜드이다. 그림3의 제품은 페플라

스틱을 재활용한 폴리에스터 및 스판덱스 혼방 소재로 만들어졌으며, 환경 친화 제품을 제작하는 것을 목표로 하고 있다.

2) 재생 프로세스를 활용한 브랜드 사례



그림 4.
매종 마르지엘라
2020년 f/w 컬렉션
Figure 4.
Masion MArgiela 2020
f/w collection

<https://www.vogue.co.uk/>



그림 5.
아일린 피셔
리뉴
Figure 5.
Eileen Fisher Renew

<https://www.eileenfisher.com/>



그림 6.
파타고니아
리크래프트
Figure 6.
Patagonia
Recrafted

<https://www.patagonia.com/>

매종 마르지엘라(Masion Margiela)는 "Recicla" 컬렉션을 통해 업사이클링을 강조하여 환경적 영향을 최소화하고 슬로 패션을 장려한다. 그림5와 같이 이 컬렉션은 전통적인 소재 대신 재활용 가능한 제품과 소재를 활용하여 새로운 디자인을 선보이며, 환경보호의 중요성을 강조했다. 특히, 레플리나(Replica) 개념을 확장하여 다양한 소재와 디자인을 보여주고 있다. 아일린 피셔(Eileen Fisher)는 Renew 프로그램을 통해 사용된 의류를 재활용하여 그림6과 같은 지속 가능한 제품을 생산하고 있으며, 이를 통해 회사의 사회적 책임과 환경적 비즈니스 모델을 강조하고 있다. 유기농 소재와 재활용 소재를 적절히 섞어 사용하여 환경친화적인 제품을 선보이고 있으며, 소비자에게 환경보호의 중요성을 알리고 있다. 파타고니아(Patagonia)는 "Recrafted" 프로그램을 통해 재활용된 제품을 만들어 업사이클링 제품 생산에 주력하고 있다. 이 프로그램은 그림 7처럼 폐의류를 재구성하여 새로운 제품을 제작하고 있으며, 업사이클링과 제품 재활용과 같은 환경적 메시지를 강조하여 지속할 수 있는 패션산업을 선고하고 있다.

3) 업사이클링 브랜드의 디자인 개발 사례분석



그림 7.
리/던
Figure 7.
Re/DONE I

<https://shopredone.com/>



그림 8.
레; 코드
Figure 8.
Re:Code

<https://www.kolonmall.com/>



그림9.
팡파레
Figure 9.
Fare

<https://fanfarelabel.com/>

리/던(RE/DONE)은 사용된 청바지를 업사이클링하여 독특한 제품을 제작하고 있다. 브랜드의 업사이클링 과정은

청바지 수집 및 선별한 후 디자이너를 통한 해체와 재조합으로 새로운 제품의 제작으로 이어지며, 이를 통해 그림8과 같이 자원을 최대한 활용하고 환경 부담을 줄이고 있다. 레:코드(Re:Code)는 업사이클링을 통해 버려지는 의류를 가지 있는 제품으로 변화시키고 있다. 그림9는 버려진 재고를 창의적으로 재조합한 새로운 디자인이며, 지속 가능한 소비 문화를 선도하고자 노력하고 있다. 특히, 재생할 수 있는 소재를 사용하고 제품의 수명주기를 고려하여 환경적 책임 또한 강조하고 있다. 팡파레(Fanfare)는 업사이클링과 빈티지 컬렉션을 이용하는 업사이클링 브랜드이다. 데님을 중심으로 한 제품은 수작업으로 제작되어 환경적 책임과 품질을 고려한다. 또한, 제품의 수명주기를 고려한 제로웨이스트 라이프스타일을 실현하고 지역사회와의 협력을 강조하고 있다. 위의 사례분석을 통해 드러나는 업사이클링 패션의 창의성과 지속가능성은 고차원적인 디자인 개발의 필요성을 강조한다. 해체와 재조합을 통한 디자인은 기존 소재의 새로운 가치와 잠재력을 발견하는 과정으로, 환경보호와 창의성을 동시에 추구하는 차세대 디자인 접근 방식을 제시한다. 이러한 접근 방식을 통해 업사이클링 패션은 미래 지속 가능한 패션산업과 창의적 디자인의 발전을 위한 역할을 하고 있다. 이에 따라, 업사이클링 패션에 대한 깊은 이해를 바탕으로 하는 디자인연구가 필요한 실정이다.

III. 작품 제작

1. 제작 의도

업사이클링 패션디자인은 다양한 기법을 통해 조형미와 표현 방법을 새롭게 다루는 추세이며, 현대의 사회적 환경, 윤리, 기능성에 관한 관심 증가와 함께 새로운 기술의 도입으로 더욱 다채로워지고 있다. 따라서 본 연구는 업사이클링 패션디자인을 통해 복식의 다양한 조형적 표현 방식과 가능성을 모색하고, 기존 의복의 역할과 기능에서 벗어나는 등의 컨셉을 조화시킴으로써 심미적 고찰에 부합하고자 했다. 또한, 선행 연구의 단순한 재사용 개념을 벗어나 여러 소재의 혼합과 결합을 통해 독창적인 조합과 새로운 착용감을 제공하는 의복을 디자인하여, 새로운 표현 방법을 제시하고 또 나아가 디자인에 경쟁력 있는 가치를 부여하고 의복의 상업적 부가가치 창출과 표현 영역의 확대를 목적으로 한다. 이에 본 연구는 현대의 환경적, 윤리적 사상에 부합될 수 있는 지속할 수 있는 업사이클링 복식을 디자인하였으며, 이론적 고찰을 통해 분류된 업사이클링의

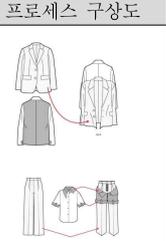
여러 유형을 적절히 혼합하여 제작하였으며 표현 방법에 있어서는 특히나 의복의 기능이 반전되거나 변화되고 위치를 전위시키는 컨셉을 추가하여 현대의 독창적인 업사이클링 기법을 중심으로 연구하여 도입하였다.

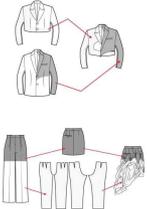
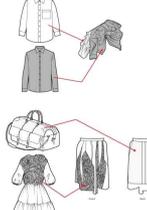
2. 제작 방법

작품 제작에 있어서 의복의 기능과 역할의 반전 및 변화와 위치를 전위시키는 컨셉은 재킷, 팬츠, 셔츠를 중심으로 디자인에 적용하였다. 작품은 의복의 앞과 뒤, 위와 아래 등 위치 전위 중심의 디자인 2점, 기능 및 역할의 변화 중심의 디자인 2점으로 총 4벌로 구성하였으며, 20~30대 여성을 대상으로 하는 디자인으로 각 각의 디자인에는 다른 폐자재들과 기법들도 함께 혼합되어 사용되었다. 작품은 의복의 기능을 변화시키는 유형과 의복을 해체하여 역할이 변형되는 유형을 혼합하여 표현하였다. 또한 기존 부자재의 기능을 최대한 활용하고자 하였으며, 최소한의 봉제 방법으로 또 다른 폐자재와 폐원단이 발생하지 않도록 주의하였다. 작품의 소재로는 첫째로, 여러 소재와 합성되어 부착될 때 형태를 유지할 수 있는 강도가 있고, 둘째로, 변형된 기능에도 재봉이 쉬우며 끝단 처리나 마감을 최소화할 수 있는 특성을 갖춘 소재를 선택하였다. 마지막으로, 일반적으로 버려지는 재킷과 정장 세트, 청바지, 가방 등의 폐의류를 주로 활용하였다. 각 작품은 해체 및 재조합 과정에서 발생하는 투박한 재단 라인과 기능상 손상된 부분을 보완하기 위해 바이어스 테이프 및 기존 의복의 부속품을 적극 활용하였다. 이와 동시에 기존 의복의 심미성을 유지하며, 위치가 반전되는 과정에서 필요한 치수만큼 원단을 추가하거나 감소시켜 완성도를 높이고자 하였다. 색체에 있어서는 베이지 계열의 저채도 색채를 사용함으로써 부드럽고 자연스러운 분위기를 연출하고자 하였으며 부분적으로 배색의 효과를 줌과 동시에 다른 폐자재, 원단이 연결되었을 때도 어울릴 수 있도록 브라운을 기본적으로 사용하였다. <표1 참조>

표 1. 작품 기획 표

Table 1. design project table

번호	폐 소재	컨셉	프로세스 구상도	일러스트
I	여성용 재킷 1벌, 남성용 재킷 1벌, 셔츠 1벌, 팬츠 1벌	의복 위치 융합		

II	여성용 재킷 2벌, 팬츠 2벌	의복 기능 변화		
III	여성용 코트 1벌, 청바지 2벌	의복 구조 전위		
IV	남성용 셔츠 2벌, 여성용 원피스 1벌, 위켄드 백 1개	의복 용도 변형		

3. 작품 및 해석

작품 I 에서는 앞쪽에 자리해야 하는 재킷을 등 뒤쪽으로 배치하고 셔츠의 칼라 부분이 팬츠의 상단 부분에 재조립된 의복의 위치가 전환된 유형의 작품이다. 전통적인 여성 재킷을 테일러드 재킷의 후면에 배치하여 독특한 실루엣으로 제작했다. 그뿐만 아니라, 남성 셔츠의 칼라와 소매 부분을 해체하고 이를 팬츠의 상단에 다시 조합함으로써 새로운 창작의 형태를 창조하고자 했다. 모델의 워킹 동작에 따라 뒤쪽에 부착된 재킷이 좌우로 흔들리면서 시선을 사로잡는 연출을 의도했고, 남성 재킷은 여성의 체형에 맞게 재조정되었으며, 남성 팬츠는 여성용 슬랙스로 리메이크했다. 이 과정에서 팬츠 앞부분에 두 개의 다트를 추가하여 라인을 조절함으로써 섬세한 디테일을 갖추게 되었다. 이러한 변형은 작품의 창의성과 예술적인 비전을 강조하며, 전통적인 의류 디자인에 새로운 시각을 제시되기를 목적으로 제작되었다. 작품 II 는 재킷의 좌우가 합쳐지고 팬츠가 스커트로 리디자인되고, 장식 리플로 바뀌는 등 의복 기능 변화에 집중된 유형의 작품이다. 두 개의 여성 재킷을 활용하여 독특하게 디자인된 작품을 제작했다. 특히, 각 재킷의 특징적인 칼라를 강조하기 위해 곡선으로 재단한 것이 주목할 만한 포인트이다. 재킷의 여밈 부분이 둥근 곡선 아웃라인을 따라 비어 있어 독특한 시각적 효과를 창출하고자 했다. 두 개의 서로 다

른 색상을 가진 재킷을 조합하여 새로운 재킷으로 제작한 구조적인 디자인적 특징을 띠고 있다. 여성 정장용 슬랙스 두 벌을 활용한 하의는 창의적인 변형이 돋보이는 디자인이다. 하나의 바지는 옆선을 강조한 스커트로 리메이크되어, 뒷주머니와 앞주머니가 각각 모델 정면의 오른쪽과 왼쪽에 배치된 모습을 확인 할 수 있다. 또 다른 바지는 완전히 분해하고 해체하여, 원형을 유지한 채로 스커트 앞부분에 드레이핑 하여 입체적이고 구조적인 장식을 추가했다. 바지의 패턴과 리프한 아웃라인을 그대로 드러내기 위해 분해된 바지의 원형이 폐 부자재로 만든 가방 고리로 연결된 직접적인 디자인으로 더해진 이러한 장식은 환경에 대한 메시지를 시각화하여 간접적으로 전달하고자 했다. 작품 III 은 여성용 코트의 소매 부분을 점퍼의 어깨 부분으로 사용하고, 청바지의 뒷주머니를 앞가슴을 중심으로 배치하여 재조립한 구조가 전위된 유형의 작품이다. 이 작품에서는 청바지의 뒷면에 있는 두 개의 지퍼가 그대로 유지되어 점퍼의 앞판에 배치된 특이한 구조를 확인 할 수 있다. 또한 코트의 특유한 소재감과 어울리도록 탈색을 통해 색상을 조절했다. 이 작품에서는 코트의 양장지와 청바지의 데님 소재가 조합되어 캐주얼한 분위기의 점퍼로 재해석했다. 이를 통해 전통적인 코트와 청바지의 경계를 모호하게 만들면서도 새로운 스타일을 창조했다. 이러한 디자인은 의상의 재료와 형태를 혁신적으로 결합하여 착용자에게도 독특하고 도전적인 경험을 제공하고자 한다. 작품 IV 는 남성용 셔츠 2벌을 좌우로 나누어 그대로 드레이핑 한 블라우스 상의와 위켄드 백의 상단 가죽 부분과 원피스의 장식 덧단을 혼합하여 제작된 고어드스커트로 구성된 의복의 용도가 변형된 유형의 작품이다. 남성 셔츠 두 벌을 드레이핑 하여 새로운 아트웨어 의상을 제작한 작품이다. 두 셔츠는 최소한의 봉제로 연결하여 원단의 무게에 따라 자연스럽게 흐르는 형태를 나타내고 있다. 셔츠의 원형이 그대로 드러나는 독특한 실루엣을 형성하고 있는데, 특히나 모델의 왼쪽 어깨와 가슴선을 따라 흰 셔츠의 칼라가 그대로 돋보이며, 두 셔츠는 본연의 단추로만 연결되어 재단과 요철 그리고 봉제의 과정을 최소한으로 의도하여 제작했다. 또한 하의가 가방에서 나온 굵고 넓은 지퍼들을 분해하여 그대로 활용했는데, 이는 실제로 지퍼를 열었을 때 드러나는 독특한 장식이 포인트이다. 또한, 스커트의 뒷면에는 가방의 상단 면이 그대로 드러나며, 지퍼를 열었을 때와 닫았을 때의 두 가지 연출이 가능한 디자인으로 업사이클링의 의미를 강조하고자 했다. 이 작품은 자연스러운 드레이핑과 재료의 다양한 활용을 통해 환경 측

면으로 의식된 경험을 제공할 수 있도록 제작했다. <표2 참조>

표 2. 제작 작품의 사진과 설명
Table 2. Photographs and descriptions of the production

번호	작품 사진	작품 설명
I		작품 구성: 테일러드 재킷(tailored jacket), 팬츠(pants)
		컨셉: 의복 위치융합
		색상: dark brown, brown, pink
		앞쪽에 자리해야 하는 재킷을 등 뒤 쪽으로 배치하고 셔츠의 칼라 부분이 팬츠의 상단 부분에 재조합된 의복의 위치가 전환된 유형의 작품.
II		작품 구성: 블레이저 재킷(blazer jacket), 스커트(skirt)
		컨셉: 의복 기능 변화
		색상: gray, dark gray
		재킷의 좌우가 합쳐지고 팬츠가 스커트로 리디자인되고, 장식 리플로 바뀌는 등 의복 기능 변화에 집중된 유형의 작품.
III		작품 구성: 점퍼(jumper), 원피스(dress)
		컨셉: 의복 구조 전위
		색상: gray, red, white
		여성용 코트의 소매 부분을 점퍼의 어깨 부분으로 사용하고, 청바지의 뒷주머니를 앞가슴을 중심으로 배치하여 제조된 구조가 전위된 유형의 작품.
IV		작품 구성: 블라우스(blouse), 고어드스커트(gored skirt)
		컨셉: 의복 용도 변형
		색상: white, brown, pink
		셔츠 2벌을 좌우로 나누어 드레이핑 한 블라우스와 가방의 상단 부분과 원피스의 장식 덧단을 혼합하여 제작된 고어드스커트로 의복의 용도가 변형된 유형의 작품.

IV. 결론

이 연구는 업사이클링 패션디자인을 통해 지속가능성, 창의성, 환경 친화성의 측면에서 혁신적인 가능성을 탐구하였다. 각 작품은 전통적인 의복의 위치와 기능을 전위시키는 독특한 디자인으로 구성되었으며, 환경에 대한 책임과 예술적 비전을 조화시키기 위한 시도로 해석될 수 있다.

첫 번째 작품에서는 클래식한 여성 재킷을 테일러드 재킷의 후면에 배치하여 실루엣에 독특한 변화를 주었고, 셔츠의 칼라와 소매를 해체하여 팬츠의 상단에 조합했다. 이는 재킷과 셔츠의 위치가 변화하고 의복의 전면과 후면이 교차함으로써 새로운 시각을 제시했다. 두 번째 작품은 의복의 합체와 리디자인을 통해 의복의 기능 변화에 초점을 맞춰, 두 개의 여성 재킷을 활용하여 특이한 디자인을 창조했다. 세 번째 작품에서는 여성용 코트의 소매를 활용하여 점퍼를 디자인하고, 청바지의 뒷주머니를 앞가슴 중심에 배치하여 전위된 디자인을 완성했다. 네 번째 작품은 남성 셔츠를 활용하여 드레이핑 된 블라우스와 가방과 원피스 덧단을 혼합한 고어드스커트를 조합함으로써 업사이클링의 다양한 용도를 시사하였다. 각 작품이 전하고자 하는 디자인 의도와 컨셉을 정리할 수 있다. 첫째, 위치의 전환을 통해 전형적인 의상의 새로운 시각을 제시하고, 동시에 모델의 동작에 따라 효과적으로 시선을 사로잡는 연출을 의도했다. 둘째, 의복의 해체와 재조합을 통해 패션의 기능적인 변화를 강조하며, 여러 색상의 페이류를 합하여 기존의 디자인을 뛰어넘는 시각적인 혁신을 끌어냈다. 셋째, 소재의 재활용과 기능의 조합으로 색다른 경험을 선사했다. 넷째, 의류와 부자재의 활용을 통해 자연스러운 형태와 업사이클링 의미를 결합하여 창의적인 메시지를 전달할 수 있었다. 이러한 작품들은 기존의 패션디자인에 대한 관습을 뒤엎고, 의복의 재생산과 재구성을 통해 지속 가능한 패션의 길을 열어가고 있다. 또한, 작품들은 창의적이고 독창적인 디자인으로써 예술적인 가치뿐만 아니라 패션산업에서의 경쟁력과 소비자들에게 새로운 즐거움을 제공할 것으로 기대된다. 앞으로 업사이클링 패션은 더욱 높아지는 환경 의식과 윤리적인 소비 동향에 발맞춰 긍정적인 영향을 끼치며 패션산업의 미래를 끌어나갈 것으로 기대된다.

References

- [1] Heo J. Y. (2020). *Upcycling shirt design with deconstructionist idea method*. Journal of KSBDA, 21(5), 655-668.
- [2] Yu, H.M. (2020). *A Study on Upcycle Fashion Design Based on the Characteristics of Materials and Techniques*. Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles, 44(5), 985.
- [3] Hong, M.J., & Sun H. P. (2023). *Development of Upcycling Fashion Design Using Canvas Stitching*.

- Journal of The Korean Society of Fashion Design, 23(1), 69-87.
- [4] Shin, C. H., & Kim, J.-S. (2018). *Characteristic of upcycle design in modern fashion*. Journal of Korea Design Forum, 23(2), 97-106.
- [5] Shu, L., & Choi, Y. (2021). *Development of upcycle fashion design: analysis of the Re:code brand*. Korean Journal of Human Ecology, 30(5), 803-817.
- [6] Yu, H., & Chun, J. (2020). *A study on upcycle fashion design based on the characteristics of material and techniques*. Journal of the Korean Society for Clothing and Textiles, 44(5), 984-1003.
- [7] Kyung, H. S., & Cha M. K. (2023). *The Effect of Collaboration Brand-Product Fit on Customer Participation in Corporate Upcycling CSR Activities*. Journal of Consumption Culture, 26(2), 133-150.
- [8] Jung, S., & Kim, W. S. (2015). *Ways to Revitalize the Domestic Upcycling Industry on Design*. Journal of Integrated Design Research, 14(3), 33-46.
- [9] Kim, M. (2023). *Study on the Development of Upcycling Textile Design and Digital 3D Utilization for the Sustainable Fashion Industry*. Journal of fashion business, 27(5), 108-120.
- [10] Lee, I-H., Chung, H-S & Cho, S-J., (2017). *3D Printer Technology for Eco-Friendly Upcycling using Waste Plastic*. Journal of Korea technology innovation society, 2017(11), 427-444.