

컴퓨터 CAD를 활용한 텍스타일 패턴 디자인 연구

-1960년대의 복식에 나타난 이미지를 중심으로-

A study on the research of the textile pattern design applied
by the computer CAD

-focusing on the images of dress and its ornament which appeared in the 1960s-

주저자 : 오 순

경원대학교 의상학과

Oh, Soon

Dept. of Clothing, Kyungwon University

교신저자 : 김정실

경원대학교 의상학과

Kim, Jung Sil

Dept. of Clothing, Kyungwon University

논문요약

Abstract

1. 서론

1-1 연구의 목적

1-2 연구의 방법

2. 이론적 고찰

2-1 1960년대 복식의 시대적배경과 특성

2-2 1960년대 복식의 디자이너별 특성

2-3 팝아트와 옵아트의 패션분석

3. 작품제작 및 분석

3-1 작품제작 방법

3-2 작품제작 의도

4. 결론

참고문헌

논문요약

제 2차 세계 대전 이후 1960년대는 급격한 고도의 경제 성장과 산업의 발달은 대량생산과 대량소비라는 사회변화를 가져왔으며, 젊은 세대의 등장으로 패션의 대중화 현상이 두드러졌다. 당시 예술 사조인 옵아트, 팝아트가 패션에 영향을 미쳤으며 20세기 중반의 합성 섬유 개발과 섬유 신소재 개발로 다양한 텍스타일 디자인의 표현 방법이 전개되고 있다

본 연구는 텍스타일 패턴디자인을 개발하는데 있어 문헌연구와 작품 제작 및 분석을 통하여 1960년대의 패션에 영향을 미친 팝아트의 화려한 색채와 다양한 이미지의 모티브와 옵아트의 조형요소의 특징인 착시효과를 현대패션에 적용하여 디지털화 하는데 중점을 두었다. 작품개발은 컴퓨터 그래픽(2D,3D)의 디자인 작업으로 텍스타일 CAD에 의한 다양한 형태의 패턴 디자인으로서의 시뮬레이션과 새로운 개념의 텍스타일 디자인의 가능성을 제

시하여 보았다. 향후 텍스타일 패턴의 디자인 연구가 지속되어 국내 텍스타일 업계에 독창적인 디자인 개발이 활성화되기를 기대한다.

주제어:

팝아트, 옵아트, 이미지의 대중화

Abstract

After World War II and during the 1960s, the buildup of industrialization took place and brought with it rapid economic growth and mass production. With it came rapid changes in society such as popularization in fashion and the bold appearance of a younger generation. Op Art and Pop Art had a lot of influence on fashion and there has been development of various textile design expression through the exploitation of synthetic fiber and its new composition that took place in the mid 20th century.

Through the documentary records and the analysis of the art works, this study focuses on the development of the textile pattern design and the effectiveness of fancy colors and the motive of the diverse images that had a lot of influence in the 1960s as well as optical illusion which is the characteristic of the formative Op art which were to be applied to modern fashion. The development of artworks was done through simulation of computer graphics(2D,3D) and textile CAD and presented potentialities of the new concept textile design. Revitalization of creative design development by the national textile industry is expected through the continuous research of the textile pattern design.

Key words:

Pop Art, Op Art, Popularization of images.

1. 서론

1-1 연구의 목적

컴퓨터는 첨단 과학 기술과 정보 통신의 발달에 따라 각 산업 분야에서 널리 활용되면서 디자인 부분에서도 컴퓨터의 활용이 증가하는 추세이다. 텍스타일 디자인 CAD 시스템 기능은 제작과 수정이 용이하고 제작시간이 단축되는 등, 기업의 경영 효율을 극대화하여 생산성을 높일 수 있는 장점으로 급속히 발전하고 있다. 현대 사회에서 예술은 기능적으로 분화되며 서로 작용하면서 예술의 사회학적 시대, 대중사회, 대중문화로서의 예술 시대를 열게 되었다. 그 예술성과 상품성은 문화 창조라는 뜻에서 예술의 대중화, 산업화라는¹⁾의미의 생산 가치로서 판별되어야 하며 확인되어야 한다. 텍스타일 디자인은 직물에 여러 무늬와 색상을 부여하여 미적 요소를 창조하는 과정이라 할 수 있다. 즉, 디자인 형성과정에서의 기초단계인 패턴의 형태와 구도, 패턴반복에 의한 모티브의 배치 및 각도, 색채, 질감 등을 계획하여 텍스타일의 기본이 되는 패턴을 이루게 된다²⁾3). 20세기 중반의 합성섬유 개발과 후반의 섬유 신소재 개발로 섬유 소재가 다양화하며, 2차 세계대전 이후 텍스타일의 수요가 급격히 증가하면서 현대 섬유산업은 유행의 짧은 주기와 수요층에 다양화, 개성화, 고급화로 인해 다품종 소량 생산의 제품 개발체제로 변화하고 있다. 특히 합성염료가 개발되면서 선명하고 풍부한 색감과 사진기술을 도입한 새로운 화학적 날염법과 고분자 화학의 발달로 직물의 특수효과 등⁴⁾5), 다양한 텍스타일 디자인의 표현 방법이 전개되고 있다.

본 연구에서는 1960년대 복식에 나타난 팝아트와 옵아트⁶⁾의 표현된 이미지를 현대패션에 적용하여 디지털화 하는데 중점을 두었다. 또한 텍스타일 CAD에 의한 작품개발을 통하여 현대감각과

시각적 표현양식에 맞도록 시뮬레이션 해 봄으로써 다양성 및 가능성을 제공하고자 하는데 연구의 목적이 있다. 또한 본 연구를 통해 대중의 예술을 재창조하여 그들의 감각을 만족시킬 수 있는 디자인을 창출해내는 것이라고 할 수 있으며, 이를 위해서는 새로운 개념의 텍스타일 디자인의 개발이 무엇보다 중요할 것이다.

1-2 연구의 방법

본 연구는 텍스타일 패턴디자인을 개발하는데 있어 1960년대의 패션에 영향을 미친 팝아트의 화려한 색채와 다양한 이미지의 모티브와 옵티컬 패턴의 조형요소의 특징을 살린 디자이너들의 작품에 나타난 문양의 표현방식의 텍스타일 디자인, 관련논문과 예술서적의 문헌자료, 해외디자이너들의 패션잡지에 수록된 사진자료, 인터넷등의 자료를 통하여 새로운 모티브의 개발 가능성을 모색해 보았다.

전개방식은 텍스타일 패턴디자인 개발과 제작에 적용하고자 1960년대 복식의 표현된 이미지를 패턴화하여, 새로운 이미지를 재현함으로써 다양한 패턴디자인의 표현효과를 제시하였다. 또한 조형성을 바탕으로 한 패턴디자인의 변화는 컴퓨터를 사용하여 다각적인 변화로 전개해보았으며, 텍스타일 패턴디자인의 실제 작업과정은 3차원의 공간감이 느껴지는 패턴을 제작하기 위해, 컴퓨터 그래픽(2D,3D)의 디자인 작업으로, Textile CAD Program인 Texpro 9.0과 Photo-Shop CS3를 사용하여 작품제작 하였다.

2. 이론적 고찰

2-1 1960년대 복식의 시대적배경과 특성

현대예술은 산업혁명이후 새로운 기술문명과 그에 따라 발생하는 정신문화의 갈등 속에서 개인의 내면세계를 추구하는 인간회복의 표현이 시작되었다. 20세기는 그 이전의 어느 시대보다도 엄청난 변화와 실험정신 때문에 특별한 의미를 지니는 것이다. 1960년대 산업의 발달은 대량생산과 대량소비라는 사회변화

1) 김 청 (1979), 패션과 예술, 서울: 금오출판사, pp.52-238.
2) 오희선, 이정우 (1996), 텍스타일디자인론, 서울: 교학연구사, pp. 52-87.
3) 변영희, 채금석 (2007), 한국전통문양을 응용한 텍스타일 패턴디자인 연구, 옵티컬 패턴을 중심으로, 한국패션뷰티학회지, 5권제1호, pp.87-88.
4) 정현미 (2004), 텍스타일 캐드에 의한 플라워 패턴 개발에 관한 연구, 한국디지털디자인학회, vol.7, p.79-83.
5) 이정림 (2001), 3차원 기하형태를 응용한 텍스타일 패턴 디자인, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.

를 가져왔으며, 보다 넓은 층으로 패션의 산업화를 촉진시켜 패션의 대중화 현상이 두드러졌다. 또한 패션은 과거의 수직적 사회구조에 의존하기보다는 수평적 문화 구조에 의하여 형성 되었으며, 중세적 가치관에서 탈피하여 새로운 미의 형식을 창조하고 표출하게 67)8)된 것이다 또한 급격한 고도의 경제 성장과 대량 생산에 의한 풍요와 부의 확산, 여가의 증가, 다양한 사회와 문화와의 접촉 그리고 젊은 세대의 등장으로 새로운 변화가 나타났다.

1960년대에는 Young Fashion의 시기로 독특한 청년문화를 형성하였으며, 영국의 록음악의 Beatles, Rollingstones는 세계 젊은이들에게 영향을 미치며 Beat & Mods Look 이 유행하였다<그림1>. 이때 이런 자유화 바람을 타고 미국은 흑인 인권 운동과 빈곤에 대한 전쟁, 그리고 월남전 개입에 대한 반전여론이 일어나고 있었다. 미국의 대표적인 복식이 'Youth Look'으로 나타나고 있지만, 60년대에는 도취적인(Psychedelic)유행의 시대가 된다. 이러한 도취적인 내용은 구체적으로 행동 및 생동감, 반항, 실험, 문화 등의 교차(Counter Culture) 또는 젊음의 시대9)로 표현된다.



<그림1> Beat & Mods Look
런던 거리의 Beat Generation

당시 예술 사조인 옵아트(Op Art), 키네틱아트(Kinetic Art), 팝아트(Pop Art)등의 현대적 감각의 새로운 미술사조가 패션에 영향을 미쳤으며 중반 이후에는 히피 문화가 출현하였다. 디자이너들은 자연을 탐험과 정복의 의미가 아닌 경의와 동경의 시각으로 보기 시작하여, New Age Color라 하여 흰색과 Metal Color(Gold, silver)로 우주 3차원의 세계를 상징하는 색을 사용하였다. 또한 추상적이고 대담한 무늬와 강렬한 색과 기하학적인 무늬 등을 이용한 의상을 발표하였으며, 특정한 패션이 정해지지 않은 시대로써 아방가르드한 형태로 패션의 다양화가 이루어졌다10)11). 몸에 꼭 끼는 실루엣, 미니스타일 실루엣 등 군더더기 없는 심플한 실루엣이 특징적이었다. 옵아트의 유행은 주로 착시현상을 일으키는 복식의 직물디자인에 응용되었다.

2-2 1960년대 복식의 디자이너별 특성

1) Mary Quant

Mary Quant<그림2>는 미니스커트, 팬츠 슈트, PVC 레인웨어, 핫팬츠 등 60년대 패션 혁명을 주도한 디자이너이다. 의상은 특이하고도 심플한 디자인으로, 1년 안에 전 세계에 수용되었다.



<그림2>Mary Quant in mini-skirt,
1960's & 1969

2) Andre Courreges

Andre Courreges<그림3>는 미래적인 패션을 시도하여 Space Look을 정착시킨 Andre Courreges 는 비닐, 인조가죽 등의 새로운 소재를 사용하여 독특한 여성복을 선보였다. 또

6) 김 청 (1979), 앞의 논문 재인용

7) Marilyn J. Horn (1975), The Second Skin, Boston, p.338.
8) 이신아 (1986), 팝 아트와 복식, 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.
9) 'cf., Ernestine carter, changing world of fashion, p.117.

10) 권혁미, 20세기 모드의 조형성 표현에 관한연구, 주제에 의한 이미지 표현중심, 성균관대학교 석사학위논문
11) 이은영 (1989),현대복식에 있어서의 예술성의 개념, 숙명여자대학교 대학원, 박사학위논문.

한, 미니스커트, 주름 없는 팬츠, 이브닝 콤비네이션, 정확하게 만들어진 형태를 주기 위해 극적인 모습의 흰색, 밝은 빨강색 또는 강한 초록색의 컬러를 사용하여 연상시킨 의상은 자유를 표출에 대한 욕구로 인정되었다. Andre Courreges는 자신의 미래주의적인 아이디어를 발표하고, 그 이후의 모든 창작 패션에 영향을 주었다. 강하고 현대적이나 역시 자극적, 우주 탐험에 대한 많은 흥미를 보여 주었다. 앙드레꾸레주가 옵티컬을 최초로 무늬에 이용한 디자이너이다.



<그림3>Andre Courreges,1965,1964,1964,1967
The Twentieth Century

3) Pierre Cardin

Pierre Cardin<그림4>은 패션계에서 가장 뛰어난 활약을 보인 '전설'로 불리는 디자이너이다. 그가 창조했던 미래지향적인 디자인은 60년대 Pierre Cardin이 세운 가장 큰 업적 중의 하나로 옷의 개념을 바꾸어 놓게 한 혁명적인 디자인으로 평가받고 있다. 사각형, 삼각형, 다이아몬드, 원과 같은 기하학적인 형태를 끊임없이 새 모습으로 변형시키면서 컷 아웃 드레스, 캣 수트, 미니 맥시 콤비네이션 등을 창조하였다. Pierre Cardin 패션라인의 특징은 절제된 선, 둥근 라인의 심플함, 기능적인 디자인, 기하학적인 무늬들, 은색을 주조한 아르탈 색상의 사용과 강한 컬러 대비를 통한 컬러 블록의 디자인으로 집약되었다. Pierre Cardin은 1966년, 우주복과 헬멧을 연상시키는 스타일에 기하학적 라인을 재킷에 적용시킨 미래적인 의상을 발표하여 큰 인기를 거두었다.

4) Yves Saint Laurent

Yves Saint Laurent<그림5>은 미니멀리즘의 영향을 받은 몬드리안 룩, 유니섹스 룩이 대표적이다. 성에 대한 패러디는 진의 출현과 1966년 See-Through Look같이 에로티즘 룩의

추세는 또 다른 유형의 성에 대한 패러디 현상이다.



<그림4 >Pierre Cardin 1969, 1969, 1969
朝日新聞社.



<그림5>Yves Saint Laurent 1965, 1967, 1967, 1969
Fashion Source Book

5) Emilio Pucci

이탈리아 출신 디자이너 Emilio Pucci<그림6>는 1960년대 히피문화를 표현한 패션디자이너로서 사이키델릭 문양의 옷감은 다양하고 화려한 원색을 사용한 마블무늬로 유명하다. 종래의 관념을 타파하는 카프리 블루, 에밀리오 로즈, 터기 블루 등 다양한 색상을 만들어냈다. Emilio Pucci의 대표적 작품은 비비드한 색감과 독특하고 기하학적인 프린트로 예술성이 가미되고 경쾌하고 대담한 느낌의 패턴이다. 2008'(F/W) Milano의 작품에서는 파노라마식 풍경, 알프스, 구불구불하거나 부서진 듯한 크리스탈 등이 프린트로 표현되었다. Emilio Pucci는 컬러를 맡아 스피드와 에너지를 표현하였다.



<그림6> Emilio Pucci,, 1966, 1966, 1968

6) Paco Rabanne

스페인 출신의 디자이너 Paco Rabanne<그림7>은 Andre Courreges와 더불어 미래 지향적인 디자이너이며, 파리 모드계의 귀재라고도 한다. 천 이외의 이질적인 소재를 패션계에 도입한 최초의 디자이너이다. 그가 사용하는 소재들은 금속이나 플라스틱, 종이, 비닐, 유리 섬유, 천연보석에 이르기까지 그가 원하는 것이면 모두 패브릭을 대신할 수 있다. 그래픽 유리, 햇빛 반사경, 나사(Nasa)의 별집 모양으로 된 특수의상 등에 사용하였다. 판타스틱하며 신비한 꿈의 세계를 펼치는 Paco Rabanne은 미래를 앞당기는 초현실과 디자이너로 20세기 복식사에 기록되고 있다.



<그림7> Paco Rabanne, 1967-1969

2-3 팝 아트와 옵아트의 패션분석

1) 팝 아트

팝아트는 1960년대 초에 일어나 미국의 미술계를 지배한 양식이며, 50년대를 휩쓴 추상 표현주의의 애매하고 주관적인 미학에 대한 반동으로 발생한 것이다. 예술성 자체의 의미라기보다는 광고, 산업디자인, 사진술, 영화 등과 같은 대중예술 매개체의 유행성에 대한 문제들을 토론하고 전시회를 개최함으로써 팝아트라는 명칭을 얻게 되었다¹²⁾¹³⁾.

William Eddie는¹⁴⁾ 팝아트란 대중적이며, 일시적이고, 변하기 쉽고, 소비성이 높고, 가격이 저렴하고, 재치와 유머가 있어 풍자적이며, 대량 생산적이고, 생산감이 넘치는 청소년 문화에 근접하는 특징이 있다고 하였다. 즉

팝아트는 대중 매체와 대립되는 것이 아니라 1960년대 서구대중사회의 환경을 미술 안으로 수용한 사조이다. 영화기법, 텔레비전광고, 신문, 잡지, 상표, 만화 등의 대중적 이미지를 사용하여 일상 사물들의 이미지를 표출하는 방법으로 통속적인 소재를 패션디자인의 문양으로 응용함으로써 현대 인간의 감수성을 의식화한 것이다.

팝아트의 특성은 소비 문화적, 대중 문화적, 도시문화적인 현대의 제 양상에 있어 '단편' 미술로부터 '개방'을 추구하였다¹⁵⁾. 팝아트는 오브제가 갖고 있는 일상생활을 회화의 소재로 끌어들이며 예술과 현실의 거리를 더욱 좁혀주었으며¹⁶⁾, 팝아트의 새로운 시각을 창출해내고 있다. 이것은 일반 대중문화와 물질적 풍요함속에 소비문화의 예술양식으로 접하면서 회화의 생명력과 미완성, 움직임과 에너지 변화를 통하여, 실제대상과 일상생활의 평범한 것들과 관련된 오브제들을 창조하였다<그림8>.



<그림8> 1960년대 팝아트의 모티브 요소들

12) John Russell (1989), The Meaning of Mopdern Art, Thames & Hudson, p.347.

13) 루시 R라파드, 전경희 역 (1991),팝아트, 서울: 미전사, p. 7.

14) William Eddie(1975), History of Collage(London: Studio Vista, p. 159.

15) 서윤정 (2000), 팝아트의 폴리주 기법을 이용한 패션일 러스트레이션, 대전대학교 생활과학부 패션디자인, Living Science, Vol 6, p.77.

16) 김영미(2003), 평면회화의 표현 확장을 위한 오브제 도입에 관한 연구, 한남대학교 대학원 석사학위 논문, p.47.

패션에서는 1960년대에 처음으로 Pop 감각의 패션이 시도 되었다. 1960년대의 팝아트에 영향을 받은 패션은 전통적인 복식 개념에서 벗어난 독특하고 개성적인 스타일을 창조하여 기성 디자이너들에게 패션디자인 창조의 영감을 제공하는 원천이 되었다¹⁷⁾. 팝아트의 영향은 민속의상이나 이국적인 스타일 즉, 일본풍 의상에도 나타나고 있으며, T셔츠에 팝아트의 전형적인 그래픽 프린팅이 유행하였다. 팝아트의 예술성을 배경으로 한 복식은 주로 획기적이고 권위적인 유행¹⁸⁾¹⁹⁾을 창조하게 되었다. 팝아트에서의 충격적인 표현은 섹시의 매력을 새롭게 조명한 에로티시즘에 있으며<그림9>, 회화와 패션에서 모두 대중적인 주제를 객관적인 디자인 요소로 사용함으로써 통속적인 관능미 이상의 것을 팝아트는 제시해 주고 있다<그림10>.



<그림9>Tom Wesselmann,

Great American Nude 70, 1965



<그림10>팝아트의 모티브가 그려진 팬티 거들
Fashion Source Book

팝이미지를 테마로 한 패션에서 주목할 만한 특징²⁰⁾은 적당한 장식과 유머스러운 표현

17) 루시 R라파드, 전경희 역 (1991), 앞의 논문 재인용
18) Ernestine Carter(1975), Changing world of fashion, London Wiaeafold and Nicoleson, p.117.
19) Barbara Baines(1981), Fashion Revival, Batsfold, London, p.176.
20) 가재창 (1993), 패션디자인 발상트레닝(2), 서울: 정은도

으로 시각적 즐거움도 동시에 추구하고 있으며, 액티브한 감각과 디자인에서 밝고 활기찬 분위기의 미래지향적이고 최첨단의 스타일로 추구 되었다. 1960년대 팝아트 작가 작품들의 기법 가운데 대중적 이미지, 레터링, 실크스크린과 폴라주는 현대 패션디자이너들에게 큰 영향을 주었다.

팝아트 특성의 응용을 즐겨한 현대디자이너로는 Louis Vuitton, Marc Jacobs, Anna Sui, Yves Saint Laurent, Moschino 등이 있으며, 이들은 럭셔리 브랜드의 패션을 대중적인 이미지와 소재를 재미있고 익살스럽게 사용함으로써 대중들에게 더욱 가까이 갔으며, 젊은이들이 추구하는 발랄하고 개성있는 패션으로 다가갔다. 팝 작가인 앤디워홀<그림11>은 기성 상품이나 특정 스타의 얼굴 등을 똑같은 이미지로 기계의 힘으로 자주 반복하여 배열하는 작업을 하였으며, 주로 실크스크린 판화 기법에 의해 이루어졌다. 또한 팝 아트 회화 작가의 작품 속에서 자주 등장하였던 영화배우 마릴린 몬로의 얼굴 역시 패션디자인 소재의 문양으로 이용되어 왔다. 미국국기에서<그림12> 느껴지는 이미지를 응용한 소재의 문양을 통해서 팝아트의 조형성이 표출되어 나타나고 있음을 볼 수 있다²¹⁾²²⁾²³⁾²⁴⁾.



<그림11> <그림12> <그림13>

1960년대의 팝아트의 이미지를 응용한 작품

서, p.110-114
21) <http://www.samsungdesign.net/>
22) 정혜선 (1987), 패션에 미친 팝아트의 영향에 관한연구, 구미세계를 중심으로,홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.19-20.
23) H W & D J Janson, 유홍준역 (1992), 회화의 역사, 서울: 열화당, p.241.
24) 이효진 (1997). 현대패션 디자인 소재에 표현된 예술적 조형성에 관한 연구, 복식, 제32호, p.171-173.

		
W&L. T 96 S/S.	Dolce & Gabbana 96 S/S	Yves Saint Laurent 2008 SS
		
CastelBajac, 2007 SS	Miu-Miu 2008 SS	Louis-Vuitton, 2006 SS
		
Moschino, 95-96 A/W	Anna Sui 96 S/S	Christian-Dior 2008 SS

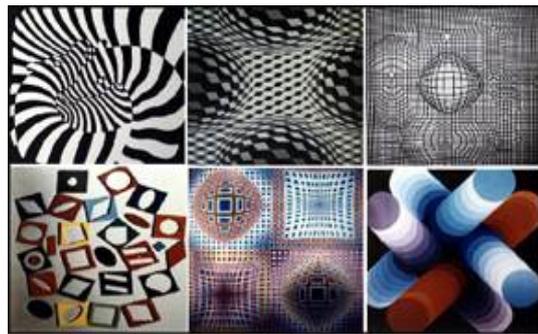
<그림14> 팝아트 요소들이 현대 패션의 응용된 디자이너 작품

1960년대의 대표적인 디자이너인 Yves Saint Laurent<그림13>의 만화적인 프린트나 누드, 토르소가 그려져 있는 의상은 팝아트에서 영감을 받은 것이라 할 수 있다. 즉 내향적이라기보다는 외향적 이미지를 지니는 팝 아트의 조형성은 패션 디자인의 소재 자체나 문양을

통해서 대량소비 문화의 특징을 지닌 팝아트의 요소<그림14>가 모든 조형 예술에 직접적으로 반영되어 왔음을 제시하는 것이라고 할 수 있다.

2) 옵아트

옵아트(Op art/Optical art)란 비주얼의 전 단계로서 시지각적 착시현상을 의미하는 것으로 단순한 망막적인 예술의 상황을 표현한 것이라 할 수 있다²⁵⁾. 즉, 눈의 착각을 이용해서 예술적 효과를 표현하는 것으로 몬드리안이 지하철 타일에서 힌트를 얻어 작품화하면서 시작된 것이다. 옵아트는 팝아트의 상업주의와 지나친 상징성에 대한 반동적 성격으로 탄생되었다. 옵아트라는 용어는 1964년 뉴욕 현대미술관에서 개최된 전시회 '감응하는 눈展(The Responsive Eye)' 이후 타임지에 처음으로 기사화 되었다²⁶⁾. 옵아트의 대표적 작가인 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)<그림15>는 엄격한 구성에 의한 기하학적인 추상을 추구하였으며, 수학적으로 면밀히 계산된 조형을 표현하였다. 그는 단조로운 도형의 나열에 끝나지 않고 부분의 미묘한 변화와 착란에 의하여 화면에 생생한 움직임 을 주어서 보는 사람으로 하여금 시각적인 모호성과 분산을 느끼게 한다.



<그림15>빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)작품

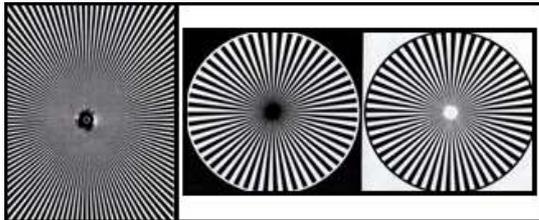
시각적인 효과를 아주 잘 표현한 것 중의 하나는 맥케이(McKey)의 작품이다. 우리는 우리 눈의 시선이 그림의 중심 부분으로 모여드는 것을 알 수 있다.

맥케이의 그림보다 시각작용이 더욱 강렬한 작품은 루드비히(wolfgang Ludwig)<그림16>

25) 김수봉 (2001),옵아트를 이용한 신문 광고 표현 연구, 국민대학교 대학원 석사학위논문, p.11.

26) 오광수 (1974), 전환기의 미술, 서울: 열화당, p.93.

의 '움직이는 그림'이다. '움직이는 그림'은 시각적인 효과를 다른 방법으로 조정하고 있는 것을 보여 준다. 하나는 중심으로 빨려 들어가고, 다른 하나는 바깥으로 밀려나는 밝고 어두운 원형 사이의 독특한 대비가 있다. 그리고 일정한 운동의 리듬이 나타나고 있어 안정된 감정보다는 시각적인 움직임이 표출되고 있다.



<그림16> 맥케이(McKey)

루드비히(wolfgang Ludwig)의 작품

이 전시회 출품작들은 평행선이나 바둑판무늬, 동심원 같은 단순하고 반복적인 형태의 화면을 의도적으로 조작하고 명도가 같은 보색을 병렬시켜 색채의 긴장상태를 유발하여 그림이 움직이는 듯한 착시를 일으키고 한 부분을 오래 바라볼 수 없게 된다. 그 결과 인간의 시각적 착시와 환각에 관심을 두는, 즉 관객이 현대문명 자체를 즐기는 것이라 할 수 있다²⁷⁾. 옵아트와 한 작가는 '색과 형의 정적인 힘을 극적인 것으로 변화시켰고 동적인 심리반응을 통해 눈의 활성화를 도모'한다고 하였다. 옵아트 작가들은 특히 색채 원근감(Color Perspective)을 도입하여 시각적 현상을 얻곤 하는데, 이러한 색채의 공간효과는 여러 종류의 요소의 결과로서 나타났다. 즉, 바탕색과의 관계에서 명암에 의한 색의 진퇴는 영향을 받게 되고 오버랩핑(Over Lapping)에 의해서도 색채의 공간감이 표현되었다.

1960년에서 1967년까지 텍스타일 디자인은 옵아트에 크게 영향을 받았으며, 옵아트에서 보이는 패턴들은 작가마다 그 특성을 달리하고 있지만 대표적으로 모아레 패턴과 선 원근법에 의한 패턴을 들 수 있다. 모아레 패턴(Moire Pattern)은 '물결무늬'라는 뜻으로 일반적인 선의 나열방식 혹은 선의 반복된 중첩, 기하학적인 형태의 반복과 겹쳐진 무늬를 통

해서 얻어지는 효과이다. 선 원근법은 다른 크기의 점등이 방향의 통일 등을 사용해서 공간을 느끼게 하는 착각현상이라고 할 수 있으며 이는 색상, 명암, 채도의 점등을 통해서도 나타났다. 옵아트 패턴 중에서 가장 많이 패션의 무늬로 활용되는 패턴은 '팽창과 수축'을 나타내는 패턴이다. 옵아트의 고전이라 할 수 있을 정도로 많은 디자이너들은<그림17>

Byblos 1996	RaneroGattioni 1996	Bernard Perris 1991
Harriet Sellina 92/93 A/W	Yoshiyuki Konishi 91/92 A/W	Versace 92 S/S
Jean Paul Gaultier, 1996	W & L.T.Uomo 1996 SS	Dorothe Bis

<그림17> 옵아트 패턴 요소들이 현대 패션의 응용된 디자이너 작품

27) H. W. Janson (1978), 미술의 역사, 서울:삼성출판사, p.643.

옵아트와 패턴을 즐겨 사용하였으며, 현대적 감각의 새로운 미술이 의상에도 많은 영향을 미치기 시작하였다. 당시의 디자이너들은 옵아트, 팝아트, 미니멀아트 등의 추상적이고 대담한 무늬, 색채는 흑백모노톤이 주류를 이루고 시각적인 대조를 유도하는 강렬한 컬러풀한 색채를 이용하기도 하였다. 옵아트의 유행은 주로 패브릭에 접목되어 착시현상으로, 가장 많이 활용되는 디자인 발상으로는 패턴을 프린트 무늬로 활용하며 이미지를 형상화한 것이다. 앙드레꾸레주가 옵티컬을 최초로 무늬에 이용한 디자이너이다²⁸⁾²⁹⁾.

3) Color & Fabric

팝아트가 패션에 나타난 또 하나의 두드러진 경향은 선명한 색으로 대두된 배색과 단순한 기하학적 모티브를 배열하고, 회화적인 효과를 표출하는 것이다. 60년대 패션색조의 경향³⁰⁾은 모든 기성의 가치가 무너지게 되면서, 발랄하고 기능적인 패션이 새로운 매력으로 떠오르자 자연히 밝고 선명한 색채를 강조하게 되었다. 특히 분홍색, 밝은 오렌지 색, 자홍색을 포함한 밝은 색상이 유행하였다.

옵아트는 자연을 탐험과 정복의 의미가 아닌 경의와 동경의 시각으로 보기 시작하여, New Age Color라 하여 흰색과 Metal Color(Gold, silver)로 우주 3차원의 세계를 상징하는 색을 사용하였다. 즉, '색채 변화'와 '색채 혼합' 등의 색채 착시를 조형적 요소로 사용하기도 하였으며, 색채 혼합이란 주로 시각적 혼색 또는 가법 혼색(additive mischung)³¹⁾을 말한다.

질감은 직물표면의 성질 즉, 시각적인 특징이라 할 수 있는데, 같은 문양이라도 어떠한 질감위에 표현되느냐에 따라 다르게 나타난다. 옷감의 질감에 의한 소재개발과 프로포션에 변화를 주는 것에 주력한 결과 새로운 소재로 합성 섬유, 라이크라, 비닐, 인조가죽, 중

이, 금속, 유리, 더블 니트, 누빈 목면의 프린트 직물 등이 많이 이용되었다

기성복산업에 더욱 박차를 가하게 된 것은 직물산업의 기술개발과 인조섬유의 발명, 가공법의 발달³²⁾을 들 수 있다. 레이온(1910년), 나일론(1939년), 폴리에스테(1953년) 섬유가 개발되어 직물공급이 원활해지고, 천연섬유의 방추, 방염, 방축가공법의 발달은 의복의 기능을 더욱 높여주었다. 다림질하지 않아도 되고 세탁과 손질이 쉬운 직물이 의생활에 혁신을 가져왔을 뿐만 아니라 패션의 민주화가 이루어져서 상류사회에서 아래로 내려가던 유행전파의 전통을 깨뜨리는 변화가 일어났다.

3. 작품제작 및 분석

3-1 작품제작 방법

본 논문에서의 작품제작 방법은 텍스타일 패턴 디자인 개발과 제작에 적용하고자 1960년대의 패션에 영향을 미친 팝아트의 화려한 색채와 다양한 이미지의 모티브와 옵아트의 조형요소의 특성을 살린 지오메트릭 패턴의 착시효과를 응용하였다. 또한 현대 패션의 응용한 디자이너 작품을 연구하여 디지털화 하는데 중점을 두었다. 작품 개발은 컴퓨터 그래픽(2D,3D)의 디자인 작업으로 텍스타일 CAD에 의한 다양한 시뮬레이션 실험과 텍스타일 패턴디자인의 가능성을 제시하여 보았다.

3-2 작품제작 의도

1) 팝아트를 응용한 작품

팝아트의 대중적 이미지인 대중 소비문화를 패션화하고, 그래픽티기법과 에로티시즘기법을 응용하여 새로운 이미지의 모티프를 패턴화하였다. 색상은 2008'트렌드 칼라인 오렌지, 옐로, 터키블루등 트로피컬 컬러인 색채를 사용하여 대비효과를 나타냈으며, 시뮬레이션을 통한 작품의 표현효과를 제시하였다<작품1>.

① Luxury Brand 핸드백의 디자인을 패턴화하여 의상에 접목 시켜 표현 하였다.

28) <http://www.samsungdesign.net/>

29) 가재창 (1993), 패션디자인 발상트레닝(1), 서울: 정은도서, p.146-151

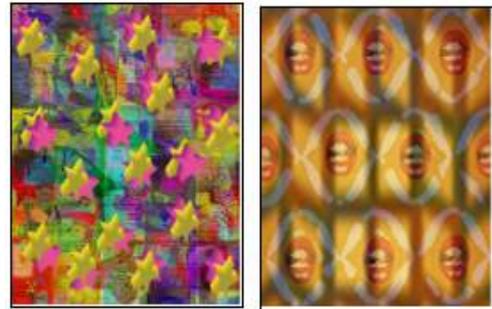
30) 박춘호 (2003), 패션 일러스트레이션에 나타난 팝아트의 경향과 표현에 관한 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.18

31) 가법 혼색: 눈의 망막에 빠른 속도로 두 종류 이상의 색 자극을 계속해서 줄 때 다른 색의 감각을 일으키게 되는 것.

32) 신상욱 (2002), 서양복식사, 서울: 수학사, p.308.

② 텍스타일을 Scratch와 Crayon, Water Pen 기법을 사용하여 표현하였다. 별의 모티프는 Yves Saint Laurent과 Chanel이 미국의 성조기를 현대 패션에 표현한 이미지를 응용하였으며, 화려한 칼라의 배색과 대비 효과로 칼라를 짙어서 입히는 다양한 기법을 사용하여 입체적으로 디자인 하였다.

③ '60년대에 두각을 나타낸 팝 화가들은 색시업을 통해 그들의 작품세계를 구축했다. 팝아트에서의 충격적인 표현은 색시의 매력을 새롭게 조명한 60년대의 팝아트 중 색시를 테마로한 그림에서 힌트를 얻어 입술을 클로즈업하여 디자인 하였다.



2) 옵아트를 응용한 작품

본 작품제작의 의도는 옵아트의 대표적 작가인 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)작품과 시각적인 효과와 움직임의 표출을 잘 표현한 작가 맥케이시 맥케이와 루드비히(wolfgang Ludwig)의 작품을 응용하여 옵아트에서 느껴지는 운동감에 색채 변화를 주어 인체가 왜곡된 듯한 착시를 시도하였다. 옵티컬의 오리지널 컬러는 흑백이다. 옵티컬 패턴에 멀티컬러를 적용하면 사이키데릭한 효과를 가져온다. 특히 전체적인 실루엣의 큰 변화 없이도 다양한 시각효과를 유도할 수 있는 패턴디자인 개발을 위해서 문양의 단순화 및 추상화 과정의 시각적인 패턴형태의 변화를 다각적인 변화로 전개하여 작품제작 하였으며, 시물레이션을 통하여 작품디자인의 표현효과를 제시하였다.<작품2>.

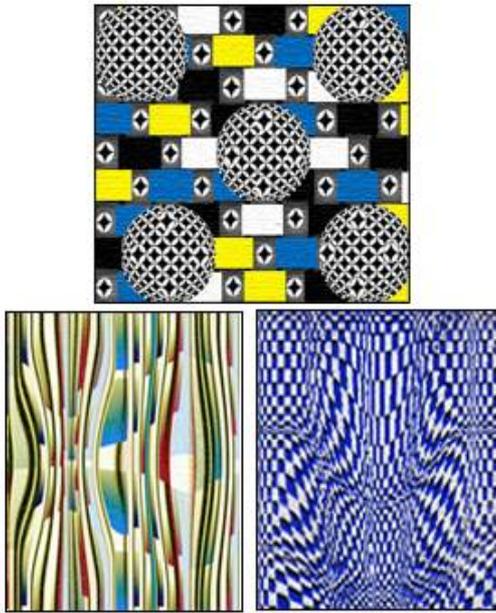
<작품1>

소재 : 면, 실크, 폴리에스테르(polyester)
 용도: 여성용Jacket, Pants, One-Piece, Halter.
 기법 : Texpro 9.0, Photo-ShopCS3

3) 팝아트와 옵아트를 응용한 작품

본 작품제작의 의도는 팝아트와 옵아트에서 응용된 자유로운 감각의 표현이나 개성표출로 새로운 이미지의 문양으로 믹스 매치하여 표현하였다. 또한 색채 원근감(Color Perspective)을 도입하여, 시각적 일루전(Illusion)의 효과와 색상의 변화와 굴절, 회전등으로 패턴화하여 작품제작 하였으며, 자유배치를 통해 추상의 성격을 결합하였다. 시물레이션을 통하여 작품디자인의 표현효과를 제시하였다.<작품3>.





<작품2>

소재 : 면, 마, 폴리에스테르(polyester),
 용도 : 남성용Jacket, Pants
 기법 : Texpro 9.0, Photo-ShopCS3



<작품3>

소재 : 면, 폴리에스테르(polyester)
 용도 : 여성용Jacket, Pants,T-Shirts,Camisole
 기법 : Texpro 9.0, Photo-ShopCS3



4. 결론

현대예술은 20세기부터 새로운 출발점을 갖고 있으며 혁신의 계기는 산업혁명이후 새로운 기술문명과 그에 따라 발생하는 정신문화의 갈등 속에서 개인의 내면세계를 추구하는

인간회복의 표현이 시작되어 예술세계를 통하여 중세적 가치관에서 탈피하여 새로운 미의 형식을 창조하고 표출하게 된 것이다.

본 연구는 텍스타일 패턴디자인 개발과 제작에 적용하고자 1960년대의 복식에 영향을

미친 팝아트와 옵아트의 조형요소의 특징을 트렌드에 맞는 현대패션에 적용하여 디지털화 하였으며, 텍스타일 CAD에 의한 다양한 패턴 디자인의 표현효과를 응용, 전개하였다. 텍스타일 패턴디자인의 이미지는 1960년대의 복식에 영향을 미친 팝아트의 액티브한 감각과 화려한 색채로 시각적 즐거움을 주었으며, 옵아트의 착시현상을 응용하여 시각적인 대조를 유도하는 강렬한 흑, 백의 색채 대비의 특징과 패턴을 오버랩핑하여 공간감을 시각적인 움직임으로 표현하였다. 또한, 현대적인 패션 감각을 살려 텍스타일 디자인의 모티브로 활용할 수 있도록 제작하여 새로운 패턴디자인 개발 가능성을 창출 할 수 있다는 것을 알 수 있었으며, 3차원의 공간감이 느껴지는 패턴을 제작하기 위해, 컴퓨터 그래픽(2D,3D)의 디자인 작업으로, Textile CAD Program인 Texpro 9.0(영우)과 Photo-Shop CS3로 작품을 제작하여 제작된 패턴디자인의 활용 가능성을 모색해 보았다.

이상의 연구를 통해 컴퓨터 CAD 시스템 기능으로 시뮬레이션을 통한 새로운 개념의 텍스타일 디자인의 감각과 아이디어 연출의 가능성을 알 수 있다는 점에서 연구의 의의가 있다. 향후 텍스타일 패턴디자인 연구가 지속되어 국내 텍스타일업계의 독창적인 디자인 개발이 더욱 활성화 되기를 기대한다.

참고문헌

1.국내문헌

- 가재창 (1993), 패션디자인 발상트레닝(1,2), 서울: 가재창 (1993), 패션디자인 발상트레닝(1,2), 서울: 정은도서.
- 김수봉 (2001), 옵아트를 이용한 신문 광고 표현 연구, 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영미 (2003), 평면회화의 표현 확장을 위한 오브제 도입에 관한 연구, 한남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김 청 (1979), 패션과 예술, 서울: 금오출판사.
- 권혁미, 20세기 모드의 조형성표현에 관한연구, 주제에 의한 이미지 표현중심, 성균관대학교 석사학위논문.

박춘호 (2003), 패션 일러스트레이션에 나타난 팝아트의 경향과 표현에 관한 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.

변영희, 채금석 (2007), 한국전통문양을 응용한 텍스타일 패턴디자인 연구, 유틸컬 패턴을 중심으로, 한국패션뷰티학회지, 5권 제1호.

로즈메리 램버트, 이석우역(1991), 20세기미술사, 서울:열화당.

루시 R라파드, 전경희 역 (1991),팝아트, 서울: 미전사.

서윤정 (2000), 팝아트의 플라주 기법을 이용한 패션일러스트레이션, 대전대학교 생활과학부 패션디자인, Living Science, Vol 6.

신상옥 (2002), 서양복식사, 서울: 수학사.

오광수 (1974), 전환기의 미술, 서울: 열화당.

오희선, 이정우 (1996), 텍스타일디자인론, 교학연구사.

H W & D J Janson, 유홍준역 (1992), 회화의 역사, 서울: 열화당.

이신아 (1986), 팝 아트와 복식, 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.

이은영 (1989),현대복식에 있어서의 예술성의 개념, 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

이정림 (2001), 3차원 기하형태를 응용한 텍스타일 패턴디자인, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.

이효진 (1997). 현대패션 디자인 소재에 표현된 예술적 조형성에 관한 연구, 복식, 제32호.

정혜선 (1987), 패션에 미친 팝아트의 영향에 관한 연구, 구미세계를 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

정현미 (2004), 텍스타일 캐드에 의한 플라워 패턴 개발에 관한 연구, 한국디지털디자인학회, vol.7.

2.국외문헌

Barbara Baines(1981), Fashion Revival, Batsfold, London.

John Russell (1989), The Meaning of Mopdern Art, Thames & Hudson.

Marilyn J. Horn (1975), The Second Skin, Boston

William Eddie(1975), History of Collage(London: Studio Vista.