

# 페르소나적 카오스를 표현한 타이포그래피를 응용한 패션디자인 - 현대 미술 작업을 중심으로 -

윤 경 희 · 김 정 희\*

가천대학교 일반대학원 의상학과 석사과정  
가천대학교 예술대학 미술디자인학부 패션디자인전공 교수\*

## 요 약

21C인 현재에는 과학과 문화 예술 등의 모든 분야에 걸쳐 다원화적 양상의 다양한 시도가 활발히 이루어지고 있어 새로움을 창출해내고 있다. 본 연구는 서로 다른 철학들이 연결되어 언어적인 면과 조형적인 면을 동시에 지니는 타이포그래피(typography)를 패션 디자인에 적용하는데 그 목적이 있다. 이로써 단순히 시각적인 대상으로만 여겨졌던 현대미술작업을 생활 속에서 입는다는 목적을 실현하여 실용적이고 동시에 시각적인 패션디자인에 새로움을 부여하며, 나아가 디자인의 영역을 확대하고 새로운 표현방법을 제시하고자 한다. 우선 이론적 배경으로서 페르소나(persona), 카오스(chaos), 타이포그래피의 정의 등을 문헌연구로 고찰하고, 현대미술 작가들의 타이포그래피 작업, 2014년 패션디자이너들의 컬렉션을 사례연구하였다. 연구의 결과로서 패션디자인 개발은 연구자의 타이포그래피 작품을 응용하여 이루어졌으며 패션디자인 8점이 제시되었다.

주제어 : 페르소나, 카오스, 타이포그래피, 패션디자인

## I. 서론

### 1. 연구 목적

새로운 패러다임을 요구하던 20C를 지나 21C인 현재에 이르기까지 과학과 문화 예술 등의 전반에 걸쳐 다원화적인 양상으로 각 분야의 경계를 허무는 융복합, 콜라보레이션(collaboration), 퓨전(fusion) 등의 장르로 활발히 나타나고 있다. 이처럼 다양한 시도를 통해 새로움을 창출해내려는 것은 패션 분야에서도 예외는 아니다. 이에 본 연구에서는 기존에 나와 있는 서로 다른 철학들을 연결해 언어적인 면과 조형적인 면의 양면성을 가지고 있는 타이포그래피(typography)라는 표현수단을 통해 또 다른 관점으로 시각화 한다. 또한 단순한 시각적인 대상으로 여겨졌던 현대미술의 타이포그래피 작업을 생활 속에서 입는다는 목적과 함께 실용적이고 시각적인 대상으로 구현하는 방법에 대하여 연구하고자 한다. 타이포그래피라는 수단을 이용해 그 형태를 해체시키고 변형시킴으로서 다양한 자아에서 오는 혼돈스러움을 표현할 수 있다고 여겼다. 그리고 인체라는 다양한 변화와 움직임이 있는 대상을 통해 얻을 수 있는 패션 디자인은 이런 페르소나적 카오스를 또 다른 재미있는 시각으로 극대화 시킬 수 있을 것이라고 생각한다. 이로써 페인팅과 여러 매체를 통해 구현했었던 작업을 페르소나(persona)와 카오스(Chaos)이론을 접목해 대중이 쉽게 접근 할 수 있는 타이포그래피를 응용한 작업을 전개하여 패션디자인에 적용하고 나아가 디자인 영역의 확대와 새로운 표현방법 제시를 목적으로 한다.

### 2. 연구 방법 및 절차

본 연구에서는 페르소나의 정의, 카오스의 정의 등의 문헌에 의한 선행연구와 기존의 현대미술 작

가들의 타이포그래피 작업, 타이포그래피를 적용한 2014년 패션디자이너들의 컬렉션의 연구를 중심으로 분석하여 타이포그래피작업을 응용한 패션 디자인 8점을 제시하고자 한다.

선행 연구들을 살펴보면 허정선의 20세기 현대미술과 패션의 상호작용에 관한 연구<sup>1)</sup>에서는 패션과 미술작품의 관계에 대한 특성에 대해 연구하였고, 박진희의 패션쇼에 나타난 페르소나 아이템의 특성 연구<sup>2)</sup>에서는 가면이라는 페르소나적 아이템의 쇼 활용에 대한 연구를 하였고, 임민정의 카오스이론을 표현한 의상디자인 연구<sup>3)</sup>에서는 카오스 이론의 의상디자인에의 적용가능성을 실리콘을 소재로 작품을 제작함으로써 형상화시켜 소재 개발의 가능성과 의상디자인의 새로운 방법을 모색하였고, 한효정의 현대패션에 나타난 타이포그래피 시각적 리듬에 관한 연구<sup>4)</sup>에서는 의사소통과 미적 효용성을 지니는 타이포그래피에서 시각적 리듬특성을 도출하여 현대 패션디자인에 접목시키는 방법을 다루는 것을 찾을 수 있었으며, 이와 같이 현대미술, 페르소나, 카오스이론 그리고 타이포그래피를 패션과 접목한 연구들을 분석하였다.

이에 본 연구에서는 기존에 제작한 연구자의 타이포그래피 작업을 철학과 접목해 패션디자인으로 디자인 전개를 하고자 한다.

연구 방법 및 절차는 다음과 같다.

첫째, 선행연구들과 사전적의미의 페르소나이론의 정의와 이론적 배경을 연구한다.

둘째, 선행연구들과 사전적의미의 카오스이론의 정의와 이론적 배경을 연구한다.

셋째, 선행연구들과 사전적의미의 타이포그래피의 정의와 이론적 배경을 연구한다.

넷째, 페르소나에 의한 카오스적 현실표현에 대한 정의를 내린다.

다섯째, 페르소나와 카오스를 적용한 현대미술 작업 혹은 패션디자인에 적용된 예를 분석한다.

여섯째, 타이포그래피를 이용한 현대미술작업

과 패션디자인 사례를 분석한다.

일곱 번째, 윤경희의 현대미술작업을 통해 패션 디자인에 적용한 디자인을 전개한다.

여덟 번째, 연구의 결론 및 제언을 제시한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 페르소나, 카오스, 타이포그래피에 대한 이론적 고찰

#### 1) 페르소나의 정의

페르소나는 연극배우가 쓰는 탈을 가리키는 말이었으나, 점차 인생이라는 연극의 배우인 인간 개인을 가리키는 말로 쓰이게 되었다.<sup>5)</sup> 즉 ‘외적 인격’ 또는 ‘가면을 쓴 인격’을 뜻한다.<sup>6)</sup>

철학용어로는 이성적인 본성(本性)을 가진 개별적 존재자를 가리키며, 인간·천사·신 등이 페르소나로 불린다. 이는 곧, 이성과 의지를 가지고 자유로이 책임을 지며 행동하는 주체를 말한다.<sup>7)</sup> 스위스의 심리학자이자 정신과 의사인 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung)은 사람의 마음은 의식과 무의식으로 이루어지며 여기서 그림자와 같은 페르소나는 무의식의 열등한 인격이며 자아의 어두운 면이라고 말했다. 자아가 겉으로 드러난 의식의 영역을 통해 외부 세계와 관계를 맺으면서 내면세계와 소통하는 주체라면 페르소나는 일종의 가면으로 집단 사회의 행동 규범 또는 역할을 수행한다.<sup>8)</sup> 그는 “엄밀히 말해서 ‘페르소나’는 참다운 것이 아니라 하나의 가상이며 2차원적 현실이다”라고 말한다. 페르소나는 자아의 일부이지만 자아 자체는 아니며, 가상이지만 없애야 할 것이 아니라 본질적인 자아와 구별되어야 하는 것이다. 페르소나란 자아의 편에서 외부세계와 ‘협상하는 의식의 일부이다.’<sup>9)</sup> “자아는 외부세계와 교류를 하면서 사회에 적응에 필요한 여러 가지 행동양식

을 익히는데, 이것을 페르소나라고 한다. 페르소나는 사회에서 기능하는 데 필요한 가치관, 규범, 의무로 구성된, 남에게 보이는 나, 마스크를 쓴 나이다.” 라고 하였다.<sup>10)</sup>

#### 2) 카오스의 정의

카오스는 복잡, 무질서, 불규칙한 상태를 말하며, 장래의 예측이 불가능한 현상을 가리킨다. 카오스의 어원은 그리스어로 우주가 생성되는 과정에서 최초의 단계로 천지의 구별이 없는 무질서한 상태를 뜻한다. 그러나 혼돈 상태라는 의미에는 서로 깨어지고 부서지는 상태가 아니라, 마치 교향악을 연주하듯 조화를 이룬 가운데 혼동하는 복잡함 속의 일정한 규칙이 존재하며, 카오스는 혼돈이라는 원래의 의미보다는 ‘복잡한 본질을 이루고 있는 요소’ 또는 ‘불규칙한 이동 현상’이라는 뜻으로 쓰이고 있다. 카오스 이론을 통해 복잡한 현상을 일으키는 여러 요인들 중에서 2~3개 정도의 요인만을 분석함으로써 예측도 가능하게 되었다. 이것은 언뜻 보아서는 무질서하게 보이는 현상의 배후에는 정연한 질서가 감추어져 있다는 것을 의미한다. 그렇게 베일 속에 감추어져 있는 알려지지 않은 법칙을 파헤치는 것이 카오스 연구의 최대 목적이다. 따라서 카오스에는 완전히 새로운 과학을 탄생시키는 가능성이 있는 것이다. 카오스 이론을 처음으로 제안한 사람은 미국의 기상학자인 에드워드 로렌즈이다. 로렌즈는 1963년에 기상현상의 대류 현상을 컴퓨터로 시뮬레이션(simulation) 하던 중 처음의 조건이 아주 조금만 다를지라도 그 결과가 크게 달라지는 불안정한 현상이 존재한다는 사실을 발견하게 되었는데, 이 때문에 천기의 예측이 어렵다는 것을 알게 되었다. 로렌즈의 이러한 연구 발표로 카오스의 연구가 여러 분야로 확산되었으며, 오늘날 카오스 공학으로 자리잡게 되었다.<sup>11)</sup>

### 3) 타이포그래피의 정의

타이포그래피는 활판술, 활자 서체의 배열을 말하는데 특히 문자 또는 활판적 기호를 중심으로 한 2차원적 표현을 칭한다. 뜻이 바뀌어 사진까지도 첨가하여 구성적인 그래픽 디자인 전체를 가리키고 일반의 디자인과 동의어 같이 쓰이는 일도 있다. 서양의 활판술 발명 이전의 양식을 지금도 계승하고 있으나 바우하우스를 중심으로 하는 근대 타이포그래피는 구성주의적인 창작에 의하여 옛 형태를 타파하고, 점차 기능적인 표현을 행하여 디자인의 한 분야가 되었다. 한편 조본(造本)을 중심으로 하는 고전적인 기법과 유기적·유동적인 아메리칸 타이포그래피 등도 있다.<sup>12)</sup>

또한 손으로 쓰는 문자에 상대적으로 기계적인 수법에 의한 서체를 말하기도 한다. 바우하우스를 중심으로 한 근대 타이포그래피는 구성주의적이고 기능주의적인 표현을 추구하면서 타이포그래피를 디자인의 한 분야로 발전시켰고, 점차 그 의미가 확대되어 구성적인 그래픽 및 언어의 시각화를 위한 영역 전체를 포괄하게 되었다. 타이포그래피의 원칙은 주어진 면적 안에서 명료성과 가독성을 고려하여 시각화할 정보의 양을 결정하고 미적인 요건을 충족하면서도 내용상의 표현성이 확보되어야 한다는 것이다.<sup>13)</sup> 때로는 도판(圖版)을 포함시키기도 한다. 활판인쇄술이라 번역되듯이 (1) 활자를 사용해서 조판하는 일, (2) 조판을 위한 식자의 배치, (3) 활판인쇄, (4) 인쇄된 것의 체재 등을 원칙적으로 뜻하는데, 활판인쇄술 또는 그 표현을 대표하는 말이기도 하다. 최근에는 다시 활판이건 아니건 간에 문자의 배열상태를 칭하는 경우가 많고, 나아가서는 레이아웃이나 디자인 등의 동의어(同義語)로 생각하는 경우가 늘어나고 있다. 유럽에서는 비교적 좁은 뜻으로, 미국에서는 넓은 뜻으로 해석되고 있다.

인쇄물, 특히 서적의 본래의 자세를 관찰하면 타이포그래피는 서양활판 인쇄술 이전에 이미 상

당히 발달된 양식을 갖춘 원류(源流)를 가지고 있었다. 따라서 그 주류는 오늘날까지 서적의 표지, 속표지·본문 등의 조판에서 찾아볼 수 있으나, 현재는 디자인의 한 분야로서도 인정된다. 그 밖에 명함·안내장·각종 카드류·레터헤드·카탈로그·다이렉트 메일(직접 개인 앞으로 우송되는 상품광고) 및 문자를 중심으로 하는 포스터·캘린더 등에 대해서 실시되는데, 어느 것이나 활자서체의 선정이나 크기의 결정, 또 그 배열이나 의장적인 고려를 엄격히 해서 시각적인 표현을 결정한다. 근대 타이포그래피는 19세기 말에 W.리엄모리스가 그 기초를 제시하고, H.바이어 등에 의해 디자인으로 확립되어 오늘에 이르렀다.<sup>14)</sup>

4) 페르소나에 의한 카오스적 현실표현의 정의  
인간은 ‘외적 인격’ 또는 ‘가면을 쓴 인격’<sup>15)</sup> 철학용어로는 이성적인 본성(本性)을 가진 개별적 존재자<sup>16)</sup>라는 뜻을 가진 페르소나라는 성향을 지니며, 인생이라는 연극의 배우로서 여러 환경에서 다양한 사람들을 만난다. 이 과정에서 이성과 의지를 가지고 자유로이 책임지고 행동<sup>17)</sup>하면서 자신의 각각 다른 면을 드러내는데, 상황에 따라 다르게 융통성 있게 행동하기도하고 정체성에 대한 혼란을 가지고 이 세상을 살아가기도 한다. 이러한 다른 성격의 인간관계로 이루어진 우리의 삶이라는 상황들은 복잡한 본질을 이루고 있는 요소와 불규칙한 이동 현상인 카오스처럼 혼동하는 복잡함 속의 일정한 규칙이 존재하는 현실을 의미한다.

## 2. 실생활에 나와있는 사례

본 절에서는 카오스 이론을 현대미술작업과 패션디자인에 적용한 예를 연구해 보고, 타이포그래피를 이용한 현대미술작업과 패션디자인 사례를 살펴보고자 한다. 현대시대를 배경으로 일어날 수 있는 현상에 대한 이론적 배경을 토대로 사례 연

구의 시대적 범위는 2010년 이후로 제한한다.

1) 카오스를 현대미술작업에 적용한 예

작가의 의도에 의해 카오스적 이미지와 내용을 통해 나타내는 작업이 있다.

김채원은 서로 대립하지 않고 균형을 이루며 반복되어 겹쳐진 개념인 질서와 혼돈이 기묘하게 조합된 '복잡한 질서'의 세계를 보여준다. 우주의 질서와 혼돈 역시 이 구조 아래에 존재함을 이야기한다. 우리는 대단히 복잡한 세계에 살고 있다. 전 세계는 안보이는 팬옵티콘(panopticon)과 같은 암묵적으로 만들어진 일망 감시체제 안에서 질서정연한 법칙과 진리, 네트워크로 구성되어 있다. 그러나 정작 우리들은 이 사실이 우리 자신에게 어떤 영향을 미칠지에 대해서는 절대로 이야기 할 수가 없다. 김채원의 작업에서 <그림 1>에서 보이는 것처럼, 우리는 질서와 복잡함이 만들어내는 무한한 순환 속에 있기 때문이다<sup>18)</sup>

손국환은 작업을 통해 혼돈 속의 일정한 규칙이 반복되는 질서에 의한 순환에 하여 말하고 있다. 혼돈과 무질서를 뜻하는 카오스와 질서와 조화 넓게는 우주까지도 포괄하는 코스모스(Cosmos)라는 단어들을 사용하고 있는데 이들을 서로 대립적인 개념이 아닌 상호보완적이며 여러 번 겹쳐진 개념으로 인식한다. <그림2>에서 보여주는 운동성은 감상자로 하여금 규칙적이면서도 기대하지 못

한 어떤 것을 만들어내는데 이를 통해 현대사회의 모습을 표현하고 있다.<sup>19)</sup>

2) 카오스를 패션디자인에 적용한 예

2014 컬렉션에서 기하학적(geometric) 형태의 커팅(cutting)과 옵티컬(optical) 이미지의 패턴을 사용한 디자이너들을 중심으로 연구하였다.

보테가베네타(Bottega Veneta)의 토마스 마이어(Tomas Maier)는 2014 F/W Women Milan 컬렉션에서 <그림 3>과 같은 디자인을 제시했다. 패턴의 기하학적인 커팅에 의한 조각들의 겹침에 따른 페르소나와 카오스적인 효과로 드레스에 시각적인 포인트를 주었다.<sup>20)</sup>

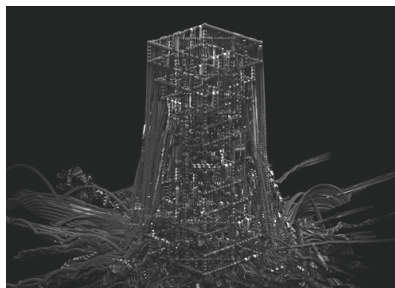
다니엘라 바로스(Daniela Barros)는 2014 F/W Women London 컬렉션에서 <그림 4>와 같은 디자인을 제시했다. 선과 면을 같이 활용하여 기하학적 형태의 패턴에 경쾌함을 주었으며, 이와 함께 소재들의 겹침을 통해 보이는 패턴들에서 페르소나와 카오스적인 표현이 발견된다.

패션 이스트(Fashion East)는 2014 F/W Women London 컬렉션에서 <그림 5>와 같은 디자인을 제시했다. 체크패턴을 색감의 톤(tone) 차이와 소재의 겹침을 통해 거리감과 입체적인 착시효과를 주어 시각적 혼돈스러움이 나타난다.

피터 필로토(Peter Pilotto)는 2014 S/S Women London 컬렉션에서 <그림 6>과 같은 디자인을 제



<그림 1> 김채원 『Complex network』, 2014  
(출처: <http://www.neolook.com/>)



<그림 2> 손국환 『Chaos Cosmos』, 2013  
(출처: <http://www.neolook.com/>)



<그림 3> Bottega Veneta, 2014 F/W collection (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 4> Daniela Barros, 2014 F/W collection (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 5> Fashion East, 2014 F/W collection (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 6> Peter Pilotto, 2014 S/S collection (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 7> Roksanda Ilincic, 2014 S/S collection (출처: www.samsungdesign.net)

시했다. 유틸리티 이미지의 반복과 점증의 효과로 카오스적 이미지를 찾아낸다.

록산다 일린치(Roksanda Ilincic)는 2014 S/S Women London 컬렉션에서 <그림 7>과 같은 디자인을 제시했다. 화사한 옐로우컬러의 박시한 자켓과 매치한 스커트에 비슷한 컬러감을 넣어 조화를 주었고, 반복되는 기하학적인 패턴이 있는 소재들을 접침으로서 움직임으로 인한 페르소나와 카오스적인 시각적 효과가 나타난다.

### 3) 타이포그래피를 응용한 현대미술작업 사례

현대에는 과거 오랜 기간 동안 의사전달 등으로만 여겨졌던 언어는 더 이상 단순한 설명 수단이라는 제한된 역할에서 벗어나 이미지화 되어 조형적 요소로서 자리 잡기 시작한지 오래되었다. 이와 같이 팝아트와 개념미술 등과 같은 추세 이후에도 SNS가 활성화 되면서 계속해서 최근 현대작가들 중에도 타이포그래피를 응용해 작업하는 작가들을 찾아볼 수 있다.

정세인은 말로 표현할 수 있는 것과 표현할 수 없는 것에 대한 문자와 이미지의 관계를 연구하는 작업을 한다. <그림 8>에서처럼 ‘검은 소가 녹색 풀을 먹고 하얀 우유를 만들어 내고 있다’는 텍스트가 반복되는 『믿음(belief), (2010)』이라는 작품은 작가가 한 잔의 우유를 마시며 느꼈던 깨달음

을 개념적으로 타이포그래피로 표현한 작업이다. 우유가 생산되는 과정을 모른 채 우유를 소비하는 현실에 빗대 정보 범람 속에서 대중매체를 있는 그대로만 받아들이는 현대인의 무기력한 모습을 보여준다.<sup>21)</sup>

안봉균 작품에서는 <그림 9>에서 보이는 것과 같이 각각의 다른 특성을 가진 문자와 이미지가 상호관계의 조화를 이루어 한 작품 안에서 공존하고 있는 것을 보여준다. 이를 통해 작가는 우리 삶의 유기적인 관계에 대한 조화를 나타낸다.<sup>22)</sup>

이광기는 타이포그래피를 북 커버와 네온사인인 설치작업에 적용해 <그림 10>에서처럼 출판 기념회의 형식으로 부모와 자식 누구도 만족할 수 없는 대한민국 사교육 문제를 풍자적으로 비판한다.<sup>23)</sup>

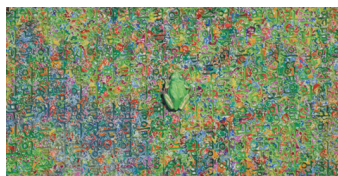
### 4) 타이포그래피를 이용한 패션디자인 사례

2014 컬렉션에서 타이포그래피를 적용해 디자이너의 의도를 표현한 패션디자인 사례를 찾아볼 수 있었다. 현대 타이포그래피의 토대는 1909년에서 1929년 사이에 새로운 미학과 발전된 사회를 추구하던 예술가, 시인 그리고 건축가들에 의해 타이포그래피라는 수단을 빌려 신선한 시각을 드러내고 자유로운 표현을 하는 것에 관심을 갖기 시작했던 때 정립되었다.<sup>24)</sup>

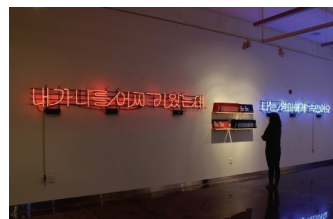




<그림 8> 정세인, 『belief』, 2010  
(출처: <http://cafe.naver.com/spacek0/3500>)



<그림 9> 안봉균,  
『Research on Memory』, 2010  
(출처: [http://kizmom.hankyung.com/news/apps/news.sub\\_view?popup=0&nid=03&c1=03&c2=03&c3=00&nkey=201108171443421](http://kizmom.hankyung.com/news/apps/news.sub_view?popup=0&nid=03&c1=03&c2=03&c3=00&nkey=201108171443421))



<그림 10> 이광기, 『내가 니를 어찌 키웠는데, 나는 엄마에게 속았어요, 하소연시리즈1,2권』, 2011  
(출처: <http://cafe.naver.com/spacek0/3499>)

알렉산더 왕(Alexander wang)은 2014 S/S Women New York 컬렉션에서 전체적인 느낌을 베이직한 스포티룩으로 제시하여 로고를 볼드 블록체로 적용하였다.

80년대 후반, 엘 고어의 부인 티퍼 고어 Tipper Gore 등 미국 워싱턴의 유력인사들에 의해 결성된 민간음악검열단체와 아티스트의 자유를 대변하는 음악 산업계의 날선 대립 속에서, 결국 레코드사가 자발적으로 붙인 경고문인 ‘Parental Advisory Explicit Content(부모의 주의가 요구되는 콘텐츠)’를 <그림 11>에서와 같이 일종의 그래픽으로 활용하는 등 90년대 문화를 재해석했다.<sup>25)</sup>

크리스토퍼 케인(Christopher Kane)은 2014 S/S Women London 컬렉션에서 플라워 패턴으로 유명한 꽃이라는 소재가 현미경 아래에 가장 흔한 모티브인 꽃으로 혁신과 모던함을 찾아 새롭게 다가왔다. 타이포그래피를 이용해 꽃 해부도 디자인에 친절한 설명을 도왔고, <그림 12>에서처럼 블랙 오간자 슬립에는 네크라인을 가로질러 “flower”라는 단어를 선명하게 새겼다.<sup>26)</sup>

더 스튜디오 케이(the studio K)의 홍혜진은 2014 S/S Seoul 컬렉션에서 SOUND WAVE 라는 주제로 디자인을 제시했다. 베이직한 라인의 디자인에 컬러감 있는 패턴이 특징이며 <그림 13>에서 보여지는 것과 같이 시그니처 음파 카모플라주(camouflage) 패턴이 프린트된 스웨트셔츠 원단에 청해지 소재로

‘SOUND WAVE’ 타이포그래피를 이용해 디테일을 가미했다.<sup>27)</sup>

스티브 제이 앤 요니 피(Steve j & Yoni p)의 2014 S/S Seoul 컬렉션은 컷-오프(Cut-Off)된 매시 소재와 입기에 편한(Body-conscious) 핏, 레이스업 디테일로 스티브요니만의 로맨틱 스포티즘을 제시했다. 또한 <그림 14>에서와 같이 메인 모티브가 된 유니콘 프린트와 소프트 네온 컬러로 재해석된 카무플라주 패턴들로 ‘POP UNIVERSE’가 완성된다.<sup>28)</sup>

##### 5) 패션디자인의 모티브가 되는 윤경희의 현대미술작업

윤경희의 타이포그래피를 이용해 페르소나적 카오스를 표현한 패션디자인의 모티브가 되는 현대미술작업 연구 중에 큰 설치작업인 『Persona, 2012』는 요즘 우리가 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 SNS에 있는 흔한 글들을 무작위로 선정해 표현한 작업이다. <그림 15>에서 보이는 것과 같이 보통 성인남자의 키인 175cm 정도 되는 높이에 여러 글들을 제시하면서 정체성에 대한 혼란이라는 생각을 가지고 페르소나적인 감정을 관람자에게 주입한다.

세 가지 종류의 페인팅으로 구성된 『Chaos, 2013』는 여러 문장에서 일부를 잘라와 이미지화를 시킨 작업이다. <그림 16>과 같이 여러 곡선과



<그림 11> Alexander wang, 2014 S/S collection (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 12> Chris topher Kane, 2014 S/S (출처: www.samsungdesign.net)



<그림 13> the studio K, 2014 S/S collection (출처: http://thestudiokshop.com/goods/view?no=52)



<그림 14> Steve j & Yoni p, 2014 S/S collection (출처: http://blog.naver.com/s-tevejonip/140199442957)

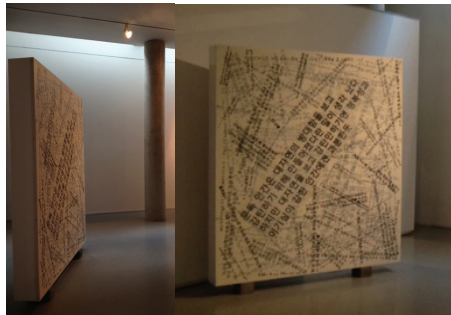
직선으로 된 이 이미지들은 본래는 특정 단어와 전치사 등이었지만, 조형적 효과만 남아 관람자에게 카오스효과를 준다. 기존의 역할에서 벗어나 보여 지는 대로의 이미지 역할은 처음 접한 이들에게 혼돈의 의도로 여겨진다.

<그림 17>은 영상작업 『Chaos, 2013』로 무슨 말인지 알 수 없는 컴퓨터상에 글꼴 깨짐 현상이 일어난 문장들이 불규칙하게 확대, 축소되거나 여

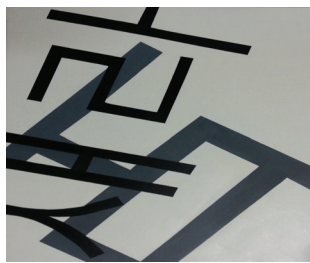
기저기서 나타나기도 하고 사라지기도하며 회전하기도하면서 움직인다. 세상에 공존하고 있는 여러 가지의 생각들이 뒤섞여 서로 의사소통의 장애와 불편함을 겪는 혼돈상태에 대한 생각을 구현하고자한다.

### Ⅲ. 디자인 전개 및 해설

기존에 페인팅, 영상, 설치미술로 제작한 연구자의 『Persona, 2012』와 『Chaos, 2013』는 우리의 일상 언어들을 시각화하는 작업이다. 음성으로 전달되는 언어가 전자매체를 통해 전달되는 트위터, 카카오톡, 페이스북 등의 문자들과 글꼴 깨짐 현상에 의해 알 수 없는 문자들로 인간의 다중성과 소통의 미묘한 복잡함을 패션디자인으로 전개하고자한다. 이를 응용해 패션디자인의 요소 및 원리

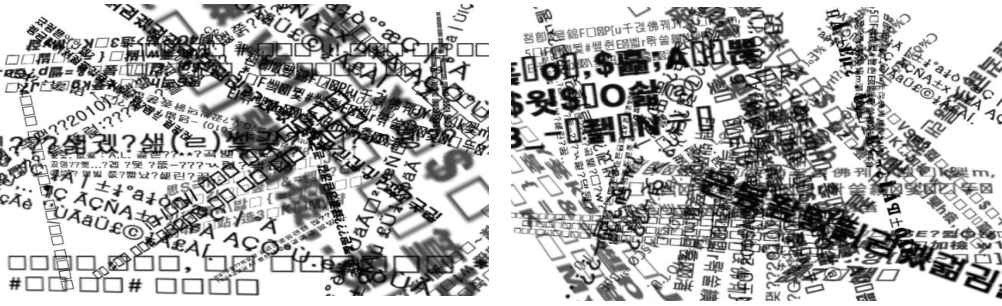


<그림 15> 윤경희, 『Persona』, 2012



<그림 16> 윤경희, 『Chaos』, 2013





<그림 17> 윤경희, 『Chaos』, 2013

를 분석하여 2015 S/S 디자인을 제시하고자한다.

실루엣은 인체를 강조하지 않은 오버사이즈와 H라인을 이용해 자연스러운 모던한 여성미를 표현하였으며, 형태는 복잡하지 않고 심플한 구조로 20~30대 현대여성들이 선호 할 수 있는 세련미를 주었다. 색채는 전체적으로 무채색으로 톤의 변화

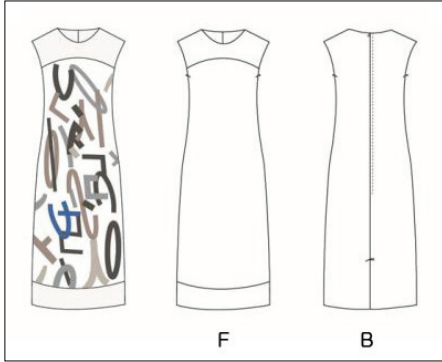
만 주고 강렬하고 명도가 높은 색으로 자칫 지루할 수 있는 의상에 포인트 컬러를 사용해 경쾌함을 주었다. 또한 의상에 적용한 타이포그래피 디자인은 축소 확대를 통해 다양하게 배치하고, 소재는 오간자와 TS산뿔을 사용함으로써 몸의 곡선에 쉽게 반응하여 물결치지 않는 직물로 표현한다.

<표 1> 작품 계획표

	모티브 소스	색채	응용 모티브	소재	아이템	실루엣	도식화
작품 I				TS산뿔 오간자	원피스		
작품 II				TS산뿔 오간자	코트		
작품 III				TS산뿔 오간자	자켓		

	모티브 소스	색채	응용 모티브	소재	아이템	실루엣	도식화
작품IV				TS산퐁 오간자	원피스		
작품V				TS산퐁 오간자	점퍼&스커트		
작품VI				TS산퐁 오간자	셔츠형 원피스		
작품VII				TS산퐁 오간자	원피스		
작품VIII				TS산퐁	투피스		

## 1. 작품 I

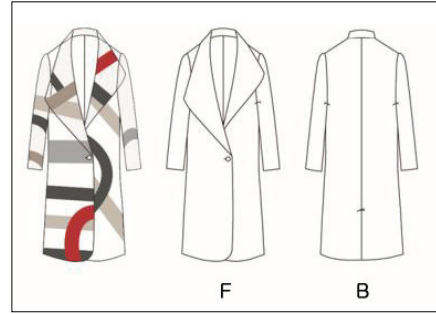


작품 I은 원피스디자인으로 응용모티브가 들어가는 부분에 이미지를 강조하기위하여 단순화시킨 H라인 실루엣이다. 소재로는 오간자와 TS산뿔을 사용하였다. 상단부분과 밑단부분에는 오간자 소재를 사용하여 긴 실루엣을 소재의 믹스 앤 매치를 통해 페르소나와 카오스적인 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러를 사용하였고 포인트 컬러로 빨간(Red)색을 위, 아래 양쪽부분에 적용해 시선을 분산시켜 전체적인 실루엣시선의 동선에 있어 운동감을 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업을 확대, 회전을 통해 구성된 새로운 모티브를 제시하였으며, 이는 스트라이프 형태의 모던한 시각적 효과를 나타낸다.

## 2. 작품 II

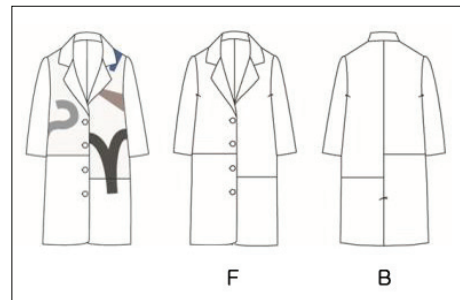
작품 II는 코트디자인으로 응용모티브가 부분적으로 확대되어 의상전체에 표현했다. 소재는 오간자와 TS 산뿔을 사용하였다. 카라에 오간자 소재를 사용해 바디에 사용된 소재와 겹침 효과를 주



어 믹스 앤 매치를 통해 페르소나와 카오스적인 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러를 사용하였고 포인트 컬러로 빨간(Red)색을 위, 아래 양쪽부분에 적용해 시선을 분산시켜 전체적인 실루엣시선의 동선에 있어 운동감을 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업을 확대, 회전을 통해 구성된 새로운 모티브를 제시하였으며, 이는 스트라이프 형태의 모던한 시각적 효과를 나타낸다.

## 3. 작품 III

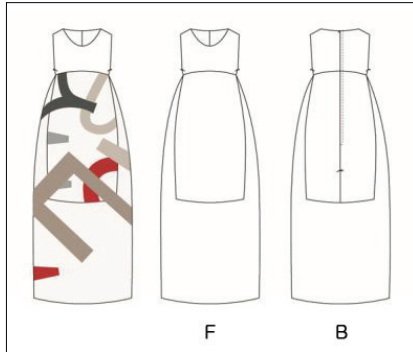


작품 III은 자켓 디자인으로 응용모티브를 부분적으로 해체시켜 오간자가 겹쳐질 상위부분에 표현했다. 소재는 오간자와 TS산뿔을 사용하였다. 바디의 소재에 표현된 응용모티브와 오간자 소재

의 겹침 효과로 새로운 시각적 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray)의 무채색 3가지 컬러를 사용하였고 포인트 컬러로 파란(Blue)색을 왼쪽 어깨부분에 넣어 간결한 패턴에 절제된 깔끔한 이미지를 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업의 해체를 통해 구성된 새로운 모티브를 제시하였으며, 이는 미니멀리즘의 단순한 시각적 효과를 나타낸다.

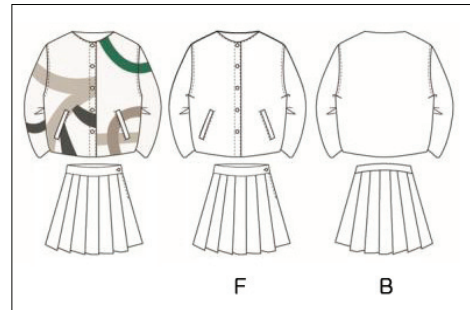
#### 4. 작품 IV



작품 IV는 원피스 디자인으로 미니원피스와 그 위에 비치는 소재의 다른 롱스커트를 겹쳐 길이 변화에 의한 착시효과를 주는 실루엣이다. 소재는 오간자와 TS 산뿔을 사용하였으며, 롱스커트에 오간자 소재를 사용해 그 안에 있는 미니원피스 소재와 겹쳐 시각적으로 응용모티브에 오버랩 효과를 주고 믹스 앤 매치를 통해 카오스 페르소나적인 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러를 사용하였고 포인트 컬러로 빨간(Red)색을 안감과 겹감에 각각 넣어 색감의 톤 차이와 소재의 겹침을 통해 거리감과 입체적인 착시효과를 주어 시각적 혼돈스러움을 나타낸다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업의 해체, 확대, 회전 등의 변형을 통해 구성된 새로운 모티브를 제시하였으며, 두 소재의 겹침과 더불어 디자인 이미지도 겹치면서 그 안에서 또 다른 오버랩된 이미지를 제시한다.

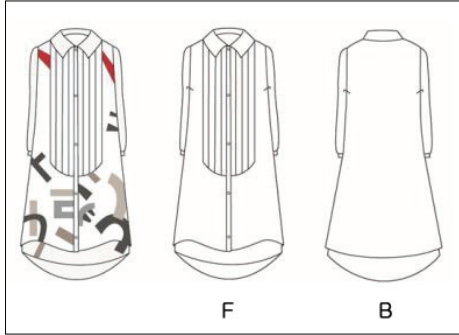
#### 5. 작품 V



작품 V는 점퍼와 스커트 디자인으로 응용모티브를 점퍼의 오버사이즈 실루엣과 어울리는 곡선을 사용하였다. 소재로는 오간자와 TS산뿔을 사용하였으며, 점퍼를 오간자 소재로 사용해 시스루적인 효과와 중성적인 이미지를 표현하였다. 오간자 소재를 사용한 점퍼로 믹스 앤 매치를 통해 페르소나와 카오스적인 변화를 기대할 수 있다. 점퍼와 같이 매치한 스커트는 플리츠를 사용해 액티브하고 모던한 이미지를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 3가지 컬러를 사용하였고 포인트 컬러로 초록(Green)색을 사용하여 중성적이고 귀여운 이미지를 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업을 확대, 부분 라인컷팅 등을 통해 새로운 기하학적인 모티브의 패턴을 제시하였으며, 이는 곡선의 라인이용을 통해 시원하고 경쾌한 조형미를 표현했다.

## 6. 작품 VI

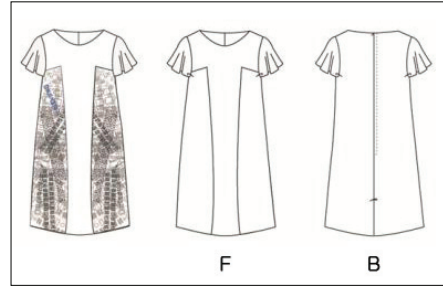


작품 VI은 셔츠형 원피스디자인으로 핀턱을 잡은 앞판 요크와 팔 부분을 제외한 부분에 응용모티프가 들어가는 오버사이즈 H라인 실루엣이다. 소재로는 오간자와 TS산뿔을 사용하였으며, 팔, 카라, 핀턱 외에 오간자 소재를 사용해 믹스 앤 매치를 통해 페르소나와 카오스적인 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러, 포인트 컬러 파란(Bue) 색을 사용하여 경쾌한 변화를 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 페인팅작업을 해체를 통해 새로운 기하학적인 모티프의 패턴을 제시하였으며, 이는 베이직한 라인의 오버사이즈 실루엣에 발달한 이미지의 조형미를 표현했다.

## 7. 작품 VII

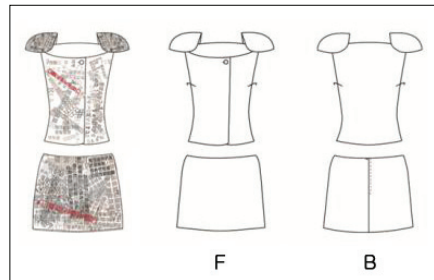
작품 VII은 원피스 디자인으로 러플이 있는 소매와 프린세스라인의 질개가 들어간 귀엽고 여성스러운 특징의 실루엣이다. 소재는 오간자와 TS산뿔을 사용하였으며, 소매를 오간자 소재를 사용해 러플장식을 주어 모던한 여성스러움을 강조했고 프린세스라인 바깥쪽에 응용모티프를 적용해



슬림해 보이는 효과를 주어 믹스 앤 매치를 통해 카오스 페르소나적인 변화를 주었다. 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러, 포인트 컬러 파란(Bue) 색을 사용하여 경쾌한 변화를 주었다.

디자인은 ‘카오스’라는 영상작업의 프레임 겹침, 회전 등의 변형을 통해 구성된 새로운 모티프를 제시하였으며, 이는 섬세하고 날카로운 이미지의 조형미를 표현했다.

## 8. 작품 VIII



작품 VIII은 투피스 디자인으로 민소매라인의 탑 위에 캡이 있는 상의가 특징인 실루엣이다. 소재는 TS 산뿔을 사용하였으며, 컬러는 짙은 회색(dark gray), 따뜻한 톤의 회색(warm tone gray), 차가운 톤의 회색(Cool tone gray), 밝은 회색(light gray)의 무채색 4가지 컬러, 포인트 컬러 빨간(Red) 색을 사용하여 경쾌한 변화를 주었다.



디자인은 ‘카오스’라는 영상작업의 프레임 겹침, 회전 등의 변형을 통해 구성된 새로운 모티브를 제시하였으며, 이는 섬세하고 날카로운 이미지의 조형미를 표현했다.

#### IV. 결론 및 제언

오늘날 현대패션은 세계화 정보화의 흐름 속에 예술과 디자인의 경계를 허무는 융복합 현상이 활발하게 나타나고 있다. 본 논문에서는 이론적 고찰을 토대로 연구자 본인의 현대미술작업 모티브를 조형적으로 재구성하여 총 8점의 디자인을 전개하였다. 이에 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 본 논문에서는 카오스를 접목한 현대미술과 패션디자인, 타이포그래피를 접목한 현대미술과 패션디자인을 살펴보았다. 그리고 마지막으로 윤경희의 현대작품 『Persona』 (2012), 『Chaos』 (2013), 『Chaos』 (2013)를 통해 내면에 존재하는 자아의 다양성인 페르소나에서 오는 카오스를 타이포그래피라는 형식을 통해 표현할 수 있다는 점을 알 수 있었다.

둘째, 윤경희의 작품 중 자아의 정체성에서 오는 혼란을 표현한 『Persona』 (2012), 글자의 해체를 통해 혼란을 표현한 『Chaos』 (2013), 타이포그래피를 이용해 페르소나적 카오스를 표현한 『Chaos』 (2013)를 통해 글자의 깨짐, 변형등의 방법으로 자아의 혼란을 보다 효과적으로 표현할 수 있다는 점을 알 수 있었을 뿐만 아니라 이 과정에서 모던하고 기하학적인 새로운 시각적 디자인을 개발함으로써 표현의 범위를 확장시켰다.

셋째, 본 논문은 윤경희의 현대작품 『Persona』 (2012), 『Chaos』 (2013), 『Chaos』 (2013)를 토대로, 타이포그래피를 이용한 페르소나적 카오스를 패션 디자인에 접목함으로써 단순히 시각적으로 감상하던 디자인을 입고 즐길 수 있는 대중적인 디자인

으로 그 범위를 확장했다. 미술관에서 전시되는 현대작품의 한계를 뛰어 넘어, 패션디자인의 특성상 인체의 굴곡에 의한 변형 등의 기술이 접목되면서 페르소나적 카오스의 표현을 극대화 할 수 있었다.

이상의 고찰을 통해 앞으로의 페르소나, 카오스 등과 같은 이론정의와 디자인 전개에 있어서 발상 및 패션의 개념을 새로운 방향으로 제시 해 주는 원천이 될 수 있을 것이라 사료된다. 이러한 시도를 바탕으로 실험적인 현대미술을 접목한 패션이 대중의 개성과 욕구를 충족시킬 수 있는 고부가가치 패션산업으로 나아갈 수 있길 기대한다.

#### 참고문헌

- 1) 허정선 (2007). 20세기 현대 미술과 패션의 상호작용에 관한 연구, 한국패션디자인학회지, 7(2), pp.189-203.
- 2) 박진희 (2008). 패션쇼에 나타난 페르소나 아이템의 특성 연구, 경희대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-4.
- 3) 임민정 (2003). 카오스이론을 표현한 의상디자인 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-3.
- 4) 한효정 (2012). 현대패션에 나타난 타이포그래피 시각적 리듬에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-3.
- 5) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1157716&cid=40942&categoryId=32972>
- 6) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350370&cid=1137&categoryId=1137>
- 7) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1157716&cid=40942&categoryId=32972>
- 8) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350370&cid=1137&categoryId=1137>
- 9) 박진희 (2008). 패션쇼에 나타난 페르소나 아이템의 특성 연구, 경희대학교 대학원 석사학위논문, p.9.
- 10) 한규석 (1997). 사회심리학의 이해. 서울: 학지사, pp.85-86
- 11) 네이버 (검색어: 카오스), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=817566&cid=209&categoryId=209>

- 12) 네이버 (검색어 : 타이포그래피), 자료검색일 2014. 5. 11. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=264320&cid=666&categoryId=666>
- 13) 네이버 (검색어 : 타이포그래피), 자료검색일 2014. 5. 11. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=895191&cid=666&categoryId=666>
- 14) 네이버 (검색어 : 타이포그래피), 자료검색일 2014. 5. 11. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1152038&cid=40942&categoryId=31768>
- 15) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350370&cid=1137&categoryId=1137>
- 16) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1157716&cid=40942&categoryId=32972>
- 17) 네이버 (검색어: 페르소나), 자료검색일 2014. 4. 27. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1157716&cid=40942&categoryId=32972>
- 18) 네오룩 (검색어: 문두성), 자료검색일 2014. 8. 19. <http://www.neolook.com/>
- 19) 네오룩 (검색어: 김미향), 자료검색일 2014. 8. 19. <http://www.neolook.com/>
- 20) Samsung Designnet Collection Search, 자료검색일 2014. 4. 27. [http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New\\_index.asp?year1=2014&season=fw](http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New_index.asp?year1=2014&season=fw)
- 21) 고재령 (2014. 4. 5) 네이버 (검색어: 정세인), 스페이스K, 자료검색일 2014. 5. 12. <http://cafe.naver.com/spacek0/3500>
- 22) 윤지희 (2011. 8. 17). 안봉균 개인전 - 이미지와 텍스트의 경계를 무너뜨리다, 한경닷컴 키즈맘뉴스, 자료검색일 2014. 4. 27. [http://kizmom.hankyung.com/news/apps/news.sub\\_view?popup=0&nid=03&c1=03&c2=03&c3=00&nkey=201108171443421](http://kizmom.hankyung.com/news/apps/news.sub_view?popup=0&nid=03&c1=03&c2=03&c3=00&nkey=201108171443421)
- 23) 고재령 (2014. 4. 10) 네이버 (검색어: 이광기), 스페이스K, 자료검색일 2014. 5. 12. <http://cafe.naver.com/spacek0/3520>
- 24) 문철, 원유홍 (1996). 한글 타이포그래픽스. 서울: 창미, p.2.
- 25) Samsung Designnet Collection Search, 자료검색일 2014. 4. 27. [http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New\\_index.asp?year1=2014&season=fw](http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New_index.asp?year1=2014&season=fw)
- 26) Samsung Designnet Collection Search, 자료검색일 2014. 4. 27. [http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New\\_index.asp?year1=2014&season=fw](http://www.samsungdesign.net/Collection/ForWomen/New_index.asp?year1=2014&season=fw)
- 27) thestudiokshop, 자료검색일 2014. 5. 21 <http://thestudiokshop.com/goods/view?no=52>
- 28) stevejyoni (2013. 10. 22). 2014 S/S Steve j & Yoni p Collection 서울패션위크 스티브요니 컬렉션, teve j & Yoni p 공식블로그, 자료검색일 2014. 5. 21 <http://blog.naver.com/stevejyonip/140199442957>

# **The Chaotic Effect of Typography in Fashion Design as an Expression of Persona Inspired by Contemporary Artwork.**

**Yoon, Kyung Hee · Kim, Jung Hee<sup>+</sup>**

Master Course, Dept. of Fashion Design, Graduate School of general, Gacheon University  
Professor, Dept. of Fashion Design, Undergraduate Art School, Gacheon University+

## **Abstract**

In the twenty-first century, society has faced many developing changes throughout artistic, cultural and scientific fields. This research study is about how to reflect and visualize the complicated social elements of modern society in a new creative way. The methods of introduction include both aesthetic and intellectual characteristics to create a design product that is philosophical and artistic. Typography is one of the greatest design inventions that considers two parts: language and aesthetics. By using typographical design applied to fashion design, it will attain the new meanings. The first is that fashion can be practical and functional as it contains language as a direct expression of meaning. The second is that fashion is able to be a part of modern art that the public can easily experience and consume. Therefore, fashion design becomes a successful source with much potential to mediate between expression and communication in modern society. The study will review some theories and other research on terms such as 'persona', 'chaos' and 'typography.' Also, other artists' typographical artworks and contemporary fashion collections will be used as reference to create a new fashion collection that is comprised of eight pieces of work.

Key words: Persona, chaos, typography, fashion design