

3D 형태(shapes)의 의상 디자인 개념과 디자인 조형성

- 2010년 이후 『View』, 『View2』를 중심으로 -

이인영·김수경*

가톨릭대학교 의류학 박사
가톨릭대학교 의류학 전공 교수*

요약

본 논문은 트렌드를 이끌어가는 역할의 의상 형태 중에서 3D 형태의 디자인 개념을 정리하고, 디자인을 구성하는 조형성 연구에 그 목적이 있다. 연구 목적을 위하여 문헌조사를 통해 새로운 형태의 실루엣을 구축한 패션 디자이너에 대해 조사하였다. 3D 형태(shapes) 의상 디자인 개념과 디자인 조형성은 해외 패션 정보지인 『View』, 『View2』를 선정하여 여성복 트렌드를 조사하였으며, 이를 바탕으로 2010년 이후 패션 컬렉션 중 그 사례를 찾고 제시하였다. 연구 결과 3D 형태의 의상이란 의상과 인체 사이에 존재하는 공간을 조작함으로써 인체를 벗어난 과장된 공간감과 부피감을 조성하여 입체감을 구축하는 것을 의미한다. 3D 형태를 구성하는 의상 디자인의 조형성을 살펴보면 3D 형태의 의상은 첫째, 2D 형태로 펼쳐지지만 겹쳐 입거나 둘러 입는 등의 착장 방법에 의해 3D 형태가 형성된다. 둘째, 디테일에 의해 3D 형태가 형성된다. 셋째, 의상에 사용되는 원단 특성에 의해 3D 형태가 갖춰지거나 의상의 골조에 의해 3D 형태가 형성된다. 넷째, 구조적으로 3D 형태가 형성된다. 다섯째, 3D 프린트를 활용하여 3D 형태가 형성된다. 이러한 3D 형태의 의상 디자인 개념과 조형성 연구는 현 패션 트렌드에서 주목하는 입체감을 갖춘 3D 형태에 대한 개념 정리와 그 조형성을 이해하여 독창적인 의상 디자인 방법을 향상시키는데 의의가 있다.

주제어 : 3D 형태, View, View2, 의상 디자인 조형성

I. 서론

의복 디자인은 대부분 형태에서 창조적인 발상이 시작되며, 형태는 그 시대의 트렌드를 이끌어가는 주요한 역할을 하게 된다.¹⁾ 또한 의상의 형태(shapes)²⁾는 컬렉션(collection)의 정체성을 만들고 통합하는 실루엣(silhouette)을 형성하므로, 형태를 통해 만들어지는 실루엣 개발은 디자인 전체과정에서 중요한 위

치를 차지한다. 따라서 디자인 개발의 첫 번째 단계인 리서치 과정을 통해 추상적(abstract)인 형태를 조사하고 형상(figure)에 대입해 보는 것이 일반적이다.³⁾ 패션 정보지를 통해 최근 유행하고 있는 의상의 shapes를 살펴보면 오버사이즈나 3D와 관련된 용어들을 사용하여 형태에 대한 설명이 이뤄지고 있다. 또한 다수의 세계적인 디자이너들이 오버실루엣의 의상에 주목하고 있기 때문에 인체를 왜곡하거나 확

본 논문은 2015년도 가톨릭대학교 교내연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

교신저자: 김수경, kimsoo@catholic.ac.kr

접수일: 2015년 7월 20일, 수정논문접수일: 2015년 8월 19일, 게재확정일: 2015년 8월 22일

대하는 3D 의상 디자인의 중요성은 앞으로 더욱 부각될 것이다. 그러나 디자인의 트렌드를 이끌고 실루엣을 형성하는 형태에 대한 선행연구(노윤선, 2011⁴); 이지런, 2012⁵); 이계진, 2010⁶); 이인영, 2014⁷); 이인영, 2015⁸)를 살펴보면 기학적 형태를 통한 디자인 개발과 복식사의 미적 측면에서의 형태 연구 혹은 다차원적 조형성에 대해 연구하여 디자인을 개발한 논문들이다. 이러한 선행 논문들은 현 패션 트렌드에서 주목되고 있는 3D 형태의 의상 디자인 개념과 그 조형성에 대한 연구가 미흡하다. 이에 본 논문은 선행 연구와는 차별적으로 의상의 형태 중에서 현 트렌드를 이끌어가는 3D 형태의 의상 디자인 개념을 정리하고, 디자인을 구성하는 조형성을 연구하는데 그 목적이 있다. 연구를 위한 내용으로는 첫째, 의복과 신체의 공간을 형태 실험을 통해 새로운 실루엣을 구축한 패션 디자이너에 대해 복식사와 연결하여 조사하고자 한다. 둘째, 3D 형태의 의상 디자인 개념을 정리하고자 한다. 셋째, 3D 형태의 개념 정리를 바탕으로 3D 형태를 구성할 수 있는 의상 디자인의 조형성을 연구하고자 한다. 본 연구 목적을 위하여 시대별 유행의 흐름과 패션 디자이너별 특징을 설명하고 있는 준마시(2012⁹), 김민자 외(2014)¹⁰ 등의 문헌조사를 통해 새로운 형태의 실루엣을 구축한 패션 디자이너에 대해 조사하였다. 3D shapes 의상 디자인 개념과 디자인 조형성 연구는 형태와 모양 등으로 번역되고 있는 번역의 오류를 막고자 해외 패션 정보지를 선정하여 여성복 트렌드를 조사하였다. 연구를 위한 정보지의 선정은 Simon Seivewright(2007)¹¹)가 패션 디자이너로서 시대정신(zeitgeist)을 조율하고 트렌드를 반영하기 위한 방법으로 제시한 『View』와 패션 콘셉트를 구체적으로 설명하고 있는 『View2』로 하였다. 『View』, 『View2』에서 3D로 지칭된 용어 및 이미지 자료로부터 3D 형태의 디자인 개념과 디자인 조형성을 분석하여 정리하였으며, 연구범위는 3D 관련 용어의 사용이 활발해진 2010년 이후 발간된 것¹²)으로 한정하였다. 이를 바탕으로 2010년 이후 패션

컬렉션에 발표된 여성복 중 그 사례를 찾고 조형성을 제시하고자 한다. 그러나 색상이나 무늬를 통해 직접적으로 공간을 형성하지 않는 의상과 움직임에 의해 입체감이 형성되는 의상은 3D에 해당되지 않으므로 연구 대상에서 제외하였다.

본 연구를 통해 정리된 3D 형태의 의상 디자인 개념은 해외 패션 정보지에서 제공하고 있는 의상 형태에 대한 트렌드 분석과 새롭게 각광 받고 있는 3D 프린트 활용 및 이해에 도움을 줄 것으로 기대한다. 또한 3D 형태를 구성하는 의상의 조형성 연구는 현시점에서 주목받는 3D 형태의 의상 디자인에 대한 이해와 디자인의 독창성을 향상시키는데 기여할 것으로 기대한다.

II. 형태를 조형하여 디자인 한 20세기 디자이너

패션 디자이너라는 새로운 영역이 찰스 프레드릭 워스(Charles Frederick Worth)에 의해 개척된¹³) 이후 인체의 자연스러움을 살리는 디자인보다 인위적인 조형성을 강조한 디자인의 사례가 빈번히 나타나고 있다. 인체와 의상 사이에 존재하는 공간을 조형하여 새로운 형태를 창조하는 의상은 찰스 프레드릭 워스와 그 시대 디자이너들에 의해 절정에 이르게 된 평면 재단과 테일러링(tailoring) 기술¹⁴) 바탕으로, 다양한 방식으로 시도되었다. 의복과 신체 사이 관계를 형태 실험한 20세기 대표 디자이너 크리스찬 디올(Christian Dior)은 1947년 바수트(Bar suit)의 발표를 통해 A 라인이라는 특정 형태를 창조한 인물이 되었다 <그림 1>¹⁵) 이와 같이 다트와 솔기로 구성된 입체형 의복에 어깨 패드와 심지, 안감 등을 넣어 딱딱하게 정형화된 형태의 의상을 선보인 디자이너는 위베르 드 지방시(Hubert de Givenchy)¹⁶)가 있다. 20세기 중반 이후 의상 구조 변형이나 과장된 디테일 사용으로 왜곡된 인체 표현의 조형적 실험을 하고 있는 디자이너로는 레이 카와쿠보(Rei kawacubo), 장 폴 코티에(Jean



<그림 1> 크리스찬 디올, 1947
(출처: <http://cluebunch.com/wp-content/uploads/2013/11/dior-line.jpg>)



<그림 2> 레이 카와쿠보, 2013 SS
(출처: 『20세기의 모드』, 2001. 219p)



<그림 3> 장 폴 코티에, 1990
(출처: 『패션의 역사』, 2013. 186p)



<그림 4> 빅터 앤 롤프, 2003 FW
(출처: http://www4.pictures.stylebistro.com/it/Viktor+Rolf+Fall+2003+ZE10_U90i-3l.jpg)



<그림 5> 크리스토퍼 발렌시아가, 1957
(출처: http://www.kci.or.jp/exhibitions/luxury/exhibits/index_e.html)



<그림 6> 피에르 가르탱, 1972
(출처: <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/96194>)



<그림 7> 이세야 미야키, 1982
(출처: 『서양패션의 역사』, 2005. 294p)



<그림 8> 후세인 살라만, 2000 SS
(출처: 『패션 디자이너와 패션 아이콘』, 2014. 581p)

Paul Gaultier, 빅터 앤 롤프(Viktor & Rolf)등이 있다. 이들의 <그림 2>의 등이 비정상적으로 튀어나온 의상과 <그림 3>의 원뿔 모양의 브라(bra) 드레스, <그림 4> 재킷 칼라에서도 이러한 특징이 보이고 있다. Miller, L. E. (2007)¹⁷⁾에 따르면 크리스찬 디올의 바수트와는 다르게 의상에 덧대어진 코르셋과 같은 내부 지지구조나 인체에 의해 형태가 유지되는 것이 아닌 새로운 방법에 의해 형태를 만들고자 한 디자이너로는 크리스토퍼 발렌시아가(Cristóbal Balenciaga)가 있다. 그는 <그림 5>에서와 같이 소재가 가진 두께, 중량감, 뽀뽀함 등의 특성을 살려 의상의 형태를 디자인하고 구성하

였다. 엠마누엘 응가로(Emanuel Ungaro) 역시 두꺼운 소모직과 삼중 개버딘을 이용하여 의상의 각 잡힌 형태의 재킷을 디자인하였다. 반면 피에르 가르탱(Pierre Cardin)은 기하학적 형태의 조형적 실험을 한 디자이너로 아방가르드(avant-garde)한 의상들을 디자인하였다.¹⁸⁾ <그림 6>의 아코디언 모양의 드레스는 골조(framework)를 사용하여 기하학적 형태를 보여주는 의상이다. 형태의 조형적 실험을 보여주는 또 다른 디자이너는 새롭게 파리에 진출한 일본 디자이너들이다. ‘빅룩(big look)’을 선보인 겐조 다카다(Kenzo Takada)와 원단을 걸치거나 두르고 휘감아 입는 의상

과 여러 겹 겹쳐 입어 볼륨을 주는 레이어드 의상을 제시한 이세야 미야키(Issey Miyake), 요지 야마모토(Yohji Yamamoto)와 레이 카와쿠보가 그들이다<그림 7>.¹⁹⁾ 이 밖에 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)의 설치 미술과 같은 의상이나 과학기술이 결합된 하이테크 패션을 통해 옷의 공간을 조형하고 확장하려는 시도들이 일어나고 있다<그림 8>.

이와 같이 현대 패션 디자이너들은 인체와 의상 사이에 존재하는 공간을 조형하는 다양한 방법의 디자인을 선보였음을 알 수 있다. 그 방법을 살펴보면, 봉제 방법 혹은 패턴을 통한 테일러링에 의해 형성되는 의상의 구조는 크리스찬 디올, 위베르 드 지방시가 주로 사용하였으며 피에르 가르렝, 장 폴 코티에, 빅터 앤 플로프의 작품에서는 좀 더 과장된 구조의 형태로 나타나고 있다. 공간 조형을 통해 생성되는 의상의 입체감은 부자재로 사용되는 골조를 통해 과장되게 표현되거나, 의상의 소재 특징에서 나오는 뻗뻗함견고함 등을 활용한 방법이 있다. 이러한 특징을 사용하여 의상의 형태를 디자인한 디자이너로는 위베르 드 지방시, 크리스토팔 발렌시아가, 엠마누엘 웅가로가 있다. 두르거나 묶어 입는 착장 방법에 의한 새로운 방식의 형태는 일본 디자이너에 의해 새롭게 등장하게 된다. 또한 의상의 새로운 형태는 레이 카와쿠보 같은 디자이너에 의해 부분적 디테일의 과장이나 의상 해체재구성 등을 통해서도 만들어지고 있으며, 후세인 살라얀과 같은 디자이너에 의해 과학기술이 결합된 하이테크 패션을 통해서도 시도되고 있다.

III. 3D 개념과 디자인 조형성

1. 조형 예술에서 3D 개념

조형예술에서의 디멘션(dimension)은 공간적 개념으로 약자인 D로 사용된다. 디멘션의 개념들은 조형 예술에서 시각적으로 활용되고 있으며 보편적으로

로 0D에서 3D 개념이 조형 예술에서 사용되고 있다.²⁰⁾ 0D는 점을 의미하며 1D는 선, 2D는 면, 3D는 입체 작업으로 나타난다. 1920년대 바우하우스의 주임교수인 화가 Paul Klee(1961)²¹⁾는 형태 생성에 관한 이론을 통해 점이 이동하면 선이 되며, 선이 평면적으로 움직이면 2D에 해당하는 면이 그리고 평면들이 맞닿으면 입체인 3D가 생성된다고 하였다. 반복적이고 연속해서 표시된 점은 선을 형성하고, 형성된 선은 시각적으로 방향성을 나타내게 되어 마치 움직이는 듯 착시를 일으킨다. 2D에 해당하는 shape는 선의 연장이라 할 수 있으며 점이나 선으로 간주되지 않는 형태의 외곽, 즉 실루엣을 나타낸다. 형의 외곽선은 모양을 만들어주고 그 만들어진 모양의 전체 면적은 면이 되는 것이다.²²⁾ 점과 선의 결정체인 면은 위치와 경계선이 만드는 2D를 표현할 수 있고 3D의 입체를 구성하는 유니트(unit) 역할도 한다.²³⁾ form은 3개 이상의 면으로 만들어져 공간을 차지하고 형태소(morpheme)라 할 수 있는 점, 선, 면, 매스(mass), 톤(tone), 볼륨(volume)과 공간(space)이 포함된다. 또한 형태소들의 다양한 결합으로 다양한 형태를 만든다.²⁴⁾ 하나의 형태는 보는 각도와 위치에 따라 많은 shape와 크기를 가지며 어떠한 의미나 메시지를 전달하기 위해 만들어진다.²⁵⁾

일반적으로 조형 예술에서 2D와 3D 작업이 보편적이며, 2D 작업은 드로잉,회화,건축 도면,그래픽 작업 등과 같이 평면적인 작품으로 나타난다. 3D 작업은 건축가나 조각가에 의해 물리적 재료나 도구를 이용한 덩어리를 가진 입체 작업을 의미하며, 공간을 점유하는 예술을 지칭한다. 키네틱 아트(kinetic art)와 같이 조형 예술에 시간의 개념이 적용된 4D 작업과 미디어 아트(media art) 작업도 시도되고 있다.²⁶⁾

2. 『View』, 『View2』를 통해 나타난 의상 디자인의 3D 형태

사건적으로 shapes란 외부 form, 윤곽, 또는 누군가

또는 무언가의 외곽선²⁷⁾ 혹은 윤곽, 눈에 인지되는 외관과 구조를 가지는 모양 혹은 구역을 뜻하는 것이며 골조 안에서 만들어지고 구성되는 방식을 말한다.²⁸⁾ 의상의 형태는 유기적 곡선으로 이루어진 인체에 2D 원단을 어떻게 맞추는가에 따라 실루엣이 결정되며²⁹⁾ 보는 방향과 착장 상태에 따라 실루엣이 달라 보인다.³⁰⁾ 이러한 의상의 shapes는 유행에 따라 다양하게 표현되며 최근 트렌드를 나타내는 key shapes와 여성복 트렌드 부분에서 설명되어지고 있다. 그 중 의상의 shapes에서 설명되어지는 3D 개념을 정리하기 위해 여성복의 key shapes와 트렌드를 설명하는 관련용어를 총 32권의 『View』의 issue 89-109와 『View2』의 issue 8-18로부터 정리하였다. 연구 자료

32권 중 key shapes와 key items를 이루는 key items를 따로 분류하여 다룬 것은 총 11권이었으며, 3D 관련 용어가 나타난 자료는 『View』 issue 89, 91, 97, 99, 100, 101, 105, 107, 109였다. 그 내용은 <표 1>과 같다.

3D shapes는 2013년 여름, 2013/14년 겨울, 2014년 여름, 2017년 여름에 각각 organic 3D forms, 3D forms, sculptural 3D forms, architectural 3D shapes로 지칭되어 유기적, 조소적, 입체적, 건축적인 입체감을 가진 의상으로 표현되고 있다. 즉 인체를 왜곡확대하여 인체와는 다른 볼륨감을 갖추거나, 인체를 벗어난 공간에서 그 형태를 갖추고 유지하는 옷이라 볼 수 있다. key items은 3D 목둘레를 형성하는 러플(ruffle), 오가닉(organic) shapes를 형성하는 3D 곡선, 3D

<표 1> key shapes & key items에 나타나는 3D 용어

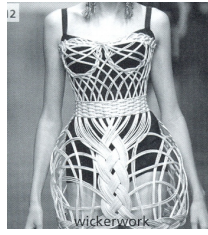
트렌드	분류	년 (年)	3D 용어 및 내용	출처 (issue, page)
key shapes		13 S	Silhouettes move out of the safe zone resting out multi-dimensional shapes, which hold are viewed from. Organic 3D forms mimic natural overlapping, presenting dramatic sculptural results or ripping and fluttering with the slightest movement.	view (97, 106)
		13/14 W	This investigation into 3D forms results in garments which surprise, shifting the attention away from front-on to full 360°-degree viewing.	view (99, 126)
		14 S	It's a clever experiment; an assemblage of sculptural 3D forms, which are tempered by a softly trailing skirt or sexed up by slicing to reveal the body.	view (101, 104)
		16 S	In complete contrast, crisper papery fabrics are made up into wonderful architectural 3D shapes which abstract and disguise the body shape, whilst also revealing through precision slicing and cut outs. At the other end of the fabric spectrum, start with something crisp and starched and the outcome develops into a sharp 3D expression, folding pleating and standing proud of the body	view (109, 78) view (109, 106)
key items		11 S	Ruffled: From a discrete piecrust edge or feminine sleeve edging to a full-on flamenco fishtail or dramatic 3D neckline...Flaunt it!	view (89, 125)
		11/12 W	Curve: 3D contour line create modern organic shapes.	view (91, 129)
		13 S	Organic: The most abstract of looks giving licence to experiment with the most sculptural of forms; 3D shapes which emerge by wrapping, looping and overlapping on the stand.	view (97, 119)
		13/14 W	Tri-dimensional: Sculptural shapes are reshaping women because of the manner in which they stand away from the body.	view (99, 127)
		15/16 W	Sculpt: Beautiful compact fabrics with super plain surfaces, cry out for 3D experimentation.	view (103, 131)
		15 S	Arc: Semi-circular lines form the basis of 3D tops and jackets, which are played against slim line or relaxed bottoms.	view (105, 111)
		15/16 W	Balanced: A modern statement where 3D stiffened shapes stand proud of the body in perfect symmetry.	view (107, 132)



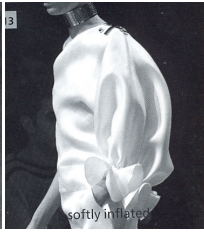
<그림 9> 3D stiffened shapes
(출처: 『View』, issue 107, p.132)



<그림 10> 오리가미 forms 드레스
(출처: 『View』, issue 104, p.79)



<그림 11> 케이지
(출처: 『View』, issue 100, p.91)



<그림 12> 버블
(출처: 『View』, issue 100, p.92)



<그림 13> 비자연적 forms
(출처: 『View』, issue 100, p.92)

shapes를 조각적으로 형성하는 착장 방법, 3D를 형성하는 소재 등으로 각 잡힌(stiffened) shapes로 설명되고 있다<그림 9>. 또한 의상의 shape는 인체를 벗어나 조소적인 입체감으로 재구성하거나 균형적인 구조로 입체감을 확대하는 아이템으로 나타나고 있다.

그 밖에 형태 형성에 영향을 미치는 쿠티르(couture), 소재와 스타일링, 디테일, 인스피레이션(inspiration)에서 3D 용어는 <표 2>와 같이 나타나고 있으며 그

구체적 내용은 다음과 같다. 첫째, 쿠티르 의상에 대해 『View』 issue 95는 2011/12년 겨울, 장식에 위해 3D 원단이 사용되었으며, 아방가르드한 의상을 위해 전통적인 양재 기술에서 벗어난 예술적인 의상이 몸위에서 3D 형태를 형성한다고 설명한다. 둘째, 소재와 스타일에 대해 『View』 issue 94, 95는 2011/12년 겨울에 깃털을 사용하여 조형적인 3D 효과가 나타나 는 디자인과 2012/13년 겨울에 얇은 직물을 여러 겹

<표 2> 『View』, 『View2』 트렌드 분류에 나타난 3D 용어

용어 (출처)	
view, view2 분류	주제어: 3D 용어 (출처: book, issue. page)
couture	Embellished: 3D effects(view, 95. 57)/ The new vanguard: 3D shapes(view, 95. 63)
fabrics & styling	Preen: 3D sculptural effect(view, 94. 81)/ Fluff: furry and 3D(view, 95. 103)/ Mille feuille: 3D formations(view, 95. 111)/ Silent sobriety: tri-dimensional knits(view, 98. 165)/ Knit's Curious: 3D textures(view, 98. 215)/ Knit's Modern lyricism: 3D forms(view, 100. 240)/ Knit's Liberal: 3D forms(view, 100. 243)/ Knits: 3D fashion(view, 102. 223)/ Knit's Dark lux: 3D effects(view, 106. 221)/ Pleats: 3D aspect(view, 104, p.78)/ Stiffened sleeves: 3D approach(view, 104, p.78)/ Origami forms: 3D constructions(view, 104, p.79)/ Perforation: 3D pleats(view, 104, p.76)
details	Bold body outlines: 3D pockets(view, 98. 86-88)/ Waist sculpture: 3D technology(view, 98. 87)/ Hip emphasis: 3D fold(view, 98. 96)/ designer details: 3D ways(view, 100. 90)/ Flounces: springy 3D varieties(view, 100. 96)/ Tie up: 3D forms(view, 102. 87)/ Shoulder focus: while 3D, origami(view, 102. 91)/ Pleats: 3D aspect(view, 104. 78)/ Stiffened sleeves Kimono: 3D approach exaggerate(view, 104. 78)/ Origami forms: 3D constructions(view, 104. 79)/ Perforation: 3D pleats(view, 104. 79)/ 3D collars(view2, 18. 137)
inspiration	playroom: and plain, 3D with 2D(view, 99. 107)/ 3D couture: moulding and 3D forms(view, 99. 113)/ 3D geometry: 3D rapid(view, 101. 87)/ Harajuku: 3D printing(view, 101. 91)/ Future codes: 3D fantasy, 3D printing(view, 103. 106)/ The scientist: 3D and 4D printing(view, 104. 85)/ The art of adornment, Ostentatious, Ethnic aesthetic(view2, 14. 208-213)/ Building the future of fashion(view2, 15. 209-213)/ Haptic: 3D embossed(view, 107. 107)/ Regenerate: feathery 3D add-ons(view, 107. 108)/ Wave: 3D expression(view, 109. 83)/ Phytophilier: 3D appliqué(view, 109. 84)

사용함으로써 인체보다 과장되게 3D를 형성하는 섬세한 디자인들을 설명한다. 『View』 issue 98, 100, 102, 106는 인체를 확장하여 새로운 3D forms를 형성하는 니트에 대해, 『View』 issue 104는 3D를 형성하는 플리츠(pleats), 넓은 기모노 소매, 꽃을 연상시키는 오리가미(origami) forms에 대해 설명한다<그림 10>. 셋째, 디테일 부분 『View』 issue 98은 2012/13년 겨울에 3D 주머니가 사용됨을, 『View』 issue 100은 2013년 여름에 여성적인 스타일을 3D적인 방식으로 부각시키는 <그림 11>의 케이지(caged), <그림 12>의 버블(bubble), 플라운스(flounce), 접기 등에 대해 설명한다. 『View』 issue 102는 2013/14년 겨울에 인체를 효과적으로 과장하기 위해 두르거나 묶어서 표현하는 3D forms 의상이 강세라고 설명한다. 『View2』 issue 18은 2016년 여름, 3D 칼라의 유행을 설명한다. 넷째, 인스피레이션 부분은 3D 용어가 다양하게 나타나고 있다. 3D가 사용된 제목의 인스피레이션은 『View』 issue 99의 2013/14년 겨울 ‘3D 쿠티르’와 『View』 issue 101의 2014년 여름 ‘3D 기하학(geometry)’이다. ‘3D 쿠티르’에서는 모든 각도에서 다르게 보이게 하는 3D forms를 구성하게 하는 인스피레이션과, ‘3D 기하학’에서는 기하학과 과학적 테크놀로지의 결합으로 발생하는 인스피레이션에 대해 구조, 소재, 디테일, 3D 프린트를 통해 어떻게 구성되는지 제시하고 있다. 반면 인스피레이션 ‘하라주쿠(Harajuku)’, ‘미래 코드(future codes)’, ‘과학자(the scientist)’, ‘웨이브(wave)’는 각각 재미와 즐거움, 아시아의 미학, 디지털 기술, 바이오 프로세스(bio processes), 비논리적인 새로운 스타일의 곡선으로부터의 영향을 설명하며 그 방법의 하나로 3D 프린팅을 제시한다. 그리고 『View2』 issue 14, 15는 3D 프린트를 활용한 패션과 디자인 전반에 걸친 건축적이거나 바이오적 혹은 비 자연적 형태를 추구하는 디자인 인스피레이션에 대해 설명하고 있다<그림 13>. 그밖에 『View』 issue 99, 107, 109의 인스피레이션 ‘플레이룸(playroom)’, ‘촉각의(haptic)’, ‘재생하다(regenerate)’, ‘파이토파일

러(phytophiler)’에서 3D 효과를 가진 소재가 설명되고 있다. 『View』 2 issue 11, 14, 15, 17, 18에서 신발 디자인 인스피레이션에 나타나는 3D 프린트에 대해 설명한다.

3. 3D 형태의 의상 디자인 조형성

『View』와 『View2』에서 제시하고 있는 여성복 트렌드 중 3D shapes를 형성하는 표현방법에 따라 조형성을 분류하면 <표 3>과 같다.

『View』와 『View2』에서 제시하고 있는 여성복 트렌드 중 3D shapes를 형성하는 조형성을 <표 3>과 같이 분류할 수 있다. 3D 형태의 의상은 첫째, 『View』 issue 97에서 언급된 유기적 3D forms를 형성하는 착장 방법에 의해 표현된다. shape가 일정한 의상과 달리, 의상이나 원단을 여러 겹 레이어드하거나 휘감고 묶는 것과 같은 착장 방법에 의해 비정형화된 부피감과 shapes가 나타나는 의상이다. 둘째, 『View』 issue 89에서 언급된 러플이나 『View』 issue 100에서 언급하고 있는 3D 플리츠, 플라운스 등과 같은 디테일에 의해 표현된다. 의상의 세부적인 부분에서 보이는 입체감이나 러플이나 깃털, 혹은 오리가미와 같이 접혀져 입체감을 갖는 무언가를 덧붙임으로써 장식적인 부피감과 shapes가 나타나는 의상이다. 셋째, 『View』 issue 89, 107 등에서 언급된 의상의 형태를 유지 혹은 부피감을 갖게 하는 소재의 특성에 의해 표현된다. 원단이나 『View』 issue 100에서 케이지를 구성하는 부자재가 형을 지탱하는 힘이 있어 인체를 지지대로 삼지 않더라도 형태를 유지하거나 인체를 과장 혹은 왜곡하는 부피감과 shapes가 나타나는 의상이다. 넷째, 『View』 issue 100에서 언급된 케이지, 버블, 플라운스, 접기 등으로 의상 위에 덧붙여진 것이 아닌 의상을 구성하는 구조에 의해 표현된다. 패턴에 의한 구조적인 의상으로 옷을 착용하지 않은 상태에서도 옷의 전체 실루엣이나 부피감을 예측 가능하게 하며 입체적인 칼라나 포켓 등에서도 나타난다. 다섯째,

『View』 issue 99, 101과 『View2』 issue 14, 15에서 언급된 비현실적인 형태가 3D 프린트에 의해 표현된다. 전통 양재기술로 구현 불가능한 구조와 재료가 3D 프린트를 사용함으로써 건축적인 복잡한 구조나 생물 공학적인 유기적 구조 혹은 비 자연적인 수학적 구조로 나타나는 의상이다.

4. 3D 형태의 의상 디자인 사례

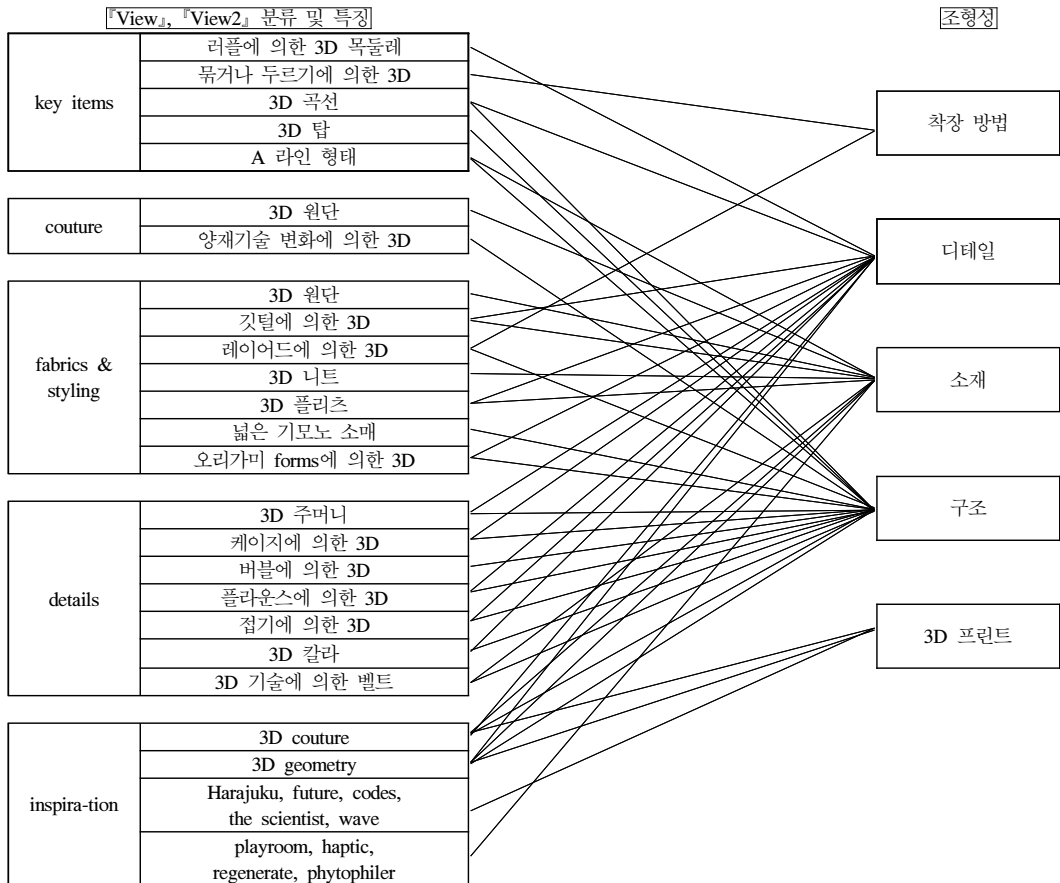
『View』와 『View2』 분석을 통해 3D shapes의 의상 디자인 조형성이 ‘착장방법’, ‘디테일’, ‘소재’, ‘구조’, ‘3D 프린트’로 도출되었다<표 3>. 이를 바탕으로 3D

shape을 이루는 디자인 조형성과 그 각각의 사례를 2010년 이후 컬렉션으로부터 살펴보면 다음과 같다 <표 4>.

1) 착장 방법에 의한 3D 형태 의상

20세기 중반 일본 디자이너들에 의해 제시된 의상과 같이 입는 방법과 연출에 따라 3D 형태를 갖추는 의상이다. 이 의상들은 착장하기 전 옷을 펼쳐 놓은 상태에서는 이차원적으로 펼쳐져 입체감이 나타나지 않으나 착장 방식에 의해 인체를 인위적으로 조형하는 비정형화된 부피감을 형성한다. 이와 같은 표현 방법은 <그림 14>의 하이더 아크만(Haider Ackermann)

<표 3> 3D 의상 조형성



<표 4> 3D 형태의 디자인 조형성별 의상 디자인 사례

		의상 디자인 사례			표현 방법
3D 형태의 디자인 조형성	착장 방법	 <p><그림 14> 하이더 아크만, 2014/15 AW (출처: 『Gap Press』, Vol.112, p.78)</p>	 <p><그림 15> 릭 오웬스, 2014/15 AW (출처: 『Gap Press』, Vol.118, p.83)</p>	 <p><그림 16> 로에베, 2015/16 AW (출처: 『Gap Press』, Vol.121, p.49)</p>	두르기 감기 묶기 레이어드
	디테일	 <p><그림 17> 알렉산더 매퀸, 2010/11 A/W (출처: 『Gap Press』, Vol.121, p.58)</p>	 <p><그림 18> 디스퀘어드2, 2014/15 A/W (출처: 『Gap Press』, Vol.117, p.68)</p>	 <p><그림 19> 옴포리오 아르마니, 2015 SS (출처: 『Gap Press』, Vol.120 p.53)</p>	깃털 러플 플라운스
	소재	 <p><그림 20> 발맹, 2013 SS (출처: 『Mode et Mode』, Vol.363 p.55)</p>	 <p><그림 21> 펜디, 2015/6 SS (출처: 『Gap Press』, Vol.121, p.43)</p>	 <p><그림 22> 고티에, 2015/16 SS (출처: 『Gap Press』, Vol.370, p.77)</p>	뺏뺏한 소재 두꺼운 소재 패딩 패딩 골조(와이어)
	구조	 <p><그림 23> 톰 브라운, 2013/14 AW (출처: 『Gap Press』, Vol.109 p.126)</p>	 <p><그림 24> 샤넬, 2013/14 AW (출처: 『Mode et Mode』, Vol.364 p.15)</p>	 <p><그림 25> 릭 오웬스, 2015/16 AW (출처: 『Gap Press』, Vol.124 p.97)</p>	패턴 변형 폴딩 턱 주름
	3D 프린트	 <p><그림 26> 빅토리아 시크릿, 2013 (출처: http://besuccess.com/2014/08/3dfashion/)</p>	 <p><그림 27> 아이리스 판 헤르펜, 2013/14 AW (출처: www.samsungdesign.net)</p>	 <p><그림 28> 아이리스 판 헤르펜, 2015 SS (출처: 『Gap Press』, Vol.121, p.147)</p>	3D 프린팅

과 <그림 15>의 릭 오웬스(Rick Owens), <그림 16>의 로에베(Loewe) 의상에서 나타나고 있다. 하이더 아크만의 <그림 14> 오버사이즈 코트는 앞여밈을 옆선까지 당겨 끈으로 묶고 연출함으로써, 정형화되지 않은 shapes와 부피감이 형성된다. 릭 오웬스의 <그림 15> 의상은 원피스 위에 코트를 가방처럼 어깨에 걸쳐 레이어드함으로써 입체감과 형태를 조형하고, 로에베의 <그림 16> 바지는 통 넓은 허리를 끈으로 잡아당겨 묶음으로써 비정형화된 부피감을 갖춘 shape을 형성한다.

2) 디테일에 의한 3D 형태 의상

의상에 러플이나, 3D 플리츠, 플라운스 등과 같은 디테일이 덧붙여지거나 옷의 세부 구조에 의해 3D 형태를 갖추는 의상이다. 이렇게 덧붙여진 디테일은 의상에 장식성을 주며 그 크기나 빈도에 따라 부피감과 shapes를 확장시킨다. 이와 같은 표현방법은 <그림 17>의 알렉산더 매퀸(Alexander McQueen)과 <그림 18>의 디스퀘어드(Dsquared2), <그림 19>의 엠프리오 아르마니(Emporio Armani) 의상에서 나타나고 있다. 알렉산더 매퀸의 <그림 17> 스커트는 꽃이나 깃털을 연상시키는 천 조각을 덧붙임으로써 3D 소재를 사용한 것처럼 보이고 있다. 디스퀘어드의 <그림 18>의 케이프는 깃털과 유사한 모양의 소재와 깃털이 덧붙여짐으로써 새로운 입체감을 형성하고 있으며, 엠프리오 아르마니의 <그림 19> 원피스는 다양한 크기의 플라운스로 이루어짐으로써 자연스러운 웨이브가 나타나 확장된 부피감과 shape을 형성한다.

3) 소재에 의한 3D 형태 의상

소재의 두께, 중량감, 뽀뽀함과 같은 특성으로 shapes를 디자인한 크리스토팔 발렌시아가의 의상이나, 형태를 유지하기 위해 골조를 사용한 피에르 가르뎅 의상, 크리스찬 디올의 바슈트처럼 소재의 특성에 의해 3D 형태를 갖추는 의상이다. 이와 같은 표현방법은 <그림 20>의 발맹(Balmain)과 <그림 21>의 펜

디(Fendi), <그림 22>의 고티에 의상에서 나타나고 있다. 발맹의 <그림 20> 의상은 광택성 소재가 가진 두께, 중량감, 뽀뽀함 등의 특성을 활용하여 인체의 어깨와 엉덩이 라인을 새롭게 조형하고, 펜디의 <그림 21> 재킷은 패딩 된 원단을 통해 인체를 과장되게 부풀려 새로운 shape을 형성하고 있다. 고티에의 <그림 22> 드레스는 케이지를 형성하게 하는 골조를 일부 부분 사용함으로써 인체를 벗어나 정형화된 공간과 shape을 형성한다.

4) 구조에 의한 3D 형태 의상

20세기 초 발달된 평면 재단과 테일러링 기술을 바탕으로 위베르 드 지방시가 선보인 입체형 구조의 정형화된 의상이나, <그림 6>의 드레스 뽀족한 가슴 부분, <그림 7>의 재킷의 칼라와 같이 의상을 이루는 구조에 의해 3D 형태를 갖추는 의상이다. 구조적인 의상은 패턴의 변형에 의해 조성되는 것으로 건축적 조각적 실루엣이나 부피감이 나타나고 있으며 주로 소재의 특성을 고려하여 디자인된다. 이와 같은 표현방법은 <그림 23>의 톰 브라운(Thom Brown), <그림 24>의 샤넬(Chanel)과 <그림 25>의 릭 오웬스(Rick Owens) 의상에서 나타나고 있다. 톰 브라운의 <그림 23> 상의는 가슴과 어깨가 비정상적으로 돌출되는 구조로 왜곡되고 과장되는 입체감을 형성하고 있다. 샤넬의 <그림 24> 코트는 긴 앞여밈 자락을 접어 올려 어깨와 연결시키는 구조로 의상의 shape과 부피를 새롭게 조형하고 있다. 릭 오웬스의 <그림 25> 의상은 일반 세트 인 슬리브(set-in sleeve)에서 변형된 구조로, 어깨가 각지고 소매가 늘어서 인체와 의상 사이의 공간을 새롭게 형성하고 있다.

5) 3D 프린트에 의한 3D 형태

하이테크 패션을 통해 공간을 조형·확장하는 후세인 살라얀 의상과 같이, 새로운 방식으로 비현실적인 shapes와 구조를 구현하는 3D 프린트에 의해 3D 형태를 갖추는 의상이다. 전통적인 테일러링 기술로는 불

가능했던 shapes와 재료가 무 봉제, 무 원단 제작 기술인 3D 프린팅에 의해 새로운 의상으로 제작될 수 있게 되었다. 이와 같은 표현방법은 <그림 26>의 빅토리아 시크릿(Victoria's Secret)과 <그림 27>, <그림 28>의 아이리스 판 헤르펜(Iris Van Herpen) 의상에서 나타나고 있다. 빅토리아 시크릿의 <그림 26> 의상은 눈에 결정을 확대한 듯 경질의 shape가 3D 프린트로 만들어져 어깨부분과 머리장식에서 나타나고 있다. 아이리스 판 헤르펜의 <그림 27> 바이오파이어시(biopiracy) 드레스는 마치 비현실 세계의 생물체의 촉수가 연상되는 연질의 모티프(motif)가 의상 전체를 뒤덮고 있다. 반면 <그림 28>의 크리스탈 드레스(crystal dress)는 인체를 스캔(scan)한 정보를 바탕으로, 얼음 구조물처럼 보이는 두 조각의 구조물을 3D 프린트로부터 출력하여 무 봉제로 연결한 의상이다. 기존의 의상과는 다른 제작방법에 의해 입체적인 형태와 구조, 부피감을 형성하고 있다.

IV. 결론 및 제언

디자이너는 의상을 디자인하는 준비 단계에서 다양한 리서치를 통해 정보를 수집하고 시대에 부합하는 디자인을 하여야 한다. 이에 본 논문은 해외 정보지 『View』와 『View2』를 2010년 이후 발간된 32권을 통해 3D shapes의 개념과 그 조형성에 대해 연구하였다. 『View』와 『View2』에 나타난 3D shapes는 organic 3D forms, 3D forms, sculptural 3D forms, architectural 3D shapes로 지칭되어 유기적, 조소적, 입체적, 건축적인 입체감을 가진 의상으로 표현되고 있다. 즉 인체를 왜곡 확대하여 실제 인체와는 다른 볼륨감을 갖추고 있거나, 인체를 벗어난 공간에서도 그 형태를 갖추고 유지하는 옷이라 볼 수 있다. 이러한 의상을 구성하는 조형성은 다섯 가지로 분류할 수 있다. 첫째, 20세기 중반 이후 등장한 일본 디자이너에 의해 유럽에 제시되었던 의상과 같이 착장하지 않았을 때

는 이차원적인 형태로 펼쳐지거나 겹쳐 입거나 둘러 입는 등의 착장 방법에 의해 3D 형태가 만들어진다. 둘째, 의상의 자체는 볼륨감을 지니지 않으나 디테일을 의상에 붙임으로써 3D 형태가 갖춰지는 것이다. 셋째, 크리스토팔 발렌시아가, 피에르 가르맹 의상이나, 크리스찬 디올의 바슈트 처럼 소재의 특성에 의해 3D 형태가 갖춰지는 것이다. 의상의 원단이나 내부 지지대로 쓰인 골조에 의해 3D 형태가 갖춰지는 것이다. 넷째, 평면 재단과 테일러링 기술을 바탕으로 디자인된 입체적인 의상이나, 구조의 해체재구성·과장 등을 통해 3D 형태가 갖춰지는 것이다. 다섯째, 하이테크 패션을 통해 공간을 조형·확장하는 후세인 살라얀 의상과 같이 전통적인 테일러링 기술로는 완성할 수 없는 비현실적인 shapes와 구조가 3D 프린트에 의해 3D 형태를 갖추게 되는 것이다. 이와 같은 의상의 조형성은 2010년 이후 발표된 여성복 컬렉션을 통해 그 사례를 확인하였다.

본 연구는 해외 패션 디자이너들이 디자인 리서치를 위해 사용하는 『View』, 『View2』를 통해 현 패션 트렌드에서 주목하는 3D 형태에 개념과 조형성을 정리하였다는데 의의가 있다. 그러나 『View』, 『View2』만을 연구한 제한된 분석으로 한계성을 가지고 있으므로 다양한 정보지 분석을 통한 폭넓은 후속연구가 필요하리라 본다.

참고문헌

- 1) 이경희, 김희정, 김유진, 김윤경, 노경혜, 오혜순, 은소영, 주소현 (2001). 패션디자인 발상, 파주: 교문사, p.31.
- 2) 보편적인 형태를 지칭하는 경우를 제외한 shape-form의 용어 및 『View』, 『View2』에 쓰인 용어를 정확히 제시를 하고자 하는 경우 번역의 오류를 막고자 영어로 표기한다.
- 3) Seivewright, S. (2007). 리서치와 디자인, 우정준 옮김 (2008). 서울: 디자인 리서치 앤 플래닝, p.123.
- 4) 노윤선 (2011). 기하학적 형태를 응용한 패션디자인 연구, 디자인학 연구, 24(5), pp.7-11.

- 5) 이지련 (2012). 보로노이 다이어그램(Voronoi Diagram)의 기하학적 형태를 응용한 패션디자인 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-120.
- 6) 이계진 (2010). 근대 서양복식의 미적특성을 응용한 패션 디자인 연구, 한서대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-87.
- 7) 이인영 (2013). 2000년대 이후 패션 컬렉션에 나타난 멀티디멘션(multi-dimension)의 조형성 연구-Naum Gabo 작품과 패션 컬렉션을 의상의 비교 분석, 한국패션디자인학회지, 13(4), pp.123-135.
- 8) 이인영 (2014). 패션 디자인을 위한 멀티디멘션(Multi-dimension)의 조형성 연구 II-조형예술 작품에 나타난 멀티디멘션을 중심으로 한 디자인 개발, 한국패션디자인학회지, 14(3), pp.1-16.
- 9) Marsh, J. (2012). 패션의 역사, 김정은 옮김 (2013). 서울: 시공사, pp.1-305.
- 10) 김민자, 권유진, 송수원, 이예영, 최경희, 이진민, 이민선 (2014). 패션 디자이너와 패션 아이콘, 파주: 교문사, pp.1-628.
- 11) Seivewright, S. 앞의 책, p.32.
- 12) Textile View Magazine issue 89-109, 20권과 View2 Magazine issue 8-18, 11권으로 총 32권
- 13) 김민자, 권유진, 송수원, 이예영, 최경희, 이진민, 이민선. 앞의 책, p.4.
- 14) 위의 책, p.18
- 15) Mckelvey, K. & Munslow, J. (2012). Fashion Design, West Sussex: Wiley, p.51.
- 16) 김민자, 권유진, 송수원, 이예영, 최경희, 이진민, 이민선. 앞의 책, p.184.
- 17) Marsh, J. 앞의 책, p.57.
- 18) 김민자, 권유진, 송수원, 이예영, 최경희, 이진민, 이민선. 앞의 책, p.209.
- 19) 위의 책, p.302.
- 20) 윤민희 (2008). 새로운 조형예술의 이해, 서울: 예경, p.38.
- 21) Wallschlaeger, C. & Busic-Snyder, C. (1991). 디자인의 개념과 원리, 원유홍 옮김 (2003). 서울: 안그래픽스, p.82.
- 22) 윤민희. 앞의 책, pp.75-78.
- 23) 조열, 김지현 (2003). 기초디자인을 위한 형태지각과 구성 원리, 서울: 창지사, p.81.
- 24) 임연웅 (1999). 현대 디자인 원론, 서울: 학문사, p.146.
- 25) 김인혜 (2004). 기초디자인, 서울: 미진사, p.15.
- 26) 윤민희. 앞의 책, p.38.
- 27) oxford dictionaries(검색어: shape), 자료검색일 2014.7.1. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/shape>.
- 28) Seivewright, S. 앞의 책, p.19.
- 29) 문화복장학원 (2008). 복식조형의 기초, 조영아, 김금화, 정미애, 조경희 옮김 (2008). 서울: 시사출판닷컴, p.10.
- 30) Jones, S. J. (2002). 패션디자인, 김혜경 옮김 (2004). 서울: 예경, p.76.

The Fashion Designs Concept of 3 Dimensional Shapes and the Designs Formativeness

- Focusing on 『View』, 『View2』 after the year 2010 -

Lee, In Young · Kim, Soo Kyong⁺

Ph.D., Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea
Professor, Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea⁺

Abstract

The purpose of this paper is to justify the design concept of 3 dimensional clothing, which plays a role in leading the contemporary trends, and research the formativeness which composes design. To achieve this goal, the study examined the fashion designers who introduced silhouettes of a new shape through literature research. The research on the concept of 3 dimensional fashion design and design formativeness was carried out with women's trend in 『View』 and 『View2』, a foreign fashion magazine, and based on the information, the research discovered and suggested examples from fashion collections after the year 2010. According to the results, the 3 dimensional fashion means the creation of the three dimensional effect following the creation of exaggerated space and volume, apart from human body by fabricating the space between the clothing and the body. Examining the formativeness of fashion design that composes the 3 dimensional shape, the 3 dimensional clothing is firstly created by the wearing configuration of two dimensional shaped clothing. Secondly, the details create 3 dimensional shape. Thirdly, the material characteristic used to create the clothing creates the 3 dimensional shape, or the framework creates it. Fourth, the utilization of 3 dimensional prints creates 3 dimensional shape. Lastly, 3 dimensional shape is created even when the clothing is not worn in a structural way. Such a study on the concept of design and formativeness of 3 dimensional shape has significance in that it gives a better improvement on the original costume design methods and understanding of the concept of 3 dimensional shape and its formativeness, which is becoming important in the modern fashion trends.

Keyword : 3D shapes, View, View2, fashion design formativeness

