

중첩의 투명성을 활용한 패션디자인 개발 프로세스

- 패션일러스트레이션과 패션디자인 작품제작을 중심으로 -

최 경 희

한성대학교 의생활학부 의류패션산업전공 조교수

요 약

본 연구는 중첩의 투명성을 활용한 인체와 의복 또는 의복과 의복 내부의 이미지들 간의 상호관입과 동공간적 지각을 통해 창조적인 패션일러스트레이션과 패션디자인 개발을 목적으로 한다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 중첩은 둘 이상의 대상이 겹쳐짐으로써 새로운 공간적 차원을 도입하는데, 특히 중첩의 투명성은 상호 관입, 동공간적 지각, 공간의 성층작용과 같은 시공간에 대한 다양한 인식의 매개체로 작용할 수 있다. 둘째, 패션에 나타난 중첩의 투명성 표현 양상은 인체와 의복의 중첩, 의복소재 간의 중첩, 의복 항목 간의 중첩으로 나타났으며, 표현 기법 면에서는 2차원적으로 (반)투명 소재를 사용해 색채나 패턴에 변화를 준 콜라주 방식이나 3차원적으로 의복구성이나 착장 방식에 변화를 줌으로써 나타나는 대상들간의 상호 관입으로 나타났다. 셋째, 각각 “화가의 옷을 입다”와 “옷이 옷을 입다”라는 컨셉으로 패션일러스트레이션과 패션디자인 작품제작을 진행하였으며, 이로부터 투명한 관입을 통한 인체와 의복의 해체-결합-재조립 과정은 창조적 패션디자인 프로세스를 위한 중요한 도구로 작용할 수 있음을 알 수 있었다. 다양한 시대의 회화나 사진 이미지와 같은 중첩 대상의 다변화, (반)투명 소재뿐 아니라 투명 액자와 같은 새로운 매체의 도입, 포토샵, 평판인쇄, 디지털 텍스타일 프린팅과 같은 디지털 프로그램의 활용 등은 기존의 중첩방식인 콜라주를 확장하여, 새롭게 예기치 않은 패션디자인 개발을 위한 무한한 가능성을 제공하였다. 넷째, 중첩의 투명성을 활용한 동공간적 패션디자인 프로세스는 인체와 의복, 의복과 의복, 인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지, 모양과 바탕 간에 집단성과 양면성, 연속성과 역동성, 공간감과 긴장감 등을 부여하면서 인체와 의복에 대한 개념적 접근을 보여준다.

주제어: 중첩, 투명성, 상호 관입, 동공간적 지각, 패션디자인

I. 서 론

중첩은 20세기 이후 다양한 조형예술 분야에서 새로운 표현기법으로 등장해 기존의 형식 파괴를 통한 창조의 무한한 가능성을 제시한다. ‘여러 층이 겹쳐 있는 형태’를 뜻하는 중첩은 2차원적 평면의 인식

대상에 3차원적 공간감을 가져오며, 투영의 효과와 함께 이중구조를 보임으로써 새로운 의미를 창출한다. 특히, 중첩의 투명성은 대상의 부분들을 제거하는 속성과 통합하는 속성을 동시에 보이면서 중첩된 형태들을 상호 관입한다.1) 이로부터 대상에 시각적인 연속성과 더불어 동공간적 지각이 나타나는데, 이

본 논문은 한성대학교 교내학술연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

교신저자: 최경희, samchi28@hanmail.net

접수일: 2015년 8월 6일, 수정논문접수일: 2015년 8월 25일, 게재확정일: 2015년 9월 3일

는 대상을 여러 각도에서 바라보도록 함으로써 복합적 관계를 통해 새로운 표현양상을 가져온다.

루돌프 아르하임(Rudolf Arnheim)이 “중첩은 옷이 어떻게 몸을 덮고 있는지, 또는 노출하고 있는지를 보여 준다”²⁾라고 하였듯이, 중첩은 패션일러스트레이션의 콜라주 기법에 공간감을 부여할 수 있으며, 패션디자인을 위한 소재개발에서부터 구성기법에 이르는 폭 넓은 디자인 원천을 제공할 수 있다. 큐비즘(cubism)에서 출발한 중첩은 오늘날 회화뿐 아니라 건축, 패션, 사진, 영화 등 다양한 예술 영역을 넘나들며 고정적인 시각개념으로부터 벗어나 새롭고 변화 가능한 표현방식을 유도함으로써 중요한 디자인 개발 방법 중의 하나로 자리매김하고 있다.

본 연구의 목적은 중첩의 투명성으로 나타나는 동공간적 구조에서 다각도로 구현될 수 있는 인체와 의복의 상호관입을 활용해 창조적인 패션디자인 개발 프로세스를 제안하는 것이다. 결과물로 나타난 패션일러스트레이션과 패션디자인 작품제작과정은 다양한 그림이나 이미지들뿐 아니라 디지털 소프트웨어를 활용한 투명 매체의 도입을 통해 인체와 의복의 결합-해체-재조합을 통한 상호 관입의 사례를 보여 줌으로써, 융합적이고 변화가능하며 새로운 방식의 패션디자인 개발 방법을 제시한다.

지금까지 중첩에 관한 연구는 주로 회화, 건축, 직물디자인 등을 중심으로 다수의 이론적 연구와 일부 작품제작으로 진행되어왔다. 패션 분야에 나타난 중첩에 관한 이론적 연구에서, 김현미 외(2006)³⁾는 루돌프 아르하임의 이론을 토대로 중첩을 응용한 현대 패션의 특성을 연구하였고, 김선경(2007)⁴⁾은 패션에 나타난 중첩의 미적 특성을 반복성, 투명성, 연속성의 세 가지로 측면에서 살펴보았다. 진경옥(2009)⁵⁾은 러시아 구성주의 건축공간에 표현된 중첩을 토대로, 패션에 나타난 중첩의 표현양식과 미적 특성을 연구하였으며, 임지아, 김민자(2013)⁶⁾는 중첩기법을 크게 표면적 기법과 공간적 기법으로 구분한 후 회화와 건축의 사례를 토대로 패션에 표현된 중첩유형을 제

시하였다. 따라서, 중첩에 관한 선행연구들 중 이론적 연구로는 주로 중첩의 유형 분류 및 특성을 패션 사례와 함께 제시하는 방향으로 진행되어 왔음을 알 수 있다. 반면에, 중첩을 활용한 패션디자인 작품제작에 관한 연구는 상대적으로 부족한 실정이다. 그 중에서도 Rothenberg A. & Sobel, R. S. (1990)⁷⁾은 상이한 의복 이미지를 담은 슬라이드 사진에 대한 동공간적 실험을 통해 의상디자인의 창조적 프로세스를 제안하였으며, 이현정(1996)⁸⁾은 사진 이미지들을 초현실적으로 중첩시켜 소재개발을 한 후, 이를 의상디자인에 활용하였다. 그 외에 중첩을 활용한 작품개발에 관한 연구는 의상디자인보다는 직물디자인 분야에 집중되어 왔는데, 그 예로는 양유정(2003)⁹⁾, 유명강(2004)¹⁰⁾, 이재윤(2001)¹¹⁾ 등의 연구가 있다.

선행연구들이 주로 중첩의 전반적 특성을 다루며 이론적 연구를 중심으로 진행된 반면, 본 연구는 중첩의 투명성에 초점을 두고 인체와 의복 또는 의복과 의복 내부의 이미지들 간의 상호 관입을 시도한 패션일러스트레이션과 패션디자인 작품제작을 중심으로 한다. 이는 여러 시대를 대표하는 거장들의 회화 이미지와 이질적인 소재의 결합을 통해 상이한 대상들을 초현실적으로 동공간에 위치시킴으로써 2차원적 회화와 3차원적 의복의 경계를 와해시키기 위한 것이다. 또한, 포토샵(photoshop)과 디지털 텍스타일 프린팅(digital textile printing) 기법, 투명 액자, (반)투명 소재의 활용 등 매체의 다양화를 통해 표현의 한계를 벗어나 새로운 변화를 창출하고자 하며 인체와 의복에 대한 개념적 접근을 시도하고자 하는 것이다.

본 연구의 내용은 다음과 같다. 첫째, 중첩의 개념과 특성을 고찰한다. 둘째, 중첩의 투명성을, 이를 활용한 패션디자인 선행사례와 함께 살펴본다. 셋째, 투명 매체를 활용해 인체와 의복을 포함한 여러 대상들을 동공간적 위치에 중첩함으로써 새로운 패션일러스트레이션 및 패션디자인 개발을 시도한다. 따라서 본 작품연구에서는 중첩의 투명성을 통해 대상들 간에 다양한 방식의 상호관입과 상호작용을 도입한다.

II. 이론적 고찰

1. 중첩의 개념과 특성

1) 중첩의 발생배경 및 개념

중첩(重疊; superimposition, overlapping)은 사진적 의미로 ‘거듭 겹치거나 포개어집’¹²⁾을 뜻한다. 회화적으로는 콜라주(collage), 파피에 콜레(papier colle), 그리고 아상블라주(assemblage)라는 의미를 가지고 있으며,¹³⁾현대건축에서는 동시성, 상호관입, 중첩, 양면가치, 시간-공간, 투명성 등과 동의어로 사용된다.¹⁴⁾

중첩의 개념이 처음 도입된 것은 큐비즘으로, 큐비즘은 형태 구성요소 중 면의 해체와 분절, 그리고 전이에 따른 공간의 중첩에 의해 평면적 구성을 입체적 구축으로 전환시켰으며, 투명효과를 이용해 어느 한 면도 강조하지 않고 대상의 여러 측면을 한 화면 속에 동시에 표현하였다. 콜라주 기법은 큐비즘의 가장 두드러진 평면적 중첩 방법으로, 화면 속에서 공간적 깊이감, 색채, 질감을 강조함으로써 중첩의 조형적 가치를 위한 중요한 수단이 되었다. 이후 중첩의 개념은 데 스틸(de stijl)과 구성주의(constructivism)로 계승되었다. 데 스틸 건축가들은 큐비즘 회화에 시공간의 개념을 도입시켜 발전시켰는데, 데 스틸 건축은 부가, 중복, 분할, 소거라는 4 가지 면 조합원리로 자유로운 면을 표현하였으며 기하학적 질서에 의한 상호관입으로 투명성과 개방성을 보여주었다. 러시아 구성주의는 공간을 직접적인 지각대상으로 시각화하기 위해 뼈대구조, 투명재료, 광선 등의 요소들을 도입하여 공간의 중첩을 통해 새로운 형태를 창조하고자 하였다.¹⁵⁾ 따라서 중첩은 큐비즘 회화의 형태 구성방식으로 등장한 콜라주의 평면적 중첩에서 출발하여, 데 스틸 건축과 구성주의로 계승되면서 점차 새로운 공간개념으로 발전하였음을 알 수 있다.

루돌프 아르하임에 따르면, 중첩(overlapping) 또는 중복(superposition)은 계속적인 시각 개념으로부터 벗어난 변화를 창출해내는 방편 중의 하나이다.

중첩은 한 단위가 부분적으로 그것의 위에 있는 다른 단위에 가리어질 때 생기는데, 이때 요구되는 적절한 지각 조건은, 투명 효과에 의해 같은 면에서 서로 연결된 단위들이 서로 구분되고, 다른 평면에 존재하는 것처럼 보여야 한다는 것이다. 또한 한 단위가 부분적으로 다른 것과 겹쳐져 있을 경우, 그 겹쳐져 생략되어 있는 단위는 불완전하게 보여지면서 동시에 온전한 전체의 바른 모습으로도 보여져야 한다.¹⁶⁾ 그러므로 루돌프 아르하임은 중첩을 반복적인 겹침으로 인해 한 단위가 부분적으로 다른 단위에 가리어질 때 발생하는 것으로 정의하면서, 부수적으로 중첩의 투명성도 암시한다.

조지 케페스(Gyorgy Kepes)¹⁷⁾는 중첩의 개념을 다음과 같이 묘사한다. “만일 하나의 공간형태가 다른 형태를 가리워서 볼 수 없게 되면 우리는 뒤에 가리워진 것이 존재하지 않는다고 생각하지 않는다. 우리는 어떠한 겹쳐있는 형상을 볼 때 첫째의 것, 즉 맨 앞의 것은 두 개의 공간적 의미, 즉 그 자체와 그 자체 밑에 있는 것을 갖고 있다는 것을 알게 된다. 이는 중첩에 의한 현상적 투명성으로 설명할 수 있으며, 또한 이러한 투명성으로 우리는 공간적 차이나 깊이를 경험하게 된다. 중첩은 표현의 깊이를 가리킨다, 그것은 공간감을 일으키게 된다.” 이와 같이 조지 케페스는 중첩을 투명적 특성과 연결된 공간적 차원으로 설명한다.

모홀리 나기(Moholy Nagy)¹⁸⁾는 중첩에 관하여 다음과 같이 설명한다. “중첩은 공간과 시간의 고정화를 극복한 것이다. 형태의 중첩에 의해서 의미없는 특이성도 의미심장한 복잡성으로 변환된다… 중첩에 의한 투명감은 물질의 표면에 나타나지 않는 구조적 성질을 표면화하면서 전후 배경의 투명성도 암시한다.” 따라서 모홀리 나기는 중첩의 투명성이 시공간적인 연속성과 공간의 구조적 특성을 가시화함을 보여준다.

이와 같은 중첩의 개념들을 종합하여 볼 때, 중첩은 한 단위가 부분적으로 다른 단위로 가리어지는

방식으로, 둘 이상의 대상이 겹쳐짐으로써 통상적인 시각개념으로부터 벗어난 새로운 변화를 창출하는 한 방편임을 알 수 있다. 중첩의 인식대상은 투영효과에 의해 이중구조를 지니는데, 이와 관련하여 김선경(2007)¹⁹⁾은 중첩형태가 내포하는 의미를 크게 두 가지로 구분하였다. 첫째는 원래와는 다른 형태와 미를 창출한다는 점이고, 둘째는 공간의 깊이를 가지며 이 깊이는 투명성을 유발한다는 점이다. 그러므로 중첩은 조형적으로 새로운 형태와 의미를 유발할 수 있으며, 중첩의 투명성은 동공간적 지각과 더불어 공간에 대한 다양한 인식의 매개체로 작용할 수 있음을 알 수 있다.

2) 중첩의 특성

선행연구를 중심으로 중첩의 특성을 살펴보면 다음과 같다<표 1>.

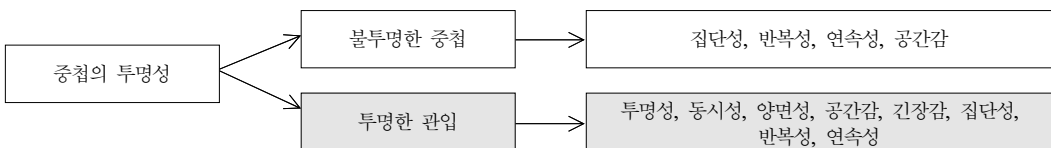
김현미 외(2006)²⁰⁾은 중첩을 응용한 현대패션의

특성을 집단성, 양면성, 공간감, 긴장감 유발로 분류하였는데, 이는 루돌프 아르하임의 <Art & Visual Perception>을 토대로 구분한 중첩의 다음 네 가지 특성에 기반한다. 첫째는 ‘집단성(togetherness)의 강화’로, 중첩은 보다 통일된 패턴 안에 집중됨으로써 그 형태관계를 더 강하게 한다는 원리이다. 둘째는 ‘제거와 통합의 속성’으로, 중첩은 대상의 부분들을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 통합하는 속성을 가진다. 셋째는 ‘깊이에 따른 공간적 분리’로, 중첩의 표현은 깊이를 나타내며 공간감을 일으킨다. 넷째는 ‘긴장감 유발’로, 중첩에 의한 충돌이 있을 경우 변화와 긴장이라는 의미로 발전되어 다양한 효과와 생동감을 유발시킨다.

김선경(2007)²¹⁾은 중첩의 미적 특성을 반복성, 투명성, 연속성의 세 가지로 구분하였다. 반복성은 단위형태의 요소나 모양의 반복으로 얻어지는 조형적 효과로, 시각적 통일성과 집합적 특성, 동적인 리듬

<표 1> 중첩의 특성으로부터 도출된 중첩의 투명성 분류

저자명(연도)	중첩의 표현형식	중첩의 특성
김현미 외(2006)		- 집단성의 강화 - 제거와 통합의 속성 - 깊이에 따른 공간적 분리 - 긴장감 유발
김선경(2007)		- 반복성 - 투명성 - 연속성
진경옥(2009)	- 콜라주 - 상호관입 - 투명한 면에 의한 중첩 - 기하학적 입방체의 반복	- 확장과 깊이에 의한 공간감 - 반복의 시각적 연속성에 의한 리듬감 - 방향성에 의한 역동감 - 투명성에 의한 소통 - 양면성의 대립에 의한 긴장감
임지아, 김민자(2013)	- 겹침 - 반복 - 관입 - 투명	



감과 방향성, 시각의 확장 및 공간의 확대에 의한 연속성을 발생시킨다. 투명성은 공간적으로 서로 다른 위치에 대한 동시적 지각으로, 공간 간의 관계성, 공간감, 깊이감, 운동감을 부여한다. 연속성은 연속되는 윤곽선이 한 요소에서 다른 요소로 자연스럽게 이어져 하나의 방향으로 연결되는 시각적인 특성을 말하며, 연속성으로 인해 내외부의 공간은 상호 관입되어 나타날 수 있다.

진경옥(2009)²²⁾은 러시아 구성주의 건축공간에 표현된 중첩에 대한 분석을 토대로, 중첩의 표현양식을 콜라주, 상호관입, 투명한 면에 의한 중첩, 기하학적 입방체의 반복이라는 네 가지 기법으로 구분하였고, 미적 특성을 확장과 깊이에 의한 공간감, 반복의 시각적 연속성에 의한 리듬감, 방향성에 의한 역동감, 투명성에 의한 소통, 양면성의 대립에 의한 긴장감의 다섯 가지로 파악하였다.

임지아, 김민자(2013)²³⁾는 회화, 건축, 패션에 나타난 중첩기법의 유형을 ‘겹침’, ‘반복’, ‘관입’, ‘투명’의 네 가지로 분류하면서, ‘겹침’은 둘 이상의 것이 단순하게 겹쳐지거나 포개어지는 것, ‘반복’은 유사하거나 동일한 요소들의 중첩, ‘관입’은 상호 침투에 의한 중첩, ‘투명’은 물리적 투명성에 의한 시각적 중첩으로 파악하였다.

따라서 중첩의 표현형식을 투명성을 중심으로 살펴보면, 크게 ‘불투명한 중첩’과 ‘투명한 중첩’으로 구분할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 ‘불투명한 중첩’을 둘 이상의 형태가 겹쳐지면서 하나의 대상이 다른 대상 앞에 뚜렷이 놓이고 뒤에 감추어진 형태의 일부는 보이지 않는 경우로 보며, ‘투명한 중첩’은 투명한 형태가 중첩되어 관입하는 현상으로, 그 투명성으로 인해 중첩된 후에 교차된 부분이 뚜렷이 드러나는 경우로, 다른 말로 ‘투명한 관입’이라 명명하고자 한다.

위 두 가지 중첩의 표현형식들 각각은 선행 연구에 나타난 중첩의 여러가지 특성들을 포괄하며, 상호 공통된 특성을 보이기도 한다. 즉, ‘불투명한 중첩’은

집단성, 반복성, 연속성, 공간감, 리듬감을 나타내며, ‘투명한 관입’은 투명성, 동시성, 양면성, 공간감, 긴장감, 집단성, 반복성, 연속성을 보인다고 할 수 있다. 본 연구에서는 이들 중 후자, 즉 ‘투명한 관입’에 초점을 두고자 한다.

2. 중첩의 투명성

사전적 정의에 의하면, 투명이라는 성질 혹은 상태는 빛이나 공기를 통과시키는 물질의 상태를 의미한다.²⁴⁾ 따라서 투명성에는 빛이라는 전제가 따르는데, 빛은 각도와 양에 따라 물질에 다양한 색감과 명도를 형성하고 3차원적 공간감을 부여해 시각적 환영을 불러일으키기도 한다.²⁵⁾ 투명성은 사물을 투과하는 가시적인 공간의 전달로서 소재 자체에 대한 원리임과 동시에 다중적 구성의 고유한 성질을 의미한다.²⁶⁾

예술작품에서 발견되는 투명성의 정의는 무엇보다 조지 케페스가 그의 저서, <Language of Vision>²⁷⁾에서 기술한 내용에서 잘 드러난다.

“우리가 두 개 혹은 그 이상의 모습(figure)이 서로 중첩되고 그 각각이 공통의 중첩된 부분을 주장한다면, 우리는 공간적 크기의 모순에 직면하게 된다. 이러한 모순을 해소하기 위해서 우리는 새로운 시각상의 특성의 존재를 추측해야만 한다. 모습에는 투명성이 부여된다. 즉 모습은 서로 시각상의 파괴 없이 상호관입할 수 있다. 그러나 투명성은 단순한 시각상의 특성 이상의 것, 보다 광범위한 공간적 질서를 의미하고 있다. 투명성은 공간적으로 다른 차원에 존재하는 것을 동시에 지각할 수 있는 것을 의미한다. 공간은 단순히 후퇴할 뿐 만 아니라 끊임없이 활동하면서 앞으로 요동치고 있다. 투명한 모습의 위치는 우리가 각각의 모습을 가까운 것으로서도 볼 수 있고 또 어떤 때에

는 멀리 있는 것으로서도 볼 수 있는 것처럼 애매모호한 의미를 지니고 있다.”

조지 케페스가 설명하고 있는 투명성의 정의에는 시각적 단절 없이 상호 침투하여 집단성을 보여주는 상호관입, 상이한 공간적 위치에 대한 동시적 지각, 즉 동공간적 특성으로 나타난 연속성과 역동성, 그리고 모호한 공간관계에 의한 깊이감, 즉 성층작용이 드러나 있다.

양유정(2003)²⁸⁾은 ‘관입’을 투명한 형태가 중첩되거나 혹은 반복되는 현상으로 보면서, 이것이 다른 차원에 존재하는 것을 동시에 지각할 수 있도록 하는 조건이라고 하였다. 중첩으로 인해 대상들이 상호 관입될 때에 겹쳐져 생략된 공간은 불완전하게 지각되지만 동시에 그 대상들은 온전한 전체로 지각되면서 새로운 동적 체계를 형성한다.²⁹⁾ 그러므로 투명성으로 나타난 상호관입은 관련된 단위들 간의 상호 관계, 즉 수정과 간섭을 통해 완전한 구조를 형성하도록 한다.

상호관입은 동공간적 지각을 이끄는데, 이것은 하나의 형체나 오브제를 여러 각도에서 바라봄으로써 그것을 단일한 이미지 속에 혼용시키는 작업³⁰⁾이다. 즉, 둘 이상의 공간의 독립성을 유지하면서도 시각적 연속성을 보여주는 새로운 공간적 특성과 역동성을 보여준다. 이 점에서 중첩의 투명성은 서로 다른 차원의 공간을 동시에 인식하는, ‘동시적 지각’을 의미하기도 한다.

중첩은 겹쳐짐으로 인해 뒤에 가리워진 형은 멀리 있는 것으로, 앞에 있는 형은 가까운 것으로 지각하도록 해 3차원적 공간감을 만든다. 여기서 공간적 차이나 깊이는 중첩의 수직적 공간에 의해 지각되는데, 이것은 화면을 평면인 동시에 공간인 이중적 구조로 파악하는 방법적 개념으로, 화면이라는 평면적이고 정면적인 단위를 순차적으로 쌓아 올린 상태를 가정하는 것이다.³¹⁾ 이처럼 수직적 공간을 바탕으로 한 투명성의 모호한 공간감은 깊이감뿐 아니라 긴장감을 자아낸다.

3. 중첩의 투명성을 활용한 패션 사례

다 조형예술분야를 토대로, 중첩의 투명성을 활용한 패션 사례를 선행연구 및 패션컬렉션을 통해 살펴봄으로써 본 연구의 작품제작을 위한 방향 설정을 해보고자 한다.

회화에 있어 큐비즘의 콜라주로부터 출발한 중첩의 투명성 표현은 주로 X선이나 잔상을 이용한 투명한 단면들의 중첩과 시각적 투과에 의한 대상의 동시적 인식으로 나타났다.³²⁾ 특히 콜라주는 인식대상들의 다중성으로 입체적인 공간감을 형성해 본래의 의미와는 전혀 다른 형태와 의미를 전달했다. 그리고 건축에 있어서 중첩의 투명성 표현방식은 유리벽 외피나 커튼월 등을 사용해, 투명유리 소재의 부분적 혹은 전체적 사용, 시각적 투과에 의한 내외부의 동시적 인식으로 나타났다.³³⁾ 특히 구성주의 건축에 나타난 투명한 면에 의한 중첩은 투명재료뿐 아니라 구조적 요소 및 지지대 역할을 하는 뼈대구조, 즉 부자재의 역할도 부각되었다.³⁴⁾ 건축에 나타난 중첩의 투명성은 동시지각을 이끌어 동시성과 공간끼리의 연속성을 부여하였다.

중첩에 관한 선행연구들 중 중첩의 투명성만을 고찰해 본 결과, 패션에 나타난 중첩의 투명성 표현양상은 주로 인체와 의복의 중첩, 의복소재 간 중첩, 의복 항목 간의 중첩 등으로 압축된다.³⁵⁾ 이들 각각의 특성에 대한 패션컬렉션의 사례들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 인체와 의복의 중첩을 통한 투명성 표현은 비치는 소재를 사용하여 인체를 부분적으로 노출하는 방식으로 표현되며, 이는 인체와 투명소재의 중첩으로도 볼 수 있다. <그림 1>은 시몬 로샤 (Simone Rocha) 2013 F/W 컬렉션으로 슬리브리스(sleeveless) 드레스에 투명한 망사 레이스 소재를 사용해 인체를 노출하고 있다.

둘째, 구성상의 변화로 나타난 의복 소재간 중첩은 한 의복에 투명소재의 부분적 혹은 전체적 사용이

나 이색의 중첩을 통해 배색효과를 나타내는 등 표면상의 중첩으로 나타난다. <그림 2>는 돌체 앤 가바나(Dolce & Gabbana) 2012 S/S 컬렉션으로, 투명 PVC와 장식적 레이스를 중첩시켜, 인체와 의복 사이에 제거와 통합의 역동성을 보인다.

셋째, 착장 방식을 통한 공간상의 중첩으로, 레이어드(layered) 방식으로 나타난 의복 항목 간의 중첩이 있다. <그림 3>은 아담(Adam) 2012 S/S 컬렉션으로 투명 혹은 반투명 소재의 사용을 통해 3개의 의복 항목간 중첩이 나타난다. 동시에 내부의 셔츠는 인체와 투명의복간의 중첩을, 투명 소재의 셔츠와 반투명 소재의 코트는 투명 소재간의 중첩을, 반투명 코트와 플로럴 팬츠는 중첩을 통한 색감과 패턴의 변화 역시 보여준다.

이상과 같은 패션 사례를 통해 나타난 중첩의 투명성 표현 양상은 대체로 회화와 건축과 유사한 양상을 보임을 알 수 있다. 즉, 2차원적 표면상으로는 투명 혹은 반투명 소재를 사용한 콜라주를 보이며, 3차원적 공간상으로는 의복구성이나 착장 방식을 통해 대상들을 관입시켜 동공간에 위치시킨다. 따라서 패션에 표현된 ‘투명한 관입’은 인체와 의복 간에 제거와 통합, 은폐와 노출이라는 양면성을 부여하면서, 동공간적 지각을 통해 대상들 간에 연속성, 공간감, 역동성, 긴장감을 자아낸다. 그러나 이와 같은 중첩

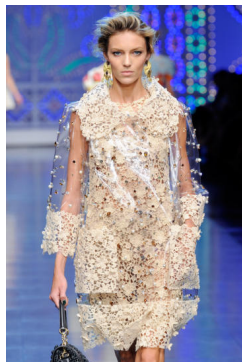
의 투명성을 활용한 패션 사례들은 주로 투명소재를 활용한 의복 구성 및 의복 항목의 변화를 보여주었을 뿐, 관입을 통한 새로운 이미지의 창출에는 다소 한계를 보인다.

한편, 중첩에 관한 선행연구들 중 작품제작에 관한 연구에서, Rothenberg A. & Sobel, R. S. (1990)³⁶⁾은 의상디자인의 동공간적 프로세스를 통해 창조적 디자인을 촉진시키는 방식을 연구했다. 이 연구는 디자인 특성이 다른 두 개의 의상을 슬라이드 사진으로 투영하고 여기에 조명효과를 줌으로써 중첩의 투명성으로 인한 동공간적 구조를 보여주었으며, 결과적으로 중첩된 요소들의 상호작용을 통해 예기치 않은 새로운 디자인 효과를 나타낼 수 있음을 제시하였다. 또한 이현정(1996)³⁷⁾의 연구는 투명소재의 중첩을 통해 자연이미지와 인공이미지의 초현실적 결합을 시도함으로써 의상디자인의 창조적 가능성을 모색하였다.

이와 같은 선행연구들은 두 벌 이상의 의복의 중첩을 통한 창조적 디자인 프로세스의 모색과, 소재개발에 초점을 둔 중첩의 동공간적 실험으로 요약될 수 있다. 그러나 이러한 실험연구들은 인체와 의복간의 공간적 관입보다는 2차원적인 표면상의 중첩이라는 한계를 보이고 있다.



<그림 1> Simone Rocha 2013 F/W London Collection
(<http://www.wgsn.com>, 2013.4.1)



<그림 2> Dolce & Gabbana 2012 S/S Milan Collection
(<http://www.wgsn.com>, 2011.12.20)



<그림 3> Adam 2012 S/S New York Collection
(<http://www.wgsn.com>, 2011.12.20)

III. 디자인 개발 방법 및 프로세스

본 작품제작의 목적은 중첩의 투명성으로 나타나는 동공간적 구조에서 인체와 의복을 활용한 이미지들의 해체-결합-재조립 과정을 통해 상호관입을 이루는 창조적 패션일러스트레이션과 패션디자인 개발을 모색하기 위한 것이다. 먼저, 의복을 착장한 모델의 인체와 의복을 해체해 누드 일러스트레이션을 완성하거나 누드 이미지를 프린트해 인체를 표현하고, 인체와 중첩될 의복소재에 새로운 색채와 패턴, 혹은 의복구성상 새로운 디테일이나 아이템을 결합시킨 후, 인체와 의복은 재조립된다. 그리고 투명 매체의 도입으로 재조립된 인체와 의복의 중첩은 상호관입을 이룬다.

앞서 언급한 ‘투명한 관입’은 투명성으로 인해 중첩된 후에 교차된 부분이 뚜렷이 드러나는 경우로 다소 광범위하게 정의되었으나, 본 디자인 개발 프로세스에서는 중첩된 대상들 간의 상호작용 통해 완전한 구조를 형성하는 것으로 제한하고자 한다. 따라서 본 작업에서 설정한 투명한 관입의 범위는 인체와 의복, 의복과 의복, 인체이미지(가상인체)와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지, 모양과 바탕(대상과 배경) 등을 포괄하며, 이들은 관입을 통해 상호 완전한 구조를 형성해나간다. 또한 관입의 방식은 2차원적으로 색채와 패턴을 포함한 의복소재를 통한 관입과 3차원적으로 의복구성이나 착장 방법에 의한 관입으로 나타난다.

중첩 방법은 콜라주 기법을 확장하여, 2차원적 이미지에 투명액자나 투명소재와 같은 매체들을 도입해 3차원적 공간감을 부여함으로써 인체와 의복을 포함한 여러 대상들 간의 상호관입을 보여준다. 패션일러스트레이션의 경우, 캔버스(canvas)에 인체누드나 무채색 의상을 착용한 모델 일러스트레이션을 그린 후, 투명 아크릴 액자 위에 회화에서 차용한 패턴과 결합된 의상만을 평판 인쇄(lithographic printing)한다. 캔버스에 아크릴 과슈(acrylic gouche)로 일러스

트레이션을 완성하였으며, 포토샵(photoshop)으로 그 스캔본을 불러온 후 새 레이어(layer)를 활성화시켜 거기에 의복 실루엣과 패턴을 삽입하였다. 결과적으로, 캔버스와 액자 사이의 인체와 의복, 혹은 의복과 의복은 상호 관입되며, 이들 간에는 액자의 높이(3 inches)만큼의 공간감이 부여된다. 이로부터 정면에서 완성작품을 바라보았을 때에는 중첩대상들 간의 완전한 상호관입이 이루어지나, 위, 아래, 혹은 측면에서 바라보았을 때에는 하단에 놓인 회화 작품과 상단에 놓인 의복이 상호분리되어 공간감을 부각시키게 된다.

패션디자인의 경우, 내부의 기본 의상에 구상 회화의 누드 이미지를 프린트하고, 여기에 여러 겹의 투명소재를 중첩시키는 방식을 보여준다. 외부의 중첩된 투명 소재에는 추상 회화가 패턴 삽입된 의복 이미지를 프린트함으로써, 내부 의상의 인체 이미지와 관입된다. 이러한 내외부의 중첩방식은 의복구성과 착장 방식 모두에서 나타났으며, 중첩방식에 다기능성을 부여해 한 벌의 의상으로 다양한 스타일의 연출이 가능하도록 했다. 여기에서 회화 이미지와 의복 패턴을 표현하기 위해 디지털 텍스타일 프린팅(digital textile printing) 기법이 사용되었다. 소재에 있어, 기본 의상에는 폴리에스터 사틴(polyester satin)이, 그 위에 중첩된 의상에는 투명 혹은 반투명한 오간자(organza)가 사용되었다. 색채로는 다양한 톤의 핑크(pink), 터크와즈(turquoise), 스카이블루(skyblue)와 같은 차분하고 부드러운 색감으로 투명성을 부각시키고자 하였다.

중첩 대상의 선정 방법은 다음과 같다. 패션일러스트레이션의 경우, 캔버스용 인체누드나 무채색 의복의 인체 정물을 위한 모델은 보그(Vogue)의 에디토리얼(editorial) 화보들 중 패션디자이너 의상을 입고 있는 모델 이미지를 무작위로 선정 한 후, 여기에서 의복 전부 혹은 의복의 색채와 패턴을 역으로 해체하는 방식으로 완성되었다. 투명 아크릴 액자에 평판 인쇄된 의복의 실루엣은 화보 원본의 의복 실루엣을 따랐

으며, 거기에 결합된 패턴은 15세기 르네상스 시대 산드로 보티첼리(Sandro Botticelli, 1445~1510)의 작품에서부터 20세기 초반 구스타브 클림트(Gustav Klimt, 1862~1918)와 20세기 중반 후앙 미로(Joan Miro, 1893~1983)에 이르는 다양한 시대의 거장들의 작품에서부터 추출되었다. 패션디자인의 경우, 기본 의상에 프린트된 인체누드 이미지는 19세기 고전주의 화가, 장 오귀스트 도미니크 앙그르(Jean Auguste Dominique Ingres, 1780~1867)의 작품에서 선정되었으며, 그 위에 중첩된 투명소재에 프린트된 의복패턴에는 후앙 미로의 작품을 활용하였다.

이와 같은 작품 이미지의 선택 기준은 주로 여성의 몸을 주제로 화풍에 따라 각기 다양한 표현방식을 보여준 시대를 대표하는 거장들의 작품을 중심으로 하였다. 즉, 산드로 보티첼리와 장 오귀스트 앙그르는 각각 고전주의와 신고전주의를 대표하는 화가로 이상적인 여체를 다루었으며, 주로 아르누보와 상징주의에서 영향을 받은 구스타브 클림트는 여체의 곡선을 자유롭게 대담하게 표현하였고, 입체파로부터 초현실주의로 전향한 후앙 미로는 여성의 몸을 추상화시켜 표현하였다. 이로부터 다각도로 구현될 수 있

는 회화나 사진 이미지들은 투명한 관입을 통해 시공을 초월하는 인체와 의복에 대한 개념적 접근을 허용하면서 새로운 패션디자인 개발 방법을 제공한다.

IV. 작품 제작

작품제작에서 전개된 작품 수는 일러스트레이션 12점, 의상디자인 3점으로 총 15점이며, 본 논문에서는 이들 중 대표적인 5개의 작품(일러스트 3점, 의상 2점)만을 제시하고자 한다. 최종 선정된 5점의 패션 일러스트레이션과 패션디자인 각각의 컨셉과 작품 계획은 다음 <표 2>와 같다.

1. 패션일러스트레이션: “화가의 옷을 입다.”

캔버스에 누드 혹은 단조로운 기본 의상만을 착용하고 있는 인체정물을 그린 후, 공간을 떠난 채 투명 아크릴 액자 위에 색채와 패턴을 포함한 또 하나의 의복 이미지를 프린트하여 캔버스의 인체와 중첩시킴으로써 빛의 투영에 의해 캔버스의 몸은 투명 액자

<표 2> 작품계획표

구분	컨셉	작품번호	관입의 분류	모티프	소재	기법
패션 일러스트레이션	“화가의 옷을 입다.”	#1-1	인체와 의복의 관입	존 갈리아노 '09 S/S 파리컬렉션 + 산드로 보티첼리『라프리마베라, 1481-1482』 + 줄리앙 디스의 헤어	캔버스에 아크릴과슈 + 투명 아크릴 액자	캔버스에 일러스트레이션 + 투명액자에 평판인쇄
		#1-2	의복과 의복의 관입	니나 리치 '09 S/S 파리컬렉션 + 구스타브 클림트『개양귀비 들판,1907』		
		#1-3	의복과 의복, 모양과 바탕의 관입	레이 카와쿠보 '08 F/W 파리컬렉션 + 후앙 미로『밤중의 인물들,1950』		
패션 디자인	“옷이 옷을 입다.”	#2-1	인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지의 관입	장 오귀스트 앙그르『샘, 1856』 + 후앙 미로『별빛 아래서 머리를 빛는 황색 거드랑이 털을 가진 여인, 1940』	오간자, 사틴	디지털 프린팅
		#2-2	인체이미지와 의복이미지의 관입	장 오귀스트 앙그르『물에서 태어난 비너스, 1948』 + 후앙 미로『한 마리 새의 비행에 둘러싸인 여자,1940』		

의 옷을 겹쳐 입게 된다. 이 때 액자에 프린트 된 의복에는 다양한 시대를 대표하는 화가들의 작품이 패턴으로 삽입된다. 따라서 완성된 패션일러스트레이션의 모델은 동공간적 관입에 의해 3차원적 공간감을 부여하면서 화가의 작품을 형상화한 옷을 입는다.

1) 작품 #1-1: 인체와 의복의 관입

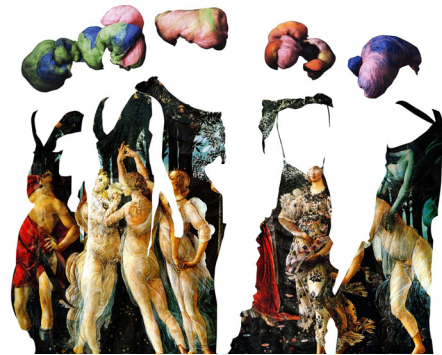
작품 #1-1<그림 4>은 존 갈리아노(John Galliano)의 '09 S/S 파리컬렉션에 등장한 모델들의 의상과 헤어를 해체해 그린 일러스트레이션과, 산드로 보티첼리의 『라 프리마베라(La Primavera), 1481-1482』 회화 작품을 평판 인쇄해 결합시킨 의복을 재조합하여 투명액자를 통한 인체와 의복의 관입을 보여준다. 본

작품에서는 보티첼리의 회화작품 한 점이 다섯 명의 모델의 의복으로 관입되며, 줄리앙 디스(Julien D'ys)의 헤어(hair)가 모델들 각각의 머리에 관입되어 하나의 완전한 구조를 형성한다.

<그림 4-a>의 인체 누드 일러스트레이션에는 캔버스에 아크릴 과슈가 사용되었다. 완성된 일러스트레이션 스캔본을 포토샵으로 불러와 그 위에 새 레이어를 활성화하고, 패스 툴(path tool)을 활용해 인체 비례에 맞게 드레스와 헤어의 실루엣을 잡은 후, 클리핑 마스크(clipping mask) 기능으로 드레스 내부에 『라 프리마베라』를 패턴화하였다. <그림 4-b>는 새 레이어의 의복 이미지만을 해체한 것이며, <그림 4-c>는 <그림 4-a>와 <그림 4-b>를 합성한 인체와 의



<그림 4-a> 인체누드 일러스트레이션 (캔버스에 과슈)



<그림 4-b> 『라 프리마베라』가 패턴화된 드레스와 헤어 (아크릴 액자에 평판인쇄)



<그림 4-c> 그림 4-a와 그림 4-b가 중첩된 인체와 의복



<그림 4-d> 작품 #1-1 완성본

<그림 4> 작품 #1-1. 캔버스의 인체와 투명 액자의 의복의 관입

복의 중첩을 보여준다. 그리고 <그림 4-d>는 완성본으로 투명 액자로 인해 3차원의 공간감을 보이면서 인체와 의복의 관입을 보여준다.

2) 작품 #1-2: 의복과 의복의 관입

작품 #1-2는 니나 리치(Nina Ricci) '09 S/S 파리컬렉션의 모델사진 중 의복의 패턴만을 해체시켜 그린 일러스트레이션과 의복부분에만 구스타브 클림트의 『개양귀비 들판(poppy field), 1907』을 평판 인쇄로 결합시킨 의복을 재조립하여 의복과 의복의 관입을 보여준다.

<그림 5-a>는 캔버스에 아크릴 과슈로 니나 리치 드레스를 입은 모델을 그린 것이며 여기에서 드레스

부분은 화이트 컬러로 대체하였다. 이를 스캔하여 포토샵으로 불러온 후 새 레이어에서 의복 실루엣을 잡고 의복 내부에 구스타브 클림트의 작품을 패턴삽입하였다. <그림 5-c>는 분리된 <그림 5-a>와 <그림 5-b>가 레이어에서 합성되어 의복과 의복의 중첩을 보여준다. <그림 5-d>는 완성본으로 캔버스의 내부 의복과 투명액자의 외부 의복을 상호 관입시켜 동공간에 위치시킨 작품이다.

3) 작품 #1-3: 의복과 의복, 모양과 바탕의 관입

작품 #1-3은 레이 카와쿠보(Rei Kawakubo)의 '08 F/W 파리컬렉션에 등장한 모델사진 중 일부를 해체



<그림 5-a> 인체정물 일러스트레이션 (캔버스에 과슈)



<그림 5-b> 『개양귀비 들판』을 패턴화한 드레스 (아크릴 액자에 평판인쇄)



<그림 5-c> 그림 5-a와 그림 5-b가 중첩된 의복과 의복



<그림 5-d> 작품 #1-2 완성본

<그림 5> 작품 #1-2. 캔버스의 의복과 투명액자의 의복의 관입



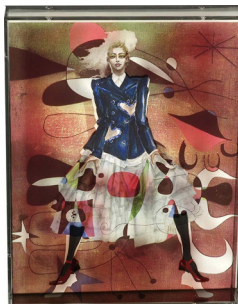
<그림 6-a> 인체정물 일러스트레이션 (캔버스에 과슈)



<그림 6-b> 『호아킴 고마스를 위한 벽화』와 『밤중의 인물들』을 각각 패턴화한 스커트와 배경, 헤어와 메이크업 (아크릴 액자에 평판인쇄)



<그림 6-c> 그림 6-a와 그림 6-b를 중첩시킨 의복과 의복, 모양과 바탕



<그림 6-d> 작품 #1-3의 완성본

<그림 6> 작품 #1-3. 캔버스의 의복과 투명액자의 의복, 모양과 바탕의 관입

해 그린 일러스트레이션과 후양 미로의 『호아킴 고마스를 위한 벽화, 1948』와 『밤중의 인물들, 1950』을 평판 인쇄해 각각 의복과 배경에 결합시킨 후 모델 일러스트레이션과 재조립함으로써, 대상들 간의 상호작용을 통해 의복과 의복, 모양과 바탕의 관입을 보여준다. 부수적으로 이러한 투명한 관입은 헤어, 메이크업, 신발에서도 나타난다.

<그림 6-a>는 레이 카와쿠보의 컬렉션 중, 모델의 헤어와 메이크업을 제거하고 캔버스에 아크릴 과수로 그린 일러스트레이션이며, <그림 6-b>는 포토샵에서 <그림 6-a>의 스캔본을 불러온 후 새 레이어에서 스커트 부분에 후양 미로의 『호아킴 고마스를 위한 벽화』의 일부를 패턴화하고, 배경 부분에 미로의 『밤중의 인물들』을 불러왔으며, 컬렉션의 헤어, 메이크업, 구두를 모델의 비례에 맞게 추가하여 투명 액자에 평판 인쇄한 것이다. <그림 6-c>는 <그림 6-a>와 <그림 6-b>를 합성하여 의복과 의복, 모양과 바탕을 레이어에서 중첩시킨 것이며, <그림 6-d>는 완성본으로, 해체되었던 캔버스의 일러스트레이션과 투명 액자의 스커트, 배경, 헤어, 메이크업, 신발을 동공간에 위치시켜 의복과 의복, 모양과 바탕의 관입을 보여준다.

2. 패션디자인: “웃이 웃을 입다.”

인체 누드 회화가 프린트된 의복은 그 위에 색채와 패턴이 들어간 또 다른 의복 이미지가 프린트된 투명 소재의 중첩을 통해, 결과적으로 웃이 웃을 입는 이미지를 제시한다. 이 때 사용된 누드 이미지는 19세기 신고전주의 회화이며 겹쳐진 의복 이미지와 결합된 패턴은 20세기의 추상회화로, 서로 다른 시대의 작품들이 투명한 관입을 통해 하나의 의복에서 동공간적 지각을 이끈다. 완성된 작품들은 다양한 방식의 중첩을 보여주며, 특히 인체이미지와 의복 이미지, 의복이미지와 의복 이미지 간의 투명한 관입은 새로운 패션디자인으로 이어진다.

1) 작품 #2-1: 인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지의 관입

작품 #2-1은 구성방법과 착장 방식에 변화를 줌으로써 한 벌의 의상에 <그림 7-a> ~ <그림 7-e>에 이르는 다양한 양상의 중첩을 총 5단계의 시리즈로 보여준다. 이것은 반투명한 핑크계열 오간자 소재를 사용한 중첩으로, <그림 7-c>와 <그림 7-d>는 신고전주의



<그림 7-a> 인체와 인체이미지의 중첩



<그림 7-b> 인체이미지와 의복의 중첩



<그림 7-c> 인체이미지와 의복이미지의 관입



<그림 7-d> 의복이미지와 의복이미지의 관입



<그림 7-e> 의복과 의복의 중첩

<그림 7> 작품 #2-1. 반투명소재의 중첩에 의한 인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지의 관입

회화에서 해체된 인체이미지와 단색의 의복이미지의 관입 이후, 연달아 중첩된 추상회화 패턴이 결합된 의복이미지의 재조립을 통해 인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지의 관입을 형성한다.

<그림 7-a>는 폴리 사틴에 장 오귀스트 앙그르의 『샘 (La source), 1856』을 프린트한 슬립(slip) 드레스로 내부의 중첩의 기본 단위를 보여주며, 인체 누드의 이미지를 형상화한다. 의복구성을 통해 크기가 상이한 반투명 소재를 3겹으로 겹친 후 각각에 목 부분과 허리 부분을 위한 구멍을 만들어 외부에서 중첩될 의상을 제작하며, 이 완성된 의상은 책처럼 넘기는 방식의 착장 방식을 통해 다양한 형태의 중첩을 제시한다. <그림 7-b>는 <그림 7-a>의 인체이미지 위에 반투명 소재로 겹쳐진 의복을 허리 부분에 끼워 넣어 스커트 모양으로 중첩한 것이다. 그 다음 3겹으로 겹쳐진 외부의 의복은 한 장씩 목 부분에 끼워 넣는 방식으로 다양한 형태의 관입을 보여주는데, <그림 7-c>는 인체이미지와 반투명 소재에 프린트된 레드(red) 의복이미지의 관입을, <그림 7-d>는 레드 의복이미지와 후앙 미로의 『별빛 아래서 머리를 빗는 황색 겨드랑이 털을 가진 여인, 1940』가 패턴화된 의복

이미지의 관입을 보여준다. <그림 7-e>는 중첩의 마지막 단계로, 3겹을 목 부분으로 모두 넘김에 따라 금사가 들어간 오간자의 이면이 의상의 탑(top)으로 나타난다. 이와 같은 반투명 소재의 중첩과정은 의복의 형태의 다변화뿐 아니라 색감과 명도상의 변화로도 이어진다.

2) 작품 #2-2: 인체이미지와 의복이미지의 관입

작품 #2-2는 반투명 소재를 사용해 의복구성과 착장 방식에 변화를 줌으로써, <그림 8-a> ~ <그림 8-d>와 같은 다양한 방식의 중첩을 보여준다. 특히 <그림 8-b>는 신 고전주의 회화의 일부인 인체이미지와 추상회화 패턴이 결합된 의복이미지의 중첩을 통해 이미지를 통한 인체와 의복의 완전한 구조를 형성해나가는 투명한 관입을 보여준다.

<그림 8-a>는 장 오귀스트 앙그르의 『물에서 태어난 비너스(Vénus Anadyomène), 1848』를 프린트한 폴리 사틴 기본 드레스와 후앙 미로의 『한 마리 새의 비행에 둘러싸인 여자, 1940』를 패턴화한 의복이미지를 프린트한 오간자 슬리브리스(sleeveless) 드레스를 헴 라인(hem line)에서 서로 결합시킨 의복이다.



<그림 8-a> 인체와 인체이미지의 중첩



<그림 8-b> 인체이미지와 의복이미지의 관입 (우측은 확대사진)



<그림 8-c> 의복이미지와 의복의 중첩



<그림 8-d> 의복과 의복의 중첩

<그림 8> 작품 #2-2. 반투명소재의 중첩에 의한 인체이미지와 의복이미지의 관입

<그림 8-a>의 기본 드레스에는 인체 누드 이미지가 형상화되어 인체와 인체 이미지의 중첩을 보여준다. <그림 8-b>는 험 라인에서 오간자 반투명 드레스를 겹쳐 올려 기본 드레스와 중첩시킴으로써, 결과적으로 인체이미지와 의복이미지의 관입을 보여준다. <그림 8-c>와 <그림 8-d>는 착장 방식상 의복 항목을 추가하여 레이어드를 통한 중첩방식을 제시한다. <그림 8-c>는 자켓(jacket)을 추가해 내부의 의복이미지와 의복의 중첩을 나타내며, 이 때 자켓의 소재 자체도 미로의 프린트와 투명소재의 중첩을 보여준다. <그림 8-d>는 자켓 위에 반투명 오간자 케이프(cape)를 추가하여 본 시리즈의 마지막 단계인 의복과 의복의 중첩을 제시한다.

이와 같은 중첩의 투명성을 활용한 패션디자인 프로세스는 디자인의 형, 색채, 소재의 변화뿐 아니라, 서로 다른 이미지와 의복의 해체와 결합 과정을 보여준다. 인체와 의복, 의복과 의복, 인체이미지와 의복 이미지, 의복이미지와 의복이미지 등과 같은 다양한 투명한 관입은 인체와 의복의 상호작용을 해체하고 이를 다시 초현실적으로 결합시킨다.

V. 결론

본 연구에서는 중첩의 투명성에 초점을 두고 다양한 투명 매체들을 활용한 인체와 의복 혹은 그 이미지에 대한 동공간적 지각과 상호 관입을 통해 패션 일러스트레이션 및 패션디자인 작품 개발을 시도하였다. 이를 통해 인체와 의복에 대한 개념적 접근과 더불어, 다차원적이고 복합적인 패션디자인 개발 방법을 모색해보았다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 중첩은 둘 이상의 대상이 겹쳐짐으로써 새로운 공간적 차원을 도입하는데, 특히 중첩의 투명성은 상호 관입, 동공간적 지각, 공간의 성층작용과 같은 시공간에 대한 다양한 인식의 매개체로 작용할

수 있다. 본 연구에서는 중첩의 투명성을 ‘투명한 관입’으로 명명하며, ‘불투명한 중첩’과는 달리 투명성으로 인해 중첩된 후에 교차된 부분이 뚜렷이 드러나는 경우로 정의한다.

둘째, 패션에 나타난 중첩의 투명성 표현 양상은 주로 인체와 의복의 중첩, 의복소재 간의 중첩, 의복 항목 간의 중첩으로 나타나며, 표현 기법 면에서는 2차원적으로 (반)투명 소재를 사용해 색채나 패턴에 변화를 준 콜라주 방식이나 3차원적으로 의복구성이나 착장 방식의 변화를 통한 대상들의 상호 관입으로 나타난다.

셋째, 각각 “화가의 옷을 입다”와 “옷이 옷을 입다”라는 컨셉으로 패션일러스트레이션과 패션디자인 작품제작을 진행하였으며, 이로부터 투명한 관입을 통한 인체와 의복의 해체-결합-재조립 과정이 창조적 패션디자인 프로세스를 위한 중요한 도구로 작용할 수 있음을 알 수 있다. 다양한 시대의 회화나 사진 이미지와 같은 중첩 대상의 다변화, (반)투명 소재뿐 아니라 투명 액자와 같은 새로운 매체의 도입, 포토샵, 평판인쇄, 디지털 텍스타일 프린팅과 같은 디지털 프로그램의 활용 등은 기존의 중첩방식인 콜라주를 확장하여, 새롭고 예기치 않은 패션디자인 개발을 위한 무한한 가능성을 제공한다.

넷째, 투명한 관입은 인체와 의복의 상호 관계, 즉 수정과 간섭을 통해 완전한 구조를 형성해 나가도록 할 뿐 아니라, 관련 대상들 간의 상호 침투를 통해 다양하고 새로운 관계들을 도출한다. 본 작품제작에 나타난 투명한 관입은 인체와 의복, 의복과 의복, 인체이미지(가상인체)와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지, 모양과 바탕(대상과 배경) 사이에 하나의 새로운 구조를 형성한다. 나아가, 인체와 의복, 의복과 의복, 이미지와 매체, 구상회화와 추상회화, 2차원적 회화와 3차원적 의복, 대상과 빛 등의 상호작용은 대상들의 숨은 특징들을 해체하여 재구성함으로써 다양한 디자인 원천을 제공한다.

다섯째, 중첩의 투명성으로 나타나는 동공간적 지

각은 대상들의 독립성을 유지하면서도 단일한 이미지에 혼용시켜 시각적 연속성을 보여주는 새로운 공간적 특질을 이끈다. 따라서 투명한 관입을 통한 동공간적 패션디자인 프로세스는 창조적 아이디어를 촉진시킬 뿐 아니라, 인체와 의복에 새로운 개념적 접근을 허용한다. 즉, 투명한 관입은 인체에 의복을 도입하고, 의복에 색채와 패턴을 입히며, 의복에 포함된 인체이미지가 또 다른 의복이미지를 입고, 그 위에 또 다시 새로운 색채와 패턴을 중첩시키는 방식으로, 끊임없이 결합된 대상들을 해체시키고 초현실적으로 재조합한다. 이러한 방식은 다양한 소재와 스타일의 디자인 개발을 촉진시킬 뿐 아니라, 인체와 의복 간에 제거와 통합, 은폐와 노출이라는 양면성을 부여하면서 인체와 의복의 경계를 와해시킨다.

여섯째, 중첩 대상들 간의 투명한 관입과 동공간적 시각을 통해 인체와 의복, 의복과 의복, 인체이미지와 의복이미지, 의복이미지와 의복이미지, 모양과 바탕 간에는 집단성과 양면성, 연속성과 역동성, 공간감과 긴장감 등의 특성이 나타난다. 이는 형태들의 무한한 변형과 융합, 그리고 상호작용을 이끌어 다양하고 유동적인 조형미의 창출이 가능하도록 한다.

일곱째, 중첩의 투명성을 활용한 패션디자인 개발을 통해 우리의 시지각적 인식은 항상 유동적이며 다양한 해석에 놓여있을 수 있음을 알 수 있다. 또한 이러한 이미지의 재형상화는 재현된 대상만이 아닌 여기에 사용된 매체 역시 인지하도록 하며, 각기 다른 시대가 동공간에 수렴됨으로써 형성되는 새로운 의미의 층위를 부여한다.

앞으로 본 연구는 중첩의 투명성을 활용한 패션디자인 개발 및 예술작품 제작을 위한 발상 및 기법의 원천으로 활용될 수 있을 것이다. 투명한 관입은 패션 디자인 요소나 항목간 해체와 결합이 용이해, 교육적 측면에서도 다양한 아이디어 실험과 디자인 비교에 사용될 수 있을 것이다. 나아가 이는 실물 제작 전 디자인 발상 단계에서 손쉽게 디자인을 구상할 수 있는 유용한 방법론적 도구로서 패션디자인 표현

영역의 확대에 기여할 수 있을 것이다.

부수적으로 본 연구의 패션디자인 작품제작은 3차원의 의복 내에 2차원적 표면 이미지의 변화만을 보이고 있다는 한계를 지닌다. 따라서 후속 연구에서는 중첩의 투명성을 활용해 3차원적 의복들 사이의 관입을 통한 새로운 형과 구조의 창조로 패션디자인의 범위를 확장시켜볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) Rowe, C. (1976). 근대건축론집, 윤재희, 지연순 옮김 (1986). 서울: 세진사, p.185.
- 2) Arenheim, R. (1974). 미술과 시지각, 김춘일 옮김 (1982). 서울: 홍익사, p.152.
- 3) 김현미, 임지영, 장애란 (2006). 중첩을 응용한 현대패션의 표현적 특성, 복식, 56(1), pp.121-130.
- 4) 김선경 (2007). 현대패션에 나타난 중첩(Overlapping) 효과의 미적 특성, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.13-24.
- 5) 진경옥 (2009). 현대패션에 나타난 러시아구성주의 건축공간의 중첩연구, 복식, 59(9), pp.165-170.
- 6) 임지아, 김민자 (2013). 현대 패션에 나타난 중첩 기법의 유형과 사례분석, 복식, 63(8), pp.106-124.
- 7) Rothenberg, A. & Sobel, R. S. (1990). A Creative Process in the Art of Costume Design, Clothing & Textiles Research Journal, 9(1), pp.27-36.
- 8) 이현정 (1996). 중첩 이미지의 초현실적 표현을 응용한 의상 디자인: 사진형 프린트의 공간적 투시를 중심으로, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-86.
- 9) 양유정 (2003). 중첩을 이용한 텍스타일 디자인의 표현방법 연구: 작품제작을 중심으로, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-66.
- 10) 유명강 (2004). 중첩과 반복에 의한 섬유설치, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-83.
- 11) 이재운 (2001). 직물의 중첩효과 연구: 중조직 기법을 이용하여, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.1-47.
- 12) 국립국어원 (1999). 표준국어대사전, 자료검색일 2015. 7. 15. http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp
- 13) 김현미, 임지영, 장애란. 앞의 책, p.122.
- 14) Rowe, C.. 앞의 책, p.186.
- 15) 김선경. 앞의 책, p.122.
- 16) Arenheim, R.. 앞의 책, pp.146-147.
- 17) 김선경. 앞의 책, p.6.
- 18) Rowe, C.. 앞의 책, p.186.

- 19) 김선경. 앞의 책, p.6.
- 20) 김현미, 임지영, 장애란. 앞의 책, pp.123~124.
- 21) 김선경, 앞의 책, pp.13-24.
- 22) 진경옥. 앞의 책, pp.165~170.
- 23) 임지아, 김민자. 앞의 책, pp.109-120.
- 24) Rowe, C.. 앞의 책, pp.185-186.
- 25) 이재윤. 앞의 책, p.6.
- 26) 이정열. 유리의 집 - 투명성 개념에 관한 연구. 실내 디자인학회논문집, 24(-), p.147.
- 27) Rowe, C.. 앞의 책, p.186.
- 28) 양유정, 앞의 책, pp.2-11.
- 29) 진경옥, 앞의 책, p.166.
- 30) 안현정 (2013). 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구: 대형쇼핑공간을 중심으로, 건국대학교 대학원 박사학위논문, pp.59-60.
- 31) 양유정. 앞의 책, pp.14-15.
- 32) 임지아, 김민자. 앞의 책, pp.112-113.
- 33) 위의 책, pp.112-113.
- 34) 진경옥. 앞의 책, p.166.
- 35) 김선경. 앞의 책, pp.43-47; 임지아, 김민자. 앞의 책, pp.119-120.
- 36) Rothenberg, A. & Sobel, R. S.. 앞의 책, pp.27-36.
- 37) 이현정, 앞의 책, pp.1-86.

Fashion Design Development Process Using Transparency of Superimposition

- Focused on Fashion Illustration and Fashion Design Works -

Choi, Kyung Hee

Assistant Professor, Dept. of Apparel Fashion & Business, Hansung University

Abstract

This study aims at using inter-penetration and homo-spatial perception between body and dress, or inner dress and outer dress from transparency of superimposition to develop creative fashion illustrations and fashion designs. The results of this study are as follows. Firstly, superimposition generates a new spatial dimension by overlapping more than two objects, and especially, the transparency of superimposition could be a means to create various perceptions of time and space, such as inter-penetration, homo-spatial perception, and stratification of space. Secondly, the transparency of superimposition in fashion is classified into one between body and dress, another between clothing fabrics, and the third between clothing items. The technique of superimposition is divided into collage to change colors or patterns of dresses by using (semi-) transparent fabrics in two dimension, and inter-penetration of objects by transforming constructions or layering methods of dresses in three dimension. Thirdly, fashion illustrations of the theme, Wear Artists' Dresses and fashion designs of Dresses Wear Dresses are developed. During the process of deconstruction-combination-reconstruction between body and dress, 'transparent penetration' plays an important role in the creative fashion design process. A variety of superimposition objects, like paintings and photographs from various periods, new media, such as (semi-) transparent fabrics and transparent acrylic frames, and various digital programs, such as photoshop, lithographic printing, and digital textile printing extended the existing collage techniques and provided infinite potential to develop a new and unexpected fashion design. Fourthly, the homo-spatial fashion design process using transparency of superimposition provided togetherness, ambivalence, continuity, dynamism, sense of space, and tension for the relationship between body and dress, dress and dress, body image and dress image, dress image and dress image, and figure and background, and also suggested a conceptual approach to body and dress.

Keyword : superimposition, transparency, inter-penetration, homo-spatial perception, fashion design

