

현대 패션 디자인에 나타난 신체표현 분석에 대한 연구

- 1990년 이후의 패션 디자인을 중심으로 -

A Study of the Expression of Human Body in Modern Fashion Design

- focused on fashion design since 1990 -

경북대학교 가정교육과

강사 권기영

교수 조현주

Dept. of Home Economics Education, Kyungpook National University

Lecturer : Gi-Young Kwon

Professor : Hyun-Ju Cho

● 목 차 ●

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| I. 서론 | III. 1990년 이후 패션 디자인에 나타난 신체 표현 분석 |
| II. 신체의 조형성을 표현한 디자인의 시각적 분류 | IV. 결론
참고문헌 |

<Abstract>

This study is intended to observe the meaning, aesthetic formative characteristics of the human body which is introduced and applied to the fashion design.

The analysis of the modern fashion design describing the human body refers to the extracted fashion design which expresses the human body appearing in domestic & foreign fashion magazines as well as publications associated with it and published since 1990.

The analysis of the way of expression, the image and the design elements in these fashion design works, has had to formative characteristics in each of the three parts.

The pursuit of formative characteristics through simplifying the expression of the human body, uprising of anatomical expression, and metaphorical expression with the help of personification and objectification can be thought of as characteristics of expressing pattern. And the op-art, optical illusion by virtue of pointillism, the use of non-woven molding, and action painting technique can be described as expression tools to recognize the human body.

Images are presented in the characteristics of being grotesque, humorous, erotic, futuristic and mysterious. The characteristics of designs are expressed in creative detail, trimming, pattern and accessory using the form of human body itself as an item of clothing tends to show the unity of human body and clothing. The human body in the modern era reflects the post human image as well as its meaning as a medium and tool. It is also perceived as a specific object to be self-conscious of in this reality with the loss of humanity, alienation and the confusion of identity. The analysis of the image and way of expression of human body in the fashion design, and the meaning of human body

will play an important role of identifying the viewpoint about human body as well as prospecting what the human being will be in the future.

주제어(Key Words): 신체 이미지(body image), 조형성(formative characteristics), 미래인간(post human)

I. 서론

현대의 발달된 과학기술은 우리의 삶과 가치관에 지대한 영향을 끼치고 있다. 특히 물질적 풍요가 가져다 준 삶의 여유는 현대인으로 하여금 자아를 확인하려는 욕구를 불러일으켰고 이는 신체에 대한 깊은 관심으로 이어졌다.

과거에는 선천적으로 주어지며 영구불변의 것이라고만 여겨져 왔던 신체가 오늘날에는 의학기술의 발달로 인해 임의로 조작과 변형이 가능하게 되었고 따라서 신체에 대한 인간의 인식도 과거와는 상당히 달라졌다. 벤야민(Benjamin, 1968)은 신체가 변하면 다른 모든 것도 변한다고 했는데 신체에 대한 인간의 인식의 변화는 결국 기존의 가치관과 세계관을 근본적으로 변화시키는 결과를 낳았다.

1988년에 열린 로버트 메이플소프(Robert Mapplethorpe)의 전시회¹⁾는 이제까지 서양문명의 가치기준이 되어왔던 규범들을 전복하면서 전혀 새로운 시각으로 신체를 조형화하였는데, 신체를 도구로 하여 성, 인종, 정치적 갈등 등을 나타낸 그의 작품들은 신체에 대한 기존의 인식에 문제를 제기하여 당시 커다란 논란을 불러일으켰다. 그의 이러한 시도는 생득적으로 주어지는 신체의 외형과 성을 임의로 바꾸는 것을 가능케 한 현대의 진보된 의학기술에 의해, 과거 성 정체성을 규정해왔던 많은 규범들이 붕괴됨으로써 초래된, 신체에 대한 인간의 인식의 전환이 바탕이 된 것이다(니콜라스 미르조예프 지음, 1999).

사실 신체에 대한 관심은 오늘날에만 국한된 것이 아니라 과거에도 늘 있어왔다. 르네상스 이래로 신체는 서구미술의 중요한 주제가 되었고 사회적으로 불안했던 시대에는 신체의 재현이 예술의 주요 관심사로 대두되었다. 또한 현대 미술은 보편적 인간이나 계층으로 파악된 인간의 이미지가 아닌 개별적 인간의 신체와 정념을 그것이 지닌 개별적인 특수성에서 다룸으로써 인간의 신체 이미지를 파편화하기도 한다(이거룡, 1999).

예술 작품으로 재현되는 과정에서 신체는 그 자체로 표현되는 것이 아니라 기호로 나타나며, 이 때 일련의 은유적인 의미들도 재현된다. 신체는 우리의 영혼과 실체를 연결해 주는 유기적 존재로서 사회생활 속에서 한 개체를 직접 투영시켜 주는 매개체라고 할 수 있으며, 신체를 통해 한 시대의 사회상과 발전정도, 사회의 표현상, 사회의 통제력 등을 알 수 있다. 의복이 발달하지 못했던 시대에는 신체가 유일한 장식수단으로서 신체를 통해 성적 유혹, 승리감의 표시, 상대방에 대한 공포심 조성, 종교적 행사 등을 나타내었다(임숙자, 1988). 현대에 와서도 인간신체 그 자체에 대한 변형과 장식은 성형수술과 화장, 문신 등으로 지속되어 오고 있으며 유전자 조작과 인공장기 등의 개발은 신체에 대한 한계를

1) 1988-89년 'the Perfect Moment' 라는 제목의 전시회로 워싱턴 D.C.의 Cocoran Gallery가 처음에 유치했다가 나중에 거부한 것으로 이후에 신시네티주 의설시비 공판의 주제가 되었다. 그의 작품에는 인종, 섹슈얼리티, 정치적 충돌 등이 지배적으로 나타난다.

모호하게 한다.

인간은 의복을 착용함으로써 신체를 가린다. 이때 의복은 사회적 몸으로서 일종의 문화라 할 수 있으며 한 사회의 시대정신과 조화될 때 미적으로 아름답게 느껴진다(이거룡, 1999).

현대에 와서 신체에 대한 인식의 변화와 관심은 패션에도 영향을 주어 신체의 조형성을 응용한 디자인들이 다양하게 나타나고 있다.

본 논문은 신체를 표현한 작품들을 표현방법과 이미지, 디자인 요소에 따라 분류하여 그 조형적 특징들을 규명함으로써 디자인 개발에 일조를 하고 아울러 미래 인간의 모습을 예측하는 데에 목적을 두고 있다. 신체를 직접 패션의 조형요소로 나타낼 경우 사용하는 신체 표현방법과 이미지는 시각예술 분야에서 이용되는 다양한 기법들과 이미지를 도입하여 고찰하였으며, 디자인 요소는 복식의장학의 이론들을 토대로 하여 분석하였다.

연구범위는 1990년 이후 발표된 패션 작품들 중에서 신체의 형상을 디자인으로 조형화한 작품들을 COLLEZIONI, UOMO COLLEZIONI, COLLECTIONS, MEN'S COLLECTIONS, MODAIN, FASHION NEWS, FASHION SHOW, GAP COLLECTIONS, SFAA COLLECTIONS 등 외국 전문 패션잡지 및 패션저널 등에서 추출하였다. 같은 시즌 동일한 디자이너의 작품이 여러 개일 때, 표현한 신체 부위 및 기법, 이미지가 차이가 있으면 모두 인정하고 유사할 경우에는 그 중 하나만 선정하였다. 그 결과 1990년대 이후의 작품들 중 신체 이미지를 조형화한 작품 총 150점을 선택하였으며, 선정한 작품들을 머리, 얼굴, 눈, 입, 가슴 및 동체, 성기, 손, 발, 전신으로 구분하여 정리하였다.

II. 신체의 조형성을 표현한 디자인의 시각적 분류

패션 디자인은 복식이라는 일종의 시각적 매체를 통해 디자이너의 상상력과 미적 감각을 표현하기 때문에 시각예술의 하나로 볼 수 있다. 시각예

술은 대상물을 표현하기 위해 여러 가지 양식과 기법을 이용하며 이미지를 제시하는데, 이미지란 인간의 마음 속에 그려지는 사물의 감각적 영상을 가리키는 것으로 다른 말로 심상·영상·표상이라고도 한다. 예술분야에서는 작가가 대상을 감각적으로 호소하기 위하여 묘사하는 주로 은유적인 표현을 뜻한다.

이러한 이미지는 근본적으로 시각적 표상과 연결되어 있으며 시각적 표상이란 프레스코화·회화·채색잡화·일러스트레이션·영화·비디오·사진·합성 이미지 등을 말한다(양해립, 2001).

로슨(Rawson)은 이미지를 '시각적 구성의 모든 요소를 통합하고 집중시키는 통일된 전체를 의미한다'고 언급하면서, 대상으로부터 전달되는 모든 정보들을 통합하여 몇 개의 두드러진 특징으로 단순화시켜 파악하려는 능동적인 과정인 시지각 활동의 산물이라는 점을 강조하고 있다(이경순·김희섭, 1998).

이처럼 이미지는 직·간접적인 수용통로를 통해서 입수된 정보를 주관적으로 판단하고 만들어진 재생된 시각 또는 관점이기에 논리적인 것도 포함하지만 감정과 정서가 그 속에 내재해 있다. 그리고 이미지는 그 전달과정에서 어떻게 작용하느냐에 따라 여러 가지로 나타나는데, 분석을 위해서는 이미지를 구성하는 요소와 그 특징을 파악하여야 하며, 이는 대상에 적용된 표현양식과 기법을 통해 확인할 수 있다.

서두에서 언급하였듯이 패션 디자인 역시 시각예술의 한 분야로서 일반 조형예술의 요소와 원리가 그 기초를 이루고 있다. 물론 인체라는 한정된 표면 위에 표현되어야 하는 특수성을 지니고 있으므로 여러 가지 제한을 받고 있지만(유송옥, 1997) 같은 조형예술이라는 점에서 시각예술에서 이용되어지는 표현양식과 기법, 이미지를 도입하여 분석하는 것도 큰 무리가 없을 것이라 생각한다.

다음은 시각예술 분야에서 이용되는 표현양식과 기법들 중에서 신체를 표현한 디자인에서 보여지는 것들만을 따로 선정하여 분석한 것들을 정리한 것이다.

1. 표현방법

1) 표현양식

양식이란 조형에 어떤 표현적 효과를 가지게 하는 구성 방식을 뜻하는 것으로 작가의 주관적인 미의식에 따라 여러 가지 모습으로 나타난다. 예를 들면, 대상을 표현할 때 그것이 지니는 형태에 충실하여 사실적으로 표현하거나 또는 전체적인 특징만 살리고 세부적인 묘사는 생략함으로써 독특함과 창의성을 발휘할 수 있다.

본 연구는 표현양식을 사실적 표현, 단순화, 해체 및 기형화, 해부학적 표현, 의인화·사물화로 분류하였는데, 이것은 신체를 표현한 디자인을 분석한 결과 도출한 것이다.

(1) 사실적 표현

사실적 표현은 어떤 대상의 형태를 있는 그대로 표현하는 것으로 이러한 관찰을 통한 모방은 예술의 기원이 된다. 특히 인간표현을 중심으로 전개된 서구의 회화는 르네상스 이래로 많은 발전을 거듭하였는데, 회화를 해부학과 광학에 연계시키며 균형, 조화, 원근법을 탐구함으로써 인간표현의 전통을 확대하였고 이러한 사실주의적 과학성에 근거한

여러 기법들은 공간 표현과 명암에 의한 모델링과 해부학적 지식에 기초한 인체묘사를 발달시켰다(박은주, 1998).

〈그림 1〉의 좌의 작품은 연필을 이용한 인물 소묘화로서 표정이나 분위기를 사실적으로 잘 드러내고 있다. 회화의 이러한 사실적 표현을 패션에 응용한 右의 Jean Louis Scherrer의 이브닝 드레스에는 전면과 후면 가득히 사람의 얼굴을 사실적으로 그려 넣어 시선을 집중시키는데, 뒤통수에 놀란 듯한 눈과 벌어진 입은 관객을 압도하며 미스터리한 환상적인 분위기를 자아낸다.

(2) 단순화

신체의 형태를 간략하게 표현하는 단순화는 예술가의 상상력과 창조성이 개입되기 때문에 조형적 가치가 높다. 이것은 사실적 표현을 위한 기교에서 벗어나 생략을 통해 단순화시키기도 하고 어떤 도상을 사용함으로써 상징적 의미를 부여하기도 한다.

〈그림 2〉의 좌는 키스 헤링의 작품으로 신체의 실루엣만 살리고 나머지는 모두 생략하여 극도의 단순화를 시도하고 있으며, 右의 작품 역시 단순화 양식을 티셔츠의 앞면 장식에 도입하여 사람 얼굴의 눈, 코, 입을 나타내고 있는데, 장난기가 섞인 표



〈그림 1〉 左: Picasso, 「A woman in white」, 1923
(Art in our Times, p.246)
右: Jean Louis Scherrer, '99 S/S
(Collezioni V.69)



〈그림 2〉 左: 키스헤링의 낙서화
(미술과 함께, 사회와 함께, p.229)
右: W. & L. T., 97-98 A/W
(Men's Collections V.33)

현은 코믹함과 유모어를 느끼게 한다. 이처럼 별다른 기교없이 신체의 주요형태만 살리고 나머지는 과감하게 생략한 표현은 어린아이의 그림에서나 볼 수 있는 순수함을 느끼게 하며 이는 현대 패션에서 모던한 분위기로 연결된다.

(3) 해체 및 기형화

신체를 왜곡 해체하여 기형적으로 나타내는 것은 현대 미술에서 주로 사용하는 양식으로 이러한 데포르마시옹(deformation)은 작가가 의도하는 바를 강조하기 위해 대상의 실제 형태를 바꾸거나 일그러뜨려서 표현하는 것을 뜻한다.

<그림 3>의 좌는 오랜 세월동안 마모되고 해체되어 얼굴 흔적만 겨우 남은 여인의 얼굴을 나타낸 것으로 右의 패션에서 보이는 얼굴 형상을 본 딴 가면 역시 비슷한 분위기를 자아낸다. 닳아서 헤진 검은 가면은 삶의 고난을 상징하며, 가면 뒤에 감춰져 있는 내면 깊숙한 곳에 있는 본연의 모습을 되새기게 한다.

이처럼 해체 및 기형화에 의한 양식은 환원과 추출, 삭제의 과정을 통해 인간본연의 본질적인 모습을 추구하고 어떤 혼돈의 요소를 벗겨내고자 하는 시도로 이해할 수 있다.

(4) 해부학적 표현

20세기 들어 급속도로 발달한 과학기술은 우리 눈에 보이지 않는 세계에 대한 사실적인 정보를 제공하였으며 이는 미술에도 상당한 영향을 끼쳐 예술가의 표현영역을 훨씬 확대하였다. 또한 의학 발달이 가져다 준 인간의 신체에 대한 지식은 오늘날 신체를 표현하는 미술에서 해부학적인 표현을 가능하게 했다.

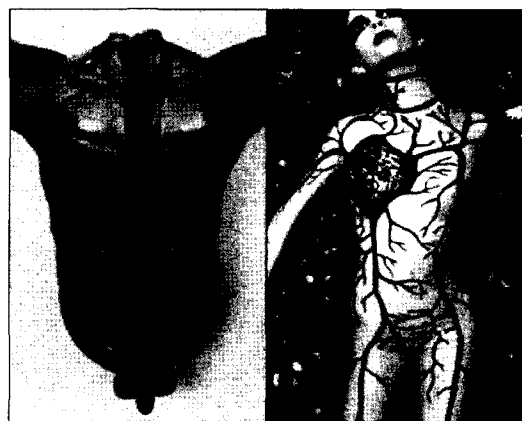
<그림 4>의 左 Mandy Harvers의 작품은 살가죽을 벗기고 그 아래로 드러나는 근육과 힘줄의 형상을 미술작품으로 표현하고 있는데, 이는 신체의 안정성을 거부하는 모든 것에 대한 혐오감을 뜻한다(윤지선, 2000). 右의 Theyskens가 디자인한 몸에 피트되는 바디슈츠에는 심장과 혈관, 신경조직이 표현되어 있으며, 이는 신체의 해부학적 표현이 패션에도 반영된 것이다.

(5) 의인화, 사물화

의인화, 사물화에 의한 표현은 신체를 어떤 사물이나 동물의 이미지와 결합하여 나타내는 것으로 주로 초현실주의 회화에서 많이 보여진다. 이 양식은 인간신체를 자연계의 식물이나 동물 또는 사물과 결합하여 표현함으로써 실제로는 존재하지 않는



<그림 3> 左: Barbara Rose, 「Self Portrait」, 1976 (MAGDALENA ABAKANOWICZ, p.111)
 右: Gattiuoli, 98-99 A/W, (BOOK MODA, N.36)



<그림 4> 左: Mandy Harvers, 「분홍색의 책형」 (모더니즘 이후의 미술, p.102)
 右: Oliver Theyskens, 98-99 A/W (Belgian Fashion Design, p.202)



〈그림 5〉 左: Max Ernst, 「운동을 통한 건강」, 1920
(디디, p.61)
右: Jean Paul Gaultier, 95 S/S
(COLLECTIONS II)



〈그림 6〉 左: Henri Matisse, 「The Dance」, 1909
(Art in our Times, p.101)
右: John Ribbe, 96 S/S
(Fashion News, V.32)

인간 무의식의 상상의 세계 속에서만 가능한 형상을 창출하여 환상적이면서도 그로테스크한 분위기를 자아낸다.

〈그림 5〉의 左 Max Ernst의 작품은 얼굴에 괴이한 형상의 가면을 쓰고 성기 부분은 무화과 잎으로 가려 사회 문화적으로 노출이 금기시되는 신체 부위를 다른 대상으로 대치하여 은유적으로 나타내고 있다. 右의 Jean Paul Gaultier가 디자인한 원피스 드레스는 성기부위만 식물의 잎 형상으로 가리고 나머지는 비치는 소재로 하여 전라를 거의 드러내는데, 이는 의인화, 사물화에 의한 은유적 표현으로서 가려진 부분에 대한 호기심을 줌과 동시에 에로틱한 분위기를 느끼게 한다.

2) 표현기법

표현기법은 재료를 사용하는 방법상의 기술로서, 크게 평면과 입체 표현기법의 두 가지로 나눌 수 있다. 평면 표현기법 중 가장 일반적인 것은 드로잉 기법으로 오랜 역사를 갖고 있으며, 조각은 입체 표현의 대표적인 기법이다.

본 연구는 예술작품을 조형화하는 여러 기법들 중에서도 특히 신체를 표현한 디자인에 사용된 것들만 기준으로 하였으며, 평면 표현기법은 드로잉

기법, 실크스크린, 옵아트 기법, 점묘법, 그래픽, 액션페인팅으로 구분하였고, 입체 표현기법은 몰딩과 폴라쥬로 분류하였다.

(1) 드로잉(Drawing) 기법

드로잉은 회화의 가장 기본적인 테크닉으로 주로 붓이나 펜을 이용하여 대상을 표현하는데, 선화로 나타내기도 하고 색을 채워서 구성하기도 한다.

〈그림 6〉의 左 Picasso가 그린 소묘화는 드로잉 기법이 이용된 것으로 이러한 표현기법은 패션에도 사용되어 右의 John Ribbe의 화이트의 이브닝 드레스에는 여성의 나신을 그려넣어 마치 비치는 것과 같은 느낌을 준다. 이처럼 붓터치가 드러나게 화화적으로 표현한 신체는 조형적인 아름다움과 함께 자신 속의 또 하나의 신체를 재현한다.

(2) 실크 스크린(Silk Screen) 기법

실크 스크린 기법은 어떤 대상물을 사진으로 찍어 의복에 프린트하거나 포토몽타쥬 기법처럼 다른 사진과 합성해서 나타내는 것이다. 이러한 사진을 이용한 기법은 팝아트 작가들의 작품에서 주로 보여지는데, 〈그림 7〉의 Andy Warhol의 작품은 가발을 쓰고 클레오파트라로 분장한 영화배우 엘리자베스 테일러의 사진을 실크스크린으로 제작한 것이다.



<그림 7> 左: Andy Warhol, 1963, 「클레오파트라로 분장한 피란 리즈」(앤디워홀과 친구들, p.121)
右: Dirk Bikkembergs, 97-98 A/W (Men's Collections V.33)



<그림 8> 左: 35mm 흑백음화로 만든 halftone (실크스크린, p.141)
右: Jean Paul Gaultier, 96 S/S (COLLECTIONS II)

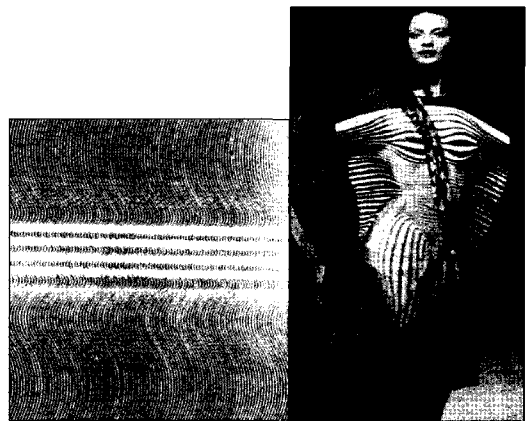
이와 같이 실제 사진을 이용해 사실감과 현실감을 높이면서도 조형적인 가치를 잃지 않는 표현은 현대 패션에도 그대로 나타나 右의 Dirk Bikkembergs의 디자인은 티셔츠의 전면에 사람의 얼굴이 프린트되어 반복적으로 나타나고 있다.

실크스크린 작품의 다른 예로 인쇄할 때의 망의 크기를 달리함으로써 원화와는 다른 화면 느낌을 주게 할 수도 있다(Maria Termini, 1982). <그림 8>의 右 Jean Paul Gaultier의 작품은 남성누드 사진을 실크스크린 기법으로 프린트하여 나타낸 것으로 가슴과 복부, 팔다리 등의 근육이 점과 선의 크기와 밀도에 의한 착시효과로 인해 사실적으로 나타나고 있다. 의복을 다 갖추어 입었으면서도 마치 하나도 걸치지 않은 것처럼 실제 신체의 크기와 동일하게 제작된 남성누드의 프린트 직물은 여성이 착용함으로써 초현실주의적이면서도 유모어를 느끼게 한다.

(3) 옵아트(Op art) 기법

옵아트의 옵(Op)은 '광학적(Optical)'의 준말로 색채와 선의 상호작용을 탐구하여 눈의 착시현상을 통해 가상적인 운동감을 유도하는 예술을 가리킨다. 따라서, 옵아트의 회화적 공간은 착각적이고 환영적인 공간이다(김현화, 1997).

옵아트의 가장 중요한 특징은 우리가 일반적인



<그림 9> 左: Bridget Riley, 「Current」, 1964 (Art in our Times, p.460)
右: Jean Paul Gaultier, 96 S/S(Collections II)

방법으로는 감지할 수 없는 즉 일상적인 시각이나 다른 형식의 예술작품에서는 볼 수 없는 특별한 심리적인 과정이 눈을 통하여 뇌에 전달됨으로써 나타나는 효과라는 점이다. <그림 9>의 左 Bridget Riley의 작품 「Current」에서 보이는 선의 유동적인 흐름에 의한 착시효과는 右의 Jean Paul Gaultier가 디자인 한 드레스에도 응용되고 있는데, 굵기가 다른 수평라인들은 인체의 형상을 표현하고 있다.

(4) 점묘법 (Pointillism)

점묘기법 또는 분할 기법은 프랑스 화가 Georges Seurat와 Paul Signac에 의해 19세기 말엽에 등장했던 회화기법의 일종이다(이안 심프슨, 1994). 이것은 서로 다른 색상을 가진 점들을 골고루 병치해 두고 일정한 거리에서 관찰하면 그것이 마치 하나의 색면처럼 느껴진다는 가정에 의한 것으로 색점의 크기와 색점 사이의 간격을 변화시키면 여러 단계의 색조로도 표현할 수 있다. <그림 10>의 左 Seurat의 작품 「포즈를 취한 여인들」은 색점의 병치에 의한 신체의 불림감과 원근법을 나타내고 있으며, 이러한 점묘법은 현대패션의 신체표현에도 이용되어 右의 Vivienne Westwood의 디자인은 남성의 근육 형상을 비즈의 크기와 밀도 변화를 통해 나타내고 있다.

(5) 그래픽 (Graphic)

그래픽 아트란 평면 위를 도형이나 색채로 표현한 모든 조형을 일컫는데, 도형은 원이나 곡선처럼 단순한 것에서부터 복잡한 것에 이르기까지 수없이 다양하다. 복잡한 형태를 가진 것이라도 선, 면, 색에 의해서 최소로 표현되는 것이 그래픽인데, 이는 Mondrian이나 Kandinsky와 같은 추상표현주의 화가의 색면회화의 영향을 받은 것으로 팝아트 작가들

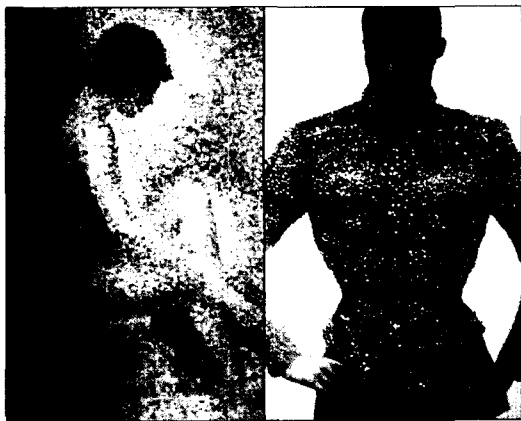
의 작품에서 이러한 그래픽 기법이 사용된 것을 볼 수 있다.

<그림 11>의 左 Allen Jones의 작품은 입술의 형태를 기하학적으로 단순화시키고 다채로운 색으로 화면을 구성하고 있는데, 이러한 그래픽 기법을 이용해 신체를 표현한 右의 Louis Feraud의 작품은 사람 얼굴의 형상을 기하학적인 화면 분할과 대담한 색 배색을 통해 구현함으로써 미적 조형성을 나타내고 있다.

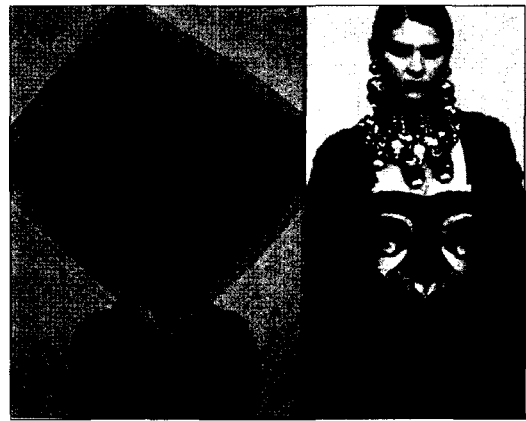
(6) 액션 페인팅 (Action Painting)

오토마티즘 즉 자동기술법은 추상표현주의 화가인 Jackson Pollock이 주창한 것으로, 화가가 무의식적인 상태에서 물감을 뿌리거나 흘러내리게 함으로써 우연에 의해 형성되는 화면을 작품으로 한 것이며 액션페인팅이라는 용어로 표현되기도 한다.

이것은 신체를 주제로 해서 작업을 하는 해프닝에도 영향을 끼쳤는데, <그림 12>의 左는 여성의 나체에 물감을 칠해 바닥에 굴리거나 뒤집게 해서 신체의 형상을 바닥의 흰 화면 위에 찍는 장면을 보여주며, 이를 통해 움직임에 따른 신체의 흔적과 변화를 알 수 있다. 右의 Castelbajac의 디자인은 사람의 발에 푸른색 염료를 칠한 뒤 직물 위에 찍어 문양처럼 나타낸 것으로, 이러한 액션페인팅에 의한 표현은 신체



<그림 10> 左: Seurat, 「포즈를 취한 여인들」, 1886-7
(Seurat, p.58)
右: Vivienne Westwood, 96-97 A/W
(The Man of Fashion, p.192)



<그림 11> 左: Allen Jones, 「Women」, 1965
(Allen Jones, p.33)
右: Louis Feraud, 93-94 A/W
(Collezioni V.36)



<그림 12> 左: Yves Klein, 「인체측정술」, 1960년
(미술과 함께, 사회와 함께, p.272)
右: Castelbajac, 94 S/S
(BOOK MODA N.16)

의 외형에 동세를 부여하여 생명력을 느끼게 한다.

(7) 몰딩 (Molding)

입체적인 표현기법이라 할 수 있는 몰딩은 어떤 모형을 만든 뒤 여기에 녹인 금속이나 유리 등을 주입하여 성형시키는 작업이다.

팝아트 작가 Allen Jones의 <그림 13> 左의 작품은 몰딩기법으로 제작한 플라스틱 소재의 코르셋을 마



<그림 13> 左: Allen Jones, 「Black breast plate」, 1973
(Allen Jones, p.32)
右: Paco Rabanne, 「Anatomic vest」, 1974
(Paco Rabanne, p.87)

네킹에 입힌 것으로 이 기법은 현대 패션에서 가슴 및 동체를 감싸는 코르셋을 성형하는데 주로 많이 사용되어지고 있다. 右의 Paco Rabanne의 베스트는 여성의 가슴과 유두를 바디몰딩 기법에 의해 입체적으로 표현하고 있는데, 가려져 있어야 할 신체부위가 가시적으로 외부에 표현됨으로 인해 초현실주의적인 분위기와 함께 그로테스크한 이미지를 보여준다.

(8) 콜라주 (Collage)

일상적인 물질들을 서로 엮어 새로운 화면을 구성하는 것을 뜻하는 콜라주 기법은 '종이에 풀칠해서 붙인다'는 파피에 콜레(papier colle)기법과 관련있다. 이것은 입체파 화가들이 작품의 일부분에 인쇄된 신문지와 잡지를 오려 붙인데서 유래하였는데, 오려내기로서의 콜라주는 '맥락의 변화' 과정이며 그것을 짜맞춤, 즉 몽타주하는 과정은 '새로운 구도를 통한 의미의 산물'이라 할 수 있다(김원방, 1998).

<그림 14>의 左 Raul Hausmann의 작품 「The Sprit of Our Times」는 나무로 된 두상 위에 줄자와 펜, 기계 부속품 등 전혀 어울리지 않을 것 같은 여러 오브제들을 함께 조립하여 나타냄으로써 오늘날을 살아가는 현대인들의 텅 빈 두뇌와 위선으로 가득찬 허세를 상징적으로 나타내고 있다. 右는



<그림 14> 左: Raul Hausmann 「The Sprit of Our Times」, 1919(Art in our Times, p.182)
右: Thierry Mugler, 92-93 A/W
(패션 디자인 발상 트레이닝 2, p.134)

Thierry Mugler의 작품으로 눈과 입 등 신체의 일부 분을 전혀 엉뚱한 곳에 함께 배치해 놓음으로써 플라쉴 기법에 의한 부조화를 창출하고 있는데, 이러한 의의성은 보는 이로 하여금 코믹한 즐거움을 느끼게 한다.

2. 이미지

신체를 표현한 패션디자인의 이미지는 그로테스크, 유모어, 에로틱, 미래적, 환상적 이미지로 분류되는데, 이것은 일반적인 패션과 달리 신체가 디자인의 모티브로 됨으로써 의복이 내포하는 이미지²⁾의 차원을 벗어나 독특한 이미지를 자아내기 때문이다.

달리 말하면 이미지를 수용하는 과정에서 신체에 대한 내면의 고정관념과 전달매체 사이에 빚어지는 미적 충돌 때문에 수용자는 일반적인 패션이미지에서 느끼기 힘든 색다른 감흥을 느낀다.

1) 그로테스크(Grotesque)

그로테스크란 원래 식물, 동물, 인간, 공상 속의 동물 등이 환상적인 방식으로 서로 결합되는 고대 장식의 어떤 특정한 형식을 일컫는 것으로 동굴, 발굴의 의미를 지닌 이탈리아어 그로테(grotte)에서 유래하였다. 이는 고대 로마의 장식적 양식인 '그로타' 양식을 지칭하는데, 식물, 동물, 인간의 신체부위가 정교하게 얽힌 환상적이고 장식적인 패턴을 말한다.

이러한 그로타 양식을 일컫던 그로테스크란 용어는 16세기 초반 프랑스로 건너가 문학 등 비미술 분야에 사용되기 시작하였으며, 18세기 후반에 들어 그로테스크는 미적 범주로 일반화되어 역설이나 우스꽝스러움, 기괴함, 소름끼치는 코믹한 작용이나 가슴을 죄는 듯한 작용을 하는 모든 왜곡되거나 희화화된 낯선 표현을 통틀어 일컫게 되었다(헝크만·로터, 1999).

Philip Thomson은 그의 저서 《그로테스크》에서 문학작품에 나타난 그로테스크한 장면과 묘사를 예증으로 분석하고 있는데, 그에 의하면 그로테스크는 '기괴하고 메스꺼우면서도 희극적이고 즐거운 반응

을 일으키는 어떤 것', '무섭게 소름끼치는 내용과 희극적인 표현양식 사이의 충돌'이 빚어내는 감흥을 뜻한다. 즉 그것은 대상과 지각 주체의 반응 모두에 관계되는 것으로, 쾌와 불쾌, 웃음과 공포와 같은 양립 불가능한 이질적 요소들이 혼재해 있는 이미지, 양식, 또는 사건을 지칭하며, 동시에 그것이 불러일으키는 호기심과 혐오감이라는 양극의 엇갈리는 감흥을 가리킨다. 이렇게 이질성, 양면성, 복수성의 공존과 충돌로부터 그로테스크 미학이 수립되는데, 그것은 과대, 과장, 과도, 과잉과 같이 정도가 지나친 것과 밀접한 관계가 있다(Philip Thomson, 1986). 정상의 형태를 벗어나는 과장과 극단은 그로테스크의 전형적 속성이며, 이 때문에 그로테스크는 일반인이 받아들이기에 힘든 점이 있다.

러시아 철학자이자 문학가인 Mikhail Bakhtin은 특히 파편적 신체와 신체의 물질성을 강조함으로써 90년대 이후의 '포스트 휴먼' 신체 개념에 입각한 새로운 신체 담론과 신체 미술의 이론적 근거를 제시하고 있다. 이는 오늘날 그로테스크가 현대의 대표적 신체담론으로서 페미니즘의 새로운 이슈로 대두하는데 커다란 영향을 미치게 되었다(김홍희, 1998).

그로테스크 이미지는 특히 초현실주의 미술에서 많이 보여지며, Hans Bellmer의 〈그림 15〉 左의 작품은 이 섬뜩함의 미학을 잘 드러내준다. 인간의 형상을 닮은 무생물의 인형을 기괴하게 변형 왜곡하여 표현한 이 작품은 욕망과 억압, 그로 인한 도착 등 우리의 무의식 속에 감춰져 있던 상황이 의식의 세계로 비어져 나오는 것을 나타낸 것으로 그로테스크한 이미지가 느껴진다. 右의 Pierre Cardin작품은 여성의 앞가슴을 검고 긴 가발머리로 덮고 있는데, 가슴이 지니는 성적 가치를 제거하고 기괴함을 준다.

2) 유모어(Humor)

유모어는 '익살, 해학, 웃음의 소지 또는 본질적

2) 패션 이미지를 분류하면 페미니, 프리미티브, 모던, 댄디, 컨트리시크, 팝, 스포츠 캐주얼, 아방가르드, 클래식, 로맨틱, 에스닉, 고저스 이미지 등으로 분류할 수 있다 (이경손·김희섭, 1998)



〈그림 15〉 左: Hans Bellmer, 「La Poupée」, 1936
(THE BODY, p.400)
右: Pierre Cardin, 99-00 A/W
(Collections II, p.565)



〈그림 16〉 左: Marcel Duchamp, 「L.H.O.O.Q.」, 1919
(A History of Western Art, p.478)
右: 89/90 A/W(Collezioni N. 11)

으로 건강과 정신적 여유에서 발생하는 호의와 친절의 발로로서 인간의 메마른 감정을 부드럽게 해줘 생활의 정서를 북돋아 주는 것'이다(철학대사전, 1964). 따라서 유모어는 우스꽝스럽고 재미있는 말과 행동을 통해 웃음을 자아내는 자극적인 것, 유희적인 상태에서 놀이에 의한 정신적 해방과 금지된 충동이나 생각과 감정을 밖으로 표현할 때의 해방감, 부조화, 불일치, 기대에 대한 반전, 갑작스러운 제시 등으로 인한 놀라움에 의해 형성되는 것으로서(조현주, 1997) 익살스러운 외양이나 행동양식에 붙여지는 말이다(M. H. Abrams, 1995). 여기에는 외부로 드러나는 모습 뒤에 감춰진 이면의 모습에 대한 인식을 통해 어떤 메시지를 전달하고자 하는 의도가 내포되어 있다.

Marcel Duchamp의 〈그림 16〉 좌의 작품은 르네상스 시대의 화가 Leonardo da Vinci의 「모나리자」의 복사본 사진 위에 콧수염과 턱수염을 그려넣어 미소짓는 여인을 점잖은 신사로 전환시켜 놓고 있다. 이처럼 거장의 작품에 낙서를 함으로써 보는 이로 하여금 웃음과 해학을 자아내게 하는 패러디적 기법은 기성가치와 고급문화에 대한 공격을 뜻하며 신체를 대상으로 한 유모러스한 표현은 회화사에서 자주 발견된다. 우의 모자는 붉게 루즈를 칠한 뒤

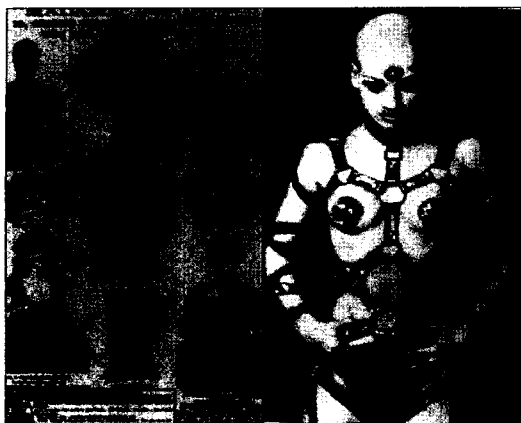
반쯤 벌린 여성의 입술을 모티브로 제작한 것으로 이것은 현대의 말많은 세상을 풍자하면서 유모러스한 이미지를 풍긴다.

3) 에로틱(Erotic)

에로틱 이미지는 이성의 매력과 성적인 상상을 불러일으키는데, 특히 신체를 이용한 패션 디자인은 페티시(fetish)적 에로틱 이미지를 보인다.

페티시는 신체의 일부 또는 특정한 사물에 대하여 비정상적인 성적 애착을 느끼는 일종의 성도착을 가리킨다(이의정·양숙희, 1998). 흔히 정신분석학에서 말하는 페티시 또는 물신이라는 용어는 그 자체의 의지를 소유하고 있는 사물의 마술적 속성을 지칭하기 위해 사용되는데, Freud의 이론에 따르면 '물신숭배'라는 용어는 어떤 사람이 자신의 성적 만족을 위해 특히 옷과 같은 어떤 사물에 의존하는 성적 도착증을 지칭한다. 전형적인 경우 남자는 여성의 속옷, 스타킹 또는 구두 그리고 자위를 통해 만족을 구한다.

〈그림 17〉의 좌에서 보이는 19세기 중반의 남성 코르셋은 허리를 조임으로써 남성미의 상징인 어깨와 하체부를 상대적으로 강조할 수 있었기 때문에 당시 널리 유행하였으며, 특히 코르셋이 풍기는 에로틱한 이미지는 페티시스트들에게 인기를 끌었다



<그림 17> 左: 19세기 중반의 남성 코르셋
(페티시즘, p.88)
右: bondage look, Polly(페티시즘, p.222)



<그림 18> 左: Denna des Rioux 'Digital Graphics on polyester', 1997(The Style Engine, p.153)
右: Thierry Mugler, 95-96 A/W
(Book Moda, N.22)

(이의정 · 양숙희, 1998).

右의 bondage look은 가죽을 사용하여 여성의 신체를 압박하고 구속하면서 페티시 이미지를 표현하고 있다.

이처럼 패션에서 나타나는 페티시 이미지는 성적 흥미를 자극하는 디자인적 요소로서 에로틱한 이미지를 전달하는데, 기본적으로 페티시 대상은 신체의 일부나 옷, 또는 다른 사물이 되며 특히 현대 소비문화 속에서 인간의 신체는 복식과 함께 물질적인 소비대상으로서 뿐 아니라 재화와 마찬가지로 물질적 성격을 가진다(서기숙, 1999).

4) 미래적(Futuristic)

현대 과학의 급속한 발달은 기계·기술 문명의 가속화를 가져왔고 여러 사회 분야에 새로운 산업 형태와 문화를 만들고 있다(김정애, 1995). 현대 예술 역시 인간의 감성에 직접 작용하여 어떤 목적적인 반응을 유발하는 대중 시각 커뮤니케이션의 힘을 갖게 되었으며, 사회를 유기적으로 재조직하는 강력한 수단이 되었다(가와노 히로시, 1992).

따라서 신체를 표현하는 오늘날의 예술은 과학기술과 신체의 결합을 통해 인간신체의 한계를 극복한 미래의 가상적인 인간상을 제시해 준다.

<그림 18>의 左는 반도체 칩과 회로로 장착된 사

람의 뇌를 디지털 그래픽으로 표현하고 있는데, 인공심장과 유전자 변형 등 생체공학 기술의 발전에 따른 우리의 미래모습을 나타낸 이 작품은 상상의 일들을 구현함으로써 미래적인 이미지를 제시한다. 右의 작품은 전자 문명시대의 사이버 인간을 보여주는데, 얼굴에 쓰고 있는 투명한 마스크는 눈·코·입의 형상을 틀로 하여 제작한 것으로 역시 미래적인 이미지를 나타낸다.

5) 환상적(Mysterious)

환상적 이미지는 과학적 근거나 사실성을 바탕으로 하지 않기 때문에 미스터리하면서도 기묘한 느낌을 준다. 이는 특히 초현실주의 회화에서 많이 보이는데, 사실을 왜곡하고, 현실 속에서는 도저히 존재할 수 없는 모순된 양면성을 동시에 표현하거나 지나간 시간의 흔적들을 현재와 함께 동시에 재현함으로써 환상적 분위기를 낼 수 있다.

<그림 19>의 左 「body coat」는 불투명한 의상의 투명화를 추구하여 옷 속에 가려져 있는 신체 부위를 옷의 겉면에 표현하고 있는데, 이러한 서로 상반되는 모순의 공존은 환상적인 이미지를 자아낸다. 右의 디자인은 시간상으로 앞에 놓여있던 손의 위치를 현재의 손과 동시에 표현함으로써 과거의 흔



<그림 19> 左: Marisol, 「body coat」, 1960
(Fashion & Surrealism, p.68)
右: Christian Dior, 99.4 (Modain, N.111)

적을 되새기게 하는데, 이러한 수법은 3차원의 시공간을 뛰어넘어 과거와 현재를 하나로 묶어 둠으로써 환상적인 이미지를 제시한다.

3. 디자인 요소

디자인 요소는 신체를 이용한 디자인이 제시되는 양태에 따른 분류로서, 의복 아이템으로 표현된 경

우, 디테일 및 트리밍 등과 같이 의복의 장식적인 역할을 해주는 세부요소로서 사용된 경우, 문양으로 나타난 경우, 장신구로 이용된 경우로 구분할 수 있으며, 소재별로는 원사 및 페브릭류와 고무 및 플라스틱류, 금속류, 나무 및 종이류, 가죽류로 나눌 수 있다.

<그림 20>의 左 나무로 된 코르셋은 가슴형태를 틀로 하여 제작한 것으로 그 자체로 하나의 의복품목이 된 예를 보여주며, 右의 디자인은 신체 형상이 디테일 및 트리밍으로 사용된 예로서 남성의 재킷 안에 받쳐입은 베스트에는 여성의 입술형태가 반복적으로 아플리케이션되어 있다. 이것은 남성 정장 재킷이라는 점잖은 이미지와 여성의 입술이라는 다소 에로틱한 이미지의 서로 상반된 분위기가 한 곳에 있음으로 해서 어색함을 주며 이러한 의외의 발상은 보는 이로 하여금 유모어를 느끼게 한다.

문양으로 나타난 경우는 신체부위를 형상화한 패턴이 의복의 전면 또는 일부분에서 사용되어지면서 복식디자인의 흥미요소로 역할하는 것으로, 전신 형상 또는 신체의 일부를 모티브로 한다. 이들은 문양의 반복정도에 따라, 하나만 제시하여 강조점의 역할을 하는 경우, 같은 문양을 반복하여 이미지를 강화하는 경우, 서로 다른 형태가 함께 사용된 복합적



<그림 20> 左: Hussein Chalayan, 95 A/W
(Collezioni, V.46)
右: Byblos, '93 S/S
(Men's Collections Vol.14)



<그림 21> 左: Joseph, 95 S/S (Collezioni, V.44, p.161)
中: Issey Miyake, 98.10 (Modain, N.109)
右: Jean Paul Gaultier, 96.10 S/S
(Collezioni, N.55)

인 경우로 나누어 볼 수 있다.

〈그림 21〉의 左는 티셔츠 앞면 중앙에 눈을 단순화하여 표현하고 있는데, 하나만 제시함으로 인해 시선을 그 부위로 끌고 있으며, 中은 스트레이트 실루엣의 드레스에 커다란 눈을 반복적으로 사용하여 이미지를 강화하고 있다. 右의 작품은 눈의 형태가 낙서형태의 문자와 함께 사용된 예를 보여주고 있는데, 이처럼 서로 다른 신체부위나, 도상 또는 디자인어의 로고, 낙서와 함께 나타냄으로써 미적 조형성을 한층 높일 수 있다.

신체 형상을 장신구로 이용한 것을 보면 모자나 머리 장식, 목걸이, 브로치 등으로 나타나는 경우가 많다. 〈그림 22〉의 左는 사람의 머리를 모자로 응용한 것으로 머리카락의 웨이브와 중간의 가리마를 니트로 짜서 표현하는데, 모자로 인해 가려지는 실제 머리대신에 조형화하여 우회적으로 나타냄으로써 미스터리한 느낌을 준다. 右의 디자인은 나무로 된 손이 머리 장식으로 이용된 것인데, 이러한 신체를 이용한 장신구는 조형적이면서 초현실주의적인 환상을 불러일으킨다.

다음으로 신체를 표현한 디자인에서 사용되는 소재들은 원사 및 패브릭류와 고무 및 플라스틱류, 금속류, 나무 및 종이류, 가죽류로 나눌 수 있는데, 이



〈그림 22〉 左: Beauduim-masson, 99S/S
(Belgian Fashion Design)
右: Christian Dior, 99S/S(Collezioni Vol. 69)

와 같이 다양한 소재의 사용이 가능해진 것은 과학 기술의 발달과 포스트모던 현상이 의복소재에 대한 고정관념을 깨고 표현의 한계를 확장했기 때문이다.

일반적으로 사용해 왔던 패브릭류와 달리 고무 및 플라스틱류, 금속류, 나무 및 종이류는 몰딩기법을 이용한 입체적인 표현을 할 때 주로 많이 사용되어지는데, 〈그림 18〉의 右는 금속과 투명 플라스틱을 이용하여 머리와 얼굴형태를 만든 것이며, 〈그림 20〉의 左와 〈그림 22〉의 右는 나무의 재질감을 살린 코르셋과 머리장식을 보여주고 있다.

III. 1990년 이후 패션 디자인에 나타난 신체 표현 분석

1990년대 이후 발표된 신체를 표현한 패션디자인 150점에서 나타나는 신체부위별 작품수는 〈표 1〉에서 보는 바와 같이 가슴 및 동체 부분의 빈도가 약 22%로 가장 높고 다음으로 전신(21%), 얼굴(14%), 입(11%), 눈(11%), 손(9%), 성기(8%), 머리(3%), 발(1%)의 순으로 나타났다. 주로 신체의 상반신 부분에 대한 표현빈도가 높는데, 이는 하반신에 비해 상반신이 조형적으로 다양한 형태를 갖고 있으며 또한 시선을 끄는 부위이기 때문인 듯하다. 〈표 1〉은 신체를 디자인의 표현방법과 이미지 및 디자인 요소들을 빈도별로 분석정리한 것이며 결과는 다음과 같다.

1. 표현방법

1) 표현양식 분석

신체를 이용한 패션디자인의 표현양식은 단순화에 의한 표현(65%)이 가장 많은 비중을 차지하였고 다음으로 사실적 표현(34%), 해체 및 기형화에 의한 표현(29%), 의인화·사물화(13%), 해부학적 표현(9%)의 순으로 나타났다.

단순화에 의한 표현이 가장 많은 것은 다른 표현양식에 비해 유행의 흐름에 덜 영향받으며 디자이너의 상상력과 창의성을 표현하는 데 자유롭기 때

<표 1> 패션디자인에 나타난 신체의 표현방법과 이미지 및 디자인 요소별 빈도

n=150

구 분	신체부위		머리	얼 굴	눈	입	가슴 및 동체	성기	손	발	전 신	작품수 (%)		
	작품수(%)		4 (3)	21 (14)	16 (11)	17 (11)	34 (22)	12 (8)	13 (9)	2 (1)	31 (21)			
표 현 방 법	표 현 양 식	사실적 표현			3	3	4	13	1	4	1	5	34(23)	
		단 순 화		1	8	11	13	11	2	3	1	15	65(43)	
		해체 및 기형화		3	8	1		4	1	6		6	29(19)	
		해부학적 표현			2			3				4	9(6)	
		의인화·사물화				1		3	8			1	13(9)	
	표 현 기 법	평 면	드로잉			8	7	6	2	1	3	1	10	38(25)
			실크스크린			2		2	4	1			3	12(8)
			옵아트기법						3				5	8(5)
			점묘법			2	1	1	5				1	10(7)
			그래픽			3	2	5	2				8	20(13)
			액션페인팅								1	1		2(1)
		입 체	기 타						1				2	3(2)
			물 덩			4	3	2	12		5		1	27(18)
			플라쥬		3	2	3	1	3	9	4		1	26(17)
기 타		1				2	1					4(3)		
이 미 지	그로테스크		3	4	2		3	1	2		3	18(12)		
	유모어		1	10	6	16	8	5	4	2	13	65(43)		
	에로틱				1		1	6				8(5)		
	미래적			1	1	1	4		3		4	14(9)		
	환상적			6	6		18		4		11	45(30)		
디 자 인 요 소	표 현 요 소	의 복	아이템					13			2	15(10)		
			디테일핏트리밍		3	2	4	4	10	10		6	39(26)	
			문 양			15	7	11	10	2	4	2	23	74(49)
	장신구		1	4	5	2	1		9			22(15)		
	소 재	원사 및 패브릭류		4	15	10	16	19	9	4	2	29	108(72)	
		고무 및 플라스틱류			3	2		9				1	15(10)	
		금속류			2	4	1	4		8		1	20(13)	
		나무 및 종이류						2		1			3(2)	
		가죽류			1				3				4(3)	

()은 %임

문이다. 이것은 사실적 표현에 비해 가볍고 유모어스한 느낌을 주며, 신체의 특정부위에 대한 도상적 기호를 만들어 낸다. 이러한 도상은 일종의 초월적

의미를 가진 도형으로서 오늘날 신체가 가지고 있는 의미를 축약해서 표현해 준다.

사실적 표현은 가슴 및 동체 부분에서 많이 나타

나는데, 특히 가슴 형태를 세부적으로 묘사하고 있는 코르셋은 입체감있게 제작됨으로써 실제감을 한층 높여준다.

해체 및 기형화에 의한 표현은 여러 신체 부위에서 조금씩 비슷한 빈도로 나타났으며 그 중에서도 해부학적인 표현의 출현은 특기할 만하다. 예를 들면, 티셔츠 앞면에 가슴 X레이 사진을 프린트하여 마치 현재 옷을 입고 있는 사람의 신체 내부를 직접 촬영한 것과 같은 효과를 주어 괴기스러운 느낌을 주는 디자인 또는 신체의 골격구조를 흑백의 명암대비로 단순화시켜 검은색 정장 슈트 위에 표현한 디자인 등 다양하게 나타난다 이는 현대 의학기술의 발달과 이로 인한 인간신체 내부에 대한 관심의 확산, 유기체로서의 인간의 존재인식 등과 같은 요인들의 영향을 받았다고 할 수 있다.

의인화·사물화는 성기 부위를 표현할 때 주로 사용되는 것으로 조사되었는데, 성기를 적나라하게 노출하거나 표현하는 것이 사회 관습적으로 금기시되는 일이지가 패션에서는 그 부위를 상징할 수 있는 오브제, 예를 들면 르네상스 시대 남성이 착용했던 코드피스를 연상케 하는 부착물을 달거나 동물의 형상을 부착하여 의인화·사물화에 의한 은유적 표현을 한다.

2) 표현기법 분석

신체를 나타낸 디자인의 표현기법으로는 드로잉(38%)이 가장 높은 비중을 차지했고 다음으로 몰딩(27%)과 폴라쥬(26%), 그래픽(20%), 실크스크린(12%), 점묘법(10%), 옵아트(8%), 액션페인팅(2%)의 순으로 나타났다.

평면과 입체 양자를 통틀어 드로잉 기법이 가장 많이 이용된 것은 선과 색채의 변화에 따라 다양한 표현을 할 수 있어 작가의 의도나 미의식을 광범위하게 나타내는데 용이하기 때문이다.

다음으로 높은 비중을 차지한 몰딩기법은 가슴 및 동체 부위에서 가장 많이 사용되었는데, 이는 가슴이 입체적인 형태를 나타내기에 가장 효과적인 부위이기 때문이며 유두와 복근 등 신체의 세부적인 부분에까지 묘사함으로써 사실성을 높이고 있다.

이처럼 넌우븐의 몰딩기법은 구성선과 봉제선 없이 인체의 틀에 맞는 입체적 형태로 제작하는 기법으로 미래 의복 제작기법이라고 할 수 있다.

폴라쥬 기법은 여러 신체 부위의 표현에서 조금씩 나타나는데, 특히 성기를 표현하는데 있어 입체감있게 만든 장식물 등을 따로 부착함으로써 시선의 집중과 시각적인 즐거움을 꾀하는 방법으로 나타났다.

그래픽에 의한 표현은 전신을 나타낼 경우 간결성을 주기 위해 특히 많이 이용되었으며 단순한 형태와 색상대비로 모던함을 준다.

그 밖의 다른 기법들은 그다지 비중은 크지 않지만 신체를 표현하는 독창적인 기법으로서 특징적으로 나타나고 있는데, 먼저 실크스크린 기법은 신체를 나타내는 실물 사진을 이용한 것으로 이는 신체의 적나라한 모습을 회화적으로 승화시켜 표현한 것이다.

점묘법은 여러 가지 색상과 크기의 비즈, 구슬, 스팅글 등을 조밀하게 또는 성글게 수놓아 인체 근육의 형상을 표현하는 것으로 수공예 기법을 활용한 것이다. 점묘화가의 작품에서 볼 수 있듯이 점의 병치에 따라 인체 형상이 나타나며 장식적 효과는 다른 어느 기법보다 뛰어나다고 할 수 있다.

옵아트 기법은 옵아트 회화양식과 마찬가지로 착시를 통한 시각의 현란을 유도하여 인체의 볼륨감과 입체적인 느낌을 주는 것으로, 직물에 신체 형상을 점 또는 선으로 프린트하여 표현하고 있다.

그밖에 신체에 직접 물감 또는 안료를 칠해 직물에 핸드 프린팅 하여 이것을 그대로 직물문양으로 이용하는 방법인 액션 페인팅도 소수이지만 몇몇 작품에서 나타났다. 이러한 표현기법은 오늘날 신체에 대한 적극적인 인식을 보여주는 것으로서 현대 예술에서 신체를 매체로 하는 경향에서 영향받은 것이다.

2. 이미지

신체를 표현한 디자인에는 유모어 이미지(68%)와 환상적 이미지(45%)가 주로 보이며, 다음으로

그로테스크(18%), 미래적(14%), 에로틱(8%) 이미지의 순으로 나타난다.

이미지의 특징은 평범하고 일상적인 패션 이미지가 아닌 색다른 분위기로 제시된다는 것인데, 이는 의복을 통해 조형적인 형태를 갖게 되는 신체가 오히려 디자인의 모티브가 되어 강조되기 때문이며 오늘날의 신체에 대한 담론과 인식의 변화는 이러한 현상을 한층 더 강화시킨다.

신체는 그 자체가 하나의 조형적 대상으로서 여러 중층적인 의미와 상징을 내포하기 때문에 디자인으로 이용할 경우 신체가 지닌 강력한 시각적 작용과 매체로서의 기능은 현대 패션 디자인을 독창적이고 창의적인 것으로 나타나게 하는 것을 가능케 한다.

3. 디자인 요소

1) 표현요소 분석

신체를 표현한 패션 디자인의 표현요소별 빈도분석 결과, 문양(74%)이 가장 많았고, 다음으로, 디테일 및 트리밍(39%), 장신구(22%), 의복 아이템(15%)의 순으로 나타났다.

문양을 통한 표현이 가장 일반화된 이유는 단순화나 그래픽적 표현과 같은 기법을 활용하여 신체 형태를 구성하거나 변형하는 등 다양한 응용이 가능하기 때문이다. 그리고 신체 형상을 하나만 나타내는 것, 여러 가지로 반복하여 나타내는 것, 또는 다른 도상이나 도형, 심볼, 로고 등과 함께 조합하여 나타내는 것 등 방법에 따라 느낌이 달라지기 때문에 디자이너의 미의식과 조형적 감각을 나타내기 위한 여러 가지 시도를 가능케 하며 표현영역이 넓어 조형적 가치도 높다.

디테일 및 트리밍으로 사용되는 경우는 자수나 어플리케 기법을 이용해 베스트의 앞판이나 포켓, 또는 칼라 부위 등 의복의 세부적인 곳에 신체의 형상을 나타내어 장식적인 역할을 하도록 하는 것이다. 이러한 장식은 시각적인 즐거움을 주며 시선의 집중을 피하여 강조점의 역할을 한다.

신체 형상을 주제로 한 장신구는 다른 일반적인 장신구에 비해 강한 개성미를 창출하며, 미스터리한

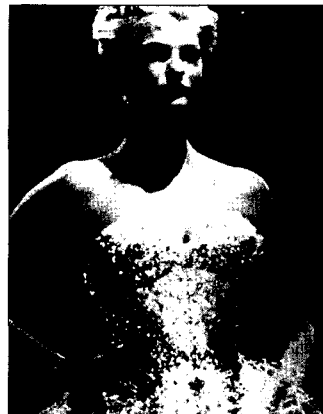
분위기를 자아내어 착용자를 신비롭게 보이게 하거나 유모러스한 느낌을 준다.

다음으로 신체의 형태 자체가 의복 아이템이 되는 가장 흔한 경우는 코르셋으로서, 가슴 및 동체 부위를 형상화한 코르셋은 신체와 의복의 경계를 모호하게 하며 미래의 가상적인 인간상을 제시한다.

2) 소재 분석

신체를 표현한 디자인에서 가장 많이 사용되어진 소재는 일반적인 의복 아이템과 마찬가지로 직물(72%)인데, 주로 신체의 형상이 프린트된 직물을 사용하여 의복으로 제작하거나 세부 장식 용도에 사용한다. 다음으로 금속류(20%)의 빈도가 높은 것은 신체를 형상화한 디자인이 시각적으로 강력한 이미지를 가지기 때문에 의복에서 장신구로 이용되는 경우가 많으며 이 때 거의 대부분이 금속을 이용하기 때문이다.

또한 고무 및 플라스틱류(15%), 나무 및 종이류(3%), 가죽류(3%) 등 기존의 의복 소재를 탈피한 여러 가지 다양한 소재들도 일부 사용되는데, 이는 현대미술의 탈장르화, 탈경계화 경향에 영향받은 것으로 미래 첨단소재의 개발에 영향을 주고 있으며 오늘날 의복과 신체의 한계를 확장하는 데에도 큰 몫을 한다.



<그림 23> Vivienne Westwood, '96-97 (for ABFAB to ZEN)

〈표 2〉 신체를 표현한 패션디자인에서 나타나는 조형적 특징

구분		내용	조형적 특징
표현 방법	표현양식		<ul style="list-style-type: none"> • 신체부위의 도상화를 통한 조형성 추구 • 해부학적인 표현의 대두 • 의인화·사물화에 의한 은유적 표현
	표현기법		<ul style="list-style-type: none"> • 옵아트 기법과 점묘법에 의한 착시효과 이용 • 새로운 의복제작기법이라 할 수 있는 넌우븐의 몰딩기법 • 액션 페인팅을 통한 표현도구로서의 신체 인식
이미지			<ul style="list-style-type: none"> • 평범하고 일상적인 이미지 거부 -그로테스크, 유모어, 에로틱, 미래적, 환상적 등
디자인 요소			<ul style="list-style-type: none"> • 흥미의 요소로서 독창적인 디테일 및 트리밍 기법의 개발 • 인간신체와 의복의 일체화 경향 • 초현실주의적 느낌의 장신구 • 문양으로서의 조형적 가치 • 소재의 다양성과 키치적 표현

〈그림 23〉은 여성의 유방 및 토르소의 형태를 비즈로 수놓아 사실적으로 표현하고 있지만, 이는 여성의 유방이 상징하는 모성과 섹슈얼리티로서의 가슴을 키치적으로 표현한 예로서 본래의 가슴이 지니는 가치를 모방하고 왜곡하여 성적 키치의 모습을 형성한다. 특히 성적 키치는 통용되는 일반적 인식으로부터 벗어나 무의식 속에 자리잡은 성을 자극함으로써 유희적 경험을 가능하게 한다(오창섭, 1997).

이와 같이 신체를 디자인의 요소로 이용하여 여러 가지 다양한 모습으로 왜곡 변형하여 풍자적인 키치로 표현하는 것은 신체가 지닌 존엄성에 반기를 드는 것이다.

이상의 표현방법과 이미지, 디자인 요소를 분석한 것을 〈표 2〉로 나타내었다.

IV. 결론

본 연구는 오늘날 사회 문화적으로 주요한 이슈와 담론의 대상이 되며 복식과 밀접한 관계에 있는 인간신체를 패션디자인에 도입 응용하여 표현한 작품을 분석함으로써 신체가 지닌 조형예술적 가치와 의미를 재정립하는 데에 목적을 두고 있다.

연구방법과 범위는 1990년대 이후 발간된 국내의

패션 잡지 및 관련출판물에서 신체를 표현한 패션 디자인을 선별하여 표현방법과 이미지, 디자인 요소로 나누어 각각의 조형적 특징을 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

먼저 표현방법에서 표현양식의 특징으로는 신체부위의 단순화를 통한 조형성 추구 및 해부학적인 표현의 대두, 의인화·사물화에 의한 은유적 표현을 들 수 있으며, 표현기법에서 보여지는 특징은 옵아트 기법과 점묘법에 의한 착시효과와 이용, 새로운 의복제작기법이라 할 수 있는 넌우븐의 몰딩 기법의 사용, 액션 페인팅을 통한 표현도구로서의 신체 인식 등을 들 수 있다.

다음으로, 신체를 표현한 디자인은 그로테스크, 유모어, 에로틱, 미래적, 환상적 등 일상적인 패션 이미지의 차원을 넘어선 독특하고 창의적인 이미지로 나타난다. 여기에는 현대사회의 성정체감의 혼란, 의학기술의 발달에 따른 신체변형의 일반화 등 제반 사회환경의 변화가 우리의 신체인식에 영향을 미치며 디자인에도 이러한 의식이 반영되었기 때문이다.

디자인 요소의 특징은 신체부위가 흥미의 요소로서 독창적인 디테일 및 트리밍으로 나타나고 있으며, 신체의 형상 자체를 그대로 의복 아이템으로 이용함으로써 인간신체와 의복의 일체화 경향을 보여

준다. 또한 문양으로서도 조형적 가치를 발휘하며, 신체형상이 장신구로 응용된 경우는 초현실주의적인 느낌을 준다. 이러한 신체를 표현한 패션디자인은 기존의 전통적인 소재 및 의복구성 방식을 벗어나 다양한 소재의 개발 및 활용을 통해 인간신체의 존귀함을 표현하기보다는 키치적 표현에 의한 도구로서의 역할을 더 강조하고 있다.

이상의 결론을 종합해 볼 때 신체가 가지는 조형 예술적 가치와 의미는 다음과 같다.

첫째, 현대 신체는 매체 및 도구로서의 의미를 지닌다. 여러 패션 디자이너들에 의해 표현되어 온 신체를 볼 때 오늘날 신체는 더 이상 고유한 특질을 가진 실체가 아니라 하나의 대상으로 취급되고 있음을 알 수 있다. 즉, 신체를 미적 조형성을 가진 대상으로 파악하여 신체의 형상을 본 뜬 실루엣, 문양, 그리고 장식물 등으로 나타내는 것은 각각의 신체 부위가 지닌 내재적 의미에 의한 것이라기보다는 오늘날 신체가 오브제 즉 도구로서 가변성과 유동성을 가진 존재라는 인식의 변화에 더 큰 영향을 받은 것이다.

둘째, 현대의 컴퓨터 과학기술과 의학기술의 발달은 패션 디자인의 영역에서 신체의 해부학적 이미지나 인공적인 신체대체물의 도입을 가져왔고 이는 신체의 형상이나 이미지의 한계를 과거에 비해 훨씬 다양하게 확장하여 미래의 포스트 휴먼상(post-human image)을 제시해준다.

셋째, 신체는 주체를 표현하는 중요한 대상으로 인간성 상실과 소외, 그리고 정체감 혼란이라는 현실 속에서 자아인식의 구체적인 대상으로 인식되고 있다.

신체를 표현한 디자인은 그 자체로 인간에 대한 관심의 표출을 나타내는 것이며, 자신과 타자와의 상호작용 매체로서 신체에 대한 관심이 주체표현으로서의 신체라는 자각을 통해 예술계 및 여러 학문 분야에서 계속 논의되어야 할 것이다.

■ 참고문헌

기와노 히로시, 진중권 역(1992). 예술·기호·정보.

도서출판 셋길.

김원방(1998). 잔혹극 속의 현대미술. 예경.

김정애(1995). 20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구. 홍익대 산미대학원 석사학위논문.

김현화(1997). 옵아트와 키네틱 아트. 월간미술, 2.

김홍희(1998). 페미니즘·비디오 미술. 도서출판 재원.

니콜라스 미르조예프/이윤희, 이필 옮김(1999). 바디스케이프. 시각과 언어.

Maria Termini/유인수 편역(1982). 실크스크린. 미진사.

M. H. Abrams/최상규 옮김(1995). 문학용어사전. 보성출판사.

박은주(1998). 미술에의 접근. 미진사.

서기숙(1999). 패션에서 페티시즘의 정신분석학적·사회경제학적 관점에서의 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.

양해림(2001). 미의 퓨전시대. 철학과 현실사.

오창섭(1997). 디자인과 키치. 서울: 토마토.

유송옥(1997). 복식의장학. 교문사.

윤지선(2000). 현대회화에 부각되어진 Text로서의 신체와 성적 Identity에 대한 연구. 한남대 미술학과 석사학위논문.

이거룡(1999). 몸 또는 욕망의 사다리. 한길사.

이경순, 김희섭(1998). 의생활과 패션 코디네이션. 교문사.

이안 심프슨/최기득 옮김(1994). 드로잉 기법. 예경.

이의정, 양숙희(1998). 페티시즘. 도서출판 경춘사.

임숙자(1988). 신체장식. 경춘사.

조현주(1997). 패션에 나타난 유우머. 경북대 대학원 석사학위논문.

철학대사전(1964). 고려출판사.

카트린느 미예/염명순 옮김(1987). 프랑스 현대미술. 시각과 언어.

Philip Thomson/김영무 옮김(1986). 그로테스크. 서울대학교 출판부.

헝크만, 로터/김진수 옮김(1999). 미학사전. 도서출판 예경