

현대의상에 표현된 Tuck Design 연구

조진숙[†]
경원대학교 의상학과

A Study on Tuck Design in Modern Fashion

Jean-Suk Cho[†]
Kyungwon Univ. of Clothing
(2002. 11. 19. 접수 : 2004. 1. 16. 채택)

Abstract

The Tuck, an important component of modern clothing design, was analyzed through various sources of literature comprised chiefly of domestic and imported fashion magazines from 2000 to 2003. The results were as follows:

- 1) The Tuck was organized in horizontal, perpendicular, oblique and radial directions. Application methods included repetition, gradation, radial arrangement, sequence and alternation of individual lines.
- 2) The Tuck was found in a variety of forms and uses. But due to structural characteristics, its function is more psychological and aesthetic than functional. The aesthetic properties of the Tuck included rhythm, optical illusion, abstraction, and material. The structural property of the Tuck occasionally substituted bust or waist darts.
- 3) The individuality and originality of the Tuck was used in unpredictable ways to give spatial ornamentality and emphasis on material. This enabled aesthetically unique designs to arise.

To summarize, the Tuck, a component of clothing design as a formative art, was used in a variety of methods towards developing creative clothing design.

Key words: Tuck(턱), rhythm(리듬감), abstraction(추상성), optical illusion(착시효과), texture(재질감).

I. 서론

의상은 인간의 감정과 심상을 전달하는 예술표현의 한 형태로서 그 시대 생활문화의 정신을 가장 잘 나타내는 상징적인 수단으로 미의 가능성을 추구하며, 시각적 이상을 구현하려는 인간의 내적 의지로부터 출발한다. 의상은 인체를 소재로 하여 기술적인 방법과 형태의 완성을 통하여 인간의 정신과 생

활을 표현하는 실용적인 생활 예술이며, 예술의 구성요소에 의해 설명되고, 지각되고, 경험되는 것들 중의 하나이다.¹⁾ 그러므로 의상디자인에 관한 연구는 의상의 예술적 측면을 깊이 있게 이해하고, 보다 많은 아이디어를 제공해 주며 우리 주변의 물리적 환경에서 시각적 풍요를 감지하는데 많은 도움을 준다. 고대로부터 미와 장식에 대한 추구는 예술적 장식의 모티브와 기법을 발달시켜왔다. 의상디자인에 있어서 퀴팅, 주름, 염색, 프린팅, 자수 등의 다양한

[†] 교신저자 E-mail : jeansc@hanmail.net

1) Marilyn J. Horn and Lois M. Gurel, *The Second Skin* (Houghton Mifflin Co., 1981), p. 290.

장식기법은 의상을 보다 아름답게 만드는데 사용되어왔다. 장식기법의 종류와 이용방식은 시대에 따라 많은 변화를 보이나, 그 중에서도 턱은 의상에 있어서 표현을 다양하게 구사할 수 있으며 그때마다 독특한 조형미를 나타내므로, 창의성을 추구하는 현대 의상에 있어서 중요한 구성요소가 되었으며, 그 가치영역 또한 하나의 조형공간으로서의 영역을 확보하였다. 그러나 뛰어난 표현성에도 불구하고 턱 디자인에 대한 연구는 거의 없다. 따라서 창의적이고 감각적인 현대의상 디자인 개발을 위해서 턱에 관한 연구는 매우 필요하다고 여겨진다. 이에 본 연구는 여러 문헌과 2000년에서 2003년 현재까지 파리, 밀라노, 런던, 뉴욕 등에서 발표한 유명 디자이너들의 작품이 실려있는 패션잡지, Book Moda(이태리:publi-fashion), collections(일본:Gap press)와 collection(서울:동아TV), fashion insight collections(서울:Insight Books)을 통해서 턱 디자인이 표현된 작품 118점을 선정하여 턱 디자인을 분석, 고찰하였다. 특히 턱 디자인 선정과정에서는 정확성과 객관성을 부여하기 위하여 의상학 석사과정을 마친 전문가 3인이 안면 타당도 검증을 실시하였다. 이러한 과정을 통해서 턱의 다양한 표현기법과 턱의 조형미 등을 밝혀내어 창의적인 의상디자인 개발에 기여하고자 한다. 의상디자인의 최종 목적은 하나의 감각산업으로서 새로운 방향을 제시하는 것이다. 이러한 상황에 부응하고자 디자이너들은 독창적인 아이디어 창출을 위해 끊임없이 노력하고 있다. 따라서 턱에 관한 본 연구가 턱의 조형미를 새롭게 인식하고, 보다 다양하게 활용되어서 의상디자인의 표현영역을 넓혀주는데 많은 도움이 되었으면 한다.

II. 이론적 배경

1. 턱의 정의

턱은 천을 접어 박은 주름으로서²⁾ 주름겹단, 주름잡기를 뜻하며 주름의 넓이, 간격, 방향에 따라 여러 가지 모양으로 장식할 수 있고 쓰여지는 곳에 따라

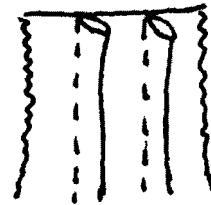
서는 다트의 역할도 한다.³⁾ 턱은 <그림 1>에 나타난 바와 같이 접어 박은 주름이 겹으로 보여지게 또는 <그림 2>에 나타난 바와 같이 안으로 들어가게 하여 사용하기도 하나 본 연구에서는 <그림 1>과 같이 접어 박은 주름이 겹으로 보여지는 턱을 연구대상으로 하였으며, 턱 주름의 넓이는 천을 매우 좁게 잡아 박은 핀 턱으로부터 다양한 넓이의 턱까지 모두 포함하였다.

2. 턱의 조형미

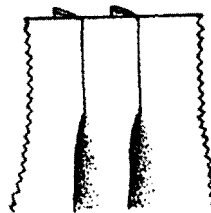
의상 디자인은 기능적, 구조적, 장식적인 것의 세 가지 측면을 포함한다.⁴⁾ 턱은 의상의 디자인 요소로서 의상의 외관을 장식하여 시각적 자극을 제공할 뿐만 아니라 다트, 개더 등과 더불어 맞음새에 기여를 한다. 그러나 플리츠처럼 활동의 능률을 향상시키는 디자인 요소로는 이용되지 못한다. 따라서 턱의 조형미는 장식미와 구조미로 나누어 볼 수 있다.

1) 장식미

형태 스스로 미적인 측면을 갖추면 그것이 장식미라고 한다.⁵⁾ 장식성은 시각적인 것을 우선으로 하



<그림 1> 주름이 겹으로 보여지는 턱.



<그림 2> 주름이 안으로 들어간 턱.

2) 패션용어사전 (서울:디자인신문, 2000), p. 273.

3) 오희선, 박화순, 의상디자인 (서울:경춘사, 1994), p. 75.

4) Marin L. Davis, 복식의 시각디자인, 이화연, 손미영, 노희숙 역 (서울: 경춘사, 1990), p. 39.

5) 정시화, 현대 디자인 연구 (서울:미진사, 1984), p. 35.

는데, 턱은 시각적으로는 선으로 표현된다. 그 표현된 형태가 수직선이나 수평선, 혹은 사선이든 간에 그 효과로 나타나는 턱의 일차적 장식미가 선의 장식미이다. 따라서 턱의 장식성을 분석하기 위하여 턱을 선의 개념으로 이해하고 고찰하였다. 또한 턱이 갖는 이차적 장식미는 시각적·촉각적으로 나타나는 재질감이라 볼 수 있다.

(1) 선의 장식미

선은 자연 속에서는 시각적으로 그다지 큰 역할을 하지 않으나 그리거나 만드는 조형예술 속에서는 매우 중요한 시각적인 작용을 한다. 예술가에게 있어서 선은 표현을 위한 매우 풍부한 수단으로서 모든 정서나 분위기를 나타낼 수 있는 최소한의 의미를 지니고 있다. 선은 무한한 다양성과 암시성을 갖고 있다.⁶⁾ 가하학적으로 생각할 때 선은 눈에 보이지 않는 본질이며⁷⁾ 점이 움직여 나간 흔적, 다시 말해 점이 만들어낸 소산이다. 따라서 선에 대한 예술적 정의는 하나의 움직이는 점이라는 것이다. 그것은 선 특유의 다이내믹한 특성을 인정하는 것이기 때문이다. 선은 길이와 넓이의 시각적인 구분을 하며, 선이 결합하여 공간을 형성하고 형태와 모양을 결정지으며, 방향을 유도한다.⁸⁾ 선의 종류를 살펴보면 직선과 곡선, 무기적 선과 유기적 선으로 구별할 수 있으며,⁹⁾ 이러한 선들은 그것의 굵고 가는 것, 길고 짧은 것, 수, 각도 등에 따라 여러 가지 표정을 가지며 다르게 변화된다.¹⁰⁾ 각 선 또한 그 나름대로의 느낌이 다르다. 서로 다른 느낌과 가능성을 표현하기 위하여 실험적이고 서로 다른 종류의 선을 사용할 수 있다. 각 선의 느낌을 구체적으로 살펴보면, 직선은 경직되고 견고함을 느끼게 하며 직선적이고 합리적이며 남성적인 것을 상징한다. 직선은 그 굵기에 따라 힘차거나 둔한 느낌, 예민하고 신경질적이

거나 날카로운 것으로 구분할 수 있으며, 방향에 의해서 수직선, 수평선, 대각선으로 분류할 수 있는데, 수평선은 고요함이나 안정감을 암시해 주며, 수직선은 엄격함, 견고함, 균형, 의기양양함을 전하고, 사선은 수평적인 것과 수직적인 것을 결합한 것으로 동적인 것을 나타내는 형상으로 종종 경쾌해 보이나 능숙하게 사용하면 우아함을 전할 수 있다.¹¹⁾ 곡선은 두 개의 힘이 동시에 작용할 때 생기는 것으로서¹²⁾ 우아하고 유연하며 소극적이고 온건하며 여성적이고 부드럽고 관능적인 성격을 갖는다. 약간 휘어진 곡선이나 물결치는 듯한 선은 자유롭고 신축성이 있다. 이러한 곡선은 방향을 변화시키는데 있어서 조화적인 변화를 조성하므로 유동적인 연속성을 나타낸다. 곡선의 느리고 굵은 움직임은 수동적이고 온건하고 여성적이며 부드럽고 요염하다.¹³⁾ 이처럼 선은 그 자체의 감정을 가지고 있다. 따라서 대상의 묘사와 관계없이 작가의 내적 감동, 또는 어떤 자연물의 상징적인 이미지를 나타내기도 한다.¹⁴⁾ 다시 말해 선은 하나의 움직임으로서 방향의 감각을 가지며, 길이와 넓이를 분할하고, 사물의 형태를 형성하며, 내적인 느낌을 표현할 수 있는 것이다.

이러한 특성을 지닌 선의 장식미를 분석해 보면, 선의 반복적 사용에 의해서 나타나는 리듬감, 길이와 넓이의 분할을 통해서 분할의 위치에 따라 크게 또는 작게 보이거나 혹은 그 위치가 강조되거나 조화를 이루게 하는 착시효과, 그리고 선 그 자체의 감정으로 인하여 내면세계를 표현하거나 상징하는 추상성 등이라 볼 수 있다.

① 리듬감

선은 반복에 따라 리듬감을 얻을 수 있다. 반복되어지는 선은 방향효과를 강화하게 되며, 그 연속적인 선은 직접적인 눈길을 움직이게 하여 정서적으로

6) David A. Lauer, *조형의 원리*, 이대일 역 (서울: 미진사, 1993), p. 162.

7) 칸딘스키, *점, 선, 면*, 차봉희 역 (서울: 열화당, 1993), p. 47.

8) David A. Lauer, *Op. cit.*, p. 162.

9) 이경성, *공예통론* (서울:수학사, 1986), p. 85.

10) 이경선, *미술이란 무엇인가* (서울:일지사, 1976), p. 34.

11) 이영민, "선의 율동미를 응용한 의상디자인 연구," (이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1995), pp. 7-9.

12) 칸딘스키, *Op. cit.*, p. 70.

13) Maitland Graves, *디자인과 색채*, 배만실 역 (서울: 이화여자 출판부, 1968), p. 111.

14) 이영민, *Op. cit.*, p. 6.

감정을 유발한다. 이러한 조형성은 바로 장식의 기능과 직결되어 시각적인 효과를 높인다. 리듬은 조화와 더불어 디자인에서 예술적 감동을 높이기 위해 필요한 것으로 리듬이 없는 형이나 리듬이 흩어진 조형은 보잘 것 없다고도 한다. 리듬의 효과를 얻을 수 있는 조형원리는 반복, 점진, 방사, 연속, 교대 등이 있다.

· 반복(repetition)

반복은 모든 디자인 원리 중 가장 단순하고 기본이 되는 원리로서 규칙적, 불규칙적으로 사용될 수 있으며 모든 디자인 요소의 측면에 적용될 수 있는 강력한 힘을 지닌 원리이다. 동일한 형식의 구성이 반복되면 시선이 이동하여 상대적으로 동적인 감을 주게 되어 리듬이 생기며 시각적으로는 힘의 강약효과를 생각할 수 있다. 반복 자체가 구조적, 장식적 사용에 이용되며 반복을 이용함으로써 한 방향을 강조하거나 전체 구성을 이끌어 낼 수 있다.¹⁵⁾ 의복에 있어서 선에 의한 반복의 적용범위는 등 간격으로 절개된 경우로서 턱을 일정하게 사용하거나 일정한 플리츠 장식과 같은 경우이다.

· 점진(gradation)

조화적인 단계에 의하여 일정한 질서를 가진 자연적 순서의 계열로 서로 대조되는 양 극단이 유사하거나 동등하게 조화를 이룬 단계로 일종의 유사라 할 수 있다. 즉 유사한 디자인 요소들을 점차 증가시키거나 감소시키는 것을 의미한다. 이것은 계층적인 변화로서 요소 증대 또는 감소라는 두 방향성을 지닌 리듬의 일종으로 조화적 단계에 의하여 일정한 질서를 가진 자연적인 순서로 조형적 효과와 원근의 효과, 평면상에서 입체적 효과를 낼 수 있는 시각적 효과와 색상, 명도, 채도, 톤 등 각 요소 안에서 규칙적으로 점차 변해 가는 연속효과를 말한다.¹⁶⁾ 이러한 점진의 방법은 단계적으로 발전하여 어떤 정점이나 중심점에 다다르도록 유도할 수 있다. 점진이 결정적으로 멈추는 정점은 시각적으로 그것이 놓여지는

부분을 강조하게 된다. 선에 있어서 점진의 적용범위는 선의 두께, 선과 선사이의 간격 등이 있다.

· 방사적 배열(radial Arrangement)

규칙적인 팽창이나 동심적 팽창을 이루는 단위형태의 배열을 나타내는 것으로 원심적 구조, 구심적 구조, 동심적 구조를 지닌다. 이는 마치 빛이 퍼져나가는 모습처럼 중심으로부터 선이 퍼져갈 때 이루어지는 리듬감이다.¹⁷⁾ 선의 방향은 그 기운기를 달리하여 대부분은 사선의 형태로 한 중심을 향하여 모아져거나 퍼져나가는 경우이므로 이 방사에 의해서 얻어지는 리듬은 매우 역동적이며 강력한 시선을 집중시킬 수 있는 리듬을 형성한다. 의복에 있어서 선에 의한 경우는 닥트의 방향, 고어드 스킵트의 절개선 등을 들 수 있다.

· 연속(sequence)

연속이란, 형태나 선에 순서와 의미가 있어서 계속되어지는 것을 말한다. 따라서 단순한 반복이나 연결에 의해서 생겨나는 것이 아니라 각 단위가 서로 연관성과 상호 영향을 주면서 반복됨으로써 흐름을 만들어 내는 경우가 연속이다.¹⁸⁾ 따라서 연속이란 순서에 의해서 계속적으로 흘러가는 듯한 리듬을 말한다. 연속에 의한 리듬은 순서와 의미가 있는 반복이므로 유연하게 흐르는 리듬보다는 명확하고 긴장감도 있으며 정돈된 느낌의 리듬을 창조해낸다.

· 교대(alternation)

교대라는 것은 말 그대로 두 가지 종류의 단위가 앞, 뒤 또는 좌, 우로 서로 교차되면서 번갈아 되풀이되는 것을 말하며 연속과 반복이 합성된 형태의 리듬이라 할 수 있다. 교대는 최소한의 두 가지 단위가 반복되므로 그 둘 사이의 대비가 생겨 날 수 있다. 만일 교대된 두 단위가 비슷한 분위기를 나타낸다면 그 효과는 더욱 강화되며 서로 반대되는 느낌의 단위가 교대로 연결된다면 그 효과는 감소되고 흐려지게 된다.¹⁹⁾ 선에 있어서 교대의 적용범위는 선의 두

15) Marian L. Davis, *Op. cit.*, p. 185.

16) 한석우, *입체조형* (서울: 미진사, 1994), p. 33.

17) Mary G Wolfe, *Fashion A Study of Industries and Careers*, 양숙희 역 (서울:경춘사, 1995), p. 219.

18) 이호정, *복식디자인 연구* (서울:교학연구사, 1995), p. 157.

19) Marian L. Davis, *Op. cit.*, pp. 214-215.

계, 종류, 간격에 따라 교대로 조합할 수 있다.

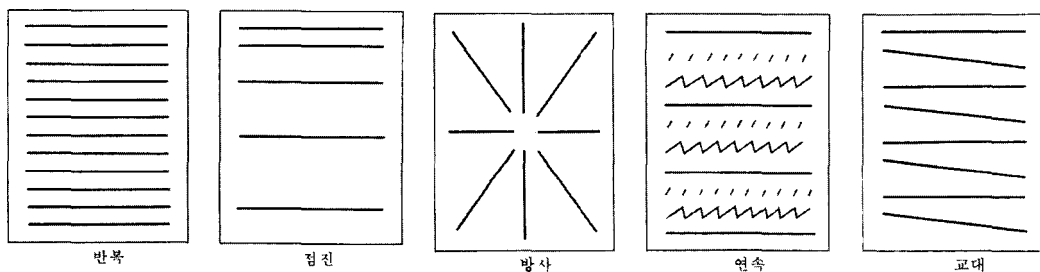
이상과 같은 리듬의 유형을 기본적인 직선을 사용하여 도형으로 나타내면 <그림 3>²⁰⁾과 같다.

② 착시효과

착시란 눈에서 발생하는 잘못된 선이며 사물이 본래의 모습과 다르게 보여지는 것이다.²¹⁾ 인간의 눈이 여러 감각을 제공하는 단서로부터 조직적으로 파악하는 힘을 가지고 있음에도 불구하고 형태, 색채 등을 실제상황과 다르게 지각하는 생리적 착각현상을 말하는 것이다. 이는 인간의 시각계와 환경의 실제 물리적 특성간에는 차이가 있기 때문이며 착시는 똑같은 대상이라도 상황에 따라 다르게 지각되어 일어나는 경우가 많다.²²⁾ 이는 동화 또는 대조의 결과로 나타나는 현상이다. 동화착시(assimilation)는 전체와 부분들간의 관계를 유사하게 함으로써 차이가 나는 부분들을 최소화하거나 감추는 것을 말하며, 대조착시(contrast illusion)는 각 부분을 매우 다른 요소 옆에 둠으로써 그 차이를 크게 하는 것을 말한다.²³⁾

의상디자인의 궁극적인 목표는 착시를 일으키는 시지각의 특성을 궁극적으로 사용하여 문화적으로 바람직한 외모를 만들어내기 위한 것이다. 문화적으로 바람직한 외모는 시대적으로 이상적인 인체를 의미하며, 실제의 신체적 요소와는 항상 차이가 있고

그 간격은 신체장식이나 변형을 통해서 좁혀거나²⁴⁾ 의상디자인으로 착시효과를 이용하는 것이 대중적인 방법이 되고 있다. 의상에서의 시각적 착시효과는 조화를 이루지 못한 인체를 착시라는 시각작용에 의하여 이상적인 인체 즉, 보다 날씬하게, 보다 아름답게 그 비율을 조정하는 것이다. 선에 대한 착시를 살펴보면, <그림 4>의 경우, 하나의 수직선은 눈을 집중시키고 시선을 상하로 유인하기 때문에 실제의 면보다 가늘고 길어 보인다. <그림 5>의 경우, 하나의 수평선은 시선을 가로로 유인하기 때문에 폭을 넓게 보여준다. <그림 6>과 <그림 7>의 경우 같은 넓이의 직사각형이라도 두 개의 수직선이 있는 것이 더 가늘고 길어 보인다. 그러나 <그림 8>의 경우 수평선으로 이루어진 <그림 9>보다 가로로 넓어 보이고 <그림 9>의 경우 수직선으로 이루어진 <그림 8>보다 세로로 길어 보인다. 사선의 경우도 수평, 수직과 마찬가지로 선이 흐르는 방향으로 선이 유도된다. 다만 사선의 각도에 의해서 그 강도가 달라지는데 사선이 수직에 가까우면 높이가 강조되고 수평에 가까우면 폭을 의식시킨다.²⁵⁾ 시각적 착시 현상은 디자이너에게 있어서 '정확하지 않은' 이미지를 보는 사람에게 제시함으로써 착용자의 신체적 결함을 보완하고 장점을 더욱 돋보이게 할 수 있는 강력한 도구이다. 수직선은 길고 좁아 보이게 하며, 수평선은 짧고 넓어 보이게 하고 사선, V선은 각도가 클수록 길



<그림 3> 직선에 의한 리듬의 유형.

20) Gini Stephens Frings, *Fashion from Concept to Consumer* (New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliff, 1982), p. 144.

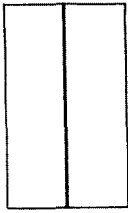
21) Gini Stephens Frings, *Fashion from Concept to Consumer* (N.J.: Prentice Hall, 1980), p. 140.

22) 안현희, *현대미술사전* (서울: 미진사, 1999), p. 392.

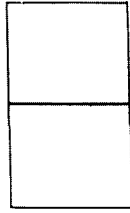
23) 마릴린 혼, 루이스 구렐, *의복: 제2의 피부*, 이화연, 민동원, 손미영 역 (서울: 까치, 1988), p. 422.

24) Ted Polyhemus, *Body Style* (U.S.A.: Lennard Publishing, 1988), p. 12.

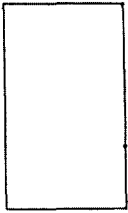
25) 강선자, *복식디자인* (서울: 형설출판사, 1996), p. 179-180.



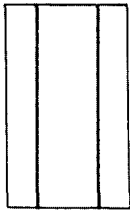
〈그림 4〉 수직분할.



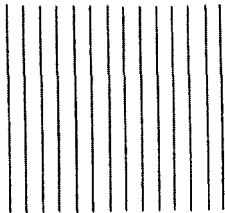
〈그림 5〉 수평분할.



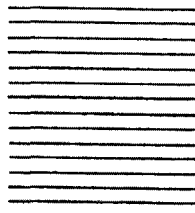
〈그림 6〉 직사각형.



〈그림 7〉 수직분할.



〈그림 8〉 수직분할.



〈그림 9〉 수평분할.

고 좁아 보이게 한다.²⁶⁾

날씬하고 키가 큰 인체미를 표현하기 위해 착시는 복식에서 중요한 디자인 요소로 사용된다.

③ 추상성

선은 어떤 형태의 단순한 구획이나 규정의 기능을 가진 윤곽선의 개념으로 받아들여질 수도 있으나 20세기 초, 추상표현주의 시대에는 표현적, 자율적이며 하나의 독립된 부호로서 존재하는 선의 개념이 강조되기도 하였다. 즉 선은 단순한 형태를 표현하려는 것과 여러 가지 감정 표현이 들어있는 그 자체가 하나의 조형활동 요소로서 의미가 있는 것이 있

다.²⁷⁾ 장 뷔델은 선의 두 가지 근원적 측면을 조형적으로 분석하였는데 ‘그 하나는 인위적이고 조건적인 형태의 윤곽선으로서 본래 면 주변에 또는 면 상호간에 한계로서 이념적으로만 존재할 뿐 시각적인 현실세계에는 전혀 존재하지 않는다. 윤곽선은 동질적이고 단색이며 비개성적으로 자나 키퍼스 등에 의해 똑같은 굵기를 갖는다. 또 다른 하나는 보다 표현적이고 기호화된 선의 개념으로 감성적, 표현적, 자율적인 선의 영역으로 예술적 의식의 의도성과 조형적 습관을 명백하게 반영한다.’²⁸⁾고 하였다. 즉, 모든 선들의 기능은 사물과 사물의 구분이나 형태의 재현을 위한 윤곽 이상의 것을 표현하고, 그 종류에 따라 각각 다른 감정 즉 미적 즐거움을 표현하는 능력을 가지고, 시각적 또는 추상적으로 다양하게 전개되는 것을 알 수 있다. 이처럼 선의 개념은 단순히 대상의 윤곽을 묘사한다는 자원을 넘어서 생동감이 내포된 힘의 의미 내지는 표현 그 자체이다. 그 예로서 몬드리안은 순화된 미적 형태를 수직과 수평선으로 나타내었으며, 클레는 의식적 무의식적으로 기억하고 있는 모든 경험으로부터의 영향을 기호나 선을 이용하여 나타내었다.

(2) 재질감

옷감의 재질감은 시각과 촉각에 의하여 얻어지는 감각을 말한다.²⁹⁾ 옷감의 재질은 섬유 성분, 실의 구조, 피륙의 조직, 가공에 의존한다. 이 중에서 어떠한 한 측면의 변화라도 전체적인 재질을 크게 변화시킬 수 있다. 재질은 세 차원 즉, 표면의 촉각적 특성, 조각된 삼차원적 표면의 촉각적 특성, 표면의 시각적 특성에 의해 분석될 수 있다. 재질의 시각적인, 촉각적인 효과들은 의복의 분위기에 매우 깊은 영향을 미치며 이를 변화시킨다. 이는 동일한 구조적 디자인을 가진 의복이라 하더라도 마찬가지이다.³⁰⁾ 재료가 갖고 있는 감각적 질감은 본래 우리의 촉각경험에 의해서 다양한 종류의 재료로부터 반응하는 것으로 형성되지만 그것이 시각적으로 반응할 때 가장 독특한 미적 어필을 갖는다. 즉, 소재가 전달하는 느

26) 이호정, *Op. cit.*, pp. 22-27.
 27) 임영옥, "선을 요소로 한 이미지에 관한 연구," (성신여자대학교 대학원 석사학위논문, 1993), p. 3.
 28) Jean Rudell, *Technique de Dessin* (Paris: P.V.F., 1979), p. 125.
 29) 이은영, *복식의장학* (서울: 교문사, 1993), p. 135.
 30) 마릴린 혼, 루이스 구렐, *Op. cit.*, pp. 231-232.

킴은 심리적인 요소인 것이다. 일부 디자이너는 기존의 옷감을 사용해서 디자인하는 것에 비해 옷감을 디자인하고 자신의 생각을 소재단계에서부터 만들어 내려고 한다. 기존의 것에서 선택하는 것 외에 스스로의 디자인 이미지에 따라 재질감을 표현하는 것이다. 동일한 소재도 가공함으로써 재질감을 바꿀 수 있다. 재질감의 차이가 디자인 효과에 주는 영향은 크다. 동일 패턴의 의상에 있어서 재질감에 의한 효과의 차이를 두고자 몰티즈 스티치(moltese stich), 바텐레이스(batten lace)의 끼워 넣기, 매듭의 부분적인 사용 등의 수공예적인 기법을 채택하기도 한다. 의복의 외적인 형태, 그 자체는 금방 모방할 수 있으며 가격 면에서도 그다지 큰 차이가 없다. 그러나 소재는 매우 다르고 가격에 큰 영향을 미친다. 같은 형태라도 얼마나 소재에 신경을 쓰는가에 따라 다르다. 즉 질적인 면에 관심이 높아져 가고 있다.³¹⁾ 이를 위해 수공이 많이 가해진 정교함이 있는 것, 소재 자체에 색다른 인상이 있는 것, 요철감, 입체감이 있는 것 등, 지금까지와는 다른 신기한 것, 눈에 새로운 것 등이 요구된다. 턱은 천을 잡아 박은 주름으로서 시각적으로는 공간적 부피감을, 촉각적으로는 옷감의 표면을 만졌을 때의 독특한 재질감을 우리에게 전달한다.

2) 구조미

의복의 구조적 디자인은 의복이 기능을 수행하도록 허용한다. 의복은 운동과 안락을 허용해야 하지만 그러면서도 형을 유지해야 한다. 구조적 디자인은 맞춤새에 영향을 미치고 기능적인 성능을 허용하는 의복의 윤곽, 구성, 여밈을 결정한다. 구조적 디자인은 의복을 떠받치는 체형의 구조와 조화하며 기능적 디자인에 종속한다. 솔기나 다투와 같은 구성기법이 보이는 곳마다 구조적인 동시에 장식적이다.³²⁾ 턱은 물리적 기법의 특성상 일정한 변적을 줄일 수 있다는 점에서 직물을 접거나 잘라낸 후 인체에 맞는 형태로 만들기 위해 천을 박은 다투와 구조적 기능이 비슷하므로 다투와 같은 역할을 수행할 수 있다. 따라서 다투가 사용되어야 할 곳에 턱을 사용하

여 장식적 효과까지 겸할 수 있는 구조미를 가지고 있다.

Ⅲ. 현대 의상에 표현된 턱 디자인

현대의상에 표현된 턱 디자인을 연구하고자 2000년에서 2003년 현재까지의 국내외 패션잡지를 통해 파리, 밀라노, 런던, 뉴욕에서 발표된 유명디자이너의 턱 디자인이 표현된 작품 118점을 선정하여 분석 고찰한 결과는 다음과 같다.

1. 턱의 표현기법

턱 디자인은 블라우스, 스커트, 재킷, 점퍼, 바지, 드레스, 와이셔츠, 코트 등 전반적으로 모든 의복에 걸쳐 다 표현되었으나 <표 1>에 나타난 바와 같이 스커트에 가장 많이 표현되었고 다음은 드레스, 블라우스, 재킷, 바지, 와이셔츠, 코트, 점퍼 순이었다. 스커트, 드레스, 블라우스 등을 모두 합치면 81.4%에 이르는 것을 볼 때 주로 여성적 이미지가 강한 의복에 많이 표현되었음을 알 수 있었다.

여러 종류의 의복에 표현된 턱 선의 종류는 <표 2>에 나타난 바와 같이 수직선, 수평선, 사선 또는 곡선이 사용되었다. 가장 많이 사용된 선은 수직선 이었고, 다음으로는 수평선, 사선 순이었으며 곡선이 가장 적게 사용되었다. 의복 속에 사용된 선의 종류 수는 <표 3>에 나타난 바와 같이 주로 1종류가 사용되었다. 그러나 교대에 의한 2종류가 사용되기도 하고, 작품 수는 적으나 다양한 종류의 선을 함께 사용하기도 하였다.

턱의 넓이는 <그림 10>, <그림 11>에 나타난 바와 같이 편처럼 좁은 것에서부터 매우 넓은 것까지 다양한 넓이가 사용되었다. 또한 턱의 넓이는 시작부터 끝나는 지점까지 까지 동일한 것과는 <그림 12>에 나타난 바와 같이 시작부분과 끝나는 부분의 넓이가 달라서 접혀진 주름부분이 삼각형인 것이 사용되었다. 턱의 간격은 <그림 13>, <그림 14>에 나타난 바와 같이 좁은 간격과 넓적히 분산된 간격 등 다양한 간격이 사용되었다. 또한 의복 속에서 턱 디자인이

31) 香川幸子 외 4인, 복식디자인론 (동경: 문화출판사, 1990), p. 129.

32) Marian L. Davis, *Op. cit.*, pp. 23-24.

〈표 1〉 턱 디자인이 표현된 의복

(작품수 = 118)

블라우스		와이셔츠		점퍼		자켓		스커트		바지		드레스		코트	
작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%
25	21.2	4	3.4	2	1.7	8	6.8	41	34.7	5	4.2	30	25.5	3	2.5

〈표 2〉 턱 선의 종류

(작품수 = 114)

수직선		수평선		사선		곡선	
작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%
56	49.1	36	31.6	20	17.5	2	1.8

* 다양한 선의 혼합인 4작품 제외.

〈표 3〉 의복 속에 표현된 턱 선의 종류 수

(작품수 = 118)

1종류		2종류		다양한 선의 혼합	
작품수	%	작품수	%	작품수	%
99	85.6	13	11	4	3.4

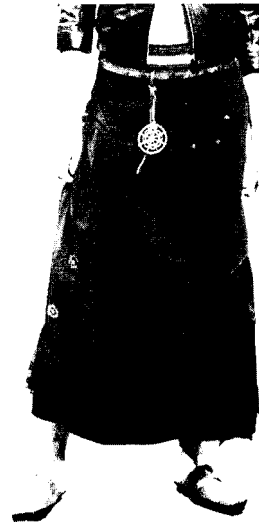
표현된 부분은 〈표 4〉에 나타난 바와 같이 의복에 전체적으로보다는 의복에 부분적으로 많이 표현되었다.



〈그림 10〉 Paola Frani (2000 A/W).



〈그림 11〉 Jil Sander (2000 S/S).



〈그림 12〉 Karl Lagerfeld (2002 S/S).

턱의 길이는 주로 동일한 길이가 사용되었다. 그러나 〈그림 15〉에 나타난 바와 같이 턱의 길이가 각



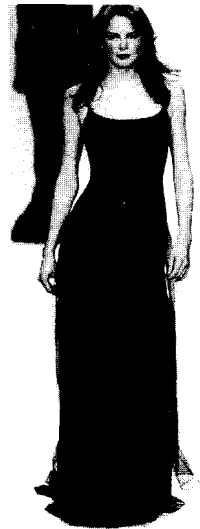
〈그림 13〉 Miu Miu (2000 A/W).



〈그림 14〉 Beige Shop (2000 A/W).



〈그림 15〉 Lanvin (2000 A/W).



〈그림 16〉 Jasper Conm (2001 A/W).

제의 경우 〈그림 16〉에 나타난 바와 같이 턱의 접혀진 주름부분이 겹침에 의해 진하게 보이므로 선을 강조하고자 하는 디자인에 많이 사용되었다. 일반적으로 잘 활용되지 않는 표현기법은 역 발상의 관점으로 볼 때 기존의 표현방법과는 다른 새로운 디자인을 개발할 수 있는 좋은 모티브가 되기 때문에 의복 속에 다양한 턱 선을 혼합하여 표현한다든가 턱 선을 곡선으로 표현하는 등의 잘 활용되지 않는 표

〈표 4〉 턱 디자인 표현 부분 (작품수 = 118)

의복의 전체		의복의 부분	
작품수	%	작품수	%
23	19.5	95	80.5

각 다른 것을 함께 사용하기도 하였다. 또한 턱은 다양한 종류의 소재에서 표현되었으나 특히 투명한 소

현 기법은 새로운 발상의 좋은 소스로 고려해 볼 만하다.

2. 턱의 조형미

1) 장식미

현대의상은 이제 '입는 것'에서 '보는 것'의 개념으로 하나의 생활 조형으로서의 영역이 확대되어 실용적, 미적 기능성이 더욱 강조되고 있다. 생활 조형으로서 의상에 사용되는 염색, 자수, 주름 등의 많은 장식적 기법은 기존의 천을 재가공하여 의상을 보다 예술적으로 만드는데 기여해왔다. 그 중에서도 턱은 리듬감, 착시효과, 추상성과 입체적 재질감 등으로 의상의 조형미를 높이는데 중요한 역할을 해왔다.



〈그림 17〉 Moon Young-Hee (2001 A/W).

(1) 리듬감

리듬이란 선이나 면적, 형태, 문양 등의 요소를 어떤 체계로 배치함으로써 생겨나는 진행의 힘과 시선을 유도하는 힘으로 자연스럽고도 흥미있는 움직임을 느끼도록 하는 시각적인 움직임인 것이다.³³⁾ 적당한 리듬의 정도와 효과를 활용하면 의복을 생동감 있고 경쾌하게 할 수 있다.³⁴⁾ 리듬의 효과를 얻을 수 있는 턱 디자인은 〈표 5〉에 나타난 바와 같이 반복, 집진, 방사, 연속, 교대의 형태로 나타났으며 반복 기법이 가장 많이 사용되었고 다음은 교대, 방사, 집진, 연속 순이었다.

① 반복

〈그림 17〉에 나타난 바와 같이 일정한 간격으로 반복하여 셔츠 앞 중심에 표현되어 있는 턱 디자인

은 단순하지만 시선을 반복의 사용으로부터 나오는 특정방향으로 움직이게 하여 선의 흐름을 따라 리듬감을 주며 규칙적 반복에 의한 심리적 효과인 차분함과 안정감³⁵⁾을 준다. 또한 〈그림 18〉에 나타난 바와 같이 턱의 길이가 제각각인 것을 함께 사용할 때에는 차분한 리듬감속에 생동감이 연출된다. 반복의 경우 〈표 6〉에 나타난 바와 같이 턱 간격이 좁게 밀집되어 있는 디자인이 넓게 분산되어 있는 디자인보다 많이 사용되었다.

② 점진

점진은 단위의 단계적 변화를 말한다. 〈그림 19〉에 나타난 바와 같이 코트의 앞 중심부분에는 수평의 턱 선이 목 부분에서 스커트부분으로 갈수록 턱

〈표 5〉 리듬 효과

(작품수 = 107)

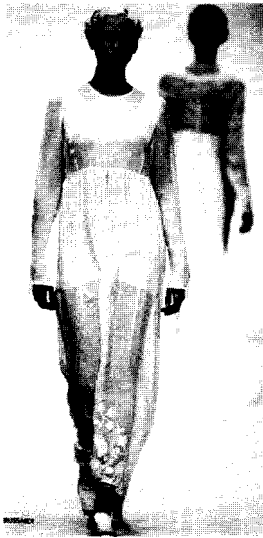
반복		점진		방사		연속		교대	
작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%	작품수	%
78	72.9	5	4.7	8	7.5	3	2.8	13	12.1

* 턱 선이 1개인 11작품 제외.

33) 유송옥, *복식의장학* (서울: 수학사, 1985), p. 222.

34) 이호정, *Op. cit.*, p. 153.

35) Marian L. Davis, *Op. cit.*, p. 262.



〈그림 18〉 Trussardi (2000 A/W).

의 길이를 점진적으로 짧게 표현하여 시선을 목에서 스커트 방향으로 이동시키는 리듬감을 유발하고 스커트부분의 짧은 길이의 턱은 넓은 플레어 스커트의 폭과 대비되어 스커트의 풍성함이 더욱 강조되게 하는데 강력한 기여를 하였다. 또한 〈그림 20〉에 나타난 바와 같이 스커트의 3중로 반복된 턱 선은 다음 턱 선과의 간격을 스커트 밑단에서부터 점진적으로 적어지게 하여 시선을 아래에서 위로 혹은 위에서 아래로 이동시키는 리듬감을 유발하였다.

③ 방사

방사는 광선이 서로 다른 각도에서 방출되는 것과 마찬가지로의 원리이다. 〈그림 21〉에 나타난 바와 같이 드레스의 왼쪽 솔기를 중심으로 턱이 방사선으로 배열되어 있어서 단순한 드레스에 율동감을 창출해 내고 있다. 특히 투명한 소재를 사용하여 겹침에 의한 선의 강조로 율동감이 더욱 강렬하였다.

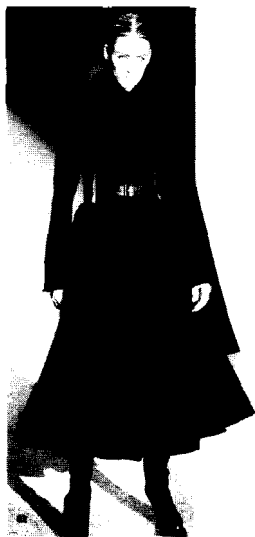
〈표 6〉 턱 간격 (작품수 = 107)

밀집		분산	
작품수	%	작품수	%
62	57.9	45	42.1

* 턱 선이 1개인 11작품 제외.

④ 연속

연속은 동일한 순서로 한 사물의 뒤를 또 다른 것이 뒤따르는 원리이다. 〈그림 22〉에 나타난 바와 같이 스커트의 턱 선은 수평방향의 절개선과 함께 일정한 간격을 두고 교대로 일관성 있게 배열되어 있어서 명확하고 긴장감이 있으며 정돈된 느낌의 리듬을 창조해낸다.



〈그림 19〉 Yves Saint Laurent (2001 F/W).



〈그림 20〉 Moschino (2003 S/S).



<그림 21> ERREUNO (2001 A/W).



<그림 23> Lluís Jermó (2000 A/W).



<그림 22> Noir Absolu (1999 A/W).



<그림 24> Martine Sitbon (2002 S/S).

⑤ 교대

교대는 두 가지의 사물이 앞뒤로 변화되며 연속과 반복의 결합으로 이루어지는 것이다. <그림 23>, <그림 24>에 나타난 바와 같이 스커트의 턱선은 수평과 수직으로 교차 반복하거나, 수직선의 길이를 좌우로 교차하여 표현하였다. 이러한 규칙적인 교대에 의한 리듬은 차분한 느낌을 주며 우리의 시선을 흥미롭게 해주고 있다.

이상과 같이 현대 의상에 표현된 텍 디자인은 반복, 점진, 방사, 연속, 교대 등의 방법으로 리듬감을 창출하여 의상디자인의 변화와 매력을 더해 주었다.

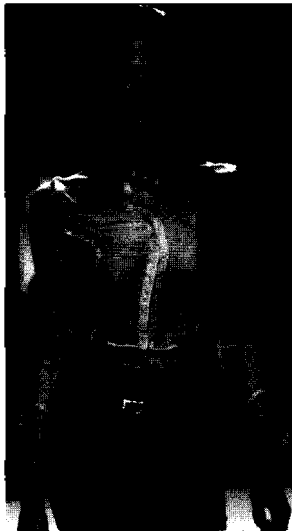
(2) 착시효과

디자인 요소를 이용하여 시각적 착시효과에 의해 이상적인 인체미를 추구할 수 있다. <그림 25>에 나타난 바와 같이 바지 중앙의 턱 주름은 하나의 수직선은 눈을 집중시키고 시선을 상하로 유인하기 때문

에 실제의 면보다 가늘고 길어 보인다는 원리에 의해 시선을 수직방향으로 유도하여 다리길이를 가늘고 길어 보이게 하는 날씬한 착장미를 연출하고 있다. 또한 <그림 26>에 나타난 바와 같이 블라우스의 프린세스라인을 따라 두 번 반복한 턱은 프린세스라인을 더욱 강조하였다. 강조된 프린세스라인은 몸의 중심부를 날씬하게 보이도록 해주는 아주 효과적인



<그림 25> Jean Paul Gaultier (2000 A/W).



<그림 26> Alberta Ferretti (2000 S/S).

작용을 한다³⁶⁾는 원리에 의해 시선이 어깨에서 유연한 곡선을 따라 자연스럽게 허리 쪽을 향해 유도되므로 날씬한 착장미를 연출한다. 이처럼 턱은 의복의 내부 장식에 쓰여져서 착용자들이 자신의 신체적 결점을 보완하고 강조하고자 하는 쪽으로 눈을 유도하는 착시의 좋은 디자인도구가 되었다.

(3) 추상성

추상성은 어떤 대상에 대하여 있는 그대로의 실제적인 모습을 묘사한 것이 아닌 그 대상의 특징적인 요소를 형상화하거나, 선 그 자체에 작가의 내적 감정을 내포하여 하나의 독립된 부호로서 상징적 의미를 표현하고 있는 것을 말한다. 추상성의 경우는 디자이너의 표현이나 착장자의 느낌을 객관적 기준으로 판단하기에는 매우 어려운 지극히 주관적인 것이라 할 수 있다. <그림 27>에 나타난 바와 같이 스커트의 수평 방향의 턱은 블라우스 허리부분의 파란색 넓은 라인과 검정색 좁은 라인, 그리고 스커트 밑단의 검정색 넓은 라인과 사이에 넓은 면적인 회색의 침묵을 깨뜨리는 듯이 존재해 있다. 여기서 스커트의 턱 선은 개별적으로 존재하기보다는 블라우스의 파란색의 넓은 면적과 검정색의 좁은 라인, 그리고 스커트 밑단의 검정색의 넓은 면적과 더불어 조



<그림 27> Celine (2001 F/W).

36) 강선자, *Op. cit.*, p. 180.

화를 이루면서 상호관계를 맺고 있는 듯이 보인다. 이러한 조화는 디자이너의 독특한 내적 울림을 잘 나타내고 있는 것이라 볼 수 있다.

또한 <그림 28>에 나타난 바와 같이 사선의 턱선은 의복 속에서 진한 색상의 면과 더불어 기하학적인 형태의 표현을 통해서 디자이너의 내적 느낌을 표현하고 있다.

이와 같이 턱은 디자이너의 내적 감정을 나타내는 상징적인 의미를 표현할 수 있는 디자인 도구로도 사용될 수 있음을 알 수 있었다.

(4) 입체적 재질감

턱은 찬을 잡아 박는 물리적 특성에 의해 <그림 29>에 나타난 바와 같이 옷감의 평면성을 해소하고 독특한 촉각적 재질감과 시각적 입체감을 갖는다.

이와 같은 턱의 입체적 재질감은 기존의 소재와는 다른 자신만의 특이한 이미지를 표현하고자 하는 디자이너들에게 좋은 자료를 제공할 수 있다.

2) 구조미

의복에 있어서 디자인의 역할은 장식적, 구조적, 기능적의 세 종류가 있다. 턱은 의복의 다양한 장식적 효과 외에 기법의 특성상 다트의 역할을 대신할 수 있는 구조적 기능을 함께 가지고 있다. <그림 30> ~ <그림 32>에 나타난 바와 같이 재킷의 네크라



<그림 29> 턱의 입체적 재질감.



<그림 30> Burberry Prosum (2003 S/S).



<그림 28> Junko Koshono (2000 A/W).



<그림 31> Hanae Mori (1999 A/W).



〈그림 32〉 Chanel (2000 A/W).

인과 허리, 그리고 스커트의 힙 부분에서 턱이 다트의 역할을 대신하였다. 이처럼 턱은 다트의 기능과 더불어 조형적인 미적 감각을 표현하였다.

이상과 같이 턱의 다양한 디자인은 의복의 악센트와 포인트가 되어 의복 전체를 돋보이게 하는 역할을 함으로써 의복 속에서 장식적으로, 구조적으로 조형적인 아름다움을 충분히 표현해 내었다.

IV. 결 론

턱은 다양한 표현기법을 사용하여 조형적 효과를 충분히 얻을 수 있는 디자인 요소이다. 보다 창의적인 디자인 개발을 위하여 2000년에서 2003년 현재까지 국내의 패션잡지를 통해 파리, 밀라노, 런던, 뉴욕에서 발표되었던 유명디자이너들의 작품 118점을 중심으로 분석, 고찰해 본 결과는 다음과 같다.

첫째, 턱의 표현 기법은 턱 선의 종류, 넓이, 간격, 길이 등으로 나타났다. 턱 선의 종류는 수평선, 수직선, 사선, 곡선 등이었으며, 그 중에서도 수직선이 가장 많이 사용되었고, 다음은 수평선, 사선 순이었으며 곡선이 가장 적게 사용되었다. 의복 속에서 사용되는 선의 종류 수는 1종류가 가장 많이 사용되었고, 다음은 교대에 의한 2종류였으며 다양한 종류의 선을 함께 사용한 경우는 매우 적었다. 턱의 넓이는 편 정도의 가는 넓이에서부터 매우 넓어 보이는 정도에

이르기까지 다양한 넓이가 사용되었다. 또한 턱의 넓이는 시작부터 끝나는 지점까지 동일한 것과 시작과 끝나는 지점의 넓이가 달라서 그 면적이 삼각형처럼 보이는 것이 사용되기도 하였다. 턱의 간격은 구체적 수치로 제시할 수 없으나 시각적으로 좁게 밀집되게 배열하거나 넓게 분산하여 배열하였다. 턱의 길이는 주로 모두 동일한 것이 사용되었으나 길이가 제각각인 것을 섞어서 사용하기도 하였다. 의복 속에서 턱은 턱 선의 종류, 넓이의 굵고 가늘음, 간격의 넓고 좁음, 길이의 길고 짧음 등을 활용하여 다양한 이미지를 연출하였다.

둘째, 의상디자인 측면에서 턱은 의복을 장식하는 장식성과 다트의 역할을 대신할 수 있는 구조성을 포함하므로 턱의 조형미는 장식미와 구조미가 나타났다.

셋째, 턱의 장식미는 리듬감, 착시효과, 추상성과 입체적 재질감으로 나타났다. 리듬감은 턱의 반복, 연속, 전진, 교대에 의한 방법으로 창출되었으며, 착시효과는 턱의 위치나 구성방법에 따른 착시에 의한 착각미가 연출되었다. 추상미는 디자이너의 내적 감정이 턱의 표현기법의 자유로운 표현을 통해서 표출되었으며, 입체적 재질감은 시각적 공간감과 촉각적 재질감에 의해 창출되었다.

넷째, 턱의 구조미는 일정한 면적의 천을 잡아 박는 물리적 기법의 특성상 목, 가슴이나 허리, 힙 등의 다트를 필요로 하는 곳에서 다트의 역할을 대신할 수 있는 기능으로 나타났다. 턱은 이러한 기능과 더불어 조형적 미적 감각을 표현하였다.

이상과 같이 턱은 그 자체가 갖고있는 조형적 특성으로 인하여 다양하고 개성적인 표현 방법을 통해서 창의적인 의상디자인 개발에 기여하며 의상디자인의 조형적 구성요소로서 그 역할을 다하고 있음을 알 수 있었다. 의상디자이너들은 많은 디자인의 홍수 속에서 새로운 아이디어를 갈망하며 이를 위해 매우 애쓰고 있다. 본 연구자는 이러한 디자인 연구를 통해서 많은 디자이너들이 익숙해 왔던 디자인 요소들의 표현성과 가치를 새롭게 깨닫고 이러한 디자인 요소들을 어떻게 조합할 것인가 혹은 그러한 사고과정에서 생기는 새로운 발상 등이 창의력 혹은 디자인 전개로 이어져 지금까지 볼 수 없었던 이미 지내이션을 만들어 내는데 도움이 되었으면 한다.

참고문헌

- 강선자 (1996). *복식디자인*. 서울: 형설출판사.
- 마리안 데이비스 (1990). *복식의 시각디자인*. 이화영, 손미영, 노희숙 역, 서울: 경춘사.
- 마릴린 혼, 루이스 구렐 (1988). *의복: 제2의 피부*. 서울: 까치.
- 안연희 (1999). *현대미술사전*. 서울: 미진사.
- 오희선, 박화순 (1994). *의상디자인*. 서울: 경춘사.
- 유송옥 (1985). *복식의장학*. 서울: 수학사.
- 이경선 (1976). *미술이란 무엇인가*. 서울: 일지사.
- 이경성 (1986). *공예통론*. 서울: 수학사.
- 이영민 (1995). "선의 율동미를 응용한 의상디자인 연구." 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이은영 (1993). *복식의장학*. 서울: 교문사.
- 이호정 (1995). *복식디자인*. 서울: 교학연구사.
- 임명옥 (1993). "선을 요소로 한 이미지에 관한 연구." 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정시화 (1984). *현대 디자인 연구*. 서울: 미진사.
- 패션용어사전 (2000). 서울: 디자인신문.
- 한석우 (1994). *입체조형*. 서울: 미진사.
- David A. Lauer (1993). *조형의 원리*. 이대일 역, 서울: 미진사.
- Gini Stephens Frings (1980). *Fashion from Concept to Consumer*. N.J.: Prentice-Hall Inc. Englewood Clif.
- Jean Rudell (1979). *Technique de dessin*. Paris: P.V.F.
- Kandinsky (1983). *점·선·면*. 차봉희 역, 서울: 열화당.
- Maitland Graves (1968). *디자인과 색채*. 배만실 역, 서울: 이화여대 출판부.
- Marian L. Davis (1987). *Visual Design in Dress*. N. J.: Prentice-Hall, inc.
- Horn, Marilyn J. and Gurel, Lois M. (1981). *The Second Skin*. N.Y.: Houghton Mifflin Co.
- Delong, Marilyn R. (1987). *The Way We Look-A Framework for Visual Analysis of Dress*. Ames: Iowa State Univ. Press.
- Wolfe, Mary G. (1995). *Fashion-A Study of Industries and Careers*. 양승희 역, 서울: 경춘사.
- Polyhemus, Ted (1988). *Body Style*. U.S.A.: Lennard Publishing.
- 香川幸子 외 4인 (1990). *복식디자인론*. 동경: 문화출판사.