

# 현대 의상에 나타난 움직임의 표현성

창원 전문대학 의상과 전임강사 이 상 례  
 세종 대학교 가정학과 교수 임 영 자

目 次	
I. 서 론	2. 환영적인 움직임
II. 움직임의 정의와 특성	V. 결 론
III. 회화에 나타난 빛과 움직임	참고문헌
IV. 현대 의상에 표현된 움직임	ABSTRACT
1. 실제적인 움직임의 표현	

## I. 서 론

조형 예술의 한 분야인 의상 디자인은 시각의 대상으로서 공간에 이루어지는 예술 중에서도 다른 조형 예술품과는 달리 인체라는 입체에 입혀짐으로써 의상 본래의 미를 발휘하게 되며, 인체의 움직임으로 의상의 또 다른 미를 표현하게 된다.

인체에 입혀진 의상은 그 구성과 착용자의 움직임에 따라 리듬감과 율동미를 나타내는데, 의상 디자인의 현대적 의미는 인체에 대한 움직임과 정지 속에서 감동과 양감을 구체화 시키는 조형 디자인인 동시에 인간과 문화를 맺는 프로덕트 디자인(Product design)으로서<sup>1)</sup> 인체미와 움직임의 해석에 의한 디자인의 자유로운 표현과 개성으로 새로운 생활 문화를 창조해 낼 수 있다.

또한 의상은 다른 조형 예술과 상호 연계성을 가지고 변화되어 가고 있으며, 다양한 표현 예술성을 토대로 단순히 입는다는 기능적인 면에서 한 걸음 더 나아가 인간 자체와 옷감이라는 재료와의 조화를 통하여 조형성을 강조한 '입을 수 있는 예술품(Wearable Art-To-Wear)'으로 창조적 기능을 구현함으로써 표현 예술의 일부분으로 발전해 가는 추세를 보이고 있으며,<sup>2)</sup> 회화 작품은 현대 의상 디자인의 좋은 모티브가 되고 있다.

이와 더불어 최근 의상학 관련 연구 중 예술 사

조의 흐름과 의상디자인에 관한 연구가 많이 이루어지고 있는데, 김민자<sup>3)</sup>는 1960년대 예술의 한 양식을 이루었던 팝 아트의 특성과 패션에 미친 연관성을 분석하여 예술 테마가 어떠한 식으로 실제로 패션 디자인에 영감을 줄 수 있으며, 표현되었는가를 규명하였으며, 예술로서의 의상 디자인<sup>4)</sup>에서는 인상주의 조형미가 구미 패션 디자이너의 의상 디자인에 어떻게 응용되었는가를 분석하여 예술적인 의상디자인 개발에 기초 자료를 제공하고 있다. 주명희와 정홍숙<sup>5)</sup>은 Fauvism의 회화적 특성을 고찰하고 Fauvism 영향기의 의상 연구와 Fauvism이 의상의 조형성에 미친 영향에 관하여 고찰하였다. 이은영<sup>6)</sup>은 의상에 응용된 회화 작품을 분석한 결과 추상주의와 초현실주의 작가의 작품이 압도적으로 많았으며 그 외에 옹 아트, 앳상블라쥬, 큐비즘, 팝아트, 다다이즘의 추구와 전체적으로 현대적인 디자이너들은 의상 디자인에 추상적인 작가의 환상적인 분위기를 선호한다고 분석하였다. 박명희<sup>7)</sup>는 현대 건축에서의 포스트 모더니즘의 형식을 분석하고, 1980년대 패션의 일반적 경향을 고찰하여 패션에 나타난 포스트 모더니즘의 내적의미와 외적형식을 분석 파악하여 한 시대 예술 양식의 유사성을 통찰하였다.

위의 연구들은 의상을 예술의 한 장르로 정립시키려는 시도으로써 예술 양식을 분석 고찰하고 예술

양식의 의상에 대한 영향과 의상과 그 예술양식과의 유사성을 논한 연구이다. 이에 부응하여 본 연구는 예술적인 디자인 개발의 자료로서 움직임에 초점을 맞추어, 의상에 표현된 움직임을 의상 자체에 직물이나 다른 물질을 덧 붙이거나 재단과 봉제를 응용, 또는 빛의 작용으로 의상이 인체에 입혀졌을 때 주기적인 리듬감과 방향감을 느끼게 하는 의상에의 흥미에 착안하여 움직임을 표방한 예술운동인 키네틱 아트와의 관련성을 제시하고자 한다.

본고의 목적은 첫째, 의상에 나타난 움직임의 특성을 정의하고, 둘째로 움직임이 강조된 예술, 즉 키네틱 아트와의 관련성을 고찰하여 회화가 현대 의상 디자인에 좋은 모티브가 되는 것에 대한 실증을 보이려 하며, 셋째 현대 의상 디자인에 나타난 움직임의 특성을 규명함을 그 목적으로 한다.

연구 방법은 문헌 연구와 1988년 이후 최근 5년간의 패션 잡지 중에서 COLLECTIONS, FASHION-PREVIEW, FASHION SHOW, COLLEZIONI, L'OFFICIEL을 중심으로 의상 디자인을 선별, 분석하였다. 또한 본고는 사진을 통한 분석으로 소재에 관한 연구가 병행될 수 없었음을 밝혀둔다.

## II. 움직임의 정의와 특성

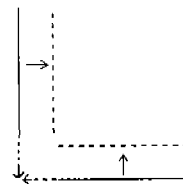
움직임은 움직이는 일, 변동이나 변화를 뜻한다.<sup>8)</sup> 또한 움직임과 연관있는 개념의 '움동'은 주기적인 운동, 일정한 규칙에 따라 움직임을 뜻하는 것으로,<sup>9)</sup> 시각 예술에 있어서의 움동이란 '하나의 요소, 또는 여러 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름'<sup>10)</sup>이다.

그렇다면 우리는 어떤 조건하에서 움직임을 지각하는가?

실제로 움직이지 않지만, 진동하는 색의 줄 무늬나 체크 무늬, 모아레(Moire) 무늬 등은 움직이는 듯이 보여지는 것과 같이, 움직이고 있는 것과 움직이지 않는 사물간의 구별도 눈에 보이듯이 그렇게 정확하게 구별되지는 않는다.

오펜하이머(Oppenheimer)는 어두운 암실 속의 어두운 스크린에다 <그림 1>에서 보여주는 위치로

두개의 빛나는 선들을 투영했는데 수직선은 오른쪽으로, 수평선은 위쪽으로 움직였다. 그래서 그것들은 잠시 동안 점선들이 나타내는 위치에 머물러 있는듯이 보였다. 그러나 관찰자가 느끼기에는 수직선이 아래쪽으로, 수평선이 왼쪽으로(점선 화살표 방향) 움직이는 것으로 본다. 바꾸어 말하면, 이 운동들은 선에 대해 지각의 방향(작은 화살표 방향)으로 작용하는 것이 아니라 선 자체의 방향으로 움직이고 있는 것으로 지각된다고 하였다.<sup>11)</sup>



<그림 1>

이렇게 움직임의 특성에 따라 “환영적(illusionistic : 幻影的) 움직임”과 “실제의 움직임”으로 분류할 수 있는데 전자는 움직이는 것 같이 보이는 정지된 것이며 후자는 실제로 움직이는 것으로 어느 경우나나 평면적인 것일 수도 공간적인 것일 수도 있다.<sup>12)</sup>

의상에서의 움직임은 의복이 인체에 입혀짐으로 나타나는 인체의 움직임에 의한 종속적인 움직임과, 의복의 구성이나 디테일(detail)에 의한 의상 자체의 움직임으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 의복이 인체에 입혀짐으로서 나타나는 의존적인 움직임은 후자에 비교해 소극적이고 정적인 미를 표현한다고 할 수 있으며, 의상자체의 디자인에 따른 움직임은 보다 적극적인 움직임의 표현으로 생각해 볼 수 있다.

의상 자체의 디자인에 의한 움직임도 다시 직물 문양이나 빛에 의해 지각되는 환영적 움직임과 실제의 움직임으로 분류될 수 있다. 의상에 나타난 움직임은 그것이 인체에 의존한 움직임이든 디자인에 의한 움직임이든, 무엇인가 흔들리고 움직이는 것은 움동미와 경쾌한 리듬감을 자아내어 시각적인 즐거움을 준다.

예술의 영역에서 생명력이란 바로 그 살아있음,

즉 가만히 있지 않는 움직임이라 할 수 있는데, 예술에 있어서는 객관적 형식도 중요한 요소이지만 생명적 형식과 같이 그 작품의 생동감을 느끼게 하는 것이 중요하며, 복식은 살아있는 인체에 직접 입혀짐으로서 그 움직임과 형식이 바로 하나의 생명체로 인식된다.<sup>13)</sup> 이렇듯 의상에 있어 즉각적으로 주의를 끄는 매우 강한 시각적인 요소인 '움직임'의 조형적 특징은 서양복식에서 뿐 아니라 한국복식에 있어서도 복식과 조화되어 나타난다. 한국 복식에 있어서의 움직임은 의상 디자인에 의한 변화보다는 의상에 덧붙여진 장식품이나 다른 액세서리에 의한 움직임의 표현이 대부분으로, 여자의 앞자락에 매어달린 노리개의 흔들림이나, 남자 수식중 아주 작은 움직임이지만 갓끈의 흔들림, 패옥(佩玉)의 움직임등을 생각해 볼 수 있다. 금기숙<sup>11)</sup>은 한국 복식에 표현된 흔들림과 떨림의 조형적 특징은 복식의 기능적 요구에 의해 출현한 형태적 특징이라고 하기보다는 장식적 동기에서 출발한 미적 특징인 경우가 대부분이며, 조선 복식에 애용된 흔들림과 떨림에는 풍류사상과 자연주의의 성향이 혼합되어 있다고 분석하였다.

### Ⅲ. 회화에 나타난 빛과 움직임

미술사조상 '움직임'의 요소는 그림이나 조각의 한 요소로서 흔히 거론되어 왔으나 '움직임 자체'가 작품의 본질로서 설정된 것은 1950년대 이후 본격적으로 대두한 키네틱 아트에 의해서이다. 키네틱 아트가 하나의 집단적 경향으로 확립되기 시작한 것은 1955년 파리 드니즈 르네 화랑에서 열린 <움직임>전과 그 선언문에서 부터이며, 1965년 뉴욕 현대미술관의 <반응하는 눈> 전, 1967년 파리 시립 현대미술관에서 열린 <빛과 움직임 전> 등 많은 국제전이 미국과 유럽 각지에서 열렸으며, 키네틱 아트의 집단적 양상은 1972년 영국 에던버러에서 열린 키네틱 아트 국제전을 고비로 점점 와해되기 시작하여 1970년대 이후 현재에 까지 개인 작업을 통하여 지속되고 있다.<sup>15)</sup>

'키네틱 아트'는 움직임을 의미하는 'Kinesis'라는 그리스어에 그 어원을 두고 있는데, 움직임을 본질로 하는 미술은 실제로 움직이는 작품과 실제

로 움직이지는 않지만 시각적으로 움직이는 것같이 보이는 작품의 두가지로 분류할 수 있으며, 옵아트(Op Art)와 지각적 추상(Perceptual Abstraction)은 후자의 경향을 지칭하는 용어로서 움직임의 시지각적 현상을 강조하는 용어이다.<sup>16)</sup>

옵아트와 키네틱 아트는 바우 하우스(Bauhaus)의 실험정신과 러시아의 구조주의라고 하는 두 개의 미술사조에 그 뿌리를 두고 있는데 옵 아트는 규칙적인 기하학적 구성으로 이루어지는 형태와 인간의 시지각에 작용하는 물리적인 색채 작용의 규칙을 이용하여 감상자로 하여금 새롭고 환상적인 형태 공간이나 색채 공간을 체험하게 하며,<sup>17)</sup> 키네틱 아트는 시각 효과의 본질적인 부분으로서 움직임을 작품과 결합하는, 형태 자체보다도 형태의 움직임에 의한 효과를 표현하는 것으로,<sup>18)</sup> 감상사의 눈과 마음 속에 존재하는 시각적 효과에 의해 살아나는 형식이다.

위의 두 형식에 대해 루시 스미드는 키네틱 아트가 옵아트보다 더 많은 범주를 포괄할 수 있기 때문에 키네틱 아트가 더 타당한 용어라고 주장하였으며, 키네틱 아트에는 움직이지 않으면서 움직이고 변하는 것처럼 보이는 2차원 또는 3차원으로 존재하는 작품들과, 모빌처럼 기계적 힘을 가지지 않고도 저절로 움직이는 오브제, 기계적 힘을 받도록 장치되어 있는 작품등으로 나눌 수 있다고 하였다.<sup>19)</sup>

키네틱 아트는 단순 명료한 메카니즘을 사용하고 있음에도 불구하고 시각적, 심리적으로 주는 효과는 대단히 기묘한데, 66년 파코 라반느(Paco Rabanne)가 발표한 플라스틱 칩을 유동성 있는 동간 링으로 연결하여 만든 드레스 또한 키네틱 아트와 같은 맥락에서 해석될 수 있다.

이는 키네틱 아트의 영향이 직접 복식에 반영된 것으로 얇은 원판 모양의 플라스틱을 사용하여 태양에 의해 번쩍거리게 하였으며 섬팡 갓데리까지 긴 초대형 귀걸이를 매달았으로서 움직임에 의한 빛의 효과를 나타내었다.<sup>20)</sup>

50년대 말기에 앞으로의 탈출구를 찾고자 하는 화가들은 그들이 하고 싶고, 말하고 싶은 것을 회화적 수단에 의해 '그린다'는 생각을 포기하려는 현상이 현저해지기 시작해, 이런 경향은 조각쪽으로 가까와 지려는 새로운 회화의 흐름에도 지대한

영향을 끼쳤을 뿐만 아니라 점차 많은 화가들이 혼합 재료를 가지고 실험하도록 영향을 주었으며 키네틱 아트로 통하는 길을 열어 놓게 되었다.<sup>21)</sup>

의상에 있어서도 의상은 직물을 소재로하여 몸에 맞게 재단되어야 한다는 개념에서 탈피하여 새로운 조형적 요소에 관심을 갖게 되어, 종래의 관념을 무시한 소재선택과 의상이 인체에 입혀져 표현되는 움직임, 즉 울동미의 표현도 좀 더 적극적으로 우연의 효과를 노린 움직임 그 자체에 디자인 포인트를 맞춘 의상들이 발표되게 되었다. '움직임'은 미술 역사상 꾸준히 추구되어온 조형 요소인 것과 같이 의상에 있어서도 즉각적으로 주의를 끄는 강한 시각적 요소로 단순히 입는다는 것에서 벗어나 의상에 흥미와 생동감을 자아낸다.

#### IV. 현대 의상에 표현된 움직임

앞 장에서 정의한 움직임의 특성에 따라 현대 의상에 표현된 움직임의 유형을 실제적인 움직임과 환영적인 움직임으로 분류하였고, 실제적인 움직임은 다시 디자인의 원리에 따라 방향의 강조, 리듬의 강조, 면적의 강조의 3가지 유형으로 분류하였다.

##### 1. 실제적인 움직임의 표현

###### (1) 방향의 강조

〈그림 2〉는 Jacqueline Hancher의 91-92 추동 컬렉션으로 하이 웨이스트로 절개하고 그 아래에 원색의 조각을 덧 붙여, 걸고 움직일 때 마다 그 선들이 흔들리며 정지된 고정미가 아닌 울동감을 주어 시각을 자극한다.

이는 방향의 강조를 통한 장식으로 운동감과 박진감을 주기 위한 것으로 몸의 운동을 보다 강하게 나타내며, 추장의 머리에서 등으로 연장되는 장식에 깃털을 꽂았던 것들은 모두 같은 효과를 위한 것으로,<sup>22)</sup> 추장의 깃털장식은 뻗뻗하여 위엄과 권위를 나타내는 반면 〈그림 2〉에서는 유연한 선의 움직임을 보여주고 있다. 〈그림 3〉은 가죽소재로 방향의 강조가 잘 드러나지는 않지만, 의상에 많이 이용되고 있는 움직임의 표현으로, 자켓과 스커트의 밑단과 앞자락에 술을 달아 움직임을 나타내고 있다.

〈그림 4〉는 Koji Tatsuno의 92 봄·여름 컬렉션으로 색색의 플라스틱 꽃과 원형 플라스틱 조각을 이어 몸에 두르듯이 걸쳐 플라스틱 조각이 서로 부딪치며 자아내는 소리에서의 생동감으로 〈그림 2〉에서 보다 더 큰 움직임을 보여준다.

이는 화가들이 회화적 수단에 의해 '그린다'는 생각에서의 탈피 수단으로 키네틱 아트로 통하게 된 것과 같이, 의상에 있어서도 의상은 몸에 잘 맞게 재단되어야 한다는 고정 관념에서의 탈피로 직물이 아닌 다른 물질을 재료로 사용한 것과 디자인 요소로의 '움직임'의 추구를 잘 나타내고 있다.

김민자<sup>23)</sup>는 이러한 요소를 1960년대의 팝 아트 사조의 영향으로 분석하였는데, 종래의 미의 기준에서 벗어나 관중으로 하여금 새로운 경험과 함께 충격적인 미를 전달하기 위하여 플라스틱 제품의 옷이나 금속의 메달로 연결된 옷이나 거대한 플라스틱 이어링, 가짜 속눈썹과 가발등을 애용하여 저속한 디자인을 애호하고, 이렇게 싸구려이며 유치하고 쉽게 소모할 수 있는 거대한 모양의 플라스틱, 비닐제품, 쇠붙이 등의 위조품, 모조품인 의복이나 장신구들은 확실히 세련된 미에 익숙한 기성인들에게는 기대치 못한 문화 충격(Culture Shock)으로 설명하고 있다.

###### (2) 리듬의 강조

리듬이란 디자인에 연속성을 주는 운동감, 즉 어떠한 요소를 반복함으로써 움직임을 느끼게 하는 것으로,<sup>24)</sup> 움직임의 조형적 요소가 강조된 의상에서는 모두 리듬감이 강하게 나타나는데, 〈그림 5, 6, 7〉에서는 재단과 봉제를 이용하여 연속적으로 이어지는 유연한 움직임을 만들어 리듬을 강조하고 있다.

〈그림 5〉의 의상은 가슴 부분에 후릴을 달고 가슴과 스커트를 끈을 엮듯이 이어 맨살이 드러나도록 처리하였고, 스커트는 가로로 절개하고 후릴을 단 티어드 스커트(Tiered Skirt)로 가슴 부분의 작은 움직임과 조화를 이루어 보다 큰 울동미를 나타내고 있다.

〈그림 6〉은 89년 봄, 여름 Jesus Del Pozo의 의상으로 한쪽 어깨로 부터 흘러 내리는 듯 소용돌이 치는 큰 물결의 파고를 만들고 있다. 절개한 라인을 다시 한번 박아주어 그 선들이 강조되며 드레이퍼리(Drapery)의 묘미를 살려 환상적인 전설

과 꿈의 베력을 나타낸다.

<그림 7>도 89년 봄, 여름 컬렉션의 Giorgio Armani 의상이다. 조르조 아르마니는 스커트에 마이애스로 커팅한 쉬폰을 원을 그리듯이 덧붙여 마치 꽃들이 어우러져 있는 듯한 작은 움직임의 연속을 만들어 내어, 여성스러움과 깃털처럼 가볍고 부드러움을 연상시킨다. 색채 또한 신선하고 자연스러운 톤으로 아르마니 특유의 분위기를 만들고 있다.



<그림 3> Moschino Collezioni N.9 89 S/ S



<그림 2> Jacqueline Hancher Fashion Preview 91-92 A/ W



<그림 4> Koji Tatsuno Collezioni N.26 92 A/ W



〈그림 5〉 Sophie Sitbon Collezioni N.26 92 S/ S



〈그림 7〉 Giorgio Armani Collezioni N.9 89 S/ S



〈그림 6〉 Jesus Del Pozo Collezioni N.9 89 S/ S

### (3) 면적의 강조

〈그림 8, 9, 10〉은 각각 Chantal Thomass와 Yohji Yamamoto의 91-92 추동 컬렉션으로 앞에서와 또다른 형태의, 면적의 강조를 통한 움직임을 보여 준다. 마치 19세기의 크리놀린과 같은 형태의 스커트로서 속이 비쳐 보이는 신체 노출의 효과와 커다란 후레임이 흔들리는 듯한 움직임을 만들어 낸다.

이러한 디자인은 70년대의 Classical Mood의 유행 후 80년대 초반, 주로 투명한 옷감을 통해 신체를 그대로 드러내는 의상이 많이 발표될 때의 Thierry Mugler가 디자인한 크리놀린 후드 형태의 스커트에서 볼 수 있는데 휘글러는 후레임 사이 사이를 쉬폰으로 처리하여 속이 비쳐보이는 과감한 방식을 시도하였다.<sup>25)</sup>

19세기에는 착용자의 실루엣을 형성해 주는 뼈대가 있음으로 해서 그 위에 직물이 얹혀져 의복의 형태화가 이루어졌으나 20세기에 들어서면서 이 뼈대의 역할을 하던 코르셋이나 페티코트가 무용화되었고, 그럼으로써 의복 자체의 구조적인 형

테가 디자인에 있어서 요구되어졌다.<sup>26)</sup> <그림 8, 9>의 디자인은 코리놀린 형태의 스커트이지만 <그림 8>에서는 스커트의 후레임을 세우고 그 사이 사이 리본으로 장식하였으며, <그림 9>의 야마모토의 스커트는 두꺼운 모직의 직물 특성을 살려 터크를 박아 단조로움을 피하며 상의를 스커트와 같은 직물의 끈으로 연결하여 입체적인 움직임 표현하고 있어 우아함 보다는 재미있고 익살스러운 흥미를 자아낸다. <그림 10> 역시 야마모토의 드레스인데 스커트 부분에서 와선으로 절개하고 그 절개선과 웨이퍼에 와이어를 덧 댄 비데칭의 라인 전개로 좌우를 통일하게 이루는 균형보다 훨씬 부드럽게 율동미를 극대화하고 있다.

확대된 스커트는 신체를 받치고 있는 두 다리를 감싸고 위엄을 주며 의복의 공간은 움직이는 영역을 확대해 주고 꼭 끼는 의복은 신체의 움직임을 강조하는데, 심리적 측면으로 이는 실제의 자신의 신체 크기보다 확대된 느낌을 갖기 위한 결과로 힘이 세게 보인다거나 실제의 신체가 확대되는 느낌, 즉 궁극적으로 더 큰 공간을 차지하는 느낌을

갖게 되는 자아 확대로서의 장식으로 설명될 수 있으며, 움직임의 조형요소는 의상을 단혀진 형식이 아닌 열린, 확장된 개념으로 발전시키고 있다.<sup>27)</sup>



<그림 9> Yohji Yamamoto Fashion Preview 91-92 A/ W



<그림 8> Chantal Thomass Fashion Preview 91-92 A/ W



<그림 10> Yohji Yamamoto Fashion Show Vol 2. 90-91 A/ W

2. 환영적인 움직임

또 다른 움직임의 표현으로 실제의 움직임은 아니지만 의상에 빛의 반짝임을 더하거나, 직물 패턴에 의하여 시각적인 움직임의 미를 극대화 한 의상들의 예를 들 수 있다.

물리적으로 볼 때 물체의 표면의 밝기는 그 표면의 반사력과 그 표면에 비치는 빛의 양에 의해서 결정되는데, 심리학적으로 눈은 빛의 결과적인 강도만을 받아들일 뿐 그 결과에 영향을 주는 두 구성 요소의 강약에 대해서는 아무런 정보도 받아들이지 못하기 때문에 반사와 광채를 구별할 수 있는 직접적인 방도가 없는 것과 같이,<sup>29)</sup> 의상에 있어서도 <그림 11>에서 보듯이 붉은색의 시퀀스(Sequins) 미니 드레스는 스퀀스의 움직임은 작지만 빛의 효과로 큰 움직임으로 보여진다. Enrico Coveri의 90-91 추동 콜렉션이다.

<그림 12>는 Issey Miyake의 91-92 추동 콜렉

션으로, 의상과 함께 늘어뜨린 가발이 의상의 일부분으로서 see-through 블라우스와 조화되어 가발의 움직임으로 동적인 울동미를 나타내고 있다. 또한 가발에 반사되는 빛의 효과로 실제 움직임의 크기 보다 큰 동감을 느끼게 한다.

<그림 13, 14>는 직물문양에 의한 환영적인 움직임을 보여주는데 <그림 13>은 Thierry Mugler의 90-91 가을 콜렉션으로 직물 패턴에 의해 가슴은 더욱 커보이고, 허리는 점점 죄어지는 듯한 착시를 불러 일으킨다.

<그림 14>는 자연 동물문의 응용으로 직물이 물결치는 듯이 실제는 움직이지 않지만 움직이고 있는 것처럼 보인다.

이렇게 의상에서의 환영적인 움직임은 키네틱 아트에서의 움직이지 않으면서 움직이고 변하는 것처럼 보이는 2차원적 작품들과 같이 정적인 지루함에서 벗어나고자 하는 조형적 요소이다.



<그림 11> Enrico Coveri Fashion Show Vol 2. 90-91



<그림 12> Issey Miyake Fashion Preview 91-92 A/W W





〈그림 13〉 Thierry Mugler Collections 90-91 A/ W



〈그림 14〉 Lancetti L'official, 92. Dec

## V. 결 론

즉각적인 흥미를 불러 일으키는 시각적 대상으로 현대 의상 디자인의 좋은 소재가 되고 있는 움직임의 표현성을 고찰한 결과는 다음과 같다.

현대 의상에 나타난 움직임의 표현성은 크게 의복이 인체에 입혀짐으로서 인체의 움직임에 의해 나타나는 포괄적이고 종속적인 움직임과 의상 자체의 디자인에 의한 움직임으로 생각할 수 있고, 의상 자체의 디자인에 의한 움직임의 표현성도 환영적인 움직임과 실제적인 움직임으로 나누었다.

실제적인 움직임의 표현은 방향의 상조륵 통한 움직임의 표현, 리듬을 강조한 움직임의 표현, 단적의 강조를 통한 움직임의 표현으로 나타났다.

환영적 움직임의 표현은 직물 패턴이나 빛의 반사를 응용하여 실제 움직임 보다 큰 움직임을 표현한 디자인 등으로 그 움직임의 유형을 세분화할 수 있었다.

의상에 나타난 실제적인 움직임의 표현은 일정한 방향감을 주어 경쾌한 리듬감과 율동미를 나타내어 의상에 흥미와 재미를 더해주고 있는데 이는 정적인 것에 익숙해 하지 않은 현대인의 심리를 잘 반영한다고 할 수 있다. 빠르게 변화하는 정보화 사회속에 현대인들은 정지된 속에서도 움직임을 쫓는, 의상에 있어서도 즉각적인 시각적 변화를 추구하여 심리적 안정을 얻으려 하는 것으로 생각된다.

환영적인 움직임은 단순한 디자인에서 야기되는 정적인 지루함에서 벗어나고자 하는, 단순하고 즐거운 리듬감의 표현으로 단조로움을 극복하고 있다.

또한 이러한 움직임의 요소는 미술에 있어서 키네틱 아트가 '움직임'의 요소를 주요 계기로 하여 미술의 단회진 영역을 초월하는 다양한 측면을 보여주고 있는 것과 같이 의상에 있어서도 움직임의 요소는 시각적으로 가시세계의 확대를 가져와 실제와는 다른 확대된 형상을 보여주며, 복식 디자인의 단조로움과 지루함을 배제하는 요소로 의상에 흥미를 불러 일으킨다.

끝으로 본고에서는 1988년 이후 의상 디자인을 중심으로 움직임의 표현성에 대하여 고찰한 것으로, 키네틱 아트가 본격적으로 대두된 1950년 후반

기의 의상에 나타난 움직임의 조형성에 대한 고찰과 함께 시대적인 비교 고찰과 우리나라 디자이너의 작품과 외국 디자이너의 작품에 나타난 움직임의 표현성에 관한 후속연구가 뒤따라야 될 것이다.

### 參 考 文 獻

- 1) 이은영, "회화를 이용한 현대 의상", 이화여대 산업미술 대학원 석사 학위논문, 1990. p.1.
- 2) 정홍숙, "Arshile Gorky와 Jackson Pollock의 페인팅이 현대 의상 직물 문양에 미친 영향", 한국의류학회지 Vol. 16, No. 3, 1992, p.198.
- 3) 김민자, "1960년대 팝 아트의 사조와 패션", 한국의류학회지 Vol. 10, No. 1, 1986.
- 4) 김민자, "예술로서의 의상 디자인-인상주의와 의상", 대한가정학지 제27권, 2호, 1989.
- 5) 주명희, 정홍숙, "회화 양식이 의상의 조형성에 미친 영향 I" 복식 16호, 1991.
- 6) 이은영, 전게서.
- 7) 박명희, "1980년대 패션에 나타난 포스트 모던니즘에 관한 연구" 숙명여대 박사학위논문, 1991.
- 8) 새우리말 큰 사전, 삼성 출판사, 1985.
- 9) 새우리말 큰 사전.
- 10) E. B. 펠트단, 김춘일 역, 미술의 구조적 이해, 열화당, 1982, p.97.
- 11) 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 미술과 시지각, 기린원, 1992, p.496.
- 12) 윤난지, "움직이는 미술에 관한 연구-확장된 작품 개념을 중심으로" 이화여대 미술 사학과 박사학위 논문, 1990. pp.2~3.
- 13) 이은영, "현대 복식에 있어서의 예술성의 개념", 숙명여대 박사학위논문, 1989, p.43.
- 14) 금기숙, "한국 복식에 표현된 흔들림과 떨림의 미" 복식 제15호, 1990, pp.127~128.
- 15) 조지 릭키, 윤난지역, 키네틱 아트, 열화당, 1991, p.78.
- 16) 상계서, pp. 78~79.
- 17) 시릴 바레트, 정미희역, 움 아트, 미진사, 1987.
- 18) 이정후, "현대 여성 복식에 나타난 안티패션에 관한 연구", 숙명여대 대학원 석사학위 논문, 1990, p.28.
- 19) Edward Lucie-Smith, 김춘일역, 현대 미술의 흐름, 미진사, 1990, p.174.
- 20) Time, April 8, 1970, p.40.  
재인용 : 이정후, 전게서, p.115.
- 21) 윤난지, "움직이는 미술에 관한 연구", p.8.
- 22) 이은영, 복식 의장학, 교문사, 1990, p.27.
- 23) Toffler, Alvin, Future Shock, Random House Inc, 1970.  
재인용 : 김민자, 전게서, pp.76~77.
- 24) 이은영, 복식 의장학, p.162.
- 25) 권혁미, "20세기 모드의 조형성 표현에 관한 연구" 성균관대 대학원 석사 학위 논문, 1987, p.29.
- 26) 상계서, p.51.
- 27) 이은영, "현대 복식에 있어서의 예술성의 개념", pp.36~37.
- 28) 루돌프 아른하임, 김춘일역, 미술과 시지각, 기린각, 1992, pp.396~397.

### ABSTRACT

## A study of Movement on Modern Fashion

Sang-Rve Lee · \*Young-Ja Lim  
Dept. of Fashion Design,  
Chang-Won Junior College  
\*Dept. of Home Economics,  
King SeJong University

The purposes of this research are firstly to define the characteristics of movement on the costume, secondly to demonstrate that fine art, especially in relation to kinetic art, has become a good motif in modern costume design, and thirdly to examine the characteristics of movement as shown in modern costume design.

For this study, we selected and analyzed some costume designs among those introduced in fashion magazines, which are Collections, Fashion-Preview, Fashion Show, Collezioni, and L'Officiel that have been issued since 1988. As this research is carried out only through the analysis of pictures, it is not accompanied by a study on material itself.

The result of this study is that the expression of movement on modern fashion can be shown in two ways, one is the inclusive and subordinate movement expressed on the clothing according to the motion of body when they are worn, and the other is the movement caused by the very designs of clothing. And the latter can be also divided in two ways, the illusionistic movement and the actual movement.

The expression of actual movement is made through the emphasis of direction, rhythm, and dimension on the costume. And the illusionistic movement is expressed by the design to which the textile pattern or reflection of light is applied so that the movement is larger than the actual movement.

A sense of direction expressed on the costume by the actual movement creates a light rhythm and adds interest to the costume. This reflects a part of psychology of modern men who are not accustomed to the statics. In the rapidly changing society of information our modern men seek after movement even in the

statics. It is also true in the clothing and they seem to get a psychological rest through the immediate visual change as shown in fashion design.

The simple and cheerful rhythm expressed by the illusionistic movement on the costume is attempted in order to overcome the static tediousness caused by simple design.

These elements of movement cause the enlargement of visible range and create another enlarged shape other than the real one, so that they come to remove the dullness and monotony in costume design and provoke interest in costume, as if kinetic art reveals the various aspects that transcend the closed area of fine art upon the motif of 'movement'.

Finally, as this paper deals with the expression of movement as shown in the costume design which prevailed after 1988, it is desirable hereafter to study more about the fashion since 1950 when kinetic art began in earnest, along with the comparative study on the expression of movement in our Korean designer's and foreign designer's works.