

# 의상디자인 발상 및 전개 방법에 대한 연구

서원대학교 의류직물학과

강사 이운정

홍익대학교 섬유미술학과

조교수 금기숙

## 目 次

I. 서론	2. 의상 디자인 전개
II. 의상 디자인 발상의 주제	V. 결 론
III. 패션 디자인에 표현된 회화	참고문헌
IV. Chagel1의 회화 작품을 활용한 디자인 전개	ABSTRACT
1. 사갈 작품의 조형성	

## I. 서론

창의성과 다양성을 추구하는 현대인들은 생활 수준의 향상으로 인해 문화·예술 분야에 많은 관심을 가지고 풍요로운 삶을 추구하는 경향이 있다. 이러한 상황은 현대인들의 의생활에도 나타나서 다양한 디자인의 의상이 출현되고 있다. 이제 현대인에게 의복은 기본적인 필수적인 기구로서의 역할 외에도 문화와 예술의 측면이 고려된 생활의 일부분이 되고 있다. 그러므로 패션 디자인 작업도 단순히 실용품을 생산하는 차원을 지양하여, 작품의 성격이 강한 생활조형물을 제작하는 태도로 진행되고 있다. 그러므로 복식은 그 시대

의 정치, 사회, 경제, 기술 등 문화의 한 면을 표현하는 가장 적합한 수단 또는 방법으로서, 인간의 내적 이미지의 세계를 표출하는 예술의 한 부분으로까지 여겨지고 있다.<sup>1)</sup> 따라서 복식의 표현 수단의 기능은 예술가의 내적 목적인 감정 내지는 상상을 표출하고자 하는 예술의 심미적 표현 기능과 일맥상통한다고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

복식을 예술 표현수단의 하나로 인식하여 예술과 복식의 관련을 밝히고자 하는 선행 연구도 위와 같은 내용을 입증하는 사례들이라고 할 수 있다. “아르 데코에 대한 연구”<sup>3)</sup>, “팝 아트에 대한 연구”<sup>4)</sup>, “인상주의에 대한 연구”<sup>5)</sup>, “아르누보와 아르데코에 대한 연구”<sup>6)</sup>, “80년대 패션에 나타난

1) Elizabeth Ewing, 『History of 20th Century Fashion』, London ; B. T. Batsford Ltd., 1987, pp.2~3.

2) 김민자, “예술로서의 의상 디자인”, 가정 학회지, Vol. 27-2, 1989.

3) 김민자, “아르 데코(Art Deco)양식과 Paul Poiret의 의상디자인”, 서울대 가정대학 생활과학 연구소, 『생활과학연구』, Vol. 13, 1988.

4) 김민자, “1960년대 팝아트의 사조와 패션”, 한국 의류 학회지, Vol. 10-1, 1986.

5) 이효진, 정홍숙, “현대 의상에 표현된 인상주의 회화 양식”, 한국 의류 학회지, Vol. 18-1, 1994.

6) 정홍숙, “Art Nouveau와 Art Deco 예술 양식을 통해본 복식의 조형 예술성에 관한 연구”, 세종대학교 박사 학위 논문, 1988.

포스트모더니즘에 관한 연구”<sup>7)</sup> 등도 복식의 조형성을 예술의 현상적인 측면에서 그 연관성을 입증한 연구들이다.

본 연구는 위와 같은 선행 연구들이 예술과 복식의 연관성에 대한 고찰에 그치고 있는 점과 시각을 달리하여, 예술이 복식 조형의 靈感이 된 사례와 그 방법론을 집중적으로 연구하고자 한다.

이러한 내용을 바탕으로 의복이 생활 조형물로 인식되고, 현대의 시대적 상황에 맞는 디자인 개발을 위한 방법을 모색하는데 본 연구의 의의와 목적을 찾을 수 있다.

그러므로 본 연구에서는 먼저 의상디자인 발상의 내용이 되는 주제의 종류와 내용을 고찰해 보고, 그 주제의 하나로 활용된 예술분야를 선정하여 실제 의상디자인에 해석되고 적용되는 과정을 고찰해 보고자 한다. 다양한 디자인의 주제들은 디자인 발상과 전개 방법을 통하여 각양의 패션으로 표출될 수 있어서 그만큼 의상디자인의 내용을 풍부하게 해줄 뿐만 아니라 패션디자인의 수준을 격상시키는데 기여할 수 있을 것이다.

의상디자인에 활용된 디자인 발상과 이를 활용한 실제 디자인에 대한 고찰은 예술분야를 대상으로 하고자 한다. 특히 의상디자인에 활용된 회화 작품과 패션디자인의 상호작용을 중심으로 고찰하였다.

회화가 의상에 활용되는 방법으로는 몇 가지를 들 수 있다. 첫째, 회화 작품 자체를 소재의 문양으로 사용하는 경우와, 둘째, 회화에 표현된 형이나 선, 색채 등의 조형성을 의복 구성이나 디테일의 하나로 수용하는 경우, 셋째, 작품에 내재된 조형미와 화가의 조형 의지를 승화시켜 작품의 이미지로 표현하는 경우 등이다. 본 논문에서 고찰된 사례들은 위의 방법 모두가 활용된 경우가 포함되었으며, 회화를 의상디자인의 발상으로 사용한 경우도 위의 활용 방법들을 중심으로 전개시켜 보고자 한다.

본 연구에서 활용될 회화로는 인간의 환상적인 이미지를 매우 효과적으로 표출한 샤갈(Marc Chagall)의 작품을 선정하고자 한다. 그의 회화에 나타난 조형성은 작품의 분석과 고찰을 통하여 파악할 수 있을 것이며, 이 조형성들은 패션디자인으로 재해석하여 전개시켜 보고자 한다. 실제 고찰 대상인 패션디자인들은 1990년대 전반기에 패션 전문잡지 등에 등장한 디자인으로 범위를 한정하여 연구의 효율성을 돕고자 한다. 본 연구에는 미술과 의상관련 전문 서적, 패션잡지 등의 자료들이 참고문헌으로 활용되었다.

## II. 의상디자인 발상의 주제

패션디자인에 활용된 주제나 발상의 근원은 매우 다양하게 제시되어 활용되고 있다. 디자인의 발상은 의복의 기능성에서 시작될 수도 있고, 고도의 세련미를 추구하는 심미성에서 출발하기도 한다. 이렇듯 의상디자인에서 영감으로 제공되는 발상의 근원들과 다양하게 표현된 주제는 몇 가지로 분석하여 정리될 수 있다. 즉 디자인 작업에서 지속적으로 활용되고 있는 자연이라든가, 주기적으로 패션 전면에 부각되고 있는 역사복, 시대의 흐름에 따라 주목받는 민속복, 심미적인 관심을 유발시키는 예술, 새로운 경험을 제공하는 과학, 인간의 심성을 정화시켜 주는 문학, 음악, 기타 등은 패션디자인 분야에서 지속적으로 교류하며 반응하는 주제들이라 할 수 있다.

자연은 고대부터 자연과 조화를 이루려는 사람들의 의지에 의하여 모방되고 표현해 온 대상이다. 어떠한 자연관을 갖는가에 따라서 동 시대 복식의 양식도 대응하여 형성되며 존재해 왔다. 디자인의 영감으로 작용하는 자연은 자연과의 조화 또는 자연에의 회귀를 목적으로 한다. 특히 산업화가 진행된 현대 사회에서는 지구 오염이나 자연 파괴의 위협과 위기의식에서 출현한 에콜로지 사

7) 박명희, “1980년대 패션에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구”, 숙명여자대학교 박사학위 논문, 1991.

조가 유행하였고, 이 안에 추구되는 주요 관심사는 자연보호나 환경보존의 심각성을 부각시키는 점이었다. 에콜로지의 유행은 자연을 주제로 한 많은 유행 현상을 초래하였다. 구체적인 디자인에서 실루엣은 흐르는 선을 부각시켰고, 색채도 자연에서 많이 볼 수 있는 색을 주조색으로 활용하였으며, 자연 소재, 인간의 위생과 건강이 고려된 소재가 많이 사용되었다. 직물의 문양이나 장식문양도 자연에서 볼 수 있는 나뭇잎, 열매, 동물과 식물 문양 등 자연문양이 애용되었다. 이러한 에콜로지 현상은 나아가 순수함을 지향하는 원시주의라든가 친진난만한 이미지의 강조로 진행되기도 하였다.<sup>8)</sup>

역사복은 패션사이클에서 복고나 회고의 주기를 고려해 볼 때 패션의 영원한 주제라 할 수 있다. 과거의 사실이었던 역사복이 관심을 끌기 시작한 것은 연극이나 영화의 고증을 위해서였으나, 지나간 과거에 대한 향수나 그 시대의 정신을 흠모한 나머지 출현되기도 한 주제이다. 복고주의에 의한 역사복식의 부각과 관심은 다양한 현재의 상황에서 야기되는 미래에 대한 불안과 각박한 현실에서 그리게 되는 과거에 대한 향수로 인해 나타나는 경우가 많다. 그래서 각 세기말 마다 역사복식의 영향을 보이는 실례들을 찾아볼 수 있다.

그리스 풍의 드레스가 재현된 신고전주의, 1960년대의 물질적인 풍요를 모방한 1990년대 패션 등도 역사복식의 근원이 되었던 예들이다. 역사복이 디자인을 주도하는 주제나 영감으로 작용할 때, 이들이 원형대로 도입된다기 보다는 도입하는 시대의 양식으로 새롭게 해석되는 경우가 대부분이다. 그러므로 역사복식의 조형성을 분석한다든가, 특징을 해석하는 작업은 현대 의상디자인 작업에 많은 영감을 줄 수 있는 의미있는 작업인 것이다.

모더니즘 시대 이후에 각광을 받았던 민속복은 원시인들의 원시미술에 대한 관심으로부터 나타

나기 시작하였다. 이는 그 동안 세계적인 문화의 중심부로부터 제외되었던 주변부 문화에 대한 새로운 관심이 등장하면서 나타난 현상의 하나이다. 아프리카나 중동아시아 복식의 출현, 미국 인디언 복식의 수용 등이 바로 민속복의 패션 중심부로의 진입을 촉진시킨 계기로 작용하였다. 이렇듯 기존 문화에 대한 반발과 자신들만의 언어를 복식으로 표현하고자 선택한 민속복은 동시대의 패션과 조화를 이루거나 절충하는 형식으로 유행하였으며, 1990년에 나타난 경우에는 포스트모더니즘의 한 형태로 해석하기도 한다.

20세기 초에 등장한 민속복에 대한 관심과 표현은 1920년대의 폴 프아레의 할렘드레스를 들 수 있으며, 민속복의 본포 지역은 당시대의 관심과 이슈의 정도에 따라서 매우 광범위하게 나타나 있다. 중동아시아, 아프리카, 근동아시아, 동유럽, 중앙아시아, 동남아시아, 극동아시아 등 지역의 민속복들은 차례로 패션의 중심부에 관심의 대상으로 등장하여 표현되었다. 한국복식도 국제사회의 시각으로 볼 때에는 민속복의 하나로 활용될 수 있는 대상이지만, 한복이 구체적으로 파리의 패션계에 소개된 것은 한국디자이너들의 파리 진출에서라고 할 수 있다. 인류를 구성하고 있는 무수한 민족들을 고려할 때 각 민속복의 조형미는 의상디자인의 주제로 활용할 수 있는 무궁무진한 寶庫라 할 수 있다.

예술 분야가 구체적으로 의상디자인의 주제로 활용된 예는 극히 현대에 이르러서이다. 예술과 패션의 교류는 일찍부터 있었으나, 의도적인 시도는 거의 20세기초로 볼 수 있다. 의상디자인의 조형적인 작업은 예술의 형성과정과 매우 유사하므로 두 분야는 많은 부분에서 공통적인 특징을 갖고 있다. 더 나아가 예술작품에서 보이는 심도있는 조형미는 의상디자인에서도 그와 상응하는 조형성을 창출할 수 있을 것이라는 가능성이 인정되

8) 전소영, "현대 패션에 나타난 에콜로지 경향에 관한 연구", 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문, 1995, p.45.

므로, 패션경향에도 트렌드의 한 주제로 해당 시  
즌에 맞게 해석하여 제시되고 있다. 이러한 점에  
서 본 연구의 내용도 회화의 조형성을 영감으로  
활용한 디자인 적용방법을 모색하는 과정을 포함  
하고 있다.

과학의 발달은 인간의 삶에 많은 영향을 주고  
있으며, 과학이 추구하는 실험정신이나 도전의식,  
탐구심은 의상디자인에도 그대로 추구되는 정신  
이다. 의상디자인이 추구하는 새로운 양식의 모색  
은 인간의 호기심을 충족시키는 차원을 넘어서 새  
로운 삶을 제공하는 수준에까지 이르고 있다. 여  
기에 과학이 제공하는 새로운 색채, 소재 등은 새  
로움을 선호하는 의상디자인에 신소재로 각광을  
받으며 수용되고, 영향을 주게 된다. 화학 색채의  
등장은 역사상 존재하지 않던 색채를 의상분야에  
선사한 경우이고, 우주시대의 도래는 의상디자인  
분야에서 스페이스 룩으로 해석되어 나타나는 등  
과학이 의상디자인의 주제로 활용된 예는 증가하  
고 있다. 지퍼의 사용, 비닐 소재나 신축성있는 소  
재의 활용 등 의상디자인에서 획기적인 화제를 일  
으켰던 예들은 과학에 대한 관심이 의상으로 표출  
된 예들이다. 90년대에 부각되고 있는 사이버 핑  
크도 많은 디자이너들의 상상력을 실현시켜줄 수  
있는 주제로 의상디자인 작업에서 적극적으로 활  
용되고 있다.<sup>9)</sup>

그 외에도 문학이나 음악, 영화, 환경문제와 같  
은 분야들도 의상디자인의 주제로 활용되고 있다.  
연극이나 영화 등에서 주인공의 이미지를 효과적  
으로 표출하기 위해서는 배우의 연기 못지않게 시  
각적인 의상 디자인이 필수적으로 여겨지고 있으  
며, 반대로 연극이나 영화에 등장했던 배우들의  
의상은 실제로도 대중에게 많은 영향을 주면서,  
이들의 분위기와 이미지가 의상디자인의 컨셉으  
로 설정되기도 한다. 음악의 경우도 대중적인 인  
기를 누리는 가수들의 의상은 대중들에게 수용되

어 유행현상을 유발시킨다. 즉, 비틀즈 룩이나 재  
즈 룩 등은 패션과 음악의 교류를 대변하는 용어  
들이다.<sup>10)</sup>

산업사회의 심각한 사회문제로 대두되고 있는  
환경문제는 재활용에 대한 관심을 증대시켜 많은  
디자이너들로 하여금 의상디자인의 주제로 활용  
하게 하는데 기여한 바 있다.

### Ⅲ. 패션 디자인에 표현된 회화

예술 작품 중 회화와 패션은 같은 예술의 범주  
로 동시대의 맥을 같이하며 색(色)과 형(形)을 중  
심으로 한 조형이라는 유사점을 보인다. 미술은  
작가의 주관적인 조형 의지를 순수하게 지향하는  
2차원적 평면조형이라는 점에서, 복식은 인간의  
신체를 바탕으로 소재와 기술이 더해져 신체 위에  
착용되는 3차원적 입체조형이라는 차이점을 지닌  
다.

패션과 예술은 동시대의 조형의지를 공유하므  
로 서로 밀접한 관계를 가지며 깊이 교류한다. 이  
것은 패션에 영향을 준 미의식이 동시대의 여러  
예술에도 같은 조형 의지로 작용하기 때문으로 해  
석되고 있다. 패션과 회화작품도 마찬가지로 동시  
대의 사회와 문화를 반영하면서 미의식을 공유해  
왔으며, 그 동안 여러 패션 디자이너들이 미술을  
직접 의상디자인에 활용한 예도 많이 찾아볼 수  
있다.

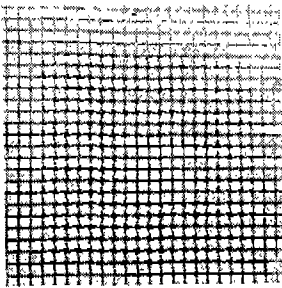
본 연구에서는 90년대 전반기에 시도된 현대 의  
상 디자인 중에서 회화를 디자인에 활용한 예를  
살펴보고, 패션 디자이너가 회화의 조형 세계를  
어떻게 패션 디자인의 아이디어로 활용하고 있는  
가를 비교, 분석하여 의상디자인의 아이디어 발상  
방법의 한 예로 제시하고자 한다. 이들 회화 작품  
들이 의상디자인에 활용되는 방법은 여러 가지가  
있는데, 본 연구에서는 회화 작품을 표면 디자인

9) 김민자, "2차 대전 후 청소년 하위 문화 스타일 - Teddy Boys, Mods, Hippies, Skinheads와 Punks 스타일  
의 상징성에 대하여", 한국 의류 학회지, Vol. 11-2, 1987, pp.69-90.

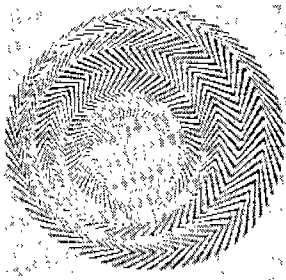
10) 장미선, 조규화, "로큰롤 패션에 관한 연구", 한국 의류학회지, 20-2, 1996, p.324.

(surface design)의 문양으로 활용하는 방법과 의복구성으로 회화작품을 표현하는 방법, 회화작품의 이미지를 활용한 경우 등으로 나누어 고찰해보고자 한다.

회화를 의상의 문양(pattern)으로 자주 활용하는 예는 옵아트(Op-Art)와 추상표현주의를 들 수 있다. 옵아트의 대표 작가의 한 명인 빅터 바자렐리의 정사각형 구성 『에리단 루즈』(그림 1)<sup>11)</sup>와 브리짓트 릴리의 『빛의 현상 I』(그림 2)<sup>12)</sup>에서는



(그림 1) VICTOR VASARELY, <에리단 루즈>, 1963



(그림 2) BRIDGET RILEY, <빛의 현상 I>, 1962

옵아트는 '92 S/S SFAA Collection(그림 5)<sup>13)</sup>에서도 볼 수 있다. 여기에서는 재단을 응용하여 허리 부위의 가로과 세로의 절개선을 가하여 면을 분할한 후 각 부분에 다른 색상의 천을 조화시키고 여러 넓이의 테이프를 연속적으로 부착하고 있

쥬인 직선의 역동적이면서 율동적인 반복 패턴과 사각형 구성을 볼 수 있는데, 디자이너 진 아베는 이러한 옵아트를 흑백 패턴으로 사용하여 활동적이고 현대적인 이미지를 표현하였다(그림 3).

옵티컬 패턴이 패션에 자주 등장하는 것은 감상자가 감정이입을 통해 작품에 직접 몰입되어 심리적 반응을 얻게 되는 점과, 다른 형식의 추상화보다 대중과 쉽게 친숙해지는 친화성을 가지고 있다는 점을 들 수 있다.



(그림 3) JIN ABE '91 A/ W PARIS COLLECTION

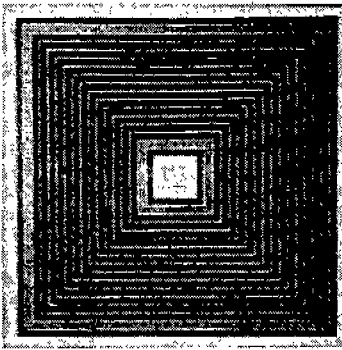
다. 이 결과 시각적인 착시 현상이 형성되어, 2차원이지만 3차원적으로 보이는 입체적인 감각이 느껴진다. 이 디자인은 옵아트를 소재의 문양으로 프린트한 것이라기 보다는 재단을 중심으로 한 여러 가지 기법이 혼합되어 시각효과를 효과적으로

11) 시릴 바레트, 정미희 역, 『옵아트』, 서울: 미진사, 1992, p.45.

12) Ibid., p.115.

13) 월간 『멋』, 서울: 동아일보사, 1991, 12월.

산출하였다고 할 수 있다.



(그림 4) FRANK STELLA, <BIJOUX INDISCRETS>, 1974



(그림 5) 설윤형, '92 S/ S SFAA COLLECTION

소재의 문양으로 프린트된 예는 추상화뿐만 아

니라 具象繪畫들의 예에서도 볼 수 있다. 비비안 웨스트우드는 바로크 시대의 고전풍 회화 특히 루벤스<sup>14)</sup>를 연상시키는 웅대하고 감각적인 회화를 과감하게 소재의 문양으로 표현하였다. 천사의 순수하고 아름다운 모습은 안개가 낀 듯한 색채와 문양으로 표현되었는데, 특히 페일톤의 퇴색한 듯한 브라운색은 차분하고 부드러운 자연미를 주면서 어린 천사와 구름 문양이 어우러져 고전적인 환상미를 나타내고 있다.

전통적인 회화작품의 프린트는 그리스 신화의 모티프도 들 수 있다. 들체 앤 가바나(Dolce & Gabbana)는 그리스 신화를 모티프로 한 프린트 디자인을 의상에 활용한 바 있다. 그리스 신화의 여신을 어두운 명암으로 처리한 쉬폰은 얇게 하늘 거리는 주름의 특성으로 여성스러우면서 신비한 분위기를 자아낸다.

팝아트도 의상디자인의 패턴으로 직접 활용되었다. 팝아트는 현대 산업 사회의 특징인 대중 문화의 물질주의적인 경향을 일상적이고 통속적인 이미지로 표현한 구상회화로서 미국에서 활발하게 전개되었다. 또한, 팝아트는 대다수의 대중들에게 개방된 일상적 체험들에 가치를 부여하여 여러 사람들과 친근한 공감대를 형성할 수 있으므로 과거에서부터 오늘날까지 패션 테마로서 자주 응용되고 있다. 이태리 디자이너인 지아니 베르사체(그림 7)<sup>15)</sup>는 상업적인 모티프를 주로 사용하였던 팝아트 화가인 앤디 워홀의 『마릴린』(그림 6)<sup>16)</sup>과 영화배우인 제임스 딘의 얼굴을 소재의 표면에 프린트하여 표현하였는데 과감한 원색을 대담하게 사용하여 진지하거나 심각하지 않은 팝아트 이미

14) 루벤스(Peter Paul Rubens 1577~1640) : 바로크 회화의 대표적 화가로서 역사화, 종교화를 비롯 하여 풍만한 육체의 여성이나 순진하고 건강한 어린이도 즐겨 사용하는 소재였다. 그의 작품은 웅대하고 감각적이며 고전적 회화 작품에서 자주 시용한 글라시([불]Glacis) 기법을 사용하였다. 글라시 기법의 본래 뜻은 도기에 유약을 칠하거나 유리로 뒤덮는다는 따위의 뜻인데 미술 용어로는 유화 물감의 투명한 효과를 살리기 위해 얇게 칠하는 묘법을 가리킨다. 이 기법을 사용하면 화면에 윤기와 깊이를 주고 색조에 섬세한 투명감을 느끼게 한다.

15) 『COLLECTIONS-Milan, Madrid』, Gap Japan Co. Ltd., 1991, S/S, p.40.

16) Kynaston Mcshine, 『ANDY WARHOL : A RETROSPECTIVE』, New York : The Museum of Modern Art, 1989, p.220.

지를 나타내었다. 팝아트에 애용되었던 만화 기법의 회화들도 애용된 디자인 소재의 하나이다. 로이 리히텐스타인의 작품은 직물의 표면 문양으로 활용되었는데 원색의 비비드한 색채로 프린트되어 카스텔바작의 롱스커트로서 '91/92 A/W 콜

렉션에서 발표된 바 있다. 이러한 영향은 트럼프 그림의 프린트로도 출현시켰는데, 이는 유머러스한 실루엣과 문양, 화려한 원색으로 팝아트의 이미지의 표현과 부합되고 있다.



(그림 6) ANDY WARHOL, <MARILYN>, 1967



(그림 7) GIANNI VERSACE, '91 S/ S GAP JAPAN

재단을 통한 의복 구성의 방법으로 회화를 표현한 예로는 입생로랑의 몬드리안 록을 들 수 있다. 몬드리안(1872~1944)의 개성적이며 독특한 회화(그림 8)는 Yves Saint Laurent에 의해 1965년에 'Mondrian Dress'<sup>17)</sup>로 패션계에 발표되었다. 그 후에도 몬드리안의 기하학적인 회화를 패턴으로 활용한 의상 디자인들은 연속적으로 발표되었다. '91 춘하 콜렉션에서도 몬드리안 회화에서 보였던 빨강, 노랑, 파랑, 흰색, 검정 등의 원색을 사용한 기하학적 패턴의 카디건과 폴오버가 등장하였으며(그림 9)<sup>18)</sup>, 우리 나라에서도 '91 겨울 제품 중에서 몬드리안 회화를 응용한 카디건이 상품화<sup>19)</sup>되기도 하였다. 몬드리안의 면분할과 과감한 원색

의 사용은 다양한 변형으로 활용되기도 하며 많은 디자이너들의 디자인 발상에 대한 근원으로 작용한다.

몬드리안의 회화가 의상디자인에 활용된 경우는 다른 회화들과는 달리 의복구성 방법을 활용하고 있는 점이다. 점정색으로 구획된 몬드리안의 사각형은 재단으로 의상의 각 부분에 놓이게 되므로 회화의 평면성이 인체의 입체 위에서 자연스럽게 조화되어 표현되고 있다.

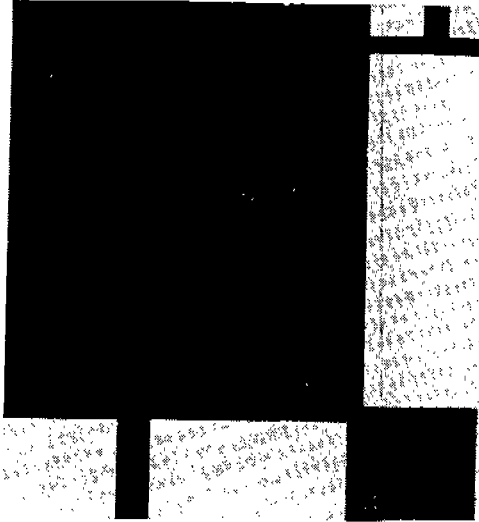
의상 디자인에 활용된 회화작품의 이미지 표현은 또 다른 방법으로 제시될 수 있다. 고딕 건축의 조형미를 설명하고 있는 스테인드글라스(stained glass)는 그 형태와 색채에 있어서 많은 현대인의

17) Francois Boucher, 『20000Years of Fashion』, New York : Harry N. Abrams, INC, 1987, p.429.

18) 『COLLECTIONS-Milan, Madrid』, op. cit., p.10.

19) 프레아포레, (주)유림 '91 Winter Design.

관심을 갖게하며 상상력을 유발한다는 점에서 디자인 발상의 근원이 되고 있다. 이 경우에는 과거의 문양이 그대로 사용되기 보다는 그 이미지를 수용하여 표현하는 경우가 많이 보인다. 특히 스테인드 글래스는 대상 그 자체뿐만이 아니라 빛을 통해 표현되는 또 다른 조형미를 포함하고 있다.



(그림 8) PIET MONDRIAN, <황, 적, 청의 콤포지션(COMPOSITION WITH RED, BLUE AND YELLOW)>, 1930

중세 교회의 가르침을 전달하는 교육 수단 하나로 사용되었던 스테인드 글래스는 현대 교회 건축에서도 애용되고 있으며, 종교적인 엄숙함과 찬란함을 상징하는 의미로 인해 의상 디자인의 모티프로 계속 사용될 가능성이 크다.

피카소의 회화도 그 작가의 명성만큼이나 의상 디자인에 많이 사용되었다.

스페인 태생의 화가인 피카소는 르네상스 이래 서양 회화의 전통을 이어왔던 원근법, 명암법, 현실묘사를 지양하고 시점(視點)을 복수화하며 형태를 기하학적 형상으로 환원시킨 조형성을 특징으로 하는 큐비즘을 형성하였다. 피카소 회화에서

간사이 야마모토(Kansai Yamamoto)의 원피스의 코트에서도 스테인드 글래스에서 볼 수 있는 빛의 색채를 나타내기 위해 원색의 빨강, 파랑과 금색을 사용하였고, 인조 다이아몬드, 광택 소재, 변화 있는 재질감을 사용하고 있다.



(그림 9) '91 S/ S MILAN COLLECTION, GAP JAPAN

보이는 입체파 특유의 다시점 얼굴 형태와 원색의 이미지화는 의상의 표면 장식으로 활용되면서, 아플리케 기법을 사용한 플오버<sup>20)</sup>에 표현되어 있다.

#### IV. Chagall의 회화 작품을 활용한 의상 디자인 전개

##### 1. 샤갈 작품의 조형성

샤갈의 회화는 많은 사람들에게 친숙하게 알려져 있으면서, 인간이 품을 수 있는 꿈과 환상을 시각적으로 보여주었다는 의미를 가지고 있으며, 수

20) 그레아포레, (주)유림 '91 Autumn Design.



년 전부터 계속 패션 경향의 주제로 제시되어 온 '자연주의(Naturalism)'의 이미지와도 부합될 수 있는 점이 많다고 생각되기 때문에 고찰 대상으로 선정하였다. 자연주의가 표방하는 순수와 자유, 인간미, 독특한 개성적 조형미 등은 샤갈의 작품에서 추구되고 있는 조형세계와 상통되므로, 그의 작품의 조형성은 의상 디자인 영감(Inspiration)의 원천으로 활용되어 의상디자인의 조형성을 향상시킬 수 있을 계기를 제공할 것으로 기대된다.

그러므로 본 연구에서는 먼저 샤갈의 작품세계를 고찰하여 작품의 조형성을 파악하고자 한다. 샤갈의 작품은 환상적인 색채의 사용이라든가, 신비로운 모티프의 수용, 독특한 면구성으로 입체적인 효과를 나타내는 점 등의 특징을 갖는다. 이들은 모두 샤갈의 작품을 이해하기 위한 중요한 기준이며, 또한 의상에 활용될 수 있는 요소들이므로 고찰 대상으로 선정하였다.

### (1) 색 채

샤갈은 화가 자신이 환상적인 색채 화가로서 하나의 색을 창출하는 기쁨을 느끼는 색의 창조자였다. 1910년 처음 파리에 도착한 이후 파리는 그의 색채에 많은 영향을 주었다. 이러한 영향은 그가 언급한 "러시아에서 나의 그림들은 빛이 없었다. 러시아에서는 모든 것이 음울하고 갈색이며 회색이다. 프랑스에 와서 나는 색채의 변화와 빛의 움직임, 광선의 유희에 감동하였다. 나는 맹목적으로 찾고 있던 것을 발견하였다."<sup>21)</sup>에서도 확인된

다. 샤갈은 사물에 색채를 부여하는 것은 생명 그 자체이고, 색채가 없는 예술은 상상력이 결여된 불완전한 것으로 보았으며 색채는 곧 '사랑'이라고 여겼다.

샤갈은 초기 비테브스크 시대를 제외한 전 작품에서 밝고 약동하는 신비스런 색채를 창조하고 있다. 제2차 세계대전 이전의 작품에서는 고향과 주변 인물을 주로 그렸는데, 그들에 대한 그리움과 사랑은 행복의 따뜻함을 느낄 수 있는 붉은 색이나 푸른색, 황색의 기조와 강렬하고 밝은 색상들로 표현되고 있다. 세계대전 이후에는 샤갈의 생애 후기로 가면서 이전보다는 다소 어둡고 깊이 있는 무거운 색채로 절망과 우수 어린 분위기를 나타내고 있다.

『나와 마을』(그림 10)<sup>22)</sup>, 『푸른 서어커스』등 다수의 회화에서 빨강, 녹색 등의 보색과 여러 가지 원색, 투명도 높은 푸른색이 사용되어 환상적인 빛의 색채를 생동감 있게 표현하고 있다.

그러나 샤갈 예술의 전반적인 색채는 '색채의 마술사'라고 불릴 정도로 신비로운 하시디즘<sup>23)</sup>의 정서를 꿈과 향수로 총만되게 표현하는 환상적인 미학을 형성하고 있다.

21) Roy McMullen, 『The World of Marc Chagall』, New York ; Double day & co. Inc., 1968, p.14.

22) 井上靖, 高階秀爾, 『世界の名畫 19』, 中央公論社, 1973, p.7.

23) 고정일, 『한국 세계 대백과 사전-29』, 서울 : 동서문화, 1995, p.17216.

Hasidism은 유대교의 신비주의적 경향이 강한 종교 운동으로서 18세기 중엽 폴란드에서 시작되어 동유럽에 있는 유대인 대중 사이에 급속히 퍼졌으며 샤갈의 출생 년대인 1880년대의 러시아에서 살던 유대인에게도 영향을 끼쳤다. 그들의 종교는 여호와를 만물의 창조주로 하는 유일신교(唯一神敎)로서 범신론적인 경향을 가지고 하느님과의 합체를 설명한다. 인간의 구원을 위해 '차디크'라고 존칭되는 카리스마적인 지도자를 중심으로 Ecstasy적 상태 속에서 일체의 사고와 감정을 집중하여 하느님께 祈求하여 신비적 체험을 원한다. 즉, 신의 편재(偏在)와 신과 인간과의 합일(合一)을 믿고 동, 식물이나 인간, 심지어 무기체적(無機體的) 물체까지도 포함해서 서로 통하는 바가 있다고 믿는 사상이다.



(그림 10) 〈나와 마을(MOI ET LE VILLAGE)〉, 1911

## (2) 모티프

샤갈의 회화에서 주로 사용된 모티프는 작가 주변에서 쉽게 접할 수 있는 대상들이다. 화가의 아내, 딸, 화가 자신 등 사랑하는 가족이 자주 등장하였으며, 고향을 연상시키는 동물들도 향수를 표출한 모티프로 애용되었다. 고향의 자연을 그리워하며 나타난 향수 어린 고향의 풍경과 서커스, 행복감에 젖은 환상적인 꿈의 표현, 유대인으로서 제2차 세계대전에서 겪어야 했던 박해와 비극 등도 회화의 모티프로 사용되었다.

샤갈의 작품이 환상적이며 비현실적으로 보이는 근거에는 이들 모티프들의 내용과 표현 방법, 배치 등이 비현실적으로 표현되면서 자유분방하게 사용되고 있기 때문이기도 하다. 각 모티프에 사용된 색채들도 현실을 무시한 환상적인 색을 수용하여 사용하므로써 보는 이로 하여금 상상력을 발휘하도록 한다. 즉 사람의 얼굴은 파란색, 자주 등장하는 말은 노란색 등이 주목되는 부분들이다.

샤갈의 작품이 환상적으로 보이는 또 다른 요인은 여러 동물들의 특징을 합성하여 표현한 비현실

적인 동물의 모습에서도 찾아볼 수 있다. 즉, 토끼와 말, 양들을 합성한 것과 같은 동물 모티프들을 이를 보는 사람에게 상상력을 발휘하도록 허용한다. 그리고 현실 세계와 화가의 심리적인 세계, 고귀의 즐거운 추억들을 한 공간에 구성하여 서로 다른 차원을 조화롭게 표현함으로써 시간과 공간의 차이를 초월하는 환상적인 느낌을 더욱 강조하게 된다.

따라서 샤갈은 자연과 인간, 주변 환경과 그 안에 포함된 화가 자신, 그가 느끼는 과거와 현재의 삶을 그의 작품에서 진솔한 감성 그대로 표현하고 있다.

## (3) 연구성

샤갈 작품의 조형성으로는 비현실적인 연구성을 특징으로 들 수 있다. 화면의 구성과 표면의 표현방법 등은 1930년대 이전에 부분적으로 수용하였던 입체파의 영향이라고 할 수도 있다. 많은 작품에서 화면은 직선과 곡선을 사용한 기하학적인 면분할 구성을 보이며, 그 예로는 『아크로바트』(그림 14)<sup>24)</sup>, 『나와 마을』(그림 10) 등을 들 수 있다. 그러나 샤갈을 단순히 입체파 화가로 분류하기는 어렵다. 그는 동시대의 사조로서 큐비즘의 회화 형식을 수용하였을 뿐이고, 그의 작품에서 동적인 화면을 구성하는 표현수단으로서 일시적으로 활용하였기 때문이다. 더구나 샤갈이 전 생애에 걸쳐 이루어왔던 작품세계는 특정 유파에 국한되지 않고, 자유롭고 독자적인 세계를 구축하고 있음을 볼 수 있다.

작품의 표면에는 또한 곡선과 직선의 형태 외에도 덧칠 기법으로 발효하는 듯한 거친 마티에르를 특징으로 들 수 있다. 다양한 재질감이 표현된 작품의 다양한 표면은 작품의 환상미와 자유로움, 생동감을 부여하는 역할을 하고 있다.

화면에 나타난 투시기법이나 중력을 무시한 표현 등도 샤갈 작품의 환상적 특징과 조형성을 강

24) 鄭文圭, 『샤갈-서양의 미술 (2)』, 서울 : 서문당, 1989, p.13.

조하는 요인이 되고 있다. 투시 기법이나 원근법을 무시한 표현은 원시미술에서 흔히 나타나는 것으로 눈에 보이지 않는 대상의 내부를 '투시'하여 표현하는 방법이다. 또한 중력을 무시하고 떠다니는 인체와 동물 등의 표현도 동적인 화면 구성의 한 요인으로 작용하며 환상미를 증가시킨다. 또한, 대상을 비현실적인 비례로 표현하거나, 공간과 시간적인 차이를 초월하여 동일한 공간에 함께 표현하는 등의 時·공의 틀을 넘는 표현 등은 작가의 상징적 이미지를 표현하는 방법으로도 사용하고 있다는 특징이 있다.

## 2. 의상 디자인 전개

### (1) 샤갈의 회화를 활용한 디자인

디자이너 지아니 베르사체는 밀라노 컬렉션에서 화가 마르크 샤갈의 작품 『여곡마사』(그림11)<sup>25)</sup>와 『첼로 연주가』(그림 12)<sup>26)</sup>, 『아크로바트』(그림 14)를 의상디자인에 활용한 바 있다.



(그림 12) <첼로 연주가(LE VIOLONCELLISTE)> 1939



(그림 11) <여곡마사(L'ÉCUYÈRE)>, 1931



(그림 13) GIANNI VERSACE, '91 S/ S, GAP JAPAN

그는 샤갈의 회화에 보이는 저명도의 청색과 회색을 더욱 어두운 색채와 비치는 감색 천으로 표현하였다. 회화 속의 흰색은 의상에서도 강조색으로 사용하였고 구슬을 인체 전체에 부착하고 다소

25) Werner Haftmann, 『CHAGALL』, New York : Thams and Hudson, 1985, p.21.

26) 東野芳明, 『シヤガ-ル』, 世界の美術 29, 東京 : 河出書房, 1965, p.37.

침잠된 분위기를 비현실적 모티프와 함께 사용하여 신비스러운 분위기를 표현하고 있다.

『여곡마사』에서 등장하는 백마와 『첼로 연주자』에서 첼로가 된 샤갈 자신도 의상에서는 표면 장식문양으로 사용되고 있다(그림 13)<sup>27)</sup>.

『아크로바트』(그림 14)에서 곡예사가 입고 있는 아가일 패턴, 유머러스한 표정의 얼굴과 러프도 의상의 표면 장식문양으로 활용되었다(그림 15)<sup>28)</sup>.

회화에 표현되었던 면구성도 의상디자인에 그대로 적용되고 있다. 서커스를 소재로 한 『아크로

바트』(그림 14)의 곡예사 의복은 직선으로 면구성되어 큐비즘의 경향을 나타낸 것처럼 보이기도 하는데, 이는 베르사체의 의상 디자인에서 반복되며 패턴화되어 문양의 확대 표현을 보이고 있다. 곡예사의 모습도 프린팅으로 표현되어 섬세하고 장식적이며 동화적인 샤갈의 회화 세계가 재현되고 있다. (그림 15) 지아니 베르사체는 샤갈의 원색적인 색감과 개성적인 모티프를 유럽계의 대담하고 강렬한 색채와 디자인 감각으로 해석하므로서 독특하며 개성적인 디자인을 제안하고 있다.



(그림 14) <아크로바트(L'ACROBATE)>, 1914



(그림 15) GIANNI VERSACE, '91 S/ S, GAP JAPAN

(2) 샤갈의 회화를 활용한 디자인 시도

샤갈의 회화는 우리에게 인간의 현재와 미래, 과거의 추억과 꿈의 세계를 진실하고 순수한 조형 의식으로 보여주고 있어서 인간성이 날로 퇴색되어 가는 현대 사회 속에서 진실과 신성함을 지키려는 순수의 표현으로 활용될 수 있으며, 인간성 회복을 위한 한 방법의 하나로서 카타르시스의 기회를 부여한다고 볼 수 있다. 그러므로 이러한 회

화적 특성을 바탕으로 패션 디자이너 지아니 베르사체는 샤갈의 회화에서 그의 색채와 형태를 모티프로 의상 디자인에 활용하였는데 본 연구에서는 화가의 조형 의식과 내적 정서를 반영하고 샤갈 회화를 색채와 모티프, 면구성으로 구분하여 이를 디자인의 주요 조형 요소로 활용해 보고자 했다. 나아가 실루엣, 색채, 디테일 디자인 측면에서도 샤갈 회화의 독특한 조형세계를 표출하도록 시도

27) 『COLLECTIONS-Milan, Madrid』, op. cit., p.44.  
28) Ibid., p.46.

하였다. 또한 의복의 조형미와 함께 실용성이 조화를 이루도록 고려하여 제작하였다.

샤갈이 자주 표현한 색채의 분위기는 비치는 소재를 겹쳐 사용하여 나타나는 새로운 감각의 색채 효과를 활용하였다. 모티프는 사갈의 회화에 자주 나타났던 동물의 얼굴을 직접 또는 이미지로 표현하고자 하였다. 면구성은 다양한 면의 분할에서 나타나는 면의 구성을 효과적으로 활용하여 사갈 회화의 이미지를 표현할 수 있는 방법을 강구하였다.

구체적인 색채는 『꿈』(그림 16)<sup>29)</sup>에 보이는 색채에서 선정하였다. 즉 코발트 블루, 라이트 그레이, 퍼플이 주로 사용되었고, 적색과 약간의 황색이 강조색인 액센트 칼라로 사용되었다.



(그림 16) <꿈(LE RÊVE)>, 샤갈, 1927

이러한 색채를 의상디자인에 표현하기 위하여 코발트 블루와 퍼플의 비치는 오건디를 사용하여 서로 다른 색채가 겹침으로서 나타나는 미묘하고 신비스러운 샤갈 특유의 색채 이미지를 표현하였다. 또한 『꿈』에서의 몽환적 색채 이미지를 전달하기 위하여 코발트 블루의 실크와 라이트 블루의 오건디, 화이트 오건디 등 투명소재와 불투명 소재를 병치하여 사용하고, 다양한 명도와 채도를 지닌 청색을 한겹으로 혹은 여러겹으로 겹쳐 사용

함으로써 블루의 톤 온 톤(Tone on Tone) 효과를 나타내었다. 소매 끝과 재킷의 햄라인에 드러나는 짙은 자주색은 청색과 홍색의 보색대비로서 청색 지향적으로 지루해지기 쉬운 의복에 생기를 부여하며 강조색으로 사용되었다. 이것은 샤갈이 그의 회화작품에서 시도했었던 전혀 다른 이질적인 꿈, 환상, 향수 등을 표현했던 것처럼 색채 대비를 통한 환기 효과와 다양성을 표현하기 위한 것이다. 칼라에 사용된 높은 명도의 청색은 몸판에 사용된 어두운 청색과 점진효과를 보이며, 이들 다양한 청색들의 구심점의 역할을 하게 하였다.

샤갈 회화의 색채를 통하여 추구한 신비스러운 분위기와 초현실적인 표현 등은 동물의 눈을 시각화하여 디자인한 단추를 부착함으로써 더 강조시키고자 하였다. 또한 토끼를 연상시키는 긴 귀의 형태를 칼라(Collar)에 둥근 곡선으로 형상화하여 동물 형상을 이미지화 하였다. 꿈속의 혼미함을 표현하기 위해서는 레깅스에 얼룩 느낌의 회색 톤 염색을 시도하여 환상적인 꿈의 세계를 시각화 하였다(그림 17).



(그림 17) 꿈 I, 이윤정, 1992

29) Michel Makarius, 『CHAGALL』, London : Studio Editions, 1986, p.105.

샤갈이 그의 고향에 대한 향수와 신비스러운 분위기를 표현하기 위하여 사용한 동물 문양의 모티프들은 현실적인 비례를 갖기 보다는 동화적이며 목가적인 이미지를 지닌 경우가 대부분이다. 그러므로 이러한 샤갈의 회화 중에 표현된 동물들은 의상디자인에 활용하기에 적합한 모티프의 하나라 할 수 있다.

즉 『한 여름밤의 꿈』(Midsummer Night's Dream)(그림 18)<sup>30)</sup>에 보이는 반인반우(半人半牛)와 흰 드레스를 착용한 신부의 모티프는 샤갈의 이미지를 표현하기에 매우 적합하다. 반인반우가 된 샤갈 자신이 신부를 안고 있는 장면은 샤갈 특유의 기묘한 신비감과 행복한 감정을 표출하고 있고, 이러한 분위기는 동물의 얼굴을 재킷에서 곡선의 실루엣으로 해석해 보고자 하였다. 주로



(그림 18) <한여름밤의꿈(SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ)>, 1939

샤갈의 작품에 보이는 면구성 역시 의상디자인으로 시도되었다. 어린 시절 즐겨웠던 서어커스에 대한 꿈과 기억을 담은 작품 『꿈』에 보이는 혼미하고 불규칙한 곡선의 이미지가 면구성으로 재현

사용된 색채는 회화에서 사용된 크림 옐로우와 브라우니시 오렌지이며, 이들을 재킷의 주조색으로 사용하였다. 그리고 동물의 입은 휘어진 곡선으로 디자인한 젓티드 더블 포켓으로 형상화하였으며 향수 어린 눈은 단추와 로프(rope)로 아플리케이션 초현실적이고도 신비로운 분위기를 더해 주도록 시도하였다. 전체적으로 실루엣, 어깨선, 칼리의 형태, 포켓, 원피스와 소매의 헴라인 등에서 곡선의 이미지로 통일감을 주어, 회화에서 나타난 초현실적 동물의 곡선적인 이미지를 표현하였다 또한 신부의 백색 드레스에 사용된 순결함은 재킷과 소매에 백색 파이핑을 첨가하므로써 상징적으로 표현되었고, 이 백색은 다른 색채들을 더욱 신뜻하게 돋보이게 하는 역할을 담당하게 하였다(그림 19).



(그림 19) 한여름밤의 꿈, 이윤정, 1992.

되었다. 바디 수트 전체를 자유로운 곡선의 면분할로 절개하여 혼미하고 유동적인 꿈 속의 배경을 형상화 하였다. 청색과 다크 그레이, 라이트 그레이를 주조색으로 하여 어슴프레한 꿈을 강조 하였

30) Werner Haftmann, 『MARC CHAGALL』, New York : Harry N. Abrams INC., 1972, p.28.

다. 불규칙한 네크 라인과 보라색은 바지와 바다에 일부분 사용하여 비대칭의 자유분방한 이미지를 나타내고자 했고, 동시에 개성적이고 신비로운 사갈 회화의 이미지를 표출하고자 하였다. 동물의 곡선적인 긴 귀와 배에 보이는 타원형 점문양, '달'의 문양을 실버 메탈릭 소재로 부분적으로 패치 워크 하여 미래지향적인 이미지를 강조하고자 하였다. 아플리케한 문양의 가장자리를 홈질 처리하여 수공예적인 요소를 가미시켰다. 손 바느질과 지그재그의 기계 바느질은 자연미와 인공미를 상징하는 용도로 활용한 것이고, 이는 사갈의 자연적인 이미지와 현대 패션경향의 이미지를 수용한 것이기도 하다(그림 20).



(그림 20) 꿈 II, 이윤정, 1992.

이와 같은 방법 외에도 사갈의 작품과 이미지는 다양한 방법으로 의상 디자인에 전개시킬 수 있을 것이다. 사갈 작품의 다양한 성격과 조형미는 무궁무진한 의상디자인의 영감으로 활용되어 전개될 수 있으므로, 이에 대한 연구가 계속되어야 할 것이다.

## V. 결 론

의상디자인은 제작자나 착용자의 시각에서 볼 때 실용복의 차원을 초월하여 생활 조형물로 인식되고 있다. 이러한 시대적 흐름을 반영하고 고양시키기 위해서는 새로운 영감을 제공하는 다양한 주제의 발굴과 이를 활용한 디자인 발상의 전환이 필요하다.

앞에서 고찰해 본 결과 의상 디자인 발상의 내용이 되는 주제는 자연, 역사복, 민속복, 예술, 과학, 문학, 음악, 스포츠 등으로 고찰되었으며, 그 외에 환경, 연극, 영화 등 인간의 과거, 현재, 미래의 삶과 관련된 많은 내용들이 디자인 발상의 근원을 제공해 줄 수 있다.

본 연구에서는 의상디자인에 활용된 회화작품을 중심으로, 예술이 의상디자인에 영감을 제공해주며 디자인의 발상으로 활용되고 있는 사례들을 제시하고 분석하였다. 회화 작품들은 많은 경우가 표면장식에 활용되어 표면디자인(surface design)의 하나인 프린트로 사용된 경우가 많았다. 이들은 소재의 문양으로 사용되었는데, 회화의 조형성이 비즈작업을 통하여 표현된 경우도 있다.

본 연구에서 시도한 디자인 발상의 근원으로는 사갈의 작품을 선정하였으며, 그의 작품의 조형성은 색채, 모티프, 면구성으로 분류되어 고찰되었다. 그의 작품에 사용된 색채의 특징으로는 환상적인 분위기를 내포하면서 목가적이며 동화적인 이미지를 들 수 있었다. 특히 원색적이고 투명한 빛을 느끼게 하는 색채는 사갈의 환상적인 이미지를 효과적으로 표출하고 있다. 애용된 모티프는 동물, 향수 어린 고향 풍경, 사랑하는 가족 등이었으며, 순수하고 자연적인 인간미를 표출하면서 무한한 상상력과 인간의 신비로운 감성을 자극하였다. 이러한 사갈의 분위기는 패션 경향의 다양한 이미지를 함축하고 있어서 현대 의상디자인의 영감으로 활용되기에 적절하다고 할 수 있다. 본 연구에서도 위 작품의 조형성을 디자인 발상으로

하여 의상디자인을 전개시켜 보았다.

이러한 작업을 통해 볼 때 회화 작품의 조형성 중에서도 무엇에 초점을 두어 디자인을 전개 하는가에 따라 다양한 디자인 결과를 얻을 수 있었다. 그러므로 디자인의 영감과 발상 방법에 따라 의상 디자인의 표현은 매우 다양해 질 수 있으며, 우리 주변의 모든 대상이 디자인의 영감으로 활용될 수 있는 가능성을 갖는다 따라서 디자인 영감의 근원이 될 수 있는 다양한 주제를 발굴하는 작업과 그 주제들을 효과적으로 전개할 수 있는 방법을 연구함으로써 독창적인 의상 디자인을 전개할 수 있으며, 그 내용을 풍부하게 할 수 있을 것이다. 따라서 개성적이며 새로운 조형성을 추구하는 패션디자인 분야에서 다양한 주제의 선정과 디자인 발상의 전환에 대한 연구는 계속되어야 할 것이다. 이러한 작업은 외국 작품에 그치지 않고 한국 작가의 작품을 활용하는 것도 한국적 이미지를 국제화하는 방안의 하나로 활용될 수 있을 것이다.

### 참고문헌

1. 김민자, "예술로서의 의상 디자인", 가정 학회지, Vol. 27-2, 1989.
2. 김민자, "아르 데코(Art Deco)양식과 Paul Poiret의 의상디자인", 서울대 가정대학 생활과학 연구소, 『생활과학연구』, Vol. 13, 1988.
3. 김민자, "1960년대 팝아트의 사조와 패션", 한국 의류 학회지, Vol. 10-1, 1986.
4. 이효진, 정홍숙, "현대 의상에 표현된 인상주의 회화 양식", 한국 의류 학회지, Vol. 18-1, 1994.
5. 정홍숙, "Art Nouveau와 Art Deco 예술 양식을 통해본 복식의 조형 예술성에 관한 연구", 세 종대학교 박사 학위 논문, 1988.
6. 박명희, "1980년대 패션에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구", 숙명여자대학교 박사학위 논문, 1991.
7. 전소영, "현대 패션에 나타난 에콜로지 경향에 관한 연구", 홍익대학교 산업미술대학원 석사 학위 논문, 1995.
8. 김민자, "2차 대전 후 청소년 하위 문화 스타일 -Teddy Boys, Mods, Hippies, Skinheads와 Punks 스타일의 상징성에 대하여", 한국 의류 학회지, Vol. 11-2, 1987.
9. 장미선, 조규화, "로큰롤 패션에 관한 연구", 한국의류학회지, 20-2, 1996.
10. 시릴 바레트, 정미희 역, 『옴아트』, 서울 : 모진사, 1992.
11. 고정일, 『한국 세계 대백과 사전-29』, 서울 동서문화, 1995.
12. 정문규, 『사갈-서양의 미술(2)』, 서울 : 서문당, 1989.
13. 월간 『멋』, 서울 : 동아일보사, 1991, 12월.
14. 井上靖, 高階秀爾, 『世界の名畫 19』, 中央公論社, 1973.
15. 東野芳明, 『シヤガ-ル』, 世界の美術 29, 東京 : 河出書房, 1965.
16. Elizabeth Ewing, 『History of 20th Century Fashion』, London : B.T.Batsford Ltd., 1987.
17. Kynaston Mcshine, 『ANDY WARHOL : A RETROSPECTIVE』, New York : The Museum of Modern Art, 1989.
18. Francois Boucher, 『20000 Years of Fashion』, New York ; Harry N.Abrams, INC, 1987.
19. Roy McMullen, 『The World of Marc Chagall』, New York ; Double day & co. Inc., 1968.
20. Werner Haftmann, 『CHAGALL』, New York : Thams and Hudson, 1985.
21. Michel Makarius, 『CHAGALL』, London : Studio Editions, 1986.
22. Werner Haftmann, 『MARC CHAGALL』, New York : Harry N.Abrams INC., 1972.
23. 『COLLECTIONS-Milan, Madrid』, Gap Japan



Co. Ltd., 1991, S/S.

## ABSTRACT

### A Study on the Methodology for Fashion Design through the Source of Inspiration and Its Application

The inspiration and its application in fashion design is considered as one of the important factors in boosting the fashion arena.

Many inspirations are adapted in fashion design and they make the fashion design unique and characteristic.

In this study many fashion designs are analyzed to find what kind of inspirations were adapted and utilized for the fashion design in reality. The nature, historic costumes, ethnic costumes, arts, sciences, literature, music, sports were revealed as the sources of fashion inspiration. The concerns on the environments, movies and dramas could provide inspirations in fashion as well.

Several contents or steps were studied to

provide the one of the examples of applications as follows :

1. The works of Marc Chagall were analyzed to figure out and several plastic characteristics from his works were revealed such as fantastic strong colors, unreal animal patterns or their details, his wife and friends, various divisions of the surface and so on. These attributes had been favored in depiction of his works to express his home town or nostalgia.

2. '90s fashion designs inspired by the works of Chagall were analyzed to find out the methodology or the process of designs. The same Chagall colors were used in design and similar patterns were expressed through beaded work or printing jobs. The surface designs such as printing were the most preferred method in adapting the inspirations.

3. The plastic characteristics of the work of Chagall were attempted in clothing design and construction. The color combination, patterns which remind the animals, the surface divisions were used in design to practice the methodologies.