

# SFAA 컬렉션에 활용된 서페이스 디자인연구

김 주 희 · 금 기 숙

홍익대학교 대학원 미술학과 박사과정 · 홍익대학교 섬유미술학과 부교수

## Study on the Surface Design Used in S.F.A.A. Collection

Joo-Hee Kim · Key-Sook Geum

Doctoral Course, Dept. of Arts, Graduate School Hongik University  
Professor, Dept. of Textile Art, Hongik University

(2001. 11. 20 투고)

### ABSTRACT

Patterns are something that comes out of necessity in human life, which is closely associated with it. Thus come the SFAA(Seoul Fashion Artists Association) collection which uses patterns varying in form, color, way of expression and material.

For this research, I first categorized the patterns the SFAA designers used into: natural patterns, symmetric patterns, traditional patterns, stripe, plaid, dot and abstract patterns.

As a result of the process, the designers most favored the natural patterns and symmetric patterns, and dot patterns were rarely used. The designer who most favored patterns in general was Sul Yun-hyoung, and the designer Kim Chul-ung rarely favored the surface effect.

The seven kinds of patterns naturally differ according to the designer, as Park Hang-chi liked to use the plaid patterns along with yarn dyeing material, whereas Jin Teok expressed stripe patterns using the yarn dyeing fabric.

Natural patterns were presented in a bizarre way with Lie Sang-bong, who took the motives appearing in Eastern ceramic and paintings into the clothes, using the print method.

The symmetric patterns, which the SFAA designers most preferred, was used evenly among designers like Chang Kwang-hyo, Gee Choon-hee, Rubina, and Haneza. In contrast, Lie Sang-bong, who used abstract patterns that do not give out meaning of the actual form of the pattern, rarely used symmetric patterns.

The dot patterns were most often used by Park Youn-soo, and traditional patterns were overwhelmingly chosen by Sul Yun-hyoung.

Secondly, in expressing the colors, SFAA designers were much more likely to choose achromatic colors, not choosing to show off colors. This is especially apparent in works by Haneza and Lie

Sang-bong.

In the SFAA collections, numerous methods were used to create. For instance, Sul Yun-hyoung used the oriental embroidery method, and Rubina and Lie Sang-bong used many unique dying methods.

In terms of materials, Sul Yun-hyoung preferred silk, due to her methods, and Lie Sang-bong was one of the designers that used a number of different materials such as vinyl.

Jacques Mueclier of the Paris Clothes Association in France, who was invited to SFAA collection once, remarked, "While the choice of material and the actual sewing done were excellent, there lacked much difference among the designers, as most of them choose flowing silhouette in terms of composition," which is all too correct. In addition, there were cases in the collection where the inherent feelings of cultural artifacts was expressed without alteration.

Summing up, the research aimed to analyze the surface expression methods, forms and color of SFAA designs, and I hope that it can open up ways for new projects in the future.

Key words: SFAA 컬렉션(Collection), 서페이스 디자인(Surface Design), 문양(Pattern)

## I. 서론

국내 정상급 디자이너들에 의해 발족된 서울패션아티스트 협의회 주최로 시작된 SFAA(Seoul Fashion Artists Association: 서울 패션아티스트 협의회)<sup>1)</sup> 컬렉션은 벌써 24회를 넘기고 있다. 매년 5월과 11월 두 차례씩 다음 시즌의 패션 컬렉션을 선보이는 SFAA는 파리, 밀라노, 뉴욕, 런던, 도쿄 컬렉션과 함께 세계 6대 컬렉션으로 부상할 것을 꿈꾸며 출발했다.<sup>2)</sup>

SFAA 컬렉션은 한국 최초의 정기컬렉션으로, 1989년 11월에 출발했다. SFAA는 한국 패션계의 역사를 함께 하고자 하는 디자이너들이 한국의 고부가가치 패션상품을 개발하여 세계에 수출함으로써 한국을 세계적인 패션 선진국으로 성장시키는데 그 목적을 두고 자 했다.<sup>3)</sup> 이 협회는 정기컬렉션을 통해 우리 나라의 우수한 디자인 능력을 세계에 선보여 패션산업의 발전을 도모하며 세계적으로 인정받는 패션강국으로 성장하자는 것이 또 다른 목표였다.

그 동안 SFAA는 한국패션분야의 발전에 기여해왔고, 우리 디자이너들의 세계 무대 진출의 교두보 역할도 해왔다. SFAA 컬렉션을 통해 얻은 경험

을 바탕으로 여러 디자이너들이 국제무대에 진출해 한국패션의 우수성을 선보이기도 했다. 각 디자이너들도 국내에서 실험을 거치고 검증을 받으며 작품세계를 다듬은 후 파리, 뉴욕, 도쿄 컬렉션 등의 해외 무대로 진출해 자신의 역량을 높이는 효과를 거뒀고, 국내 패션계나 일반인의 패션문화에 대한 관심을 고조시키는데 큰 기여를 했다.<sup>4)</sup>

이러한 노력에도 불구하고 SFAA 컬렉션은 각 디자인의 독창성, 텍스타일 디자인을 비롯한 소재 개발, 홍보 등 여러 가지 문제들에 대해 소홀히 해 온 것이 사실이다. 그 중 특히 텍스타일 디자인은 가장 수월하게 디자이너의 작품세계를 표출하는 동시에 디자인의 창의력을 창출할 수 있는 중요한 문제이다.

따라서 본 연구에서는 텍스타일 디자인의 여러 가지 측면 중 특히 서페이스 디자인에 초점을 맞춰, SFAA 디자이너들의 작품을 분석하고 고찰해 보고자 한다. SFAA 컬렉션에 나타난 서페이스 디자인을 분석하여 그 종류와 디자인 특성, 그에 내재된 미적 특성을 파악하는 것을 목적으로 설정하고자 한다. 나아가 본 연구의 결과는 현재 한국 디자이너들의 소재에 관한 관심을 촉발하고 향후 서페이스 디자인의 방향에 대해 모색하여 한국패션산업의 발

전과 SFAA의 활성화에 기여할 수 있는 자료를 제공할 수 있다는 점에 연구의 의의를 두고자 한다.

조사대상은 2001년 현재 SFAA의 정회원으로 현재까지 지속적으로 활동하고 있는 디자이너의 작품 중에서 선정했다. 조사 대상 디자이너는 전체 22명의 회원 중 컬렉션 발표를 12회 이상 출품한 회원으로 그 범위를 한정하였다. 그러므로 진태욱, 박항치, 설윤형, 오은환, 한혜자, 김동순, 루비나, 박윤수, 지춘희, 김철용, 배용, 장광호, 이상봉 등 13인이 연구 대상에 포함되었다. 그 전에 활발하게 활동했어도 현재 활동을 중단하였거나 협회에서 탈퇴한 경우는 본 연구의 고찰 대상에서 제외하였다.

서페이스 디자인의 사례들은 13인의 디자이너들이 1회부터 19회까지 출품한 1만여점의 작품 중 문양의 모양이 시각적으로 확인 가능한 1877점을 선정하여 분석작업에 활용했다. 이 디자인들은 컬렉션 관련 서적, 비디오, 국내외 패션전문지, 신문, 디자이너 소장 슬라이드, 실제 디자인, 사진 등을 통해 수집했다. 대부분의 디자인들은 사진 등을 통해 관찰했다는 한계점을 밝힌다.

## II. 이론적 고찰

서페이스 디자인(surface design)은 의복에 사용된 소재의 표면에 보이는 시각효과의 총칭으로 사용된다. 본 연구에서는 패션의 소재가 직조, 염색, 표면처리, 코팅 등의 기법에 의해 나타나는 시각효과를 포함하는 의미로 사용하였다.

서페이스는 2차원적 표면에 나타난 소재의 표면을 말하며 더 구체적으로는 시각적인 특징을 의미한다. 소재의 표면은 의복에 시각적인 결과를 창출할 수 있는데, 이 시각적인 특징은 많은 방법들에 의해 다양화될 수 있다. 즉 소재는 특징은 부드럽고 광택이 없는 표면, 빛나거나 번쩍거리는 표면 등으로 표현될 수 있다. 그 표면은 부드럽고 얇을 수도 있고, 기모되어 두꺼울 수도 있다. 또한 표면 위에 프린트하거나 다양한 색상의 섬유들을 함께 직조하여 질감이 있어 보일 수도 있다.<sup>5)</sup>

패션제품에 사용되는 소재들은 직물, 편물, 실의 단계를 거치지 않고, 섬유에서 직접 옷감으로 만들

어지는 펠트(felt)나 부직포(non-woven fabric)도 있다.<sup>6)</sup>

그밖에도 섬유 모피 깃털 목재 금속 플라스틱 등도 신소재를 사용하고자 하는 디자이너들에 의해 자주 사용되고 있다. 소재의 물리적인 특성은 무거운 것에서 가벼운 것, 부드러운 것에서 뻣뻣한 것, 투명한 것부터 불투명한 것, 광택 있는 것에서 광택이 없는 것, 밝은 색에서 무채색에 이르기까지 다양하다.<sup>7)</sup>

또 직물(textile)은 두 올의 직사(織絲)가 서로 가로와 세로의 실이 일정한 법칙에 의해서 직각으로 교차되면서 짜여진 천인 한편, 한 올의 실로 이루어지는 평성물류도 있다.

직물의 기본은 평직(平織), 사문직(斜文織), 주자직(朱子織)의 3가지다. 이 3가지 기본이 여러 가지로 변화, 혼합되면서 다양한 직물을 짜내게 된다. 조직도(組織圖)는 경사가 위사위로 뜨면서 교차, 조직되는 점을 표시해주는 것이다.<sup>8)</sup>

이러한 텍스타일 디자인의 가장 큰 특성이라 볼 수 있는 것은 작가의 개인적인 취향이나 선호하는 색상 등 주관적 입장에서 디자인 할 수 없으며, 자기만의 작품이라 할 수 없다. 따라서 현대 텍스타일 디자인은 다수의 사람, 즉 대중의 구매욕구를 충족시킬 수 있는, 즉 대중의 작품이라 볼 수 있다.<sup>9)</sup>

또 섬유제품에 프린트하는 경우를 나염(textile printing)이라고 한다. 나염은 염색의 한 방법으로 시 염료, 안료와 같은 착색제나 방염제, 발염제 등을 사용하여 형을 사용해서 염색하는 가공을 말한다.<sup>10)</sup>

본 연구에서는 직물이나 나염, 선염에 의한 디자인의 표면효과를 모두 서페이스 디자인으로 간주하여 사용하고자 한다.

옷감의 문양은 이미 선, 색채, 재질 등 디자인 요소를 갖고 있으며, 그 중 색채와 재질은 외부에 그대로 표현된다. 선은 의복디자인에 의하여 새롭게 형성되는 경우도 많으므로 문양과 디자인의 관계는 선을 중심으로 고려되어야 한다. 즉, 의복디자인은 옷감의 문양이 가지고 있는 선의 특성을 존중하여 이것과 통일감을 갖도록 이루어져야 한다.

패션제품이 되기 위해서는 먼저 궁극적인 목적인

용도가 필요하며, 다음에는 기능이 검토되고 형태가 선정된다. 그런데 이러한 계획 속에 形을 한층 아름답게 하거나 무언가 장식을 첨가하여 총합적인 의장을 설정하게 된다.

문양은 인간의 생활 중에서 필연적으로 나타므로 인간생활과 밀접한 관계가 있으며 이를 사용하는 인간의 생활감정의 표현이기도 하다. 때문에 동시대의 양상이 특징으로 나타나서 한 시대양식을 창조하고, 그 形은 다음 시대로 계승해가면서 변화한다.<sup>11)</sup>

또한 지리적인 조건이나 민족의 이동, 혹은 외래 문화의 영향 등 외부의 영향이나 한 국가의 정치문화 형태의 변화에 따라서도 자극을 받는다.<sup>12)</sup> 뿐만 아니라 그 寓意에 있어서도 시대 정신이나 정서를 표현하면서 변화를 가져온다고 할 수 있다.<sup>13)</sup>

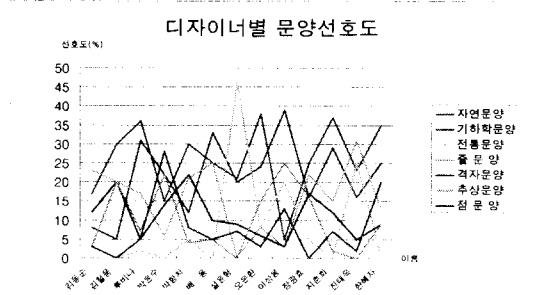
장식을 위해 나타나는 문양은 디자인 과정에서 이루어지는 정돈된 배열을 뜻한다. 장식적인 문양이란 우리들의 눈이 추구하는 어떤 것을 말하는 것이라 할 수 있다. 그러므로 모든 디자인의 행위는 그 디자이너의 고유한 창조적 결과라고 할 수 있다.<sup>14)</sup>

이러한 장식을 위해서 문양이 활용되며, 그 문양을 나타내기 위해서 각종 기술이 수용되고 적용된다. 그 중에 가장 적당한 기술이 사용되어 소재 위에 혹은 디자인의 표면에 문양이 나타나고, 적당한 색채가 표현되어 작품은 비로소 하나의 패션제품으로 생명을 갖게 되며, 인간의 정신이나 생활과 관련된다.

이러한 서페이스 디자인의 특성이나 조형성에 따라 패션제품의 미적 상품적 수준이 결정되므로, 서페이스 디자인은 패션디자인에서 중요한 디자인 요소의 하나로 확인된다. 따라서 우리 나라의 패션디자인에 활용된 서페이스 디자인에 대한 연구가 절실하며, 특히 한국 패션디자인 분야를 선도하는 SFAA에서 개발하거나 활용한 서페이스 디자인의 현황을 점검하고 그 활용의 특성을 고찰하는 것 또한 의미있는 일이다.

SFAA 컬렉션의 행사진행방식은 차기연도 봄-여름(S/S) 및 가을-겨울(F/W) 상품디자인을 6개월 전에 미리 선보이고, 소비자에게 유행 경향을 제

시하는 형식으로 진행된다. 컬렉션 기간 중에는 디자이너별 무대가 마련되고, 주요 초청 및 참석대상자는 국내외 패션바이어, 언론인, 패션전문인 등이거나 현재는 학생들이 주로 참석하고 있는 상황이다.<sup>15)</sup>



각 디자이너들은 자신의 컬렉션의 작품성을 높이기 위해 여러 가지 서페이스 디자인을 개발하고 있는 현황임에도 외국의 컬렉션과 비교할 때 아직도 많은 부분에서 미흡해 보이는 것이 사실이다. 따라서 이들이 파리, 뉴욕, 도쿄 컬렉션 등의 해외 무대로 진출할 때 자신의 컬렉션의 독창성을 강화하고 다른 디자이너들보다 경쟁력을 갖추기 위해서도 자신만의 감성을 지닌 서페이스 디자인의 개발은 필요하다.

### III. SFAA 컬렉션에 나타난 서페이스 디자인 분석

#### 1. 문양

패션디자인에서 문양은 의복의 구조적 선보다 더 빨리 시선을 끌게 한다는 특징을 가지고 있다. 문양은 선, 공간, 때로는 색채로 형성되므로 엄격히 말할 때 독립된 하나의 디자인 요소로는 볼 수 없다. 그러나 실제로는 다른 디자인 요소에서와 마찬가지로 조작성이 가능하고, 그 자체로서 시각효과를 나타내는 매개체 및 구성요소의 역할을 하므로 하나의 디자인 요소로 중요하게 취급된다.<sup>16)</sup>

SFAA 디자이너들 중 자신의 컬렉션에서 문양

을 가장 많이 활용한 디자이너는 설윤행이 압도적이었다. 그 다음에는 루비나와 이상봉이 뒤를 이었다. 문양은 비교적 다양하게 활용되었는데, 자연문양과 기하학 문양을 주로 활용했으며, 구체적으로 동식물 문양, 꽃문양, 줄문양, 체크문양, 추상문양, 전통문양 등 다양하다. 그러므로 여기에서 문양의 성격에 따라 자연문양, 기하학적 문양, 동식물의 자연적인 문양, 점문양, 추상문양, 전통문양, 자연문양 등으로 분류하여 살펴보고자 한다.



<그림 1> '96 FW 배용



<그림 2> '95 FW 파리/런던 샤넬

1) 자연문양

SFAA에 표현된 자연문양은 자연물이 그 디자

인의 모티프가 되는 경우로 식물이나 인물, 동물, 풍경 등 우리가 생활하고 있는 주변의 사물<sup>17)</sup>들을 그대로 묘사한 패턴이 많이 보였다. 특히 그 패턴은 복잡하지 않고 자유로이 단순화되면서 자연물의 형상을 표현한 것이 대부분이었다.

그 중 호랑이, 얼룩말, 표범, 잣소, 친칠라 문양 등을 볼 수 있으며, 야생적이고 자극적인 대담한 분위기<sup>18)</sup>로 이상봉, 루비나, 김동순의 컬렉션을 들 수 있다.

<그림 1>에서 표현하고 있는 꽃문양은 원피스에 퀴팅되어 입체적인 느낌을 주며 대담하고 강렬한 보색대비로 많은 사람의 시선을 끌 수 있는 심플한 꽃문양이다.

이러한 자연문양의 대담성은 샤넬이 검은 원피스에 표현한 꽃과 맥을 같이한다.

2) 기하학적 모티프

다양한 선과 색채의 무경계성을 무지로 바이어스 처리하는<sup>19)</sup> 표현효과는 김동순의 디자인에 많이 나타난다.

루비나가 표현한 기하학 문양은 핸드 프린트 기법의 세브론 이펙트(chevron effect)<sup>20)</sup>로, 원피스에 다양한 칼라를 요철무늬니트로 트리밍시켜 소재의 칼라, 패턴 등 복합적 요소를 대담한 문양과 작고 복잡한 문양을 조화롭게 표현했다.

해외컬렉션에 나타난 경향을 보면 로미오 질리, 비비안 웨스트우드, Dries Van Noten과 같이 오리엔탈리즘적 요소가 강한 디자이너에게 기하학적 패턴이 주로 보였다. 특히 이들은 민족문양의 형태나 색채를 변형해서 현대감각에 맞게 재해석해 표현했다.

3) 전통문양(한국문양)

현대는 지구는 하나라는 공유성에서 민족적인 한정성은 사라지고, 세계패션에서 공동으로 이용하는 독특한 신선감으로 받아들여지고 있다.<sup>21)</sup> 우리의 문양을 의상에 접목시킨 디자이너로는 설윤행이 압도적으로, 사실적인 문양을 일관성있는 주제로 만들어 한국적 이미지를 표현했다. 설윤행의 옷<그림 3>에 나타난 복단 문양은 사실적인 꽃문양을 뾰뾰한 자수로 표현하여 한층 고급스럽다.



<그림 3> '00 S/S 설윤형

여 리듬을 이용조성하거나 불규칙하게 표현하여 독특한 표면을 구성하고자 했다.



<그림 4> 진태욱 95 F/W

그러나 패션계에 강력한 영향력을 행사하는 프랑스의 자크 뤼클리에가 “국제무대로 진출하기 위해선 다른 어느 나라 디자이너들이 흉내낼 수 없는 한국적 문화와 전통들을 창작에 도입해야 할 것”이라고 지적했듯이 우리나라 전통문양이 국내의 다른 어떤 문양보다 특별하고 경쟁력 있는 컨셉트가 되도록 노력한다면 세계화에 기여할 수 있을 것이다. 전통미를 활용한다는 것은 전통복식을 그대로 재현한다는 것이 아니라 전통을 바탕으로 그 민족의 감각 속에 내재되어있는 원형에 대한 이미지를 표현하는 것이며, 나아가 국제적인 공감을 얻을 수 있는 보편적인 조형미를 구축해야 함은 물론이다.<sup>22)</sup>

#### 4) 줄문양(stripe)

줄 문양은 그 넓이나 굵기에 따라 단색 옷감이나 마찬가지로의 성격을 가지므로, 여러 디자인에 적합한 장점이 있는 것에 반해 <그림 4>와 <그림 5>에서 보는 것처럼 개성이 없어 보이기도 쉽다. 줄문양은 주로 남자 디자이너들이 많이 사용했으며, 여성 디자이너 중에서는 진태욱이 많이 사용했다. 줄문양도 단순한 선의 반복보다는 선의 넓이를 다르게 하



<그림 5> '94 F/W 파리/런던 크리스티앙 라크로아

#### 5) 격자문양(plaid)

격자문은 직선이 보이는 기하학적 이미지로 인해 많은 디자이너들이 즐겨 사용하였는데, SFAA의 경우 박항치, 김철웅, 장광효 등이 격자문양을 선호

한 것으로 나타났다.

남성적으로 지각되기를 원하면 세로줄문양이 있는 남성적인 슈트를 선호하였다<sup>23)</sup>고 한 것으로 보아, 박항치, 김철웅, 장광호 세 사람은 의복 서페이스 표현에 있어 캐주얼하며 남성적 성향을 지향하고 있음을 알 수 있다.

박항치가 보여주었던 격자문양은 주로 '92-'93 컬렉션에서 많이 보였는데, 실선방향보다는 바이어스 재단을 하여 문양의 방향을 전환시켜 생기는 착시 현상을 주로 활용하였다. 분양표현기법은 주로 나염, 선염하여 사용하였고, 그후로도 장광호와 더불어 매회 격자문양을 꾸준히 선보이고 있다.



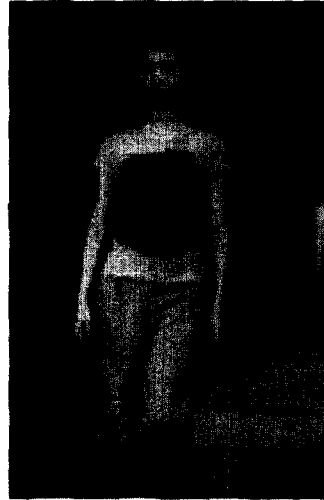
<그림 6> '00 S/S 박항치

6) 추상적 모티프

추상문양의 선은 자유롭고 활동적이며 예술적 의미가 돋보여 현대복식에 많이 사용된다.<sup>24)</sup> 오은환은 크고 대담한 추상문양을 드레시한 드레스에 사용했으며, 무채색의 자유로운 선을 이용한 추상문양은 이상봉이 주로 단품으로 침착하고 조용한 느낌으로 활용해서, 단조로움을 피했다.

주로 남자디자이너에게서 두드러지게 나타났으며, 그중 이상봉은 Masaki Maisushima, Junko Shimada, Martine Sitbon에 나타난 추상문양과 성격이 비슷하며, 오은환의 추상문양<그림 7>은 Clemenis Ribeiro

<그림 8>과 기법은 비슷하나 표현효과에서 다른 이미지로 표현했다. 이처럼 디자이너별로 같은 기법이라도 다른 표현효과가 있음을 증명해주고 있다.



<그림 7> '99 S/S 오은환



<그림 8> '98 S/S 파리/런던 클레메니스 리베이로

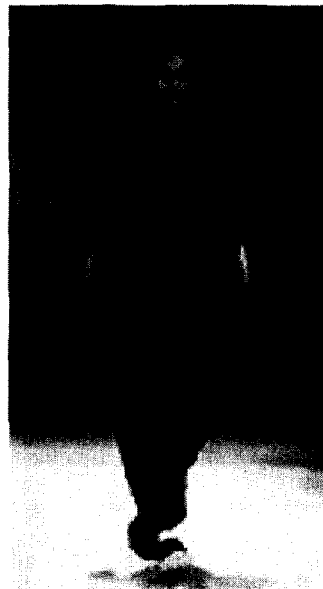
7) 점문양

SFAA 컬렉션에서는 박윤수와 한혜자가 점문양을 활용해 서페이스 효과를 낸 의상을 많이 제작했다. 점은 기하학 문양중 가장 심플하고, 여성스럽다. 해외컬렉션에서 가장 찾아보기 힘든 문양이었지

만 박윤수의 요요기법의 점문양<그림 9>은 Junya Watanabe의 작품<그림 10>과 성격을 같이 한다. 그러나 박윤수의 요요기법은 색상의 대비나 점모양의 겹친 효과를 이용해 도화지에 수채화물감으로 그린 듯한 서정적 느낌을 준다.



<그림 9> '00 S/S 박윤수



<그림 10> '99 F/W  
준야 와타나베

## 2. 색채

색채는 표면의 공간적 위치를 결정하는 주요 조형요소이기도 하다.<sup>25)</sup>

이름	진태옥	한혜자	무미나	오은환	장광효	지춘희	
선호색1	Purple	Black	Blue	Black	Black	Beige	
선호색2	Black	White	Grey	Grey	White	Red	
선호색3	White	Red	Red	Red	Red	Black	
이름	이상봉	배용	박향치	김동순	성윤희	박윤수	김철웅
선호색1	Black	Beige	Black	Red	Red	White	Black
선호색2	White	Black	White	Beige	Black	Black	Red
선호색3	Brown	White	Red	Black	Yellow	Blue	Blue

특히 복식에 있어 색채가 갖는 의미는 매우 크다. 그것은 색채가 의복의 인상을 주고 있기 때문이다. 그러므로 개인의 의복에 대한 취향을 단적으로 나타내는 것은 색채라고도 할 수 있다.<sup>26)</sup>

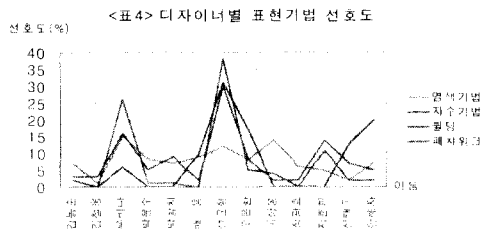
SFAA 컬렉션에 나타난 색채는 대부분 프린트로 많이 표현되었는데, 프린트의 패턴디자인에 있어서 색의 문제는 그 좋고 나쁨에 따라서 상품가치를 결정한다고도 할만큼 상당히 중요한 위치에 놓여있다. 그것은 색의 자극이 우리에게 호소하는 힘은 형상이나 소재에 비하면 훨씬 크기 때문이라고 말할 수 있다.

색은 어디까지나 감각현상이므로 그 취급에 관해서도 자칫하면 무의식적으로 자신의 직감에만 의존하기 쉽게 된다.<sup>27)</sup> SFAA 컬렉션에 나타난 배색의 조화나 색채의 대비는 아래 표에서 보는 바와 같이 문양의 바탕색은 무채색이 주류이고, 빨강색이 다음으로 많이 쓰이고 있음을 알 수 있다.

이처럼 SFAA 디자이너들이 선호한 무채색 중에서는 흰색을 선택한 사람들은 많지 않았다.

이런 색채심리분석에서 보는 시각보다는 무채색에 의존하는 사람은 특히 패션을 하는 디자이너들에게서 많이 보이는데, 그것은 색채조화에 있어 색채를 강조하기 위해서 바탕으로 사용하는 것이라 추정된다.





특히 김정바당은 대비가 강하고 가장자리가 명료해 보이기 때문에 문양을 두드러지게 표현하고자 할 때 더 많이 사용하고 있었다. 여기서 특별히 주목할 것은 루비나가 부채색의상을 별로 표현하지 않았다는 것이다. 이런 결과가 루비나 컬렉션이 다른 디자이너의 컬렉션에 비해 개성 있고, 다양하며 늘 새로운 이미지를 갖는 것으로 사료된다.

3. 표현기법

1) 염색(dyeing)

SFAA 컬렉션에 나타난 기법은 선염, 후염, 나염 등으로 다양한 염색기법이 등장하고 있다. 염색기법을 가장 많이 활용한 디자이너는 <표 4>에서 보는 바와 같이 루비나로 특히 니트, 자카드나 꽃모양을 이용해 디자인했다. 또 루비나는 침염을 많이 사용했으며, 그 외에 장광효가 염색기법을 선호했다. SFAA 컬렉션 디자이너들의 문양의 표현기법을 조사한 결과, 염색을 가장 선호한 것으로 나타났다.

2) 자수

SFAA 컬렉션에서는 자수기법도 많이 선보였는데, 한국자수, 서양자수 등 여러 기법이 활용되어 디자인되었다.

SFAA 컬렉션에 나타난 한국자수는 바탕천에 색실로 여러 가지 문양을 수놓아 장식하는 것이 대부분이었고, 그 문양에서도 꽃, 십장생, 사군자, 봉황, 송학, 용, 구름 등이 대표적인 도안으로 여러 가지 글자와 문양을 다양하게 변화시켜 사용하였다.<sup>28)</sup> 또 그 중에서도 꽃자수의 활용은 두드러지게 많았다.

한국자수문양을 다각도로 분석하고 변화시켜 환

용한 설윤형<그림 11>은 대표적 사례라 할 수 있다.



<그림 11> '00 S/S 설윤형

특히 비치는 옷감에 불투명하고 광택있는 천을 아플리케하여 평면적 기법으로 더욱 효과적으로 표현 함으로써 볼륨감을 더했다. SFAA 컬렉션에 나타난 아플리케 효과는 때때로 외관을 누비거나 요요기법<sup>29)</sup> 등을 가미해서 3차원적 입체효과를 표현했다.

SFAA 컬렉션 디자인에서는 천 전체를 뒤덮는 모티프가 많았는데, 그 중 자수표현인 울로버<sup>30)</sup>는 꽃문양, 기하학적 조형, 격자문양, 페이지리(정교한 색깔의 섬세한 문양) 등 다양한 문양으로 표현되었다. SFAA 컬렉션에 나타난 표현기법들은 다양하고 디자이너별로 개성이 돋보인다.

또 SFAA 디자이너들이 표현한 자수기법에는 빈 공간이 문양표현의 한 요소로 활용되는 아이릿(eyelet)기법도 있다. <그림 12>의 투피스 드레스는 전체적 아이릿 기법을 활용했으며, 착용자의 움직임에 따라 안감이 시각적으로 변화하도록 표현했다. 특히 아이릿 자수의 효과를 입체적으로 표현하기 위해 구멍을 통해 받침천이 들여다보이게 하는 시스루 효과가 섬세해 보인다.

자수 기법을 이용한 SFAA 디자이너들 중 전통 기법을 많이 사용한 설윤형은 동양자수를 가장 많



<그림 12> '99 S/S 오은환

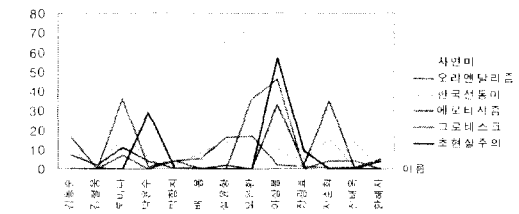
이 활용하였으며, 특히 실윤형은 옷감 전체를 덮는 울로버 기법을 소품에 응용하여 장식효과로 주로 활용했으며, 꽃문양인 경우엔 Red 색상을 많이 사용하였다.

SFAA 디자이너중 설윤형, 한혜자 등은 표현기법 중에서 퀴팅을 많이 표현했다. 또 패치워크 기법은 많은 디자이너가 표현했는데, 그 중 설윤형, 루비나의 활용도가 높다.

조각보를 활용한 설윤형 의상을 보면, 패치워크의 소박한 기법을 장식효과로 사용해 다채색의 아름다움이 질서속에서 화려한 느낌을 주고 있다. <표 4>에서 보듯 마치 패치워크 기법이 한국적 문양인양 가장 한국적인 느낌의 디자이너인 설윤형에게 월등히 나타나는 것을 보면, 해외컬렉션의 경우, 패치워크 기법을 주제로 하는 경우는 거의 없는 것이 오히려 당연하다고 보아진다. 그러나 몇 안되는 디자이너 중 크리스티앙 라크르와나 그 외에 램 호그가 표현한 많은 기법중 하나로 몇몇 작품에서 이 같은 기법을 찾을 수 있다.

#### IV. 서페이스 디자인에 나타난 미적 특징

<표 5> 디자이너별 패션이미지 선호도



##### 1. 자연미

복식의 미적가치의 하나로 설정된 자연미는 자연으로부터 아름다움의 근원을 구한 것으로, 복식의 조형에 있어서 미적 가치 판단의 기준으로 작용한다.<sup>31)</sup> 복고풍이 포스트 모더니즘의 역사적 절충주의에 영향을 받았다면 자연주의는 포스트 모더니즘의 에콜로지(ecology) 특성에 근거하다고 볼 수 있다. 에콜로지는 '자연으로 돌아가자'라는 인간의 화귀본능에 기인하며 구속에서 벗어나 자유스러움을 만끽하는 것이다.<sup>32)</sup>

SFAA 컬렉션에 나타난 자연주의는 지나치게 강조하거나 축소하지 않고 인체의미를 살릴 수 있는 적당한 공간을 형성하며 패드나 장식적 기교를 사용하지 않는 등 인공미를 최대한 배제하고 있었다.

대부분의 SFAA 디자이너들은 자연적 모티프를 사용하고 있었으나 <표 5>에서 보듯 루비나, 지춘희, 설윤형 등의 활용빈도가 높았다.

##### 2. 전통미

서양복식 가운데 우리가 잃어버린 듯한 동양을 환기시키는 옷을 만나게 된다. 이것이 바로 오리엔탈리즘이다. 디자이너의 국적과 관계없이 동양은 모든 디자이너들에게 매력적인 영감의 원천이고, 자유로운 디자인의 유희에 일조해왔다. 오리엔탈리즘은 우리에게 반가움과 혹은 세대에 따라서는 이국적인 느낌과의 양면적 감정을 경험하게 해준다.

<그림 13>은 터키 앙카라주의 회교도 남자의상을 재해석해 표현했는데, 줄문양이나 머리에 쓴 모슬린 수건이나 요대에 자수를 놓은 실물을 거의 그대로 재현했다고 볼 수 있다.

<그림 14>의 왼쪽은 중국의 오(襖)를 길이만 길게 변형한 것과 같은 모습이다. 칼라와 커프스와 앞트임이 반대방향이지만 형식에서 흡사하다. 그리고 머리를 장식한 모자도 위구르족의 꽃수 놓은 작은 사각모자의 변형으로 보인다.



<그림 13> '96 S/S 루비나



<그림 14> '94 FW 김동순

오리엔탈룩은 루비나와 김동순이 가장 많이 표현했다<표 5>. 그밖에도 페루 쿠스코 지방의 원단을 그대로 사용하거나 아프리카의 직조 그대로를 프린트 기법을 이용해 컬렉션에 참여한 박항치도 있다.

전통복식의 요소를 직접 차용하지 않은 경우라도 전통을 바탕으로 한 감각속에 내재해있는 조형적 의지가 패션디자인을 통해 표출될 수 있다. 레슬리 화이트가 밝혔듯이 '복식은 문화를 표현하는 상징적 양상'<sup>33)</sup>이기 때문에 복식은 문화체계의 일부이며 문화적 전통의 한 표현현상으로서 간주할 수 있다.

SFAA 컬렉션에 나타난 한국적 전통미의 경우, 문양에 한정해서 본다면 한국 문양의 소재는 자연을 대상으로 한 것이 많으며, 그 외에 문자를 추상적으로 표현한 것이 있다.

특히 한국문양을 강조하는 설윤형과 도깨비 장식을 활용해 한국적 정서를 표현한 루비나는 전통미를 자주 표현했다. 파리의상 협회장이었던 자크 뷔클러의 표현을 빌면, 한국적 느낌은 단순히 형태나 색상 또는 한복을 거의 그대로 보여주는 것이 아니라 거르고 걸러서 독특한 느낌만을 줄 수 있는 것이어야 한다고 강조했다.<sup>34)</sup>

한국 디자이너는 국제무대에서 한국적으로 보이기 보다는 서로 비슷한 주제와 비슷한 표현효과로 세계적인 주목을 끌지 못할 우려가 있다는 것이다. 또 패션평론가 후카이 아키코는 "일본 패션이 국제화된 것은 국제패션을 '일본화'하는데 성공한 때문이지 국제패션을 그대로 도입한 때문이 아니다"라며 "SFAA 컬렉션이나 한국 패션이 나아가야할 진로도 일본의 그것과 유사할 것이 아니냐"고 암시했다.<sup>35)</sup>

이런 문제점들을 SFAA 컬렉션에서 심도있게 점검한다면, 한국적 정서를 국제 무대에서 차별화할 수 있는 디자인으로 성숙할 것으로 기대된다.

### 3. 에로티시즘

에로티시즘에 관한 사전적 해석은 '성적인 만족을 위한 양식으로서 호색적인 성격을 가진 것으로 육체적인 사랑을 묘사하고 그것을 고양시키는 것'이라고 되어있고,<sup>36)</sup> 조셉 캠벨은 '에로스는 어떤 모

숨을 하고 있는지 간에 그로부터 생명이 나오는 선조요 근원적 창조자'라고 정의하고 있다.<sup>37)</sup>

그러나 복식에서 에로티시즘은 의복을 통해 매력적으로 보이고 싶어하는 욕망과 보는 이로 하여금 성적인 본능을 유발시키려 하는 것이라고 할 수 있다. 생물로서의 인간의 본능적 욕망이나 생식행위와는 무관하게 본질적으로 심리적인 기초에서 나타난 것으로 인간의 여러 행위결과 중에 패션에도 그 원리가 적용되는 것이다.<sup>38)</sup>

SFAA 컬렉션에서는 의복의 부자재인 지퍼와 망사를 이용한 획기적인 노출, 시스루 소재와 털가죽 자켓, 비행기 부속품을 단 듯한 의상은 비행기 조종사 복장과 같은 모습으로 다소 강한<sup>39)</sup> 남성적 에로티시즘을 느끼게 한다. 60년대는 얼마나 과도하게 노출되는가를 에로틱한 표현의 기준으로 삼았다. 이러한 노출현상은 미의 표현이란 관점에서 볼 때 인체의 일부분을 의복밖으로 드러내거나 인체의 선을 자연스럽게 나타냄으로써 여성의 신체적 특징을 강조하여 표현한 것이라 볼 수 있다.<sup>40)</sup>

SFAA 컬렉션에서도 이같은 경향은 이어져 글래머러스 룩으로 표현되고 있으며, 이는 바디컨서스 라인이 강조되면서 고풍도의 스판덱스 소재를 주로 사용한 것이 주목되었다.

#### 4. 그로테스크

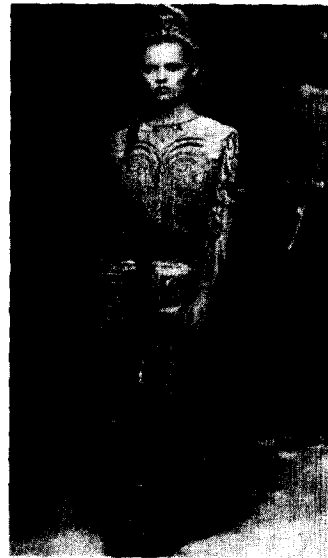
그로테스크는 어원적으로 여성의 신체적 특징과 관계가 깊다. '동굴'의 의미를 갖는 그로테(grotte)라는 이탈리아어로부터 그로테스크라는 단어가 유래했듯 '동굴같이(grotto-esque)'라는 깊고 어두운 지형적 특성이 여성적 신체의 메타포로서 작용할 수 있다. 매리 루소가 피력하듯이 "낮고 숨겨지고 땅에 관계되며 어둡고 물질적이고 내재적이며, 내장과 같은" 동굴 이미지가 여성의 해부학 특성에 비견되고, 지상적이고, 물질적이고, 고풍적인 그로테스크가 대지의 여인, Medusa와 같은 고대 여성 이미지가 결부되면서 그로테스크가 새로운 여성 이미지로 등장했다.

<그림 15>는 사회의 규범질서가 통용되는 안정된 삶 속에서 안도감을 느끼게 된다. 반면에 그것이 요



<그림 15> '98 F/W 장광호

구하는 사회적 금기나 억압으로부터 벗어나고자 하는 양면적인 욕구를 뉴질랜드의 마오리 족장의 얼굴 문신을 몸전체에 바디페인팅하여 시스루 타이즈를 입은 효과로 나타냈다. 이러한 문양은 <그림 16> '96 S/S에 장 폴 고티에가 표현한 시스루 룩에서도 오리엔탈적 요소와 함께 강하게 나타났다.



<그림 16> '96 S/S 파리/런던 장 폴 고티에

SFAA 컬렉션에서는 <표 5>에서 나타나듯, 이상봉, 오은환 등이 음울한 분위기의 그로테스크한 의상을 많이 선보인 반면, 대부분의 다른 디자이너들은 그로테스크한 이미지의 의상에 대해 큰 관심을 보이지 않아 매우 대조적이다.

## 5. 초현실주의

루이 아라공 등 젊은 시인들의 새로운 종류의 창작열의에서 시작된 초현실주의는 1917년에 공연된 G. 아폴리네의 '부조리극'인 '띠레지아의 유방'이라는 제목에서 유래했다. 아폴리네는 이 희곡의 서문에서 '초현실주의'라는 말을 처음 사용했는데, 그에게 있어서 이 단어는 "중요한 현실을 전달하는 유추적인 방법을 나타내는 것"이었다. 초현실주의는 꿈의 힘을 빌어 현실의 한계를 뛰어넘기 위해 창조된 괴이한 작품을 지칭하는 말로써<sup>41)</sup> 초현실주의적 예술의 원천은 바로 무의식의 세계이다. 다시 말해 자신의 오랫동안 억압된 욕망들이 원하는 내면적 인간의 영상을 추적하는 것이다. 상상력이나 기억은 무의식 세계에 속해있고, 우리의 경험도 여기에 축적되어 꿈의 형태로 나타나는 수가 많은데, 이것을 자유롭게 탐구하는 것이다.

1924년에 A. Breton이 발표한 '제1차 초현실주의 선언문'은 초현실주의 운동의 탄생을 알리는 신고서와도 같았는데, 그 선언문에서 초현실주의란 '정신의 순수한 무의식적 자동성을 지칭하며, 이를 통하여 11頭나 저술, 혹은 다른 모든 방법으로 사고의 실제적 기능을 표현하고자 하는 것'이라고 정의했다. 이성애 의한 제어가 완전히 배제된 상태에서 미학적이거나 도덕적 편견으로부터 벗어난 사고의 표현이라는 것이다.<sup>42)</sup>

현대패션에서 초현실주의의 영향을 강하게 받은 의상디자이너로는 E. Schiaparelli가 있다. 그는 G. Chanel과 여러 면에서 대립적이었는데 그의 독창적인 디자인은 1930년대 패션을 리드했다. 또한 현재까지도 전위적인 의상의 디자인에도 지속적인 영향을 주고 있다. 그녀의 의상은 자연스러웠던 어깨선을 무시하고 재킷 뿐만 아니라 드레스에도 어깨 패드를 사용하여 과장된 어깨와 잘룩한 허리의 새로

운 실루엣으로 모드를 창출했는데,<sup>43)</sup> 어깨 패드는 1932년 보그지에 처음 소개된 후 1930년대 후반과 1940년대에 대유행했다.

결국 초현실주의는 행동과 꿈을 일치시키고, 내부와 외부, 순간과 영원, 특수성과 일반성을 한데 묶어 융해시킴으로써 인간 본연의 모습을 되찾으려는 인간해방운동이었으며<sup>44)</sup>, 현대의 전위적 미술 발전에 근원적인 영향을 주어 현실과 상상의 세계, 보이는 것과 보이지 않는 것, 명백한 것과 불가사의한 것, 존재와 無에 대한 근본적인 성찰로 확장시켜 가는데 기여했다.

SFAA 컬렉션의 경우 <표 5>에서 보이듯 초현실주의 이미지를 표현하는 디자이너들은 그다지 많지 않다. 이상봉, 박윤수 정도를 꼽을 수 있고, 대다수의 디자이너들은 초현실주의적 이미지 사용을 꺼리고 있음을 알 수 있다.

## V. 결 론

SFAA가 우리 나라 패션산업 발전에 큰 기여를 했고, 특히 의상의 불모지에서 SFAA를 통해 많은 디자이너들이 해외로 진출하거나 많은 영향을 받은 것이 사실이다. 그러나 일관된 주제나 보다 한국적인 개성을 살리기 위한 노력을 하는 좋은 스타프가 없다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 특히 현대는 디자인의 시대라 할 정도로 모든 산업분야에서 디자인의 중요성이 고조되고 있으며, 디자인이 우수한 것은 판매량과 가격이 높게 형성되기 때문에 디자인의 필요성은 더욱 강조되고 있다고 할 수 있다.<sup>45)</sup>

본 연구는 SFAA에 발표된 디자인들의 surface 디자인의 효과를 분석하고 그 분석결과가 우리 나라 패션 발전을 위해 필요한 자료가 되길 기대하면서 시작됐다. 연구결과 SFAA는 꾸준히 미의식을 자극하고, 창조의 충동을 불러일으키고, 수많은 주제로 국제무대에 진출해 한국패션의 우수성을 선보여 왔다.

그러나 대부분의 디자이너들은 독창성이나 차별화를 발견하기 어려웠다는 아쉬움이 있다. 그러므로 첫번째 해결 방법의 하나는 소재개발과 패션전

문인력을 양성하여 한국적인 미적 감성을 표출하는 작업을 통해 각자의 독창성을 획득하는 것이다.

두 번째는 컨셉트의 일관성을 지키는 것이다. SFAA에 초청된 자크 뮈클러가 “디자이너의 작품 세계를 중심으로 매 시즌의 주제를 갖고 트렌드를 반영하여 항상 새로움을 제시해야한다”고 지적했듯이 연구결과 독창적이면서도 한가지 주제를 일관되게 표현해야 할 것이다.

세 번째로 컬렉션은 단순히 보여주기 위한 쇼가 아니라 입을 수 있는 옷을 보여준다는 인식이 필요하다. 디자이너 자신의 이미지를 살리고 또 흥미를 유발하여 관심을 집중시키는 요소를 부여할 필요로 있지만 옷을 제대로 보여준다는 본래의 목적이 자칫 가려질 염려가 있다는 지적도 있다.

이러한 상황에 대처하는 방법은 여러 가지가 있다. 특히 인체의 한계를 극복하기 위한 기능적인 측면이나 차별화 차원에서 보면 서페이스 효과를 중요하게 내세우지 않을 수 없다. 그러나 우리 나라 섬유산업의 나염제품은 고급화되지 않았고, 그 원인을 따져보면, 첫째, 저가품 위주의 생산과 수출을 해 왔다. 둘째 전문인력의 확보에 소홀했다. 셋째, 디자인에 대한 인식과 자본의 부족으로 신기술과 디자인 개발이 되지 않았다. 넷째, 자본의 부족으로 가공기술 개발이 부족하였다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 개선방안으로써 첫째, 부실업체를 통합하고, 원단 나염기업을 전문화 내지 대기업화 하여 발전시켜 나가야 한다. 둘째, 하청에 의존하지 않고 일관작업을 할 수 있는 전문적인 직조, 염색공정에 의한 시설을 갖추어야 한다. 셋째, 디자이너 양성을 위한 실험실, 연수시설 및 제도적 지원을 하여 산업속에서 공존하는 체제의 디자인의 전문화를 지향해야한다.

특히 직물의 서페이스 디자인은 인간의 생활 속에서 향토화된 문화적인 분야로서 패턴디자인의 지향성이 요구되어 왔으며, 인간의 생활양식 속에서 변화되어온 시대의 변혁은 새로운 패턴디자인을 창조하여 왔다.

이처럼 문제는 디자인을 위한 인력이다. 사회변천으로 생활환경 조건이 점차로 고급화되어 수요의 특성은 개성화, 다양화되어 가고 있으나 이에 부응

할만한 가공기술 및 디자인의 개발은 그에 따르지 못하고 있다. 그러므로 우리 나라 고유의 디자인이 가미된 고급제품을 생산하여 물량위주의 수출에서 벗어나고 국제 시장에서도 인정받을 수 있는 질 높은 디자인 개발이 요구되고 있다.

특히 직물의 패턴디자인은 시대적 경향이 반영되므로 직물디자인의 변화는 세계 직물디자인에서의 경쟁이 불가피한 실정이다.<sup>46)</sup>

또 적극적으로 신인을 발굴, 육성하는 것도 SFAA가 고려해야 할 문제이다. 신인들이 자신의 작품을 발표할 수 있는 장을 마련해 주어야한다. 예를 들어 도쿄컬렉션에서 행사전 오프닝쇼로 신인 디자이너들의 작품을 발표시키듯 컬렉션 기간 중 주변의 작은 공간이라도 이용해 그들에게 발표할 수 있는 자리와 기회를 제공하는 것이다. 이러한 배려를 통해 SFAA가 발전할 수 있음은 물론이고, 한국 패션의 발전에 기여할 것이다.

본 연구의 결과는 사진자료를 중심으로 분석했으므로, 연구자의 주관적인 견해가 개입되었을 개연성과 함께 연구의 한계를 밝힌다. 후속작업으로는 SFAA 컬렉션에 출품한 디자이너들의 개별 작품에 대한 색채와 스타일, 패턴 등에 대한 체계적인 분석 등이 남아있다.

## 참고문헌

- 1) 1990년 창설. 12명의 국내 정상급 디자이너들로 출품한 뒤 2001년 현재 정회원 22명과 준회원 4명으로 구성되어 있다.
- 2) 한겨레신문 1997년 5월 22일자.
- 3) 국제섬유신문, 1996년 4월 22일자.
- 4) 권성재, “SFAA 서울 컬렉션의 작품에 관한 연구(I).” 한양여자전문대학 논문집 제19집, 1996, p.28.
- 5) 금기숙 역, 『복식조형을 보는 시각』, 서울:도서출판 이즘, 1997, p.53.
- 6) 이은영, 『복식의장학』, 서울:교문사, 1993, p.286.
- 7) 금기숙, 앞의 책, p.52.
- 8) 라사라교육개발원, 『服飾辭典』, 서울:도서출판 라사라, 1991, p.401.
- 9) 홍성식, “나염디자인의 패턴표현기법에 관한 연구 논문”, 대구:효성여자대학교 대학원 석사학위청구논문, 1994, p.9.
- 10) 居宿昌義, 『프린트에 의한 텍스타일 디자인』, 서울:대

- 광서림, 1988, p.1-1.
- 11) 임상임, "견직물에 나타난 문양고찰", 원광대 의상학과 석사학위논문, 1986, p.9.
  - 12) 조규화, 『복식미학』, 서울:수학사, 2000, p.153.
  - 13) 황호근, 『한국문양사』, 서울:悅話堂, 1983, p.163.
  - 14) 裴滿實, 『室內裝飾』, 서울:보성문화사, 1988, p.67.
  - 15) 권성재, "SFAA 서울 컬렉션의 작품에 관한 연구(1)", [한양여자전문대학 논문집 제19집], 1996, p.28.
  - 16) 최은영, "무늬의 크기, 배열, 명조대비에 따른 시각적 효과에 관한 연구", 『服飾』 제24호, 1995, p.193.
  - 17) 박선희, "捺染 Pattern Design 개발방안 提高에 관한 연구", 성신여자대학교 산업대학원 석사학위논문, 1989, p.17.
  - 18) 성수광 외, 『패션디자인학의 이해』, 서울:교문사, 1999, p.134.
  - 19) 성수광 외, 앞의 책, p.134.
  - 20) 세브론은 여러 가지 뜻이 있는데, 조직 일순환에 8개의 종광과 4개의 위사로 제작되는 프랑스식 서지직물을 뜻하기도 하고, 헤링본 승직물이나 지그재그 스티치 등도 같은 뜻이다.
  - 21) 위의 책, p.136.
  - 22) 금기숙, "한국 전통복식미의 현대적 활용", 『服飾』19호, 1992, p.29.
  - 23) 유경숙 이명희, 앞의 글, p.257
  - 24) 성수광 외, 앞의 책, p.136.
  - 25) 금기숙, 앞의 책, p.94.
  - 26) 조규화, 앞의 책, p.132.
  - 27) 屈宿昌義, 앞의 책, pp.4~29.
  - 28) 김영숙, 『한국복식문화사전』, 서울:미술문화, 1998, p.315.
  - 29) 솜을 사용하지 않고 동글동글한 요요 장난감같이 천을 동그랗게 만드는 것으로, 연결하여 레이스처럼 쓰기도 한다. 인터넷 퀴트전문 사이트인 <http://www.quiltcafe.com>에는 두 가지 방법을 제시하고 있는데, 원둘레에 홈질을 하여 잡아당기는 방법과 직사각형을 기워 원통으로 만든 뒤 원통둘레를 홈질하여 잡아당기고 약간 아랫부분의 원통둘레를 다시 홈질한 뒤 당겨서 잘라내면 요요 한 개가 완성된다. 이런 식으로 원통 끝까지 계속 요요를 만들 수 있다.
  - 30) 올로버는 all-over로, '전면의'라는 뜻을 갖고 있다. 즉 한면 전체에 자수한 것을 말한다.
  - 31) 금기숙, 『조선복식예술』, 서울:悅話堂, 1994, p.156.
  - 32) 조말희, "현대패션에 사용된 텍스타일 디자인의 미적 특성에 관한 연구", 『복식문화연구』, 제6권 제3호, 1998, pp.157~174.
  - 33) Leslie A. White저, 이문응 역, 『문화의 개념』, 서울:일지사, 1977, pp.23~24.
  - 34) 일간스포츠, 1995년 11월30일자.
  - 35) 섬유경제신문, 1995년 11월 30일자.
  - 36) 김덕자, 『광고와 에로티시즘』, 서울:미진사, 1991, p.60.
  - 37) Campbell, J., *Occidental Mythology: Vol. III from the Masks of God*, New York:Viking Press, 1964, p.235.
  - 38) 박희숙, "패션에 나타난 팝사조 중 에로티시즘적 표현에 관한 연구", 영남대학교 박사학위논문, p.24.
  - 39) 김명주, "현대복식과 에로티시즘적 표현에 관한 연구", 서울여자대학교 석사학위 논문, 1991, p.38.
  - 40) 박희숙, 앞의 글, p.24.
  - 41) Sarane Alexandrian, *Surrealist Art*, London:Thames and Hudson, 1985, p.232
  - 42) Perrie, J. L. 편, *L'Aventure De L'Art Au XXe Siecle*, 김정화 역, 『20세기 미술의 모험 I』, 서울:API, 1990, p.237.
  - 43) 장동림, "초현실주의 예술의 조형성과 Schiaparelli 의 상디자인", 『대한가정학회지』 제28권 2호, 1990, pp. 8~9.
  - 44) 이븐느 뒤플레시스 저, 趙漢卿 역, 『초현실주의』, 서울:탑구당, 1993, pp.164~165.
  - 45) 박선희, 앞의 글, p.92.
  - 46) 위의 글, p.16.