

로이 리히텐슈타인의 작품을 통한 패션디자인 창작

Creation of the Fashion Design in Roy Lichtenstein's Works

주저자 : 전용옥

울산대학교 의류학 전공 부교수

Jeon Yongok

University of Ulsan

1. 서론

2. 로이 리히텐슈타인의 생애와 작품세계

- 2.1 로이 리히텐슈타인의 생애
- 2.2 로이 리히텐슈타인의 작품세계

3. 패션디자인에 영감을 준 로이 리히텐슈타인 작품의 특징

- 3.1 벤데이 점과 사진
 - 3.1.1 벤데이 점
 - 3.1.2 사진의 표현적 특성
- 3.2 삼원색의 사용
- 3.3 단순화된 평면 형태

4. 로이 리히텐슈타인의 작품을 통한 패션 디자인 창작

- 4.1 패션 디자인 창작 개발 사례
 - 4.1.1 디자인 이미지 및 컨셉
 - 4.1.2 디자인 특징
- 4.2 패션 디자인 창작 사례 분석

5. 결론

참고문헌

(要約)

최근 우리나라 여성들의 패션경향은 단순히 유행을 따르던 시대를 지나 자신만의 개성적이고 독창적인 미를 살리려는 방향으로 흐르고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하여 패션 디자인에 있어서 새로운 아이디어를 개발해야 함은 당연한 일일 것이다.

본 연구는 1960년대 팝 아트의 대표적인 작가인 로이 리히텐슈타인의 작품세계를 연구하고 이를 현대적 감각에 맞는 의상과 접목시킴으로써 예술세계의 실용화와 더불어 의상세계의 예술화를 추구하였다. 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 로이 리히텐슈타인은 만화를 비롯한 인쇄 매체에 환등기의 기계적인 기법을 도입하여 벤데이(Ben Day)점들을 창안해 내었다. 본 연구는 그의 작품을 응용하여 의상을 제작함에 있어 그 작품의 특징 중 벤데이 점과 사진, 삼원색의 기본색 사용, 단순화된 평면 형태에 주목하였다.

둘째, 그의 작품의 대표적인 특징인 벤데이 점은 의상에 응용하여 다양한 모양과 크기와 색의 닷(Dot) 문양으로 응용하여 표현하였다. 그리고 그의 사진은 다양한 크기와 색의 스트라이프(Stripe) 문양으

로 표현하였다.

셋째, 그의 작품에 사용된 삼원색과 무채색을 의상의 기본 색상으로 사용하였으며, 단순화된 평면 형태의 조형적 특징을 활용하여 단순하고 대담한 스타일의 의상을 디자인 하였다.

로이 리히텐슈타인의 만화적 이미지의 이용, 망점 스크린과 사진, 강렬한 색채 등은 더욱 다양한 방법으로 연구되어지고 미래 많은 패션 디자이너에게도 무한한 디자인 영감을 제공해 줄 것으로 기대된다.

(주제어)

로이 리히텐슈타인, 벤데이 점, 패션 디자인

(Abstract)

Since the beginning of the 20th century, the art has developed its artistic qualities in exercising an influence on the creative elements of the fashion. In this sense, the fashion is one of many methods of which given time's arts, their compositions, and elements can be expressed, recognized, and experienced.

In this study, artworks of Roy Lichtenstein, who took the leading, active role of pop artist have been studied. The purpose of this study is to present practical application of the art and aesthetic and artistic application of clothing by studying and applying the factors of Roy's paintings.

The conclusion through actual designing is as follows: First, Lichtenstein interested with the characteristic of print media. He combined the image of commercial technique with the traditional painting by using Ben-day dots. Second, he reduces his form and color to the simplest possible elements. Third, by applying Lichtenstein's works to fashion design, we can make creative and aesthetic fashion works. Fourth, his Ben-day dots and stripe was applied to variant dots and stripe pattern in the fashion design.

Roy Lichtenstein is expected to continually affect modern fashion and also fashion of the future. Furthermore Lichtenstein's works are expected to be further studied under various methods and ways, and those aesthetic characteristics would be developed and expressed more in fashion design under various perspectives.

(Keyword)

Roy Lichtenstein, Ben-day dots, fashion design

1. 서론

한 시대의 예술양식은 동 시대의 의상디자인에 디자인 영감으로 새롭게 반영되어왔다. 특히 60년대 팝아트의 출현은 그 시대의 예술양식 뿐 아니라 사회 전반에 걸쳐 영향을 미쳤다. 특히 대중에게 순수 예술과 의상세계에 참여 할 수 있는 기회를 제공하여 주었다. 즉 상류층만을 겨냥해오던 의상세계가 대중에게 눈을 돌렸다는 점에서 팝아트는 의상세계에 큰 의미가 있다고 볼 수 있을 것이다.¹⁾

팝 아트는 일상적이고 평범한 대중적인 것들을 독창적이고 실험적인 예술의 세계로 재창조하였다. 1960년대 팝 아티스트로 활약해온 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)은 대중적인 이미지를 현대적 감각에 따라 재구성하는 방식으로 상업적 이미지를 회화에 적용시킨 대표적인 작가이다.²⁾

본 연구에서는 로이 리히텐슈타인의 작품이야말로 대중을 의식한다는 점에서 패션세계와 그 맥을 같이 한다고 보고 그의 작품들에서 영감을 얻어 패션 디자인을 창작 하였다. 그의 작품에 활용된 팝아트의 표현양식과 기법 그리고 조형적 분석을 통하여 그가 전하고자 한 메시지를 패션에 표현해 의상 작품으로 나타내고자 하였다.

로이 리히텐슈타인의 작품에 대한 이해를 돕기 위하여 미술관련 서적과 화보집, 사진자료 및 국내의 단행본과 간행물, 기존의 선행연구 및 인터넷 자료 등을 고찰 하고 제시하였으며 이러한 고찰을 바탕으로 의상을 디자인하고 제작 분석하였다.

본 연구는 이를 통하여 예술은 더 이상 특수계층만이 누리는 전유물이 아니라 대중도 참여할 수 있는 것이라는 인식을 심어주고 그 참여의 기회를 마련해 보려한다. 즉 전시회에서나 볼 수 있는 예술 작품을 소재로 의상을 디자인하여 대중들에게 선 보임으로써 대중들로 하여금 예술분야와 보다 친숙해질 수 있도록 그 중계자 역할을 하는 것이다. 이는 곧 의상을 통해 예술과 대중을 연결시켜 주는 예술의 대중화의 역할인 것이다.

2. 로이 리히텐슈타인의 생애와 작품세계

2.1 로이 리히텐슈타인의 생애

로이 리히텐슈타인은 1923년 10월 29일 미국 뉴

1) 이인성 (2000). 팝아트 이미지의 의상 디자인 창작, 대한가정학회지 제38권 12호, 257-258.

2) Lippard L. R. (1970). POP ART, Thames and Hudson, 106-108.

욕에서 태어났다.³⁾ 그는 중산층의 평범한 가정에서 조용한 소년으로 유년기를 보냈다. 14세 때부터는 파슨즈(Parsons)디자인 학교의 토요일 수업에 참석하였고, 고교 3학년(1939년) 때, 레지널드 마쉬(Reginald Marsh)가 이끄는 Art Student's Language의 여름 예술 반에 등록하여 그때 리히텐슈타인은 마쉬의 영향을 많이 받았다.⁴⁾ 그는 고교를 졸업한 후 뉴욕을 떠나 미술을 전공하기로 결심하고 오하이오 주립대학 미술학교에 입학하여 대학 2학년 때부터 그림을 그리기 시작했다.⁵⁾ 그 후 그의 작품은 피카소의 Blue 및 Rose시대 그림의 영향을 받았다. 1943년 군에 입대하여 영국과 유럽에서 근무하면서 자연을 소재로 한 몇 점의 그림을 그렸다. 1946년 제대 후 그는 즉시 복학하여 같은 해에 미술석사 학위를 받아 대학원에 출강하기도 하였다. 1949년, 그는 미술박사 학위를 받고 클리블랜드의 Ten Thirty 화랑에서 개인전을 가졌는데 이때 그는 작품에 아메리카의 풍물을 널리 도입하기 시작했다. 1951년 그는 뉴욕에서 Found Object들로 만들어진 Assemblage들로 구성된 전시회를 가졌으며, 클리블랜드로 이주하면서 때때로 작품전시회를 가졌다. 그곳에서 그는 수많은 임시직을 가졌다. 백화점 윈도우 디스플레이라든지 여러 회사의 그래픽디자인과 엔지니어링 제도사 등으로 근무하였다.⁶⁾

1960년대에 로이 리히텐슈타인은 팝 아티스트로 활약하기 시작하였다. 그는 상업적 이미지를 자신의 회화에 직접적으로 도입한 대표적인 작가이다.⁷⁾ 그는 만화를 패러디 하여 작품에 사용하였지만 그대로 복제하지 않고 구성에 통일감을 주기 위하여 불필요한 부분을 삭제하거나 다른 이미지로 교체하기도 하였다.⁸⁾ 그리고 그는 일상적인 이미지를 자신의 작품에 종종 인용하여 사용하였는데 이때 주로 문자를 넣거나, 주제와 소재를 절충화해서 사용하였다.⁹⁾

2.2 로이 리히텐슈타인의 작품세계

로이 리히텐슈타인은 주로 만화를 이용한 팝아트적인 작품 활동을 하였다. 즉 그의 작품은 만화의

3) Allowy L.: Roy Lichtenstein, Abbeville Press, 113, (1983).

4) Tomkins C.: Roy Lichtenstein : Mural with Blue Brushstroke, Harry N. Abrams, 14, (1988).

5) Edward L. S.: Lives of the Great Twentieth Century Artists, Rizzoti, New York, 341, (1986).

6) Edward L. S.: op. cit., 345, (1986).

7) 카터 래트클리프, 신지영 역: 팝아트의 슈퍼 스타 앤디 워홀, 눈빛, 10-11, (1995).

8) 에드워드 루사-스미드, 김춘일 역: 1945년 이후 현대미술의 흐름, 미진사, 161, (1992).

9) 계간 미술편, 현대 미술 용어 사전, 중앙일보사, 2000, (1981).

형식적 요소와 익명적 특성을 차용한 '만화 회화'라 볼 수 있다. 만화라는 매체는 늘 독자의 시선을 끌어야 하고 독자를 매료시켜야 한다. 그러므로 만화 속에는 기본적으로 강한 역동성과 활동성, 극적 긴장감을 지니고 있다. 리히텐슈타인은 바로 이러한 만화의 속성을 자신의 작품에 구성 원리로 이용하였다.¹⁰⁾ 처음에 그는 만화 미키마우스의 확대된 그림을 그려본 후 인쇄물을 복제하는 작업에 관심을 갖게 되었다.(그림1)



[그림1] Look Mickey, 1961, Oil on canvas, 121.9X175.3cm, Collection of the artist, (출처:Lichtenstein, Taschen)

이어 1960년 이후부터 그는 신문 잡지에 실렸던 연재만화의 한 부분을 망점 그대로 재판하여 확대 재현하는 방식으로 작품제작을 해나갔다. 즉 감동적이며 역동적, 극적 긴장감을 지니고 있는 만화 이미지를 그대로 복제함으로써 그의 작품 속에서 기계적이며 무감각한 이미지로 전환시키는 것이다. 그런데 리히텐슈타인의 작품은 만화를 이용한 다른 팝 아트 작품들과는 그 기법이나 내용에서 커다란 차이점과 개성이 있다. 그것은 먼저 기법면에서 상업예술의 기계적인 면을 순수회화로 표현하였다는 점이다. 즉 그는 환등기의 기계적인 기법을 사용하되 수작업을 통하여 벤데이 망점을 그려나갔던 것이다. 또한 내용면에서 리히텐슈타인은 팝 아트가 말하려는 것을 만화라는 표현 매체가 가장 현실적이고 설득력 있게 표현하고 있음을 증명하였다.

그의 만화는 만화의 형식을 그대로 반영하였으나 만화 그 자체보다는 전후 미국 사회의 소비문화와 대중들의 의견을 반영하는 역할을 하게 되었던 것이다. 즉 전쟁의 결과로 남게 되는 빈곤과 폐허를 광고와 만화관을 통하여 미화시키거나 중립적 시각으로 바라봄으로써 전쟁에 대한 시각을 새롭게 하였다. 그는 심각하고 감정적인 주제를 만화에 나타나는 싸구려 정서나 감정이 배제된 소재와 대비시키거나 또는 심각한 예술을 천박하고 일상적인 것들과 대비시켰다. 이러한 과정을 거침으로써 대중문화의

상징인 만화는 그의 작품 속에서 간결하고 세련된 예술로 승화되어갔다.

또한 리히텐슈타인의 만화적 이미지에 있어서 특이한 점은 문자를 사용함으로써, 문자와 형태의 이미지의 통합을 가져오는 것이다.¹¹⁾ 그는 그의 회화에 만화를 복제하는 과정에서 만화에 나오는 대화 풍선을 그대로 포함시켰는데 그의 회화에 나타난 대화 풍선 안의 언어는 이미지의 전달이자 의사의 전달을 하고 있는 것은 물론이고 회화의 이미지에 들어맞는 구성적 요소로 활용된다.(그림2) 즉 만화는 언어와 시각적 표현 형식을 혼합한 형태이다. 리히텐슈타인의 문자의 사용은 암묵적으로 순수예술에 대한 저항이었을 뿐 아니라 고급 예술과 저급 예술 사이의 긴장을 그림의 구조를 통해 표현한 것이다¹²⁾



[그림2] Drowning Girl, 1963, Oil and magna on canvas, 171.8X169.5cm, New York, The Museum of Modern Art (출처:Lichtenstein, Taschen)

결국 로이 리히텐슈타인의 작품세계를 요약하여 설명한다면 그는 대중적인 소재들로부터 이미지를 선택하여 그것을 그의 작품으로 패러디하여 재현하는 과정에서 상업 미술의 기계적인 측면을 순수 회화의 방식으로 적용시켰다. 이러한 작업을 통해 그는 상업 인쇄의 효과뿐 아니라 그것의 과정까지 작품제작을 위한 수단으로 발전시킴으로써 기계적인 방식에 기초한 순수 미술 미학을 확립하였다.¹³⁾

3. 패션디자인에 영감을 준 로이 리히텐슈타인 작품의 특징

로이 리히텐슈타인은 만화를 비롯하여 신문, 잡지의 광고, 상품 카탈로그 등 인쇄 매체물을 환등기의 기계적인 기법에 도입하여 작품 활동을 하였다. 그는 사진 기술과 판화 재판법에서 벤데이 점들을 창안해 내었다. 벤데이 점의 사용으로 자신의 그림에서 극도의 복잡함을 무마시키기 위해 그는 형태와

11) Coplans J.: Roy Lichtenstein, New York: praeger Publishers, 15, (1972).

12) Allowy L.: op. cit., 24, (1983).

13) Waldman D.: Roy Lichtenstein, Harry N. Abrams, Inc., 26, (1971).

10) 정유진: 로이 리히텐슈타인의 작품에 나타난 원본성 개념의 확장, 이화여자대학교 석사학위논문, 29-36,(2003).

색채를 가장 단순한 요소로서 감소시켰다.¹⁴⁾ 그러므로 본 연구에서는 그의 작품을 응용하여 의상을 제작함에 있어 그의 작품의 특징 중 첫째 벤데이 기법과 사선의 표현, 둘째 삼원색의 기본색 사용, 셋째 단순화된 평면 형태에 주목하였다.

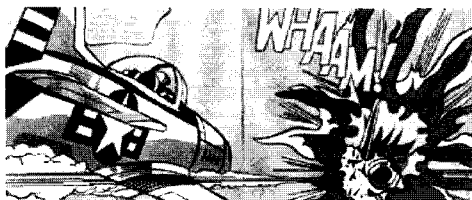
3.1 벤데이 점과 사진

3.1.1 벤데이 점

리히텐슈타인은 결코 실제 사물을 직접 보고 그리지 않는다. 그는 맥주 캔을 그릴 때조차도 맥주 캔이 그려진 그림을 기초로 해서만 그렸다.¹⁵⁾ 리히텐슈타인은 환등기를 사용하여 이러한 작업들을 하였는데 그의 작업 방식과 절차를 살펴보면 다음과 같다. 우선 그는 몇 개의 만화 장면을 하나의 이미지로 통합하고 그 후 원작의 이미지에 따라 그것을 스케치 한다. 그는 만족스러울 때까지 스케치를 계속하고, 그리고 색채 작업을 한다. 스케치의 목적은 원작을 복제한다기 보다는 재구성을 하기위한 것이며, 가능하면 적은 변화를 주려고 노력한다고 말하지만 가끔씩 그는 두세 가지의 원천을 하나의 이미지로 결합하기도 한다. 그리고 나서 그는 환등기를 이용하여 드로잉을 캔버스에 투사하고 연필로 투사된 선을 따라 그린다. 점은 스텐실되고, 색상이 입혀지게 된다.¹⁶⁾¹⁷⁾(그림3, 4)



[그림3] Study for Wham!, 1963, Pencil on paper, 5 7/8 X 12in, The Tate Gallery, London, (출처:Lichtenstein, Abbeville)



[그림4] Wham!, 1963, Magna on canvas, two panels, 68 X 160 in, overall, The Tate Gallery, London, (출처:Lichtenstein, Abbeville)

14) 휴즈 로버트, 최기득 역: 새로운 충격, 미진사, 58, (1993).
 15) Madoff S. H.(ed.): Everything Clear Now?, Newsweek, February 26, 1962, 187, (1997).
 16) Allowy L.: op. cit., 24-28.
 17) 해리슨 K., 오병남 · 최연희 역: 현대미술: 그 철학적 의미, 서광사, 219, (1988).

환등기를 이용하여 작품을 제작하는 이러한 과정에서 그는 주로 신문이나 잡지, 전화번호부의 광고, 상품 카탈로그 등의 오브제 이미지들에 삼차원적인 입체감을 주기 위해 인쇄 방법에서 사용되어지는 벤데이 기법을 형식적 장치로서 적극적으로 도입하여 사용하였다.(그림5, 6)



[그림5] Clipping from resort section of the Sunday, New York Times 1963, (출처: POP ART, Thames and Hudson)



[그림6] Girl with ball Oil on canvas, 153.7 X 92.7cm, New York, The Museum of Modern Art, (출처: POP ART, Thames and Hudson)

벤데이 기법은 이미지 인쇄 과정상에서 음영의 그라데이션을 표현하기 위해 조판, 인쇄 공정상의 벤데이 처리 과정에 따라 생겨나는 패턴으로, 1879년 발명자인 뉴욕의 신문 조판사 벤저민 데이(Benjamin Day)의 이름을 딴 기법으로 일명 벤데이 기법이라고 한다. 벤데이 점의 형태는 처음엔 불규칙한 점들로 시작하여 시간을 거치며 기계적으로 완벽한 모양을 갖추게 된다. 이것은 리히텐슈타인의 작품 전반을 통하여 꾸준히 등장하며 차용된 다양한 이미지들에 적용되어 모든 이미지들을 동일한 개념으로 이해할 수 있게 만드는 역할을 한다. 또한, 구성 요소들 중에서 그의 작품을 특징짓는 가장 대표적인 표현 기법이라고 말할 수 있다.¹⁸⁾¹⁹⁾

3.1.2 사진의 표현적 특성

18) 에더슨 H. H.: 현대미술의 역사, I·A·D., 500, (1991).
 19) Heartney E.: Roy Lichtenstein: Master of the Benday Dot, Art News, v.86, no.68, 210, Summer (1987).

로이 리히텐슈타인은 70년대가 되자 그의 주제를 확대하여 고대 그리스의 신전건축과 정물화 등으로부터 피카소와 레제, 등 모던 아트의 명작에까지 이르게 하였다. 그리고 그 표현 방법으로는 인쇄미디어를 통한 벤데이 점 뿐만 아니라 사진이 전개되는 추상적인 구상에 접근하였다. 그의 작품에서 벤데이 점만큼이나 자주 발견되는 특징은 반복되는 사진의 패턴들이다.(그림 7) 그는 일률적인 선을 반복하여 사용함으로써 양감을 거의 가지지 않는 평면성을 강조하였다. 그의 작품 속에서 사진은 선명함과 더불어 기계적 힘을 느끼게 해 준다.

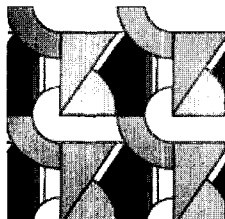


[그림7] Portrait of a Woman, 1979, Oil and magna on canvas, 70x54 in. Private collection, (출처:Lichtenstein, Abbeville)

본 연구는 이러한 로이 리히텐슈타인의 벤데이 점과 그의 사진의 표현적 특성에서 영감을 얻어 패션디자인을 시도하였다. 즉 이들을 응용하여 패션디자인 창작 사례의 대표적 문양으로 활용하였다.

3.2 삼원색의 사용

대부분의 화가들은 그 자신만의 색의 분위기를 획득하기를 원한다. 리히텐슈타인 역시 색의 사용에 있어서 다른 화가와 다른 자신만의 독단성을 가졌다. 그의 색채는 강하고 선명하다. 그는 작품 전체에 걸쳐 매우 제한된 기본색을 위주로 사용하였다. 주로 빨간색(medium red), 노란색(lemon yellow), 파란색(purplish blue), 검정(black), 흰색(white), 그리고 드물게 녹색(green)을 사용하였다.(그림8) 리히텐슈타인은 그가 관심을 가졌던 신 조형주의 몬드리안의 영향으로 자신의 작품에 이러한 몬드리안적 삼원색을 비중 있게 쓰고 있다.²⁰⁾



[그림8] Modular Painting with four Panels No.2, 1969, Oil and magna on canvas, 244x244cm, Vienna, Museum Moderner Kunst, Ludwig Foundation, (출처:Lichtenstein, Taschen)

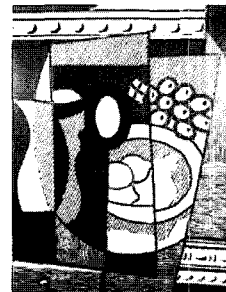
리히텐슈타인은 잡지 광고나 상품 포장지에서와 같이 높은 채도의 색채를 사용하였으며 두 가지 이상의 색채를 거의 함께 사용하지 않고 명확하게 각각의 색조를 강조하였다. 그는 주로 원색을 위주로 고급 미술(high art)에서는 잘 사용하지 않는 일반적이고 상투적인 색을 사용함으로써 자신만의 고유성을 구축하였다.

본 연구는 리히텐슈타인이 사용한 색상들을 패션디자인 창작 사례의 기본색채로 사용하였다. 빨강, 노랑, 파랑의 원색은 의상 디자인으로 소화시키기에 다소 어려운 면이 있었으나 검정과 흰색의 무채색을 병행하여 사용함으로써 색의 조화를 이룰 수 있었다.

3.3 단순화된 평면 형태

리히텐슈타인의 작품의 또 하나의 특성은 만화에서 따온 선을 단순화한 기법이다. 그의 작품은 복잡함보다는 간결한 표현을 추구하였으며 그 어떤 세부적인 묘사도 제거하였다. 그는 인쇄기술이 그림에 그대로 나타나도록 할 뿐 아니라 기계적 스타일 그 자체를 유지하고 더 나아가 기계적 스타일을 더욱 과장하기도 하였다.

기계적인 복제에 의한 재생산물로서 기하학적 도형과 선명한 윤곽을 갖은 추상 회화를 하드에지(Hard-edge)라 부른다. 리히텐슈타인의 만화적 기법은 다분히 하드에지의 성격을 포함하고 있다. 여기에 대표적인 조형요소는 '선'이다. 즉 '선'은 시각요소들 가운데 가장 결정적인 요소가 되고 있으며 이러한 하드에지적 '선'은 하드에지적 '형태'의 기본 요소로 작용한다.²¹⁾



[그림9] Still Life with Lemons, 1975, Acrylic on canvas, 228.5x152.5cm, Aachen, Neue Galerie-Sammlung Ludwig, (출처:Lichtenstein, Taschen)

20) Coplans J.; op. cit., 27.

21) 펠트만 E. B., 김춘일 역: 미술의 구조적 이해, 열화당, 27, (1990).

리히텐슈타인의 전 작품은 기계로 찍어낸 듯 선명한 선들로 이루어졌다. 그의 작품에서 선은 칼로 자른 듯이 정리되어 있으며 면은 인쇄한 것처럼 단순화된 평면 형태의 화면으로 표출되어 있다.(그림9) 또한 리히텐슈타인의 오브제 이미지는 기계적인 복제이다. 그러나 그는 상품 이미지의 특정성을 억제하고 평면적이고 단순화한 형태로 그의 작품세계를 구축하였다.

본 연구에서는 이러한 로이 리히텐슈타인의 작품의 평면적이고 단순화된 형태를 패션 디자인 창작 사례에 활용하였다. 그 활용 방법은 디자인 형태, 즉 패션 디자인의 실루엣으로 응용하여 표현하였다.

4. 로이 리히텐슈타인의 작품을 통한 패션디자인 창작

4.1. 패션 디자인 창작 개발 사례

본 연구에서는 로이 리히텐슈타인의 작품에서 영감을 얻어 이를 예술적이며 미적인 현대의상으로 디자인하여 제작하였다. 즉 그의 작품 속에서 보이는 벤데이 점과 사선, 삼원색의 사용, 단순화된 평면 형태의 조형적 특징을 활용하여 의상을 창작 디자인하였다. 이에 모든 창작사례의 전체적인 디자인 경향은 다음과 같다.

4.1.1 디자인 이미지 및 컨셉

본 작품들의 이미지는 로이 리히텐슈타인의 팝아트적인 대중적 이미지이다. 즉 의상의 분위기는 젊고 발랄한 스타일이며 옷의 형태는 캐주얼풍의 생동감 넘치는 액티브한 20대 초반 여성을 겨냥한 디자인이다.

4.1.2 디자인 특징



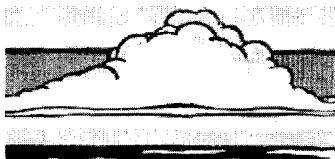

본 작품들은 리히텐슈타인의 작품에서 보이는 특징 중 벤데이 기법과 삼원색의 사용, 단순화된 평면 형태에 주목하고 이를 다음과 같이 의상디자인에 적용하였다.

첫째, 로이 리히텐슈타인의 작품의 대표적인 특징인 벤데이 점은 의상디자인에 응용하여 다양한 크기와 색의 닷트 문양으로 응용하여 표현하였다. 그리고 그의 사선 역시 의상에 응용하여 다양한 크기와 색의 스트라이프 문양으로 표현하였다.

둘째, 로이 리히텐슈타인의 작품에 주로 사용된 색을 의상디자인에도 동일하게 사용하였다. 즉 모든 작품은 빨간색(medium red), 노란색(lemon yellow),

파란색(purplish blue) 원색의 기본색만을 주로 사용하였으며 더불어 이들을 검정(Black), 흰색(White) 무채색과 조화를 꾀하였다.

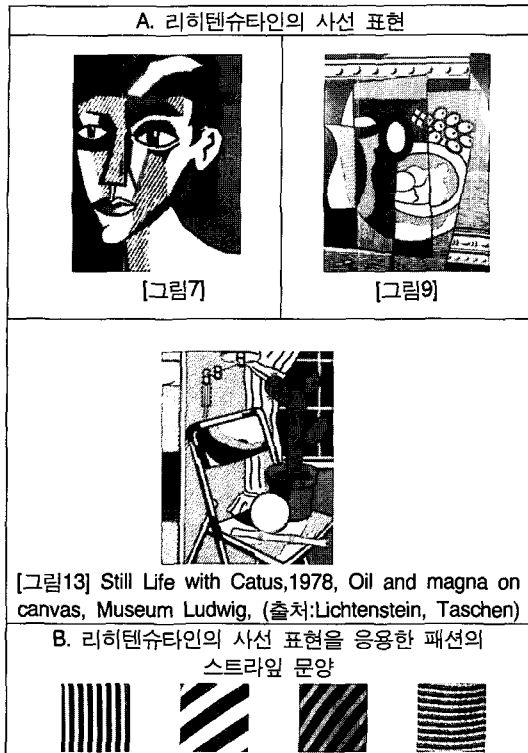
[표1]. 패션 디자인 창작에 영감을 준 리히텐슈타인의 벤데이 점

A. 리히텐슈타인의 벤데이 점	
 <p>[그림10] The Melody Haunts My Reverie, 1965, 69.9 X 51.4cm, "11 Pop Artists" portfolio, Vol. III, (출처:Lichtenstein, Taschen)</p>	 <p>[그림11] Red Barn II, 1969, Magna on canvas, 112 X 142cm, Cologne, Museum Ludwig, (출처:Lichtenstein, Taschen)</p>
 <p>[그림12] Cloud and Sea, 1964, Enamel on steel, 76 X 152.5cm, Cologne, Museum Ludwig, (출처:Lichtenstein, Taschen)</p>	
B. 리히텐슈타인의 벤데이 점을 응용한 패션의 닷트 문양	
	

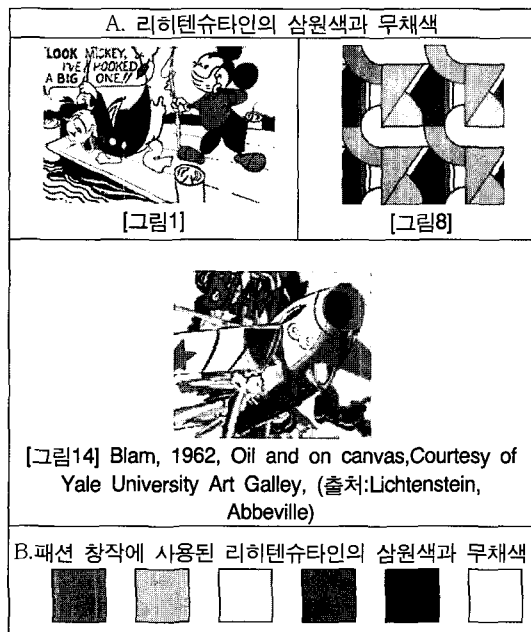
셋째, 그의 작품에서 보이는 단순화된 형태는 의상 디자인으로 표현되어 대부분의 옷들이 디테일을 생략한 평면적인 스타일의 심플하고 슬림한 형태로 디자인 되었다. 즉 하드에이지 느낌을 강조하기 위하여 형태는 단순하고 대담함을 표현하기 위하여 주로 과감하고 절제된 커팅을 사용하였다. 옷의 구성에 있어서는 젊고 발랄함을 강조하기 위하여 미니스커트나 슬림한 드레스 스타일이 대부분이다.

넷째, 본 작품들의 소재를 선택함에 있어서는 로이 리히텐슈타인의 원색의 선명함을 부각시키기 위하여 투명 비닐이나 색 비닐 등을 사용하였다. 슬림한 스타일의 디자인에는 보다 효과적으로 몸에 밀착시키기 위하여 스판덱스나 라이크라 소재를 사용하였다.

[표2]. 패션 디자인 창작에 영감을 준 리히텐슈타인의 사선 표현



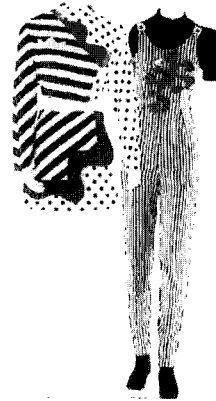
[표3]. 패션 디자인 창작에 영감을 준 리히텐슈타인의 삼원색과 무채색 사용



4.2. 패션 디자인 창작 사례 분석

[창작사례1:느낌I] [창작사례2:느낌II]는 의상 전체적으로 닥트와 스트라이프 문양을 혼합하여 사용하였다. 두 문양을 반복 사용하여 리드리컬하게 표현하였다. 더불어 이들과 삼원색의 조화를 극대시 하여

강조하는데 주안점을 두었다. 간결한 형태의 미니스커트 투피스와 비브 톱(bib-top pants) 팬츠이다.



[창작사례1:느낌I][창작사례2:느낌II]

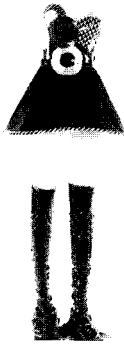
[창작사례3: 노랑과 점, 점, 점]은 삼원색 중 노랑 한 가지 색과 무채색과의 조화를 피함으로써 간결함을 더욱 강조하였다. 허리 부분에 닥트 문양을 포인트로 사용하였다. 대담한 커팅으로 현대적미를 강조하였으며 형태 역시 몸에 붙는 단순한 스타일의 드레스로써 압축된 선을 추구하였다.



[창작사례3:노랑과 점, 점, 점]

[창작사례4: 공간]은 닥트 문양을 확대하여 점이 아닌 하나의 원으로 변형시켜 표현하였다. 여러 가지 크기와 색의 원들을 자유롭게 배치시킴으로써 생동감이 넘치도록 하였다. 심플한 X실루엣의 드레스로 공간감과 더불어 입체감을 살려주었다. 스커트 끝을 스트라이프 문양으로 장식하여 생동감을 더해 주었다.

[창작사례5: 스크린]은 로이 리히텐슈타인의 스트라이프 문양을 사용하여 영상 화면의 이미지를 재현하였다. 즉 녹색과검정의 줄무늬를 의상에 적용하여 스크린의 이미지를 살려주었다. 강렬한 색과 함께 형태 역시 독창적인 커팅으로 기계적 스타일을 더욱 과장하였다. 몸에 붙는 슬림한 형태의 이브닝드레스로 여성미를 강조 하였다.



[창작사례4:공간]



[창작사례6:블루와 선]



[창작사례5:스크린]

[창작사례6: 블루와 선]은 블루와 엘로우의 스트라이프 문양 패턴을 사용하여 영상의 느낌을 살려주었다. 비닐소재의 매끄러운 표면과 반사효과를 활용하여 영상의 화면감을 한층 고조시켜 주었다. 몸에 밀착하는 스타일의 벨 보텀(bell bottoms)팬츠와 줄무늬 탑 위에 원색의 조끼를 조화롭게 매치시켜 발랄하고 생동감 넘치는 분위기를 연출하였다.

5. 결론

21세기의 과학과 기술의 발달은 우리 사회에 큰 변화를 가져왔다. 이는 디자인분야에도 마찬가지로 디자인의 흐름은 보다 개성화되고 다양화된 점을 그 특징으로 볼 수 있다. 특히 패션 디자인에 있어서는 이러한 시대적 특징이 두드러져서 이제는 평범한 디자인으로는 의류 시장에서 생존해 나갈 수 없는 실정에 와있다. 그러므로 패션디자이너들은 끊임 없이 새로운 디자인을 창출해 내야 할 것이다.

본 연구는 이러한 시도의 한 부분으로써 창의적이고 개성적인 패션디자인 개발을 위하여 예술작품을 복식에 접목하여 새로운 감각에 맞는 예술적인 의상을 디자인 제작하였다.

1960년대 팝 아티스트로 활약해온 로이 리히텐슈타인은 대중적인 이미지를 현대적 감각에 따라 재구성하는 방식으로 상업적 이미지를 회화에 적용시킨 대표적인 작가이다. 본 연구에서는 로이 리히텐슈타인의 작품이야말로 대중을 의식한다는 점에서 패션과 그 맥을 같이 한다는 점에 주목하여 그의 회화작품에서 보이는 팝아트의 표현요소 및 조형적 요소들을 분석하고 이를 바탕으로 예술적이며 현대적 감각

[표4] 리히텐슈타인의 작품을 통한 패션 디자인 창작사례 분석

분류	디자인 특징	색상	형태 및 구성	소재
창작사례1, 2:느낌I, II	의상 전체를 리히텐슈타인의 벤데이 점을 응용한 닥트와 사선을 응용한 스트라이프 문양으로 디자인	빨강, 파랑, 노랑, 흰색, 검정	단순화된 형태의 미니스커트 투피스와 비브톱(bib-top pants) 팬츠	스판덱스, 코튼라이크라, 비닐
창작사례3: 노랑과 점, 점, 점	허리 부분에 리히텐슈타인의 벤데이 점을 응용한 닥트 문양을 포인트로 사용	노랑, 흰색, 검정	대담한 커팅의 롱 드레스로써 압축된 선을 추구	스판덱스
창작사례4: 공간	리히텐슈타인의 벤데이 점을 응용한 닥트 문양을 확대하여 점이 아닌 하나의 원으로 변형하여 사용	빨강, 파랑, 노랑, 흰색, 검정	심플한 X실루엣의 드레스로 공간감과 입체감 강조	비닐코팅 스판덱스, 나일론 스판덱스
창작사례5: 스크린	리히텐슈타인의 사선을 스트라이프 문양으로 응용하여 영상 화면의 이미지를 재현	노랑, 검정, 녹색	독창적인 커팅을 강조한 이브닝드레스, 슬림한 형태로 여성미 강조	스판덱스, 비닐
창작사례6: 블루와 선	리히텐슈타인의 사선을 응용한 스트라이프 패턴을 사용하여 영상의 느낌을 더욱 강조	파랑, 노랑, 검정	몸에 밀착하는 스타일의 벨 보텀(bell bottoms)팬츠와 탑(top), 조끼	스판덱스, 비닐

에 맞는 작품을 제작하였다. 즉 그의 작품의 특징 중 첫째, 벤데이 점과 사선의 표현, 둘째, 삼원색의 기본색 사용, 셋째, 단순화된 평면 형태에 주목하였다.

첫째, 로이 리히텐슈타인은 만화를 비롯하여 신문, 잡지의 광고, 상품 카탈로그 등 인쇄 매체물을 환등기의 기계적인 기법에 도입하여 작품 활동을 하였다. 그는 사진 기술과 판화 제판법에서 벤데이 점과 사선의 표현을 창안해 내었다. 본 연구에서는 이러한 벤데이점과 사선의 표현적 특성에서 영감을 얻어 의상 디자인에 응용하여 패션 디자인 창작 사례의 대표적 문양으로 활용을 시도하였다. 둘째, 로이 리히텐슈타인이 사용한 색상들을 의상 디자인 창작 사례의 기본색채로 사용하였다. 즉 빨강, 노랑, 파랑의 원색과 검정과 흰색의 무채색을 병행하여 사용함으로써 색의 조화를 이루는 점에 주목하였다. 셋째, 로이 리히텐슈타인의 작품의 평면적이고 단순화된 형태를 패션 디자인 창작 사례에 활용하여 의상 디자인의 실루엣으로 활용하였다.

이에 로이 리히텐슈타인의 작품을 통한 패션 디자인 창작 사례의 결과를 종합 분석하면 다음과 같다.

첫째, 로이 리히텐슈타인의 작품의 대표적인 특징인 벤데이 점은 의상에 응용하여 다양한 모양과 크기와 색의 닷 문양으로 응용하여 표현하였다. 그리고 그의 사선 역시 의상에 응용하여 다양한 크기와 색의 스트라이프 문양으로 표현하였다. 둘째, 로이 리히텐슈타인의 작품에 사용된 삼원색과 무채색을 의상의 기본 색상으로 사용하였으며, 본 의상들의 소재를 선택함에 있어서는 그의 원색의 선명함을 부각시키기 위하여 투명 비닐이나 색 비닐 등을 사용하였다. 셋째, 로이 리히텐슈타인의 작품에서 보이는 단순화된 평면 형태의 조형적 특징을 활용하여 디테일을 생략한 심플한 스타일의 실루엣을 기본으로 의상을 디자인 하였다. 그리고 심플하고 슬림한 스타일의 디자인을 돋보이게 하기 위한 방법으로 의상을 보다 효과적으로 몸에 밀착시키기 위한 소재로써 스판덱스나 라이크라 소재를 사용하였다. 넷째, 전체적인 의상의 분위기는 로이 리히텐슈타인의 팝아트에서 영감을 얻은 젊고 발랄한 분위기이며 옷의 형태 역시 캐주얼풍의 생동감 넘치는 디자인이다.

현대 디자인은 갈수록 심미화성이 강조되고 있으며 이는 전통적인 고급미술과 저급미술과의 경계를 흐리게 하고 있다. 본 연구는 이러한 예술의 역할과 사명을 패션디자인에 두고 그 기능을 활용하였다. 즉 예술과 패션을 접목시킴으로써 보다 대담하고 도

전적인 패션디자인을 창출해내었다. 이 과정을 통하여 예술세계의 실용화와 더불어 의상세계의 예술화를 추구하고 제시하였다. 예술은 앞으로 더욱 다양한 방법으로 연구되어지고 미래 많은 패션 디자이너에게도 예술성이 가미된 미적인 패션 디자인에 있어서 무한한 디자인 영감을 제공해 줄 것으로 기대된다.

참고문헌

- 강태희, (1997) 현대 미술의 문맥읽기, 미진사.
- 이인성 (2000). 팝아트 이미지의 의상 디자인 창작, 대한가정학회지 제38권 12호.
- 정유진,(2003) 로이 리히텐슈타인의 작품에 나타난 원본성 개념의 확장, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 계간 미술편, 현대 미술 용어 사전, 중앙일보사, 2000., (1981)
- 에더슨 H. H., (1991) 현대미술의 역사, I·A·D..
- 에드워드 루시-스미드, 김춘일 역 ,(1992) 1945년 이후 현대미술의 흐름, 미진사.
- 카터 래트클리프,신지영 역 (1995) 팝아트의 슈퍼스타 앤디 워홀, 눈빛.
- 펠트만 E. B., 김춘일 역, (1990) 미술의 구조적 이해, 열화당. 최기득 역,, (1993) 새로움의 충격, 미진사.
- 해리슨 K.,오병남·최연희 역, (1988) 현대미술: 그 철학적 의미, 서광사.
- Allowy L., (1983) Roy Lichtenstein, Abbeville Press.
- Coplans J., (1972) Roy Lichtenstein, New York: praeger Publishers.
- Edward L. S., (1986) Lives of the Great Twentieth Century Artists, Rizzoti, New Yor.
- Lippard L. R. (1970). POP ART, Thames and Hudson.
- Madoff S. H.(ed.), (1997) Everything Clear Now?, Newsweek, February 26, 1962.
- Tomkins C., (1988) Roy Lichtenstein : Mural with Blue Brushstroke, Harry N. Abrams.
- Waldman D., (1971) Roy Lichtenstein, Harry N. Abrams, Inc..
- Heartney E. (1987) Roy Lichtenstein: Master of the Benday Dot, Art News, v.86, no.68, Summer.