



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문 윤 경 교수지도
석사학위 청구논문

옹아트 패턴을 응용한 디자인 연구

- 1960년대 실루엣을 중심으로 -

2014

성신여자대학교 대학원
의류학과
홍 지 연

옹아트 패턴을 응용한 디자인 연구

- 1960년대 실루엣을 중심으로 -

문 윤 경 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 11월

성신여자대학교 대학원

의류학과

홍 지 연

인 준 서

홍지연의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문개요

1960년대는 패션부분에서 다양한 실루엣과 스타일이 공존했던 시기이며 미니스커트의 등장과 유행 등, 패션에 있어서 혁명적인 시기이기도 하다. 또한 패션과 옵아트 예술의 콜라보레이션(collaboration)에 의하여 오페션(op fashion)이라는 새로운 장르가 제시되었으며, 현재까지도 1960년대와 옵아트의 재해석을 통하여 옵아트(op-art)가 접목된 패션 연구가 활발히 보고되고 있다.

그러나 현재 국내 패션계나 복식연구에서는 아트 웨어(art wear)를 중심으로 한 연구는 많은 것에 비해 기성복에 대한 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 옵아트의 대표 작가들을 분석하고, 1960년대 전반의 복식디자인 특징을 분석하여 현대 실생활에 유용하며 기성복에 적합한 오페션을 재해석 하는데 그 목적을 두고 있다.

옵아트와 1960년대 패션 트렌드 분석 결과를 응용하여 총 8벌의 의상을 제작하였다. 옵아트 패턴의 적용에 있어서는 기존의 평면적인 적용에서 벗어나 패턴의 기본요소를 2~3 개로 분할한 후 겹치게 함으로서 입체 효과를 증가시키는 기법을 적용하였다.

작품 1은 black & white 색상의 줄무늬 패턴으로 1960년대의 미니드레스와 빅토르 바자렐리의 Bora-iii를 디자인 소스로 응용하여 미니드레스를 디자인 하였다. 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴 3가지를 허리가 더욱 날씬하게 보일 수 있도록 배치하여 제작하였다.

작품 2는 black & white 색상의 줄무늬 패턴을 사용한 블라우스와 스커트로 빅토르 바자렐리의 작품 Riu-Kiu-C의 줄무늬 패턴을 여러 가지 방향으로 배열하면서 독특한 변화를 표현하였다. 스포티즘을 좀 더 표현해 주기 위해 흰색 스포츠칼라를 달아 젊은 느낌을 주었다.

작품 3은 규칙적인 간격의 black & white 색상의 바둑판 모양 체크무늬로 제작된 블라우스와 팬츠이다. 블라우스는 빅토르 바자렐리의 작품 Naissance를 디자인 소스로 하여 면으로 된 체크무늬와 선으로 된 체크무늬의 결합으로 응용하였다. 팬츠는 A라인의 형태로 헤수스 라파엘 소토의 작품 Espiral doble에서 모아레 현상이 나타날 수 있도록 바지의 한쪽을 원단 2겹을 덧대어 제작하였다.

작품 4는 작품 3과 같은 색상과 소재로 브리짓 라일리의 작품 Movement in Squares에서 사각형 패턴의 크기 변화로 인해 생겨지는 움직임에 디자인에 응용하여 블라우스와 팬츠를 제작하였다. 점진적인 정사각형의 크기 변화를 위해 정확한 등분 계산이 필요하였다.

작품 5는 black 색상의 바둑판 모양 레이스 원피스로 빅토르 바자렐리의 작품 Biadan을 응용하였다. 평면적인 체크무늬의 선을 이동하여 입체적인 형태를 보여주고 있는 빅토르 바자렐리의 작품에서 볼 수 있듯이 여성의 입체적인 몸과 움직임에 따라 원단의 체크무늬가 변화될 수 있도록 하였다.

작품 6은 작품 5와 같은 black 레이스로 제작된 탑, 가디건, 스커트이다. 빅토르 바자렐리의 작품 Supernovae에서 사각형과 원의 형태에 변화를 주어 마치 평면 형태에서 애니메이션을 주는 듯한 착각을 일으키도록 디자인하였다.

작품 7은 black & white 색상의 비치는 소재에 줄무늬 패턴으로 제작한 원피스이며, 헤수스 라파엘 소토의 작품 Structure cinetique에서 패턴이 겹쳐지면서 생기는 모아레 현상을 확대시킨 형태로 디자인 하였다.

작품 8은 black & white 색상으로 바둑판 모양 체크무늬로 완성한 재킷과 스커트이다. 소토의 작품 Espiral double의 모아레 현상을 응용하여 디자인 하였다.

목 차

논문개요

| | |
|------------------------|----|
| I. 서론 | 1 |
| II. 이론적 배경 | 4 |
| 1. 옵아트 | 4 |
| 2. 옵아트 패션 | 22 |
| 3. 1960년대 패션 스타일 | 26 |
| III. 의상 디자인 제작 | 36 |
| 1. 의상디자인 계획 | 36 |
| 2. 작품 제작 | 39 |
| IV. 결론 | 74 |

참고문헌

Abstract

표 목 차

| | |
|----------------------|----|
| <표 1> 작품제작 계획표 | 37 |
|----------------------|----|

그림 목 차

| | |
|---|----|
| <그림 1> 점에 의한 옵아트 표현 | 11 |
| <그림 2> 선에 의한 옵아트 표현 | 11 |
| <그림 3> 면에 의한 옵아트 표현 | 12 |
| <그림 4> 직녀성 | 15 |
| <그림 5> Naissance | 15 |
| <그림 6> Biadan | 15 |
| <그림 7> Bora-iii | 15 |
| <그림 8> Supernovae | 16 |
| <그림 9> Riu-Kiu-C | 16 |
| <그림 10> Chanel I, 2013 F/W Couture | 16 |
| <그림 11> Chanel II, 2013 F/W Couture | 16 |
| <그림 12> 노랑과 흰색의 반복 | 18 |
| <그림 13> Espiral doble | 18 |
| <그림 14> Structure cinetique | 19 |
| <그림 15> Esfera Virtual amarilla | 19 |
| <그림 16> Chanel 모아레 효과를 응용한 디자인 I, 2013 F/W Couture | 19 |
| <그림 17> Chanel 모아레 효과를 응용한 디자인 II, 2013 F/W Couture | 19 |
| <그림 18> Movement in Squares | 21 |
| <그림 19> Blaze 1 | 21 |
| <그림 20> DomInance Portfolio, Blue | 21 |
| <그림 21> Hesitate | 21 |
| <그림 22> Louis Vuitton, 2013 S/S Ready-to-wear | 22 |
| <그림 23> Gareth Pugh, 2012 S/S Ready-to-wear | 22 |

| | |
|--|----|
| <그림 24> Designs by Germana Marucelli with Getulio Alviani I | 24 |
| <그림 25> Designs by Germana Marucelli with Getulio Alviani II | 24 |
| <그림 26> 원과 직선의 옵아트 패턴 코트 | 25 |
| <그림 27> 사각형의 옵아트 패턴 투피스와 코트 | 25 |
| <그림 28> 직선의 각도를 활용한 옵아트 원피스 | 25 |
| <그림 29> 직선의 각도를 활용한 옵아트 디자인들 | 25 |
| <그림 30> H라인 원피스 | 30 |
| <그림 31> A라인 투피스 | 30 |
| <그림 32> 피에르가르맹, 미니드레스 | 30 |
| <그림 33> Short | 30 |
| <그림 34> 판탈롱 룩 | 30 |
| <그림 35> 작품 1의 도식화 | 41 |
| <그림 36> 작품 1의 앞 | 42 |
| <그림 37> 작품 1의 뒤 | 43 |
| <그림 38> 작품 2의 도식화 | 45 |
| <그림 39> 작품 2의 앞 | 46 |
| <그림 40> 작품 2의 뒤 | 47 |
| <그림 41> 작품 3의 도식화 | 50 |
| <그림 42> 작품 3의 앞 | 51 |
| <그림 43> 작품 3의 뒤 | 52 |
| <그림 44> 작품 4의 도식화 | 54 |
| <그림 45> 작품 4의 앞 | 55 |
| <그림 46> 작품 4의 뒤 | 56 |
| <그림 47> 작품 5의 도식화 | 58 |
| <그림 48> 작품 5의 앞 | 59 |
| <그림 49> 작품 5의 뒤 | 60 |

| | |
|-------------------------|----|
| <그림 50> 작품 6의 도식화 | 62 |
| <그림 51> 작품 6의 앞 | 63 |
| <그림 52> 작품 6의 뒤 | 64 |
| <그림 53> 작품 7의 도식화 | 66 |
| <그림 54> 작품 7의 앞 | 67 |
| <그림 55> 작품 7의 뒤 | 68 |
| <그림 56> 작품 8의 도식화 | 71 |
| <그림 57> 작품 8의 앞 | 72 |
| <그림 58> 작품 8의 뒤 | 73 |

I. 서 론

1960년대는 패션부분에서 다양한 실루엣과 스타일이 공존했던 시기이며 미니스커트의 등장과 유행 등, 패션에 있어서 혁명적인 시기이기도 하였다. 디자인뿐만 아니라 경제 역시 매우 풍족한 시기였으며 여성의 해방과 더불어 사회활동의 시작을 알리고 여성의 패션스타일에 심플함과 스포티즘이라는 영향을 주었으며 현대의 많은 디자이너들이 이러한 실루엣을 꾸준히 재현해 내고 있다. 또한 패션디자인에 있어 상업성과의 관계는 매우 중요한 부분이며, 패션산업에서의 매출과 밀접한 관계가 있다. 매년 새로운 트렌드가 발표되지만 심플함이 주를 이룬 1960년대 복식은 자주 재현되고 있다.

1960년대는 패션과 오페라 예술의 콜라보레이션(collaboration)이 만들어졌으며, 이것의 결합으로 오페션이라는 새로운 장르를 제시하여 이태리 패션 디자이너인 게르마나 마루셀리(Germana marucelli)가 오페라 작가인 게투리오 알비아니(Getulio Alviani)의 오페라 작품을 패션에 접목시켜 율동적인 시각적 효과를 창안해 낸 것은 패션과 예술의 만남인 오페션의 배경이 된다¹⁾.

현재에도 패션과 예술의 만남은 꾸준히 재해석 되고 있으며, 대표적으로 일본의 팝아티스트 무라카미 다카시(Murakami Takashi) 및 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi), 영국의 채프먼 형제(Chapman Brothers) 등 다수의 아티스트들과 콜라보레이션을 진행하고 있는 루이비통(Louis Vuitton)을 들 수 있다. 루이비통은 이러한 콜라보레이션을 통하여 브랜드의 정체성은 그대로 유지하면서 젊은 이미지를 추가 할 수 있도록 하였다. 영패션이 주를 이루던 1960년대와 마찬가지로 현재의 패션과 아티스트들의 합작은 브랜드 제품

1) 박명서 (1999), 오페라를 이용한 복식에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, p.18.

의 기존 소비자층에서 보다 젊은 소비자층으로까지 폭넓게 확대시켜주고 있다. 특히 1960년대의 스포티즘, 심플한 실루엣과 오피아트와의 결합은 현대의 패션 디자이너들에게 많은 영감을 주는 요소로 활용되어지고 있는데, 젊은 이미지를 줄 수 있으며 기하학적 패턴에서 주는 세련된 이미지도 함께 유지할 수 있기 때문에 패션디자이너들에게 더욱 매력적인 요소로 인정되고 있는 것이다.

하지만, 1960년대와 오피아트의 재해석이 해외 ready to wear 컬렉션에 자주 등장 되어지는 것과는 달리 현재 국내 패션계나 패션연구에서는 아트 웨어를 중심으로 한 연구가 많은 것에 비해 기성복에 대한 연구는 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 오피아트의 대표 작가들에 대한 분석과 1960년대 패션디자인 특징과의 결합을 통해 현대의 실생활에 유용하며, 기성복에 적합한 오피패션을 재해석 하는데 그 목적을 두고 있다. 본 연구의 내용으로는 다음과 같다.

첫째, 오피아트의 개념 및 배경, 대표 작가 3인에 대해 살펴보고, 작가의 특성에 따른 현대 패션의 적용 사례들을 분석해 본다. 또한 오피아트의 특징과 표현 방법 및 오피패션에 대해 살펴본다.

둘째, 1960년대의 사회·문화적 배경과 당시의 패션 경향에 대해 분석해 보고, 특징적 실루엣과 구성요소들을 살펴본다.

셋째, 오피아트 작가들의 작품에 대한 특징과 1960년대의 실루엣을 기성복 제작에 적합하게 디자인하여 총 8벌의 의상을 제작해 본다. 아이템은 탑, 블라우스, 재킷, 스커트, 팬츠이며, 봄과 여름을 겨냥한 디자인으로 제작한다. 1960년대를 재해석하기 위해 당시 트렌드였던 비치는 소재 혹은 오피아트적 패턴의 소재들을 선정하였으며, 소재의 프린트들은 따로 제작한 것이 아닌 현재 오피아트의 유행과 더불어 이러한 트렌드를 접목시킨 소재업체들이 선보인 소재들을 사용하였다.

연구 방법으로는 전문서적, 학위 논문, 학회지 논문, 선행연구와 같은 문헌 고찰을 통해 옵아트와 대표 작가들의 특성에 대해 분석하고, 1960년대의 사회적 배경과 1960년대 패션의 전반적인 특징들에 대해 살펴보았으며, 당시 패션디자이너들의 디자인과 옵아트를 접목한 옹패션에 대해 연구하였고 세부적으로 vogue, bazaar 등의 패션전문잡지, www.style.com 등의 인터넷 패션전문사이트 및 www.op-art.co.uk 등의 옵아트 전문 사이트에서 사진 자료들을 분석하여 정리하였다.

II. 이론적 배경

1. 옵아트

1) 옵아트의 개념

옵아트는 1965년 뉴욕 현대미술관에서 ‘응답하는 눈(Responsive Eye)’이라는 시각적 반응을 불러일으키는 작품들을 중심으로 하는 기획전이 열린 이후 ‘시각적인’이란 의미인 옵티컬(optical)을 약칭해 명명되었으며 새로운 추상예술로 주목을 끌었다²⁾.

옵아트(op-art)란 ‘optical (시각상의)’과 ‘art(예술)’의 줄임말이며, 시각적 의미에서의 옵티컬이란 에너지가 눈의 망막을 자극할 때 일어나는 시각적 감각의 전 단계로서 객관적인 지각 반응을 의미한다. 즉, 옵아트란 시각의 원리에 근거를 둔 추상적, 기학적, 기계적인 형태나 패턴 등의 반복으로 인해 생리적인 착각반응을 일으키는 예술을 가리킨다³⁾.

시지각이란 대뇌에 들어온 외부자극(빛)이 신경자극 또는 과거의 경험이나 기억과의 상호작용에 의하여 왜곡된 감각을 일으키는 것을 말한다. 이 과정에서 대뇌에서는 대상물의 크기, 형태, 길이, 거리, 색채, 움직임 등의 시각적 자극에 대한 바르지 못한 해석, 즉 착시 현상이 야기 된다. 이러한 착시 현상은 옵아트의 중요한 특징이라 할 수 있다⁴⁾.

당시 미국 화단의 팝아트(pop-art)가 대중문화의 상업주의적 요소와 상징성을 바탕으로 산업화 된 소비사회의 오브제(opjet)를 작품에 사용하였다면

2) 김차현 (2010), 옵아트를 이용한 여성복 디자인 연구, 한국디자인문화학회지, 제 16권, 제 4호, p.158.

3) 김혜경 (2013), 패션트렌드와 이미지, 파주: 교문사, p.106.

4) 이해주 (1995), 텍스타일 디자인에 있어서 옵·아트의 착시표현 연구, 한국의류학회지, 제 19권, 제 2호, p.192.

옵아트(op-art)는 팝아트(pop-art)의 지나친 상업주의 대한 반동적 성격으로 순수하게 시각적인 작품을 제작하였다. 음악의 멜로디를 귀로 청취한다는 측면에서 모든 음악은 청각적(auditory)이라는 것과 같은 의미에서 옵아트는 하나의 예술 사조(-ism)라기보다는 인간의 시지각(visual perception)의 특성에 바탕을 둔 그림을 표현하는 기법이다⁵⁾.

지각적 모호함과 최소한의 시각적 장치를 이용하여 시각에 충격과 혼란을 줌으로써 작품이 진동하거나 점멸하는 것처럼 보이게 하고, 경우에 따라서는 환각적인 움직임을 창출하는 기하학적 추상의 한 갈래를 가리킨다. 옵아트의 목적은 망막에 매우 강력한 경험을 제공함으로써 시각을 활성화시키는 것이다⁶⁾. 다시 말해 우리가 일반적인 방법으로는 감지할 수 없는 특별한 심리적인 과정이 지각과정의 한 부분인 눈을 통해서 뇌에 전달되어 사고의 세계와는 거의 관계가 없는 단순히 망막적인 예술의 극한을 표현한 것이라 하겠다. 이에 ‘망막의 예술(nerinal art)’, 혹은 ‘지각적 추상(perceptual sbstraction)’이라고도 명칭 되어 진다⁷⁾.

옵아트는 기하학적 형태나 색채의 장력을 이용하여 시각적 착각을 다룬 추상미술로 회화, 패션, 그래픽 디자인에 영향을 주었으며 운동감과 빛에 의해 시각적인 착각을 일으켜 실루엣을 확장시키거나 물리적 한계를 넘어 예술성이 표현된 집중력 강한 패턴으로 활용되고 있다⁸⁾. ‘슈뢰더의 계단’이나 ‘시어리의 형상’과 같은 애매모호한 기하학적 형태들, 헤링의 방향 착각이나 프레이저의 나선형과 같이 방향성을 지닌 형태, 크기의 외형적 변화를 유발하는 발광 효과, 대비되는 광도를 이용한 광도의 착각 현상, 검은색과 흰색의 격자무늬 교차점에서 발생하는 회색 공간과 같은 부정 잔상 등은 옵아트

5) 윤민희 (2011), 가현운동을 활용한 리액티브 옵아트에 관한 연구, 한국디자인문화학회지, 제 17권, 제 4호, p.287.

6) 한국미술연구소 (2001), 옥스퍼드20세기 미술사전(The Oxford Companion to 20th-Century Art), 서울: 시공사, p.426.

7) <http://blog.daum.net/solcham/8099578>, 2013.12.15. 검색.

8) 방우송 (2006), 착시를 이용한 예술형태에 관한 연구-옵아트와 애니메이션을 중심으로-, 한국콘텐츠학회 논문지, 제 6권, 제 5호, pp.76-84.

의 착각 현상 등을 직관적으로 알려줄 수 있는 좋은 예라 할 수 있으며, 크기, 형태, 방향, 명암, 다수의 연속 단위들 등을 체계적으로 변형시켜, 화면의 팽창과 확대 혹은 축소 등을 야기 하고 나아가 움직이는 듯 한 착각 현상을 일으켜 모호하고 대립적인 착시를 유발시키려는 목적으로 개발된 것들이다⁹⁾.

옵아트는 구성주의적 추상미술과는 달리 사상이나 정서와는 무관하게 원근법상의 착시나 색채효과를 통하여 순수한 시각상의 착시효과를 추구하였다. 그리고 빛 색 형태를 통하여 3차원적인 다이내믹한 움직임을 보여준다. 그러나 옵아트는 지나치게 지적이고 조직적이며, 차가운 느낌을 주기 때문에 당시 디자인계나 패션계에 영향을 끼쳤으나, 일반 대중으로부터 지지를 크게 받지 못하였다¹⁰⁾.

2) 옵아트의 표현 방법

앞서 밝힌 바와 같이 옵아트의 본질은 시각적 원리에 근거한 착시현상에 있다. 때문에 옵아트와 관련된 다수의 선행 연구에서는 다양한 방법의 착시 표현 방법에 대하여 연구하였다.

이혜주(1995)는 ‘텍스타일 디자인에 있어서 옵·아트의 착시표현 연구’를 통하여 기본적 요인에 의한 착시 효과 표현 방법과 응용에 의한 착시효과 표현 방법을 정리하였으며, 기본적 요인에 의한 착시 효과로 ① 추상적 기하학적 기계적 형태에 의한 착시 효과, ② 색상 간의 상호 작용에 의한 착시 효과, ③ 동일 단위 형태의 반복 구성, ④ 원근법 및 수렴과 같은 투시법에 의한 착시 효과, ⑤ 각도, 방향의 변화에 의한 착시 효과, ⑥ 혼미한 패턴인

9) 한국미술연구소 (2001), 전계서, p.426.

10) 권상구 (2008), 디자인과 생활, 서울: 미진사, p.227.

모아레 효과 등으로 분류하여 서술하였으며, 응용에 의한 착시 효과로 ① 동일형태에 의한 표현, ② 형의 변형에 의한 표현, ③ 구성형식에 의한 표현 등, 크게 3가지 방법으로 구분하였다¹¹⁾.

임혜원(2006)은 옵아트에 나타난 착시의 원리를 점의 착시, 선의 착시, 면의 착시, 입체에 의한 착시로 구분하였으며, 착시의 유형으로는 겹침에 의한 착시, 반전에 의한 착시, 회전에 의한 착시, 깊이에 의한 착시, 밝기에 의한 착시, 불가능 도형에 의한 착시로 구분하였다. 특히, 선에 의한 착시에 대하여 방향, 굵기, 길이, 간격, 울동 등에 의한 착시로 구분하여 서술하였다¹²⁾.

윤민희(2011)는 옵아트의 시각적 착시 현상을 일종의 시각적 가현운동(apparent movement)으로 서술하였으며, 시각적 가현현상의 특징으로 시각적 착시 회화, 흑과 백의 대조, 모아레 패턴, 부조적·입체적 형태 등을 서술하였다. 또한, 옵아트 표현의 기본적인 조형 요소를 점, 선, 면, 색채로 정의함과 동시에 형태 심리학적 관점에서 리액티브 옵아트(reactive opart)에 관한 연구를 수행하였다¹³⁾.

본 연구에서는 제작된 작품은 black & white를 기본으로 하기 때문에 옵아트 표현의 기본적 조형 요소 중 색채를 제외한 점, 선, 면에 대하여 정리하였다.

(1) 점

피타고라스학파는 점을 ‘그 이상 분할할 수 없고 위치만 가진 것’이라고 정의 하였다. 플라톤은 ‘선의 시작’이라 정의 했고, 아리스토텔레스는 점을 “선의 끝이라 정의하면서 점은 시간에서 현재와 같은 것이다. 현재라는 순간은 분할할 수 없고 또 시간의 부분도 아니다”라고 말하였다. 그러나 기하

11) 이혜주 (1995), 전게서, pp.192-201.

12) 임혜원 (2006), 전게서, pp.21-23.

13) 윤민희 (2011), 전게서, pp.283-294.

학의 정의와는 달리 디자인에서의 점은 적극적인 점과 소극적인 점으로 분류되며, 점의 크기는 주변 환경에 따라 상대적으로 지각된다. 점은 선의 양 끝, 선의 교차, 선의 굴절, 면과 선의 교차에서도 나타난다. 또한 점의 위치에 따라 각기 다른 느낌을 준다¹⁴⁾.

옵아트에서는 형태 내에서의 부정확한 울림, 불안정, 긍정적인 움직임, 반짝거림, 긴장, 추상적으로 되는 가운데에서의 부자연스러움, 내적 교차의 감행, 하나의 형태 내에서의 이중 울림이 형성되는 등 다양성과 복합성을 지니고 있다는 점을 차용함으로써 추상적 착시 표현을 강조하고 있다¹⁵⁾.

<그림 1>은 점에 의한 옵아트 작품의 예로, 브리짓 라일리의 [정적 3]이다. 작품을 보면 규칙적으로 놓여 있는 점들의 소박하고 아름다운 질서가 점점 움직임을 나타내면서 처음에는 대각선으로 된 십자형으로 밀려나고 그 린 연후에 밝고 번쩍이는 섬광과 같은 잔상 작용에 감상자가 빠져들게 된다. 본 작품에서 질서 있게 배치된 점들은 실제로 여러 가지 다른 방향으로 나열되어 있는 타원형이다¹⁶⁾.

(2) 선

선의 일반적 개념은 실과 같은 것이다. 길이와 위치만 있고 폭과 부피가 없는 것, 공간에서의 방향성과 길이가 있는 가늘고 긴 것 등이다. 이것들을 요약해보면, 크기가 없는 점의 연장으로서 굵기가 없고 점의 이동에 따라서 직·곡선이 생긴다고 생각할 수 있다. 그리고 선이 놓이는 방향과 길이에 따라 각기 방향성이나 운동력을 표출하는 것이다. 점이 움직이면 점의 정지는 파괴되고 처음 점이 움직임을 시작한 위치에서 끝나는 위치까지의 거리를 가진 선으로 인지된다. 그래서 기하학에서는 무수히 많은 점들의 집합을 선

14) 송정희 (2011), 디자인 디자인론, 서울: 비즈앤비즈, p.54.

15) 이혜주 (1995), 전개서. p.196.

16) 시릴 바레트 (1987), 옵아트, 서울: 미진사, p.23.

이라고 정의 한다¹⁷⁾.

선은 점보다 높은 심리적 효과를 보인다. 선의 주체인 점의 운동 속도, 강약, 방향에 따라 크게 직선과 곡선으로 분류 되는데¹⁸⁾, 선의 종류에 따라 직선은 힘차고 남성적이며 안정적인 인상을 주고, 곡선은 명료하고 세련되며 부드럽고 우아한 자유분방한 느낌을 준다.

선은 분할, 경로(path), 두께, 연속성, 고름(evenness), 가장자리의 날카로움 및 윤곽, 일관성, 길이 및 방향 등의 다양한 요소의 변이를 통하여 각기 다른 심리적 효과를 유발한다. 옵아트에서는 이러한 선의 특성을 이용한 직선, 곡선, 불규칙선 등의 동일 형태를 반복적으로 또는 변칙적으로 활용함으로써 착시 효과를 표현 한다¹⁹⁾.

<그림 2>는 선에 의한 옵아트 작품의 예로, 볼프강 루이비히(Wolfgang Ludwig, 1743~1814)의 [움직이는 그림]으로 시각적인 효과를 다른 방법으로 조정하고 있는 것을 보여 준다. 여기에서 하나는 중심으로 빨려 들어가고, 다른 하나는 바깥으로 밀려나는 밝고 어두운 원형 사이의 독특한 대비가 있다. 또한 일정한 운동의 리듬이 나타나고 있어 안정된 감정 보다는 시각적인 움직임의 표현을 표출시키고 있다²⁰⁾.

(3) 면

면은 선의 이동에 따라 이루어지나 입체 모양은 면의 이동에 따라 이루어진다²¹⁾. 면은 점과 선에서 느낄 수 없던 원근감과 질감을 보여주며, 색채효과에 의한 공간감이나 입체감도 나타낼 수 있다. 면은 색채의 도움을 받아 구성의 가장 큰 영향력을 행사 한다²²⁾.

17) 권상구 (2008), 전계서, p.89.

18) 송정희 (2011), 전계서, p.56.

19) 이혜주 (1995), 전계서, p.195.

20) 시릴 바레트 (1987), 전계서, p.13.

21) 송정희 (2011), 전계서, p.56.

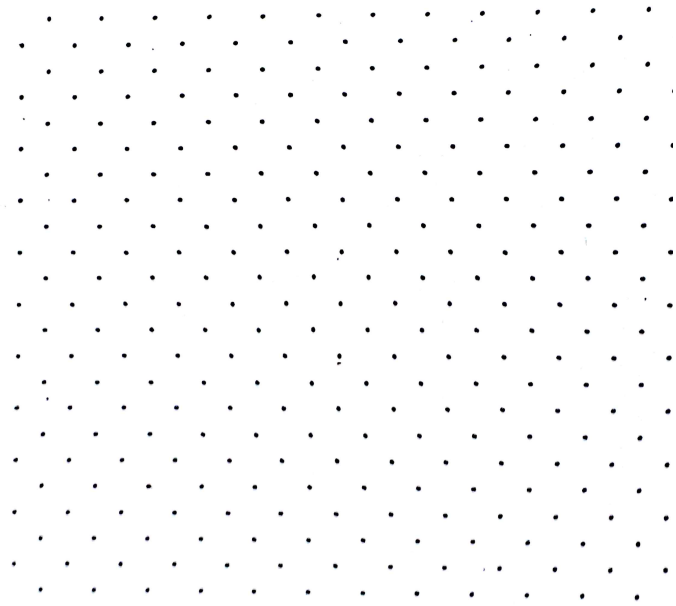
오페라에 주로 활용된 면으로는 동일하지 않은 차원 등을 가진 평면의 기하학적 형태를 띠는 경우가 많으며, 이때 사용된 면으로는 타원형, 부등변삼각형, 마름모꼴, 그 밖의 자유형 등이 사용된다. 입체 형태의 경우에는 관이나 원통, 원뿔, 사각뿔, 상자, 종 형(bell), 돔(dome) 형, 계란 형, 모래시계 형, 나팔형, 등(lantern) 형 및 술통 형 등 매우 다양한 형태가 사용되었다²³⁾.

<그림 3>은 면에 의한 오페라 작품의 예로, 브리짓 라일리의 만곡선이다. 작품에서는 삼각형이 다양한 방법으로 여러 무리를 이루고 있고 명암의 효과가 계속 바뀌어 지고 있다. 즉, 순간적으로 밝게 되었다가 어둡게 되어 평면 삼각형이 입체가 되어 하나의 구성적인 조직을 이루기도 하고 직선으로 구성된 선들이 곡선으로 나타난다²⁴⁾.

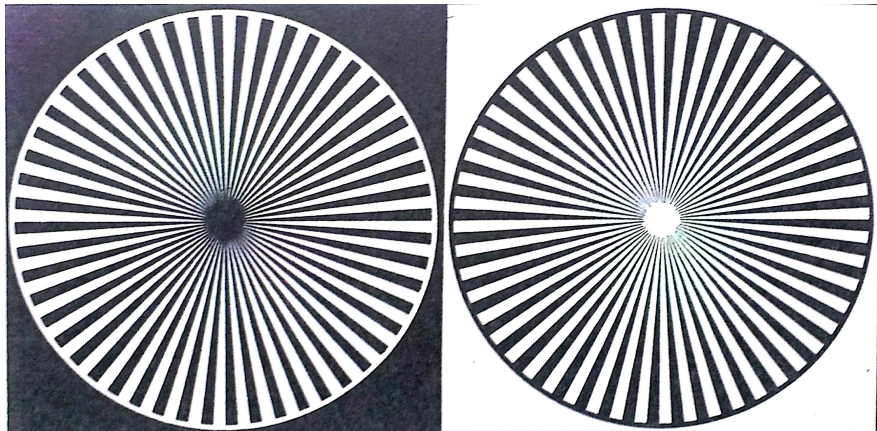
22) 권상구 (2008), 전게서, p.91.

23) 이혜주 (1995), 전게서, p.195.

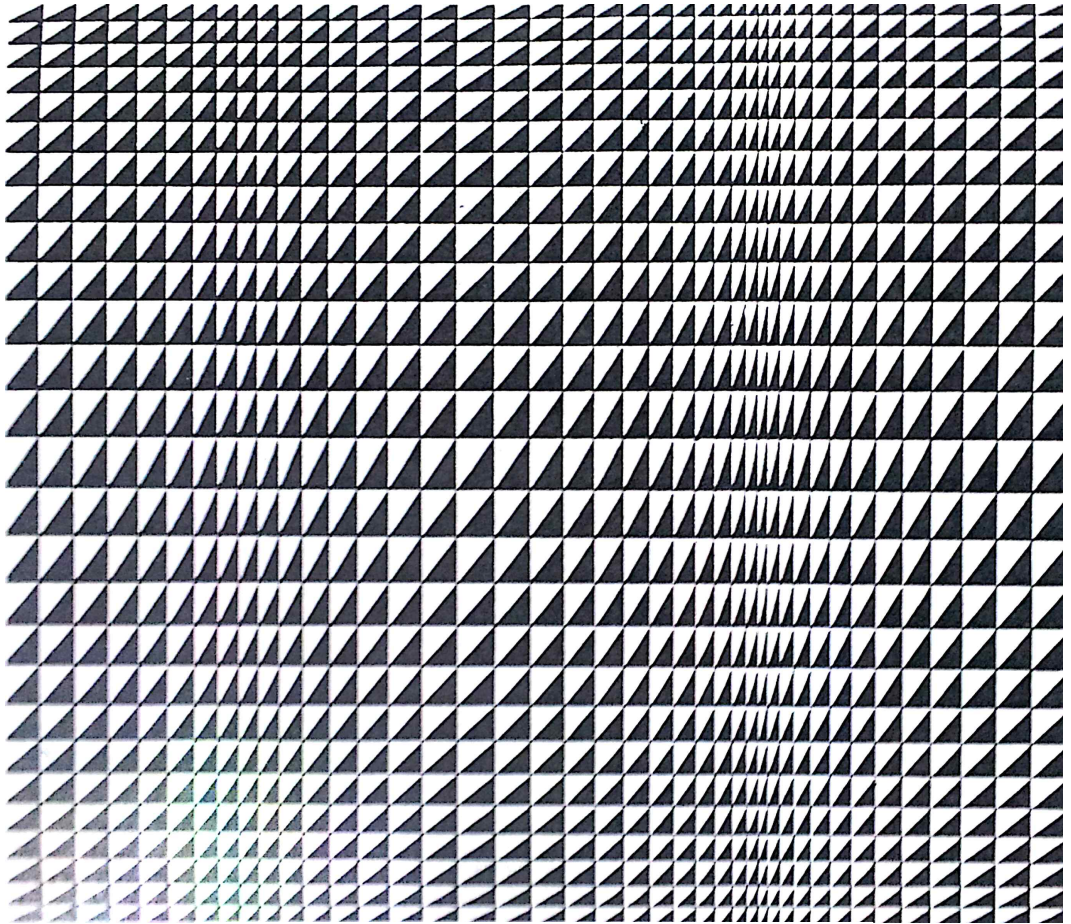
24) 시릴 바레트 (1987), 전게서, p.15.



<그림 1> 점에 의한 옵아트 표현
(출처 : 시릴 바레트 (1987), 옵아트, 서울: 미진사, p.23.)



<그림 2> 선에 의한 옵아트 표현
(출처 : 시릴 바레트 (1987), 옵아트, 서울: 미진사, p.13.)



<그림 3> 면에 의한 옵아트 표현
(출처 : 시릴 바레트 (1987), 옵아트, 서울: 미진사, p.15.)

3) 옵아트의 대표 작가

옵아트의 대표적인 작가로는 헝가리 미술가 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely, 1905~1997), ‘변형 가능한 부조’를 제작한 이스라엘 미술가 야코브 아감(Yaacov Agam, 1928~), ‘진동하는 스크린’을 제작한 베네수엘라 미술가 헤수스 라파엘 소토(Jesus-Raphael Soto, 1923~2005), 영국의 브리짓 라일리(Bridget Riley, 1931~), 미국 미술가 리처드 아누슈키에비치(Richard Anuszkiewicz, 1930~) 등을 들 수 있으며²⁵⁾, 본 연구에서는 비교적 자료가 풍부하고 수집이 용이한 빅토르 바자렐리, 헤수스 라파엘 소토 및 브리짓 라일리를 대상으로 분석하였다.

(1) 빅토르 바자렐리

옵아트의 시조는 피에트 몬드리안(Pieter Cornelis Mondriaan)으로 볼 수 있으나, 옵아트의 발전을 이룩한 사람은 빅토르 바자렐리이다. 그는 1935년경부터 옵아트에 몰두하였고, 1950년대에는 많은 선언문을 발표하였다. 대부분의 그의 작품들이 움직이거나 점멸하는 듯 한 착각 현상을 야기하였기 때문에 그는 ‘시네티슴(cinetisme)’이라는 용어를 만들어 냈다. ‘시네티슴’ 혹은 ‘아르 시네티크(art cinetique)’는 프랑스에서 ‘옵아트’와 동일한 용어로 통용되었다²⁶⁾.

그의 대작 <직녀성>은 사각형을 형성하는 선을 구부러뜨린 거대한 서양식 장기판과도 같다. 그러나 선의 구부러뜨림은 그림 전체와 관련하여 아주 정교하게 계산되어 있고 각각의 사각형은 수축과 팽창의 착각을 불러일으키

25) 한국미술연구소 (2001), 전게서, pp.426-427.

26) 상계서, p.426.

도록 그 크기를 조절하여 가장 큰 사각형은 가장 작은 사각형의 10배가 넘는다²⁷⁾(그림 4). <그림 5>와 <그림 6>에서 선을 구부러뜨려 마치 도형들이 평면에서 튀어나오거나 움푹 들어가는 것처럼 느끼게 했다.

빅토르 바자렐리는 옵아트 그림에서 다양한 감각효과를 이용하여 2차원적인 범주의 움직임이 현상이 나타나게 하였으며, 이것을 심층적인 움직임과 반대되는 평면적인 움직임이라고 지칭하였다(그림 7). 잔상작용에 의한 시각적인 움직임의 효과는 예를 들어 대상의 기본적인 작용과 그 전이, 그리고 역전되는 구성을 통하여 나타난다(그림 8, 9). 물론 이것은 단순한 다른 효과와는 구별되는 것이다²⁸⁾.

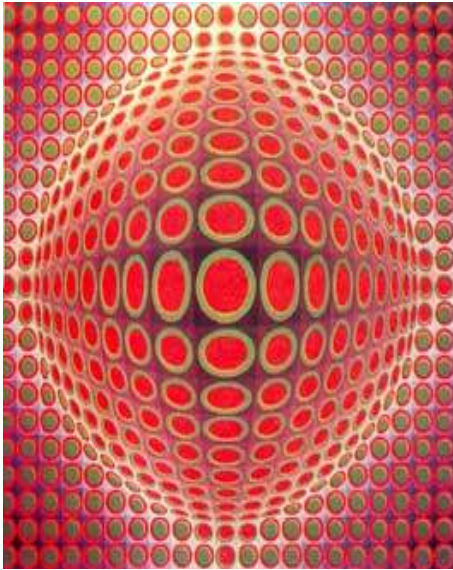
바자렐리는 움직임의 효과를 주기 위해 선이나 점을 반복해 그렸으며 화면이 요동치도록 만들었다. 중복된 격자의 점과 색채가 착시현상을 일으켜 화면을 울룩불룩하게 만들고 무한한 우주의 공간처럼 느끼게 한다²⁹⁾.

2013 F/W Couture 파리 샤넬 컬렉션의 <그림 10>과 <그림 11>은 같은 패턴의 반복을 입체적으로 표현하면서 동시에 색채에 변화를 줌으로써 <그림 4>와 같은 효과를 나타내었다.

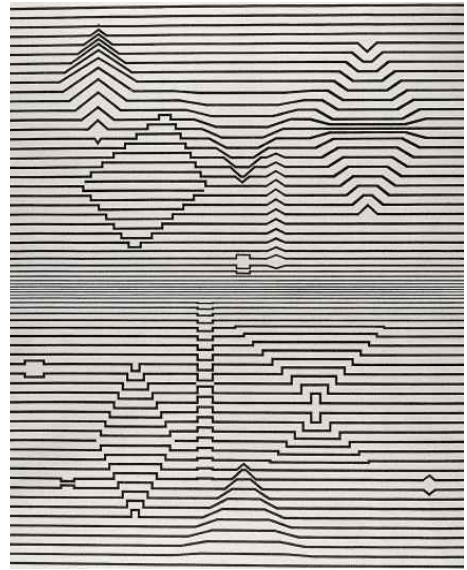
27) 권상구 (2008), 전계서, pp.226-227.

28) 시릴 바레트 (1987), 전계서, p.162.

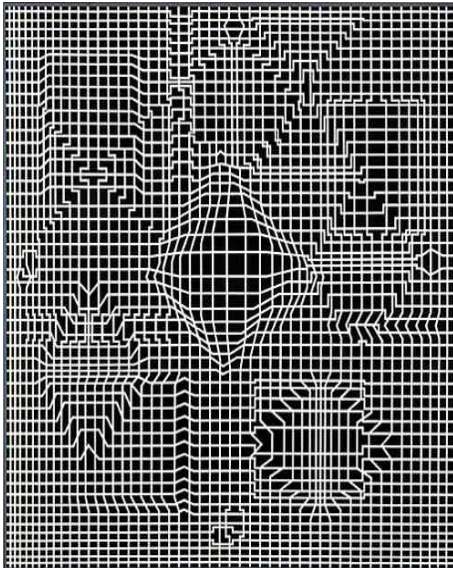
29) 이명옥 (2004), 미술에 대해 알고 싶은 모든 것들, 서울: 다빈치, p.222.



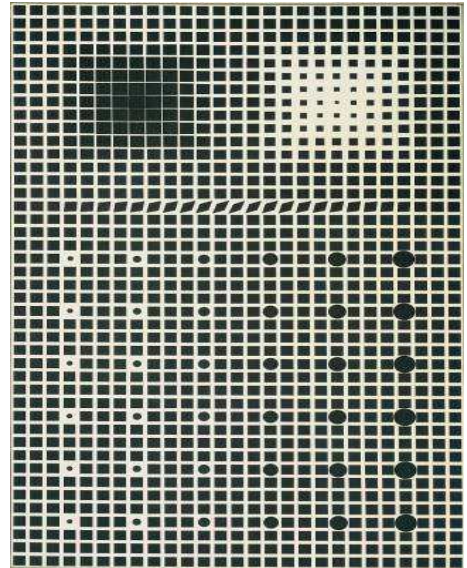
<그림 4> 직녀성
 (출처 : <http://blog.naver.com/yoonsongchoi?Redirect=Log&logNo=20105250656>, 2013.10.13. 검색.)



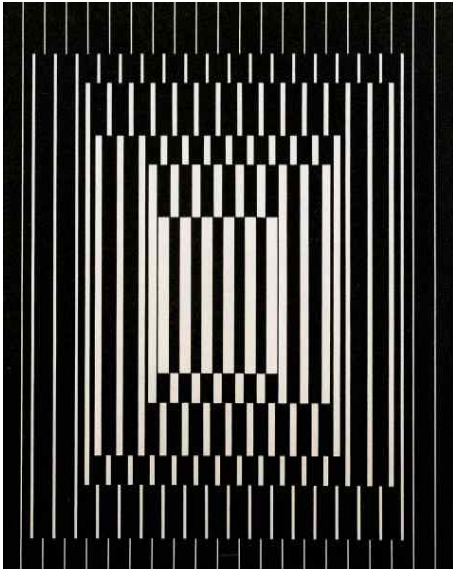
<그림 5> Naissance
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/naissance, 2013.10.13. 검색.)



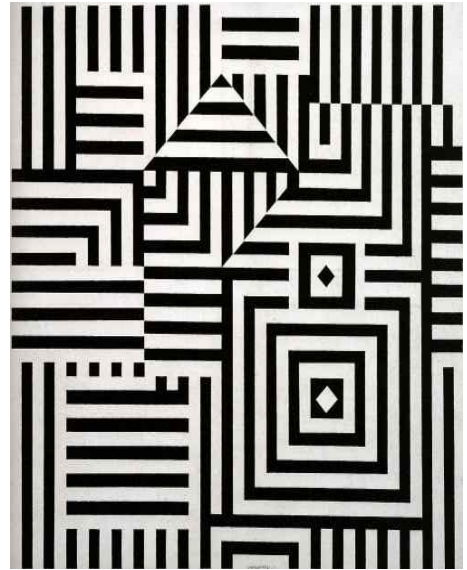
<그림 6> Biadan
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/vasarely-biadan-1959, 2013.10.13. 검색.)



<그림 7> Supernovae
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/supernovae, 2013.10.13. 검색.)



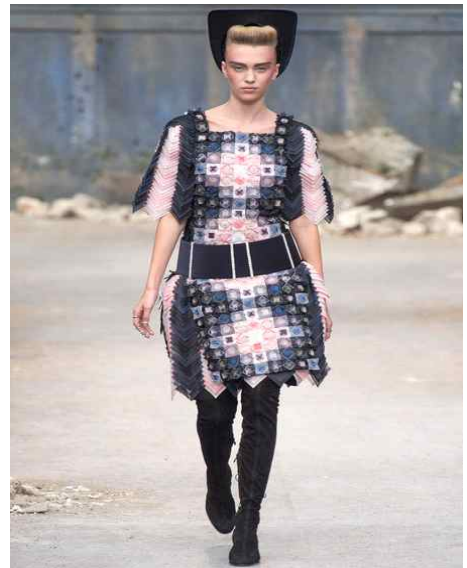
〈그림 8〉 Bora-iii
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/bora-iii, 2013.10.13. 검색.)



〈그림 9〉 Riu-Kiu-C
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/victor-vasarely/riu-kiu-c, 2013.10.13. 검색.)



〈그림 10〉 Chanel I, 2013 F/W Couture
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/F2013CTR-CHANEL/#52, 2013.10.13. 검색.)



〈그림 11〉 Chanel II, 2013 F/W Couture
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/F2013CTR-CHANEL/#49, 2013.10.13. 검색.)

(2) 헤수스 라파엘 소토

소토는 옵아트와 키네틱 아트, 그리고 빛과 소리를 결합시킨 환경 미술을 실험한 아방가르드 미술가들 중에서 대표적인 사람으로 꼽힌다.

소토는 1955년 파리의 드니즈 르네 갤러리에서 알렉산더 칼더(Alexander Calder, 1898~1976), 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887~1968), 빅토르 바사렐리(Victor Vasarely, 1908~1997)와 함께 참여한 ‘움직임’ 전시에서 움직임과 시간 키네틱 조형에 대한 새로운 미술사조의 중심에 서게 된다³⁰).

초기 작품은 아주 간단한 삼각형, 사각형 그리고 점으로 작업을 하였다. 예를 들면, <그림 12>의 “노랑과 흰색의 반복”에서처럼 구성인자들의 크기가 매우 크고 따라서 그 움직임도 한정되어 있었다. 소토는 사람들이 하나의 형태를 일정한 위치에 겹쳐두었을 때 움직임의 인상을 더욱 강하게 느끼는 것처럼 서로 겹쳐진 점으로 합성 유리판을 메우는 표현방법이 그의 목적에 한층 다가갈 수 있다는 사실을 발견했다³¹). 이것을 통하여 소토는 옵아트에서 움직이는 오브제로 한 걸음 더 나아가게 된다. 소토가 그의 움직이는 작품을 시작하면서 발견한 현상은 모아레(Moire) 효과라는 용어로 표현될 수 있다. <그림 13>, <그림 14>와 같이 모아레 효과는 두 개의 동일한 또는 거의 동일시 할 수 있는 구조, 즉 선의 구성이 약간 어긋나거나 겹쳐져 있는 것, 또는 대칭적인 구조가 겹쳐져 있는 것에서 나타난다.

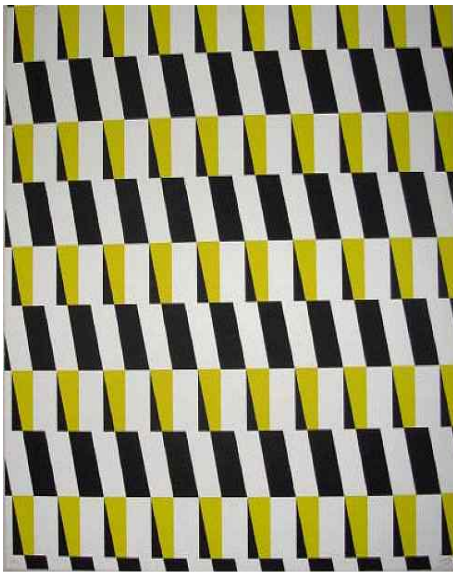
“늘 평면 회화를 감상하다 보면 관람객들은 잠시 머물다 갑니다. 고민했어요. 작품 앞에 오래 머물고, 공간 속에 놀면서 더 많은 시간을 함께 할 수 없을까 하고요.” 이 의도는 관람객의 참여를 유도했는데 1960년 후반에 가서는 작품 안으로 들어가게 하는 ‘통과 기능’ 연작 작업을 발표하기에 이른

30) 안진욱 (2011), [중남미 예술기행] <베네수엘라> 헤수스 라파엘 소토, 세계일보 인터넷 기사, 입력일자 2011.08.17., <http://www.segye.com/content/html/2011/08/17/20110817004083.html>, 2013.10.3. 검색.

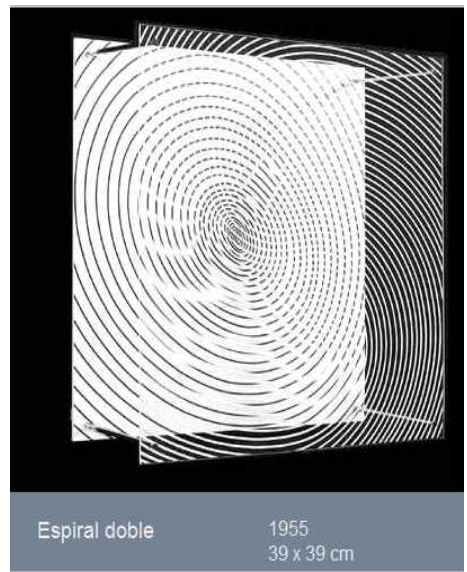
31) 시릴 바레트 (1987), 전게서, p.71.

다. 수많은 끈을 길게 늘어뜨려서 그 사이를 관람객이 들어가 자신의 손짓과 몸짓을 느끼게 하여 시간과 공간 그리고 움직임을 직접 느끼게 하는 현장감을 체험하게 만들었다. “공간 속에 놀면서 점점 사라져 가는 모습들을 볼 때 움직임이 나를 감동시켰어요.” 이후 소토는 음악 요소를 첨부시켜 ‘소리가 울리는 통과 기능’이라는 작품을 완성한다. 관람객과 더욱 밀접한 상호관계에 대해 천착하는 모습이다³²⁾(그림 15).

<그림 16>과 <그림 17>에서처럼 소토가 발견한 모아레 효과를 응용한 디자인이 샤넬 컬렉션에서 보여지고 있다. 입체적 공간감을 가질 수 있도록 여러 겹의 원단을 사용해 모아레 효과를 극대화 시켜주고 있다.



<그림 12> 노랑과 흰색의 반복
(출처 : www.jr-soto.com/oeuvre005_uk.html, 2013.10.13. 검색.)



<그림 13> Espiral doble
(출처 : www.jr-soto.com/gv_fset_uk.html, 2013.10.13. 검색.)

32) 안진옥 (2011), 전계서.



<그림 14> Structure cinetique
 (출처 : www.jr-soto.com/oeuvre012_uk.html
 I, 2013.10.13. 검색.)



<그림 15> Esfera Virtual amarilla
 (출처 : www.jr-soto.com/oeuvre114_uk.html
 I, 13.10.13 검색.)



<그림 16> Chanel 모아레 효과를 응용한
 디자인 I, 2013 F/W Couture
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/F2013CTR-CHANEL/#57, 2013.10.13. 검색.)



<그림 17> Chanel 모아레 효과를 응용한
 디자인 II, 2013 F/W Couture
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/F2013CTR-CHANEL/#58, 2013.10.13. 검색.)

(3) 브리짓 라일리

브리짓 라일리의 작품은 옵아트의 범주에 속하며, 바자렐리의 기본 개념과 유사하지만, 양식화 실제 작업에 있어서는 차이가 있다. 특히 크기나 형태를 미묘하게 변화시키거나 연속적인 단위를 배치하여 울오버 패턴을 만들어 내는 데 능통하였다(그림 18). 브리짓 라일리의 작품은 과학적 도형과 같은 정확함과 필연성을 지니고 있는데, 이러한 것은 실제로 과학적 도표와 같은 정확함과 정밀함을 요하는 세밀한 밑그림이나 지시 사항에 따라 조수들에 의해 제작되기도 하였다. 브리짓 라일리의 작품의 패턴이 관람자의 눈을 현혹시키고 흔들리게 할 수 있는 것도 바로 그러한 정확함 때문이다. 브리짓 라일리는 색을 광학적으로 분할한 작품으로 유명하다³³⁾. 또한 선과 선이 이루는 각도를 이용하여 대상을 다양한 방향으로 구성시키는데, 예를 들면 삼각형은 다양한 진행을 통하여 뾰족한 예각에서 유연한 둔각으로 이루어진 삼각형이 되고 원은 원형이나 달걀모양으로 된다(그림 19). 이러한 것은 세밀한 실험에 의하여 단계적으로 나타나기도 하며 혹은 어떤 통일성을 이완할 때 나타나는 특이한 리듬을 표현하기도 한다. 이 “Movement in Squares”에서는 중심부의 휘어지고 꺾어진 움직임이 그린 가장자리를 향하여 나아가는 물결을 연상시킨다³⁴⁾(그림 18).

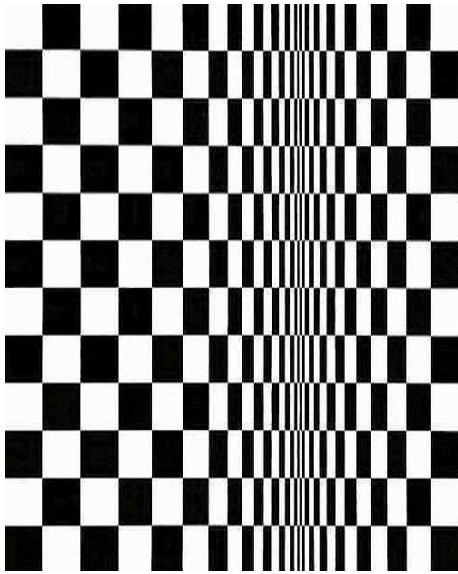
가장 강한 움직임은 수평으로 달리는 물결 파장이다. 수평의 움직임은 캔버스 위에서 떠다니거나 끌어당겨지는 것처럼 보이는 검은색의 줄 또는 색광의 형식으로 나타난다. 잔상작용을 통하여 나타나는 효과는 화폭을 입체적으로 보이게 한다³⁵⁾(그림 20).

50년대 중반에 와서 브리짓 라일리는 날카로운 흑백의 대비에서 탈피하여 색채의 변화와 색채의 대비를 이용하였다. 즉 색채에 명암을 도입하여 움직임의 새로운 형식을 연출해 내었다(그림 21).

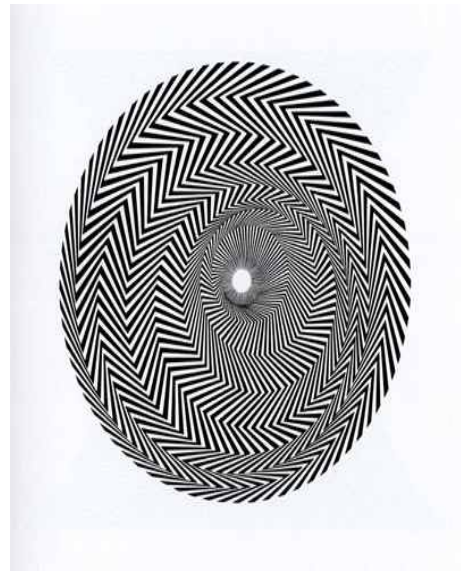
33) 한국미술연구소 (2001), 전게서, p.98.

34) 시릴 바레트 (1987), 전게서, p.112.

35) 상게서, p.118.



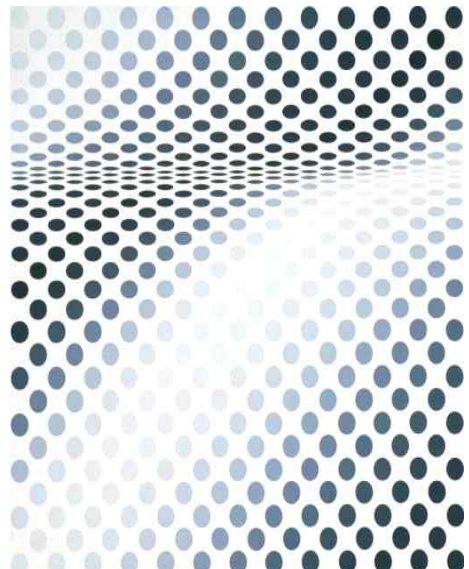
<그림 18> Movement in Squares
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/bridget-riley/movement-in-squares, 2013.9.30. 검색.)



<그림 19> Blaze 1
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/bridget-riley/blaze-1, 2013.9.30. 검색.)



<그림 20> Dominance Portfolio, Blue
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/bridget-riley/bridget-riley-dominance-portfolio, 2013.9.30. 검색.)



<그림 21> Hesitate
 (출처 : www.op-art.co.uk/op-art-gallery/bridget-riley/hesitate, 2013.9.30. 검색.)



<그림 22> Louis Vuitton, 2013 S/S Ready-to-wear
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/S2013RTW-LVUITTON/#7, 2013.9.30. 검색.)



<그림 23> Gareth Pugh, 2012 S/S Ready-to-wear
 (출처 : www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/S2012RTW-PUGH/#35, 2013.9.30. 검색.)

2. 옵아트 패션

1960년대의 예술사조의 한 장르였던 옵아트는 상업적인 장식이나 패션에 많이 적용되었다.

패션 디자인에 있어서 선의 착시에 의한 옵아트는 선을 패턴화시켜 그 자체에 디자인 요소를 적용하거나 여러 디자인 요소나 원리와 결합하여 시각적 효과를 주는 형태로 사용된다. 또 현실적으로 불가능한 선이나 점, 면의 연결 등으로 공간감이나 운동감을 주기도 하고 형태를 왜곡시키기도 한다. 이러한 선의 착시 현상을 도입한 의상은 시각적 목적인 착장자의 매력을 높이는데 좋은 소재가 되거나, 강렬한 이미지를 주게 되는 심미적 기능을 갖게 되며, 착장자의 신체적 결함을 감추거나 매력적인 부분을 돋보이게 하는 기능적인 면도 가지고 있다³⁶⁾.

옵아트 작품은 처음 볼 때는 모호하지만 색의 미묘한 변화나 흑백 무늬 및 선들이 현기증이 날 정도의 움직임 보여준다. 이처럼 광학적 환각 요인을 그래픽적으로 단순화시킴으로써 옵아트가 텍스타일과 패션 디자인에 접목될 수 있었으며 패션계도 이를 받아들였다. 특히 1963년에서 1966년 사이에 패션 제작자들은 이 예술 운동을 대담하고도 매력적인 무늬로 축약시켜 텍스타일 디자인과 액세서리에 적용시켰다³⁷⁾.

게투리오 알비아니(Getulio Alviani)가 처음으로 옵아트 작품을 움직이는 인체에 적용시켜 율동적인 시각적 효과를 창안하였으며³⁸⁾, 게르마나 마루셀리(Germana marucelli)는 게투리오 알비아니의 옵아트 작품을 직물의 모티브로 이용하면서 예술과 패션을 접목시켜 ‘옵티컬(optical)’ 선으로 구성된 의상을 제작하였다³⁹⁾(그림 24, 25).

미국의 드레스 메이커 래리 올드리치는 옵아트 작가 브리지트 라일리의 그림들을 직물로 만들어 드레스에 응용하였으며, 1965년에는 이브 생 로랑에 의하여 ‘몬드리안 드레스’ 형태로 나타났다⁴⁰⁾.

패션에 나타난 옵아트의 조형적인 특성은 단순성, 친화성, 유동성으로 나타난다. 옵아트 패션의 색채는 색상, 명도, 채도의 차가 큰 2-3 가지 색으로 배색하여 화려한 이미지를 구성함으로써 강한 주목성을 발현한다. 문양은 주로 직사각형, 정사각형, 평행사변형, 삼각형, 원 등의 기하학적이고 기계적인 특징을 이루며 이러한 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름을 간략하고 일률적인 구성 방식으로 표현하고 더욱이 표면이 매끄러운 소재를 사용함으로써 단순성이 배가 된다. 또한 다른 미술품을 차용한 패션들에 비해 옵아트를 응용한 패션은 기하학적 패턴 작품을 그대로 도용하기 보다는 새롭게 구

36) 임혜원 (2006), 옵티컬 아트의 원리를 응용한 의상 디자인 연구 - 선의 착시를 중심으로 -, 패션과 아트, 제 4권, 제 1호, p.25.

37) 제르다 북스바움 (2011), 20세기 패션 아이콘, 서울: 미술문화, pp.164-166.

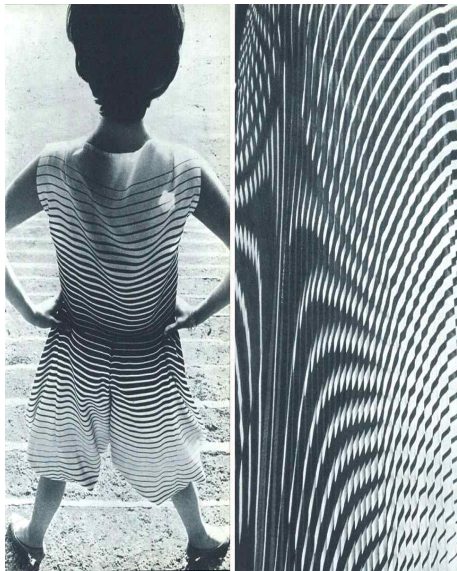
38) 김차현 (2010), 전개서, p.158.

39) 박명서 (1999), 전개서, p.18.

40) 제르다 북스바움 (2011), 전개서, pp.164-166.

성된 경우가 많아 특정 작가의 작품임을 식별하기 어렵게 하는 사실은 옵아트 패션에 대한 특유의 친화성을 갖게 한다⁴¹⁾(그림 26, 27).

고정된 옵티컬 문양의 움직임은 듯한 착시 효과는 착장시 인체의 움직임에 따라 자연스럽게 드러나는 리듬감과 율동감을 강조하고 실루엣에 변화를 줌으로서 유동성을 갖게 한다(그림 28, 29). 즉, 반복되는 옵티컬 문양에 의하여 각도와 시각적 초점의 변형을 초래 하고 외곽선을 해체시키며, 평면적인 특정 부분을 입체화 하여 인체 내부의 굴곡을 변화시킴으로써 일반적 신체 개념과는 다른 신체를 표현하는 효과를 나타내기도 한다. 따라서 옵아트 패션은 인체의 실루엣과 직접적으로 연결되는 선과 리듬이 무엇보다 중요시되며 디자인 시 그 관계를 잘 고려하여야만 한다⁴²⁾.



<그림 24> Designs by Germana Marucelli with Getulio Alviani I 1966
(출처 : www.domusweb.it/en/from-the-archi-ve/2011/08/19/alviani-op-dresses.html, 2013. 10.6. 검색.)



<그림 25> Designs by Germana Marucelli with Getulio Alviani II 1966
(출처 : www.domusweb.it/en/from-the-archi-ve/2011/08/19/alviani-op-dresses.html, 2013. 10.6. 검색.)

41) 김차현 (2010), 전계서, pp.158-161.

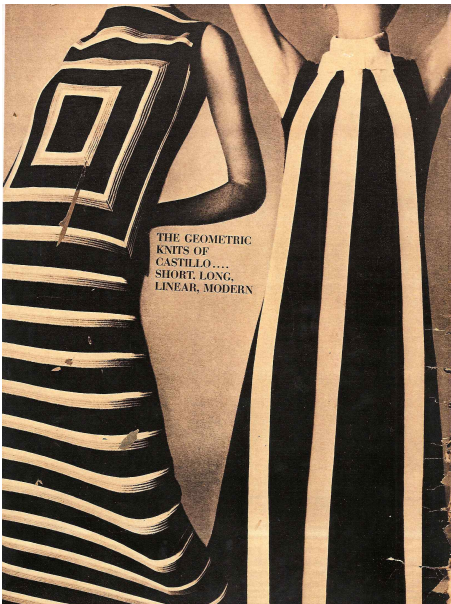
42) 상계서, p.161.



<그림 26> 원과 직선의 옵아트 패턴 코트
(출처 : VOGUE USA (1965, JUL-SEP), New York: Conde Nast Publications, p.109.)



<그림 27> 사각형의 옵아트 패턴
투피스와 코트
(출처 : VOGUE USA (1965, JUL-SEP), New York: Conde Nast Publications, p.124.)



<그림 28> 직선의 각도를 활용한 옵아트 원피스
(출처 : VOGUE USA (1965, JUL-SEP), New York: Conde Nast Publications, p.213.)



<그림 29> 직선의 각도를 활용한 옵아트 디자인들
(출처 : VOGUE USA (1965, JUL-SEP), New York: Conde Nast Publications, p.137.)

3. 1960년대 패션 스타일

1) 1960년대 패션의 경향

1960년대에는 제 2차 세계대전 발발과 함께 과학기술이 고도로 발달하게 되고 아폴로 11호가 인류 최초로 달 착륙에 성공하는 등 과학혁명의 시대가 열렸으며, 그로 인해 생활의 기계화를 이루어졌다⁴³⁾. 이는 생산기계의 자동화로 인한 직접적 인간노동의 삭감, 전기제품이나 인스턴트식품의 발달로 인한 생활의 노동력 삭감 등으로 이어졌다.⁴⁴⁾

패션이나 의복에 있어서는 직물산업 기술의 발전으로 다양한 인조섬유들이 나오기 시작하였고, 그로 인해 기성복 산업이 발전하게 되었다. 특히 레이온, 나일론, 폴리에스터 섬유가 고급수준으로 개발되어 패션 소재로 쓰이게 되었으며, 천연 섬유의 방추, 방염, 방축 가공법도 발전하였는데 이러한 신소재들은 우선적으로 젊은 음악인들 사이에서 유행되기 시작하였다⁴⁵⁾.

고급소재로 인식되었던 쉬폰을 대체하는 폴리에스터 쉬폰이 개발되었고 대형 환편 니트 기계의 개발로 니트가 대중화 되었다. 따라서 활동적이면서 슬림한 실루엣 표현이 가능해 졌다. 이에 따라 여성의 사회적 활동은 더욱 빠르게 진행되었으며 신축성 신소재를 이용한 활동성이 있는 기능적인 의상이 나타나게 되었다. 나일론 라이크라의 바디 스타킹은 여성의 인체미를 잘 살리는 소재로서 미니스커트가 등장할 수 있는 과학적 배경이 되었다⁴⁶⁾.

자본주의 생산의 본성인 대량 생산과 대량소비 경향은 특히 젊은 층을 포

43) 정흥숙 (2012), 서양복식문화사, 파주: 교문사, p.389.

44) 박종희 (1996), 1990년 패션에 나타난 복고풍에 관한 고찰 -1960년대 mode의 재현을 중심으로-, 복식문화연구, 제 4권, 제 2호, p.251.

45) 유미금 (2004) 1960년대 패션트렌드에 따른 헤어스타일의 양상, 한국패션뷰티학회지, 제 2권, 제 2호, p.2.

46) 공보나 (2004), 패션에 나타난 미니멀리즘 연구-1960년대와 2000년대를 중심으로-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.7.

함한 보다 넓은 층을 대상으로 패션의 산업화를 촉진시켜 패션의 대중화 현상이 두드러졌다⁴⁷⁾.

1960년대는 하이패션의 시대가 가고 언더그라운드 중심의 틴에이지 영 패션의 시대가 도래 한다. 10대의 젊음의 뉴 파워가 득세하며, 레저, 음악, 패션에 관심이 집중된다. 엘레강스는 더 이상 패션이 추구하는 이상이 아니었으며, 전통을 거부하여 이를 이탈하는 영 패션으로 패션의 중심이 이양되었다. 또한 엘리트 위주의 예술에 싫증을 느끼면서 대중의 감각을 중시한 자유로움과 다양함에 눈을 돌리게 되었으며 현대적 감각의 새로운 미술의 생성은 의상에 접목되어 옹아트룩, 팝아트룩, 몬드리안룩을 탄생시켰다⁴⁸⁾.

이 시기의 패션의 주류는 보다 활동적이고 단순한 스타일로, 1920년대를 지배했던 Chanel의 수트나 플래퍼 스타일(flapper style), 또는 가르손느 스타일(garcone style) 등이 다시 유행했다. 이들은 단순함과 실용성을 기본으로 했기 때문에 젊은 층의 생활감각에 잘 맞았다. 1963~1964년에는 스포티브 룩(sportive look)이라 하여 작업복, 스포츠복의 형식이나 그와 같은 감각을 살린 디자인이 정장으로도 이용되었다⁴⁹⁾.

영국의 디자이너 메리 퀴트는 1950년대의 답답한 십대 패션에 대한 불만 때문에 옷을 만들기 시작했다. 그녀는 코르셋, 페티코트, 프릴 등을 배제한 편안하고 헐렁한 옷을 만들었다⁵⁰⁾. 그녀가 디자인한 미니스커트는 스피드 시대의 감각을 잘 표현한 것으로 세계 전역에 걸쳐 오랫동안 유행했다⁵¹⁾.

1966년 이후에는 의생활이 더한층 복잡하고 다양해졌다. 여러 가지 특이한 합성 직물, 유리, 금속, 인조가죽, 그리고 몸이 그대로 비쳐 보이는 바이닐(vinyl), 반투명(see-through) 직물 등이 나와 복식재료는 나날이 그 범위

47) 천희정 (1995), 팝아트와 1960년대 패션, 경상대학교대학원, 석사학위논문, p.33.

48) 성광숙 (2004), 60년대 이후 패션 트렌드를 중심으로 본 패션 모델이미지, 한국패션뷰티학회지, 제 2권, 제 1호, p.23.

49) 정흥숙 (2011), 전계서, p.390.

50) 제르다 북스바움 (2011), 전계서, p.148.

51) 정흥숙 (2011), 전계서, p.392.

를 넓혀갔다. 또한 인간이 우주탐험을 시작하면서 우주복이 유행하기 시작했고, 미국과 소련의 냉전이 길어짐에 따라ミリ터리 룩도 등장했다. 또 미니에 대항하여 미디(midi)와 맥시(maxi) 스커트도 선보였다. 또한 차츰 생활에 여유가 생기고 여성의 활동분야도 더욱 다양해지자 캐주얼웨어가 본격적인 패션으로 자리 잡았다. 1969년에는 여성도 남성과 같은 모양의 테일러드 팬츠 쉐트(tailored pants suit)를 입을으로써 남녀복식이 거의 동일한 모양으로 변해갔다. 여기에서 유니섹스(unisex)란 말이 파생되었다. 1960년대에 활약했던 디자이너들은 Yves Saint Laurent, Pierre Cardin, 쿠레주(Andre Courreges), 웅가로(Emmanuel Ungaro), 보양(Marc Bohan) 등이다.⁵²⁾

2) 구성요소

패션디자인은 시각예술(visual art)의 한 분야로서 일반조형예술(plastic art)의 요소와 원리가 그 기초를 이루고 있는데 선, 실루엣, 디테일, 트리밍, 재질, 색채가 그 필요한 디자인 요소이며 이러한 요소들은 서로 연관성을 가지고 결정 된다⁵³⁾. 이를 토대로 1960년대의 패션디자인 구성을 실루엣, 디테일, 재질, 색채 및 문양으로 나누어 살펴보았다.

(1) 실루엣

몬드리안 룩, 모즈 룩, 오페아트 룩 등 1960년대를 풍미한 스타일들의 교집합은 간결한 실루엣이다⁵⁴⁾.

여성미의 기준이었던 가슴은 평평하게 표현되었고 미의 초점이 다리로 이동되어 미니스커트가 유행하였다. 여성해방운동은 의상에 섹시한 여성성을 강조하는 노출패션과 매니쉬(manish) 스타일의 유니섹스 룩의 반대적 성격

52) 정흥숙 (2011), 전계서, pp.392-393.

53) 유송옥 (1988), 복식의장학. 서울: 수학사, p.41.

54) zubu9.com/html/user/board/view.gsdaum.network.asp?M_SEQ=142764, 2013.12.15. 검색

으로 나타났다⁵⁵⁾. 형태의 단순성은 미니스커트, A라인 실루엣, H라인 실루엣 등에서 찾아 볼 수 있는데 기하학적 형태, 즉 직사각형, 삼각형, 원뿔, 입방체 등의 기초적인 형태를 지향한다. 따라서 의상의 기존의 비례관념은 변화를 겪게 되는데 미니스커트의 출현으로 여성미의 초점이 가슴으로부터 다리로 옮겨지게 되어 A라인 H라인의 미니스커트는 가슴을 강조하지 않고 다리를 강조 한다⁵⁶⁾. A라인 실루엣은 트라페즈(trapeze)라인, 하이웨이스트의 피트 앤 플레어(fit and flare)라인, 텐트(tent)라인으로 나눌 수 있다⁵⁷⁾. <그림 30>은 H라인, <그림 31>과 <그림 32>는 A라인 실루엣의 일종인 트라페즈라인의 예로 볼 수 있다.

소매는 슬리브리스 혹은 짧은 길이의 소매와 우아해 보이는 7부 길이의 소매가 주로 사용 되었다. 또한 남성복이었던 팬츠가 여성의 일상복이 되면서 판탈롱, 일명 ‘나팔바지’라고 불리는 벨보텀 실루엣과 극단적으로 짧고 몸에 맞는 핫팬츠 스타일로 나타났다(그림 33). 벨보텀 팬츠는 무릎까지 맞고 무릎 아래로 종형으로 확대된 형태의 팬츠 실루엣으로써 영국의 싱잉그룹인 비틀즈가 계기가 되어 히피족, 첼시아의 부띠끄, 디자이너들에 의해 크게 보급된 1960년대 대표적 패션 스타일이다⁵⁸⁾(그림 34).

1960년대 실루엣의 변천사를 년도 별로 정리하면, 우선 1962년에 자신의 살롱을 만든 이브 생 로랑은 현대적인 디자인과 매니시한 여성 정장을 소개 하였으며⁵⁹⁾, 1964년경에는 전문적인 직업여성들이 늘어나면서 정장에 활동적인 바지가 도입되었다. 또한 짧은 바지(short pants)와 재킷의 신선하고 발랄한 수트 의상이 선보이기도 하였다⁶⁰⁾.

55) 공보나 (2004), 전계서, p.8.

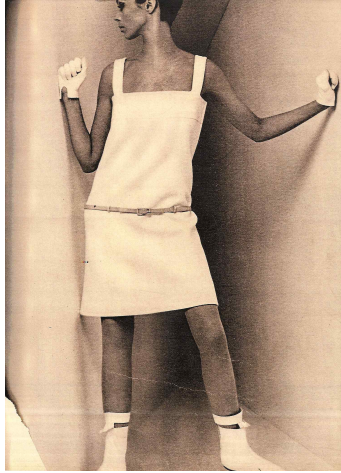
56) 상계서, p.20.

57) 박종희 (1995), 1990년 패션에 나타난 복고풍에 관한 고찰 -1960년대 mode의 재현을 중심으로-, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, p.42.

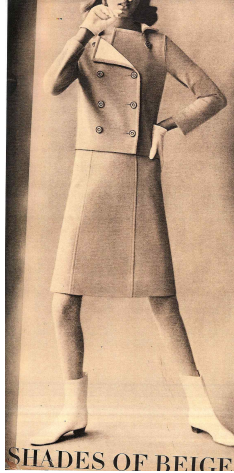
58) 상계서, p.44.

59) 현대패션100년편찬위원회 (2002), 현대 패션 100년, 파주: 교문사, p.215.

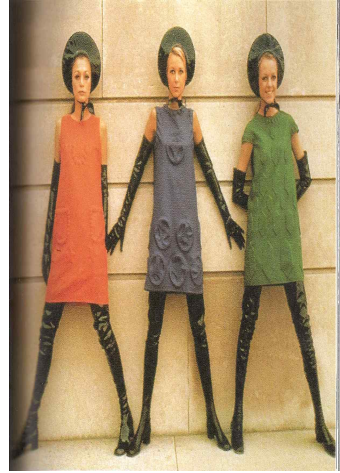
60) 상계서, pp.214-215.



<그림 30> H라인 원피스
(출처 : VOGUE USA, 1965, JAN -MAR)



<그림 31> A라인 투피스
(출처 : VOGUE USA, 1965, JUL-SEP)



<그림 32> 피에르가르맹, 미니드레스
(출처 : 제르다 북스바움 (2011), 20세기 패션 아이콘, 서울: 미술문화)



<그림 33> Short
(출처 : Palais du Louvre (1999), Garde-robes, Paris: Musee de la mode et du textile)



<그림 34> 판타롱 룩
(출처 : VOGUE USA, 1969, MAY-AUG)

1965년경에는 유인 우주선의 달 착륙으로 우주에 대한 관심이 고조되면서 우주복에서 영감을 얻은 미래적 디자인의 의상이 선보이기도 하였다. 또한, 메리퀀트(Mary Quant), 쿠레주(Qourreges)에 의해 미니스커트가 대중에게 소개되었는데, 그 당시 대단히 혁신적인 것으로, 전 세계 여성들의 열렬한 사랑을 받았다. 디자이너들은 당시 유행한 예술사조인 팝 아트, 옵아트, 미니멀 아트 등의 추상적이고 대담한 무늬, 강렬한 색과 기하학적 무늬 등에 영향을 받아 작품에 반영하였다. 포스트모더니즘과 미니멀리즘의 추구는 패션에도 나타나 모즈 룩(mods look)이 유행하게 되었고 이와 함께 전체적으로 슬림한 라인이 인기를 끌었다⁶¹⁾.

1966년경에는 밀리터리 복장이 인기를 끌었으나, 기존의 사이키델릭(psychedelic)하고 장식적인 스타일에서 벗어나 전통적인 심플한 군복 스타일이 유행하였다. 영국 모즈(mods)는 미국 공군의 표장이 있는 오버사이즈 파카를 선호했던 반면 반항적인 록커들은 강철 헬멧을 쓰고 독일 베르마흐트2의 표장과 메달을 착용했다⁶²⁾.

1967년경에는 모든 컬렉션에 포함될 정도로 유니섹스 의상이 유행되었으며, 1950년대 뉴욕스타일의 창시자인 크리스찬 디오르(Christian Dior, 1905~1957)까지도 바지를 야회복으로 인정하기에 이르렀다. 또한 로빈 훗 가죽 재킷과 극서부 지방의 가죽 카우보이 바지, 터틀 넥 풀오버는 남성적이면서도 여성적인 의류가 되었다⁶³⁾.

1960년대는 본격적인 산업화에 의한 역동적인 발전이 이루어져 경제적으로 풍요로운 시대였다. 하지만, 이념의 대립과 미국의 베트남 전쟁 개입은 사회적 혼란을 가져왔고, 대립 이념에 대한 고정관념을 가지고 있던 전세대와는 달리 평등과 자유이념의 젊은 세대는 전쟁에 반대하며 평화를 원하였다. 1968년에는 이러한 사회 분위기가 고조되어 자연으로의 회귀를 추구하

61) 상계서, pp.213-214.

62) 제르다 북스바움 (2011), 전계서, pp.196-198.

63) 앤더슨 블랙 (1997), 세계 패션사 2, 서울: 도서출판 자작아카데미, p.252.

는 집단인 히피가 등장하게 되었으며⁶⁴), 대량생산된 의복에 대한 반작용으로 낡고 오래된 중고 의류, 너털너털하게 된 청바지, 긴 케이프, 아메리칸 인디언 튜닉, 인도의 자수 장식 셔츠 등 레이어드룩이 유행하였다⁶⁵).

(2) 디테일

1960년대 디테일(detail)면에서의 단순화는 칼라(collar)가 없는 수트, 칼라가 있더라도 작은 크기의 칼라가 달린 수트나 소매를 생략한 민소매(sleeveless)스타일, 벨트 고리를 없앤 바지의 형태 등에서 볼 수 있다. 옹가로(Ungaro)의 1965년 원피스는 디테일을 최소화한 대표적인 스타일이다. 아웃 스티치(out stitch)는 봉제 스티치를 그대로 보여주는 방법으로 다른 장식적인 요소들을 제거하고 봉제선을 면 분할의 일환으로 생각한 방법이다⁶⁶. 허리 아래로 포켓 장식을 사용하거나 제천으로 감싸 만든 단순하고 가느다란 형태의 벨트를 사용하여 디자인에 변화를 주었다. 또한 단추 역시 벨트장식과 마찬가지로 제천으로 감싼 원형의 형태가 주류를 이루었다.

(3) 재질

단순한 A라인, H라인의 형태를 유지하기 위해 소재는 누비 트weed(nubby tweeds)와 울 플래드(plaid : 격자무늬의 직물)가 1960년대 전반기 동안 전형적 소재로 이용되었다. 밀도가 높은 영국산 능직물(개버딘을 두 겹으로 겹친 것인데 바느질을 한 것을 안으로 밀어 넣고 박음질 했다)은 단순화된 외관을 유지하는데 큰 몫을 했다⁶⁷

64) 현대패션100년편찬위원회 (2002), 전계서, p.217.

65) 전해정 (2007), 현대패션&디자이너, 서울: 신정, p.172.

66) 공보나 (2004), 전계서, p.21.

1960년대 중후반 이후 새로운 예술 감각의 비구조적인 조형 감각과 스포티한 감각이 패션에 도입 되면서 새로운 소재가 개발되었다. 메탈릭 섬유와 비닐, 아크릴, 플라스틱, 셀로판 등의 시스룩 소재나 금속, 거울, 유리 등 움직임에 따라 빛의 효과를 달리할 수 있는 소재를 이용하여 실험적이고 미래적인 패션이 디자인되었다. 파코 라반(Paco Rabanne)은 새로운 소재를 대담하게 사용하여 우주 룩 시대를 상징하는 아방가르드한 디자인을 발표하였으며, 1966년 발표된 얇은 원판 모양의 플라스틱 디스크만을 연결하여 제작된 디스크 드레스(disk dress)는 그 일례라고 할 수 있다⁶⁸⁾.

앙드레 쿠레즈에 의해 1967년 발표된 뉴바디(The New Body)는 셀로판으로 판과 고리를 형성하여 노예 복식을 형성한 것으로, 1960년대 다양한 소재를 반영한 작품이라 할 수 있으며, 육체를 하나의 오브제로 여기고 비닐, 셀로판, 알루미늄 등을 사용하여 육체와의 새로운 패션을 창출한 것으로 평가되어 진다⁶⁹⁾.

(4) 색채

1960년대 초반의 복식 색상은 무채색 계열과 푸른색, 노란색, 분홍색 등이 유행하였으나 후반에는 다소 화려하고 강렬한 색상이 많이 사용되어 보다 젊은이들의 느낌을 나타내는 밝은 색상이 꾸준히 유행하였다. 한편 색채의 마술사로 불리는 옹가로는 녹색 바탕에 붉은색, 노랑 바탕에 보라색, 체크무늬 위의 점무늬, 꽃무늬 위의 줄무늬 등의 독특한 스타일로 기성복에 다양한 색조와 프린트, 직물의 배합을 소개하였다⁷⁰⁾.

67) 공보나 (2004), 전계서, p.24.

68) 전해정 (2007), 전계서, p.163.

69) 상계서, p.162.

70) 현대패션100년편찬위원회 (2002), 전계서, p.232.

한편, 1969년 미국의 아폴로 11호가 인류 최초로 달 착륙에 성공함에 따라 유행되었던 스페이스 룩에서는 우주를 형상화한 색채로 은색이 유행되었으며, 복식에서 뿐만 아니라 빌딩의 색채로도 유행되는 등 1960년대를 대표하는 컬러로 자리 매김 되었다⁷¹⁾.

(5) 문양

팝아트는 1960년대 초반에 크게 유행되었으며, 신문이나 잡지에서 따온 사진, 광고, 만화, TV 장면, 영화, 포스터, 간판, 상품의 이미지 등 대량생산과 소비사회로 대변되는 현대의 일상적 생활에서 흔히 볼 수 있는 이미지들이 이용되었다. 주로 실크스크린 기법을 이용하여 특정 스타의 얼굴, 상품, 상표, 지폐 등을 응용하거나, 팝아트 작가들이 주로 사용한 기호, 문자, 숫자, 지도, 그래피토(graffiti : 고대 건축물에 당시 사람들이 남긴 낙서, 그림, 글자)⁷²⁾ 등을 도입한 형태로 표현되었다.

1963년 뉴욕을 중심으로 전개된 후 급속하게 전세계적으로 유행한 옵아트에서는 형태나 색 혹은 견고한 윤곽(hard-edged)의 기하학적 패턴을 일정한 간격으로 연장 혹은 반복하여 사용하였다. 마치 인쇄된 것처럼 처리되어 오직 형과 색으로만 망막에 강한 시각적 착란을 일으키는 옵아트룩에서는 바퀴무늬와 트라페즈라인이 주로 사용되었으며⁷³⁾, 강한 운동감과 집중력을 유도하는 문양으로 다양하게 이용되었다.

1965년 발표된 몬드리안룩은 예술과 의상의 적절한 조합으로 좋은 반응을 얻었다. 네덜란드 추상화가 피에트 몬드리안의 작품에 영감을 얻은 몬드리안룩에서는 백색 옷감에 직선으로 빨강, 파랑, 검정 색을 강렬한 컬러로 교차시켜 표현한 심플한 문양을 사용하였다⁷⁴⁾.

71) 전해정 (2007), 전계서, p.163.

72) 상계서, p.165.

73) 상계서, p.166.

1960년대 후반, 케네디 대통령과 마틴 루터 킹 목사의 암살, 미국의 월남전 참전 등 극도로 암울하게 바뀐 사회적 분위기는 반전 및 평화를 바라는 분위기를 넘어 자연주의로의 회귀를 추구하는 히피 스타일을 탄생시켰다. 이러한 히피 문화의 영향으로 자유로움과 반전의 상징인 꽃을 프린트나 액세서리로 많이 사용되었으며⁷⁴⁾, 자연스런 느낌의 손뜨개나 패치워크 등이 주로 이용되었으며, 동양풍의 자수, 꽃무늬 셔츠, 아프칸 스타일의 케이프나 인도 풍의 장식 등이 주된 문양으로 사용되었다.

74) 상계서, p.161.

75) 현대패션100년편찬위원회 (2002), 전계서, p.217.





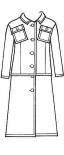


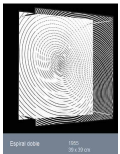
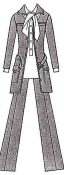

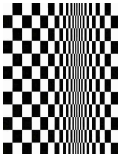


III. 의상 디자인 제작

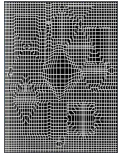


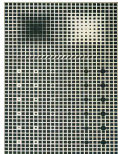





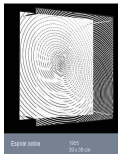


1. 의상 디자인 계획

1960년대의 패션 스타일과 당시 예술의 한 분야였던 옵아트 작가들에 대해 살펴보았다. 예술작가와 패션디자이너와의 결합으로 옵패션이라는 새로운 장르가 제시되었으며 현재에도 패션디자이너들에 의해 옵패션이 꾸준히 재해석 되어 현대 패션에 표현되어지고 있다. 이처럼 현대 패션 산업의 주를 이루는 기성복에 적합하도록 1960년대의 특징들을 살려 디자인에 적용하였으며 옵아트로 유명한 작가 3명의 특징들을 살펴보고 1960년대 실루엣과 함께 적용하여 디자인 하였다. 현대 의복의 기본 구성인 아이템들을 기준으로 총7벌의 의상을 제작하였다. 원피스 3벌, 재킷과 스커트로 구성 된 투피스 1벌, 블라우스와 스커트 1벌, 블라우스와 팬츠 1벌, 가디건과 탑, 스커트 1벌로 구성 하였으며 작품제작 계획표는 <표 1>과 같다.

1960년대의 옵아트의 특징들을 효과적으로 표현하기 위해 black & white 로만 구성하였고 소재 선택에 있어서도 1960년대의 유행 소재이면서 현대 트렌드에서도 나타나고 있는 소재들을 사용하였다. 한 가지 소재로 두 종류의 아이템을 제작하여 서로 상호적으로 코디가 가능하도록 제작하여 기성복의 사업화에 효과적이도록 디자인 하였다.

<표 1> 작품제작 계획표

| 작품 | 모티브 소스 | 복식 스타일 | 구성 | 소재 | 색상 | 도식화 |
|----|--|---|-------------|-------------------|---------------------|---|
| 1 |  Bora-iii |  | 원피스 | cotton 100% | black & white |  |
| 2 |  Riu-Kiu-C |  | 블라우스 스커트 | cotton 100% | black & white |  |
| 3 |  Naissance  Espiral doble |  | 블라우스 팬츠 | polyester 100% | black & white |  |
| 4 |  Movement in Squares |  | 블라우스 팬츠 | polyester 100% | black & white |  |

| 작품 | 모티브 소스 | 복식 스타일 | 구성 | 소재 | 색상 | 도식화 |
|----|--|---|-----------------|-------------------|---------------------|---|
| 5 |  <p>Biadan</p> |  | 원피스 | cotton 100% | black |  |
| 6 |  <p>Supernovae</p> |  | 가디건 탑 스커트 | cotton 100% | black |  |
| 7 |  <p>Structure cinetique</p> |  | 원피스 | polyester 100% | black & white |  |
| 8 |  <p>Espiral doble</p> |  | 자켓 스커트 | polyester 100% | black & white |  |

2. 작품 제작

1) 작품 1

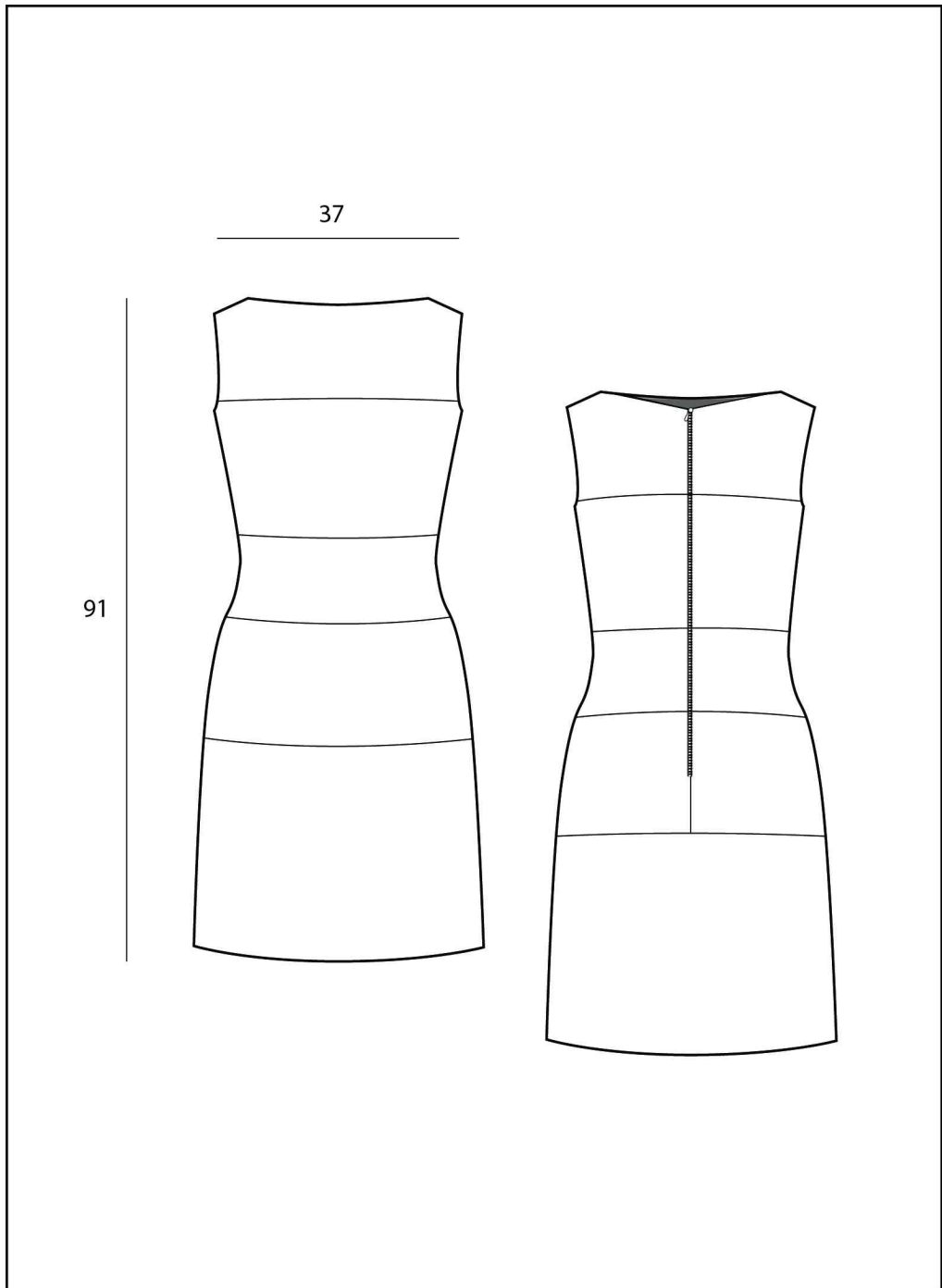
- 모티브 소스: Bora-iii
- 구 성: 원피스
- 소 재: Cotton 100%
- 색 상: black & white

작품 1은 black & white 색상의 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴이 프린트 된 면 100% 소재로 완성 된 원피스이다. 1960년대의 미니드레스와 빅토르바자렐리의 Bora-iii를 디자인 소스로 응용하여 디자인 하였다. 작품에서 보듯이 줄무늬의 각기 다른 굵이의 패턴이 쌓아 올려지는 듯이 표현 되었다. 이것을 응용해 작품을 가로 방향으로 누어 보아 위에서 바라보는 형태가 아닌 가로로 쌓아 올려지는 듯한 모습으로 표현 될 수 있도록 디자인 하였다. 소재의 경우 현재 스트라이프의 유행으로 같은 질감의 소재로 된 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴의 소재를 쉽게 접할 수 있었다.

유패션의 시초였던 게투리오 알비아니의 작품에서 보여 지는 것처럼 줄무늬 패턴을 점진적 변화를 시도하였다. 하지만, 한 가지 소재에 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴이 나옴 된 것이 아닌 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴 소재 3가지를 사용하여 결과를 얻어 냈다는데 그 차이가 있다.

줄무늬 패턴의 명확한 효과를 내기 위해 가슴 윗 부분과 허리라인, 힙 라인에 절개를 주어 줄무늬 패턴이 폭이 점진적으로 변화할 수 있도록 배치했다. 허리는 가늘어 보이는 효과를 주기 위해 가장 폭이 가는 줄무늬 패턴을 배치하여 기준을 잡은 뒤 점진적으로 패턴의 굵이가 위 아래로 넓어지도록

하였다. 이때 각각의 줄무늬 패턴들이 직선을 유지할 수 있도록 최대한 라인을 맞춰서 봉재 해야 하는 유의가 필요하다. 소재의 선택에 있어서도 니트처럼 신축성이 있는 소재를 선택해야 몸에 피트 될 경우라도 활동함에 불편함이 없도록 하며 정확한 줄무늬 라인 봉재의 어려움도 덜 수 있다.



<그림 35> 작품 1의 도식화 (단위 : cm)



<그림 36> 작품 1의 앞

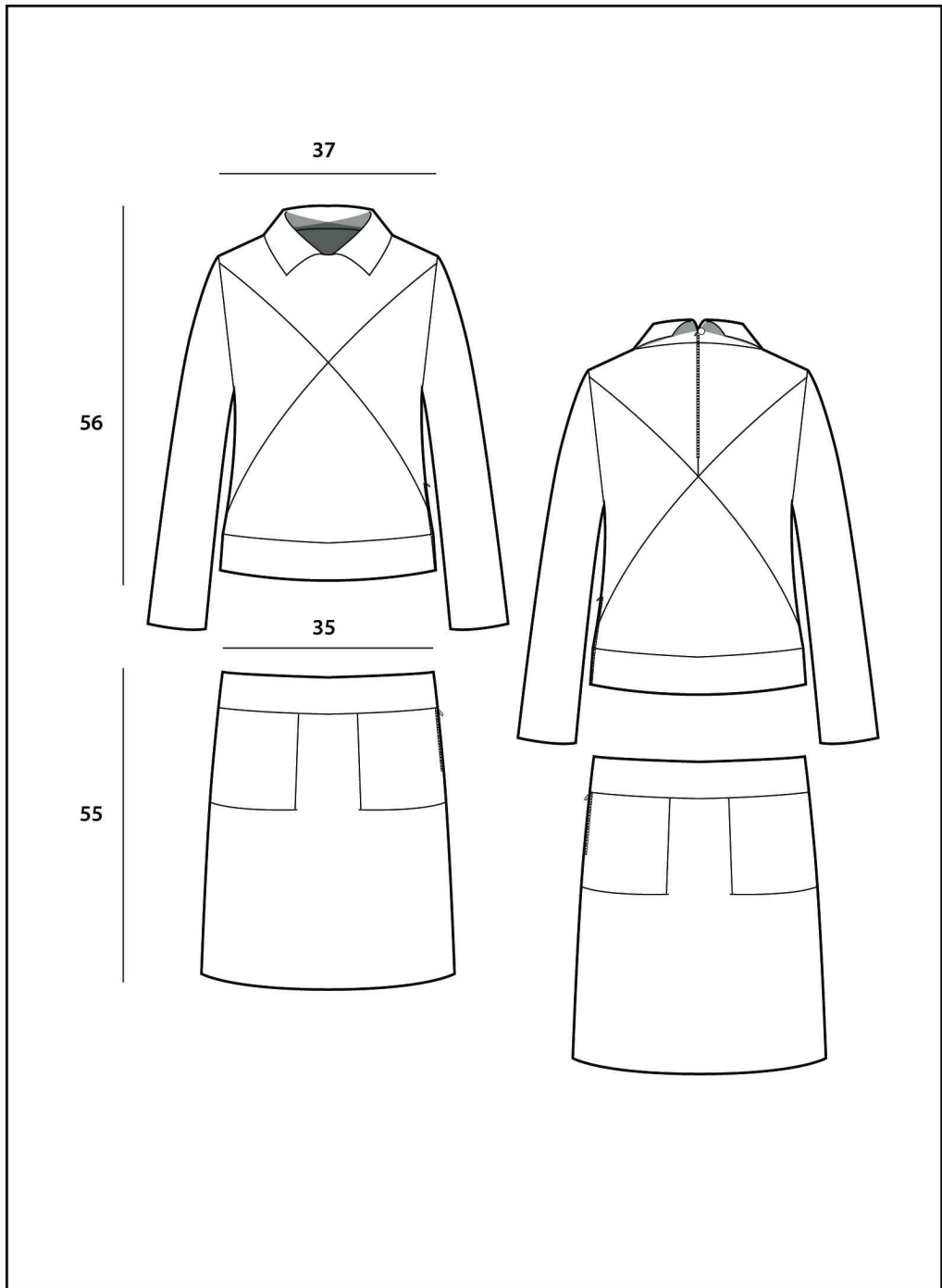


<그림 37> 작품 1의 뒤

2) 작품 2

- 모티브 소스: Riu-Kiu-O
- 구 성: 블라우스, 스커트
- 소 재: Cotton 100%
- 색 상: black & white

작품 2는 black & white 색상의 줄무늬 패턴을 면 100% 소재를 이용하여 만든 블라우스와 스커트이다. 작품 1에서 사용된 줄무늬 패턴 중 가장 넓이가 넓은 줄무늬 패턴을 사용해서 제작하였다. 빅토르 바자렐리의 작품 Riu-Kiu-C의 줄무늬 패턴을 여러 가지 방향으로 배열하면서 독특한 변화를 표현하였다. 의상의 앞과 뒤 패턴의 형태는 모두 빅토르 바자렐리의 작품 Riu-Kiu-C의 일부분에서 차용하였다. 이러한 줄무늬 패턴의 변화를 응용해 디자인 실루엣의 기본은 1960년대의 스포티즘을 반영하였으며 1960년대에는 이와 같은 실루엣이 대부분 재킷의 형태로 디자인 되었으나 앞부분의 디자인 완성을 위해 앞여밈이 없이 뒷중심선과 옆선에 지퍼를 넣은 블라우스로 디자인 하였다. 스포티즘을 좀 더 표현해 주기 위해 흰색 스포츠칼라를 달아 영한 느낌을 주도록 하였다. 스커트의 줄무늬 패턴은 블라우스와 자연스럽게 연결 되도록 가로라인을 포켓 형태로 디자인 하였으며 세로줄 패턴을 넣어 하체가 길어보이도록 디자인 하였다. 봉제시 바이어스 방향으로 절단된 면의 밀리는 현상이 없도록 유의하여 줄무늬 패턴의 정확성을 유지하도록 해야한다. 단순한 줄무늬 패턴을 응용하여ダイナミック한 패턴들을 재창조해 낼수 있다는 점이 매우 흥미로웠다.



<그림 38> 작품 2의 도식화 (단위 : cm)



<그림 39> 작품 2의 앞



<그림 40> 작품 2의 뒤

3) 작품 3

- 모티브 소스: Naissance, Espiral doble
- 구 성: 블라우스, 팬츠
- 소 재: Polyester 100%
- 색 상: black & white

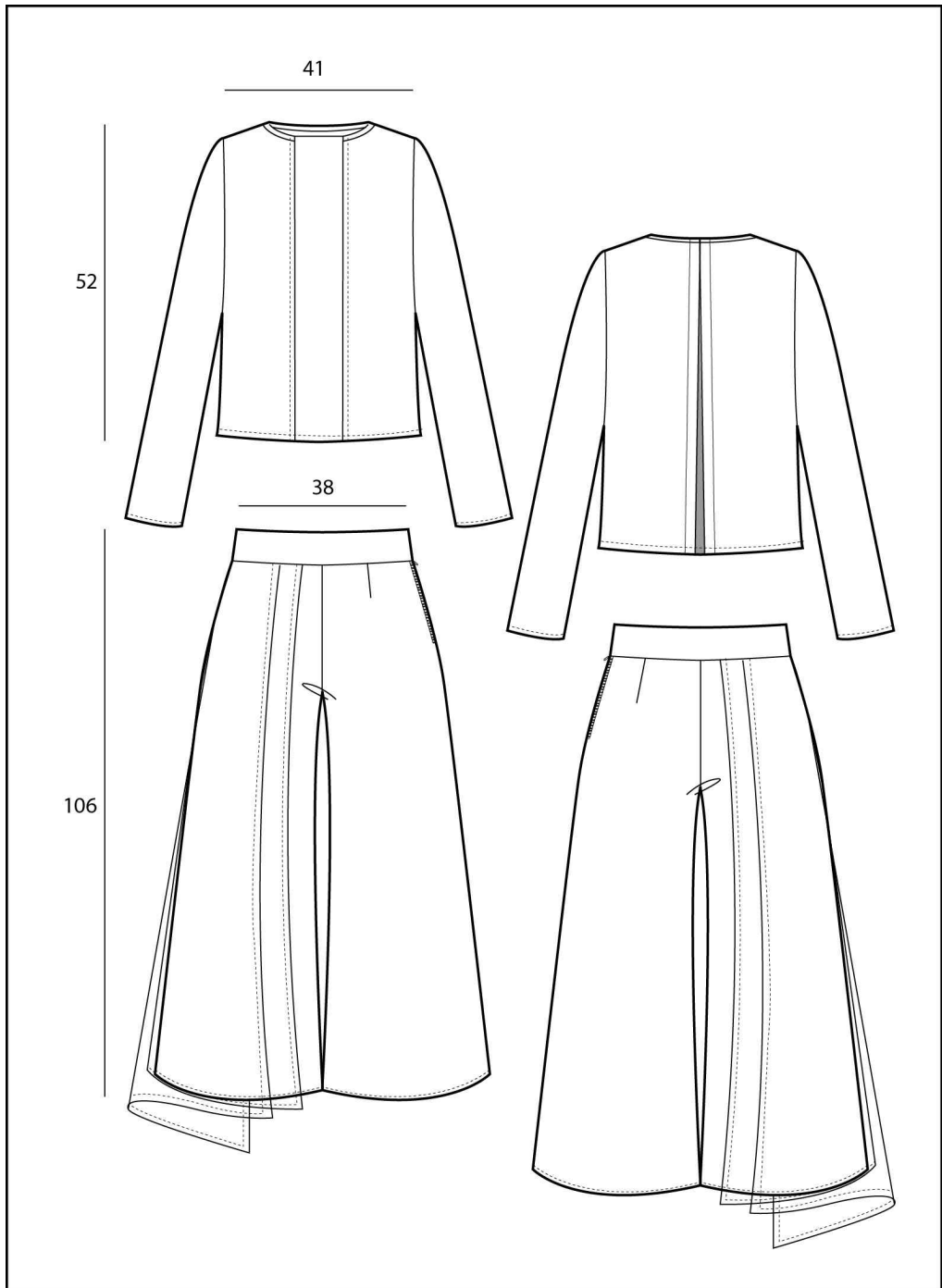
작품 3은 black & white 색상의 규칙적인 간격의 바둑판무늬 모양 체크무늬가 프린트 된 폴리에스터 100%의 소재로 완성 된 블라우스와 팬츠이다.

블라우스는 빅토르 바자렐리의 작품 Naissance을 디자인 소스로 하여 면으로 된 체크무늬와 선으로 된 체크무늬의 결합으로 응용하였다. 팬츠는 A라인의 형태로 소토의 작품 Espiral doble에서 패턴의 공간적 겹침에 의해 나타나는 모아레 현상을 응용하여 팬츠에 적용시켰다. 팬츠의 한쪽 부분에 소재를 2겹 덧대어 겹치게 함으로써 입고 걸을 때 모아레 현상이 나타나 질 수 있도록 제작하였다.

1960년대 후반의 판타롱 스타일을 표현하기 위해서 A라인의 형태가 되도록 디자인 하였으나 규칙적인 정사각형의 이미지가 흐트러지지 않도록 유지하도록 유의해야 했다.

소재는 1960년대에 유행 하였던 시스루 소재의 폴리에스터 100%를 사용하였으며 무늬의 패턴은 옵아트 작가들의 작품에서 자주 보여 지는 바둑판 무늬모양의 패턴이다. 이 소재 역시 따로 제작 된 것이 아닌 현재 소재 업체로부터 구입한 소재이며 이것은 과거 유패션의 유행이 다시 돌아왔음을 잘 나타내 주고 있다. 소재의 특성상 신축성이 없는 관계로 블라우스 제작 시 몸에 피트 되는 디자인은 피하는 것이 좋으며, 비치는 소재로 블라우스 안의 이너웨어의 디자인에 따라 혹은 이너웨어의 색상에 따라 다양한 분위기를 연출 할 수 있다. 팬츠의 경우 걸 소재의 흰색 무늬가 더욱 도드라져

보이도록 검정색 안감을 사용하였다. 이 역시 안감의 색상에 따라 다른 분위기를 표현해 낼 수 있다. 팬츠 제작 시 규칙적인 정사각형 체크무늬를 유지하는 패턴제작에 유의 해야 하는 것 외에 소재를 2겹 덧대는 과정에서 효과적인 모아레 현상을 표현하기 위해 덧대어지는 소재의 간격에 유의해야 한다.



<그림 41> 작품 3의 도식화 (단위 : cm)



<그림 42> 작품 3의 앞



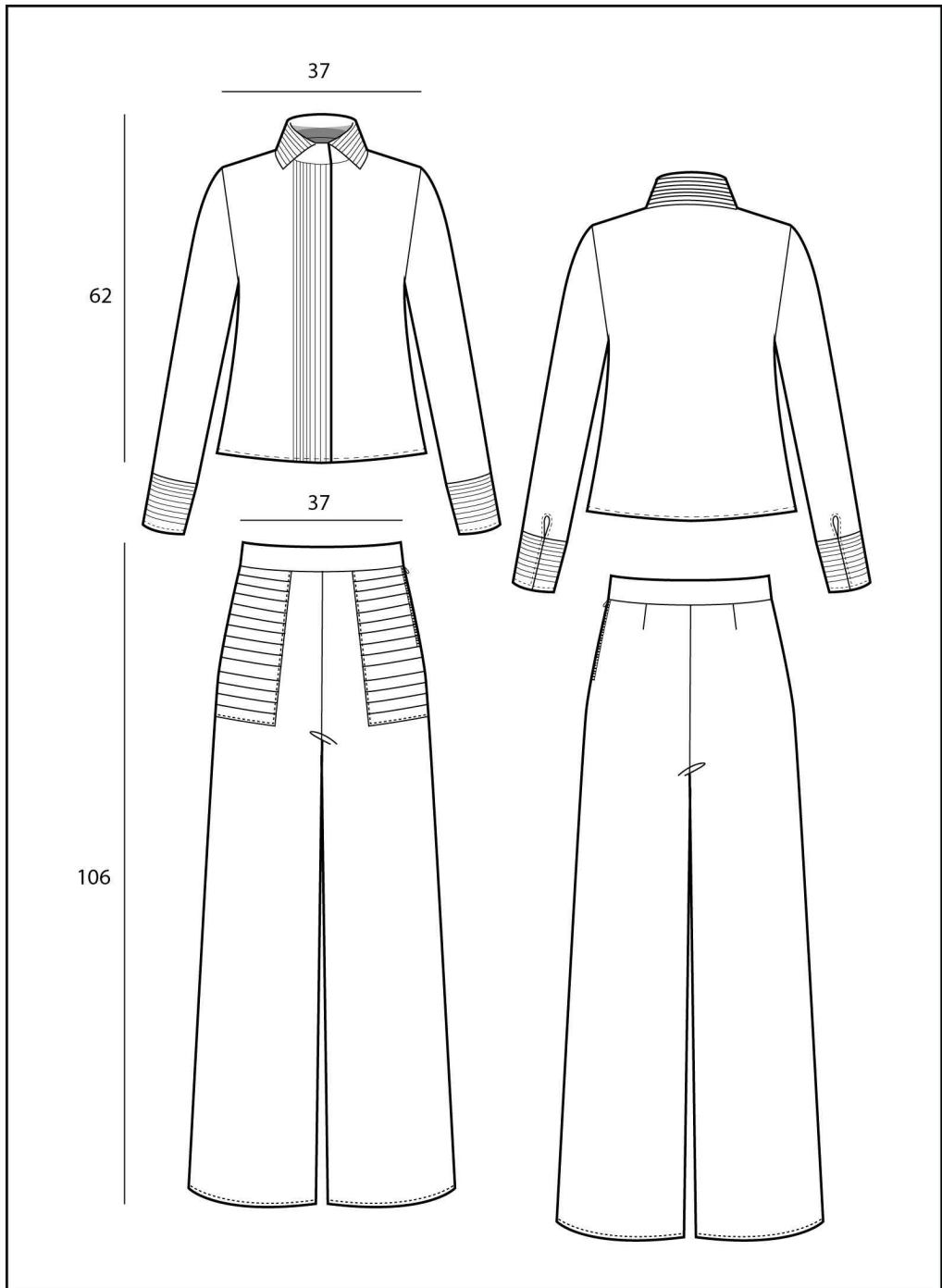
<그림 43> 작품 3의 뒤

4) 작품 4

- 모티브 소스: Movement in Squares
- 구 성: 블라우스, 팬츠
- 소 재: Polyester 100%
- 색 상: black & white

작품 4는 black & white 색상의 작품 3에서 쓰여진 규칙적인 간격의 바둑판 무늬가 프린트 된 폴리에스터 100%의 소재로 완성 된 블라우스와 팬츠이다. 작품 4의 디자인 소스는 브리짓 라일리의 작품 Movement in Squares의 사각형 패턴의 크기 변화로 인해 생겨지는 움직임에 차용해서 디자인 하였다. 이러한 요소들은 블라우스의 칼라, 소매 끝에 장식적으로 표현될 수 있도록 핀턱과 같은 디테일을 사용하였다. 일정한 크기의 핀턱을 블라우스의 중심선, 칼라, 소매의 끝부분과 팬츠의 앞부분에 사용해 주었다. 사각형의 크기는 총 3가지로 변화를 주어 브리짓 라일리의 작품과 같이 정사각형의 크기가 점진적으로 변화하여 움직임을 표현하기 위해서 하나의 정사각형을 3등분 혹은 4등분하여 접어 핀턱의 크기가 총 3종류의 사각형이 되도록 하였다.

블라우스와 팬츠에 사용 된 고정적인 핀턱 외에 시스루 소재의 특성을 살려 피부의 비침과 신체의 움직임을 통해 얻어지는 변화가 라일리의 작품에서 보듯이 사각형의 움직이는 효과를 극대화 할 수 있도록 하였다. 바지의 폭 역시 작품 3과 마찬가지로 1960년대 유행한 판탈롱 스타일에 스포티즘을 가미한 스타일로 작품 3의 또 다른 스타일이라고 할 수 있다.



<그림 44> 작품 4의 도식화 (단위 : cm)



<그림 45> 작품 4의 앞

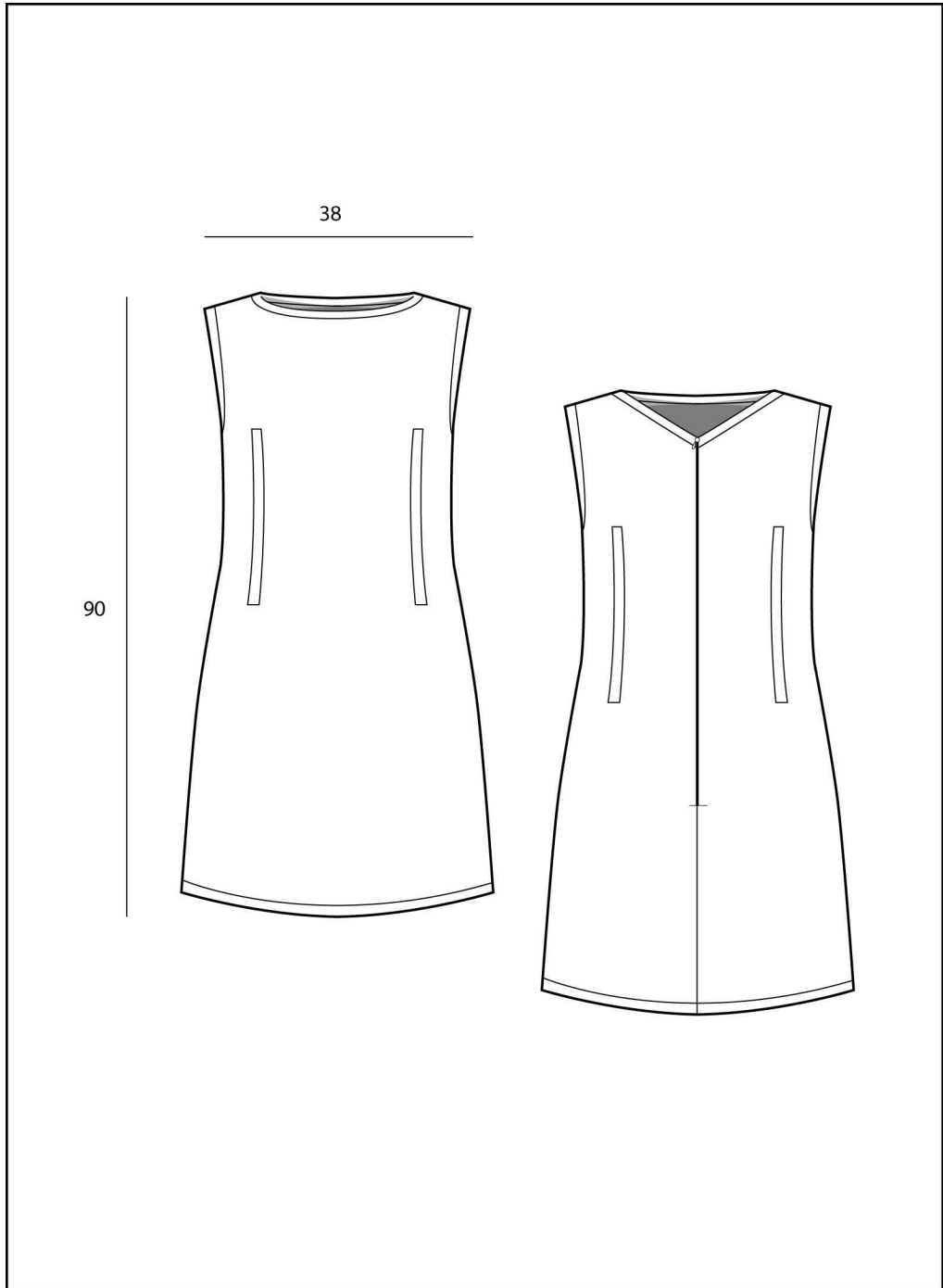


<그림 46> 작품 4의 뒤

5) 작품 5

- 모티브 소스: Biadan
- 구 성: 원피스
- 소 재: Cotton 100%
- 색 상: black

작품 5는 black 색상의 레이스 형태의 바둑판 모양 체크무늬의 면 100% 소재로 완성 된 원피스이다. 빅토르 바자렐리의 작품 Biadan을 응용한 의상이다. 바자렐리의 작품 Biadan을 살펴보면 평면적인 체크무늬의 선을 이동하여 입체적인 형태를 보여주고 있다. 이 점을 착안하여 여성의 입체적인 라인을 따라 소재의 체크무늬가 작품에서 보여지는 것처럼 무늬의 변화에 따라 움직임이 표현해 낼 수 있도록 디자인 하였다. 또한 다른 소재들 보다 움직임이 자유로운 레이스 형태의 걸감이 체크무늬의 변화를 더 쉽게 가져오고 안감의 대비되는 색상으로 인해 큰 착시효과를 가져다 줄 수 있도록 제작하였다. 걸감의 특성상 같은 색상의 검정색의 울바인딩테이프를 사용하였으며 다트부분에 테이프로 포인트를 주어 작품 Biadan에서 볼 수 있는 black과 white의 강한 대비와 라인의 변형으로 도형을 나타내는 경계 부분을 표현해내고자 하였다. 즉, 바인딩 테이프를 기준으로 신체의 굴곡이 자연스럽게 레이스 패턴의 변형을 가져와 바자렐리의 작품에서 보는 것처럼 체크무늬의 움직임을 표현해 주고 있다. 안감 색상 선택의 경우 1960년대의 섹시한 여성성을 강조하는 노출패션을 반영하기 위해 피부톤 색상의 안감을 선택하여 1960년대의 특징을 나타낼 수 있도록 마치 피부 노출을 한 듯한 착각을 일으키도록 하였다.



<그림 47> 작품 5의 도식화 (단위 : cm)



<그림 48> 작품 5의 앞

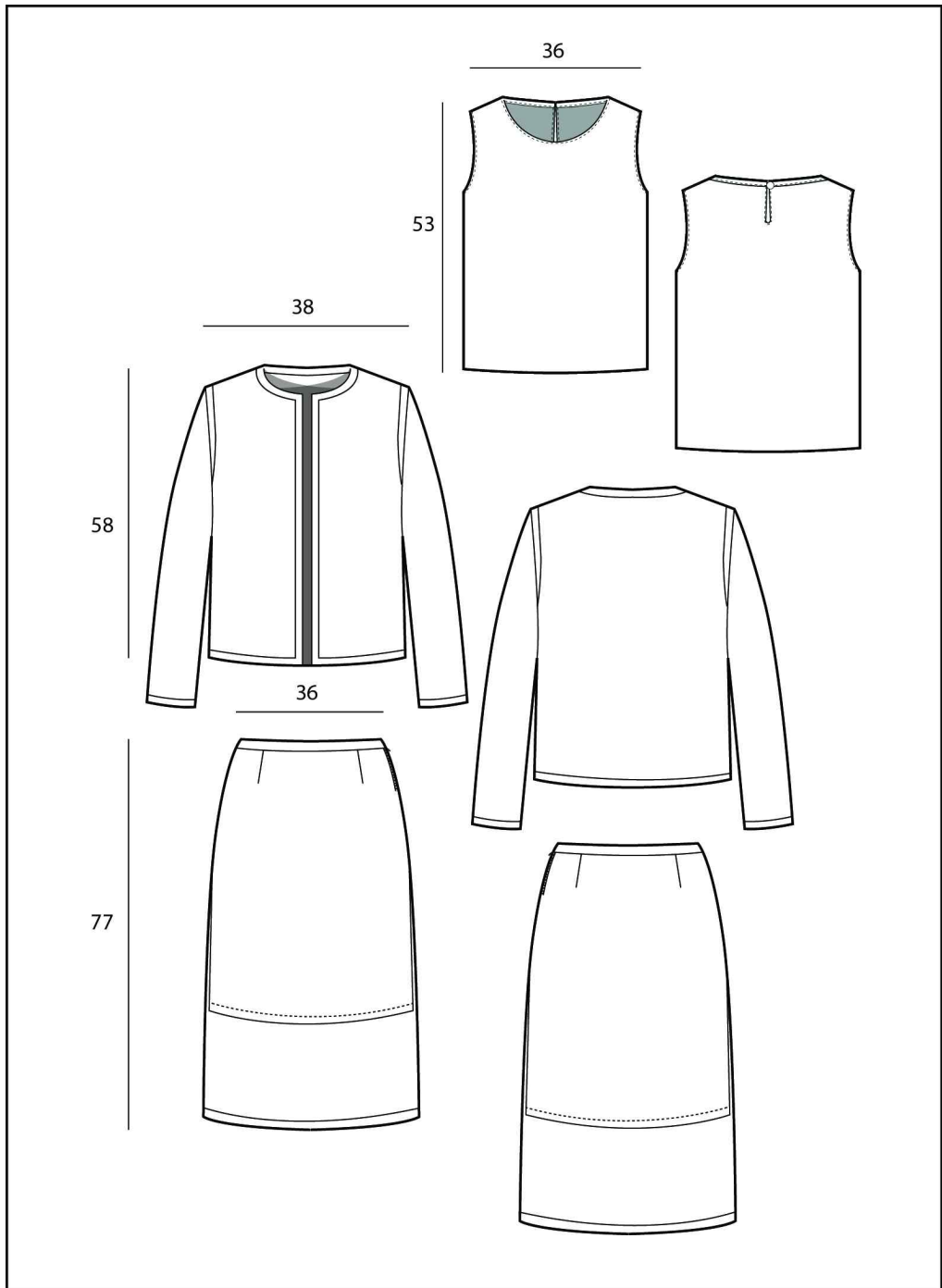


<그림 49> 작품 5의 뒤

6) 작품 6

- 모티브 소스: Supernovae
- 구 성: 가디건, 탑, 스커트
- 소 재: Cotton 100%
- 색 상: black

작품 6은 black 색상의 작품 5와 같은 레이스 형태의 면 100% 소재로 만든 탑과 가디건, 스커트이다. 작품 5의 또 다른 변형 형태의 의상이며 작품 5와 함께 호환하여 입을 수 있도록 하였다. 즉, 작품 5의 원피스 위에 작품 6의 가디건을 걸쳐 소토의 모아레 현상과 같은 결과를 얻어낼 수 있다. 빅토르 바자렐리의 작품 Supernovae에서 사각형과 원의 크기의 변화를 점진적으로 주어 마치 평면 형태에서 2D 애니메이션을 보는 듯 한 착각을 일으키게 한다. 작품 Supernovae의 왼쪽상단에서 보여지는 부분을 응용하여 가디건 속 이너웨어로 검정색 사각패턴의 비치는 소재를 사용하여 사각형들의 겹쳐지면서 생기는 현상과 스커트의 안감으로 피부톤과 비슷한 색상을 사용하여 색상면적의 면 분할이 주는 움직이는 효과를 주려고 하였다. 스커트의 경우 겹감의 길이보다 안감의 길이를 짧게 하여 드러나게 되는 신체 일부를 통해 형태의 자연스러운 분할과 인체가 움직여지면서 레이스와 신체의 겹쳐지는 현상으로 생기는 연속적인 움직임을 표현하려 하였다. 레이스 소재의 깔끔한 끝처리를 위해 작품 5에서와 마찬가지로 울바인딩테이프를 사용하여 안정감과 완성감을 주도록 하였으며, 안감의 색상 선택은 작품 6와 연결될 수 있도록 피부톤의 안감을 선택 하여 작품 5와 작품 6의 통일감을 주었다.



<그림 50> 작품 6의 도식화 (단위 : cm)



<그림 51> 작품 6의 앞

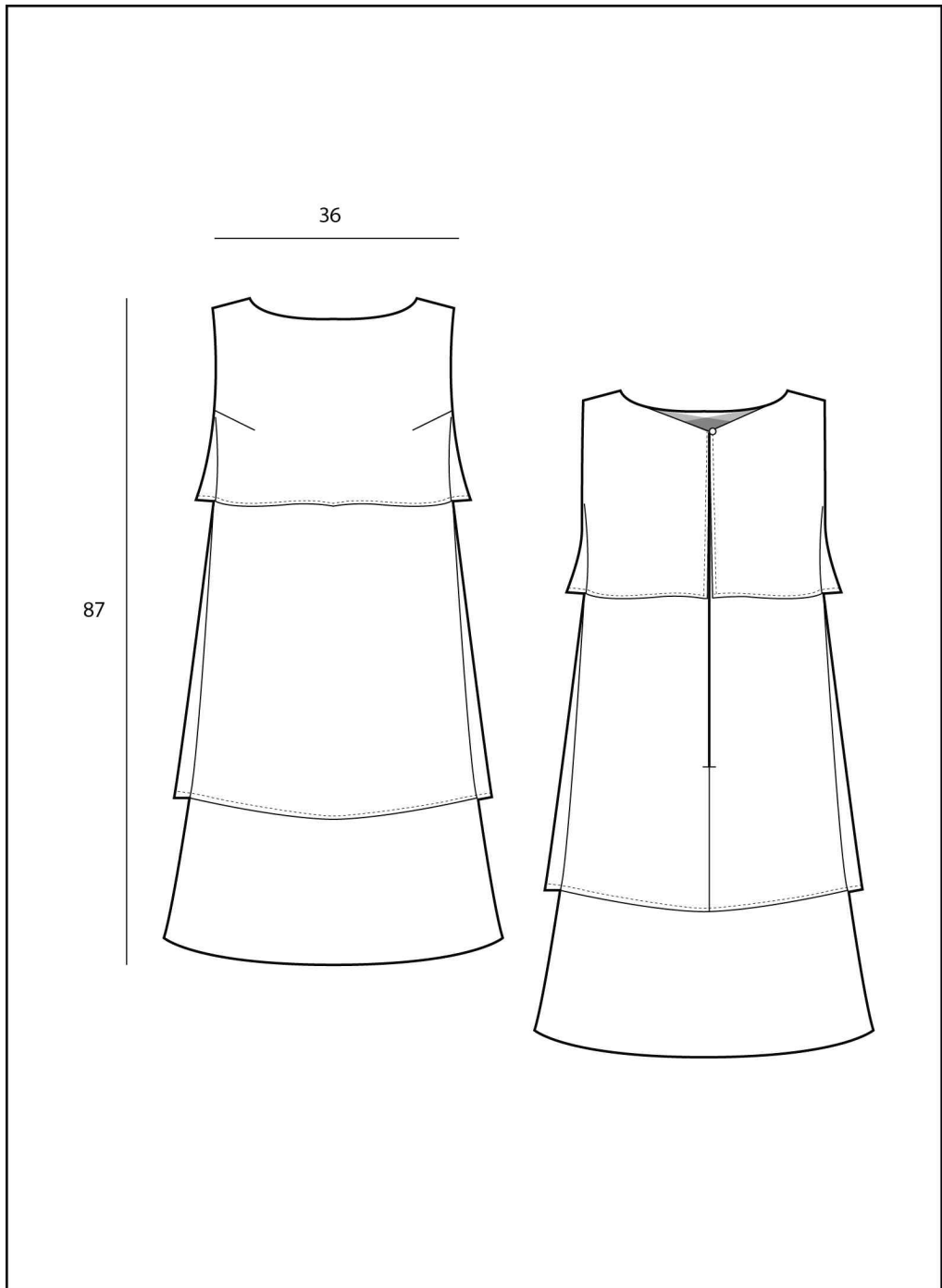


<그림 52> 작품 6의 뒤

7) 작품 7

- 모티브 소스: Structure cinetique
- 구 성: 원피스
- 소 재: Polyester 100%
- 색 상: black & white

작품 7은 black & white 색상으로 작품 3에서 사용 된 폴리에스터 100%와 같은 소재의 줄무늬 패턴으로 완성 된 원피스이다. 소트의 작품 Structure cinetique에서 공간을 주며 패턴을 위와 아래로 겹치게 함으로써 생기는 모아레 현상을 설명해 주고 있다. 이러한 특징을 살려 비치는 소재의 줄무늬 패턴을 세로, 가로, 사선의 방향으로 여러 겹 배치함으로써 모아레 현상을 표현해 주려고 하였다. 1960년대에는 레이어드 룩이 유행하기도 하였는데 이러한 특징들을 살려 원피스 위에 여러 가지 다른 옷을 겹쳐 입은 듯 한 착각이 들 수 있도록 겹쳐지는 소재의 길이를 달리하여 디자인하였으며 동시에 한 가지 줄무늬 패턴이 서로 겹쳐지면서 각각 다른 방향을 표현해 낼 수 있도록 하여 3가지의 다른 패턴의 결과물을 얻을 수 있도록 하였다. 이때 세로 줄무늬를 하단에 배치하여 하체가 길어보이는 효과를 얻을 수 있도록 하였으며, 안감으로는 검정을 사용하여 걸감의 흰색 체크무늬 부분이 더욱 뚜렷하게 보여 질 수 있도록 하였다. 원피스의 뒷모습에서 3겹으로 겹쳐지는 가장 위쪽 부분을 봉제할 때 생기는 복잡함을 완화시키기 위해 날개 형태의 트임을 주어 봉제 작업의 어려움을 해소하는 동시에 신체의 움직임으로 인해 생겨지는 또 다른 무늬의 변화를 줄 수 있도록 하였다.



<그림 53> 작품 7의 도식화 (단위 : cm)



<그림 54> 작품 7의 앞



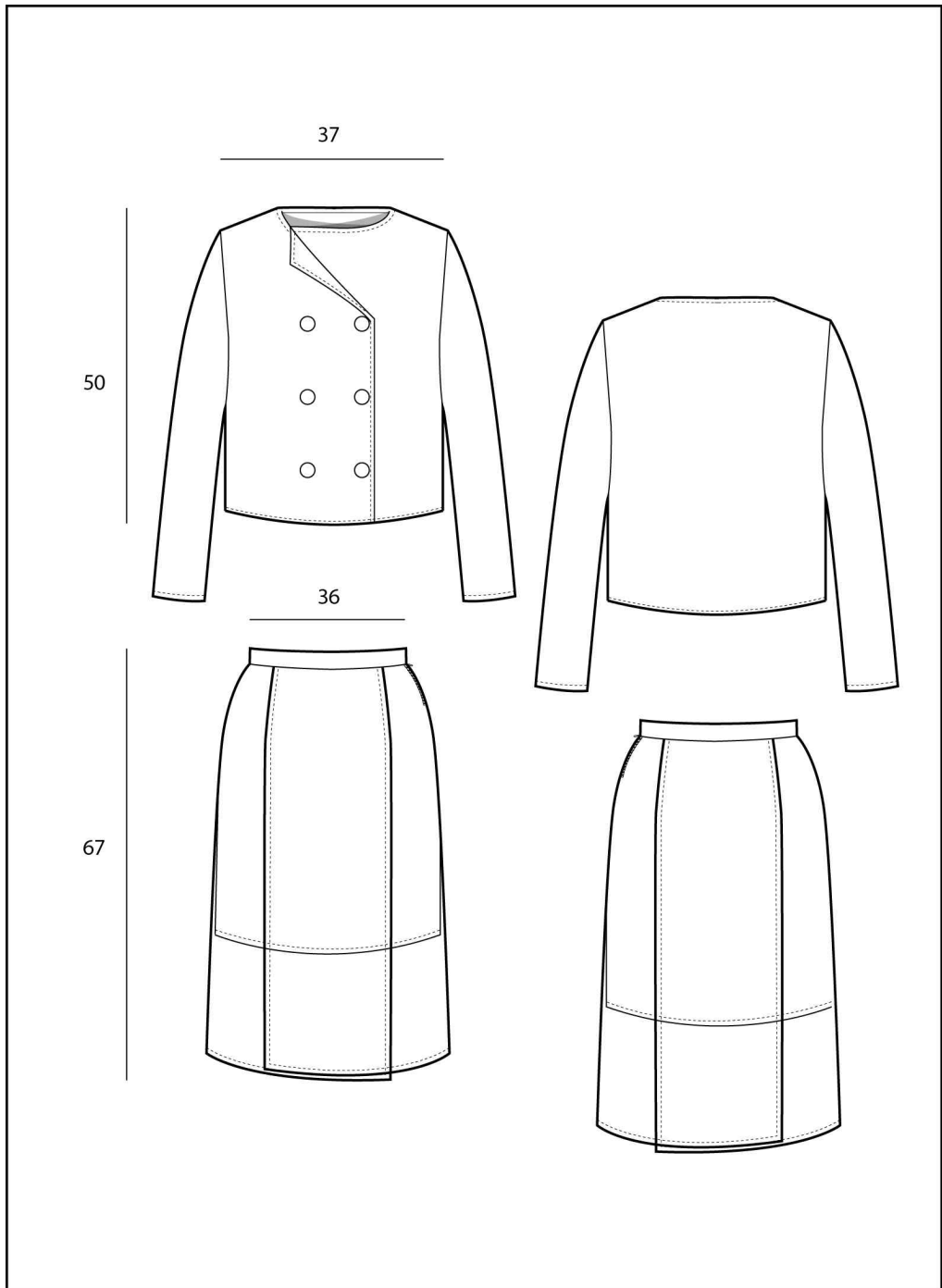
<그림 55> 작품 7의 뒤

8) 작품 8

- 모티브 소스: Espiral doble
- 구 성: 재킷, 스커트
- 소 재: Polyester 100%
- 색 상: black & white

작품 8은 black & white 색상으로 작품 3과 작품 7에서 사용된 폴리에스터 100%와 같은 소재의 줄무늬 패턴으로 완성된 재킷과 스커트이다. 소토의 작품 Espiral double은 작품 7번의 응용 작품 Structure cinetique와 같은 원리이지만 조금 더 복잡한 패턴을 갖고 있다. 이러한 복잡한 패턴을 적용하여 재킷과 스커트에 응용하여 서로 매치하여 함께 입음으로써 작품 Espiral bouble 과 같은 복잡함을 표현하고자 하였다. 작품 7과 마찬가지로 소토의 작품에서 보여지는 특징인 모아레 현상을 표현하기 위해 1960년대의 스포티즘을 강조한 더블브레스트 스타일에 접목시켰다. 비치는 소재의 특성으로 무늬가 중심에서 서로 겹쳐지면서 다른 패턴의 결과물이 나타날 수 있도록 하였다. 스커트 역시 재킷과 마찬가지로 줄무늬 패턴의 소재가 겹쳐지면서 나타나게 되어 체크무늬 형태의 패턴이 표현될 수 있도록 하였다. 이때 재킷과 스커트의 가로와 세로의 줄무늬 방향을 같게 하여 통일감을 주었으며 재킷의 경우 서로 중심에서 겹쳐지게 될 경우 패턴의 무늬가 선명하게 표현되기 위해 밑단 없이 홑겹으로 제작하였다. 재킷은 밑단이 없는 관계로 단추 구멍 대신 스냅을 사용하였고, 그 위에 검정색 투명 단추를 장식으로 달아주었다. 소재가 얇거나 단추의 모양이 소재에 손상을 줄 수 있을 경우 이와 같은 방법을 사용해 주면 소재 손상을 최소화시킬 수 있다. 스커트는 랩 스커트의 스타일로 중심선을 기준으로 왼쪽과 오른쪽의 소재가 서로 겹쳐지면서 체크무늬가 드러날 수 있도록 하였으며 검정색 안감

을 대어 무늬가 더욱 선명하게 나타날 수 있도록 하였다. 재킷 안에는 이너 웨어로 스커트와 같은 검정색 탑을 입혀 마치 원피스를 입은 효과를 보이도록 연출하였다.



<그림 56> 작품 8의 도식화 (단위 : cm)



<그림 57> 작품 8의 앞



<그림 58> 작품 8의 뒤

IV. 결 론

현대의 패션 트렌드의 대다수는 과거의 실루엣을 기본으로 하여 현대의 사회·문화적 배경으로 재해석·재생산되는 경우가 많다. 복식부분에서의 1960년대는 다양한 실루엣과 스타일이 공존했던 시기이며 여성들의 사회진출로 의복에 많은 변화를 가져 온 시기였다. 현대 여성들의 활발한 사회 활동과 함께 1960년대의 스포티즘, 심플한 실루엣과 옹아트와의 결합은 현대의 패션디자이너들에게 많은 영감을 주는 요소로 작용하고 있다. 이는 1960년대의 영패션 스타일과 옹아트의 기하학적 패턴에서 보여지는 세련된 이미지도 함께 유지 할 수 있기에 현재의 패션디자이너들에게 더욱 매력적인 요소가 되고 있다.

본 연구는 옹아트의 대표 작가들의 분석 및 1960년대 전반의 패션디자인 특징과의 결합을 통해 현대의 실생활에 유용한 기성복에 적합한 옹패션을 재해석 하는데 그 목적을 두고 있다.

연구방법으로는 전문서적, 학위 논문, 학회지 논문, 선행연구와 같은 참고 문헌을 통해 옹아트와 대표 작가들의 특성에 대해 분석하고 1960년대의 사회적 배경과 1960년대 패션의 전반적인 실루엣의 특징들에 대해 살펴보고 패션전문잡지와 해외 인터넷 패션전문사이트, 옹아트 전문 해외사이트 등에서 자료들을 분석하여 정리하였다.

또한, 옹아트 패턴의 적용에 있어서는 기존의 평면적인 적용에서 벗어나 패턴의 기본요소를 2~3 개로 분할한 후 겹치게 함으로서 입체 효과를 증가시키는 기법을 사용하였다.

본 연구에서는 총 8벌의 의상을 제작하였다.

작품 1은 black & white 색상의 줄무늬 패턴으로 1960년대의 미니드레스

와 빅토르 바자렐리의 Bora-iii를 디자인 소스로 응용하여 미니드레스를 디자인 하였다. 각기 다른 폭의 줄무늬 패턴 3가지를 허리가 더욱 날씬하게 보일 수 있도록 배치하여 제작하였다.

작품 2는 black & white 색상의 줄무늬 패턴을 사용한 블라우스와 스커트로 빅토르 바자렐리의 작품 Riu-Kiu-C의 줄무늬 패턴을 여러 가지 방향으로 배열하면서 독특한 변화를 표현하였다. 스포티즘을 좀 더 표현해 주기 위해 흰색 스포츠칼라를 달아 젊은 느낌을 주었다.

작품 3은 규칙적인 간격의 black & white 색상의 바둑판 모양 체크무늬로 제작 된 블라우스와 팬츠이다. 블라우스는 빅토르 바자렐리의 작품 Naissance를 디자인 소스로 하여 면으로 된 체크무늬와 선으로 된 체크무늬의 결합으로 응용하였다. 팬츠는 A라인의 형태로 헤수스 라파엘 소토의 작품 Espiral doble에서 모아래 현상이 나타날 수 있도록 바지의 한쪽을 소재 2겹을 덧대어 제작하였다.

작품 4는 작품 3과 같은 색상과 소재로 브리짓 라일리의 작품 Movement in Squares에서 사각형 패턴의 크기 변화로 인해 생겨지는 움직임에 디자인에 응용하여 블라우스와 팬츠를 제작하였다. 점진적인 정사각형의 크기 변화를 위해 정확한 등분 계산이 필요하였다.

작품 5는 black 색상의 바둑판 모양 레이스 원피스로 빅토르 바자렐리의 작품 Biadan을 응용하였다. 평면적인 체크무늬의 선을 이동하여 입체적인 형태를 보여주고 있는 빅토르 바자렐리의 작품에서 볼 수 있듯이 여성의 입체적인 몸과 움직임에 따라 소재의 체크무늬가 변화 될 수 있도록 하였다.

작품 6은 작품 5와 같은 black 레이스로 제작 된 탑, 가디건, 스커트이다. 빅토르 바자렐리의 작품 Supernovae에서 사각형과 원의 형태에 변화를 주어 마치 평면 형태에서 애니메이션을 주는 듯 한 착각을 일으키도록 디자인 하였다.

작품 7은 black & white 색상의 비치는 소재에 줄무늬 패턴으로 제작한

원피스이며, 헤수스 라파엘 소토의 작품 Structure cinetique에서 패턴이 겹쳐지면서 생기는 모아레 현상을 확대시킨 형태로 디자인 하였다.

작품 8은 black & white 색상으로 바둑판 모양 체크무늬로 완성한 재킷과 스커트이다. 소토의 작품 Espiral double의 모아레 현상을 응용하여 디자인 하였다.

본 연구는 1960년대 패션실루엣과 스타일을 여러 작가들의 옵아트와 결합된 현대에 맞는 유패션의 개발과 동시에 대중적인 기성복에 적합한 디자인을 제시하여 예술을 접목시킨 국내 기성복 디자인의 개발에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- 권상구 (2008), 디자인과 생활, 서울: 미진사.
- 공보나 (2004), 패션에 나타난 미니멀리즘 연구-1960년대와 2000년대를 중심으로-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 김차현 (2010), 옵아트를 이용한 여성복 디자인 연구, 한국디자인문화학회지, 16권 4호, pp.156-166.
- 김혜경 (2013), 패션트렌드와 이미지, 파주: 교문사.
- 박명서 (1999), 옵아트를 이용한 복식에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문.
- 박중희 (1995), 1990년 패션에 나타난 복고풍에 관한 고찰 - 1960년대 mode의 재현을 중심으로-, 계명대학교 대학원, 석사학위논문.
- 박중희 (1996), 1990년 패션에 나타난 복고풍에 관한 고찰 - 1960년대 mode의 재현을 중심으로-, 복식문화연구, 제 4권, 제 2호, pp.247-163.
- 방우송 (2006), 착시를 이용한 예술형태에 관한 연구-옵아트와 애니메이션을 중심으로 -, 한국콘텐츠학회논문지, 6권 5호, pp.76~84.
- 성광숙 (2004), 60년대 이후 패션 트렌드를 중심으로 본 패션 모델이미지, 한국패션뷰티학회지, 2권 1호, pp.21-33.
- 송정희 (2011), 디자인 디자인론, 서울: 비즈앤비즈.
- 시릴 바레트 (1987), 옵아트, 서울: 미진사.
- 안진욱 (2011), [중남미 예술기행] <베네수엘라> 헤수스 라파엘 소토, 세계일보 인터넷 기사, 입력일자 2011.08.17., <http://www.segye.com/content/html/2011/08/17/20110817004083.html>, 2013.10.3. 검색.
- 앤더슨 블랙 (1997), 세계 패션사 2, 서울: 도서출판 자작아카데미.
- 유미금 (2004) 1960년대 패션트렌드에 따른 헤어스타일의 양상, 한국패션뷰티학회지, 2권 2호, pp.1-4.

- 유송옥 (1988), 복식의장학. 서울: 수학사.
- 윤민희 (2011), 가현운동을 활용한 리액티브 옵아트에 관한 연구, 한국디자인문화학회지, 17권 4호, pp.283-294.
- 이명옥 (2004), 미술에 대해 알고 싶은 모든 것들, 서울: 다빈치.
- 이민선 (2004), 포스트모던 사회의 패션에 표현된 옵아트, 복식, 54권 5호, pp.155-166.
- 이혜주 (1995), 텍스타일 디자인에 있어서 옵·아트의 착시표현 연구, 한국의류학회지, 19권 2호, pp.190-202.
- 임혜원 (2006), 옵티컬 아트의 원리를 응용한 의상 디자인 연구 - 선의 착시를 중심으로 -, 패션과 니트, 4권 1호, pp.19-31.
- 전혜정 (2007), 현대패션&디자이너, 서울: 신정.
- 정홍숙 (2012), 서양복식문화사, 파주: 교문사.
- 채금석 (2007), 세계패션의 흐름, 서울: 지구문화사.
- 제르다 북스바움 (2011), 20세기 패션 아이콘, 서울: 미술문화.
- 천희정 (1995), 팝아트와 1960년대 패션, 경상대학교대학원, 석사학위논문.
- 한국미술연구소 (2001), 옥스퍼드20세기 미술사전(The Oxford Companion to 20th-Century Art), 서울: 시공사.
- 현대패션100년편찬위원회 (2002), 현대 패션 100년, 파주: 교문사.
- blog.daum.net/solcham/8099578.
- Palais du Louvre (1999), Garde-robis, Paris: Musee de la mode et du textile.
- VOGUE USA (1965, JAN-MAR), New York: Conde Nast Publications.
- VOGUE USA (1965, JUL-SEP), New York: Conde Nast Publications.
- VOGUE USA (1969, MAY-AUG), New York: Conde Nast Publications.
- www.op-art.co.uk
- www.jr-soto.com
- www.style.com/fashionshows/complete/slideshow
- www.domusweb.it/en/from-the-archive

Abstract

Study of Design Applying Op-Art Pattern

-1960's silhouette centered-

Hong, Ji Youn

Dept, of Clothing

Graduate School of

Sungshin Women's University

1960's was a time when various silhouettes and styles coexisted in terms of fashion. It was also a revolutionary period in terms of fashion due to the appearance and trend of miniskirts. Moreover, the mix of fashion and op-art proposed a new genre called op fashion, and until now, studies on fashion integrating op-art through reinterpretation of the 1960's and op-art could be counted on the fingers of one hand.

However, in the researches of present domestic fashion scene and dressing, studies on ready-made clothes lack a lot compared to researches centered on art wear. Therefore, this study aims at reinterpreting op fashion in a way that could be useful in the current practical life and also appropriate for ready-made clothes by analyzing representative artists of op-art and 1960's overall traits of fashion

design.

We manufactured 8 clothes by applying the result of the analysis of op-art and 1960's fashion trend. Following the op-art pattern, we applied a method which increases stereo effect by escaping the existing flat application, and dividing pattern's basic elements into 2 or 3 and then overlapping these elements.

Work 1 is a black & white colored stripe patterned mini dress, which is designed by applying 1960's mini dress silhouette and Victor Vasarely's Bora-iii painting as a design sources. A 3 stripe patterns with variety of widths were used to make waists seem thinner, then manufactured.

Work 2 is a blouse and skirt using black & white colored stripe pattern which expresses a unique change by placing Victor Vasarely's work Riu-Kiu-C's stripe pattern in different directions. To slightly reinforce sportism of the clothe, we put a white sport collar which gave also a youthful feeling.

Work 3 is a blouse and pants manufactured with black & white colored, go board shaped checkers. The blouse applied a combination of plane checkers and line checkers, using Victor Vasarely's work, Naissance, as a design source. The pants are cut with a A-line shape, and are manufactured with one fabric layer put over another layer on one side only in order to show Moire phenomenon in Jesús Raphael Soto's work, Espiral doble.

Work 4 has the same color and fabric as the Work 3. The blouse and the pants were manufactured applying the movements made by the changes in the square pattern's size in Bridget Riley's work, Movement

in Squares. This particular work needed accurate divisions to calculate the gradual size changes in squares.

Work 5 is a black colored, checkered lace dress which applied Victor Varsarely's work, Biaden. One can see the three-dimensional shape using flat checkered lines of Victor Varsarely's works. Like this, we made sure the fabric's checkers can change according to women's three-dimensional body and movements.

Work 6 is a top, cardigan and a skirt manufactured using the same black lace used in work 5. We designed it to create the illusion that there is animation in a flat form by giving varieties to the shapes of squares and circles like in Victor Varsarely's work, Supernovae.

Work 7 is a dress manufactured with a black & white colored transparent material and stripe patterns. It is designed in expanded forms of Moire phenomenon in Jesús Raphael Soto's work, Structure Cinetique, which is made by overlapping patterns.

Work 8 is a black & white colored jacket and skirt with finishing touches of go board shaped checkers. Moire phenomenon shown in Soto's work, Espiral Double, was applied in the design.