

알렉산더 칼더의 후기 스테빌 작품의 조형성을 응용한 패션디자인 연구

박은영·주보림*

이화여자대학교 디자인대학원 의상디자인 석사
이화여자대학교 디자인대학원 의상디자인 부교수*

요약

알렉산더 칼더는 일생 동안 서커스 퍼포먼스부터 나무·철사 조각, 회화, 드로잉, 공연무대 제작, 모빌과 스테빌 조각 등 각양각색의 작업들을 통해 추상, 움직임, 공간 등 조형적 탐구를 끊임없이 한, 현대의 주목 받는 예술가이다. 이에 본 연구에서는 이러한 알렉산더 칼더의 작품 중, 후기 스테빌 조각에서 나타나는 조형적인 특성을 분석하여 그 미적 특성을 패션디자인에 응용함으로써 창의적인 패션디자인의 영역을 확대하는데 그 목적이 있다. 칼더의 스테빌 후기 조각 작품에서 나타난 조형적 특성은 비슷한 단위형태의 반복, 날카로운 직선 느낌이 강한 비정형성, 자연과 동·식물을 모티브로 한 곡선 등으로 분석되었으며 이를 바탕으로 총 5작장의 작품을 제작하였다. 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 스테빌에서 도출한 조각의 조형성을 구체적인 디테일 요소로 부각시켜 패션디자인의 표현영역을 확대시킬 수 있는 가능성을 확인하였다. 둘째, 간결하면서도 입체적인 조형미를 지닌 형태의 스테빌에서 모티브를 도출하여 의상의 표면에 재구성한 결과 인체의 곡선과 어우러지면서도 독특한 형태요소로 다양한 패턴 구성의 제시하였다. 셋째, 감상하는 각도와 위치에 따라 다양하게 보이는 스테빌의 공간적 특징을 원단의 안감과 겹감을 구분 없이 사용하여 다양한 시각성의 확보로 인해 입체감을 더욱 부각시켰다. 넷째, 원단의 마감처리를 하지 않고 시접의 컬러를 노출시킴으로써 의상 표면에 사용된 컬러와의 대비를 보여주는 효과를 얻었다. 다섯째, 알렉산더 칼더의 스테빌 조각의 특성 중 하나인 제한된 최소한의 컬러로 대비의 극대감과 조형적인 요소를 부각시키는 절제된 감각은 패션 디자인에 있어서도 동일하게 구현하였다. 여섯째, 네오프렌 원단을 사용함으로써 디자인 표현에 있어서 조형적인 입체 형태를 구조적으로 잘 형성할 수 있었으며 무게감을 표현하는 효과 또한 얻을 수 있었다.

주제어 : 알렉산더 칼더, 스테빌, 패션디자인, 조형성, 조각

I. 서론

1. 연구의 목적과 의의

조각과 패션디자인은 공간에 대한 인식과 입체적 또는 3차원적 사고를 기반으로 하여 여러 방향에서 바라볼 수 있는 완전한 것으로 형태와 기능적인 공간 예술이면서 예술성과 심미성을 추구하는 표현 예술이라는 공통점을 가지고 있다. 특히, 조각에서 나타나는 조형적인 특성은 패션디자인의 디테일 요소나 실루엣의 표현으로 독창적인 방법으로 다양하게 응용되고 있다.

알렉산더 칼더(Alexander Calder)는 철사와 나무 등의 일상적인 소재를 이용하여 조각과 서커스, 회화, 공연무대 제작 등 다양한 작업으로 조형적 가능성을 실험하였다. 무엇보다 현대 예술가로서의 위치를 확고하게 한 것은 무게중심을 정하고 균형을 잡는 모빌(Mobile) 작업을 통해 형태와 움직임이 다변화되고 발전되어 더욱 역동적이고 다채로워진 1960년대 이후의 스테빌(Stabile) 이라고 할 수 있다.

본 연구는 알렉산더 칼더의 후기 스테빌에서 나타나는 조형적 특성인 유기적인 곡선, 날카로운 직선, 유사한 크기나 모양의 단위형태와 대비되는 컬러 및 재료를 연구·분석하고 이를 새로운 표현 모티브와 독특한 실루엣에 응용하여 조형적이고 실험적인 패션디자인 개발에 그 목적이 있다. 평면 패턴으로 패션의 기능적인 측면을 충족시킴은 물론, 3차원적인 입체 패턴을 함께 응용하여 독창적이며 차별화된 패션디자인의 다양한 가능성을 제시하는데 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구의 방법 및 내용

본 연구는 알렉산더 칼더의 스테빌 조각에서 조형적 요소가 두드러지게 나타나는 후기 작품을

위주로 연구하여 이를 현대 패션 디자인에 응용하고자 한다. 연구 방법에 있어서 선행 연구를 비롯한 국내외 문헌 자료와 학술 연구지, 단행본, 패션 전문지와 인터넷 검색과 같은 자료들을 토대로 사진자료 수집 및 분석을 하였으며, 2013년 삼성 미술관 ‘리움’에서의 알렉산더 칼더 작품전 또한 참고하였다. 연구 내용은 다음과 같다. 제1장에서는 연구의 목적과 의의, 연구 방법 및 내용을 제시한다. 제2장에서는 첫째, 칼더 작품에 대한 고찰로, 문헌 고찰과 선행 연구를 바탕으로 칼더 작품의 형성 배경과 칼더의 작품세계를 파악하고, 그의 작품에 나타난 조형적 특성을 분석하여 디자인 연구의 토대를 마련한다. 본 연구에서는 칼더의 수많은 장르의 작품 중 후기 스테빌을 연구의 주요 범위로 두어 전개 시키고자 하며 그의 공공조각도 스테빌 후기 작품으로 분류하여 언급하고자 한다. 둘째로는 알렉산더 칼더의 작품 이미지를 응용한 패션디자인 작품 사례를 최근 패션 컬렉션지, 패션 정보 사이트를 위주로 찾아보고 분석하고자 한다. 제3장에서는 위의 이론적 고찰을 토대로 분석한 그의 스테빌 조각에 나타나는 조형적 특성을 응용하여 조형적인 측면과 창의성을 갖춘 디자인 실물 작품을 제작하여 작품의 제작 의도 및 방법을 기술하고 각 작품을 해설한다. 제4장에서는 위와 같은 연구들을 종합하여 결론 및 제언을 이끌어 낸다.

II. 이론적 배경

1. 알렉산더 칼더 작품에 관한 고찰

1) 알렉산더 칼더 작품의 형성 배경

움직이는 조각의 창시자로서 세계적으로 주목받고 있는 작가 알렉산더 칼더는 1898년 미국 필라델피아주의 로튼에서 태어났다. 조각가인 아버

지와 화가인 어머니로부터 예술적 영향을 받는 환경에서 성장하였으며, 기계 공학적 관심으로 스티븐 공학학교에 진학하였는데 이 시기는 후에 그의 작품의 물리적인 부분이나 기계적인 부분에 큰 도움이 된다. 제도사, 엔지니어 등 다양한 직업을 거쳐 1923년 뉴욕의 예술학교 연맹(Art Student League)에 입학하는데, 이는 이후 철사 조각으로 이어지는 계기가 된다. 그의 작품세계에 절대적인 영향을 미친 작가는 몬드리안(Piet Mondrian)과 미로(Joan Miro)였다.¹⁾ 몬드리안은 기하학적 추상 미술을 추구하면서 검은 선으로 형성된 직사각형을 기본으로 삼원색과 흑·백색의 제한된 색채를 사용하여 조화와 질서를 창조하고자 하였다.²⁾ 이 색채는 칼더 작품에서 사용되었고, 강렬한 대비 효과를 가져와 그의 작품에 더욱 활기를 불어넣게 되었다. 한편, 유기체를 연상시키는 동·식물의 형상을 재현하여 생명체와 같은 형상을 만들거나, 수직·수평의 직선과 곡선, 원 등을 악센트로 사용하는 등의 조형적, 기하학적인 요소를 가지는 형태의 움직임은 미로의 영향을 받았다.

1931년 칼더는 고정된 조각 작품에 움직임을 접목하는 조각을 만들기 시작했는데 이것을 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이 ‘모빌’이라고 명칭하였다. 모빌은 완전한 신 추상 구성이며 과거의 조각에서 보여 지는 것처럼 동세를 표현하는 것만이 아니라 조각 자체가 움직인다는 점에서 새로운 형식을 만들고 있다.³⁾ 모빌을 형태와 기능적인 측면에서 분류하면 동력으로 움직이는 Motor Mobile, 천장이나 벽 등에 매달아 고정하고 동력의 단순한 움직임이 공기나 바람으로 우연성을 지니는 Hanging Mobile, 스테빌과 매달린 모빌의 특성이 접목된 Standing Mobile로 분류할 수 있다. 칼더의 작품 중 모빌이 아닌 것을 가리키는 ‘스테빌’이라는 명칭은 1932년 장 아르프(Jean Arp)에 의해서 만들어졌다.⁴⁾ 초기의 스테빌은 그의 철사 조각, 나무 조각, 1940년대까지의 청동 조각으로 보며 1960-1970년

대 볼트로 견고하게 고정되는 철강으로 제작되는 거대한 스테빌을 후기의 스테빌로 분류한다.

2) 알렉산더 칼더의 작품 세계

알렉산더 칼더는 드로잉, 회화, 철사 조각, 나무 조각, 무대, 장신구, 도자기, 타피스트리(tapestry) 등 수 많은 작업을 하였는데 이를 시기별로 살펴봄으로써 그의 작품 세계에 대한 이해를 돕고자 한다. 칼더의 모빌은 공기와 같은 주변 환경의 움직임이나 관람객이 작품에 어떤 움직임을 유도하는 등의 요인으로 그 자체가 움직임으로써 관람객이 다양한 형태를 감상할 수 있다. 반면, 스테빌은 정면성을 확보하기 어려움으로 자연스럽게 관람객이 스스로 움직이며 작품 주변을 돌거나 작품의 안으로 통과 하는 등, 관람객의 멈춰 있는 움직임을 유도하는 동시에 주변의 공간 또한 활성화 되게 한다.

그의 작품세계에 큰 영향을 주게 되는 1926-1931년 파리에서 제작한 모형 서커스 <그림 1>은 그가 작품의 움직임이라는 조형적 요소에 관심을 가진 초기 작품이다. 그의 철사 조각은 단순한 선의 도안이 아닌 부피감이 존재하는 3차원적 조각이라 할 수 있다.⁵⁾ 긴장감 속에서 균형을 유지해야 하는 서커스의 움직임은 운동과 균형, 개방적인 공간의 조합으로, 이러한 요소들은 칼더의 모빌 원리의 기본이 되며 작품세계의 출발점이라 할 수 있다. 또한 파리의 현대 미술작가들과 교류관계를 가지며 다양한 영감을 바탕으로 예술성을 키워 갔으며 1920년 후반 파리, 베를린, 뉴욕 전시 등에서 주목을 받기 시작하였다. 1931년 4월 파리 페르시에 개인전에 선보인 작품들은 칼더의 이전 작업인 철사 조각과는 완전히 다른 직선적이고 기하학적이며 조형적인, 추상화 된 모습을 볼 수 있다. <그림 2>에서 그는 방향성을 가지며 움직임이 일어날 수 있는 조각을 보여주며, 또한 이는 내재된 움직임을 실제 공간으로 끌어내기 위한 첫 발걸음이라 할 수 있다. 1931년에 칼더는 고정된 조각 작품에



<그림 1>
Circus(1926-1931)
(출처: www.whithey.org)



<그림 2>
Croisiere(1931)
(출처: www.blog.naver.com)



<그림 3>
Devil fish(1937)
(출처: www.goole.co.kr)



<그림 4>
Rouge triomphant(1959)
(출처: www.artobserved.com)



<그림 5>
Untitled(1963)
(출처: www.naver.com)



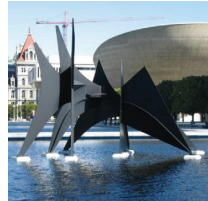
<그림 6>
Caged crockery(1945)
(출처: www.goole.co.kr)



<그림 7>
Apertures(1956)
(출처: www.kukjegallery.com)



<그림 8>
Spiral(1958)
(출처: www.flickr.com)



<그림 9>
Triangles and arches(1965)
(출처: www.flickr.com)



<그림 10>
La grande vitesse(1969)
(출처: www.goole.co.kr)

움직임을 접목하기 시작하여 모터를 사용한 첫 추상작품을 제작한다. <그림 3>은 그의 첫 볼트 조각으로 산업 재료인 얇은 철판으로 부드러운 움직임이 느껴지게 만든 주목할 만한 작품이다.

1940년대의 칼더의 모빌은 단순히 균형을 이루며 움직이는 정도를 넘어 형태의 다양성도 더해지면서 그의 작업은 더욱 활발하고 다채로워진다. <그림 4>는 자연의 나뭇잎을 연상시키는 형태로 하나의 요소가 움직이게 되면 그 움직임의 흐름과 진동의 영향으로 모든 요소가 서로 연쇄적으로 움직인다.⁶⁾ 그는 조형적인 작품 외에도 잉크·파슈드로잉, 타피스트리, 오일 페인팅, 삽화 일러스트 등의 회화 작업도 함께 하였다. <그림 5>는 종이에 파슈드로잉을 한 것으로 강렬한 색채 대비와, 형태와 선으로 화면을 구성하였으며 방향감과 리듬감이 느껴진다. 은사와 도자기 파편을 사용한 <그림 6>과 같은 장신구를 그의 예술세계에 연결지어 작업하기도 했는데, 그가 제작한 장신구는 약 1800여점에 달한다.

<그림 7>처럼 1950년대 스테빌 작품들은 바다

이나 테이블에 놓을 수 있는 크기로 제작되기도 한다. 또한 이 시기 부터 그의 작품이 주요 도시의 거리나 공원, 광장, 건물 등에서 보여 지며 알려진다. 공공장소에 위치하게 된 스테빌 조각은 철판을 재료로 유기적인 강렬한 원색을 사용한 추상조각 형태로 건조한 건물들 속에서 활기를 불어넣고 관람자가 움직임을 통하여 감상하는 위치에 따라 다양한 시각적 요소와 역동적인 형태를 찾을 수 있어 작가와 관람자가 소통하는 듯한 느낌을 준다. 이처럼 칼더의 스테빌 조각은 조각 자체에 한정된 기념의 의미보다 작품을 둘러싼 시공간과 사람 즉, 외부와의 관계에서 더욱 큰 의미를 갖는다.⁷⁾

1960년대 미국은 공공장소에 예술이 어우러지는 개념이 싹트기 시작하는데, 칼더의 작품은 이러한 시대적 상황에 더욱 빛을 발하며 각 주요도시의 공공장소에 세워졌다. <그림 8>은 파리 유네스코 본부에 세워진 작품으로 날카로운 예각 삼각형 형태를 동일하게 지닌, 육중하게 고정된 멀리 보이는 에펠탑과 달리 자유롭고 활기차게 움직임으로써 보는 이에게 근경과 원경 사이에 발생하는

조형적 리듬감 또한 선사한다.⁸⁾ 뉴욕 올버니의 에이젠시 타워 앞 엠파이어 광장 분수에 설치된 <그림 9>는 삼각형을 연상시키는 도형들의 반복으로 역동적인 울동감과 통일된 시각 이미지를 준다. 미국국립예술기금으로 설치된 첫 사례는 미시간 그랜드래피즈의 칼더 광장에 있는 <그림 10>이다. 요동치는 스테빌의 형태는 급류의 물줄기를 연상케 하여 도시의 지리적 특성을 함의하고, 도시화로 사라진 그 지역 자연의 역동성을 되살려 도시로 끌어 들인다.⁹⁾ 이처럼 움직이는 혹은 움직임을 함축한 밝은 원색의 대규모 모빌과 스테빌은 햇빛 도시에 조형적 악센트를 주며, 그 자유로운 곡선형과 유연한 움직임은 직선적인 현대 건축과 대비되면서 일종의 대위법을 형성한다.¹⁰⁾

3) 알렉산더 칼더의 후기 스테빌 작품에 나타난 조형적 특성

전통적으로 자연은 예술가들의 직접적인 모방의 대상이 되어 왔으며, 인간은 자연의 형태에서 조형의 이미지를 가져오고 있다.¹¹⁾ 칼더 작품의 주를 이루는 형태는 그의 자연과 우주에 대한 탐구와 동·식물, 생물 등을 연상시킨다. 본 연구에서는 칼더의 작품세계와 관련 선행연구 분석을 바탕으로 디자인적인 요소로서의 조형적 특징을 분석하고자 한다. 스테빌의 특징적 요소를 전제로 하였으며, 스테빌 초기 작품 보다는 후기 작품에서 조형적이고, 조각적인 특성이 두드러지는 경향을 보이고 있으므로 스테빌 후기 작품 위주로 연구하고자 하였다. 한 작품에서 조형적 특성은 복합적인 형태로 나타나지만 본 연구에서는 작품에서 대표적으로 나타나는 사례로 구분지어 특징을 분석하고자 한다.

(1) 형과 형태

조형 및 디자인에 있어서 형태는 형이상학적인 것과 물리적인 것의 포괄적 결합에 의해서 선과

면, 입체 등의 요소를 취하여 미적 가치나 기능을 추구하는 조형 과정과 그 결과물로 정의될 수 있다.¹²⁾ 조형 요소로서 단순화된 형태는 인간의 본능적인 평형감과 관련되어 형태의 구조적 간결성을 추구한다.¹³⁾

조형적 측면에서 형을 결정하는 요소는 점, 선, 면 등으로 표현 할 수 있다. 이렇게 조형 작업에 사용되는 디자인원리, 즉 구성계획을 조형원리라고 할 수 있는데, 이는 대칭, 대비, 조화, 변화, 반복, 비례, 균형, 통일 등의 개념을 포함하고 있다. 이러한 조형원리 중 하나인 반복은 칼더의 작품에서도 나타난다. 반복은 단순하면서도 통일된 시각 이미지로 인식하는데 효과적으로 사용되며, 동일하거나 비슷한 단위형태를 하나의 조형요소로 간주해 서로 연결하여 반복시키는 현상이다. 이는 방향의 운동감을 강조할 수 있으며, 단순하면서도 통일된 시각 이미지를 창출하는데 효과적으로 사용된다.¹⁴⁾

칼더는 작품에서 복잡하지 않은 단순한 단위 형태를 반복 사용하여 전체적인 통일감을 주는 한편, 같은 형태끼리 군집시켜 보려는 심리적인 시각 특성으로 강한 주목성도 고려하였다. <그림 11>은 일곱 개의 다리에 세 개의 반원의 아치형을 이루는 형태로 되어 있으며, 서로 다른 크기의 형태의 반복을 볼 수 있는 작품이다. <그림 12>는 말의 형상을 단위형태의 모티브로 단순화시켜 반복하였다. 또한, 날카로운 직선의 느낌이 강한, 형태 왜곡 적이며 규칙성을 찾을 수 없고, 탈 구성적인 비정형적인 요소는 형식적이지 않은 자유로운 구성이 용이하여 칼더의 작품에서 많이 보인다. <그림 13>은 뒤틀린 각의 단위형태가 불안정하고 탈 구조적이며, 어디가 불안전하고 어디가 완전한지 인식할 수 없게 얽혀져 있는 모습이다. <그림 14>에서는 불규칙한 날카로운 사선으로 된 삼각형들을 지그재그로 구성하여 역동성이 느껴지며, 이 불규칙한 단위형태들에서 의도하지 않은 그림자가

<표 1> 알렉산더 칼더 후기 스테빌 작품에 나타난 형태적 특성 분류






	특 성	작품사례	
형과 형태	<p>단순한 단위 형태를 반복 사용하여 역동적인 율동감과 통일된 시각 이미지</p>	 <p><그림 11> Spunk of themonth(1964) (출처: artobserved.com)</p>	 <p><그림 12> Cheval rouge(1974) (출처: www.goole.co.kr)</p>
	<p>날카로운 직선의 느낌이 강한. 형태 왜곡적 이며 규칙성을 찾을 수 없는 비정형적인 요소</p>	 <p><그림 13> Sky hook(1962) (출처: www.crystalshloh.com)</p>	 <p><그림 14> Monsieur royal(1968) (출처: www.grenoblecmieux.co.kr)</p>
	<p>사람의 인체와 동식물을 모티브로 하여 곡선형이나 타원형 등의 자유적이고 유기적인 곡선</p>	 <p><그림 15> Tripes(1974) (출처 :www.readthehook.com)</p>	 <p><그림 16> La cornue(1975) (출처: www.panoramio.com)</p>

생겨 더욱 더 비정형성이 강조되어 보이는 작품이다.

또한, 칼더는 작품을 제작하는데 있어 자연에서 관찰되는 형태와 형상에서 무한한 소재를 찾았다. 따라서 그의 작품에서 찾을 수 있는 또 다른 형과 형태의 특성은 자유적이고 유기적인 곡선들이 연결되어 면을 만들고 그 면들이 3차원적인 형태를 갖게 되는 것이다. 인체와 동·식물의 형태는 곡선형이나 타원형 등의 부드러운 선을 가지고 있는데, 칼더가 작품을 제작하는데 있어 이러한 자연과 생명력 있는 형태에 근거를 둔, 동·식물에서

많은 아이디어를 얻었기에 이러한 특성이 나타난다. <그림 15>는 중심축을 기준으로 네 개의 강철 판이 각각 다른 유기적인 곡선으로 이루어져 만들어진 크고 작은 면들로 인한 율동감으로 고정관념을 파괴시키며, <그림 16>은 동물의 형태를 모티브로 제작하였는데 크고 단순한 아치형의 면을 지지대로 곡선의 상승과 하강이 자유롭고 부드러운 유기적인 곡선으로 이루어져 주변 환경을 어우르는 주목할 만한 작품이다.

<표 2> 색채적 특성 분류

색 채		
Black	Red	Black + Red
 <p><그림 17> Five disks one empty(1969) (출처: www.naturalsciencesneighborhood.co.kr)</p>	 <p><그림 19> The eagle(1971) (출처: www.goole.co.kr)</p>	 <p><그림 21> El sol rojo(1968) (출처: www.goole.co.kr)</p>
 <p><그림 18> Morning cobweb(1969) (출처: www.goole.co.kr)</p>	 <p><그림 20> Four arches(1973) (출처: www.everystockphoto.com)</p>	 <p><그림 22> Bobine(1970) (출처: www.flickr.com)</p>

(2) 색채

형태와 마찬가지로 색채는 표현성을 가지며, 사물에 대한 아이덴티티를 표현해 주거나 정서와 감정에 밀접한 정보들을 상징화, 코드화된 형식으로 표현한다.¹⁵⁾ 알렉산더 칼더의 조각은 움직임을 통해서 뿐 아니라 환경과 차별화 되는 시각적 요소인 색상으로도 공간에 생기를 준다.¹⁶⁾ 칼더는 스테빌의 작업에 앞서 이미 다양한 색채의 페인팅으로 실험된 바 있으나, 블랙과 레드로 색채를 제한하여 그의 작품들이 더욱 더 강렬하고 인상적으로 건조한 광장이나 건축물에 활기를 불어 넣게 만든다.

블랙의 스테빌은 1960년대 칼더의 작품에서 다수 볼 수 있다. <그림 17>은 블랙의 사용으로 단조로워 보일 수 있지만, 햇빛의 방향에 따른 음영 효과로 작품의 디테일적인 선이나 하나의 디자인 요소로도 될 수 있는 볼트의 점이 드러나 보이는 등의 양감이 표현되고 있다. 1969년 작품인 <그림 18>은 선의 강한 특성이 미니멀리즘적인 블랙의 색채와 결합되어 주변 공간인 하늘과 땅의 색채와 구분되어 작품의 조형성이 더욱 돋보인다. 특히, 1970년대 작업한 스테빌 에서는 레드를 많이 볼 수 있다. 시애틀 박물관 앞의 <그림 19>는 눈에 띄는 강렬한 레드의 사용으로 공간의 성격이 전이되는

신선한 정서를 가진다. 로스앤젤레스에 있는 <그림 20>은 단순하고 안정된 구조로 형태를 이루고 레드와 블랙의 사용으로 복잡한 건물 틈에서 강한 자극의 경쾌한 색채로 인해 환경이 환상적 이미지의 조각 공간으로 나타나 보인다. 또한, 칼더가 1960~1970 년대에 작업한 스테빌 조각에서는 하나의 스테빌 에 블랙과 레드와 동시에 사용한 사례도 볼 수 있다. <그림 21>, <그림 22>가 그 사례로, 단순화된 형태로 이루어진 조각 작품을 강한 시각적 자극으로 인한 작품의 주목성과 주변공간에 활력을 유발하고 새로운 심미적 공간을 창출하는 효과를 가져온다.

(3) 재질

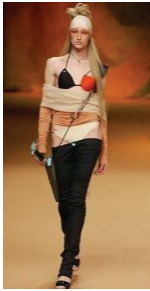
재질은 형태·색채와 함께 중요한 구성요소로서 실제로 물체의 표면이 갖는 질감(Texture)을 의미한다. 예술가들은 작품 표현에서 질감을 강조하여 감상자들의 감정과 흥미를 유발한다.¹⁷⁾ 칼더는 작품 초기에 다양한 재료의 실험을 거친다. 또한, 천장에 매달아야 하는 이유로 장소의 구애를 받던 모빌에서 발전해 알루미늄 막대로 받침대를 만들거나 작품의 형태 일부가 받침대 역할도 하도록 만드는 등으로 기능적인 면도 작품의 일부가 되게 하는 스테빌을 만들었는데, 이러한 작업이 후기 스테빌 조각 작업을 위한 기초가 되었다.

금속은 유연함과 전성이 있어서 두들겨서 어떤 형태든지 만들 수 있고 원하는 형태로 찍어내거나 압축시킬 수 있는 이점으로 인하여 조각가가 제작하고자 하는 어떤 형태적 개념에도 적합하게 사용되어 질 수 있다. 칼더는 이러한 금속판을 주로 사용하여 수많은 강철판들을 재단하거나 고정하는 등의 형태를 만들기 위하여 지렛대나 평행 추 같은 기계를 사용하고 전문 기술자들과 함께 작업을 하기도 하였다. 스테빌의 거대한 크기로 인하여 부분적으로 강철판을 제작하여 운반이 용이한 조립의 형태로 만든 후, 설치 될 장소의 현장에서 불

트로 조립을 한다. 볼트 조립은 당시 일반적인 철골 구조용 골조에 쓰이던 방식으로 예술 조각 작품의 제작 과정으로는 이색적이다. 이러한 작업으로 강철판을 이용한 그의 작업은 거대한 크기에도 불구하고 안정성을 가지며 건축학적이고 구조적인 세련된 견고함이 느껴진다.¹⁸⁾

4) 알렉산더 칼더의 작품 이미지를 응용한 패션디자인 사례

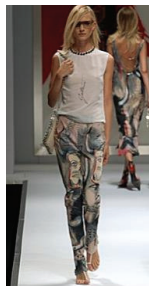
알렉산더 칼더는 스테빌 조각가라는 조각사적인 측면 외에도 현대미술의 다양한 장르에서도 자신의 독창적인 예술적 사고와 창의성을 표현하는 세계적인 작가로 주목받고 있다. 이에 그의 예술적, 조형적인 측면은 개념적 조형 이미지로 재창조 되어 현대 디자이너들에게 독창적 의상의 형태로¹⁹⁾ 많은 영감을 주며 응용되고 있다. <그림 23>은 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier)의 2003 S/S 디자인으로 모빌에서 나타나는 나뭇잎을 연상시키는 도형을 모티브로 사용하였고, 모빌에서 도형을 연결하는 직선을 그대로 응용하여 원단의 면과 면을 잇는 요소로 활용하였다. 베나즈 사라푸어(Behnaz Sarafpour)의 2009 F/W의 <그림 24>에서는 칼더의 1920~1930년대 철사 조각 작품을 대칭으로, 곡선을 이용하여 표현하였다. 가티노니(Gattinoni)는 2002 S/S의 <그림 25>에서 칼더의 수채화의 느낌을 의상에 패턴화 하여 표현하였다. 지암바티스타 발리(Giambattista Valli)의 2007 S/S에서는 “지적인 아름다움을 표현하길 원한다.”고 말하며 알렉산더 칼더의 예술적인 모빌을 테마로 하였다. <그림 26>은 칼더의 초기 나뭇잎의 모양을 모티브로 한 모빌을 쉽게 연상시키는 의상이다. 파리가 주목한 신진 디자이너 자크뫼스(Jacquemus)는 2014 S/S의 <그림 27>에서 모빌의 요소를 가지고 있는 칼더의 스테빌 작품에서 강렬한 색채 대비로 인한 시각적 신선함과 유기적인 곡선, 직선의 도형들로 이루어진 비대칭적인 요소들을 응용하여, 칼더의 친진함



<그림 23>
Jean Paul Gaultier 2003
S/S
(출처: www.style.com)



<그림 24>
Behnaz Sarafpour
2009 F/W
(출처: www.style.com)



<그림 25>
Gattinoni
2002 S/S (출처:
www.vogue.co.uk)



<그림 26>
Giambattista Valli
2007 S/S
(출처: www.style.com)



<그림 27>
Jacquemus
2014 S/S
(출처: www.style.com)

과 유머러스한 관점을 의상을 통해 그대로 표현하였다.

알렉산더 칼더의 다양한 장르의 작품은 많은 패션 디자이너들에 의해 재해석 되고 있음을 알 수 있으나 살펴 본 사례들은 대부분이 칼더의 철사 조각, 모빌에서 표현되는 기하학적인 형태의 모티브를 원단에 프린트 하여 패턴화 하거나 그 형태를 평면적으로 컷팅하여 인체에 구성하는 등의 평면적인 작업으로 선행되었다. 또한 칼더의 드로잉, 과슈, 또는 모빌, 스테빌에 사용된 원색적인 색채를 의상 표면에 재연하는 정도이다. 이에 본 연구에서는 이러한 선행사례 분석을 토대로 후기 스테빌 조각 작품에서 나타나는 조형적인 특성의 접근으로 보다 독창적이고 입체적인 새로운 디자인을 제안하고자 한다.

Ⅲ. 작품 제작 및 해설

1. 작품제작 의도 및 방법


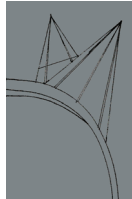







현대의 패션은 인간의 신체가 다양한 이미지를 표현하는 조형작업의 한 공간으로 여겨져 패션과 예술이 유기적인 관계로 결합되어 패션디자인의 창작에 있어 더욱 활기를 띄고 있다. 본 연구는 알렉산더 칼더의 장르에 구애받지 않는 예술가로서

의 실험정신과 독창적인 그의 스테빌 후기 작품에서 나타나는 조형적 특성을 응용하여 의상의 조형적인 접목과 그 가능성을 제시하고자 한다. 선행 연구와 문헌 분석을 통해 칼더의 스테빌 조각을 분석하고 스테빌의 정면성의 확보가 어려운 특징을 디자인에 응용하여 정면, 후면, 측면에 디자인적 요소를 고려하여 감상하는 각도와 위치에 따라 다양하게 보이는 작품을 제작하였다.

제작 방법에 있어서는 앞에서 연구한 이론적 배경을 토대로 평면 패턴으로 인체의 기본적 측면인 기능성을 고려하여 구성선과 절개선, 다트 위치를 생각한 뒤 구성선이나 절개선에 입체적인 모티브를 삽입하고 다트의 위치를 디자인 표현선의 기능으로 재구성하여 조형적인 효과의 표현으로 전개하였다. 소재는 조형적인 실루엣이나 모티브의 형태가 안정적으로 입체감을 유지하도록 표현이 가능한 네오프렌(Neoprene)을 사용하였으며 실루엣이나 모티브, 디자인 선에 집중될 수 있도록 원단의 종류를 제한하였다. 컬러는 칼더의 작품에 대표적으로 사용되는 레드, 블랙의 최소한의 컬러를 사용함으로 절제된 감각과 대비의 극대화를 계획하였다.

이와 같은 제작의도 및 방법에 따라 칼더의 후기 스테빌을 응용한 총 다섯 착장의 작품을 제작하였으며, 이에 따른 작품 계획표는 <표 3>과 같다.

<표 3> 작품 계획표

작품	모티브 소스	응용 모티브	조형적 특성	아이템	소재	색채	실루엣
I	 <p><그림 28> Gwenfritz(1969) (출처: www.goole.co.kr)</p>		날카로운 직선과 예각의 단위형태의 반복	원피스	네오프렌 (Neoprene)		
II	 <p><그림 29> Stegosaurus(1973) (출처: www.askart.com)</p>		동물의 모티브를 형상화 한 단위형태	원피스	네오프렌 (Neoprene)		
III	 <p><그림 30> Red feather(1975) (출처 :www.kentuckycenter.org)</p>		동물의 모티브를 형상화 한 단위형태	블라우스 스커트	네오프렌 (Neoprene)		
IV	 <p><그림 31> The big sail(1965) (출처: www.listart.mit.edu)</p>		곡선과 직선으로 이루어진 동일한 단위형태의 반복	코트 팬츠	네오프렌 (Neoprene)		
V	 <p><그림 32> Five points/ Triangles(1965) (출처: www.calder.org)</p>		곡선과 직선으로 이루어진 단위형태	원피스	네오프렌 (Neoprene)		

1) 작품 I

- 디자인 모티브: **Gwenfritz (1969)**
- 조형적 특성: 직선과 예각의 단위형태의 반복
- 작품 해설: 본 작품은 **Gwenfritz**의 비정형적인 모티브로 하여 제작하였다. 원피스의 왼쪽 어깨에서 시작하는 프린세스 라인을 절개하여 삼각형의 측면과 위, 아래에 기둥을 만들어 입체감을 표현하였으며 이 삼각형 입체 단위형태는, 인체의 가슴 부분의 볼륨을 이용하는 기능적, 디자인적 측면을 모두 고려하였다. 입체적인 삼각형의 안정된 형태유지를 위해 가슴 안쪽에 안감을 만들어 주어 고정하였다. 또한 모티브에서 불규칙한 삼각형의 날카로운 예각을 의상에 그대로 표현하여 힘 있는 실루엣을 연출하였고 허리 아래로는 한쪽 방향으로 과감하게 배치하여 비정형 적인 조형적 특성을 부각시켰다. 작품 후면에는 한쪽은 허리선을 절개하고 다른 한쪽은 수직의 다투만 넣는 효과로 정형성을 피하고자 하였으며 입고 벗기가 용이하도록 완전히 오픈되는 지퍼를 사용하였다. 블랙을 주 컬러로 하여 비정형적인 조형성이 부각되도록 하였으며 레드의 절개선이 드러남으로 더욱 힘 있는 실루엣이 돋보이는 효과를 주었다.

2) 작품 II

- 디자인 모티브: **Stegosaurus (1973)**

- 조형적 특성: 동물의 모티브를 형상화 한 단위형태
- 작품 해설: 본 작품은 공룡의 형상을 연상하게 하는 **Stegosaurus**의 반복적인 모양의 배열을 모티브로 하여 제작하였다. 조형적인 요소가 더욱 부각되도록 전체적으로 타이트하고, 허리 아래로는 A라인의 실루엣으로 심플하게 디자인하였다. 칼더 작품의 모티브에서 두드러지게 보이는 도형의 반복성 외에, 선과 면 적인 요소에서는 삼각형과 곡선인데 이를 전체적인 디자인 요소로 활용하였다. 절개선이 들어간 삼각형의 단위형태를 허리 아래로 과장되게 배치하여 조형성을 극대화 하였고 형태의 반복으로 인한 단조로움을 피하기 위해 양쪽의 크기 차이와 각도 변화를 주었다. 그리고 아치형의 곡선에 기둥을 덧대어 삼각형의 뿔을 받쳐주어 그 형태가 단단하게 고정되는 효과를 주었다. 이러한 형태는 칼더의 **Stegosaurus**에서도 나타난다. 좌·우 밑단의 길이를 다르게 구성하여 경쾌한 효과를 주었다. 의상의 왼쪽 측면에 이 작품의 포인트 컬러로 사용되는 블랙의 플라스틱 지퍼를 겹으로 봉제함으로써 지퍼의 기능적 측면과 장식적 측면을 함께 고려하였다.

3) 작품 III

- 디자인 모티브: **Red feather(1975)**
- 조형적 특성: 동물의 모티브를 형상화 한 단위형태
- 작품 해설: **Louisville, Kentucky center**앞에 세워



<그림 33>
작품 I의 전면



<그림 34>
작품 I의 후면



<그림 35>
작품 I의 스타일링 이미지1



<그림 36>
작품 I의 스타일링 이미지2

져 있는 Red feather를 디자인 모티브로 하였다. 새를 연상하게 하는 이 스텔은 거의 직선에 가까운 곡선이나, 단위형태의 끝은 날렵한 면을 세워서 구성하는 등의 비정형성으로 조합되어있다. 블라우스는 평면패턴 상에서 디자인 적인 선의 흐름을 방해하는 닳트는 이동시켰다. 이러한 구성 선을 따라 모티브를 삽입하여 시각적으로 간결한 느낌을 주었다. 스커트는 H라인의 실루엣으로 모티브의 넓이와 기둥의 폭의 변화를 통해 심플함 속에서 오는 세련된 디자인을 유도하였다. 또한 양쪽 옆선에는 오픈과 클로징이 자유로운 한편, 디자인적인 선이 강조되는 지퍼를 몸판 원단과 대조되는 컬러로 사용하였다. 전체적으로 실루엣의 간결함과 어울리는 블랙을 주 컬러로 하고 레드를 포인트 컬러로 시접을 겹으로 처리하여 더욱 강조되고 힘 있어 보이는 효과를 유도하였다.

4) 작품IV

- 디자인 모티브: The big sail (1965)
- 조형적 특성: 동일한 단위형태의 반복
- 작품 해설: 본 작품은 The big sail을 정면부터 후면까지의 모든 위치에서 인지한 형상을 모티브로 하였다. 삼각형을 연상시키는 단위형태를 축을 중심으로 반복적으로 배열한 것을 유사한 크기의 변형 과정을 거쳐 반복적으로 배열하여 디자인하였다. 코트는 프린세스 라인과 뒤 중심의 절개를 통하여 기본적으로 몸판이 인체의 직선적인 실루엣에 편안히 놓이게 하였고, 프린세스 라인을 따라 시접을 겹으로 봉제하여 이때 보이는 구성 선을 디자인 포인트로 하였다. 기둥 형태의 삼각 모티브를 앞여밈 선에 구성하고 그 라인의 사이에 삼각형의 단위형태를 삽입하거나, 몸판위에 단위 형태를 덧 박는 등으로 제작하였다. 이 때 사용된



<그림 37>
작품II의 전면



<그림 38>
작품II의 후면



<그림 39>
작품II의 스타일링 이미지1



<그림 40>
작품II의 스타일링 이미지2



<그림 41>
작품III의 전면



<그림 42>
작품III의 후면



<그림 43>
작품III의 스타일링 이미지1



<그림 44>
작품III의 스타일링 이미지2



<그림 45>
작품Ⅳ의 전면



<그림 46>
작품Ⅳ의 후면



<그림 47>
작품Ⅳ의 스타일링 이미지1



<그림 48>
작품Ⅳ의 스타일링 이미지2



<그림 49>
작품Ⅴ의 전면



<그림 50>
작품Ⅴ의 후면



<그림 51>
작품Ⅴ의 스타일링 이미지1



<그림 52>
작품Ⅴ의 스타일링 이미지2

네오프랜 원단은 이러한 단위형태를 만드는데 별도의 시접 정리를 하지 않아도 깔끔하게 표현되는 장점이 있고, 단위형태의 유지가 용이하였다. 이러한 과정의 표현 결과 정면과 후면은 물론, 양쪽 측면에서도 스테빌 조각의 모든 방향에서 시각적으로 다양하게 보이는 요소와 같은 작품을 제작할 수 있었다.

5) 작품Ⅴ

- 디자인 모티브: Five Points/Triangles (1957)
- 조형적 특성: 곡선과 직선으로 이루어진 단위형태
- 작품 해설: 본 작품은 알렉산더 칼더의 유기적 선의미를 잘 보여주는 Five Points/Triangles에서 다양한 방향성을 가진 유기적인 선들의 유동성을 모티브로 하여 제작하였다. 의상의 전면과 후면의 표면에 유기적인 선들로 자유롭게 분할하고 스테

빌에서 나타나는 음영의 요소를 표현하고자 분할된 면을 비 규칙적으로 높낮이의 변화를 주었다. 인체의 움직임에 따라 유동적으로 하의의 실루엣이나 선의 방향이 변화하는 효과를 의도하였다. 또한 다트선의 부재로 상의 몸판의 실루엣이 커지는 현상을 막기 위해 입체재단을 통해 다트의 부분만큼을 평면패턴에서 미리 계산하여 마름질 하였고, 가슴 아래의 다트 분량은 절개된 곡선 라인으로 이동시켜 수직 다트의 시선 방해 없이 유기적인 곡선을 표현할 수 있었다. 지퍼의 위치는 전면, 후면의 디자인선의 흐름을 방해하지 않도록 측면에 감추어 봉제하였다. 컬러는 대비되는 블랙과 레드가 자유롭게 구성되어서 자칫 무거울 수 있는 면들을 순환하는 강약의 시각적인 자극을 주어 단조로움을 피하였다. 이로 인한 컬러의 차이는 의상의 입체감과 표면적으로 드러나는 부분과 들어가는 부분이 자연스럽게 생기는 면의 굴곡, 높낮이를 더욱 강조하는 효과를 준다.

IV. 결론 및 제언

‘패션이 예술인가?’라는 논쟁은 이제 무의미할 정도로 현대에는 과학, 건축, 조각 등의 다양한 장르의 요소들의 거리는 좁혀져, 여러 각도의 관점에서 어우러져 디자인 영역을 확대시키고, 기존의 전통적인 가치관이나 고정관념, 기준의 파괴로 전혀 새로운 의미추구에 한층 더 박차를 가한다. 즉, 과거의 미에 대한 개념과 기준을 뛰어넘어 예술의 영역 및 경계를 무한히 확대하여 이를 패션디자인에 접목 시키며 다양한 디자인의 응용 요소로 제시되고 있다. 이러한 변화 속에서, 특히 조각의 조형성을 입체적으로 표현하여 패션 디자인에 있어 디테일이나 실루엣으로 응용한 요소는 독특한 조형미로 인해 많은 디자이너들이 다양하고 새로운 방향으로의 표현 영역을 지속적으로 넓혀가고 있다. 패션에서의 조각의 조형성은 눈에 보이는 점·선·면의 요소를 가지고 형태나 실루엣을 표현하는 평면적인 작업과 공간을 분해하고 재조합하는 입체적인 작업이 고려될 수 있다.

알렉산더 칼더는 일생 동안 서커스 퍼포먼스부터 나무 조각, 철사 조각, 회화, 드로잉, 공연무대 제작, 모빌과 스테빌 조각 등의 각양각색의 작업들을 통해 추상, 움직임, 공간 등 조형적 탐구를 끊임없이 해온, 현대에 주목 받는 예술가이다. 본 연구에서는 이러한 알렉산더 칼더의 작품 중, 후기 스테빌에서 나타나는 조각의 조형적인 특성을 바탕으로 패션 디자인의 조형적 접근과 그 사례를 분석하고자 하였다. 이를 바탕으로 디자인을 연구해 본 후, 패턴과 실루엣을 개발하여 그 미적 특성을 패션 디자인에 응용함으로써 패션 디자인 분야에 있어서 창의적인 디자인을 제시하고자 하였다. 이론적 고찰을 통하여 알렉산더 칼더의 스테빌 후기 조각 작품의 형과 형태에서 나타나는 특성을 비슷한 단위형태의 반복, 날카로운 직선 느낌이 강한 비정형적인 특성, 자연과 동·식물을 모티브

로 한 곡선 등의 조형적 특성 등으로 분석하여 이를 바탕으로 총 5작장의 작품을 제작하였다.

작품 제작을 통한 본 연구의 결론은 다음과 같다. 첫째, 알렉산더 칼더의 스테빌 에서 도출한 조각의 조형성을 구체적인 디테일 요소로 부각시켜 패션디자인의 표현영역을 확대시킬 수 있는 가능성을 확인할 수 있었다. 둘째, 간결하면서도 입체적인 조형미를 지닌 형태의 스테빌 조각에서 모티브를 도출하여 의상의 표면에 재구성한 결과 인체의 곡선과 어우러지면서도 독특한 형태요소로 다양한 패턴 구성의 제시가 가능하였다. 셋째, 감상하는 각도와 위치에 따라 다양하게 보여 지는 알렉산더 칼더의 스테빌 조각의 공간적 특징을 원단의 안감과 겹감을 구분 없이 사용하여 다양한 시각성의 확보로 인해 입체감을 더욱 부각시킬 수 있었다. 넷째, 원단의 마감처리를 하지 않음으로 보여 지는 시접의 컬러를 노출시킴으로써 의상 표면에 사용된 컬러와의 대비를 보여주는 효과를 얻을 수 있었다. 다섯째, 알렉산더 칼더의 스테빌 조각의 특성 중 하나인 제한된 최소한의 컬러로 대비의 극대감과 조형적인 요소를 부각시키는 절제된 감각은 패션 디자인에 있어서도 동일하게 구현될 수 있었다. 여섯째, 네오프랜 원단을 사용함으로써 디자인 표현에 있어서 조형적인 입체 형태가 구조적으로 잘 형성될 수 있었으며 무게감을 표현하는 효과를 확인할 수 있었다.

이 연구를 계기로 알렉산더 칼더의 스테빌 조각의 조형적 특성을 도출하고 이를 패션디자인의 표현 모티브로 응용하여 다양한 패션 디자인의 표현 도구로써 활성화 될 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

- 1) 유형석 (2009). 알렉산더 칼더의 모빌과 스테빌 연구, 경기대학교 대학원 석사학위논문, p.13.

- 2) Strickland, Carol (1992). 클릭 서양 미술사, 김호경 옮김 (2000). 서울: 애경, p.260.
- 3) 다께우찌 도우지 (1989). 미학예술학사전, 안영길 옮김 (2003). 서울: 미진사, p.348.
- 4) 미술대사전(검색어: 스테빌), 자료검색일 2014. 11. 15. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=261882&cid=42635&categoryId=42635>
- 5) 백중훈 (1992). 휘트니미술관 기념 알렉산더 칼더 전, 미술세계 1992. 3월호, p.101.
- 6) 김민희 (2003). 알렉산더 칼더 '모빌'의 조형적 분석을 통한 장신구 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문. p.9.
- 7) 태현선 (2013). 움직이는 조각 알렉산더 칼더: 공간의 예술, 시간의 조각, 서울: 삼성미술관 Leeum, p.25.
- 8) 윤난지 (2012). 현대조각 읽기, 파주: 한길아트, p.225.
- 9) 태현선. 앞의 책, p.23.
- 10) 윤난지 (2013). 알렉산더 칼더의 즐거운 줄타기, 월간미술 2013년 8월호, p.141.
- 11) 윤민희 (2011). 새로운 조형예술의 이해, 서울: 예경, p.68.
- 12) 박경애 (2008). 입체조형연구, 서울: 기문당, p.31.
- 13) 박유선 (2012). 디멘션 압축을 통한 추상적 그래픽 표현 연구: 빛과 그림자를 활용한 감성지각 형태 표현 중심으로, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, p.33.
- 14) 윤민희. 앞의 책, p.94.
- 15) 박경애. 앞의 책, p.40.
- 16) 태현선. 앞의 책, p.23.
- 17) Barnet, Sylvan (1999). 미술품의 분석과 서술의 기초, 김리나 옮김 (2003). 서울: 시공사, pp.36-37.
- 18) Baal-Teshuva, Jacob (1998). Alexander calder, Los Angeles: Taschen, p.37.
- 19) 허정선 (2007). 20세기 현대 미술과 패션의 상호작용에 관한 연구, 한국패션디자인학회지, 7(2), p.11.

A Study on Fashion Design that Applies the Geometry of Alexander Calder Found in His Late Stables

Park, Eun Young · Joo, Bo Lim⁺

Master, Dept. of Fashion Design, Ewha Womans University

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, Ewha Womans University⁺

Abstract

Alexander Calder, throughout his life, relentlessly studied shapes, abstractions, motions, and spaces with numerous styles of projects such as wooden sticks, wires, paintings, drawings, theater stages, mobiles, stables or even circus performances. This research aimed at studying Calder's late works, especially the geometric characteristics of his late stables, and applying them to fashion design to expand the creativity of fashion thinking. Geometric characteristics of Calder's late stables were analysed as similar repeat units, atypical traits of strong sharp lines, and curve shapes of nature. These characteristics are used as patterns on five different fashion designs. The conclusions from this study are as follows. First of all, possibilities to expand the design styles by emphasizing the detailed elements of sculpture referenced from Calder's stables are observed. Secondly, motifs drawn from simple yet three dimensional stables can be applied to the surfaces of fabrics to seamlessly match the curves of the human body while suggesting many styles of patterns as unique elements. Thirdly, the spatial styles of Calder's stables, which vary with the viewing angles, can be combined with techniques to show colors of seams of unfinished surfaces and inner fabrics to create visually three-dimensional effects. Fourthly, inner clothes with unfinished seams creates contrast in color with outer clothes. Fifthly, one of the outstanding characteristics of Calder's, restrained use of color to create contrasts, can be applied to fashion design in a similar way. Lastly, neoprene fabrics are good fit to deliver shapes and three-dimensional elements as well as expressing some weights.

Key words: Alexander Calder, stabile, fashion design, geometry, sculpture