



서양 근세 복식에 나타난 재료의 재구성 분석

- 르네상스부터 로코코까지 복식 텍스처의 시각적 촉각성을 중심으로 -

조 민 형 · 박 신 미⁺

국립안동대학교 의류학과 석사수료 · 국립안동대학교 의류학과 부교수⁺

An Observation on the Reconstitution of Materials in Western Dress

- Focused on the Visual Tactility of the Texture of Dresses from
the Renaissance era to the Rococo era -

Minhyung Jo · Shinmi Park⁺

Master Candidate, Dept. of Clothing & Textiles, Andong National University
Associate Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Andong National University⁺
(received date: 2019. 1. 3, revised date: 2019. 1. 27, accepted date: 2019. 2. 8)

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the reconstitution of materials which started to appear in Western dress designs from the Renaissance era to the Rococo era, focusing on the visual tactility of texture. The research includes a literature survey and content analysis to probe the following three research questions. How do the material reconstitution techniques appear as classified in the dress texture? What are the characteristics of early modern dress textures and the applied techniques? What are the features of visual tactility from the Renaissance era to the Rococo era, using the extracted reconstitution ratio as the point of comparison? This study answers these questions by analyzing the reconstitution techniques of materials and their characteristics through 487 photos gathered from books and museum collections published between the 15th and 18th centuries.

As a result of the analysis, the techniques can be divided into frontal and multifaceted reconstitutions, based on their frontality and their multifaceted nature. These were in further subdivided as "low-relief texture," "high-relief texture," "cut-style texture," and "attachment-style texture," depending on the properties of surface texture. The study classified the reconstitution of materials used in early modern Western dresses as "one-dimensional visual tactility," "two-dimensional visual tactility," and "three-dimensional visual tactility," based on the material and technique applied. Consequently, the reconstitution of materials in the Renaissance era dresses were mostly comprised of two-dimensional visual tactility using a single technique to build a three-dimensional silhouette. In contrast, the surface combination of qualitatively different materials created a preponderance of three-dimensional visual tactility in the Baroque era. Lastly, Rococo dresses exhibited a prevalence of two-dimensional visual tactility to establish artificial forms and three-dimensional visual tactility emphasizing flexible decorativeness.

본 논문은 석사학위 청구논문의 일부임.

Corresponding author: Shinmi Park, e-mail: fashion@anu.ac.kr

Key words: Baroque(바로크), reconstitution of materials(재료의 재구성), Renaissance(르네상스), Rococo(로코코), visual tactility(시각적 촉각성)

I. 서론

1. 이론적 배경

새로운 텍스처의 개발은 현대 패션에서 창의성의 중요한 척도 중 하나로 인식된다. 재료와 기법을 응용한 재구성은 복식의 표면에 공간감을 형성하여 착용자에게 착용되어 나타나는 가변적인 시각적 촉각성을 표출한다. 럭셔리 패션 브랜드들은 자수공방 르사주(Le Sage), 깃털공방 르 마리에(Le Marie), 단추공방 데쥐(Desrues) 등, 장인 중심의 수공예 공방과의 공조를 통해 다양한 텍스처어를 활용한 디자인을 개발한다. 이를 통해 브랜드들은 패션 제품에 창조미와 전통미를 동시에 담아낸다. 실레로 샤넬(Chanel)은 기존의 오프 쿠티르(haute couture)와 프레타 포르테컬렉션(prêt-à-porter collection)을 각각 년 2회, 그리고 크루즈 컬렉션(cruise collection)을 년 1회 유지하면서, 추가적으로 년 1회 공방컬렉션(métiers d'art collection)을 기획해 소속 공방의 노하우로 완성된 텍스처어 특화 제품의 우수성에 집중하여 컬렉션을 전개한다. 크리스티앙 디오르(Christian Dior) 역시 2017년 7월 5일부터 2018년 1월 7일까지 파리 장식미술관(Les Arts Decoratifs)에서 아틀리에 패브릭으로 완성된 400점 이상의 오프 쿠티르 드레스를 전시하여 디올의 전통과 현대의 조화를 과시한다(Dumas, 2017). 패션 브랜드의 텍스처어 개발은 브랜드의 역사를 증명하는 근거인 동시에 디자이너의 감성과 착용자의 가치관을 실체화시키는 방법적 계기이다. 그러므로 재료의 재구성으로 구축된 텍스처어를 응용한 디자인은 복제될 수 없는 고유한 아우라(aura)를 내재한다(Benjamin, 2007). 또한 이것은 제품 자체의 가치뿐만 아니라 상업화된 패션 산업을 감성적 측면으로 접근하여 자사의

브랜드를 여타의 브랜드와 차별화시킬 수 있는 전략이라는 측면에서 중요하다.

럭셔리 브랜드의 텍스처어 중심 디자인 전개 방법은 재료의 재구성으로 구축된 표면의 텍스처어에 집중한 서양 근세 복식의 장식 기법에서 영향을 받았다. 서양 근세 복식은 중세의 종교 중심 사고에서 벗어나 인간 중심의 가치가 극대화된 르네상스 시대에 이르러 복식에 인간의 욕구가 반영되면서 거대해지고 화려해진다(Park, 2016). 특히 르네상스의 문화부흥과 바로크의 절대 권력의 여파로 근세의 상류층들은 평범한 복식을 거부하고 재료의 재구성을 통해 실루엣의 과장, 색의 변화를 구축하며 부와 권력의 과시를 실현시킴으로써 이전과는 차별화된 복식의 아우라를 정립해낸다(Dejean, 2006). 중세 이후 장식적인 복식에 대한 수요가 높아지자 생산 과정 또한 발달하게 된다(National Museum of Korea, 2017). 대표적으로 역사와 품질을 인정받는 고블랭 태피스트리(Tapisserie des Gobelins)는 1662년 루이 14세의 건축 총감 장 바티스트 콜베르(Jean-Baptiste Colbert, 1619-1683)의 주도 아래 왕실 공방으로 수용된 후 국가 차원의 관리를 받기 시작하여 로코코 시대에 전성기를 맞는다(Bazin, 1998; GNC media, 2010; Hauser, 2016). 이것이 오늘날 프랑스 직물공방으로 이어져 럭셔리 브랜드 아틀리에의 전신이 된다.

서양 근세 복식과 재료의 재구성 그리고 복식의 시각적 촉각성에 관한 선행 연구를 분석한 결과, 서양 근세 복식에 관한 연구는 예술적 패러다임 전환기인 중세 초기와 르네상스 초기의 건축양식과 서양 복식에 나타난 미적 특성의 관계를 고찰하거나(Jun, 2013), 바로크와 로코코 시대의 초상화에 표현된 복식의 미적 특성을 추출하여 이것이 현대 패션디자인에 어떻게 적용되었는지 사례를 분석하고 있었다(Hong, 2014). 한편, 재료의

재구성에 관한 연구는 봉제기법이 만들어낸 입체적 표면 효과를 중심으로 표면 장식을 고찰한 사례가 있었다(Kim, 2004). 반면, 시각적 촉각성에 관한 연구는 입체 이미지에 나타난 질감이 시각적 촉각성에 미치는 영향이 고찰되었다(Lee, 2010). 또한 인상주의 회화의 촉각적 시각성과 회화 속 복식 그리고 실제 복식의 시각적 촉각성의 특성이 분석되었다(Jo & Park, 2018). 이에 본고는 선행 연구 대상이 아니었던 복식의 텍스처어를 중심으로 서양 근세 복식에 나타난 재료의 재구성과 복식의 시각적 촉각성을 분석하고자 한다. 본고는 르네상스부터 로코코까지 근세 복식의 텍스처어의 특성을 분석하여 현대 패션디자인에 나타난 텍스처 기법의 원류를 밝혀내고자 한다.

2. 연구 목적 및 방법

본 연구의 목적은 텍스처어의 시각적 촉각성을 중심으로 르네상스부터 로코코까지의 복식에 나타난 재료의 재구성을 분석하는데 있다. 본고의 연구 방법은 문헌연구와 사례연구이다. 연구 목적 달성을 위한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째는 복식의 텍스처어로 분류한 재료의 재구성 기법은 어떻게 나타나는가이며, 둘째는 재료와 기법의 응용 기준으로 분류된 근세 복식 텍스처어의 시각적 촉각성은 어떠한 특징을 내포하는가이다. 셋째는 르네상스부터 로코코까지 재료의 재구성 비율로 추출한 시대별 시각적 촉각성의 특성은 무엇인가이다. 본 연구는 앞서 제시된 연구 문제 해결을 위해 15세기부터 18세기까지의 복식 관련 단행본에서 사진자료 487장을 추출하여 복식의 텍스처어를 구축하는 재료의 재구성을 18개로 분류한다. 또한 이를 다시 텍스처어를 중심으로 저부조형, 고부조형, 재단형, 부착형으로 구분한다. 추출한 자료는 기법의 응용을 기준으로 1차원, 2차원, 3차원의 시각적 촉각성으로 분류하여 자료를 분석하고, 이를 근거로 근세 복식에 나타난 재료의 재구성의 시각적 촉각성을 추출한다.

II. 복식의 텍스처어로 분류한 재료의 재구성

1. 복식의 텍스처어와 재료의 재구성

복식의 실루엣과 컬러 그리고 재료는 복식의 촉각적 물성을 시각화하여 시각에 내재되어있는 촉각인 시각적 촉각성을 발현시킨다. 시각적 촉각성이란, 재료의 재구성으로 현존된 복식의 텍스처어를 착장자의 아우라와 함께 복합적 시각각으로 인지하는 다감각적 인식이다(Jo & Park, 2018). 텍스처어는 재료 본연의 질감뿐만 아니라 실루엣과 컬러를 포함한 복식 전체의 촉각적 물성이 표출하는 평면적 혹은 입체적 공간감이다. 재료의 재구성은 기법의 응용을 통해 재료의 본질을 강조하거나 재료의 형태 혹은 물성을 재구성한다. 이러한 재구성 기법은 평면을 입체로 전환시켜 실루엣에 직접적으로 영향을 주거나 재구성된 재료의 표면적 깊이가 구축해내는 명암의 변화에 따라 색채의 명도와 채도에 영향을 주며, 혹은 서로 다른 물성을 지닌 재료를 융합하여 새로운 물성을 만들어내기도 한다. 이에 본고는 재료의 재구성 기법이 만들어내는 평면성과 입체성을 기준으로 재료의 재구성 기법을 정면적 재구성과 다면적 재구성으로 1차 분류한다. 또한 텍스처어의 표면적 깊이를 기준으로 정면적 재구성은 저부조형 텍스처어와 고부조형 텍스처어로, 다면적 재구성은 재단형 텍스처어와 부착형 텍스처어로 세분화한다(Table 1).

2. 재료의 재구성 기법 분류

1) 정면적 재구성 기법: 재료 전체 혹은 부분에 적용되는 텍스처어

정면적 재구성은 재료 전체 혹은 부분에 적용할 수 있는 새로운 텍스처어의 재료를 개발하는 기법들이다. 정면적 재구성으로 나타난 재료의 텍스처어는 정방향에서 바라보았을 때 보이는 면적 전체에 동일한 기법이 반영된 재구성으로, 개발된

재료 전체를 응용하여 복식 형태를 완성하거나 부분에 적용하여 디자인 포인트를 표현하기도 한다. 이는 조각에서 평면에 오브제를 돌출새김으로 표현하는 부조 기법과 같이 평면을 반입체로 구현하는 것이다. 낮은 입체는 저부조형 텍스처어로, 도드라지는 입체는 고부조형 텍스처어로 분류한다.

(1) 저부조형 텍스처어: 재료 본연에 나타난 평면적 물성

저부조형 텍스처어는 재료에 재구성이 적용되어도 평면적 형태나 재료 본질의 특성이 유동적이지 않은 텍스처어를 의미한다. 저부조형 텍스처어를 구현하는 기법으로는 퀴팅(quilting), 셔링(shirring), 장식용 스티치(decorative stitch), 패치워크(patchwork), 레이스(lace), 스탬핑(stamping), 직조(weaving), 니트(knit), 그리고 프린팅(printing)이 있다.

퀴팅은 “원단 두 층 사이에 솜을 넣는 기법으로, 스티치 라인을 활용하여 일정한 패턴”을 만드는 기법이다(Behlen et al., 2012, p. 454). 퀴팅은 구성 형태에 따라 크게 전면형 퀴팅, 패턴형 퀴팅, 코드형 퀴팅, 그리고 혼합형 퀴팅의 네 가지 방법으로 구별할 수 있다. 전면형 퀴팅은 원단 전체에 동일한 스티치의 퀴팅이 적용되는 방법인 반면, 패턴형 퀴팅은 전체 원단 중 부분에만 퀴팅을 적용하여 특정 패턴이 반입체로 도드라지게 하는 기법이다. 또한 코드형 퀴팅은 직물 사이에 솜이 아니라 실이나 끈을 넣어 특정 패턴을 면이 아닌 선의 입체로 구현하는 기법이며, 마지막으로 혼합형 퀴팅은 부분에 패턴형 혹은 코드형 퀴팅을 적용하고 그 외의 면적에 전면형 퀴팅을 채워 넣어 퀴팅 기법을 혼용하는 것이다. 바로크 시대의 혼합형 퀴팅인 <Fig. 1>은 실크 소재 위에 조밀한 스티치로 패턴형 퀴팅을 장식하고 그 외의 여백에 마름모 스티치로 전면형 퀴팅을 복합적으로 사용한 것이다. 이것은 광택이 있는 실크 소재와 저부조형 텍스처어를 구현하는 퀴팅 기법의 접합으로 소재

의 특성을 통해 보다 역동적인 저부조형 입체를 만들어낸다.

셔링은 “작은 개더가 평행으로 배치되도록 옷감을 꿰매는 기법”으로 만든 장식용 주름이다(Behlen et al., 2012, p. 444). 개더는 간격에 따라 다양하게 응용되는데, 조밀한 셔링은 신축성이 있어 의복을 몸에 편하게 밀착시켜 기능성을 향상시키고 부분적으로는 장식용으로 사용되기도 한다. 반면, 개더의 간격이 넓은 셔링은 조밀한 셔링에 비해 신축성이 부족하기 때문에 실용적 목적보다 주로 장식용으로 활용된다. <Fig. 2>는 로코코 시대의 후드 케이프에 나타난 폭이 넓은 셔링으로 원단 자체에 셔링을 적용하여 패턴이 왜곡되어 보이게 하며 표면에 얇은 공간감을 생성하여 시각적 촉각성을 유발한다.

장식용 스티치는 장식을 목적으로 의복에 바느질하는 기법으로 다른 재구성 기법과 자주 혼용된다. 스티치를 응용한 재구성 기법으로는 플리즈와 스티치를 혼용한 퍽(tuck), 스모킹(smocking)과 스티치 기법을 발전시킨 자수 장식이 있다. 한편 가장 기본적인 장식용 스티치는 색이나 재질이 원단과 다른 실로 눈에 띄게 스티치를 주는 기법이다. 로코코 시대의 코르셋인 <Fig. 3>에 적용된 장식용 스티치는 기능적·심미적 목적을 충족시킨다. 코르셋 형태를 따라 조밀하게 놓인 장식용 스티치는 재료에 구축성을 더해 신체를 지탱하는 기능성을 보강하며, 심라인을 감싼 바이어스 테이프 역시 같은 컬러로 스티치 되어 심미적으로 완성도와 안정성을 확보한다.

패치워크는 원단 조각을 응용하여 하나의 새로운 원단을 완성하거나 기존의 원단에 디자인 포인트를 주는 기법이다. 이는 크게 전면형 패치워크와 부분형 패치워크로 구분된다. 전면형 패치워크는 원단 조각들을 바느질하여 하나의 원단을 제작하는 방식인 반면, 부분형 패치워크는 원단에 조각 원단을 기워 붙이는 방식이다. 근세 시대에는 주로 장식을 목적으로 부분형 패치워크를 사용하

여 때로는 아플리케(applique) 혹은 루시(ruche)와 구분이 어려운 경우도 있다. <Fig. 4>는 로코코 시대에 여성 신발로, 브레이드(braid) 트리밍으로 장식된 원단을 전면에 배치한 신발의 앞 중심에 브로케이드 직물을 패치워크하여 장식한 사례이다. 이는 서로 다른 컬러와 재질의 재료를 응용하여 신발의 앞 중심과 양 옆의 깊이 차이를 강조하며 입체적 형태를 부각시킨 장식이다.

레이스는 중세의 수녀원 공방에서 직조되기 시작한 원단으로, 종교에서 신성시하는 빛이 투영될 수 있도록 실을 특정 무늬로 싱글게 짠 소재를 지칭한다(Behlen et al., 2012). 레이스는 넓은 면적의 원단부터 얇은 끈에 이르기까지 다양한 형태로 제작되며, 레이스 제작 기법을 응용하여 브레이드를 만들기도 한다. 바로크 시대 여성 보디스(bodice)에 장식된 보빈 레이스(bobbin lace)인 <Fig. 5>는 일반 레이스실과 심을 넣은 실 그리고 장식용 테이프를 혼용하여 제작한 것으로, 실의 무게감이 만들어낸 텍스처의 다양성을 시각화한 것이다.

스탬핑은 수분을 머금은 직물을 형틀로 누른 상태에서 열처리하여 특정 무늬를 음각으로 오목 새김하는 기법이다. 스탬핑 기법은 바로크 시대에 눈에 띄지 않는 은은한 문양이 직조된 실크가 유행하면서 함께 발전한다. <Fig. 6>은 바로크 시대의 남성 더블릿(doublet)에 활용된 스탬핑 기법이다. 초기의 스탬핑 기법은 주로 새틴과 같이 윤광이 있는 소재에 적용되어 입체감을 강조한다.

직조는 씨실과 날실을 섞어 짠 직물로 수자직, 능직, 평직, 그리고 노트(knot), 해칭(hatching), 슬릿 slit), 인터로크(interlock)의 기법을 응용하여 솔리드형(solid), 패턴형(pattern), 트위드형(tweed), 파일형(pile)의 직물을 제작한다(Behlen et al., 2012). 솔리드형 직물은 한 가지 컬러와 직조 기법을 통해 제작한 기본 직물인데 반해, 패턴형 직물은 한 가지 이상의 컬러와 직조 기법을 활용하여 특정 패턴을 형상화한 직물이다. 대표적인 패

턴형 직조의 기록은 중세 프랑스에서 역사적 사실을 직물에 기록한 바이유 태피스트리(Bayeux Tapestry)로 나타나 있다(Behlen et al., 2012). 트위드형은 실을 가공하지 않고 실 본연의 속성을 살려 직조한 거친 표면의 텍스처가 특징이다. 이와 다르게, 파일형 직물은 노트 기법을 활용하여 벨벳이나 카펫과 같이 표면에 파일을 만든 것이다. <Fig. 7>은 로코코 시대 여성 드레스에 사용된 패턴형 직물로, 표면에 윤기가 나는 실크 새틴 원단에 동양화에서 영감을 받은 패턴을 직조로 표현한 것이다. 직조는 실과 직조 기법만으로 평면 공간 내에서 시각적 촉각성을 발현시키는 기법이다.

니트는 울 소재로 된 실을 뜨개질한 원단으로 제작 특성상 두껍고 무거운 성질을 가지고 있으며 니팅 수단과 기법에 따라 평면적 혹은 입체적 패턴을 만든다. 니팅 기법은 고대 이집트부터 전래된 가장 기본적인 직물 제조 방식이다(Behlen et al., 2012). 니팅은 기본 소재인 울을 이용한 제작 과정의 특성으로 인해 따뜻한 촉감과 입체적 공간감을 본질적으로 내재하고 있는데, 이는 바로크 시대에 니팅으로 제작한 여성의 스타킹 표면인 <Fig. 8>에서 살펴볼 수 있다.

프린팅은 일정한 패턴을 원단에 날염하는 기법이다. 르네상스 시대에는 직조로 원단에 무늬를 넣은 브로케이드(brocade) 직물이 사용되었으나, 바로크 시대 이후 무역업이 활성화되면서 프린트 직물이 유행하게 된다. 이는 1602년 네덜란드에 설립된 동인도 회사를 계기로 중국산과 인도산 프린트 면직물이 유럽시장에 유입되면서 프링팅 기법이 전파되었기 때문이다(Behlen et al., 2012). 1700년부터 1750년까지 착용된 <Fig. 9>는 남성의 실내용 가운으로, 당시에는 동양화가 연상되는 패턴을 날염하는 것이 유행이었고 사례에서도 이를 확인할 수 있다.

(2) 고부조형 텍스츄어: 재료 표면에 형성된 입체적 공간성

고부조형 텍스츄어는 재료의 형태가 입체적 형태를 갖추거나 재료의 표면에 시각적으로 깊은 공간이 형성되어 입체적인 촉각을 끌어내는 텍스츄어이다. 러플(ruffle), 자수(embroidery), 아플리케가 고부조형 텍스츄어를 구축하는 대표적인 기법들이다.

러플은 원단의 한 쪽에 개더를 잡아 부채 형태로 굽게 퍼지게 한 주름 장식을 의미한다(Behlen et al., 2012; Black & Garland, 1997). 르네상스 시대에 러플은 과시적 칼라를 형성하는데 주를 이루고, 이는 권력자들의 힘을 상징하는 매개체였다. 반면 17세기 러플은 여성 드레스의 허리 부분에서 실루엣을 확장시키기 위한 도구로 사용된다. 18세기에는 <Fig. 10>에 나타난 로코코 시대 여성 드레스의 소매와 같이 부피가 큰 여러 겹의 러플을 사선으로 잘라 뒤로 흐르는 형태로 장식한 앙가장트(engageantes) 소매가 유행한다. 러플은 바로크 시대까지 실루엣을 확장하기 위한 용도로 자주 응용되었으나, 로코코 시대에는 러플의 끝자락에 은사나 금사의 자수 장식이나 브레이드 트리밍을 활용한 장식을 더하여 부드러운 곡선미를 강조한다.

자수는 장식용 스티치의 연장선으로, 원단에 패턴이나 그림 장식을 수놓는 기법이다. 자수 기법은 사용하는 실의 종류와 색상 그리고 수놓는 기법에 따라 다양한 텍스츄어를 표현할 수 있다. 이는 크게 회화형 자수(pictorial embroidery)와 블랙워크(blackwork)로 나뉜다. 회화형 자수는 가장 기본적인 자수 기법으로 원단에 특정 이미지를 수놓는 것이다. 반면 블랙워크는 검은색 견사로 기하학적 문양을 수놓는 자수로, 15세기 슬래시(slash)가 유행하면서 이너웨어로 착용하던 린넨 셔츠를 밖으로 드러낼 때 이를 장식하기 위해 활용된다(Behlen et al., 2012). <Fig. 11>은 로코코 시대의 로브 아 라 프랑세즈(robe à la française)에 장식된 회화형 자수로 채도가 다른 다양한 컬러

의 털실을 조합하여 모티브의 깊이감을 준다.

아플리케는 레이스, 가죽, 브레이드, 원단 조각 등의 재료를 더 큰 면적의 소재나 의복에 장식용 스티치로 기워 붙이는 기법이다(Behlen et al., 2012). 초기에는 컷아웃(cutout)한 레이스나 형질을 복식에 장식용으로 부착하는데 사용되었으나, 바로크 시대에는 로프, 가죽 끈을 복식 전면에 아플리케로 장식한 전면형 텍스츄어가 구축된다. 바로크 시대 여성 신발에 사용된 아플리케 기법인 <Fig. 12>는 가죽 신발 위에 붉은색 브레이드를 대고 노란색 털실로 스티치하여 장식한 것이다. 로코코 시대에는 금속이나 비즈(beads)로 만들어진 브레이드, 스팅글(spangle)과 혼합되어 복식 전면에 활용된다.

2) 다면적 재구성 기법: 평면 재료의 변형을 통해 입체적 형태로 구축된 텍스츄어

다면적 재구성은 평면의 재료를 변형하여 입체적 형태를 구현하는 기법들이다. 다시점적 관점에 따라 텍스츄어의 속성이 달라지는 다면적 재구성 기법은 정면적 재구성 기법보다 재료를 더욱 입체적으로 변형시켜 복식의 실루엣에 직접적으로 영향을 준다. 재구성 과정에서 절개나 봉제를 통해 물리적으로 재료의 형태를 변화시키는 재단형 텍스츄어, 서로 다른 물성을 지닌 재료를 융합하는 부착형 텍스츄어로 분류할 수 있다.

(1) 재단형 텍스츄어: 재료의 물리적 형태 전환

재단형 텍스츄어란, 재료의 물성은 그대로 유지하되 평면의 재료에 물리적 변형을 가하여 입체적 형태를 구축하는 텍스츄어이다. 재단형 텍스츄어의 재구성 기법으로는 플레어(flare), 플리즈(pleats), 슬래시, 그리고 턱이 있다.

플레어는 원단을 바이어스 방향으로 재단하여 자연스럽게 주름지는 직물의 특성을 응용한 기법이다. 이 기법은 소재에 따라 단단하게 형태가 고정되기도 하고 신체를 따라 주름이 흘러내려 몸의

실루엣을 드러내기도 한다. 다만 바이어스를 활용하는 기법의 특성상 플레어로 구축되는 형태는 인위적이지 않으며 자연스러운 실루엣이 특징이다. 플레어는 고대 크레타 문명의 여성 스커트에 사용되기 시작하였으며, 중세에는 여성 튜닉에서 인체미를 은밀하게 드러내는 도구였다(Behlen et al., 2012). 바로크 시대에는 <Fig. 13>에 나타난 사례와 같이 남성의 드레스 코트(dress coat) 실루엣을 구현하는데 플레어 기법이 사용된다. 사진 속 코트의 플레어는 뒤쪽 골반 부분에 잡힌 카트리지 플리츠(cartridge pleats)를 따라 자연스럽게 형태를 살려 코트의 실루엣을 완성한다.

플리츠는 원단을 일정한 간격으로 접어 누름 처리하는 기법이다. 플리츠는 크게 ‘나이프 플리츠(knife pleats)’, ‘박스 플리츠(box pleats)’, ‘인버티드 플리츠(inverted pleats)’, ‘아코디언 플리츠(accordion pleats)’, ‘카트리지 플리츠’, ‘이레귤러 플리츠(irregular pleats)’로 분류된다(Kim, 2004). 나이프 플리츠는 원단을 일정한 간격으로 접어 한 방향으로 눌린 뒤 열처리로 고정시킨 주름이며, 박스 플리츠는 주름 날이 양방향으로 향하는 플리츠 중 안쪽 주름 분이 바깥쪽 주름 분 보다 넓은 플리츠를 의미한다. 반면 인버티드 플리츠는 양방향으로 눌린 플리츠 중 바깥쪽 주름 분이 넓어서 안쪽 주름 분을 거의 가린 플리츠이다. 아코디언 플리츠는 주름을 일정한 간격으로 세워 접은 플리츠이며, 카트리지 플리츠는 군용 벨트에서 따온 명칭으로 누름 방식을 적용하지 않고 원단을 일정한 간격으로 둥글게 세워 고정한 주름이다(Kim, 2004). <Fig. 14>는 로코코 시대 여성의 드레싱 재킷(dressing jacket)에 적용된 혼합형 플리츠로, 소매는 나이프 플리츠 기법이 기본으로 적용된 린넨 소재로 형태를 만들고 부분적으로 아코디언 플리츠를 조합한다. 이는 평면적 소재에 입체적 공간감이 더해져 소재보다 디테일이 주는 시각적 촉각성이 강조되는 재료의 재구성 사례이다.

슬래시는 “옷의 표면에 슬릿을 넣어 안쪽의 소

재를 노출시키거나 밖으로 끌어내는 장식적인 트임”이다(Behlen et al., 2012, p. 446). 슬래시 기법은 르네상스 시대에 유행한 장식으로 슬래시된 겉옷 사이로 화려하게 장식된 셔츠를 드러내어 재력을 과시하거나 복식의 실루엣을 확장시켜 몸집을 부풀리기 위한 목적으로 활용된다. 르네상스 말기의 남성 클로크(cloak) 망토인 <Fig. 15>에 사용된 슬래시 기법은 새틴 원단에 사선과 직선으로 짧은 슬래시를 적용하고 그 사이로 자주 장식을 혼합하여 복합적인 텍스처어를 구현한다. 슬래시는 주로 새틴, 실크, 가죽 소재와 자주 활용되는데, 이는 표면에 윤기가 있는 소재를 사용하였을 때 슬래시의 입체감이 더욱 두드러졌기 때문이다.

턱은 플리츠를 높혀 스티치로 고정하는 기법이며 크게 평면적 장식성과 입체적 형태성을 구축한다. 평면적 장식성은 재료 전반에 적용된 주름을 눌러 박아 평면의 형태에서 주름과 스티치로 장식을 만들어내는 것이다. 반면 입체적 형태성은 재료의 일부에만 주름을 적용하고 이를 스티치로 고정하여 평면적 형태를 다면적 입체로 전환시키는 것이다. 17세기 초에 착용된 여성 가운인 <Fig. 16>은 등의 위쪽에 동일한 간격으로 접힌 나이프 플리츠를 스티치로 고정한 턱으로 둥글게 퍼지는 입체적 실루엣을 구축한 대표적인 사례이다. 턱이 적용된 부분은 평면적이고 규정적인 시각적 촉각성을 표출하고 있지만, 턱을 활용하여 구축한 입체적 형태성은 완만한 곡선으로 유연한 시각적 촉각성을 발현시킨다.

(2) 부착형 텍스처어: 서로 다른 형태 혹은 물성의 융합

부착형 텍스처어는 원단에 서로 다른 형태 혹은 물성을 지닌 재료들이 부착되어 구축되는 텍스처어이다. 이는 이질적 재료를 융합하거나 서로 다른 입체 모듈 장식의 결합을 통해 새로운 물성을 현존시킨다. 부착형 텍스처어의 기법으로는 루시, 트리밍(trimming)이 대표적이다.

<Table 1> The Reconstruction of Materials Classified as Complex Textures

Reconstruction of materials						
Frontal reconstructions			Multi-faceted reconstitutions			
Low-relief texture			High-relief texture	Cut-style texture		Attachment-style texture
quilting	shirring	decorative stitch	ruffle	flare	pleats	ruche
						
<Fig. 1> A man's doublet of quilted satin lined with silk and linen, 1635-1640 (Hart & North, 2009, p. 27)	<Fig. 2> Hooded cape, 1785-1820 (Takeda & Spilker, 2010, p. 71)	<Fig. 3> A pair of stays of red wool, 1780-1790 (Hart & North, 2009, p. 15)	<Fig. 10> Dress (robe à la française), 1740-1760 (Takeda & Spilker, 2010, p. 57)	<Fig. 13> A man's dress coat of figured silk, 1740s (Hart & North, 2009, p. 45)	<Fig. 14> A woman's dressing jacket of linen with pleated sleeves, 1760s-1770s (Hart & North, 2009, p. 53)	<Fig. 17> A women's sack-back gown of yellow and white woven silk, 1760-1765 (Hart & North, 2009, p. 35)
patchwork	lace	stamping	embroidery			
						
<Fig. 4> A woman's shoe of embroidered silk with silver-gilt braid, 1720s-1730s (Hart & North, 2009, p. 103)	<Fig. 5> A woman's bodice of oyster satin trimmed with bobbin lace and parchment strip, 1660s (Hart & North, 2009, p. 193)	<Fig. 6> A man's doublet of stamped satin, 1630s (Hart & North, 2009, p. 179)	<Fig. 11> Dress and pattaicoat (robe à la française), c. 1760 (Takeda & Spilker, 2010, p. 137)			

weaving	knitting	printing	applique	slash	tuck	trimming
						
〈Fig. 7〉 dress (robe à la française), 1740-1760 (Takeda & Spilker, 2010, p. 56)	〈Fig. 8〉 One of a pair of woman's stockings, 1700-1725 (Takeda & Spilker, 2010, pp. 188-189)	〈Fig. 9〉 Man's at-home robe (Banyan), 1700-1750 (Takeda & Spilker, 2010, p. 65)	〈Fig. 12〉 A woman's shoe, 1670s (Hart & North, 2009, p. 213)	〈Fig. 15〉 A man's cloak of satin, slashed, pinked and embroidered, 1610-1620 (Hart & North, 2009, p. 169)	〈Fig. 16〉 Gown, early 17c (Rothstein et al., 1984, p. 12)	〈Fig. 18〉 A sack-back gown of striped satin embroidered with chenille thread, trimmed with fly fringe, c. 1770 (Hart & North, 2009, p. 135)

(Table by researchers, 2019)

루시는 “원단의 스트립을 모아 의복에 장식으로 부착하는” 기법이다(Behlen et al., 2012, p. 438). 르네상스 시대에는 원단 스트립을 기하학적 무늬로 부착한 넓게 벌어진 칼라와 단단하게 고정된 소매 형태로 착장자의 실루엣을 확장시키는 루시 장식이 나타난다. 바로크 시대에는 슈미즈가 보이도록 더블릿(doublet)이나 트렁크 호즈(trunk hose)에 적용한 페인즈(panes) 장식이 유행하면서 서로 다른 원단을 가장자리에 장식하는 루시가 사용된다. 이 시기 루시는 르네상스 시대보다 더 가늘고 섬세하게 장식되었으며 레이스나 무늬가 들어간 실크 등 다양한 소재가 활용된다. <Fig. 17>은 로코코 시대의 여성 드레스에 우븐 실크(woven silk) 스트립을 장식한 사례이다. 당시 여성 복식에는 권위적인 느낌의 보석보다 레이스, 브레이드 트리밍, 스트립을 응용한 주름 장식이 주를 이룬다. 또한 루시는 재단 후 남은 원단으로 입체적인 장식을 할 수 있었다는 점에서 자주 애용되었다.

트리밍은 원단에 레이스, 브레이드, 테슬(tassel), 퍼(fur), 보석, 리본, 로프 등 서로 다른 물성을 지닌 재료를 부착하여 장식하는 기법이다. 중세 시대에 보온을 위한 기능과 심미적 장식을 위해 복식의 가장자리에 퍼 트리밍이 적용되기 시작하였고, 근세에 들어서면서 장식적인 목적에 의해 다양한 재료들이 트리밍 재료로 개발된다. 특히 르네상스 시대에는 일정 패턴이 반복되는 레이스가, 바로크 시대에는 권위적인 느낌의 보석이나 부피가 큰 테슬이 상류층에게 애용되면서 가장 많은 트리밍 재료로 선호된다. 로코코 시대에는 <Fig. 18>의 소매에 장식된 브레이드와 같이 자연적 요소를 모티브로 다양한 장식용 테이프가 개발되어 대체된다.

Ⅲ. 근세 복식에 나타난 텍스처어의 시각적 촉각성 분류

본고에서 시각적 촉각성의 분류 기준인 ‘차원’의 개념은 선, 면, 입체의 특성을 기준으로 한 수

학적 개념이 아닌 ‘재료와 기법의 활용’을 의미한다. 이에 본 장에서는 서양 근세 복식에 응용된 재료의 재구성 기법을 재료와 기법이 구현하는 텍스처어의 특성에 따라 크게 1차원적, 2차원적 그리고 3차원적으로 분류한다.

1. 1차원적 시각적 촉각성: 재료의 본질적 속성 탐구

1차원적 시각적 촉각성은 재료 본연이 표출하는 텍스처어를 지칭하며, 이는 재료의 표면에서 나타나는 깊이감에 따라 ‘입체적 표면’, ‘평면적 표면’, ‘의외적 표면’으로 구분할 수 있다<Table 2>. 표면의 깊이가 깊을수록 거친 텍스처어를 구축하는 ‘입체적 표면’의 소재는 대표적으로 벨벳, 코듀로이, 레이스, 니트, 브로케이드, 그리고 모직이 있다. <Fig. 19>는 18세기 중·후반의 표범무늬 남성 벨벳 코트에 사용된 벨벳이다. 과일형 직물로 대표되는 벨벳은 표면에서 가장 깊은 깊이를 구축하며 전면에서 사용된 경우는 사례와 같이 다양한 각도에서 빛을 반사하여 텍스처어의 입체감을 과시한다. 벨벳과 같은 과일형 직물인 코듀로이는 직선적 배열과 깊이감이 특징인데, 이는 <Fig. 20>의 1790년대 남성 코듀로이 코트에서 보는 바와 같이 절제된 표면의 깊이를 통해 텍스처어의 규정성을 표출한다. 1620년대부터 1630년대에 착용된 여성용 스모크 드레스인 <Fig. 21>은 네크라인과 앞섬의 레이스가 두드러지는 아이템이다. 규칙적 모둘이 만들어진 레이스의 미완의 표면은 텍스처어의 유희성을 과시한다. 1630년대 여성 니트 재킷인 <Fig. 22>는 정연적 구성의 편물을 기반으로 겹뜨기와 안뜨기를 활용한 글렌 패턴을 소재 구성 내에서 구축하여 평면성과 입체성을 동시에 구현한다. <Fig. 23>은 1735년부터 1740년에 착용된 남성 웨이스트 코트의 일부분으로 패턴형 직조로 제작된 브로케이드 직물을 활용하여 은실과 다양한 색상의 실을 통해 평면 위에서 유희적인 입체성을 구축한다. <Fig. 24>는 1780년대에 착용된 남성 모직

<Table 2> The Visual Tactility of the Texture in Early Modern Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques_One-dimensional Visual Tactility

The Visual Tactility of the Texture in Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques I					
One-dimensional Visual Tactility (Material): The Essential Properties of a Material					
Solid surface					
					
<Fig. 19> A Man's Coat, 1785-1790 (Hart & North, 2009, p. 77)	<Fig. 20> A Man's Coat, 1780s (Hart & North, 2009, p. 179)	<Fig. 21> A Woman's Smock, 1620s-1630s (Hart & North, 2009, p. 191)	<Fig. 22> A Woman's Jacket, 1630s (Hart & North, 2009, p. 185)	<Fig. 23> A Man's Sleeved Waistcoat, 1735-1740 (Hart & North, 2009, p. 115)	<Fig. 24> A Man's Frock Coat, 1780s (Hart & North, 2009, p. 85)
3D Frontality	Straight form Restraint	Rhythm Amusement	3D Orderliness	2D Amusement	2D Restraint
Flat surface					
					
<Fig. 25> Apron, 1750-1785 (Takeda & Spilker, 2010, p. 134)	<Fig. 26> Uncut Waistcoat, c. 1760 (Takeda & Spilker, 2010, p. 129)	<Fig. 27> Pair of Mitts, 1700-1725 (Hart & North, 2009, p. 133)	<Fig. 28> Dress, 1785-1790 (Takeda & Spilker, 2010, p. 203)	<Fig. 29> Vest, c. 1790 (Takeda & Spilker, 2010, p. 131)	<Fig. 30> Suit, c. 1760 (Takeda & Spilker, 2010, p. 196)
Orderliness Frontality Elegance		Frontality 2D	Rhythm Orderliness	Frontality Restraint	3D Rhythm
Unexpected surface					
					
<Fig. 31> Stomacher, 1725-1775 (Takeda & Spilker, 2010, p. 187)	<Fig. 32> Coat, 1780-1785 (Takeda & Spilker, 2010, p. 197)		<Fig. 33> A Man's Coat, 1770s (Hart & North, 2009, p. 127)		
3D Ostentation		3D Amusement Ostentation			

(Table by researchers, 2019)

프록코트이다. 가공된 모직물인 입체적 표면의 모직 코트는 형태적으로 평면적 물성을 표출하지만

텍스처의 속성을 살펴보면 모직과 양모가 엉겨 붙은 두꺼운 쿠션감으로 표면의 깊이를 형성한다.

1차원적 시각적 촉각성 중 표면의 깊이가 벨벳처럼 깊지 않으나 일반적인 깊이를 지닌 재료는 '평면적 표면'의 텍스처이며, 거즈, 실크, 면, 네트가 대표적 사례이다. <Fig. 25>는 1750년부터 1785년의 거즈 에이프린 중 일부이며 면실을 평직으로 짠 사례 속 거즈는 가볍고 자연스러운 유연성을 표출하며 정연적인 텍스처를 구축한다. 반면 <Fig. 26>은 1760년경의 실크 웨이스트 코트로 주재료인 실크는 면직물과 다르게 광택이 있어 입체적인 표면적 텍스처를 형성하여 우아한 시각적 촉각성을 구현한다. 1700년부터 1725년의 <Fig. 27>은 솔리드형으로 직조된 린넨 소재를 활용한 벵어리 장갑으로 광택이 없어 입체감보다 평면적 텍스처를 표출한다. <Fig. 28>의 네트는 18세기 후반의 여성 드레스에 사용된 재료로 그물망 형태의 얇은 선들이 만들어낸 울동적이고 정연적인 표면의 깊이가 특징이며, 이는 유연한 텍스처를 구축한다. 1790년경 제작된 베스트인 <Fig. 29>의 면직물은 평직과 능직의 교차로 나타난 표면적 깊이의 변화가 특징이다. 사례에서는 동일한 컬러와 균일한 표면의 깊이감으로 입체적 텍스처를 절제한다. <Fig. 30>은 1760년경의 남성 수트에 사용된 실크 소재이다. 사례 사진에 나타난 모아레(moiré) 무늬의 실크는 광택이 있는 실크 평직물을 겹쳐 울동성이 있는 입체적 텍스처를 표현한다.

재료 본연의 속성에 광택감이 내재되어 있고, 이것이 빛의 반사로 표출되는 과시적인 시각적 촉각성은 '외적 표면'에 나타나는 특성이다. 금속, 보석, 스팅글, 자개, 상아가 이를 대표하는 재료이다. <Fig. 31>은 1725년부터 1775년까지의 여성 스토퍼머에 장식된 금속 실이다. 가공 기술이 발달한 근세 시대에는 금속을 얇게 펼쳐 가는 폭으로 세공한 금속 실을 생산하여 레이스, 애플리케, 장식 트리밍, 태슬, 그리고 자수 장식에 활용한다 (Takeda & Spilker, 2010). 금속은 직물의 텍스처와 다르게 매끄러운 표면을 형성하여 금속 특유의 광택과 견고한 텍스처로 입체적이고 과시적

인 시각적 촉각성을 표출한다. 1780년대부터 1785년까지 착용된 남성 수트의 장식인 <Fig. 32>는 작게 세공한 보석과 스팅글, 핑크색 호일, 그리고 금속 실로 완성한 장식이다. 재료들은 매끄러운 표면이 반사하는 광택으로 전체의 모듈을 입체화시키고 화려한 장식성을 부각시켜 유희적 텍스처를 구현한다. <Fig. 33>은 1770년대의 남성 코트에 장식된 자개단추로, 빛을 비추었을 때 나타나는 특유의 오색의 광택은 재료에 영롱한 시각적 경험을 투영시킨다. 이는 모듈 자체를 입체적으로 부각시킬 뿐만 아니라 유희적이고 과시적인 텍스처를 만들어낸다.

2. 2차원적 시각적 촉각성: 재료와 기법이 만들어낸 입체성의 현존

2차원적 시각적 촉각성이란 재료에 하나의 기법이 적용되어 재구성된 입체성을 의미한다. 이는 입체로 재구성된 형태의 다각적 인지로 이루어지는 시각적 촉각성이며 크게 '평면적 입체', '변형된 입체', 그리고 '구축적 입체'로 구분할 수 있다 <Table 3>. '평면적 입체'는 기법으로 재구성된 형태가 평면이거나 평면에 가까운 입체성을 지닌 텍스처이다. 슬래시, 퀴팅, 핑킹(pinking), 그리고 프린팅 기법으로 재구성된 텍스처가 대표적이다. 1625년부터 1630년까지 착용된 남성 더블릿인 <Fig. 34>는 상의 전체를 가로지르는 슬래시가 두드러지는 사례이다. 재료의 다면적 재구성에서 재단형 텍스처로 구분되는 슬래시 기법은 응용방식에 따라 다각적 형태를 구축하지만, 기법이 적용된 재료의 표면은 평면적 형태를 유지하는 것이 특징이다. 평면의 재료에 적용된 다각적 슬래시는 이질적이면서 유희적인 시각성을 구현한다. 여성 페티코트 아래에 묶어 착용하던 1740년대의 주머니 부분을 확대한 <Fig. 35>에는 전면형 퀴팅이 적용되어 있는데, 이 텍스처는 재료를 정연적이고 일정한 패턴으로 눌러 박아 만들어진 표면의 얇은 입체를 부각시킨다. <Fig. 36>은 로코코 시대

여성이 착용한 색 백 가운(sack-back gown)의 소매에 활용된 핑킹 기법이다. 이 기법은 재료에 작은 구멍을 일정하게 뚫어 포인트를 주거나 패턴 장식을 완성하는 것으로 평면의 형태를 변화시키지는 않지만 다각적 시각을 경험하게 하여 유희적인 평면적 입체를 실현시킨다. 반면 프린팅 기법은 재료의 평면적 형태를 변화시키지 않으면서 절제된 입체감을 구현할 수 있는 2차원적 시각적 촉각성으로 <Fig. 37>의 1770년경 여성 드레스에서 그 특성을 살펴볼 수 있다.

두 번째 입체적 텍스처어는 ‘변형된 입체’의 형태로 지각된다. 이는 재료에 적용된 기법이 두꺼운 반입체적 부조를 구축하면서 전체적인 형태가 평면의 한계를 벗어나지 않는 것이 특징이다. 대표적인 사례로는 셔링, 코드형 퀴팅, 루시, 박스 플리츠, 그리고 색 백 플리츠가 있다. 바로크 시대에 성직자가 착용하던 로세트(rochet)의 몸통 부분을 확대한 <Fig. 38>은 전면에 적용된 셔링 기법으로 재료의 표면을 입체로 구현하여 율동적이면서 구축적인 텍스처어를 형성한다. 또한 1740년부터 1750년까지 여성 스토퍼머에 장식된 코드형 퀴팅인 <Fig. 39>는 평면의 범위에서 구현된 입체적 부조의 패턴 무늬가 특징이며 패턴 무늬에 입체성을 투영시켜 유희적인 텍스처어를 완성한다. 여성 폴로네이즈 가운의 소매에 장식된 전면형 루시의 예는 1770년부터 1775년까지 착용된 <Fig. 40>에 나타난다. 원단의 무늬에 따라 정연적 구성으로 짜인 루시 장식은 재료를 구겨진 주름으로 고정시켜 입체적인 표면의 깊이감을 형성한다. <Fig. 41>은 1770년경 여성의 색 백 가운에 박스 플리츠를 트리밍으로 응용한 장식의 사례이다. 일정한 간격으로 접힌 박스 플리츠는 규정적이면서 입체적인 텍스처어를 만들어내는데, 사례 속 장식은 이를 유연한 형태로 변형시켜 우아한 시각적 촉각성을 표출한다. 반면 로코코 시대 여성의 카라코 재킷에 장식된 색 백 플리츠인 <Fig. 42>는 재킷의 뒷부분에 등 전체를 가로질러 내려오는 플

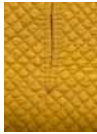
리츠를 고정된 디자인이 특징이며, 이는 18세기를 대표하는 여성용 가운에 장식된 와토 주름(watteau pleat)과 유사한 형태를 보인다. 재킷의 중심을 기준으로 좌우가 대칭된 형태는 두꺼운 플리츠로 나타난 변형된 입체를 절제시키는 포인트이다.

입체적 텍스처어의 마지막 형태는 ‘구축적 입체’이며, 기법이 평면적 재료를 입체적 형태로 변환시켜 평면의 범위를 벗어난 입체적 텍스처어를 실현시킨다. 드레이프, 러플, 아코디언 플리츠, 그리고 핀턱이 대표 기법들이다. <Fig. 43>은 1733년부터 1734년에 착용된 만투아 드레스의 드레이핑 장식이다. 속옷인 파니에와 더불어 드레스의 골반 부분에 볼륨감 있는 드레이핑 주름을 통해 로코코 시대의 여성들은 과시적이고 우아한 파니에 실루엣을 완성한다. 또한 1760년대 여성 가운의 소매에 장식된 <Fig. 44>는 러플 주름이 부각된 사례로 재료의 한 쪽에 조밀하고 율동적인 볼륨의 주름을 만들어 꽃처럼 퍼지는 실루엣이 특징인 우아한 앙가장트 소매를 장식한다. 원단의 한 쪽을 주름잡은 소매는 평면의 재료를 반입체로 형상화해 내며 볼륨감을 구현한다. <Fig. 45>는 1774년대에 착용된 여성의 폴로네이즈 가운 중 아코디언 플리츠가 적용된 힙 부분으로, 볼륨감 있는 두꺼운 플리츠는 정연적 입체미를 표출한다. 또한 1775년부터 1780년에 착용된 파니에 실루엣의 색 백 가운의 옆모습인 <Fig. 46>은 방사 형태의 핀턱 장식을 통해 90도로 꺾이는 파니에 실루엣을 유연하고 우아한 형태로 재현해낸 사례이다. <Fig. 47>은 등 부분에서 좁고 일정하게 잡힌 핀턱 장식이 특징인 1795년경의 여성 가운으로, 형태가 만들어내는 절제된 시각적 촉각성이 드러난다. 핀턱 기법은 재료를 여성의 인체에 밀착시켜 관능적인 실루엣을 구축해낸다.

3. 3차원적 시각적 촉각성: 재료와 기법 융합의 결과인 새로운 물성 구축

3차원적 시각적 촉각성이란 두 가지 이상의 재

〈Table 3〉 The Visual Tactility of the Texture in Early Modern Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques_Two-dimensional Visual Tactility

The Visual Tactility of the Texture in Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques II				
Two-dimensional Visual Tactility (Material+Technique): The Relievo of Reconstructive Material				
Flat relievo				
				
〈Fig. 34〉 A man's doublet, 1625-1630 (Hart & North, 2009, p. 171)	〈Fig. 35〉 Pair of pockets, 1740s (Hart & North, 2009, p. 27)	〈Fig. 36〉 A sack-back gown, 1760s (Hart & North, 2009, p. 177)	〈Fig. 37〉 Dress, c. 1770 (Takeda & Spilker, 2010, pp. 66-67)	
Amusement Heterogeneity	Orderliness Construction	Elegance Amusement	Restraint 2D	
Transformed relievo				
				
〈Fig. 38〉 Rochet, 1675-1699 (V&A Museum, n.d.-a)	〈Fig. 39〉 Stomacher, 1740-1750 (Takeda & Spilker, 2010, p. 139)	〈Fig. 40〉 A polonaise gown, 1770-1775 (Hart & North, 2009, p. 95)	〈Fig. 41〉 A sack-back gown, c. 1770 (Hart & North, 2009, p. 137)	〈Fig. 42〉 Jacket (Caraco), c. 1780 (Takeda & Spilker, 2010, p. 141)
Construction Rhythm	3D Amusement	3D Orderliness	3D Regulation	Restraint Symmetry
Constructive relievo				
				
〈Fig. 43〉 A trained mantua, 1733-1734 (Hart & North, 2009, p. 61)	〈Fig. 44〉 A woman's gown, 1760s (Hart & North, 2009, p. 87)	〈Fig. 45〉 A woman's polonaise gown, c. 1774 (Hart & North, 2009, p. 39)	〈Fig. 46〉 A woman's sack-back gown, 1775-1780 (Hart & North, 2009, p. 57)	〈Fig. 47〉 A woman's gown, c. 1795 (Hart & North, 2009, p. 59)
Ostentation Elegance	3D Rhythm	3D Orderliness	Elegance Construction	Restraint Construction

(Table by researchers, 2019)

료와 기법이 융합되어 구축된 새로운 물성의 텍스처어를 의미한다. 이는 서로 다른 물성의 재료가 하나의 기법에 의해 융합되거나 하나의 재료에 여러 기법이 적용되어 다양한 입체성이 공존되는 시

각적 촉각성으로 크게 '유사 재료간의 융합', '다른 형태간의 융합', 그리고 '이질 재료간의 융합'으로 구분된다<Table 4>. '유사 재료간의 융합'은 유사한 물성의 재료가 기법에 의해 융합된 새로운 텍

스츄어를 지칭하는데, 대표적 사례로는 자수, 장식용 스티치, 다마스크, 그리고 아플리케가 있다. 자수는 원단의 주재료인 실을 이용하는 재구성 기법으로 <Fig. 48>의 사례와 같이 새틴 스티치, 체인 스티치, 백 스티치, 그리고 스펙클링 스티치 등의 장식용 스티치 기법을 응용한다. 이와 같이 평면 위에서 이루어지는 자수 작업은 의복 전면에 활용될 뿐만 아니라 다양한 스티치 기법으로 만들어진 이질적 깊이감을 공존하게 하여 유희적인 시각적 촉각성을 완성한다. 1750년대 남성의 웨이스트 코트에 사용된 다마스크 직물인 <Fig. 49>는 꽃무늬와 기하학적 장식이 융합된 패턴 무늬의 파일형 다마스크로 벨벳의 텍스처와 면직물의 텍스처가 융합된 새로운 물성을 통해 유희적 시각적 촉각성을 표출한다. 반면 1797년경에 여성이 착용한 <Fig. 50>의 신발 디테일은 금실과 꽃을 모티브로 한 원단 모듈을 자수 장식과 아플리케 장식으로 융합한 사례이다. 이 유희적인 장식은 대칭되는 구성으로 절제되면서 화려한 장식성을 구현한다.

‘다른 형태간의 융합’은 유사 재료로 만들어진 서로 다른 형태의 모듈이 융합된 새로운 물성이다. 1625년부터 1630년에 착용된 <Fig. 51>은 남성 더블릿의 일부로 동일한 색상과 실크 재질의 원단을 활용하여 브로케이드 직물 위에 트리밍 장식을 덧붙이고 같은 재료로 만든 단추를 부착한 것이다. 여러 기법과 다양한 형태의 모듈이 중첩된 사례 속 텍스처는 균형과 대칭을 이루어 입체적이면서 절제된 시각적 촉각성을 표출한다. <Fig. 52>는 1635년부터 1640년대까지 착용된 남성 더블릿의 허리 부분으로, 퀴팅 기법이 적용된 몸판에 리본 장식을 일렬로 배열하여 평면과 입체의 모듈을 융합시킨 것이다. 규정적인 퀴팅 위에 이질적인 형태로 장식된 리본은 유희적 장식성을 보여준다. 또한 실크의 원판에 유사한 재료인 레이스 브레이드를 트리밍하여 전면에 비정형적인 형태의 텍스처로 유희성을 구현한 <Fig. 53>은 1760년대의 만투아 드레스와 스토머커에 장식된 것이다. 반면

로코코 시대 여성의 색 백 가운데 트리밍 된 <Fig. 54>의 태슬 장식은 평면의 원판 위에 다각적 입체를 지닌 태슬을 부착하여 입체적이고 유희적인 시각적 촉각성을 형상화한다.

3차원적 시각적 촉각성의 마지막 분류로는 ‘이질 재료간의 융합’이 있다. 이는 서로 다른 물성을 지닌 재료를 특정 기법의 융합으로 새로운 물성의 텍스처를 구현하여 나타난 시각적 촉각성이다. 1600년부터 1625년에 착용된 장갑 장식의 손목 부위 전면에 적용된 <Fig. 55>는 자수와 트리밍 기법으로 은실, 메탈 스트립, 보빈 레이스, 스펙글의 재료들을 융합시킨 복합적 텍스처이다. <Fig. 56>은 1600년대에 제작된 남성의 망토 혹은 여성의 페티코트로 추정되며 19세기 후반에 리폼이 되어 본래의 용도가 변형된 사례이다(Hart & North, 2009). 이 소매의 텍스처는 실크 원단에 자수 스티치와 장식용 밧줄 그리고 유리 비즈를 융합하여 이질적이고 입체적인 시각적 촉각성을 표출한다. 1603년부터 1625년까지 착용된 <Fig. 57>은 장갑의 손목 끝 부분을 확장시킨 예이며, 이것은 손목 부분에 은실과 진주 그리고 컬러 실크를 금속실과 스펙글을 꼬아 만든 모듈과 함께 장식함으로써 이질 재료간의 융합을 보여준다. 장식에 사용된 금속은 과시적인 시각적 촉각성을 표출하며 전면 활용으로 완성된 복합적인 텍스처가 특징으로 나타난다. 1610년부터 1625년에 착용된 가죽장갑은 테두리에 붉은 새틴을 아플리케로 장식한 표면에 은실과 금실이 트리밍 되어 과시적 컬러의 대비와 재료의 융합으로 화려한 텍스처를 드러낸다(<Fig. 58>). 반면 <Fig. 59>는 1630년대 여성 재킷의 일부로, 보빈 레이스에 리넨 실로 실버 스펙글을 부착하여 만든 율동적인 패턴들이 특징이다. 유연한 텍스처의 보빈 레이스와 견고한 텍스처의 실버 스펙글의 활용은 구축적인 시각적 촉각성을 완성한다. 또한 <Fig. 60>은 1760년부터 1780년의 스토머커로 실크 소재의 본판 위에 은실과 컬러 실을 활용한 자수 장식을 적용하고

〈Table 4〉 The Visual Tactility of the Texture in a Early Modern Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques_Three-dimensional Visual Tactility

The Visual Tactility of the Texture in Western Dress: Classification by Application of Materials and Techniques III							
Three-dimensional Visual Tactility (Material+Material+Technique/Material+Technique+Technique): The New Materiality in The Fusion of Material							
Fusion between similar materials							
							
〈Fig. 48〉 A woman's jacket, 1630s (Hart & North, 2009, p. 151)		〈Fig. 49〉 A man's waistcoat, 1750s (Hart & North, 2009, p. 105)		〈Fig. 50〉 A woman's shoe, c. 1797 (Hart & North, 2009, p. 219)			
Amusement Frontality		Amusement Heterogeneity		Amusement Symmetry			
Fusion between separate mass							
							
〈Fig. 51〉 A man's paned doublet, 1625-1630 (Hart & North, 2009, p. 113)		〈Fig. 52〉 A man's doublet, 1635-1640 (Hart & North, 2009, p. 139)		〈Fig. 53〉 A mantua and stomacher, 1760s (Hart & North, 2009, p. 133)		〈Fig. 54〉 A woman's sack-back gown, 1775-1780 (Hart & North, 2009, p. 125)	
3D Balance		3D Amusement		Amusement Frontality		3D Amusement	
Fusion between heterogeneous materials							
							
〈Fig. 55〉 A glove, 1600-1625 (Hart & North, 2009, p. 211)	〈Fig. 56〉 A pair of sleeves, 1600-1625 (Hart & North, 2009, p. 29)	〈Fig. 57〉 A glove, 1603-1625 (Hart & North, 2009, p. 209)	〈Fig. 58〉 A glove, 1610-1625 (Hart & North, 2009, p. 207)	〈Fig. 59〉 A woman's jacket, 1630s (Hart & North, 2009, p. 197)	〈Fig. 60〉 A stomacher, 1760-1780 (Hart & North, 2009, p. 203)	〈Fig. 61〉 A man's waistcoat, 1780s-1790s (Hart & North, 2009, p. 131)	〈Fig. 62〉 A man's waistcoat, 1780s (Hart & North, 2009, p. 147)
Amusement Frontality	Heterogeneity 3D	Ostentation Frontality	Heterogeneity Ostentation	Construction Rhythm	Ostentation 3D	Heterogeneity Rhythm	Elegance Rhythm

(Table by researchers, 2019)

금속을 굽혀 만든 모듈을 실과 은실로 고정시킨 후 단추를 올려 마무리한 형태이다. 모듈의 입체

적인 중첩으로 나타난 형태는 과시적인 텍스처어를 표출한다. 1780년대부터 1790년대까지 착용된

〈Fig. 61〉의 남성 실크 웨이스트 코트에 트리밍된 퍼 장식은 광택이 나는 실크 소재와 부드럽고 따뜻한 퍼가 융합된 것이다. 새틴 위에 규칙적으로 배열된 퍼는 이질적 재료가 만들어낸 절제된 시각적 촉각성을 나타낸다. 이에 반해 금실이 함유된 패브릭 위로 다양한 컬러의 스팅글과 은실 그리고 붉은색 호일과 비즈로 장식된 1780년대 남성 웨이스트 코트인 〈Fig. 62〉는 자연적 모티브를 율동적이고 우아한 형태로 표현해낸다.

IV. 재료의 재구성 비율로 추출한 근세 시대별 시각적 촉각성 특성 분석

본 장에서는 르네상스부터 로코코까지 복식에 나타난 시각적 촉각성의 시대별 특성을 분석하고자 한다. 이를 위해 II장에서 분류된 재료의 재구성을 기준으로 시대별로 두드러진 텍스처의 비율을 조사하고 각 재료의 재구성이 표출해내는 시대별 복식에 나타난 시각적 촉각성의 특성을 추출한다(Table 5).

1. 르네상스: 단일 기법의 활용으로 나타난 2차원적 시각적 촉각성

르네상스 시대에 나타난 재료의 재구성은 직조, 니팅, 퀴팅, 셔링, 레이스, 장식용 스티치, 패치워크, 자수, 플레어, 플리즈, 슬래시, 그리고 트리밍으로 나타났고 그 비율은 다음과 같다. 재료의 재구성의 비율로 분석한 결과 가장 많은 텍스처의 형태는 고부조형 텍스처어로 15%이다. 다음은 재단형 텍스처어가 10%, 부착형 텍스처어가 9%, 마지막으로 저부조형 텍스처어가 6.57%로 나타난다. 고부조형 텍스처어에서는 자수 장식이 15%로 회화형 자수보다 블랙워크의 형태가 주를 이룬다. 재단형 텍스처어에서는 플레어가 14%로 높은 비율을 구성하는데, 이는 대체로 형태를 과시하기 위한 실루엣의 확장에 활용되기 때문이다. 부착형 텍스처어에서는 트리밍 장식이 9%로 소매나 스커

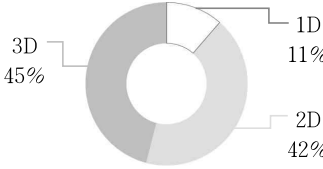
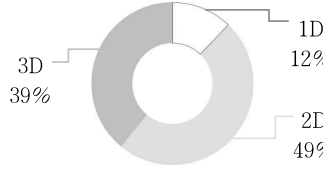
트, 더블릿의 끝자락에 부착된 형태로 보여진다. 마지막으로 저부조형 텍스처어 중에서는 1차원적 시각적 촉각성에 포함되는 직조가 15%로 가장 높은 비율을 차지하고 대부분 솔리드형 직조에 응용된다.

르네상스 복식에 나타난 재료의 재구성을 시각적 촉각성의 기준으로 분류한 결과 2차원적 시각적 촉각성이 47%로 가장 많은 비율을 차지하고, 3차원적 시각적 촉각성이 36%, 그리고 1차원적 시각적 촉각성이 17%로 그 뒤를 이었다. 또한 2차원적 시각적 촉각성을 구성하는 재료의 재구성은 퀴팅, 셔링, 레이스, 플레어, 플리즈, 슬래시의 6가지로 이루어진 다양한 형태로 나타난다. 이는 재료의 본질에 충실한 중세 이전의 복식과 차별화된 특징으로 재료와 기법을 활용한 실루엣의 확장과 표면적 텍스처어의 강조가 복식에 주로 활용된다. 반면 무역활동의 확산 과정이라는 르네상스의 시대적 배경과 중세적 사고방식에서 완전히 벗어나지 못한 한계는 다양한 재료와 기법 응용이 만들어내는 3차원적 시각적 촉각성의 출현을 제한하게 된다. 르네상스 복식에 활용된 3차원적 시각적 촉각성은 대체로 형태를 방해하지 않는 정면적 재구성인 저부조형 텍스처어와 고부조형 텍스처어가 함께 보인다. 따라서 르네상스 복식에 나타난 시각적 촉각성의 특성은 2차원적 시각적 촉각성인 기법의 응용을 중심으로 한 실루엣의 확장으로 드러난다.

2. 바로크: 이질적 재료간의 표면적 융합이 만들어진 3차원적 시각적 촉각성

바로크 시대의 복식을 구성하는 재료의 재구성은 직조, 니팅, 셔링, 레이스, 스탬핑, 프린팅, 장식용 스티치, 러플, 자수, 아플리케, 플레어, 플리즈, 슬래시, 텍, 그리고 트리밍이다. 텍스처어를 기준으로 분류된 재료의 재구성 분포는 다음과 같다. 가장 높은 비율로 나타난 텍스처어의 형태는 부착형 텍스처어로 19%를 구성한다. 다음은 고부조형

〈Table 5〉 An Analysis of the Ratio of Reorganization of Materials in a Early Modern Western Dress

An Analysis of the Ratio of the Reorganization of Materials in a Early Modern Western Dress										
1D	Weaving					Knitting				
2D	Quilting	Shirring	lace	Stamping	Printing	Ruffle	Flare	Pleats	Slash	Tuck
3D	Decorative stitch		Patchwork		Embroidery		Applique	Ruche	Trimming	
Analysis of the Ratio of Reorganization of Materials in a Renaissance Dress										
Low-relief Texture (average: 6.57%)										
Weaving	Knitting	Quilting	Shirring	lace	Stamping	Printing	Decorative stitch	Patchwork		
15%	2%	6%	5%	6%	-	-	8%	4%		
High-relief Texture (average: 15%)				Cut-style Texture (average: 10%)			Attachment-style Texture (average: 9%)			
Ruffle	Embroidery	Applique	Flare	Pleats	Slash	Tuck	Ruche	Trimming		
-	15%	-	14%	4%	12%	-	-	9%		
Analysis of the Ratio of Reorganization of Materials in a Baroque Dress										
Low-relief Texture (average: 4.85%)										
Weaving	Knitting	Quilting	Shirring	lace	Stamping	Printing	Decorative stitch	Patchwork		
9%	2%	-	1%	10%	4%	1%	7%	-		
High-relief Texture (average: 7%)				Cut-style Texture (average: 6.5%)			Attachment-style Texture (average: 19%)			
Ruffle	Embroidery	Applique	Flare	Pleats	Slash	Tuck	Ruche	Trimming		
2%	17%	2%	10%	3%	10%	3%	-	19%		
Analysis of the Ratio of Reorganization of Materials in a Rococo Dress										
Low-relief Texture (average: 4.33%)										
Weaving	Knitting	Quilting	Shirring	lace	Stamping	Printing	Decorative stitch	Patchwork		
10%	2%	2%	2%	12%	2%	3%	2%	4%		
High-relief Texture (average: 7.66%)				Cut-style Texture (average: 4.75%)			Attachment-style Texture (average: 9.5%)			
Ruffle	Embroidery	Applique	Flare	Pleats	Slash	Tuck	Ruche	Trimming		
9%	12%	2%	10%	2%	1%	6%	9%	10%		
Renaissance era				Baroque era				Rococo era		
										

(Table by researchers, 2019)

텍스처가 7%, 재단형 텍스처가 6.5%로 나타나고, 마지막으로 저부조형 텍스처가 4.85%의 비율을 이룬다. 부착형 텍스처에서는 트리밍이 19%의 비율로 전체 재료의 재구성 중 가장 높은 비중을 차지한다. 고부조형 텍스처에서는 3차원적 시각적 촉각성인 자수 장식이 17%의 높은 비중을 구성하며 바로크 초기에는 블랙워크가 주를 이룬다. 반면 1630년대 이후부터 자수 장식이 발전되어 높은 채도의 색 모둘이 반복된 자수가 나타나는데, 이는 17세기 중·후반에 출현한 한 폭의 그림 같은 회화형 자수의 기초가 된다. 재단형 텍스처에서는 플레어와 슬래시가 각각 10%로 가장 높은 비율을 차지한다. 플레어는 르네상스 시대와 다르게 길고 비대칭적이며 실루엣의 확장보다 자연스러운 형태성을 중시한다. 한편 슬래시는 르네상스 시대부터 높은 비율로 활용되었는데, 과거에는 큰 절개 사이로 셔츠를 드러내는 실루엣이 주류를 이루었으나 바로크 복식에는 작은 절개의 반복으로 노출보다 슬래시의 장식성을 더욱 강조한다. 마지막으로 저부조형 텍스처는 가장 낮은 비율로 나타나지만 기법의 종류는 7가지로 가장 많이 보인다. 이들 중에서는 2차원적 시각적 촉각성의 특성을 지닌 레이스 기법이 10%의 가장 높은 비율로 응용되는데, 특히 보빈 레이스가 가장 많다.

바로크 복식에 나타난 시각적 촉각성을 기준으로 분류한 재료의 재구성을 살펴본 결과 3차원적 시각적 촉각성이 45%의 가장 높은 비율로 나타나고, 2차원적 시각적 촉각성이 42%, 그리고 1차원적 시각적 촉각성이 11%로 분석된다. 3차원적 시각적 촉각성은 장식용 스티치, 자수, 애플리케, 트리밍으로 구성되어 있으며 2차원적 시각적 촉각성보다 기법의 종류가 제한적임에도 불구하고 높은 활용도를 보인다. 이는 바로크 시대의 재료의 재구성이 형태의 변화보다 재료와 기법의 활용을 중심으로 표면적 변화에 집중해 발전한 것을 알 수 있다. 또한 2차원적 시각적 촉각성을 구성하는 재

료의 재구성도 르네상스 시대보다 다양한 형태로 발전되어 텍스처의 융합뿐만 아니라 형태적 변형도 함께 일어났음을 드러낸다. 반면 1차원적 시각적 촉각성의 경우는 이전 시대보다 다양해지거나 비중의 확장이 보이지 않는다. 따라서 바로크 복식에 나타난 시각적 촉각성의 특성은 3차원적 시각적 촉각성인 이질적 재료간의 표면적 융합이 만들어낸 텍스처의 발전으로 도출된다.

3. 로코코: 인위적 형태의 실현을 위한 2차원적 시각적 촉각성과 유연한 장식성이 강조된 3차원적 시각적 촉각성

로코코 복식에 나타난 재료의 재구성은 직조, 니팅, 퀴팅, 셔링, 레이스, 스탬핑, 프린팅, 장식용 스티치, 패치워크, 러플, 자수, 애플리케, 플레어, 플리츠, 슬래시, 턱, 루시, 그리고 트리밍으로 구성되어 있고 그 비율은 다음과 같다. 재료의 재구성 비율을 분석한 결과 가장 많은 텍스처의 형태는 부착형 텍스처로 9.5%이다. 다음은 고부조형 텍스처가 각각 4.75%와 4.3%를 구성한다. 르네상스와 바로크 시대의 부착형 텍스처에서는 트리밍이 주류를 이루었으나 로코코 복식에서는 루시 장식이 트리밍과 함께 나타난다. 루시는 동일한 물성이면서 서로 다른 형태의 재료를 융합하는 재료의 재구성 기법이며, 로코코 시대의 장식성은 다른 형태간의 융합으로 이루어진 3차원적 시각적 촉각성이 두드러진다. 고부조형 텍스처에서는 3차원적 시각적 촉각성인 자수가 12%로 가장 높은 비율을 차지하며 회화형 자수 장식과 패턴형 자수 장식이 주류를 이룬다. 재단형 텍스처에서는 플레어가 10%로 가장 많이 사용된다. 로코코 시대의 플레어는 남성의 프록코트와 여성의 파니에 드레스 그리고 앙가장트의 형태를 구축하기 위해 활용된다. 마지막으로 저부조형 텍스처에서는 레이스 장식이 12%로 여성의 앙가장트, 남성의 크라바트에서 주로 활용된다.

로코코 복식에 나타난 재료의 재구성을 시각적 촉각성의 기준으로 분류한 결과 2차원적 시각적 촉각성이 49%로 가장 높은 비율로 나타나고, 3차원적 시각적 촉각성이 39%, 그리고 1차원적 시각적 촉각성이 12%로 그 뒤를 이었다. 2차원적 시각적 촉각성을 구성하는 재료의 재구성은 켈팅, 서링, 레이스, 스탬핑, 프린팅, 러플, 플레어, 플리츠, 슬래시, 그리고 텍의 10가지 기법이 활용되었다. 특히 로코코 시대의 2차원적 시각성은 플레어와 텍 기법을 적용한 파니에 실루엣의 형태 구축으로 응용된다. 한편 3차원적 시각적 촉각성인 트리밍과 루시가 르네상스와 바로크 시대의 복식보다 로코코 시대에 여성복을 중심으로 빈번하게 출현한다. 또한 트리밍과 루시는 동일한 재료를 활용한 러플, 플리츠, 서링의 형태를 부착하는 방식이 주를 이루는데, 이는 로코코 시대에 여성 복식의 장식성이 발달되었다는 것을 증명한다. 곧, 로코코 복식에 나타난 시각적 촉각성의 특성은 2차원적 시각적 촉각성을 통한 인위적 실루엣의 구축과 3차원적 시각적 촉각성인 다른 형태간의 표면적 융합으로 나타난 유연한 장식성으로 분석된다.

V. 결론

본 연구의 목적은 복식 텍스처어의 시각적 촉각성을 중심으로 르네상스부터 로코코까지의 복식에 나타난 재료의 재구성을 분석하는데 있었다.

서양 근세 복식에 나타난 재료의 재구성은 기법의 정면성과 다면성을 기준으로 '정면적 재구성'과 '다면적 재구성'으로 구분할 수 있었다. 이 분류는 표면적 텍스처어의 속성에 따라 재료의 본질에 나타나는 평면적 물성인 '저부조형 텍스처어', 표면에 형성된 입체적 공간성으로 지각되는 '고부조형 텍스처어', 평면적 재료의 물리적 형태 변화인 '재단형 텍스처어', 그리고 서로 다른 형태 혹은 물성의 융합으로 나타나는 '부착형 텍스처어'로 세분화 할 수 있었다.

서양 근세 복식에 활용된 재료의 재구성은 재료와 기법의 응용에 따라 '1차원적 시각적 촉각성', '2차원적 시각적 촉각성', 그리고 '3차원적 시각적 촉각성'의 특성을 지녔으며, 그 특성은 아래와 같았다. 재료 본연에 내재된 1차원적 시각적 촉각성은 재료의 조직감으로 지각되는 표면의 깊이에 따라 '입체적 표면', '평면적 표면', '의외적 표면'으로 분류되었다. 반면, 2차원적 시각적 촉각성은 재료에 하나의 기법이 적용되어 구현되는 입체적 형태를 기준으로 '평면적 입체', '변형된 입체', 그리고 '구축적 입체'로 나눌 수 있었다. 한편 3차원적 시각적 촉각성은 서로 다른 형태와 물성을 지닌 재료간의 재구성이 만들어낸 이질적 매스의 집합체로 '유사 재료간의 융합', '다른 형태간의 융합', '이질 재료간의 융합'으로 그 특성이 추출되었다.

본고는 앞서 분석된 재료의 재구성을 기준으로 르네상스부터 로코코까지 복식에 나타난 기법의 비율을 분석하였고, 이를 통해 각 시대별 복식이 표출하는 시각적 촉각성의 특성을 밝혀내었다. 르네상스 복식에 나타난 재료의 재구성은 입체적 실루엣을 구축하는 단일 기법의 응용으로 2차원적 시각적 촉각성이 주류를 이루었다. 반면, 바로크 복식에 나타난 재료의 재구성은 이질적 재료간의 표면적 융합이 만들어내는 3차원적 시각적 촉각성의 특성이 두드러졌다. 마지막으로 로코코 시대에는 인위적 형태의 구축을 위한 2차원적 시각적 촉각성과 유연한 장식성이 강조된 3차원적 시각적 촉각성이 특징이었다.

결론적으로 르네상스부터 로코코까지의 근세 서양 복식은 재료의 본질적 속성을 강조하기보다 재료와 기법의 융합을 통해 새로운 텍스처어를 만들어내고 있었으며, 이는 다양한 재료의 재구성을 통해 복식이 표출해내는 다차원적 시각적 촉각성으로 발전되었다. 곧, 서양 근세 복식에 나타난 재료의 재구성은 중세까지 이어지던 복식의 간결함과 텍스처어의 단순성에서 벗어나 텍스처어 중심의 디자인에 방향을 제시하고 재료의 재구성을 통

한 디자인 기법 발전에 기여하였다.

본고는 서양 근세 복식에 나타난 재료의 재구성을 연구 대상으로 삼아 복식의 시각적 촉각성을 추출하였으나, 연구 논문의 지면 제한으로 근세 복식의 시대별 특징과 시각적 촉각성이 표출하는 미적 특성의 관계를 함께 고찰하지 못한 것이 연구의 한계로 남는다. 이에 연구자는 ‘서양 근세 복식에 나타난 시각적 촉각성의 특성 고찰’을 후속 연구로 제안한다.

Reference

- Bazin, G. (1998). *Baroque and Rococo*. (M. J. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Sigongsa.
- Benjamin, W. (2007). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Kleine Geschichte der Photographie*. (S. M. Choi, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Gil.
- Behlen, B., Carter, A., Davidson, H., Harden, R., Herald, J., Klenk, J., ... Vaughan, H. (2012). *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. London, UK: Dorling Kindersley Limited.
- Black, J. A. & Garland, M. (1997). *A history of fashion*. (G. S. Yoon, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Chajak Academy Publishers. (Original work published 1980)
- Dejean, J. (2006). *The Essence of Style : How the French Invented High Fashion, Fine Food, Chic Cafes, Style, Sophistication, and Glamour*. New York, USA: Free Press.
- Dumas, D. A. (2017). Christian Dior, the Retrospective. Las Arts Decoratifs (Ed.), *Christian Dior Designer of Dreams* (p. 6). London, UK: Thames & Hudson.
- GNC media. (2010). *Exposition Speciale du Chateau de Versailles - Faste de Versailles*. Seoul, Republic of Korea: GNC media.
- Hart, A. & North, S. (2009). *Seventeenth and eighteenth-century fashion in detail*. London, UK: Victoria and Albert Museum.
- Hauser, A. (2016). *Sozialgeschichte Der Kunst Und Literatur*. (N. C. Beck & S. W. Ban, Trans.). Paju, Korea: Changbi Publishers. (Original work published 1983)
- Hong, M. J. (2014). *A Comparison of the aesthetic qualities of British clothing in Baroque and Rococo period portraiture and in Neo-Baroque and Neo-Rococo fashion*. (Published doctoral thesis). Seoul University, Seoul, Republic of Korea.
- Jo, M. H. & Park, S. M. (2018). An Observation on the Characteristics of Western Dress in Impressionist Painting. *Journal of the Korean Society of Costume*, 68(5), 40-64. doi:10.7233/jksc.2018.68.5.040
- Jun, Y. S. (2013). *Aesthetic Characteristics of Western's Costumes on the Artistic Paradigm Shift and the Modern Expression in Fashion* (Published doctoral dissertation). Chung-Ang University, Republic of Korea.
- Kim, J. Y. (2004). *A Study on Fashion Design by Surface Decoration* (Unpublished doctoral dissertation). Ewha Woman University, Seoul, Republic of Korea.
- Lee, H. S. (2010). *A Study on the Effect of Texture on Visual Tactility in Stereoscopic Films* (Unpublished doctoral dissertation). Dong-Guk University, Seoul, Republic of Korea.
- National Museum of Korea. (2017). *The Dream of a King: Masterpieces from the Dresden State Art Collections*. Seoul, Republic of Korea: Cultural Foundation of National Museum of Korea.
- Park, S. M. (2016, February). Renaissance Dress, *Monthly essay*, 69-71.
- Rothstein, N., Ginsburg, M., Hart, A., Mendes, V. D., & Barnard, P. (1984). *Four Hundred Years of Fashion*. London, UK: Victoria and Albert Museum.
- Takeda, S. S. & Spilker, K. D. (2010). *Fashioning fashion: European dress in detail 1700-1915*. Los Angeles, USA: Prestel.
- V&A Museum (n.d.-a). Rochet. *Victoria and Albert Museum*. Retrieved from <http://collections.vam.ac.uk/item/O239330/rochet-unknown/>