

碩士學位 請求論文

指導教授 朱 星 姬

동판화를 활용한 Art Fabric 의상디자인 연구

- 데님소재를 중심으로 -

A Study on the Fashion Design of Art Fabric
applying the Copper Plate Print Technique
- Focusing on Jean Material -

2003년 8월

漢城大學校 藝術大學院

衣 裳 學 科

패션 디자인 專 攻

李 美 善

碩士學位 請求論文

指導教授 朱 星 姬

동판화를 활용한 Art Fabric 의상디자인연구

- 데님소재를 중심으로 -

A Study on the Fashion Design of Art Fabric
applying the Copper Plate Print Technique

- Focusing on Jean Material -

위 論文을 衣裳學 碩士學位 論文으로 提出함

2003년 8월

漢城大學校 藝術大學院

衣 裳 學 科

패션 디자인 專 攻

李 美 善

李美善의 衣裳學 碩士學位 論文을 認定함

2003年 8月

審查委員長 崔海珠 

審查委員 李基男 

審查委員 朱星姬 

감사의 글

본 논문을 지도해 주시고 이끌어 주신 朱 星姬교수님과 심사를 해주신 崔 海珠교수님과 梁 美耕교수님께 깊은 謝儀를 표합니다.

대전패션협회에서 作品活動을 같이 하고 있는 이 규례선생님, 이 희수선생님, 김 설영선생님, 김 순자선생님, 정 훈종선생님, 민 정자선생님께 항상 고마움을 느낍니다.

끝으로 항상 뒤에서 도움을 주는 정 귀영 사장님, 이 수정 실장, 이 선무 김 희자부부, 이 선현 서 구슬부부, 이 백규 이 미란부부, 그리고 사랑하는 어머니께 이 논문을 드립니다.

2003년 8월

李 美 善

논 문 개 요

복식은 사람들의 개성을 표현하게 하며 창조적인 욕구를 충족시킴과 동시에 착용자나 보는 사람 모두에게 예술적인 감동을 불러일으키는 인간의 미의식이 반영되는 이상적인 표현 매체이다.

현대 사회에서의 복식은 대량생산으로 인해 점점 획일화되어 가고 있어 차별화된 소재와 그에 따른 창조적인 디자인의 복식이 요구되고 있다. 이에 따라 현대 패션 디자이너들은 기능적인 측면만이 아닌 조형적 측면을 강조하여 창조의 자율성을 넓혀가고 있다.

따라서 복식 디자인에 있어서 다양한 소재를 만들기 위한 새로운 표현 기법에 의하여 제작된 아트 패브릭을 복식의 소재로 활용하여 디자인을 보다 효과적으로 제시하고 감각적인 가치를 충족시킬 수 있도록 “소재 개발”의 중요성이 강조되고 있으며 새로운 복식 예술을 창출해 나가고 있다.

본 연구의 목적은 선행 연구에서 보여주는 아트 패브릭의 표현 기법들을 기반으로 탈색 기법과 동판화 기법을 의상에 접목시켜 아트 패브릭 효과를 극대화하는 방안과 앞으로 창작 디자인 발상에 기여하고자 함에 의의를 둔다.

이에 본 연구에서는 아트 패브릭을 제작하기 위해 일차적으로 탈색 방법을 시도하였다. 탈색 과정은 분사 기법, 스펀지 기법, 소금 기법,

테이프 기법 등 4가지 기법을 이용하여 아트 패브릭을 만든 다음, 이차적으로 판화 기법 중에서 동판화 기법 인 깊은에칭, 아퀴틴트, 리프트 그라운드 에칭, 라인 에칭 등 4가지 기법을 활용하여 아트 패브릭을 복식 소재로 한 의상 디자인 제작에 깊이를 더 하였다.

아트 패브릭 제작에는 데님(denim)을 사용하였다. 사용된 아트 패브릭은 디자인에 따라 자켓의 칼라, 포켓, 바디스, 스커트 등에 활용하였으며 판화의 색상은 데님의 염색 정도에 따라 조화를 이룰 수 있도록 하였다.

먼저 머슬린으로 디자인 된 의상을 가바느질하여 피팅을 한 후 동판화를 활용할 부분을 표시하였다. 표시 후 옷감의 바탕 천에 탈색 과정을 걸쳐 동판화를 활용한 부분에 실표뜨기를 하였다. 이 표시된 부분에 동판화를 찍어 그 부분을 다시 패턴으로 옮겼다. 옮긴 후 데님을 마름질 하였다.

동판화를 찍어야 할 부분의 탈색 색상은 전체적으로 탈색된 색상과 조화를 이루도록 하였으며 탈색된 데님에 판화용 잉크와 유화물감을 혼합하여 동판화를 찍어 아트 패브릭을 제작하였다.

완성된 원피스와 자켓, 스커트에 장식적인 종이끈과 비즈 등을 붙이고 스티치 하여 원피스 3점과 투피스 5점 등 총 8 작품을 실물 제작하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	3
1. 아트 패브릭	3
2. 동판화	8
III. 동판화 기법을 활용한 아트 패브릭	21
1. 탈색 기법	21
2. 동판화 기법	24
IV. 동판화 아트 패브릭 의상 디자인	30
1. 디자인 의도	30
2. 작품 제작	35
V. 결론	70
참고문헌	73
ABSTRACT	77

그림 목 차

(그림1) 깊은에칭과 아퀴틴트	28
(그림2) 깊은에칭과 아퀴틴트	28
(그림3) 깊은에칭과 아퀴틴트	28
(그림4) 깊은에칭	28
(그림5) 깊은에칭과 아퀴틴트	29
(그림6) 깊은에칭과 아퀴틴트,라인에칭	29
(그림7) 설탕기법과 라인에칭	29
(그림8) 라인에칭	29
(그림9) <작품1>의 도식화	37
(그림10) <작품1>의 패턴	38
(그림11) <작품1>분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 원피스	39
(그림12) <작품2>의 도식화	41
(그림13) <작품2>의 패턴	42
(그림14) <작품2>스폰지기법, 라인에칭을 활용한 원피스	43
(그림15) <작품3>의 도식화	45
(그림16) <작품3>의 패턴	46
(그림17) <작품3>테이프기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 원피스	47

(그림18) <작품4>의 도식화	49
(그림19) <작품4>의 패턴	50
(그림20) <작품4>분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 원피스	51
(그림21) <작품5>의 도식화	53
(그림22) <작품5>의 패턴1	54
(그림23) <작품5>의 패턴2	55
(그림24) <작품5>소금기법, 깊은에칭을 활용한 투피스	56
(그림25) <작품6>의 도식화	58
(그림26) <작품6>의 패턴	59
(그림27) <작품6>분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스	60
(그림28) <작품7>의 도식화	62
(그림29) <작품7>의 패턴	63
(그림30) <작품7>스폰지기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스	64
(그림31) <작품8>의 도식화	66
(그림32) <작품8>의 패턴1	67
(그림33) <작품8>의 패턴2	68
(그림34) <작품8>분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트, 라인에칭을 활용한 투피스	69

표 목 차

[표 1] 동판화 기법의 종류와 효과	17
[표 2] 탈색 기법의 종류	23

I. 서론

1. 연구 목적

현대 복식은 이 시대 인간들의 감정이나 사상을 표현하는 예술 형태이다. 창조성이 강조되는 현대 복식 디자인은 조형 예술의 특성을 가지면서 회화적인 요소와 가까워지고 있다. 복식의 소재는 다양한 염색이나 탈색을 통해 기존의 소재들이 새로운 소재로 탈바꿈하고 있다. 이렇게 새롭게 태어난 소재들 위에 다양한 표현방법을 도입, 응용함으로써 미적 기능을 높이고 창조의 자율성을 갖는다.¹⁾ 이러한 소재들이 조형예술의 한 분야로써 무한한 디자인 개발의 가능성을 갖고 있다.

새로운 복식 디자인을 표현하는데 소재의 중요성은 점점 더 부각되고 있고 새롭게 기하학적으로 탈바꿈한 아트 패브릭을 복식 소재로 사용함으로써 회화적이며 독창적인 복식 디자인을 창출하게 되었다.

이에 본 연구는 탈색 기법을 기초로 회화에서만 사용한 판화적 기법을 의상에 접목시켜 기존 염색의 평면적 구조를 입체적 구조로 하며 데님이 가지고 있는 스포티하고 캐주얼한 느낌에 변화를 주기 위해 복식 소재의 개발과 독특한 재질 효과를 갖춘 아트 패브릭을 복식에 응용하였다. 여기에 창의적인 현대 복식 디자인 개발의 표현 방법을 제안하고

1) 한숙열, 「울퉁기의 아트 패브릭을 응용한 복식 디자인 연구-선의 반복과 변화를 중심으로-」, 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위 논문, 1994, p.1.

자 하며, 이러한 아트 패브릭을 패턴의 다양한 변화에서 복식의 시각적 효과를 극대화하는 방안과 앞으로 창작 디자인 발상에 기여하고자 함에 연구의 목적을 둔다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구의 내용은 아트 패브릭의 개념과 특성 및 기법 등을 고찰하였고 데님 소재를 이용한 탈색 과정은 스프레이를 사용하는 분사기법, 스폰지를 사용한 스폰지 기법, 굵은 소금을 사용하는 소금기법, 테이프를 사용하는 테이프기법 등 4가지로 분류하여 시행하였으며 이 방법들은 모두 락스 레굴러 원액을 사용하였다. 사용시 옷감이 손상을 입을 우려가 있어 먼저 옷감에 습기를 부여한 후 탈색하였다.

또한 판화의 한 분야인 동판화의 기원과 원리, 기법, 종류 등을 고찰하여 그것을 토대로 그 중에서 깊은 에칭(deep etching), 아퀴틴트(aquatint), 리프트 그라운드 에칭(life ground etching), 라인에칭(line etching) 등의 기법을 사용하여 동판화를 제작하고 락스 원액으로 탈색된 데님 위에 동판화를 찍음으로서 아트 패브릭을 만들어 제작하였다.

제작된 아트 패브릭을 원피스의 스커트 옆부분과 포켓, 랩의 앞부분, 스커트와 탑의 앞부분, 자켓의 칼라, 포켓, 짧은 반바지의 포켓, 상의 전체 등에 활용하였다. 제시된 도식화에 따라 제작하여 3벌의 원피스와 5벌의 투피스 등 총 8 작품을 실물 제작하였다.

II. 이론적 배경

1. 아트 패브릭

1) 아트 패브릭 개념과 특성

아트 패브릭이라는 용어는 영어로는 ‘패브릭 아트’ 나 혹은 ‘텍스타일 아트’가 주로 사용되며, 프랑스어로는 ‘아르 텍스틸(art textile)’로, 독일어로는 ‘텍스틸 쿤스트(textil kunst)’²⁾등이 보편적으로 사용된다.

일반적으로 재료적인 의미 밖에 지니지 못하는 섬유(fabric) 혹은 텍스타일이지만 아트 패브릭에서는 섬유 그 자체가 1차적으로 아트 패브릭의 속성을 규정하게 된다.

원래 텍스타일은 ‘짜는 것(to weave)’이라는 의미를 지닌 라틴어인 ‘텍세레(texere)’가 어원이며 패브릭(fabric)은 라틴어인 ‘패브리카레(fabricare)’에서 유래한 말이다. 패브리카레는 ‘짓다(Build)’, ‘짜 맞추다(Fabricate)’, ‘생산하다’라는 뜻을 지니고 있어서 섬유의 재료적인 측면보다는 섬유 재료를 사용하여 섬유 조직을 만드는 ‘구조적 결합’을 나타낸다.³⁾

섬유 예술 분야의 대표적 사람인 아이렌 에머리(Irene Emery)는 패브릭을 “섬유로 이루어진 모든 구조물들을 일컫는 총칭어”라고 했으며, 직물(woven fabric)과의 특수한 연관성에 의해 텍스타일을 “둘 혹은

2) 송번수, 『현대섬유미술』, 서울:디자인하우스, 1991, p.12.

3) Mildred Constantine & Jack Lenor, *The Art Fabric*, Tokyo: Kodansha International, 1985, p.8

은 그 이상의 구성 단위들이 서로 직각을 이루면서 짜여 있는 상태”⁴⁾
라고 정의하고 있다.

따라서 아트 패브릭은 단순히 섬유 자체를 의미하기보다는 섬유를
재료로 해서 이루어낸 모든 구조물을 일컫는 총칭인 것이다.

아트 패브릭을 역사적인 발전 과정에서 보면 오랫동안 인류가 섬유를
매개로 해서 염색이나 직조 기법의 ‘염직공예’라는 형식으로부터 출
발하여, 이 염직공예가 오늘날의 아트 패브릭으로 전이되었다고 할 수
있다⁵⁾

아트는 무엇인가를 만들어야 한다는 목적보다는 인간이 가진 불가피
적인 유희성에 그 근본이 있는 것이다. 즉 창작하고자 하는 순수한 욕구
로부터 시작하여 ‘정신적 창조 행위를 형상화’하는 것이 아트이며, 그러
한 창작은 인간 고유의 행위이고 무엇인가를 표현하고자 하는 절박한
예술적 표현이기 때문에 정신의 영역에 속하게 된다. 이때 정신의 영역
에 포함되는 창조적 능력이라 함은 ‘작가의 상상력’을 가르치는 것이다.
따라서 비록 주어진 재료를 숙련된 솜씨로 다루어 무엇인가를 만든다
할지라도 정신적인 면에서 창조성이 결여되어 있으면 아트라고 할 수
없다.

앞서 아트 패브릭의 근본을 염직공예에 두었는데, 그 까닭은 섬유를
매재로 하며 섬유를 다루는 전통적인 염직공예의 테크닉을 따르기 때
문이다. 또한 타 공예분야와 다른 독특한 표현들이 아트 패브릭을 이루
는 중요한 미적 형식이기 때문이다.

4) Ibid, p.8

5) 송변수, op. cit., p.12

만든다는 행위는 작가가 작품을 생각하고 디자인해서 나타나는 정신적인 측면과 만드는 물적 대상을 작품으로 완성시켜 가는 수 작업적인 측면이 공존하게 된다.

전자는 창의성에 의미를 두고 후자는 기교적 정교함이나 에너지의 행사에 의미를 두는 것이다. 따라서 뛰어난 작품이 되기 위해서는 한 쪽으로 치우치지 않고 양자가 결합하여 통일체를 이루는 것이 중요하다.

2) 아트 패브릭 기법

복식은 인간의 미의식이나 표현 의식에 밀접한 관계를 가지고 있다. 복식을 통한 시각적 만족의 노력은 기본 소재인 직물에 대한 끊임없는 연구로 인한 다양한 직물의 개발과 질감 표현이라 할 수 있다. 직물의 질감을 변형시켜 생기는 어떤 새로운 스타일은 가장 효과적으로 개성을 추구하는 현대인의 복식 심리를 만족시키며 사람들은 복식이 제공하는 심미적 자극에 반응하게 된다.⁶⁾ 이러한 이유로 많은 사람들이 복식에 있어서 다양한 재료와 표현 기법으로 아트 패브릭을 응용하였다.

이에 따라 본 연구에서는 전통 공예기법 염색(dyeing), 자수(embroiderying), 비즈(beads), 퀼팅(quilting), 엮기(plaiting), 브레이딩(brading), 트위스팅(twisting), 펠팅(felting), 니팅(knitting), 크로셰(crochet), 위빙(weaving), 탈색(decoloration)등으로 분류하였다.

6) Mary Ellen Roach & Joanne B. Eicher, 『가시적 자아』, 이유경,이은숙譯, 서울: 경춘사, 1990, p.74.

(1) 염색

염색기법에는 침염, 흘치기염, 방염, 프린트염, 실크스크린 등이 있다.

침염은 원하는 형태대로 천을 염료에 담가서 염색을 하는 기법이다.

흘치기염은 일본의 전통적인 염색기법으로 염색 안될 부분을 끈이나 실로 묶은 다음 꺼내면 묶었던 부분에 갖가지 무늬들이 나타나는 기법이다. 방염은 염색이 안 될 부분에 미리 방염제를 발라 염색하는 기법이다. 또한 프린트염은 나무판, 고무판에 문양을 만든 뒤 찍는 기법이고 실크 스크린의 원리는 프린트염과 같다.

(2) 자수와 비즈

자수는 꿰뚫의 일종으로 선으로 면을, 직선으로 곡선을 표현하여 입체감을 표현한다 할 수 있다. 자수는 그것들의 색채와 더불어 시각적인 면에서 개성을 표현 할 수 있다. 비즈는 수예품, 실내장식, 복식 장신구 등에 쓰이는 구멍 뚫린 작은 구슬을 말한다⁷⁾ 비즈는 조형적인 점에서 시작하여 선을 이루고 나아가서 면을 이루며 표현된다.

이와 같이 비즈는 형태, 색채에 의해서 서로 다른 효과를 보여줄 수 있는 장식적인 요소이며, 복식에 있어서 조형성을 나타내 준다.

(3) 퀼팅

퀼팅이란 옷감과 옷감 사이의 보온용 솜을 넣어 누빈 것이다.⁸⁾ 퀼팅은 선을 이용하여 면을 만들어 입체를 표현한다. 퀼팅은 원래 실용적인 것과 동시에 장식적인 것이어서 조형적이고 풍부한 질감을 만들어 준다.

(4) 엮기

7) 동아출판사編, 『동아원색세계대백과사전15』. 서울: 동아출판사, 1983, p.390.

8) 이정희, 『니들 아트』, 서울: 경춘사, 1990, p.188.

엮기는 실이 위 아래로 교차되거나 지나치는 구조이며 실과 실을 연결, 삽입, 교차시키는 조작이다. 이 엮기 기법은 미적인 형식과 기능적 가치가 더해져 새로운 표면 형태를 나타낸다

(5) 브레이딩

아이렌 에머리는 “연결(link), 고리(loop), 감싸는것(wrap), 매듭(knot) 등을 가지지 않는 단일 단위의 요소를 연결시키는 것”이라고 정의했다.

(6) 트위스팅

스피닝(sinning)기법으로 1가닥 또는 2가닥으로 꼬여 질 수 있으며 S방향과 Z방향으로 분류할 수 있다. 이러한 트위스팅은 매우 밀접한 형태로 이루어지는데 이것은 형태의 영구성과 내구력으로 직결되며 쉽게 풀려지거나 변형이 되지 않는다.

(7) 펠팅

펠트(felt)란 용어는 그리스어로 ‘결합시키다’라는 풀젠(fulzen)에서 유래한 말로서⁹⁾ 실이 되기 이전에 즉 방적하지 않은 섬유를 원하는 형태로 만든 뒤에 열, 압력, 수증기를 주어 압착시키는 기법이다.

(8) 니팅과 크로셰

니팅은 어떤 종류의 도구나 틀에 의한 뜨개 바늘의 반복을 통하여 연속적인 고리가 서로 수직으로 연결되는 기법으로 연속적인 단순 요소의 기법이다.

크로셰는 니팅과 비슷하게 고리가 계속해서 서로 연결되는 단일 요소 구조이다. 바늘에 의해서 어떤 방향이든지 자유롭게 움직일 수 있는 기법이고 3차원적 작품과 모든 모양의 제작에 적합하다.

9) 송번수, 『섬유예술 : The Art Fabric』, 서울 : 디자인하우스, 1985, p.75.

(9) 위빙

직기에 실을 걸어서 원하는 문양대로 짜는 기법으로 두 가지 분리된 요소를 서로 엮어 짜는 것을 의미한다. 날줄과 맞물리는 것이 씨줄이며 이들의 두 가지 실 모양의 요소로부터 안정된 조직이 나온다.¹⁰⁾

(10) 탈색

염색에 반대되는 개념으로 섬유에 있는 색소를 빼는 것을 말한다. 탈색 시켜 순백하게 만드는 목적에 사용하는 약품을 표백제이라 하며 흔히 볼 수 있는 산화 표백제인 염소계 성분(정제 차아염소산 나트륨)인 락스 레굴러, 과산화소다, 과붕산소다, 환원 표백제인 하이드로설파이트, 롱가리트, 아황산가스 등 있다.¹¹⁾

2. 동판화

1) 동판화 기원 및 원리

(1) 동판화 기원

금속 오목 판화인 동판화의 시작은 르네상스 초기인 1430년경 독일, 이탈리아에서 금은 세공 장인들이 직접 제작한 의식용 기물이나 귀족들의 장식품, 성배 등에 조각으로 장식된 디자인을 기록으로 남기기 위해 오목 부분에 안료 등을 스며들게 한 후 불로 구워 검은 선을 넣는 금속 장식 세공인 니엘로 (niello : 흑금)세공으로부터 발생했다.

10) 한숙열, op. cit., pp.5-8

11) 김준호, 『공예염색입문 이론과 기법』, 서울: 조형사, 1995, p.46.

초기의 기법은 뷰린으로 금속면을 새긴 조각 동판화이다. 동판 화가들 중 가장 뛰어난 사람으로는 ‘E.S.’라는 장인과 ‘트럼프 카드’를 만든 장인이 있다. 하지만 이 작가의 이름은 밝혀지지 않고 작품만 남아 있기 때문에 동판화를 활용한 발명자는 피렌체의 금은세공인 겸 니엘로 세공인인 피니게라 (Maso Finiguerra, 1426~1464)¹²⁾가 되었다.

그 뒤 형태감과 표면 질감에 뛰어난 손가우어 (Martin Schöngauer 1450?~1491)는 화가이면서 115점의 많은 작품을 남긴 금은세공사이자다. 그의 작품인 ‘성 안토니우스의 유혹’ (Temptation of St. Anthony)에 나타난 동판화 기법은 뛰어난 형태감과 표면 질감을 이루고 있다.¹³⁾ 판화가 점점 발전하면서 잉그레이빙 기법이 발달하였다.

이탈리아의 주요한 화가들은 독일의 화가들보다 훨씬 더 열광적으로 잉그레이빙을 받아들였다.

15세기말 이탈리아의 유명한 화가들인 안드레아 마테냐와 안토니오 폴라이우올로는 훌륭한 잉그레이빙을 제작하였다. 이탈리아에서는 잉그레이빙이 회화와 급속하게 결합됨으로써 폴라이우올로의 ‘나인들의 전투(Battle of the Nudes, 1465년경)’와 같은 특이한 판화들이 나왔지만, 이런 상황은 한편으로 잉그레이빙의 독자적인 발전을 가로막아 그 뒤 잉그레이빙은 주로 그림들을 복제 할 때 사용되었다.

16세기경에는 잉그레이빙의 용도가 그림 복제로 확고하게 굳어졌으며, 이탈리아에서 잉그레이빙의 가장 뛰어난 대가인 마르칸토니오 라이몬

12) 이상적, 「동판화에 있어 Aquatint제작법에 따른 작품의 질감연구」, 동아대학교 대학원 석사 학위논문, 1992, p.5.

13) 브리태니커, 『브리태니커 백과사전23(한국어판)』, 서울: 동아일보 공동출판, 1994, p.214.

디(Marcantonio Raimonde 1475-1534)는 주로 라파엘로의 그림들을 복제한 것으로 유명하다.

그러나 북유럽에서는 인그레이빙이 독자적으로 발전하여 16세기의 가장 뛰어난 판화가, 독일 태생 알프레드 뒤러(Alfred Dürer)가 출현 하면서 비약적인 성숙을 하게 되는데, 뒤러는 인그레이빙, 드라이포인트, 에칭 그리고 많은 목판화 작품을 남겨 판화의 대가로 유명하다. 또한 루카스 반 레이덴 [Lucas van Leiden(Leyden)1494-1533]은 이 기법으로 매우 훌륭하고 독창적인 작품을 만들었다.

1513년 독일의 호퍼 (Daniel Hofer)와 그라프 (Urs Graf)¹⁴⁾에 의해 에칭기법이 연구되었고, 1520년에 레이덴은 부식과 조각법을 병용한 작품을 남겼다. 드라이포인트의 가장 위대한 거장은 네덜란드의 렘브란트 (Harmansz van Rijn Rembrandt 1606-69)로 그의 에칭에서 드라이포인트는 점점 더 중요한 구실을 하게 되었고, 이 기법은 18세기 말과 19세기 초에 한동안 소홀히 여겨졌으나, 다시 유행하기 시작해 현대 동판화가들 대부분이 이 기법을 이용해 오고 있다. 또한 특수한 혼합 부식액인 네덜란드 부식액으로 완벽한 오목판 화면을 창출하였다.

1645년에는 프랑스의 보스(Abraham Bosse)에 의해 『(부드럽게 동판을 새기기 위한 방법론) Traite des maniers de graver en taille douce』이라는 동판화 기법서¹⁵⁾가 출간되었다.

메조틴트 기법은 거의 영국에서만 이용했으며 이 기법은 무척 힘이 들고 어렵기 때문에 창작품에는 적당하지 않았다. 그러나 화려한 검은

14) 이상적, op. cit., p.6.

15) Abraham Bosse, *Traite des maniers de graver en taille douce*, 1645, 이상적, op. cit., p.5.에서 재인용

색과 미묘한 색조 변화 그리고 특히 다색 판화를 만들기 쉽다는 점 때문에 그림을 복제하는 데는 이상적인 수단이 되었다. 1720년에는 독일 태생 프랑스 사람인 르 블롱(Jacob Christophe le Blon)이 메조틴트 기법을 이용하여 삼원색으로 다색 판화를 제작하였다. 그리고 1768년에는 프랑스의 판화가인 프랭스 (Jean Baptiste Prince)가 아퀴틴트 기법을 발명했으며, 특히 삽화가들 사이에서 부드러운 색조의 판화를 만드는 데 가장 인기 있는 방법이 되었다. 또한 이 기법은 스페인의 고야(Francisco Goya)에 의해 완전 정착되면서 동판화가 확실한 조형 세계를 확립하게 되었다. 그 후 에드가 드가(Edgar Degas 1834-1917)와 카미유 피사로(1830-1903)가 다시 시도했으며 파블로 피카소(Pablo Ruiz Picasso 1881-1973)와 조르주 루오(Georges Rouault)와 앙리 마티스(Henri Matisse 1869-1954), 마르크 샤갈 (Marc Chagall 1887-?)¹⁶⁾등 20세기 미술가들에 의해 이어져 오고 있다.

(2) 동판화 원리

동판화는 오목판(Lintaglio)의 대표적인 판 종이다. 오목 판화란 평평한 판 면 위에 물리적 또는 화학적 방법으로 오목 부분을 만들어 그 부분에 잉크 등의 색료를 넣어 프레스기의 압력으로 종이 등에 프린팅 해내는 판화를 통틀어서 이르는 말이다.

금속 오목판에는 때에 따라 강철판, 아연판, 알루미늄판 등이 사용된다. 그런데 동이 단단하지 않고 치밀하며 변형이 자유롭고 세밀한 묘사를 할 수 있는 판재여서 오래 전부터 일반적으로 사용되었으므로 금속

16) 브리태니커, op. cit., p.215.

오목판을 ‘동판화’라고 일컫는데, 목판에 비해 동판은 저항감이 느껴지는 소재이다. 동판화는 ‘박혀진 화면’이 다른 판화에서 볼 수 없는 독특한 효과를 보여주는 특징이 있다. ‘견고한 마티에르’ 즉 오목 부분이 종이에 찍혀 있는 분위기는 종이 위에 형성되어진 광물과 같은 존재감을 느끼게 한다.

2) 동판화 기법 및 종류

동판화에는 크게 두 가지 방법이 있는데 하나는 직접 새겨 넣는 직접법과 부식액을 이용한 간접 기법이 있다.

직접판 위에 새겨 넣는 직접기법에는 인그레이빙(engraving), 드라이 포인트(dry point), 메조틴트(mezzotint)가 있고, 간접적인 기법에는 부식제와 방식제를 이용한 라인 에칭, 아퀴틴트, 소프트 그라운드 에칭, 리프트 그라운드 에칭, 깊은 에칭 등이 있다.

(1) 인그레이빙

금속판에 뷔랭(마름모꼴 형태의 송곳의 일종)이라는 예리한 도구로 디자인을 새겨 만드는 판화 기법이다. 또한 선만을 찍어낼 수 있기 때문에 라인 인그레이빙이라고도 하는데 ‘V’자형의 골을 새기듯 화면을 만들어 간다. 1cm간격에 400개의 선을 새겨 넣을 수 있다. 평행선이나 그물 모양의 교차하는 선을 이용하여 색조와 음영을 나타낼 수도 있다.

뷔랭의 끝으로 판에 점을 찍는 기법으로 점 인그레이빙이나 크레용 양식 (또는 초크식, 파스텔식 인그레이빙으로도 알려져 있음)으로 통용되는 기법들이 있다. 이 기법들로는 뷔랭이나 로커(강철로 만들어진 일

종의 끝), 롤렛이라는 특별한 도구들을 이용해서 판에 무수한 점과 칼자국들을 만든다.

(2) 드라이 포인트

포인트(끝이 뾰족한 송곳의 일종) 도구로 동판에 인쇄될 형태를 직접 새기는 판화 기법이다.

동판에 새긴 홈 양쪽으로 밀려 올라간 금속의 울퉁불퉁한 거스러미(전문용어로 버, burr)가 생겨, 이것을 프린트 해내면 그 자리가 물감을 번진 듯 하기 때문에, 드라이 포인트 판화의 선은 부드럽고 보풀이 인 듯한 것이 특징이다. 그러나 동판의 성질은 금속을 새기는 뾰족한 도구에 끊임없이 저항하기 때문에 선이 방향을 바꿀 때는 종종 예기치 않게 모가 생긴다. 드라이 포인트는 대개 다른 판화 기법과 함께 쓰인다.

(3) 메조틴트

금속판의 표면 전체에 수많은 작은 구멍을 조직적으로 고르게 뚫어서 판화를 찍으면 이 구멍들 속에 담겨 있던 잉크가 퍼져 넓은 색채 면을 이룬다. 금속판에 구멍을 뚫는 작업은 원래 롤렛으로 했지만 나중에는 스크래퍼(세모꼴의 금속도구) 또는 로커라고 부르는 도구를 이용했다. 이 도구는 가장자리에 톱니가 달린 작은 가래와 비슷하다. 이것을 금속판에 대고 긁으면 양쪽으로 금속이 꺼칠꺼칠하게 도드라져 올라오는 데, 이것을 버니셔로 정리한다. 완성된 판화에서 하얀색으로 나오기를 원하는 부분에서는 이 금속 조각을 긁어낸다.

이탈리아어 ‘mezza tinta’ (중간색조 라는 뜻)에서 온 메조틴트라는 용

어¹⁷⁾는 부드럽고 미묘한 색조 변화를 만들어 낼 수 있는 기법의 특성에서 유래한 것이다. 그러나 메조틴트 기법으로만 찍은 판화는 대개 무늬가 불분명하므로 이를 보완하기 위해 잉그레이빙이나 에칭 기법을 혼용하기도 한다.

(4) 에칭

원래는 라틴어의 아쿠아 포르티스 (aqua fortis)에서 유래한 말로 프랑스어로는 오-포르뜨(eau-forte)라 하고 영어로는 에칭(etching)이라고 한다.¹⁸⁾

이 부식 동판 기법은 방부제의 막이 없는 금속판의 부분에 산이 침식하여 금속의 표면을 해리함으로서 산의 화학 작용에 의하여 제판된 판을 찍어내는 판화 제작의 기법이다.

① 라인 에칭

판재에 방식제인 그라운드를 바르고 거기에 송곳으로 원하는 화면을 그리면 방식제는 벗겨져 금속면이 노출된다.

이것을 부식제에 넣어 부식시키면 방식제가 발라진 면은 그대로 있도록 하고 부식된 면만 오목하게 되어 화면을 만들어 내는 방법으로 에칭의 대표적인 기법이다. 그러므로 판 위에 이미지의 윤곽선들을 새겨 넣기 위한 특별한 도구를 필요로 하지 않고 여타의 기법들에 비해 수월한 선을 새겨 넣을 수 있다. 그라운드는 대개 밀납, 송진, 아스팔트의

17) 서승원, 『판화 미술의 세계: 판화미술기법Ⅱ: 오목판&세리그래피』, 서울:서치방, 1994, p.76.

18) Ibid, p.30.

혼합비율이 3 : 2 : 4인 혼합물이다.

에칭 판화 기법은 갑옷 장식 무늬를 에칭으로 새기던 판례에서 유래한 것으로 판화가들은 뷔랭이라 불리는 용구로 금속판에 그림을 새겨 넣는 인그레이빙기법 보다 손쉬운 수단으로 이 방식을 채택했다.

② 소프트 그라운드 에칭

접착력이 강한 특성을 지닌 소프트 그라운드는 지방이나 바셀린의 형태로 일정 비율의 지방질을 함유하고 있기 때문에 손으로 만져보면 끈끈하게 달라붙는 듯한 감촉을 느낀다. 이와 같이 접착력이 강하므로 압력을 가하면 어떤 재료든지 잘 들러붙는다. 그러므로 소프트 그라운드를 판 면에서 분리해 낸다 할지라도 금속판의 표면에는 재료의 질감 흔적이 그대로 남는다. 그 다음 판을 전통적인 부식 방법에 따라 부식시킨다.¹⁹⁾ 따라서 크레용이나 콘테의 느낌 또는 지문이나 나뭇잎, 천의 조직 같은 질감의 효과를 얻는데 이용된다.

③ 리프트 그라운드 에칭

리프트라는 말은 ‘들어 올린다’라는 말인데 여기서는 ‘떨어져 나간다’는 해석이 적절하다. 이 기법의 원리는 금속 면에 완전히 정착되는 것과 불안정하게 정착되는 것을 이용해서 붓의 터치나 자유로운 선, 면을 얻고자 할 때 사용된다.

19) Ibid, p.52.

(5) 아퀴틴트

부식 동판술 기법으로 작업할 수 있는 판화 제작 방법들 가운데 가장 중요한 기법의 하나라고 할 수 있다.

아퀴틴트(물, aqua)는 수채화 같은 효과를 낼 수 있다는 뜻에서 나왔다. 대단히 정교한 작업 과정을 필요로 하는 이 기법은 색조와 질감의 특질을 다양하게 나타나게 하면서 동시에 검정과 회색을 폭 넓게, 색조의 범위를 표현하는 특징이 있다. 우선 판 면에 송진가루를 떨어뜨린 후 뒷면에서 열을 가하여 송진 가루를 녹여 정착시키고 부식액을 넣은 다음 부식시키는 기법이다.

송진 가루가 녹은 부분이 부식되지 않게 하는 성질을 이용하는 것인데 송진 가루 외에도 아스팔트 분말이나 라커 스프레이 등도 이용할 수 있다.

이 기법을 ‘아퀴틴트’라고 하는 이유는 완성된 작품이 수채화나 담채화와 비슷한 경우가 많기 때문이다.

이상에서 살펴본 동판화 기법의 종류와 효과를 정리하면 [표 1]과 같다.

[표 1] 등판화 기법의 종류와 효과

① 룰렛을 이용한 잉그레이빙	② 니들을 이용한 드라이포인트
③ 메조틴트의 완성도	④ 니들을 이용한 라인 에칭
⑤ 소프트 그라운드 에칭	⑥ 리프트 그라운드 에칭
⑦ 아퀴틴트의 바람	⑧ 쭈고 고운 송진을 이용한 아퀴틴트

서승원, 『판화미술의 세계: 판화미술기법Ⅱ:오목판&세리그래피』, pp.8-10

3) 동판화 제작 및 준비

(1) 판

동판화는 동판과 아연판, 알루미늄판 등을 이용하며, 주로 동판을 이용한다. 판들의 두께는 형판 번호 16번이나 18번(0.8mm~1.2mm)을 사용하고 판을 구입할 때는 먼저 산을 방지하도록 코팅되어 있는가를 확인하여 만일 방부제 처리가 되어있지 않으면 부식시키기 전에 차단 그라운드를 입혀야 한다. 또한 판의 절단한 가장자리는 줄질과 스크레이퍼 등으로 다듬어서 사용해야 하며 모서리는 각이 지지 않고 둥글게 다듬는 것도 유의해야 한다.

(2) 판의 세척

판의 세척은 분말 형태의 초크에 물, 식초 또는 메칠 알코올을 섞은 용액을 이용한다. 세척하는 이유는 판 위에 지방성 물질의 제거를 위해 기포가 생기는 것을 방지하기 위함이다.

(3) 그라운드

그라운드는 일명 ‘바니시’ 라고 하며 판에서 부식되어서는 안될 부분만을 제외하고 나머지 부분을 입히게 되며 판을 보호해 주는 역할을 한다.

(4) 밑그림 옮기기

판을 찍으면 이미지가 전도되어 (즉 좌우가 바뀌어) 찍어 나오는 까닭에 이미지를 착상할 때는 좌우가 뒤집혀 찍혀 나온다는 점을 염두에 두어야 한다. 대체로 거울에 비춰서 그 역상을 살펴보는 것이 좋다.

(5) 산

판 면에서 그라운드가 칠해지지 않은 부분의 금속을 부식시켜 선들이 음각 되게 하는 기능을 하며 산을 취급하는 장소에는 반드시 환기장치를 설치하고 고무장갑을 끼고 사용해야 한다.

만약 산이 피부에 닿으면 즉시 물로 씻고 암모니아수, 중탄산소다와 같은 알칼리로 중화시켜야 한다. 또한 수도 시설이 가까운 곳에서 작업을 하며, 없을 경우에는 부식조 옆에 물이 가득 찬 그릇을 놓고 작업을 하는 것이 좋다.

산은 항상 물에 희석하도록 되어 있는데 희석 할 때에는 먼저 물을 용기에 붓고 나서 그 물에 산을 타야 한다.

산의 종류에는 강산인 질산과 약산인 네덜란드 부식제와 염화 제2철 등이 있다. 일반적으로 강산은 빨리 부식시킬 수 있으나 작업 상태를 조절하기가 어렵고, 약산은 부식 시간이 더딘 반면에 부식에 정확을 기할 수가 있다.

(6) 부식

넓고 깊게 부식하자면 오랫동안 해야 하지만 시간만 가지고 예측할 수는 없다. 왜냐하면 시간은 오로지 상대적 지침이 될 뿐이기 때문이다.

(7) 바니시 제거하기

부식이 끝난 후 판을 꺼내어 물로 헹군 다음 그라운드스 휘발유나 석유로 제거하고, 수지는 메칠 알코올로 제거한다.

(8) 찍기

동판 프레스기는 두개의 금속 실린더로 되어 있으며 찍고자 하는 동판은 프레스 베드에 놓고 두 실린더 사이를 통과하면서 판을 찍어내게 되는 것이다.

프레스기에 놓는 순서는 먼저 프레스 베드에 찍기 위한 가이드 판을 부착한 후, 잉킹된 판을 놓고, 젖은 종이를 놓은 다음 펠트 2~3장을 놓고 프레스기의 옆에 있는 바퀴를 돌린다.

이때 펠트의 역할은 판화지에 적절한 압력을 가할 수 있도록 반드시 필요하며, 양모를 압축된 것으로서 두께가 가장 얇은 것(0.15cm)부터 시작하여 마지막에는 가장 두꺼운 것(0.60cm)을 놓고 찍는다.

Ⅲ 동판화 기법을 활용한 아트 패브릭

1. 탈색 기법

1) 분사기법

시중에 파는 락스 원액 60ml를 분무기에 넣고 탁자 위에 비닐을 옷감 크기보다 넓게 깔 다음 그 위에 탈색 할 옷감을 펼쳐 놓는다.

옷감에서 30cm정도 떨어져 분무액이 옷감을 적실 정도로 분무하는데 그 양은 20ml씩 하여 3회로 나누어서 15분 간격으로 분무하였다.

이때 주의 할 점은 옷감의 두께와 혼용율에 따라서 분무 양이나 횟수는 조절되어야 한다. 또한 한꺼번에 분무하기보다는 3~4회 정도 나누어서 분무하는 것이 골고루 점진적인 색상을 만드는데 훨씬 효과적이었다.

2) 스폰지 기법

스폰지를 찍고자 하는 크기로 자른 (가로 5cm, 세로 7cm, 높이 3cm)후 락스 원액을 묻혀서 탈색하였다. 방법은 분사 기법과 마찬가지로 비닐 위에 데님을 놓고 위에서 아래로 칠했으며, 스폰지 크기 정도로 2~3cm씩 사이를 두고 탈색하였다. 이때 스폰지 누름의 정도에 따라 다양한 무늬가 형성될 수 있다.

3) 소금기법

두께가 있는 스치로폼 위에 데님을 놓고 굵은 소금을 뿌려 놓고 그 위에 락스 원액을 옷감이 적시도록 분무하였다. 이때 유의할 점은 온도와 습기에 따라 마른 후의 색상에 많은 차이가 나타나기 때문에 시도하면서 적절한 온도와 습도의 조절이 필요하였다.

화창한 날씨에는 락스 원액이 빨리 휘발되어 소금이 녹아내리기 전에 말라 버리고 탈색 정도도 강하게 되므로 그늘진 곳에서 분무하는 것이 효과적이었다. 비가 오고 습기가 많은 날씨에는 락스가 서서히 휘발되어 데님의 고유 색상인 바랜 듯한 은은한 색상과 소금이 녹아서 자연스럽고 독특한 색상과 무늬를 얻을 수 있었다.

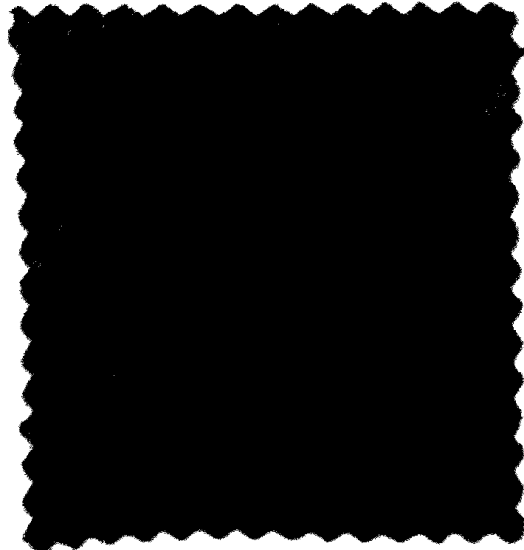
따라서 위 기법을 사용하고자 할 때는 원단에 물기를 약간 준 다음 위 과정을 거치면 원하는 독특한 색상과 무늬를 효과적으로 얻을 수 있다.

4) 테이프 기법

마스킹 테이프 또는 스카치테이프를 이용하여 원하는 선을 직물에 놓거나 부착시킨다. 그런 다음 락스 원액을 15분에서 20분 간격으로 4~5회 정도 분무하여 원하는 무늬를 얻을 수 있다. 테이프를 붙이는 방법에 따라 다양한 무늬를 창출할 수가 있다.

이상과 같이 탈색 기법 중 4가지를 활용한 아트 패브릭은 [표 2]와 같이 분류하였다.

[표2] 탈색 기법의 종류

	
그림1. 분사기법	그림2. 스폰지기법
	
그림3. 소금기법	그림4. 테이핑기법

2. 동판화 기법

1) 깊은 에칭

강도가 강한 질산(질산 : 물의 비율, 6 : 1, 3 : 1)을 이용하거나 차단 바니시로 보호되지 않는 부분들만을 계속해서 단계적으로 부식시키는 방법과 부식된 각 단계에 밀그림을 그려 넣어 가면서 이미지를 부식시키는 방법이 있다. (그림 1, 2, 3, 4, 5, 6)

2) 아퀴틴트

(1) 수지를 칠하는 방법

수지 또는 ‘송진’은 침엽수들 특히 소나무의 분비 작용들로 얻어진 반 액체 상태의 가공하지 않은 수지인 테레빈을 증류시켜 만든 호박색이나 노란 색을 띤 반투명 재료이다.²⁰⁾

아퀴틴트 기법을 이용하여 제작한 판화 작품의 성격은 수지 알갱이들의 굵기라 한다면, 수지의 양을 얼마만큼 판 위에 뿌려서 작업하는가 하는 점이 작업의 성패를 좌우하는 요소이다.

① 손으로 뿌리기

천 조각의 중앙 부분에 수지 약 75g 을 놓고 천 조각의 윗 부분을 자루 모양으로 만들어서 고무줄로 끝부분을 묶는다.

가로 170cm, 세로 100cm, 높이 70cm 크기의 나무 상자 안에서 판을 놓

20) 서승원, op. cit., p.35.

고 판 면에서 15cm 떨어지게 주머니를 잡고 손가락으로 위쪽을 가볍게 두드리면서 자루를 흔든다. 판의 표면에 수지 가루가 고르게 떨어지게 하기 위해 자루를 천천히 판의 표면 위 쪽 가까스로 접근시키면서 한 곳으로 집중되지 않도록 주의한다.

② 아퀴틴트용 상자

매우 균일하고 미세한 수지 가루를 판 위에 뿌리고자 할 때 아퀴틴트용 상자를 사용한다. 가벼운 나무로 만들어진 직사각형 상자 내부에 탈 부착이 가능한 철망이 있는 선반이 갖추어져 있고, 상자 앞 부분의 문으로 선반이 들어갈 수 있도록 하며 문을 통해 철망이 있는 선반 위에 금속판을 놓는다. 상자 앞부분의 아래쪽에 있는 둥근 모양의 입구는 선풍기의 앞면을 삽입하는데 이용된다. 이는 상자 안의 공기를 이동시키면서 바닥에 깔려 있는 수지 분말을 들어올리는데 이용되며 또한 내부를 볼 수 있도록 앞쪽에 투명한 합성수지 창을 만드는 것이 좋다.

상자의 바닥에 분말 가루인 수지를 놓고 모든 입구를 차단하고 선풍기를 작동시키면서 바람을 일으킨 후 상자의 중간에 있는 철망 선반 위에 금속판을 올려놓고 입구를 다시 막고 판에 수지의 입자들이 떨어져 충분히 가라앉을 때까지 기다린다.

이 과정을 2~3회 반복하며 판을 꺼낼 때마다 뿌려진 수지 가루의 층이 움직이지 않도록 조심해야 한다.

(2) 수지의 접착

수지 층을 판 면에 접착시키는 작업을 할 때는 가열기나 열 판 위에 판을 가열하는데 그 이유는 수지가 곱게 판 면에 깔리면서 단단하게 접착되게 하기 위해서이다.

섭씨 150° ~ 205° 온도에서 장갑을 끼고 가열기를 이리저리 움직이면서 가열한다. 높이가 있으면서 철 그물망이 있는 곳 위에서 작업을 하면 편리하다.

수지 가루가 투명해지기 시작하면 곧바로 냉각시킨다. 이때 수지의 분말은 미세한 작은 물방울 같은 형태를 지닌다. 이 시기를 주의 깊게 살펴야 한다.

(3) 부식

부식 할 때는 염화 제 2철을 이용하였다. 이는 작업자의 건강과 취급 주위에 따른 위험과 아퀴틴트는 약한 산에 부식해야 하기 때문이다.

판을 산액에 담그고 뚜껑을 덮은 다음, 30분에서 40분경과 후 연한 회색을 띠면 판에서 꺼내어 산을 물에 씻은 다음 드라이어로 건조시킨다.

수지는 알코올을 이용하고 그라운드에는 휘발유나 석유를 이용하여 깨끗하게 제거해야 한다.

이상과 같은 방법으로 아퀴틴트는 제작된다.(그림 1, 2, 3, 5, 6)

3) 리프트 그라운드 에칭

일명 마르에르 오 쉬크르 (maniere au sucre)는 설탕이 혼합된 먹으로 바탕 면에 직접 이미지를 그려 넣는 방법을 말한다.

설탕 포화 용액이나 아라비아 고무 용액을 섞은 것을 판 면 위에 붓으로 그려서 완전히 말린다. 이것에 방식제를 부어서 막을 입히고 말린 다음 조금 따뜻한 물에 넣어 설탕 덩어리나 아라비아 고무를 녹여 금속 면을 노출시킨 다음 부식시키는 기법이다.

이 기법은 자유롭게 창작 할 수가 있다. (그림7)

4). 라인 에칭

판 면에 방식제인 그라운드를 바르고 거기에 에칭 니들이나 송곳으로 원하는 화면을 그리면 방식제는 벗겨져 금속면이 노출된다.

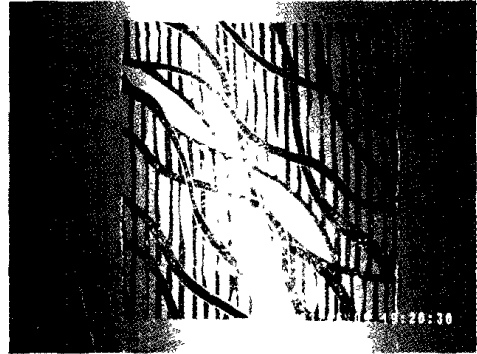
이것을 부식제에 넣어 부식시키면 방식제가 발라진 면은 그대로 있고 부식된 면만 오목하게 되어 화면을 만들어 내는 방법으로 에칭의 대표적인 기법이다. (그림 7, 8)

이상과 같은 방법을 활용하여 탈색된 데님 위에 동판화를 활용한 아트 패브릭을 완성하였다

동판화 기법을 활용한 동판 제작



(그림 1) 깊은 에칭과 아퀴틴트



(그림 2) 깊은 에칭과 아퀴틴트



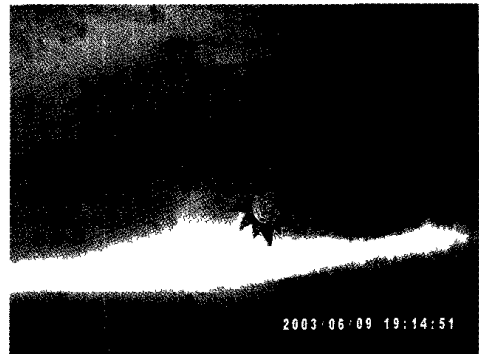
(그림 3) 깊은 에칭과 아퀴틴트



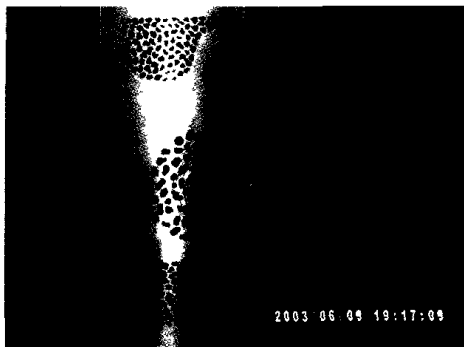
(그림 4) 깊은 에칭



(그림 5) 깊은 에칭과 아퀴틴트



(그림 6) 깊은 에칭과 아퀴틴트
라인 에칭



(그림 7) 설탕기법과 라인에칭



(그림 8) 라인 에칭

IV. 동판화 아트 패브릭 의상디자인

1. 디자인 의도

1) <작품 1> : 분사기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 원피스

바랜 듯 한 데님의 이미지에 젊은이들의 패기와 낭만이 나타나도록 ‘ㄱ자 형태’의 모양을 반복하여 젊은이들의 활기참을 표현하였다. 점진적인 직사형의 무늬는 찍는 부위에 따라 변화 있게 색상을 칠하여 같은 무늬를 가지고 시각적인 변화에서 오는 차이를 강조하였다.

작품의 실루엣은 네크라인의 파임과 스커트 옆선, 헴라인을 비대칭으로 하고 특히 스커트 옆선은 ‘ㄱ자 형태’를 구성 선에서 한쪽의 헴라인은 과장되고 변화 있는 형태로 표현하고자 하였다. 또한 ㄱ자형의 스커트 라인에는 판화를 찍어 그 형태를 더욱 강조하였으며 자칫 한쪽으로 흐르는 무게감을 가슴 중앙에 모티브 한 개를 찍어 줌으로서 균형 감각을 이루도록 하였다.

심플한 구성선을 통해 데님의 색상과 동판화로 찍은 직선적인 무늬가 조화를 이루어 10대 후반부터 20대 초반까지를 타겟으로 캐주얼한 슬리브리스 원피스를 디자인하였다.

2) <작품 2> : 스폰지 기법과 라인 에칭을 활용한 원피스

한쪽 어깨선이 드러나도록 디자인하여 심플함에서 벗어나 변화 있는 리듬감을 주었고 데님 소재가 주는 캐주얼하고 딱딱한 느낌에서 벗어나 섹시한 멋을 느끼게 해 주었다. 또한 입체 포켓 위에 판화를 찍어 개성 있고 독특한 포켓을 구성하여 2개의 포켓을 다르게 만들어 변화를 통해 앞가슴선의 매력을 발산하도록 하였다.

판화의 무늬는 구심점을 향해 소용돌이치는 듯하면서 일탈하는 변화된 타원형을 통해 익살스러움과 역동적인 변화를 표현 하고자 하였다.

포켓의 소용돌이와 조화를 이룬 스폰지 기법의 탈색 방법은 젊음의 물결이 소용돌이 침을 표현하고자 하였다.

3) <작품 3> : 테이프 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 원피스

전체적인 실루엣은 <작품 1, 2>와 같이 비대칭 형태의 실루엣을 추구하였다.

비대칭 된 네크라인과 덧대어 겹쳐진 스커트의 앞자락은 원피스 전체에 흐르는 직선 속에서 곡선적인 유연함을 느끼도록 표현해 주었다.

스커트 겹자락에 판화를 찍은 다음, 그 위에 각각의 모티브를 마주 보이게 덧달아서 판화가 찍힌 삼각형의 덧 달린 천의 움직임이 주는 율동미를 섬세하고 개성 있게 작품에 표현되도록 하였다.

판화 무늬는 단조롭지만 변화있는 부드러운 곡선들의 겹침을 통해

자유로운 선들의 유연함을 표현하였다.

판화가 찍힌 부분이 삼각형으로 뒤집어지듯 천의 움직임에 여운을 주도록 했는데 이는 젊은이들의 내재된 꿈이 살짝 엿보임을 표현 하고자 하였다.

4) <작품 4> : 분사기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 투피스

전체적으로 짧고 간결한 비율의 커팅 라인과 밝은 색감을 이용하여 조각을 강조하는 디자인이다.

직선 조각의 정돈 됨 속에서 섬세함을 표현하는 동판화의 특징을 나타내고자 기하학적인 그린색 꽃 모양을 탑의 중심에 찍어 주었고 주변의 조각은 그라데이션으로 탈색시켜 점진적인 색감을 나타냄으로서 변화 속에 통일감과 발랄함을 느끼도록 디자인 하고자 하였다.

5) <작품 5> : 소금기법과 깊은 에칭을 활용한 투피스

피트된 자켓과 적당히 여유 있는 슬랙스로 구성된 디자인으로 소금기법의 바탕천과 자켓 칼라와 포켓에 판화의 색감이 조화를 이루는 현대적 감각으로 표현하였다.

자켓의 왼쪽 가슴을 지나고 오른쪽 포켓과 바지의 중심선에 지퍼를 달아서 강한 액센트를 주었으며 전체적인 분위기가 역동적인 느낌이 나도록 하였다.

선명한 보라, 주황, 노란색 등 3가지색으로 동판화를 찍어 칼라와 포켓 부분에 원색대비의 조화를 이루도록 하였다.

판화의 도안은 옷감의 전체적인 분위기에 어울리도록 심플하면서도 눈에 띄는 선을 이용하여 표현하였다.

자켓의 왼쪽 프린세스 라인과 오른쪽 포켓의 지퍼는 개폐가 가능하여 열었을 때 진의 본래 짙은 색을 덧대어 변화를 느낄 수 있다.

아울러 뒤 헴 라인선을 사선으로 처리하여 정장의 규격화된 딱딱함을 벗어나서 활동적인 느낌을 보여주었다.

바지는 아래쪽으로 지퍼를 달아서 지퍼의 여닫음을 통해 변화를 강조한 디자인으로, 지퍼를 닫으면 폭이 좁은 바지가 되고 위로 열면 안에 덧붙여진 천에 의해 폭이 넓은 판타롱 바지로 변화되어 발랄함과 활동성을 보여주고자 하였다.

아울러 바지의 판타롱 속 부분은 소금 기법을 강하게 탈색하여 바지 원래의 색상과 대조를 이루어 시각적인 경쾌함을 느낄 수 있도록 하였다.

6) <작품 6> : 소금기법과 설탕기법을 활용한 투피스

자켓의 구성선은 <작품 5>와 같지만 지퍼가 없고 동판화의 기법이 달라 느낌은 다르게 나타난다. 섬세한 판화 도안과 장식적 요소를 배제한 스커트는 언밸런스 형태로 약간의 변화를 주어 구성하였다.

판화의 도안은 경직된 듯한 자켓의 실루엣을 보완하고자 소금 기법을 통한 불규칙한 작은 점들의 무늬와 조화를 이루도록 하였다.

불규칙한 작은 원형의 점들을 자켓의 긴 칼라 부분에 곡선적으로 표현하였다.

포켓 부분은 칼라와 연계를 이루도록 곡선과 원을 변화 있게 디자인

하였다.

7) <작품 7> : 스폰지 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한
투피스

자켓의 직선적인 실루엣과 매우 짧은 반바지를 통해 역동성과 활동성을 강조하였다.

넥라인은 높여서 강조하였으며 지퍼를 올린 상태와 내려진 상태의 변화를 보여줄 수 있게 하였다.

특히 입체적이고 각이 진 소매는 앞과 뒤 중심의 직사각형 형태의 절개선과 조화를 이루어 개성 있고 독창적인 작품으로 표현하고자 하였다. 매우 짧은 반바지는 심플함 속에 포켓으로 강조하였다.

판화의 도안은 전체적으로 스폰지 기법의 탈색으로 강한 느낌의 사각형이 표현되어 있어 이를 약화시키면서 조화를 이루도록 사선의 도안을 디자인하여 주머니 형태로 자켓과 바지에 부착하였다.

8) <작품 8> : 분사 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트, 라인 에칭을 활용한 투피스

자켓의 칼라는 라운드 넥라인으로 하고 전체적으로 여유 있는 실루엣으로 기하학적인 꽃무늬를 배치함으로써 너무 튀지 않는 화려함을 강조하였다. 이에 반하여 스커트는 입체 재단에 의한 바이어스로 드래퍼리가 형성되도록 구성하였고 비대칭 커트라인으로 상의의 심플함에 반하여 부피감이 있고 우아하며 여성스러운 아름다움을 표현 하고자 하였다.

2. 작품 제작

본 작품의 단위는 cm로 하고 크기는 실제제작의 1/10축도로 표현하였다.

1) <작품 1> : 분사기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 원피스

(1) 동판화 및 작품 구성

동판의 면 위에 밑그림을 옮긴 후 액체용 하드 그라운드를 수채화 6호, 12호 붓으로 칠한 후 라인 안의 면은 붓으로 뿌려서 불규칙한 면을 형성했다.

그라운드가 마른 후 염화 제2철 용액에 판을 넣고 뚜껑을 덮은 후 30분 정도 경과한 뒤 꺼내어 물로 씻는다.

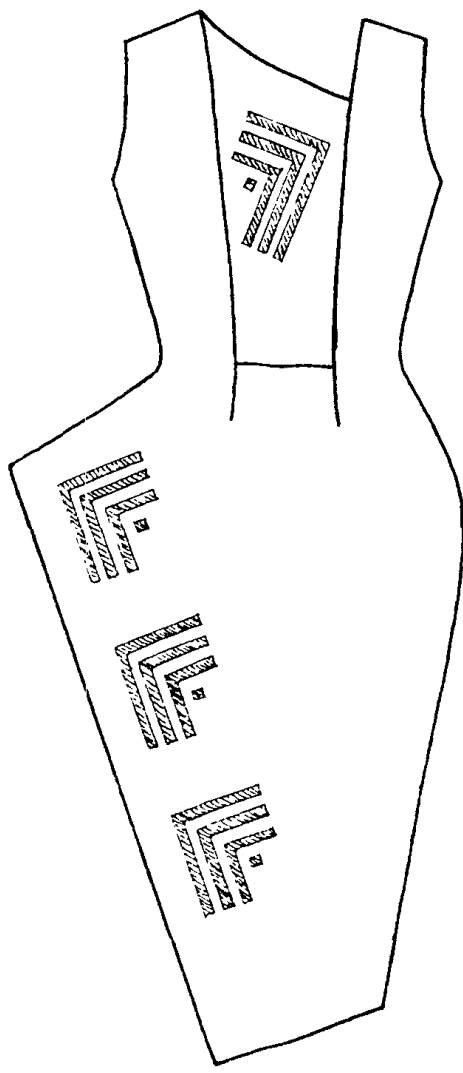
작업자의 건강과 취급 주위에 따른 위험 때문에 염화 제2철을 사용하여 부식시켰다. 건조된 다음 아퀴틴트 상자 안에 넣어 송진가루를 뿌린 후 40분 정도 기다린다. 건조가 되면 꺼내어 열로 가열한다. 부식액에 넣고 30분 정도 경과되면 꺼내어 판에 부착된 송진을 알코올로 제거하였다.

판을 테이블처럼 평평한 곳에 옮겨서 드라이기로 건조시킨 후 그라운드 용액을 휘발유나 석유로 깨끗이 닦아 낸다. (그림1) 제작된 판 위에 판화용 물감과 유화 물감을 혼합하여 보라색, 밤색, 흰색, 노랑색 등 각각의 색상을 잉킹하였다. 잉킹 후, 면 망사로 적당히 닦아 낸 후 프레기에 동판을 올려놓고 그 위에 종이를 한 장 깔고 그 위에 팻트를

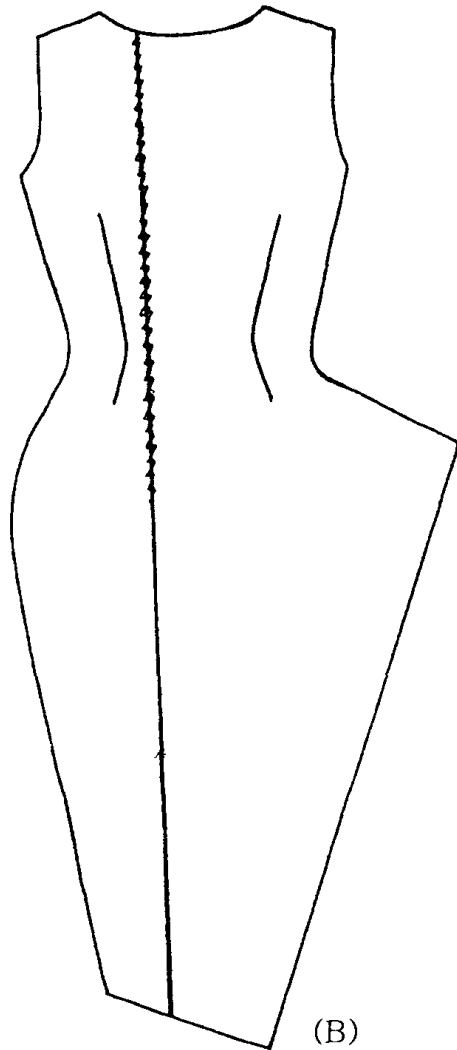
놓은 다음 찍고자 하는 부분에 원단을 놓는다. 그런 다음 움직이지 않도록 잘 고정시키고 프레스기를 돌린다. 따라서 일차적인 탈색 과정을 거친 후 동판화를 활용한 아트 패브릭을 완성시켰다.

실물 제작에 있어 네크라인의 곡선 부분이 안단을 박을 때 늘어날 수 있으므로 시접 부분에 1cm정도의 가로 방향으로 면 접착 심지를 부착하여 늘어나지 않도록 주의하여 박음질하였다.

스커트는 각이 진 부분에 접착 심지를 넣어 느낌이 살아날 수 있도록 박아 주었고 지퍼와 뒷 슬리트 부분이 3/4 위치에 오도록 하여 새로운 감각의 원피스가 되도록 구성하였다.

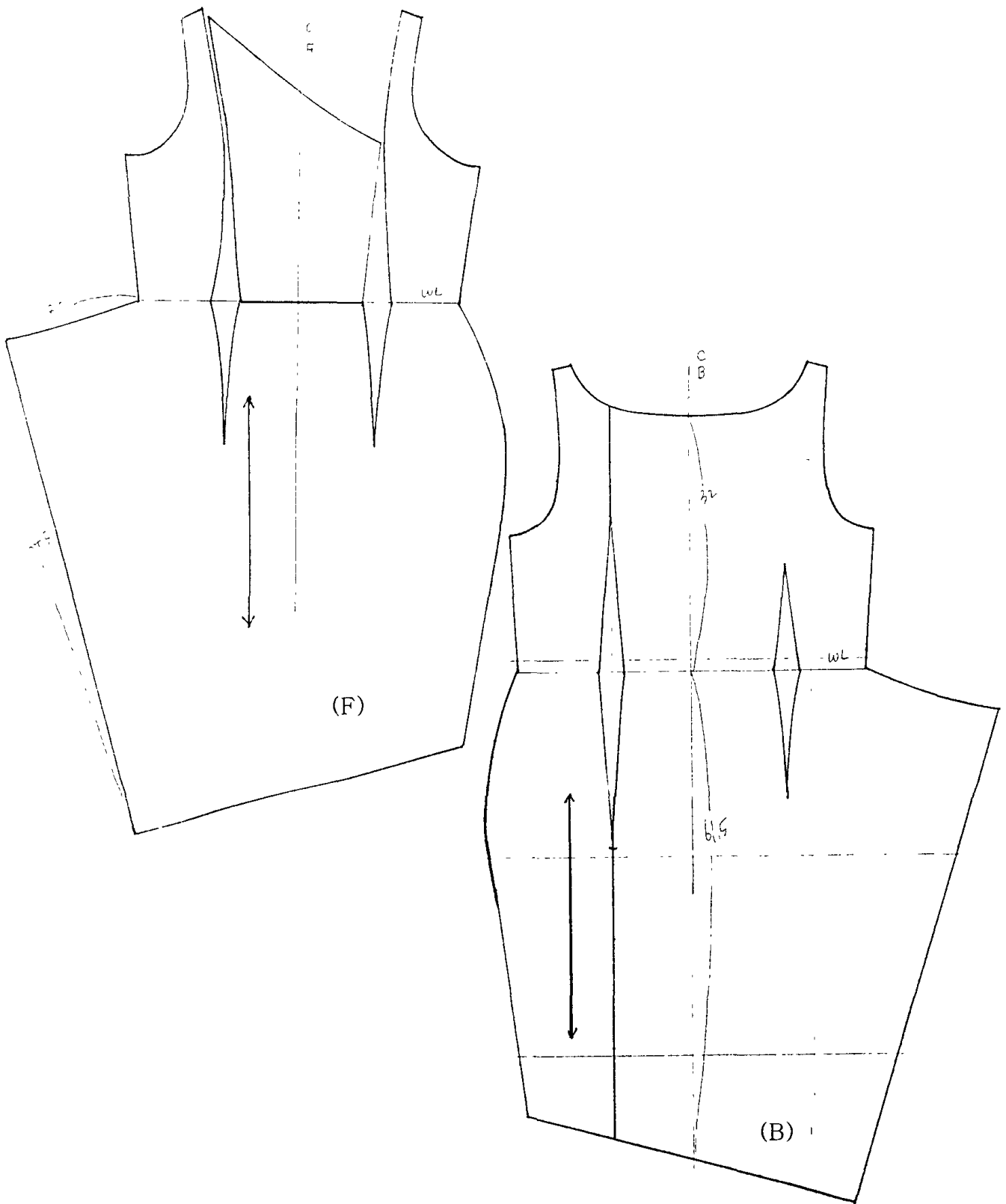


(F)

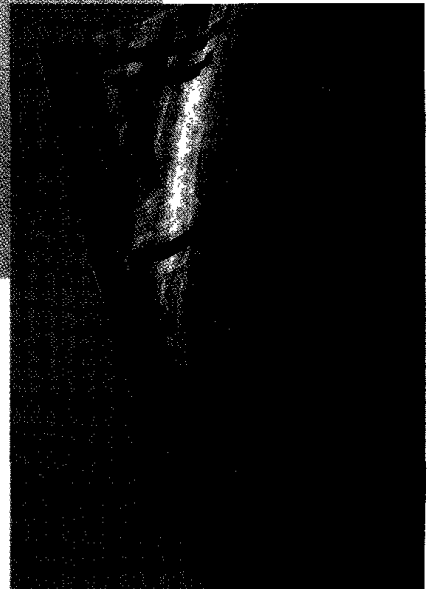
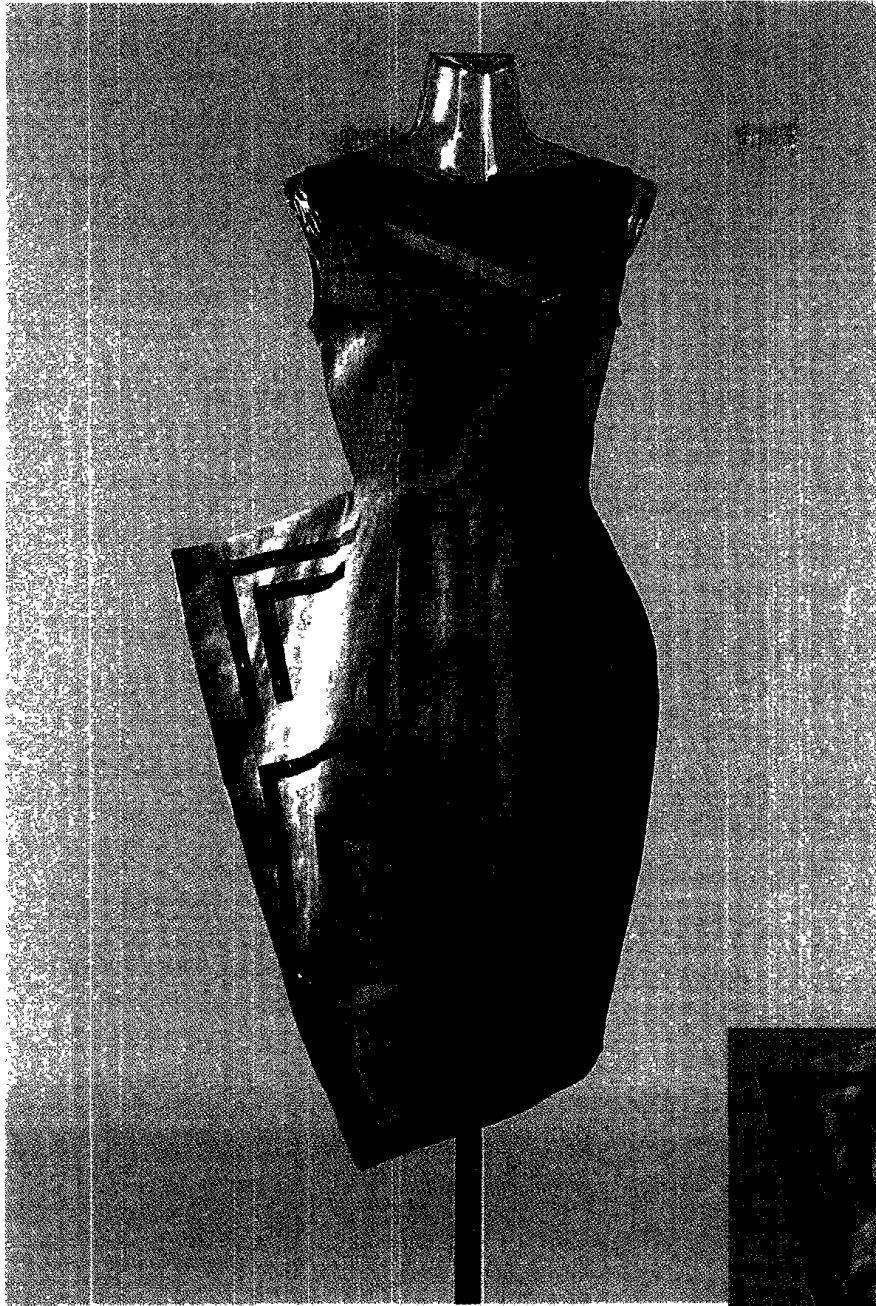


(B)

(그림9) <작품1>의 도식화



(그림10) <작품1>의 패턴



(그림11) <작품1> 분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 원피스

2) <작품 2> : 스펀지 기법과 라인 에칭을 활용한 원피스

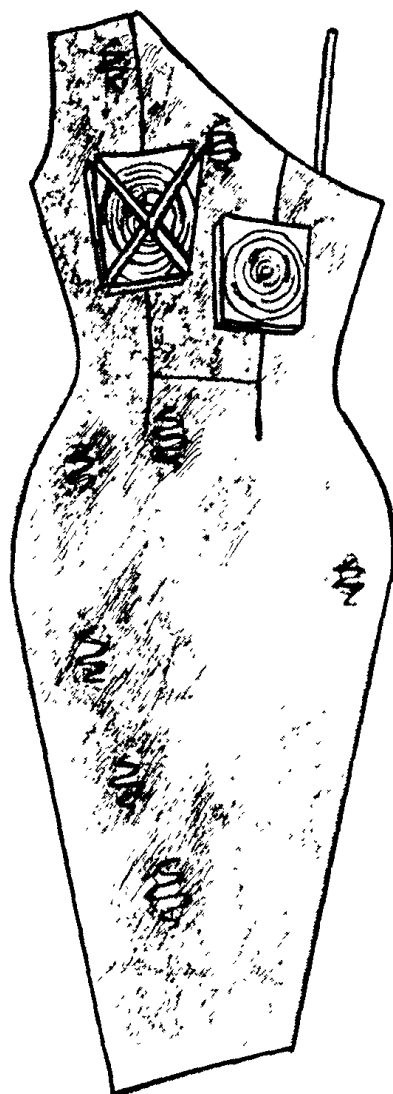
(1) 동판화 및 작품 구성

옷감의 전체적인 무늬는 스펀지 기법을 사용했으며, 가로 2 cm, 세로 7cm, 높이 3cm인 스펀지로 락스 원액을 묻혀 일차적인 직물 이미지를 만들었다. 또한 찢고자 하는 포켓 옷감의 시점분을 0.5cm정도 남기고 박음질하여 붙인 후 분사기법을 이용하여 탈색하였다.

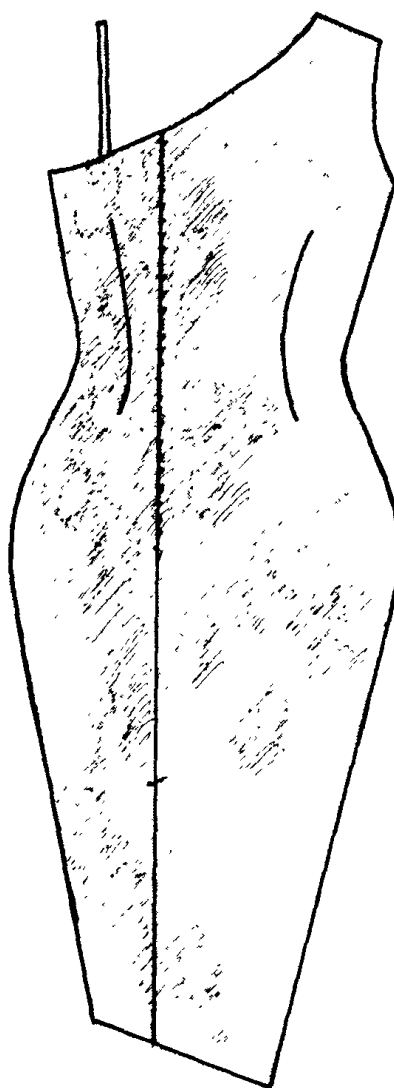
그런 다음 동판화의 라인 에칭 기법과 깊은 에칭을 활용하여 동판을 제작한 후 핑크와 짙은 보라 계열의 판화물감과 유화물감을 혼합하여 색상을 만든 후 각각을 잉킹 하여, 프레스기에 넣고 찍었다.(그림8)

실물 제작에 있어 비대칭 조각으로 커팅된 각각의 포켓 패턴을 입체적으로 보이기 위해 약 1cm 정도 시점을 두고 대각선으로 박음질하였다.

이때 중심 꼭지점이 정확히 맞도록 하기 위해 시점 부분에 접착심을 붙여서 시점이 풀리지 않도록 형태를 유지하며 입체적인 포켓이 되도록 시점 부분이 보이게 박는다. 포켓을 제외한 나머지 부분에는 분홍색 종이끈으로 곡선적인 모양을 만들어 실로 부착시켜 작품의 이미지를 새롭게 하였다.

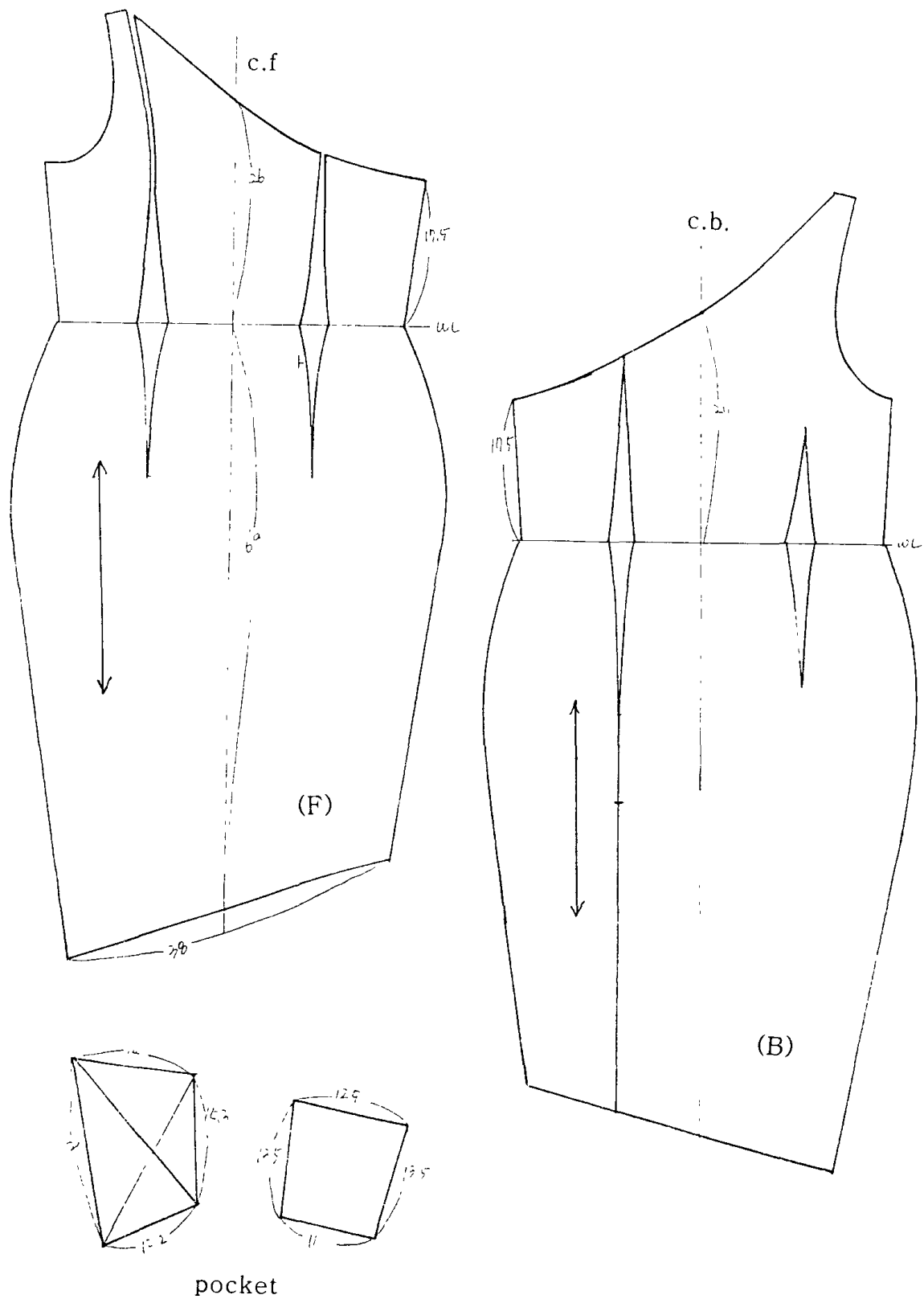


(F)

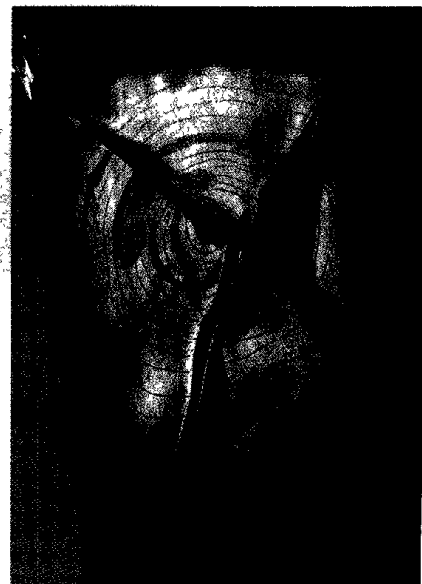
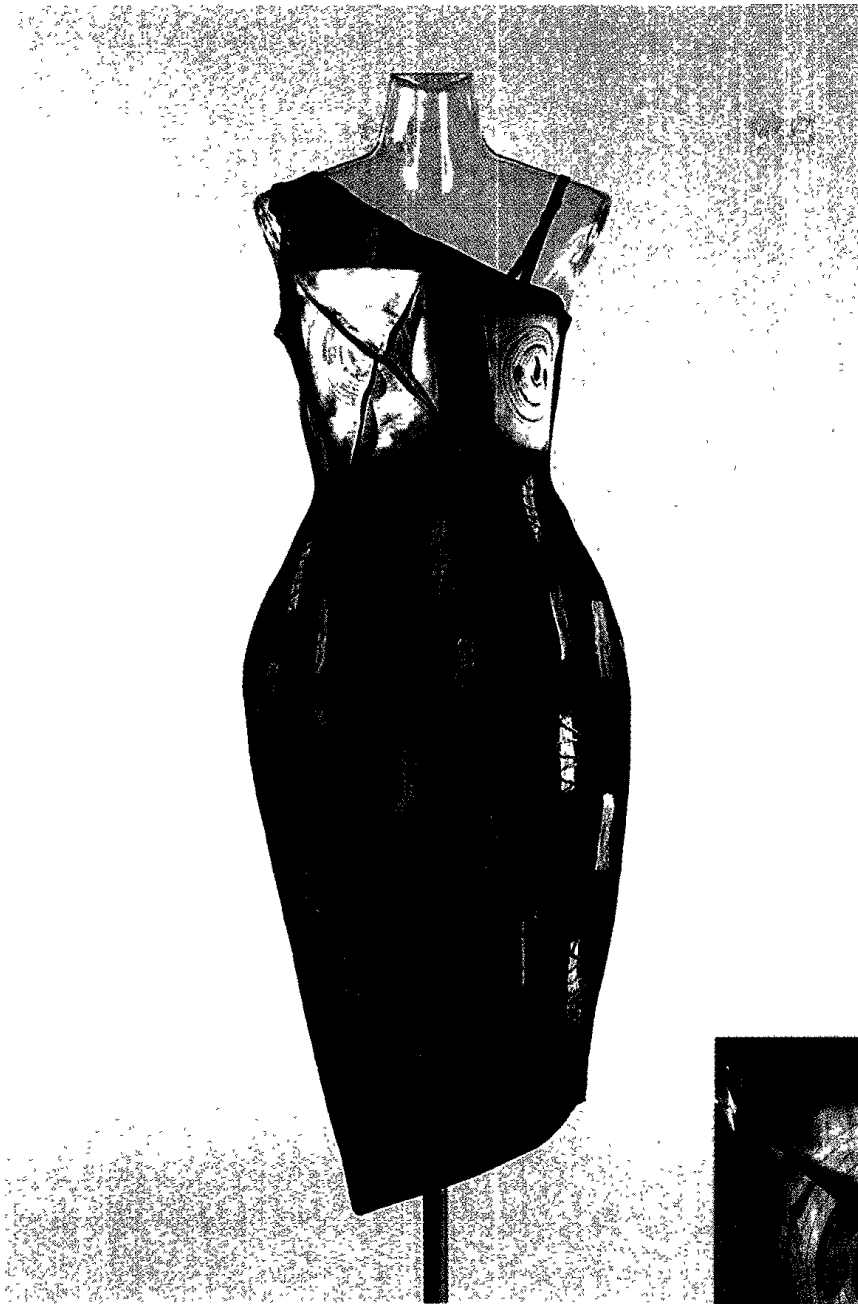


(B)

(그림12) <작품2>의 도식화



(그림13) <작품2>의 패턴



(그림14) <작품2> 스폰지기법, 라인에 청을 활용한 원피스

3) <작품 3> : 테이프 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 원피스

(1) 동판화 및 작품 구성

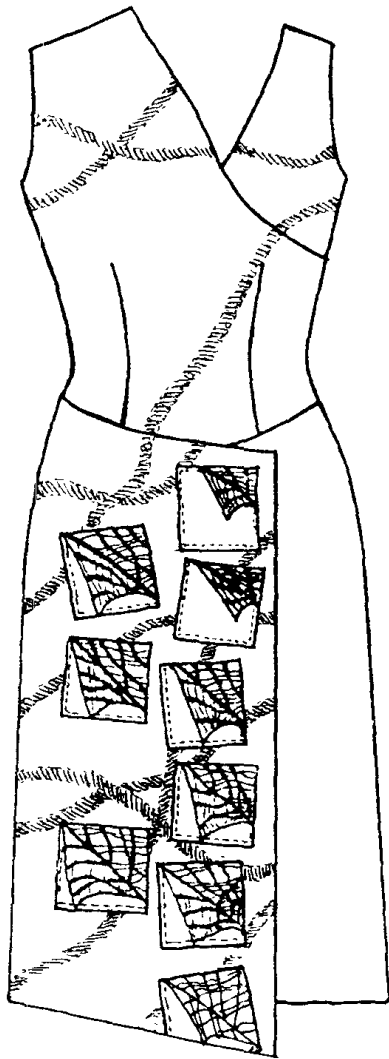
마스킹 테이프 기법을 활용하여 탈색시킨 다음 동판화를 찍고자 하는 부분에 실표 뜨기를 하고 우유로 방염 처리하여 락스 원액을 붓에 묻혀 옷감이 적시도록 칠한 다음 다시 탈색했다.

가로 20cm × 세로 20cm 크기의 옷감 9장을 분사기법을 사용하여 탈색하여 동판화를 찍도록 준비하였다.

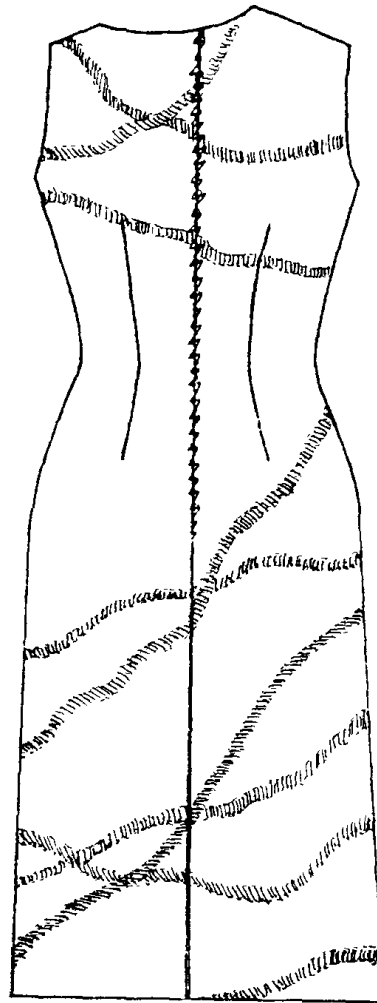
동판화의 밑그림은 실크 스크린기법을 이용하여 실크스크린 PVC용 잉크를 입혀서 동판에 옮긴다. 그런 다음 자연 건조시켰다. 이때 실크스크린 PVC용 잉크는 일종의 방식 역할을 하였다.

동판 제작은 깊은 에칭과 아퀴틴트 기법을 이용하였고, 판화용 빨강과 자주색을 혼합하여 잉킹하였다. (그림2)

또한 가로 20cm, 세로 20cm 크기의 조각 천을 잉킹하여 찍은 다음 각각의 프린트 무늬에 1/2, 1/3, 1/4 크기로 판화를 찍은 천과 탈색된 천을 끼끼 바느질을 하여 덧달았다. 사각형의 모서리 부분을 바느질하기에는 어려움이 있으므로 먼저 식서 방향을 박은 다음 끝을 망치로 두들겨서 납작하게 한 후, 푸서 방향을 박아 주었다.

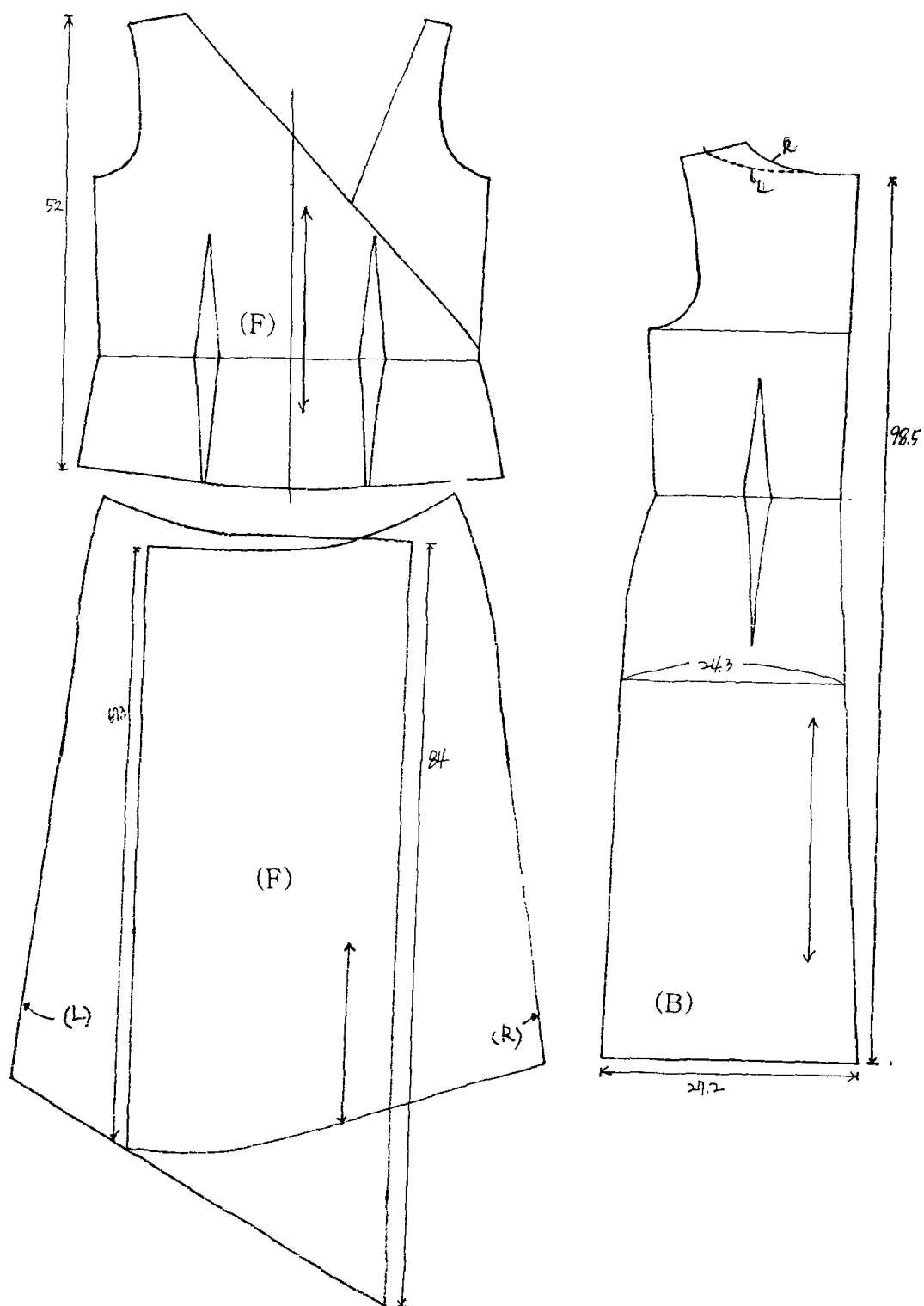


(F)



(B)

(그림15) <작품3>의 도식화



(그림16) <작품3>의 패턴



(그림17) <작품3> 테이프기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 원피스

4) <작품 4> : 분사기법과 깊은 에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스

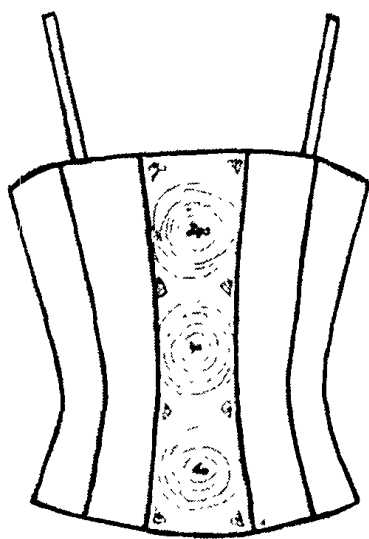
(1) 동판화 및 작품제작

옷감의 패턴 부분을 실표 뜨기 한 다음 구성 선을 따라 우유를 겹과 안에 이중으로 칠하여 자연건조 시켜서 방염 처리했다.

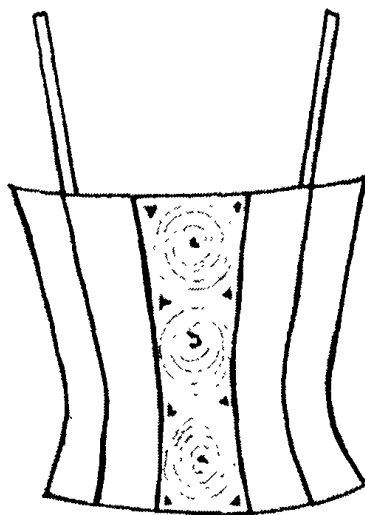
붓으로 락스 원액을 묻혀서 탈색했고 판화를 찍고자 하는 부분은 탈색의 정도를 강하게 하였다.

동판화는 깊은 에칭과 아퀴틴트 기법을 사용하여 녹색과 흰색, 노랑을 첨가하여 점진적으로 색을 짙게 잉킹한 다음 판화를 찍었다. (그림3)

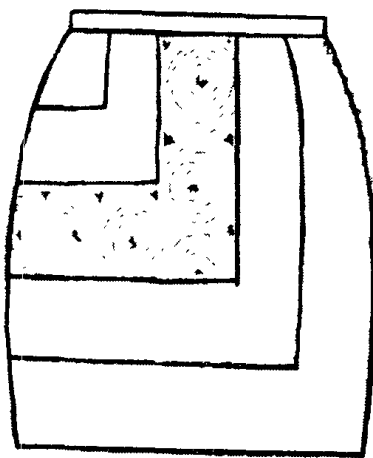
단순한 라인으로 제작상의 어려움은 없으나 ‘ㄴ자 모양’의 꺾임 부분을 주의 깊게 박음질해야 하였다.



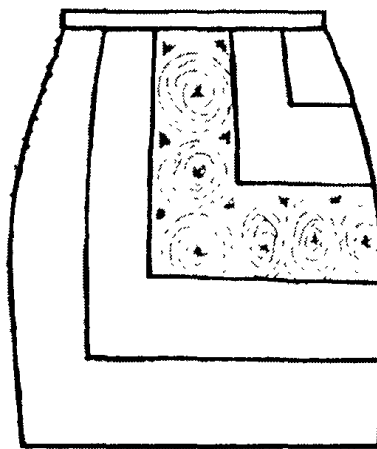
(F)



(B)

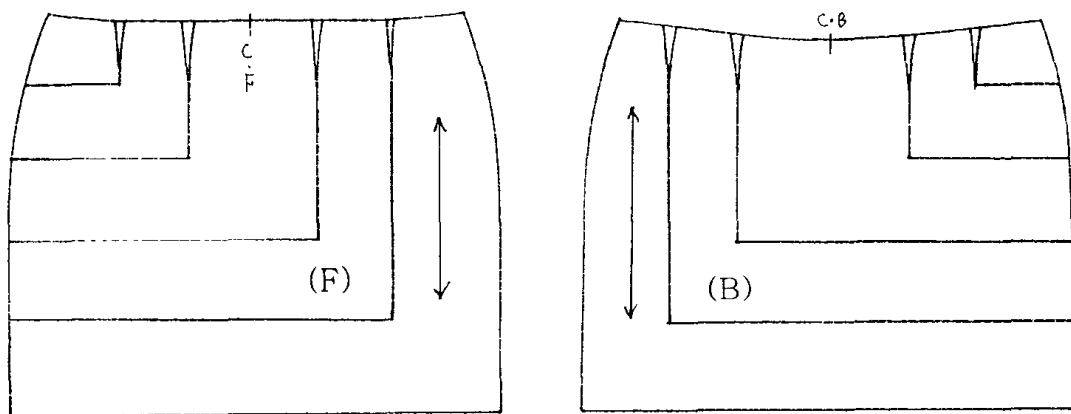
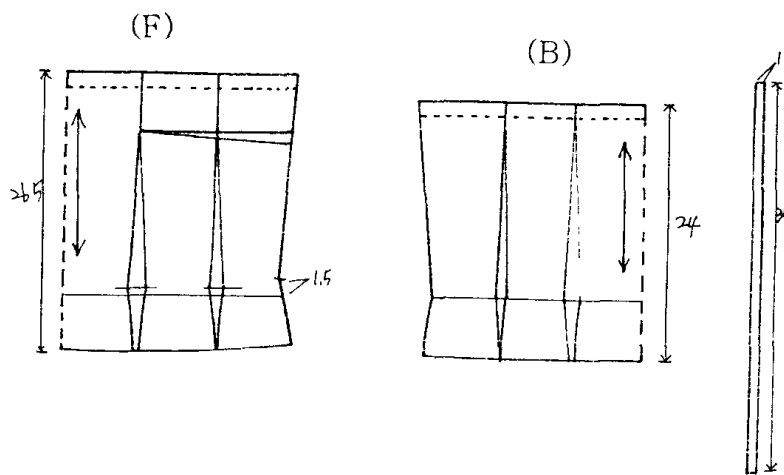


(F)

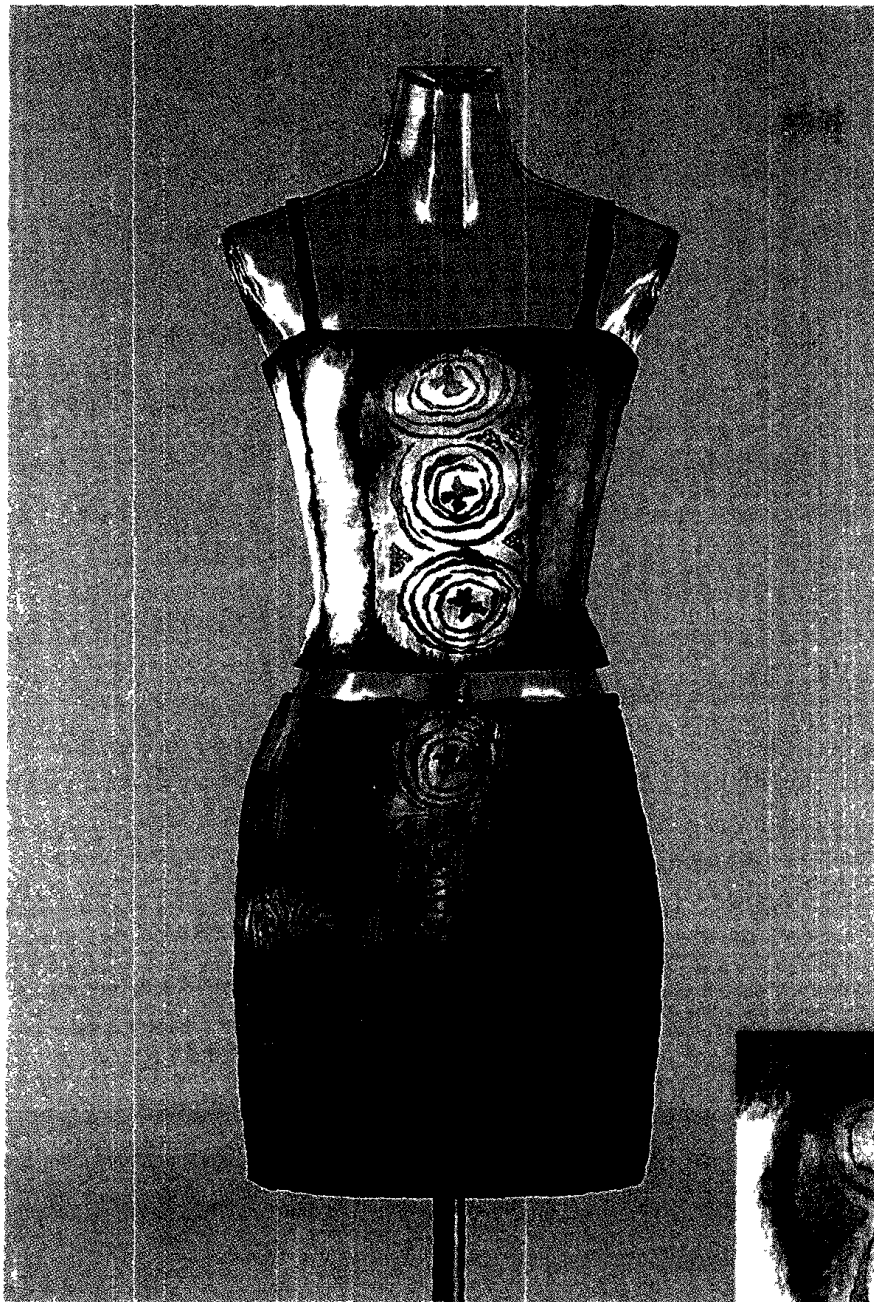


(B)

(그림18) <작품4>의 도식화



(그림19) <작품4>의 패턴



(그림20) <작품4> 분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스

5) <작품 5> : 소금기법과 깊은 에칭을 활용한 투피스

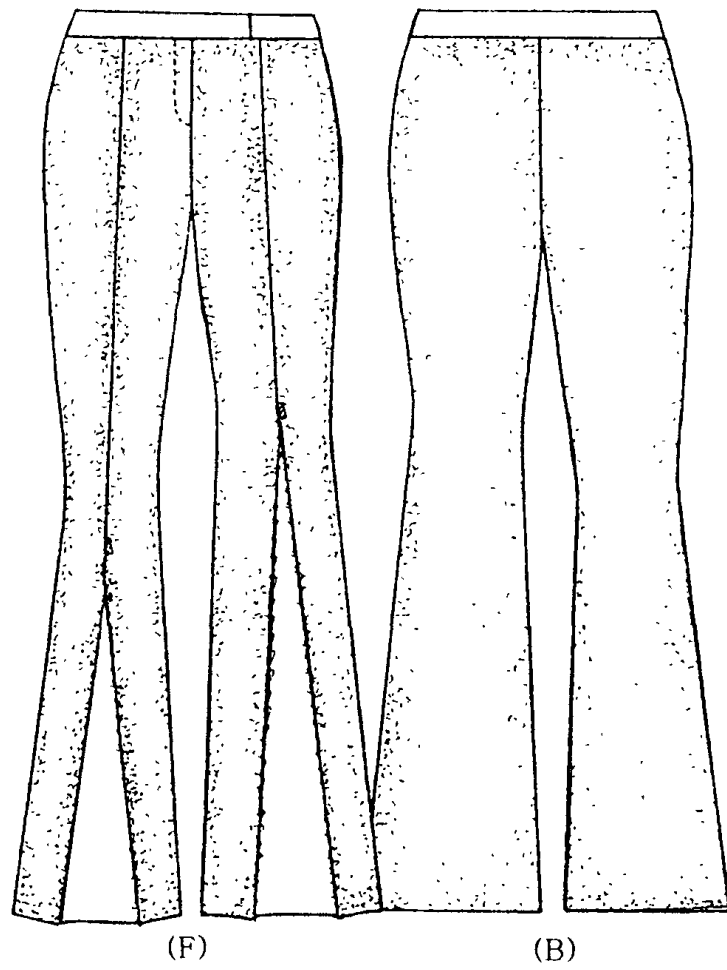
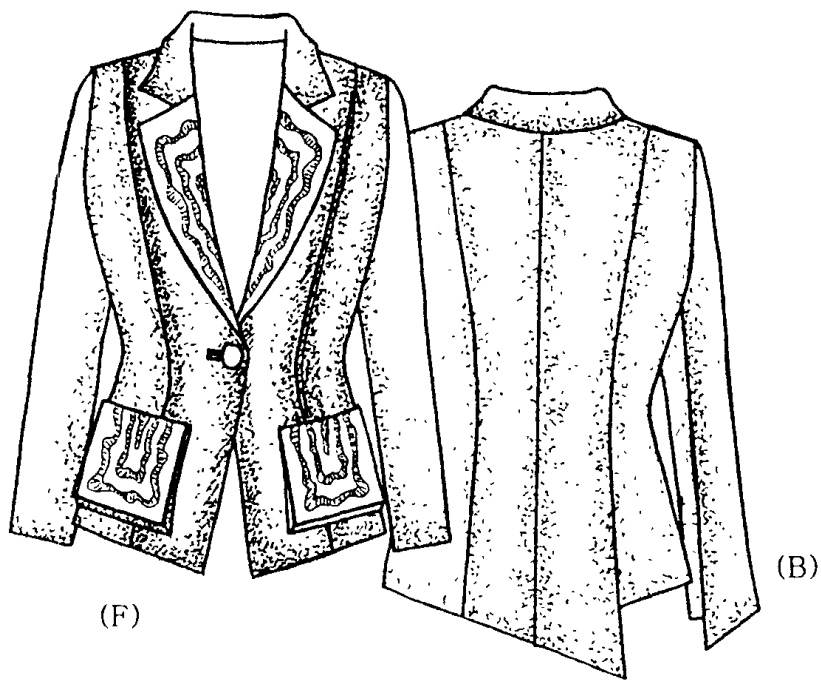
(1) 동판화 및 작품 구성

옷의 전체적인 탈색 방법은 소금 기법을 활용하였고 판화를 찍을 부분은 분사기법을 사용하여 탈색된 자켓의 칼라와 포켓 부분에 짙은 보라와 주황, 노랑을 각각의 모양에 잉킹하여 찍었다.

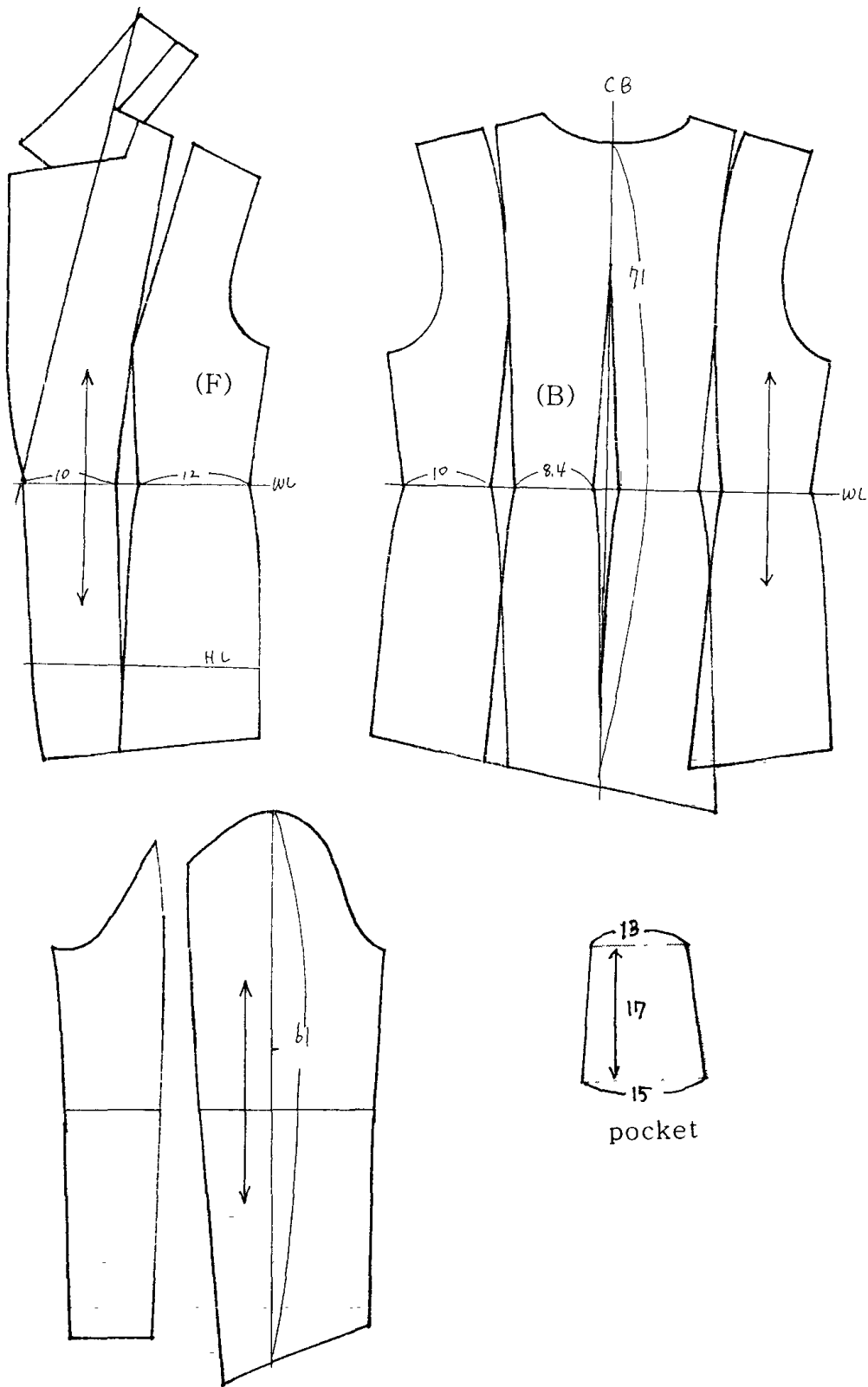
동판화의 깊은 에칭을 한 후 아퀴틴트 기법으로 마무리하였다. (그림4)

포켓의 지퍼를 달 때는 입체적인 시접 부분을 먼저 만든 후 지퍼를 달아야 하고 포켓의 모서리 부분은 커팅을 하여 부드럽게 개폐가 되도록 하며 잘려진 부분의 시접은 풀리지 않도록 손바느질한다. 작은 부분의 세심함이 요구되었다.

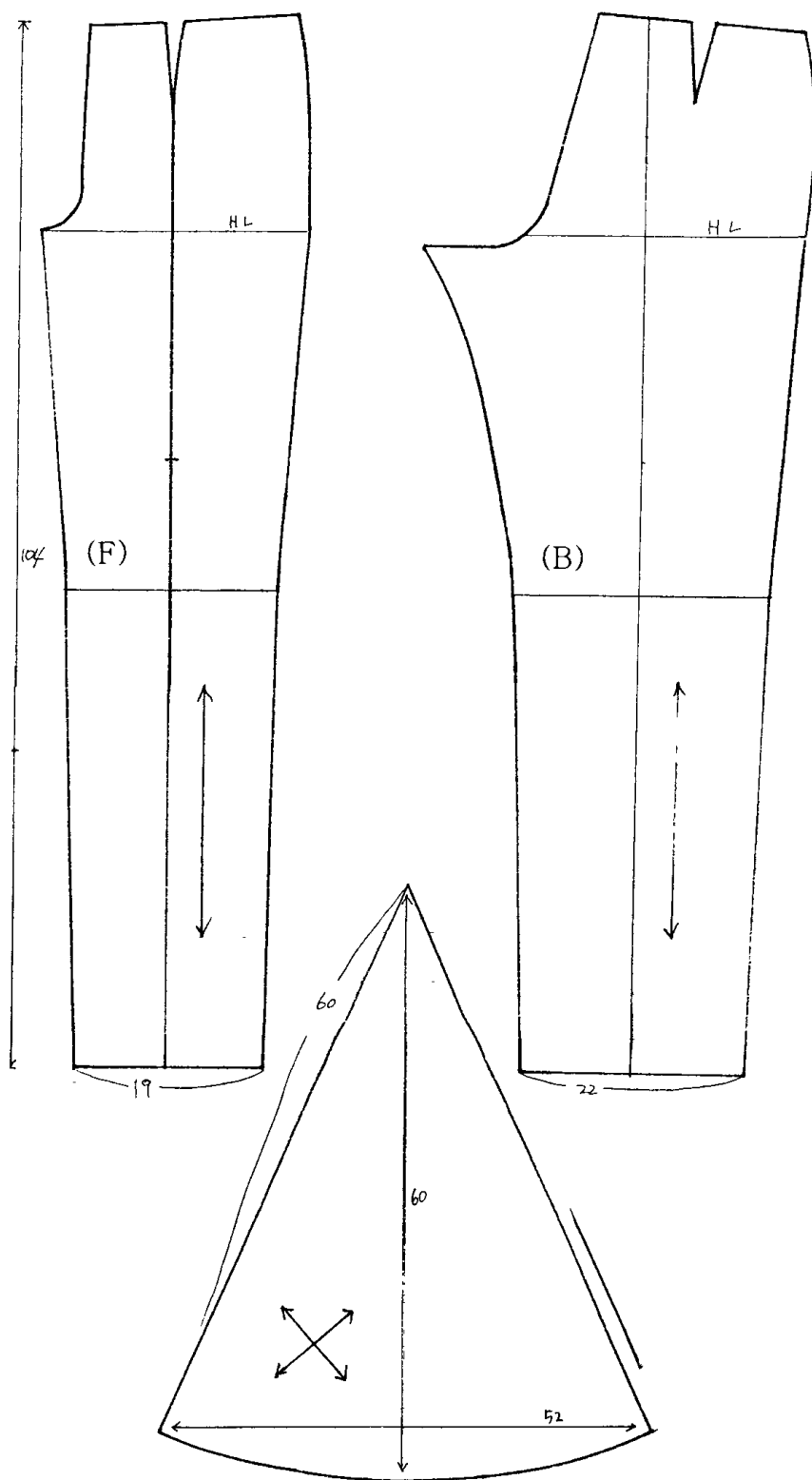
바지의 중심선에 지퍼를 달 때는 지퍼의 끝이 ‘ㄱ자 모양’이 되도록 하여 주름이 잡히지 않도록 잘 박는다. 이때 지퍼의 열림은 아래로 향하도록 하였고 또한 바지의 속 부분인 판타롱 부분이 바이어스이므로 시접을 1.5cm 정도 짧게 정리하여 처지지 않도록 점착심을 부착하여 바느질 하였다.



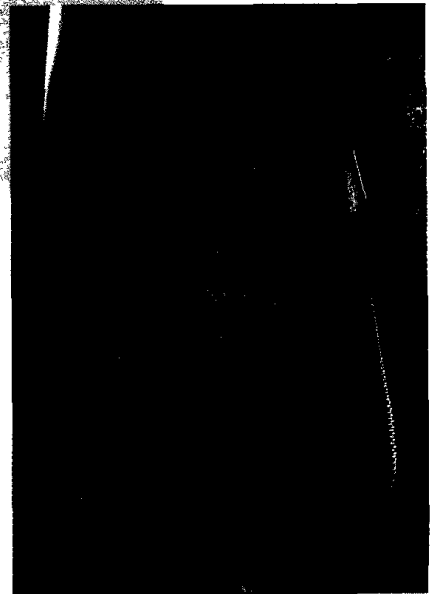
(그림21) <작품5>의 도식화



(그림22) <작품5>의 패턴1



(그림23) <작품5>의 패턴2



(그림24) <작품5> 조금기법, 깊은에칭을 활용한 투피스

6) <작품 6> : 소금기법과 설탕기법을 활용한 투피스

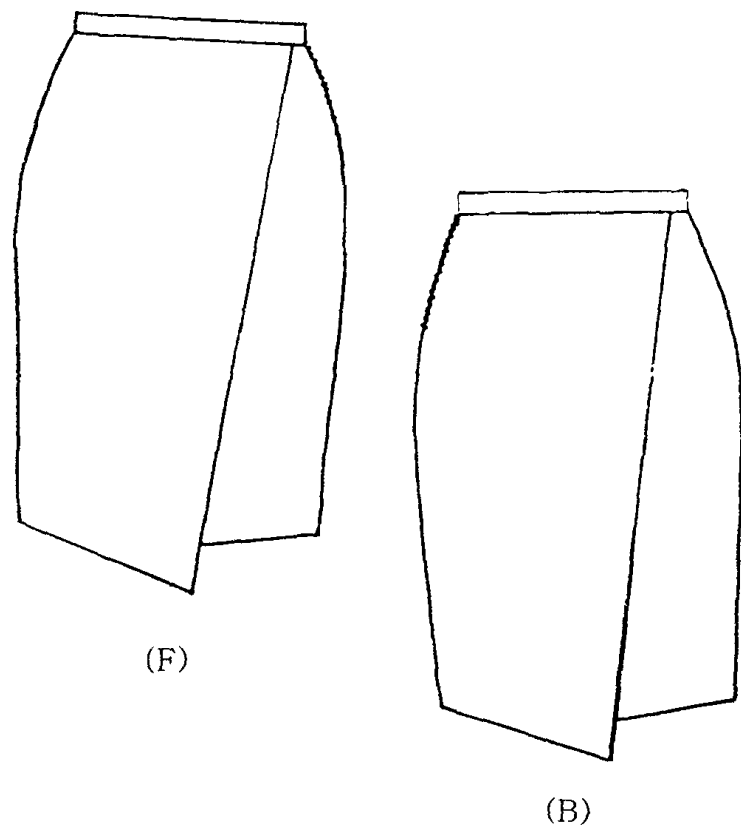
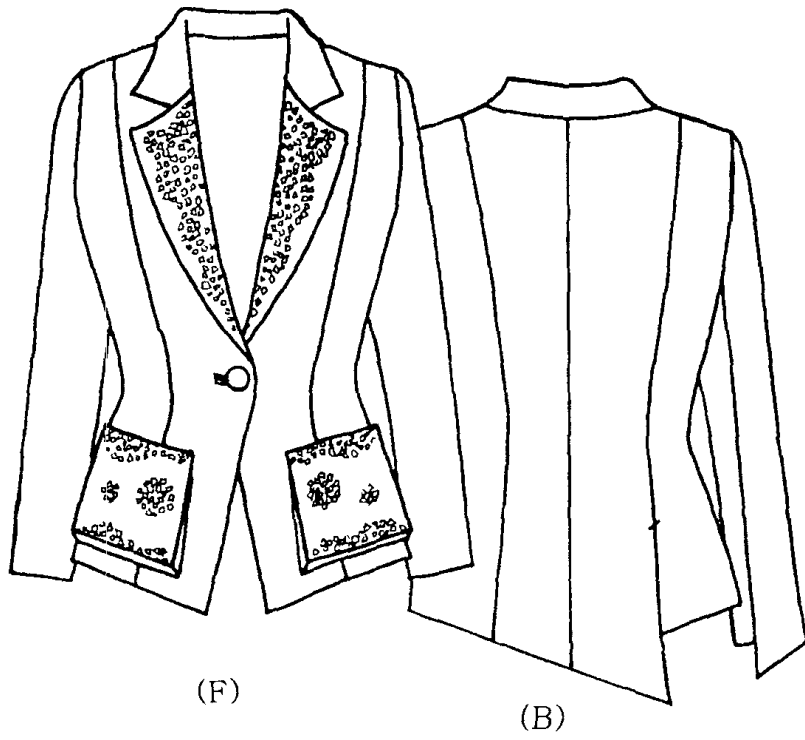
(1) 동판화 및 작품 구성

소금기법으로 농도를 좀더 강하게 하여 색상을 얹게 하였다.

<작품 5>와 같이 자켓의 칼라와 포켓 부분에 리프트 그라운드 기법 중 설탕기법을 사용하였고 라인 에칭을 통해 모형 변화를 주어서 잉킹하여 찍었다. (그림7)

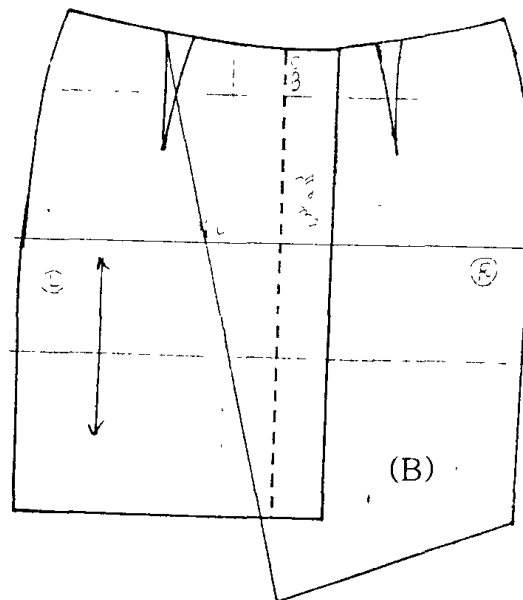
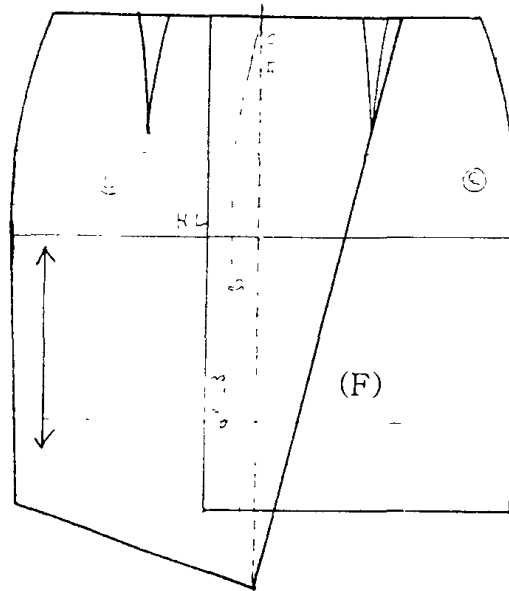
제작은 기본자켓에 소매 부분을 비대칭적으로 커팅 하였으며 입체적인 포켓을 부착함으로서 변화를 시도하였다.

소매 끝 부분과 자켓의 뒷부분 밑단은 비대칭 커팅을 하여 비대칭 랩 스커트와 통일감을 이루며 각진 부분이 깔끔하도록 박음질하였다.



(그림25) <작품6>의 도식화

상의는 <작품6>과 동일



(그림26) <작품6>의 패턴



(그림27) <작품6> 분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스

7) <작품 7> : 스폰지 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트를 활용한 투피스

(1) 동판화 및 작품 구성

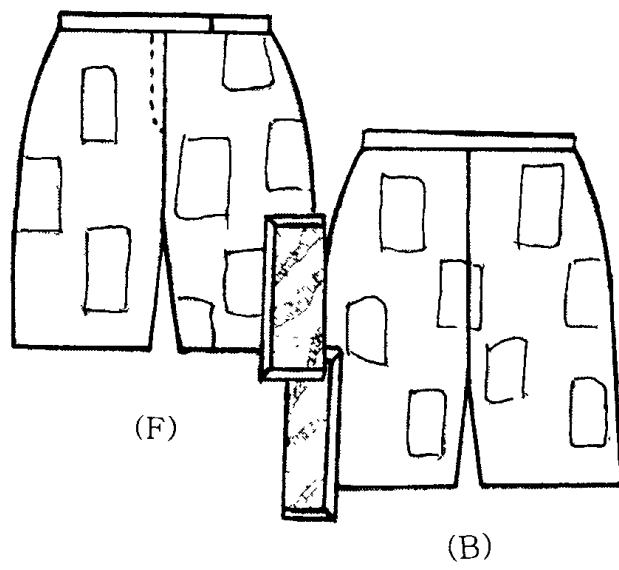
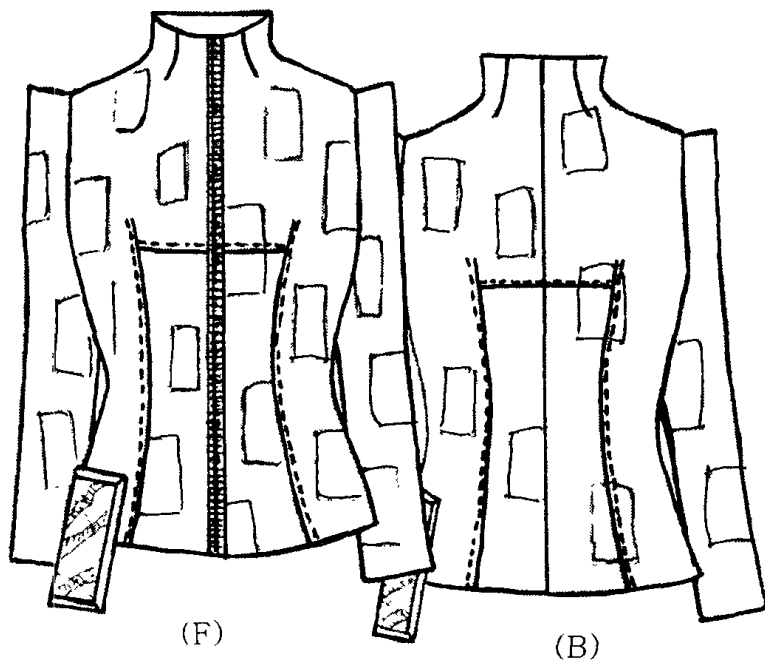
상의를 스폰지 기법으로 탈색한 다음 건조하여 밀가루 풀을 페인트 붓으로 전체에 칠 한 후 통풍이 잘 되는 곳에서 자연 건조시켰다.

바짝 마른 옷감 위에 손등으로 크랙을 넣은 후 다시 락스 원액 60ml를 분사하였다.

탈색된 조각 위에 보라 계열의 유화 물감을 동판에 찍어 반바지의 옆선에서 약간 앞쪽으로 포켓을 만들어 달았다. 이것 역시 깊은 에칭과 아퀴틴트를 이용하였다. (그림5)

실물 제작은 상의를 앞과 뒤 중심의 절개선 시접 부분에 라인 접착 테이프를 붙이고 직각으로 꺾이는 부분에는 시접이 빠지지 않도록 잘 박았다.

상의의 지퍼를 박을 때는 칼라 끝이 똑같이 만나도록 하며 소매의 각진 부분을 박은 뒤 입체적으로 세우기 위해 주름잡은 심을 넣어 고정시켰다.



(그림28) <작품7>의 도식화



(그림30) <작품7> 스폰지기법, 깊은에칭, 아퀴틴트를 활용한 투피스

8) <작품 8> : 분사 기법과 깊은 에칭 및 아퀴틴트, 라인 에칭
을 활용한 투피스

(1) 동판화 및 작품 구성

상의를 분사 기법을 이용하여 전체적으로 탈색 한 후 동판화 찍을
부분을 실크로 뜨기 하여 락스 원액을 붓으로 옷감이 젖도록 칠하여 다시
탈색하였다.

이 부위에 동판의 깊은 에칭과 아퀴틴트, 라인에칭 기법을 사용하여
무늬를 만든 다음 짙은 그린, 검정, 아주 소량의 흰색, 짙은 보라, 짙
은 청색을 혼합하여 색상을 만든 다음 잉킹하여 찍었다. (그림6)

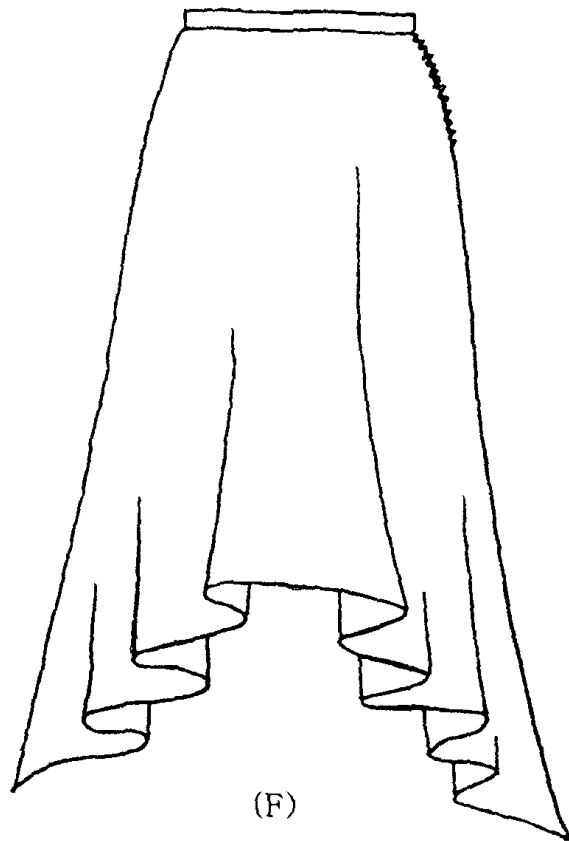
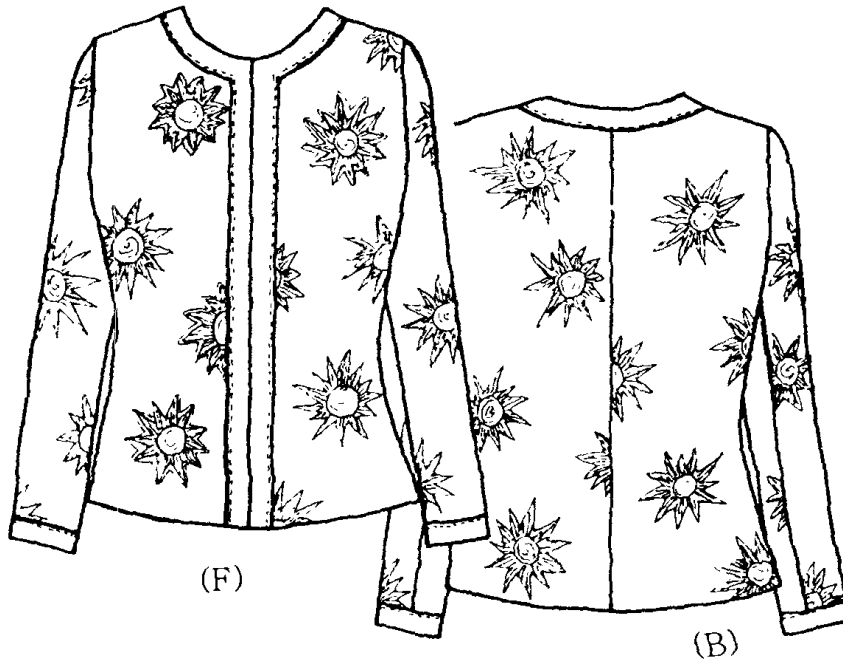
스커트는 분사 기법을 사용하여 탈색한 후 밀가루 풀을 사용하여 옷
감 위에 바른 후 자연 건조시켰다.

바깥 마른 옷감에 손가락으로 크랙을 넣고 20ml의 락스 원액을
분사한 다음 30분 후 수세하였다.

풀을 제거하기 위해 찬물에서 48시간 정도 담가 10회 정도 행구어
주었다. 그런 다음 락스 원액에 스커트의 윗 부분만을 담근 후 바로
행구었다.

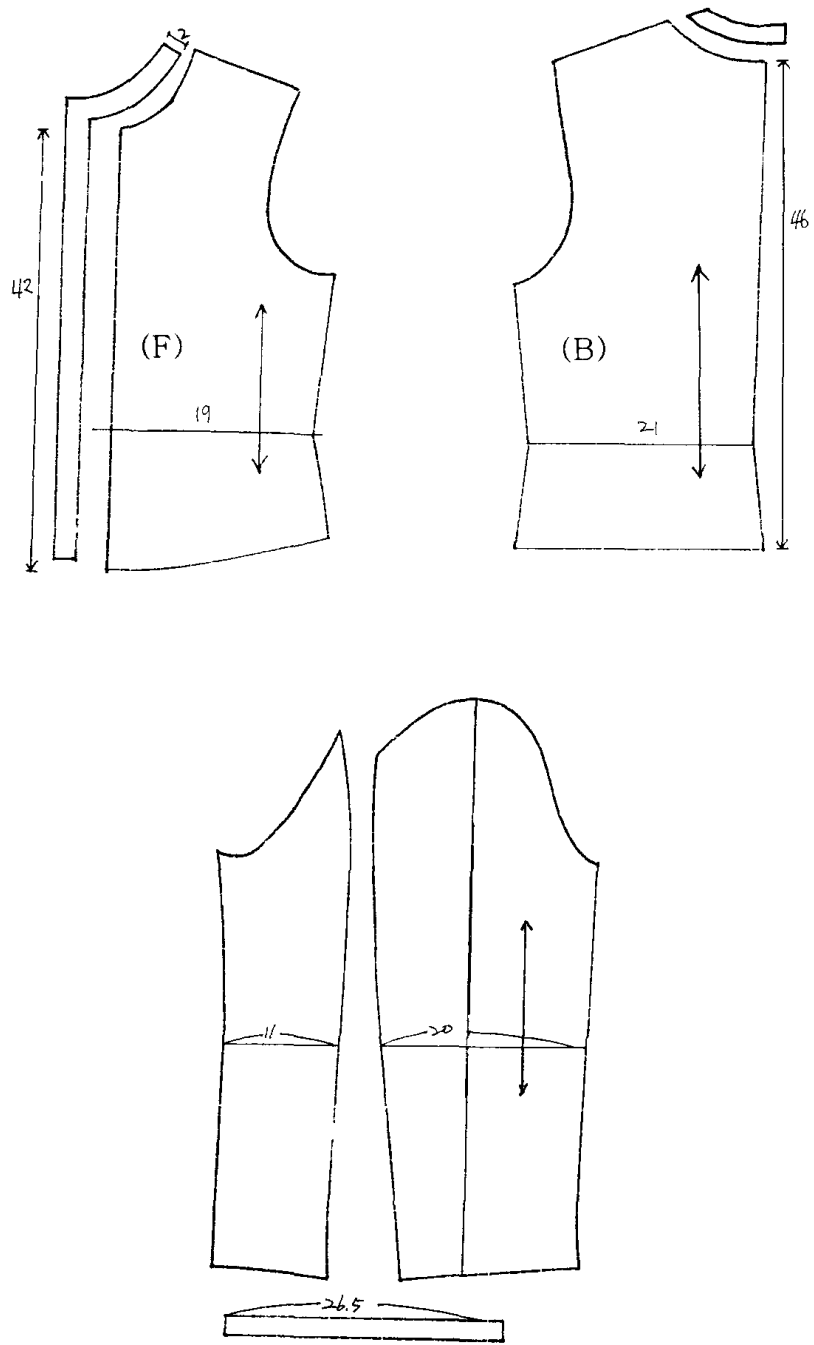
또한 24시간정도 물에 담근 후, 마지막으로 락스 원액 10ml을 넣고
삶아서 옷감을 부드럽게 처리하였다.

디자인이 심플하여 실물 제작상의 어려움은 없으나 정확함이 요구
되었다.

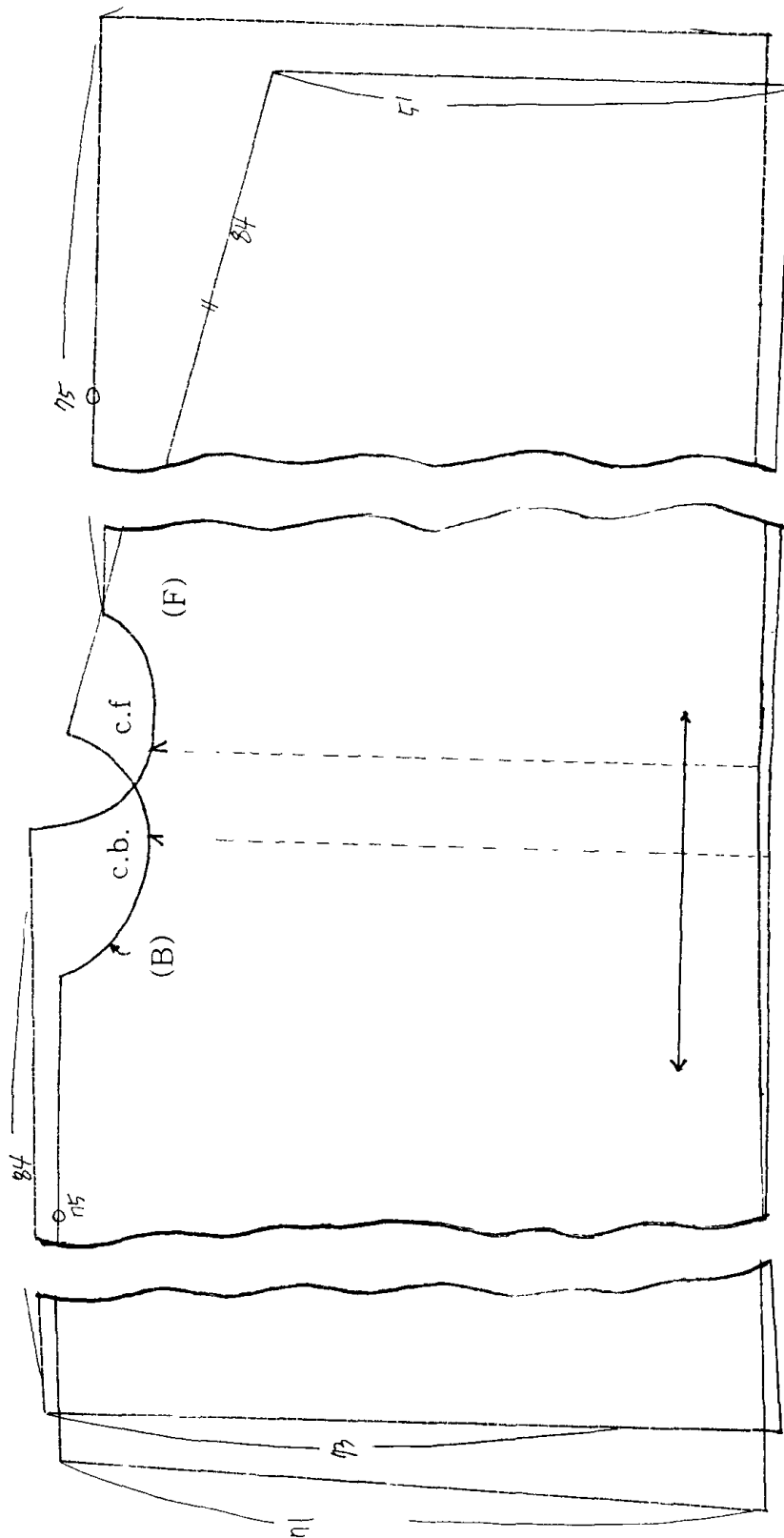


(B)는 (F)와 동일

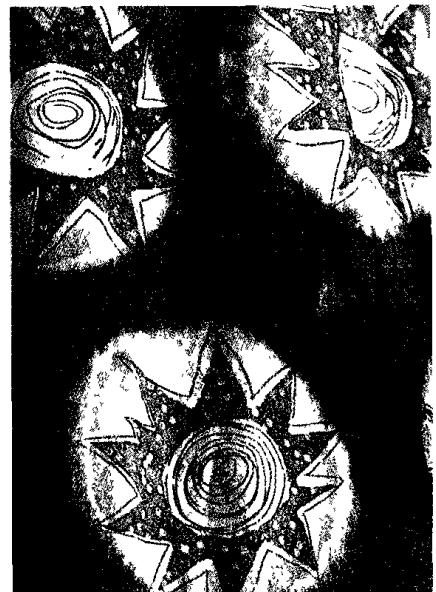
(그림31) <작품8>의 도식화



(그림32) <작품8>의 패턴1



(그림33) <작품8>의 패턴2



(그림34) <작품8> 분사기법, 깊은에칭, 아퀴틴트, 라인에칭을 활용한 투피스

V. 결론

본 연구를 통해 동판화의 이론적 고찰로 동판화의 기원과 원리, 동판화의 종류와 기법들을 알 수 있었으며 또한 우리들이 흔히 사용하는 아트 패브릭의 개념과 특성에 대해 알 수 있었다.

작가의 상상력을 통해 창작하고자 하는 순수한 욕구로부터 ‘정신적 창조 행위를 형상화’ 하는 아트를 통해 작품의 창조성과 개성을 표현하고자 노력하였다.

아트라는 개념과 특성을 염두에 두면서 약 35% 정도 폴리 우레탄이 혼용된 데님소재를 사용하였으며 단순한 소재에 여러 가지 탈색 기법의 사용으로 변화를 시도하였다.

기존의 염색 방법을 기반으로 가장 기본이 되는 분사 기법과 스펀지 크기와 모양에 따른 스펀지 기법, 마스킹 테이프를 이용한 테이프 기법 그리고 소금을 이용한 소금기법 등은 아트 패브릭을 제작하는데 기초가 되었다.

특히 소금기법은 동판화에서 소금으로 작업하는데 착안하여 시도한 방법이 독창적인 무늬를 형성하여 본 연구에 보람을 느끼게 하였다.

<작품1>은 일차적으로 분사기법을 사용한 탈색 과정과 동판화의 라인 에칭과 아퀴틴트를 활용한 아트 패브릭을 비대칭적인 원피스로 표현하였다.

<작품2>는 좁은 직사각형 스펀지로 찍어서 전체적인 바탕을 만들며

그 위에 핑크색 종이끈으로 변화를 주어 아트 패브릭을 만들었다.

액센트 부위를 주머니로 하고 그 형태를 독특하게 만들어 라인 에칭 기법의 활용하여 심플한 실루엣의 원피스를 제작하였다.

<작품3>은 마스킹 테이프 기법을 활용하여 옷감을 탈색하고 그 위에 동판화를 찍었으며 똑같은 크기와 모양을 덧달면서 덧대는 부위의 길이 변화를 통해 독특함을 표현하였다.

<작품4>는 점진적인 색상을 표현하고자 락스의 양에 따라 탈색의 농담을 표현했으며 관화 색상도 밝은 그린에서 짙은 그린으로 그라데이션하게 색상의 변화를 시도하였다. 아울러 깊은 에칭과 아퀴틴트 기법을 활용하여 탑과 미니스커트를 제작하였다.

<작품5>는 소금기법을 사용한 독특한 탈색과정은 그 자체의 화려함을 나타내었고 칼라와 주머니 부분은 동판화의 활용으로 부분의 강조를 나타내었다.

<작품6>은 소금기법의 탈색 정도를 강하게 하여 그 무늬를 응용한 리프트 그라운드 에칭을 사용하여 <작품5>와 비교할 때 시각적인 변화를 가졌다.

<작품7>은 스펀지 기법과 방염을 사용하여 탈색한 과정은 깊이 있는 색상을 주었다. 아울러 깊은 에칭과 아퀴틴트를 이용한 아트적인 투피스를 제작하였다.

<작품8>은 분사 기법과 밀가루를 사용한 크랙기법의 탈색 과정에서 많은 시도를 했으며 동판화의 깊은 에칭과 아퀴틴트를 혼합 사용하여 심플하면서도 우아한 투피스를 제작하였다.

위와 같이 동판화에 사용된 색상은 관화용 유성 물감과 유화용 물

감을 혼합 사용하여 찍었다.

그러나 염료가 아닌 물감을 사용하는 것이 세탁에 염려가 되었으나 판화를 찍고 휘발성 냄새를 제거 시킨 후 강한 열로 다림질하였다.

이는 세탁시 빠질것이 염려되어 많은 실험을 한 결과 알카리성인 약한 중성세제, 울삼푸를 사용하고 손세탁을 할 때 변하지 않음이 확인되었다.

탈색된 데님을 기초로 그 위에 동판화를 찍는 시도는 회화와 의상 디자인의 최초의 접목이라는데 의의를 가지며 동판화를 직물에 찍을 때 사용하는 염료에 대한 연구와 동판화를 활용한 의상디자인 연구가 더 많이 이루어져 창작 디자인 발전에 기여하기를 바란다.

참고문헌

(국내 문헌)

- 김완룡, 『한국미술문화의 이해』, 서울 : 예경, 1994
- 김준호, 『공예염색입문 이론과 기법』, 서울 : 조형사, 1995
- 김상대 외監, 『한국 현대 판화Ⅲ』, 서울 : 미술공론사, 1991
- 구자현, 『판화』, 서울:미진사, 1991
- 국립현대미술관編, 『한국판화.드로잉대전도록』, 서울 : 고려서적, 1980
- 박희영譯, 『세계의 文樣① 원시시대미술』, 서울 : 경인문화사, 1992
- 『세계의 文樣③ 유럽』,
- 『세계의 文樣⑥ 아메리카』,
- 『세계의 文樣⑧현대』
- 렘브란트 한스-마르틴 로터문트編, 『렘브란트의 성서미술』 서울 :
보이스사편집부 譯, 1981
- 브리태니커, 『세계백과사전23:브리태니커한국어판』, 서울 : 동아일보
공동 출판, 1994
- 서승원, 『판화미술의 세계(Prints & printmaking arts) : 판화미술
기법Ⅱ : 오목판&세리그래피』, 서울 : 서치방, 1994
- 송번수 編 . 『섬유예술』, 서울 : 디자인하우스, 1989
- 『현대섬유미술』, 서울 : 디자인하우스, 1991
- 이정희, 『니들아트』, 서울: 경춘사, 1990,
- 이재선, 『한국의 현대염색』, 서울 : 미술문학, 2001

장화진. 『판화감상법』, 대원사, 1996

주디마틴 신지식 최기득共譯, 『판화기법』, 서울 : 예경, 2000

한운성. 『판화의 세계』, 서울 : 미진사, 1988

한혜경 선완규 강혜경 編. 『Nouvel objet』, 서울 : 디자인하우스,
1996

(국외 문헌)

Hageney. Wolfgang , *BLACK AFRICA*, Italy: Belvedere, 1980

Hageney. Wolfgang , *ATLANTIS* , Italy: Belvedere, 1983

G.E.L. GEMINI, *Art and Collaboration*, Washington: Fine, 1975

Cowart Jack, *ROCI*, W.D.C: Prestel, 1991

Constant. Mildred and Larsen. Jack lenor, *The Art Fabric*, Tokyo:
Kodansha International, 1981

(학위 논문)

강정현, “몽크의 판화에 나타난 상징적 표현 연구”, 이화여자대학교
교육대학원 석사 학위논문, 1993

김대호, “판화예술의 변천을 통한 판화에 대한 연구”-본인 작품을 중
심으로-, 목원대학교 대학원 석사 학위논문, 2001

김미정, “공간.환경물로서의 Art Fabric에 대한 연구”-70년대 Fabric
Artists를 중심으로-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사 학위

논문, 1984

김재욱, “오목 판화의 기법과 도구연구 ” - Mezzotint를 중심으로 -,

경기대학교 조형대학원 석사 학위논문, 1998

김태욱, “풀을 소재로 한 생명성 표현에 관한 연구”, - 본인의 판화

작품을 중심으로 - 서울대학교 대학원 석사 학위논문, 2001

박영순, “에드바드 뭉크(Edvard Munch)의 판화에 관한 연구”, 홍익

대학교 산업미술대학원 석사 학위논문, 1990

양소연, “판화 작품에 나타난 내면적 표현에 관한 연구”, 홍익대학교

산업미술대학원 석사 학위논문, 1999

이미경, “Art Fabric에서의 투명한 공간 조형” - 작품제작을 중심으로-,

이화여자대학교 산업미술대학원 석사 학위논문, 1988

이상적, “동판화에 있어 Aquatint제작법에 따른 작품의 질감연구”, 동

아대학교 대학원 석사 학위논문, 1992

이서미, “알프레히트 뒤러(Albrecht Dürer)의 판화에 나타난 조형

언어 연구”, 홍익대학교 산업미술대학원 석사 학위논문, 1998

이정순, “펠트를 이용한 DTP(digital Textile Printing) 응용과 DTA

(digital Textile art)연구” - 사회와 인간의 이미지 -, 청주

대학교 대학원 석사 학위논문, 2002

장안화, “진즈의 디자인 개발에 관한연구” - 인디고 데님을 중심으로

-, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1988

장지연, “섬유미술속에 표현되어진 미술의상 (Art to Wear)에 관한

연구”, 목원대학교 대학원 석사학위논문, 1996

정현숙, “복식판화의 변천과 서구패션 발달”, 숙명여자대학교 대학원

석사 학위논문, 1985

조효정, “판화기법을 활용한 패션 일러스트레이션에 관한 연구”, 홍
익대 산업미술대학원 석사학위논문, 1999

조혜연, “판화를 응용한 패션 일러스트레이션 연구” - 에칭(etching)
기법을 중심으로 -, 이화여자대학교 디자인대학원 석사 학위
논문, 1999

한숙열, “올 풀기의 아트패브릭을 응용한 복식디자인 연구,” - 선의
반복과 변화를 중심으로 -, 이화여자대학교 산업대학원 석
사학위논문, 1994

(학 회 지)

진성룡 이명학.김성동, “면 데님 가먼트의 인디고 염색”, 한국섬유공
학지 제37권 제6호 2000

이명아 외4인(편), 『한국공예2001 한국공예가협회전』, 서울. 2001

박선우 외4인(편), 『한국공예2000 한국공예가협회전』, 서울. 2000

박선우외5인(편), 『한국공예1991제18회한국공예가협회전』,서울:미진사,
1991

ABSTRACT

A Study on the Fashion Design of Art Fabric
applying the Copper Plate Print Technique
- Focusing on Jean Material -

Lee, Mi Sun
Major in Fashion Design
Dept. of Fashion Design
Graduate School of Art
Hansung University

Costumes serve as expressing media to satisfy the needs of human creativity, to express their individuality, to inspire the wearers and viewers as well with artistic impressions and to reflect human aesthetics.

Modern costumes are being churned out and getting more and more uniformed, requiring differentiated materials and costumes based on creative design. In this context modern designers are expanding the self-regulation of creativity by putting not only emphasis on the molding aspects of the costumes but also their functional aspects.

It is important that materials should be developed with brand the

importance of the material development is emphasized to satisfy sensible value in design.

Fashion designers make the new costume art to utilize art fabric using new ways of dyeing or expressing technique.

This study is designed to make use of art fabrics based on engraving, dry-pointing, etching, aquatint of the copper plate print technique. Art fabrics are highlighted by denim.

Denim was manufactured in a variety of forms after going through the process of decoloration and dyeing and then applying a copper plate print to cloths.

The art fabrics were used as parts including the collars of the jackets, the pockets, the bodices and the skirt according to design and the colors of the plate were made to be in harmony with the degree of the dyeing.

The costumes designed by muslin were well stitched and fitted and marked at places where the copper plate print would be used. The copper plate print was used to marked places and moved to the patterns. Then denim was cut out.

Decoloration and dye were applied to the printed parts in order to be in harmony for the manufacture of art fabrics..

Jewels were attached to the finished one-piece, jacket and skirts. The researcher came up with three one-pieces and five two-pieces.