

실크라이크라 함은

실크는 섬유계의 여왕이라고 하며, 실크의 아름다운 광택과 부드러운 피부촉감이 옛날부터 오늘날에 이르기까지 우리 인간의 마음을 매료시키고 있다. 1990년대에 들어서 견과 같은 광택, 매끄러운 촉감, 내추럴하고 섬세한 외관을 추구한 폴리에스터가 점차 등장하여 왔고 이러한 발전은 인간이 바라는 욕구를 충족하기 위하여 실크와 같이 만들어 내고 싶다는 욕망에서 출발한 것이다.

실크에 보다 가깝게 하기 위해서는 먼저 어떻게 하여 광택을 부여할 것인가가 큰 테마였으며, 이러한 과제를 해결하기 위하여 먼저 천연의 견을 관찰한 결과 실크의 단면은 삼각형을 하고 있었기 때문에 합성섬유인 폴리에스터의 단면을 둥근 원형으로부터 삼각형으로 하는 기술을 개발하게 되었다. 이렇게 함으로써 폴리에스터에 실크와 같은 독특하고 우아한 아름다운 빛을 내는 광택을 부여할 수 있게 된 것이다.

그러나 견이 갖는 부드러운 태, 천이 드리워졌을 때 자연스럽게 곡선을 형성하는 드레이프성은 아직 견에 미치지 못하고 있었다. 이러한 드레이프성을 주기 위하여 행한 것이 감량가공이다. 알칼리 용액에서 처리하면 5~20%까지 감량시켜 가는 실로 만들 수 있었으며, 섬유와 섬유의 사이를 넓힘으로써 부드러운 드레이프성을 표현하는데 성공하였다.

또 견이 지니는 섬세한 표면감과 따뜻함이 있는 감촉, 벌키성 등도 중요한 포인트가 되고 있다. 그전까지는 합성섬유는 규칙성이 있고 균일한 섬유를 어떻게 만들 것인가가 최대의 목표였다. 그러나 실크와 같은 천연 섬유는 의외로 불규칙하고 오히려 이러한 불규칙성이 천연섬유가 지니고 있는 여러 가지 우수함을 이끌어 내는 것이다.

그래서 실크가 지닌 내추럴함을 표현하기 위하여 랜덤화라고 하는 불규칙성을 도입하였다. 한 올 한 올의 섬유에 비틀림을 준다면 수축률이 다른 섬유를 섞어서 섬유의 길이에 변화를 주어 느슨함이라든가 볼륨감을 부여하고 불규칙한 편차가 있는 얽힘을 만든다면 한 올의 섬유에 굵은 부분과 가는 부분을 만든다면

가 또는 한 올 한 올의 단면을 변화시킴으로써 불규칙성을 원사에 도입하여 누에
가 토출하는 불규칙한 실에 근사시켜 실기한 폴리에스터가 탄생하게 된 것이다.
이것을 우리는 실크라이크라고 부르고 있다.