

## 20세기 스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 패러다임적 특성에 관한 연구

文 信 愛 · 金 文 淑\*

서울여자대학교 대학원 의류학과 · 서울여자대학교 의류학과 교수\*

### A Study on the Paradigmatic Characteristics of the Space Age Fashion and Techno-Cyber Fashion in 20th Century

Shin-Ae Moon and Moon-Sook Kim\*

Graduate School, Dept. of Clothing Science, Seoul Woman's University

Professor, Dept. of Clothing Science, Seoul Woman's University\*

#### 目 次

Abstract

I. 서 론

II. 20세기 문화와 복식

1. 문화변동과 복식문화

2. 미래주의의 성립과 특성

III. 20세기에 표출된 미래주의 패션

1. 1960년대 스페이스 에이지 패션

2. 1990년대 테크노-사이버 패션

IV. 미래주의 패션의 패러다임적 특성

1. 내적 성향

2. 외적 형태

V. 결 론

참고문헌

#### Abstract

The purpose of this study is to suggest the possibility of futurism as original design pursuing newness in approaching 21C by studying how futurism having a great effect on fashion as innovative ideology in early 20C did become paradigm in 20C fashion and the common peculiarity of the dress and its ornaments in this time before 21C.

The Space Age Fashion and Techno-Cyber Fashion are representative futurism fashion of 20C.

The common inner inclination in both Space Age Fashion and Techno-Cyber fashion are; First, a future-oriented character. Second, a surrealism character. Third, an anti-cultural character.

The greatest peculiarity in the common outer shape in both Space Age Fashion and Techno-Cyber Fashion is material. First, a innovative choice. Second, an active motion.

Third, a diverse effects.

Future dress and its ornaments of 21C may be changed greatly by the development of technique, and this fact supports the forecast that the change of paradigm resulted from the development of science may have an effect on future dress and its ornaments as well as modern one. The paradigm change of futurism fashion would be continued, and its influence would work as main source shaping the form of design in 21C.

## I. 서론

과학문명의 발달로 컴퓨터와 첨단통신기술이 사회 각 분야에 걸쳐 새로운 산업형태와 생활문화를 만들어 내면서 공상과학 영화나 미래상으로만 제시되었던 첨단장비의 가상현실(Virtual Reality)이 일상생활 속에 현실화되어 실제 생활양식과 사고방식에 깊숙이 침투되고 있는 현 시점은 20세기를 마무리하고 21세기를 맞이하는 과도기적 시기로서 인류는 역사상 가장 빠른 변화의 시기를 맞고 있다. 이와 함께 생활 패러다임도 크게 변화하고 있는데 이러한 상황의 전개는 우리에게 새로운 관점, 사고, 실험을 요구하며 그 과정을 통해 미래의 사회모습을 그려보고 구체적으로 가늠해 볼 수 있도록 해준다.

복식사를 통해 볼 때 복식의 한 형태가 반복되어 나타나는 경우가 많은데 이는 가능한 복식의 형태가 이미 거의 다 나타났으며 따라서 디자이너는 과거의 복식에서 영감을 얻어 새로운 면을 추가시켜 나간다고 볼 때 20세기의 대표적인 미래주의 패션인 '60년대 스페이스 에이지 패션과 '90년대 테크노-사이버 패션의 패러다임을 살펴 이들이 지향하는 내적인 성향과 외적인 형태 특히 복식의 소재에서 나타나는 특성을 찾아보고자 한다.

본 연구에서는 스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 이론적 연구를 위해 선행연구와 동서양의 문헌연구를 수행하였으며, 시각자료로는 각 컬렉션에서 패션 흐름을 파악하기에 용이하게 하는 작품 위주의 Collection과 각 시기의 패션 경향을 충분히 반영하고 있는 Vogue 그리고 디자이너 작품집 등을 사용하였다.

스페이스 에이지 패션이나 테크노-사이버 패션을 개별적으로 다룬 선행 연구가 있었지만 이들은 각 패션의 조형적 특성 연구에 그쳤으므로 본 연구에서는 이 두 패션 현상을 거시문화체계의

환경에 따라 나타난 미래주의 경향 복식문화의 패러다임으로 보고 그 변화의 특성을 Hamilton의 '문화 구성 요소' -기술(물질 문화), 사회구조(사회적 변동), 관념(신념, 태도, 가치)- 중 기술과 사회구조의 상호작용 속에서 찾아 보고자 한다. 또한 예술의 표현기법을 패션에 도입하여 보다 창의적이고 독특한 개성을 표현하는 현대 패션의 추세에 따라 George B. Sproles의 '패션 행동 과학 이론' 중 예술 사조 모델을 사용하여 옵아트(Op Art), 팝 아트(Pop Art), 키네틱 아트(Kinetic Art) 등과의 관련성도 밝혀 보고자 한다.

미시(微示) 문화체계인 복식은 거시(舉示) 문화체계의 전체적인 체계모니 과정의 한 단면으로 역사적인 접근법을 통해 보면 지금까지의 과정뿐만 아니라 앞으로의 전개과정에 대한 예측이나 전략을 구사할 수 있으므로 이러한 관점에서 20세기에 표출된 미래주의 패션인 스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 패러다임적 특성을 찾아 이를 통해 앞으로의 미래를 예측하고 계획함으로써 초스피드로 진화되는 최첨단 컴퓨터로 인한 정보화 시대와 가상현실의 실현, 그리고 우주시대로 다가오는 21세기 패션의 방향을 제시해 보고자 한다.

## II. 20세기 문화와 복식

### 1. 문화변동과 복식문화

문화와 사회는 양면으로 분리될 수 없는 관계로 문화는 사회질서를 형성하는데, 사회질서는 시간의 흐름에 따라 다르게 존재하며 변화한다. 이러한 사회적 변화는 구성원들의 복식에 뚜렷하게 반영되어 나타난다. 복식은 그 시대를 반영하는 문화현상이며 따라서 사회문화적 상황과 관련이 깊어 복식의 변화는 사회문화적 변화에 수반된다고 볼 수 있다.

Hamilton은 문화를 거시적 문화체계(macro-

cultural system)라고 한다면 복식문화는 미시적 문화체계(micro-cultural system)이며 복식은 거시문화체계 속에서 그 기능이 이루어지며 복식의 문화적 하위체계는 거시문화체계와 같이, 상호관련되고 상호작용하는 3가지 기본적인 고도로 뚜렷한 요소 즉, 기술(물질문화), 사회구조(사회적 행동), 그리고 관념(신념, 태도, 가치)으로 구성되어 있다고 지적하였다. 레슬리 A. 화이트도 "문화체계의 근본적인 구성요소는 기술적인 부분이다. 이 기술(technology)의 기초위에 사회체계(social systems)가 놓여 있고 그 위에 다시 초구조(superstructure) 부분으로 관념이 있다"라고 하므로써 세가지 문화체계의 구성요소를 제시하고 있다.<sup>1)</sup>

Sorokin의 변동이론에 따르면 복식은 다음과 같은 방식과 요인에 의해 변동된다고 한다.

첫째로, 복식의 변동은 복식체계의 외적인 요인들에 의한 결과일 수 있다. 복식은 그 사회의 시대정신이 반영되고 기술의 발달, 사회구조의 변화 등 외재적인 요인에 따라 변화하기 때문이다. Horn & Gurel도 지배적 관념, 국제관계, 예술, 교육, 문화접촉, 기술 등을 복식변천의 요인으로 지적하고 있다.

둘째로, 복식의 변동은 복식주기현상 그 자체 내의 요인에 의한 것이다. 즉 복식현상의 본질은 변화에 있으므로 그 자체의 주기성에 의해서 변동한다는 것이다.

셋째는, 복식체계의 내적 요인과 외재하는 요인들 모두에 의한 변동일 경우이다. 이는 변화가 체계 자체의 본성인 주기성과 그에 따른 복식체계에 대한 의미 변화가 외재적 요인에 의해 추진력을 갖게 되어 변동하는 것이다.<sup>2)</sup>

20세기는 서구사회의 산업혁명으로 산업화가 급속히 전개됨으로써 경제적인 변화, 기술혁신 및 교통의 변화에 따른 사회변화가 이루어졌다. 그런 가운데 도시로 몰려든 새로운 중산층이 형성되었고 이들의 문화적 욕구가 급증하였다. 그리하여 서구 역사상 '대표문화'로서 사회적으로 드러났던 상류문화 외에 대중매체를 통해 대중들

의 문화적 접촉이 가능해진 새로운 대중문화 형태가 등장하였다. 또한 주류를 이루는 고급문화와 대중문화 외에 자신의 정체성을 드러내고자 하는 다양한 하위문화도 등장하였다.

문화의 개념은 20세기에 들어 조금더 확장되었으며 대중매체의 등장으로 고급문화 양식뿐만 아니라 대중문화 양식까지 포함하게 된다.<sup>3)</sup> 현대적 의미의 대중문화론에서는 문화의 내용보다 문화의 실천에 관심을 보이고 있는데 이러한 전환을 통해서 문화의 역동성을 찾게 되고 역사성을 인식하게 된다. 이는 문화를 고착된 것으로 파악하는 편견에서 탈피하게 해준다. 결국 문화를 새롭게 정의하면서 확장하려는 노력, 그러한 노력을 뒷받침해 주는 여러 이론들의 발전이 한테 어울려 대중문화에 대한 관심이 증대되었다.

이러한 사회문화의 제반 현상들은 복식산업에 커다란 영향을 끼쳤으며 대량생산에 따른 기성복산업의 활성화, 여성들의 의식변화 그리고 각종 예술사조와 대중문화도 복식에 많은 영향을 주었다.

20세기 후반의 패션 경향은 대중문화가 급속히 성장하여 복식에 있어서도 젊은이 패션과 스트리트 패션이 주목받게 되었으며 주류 복식과의 구분이 사라지고 전위적인 시도와 여러 가지 절충된 스타일이 복합적으로 등장하여 개성을 강조한 의상들이 다양하게 받아들여지고 있다.

## 2. 미래주의의 성립과 특성

1830년대에서 1900년대까지는 정신적, 물질적으로 인류에게 눈부신 발전을 가져온 시기로 산업혁명에 의한 자극, 생활수준의 향상, 안락과 편리함에 대한 욕망에 의하여 역사상 그 어느 때보다도 자연과학의 진보가 획기적으로 이루어졌으며 사상적인 면에서는 유기적 진화론에 대한 이론이 현대사상에 큰 영향을 주었다. 베르그송(H. Bergson)의 생의 철학과 니체(H. Nietzsche)의 초인사상은 과학, 기술의 진보와 더불어 미래주의 예술가들에게 자극을 주며 미래주의 예술운동에 사상적 기반을 이루게 되었다.

1) 박찬부, "한국 현대 복식문화 특성의 변천에 관한 연구", 동국대학교 박사학위논문, 1992, p.5-6.

2) 나수임, "사회변동과 복식체계", 상명여대디자인연구 1, 1993, p.89.

3) 원용진, 「대중문화의 패러다임」, 서울:한나래, 1996, p.16.

근본적인 문화 운동인 미래주의는 회화나 조각에 머무르지 않고 문학과 시, 건축, 디자인, 사진, 영화, 연극, 음악, 패션 등 모든 영역을 끌어들이며 시인인 마리네티(F.T. Marinetti)에 의해 1909년 2월 20일 파리 일간지 "Le Figaro"지에 '미래주의 선언문'을 발표함으로써 아방가르드 정신을 이념화하는 길을 터놓게 되었다.

미래주의는 단시간에 걸쳐 생성, 소멸되었지만 최초의 아방가르드 운동으로 그들이 끊임없이 추구하였던 실험정신과 독창적인 창조적 표현의지는 모든 예술영역에서 새로운 영감을 일으키며 현재까지도 많은 예술가들에게 영향을 주고 있다. 미래주의는 항상 새로운 생각과 새로운 도전 의식에서 출발하는 그 시대가 추구하는 표현의지로 20세기 초 미래주의 예술양식에서 비롯되어 발전적이고 실험적인 디자인과 특성을 일컫는 용어로 사용된다.<sup>4)</sup> 미래주의는 특히 근대 디자인 이론의 발전에 있어서 하나의 전환점이 되었는데 그 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미래주의는 최초의 아방가르드 운동으로 항상 새로운 것을 추구하며 타 영역들을 서로 연관 시킴으로써 새로운 미를 창조하는데 그들은 기존 질서에 대한 반전동, 반문화성과 같은 부정성을 취한다.

둘째, 미래주의는 기계미에서 오는 운동과 속력을 예술에 연관시켜 기계가 가지는 상징적인 이미지를 은유적으로 표현하였다.<sup>5)</sup> 이러한 움직임에 대한 표현방법은 시각적(optical)인 움직임에 영향력을 주는 잠재적인 움직임인 옵 아트(Op Art)와 운동의 재현이 아닌 실제 작품을 움직이게 하는 묘사로 오늘날 키네틱 아트(Kinetic Art)의 선구적 역할을 하게 되었다.

셋째, 복합재료에 관한 시도이다. 이것은 보치오니의 복합재료론에 바탕을 둔 것으로 미래주의 화가 발라는 도시의 번잡함을 구체화하는데 은박지나 양철 같은 새로운 재료를 시도하기에 이르렀고 이 재료로 하여금 움직이고 순간적인 빛으로

반사되는 그리고 심지어는 재료의 흔들거리는 성질 때문에 은밀한 마찰소리까지 빛게 하는 기법을 사용하였다.<sup>6)</sup> 미래주의자들은 강한 색상대비와 역동적 색채를 통해 과거복식에 대한 고정적인 개념에서 벗어나 활동적이고 유동적인 의복을 표현하려 했으며 리듬과 동적인 감각을 표출한 기하학적이고 동적인 모티프와 그 모티프의 연속적인 반복으로 속도감과 울동감 있는 다이나믹한 직물패턴을 그려나갔다. 기하학적 구성은 기계화된 현대를 이해하는 합리적인 조형으로 인식되며 현대를 상징하는 미의 표현으로 의상에 다채롭게 응용되어 나타난다.

패션에서 일반적으로 부르는 미래주의란 테크놀로지 자체를 보여주는 것으로 공상과학 영화와 우주복에서와 같이 미래를 이미지로 한 디자인으로 스페이스 룩(Space Look), 코스모스 룩(Cosmoscorps Look)을 가리킨다.

### Ⅲ. 20세기에 표출된 미래주의 패션

#### 1. 1960년대 스페이스 에이지 패션(Space Age Fashion)

1960년대에 계속되는 과학기술의 발달은 산업혁명 이후에 기계문명과 상업주의를 팽배시켰으며 대중매체를 통해 대중문화를 이루어 냈다. 이러한 상황을 사람들은 활기찬 60년대(Swing Sixties), 혁신적인 '60년대(Revolutionary Sixties), 떠들썩한 변화의 시대, 청소년 혁명시대라고 명명했으며 또한, 우주과학의 시대로 1969년에는 미국 아폴로 11호가 인류 최초로 달 착륙에 성공했던 과학 혁명의 시기이기도 했다.<sup>7)</sup>

이 시기에는 우주에 대한 관심이 극도로 팽배하여 달 착륙 기간인 1960년대 내내 우주여행과 관련된 재료와 색상이 큰 인기를 끌었다. 우주과학에 관련된 물체나 색채가 디자이너와 예술가에게 새로운 영감을 제공하였다. 이것은 패션과 일반 디자인에 대한 디자인 효과의 측면에서도 나

4) 변업진, 「미래주의 예술양식의 관점에서 본 현대 패션에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 1998, p.3.

5) 정덕고, "미래주의 회화에 관한 연구-사회, 문화적 배경이 회화에 끼치는 영향", 홍익대학교 석사학위논문, 1993, p.58.

6) Giovanni Lista, 정진국 역, 「미래파」, 서울:열화당, 1988, p.31.

7) Connikie, Yvonne, 「Fashion of A Decade : The 1960s」, B. T. Batsford Ltd., 1994, p.44

타나 도시 환경에도 각종 공업용 소재에 대한 가능성 실험이 이뤄져서 스테인레스 스틸, 코팅 강철, 알루미늄 판, 플라스틱 등을 조형적 구성에 사용하여 차가운 흰색이나 은색의 기계문명적 모습으로 미래지향적 표현을 나타냈다. 이것은 우주여행에 대한 매혹에 의해서만 유행된 것이 아니라 새로운 기술시대에 어우러져 선택된 것이었다. 우주의 상징주의는 과학기술 전체를 뜻하였다. '60년대의 과학기술의 발달과 성취는 제작 재료나 제작 기법뿐 아니라 디자인 아이디어 자체에도 큰 영향을 미치게 되었다. 기술발달로 인한 다양한 컬러사진을 담은 잡지와 영화, 텔레비전은 패션을 널리 전파하는데 큰 역할을 담당했다.<sup>8)</sup>

1960년대의 예술양식은 과학기술을 이용해 표현할 수 있는 것으로 추상 표현주의 이후로 예술의 분기점을 이루며 나타난 옵 아트(Opt art), 팝 아트(Pop art), 키네틱 아트(Kinetic art) 등을 통해 관념을 탈피한 형태의 대중 예술로 전개되었다.<sup>9)</sup> 이러한 예술의 모든 장르는 사회 전반적인 분위기인 하이테크놀로지(hi-technology)와 관련되어 전개되었으며 이러한 과학 기술과 예술의 관계는 '60년대 말에 다양한 전개를 보이며 복식에도 표현되었다.

코스모스 패션(Cosmos Fashion), 우주 패션으로 표현되기도 하는 스페이스 에이지 패션이 현대 패션에 등장한 것은 바로 이 시기부터였으며 그것은 기술혁명과 우주시대의 개막에 대한 새로운 창조의 영역을 개척하고자 했던 염원의 발현이었다. 따라서 여러 디자이너에 의해 시대 정신의 영향을 담은 다양한 표현양식으로 전개된 스페이스 에이지 패션은 미래적 요소가 담긴 컬러, 소재, 스타일로써 실험적이며 아방가르드한 의상으로 표현되어 그 실험성과 작품성이 다양하게 시도되었다.

André Courrèges나 Paco Rabanne, Pierre Cardin, Rudi Gernreich 등 몇몇 디자이너들은 디자인의 원천을 위해 미래를 내다 보았으며 우

주여행 의복은 이들 디자이너들에게 자극을 주어 우주에 대한 관심을 갖게 하였다.

이들 미래지향적 디자이너중 André Courrèges의 디자인은 시대 흐름의 최첨단에 있었으며 그의 인스피레이션은 과거로부터의 것이 아닌 미래로부터 왔다. 그는 인류가 최초로 달에 착륙한 위업에 호응하여 1960년대의 우주시대를 대표하는 디자이너가 되었다.

1965년에 André Courrèges의 의상이 처음 소개되었을 때 대부분의 여성들에게는 너무 극단적인 것으로 받아들여졌고 그의 우주시대 스타일은 다른 디자이너들과 의류업자들에 의해 일부 변경되어 채택되었으며 깨끗하게 세단된 기하학적 라인과 선명한 색깔은 '60년대 중엽과 말엽 하나의 주된 영향이 되었다.<sup>10)</sup>

Paco Rabanne는 비닐, 종이, 셀로판, 금속, 인공피혁, 합성수지 등 가능한 모든 소재를 사용하여 의복을 디자인했던 미래지향적 디자이너로서 바느질을 불필요한 미래의상을 표현하였고 '66년 가을, 겨울에는 Pierre Cardin의 코스모콜 룩(Cosmoscorps Look)이 발표되었으며 그 외 밀리터리 룩도 선보였다. 또한 '67년 Yves Saint Laurent이 발표한 이브닝 드레스는 모델의 가슴을 구리로 만들어 금도금하여 착용시키기도 하였다.

소재 분야에서는 새로운 합성섬유의 개발로 의생활에 획기적인 전환이 일어났다. 비닐이나 라이크라(Lycra) 등을 사용하여 비치거나 밀착하는 표현이 가능하게 되었고 세탁 가능한 종이 섬유, 플라스틱이나 금속재 원판, 유리, 금속, 셀로판, PVC, 인조가죽등이 기술시대와의 동시성을 보여 주었다.<sup>11)</sup>

컬렉션에서 보여지는 미래지향적 디자인은 여러 디자이너에 의해 끊임없이 변화해서 다양한 표현양식으로 전개되었다. 이는 일반패션에 많은 영향을 주었고 계속 추구되어 다시 새로운 경향으로 부상하게 되었다. 이러한 경향으로 스페이스 에이지 패션에 대한 흥미와 관심은 고조되었

8) Boucher, Francois, 『20,000 Years of Fashion』, New York: Harry N. Abrams, Inc., 1987, p.425.

9) 임수미, "Space Age Fashion의 디자인 연구", 이화여자대학교 석사학위논문, 1997, p.9.

10) David Bond, 정현숙 역, 『20세기 패션』, 서울: 경춘사, 1992, p.205.

11) 장미선, "로큰롤 패션에 관한 연구", 이화여자대학교 석사학위논문, 1994, p.111.

고 우주는 일반패션이나 전위패션 두 분야 모두에서 하나의 패션 테마로 자리 잡았다.

스페이스 에이지 패션은 인체에 대한 의상의 새로운 조형미를 제시해줄 뿐 아니라 과학문명의 테크놀로지와 의상예술의 조합에서 비롯되어지는 미래주의(Futurism)의 가능성을 열어주었다.

## 2. 1990년대 테크노-사이버 패션(Techno-Cyber Fashion)

1990대는 산업사회에서 정보사회로 가며 국제화 또는 세계화되는 새로운 21세기로 이행되는 시간이다. 기계기술 문명의 가속화에 부응하여 20세기 예술가들은 전통적인 예술 표현방식을 탈피해 테크놀로지(technoligy)에 근거한 사상과 감각을 바탕으로 새로운 과학적 미를 다양하게 창조해 내고 있다.

뉴미디어(new media), 컴퓨터 네트워크(computer network), 멀티미디어(multi-media) 등 첨단정보통신 문명은 현대인의 생활 시스템을 혁신적인 양상으로 재구축하고 있으며 미래에 대한 상상이 현실화되고 있다. 이러한 시점에서 인간이 편리하도록 발전한 테크놀로지의 성장이 실제적, 감성적으로 인간활동 영역에 응용되어 인간과 테크놀로지를 이어주는 현대예술의 위치를 새로이 인식하며 인간의 참된 존엄성을 더욱 중요시하게 하는 희망적 요소로 승화되고 있다. 새롭게 21세기를 향한 미래에 대한 관심을 가지면서도 한편으로는 과거에 대한 향수를 함께 가지고 있는 '90년대 패션디자이너들은 20세기 복식의 흐름 중에서 가장 파격적이고 창조적이며 미래지향적이었던 '60년대 복식을 동경하면서 새로이 제안하였다.

'90년대 패션은 최근 수년동안 도파적 행동에 따른 현실 안주로 인해 보수로 회귀하는 듯한 경향을 보였다. 그러나 세계 질서의 재편과 더불어 인류행복을 목표로 하는 미래 세계에 대한 관심이 고조되기 시작하여 지금은 사회 전반에 급격한 변화를 가져왔다. 뿐만 아니라 단순히 지역과 국가에 얽매이지 않고 전 인류를 바라볼 줄 아는 확대된 시야로 무한의 가능성을 추구하는 새로운 가치기준을 확립시킬 것이 요구되고 있다. 현실

을 직시하고 개혁하는 행동과 새로운 것을 적극적으로 창조하는 혁신적인 사고가 필요한 것이다.

미술 의상가 Gloria Walsh는 “의상은 육체를 감싼 의상이 움직이면서 생기를 띄게 된다.”라고 말해 의상이 하나의 예술품으로써, 인체와 결합된 옷감의 움직임에 대한 중요함을 강조하였다.

이를 위해 도입된 옵아트는 정지된 신체의 패턴으로 이용되어 인체의 운동감과 빛에 의해 시각적인 착각을 일으켜 실루엣을 확장시키거나 물리적 한계를 넘어 확대되어 보이게 하면서 변화를 주고 있다. 또한 팝 아트는 패러디(parody) 형식으로 나타나는데 패러디는 일종의 비평 형식을 취하는 예술의 모방기법으로서 과거라는 창고 속에 틀어 박힌 이미지들을 살살이 뒤져 풍자적으로 새롭게 보여주는 창조전략이다.

1990년대 패션에 있어서 미니멀리즘(Minimalism)의 조형성은 형태가 변형되어 나타나는 과장된 장식을 피하고 소재의 질감을 그대로 드러내는 심플한 디자인을 취하는 특성을 지니고 있다.<sup>12)</sup>

키네틱 아트의 경우, 움직인다고 하는 것은 사람들에게 움직임의 환영만을 주는 것이 아니라 작품의 전체 또는 일부가 실제로 움직이는 것으로 이는 또 다른 면에서 비주얼 아트(visual art)의 발전방향과 움직이는 조형으로서의 발전방향을 제시하는 계기가 되었다. 키네틱 패션에서는 이러한 실제적인 움직임 이외에 환영적인 움직임의 효과를 나타내는 착시현상도 보여지고 있다.

테크놀로지에 근거한 ‘테크노(techno)’와 최근 급부상하고 있는 컴퓨터 문화로 인해 새롭게 등장한, 컴퓨터상으로 연결되는 인간과 관련된 모든 현상을 가리키는 용어인 ‘사이버(cyber)’의 합성어인 ‘Techno-Cyber’의 개념과 양상을 보이는 현대패션을 ‘테크노-사이버 패션(Techno-Cyber Fashion)’이라 한다.

현대 디자이너들은 과거의 것에서 영감을 받아 현대적 감각으로 다양한 스타일을 전개하고 있는데 리바이벌된 패션은 소재를 주요 부분으로 취급하면서 1960년대의 스페이스 에이지 패션 스타일에 기초를 두어 하이테크 직물과 사이버 스타

12) 이효진, “20세기 후반 패션에 나타난 미니멀 아트의 조형성에 관한 연구”, 한국복식학회지 28호, 1996, p.32.

일로 표현되었다.

20세기 후반, '90년대에 나타난 테크노-사이버 패션은 크게 스페이스 패션, 키네틱 패션, 사이버 패션의 양상으로 표현된다.

스페이스 패션은 전시대의 과도한 장식성에서 벗어나 단순화된 스타일에 다양한 형태의 새로운 소재를 사용하여 전위적이며 미래지향적인 성향을 보이고 키네틱 패션과 사이버 패션은 최첨단 과학화에 따른 기술문명의 적극적인 도입으로 강렬한 시각 효과를 보여주는 것으로 하이테크놀로지가 다양한 첨단소재와 가공법의 개발을 이룩하였으며 과거의 복식 표현과 달리 무한한 가능성의 테크놀로지 아트를 실현시켰다.

테크노-사이버 패션은 최첨단 과학화에 따른 각종 기계문명의 번영과 컴퓨터 문화의 창조에 따른 미래지향적 요소를 담고 있다. 사이버와 관련된 요소로는 플라스틱, 바닐, 실버 등의 금속성 원단 외에도 다채로운 신소재가 등장했으며 색채에 있어서도 네온컬러, 실버컬러, 고광택 등 첨단 테크놀로지 감각이 도입되었다.

이와 같이 테크노-사이버 패션은 광택나는 소재와 전위적인 면을 부각시킬 뿐 아니라 인체에 대한 의상의 새로운 조형미를 제시하며 과학문명의 테크놀로지와 의상예술의 조합에서 비롯되어지는 미래주의 패션의 가능성을 열어주었다.

## IV. 미래주의 패션의 패러다임적 특성

### 1. 내적 성향

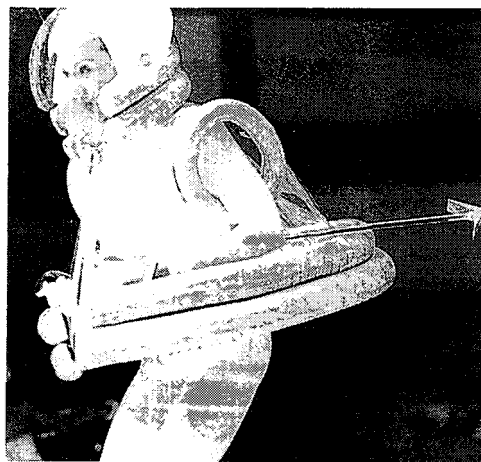
스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 패러다임적 특성 중에 공통된 내적 성향은 다음과 같다.

첫째, 미래지향성이다. 패션에서 테크놀로지 자체를 보여주는 것으로 과학기술에 대한 긍정적 평가와 함께 테크놀로지를 인간중심의 사고와 접목시키고자 하는 노력이다. 그러므로 미래주의에서는 인간의 '편안함과 쾌적함' 즉 활동성과 기능을 살린 디자인이 가장 중요한 포인트가 되고 이를 밑바침하는 소재의 중요성이 대두된다. 그리고 활동성이 부각되므로 거기에 따라 디자인은 매우 단순해지고 단조로움을 극복하기 위해 새로

운 조형감각을 부여한다.(그림 1) 이러한 미래주의적 과학 이미지는 복식의 혁신적 창조 정신을 보여준 것으로 현대복식이 나아가갈 다양한 미학적 경향을 제시하게 된다.

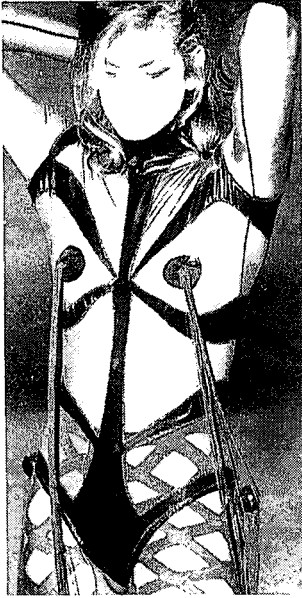
둘째, 초현실성이다. 이는 현실에 대한 파괴나 초월을 시도하려는 것이 아니라, 의식과 무의식의 세계를 다 포함시킬 수 있는 방법으로 현실에 대한 정의를 내리는 것이며, 비합리적이고 비논리적인 것을 배척하는 합리주의의 사고에서 탈피하여 인간의 잠재의식 속에 있는 세계를 파악하고자 한 것이다. 1990년대에 들어서는 본능에 가까운 자연스러움을 나타내는 경향으로 초현실주의적 에로티시즘이 직접적으로 표현되었다.(그림 2) 과학은 인류의 꿈과 희망을 가능하게 해주었으며 미래의 무한한 상상력을 불러 일으키고 있다. 새롭게 창조되는 긍정적인 미래에 대한 희망이 인간의 잠재의식 세계에 내재되어 인류와 첨단 정보통신문명의 참된 조화라는 초현실적 착상을 추구하고 있다.

셋째, 반문화성이다. 반문화(counter culture)는 지배문화의 비판을 통해 개선시키거나 변화시키는 과정에서 생성되며 그 존재의미를 가지게 된다. 지배문화와 반문화는 상호 비판, 견제하는 과정에서 보다 나은 차원으로 발전하여 왔다.



<그림 1> André Courrèges, 'Special in Kyoto', 1993

(패션 디자이너 199. II, p.36)



<그림 2> Thierry Mugler, 1991~92 A/W  
(패션 디자이너 199. II, p.45)

미래주의 복식은 일정한 형태나 종래의 미적 규범을 벗어나서 일상적인 것이나 무시되었던 가치들이 새로운 의미를 부여받게 됨으로서 주관적인 미가 부상하게 되었다.

미래주의 복식에 나타난 반문화적인 조형성은 착장의 오류, 신체와의 부조화, 키치 오브제의 활용, 유치, 모조품의 활용, 중고 스타일, 성취부위 노출 등으로 분석되어질 수 있다.<sup>13)</sup> (그림 3) 이렇게 싸구려 같고 유치하며 쉽게 소모할 수 있는 거대한 모양의 플라스틱, 비닐제품, 석불이 등의 의복이나 장신구 등은 세련된 미에 익숙한 기성인들에게는 기대치 못한 문화 충격(culture shock)을 주었다.

## 2. 외적 형태

스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 가장 특징적인 요소로는 소재를 들 수 있다. 획일적인 의상디자인에서 탈피하여 아이디어가 다양하게 전개되는 참신한 소재의 예술적인 표현성이



<그림 3> Jean Paul Gaultier, 1990  
(A History of Men's Fashion)

초현실적인 형태와 더불어 혁신적이고 기발한 변화를 보여주고 있다.

첫째, 소재의 혁신적인 선택을 들 수 있다. 모든 재료에는 이에 맞는 테크닉이 있으며 그 테크닉은 형태와 직결된다. 섬유가 아닌 종이, 플라스틱, 메탈 등이 의상의 소재로 사용되었으며 비닐 코팅 등 코팅소재가 대두되었고 자연스러운 광물 질에서 느껴지는 메탈릭 원단이 제안되고 있다. 또한 년-우븐(non-woven)과 같은 콤팩트한 조각에서 3차원(3-dimension) 원단, 홀로그래픽 섬유 등의 하이테크놀로지 소재까지 등장하고 있다.(그림 4)

미래주의 의상에는 다양한 오브제가 사용되기도 하는데 플라스틱 반사굴절장치(catadioptrics), 레이저 디스크, 네온 등의 재료를 사용하여 옷을 만들거나 의상에서 악세사리로 사용되어진 경우들도 많다. 현대에 들어오면서 점차 간편하고, 값싸며 모든 이들이 입을 수 있는 의상을 개발하는 방향이 탐색되었고 이러한 견지에서 주

13) 김혜정, "현대 패션에 나타난 키치에 관한 연구", 홍익대학교 석사학위논문, 1995. p.5.





<그림 4> Paco Rabanne, 1990  
(1964~1994 VOGUE)

조식(moulè) 스타일의 옷들이 선 보이기도 하였다.

둘째, 역동적인 움직임을 보여준다. 의상에 표현된 움직임은 의상 자체에 직물이나 다른 물질을 덧붙이거나 재단과 봉제를 응용하거나 또는 빛의 작용으로, 의상이 인체에 입혀졌을 때 주기적인 리듬감과 방향감을 느끼게 할 수 있는 것에 착안하여 움직임을 표방한 예술 운동인 옵 아트와 키네틱 아트와의 관련에서 살펴 볼 수 있다. (그림 5) 스페이스 패션과 테크노-사이버 패션의 의상에 나타난 움직임의 표현성은 크게 의복이 인체에 입혀짐으로써 인체의 움직임에 의해 나타나는 포괄적이고 종속적인 움직임과 의상 자체의 디자인에 의한 움직임이 있으며 의상 자체 디자인의 움직임도 환경적인 움직임과 실제적인 움직임으로 나누어 볼 수 있다. 실제적인 움직임의 표현은 직물 패턴이나 빛의 반사를 응용하여 실제 움직임보다 큰 움직임을 표현한 디자인 등으로 그 움직임의 유형을 세분화할 수 있었다.

셋째, 다양한 효과를 보인다. 과학 기술의 발달과 우주에 대한 관심이 이들 패션에 반영되어 광택있고 매끈한 표면감으로 미래지향적 이미지들



<그림 5> Tristan Webber, 98~99 A/W  
(Collections II, p.327)



<그림 6> Thierry Mugler, 91~92 A/W  
(패션 디자이너 199. II, p.45)

표현하거나 투명함으로 신비하고 순수한 우주적 관념을 표현하였으며 움직임 속에서 빛의 영향을 받아 키네틱 아트와도 상호 연결되는 효과를 사용하기도 했는데 움직임에 따른 빛의 효과는 새로운 아이디어로서 하이테크 비전(high-tech vision)을 위해 실험되고 있다. 또한, 우주에서 느껴지는 영롱한 빛의 효과와, 보석의 광채와 같이 빛나는 반짝거림, 환상적인 분위기는 미래주의 패션의 여성스럽고 우아한 특성이었다.(그림 6)

## V. 결 론

21세기 미래복식은 Hamilton의 문화 구성 요소로 파악 할 때 기술의 발달에 의한 변화가 가장 크다고 예측되었으며 이는 과학기술이 소개를 처리하기에 적절한 수단을 제공하며 표현 목적을 달성시키기 위해서도 본질적으로 필요하기 때문이다. 21세기를 향한 미래적인 이미지 표출을 위해 앞으로도 지속적으로 발전될 테크놀로지 디자인은 새로운 기술이 탄생을 거듭하면서 새로운 환경을 만들어내는 수단이 되리라고 생각된다. 이것은 기계와 인간이라는 관계형성에 관심을 가지고 첨단 기술을 이용해 감성과 맛을 수렴하려는 노력으로 볼 수 있다.

기계기술의 발달로 인하여 인류는 우주의 신비와 대자연의 배일을 벗겨놓고 있으며 우주 공간을 향한 인간의 집념은 기계화의 거친 물결 속에서 새로운 미를 창출하고 있다. Rudi Gernreich은 과학기술에 대한 그의 신념을 이와 같이 피력했다. “복식의 다음 변화는 하이테크에서 기인할 것이다. 디자이너는 예술가이기보다는 엔지니어와 같은 기술자가 될 것이며 컴퓨터 등의 기계에 대한 지식은 필수적인 것이 될 것이다.”<sup>14)</sup>

현대 복식에 있어서 전통과의 의도적인 단절과 분리의 남용은 앞으로 더 이상의 효과를 기대하기 힘들 정도의 파격 미를 제시하고 있으므로 디자이너들은 더 이상 대중들에게 충격적 낯선 미

를 전달할 수 없게 될지도 모르며 따라서 미래의 패션은 복식의 범주를 극단으로까지 확장시켜 나갈 수도 있을 것이다.

이러한 경향이 복식을 난해한 미궁으로 따뜨리고 비현실적인 개념으로 인식하게 만드는 결과를 가져올 수도 있지만 복식은 인체 위의 착장 가능해야 한다는, 순수 예술과 기본적으로 큰 차이가 있으므로 디자이너들은 시 지각에 대한 인식, 기능과 인체 공학, 구조개념 자체에 대한 질문 등을 통해 새로운 시도를 할 수 있을 것이다.

앞으로의 사회는 대량생산, 대도시, 거대국가라는 현대 사회의 특징으로부터 다양성, 유동성, 탈 중심, 국제화, 커뮤니케이션을 특색으로 하는 사회로 변화할 것이다. 문화는 다원주의를 겨냥하고 예술품의 대중적 확산을 중시한다. 매체와 장르의 순수성이 파괴되어 장르 고유의 영역들이 서로 혼합되어 이러한 변환 과정이 디자인 영역에 있어서도 일어나 경계가 초월되어 자체 혹은 다른 영역과의 융합과 분열이 능동적으로 이루어지고 있다. 현대 진행중인 현대 디자인은 그 한계 짓기가 불분명하고, 계속적으로 변화하고 있으며 보다 실험적이고 품격이 강조되는 ‘뉴 폼(new form)’이라는 개념에 대해 해체와 재평가의 과정으로 존재한다.<sup>15)</sup>

’90년대 세기말 디자인은 이러한 흐름을 통해 전례가 없는 절충주의와 함께 기존의 규범에 대한 해체의 양상을 향하여 가고 있으며, 윤리적이고 도덕적인 생산원리보다는 소비와 대중문화, 페미니즘, 컴퓨터화된 정보사회에서 특정 라이프 스타일에 대한 반응으로써 ‘삶의 의미’를 더 중요한 원리로 간주하고 있다. 하이테크 디자인에서부터 쓰레기 재활용, 범람하는 카치적 사물과 이미지, 기술을 해석하는 디자인에서부터 수공예적 전통을 끌어당기는 디자인, 과거를 현재로 가져가는 ‘복고풍’에서 미래를 현재로 끌어들이는 ‘사이버 디자인’에 이르기까지 그 양상이 다양하여 예측을 불허한다.<sup>16)</sup>

기술의 발달은 태양열을 이용한 획기적인 소

14) Moffitt Peggy, 『The Rudi Gernreich Book』, Rizzoli, 1991, p.20.

15) 임소희, “현대복식에 표출된 아방가르드 의미의 패러다임적 특성에 관한 연구”, 서울여자대학교 대학원 박사학위논문, 1998, p.237-238.

16) 김민수, 『21세기 디자인 문화탐사』, 서울:솔 출판사, 1997, p.119.

재 개발(solar energy pack)을 이뤄내며 착장 방식의 변화를 초래할 것이고, 소재 범주가 확장되어 소재가 의복의 분위기와 실루엣을 좌우하게 될 것이다. 제조업에서는 탈 대량화가 이뤄져 고도의 기술방식에 의한 주문 방식이 확립되고 표준 치수 및 생산자와 소비자간의 재래식 구분이 사라지면서 시장구조를 크게 변화시키게 될 것이다.

오늘날의 페러다임의 변화에 영향을 준 과학기술의 진보는 디자인의 모습을 변모시키고 있다. 미세 전자공학의 발달과 인공세라믹과 합성수지, 광섬유 등과 같은 신소재의 출현은 디자이너들이 생각해왔던 기존 재료들에 대한 상식을 변화시키고 있다. 이는 새로운 생산방법과 기술뿐만 아니라 제품 디자인의 기능과 형태표현의 새로운 가능성을 제시하고 있는 것이다. 또한 최근에는 인류의 미래를 위해 환경에 대한 관심이 고조되면서 디자인에 있어서도 공해문제를 심각히 고려하여 무공해, 자원의 재활용을 추구하고 있다.

앞으로의 의류용 소재는 소비자들의 심리 생리에 대한 기초연구 결과를 토대로 오감에 호소하는 신소재들이 개발되며 안정적이고 지속적으로 기능을 발휘할 수 있도록 기능성이 강화되고 추가되어 더욱 더 많은 차별화된 신소재들이 개발되리라고 생각되며 더 나아가 외부의 환경변화에 따라 소비자들이 항상 쾌적한 상태를 유지할 수 있는 지능의류(知能衣類)의 개발도 이루어지리라 생각된다.<sup>17)</sup>

미래에 개발이 예상되는 소재로는 쾌적함과 편안함에 중점을 두고 스포츠나 레저에 필요한 특수한 기능을 갖는 고감성, 고기능, 고성능의 섬유소재와 라이프 사이언스(life science) 분야에서 요구하는 생체적 합성, 혈액적 합성, 고분리 기능성 등의 바이오 기능 섬유를 그리고 컴퓨터, 기능소재, 정보산업분야에서의 응용을 위한 소재들이 있다. 이제 패션도 소프트웨어의 하나로 탈바꿈하는 것이다.

이상에서 살펴 본 것과 같이 미래주의 패션의 페러다임 변화는 지속될 것이며 그 영향력은 21세기 디자인의 모습을 형성화시키는 주된 근원으로 작용할 것이므로 본 연구가 앞으로의 제품 개

발을 위한 자료로 도움이 될 수 있으리라 기대한다.

## 참고문헌

- 엄소희, 김문숙, "대중문화 이론을 통해 본 복식문화의 연구방법에 대한 연구", 복식문화학회지 제 10호, 1997.
- 김민수, 「21세기 디자인 문화탐사」, 서울:솔출판사, 1997.
- 김시중, 「97 섬유패션연감」, 서울:한국섬유신문사, 1993.
- 원용진, 「대중문화의 페러다임」, 서울:한나래, 1996
- 이정옥, 최영옥, 최경순, 「서양복식사」, 서울:형설출판사, 1987.
- 김정애, "20세기 후반에 나타난 테크노 사이버 패션에 관한 연구", 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1995.
- 김혜정, "현대 패션에 나타난 키치에 관한 연구", 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1996.
- 나수임, "사회변동과 복식체계", 상명여대디자인연구소 1, 1992.
- 박찬부, "한국 현대 복식문화 특성의 변천에 관한 연구", 동국대학교 대학원 박사학위논문, 1992.
- 변임진, "미래주의 예술양식의 관점에서 본 현대 패션에 관한 연구", 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- 엄소희, "현대복식에 표출된 아방가르드 의미의 페러다임적 특성에 관한 연구", 서울여자대학교 대학원 박사학위논문, 1998.
- 이효진, "20세기 후반 패션에 나타난 미니멀 아트의 조형성에 관한 연구", 한국복식학회지 제28호, 1996.
- 임수미, "Space Age Fashion의 디자인 연구", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1997.
- 장미선, "로큰롤 패션에 관한 연구", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1994.
- 정덕고, "미래주의 회화에 관한 연구-사회, 문화적 배경이 회화에 끼치는 영향", 홍익대학교

17) 김시중, 「97 섬유패션연감」, 한국섬유신문사, 1993, p.217.

- 대학원 석사학위논문, 1993.
- 베비스 힐리어, 조규화 역, 「20세기 양식」, 서울: 수학사, 1993.
- David Bond, 정현숙 역, 「20세기 패션」, 서울: 경춘사, 1992.
- Giovanni Lista, 정진국 역, 「미래파」, 서울: 열화당, 1988.
- Boucher, Francois, 「20,000 Years of Fashion」, New York: Harry N. Abrams, Inc., 1987.
- Connikie, Yvonne, 「Fashion of A Decade : The 1960s」, B.T. Batsford Ltd., 1994.
- Moffitt Peggy, 「The Rudi Gernreich Book」, Rizzoli, 1991.
- France Sozzani, 「1964~1994 VOGUE」, Italy: Edizioni Cond Nast S.p.A, 1995.
- COLLECTIONS, 91-92 A/W, 98/99 A/W.