Journal of the Korean Society of Costume
Vol.55, No.8 (Dec. 2005) pp.1-14

현대 패션에 나타난 장르간 하이브리드에 대한 연구

김 자 민* · 하 지 수+
서울대학교 의류학과* · 서울대학교 의류학과 교수+

A Study on the Hybrid of Different Genres in Contemporary Fashion

Jamin Kim* · Jisoo Ha+
Dept. Clothing & Textiles, Seoul National University*
Professor. Dept. Clothing & Textiles, Seoul National University+
(2005. 4. 11 투고)

ABSTRACT

This study aims to find out how the deconstruction and combination of genres is being carried out in modern art and design, to look at the role of art and fashion in modern culture through a study of genre hybrid tendencies in fashion, and to reposition fashion as a tool that sensitively reflects changes in society and culture. The heightening of deconstructionism, gadgets, high technology which provide a background for the fall of all art and design styles and genres and the overlap and diffusion of different styles, is the fundamental reason behind genre hybrid. In the genre hybrids of fashion, the four characteristics of nomadism, amusement, wearability and noticeability were especially strong. As a result of studying the genre hybrids in modern fashion, I found out that the idea of wearing in fashion was made easier with the deconstruction and combination of fashion with different genres. It was also apparent that the genre hybrid phenomenon will continue in the future due to the continuous development of technology.

Key words: Genre(장르), hybrid(하이브리드), deconstruction(해체), gadget(가제트사물), technology(테크놀로지)

Ⅰ. 서론

21세기를 맞은 현대의 패션은 복잡한 여러 양식과 장르가 혼재하는 경향을 보이고 있다. 많은 연구자들은 이러한 경향을 현대 패션의 다원주의, 해체주의, 아방가르드 경향, 절충주의 경향, 다문화 경향, 퓨전 경향, 불확정성 등 수많은 용어를 사용하여 설명하고 있다. 패션 에서 룩이나 스타일의 기준이었던 시간적, 공간적 경계가 붕괴되었고, T.P.O와 성, 사회계층의 구분이 모호해졌으며, 순수예술과 응용예술, 예술품과 기성품, 주류문화와 하위문화의 대립도 사라졌다. 최근에는 이런 경향이 심화되어 공존하는 다양한 스타일들로 인해 특정 스타일을 정의하기 조차 어려울 정도에 이르렀으며

Corresponding Author: Jisoo Ha, E-mail: jisooha@snu.ac.kr
본 논문은 2005년도 서울대학교 생활과학대학부속 생활과학연구소의 일부 연구지원비로 수행되었음.

스타일을 넘어서 예술과 디자인 영역의 해체와 결합도 강하게 나타나고 있다. 후세인 샬라얀(Hussein Chalayan)의 2000년 'After Words' 컬렉션이나, 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier)의 2004년 'Pain Couture' 전시회 등을 통해 알 수 있듯이, 현재 아방가르드 하다고 간주되는 디자이너들이 다른 장르에서 영감을 받아 디자인하는 사례가 급증하고 있다.

이러한 혼돈의 시대에 패션의 경향을 효과적으로 설명할 수 있는 분류기준은 다양하겠지만 본 연구에서는 그 중에서 '장르' 개념에 주목하고자 한다. 예술을 수단이나 목적, 재료에 의해 분류하고, 디자인을 기능과 형태에 따라 분류하는 장르는 각 장르의 영역을 넘나드는 현대의 패션의 경향을 설명하는데 매우 효과적이라고 판단된다. 종래에 장르는 형태와 기능의 관계가 필연적이라는 전제하에 존재한 개념이다. 과거에 형태와 기능의 필연적 관계는 사물의 일렬적 배열에 기인하며, 이 일렬적 배열은 현대 사회가 더욱 복잡해지고 혼돈스러워짐에 따라 다중적 배열로 바뀌게 되었고, 필연적인 형태와 기능의 관계는 깨지고 있다. 더불어 한 사물이 두 가지 이상의 사물의 형태와 기능을 동시에 갖는 경향이 증가하게 되었다. 본 연구에서 특히 위와 같은 사물들에 연구의 초점을 맞추어, 이러한 경향을 '장르간 하이브리드'라고 정의하고자 한다. 후세인 샬라얀의 'Furniture wear'에서 볼 수 있듯이 장르간 하이브리드 경향은 패션디자인에서도 자명하게 나타나고 있으며, 패션디자인을 제품디자인의 한 분야로 볼 때 이러한 장르간 하이브리드 경향은 더욱 유의하게 고찰될 필요가 있다.

패션에서의 장르간 하이브리드 경향의 고찰을 통해 현대 문화와 예술에서 패션의 역할을 다시 살피고, 사회와 문화의 변화를 민감하게 반영하는 현대의 결집적 인공물로서 패션의 위치를 다시 한번 자리매김하는데 본 연구의 목적이 있다. 이를 통해 과거와는 다르게 변화하는 패션과 의복의 개념을 정의 내리고, 다가오는 패션 트렌드를 예측하는데 조금이나마 도움이 되고자 한다.

연구문제는 다음과 같다. 첫째, '장르' 개념을 정의하고, 예술과 디자인에서의 장르 개념을 정리·분류한다. 둘째, 현대 예술과 디자인에서 장르간 하이브리드가 강하게 나타나는 이유와 사회 문화적 배경을 문헌연구를 통해 고찰한다. 셋째, 현대 패션에 나타나는 장르간 하이브리드를 사례연구를 통해 조형적으로 분석하고 그 특수성을 정의한다. 장르 개념과 장르간 하이브리드가 나타나는 이유를 예술학 서적들과 인문학, 사회학 관련 문헌을 통해 고찰하였으며, 현대적이고 아방가르드한 경향을 나타내는 디자이너의 작품을 여러 디자인 서적 및 잡지를 통해 수집하고, 더욱 구체적인 자료를 얻기 위해 인터넷 검색을 이용하여 사례연구를 진행하였다. 사례의 선정에 있어서 패션 디자이너는 아니지만 의복의 형태를 빌어서 각기 다른 장르를 결합하는 작업을 하는 작가와 디자이너의 작품을 분석의 대상에 포함시켰다. 그리고 아방가르드하다고 언급되는 현대의 패션디자이너는 물론 RCA(Royal College of Art) 등과 같은 아방가르드한 디자인 스쿨로 인지되는 학교 학생들의 작품도 함께 고찰하였다.

Ⅱ. 장르간 하이브리드에 대한 일반적 고찰

1. 용어 정의

1) 장르

원래 예술과 디자인은 구체적이며 개별적인 형태 속에서 본질을 명백히 드러냄으로 그 존재방식 자체가 유형적이다. 예술과 디자인에 대한 유형학적 고찰은 매우 효과적인데, 이는 예술과 디자인을 일정한 범위 내에서 개별적 존재의 그룹으로서 용이하게 파악할 수 있게 하기 때문이다.[1] 예술과 디자인은 장르에 따른 분류 혹은 양식에 의한 분류가 가능하다. 장르는 '공통의 특징을 지닌 사물의 무리'[2], 즉 예술의 종류를 의미하는 것으로 흔히 양식은 '전체적으로 특징짓는 표현상의 특성 또는 예술작품의 특수한 유파의 의식과 수법'[3]으로 이해되어 왔다. 전통적으로 조형예술과 회화에서는 주로 양식이라는 개념을, 문학이나 영화에서는 장르라는 개념을 좀더 빈번히 사용해 왔다. 다께우찌도시오(竹内

敏雄)는 양식을 역사양식, 장르양식, 기본양식으로 분류해 설명하면서[4] 양식은 표현과 의식상의 수법과 분위기에 따른 분류이고, 장르는 목적과 재료, 기능과 형태에 따른 분류에 가깝다고 했다. 즉, 양식과 장르 모두 인간의 정신적 창조를 전제로 한 개념이지만 그 중 양식이 인간의 정신적 창조와 더 관련된 분류방법이라면, 장르는 어떤 것을 표현하기 위한 재료나 소재 또는 사용용도 등 물질적 수단이나 목적과 더 관련된 분류방법이라 할 수 있다.

2) 하이브리드

하이브리드는 첫째, 두개의 서로 다른 인종, 품종, 특성 사이에서 탄생한 이형, 둘째, 두개의 상이한 문화나 전통의 혼합에 의해 출현한 사람이나 집단을 의미한다.[5] 하이브리드는 생물학적 용어로 대립을 기반으로 하는 양자공존과 난해한 전체라고 규정할 수 있다. 난해한 전체는 복합과 적응을 통해 전체를 형성하는데, 배제보다는 포괄적 성격을 지니며 계획상 이중성이 요구되는 곳에 이를 감추지 않고 그 이중성을 개발하고 용해하며, 구조적 연속성과 표현적 불연속성을 전체를 통해 표현한다.[6] 하이브리드는 극단적 이질성으로 인식되어 오던 것들을 화해시키고, 이미 완성된 형태로 혼합하여 새로운 것을 창조한다는 가능성의 전제가 함축되어 있는 것으로 볼 수 있다.[7]

하이브리드는 흔히 서로 다른 두개의 기술이나 시스템이 결합된 것을 의미하는 용어로 쓰이는데, 단독으로 쓰이는 경우보다는 다른 용어와 연결하여 사용하는 경우가 많다. 예를 들어 하이브리드 자동차라 하면 엔진과 다른 동력원을 조합시킨 차량으로, 엔진과 전기자동차가 결합하여 손실되는 에너지를 최소화하는 자동차이다. 건축에서 통용되는 하이브리드 개념은 어떤 사조나 양식을 표현한다기보다는 건축의 복합성에 대한 현상학적인 의미로 사용된다. 따라서 예술과 디자인에서 두개의 서로 다른 장르가 결합하는 현상을 장르간 하이브리드라 정의내릴 수 있다. 이때 결합한 각각의 장르의 기능과 형태는 전체 혹은 일부분으로 남아 장르간 결합을 분명하게 드러낸다.

2. 예술과 디자인의 장르

1) 예술의 장르 분류

예술의 장르는 그 관점에 따라 혹은 목적에 따라 여러 가지로 분류될 수 있다. 많은 학자들이 예술의 형성법칙에 따른 분류를 시도하였으며, 감각에 따라 분류하거나 재료나 표현수단에 따라 분류하는 방법도 있다. 종합적인 예술 분류 기준으로서 카인츠(Kainz)의 이론[8]을 살펴보고, 현대사회가 복잡 다양화되면서 장르분류의 중요한 기준이 된 감각 및 재료와 행위목적을 기준으로 예술의 장르[9]를 고찰해 본 결과 직관에 의한 감각에 따라, 재료에 따라, 그리고 목적에 따라 각각의 장르를 분류할 수 있다. 첫째, 직관에 의한 감각은 내적 감각과 외적 감각으로 나눌 수 있는데, 내적 감각은 인간의 오감을 중심으로 한 것으로 시각, 청각, 상상감각과 미각과 청각, 후각을 포함한 것이며, 외적 감각은 우리가 살아가는 세계를 기준으로 한 것으로 공간과 시간을 말한다. 음악과 문학, 연극, 영화, 무용은 시간에 의해 이루어지는 예술로, 음악은 청각에 의해, 문학은 상상감각에 의해, 연극·영화·무용은 모든 감각에 의해, 조형예술은 시각과 공간감으로 파악할 수 있는 예술이다. 둘째, 사용되는 재료에 따라 예술을 세부장르로 나누면 조형예술은 객관적 물질, 음악은 음, 문학과 연극은 언어, 영화는 영상, 무용은 리듬적 운동이 주된 재료가 된다. 셋째, 과거에는 문학, 음악, 회화, 조각 등은 미적 목적만을 갖고, 공예와 건축은 실용적 목적도 갖는 것으로 이해되었다. 현재 예술의 모든 장르는 상황에 따라 실용적 목적을 가질 수도 있고, 미적 목적을 가질 수도 있다. 따라서 목적에 따른 장르구분은 현대 예술의 장르구분에 적합하다 할 수 없다. 조형예술은 예술의 장르구분 기준을 적용시켜보면 내적 감각 중 시각, 외적 감각 중 공간, 재료 중 객관적 물질과 관련되며, 목적의 유무에 따라 순수예술과 응용예술로 분류할 수 있다. 이는 다시 객관적 물질을 다루는 방법에 따라 구분할 수 있는데, 회화, 조각, 사진, 공예, 장식미술, 건축 등으로 나눌 수 있다. 동시에 통상적인 기준에 따라 회화, 조각, 사진은 순수예술로, 공

예, 장식미술, 건축은 응용예술로 분류할 수 있다.

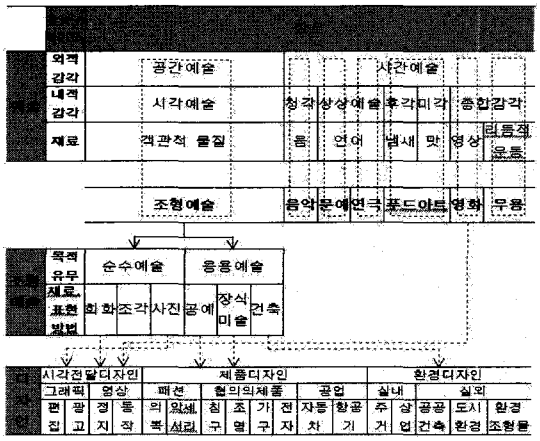
2) 디자인의 장르 분류

디자인이란 과학 기술에 바탕을 둔 기능과 예술에 바탕을 둔 형태를 통합해 인간 생활에 유용한 가치를 주는 것이라 정의할 수 있다. 예술의 장르 중 매스 프로덕션 방식과 매스 커뮤니케이션 방식과 결합할 수 있는 특성[10]을 지닌 장르 혹은 과거에서부터 그런 경향을 지닌 장르들이 디자인으로 진화했다. 디자인의 장르는 기능과 형태 그리고 유행에 따라 분류 가능한데, 아직 명확하고 확실하게 정리되어 있지는 않다. 명승수[11]는 디자인의 영역은 내용상으로 크게 전달디자인과 공업디자인으로 구분할 수 있다고 하였으며, 도플레스(Dorfles)[12]는 대상물의 형식과 목적의 관점에서 산업디자인을 분류하였다. 다께우찌도시오[13]는 디자인 분야를 크게 건축 디자인과 공업 디자인으로 나누고, 공업디자인은 다시 협의의 공업디자인과 상업디자인으로 나눴다.

여러 학자들의 분류를 고찰한 결과 디자인의 장르는 세 영역으로의 분류가 가능하다. 크게 시각전달디자인과 제품디자인, 그리고 환경디자인이다.

첫째, 시각전달디자인은 눈으로 볼 수 있으며, 정보를 전달하는 디자인을 일컫는 말이다. 신문, 잡지, TV의 광고, 거리의 교통 표지판이나 네온사인, 광고탑, 포스터는 물론 넓은 의미로 사진, 영화도 여기에 포함될 수 있다. 시각전달디자인은 크게 인쇄매체를 이용한 것과 영상매체를 이용한 것으로 나눌 수 있는데, 인쇄매체를 이용한 시각전달디자인은 다시 광고디자인과 편집디자인으로 나눌 수 있고, 영상디자인은 사진, 영화, 애니메이션, CF(Commercial Film) 등으로 나눌 수 있다. 둘째, 제품디자인이란 일상생활품은 물론 첨단 과학 장비에 이르는 온갖 물건들의 디자인을 모두 포함하는 장르이다. 가정에서 쓰는 주방 기구, 조명 기구, 가구나 TV, 라디오, 오디오와 같은 전기전자제품을 비롯해서 산업용 로봇, 자동차, 항공기, 우주선의 디자인에 이르기까지 매우 넓은 영역을 자치하고 있다. 셋째, 환경디자인은 20세기에 들어오면서 매우 중요하게 부각된 영역으로, 그 규모에 따라 크게 실내디자인과 실외디자인으로 나눌 수 있다. 실내디자인은 내부 생활의 주인공인 사람과 실내 공간, 그리고 여기에 존재하는 모든 물체의 관계를 다루는 디자인이다. 공공 건축디자인, 도시환경디자인, 환경조형물디자인 등은 실외디자인으로 분류될 수 있는데, 옥외조형물과 스트리트 퍼니처 디자인 등도 환경조형물디자인의 영역으로 포함시킬 수 있다. 예술에서 디자인에 이르기까지의 각각의 장르와 장르분화과정을 여러 학자의 의견을 종합하여 다시 재정리해본 결과는 〈표 1〉과 같다. 화살표는 근원적으로 같은 시작을 갖으면서 깊은 관련을 갖는 예술, 조형예술, 디자인의 연결을 의미한다.

〈표 1〉 예술과 디자인의 장르



3. 장르간 하이브리드가 나타나는 사회·문화적 배경

'장르'라는 개념이 생겨난 이래로 지금까지 장르는 끊임없이 변화하고 진화해왔다. 장르의 해체와 진화, 다시 말해서 장르간 하이브리드 현상은 장르가 갖고 있는 본질이지만[14], 후기현대사회에 들어서면서 더욱 확연히 드러나며 또 그 변화가 가속화되고 있다. 이러한 현상이 나타나는 이유는 다양하겠으나, 문헌조사 결과 크게 문화 전반에서 해체주의의 심화, 1960년대 이후의 소비개념의 변화, 그리고 테크놀로지의 발전이라는 세가지 이유로 정리되었다.

1) 해체주의의 심화

장르의 경계가 불분명해지면서, 각 장르의 형성 법칙들이 인접 장르 혹은 전혀 연관시킬 수 없는 장르들과 혼합 중첩되는 현상에 대한 사상적 배경을 제시해주는 대표적인 학자로 데리다(Derrida)를 들 수 있다. 데리다는 '차연(differance)'[15]이라는 개념을 통해 현전(presence)[16]의 형이상학이라 할 수 있는 전통적 서구 사상을 강하게 비판하고 있다. 전통적인 장르의 분류 역시 '현전'에 의해 이루어져 왔다고 할 수 있으며, 예술의 형태는 직접적 '인식'에 의해 파악되며, 즉시 닿는 감각에 의해 결정되어 왔다. 하지만, 데리다의 사상에 의하면, 존재나 사물의 진리는 직관에 의해 직접 파악할 수 없으며, 그저 시간적 차이를 갖고 이어져 내려온 것을 알 수 있을 뿐이다. 장르의 구분도 마찬가지로, 각각의 장르 구분은 분화가 이뤄진 과정을 따라 올라가면 하나가 된다. 그렇기 때문에, 현재 각기 다른 장르라고 정의된 것도 '차연'에 의하면 완전히 다른 것이 아닌, 공통성이 연장되어 유추적으로 연결된 것이라 할 수 있다. 이제 현전에 의해 구분되는 장르는 더 이상 의미를 가질 수 없다. 장르의 구분 기준이 되는 장르 고유의 형성 법칙 역시 직관이 더 이상 유효하지 않은 상황에서 존재할 수 없다. 조형 예술에 있어서의 장르 고유의 형성 법칙을 이루는 두 개의 축, 즉 표현수단과 표현방법에 의한 구분은 데리다의 논리에 의해면 무의미하며, 한 장르의 고유의 표현수단은 다른 장르의 표현수단으로 전도될 수 있다. 표현 방법 또한 마찬가지이다. 장르 고유의 특징은 해체되고, 장르의 구분이 해체된다면, 장르 구분의 기준인 형성법칙 역시 해체된다. 한 장르의 고유의 형성법칙이라 생각되었던 특성들은 이제 다른 장르와 결합하여 다른 장르의 고유 특성으로 변화한다.

2) 1960년 이후 변화된 자본주의에 따른 소비개념의 변화

1960년 이후 변화한 자본주의 사회를 설명하는 새로운 이론 중 하나가 보드리야르(Baudrillard)의 「소비의 사회」이다. 보드리야르는 소비의 개념, 즉 상품의 소비의 개념은 사용가치의 소비를 포함하면서도 그것을 훨씬 넘어선다고 말하고 있다. 즉, 행복, 안락, 풍부함, 성공, 위세, 권위, 근대성 등도 소비에 포함시키고 있는데, 특히 후자에 본래 의미가 있다고 주장한다. 이러한 착상은 그로 하여금 사물을 기호로 파악하게 하고, 사회를 의미작용의 체계로 해석하게 한다. 이 사회에서 모든 사물은 객관적으로 존재하는 물리적 실체라기보다는 기호로서의 의미를 지니며, 이 기호는 측정이 가능하다는 특징을 지닌다. 여기서 측정이 가능하다는 것은 눈에 보이는 기준들에 비추어 보는 것을 의미한다. 다시 말해 사물이 지닌 진정한 가치와는 상관없이 그저 우리들의 눈에 표현될 수 있는 기호만이 소비사회에서는 행복의 바탕이 될 수 있다는 것이다.[17] 그리고 그는 인간의 욕구를 특정한 사물에 대한 욕구로 해석하지 않고 차이에 대한 욕구 즉, 사회적 의미에 대한 욕구로 해석한다. 이런 해석을 기초로 보드리야르는 사회적 차이화의 논리를 만들어 내는데, 이는 사람들이 상품의 구입과 사용을 통해 자신을 돋보이게 하며 동시에 사회적 지위와 위세를 나타낸다는 것이다. 여기서 소비란 생산적인 활동이 되는 것이며, 아울러 교육과 노력을 요구하는 사회적인 활동으로, 그들이 소비하는 것은 상품이 아니라 이미지이다.[18]

공업 사회의 상징물이 기계였다면, 이제 진정한 가치 대신 눈에 보이는 기호로서의 사물이 중심이 된 소비 사회의 상징물은 '가제트(gadget)'이다. 본래 가제트는 배의 부속품과 소형기계를 가리키는 말인데, 현재는 아이디어 상품, 예를 들면 라이터가 부착된 만년필, 전자식 탁상용 계산기 등 생활에 직접 필요는 없지만 소비자를 현혹시키고 조작하는 정신 상태나 유행이라는 사회적 행동에 복종하는 기능적으로 무용성을 지닌 상품을 의미한다. 즉, '형태는 아름답지만 쓸모없는 사물'을 말하는 개념이다. 가제트는 실용적이거나 상징적인 성격과는 전혀 무관하게 거의 유희적인 사용방식에 의해 규정된다. 가제트 상품은 한편으로는 쓸모가 있는데, 다른 시각에서 보면 쓸모없는 사물이 된다. 꼭 필요하지 않은 기능의 첨가는 그 첨가된 기능이 실용적 가치가

없는 것일 지라도 차이표시기호를 만들어내므로 의미가 있다. 가제트는 사물이 본래 갖고 있는 목적성 및 유용성의 전면적 위기를 사물의 유희성의 양식을 통해 극복하려는 노력이며 이러한 유희의 활동은 인간과 사물의 사이에 진정한 관계는 존재하지 않으면서 단지 기호들의 관계만이 존재하는 소비활동이다.[19]

3) 테크놀로지의 발전

매스 커뮤니케이션 기술의 발달은 현대사회의 생활공간을 범세계적 규모로 확대하였다. 이런 생활환경은 지금까지의 전통적인 사회에서 감지할 수 없었던 새로운 생활과 세계의 이미지를 만들어냈으며, 새로운 과학기술의 발전은 다양한 표현매체를 통한 새로운 대중예술의 등장을 가능하게 하였다. 만들어지는 작품은 다양한 기계적 조작을 거침으로써 전통예술이 가지고 있는 예술가의 인격의 반영인 개성적 가치와 뉘앙스를 잃고, 평균화된 불특정 대중에 대한 기성품으로 대량 생산되었다.[20]

과거 제품디자인의 주된 원리는 재료의 본질을 파악해 그 속성에 맞추어 사물을 디자인하는 것이었다. 그러나 오늘날 새롭게 출현한 신소재들에서 재료의 순수한 본질을 파악하기란 사실상 불가능할 뿐만 아니라 무의미하다고 할 수 있다. 즉 금속의 성질과 유사한 인공 세라믹과 합성수지, 돌의 견고성과 유리의 투명성을 지닌 새로운 플라스틱류, 광섬유 등과 같은 신소재의 출현[21]은 사물의 형식성에 대한 종래의 관점을 변화시켰다. 또한 가속화된 디지털 테크놀로지의 발전에 따른 새로운 모바일 환경의 조성으로, 좀더 쉽게 정보를 주고받기 위한 방법들을 연구하고 있으며 점차 실용화되고 있다.

테크놀로지의 발전에 따라, 디자인의 형식성에 자유가 증가하였고, 예측이 불가능한 외형을 갖고 있는 신소재들, 새로운 형태의 미디어가 등장하였고, 이런 요소들 또한 새로운 장르를 탄생시키는 직접적인 원인으로 작용하게 된다.

Ⅲ. 현대패션에 나타난 장르간 하이브리드

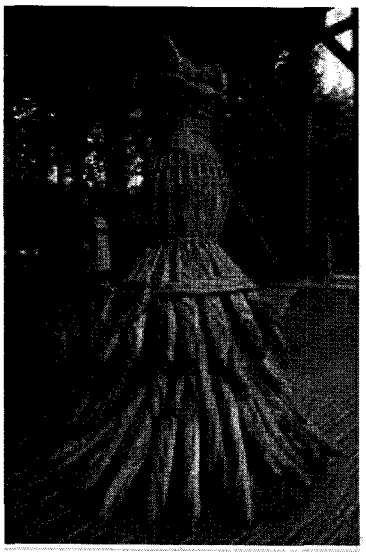
현대 패션디자이너들은 적극적으로 다른 장르의 특성을 도입하며 동시에 다른 장르의 디자이너들도 패션 디자인의 특성을 적극적으로 활용하기도 한다. 이러한 장르간 하이브리드 디자인 제품들은 착용 가능한 상품이 되기도 하고, 컨셉만을 제시하는 예술작품이 되기도 한다. 본 연구에서는 '입는다'는 개념을 갖는 모든 것 혹은 옷의 형태적 특징을 갖는 모든 디자인을 패션디자인의 범주에 포함 시켰으며, 앞 장에서 정리한 장르 분류에 따라 패션과 예술, 패션과 디자인의 장르간 하이브리드에 대해 살펴보았다.

1. 패션과 예술의 하이브리드

1) 푸드 아트와 패션의 하이브리드

과거에는 시각만을 충족시키던 패션이, 최근 그 범위가 확장되어 청각이나 후각, 미각을 다루기도 한다. 옷이 악기가 되기도 하며, 후각과 미각을 동시에 만족시켜 주기도 한다. 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier)의 〈Pain Couture〉는 푸드 아트와 패션의 장르간 하이브리드 경향을 자명하게 보여주고 있다. 프랑스 파리의 까르띠에 재단 미술관(Fondation Cartier pour l'Art Contemporian)에서 2004년 6월부터 10월까지 열린 이 전시는 빵이 패션으로 표현된 전시였다. 연극적 감각을 발휘한 작품들로 구성되었으며, 전시장 또한 커튼을 대신하여 사천개 이상의 신선한 바게트로 장식되었다. 버슬 스타일 스커트, 드레스와 악세서리 등이 전시되었는데 모두 빵으로 만들어졌다. 크로와상 롤과 설탕이 든 머랭은 가발이 되었고, 길게 잘린 빵은 스커트의 주름장식으로 표현했으며, 비스킷으로 디테일을 표현하고, 둥근 빵으로 가슴을 표현하기도 했다. 부츠와 가방, 우산 심지어는 하이힐까지 빵으로 표현되었는데, 마돈나를 위한 콘 브라(Cone Bra)도 빵으로 제작되었다.[22](사진 1) 이런 아이디어는 순수한 창작으로서 관람객들에게 신선한 충격을 주기 위해서는

물론이며 강한 이미지 구축이라는 의미에서 광고 등 상업적 목적을 위해 매우 유용하다.



〈사진 1〉 Pain Couture[23] Jean paul Gaultier

2) 청각예술과 패션의 하이브리드

독일 디자이너 메트로파노프(Metropanov)의 〈Sound Clothing〉(사진 2)는 부딪히면 소리가 날 수 있는 잘 다듬어진 금속 조각들이 의복 위에 덧붙여진 형태로 움직일 때마다 금속들이 서로 부딪혀 마치 악기와 같은 역할을 하게 된다. 실크로 된 옷을 입을 때 옷끼리 서로 스치면서 나는 소리인 견명을 청각으로 간주할 수도 있겠지만, 종래의 의복은 원래 '소리'라는 감각에 크게 소구하지 않았다. 그러나 이

〈사진 2〉 Sound Clothing[24]

디자인은 시각과 청각이라는 복합적 감각을 동시에 만족시킬 수 있게 하였고, 또 의복으로서의 기능과 악기로서의 기능을 동시에 수행하고 있으므로 패션과 음악의 하이브리드를 잘 나타내고 있는 예라 하겠다. 예술과 패션의 장르간 하이브리드 경향의 하이브리드 형식은 옷의 형태를 그대로 유지한 채 타 장르의 재료를 도입하는 것이 특징이다.

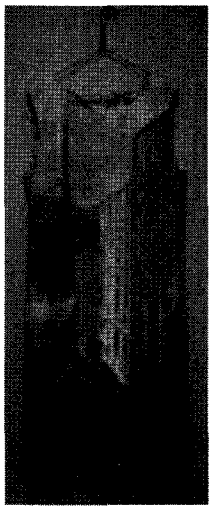
2. 패션과 디자인의 하이브리드

1) 시각전달디자인과 패션의 하이브리드

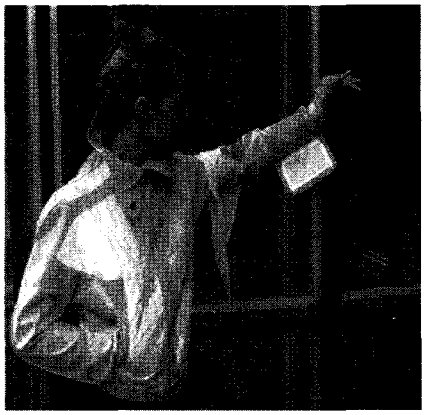
사람들은 상대방이 입은 옷을 보고 그 사람의 성별, 나이, 직업과 취향, 출신지역, 종교, 학력 등 많은 단서를 추출해내며, 의복은 커뮤니케이션 기능을 갖는다. 일반적으로 티셔츠는 청바지와 함께 자유와 젊음을 상징함과 동시에 훌륭한 커뮤니케이션의 수단으로 활용 가능한데, 티셔츠에 글자나 그림을 넣음으로써 티셔츠가 본래 갖고 있던 의미를 뛰어넘어 착용자의 강력한 의지가 담긴 메시지를 전달할 수 있다.[25] 물론 다른 옷들도 마찬가지의 기능을 할 수 있지만 티셔츠만큼 대중화된 예는 찾기 힘들며, 상업적 광고의 목적으로 혹은 예술가와 환경운동가들의 특정 메시지 전달을 위한 수단으로 활용되고 있다.

〈Roam Wear〉(사진 3)은 2003년 IEE EURO-WEARABLE의 Wear me 전시회에 전시되었던 작품으로 패션의 영역을 확장하는 예이다. 컴퓨터 게임의 GPS(Global Positioning System) 데이터가 옷의 전면에 프린트되어 있는 로움웨어를 입음으로써 물리적인 환경과 데이터 환경의 경계를 자유롭게 넘나들게 된다.[26] 그저 영상에 지나지 않는 이미지를 삼차원의 의복에 프린트함으로써 공간과 시간을 넘나들게 되며, 상상은 현실감 있는 시각으로 변화된다.

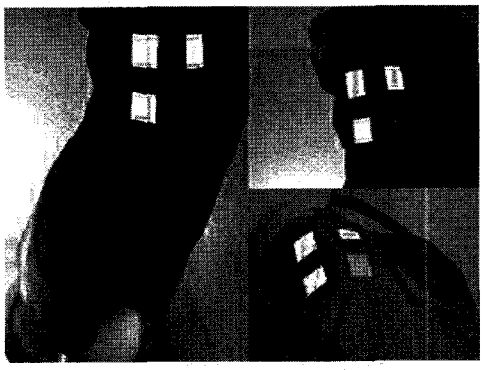
〈BLU〉(사진 4)는 E-paper와 Bluetooth 기술[27]의 결합을 패션에 적용한 예이다. 메신저의 기능도 하며, 광고게시판의 역할도 하는 BLU 재킷은 전화기의 기능이 결합한 재킷이 되면서 동시에 전달의 기능도 한다. 전화기 형태의 일부가 남아 전화기가



〈사진 3〉 Roam Wear[28]



〈사진 4〉 Blu[29]



〈사진 5〉 Elroy[30]

결합했다는 암시를 남기는 이전의 디자인과는 달리 BLU의 E-paper 테크놀로지 기술은 두 제품이 결합했으나 한 제품 즉, 전화기 형태의 암시가 전혀 없이 다양한 역할 수행을 가능하게 한다. 패션과 시각전달디자인의 영역을 넘나드는 BLU 자켓은 장르간 하이브리드를 보여주는 첨단 디자인이다.

〈Elroy〉(사진 5)는 유비쿼터스 기술에 의해 의복과 착용자가 서로 정보를 주고받을 수 있도록 설계되었는데, Elroy는 시간 정보를 빛을 통해 기호화해서 드레스의 사각형의 패널들이 주기적으로 변화하며 빛을 발해 시간의 변화를 알 수 있다.[31] Elroy는 경우에 따라 유용할 수도 있지만, 사실 전혀 쓸데없는 가제트 사물로 일종의 놀이도구이기도 하다. 착용자가 전달할 정보를 내용에 따라, 상황에 따라 조정할 수 있다는 점에서 마치 입는 전자수첩과 같다.

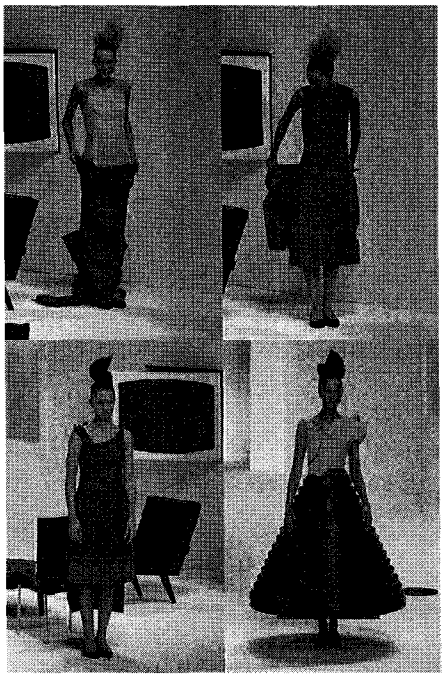
2) 제품디자인과 패션의 하이브리드

〈Kangu〉(사진 6)은 포켓이 많이 달린 가방으로 필요한 모든 짐을 챙길 수 있으면서도 운동복이 필요 없고, 비를 걱정하지 않아도 된다. 윈드 브레이커가 되고 비옷이 되며, 또 가방의 역할도 충실히 수행하는 만다리나 덕(Mandarian Duck)의 제품들은 매우 유용해 보이지만 사실은 전혀 쓸모없을 수 있는 명백한 가제트 사물이 될 수 있으나, 사용자에게 모든 것을 다 갖췄다는 느낌을 부여함으로써 안정감과 만족감을 준다. 이러한 특성은 가제트 사물의 존재 이유인데, 결국은 보드리야르가 말하는 사회적 표시 차이 기호로서의 역할을 하는 것이다. 유희성과 사회적 표시 차이 기호, 그리고 노마디즘을 만족시키기 위한 가제트 사물로써의 패션은 현대 패션의 또 다른 모습이다.

패션 디자이너인 후세인 샬라얀은 가구나 비행기와 같은 다른 장르의 사물을 패션의 영역으로 끌어들여와 이전의 패션에서는 느낄 수 없었던 새로움을 전달한다. 'After Words' 라는 제목의 2000년 f/w 컬렉션의 거실같이 차려진 무대 위에서 〈furniture wear〉(사진 7)은 의자 커버가 드레스가 되고, 테이블은 스커트로 변화한다.[32] 거실의 의자와 의자 커버가 옷으로 변화함으로써 건축적 공간은 옷이라는 몸과 가장 친숙한 공간으로 다가오며, 공간예술인 옷에 '시간'의 개념을 담게 된다. 패션과 가구의 결합을 보여주는 후세인 샬라얀의 작품은 가구나 비행기가 옷으로 변형하는 과정을 보여주는 퍼포먼스 형식으로 발표되었다.

2003년 RCA(Royal College of Art) 졸업생인 마나부 카와다(Manabu Kawada)의 〈tailchair〉(사진 8)은 입을 수 있는 의자이자 의자가 달린 바지이다. 이 기발하면서 재치 있는 디자인은 동물의 꼬리에

〈사진 6〉 Kangu[33]



〈사진 7〉 Furniture Wear[34]
Hussein Chalayan

〈사진 8〉 Tail Chair[35]

서 영감을 받은 것인데, 마치 캥거루를 연상시킨다. 옷의 형태와 의자의 형태를 모두 노출하면서 둘 다의 기능을 수행하는 하이브리드 디자인이다. 실용적이면서도 전혀 쓸모가 없을 것 같은 이 가제트 사물은 이것저것을 해체하고 조합해 보는 컨셉형 디자인에서 탄생했고, 사용하는 이에게는 놀이로서의 즐거움을 준다.

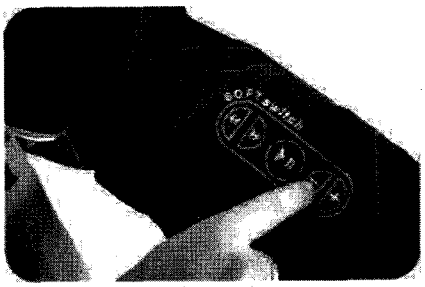
2001년 C.P.company의 〈The Transformables〉(사진 9)시리즈 중 하나인 의자가 되는 재킷은 공기를 불어넣으면 의자로 변하는데, 야외활동용으로 매우 유용하다. 완벽한 재킷의 형태에서 공기를 불어넣음으로써 의자의 형태로 '변형'하는데, 재킷일 때는 그저 재킷일 뿐 의자의 형태가 겉으로 드러나지 않고, 의자일 때는 재킷의 형태를 눈치 챌 수 없다. 이는 가구와 의복의 장르간 하이브리드 디자인이며, 미래의 생활양식을 예측하고 반영한 디자인으로써 미래적 소재의 사용과 '변형'이 특징적이다. 이는 놀이의 측면이 엿보이는 유희적 가제트 사물이기도 하지만, 디자이너의 제작 의도로 미루어보아 노마디즘이 반영된 컨셉형 디자인이라고 볼 수 있다.

샤넬의(Chanel)의 2001년 f/w 컬렉션에 등장한 침낭도 되고 누빔 코트(사진 10)도 되는 디자인은 옆에 지퍼가 달려 쉽게 입고 벗을 수 있으며, 착용자를 극한의 상황에서 따뜻하게 보호한다. 라거펠드(Lagerfeld)가 디자인한 침낭 재킷은 스포츠 용품으로부터 영감을 받은 것으로[36] 그저 안에 들어가서 잠을 자는 침낭이 아니라, 입고 돌아다닐 수 있는 옷의 기능을 하는 침낭이다. 착용자의 입장을 충분히 고려한 이 제품들은 침낭에 옷의 기능을 첨가한 하이브리드 디자인이다.

전자제품과 결합된 하이브리드 의복은 의학 분야나 의복의 기능을 극대화시키기 위해, 또는 MP3와 결합해서 많이 나타나고 있다. 카세트 라디오가 의복과 결합된 예로, 〈Burton Amp jacket〉(사진 11)이 있다. 이 재킷은 Burton Snow Board 회사와 Apple 사의 합작품으로, 텍스타일 회사인 SOFTswitch 사의 컴퓨터 장치의 표면에 사용될 수 있는 패브릭을 사용하여 만들어졌다. 2003년 1월에 출시된 Burton

〈사진 9〉 The Transformables[37]

〈사진 10〉 sleeping bag channel [38]

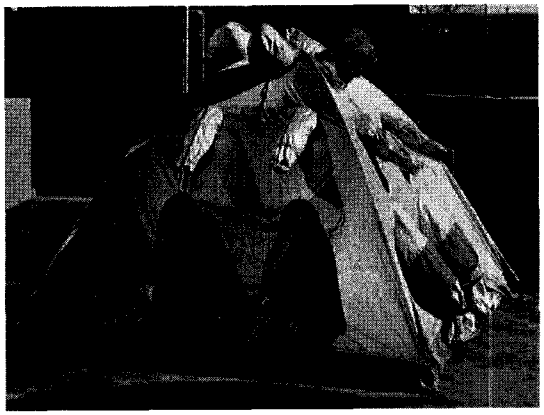


〈사진 11〉 Burton Amp Jacket [39]

Amp는 세계최초로 애플의 아이포드(iPOD)와 통합된 입을 수 있는 전자제품으로 스노우보더와 스키어들을 겨냥한 제품이다. 소매에 달린 유연한 조절장치로 아이포드 뮤직 플레이어를 조절할 수 있다.[40]

3) 환경디자인과 패션의 하이브리드

루시 오르타(Lucy Orta)의 〈Refuge Wear〉는 의복을 환경조형물인 집으로 재해석한 장르간 하이브리드이다. 1992년부터 인간의 고통스러운 상황에 대처하고, 부적당한 사회 환경에 대응하기 위해 Body Architecture라고 불리는 일시적인 은신처 시리즈를 만들었는데, 이 은신처는 옷으로도 변할 수 있고, 운송가방으로도 변할 수 있다.[41] 〈Refuge Wear〉와 〈Nexus Architecture〉로 대표되는 Body Architecture 시리즈는 건축과 몸,거리 공연과 패션을 수단으로 적극적 행동을 통해 사회적 소외와 추방에 대항하는 사회운동이며 동시에 예술작업이다.[42] 〈Refuge Wear〉(사진 12)는 사회적 조건 하에서 개인적 환경을 고려해서 제작된 것으로 필요에 따라 위기상황에 맞춰 개조 가능하여 난민을 위한 이동성과 방수기능이 있는 피난처이면서 홈리스를 위한 이동가능한 침낭이며, 위생문제에 도움이 될 수 있는 사체매장용 가방으로도 사용 가능하다.[43]



〈사진 12〉 Refuge Wear Lucy Orta[44]

3. 종합적 논의

이상 사례들을 살펴본 결과 디자인과 패션의 하이브리드 경향은 좁은 영역의 장르에서 더욱 빈번하게 발견되었으며, 다기능성을 추구하는 방향으로

나타났다. 제품디자인 내에서 가장 빈번하게 나타나며, 다음으로 시각전달디자인과의 장르간 하이브리드의 사례를 쉽게 찾아볼 수 있었다. 디자인으로서 패션에 나타난 장르간 하이브리드 디자인은 두 장르의 결합 형태에 따라, 두 사물의 기능과 형태가 모두 유지하는 병치와 한 사물에 다른 장르의 사물을 변형 결합하는 경우로 나눌 수 있는데, 전자는 결합의 양상에 따라 변형을 통해 두 사물의 형태와 기능을 드러내는 경우와 두 장르가 융합되어 형태와 기능을 알아 볼 수 없는 경우가 있었으며, 후자는 옷의 형태를 따른 것, 제품의 형태를 따르는 것과, 제 3의 형태를 가진 경우로 나눌 수 있었다.

패션과의 장르간 하이브리드를 살펴본 결과 유목성, 유희성, 착용성, 주목성의 네가지 특성을 도출할 수 있었다.

첫째, 〈Kangu〉, 〈The transformable〉시리즈, 〈Chanel's sleeping bag〉등에서 보이듯이 이동의 용이성 즉, 유목성이 중요한 성질로 나타났다. 이것은 디지털 시대의 유목민을 위한 노마디즘이 반영된 것이며, 복잡한 사회에서 개인에게 시간적, 공간적 자유를 주기 위해 디자인된 것이다. 기능성 폴리에스테르와 PVC 등의 스포츠 의류에서 주로 사용되는 소재들이 사용되었으며, 색상은 흰색과 검정색부터 눈에 띄는 고채도, 고명도의 색상까지 다양하게 나타났다.

둘째, 변형이나 휴대성 혹은 의인화와 유기적 형태를 통해 재미와 흥미를 동시에 이끌어 내는 유희성이 나타난다. 〈Tailchair〉는 바지에 의자의 다리를 붙인 모양이 마치 동물의 꼬리와 같다. 가제트 사물로서 유희성을 추구하는 디자인들은 밝은 색상의 미래적 소재, 기능성 소재, PVC 등을 사용했고, 두 제품의 형태가 변형 혹은 융합을 통해 나타났다.

셋째, 과거에는 그저 갖고 다니던 제품들이 의복과의 장르간 하이브리드를 통해 착용되는 특성, 착용성을 갖게 된다. 〈Burton Amp jacket〉과 〈Elroy〉는 일상생활의 의복과 동일하나 특수한 기능이 결합하여 제품의 착용성이 극대화 되었다. 이러한 디자인들은 스포츠와 같은 특별한 상황에서 착용되도록 고안되었으므로 고기능성 소재, 광택이 있는 치밀한 조직의 소재가 주로 사용되고 있다. 대부분의 경우 테크놀로지적 요소는 숨겨져 특별한 기능이 첨가되었다는 점을 제외하면 일상적 의복과 같은 외관을 보인다.

〈표 2〉 패션에서의 장르간 하이브리드 경향의 특성

<table>
<tr><th colspan="3" rowspan="2">결합유형</th><th colspan="3">변형</th><th rowspan="2">병치
(두 형태, 기능 모두 유지)</th></tr>
<tr><th>의복중심의 형태</th><th>타 장르중심의 형태</th><th>제3의 형태</th></tr>
<tr><td>예술</td><td>오감
+
패션</td><td>-푸드 아트+패션
-음악+패션</td><td colspan="3">〈Pain Couture〉
〈Sound Clothing〉
· 일상적 의복의 모습에 빵, 악기와 같은 타 장르 소재 사용</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">디자인</td><td>시각전달
디자인
+
패션</td><td>-그래픽+패션
-영상+패션</td><td colspan="3">· 일상적 의복의 모습과 빛으로 표현되는 시각전달의 병치
· 간결한 의복 실루엣</td><td>〈Roam Wear〉
〈BLU〉
〈Elroy〉</td></tr>
<tr><td>제품
디자인
+
패션</td><td>-가방+의복
-가구+의복
-침구+의복
-전자제품+의복</td><td colspan="3">〈Kangu〉
비옷 ↔ 가방
〈Furniture wear〉
드레스 ↔ 가구
〈The Transformable〉
재킷 ↔ 의자
〈Burton Amp Jacket〉 · 일상적 재킷(숨겨진 전자제품)</td><td>〈Tailchair〉
: 바지, 꼬리 의자
〈Chanel's sleeping bag〉
: 침낭, 코트</td></tr>
<tr><td>환경
디자인
+
패션</td><td>-환경조형물+
의복</td><td colspan="3"></td><td>〈Refuge Wear〉
: 옷, 가방, 침낭</td></tr>
</table>

넷째, 주목성으로 패션이 갖고 있는 시선 끌기를 이용한 특성이 나타난다. 표면에 문자나 그림을 프린트해서 메시지를 전달하는 〈T-shirts〉나 〈Roam-wear〉가 그 대표적 예이다. 주목성은 주로 매우 간단한 의복의 형태로 표현되며, 의복의 표면이 전달의 장으로서 역할을 하기에 간단한 디자인이 효율적이다.

이상 살펴본 패션에서의 장르간 하이브리드 경향의 결합 양상과 결합 모습을 정리하면 위의 〈표 2〉와 같다.

Ⅳ. 결론

지난 한 세기 동안 패션은 끊임없이 새로운 아이디어를 필요로 했고, 타 장르에서 많은 내용과 형식을 빌려왔다. 사회의 다양화와 테크놀로지의 비약적 발전은 각 장르의 기능과 형태의 해체와 융합을 가능하게 했고, 이에 따라 예술과 디자인을 양식의 개념보다는 장르 개념으로 이해할 필요가 더욱 증가된다.

예술인가 디자인인가라는 논쟁은 더 이상 의미가 없으며, 장르간 하이브리드를 의미 있게 받아들이고 서로의 영역을 눈여겨보면 훌륭한 디자인의 영감을 발견할 수 있다. 장르간 하이브리드는 매가 트렌드는 아니지만 조금만 주의 깊게 살펴보면 찾아낼 수 있는 현상이며, 현재 많은 디자이너들과 디자인을 공부하는 학생들이 주목하고 있는 디자인의 한 방법이기도 하다. 유희성이 디자인에 있어 중요한 요소가 되고, 첨단 테크놀로지가 발전하며, 다중적 인터페이스와 사회시스템이 계속되는 미래 사회에서 장르간 하이브리드는 디자인에서의 중요한 유형으로 계속해서 강하게 나타날 것이다.

패션에서의 장르간 하이브리드 경향은 크게 예술과 패션의 하이브리드와 디자인과 패션의 하이브리드로 구분할 수 있었으며, 현대 패션에서 나타난 장르간 하이브리드 경향을 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 양식간의 하이브리드를 넘어서 나타난 장르간의 하이브리드는 작은 범위의 인접 장르끼리의 하이브리드에서 시작하여 감각의 영역을 넘나드는 넓은 범위의 하이브리드로 나타났다. 예술과 패션의 하이브리드를 통해 패션이 갖고 있는 무한한 가능성을 보여주었는데, 패션을 통해 다양한 의미와 의도의 예술이 표현될 수 있고 예술에서의 모든 감각이 패션이라는 장르에서 표현될 수 있다는 사실은 패션 그 자체의 표현과 의미가 예술의 범위만큼 깊고 풍부하다는 것을 증명해 주는 것이라 하겠다.

둘째, 장르간 하이브리드 디자인은 점차 복잡해지고 다양화 되어가는 우리 생활의 시스템이 일렬적 배열에서 다중적 배열로 변해간다는 것을 의미한다. 다중적 시스템에서는 한 사물이 두 가지 사물의 기능을 하는 다기능성과 언제 어디서든 편리하게 사용할 수 있는 이동의 용이성이 강하게 나타난다.

셋째, 디자인과 패션의 하이브리드에서 네가지 특성을 도출할 수 있었는데, 노마디즘의 영향을 받은 유목성, 의인화를 통한 강한 유희성, 갖고 다니는 것에서 입고 다니는 개념이 중요해진 것을 뜻하는 제품의 착용성과 의복이 갖는 시선 끌기를 이용한 주목성이다. 디자인과 패션의 하이브리드 경향의 사례 고찰 결과 노마디즘이 강한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났는데, 사회문화적 고찰에서는 미처 발견하지 못한 점이다. 노마디즘에 의한 유목성은 정보통신의 발달에 의한 라이프스타일이 변화함에 따라 나타난 것으로, 패션이 우리의 생활환경을 매우 빠르고 민감하게 반영하며, 사회문화적 환경 변화의 측정자로서 중요한 역할을 한다는 점을 다시 한번 확인할 수 있었다.

본 연구의 제한점은 장르의 기준이 절대적이지 않다는 점이다. 최대한 객관적인 기준을 세우려 노력했으나 장르의 구분 기준 자체가 절대적으로 객관적이지 않으므로 관점에 따라 다른 장르 분류도 가능할 수 있다. 또한 고찰 대상이 되는 디자인 선정에 있어서 선정의 기준이 다분히 주관적 견해가 많이 작용되었고 선정 대상의 출처가 제한되어 절대적으로 포괄적인 고찰이 되기에 미흡한 부분이 있을 수 있다는 점이다. 제한적 출처에서 디자인을 선정했기 때문에 고찰의 대상에서 누락된 다양한 디자인들에서 본 연구의 결과 이외의 특성들을 발

견할 수 있는 가능성을 배제할 수 없다. 연구의 마지막으로 장르간 하이브리드를 살펴보았을 때, 착용성의 특성이 강하게 나타나는 이유에 주목하여 착용성 강화의 특성에 대해 사회학적, 심리학적으로 접근해서 장르간 하이브리드 디자인 경향을 '착용(wear)'의 개념을 통해 깊게 살펴보는 것은 의미있는 후속 연구로 기대되어 진다.

참고문헌

1) 竹內敏雄 (1989). **美學·藝術學事典**. 서울: 미진사, p. 284.

2) 네이버 백과사전. 자료검색일 2004. 10. 7, 자료출처 http://100.naver.com/100.php?id=132765

3) *ibid.*, 자료검색일 2004. 11. 2, 자료출처 http://100.naver.com/100.php?id=109381

4) 竹內敏雄. *op. cit.*, pp. 291-293.

5) Merrian Webster (1986). *Websters third new international dictionary*. Springfield:Merrian Webster Inc, p. 47.

6) 박홍 (1991). 현대건축과 실내 디자인의 혼성적 표현에 관한 연구. **대한건축학회 논문집**, 11(1), p. 84, p. 237.

7) 조영철 (1992). *COSMA 9312*. 사회사상과 일러스트 아트, p. 12.

8) *ibid.*

9) 와타나베 마모루 渡邊護 (1994). **예술학**. 서울: 현대미학사, pp. 165-166; 竹內敏雄. *op. cit.*, p. 310.

10) Pevsner Nikolaus (1998). **근대디자인의 원류**. 서울: 기문당, p. 24.
페브스너(N. Pevsner)는 20세기를 그 이전의 시대와 구별하는 사상으로서 매스프로덕션과 매스 커뮤니케이션의 두 가지를 들었다

11) 명승수 (1997). **현대디자인학의 지평**. 서울: 월간디자인출판부, p. 25.

12) *ibid.*

13) 竹內敏雄. *op. cit.*, pp. 355-356.

14) 문석우 (2003). **장르진화란 무엇인가?**. 광주: 조선대학교출판부, p. 24.

15) 차연은 이중의 의미, 즉 '차이가 난다'와 '지연시키다'를 지닌 '차연하는 것을 지칭하는 개념'으로 규정된다. 이는 곧, 모든 관계는 시원적 의미부터 공통성이 연장되어 있고, 시간적 차이까지 중요하게 본다는 것을 뜻한다.

16) 현전(presence)은 원래는 말하는 주체나 대상과 어떤 장소에 함께 있는 존재나 사물 을 의미한다. 이 의미가 확장되어, 현전은 존재나 사물의 진리가 직관에 의해 의식에 직 접적으로 나타나는 현상을 말한다.

17) 김외곤(2002). **한국현대소설탐구**. 서울: 역락, p. 51.

18) 이진우 (2000). **지상으로 내려온 철학**. 서울: 푸른숲, p. 162.

19) Jean Baudrillad. *op. cit.*, pp. 159-163.

20) Gawano Hiroshi (1992). **예술, 기호, 정보**. 서울: 도서출판새길, p. 134.

21) Paola Antoneli (1995). Mutant material in contemporary design. New York: The Museum of Modern Art를 하지수(2001). 20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구. 서울대학교대학원 박사학위논문, p. 44.에서 재인용.

22) WHATSONWHE. retrieved november 4, 2004, from http://www.whatsontheplanet.com/wow/ptnr/hotels/paris/page.jsp?fx=event&event_id=105967 EXPATICA. retrieved november 4, 2004, from http://www.expatica.com/source/site_article.asp? subchannel_id=60&tory_id=8491&name=Bread+Sauce PARISVOICE. retrieved november 4, 2004, from http://parisvoice.com/04/summer04/html/art/style.cfm

23) leclubparis paris travel guide. retrieved november 2, 2004, from http://www.leclubparis.com/english/arts/articles /gaultier-pain/article.as

24) 엠파스시사이슈포토칼럼. 자료검색일 2004, 8, 27, 출처 http://www.empas.com

25) P·I·E Books Editorial Department (1994). *T-shirt print desings & logos*. Tokyo: P·I·E Books. Prepace.

26) The IEE Engineering the Future. retrieved november 13, 2004, from http://conferences.iee.org/eurowearble/wearme.htm

27) Bluetooth는 인터넷과 인터넷 장치들간의 의사소통을 위한 기술이다. 이를 위해 장치와 컴퓨터 사이에는 커뮤니케이션 프로토콜이 정의되어 있어야 한다. Bluetooth로 인정받기 위해서 장비는 Bluetooth Special Interest Group(SIG)에 의해 정보처리 상호운용 테스트를 통과해야 하고, 모든 다른 Bluetooth 제품과 인터넷과 상호 연결할 수 있는 능력을 확인 받아야 제품으로 승인된다.
자료검색일 2004. 11. 15
출처 http://www.sysopt.com/articles/buetooth

28) Roam Wear. retrieved november 17, 2004, from http://www.roam-wear.co

29) Ellen Lupton (2002). *Skin*. New York: Princeton Architectural Press, p. 150.

30) Elroy. retrieved november 17, 2004, from http://acg.media.mit.edu/people/megan/elroy/index. htm

31) The IEE Engineering the Future. *op. cit.*

32) Valerie Steele, 'Style in Revolt'Hussein Chalayan, Alexsander Mcqueen & Vivienne Westwood. 출처:

Claire Wilcox ed. (2001). *Radical fashion*. London: V&A, pp. 47-53.

33) *Domus*. 2003(9), p. 122.

34) Women's Collections. FirstView Collection Online. retrieved November 11, 2004, from http://www.firstview.com

35) Royal College of Art retrieved October, 13, 2004, from http://www. rca.ac.uk

36) Marie O'mahony & Sarah E. Braddock (2002). *Sportstech*. New York: Thames&Hudson, p. 161.

37) Ellen Lupton. *op. cit.*, p. 188.

38) *ibid.*, p. 186.

39) BBC News Online retrieved October 27, 2004, from http://radio.weblogs.com/0105910/ 2003/10/13.htm

40) BBC News Online, Chic gear to Suit Net Generation retrieved november 4, 2004, from http://radio.weblogs.com/ 0105910/2003/09/11.htm retrieved november 13, 2004, from http://radio.weblogs.com/0105910/2003/10/13.htm

41) Studio Orta. retrieved may 13, 2004, from http://studioorta.free.fr/lucy__orta.html

42) Lucy Orta (1998). *Process of transformation*. Paris: Jean-Michael Place, p. 5.

43) Studio Orta. *op. cit.*

44) *ibid.*