

현대 패션에 표현된 움직임의 미적 특성에 관한 연구

박은경

인천대학교 패션산업학과 조교수

Aesthetic Characteristics of 'Movement' Expressed in Modern Fashion

Eunkyung Park

Assistant Professor, Dept. of Fashion & Industry, University of Incheon

(2005. 9. 3 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the aesthetic characteristics of 'movement' expression in modern fashion(1910-2004) based on a study of modern fine arts which adopted 'movement' element in their work.

In this study the meaning of movement was defined as motion, changing position and transformation. Literature survey through books and research papers and demonstrative study with fashion collection photos were undertaken.

The results were as follows ;

1) Kinetic art, optical art, light kinetic art and technology art such as video and computer art have adopted 'movement' element in their work. 2) The plasticities of 'movement' fine arts were identified as mutual penetration, increase of visibility, use of non-traditional materials and dynamism. The internal meanings were identified as expansion of aesthetic experience and the concept of fine art, optimistic attitude on technology, spectator participation and integration of art and life. 3) The 'movement' expression in modern fashion was distinctively found in 1910s-20s (avant-garde fashion), 1960s (kinetic and optical art fashion) and mid 1990s to 2004 (techno-cyber fashion). 4) The plasticities of the 'movement' expression in modern fashion were identified as non-definition, use of non-traditional materials, dynamism. The internal meanings were identified as expansion of aesthetic experience and the concept of dress, optimistic attitude on technology, playfulness through participation.

In conclusion, the expression of 'movement' in modern fashion has optimistic viewpoint on the development of modern society and is one of the interesting design points which will be pursued in the following years.

Key words: movement(움직임), expansion(확장성), optimistic attitude on technology(기술 긍정), playfulness(유희성), participation(참여성)

I. 서론

필요한 물리적 기능을 만족시켜야하는 실용성을 갖는 동시에 인간의 미의식을 표출하는 복식은 미적 대상이자 표현 수단으로서 특수 조형 예술의 한 분야로 간주되며 다른 조형 예술과는 달리 인체에 착용된다는 특수성을 갖는다.

따라서 복식은 자체에 의해 구현되는 미적 특성과 인체와 관련되어 구현되는 미적 특성을 갖는데 이런 특성을 잘 나타내는 것 중의 하나로 '움직임'의 표현을 들 수 있다. 복식에서의 움직임은 복식 자체에 의한 것과 인체의 움직임에 의한 종속적인 것이 있으며 복식 자체의 움직임은 인체의 동작에 따라 더욱 효과적으로 나타날 수 있다.

현대 패션에서는 움직임의 시각적 효과를 극대화한 표현이 1910년대 미래파의 전위 의상에서 최초로 시도된 이후 1960년대에 옵티컬 아트(optical art), 키네틱 아트(kinetic art)의 영향으로 두드러지게 나타났으며 최근의 패션에까지 지속적으로 반영되어 나타나고 있다. 그 예로 2003년 F/W 여성 컬렉션에서 Marc Jacobs를 비롯한 몇몇 디자이너들은 옵티컬 아트 프린트 의상이나 키네틱 아트를 연상시키는 의상을 발표하였다.

그러나 현대 패션에 나타난 움직임의 표현은 단일하거나 고정적인 것이 아니라 이를 가능하게 뒷받침하는 기술의 발달과 이와 관련된 예술 및 사회 문화의 변화에 따라 다양하게 응용되어 나타나고 있는 반면 이에 대한 선행 연구는 주로 1960년대의 옵티컬 아트, 키네틱 아트의 조형적 특징에만 근거하여 다루어지거나 타 주제연구에서 제한적으로 다루어진 한계를 갖는다. 또한 연구 대상의 시기도 주로 1990년대 중반까지로 한정되어 있다.¹⁾ 1990년대 이후는 컴퓨터를 비롯한 하이테크의 발달에 따라 새로운 문화와 예술이 확산되어 현재까지도 그 흐름이 이어져오고 있으므로 21세기의 '움직임'은 이전과는 다른 표현 특징과 의미를 가진다.

따라서 본 연구에서는 현대 패션에 표현된 움직임의 미적 특성을 포괄적으로 분석하기 위해 연구 시기를 1910년대부터 2004년까지로 다루고자 한다.

또한 조형양식 및 표현의 주제가 패션과 밀접한 관계를 맺고 있으며 사적 흐름과 미적 연구가 먼저 선행된 '움직임' 예술에 대한 고찰을 바탕으로 하고자 한다.

연구문제는 다음과 같이 설정한다.

첫째, '움직임'의 사전적 정의와 특성을 밝히고 본 연구에서의 의미를 정의한다.

둘째, '움직임'의 표현과 관련된 현대 예술 사조를 사적으로 고찰하고 사회·문화적 배경을 고려하여 '움직임' 예술의 조형적 특징과 내적 의미를 분석한다.

셋째, '움직임'의 표현과 관련된 현대 패션을 사적으로 고찰하고 사회·문화적 배경과 현대 예술사조에서의 분석을 바탕으로 '현대패션에 표현된 움직임'의 미적 특성을 조형적 특징과 내적 의미측면에서 분석한다.

연구 방법은 예술사 및 복식사 관련 문헌을 중심으로 하는 문헌 연구와, 패션 디자인 관련 서적, 패션 컬렉션지, 패션 관련 인터넷 사이트를 중심으로 디자이너 컬렉션사진을 분석하는 실증적 연구를 병행하고자 한다.

이 연구 결과 현대 패션에 표현된 움직임을 보다 발전된 표현 기법으로 제시하고, 특정 디자인 표현을 통해 나타나는 시대정신을 재조명하여 미래의 창의적인 패션 디자인 교육과 패션 상품 개발에 도움이 될 수 있기를 바란다.

II. 움직임의 정의 및 특성

움직임은 '멈추어 있던 자세나 자리가 바뀔 또는 바뀔, 어떤 사실이나 현상이 바뀔 또는 다른 상태가 되게 함'을 뜻하며²⁾, 동사형 '움직이다'는 '위치를 옮겨가며 동작을 계속하다, 제자리에서 흔들리다³⁾, 동작·이동하다(move: stir: shift), 변하다(vary, change)의 뜻'을 갖는다.⁴⁾

움직임은 복잡성 수준이 다양하여 여러 단계가 있다. 움직임의 복잡성을 눈이 직관적으로 지각하면 역동성을 느끼게 되는데 이러한 움직임은 표현적인

매력을 강화시켜 주는 미적인 것⁵⁾으로 변화 있는 표현을 통해 여러 분위기와 이미지를 창출하고 감정과 내용을 담을 수 있다. 또한 움직임은 실제로는 움직이지 않는 것이 움직이는 듯이 보여 지는 환영적인(illusive) 움직임과 실제의 움직임으로 나눌 수 있다. 복식의 경우 줄무늬나 체크무늬, moiret 무늬 같은 직물 문양이나 빛에 의해 환영적 움직임이 나타나며 장식이나 옷의 부분이 움직여 실제의 움직임이 나타난다. 한편 포스트모던 사회 문화의 한 특징인 nomadism⁶⁾의 영향으로 최근에는 다양한 기능성과 이동성을 부여하여 형태나 크기, 용도 등을 바꿀 수 있는 '변형 가능한' 의상이 실험적으로 등장하고 있다. 이 변형도 움직임의 개념에 포함된다고 할 수 있다.⁷⁾

따라서 본 연구에서의 움직임은 동작, 흔들림, 이동뿐만 아니라 변화와 변형까지도 뜻하는 것으로 정의하고자 한다.

Ⅲ. 움직임을 표현한 현대 예술

20세기 초부터 일부 예술가들은 흥미를 끌고 낯은 사고방식을 강화하기 위해서, 또 가시세계를 변화시키거나 새로운 구조적 형태를 구성하기 위해 움직임을 강조하여 이용함으로써 전통예술에 무한한 차원을 열어왔다.⁸⁾ 현대 예술에 나타난 움직임의 표현은 미래주의에서 시작되어 키네틱 아트와 옵티컬 아트, 일부 테크놀로지 아트에서 살펴 볼 수 있다.

1. 사적 고찰

1) 미래주의

1909년 이탈리아의 시인 Marinetti가 미래주의 선언문을 발표함으로써 시작된 미래주의 예술은 도시적 산업 환경을 주제로 택하였고 '새로운 시대의 미는 속도의 미'라고 하여 속도를 새로운 이상으로 하면서 이를 움직임으로 해석하였다.⁹⁾ 즉 미래주의 예술의 핵심은 운동감에 있으며 예술가들은 야수주의의 색상과 입체주의의 면 분할법을 융합시켜 곱

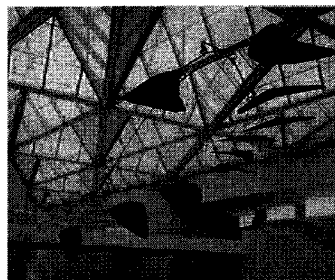
임없이 변화하는 듯한 느낌의 작품을 제작하여 현대 사회의 역동성을 표현하고자 하였다.

2) 키네틱 아트

움직임을 의미하는 Kinesis라는 그리스어에 어원을 두고 있듯이 키네틱 아트는 자체가 움직이거나 움직이는 부분을 넣은 예술작품이다.¹⁰⁾ 키네틱 아트는 움직임에 대해 관심을 가졌던 미래파나 다다의 예술운동에서 파생된 것으로 1920년대 N. Gabo와 Moholy-Nagy의 기계를 닮은 키네틱 조각같이(그림 1) 주로 손이나 기류 또는 모터로 동력으로 하여 움직였다.



〈그림 1〉 키네틱 아트¹⁾
Moholy-Nagy,
1923-1930



〈그림 2〉 모빌²⁾
Calder, 1976

A. Calder는 1932년 이후로 균형 잡혀 있는 철사 틀에 조각 요소가 매달려 바람에 의해 움직이는 모빌을 만들었고(그림 2), 모터에 의해 추진되는 추상적 조립형태를 제작하기도 하였다.

키네틱 아트는 작가에 따라 다양한 형식을 보이지만 기술을 향한 20세기의 열광적인 반응을 착상 근원으로 삼고 있는 것이 공통점이며 1950년대와 60년대에 융성했다.¹¹⁾

키네틱 아트에서 파생된 라이트 키네틱 아트는 빛을 매체로 사용하면서 움직임을 도입한 것이다. 1966년 네덜란드 아인트호벤에서 열린 <예술-빛-예술> 전시회는 환경에 대한 미학적인 관심에서 출발하여 인공광선을 이용한 예술적 실험을 보여주었다.¹²⁾ 빛을 주된 관심거리로 삼은 Group Zero의

Otto Pine는 여러 도구를 이용하여 다양한 형태의 빛을 만들었으며 이런 예술을 통해 인간이 영원성을 경험할 수 있게 되기를 바랐다.¹³⁾

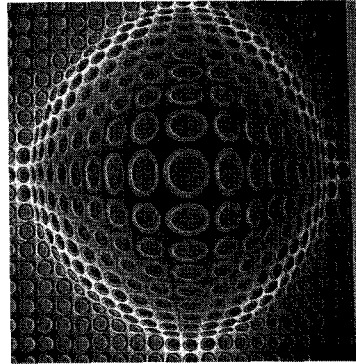
1968년 뉴욕 현대미술관에서 열린 <기계시대 막바지에서 본 기계>전시에서는 첨단 기술을 이용한 많은 키네틱 작품들이 하이테크놀로지 아트와의 연결점을 보였다. 일부 작가들은 비가시적인 음파를 가시적인 전자파로 변형시키는 설치와 컴퓨터와 전자 모니터를 이용한 작품을 만들었으며 다른 작가들은 작품에서 움직이는 요소들이 관람자에 의해 자유롭게 배치, 변형될 수 있도록 하였다.¹⁴⁾

이러한 키네틱 아트는 움직임과 관련된 요소로 유연성을 가지며, 관람자들로 하여금 쉽게 작품을 이해하고 접근하게 하는 접근 용이성을 지닌다.

3) 옵티컬 아트

'optical'이 시각적 착각을 의미하는 것에서 알 수 있듯이 옵티컬 아트는 시각의 불안정함을 통해 작품의 화면이 실제로 움직이는 듯한 강한 시각적 경험을 창출하는 미술 경향이다. 그 선구는 1920년대 말 독일 바우하우스에서 Josef Albers가 색채 이론과 시각적 실험을 지도했던 것이라고 할 수 있으며 팝아트의 상업주의와 지나친 상징성에 대한 반동적 성격을 가지고 1960년대에 등장하여 1965년 뉴욕 현대미술관에서 열린 <The Responsive Eye> 전시회를 계기로 유명해졌다.¹⁵⁾

옵티컬 아트의 가장 중요하고 본질적인 특징은 단순성으로 표현 효과를 위하여 하나 또는 여러 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름을 간략하고 일률적인 구성방식으로 표현한다.¹⁶⁾ 즉 선의 나열방식, 선과 형태의 반복, 겹쳐진 무늬의 moiret 효과, 크기의 점, 선 원근법, 왜곡, 역전되는 영상, 전진 등의 효과를 의도적으로 조작 사용하거나¹⁷⁾ 명도가 같은 보색을 병렬시켜 색채의 긴장상태를 유발한다. 그 결과 관람자는 그림이 움직이는 듯한 착시를 일으키게 된다. <그림 3>은 Victor Vasarely의 1969년 작품으로¹⁾ 따뜻한 색은 돌출되고 어두운 색은 후퇴되는 느낌을 통해 원형이 돌출되는 듯한 착시효과를 일으킨다.



<그림 3> Vega Per³⁾
Victor Vasarely, 1969

옵티컬 아트의 운동감에 대한 관심과 움직임이 느껴지는 작품 제작 조형원리는 20세기 초 Gabo, Pevsner, Moholy-Nagy 등이 주장한 '과거 예술 표현의 정적인 리듬에서 새로운 예술은 실재의 운동감을 가진다'는 것을 주창한 것¹⁸⁾으로 Vasarely는 다음과 같이 언급하였다. "우리의 관심은 눈의 망막이다. 보색과 리듬이 있는 무늬의 작용은 입체적인 효과를 가져오며, 대비는 진동으로 떨리게 된다. 이 모든 것은 우리에게 자극과 야성적인 기쁨을 충족시킨다."¹⁹⁾

또한 Gunther Uecker는 움직임의 전개를 나타내는 것은 의미심장한 활동이며 결코 단조롭지 않다고 하였다. 그것은 일상적인 반복 속에서 만들어지는 풍부함이며²⁰⁾ 관람자의 지각에 반응하므로 해석자 없이도 작품을 이해할 수 있는 것이다.

4) 테크놀로지 아트

1970년대 이후 현재까지 발달한 기술을 도입한 다양한 테크놀로지 아트 작품이 등장하였으며 이중 일부에서도 움직임의 표현이 나타났다.

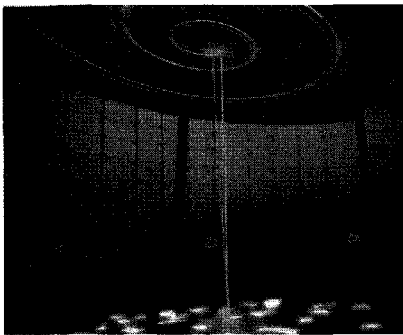
(1) 레이저와 홀로그램을 이용한 라이트 키네틱 아트

고밀도의 강력한 단색광선 빔을 산출하는 장치인 레이저를 통한 레이저빔은 흩어지지 않고 곧게 나아가며 에너지와 열을 생성하고 진동하는 빛 속에

서 생명을 지닌 것 같은 독특한 특성을 보임으로서 예술가들이 흥미를 갖게 되었다.²¹⁾ 일부작가들은 소리에 따라 진동하거나 음악에 반응하는 매체로서 레이저를 다루기도 하였다.

레이저의 성질을 이용한 홀로그램도 역동적인 시각적 과정으로 고려될 수 있다. Jung을 비롯한 예술가들은 관람자가 없을 때는 사라져버리는, 움직이는 홀로그램 작품들을 통하여 정의하기 어려운 미학적 공간 효과를 지각시켰으며 애니메이션 효과를 보이는 홀로 키네틱 작품을 제작하기도 하였다.

예술 비평가 Popper는 레이저를 이용한 작품이 삶을 찬미할 뿐 아니라 아무도 본 적이 없는 새로운 예술 작품, 우주적인 차원과 의미를 창조하는 것이라고 하였다.²²⁾ 〈그림 4〉는 백남준의 2000년 작품 일부로 주역(周易)과 성서의 내용으로 동서고금(東西古今)을 동시에 연결하면서 인간이 우주와 교류하는 천지인(天地人)의 아이디어를 역동적인 움직임으로 표출한 것이다.



〈그림 4〉 레이저 키네틱 아트⁴⁾
백남준, 2000

(2) 비디오 아트

60년대 초 예술가들이 상업 TV에 반대하는 작품을 제작함으로써 생겨났던 비디오 아트는 다양한 작업방식으로 발전하였다. 기술적인 처리과정을 이용하여 조형 질서의 형식적 탐구를 하는 이미지 창조, 예술가의 신체에 집중된 개념미술과 관련된 행위와 해프닝을 녹화하는 영역, 정치 교육적 목적으로 거리 장면들을 찍는 비디오-게릴라, 조각, 환경,

설치 등을 제작하기 위한 카메라와 비디오 모니터의 결합, 비디오 기술을 이용한 퍼포먼스와 커뮤니케이션 작품들, 컴퓨터 같은 첨단 기술과 비디오의 실험적 결합처럼 비디오 아트는 그 가능성이 무한하다.

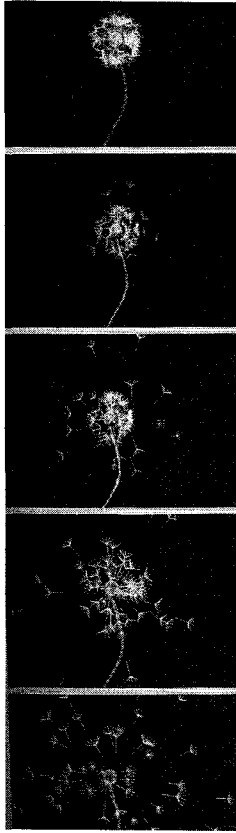
오늘날 비디오 아트는 끊임없이 움직이며 수정될 수 있는 이미지의 창조적 변형의 잠재력 및 열린 작품의 개념과 함께 순간성, 자발성, 동시성의 개념들을 창시했다. 또한 관람자의 적극적인 참여를 유도하는 제작과정과 지각방식에 부여된 중요성 등을 통해 사회적이고 정신적인 중요한 문제들에 접근한다.

(3) 컴퓨터 아트

컴퓨터 아트는 컴퓨터를 이용하여 합성이미지와 회화형태를 포함하는 작품들을 창조한다. 컴퓨터 아트 작품인 모니터 상의 전자 이미지는 수학 공식과 알고리즘으로부터 생산되어 실제적 존재가 없는 이미지 구조나 데이터의 집합이다.

일부 작품들은 컴퓨터가 어떻게 정신적 이미지를 유연함과 역동성으로 변화시키는가를 보여주고자 한다. 예로 Magot Lovejoy는 환영과 실제사이의 관계에 대한 개념적 탐구에 관심을 기울이면서 소리, 여러 이미지와 조각적 요소들의 움직임을 결합한 설치작품들을 제작하였다. Edward Jajec은 예술과 기술의 만남에 의한 커뮤니케이션의 새로운 가능성이라는 배경 속에서 시간에 따라 색채와 형태를 유동적으로 연동시키는 작품을 제작하였다. 또한 일부 예술가들은 관람자들에 의해 형태와 색채가 변하거나 작동되는 상호대화적인 작품들을 만들어 관람자는 적극적인 참여자가 되도록 고무되었다.

컴퓨터는 형태와 색채 요소들의 끊임없는 변형을 가능하게 해서 공간, 시간, 리듬, 움직임 등의 새로운 차원을 회화에 열어주었다. 즉 전통 회화에서 고정적이며 영원했던 이미지는 바라볼 때만 존재하며 자체가 조형재료로서 실행과 복구가 신속하게 진행된다.²³⁾ 〈그림 5〉는 1990년 Edmond Couchot의 2인 의 작품으로, 컴퓨터 화면 안에서 시간의 흐름에 따라 민들레 흙씨가 퍼져 나가는 움직이는 모습을 보여준다.



〈그림 5〉 컴퓨터 아트⁵⁾
Edmond Couchot의, 1990

2. 현대 예술에 표현된 움직임의 미적 특성

움직임은 예술의 역사상 꾸준히 추구되어온 조형 요소로 인체의 움직임은 자세, 바람이 불거나 물결치는 듯한 풍경 등 현실세계와 흡사한 것을 재현하려는 의도의 일환으로 중시되었다. 이와 같이 이차원이나 삼차원의 매체에 사차원 현실세계의 움직임을 일루전을 통해 표현하던 것이 표현적 또는 상징적인 의도에 결부되고 독자적인 조형요소로 취급되어 나타난 것이 움직임을 표현한 예술이다.²⁴⁾

예술에서 움직임을 표현하고자 한 것은 움직임의 미적인 표현을 통해 인간은 기쁨과 희열을 경험하고 정서적인 교환을 하기 때문이며²⁵⁾ 예술가 Kenneth Martin이 언급했듯이 “움직임의 원초적인 힘은 우주적이다. 그것은 우리 안에 있기도 하고 우리

가 없어도 존재한다. 그러므로 움직임을 사용함으로써 삶의 표현이 가능해”지기 때문이다.²⁶⁾

현대 예술 작품 속에 적극적으로 반영된 움직임의 미적 특성은 그 사적 고찰로부터 다음과 같은 조형성과 내적 의미로 정리 될 수 있다.

1) 조형성

(1) 작품과 배경의 상호 침투성

움직이는 예술에서는 작품의 형태가 끊임없이 지속적으로 변함으로서 정확하게 정의될 수 없다. 이는 종래 예술에 있어 단혀있던 작품과 배경 혹은 작품과 외부세계의 관계를 벗어나는 것으로 작품과 배경이 뚜렷하게 구별되지 않고 상호 침투하는 특징을 보이는 새로운 조형 형식을 탐구한 것이다.

(2) 가시성 증대

시각적인 효과를 이용한 작품이 아름다움, 매력, 빛을 발하는 힘과 생동감 때문에 그 가시성을 인정받는 것처럼²⁷⁾ 움직임은 원래 시선을 끌지만 움직임을 표현한 아트는 이 효과를 더욱 증대시키고자 여러 방법을 사용하였다.

예로 옵아트의 경우 단일한 색 면으로 균등하게 칠하거나 명도가 같은 보색을 병렬 배치 시켜 색채의 긴장상태를 유발함으로써 가시성을 높였다. 라이트 키네틱 아트의 경우는 고밀도의 단일 원색의 빛인 레이저빔을 이용하고 비디오 아트나 컴퓨터 아트의 경우도 화려한 원색을 많이 이용함으로써 끊임없이 움직이는 작품에 대한 시각적 주목성을 더욱 배가시키는 특징을 보인다.

(3) 비전통적 재료

초기 키네틱 예술 작품은 그 시대의 기술 발달의 결과물인 기계, 모터 등 비 전통적인 예술 재료를 사용하였다. 옵티컬 아트는 전통적 회화 재료와 함께 시각의 불안정함을 통해 시각적 경험을 창출한다. 빛, 레이저, 홀로그램을 이용한 작품의 경우도 비전통적 재료인 비물질적 재료를 사용하였으며 컴퓨터 아트 작품도 실제로는 존재하지 않는 가상현

실 속의 데이터의 집합으로 작품이 구현되는 것이다.

(4) 역동성

움직이는 예술 작품은 다양한 매체를 이용하여 움직임을 구현하며 따라서 다양한 역동성을 느끼게 한다. 예로 색채와 형태가 움직임의 착시를 일으키거나, 관객과 작가에 의해 실제로 움직이거나 이동, 변형, 변화가 가능하다.

이러한 예술작품 또는 작품의 이미지는 고정되거나 영원한 것이 아니며 동적이며 잡을 수 없는 동시에 발생과정을 드러내기는 하지만 곧 사라져 버리는 것이다. 따라서 과거에는 목적으로서 체험된 지각이 작동의 양식이 되었다.²⁸⁾

2) 내적 의미

(1) 확장성

움직임의 다양한 효과들을 창조하기 위해 모든 방법과 기술 장치들을 이용한 예술은 일련의 실험을 통해 관람자들의 미적 체험을 확장시켰고 미술 개념을 확대시켰다.

그 배경이 되는 과학 기술의 발전은 예술가들에게 작품 개념과 작업 내용을 확장시키는 새로운 창조의 국면을 열어주었다. 예로 키네틱 아트에 사용된 기술은 수단이면서 제작과정과도 밀접하게 관련되었다. 일부 작품들처럼 관람자들에게 평소보다 자연을 더 잘 보여주는 변형의 과정은 미술 오브제의 제작 과정이 바로 작품이 됨으로써 닫힌, 완성된 작품이라는 기존의 미술작품의 개념을 변화시켰다.²⁹⁾

움아트는 예술가와 감상자의 역할, 인간의 역할에 대해 새로운 개념을 제시하여 새로운 예술의 분기점을 이루었다는 평가를 받기도 했다. 키네틱 아트에 있어서도 전혀 새로운 내용으로 관객의 상식을 뒤엎는 경향과, 메커니즘과 관객의 심리작용을 실험하는 경향은 관객으로 하여금 작품의 의미를 해석하는 것이 아니라 감각적인 반응을 하도록 하여 미적 체험을 확대시켰다. 레이저와 홀로그램 매체의 경우도 예술가들은 그 생성의 예술적 미학적 잠재성뿐만 아니라 관람자의 공간적 방향과 상상력의 고무, 새로운 정신적 이미지의 실현, 다른 차원

의 발견, 공간의 용해에 대한 감각의 시각화 등의 탐구를 하여 전통적인 예술관에 개혁을 가하면서 관객들에게 새로운 세계로 접근하게 하였다.³⁰⁾

(2) 기술 긍정

움직임에 대한 탐구는 고대 미술부터 오늘까지 중요한 문제들 중 하나로 자리 잡고 있다. 특히 20세기 초 기술 오브제의 생산과 기계화된 일상은 기계를 현대의 상징으로 만들어 예술작품에 영감을 주는 요소로서 기계미학이라는 새로운 비평을 낳게 되었고 예술가들은 역동성을 작품의 중요한 주제로 삼게 되었다.

당시 예술가들의 기계에 대한 태도는 사회 현실에 대한 지각을 반영하는 것으로 기계로 대표되는 기술에 대한 부정 혹은 기술을 찬양하는 긍정적 태도 두 가지였다. 키네틱 아트에 영향을 미쳤던 미래주의자들은 기계에 대해 긍정의 태도를 가졌으며 이는 움직임, 즉 역동성과 속도에 대한 찬양으로 나타났다. 1950년대와 60년대 초에 키네틱 아트가 대두되었던 이유도 기술 그 자체의 표현이라기보다는 기술에 대한 일종의 선망이라고 보는 것이 더 타당하다.³¹⁾ 즉 이 시기의 키네틱 아트의 바탕에는 새로운 기술의 발전을 미래에 대한 희망과 유토피아적인 의미로 받아들인 당시의 흐름이 있다.

이런 흐름은 이후로도 이어져 80년대 초이래 세계적으로 열린 많은 기술관련 이벤트들과 예술 전시회는 기술이 예술가의 창조력을 자유롭게 하고 예술을 즐길 수 있는 대중의 능력을 고양시키며 예술에 적극적으로 참여하게 하는 데에 기여할 수 있다는 것을 볼 수 있게 하였다.

(3) 참여성

예술에서의 움직임의 도입은 관객의 참여 즉 작품과 관객간의 상호대화, 인터랙티비티 개념을 내포한다.

움아트 작품은 관람자의 지각에 반응하며 관람자는 작품을 즉각적으로 이해할 수 있다. 일부 키네틱 아트 작품은 움직이는 요소들이 관람자에 의해 자유롭게 배치, 변형될 수 있어 관람자는 작품제작의

참여자로서 쉽게 작품을 이해하고 접근할 수 있다. 키네틱 예술가 Tangle는 관람자의 조작이야말로 진정한 창조적 근원임을 강조하면서 관람자가 기계를 작동하면 그는 즐거운 기계를 만들 수 있는 즐거움에 의한 자유를 얻는데 이는 놀라운 가능성이라고 하였다.³²⁾

또한 테크놀로지 시대의 비물질화 경향이라는 특징에 대해 현대의 인간들은 색다른 감수성과 새로워진 지각으로 대응해야 한다. 이때 관객이 보는 행위는 단지 수동적으로 받아들이는 것만이 아니라 표출하는 것이기도 하다. 예로 컴퓨터를 이용한 시물레이션과 상호대화적 영상은 개념 미술의 특징들과 결합하여 가상현실을 창조함으로써 상호 대화적 영역에서 큰 잠재력을 드러냈다.

(4) 예술과 삶의 결합

현대 예술에 표현된 움직임은 형태적인 면에서 작품과 외부세계의 상호침투, 형식과 방법에서 시간과 비물질적인 요소 및 기술의 도입, 사회적인 면에서 관람자와의 인터랙티브를 통해 미술작품 개념 및 미적 체험의 확장을 가져왔으며 삶과 결합된 열린 예술을 지향했다고 할 수 있다. 즉 인간의 즉각적인 감각에의 반응을 이용함으로써 누구나 쉽게 작품에 접근할 수 있도록 하였고, 움직이고 변화하는 현대의 특성과 형태상, 의미상으로 부합되도록 기술문명에 대한 유토피안적 신념을 근간으로 동시대를 적극적으로 수용, 반영하여 결국 예술과 삶의 결합을 추구하였다.

이러한 예술과 삶의 결합은 유희적인 측면을 지

<표 1> 움직임을 표현한 예술의 미적 특성

특정 아트	대표 작가	주된 특징		미적 특성	
				조형성	의미
·키네틱 아트 ·라이트키네틱 아트 (1910-1960)	Duchamp N.Gabo Moholy-Nagy Calder Pine	·예술적 과학적 실험, 움직이는 조각 ·빛, 시간을 통한 현실의 미 표현 ·공간각적 작품 ·관람자에 의해 이동과 재배치 가능 ·기계, 기술의 미 표현	·아방가르드 성 ·영원성 추구 ·관객 참여, 접근 용이성 ·기술 낙관주의 반영	·상호침투성 (작품과 외부세계의 상호 침투, 정의할 수 없는 형태)	·확장성 (미적 체험확대/미술 개념 확대)
·옵티컬 아트 (1960 -)	Riley Vasarely	·형태와 색채의 거리감, 방향성, 움직임의 느낌 적극 이용 ·강한 시각적 경험 창출 ·단순성, 즉각적 효과 창출 ·환영, 착시효과, 역동성 ·관람자의 생리적 지각 현상에 반응	·자극과 즐거움 선사 ·새로운 예술 ·역동성 추구는 삶의 표현 ·관객 참여와 접근 용이성	·가시성 증대 (강한 주목성) ·비전통적 재료 (비물질적 재료/첨단 기술)	·기술공정 (기술 유토피아 낙관/ 기술도입) ·참여성 (인간관계의 역동성/ 상호대화)
·테크놀로지 아트 (레이저/홀로그래프, 라이트 키네틱, 비디오, 컴퓨터 아트) (1970-)	Jung 백남준 Lovejoy Couchot Jajec	·미학적 공간효과 추구 ·생명성, 공감각, 이중혼합, 변형 ·실 존재 없는 정신적 이미지의 역동적 변화(환영/ 실재) ·이미지의 창조적 변형 ·관람자 참여에 의한 변형, 작동	·삶의 찬미 ·우주상징(인간과 우주의 교류) ·새로운 예술 창조, 열린 예술 작품 개념 ·미학 효과 실험 ·시각성(순간성/영원성) ·인터랙티브	·역동성 (끊임없는 변화, 이동, 변형)	·예술과 삶의 결합 (삶의 표현)

니고 있다. 예로 작품 <자전거(1913)>에 대해 Duchamp 자신은 그것이 아주 유쾌한 놀이라고 하였다.³³⁾

이상에서 살펴본 움직임은 예술의 미적 특성을 <표 1>에 정리하였다.

IV. 현대 패션에 표현된 움직임

1. 사적 고찰

현대 패션에 표현된 움직임의 사적인 흐름은 이러한 표현이 뚜렷하게 나타난 20세기 초, 1960년대, 1990년대 중반 이후 2000년대 초반까지의 21세기 전환기로 나누어 고찰 할 수 있다.

1) 20세기 초 미래주의 패션

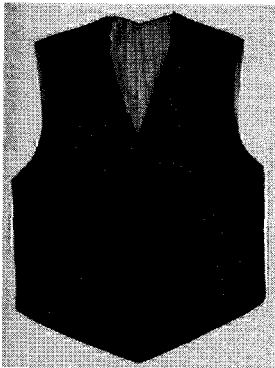
20세기 초 기술에 대해 긍정적 시각을 가진 유럽 아방가르드 예술사조 미래주의는 기계 산업사회의 정서와 사고에 대한 인식과 비전, 행동, 이데올로기를 표현하면서 같은 맥락에서 의상을 디자인하였다.³⁴⁾ Balla와 Depero는 회화에서 기술을 상징하기 위해 표현한 역동적 요소인 원색과 보색, 움직임과 속도를 나타내는 모티프를 이용하여 의상을 제작하

였고, 즐겁고 기운을 북돋는 역동적인 의복을 선호할 것을 주장하였다.(그림 6) 미래주의의 의상은 일반 대중으로 확산되지는 못하였으나 현대 패션에서 움직임의 표현을 적극적으로 시도한 선구로서 그 의의를 가질 수 있다.

2) 1960년대 유티컬-키네틱 아트 패션

1960년대는 세계적으로 새로운 창조와 역동적인 발전을 이루었으며 복식에서도 젊은 이미지의 혁신적인 의상들이 시도되었다.

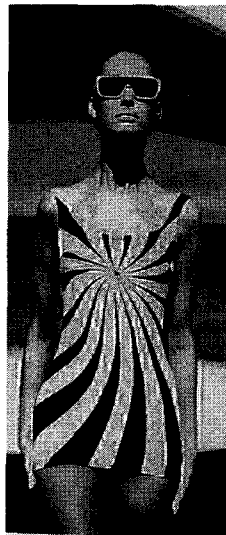
그 배경의 하나로 1960년대의 괄목할 만한 우주 과학기술의 발달은 문화 전반에 영향을 미쳐 우주 과학에 관련된 물체나 색채가 과학기술 전체를 상징하면서 디자이너, 예술가, 각종 연예 산업에 영감을 제공했다. 대표적인 디자이너 Courrèges, Cardin, Rabanne의 의상은 강렬하고 현대적이면서 미래적이었고 흰색, 밝은 원색, 금속, 형광색의 유니섹스 형태로 스테인레스 스틸, 알루미늄 판, 플라스틱 등 특이한 재료들을 사용하였다.³⁵⁾ 예로 Paco Rabanne은 작은 플라스틱, 메탈 조각을 연결해 움직임과 빛의 반사효과에 의해 역동적인 이미지를 나타내는 의상을 구축했는데 이러한 의상은 1960년대 말 쯤



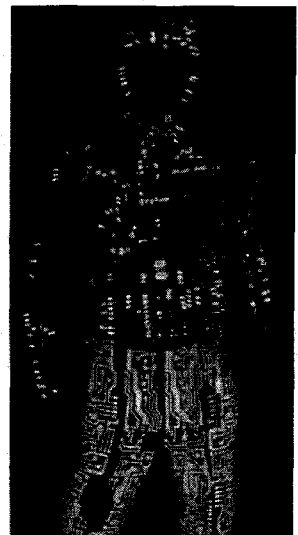
<그림 6> 미래주의 패션⁶⁾
Depero, 1924



<그림 7> 키네틱 패션⁷⁾
Rabanne, 1967



<그림 8> op art 의상⁸⁾
1960년대



<그림 9> 테크노-사이버 패션⁹⁾
Givenchy, 1999AW

트적인 지위를 획득했다.³⁶⁾(그림 7)

또한 오피아트, 팝 아트, 미니멀리즘과 같은 현대적 감각의 새로운 예술 사조가 젊은 예술가들 사이에서 성행하면서 패션에서도 추상적이고 대담한 무늬의 사용, 강렬한 색의 배합과 기하학적 무늬로 특수한 시각적 효과를 노린 의상 등 그 영향이 나타났다.³⁷⁾ <그림 8>은 오피아트의 영향을 받은 의상으로 미니멀한 원피스 위에 큰 규모로 표현된 옵티컬 아트 그래픽이 생동감과 함께 움직이는 듯한 시각적 효과를 배가시킨다.

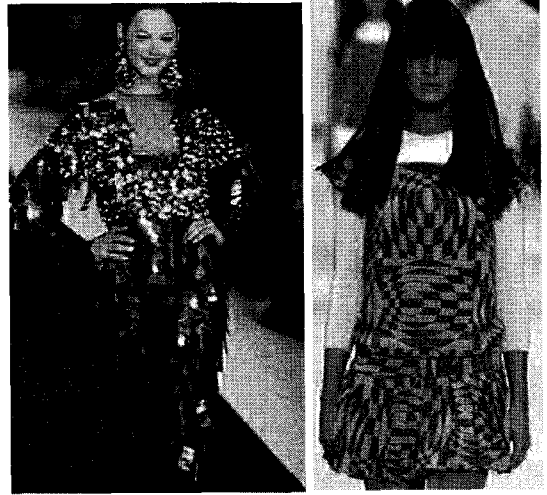
3) 21세기 전환기의 패션

80년대 후반에서 90년대 초 첨단 기술의 미래 이미지를 추구한 하위문화 집단들로부터 시작되었던 테크노 패션은 기술 장비들로 감싸진 스타일을 보여주었다가 90년대 중반이후 단순한 실루엣의 스포티한 모던 테크노로 전개되었다. 모던 테크노 스타일은 반짝이는 소재, 비타민 컬러, 옵티컬 프린트를 특징으로 하여³⁸⁾ 운동감과 강한 주목성을 나타내었다.

테크노 하위문화에서 새로운 감수성을 표현하며 등장한 사이버 펑크는 기술에 대한 부정과 회의를 표현했으나 21세기 정보통신 사회에서는 창조성과 정신적 우월성을 갖는 집단이라는 긍정의 의미로 변화했다. 따라서 초기의 하이테크 소재 산업 폐기물을 결합한 사이보그(cyborg)같은 bricolage에서 21세기의 사이버 펑크스타일은 웨어러블 컴퓨터(wearable computer) 및 유희적인 테크노-사이버패션 이미지로서 보다 정제된 모습으로 혹은 다양한 미학적 실험으로 등장하였다. <그림 9>는 테크노-사이버 패션의 한 예로서 A. McQueen이 디자인한 Givenchy의 1999년 A/W 컬렉션 의상이다. 어둠속에서 빛을 발하는 컴퓨터 회로 무늬는 보다 역동적인 효과를 자아내는 빛의 레이어드를 형성한다.

21세기 전환기 일부 패션에서는 과거에 등장했던 움직임의 표현이 반복되어 나타나기도 하였다. 예로 Paco Rabanne는 1997년 컬렉션에서 그의 60년대 작품과 유사한 플라스틱 조각을 연결한 드레스를 발표했고(그림 10), Marc Jacobs는 2003 A/W 컬렉션에서 60년대의 옵티컬 패션을 유연하고 부드럽게

재현한 의상을 선보였다(그림 10).



<그림 10> 재현된 움직임 표현⁹⁾
 작) Rabanne, 1997
 우) Marc Jacobs, 2003FW

또한 예술과 과학기술의 상호 영향주기, 거대한 환경 이상주의의 흐름³⁹⁾과 맞추어 기술의 긍정·부정적 양면 잠재력을 인정하면서 기술과 인간 감성의 융합을 표현하는 퓨전 테크노 패션(Fusion Techno Fashion)도 나타나고 있다.⁴⁰⁾ 퓨전 테크노 패션은 다양한 스타일이 혼합되는 양상으로 발전하고 있다. <그림 11>은 Maya Arazi가 1996년 제작한 의상으로, 폴리에스터 소재에 결합된 유연한 네온(neon)섬유가 환경에 따라 빛을 발하면서 움직임으로서 라이트 아트적인 하이테크-로맨틱 표현을 보여준다.

또 다른 움직임의 표현으로 형태 가변에 의한 움직임도 추구되고 있다. 예로 유니트(unit)로 이루어진 의상은 모던시대 모듈(module) 건축처럼 여러 부분으로 해체되거나 부분들이 다시모여 조립이 가능한 기능성으로 동적 이미지를 표현한다. <그림 12>는 '조각'이라는 개념을 실험한 Galya Rosenfeld의 모듈러 의상이다. 이것은 포스트모던 시대의 패러다임에 맞는 의상으로 의상의 형태는 한 가지로 단척 있지 않고 착용자가 원하는 스타일로 변형 가능한 유연성을 지닌다.



<그림 11> 퓨전 테크노 패션¹¹⁾
M. Arazi, 1996

<그림 12> 모듈러 의상¹²⁾
Galya Rosenfeld, 2001

2. 현대 패션에 표현된 움직임의 미적 특성

1) 조형성

(1) 비한정성

복식학자 Marilyn Delong은 복식 조형을 시각적으로 관찰하기 위해 apparel, body, construction 세 가지 요소 간 공간 이용을 나타내는 5쌍의 단어를 제시했다.⁴¹⁾

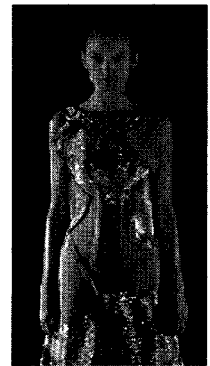
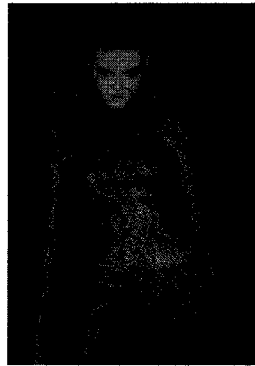
이를 토대로 움직임을 강조해서 표현한 패션의 형태적 특징을 살펴보면 abc와 주변이 강하게 상호작용하는 것처럼 보인다. 이런 복식의 실루엣은 외부 공간과 연결된 듯이 보이는 모호하고 불연속적이며 복잡한 선들로 되어 있어 abc의 외곽선은 형태와 주변 양쪽에 다 속한 것처럼 보이며 따라서 개방형이다. 또한 움직임을 표현한 복식은 전체 실루엣의 명확한 구별을 약화시키는 표면들의 대조에 의해 부분이 먼저 인지되는 부분-전체형이며, 불분명한 가장자리를 갖고 바탕과 통합된 듯이 보이는 공간통합형이고 많은 표면 재질감, 많은 불규칙적인 형, 명암효과가 많은 경우로 흐릿하거나 부드러운 보이는 불명료형이다. 마지막으로 이러한 복식은 표면에 광택이 있거나 다양한 각도에서 반짝이는 직물 또는 빛을 많이 이용함으로써 관심을 집중시키

는 입체형이다. 때로 인체의 특성을 왜곡시키는 프린트 문양을 사용함으로써 입체형 표면에 관심을 집중시키기도 한다.

이상을 종합해 볼 때 현대 패션에 표현된 움직임은 움직이는 예술에서 작품과 외부 세계가 상호 침투하는 특징을 보이는 것처럼 복식과 배경이 뚜렷하게 구별되지 않고, 관심을 집중시키지만 전체보다는 부분이 먼저 인지되면서 불명료하게 보여 비한정적이다.

(2) 비전통적 재료

현대 패션에 표현된 움직임은 시각적 효과를 배가시키기 위해 전통적인 복식 소재 외에 플라스틱, 금속, 홀로그램 재질 및 옵티컬 패턴, 빛 등 발달된 기술에 의한 결과물이라고 할 수 있으며 옷에 비전통적으로 사용된 재료, 더 나아가 관객의 지각 반응과 비물질적인 재료까지도 적극적으로 사용하였다.



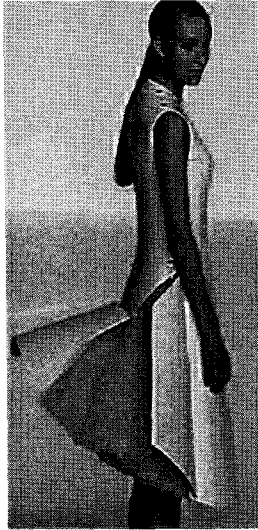
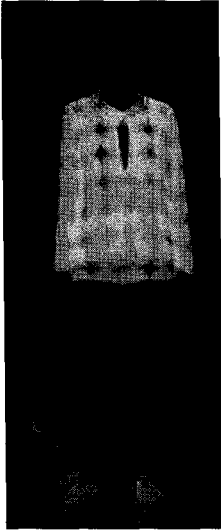
<그림 13> 홀로그래픽 소재 사용¹³⁾
좌) Julien McDonald, 1998 AW
우) Hamish Morrow, 2004 SS

다) 다양한 역동성

패션에 나타난 움직임의 표현은 모빌 효과부터 형태 가변까지 기계와 기술 미학을 표현하며 다양하게 전개되었다.

기계시대 미학이 키네틱 아트로 발전되었듯이 기계에서 연상된 금속소재와 움직임의 미적인 응용은 (그림1, 2) 패션에서 금속이나 소재를 잘라 이어 붙이거나 늘어뜨려 모빌처럼 인체의 움직임과 함께

역동적인 움직임을 가질 수 있게 하였다(그림 7과 10). 움직임에 대한 기계 미학적 추구는 옵아트처럼 환영적 움직임에 대한 탐구로 이어졌으며 이러한 시각적 착시를 이용한 패션은 지속적으로 등장하였다(그림 8과 10).



〈그림 14〉 발광 의상¹⁴⁾ Watanabe, 2001 SS
 〈그림 15〉 remote control dress¹⁵⁾ Hussein Chalayan, 2000 SS

사이버 문화에서의 움직임은 또 다른 표현으로 나타나고 있다. 시각의 각도에 따라 변하는 4차원의 깊이를 가진 홀로그래픽 소재의 의상은 움직임의 착시를 유도하면서 새로운 공간감, 질감과 표면을 느끼도록 하며(그림 13), 사이버 수트나 사이버 주얼리(jewelry)는 화면에 끊임없는 움직임을 창출할 수 있다. 또한 21세기 전환기에는 형태 가변에 의한 움직임도 시도되고 있다.

이상과 같은 조형적 특징을 갖는 현대 패션의 움직임의 표현은 강한 시각적 자극으로 인하여 관찰자가 의상에 쉽게 집중하도록 하는 주목성을 가진다.

2) 내적 의미

(1) 확장성

움직임을 표현한 예술이 다양한 효과를 창조할

수 있는 방법과 장치를 이용한 실험들을 통해 미적 체험을 확대시키고 예술 개념을 확장시켰듯이 움직임을 강조하고자한 패션도 기존 복식의 틀을 넘어서는 새로운 시도를 다양하게 진행함으로써 미적 체험과 복식 개념의 확장을 추구하였다.

예로 진공 성형된 합성 foam 소재로 된 자켓은 인체의 움직임에 따라 형태가 끊임없이 유동적으로 변하고 움직임으로서 기존의 정형화된 자켓의 개념을 넘어선다. 또한 모듈러 시스템 의상은 기능적이고 지속적인 것으로 형태가 고정되거나 끝난 것이 아니라 완성되지 않은 것, 열려있는 의상이며 가지고 놀 수 있는 재미있는 것이다.

또한 체온이나 기온, 환경의 밝기에 따라 색이 변하고 자외선에만 나타나는 패턴을 가지고 있는 소재의 의상은 새로운 다중 감각 미적 경험을 가능하게 하고 즐거움을 느끼게 한다. 그 한 예로 디지털 기계류의 발광에서 영감을 얻은 〈그림 14〉의 의상은 소재 표면에 압착된 자연 발광 광물들 때문에 처음에는 하얀 색이었다가 주변의 빛이 사라질수록 점점 생동감 있는 색상으로 빛이 나게 된다.

(2) 기술 증명

1920년대, 60년대의 움직임을 표현한 예술의 바탕에는 새로운 기술의 발전을 미래에 대한 희망이라는 유토피아적 의미로 받아들인 당시의 흐름이 있다. 이런 흐름은 이후로도 이어져 80년대 초이래 열린 많은 전시회를 통해 기술이 예술가의 창조력을 자유롭게 하고 예술을 즐길 수 있는 대중의 능력을 고양시키며 예술에 적극적으로 참여하도록 기여할 수 있다는 것을 볼 수 있었다.

예술과 흐름을 같이하여 움직임을 표현한 패션도 기술에 대해 긍정적인 시각을 갖고 기술 발달의 산물을 직접·간접적으로 사용하였다.

(3) 참여를 통한 유희성

움직임을 표현한 많은 예술 작품들이 관람자들로 하여금 조작과 상호대화를 통해 작품창조에 개입할 수 있도록 함으로서 이들에게 진정한 창조의 근원이 될 수 있는 즐거움을 허용하였다. 또한 인간 감

〈표 2〉 현대 패션에 표현된 움직임의 미적 특성

패션	대표 디자이너	재료	주목성	비한정성	미적 특성
· 유럽 아방가르드 패션 (20세기 초)	Depero Balla	· 강렬한 원색, 보색 사용 · 움직임과 속도 표현 · 모티프 사용 · 역동적 의복 선호 주장	· 주목성 · 기술 긍정 · 즐겁고 기운을 북돋는 의복		
· 옵아트 패션 · 키네틱 패션 (1960년대)	P.Rabanne Cardin Courreges	· 옵티컬 프린트 사용 · 모빌 효과 의상 · 비전통적 재료 사용 (플라스틱, 스테인레스 스틸, 알루미늄) · 밝은 원색과 빛의 효과 사용 · 강한 시각 효과	· 주목성 · 아방가르드 성 · 기술 긍정	· 비한정성 · 비전통적 재료	· 확장성(미적 체험 확대, 복식 개념 확대) · 기술 긍정
· 21세기 전환기 패션 (모던 테크노 패션, 테크노-사이버 패션, 재현된 옵아트/키네틱 패션, 퓨전 테크노 패션) (1990년대 이후)	McQueen W & LT P. Rabanne Chalayan Galya Rosenfield Patrick Cox	· 빛나는 소재, 강한 원색, 옵티컬 프린트, 빛 사용 · 웨어러블 컴퓨터, 컴퓨터 주얼리, 첨단 소재 · 옵아트패션, 키네틱 패션 재현 및 응용 · 모듈러 의상, 가변형 의상 · 소프트 테크노 패션 (하이테크 + 일상성, 낭만성)	· 주목성 · 미학적 실험, 유희 · 기술 긍정 · 다양한 움직임 구현: 실재적 움직임(모빌, 형태 가변)/환영적 움직임, 물질적 움직임/비물질적 움직임	· 다양한 역동성 (기계/기술, 실재/환영)	· 참여를 통한 유희성

각의 반응을 이용하여 누구나 쉽게 작품에 접근할 수 있도록 하였고, 움직이고 변화하는 현대의 특성을 적극적으로 반영하여 예술과 삶의 결합을 통한 유희적인 측면을 추구하였다.

움직임을 표현한 현대 패션도 관찰자의 즉각적인 시각적 개입이 중요한 요소인데 여기서 더 나아가 적극적인 상호대화에 의한 움직임의 추구라는 유희적인 양상을 보이기도 한다. 예로 〈그림 12〉의 의상처럼 착용자나 관찰자가 기성제품인 의상을 움직이고 변형할 수 있게 함으로서 이들이 변화의 주체로 참여하는 측면을 강조한다. 이런 의상은 패션세계의 Lego로서 마치 유년시절 Lego 조립 놀이를 하는

것 같이 즐길 수 있게 한다. 〈그림 15〉는 Hussein Chalayan의 2000년 S/S컬렉션 의상으로 리모트 컨트롤에 의해 원피스 일부분이 비행기 날개처럼 움직여 변형되며 관찰자로 하여금 모형 비행기 조종 놀이를 하는 것 같은 즐거움을 느끼게 한다.

이상에서 살펴본 움직임을 표현한 패션의 미적 특성을 〈표 2〉에 정리하였다.

V. 결론

조형 예술의 한 분야인 복식은 다른 조형 예술과는 달리 인체에 착용된다는 특수성을 가지며 따라

서 복식 자체 및 인체와 관련되어 구현되는 미적 특성이 있다.

이런 복식의 미적 특성을 잘 나타내는 것 중의 하나로 '움직임'을 들 수 있는데 현대 패션에 나타난 '움직임'의 표현은 이를 가능하게 뒷받침하는 기술의 발달과 이와 관련된 예술, 사회, 문화의 변화에 따라 다양하게 응용되어 나타나고 있다.

본 연구에서 현대 패션에 표현된 움직임의 미적 특성을 구체적으로 살펴본 결과는 다음과 같다.

조형성은 첫째, 옷과 배경의 경계나 범위가 서로 넘나들어 뚜렷하지 않은 비한정성을 보인다. 복식 조형을 시각적으로 관찰하기 위해 복식학자 Marilyn Delong이 제시한 5쌍의 단어를 토대로 분석하면, 개방형, 부분-전체형, 공간통합형, 입체형, 불명료형이다.

둘째, 움직임의 시각적 효과를 배가시키기 위해 발달된 기술에 의한 결과물 및 옷에 있어서는 비전통적으로 사용되어온 재료까지도 적극적으로 사용한다.

셋째, 모빌 효과·환경적 움직임, 형태 가변에 의한 움직임 등 다양한 움직임의 형태를 보인다. 이는 기계 미학과 발달된 기술 미학에 근거한 표현이라고 할 수 있다.

이상과 같은 조형적 특징을 갖는 현대 패션의 움직임 표현은 강한 시각적 자극을 주며 따라서 관찰자가 의상에 쉽게 집중하게 한다.

현대 패션에 표현된 움직임의 의미는 첫째, 기존의 틀을 넘어서는 미적 체험의 확대와 복식 개념의 확대이다. 패션 디자이너들의 움직임 실험은 관찰자나 착용자에게 움직임의 인지와 관련된 시각뿐만 아니라 다른 감각을 동시에 경험하게 하고 적극적인 개입을 하게 하여 움직임에 대한 미적 체험을 확대시키며, 비물질적인 재료의 사용 및 전통적인 복식의 한계를 넘어서는 시도로 복식의 개념을 확대시키기도 한다.

둘째, 기술의 발전을 미래에 대한 희망과 유토피아적인 의미로 받아들이는 기술공정이다. 기술에 대한 긍정적인 시각은 기술 발달의 산물을 직접·간접적으로 사용하여 디자이너의 창조력을 자유롭게 하고, 패션을 즐길 수 있는 대중의 능력을 고양시키

며 적극적으로 참여하게 한다.

셋째, 참여를 통한 유희성이다. 현대 패션에 표현된 움직임은 관찰자의 시각적 개입이 중요한 요소인데 여기서 더 나아가 착용자나 관찰자의 적극적인 상호대화에 의해 마치 의상을 매개로 한 놀이를 하는 것 같은 유희적 양상을 보이기도 한다.

결론적으로 현대 패션에서의 움직임의 표현은 현대 사회의 발전을 긍정적으로 보고 이를 가시적으로 강조해서 표현한 것이며 앞으로도 지속적으로 추구될 흥미 있는 디자인 포인트라고 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) 이상례, 임영자 (1993). 현대 의상에 나타난 움직임의 표현성. 복식, 20, pp. 125-135.
임영자, 이현숙 (1995). 현대 의상에 표현된 OP ART의 조형성. 복식, 24, pp. 143-155.
김정애 (1996). 20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
이인성 (1996). 일상적으로 의복에 사용되지 않는 소재와 테크닉에서 살펴본 의상창작과 예술. 한국의류학회지, 20(19), pp. 197-206.
이수아 (1998). 유토피아적 미래패션 제안을 위한 사이버 패션 연구. 청주대학교 대학원 석사학위논문.
김현수, 양숙희 (1999). 사이버펑크 패션의 미의식 - 시뮬라크르 개념을 중심으로 -. 복식문화학회지, 7(5), pp. 104-121.
박셋별 (2000). 복식에 있어서 장식적 디자인에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
이민선 (2004). 포스트모던 사회의 패션에 표현된 옵아트. 복식, 54(5), pp. 155-166.
- 2) 국립국어 연구원 표준국어대사전. 자료검색일 2005. 7. 1, 자료출처 <http://www.korean.go.kr>
- 3) 네이버 국어사전. 자료 검색일 2005. 7. 1, 자료출처 <http://krdic.naver.com/krdic.php>
- 4) 야후 영어 사전. 자료 검색일 2005. 7. 1, 자료출처 <http://kr.dic.yahoo.com>
- 5) 루돌프 아른하임. 김춘일 역 (1987). 미술과 시지각. 서울: 홍성사, pp. 386-401.
- 6) 현 도시 거주자들인 urban nomad와 사회학자 Jacques Attali가 언급한 21세기 형 신인류 digital nomad에게 유목은 새로운 조건이 되고 있다. 이들은 도시환경과 생활의 특성상 집에서보다 더 많은 시간을 외부에서 보내거나, 최첨단 정보통신기기 등의 상품을 소비하면서 자유로운 라이프스타일을 추구하여 '정착'을 거부하고 '유목'의 삶을 사는 모습으로 변모하고 있으며 이동가능성과 신속성, 다기능성을 중요하게 고려한다. Quinn,

- Bradley (2003). *The fashion of architecture*. Oxford, New York : Berg, pp. 95-96.
- 네이버 용어사전. 자료검색일 2005. 7. 1, 자료출처 <http://terms.naver.com>
- 7) 본 연구에서는 일부 키네틱 아트에서 움직이는 요소들이 관람자에 의해 자유롭게 배치, 변형됨으로서 새로운 작품이 구성되는 것에 근거하여 변형이 움직임에 속한다고 보았다.
 - 8) Rickey, George. 윤난지 역 (1991). *키네틱 아트*. 서울 : 열화당, p. 9.
 - 9) Lynton, Nobert. 윤난지 옮김 (1997). *20세기의 미술*. 서울 : 예경, pp. 96-97.
 - 10) 네이버 백과사전, 자료검색일 2005. 7. 2, 자료출처 <http://100.naver.com>
 - 11) Atkins, Robert. 박진선 역 (1994). *Art speaks*. 서울 : 시공사, pp. 87-89.
 - 12) Popper, Frank. 박숙영 옮김 (1999). *전자시대의 예술*. 서울 : 예경, p. 13.
 - 13) Moszynska, Anna. 전해숙 옮김 (1998). *20세기 추상 미술의 역사*. 서울 : 시공사, p. 182.
 - 14) Popper, Frank. 앞의 책, pp. 20-26.
 - 15) Atkins, Robert. 앞의 책, p. 110./네이버 백과사전, 자료검색일, 2005. 6. 1, 자료출처 <http://100.naver.com>
 - 16) Feldman, E.B. 김춘일 역 (1982). *미술의 구조적 이해*. 서울 : 열화당, p. 97.
 - 17) 윤난지 (1990). *움직이는 미술에 관한 연구 -확장된 작품 개념을 중심으로-*. 이화여대미술사학과 박사학위논문, pp. 2-4.
 - 18) 유로 현대미술 연구회 (2002). *현대미술 속으로*. 서울 : 도서출판 예경, p. 181.
 - 19) Barrett, Cyril. 정미희 역 (1987). *옵아트*. 서울 : 미진사, p. 69.
 - 20) Anna Moszynska, 앞의 책, p. 182.
 - 21) Popper, Frank, 앞의 책, p. 29.
 - 22) 위의 책, p. 34.
 - 23) 위의 책, p.92.
 - 24) 윤난지, 앞의 책, p.8.
 - 25) 김복희, 김화숙 (1980). *현대무용테크닉*. 서울 : 금강, p. 74.
 - 26) Moszynska, Anna. 앞의 책, p. 178.
 - 27) Barrett, Cyril, 앞의 책, p. 22.
 - 28) Popper, Frank, 앞의 책, p. 92.
 - 29) 유로 현대미술 연구회, 앞의 책, pp. 231-235.
 - 30) 위의 책, p.182.
 - 31) Edward Lucie-Smith. 김춘일 역 (1990). *현대미술의 흐름*. 서울 : 미진사, p. 196.
 - 32) 유로 현대미술 연구회, 앞의 책, pp. 227-229.
 - 33) Barrett, Cyril, 앞의 책, p. 36.
 - 34) Crispolti, Enrico (1997). *Art & fashion*(Biennale di Firenze). D.A.P./Skira editore, p.42.
 - 35) Mulvey Kate & Richards Melissa (1998). *Decades of beauty*. Checkmark Books, p. 143.
 - 36) Valerie Mendes, Amy de la Haye. 김정은 역 (2003). *20세기 패션*. 서울 : 시공사, p. 186.
 - 37) 정홍숙 (2001). *서양복식 문화사*. 서울 : 교문사, p. 390.
 - 38) 조명숙 (1999). *테크노의 폭풍속으로*. 보그 코리아.
 - 39) Mulvey Kate & Richards Melissa, 앞의 책, p. 191.
 - 40) Eun-Kyong Park, Min-Ja Kim(2001). *Technology Images in the 20th Century Fashion*. *International Journal of Costume, Vol.1*, pp.163-174
 - 41) DeLong, Marilyn. 금기숙 역(1997). *복식조형을 보는 시각*. 서울 : 도서출판 이즘.
ABC의 공간 이용을 나타내는 5쌍의 단어는 개방/폐쇄, 부분/전체, 공간통합/공간 분리, 평면/입체, 명료/불명료형 이다.

그림의 출전

- 1) 박신의 (2002). *멀티미디어 아티스트, 라즐로 모홀리나기*. 서울 : 디자인하우스, p. 60.
- 2) Carol Strickland. 김호경 옮김 (2000). *클릭, 서양미술사*, 서울 : 예경, p. 289.
- 3) 위의 책, p. 308.
- 4) 존 G. 헨하르트 기획. 권영진, 우정아, 수잔나 오 역 (2000). *백남준의 세계*. 서울 : 삼성 미술관, p. 250.
- 5) Popper, Frank. 박숙영 옮김 (1999). *전자시대의 예술*. 서울 : 예경, p. 115.
- 6) Crispolti, Enrico (1997). *Art & Fashion*(Biennale di Firenze). New York : D.A.P./Skira editore, p. 47.
- 7) Baudot, Francois (1999). *A century of fashion*. London : Thames & Hudson, p. 198.
- 8) Buxbaum, Gerda (1999). *Icons of fashion, munich*. London, New York : Prestel Verlag, p. 90.
- 9) *Fashion News, Vol.54*, 1999, p. 41.
- 10) (좌)Braddock, Sarah E. (1999). *Nylon*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. p. 158. /(우) www.firstview.com
- 11) Braddock, Sarah E. (1999). *Nylon*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. p. 168.
- 12) Quinn, Bradley (2002). *Techno fashion*. Berg. p. 117.
- 13) (좌) www.firstview.com/(우) www.firstview.com
- 14) Caroline Evans, *Fashion at the edge*, Yale University Press, 2003, p. 288.
- 15) Harold Koda (2001). *Extreme Beauty, the body transformed*. New York: The Metropolitan Museum of Art, p. 134.