

# 1990년대 이후 패션에 나타난 건축적 패러다임에 관한 연구

-공간구성 방식의 유사성을 중심으로-

양 희 영\* · 양 숙 희\*\*

숙명여자대학교 강사 · 숙명여자대학교 의류학과 교수

## A Study on the Architectural Paradigms expressed in Fashion since 1990s

-Focusing on the Similarity of Spatial Construction Systems-

Hee-Young Yang\* · Sook-Hi Yang\*\*

Lecture, Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University\*

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University\*\*

(2006. 6. 9 투고)

### ABSTRACT

Fashion related with architectural paradigms includes concept of the space utilization beyond fashions field. Such a fashions concept is able to enlarge as a spatial system like architecture. Interface between fashion and architecture is originated in thinking of the rhizome, which understands fashions field within various relationships between environment of the city and fashion. The existing construction systems of fashion is not sufficient in fashions roles as the space that wearing changing body continuously. Consequently, accommodation of architectural paradigms in fashion depends on new recognition about function and space.

Architectural paradigms expressed in fashion since 1990s was classified as follows: 1 modular system of Le Corbusier & Archigram, 2 deconstruction, 3 reconstruction, 4 nomadic architecture. Such a paradigms has been easy to combination among fashion and architecture and furniture. Deconstruction and reconstruction fashion revealed process toward completion, and reappeared architectural consideration about process of change toward incompleteness. There are acknowledged formative characteristics as follows: mobility, changeability, multi-function, mutual combinative, openness, and fluidity.

This study shows that fashion is essential device determined city environment construction in 21C, and reveals that fashion has been highlighted as a presage of new spatial economy received architectural construction systems.

Key words: architectural paradigms(건축적 패러다임), modular system(모듈러 시스템),  
deconstruction(해체), reconstruction(재구성), nomadic architecture(유목적 건축)

## I. 서론

21세기 디지털 정보사회에서 패션은 이제 착용한다는 개념에서 거주한다. 생활한다는 개념으로 확대되었고 건축과 결합한 패션의 형태는 실제 공간에서의 거주 범위를 축소시켰지만 편리함, 이동가능성, 유동성으로 인해 오히려 인간의 활동범위를 도시에서 자연으로 확장시켰다. 지속적인 변화와 갱신을 시도하는 도시의 물리적인 환경 변화와 인간의 움직임이 포함되는 환경으로서의 도시가 만들어내는 유동적이고 가변적인 건축적 환경은 디지털 사회의 영향아래 점진적으로 패션과 통합하려는 경향이 두드러지고 있다. 특히 컴퓨터를 중심으로 한 디지털 기술의 발달은 직업을 중심으로 전 세계를 이동하는 현대판 유목민을 양산하였으며 이는 인간의 정주적인 삶의 패턴을 적극적으로 변화시키고 있다. 이러한 배경 하에 이동성과 가변성, 다기능성은 현대 패션이 포용해야하는 특징으로 인지되었으며 따라서 건축이나 가구와의 적극적인 결합을 통해 이를 수용하고 있다.

건축적 패러다임과 관련된 의복은 의복 자체의 영역을 넘어서 '공간 이용'에 대한 개념을 포함한다. 이것은 공간과 신체를 연결시켜주거나 새로운 공간을 형성하는 매개물로서 의복 자체의 기능을 초월하여 건축과 같은 공간 시스템으로의 확장을 가능케 하고 있다. 건축적 기술과 통합된 의복은 패션 디자이너가 의복을 통해 수행하였던 기존의 메시지 전달 기능이 약화되었고 대신 인체의 움직임에 의한 의복과 신체와의 상호 능동적이고 적극적인 관계를 통한 '공간경험'으로 의복의 기능을 확대시켜 공간의 역동성에 대한 탐구를 촉진시켰다.

따라서 본 논문은 1990년대 이후 패션에서 나타난 건축적 패러다임의 수용에 관한 연구를 공간구성 방식의 유사성을 중심으로 고찰하였다. 건축과 관련된 선행 연구들은 패션과 건축과의 상호 관련성을 대부분 형태적 측면에서 논의하였고 따라서 통시적 고찰에 의한 연구들이 대다수를 차지하였다.<sup>1)</sup> 20세기 후반 포스트모더니즘적 상황아래 다양하고 상이한 분야들이 서로의 경계를 허물고 상호

결합하거나 상호 소통하는 개방구조를 지향하면서 건축적 패러다임을 적극적으로 활용한 패션 경향이 1990년대 이후 두드러짐을 인지하여 연구의 시기를 1990년대 이후로 한정하였다.

연구는 사회, 문화, 패션, 건축과 관련된 서적과 선행 연구논문을 중심으로 한 문헌연구를 바탕으로 인터넷 웹 사이트, 패션전문 서적, 건축서적 등에서 선별한 사진 자료의 분석을 통한 실증연구로 이루어졌다.

본 논문은 패션과 건축과의 관련성을 형태적 측면이 아닌 구성방식의 유사성에서 고찰함으로써 스타일상의 미적 특징에만 치중하였던 선행 연구들의 연구범위를 확대하고자 하였다. 이에 본 논문에서 상정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 패션과 건축과의 상호 관련성 및 건축적 패러다임은 무엇인가
2. 1990년대 이후 패션에서 나타난 건축적 패러다임과 이를 활용한 공간구성방식에는 어떠한 것들이 있는가
3. 1990년대 이후 건축적 패러다임이 반영된 패션의 조형적 특징은 무엇인가

## II. 패션과 건축과의 상호 관련성 및 공간구성 방식에 의한 건축적 패러다임

### 1. 패션과 건축과의 상호 관련성

유사 이래로 패션과 건축은 여러 가지 측면에서 상호 밀접한 관련성을 가지고 있었으나 상호 결합이 불가능한 독립적인 공간으로 인식되었었다. 건축과 패션이 가진 유사성은 대부분 시대의 예술 양식적 특징으로 나타나는 외관의 형태적 특성이었다. 이집트 피라미드와 로인 클로스, 칼라시리스 등에서 보여지는 삼각형, 그리스 신전의 기둥 장식에서 나타나는 도리아식과 이오니아식의 특징이 반영된 의복의 유연한 드레이프에서 나타나는 차이점, 고딕의 교회 건축과 의복의 형태적 측면에서의 관련성, 르네상스, 바로크, 로코코에서 보여지는 규모에 있어

서의 유사성과 장식적 특징들, 기능주의적이고 합리주의적인 모더니즘 건축양식과 의복의 기능주의적 경향 등 패션과 건축에 있어서 나타나는 형태적 유사성은 통시적 고찰에 의해서 쉽게 인지할 수 있다.

이러한 형태적 유사성 외에도 패션과 건축은 신체보호라는 유사한 역할을 수행해오고 있다. 아돌프 루스(Adolph Loos)는 의복과 건축을 동일시하여 그의 저서 'The Principle of Dressing'에서 기본적인 보호가 의복의 제 1원칙이라고 하였다.<sup>2)</sup> 즉 인체의 활용에 적합한 것은 의복이 되고 정착 구조를 강화하기 위한 것은 건축이 되었다는 것이다. 오늘날의 패션은 은신처를 제공해 주기 위한 정착 구조인 건축처럼 인체에 은신처를 제공해 주는 유동적인 건축으로 인식되고 있다.

신체에 착장되는 패션은 물론이고 건축 또한 신체를 척도로 활용하여 구성되었는데 이것은 양자가 모두 인간 삶의 공간을 구성하고 그것을 형태로 표상하고 있기 때문이다. 고대로부터 인간은 창조활동과 주위환경을 관련시킬 수 있는 척도가 필요하였으며 인간의 삶의 공간에 대한 창조적 활동인 건축에서는 인간을 중심으로 한 단위척도가 기준이 되어 모든 건축의 설계에 이용되었다. 그리스의 폴리클레이토스의 비례체계는 전체 신체에 대한 각 부분들의 비율을 나타낸 것으로 이상적 인체 비례인 캐논(canon)을 형성하였으며 비트루비우스에 의해 정방형의 인간(homo quadratus)으로 구성되었다.<sup>3)</sup>

이상과 같이 인간의 신체를 통해 설정된 단위척도는 모든 건축물의 설계에 기본단위로 작용하였다.

## 2. 공간구성 방식에 의한 건축적 패러다임

이전의 건축이 신체와 관련되어 '신체의 비례형식'을 구성 척도로 활용한 반면 현대의 건축은 '신체의 움직임에 의한 공간 구성'과 관련된다. 공간 구성에 대한 탐구는 패션과 건축의 요체이며, 특히 건축은 신체 형태와의 관계 속에서 이를 발전시켰다. 패션과 건축은 공간에 대한 이해를 요구하며 개인적 공간과 공적 공간 사이의 관계로 이해되었다. 즉, 패션은 인간의 신체가 점유하는 사적인 장소를 창조하고 건축은 인간 활동의 환경이 되는 보다 공적인 장소를 창조하고 있다. 따라서 패션은 보다 넓은 공간에 대한 인간의 활용 욕구를 충족시키기 위해 건축적 구조를 탐색하였고, 외형의 통일성을 통해 양식적 미를 성취하였다.

20세기 후반 패션은 건축이 지니는 형태적 특성 뿐만 아니라 공간 구성방식의 특성을 활용하여 패션의 영역을 확장시키고 있는데, 패션이 적극적으로 도입한 건축적 패러다임은 르코르뷔지에(LeCorbusier)와 아키그램(Archigram)의 모듈러 시스템(Modular system), 해체(Deconstruction), 재구성(Reconstruction), 유목적 건축(Nomadic Architecture) 이다.

<표 1> 패션과 건축 사이의 상호 관련성

	건축	패션
스타일의 유사성	이집트 - 피라미드 그리스, 로마 건축의 기둥 장식 중세 고딕 교회건축 화려한 바로크와 로코코 건축 신고전주의 건축 아르누보 양식 모더니즘의 기능주의 건축- 장식배제	삼각형의 로인클로스와 칼라시리스 키톤과 토가의 드레이프성 모자와 신발의 첩탐모양, 수직지향 화려한 남성적, 여성적 장식 스타일과 규모 엠포이어 스타일 S자형 실루엣 기능주의 패션 - 장식배제, 단순한 실루엣
기능의 유사성	신체활동 공간을 형성하는 정착구조로서 신체의 보호	신체에 직접 착장되는 유동적 은신처
기본 구성 척도	신체를 기준으로 건축 구성	신체에 맞춰 제작
공간 구성	인간 활동환경을 창조하는 공적 장소 구성	신체가 점유하는 사적 장소 구성

### 1) 르코르뷔지에와 아키텍처의 모듈러 시스템

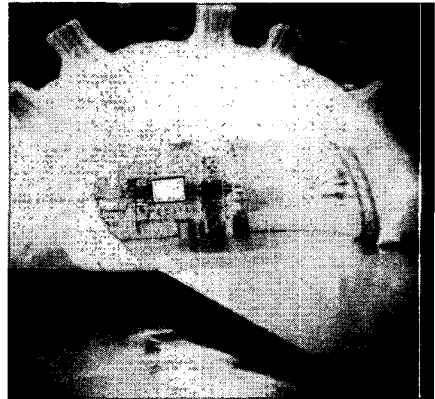
르 코르뷔제(Le Corbusier)의 건축은 신체 개념에 근거한다. 그는 공간의 크기를 계량하는 기본으로 인간 신체를 분석하였으며 독창적인 인간 척도 체계인 모듈러(Modulor)를 창안하였다. 이것은 인체를 토대로 한 신체 척도로, 부분에서 전체로 또는 전체에서 부분으로 조성적 구성이 가능하다는 점과 치수는 한정되어 있지만 치수들의 조합은 무한하다는 점에서 의의를 가진다.<sup>4)</sup> 그는 전체를 부분들의 집합이 아닌 시스템들의 중합으로 파악하였는데, 건축에 대한 이러한 타입 오브제(type-object)적인 인식은 신체의 형태에서 비롯되는 기능과의 조화를 매우 중요하게 인정한 것에서 비롯되었다.

60년대 후반 영국의 건축운동인 아키텍처(Archigram)은 자연환경속의 상호 조화를 중시하고 교환 가능한 이동성, 가변성을 지닌 건축과 환경창조의 주요 수단으로서 기계적 서비스를 강조하였다. 아키텍처는 움직임의 건축적 개념을 탄생시켰으며 과학기술을 적극적으로 수용하여 인간생활의 절대적 편리를 도모하고 도시 구조 자체를 하나의 유기체처럼 움직이고 반응할 수 있는 것으로 만들었다.

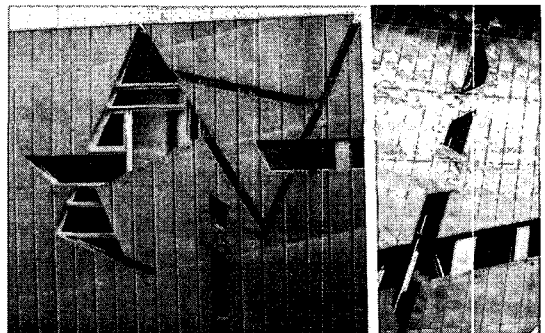
모듈러 시스템은 전체를 변화가능한 부분인 모듈로 구성하여 다양한 조합을 형성하는 모듈방식, 접고 펴는 것의 반복을 통해 위상기하학적 공간을 형성하여 구조체를 변화시키는 폴딩방식, 공기를 주입하여 새로운 공간을 형성하는 공기주입 방식이 있다. 아키텍처는 이동성이 있는 공기로 가득 찬 조형적 건물을 디자인함에 따라 건물의 항구성에 필수적이었던 딱딱한 표면의 벽과 천정, 바닥이 가변적이고 유연한 판넬로 대체되었다. 의복처럼 각 부분들의 접합에 의해 완성되어지는, 테일러링 기술로 구성된 이러한 건축은 이동성이 있고 부드러운 막으로 구성되어 자유롭게 접히고 펼쳐지는 가변적인 구조를 가진 모듈 시스템을 이용한 것이다.

스타트 베크(Start Veech)의 전시관은 빈 공간이 공기에 의해 형성되어 일시적인 형태를 구성하고 이동성을 지니는 구조로 디자인되었다.<sup>5)</sup> 이 전시관은 공기를 뺏을 때에는 팽창한 사이즈의 1/10으로 수축되며, 따라서 이동을 요하는 전시회의 특성상

다른 개최지에서 별다른 건물의 대여 없이 즉석에서 전시공간을 창출할 수 있는 이동성과 순간성, 유연성을 특징으로 한다.<사진 1>



<사진 1> Start Veech의 전시관  
The Fashion of Architecture, p. 81.



<사진 2> Jewish Museum in Berlin, Gordon Matta Clark,  
The Fashion of Architecture, p. 88.

### 2) 해체

건축의 해체주의적 경향은 내부의 구조를 밖으로 그대로 드러내거나 유리나 같은 투명재료를 이용하여 내부를 투시할 수 있도록 구성하였다. 프랑스 파리의 폼피두르 센터(Pompidou Centre, 1971)는 이러한 해체주의적인 건축의 예를 잘 보여주는 건물이다. 고든 마타 클락(Gordon Matta Clark)은 건물의 벽을 드러내고 숨은 공간을 찾기 위해 잘라내기(cut) 기법을 이용하였다.<사진 2> 이것은 건물내부의 빈 공간을 가지적으로 형성하였으며 건물내부로

빛이 들어가도록 하고 있는데, 이를 통해 건물에 있어서의 새로운 구조의 가능성과 가시적인 것과 비가시적인 것 사이의 전통적인 이해를 전도시키고 있다. 또한 이러한 구조를 통해 건물에 있어서 이전의 위계적인 힘의 구조를 전복하고 공간의 계층구조를 새롭게 확립하고 있다.

### 3) 재구성

재구성은 완전히 새롭게 바뀌는 것이 아니라 옛 것의 정취를 지니며 향수를 드러내는 것으로 기능이 전환되거나 첨가되는 구성방식이다.<sup>6)</sup> 이것은 과거와 현재가 공존하며 더불어 미래까지 겹쳐진 공간으로 지속적인 변화의 과정으로서의 미완성에 대한 건축적 탐색을 드러낸다. 재구성된 건축은 그것들이 보존하고 있는 앞선 스타일이나 양식적 기념물의 일부이며 유산이고 수집된 다양한 기억들의 저장소로서의 역할을 한다. 건축에서의 재구성의 유행은 다른 형태를 재구성하거나 낡은 것들을 새롭고 현대적인 감각으로 변형시켜 과거와 현재를 공존시키고 있다.

### 4) 유목적 건축

토요이토는 'nomad'라는 건축개념을 통해 현대의 유목적인 유희생활을 반영하였는데 이것은 순간적이며 지속적으로 변화해야하는 현대 건축의 새로운 과제를 설정한 것이었다.<sup>7)</sup> 쿵 힘멜블로는 1969년 'White Suit'를 제작하였는데 이것은 신체를 건축적 작업의 장소로 이용한 것으로 헬멧은 내외부의 시청각 정보를 투사하고 있으며 압축공기를 넣은 조끼는 촉각적 정보를 제공한다. 이것은 신체와 기계가 직접적으로 결합됨으로서 건축적 공간이 소거되고 기계가 인간의 환경을 결정짓는 건축으로서 가능하다. 또한 여기에서의 주체는 고밀화 되고 오염된 도시환경에서 살아남기 위해 이동가능한 도시를 입고 다니는 외로운 유목민으로 상정된다.

지속적인 변화와 갱신을 시도하는 도시의 물리적인 환경의 변화와 인간의 움직임이 포함되는 환경으로서의 도시가 만들어내는 건축적 환경은 디지털 사회의 영향아래 점진적으로 패션과 통합하려는 경향이 두드러지고 있다. 건축가 Ben van Berkel과

Caroline Bos는 '건축가는 미래의 패션디자이너가 될 것이다'라고 언급하여 건축적 패러다임이 패션을 통해 덜 엘리트적이고 보다 더 대중적으로 인식될 수 있음을 드러내었다.<sup>8)</sup>

현대의 많은 패션디자이너들은 물리적 공간과 물질들에 대한 새로운 표현을 시도하고자 노력하고 있으며 따라서 그들의 의상은 패션과 건축사이의 경계를 초월하여 이들을 결합시키는 건축적 구성에 기초하고 있다. 특히 패션에 있어서의 공간 변화에 따른 유동적 연속성, 전이적 연속성에 대한 탐구는 건축에서의 비틀림, 접기와 펴기, 막구조, 통로 등의 건축적 패러다임과 병행한다. 건축과 관련된 의복은 의복 자체의 영역을 넘어서 공간의 이용에 대한 개념을 포함한다. 이것은 공간과 신체를 연결시켜주거나 새로운 공간을 형성시키는 매개물로서 의복 자체의 기능을 초월하여 공간 시스템으로 확장되고 있다.

다음의 <표 2>는 20세기 후반 이후 건축에서 활용되어진 공간 구성방식에 의한 건축적 패러다임의 조형적 특성에 대해 설명하고 있다.

<표 2> 20세기 후반 이후 공간 구성방식에 있어서의 건축적 패러다임과 조형적 특성

공간 구성방식		조형적 특성
모듈러 시스템	모듈 방식	결합성 - 부분들의 상호 자유로운 결합
	폴딩 기법	가변성, 유동성 - 공간의 변화, 새로운 공간 구성
	공기주입방식	가변성, 유동성 - 형태 변화, 공간의 확장
해체		안팎의 도치, 내·외부 구조의 시각적 연속성, 투명성
재구성		미완성, 다양한 양식의 공존, 시각적·역사적 불연속성
유목적 건축		결합성, 이동성, 가변성 - 타 영역간의 다양한 변화

## Ⅲ. 1990년대 이후 패션에 나타난 공간 구성방식에 의한 건축적 패러다임

### 1. 모듈러 시스템(Modular system)

르 꼬르뷔제의 모듈러, 타입 오브제, 건축적 산책

로<sup>9)</sup> 개념은 움직임을 통해 신체의 형태에서 비롯된 기능과의 조화를 꾀하는 것으로 공간의 이동과 확장을 통한 시지각의 변화를 통해 미적인 감흥을 유도한다. 그의 이러한 건축적 인식은 인간을 시스템이 결합되어 있는 전체로 파악한 모더니즘인 조형 인식에서 기인한다.

60년대 기계미학을 주도했던 아키그램(Archigram)과 쿵 힘멜블로(Coop Himmelblau)는 기계를 통해 신체를 확장하고 건물을 통해 걸으며 신체 내부를 기계적으로 전환하고 기계와 몸을 결합시키는 유동적 공간의 연속성을 드러내었다. 아키그램은 미래적 건축 상황에 대한 많은 아이디어를 제시하였는데 가변 기하학적 구조체, 이동식 구조체, 캡슐 주택, 부품 키트 등이 바로 그것이다.

르 꼬르뷔지에와 아키그램의 모듈러 시스템은 패션에서 모듈러 시스템, 다양한 패스너를 이용한 폴딩 기법과 공기주입 방식을 통해 응용되어졌다.

### 1) 모듈러 시스템

모듈러 시스템은 전체의 재구성이 아닌 어느 한 부분의 교체를 통해 나머지 시스템에 영향을 미치지 않고 새로운 스타일로 재구성하는 방식이다. 이는 각각의 모듈로 구성된 전체의 다양한 조합을 용이하도록 하며 부분의 조합을 달리하여 새로운 스타일로의 변신이 가능하므로 다기능적이고 실용적인 특성을 지닌다. 모듈러 시스템을 이용하여 구성된 의복은 하나의 의복이 여러 개의 모듈과 레이어링 측면으로 구조화되어 착용자의 다양한 욕구와 필요에 따라 자유롭게 변화가 가능하다.

올리(Yeohlee)는 이러한 모듈러 시스템을 의상에 적극적으로 도입하여 신체, 의복, 공간과의 상호 관련성에 대해 탐구하였다. 그녀는 의복을 하나인 전체로서 파악하지 않고 자유로운 부분이 결합된 보다 넓은 공간 시스템으로 인지하였으며 따라서 이러한 의복을 디자인하는 자신을 의복 건축가로 표현하였다.<sup>10)</sup> 즉 의복은 각각의 부분들이 세퍼레이트 되었으며 이것은 하나의 디자인이 여러 가지 모양을 나타낼 수 있도록 섬세한 재봉을 통해 의복의 유용성을 극대화하였다. <사진 3>에서 보여지는 스

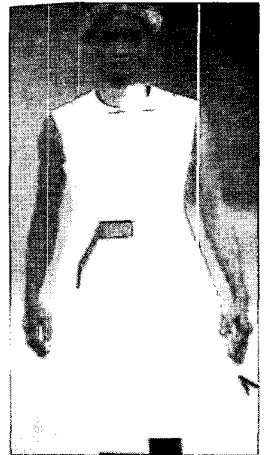
커트는 착용자를 감싸기 위해 머리위에서 연장될 수 있는 백 패널에 의해 전위적인 형태의 솔로 변화가능하며 이것은 다시 크리놀린과 같은 형태의 스커트 실루엣을 형성한다. 케이프는 몸에 밀착되는 코트처럼 구성되지만 착용자의 신체를 광범위하게 감쌀 수 있도록 펼쳐지는 것이 가능하다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 '가볍게, 더 클래식하게'라고 명명한 그의 컬렉션에서 건축, 항공역학, 기하 공간역학을 이용해 의복의 다양한 변형을 시도하였다. 그는 비행기, 빌딩, 가구와 같은 구조들을 탐색하고 유동적 대상으로 이들의 개념을 재정립하게 하는 매개물로 패션을 적극 활용하였다. 1995년 컬렉션에서 발표된 '항공기 드레스'와 '비행기 드레스'들은 소재와 신체사이의 개방적 공간관계를 드러내는 것으로 건축적 비례방식을 도입하여 제작되었다.<사진 4> 살라얀의 이러한 의복들은 개방적 구조를 지닌 모듈 환경 시스템의 구성요소로서 기능할 수 있는 의복의 잠재력을 증명한 것들이다.

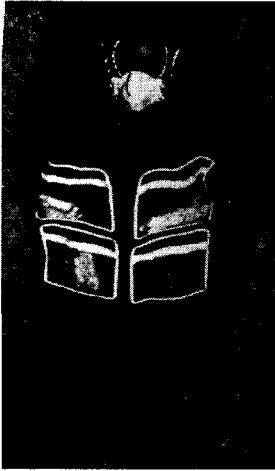
루시 오르타의 바디 수트(body suits)는 건축적인 모듈러 시스템에 의해 신체의 각 부분을 대비시킨 것으로, 의복의 각 부분들은 지퍼로 연결될 수 있고 첨가될 수 있으며 상호 교환이 가능한 소매와 후드로 구성되어 있다. 의복에 구성되어 있는 싱글 슬리핑 튜브(single sleeping tube)는 개폐가 가능한 10



<사진 3> Yeohlee, The Fashion of Architecture, p. 113.



<사진 4> Hussein Chalayan, 1995 <http://firstview.com>



〈사진 5〉 Lucy Orta,  
The Fashion of  
Archetecture. p. 163.

개의 모듈로 구성되어 그것들이 연결되었을 때 신체의 열을 순환시키는 기능을 한다.〈사진5〉 이와같이 모듈 시스템을 이용한 패션은 사적인 은신처와 피난처로서의 패션의 기능을 공간으로 확대하였으며, 현대 도시생활에서의 주거의 기능을 가지는 패션이 확장된 다기능적인 역할을 제시하고 있다.

## 2) 폴딩 기법

폴딩(folding) 기법은 다양한 형태조직과 이것들의 다양한 기능적, 형태적인 잠재성을 변화의 힘과 연결시켜 움직임에 의해 연속적으로 새로운 공간을 구성하는 유용한 방법이다. 폴딩 기법은 다수의 차이를 전체 내에서 변형하고 그들의 상호관련성을 강조하고 있으며, 위상기하학적으로 변형된 고무처럼 잡아당기고 접고 펴는 것의 반복을 통해 역동성과 운동, 탄성을 공간 내에 실현시키고 있다. 이것은 움직임을 통한 공간의 자유로운 변화를 통해 공간적 위계성을 전복시키고 복잡화, 가변화된 전체구조를 형성시킨다.

패션에서 공간을 외부와 내부로 구분하며 이들을 소통시키기도 하는 패스너를 이용한 폴딩방식의 의복은 건축에서 접기(folding)와 펴기(unfolding)를 이용하여 연속적인 표면을 형성하는 방식과 유사하

다. 이렇게 형성된 패션의 외부 표면은 폴딩 방식을 통해 상이한 공간 전체를 자유롭게 연결하는 건축에서의 위상기하학적인 공간(topological space)과 동일시된다. 이것은 각각의 지점과 공간을 연결시키고 동시에 분리시키는 기능을 둘 다 수행하기 때문에 이를 이용한 다양한 형태적 변화가 가능하고 따라서 다목적적인 용구를 충족시키기에 용이하다. 패스너를 이용한 이러한 변화 가능성은 독립된 완결구조가 아닌 패션에서의 열린 체계를 구성함으로써 착용자 스스로가 그들 자신의 패션 공간을 자유롭게 형성하도록 한다.

폴딩 기법은 연속성과 이질적인 차이를 통합할 수 있는 부드러운 변형(smooth transformation)이 강조되는 조형특징을 지닌다. 이것은 이질적 요소들을 연속적인 장으로 자유롭게 혼합하면서 전체적 특성을 유지시킨다. 그러나 이렇게 구성되어진 전체로서의 부드러운 혼합(smooth mixture)<sup>8)</sup>은 형태의 연속적인 발전과 변화를 의미하기 때문에 동일한 특성이 없으며 따라서 하나의 특성으로 환원될 수 없다.

## 3) 공기 주입

공기주입에 의해 부풀려진 의복은 영구성과 불투명성 대신에 일시성과 가벼움으로 특징짓는데 이는 건축에서의 아키그램(Archigram)의 건축적 기술에 기초한 것이다. 패션에서도 이러한 건축적 기술을 응용하여 공기의 삼입과 배출을 통해 각각 다른 공간을 형성시키며 이렇게 형성된 공간은 패션의 가능성을 향상시키는데 유용하게 이용된다. 이것은 전체로서 결합되어진 각각의 부분을 개별화시켜 특정 부분에 공기를 주입하는 방식을 통해, 공기를 사이에 두고 패션 자체의 내부 벽과 외부 벽을 형성시킨다. 이러한 방식은 신체와 공간을 매개하는 표면으로서의 패션을 독립적인 공간을 형성하는 건축으로 변화시켜 다양한 기능과 목적의 수행을 가능케 하고 있다.

1960년대 스페이스 에이지는 의복의 실루엣을 재정의하기 위해 공기로 가득 찬 공백으로 의복을 구성하였다. 이러한 구성방식은 1990년대 미치코 코시

노(Michiko Koshino)에 의해 다시 탐구되는데 그녀의 공기에 의해 부풀려진 의복은 반투명한 소재를 이용하여 신체를 비쳐보이게 함으로써 공기를 함유하고 있는 옷의 무게를 감하여 가벼움의 느낌을 제공하였다.<사진 6> 이세이 미야케(Lssey Miyake)는 공기를 통해 확장되는 조형적인 의복을 지속적으로 실험하였고 미야케의 수석디자이너 나오키 타키자와(Naoki Takizawa)는 2001 S/S collection에서 부풀리는 튜브를 이용해 사각형의 헴 라인을 구성하여 전통적인 원형의 헴 라인을 거부하였다.

레이 가와쿠보는 의복에서의 빈 공간을 집중적으로 탐구하였으며 이를 통해 외관을 왜곡하기 위해 지나친 패딩, 넓은 패널, 솔기 확장과 같은 구성으로 의복 자체의 실루엣을 파괴하였다. 또한 모델들에게 공기로 부풀려진 어깨패드를 착용시킴으로서 의복이 착용자에게 종속되는 것이 아니라 오히려 착용자를 압박하고 능가하는 의복을 구성하거나 풍선과 같은 볼륨을 지닌 스커트를 디자인하여 착용자의 움직임에 의해 조용히 흔들리며 이를 통해 중력이 없는 상태에서 공중에서 떠다니는 것과 같은 무중력의 감각을 창조하였다.

전체를 유동 가능한 부분으로 인지한 모듈러 시스템은 각각의 부분이 자유롭게 배치되거나 변형되는 것을 적극적으로 이용하여 부분들의 다양한 조합이 가능한 시스템이다. 전체가 하나로서 인지되었던 패션의 각 부분들을 유동적으로 독립시켜 이들의 자유로운 변형을 유도한 모듈러 시스템은 다른 패션 아이템이나 가구, 건축, 심지어 다양한 디지털 기구와의 결합을 용이하게 하여 패션의 범위를 능동적으로 확장시키는데 기여한다.

## 2. 해체(deconstruction) : 원성에 대한 과정의 시각화

공간적 인식에 있어서 건축적 논의는 공간을 철저하게 외부와 내부로 분리시켜 이해하는 경향이 강한데 이러한 경계벽은 한쪽에서는 내부로 다른 한쪽에서는 외부로 인식하게 만든다. 패션에 있어서는 칼라와 소매부위, 헴 라인(hem-line) 등이 외부에서 내부로 흐르는 공간을 형성하며 또한 이 둘을

분리하는 경계면을 형성하기도 하는 부분이다. 패션과 건축의 공통점은 이러한 양면적인 기능을 하는 경계면이 존재한다는 점인데 이것은 '포함'이나 '제외'라는 어느 한쪽으로 편향되는 일반적인 사유에서 거부되는 하나이면서 둘이고 상이한 둘을 연결시키면서 분리시키는 유동적인 공간을 형성한다.

1990년대 이후 활발히 논의되어 온 패션에 있어서의 해체주의적 경향은 한눈에 이러한 내부와 외부의 공간이 모두 드러나도록 구조와 내용을 변경시키고 있다. 이러한 구조적인 특성이 드러내는 의상은 투명성을 전제로 외부에서 내부의 구조적 특성을 시각적으로 인식할 수 있도록 하여 안과 밖이 도치되고 구성선이 그대로 드러나 기본 구조 자체가 해체된 듯한 인상을 준다. 즉, 해체는 의복을 절개하여 열고 장식물들을 재배치하며 안과 밖을 뒤집어 봉제해서 의상의 내적인 부분이 드러나도록 새로운 형태로 구성되게 한다. 준야 와타나베(Junya Watanabe)는 시작점으로부터 작업의 마지막에 이르기까지의 커팅과 스티칭의 과정을 해체하여 새로운 의복형태를 창조하였다. 단순히 직물패널로 구성된 스커트는 모델의 신체를 둘러싸고 있으며 와이어에 의해 그 형태를 유지하고 있다.<사진 7>

패션의 해체주의적 경향은 안과 밖을 도치시켜 공간의 내부와 외부로 유동적으로 변화시켰으며 내부의 구조적 특성을 가시적으로 드러내어 내부의 숨겨진 부분에 투명성을 도입하였고 이를 통해 내



<사진 6> Michiko Koshino, 1990, The Fashion of Architecture, p. 82.





〈사진 7〉 Junya Watanabe, The Fashion of Architecture, p. 76.



〈사진 8〉 Rei kawacubo, The Fashion of Architecture, p. 68.

부와 외부사이의 시각적 연속성을 확보하고 있다. 패션디자이너나 건축가들은 어떤 대상이 지닌 완전성이란 개념에 지속적으로 질문하며 이를 해체라는 방식을 통해 완성에까지 이르는 과정적 사유를 드러내었다.

### 3. 재구성(reconstruction)

재구성된 패션은 다양한 기억들을 다양한 형태로 다듬으며 의복이라는 특정 공간 내에서 이들을 연결하고 새롭게 재구성하여 시간적 불연속성을 공간적 연속성으로 표현하고 있다. 재구성은 해체와는 달리 의복의 내부와 외부를 극명하게 대조시켰는데, 외부의 미완성이 반드시 내부의 미완성을 의미하지는 않는다는 내부와 외부와의 관계를 실험하여 의복 제작에 있어서의 지속적이고 역동적인 변화의 가능성을 열어놓았다. 재구성된 의복은 지속적인 변화의 과정에 있는 의복으로, 형태와 내용면에 있어서 단면적이고 직선적이며 시각적으로 시간적, 역사적 불연속성을 특징으로 하기 때문에 연대기적인 시간의 인식을 방해한다. 그렇지만 이것은 구조에 있어서의 지속적인 변화의 가능성을 열어놓음으로써 완성이 아닌 미완성을 지향하며, 가변적인 구조

의 의복을 제시하고 있다.

레이 가와쿠보는 의복에서 고정적인 형태를 창조하지 않고 미완성된 형태로 제작한다. 이것은 의복에 있어서의 진보적 스타일과 전통적인 양식과의 절충적 형태로 나타나며 지속적인 변화의 가능성을 제시한다.〈사진 8〉

영국의 진보적인 패션 디자이너인 싸이먼 쏘로굿(Simon Thorogood)은 2000년 5월 비엔나에서 개최된 Unit-F 갤러리의 물질/화(material/lisation) 전시회에서 해체와 재구성을 통해 새롭게 정의 되어지는 의복의 상호작용을 실험하였다. 그는 light desk에 디지털 카메라로 작업한 의복의 이미지를 전시하였고 이들 이미지를 작업장에 놓인 기구로 해체시키거나 실시간으로 겹쳐서 새로운 이미지를 구성하였다. 이 전시회에서의 재구성 의복들은 주로 테넴을 재료로 제작되었는데, 신체에 착용되어 신체와의 마찰을 통해 표면이 헤지고 부드러워진 것들이다. 또한 이러한 작용은 의복의 질을 떨어뜨리는 것이 아니라 옷의 구조를 새롭게 변경시키며 이를 통해 착용자에게 이 의복을 개인화 할 수 있도록 하는 구실을 제공한다. 이러한 작업방식은 영국 아트쇼 5(British Art Show 5)에서 다시 이용되었는데, 공중에 16개의 슬라이드 영사기를 부착하고 이를 비출 수 있는 5미터 높이의 피라미드(asymetrical pyramid)를 건축하여 여러 개의 이미지를 복합적으로 영사하여 새로운 이미지를 구성하는데 이용하였다.<sup>11)</sup> 〈사진 9〉



〈사진 9〉 Victorian&Albert Musieum, 2000, UK Art Show 5



〈사진 10〉 Final Home Jacket, 1995  
<http://www.finalhome.com>

재구성 의복은 재킷이 이동방공호나 텐트가 되거나 의복이 가방이나 가구로 변형되는 가변적 패션의 다기능성과 다목적성을 지향하고 있다. 이것은 의복을 고정된 대상에서 변화를 지속적으로 생성하는, 변화와 재구성의 과정적 산물로 새롭게 정의 내리게 한다. 재구성은 의복뿐만 아니라 의복과 다른 아이템간의 관련을 통해 형태와 기능의 재 정의를 가능케 하여 그들 사이의 경계를 모호하게 한다.

#### 4. 유목적(nomad) 건축

현대의 디지털 사회는 시공간적 압축과 유목적인 사회 환경 내에서 휘발되고 사라지는 신체와 패션에 대한 개념이 우리자신을 존재하고 거주하도록 만드는 이들의 물질성과 상호 충돌하고 있다. 따라서 신체와 패션에 있어서의 고정되고 확정적인 정체성 개념과 건축에 있어서의 정주적 개념은 이러한 상황을 바탕으로 재고되며 재정립되고 있다. 패션은 신체, 신체와 패션사이의 공간, 패션 자체에 대한 시각을 통합하면서 이들의 관계를 구성적인 디테일로 변화시켰고 사용된 소재와 재료를 신체가 움직이는 공간에 배치시키고 있다.

21세기 디지털 정보사회에서 패션은 이제 착용한다는 개념에서 거주한다, 생활한다는 개념으로 확대되었고 이는 실제 공간에서의 인간 거주 범위를 축소시켰지만 편리함, 이동가능성, 유동성으로 인해 오히려 인간의 활동범위를 도시에서 자연으로 확장시키고 있다. 공간적 고찰에 있어서의 패션은 평면

보다는 3차원적인 것으로 간주된다. 패션 공간은 패션 자체가 형성하는 공간과 더 큰 공간의 구성요소로서 주변 환경으로 확대되는 환경적 의미로서의 공간이 있다. 즉, 현대 패션은 이동 가능한 패션공간과 다양하고 다변적인 환경사이를 연결시키는 매개체로서 포괄적인 기능의 수행이 요구되어진다.

쿵 힘멜블로(Coop Himmelblau)는 신체를 기준으로 건축을 구성함으로써 ‘우리의 건축은 지면의 단계가 아니라 신체적 단계를 가진다’고 주장하였다.<sup>12)</sup> 이것은 신체를 둘러싼 공간으로서의 건축이 아니라 건축적 공간을 신체의 움직임에 따라 변화시키는 것이다. 21세기 유목민적 특성을 지닌 잡 노마드(job-nomad)들은 신체의 움직임을 기준으로 의복을 구성하여 신체를 둘러싼 외피의 기능이 아닌 이동성과 건축적 축소의 장으로서의 의복을 지향한다. 이러한 의복은 환경에 대한 인간의 적응력을 향상시키고 지속적으로 이동하는 데 필요한 편의성을 만족시키고 있다.

코스케 츠무라(Kosuke Tsumura)는 의복이 집과 같은 기능을 할 수 있다고 주장하였으며 따라서 의복을 최소한의 거주지(minimum dwelling)로 인식하였다. 또한 신체와 맞닿아 있는 의복은 필연적으로 인체의 움직임에 따른 활동성을 전제로 할 수밖에 없음을 피력하고 이동주택으로서의 기능을 지닌 의복을 창조하였다. 그는 의복과 건축적 사고를 통합한 ‘Final Home’ 브랜드를 런칭하여 의복에 대한 보호, 다기능성, 재활용, 생존과 같은 개념을 지속적으로 탐구하였다.<sup>13)</sup>

〈사진 10〉의 파이널 홈(Final Home)의 재킷은 미처 보일 정도로 얇은 소재를 사용하여 시각 상 가벼움을 제공하였으며 의복에 부착된 44개의 주머니는 보관과 이동의 편의성을 도모하였다. 각각의 주머니들은 기하학적 배열로 의복에 구성되며 다양한 소지품의 저장과 다른 공간과 구별되는 칸막이의 기능을 수행한다. 내부에 구성된 주머니들은 보온성 있는 소재로 제작되거나 공기를 삼입하여 착용자가 앉거나 누울 때 지면으로부터의 충격을 완화시켜준다. 외부에 구성된 주머니들은 투명 소재를 이용하여 내부에 엮서나 그림, 수공예품을 넣는 등

착용자의 다양한 장식적 욕구를 충족시킬 수 있도록 하였다. 또한 그 중의 일부 주머니들은 위기 시에 유용하게 이용될 식량과 구급약품을 수납할 수 있도록 고안되었으며, 더불어 의복의 라벨에는 착용자의 혈액형, 신체 사이즈 등을 기입하여 비상사태 시에 적절히 이용가능토록 구성하였다. 이러한 포켓은 신체보호와 보관의 기능을 동시에 수행하여 이동성이 증가한 현대의 도시 유목민들에게 편의성을 제공하고 있다. 또한 주머니 자체가 지니는 본래의 기능을 확장시켜 장식적 기능, 쿠션과 방석, 바구니와 소형 가방의 기능까지 널리 통합한 멀티 기능을 표방하고 있다.

다음의 <표 3>은 건축적 공간 구성방식을 활용한 패션의 구성 기법과 건축가, 패션 디자이너에 대해 설명하고 있다.

21세기 디지털 시대에 있어서 인간의 신체는 새롭게 재구성되고 있으며 이러한 신체가 활동하는 공간적 환경은 변화되는 신체와 더불어 불확정적이며 지속적으로 움직이고 변화되는 것이라는 새로운 답론을 형성하고 있다. 더불어 패션 또한 기존의 구성방식으로는 지속적으로 변화하는 신체를 감싸는 공간으로서의 패션 본연의 역할에 불충분함을 인지하여 '기능과 공간'에 대한 보다 새롭고 확장된 인식을 바탕으로 건축적 공간개념이 함의된 다기능,

다목적 의상이 발표되어 세간의 주목을 받고 있다.

#### IV. 1990년대 이후 건축적 패러다임이 반영된 패션에서 나타난 조형적 특성

1990년대 이후 모듈러 시스템, 해체, 재구성, 유목적 건축이라는 건축적 패러다임이 반영된 패션에서의 조형적 특성은 유동성, 가변성, 상호결합성, 이동성, 개방성의 다섯 가지 특성으로 고찰되었다.

##### 1. 유동성

끊임없이 주변과 상호작용하며 유동적으로 변화하는 사회, 문화, 환경적 조건들을 수용하기 위해서 패션은 보다 다양하고 안전하며 손쉽게 신체를 보호하고 자유롭게 활동할 수 있도록 변화하고 있다. 전통적인 패션의 착용방식이나 구성방식에서 벗어난 다변화 패션은 패션상호간의 또는 다른 영역과의 수직적이고 위계적인 구분을 모호하게 하여 각각의 영역의 경계를 와해시킨다. 이것은 공간에서의 내외부의 상호침투를 가능하게 하고 경계를 이탈하여 타 영역으로 확장시키고 있다. 현대 패션에 있어서 이러한 변화는 객관적인 관계를 개인의 생활과 경험에 의한 상호 주관적인 관계로 전이시킨 것

<표 3> 공간구성 방식에 의한 건축적 패러다임과 패션에서 활용되어 나타난 구성방식 비교

건축적 패러다임	건축에서 이용된 구성방식	건축가	패션에서 이용된 구성방식	패션 디자이너
모듈러 시스템	다양한 기계적 부분들의 조합	르코르뷔지에 아키텍그램 스타트 메크	1. 모듈 방식 - 의복의 각 부분들의 조합 2. 폴딩 기법 - 다양한 패스너 이용, 새로운공간 생성 3. 공기주입 방식 - 공간 확장, 실루엣 변화	1. 율리, 후세인 살라 안, 루시 오르타 2. CP Company 3. 미치코 코시노, 나오키 타카자와, 레이 가와쿠보, CP Company
해체	내부구조를 외부로 시각화 - 유리	고든 마타 클락	1. 안과 밖의 도치 - 봉제와 나무 리를 시각화 (완성에 이르기까지의 과정을 시각화) 2. 시스루복을 이용한 내부구조 시각화 -투명성	칼 라거펠트, 마르틴 마지엘라
재구성	지속적인 변화 - 과거와 현재의 공존		지속적인 변화가능성 - 미완성을 지향	사이먼 쏘로곳
유목적 건축	이동가능하고 실용적인 텐트	토요이토 쿱 힘멜블로	의복, 건축, 가구, 실내 인테리어 용품간의 상호 결합	코즈케 츠무라, 루시 오르타

로 다변화 사회의 개인의 다양한 욕구를 충족시키기 위함이다.

전체를 유동 가능한 부분으로 인지한 모듈러 시스템을 이용한 패션은 부분을 자유롭게 배치하거나 변형시키고 이들 개별 요소간의 다양한 조합을 가능케 하여 전체를 유동 가능한 시스템으로 변화시키고 있다. 루시 오르타(Lucy Orta)는 유동적 시스템을 이용하여 인구의 크기에 따라 성장할 수 있는 유목적인 건축적 구조를 개발하였다. 그녀의 커넥터 모바일 빌리지(connector mobile village)시리즈는 이동식 공동 사회(mobile community)의 기초를 구성하는 형태이다. 개개인들이 사회적인 모듈 네트워크(modular social network)를 이용해 공동체에 합류하거나 다른 부분으로 이동할 수 있는 유동적 시스템이다. 모듈 네트워크는 사람들을 결합시키는 감각이 있으며 이러한 방식의 결합은 전체의 구성요소가 아닌 개개인의 존재로써 인식된다.

기하학적 형태의 중앙 돔(dome)은 4개의 사이드 패널(side panel)을 가지고 있으며 6개나 8개의 삼각형으로 구성되어 있다.<사진 11> 각각 정방형의 패널은 의복과 결합형 링크(nexus link)의 형태를 이루기 위해 튜브로 연결되어진다. 이러한 결합형 링크는 중앙 돔과 패널 끝에 위치한 단일 시스템의 착용자를 연결시킨다.

내부구조를 외부로 가시화하거나 투명소재를 이용하여 내부구조를 시각화 시킨 해체적 경향은 내, 외부 공간을 상호 유동적 층위로 변화시켜 기존의 위계적 구조를 역전시키고 있다. 또한 유목적 건축 개념을 활용한 패션은 21세기 디지털 정보사회에서



<사진 11> Lucy Orta, individual sleeping sacs.  
The Fashion of Architecture, p. 76.

의 이동성, 편의성을 충족시키기 위해 건축, 가구, 실내 인테리어 용품간의 다양한 유동적인 결합을 보여주고 있다. 이것은 예측 불가능한 미래사회와 도시환경에 대한 인간 적응력을 향상시키는 것을 목적으로 신체보호와 적극적인 신체활동을 지원하는 방향을 발전하고 있음을 보여준다.

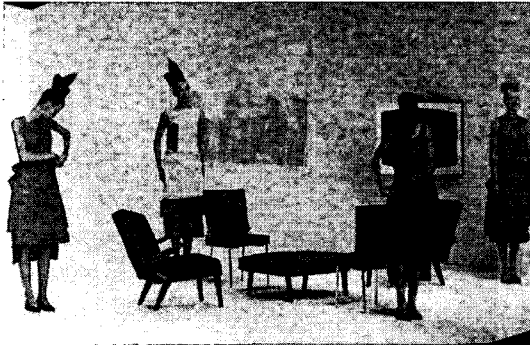
## 2. 가변성

모듈로 구성된 패션은 다양한 조합을 용이하게 하며 부분의 조합을 달리하여 새로운 스타일로의 변신이 가능하므로 다기능적이고 실용적인 특성을 지닌다. 또한 사용목적이나 사용방법을 미리 의도하여 제작한 다기능, 다목적 복식은 가변성으로 인해 다양한 품목으로의 변화가 가능하다. 이러한 패션은 착용자의 목적과 의도에 따라 접기나 펴기, 공기 주입, 연결하기 등의 간단한 조작을 거쳐 다른 스타일이나 품목으로 변화가 가능하다. 후세인 살라얀은 의자커버의 지퍼를 열고 다른 부위에 장착된 패스너를 통합하여 착용가능한 원피스로 변화시켰다. 다양한 패스너를 통해 가구와 의복을 접목시켜 자유로운 변화를 가능케 한 이러한 의상은 가시적으로는 가변적 구조를 인지할 수 없으며 패스너를 통한 접기와 펴기 방식을 통해서만 다른 것으로의 변화를 알 수 있게끔 제작되었다.<사진 12, 13>

특히 지속적인 변화를 목적으로 하는 재구성 패션은 과거의 향수를 드러내며 현재의 취향이나 트렌드, 용도에 맞는 새로운 조작을 첨가하는 것으로 스타일상의 역사적인 시각적 불연속성에 기초하고 있다. 이는 패션을 지속적인 변화가 가능한 유기체로 인식하고 있으며 구조에 있어서 변화 가능성을 열어놓음으로써 종결되고 따라서 폐쇄되어지는 완성보다는 구조적으로 개방적인 미완성을 지향한다. 타영역간의 다양한 결합과 변화를 가능케 하는 유목적 개념을 도입한 현대의 유목적 건축은 빠르게 변화하는 사회적 상황에 맞도록 이동성과 편의성을 제공하여, 신체를 둘러싼 단순한 외피가 아닌 이동성을 겸비한 건축적 공간으로서 패션의 기능을 확대하고 있다.



〈사진 12〉 Hussein Chalayan, <http://www.firstview.com>



〈사진 13〉 Hussein Chalayan, <http://www.firstview.com>

### 3. 상호 결합성

패션에 나타나 공간적 확장은 타 품목과의 상호관입을 통해 나타나는데, 이는 패션과 건축, 패션과 실내 인테리어 용품과의 변화를 통해서 보다 쉽게 인지된다. 고정적이고 폐쇄된 공간이었던 각각의 영역은 건축적 공간 구성방식인 모듈러 시스템과 유목적 건축 방식을 도입하여 서로의 영역에 대한 경계를 와해하고 다른 영역으로 자유로이 변화, 전환되는 개방적 구조로의 전환을 보여준다. 특히 모듈러, 폴딩기법, 공기 주입 등을 이용한 모듈러 시스템은 전체를 변화 가능한 부분으로 분해하여 이들 간의 상이한 결합을 통해 이전의 형태와 기능을 넘어선 다양한 변화를 유도하고 있다.

착용자의 필요에 따라 다양하게 가구나 텐트, 또는 다른 용도의 의상으로 변화하는 CP Company의

트랜스포머블(transformable) 의상은 타 영역간의 기능과 목적을 초월할 수 있는 가능성을 부여함으로써 의복 자체의 개념을 확대시킨다. 이것은 공기를 주입시켜 에어베드, 쿠션, 암체어로 변신할 수 있는 패션과 인테리어 용품과의 관련성을 드러낸다.〈사진 14〉



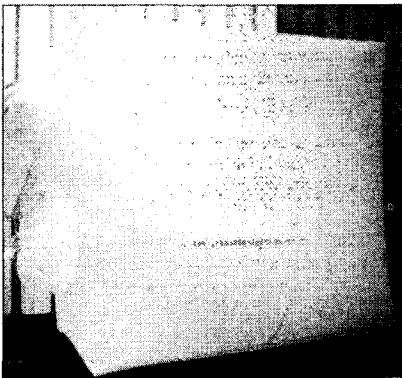
〈사진 14〉 CP Company. The Fashion of Architecture, p. 106.

패션은 이제 단순한 신체 보호의 물리적 기능이나 정체성이나 미의식과 같은 표현기능 외에도 미디어적인 기능을 통합하여 직접적인 커뮤니케이션을 가능하게 하고 있다. 주거공간에 디지털 기술을 통합시킨 현대의 건축물은 활동과 휴식의 건축적 기능을 정보와 커뮤니케이션의 영역으로 확대시켰다. 이러한 건축적 구성 기법은 패션에서 휴대폰, MP3, 인터넷의 기능을 통합한 웨어러블 컴퓨터를 통해 패션의 기능뿐만 아니라 인간의 기능을 확대시켜 언제 어디서나 이러한 기술적 조작을 가능케 한다. 재구성 방식은 의복뿐만 아니라 의복과 다른 아이템간의 상호 결합을 통해 형태와 기능의 재정의의를 가능케 하여 그들 사이의 경계를 모호하게 한다.

### 4. 이동성

21세기 유목민적 특성을 지닌 잡 노마드(job-nomad)들은 신체 내에 의복을 위치 지워 신체를 둘러싼 외피의 기능이 아닌 이동성과 건축적 축소의 장소로서의 의복을 지향한다. 이러한 의복은 환경에 대한

인간의 적응력을 향상시키고 지속적으로 이동하는 데 필요한 편의성을 만족시키고 있다. 인체의 움직임에 따른 활동성을 전제로 이동주택으로서의 기능까지 첨가된 착장가능한 건축인 유목적 건축은 신체보호와 이동성의 역할을 동시에 수행한다. 이것은 건축적 논의에서 지속적으로 한계로 인지되었던 정주적 개념을 일탈하여 복잡한 기계적 조작인 필요 없는 유동적이고 이동이 가능한 건축적 공간구성을 시각화하였다. <사진 15>은 베이(Jurgen Bey)의 'S.L.A.K.' 조각들을 연결한 것으로 이것은 착용 가능한 건축을 나타내고 있다. 이것은 껍질 속에서 거주가 가능한 이동식의 주거를 등에 달고 다니는 달팽이에서 영감을 얻은 작품으로 공기주입을 통해 보호와 휴식을 취할 수 있는 간단한 주거공간을 형성시킬 수 있다.



<사진 15> Jurgen Bey, S.L.A.K'.  
The Fashion of Architecture, p. 76.

모듈방식과 폴딩, 공기 주입방식을 이용한 건축적 공간 구성방식인 모듈러 시스템은 부피와 외피의 형태변화를 통해 수납과 이동에 편의성을 도모하였다. 패스너를 이용한 폴딩방식에 의한 의복의 변화는 의복 자체의 공간을 축소시키거나 다른 패션용품으로의 전환을 가능케하여 전 세계를 무대로 이동이 많은 디지털 유목민들의 '가벼우면서도 편리한' 것에 대한 욕구를 충족시키고 있다. 또한 공기주입에 의해 형성된 의복의 새로운 공간은 의복 자체의 실루엣을 변화시킬 수 있고 동시에 가벼우면서 외부로부터의 신체 보호역할을 동시에 수행함으로 이동이 많은 등산용품이나 여행용품으로의 수요가 증대될 것으로

예상되기 때문에 이러한 목적에 맞는 의복제품디자인 개발이 적극적으로 이루어져야 할 것이다.



<사진 16> Robert Cary-Williams  
The Fashion of Architecture, p. 69.

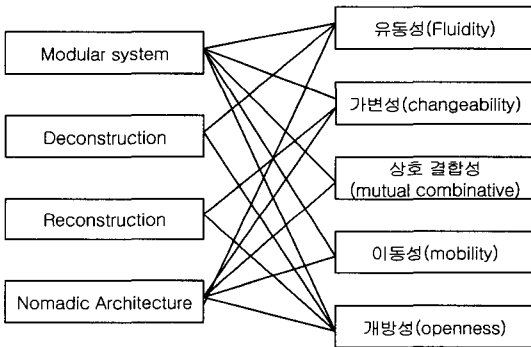
## 5. 개방성

개방적 구조를 통한 패션에서의 복합적이고 열려진 공간은 파편화되거나 해체되는 것이 아니라 일시적이고 순간적인 변화를 통해 다양한 차이를 통합하여 새롭게 응축된 공간을 구성한다. 이러한 공간은 확정적이고 고정적인 형태를 고착화시키는 것이 아니라 착용자의 필요와 목적에 따라 언제든지 변화 가능한 유연하고 자율적인 통합적 공간이다. 로버트 캐리 윌리엄(Robert Cary-Williams)의 의복은 지퍼, 끈, 여밈, 라이닝을 숨김없이 드러내어 외관에서 보았을 때 누더기와 같은 이미지가 표출되도록 하였다. 이것은 의복을 해체하여 내부 구조를 형성하는 지지구조와 요소들을 외부로 가시화시켜 안과 밖의 경계를 와해시키고 내부공간과 외부공간의 자유로운 소통을 가능케 하는 해체의 의한 의복의 개방성을 나타내고 있다.<사진 16>

공간구성 방식에 의한 건축적 패러다임인 모듈러 시스템, 해체, 재구성, 유목적 건축방식이 활용된 의복은 모두 이러한 개방성을 바탕으로 새로운 공간을 구성하거나 타 영역과 상호 결합하여 다양한 변화를 시도하고 있다. 패션과 건축, 패션과 실내 인테리어 용품, 패션 품목간의 자유로운 변화는 연속적인 시간의 흐름에 의한 열린 공간 형태를 구성하

며, 각각의 공간 상호간의 유동적 연속성을 드러낸다. 이러한 열린 공간은 중심이 부재하고 경계가 와해되어 구조적인 위계를 가지지 아니하며 복잡적이고 평형적인 공간으로 무한한 변이와 확장의 가능성을 시각화하였다. 따라서 건축적 패러다임이 반영된 패션은 이동성, 유동적인 움직임, 공간의 변화와 기능의 확대 등을 통해 타 영역간의 경계를 허물고 상호 교류하며 통합되는 개방성을 특징으로 한다.

다음의 <그림 1>은 각각의 건축적 패러다임을 이용한 패션에 나타난 조형적 특성을 공간구성방식과의 관계를 통해 보여주고 있다.



<그림 1> 건축적 패러다임이 반영된 패션의 조형적 특성

## V. 결론

패션과 건축과의 상호 인터페이스는 패션의 영역을 복잡한 도시 환경과의 다양한 관계 속에서 확장시켜 인식하려는 리즘적 사유에서 비롯된다. 신체보호라는 동일한 기능을 수행하는 패션과 건축은 움직이는 신체에 착장된다는 것과 고정된 대지에 건축된다는 차이점으로 인해 이 둘 사이의 '운동'을 기반으로 한 교착관계가 불가능한 것으로 인식되었다. 그러나 건축적 구성방식을 활용하여 제작된 패션은 이동성과 유동성을 겸비한 은신처로서의 건축적 기능을 보다 효과적으로 수행할 수 있도록 하고 있다.

본 연구는 1990년대 이후 패션에 나타난 건축적 패러다임을 공간구성방식상의 유사성을 중심으로 고찰하였으며 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 르 꼬르뷔제와 아키그램의 모듈러 시스템은 형태와 기능과의 조화를 중요하게 인지하여 전체를 변화 가능한 부분으로 분해하고 이들 간의 상호 자유로운 결합을 통해 다양한 형태의 창출과 다양한 기능의 수반을 가능하게 하였다. 이것은 패션에서 각각의 부분을 분해하여 착용자의 다양한 욕구와 기능을 만족시키도록 전체를 유동 가능한 부분으로 변화시키는 '모듈러 시스템', 패스너를 이용하여 접기와 퍼기를 통한 연속적인 표면을 형성시키는 '폴딩 기법', 공기를 주입하여 새로운 공간을 형성하고 새로운 실루엣으로 변화시키는 '공기주입 방식'으로 활용되었다.

둘째, 해체는 내부와 외부의 분리와 결합이라는 공간적 논의를 바탕으로 이루어진 방식으로 투명성을 통해 내부구조를 가시화하여 내부와 외부의 시각적 연속성을 지향하거나 내부골격자체를 외부로 드러내어 구조가 해체된 것처럼 보이도록 의도하였다. 이것은 패션에서 투명소재를 이용하여 신체를 간접적으로 드러나 보이도록 하는 것과 내부의 봉제선이나 구성 선을 외부에 배치시켜 의복에 있어서의 내부와 외부의 위계적 질서를 전복시키고 기존의 가시성과 비가시성에 대한 이해를 전도시켰다.

셋째, 재구성은 과거의 흔적을 드러내며 현재를 첨가하고 미래의 불확정적인 구성방식으로 나아가는 열린 공간을 지향한다. 이것은 패션에서 지속적이고 역동적인 변화 가능성을 제시하고 있으며 따라서 완성보다는 미완성을 지향하는 유동적 공간으로 패션의 범위를 확대시킨다. 또한 지속적인 변화와 재구성의 과정을 통해 의복 이외의 다른 품목과의 자유롭고 유동적인 상호결합을 가능케 하고 있다.

넷째, 유목적 건축은 고정되고 확정적인 정주적 개념에서 순간적이며 지속적으로 변화해야하는 현대 건축의 새로운 패러다임을 통해 형성되었다. 이것은 패션에서 건축적 기능과 통합되어진 이동 가능한 가변적 공간으로 구성되어 예측 불가능한 미래 환경과 도시생활에 보다 능동적이며 효과적으로 적응할 수 있도록 하고 있다. 이것은 패션 자체의 기능과 공간을 확대시켜 다양한 가구와 인테리어 용품과의 결합을 가능케 하여 21세기 디지털 유목

민들에게 이동성과 편의성을 제공하고 있다.

패션에서의 건축적 패러다임의 수용은 기존의 구성방식으로는 지속적으로 변화하는 신체를 감싸는 공간으로서의 패션 본연의 역할에 불충분함을 인지하여 '기능과 공간'에 대한 새로운 인식을 바탕으로 이루어지고 있다. 건축적 공간구성 방식을 활용한 패션에 대한 연구는 패션이 21세기 도시환경 구조의 유형을 결정짓는 중요 수단으로 인식되고 있으며, 따라서 건축적 구성 요소를 수용한 새로운 공간경제의 전조로서 패션이 부각되고 있음을 확인시켜 주고 있다.

통해 하나의 형태에서 다른 형태로 이동할 때 일어나는 감흥은 각 각의 크기를 가지는 볼륨들이 신체의 움직임과 관련을 맺을 때 건축적 감흥으로 전환된다.

- 10) Bradley Quinn (2003). *op. cit.*, pp. 112-115.
- 11) Simon thoroughood, 검색일 : 2006년 4월 7일, 자료출처 [http://www.google/simon thoroughood/](http://www.google/simon%20thoroughood/)
- 12) 오현선 (2003). 앞의 책, p. 44.
- 13) Kosuke Tsumura, 검색일 : 2006년 4월 5일, 자료출처 <http://www.finalhome.com/>

## 참고문헌

- 1) 강림아, 이효진 (2003). 현대패션에 표현된 중세 종교 복 이미지의 조형성 연구. *복식문화연구*, 11(5), pp. 737-752.  
이봉덕, 양숙희 (2001). 파코라반 작품에 표현된 다원주의. *복식문화연구*, 9(1), pp. 141-153.  
전혜창 (2002). 그리스 조상에 나타난 복식의 조형성 연구 -드레이퍼리와 주름을 중심으로-. *패션비즈니스*, 6(1), pp. 102-115.  
하지수, 김민자 (2002). 20세기 기능주의 패션디자인의 미적 가치와 조형성. *복식*, 52(6), pp. 85-102.
- 2) 이진섭 (2005). 20세기 건축의 모험. 서울: 수유산방, p. 35.
- 3) 오현선 (2003). 몸의 관점으로 본 현대건축의 표현양상 연구. 국민대학교 석사학위논문, p. 11.
- 4) 원윤경 (2002). 르 꼬르뷔지에 건축에서 신체인식에 관한 연구. 국민대학교 석사학위논문, p. 49.
- 5) Bradley Quinn (2003). *The Fashion of Architecture*. New York: Berg, p. 80.
- 6) 재구상의 기법은 레비스트라우스의 브리콜라주(brocolage)와 유사하다. 이것은 전통적인 제작 형태에 의존하지 않는 새로운 제작중심의 행위로서 비전통적인 기술과 비관습적인 재료들을 의식적으로 접목시켜 제작에 있어서의 자유로운 창의성을 중시한다.
- 7) Bradley Quinn (2003). *op. cit.*, p. 8.
- 8) 들뢰즈가 제안한 부드러운 혼합은 유연성과 융통성을 지니며 형태적인 특징은 급변에 대응하기 위해 더욱더 점성적이고 유동적인 구조를 가진다. 이것은 상이한 요소 상호간의 충돌보다는 결합을 강조하며 비관계적 요소들을 통합시키는 효과를 가진다.  
박정남 (2002). 시대적 변천에 따른 유동적 공간의 특성에 관한 연구. 건국대학교 석사학위논문, p. 21.
- 9) 건축적 산책로: 신체의 움직임에 따른 경험이 가장 강력한 시각적 힘을 발휘한다는 것을 인지하고 건축 공간 내에서의 관찰자의 움직임에 따라 시지각이 변화하는 것을 중심으로 형성된 개념이다. 연속되는 이동을