

꽃문양을 활용한 레트로 테크널러지 패션 디자인 연구

-CAD를 활용하여-

정 미 진

승의여자대학 패션디자인과 강사

A Study on the Retro Technology Fashion Design with Floral Patterns

-through CAD-

Mijin Jung

Instructor, Dept. of Fashion Design, Soong-Eui Women's College

(2006. 4. 28 투고)

ABSTRACT

Today's radical change of environment and technology spreaded high-technology art by cutting across a general idea of art, expressed machine aesthetic in fashion style by influencing materials and production processes of fashion.

The purpose of this research is to take another look at the value and the importance of ornaments in terms of fashion design, to overcome the negative aspect of Technology Fashion by designing Retro Technology Fashion that harmonizes reason with sensibilities through floral patterns.

The results of this study are as followings.

1. If Retro technology Fashion was analyzed by time and space element that are postmodernism techniques, there are Ethnic Technology Fashion that are based on space and historical Technology Fashion that are based on time. In terms of space element, there is the hybrid of revival of exotic folklore with Technology fashion. In terms of time element, there is the hybrid of costumes of before 20th Century with Technology Fashion. It means unifying detail or silhouette of costumes of ancient time to modern time with Technology Fashion. For another time element, the hybrid of retro fashion after 20th Century with Technology Fashion. The retro nostalgia is revived by the floral patterns or silhouette of Hippie fashion unified with Technology Fashion.
2. Based on above research, Retro Technology Fashion with floral pattern on CAD were designed. As the results, for Ethno Fashion that is spatial retro, "Asian Technology Fashion" was designed with bright colors, China collar that are oriental, and vinyl material. For historical Technology Fashion that are based on time, "Space Middle Age" was designed with tight silhouette, party colored pants and plastic material.

Key words: floral patterns(꽃문양), technology fashion(테크널러지 패션), retro technology fashion (레트로 테크널러지 패션), retro technology fashion design(레트로 테크널러지 패션 디자인)

I. 서론

1. 연구의 목적과 의의

디지털 정보처리 기술과 컴퓨터의 발달 등 과학 기술이 고도로 발전해 가는 현대 사회에서 패션에도 기술을 테마로 하는 테크널러지 패션(Technology Fashion)이 나타나기에 이르렀다.

인류가 존재하는 한 과학 기술의 발달은 멈추거나 퇴보되지는 않을 것이며 사람들은 기술과 산업에 의한 환경오염, 비인간화 등의 부정적인 측면에 노출되고 직면하게 된다.

1960년대부터 형성되기 시작한 미래지향적, 기술의 발달에 관한 테크널러지 패션이 1990년대에 이르러서는 이성과 편리라는 긍정적인 이미지에서 점차 차가운 인공과 인간성 상실이라는 부정적 이미지도 드러나게 되어 그 디자인도 새로운 방향으로 연구되어야 하는 전환점을 맞게 되었다. 그 대안으로 20세기 말 나타난 퓨전(Fusion) 테크널러지 패션은 테크널러지 패션의 미래지향적, 기술지향적인 긍정적인 측면을 수용하면서 동시에 기술의 수용으로 인해 상실될수 있는 인간의 정서적인 측면과 감수성도 잊지 않을 수 있는, 이성과 감성의 결충과 융합을 도모한 패션이다.

테크널러지 패션, 즉 미래주의 패션이나 테크노사이버 패션(Techno-Cyber Fashion)에 관한 선행 연구는 있으나 이들은 기술과 미래와 같은 이성적 측면에서의 테크널러지 패션을 분석한 것으로서 우리가 21세기에 지향해야 하는 테마인 감성과 이성의 결충이 존재하는 퓨전 테크널러지 패션에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 퓨전 테크널러지의 여러 갈래 중 기술의 발달과 산업화에 의해 대두되는 환경오염, 인간성 상실등에 의해 과거와 자연으로의 회귀에 관심을 가지면서 나타난 복고주의 패션과 미래지향적인 테크널러지 패션을 결충한 레트로(Retro) 테크널러지 패션을 꽃문양을 통하여 디자인하고자 하며 그 목적은 다음과 같다.

첫째, 꽃문양을 활용하여 레트로 테크널러지 패

션을 연구함으로써 테크널러지 패션의 부정적 측면을 보완하고자 한다. 테크널러지 패션은 편리한 삶을 위한 기능적인 측면도 부각된 미래지향적 패션 이지만 첨단소재를 사용하고 기하학적인 디자인에 치중하다보니 다소 딱딱하고 차가운 이미지를 풍기게 되었다. 이러한 차가운 기계 이미지의 테크널러지 패션에 관한 연구에 머물지 않고 과거와 자연으로의 회귀에 관심을 둔 복고풍 패션과 접목된 레트로 테크널러지 패션을 연구하고 또한 차가운 기하학적 문양과는 반대 개념인 꽃문양을 활용한 디자인을 함으로써 테크널러지 패션의 차갑고 인공적인 부정적 측면을 극복하고자 한다.

둘째, 꽃문양을 활용하여 레트로 테크널러지 패션을 디자인함으로써 의상 디자인에 있어서 문양의 중요성과 가치를 재인식하는 것이다. 의상 디자인의 요소인 선, 형태, 색상, 소재, 디테일 중 테크널러지 패션과 같은 미래를 나타내는 의상에서는 소재는 첨단소재로 부각시키지만 소재에 들어가는 문양은 제한적이거나 배제되는 경향이 있다. 기하학적 문양으로 제한적으로 사용되는 테크널러지 패션에 꽃문양을 활용함으로써 보다 풍부하고 정서적인 안정감을 주면서 미래주의 패션에서 점차 소홀해지고 도외시되는 소재에서의 문양의 중요성을 재인식시키고자 한다.

따라서 본 연구는 차가운 인공성과 인간성 상실이라는 테크널러지 패션의 부정적 측면을 극복하여 이성과 감성이 잘 조화된 21세기적 패션을 제시하고 의상에서의 문양의 중요성을 재인식하는데 그 궁극적 목표를 두고 있다.

본 연구를 위해 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 꽃 문양의 종류와 이들이 과거 복식에 사용된 종류를 분석하여 그 복고적 성향을 알아본다.

둘째, 테크널러지 아트(Technology Art)와 테크널러지 패션의 흐름을 살펴본다.

셋째, 복고풍의 개념을 파악하고 레트로 테크널러지 패션의 유형에 관하여 분석한다.

넷째, 레트로 테크널러지 패션을 꽃문양을 활용하여 CAD(Tex Pro와 Photoshop)를 통해 디자인한다.

2. 연구의 방법 및 범위

본 연구에서 꽃문양의 역사 및 종류, 테크널러지 아트(Technology Art)와 테크널러지 패션 고찰, 복고풍 개념 등의 이론적 배경을 위해서는 텍스타일 디자인, 패션, 미학, 미술사 관련 서적, 관련 논문, 신문, 인터넷 등의 자료를 통하여 문헌 연구를 하였다.

레트로 테크널러지 패션 연구는 패션, 텍스타일, 예술 관련 서적과 인터넷, 패션 컬렉션지에 수록된 사진 자료를 분석하는 실증적 사례 연구를 행하였다. 패션컬렉션지는 퓨전 테크널러지 패션이 나타나기 시작한 1990년 이후부터 2003년 현재까지의 "Collection"을 위주로 사진자료를, 인터넷은 역시 1990년 이후의 디자이너의 작품을 "www.firstview.co.kr"에서 사진 자료를 발췌하여 분석했다.

본 연구의 연구 범위는 꽃문양의 역사와 종류 고찰에 있어서는 꽃문양이 직물에 제한적으로 나타나기 시작한 시기인 중세부터 20세기 아르 데코(Art Deco) 시기까지로 범위를 정했다. 테크널러지 아트에 관한 연구범위는 미래주의 패션이 나타난 1960년대년부터 2003년까지로, 테크널러지 패션은 기계 미학과 우주를 테마로 한 스페이스 에이지(Space Age) 패션이 발표된 1960년대부터 2003년까지로 하였다. 레트로 테크널러지 패션 분석은 퓨전 테크널러지 패션이 대두되기 시작한 1990년대부터 2003년 까지의 자료로 분석하였다. 연구절차는 꽃문양의 시대별 특징과 종류를 살펴보고 테크널러지 패션의 흐름을 고찰하였다. 레트로의 개념과 포스트모더니즘을 토대로 한 레트로 패션을 살펴본 후, 레트로 테크널러지 패션을 그 유형별로 분석했다. 마지막으로 CAD를 통하여 꽃문양을 레트로 테크널러지 패션에 맵핑하여 디자인을 완성했다.

II. 이론적 배경

1. 꽃문양의 정의 및 역사

꽃문양은 텍스타일 디자인 중 가장 대표적인 장르라 할 수 있는데 꽃무늬 프린트 및 직조의 총칭으로 다양한 크기의 꽃모양이 반복적으로 나타나는

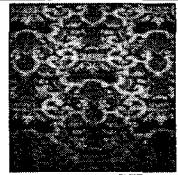
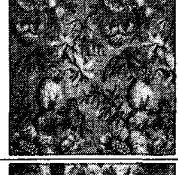
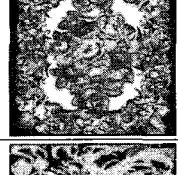
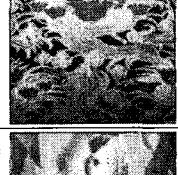
무늬이다. 꽃문양은 16세기에 이르러서야 의상 직물에 사용되었고 그 이전에는 제한적으로 사용된 것으로 보여진다.¹⁾ 본격적으로 꽃문양이 대량생산으로 직물을 프린팅(printing) 되기 시작한 시기는 산업혁명 이후부터라 할 수 있다.

꽃문양에는 과일이나 야채를 제외한 모든 종류의 꽃과 풀이 포함되는데 문양 분류상 플로럴(floral)에 속한 꽃들은 정도는 다르지만 모두 실제 모양에 비해 추상화되어 있으며 꽃문양은 사실, 기하, 추상무늬 등이 혼합된 복합 패턴이 주류를 이루며, 로코코(Rococo), 아르누보(Art Nouveau), 아르데코 등에서 많이 나타난다.

꽃문양의 시대별 특징을 살펴보면 중세 시대는 기독교의 영향으로 교회를 상징하는 꽃문양이 주류를 이루었는데 그 예로서 동정녀 마리아의 순결을 의미하는 장미, 예수와 그의 제자를 의미하는 포도, 겹손을 의미하는 바이올렛이 있다. 르네상스(Renaissance) 시대에는 간소하고 양식화된 꽃문양으로 금, 은 색실을 사용한 자수 문양이 보급되었다. 색상은 그리스 로마 형을 절충한 화려한 색상이 주류를 이룬다. 바로크(Baroque) 시대에는 크고 웅장한 꽃문양으로 소용돌이 장식과 아라베스크로 공간을 가득 채우는 경향이 있으며 주로 바탕무늬 없이 사실적인 꽃무늬가 표현된다. 로코코 시대에는 작은 스케일의 꽃문양으로 정열과 사랑을 상징하는 시대적 분위기와 어울리는 장미를 소재로 한 직물무늬가 생생하게 표현되었다.²⁾ 신고전주의 시대에는 황제를 나타내는 금색, 자주색의 장미, 작약등이, 로맨틱(Romantic), 크리놀린(Crinoline) 시대는 장미, 바이올렛 등 인간이 등장하지 않는 사실적 꽃문양이, 아르 누보 시대에는 담쟁이 덩굴, 수선화, 단풍나무 등을 구불구불하고 부조화스런 선의 묘미에 중점을 두어 표현되고 전방 배열 형식으로 구성되고 방향이 한 방향으로(one-directional) 이루어진 형태가 그 특징이다.³⁾ 아르데코 시기에는 강렬한 색상의 양식화된 꽃문양이 나타난다.

<table 1>은 시대별 꽃문양 분석으로 문양의 특징, 색상, 소재, 대표적 꽃문양으로 구분하여 각 시대별로 정리한 것이다.

<table 1> An Analysis of Periodic Floral Motifs

ages	motifs	characteristics of motifs	color	material	floral motifs	pictures
Middle Age	eagles, geometric, Gothic	gold, silver	samite, mouseline, damask, sateen, velvet	grapes that represent churches, violets,		
Renaissance	stripe check, minimal construction	subtle, metallic color	brocade, wool, velvet, embroidery	stylized, small scaled		
Baroque	arabesque motifs	silver, dark, bold color	silk, brocade, wool	realistic floral motif		
Rococo	small scaled motifs	blue, rose, green	taffeta, damask, brocade	roses		
Neoclassicism	oak trees, laurels, whales, swan, acanthus	gold, purple, wine color	silk, cashmere, taffeta, sateen, mouseline	roses, peonies, poppies		
Romantic	still-life without human figure	neon blue, orange, indigo blue	velvet, sable, corduroy, cotton	roses, violet		
Art Nouveau	birds, women, floral 2-dimensional expression	light, pastel tone	linnen, chiffon, georgette, crepe, organdy	sunflowers, lilies, jasmines, daffodils		
Art Deco	zig zag lined geometric shape	red, black, silver, high contrasted color	silk, taffeta, chiffon, jersey, organdy	geometric, stylized floral motif		

2. 테크널러지 아트(Technology Art)

'Technology'라는 용어의 사전적 의미는 과학적인 이론을 실제문제에 이용한다는 의미를 갖는다. 'Art'라는 근대의 서구 용어는 그 기원을 거슬러 올라가면 중세 라틴어 Ars(구성하다, 고안하다)를 의미하며 어원적으로 미술은 'techne'와 연결된다. 따라서 Technology Art란 과학 기술을 활용하는 예술이다.

미래주의는 역동성과 속도의 찬양 외에도 우주의 모든 형태들과 요소들 사이에서 추상적 주제를 찾고자 노력했으며 예술과 과학의 융합을 독려했다.⁴⁾ 이러한 미래주의에 영향을 받은 1960년대의 키네틱 아트(Kinetic Art)는 기계적인 움직임을 중시하는 Art 형태로 본격적인 전자시대 미술로 진입하는 결정적 다리 역할을 하게 된다. 이로써 비디오 아트(Video Art), 레이저 아트(Laser Art), 홀로그래픽 아트(Holographic Art), 컴퓨터 아트(Computer Art) 등이 Technology Art로서 자리매김하게 된 것이다. 본 연구에서는 테크널러지 패션이 등장한 시기 부터인 1960년대를 기점으로 테크널러지 아트를 살펴보자 한다.

1) 키네틱 아트(Kinetic Art)

움직임과 기계미에 대한 예술의 시도인 미래주의에 그 뿌리를 두고 있는 키네틱아트는 테크널러지와 미술의 관계를 한걸음 더 구체화 시킨 사조라 할 수 있다.⁵⁾ 즉, 움직임 자체를 중시하거나 그것을 주요소로 하는 예술작품을 키네틱 아트라하며 이는 종전의 기계와 움직임을 다른 미술사조가 단순히 조각이나 그림을 표현하는 한 요소로 움직임을 수단으로 채택한 것에 비해 한단계 테크널러지와 미술을 가깝게 접근시킨 것이라 하겠다.

따라서 키네틱 아트의 작품들은 2차원적 평면이나 부동적인 입체보다는 대부분 조각의 형태를 취하고 있는데 주로 시간, 움직임, 우연성등의 구성요소를 취하고 있다. 움직임을 단순히 3차원으로 표현하는 것에 그치지 않고 움직임을 시작, 분열, 변모시키는 과정을 통하여 해결하는 것의 시간개념이 개입된 4차원적인 특성을 보여준다. 키네틱 아트는 움

직임과 기계미를 단지 조형적인 측면에서 다룬 차원을 넘어 내용과 주제로 해석하여 테크널러지 아트의 발전의 장을 열었다.

2) 비디오 아트(Video Art)

60년대 초 한국출신 백남준을 주축으로 하여 몇몇 예술가들이 상업 TV에 반대하는 작품을 제작함으로써 탄생된 비디오 아트는 현대 미술이 하이테크널러지(high technology)의 영향을 받은 가장 대표적인 장르라 할 수 있다.

비디오 아트는 비디오란 상호적인 매체를 통하여 새로운 이미지를 개발함으로써 인간의 지각을 변화시키는데 기초한다.⁶⁾ 즉, 매체의 본성을 활용한 상호소통의 참여 TV라 할 수 있는데 인간의 총체적 지각 경험을 자극하여 전자 이미지가 만드는 복합 매체 환경으로 끌어들여 소통을 이루게 한다. 전자의 물리적 운동을 통해 만들어진 이미지는 관객을 심리적인 작용까지 끌어올리게 하는데 이는 비디오 아트가 단지 비디오를 통해 이미지를 제시하는 차원을 넘어서 심리적인 차원의 매체의 기능까지 수행한다는 의미가 된다.⁷⁾

백남준을 비롯한 명성 있는 예술가들은 이중 첫 번째와 두번째 부류에 속하는 video 설치에 비중있게 작업하는데 비디오 환경, 비디오 조각이라고도 불리우는 video 설치는 여러대의 카메라(camera)와 모니터(monitor)를 이용하여 3차원적인 건축적 구성의 작품을 제작하는 것이다.

백남준은 상호소통과 더불어 빛의 예술적 주제성을 강조했는데 햇빛과 우리 마음속의 빛을 아울러 반사하는 달을 "인류의 가장 오래된 텔레비전(television)"이라 일컬었다. 전자 영상이 인간에게 새롭게 환기시켜 준 것은 빛 자체이며 빛이 갖는 영원한 계시성과 계몽성이 그 어떤 이야기나 메시지보다 강렬한 예술적 주제임을 부단히 나타내고 있다.⁸⁾

3) 레이저 아트(Laser Art)

가느다란 광선의 직진 또는 난무가 만들어내는 환상적인 분위기가 특징인 레이저 아트는 응집력 있는 고강도의 광선이나 빛을 발산하는 기구인 레

이저를 통한 미술이다. 1960년대에 실용적 분야에서 레이저가 사용되기 시작하다가 1965년부터는 예술적 분야에서도 사용되기 시작했다.

레이저의 강력한 응집성 및 친진성을 이용해 다양한 표현을 추구하는 미술경향으로 예술가나 공예가들이 디자인, 동판화, 조각 등의 분야에서 사용하는 도구이며 키네틱의 제작에 이용되기도 하였다. 레이저 홀로그래피(laser holography)는 원형의 제시가 불가능한 삼차원 조각의 경우에 삼차원 형태의 제시를 가능하게 해준다.⁹⁾

레이저광의 성질을 이용하는 레이저 아트는 그 활용기법으로 이미지화 된 애니메이션(Animation)을 computer에 입력해 스크린을 통해 보여주는 '레이저 아트 워킹(Laser Art Working)', laser 광선을 조형적인 형태나 가는 선으로 연출하는 '빔(Beam)' 기법, 분수, 절벽 등의 2차원적 평면에 투영하는 '레이저 그래피(Laser Graphy)' 기법 등이 있다.¹⁰⁾

레이저 아트 워킹 분야에는 로웰 크로스(Lowell Cross), 폴 얼스(Paul Earls), 앤리스 크세나키스(Iannis Xenakis), 요엘 슈타인(Joel Stein) 등이, laser 그래피 기법에는 록큰 크렙스(Rockne Krebs), 대니 카라반(Dani Karavan), 호스트 H. 바우만(Horst H. Baumann) 등이 주요한 예술가로 꼽히고 있다.¹¹⁾

신시내티미술관에서 1969년 'laser light 새로운 시각예술'전이 열렸으며, 1977년 영국 런던 로열아카데미에서는 '라이트 판타스틱(Light Fantastic)'전이 열려 레이저 아트의 일반화가 이루어졌다. 1982년 프랑스 파리 시립현대미술관에서 열린 '일렉트로(Electro)'전에서는 레이저 쇼(laser show)가 전개되었다.

4) 컴퓨터 아트(Computer Art)

컴퓨터 아트는 창작자의 표현에 새로운 가능성을 열어준 신예술분야로서, 대개는 기술이 지난 본질적인 특질을 예술의 영역에 채용한다는 방향에서 예술적으로 표현되고 있다. 컴퓨터 아트는 기본적으로 컴퓨터 그래픽스(Computer Graphics)의 생성 시스템에 그 기술적 측면을 의존하는 예술이다.

생성 시스템에 각 요소를 부분으로 나눈 후 계통화하여 룰(rule)에 따라 재구성함에 따라 이미지를 제작하게 되는데 컴퓨터 그래픽의 경우 그 영상이 마치 현실같이 생생해 영화의 특수 효과나 상업적인 용도로 많이 개발되었다. 따라서 감수성의 표현 측면을 부각시키기 위해 그래픽 방식보다는 다른 하이 테크널러지와의 합성 과정을 통해 독창적으로 작품을 만들기도 한다.¹²⁾

컴퓨터를 이용한 작품들은 크게 고정적인 합성이 미지와 3차원의 합성 이미지와 같은 전통적 지지대와 로봇이나 설치를 이용한 3차원적인 컴퓨터 지지대의 두 분야로 나눌 수 있다. 전통적 지지대의 분야는 전자파레트로 얻어진 이미지를 포함하는 고정적인 합성 이미지, 3차원적 효과를 이용하여 정적이거나 동적인 합성 이미지, 일련의 이미지를 다루고 그 조작을 통제하는 경우의 세 가지로 분류될 수 있다. 컴퓨터 지지대의 분야는 컴퓨터가 디지털(digital) 이미지를 변화시키고 그것에 상호대화적인 접근과 더불어 수정을 가능하게 하는 부류, 또 하나는 실시간으로 작동되고 어떤 경우엔 가상의 세계를 창조하는 상호 대화적 합성이미지와 상호 대화적 설치의 두 가지로 구분된다.¹³⁾

1970년대 이후 컴퓨터의 소형화, 정보처리 능력의 증대 및 각종 전자기기의 발달로 컴퓨터 아트는 크게 발달하게 되었다.

5) 홀로그래피 아트(Holography Art)

홀로그래피는 비교적 오래 전부터 알려져 있었던 것으로, 1948년 전자현미경의 분해 능력을 향상시킬 목적으로 데니스 가보(Dennis Gabor: 1900~1979)에 의해 고안된 영상방법이 홀로그래피 기술이다. 종래의 사진이 물체의 밝고 어두운 면의 분포만을 기록한 데 반해서 홀로그래피는 파동으로서 빛이 가지는 모든 정보, 즉 진폭과 위상(位相)을 동시에 축적하고 재생한다는 뜻으로 해석될 수 있다. 홀로그래피의 이미지는 오브제(object)와 결합된 시각적 장이 기록되는 첫 번째 단계와 그장을 재생하는 두 번째 단계로 나뉜다.

홀로그래피의 미학적 메시지는 오브제 빔(beam)

과 오브제 주변의 빔 사이에서 겨우 관찰될 수 있는 미세한 차이에 의해 만들어지며 홀로그래피 공간은 미학적 메시지(message)의 내용 자체를 창출해 내는데 이는 홀로그래피의 미학적 효과를 심리적으로 지각하는 것과 더불어 충돌하는 심리적 비전(vision)을 의미한다.¹⁴⁾

홀로그래피 예술가로는 디어터 정(Dieter Jung), 하리트 카스틴 실버(Harriet Casdin Silver), 마가렛 배년(Margaret Benyon), 조지 디엔스(Georges Dyens) 등을 들 수 있다. 이들 작가들은 홀로그래피 기술을 자신들의 예술분야(조각, 회화, 설치 미술 등)에 매체적 특징을 도입하였다. 이는 매체의 복합적 활용과 표현 영역의 확대적 소통으로 해석할 수 있다.

3. 테크널러지 패션(Technology Fashion)

1960년대부터 형성된 테크널러지 패션의 종류와 발전을 고찰한다. 우선 스페이스 에이지 패션(Space Age Fashion)을 먼저 고찰한 후, 뒤이어 나타난 테크노(Techno Fashion), 사이버 평크 패션, 퓨전 테크노 패션을 살펴보기로 한다.

1) 스페이스 에이지 패션(Space Age Fashion)

1969년 미국 아폴로(Apollo) 11호가 달 착륙에 성공함으로써 과학 혁명의 시대가 도래하였고 1960년대는 우주시대라 불리게 되었다. 바이닐(vinyl), see-through fabric, 합성직물, 유리, 금속 등의 소재가 패션에 쓰이며 색상은 은색이나 흰색으로 차가운 기계 문명 모습으로 우주여행과 새로운 기술시대에 대한 관심을 표현한 것이다.

1969년에는 닐 암스트롱(Neil Armstrong)이 달 표면에 착륙한 후 미지의 미래 세계에 대한 동경으로 피에르 가르뎅(Pierre Gardin)은 기하학적인 입체 디자인 사각뿔의 형태를 단위형으로 구성하여 미래형 모드를 표현했다(*fig. 1*).¹⁵⁾ 기하학적 무늬는 이지적이며 날카로운 느낌을 줌으로써 현대사회의 기계문명 모습으로 미래지향적 표현을 했다.

또한 패션 실루엣에서는 장식적인 면을 배제하여 단순화된 형태에 바디라인(body line)이 드러나

면서 활동성과 기능성이 강조되었다. 소재에 있어서는 합성 섬유, 라이크라(lycra), 바이닐, 종이, 금, 금속 조각, 인조 가죽의 실험적이고 인공적인 이미지를 우주선과 우주복의 은색 색상과 조합하여 강조했다.¹⁶⁾

2) 테크노 패션(Techno Fashion)

디지털(digital) 시계, 이동전화, 전자수첩, 이동컴퓨터 등의 기술과 의상들로 덮여진 신체의 현재 조건들을 해석하는 것을 보여주는 테크노패션(*fig. 2*)은 건강보존과 라이프스타일(life style), 우리의 소통 능력 등을 원활하게 해 줄 수 있는 기능적인 면이 내재되어 있는 패션이라 할 수 있다.¹⁷⁾

테크노 패션은 하위문화에서 비롯되어 발생 시기는 80년대 후반부터 90년대 초로 보여지는데 색상으로는 우주와 새로운 세계를 나타내는 금색과 은색으로 미래지향적 움직임과 속도감을 표현하였는데 이들 색상의 공통점은 빛을 발한다는 것으로 소재의 표면과 재질감에 따라 빛의 반사 정도를 다르게 표현할 수 있다. 소재로는 보온 효과와 신축성을 높여주는 이중조직의 신소재, 기술적으로도 전자파나 자외선을 차단하면서 열전도율을 높여주는 소재도 개발되었고 천연 섬유의 품종 개량이나 화학 섬유의 새로운 기능의 개발을 조합시킴으로써 새로운 소재(silklike, woollike, cotton like)를 등장시켰다.¹⁸⁾

테크노패션의 실험적이면서도 소재와 활동성에서의 기능적인 면의 부각은 이후에 등장하는 테크널러지 패션에 많은 영향을 끼쳤다.

3) 사이버 평크 패션(Cyber Punk Fashion)

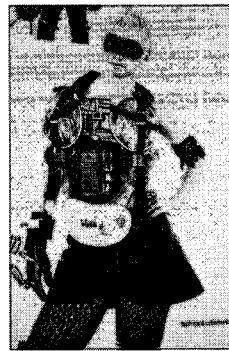
Cyber Punk의 사전적 의미는 20세기 통신 및 제어 이론인 인공 두뇌학(Cybernetics)¹⁹⁾과 기존 사회에 반항적 성향을 띤 평크의 합성어이다.²⁰⁾ 사이버 평크 패션은 첨단 기술이 넣은 편리함과 그것으로 인한 미래의 연장 선상에서의 측면과 최첨단 과학화에 따른 기계 문명을 반영하는 미래지향적인 모습을 담고 있다.²¹⁾ 그리고 기존의 테크널러지가 넣은 첨단문화의 비관론적인 측면으로부터 변화를 추구하는 반항적인 특성의 반문화적인 측면을 지닌다.



〈fig. 1〉 Space fashion,
1960⁴⁵⁾



〈fig. 2〉 초기 Techno
Style, 1993⁴⁶⁾



〈fig. 3〉 Cyber Punk
Fashion, 1991⁴⁷⁾



〈fig. 4〉 중국풍
Ethno, 1999⁴⁸⁾

사이버 평크 패션은 70년대의 평크 룩(Punk Look)보다 극단적인, 공격적인 모습으로 합성했다. 즉 고무튜브(tube), 가스 마스크(Gas Mask), 전자회로나 홀로그램(hologram), 로봇(robot) 팔 등(hightech) 소재의 산업 폐기물로부터 bricolage를 창조한다(〈fig. 3〉).²²⁾

소재로는 나일론(nylon), 폴리우레탄(polyurethane) 등이, 코팅(coating), 3M 샤이니(shiny), 홀로그래픽(hologramatic), 리플렉티브(reflective) 등으로 가공처리된 소재와 그 외에 신축 가공한 스트레치(stretch), 울, 모 헤어(hair), 은은한 광택의 직물 등 테크노(techno) 소재나 울 개버딘(wool gabardine)이나 라이크라(lycra) 등을 포함해 신축성이 뛰어난 하이테크(hightech) 소재들이 사용되었다.²³⁾

4) 퓨전 테크노 패션(Fusion Techno Fashion)

퓨전의 의미는 사전적 의미는 화학에서의 용해, 용해, 융합 또는 정치학상 정당이나 당파의 합동, 연합, 제휴, 심리학상 융합을 뜻하고²⁴⁾ 라틴어로는 'fusio'가 어원으로 영어 'fusio'가 어원으로 영어 'fuse'의 명사형이며 또 다른 의미로서 'future'와 'vision'의 합성어라는 견해도 있다.²⁵⁾ 퓨전은 두 가지 이상의 다른 특성의 문화가 섞여 이전과 다른 제3의 문화를 일컫는 이종교배의 의미를 담은 것으로 다른 요소들을 하나의 주제로 엮어 표현하는 것은 새로운 것을 창조하는 과정에서 잘 사용되는 이종배합의 기법이며 이는 하이브리드 디자인(hybrid

design)과 흡사한 개념이라 할 수 있다.

1990년대에 들어서 현대인들은 기존의 틀을 벗어난 사고와 정신의 자유로움을 추구하게 되는데 이는 환경에 대한 이상주의가 팽배한 시대상을 보여주는 것이다. 이러한 사회적 추세에 발맞추어 테크널러지 패션도 기존의 인공적인 차가운 이미지를 탈피해 보다 인간적이고 감성적인 측면을 부각시키기 위해 소재, 패턴, 디테일 등에서 다른 패션 스타일을 도입해 표현하기 시작했다.

즉, 소재는 천연섬유를 사용하고 실루엣은 테크널러지 패션의 인공적인 이미지를 고수한다던가 상의는 수공예적인 디테일을, 하의는 테크널러지적 소재를 보여주는 등의 형태로 다른 감성적인 스타일과 테크널러지 패션을 접목하는 것이다. 이렇게 기술과 감수성의 조화를 시도한 패션을 퓨전 테크노 패션이라 칭할 수 있다.

퓨전 테크노 패션은 도입된 패션 스타일에 따라 몇 가지 종류로 분류 될 수 있는데 이는 다음과 같다.

우선 환경파괴에 대한 불안의식과 자연에의 동경으로 나타난 이콜로지 룩(Ecology Look)과 테크널러지 패션과의 결합으로 나타난 에크노(Echno: Echology + Technology) 스타일²⁶⁾을 들 수 있다.

둘째로 과거의 복식의 모방내지는 재창조를 하는 레트로 룩과 테크널러지 패션의 결합으로 나타난 퓨전 테크널러지 패션을 들 수 있다.

셋째로 디자인이나 색상이 꿈과 환상의 세계를 표현하는 판타스틱 룩(Fantastic Look)과 테크널러지 패션과의 조화를 이룬 퓨전 테크널러지 패션을

들 수 있다.

III. 레트로 테크널러지 패션(Retro Technology Fashion)

1990년대에 들어서 테크널러지 패션은 기능성과 미래주의적 이미지가 주는 차가운 금속성 느낌 일변도에서 탈피하려는 시도를 하게 되었다. 즉, 보다 부드러운 이미지를 가미하기 위해 기술과 인간성의 융합, 기술과 자연성의 융합으로 테크널러지 패션이 주는 딱딱한 기계미를 극복하려 한 것이다.

복식사에서 보면 각 세기말에는 항상 레트로 현상이 짙게 나타나 과거를 회상하는 복고풍 패션이 부활되곤 한다.²⁷⁾ 1990년대는 과거로의 회귀를 통해 정서적 안정감을 찾으려는 복고풍 패션이 유행하던 시기로서 이는 테크널러지 패션의 기술의 잠재력을 인정하면서 인간 감성을 과거로부터 회복하려는 레트로 패션을 도입한 레트로 테크널러지 패션을 낳게 된다.

즉, 레트로 테크널러지 패션이란 과거에 향수가 주는 부드러움과 인간성에 첨단 과학이 주는 기술과 이성의 융합이라 할 수 있다. 이는 포스트모더니즘(postmodernism)²⁸⁾의 중요한 기법인 과거 역사와 지역의 요소의 융합과 결충으로 해석될수 있으므로 레트로 테크널러지 패션을 포스트모더니즘의 시·공간적 분류 기법 특성에 기초하여 분류하면 다음과 같다.

첫째, 지역적 요소에 근거한 이국적인 민속복 재현과 테크널러지 패션의 융합과 결충인 에스노(Ethno)²⁹⁾, 둘째, 과거 역사적 요소에 근거한 20세기 이전(고대부터 근대까지)의 복식의 디테일이나 실루엣과 테크널러지 패션의 결합인 레트로 테크널러지 패션, 셋째, 또 다른 레트로인 과거 역사적 요소에 근거한 (20세기 이후) 히피 스타일(Hippie Style)과 테크널러지 패션의 복고적 융합과 결충을 들 수 있다. 이때 분석되는 사진자료는 패션컬렉션과 인터넷에서 발췌하였는데 퓨전 테크널러지 패션이 나타나기 시작한 1990년 이후의 "Collection"지를 위주로 사진자료를, 인터넷은 "www.firstview.co.

kr"의 디자이너들의 1990년 이후의 작품을 중심으로 사진 자료를 발췌하여 분석했다.

1) 공간적 요소에 근거한 Retro Technology Fashion

지역적 요소에 근거한 이국적인 민속복 재현과 테크널러지 패션의 융합과 결충인 에스노(Ethno)로 정리된다. Ethno란 Ethnic과 Technology Fashion을 결충한 패션이란 의미로 Ethnic과 Technology의 합성어이다.

Ethno:Ethnic Look과 Technology Fashion과의 결합

20세기 전반 민족성을 초월한 서양 패션의 보급화에 따른 복식의 획일적, 국제적 보편주의에 대한 반동으로 태어난 복고풍은 넓게는 민족 지향적, 좁게는 토착적 지방성 지향의 복식으로의 회귀이다.³⁰⁾

유럽을 제외한 각국의 민속의상³¹⁾과 그 의상 및, 직물, 액서서리 등에서 영향을 받아 디자인된 패션으로 중근동의 종교의상, 잉카의 기하학적 문양, 인도네시아의 바틱(batik), 인도의 사리 등을 에스닉 패션(Ethnic Fashion)이라한다.³²⁾ 에스닉 패션에 민속의상이 포함되지만 유럽것이 제외되는 이유는 종교적인 의미로 비기독교 국가의 민속의상만이 에스닉 룩(Ethnic Look)에 포함되기 때문이다.³³⁾

민속의상은 특정지역 고유의 전통을 담고 있는 의복으로 이 민속의상에는 그 지역 고유의 풍속, 소재, 기술 등이 반영되며 민속 집단의 독자성을 보여주는 상징적인 의미를 내포하고 있다.³⁴⁾

에스닉풍의 등장은 1906년 Paul Poiret가 기모노 소매의 코트(coat)와 'The Arabian Night'를 재현 시킨 듯한 터번(turban)과 하렘 팬츠(harem pants)를 선보여 오리엔탈 무드를 발표하고, 1967년 Yves Saint-Laurent이 아프리카 드레스를 선보인 것으로 시작으로 민족적인 복식이 오뜨꾸찌르에 본격적으로 나타났다 할 수 있다.³⁵⁾

1980년대 이후 나타난 에스닉풍은 어느 한 지역에 제한된 것이 아닌 다민족 패션의 특성이 공존하는 것이다. 아메리칸 인디언 풍, 러시아 풍, 동유럽 풍, 동양풍으로 나타나 고유한 특성들이 서양복식에 다양하게 융합되었다.³⁶⁾ 광택이 있는 실크나 화려한

패턴의 직물은 동양풍을 나타내었고 구성은 평면구성의 비구조적인 스타일로 동양의 신비를 표현했다.

소재는 케시미어, 알파카(alphaca), 트위드(tweed)와 저지, 자카드(jacard)가 사용되었고 주로 부드럽고 자연스러운 느낌을 준다.

직물 패턴으로는 크고 양식화되지 않은 사실적인 꽃무늬, 동양의 전통의상에서 영감을 얻은 문양이 주를 이루었다. 또한 디테일로는 니트(knit)소재의 프린지(fringe) 장식이나 술장식으로 이국적인 이미지를 표현하였다.

서양복식의 비기독교권 국가의 보급은 근대화와 발전을 의미하게 되었으나 점차 고유한 민족 전통 복식에 대한 지배적인 침공으로도 비난받게 되었으며 디자이너들은 서양과 전통이라는 반대되는 요소들을 절충하여 국가 고유의 전통복 이미지를 테크널러지 패션에 가미하게 되었다.³⁷⁾

에스노 패션(Ethno Fashion)을 콜렉션지를 조사한 결과 가장 비중있는 빈도수로 나타난 중국풍, 일본풍, 인도풍으로 나누어 살펴보기로 한다.

〈fig. 4〉은 중국의 전통적 칼라(collar)라 할 수 있는 차이나 칼라(China collar)에 봄에 밀착되는 타이트한 실루엣을 보여줌으로써 에스닉한 실루엣을 표현하며 소재에서는 신소재를, 색상에서는 메탈릭 은색을 갖추고 있으므로 레트로 테크널러지 패션을 나타내고 있다.

〈fig. 5〉는 1995 S/S Collection에서 보여지는 의상으로 플리트를 잡은 스커트는 일본 전통적인 우산의 주름을 연상하게 하는 동시에 홀로그래피 소재는 미래주의를 상징한다. 상의의 메탈릭 소재는 우주적 이미지를 보여주며 그 안의 프린트는 동양적 모티브를 사용하였다.

장 샤를르 드 카스텔바쟉(Jean Charles de Castel-bajac)은 1999/2000 Autumn & Winter Collection에서 에스닉풍과 테크널러지 패션의 결합을 보여주었는데 어깨선이 좌우 비대칭인 사선의 넥크라인은 동양 전통의상에서 보여지는 것으로 이러한 동양적 에스닉풍 실루엣에 금색의 메탈릭 광택소재를 가미하여 첨단 미래주의적 이미지를 나타내고 있다 〈fig. 6〉.

2) 시간적 요소에 근거한 Retro Technology Fashion

20세기 이전(고대부터 근대까지)의 과거 역사적 요소에 근거한 복식의 디테일이나 실루엣과 테크널러지 패션의 결합인 레트로 테크널러지 패션과 20세기 이후의 과거 역사적 요소에 근거한 히피 스타일(Hippie Style)과 테크널러지 패션의 복고적 융합과 절충으로 나눌 수 있다.

(1) Retro Technology Fashion : 20세기 이전까지의 복고풍과 Technology Fashion의 결합

복고풍 패션에서 현대 이전, 고대부터 근대까지의 역사속의 복식 요소를 테마로 한 패션은 주된 경향이다. 그러나 1980년대 이후의 복고풍 패션은 단순히 옛것을 그리워하여 과거 요소를 모방하거나 시대미를 표현하는데 머물지 않고 과거의 양식을 현대복과 절충하여 현대적으로 표현하는 포스트모던의 감각으로 해석된다. 따라서 1990년대 이후에 나타난 레트로 테크널러지 패션에 표현된 과거 고대부터 근대까지의 복식 요소들은 테크널러지 패션과 융합되어 현대적 감각으로 리바이벌된 것이라 할 수 있다.

시대별 복식 요소를 분류하고 테크널러지 패션과 절충을 살펴보면 다음과 같다.

① 그리스 로마 시대의 복식과 Technology Fashion 결합

그리스인들은 창조적인 예술성과 자유로운 정신, 직물의 유연성을 이용하여 단련된 육체가 그대로 표현되는 드레이퍼리형의 의상을 디자인했는데 그 형식은 다양한 직사각형의 천을 몸에 두르거나 감싸는 자유로운 형태로, 재단이나 바느질을 하지 않고 고정시키는 끈도 가늘고 단순한 것이 사용되어 전체적으로 드레이퍼리한 실루엣이다.³⁸⁾ 〈fig. 7〉은 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)의 1996 S/S Collection의 의상으로 고대 그리스의 히마티온(Himation)의 착용방식과 흡사한 형태와 드레이퍼리를 보여준다. 착용 방식은 여러가지가 있으나 가장 대표적인 것은 한쪽어깨에서 시작하여 몸통을 한번 또는 두세 번정도 휘감고 한쪽 끝을 왼팔에 두



〈fig. 5〉 일본풍 Ethno, 1995⁴⁹⁾



〈fig. 6〉 인도풍 Ethno, 1999⁵⁰⁾



〈fig. 7〉 고대풍 Retro Technology, 1996⁵¹⁾



〈fig. 8〉 중세풍 Retro Technology, 1999⁵²⁾



〈fig. 9〉 Renaissance풍 Retro Technology, 1999⁵³⁾



〈fig. 10〉 Rococo풍 Retro Technology, 1995⁵⁴⁾

르거나 어깨에 걸치는 방식으로, 여러번 두른것은 온몸을 감싸게 된다. 실루엣 에서는 히마티온의 특징을, 소재에서는 미래적 은회색을 사용하여 복고풍과 테크널러지 패션의 특성을 동시에 보여주고 있다.

② 중세 복식과 Technology Fashion 결합

중세 시대는 봉건제와 십자군 전쟁이라는 독특한 시대적 배경하에 기사라는 계급이 형성되었는데 전쟁에서 생존하기 위한 방어적 장비인 갑옷은 영문으로는 armor, armour, body armour라고 불리우며 전투에서 사용되는 보호장구로 공격무기로 사용될 수 있는 화살, 창, 자살, 칼, 총알 등의 여러 가지 무기를 빗나가게 하거나 흡수하는데 쓰인다.³⁹⁾ 갑옷은 사슬 갑옷과 판금갑옷으로 나눌 수 있는데 사슬갑옷은 작은 쇠고리가 연결되어 만들어져 움직일 때 유연하고 판금갑옷은 강철판을 대갈못으로 헐겁게 연결하고 양쪽에 가죽을 대어 입는 이의 활동이 자유롭게 했다.⁴⁰⁾ Paco Rabanne의 1999 S/S Collection에서 보여진 의상은 여러개의 금속판으로 뒤덮여진 중세 기사의 사슬 갑옷에 투구의 디테일을 표현하며 실루엣 면에서는 현대의상. 소재면에서는 반사되는 메탈릭 소재를 사용함으로써 디테일면에서는 중세적 복고풍을, 실루엣과 소재에서는 테크널러지 패션 이미지를 나타내고 있다(figure.8).

③ Renaissance 시대의 복식과 Technology Fashion 결합

르네상스 시기의 여자들은 허리를 가늘게 조이고 스커트 부피를 크게 늘려 과장된 아워클래스 실루엣 (hourglass silhouette)을 이루었는데 코르피케 (corps-pique) 위에 가슴과 아래배에 걸쳐 역삼각형으로 불린 가슴받이 장식인 스터머커(stomacher)를 착용했다.⁴¹⁾ 〈fig.9〉은 소재면에서는 금속성 소재가, 색상면에서는 메탈릭 그레이와 흰색이 미래적 이미지를 보여주고 있고 실루엣 에서는 르네상스 스타일의 스터머커의 뾰족한 역삼각형을 표현하여 복고적 분위기를 나타냄으로써 테크널러지 패션과 복고풍 패션이 절충되어 새로운 현대 패션을 보여주고 있다.

④ Rococo 시대의 복식과 Technology Fashion 결합

Rococo 시기의 대표적인 의상은 로브(Robe)로 네크라인이 깊이 파지고 어깨를 드러내지 않았고 레이스, 러플인 앙가장트(engageantes)를, 소매끝에다는 것과 스커트 A형의 트림의 가장자리와 스터머커에다는 파발라(falbala: 헝겊이나 레이스를 주름 잡아 만든 trimming)가 가장 큰 특징이다.⁴²⁾ 〈fig.10〉은 색상은 흰색이, 소재에선 반짝이는 바이널 소재가 미래적 이미지의 테크널러지 패션을 나타내고 실루엣 면에서는 로코코시기의 로브에 장식된 앙가장트, 레이스, 러플이 소매에 재현되어 복고적 분위



〈fig. 11〉
Romantic풍 Retro
Technology, 1996⁵⁵⁾



〈fig. 12〉 Crinoline풍
Retro Technology,
1995⁵⁶⁾



〈fig. 13〉 Art
Nouveau풍
Retro
Technology,
1999⁵⁷⁾



〈fig. 14〉 Hippie풍
Retro Technology,
1995⁵⁸⁾

기를 나타낸다. 또한 길이는 짧지만 로코코시대의 로브의 스커트처럼 퍼지고 주름과 레이스로 여성미를 강조했다.

⑤ Romantic Style과 Technology Fashion의 결합 초기 로맨틱 스타일은 엠파이어 스타일(Empire Style)에서 허리선이 점차 내려오고 어깨선이 넓어졌다. 후기엔 허리선이 완전히 내려오고 스커트를 벨(bell) 모양으로 부풀렸으며 어깨를 많이 드러내는 소매의 윗부분을 부풀리고 스커트 단, 허리, 소매에 형쳤 주름이나 레이스 장식을 했다⁴³⁾ 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 1996 S/S Collection에서 레트로 테크널러지 패션을 보여주는데 넓은 어깨선과 어깨선이 내려온 상태인 드롭 숄더 라인(dropped shoulder line)에 부풀린 소매 실루엣의 블라우스는 로맨틱 스타일 시기의 스타일을 재현하고 있으며 스커트는 메탈릭 소재에 반사되는 주황색으로 테크널러지 패션의 미래적 이미지를 나타낸다〈fig. 11〉.

⑥ Crinoline Style과 Technology Fashion의 결합 나폴레옹 3세의 황후 유제니(Eugenie: 1826~

1920)는 크리놀린 스타일 시기의 패션 리더(fashion leader)로서 Rococo의 귀족 복식을 동경하는 이들에게 찬사를 받으며 그녀의 패션은 유행의 선상에 올랐다. 허리를 가늘게 조이고 스커트의 폭을 한껏 부풀린 실루엣으로 페티코트(petticoat)를 말털을 넣어 짜아 스커트가 역사상 가장 넓게 퍼지게 했다⁴⁴⁾ Feragamo의 의상은 복고풍과 테크널러지 패션 이미지를 흰색 바이널 소재의 폭이 넓은 스커트로 표현했는데 주름진, 한껏 부풀어진 스커트는 크리놀린 스타일로 근대의 크리놀린 시기의 드레스를 실루엣에서 도입하였고 첨단 테크널러지 이미지는 바이널 소재를 사용함으로써 표현했다〈fig. 12〉.

⑦ Art Nouveau Style과 Technology Fashion의 결합

아르누보 양식의 복식 스타일은 아워글라스 스타일(hourglass style)과 S-커브 스타일(S-Curve Style)로 나뉘는데 hourglass style은 바디스(bodice)의 곡선을 나타낼 수 있도록 스커트를 고어드(gored) 방법으로 재단하여 헙에 폭 맞고 스커트단이 플레이지게 하고 허리를 가늘게 조인후 소매를 부풀어 주어 종모양을 이루게 했다. 에스 커브 스타일은 인체

의 곡선을 나타내기 위해 가슴은 앞으로 내밀고 힙을 돌출시켜 옆에서 본 모양이 S자 형태를 이루게 했다. <fig. 13>은 우주를 상징하는 은색 메탈릭 소재를 사용하여 테크널러지 이미지를 나타냄과 동시에 실루엣 에서는 투피스 스타일(two-piece style)이 처음 등장한 아르누보 스타일 시기의 드레스를 보여주고 있다. 이는 실루엣 에서는 아르누보 시기로의 복고풍을, 소재에서는 테크널러지를 표현하고 있다 할 수 있다.

(2) Retro Technology Fashion :20세기이후의 Hippie Look과 Technology Fashion의 결합

과거 역사속의 복식 중 20세기 이후의 것으로는 70년대 풍의 히피스타일이 가장 복고풍 패션의 테마로 자주 등장하는데 자유로운 생활방식과 사랑과 평화의 구호를 외치며 기존사회에 반기를 든 히피들은 그들만의 저항적인 패션을 형성했는데 사이키델릭 룩(Psychedelic Look), 진즈 룩(Jeans Look), 페전트 룩(Peasant Look), 수공예 룩(Handcraft Look), 레이어드 룩(Layered Look) 등의 다양한 스타일로 나타나게 되었다. 이러한 다양한 히피 스타일의 요소들이 테크널러지 패션과 결합되어져 새로운 현대적 감각의 레트로 테크널러지 패션을 낳게 되었다.

<fig. 14>는 상의의 블라우스는 수공예적 자수 꽃 무늬 디테일이 히피풍을 보여주고 스커트는 메탈릭 은색으로 테크널러지 패션을 나타내고 있다.

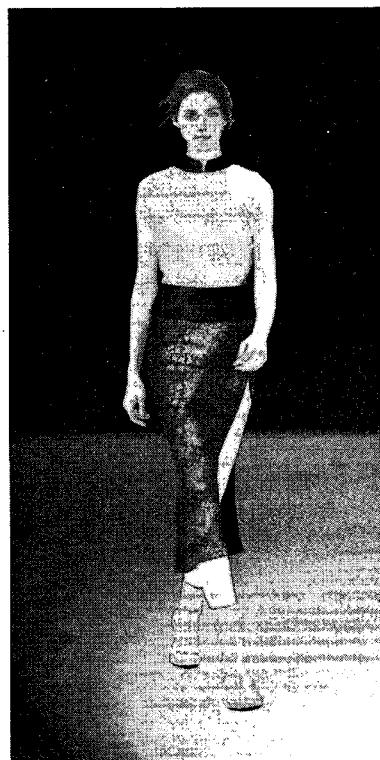
IV. 꽃문양을 활용한 Retro Technology Fashion Design

본 장에서는 앞서 고찰한 꽃문양과 포스트모더니즘의 시공간적 분류에 근거해 분석한 레트로 테크널러지 패션의 결과를 종합하여 디자인한다. 선정된 주제에 적합한 꽃 모티브를 창조하고 패턴화 하여 Tex-pro와 Photoshop을 활용하여 맵핑(mapping)하였다. 컬러링, 텍스타일 디자인과 같은 평면적 작업은 Photoshop에서, 텍스타일을 의상에 맵핑하는 입체적 시뮬레이션(simulation)을 위해서는 Tex-pro를

사용하였다.

1. 공간적 요소에 근거한 Retro Technology Fashion Design

공간적 요소에 근거하여 레트로 테크널러지 패션을 분석한 결과 지역 고유의 민속의상과 테크널러지 패션의 결합인 에스노 패션이 나타났음을 알 수 있었다. 여러 지역 중 빈도수가 높았던 아시아를 주제로 선정하여 꽃문양과 결합하는 디자인을 진행하였다.



작품 1. Asian Technology

작품1. Asian Technology

지역적 요소와 테크널러지 패션의 결합을 통한 레트로 테크널러지 패션을 분석한 결과 에스노 패션이 나타났다.

아시아의 신비로운 이미지와 테크널러지 패션을 결합하여 현대적 레트로 테크널러지 패션 이미지를

표현하는 것을 컨셉으로 했다. 따라서 민속복 중 동양적 이미지를 표현하기 위해 꽃문양을 동양적 모티브로 사용하고 소재는 바이닐 소재로 하여 테크널러지의 인공적 이미지를 나타내었다. 실루엣은 동양적인 이미지를 나타내기 위해 중국 전통의상에서 볼 수 있는 차이나 칼라로 표현했다. 패턴의 모티브를 동양적인 양식화된 깃털로 디자인해 Photoshop에서 리피트 시킨 후 디자인된 스커트에 Tex-pro로 맵핑하였다. 소재는 바이닐 소재를 사용했고 광택을 보존하기 위해 스캔받지 않고 사진을 찍어 컴퓨터에 입력하여 Photoshop에서 작업했다. 색상은 동양적 분위기를 나타내기 위해 채도가 높은 색상으로 강한 대비를 주어 설정했다.

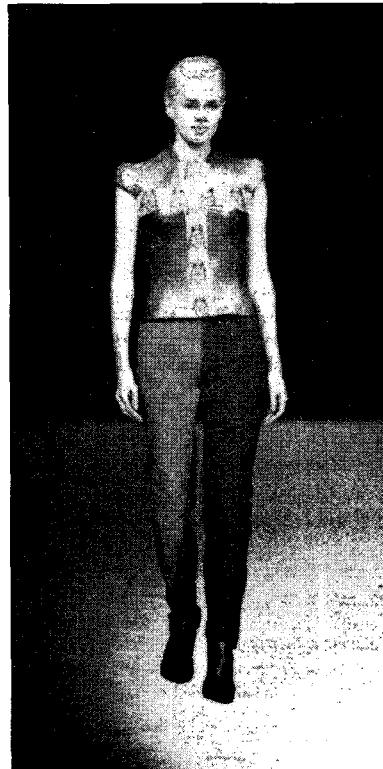
2. 시간적 요소에 근거한 Retro Technology Fashion Design

시간적 요소에 근거하여 레트로 테크널러지 패션을 분석한 결과 고대부터 근대까지의 복식과 현대복식(Hippie)의 복고풍과 테크널러지 패션의 결합이 나타났음을 알 수 있었다. 빈도수가 많았던 중세 복식, 로맨틱 스타일, 크리놀린 스타일, 아르누보, 히피와의 결충적 패션 중 가장 시간상 오래된 중세를 주제로 작품을 구상하였다.

작품 2. Space Middle Age

레트로 테크널러지 패션을 시간적 요소를 통해 분석한 결과 과거 중세의 복식과 결충된 요소를 발견할 수 있었다. 중세 중기(13세기)에 질병과 천재지변을 겪은 후에 밀착된 의상에 대한 반발로 잠시 무겁고 헐렁하게 인체를 감추는 듯하더니, 다시 중세 말기에는 인체의 곡선미를 나타내기 시작했다.

따라서 실루엣에서는 고딕 양식의 중세 말기를 따라 몸의 곡선을 나타낼 수 있게 타이트한 면을 강조하고 우주복의 형태를 차용했다. 또한 바지의 실루엣을 당시 양말과 같은 쇼오스(chausses)처럼 타이트하게 표현했다. 디테일에서는 기독교가 성했던 사상을 반영하는 십자가 모양을 모티브화하여 상의에 삽입하고 고딕 양식의 첨형 아치(arch)를 배경으로 하는 꽃 프린트를 그 안에 넣어 고딕 양



작품 2. Space Middle Age

식을 강조했다. 소재에서는 플라스틱 소재를 사용하여 반짝이는 반사광이 미래적 이미지를 나타내게 하였다. 색상은 바지의 색상에 좌우가 다른 파티 칼라(party color)를 넣어 중세 말기 분위기를 나타내었다.

V. 결론

본 연구의 목적은 기계 미학을 나타내는 테크널러지 패션을 정서와 아름다움을 상징하는 꽃문양을 통하여 디자인하여 감성과 이성이 잘 조화된 레트로 테크널러지 패션을 개발하는데 있다.

이에, 꽃문양의 시대별 특징과 종류를 살펴보고 테크널러지 패션의 흐름을 고찰하였다. 레트로의 개념과 포스트모더니즘을 토대로 한 레트로 패션을 살펴본 후, 레트로 테크널러지 패션을 그 유형별로 분석했다. 마지막으로 CAD를 통하여 꽃문양을 레

트로 테크널러지 패션에 맵핑하여 디자인을 완성했다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

1. 꽃문양의 시대별 특징을 살펴본 결과 중세 시대는 교회를 상징하는 포도, 바이올렛 등의 기하학적 고딕 양식이, 르네상스시대에는 간소하고 양식화된 꽃문양, 바로크시대에는 크고 웅장한 꽃문양이, 로코코 시대에는 작은 크기의 꽃문양이, 신조전주의 시대에는 황제를 나타내는 금색·자주색의 장미·작약 꽃 등이, 로맨틱·크리놀린 시대는 장미·바이올렛 등 인간이 등장하지 않는 사실적 꽃문양이, 아르누보 시대에는 해바라기·수선화 등의 2차원적 평면적이고 유기적 양식이, 아르데코 시기에는 강렬한 색상의 양식화된 꽃문양이 나타났음을 알 수 있었다.

2. 테크널러지 패션의 스타일로는 바이널, 플라스틱, 홀로그래피, 유리, 금속, 인조가죽 등의 실험적이고 인공적인 소재가 있고, 실루엣은 몸의 곡선이 드러나는 타이트한 형태와 기하학적 형태, 색상은 금색, 은색, 환색, 검정, 밝은 원색 등이 주조를 이루는 것을 알 수 있었다.

3. 레트로 테크널러지 패션을 포스트모더니즘의 기법인 시·공간 요소의 결충으로 해석하면 공간적 레트로인 에스닉 테크널러지와 시간적 레트로인 역사적 테크널러지 패션이 있음을 알 수 있었다. 우선 공간적으로는 이국적인 민속복 재현과 테크널러지 패션의 결합이다. 서구중심의 패션에서 틸획일화를 시도하던 패션계는 다른 문화권에 대한 관심을 갖게 되었고 이는 테크널러지 패션에도 적용되어 민족복식으로 회귀를 시도했다. 시간적으로는 20세기 이전 복식과 테크널러지 패션의 복고적 결합이다. 고대부터 근대까지의 복식의 디테일이나 실루엣과 테크널러지 패션의 결합을 의미하는 것으로 미래지향적이면서도 과거의 것에 대한 낭만적인 향수를 느끼게 한다. 또 하나의 시간적 요소로서 20세기 이후의 복고풍 패션과 테크널러지 패션의 결합이다. 60년대의 히피들의 패션은 꽃문양이라던가 실루엣에서 테크널러지 패션과 결합되어 복고적 향수를 보여준다.

4. 이상과 같은 연구를 토대로 CAD를 사용하여

꽃문양을 넣은 레트로 테크널러지 패션을 디자인하였다. 그 결과 공간적 레트로인 에스닉 패션으로는 차이나 칼라(China collar), 원색 등의 동양적 요소와 바이널 소재를 결합한 아시안 테크널러지 패션의 디자인을 제시하였다. 시간적 레트로인 역사적 테크널러지 패션으로는 중세의 뾰족한 아치형 모티브와 파티 칼라를 현대의 플라스틱 소재와 결합한 스페이스 미들 에이지 패션이 디자인되었다.

연구의 제한점으로는 신소재의 재질감과 광택을 살리기 위해 꽃문양을 잘 나타내지 못하는 디자인적인 제약이 있었다. 본 연구는 퓨전 테크널러지의 갈래중 레트로 테크널러지 패션을 대상으로 연구·디자인하였으므로 후속 연구로는 에크노 패션(Echno Fashion) 등 다른 종류의 퓨전 테크널러지 패션에 대한 분석과 디자인이 제안된다.

참고문헌

- 1) Harris, Jennifer(1993). *5000 years of Textiles*. London: British Museum, p. 36.
- 2) 이수자(1983). 18.19세기불란서직물의 꽃무늬에 관한 연구. 동아대학교 대학원 석사학위논문, p. 34.
- 3) Meller, Susan(1991). *Textile Designs*. New York: Abrams, Inc., p. 407.
- 4) 서성록(1986). 미술과 예술에서의 일치. 서울: 흥의 미술, p. 26.
- 5) Balla, Giacomo & Depero, Fortunato(1962). *Manifesto: Ricostruzione futurista dell' Universo*, Vol.1, Rome, pp. 49-51.
- 6) 윤난지(1995). technology와 현대 미술. 월간미술(5월), p. 123.
- 7) 이주현(2000). 미술로 보는 20세기. 서울: 학고재, p. 215.
- 8) 김홍희(1990). 비디오, 비디오이상, 비디오이념. 서울: 계단미술평단.
- 9) Popper, Frank(1993). *Art of the Electronic Age*. London: Thames & Hudson Ltd., p. 29.
- 10) Popper, Frank, *op. cit.*, p. 30.
- 11) Popper, Frank, *op. cit.*, p. 32.
- 12) 이주현. *op. cit.*, p. 216.
- 13) Boissier, Jean-Louis(1990). *Artifices:invention, simulation, Artifices*, 전시회도록, Saint-Denis, pp. 6-7.
- 14) Zec, Peter(1989). The Aesthetic message of Holography. *Leonardo*, 22, pp. 425-430.
- 15) 박영선(1997). 스페이스룩을 통한 의상디자인 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 37.
- 16) Quinn, Bradely(2002). *Techno Fashion*. New York: Berg, pp. 1~2.

- 17) Quinn, Bradely. *op. cit.*, p. 1.
- 18) 이해자, 유혜자(1995). 흥미로운 섬유의 세계. 경춘사.
- 19) Cybernetics: 인공두뇌학이란 의미로 '키잡이'라는 그 리스어 Kubernetes에서 유래되었으며 La Cybernetique라는 말은 이미 1834년에 정치. 과학을 위해 사용되었다.
- 20) 섬유저널, 1994, pp. 82~87.
- 21) Cyber 란? 패션투데이, 1994, 11월호, p. 36.
- 22) Calefato, Patrizia(1997). *Fashion and Worldness. Vol. I*. Issue 1, p. 87.
- 23) Polhemus, Ted(1999). *Street Style*. London: Thames & Hudson, pp. 125~127.
- 24) 민중서관(한국영문학회), 2001, p. 1203.
- 25) 김남연(2000). 퓨전의 미학: 프랑스 문화. 프랑스문화 예술연구, 3, 1-15, p. 15.
- 26) 김예형, 조정미(2003). 현대 패션의 미래적 이미지에 관한 연구. 복식, 53(1), p. 45.
- 27) 김종복(1988). 패션 워드 콜렉션. 서울: 도서출판시대, p. 112.
- 28) 포스트모더니즘이란 모더니즘의 새로운 양상 혹은 비판적 계승으로 그 특징은 절충, 복합성과 대립성, 은유와 상징, 융합, 해체성으로 나타낼 수 있는데 절충의 의미는 시공간적 고유문화로의 회고로 융합과 해체를 의미한다.
- 29) Ethno: Ethnic 과 Technology Fashion을 절충한 패션 이란 의미로 Ethnic와 Technology의 합성어이다. 정홍숙, 정삼호, 홍병숙(1999). 현대인과 의상. 서울: 교문사, p. 125.
- 30) 김민자(1990). 한국 패션의 고유 디자인에 대한 발전적 모색. 산업 디자인, 110, p. 21.
- 31) folklore와 ethnic은 같은 감각의 패션으로 볼 수 있는데 ethnic은 비기독교권의 민족의상을 지칭하고 folklore는 유럽농촌에서 서민의 소박한 노동복과 고전적인 재례의상이 디자인의 원천이 되는 경우이다.
- 32) 정삼호(1996). 현대패션모드. 서울: 교문사, p. 125.
- 33) 김종복(1993). *Fashion World Collection 1*. 서울: 시대, p. 104.
- 34) Hamilton, Jean A.(1987). *Dress A Cultural Subsystem. A Unifying Metatheory for Clothing Textiles*. C.T.R.J., p. 26.
- 35) Wilcox, Ruth Turner(1965). *Folk Festival Costume of the World*. New York: Charles Saribner's Sons, p. 32.
- 36) 간문자(1996). 1960년대 저항패션이 민속풍 패션에 미친 영향. 복식, 30, p. 158.
- 37) Quinn, Bradely(2002). *Techno Fashion*. New York: Berg, p. 142.
- 38) 정홍숙, 정삼호, 홍병숙, *op. cit.*, p. 11.
- 39) 한국 브리태니커 회사 편(1993). *Britannica World Encyclopaedia 1*. 서울: 한국 브리태니커 회사, p. 212.
- 40) 한국 브리태니커 회사 편, *op. cit.*, p. 212.
- 41) Russell, Douglass A. (1983). *Costume History and Style*. New Jersey: Prentice Hall, p. 186.
- 42) 정홍숙(1998). 서양복식문화사. 서울: 교문사, pp. 244~245.
- 43) Russell, Douglass A. *op. cit.*, p. 333.
- 44) Francois, Boucher(1987). *20000years of Fashion*. New York: Harry & Abrams.
- 45) fashion of a Decade, *The 1960s*
- 46) Polhlemus, Ted(1991). *Street Style*. London: Thames & Hudson., p. 12.
- 47) Polhlemus, Ted. *op. cit.*, p. 127.
- 48) 1999 S/S Collection II, p. 18.
- 49) 1995 S/S Collection II, p. 190.
- 50) 1999/2000 A/W Collection.
- 51) 1996 S/S Collection II, p. 16.
- 52) 1999 S/S Collection
- 53) 1999 S/S Collection
- 54) 1995 S/S Collection, p. 189.
- 55) 1996 S/S Collection II, p. 12.
- 56) 1995 S/S Collection I, p. 294.
- 57) 1999/2000 A/W Collection
- 58) 1996 S/S Collection