복식문화연구
The Research Journal of the Costume Culture
제 16 권 제 1 호, (2008. 2), pp.100~114

슈퍼모던 환경에서 나타나는 패션디자이너의 작품 특성

김 완 주† · 이 금 희
서울여자대학교 의류학과

The Characteristics of Fashion Designer's Work Shown in Supermodern Environment

Wan-Joo Kim† and Keum-Hee Lee
Dept. of Clothing Science, Seoul Women's University

(2007. 8. 31. 접수 : 2008. 2. 28. 채택)

Abstract

The purpose of this study was to analyze the characteristics of supermodern fashion designer's work, which is shown by responding to supermodern environment where non-spaces such as road, railroad and airport are surplus in modern city environment. For the study, the researcher used existing study and specialized book basically and analyzed photograph materials by selecting them in specialized fashion book, internet site and designer's homepage.

The results of this study showed that supermodern fashion design is the functional fashion responding to the change of time and space concept of supermodern society directly. As the common points of supermodern designer's works, first, they try to create private space enabling wearer to cope with risk caused by the environmental change and transitional space by adding architectural factor to fashion. Second, they display the design with protective function and metaphorical expression of concealment and deception in the supermodern environment where non-space is increasing. Third, designers search the functional design from the aspect of fabric and detail while intending the technology in order to cope with supermodern environment.

Key words: supermodern(슈퍼모던), non-space(비공간), protection(보호), architecture(건축), functionality(기능성).

Ⅰ. 서 론

패션은 기술적인 창작물을 통해서 미적인 기능을 하며, 현대도시에서 발생되는 환경적인 문제에 직접적으로 대응할 수 있는 보호적 기능과 착용자들에게 외부환경으로부터 방어할 수 있는 심재력을 제공하고 있다. 또한, 신체적인 이동성이나 사회적 환경시스템과 상호작용할 수 있는 잠재력을 포함하고 있다.

인류학자 마르크 오제(Marc Auge)는 현대를 슈퍼모던, 초근대의 시대라고 부르면서 '슈퍼모던'이란 용어를 처음으로 차용하였다. 그는 슈퍼모던 상황을 공간과 정보, 개성화의 과잉으로 묘사하였으며, 개인주의 시대에서 변화되는 비공간(non-space)적인 의미로 부여하였다. 비공간은 현대적 삶의 가시적 변화를 매개하는 공간으로써 의미를 가지며, 장소와 상반된 인류학적 의미로 '비장소(non-place)'라고도 정

이 논문은 2007학년도 서울여자대학교 교내학술특별연구비의 지원을 받았음.
† 교신저자 E-mail : noble1336@naver.com

의되었다[1]. 그는 비공간을 실제 장소 안에서 효과적으로 구현된 일시적 유토피아이며, 거주 인구가 없으므로 비장소는 개인들이 획일적 양식으로 연결되어져 있고, 어떠한 유기적인 사회적 삶도 존재할 수 없는 일시적인 공간으로 설명하였다[2]. 비공간은 분화 안에서 발견될 수 있는 또 다른 실체적 장소로 동시적으로 나타나고, 경쟁하며, 반선되고 있다고 말한다. 인류학적 의미의 장소들은 언어, 지역성, 삶의 방식 등에서 비롯되는 정체성과 관련이 있다면 비장소들은 여행객이나 손님과 같은 일시적 정체성으로 통과의 공간이다. 즉, 임시 주거지와 전이적 공간인 호텔, 모텔, 펜션, 캠프, 기차역, 터미널, 공항 등이 그 대표적 예이다[3]. 현대 사회의 전이적인 공간의 환경들은 교통수단과 IT 기술의 발달로 우리가 생각해온 기존의 공간 개념과는 다르게 변화되고 있다. 이러한 도시적 공간과 세계를 마르크 오제는 '슈퍼모던' 환경으로 표현한 것이다. 순간적이고 파편적인 비공간의 환경은 우리의 공적, 사회적 공간의 개념을 바꾸어 놓았으며, 패션에도 많은 변화를 주고 있다. 이에 비공간에서 나타나고 있는 슈퍼모던 환경을 조사하여 그 특성을 파악하고, 슈퍼모던 디자인을 분석하는 것은 21세기 패션의 특성을 파악하고 이해하는데 의미 있는 연구가 될 수 있다.

따라서 본 연구의 목적은 21세기 전후의 도시 환경과 패션 환경의 변화에서 직접적으로 나타나고 있는 슈퍼모던 패션 디자이너들의 작품 특성을 분석하는데 있다. 첫째, 슈퍼모던의 개념과 슈퍼모던 환경을 이론적으로 고찰해 보고자 한다. 둘째, 슈퍼모던 환경에서 나타나는 패션 현상의 일반적 특성을 살펴본다. 셋째, 도시 환경의 위험을 방어하고 패션 공간 창출에 특성이 드러나는 슈퍼모던 패션디자이너를 선별하여 그들의 작품 특성을 분석한다.

연구의 방법으로는 슈퍼모던 환경과 관련된 기존의 선행 연구를 중심으로 논문 및 패션 관련 전문 서적, 인터넷 자료 등을 참고로 하여 이론적 고찰을 하였다. 또한 사진 자료는 작품 분석을 위하여 패션 전문 서적과 패션 전문 사이트 및 디자이너 홈페이지에서 선별하여 분석하였다.

연구의 범위로는 마르크 오제가 명명한 슈퍼모던 환경과 비공간적 논의를 중심으로 슈퍼모던의 도회적 환경 특징을 살펴보고 패션비평가인 앤드류 볼튼(Andrew Bolton)이 정의한 슈퍼모던 패션을 토대로 하였다. 그리고 21세기를 전후로 슈퍼모던 패션 현상의 이론적 고찰의 특징인 비공간 대응, 신체적·심리적 방어 기능, 환경에 대응한 테크놀로지를 도출하여 그 특징이 공통적으로 강하게 나타나는 디자이너 여희 탱(Yeohlee Teng), 사이몬 쏘로굿(Simon Thorogood), 후세인 살라얀(Hussein Chalayan), 루시 오르타(Lucy Orta)를 선정하여 작품을 분석하였다. 분석의 범위는 슈퍼모던 환경이라는 인식론의 출발시기인 1995년도를 기준으로 슈퍼모던 패션디자인의 작품 성향이 주로 나타나기 시작한 1992년 이후부터 2007년까지의 작품을 대상으로 하였다.

Ⅱ. 슈퍼모던 환경과 패션 현상의 이론적 고찰

1. 슈퍼모던의 개념 및 환경

인류학자 마르크 오제(Marc Auge)는 후기자본주의 현대 사회를 1995년에 발간한 「비공간: 슈퍼모더니티의 인류학의 소개(Non-palaces: Introduction to an Anthropology of Supermodenity)」에서 슈퍼모던 사회라 명명하고 있다. 슈퍼모던 사회는 교통의 발달로 인해 도시화와 세계화를 겪으면서 기존의 인류학적 개념의 장소·공간 개념에 중대한 변화가 이루어졌고, 새로운 유형의 장소 개념이 통과의 공간으로써 전이적 공간의 증가가 이루어지고 있다. 전이적 공간이란 전통적인 장소의 정체성인 지속적인 인간의 상호작용에 의한 공동체나 유기적인 사회체제가 성립되는 기반이 아니라 일시적이고 단편적인 사회적 관계가 형성되는 통과의 공간으로 정의하고 있다[4]. 그는 이러한 공간을 '비공간' 혹은 '비장소'라고 하

1) Andrew Bolton, *The Supermodern Wardrobe*, (London: V&A, 2002), p. 7.
2) Marc Auge, *Non-palaces: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, (London · New York: Verso, 1995), p. 111.
3) *Ibid.*, pp. 111-112.
4) Marc Auge, *Op. cit.*, pp. 77-78.

여 기존의 지속적이고 전면적인 사회적 관계를 형성하는 '장소'와 구별하고 있다.

비장소는 인류학적 의미의 슈퍼모더니티를 소개하는 의미로 창조와 관련되고 현대 사회에 대한 인류학적 해석 등 현대성과 일상적 삶에 대한 이해이다. 슈퍼모더니티의 구조는 개인에 의한 시간과 공간의 변화에 의해 창조되는 상황이고 포스트모더니티에 대한 긍정적인 일치이다. 비장소는 전이적인 특별한 상황을 위해 만들어진 공간의 의미로 슈퍼모던이란 용어로 알려져 있다. 이 공간은 역사적으로 정의될 수 없고 정체성과도 관련되어 있지 않는 장소이다[5]. 현대 후기자본주의 사회는 이러한 비공간이 폭발적으로 증가하고 있고, 비공간의 증가는 인간의 사회적 관계와 문화에 있어서 다양한 변화를 야기하고 있으며, 이러한 현대 사회의 특징을 슈퍼모던의 세계로 파악하고 있는 것이다.

20세기 후반 이후에 통신과 교통의 발달로 국가와 국가간, 도시와 도시간의 교류가 확대되어 무수한 이동을 매개하는 공간이 생겨나고 있다. 정보화 사회는 무형적인 정보의 이동과 함께 물건과 재화의 이동, 그리고 그에 따른 사람들의 이동을 폭발적으로 증대시키고 있다. 현대인은 거대도시의 분업화된 장소를 수없이 이동하여야 하며, 이동을 매개하는 공간은 단지 하나의 현실적 구역이라는 의미를 넘어서 물리적 한계성을 초월하는 초공간적 의미를 지닐 수 있다. 이러한 의미에서 그것은 '비공간'이며, 그러한 비공간을 양산하는 현대를 초근대 혹은 초현대라는 의미의 슈퍼모더니티 세계라 불리고 있다[6].

슈퍼모던 환경은 근현대의 누적된 절차를 파괴하는 역사의 가속화, 공간의 축소, 기준들의 개별화와 관련된다. Marc Auge는 슈퍼모더니티를 주장하면서 현대 사회에서 나타나는 '과잉'의 세 형태를 말하였다. 첫째, 시간의 과잉이다. 우리 자신의 개인적 과거는 체험되자마자 역사에 편입되어 버린다는 것이다. 그리고 우리 자신의 역사와 다른 사람들의 역사에다 같이 관련된 매개화된 사실들의 범람 속에 있다는 것이다. 둘째, 공간의 과잉이다. 여기서 과잉의 느낌은 역설적이게도 지구의 축소라 불러야 할 것과 관련된다. 우리는 대중매체나 인터넷을 통하여 일어나는 모든 사건과 상황들이 바로 그 순간에 전세계적으로 연결될 수 있다. 마지막으로 개인주의의 과잉이다. 오늘날과 같은 대중사회에서는 모든 견해나 행동에 있어서 개인적 준거틀의 중요성이 날로 커진다는 것이다[7].

2. 슈퍼모던 패션 및 패션 현상의 특징

1) 슈퍼모던 패션의 정의

앤드류 볼튼(Andrew Bolton)은 초현대화된 도시의 공공지역과 열린 공간의 급증으로 인해 발생되는 전이적인 공간과 연계될 수 있는 기능적인 패션이 필요하다고 주장하였다. 그는 마르크 오제가 주장하고 있는 슈퍼모던 상황에 대응하기 위한 패션을 슈퍼모던 패션이라고 명명하고 있다[8]. 따라서 슈퍼모던 패션은 삶에 대응하려는 특별한 기능을 지닌 패션을 말한다. 도시적 삶의 이동성을 증진시키거나 이동 공간에서의 안전을 확보하며 변화하는 환경에 즉각적으로 대응하려는 시도로써 만들어지고 있는 패션을 말한다.

이와 같은 슈퍼모던 패션은 현대도시에서 나타나는 도로, 철도, 공항 그리고 대도시 거리와 같은 전이적 공간에 대해 신체적, 정신적 수요에 대응하기 위해 디자인된다. 슈퍼모던 사회에서 도시적 삶의 문제 대부분은 비공간과 관련한 문제로 평가될 수 있기 때문에, 많은 패션 칼럼니스트들은 도시적 삶에 대응으로서의 패션 현상을 슈퍼모던 패션이라는 범주로 포함하고 있다[9].

2) 슈퍼모던 패션 현상의 특징

슈퍼모던 패션의 출현은 20세기 후반에서부터 나

5) Mark Maticnzo, "The ethnology of nowwhere, everywhere: Marc Auge's Non-places as an analytical tool for supermodern ahistory and transience," (1998), [2006년 12월 20일 인용], available from World Wide Web@ http://ris4u.net

6) Marc Auge, *Op. cit.*, pp. 40-41.

7) 마르크 오제, "오늘의 세계를 보는 시각," 강연번역자료, *불어문화권 연구* 4권 (1994), pp. 143-145.

8) Bradley Quinn, *Techno Fashion*, (Oxford · New York: BERG, 2002), p. 11.

9) Andrew Bolton, *Op. cit.*, p. 7.

타나고 있는 패션 현상으로 다음과 같은 특징을 도출해 낼 수 있다.

(1) 비공간에 대응한 이동성 증진

슈퍼모던 패션 현상이 다른 현상과 구분해 주는 특징을 살펴보면 그것은 현대 사회에 대한 해석적 시각의 키를 제기하고 있는 공간 개념인 비공간에서 찾을 수 있다. 비공간은 도시 인구의 급속한 순환과 성장을 수용하기 위해 급격히 증가하였다. 이러한 요인은 사람들 간 인식의 심오한 변화를 낳았으며, 부분적이며 불일치된 방식으로 우리의 패션 문화에도 영향을 미쳤다.

21세기 현대 사회인의 생활은 교통 수단과 IT 기술의 발달로 인해 영역과 영역 사이를 횡단하고 이동하면서 공간을 넘나드는 상황이다. 어느 한 장소에 정주하기보다는 끊임없이 영역을 넘나들며 이동하는 노마드적인 삶을 영위하고 있는 것이다[10]. 이러한 도시 공간 이동 속에서 이동 증진에 대한 비공간 대응은 인간을 둘러 싼 환경과 라이프스타일을 빠르게 변화시키고, 유동적인 환경 속에서 패션디자인은 인간을 보호하고자 하는 욕구에서 기능적인 측면에 더욱더 관심을 가지기 시작했다. 따라서 슈퍼모던 패션의 범주에 포함된 디자이너들은 환경에 대해 신체적, 심리적 보호에 대한 일차적 차원에서 실용적이고 기능적인 옷을 창조함으로써 이 문제에 대응하려는 시도를 한다. 이러한 패션은 신체 공간의 창출과 신체적 이동을 용이하게 하며, 교통으로부터의 소음과 오염, 날씨의 악화에 대응할 수 있는 디자인을 제공하고 있다.

(2) 도시 환경의 신체적 · 심리적 방어 기능

비공간을 포함하는 도시적 삶은 수많은 위험을 내포하고 있다. 교통의 발달은 항시적인 사고의 위험을 지니고 있으며, 자동차에서 내뿜는 공해는 통행자의 호흡을 어렵게 한다. 많은 인구가 모이는 기차역이나 전철역, 횡단보도, 지하도 등은 소매치기나 강도의 위험이 도사리고 있다. 또한, 현대 사회의 거리는 경찰과 감시 도구 증가에도 불구하고 다양한 범죄 활동의 장소이다. 이로 인해 개인은 익명화된 공간에서 자주 자신이 위축되고 방어적인 심리상태를 느끼게 된다. 공간은 신체적, 심리적 보호의 필요성을 증가시키기 때문에 특별한 신체적 공간과 심리적 성보의 소비를 가속화시킨다.

따라서 사회현상에 대한 적응으로 슈퍼모던 패션에서 나타나는 기능을 살펴보면 일반적으로 환경적인 조건에 대응하여 개인을 보호하는 측면과 우연적인 위험이나 외부의 의도적인 공격에 의한 신체적인 보호와 심리적인 보호개념이 확대되어 디자인되어지는 것을 볼 수 있다. 디자인은 직접적으로 신체적 위험을 방어할 수 있는 소재나 형태 및 디테일을 시도하여 상징적인 수단 혹은 은유적인 표현을 사용하여 착용자에게 심리적인 안정감을 제공하기도 한다. 표현의 미학 뒤에 내재되어 있는 합리적인 이유가 신체의 두려움과 개인적 안전에 대한 집착을 정당화해 주고, 디자인의 독특한 외형은 착용자에게 자신 노출의 매개체를 만들어주는 것이다. 또한, 소음을 차단하고, 오염을 걸러내고, 체온을 유지하는 실용적인 의미를 갖고 있다.

(3) 환경 변화에 대응한 테크놀로지

슈퍼모던 패션은 외부의 환경 변화와 자신의 신체적 조건 변화를 수시로 파악하고 체크함으로써 개인의 보호 기능을 실현하고 있다. 신체 조건에 대한 파악과 자동적인 대응장치를 통한 환경 적응력의 향상을 위하여 슈퍼모던 디자이너들은 최첨단의 소재와 기술적 장치를 활용하고 있다. 이에 슈퍼모던 패션 디자이너들은 실제적 생활양식에 적용되는 기능이나, 몸에 기능성을 주고 장비를 부착해 패션의 기능성을 제안하고 있다.

테크놀로지는 전이적 공간의 디자인에 많은 영향을 주고 있다. 테크놀로지는 착용자의 환경을 어느 정도 컨트롤할 수 있는 힘과 다양한 선택의 권능을 부여하였다. 그것은 착용자에게 외부 환경과의 접촉과 차단의 선택권뿐 아니라 환경에 적극적으로 혹은 소극적으로 반응하는 것을 가능케 하였다.

슈퍼모던 패션 디자이너들은 혁신적인 테크놀로지 작물을 연계시킴으로써 패션의 기능을 확대시키고 있으며, 실제로 신체의 약점을 잠정적으로 보호

10) 최병두, *근대적 공간의 해체*, (서울: 삼인, 2002), pp. 76-78.

〈표 1〉 슈퍼모던 패션 현상의 특징

특징	슈퍼모던 패션 현상 요인
비공간에 대응한 이동성 증진	도로, 철도, 공항 등 전이적 이동 공간 증가에 대응에 대한 필요
	신체공간 창출과 신체적 이동이 용이한 디자인 필요
도시 환경의 신체적·심리적 방어 기능	익명화된 도시공간에서의 위험성 대처를 위한 방어 필요
	상징적인 수단 혹은 은유적 표현의 소재나 형태 및 디테일 시도
환경의 변화에 대응한 테크놀로지	상황 변화에 대한 파악과 자동적인 최첨단의 소재와 장치 부착
	안정성, 편리성 향상을 위한 테크놀로지화

하는 기능을 한다. 또한, 기술적 장치들을 통해서 안정성과 편리성 향상을 위한 실용적인 디자인을 하고, 신체의 이동성에 보다 큰 역할을 할 수 있는 잠재력을 증진시키고 있다.

이상의 슈퍼모던 패션 현상의 특징을 요약하면 〈표 1〉과 같다.

Ⅲ. 슈퍼모던 환경에서 나타나는 슈퍼모던 디자이너의 작품 특성

슈퍼모던 디자이너들이 슈퍼모던 환경에 대응하여 표현하고 있는 패션 작품을 구체적으로 분석하여 디자인의 특성을 살펴보고자 한다. 앞서 살펴본 슈퍼모던 패션 현상의 특징 고찰로 슈퍼모던 환경에서 비공간에 대응하여 패션의 기능성을 뚜렷이 드러내는 작품을 디자인한 여희 탱(Yeohlee Teng), 사이몬 쏘로굿(Simon Thorogood), 후세인 살라얀(Hussein Chalayan), 루시 오르타(Lucy Orta)를 대표 디자이너로 선정하여 그들의 작품 특성을 살펴본다.

1. 여희 탱

1) 비공간 대응을 위한 공간성

여희 탱(Yeohlee Teng)의 작품은 현대의 커리어우먼이 도회적 상황에서 실용적이고 편안한 의복을 착용할 수 있는 디자인을 지향하고, 도시의 이동적 삶에 대응하기 위하여 주로 과학적 사고를 반영한 디자인을 시도하고 있다. 그녀는 다양한 작품에 의복에 여유를 주어 공간성을 최대한 활용한 원 사이즈 핏 올(one-size-fits-all)의 디자인을 전개하고 있다. 그녀의 다양한 작품에서 이러한 디자인은 지속적으로 나타나고 있다. 〈그림 1〉은 1997~98년 F/W 컬렉션에서 알파카 직물을 사용하여 만든 원피스 코트이다. 〈그림 2〉는 2006~07년 F/W 컬렉션에서 나타난 스트라이프 패턴의 코튼 원피스이다.

또한, 여희 탱의 작품에서는 건축적인 요소를 활용한 디자인도 많이 나타나고 있다. 그녀의 미적 감각은 건축에서 깊은 영향을 받아 편안하고, 효과적이며, 단순한 디자인을 지향하고 있다. 특히 멕시코의 건축가인 루이스 바라간(Luis Barrangan)[11]의 단

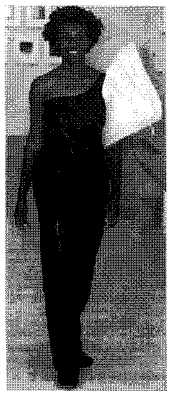
〈그림 1〉 Alpaca one-piece coat. *1997~98 F/W*(출처: www.yeohlee.com).

〈그림 2〉 Cotton one-piece. *2006~07 F/W*(출처: www.yeohlee.com).

11) Luis Barrangan(1902~1988)은 단순하면서도 강렬한 형태, 공간, 색채 등을 통해 훌륭한 건축물과 정원을 설계한 건축가, 조경가이다. 그의 작품을 살펴보면, 건축물이나 외부공간설계에서 나타나는 간결함, 밝고 경쾌한 색채 등을 통해 입체적인 공간감, 자연의 강한 힘이 느껴진다[2007년 3월 10일 검색]; available from World Wide Web @http://naver.com

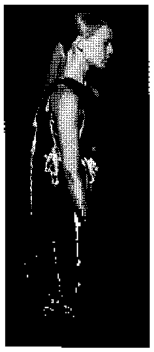
순한 기하학적 형태의 건축물에서 영향을 받아 2005년 S/S와 F/W 컬렉션에서 씨클 형태(그림 3), 3-스퀘어 형태(그림 4), 5-스퀘어(그림 5) 등의 단순한 형태로 레이어드 처리하여 디자인의 시루함을 피하고 형태의 반복을 통해 입체적인 공간감을 형성한 작품을 보여주었다[12]. 2007~08년 F/W 컬렉션에서도 드레이프 주름을 잡은 원형 실루엣의 드레스 작품이 나타났다(그림 6). 이러한 작품들은 건축물의 외형을 모방하여 착용자의 공간 창출을 시도한 작품이라 볼 수 있다. 그녀의 작품 컬러를 살펴보면 도회적인 감

<그림 3> Circle shaped top. *2005 S/S*(출처: www.ycohlee.com).



<그림 4> 3-square shaped sleeve. *2005~06 F/W*(출처: www.yeohlee.com).

<그림 5> 5-square shaped skirt. *2005~06 F/W*(출처: www.ycohlee.com).



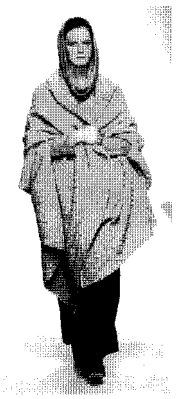
<그림 6> Architecture shaped dress. *2007~08 F/W* (출처: www.yeohlee.com).

물이나 돌, 콘크리트, 시멘트, 석회석 등의 재료에 직접적으로 영감을 받은 도시적 컬러인 뉴트럴 톤을 주로 사용하고 있다.

2) 은폐와 기만을 통한 보호

여희 탱은 개인의 정체성을 숨기고, 심이적 공간에서 개인의 안전을 높이기 위해 은폐, 기만이라는 주제에 중점을 두고 있다. 이러한 작품은 자연의 기후나 도시의 환경 변화에 적응할 수 있는 레이어드 스타일로 디자인하여 케이프와 코트 등에 잘 나타나고 있다. (그림 7)은 2001~02년 F/W 컬렉션에서 비가 올 때 은신처를 제공할 수 있도록 머리와 어깨를 덮는 텐트형 쇼올 코트이다. 이것은 방풍과 방수, 통기성 기능이 있는 다양한 후가공 기술을 사용한 직물로 제작하여 머리와 어깨를 둘러 감는 기능을 갖추면서 엉덩이 아랫부분까지 걸쳐지는 담요와 같은 성격을 띠고 있는 작품이다. 2006~07년 F/W 컬렉션에서도 쇼올 연출을 시도한 작품이 나타나고 있다 (그림 8).

여희 탱은 공간 이동과 보호를 위해 단순하고 실용적이며 은밀한 포켓 시스템의 시리즈를 개발하였다. 착용자만이 인식할 수 있는 비밀스럽고 정교한 디자인으로 이색적이고 비관습적인 위치에 포켓을 배치하였다. 그녀는 물건을 담는 그 이상의 기능을

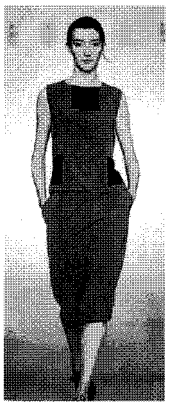


<그림 7> Shawl coat. *2001~02 F/W*(출처: www.yeohlee.com).

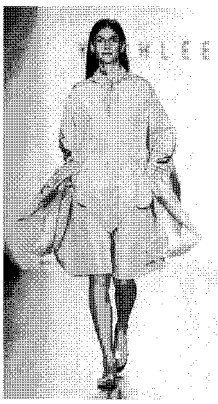
<그림 8> Shawl top. *2006~07 F/W*(출처: www.yeohlee.com).

12) [2007년 3월 10일 검색]; available from World Wide Web @http://ycohleeteng.com

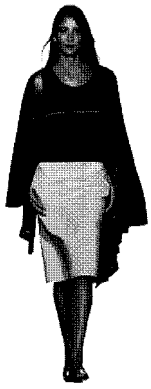
13) Shax Riegler, "The Speed of(Travelling) Light," *Travel & Leisure* (1999. 10), p. 178.



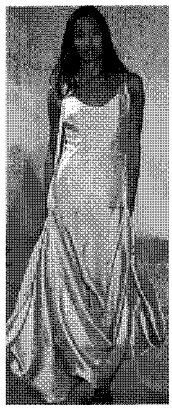
〈그림 9〉 Pick pocket. *1999 ~2000 A/W*(출처: www.yeohlee.com).



〈그림 10〉 Mitten pocket. *2000 S/S*(출처: www.yeohlee.com).



〈그림 11〉 Teflon® skirt. *2000 S/S*(출처: www.yeohlee.com).



〈그림 12〉 Nano-Tex dress. *2006 S/S*(출처: www.yeohlee.com).

갖는 포켓을 개발하는 방법을 추구하며, 적당한 사이즈와 형태의 측면에서 유용하고 아름다운 포켓을 만들려고 노력하였다[13]. 1999~2000년 F/W 컬렉션에서 소매치기를 속일 의도로 기하학적 형태를 사용한 상의 시리즈를 디자인했다(그림 9). 이 드레스는 3개 블랙 사각형의 포켓 디자인을 가지고 있는데, 실제 포켓의 위치는 좌·우 2개의 사각형 사이에 위치하고 있어 눈속임이 가능할 뿐만 아니라 지퍼로 여밈 처리되어 더욱 안전하다. 이는 의도적으로 개인적인 안정을 강화할 수 있는 은밀한 위치를 선정하였다. 2000년 S/S 컬렉션의 레인코드는 내부 포켓으로 접근할 수 있는 '벙어리장갑 모양의 포켓(mitten pockets)'모양을 가지고 있다(그림 10). 이 포켓은 안과 밖에서 접근할 수 있고, 옷과 분리된 형태로 만들어져 있다.

3) 신소재를 통한 테크놀로지

여희 행의 작품은 이동 환경의 라이프스타일에 대응하기 위하여 슈퍼모던 환경에 적응할 수 있는 신소재를 사용하여 테크놀로지를 지향한 디자인을 시도하고 있다. 현대인의 도시 생활 이동성을 고려하여 세탁이 용이하고 구김이 적은 소재를 사용하여 디자인하였다. 그녀는 실제적인 생활양식에 대한 적응을 인지한 작품으로 2000년 S/S 컬렉션에서 Teflon®이 가공된 코튼 캔버스 스커트와 스트라이프 저지 탱크 탑, 쇼올로 구성된 세퍼레이트 아이템의 작품을 보여주고 있다(그림 11). Teflon®은 테프론 플라스틱을 생산하는 듀퐁(DuPont)이 딱딱한 재료를 첨단 기술 의복에 접목한 발수성 소재이다[14].

또한, 그녀의 작품에서는 2006년 S/S 뉴욕 컬렉션에서 얼룩방지 기술이 가미된 나노-텍스 실크 케이블 드레스(Nano-Tex silk cable dress)를 발표하였다(그림 12)[15]. Nano-Tex는 나노 기술 제조공정을 거쳐 구김 및 얼룩 방지를 한 소재이다.

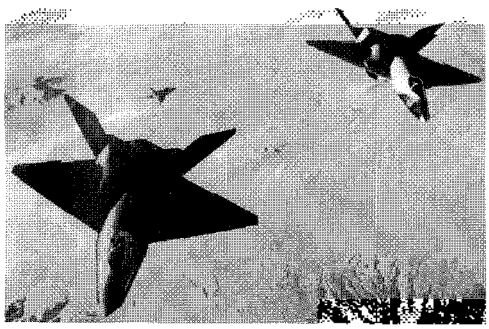
2. 사이몬 쏘로굿

1) 공간 개념의 은유적 표현

사이몬 쏘로굿(Simon Throgood)의 작품은 도시 이동 공간인 비공간에 대해서 직접적으로 대응하는 것이 아니라 공간 개념의 이미지 형상화를 통한 공간 이동의 이미지와 은유적 표현이 특징적이다. 그는 전이적 공간에 대해 신체적·심리적인 요구에 대응하는 기능적인 패션을 창조하기 보다는 비행기 디자인의 미학을 반영하는 컨셉이 주류를 이루었다. 1998년 그의 첫 번째 컬렉션 '화이트 노이즈(White Noise)'

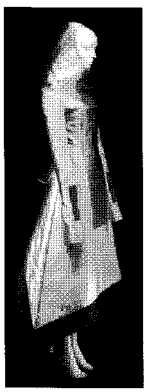
14) [2007년 4월 1일 검색]; available from World Wide Web @http://yeohlee.com/article5.html

15) 무역협회, (2007년 2월 8일[2007년 2월 15일 검색]); available from World Wide Web @http://blog.naver.com/kfashion/34471001

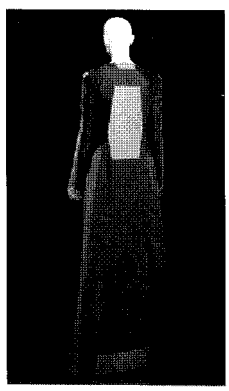


〈그림 13〉 Unmanned Combat Aerial Vehicles(UCAVs) (출처: *The supermodern wardrobe*, p. 113).

의 작품을 살펴보면 디자인은 무인 전투 비행기인 스텔스기[16]의 디자인과 기술로부터 많은 영감을 받았으며, 과학적 기능으로서 은폐의 형태와 착용자의 비밀스러운 분위기를 연출하였다. 비행기의 특이한 외형과 기묘하게 깎인 면, 이국적인 느낌의 그래픽과 모티브 등 비행기의 형태적인 요소를 그의 작품에 반영하였다(그림 13). 또한, 스텔스기의 광택을 지닌 레이더 흡수 재료에서 영감을 받아 광택이 있는 실크 새틴과 메탈 소재를 사용하였다. 작품에서 사용된 대부분의 컬러는 스텔스기에서 영향을 받았다.



〈그림 14〉 Sukhoi Dress, 1998 (출처: *The supermodern wardrobe*, p. 111).



〈그림 15〉 Bohm Dress(출처: *The supermodern wardrobe*, p. 115).

'담 드레스(Dam Dress)'의 다른 그레이는 'B2'기로 알려진 특별 스텔스 폭격기의 컬러에서 직접적으로 차용되었다. 모든 작품들은 특별한 이름이 붙여졌는데, 대부분 군용기와 관련이 있다. 담 드레스는 통신을 위한 채널 기능을 가진 비행기 동체의 부분에서 명명되었다. 반면에 '수호이 드레스(Sukhoi Dress)'는 러시안 비행기 제조업체로부터 명명되었다(그림 14). 군용기에서 차용된 작품들 중 수호이 드레스와 봄 드레스(Bohm Dress)는 기하학적인 형태 조각의 밝은 컬러 장식이 나타나고 있다(그림 15).

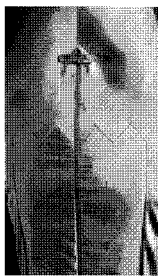
2) 은폐를 통한 보호성 추구

사이몬 쏘로굿의 기하학적 디자인은 여성적인 형태의 곡선을 거부하며, 확장된 형태의 후드와 소매로 머리와 손을 가림으로써 착용자를 은폐하는 의도로 구성되어진다. 이러한 성향은 1998년의 담 드레스(Dam Dress)에서 볼 수 있다(그림 16). 이 작품은 신체와 약간 분리되어 있는 듯한 느낌을 주며, 평면을 통해서 신체의 잠재적인 형태를 간접적으로 드러낸다. 그의 작품에는 착용자의 신체를 은폐시키는 슈퍼모던 패션의 대부분의 공통된 특성이 드러나고 있는데, 이러한 효과를 UCAVs의 디자인으로부터 차용된 용어인 슈슈케이(baffling) 효과로 설명하였으며, 끝부분을 감추기 위해 가장자리에 둥니모양으로 표현하였다[17]. 둥니모양의 가장자리는 그의 작품들 중 하나의 특징적인 모습이며, 변장과 은폐의 기능을 강조하기 위해서 사용되어졌다. 예를 들면 담 드레스의 소매 커프스는 착용자의 손을 혼동시키기 위해 둥니모양으로 되어 있다(그림 16). 비슷하게 수호이 드레스의 뒤 패널도 장식적이고 실용적인 장치로써 활용된 둥니모양의 스티치가 나타났다(그림 17). 다른 슈퍼모던 패션 디자이너들이 의복의 장식적 요소를 자제하듯이, 그는 작품에서도 비밀스러움이나 은밀함을 강조하는 방법으로 분양을 감지할 수 없을 정도로 미묘하고 어두운 부분에 배치하여 드러나지 않게 표현하였다. 이는 비밀스러운 패션 환경 분위기를 강조하기 위해 디자인된 것이다. 예를 들면 수

16) 스텔스란 항공기 혹은 미사일이 레이더에 발견되지 않게 하는 기술을 말하는 것으로 '은밀하게 조용히 이루어지는 일'이란 뜻을 가지고 있으며, 레이더에 포착이 잘 안 되는 항공기를 총칭하여 스텔스라고 명명한다(동아일보, 2007년 5월 16일 검색 인용).

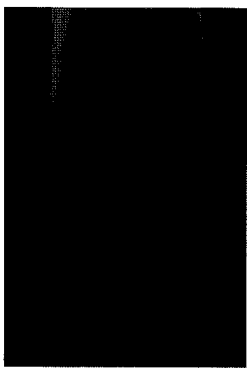
17) Andrew Bolton, *Op. cit.*, p. 114.

<그림 16> Dam Dress(출처: *The supermodern wardrobe*, p. 112(좌), p. 127(우)).



<그림 17> Sukhoi Dress(출처: *The supermodern wardrobe*, p. 126).

<그림 18> Sukhoi Dress (출처: *The supermodern wardrobe*, p. 111).



<그림 19> Bohm Dress(출처: *The supermodern wardrobe*, p. 115).

호이 드레스의 경우에는 후드 측면에 표현하였으나 드러나지 않았으며(그림 18), 봄 드레스는 패션의 뒤 아랫부분에 희미하게 위치하고 있다(그림 19).

3) 디지털 기술의 상호작용

사이몬 쏘로굿은 디지털 기술과 음악의 만남으로 그의 작품 범주를 확대시켰다. 그는 갤러리나 뮤지엄에서 작품을 전시하는 것은 디자인 작업 과정에서 창조성을 부각시키고 공간감을 표현할 수 있게 해준다고 생각하였다. 그는 자신의 작품에 조화로운 성격을 부여하고 발전시키기 위하여 디지털 아트 그룹과 작곡가와 협동 작업을 하였다. 그가 런던의 오래된 뮤직홀에서 'White Noise' 데뷔 컬렉션을 개최했던 것도 이와 같은 의도에서였다. 패션 미래주의자 디지털 아트 그룹 '스포어(Spore)'의 멤버인 수잔 리(Suzanne Lee)와 디자이너 프로그래머 베네딕트 쉬안(Benedict Sheehan)과 함께 작업하면서 7개의 마네킹에 옷을 전시하고, 측면에는 Simon Thorogood의 디자인 스케치북과 작업 백그라운드를 구형의 매킨토시 컴퓨터를 통해서 전시하였다. 그리고 조명 시스템과 전자음악가 '바베드(Barbed)'의 생음악으로 구성되었다. 후에 이러한 것들은 실험 도시음악작가 매슈 하든(Matthew Harden)에 의한 구성된 음악과 스포어(Spore)에 디자인된 '디지털 런웨이(Digital Runway)'의 설치물로서 재현되었다. 디지털 런웨이는 컴퓨터 키보드와 연결되고 플랫폼 위에 긴 라인으로 설치되어 있는 시리즈로 구성되었다. 패드 위를 걸을 때, 압력 패드들은 키보드와 연결되어 스위치로 작동되며, 동시적으로 갤러리 벽면에 빛을 쏠 수 있는 소프트웨어상의 이벤트를 시현시켰다. 이것은 사람들에게 캣워크를 걸을 수 있는 기회를 제공하여 관객들의 역할을 수동적인 것으로부터 탈피하여 능동적으로 확장시켜 주었다. 그것은 사용자들에게 스스로 칼라를 그려보고 정보를 드러내 보이게 하는 능력을 제공하는 그래픽 다양성을 통해서 패션을 탐구할 수 있도록 해주었다. 이러한 상호적인 장치들은 그의 디자인 과정 중심 부분으로서 디자이너와 고객 간의 상호작용을 만들어내고 있다.

3. 후세인 살라얀

1) 비공간의 은유적 표현

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 비행기가 상징하는 공간와 이동성과 스피드를 개념화하여 패션을 통해서 시간과 공간의 은유적 표현을 하였다. 1999~2000년 F/W 컬렉션 에코폼(Echoform)에서 스피드 개념을 추구하여 신체의 자연스러운 속도와 차의 인테리어에 의한 발상으로 넥 쿠션(Neck cushion) 드레스가 나타났다(그림 20). 2000년 S/S 컬렉션 비포 마이너스 나우(Before Minus Now)에서는 비행기 동체 디자인 이미지를 패션에 적용하고 리모트컨트롤에 의해서 비행기 날개의 움직임처럼 펴지거나 접히는 모듈화 된 패션을 표현하였다(그림 21).

2003~04년 F/W 컬렉션 장소/비장소(Place/Non-Place)에서는 바르크 오제에 의해 영향을 받아 비공간의 대표적인 공항을 사람과 정보의 움직임을 용

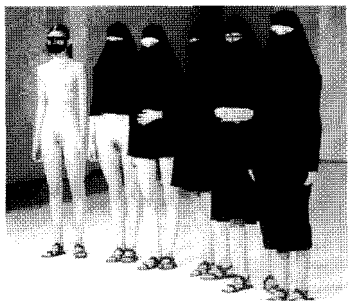
〈그림 20〉 Echoform. *1999 ~2000 F/W*(출처: www.husseinchalayan.com).

〈그림 21〉 Before Minus Now. *2000 S/S*(출처: *Hussein Chalayan*, p. 78).

〈그림 22〉 Place/Non-place. *2003 ~04 F/W*(출처: *Hussein Chalayan*, p. 178).

이하게 하기 위한 장소 배경으로 설정하였다. 〈그림 22〉는 패션쇼에 참석한 사람들에게 공간 감각을 불러내주는 이벤트를 창조한 것으로 포켓이 경험을 담게 되는 수단으로 이용되었다[18]. 살라얀은 주변의 환경을 착용자들의 포켓에 담는 것으로 비유하였으며, 포켓이 자신의 기억을 담아 지니고 이동할 수 있는 것으로 표현하였다. 착용자들이 공항에 나타나서 그들의 포켓 안에 있는 내용물들이 표현하는 삶에 관하여 이야기하는 것을 은유적으로 표현하였다.

2) 신체 및 공간의 익명성



〈그림 23〉 Between. *1998 S/S*(출처: *Hussein Chalayan*, p. 37).

후세인 살라얀은 시간과 공간에 대한 제한된 해석을 거부하고 디자인의 감각에서 특별한 트랜드를 따르기보다는 주제와 아이디어를 추구하는 디자인이다. 창작의 과정을 강조한 실존 디자이너로 추상적인 개념의 틀에서 작품을 발표하였다.

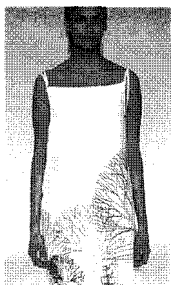
1998년 S/S 컬렉션에서 'Between'란 주제로 동양과 서양 문화들 간에 존재하는 공간을 탐구하였다. 그는 런던 패션위크에서 전통적인 이슬람교 드레스 블랙 차도르를 가지고 길이가 변화하는 모습을 보여주었다(그림 23). 베일은 관람객으로부터 착용자를 익명으로 남게 함으로써 관객의 반응을 측정할 수 있는 수단으로 사용되었다. 또한, 베일은 가려짐에 의해 제공된 프라이버시와 착용자에게 자유로움을 제공하며 패션으로 문화적 환경을 표현하고 있다[19]. 그의 드러냄과 숨김의 전이는 동시적으로 심상의 양식을 가지고 베일로 가리는 것을 표현하고 있다. 즉, 마스크를 하는 것은 자신은 보이지 않으면서 보기를 원하는 관객에게 보여주기 위함이다. 그리고 베일을 쓴다는 것은 공간을 정의하고, 분리하고, 숨기며 문화적 범주와 경계를 구별하는 역할을 하고 있다. 또한 고립과 이탈을 상징하고 있다.

3) 재료의 테크놀로지화

후세인 살라얀은 컴퓨터와 전기공학으로 패션의 기능적인 영역 확장을 시도하며, 직물 혁신에 많은 관심을 갖게 되면서 재료의 테크놀로지화를 지향하고 있다. 2000년 S/S 컬렉션 '비포 마이너스 나우(Be-

18) Andrew Bolton., *Op. cit.*, pp. 49-50.
19) Groninger Museum, *Hussein Chalayan*, (Rotterdam: NAI Publishers, 2005), p. 30.

fore Minus Now)'에서 전기배선(wireframe)이 내장된 그림이 프린트된 드레스는 이미지를 컴퓨터 소프트웨어를 통하여 만들어진 것으로 실크와 코튼 직물에 인쇄 과정을 거쳐 변형되고 인쇄되어졌다(그림 24). 1996년 S/S 컬렉션 '낫씽/인터스코프(Nothing/Interscope)'에서는 엘리 기시모토(Elcy Kishimoto)가 디자인한 프린트 직물을 작품에 사용하였다. 손으로 그린 꽃을 복사해서 컴퓨터에 스캔한 뒤, 색감을 조절하고 픽셀을 강조한 프린트로 컴퓨터의 광학에 바탕을 둔 컬러의 농도를 반영하였다(그림 25)[20]. 2007 ~ 08년 F/W 컬렉션 '에어본(Airborne)'에서는 소용돌이치는 태풍과 같은 굉음과 함께 LED막을 형성해 하나의 스크린처럼 보이는 테크놀로지의 마술과 같은 디스플레이 드레스를 표현하였다. 스크린 위에 나타나는 영상으로 컬러가 변하기도 하고, 문양, 재질 등을 미묘하게 변화시키는 효과를 표현한 작품이다. 또한, 테크놀로지의 기술로 플렉시 유리 어항과 발광섬유를 사용하여 어두움에서 빛을 밝히는 작품이 나타나고 있다(그림 26). 이러한 작품은 지구온난화와 환경에 관한 이슈를 다룬 것으로 전기공학의 기술을 도입하고 설치미술 등 여러 매체를 이용하여 연출한 작품들이다.



〈그림 24〉 Before Minus now. *2000 S/S*(출처: *The supermodern wardrobe*, p. 119).

〈그림 25〉 Nothing Interscope. *1996 S/S*(출처: *Hussein Chalayan*, p. 26).

〈그림 26〉 Airborne. *2007 ~ 08 F/W*(출처: www.hussein-chalayan.com).

4. 루시 오르타

1) 개인적 공간 구축

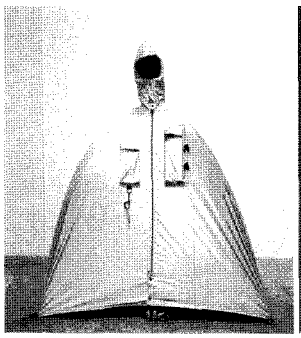
루시 오르타(Lucy Orta)는 건축과 패션 사이의 상호작용에 관심을 가지면서 공간을 사람의 신체 일부로 간주하였다. 패션은 완전한 건축적 주거나 일시적 은신처가 되어야 하며, 은신처는 우리 생존에서 긴 여정의 쉬는 장소(stopping-places)로 추위와 바람을 막아주는 것으로 생각하였다[21]. 루시 오르타는 현대적 삶에서 이동할 수 있는 환경을 재창조하고 주로 사회적인 배제 영역에 관심을 가졌다. 실직자나 홈리스와 같은 사회의 주변부에 존재하는 개인과 그룹에 대한 관심으로 그들의 은신처로 사용할 수 있는 개인 공간 작품을 제작하게 되었다(그림 27). 필립 피겟(Philippe Piguet)에 의하면 루시 오르타의 작품은 정치인들에 의해 해결되지 못하는 사회적 균열의 틈을 파헤치고 있으며 단지 사회적 모순을 지적하는 것만이 아니라, 구체적으로 그 현실을 직면하여 표현하고 있다고 설명하고 있다[22].

1992년 오르타의 첫 번째 작품인 구난 의복(Refuse Wear)은 도시 긴급 사태나 자연적인 재앙을 대비해서 디자인된 다기능 의류로 구성되는데, 그것은 개인의 즉각적인 필요에 응할 수 있도록 변형되어진다(그림 28). 그녀의 가장 유명한 디자인은 'Habitent'이다. 알루미늄이 입혀진 폴리아미드 소재로 이루어진 텐트가 환경의 변화에 따라 판초로 변하는 형태 변형과 공간성을 가지고 있다(그림 29).

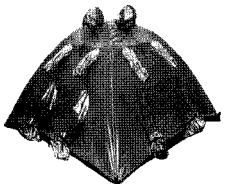
20) O'Mahony and Braddock, *Techno Textiles*, (London: Thames and Hudson, 1998), p. 30.
21) Bradley Quinn, *The Fashion of Architecture*, (Oxford · New York: BERG, 2003), pp. 157-158.
22) Philippe Piguet, "Study of Lucidity" in *Lucy Orta: Refuse Wear*, (Paris: Editions Jean-Michel Place, 1996), p. 30.

〈그림 27〉 Survival sac, 1994(출처: www.studio-orta.com).

〈그림 28〉 Refuse wear, 1992 (출처: www.studio-orta.com).



〈그림 29〉 Habitent, 1992(좌: 텐트, 우: 판초) (출처: www.studio-orta.com).



〈그림 30〉 Body Architecture, 1994(출처: www.studio-orta.com).

〈그림 31〉 Modular Architecture, 1996(출처: www.studio-orta.com).

〈그림 32〉 Nexus Architecture. 1997(출처: *The Fashion of Architecture*, p. 174).

패션, 피난처의 원형으로 표현하였다.

2) 환경 위험에 대응한 컬렉티브 웨어

루시 오르타는 개인적 고립에서 집단으로 관심을 이동시키며, 컬렉티브 웨어를 구상하였다. 컬렉티브 웨어는 보호적인 울타리 안에서의 신체적 · 심리적 피난을 암시하고 있으며, 다소 공상 과학적 요소를 지니고 있다. 옷이나 텐트 구조는 개인의 고립을 막아주는 것을 추구하고 있다.

1994년 바디 구조(Body Architecture) 작품에서 외복은 재난 상황에서 가족이나 가까운 사람들이 흩어지거나 고립되는 것을 방지해 주고, 서로의 체온을 공유할 수 있게 해준다. 즉, 신체적 연결은 곧 사회적인 유대의 강화를 의미하고 있다(그림 30).

사회적 유대강화 작품은 1996년 모듈러 구조(Modular Architceture)(그림 31)와 1997년 연계구조(Nexus Architecture)(그림 32) 작품에서도 잘 나타나고 있다. 모듈러 구조는 패션과 건축물의 중간 장르의 형태로 표현되었다. 연계구조는 수십명을 수용하는

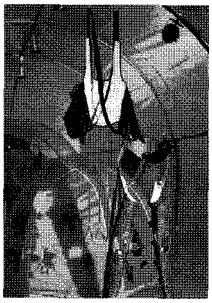
3) 하이테크 소재의 테크놀로지

루시 오르타의 작업에서는 극한 스포츠를 위해 개발된 첨단 하이테크 소재를 주로 사용하였다. 2000년 파리 엑스포필에서 전시한 도시의 라이프가드(Urban life guards)작품은 다이빙 장비로부터 영감을 받았고, 패션과 대피소에 관한 아이디어를 탐색하면서, 생존과 구조에 관한 아이디어를 논한 작품이다. 이 작품은 방수성, 단열성, 흡수성 직물을 사용하고 있어 착용자를 쾌적하고 완벽하게 보호하도록 디자인되었다(그림 33).

조립하기 쉬운 해빗키트(Habit Kit easy to assemble)는 도시 생활 시리즈의 일부로 하네스 뒷면은 닐스타사가 개발한 립스톱(ripstop) 직물 베릴로 만들어졌다(그림 34). 이 직물은 흡수성 있는 클로로화이버(Chlorofiber)[21]로 만든 메시 니트 직물에 초음파공법으로 퀼트되었다. 하네스 앞면은 듀퐁사의 개발품인 쿨맥스와 라이크라로 만들어졌다. 양면성 레깅스는 메

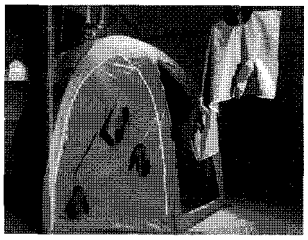
릴 넥스텐(Meryl Nexten)과 마이크로폴라(Micropolar) 필리피네(Filifine) 저지가 접착되었다[24].

신체건축-의류 컬렉티브6(Body Architecture - Vetement Collective6)의 작품은 알루미늄 신축자재 틀을 지닌 텐트 작품으로 후드와 소매로 구성되어 있으며, 이들은 6개의 개별적인 관초로 변형되고 분리될 수 있다. 텐트와 관초는 로빌사의 클로로화이버로 만든 부직포를 폴리염화비닐 멤브레인에 코팅하여 사용되었다. 소매는 세틸라(Setila)사가 개발한 코르테라(Corterra)로 만들어졌고, 후드는 폴리에스테르와 비스코스 혼방으로 되었으며, 자외선으로부터 보호하기 위하여 아벨라나(Avelana)사가 개발한 세라믹 코팅을 입혔다[25]. 이 다기능성 슬리핑백 작품은 새로운 도시 이동자를 위한 것이며, 첨단 고성능 소재를 활용했다(그림 35).



〈그림 33〉 Urban life guards, 2000(출처: 스포츠태크 p. 85).

〈그림 34〉 Habit kit easy to assemble, 2000(출처: 스포츠태크, p. 77).



〈그림 35〉 Body Architecture - Vetement Collective6, 2000(출처: 스포츠태크, p. 69).

Ⅳ. 결 론

본 연구는 현대 도시 환경에서 증가되고 있는 도로, 철도, 공항과 같은 비공간이 증가되고 있는 슈퍼모던 환경에서 나타나고 있는 슈퍼모던 디자이너들의 작품 특성을 살펴보았다. 슈퍼모던 패션 디자인은 초현대 사회의 환경에 즉각적으로 대응하며, 개인의 인체를 보호하는 실용적인 차원에서 심리적인 보호 개념으로까지 기능이 확대되고 있다.

본 연구의 결과로 슈퍼모던 패션디자이너의 작품 특성을 디자이너별로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 여희 탱은 의복의 공간성을 최대 활용한 원 사이즈 핏 옷의 디자인과 기학학적인 형태의 건축적인 요소를 활용하여 착용자를 위한 편안하고 단순한 건축적 공간 창출을 시도하고 있다. 그리고 개인의 정체성을 숨기고 비공간에서 보호적 기능을 증진시킬 수 있는 포켓이나 쇼올 등을 활용하여 은폐와 기만을 통한 보호성을 나타내고 있다. 또한, 현대의 커리어우먼이 실용적이고 편안한 의복을 착용하고 이동환경의 라이프스타일에 대응하기 위한 신소재를 사용하여 테크놀로지를 지향한 디자인이 나타나고 있다.

둘째, 사이몬 쏘로굿은 공간적 개념의 이미지 형상화를 통한 은유적 표현이 가장 두드러지게 나타나고 있다. 스텔스기의 디자인과 기술로부터 많은 영감을 받았고 스텔스기의 은폐성을 작품의 형태나 작품명, 소재, 컬러에 은유적으로 표현하였다. 그리고 그의 기하학적 디자인은 확장형 후드와 소매로 표현되었다. 또한, 테크놀로지의 믹스 앤 매치로 디지털과 유악을 믹스하여 기술의 상호작용을 시도하였다.

셋째, 후세인 살라얀은 비공간의 은유적 표현으로 공간의 이동성과 스피드를 개념화하여 비행기 동체 디자인을 이용한 모듈화된 드레스나 공간 개념을 은

23) 클로로화이버(Chlorofiber)는 속명으로 작물 구성 요소의 50% 이상이 폴리염화비닐(PVC)로 구성된 직물을 말한다. 클로로화이버는 일반적으로 면, 견, 모, 아크릴 등의 섬유와 혼방된다. 클로로화이버 성분은 직물의 형태를 유지하고, 구겨졌을때 재빨리 원상태로 회복하게 한다. 이 직물은 단열성이나 내열성 등 여러 가지 유용한 기능적 특성을 지니며, 합성섬유와 혼방하여 손질되기 쉽게 만들어졌으며, 매우 활동적이고 과격한 운동을 하는 사람들에게 필수적이다.

24) 마리오마호니, 사라 E, 브래독 저, 차인선 옮김, 스포츠 태크, (서울: 예경, 2004), p. 77.

25) *Ibid.*, p. 68.

유적으로 표현한 포켓 디자인을 하고 있다. 그리고 시간과 공간에 제한된 해석을 거부하고 신체 및 공간의 익명성을 추상적인 개념의 주제와 아이디어로 추구하고 있다. 또한, 컴퓨터와 전기 · 전자공학의 기술을 도입하여 테크놀로지 기법을 활용한 패션의 기능적인 영역 확장을 시도하고, 재료의 테크놀로지화를 지향하고 있다.

넷째, 루시 오르타는 건축과 패션의 상호작용으로 도시의 긴급 상황이나 재난에 대응한 개인적 공간 구축 작품을 표현하고 있다. 그리고 의복과 텐트의 이중구조로 결합된 작품과 사회적인 유대 강화의 의미로 바디구조와 모듈러 구조의 건축적 요소를 도입한 설렉터브 웨어 작품이 나타나고 있으며, 첨단 하이테크 소재를 사용하여 구난기구나 생활용품, 다이빙 장비 등의 작품이 보여지고 있다. 오르타의 작품은 오늘날의 파괴된 환경으로부터 개인을 보호하려는 의도로 실제적 측면보다는 상징적 공간성을 더욱 강조하고 있다.

결론적으로 슈퍼모던 패션 디자인은 초현대 사회의 시 · 공간 개념 변화에 직접적으로 대응하려는 기능적인 패션이다. 슈퍼모던 디자이너들의 작품 특성이 추구하는 공통점은 첫째, 패션에 건축적인 요소를 도입하여 패션 착용자에게 환경의 변화로 인한 위험성 대비와 이동 공간에 대응한 개인 공간 창출을 시도하고 있다. 둘째, 비공간이 증가되고 있는 슈퍼모던 환경에서 보호적 기능과 은폐와 기반의 은유적 표현으로 디자인을 전개하고 있다. 셋째, 디자이너들은 슈퍼모던 환경에 대응하기 위해 테크놀로지화를 지향하면서 소재와 디테일에서 기능적인 디자인을 추구하고 있다.

이러한 슈퍼모던 디자이너들의 작품 분석은 초현대화 된 영역과 공간에서 야기되는 노출, 감시, 소유, 오염 등의 환경에 대응하는 보호기능적인 디자인을 개발하는데 현대적인 시사점을 주며, 도시 환경 적응과 공간 창출이라는 미래적인 패션을 능동적으로 구현할 수 있다. 또한, 현대공간에 대한 인식의 변화를 줄 수 있으며, 테크놀로지와 도시적 환경, 그리고 디자인의 관계를 조망하는 좋은 수단이 될 것이다.

본 연구는 슈퍼모던의 패션 범주를 적용하고 현대 도시적 삶과 이동공간에 대응한 패션 현상을 분석하는 과정에서 환경적인 부분에 국한된 한계점이 있다. 그리고 작품 분석이 외국 디자이너를 중심으로 이루어져 국내 패션 환경을 고찰하지 못한 아쉬움이 있다. 이에 대한 좀 더 확대된 연구가 필요할 것으로 본다.

참고문헌

루시 오르타 홈페이지 [2007년 2월 10일 검색]; available from World Wide Web@ http://studio-orta.com

마르크 오제 (1994). "도시 그리고 도시적인 것의 식별." *불어문화권연구* 4권.

마르크 오제 (1994). "오늘의 세계를 보는 시각." *불어문화권연구* 4권.

마르크 오제 (1991). "현대 사회에 있어서의 지각의 위기." *불어문화권연구* 1권.

마리오마호니, 사라 E. 브래독 저, 차임선 옮김 (2004). *스포츠 테크*. 서울: 예경.

사이몬 쏘로굿 홈페이지 [2007년 4월 1일 검색]; available from World Wide Web@ http://vam.ac.uk/research/designer/drawings/index.html

여희 탱 홈페이지 [2007년 3월 10일 검색]; available from World Wide Web@ http://yeohlee.com

이철재 (2003). "디지털리즘의 인식론적 공간 구성 해석." 홍익대학교 대학원 박사학위논문.

최병두 (2002). *근대적 공간의 한계*. 서울: 삼인.

한윤숙 (2000). "21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션디자인 연구." 세종대학교 대학원 박사학위논문.

후세인 살라얀 홈페이지 [2006년 12월 20일 검색]; available from World Wide Web@ http://hussein-chalayan.com

Auge, Marc (1995). *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London · New York: Verso.

Bolton, Andrew (2002). *The Supermodern Wardrobe*. London: V&A.

Groninger Museum (2005). *Hussein Chalayan*. Rotterdam: NAi Publishers.

Matienzo, Mark (1998). "The ethnology of nowwhere, everywhere: Marc Auge's Non-places as an ana-

lytical tool for supermodern ahistory and transience." [2006년 12월 20일 검색]; available from http://ris4u.net.

Martin, Richard (1998). "Yeohee: Energy and Economy, Measure and Magic." in *Clothes & Enclousures*. Malaysia.

O'Mahony, Marie and Sarah E. Braddock (1998). *Techno Textiles: Revolutionary Fabrics for Fashion and Design*. London: Thames & Hudson.

O'Mahony, Marie and Sarah E. Braddock (2000). *Fabric of Fashion*. London: The British Council.

Piguet, Philippe (1996). "Study of Lucidity" in *Lucy Orta: Refuse Wear*, Paris: Editions Jean-Michel Place.

Quinn, Bradley (2003). *The Fashion of Architecture*. Oxford · New York: BERG Publishers.

Quinn, Bradley (2002). *Techno Fashion*. Oxford · New York: BERG Publishers.