

## 슈퍼모던 패션 디자인의 공간성 구현 연구

김 완 주<sup>†</sup> · 이 금 희  
서울여자대학교 의류학과

### A Study on Space Embodiment of Supermodern Fashion Design

Wan-Joo Kim<sup>†</sup> and Keum-Hee Lee

Dept. of Clothing Science, Seoul Women's University

(2008. 6. 2. 접수일 : 2008. 12. 8. 수정완료일 : 2008. 12. 30. 게재확정일)

#### Abstract

The purpose of this study is to grasp the change of modern space concept and analyze how to adopt and embody the change in modern fashion. The study researched wearer's costume space and analyzed space shown in supermodern fashion design by classifying it into response to non-space, allowance of wearer-based space, scientific space of architectural skill and embodiment of space image. As a study method, literature and study material of sociology, anthropology, fashion sociology and design field were referred. For picture data of supermodern fashion work, specialized book, designer, brand collection material and internet site pictures were collected and analyzed.

The study result shows the following features of fashion design space embodiment corresponding to the change of supermodern environment. First, supermodern design secures closet space like pocket for portable objects and uses design space in order to provide the space for convenience of movement. Second, supermodern design creates wearer-based independent space in order to secure person's physical and mental stability in city environment. Third, supermodern design uses space scientifically from the aspect of detail and shape by applying space of architectural skill to space. Fourth, supermodern design shows aesthetic feature that embodies interpretation of space by conceptualizing space image and using fashion.

*Key words:* supermodern(슈퍼모던), space embodiment(공간성 구현), non-space(비공간), space image(공간 이미지).

#### I. 서 론

인류는 지구라는 공간 속에 문화라는 내용물을 구현하며 진화하고 있다. 공간은 인간의 활동을 통해서 장소성을 지니게 되며 인류에게 있어서 공간은 생존을 위한 터전이라는 물질적 토대가 되면서 동시에 물질과 정신을 아우르는 문화적 장소로 작용한다. 따라

서 문화의 한 부분으로써 패션은 공간에 대한 인간의 대응 측면에서 살펴볼 필요가 있다. 지금까지 패션의 공간성에 대한 문제는 다분히 의복 내부 공간에 국한되어 기능성 측면이나 미학적 관점의 미시적 고찰로 이루어졌다.

패션 문화는 환경으로서의 공간과 그 공간에 대한 인식 체계의 변화를 반영하며 발전하고 있다. 특히 공간과 신체와의 직접적인 상호 작용을 매개하는 패션

<sup>†</sup> 교신저자 E-mail : noble1336@naver.com

이야말로 외부의 환경에 가장 민감한 문화 영역일 것이다. 따라서 패션디자인의 공간성 연구는 의복 자체의 공간성과 착용자 외부의 물리적·사회적 공간성의 관계 속에서 파악할 때 더욱 의미가 있을 것이다.

현대패션을 환경의 공간 속에서 파악할 때 그 주안점은 바로 현대적 삶의 장소적 특성인 이동성 증가와 이동 매개 공간의 증가 측면에서 찾을 수 있다. 인류 문화의 많은 부분은 정착성이라는 역사적·공간적 계기에 의해 전개되어 왔다. 그러나 이동성의 폭발적 증대와 이동을 매개하는 새로운 공간의 출현은 기존의 정착적 문화 현상을 넘어서는 새로운 문화를 야기하고 있으며, 개인적 생활 양식에 많은 변화를 주고 있다.

인류학자 마르크 오제(Marc Auge)는 도시간의 이동성 증가와 전이적 공간인 비공간<sup>1)</sup>이 양산되고 있는 현대사회를 ‘슈퍼모던’ 사회라 명명하였다<sup>2)</sup>. 슈퍼모던 사회에서 도시적 삶의 문제 대부분은 전이적 공간과 관련한 문제로 평가될 수 있기 때문에 많은 패션 칼럼니스트들은 도시환경에 대응하기 위해 나타나는 패션 현상을 슈퍼모던 패션이라는 범주로 정의하고 있다<sup>3)</sup>. 이러한 범주에 포함된 디자이너들은 실용적이고 기능적인 패션을 창조함으로써 슈퍼모던 환경 문제에 반응하려는 시도를 하고 있다.

본 연구의 목적은 현대 공간 개념의 변화를 파악하고 이러한 변화를 현대 패션에서 어떻게 수용하고 구현하는지를 분석하고자 한다. 이에 슈퍼모던 패션에서 착용자의 의복 공간을 살펴보고, 패션 디자인에 나타난 공간성으로 비공간 대응, 착용자 중심의 공간 부여, 건축적 기법의 과학적 공간, 공간이미지 구현으로 나누어 그 특성을 분석하였다. 보다 체계적이고 일관된 분석을 위해 현대사회의 특징을 공간적 측면에서 파악하고 있는 슈퍼모던 사회론에 인식론적 기초를 두고 있다.

연구 범위로는 슈퍼모던 환경이 도시적 환경과 패션 공간 창출에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 기존의 선행 연구와 슈퍼모던 환경에 관련된 문헌을 중심

으로 이론적 고찰을 하였다. 현대적 공간 개념의 변화를 반영한 패션디자인 작품을 분석하기 위해서 앤드류 볼튼(Andrew Bolton) 등의 패션 칼럼니스트들이 슈퍼모던 패션 디자이너로 분류하고 있는 디자이너의 작품을 중심으로 고찰하였다.

연구 방법으로는 주로 문헌 연구에 의해 진행되었다. 공간에 대한 인식론적 근거를 연구하기 위해 사회학과 인류학 서적을 참조하였으며, 패션의 공간성을 심도 있게 파악하기 위해 복식 사회학과 디자인 분야의 서적과 연구 자료를 참조하였다. 슈퍼모던 패션 작품의 사진 자료는 패션 관련 전문 서적 및 디자이너와 브랜드 컬렉션 자료와 인터넷 사이트에서 슈퍼모던 패션의 특성이 잘 나타나는 사진을 수집하여 분석하였다.

## II. 공간 개념의 변화와 현대 패션

### 1. 사회적 공간 개념의 변화

현대사회에서 장소의 고정적 의미 상실은 세계화, 정보화 그리고 근대성의 발달에 의해 촉진되고 있다. 신자유주의에 기초한 세계화 전략은 경제적으로 국경을 초월하여 자유로운 자본의 이동을 시도하고 있으며, 자본의 이동과 함께 자원과 사람의 이동 또한 거의 무제한적이다. 공간간의 거리를 극복하기 위한 교통 및 통신수단의 발전은 ‘시간을 통한 공간의 압축’이 가능해졌으며 공간적 거리는 이제 시간의 문제로 변하고 있다. 끊임 없는 자본, 재화, 서비스의 이동에 의해 현대인의 삶도 역 이동의 반복과 순환의 과정에 놓이게 된다. 이 과정에서 탈 장소화가 급격히 진행되고 있다. 장소란 공간과 인간 활동의 특정한 결합 방식에 대한 구획 설정이다. 정착 생활이 일반화되면서 장소성은 인간과 인간, 인간과 특정 구역과의 지속적이고 공동체적인 결합의 공간으로 인식되어 왔다. 그러나 현대 도시의 이동 공간은 이러한 공동체적 결합이 결여되어 있다는 점에서 탈장소적이다. 이와 같이 도시의 이동 공간은 기존의

1) 전통적인 장소의 정체성인 지속적인 인간의 상호 작용에 의한 공동체나 유기적인 사회체제가 성립되지 않고 일시적이고 단편적인 사회적 관계가 형성되는 통과 공간을 지칭한다.

2) Marc Auge, *Non-palaces: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, (London · New York: Verso, 1995), p. 111.

3) Andrew Bolton, *The Supermodern Wardrobe*, (London: V & A, 2002), p. 7.

사회적·인류학적 개념의 장소성과는 다른 특성을 나타내고 있다.

인류학자 마르크 오제는 1995년에 발간한 「비공간: 슈퍼모더니티의 인류학 소개(Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity)」에서 후기 자본주의 현대사회를 슈퍼모던 사회라 명명하고 있다. 슈퍼모던 사회는 교통의 발달로 인해 도시화와 세계화가 가속화 되면서 기존의 장소·공간에 대한 인류학적 개념에 큰 변화가 이루어졌다. 이전에 없었던 공간에 대한 새로운 개념인 '전이적 공간'의 증가로 이는 통과 공간으로서 새로운 유형의 장소 개념이 요구되고 있다. 오제는 전이적 공간을 전통적인 장소의 정체성인 지속적인 인간의 상호 작용에 의한 공동체나 유기적인 사회체제가 성립되는 기반이 아니라 일시적이고 단편적인 사회적 관계가 형성되는 통과 공간으로 정의하고 있다<sup>4)</sup>. 그는 이러한 공간을 '비공간(non-space)' 혹은 '비장소(non-place)'라고 하여 기존의 지속적이고 전면적인 사회적 관계를 형성하는 '장소'와 구별하고 있다.

비공간은 인류학적 의미의 슈퍼모더니티를 표상하는 의미로 현대사회의 일상적 삶에 대한 함축적 해석을 위해 구상된 개념이다. 또한 비공간은 전이적인 특별한 상황을 위해 만들어진 공간의 의미로 슈퍼모던이라는 시대 정의를 가능케 하는 중심적 개념이다. 이 공간은 역사적으로 정의될 수 없고 정체성과도 관련되어 있지 않는 장소이다<sup>5)</sup>. 현대 후기 자본주의 사회는 이러한 비공간이 폭발적으로 증가하고 있고, 비공간의 증가는 인간의 사회적 관계와 문화에 있어서 다양한 변화를 야기하고 있으며, 이러한 현대사회의 특징을 마르크 오제는 슈퍼모던의 세계로 간주하였다.

21세기는 교통, 통신의 발달과 자본주의의 세계적 확산으로 인해 세계는 국경의 의미가 무색할 정도로 통합되어가고 있다. 그 과정에서 국가 간, 도시 간의 교류가 확대되어 무수한 이동을 매개하는 공간이 생겨나고 있다. 정보화 사회는 무형적인 정보의 이동과

함께 재화와 용역의 이동, 그리고 그에 따른 사람들의 이동을 폭발적으로 증대시키고 있다. 현대인은 대도시의 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 비공간이 나타나는 현대사회를 초현대라는 의미의 슈퍼모던 사회라 할 수 있다<sup>6)</sup>.

## 2. 슈퍼모던 패션에서 착용자의 의복 공간

### 1) 의복 공간의 효율성 추구

공간은 디자인의 기본적 요소인 선, 형, 색채, 재질, 무늬 등 다른 요소들이 놓이는 빈 영역이다. 공간은 저절로 형·형태·무늬가 되며, 모든 요소들이 어떻게 관련하는가를 결정한다<sup>7)</sup>. 즉, 패션 디자인에서 공간은 디자인의 결정적 요소이다. 따라서 현대까지의 모든 의복 디자인은 신체 공간의 연장으로써 의복 공간의 기능성과 미학을 추구하여왔다.

슈퍼모던 패션에서의 디자인의 공간성이 갖고 있는 특징은 미적인 측면의 형태로서 공간을 추구하기 보다는 이동성 증진을 위한 기능성과 좀 더 관련이 있다. 현대 패션은 어느 정도는 공간의 과장적·수식적 표현을 지향하고 신체의 기능성을 증진시키는 방향으로 전개되어 왔지만 여전히 공간은 미적 수사의 중요한 단서로 작용한다. 그러나 슈퍼모던 패션에서는 이동과 활동의 기능성을 위해 공간의 효율성을 추구한다는 면에서 기존의 패션 공간 추구하고 다른 면이 있다. '비공간'의 증가에 따라 이동성을 증진시키고, 돌발적인 상황에 대비하며, 각종 사고에 대비할 수 있도록 의복 공간을 목표지향적 혹은 효율적으로 활용하고 있다. 또한, 의복 소재의 과학화와 각종 디지털 장비를 통해 의복 공간의 효율적 활용을 극대화하고 있다.

슈퍼모던 패션에 있어서 의복 공간은 디자인의 미적 표현이나 단순한 활동의 편리성을 넘어서 특정한

4) Marc Auge, *Op. cit.*, p. 16.

5) Mark A. Matienzo, "The ethnology of nowhere, everywhere: Marc Auge's Non-places as an analytical tool for supermodern ahistory and transience," (1998), from www.riss4u.net, 2006. 7. 25. 인용.

6) Marc Auge, *Op. cit.*, p. 25.

7) 마리안 L. 데이비스, *복식의 시각디자인*, 이화연 역 (서울: 경춘사, 1990), p. 77.

목적에 위한 수단적 의미가 강하다. 후드나 주머니, 변형 의복, 유사유니폼, 카무플라주 등의 디자인은 물건을 손쉽게 운반하거나, 환경 변화에 즉각적으로 대응하거나, 위협을 방지하기 하기 위한 목적을 지닌 공간성 추구의 미학이다. 수없이 이동해야 하는 도시적 삶 속에서 의복은 환경 적응과 위협 방어의 기능성을 충족하는 것이다.

## 2) 환경과 상호 작용의 공간

슈퍼모던 패션이라는 범주의 인식론적 배경이 현대의 공간 개념의 변화에 기초한다는 의미는 슈퍼모던 디자인의 공간성 추구는 환경으로써의 공간과 깊이 관련 있음을 의미한다. 기존의 평상복 디자인에 있어서 공간은 그 자체의 미학을 유추하거나 공간에 대한 수동적 적응의 양식으로 의미를 지닌다면 슈퍼모던 패션은 환경으로서의 공간 개념의 변화, 공간과의 상호 작용의 측면을 부각시키고 있다.

현대의 슈퍼모던 환경 속에서의 공간은 기존의 장소성이 상실되어 가고 있다. ‘비공간’에서 개인은 파편화되고 고립되어 있다. 개인은 거대한 비인격적 사회시스템에 노출되며 익명적인 행인과 일시적인 거주자와 마주치게 된다. 이러한 공간적 정체성의 비인격화는 개인에게 항시적인 불안을 야기한다. 많은 슈퍼모던 디자이너의 관심은 바로 이러한 비인격적인 마주침에 의한 불안의 해소에 관심을 지니고 있다. 자신의 정체성을 숨길 수 있는 후드나 마스크의 착용은 원치 않는 타인의 응시, 불의의 피습으로부터 자신을 위장하거나 잠재적 피해자의 영역에서 벗어나게 해준다.

또한, 이동 공간에서의 경제 활동이나 여가 활동을 편리하게 하기 위해 각종 의복 공간을 구상하고 있으며, 상황 변화에 즉각 대응해서 입을 수 있도록 디자인된 다용도의 의복이나 형태를 바꿀 수 있도록 디자인한 의복은 착용자가 공간을 지배할 수 있도록 해준다.

이와 같은 의복은 공간의 형성과 지배라는 측면에서 건축과 밀접한 관련이 있다. 건축은 신체 공간과 환경으로서의 적극적으로 공간과 상호 작용한 결과이다. 의복에 공간성을 부여하려는 많은 디자이너들이 건축적 요소를 그들의 의복 디자인에 적용하려는 데는 이러한 이유가 있다. 즉, 슈퍼모던 패션디자인

너들은 건축적 공간을 의복에 구현함으로써 신체 공간의 한계를 극복하여 외부 공간과 통합하려는 시도를 한다.

슈퍼모던 디자인의 공간성 추구의 두드러진 특징 중의 하나는 그들의 작품 속에 공간 개념과 관련된 이미지를 미학적 변형을 통해서 구현하고 있다는 점이다. 예를 들면 자동차나 비행기의 공간 이동 이미지를 패션에 적용하고 있다. 다수의 디자이너들이 특정 공간 개념을 내포한 물체의 형상을 반영하는 개념 의복을 선보이고 있다.

이와 같이 슈퍼모던 패션은 이동성 증진이나 환경 위협의 방어와 같은 목표 지향적 공간을 구상하거나 신체 외부의 공간을 신체적 공간으로 끌어들여 적용시키고 있다. 이러한 특징은 착용자에게 환경에 대한 지배권을 부여하는 것이며, 능동적인 공간대응의 우선권을 부여하는 것이다. 이러한 지배력은 물리적 환경 안에서의 타인과의 상호 작용에 있어 착용자 중심의 관계를 설정해 준다는 면에서는 사회적 공간에 대한 지배력 강화로 파악할 수 있다.

## Ⅲ. 슈퍼모던 패션 디자인에 나타난 공간성

### 1. 비공간 대응의 공간

슈퍼모던 환경에서는 도시 내·외의 이동성의 증가에 따른 편리성과 안정성을 확보하고 변화하는 환경에 즉각적이고 능동적으로 대응할 수 있는 특별한 공간부여가 요구된다. 이에 슈퍼모던 패션 디자이너들은 패션을 이동의 편리성 향상에 강조를 두고 작품을 전개하고 있다. 전이적 도시 공간에서 이동성의 기능을 위한 공간 부여의 특성은 주로 디테일을 통한 크고 작은 수납 공간이나 부착하기 위한 공간을 만들어 줌으로써 신체가 자유로운 상태로 물건을 휴대하게 하여 이동의 편리성을 도모하고 있다. 또한, 내장된 공간이나 위장 공간을 통해서 수납의 안정성을 확보하였다. 이러한 공간성은 슈퍼모던 패션의 또 다른 특성인 이동과 보호 기능을 증진시키기 위한 수단적 의미를 지니고 있다고 할 수 있다.

패션디자인에서 이동 기능을 가지고 있는 디자인을 살펴보면 샘소나이트(Samsonite) 2001년 S/S 여행복 컬렉션에서 팬츠 뒷부분에 탈부착이 가능한 커다



<그림 1> Samsonite. 2001 S/S 여행복 컬렉션. pants. 스포츠테크 p. 155.

<그림 2> Samsonite. 2001 S/S 여행복 컬렉션. vest. 스포츠테크 p. 155.



<그림 3> Kosuke Tsumura. 1994. Final Home. www.kosuke.com



<그림 4> C. P. Company. 2000~01 F/W. Move Parka. The supermodern wardrobe. p. 33.

란 백포켓을 부착하여 이동시에 물건을 담을 수 있는 기능과 물병 같은 필수품을 저장할 수 있는 디자인을 제작하였다(그림 1). 그리고 스포츠 베스트 뒷부분에는 지퍼가 달린 주머니에서 배낭을 꺼낼 수 있도록 배낭을 옷의 일부로 설계하고 필수품들을 저장할 수 있도록 이동 공간을 추구하였다(그림 2).

포켓은 슈퍼모던 패션의 대표적인 특징이다. 슈퍼모던 패션의 디자이너들은 그들의 작품성향이 포켓이라는 특성이라고 규정지을 수 있을 정도로 포켓을 많이 사용하고 있다. 예를 들어 일본 디자이너 코스케 쓰무라(Kosuke Tsumura)는 1994년에 런칭된 그의 '파이널 홈(Final Home)' 컬렉션에서 포켓 시스템을 작품의 모든 원리로 사용하였다. 재킷의 지퍼를 열면 많은 수의 작은 포켓이 나타난다. 재킷 하나에 44개의 포켓을 가지고 있다(그림 3)<sup>8)</sup>. 이와 같은 많은 수의 포켓은 이동과 운반의 편리성을 향상시키는 측면을 넘어 이동과 공간의 상징적 의미를 내포하고 있다.

CP. 컴퍼니(CP. Company)는 2000~01년 F/W 컬렉션에서 멀티포켓 백팩(backpack) 안에 초경량 스쿠터를 담을 수 있는 '이동파카(Move Parka)'를 제작하여 이동의 편리성을 표현한 작품을 보여주었다(그림 4). 또한, 일상용품과 개인적인 소지품을 운반하기에 충분한 크기로 탈부착이 가능한 '백 포켓 팬츠(Bag Pocket Pant)'를 만들어 기능적으로 사용하기 편한 복부에 위치하고 있어 이동의 편리성을 향상시키는 공



<그림 5> C. P. Company. 2000~01 F/W. Detachable Bag Pocket Pant. The supermodern wardrobe. p. 39.



<그림 6> Vexed Generation. 2000~01 F/W. Fan Pleat Jacket. www.vexedgeneration.com

간을 부여한 작품이라 할 수 있다(그림 5).

벡스드 제너레이션(Vexed Generation)은 공간과 사회 속에서 신체의 움직임을 용이하게 하기 위해서 플리츠 디자인을 사용하였다. J96 재킷은 이동성을 증진시키기 위해서 주름을 사용한 작품이다. 이 재킷은 테플론으로 처리된 데님으로 만들어졌으며, 먼 소재 100%로 방수 기능을 지닌 소재로써 '벡스드 데님'으로 알려져 있다. J96 재킷의 등 부분은 두 개의 수직

8) Andrew Bolton, *Op. cit.*, p. 48.

주름이 어깨에서부터 손목으로 잡혔다. 이 재킷은 2000~01년 F/W 컬렉션의 ‘박스 플리츠 재킷(Box Pleat Jacket)’과 ‘팬 플리츠 재킷(Fan Pleat Jacket)’(그림 6)으로 개발되었다. 이 작품은 형상 전환 소재 계열인 CFX<sup>®</sup> 나일론으로 만들어졌다. CFX<sup>®</sup> 나일론은 방탄나일론과 유사한 고강도의 나일론이며, 느슨하게 짜여져 있어서 가볍고 유연하다. Fan Pleat Jacket은 안락함과 움직임의 자유를 증진시키기 위한 작품으로 기능성 못지않게 장식적 효과도 높으며, 매우 실용적이고 마술적이며 아름다운 구조의 유용성을 지니고 있다<sup>9)</sup>. 이동의 편리를 추구하는 슈퍼모던 디자이너들의 작품은 유희적 도시의 삶을 위한 실용적인 패션을 창조하고 있으며, 움직임의 자유와 편안함을 증대시켜 주는 작업이라 볼 수 있다.

루시 오르타(Lucy Orta)의 1993년 작품 ‘생존 도구(Survival Kits)’는 물과 음식물, 구명조끼 등을 담아놓을 수 있는 바구니(kit)를 탈부착할 수 있는 의복과 액세서리들을 제작했다(그림 7). 이 작품은 구급물품이나 그 밖의 음식물 등을 담아 이동할 수 있는 새로운 공간을 부여하며, 의복이 신체의 단순한 보호를 위한 공간을 넘어 의·식·주와 같은 포괄적 기능의 공간임을 시사하고 있다.

2. 착용자 중심의 독립적 공간



<그림 7> Lucy orta. 1993. Survival Kits. www.lucyorta.com

착용자 중심의 공간 창출은 전이적 공간에서 신체적·심리적인 안정감을 주기 위해 의복을 착용함으로써 도시의 위험 환경에서 개인이 수동적으로 규정되고 종속되는 것이 아니라 능동적으로 대응하게 해준다. 마스크나 후드 등을 이용하거나 인위적 공간을 만들어 코쿰적 특징을 지니는 패션에서 직접적으로 드러나는데, 이는 착용자의 정체성을 숨김으로써 외부의 응시에서 벗어날 수 있게 하고 있다<sup>10)</sup>. 공간 대응과 공간 창출의 극단적인 형태는 제프 그리핀(Jeff Griffin)의 ‘포드 코트(pod coat)’ 작품에서 나타나고 있다(그림 8). 2000~01년 F/W 컬렉션에서 침낭 코트를 변화시켜 만든 작품으로 착용하는 개념보다는 감싸는 의미로 꼬치 형태의 주머니(pod)를 표현하여 의복 공간의 틀을 변형하고 있다.

그리핀의 코트는 스웨덴 디자이너 제니에 파이너스(Jennie Pineus)의 ‘헤드 코쿰(head-cocoons)’과 개념상 유사하다. 그리핀의 포드 코트처럼, 원래 이 코쿰들은 공공장소나 스트레스를 주고 긴장된 환경으로부터 개인들을 보호할 수 있는 간소하고 사용하기 쉬운 방법을 제공하기 위해 디자인되었다(그림 9). 휴대형이어서 그것은 어디든지 소지할 수 있으며, 행인의 응시뿐만 아니라 감시 카메라로부터 숨을 수 있는 개인적인 피난처를 제공하였다. 또한 파이너스는 개인



<그림 8> Jeff Griffin. 2000~01 F/W, Pod coat. *The supermodern wardrobe.* p. 85.



<그림 9> Jennie Pineus. 2000. Head-cocoon. *The supermodern wardrobe.* p. 87.

9) Andrew Bolton, *Op. cit.*, p. 55.

10) Cara McCarty, 'Offence/Defence', in Nunley, John W. and McCarty, Cara, *Mask.: Faces of Culture*, (New York: Harry N. Abrams Inc, 1999), p. 290.



〈그림 10〉 Jennie Pineus. 2000. Cocoon-chair. *The supermodern wardrobe*. p. 87.

〈그림 11〉 Lucy Orta. 1998. Refuge Wear. *Techno fashion*. p. 120.

〈그림 12〉 Lucy Orta. 1996. Modular Architecture. [www.studio-orta.com](http://www.studio-orta.com)

이 책을 읽고, 쉬고 심지어 잠도 잘 수 있는 공간을 제공할 수 있는 ‘체어 코쿰(chair-cocoons)’을 디자인 하였다(그림 10). 이는 의복이 개인 이동수단의 집으로까지 공간 개념이 확대됨을 보여 주고 있다.

루시 오르타의 작품에서는 자연적 환경과 사회적 필요에 의해 생활필수품과 긴급물품 제공에 따라서 다양하게 기능할 수 있는 개인적인 환경조절을 위한 작품을 볼 수 있다(그림 11). 그의 작품은 기존의 의복 공간에 대한 고정관념의 해체라 할 만큼 파격적이다. 그의 작품은 착용자의 개별적인 공간이 공동의 텐트 공간으로 형태가 변형되기도 한다. 그리고 루시 오르타의 모듈러 구조(Modular Architecture) 작품은 수많은 다른 형태로 결합되거나 해체되며, 개별적인 패널이나 단위로 구성되어 일시적인 운반기능과 웨어러블한 거주 공간으로 구성될 수 있다(그림 12). 또한 여러 명의 사람들로 구성되어 있으면서 독립적으로 여행할 수 있다. 그것은 각각 알루미늄 처리된 폴리아미드로 만들어져 있어 방수가 가능하며 여러 가지 컬러의 주머니는 물과 음식, 의약품 등을 소지할 수 있다. 밤에는 그들의 바디 슈트를 제거하여 지퍼로 함께 연결되어 하나의 공간인 텐트를 만들 수 있도록 디자인되었다. 그들은 함께 잠을 자고 다시 지퍼를 열고 분리되어 나와 자신의 바디 슈트를 입고 그들의 여행을 계속할 수 있다. 그리고 다른 사람들과 다른 형태의 텐트를 다시 구성할 수도 있다.

정보화 환경 속에서 도시인은 커다란 정보 권력 안에서 판단의 주도권을 타기관에 내어 주고 수동적인 공간 적용으로 나가기 쉽다. 따라서 거리, 터미널, 공항 등에서 공간적 상황의 주도권을 확보하여 착용자 중심의 공간을 구축하는 것이 필요하며, 이것은 정보에 대한 주체적 생성과 접근에 의해 가능하다<sup>11)</sup>. 슈퍼모던 패션은 이러한 공간적 요구에 대응하기 위해서 다양한 디지털 장비를 의복에 부착하고 있다. 즉, 노트북이나 휴대폰 등의 소지와 마찬가지로 신체의 일부로서 패션에 이러한 정보 접근 장치를 구현하는 것이 현대의 정보 환경 구축의 한 축이며, 패션의 공간 구현의 실질화라는 의미를 갖고 있다.

### 3. 건축적 기법의 과학적 공간

패션은 인체를 감싸는 작은 공간을 조성하며, 건축이나 실내 환경은 인간을 감싸고 있는 더욱 큰 공간이다. 패션은 건축공간과 여러 가지 면에서 공통점을 지니고 있다. 일부 슈퍼모던 패션 디자이너들은 이러한 공통점에 착안하여 건축적 공간 개념을 패션에 적용하려는 시도를 하고 있다. 기존에도 많은 디자이너들이 건축적 요소를 패션에 적용하려는 시도는 있었지만 그것은 건축 기법의 과학성에 관심을 갖기 보다는 디테일이나 형태에서 과장적 공간의 활용이 주를 이루었다. 그러나 슈퍼모던 패션에서 건축적 공간성이란 주로 건축 기법에서의 과학적인 공간성을 패션에 적용하려는 시도를 하고 있어 다른 영역의 작품들과

11) 마르크 오제, “오늘의 세계를 보는 시각,” 강연번역자료, *불어문화권 연구* 4권 (1994), p. 140.

차별화된다. 건축적 공간의 직접적인 디자인 적용은 가구로 변환되거나 텐트로 변환할 수 있는 패션으로 작품을 디자인하였는데, 이와 같은 제작 방식은 패션과 건축의 성격을 거주의 공간이란 측면에서 통합하려는 시도로 볼 수 있다.

건축적 공간의 개념은 루시 오르타 작품에서 잘 나타나고 있다. 그는 컬렉션의 아이디어를 탐색할 때, 건축가적 성향을 띄는 아이디어로 패션적 경향보다는 건축적 공간의 표현을 추구하고 있다. 루시 오르타는 캡슐과 웨어러블 포드(pod)를 사용함으로써 착용 디자인에서 건축적 공간을 창출하였다(그림 13). 오르타의 작업에서 영향을 받은 디자이너들은 도시 환경을 위해 텐트와 슬리핑백으로 전환되는 파카를 포함하여 다기능성 의복을 개발하고 있다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)이 건축과 패션의 만남으로 2004년에 도쿄 다이칸야마에 첫 플래그십(flagship) 매장을 오픈했다. ‘편재(omnipresence)’라는 테마로 도쿄 매장 공간에 이국적 정취를 주기 위해서 사이프러스 경관을 재창조하였다. 매장 인테리어는 시골스러운 지중해 정원을 도시적인 일본의 하이테크 감성과 대조시켰다. 그리고 실내에 올리브 나무를 심고, 매장 바닥에 옷을 걸어 지중해 가정의 외관을 표현하였다<sup>12)</sup>(그림 14). 공간 위쪽에는 아이들이 영화를 볼 수 있게 설치하였으며, 그의 샵을 통하여 실내에서 실외에 있는 느낌을 받을 수 있고 도회적인 것과 시골스러움을 동시에 느낄 수 있게 만들었다. 그의 샵은 현실로부터 꿈같은 탈출구를 제공하며, 인테리어는 판타지를 만들어내는 그 이상으로 다른 장소에 대한 노스텔지어를 불러일으키게 구성하였다.

여희 탕(Yeohlee Teng)의 작품에서는 건축적인 요소를 활용한 디자인이 많이 나타나고 있다. 그녀의 미적 감각은 건축 요소에서 깊은 영향을 받아 편안하고, 기능적이며, 단순한 디자인을 지향하고 있다. 2005~06년 F/W 컬렉션에서 ‘인팡터 스커트(Infanta Skirt)’(그림 15)와 2006년 S/S 컬렉션에서는 ‘코튼 호이스트 드레스(Cotton Hoist Dress)’를 발표했다(그림 16). 이러한 작업의 구축으로 2006~07년 F/W 컬렉션에서는 사슬 모양의 곡선 작품인 ‘현수 케이블 드레스(Cate-



〈그림 13〉 Lucy Orta wearable pod. *The Fashion of Architecture*. p. 156.



〈그림 14〉 Hussein Chalayan. 2004 Flagship store. *Hussein Chalayan*. p. 189.

nary harness dress)’를 만들었다(그림 17). 이의 작품들은 건축물의 외형을 모방하여 패션에서 건축의 비주얼적인 감각과 기능적인 원리를 도입하여 두 가지 아이디어를 조화시켜 표현함으로써 착용자를 위한 건축적 공간 창출을 시도한 작품이다.

#### 4. 공간 이미지 구현

12) Groninger Museum, *Hussein Chalayan: Bradley Quinn-An Architect of Ideas*, (Rotterdam: NAI Publishers, 2005), p. 48.





〈그림 15〉 Yeohlee Teng. 2005  
~06 F/W. Silk organza Infanta Skirt www.yeohlee.com



〈그림 16〉 Yeohlee Teng. 2006  
S/S Cotton Hoist Dress. www.yeohlee.com



〈그림 17〉 Yeohlee Teng.  
2006~07 F/W Catenary Harness Dress. www.yeohlee.com

슈퍼모던 디자이너들은 공간 이미지 자체를 패션에 구현하려는 시도를 하고 있다. 이러한 성격의 공간성은 패션 자체의 공간성이 아니라 공간의 이미지를 컨셉화 하여 패션을 통해서 구현하는 것으로 볼 수 있다.

공간은 시간과의 상관관계 속에서 규정될 수 있는 것이다. 따라서 공간에 대한 우리의 추상적인 감각은 시간성에 의해 구체화되고 있으며, 시간의 흐름 속에서 공간은 변화되며 공간이동은 일정한 시간을 필요로 하고 있다. 슈퍼모던 디자이너들은 이러한 관계 속에서 공간이동의 이미지가 함축되는 작품을 구성하여 공간이라는 추상적 개념을 표현하고 있다.

후세인 살라얀은 1995년 F/W 컬렉션에서 ‘바디스’ 작품을 목재로 인체의 형태를 감싸는 공간으로 구성하여 앞, 뒤 그리고 양옆의 두 부분에 금속제 볼트로 조절하여 인체에서 탈 부착하는 디자인을 제작하였다. 이것은 의복과 인체 사이의 최소한 거주 공간을 의복의 공간조형으로 목재를 이용하여 형상화한 작

품이라 볼 수 있다(그림 18). 그는 1999년 S/S 컬렉션 ‘지오토포픽(Geotropics)’에서 하나의 지리적 축소판인 신체를 직접 둘러싸고 있는 공간과 옷의 층에 의해서 나타나는 공간에 개념을 적용시켜 같은 형태의 반복적인 겹침으로<sup>13)</sup> 인해 공간 움직임의 표현 효과를 나타내고 있다(그림 19). 그리고 자동차의 인테리어 장비를 의복에 부착하여 공간의 이미지를 구현하는 디자인을 보여주고 있다(그림 20). 또한, 2000년 S/S 컬렉션 ‘애프터 워드(After Words)’에서 덮개가 씌워진 의자와 테이블이 놓여진 거실과 같은 무대를 기획하였다. 모델들은 무대로 나와 의자 커버를 벗겨 드레스로 변형하여 입고, 탁자는 스커트로 변형되었다(그림 21, 22). 의자 커버와 테이블이 의복으로 변형되는 퍼포먼스를 통해 신체 외적 공간의 디자인을 내적 공간으로 변형하고<sup>14)</sup>, 거주 공간의 시간적 이동 기능을 개념화하여 공간 역시 시간과 상호 작용한다는 점을 보여주는 작품이라 볼 수 있다.

사이몬 쏘로굿(Simon Throgood)의 1998년 ‘White

13) Groninger Museum, *Hussein Chalayan*, (Rotterdam: NAI Publishers, 2005), p. 52.

14) Groninger Museum, *Op. cit.*, p. 46.



〈그림 18〉 Hussein Chalayan. 1995 F/W. *Bodice Hussein Chalayan*. p. 24.



〈그림 21〉 Hussein Chalayan. 2000 S/S *After Words*. *Hussein Chalayan*. p. 88.



〈그림 19〉 Hussein Chalayan. 1999 S/S, *Geotropics*. *Hussein Chalayan*. pp. 60-61.



〈그림 22〉 Hussein Chalayan. 2000 S/S, *After Words*. *Hussein Chalayan*, p. 88.



〈그림 20〉 Hussein Chalayan. 1999 S/S, *Geotropics*, 앞, 뒤 모습. *Hussein Chalayan*, pp. 56-57.



〈그림 23〉 Simon Thorogood. 1998. *Eva Dress*. *The supermodern wardrobe*. p. 114.

Noise' 컬렉션의 모든 작품들은 특별한 이름이 붙여졌는데, 대부분 군용기와 관련이 있다<sup>15)</sup>. Eva Dress 소매 부분은 앞면과 옆면에서 흥미롭게 보이도록 비행기 날개로부터 영감을 받아 디자인되었다(그림 23). 군용기에서의 디자인 발상은 실용적 기능보다는 공간적인 미학 측면에서 더 강조되어 인용되어졌다.

#### IV. 결 론

슈퍼모던 환경과 패션 현상의 특징은 현대적 공간 개념의 변화와 그에 대한 대응으로서의 특징이 강하게 나타나고 있다. 슈퍼모던 환경은 교통 통신의 발달과 후기자본주의 사회의 이동적인 삶의 증가 현상과 그에 따른 전이적 공간인 비공간이 양산되는 물리적·사회적 환경을 통칭하는 개념이다. 비공간의 증가 현상으로 표상되는 슈퍼모던 환경은 패션의 환경적 대응의 측면에서 새로운 패션 경향을 보이고 있다.

슈퍼모던 환경 변화에 대응하여 나타나는 패션 디자인의 공간성 구현의 특징을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 이동의 편리성을 위한 공간 부여를 위해 휴대물을 손쉽게 저장할 수 있는 포켓 등 수납 공간을 확보하여 디자인 공간을 활용하고 있다. 둘째, 도시 환경에서 개인의 신체적·심리적 안정감을 확보하기 위해 착용자 중심의 독립공간을 창출하고 있다. 셋째, 건축 기법의 공간성을 패션에 적용하여 디테일이나 형태에서 과학적인 공간 활용이 이루어지고 있다. 넷째, 슈퍼모던 디자인은 공간의 이미지를 컨셉화하여 패션을 통해 공간에 대한 해석을 작품에 구현하는 미학적 특성이 나타나고 있다.

슈퍼모던 패션은 초현대적인 도시 환경에 대한 적용의 양식으로 다음과 같이 환경적 요구에 대응하고 있다. 첫째, 도시 내·외의 이동성 증진에 따른 개인 활동의 역동성, 편리성, 상황 적응력 증진을 위한 다양한 기능적 요구에 응답하고 있다. 둘째, 도시의 예측불허의 환경에 대응하기 위한 방어 기능으로 신체적 위협의 방어와 심리적인 안정감 제공을 위해 의복 공간을 활용하고 있다. 셋째, 테크놀로지 활용을 통해 환경 변화에 적응하고 착용자 중심의 공간을 창출하며, 사회적 환경 시스템과 상호 작용할 수 있는 잠재

력을 제공하고 있다.

이와 같이 슈퍼모던 패션은 이동성 증진이나 위협 방어와 같은 목표지향적 공간을 구상하거나 신체 외부의 공간을 신체적 공간으로 끌어와 적용시키고 있다. 착용자에게 환경에 대한 지배권을 부여하며, 능동적인 공간 대응의 우선권 부여가 슈퍼모던 디자인의 가장 큰 목적인 것이다. 또한, 이러한 지배력은 물리적 환경에 대한 지배를 넘어서고 있다. 즉, 타인과의 상호 작용에 있어 착용자 중심의 관계를 설정해 준다는 면에서는 사회적 공간에 대한 지배력 강화로 파악할 수 있는 것이다.

결론적으로 슈퍼모던 패션의 공간성 추구는 도시적 환경 적응과 착용자 중심의 공간 창출이라는 두 가지의 패션 기능을 능동적으로 구현하려는 동기로 의복 공간과 환경으로서의 공간을 통합하려는 시도로 볼 수 있다. 이러한 디자인 경향은 앞으로 패션 디자이너의 과제를 예시한 것이라고 볼 수 있다. 그리고 현대 패션에서 공간에 대한 새로운 해석은 지속적으로 전개될 것이다. 기존의 디자인 기능과 미학으로써 공간은 다분히 심미적 경향을 지니고 있었으나 슈퍼모던 디자이너들은 패션 공간에 효율성을 부여하며, 물리적·심리적 측면의 과학화를 추구하고 있다. 이러한 공간 활용의 디자인 전개 양상은 현대 패션의 다양한 기능성을 내포하고 있는 것이다.

#### 참고문헌

- 루시 오르타 홈페이지 ([2007년 2월 10일 검색]). available from World Wide Web@<http://www.studio-orta.com>
- 마르크 오제 (1994). “도시 그리고 도시적인 것의 식별.” *불어문화권연구* 4권.
- 마르크 오제 (1991). “현대 사회에 있어서의 지각의 위기.” *불어문화권연구* 1권.
- 마리안 L. 데이비스 (1990). *복식의 시각디자인*. 이화연 역. 서울: 경춘사.
- 마리오마호니·사라 E. 브래독 저 (2004). *스포츠 테크 차임선* 율김. 서울: 예경.
- 백스드 제너레이션 홈페이지 ([2007년 4월 30일 검색]). available from World Wide Web@ <http://www>.

15) Marc Auge, *Op. cit.*, p. 114.

- <http://vexedgeneration.com>  
 사이폰 쏘로굿 홈페이지 ([2007년 4월 1일 검색]).  
 available from World Wide Web @ <http://www.vam.ac.uk/research/designer/drawings/index.html>  
 여희 탕 홈페이지 ([2007년 3월 10일 검색]). available  
 from World Wide Web @ <http://www.yeohlee.com>  
 이정우 (2003). *현대조형공간의 미*. 서울: 철학아카데미.  
 이철재 (2003). “디지털리즘의 인식론적 공간 구성 해석.”  
 홍익대학교 대학원 박사학위논문.  
 이-푸 투안저 (2007). *공간과 장소*. 구동희 역. 서울:  
 대운.  
 최병두 (2002). *근대적 공간의 한계*. 서울: 삼인.  
 코스케 쓰무라 홈페이지 ([2007년 4월 30일 검색]).  
 available from World Wide Web @ <http://www.kosuke.com>  
 후세인 살라얀 홈페이지 ([2006년 12월 20일 검색]).  
 available from World Wide Web @ <http://www.husseinchalyan.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.  
 Hodge, Brooke, Patricia Mears and Susan Sidlauskas  
 (2006). *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion  
 and Architecture*. London: Thames and Hudson.  
 Matienzo, Mark (1998). “The ethnology of nowhere,  
 everywhere: Marc Auge's Non-places as an analytical  
 tool for supermodern ahistory and transience.” [2006  
 년 12월 20일 검색]. available from World Wide Web  
 @ <http://www.ris4u.net>  
 Museum, Groninger (2005). *Hussein Chalayan*. Rotter-  
 dam: NAI Publishers.  
 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.  
 Quinn, Bradley (2003). *The Fashion of Architecture*.  
 Oxford · NewYork: BERG Publishers.  
 Quinn, Bradley (2002). *Techno Fashion*. Oxford · New  
 York: BERG Publishers.