

21세기 패션디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현에 관한 연구

양 희 영* · 김 소 영**

숙명여자대학교 의류학과 강사* · 서일대학 의상과 부교수**

A Study on Post-formal Spatial Expression in 21st Century Fashion Design

Hee-Young Yang* · So-Young Kim**

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

Associate Professor, Dept. of Design & Textiles, Seoil College**

(투고일: 2008. 5. 21, 심사(수정)일: 2008. 7. 10, 게재확정일: 2008. 9. 10)

ABSTRACT

Spatial multiplication phenomenon, expressed through de-constructive trend since the late of 20C, have got changed existing fixed and dis-variable space to smooth, fluid, and changeable space. Ex-form and fluidity of new spatial paradigm have been focused through lots of scientific theories studied between digital thought and indeterminacy and rankless nature phenomena. In 21C fashion, indeterminate and irregular form and space have been crested continuously, which could not explain simply according as the fluidity theory. Different from the space crested for multi-function and multipurpose, this is revealed the characteristics of chaosmos that communizes the order and the disorder, deconstruction and creation. Ex-formal space of fashion have shown the relationship of de-centerizing, de-territorial, and de-structural phenomenon among different fashion elements.

This paper intends to understand the concept of ex-form, and study expressive manners of ex-formal space of 21C fashion, and conclusion as follows.

1) Overlap changes single space of fashion to multi-layered space through the repeat system of pleats, origami, and folding. 2) Ex-gravity expressed in deviation of the gravity acting vertical direction, for example, twisting, curve, winding, portion. 3) Morphing is shown the change process from single fixed form to different complex form. 4) Blurring is expressed in re-combination and re-arrangement among elements of fashion. 5) Blob shows hybrid fashion space through the liberal compounding and separation of a lot of different elements.

Key words: ex-form(탈정형성), overlap(중첩), ex-gravity(탈중력), morphing(모핑), blurring(블러링), blob(블럽)

I. 서론

20세기 후반 이후 해체주의적 경향에 의해 나타난 공간의 다양화 현상은 기존의 고정적이고 비가역적인 공간을 부드럽고 유연하며 가변적인 공간으로 변화시켰다. 이러한 경향은 컴퓨터나 TV, 영화와 같은 가상공간뿐만 아니라 실제 인간의 신체를 둘러싸고 있는 건축이나 패션으로까지 확대되었고, 시공간적인 어떠한 제약도 받지 않는 디지털 사유와 불확정적이며 비선형적인 자연현상을 고찰한 다양한 과학이론들을 통해 탈정형성과 유동성이라는 새로운 공간적 패러다임이 주목을 끌고 있다.

유동적 공간에 관한 연구는 모더니즘 이후 건축분야에서 내부공간과 외부공간을 분리하던 경계를 없애고 이들을 자연스럽게 연결하는 것에서 출발하여 투명성을 통해 내,외부 공간을 단일 시각 내에 위치지우거나 모듈러나 폴딩과 같은 구성방식을 이용하여 가변적 구조를 형성하고 벽이나 천장과 같은 경계 벽을 이동시켜 내,외부를 상호 소통하는 것으로 확장되었다. 패션에서는 건축에서의 이러한 원리(모듈러, 폴딩 방식)를 활용하여 패션 아이템을 변화시키거나 가구나 패션 소품, 이동성 주거지와의 결합을 통해 패션의 공간을 유동적으로 변화시키고 있다.

그러나 21세기에 들어서면서부터 건축이나 패션에서는 단순히 유동성만으로 설명할 수 없는 불확정적이고 무규정적인 형태나 공간이 지속적으로 창조되고 있으며, 이는 기존의 다기능성과 다목적성을 위해 창조되어진 공간과는 달리 목적과 기능을 일탈하여 해체와 창조, 무질서와 질서를 공유하고 있는 카오스모스적인 특성을 드러내고 있다. 2000년 이후 건축에서는 이러한 건축적 공간의 탈정형성에 대한 연구가 디지털 조형이나 디지털 기법과 관련하여 일정정도 이루어지고 있지만, 패션에서는 많은 디자이너들의 작품에서 탈정형적인 공간 표현 특성이 고찰되고 있음에도 이와 관련된 연구가 미비한 것이 사실이다. 김영란(2007), 이혜연(2007), 양희영(2007), 정재연(2006), 김현미(2006)¹⁾에 의해 이루어진 선행연구에서는 패션공간에서 나타난 탈정형성에 대한 전반적인 논의보다는 주로 재구성이나 미구성, 중첩과 관련

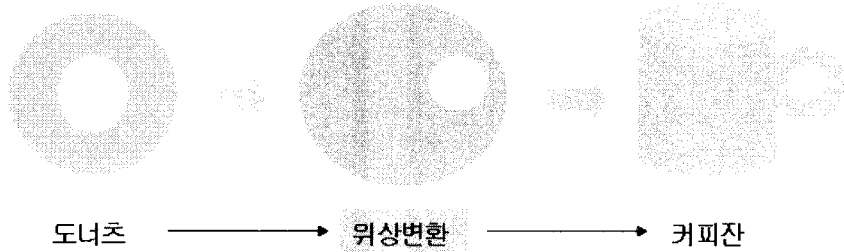
된 부분적 특성에 연구가 국한되어 있기 때문에 탈정형성에 대한 거시적, 통합적 차원의 연구가 이루어지지 않아 이에 대한 연구의 필요성을 절감하여 연구를 수행하고자 한다.

본 연구는 20세기 후반 이후의 다양한 과학적 패러다임과 탈정형성이 나타난 디지털 건축과 관련된 선행연구를 기초로 하여 탈정형성의 개념적 정의를 내리고 이를 바탕으로 패션에 나타난 탈정형적 표현을 소 분류하여 각각의 특성을 고찰하고자 한다.

연구방법은 과학, 건축, 패션 관련 서적과 건축과 패션 관련 선행연구문헌을 중심으로 한 이론적 연구를 바탕으로 건축서적, 패션서적, 패션잡지, 인터넷 사이트에서 추출한 사진자료를 분석하는 실증적 연구를 동시에 수행하였다. 실증적 분석에 이용할 사진자료는 건축에서는 1990년대 이후부터 현재까지, 패션에서는 2000년도 이후부터 현재까지의 사진자료로 제한하였다. 건축에서의 탈정형적 경향은 1990년대 이후부터 지속적으로 고찰되고 있으며, 패션에서는 이보다 다소 늦은 21세기에 들어서 요시키 히시누마(Yoshiki Hishinuma), 준야 와타나베(Junya Watanabe), 후세인 샬라얀(Hussein Chalayan), 아쿠아스튜디오(Acquastudio), 이세이 미야케(Issey Miyake), 빅터 앤 로프(Victor & Rolf) 등의 디자이너들에 의해 두드러져 나타나기 때문이다.

II. 탈정형성에 대한 일반적 고찰

탈정형성이란 '일정한 틀에서 벗어난', '형식적이지 않은', '정해진 절차를 없애는'이라는 의미²⁾로 고정되어진 틀에서 탈피하고자하는 의미로 해석되어지며 1950년대 전위미술운동인 아르앵포르멜(art informel)이나 추상회화의 표현기법으로 이해되었다. 이것은 예술가의 직감에 의해 제시되어지는 즉흥적 조형성이나 다양성을 옹호하였는데, 과학에서는 카오스모스(chaosmos)³⁾, 복잡계(complexity theory)⁴⁾ 이론과 비유클리드 기하학에서는 카타스트로프 이론(catastrophe theory)⁵⁾, 위상기하학(topology)⁶⁾과 위상변환, 프렉탈(fractal) 기하학 등의 이론을 통해 자연에서의 탈정형성을 입증하였고, 건축에서는 탈중력적 형상,



<그림 1> 위상변환에 의한 동상

유기체의 형상 등으로 다양한 형태가 이질적, 복합적으로 병치되어 나타나는 것에서 두드러진다.

1. 과학과 비유클리드 기하학에 나타난 탈정형성

과학에서는 복잡계와 카오스모스 이론을 통해 자연 현상과 대상에서의 단순성(simplicity)에 근거해 규칙화하였던 것을 거부하고 복잡성(complexity)을 주장하고 있다. 복잡계의 개념은 대상을 구성하고 있는 무수한 구성원들이 상호작용을 하면서 구성원들 하나하나의 단일특성과는 관련이 없는 계 전체로서의 집단적인 새로운 특성이 생겨나기 때문에 무수히 많은 구성원들이 상호작용하는 계에서는 구성원들만의 단일 특성으로 환원할 수 없는 다양한 특성으로 확대되어진다는 것이다. 따라서 프렉탈이나 카타스트로프 이론, 카오스모스 이론은 모두 복잡계의 개념에 포함되어진다.

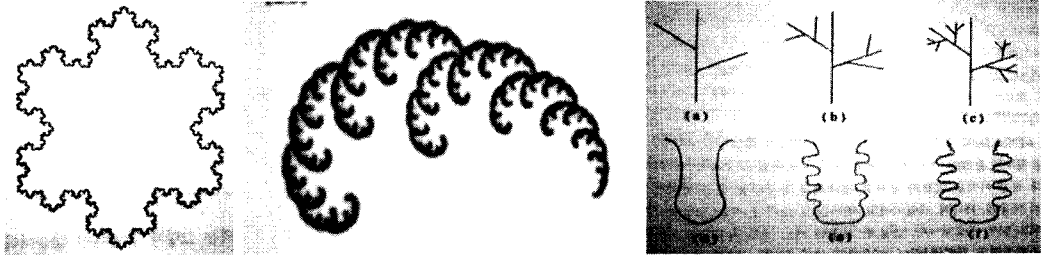
급변론은 고정되어진 대상의 정적 형태에 주목하는 것이 아니라 형태가 변이되어지는 과정에 초점을 맞춘 것으로 지속적으로 변화되어가는 형태적 추이를 다루고 있다. 이때 형태란 대상이나 공간에 불연속적인 점들이 분포되어 있는 구조를 지칭하며 변화는 이러한 구조적 관계가 구부러지거나 꺾어지면서 일어난다.⁷⁾ 즉 급변이론은 접힘으로서의 컵스 다이어그램(cups diagram)을 통해 불연속적으로 인지되어지는 돌발적인 사건들의 연속적인 표현을 가능하게 해주었으며, 톱슨을 이러한 원리를 이용해 지속적으로 변화하는 대상들의 형태를 보여주는 유동적이고 역동적인 시스템을 완성하였다⁸⁾.

위상기하학은 위치와 형상을 다루는 기하학으로,

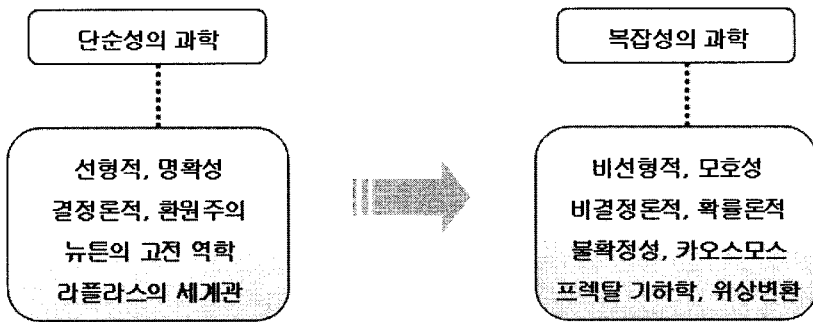
연속적인 변환, 즉 휘기, 비틀기, 늘리기, 누르기 등에 의해 변하지 않는 도형의 모든 성질을 연구하는 것으로 고무막 기하학(rubber-sheet)이라고도 명명된다⁹⁾. 이것은 도형을 완전한 탄성이 있는 고무막 위에 그린 다음 상기에서 언급한 연속적인 변환을 가했을 때 형태적인 변화는 일어나도 도형의 성질은 변하지 않는다는 것을 의미하며, 위상기하학에서는 도형을 이루고 있는 점들의 상호위치관계, 연속적이거나 불연속적인 공간관계로서 도형과 도형이 놓여진 공간을 모두 포함해 인식하기 때문에 일반 기하학의 '같다'의 개념이 아닌 '동상'의 개념을 사용하는데 여기에서 중요한 것은 외부공간과 대상사이의 관계이다¹⁰⁾. 따라서 위상변환은 대상자체에 집중되었던 인식을 대상과 외부 공간사이의 관계로 확대시켰다. 다음은 이러한 위상변환의 특징을 단적으로 보여주고 있다<그림 1>¹¹⁾.

위상변환은 2차원인 평면이 아닌 3차원의 입체에서 행해지는 것으로, 도너츠의 구멍과 커피 잔 손잡이의 구멍은 2차원의 평면에서는 위상적 동치로 보이지 않지만 3차원의 공간관계에서는 동치이다. 위상변환에 의해 이루어지는 대상의 다양한 변환은 대상의 곡면이 가지는 가변성에 의한 것으로, 기존의 고정적이고 확정적인 정형성을 탈피하여 다양한 형태를 지속적으로 창조할 수 있는 탈정형성에 대한 가능성을 가시화하고 있다.

프렉탈 기하학은 부분 속의 전체라는 프렉탈 구조를 연구하는 것으로 이것은 부분과 전체의 상사¹²⁾의 원리로 특징지어진다¹³⁾. 프렉탈은 끊임없이 연속적이면서 자기 유사적인, 구불구불하게 휘몰아치는 형상을 보여주는 것으로, 한 가지 방식의 조작을 무한히



〈그림 2〉 프랙탈 기하학의 자기 유사적 반복(상사)



〈그림 3〉 복잡성으로의 과학의 변화

반복해서 무한히 복잡한 도형이 생성되는 '상사성의 무한한 증폭'의 메커니즘으로부터 형성된다. 여기에는 주름(fold)의 개념이 포함되며 한 가지 방식의 지속적인 주름이 자기 유사적 반복에 의해 불규칙하고 다양한 주름을 형성하며 복잡계를 형성하는 자연의 카오스모스적인 법칙을 드러낸다. 프랙탈 기하학은 무한한 미분과 관계하는 것으로 감각적으로 우연에 의한 역동성을 강조하기 때문에 복잡적이며 유기적이고 비선형적인 가변적 형태로 나타나기 때문에 공간에서의 무한한 조형적 가능성을 보여준다. 다음은 프랙탈 기하학에서의 자기 유사적 반복에 의한 무한 증폭의 메커니즘을 보여주고 있다(그림 2)¹⁴⁾.

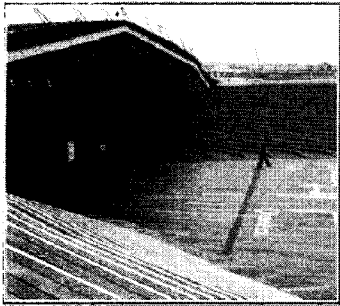
다음은 자연에서의 탈정형성을 인식하게 된 과학적 변화를 간단한 다이어그램으로 설명하고 있다(그림 3).

2. 건축에 나타난 탈정형적 경향

건축에서의 탈정형적 경향은 20세기 후반 해체주

의 건축 이후 두드러져 나타났는데, 알바알토(Alvar Alto), 자하 하디드(Zaha Hadid), 프랭크 게리(Frank O. Gehry), 피터 아이젠만(Peter Eisenman), 마르코스 노박(Marcos Novak), 녹스(NOX) 등의 건축가들을 통해 1990년대 이후부터 지속적으로 고찰되고 있다. 이것은 합리적이고 기능성을 중시하는 정형적 공간과는 달리 자유롭고 느슨하며 무질서한 공간을 의미하고 이러한 공간은 변형되고 구부러지고 느슨하며 해체적인 특성을 보여준다¹⁵⁾. 따라서 기존의 조형양상에서 벗어나 자유곡선의 사용, 기하학적 해체와 재구성, 다차원적 형태 등으로 나타난다.

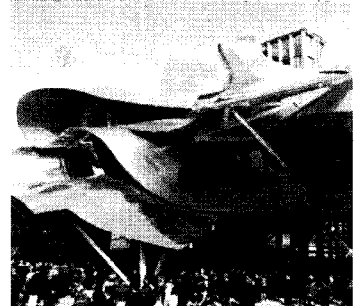
건축에서의 탈정형성은 실제공간에서는 위상 기하학에서의 형태변이와 접힘(fold), 급변론에서의 우연적 요소들의 도입을 응용하여 이질적인 시스템 내에 존재하는 차이들을 연속적으로 부드럽게 통합하는 부드러운 변형을 추구하고 있으며¹⁶⁾, 사이버 공간에서는 형태변이 건축, 유동성 건축, 건이 건축의 경향으로 나타난다. 특히 부드러운 변형은 공간에서의 폴딩 기법을 통해 다수의 차이를 연속적인 공간에서



〈그림 4〉 F.O.A. 1995
요코하마 여객 터미널



〈그림 5〉 우시다&핀드레이. 1993
트러스 월 하우스



〈그림 6〉 프랭크 게리. 2007.
마르쿠스 드 리스칼 호텔

혼합하면서 전체적인 특성을 유지시켜주는 것으로 유동적인 구조를 지닌다. 다음은 1995년 F.O.A(Foreign Office Architecture)¹⁷⁾에 의해 건축되어진 요코하마 국제 여객터미널¹⁸⁾의 모습이다.〈그림 4〉 이것은 오리가미라는 일본전통의 종이접기 기법을 건축에 활용한 것으로 총 4개의 바닥면인 플라자, 터미널, 주차장, 에이프런이 겹쳐지고 갈라지면서 이음새 없이 연결되어 이질적인 공간이 전체 안에서 동시에 형성되는 부드러운 변형을 잘 보여주고 있다.

건축에서의 새로운 소재의 활용은 건축적 형태를 탈정형화 시키는데 일조하고 있는데 기존 건축에서 사용하던 단단하고 무거운 재료 대신 부드럽고 유연하며 가벼운 소재를 활용하여 건축 형태의 자유로운 변형과 함께 이동 가능한 새로운 건축공간을 제시하고 있다. 다음은 에이사쿠 우시다(Eisaku Ushida)와 케서린 핀드레이(Kathryn Findlay)의 트러스 월 하우스(Truss Wall House)¹⁹⁾의 모습이다.〈그림 5〉 이것은 정적이고 유클리드적인 형상에서 벗어나 부드러운 위상학적 표면으로 구성되어 있는데, 전체는 계속되는 나선형의 곡선으로 이루어졌고 표면의 흰색은 건물의 유연성과 연속성을 더욱 두드러지게 하며 유기적인 탈정형적 특성을 강조하고 있다.

해체주의 건축의 대표적인 건축가인 프랭크 게리는 건축의 표피를 유동적인 흐름의 형상으로 변화시켜 공간의 선형성과 중심성을 해체하였고 이를 통해 탈중력성, 유동성, 모호성 등의 탈 정형적인 형태적 특성이 두드러진다. 다음은 프랭크 게리가 2007년도 와인으로 유명한 스페인 엘시예고에 건축한 마르퀴

스 드 리스칼(Marques de Riscal) 호텔²⁰⁾의 모습이다.〈그림 6〉 이 건축은 다양한 색상의 티타늄을 이용하여 일렁이는 지붕을 통해 미래적인 감각과 함께 움직임의 형상화하였고 이는 주변의 포도밭 풍경과 자연스럽게 조화되어진다. 또한 호텔과 스파, 레스토랑 등의 부대시설은 투명한 유리로 연결되어 호텔의 유기적이고 자유로운 곡선의 흐름을 방해하지 않으며, 전체적인 외관은 어떤 특정한 형태로 환원할 수 없는 탈정형적 형상을 하고 있다.

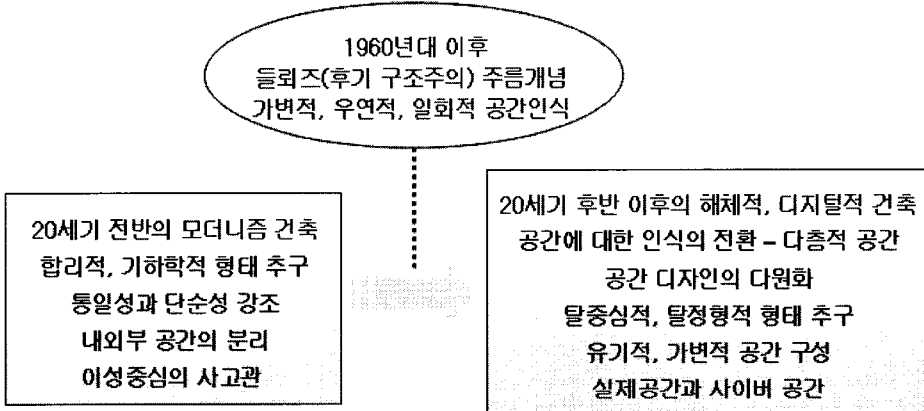
20세기 후반부터 두드러진 디지털 패러다임은 비선형적이고 비위계적이며 혼성적인 자연의 특성을 드러내는 새로운 조형언어를 생성시켰다. 이것은 지속적으로 변화하며 부분들의 순간적인 접속과 해체를 통해 차이를 반복하고 불규칙하고 유동적이며 모호한 형상들을 창조한다. 디지털 공간에서는 상이한 대상들의 힘과 유연성, 불연속, 시간, 주체성과 타자성과 같은 개념이 혼성되고 자유롭게 배열되기 때문에 공간자체를 지속적으로 변화하며 액상화시키는 유동체로 진화시킨다. 이것은 정체불명의 요소들이 혼합된 양상으로 나타나고 공통점이 없는 상이한 요소들이 결합됨으로써 이전과는 전혀 다른 정체성을 형성하고 이를 통해 생성적이며 자기 증식적이고 무한한 특성을 가진 탈정형적이고 모호한 형상들을 창조한다. 따라서 기존의 균질한 공간속 대상이라는 개념을 탈피하여 공간 자체의 유동성과 불확실성에 주목하고 있다. 즉, 디지털 시대에 있어서 공간은 장소로서의 공간(the space of space)보다는 흐름으로서의 공간(the space of flow)이다²¹⁾.



〈그림 7〉 마르코스 노박, 2001.
4D Trans Architecture



〈그림 8〉 녹스, 2004. D-Tower



〈그림 9〉 건축에서의 탈정형적 경향의 발생 배경

사이버 공간에서는 압축, 복구, 수정이 가능하므로 공간의 증폭, 축약, 암호화 같은 조작이 자유롭기 때문에 다양한 정보의 가공을 통해 건축적 형태변이가 용이하다. 즉, 많은 정보 중에 건축가가 원하는 방식으로 정보를 조합하는 모자이크식의 총체성²²⁾을 형성할 수 있다. 사이버 공간에서는 마르코스 노박(Marcos Novak), 녹스(Nox), 카스 오스터huis(Kas Oosterhuis) 등의 건축가들의 작품이 있는데, 이것은 가상공간인 사이버 공간을 건축에 있어서의 무한한 창조적 공간으로 인식하여 역동적이며 유기적인 탈정형적 건축을 창조하고 있다. 사이버 공간에서의 탈정형적 경향은 전이 건축(trans architecture), 액상화 건축(liquid architecture), 형태변이 건축(transformation architecture)²³⁾ 등으로 나타난다.

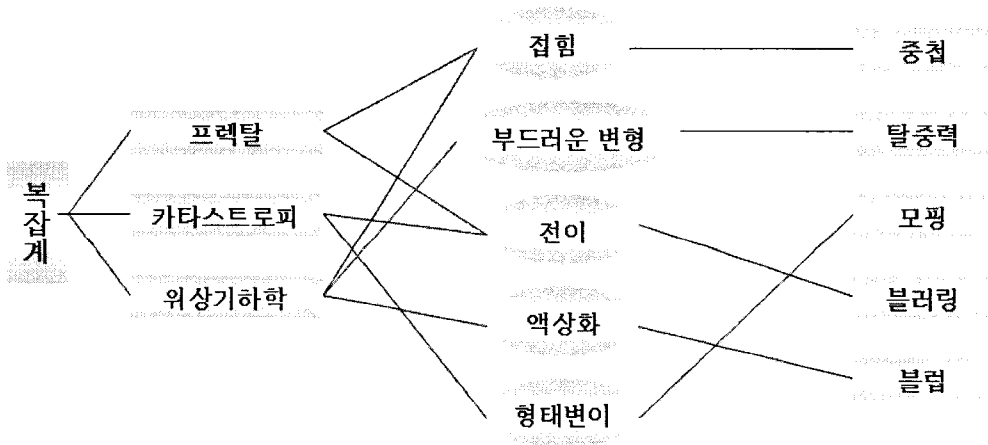
형태변이 건축은 자연형태의 진화를 설명하려는

것으로 공간들의 힘의 전이를 급변이론을 도구로 하여 폴딩 방식을 활용한다. 즉 인간의 행위를 디지털 데이터로 변환하고 시간의 변화에 따라 형상이 서서히 변화되는 건축으로 비기하학적인 형태와 폴딩 방식을 활용한 위상기하학적인 변화를 통해 자연적으로 진화하는 다차원적인 공간을 창조하고 있다. 액상화 건축은 건축 시스템에서의 움직임과 변화, 차이를 조작 처리하여 부드러운 변형을 유도하는 것으로 건축이 액상화 되고 다양한 요소들이 중재되고 융해되어 하나의 부드러움으로 융합되는 것을 추구한다. 따라서 이러한 건축은 형태를 지속적으로 변화시킬 수 있는 가변성과 불안정성을 지닌 탈정형적 경향을 띤다.

다음은 마르코스 노박의 4D 전이건축(trans-architecture)²⁴⁾작품이다.〈그림 7〉 이것은 건축과 인간의 교감을 통해 인간의 필요로 하는 것을 건축이 인지

〈표 1〉 건축에서의 탈정형적 경향의 특성

	특성	표현방식	의미
실제 공간	집힘	다양한 형태와 크기의 폴딩 방식	다층성, 복합성, 가변성
	부드러운 변형	복잡하고 유기적인 곡선의 활용	역동성, 복잡성, 비선형성
	전이	인간과의 교류를 바탕으로 건축의 형태와 색채 변화	상호결합성, 가변성
가상 공간	형태변이	시간에 의한 디지털 정보의 변화에 따라 건축적 형태 변화	탈중력, 탈중심, 가변성, 불확정성
	액상화	건축의 구성요소들을 액화시켜 부드러운 변형을 유도	유동성, 모호성, 탈중력, 탈중심 불안정성, 용해성
	전이	사이버 공간 사용자의 요구에 의해 건축적 기능과 형태 전이	상호결합성, 가변성, 다양성, 불확정성



〈그림 10〉 과학과 건축의 탈정형성을 이용한 패션디자인에서의 탈정형적 공간표현 분석모형

하고 자료를 분석하여 스스로 변화되도록 계획한 것으로 유기체처럼 지속적으로 변화를 추구하기 때문에 탈정형적인 특성을 드러낸다. 다음은 네덜란드의 유명한 건축회사인 녹스의 작품인 디 타워(D-Tower)²⁵⁾이다.〈그림 8〉 이것은 네덜란드의 작은 도시 도에틴첼(Doetinchem)의 마을 사람들의 감정 상태 즉 사랑, 미움, 행복, 두려움 등을 데이터로 만들고 이것을 시각화한 모습으로, 매일매일 가장 강하게 나타나는 감정에 따라서 D-Tower에 비춰지는 조명색이 변한다. 마을 사람들은 D-Tower의 홈페이지를 이용해 자신의 감정을 선택하며 이것이 모아지면 타워는 감정의 종류에 따라 각기 다른 다양한 빛을 발한다.

다음은 건축에서의 탈정형적 경향의 발생 배경을 다이어그램으로 간단히 설명하고 있으며〈그림 9〉,

〈표 1〉에서는 건축에서의 탈정형적 경향의 특성을 설명하고 있다.

건축에서의 탈정형적 경향은 실제공간과 가상공간으로 분류되어 상기와 같은 특성으로 나타났다. 패션디자인에 나타난 탈정형적 경향은 패션이라는 실제공간에서의 다채로운 표현 양상에 의거하여 이를 분류, 분석하였고, 가상공간에서의 사이버 패션에 관한 논의는 이미 많은 선행논문을 통해 연구되었기 때문에 본 논문의 연구범주에서 제외하였음을 밝혀둔다. 다음은 과학적 논의와 건축에서의 탈정형적 경향을 바탕으로 패션 공간에서의 탈정형적 표현 방식의 분석 모형을 다이어그램으로 설명하고 있다〈그림 10〉.



〈그림 11〉 Junya Watanabe, 2000 F/W.



〈그림 12〉 Issey Miyake, 2002 F/W.



〈그림 13〉 Yoshiaki Hishinuma, 2002 F/W.



〈그림 14〉 Yoshiaki Hishinuma, 2003 S/S.

Ⅲ. 21세기 패션 디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현

연구자는 21세기 패션 디자인에 나타난 탈정형적 공간을 반복적인 방식을 통해 공간을 다층화 시킨 건축에서의 접힘을 중첩(overlap)으로, 사선이나 나선형, 꼬임, 구부리기 등을 통해 공간을 왜곡시키고 탈중력화 시킨 건축에서의 부드러운 변형을 탈중력(ex-gravity)으로, 상이한 구성요소들이 우연히 결합하면서 전혀 다른 것으로 변화되어지는 과정을 드러내는 가상공간에서의 건축적 형태변이를 모핑(morphing)으로, 이질적인 요소들이 일시적으로 결합, 해체하면서 대상들 간의 새로운 다층적 관계를 형성시키는 건축에서의 전이를 블러링(blurring), 다양한 요소들의 이질성을 혼합하여 분화되지 않고 복합적이며 젤과 같이 지속적으로 유기적인 흐름을 보여주는 가상공간에서의 건축적 액상화를 블롭(blob)으로 분류하여 각각의 특성을 고찰하였다.

1. 중첩

중첩은 신체와 패션사이의 공간을 위상기하학적인 변화의 공간으로 인지하여 이를 다층적인 공간으로 분화시킴으로써 패션 공간 자체에 집중하고 있다. 이것은 반복적인 방식을 통해 공간을 복수화 시키는데 이때 반복은 규칙적인 주름이나 오리가미(origami)와

같이 동일한 방식에 의한 동일반복이거나 프렉탈처럼 동일하지는 않지만 유사한 방식으로 반복되어 보다 복잡한 형상을 구상하는 유사반복으로 나타난다.

의복 전체를 구성한 주름은 건축에서의 폴딩 방식처럼 단일한 표면을 접어 다층화 시키는 것인데, 이를 통해 2차원의 표면은 3차원의 입체적 공간으로 확대되고 신체와 의복사이의 새로운 비위계적인 다층적 공간을 형성한다. 인체의 실루엣에 따라 자연스럽게 굴곡진 주름은 움직임에 의한 릴리프 효과(relief effect)²⁶⁾로 리듬감과 함께 의복의 표면적을 외부로 확장시킨다. 주름만으로 구성되어진 탈정형적 의복은 주름의 굴절과 확장, 밀집된 주름이 형성하는 역동적인 선의 흐름을 더욱 강조하기 위하여 광택 있는 직물을 사용하였고 이것은 인해 빛의 각도에 따라 상이한 색채를 반사하며 독특한 질감을 형성한다. 즉 주름에서의 광택 있는 직물의 사용은 정형적인 구성선을 해체하고 주름만으로 신체와 패션사이의 공간을 구성하는 탈정형적인 중첩방식을 더욱 강조한다.

다음은 준야 와타나베(Junya Watanabe)의 2000년 F/W 컬렉션에서 발표된 의복으로, 신체 위에서 지그재그로 접히거나 늘어진 스커트를 위쪽으로 끌어당겨 복부 부분에 불규칙한 주름을 형성하였다(그림 11)²⁷⁾. 스커트에 형성된 주름은 프렉탈의 유사반복에 의한 것으로 기존의 수직방향으로 구성되었던 주름과는 달리 긴 포물선을 그리며 우연적인 접힘에 의해 이루어졌기 때문에 스커트의 2차원적인 평면을

주름에 의해 입체화시킨다. 또한 스커트는 확장되어 지는 주름에 의해 표면이 다양한 방향으로 분할되고 중첩되어지며, 프렉탈적 주름과 주름이 없는 평면이 공존하는 공간으로써 복잡계를 구현하며 패션 공간을 탈정형적으로 구성하고 있다. 다음은 내부와 외부의 색상이 다른 직물을 일정한 각도로 접어 다양한 층으로 형성되어진 2002년도 이세이 미야케(Issey Miyake)의 F/W 콜렉션에 발표되어진 재킷이다(그림 12)²⁸⁾. 이것은 소매나 앞판, 뒤판과 같은 전통적인 구성요소나 구성 선을 해체하고 일정한 간격의 직물을 지그재그로 접어 바디스와 소매부분을 구성한 것으로 각각의 부위는 다양한 복수의 층으로 중첩되며 형성되어 있다. 재킷에서의 이러한 중첩은 직물 내외부의 상이한 색체에 의해 더욱 강조되고 있으며, 중첩되어진 면적이나 중첩 후 봉제 여부에 따라 재킷은 신체위에서 또 다른 입체적 공간을 구성한다. 직물의 중첩 선은 자연스럽게 봉제라인을 형성하고 단추로 결합되어지지 않은 앞 중심의 직물 조각들은 재킷의 불규칙한 헴 라인을 형성하며 신체의 움직임에 따라 자유롭게 유동하는 탈정형적 공간으로 변화한다.

2. 탈중력

탈중력은 수직적으로 작용하는 중력에 반하는 것에서 나타나는데 꼬임이나 사선, 구부리기 등을 통해 기존의 수직, 수평적인 위계적 질서를 일탈하고 지속적으로 움직임을 지향하고 역동성을 드러내는 패션 공간의 왜곡에서 나타난다. 다양한 곡률을 가진 곡선, 평행하지 않는 선, 부정형 등에서 나타나는 것으로 중력의 작용방향을 인지할 수 없으며 따라서 이러한 공간은 역동적이며 가변적인 가벼운 공간감을 느끼게 한다.

패션에서 탈중력적 감각을 제공하는 것 중 특히 꼬임(twisting)은 '뒤틀림, 꼬임, 감김, 엉킴, 굽이침, 꼬아 함침' 등의 형태를 의미하는 단어로, 단순히 감는 것이나 엉키는 것과는 달리 면이 회전하면서 다른 공간과 차원에 속하게 되는 것으로 2차원의 평면성이 아닌 3차원의 입체성을 특징으로 한다. 이것은 피비우스의 띠처럼 안과 밖이 교차하면서 회전되기

때문에 어느 부분을 안과 밖이라고 단정 지을 수 없게 만든다. 따라서 서로 꼬이고 얽힌 모양을 구성하여 내외부가 상호 관입되고 소통되며 연속되는 공간을 형성시킨다. 꼬임에 의해 구성된 의복은 구성 요소들 간의 구조가 꼬이고 얽힌 모양을 이루며, 입체적인 나선형으로 신체를 감싸기 때문에 의복 자체의 입체적 공간을 창조하며, 파도치는 듯한 유연한 흐름은 신체에서 독립되어진 별개의 조형적 특성을 형성한다.

꼬임이나 구부리기는 신체를 따라 평면적인 얇은 피막을 형성하던 의복에 입체적인 흐르는 공간을 형성시키며 이것은 위와 아래, 안과 밖을 자유롭게 연결시킨다. 또한 이것은 패션에서의 각 구성 요소들 간의 고정되어진 위치와 형태를 전복시켜 패션 공간에서의 움직임과 방향성만을 강조하기 때문에 안정성을 지향하는 중력장을 벗어나 무중력상태에서 부유하는 탈중력적인 감각을 제공한다.

탈중력은 힘을 전달하는 구심체가 결여되어진 상태이기 때문에 중심의 개념이 존재하지 않으며 따라서 위계적 질서 또한 없다. 따라서 기존의 독립된 구성요소들의 결합으로 형성되었던 패션이 하나의 거대한 연속공간으로 재배치되어지며 이러한 공간에서는 단일 구성요소의 형태나 구조는 의미를 상실하게 된다. 즉 하나의 부분은 다른 부분으로 지속적으로 연결되어지기 때문에 정확한 위치나 기능으로 제한할 수 없으며 본래의 구조에서 지녔던 독립적이고 단일적인 형태나 기능을 상실한다.

다음은 요시키 히시누마(Yoshiki Hishinuma)의 2002년도 F/W 컬렉션으로 상의는 안과 밖이 자유롭게 유동하는 거대한 꼬임으로 형성되어 있다(그림 13)²⁹⁾. 이러한 꼬임은 신체의 실루엣을 왜곡하고 시각적으로 지속적인 움직임을 유도하여 패션 공간을 거대한 하나의 유동체로 인식하게 만든다. 따라서 상의는 신체를 피복하는 의복이라고보다는 좌우로 파동하는 방향성을 강조하고 있으며 이는 수직이나 수평중심의 중력성을 일탈하게 만든다. 다음은 요시키 히시누마의 2003년도 S/S 컬렉션 작품으로 원피스 전체가 거대한 사선의 흐름으로 구성되어 있다(그림 14)³⁰⁾. 이러한 사선 또한 다양한 크기와 형태의 구부



〈그림 15〉 Hussein Chalayane, 2002 F/W. Ambimorphous

리거나 꼬임으로 결합되어 있기 때문에 힘의 중심을 인지할 수 없으며 따라서 원피스는 다양한 방향성과 다층적인 공간이 결합되어진 탈중력적이고 복합적인 공간으로 구성되어 있다. 원피스의 표면은 2차원적 평면의 교차와 함께 자체 공간을 형성하는 다양한 3차원의 꼬임이 불규칙하게 결합되어 있어서 움직임이나 변화에 대한 지속적인 감각을 유발시키기 때문에 특정 형태나 공간에 대한 인식을 방해하여 탈정형적인 표현을 가능케 한다.

3. 모핑

모핑이란 어떤 사물의 형상을 전혀 다른 형상으로 서서히 변화시키는 기법³¹⁾을 말하는 것으로, 주로 디지털 건축에서 상이한 형태를 결합시킬 때 활용하는 기법이다. 건축에 있어서의 모핑은 역동적이며 자생적인 형태의 생성과 하나의 대상이 다른 형태의 대상으로 변화되어지는 과정을 드러내는데, 이때 모핑은 상이한 대상의 특성을 공유하면서 서로 혼합하는 브랜딩(blending)기법을 활용하여 시간에 의해 서서히 변화되는 형태의 변환을 보여준다. 따라서 모핑은 상이한 대상간의 차이를 인정하면서 상호 혼합, 변형하는 과정에서 차이를 생성하는 낯설음의 감정을 드러내고 새로운 형태 창조의 과정을 가시화하고 있다.

모핑에 의한 상이한 대상의 이질적인 결합은 패션 구성요소들의 전통적인 결합관계를 해체하고 각각의 자율적인 접촉을 유도하기 때문에 일정한 형태로 환원되어지지 않은 탈정형적인 경향으로 나타난다. 각

각의 결합은 순간적이며 일시적인 것으로 이를 통해 패션공간은 동일 공간 내에서 파편적 특성이나 상호 이질성을 통합하고 다양성을 수용하는 복합공간으로 확장되어진다.

패션에 있어서의 모핑은 하나의 의복이 최초의 구성으로부터 완성에 이르기까지의 과정을 드러내는 재구성이나 비결정론적인 미완성으로서의 미구성 패션과는 다르다. 이것은 단일 의복에서의 완성 과정을 가시화하기보다는 상이한 의복간의 이질적인 결합과 관련된 것으로, 각각의 다양성과 이질성이 상호 충돌하지 않고 복합적으로 혼합되어지는 과정을 보여주기 때문에 단일 형태나 특성으로 환원이 불가능하며 결합되기 이전의 각각의 최초 원형을 인식하기가 불가능하다. 패션에 있어서의 이러한 모핑작업은 후세인 살라얀의 작품에서 두드러져 나타난다.

다음은 후세인 살라얀(Hussein Chalayane)의 2002 F/W 컬렉션에서 발표된 작품으로 다양한 의복 형태와 요소들의 조합 과정을 보여주고 있다(그림 15)³²⁾. 이것은 포멀한 서구식 반코트를 불규칙한 조각들로 분류하고 오리엔탈적인 느낌의 직물과 결합함으로써 점차로 민속복식으로 변해하는 모습을 형상화하였다. 또한 이러한 민속복식을 다시 분해하여 비구성적인 끈이나 직물 조각으로 늘어뜨림으로써 어떠한 뚜렷한 형태나 의미도 지니지 않은 탈구조적인 의복으로 변화시켰다. 포멀한 코트에서 민속복식으로의 변화는 유사한 요소들의 변화가 아닌 이질적이고 낯선 대상들 간의 우연한 만남이며, 이것은 더욱이 완전한 구조적 의복에서 점차로 경계를 와해해 완전한 열린

구조를 지향하는 탈구조적인 의복으로의 변화의 과정을 가시화한 모핑이다.

4. 블러링

블러링은 기존의 질서에 편입되었던 환경적 요소들을 파괴하거나 해체하여 이미 존재해 온 대상들을 새로운 관계로 재조합하거나 재배열하는 것으로, 이들 사이의 '경계 흐리기'를 의미한다. 이것은 원래 비디오 영상에서 세밀한 부분을 제거하여 흐릿한 영상을 만들거나, 카메라의 초점을 흐리게 하거나 배경을 약화시키는 것에서 비롯되었다.³⁵⁾ 패션에서의 블러링은 기존 의복이 차지하던 공간 배열방식이나 의복 구성 요소들을 재배열시켜 시각적으로 언캐니(uncanny)한 감각을 유발시킨다.³⁶⁾

블러링은 태초의 모든 생성의 근본이 되는, 해체되고 섞여 있어서 질서를 확인할 수 없는 카오스와 같은 무질서한 상태를 드러내기 때문에 이들이 아직 질서화되거나 분화되어 있지 않은 탈정형에서 나타난다. 이렇게 형성되어진 패션에서의 블러링은 각 구성요소들 간의 경계를 모호하게 하는 통합이나 요소들을 구분하지 않는 미분화 방식을 통해 창조되어지기 때문에 하이브리드한 형태로 나타난다.

블러링은 기존 의복 구성 요소들의 질서를 해체하여 새로운 방식으로 재배열하는 것으로, 불연속적인 독립적 공간으로 인지되던 의복 각 요소들의 공간을 지속적인 소통과 변화가 가능한 열린 구조로 전환시킨다. 이것은 의복 공간의 탈영토화 과정을 수행하며 공간과 요소들 사이의 자유로운 결합을 허용하는 것으로, 의복을 구성하는 각 요소들을 삭제하거나 요소들을 혼합하여 하나의 공간으로 합친 무형식적 상태, 불규칙적인 조각이나 부분들의 조합으로 만들어진 미구성 등으로 나타난다. 미구성은 기존의 구성된 것들의 경계를 와해시켜 단일 공간으로 배치시키거나, 전혀 새로운 공간을 구성하는 것으로 전통적이고 관습적인 의복 실루엣을 파괴시키며, 전통적으로 신체 를 바탕으로 위치와 형태가 고정되었던 의복 구성 요소들을 자유롭게 유동시키거나 삭제시켜 탈정형적인 새로운 전체를 창조한다.

다음은 이세이 미야케의 2001년도 F/W 컬렉션 작

품으로 상의의 표면은 다층적으로 복잡하게 구성되어 있는 불규칙한 프렉탈적 형상을 보여준다<그림 16>³⁵⁾. 기존의 전통적인 의복 표면과는 달리 전체가 무질서와 불규칙이 혼합된 복잡계를 가시화 하듯 하나의 2차원적 의복 공간을 다양하게 접고 박아서 이질적인 3차원적 입체로 구성하였기 때문에 전통적인 의복이 보여주는 질서와 위계를 해체하여 이질적인 것들이 비위계적으로 혼합되어있는 무형식을 드러낸다. 또한 무작위로 자유롭게 접혀진 표면은 다층적인 레이어를 구성하며 의복 공간을 복수화 시킨다. 다음은 아쿠아 스튜디오(Acquastudio)의 2008년도 S/S 컬렉션에서 발표된 원피스로 일정한 형태의 직물조각으로만 구성되어 있다<그림 17>³⁶⁾. 각각의 직물조각들은 신체위에서 다층적으로 겹치면서 결합되어 네크라인과 진동둘레, 원피스의 헴 라인 등의 구성요소를 형성하지만 부분은 분리되어있지 않고 하나의 조각으로 결합되어지기 때문에 독립적인 의복구성요소로 구분하는 것이 불가능하다. 여러 개의 직물 조각의 다양하고 자유로운 결합은 부분으로서의 의복 구성요소보다는 전체로서의 의복 형성에 집중하고 있기 때문에 상이한 요소 간의 이질성이나 위계성이 나타나지 않는다.

5. 블랍

블랍은 '윤곽이 흐릿한 것', '얼룩지게 하는 것', '유동 가능한 물방울', '무조적 덩어리'³⁷⁾ 등으로 정의된다. 이것은 컴퓨터 애니메이션 소프트웨어 보조기구에 의해 디자인 된 최근의 건축적 경향으로, 전통적인 구조들 간의 비율을 일탈하려는 반미학적 양식과 함께 등장하였다. 블랍은 그리스 신화에 나오는 사자머리, 양의 몸, 용의 꼬리가 합쳐진 괴물 키마이라(Chimaira)에서 유래한 키메라(chimera)와 같은 혼성적인 경향을 지칭하는 것으로³⁸⁾, 디지털 건축에서는 차이를 통합하여 지속적으로 새로운 형태를 창조하는 액상건축이나 전이건축에서 주로 드러난다.

자연의 '불규칙적이고 유기적인 생물의 형태'나 '척추가 없는' 이라고 설명되는 블랍은 실체가 없는 탈정형적인 형태를 창조해낸다³⁹⁾. 고정된 부분이 없거나 고정시키는 프레임이 없는 블랍은 기존의 정사각형이나 각, 직선에 의해 주도되던 대상의 형태를 해



〈그림 16〉 Issey Miyake.
2001 F/W



〈그림 17〉 Acquastudio.
2008 S/S



〈그림 18〉 Hussein
Chalayane. 2000



〈그림 19〉 Victor&Rolf.
2007 F/W

방시켜 자유롭고 유기적인 흐름을 보여주기 때문에 블러프 형태들은 고정되지 않는 젤과 같은, 언제든 지 다른 형태로 변화될 수 있는 유연성을 드러낸다.

패션에서의 블러프는 신체의 실루엣을 무시하고 의복을 풍성한 주름이나 다수의 끈으로 구성하거나 삽입물로 가득 채워 이질적인 것으로 혼성시키는 것에서 드러난다. 이것은 기존의 의복에 적용되었던 앞뒤의 구별이나 상하좌우의 적절한 구성 비율이 없이 신체에 착장되기 보다는 신체를 틀로 독립적인 유기적 구조물을 창조한다. 또한 블러프는 이질성이 교차하고, 불규칙적인 요소들이 서로 얽혀 빈공간과 채워진 공간이 마구잡이로 섞여있는 비균질적인 공간을 만들어낸다. 그리고 대상의 형태를 해방시켜 자유롭고 유기적인 흐름에 의해 균질적인 공간을 비균질화 시키기 때문에 의복 공간 사이의 경계를 와해시켜 이들을 소통시키고 융해시키는 공간의 상호관입 현상이 나타난다.

다양한 구성요소들과 형태들이 자유롭게 결합, 해체되는 블러프는 유연성과 융통성을 지니는 부드러운 혼합에 의해 이루어진 매끄러운 공간으로, 이질성을 수용하는 과정에서 종종 나타나는 급변에 대응하기 위해서 보다 점성적이고 유동적인 구조를 지닌다⁴⁰⁾. 이것은 상이한 요소들의 충돌보다는 결합을 강조하며 비관계적 요소들을 통합시키는 효과를 가지기 때문에 일정한 형태나 구조가 아닌 탈정형적인 경향으로 나타난다.

다음은 후세인 살라얀의 2000년도 F/W 컬렉션으로 후드와 상의가 결합되어진 통합형의 의상이다〈그

림 18〉⁴¹⁾. 의복은 후드와 네크라인, 소매, 앞판, 뒤판이라는 전통적인 구성요소로 분류되지 않으며 단일 공간속에 신체를 피복시키고 있다. 이것은 각각의 상이한 요소들을 해체하여 이질성을 단일 공간속에 수용한 부드러운 혼합을 보여주고 있으며, 이때 의복 공간은 물방울의 표면장력과 같이 요소들의 다양성과 이질성을 결합시켜 하나의 매끄러운 표면으로 구성되어 있는 에너지의 집합체로서 다양한 의복 구성요소들이 하나의 형태로 융해되어 공간의 상호관입 현상이 나타나는 탈정형적 형태를 드러낸다. 다음은 빅터 앤 롤프(Victor & Rolf)의 2007년도 F/W 컬렉션 작품으로 상의와 하의의 구성요소들이 하나의 공간으로 통합되어 기존의 의복 형태를 일탈하는 비균질적이고 탈정형적 특성을 보여준다〈그림 19〉⁴²⁾. 거대한 양의 주름으로 구성되어지는 하의의 스커트는 상의의 공간과 결합되어 위와 아래가 소통되어지는 자루와 같은 형태를 구성하고 있으며, 단지 상의에 따로 구성되어진 소매부분에 의해서 단일 공간으로 통합되기 이전의 의복 형태와 공간에 대한 이해가 가능하다. 스커트의 주름에 의한 볼륨감은 의복 전체로 확대되어지고 의복은 신체의 어깨나 허리에 의해 고정되지 않고 어깨위로 구성된 프레임에 의해 고정됨으로써 신체에 착장되었다기 보다는 프레임에 걸려있는 공간에 신체가 들어가 있는 느낌을 제공한다.

다음 〈표 2〉는 21세기 패션에 나타난 탈정형적 공간 표현의 특성에 대해 간단히 설명하고 있다.

공간표현방식	특성	종류	의미
중첩	*유사반복이나 동일반복을 통해 공간을 다층화시킴	주름, 오리가미, 폴딩	반복성, 무한성, 역동성, 복잡성
탈중력	*공간의 내외부가 상호 관입 *시각적으로 상이한 공간이 단일 공간으로 흡수, 통합	꼬임, 구부리기, 부정형, 다양한 곡률의 곡선, 나선형	탈중심성, 비위계성, 탈위치성, 다양성, 모호성
모핑	*이질적인 두 대상을 서서히 혼합시키는 과정의 가시화 *혼합이전의 원형을 인식 불가능	브랜딩 기법을 통한 혼합	파편성, 탈구조성, 복잡성, 다양성, 무의미성, 상호결합성
블러딩	*의복구성요소들의 해체를 통한 재조합과 재배열에 의해 무형식적이고 복합적인 공간 창조	무정형, 미구성	무형식성, 탈경계성, 모호성, 언캐니, 비위계성, 상호결합성
블립	*다양한 이질성을 통합, 흡수하여 복합적이고 비균질적인 하나의 공간 창조	융해, 재구성	비균질성, 통합성, 개방성, 유동성

6. 패션 디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현 방식의 특성

21세기 패션에서는 다양하고 상이한 형태가 많은 디자이너들에 의해 연구되고 있는데 이는 패션을 넘어 타 학문과의 적극적인 연계를 통해 이를 패션공간에 적극적으로 수용한 결과이다. 이제 패션은 신체라는 동적인 틀 위에 착용되어지는 하위 위계적 수단을 넘어 신체의 형상과 실루엣, 공간을 일탈하고 스스로 공간을 구성하고 독립적인 조형미를 구성할 뿐만 아니라 지속적으로 변화를 추구하는 유기적인 공간으로 거듭나고 있다.

연구자가 상기의 다섯 가지 공간표현 방식을 분류, 분석한 결과 21세기 패션 디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현은 다음의 4가지 특성을 지닌다.

첫째, 탈정형적 표현 방식은 기존의 신체에 의해 결정되어지던 내부 구성요소들을 해체하여 전통적인 패션구성방식을 일탈함으로써 패션의 내부 공간을 가변적인 열린 공간으로 해체한다.

둘째, 패션 공간을 3차원의 입체적 조형체로 독립시킴으로써 패션의 표피가 이질화되어지고, 따라서 패션의 표면에서는 이질적인 요소들이 상호 결합함으로써 발생하는 충돌과 긴장감을 표현하고 있다. 이것은 다양한 요소들이 위계적 질서없이 우연적 요소에 의해 일시적으로 결합하는 것으로 이를 통해 다층적 공간을 구성한다.

셋째, 신체에 의해 결정되어지는 패션의 외부 형태가 패션과 신체 사이에 발생하는 공간에 의해 다양하게 변화되어진다. 이제 패션 형태에서 우리가 주목해야 하는 것은 더 이상 신체도 패션 자체도 아닌 패션과 신체 사이의 틈인 공간이다. 이것은 패션에 있어서 부드러운 변화인 위상기하학적인 변화를 유도하기 때문에 다양한 기능과 용도로의 변화가 용이하며 따라서 내부에 무한한 가능성이 내재된 카오스모스적인 공간이 중요한 요소로 인지되고 있다.

넷째, 상기의 세 가지 특성으로 인해 탈정형적 형태의 패션은 더 이상 소재와 기능성, 용도, 형태가 전통적인 의상과 일치하지 않으며 다양한 것이 혼합되어 단일한 것으로 환원할 수 없는 혼성적이고 복합적인 공간으로 고찰되었다.

IV. 결론

20세기 후반 패션에서는 건축적 구성 원리인 모듈러나 폴딩 시스템을 활용하여 패션 아이템을 변화시키거나 가구나 패션 소품, 이동성 주거지와의 결합을 통해 패션의 공간을 유동적으로 변화시켜 왔다. 그러나 21세기에 들어서면서 단순히 유동성만으로 설명할 수 없는 불확정적이고 무규정적인 형태나 공간이 패션에서 지속적으로 창조되고 있으며, 이는 기존의 다기능성과 다목적성을 위해 창조되어진 공간과는 달리 목적과 기능을 일탈하여 해체와 창조, 무질서와 질서

를 공유하고 있는 카오스모스적인 특성을 드러내고 있다. 이러한 탈정형적 공간은 탈중심화되어지고 탈영토화되어지며 탈구조화된 공간으로 상이한 대상들 간의 다양한 관계나 힘의 흐름을 지속적으로 드러낸다.

따라서 연구자는 21세기 패션디자인에 나타난 이러한 탈정형적 공간 표현 특성에 관한 연구를 수행하였고 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 중첩은 신체와 패션사이의 공간을 위상기하학적인 변화의 공간으로 인지하여 이를 다층적인 공간으로 분화시키는 것으로 패션 공간 자체에 집중하고 있다. 이것은 반복적인 방식을 통해 공간을 복수화시키며 이때 반복은 규칙적인 주름이나 오리가미와 같은 동일반복이거나 프렉탈처럼 유사한 방식으로 반복되어 보다 복잡한 형상을 구상하는 유사반복으로 나타난다.

둘째, 탈중력은 수직적으로 작용하는 중력에 반하는 것에서 나타나는데, 꼬임이나 사선, 구부리기 등을 통해 기존의 수직, 수평적인 위계적 질서를 일탈하고 지속적으로 움직임의 저항하고 역동성을 드러내는 패션 공간의 왜곡에서 나타난다. 다양한 곡률을 가진 곡선, 평행하지 않는 선, 부정형 등에서 나타나는 것으로 중력의 작용방향을 인지할 수 없으며 따라서 이러한 공간은 역동적이며 가변적인 가벼운 공간감을 느끼게 한다.

셋째, 어떤 사물의 형상을 전혀 다른 형상으로 서서히 변화시키는 모핑은 상이한 대상의 특성을 공유하면서 서로 혼합하는 브렌딩(blending)기법을 활용하기 때문에 시간에 의해 서서히 변화되는 형태의 변환을 보여준다. 모핑에 의한 상이한 대상의 이질적인 결합은 패션구성요소들의 전통적인 결합관계를 해체하고 각각의 자율적인 접촉을 유도하기 때문에 일정한 형태로 환원되어지지 않는 탈정형적인 경향으로 나타난다.

넷째, 블러링은 기존 의복 구성 요소들의 질서를 해체하여 새로운 방식으로 재조합하거나 재배열하는 것으로, 불연속적인 독립적 공간으로 인지되던 의복 각 요소들의 공간을 지속적인 소통과 변화가 가능한 열린 구조로 전환시킨다. 이것은 의복 공간의 탈영토화 과정을 수행하는 것으로 의복을 구성하는 각 요소들을 삭제하거나 혼합하여 하나의 공간으로 합친 무형식적 상태, 불규칙적인 조각이나 부분들의 조합

으로 만들어진 미구성 등으로 나타난다.

다섯째, 실체가 없는 탈정형적인 형태를 창조해내는 블럽은 기존의 정사각형이나 각, 직선에 의해 주도되던 대상의 형태를 해방시켜 자유롭고 유기적인 흐름을 보여주기 때문에 언제든지 다른 형태로 변화될 수 있는 유연성을 드러낸다. 다양한 구성요소들과 형태들이 자유롭게 결합, 해체되어지고 혼성화되는 블럽은 유연성과 융통성을 지니는 부드러운 혼합에 의해 이루어진 매끄러운 공간으로 이질성을 수용하기 위해 보다 점성적이고 유동적인 구조를 지닌다.

본 연구는 21세기 정보화에 의한 디지털 패러다임으로의 전환에 따라 가변적이며 유동적인 공간을 넘어 이질성을 통합하고 지속적으로 변화를 생성하는 탈유기적인 패션 공간에 관한 연구이다. 이것은 패션 구성요소라는 부분적 대상들 간의 관계에 집중되던 포스트모던의 파편적 특성을 흡수, 통합하여 다양한 이질성이 혼재하는 비가시적 공간인 복잡계(complex system)를 가시화시킨 패션 공간의 무한한 자율성과 표현 가능성을 드러내었고, 더불어 현대 패션디자인에 나타난 다양성과 이질성이 혼합된 키메라(chimera)적 형태 특성을 이해하는데 일조하리라 사료되어진다.

참고문헌

- 1) 김영란 (2007). *현대 패션에 나타난 의복 구성의 부분 변형*. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜연 (2007). *현대 패션에 나타난 카오스적 현상에 관한 연구*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 양희영 (2007). *현대 패션에 나타난 주름의 조형적 특성에 관한 연구*. 복식, 57(1), pp. 130-146.
- 정재연 (2006). *일본 패션디자이너의 아방가르드 스타일에 관한 조형적 특성*. 기초조형학연구, 7(1), pp. 411-419.
- 김현미 (2006). *중첩을 응용한 현대 패션의 표현적 특성*. 복식, 56(1), pp. 121-130.
- 2) 박효미 (2006). *현대건축 공간의 탈정형적 공간구성 표현에 관한 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위논문, p. 9.
- 3) 카오스모스(chaosmos): 이정우는 카오스가 기존의 질서인 코스모스에 대해 상대적으로 사용하는 용어라면 프렉탈 구조를 가진 카오스의 기이한 끝개를 카오스모스라고 정의하였다. 즉 기존의 코스모스적인 질서에는 존재하지 않았던 보다 복잡한 질서를 가리킨다.
- 이정우 (2000). *접합과 펼쳐짐*. 서울: 거름, p. 241.
- 4) 복잡계(complexity theory): 질서를 주장한 다윈(Darwin)과 무질서를 주장한 카르노(Carnos)의 엔트로피의 증가를 동시에 설명할 수 있는 이론으로, 카오스모스, 프

- 랙탈, 카타스트로피는 모두 복잡계를 통해 설명가능하다. 이것은 열린 시스템을 통해 무질서가 증가되어지는 엔트로피와 질서의 등장이 동시에 이루어진다는 것으로 상호 에너지의 교류 시스템을 통해 무질서와 질서의 공존, 변화를 주장하고 있다. 자료검색일 2008. 2. 14. 자료출처 <http://emerge.joins.com/200007/200007/> 자료검색일 2008. 3. 15. 자료출처 <http://blog.naver.com/gannndolf?Redirect/>
- 5) 카타스트로피 이론(catastrophe theory): 르네 톰(Lene Thom)이 1972년 출간한 구조적 안정과 형태변이(Structurelle et Morphogenese)라는 책에서 수학적으로 전개한 이론으로, 그리스어 'katastrophe'에서 유래한 것으로 파국, 급변, 불연속을 의미한다. 이것은 형태를 탐구하는 학문으로 정적인 형태가 아니라 형태들이 변이되어가는 과정에 초점을 맞추는 것으로 지속적으로 변해가는 추이를 다루는 이론이다.
 - 6) 위상기하학(topology): 공간의 일 대 일과 연속에 관한 것으로 이른바 한 붓 그리기를 포함하는 위상적 성질을 연구하는 기하학이다. 이것은 2차원적인 형태적인 변화는 일어나도 3차원적인 도형의 성질을 크게 변화하지 않는다는 것으로 양적 변화가 곧 질적 변화를 의미하지 않는다고 주장한다. 자료검색일 2008. 3. 15. 자료출처 <http://wonmall.egloos.com/491388>
 - 7) 신삼호 (2001). *현대 건축에 나타나는 폴드 개념에 관한 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위논문. p. 47.
 - 8) 허성원 (2001). *디지털 시대 건축조형의 표현특성에 관한 연구*. 경남대학교 대학원 석사학위논문. pp. 20-22.
 - 9) 김용운, 김용국 (1991). *공간의 세계*. 서울: 김영사, p. 105, p. 164.
 - 10) 허성원 (2001). *앞의 책*, p. 26.
 - 11) 박효미 (2006). *앞의 책*, p. 26.
 - 12) 상사: 비교 형태학적 개념으로 2종류의 생물이 가지는 기관이 발생학적 기원이나 해부학적 구조는 다르지만 같은 기능을 가지고 있는 경우에 그들 기관의 관계를 상사라고 한다. 자료검색일 2008. 3. 15. 자료출처 <http://kr.dictionary.search.yahoo.com/>
 - 13) 정성훈 (2000). *해체주의 건축에 나타난 비정형적 형태의 구성 원리와 표현 특성에 관한 연구*. 경남대학교 대학원 석사학위논문, p. 12.
 - 14) 야마구치 마사야 (1993). *카오스와 프랙털*. 서울: 전파과학사, p. 153.
 - 15) 장훈익 (2004). *현대건축에 있어서 탈정형적 공간구성의 다의적 표현에 관한 연구*. 영남대학교 대학원 박사학위논문. p. 14.
 - 16) 김원갑 (2000). *유동성 건축과 비선형 디자인*. 서울: SPACE, p. 99.
 - 17) F.O.A(Foreign Office Architecture)는 스페인 출신 알레한드로 자에라 폴로(Alejandro Zaera Polo)와 이란 출신 파시드 무사비(Farshid Moussavi)로 구성된 젊은 부부 건축가로 영국 런던 BBC 음악극장 등 작품성이 뛰어난 건축물과 고속철도 부산역사 계획, 센텀 시티 내 부산월드비즈니스센터(WBCB) 설계자로 선정되어 있다.
 - 18) 자료검색일 2008. 1. 25. 자료출처 <http://kr.img.search.yahoo.com/search/images/>
 - 19) 자료검색일 2008. 1. 25. 자료출처 <http://kr.img.search.yahoo.com/search/images/>
 - 20) 자료검색일 2008. 2. 8. 자료출처 <http://kr.img.search.naver.com/>
 - 21) 이현정 (2006). *디지털 기법에 의한 공간의 액상화 표현 경향에 관한 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위논문. p. 14.
 - 22) 강은정 (2001). *디지털 정보화시대의 공간디자인 형태 특성에 관한 연구*. 연세대학교 대학원 석사학위논문. pp. 34-36.
 - 23) 이현정 (2006). *위의 책*, pp. 42-51.
 - 24) 자료검색일 2008. 2. 12. 자료출처 <http://newshankooki.com/ipage/culture/2007>
 - 25) 자료검색일 2008. 2. 12. 자료출처 <http://imagesearch.naver.com/searchs/>
 - 26) 김미성, 배수정 (2003). 이세이 미야케의 패션철학을 통해 나타나 디자인 특징에 관한 연구. *복식*, 53(6), p. 164.
 - 27) Quinn, B (2003). *The Fashion of Architecture*. New York: Berg. p. 216.
 - 28) 자료검색일 2007. 12. 15. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>
 - 29) 자료검색일 2007. 8. 20. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>
 - 30) 자료검색일 2007. 8. 21. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>
 - 31) 이현정 (2006). *디지털 기법에 의한 공간의 액상화 표현경향에 관한 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위논문. p. 37.
 - 32) Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., Quinn, B (2005). *Hussein Chalayan*. Netherlands: Groninger Museum. p. 126.
 - 33) Bradly Quinn은 그의 저서 'The Fashion of Architecture'에서 건축에서 나타나고 있는 단순 주거개념의 탈피와 함께 다양한 기능을 수행할 수 있도록 형태가 복합화되고 있으며 이는 패션에서도 그대로 나타나고 있다고 하였다. 그는 이러한 복합적이고 혼성적인 형태를 블러링이라 명명하였고 이것이 기존의 경계를 허무는 탈경계적이고 열린 공간을 구성한다고 주장하였다. Quinn, B (2003). *위의 책*, pp. 224-230.
 - 34) 자료검색일 2006. 10. 8. 자료출처 <http://www.naver.com/>
 - 35) 자료검색일 2007. 8. 21. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>
 - 36) 자료검색일 2007. 8. 21. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>
 - 37) 자료검색일 2006. 9. 19. 자료출처 <http://www.naver.com/>
 - 38) 자료검색일 2008. 2. 13. 자료출처 <http://www.user.hollian.net/>
 - 39) Quinn, B. (2003). *위의 책*, p. 210.
 - 40) 박정남 (2002). *시대적 변천에 따른 유동적 공간의 특성에 관한 연구*. 건국대학교 대학원 석사학위논문. p. 21.
 - 41) Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., Quinn, B (2005). *위의 책*, p. 236.
 - 42) 자료검색일 2008. 3. 17. 자료출처 <http://www.firstview.com/designer/>