복식문화연구
The Research Journal of the Costume Culture
제 17 권 제 4 호, (2009. 8), pp.600～615

21세기 복합적인 패션 공간에 나타난 탈경계 현상에 관한 연구
- 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 이론을 중심으로 -

양 희 영†·양 숙 희
숙명여자대학교 의류학과

A Study on the Blurring Boundary Phenomena Expressed in Complex Fashion Space of 21th Century
- Focusing on the Theories of Gill Deleuze and Felix Guattari -

Hee-Young Yang†and Sook Hi Yang
Dept. of Clothing & Textile, Sookmyung Women's University
(2009. 5. 11. 접수일 : 2009. 7. 22. 수정완료일 : 2009. 7. 30. 게재확정일)

Abstract

21st century post digital society orients co-existence, fusion, and blurring boundary than conflict, differentiation, and boundary, and makes a try liberal combination of various different objects. Furthermore, radical development of science and digital equipments offer technical possibility that could combine various fields. Hence, many different departments demolish their boundary, and combine for development of multi-functional and complex shape's products. For job-nomads, fashion attempts to combine with architecture, furniture, daily necessities, and digital equipments spontaneously. This paper aims at consideration about the blurring phenomena expressed in complex fashion space of 21st century throughout empirical fashion photographs analysis, which show combination among fashion and various different fields. Blurring boundary phenomena of complex fashion space are classified with 4 parts as follows as: 1) furniturizing, 2) wearable dwelling, 3) lumiduct, 4) becoming fashion. Each parts are examined 8 aesthetical characteristics such as movement and lightness, hyper-link and openness, immateriality and inter-activeness, and diversity and ambiguity. 21st century fashion has changed more simple and light, and creates new form throughout combination with many other fields, and enlarges its function and sphere. I think this paper would help certificating practical use of fashion space as multiple and complex space, and makes contribution to forecast about fashion development of the future and offer inspiration about creative and innovative fashion design.

Key words: blurring boundary(탈경계), furniturizing(퍼니처라이징), lumiduct(루미덕트), immateriality(비물질성), inter-activeness(상호작용성).

Ⅰ. 서 론

21세기 포스트 디지털 사회는 대립보다는 공존을, 분화보다는 융합을, 영토화보다는 탈영토화를 지향하며 다양하고 이질적인 것들이 상호 자유로운 결합

† 교신저자 E-mail : hyyang870927@yahoo.co.kr

을 시도하고 있다. 이성과 감성의 조화, 예술과 상업의 결합은 일상생활의 미학화를 주도하고 있으며, 따라서 거의 모든 분야에 있어서 창조와 디자인은 주요 키워드로 인식되고 있다. 또한, 과학과 디지털 기술의 급진적인 발전은 다양한 분야들이 상호 융합할 수 있는 기술적 가능성을 제공하고 있으며, 많은 상이한 영역들이 다기능적이고 복합적인 디자인 상품 개발을 위해 서로의 경계를 허물고 상호 결합하고 있다. 패션도 21세기의 다층적이고 복합적인 도시생활 환경속에서 생활하는 잡 노마드(job nomade)들을 위해 건축과 인테리어 용품, 디지털 기기와의 결합은 물론 빛이나 생체공학과의 융합을 통해 영역을 확장하고 있다.

본 연구는 다양하고 상이한 영역과의 결합을 통해 패션 공간을 다층화시키고 이들 영역간의 경계가 와해되는 탈경계적 현상의 고찰에 대한 필요성을 인식하여, 패션과 가구, 건축, 디지털 기기, 조명기기와의 결합이나 생체공학적 기술이 반영된 패션의 실증적 분석을 통해 21세기 복합적인 패션 공간에 나타난 탈경계적 현상의 고찰을 목적으로 한다.

연구는 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 철학적 이론을 바탕으로 탈경계적 현상에 대한 이론적 고찰을 수행하고, 가구, 건축, 조명, 생체공학적 기술과의 결합이 나타난 사진자료 분석을 통한 실증적 분석을 병행한다. 실증적 자료는 영역간의 융합현상이 두드러져 나타나는 후세인 샬랴얀(Hussein Chalayane), 아이 엑스 아이 디자이너 그룹(IXI Designer Group), 페트릭 콕스(Patrix Cox), 제니 틸로슨(Jenny Tillotson), 아이 에프 엠(IFM, MIT Media Lap), 씨피 컴퍼니(CP Company), 루시 오르타(Lucy Orta), 필립스(Philips), 제프 그리핀(Jeff Griffin)의 자료를 중심으로 패션 전문 서적과 인터넷 사이트, 패션 잡지에서 추출하였다. 그리고 연구의 시기는 이러한 특성이 보다 두드러지는 2000년 이후부터 2009년 현재까지로 제한한다.

Ⅱ. 탈경계에 대한 이론적 고찰

1. 질 들뢰즈(Gill Deleuze)와 펠릭스 가타리(Felix Guattari)의 탈경계 이론

1) 리좀(Rhizome)과 노마디즘

들뢰즈과 가타리는 그의 저서 '천개의 고원'에서 수목에 은유되는 서구철학을 비판하기 위해 리좀적 사고방식을 제안하였다[1]. 리좀은 줄기가 곧 뿌리인 식물을 지칭하는 것으로 중심을 가지지 않는 이질적인 선들이 상호 교차하고 다양한 방향으로 복수의 선들이 뻗어 나가는 것으로, 하나의 중심이 아닌 복수의 중심으로 상호 복합적으로 연결되어 있다. 리좀적 사고는 뿌리 없는 식물처럼 특정한 사고의 기반 없이 다양한 힘들의 차이와 복수성을 다원화하고 산포시키기 때문에 중심성, 통일성, 공간적인 점유가 없으며, 위계적으로 조직되지도 않는다. 이것은 다양하고도 이질적인 질서들이 결합하고 해체되는 '비질서의 장(場)'이다.

리좀은 다양한 욕망의 흐름을 은유한다. 이것은 중심점에 근거하지 않고 자유롭고 매끄러운 공간을 이동한다. 이러한 리좀적 운동방식을 들뢰즈는 노마드(nomade)라 지칭하였다[2]. 유목민은 한 곳에 정주하지도 않고 어떤 목표 지점을 향해 이동하지도 않는다. 따라서 이들의 움직임은 매끄러운 공간을 선적인 흐름으로 이동한다. 유민목의 이러한 움직임에서 변화를 유발하는 사건이 발생하게 되는데, 이를 들뢰즈는 특이면, 접힌 선, 구부러짐이라 명명하였다. 하나의 공간은 접힘의 과정을 통해 이질적인 공간으로 다변화되며 새로운 차이를 생성한다. 공간을 다원화시키는 접힘 선이 많을수록 복잡한 구조로 변화되지만 이러한 다양성은 접힌 선을 포함하는 매끄러운 하나의 공간에 포함된다.

들뢰즈는 그의 주름 개념에서 차용된 폴드(fold) 개념을 통해 규범적이고 데카르트적인 공간을 일탈하고 다양한 공간에서의 새로운 유동적 관계성을 강조한다[3]. 폴딩(folding) 기법은 다수의 차이를 전체 내에서 변형하고 그들의 상호관련성을 강조하며 움직임을 통한 공간의 자유로운 변화를 통해 공간적 위계성을 전복시키고 복잡하고 가변화된 전체구조를 형성한다. 리좀과 노마디즘은 비위계적이고 방향성을 가지지 않는 대상의 자유로운 운동성과 관련된 사유이다. 탈중심적인 뿌리 구조인 리좀은 대상들의 욕망

1) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, *천개의 고원*, 김재인 역 (서울: 새물결, 2003), pp. 29-30, pp. 46-50.
2) 정순백, " 들뢰즈의 사건 존재론" (연세대학교 대학원 석사학위논문, 2002), p. 8.
3) Michael Hardt and Gilles Deleuze, *들뢰즈의 철학사상*, 이성민, 서창현 역 (서울: 갈무리, 2002), pp. 141-147.

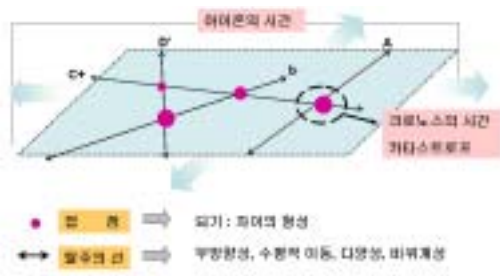
에 따라 다원적인 흐름을 지속하며 항상 새로운 차이와 변화를 생성하는 노마디즘적 움직임을 보인다.

2) 되기(Becoming)

들뢰즈 철학의 중심은 존재론에 있으며 탈 중심주의를 지향한다. 그에게 있어서 존재는 차이이며 이것은 끊임없는 탈중심화를 지향하기 때문에 지속적으로 변화를 시도한다. 스스로의 영역을 넘어 다른 대상으로의 변화를 시도하는 행위가 사건이며 생성이고 이것이 곧 들뢰즈의 되기이다. 들뢰즈의 되기의 'become'이라는 동사는 됨이라는 움직임을 드러내는 것으로, 한 대상에서 다른 대상으로의 변화를 나타내는 '되는 것'이다. 이것은 고정된 지점에 대응하는 상태와는 달리 A와 B라는 두 지점 사이에서 유동적으로 발생하는 것으로 대상 A나 B가 아닌 이들 사이의 관계에서 발생하는 만남이나 접속, 결합이나 해체와 관계한다. 따라서 되기는 유사성도 모방도 동일화도 아니며 대상이 속해 있는 계열을 따라 진보하거나 퇴행하는 것이 아니라 다른 계열, 다른 질서를 생성하여 공간을 다양화시키는 것이다[4].

되기는 단순한 사물의 상태를 지칭하는 것이 아니라 어떤 상태에서 다른 상태로의 변화를 의미하는 것으로, 이러한 변화는 유목적 공간에서 지속적으로 움직이는 탈주의 선들의 우연한 만남이 이루어지는 접점에서 발생한다. 또한, 되기는 지속적으로 다른 무엇인가로의 변화를 욕망하는 유기체의 본성을 드러낸 것이어서 단일 대상에 집중하지 않고 다양하고 상이한 대상들간의 우연하고 복합적인 관계 형성과 해체에 집중한다.

변화와 차이를 생성하는 이러한 접점에서의 형태변이를 연구하는 것이 카타스트로피(catastrophe) 이론[5]이다. 이것은 어떤 계나 공간에서 불연속적인 점들이 분포되어 있는 구조를 지칭하며, 여기에서의 불



〈그림 1〉 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 되기 이론.

연속은 구부러지거나 꺾이는 특이점이나 특이면을 의미한다. 이것은 운동을 단절시키고 공간을 분할하며 시간을 고정시켜 되기가 일어나는 순간에 집중한다. 〈그림 1〉은 아이온의 시간에서의 탈주의 선적 운동과 크로노스 시간에서의 순간적인 되기화를 설명하는 다이어그램이다.

되기는 비결정론적인 사유방식에서 비롯된 것으로 기존의 결정론적인 라플라스(P. S. Laplace)의 세계관을 전복시킨다. 패션은 신체와 더불어 끊임없이 되기가 이루어지는 공간이다. 신체는 패션을 통해 다른 사람, 다른 대상으로의 지속적인 되기를 시도하며, 패션은 신체의 이러한 욕망을 위해 끊임없이 다른 무엇으로의 변화를 도모한다.

3) 매끈한 공간과 홈 패인 공간

홈 패인 공간에서의 이질적인 대상들 간의 경계가 와해되고 이들이 자유롭게 접속하고 배치하는 열린 공간이 바로 매끈한 공간이다[6]. 이분법적인 사유 아래 정치적 이데올로기나 국수주의처럼 영토와 경계가 명확한 20세기 중반기까지의 세계를 홈 패인 공간이라 한다면, 자율적인 이동과 접속으로 영토의 경계가 무의미해지고 구성원들이나 대상이 욕망의 흐름에 따라 어떤 제재나 규칙에 구애받지 않고 자율적으

4) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, op. cit., (2003), pp. 452-454.

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.

6) 들뢰즈와 가타리는 매끈한 선은 방향적이어서 간격이 열려 있고, 홈 패인 선은 차원적이어서 닫혀 있다고 하였다. 즉, 매끈한 공간은 열려 있는 노모스(nomos)의 공간이며, 홈 패인 공간은 닫혀 있는 로고스(logos)의 공간이라는 것이다. 고대 그리스인들은 제한되지도 배분되지도 않기 때문에 한계도 분할도 없는 전원, 고원, 스탭과 같은 열린공간을 노모스라 지칭하였으며, 들뢰즈와 가타리는 이러한 노모스를 바탕으로 매끈한 공간을 사유하였다. 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, op. cit., (2003), pp. 907-930.

로 관계하는, 즉 다양한 질서가 공존하고 상이한 대상들이 상호 자유롭게 결합하여 복합적인 대상으로 변화하는 혼돈과 불규칙, 다양성과 과잉이 내재된 공간이 매끈한 공간이다.

매끈한 공간은 리좀적인 대상이 다른 것으로의 되기를 수행하기 위해 노마디즘적 운동이 일어나는 탈경계적인 공간이다. 여기에서는 모든 형태와 대상이 지속적인 차이를 생성하기 위해 일시적으로 접속하며 해체하기 때문에 경계가 존재하지 않는다. 또한, 차이에 따른 계층이 존재하지만 이것은 질서나 위계성을 가지지 않고 다만 차이를 드러낼 뿐이다. 따라서 이들이 다양하게 접속하면서 나타나는 대상의 시뮬라크르(simulacre)[7]는 혼성적이며 복합적인 형태로 나타난다. 이것은 다양성과 이질성을 포함하는 경계가 없는 하나의 공간으로 외부를 향해 열려 있다. 따라서 기존의 영토화 공간인 코스모스적 질서에는 존재하지 않았던 보다 복잡한 질서가 내재된 카오스모스의 공간이다. 카오스모스(chaosmos)는 질서의 상대적 개념으로 완전한 무질서나 혼란 상태와는 달리 외관상 불규칙해 보이지만 일정한 규칙성을 가진 것, 혼돈속의 내재된 질서, 시스템 속의 불규칙, 다양성이 내재된 현상으로 정의된다[8]. 카오스모스는 생태계의 불안정하고 혼돈스러운 개방 시스템을 가진 조직체들이 지속적인 운동을 통해 언제라도 새로운 질서를 창출할 수 있는 현실화되지 않은 질서를 내포하고 있다. 혼돈은 늘 새로운 질서, 성장, 재생으로서의 시작점을 포함하고 있으며, 모든 것이 아직 규정되지 않은 기원이며 창조성의 배경이다. 카오스모스 공간은 무수한 관계가 비결정론적이며 가변적이라는 사실을 보여주고 있다. 혼돈과 질서가 양립하는 매끈한 공간인 카오스모스 속에서 대상들은 지속적으로 다양한 관계를 형성하며 복잡한 계를 구성한다. 여기에 속해 있는 무수한 대상들은 다른 요소들과의 우연한 조우를 통해 끊임없이 순간적으로 다른 것으로의 되기를 수행하고 있다. 〈그림 2〉는 탈중심화, 탈영토

〈그림 2〉 질 들뢰즈와 펠릭스 카타리의 탈경계 이론.

화, 재영토화를 거쳐 탈경계화에 이르기까지의 과정을 들뢰즈와 가타리의 이론과 관련지어 설명하고 있다.

2. 현대 패션에 나타난 탈경계

1) 현대 패션에 나타난 탈경계화 과정

역사적으로 패션은 다른 대상에 대한 모방과 재현을 통해 타 영역과의 경계를 흐리는 탈영토화 작업을 지속적으로 수행해 왔다. 그러나 이러한 탈영토화는 다른 영역과의 일시적 결합을 위한 과정으로 결합 방식에 패션이 종속되면서 재영토화를 반복하였다. 20세기 후반 이후 패션은 형태적 모방에서 벗어나 새로운 소재나 공간 구성 방식을 차용하면서 탈영토화와 재영토화의 반복적 순환 고리를 해체하는 탈경계화를 추구하고 있다.

(1) 형태의 모방

패션은 예술이나 회화, 건축에서의 외형을 모방하여 이들의 형태적 특성을 차용하였는데, 건축에서는 주로 규모나 볼륨, 길이, 너비, 장식적 특성 등을 모방하였고, 회화와 같은 예술작품은 직물의 패턴으로 응용되었다. 미래주의, 구성주의, 초현실주의, 신조형

7) 들뢰즈의 시뮬라크르 개념은 현실공간에서의 개념이다. 들뢰즈는 인간의 무의식이 가시적으로 드러나 다양한 변화를 지속적으로 추구하는 대상이 표면이며, 표면에서의 다양한 변화가 표면효과, 즉 시뮬라크르라 하였다. 양희영, 김소영, "바디페인팅을 이용한 광고에 나타난 들뢰즈의 되기 현상." *복식* 57호 7권 (2007), pp. 56-57.

8) 카오스모스(chaosmos): 이정우는 카오스가 기존의 질서인 코스모스에 대해 상대적으로 사용하는 용어라면 프렉탈 구조를 진 카오스의 기이한 끌개를 카오스모스라고 정의하였다. 즉, 기존의 코스모스적인 질서에는 존재하지 않았던 보다 복잡한 질서를 가리킨다. 이정우, *접힘과 펼쳐짐*, (서울: 거름, 2000), p. 241.

주의, 추상표현주의, 팝 아트, 옵 아트의 작품들은 패션으로 도입되었고, 입체주의를 모방한 건축적 패션 형태가 3차원적 조형체로 창조되어 이후 피에르 가르뎅과 발렌시아가, 파코 라반 등의 디자이너에 의해 지속적으로 계승되었다. 특히 1960년대의 팝아트는 예술작품 외의 일상용품까지도 직물의 패턴으로 활용되도록 하였으며, 이는 20세기 후반 이후 네오 팝(Neo Pop), 누보 팝아트(Nouveux Pop Art)라는 뉴 팝 아트(New Pop Art)[9]로 계승되어 예술과의 크로스 오버를 적극적으로 수용하면서 패션의 표면을 다채롭고 보다 사치스럽게 변화시키며 예술과 패션 사이의 상호관계성을 실험하고 있다. 1990년대 이후 포스트모더니즘 패션에서는 패션 자체가 신체의 형태를 모방하거나 X-ray 기법을 통해 은폐되었던 신체 내부를 오히려 드러내는 역행 현상이 나타나기도 하였다.

패션과 건축 사이의 형태 재현에 관한 상호관련성은 18세기까지의 건축의 외형 모방과 20세기 중반기까지의 건축적 골격 모방으로 나타났다. 20세기의 건축물은 이전 세기까지의 과도한 장식에서 벗어나 공간 조형물로서 변화하였으며, 이러한 건축의 형상을 재현하는 패션에서도 장식성을 배제한 조형성이 키워드로 부각되었다[10]. 패션에 나타난 이러한 형태적 모방은 건축이나 신체, 회화와 패션의 조우를 통해 새로운 결합체를 형성하여 패션과 이들 영역 사이의 경계를 일시적으로 해체하는 탈영토화가 수행되지만 이들은 다시 패션의 구성요소로 포함되어 패션화되어지는 재영토화 과정을 반복하고 있다.

(2) 소재의 특성 및 표현방식의 차용

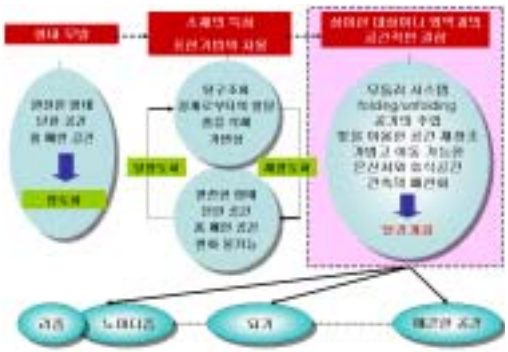
20세기 이후 패션은 기존에 사용하지 않았던 다양한 소재를 패션의 영역에 포함시켰다. 비닐과 지퍼, 고무와 금속 등은 기계, 기술의 발달을 찬미하는 산업화 시대에 패션 소재로 이용되었으며, 1970년대 이후 해체주의 패션은 건축에서의 유리의 투명성을 차용해 씨쓰루 패션을 발표하였다. 또한, 최첨단의 항공기 소재나 가볍고 유연한 건축이나 가구 소재 등도 패션에 적극적으로 활용되고 있다. 다양한 소재의 활용이나 새로운 소재의 특성을 활용한 패션은 의복에 대한 전통적인 관념을 해체하여 의복 구성의 효율성을 증가시키고 있다. 이것은 타 영역에서의 새로운 소재의 차용을 통한 탈영토화와 새로운 기능을 가진 신소재가 패션의 범주에 포함된다는 재영토화가 반복적으로 나타나면서 패션에 있어서의 소재 활용의 다양성을 시사하고 있다.

또한, 초현실주의의 데뻬이즈망(depaysment)이나 건축에서의 모듈(modular)적 결합방식을 활용하여 정태적이고 명확하며 완결 지향적이었던 패션의 표면을 모호하고 불명확하고 미완성적인 과정적 대상으로 변화시켜, 대상들간의 위계적인 결합방식에 의한 폐쇄적 표면을 해체하여 다양하고 이질적인 요소가 수용될 수 있도록 하는 탈영토화를 수행하였다. 이것은 착용자중심주의라는 패션산업계의 트렌드에 발맞추어 수용자의 취향과 필요에 의해 자유롭게 디자인을 선택해서 착장 가능하도록 하여 패션 자체를 표현방식으로 수용하였으며, 이를 통해 패션의 표면과 구성방식은 영역을 확장하며 보다 혼성적이고 모호하며 이질적인 탈구조적 공간으로 인식되기 시작하였다.

(3) 상이한 대상이나 영역간의 공간적 결합

20세기 후반 패션은 건축에서 사용되는 다양하고 효율적인 공간 구성 방식을 도입하여 다기능적이고 가변적인 패션을 창조하고 있다. 패션에 있어서의 건축적 패러다임의 도입은 2차원적인 패션 공간을 3차원의 가변적 입체적 공간으로 변화시켜, 인체와 상관없이 패션 자체의 공간적 효율성을 증대시키는데 기여하고 있다. 패션은 신체와 패션 사이의 빈 공간뿐만 아니라 패션 자체 공간을 3차원적 입체구조나 4차원적 가상공간으로 활용하여 패션이 다양한 기능과 역할을 수행할 수 있도록 하는 다목적, 다기능적 복합체로서 그 영역을 확장시키고 있다. 이러한 복합적 패션 공간은 인테리어 용품, 가구, 조명기기를 비롯해 컴퓨터, 다양한 디지털 기기와의 결합을 용이하게 만들었는데, 특히 단순하게 접고 펼치는 폴딩 기법은 고정되었던 패션 공간을 가변적으로 구성하여 형태 변화뿐만 아니라 다른 아이템이나 가구, 거주공간으로 변화시킨다.

9) 최수아, 김민자, "2000년대 패션에 나타난 팝아트의 특성 연구," *복식* 58호 8권 (2008), pp. 142-144.
10) 박신미, 이재정, "20세기 패션디자인의 건축적 패러다임의 특성 고찰," *복식* 58호 2권 (2008), pp. 81-82.



〈그림 3〉 들뢰즈와 가타리의 탈경계 이론과 패션에서의 탈경계화 과정.

〈그림 4〉 들뢰즈와 가타리의 탈경계 이론을 응용한 복합적인 패션 공간에서의 탈경계 현상의 분석모형.

또한, 과학기술의 획기적인 진보는 비물질인 정보나 빛, 소리, 냄새와 같은 감각을 패션과 결합시킬 수 있도록 하였다. 패션 내부에 숨겨진 다양한 최첨단 기술들은 패션을 정보와 디지털 기술의 사적공간으로 활용하고 있으며, 이러한 패션에서는 공간적인 변화 없이 실제 공간과 가상공간을 동시에 체험할 수 있도록 하고 있다. 따라서 21세기 패션은 다양한 공간과 기능, 형태가 혼합되어 이루어진 탈경계적 복합체이다. 〈그림 3〉은 영토화가 해체와 탈구조화를 통해 어떻게 탈영토화와 재영토화를 반복하면서 패션 자체의 영역을 확장하고 서서히 탈경계화 되어 가는지 도식화하여 설명하고 있다.

2) 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 이론을 응용한 복합적인 패션 공간에 나타난 탈경계 현상에 관한 분석 모형

〈그림 4〉는 들뢰즈와 가타리의 탈경계 이론을 응용하여 3장에서의 고찰에 활용되어질 복합적인 패션 공간에서의 탈경계 현상의 분석모형을 다이어그램을 통해 설명하고 있다. 들뢰즈와 가타리의 탈경계 이론은 탈영토화와 재영토화를 반복하면서 경계가 와해되어지는 것으로, 변화를 통해 매번 새로운 공간을 창조하는 것과 다양한 요소가 단일 공간속에 내재하면서 상이한 기능과 역할들을 동시에 수행하는 것으로 나타난다. 엄밀히 논의하자면 전자는 열린 공간이며 후자가 탈경계화 되어진 공간인데, 이것은 열려있다라는 용어 자체가 닫힘을 전제로 하며 경계는 있되 차단되어지지 않은 상태를 지칭하기 때문에다. 따라서 열린 공간은 열린다는 행위(변화) 내에서는 경계가 존재하며 기능과 역할이 한정되어 있지만 열려있는 상태에서는 상이한 영역들이 자유롭게 결합, 해체하기 때문에 탈경계화되었다고 할 수 있다.

따라서 본 논문에서는 열림의 행위가 발생하는 것 즉, 공간의 변화를 통해 패션의 기능과 역할을 다양화시키는 것과, 열려 있는 상태 즉 변화 없이 패션 공간자체를 복수화 시키는 것으로 복합적인 패션 공간을 분류하고자 한다. 이 중 패션의 공간적 변화를 통해 가구나 건축의 기능과 형태를 지니는 것으로 패션과 가구의 결합을 퍼니처라이징(furniturizing)[11], 패션과 건축의 결합을 웨어러블 드웰링(wearable dwelling)[12]으로 소분류하여 고찰하고자 한다. 각각은 일련의 변화를 통해서만 다른 공간적 기능적 역할을 수행하기 때문에 비동시성의 특성을 지닌다. 그리고 패션 공간 자체를 복수화시켜 다양한 형태와 기능을 동시에 구현하는 것으로, 시각적인 빛이나 향기, 소리, 디지털 기술과 패션이 결합되어진 것을 패션과 빛

11) 퍼니처라이징(furniturizing): 브레들리 퀸(B. Quinn 2003)이 “The Fashion of Architecture”에서 소형화, 가구화되어지는 건축적 경향을 퍼니처라이징이라 명명하였는데, 패션에서도 이러한 가구와 결합하는 현상이 두드러져 나타나고 있기 때문에 이를 차용하여 본문에서 사용하고자 한다.

12) 웨어러블 드웰링(wearable dwelling): 코스케 츠무라(Kosuke Tsumura)의 최소한의 거주공간(minimal dwelling)에 포터블(portable)과 가변성(transformation)의 개념이 내재된 패션을 결합하여 휴대 가능한 작은 휴식처로서 변화를 통해 패션과 건축을 아우르는 것을 웨어러블 드웰링이라 명명하고자 한다.

이 결합한 루미덕트(Lumiduct), 그 외 디지털 기술이나 후각, 촉각, 청각과 패션이 결합한 비카밍 패션(Becoming Fashion)으로 소분류하여 각각의 특성을 고찰하고자 한다. 이것은 패션 공간을 시각이나 청각, 후각, 촉각이라는 신체 감각과 결합한 것으로 신체와 패션 사이의 경계를 와해하고 감각과 감각을 통합하는 공감각적인 특성을 지닌다.

Ⅲ. 21세기 복합적인 패션 공간에 나타난 탈경계 현상

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

1. 퍼니처라이징

20세기 후반 이후 도시의 잡노마드를 위한 이동성을 겸비한 가볍고 가변적인 가구가 지속적으로 개발되어지고 있다. 이것은 착용자의 짐을 줄이고 효용성을 증대시키기 위해 패션과 형태적 구조적으로 결합을 시도하고 있는데, 이러한 결합은 기존과는 다른 구성방식이나 소재를 사용하고 있으며, 이를 통해 패션의 공간을 확장시키고 기능을 확대할 수 있었다. 패션의 이러한 가구화 현상은 공간을 효율적으로 변화시키는 건축적 구성방식의 차용에 의해 가능한데, 주로 접고 펼치는 단순한 방식을 이용하는 폴딩 시스템이나 공기주입구에 공기를 삽입하여 형태적 기능적 변화를 주는 공기주입방식, 버튼이나 지퍼, 벨크로 테입을 이용하여 상이한 두 사물을 결합시키는 컴바인 방식을 활용하고 있다.

착용자의 필요에 따라 다양하게 가구나 텐트, 또는 다른 용도의 의상으로 변화하는 씨피 컴퍼니(CP Company)의 트랜스포머블(transformable) 의상은 타 영역간의 기능과 목적을 초월할 수 있는 가능성을 부여함으로써 의복 자체의 개념을 확대시킨다. 아이엑스아이(IXI)는 자비에 물랭(Zavier Mulan)과 이즈미 고하마(Izumi Kohama)에 의해 1998년 창설되어 일본과 유럽에서 활동하고 있는 디자인 그룹으로, 이동성과 실용성을 겸비한 홈웨어 시리즈를 발표하여 세계의 이목을 집중시켰다. 홈웨어(home-wear)는 패션과 실내 가구와의 가변적 관련성을 보여주는 것으로 언제 어디든지 휴대하며 이용할 수 있는 패션인 동시에 가구이다. IXI가 제안하는 이동 시에 필요한 제품들은 일상적인 물건에 다른 의미와 기능을 부여한 것으로, 하나의 물건이 다른 기능으로 전환될 수 있고 장소에 따라 다양하게 사용할 수 있도록 하고 있다. 따라서 IXI 의복은 '실용적인 구명용품 혹은 유연한 입는 가구'라 명명된다. 〈그림 5〉는 바지에 부착되어진 공기주입구를 통해 착석이 용이하지 않은 외부 환경에서 착용자가 편리하고 간편하게 의자로 변화시킬 수 있는 스툴 팬츠(stool pants)이다.

후세인 샬라얀은 에코 폼(EchoForm) 컬렉션을 통해 가구나 실내 인테리어 용품과 의복과의 관계를 탐구하였다. 후세인 샬라얀의 가구와 의복의 결합 형태는 가구 구성 요소의 일부분을 의복 구성에 응용한 것으로, 단순한 형태 모방이 아니라 가구의 구조적이고 기능적인 부분을 의복으로 이동시켜 의복 구성 요소에 적합하도록 재배치시키고 있다. 〈그림 6〉은 후세인 샬라얀의 2006년도 F/W 컬렉션으로 원피스의 어깨부위와 네크라인은 각각 소파의 팔걸이와 목받침으로 구성되어 신체와 가구와의 관계를 다시 패션으로 결합시켜 기능과 목적을 전도, 또는 확대

〈그림 5〉 IXI. Stoolpants (2000).

〈그림 6〉 후세인 샬라얀. 2006 F/W.

시키고 있음을 드러낸다.

2. 웨어러블 드웰링

패션은 인간 신체가 점유하는 사적인 장소를 창조하고 건축은 인간 활동의 환경이 되는 보다 공적인 장소를 창조하고 있다. 건축가들은 패션을 신체의 세 번째 층으로 생각하였으며, 패트릭 슈마허(Patrik Schumacher)사의 건축가 자하 하디드(Zaha Hadid)는 패션의 이러한 특성을 가리켜 '양파껍질 효과'라고 하였다[13]. 지속적인 변화와 갱신을 시도하는 도시의 물리적인 환경 변화와 인간의 움직임이 포함되는 환경으로서의 도시가 만들어내는 건축적 환경은 디지털 사회의 영향 아래 점진적으로 패션과 통합하려는 경향이 두드러지고 있다. 건축가 벤 반 비르켈(Ben van Berkel)과 케롤린 보스(Caroline Bos)는 '건축가는 미래의 패션디자이너가 될 것이다'라고 언급하여 건축적 패러다임이 패션을 통해 덜 엘리트적이고 보다 더 대중적으로 인식될 수 있음을 드러내었다[14].

신체와 패션에 있어서의 고정되고 확정적인 정체성 개념과 건축에 있어서의 정주적 개념은 시공간적 압축과 유목적인 사회 환경 속에서 재고되며 재정립되고 있다. 패션은 신체, 신체와 패션 사이의 공간, 패션 자체에 대한 시각을 통합하면서 이들의 관계를 구성적인 디테일로 변화시켰고, 사용된 소재와 재료를 신체가 움직이는 공간에 배치시키고 있다. 쿱 힘멜블로(Coop Himmelblau)는 신체 안에 건축을 위치지움으로써 '우리의 건축은 지면의 단계가 아니라 신체적 단계를 가진다'고 주장하였다[15]. 이것은 신체를 둘러싼 공간으로서의 건축이 아니라 건축적 공간을 신체의 움직임에 따라 변화시키는 것으로 신체 내에 의복을 위치 지워 신체를 둘러싼 외피의 기능이 아닌 이동성과 건축적 축소의 장으로서의 의복을 지향한다. 이러한 의복은 환경에 대한 인간의 적응력을 향상시키고 지속적으로 이동하는데 필요한 편의성을 만족시키고 있다.

폴딩이나 공기 주입에 의한 의복의 공간 변화는 의복 자체의 공간 확장을 넘어 다른 영역과의 상호결합의 형태로 발전되었다. 이것은 21세기 이동이 많은 도시 유목민들을 위해 제안된 것으로 간단한 접기나 펼치기, 공기 주입에 의해 의복이 건축, 가구, 텐트 등의 것으로 변형될 수 있다. 특히 공기주입 방식에 의한 변형은 공간의 변형과 확장에 공기를 이용하는 방식으로 가벼우며 공기 제거 후 접어서 보관하거나 휴대가 간편해서 효용성이 매우 높다. 제니퍼 크레이크(Jennifer Craik)는 이러한 의복들을 개개인과 그들이 살고 있는 사회, 문화적 환경, 신체가 차지하는 공간과 신체의 움직임에 의해 형성되는 공간들 사이의 관계를 유기적으로 연결시키는 기술적 장치(technical device)로 설명하고 있다[16].

기존의 의복은 신체의 확장으로만 인지되었지만 이러한 공간적 연결매체로서의 의복은 패션과 건축, 환경 사이의 경계를 무너뜨리고 그들 간의 지속적인 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 코스케 츠무라(Kosuke Tsumura)는 의복이 집과 같은 기능을 할 수 있는 최소한의 거주지(minimum dwelling)로 인식하여 이동주택으로서의 기능을 지닌 의복을 창조하였다. 그는 의복과 건축적 사고를 통합한 파이널 홈(Final Home) 브랜드를 런칭하여 의복에 대한 보호, 다기능성, 재활용, 생존과 같은 개념을 지속적으로 탐구하였다.

제프 그리핀(Jeff Griffin)은 의복에 있어서 착용(wear)보다는 들어간다(contain)는 개념에 고무되어 오버코트와 슬리핑 백으로 동시에 사용이 가능하며,

13) Bradly Quinn, *The Fashion of Architecture*, (New York: Berg, 2003), p. 79.
14) 양희영, "현대 패션에 나타난 연속성의 조형적 특성" (숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, 2007), p. 113.
15) 오현선, "몸의 관점으로 본 현대건축의 표현양상 연구" (국민대학교 대학원 석사학위논문, 2003), p. 44.
16) Bradly Quinn, op. cit., (2003), p. 75.

〈그림 7〉 Jeff Griffin. Pod coat(2000).

이 둘을 함께 고정시킬 수 있는 심이 가슴에 부착된 하이브리드 한 '파드 코트(Pod Coat-누에고치 코트)'를 2000년 F/W 컬렉션에서 발표하였다. 제프 그리핀을 상징하는 의복으로 간주되는 이 코트는 전 세계를 여행하는 여행자들을 위한 것으로, 착용자의 머리에서부터 발끝까지 일직선의 지퍼에 의해 감출 수 있도록 고안되었다(그림 7). 파드 코트의 착용자는 팔을 안으로 끌어당겨 슬리핑 백으로 변형시킬 수 있으며, 이때 후드에 구성된 열린 공간을 통해 밖을 볼 수 있다[17]. 〈그림 8〉은 그리핀의 2001년 작품인 베어 스킨 러그(Bare Skin Rug)로서 따뜻함과 편의성을 제공하며 세 가지 디자인으로 변형 가능한 재킷이다. 이것은 소매 심부위의 지퍼를 열어 판초로 변형하며, 개방된 소매는 어깨에서부터 팔 아래쪽으로 소매가 연결되어진 레글런 소매를 상기시킨다. 각 부분의 심이 완전히 개방되어지면 재킷은 담요처럼 사용할 수 있는 털이 없는 가죽 러그의 형태가 된다.

〈그림 8〉 Jeff Griffin. Bare skin rug(2001).

루시 오르타는 1992년 가난하고 부적절한 사회적 환경에 처한 사람들을 위해 레퓨지 웨어(Refuge Wear-보호복)를 제작하였다. 이것은 신체건축이라 명명되어진 거주지로서 응급상황에 따라 변환할 수 있는 개인적 공간으로 구성되어진 프로토 타입(prototype)으로 특히 헤비턴트(Habitant)는 거주를 위해 최소한의 개인적 편안함과 이동성을 제공하는 이동식 주택이다. 또한, 그녀는 2004년 광주비엔날레에서 군사용 트럭과 군복을 이동식 구호장비인 M.I.U Ⅶ(Mobile Intervention Unit)로 변화시켜 전시하였는데[18], 이것은 군복을 이용한 레퓨지 웨어와, 개인용 슬리핑 백과 이동식 트럭을 선반구조로 결합하여 위급 시 개인의 신체와 생명을 보호할 수 있도록 기동력을 갖추기 위해 운송 수단과 패션, 건축이 결합되어진 웨어러블 드웰링이다(그림 9).

21세기 웨어러블 드웰링은 착용한다는 개념에서 거주한다, 생활한다, 이동한다는 개념으로 확대되었고, 건축적 기능을 통합하려고 하는 움직이는 건축인 패

〈그림 9〉 루시 오르타. M.I.U Ⅶ. 광주비엔날레(2004).

17) Bradly Quinn, *Techno Fashion*, (New York: Berg, 2002), p. 138.
18) http://2004.gwangu-biennale.org/exhibition/exhibition_theme_01_03.asp/. 정보검색일 : 2009. 1. 23.

션은 인간의 움직임과 사용 목적에 따라 다양한 기능을 지니는 공간으로서, 신체와 함께 움직이는 유동적이고 능동적인 기능이 확장되어진 공간(para-functional space)의 역할을 한다.

3. 루미덕트

루미덕트는 빛나는(luminous)이라는 용어와 상품(product)이라는 용어를 합성하여 만든 신조어로서 빛을 활용한 디자인 혹은 빛 컨셉을 채택한 상품을 의미한다. 이것은 자연광인 태양을 대신해 전기를 절약하고 다양한 색상과 밝기를 조절할 수 있는 차세대 광원인 LED(light emitting diode)를 다양한 상품과 결합시켜 소비자의 감성을 만족시키고 있다. 조명기기 외에도 여성 소비자의 감성을 자극하는 가전제품, 즉 냉장고, 에어컨디셔너, 청소기, 세탁기나 우산, 컴퓨터 키보드 등에 널리 애용되고 있다.

LED는 작고 가볍고 내구성이 우수하고 긴 수명을 가지는 장점 때문에 다양한 상품에 활용되어지는데, 특히 필립스에서는 소비자들에 대한 주목성이 뛰어난 패션 상품과 LED를 결합하여 젊고 감각 있는 신세대 소비자들에게 어필하고 있으며, 더불어 자사 브랜드의 이미지를 격상시키고 있다. 또한, 2008년 잘 구부러지는 얇은 LED인 포토닉 텍스타일(photonic textiles)을 출시하여 재충전이 가능한 배터리 팩과 함께 섬유와 직조하여 다양한 형태와 색상의 빛을 만들어내고 있다(그림 10). 〈그림 11〉은 제니 틸로슨의 WISPER (Wearable, Handheld, Intimate, Sensory, Personal, Expressive, Responsive System) 시리즈 중의 하나인 키네틱 드레스(kinetic dress)이다. 빅토리아 시대를 연상케 하는 키네틱 드레스는 착용자가 다른 사람과 상호작용을 하거나, 착용자의 움직임에 따라 드레스의 표면에 다양한 빛으로 여러 가지 패턴을 형성하는 것으로 빛과 패션이 결합되어 실제 공간인 패션을 통해 가상의 이미지를 창조하고 있다[19]. 후세인 샬라얀은 2007년도부터 이러한 빛을 패션디자인에 적극적으로 활용하고 있는데 LED를 이용한 크리스털 모자와 수 백 개의 작은 LED 전구를 이용한 드레스를 개발하였고, 모리츠 벨데메이어(Moritz Baldemeyer)와 합작으로

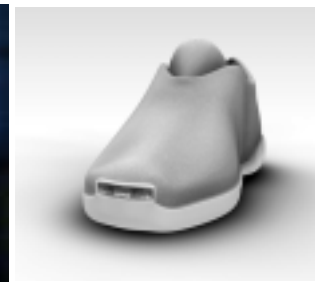
〈그림 10〉 필립스. 포토닉 텍스타일 셔츠(2006).

〈그림 11〉 제니 틸로슨. 키네틱 드레스(2005).

크리스털 장식과 레이저 발광장치가 부착된 스파클링 크리스탈 드레스(sparkling crystal dress)를 발표하였다[20]. 신발 디자이너 페트릭 콕스(Patrick Cox)는 빛이 나는 파이버 옵틱(fiber-optic)을 이용해 부츠를 제작하였는데, 파이버 옵틱 케이블(fiber optic cable)이 부착된 부츠의 표면은 다양하고 아름다운 빛을 창조한다(그림 12).

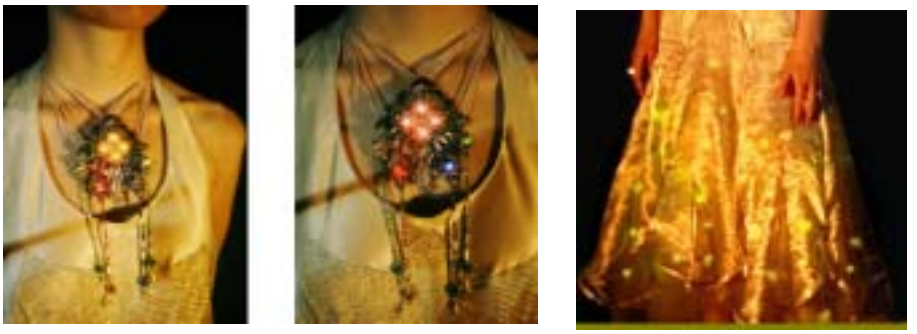
〈그림 13〉은 2008년도 페이준 첸(Feijune Chen)과 빈 자오(Bin Zhao)에 의해 제작되어진 헤드라이트 슈즈(headlights shoes)이다. 이것은 착용자가 걸을 때 생성되어지는 에너지를 전기에너지로 바꾸어 작은 전지에 저장하였다가 신발 뒤쪽에 있는 스위치를 누르게 되면 1.5미터 앞까지 불빛을 밝히며 어둠속에서 보행하는 보행자에게 편의성을 제공하는 것으로 12시간 정도 지속할 수 있다. 아이에프앰(IFM)의 2001

〈그림 12〉 페트릭 콕스 파이버 옵틱 부츠(2002).



〈그림 13〉 헤드라이트 슈즈(2008).

19) http://www.magazine.jungle.co.kr/junglespecial/. 검색일: 2009. 3. 12.
20) 정현, 금기숙, “인공적인 빛을 활용한 현대 패션의 미적 특성 연구,” *복식* 58호 4권 (2008), p. 119.



〈그림 14〉 IFM. 파이어 플라이 목걸이와 드레스(2001).

년도 작품인 파이어 플라이 드레스(Firefly Dress)와 목걸이는 외부 환경이 어두워질 때 자동적으로 빛을 발하는 발광 물질로 구성되어, 빛에 의해 표면을 변화시키며 환경에 적응할 수 있는 새로운 미래 패션의 전조를 보여주고 있다. 드레스와 화려한 목걸이는 어두워졌을 때 착용자의 가시성을 증대시키기 위해 스스로 빛을 발하는데, 이러한 기능은 미세하게 만들어진 직물 회로와 배열판, 빛을 감지할 수 있는 센서 파워에 의해 가능하다(그림 14).

루미덕트는 패션 상품이라는 물질성과 빛이라는 비물질성[21]을 결합하여 패션이라는 하나의 실제 공간에 다양한 형태와 색채의 빛을 창조하는 가상공간을 결합시켜 실제와 가상이 통합되어진 복합적인 공간으로 패션을 확장시킨다.

4. 비커밍 패션

20세기 후반 이후 패션은 컴퓨터나 디지털 기기와 결합하여 다양한 정보를 이용할 수 있는 사적인 공간으로 변화하였다. 이것은 비물질적인 정보와 물질인 패션의 결합을 통해 가상세계와 실재세계를 혼합한 복수적 공간으로 패션을 다층화시키고 있다. 디지털 패션은 기기적 특성이 두드러지게 나타났던 초기의 모델과 달리 패션의 내부 구조 속에 디지털 기술을 결합시킴으로써 외적으로는 보다 미니멀한 패션의 형태를 띠고 내적으로는 복잡한 기술이 은폐되어진 디지털 복합 공간으로 패션의 영역을 확장시킨다.

또한, 인간 신체의 여러 감각을 활용한 생체 공학 기술의 획기적인 진보를 통해 이러한 기술을 패션에 접목시켜 제2의 신체로서의 패션이 인체의 감정을 변화시키고 신체적 기능을 향상시키는데 일조하고 있다. 패션은 기존의 시각적 정보 이외에도 청각이나 촉각, 후각과 같은 공감각적 기능을 패션과 결합시켜 신체의 감각기관 중 냄새를 인식하고 기억하는 후각을 이용한 새로운 기술을 통해 좋은 반응을 얻고 있다. 이것은 체온이나 심박수 등 신체 변화를 감지해 착용자의 심신을 이완시켜줄 수 있는 향기를 방출하는 것으로 패션 액세서리나 의류 소재와 결합해 전통적으로 시각에만 집중되었던 패션에 대한 감각을 후각으로 확대시켰다.

제니 틸로슨(Jenny Tillotson)은 향기 뱃지(scent badge)를 통해 향기를 이용한 인텔리전트 패션(Intelligent fashion)을 소개하였다. 그녀의 연구는 패션과 기술, 의학을 결합하여 극소형의 관과 펌프, 센서 시스템과 인텔리전트 의복, 패션 액세서리의 상호 결합을 가능케 하였다. 이것은 향수를 사용하기 위해 피부에 알콜을 바르는 대신 향기 전달을 위한 새로운 플랫폼으로 직물을 이용한다. 제니 틸로슨의 싸이코센트(psycoscent)는 우리의 감정을 변화시키기 위해 뇌에 작용

21) 비물질성(immateriality): 전자, 양자, 중성자를 주성요소로 하여 만들어진 물질에 대응하는 용어로서 양자역학의 불확실성 이론이 비물질성의 이론적 바탕을 이룬다. 이것은 미디어 아트에서 보여지는 디지털을 기반으로 하여 빛이나 영상에 의해 만들어지기 때문에 실제성이 아닌 가상성에 기반해 무한한 가공의 이미지 합성이 가능한 특성을 가진다. 따라서 이것은 실존하는 물질이 아닌 영상화된 이미지이기 때문에 비물질성이라 명명한다. 제갈미, 나인화, 이연희, "후세인 샬라얀의 패션작품에 나타난 미디어 아트의 표현 특성," *한국의상디자인학회지* 10호 3권 (2008), pp. 93-94.

하는 아로마(aroma) 성분의 분자를 함유하고 있는데, 아로마 뱃지는 체온, 착용자의 심장 박동, 각성이나 흥분 상태에 기초해 착용자의 격한 감정이나 흥분 상태를 진정시키기 위해 아로마 향기를 방출한다[22]. 〈그림 15, 16〉은 아로마 향기를 활용한 스마트 세컨 스킨 드레스(smart second skin dress)와 이 센트 백(e-scent bag)[23]이다. 스마트 세컨 스킨 드레스에는 인체의 동맥이나 정맥과 같은 미세한 관을 따라 아로마 향기가 나는 액체를 흘려보내어 착용자의 심리 상태에 따라 아로마 향이 퍼져 나가도록 되어 있다[24]. 이 센트 백은 사용자의 움직임에 의해 색채가 변화되어지는 장미가 새겨진 패널로부터 세 개의 향기 전달관이 구성되어 있어서 다양한 향기를 방출하는 숄더 백(shoulder bag)이다.

비물질적 정보와 패션이 결합된 디지털 웨어와 인텔리전트 센트 패션(intelligent scent fashion)은 패션이라는 2차원적인 제한된 공간을 보드리야르(Jean Baudrillard)의 가상현실인 시뮬라크르의 무한한 공간으로 활용할 수 있도록 하여 정보를 전달하는 가상공간과 패션이라는 실제 공간을 결합시킨다. 이러한 패션 공간은 이들 사이의 경계가 무너지고 동일 공간으로 흡수되어지는 블러링(blurring)[25]과 같은 공간적 연속성이 나타나며, 비물질적 정보를 지속적으로 유동시키는 정보물류의 유동적 장소로 활용된다.

〈그림 17〉은 직물의 내부에 외부 버튼과 연결되어진 MP3칩을 통해 음악을 들을 수 있는 뮤지컬 재킷이다. 이것은 아래부분의 주머니에 앞가슴의 음성장치와 결합되어진 직물 케이블을 통해 소리를 외부로 전달해 주는 스피커가 부착되어 있다. 〈그림 18〉은 WiFiI[26] 티셔츠로, 이것은 착용자로 하여금 무선 인터넷 사용을 가능하게 하며 셔츠의 방사무늬는 무선 연결 상태에 따라 선에 불빛이 들어오며 표시해준다. 〈그림 19〉의 키보드 팬츠는 장소나 자세에 상관없이 접이식의 필름용 모니터와 WiFi 티셔츠와 함께 착용자가 자유자재로 인터넷과 무선통신망을 활용할 수 있도록 하고 있다. 〈그림 20〉은 리바이스사의 레드 와이어(red wire) 진 제품으로 아이팟의 휴대성과 이용성을 증가시키기 위해 기기와의 자유로운 결합

〈그림 15〉 제니 틸로슨. smart second dress(2005).

〈그림 16〉 e-scent bag, 제니 틸로슨(2005).

〈그림 17〉 뮤지컬 재킷(2006).

〈그림 18〉 WiFi 티셔츠 (2008).

22) http://www.dexigner.com/fashion/news-g13055.html/. 정보 검색일. 2009. 2. 14.
23) http://www.fashiontrendsetter.com/content/fashion_trend/2008/. 정보 검색일. 2009. 2. 14.
24) http://www.smartsecondskin.com/main/currentwork.htm/. 정보 검색일. 2009. 3. 8.
25) 블러링은 기존의 질서에 편입되었던 환경적 요소들을 파괴하거나 해체하여 이미 존재해 온 대상들을 새로운 관계로 재조합하거나 재배열하는 것으로, 이들 사이의 '경계 흐리기'를 의미한다. Bradly Quinn은 'The Fashion of Architecture'에서 복합적이고 혼성적인 형태를 블러링이라 명명하였고 이것이 기존의 경계를 허무는 탈경계적이고 열린 공간을 구성한다고 주장하였다. 양희영, 김소영, "21세기 패션디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현에 관한 연구," *복식* 58호 8권 (2008), p. 101.
26) Wi-Fi: 전파나 적외선 전송 방식을 이용하는 근거리 통신망. 보통 '무선 랜'이라고 한다. 무선 랜을 하이파이 오디오처럼 편리하게 쓸 수 있다는 뜻에서 '와이파이(wi-fi)'라는 별칭으로 쓰이게 되었다. 정보에 보다 쉽게 접근할 수 있도록 케이블, 선, 어댑터, 플러그를 제거한 것이다. http:/ko.wikipedia.org/wiki/wi-fi. 정보검색일: 2008. 9. 2.

〈그림 19〉 키보드 팬츠(2008).

〈그림 20〉 리바이스, 레드 와이어(2007).

과 분리 이외에도 조이스틱 기능까지 첨부하여 개발되었다. 키보드, 모니터, 아이 팟(I Pot)과 같은 기기들은 기존 패션의 형태를 그대로 차용해 기능을 보충하였기 때문에 착용자는 패션의 착장 행위만으로도 정보를 쉽게 이용할 수 있다.

5. 복합적인 패션 공간의 탈경계 현상에 나타난 특성

1) 다층적이고 가변적인 공간구성

퍼니처라이징이나 웨어러블 드웰링은 변화에 용이한 모듈러 시스템을 통해 착용자가 보다 간편하고 쉽게 공간을 변화시킬 수 있도록 하는 경제적인 방식을 이용해 공간 활용성을 증대시키고 공간을 다변화시킨다. 이를 통해 신체의 외형에 의해 규정되던 패션의 2차원적 평면성은 신체와 분리된 독립적이고 가변적인 3차원적 입체 공간을 형성하였다. 루미덕트와 비커밍 패션 또한 공간적 변화가 시각적으로 인지되어지지는 않지만 패션 아이템의 안쪽이나 직물의 내부 공간에 디지털 기기를 결합시키든지 최첨단의 나노 기술을 적용하여 패션 공간을 미시적 단계에서 다층적으로 분화시킨다. 퍼니처라이징이나 웨어러블 드웰링이 공간적인 변화의 가능성을 미리 예측하고 가구와 건축과 통합되어지는 다기능적이고 복합적인 패션 공간을 설계하였다면, 루미덕트와 비커밍 패션은 빛이나 디지털 정보, 후각, 촉각, 청각 등의 비가시적인 정보 및 감각기관, 이미지와 결합함으로써 신체의 움직임이나 활동에 따른 기능성과 효용성의 증대 외에도 인간의 감각을 변화시키고 새로운 이미지를 창조하는 가상공간으로 패션을 다층화시킨다. 이것은 신체를 감싸고 신체의 움직임을 빛이나 정보로 환원시켜 다양한 기술과 정보 적용의 장으로 패션 공간을 활용하고 있으며, 더불어 감정이나 감각까지도 조절할 수 있는 다감각적 매트릭스로 패션의 영역을 확장시키고 있기 때문에 가변성과 다양성의 미적 특성이 고찰되었다.

2) 비장식적이고 가벼운 형태

건축이나 가구, 빛, 디지털 기술, 생체기술과 관련되어진 복합적인 패션은 신체에 착장되어져야 한다는 기본 전제에는 변함이 없기 때문에 경량성을 지향한다. 따라서 퍼니처라이징이나 웨어러블 드웰링은 보다 효율적인 공간 변화를 유도하기 위해 가볍고 실용적이며 튼튼한 직물을 이용하게 되며, 특히 패션 표면을 3차원적 조형물로 변화시킬 때에는 가볍고 따뜻하며 손쉽게 공간을 변화시킬 수 있는 공기주입 방식이 선호되어진다. 이러한 방식은 1970년대 이후 건축에서 주로 이동성과 실용성을 겸비한 가변적인 파사드(pasade)나 외부에 일시적으로 설치되는 갤러리 등에 활용되던 방식으로, 패션에서는 미치코 코시노(Michiko Koshino), 이세이 미야케(Issey Miyake), 나오키 타키자와(Naoki Takizawa) 등의 일본 디자이너들에 의해 수용되었다[27]. 건축과 패션에서의 기능적 통합을 추진한 것은 아키그램이나 쿱 힘멜브라우(Coop Himmelblau)[28], 토요이토(Toyoito)와 같은 건축가들이었으며 이들은 유목적(nomad) 개념을 도입하여 입을 수 있는 건축을 지향하였다. 이를 시작으로 패션계에서도 건축이나 가구와 구조적으로 결합되어

진 트랜스포머블 패션에 대한 탐구가 이어졌고, 현재 공기를 이용하는 방식은 친환경적이면서 이동성과 실용성, 경량성, 전환성 등에서 좋은 평가를 얻고 있다.

폴딩 방식이나 공기를 주입하는 방식은 거칠거나 장식이 많은 외부를 지양한다. 이것은 변화에 따른 시간적, 기능적 효율성을 감소시키기 때문인데, 표면에 부착되어진 장식들은 오히려 무게를 증가시키거나 돌출된 부분으로 인해 거친 외부 환경 속에서 자체의 기능을 상실하게 할 수도 있기 때문에 비장식적이고 기능적인 매끈한 표피를 구성한다. 빛이나 후각, 청각, 촉각을 결합한 패션 또한 결합방식이 비가시적인 내부로 은폐되고 외부로 돌출되어진 과도한 장식은 결합 목적에 위배되어 기능성을 저해시킬 우려가 있어서 비장식적으로 제작된다. 이것은 섬유의 내부에 향기 분자를 삽입한다든지 향기를 전달할 수 있는 관을 연결하고, 접촉을 인지할 수 있는 디지털 기기를 부착하기 때문에 일련의 장식들이 패션 자체의 무게를 증가시키고 본래의 기능을 감소시킬 수 있다. 특히 디지털 기술과 관련되어진 패션의 내외부는 디지털 기술과 복잡하게 결합되어 있어서 패션 제작 단계시 기능성과 구조적인 조화를 꾀하며, 빛을 이용한 패션에서는 패션 자체가 빛이 만들어내는 홀로그램을 보여주는 스크린으로 이용되기 때문에 절대적으로 매끄럽고 비장식적인 표면이 요구되어지기 때문에 비장식성과 경량성의 미적 특성이 고찰된다.

3) 개방적이고 상호결합성이 강조된 구조

다층적이면서도 매끈한 표피로 구성된 탈경계적인 패션들은 전통적인 패션에서의 위계적이고 고정적이던 공간적 한계를 벗어나 단일 공간에 다층적인 결합이 이루어지거나, 공간 자체를 다변화시켜 상호 이질적인 요소나 대상들이 자유롭게 결합, 해체할 수 있는 열린 공간으로 변화하였다. 부피, 실루엣, 형태와 같은 시각이나 직물에서 나는 소리 등 주로 시각과 청각으로만 인지되던 패션이 이제 인체의 다양한 감각인 후각, 촉각이나 이들을 합성한 공감각의 디스플레이어로 기능하며, 더불어 다양한 디지털 미디어 기술과 융합하여 웨어러블한 디지털 미디어로 영역을 확장하고 있다. 패션은 움직이는 신체 위에 착장되어진다는 최대의 장점을 활용하여 인간 생활에 필요한 전 분야, 즉 건축, 가구, 조명, 컴퓨터, 디지털 기기에 이르기까지 전 분야를 패션이라는 캔버스 위에서 자유롭게 결합시키고 있다. 이러한 결합은 각각의 기술이 서로의 경계를 허물고 이중, 삼중을 넘어 다중적으로도 이루어지기 때문에 패션 공간은 가시적이든, 비가시적이든 보다 다층적으로 확장되어지고 다양한 기술이 하나로 융합되어 복합적이고 공감각적인 신기술로 탄생되어진다.

따라서 이러한 키메라적 복합체는 다양한 기능과 형태를 지니고 있으며, 이를 더욱 발전시키기 위해 보다 다양한 분야의 요소들과 다각적으로 결합과 해체를 실험할 것이다. 이제 패션은 물질성과 비물질성, 실제와 가상, 내부와 외부의 경계 없이 다양한 요소들이 자유로운 탈주의 운동을 통해 변화와 차이를 지속적으로 생성하는 창조적 공간으로 거듭나고 있기 때문에 여기에서는 상호결합성과 개방성의 미적 특성이 고찰된다.

Ⅳ. 결 론

들뢰즈와 가타리의 철학적 사유는 기존의 홈 패인 공간인 영토화전략을 해체하고, 이를 탈영토화 시켜 매끈한 공간으로 변화시키는 21세기 포스트 디지털 사회의 탈경계화 현상을 설명하는데 유용한 이론적 틀이다. 경계가 존재하지 않는 매끈한 공간에서는 모든 방향으로 이동이 가능한 리좀적 대상이 비위계적이고 자유로운 유목적 운동을 한다. 여기에서는 자유로운 해체와 결합을 반복하여 차이와 지속적인 변화를 생성하는 되기가 이루어지며 이것이 보다 가시적으로 두드러지는 분야가 패션이다.

---

27) 양희영, 양숙희, “1990년대 이후 패션에 나타난 건축적 패러다임에 관한 연구,” *복식* 56호 7권 (2006), pp. 91-92.

28) 쿱 힘멜브라우는 프릭스 울프(Wolf D. Prix), 드레이브홀츠(Wolfdieter Dreibholz), 크리에거(Harald Krieger)가 1968년에 설립한 건축회사로, 1969년 화이트 수트(white suit)를 제작하여 신체를 건축적 작업장소로 활용하였다. 2005～2011년까지 부산 시네마 센터 건축을 의뢰받았다. http://www.storyq.net/boxex/5622/, 정보검색일: 2009. 3. 15.

20세기 후반 이후 패션은 매끈한 공간내에서 리좀적 대상이 노마디즘적 움직임을 통해 지속적인 차이, 즉 되기를 생성하듯이 패션 자체의 영역을 넘어 건축, 가구, 디지털 기기, 컴퓨터, 조명기구 등과 구조적, 형태적 결합을 통해 다양한 기능과 실용성을 구비한 다목적 다기능적 복합체로 변모하고 있다. 패션은 보다 편리한 인간생활의 영위를 위한 최소한의 개인적인 건축적 환경으로 거듭나고 있기 때문에 패션공간은 이러한 기능과 목적을 달성하기 위해 보다 복수화 되어지고 다층적으로 분화되어진다. 따라서 본 논문은 다양성과 이질성이 공존하는 복수의 장으로 21세기 패션을 상정하고 여기에 나타난 탈경계적 현상을 고찰하였다.

패션 공간에서의 복합적인 탈경계화 현상은 1) 이동성을 중시하는 현대의 유목민들을 위한 실용적이고 가벼운 이동성 가구로서의 패션의 융합적인 형태와 공간을 보여주는 퍼니처라이징, 2) 폴딩이나 공기주입방식을 통해 움직이는 개인적 주거공간이나 안식처, 휴식처를 제공하는 최소한의 건축적 공간인 웨어러블 드웰링, 3) 조명기기와의 결합을 통해 비물질적인 빛을 창조하며 이를 통해 의복 표면을 빛의 이미지로 재형상화하여 실제 공간인 패션에서 가상현실을 공유하도록 패션 공간을 다층화 시키는 루미덕트, 4) 컴퓨터 기기나 디지털 기술, 청각, 후각, 촉각과 같은 인체 감각을 응용하거나 이들을 복합적으로 결합시킨 공감각의 시뮬레이터로 패션 공간을 활용하는 비커밍 패션으로 고찰하였다. 각각은 건축적 결합방식을 활용하여 공간을 다층화시키고 이를 통해 가변적 모듈로 공간을 재구성하기 때문에 가변성과 다양성이, 이동성과 기능성의 증대를 위해 얇고 가벼운 직물의 이용과 장식을 지양하는 것에서 비장식성과 경량성이, 다양하고 이질적인 대상들이 서로의 경계를 허물고 패션이라는 단일 공간 내에서 형태와 구조를 통합하고 기능성과 공간 이용의 효용성을 증대시켜 상호 결합적이고 개방적인 구조를 형성하기 때문에 상호결합성과 개방성의 미적 특성이 고찰되었다.

21세기 패션은 보다 간단하고 보다 가벼운 것으로 변화하여 상이한 영역과의 융합을 통해 새로운 형태를 창조하고 기능을 확대시키는 모호한 복합체의 양상을 띤다. 본 연구는 21세기 다층적이고 복합적인 공간으로서의 패션 공간의 활용성을 증명하고, 타 영역과의 다양한 결합패턴 분석을 통해 미래 패션의 발전가능성과 창조적이고 혁신적인 패션디자인 개발에 대한 영감을 제공하는데 일조하리라 사료된다.

참고문헌

박신미, 이재정 (2008). “20세기 패션디자인의 건축적 패러다임의 특성 고찰.” *복식* 58권 2호.

양희영 (2007). “현대 패션에 나타난 연속성의 조형적 특성.” 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

양희영, 김소영 (2007). “바디페인팅을 이용한 광고에 나타난 들뢰즈의 되기 현상.” *복식* 57권 7호.

양희영, 김소영 (2008). “21세기 패션디자인에 나타난 탈정형적 공간 표현에 관한 연구.” *복식* 58권 8호.

양희영, 양숙희 (2006). “1990년데 이후 패션에 나타난 건축적 패러다임에 관한 연구.” *복식* 56권 7호.

오현선 (2003). “몸의 관점으로 본 현대건축의 표현양상 연구.” 국민대학교 대학원 석사학위논문.

이정우 (1999). *시뮬라크르의 시대.* 서울: 거름.

이정우 (2000). *접힘과 펼쳐짐.* 서울: 거름.

남윤진 (2001). “변화를 수반하는 다목적 복식 디자인 연구.” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

장훈익 (2004). “현대건축에 있어서 탈정형적 공간구성의 다의적 표현에 관한 연구.” 영남대학교 대학원 박사학위논문.

정순백 (2002). “들뢰즈의 사건 존재론.” 연세대학교 대학원 석사학위논문.

정현, 금기숙 (2008). “패션디자인에 활용된 빛의 유형 분석.” *복식* 58권 2호.

정형철 (2003). “생태중심의 윤리, 들뢰즈와 가타리의 유목적 사유.” *외대논집* 7호.

제갈미, 나인화, 이연희 (2008). “후세인 샬라얀의 패션작품에 나타난 미디어 아트의 표현 특성.” *한국의상디자인학지* 10권 3호.

진기행 (1996). “들뢰즈 연구-베르그송론-.” *한국민족문화* 1권 8호.

질 들뢰즈 (1968). *차이와 반복.* 김상환 역 (2005). 서울: 민음사.

최수아, 김민자 (2008). “2000년대 패션에 나타난 팝

아트의 특성 연구." *복식* 58권 8호.

Smith, Daniel W. (1996). *Deleuze's Theory of Sensation*. New York: Blackwell.

Evans, C., S. Menkes, T. Polhemus and B. Quinn (2005). *Hussein Chalayan*. Netherlands: Groninger Museum.

Hardt, Michael and Gilles Deleuze (1996). *들뢰즈의 철학사상*. 이성민, 서창현 역 (2002). 서울: 갈무리.

Quinn, B. (2002). *Techno Fashion*. New York: Berg.

Quinn, B. (2003). *The Fashion of Architecture*. New York: Berg.