복식문화연구
The Research Journal of the Costume Culture
제 18 권 제 5 호, (2010. 10), pp.842～856

현대 패션에 표현된 사회 구조물로서 신체 건축의 특성 연구

서 승 미†
숙명여자대학교 의류학과

A Study on the Characteristics of Body Architecture as Social Structures Expressed in the Modern Fashion

Seung-Mi Seo†
Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University
(2010. 4. 21. 접수일 : 2010. 5. 27. 수정완료일 : 2010. 10. 6. 게재확정일)

Abstract

The relationships between fashion and architecture have been interactive. Since the fashion has had the role to decide the structure type of urban environment, it is becoming the new sign of space boundary. This study searches the social and cultural characteristics of Nomadism and the relationships among all kinds of changing objects. After then, the module system characteristics are meditated by analyzing the composition method of module system in architecture. Moreover, the study examines the aesthetic values in the fashion and body architecture from artistic aspect. Based on the above discussion, the followings are the characteristics of body architecture as the social structures expressed in modern fashion. The liquidity is the fluid form of dynamic structures. It shows the extended space form which produces the continuity. The transformation is the variable structure by module system and it forms the diversified structural combination. The movement combines the controlling function to be able to regulate and move freely the body related objects. The convergence is the text combination interpenetrated mutually in enlarged space. Through this, the non-linear continuity and the access of the individual factors are shown.

Key words: body architecture(신체 건축), module system(모듈 시스템), rhizome(리좀), social structures(사회 구조물), urban nomads(도시 유목민).

Ⅰ. 서 론

인류가 존재해온 오랜 기간 동안 패션은 건축과 상호 관련하였으며 의복은 마치 건축이 동물들의 은신처를 제공하기 위한 구조인 것처럼 인체에 착용할 수 있는 은신처를 제공해 주었고 의복의 패널은 지붕과 벽이 되었다[1]. 이처럼 패션과 건축 사이의 조화는 시대를 걸쳐 상호적인 존재로 전개되어 왔으며 패션이 도시환경의 구조 유형을 결정하는데 큰 역할을 하게 되면서 점차 새로운 공간 경계의 전조가 되고 있다.

이와 같이 현대 사회에서 패션은 유동적인 신체 건축으로 인식되어 인간의 삶의 공간을 구성하며, 의복 자체의 영역을 초월하여 공간과 신체를 연결하는 매개체로서 거주의 개념으로 확장되고 있다.

† 교신저자 E-mail : k0032032@sookmyung.ac.kr
1) Mark Wigley, *White Walls*, (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), p. 11.

따라서 건축과 결합된 패션의 형태는 의복의 기능을 초월하여 유동적인 공간을 제공하며, 지속적으로 변화하는 도시의 가변적인 건축 환경을 새로운 공간 시스템으로 확장시켜 도시 유목민들에게 사회 구조물로서의 사적인 공간을 제시한다.

이처럼 건축과 관련된 패션은 모듈의 상호작용에 의해 새롭게 재구성이 가능한 확장된 공간을 창조하며, 다층적 공간 시스템을 통해 동적 구조에 의한 신체의 자유로운 이동성과 상호작용 가능성이 확대된다. 따라서 현대 패션은 건축적 구성 방식에 의한 모듈러 시스템을 통해 신체 건축을 유기적인 형태로 재구성하며, 자체 관리 가능한 공적 환경을 제공하여 사회적 결합체로서 타 영역과의 상호 융합 가능성을 제시한다.

이와 같이 현대인들에게 사회 구조물로서 신체 건축은 개인 간의 상호작용으로 확장된 다기능적 공간을 구성하며 새로운 예술 형식의 의사소통으로 기능의 전이적 연속성을 생성한다. 특히 사회적 네트워크를 연결하는 모듈 시스템에 의한 텍스트 결합으로 육체적 공간의 한계에 대해 다양한 동적 구조를 연결시켜 신체를 이동 가능한 건축공간으로 재창조한다. 따라서 본 연구에서는 패션에 대한 새로운 시각의 하나로 패션과 건축과의 상호적인 관계에서 의복의 형태가 신체와 그 환경과의 공간적 관계에서 어떻게 신체 주변을 발전시킬 수 있는지를 연구하고자 한다.

본 연구는 노마디즘(Nomadism)의 사회 문화적 특성과 변화하는 모든 사물의 복잡한 상호연관성을 고찰하기 위하여 들뢰즈의 리좀적 사고의 철학적 사유체계를 통해 살펴본 후 이상의 이론적 논의내용을 근거로 하여 건축물에서 나타나는 모듈 건축 구조의 구성방식을 분석함으로써 모듈 시스템의 건축적 디자인의 특성을 살펴보고자 한다. 그리고 건축과 상호 관련되는 신체 건축을 예술적 의미의 측면에서 미적 특성을 살펴보며, 그 결과를 토대로 현대 패션에서 전이적 연속성을 지닌 사회 구조물의 신체 건축이 어떠한 조형적 특성으로 표현되었는가를 고찰하고자 한다. 특히 리좀적 사유체계의 복잡한 상호연관성을 가진 변화된 신체 건축이 현대 패션에서 논의되었다는 점에서 연구의 의의를 지닌다.

본 연구의 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

1. 노마디즘의 사회 문화적 특성과 들뢰즈의 리좀적 사유체계를 통해 모듈 시스템의 건축적 디자인의 특성을 살펴본다.

2. 조형예술에서 나타나는 패션과 신체 건축의 미적 특성을 고찰한다.

3. 위의 연구를 바탕으로 현대 패션에서 표현된 사회 구조물로서 신체 건축의 조형적 특성을 살펴본다.

본 연구에서 이론적 연구의 대상 시기는 20세기 후반 들뢰즈의 철학적 이론의 전개를 배경으로 현대 건축 시스템의 다변화된 양상을 살펴보며, 현대 패션에 대한 실증적 연구는 1995년부터 2010년 현재까지로 초점을 맞추어 진행하고자 한다. 연구 자료는 예술과 철학, 미학, 건축, 사회 문화 및 패션에 관한 다양한 국내 외 문헌과 선행 연구 논문을 중심으로 살펴보며, 패션에 대한 시각적인 자료는 패션과 건축 관련 전문 서적, 인터넷 웹 사이트 자료 등을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 고찰

1. 들뢰즈의 리좀적 사유체계

현대 사회의 변화와 생성의 원리를 사유하는 포스트구조주의의 개방적 구조와 유동적 개체에 대한 관계성은 차이와 다양성의 가치를 옹호하는 들뢰즈(Gilles Deleuze) 미학이론과 연관되어 있다[2]. 들뢰즈는 반 헤겔주의를 주창하며 변증법적인 사유방식에 반대한 포스트구조주의자로 생성, 운동, 변화의 다양한 가변성이 내재된 사유체계를 인정하며 정적인 구조주의를 역동 화시키는 적극적인 존재의 운동을 제시하였다. 이러한 존재는 연속적인 운동에 의해 지속적으로 변화하는 가능성을 내포하며 다양한 접속에 의해 모든 차원의 이질성과 결합할 수 있는 복잡한 상호연관성을 가진다.

들뢰즈는 그의 저서 『천개의 고원, Mille Plateaux』에서 리좀(rhizome)[3]의 의미를 항상 변화하는 모든

2) 민성원, 최유진, *현대사상*, (서울: 도서출판 우석, 1998), p. 34.

사물의 복잡한 상호연관성으로 해석하는 리좀적 사유체계를 제안하였다. 이는 뿌리와 줄기로 구별할 수 없는 리좀, 즉 중심이 없는 상태에서 복잡한 상호연관성이 서로 교차하여 흐름과 방향을 바꾸며 뻗어나가는 진화와 같은 사고방식을 일컫는다. 이러한 사고방식은 나무와 뿌리처럼 질서를 고정시키는 것이 아니라 중심이 없으며 체계를 확정지을 수도 없는 비위계적인 다양성을 갖는다. 그리고 리좀이 갖고 있는 다양성은 나무나 뿌리가 중심을 가지고 위계적 질서 아래서 시작되므로 다양성을 흉내 내는 것과는 차원이 다르다. 리좀은 시작도 끝도 아니며 언제나 중간에 있으면서 접속 가능한 모든 다양성을 확장하며, 모든 차원과 접속할 수 있는 복잡한 상호연관성의 지도를 만들어 깨어지고 부수어지며 재생산하는 반계보학이다[4].

이와 같이 리좀은 중심이 없는 이질적인 선들이 상호 교차하고 다양한 방향으로 복수의 선들을 만들면서 사방으로 뻗어나가는 것으로 하나의 중심이 아닌 복수의 중심이며 서로 상호 연결되어 있다. 따라서 리좀은 복잡한 계열의 형태로 나타나며 서로 이어지지 않은 채 단지 비평행적 표면을 이루는 고원(plateau)이나 수평적, 표피적, 대각선적인 장소이동을 하는 노마드(nomad)와 동일하다[5].

들뢰즈는 플라톤 이후 서유럽 철학사에서 배제의 대상으로 여겨졌던 욕망에 대한 개념을 비합리적이고 합리적인 생산과 대립되는 결핍, 상실로 간주하던 이론에 맞서 욕망의 본질적 의미를 탈주(escape)의 흐름 자체로 인정하고 이를 끝없이 생성하는 유목(遊牧)으로 보았다. 즉 욕망의 흐름, 일종의 리좀적 사고에 항상적인 변이의 가능성을 부여함으로써 구조와 접속되는 선에 따라 그 결과가 달라질 수 있다는 사실을 제시하였으며 욕망이론, 사건개념 등에 의한 다양성과 이질성의 흐름을 리좀이란 은유적 표현으로 그 구조를 제안하였다[6]. 이처럼 들뢰즈의 유목적 사고는 욕망 그 자체가 본질이며 생성의 운동이라는 사고의 전환에서 시작한다. 이는 리좀적 사유체계의 자유롭게 이동하는 망상조직과 같이 다양한 흐름으로 변화하여 노마드적인 형식과 내용이 접속되는 항상적인 변이의 가능성을 제시한다. 따라서 들뢰즈의 리좀적 사유체계는 과거 획일적인 관념에서 탈피하여 정주적 질서의 붕괴에 의한 유목적 사고에서 비롯되며, 이러한 사고는 동적인 변화로 고정화된 체계를 전환시켜 새로운 사고의 패러다임인 생성의 운동을 제시한다.

현재 급속한 정보화의 발달로 인해 디지털과 컴퓨터 네트워크 기술의 고도화는 새로운 인류학적 현상을 예견하고 있으며, 기존의 오랜 역사를 축적해온 정착민 문화를 다시 유목민 문화로 바꾸어 현대의 도시 유목민(urban nomads)이라는 사회학적 문화를 형성하고 있다. 이들은 집이라는 정착된 공간과는 관계없이 어느 공간이든 자신의 집이 될 수 있는 공간을 활용하며 신속한 하이테크의 유동성으로 경쟁력을 지닌 현대화를 실천한다.

특히 디지털 노마드(digital nomad)나 잡 노마드(job nomad)[7]와 같은 도시 유목민들은 디지털 기술의 혁신에 따라 각종 휴대 전자정보와 인터넷 속의 사이버 공간을 통해 특정 지역이나 시간에 제약을 받지 않고 자신이 원하는 신속한 정보와 기술, 지식들을 교환하며 새로운 생활방식으로 자아실현을 영위한다. 이러한 사회 문화적 환경의 변화는 리좀적 사고의 영향으로 다양한 공간 변화를 경험하며 신체 건축은 유동적 커뮤니케이션의 혁신을 위해 모듈 시스템의 다변화 양상을 시도한다.

이와 같이 노마디즘(Nomadism)의 사회적 특성은 다양한 접속에 의해 지속적인 변화가 가능한 리좀적 특성을 갖고 있으며 현재 노마디즘은 시대가 요구하는 새로운 조건이 되었다. 즉 현대 도시인들은 영역의 경계를 이동하면서 새로운 삶의 패러다임인 유목생활을 영위하고 있으며, 이러한 사고는 리좀적 사유체계를 갖는 가변적 형태로 의복의 형

3) 리좀(rhizome)은 식물학적 용어로 줄기와 뿌리가 같이 이어져 땅속으로 뻗어나는 줄기를 뜻하며 스스로 뿌리이기도 한 식물을 가리킨다.
4) 코디최, *20세기 문화지형도*, (서울: 안그라픽스, 2006), p. 226.
5) 정순백, "들뢰즈의 사건 존재론" (연세대학교 대학원 석사학위논문, 2002), p. 8.
6) 서울사회과학연구소, *탈주의 공간을 위하여*, 개정판, (서울: 푸른숲, 1997), p. 278.
7) 잡노마드(job nomad)는 미래학자 Gundula Englisch의 신조어로 '직업을 따라 유랑하는 유목민'을 일컫는다.

태와 기능에 모듈 시스템을 제공하여 새로운 사고와 가치의 영역을 변화시킨다.

위에서 살펴본 바와 같이 현재 노마디즘의 사회문화적 특성은 들뢰즈 미학 이론의 영향을 받아 지속적으로 변화하는 가능성을 내포하며, 리좀적 사고에 의한 다양한 접속방법으로 모든 차원의 이질성과 결합할 수 있는 복잡한 상호연관성을 가진다. 이러한 환경의 변화는 다양한 가변성이 내재된 사유체계를 인정하며 정적인 구조주의를 역동 화시키는 적극적인 존재의 운동을 제시한다. 따라서 모듈 시스템의 유동적인 모든 다양성을 통해 신체와 건축 사이의 상호 교환적인 가능성으로 경계를 확장하며, 신체에 이동성을 제공하고 자체 관리되는 환경을 만들어 모듈의 상호작용에 의한 새로운 스타일을 재구성한다.

2. 모듈 시스템의 건축적 디자인

모듈러 시스템(modular system)은 나머지 시스템에 영향을 미치지 않고 어느 한 부분을 교체하는 것이 가능하거나 새로운 스타일로 재구성이 가능한 것으로, 모듈 건축은 이동 가능한 주거가 개개의 섹션과 패널 혹은 다른 형식이나 보호 의복(protective clothing)으로서 단순히 입게 될 유니트(unit)로 만들어져 한시적으로 구성된다. 이는 건축 모듈 방식의 원리에 의해 정방형, 삼각형 또는 직사각형의 모양들이 각기 패널들로 결합되거나 몇 개의 중심 설계로 배열되기도 하는데 이러한 각각의 디자인 아이템 변화는 재배열되거나 전체 패널 부분의 기능을 대체한다.

이와 같이 건축의 모듈 시스템을 통해 신체에 유동성을 제공하고 자체 관리되는 환경을 만들어 확장할 수 있으며 스타일은 모듈의 상호작용에 의해 재구성된다. 즉 신체의 이동성과 모듈 시스템의 상호작용 가능성이 확대되는 동시에 신체 건축은 육체적 공간의 한계에 대해 건축적 패널 형식으로 재정의된 주거로 새롭게 구성된다. 따라서 모듈 건축은 신체와 건축 사이의 상호 교환적인 가능성을 통해 경계를 확장하며 새롭게 구축한 환경 공간을 하나의 일부분으로 해석하는 건축구조 시스템의 잠재성을 강조한다.

1) 동적 구조

모듈 시스템의 건축적 구조는 생활공간의 컨테이너화(containerization)를 실현하기 위해 현대 주거의 기능을 가지는 개개인의 사회적 공간을 제시한다. 이러한 시스템은 각기 다른 패널과 섹션들이 재배열되거나 다른 형식으로 결합되어 신체 일부분의 모듈 건축으로 재구성되며, 신체와 건축 사이의 환경을 구축하여 새로운 공간으로의 확장을 시도한다. 따라서 새로운 예술형식에 의해 자체 관리되는 도시 환경은 유동성을 제공하며 개인 간의 상호작용에 의한 변형으로 문화적인 공간구조가 재구성된다.

아이메드(I-MAD)에서 건설한 엡솔루트 타워(Absolute Towers)는 모듈 시스템에 의한 동적 구조로 마치 건물이 회전하는 듯 한 유동적인 흐름을 연출하여 유기적인 조각물처럼 추상적인 공간 형태를 창조하였다(그림 1). 또한 아이메드는 2007년 중국 푸젠(福建)성 남동부의 항만도시에 새로운 형태의 샤먼(廈門) 뮤지엄(Xiamen Museum)을 건설하였다. 이 시티 뮤지엄은 모듈 시스템의 다양성을 통해 각기 다른 형태의 패널들을 자유조형 형태로 표현하였으며, 유동적인 건축 형태는 확장된 공간구성을 재구성하여 새로운 도시환경을 디자인하였다(그림 2).

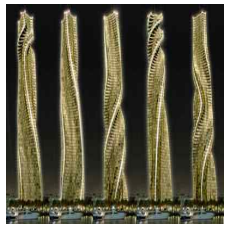
스튜디오 강(Studio Gang)이 설계한 미국의 락 밸리 대학(Rock Valley College)에 있는 스타라이트 극장(Starlight Theater)은 2003년 공연예술을 위해 기존의 야외 장소를 대체할 수 있는 새로운 지역 시설로 개발되었다. 극장 지붕의 중앙 공간은 전자 시스템에 의한 제어장치로 오픈이 가능하며, 하늘에 예기치 않은 수직 축을 형성하여 종이 접기와 같은 3차원적 공간구성을 형성한다. 이처럼 모듈 시스템에 의한 동적 구조는 유동적인 기하학적 환경을 형성하며, 확장된 공간은 주변 환경을 변화시켜 열린 지붕을 통해 별을 관측할 수도 있으며 또한 극장 내부에 새롭게 형성된 잔디 좌석은 주변의 캠퍼스에 강한 시각적인 연속성을 유지시킨다(그림 3).

세계 최초로 동적 구조의 건축물인 다이나믹 타워(Dynamic Tower)는 데이비드 피셔(David Fisher)에 의해 설계되었는데, 이 혁신적인 동적 타워는 3시간 간격으로 건물이 회전하면서 마치 모듈이 움직이는 조각처럼 변하며 각 층이 독립적으로 다른

〈그림 1〉 Absolute Tower. I-MAD.

〈그림 2〉 Xiamen Museum. I-MAD, 2007.

〈그림 3〉 Starlight Theater. Studio Gang, 2003.



〈그림 4〉 Dynamic Tower. David Fisher, 2010.

〈그림 5〉 Hussein Chalayan. 1999.

속도, 다른 방향으로 회전이 가능하다. 이러한 건물은 어떤 주어진 순간에 필요에 따라 모양이 변화되어 아침에 일출을 볼 수도 있으며 점심은 넓은 바다를 볼 수도 있고 그리고 저녁에는 도시의 불빛을 내려다 볼 수도 있다. 이는 기존의 건축개념을 거부하고 모듈 시스템의 가변성을 적용하여 살아있는 도시 환경으로 바꿀 수 있는 무한한 디자인의 가능성을 가진 유동적인 타워로 독특한 모양을 끊임없이 진화시켜 건축에 4차원적 공간 환경을 구성한다. 이처럼 다이나믹 타워는 건축가에 의해 컴퓨터 프로그램을 암호화시켜 환경 변화에 따라 거주자의 음성 명령에 의해 속도와 회전 방향을 제어할 수 있다. 이러한 동적 구조의 변화는 역사상 처음으로 가정과 도시 공간을 살아있는 동적 건물로 조정하며 시간의 4차원을 만드는 자유로운 유기적 형태의 표현으로 완전히 혁명이며 새로운 아키텍처의 일부분으로 현대 도시 환경의 스카이라인을 변형한다(그림 4).

후세인 샬라얀은 모듈 환경 시스템의 구성요소로서 의복의 잠재력을 재인식하였으며 건축적 공간을 활용한 다기능적이고 다양한 조합이 가능한 가변성과 동적 구조를 가진 도시 환경의 일부분으로 신체와 건축 환경과의 상호작용을 시도하였다. 따라서 의복공간은 모듈로 구성된 기하학적 환경공간을 형성하며, 유동적인 구조로 재구성이 가능한 건축적 시스템의 3차원적인 변화를 창조한다(그림 5). 이처럼 샬라얀은 우리 주변의 모든 것들은 신체 또는 환경과 관련되며 의복은 건축적 모듈 시스템의 인테리어와 같은 작은 부분으로 그 인테리어는 건축의 일부분이며 그리고 그것은 도시환경의 한 부분이라고 생각하였다. 즉 유동적인 공간의 다른 척도와 비례 속에서 그들은 모두 상호 간에 부분이라는 것이다. 따라서 의복의 각 부분은 움직일 수 있는 모듈로 구성되며 각 부분들의 변화에 의해 전체 실루엣은 다층적 공간시스템의 건축물처럼 유동적으로 변화된다.

이와 같이 모듈러 시스템은 주체의 확장에 의한 동적 구조로 공간을 세분화하여 건축에서의 유기적 공간을 창조하며, 속도를 구조화하고 그것을 신체에 부여한 새로운 형태의 결합체를 의복 공간에 적용해 다양한 변화 가능성을 제시한다. 따라서 가변적이고 동적인 주거 가능한 공간은 각 개인의 사적인 공간 기능을 수행하며, 동적 구조에 의한 열린 공간은 무한한 잠재력을 통해 건축과 신체의 상호 관련된 효율적인 안식처로 의복의 새로운 공간 창조를 시도한다.

2) 자유와 이동성

모듈러 시스템의 새롭고 심미적으로 추구되는 멀티 기능의 다이나믹한 요소는 늘 이동하는 도시 유목민을 위해 도회적 분위기를 제공하며, 도시 건축가와 디자이너들은 아키그램(Archigram)[8]이 개척했던 이동하는 도시화에 대해 새로운 관심을 갖게 되었다. 이처럼 도시 유목민들이 인공적으로 조립된 환경의 제한에 직면함에 따라 현재 삶의 문제를 해결하는 방안으로 건축가의 역할이 디자이너들에 의해 대체되어졌으며, 따라서 아키그램의 유목적 도시는 권한을 가진 유목민들이 도시 내에서 자유롭게 여행할 수 있거나 그들의 고유한 이동 주택의 편안함을 근거로 하여 도시를 이동한다.

건축에서 이동에 관한 논의는 1960년대 초 프랑스의 건축가인 클로드 파랭(Claude Parent)과 문화이론가인 폴 비릴리오(Paul Virilio)에 의해 제기된 'oblique, 기울어진'이 건축개념에 처음 시도되었다. 그들은 전통적으로 건축에서 시행되는 수평축과 수직축을 거부하는 새로운 종류의 건축 시스템과 도시 질서를 연구하였으며 건축의 불균형을 창조하기 위해 기울어진 면을 사용하였다[9]. 이는 민감한 환경 공간을 자유롭게 이동하여 새로운 건축구조를 재조정할 수 있도록 하며 움직임에 있어서 에너지와 흐름을 가진 조립된 모듈 환경을 통해 일정한 움직임을 만들어낸다(그림 6).

벨기에 건축가 빈센트(Vincent Callebaut)는 지구온난화에 의한 미래의 환경 위기와 기후 변화에 대비하여 물에 떠다니며 자유롭게 전 세계로 이동할 수 있는 형태의 건축물인 릴리패드(Lilypad)를 작업하였다. 이는 표면적 500,000미터에 도시주민 50,000명을 수용할 수 있는 거대 환경도시(Ecopolis)로 생태위기에 직면한 미래의 기후 난민들을 위해 비상사태에 대한 반응전략의 대안으로 창조되었다. 또한 릴리패드는 새로운 바이오 프로토타입(bio-prototype)으로 바다의 도시생태를 적용하여 인간과 자연의 조화로운 공존을 유도하며, 다기능 프로그래밍을 통해 모듈 시스템의 유동성과 유기적인 네트워크를 실행하여 이동하는 주택의 새로운 변화를 제시한다(그림 7).

이처럼 모듈 시스템의 건축은 움직임에 따른 활동성을 전제로 이동주택으로의 기능을 가지고 있으며, 정주적 개념에서 탈피하여 환경에 따른 신체보호와 이동 가능한 지능화된 건축적 공간구성을 형성한다. 따라서 도시의 유목민들은 신체와 건축 환경과의 공간적 관계에서 신체 자체의 표면을 위장한 기계화된 형태의 모듈 시스템 차림으로 도시를 탐색하는 동안 원격감지기와의 연동상태에 따라 정보를 수집하여 패션화된 신체 주변의 환경공간을 확장한다.

〈그림 6〉 Villa Drusch. Claude Parent & Paul Virilio, 1963.

〈그림 7〉 Lilypad. Vincent Callebaut.

이와 같이 모듈러 시스템은 건축물에 이동성을 부여해 환경공간을 확장하고 유기적인 자연과의 상호작용을 통해 사회적인 모듈 네트워크를 실현한다. 그러나 건축가의 건축구성과 기능이 전통적으로 정적일지라도 디자이너들은 공간과 위치의 개념을 가진 이동과 자유로움을 결합할 수 있다. 따라서 다양한 결합방식에 의해 이동이 가능한 주거공간은 개개인의 패널과 보호 의복으로 재구성되어 움직임을 자유롭게 하는 일시적인 사적 공간으로의 안식처를 제공한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 건축에서 모듈 시스템은 신체와 건축 사이의 상호 교환적인 가능성을 통해 신체에 유동성을 제공하고 경계를 확장하여 새롭게 구축한 환경공간을 재구성하며, 신체적 공간의 한계에 대해 모듈 시스템의 잠재가능성을 확대시켜 이동식 주거가 가능한 모바일 사회공간을 실현한다. 따라서 모듈의 상호작용에 의해 재구성된 건축 환경은 동적 구조에 의한 시스템 확장으로 유기적 공간을 창조하며 자유롭게 이동이 가능한 결합체의 형태로 새로운 이동식 커뮤니티를 구성한다.

3. 패션과 신체 건축

패션과 건축 사이의 조화는 시대를 걸쳐 상호적

8) 아키그램(Archigram): 1960년대 후반부터 시작된 니체의 급진적인 모더니즘을 따르는 건축운동으로 명칭은 Architecture와 Telegram으로부터 유래. 혁신적이고 도전적인 설계를 하는 영국그룹으로 강요된 환경질서에 존재하는 규범적인 권위주의 체계의 가치를 부정하며 어떠한 질서도 환경계 내에서 자연발생적으로 전개되어야함을 주장. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Michael Webb, Ron Herron의 결합으로 형성.

9) Pamela Johnston, *The Function of the Oblique: The Architecture of Claude Parent and Paul Virilio 1963-1969*, (London: AA Publishing, 1996).

인 존재로 전개되어 왔으며 패션이 도시환경의 구조유형을 결정하는데 큰 역할을 하면서 새로운 공간 경계의 전조가 되고 있다. 모듈 시스템의 신체 건축은 패션과 건축 사이의 상호적인 가능성을 통해 경계를 재 정의하며, 패션은 자신이 구축한 환경을 일부분으로 해석하는 사회 구조물(social structures)의 건축 시스템으로 재배열하여 도시의 유용성과 실용성을 창조하는 신체 건축을 통해 유동적 공간과 변형의 다양성을 제시한다.

최근 건축학적 이론에 따라 작업하는 패션디자이너들은 패션을 동적 구조물로서 도시 유목민을 보호하고 움직이는 요소로 해석하기 위해 표면상 2차원적 공간을 거주하거나 이동할 수 있는 3차원적 공간으로 변형시키고 있다. 도시 기능을 보호하는 이러한 디자인은 모듈러 시스템의 원칙에 의해 스타일이 재구성되며, 건축구성과 같이 공간과 위치의 개념을 가진 이동과 자유로움을 패션에 접목시켜 건축과 패션을 새롭게 통합한다. 이는 이동성의 증가, 집단의 유동적 움직임, 전통적인 공간의 확대 그리고 모더니스트들의 플라뇌르(flaneur)[10]와 도시 유목민의 등장을 의미하며 따라서 패션디자이너와 건축가들의 협력은 예술작품을 통해 도시환경에서의 새로운 건축학적 원칙과 변화를 반영한다.

조지 짐멜(Georg Simmel)은 패션과 건축을 동일시한 최초의 학자로 한 공간에 거주하는 것은 그 공간을 신체의 일부로 여긴다는 것을 의미하기 때문에 옷은 건축학상의 거주지이며 인간이 환경으로부터 보호받기 위해 잠시 머무는 일시적인 주거 공간이라는 것이다[11]. 이처럼 짐멜은 사회 전체를 옷을 입히는 것으로 간주했고 현대 생활을 표현하는데 있어 그 표면에 실을 엮고 장식을 하며 의상을 재현하는 것이라고 하였다. 또한 마틴 하이데거(Martin Heidegger)는 집의 개념을 '땅에 붙어 있는 주거용 건물'이라는 고대 영어와 독일어의 뿌리에서 그 의미를 찾으면서 건축 환경에 대해 주거는 인간의 존재와 구별할 수 없으며 인간은 그 자체가 주거임을 인식하여 신체와 건축 환경을 연결하였다[12].

프랑스 문화이론가 폴 비릴리오는 사회관계의 중요성을 반영하는 신체 건축물을 오늘날 사회문제를 구제하기 위한 은유적인 구성물로 결론지으며 사회의 불확실성으로 인해 한 개인의 생활을 상징하는 신체적 연결고리는 사회적인 연결고리로 연속된다고 하였다[13]. 또한 코스케 츠무라(Kosuke Tsumura)에 따르면 코트는 신체가 가지는 최후의 집이며 최소한의 주거지로 도시인들은 집 없이도 살 수 있으며 의복은 집과 같은 기능을 한다고 하였다. 이는 도시의 일상적인 문제에 직면하여 의복이 'mobile home'과 'clothing solution'과 같은 기능적인 역할을 수용하는 신체건축으로 설명할 수 있다[14].

이와 같이 패션과 건축의 상호관계는 19세기 후반 많은 건축 견해가 들에 의해 의복과 현대 건축의 경계 간에 비평적 토론이 논의되었는데, 독일의 건축가인 젬퍼(Gottfried Semper)는 건물의 외관을 의상의 한 예로 보았다. 즉 순수 건축물보다는 의상과 외벽을 직접적으로 관련지어 베일을 덮어씌우는 방식으로 섬유를 건축물 표면과 연관시켰으며, 그는 건축의 진화는 이상적인 형상을 추구하기보다는 기술적 변화에 기인한다고 하였다[15]. 또한 아돌프 루스(Adolf Loos)는 건물의 강한 외관은 아늑한 건물 내관과는 전적으로 달라야 하며 여성스런 의상과 관련된 장식스타일을 극복하고 남성 의상에 근거한 건축 패러다임을 창시하여 테일러드 수트에 내재된 표현을 현대 미학에 대한 이상적인 외관이라고 하였다[16].

10) 플라뇌르(flaneur): '한가롭게 거닐기'라는 뜻으로 보들레르에 의해 널리 유명해졌으며 상류 부르주아 지식인들에 의해 행해진 새로운 형식의 도시생활을 위한 세상읽기(literacy)이자 그들의 소수 특권으로 단순한 산책의 차원을 넘어서 19세기 도회적 삶의 급격한 변화에 대응하는 심미적 태도이자 비판적 수용 능력이었다.

11) Bradley Quinn, *The Fashion of Architecture*, (New York: BERG, 2003), p. 160.

12) Nezar Alsayyad and J. P. Bourdier, *Dwellings, Settlements and Tradition*, (New York: University Press of America, 1989), p. 40.

13) Lucy Orta, *Refuge Wear*, (Paris: Editions Jean-Michel Place, 1996).

14) Andrew Bolton, *The Supermodern Wardrobe*, (London: V&A Publishing, 2002), p. 71.

15) Harry Mallgrave and Wolfgang Herrmann, *The Four Elements of Architecture and Other Writings*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1989).

16) Mark Wigley, op. cit., p. 9.

초기 아방가르드 시대의 예술과 패션, 건축 간의 관계는 모더니즘의 시작과 함께 이루어졌으며 건축의 형식이 패션의 혁신에 관여되면서 건축학적으로 영향을 받은 패션이 선보였다. 러시아 구조주의와 바우하우스의 유토피안적인 건축 비전은 현대 건축물의 대조적인 선과 건축미학에 영향을 받으면서 구조적 결정을 주도하였는데[17] 이는 신체 비례를 기하학적으로 측정하여 시각적, 공간적 시스템 내에서 의상의 위치를 재구성하였다. 이처럼 패션디자이너와 건축가들의 많은 협력은 작품을 통해 표현되어 왔으며, 건축가들은 현대 건축의 모빌 구조를 창조하기 위해 패션디자인의 원칙을 사용하였다. 따라서 건축과 패션디자인의 유기적인 통일 그리고 물질유지의 원칙은 그들이 의미하는 거시적, 미시적 시스템에 따른 각각의 구조를 창조하는 두 분야를 지배한다.

이와 같이 패션디자이너들은 패션에 새로운 혁신을 실현하기 위해 공간 개념과 건축의 기본 원칙으로부터 영감을 이끌어내어 공간적 인식을 통해 설명되는 도시환경의 변화를 의상에 새롭게 창조하였다. 또한 의상 조각과도 같은 외관은 3차원적 형태로 구조를 확장시켜 신체 건축의 개념을 발전시켰으며 특히 후세인 샬라얀이나 루시 오르타와 같은 혁신적인 디자이너들은 패션을 웨어러블 구조의 역동적인 신체 건축으로 공간적 구조물 안에 건축 시스템을 반영하였는데, 패션에 적용한 이러한 건축적 패러다임은 시공간이라는 새로운 구조적 시스템 안에서 도시의 공간 환경을 재정의하고 개인적인 정체성을 상징적으로 표현한다.

패션디자이너들은 휘기 쉬운 금속, 얇은 막 구조, 전자 시스템, 가벼운 유리 그리고 건축에 사용되는 플라스틱 소재들을 연구해왔다. 새로운 신소재의 발전은 기후와 환경을 조절함으로써 센서에 의해 정보를 교환하며 공간을 창조하기 위해 신체 건축구조 시스템을 확장하여 공간적 인식을 통해 설명되는 환경을 연출한다. 알렉산더 맥퀸은 틀(cage)과 탱크 안에 모델을 집어넣었으며 반면 아카디우스(Arkadius)는 모델을 물질보다는 차라리 볼륨으로 보호막을 입혔다. 즉 구 형태로 신체를 봉합하거나 틀처럼 생긴 기묘한 장치에 모델을 넣었는데 이것은 마치 신체와 따로 독립적으로 움직이는 것처럼 보였다.

아키그램은 도시공간 속에서 사적인 안식처를 제공하는 효율적인 다기능 의복 형태인 쿠시클(Cuishicle)을 제작하였는데, 이는 신체구조의 건축적 확장을 상징하는 바디 수트의 웨어러블 형태로 환경에 적응할 수 있는 장치가 내재되어 도시환경 문제에 즉각적으로 상호작용한다. 이러한 신체 건축은 공기주입 방식의 조형적 형태를 통해 이동성과 가변성을 가진 움직이는 건축물의 위상기하학적 공간을 구성하며 신체 보호의 기능을 하는 하나의 유기체 공간으로 입을 수 있는 새로운 건축 환경의 변화를 시도한다(그림 8).

이와 같이 신체 건축은 개인 간의 상호작용으로 변형과 재 정의된 주거로 창조되어질 때 사회적 기능 그 이상으로 다른 사람들과 상호작용하는 문화적인 공간으로 구조가 확장된다. 루시 오르타(Lucy Orta)는 패션과 건축을 단일화시키는 엔지니어 커넥션과 인터페이스를 가능하게 하였으며 예술과 건축, 패션을 융합하고 상호작용하게 하여 신체 건축의 원형은 세부적으로 다음 구역의 모듈 시스템 건축 형태로 연결된다(그림 9, 10). 이처럼 신체 건축은 개인적 공간이 다른 공간과 결합되어 결국 전체가 통합되는 사회적 결합으로 연결되며 개인의 신체적 공간은 서로 의존함에 따라 공동생활을 위해 공간 확장된다. 따라서 신체 건축은 신체를 다양하게 감싸는 단층 시스템의 일부로 공간적인 결합력을 가지며 탈구조적인 형식을 갖춘 새로운 개념의 옷으로 재창조된다.

패션과 건축의 상징적 통합은 시각적 표현으로만 제한되는 것이 아니라 착용자의 공간 경험으로 구체화되며 신체 건축의 시각적 부호화는 도시공간에서 기표로 이동하는 특징들을 변형하는 건축의 유형에 대응한다. 이처럼 패션과 건축의 경계 사이에서 신체 건축의 새로운 장르를 구축하며 개인의 요구나 사회 전체를 둘러싼 확장에 집중되어 도

17) Susan Sidlauskas, *Intimate Architecture: Contemporary Clothing Design*, (Cambridge, MA: The MIT Committee on the Visual Art, 1982).

〈그림 8〉 Cuishicle. Archigram, 1962.

〈그림 9〉 Body Architecture. Lucy Orta, 1998.

〈그림 10〉 Body Architecture. Lucy Orta, 1998.

시 정체성의 구조는 새로운 공간 인식을 표현한다. 따라서 신체 건축은 도시사회에서의 고립과 경멸, 무관심으로부터 사회적 결속을 보여주며 패션과 건축의 원리를 재구성하고 사회적인 책임의 근거로 중요한 가치를 강조한다. 이는 개인과 사회의 변화를 위한 출발점으로 사회적인 구조 변형이 시작된다. 이처럼 예술과 과학기술의 상호작용은 신체 건축과 패션의 공간들을 융합시키며 개인과 사회 간의 영구적인 커넥션으로 완성된 결과가 된다.

이와 같이 현대인의 거주지는 신체 자체이며 우리 주변의 모든 것들은 신체 또는 환경과 관련된다. 이는 기계적 장치의 보조와 기능적인 의복의 선택을 통하여 편안함이 만들어지는 것을 의미하며 따라서 신체 건축의 가변적이고 동적인 공간 창조는 각 개인의 사적인 공간 기능을 수행하며 건축과 신체의 상호 관련된 효율적인 안식처로 의복의 새로운 공간 창조를 시도한다. 건축공간과 신체 구조에 대한 지속적인 실험정신은 기존의 한계를 뛰어넘어 패션의 구습에 대한 도전에 혁신의 근원을 제공하며, 유기적이며 예술적 표현의 신체 건축물은 패션과 예술 사이의 경계에서 주변 환경과의 기능을 확장한다.

다음 장에서는 지금까지 살펴본 신체 건축에 대한 논의들, 즉 건축과 상호 관련되는 신체 건축을 예술적 의미의 측면에서 미적 특성을 살펴본 결과 변화 가능한 공간구조를 지속적으로 재구성하여 기능의 전이적 연속성을 생성하는 유동성, 가변적 공간구조로 비가시적인 변형을 구성하는 변형성, 신체를 이동 가능한 건축공간으로 재창조하는 이동성, 모듈 시스템에 의한 텍스트의 결합으로 사회적 네트워크를 연결하는 융합성으로 구분하였으며, 현대 패션에서 이러한 조형적 특성이 어떻게 표현되는지를 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 현대 패션에 표현된 사회 구조물로서 신체 건축의 특성

패션화된 신체의 기계화와 기술적 시스템 속으로 패션을 통합하는 것은 구조화된 신체를 둘러싼 건축으로부터 신체를 분리시키는 경계들을 제거하여 확장된 모듈 시스템의 환경공간으로 새로운 범주를 생산한다. 패션에서 모듈 시스템은 사람들을 결합시키는 상호연결 시스템으로 전체의 구성요소가 아닌 개개인의 존재로서 신체 건축의 보호기능인 건축의 원리를 포함하며, 이러한 모듈 시스템의 신체 건축은 패션의 기능을 확대시켜 현대 주거기능을 띠는 패션의 역량을 가진다. 따라서 신체 건축은 간접적인 환경과 상호작용하거나 원격 제어 센서로부터 방향을 조정하기 때문에 신체로 하여금 유동성을 제공하고 경계를 확장하여 새롭게 구축한 환경공간을 재구성하며, 신체적 공간의 한계에 대해 모듈 시스템의 잠재가능성을 확대시켜 이동식 주거가 가능한 모바일 사회공간을 실현한다.

본 장에서는 들뢰즈의 리좀적 사유체계의 이론적 담론에 근거하여 패션에 대한 새로운 시각의 하나로 패션과 건축의 상호관계에서 현대 패션에 표현된 사회 구조물로서 신체건축의 조형적 특성을 유동성, 변형성, 이동성, 융합성으로 범주화하여 살펴보고자 한다.

1. 유동성

현대 패션에 나타난 유동성은 변화 가능한 공간구조를 지속적으로 재구성하여 기능의 전이적 연

속성을 생성하며, 이러한 동적 구조의 유동적인 형태는 실재와 무형(intangible) 사이의 경계를 초월하는 확장된 공간 형태로 나타난다. 유동적인 공간에서 재조합된 개인적인 구조물은 변화된 상호작용으로 개체성을 유지하면서 유기적인 신체구조의 외적 표현을 확장시켜 가변기하학적 구조체의 신체 건축공간을 창출한다. 이러한 디자인은 단순히 의복의 역할을 하는 패션의 개념을 초월하여 본질적인 건축의 경험에 의해 현상학적 감각으로 표현하며 열린 건축을 본뜬 유연성 있는 하이브리드 형태로 의복이라는 한계를 넘어 패션에 유용성과 기능성을 부여한다.

후세인 샬라얀은 건축적 시스템과 신체 이론에 기초하여 의복에 다양한 변형을 시도하였으며 유형적인 것들을 통해 동적 대상으로서 기하 공간 역학을 재정립하는 매개물로 적극 활용하였다. 2009년 S/S 컬렉션에서는 신체와 소재 사이의 직접적인 공간관계를 탐구하기 위해 모듈 시스템의 건축적 비례를 사용하였는데, 〈그림 11〉은 유동적인 바람의 이미지를 상징적으로 표현하여 유선형의 움직이는 듯 한 공간 형태를 구성하였다. 이는 동적 구조에 의한 속도와 변화 가능한 인체 중력 간의 의미를 반영하여 유동적인 구조로 재구성하였으며 유기적인 신체의 변화로 신체와 공간구역 간의 기능을 확장하였다.

이처럼 의복이 차지하는 공간은 동적 구조에 의해 주변의 친밀한 공간을 형성하며 건축구조를 유동적으로 변화시킨 모듈 시스템 형태로 의상에 암시적인 가치를 표현한다. 루시 오르타는 신체와 의상이 만들어내는 실험적인 공간구성으로 패션과 건축 공간과의 근본적인 관계를 신체와 신체의 주변 환경으로 변화시켰다. 이처럼 동적 구조의 융통성과 개체성을 유지하는 유동적인 모듈 환경 시스템의 구성방법을 통해 신체를 움직이는 건축물로서 의복의 건축적 공간을 시도하였다(그림 12). 이처럼 신체 건축은 개인을 보호하는 사적공간의 거주지로 기능이 전환되며 건축적 공간 내에서 타 영역과의 유동적인 결합으로 개인적인 공간은 공동환경으로 확장되는 사회적 통합이 조성된다.

오르타는 1996년 파리 까르티에(cartier) 창립 댄스 퍼포먼스를 갤러리에서 상연하였는데 무용수들

〈그림 11〉 Hussein Chalayan. 2009.

〈그림 12〉 Refuge Wear. Lucy Orta, 1998.

〈그림 13〉 Modular Architecture. Lucy Orta, 1996.

은 신체와 건축 사이의 경계에서 사회적 링크로서 각자의 팔 모듈을 지퍼로 열거나 확장시켰으며 그들의 집합적인 신체 건축을 과장된 튜브의 정렬로 유기적으로 연결시켜 신체의 기계화에 의한 다각적인 매커니즘을 보여주었다(그림 13). 이러한 유동적 시스템은 의상을 유기적인 신체 건축물로 유동성의 의미를 부여하고 환경적인 변화에 맞게 재구성이 가능하도록 조합하여 건축의 기능성과 동적 구조를 패션에 접목시켜 실제로 기능할 수 있는 의복의 건축적 공간을 시도하였다.

2. 변형성

전위적인 디자이너들의 건축공간과 신체구조에 대한 지속적인 실험정신은 기존의 한계를 넘어 패션에 도전하는 혁신의 근원을 제공한다. 아키그램은 건축과 패션의 영역을 초월하여 새롭게 웨어러블 구조를 개척함으로써 도시환경에 적응하도록 아이콘적 의복과 구조물들을 제작하였으며 이러한 패션은 유기적인 환경과 건축공간 속에서 지속적인 커뮤니케이션을 유지한다. 이는 제니퍼 클라크(Jennifer Craik)가 제안한 신체와 신체가 살고 있는 사회

문화적 환경, 신체들이 차지하는 공간과 신체의 행동에 의해 생기는 공간들 사이의 관계를 유기적으로 연결한다는 'technical devices'로 설명할 수 있다[18].

패션에서 표현되는 변형성은 모듈 시스템에 의한 가변적 공간구조로 비가시적인 변형을 구성하며 탈구조적 형식에 의한 새로운 개념의 신체 건축으로 다변화된 구조적 결합을 형성한다. 다양한 텍스트의 공간적 결합은 건축의 blob, fold, wave, spiral, twist와 같은 패러다임으로 표현되어 새로운 사회 구조물의 조형적 환경을 구성한다. 씨피 컴퍼니(CP Company)는 진보된 기술의 디자인과 단순화된 봉재기술을 결합시켜 필요에 따라 가구나 텐트 또는 의복의 형식으로 변형이 가능한 트랜스포머블(transformable) 패션을 제작하였다. 이는 의상에 매체를 초월할 수 있는 잠재력을 부여함으로써 의상 자체의 확장과 함께 안식처를 제공하고 의복의 건축적 특성을 확장시킬 수 있는 능력을 반영한다.

씨피 컴퍼니는 공기를 주입시켜 에어베드, 암체어, 쿠션으로 변신할 수 있는 독특한 트랜스포머블 패션인 파카(Parka), 질레(Gilet), 카반(Caban)을 제작하였는데, 이들의 외부 층은 나일론 매쉬와 마그네틱 버튼으로 구성되었으며 공기를 주입하기 위해 컴프레서(compressor)가 장착되었다. 또한 레이저 재단으로 봉재선이 없으며 벨크로 탭과 확장형 포켓, 후드, 퍼늘넥(funnel necks)과 같은 단순한 디테일로 구성되었다. 이러한 형태는 도시공간을 유영하는 이들에게 변형에 의한 다기능성과 편안함을 제공하며 실용성을 초월하여 의상과 가구를 접목시킴으로써 자연환경과 공존할 수 있는 수단을 제공한다.

파카는 폴리우레탄 소재로 만들어져 공기를 주입하면 1인용 암체어로 사용할 수 있다. 컴프레서로 어깨와 칼라 부위에 공기를 주입하여 의자의 등받이로 사용하고 소매 부위는 시트 쿠션 역할을 하는 뒤판 위에서 팔걸이로 사용된다(그림 14). 질레도 폴리우레탄으로 제작되어 쿠션으로 변형되는 웨이스트 코트로 공기를 주입하면 표면이 매우 견고하며, 앞면은 뒷면과 부착되어 어느 쪽이든 공기를 주입하여 쿠션으로 사용할 수 있다(그림 15). 카반은 공기 주입형 1인용 텐트로 변신할 수 있는 오버코트로 부풀려 올린 매트리스와 내부를 밝혀주는 조명이 설치되어 있다. 이처럼 트랜스포머블 패션은 다기능의 확장된 신체 건축 시스템으로 개체성을 유지하면서 도시의 공적 장소에서 개인의 사생활을 지켜주거나 사적인 공간을 확장하여 개인에게 최소한의 안정된 공적 환경을 제공한다.

루시 오르타는 일시적인 도시 은신처로 우븐(woven) 주택을 제작하였는데 이는 알루미늄이 코팅된 폴리아미드 소재로 건축적 기능과 의복의 기능을 통합시켜 다용도의 텐트로 활용이 가능하다. 이는 폐쇄된 4차원의 우주와 같이 임시 대피의 목적으로 사용할 수 있으며 필요에 따라 착용 공간형태를 최소한의 안전지대로 하여 세상으로부터 자신을 격리시켜 명상의 장소로 만들 수 있다. 이처럼 변형된 주거형태는 사적 공간의 사회적 통합이라는 착용 가능한 신체 건축으로 확장된 주거공간을 제안하며 효율적인 공간 시스템으로 자신의 자아의식과 도시 환경의 근본적인 현실을 상징적으로 표현한다(그림 16).

〈그림 14〉 Parka. CP Company, 1998.

〈그림 15〉 Gilet. CP Company, 1998.

〈그림 16〉 Temporary Urban Shelter. Lucy Orta, 2000.

18) Jennifer Craik, *The Face of Fashion*, (London: Routledge, 1994), p. 4.

이와 같이 현대 패션에서 표현되는 변형성은 비가시적 결합에 의한 최소한의 패션으로 이들의 디자인이 복잡해 보여도 그 원칙은 입는 옷이라는 한계를 넘어서 신체 건축으로서 기능을 확장하고 최대화하면서 패션의 유용성과 기능성을 부여한다. 따라서 현대 도시인들에게 트랜스포머블 패션은 주변의 건축구조와 환경공간의 변화에 대한 반사반응으로 복잡한 시스템을 사용하지 않고도 개인의 사적인 안식처를 제공하며 도시생활에 대한 욕구를 만족시키면서 물질적인 부담 없이 일시적인 삶을 표현할 수 있다.

3. 이동성

현대 패션에 나타난 이동성은 주변 환경과의 정보로 인해 신체와 관련된 비가시적인 유형물들을 자유로운 조절과 이동이 가능하도록 제어기능을 조합하며 친밀한 건축적 구조 안에 지능적인 시스템을 반영하여 기능화된 신체 건축으로 재구성된다. 신체를 이동 가능한 건축공간으로 재창조하는 기능확장은 운동성이 내재된 역동적인 다양체로서 패션공간과 다변적인 환경 사이를 움직이는 가변적인 인간 주체를 창조한다. 따라서 이러한 패션 형태는 이동성 사회에 살고 있는 도시 거주자들에게 안정된 주거지를 제공하며 공적 장소에서 개인적인 자유를 해결하거나 사적인 공간을 만들어 의상에 이동성과 다기능성을 부여하는 완벽한 최소한의 환경을 제공한다.

의상 건축가인 샬라얀은 의상을 휴대용 건축물로서 이동성의 의미를 부여하고 신체와 환경 사이에 무선기술이나 자동화된 제어들을 의복에 통합한 새로운 지능적 시스템을 반영하였다. 《Remote Control Dress》는 건축의 기능성과 동적 구조를 패션에 접목시켜 이동이 조절되는 원격 조종 시스템을 반영하였는데, 이처럼 시공간적인 상호작용으로 이동이 가능한 의복은 신체와 주변 환경 간의 비가시적인 정보를 전달한다. 또한 1999년 S/S 컬렉션 《Geotrophics》에서는 인간형의 크기로 착장 가능한 의자들을 차용하였다. 도시 유목민을 위한 'Chair Dresses'는 인체의 유기적인 곡선과 의복의 기능성을 바탕으로 신체구조를 확장시켜 이동생활을 가능하게 한다. 2000년 A/W 컬렉션 《After Words》에서는 건축적 공간과 정체성 사이의 관계를 모듈 시스템의 구성형태로 전개하였는데, 그는 의복을 모델들에 의해 20년대 가구 스타일로 변환시켰다. 그것은 의복에 숨겨진 개념의 일부로 가치 있는 것들을 가져갈 수 없도록 의자 커버처럼 위장한 것이다. 이처럼 모델들이 아이템을 위협받는 환경으로부터 안전한 장소로 이동한 것처럼 그는 위험지역과 은신처, 수송수단과 함께 뒤에 남겨진 것들을 위한 위장에 대해 상징적으로 표현하였다.

루시 오르타는 넥서스 건축(Nexus Architecture)[19]을 고안하여 구호용 의복의 관념적, 물리적 틀을 확장시켜 여러 사람이 연결되어 이동할 수 있도록 의복 시리즈를 만들었다. 이것은 넥서스 건축의 형태를 상징적으로 보여주며 모듈러 시스템에 의해 신체의 각 부분을 대비시킨 것으로 각각의 의복 앞면과 뒷면에는 지퍼에 의해 분리 가능한 튜브가 결합되어 있어 착용자들이 서로 연계되어 사회적 링크를 형성한다. 이러한 신체 건축은 패션을 건축과 예술의 영역뿐만 아니라 사회개혁과 이데올로기적 활동의 영역으로까지 확대시켜 개인의 사회적 결합을 상징적으로 암시한다(그림 17).

도시환경 속에서 사회적 네트워크를 구축하는 개념은 모듈러 건축 프로젝트에서 보여지는데, 이는 의복 착용자들이 서로 연계되어 하나로 결합되는 환경을 구성하는 이동 가능한 거주지로 의복의 기능을 결합한 신체 건축의 형태이다. 건축 구성방식에 의해 입고, 머물고, 보호받을 수 있도록 만든 이러한 건축적 공간은 각각의 연결고리에 의해 체온을 순환시키거나 공유하고 주머니와 지퍼시스템을 사용하여 서로 통합함으로써 하나의 생존피난처(survival shelter)를 창조할 수 있다. 또한 주머니는 원래의 목적과 더불어 생존을 위한 식량과 의학적 비상사태를 위한 의료 기구를 저장하도록 하여 보호와 이

19) 넥서스 건축(Nexus Architecture): 넥서스는 일본인이 만든 신조어인 'Next Us'의 조합어로 다음 세대에게 쾌적하고 아름다운 도시공간을 물려준다는 뜻으로, 넥서스 건축은 신체를 둘러쌈으로서 보호와 심리적 구제를 암시함과 동시에 사회 전 구성원의 상호의존성을 창조적인 방법으로 알려주는 작가의 모든 활동의 철학을 형상화한 것.

〈그림 17〉 Nexus Architecture. Lucy Orta, 1995.

〈그림 18〉 Refuge Wear. Lucy Orta, 1996.

동성을 중점으로 제안하며 의복에 부착된 주거용 장비는 모듈러 건축 시스템으로 재조립할 수도 있어서 이동 가능한 거주자들을 안정된 소속감으로 연결해준다(그림 18).

이와 같이 신체 건축의 사회적 구조는 그들의 많은 분리형 부속과 링크로 인해 서로 다른 유형의 유기체를 형성하며 개인적인 행동의 개입으로 차별화된 관심과 상징적인 상호관계를 유지한다. 이처럼 오르타는 패션을 예술과 건축의 형식으로 결합하여 사회 구조물의 형태로 변형시켜 공적 영역에서 전혀 예기치 못한 이동이 가능한 신체 건축을 제작하였다. 그의 실험적인 작품은 사회적 환경과 사적 공간의 상호작용으로 서로 연결되어 개인적인 주거공간을 형성할 수 있는 단일 구조물로 조립되며 개별적인 공간이나 단위로 구성되어 결속의 원리를 부여하는 이동이 가능한 주거공간을 창조하였다.

도시공간 속에서 패션의 역할은 우리가 살고 있는 도시 한 복판에서 독립성과 안식처에 대한 욕구에 따라 진화하기 때문에 이동성을 특징으로 한다. 따라서 도시의 현대인은 신체의 감각과 물질화 사이의 공간을 필수적인 주거공간으로 해석하며 개인적인 관계의 친밀성을 사회적 결합체로 표현한다. 이와 같이 패션에서 표현된 이동성은 패션과 건축 사이의 역동성을 나타내며 이러한 사회적 구조물은 패션과 건축의 원리를 전개시킴으로써 신체 주변의 공간을 묘사하고 미래의 환경을 재정비할 수 있는 이동 가능한 모듈러 건축의 새로운 패러다임을 제시한다. 이러한 신체 건축의 내부 공간은 친밀한 안식처를 제공하고 집과 같이 방어벽으로 외부 세계와 접촉하는 공간을 상징적으로 표현한다.

4. 융합성

융합성은 시공간 사이의 비선형적인 연속성으로 이질적 요소의 접속이 연결되며, 확장된 공간에 유기적으로 상호 관입된 텍스트의 결합으로 의도적인 부조화와 아이러니를 연출한다. 타 영역과 형태적으로 융합된 다목적 기능의 신체 건축은 의복의 기능성과 실용성을 보완하고 착용자의 신체적 한계를 극복하여 다중복합 기능의 형태로 가시화되며, 탈 중심적인 리좀적 접속과 상호작용으로 다원화된 변화 공간을 새롭게 창출한다.

루시 오르타는 건축 형태를 모방하는 유동체 시스템과 모듈 구조를 통해 커넥터 모바일 빌리지 시리즈로 이글루(igloo)나 돔(dome)과 같이 결합형으로 링크되어 이동식 공동생활체의 기초를 이루는 건축 허브의 신체 건축을 시도하였다. 이러한 건축구조는 다른 텍스트와 융합을 통해 다양한 구성의 사이트와 연결될 수 있는 모듈 사회적 네트워크로 다른 파트와 합류하거나 전체 네트워크를 재정립하기 위해 분리될 수 있다. 기하학적 돔이나 모듈 이글루는 4개 사이드의 패널이 수직의 6개 혹은 8개의 삼각형들로 결합되어 패널 끝에 위치한 단일 시스템의 착용자와 튜브 형태로 연결되는데, 각각의 단일 구조형태는 지퍼를 달아 조립과 분해를 쉽게 할 수 있는 텐트로 창조된다(그림 19).

이러한 커넥터 모바일 빌리지(connector mobile village)는 커뮤니티 체제를 제공하는 개인 단위의 신체 건축물 구성체제로 사회적 결합체를 유지하며 신체 건축의 원형은 모듈러 시스템에 의해 다른 구역의 결합체 건축 형태와 상호 연결된다. 〈그림 20〉은 알루미늄 코팅의 폴리에스테르 소재로 휴대용 태양열 패널이 장치되어 있어 휴대폰을 사용하거나 휴대용 노트북을 충전할 수 있다. 모듈 구조에 의한 시스템 결합으로 사회적 공간의 열린 네트워크를 경험할 수 있으며 편안한 재킷이나 유연한 분리형 침낭으로 상호 연결되는 커넥터 구조의 신체건축 형태이다. 이처럼 오르타는 모듈러 시스템의 신체 건축을 통해 의사소통하는 커뮤니티의 구성원으로서 그들이 가장 필요한 공공장소에서 사회적 연대감을 재창조하는 결합형 확장으로 공동

〈그림 19〉 Body Architecture. Lucy Orta, 2002.

〈그림 20〉 Connector
Mobile Village.
Lucy Orta, 2002.

생활체의 문화적 컨텐츠에 참여하게 한다.

이와 같이 현대 패션에 표현된 융합성은 새로운 예술형식의 의사소통으로 사회적 공간 속에서 서로 연결되어 개인적인 주거공간을 형성하거나 사회적 구조물로 조립될 수 있는 공동 협력관계로 거주시스템을 네트워크화 시키며 개별적인 공간이나 단위로 구성되어 착용 가능한 신체 건축을 재창조한다. 따라서 도시 거주자들은 개방된 도시공간의 단조로운 거리망을 착용 가능한 사회적 구조물이나 상호시스템인 다이나믹한 삼차원적 웹(webs)으로 개조하여 커뮤니티를 창조하며, 나머지 시스템에 영향을 미치지 않고 어느 한 부분을 교체하거나 새로운 스타일로 재구성이 가능한 모듈러 시스템을 통해 융합된 신체 건축으로 확장된 다기능적 공간을 구성한다.

Ⅳ. 결 론

현대인들은 도시라는 공간이 자연과 문명의 사이를 끊임없이 이어주는 전환의 시대에 살고 있다. 패션은 도시공간의 건축적 구조로서 상징적인 가치로 채워진다. 그것은 과학적 진보의 검증이고 의사소통의 수단이며 인간의 형상과 신체의 은유를 위한 거처이기도 하다. 패션에 있어서 그것은 새로운 혁신을 이루고 패션이 사회 구조물로서 다른 시스템들과 상호작용하고 의사소통하는 패션의 잠재력을 확장시킨다.

본 연구는 노마디즘의 사회 문화적 특성과 변화하는 모든 사물의 복잡한 상호연관성을 고찰하기 위하여 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 리좀적 사고의 철학적 사유체계를 통해 살펴본 후 이상의 이론적 논의내용을 근거로 하여 건축물에서 나타나는 모듈 건축 구조의 구성방식을 분석함으로써 모듈 시스템의 건축적 디자인의 특성을 살펴보았다. 그리고 건축과 상호 관련되는 신체 건축을 예술적 의미의 측면에서 미적 특성을 살펴보았으며, 그 결과를 토대로 현대 패션에서 전이적 연속성을 지닌 사회 구조물로서 신체 건축이 어떠한 조형적 특성으로 표현되었는가를 고찰하였다.

노마디즘의 사회 문화적 특성과 들뢰즈의 리좀적 사고의 철학적 담론에 근거하여 모듈 시스템의 건축디자인 특성은 변화와 운동성이 연속적으로 나타나는 동적구조, 확장된 공간에 의한 유동적 시스템의 자유와 이동성으로 분류되었다. 이를 바탕으로 조형예술에서의 신체 건축을 패션과 관련하여 살펴본 결과 가변적 공간구조를 지속적으로 재구성하여 기능의 전이적 연속성을 생성하였으며, 또한 유기적인 형태로 재구성된 신체 건축을 이동가능한 건축공간으로 재창조하는 모듈 시스템에 의한 텍스트의 결합으로 사회적인 네트워크가 형성되는 미적 특성이 고찰되었다. 이상의 분석 결과를 근거로 현대 패션에 표현된 사회 구조물로서 신체 건축의 조형적 특성을 유동성, 변형성, 이동성, 융합성으로 범주화하였으며 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 유동성은 유형적인 것들을 통해 동적 대상으로서 기능의 전이적 연속성을 생성하며 패션의 개념을 초월하여 변화 가능한 공간구조를 지속적으로 재구성하였다. 유동적인 공간에서 재조합된 개인적인 구조물은 변화된 상호작용으로 개체성을 유지하면서 유기적인 신체구조의 외적 표현을 확장시켜 유연성 있는 하이브리드 형태로 패션에 기

능성을 부여하는 신체 건축공간을 창출하였다.

둘째, 변형성은 다기능의 확장된 신체 건축 시스템으로 가변적인 공간구조를 구성하며 탈구조적 형식에 의한 새로운 개념의 신체 건축으로 다변화된 구조적 결합을 형성하였다. 도시의 공적 장소에서 의상 자체의 확장과 함께 변형에 의한 다기능성과 편안함을 부여하며 개인에게 최소한의 안정된 공적 환경을 제공하였다.

셋째, 이동성은 의상의 유용성을 극대화시켜 모듈 측면에서 구조화함으로써 환경 변화에 맞게 자유로운 조절과 이동이 가능한 제어기능을 조합하였다. 의상에 이동성을 부여하는 비가시적인 유형물들은 운동성이 내재된 역동적인 다양체로서 패션 공간과 다변적인 환경 사이를 움직이는 자유로운 신체 건축을 창조하였다.

넷째, 융합성은 모듈러 시스템을 통해 커뮤니티를 창조하는 사회적 결합체로 비선형적인 접속이 연결되며 새로운 스타일로 재구성이 가능한 신체 건축은 사회적 네트워크를 형성한다. 타 영역과 형태적으로 융합된 신체 건축구조는 다목적 기능의 형태로 가시화되며, 확장된 공간에 유기적으로 상호 관입된 텍스트의 결합으로 다원화된 변화공간을 새롭게 창출하였다.

이상과 같이 패션에 대한 새로운 시각의 하나로 패션과 건축과의 상호적인 관계에서 의복의 형태가 신체와 그 환경과의 공간적 관계에서 어떻게 신체 주변을 발전시킬 수 있는지를 연구하였다. 이러한 새로운 장르는 현대 조형예술의 변화와 이데올로기적 본성을 반영하며 실용적인 조건들을 재검토하여 예술과 도시 공간세계 사이를 연결한다. 이처럼 현대 패션에 나타난 사회 구조물로서 신체 건축은 현존하는 공간시스템을 개조하여 사회 상호작용에 대한 대안적 장소를 제공함으로써 예술기반에 대한 새로운 연합을 창조한다. 본 연구는 현대 패션에 표현된 사회 구조물의 건축 시스템으로 신체 건축에 대하여 고찰하였다. 이러한 모듈 시스템의 신체 건축은 패션과 건축 사이의 상호 교환적인 가능성을 통해 경계를 재 정의하며 자신이 구축한 환경을 하나의 일부분으로 해석하는 사회 구조물의 건축 시스템으로 재배열되어 상호작용으로 인한 유동적 공간과 확장된 변형의 다양성을 표현하고 있음을 알 수 있었다. 이에 후속 연구에서는 현대 패션에 적용되는 건축적 패러다임의 구조적이고 미학적인 기호체계를 객관적인 시각언어로 분석하는 다각적인 연구가 지속적으로 연구되어야 할 것이다.

참고문헌

민성원, 최유진 (1998). *현대사상*. 서울: 도서출판 우석.

서울사회과학연구소 (1997). *탈주의 공간을 위하여*. 개정판. 서울: 푸른숲.

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

코디최 (2006). *20세기 문화지형도*. 서울: 안그라픽스.

Alsayyad, Nezar and J. P. Bourdier (1989). *Dwellings, Settlements and Tradition*. New York: University Press of America.

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

Craik, Jennifer (1994). *The Face of Fashion*. London: Routledge.

Johnston, Pamela (1996). *The Function of the Oblique*. London: AA Publishing.

Mallgrave, Harry and Wolfgang Herrmann (1989). *The Four Elements of Architecture and Other Writings*. Cambridge: Cambridge University Press.

Orta, Lucy (1996). *Refuge Wear*. Paris: Editions Jean-Michel Place.

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

Sidlauskas, Susan (1982). *Intimate Architecture. Cambridge*. MA: The MIT Committee on the Visual Art.

Wigley, Mark (2001). *White Walls*. Cambridge, MA: MIT Press.