

## 패션 비주얼 메이커 닉 나이트(Nick Knight)의 작품특성

김 지 영

충북대학교 패션디자인정보학과 부교수

### Characteristics of *Nick Knight's* Works as a Fashion Visual Maker

Ji Young Kim

Associate Professor, Dept. of Fashion Design Information, Chungbuk National University

(투고일: 2012. 12. 31, 심사(수정)일: 2013. 2. 22, 게재확정일: 2013. 2. 28)

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to consider the works of *Nick Knight*, the most influential fashion visual maker, to find out the characteristics of his works. For the research method, literature reviews were done by studying his book, viewing the articles on his official web site, reading journal review of his works and his interview articles. For the work analysis, fashion brands '*Christian Dior*', '*Alexander McQueen*', '*Martin Margiela*', '*Hussein Chalayan*' and '*Gareth Pugh*' that have worked with *Nick Knight* were selected. The characteristics of his fashion works were derived from overall analysis of fashion visual works. The characteristics of *Nick Knight's* works are as follows. First is the 'innovation of image expression'. He used digital infra in advance and introduced digital images at the initial stage. He used fashion films as the means of communication and tried new image expressions in 3D. Second is 'breaking down the boundaries of creating process'. He worked with various field experts to make high quality works. He invited the public to participate in his creative process through the internet. Third is 'breaking down the categories of aesthetic expression'. He provided a wide variety of aesthetic standard and refused aesthetic stereotype. He broke the boundaries between fashion and art with a unique technique and high values.

Key words: fashion image(패션 이미지), fashion photographer(패션 사진작가),  
fashion visual maker(패션 비주얼 메이커), Nick Knight(닉 나이트)

## I. 서론

패션에 있어 비주얼 이미지의 역할은 매우 중요하다. 디자인 창작에 대한 아이디어나 영감을 표현하는데 있어 장황한 설명보다 한 장의 이미지가 디자이너의 창작 의도를 더욱 잘 설명하기도 한다. 특히 디자이너의 작품철학이나 브랜드의 아이덴티티를 표현하는 패션사진은 패션 커뮤니케이션에 있어 매우 중요한 매체가 된다.

세계적인 패션 브랜드들이 역량을 있는 패션 사진작가와의 작업을 통해 디자인의 아이덴티티를 표현하는 것은 이미 보편화되었다. 브랜드의 패션사진에는 모델의 이미지와 포즈, 구도, 배경처리 등의 외적인 표현요소와 사진에 내재된 스토리에서 브랜드의 철학이 나타난다.

디지털의 보편화, 인터넷을 통한 정보의 확산 등을 통해 패션의 비주얼 이미지는 더욱 손쉽게 전파, 재생산될 수 있게 되었다. 최근에는 정지된 패션사진 뿐 아니라 영상기술과 네트워크의 발달로 움직이는 패션영상이 중요한 매체로 부각되었고, 유수의 패션 브랜드들이 브랜드의 이미지 메이킹을 위해 패션사진과 영상을 전략적으로 활용하고 있다.

세계적인 사진작가 닉 나이트는 패션사진에 디지털 이미지를 적극적으로 접목한 첫 세대 작가로 예술성과 상업성이 조화된 패션 작업으로 유명하다. 그는 유명 글로벌 패션브랜드들과의 작업을 통해 세계적인 명성을 얻었으며 2000년에 패션 웹 사이트인 '쇼 스튜디오(Show Studio)'를 개설하면서 영상 분야까지 그 영향력을 더하고 있다.

이에 본 연구의 목적은 최근 가장 영향력 있는 패션 비주얼 메이커로 인정받고 있는 닉 나이트의 패션 작품을 그가 작업한 패션 브랜드를 중심으로 고찰함으로써 디지털 시대를 선도하는 패션 비주얼 메이킹의 혁신적인 사례로 제시하기 위한 것이다. 디지털 이미지 작업의 잠재력을 초창기에 인식하고 새로운 시도를 시도한 그의 작품을 분석하는 것은 패션을 통한 커뮤니케이션의 향후 방향성을 모색할 수 있는 계기를 마련해 줄 것이다.

연구방법은 문헌 고찰과 작품분석의 실증연구를

병행하였다. 문헌 고찰을 위해 그의作品集 'Nick Knight(2008)'와 공식 홈페이지 '닉나이트닷컴(<http://www.nickknight.com/>)', 그가 운영하는 웹사이트 '쇼 스튜디오닷컴(<http://showstudio.com/>)'에 게재된 인터뷰 및 작품 관련 기사를 고찰하였다. 작품분석에 있어 사진작품은 단행본 서적이거나 홈페이지에 실린 작품 해설을 참고한 후 분석하였고, 영상작품은 5회 이상 반복 시청한 후 쇼 스튜디오에 실린 작품 관련 텍스트와 이미지를 참고하여 분석하였다.

연구범위는 닉 나이트가 패션브랜드들과 왕성하게 활동하기 시작한 1990년대 중반부터 최근까지를 중심으로 하였다. 그의作品集 'Nick Knight(2008)'에 실린 작품과 쇼 스튜디오의 프로젝트 아카이브에 실린 작품 중 그가 직접 촬영하거나 디렉팅을 맡은 작품을 대상으로 하였다. 프로젝트 아카이브는 쇼 스튜디오가 개설된 2000년부터 최근까지 쇼 스튜디오가 진행한 프로젝트를 제공하는 카테고리로서 닉 나이트 뿐 아니라 쇼 스튜디오의 여러 작가들의 프로젝트가 수록되어 있다. 본 연구에서는 2012년 7월~8월 동안 쇼 스튜디오의 프로젝트 아카이브를 검색하여 닉 나이트가 3차례 이상 비주얼 작업을 실시한 브랜드를 추출하여 '크리스찬 디올', '알렉산더 맥퀸', '마틴 마르지엘라', '후세인 살라얀', '가레스 퓨'를 연구대상으로 선정하였다. 이들 브랜드를 위해 작업한 패션사진과 영상, 설치작품을 포함한 패션 비주얼을 고찰하고 이를 종합하여 닉 나이트 패션작품의 특성을 도출하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 패션 비주얼 이미지의 시대적 변천

현대인들의 일상은 무수히 많은 비주얼 이미지(visual image)와 함께 한다. TV나 잡지, 영화, 인터넷 등에는 비주얼이미지가 넘쳐나며 과거에 비해 문자 정보보다 비주얼 정보의 비중이 더욱 커지고 있다. 현대인들은 점점 무언가를 읽으며 논리적으로 사고하는 과정 대신 빠르고 직접적인 비주얼 이미지를 통해 정보를 수용하는데 익숙해지고 있다. 읽고 쓰는

커뮤니케이션의 시대에서 보고 듣는 커뮤니케이션의 시대로 변화한 것이다.

비주얼 이미지는 '시각상(視覺像)', '시각적 이미지'로 우리 몸의 오감 중 시각에 의해 형성된 이미지를 말한다. 우리는 시각을 통해 대상 그 자체를 직접적으로 경험하게 된다. 비주얼 이미지는 그 구체성과 접근의 용이성으로 인해 감각적 이미지의 대표로 인식되기도 한다. 패션 비주얼 이미지는 패션의 내용을 전달하는 시각적인 이미지로 20세기 이후 현대패션에 있어 주된 표현방식이 과학기술의 발달에 따라 패션 일러스트레이션에서 사진, 영상으로 진화되었다고 볼 수 있다.

가장 고전적인 형태의 비주얼 이미지는 패션 일러스트레이션이다. 1892년 '보그(Vogue)'지의 창간 이후 전문 일러스트레이터가 디자이너의 신제품을 일러스트로 표현하였고, 20세기에 들어서면서 디자이너와 전문지가 유능한 화가를 발탁하여 이들을 후원하면서 상품을 선전하기 위한 일러스트레이션을 제작하게 하였다. 디자이너 폴 푸아레(Paul Poiret)가 폴 이리브(Paul Iribe), 조르주 르파프(Georges Lepape) 등의 작가들을 통해 자신의 디자인을 일러스트로 제작하게 한 것을 기점으로 하여<sup>1)</sup> 패션 일러스트는 2차 세계대전 전까지 독보적인 패션 비주얼 매체로 황금기를 구가하였다. 그러나 1940년대 이후 사진기술의 발달로 점차 일러스트를 대체하면서 사진의 비중이 커지기 시작하였다.

사진이 패션 비주얼 매체로 중요한 역할을 하게 된 것은 1935년 코닥로姆 컬러필름이 개발되어 컬러 사진이 보급되기 시작한 이후부터이다. 1940년대 중반까지는 제품의 광고를 목적으로 한 사진이 주를 이루었으나, 패션 잡지의 대중화가 가속화되고 에디토리얼 패션사진의 영역이 확대되면서 패션사진의 중요성은 더욱 부각되기 시작하였다. 패션사진은 1960년대 이후 포즈, 색채, 촬영의 테크닉은 물론이고 사진의 내용도 세련되고 폭 넓게 변화하였고<sup>2)</sup>, 1980년대 이후 라이프스타일을 반영하는 중요한 매체로 자리 잡게 되었다. 이렇게 필름 카메라로 제작된 패션 사진은 50년 이상 패션비주얼을 전달하는 가장 효율적인 매체였다. 1990년에 최초의 디지털 카메라 다이

캠(Dycam)이 개발 되고 1990년대 중반 무렵 다양한 보급형 디지털 카메라가 출시된 이후 디지털 카메라가 보편화되기 시작하였다. 컴퓨터와 테크놀로지의 발달로 디지털 카메라를 편하게 사용할 수 있는 환경이 조성되면서 점차 디지털 카메라가 필름 카메라를 대체하게 되었고, 컴퓨터로 이미지를 간편하게 수정하거나 그래픽기법을 가미한 새로운 사진들이 등장하게 되었다.

2000년대 이후 영상기술의 발달로 평면 인쇄 위주의 비주얼에서 벗어나 움직임에 의해 시선을 끌고 주의를 집중시킬 수 있는 패션영상의 비중이 확대되고 있다. 최근의 패션영상은 상품의 광고, 브랜드 이미지의 홍보 뿐 아니라 디자이너의 패션쇼를 대신하여 활용되는 등 폭넓은 형태로 나타나고 있다. 패션영상은 상품의 광고에 있어 제한된 한 면만 보여주는 패션사진의 한계를 극복하여 다양한 각도에서 상품을 보여줄 수 있고 제품의 특징을 총체적으로 보여주는 장점이 있기 때문에 상업과 직결되어 있는 패션계가 영상분야에 진출하는 것은 자연스러운 현상<sup>3)</sup>이라 할 수 있다. 패션영상은 움직이는 화면과 함께 배경음악이나 나레이션이 가능하기 때문에 브랜드 홍보 등에 있어 적극 활용되기도 한다. 또한 최근 들어 패션영상이 컬렉션을 대체하는 경우도 많아 이브 생 로랑, 가레스 쉐, 알렉산더 맥퀸 등이 패션쇼 대신 패션영상을 제작해 선보이기도 하였다.

## 2. 패션 비주얼 메이커 닉 나이트

닉 나이트는 현재 세계에서 가장 영향력 있는 패션 포토그래퍼이자 혁신적인 패션 비주얼을 제공하는 웹사이트인 쇼 스튜디오의 대표로 패션 이미지 메이킹의 선두적 역할을 하고 있다. 그는 일찍부터 디지털 기술을 이용한 사진들을 발표하여 디지털 시대를 리드하는 비주얼 메이커로 평가받고 있다.

그는 1958년 영국 런던 출생으로 런던의 본머스 앤 풀 칼리지(Bournemouth and Poole College of Art & Design)를 졸업한 후 1982년 첫 사진집 '스킨헤즈(Skinheads)'를 발표하였다. 청년기의 그는 평소 성장배경에서 접할 수 없었던 스킨헤즈 같은 사회적 계층을 통해 다른 세상을 경험하게 되었다.<sup>4)</sup>

닉 나이트는 1986년 일본의 아방가르드 디자이너 요지 야마모토의 광고 카탈로그를 제작하였는데, 이 작업을 통하여 패션계에 이름을 알리게 되었다. 이 광고 카탈로그 작업 중 하나인 'Red Coat' <그림 1><sup>5)</sup>는 요지 야마모토의 빨간 코트를 입고 있는 나옴이 캬멜을 표현한 것으로 텅스텐 라이트와 긴 노출시간으로 강렬한 레드 컬러의 실루엣 형상을 만들어내었다. 대담하면서도 스타일리시하게 표현된 이 사진은 큰 반향을 일으키게 되었고, 패션계의 여러 디자이너와 활동할 수 있는 계기를 마련해 주었다.

그의 커리어는 주로 패션계를 중심으로 이루어졌으나 1990년대 초, 중반에는 타 분야를 위한 작업도 하였다. 1993년 런던의 자연사 박물관의 갤러리를 위한 프로젝트 'Plant Power' <그림 2><sup>6)</sup>를 진행하였고, 이 프로젝트에서 사람과 식물의 관계를 탐험하였다. 또한 1997년에는 꽃과 식물을 촬영한 사진집 'Flora'를 출간하기도 하였다.

그는 패션사진에 새롭고 드라마틱한 이미지를 만들기 위해 특수 렌즈나 조명 등을 적극 활용하였고, 초기 작품시기부터 어안렌즈(fisheye lens)를 사용하여 이미지를 길게 늘이거나 줄여서 실제로 있을 법하지 않은 비율의 형태로 이미지에 변형을 가하였다.<sup>7)</sup> 또한 1993년 11월 영국 보그의 표지 사진으로 링 플래시 샷으로 찍은 모델 린다 에반젤리스타의 사진은 그런지 스타일의 막을 내리고 글래머의 부활을 알리는 신호탄과 같은 사진이라고 평가받았다.<sup>8)</sup>

1990년대 후반에는 뚱뚱한 여성, 나이든 여성, 장

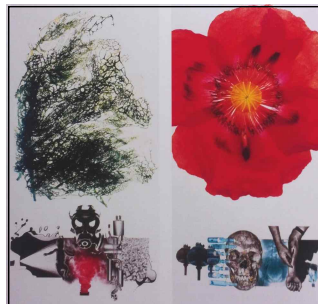
애가 있는 여성 등의 일련의 시리즈를 선보여 패션 산업에서 정형화된 글래머에 도전하였다. 1998년 잡지 '데이즈드 앤드 컨퓨즈드(Dazed & Confused)'를 위한 알렉산더 맥퀸과의 협업에서는 장애가 있는 모델을 촬영하였고, 리바이스 캠페인에서는 노년의 모델들을 촬영하였다. 런던 타임즈의 패션 에디터 리사 암스트롱은 "닉은 이들을 멋지게 표현해 내었고 사람들로 하여금 이들을 다르게 보는 계기를 주었다"<sup>9)</sup>고 하였다.

1990년대 후반 이후 질 샌더, 루이비통, 캘빈 클라인, 이브 생 로랑, 알렉산더 맥퀸, 크리스찬 디올, 리바이스, 마틴 마르지엘라, 후세인 살라얀, 비비안 웨스트우드 등 글로벌 패션 브랜드의 에디토리얼과 광고 프로젝트를 진행하였다. 영국의 일렉트로니카 그룹 매시브 어택(Massive Attack), 아이슬란드 출생 일렉트로니카 여가수 비요크(Björk) 등 대중적이면서도 실험성이 강한 뮤지션들의 앨범 작업에 참여한 것으로도 유명하다.

또한 2000년에 패션 웹 사이트인 쇼 스튜디오(Show Studio) <그림 3><sup>10)</sup>를 개설하여 다양한 장르의 패션영상과 인터넷을 통한 생방송 퍼포먼스, 쌍방향 커뮤니케이션 형태의 독창적인 아트 프로젝트를 진행하면서 혁신적인 패션 비주얼을 만들고 있다. '보여주다(show)'라는 단어가 내재하듯 쇼 스튜디오는 최첨단의 기술을 이용하여 실시간 캣워크 쇼와 패션화보를 생중계하며 디자이너와 아티스트들을 위한 스튜디오를 만들고 보여줌으로써 전 세계인들의



<그림 1> Red Coat  
- <http://www.nickknight.com/>



<그림 2> Plant Power  
- Nick Knight, p. 12.



<그림 3> Show Studio homepage  
- <http://showstudio.com/>

창조적 참여와 피드백, 소통을 유도하고 있다.<sup>11)</sup>

### Ⅲ. 패션브랜드별 닉 나이트(Nick Knight)의 작품고찰

#### 1. 크리스찬 디올(Christian Dior)

닉 나이트는 크리스찬 디올과 1996년 존 갈리아노가 크리에이티브 디렉터를 맡으면서 작업을 시작하였고 이후 거의 10년 동안 브랜드의 광고 이미지를 담당하여<sup>12)</sup> 2000년대 중반까지 함께 작업하였다. 그는 존 갈리아노가 열정과 추진력을 지니고 있으며 재미있는 사람이기 때문에 함께 작업하는 것이 매우 흥미롭다고 하였다.<sup>13)</sup>

닉 나이트는 1997/98 F/W 디올 광고 캠페인에서 이전 세대의 엘레강트한 사진이나 그림 등에서 영감을 받아 세련되고 환상적인 디올 우먼을 표현하였다(그림 4)<sup>14)</sup>. 이후 두 번째 광고작업인 1998 S/S 컬

렉션의 광고 캠페인에서는 존 사전트(John Sargent)와 조반니 볼디니(Giovanni Boldini)와 같은 화가의 작품을 참고하여 쿠티르 디자인을 강조하여 우아하게 표현하였다.<sup>15)</sup>

이후 2000 S/S에는 디올의 이미지를 새롭게 표현하기 위해 다소 공격적이면서도 현대적인 섹슈얼리티와 스타일을 지닌 이미지로 표현하였다. 2001/02 F/W 컬렉션에서는(그림 5)<sup>16)</sup>와 같이 디지털 리터치인 앨런 피나모어(Allan Finamore)와 함께 와이드 앵글 렌즈를 사용하여 모델의 바다 프로포션을 길게 늘이고 과장되게 표현하였다.<sup>17)</sup> 지젤 번천, 리버티 로스 등과 같이 포즈의 표현력이 뛰어난 모델들을 기용하여 이미지 조작을 통하여 모델들의 육체를 감미롭게 표현하였고, 컬러 포지티브 필름을 사용하여 갈리아노 컬렉션을 예리하게 묘사하였다.

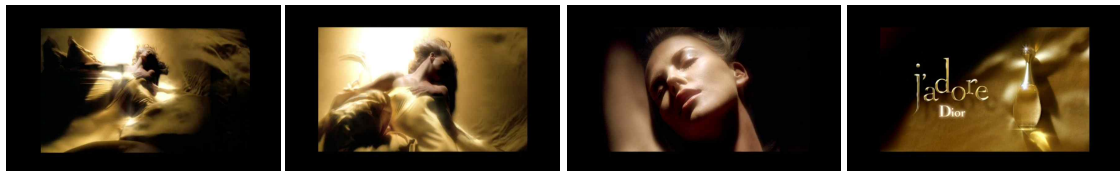
디올을 위한 영상작업으로는 2002년 'Past, Present & Couture' 프로젝트를 들 수 있다.<sup>18)</sup> 갈리아노가 크리스찬 디올의 디자인을 맡은 지 5년이 된



〈그림 4〉 Christian Dior 1997-98 F/W  
- Nick Knight, plate no. 26.



〈그림 5〉 Christian Dior 2001-02 F/W  
- Nick Knight, plate no. 35.



〈그림 6〉 J'adore

- [http://showstudio.com/project/christian\\_dior\\_jadore](http://showstudio.com/project/christian_dior_jadore)

해를 기념하여 오트쿠튀르 5주년 기념 화보를 진행한 것으로, 1997년부터 2002년까지의 디올 쿠튀르의 상으로 12명의 남녀모델을 기용하여 각 컨셉에 맞는 사진을 촬영하였는데, 촬영사진과 함께 촬영 현장의 모습을 영상으로 담아 전달하였다.

2004년 디올의 향수 자도르(J'adore)의 광고 영상 작업<그림 6><sup>19)</sup>에서는 샤를리즈 테론(Charlize Theron)을 모델로 여성적인 아름다움의 전형을 보여주었다. 바람에 물결치는 금빛 새틴을 덮고 있는 누드의 모델은 마치 여신과 같이 환상적인 이미지로 표현되며 그녀의 손에서 굴러 나오는 자도르 향수병은 매혹의 결정체와 같은 이미지를 전달한다. 자도르 캠페인에서 45초 시네마 컷으로 선보인 이 영상은 패션 이미지 메이킹에 있어 진부한 표현을 벗어나 움직이는 이미지라는 현대적인 해결책을 제시한 프로젝트로 평가받았다.<sup>20)</sup>

이처럼 닉 나이트는 디올의 동시대적인 이미지를 표현하기 위해 사진이라는 매체의 한계를 뛰어넘고자 하였고 렌즈의 조작, 디지털 작업의 실험적인 과정을 통해 새롭게 표현하였다.

## 2. 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)

닉 나이트는 1990년대 중반부터 맥퀸이 생을 마감

한 2010년까지 지속적인 비주얼 작업을 실시하였다. 전위적이고 독창적인 디자인 경향으로 유명한 알렉산더 맥퀸과의 비주얼 작업은 디지털 그래픽을 가미한 환상적이고 실험적인 사진작업과 설치작업, 영상 작업 등 폭 넓은 형태로 나타났다.

디지털 리터치 전문가 스티브 실(Steve Seal)과 함께 한 1997년 비저네어(Visionaire) 잡지의 화보 작업인 모델 데본 아오키(Devon Aoki)의 사진<그림 7><sup>21)</sup>은 디지털 기법을 통해 패션사진의 표현영역이 무한히 확장될 수 있음을 보여준 획기적인 작품이었다. 동양풍의 소재에 우주복을 연상시키는 높은 네크라인의 드레스를 입고 있는 무표정한 모델의 이미지는 과거와 미래가 혼재된 전위적인 이미지를 보여준다. 특히 디지털 작업을 통해 이마의 살갓을 뚫고 핀을 꽂고 있는 듯 표현된 모습은 현실적 표현한계를 넘어선 상상력의 세계를 보여주며 강력한 아우라를 형성한다.

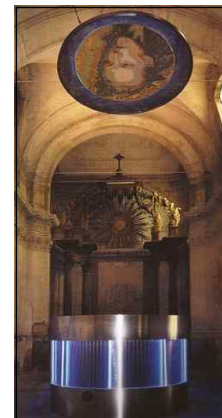
닉 나이트는 1998년 9월호 데이즈드 앤드 컨퓨즈드지에 알렉산더 맥퀸의 의상을 입은 장애인 육상선수 에이미 멀린스(Aimee Mullins)<sup>22)</sup>를 모델로 화보를 진행하였다.<sup>23)</sup> 멀린스는 알렉산더 맥퀸의 스웨이드 티셔츠, 나무로 된 부채모양의 재킷에 크리놀린을 입고 날고 얼룩진 인조다리를 한 모습으로 환상적으로 표현되었다<그림 8><sup>24)</sup>.



<그림 7> Devon  
- <http://www.nickknight.com/>



<그림 8> Aimee  
- <http://www.nickknight.com/>

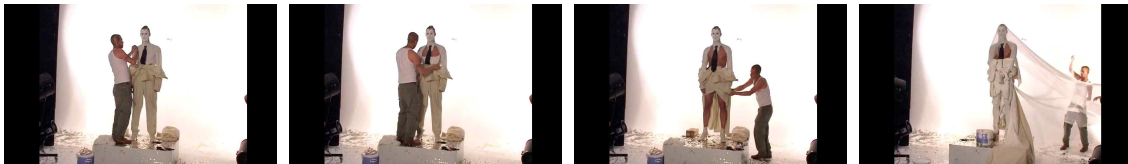


<그림 9> Angel  
- *Nick Knight*, p. 10.

2000년에 맥퀸과 함께 한 설치 전시물 'Angel'〈그림 9〉<sup>25)</sup>에서는 3차원의 공간에서 음악과 디지털 인터랙션이 함께 한 혁신적인 이미지 메이킹을 시도하였다. 프랑스 아비뇽의 성당에서 열린 이 전시에서 천사로 분한 모델의 얼굴 윤곽선을 금속 칸으로 나는 설치물에 염색된 살아 있는 구더기를 넣어 천사의 얼굴을 형상화시켰다.<sup>26)</sup> 20피트 위에서 살아 움직이는 구더기의 모습으로 표현된 천사의 얼굴은 거울에 비쳐져 끊임없이 움직이며 변화하는 모습을 보이는데, 이 구더기들은 시간이 경과된 후 결국은 한 무리의 파리 떼로 변화하게 된다. 성스러운 천사의 이미지를 구더기를 통해 표현한 그로테스크한 이 프로젝트는 비요크의 전위적인 음악과 함께 어우러져 더

욱 신비롭고 독특한 이미지를 전달하였다. 이처럼 그는 이전에 한 번도 있지 않았던 새로운 비주얼 이미지를 창조하고자 하는 열정을 지니고 끊임없이 시도하였고, 3차원 공간에 대한 실험을 통해 패션 이미지 메이킹의 새로운 접근을 시도하였다. 또한 이 프로젝트에 관한 다큐멘터리를 공개하여 작품의 제작과정과 작품의도 등을 공개하였다.

영상작업으로는 2002년 닉 나이트가 알렉산더 맥퀸, 포토그래퍼 유겐 텔러 등 동료와 친구들을 초청해 진행한 'Transformer'〈그림 10〉<sup>27)</sup>가 있는데, 이 프로젝트에는 패션 이미지가 지니는 지속적인 변형의 잠재력에서 영감을 받아 각 개인별로 의미가 있는 변형을 시도한 프로젝트였다. 맥퀸은 흰색 슈트를



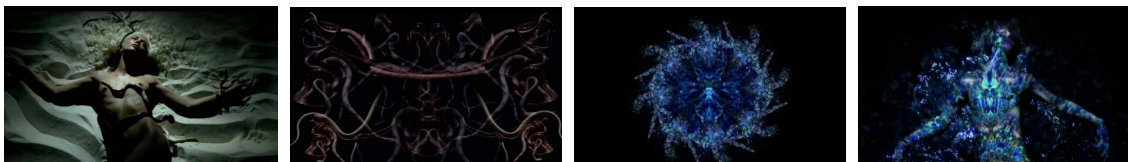
〈그림 10〉 Transformer

- [http://showstudio.com/project/transformer/fashion\\_films](http://showstudio.com/project/transformer/fashion_films)



〈그림 11〉 Blade of Light

- [http://showstudio.com/project/blade\\_of\\_light/image](http://showstudio.com/project/blade_of_light/image)



〈그림 12〉 Plato's Atlantis

- [http://showstudio.com/project/platos\\_atlantis/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/platos_atlantis/fashion_film)

입고 신랑으로 분한 남성모델의 옷을 찢고 강력 테이프로 휘감아 신부의 가운으로 변신시키는 과정을 보여주었다.<sup>28)</sup> 여성성과 남성성의 혼재를 자주 디자인의 테마로 사용하는 맥킨의 작품세계를 보여주는 작업이라 할 수 있다.

2003년 'Bellwether'는 맥킨의 2003년 CBE 어워드 수상을 축하하기 위해 제작된 것으로, 2003년 컬렉션 영상에서 많은 박수갈채를 받은 의상들을 디자이너가 직접 스케치하는 과정을 보여주었다. 맥킨 자신의 디자인 스케치와 컬렉션 동영상을 합성한 형식으로 창작의 프로세스를 이미지화한 이 패션 영상은 맥킨의 경이로운 스케치 테크닉과 함께 진정한 천재성이 무엇인가를 잘 보여주었다.<sup>29)</sup>

닉 나이트는 역동적인 포즈를 통해 강한 임팩트를 주는 것을 즐겼다. 그 대표적인 작품이 'Blade of Light' <그림 11><sup>30)</sup>로 맥킨의 2004 S/S 의상에서 영감을 받아 마라톤 댄스를 표현한 것이다. 우아하게 허공에 떠 있는 9장의 사진을 캡처하여 한 장으로 표현한 '다면 영상(multi-faceted film)'으로 누메로(Numéro) 잡지의 화보를 위해 제작되었으며 영상으로도 제작되었다.<sup>31)</sup> 전문 안무가 마이클 클락(Michael Clark)이 안무를 맡아 강력한 빛의 힘에 의해 튕겨져듯 날아가는 모델들의 포즈를 역동적이고 강렬한 느낌으로 연출하였다.

맥킨의 마지막 쇼가 된 2010 S/S 'Plato's Atlantis'에서는 미지의 대륙 아틀란티스의 신화적 이미지를 형상화하였고 쇼 스튜디오를 통해 생중계하여 패션 비주얼의 새로운 표현방식을 제시하였다. 닉 나이트는 쇼의 시작을 여는 영상과 캣 워크 프리젠테이션까지 담당하였다. 영상은 <그림 12><sup>32)</sup>와 같이 얇은 천 위에 누워있는 관능적인 여인의 모습에서 시작한다. 여인의 몸 위를 뱀이 휘감기 시작하고 크고 작은 뱀은 점차 여인의 몸을 탐닉하듯 뒤엉키게 된다. 여인은 마치 뱀과 한 몸이 된 듯 어우러진다. 패션 쇼는 이 영상이 무대 벽면에 투사되고 여인과 뱀, 그들의 움직임이 그래픽 패턴으로 변화하면서 시작된다. 이 영상은 신비로우면서 그로테스크한 컬렉션의 컨셉을 미리 전달하였다. 또한 패션쇼 현장의 영상은 컬렉션 캣워크 무대의 양 옆 레일 위의 움직이는 카

메라에서 촬영되어 쇼 스튜디오를 통하여 실시간 생중계되었다.

닉 나이트는 2010년 2월 맥킨의 급작스러운 죽음 이후 맥킨을 추모하는 영상물 'To Lee<sup>33)</sup>, With Love, Nick'을 발표하였다. "이 필름은 내 인생을 바꿔놓은 가장 독특하고 중요한 한 사람에 관한 것이다. 나는 맥킨의 안에 있는, 우리 모두의 안에 있는 빛과 어둠에 대해 이야기하고 싶었다."고 밝혔다.<sup>34)</sup> 비요크의 몽환적인 음악이 흐르면서 암흑 속에 맥킨의 대표작들이 예술적인 영상미로 표현되었다. 격정적인 움직임이 슬로모션으로 나타나며 그의 죽음을 애도하는 듯 꽃잎이 흩날리기도 한다. 영상의 중반부는 어둠 속에서 빠른 화면편집과 슬로모션이 중첩되어 강한 시각 효과를 주면서 끝난다.

### 3. 가레스 퓨(Gareth Pugh)

가레스 퓨는 닉 나이트와 같은 영국출신의 디자이너로 새로운 비주얼 이미지 창조에 대한 공통된 열정으로 2000년대 후반부터 다양한 영상 프로젝트를 진행하였다. 가레스 퓨와의 영상작품은 퍼포먼스 형태의 프로젝트나 컬렉션을 대체하는 패션영상 등 다채롭게 나타나며 실험적이고 강렬한 이미지가 특징적이다.

닉 나이트는 2006년 예술과 패션의 만남이라는 주제로 가레스 퓨의 퍼포먼스 프로젝트 'Fash-off'를 진행하였고 그 진행과정을 사진과 영상으로 기록하였다.<sup>35)</sup> 두 달에 걸쳐 진행된 프로젝트 동안 가레스 퓨가 직접 찍은 플라로이드 이미지는 디자이너의 내면 세계를 보여주었다. 본 프로젝트는 전위적인 신진 디자이너 가레스 퓨의 심층 세계를 보여주며 독특하고 창의적인 작품을 가능하게 한 창의성의 원천을 엿볼 수 있게 하였다. 반짝이는 거울로 만든 옷을 입은 인간 미러볼(mirror ball), 푸들로 완벽히 변신한 모습 등 가레스 퓨가 보여준 다섯 개의 퍼포먼스는 디자이너가 지니고 있는 창의성의 세계와 기발한 아이디어 발상의 원천을 보여준다.

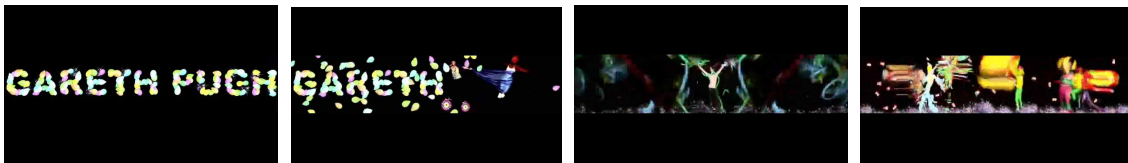
2008년 프로젝트 'Insensate' <그림 13><sup>36)</sup>는 가레스 퓨의 08 F/W 컬렉션 의상으로 마치 불길하지만 아름다운 꽃이 피어나는 것처럼 소름끼치는 환상의 세





<그림 13> Insensate

- [http://showstudio.com/project/insensate/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/insensate/fashion_film)



<그림 14> Frieze

- [http://showstudio.com/project/frieze/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/frieze/fashion_film)



<그림 15> Cutting Edge: Gareth Pugh

- [http://showstudio.com/project/cutting\\_edge\\_gareth\\_pugh/process\\_film](http://showstudio.com/project/cutting_edge_gareth_pugh/process_film)

계를 표현한 것이다. 미적인 출발점으로 영화 '프레데터(Predator)'와 '오즈의 마법사'에서의 영감을 활용한 것으로 무감각하면서도 기괴한 분위기를 연출하였다. 금속성의 사운드가 가미된 비트가 강한 음악과 복잡하게 반사된 이미지의 대칭 효과, 잔혹하고 극적인 분위기의 흑백의 이미지는 으스스하면서 그로테스크한 아름다움을 보여주었다.

닉 나이트는 2009년 'Frieze' 프로젝트<그림 14><sup>37)</sup>에서 실버 포일과 풍선 등을 몸에 감은 20명의 모델들을 촬영한 거대하고 즉흥적인 이미지의 비디오 클립을 리터칭 과정을 통해 현란한 캔디 컬러, 빠른 애니메이션, 경쾌한 선율의 음악이 어우러진 1분 가량의 짧은 영상으로 완성시켰다.<sup>38)</sup> 가레스 퓨는 카메라로 출연하면서 영상제작에도 관여하였고, 스틸 컷은 2006년 i-D magazine에 게재되었다.

2010년 'Cutting Edge: Gareth Pugh' 프로젝트<그림 15><sup>39)</sup>는 가레스 퓨가 3일 동안 패턴을 뜨고 재단

하며 직접 드레스를 만드는 과정을 라이브로 전 세계에 생중계한 것이다. 블랙 저지 소재의 슬래시 드레스가 실물로 완성되는 프로세스를 전격적으로 공개함으로써 대중들이 궁금해 하는 디자이너의 작품창작의 과정을 여과 없이 보여주었다. 완성된 옷은 모델 라켈 짐머만(Raquel Zimmermann)이 입고 독특하고 역동적인 퍼포먼스를 보여주어 의상의 아름다움을 극적으로 표현하였다.

#### 4. 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)

급진적이고 실험적인 디자인으로 유명한 후세인 살라얀과는 3D 이미지, 멀티미디어를 활용한 인터랙티브 이미지 아트, 컬렉션 작품의 영상 작업 등을 진행하였는데, 첨단 테크놀로지를 활용한 새로운 표현 기법과 관람자의 참여를 유도하는 상호작용의 커뮤니케이션이 특징적이다.

닉 나이트는 2000년 후세인 살라얀을 포함한 유명

디자이너의 2000 S/S 컬렉션 작품을 로테이팅 스캐너를 사용하여 포일과 셀로판 사탕 껍질로 재창조한 'Sweet' 프로젝트<sup>40)</sup>를 패션영상과 인터랙티브의 형태로 선보였다. 패션영상<그림 16><sup>41)</sup>은 신비로운 음률을 배경으로 9개의 3D 이미지가 360도 회전하면서 유영하듯 움직이는 모습으로 연출되었고, 인터랙티브는 사용자가 각 이미지를 마우스로 드래그하면 이미지가 돌아가면서 3D 입체 이미지를 확인할 수 있게 하였다. 그는 2001년 살라얀의 에어로플레인(aeroplane dress) 드레스를 같은 방식으로 3D로 표현하여 마치 9/11 테러에서 조각난 비행기 동체를 연상시키듯 일부가 파편으로 부서진 상태로 표현하였다.<sup>42)</sup>

2002년 닉 나이트가 작업한 프로젝트 'Vis a Vis' <그림 17><sup>43)</sup>는 프랑스어로 '마주보기, 마주 앉은 사람'을 의미하는데, 컴퓨터 사용자가 이미지를 변화시킬 수 있는 디지털 이미지 작업이다. 온라인상으로 직접 마우스를 움직일 때마다 물결치듯 모델의 얼굴

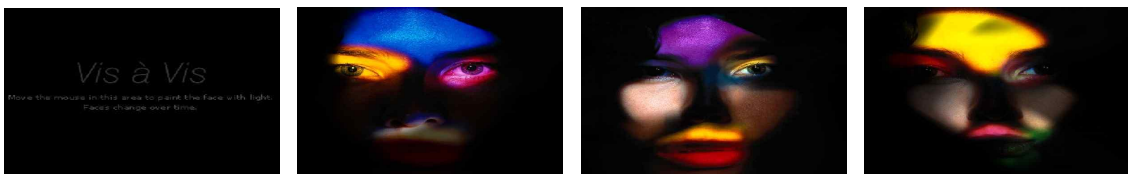
이 컬러풀하게 메이크업된다. 후세인 살라얀이 프로젝트의 컨셉과 디렉션을 담당하고 멀티미디어 디자이너 다니엘 브라운(Daniel Brown)이 기술적인 부분을 담당한 이 프로젝트는 사용자의 참여와 상호작용을 가능하게 한 인터랙티브 이미지 아트의 형태라 할 수 있다.

'Readings(2007)'<그림 18><sup>44)</sup>은 후세인 살라얀의 2008 S/S 컬렉션의 작품을 영상으로 표현한 것으로 닉 나이트와 루스 호벤(Ruth Hogben)이 연출하였다. 이 영상은 모델 주위를 360도 회전하거나 위 아래로 의상을 훑어가면서 디테일을 섬세하게 보여준다. 모델들은 정지 자세나, 계단을 오르내리거나, 지그재그로 뒤로 걸거나 하는데 움직임과 화면전환의 완급을 적절히 조화시켜 긴장감을 유지시켰다. 9분가량 영상의 중반부에 이 컬렉션의 하이라이트인 크리스탈 레이저 드레스가 등장하여 미래적이면서 환상적인 이미지를 연출하였다.<sup>45)</sup> 본 영상에서는 특히 배경음악



<그림 16> Sweet

- <http://showstudio.com/project/sweet/film>



<그림 17> Vis a Vis

- [http://showstudio.com/project/vis\\_a\\_vis](http://showstudio.com/project/vis_a_vis)



<그림 18> Readings

- [http://showstudio.com/project/readings/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/readings/fashion_film)

이 매우 실험적이고 신비한데, 2007년 파리 패션 위크 동안 쇼 스튜디오의 웹사이트에서 이 영상을 상영하면서 사이트의 접속자들이 각 의상에 적합한 음악에 대한 의견을 제출할 수 있게 하였다. 이를 반영하여 음악 감독인 앤토니 헤가티(Antony Hegarty)가 최종 완성 필름에서 여러 종류의 음악과 음향 등을 무작위로 무질서하게 브리콜라주(bricolage)하여 기묘하고 전위적인 배경음악을 탄생시켰다.<sup>46)</sup>

#### 5. 마틴 마르지엘라(Martin Margiela)

마틴 마르지엘라와의 작업은 주로 2000년대 후반 패션영상을 중심으로 한 작업물이 주를 이루며 강한 임팩트의 파격적인 영상미가 특징적이다.

2007년 프로젝트 'Ice Cream'의 패션영상<그림 19><sup>47)</sup>은 비저너어를 위한 에디토리얼 사진 작업의 과정을 기록한 흑백의 영상물로 메탈릭 풍선과 눈보라 같은 드라이 아이스 속에 움직이는 패션 몽타주를 몽환적인 이미지로 표현하였다. 1분 30초의 이 짧은 영상은 오르골로 연주되는 '에스터데이' 음률을 배경으로 어둠과 빛이 교차하며 덧없이 사라지는 분절적인 이미지로 표현되어 꿈 속 같은 환상을 전해 준다.

'Make up Your Mind' 프로젝트<그림 20><sup>48)</sup>는 2009 S/S 시즌 발표한 마르지엘라의 유명한 '위그

코트(wig coat)'를 위한 영상으로 실험적인 마르지엘라의 디자인 못지않게 파격적인 연출이 돋보인다. 이 영상에는 얼굴을 가린 두 명의 모델이 등장하는데, 한명은 팬티 스타킹에 하이힐만 신은 채로 위그 코트를 걸치고, 한명은 누드 차림이다. 리드미컬하게 춤을 추는 모델의 동작은 위그 코트에 자연스러운 흔들림을 주며 감미로운 음악과 어우러져 그로테스크한 아름다움을 연출한다. 닉 나이트는 이렇게 인조가발이라는 값싼 재료를 사용해서 쿠튀르의 장인정신을 조롱하고자 한 디자이너의 의도를 전위적인 퍼포먼스와 춤을 통한 파격적인 비주얼로 표현해냈다.

### IV. 닉 나이트(Nick Knight)의 작품특성

#### 1. 이미지 표현의 혁신성

##### 1) 디지털 테크놀로지의 선진적 도입

디지털 테크놀로지의 발전은 이미지 메이킹에 있어 과거와는 전혀 다른 작업 환경을 가져왔다. 디지털 카메라는 감광제를 바른 필름을 광원에 노출시켜 그 상을 얻는 필름 카메라와는 달리 화상의 데이터를 디지털 신호로 변환하여 디지털화한 이미지 데이터를 카메라에 장착된 모니터나 외부 컴퓨터 모니터



<그림 19> Ice Cream

- [http://showstudio.com/project/ice\\_cream/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/ice_cream/fashion_film)



<그림 20> Make up Your Mind

- [http://showstudio.com/project/make\\_up\\_your\\_mind/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/make_up_your_mind/fashion_film)

에 연결하여 즉시 재생할 수 있다.<sup>49)</sup> 카메라를 컴퓨터에 꽂아 이미지를 바로 볼 수 있게 되었고, 디지털 매체와 컴퓨터 프로그램으로 이미지의 변형과 조작이 쉬워졌다. 특히 디지털 이미지로 필터링하는 소프트웨어를 통해 간단한 조작만으로 멋지게 이미지를 표현할 수 있게 되었다.<sup>50)</sup>

닉 나이트는 디지털이 연관되기 시작한 초창기부터 촬영후의 편집과정과 컴퓨터를 통한 이미지 메이킹을 시도하였다.<sup>51)</sup> 1990년대 중반은 새로운 디지털 기술의 효과나 디지털의 상호작용성이 아직 확실하지 않은 때였으나, 그는 디지털 기술을 선두적으로 활용하여 상상 속의 이미지를 시각화하기 위해 노력하였다.<sup>52)</sup> 디지털 편집과정은 이를 가능하게 하였으며 더욱 복잡하고 독특한 이미지의 표현을 가능하게 하였다.

그는 디지털 이미지가 소개되기 시작한 초창기부터 신기술을 적극 활용하여 페인트박스, 포토샵, 사이텍스 등 이미지 조작 소프트웨어를 이용한 디지털 이미지 작업을 실시하였다.<sup>53)</sup> 그는 디지털 테크놀로지를 더욱 많은 가능성을 갖게 하는 방법이자 이미지 표현의 한계에 도전하는 도구로 간주하였고, 사진에 있어 이미지 조작의 중요성이 더욱 커질 것을 알고 있었다.<sup>54)</sup>

## 2) 영상 이미지를 통한 패션 커뮤니케이션

미술평론가 피터 웨이벨(Peter Weibel)은 지난 2세기 동안 지배적인 이미지의 존재론은 정적인 존재 개념을 기반으로 하고 있다고 하면서 디지털 매체를 기반으로 한 예술은 움직이는 이미지, 역동성을 특징으로 한다고 하였다.<sup>55)</sup> 평면 인쇄 위주의 잡지나 카탈로그 작업을 주로 하던 패션 브랜드들은 21세기 멀티 커뮤니케이션 시대에 들어 움직이는 영상 분야에 관심을 갖고 소비자와 새로운 형태의 커뮤니케이션을 시도하기 시작하였다.

이러한 시도에 선구적인 역할을 수행한 사람이 바로 닉 나이트라 할 수 있다. 그는 1990년대 후반 무렵 패션 사진을 통해 어떻게 혁신적인 커뮤니케이션을 할 수 있을지를 고민하였는데, 이 시기는 아직 포토그래퍼와 대중 사이의 커뮤니케이션 채널이 존재

하지 않았다. 그는 자신의 세대가 사진이 지배적인 이미지 메이킹의 매체로 존재하는 마지막 세대라고 보고<sup>56)</sup>, 21세기에는 영상과 인터넷이 새로운 커뮤니케이션을 가능하게 할 것이라고 예견하였다. 이러한 확신으로 개설한 쇼 스튜디오는 온라인 패션 영상작업의 새로운 기틀을 마련하였다. 그는 웹의 잠재력을 인식하고 이를 이미지 메이커와 대중사이의 커뮤니케이션 수단으로 활용한 선두주자였다.

그는 여러 인터뷰에서 패션 비주얼 작업의 이유를 자신이 느끼고 있는 것을 다른 사람들과 커뮤니케이션하기 위한 것이라고 밝혀 왔다. 그는 이렇게 쇼 스튜디오의 패션 영상을 통해 이전과는 다른 폭넓고 혁신적인 커뮤니케이션을 시도하였으며 이는 테크놀로지의 발달로 인한 사회 문화적 변화에 대한 통찰을 바탕으로 한 것이었다.

## 3) 3차원 이미지의 시도

닉 나이트는 혁신적인 이미지 표현을 위해 1990년대 말부터 3차원의 이미지 작업을 시도하였다. 그는 1999년에 영화나 애니메이션 분야에서 개발된 3차원 이미지 표현 기술을 이용해 매혹적인 작품을 시작하게 되었다. 3차원 이미지는 스틸 사진의 이미지 위에 로테이팅 스캐너(rotating scanner)를 통해 얻은 정보를 겹쳐서 제작하게 된다.<sup>57)</sup> 스타일리스트 제인 하우(Jane How)와 함께 작업한 'Sweet(2000)' 프로젝트에서 모델은 메탈릭의 매우 빛나는 재질감의 의상을 착용하였는데, 옷의 표면에서 반사되는 빛으로 인해 환상적인 3D 이미지가 연출되었다.

또한 그는 2000년대 이후 3D 레이저 스캐닝 전문가인 케빈 스텐닝(Kevin Stenning)과 함께 360도 이미지 데이터에 의한 조각적인 렌더링을 창조하였다. 그는 석고, 청동, 유리, 흑요암 같은 광물 재료를 사용하여 패션 이미지를 3D 입체 조각으로 만들어 내었다.<sup>58)</sup> 3D 스캐너를 활용하여 패션 이미지를 3차원의 조각으로 만들어 내는 이 기술은 패션 비주얼의 새로운 표현 가능성을 제시한 것이라 할 수 있다.

## 2. 창작과정의 탈경계성

### 1) 비주얼의 복합적 표현

닉 나이트의 패션 비주얼은 어느 한 분야에 국한되지 않고 폭 넓은 양상을 보인다. 1990년대까지는 사진 작업을 주로 하였으나 2000년 쇼 스튜디오 개설 이후 패션영상, 사진, 인터랙티브 아트 등 다양한 비주얼 작업을 병행하고 있다.

또한 그는 2000년대 이후 한 작품에 패션영상과 패션사진을 함께 제작한 경우가 많으며, 여기에 인터랙티브의 요소를 더한 경우도 있다. 실제로 쇼 스튜디오에 소개된 닉 나이트의 작품은 대부분이 패션영상과 함께 스틸 사진을 함께 제공하고 있다. 그는 한 인터뷰에서 스스로를 사진가라고 생각하느냐 아트 디렉터라 생각하느냐는 질문에 대해 '나의 작업을 규정하는 것은 의미가 없다. 내 작업은 내가 세상에서 느끼는 무언가에 대해 소통하고자 하는 것이다<sup>59)</sup>'라고 말한 바 있다.

그는 가레스 퓨와 2달간 진행한 'Fash-off(2006)' 프로젝트에서 최종 완성된 패션 영상 뿐 아니라 가레스 퓨가 직접 찍은 수 십장의 폴라로이드 사진과 프로젝트 진행 과정을 담은 스틸 사진을 함께 공개하였다. 비주얼의 복합적 표현의 정수를 보여주는 것은 바로 '비전 쿠티르(Visions Couture)' 전인데, 파리 뽀렝땅 백화점의 의뢰로 2012년 2월에 공개된 이 전시에서 그는 패션과 영화, 3D 조각을 합친 전시물을 선보였다. 가레스 퓨, 마틴 마르지엘라 등의 브랜드와 함께 스타일 아이콘인 다프네 기네스(Daphne Guinness)를 모델로 한 이 전시에서 오페라의 사운드 트랙과 기네스의 시적인 목소리를 배경으로 닉 나이트가 제작한 영상이 상영되어<sup>60)</sup> 3D 스캔을 통한 가상 입체의 그래픽 요소와 영상, 음악이 함께 한 새로운 형태의 패션 비주얼을 제시하였다.

### 2) 다양한 분야와의 열린 공동작업

닉 나이트의 작업은 창의적이고 열린 공동 작업이 특징적이다. 의도한 메시지를 효율적으로 전달하기 위해 어떤 분야이든 전문 크리에이터와 함께 작업하였고 디지털 기술, 음악, 비주얼 아트, 무용 등의 전

문가와 협업을 통해 완성도 있게 표현하였다. 크레쉬와의 인터뷰에서 그는 여러 디자이너와의 공동 작업에 대해 "존 갈리아노와 작업할 때, 나는 그의 방식으로 인생을 바라보게 된다. 마르지엘라나 맥퀸, 가레스 퓨와의 작업도 마찬가지다. 이들은 다채롭고 서로 다른 시각을 지닌 사람들이다"<sup>61)</sup> 라고 하였다.

전문가와의 공동 작업은 작품의 컨셉 기획부터 전문 기술 분야까지 폭 넓게 이루어졌다. 알렉산더 맥퀸과의 설치작품 'Angel(2000)'에서는 디자이너와 컨셉부터 철저히 기획하여 진행하였고, 후세인 살라얀과의 'Vis a Vis(2002)' 프로젝트에서는 멀티미디어 전문가와의 협업을 통해 인터랙티브 이미지 아트를 창조하였다. 알렉산더 맥퀸과의 작업 'Blade of Light(2003)'에서는 전문 안무가와 무용수를 통해 역동적이며 놀라운 동작들을 만들어냈다. 3차원 이미지에 도전할 때에는 3D 레이저 스캐닝 전문가와의 협업을 통해 최신의 테크놀로지를 도입했으며, 음악감독이나 스타일리스트 등도 각 프로젝트에 적합한 전문가를 선임하여 최상의 결과물을 얻을 수 있도록 하였다.

### 3) 창작과정의 개방성과 참여성

닉 나이트는 인터넷과 테크놀로지에 대한 관심을 기반으로 온라인을 통한 소통을 시도하였고 여러 프로젝트에서 창작의 과정을 대중들에게 공개하였다. 지금까지 대중들은 이미지 작업에 있어 그 과정을 알 수 없었고 최종 완성품만을 볼 수 있었다. 그러나 대중과의 커뮤니케이션을 모든 작업의 근간으로 생각한 그는 창작의 과정을 개방하였고 참여를 유도하였다.

특히 그는 쇼 스튜디오 개설 이후 이미지 작업을 온라인에 집중하였는데, 온라인에 포커스를 맞추게 된 이유를 인터넷이 지닌 '포맷의 신속성, 라이브, 인터랙티브, 독립성의 특징' 때문이라고 하였다.<sup>62)</sup> 그는 잡지가 공간의 제약을 받고, 방송이 시간의 제약을 받는 것에 비해 온라인은 공간과 시간의 제약이 없기 때문에 어떤 주제에 대해서도 깊이 있게 다룰 수 있다고 하였다.

창작과정의 개방성을 보여주는 대표적인 사례는

가레스 퓨와의 'Cutting Edge(2010)' 와 알렉산더 맥퀸과의 'Transformer(2002)' 프로젝트로 디자이너의 창작 과정을 영상으로 생생하게 대중에게 공개하였다. 크리스찬 디올의 'Past, Present & Couture(2002)' 에서는 촬영 현장의 모습을 영상으로 담아 전달하였다. 또한 후세인 살라얀의 'Vis a Vis(2002)'에서는 사용자의 직접적인 참여를 유도하는 이미지 아트를, 'Readings(2007)'에서는 영상의 배경음악 선정에 있어 대중의 참여를 이끌어 내었다.

### 3. 미적 표현의 탈범주성

#### 1) 획일화된 미의 기준 탈피

그는 패션계에 만연되어 있는 인종이나 종교, 성, 나이 등에 의한 획일화된 미적기준을 부정하고 아름다움에 대한 범주화를 거부하였다. 그는 "어떤 것이 패션의 정의(definition)에서 볼 때 오늘 옳은 것처럼 보여도 내일이면 틀린 것이 될 수도 있다. 패션은 그 기본이 현재나 과거가 아니라 미래에 있기 때문<sup>63)</sup>" 이라고 하면서 유연한 사고의 중요성을 역설하였다. 그는 장애인, 노인, 뚱뚱한 여인 등을 모델로 그들이 지닌 아름다움을 표현하면서 "패션계에서 깡 마른 여성들이 없어져야 한다는 것은 아니다. 다만 아름다움의 기준이 좀 더 넓어져야 더 좋은 사회를 만들 수 있다."고 주장하였다.<sup>64)</sup>

닉 나이트는 1998년 데이즈드 앤드 컨퓨즈드 9월 호에서 알렉산더 맥퀸과 함께 미국의 장애인 육상선수 에이미 멀린스의 역경을 극복한 아름다운 모습을 보여주었다. 그가 찍은 또 다른 사진에서 멀린스는 런닝 쇼츠를 입고 블레이드를 착용한 스포티하고 생기 넘치는 모습을 하고 있는데, 이 화보는 'Fashionable? 패션, 신체장애를 만나다'를 슬로건으로 내세워 패션산업이 비정상적인 바디 이미지를 수용할 수 있을지에 대한 의문을 제기하였다. 그는 이처럼 인종, 성적취향 등에 있어 미의 기준이라고 생각되는 규범을 거부하고 우리 사회에서 미의 기준이 너무 좁다는 것과 미의 기준에서 제외된 사람들도 다른 모든 사람들에게 사랑스럽게 보일 권리가 있다는 것을 알려주고자 하였다.

#### 2) 미적 표현의 정형화 거부

닉 나이트는 전통적이고 보편적인 미적 표현이 아니라 디자이너가 표현하고자 하는 감성과 창의적인 표현을 중시하며 독특하고 새로운 표현을 즐겼다. 그는 스틸 사진을 주로 했던 1990년대까지의 패션사진 작업에서도 렌즈와 조명 효과를 통한 강렬한 색과 빛의 표현을 즐겼으며 촬영 후 편집과정을 통하여 형태의 생략과 변형 등으로 과감한 이미지 연출을 시도하였다.

그는 영역의 한계를 규정하지 않고 새롭고 흥미로운 세계를 창조하였다. 미적 표현에 있어 정형화된 표현을 거부하고 각 브랜드가 추구하는 이상미를 가장 극적으로 표현하기 위하여 노력하였으며, 독창적인 테크닉, 높은 가치를 통해 패션과 예술의 경계를 허무는 작업을 하였다. 알렉산더 맥퀸과 함께 한 전 시작업인 'Angel(2000)'에서 구더기를 사용하여 신비로운 천사의 이미지를 형상화한 것이나, 마틴 마르지엘라의 'Make up Your Mind(2009)'에서 누드의 모델이 위그 코트를 입고 춤을 추는 모습 등은 정형화된 미적 표현에서 벗어난 도전정신을 보여주며 과격적이며 그로테스크한 아름다움을 보여준 사례이다.

브랜드별 그의 작품을 살펴볼 때 브랜드의 아이덴티티에 따라 미적 표현에 있어 차이를 두었는데, 크리스찬 디올에서는 현대적인 우아함과 매력을 최대한 표현하였고, 가레스 퓨나 알렉산더 맥퀸과의 작업 등에서는 그로테스크하고 과격적인 아름다움을 표현하였다. 이는 닉 나이트가 패션에 대한 이해와 소통을 전제로 작가적 정신과 브랜드 이미지를 조화시켜 표현하였기 때문으로 사료된다.

지금까지 닉 나이트가 작업한 패션비주얼 작업을 토대로 닉 나이트의 작품 특성을 도출하였으며 이를 정리하면 <표 1>과 같다.

## V. 결론

닉 나이트는 가장 영향력 있는 패션 포토그래피자 다양한 패션영상을 제작, 소개하는 웹 사이트 쇼 스튜디오의 대표로 세계적인 패션 비주얼 메이커라 할 수 있다. 그는 일찍부터 디지털 이미지 메이킹을

〈표 1〉 닉 나이트의 작품특성

작품특성		내용	대표적 작품사례
이미지표현의 혁신성	디지털 테크놀로지의 선진적 도입	1990년대부터 이미지의 디지털화 작업 시도 새로운 이미지 표현의 수단으로 디지털 기술을 활용	Visionaire(1997) 화보 Dior광고화보(2000년대)
	영상 이미지를 통한 패션 커뮤니케이션	21세기 영상과 인터넷의 중요성 인식 영상을 통한 폭 넓은 커뮤니케이션 시도	Bellwether(2003) Reading(2007)
	3차원 이미지의 시도	3D 스캐닝 기술을 이용한 이미지 작업과 3D 입체 조각 시도	Sweet(2000) Aeroplane dress(2001)
창작과정의 탈경계성	비주얼의 복합적 표현	한 작품 내에 사진, 영상, 인터랙티브 아트 등 폭 넓은 비주얼 작업을 병행	Fash-off(2006) Visions Couture(2012)
	다양한 분야와의 열린 공동작업	디지털 기술, 비주얼 아트, 음악, 무용 등 각 분야의 전문가와 적극적 협업	Angel(2000) Vis a Vis(2002) Blade of Light(2003)
	창작과정의 개방성, 참여성	온라인을 통한 창작과정의 공개, 대중의 참여를 유도하는 인터랙티브 프로젝트 진행	Transformer(2002) Cutting Edge(2010) Reading(2007)
미적표현의 탈범주성	획일화된 미의기준 탈피	성, 장애, 나이 등에 대한 좁고 획일적인 미의 기준 탈피, 미에 대한 폭 넓은 시각 주장	Aimee Mullins 화보(1998)
	미적 표현의 정형화 거부	보편적인 미적 표현 거부, 브랜드 아이덴티티에 따른 창의적인 미적 표현	Reading(2007) Make up Your Mind(2009)

시도하였으며 스틸 사진 뿐 아니라 설치 전시, 패션 영상분야까지 폭넓게 활동하고 있다.

본 연구에서는 닉 나이트가 지속적인 이미지 작업을 수행한 패션 브랜드인 크리스찬 디올, 알렉산더 맥퀸, 가레스 퓨, 후세인 샬라얀, 마틴 마르지엘라와의 패션 이미지 작업을 살펴보았으며, 이를 통하여 닉 나이트의 작품 특성을 고찰하였다.

첫째, '이미지 표현의 혁신성'을 들 수 있는데, 디지털 인프라를 적극 활용한 특징을 보인다. 디지털 이미지를 초창기부터 도입하였고, 영상분야 또한 패션 비주얼을 효과적으로 전달하는 커뮤니케이션의 방편으로 접근했다. 또한 3차원 이미지의 시도로 새로운 패션 비주얼에 도전하였다.

둘째, '창작과정의 탈경계성'으로 패션작업에 있어 형식의 경계를 두지 않고 사진, 영상, 인터랙티브 아트 등 다양한 비주얼 작업을 병행하였다. 의도한 메시지를 효율적으로 전달하기 위해 전문 크리에이터와 함께 작업하였고 디지털 기술, 음악, 비주얼 아트, 무용 등의 전문가와 협업을 통해 완성도 있게 표현

하였다. 또한 이미지의 창작과정을 개방하고 온라인을 통하여 이미지 창작에 대중이 참여할 수 있도록 유도하였다.

셋째, '미적 표현의 탈범주성'으로, 성, 연령, 외모 등에 있어 획일화된 미의 기준을 탈피하여 폭 넓은 시각을 제시하고자 하였고, 미적 표현의 정형성을 거부하며 창의적인 감성으로 패션과 예술의 경계를 허무는 작업을 하였다.

닉 나이트는 아날로그에서 디지털 시대로의 시대 변화를 앞서가면서 테크놀로지를 적극 활용하였으며 전문가와 폭 넓은 협업을 통해 완성도 높은 작업을 추구하였다. 그는 영역의 한계를 두지 않고, 새롭고 흥미로운 세계를 끊임없이 추구하였다. 이는 패션 비주얼을 통하여 끊임없이 소통을 시도한 그의 작가적 정신과 새로운 것을 두려움 없이 과감히 시도한 그의 도전정신이 밑받침 되었기에 가능한 것이었다. 그는 사회적인 변화를 반영하는 수동적인 입장이 아니라 변화를 일으키는 주체이기를 희망하며 사회와 인간에 대한 끊임없는 소통을 시도하고 있다. 그의 작

업은 디지털 기술을 기반으로 한 창의적, 예술적 작업으로 패션 비주얼의 개방과 공유, 참여를 이끌어 디지털 시대 패션 커뮤니케이션의 선두적인 사례로 평가할 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- 1) 최정화, 유영선 (2003), 시각 커뮤니케이션으로서의 패션 일러스트레이션에 관한 연구 -은유와 환유를 중심으로, *한국의류산업학회지*, 5(2), p. 133.
- 2) 김소영, 양숙희 (2002), 패션 커뮤니케이션 매체와 이상적 신체미 (제 1보) - 패션 커뮤니케이션 매체를 중심으로, *복식*, 52(7), p. 150.
- 3) "A Short Film about Fashion", 자료 검색일 2012. 10. 5, Dazed and Confused Korea, <http://www.dazeddigit al.co.kr>
- 4) Leturcq, A., "Meeting Nick Knight", retrieved 2012, November 3, from [http://www.nickknight.com\(Selected Article/Crash Magazine\)](http://www.nickknight.com(Selected Article/Crash Magazine))
- 5) "Red Coat", V & A Search the Collections, retrieved 2012, December 3, from <http://collections.vam.ac.uk/item/O128940/red-coat-photograph-knight-nick/>
- 6) Cotton, C. (2009), *Nick Knight*, New York: Collins Design, p. 12.
- 7) Rawsthorn, A., "Vision Quest", The New York Times, retrieved 2012, November 20, from [http://www.nytimes.com/2007/04/15/style/tmagazine/15tquest.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/04/15/style/tmagazine/15tquest.html?pagewanted=all&_r=0)
- 8) *Ibid.*
- 9) *Ibid.*
- 10) "Showstudio homepage", retrieved 2013, January 2, from <http://showstudio.com/>
- 11) "About SHOWstudio", retrieved 2012, September 15, from <http://showstudio.com/about>
- 12) Cotton, C., *op. cit.*, p. 13.
- 13) Hooper, M., "The Image Maker", retrieved 2012, November 15, from [http://www.nickknight.com \(Selected Article/Observer Fashion Supplement\)](http://www.nickknight.com (Selected Article/Observer Fashion Supplement))
- 14) Cotton, C., *op. cit.*, plate no. 26.
- 15) *Ibid.*, p. 14.
- 16) *Ibid.*, plate no. 26.
- 17) *Ibid.*, p. 14.
- 18) "Past, Present & Couture", retrieved 2012, September 7, from [http://showstudio.com/project/past\\_present\\_couture](http://showstudio.com/project/past_present_couture)
- 19) "Christian Dior Jadore", retrieved 2012, September 20, from [http://showstudio.com/project/christian\\_dior\\_jadore](http://showstudio.com/project/christian_dior_jadore)
- 20) *Ibid.*
- 21) "Alexander McQueen, Devon, 1997", retrieved 2012, September 3, from [http://www.nickknight.com/main.html \(Selected Work/View Images\)](http://www.nickknight.com/main.html (Selected Work/View Images))
- 22) 에이미 멀린스는 선천적으로 종아리뼈가 없이 태어나 무릎 아래를 절단한 장애인 육상선수로 1996년 아틀란타 장애인 올림픽에 출전한 바 있으며 본 화보 촬영 이후 디자이너 맥퀸과 퍼포먼스 아티스트이자 영화제작자인 매튜 바니(Matthew Barney)의 뮤즈가 되어 패션모델과 영화배우로 활동하게 되었다.
- 23) Cotton, C., *op. cit.*, p. 16.
- 24) "Aimee Mullins, Access-able, September 1998", retrieved 2012, from September 3, from [http://www.nickknight.com/main.html \(Selected Work/View Images\)](http://www.nickknight.com/main.html (Selected Work/View Images))
- 25) Cotton, C., *op. cit.*, p. 10.
- 26) *Ibid.*, p. 10.
- 27) "Transformer", retrieved 2012, October 2, from [http://showstudio.com/project/transformer/fashion\\_films](http://showstudio.com/project/transformer/fashion_films)
- 28) "Showstudio: Fashion Revolution", retrieved 2012, September 5, from <http://www.craftscouncil.org.uk/crafts-magazine/reviews/view/2010/showstudio-fashion-revolution?from=/crafts-magazine/reviews/list/2010/>
- 29) "Bellwether", retrieved 2012, September 20, from <http://showstudio.com/project/bellwether>
- 30) "Blade of Light", retrieved 2012, October 5, from [http://showstudio.com/project/blade\\_of\\_light/image](http://showstudio.com/project/blade_of_light/image)
- 31) "Blade of Light", retrieved 2012, October 5, from [http://showstudio.com/project/blade\\_of\\_light](http://showstudio.com/project/blade_of_light)
- 32) "Plato's Atlantis", retrieved 2012, September 7, from [http://showstudio.com/project/platos\\_atlantis/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/platos_atlantis/fashion_film)
- 33) 알렉산더 맥퀸(Lee Alexander McQueen)의 본래 이름은 Lee이며 Alexander는 미들네임이다.
- 34) "To Lee with Love, Nick", retrieved 2012, September 20, [http://showstudio.com/project/to\\_lee\\_with\\_love\\_nick](http://showstudio.com/project/to_lee_with_love_nick)
- 35) "Fash off", retrieved 2012, October 5, from [http://showstudio.com/project/fash\\_off](http://showstudio.com/project/fash_off)
- 36) "Insensate", retrieved 2012, October 5, from [http://showstudio.com/project/insensate/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/insensate/fashion_film)
- 37) "Frieze", retrieved 2012, November 8, from [http://showstudio.com/project/frieze/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/frieze/fashion_film)
- 38) "Frieze", retrieved 2012, September 1, from [http://showstudio.com/project/frieze/shoot\\_diary](http://showstudio.com/project/frieze/shoot_diary)
- 39) "Cutting Edge Gareth Pugh", retrieved 2012, October 5, from [http://showstudio.com/project/cutting\\_edge\\_gareth\\_pugh/process\\_film](http://showstudio.com/project/cutting_edge_gareth_pugh/process_film)
- 40) "Sweet", retrieved 2012, September 2, from <http://showstudio.com/project/sweet>
- 41) "Sweet", retrieved 2012, November 8, from <http://showstudio.com/project/sweet/film>
- 42) "Reelthing Animation", retrieved 2012, September 10, from <http://www.reelthing.com/news/23-nick-knight.html>
- 43) "Vis a Vis", retrieved 2012, October 2, from [http://showstudio.com/project/vis\\_a\\_vis](http://showstudio.com/project/vis_a_vis)
- 44) "Readings", retrieved 2012, September 1, from [http://showstudio.com/project/readings/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/readings/fashion_film)



- 45) "Hussein Chalayan Video", retrieved 2012, September 10, from <http://www.wallpaper.com/fashion/hussein-chalayan-video/2042>
- 46) "Reading", retrieved 2012, October 2, from [http://showstudio.com/project/readings/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/readings/fashion_film)
- 47) "Ice Cream", retrieved 2012, September 7, from [http://showstudio.com/project/ice\\_cream/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/ice_cream/fashion_film)
- 48) "Make up Your Mind", retrieved 2012, September 10, from [http://showstudio.com/project/make\\_up\\_your\\_mind/fashion\\_film](http://showstudio.com/project/make_up_your_mind/fashion_film)
- 49) 윤태원 (2008), 디지털카메라 대중화에 따른 문화행동 양상 연구, *조형미디어학*, p. 162.
- 50) 임영길, 최창희 (2011), 디지털 시대의 예술과 이미지 변화 연구, *기초조형학연구*, p. 407.
- 51) Cotton, C., *op. cit.*, p. 11.
- 52) *Ibid.*, p. 13.
- 53) Hooper, M., *op. cit.*
- 54) Rawsthorn, A., *op. cit.*
- 55) 임영길, 최창희, *op. cit.*, p. 408.
- 56) "Nick Knight in Conversation with Atlistair O'Neill", retrieved 2012, December 10, from <http://www.nickknight.com> (Selected Article/LCF Centenary Book)
- 57) Cotton, C., *op. cit.*, p. 13.
- 58) *Ibid.*, p. 13.
- 59) Leturcq, A., *op. cit.*
- 60) "Visions Couture", retrieved 2012, October 10, from [http://showstudio.com/project/visions\\_couture/maison\\_martin\\_margiela\\_fashion\\_film](http://showstudio.com/project/visions_couture/maison_martin_margiela_fashion_film)
- 61) Leturcq, A., *op. cit.*
- 62) Hooper, M., *op. cit.*
- 63) Leturcq, A., *op. cit.*
- 64) *Ibid.*