

건축적 패션 디자인의 구조적 전략

임 은 혁

성균관대학교 의상학과

Tectonic Strategies in Architectonic Fashion Design

Yim Eunhyuk

Dept. of Fashion Design, Sungkyunkwan University

Abstract

As the boundary between fashion and architecture is getting blurred, the interactions of the two fields are turning out abundant as well as essential. This study investigates the tectonic strategies in architectural fashion design as a novel aesthetic in the 21st century by combining literary survey and case analysis on architecture and contemporary fashion. The tectonic strategies in the works of architectural fashion designers were categorized as follows: organic geometry, technological garment construction, and independent space. Organic geometry transforms basic geometric shapes into subtle organic forms after being thrown on the body. Technological garment construction explores the garment structure and volume by applying the structural principle of suspension and fractal geometry. Independent space refers to maintaining the firm three-dimensionality of garment structure which keeps the distance from the body, assuming the similarity to architecture.

Key words: architectonic fashion design(건축적 패션디자인), engineered garment construction(공학적 의복설계), independent space(독립적 공간성), organic geometry(유기적 기하학), tectonic strategy(구조적 전략)

1. 서론

21세기에 접어들어 패션 연구(fashion studies)는 학제간 연구 분야로 등장하였다. 패션 연구는 역사, 영화와 연극 연구, 문화 연구, 비즈니스 연구, 큐레

이팅, 사회학과 다른 인문학과 사회과학 분야를 통합하고 있다. 예술에서도 전통적으로 서로 구별되었던 예술 형태들의 경계가 희미해지고, 서로 얽히고 뒤섞이고 있다. 이 중에서 가장 흥미로운 영역 중 하나로 건축과 복식의 장르 간 혼합을 꼽을 수 있다.

Corresponding author: Yim Eunhyuk, Tel. +82-2-760-0517, Fax. +82-2-760-0514
E-mail: ehyim@skku.edu.

패션은 역사적으로 건축의 영향을 받았고 건축도 상당부분 패션의 영향을 받아왔다. 로코코 시대의 넓게 퍼지는 파니에로 인해 넓은 좌석이 필요했으며, 커다란 가발의 유행은 등받이가 높은 의자를 요했고 밖을 내다볼 수 있는 높은 창문을 필요로 했다 (Blau, 1999). 샤넬의 미니멀리스트 시크는 해방된 여성의 모더니스트 정신 이상으로 바우하우스와 인터내셔널 스타일의 영향으로 등장하였다. 바우하우스와 인터내셔널 건축은 낮은 천정, 작은 창문, 조립식 구조로 축소되었고 벽난로 대신 중앙난방을 도입하였다. 따라서 신체는 더 많이 노출되었으며 의복의 부피는 줄어들었고 통기성 있고 가볍고 기계적으로 재생산이 가능한 의복이 요구되었던 것이다 (Blau, 1999).

복식은 소재와 구성의 측면에서 건축과 상당한 공통점을 보인다. 건축이 어떻게 공간이 경험되는지 결정한다면, 패션은 몸과 외부세계를 중재하는 공간을 디자인한다. 두 분야 모두 최근 몸, 내부, 외부의 관계와 공간의 조작에 점점 더 주목하고 있다 (Teunissen, 2011). Kinney(1999)는 21세기에 건축은 패션의 담론에서 문화적 표현의 근본적인 요소를 발견하고 있다고 서술했다. 그녀는 이에 대해 패션은 건축에서 다루지 않았던 '시간(time)'이나 '예측 불가능성(the unpredictable)'에 대한 개념을 한 세기 이상 다루어 왔기 때문이라고 설명하였다. 또한 건축가 매리 맥리오드(Mary McLeod)는 건축과 패션이 구조, 형태, 소재, 구성 등의 개념에 관한 어휘를 공유함을 인식하였으며, 모더니즘의 역사에서 공유된 언어에 의해 패션과 건축 사이에서의 소통이 가능하였음을 밝혔다(McLeod, 1994).

최근 스타 건축가가 장신구를 디자인하고, 구조를 중심으로 한 복식 디자인이 유행하고 있으며, 건축에 곡선이 자주 사용될 뿐 아니라 'facade' 대신 'skin'이란 용어가 사용되고 있다. 이와 같이 최근 패션과 건축은 새로운 관계를 형성하고 있다. 건축가 프랭크 게리(Frank Gehry)는 Tiffany & Co.와의 협업으로 물결모양의 유동적인 선의 팔찌를 디자인한 바 있다. 소위 'Starchitect'들은 건축뿐 아니라 패션으로 디자인 영역을 넓히면서 두 영역 간의 밀접한 연관성을 강조하고 있다. 자하 하디드(Zaha

Hadid)와 같은 건축가가 무대의상을 디자인하고, 패션 디자이너 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 주변 환경에서 영향을 받기도하고 환경에 기여하는 디자인을 하는 등 패션과 건축의 중심축은 날로 가까워지고 있다.

마크 위글리(Mark Wigley)는 *White walls, designer dresses: The fashioning of modern architecture*에서 현대 미술과 건축에 대한 비평과 동등하게 복식에 대해 저술한 바 있으며, 벨러리 스틸(Valerie Steele)이 창간한 저널 *Fashion Theory*에는 복식과 문화의 끊임없이 변화하는 접점에 대해 고찰하는 연구가 발표되고 있다. 또한 건축적 패션은 최근에 건축사를 전공하는 학생들이 논문의 주제로 택하는 분야이기도 하다(Major, 2003). 더불어 *Intimate architecture: Contemporary clothing design, Energetics: Clothes and enclosures, Skin+Bones* 등의 전세에서 복식은 건축적인 것으로 묘사되기도 한다.

건축적 패션에서 소수의 혁신적인 디자이너들은 확고한 목적의식과 표현의 명료성으로 두각을 나타내고 있다. 크리스토팔 발렌시아가(Cristobal Balenciaga), 마들렌 비오네(Madeleine Vionnet), 찰스 제임스(Charles James)를 비롯하여 율리 텡(Yeolee Teng), 이사벨 톨리도(Isabel Toledo), 로날드 샤마스크(Ronald Shamask), 랄프 루치(Ralph Rucci), 할스톤(Halston) 등은 인간 몸의 실제성에 대한 존중을 유지하면서 디자인의 형태적 가능성을 대담하게 펼치는 디자이너이다. 이들 디자이너의 표현적 특성은 공간적이고 구조적인 문제를 건축적인 방식으로 푸는 데에서 드러난다. 이들은 복식을 공간을 정의하고 함유하는 대상으로 규정한다. 건축적 패션은 형태와 구조에 의해 특징지어진다고 볼 때, 이들의 테크닉은 장식가보다는 건축가의 기술에 가깝다고 볼 수 있다. 이들의 디자인에서 복식은 정면만 중시되는 것이 아니라 삼차원의 독립체로 인식되고 조합된다. 건축적 패션을 추구하는 디자이너들은 유행하는 실루엣의 지배에 도전하고 의복 구성의 방식을 혁신하고자, 새로운 미학의 원리를 추구하고 소재와 테크닉의 정형화된 사용을 거부하며 새로운 테크놀로지와 소재를 탐구하고 있다.

이에 본 연구에서는 패션에 창의적으로 공헌하는 디자인을 심도 있게 탐구하여 21세기 초반 패션의 새로운 미학의 원리를 발견하고 이를 분석하고자, 건축적 패션디자인에 나타난 구조적 전략에 대해 고찰하고자 한다. 나아가 건축적 패션 디자인의 전략에 대한 포괄적인 로드맵을 제시하여 건축적 패션 디자인의 개발에 이론적 근거를 마련하고 패션과 건축의 유기적인 관계의 고찰에 기여하는데 본 연구의 의의를 둘 수 있겠다.

앤디 로버트슨(Andie Robertson)은 형태를 중시하고 비대칭 복식을 추구하는 현대 디자인의 주요한 영향을 건축이라 규정하는 것은 지나치게 단순화된 전제가 될 우려가 있다고 하였다(Robertson, 2009). 이보다는 복합적인 컨셉과 사회적 요구가 패션 디자이너와 건축가에게 유사한 영감을 제공한다고 보는 것이 객관적인 설명일 것이다. 따라서 본 연구에서는 패션을 유행하는 문화논리나 예술사조에 연관시키기보다는 개념적인 차원에서 패션과 건축의 디자인의 구조에 있어서의 연관성을 고찰하고자 한다. 따라서 상품으로서의 패션의 측면을 배제한 일면적인 분석보다는 패션과 건축의 분야별 특성을 고려하여 다각적인 고찰을 하고자 한다. 연구 방법으로는 건축과 패션에 관한 문헌연구와 사례분석을 병행할 것이며, 연구의 범위는 일반적으로 현대 패션(contemporary fashion)이 시작된 시기라 여겨지는 제 1차 세계대전 이후로부터 최근의 패션으로 정하도록 한다. 제 1차 세계대전 도중부터 직후가 유럽과 미국이 정치, 경제, 문화적으로 소위 말하는 현대사회로 들어가는 시기였다고 할 때(Lurie, 1981/1986), 현대 패션을 1920년대 이후 현재까지의 패션으로 정하는데 우리가 없다고 하겠다. 연구 대상으로는, 건축과 패션의 상호영향에 관한 전시와 건축과 패션의 연관성에 관한 문헌에서 중요한 디자이너로 다루어진 패션디자이너를 중심으로 총 14명의 디자이너를 선정하여, 마들렌 비오네 26점, 크리스토폴 발렌시아가 33점, 찰스 제임스 24점, 로베르토 카푸치(Roberto Capucci) 18점, 앙드레 쿠레쥬(André Courrèges) 19점, 피에르 카르댕(Pierre Cardin) 21점, 로날드 샤마스크 11점, 할스턴 25점, 이세이 미야케(Issey Miyake) 38점, 나르시소 로드

리게즈(Narciso Rodriguez) 18점, 린다 코스토우스키(Linda Kostowski) 10점, 올리 텡 22점, 이사벨 톨리도 25점, 랄프 루치 21점 등 총 311 작품을 분석하였다.

II. 건축과 패션

1. 건축과 패션의 특성

건축과 패션은 각각 건물과 장식, 고전적인 것과 단명 하는 것, 구조적인 것과 피상적인 것 등 흔히 서로 반대의 특성을 가지는 장르로 인식된다. 패션이 환상에 결부되는 반면, 건축은 기능주의와 연관된다. 아돌프 루스(Adolf Loos)는 모던 건축을 기능적이고 비(非)장식적인 남성 수트에 비교하였다. 그는 노골적으로 패션과 여성성을 부정하고, 장식을 죄악시하기까지 하였다(Major, 2003). 한편, 리처드 마틴(Richard Martin)은 드레스메이킹(dressmaking)을 예술의 형태로 보기 어려운 것은 단지 기능성 때문이 아니라 여성성과의 연관성 때문이라고 하였다. 패션의 일시성과 트렌드의 변덕스러움, 그리고 상대적으로 짧은 소재의 수명으로 인해 패션은 건축에 비해 하급의 지위로 인식된다는 것이다. 이에 비해 남성적으로 간주되는 건축은 이상주의 철학과 고급 예술의 전통적인 정의와 일치하는 지속되는 미학을 추구한다고 간주된다(Dresner, Hilberry, & Miro, 2008).

디자인의 한 분야로서 패션은 건축과 산업 디자인에 비해 상대적으로 경박하고 깊이 없는 분야로 여겨져 왔다. 뱅 앤 올룹슨(Bang and Olufsen) 텡테 이블과 올리베티(Olivetti) 타자기가 디자인 역사에서 확고한 위치를 차지한데 비해, 복식은 사회사와 예술사에서 상대적으로 미미한 부분에 그치고 있다. 이러한 등한시가 완전히 부적절한 것은 아니다. 패션사에서 과거의 유행복식을 되풀이하는 '스타일리스트(stylist)'가 아닌 '디자이너(designer)'로 간주되는 디자이너의 수는 상대적으로 적기 때문이다(Sidlauskas, 1982). 이와 같이 패션은 덧없음(ephemerality)을, 건축은 영원성(permanence)을 다

루며, 문화적인 명망은 건축이 높지만 유명세는 패션 디자이너가 훨씬 더 높고, 훌륭한 건물을 짓는데는 10년이 걸리기도 하지만 패션 컬렉션에는 6개월 정도가 소요되는 등 패션과 건축의 차이는 극명하다(Thurman, 2000).

그러나 앤 홀랜더(Anne Hollander)는 패션을 건축과 대등하게 보면서 패션의 기능적 요소로 인해 패션의 예술적인 지위가 약화되지는 않는다고 하였다(as cited in Dresner et al., 2008). 존 플뤼겔(John Carl Flügel)을 비롯한 많은 학자들이 몸을 감싸고 몸에 공간을 제공한다는 측면에서 의복과 건축을 비교한 바 있다. 플뤼겔은 The psychology of clothes(Flügel, 1930)에서 집과 같이 의복은 보호기능을 가지고 있으나 몸에 더 가깝고 몸에 의해 지지된다는 차이가 있으며, 집과는 달리 의복은 휴대가 가능하다고 비교하였다. 비슷한 맥락에서 Watkins(1995)는, 의복은 가장 친밀한 환경으로, 개인의 움직임을 동반하여 의복 자체의 공간과 기후를 형성한다는 측면에서 독특하다고 언급했다.

의복을 통한 공간을 창출하는 패션 디자인은 종종 건축에 비견된다. 패션 디자이너 올리 텡은 스틸과의 인터뷰에서 건축과 패션의 관계에 대해 “건축과 패션은 모두 공간에서의 몸을 둘러싼다...복식은 건축보다 몸에 더 밀접하므로 친밀한 건축(intimate architecture)이라 할 수 있다”(Major, 2003, p. 140)라고 언급한 바 있다. 한편, 카와쿠보는 “의복은 건물과 같이 본질적으로 공간의 구성”(Hodge, Mears, & Sidlauskas, 2006, p. 70)이라는 자신의 디자인 지침을 밝히기도 했다.

패션은 변화주기가 빠르고, 피상적이며, 부드럽고 섬세한 재료를 사용하는 반면, 건축은 기념비적이고, 영원하며, 단단하고 내구성이 강한 재료를 사용하고 여겨진다. 두 분야는 제작 규모에서도 큰 차이를 보인다. 패션 디자이너는 하나의 몸을 감싸기 위해 복식을 제작하는 반면, 건축가는 동시에 많은 사람들이 주거하기에 충분한 크기의 건물을 짓는다. 제 2의 피부로서의 복식은 ‘제 3의 피부’인 건축과 공간을 둘러싼다는 면에서 특징을 공유한다. 복식과는 대조적으로 건축은 사람들이 시간을 보내고 움직이고 물건을 저장하는 ‘영공(air space)’을 둘러싸는

반면 복식은 사람들의 몸을 둘러싸며 동반한다(Loschek, 2009). 그러나 규모에 관계없이 두 분야의 초점은 몸에서 시작한다. 패션과 건축은 서로 다른 분야임에도 불구하고 공통점이 많다. 패션과 건축 모두 몸을 보호하고 덮어주는 동시에 개인적, 정치적, 종교적, 또는 문화적 정체성을 표현하는 수단을 제공한다. 복식과 몸의 관계는 거주자와 건물의 관계와 같이 상호의존적이다.

환경과 문화조건은 패션과 건축 모두에 영향을 미친다. 역사적 연속체의 일부로서 복식과 건물은 중요한 문화경제적 조건, 양식적 선호, 테크놀로지와의 재료의 발전을 나타내는 인류학적 산물이다(Hodge et al., 2006). 복식과 주거환경의 연관은 인간이 자신을 감싸고 외벽을 장식하기 위해 동물 가죽을 사용하기 시작한 빙하시대로 거슬러 올라간다. 초기의 의복형태는 몸을 감싸는 동물가죽으로, 이는 휴대용 거주 공간(portable shelter)로서 일종의 다듬어진 텐트라고 할 수 있다(Thurman, 2000).

2. 건축과 패션의 상호교류

패션과 건축에는 상호교류가 존재해왔다. 이미 오랜 협업의 전통을 가지고 있는 패션과 건축의 교류는 밀접하면서도 생산적이다. 패션 디자이너는 복식의 볼륨을 형성하고 구조적인 완결성을 추구하기 위해 건축을 참고해왔다. 패션은 본질적으로 평면적이고 이차원적인 재료로부터 구성되므로 다수의 디자이너들은 건축의 형태와 테크닉에서 영감을 찾아왔다. 나아가, 패션과 건축의 경계의 해체는 두 장르의 관점을 종합하고 혼합하는 경향을 이끌었다.

두 분야 모두 몸에 거처를 마련하는 기능을 가지며 예술적 열망을 내포한다는 측면에서 고대부터 복식과 건축에는 유사성이 존재해왔다. 예를 들어, 고대 건축에는 드레이프 복식을 걸친 형상을 기둥으로 하여 건물을 받치는 여인상 기둥(caryatid)을 찾아볼 수 있다(Dresner et al., 2008)(Figure 1). 그리스의 복식과 건축은 인간 형상의 비례와 조화를 이루며, 고대 그리스 건축의 기둥은 키톤(chiton)의 드레이퍼리한 주름과 원기둥 형태를 반영한다. 실제로 키톤의 명칭은 도리아와 이오니아식 건축 양식에서 따온

것이다. 중세의 극단적인 수직의 경향은 고딕 복식과 건축에서 모두 찾아볼 수 있다. 뾰족한 끝의 신발, 소매, 예닝(hennins)은 13세기 성당의 하늘을 찌르는 듯한 고딕 구조와 연관이 있다.

새로운 산업기술과 제작공정의 발전으로 복식과 건축 간의 영향관계는 더욱 심오하고 복잡해졌다. 1850년대 조립식 건축 자재와 철강 구조의 발전으로 건물을 짓는데 소요되는 구성요소가 줄어들면서 가볍고 열린 건축 공간이 등장하게 되었다. 1850년대에는 여성복에도 비슷한 접근방식이 적용되었다. 여러 겹의 무거운 페티코트나 크리놀린을 대신하는 실용적인 해결책으로 커다란 돔(dome) 모양의 스커트를 지탱하는 메탈 후프(hoop)가 개발되었다. 이 시기에는 또한 재봉틀이 출현하여 명확한 형태의 의복 제작과 대량생산이 가능해졌다(Hodge et al., 2006).

19세기 후반 아르 누보(Art Nouveau)에 의해 유행한 유기적인 곡선으로 이루어진 형태 또한 당시의 디자이너 폴 푸아레(Paul Poiret)의 디자인과 엑토르 기마르(Hector Guimard)와 루이스 설리번(Louis Sullivan)의 건축에 나타난 물결모양의 자연 형태에서 공통적으로 찾아볼 수 있다. 이후 20세기 초중반에는 모더니즘의 출현으로 패션과 건축에서 장식

제거되며 형태가 단순해지고 구조가 드러나게 되었다. 이러한 경향은 특히 르 코르뷔지에(Le Corbusier)와 J. J. P. 아우트(J. J. P. Oud)의 건축과 샤넬과 발렌시아가의 디자인에서 잘 표현되었다. 특히 건축가 발터 그로피우스(Walter Gropius)와 텍스타일 디자이너 아니 알버스(Anni Albers)등의 바우하우스(Bauhaus)파(派)는 복식과 건축 모두에서 기능의 표현과 실용성을 중요시하였다. 엔지니어 출신의 패션 디자이너 쿠레주는 르 코르뷔지에 건축의 영향을 받아 단순하고 미래적인 의복을 디자인하였는데, 그는 엔지니어가 비행기와 자동차를 디자인하듯 기능적인 문제를 조화롭게 해결하는 것이 관건이라고 언급한 바 있다(Hodge et al., 2006).

지난 20여 년간 패션과 건축은 두 장르간의 간학제적 연계를 통해 유사한 미적 경향을 나타내왔다. 더욱이 글로벌화와 정보기술로 인해 각 장르에서의 발전이 쉽고 빠르게 전파되고 있다. 1980년대에는 뇌문(雷紋), 기동머리 문양, 아칸서스(acanthus) 잎 문양 등의 고전적인 모티브가 지아니 베르사체(Gianni Versace)와 에르메스(Hermès) 등의 여성복과 액세서리 디자인에서 적용되는 동시에 포스트모더니즘 건축의 양식화된 신고전주의적 요소로도 나타났다. 두 분야에서의 가장 두드러지는 유사한 경



Figure 1. Caryatid, Erectheum, 420-410 BC
- *Greek art*, p.159.



Figure 2. Curtain Wall House, Shigeru Ban
- <http://www.designboom.com>

향은 미니멀리즘과 해체주의 미학이라 할 수 있다. 미니멀 패션의 거장이라 할 수 있는 캘빈 클라인(Calvin Klein) 외에도 할스틴, 이브 생 로랑(Yves Saint Laurent), 조르지오 아르마니(Giorgio Armani), 미치아 프라다(Miuccia Prada), 헬무트 랭(Helmut Lang)은 미니멀 패션 디자인의 핵심적인 디자이너이다. 중성색, 유선형, 장식의 배제를 특징으로 하는 1970년대와 1980년대의 캘빈 클라인 디자인의 정제되고 모던한 단순성은 르 코르뷔지에, 리처드 노이트라(Richard Neutra), 루드비히 미스 반 데어 로에(Ludwig Mies van der Rohe)의 1920년대와 30년대의 인터내셔널 스타일과 1950년대와 60년대 건축의 유리벽 건물을 반영하는 것이라 할 수 있다(Hodge et al., 2006). 캘빈 클라인은 모더니즘을 추구하는 자신의 브랜드 마케팅을 위해 매장 디자인에서도 미니멀한 미학을 추구하였다. 고급 여성복에서 미니멀한 감성을 추구하는 나르시소 로드리게즈의 디자인 또한 미스 반 데어 로에의 영향을 많이 받았다. 미스 반 데어 로에처럼 로드리게즈는 구조와 구성 자체의 아름다움에 집중한다. 로드리게즈는 드레이프나 볼륨보다는 섬세하고 정확한 구성을 통해 여성 몸의 곡선을 유동적으로 따르는 바디컨셔스 복식을 디자인한다. 로드리게즈는 의복구성과 관련 없는 장식을 삼가고 숄기선과 다트를 복식의 유일한 장식으로 사용한다.

1980년대 초반에는 관습으로부터의 해방을 위한 분투로서 디자인에 급진적으로 차별화된 접근을 취하기 위해 다른 분야로부터 새로운 형태, 개념, 테크놀로지 등을 취하는 실험이 이루어졌다. 이는 패션과 건축사이의 상호작용에서도 나타나고 있다. 드물지만 최근 건축에 무르고 섬세한 재료가 사용되면서 재료가 단단한가 부드러운가에 따라 건축과 복식을 구분하는 것은 불가능해지고 있다. 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 메탈 소재의 단단한 외피로 구조된 유르트(yurt) 모양의 복식을 디자인하기도 하였고, 건축가 시게루 반(Shigeru Ban)은 흰색 천의 커튼으로 벽을 대신한 도쿄의 주택인 Curtain wall house를 디자인한 바 있다(Figure 2).

패션 디자이너와 건축가는 각각 크기나 재료가 서로 다른 오브제를 창조하지만, 그 창조의 과정은 현

저한 유사성을 보인다. 두 분야 모두 편평한 이차원의 매체를 복잡한 삼차원의 형태로 변형한다. 패션과 건축은 동일한 지배적 미적 경향, 이념적·이론적 기반, 기술적 혁신의 영향을 받아 양식적 혹은 구조적 특질을 공유하거나, 공통적인 창조적 자극으로부터 출발한다. 패션 디자이너와 건축가 모두 상대 분야에서 영감을 얻을 뿐 아니라 기술적 전략을 취해왔다. '건축학의(architectonic)', '구조된(constructed)', '조각적인(sculptural)' 등의 건축에서 유래한 어휘들이 패션에도 사용되며, 건축가들 또한 드레이핑(draping), 래핑(wrapping), 위빙(weaving), 폴딩(folding), 프린팅(printing), 플리팅(pleating), 레이싱(lacing) 등의 패션 어휘와 의복제작 방식을 채택해왔다(Quinn, 2010). Skin+Bones전(展)의 큐레이터 브룩 핫지(Brooke Hodge)는 자하 하디드와 프랭크 게리 등의 건축가의 작품과 패션 디자이너의 작업에 내재하는 공간과 인간의 몸에 관한 개념을 비교하면서, 최근 건축가들은 접기, 주름 잡기, 감싸기, 드레이핑 등 패션의 테크닉을 채택하여 흥미롭고 복잡한 표면과 형태를 추구하고 있다고 하였다(as cited in "Wardrobe Building", 2007). 최근 건축가들은 곡선으로 이루어진 복잡한 형태를 구현할 수 있게 되었고, 편평한 소재로 몸의 곡선을 따라 형태를 이루는 패션 디자이너의 테크닉에 눈을 돌리고 있다. 어떤 건축가들은 복식의 구조를 관찰하여 형태를 감싸는 방식을 이용하고 있다. 관습적인 건축물보다 의복과의 공통점을 더 많이 드러내는 건축물이 나타나고 있는 것이다. 마니토바 대학교 C.A.S.T.(Center for Architectural Structure and Technology)의 Fabric Formwork 프로젝트를 이끈 건축가 마크 웨스트(Mark West)는 코르셋 형태의 건축물을 만든 바 있다. 코르셋이 몸의 윤곽을 아워글래스 형태로 변형시키는 것과 같이, 웨스트는 젓은 콘크리트가 곡선적인 실루엣을 이루도록 아일렛과 끈이 부착된 텍스타일 소재의 시스(sheath)를 사용하였다. 그는 콘크리트를 부은 후, 코르셋의 끈을 당겨 허리를 죄는 것과 같이 콘크리트를 압축하는 방식으로 건축물을 완성하였다 (Quinn, 2010)(Figure 3).

패션 디자이너와 건축가는 모두 어떠한 아이디어

를 채택하여 현실적인 요구조건을 고려한 후 평면적인 재료를 사용하여 삼차원의 구조로 해석한다. 패션에서는 복식 모형이 머슬린으로 제작되며 드레스폼이나 피팅 모델에 직접 맞추어진다. 단, 패션 디자이너는 몸에 직접 작업할 수 있는 반면, 건축가는 건물의 규모, 시간과 비용 때문에 디자인 전개를 위해 축소모형을 사용한다는 차이가 있다. 건축가들은 규모가 작거나 임시적인 구조일 경우에는 드물게 실물 크기의 모형이나 원형을 제작한다.

배치도, 단면도, 입면도, 디테일 등의 건축 설계에서 사용되는 표기법이나 지시는 의복구성 패턴에서도 나타난다. 의복 패턴에서도 완성된 의복으로 재단되고 조합되는 다양한 요소의 형태뿐 아니라 솔기, 다트, 여밈 등을 표시하기 위해 그래픽 장치가 사용된다. 패션과 건축에서 패턴과 도면을 제작하는데 컴퓨터가 사용되면서, 수작업 방식에 비해 정확성이 높아지고 수정이 편리해졌다. 실제로 많은 젊은 건축가들은 아이디어 발상 단계에서부터 드로잉과 삼차원 모델 제작까지 컴퓨터만으로 작업한다(Hodge et al., 2006). 건축가인 엘레나 맨퍼디니(Elena Manferdini)는 패션 디자인을 도입하여 간략 제작 연계 프로젝트를 시도하였다. 2004년부터 맨퍼

디니는 원래 건축뿐 아니라 애니메이션이나 비디오 게임에서 사용되는 소프트웨어인 Maya 프로그램을 사용한 삼차원 렌더링 방식으로 복식을 디자인하였다(Figure 4). 맨퍼디니는 Surfcam 기계가공 소프트웨어를 사용하여 표면에 장식적 패턴을 그리고 이를 레이저커팅 하는 방식으로 복식을 제작하였다(Hodge et al., 2006). 맨퍼디니는 기하학에서 영감을 받아 2005년 첫 컬렉션에서 Clad cuts를 발표하였는데 이는 몸을 드러내면서도 감추고, 몸에 달라붙으면서도 몸을 따라 흐르는 디자인이다. 반달, 아가미, 파도, 꽃잎 모양 등의 레이저 커팅에 의한 절개 패턴으로 몸의 곡선을 따라 삼차원성을 창조한다. 맨퍼디니의 작업은 패션과 건축의 상호 영향에 관한 좋은 예라 할 수 있다. 한편 건축가인 미진 윤(J. Meejin Yoon)이 자신의 My studio를 통해 진행한 다학제간 연계는 건축, 설치미술, 패션 디자인을 망라한다. 윤의 작업은 개념적인 특성과 구체적인 특성을 아우르는데, 2005년에 발표한 '뫼비우스 드레스(Möbius dress)'(Figure 5)의 뫼비우스 띠는 직사각형의 천을 사용한 흥미로운 구조를 띤다. 독일의 수학자이자 천문학자인 아우구스트 뫼비우스(August Ferdinand Möbius)의 이름을 딴 이 구조는



Figure 3. Mark West/
C.A.C.T., Fabric formwork,
1992.
- *Fashion and
Imagination*, p.269.



Figure 4. Elena Manferdini,
Clad cuts, 2005
- *Skin+Bones*, pp.146-147.



Figure 5. Möbius dress,
Meejin Yoon, 2005
- <http://www.mystudio.us>

반이 뒤틀린 직사각형의 띠의 끝이 연결되어 끝이 없는 8자 모양의 외관을 띤다. 흰색 펠트로 제작된 외비우스 드레스는 직사각형의 띠의 한 끝을 뒤집어 다른 끝에 연결하는 외비우스의 띠의 형태를 띠는데, 몸을 두 번 돌아가며 감싸면서 세 개의 연결된 고리를 만든다. 드레스의 가장자리를 지퍼로 연결하면 뿔뿔한 A 라인의 형태로 몸을 감싸고, 지퍼를 풀면 드레스는 퍼져 고리는 바닥에 떨어진다. 이와 같이, 패션과 건축에서의 발전은 각 분야의 관습적 사고를 넘어서서, 상대 분야의 전략을 해석하고 몸, 주거(shelter), 정체성의 이슈에 주목하면서 학제간의 새로운 연계를 구축하고 있다(Hodge et al., 2006).

패션과 건축 모두에 반향을 일으킨 문화적 이벤트로 1982년에 수잔 시들로스카(Susan Sidlauska)가 조직한 Intimate Architecture: Contemporary Clothing Design이라는 전시가 M.I.T.의 헤이든 갤러리(Hayden Gallery, 현 List Visual Arts Center)에서 개최되었다. 8명의 패션 디자이너의 작품의 형태적 측면을 건축적 견해에서 고찰한 이 전시는 패션과 건축을 형태적으로 연결하기 위해 현대 복식 디자인의 건축적 측면을 조명하고 분석한 첫 전시였다. 이 전시는 패션 디자이너가 건축적 형태와 원리를 친숙하게 다루고 있음을 분명히 보여주었다. 이후 2006년에 L.A.의 MOCA(Museum of Contemporary Art)에서 열린 Skin+Bones: Parallel practices in fashion and architecture 전시는 반대로 건축가들이 패션 디자인에 주목하기 시작하여 패션과 건축 두 분야의 상호교류가 일어나고 있음을 보여주었다. 이 전시는 상당한 관심을 모아 이후 2007년 도쿄의 신미술관(The National Art Center)과 2008년 런던의 서머셋 하우스(Somerset House)에서 이어 열리기도 했다. Skin + Bones 전을 기획한 Hodge et al. (2006)는 패션과 건축의 상호교류 발전의 배경으로, 첫째, 주요 패션 하우스들이 OMA/Rem Koolhaas, Herzog & de Meuron, Future Systems 등의 저명한 건축회사에 매장 디자인을 의뢰하면서 건축가들이 패션 브랜드를 주의 깊게 연구하게 된 것, 둘째, 건축가들이 도면과 모델을 손으로 제작하는 데서 벗어나 점차 더욱 복잡한

건축 형태를 만들어내기 위해 소프트웨어를 사용하면서 패션에서 영감을 찾기 시작하여 의복 제작방식과 이차원의 원단의 사용을 차용하게 되었다는 것을 꼽았다. 건축가들이 소프트웨어와 건축 자재의 발전의 덕택으로 마주할 수 있게 된 복잡한 형태와 구성은 패션이 오랜 세월 동안 다루어 온 주제이다.

III. 건축적 패션 디자인에 나타난 구조적 전략

건축적 패션 디자이너들은 공간적이고 구조적인 문제를 건축적인 방식으로 푸는데 몰두하여, 이들의 테크닉은 장식가보다는 건축가의 테크닉에 가깝다고 볼 수 있다. 러시아 구성주의와 바우하우스의 유포 피아적인 건축적 비전의 패러다임에서와 같이, 건축적 패션 디자인에서는 재단법과 구성선 등의 구조적 라인이 곧 장식이 된다. 이들의 디자인에서는 아방가르드 미술에서의 배치법이자 산업 디자인의 상징인 그리드(grid)가 패턴으로 표면화되는 것이다.

건축적 패션을 추구하는 디자이너의 대부분은 고객의 요구와 자신의 창의성 사이의 타협과 유행의 기준을 설정해야한다는 요구에서 벗어나, 자신의 미적 이상을 복식의 움직이는 조형으로 확장시키는 실험을 한다. 본 장에서는 건축적 패션의 조형적 특성을 이루는 구조적 전략을 유기적 기하학, 공학적 의복설계, 그리고 독립적 공간성을 나누어 고찰하도록 한다.

1. 유기적 기하학

건축적 패션 디자인에는 추상적인 아이디어나 비전을 삼차원의 구조로 표현하기 위해 종종 기하학(geometry)이 이용된다. 기하학적 형태는 건축적 패션에 있어 의복 구성의 초석으로, 산업패턴이나 대량생산 패턴을 따르지 않는, 인체와 무관한 기하학적 패턴은 형태 중심의 건축적 디자인에 적합한 도구가 된다. 그러나 그 기하학적 구조는 일단 몸에 착용되면 몸이 의복의 공간을 채우고 의복이 중력에 의해 늘어지면서 완전히 다른 형태를 띠게 되므로



Figure 6. Isabel Toledo, 1998 S/S
- Isabel Toledo, p.155



Figure 7. Halston, Flying saucer, 1978
- American beauty, p.66



Figure 8. Issey Miyake, Rhythm Pleats 1990 S/S
- Breaking the mode, p.133



Figure 9. Zhang Da, 'Flat' collection, 2004
- Fashion makers fashion shapers, pp.164-165

유기적인 형태로 변환된다. 다시 말해, 종종 건축적 패션 디자이너들은 의복 구조를 단순한 기하학적 형태로 환원하는데, 인체해부상의 곡선과 다른 기하학적 형태로 만들어진 복식은 몸 위에 걸쳐지면서 편평함을 잃고 섬세하고 흐르는 듯한 유기적인 형태로 변형된다.

틀로서의 인체의 잠재력을 확장시킨 예술가인 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)는 바우하우스의 디자인 무대감독이기도 했다. 슐레머는 공간 속의 몸과 몸의 움직임은 고유한 기하학을 내포하고 있다고 믿었다. 슐레머의 '유기적인 기하(organic geometry)'(Sidlauskas, 1982)는 인체가 세상에 연결되는 방식이었다. 슐레머는 인체를 '걸어 다니는 건축(ambulant architecture)'(Sidlauskas, 1982)이라 일컬으며 일종의 블록의 구성체로 계획하였다. 제스처와 움직임의 내부적 메커니즘에 대한 인식을 고조시키기 위해, 그는 몸의 골격에서 확장되고 파생된 고리, 막대, 입방체와 다른 기하학적 형태로 구성된 무대의상으로 무용수의 움직임을 통제하였다.

유기적 기하학의 전략을 사용하는 건축적 패션에서는 평면적인 패턴 조각이 몸을 둘러싸는 삼차원적 형태로 변형된다. 예를 들어, Figure 6의 이사벨 톨리도의 두 개의 원으로 만들어진 드레스를 착용할

때 착용자는 기하학적 평면성이 유기적인 입체성으로 변환되는 과정을 경험하게 된다. 톨리도는 흑백의 두 개의 원형 천을 연결하였는데, 톨리도는 할스톤과 달리 머리와 팔을 내놓기 위해 원형의 천에 세 개의 구멍을 만들고 흰색 원에는 더 큰 구멍을 내어 다리를 내놓도록 했다. 이에 앞서 할스톤은 1978년에서 이와 비슷한 '비행접시(flying saucer)' 구성 방식을 선보였다(Figure 7). 이는 서로 다른 색의 원형의 천 두 장의 둘레를 봉제한 것으로, 허리와 밑단의 위치를 어느 부위에 뚫느냐에 따라 몸을 수평으로 감싸거나, 대각선의 각을 만들거나, 또는 앞이나 뒤로 기울어 떨어지는 등의 다른 형태를 만들어냈다. 비슷한 방식은 미야케의 컬렉션에서도 주름가공을 한 두 장의 원형 패턴의 연결을 통하여 표현되기도 하고(Figure 8), 이차원성을 띠는 평면구성으로 8 Tees(Figure 9)를 통해 하나의 원형으로 여덟 가지 다른 스타일을 창조한 장 다(Zhang Da)의 디자인에서도 나타난다.

톨리도는 1990년대에 두 겹의 원형을 이용하여 일명 Packing dress(Mears, 2009)를 제작하였다(Figure 10). 순수한 기하학적 형태의 원이 돔(dome)으로 변형되면서 Packing dress의 이차원 상태와 착용상태는 서로 매우 다른 형태를 띤다. 이와 비슷하게 Figure 11의 드레스는 평평한 상태에서



Figure 10. Isabel Toledo, Packing dress, 1998 S/S
- *American beauty*, p.67.



Figure 11. Isabel Toledo, 1998 S/S
- *Isabel Toledo*, p.142



Figure 12. Handkerchief dress, Vionnet, 1922
- *Goddess*, p.169

는 도넛 모양을 띠는데 큰 원형의 구멍으로 머리를 내놓아 착용하면 해파리와 같이 부드럽게 퍼지면서 가볍게 움직인다.

톨리도는 기하학에서 영감을 얻으나 유기적이고 감성적인 다양성을 제시한다. 톨리도는 패턴 메이킹에 있어 환원주의적(reductive) 접근 방식을 택하는데, 각각의 의복을 원통이나 원뿔 등 가장 단순한 기하학적 형태로 환원하여, 사각형, 원, 삼각형 등의 형태로 재단된 조각들은 몸에 착용되면서 편평한 형태가 아닌 흐르는 듯한 유기적인 형태로 변형된다. 톨리도는 다양한 의복 소재의 물성을 연구하여 착용 상태에서의 소재의 성질을 파악하는데 주력했다. 톨리도의 디자인은 '유동적인 건축(liquid architecture)'이라 불리는데, 이는 소재가 늘어 주름을 만들고, 몸을 드러내고, 바닥에 떨어지는 모양을 묘사하는 것이다(Browne & Bissonnette, 2000).

유기적 기하학의 선구자적 디자이너인 비오네는 평면의 기하학 구조에 대한 이해와 능수능란한 드레스메이킹 기술로 의복구성에서 유기적인 기하학의 새로운 형태를 창조했다. 비오네는 최초로 뒤틀리우스 띠를 패션에 적용하여 유연한 실크로 스카프를 제작하여 목에 부드럽게 걸쳐지게 하기도 하였고 이를 뺏뺏한 실크로 만들어 목 주위에서 서 있게 만들기도 하였다(Mears, 2009). 비오네는 기하학적 형태에서 영감을 받아 원단을 능숙하게 다루어 드레스메이킹의 기술을 예술의 경지에 이르게 하였다. 비오네

는 닥트와 다른 테일러링 장치를 제거하고 사각형의 천의 주름이 몸 주위를 감싸는 드레이프(drape)를 형성하는 1922년의 행커치프(handkerchief) 드레스로 기존의 의복 구성 테크닉에 도전하였다(Arnold, 2001)(Figure 12). 비오네는 수많은 복잡한 패턴조각을 몸에 맞추는 전통적인 테일러링을 거부하고, 소재의 재단을 최소화하여 서구의 고전적인 복식과 비서구적 복식을 결합하였다.

올리 텡 역시 2006년 F/W 컬렉션에 뒤틀리우스 띠를 적용하였는데, 흑백의 체커보드 패턴의 치밀한 이중직 울 소재로 뒤틀리우스 띠 패턴을 이용하여 부분적으로는 케이프이고 부분적으로는 숄 형태의 디자인을 선보였다(Figure 13, 14). 일반적으로 서구의 관습적인 복식은 여러 조각의 패턴으로 재단되고 조합되어 몸의 형태에 순응하거나 체형을 보완하도록 제작되므로, 패션 디자인에서 엄격한 기하학적 형태가 나타나는 경우는 드물다(Hodge et al., 2006). 그러나 올리 텡의 디자인에서는 기하학에 대한 탐구가 자주 등장한다. 소재의 가장 효율적이고 경제적인 사용에 관심을 가져온 올리 텡은 정확한 기하학적 형태로 구성되어 퍼즐 조각과 같이 재조합되는 복식을 디자인한다. 이러한 올리의 디자인은 착용되면 몸이 복식공간을 채우고 복식이 중력에 의해 늘어지거나 걸쳐짐으로써 완전히 다른 형태를 띠게 되므로 그 기하학적 구조는 보이지 않게 된다(Figure 15). 올리의 디자인은 정확한 면(面)의 정체(停滯)와



Figure 13. Yeohlee Teng,
2006 F/W
- <http://www.firstviewkorea.com>



Figure 14.
Yeohlee Teng, 2008 F/W
- <http://www.firstviewkorea.com>



Figure 15.
Infanta Skirt,
Yeohlee Teng, 2005 F/W
- *American beauty*, pp.64-65

움직임 사이의 균형에 관한 끊임없는 탐구에 관한 것이다. 율리는 건축가로서 복식의 선을 계획하는데 이는 정(停)과 동(動), 명과 암, 깊이와 표면의 양극의 신중한 계산을 통해 표현된다. 율리는 형태의 본질에 관심을 가지고 몸의 해부학적 윤곽선에 순응하기를 거부하면서도 항상 착용자의 편안함과 운동성을 고려한다.

의복패턴의 기하학적 형태와 인체 위에서의 유기적 형태의 연관방식에 주목한 할스톤은 1975년에 기다란 실크 원단을 바이어스 재단선을 따라 접고 봉제하여 평행사변형을 이루게 하거나 식서방향으로 나선형을 이루는 재단을 통해 몸에 달라붙는 튜브 드레스를 제작하였다. 할스톤의 바이어스 재단은 '튜브(tube)'(Gross & Rottman, 1999)식 구성이라 불렀고, 이는 이후 할스톤의 특징적인 록의 기본이 되었다(Figure 16). 이 구성은 완벽한 바이어스로 재단된 한 장의 천으로 이루어져 몸을 하나의 나선형 솔기로 에워싼다. 대부분의 복식에서는 형태를 만들기 위해 옆 솔기가 사용되는데, 할스톤의 디자인에서는 옆 솔기가 배제되고 그 형태가 전적으로 소재의 드레이프에 의해 형성된다. 할스톤의 스트랩리스(strapless) 드레스는 가슴부분에서 원단의 끝 부분으로 매듭을 짓는 방식으로 여며진다(Figure 17). 한 장의 긴 천으로 막대 사탕의 줄무늬와 같이 각을 이

루며 몸을 감싸는 이러한 드레스의 구성방식은 단순해보이나, "굴곡이 있는 몸에 맞추어 가봉하는 것은 매우 까다로운 작업이었다"(Gross & Rottman, 1999, p.117)고 한다.

이와 같이 유기적인 기하학을 추구하는 건축적 패션에서 복식에서 표현되는 인체의 곡선은 패션 디자인 형태의 기준이 된다. 즉, 의복패턴의 기하학적 형태와 인체에 걸쳐지는 복식의 유기적인 형태의 관계에 주목한다.

2. 공학적 의복설계

1) 서스펜션

서스펜션(suspension)은 교량건설과 토목공학에서 물체를 매다는 버팀대를 일컫는 말이다. 톨리도는 Pedestal dress(1993년 F/W)와 Suspension dress(1997년 F/W)의 디자인에서 복식의 구조와 볼륨을 탐구하고 구현하는데 건축적인 원리를 채택하였다. 톨리도는 끈을 도르래나 케이블로 사용하는 서스펜션의 개념을 이용하여 넓은 밴드로 매달거나 가는 끈으로 부풀리는 방식으로 저지나 태피터 드레스를 제작하였다. 톨리도의 Hermaphrodite Dress(Mears, 2009)는 원래 1998년에 코냑 색의

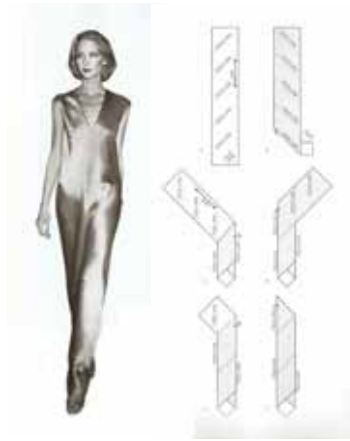


Figure 16.
Halston, 1975
- *Halston*, p.116



Figure 17. Halston,
1976
- *Halston*, p.98



Figure 18. Isabel
Toledo,
Hermaphrodite
Dress, 1998
- *Skin+Bones*,
p.225



Figure 19. Isabel
Toledo,
Hermaphrodite
Dress, 2005
- *American beauty*,
p.121

실크 쉬폰으로 제작되었다가 다시 2005년에 석류색의 실크 태피터로 만들어졌는데, 부드럽게 주름이 잡힌 패턴 조각이 여러 개의 케이블에 연결되어 몸의 수평 축 선상에서 파도모양을 이루도록 구성되었다(Figure 18, 19). 톨리도는 태피터 주름을 가슴을 가로지르게 배치하기도 하고 흉곽에서 멀어져 돌출되게 구성하기도 하면서 독특한 실루엣을 이루었다.

톨리도의 서스펜션 원리의 적용은 올리 텅의 디자인에서도 나타난다. 올리는 프랑스의 건축가 로베르 말레 스티븐스(Robert Mallet-Stevens)의 건축에서 영감을 받아 2006년 S/S 컬렉션에서, 실의 양쪽 끝을 고정시키고 중간 부분을 자연스럽게 늘어뜨렸을 때 실이 이루는 곡선을 일컫는 현수선(懸垂線)에 근거한 드레스를 개발하였는데, 이는 올리가 현수교(suspension bridge) 공학에서 아이디어를 얻어 케이블을 사용한 디자인이다(Figure 20). 이는 케이블과 천 조각으로 스커트를 당겨 볼륨을 부여하고 표면을 장식하는 서스펜션 방식으로 구현되었다. 2007년 컬렉션에서 올리는 현수교의 아이디어를 발전시켜 긴 원형의 트레인을 끌어 올려 어깨에서 고정할

수 있도록 구성한 웨딩 가운을 제작하였다(Figure 21).

2) 프랙탈

프랙탈(fractal)은 '부서지다'는 뜻의 라틴어 'frangere'에서 파생된 형용사 'fractus'에서 유래된 것으로, 1975년 프랙탈 기하학의 아버지라 불리는 수학자 브누아 만델브로트(Benoit Mandelbrot)에 의해 처음 사용되었다. 그는 명확히 정의할 수 없는 성질, 즉 어떤 물체의 거칠거칠한 정도, 부서진 정도, 불규칙한 정도를 측정하는 소수차원의 계산방법을 기술하였다(Gleick, 1987/1997). 프랙탈은 불규칙하게 조각난 모양을 말하며 무한하게 세분되고 무한한 길이를 가지며 비정수차원이며 규모가 작아지는 방향으로 닮아간다(Park, 1998). 프랙탈 기하학의 조형은 자연현상의 규칙적인 불규칙성, 즉 규모가 점점 작아지는 방향으로 상세한 모양이 반복되는 패턴안의 패턴의 자기유사성(self-similarity)(Kim, 1994)을 띤다. 카오스 속에 일정한 질서가 있을 뿐만 아니라 비선형적 특성과 점진적 반복 작용이 결



Figure 20.
Möbius Loop Gown,
Yeolee Teng, 2005 F/W
- *Skin+Bones*, p.207



Figure 21.
Yeohlee Teng, 2007
S/S
- <http://www.firstviewkorea.com>



Figure 22.
Muybridge pt. 2, 2013
Mashallah Design & Linda Kostowski
- <http://www.the-t-shirt-issue.com>

함되어 표현되는 것이다. 또한 무작위적인 프랙탈적 조형은 다양한 형태요소가 반복, 축소, 왜곡, 변형되어 불규칙하여 예기치 못한 조합을 이루며 무정형의 추상적인 디자인으로 나타난다.

베를린에서 활동하고 있는 디자이너 Mashallah Design & Linda Kostowski는 인체를 스캐닝한 데이터를 이용하여 복식을 제작하는 것으로 알려져 있다. 이들은 2008년에 삼차원으로 스캔한 파일을 이차원으로 펼쳐 제작한 컬렉션을 선보였다. 인체를 스캔한 삼차원 파일을 비트맵 그래픽에서의 픽셀과 유사하게 다각형으로 분석하고 이를 이차원의 파일로 옮겨 원단위에 배치하여 레이저로 재단하였다. 이렇게 인체형을 잘게 분할한 조각들을 자유롭게 다시 이어 붙여 새로운 형으로 구현하는 것이다. 이후 2011년과 2013년의 Muybridge 시리즈는 디지털 방식으로 고전적 역학을 저지(jersey) 소재로 옮겨놓는 작업이다. 그 두 번째 시리즈 Muybridge pt. 2에서는 삼차원에서의 시간적 변화까지 고려하여 새의 비행의 움직임은 정지된 프레임으로 티셔츠에 표현하였다. 이는 동물과 사람의 움직임을 포착한 에드워드 마이브리지(Eadward Muybridge)의 1800년대 후반의 사진작업에 기초한 것으로, Figure 22의 티셔츠들은 프랙탈 기하학 모형이 연결되어 완성된 디자인

인의 예이다. 전통적인 패턴 구성방법에서와는 달리 앞 중심선이나 암홀의 모양은 중시되지 않으므로, 이러한 방식은 디자이너의 무한한 상상력을 표현 가능케 한다. 공학적 의복 설계에 기초한 건축적 패션 디자인 중 프랙탈 방식으로 의복 패턴을 제작하는 것은 복식의 미학에 기본적인 변화를 추구한 것이다.

3. 독립적 공간성

몸에서 떨어져 삼차원적인 형태를 유지하는 건축적 패션 디자인의 극적인 효과는 독립적 공간성으로 설명할 수 있다. 즉, 복식의 구조를 통해 몸을 위한 단단한 집을 만들어 표면 밑의 내부 공간에서 움직이는 몸의 개념을 예시함으로써 건축과의 유사성을 추구한다.

Milbank(1985)는 *Couture: The great designers*에서 찰스 제임스, 발렌시아가, 카푸치, 카르맹과 쿠레쥬를 '건축가(The architects)'로 범주화하였다. 이들은 인체의 형태를 추상화하고 그 형태에 관련된 실험적인 재단법에 통달한 디자이너들로, 발렌시아가를 비롯한 건축적 패션 디자이너들은 새로운 형태를 만들어내기 위해 재단법과 구성법을 모두 사용하



Figure 23. Four-leaf gown, Charles James, 1953
- *High style*, p.182



Figure 24. Four-leaf gown, Charles James, 1953
- *American beauty*, p.149

였다. 피에르 카르맹, 로베르토 카푸치, 지안프랑코 페레(Gianfranco Ferré) 등의 디자이너들은 건축가 출신으로, 테일러링의 규칙을 따르기보다는 건축적인 원칙에 의해 디자인한다. 그들은 인체 비례를 재분배하는 부피와 구조를 통해 명쾌하고 조각적인 외관을 형성하며, 평면적인 형태로부터 복잡한 삼차원적인 형태를 확장시킨다(Quinn, 2003).

‘의복 구조의 건축가(sartorial structural architect)’로 불리는 찰스 제임스는 자신의 디자인에 ‘꽃잎(petal)’, ‘백조(swan)’, ‘튤립(tulip)’, ‘나비(butterfly)’, ‘네잎 클로버(four-leaf clover)’, ‘나무(tree)’ 등의 이름을 붙였는데, 이는 재현적인 대상보다는 추상적인 형태, 곡선, 면 등과 관련 있는 것이다(Polan & Tredre, 2009). 찰스 제임스의 탁월함은 피팅(fitting)과 드레이핑 테크닉에 대한 혁신적인 접근 방법에 있다. 그는 쿠튀르 모델의 인체비례를 교정하여, 자신의 디자인의 본질적인 특징을 충실하게 재현하는 긴 허리의 작은 드레스폼을 직접 디자인하였다(Golbin, 2001). 찰스 제임스는 19세기 복식에서 영감을 얻어 여러 겹의 캔버스 레이어 위에 말총(horsehair) 패딩을 채우거나, 뽀뽀한 툴(tulle)과 크리놀린 스타일의 보우닝(boning), 단단한 코르셋을 사용하는 등 그 시대와 비슷한 방식을 사용하여 드레스를 제작하였다. 그러나 그 무게에 비해 드레스가 전체적으로 균형이 잡히게 제작되어, 착용되었을 때는 가볍게 느껴졌고 편안했다고 한다(Polan &

Tredre, 2009). 그는 의복은 약간의 공기가 순환할 수 있도록 구조되어야 한다고 믿어, 몸과 의복 사이의 공간의 두께를 항상 영두에 두었다. 찰스 제임스는 그 빈 공간을 옷감을 조각하는 방식으로 접근하여 움직임을 위해 필요한 거리를 구축하였다(Golbin, 2001). 찰스 제임스는 복식 구조와 형태를 수학적 정확성으로 계산하였다. 그의 디자인의 중심축이 되는 1938년의 오리털 재킷은 조각적 형태를 취하는데, 재킷의 튜브 모양은 근육의 형태를 띠지만 그 감각적인 구조는 사람이 착용하지 않아도 형태를 유지할 수 있다. 1953년의 네잎 클로버 가운은 그의 경력의 최고조를 상징하는 드레스로(Figure 23, 24), 두 개의 분리된 하부구조로 이루어진 이 드레스는 뼈대와 뽀뽀한 인터페이스로 형태와 균형을 유지하도록 구성되었다. 약 7킬로그램이나 되는 이 드레스는 케이지 크리놀린과는 다르게 엉덩이 부분에 편안하게 놓이도록 설계되어, 걸을 때 앞으로 흔들리지 않고 우아하게 미끄러지듯 움직일 수 있도록 고안되었다(Reeder, 2010). 이 드레스는 비대칭으로 구성되어 모든 각도에서 다르게 보인다.

‘옷감의 건축가(architect of cloth)’(Polan & Tredre, 2009)로 불리는 발렌시아가는 착용자를 돋보이게 하는 감각적인 디자인으로 잘 알려져 있다. 발렌시아가의 디자인은 복식과 다른 장식미술이나 고급미술 사이의 문화적이고 역사적인 유사성에 대한 깊은 이해와, 몸을 대상으로 하는 모더니스트 조



Figure 25. Balenciaga, 1967
- *Balenciaga*, p.106



Figure 26. Infanta gown, Ralph Rucci, 2004 F/W
- *Ralph Rucci*, p.165

각으로서의 복식의 기능적이고 추상적인 잠재성에 대한 통찰력을 보여준다(Breward, 2003). 그의 디자인의 중심은 뽀뽀한 실크 소재의 꾸밈없는 실루엣과 정교한 배치의 조화라고 할 수 있다. 발렌시아가의 정적이고 격식을 갖춘 웨딩드레스는 교회건축과 같이 근엄하고 위엄 있다.

발렌시아가는 테일러링에 대한 훈련과 조각적 형태에 대한 이해로 비례와 표면에 대한 대담한 실험을 할 수 있었다. Figure 25는 추상적인 몸이라는 발렌시아가 디자인의 주요 특징을 보여주는 디자인으로, 드레스는 어깨에서부터 플레이어를 이루며 앞쪽은 무릎까지 뒤쪽은 바닥까지 퍼지도록 구성되었고 케이프의 실루엣은 드레스의 선을 반영한다. 이는 하나의 솔기로 전체를 재단하는 발렌시아가의 테크닉을 잘 드러낸다. 이러한 쿼터리에의 작업 방식에서는 형태를 유지하는 소재가 사용되며, 뚜렷한 솔기를 강조하는 구조에 집중하게 하기 위해 프린트 소재는 거의 사용되지 않는다. 발렌시아가는 의도적으로 웨딩 케이크, 전등의 갓, 또는 풍선과 같은 특정한 형태를 택하여 그 형태가 환기시키는 상징적 연상을 포함한다.

이와 같이 발렌시아가는 복식의 독립적인 볼륨과 공간적이고 건축적인 특성을 강조한다. 이렇게 몸이 복식의 형태를 지배하도록 하기보다는 몸과 소재 사이의 공간을 중요시하는 특성은 21세기의 발렌시아

가라 할 수 있는 랄프 루치의 디자인 특징이기도 하다. 랄프 루치의 Infanta 가운은 이름에서 알 수 있듯이 디에고 벨라스케스(Diego Velázquez)의 그림 *Las Meninas*(1656)의 스페인 마르가리타(Margarita) 공주의 풍성한 드레스와 19세기 중반의 제 2제정 복식에서 영감을 얻은 것이다. 2004년 F/W 컬렉션에서 발표한 Infanta 가운은 볼륨과 형태를 만드는 다트와 맞춤형 원형패턴으로 구성되었다(Figure 26). 더체스 새틴 소재의 이 가운은 조각적 형태를 창조하기 위해 몸의 윤곽선을 은폐한다.

독립적 공간성을 추구하는 건축적 패션 디자인의 공통점은 복식 형태가 인체와 독립되어 인체의 유기적 곡선을 의도적으로 분리한다는 것이다. 이러한 특성은 기하학적 추상에 의해 이루어지는 것으로, 착용자와 관람자(viewer)사이에서 거리를 두게 한다. 실제 공간의 묘사를 억제하고 유기적 재현을 피함으로써, 기하학적 형태는 자연과 독립적인 실재를 창조한다. 추상은 '생물을 부인하고, 수정 같으며, 무기물적인(life denying, crystalline and inorganic)'(Worringer, 1963) 특성으로 외양으로부터의 도피처를 제공한다. 이와 같은 윌리엄 워링거(William Worringer)의 이론은 건축과 복식과 같은 삼차원적 디자인 형태에 유용하게 적용될 수 있다. 독립적 공간성의 추구를 통해 건축적 패션을 구현하는 디자인에서 드러나듯, 몸에 부과되는 기하학적

추상은 변덕스럽고 유기적인 선으로부터 디자이너와 착용자 모두를 벗어나게 한다.

IV. 요약 및 결론

건축과 패션은 몸을 감싸고 몸에 공간을 제공하는 측면에서 공통점을 함유한다. 패션 디자이너와 건축가는 모두 아이디어를 채택하여 현실적인 요구 조건을 고려한 후 평면적인 재료를 사용하여 삼차원의 구조로 해석한다. 복식을 현대 가능한 친밀한 건축으로 볼 때 패션 디자인은 건축과 비견될 수 있다. 나아가 복식과 건축은 상호의존적이며 밀접하면서도 생산적인 교류를 하고 있으며, 패션과 건축의 경계 해체는 두 장르의 관점을 종합하고 혼합하는 경향을 이끄고 있다. 패션과 건축은 각 분야에 관한 관습적 사고를 넘어서서 학제간의 새로운 연계를 구축하고 있다.

패션과 건축의 장르 간 상호작용이 풍부해짐에 따라, 건축가는 패션 디자인에 대한 경험을 건축의 영역에 적용하며 패션 디자이너는 꾸준히 독창적인 디자인을 위해 건축의 재료와 방법을 참고하고 있다. 이러한 상호작용은 하이브리드(hybrid)를 더욱 가속화하는데, 패션과 건축의 관계를 탐구하는 서적과 전시의 증가를 통해 패션과 건축의 상호작용에 대한 관심이 증폭됨을 알 수 있다.

본 연구에서 전통적인 패션 디자이너의 방식보다는 건축가의 전략을 택하는 건축적 패션 디자이너들의 디자인에 나타나는 조형적 특성을 이루는 구조적 전략을 분석한 결과, 유기적 기하학, 공학적 의복설계, 그리고 독립적 공간성의 세 가지로 나누어 고찰되었다.

첫째, 유기적 기하학의 전략은 복식 구조를 단순한 기하학적 형태로 환원하는데, 인체해부상의 곡선으로부터 구별되는 기하학적 형태로 만들어진 복식 디자인은 몸 위에 걸쳐지면서 편평함을 잃고 섬세하고 흐르는 듯한 유기적인 형태로 변형된다. 여기서 평면적인 패턴 조각은 중력에 의해 늘어지거나 걸쳐짐으로써 완전히 다른 형태를 띠면서 몸을 둘러싸는 삼차원적인 형태로 변형된다. 둘째, 공학적 의복설

계는 복식 구조와 볼륨을 탐구하고 구현하는데 서스펜션의 건축적 구조적 원리를 활용하는 디자인과, 규모가 점점 작아지는 방향으로 상세한 모양이 반복되어 비선형적 특성과 점진적 반복 작용이 나타나는 프랙탈 기하학의 조형으로 나누어 분석되었다. 마지막으로, 몸과 거리를 두고 삼차원적인 형태를 유지하는 독립적 공간성을 들 수 있는데, 이는 몸을 위한 단단한 구조를 구축하여 표면 밑의 내부 공간에서 움직이는 몸의 개념을 예시함으로써 건축과의 유사성을 추구한다. 인체 비례를 재분배하는 부피와 구조를 통해 조각적인 외관을 형성하는 독립적 공간성의 추구는 테일러링에 대한 훈련과 조각적 형태에 대한 이해로 가능하였다.

건축적 패션 디자이너들은 일반적인 의복 구성에서 중시되는 기준선이나 형태에서 벗어나 자유로운 상상력을 펼치게 된다. 건축적 패션 디자인에서는 절대적인 기능과 현실적인 접근성을 발견할 수 있다. 즉, 실제적인 복식 구조로부터 장식을 도출하며, 다양한 소재를 접고, 조각하고, 주름잡고, 매듭을 짓는 방법으로 구조와 장식을 겸한다. 이와 같이 건축적 패션 디자인은 복식 구성에 초점을 맞추어 혁신적인 복식 형태를 얻으므로 드레스메이킹의 테크닉이 창조의 과정의 중심이 된다. 즉, 디자인 미학과 드레스메이킹의 기술적 기교의 결합이 이루어진다. 건축적 패션 디자이너들은 드레스메이킹과 테일러링이라는 의복 제작의 두 주류를 교묘하게 상호작용하게 하는 방식으로 복식을 구성하므로 테일러링과 드레스메이킹을 혼합하고 그 경계를 모호하게 한다.

건축적 패션 디자이너들이 채택한 방식은 복식조형에 대한 그들의 태도를 드러낸다. 기본적인 형태를 개개의 방식으로 의미화하여 건축가의 작업과정과 비슷한 방법으로 작업하는 디자이너들은 불필요한 장식을 피하고 자신만의 전형적 형태와의 연계를 유지하면서 구조 자체에 의미를 내포시킨다. 이들의 디자인은 몸을 감싸기보다는 몸 주위에 자리잡도록 설계되는데, 장식적 패턴을 피하고, 단일한 색상으로 형태의 통일성을 강조하며, 명확한 형태로 인체해부의 특성을 감추기도 한다. 건축적 패션 디자이너들은 패션의 빠른 주기를 구성하는 변덕스러운 변화에 피상적으로 반응하기보다는 확고한 디자

인 미학으로 패션 디자인에 창의적으로 기여해오고 있다.

References

- Arnold, R. (2001). *Fashion, desire and anxiety*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Blau, H. (1999). *Nothing in itself*. Bloomington: Indiana University Press.
- Boardman, J. (2003). *Greek art*. (H. Won, Trans.). Seoul: Sigongsa. (Original work published 1964).
- Beward, C. (2003). *Fashion*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Browne, A., & Bissonnette, A. (2000). *Toledo, Toledo*. NY: Visionaire Publishing.
- Curtain wall house. (2000). *Designboom*. Retrieved December 10, 2013 from http://www.designboom.com/history/ban_curtainwall.html
- Dresner, L., Hilberry, S., & Miro, M. (Eds.). (2008). *Refusing fashion: Rei Kawakubo*. Detroit: Museum of Contemporary Art Detroit.
- Flügel, J. C. (1930). *The psychology of dress*. London: The Hogarth Press.
- Gleick, J. (1997). *Chaos: Making a new science*. (B. Park., & H. Sun, Trans.). Seoul: Dongmunsa. (Original work published 1987)
- Golbin, P. (2001). *Fashion designers*. NY: Watson-Guption Publications.
- Gross, E., & Rottman, F. (1999). *Halston: An American original*. NY: Harper Collins Publishers.
- Hodge, B., Mears, P., & Sidlauskas, S. (2006). *Skin+bones: Parallel practices in fashion and architecture*. London: Thames & Hudson.
- Jaeger, A. (2009). *Fashion makers fashion shapers*. London: Thames & Hudson.
- Kim, H. (1994). *A study on comprehension of fractal geometry and its applied possibility in design* (Unpublished master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Kinney, L. W. (1999). Fashion and fabrication in modern architecture. *The Journal of the Society of Architectural Historians*, 58(3), 472-481.
- Koda, H. (2006). *Goddess: The classical mode*. NY: The Metropolitan Museum of Art.
- Loschek, I. (2009). *When clothes become fashion, design and innovation systems*. Oxford & New York: Berg.
- Lurie, A. (1986). *The language of clothes*. (T. Yoo, Trans.). Seoul: Kyungchunsa. (Original work published 1981).
- Major, J. (Ed.). (2003). *Yeohlee: Work*. Victoria: The Images Publishing Group.
- McLeod, M. (1994). Undressing architecture: Fashion, gender, and modernity. In Fausch, D., Singley, P., El-Khoury, R. & Efrat, Z. (Eds.). *Architecture: In fashion*. Princeton: Princeton Architectural Press.
- Mears, P. (2009). *American beauty: Aesthetics and innovation in fashion*. New Haven: Yale University Press.
- Milbank, C. (1985). *Couture: The great fashion designers*. London: Thames and Hudson.
- Miller, L. (2007). *Balenciaga*. London: Victoria & Albert Museum.
- Möbius Dress. (2005). My studio. Retrieved December 5, 2013 from <http://www.mystudio.us/projects/22>
- Muybridge pt. 2. (2013). The T/Shirt Issue. Retrieved December 16, 2013 from <http://the-t-shirt-issue.com/2013-muybridge-pt2.43.0.html>
- Park, H. (1998). A study on deconstruction of costume based on chaos fractal theory. *Journal of the Korean Society of Costume*, 38, 179-191.

- Polan, B., & Tredre, R. (2009). *The great fashion designers*. Oxford & New York: Berg.
- Quinn, B. (2003). *The fashion of architecture*. Oxford: Berg.
- Quinn, B. (2010). The fashion of architecture. In Arts, J., Calefato, P., Brand, J., Teunissen, J., & Muijnck, C. (Eds.). *Fashion and imagination: About clothes and art*. Arnheim: ArtEZ Press.
- Reeder, J. (2010). *High style*. New Haven: Yale University Press.
- Robertson, A. (2009). Exhibition review, Skin+Bones: Parallel practices in fashion and architecture. *Textile*, 7(1), 106–113.
- Sidlauskas, S. (1982). *Intimate architecture: Contemporary clothing design*. Cambridge: Hayden Gallery, Massachusetts Institute of Technology.
- Spilker, K., & Takeda, S. (2007). *Breaking the mode*. Milano: Skira.
- Steele, V., & Mears, P. (2007). *Ralph Rucci: The art of weightlessness*. NY: The Fashion Institute of Technology.
- Steele, V., & Mears, P. (2009). *Isabel Toledo: Fashion from the inside out*. New Haven: Yale University Press.
- Teunissen, J. (2011). Fashion and art. In Brüderlin, M., & Lütgens, A. (Eds.). *Art & fashion: Between skin and clothing*. Bielefeld: Kerber Art.
- Thurman, J. (2000, Dec. 4). Frocks and blocks. *The New Yorker*. Retrieved from <http://www.newyorker.com>
- Wardrobe Building. (2007, May). *The Oprah Magazine*, p. 143.
- Watkins, S. (1995). *Clothing: The portable environment*. Ames: Iowa State University Press.
- Worringer, W. (1963). *Abstraction and empathy: The psychology of style*. NY: International University Press.
- Yeohlee Teng. (2006). Firstviewkorea. Retrieved December 18, 2013 from <http://www.firstviewkorea.com/Collection/PhotoImageViewPop.aspx?Season=SS012&City=CD004&Event=EV001&Designer=268>
- Yeohlee Teng. (2007). Firstviewkorea. Retrieved December 18, 2013 from <http://www.firstviewkorea.com/Collection/PhotoImageViewPop.aspx?Season=SS013&City=CD004&Event=EV001&Designer=268>
- Yeohlee Teng. (2008). Firstviewkorea. Retrieved December 18, 2013 from <http://www.firstviewkorea.com/Collection/PhotoImageViewPop.aspx?Season=SS016&City=CD004&Event=EV001&Designer=268&Cate=CC001>

Received(December 18, 2013)

Revised(February 9, 2014)

Accepted(February 14, 2014)