

[Original Article]

The development of fashion design utilizing the characteristics of steampunk

Hao Zhang, Jung-A Yoon and Younhee Lee[†]

Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University, Korea

스팀펑크 특성을 활용한 패션디자인 개발

장호 · 윤정아 · 이연희[†]

한양대학교 의류학과

Abstract

Born in the 19th century as an intermediate between the past and the future, steampunk provides a strong feeling of fantasy. The objective of this research is to understand the utilization of steampunk in all realms through an in-depth literature review and empirical study. Taking the findings as a foundation, we will analyze examples shown in fashion designs that are put into real production, and those designs that can provide inspiration for further design development. The research methodology will constitute a major analysis of advanced research, internet materials, and literature. Photo materials will be collected from professional websites for steampunk. The product method such as follows. Firstly, we will classify the internal meaning of characteristics in steampunk that are similar to the characteristics that are being researched, then take it as the standard and arrange to integrate all five features: restoration, pluralism, duplicity, resistibility and abnormality. We will spread out the design based on images from advanced research. Secondly, in order for to design a steampunk product, I decided on four themes: devastated environment, brutal wars, cool-headed machinery, and the overlap of the future and the past. Inspiration was acquired from representative movies and animations featuring steampunk. Thus, new directions for fashion design with steampunk features can be discovered. It raises the feasibility of this combination in modern society. In the future with the development of technology, it functions as a design that is easy for users to approach.

Received August 11, 2016

Accepted September 26, 2016

[†] Corresponding author

(yiyhee@hanyang.ac.kr)

ORCID

Zhang Hao

<http://orcid.org/0000-0003-0677-0869>

Jeong-A Yoon

<http://orcid.org/0000-0001-7057-0963>

Younhee, Lee

<http://orcid.org/0000-0002-2241-3899>

This paper is a part of a
master's thesis.

key words: steampunk(스팀펑크), devastated environment(파괴된 환경), brutal wars (참혹한 전쟁), cool-headed machinery(냉정한 기계), the overlap of the future and the past(중첩된 과거와 미래)

I. Introduction

미래지향적인 문화의 경향과 달리 과거에 대한 향수를 자극하고, 과거를 다시 재 해석하는 트렌드가 요즘 사회전반에 걸쳐 팽배하고 있다. 이러한 경향은 디자인에 차별화를 유도할 수 있고, 신세대들에게는 새로움을 느끼게 하며, 사용자들과의 정

서적 교감을 높여준다. 그 중에서도 스팀펑크(steampunk)는 펑크의 현실에 대한 절망적 상황과 미래에 대한 희망을 주지 못하는 사회에 대한 저항의 심리가 산업혁명의 원동력이 된 증기기관 시대에서 현재를 초월하여 미래적으로 생각될 만큼의 상황과 교차되어 나타나다고 볼 수 있다. 증기기관 시대를 배경으로 하거나 또는 그와 함께 현재와 미래가 공존하는 특성을 가진 스팀펑크는 과거와 미래를 연결하는 매개체 역할을 한다. 스팀펑크는 패션을 통해 소설, 영화, 애니메이션 분야에서 작품의 표현수단으로 큰 비중을 차지하고 있다.

이러한 스팀펑크의 특성을 활용하여 미래적인 패션을 표현한다면 다양한 세대의 새로운 공감을 형성할 수 있으며, 독창적인 패션 디자인의 분야를 개척할 수 있을 것으로 기대할 수 있다. 이렇게 결합한 패션디자인은 사이버 펑크패션보다는 과학을 존중하고, 논리성이 더 강한 현실적인 의미를 가지고 있다. 실제적으로 실현가능성이 낮아 사람들에게 쉽게 받아들여지기 어려운 공상적인 사이버 펑크와는 대조적으로, 스팀펑크는 현대사회에 실현가능성을 제시하며, 갑작스러운 변화에 대한 사람들의 이질감을 축소시켜 미래로 향하는 변화의 길 위에서 사용자들이 쉽게 다가갈 수 있는 새로운 스타일로서 작용할 수 있다.

스팀펑크와 관련한 선행연구로는 Lan(2011)의 스팀펑크 애니메이션의 분석연구와 Choi(2013)의 스팀펑크의 표현특성연구와 Kim and Kwon(2015)의 스팀펑크 패션에 나타난 표현특성 및 내적가치 연구가 있었으나, 실물제작을 통한 디자인 제안 연구 논문이 미흡한 실정이므로 연구의 가치가 있다고 할 수 있다. 따라서 본 연구의 목적은 스팀펑크에 관한 문헌 연구와 실증적 연구를 통하여 타 영역에서의 활용 방안과 이를 적용한 패션에서 나타난 사례들을 분석하고, 스팀펑크의 특성을 접목한 디자인 제안 및 실물 작품을 제작함으로써 새로운 미적 가치의 전환과 방향성을 제시하고, 나아가 독창적인 창조능력을 보여 주어야 하는 패션디자인 분야의 다양한 제품 개발에 영감을 줄 수 있는 양식을 제공하는 것에 있다.

연구 방법은 선행연구와 관련 서적들에 대한 문헌 연구와 잡지, 인터넷 사이트의 사진 사례의 실증 연구를 통하여 이루어졌다. 문헌 연구 중에서 선행 연구 분석을 통하여 조사된 각 특성들을 통해서 표현특성의

분류 기준을 도출하였다. 실증 연구 중에서 사례분석의 대상은 스팀펑크 관련 국·내외 서적과 전문 웹사이트를 활용하고, 4가지의 주제를 가지고 40개의 패션 일러스트레이션(illustration)으로 디자인을 전개한 후에 테마 별로 1벌씩 4벌의 실물제작을 진행하였다.

II. Background

1. Conception of steampunk

‘스팀펑크(steampunk)’라는 용어는 예술, 패션, 라이프 스타일 등 여러 분야에서 사용되고 있지만, 지금까지의 연구들에서는 스팀펑크의 개념과 속성, 패션스타일 등에 대해 명확히 분석한 연구가 부족하기 때문에 스팀펑크라는 용어와 개념을 명확히 해야 할 필요성이 있다. ‘펑크(punk)’는 기성세대가 독점한 사회에서의 좌절, 미래에 대한 희망의 포기, 계층과 인종 차별에 대한 무언의 저항에서 비롯되었다. ‘사이버펑크(cyberpunk)’는 미래의 비전을 사회적 와해라는 관점에서 보고 저항하였던 펑크에 컴퓨터 등의 기술적 진보를 통해 대체적이고 비위계적인 구조를 창조하며, 사회의 모든 측면을 변화시켜 보겠다는 급진주의적 사고를 표방한다. 가상현실, 사이버그와 같은 전자·정보 기술의 영향으로 변화되고 있는 미래를 표현하는 ‘사이버 펑크’에서 정보기술의 의미를 내포하고 있는 사이버(cyber) 대신 수증기의 열에너지를 기계적으로 바꿔주는 증기기관의 증기(steam)를 결합하여 만들어진 용어이다. 스팀펑크는 역사물의 하위 장르 중 하나를 지칭한다. 전기 동력, 내연기관과 같은 20세기 산업혁명 기술을 발전의 대신, 증기기관과 같은 과거 기술이나 마법을 크게 발달한 가상의 과거, 또는 그런 과거에서 발달한 가상의 현재, 혹은 가상의 미래를 배경으로 한다(“Steam Punk”, n.d.). 스팀펑크는 펑크의 현실의 절망적 상황과 미래에 대한 희망을 주지 못하는 기성세대와 사회에 대한 저항의 심리가 산업혁명의 원동력이 된 증기기관이 현재를 초월하여 미래적으로 생각될 만큼의 상황과 교차되어 나타난다고 볼 수 있다(Park, 2006).

스팀펑크는 사전적으로 ‘19세기에 발명된 증기기관의 에너지를 기반으로 하는 진보된 기술과 기타 과학 기술을 특징으로 하는 공상과학 소설과 판타지의 한 하위 장르’를 의미하며, 인식할 수 있는 역사상의

시대 혹은 판타지의 세계를 다룬다(James, 2008). 19세기의 산물을 기반으로 당시의 과학기술이 최첨단의 기술로 묘사된 가상의 세계를 통해 역사를 대체하거나, 현재 혹은 미래를 표현하는 SF의 한 장르이며(Kwon, 2014), 현재는 하나의 하위 장르를 넘어서 패션을 포함하여 영화, 건축 등 다양한 예술분야에서 다양한 매체들과 융합되어 확산되고 있는 하나의 장르 문화로 이해할 수 있다.

스팀펙크는 원래의 근원은 소설이지만, 할리우드에서 제작된 영화를 통해 1980년대부터 주목받아 유행하기 시작하였으며, 보편적으로 영화의 한 장르로 널리 알려지게 된다. 일반적으로 공상과학 소설이 고도로 발달한 미래 사회의 모습을 묘사하는데 반해, 스팀펙크 장르의 작품은 19세기 빅토리아 시대의 영국과 유럽을 배경으로 근대 과학의 시발점인 증기기관에 의한 산업혁명시기를 배경으로 하는 작품이 많다(Choi, 2013). 그 시대의 스팀펙크는 상상력과 독창성이 제일 풍성한 분야였다. 80, 90년대에 쏟아져 나온 스팀펙크 영화는 관객들은 독특한 조합의 시대적 배경과 영화 효과들을 보고, 스팀펙크 고유의 세계에 대한 환상을 갖게 된다.

2. steampunk in popular culture

스팀펙크는 소설에서부터 시작되었지만, 현재는 애니메이션(animation), 영화, 게임 등 많은 시각적 매체를 통해 거대한 선진 문명으로 확장되었으며, 모험과 공포 영화와 시뮬레이션 등의 요소들을 융합시켜 새로운 창조와 발전을 거듭하고 있다. 스팀펙크는 아날로그(analogue) 시대의 향수를 자극하면서도 과학소설 즉 SF의 기계적 미학을 느낄 수 있는 시각적 효과를 활용할 수 있으며, 판타지적인 요소를 첨가하여 영화, 애니메이션, 게임의 소재로 매력적으로 받아들여지고 있다(Bae, 2009).

스팀펙크의 대표적인 애니메이션 감독 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao)는 그의 애니메이션의 배경으로 주로 19세기 유럽의 장소나 시간을 설정하는 경우가 많다. 하야오의 이러한 설정은 일본이 발전하기 시작했던 근대문명을 다른 방식으로 재현하고, 발전하고 있는 전체적인 사회 환경에서 비롯되었다. 미야자키 하야오가 2004년에 각색한 애니메이션 작품 ‘하울의 움직이는 성’은 아주 색다른 스팀펙크 애니메이

션으로 평가된다(Fig. 1). 이 작품은 농촌 풍경을 배경으로 하고 있지만, 오히려 스팀펙크요소를 더 잘 표현했다. 하울의 움직이는 성의 외형부터 사람들의 각종 생활용품까지 모두 19세기 복고 스타일을 소재를 사용하고 동시에 많은 판타지 요소를 융합시키는 스팀펙크 애니메이션 작품이다(Lan, 2011).

키리야 카즈아키(Kiriya Kazuaki) 감독의 ‘캐산(Casshern)’은 로봇기계처럼 냉정한 인조인간들이 인류를 멸망시키려고 전쟁을 일으키는 배경에서 시작되는 영화이다. 인조인간 캐산으로 부활한 주인공이 로봇부대와의 인류의 운명을 건 전쟁을 통해서 다시 인간의 감정을 찾아가는 이야기다(Fig. 2). 영화 중에 도시와 기계들 대부분이 황동색으로 표현되고 새로운 동력원을 이용하는 교통수단이 등장한다. 스팀펙크와 하이 테크놀로지의 융합을 보여주는 작품으로 평가되었다. 영화에서 나타난 의상 스타일은 사이버펙크와 같은 미래적 이미지와 19세기 이전의 복고적인 스타일을 함께 볼 수 있다.

스팀펙크는 유럽, 미국 등 문화의 영향을 많이 받은 국가에서 더 많이 유행하고 있다. 매년 뉴질랜드의 오아마루(Oamaru)라는 마을에서 ‘오아마루 스팀펙크 페스티벌(Oamaru’s Steampunk Festival)’을 개최하고 있으며, 그 곳에서 ‘2016 스팀펙크 NZ 패션쇼’와 같은 영화 전시 패션쇼 등 문화 활동을 볼 수 있다(Fig. 3). 이 패션쇼에서는 남성 패션의 경우, 셔츠와 베스트, 그리고 팬츠의 조합과 같이 19세기 남성복의 기본 아이템을 중심으로 그 외에 재킷, 코트, 점퍼, 점프 수트 등을 과도한 액세서리 장식과 함께 선보였다. 여성 패션은 19세기 빅토리아 시대 스타일의 뷔스티에(bustier)와 스커트가 주류를 이루며 스커트의 길이가 짧은 경우에는 스타킹이나 부츠로 코디했다.

국내에서는 2014년에 예술의 전당에서 ‘스팀펙크 아트전(Art of Victorian Futurism)’이 열렸다. 초현실주의와 사이버펙크 스타일에 큰 영향을 받은 가즈히코 나카무라(Kazuhiko Nakamura)의 작품들은 스팀펙크가 나오는 모든 책에 거의 등장할 정도로 고유한 영역을 가지고 있다. ‘Brain Tower’는 자신의 작품 ‘The Tower of Beetle’을 10년 후에 리메이크한 작품으로 세기말 ‘매드 사이언티스트(Mad scientist)’의 거대한 초상을 표현했다(Fig. 4). 머리에 있는 탑은 과학자의 과대망상과 광기를 상징한다(Jeon, 2014).



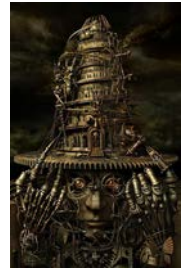
<Fig. 1> Howl's Moving Castle. From. Miyazaki. (2004). <http://movie.naver.com>



<Fig. 2> CASSHERN. From. Kiriya. (2004). <http://www.mangauk.com>



<Fig. 3> 2016 steampunk NZ Festival Passport. From. helen193. (2016). <http://www.eventfinda.co.nz>



<Fig. 4> Brain Tower, 3D digital art. From Nakamura. (2014). <http://navercast.naver.com>

3. Review of advanced research in steampunk

스팀펑크에 관한 문헌 연구를 위하여 선행연구를 조사한 결과, 연구논문은 매우 소수에 불과하였으며, 선행연구를 통한 스팀펑크 특성 분석은 패션 디자인 전개와 실물제작에 적용하기 위하여 패션 분야에서 국한하여 조사하였으며 그 결과는 <Table 1>과 같다. 스팀펑크 패션에 관한 표현 특성은 복고성, 이중성, 혼합시간성, 기술성, 독창성, 무성별성으로 나타났고, 스팀펑크 영화 의상의 표현 양상은 전통성, 혁신성, 낭만성, 저항성, 순수성, 기괴성, 다원성, 획일성으로 언급되었다.

Choi(2013)는 스팀펑크의 복고적 미래(Retro-future)의 속성 중의 하나인 혼합시간성(blending time)은 패션에 그대로 나타낸 것이 스팀펑크 패션이며, 스팀펑크 패션의 가장 특징적인 요소 중의 하나는 스팀펑크 테크놀로지를 패션에 직접적으로 도입하는 것이며, DIY 아날로그 패션의 속성을 가지고 있다고 보고, 이것을 스팀펑크의 독특한 기술성이라고 하였다. 또한, 동시대의 패션을 부정하는 시대착오적인 독창성과 국적이나 계급, 그리고 젠더의 구분을 초월한 무성성이 있다고 했다.

Kwon(2014)의 스팀펑크영화 의상의 표현특성 연구에서 스팀펑크 영화의 복식 미는 전통성, 혁신성, 낭만성, 저항성, 순수성, 기괴성, 다원성, 획일성으로 분류하고 있다. 스팀 펑크 영화에 나타난 의상은 상반된 의미들이 조합되어 나타났는데, 그 예로는 전통과 혁신, 낭만과 저항, 순수함과 기괴함, 다원성과 획일성 등이며, 이들의 조합은 이중결합으로써 하나의

새로운 양식을 창조해 왔음을 알 수 있다고 했다.

Kim(2015)은 스팀펑크 패션을 핑크의 일탈적인 내적 정신을 바탕으로 하여 18, 19세기의 증기기관 시대를 배경으로 하거나, 또는 그와 함께 현재와 미래가 공존하는 포스트 모더니즘적 성격을 가지는 것으로 정의하였다. 2010년부터 2014년 컬렉션에 나타난 스팀펑크 패션의 조형성을 복고성, 이중성, 다양성으로 분석하였다.

선행연구 분석을 통해 본 연구에 적합한 스팀펑크의 표현 특성 분류를 위한 기준은 <Table 1>과 같다. 첫째, 복고성은 전통성, 혁신성, 혼합시간성을 대표할 수 있었는데, 복고성은 빅토리아 시대를 포함하는 패션이자 재현의 방식으로 드러날 수 있으며, 현대적으로 재해석된 과거의 패션을 정의하는 특성인 혼합시간성(blending time), 즉 현대의 방식이나 형태를 새롭게 만드는 혁신성과 전통적 소재를 활용하고, 복고적인 미를 표현하는 전통성이 결합된 것이라 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 이를 복고성으로 정의하였다. 둘째, 다원성과 다양성은 복합적이고 다차원적인 이미지와 이국의 이미지 및 문화 등을 융합한 형식으로 본 연구에서는 이러한 특성을 다원성으로 정의하였다. 셋째, 과거와 미래의 기계적인 요소가 결합하여 미래에 대한 기대를 상징하는 점과 복고적인 스타일과 기계적인 디테일이 동시에 발견되는 것을 유사한 특성으로 보고, 본 연구에서는 이를 이중성으로 분류하였다. 넷째, 군복이나 유니폼 등에서 잘 나타나며, 인간성 상실에 대한 두려움과 경고를 표현하는 획일성과 상상과 환상을 상징하는 동시에, 규칙이나 사

<Table 1> Classification according to the expressional characteristics of steampunk in preceding research

Researcher	Subject for study	Characteristic of expression	Signification	Typical characteristics
Choi, Y. J. (2013)	A study of formative characteristics of steampunk fashion	Blending time	Modernistic reconstructed past fashion.	Restoration
		Blending technology	Steampunk technology fashion.	
		Asexuality	Nationality stratum gander's transcendence.	
		Originality	DIY analog fashion.	
Kwun, J. H. (2014)	Expression aspects of costumes appearing in steampunk films	Traditionality	A reactionary aesthetic vocabulary through the use of traditional materials.	Pluralism
		Innovativeness	A new fashion from modern method and form.	
		Romantic trend	Imagination and fantasy, serves as a symbol for defiance of social expression.	Duplicity
		Resistibility	Represent the materialism and the machines for mechanical detail on military look that lock up well in costume or uniform.	
		Purity	Discovery at the same time the reactionism and style and mechanical details.	
		Abnormality	Exaggerations and distortions, machinery, mechanical, etc. Through a mixture of order and overthrow the system appeared by way of creation and expansion.	
		Pluralism	Exotic combination of image and culture.	Resistibility
		Uniformity	Warns about the fear and loss of humanity and is well reflected in the expression, including military look and uniform.	
Kim, J. Y. (2015)	Expression characteristics and intrinsic value in steampunk fashion	Restoration	Revelation in the manner of fashion including a reproduction Victorian.	Abnormality
		Duplicity	A symbol for the future by mechanical, combining elements of past and future expectations.	
		Diversity	Convergencetypewerecomplexandmulti-dimensional image.	

회에 대한 반항 표현하는 낭만성은 물질주의와 기계주의를 상징하는 기계적인 디테일로 밀리터리룩이나 유니폼 의상에서 잘 나타나는 저항성과 연결되는 특성으로 본 연구에서는 획일성과 낭만성의 특성을 저항성으로 함께 분류했다. 다섯째, 과장과 왜곡, 기형화, 기계화 등의 결합을 통해 질서와 체계를 전복시킴으로써 생성과 확장의 의미로 나타나는 기괴성은 국적, 계급, 젠더를 초월하는 무성별성을 포함한 하나의 특성으로 분류하였다.

본 연구에서는 선행연구의 스팀펑크의 표현특성들을 종합하여 복고성, 다원성, 이중성, 저항성, 기괴성을 도출할 수 있었다(Table 1).

III. Characteristics of Steampunk

예술분야에서의 스팀펑크 형식과 기법은 가상을 포함하여 과학기술이 발달한 과거와 현재, 그리고 미래를 과학 문명으로 인한 위험성에 대한 경고, 단조롭

고 획일적인 것에 대한 저항, 인간상실의 우려 등의 내용과 의미를 함께 전달하고자 하며, 이는 미래에 대한 고정과 인간의 반성을 목적으로 한다(Kim, 2015). 이런 특성을 가지고 있는 스팀펑크는 다른 문화의 사람들에게 신비스러움과 판타지적인 느낌을 준다.

스팀펑크는 과거와 현재가 혼재되는 특성과 스팀 파워의 기계 미학이 패션으로 표현 도출되는 특징을 가지고 있다. 스팀펑크 패션은 주로 DIY 아날로그 방식으로 제작되며, 국적, 계급, 젠더의 구분을 초월하고 있는 특징이 있다. 최근의 패션에서 미래적으로 가지만 황동과 같은 골동품에서 볼 수 있는 것과 같은 아날로그적인 재료를 사용한 디자인, 산업혁명기의 증기기관을 도입한 디자인이지만, 지금까지 보지 못했던 미래적인 구조의 작품 등을 스팀펑크의 특성으로 볼 수 있다(Choi, 2013).

1. Expressive characteristics of steampunk

1) Restoration

존 클루트(John Clute)와 존 그랜트(John Grant)가 스팀펑크를 로맨스(Romance)로 정의했듯이, 근본적인 스팀펑크 장르의 배경은 빅토리아 시대 문화의 환상과 향수에서 출발한 것이다(Kwon, 2014). 스팀펑크 패션에 나타난 복고성은 19세기 초·중기의 빅토리아시대 스타일과 고스 스타일(Goth Style)의 패션이 현대적으로 재창조된 형식을 의미한다. 이는 그 시대를 그대로 재현하는 것이 아니라, 역사적인 요소들을 변형하거나 왜곡, 확장 및 축소 및 제거의 과정을 통해 새로운 형식으로 창조해내는 것이며, 표현하고자 하는 시대에 따라 접목되는 디테일 및 요소들이 다르게 반영되어 그 시대의 특징들을 반영한 새로운 스타일의 패션으로 등장하게 된다(Kim & Kwon, 2015).

산업혁명시대와는 대비되는 주문 제작이나 수작업 형태의 생산 시스템을 추구하는 탈산업성의 특징을 가지며, 기계 부속품들과 새로움의 의미를 상실한 과거 의상과의 조합을 통해 스팀펑크라는 독특하고 새로운 아이덴티티(identity)로 재탄생한 기계적 장식성과 업사이클링(upcycling)의 특성을 동시에 가진다. 최근에는 대량생산을 통한 하이패션의 대중화와 같은 주류 트렌드로 그 범위가 확장될 가능성도 함께 지니고 있는 것을 확인할 수 있다(Kwon, 2014). 구리

파이프로 구성된 폴 스커트는 역사적인 디자인을 기반으로 한 크리놀린(crinoline) 스타일이다(Fig. 5). 또한 검은 벨벳과 구리 빛 가죽이 결합되어 스팀펑크의 색을 잘 나타낸다(Gleason, 2013).

빅토리아 시대 혹은 에드워드인 시대 의상에 바탕을 둔 스팀펑크의 복고성을 잘 보여주는 스팀펑크 의상은 고풍적인 고글, 금속과 내추럴한 소재의 결합, 다크 톤의 빛바랜 컬러를 사용하는 점에서 빈티지적인 속성을 가지고 있다고 할 수 있다. 현대 디자인에서 빈티지는 과거의 제품을 그대로 이용하거나, 특정 시대의 스타일을 모방하여 현대적으로 재해석하는 특성을 가지고 있으며, 낡고 남이 사용했던 과거의 것을 찾아내어 다른 시점의 취향이나 안목을 갖는 요소와 결합하여 다시 만드는 것이다(Choi, 2013).

스팀펑크 패션은 스팀펑크의 복고적 미래(Retro-future)의 속성 중의 하나인 blending time의 속성이 패션에 그대로 나타난다. 스팀펑크 애호가들에 의한 코스튬 플레이(costume play)의 경우는 19세기의 당시의 패션을 그대로 재현하는 것이 아니고, 현대적으로 재해석된 과거의 패션을 도입되는 경우가 많다. 블라우스와 스커트로 구성된 심플하고 모던한 형태의 의상이 주를 이루고 있으며, 여기에 추가로 퓨처리스틱한 속성이 부가되고 있다. 예를 들면 새로운 형태의 무기와 레트로 감성의 액세서리 등이 대표적이다(Choi, 2013). 킬러라고 부르는 스타일은 많은 부분이 스팀펑크의 기계적 요소들로 구성되어 있다(Fig. 6). 이 요소들은 각 부분마다 전문가들이 직접 제작해 준 것들을 조합한 것이다. 가죽소재의 트렌치코트는 재킷으로 변화를 재구성했다. 수공으로 제작된 그의 손과 팔은 금속과 PVC 파이프가 사용되었다. 특히 손 부분은 큰 회전 기구를 사용하여 무기가 들려있는 킬러의 손을 상징적으로 나타내었다. 모자는 독일 운전고글로 장식하여, 실험실 클램프, 확대한 보석 및 시계가 액세서리로서 의상을 장식하였다.

2) Pluralism

스팀펑크 패션에 다차원적인 이미지 및 문화, 기술 등이 융합한 형식을 다원성 혹은 다양성이라고 한다. 이는 포스트모더니즘의 이종혼합, 탈경전화, 탈 중심, 탈장르화 등 특징에서 나타난다. 다원주의는 현대 복식에서 다양한 스타일이 혼재하여 나타나고, 장르의



<Fig. 5> Vintage Cloth. From. Gleason. (2013). p. 20



<Fig. 6> Keeler's Steamborg. From. Gleason. (2013). p. 181



<Fig. 7> Tokyo Inventors Society, classic Chinese cheongsam, steampunk Tuareg. From. Gleason. (2013). pp. 202, 149, 146.

확산 및 구분의 붕괴에 따른 탈장르화 현상은 소재의 선택에 있어서나 기존의 전통스타일에 있어서 새로운 변화를 주게 되었다. 복고적인 이미지와 첨단소재가 동시에 혼합되어 사용되기도 하는 패션에서의 다양성은 스팀펑크 패션에 나타났다(Kim & Kwon, 2015).

이국적인 취향스타일과 인공보철물을 사용한 스팀펑크 패션에서 다원성은 의상을 재구성하여 철판, 황동, 기계시계 등을 인공보철물로 제작해 서로 결합한 경우와 다양한 문화의 요소들을 결합하여 만든 디자인의 경우 등이 있다. 서양문화 양식과 동양적인 스타일을 결합하면 그 결과로 이국적인 스타일이 나타난다.

인종은 서로 다르지만 같은 스팀펑크 스타일 의상을 입을으로써 다양한 문화를 융합할 수 있다. “Ricepunk”라고 하는 드레스는 아시아 드레스와 영국의 과거 의상에서 영감을 받아 제작된 것으로, 머리에 고글을 쓰고, 치파오와 비슷한 의상을 입었지만, 스팀펑크 특징을 많이 들어가면서 동서양 문화가 섞인 것을 알 수 있다(Fig. 7). 오른쪽 사진의 Grunbaum의 의상은 단순히 모양을 재현하기보다는, 새로운 것을 창조하기 위해 베트남문화에서 뿐만 아니라, 북부 아프리카, 멕시코, 유럽에서 영감을 받아 여러 역사적인 전통의 요소를 결합하고 있는데, 그의 작품은 과거적 요소를 활용한 다양한 문화의 결합해서 제작했다(Gleason, 2013).

3) Duplicity

이중성은 ‘서로 다른 두 가지의 특성이 하나의 사물에 함께 들어가 있는 것(“duplicity”, n.d.)’으로 19세

기 빅토리아 시대 의상에 기계적인 이미지를 접목하는 형식으로 정의된다. 외적인 의미에서의 이중성을 나타내는 패션 장르로는 사이버 패션, 테크놀로지 패션 등이 있지만, 스팀펑크 패션의 경우는 과거적 특성과 현재와 미래적 특성이 결합한 레트로 퓨처리즘(Retro-futurism)과 통한다고 할 수 있다(Kim & Kwon, 2015).

레트로 퓨처리즘은 과거의 시점에서 상상한 미래의 모습으로 <Fig. 8>과 같이 드레스의 가죽과 금속은 각각의 팔과 상체 일부분에서 사용되었는데, 무기형태 장식물은 약 10 파운드의 무게가 나갈 정도로 무겁고, 기어 형태의 무늬와 액세서리들로 장식한 의상이 함께 복고풍과 미래 지향적으로 표현되었다. 과거의 복식 형태에 금속 소재 등의 미래적인 기계적 장식을 더해 과거에 대한 그리움과 미래에 대한 기대를 상징적으로 함께 나타냄으로써 내적인 상징을 표현한다(Gleason, 2013).

스팀펑크 패션에 사용된 소재에서도 이중성이 나타나는데, 기계적인 인체의 묘사와 오토메이션 스타일 복식에서 잘 보여진다. 19세기 증기기관의 시대에서 만들어졌을 법한 황동, 철판 그리고 볼트와 너트와 같은 투박하면서도 고풍스러운 금속과 스테인리스와 같은 정련된 소재의 질감 대비는 ‘과거 대 미래’의 상반된 인상을 형성한다. 복고풍의 스타일의 식물성 가죽과 황동으로 제작된 정장이다. 상의에는 리벳, 버클, 스냅, 기어, 톱니바퀴, 너트, 볼트 등의 요소들이 더해져 갑옷느낌의 투박하면서도 기계적인 모습을 동시에 잘 보여준다(Fig. 9). 19세기 젠틀맨 모자는 미래

적인 요소들에 상반된 과거의 모습을 나타낸다.

4) Resistibility

저항성(resistibility)은 19세기에 시작된 산업화에 대한 저항의식의 반영으로 해석할 수 있다(Kwun, 2014). 즉, 밀리터리 스타일과 유니폼 스타일은 획일성과 균질성을, 기계적인 디테일의 복식은 물질주의와 기계주의를 상징하는 것이다. 획일성(uniformity)은 대량 생산 체제에 따른 기계주의가 기성복이라는 복식에서의 획일성을 초래하고, 인간성과 자아 상실을 야기했다는 점에서 기계화가 시작된 19세기를 배경으로 하는 스팀펑크 영화들에서 공통적으로 나타나는 군복이나 유니폼을 그 전형으로 해석할 수 있으며, 인간성 상실에 대한 두려움과 경고를 표현한 것으로 이해된다(Kwun, 2014).

<잃어버린 아이들의 도시>에서 보여지는 복제인간들과 외눈박이 갱단들의 밀리터리 스타일의 유니폼은 상실된 인간성과 물질적 획일성을 표현했다. 어린이의 예쁜 꿈을 흠치기 위해서 머리 부분에 설치한 복잡한 기계는 호스로 통해 아이의 머리와 연결한다. 이는 인간성이 상실한 두려운 분위기를 쉽게 느낄 수 있다(Fig. 10).

스팀펑크 장르의 기본 배경은 19세기로 빅토리아 문화에 대한 환상과 향수에서 출발한 것이다. 2012년에 개최된 “Brooklyn-indie-market”이라는 스팀펑크 패션쇼에서 선보인 구리철사나 철편을 이용해서 기계적인 느낌의 낭만적인 스팀펑크 의상이다(Fig. 11). 이국적인 복식들은 대부분 명확한 시대의 고증이 아닌 디자이너들의 개성과 창의성에 의해 재구성된 것

으로, 그들의 상상과 자유로운 낭만성이 내재되었고 볼 수 있다. 본 연구에서는 이 낭만성의 특성에 내포되어 있는 규칙과 사회에 대한 반항을 획일성이 가지고 있는 저항성과 연결시켜 특성을 분류하였다.

5) Abnormality

기괴성(grotesquerie)은 ‘그로테스크(grotesque)한 것’을 의미한다. 그로테스크란 정상적이지 않은 것, 즉 섬뜩하고 기형적이며 상스러운 표현을 통해 일상적인 미의 질서와 체계를 전복시킴으로써 새로운 이미지의 탄생과 확장의 의미를 지니는 미적 범주를 말한다. 이 특성은 인체에 대한 과장과 왜곡, 기형화, 기계화 등을 통해 나타난다(Kwun, 2014). 가면이나 성도착적 복장 등 의상에 나타난 기괴성은 인물의 정체성과 실체를 은폐하여 보는 이로 하여금 고통과 공포를 형성한다. 스팀펑크영화에 나타난 의상은 이러한 그로테스크의 미적 특성이 반영되어 나타난다. 이 사진은 까마귀를 상징하는 검은 가죽 마스크를 쓰고 있는 전염병 의사를 표현한 작품이다(Fig. 12). 마스크를 착용한 모습은 마치 인간이 아닌 듯한 느낌을 자아낸다. 부리와 접안렌즈는 모두 알루미늄을 이용하여 제작한 것이다. 또한 은회색과 검은색의 철과 가죽으로 이루어진 마스크는 색상과 소재의 느낌이 더해져 더 우울한 분위기를 나타낸다.

스팀펑크는 작품에서 남녀, 계급의 젠더 구분은 중요한 이슈가 되지 못한다. 스팀펑크 패션을 즐기는 개인이나 커뮤니티들의 스타일과 패션 컬렉션의 스타일은 대부분 영화, 소설, 게임, 애니메이션 속에 등장하는 비현실 세계의 가상 캐릭터들의 패션으로부



<Fig. 8> Brute force studios. From. Gleason. (2013). p. 134



<Fig. 9> Skinz Nhydez. From. Gleason. (2013). p. 132



<Fig. 10> The city of lost children. From. Jeunet & Caro. (1995). <http://m.todayhumor.co.kr>



<Fig. 11> Brooklyn indie market steampunk fashion show. From. manny. (2009). <http://steampunkcostume.com>



<Fig. 12> Banwell's steampunk. From. Gleason. (2013). p. 178



<Fig. 13> Ali Fateh's steampunk. From. Gleason. (2013). p. 54

터 영감을 얻거나, 모방을 통해 제작되고 있다(Choi, 2013). 실제로 의상에서 살펴보면 여성적인 코르셋 룩의 의상을 착용하고 있지만, 모험을 즐기는 여성들의 콘셉트가 많으며, 망원경이나 고글과 같은 소품을 착용하고 있거나, 심지어 무기를 들고 있는 경우까지 다양하게 표현되어 있어 이들이 가정적이거나 가부장적인 사회에 수긍하고 살았던 19세기의 여성상과는 거리감이 있음을 보여준다(Choi, 2013). 디자이너 알리 파테(Ali Fateh)가 2011년에 제작한 작품 이러한 특징이 잘 나타내는데, 19세기에 남성들이 주로 착용했던 젠틀맨 스타일의 눈가리개와 모자를 여성이 착용하고 있는 모습은 남성스러움과 여성스러움을 동시에 가지고 있다(Fig. 13).

2. Characteristics of steampunk by design element

스팀펄크 패션에 나타난 표현특성 5가지에 관한 사례들을 토대로 패션디자인 요소인 실루엣, 소재, 컬러, 디테일을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) Silhouette

남성복의 경우, 스트레이트 실루엣과 피티드 실루엣과 같은 일자형 실루엣이 가장 많이 나타났다. 이러한 기본 실루엣에 소매 부분 또는 등판 부분 등의 특정한 부분을 강조하여 아방가르드(avantgarde) 실루엣을 표현하기도 했다. 여성복의 경우에는 크리놀린 실루엣이 가장 많이 나타났으며, 그 외 버슬 실루엣, 프린세스(princess) 실루엣 등이 나타났다. 이는 스팀펄크의 배경이 되는 빅토리아 시대의 의상에서 볼 수 있는 실루엣을 잘 나타내고 있는 것을 알 수 있으

며, 크리놀린 실루엣을 유지하기 위해 사용되었던 크리놀린과 같은 구조를 일부 보여준 것은 그 시대의 느낌을 한층 더 높이고 있다. 또한 특정한 부분을 강조하여 아방가르드한 실루엣을 나타내는 것은 스팀펄크의 한 요소로 작용하는 미래적인 분위기를 잘 보여주고 있다고 할 수 있다.

2) Material

소재는 가죽과 레이스(lace)가 대표적으로 사용되었고, 그 외 스판이 들어간 저지(jersey), 실크(silk), 모직, 그리고 현대 스팀펄크스타일에서 볼 수 있는 화려한 인조가죽과 합성소재 등이 다양하게 사용되었다. 특히 레이스의 경우는 19세기 빅토리아 시대 스타일의 화려함을 느낄 수 있는 자수 레이스가 시대적 배경을 잘 나타내고 있다. 스팀펄크의 또 다른 배경이 되는 증기기관 시대에서 영감을 받았다고 할 수 있는 인체를 보호할 수 있는 보호용 의복에 적합한 소재인 합성소재가 사용되었음을 알 수 있다.

3) Color

색상은 스팀펄크의 아날로그적인 느낌을 잘 살려주는 황동색과 갈색, 노란색 등의 노란색 계열이 가장 많이 사용되었고, 이와 함께 미래적인 느낌을 잘 나타내는 회색과 은색 등의 은회색 계열, 그리고 어두움을 상징하는 남색, 검정색도 많이 사용되었다. 빅토리아시대의 스팀펄크 스타일에서 자주 사용되었던 색상은 갈색, 검정색, 황동색이었다. 스팀펄크의 예술적인 발전에 따라 각 민족의 문화를 잘 흡수하였고, 명쾌한 색깔을 활용하여 포인트로 사용하기도 하였다.

4) Detail

디테일 요소로 사용된 깃털장식, 자수와 복고풍 액세서리인 페도라 모자, 여성의 코르셋을 조일 때 사용된 방식의 매듭을 이용한 것 등은 모두 스팀펑크의 복고적인 특성을 나타내는데 효과적으로 사용되었다. 19세기의 빅토리아 시대 의상의 디테일 요소를 활용하고 있음을 알 수 있다. 가죽벨트, 가죽가방 등의 액세서리는 어두운 색상과 함께 어우러져 스팀펑크의 아날로그적인 특징을 보여주었다. 또한 철판 위에 장식된 기계적인 문양과 톱니바퀴의 장식들, 징, 호스와 까마귀 마스크 등은 스팀펑크의 시대적 배경인 증기기관 시대의 기계적이면서 환경으로부터 인체를 보호할 수 있는 특징을 나타냈다. 까마귀 형태의 마스크는 증기기관 시대의 요소에 기괴스러움이 더해진 스팀펑크 스타일이라고 할 수 있다. 스팀펑크의 각 특

성들에 대한 사진 사례를 패션 디자인 요소에 의해 정리한 표는 <Table 2>와 같다.

IV. Development of Design

1. Design intention

문헌 고찰과 실증적 사례 분석 연구를 통해서 스팀펑크의 특성이 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 특히 영화에서 응용이 되었고, 패션 디자인에서도 디자이너들에게 영감의 원천이 되고 있음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 스팀펑크의 표현특성에 관한 결과로 도출된 5가지 특성인 복고성, 다원성, 이중성, 저항성, 기괴성을 반영하여 패션 디자인을 전개, 개발하고 실물 제작을 진행하였다.

사례 분석 결과, 스팀펑크 스타일은 최근 몇 년 동

<Table 2> Characteristics of steampunk by design element

		Silhouette	Material	Color	Detail
Restoration	Fig. 5	· Crinoline silhouette	· Silk lace	· Brown · Black	· Feathers and hats decorated with embroidery · Wire network corset
	Fig. 6	· Straight silhouette	· Leather · Blended fabric	· Brown · Brass yellow	· Big clock · Metal weapons · Goggle fedora
Pluralism	Fig. 7	· Princess silhouette · Fitted silhouette · H-line silhouette	· Embroidery lace · Leather	· Brown · Navy · Black · Bluish green	· Ruffle edge
					· Metal necklace · Fedora adorned with metal · Fedora decorated with feathers · Leather case · Goggles · Leather belt
Duplicity	Fig. 8	· Bustle silhouette	· Enameled leather · Silk	· Brass yellow · Black	· Gear wheel · Decorative reopeul · Mechanical decoration
	Fig. 9	· Fitted silhouette · H-line silhouette	· Enameled leather · Woolen	· Brass yellow · Red	· Iron decoration · Knot of a thread · Mechanical decoration
Resistibility	Fig. 10	· Straight silhouette	· Blended fabric	· Brass yellow · Khaki	· Machine hoses of a hat
	Fig. 11	· Fitted silhouette	· Span · Jersey	· Brown brass yellow · Gray	· Decorate the mound
Abnormality	Fig. 12	· Straight silhouette	· Leather	· Black	· Crow mask · Fedora
	Fig. 13	· Straight silhouette	· Leather	· Blue · Silver	· Goggles · Fedora adorned with metal

안 활발하게 부각되고 있었으며, 특히 영화의상 분야에서 대중들에게 깊은 인상을 주었고, 그 영향으로 스팀펄크의 특징을 활용하여 패션 디자인에 접목하는 디자이너들이 증가하고 있었다. 스팀펄크는 보통 전쟁, 죽음, 탐험 등의 주제를 다루기 때문에, 가죽 소재 위주로 구리, 증기기관의 재료 등을 사용하고, 고글, 마스크 등의 액세서리 등을 코디네이션한다. 색채는 보통 우울한 분위기를 표현하는 검은색과 회색, 냉정한 인간관계를 표현하는 은색과 황동색 등이 주조색을 이룬다. 스팀펄크를 주제로 표현하는 패션디자인은 단순한 스팀펄크를 표현한 것이 아니고, 스팀펄크 특징을 가지고 있는 디자인을 전개한 후에 디자인에 차별성과 현대적인 이미지를 부각시키기 위하여 LED 등의 장치를 별도로 설계하고 제작하여 적용하였다.

스팀펄크의 대표적 요소를 파괴된 환경, 참혹한 전쟁, 냉정한 기계, 중첩된 과거와 미래의 4가지 컨셉으로 디자인을 전개하였다. 스팀펄크의 특성과 설정한 컨셉을 표현하기에 적합한 원단과 부자재를 선택하였다. 구성 방식은 부가적인 장치 삽입을 위한 구조물들의 대부분 입체구성 방식으로 패턴 작업을 진행하고, 의상의 내부 구성요소들은 평면패턴을 사용하여 완성하였다.

2. Design presentation

1) Design 1: devastated environment

디자인 1은 미야자키 하야오 감독이 2004년에 제작한 애니메이션 작품 ‘하울의 움직이는 성’에서 영감을 얻어 디자인 한 작품이다. 하울의 움직이는 성은 고도로 발달한 증기와 마법 문명에서 환경이 파괴된 도시를 배경으로 하고 있다. 19세기말, 유럽의 화가들이 상상했던 20세기의 세계가 배경인 이 작품은 마법과 과학이 공존하는 신비로운 세계를 표현하고 있다. 이를 반영하여 19세기의 의상 스타일뿐만 아니라, 판타지적 요소를 함께 융합시켜서 표현하고자 하였다. 앞부분에 위치한 다운사이즈의 가방은 ‘하울의 움직이는 성’의 움직임에서 영감을 받은 것으로, 인체가 움직일 때마다 그 움직임의 효과를 높일 수 있도록 의도적으로 앞쪽에 배치시켰다. 체크무늬의 원피스 드레스 소재는 복고적인 이미지를 연출하기 위해 선택하였고, 황동색 가죽을 리벳(rivet)으로 겹쳐

연결하여 강철로 만든 성의 느낌을 표현하고자 하였다. 정면에서 회전하는 환풍기는 성을 움직이는 동력원을 의미하고, 밑에 반투명한 플라스틱 막 뒤에서 LED를 삽입하여 ‘하울의 움직이는 성’의 입구를 상징적으로 표현하였다.

컨셉으로 설정한 파괴된 환경에서 착용자를 보호할 수 있는 8개의 공기가 통할 수 있는 호스를 의상에 연결하였으며, 각각의 호스는 서로 기능이 다르게 제작되었다. 의복의 착용자와 상호작용하는 호스와 연결된 마스크를 쓰고 호흡을 하면 공기는 앞판에 있는 호스를 타고 환풍기로 나가는 구조로 제작하였다. 외부로부터 유입된 오염된 공기를 마스크를 통해 걸러서 흡입하고 배출되는 이산화탄소는 환풍기를 통해 외부로 내보낼 수 있도록 제작되어 환경 파괴에 저항하는 저항성을 표현하였다. 위쪽에 위치하는 하나는 마스크와 연결하였고, 옆에 달린 두 개의 호스는 드레스의 어깨띠의 역할을 하며, 중간에 위치하는 두 개의 호스는 뒤판의 그레이 체크무늬 원단과 연결하였다(Fig. 14). 앞판과 뒤판을 연결하는 부분은 통기성 좋은 메쉬(mesh) 소재를 사용하고, 내부구조와 장치를 구분하여 안정화시키기 위해서 사용한 얇은 철판은 메쉬 소재로 감싸서 고정하였다(Fig. 16). 측면에서 보면 마치 기계 장치가 사람을 감싸고 보호하고 있는 것처럼 보이기도 한다.

디자인 1이 가지고 있는 또 다른 표현 특성은 주로 이중성이다. 스위치를 누르면 파란색의 빛이 나며, 보는 이로 하여금 상상하는 공간을 주기 위해 반투명한 얇은 막을 통해 의상 안에서 희미하게 보이도록 제작했다.

2) Design 2: brutal wars

디자인 2는 오시이 마모루(押井守, Oshii Mamoru)의 영화 ‘가름워즈: 마지막 예언자(Garm Wars The last Druid)’에서 영감을 얻어 디자인한 작품이다. 이 영화는 진화된 고도의 문명과 첨단 기술로 무장한 신비의 아는 행성에 살고 있던 가름(GARM) 종족은 끝없는 전쟁으로 세상을 황폐화시키고, 여자주인공 ‘카라’는 아는 행성과 가름족의 존재 뒤에 거대한 비밀이 있음을 알게 되고, 전쟁에서 자유를 갈망하고 생존과 항쟁하는 이야기이다. 이를 통해 ‘참혹한 전쟁’을 컨셉으로 설정하고, 영화에서 나타난 다양한 영화의

상 스타일처럼 독창성을 표현하고자 했다. 이러한 다양한 스타일은 패션과 접목하여 특징들을 결합시킬 수 있으며, 이를 통해 스팀펑크 패션의 특성인 다원성을 잘 표현할 수 있었다.

표면에 무늬가 있는 갈색의 얇은 인조가죽과 밝은 은색 재료를 활용하여 색채에 있어서의 큰 대비를 이루도록 했다. 전체적으로 봤을 때 갑옷을 걸치고 있는 슬픈 군사의 느낌을 나타내고자 했는데, 이를 위해 슬픈 감정의 느낌을 표현하고자 어두운 갈색을 사용했고, 항쟁과 보호하는 힘을 표현하기 위해 은색을 사용하였다. 앞판의 스커트 부분과 뒤판 상의 부분에는 검정색의 가죽과 빛을 반사시키는 은색 원단을 각각 1cm로 재단하여 서로 교차시켜 봉제하면서 각 원단의 끝부분의 길이는 자유롭게 하여 불규칙적인 느낌이 날 수 있도록 하였다. 소매부분은 각각 재단된 모듈 형태의 삼각형들 64개로 구성하고, 허리부분에는 이 모듈들을 불규칙적으로 배치함으로써 변형이 가능한 벨트로 제작하였다(Fig. 15). 철판 조각들을 연결한 벨트는 하나하나 재단하여 주로 수공으로 만들어졌던 과거의 제작기법을 활용하여 표현하는 동시에 철판 원단에서 미래적인 느낌을 함께 나타내어 ‘과거와 미래’의 상반된 이미지를 형성하고 있다. 또한 오래된 듯한 소재의 고글과 마스크 액세서리를 착용하여 스팀펑크 이미지를 강화시키고자 하였다(Fig. 17).

앞판 허리 양쪽에는 주머니를 하나씩 만들고, 가슴 안쪽에 위치한 부분에 설치된 LED 호스와 연결된 터치스위치를 왼쪽 주머니 옆에 넣어서 스위치를 터치하면 연결된 LED 호스에서 파랑 색의 빛이 난다(Fig. 17). 제작방식은 드레이핑과 평면패턴 방식을 함께 진행했으며, 안감을 먼저 드레이핑으로 제작하고, 그 위에 장치의 위치를 고정한 다음 고정된 장치에 맞추어 겹옷을 평면 패턴으로 작업 후 봉제하였다. 스위치를 켜면 가슴부분에 LED의 불빛이 들어오는 것은 다원적 표현 방식으로 나타낸다. 왜곡된 가슴 형태와 기계화를 상징하는 어깨가 기괴성을 표현하고, 물질적인 구조와 기계적인 벨트는 저항성을 표현하였다.

3) Design 3: cool-headed machinery

키리야 카즈야키(紀里谷和明) 감독이 2004년에 제작한 일본 스팀펑크 영화 ‘캐산(Casshern)’에서 영감을

받은 디자인 3의 컨셉은 ‘냉정한 기계’이다. 증기기관이 발달하는 미래에서 인간은 전쟁을 하는 기계가 되어버리고 점점 인간의 감정을 잃어버린다. 신조 인간 캐산이 냉정한 기계와 다를 것 없는 인류에게 감정과 사랑을 다시 찾아 주고자 하는 스토리이다. 영화에서 표현된 것처럼 독창적인 기계미를 표현하고자 직선을 주로 사용하였으며, 전체적으로 기계를 상징하는 색으로 선택한 황동색을 주조색으로 사용하고, 사랑의 감정을 상징하는 핑크색은 뒤판과 어깨에서 힘을 지탱하는 부위에 보조색으로 사용하였다.





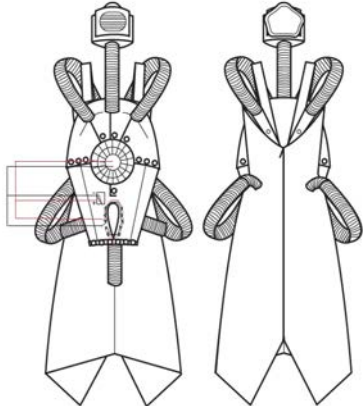
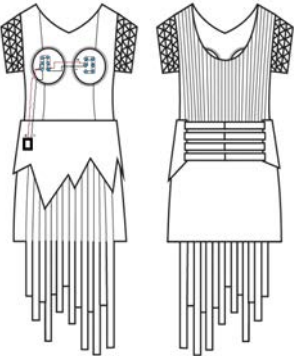
중앙에 위치한 원형 안에 공간을 만들어 기계 장치를 설치하고, 중심부분과 의상 가장자리 부분에 이 장치와 연결한 호스를 고정하여 스위치를 누르면 호스에서 LED 빛이 나도록 제작했다. 주변에 호스를 고정하는 동시에 수공예적인 19세기 느낌을 표현하기 위해 호스 위에 레이스 장식물을 함께 봉제하였다. 의상의 측면에 있는 시간과 실내 온도를 확인할 수 있는 액정 스크린은 별도의 주머니에 넣을 수 있다(Fig. 20). 광택이 있는 호스는 어두운 환경에서 빛이 나기 때문에 착용자를 보호하는 효과가 있다. 디자인 3은 입체패턴으로 전체적인 실루엣을 구성한 후에 기계 장치를 설치할 부분만 남겨놓고, 기계 장치 삽입 후에는 남겨놓은 부분을 봉제하여 마무리했다(Fig. 18). 냉정한 기계적 이미지와 따뜻한 인간성과 감정을 상징하는 디자인을 통해서 이중성을 표현하고자 하였다.

4) Design 4: overlap of future and past

디자인 4는 사이먼 웰스(Simon Wells) 감독의 스팀펑크 영화 ‘타임머신’에서 영감을 얻었으며, ‘중첩된 과거와 미래’를 컨셉으로 디자인하였다. 스팀펑크의 특성 중 복고성을 표현하기 위해 현대와 미래의 중첩된 이미지로 디자인하였으며, 가변적인 구조로 실현하였다. 실루엣은 19세기의 스커트와 드레스 스타일을 차용하고, 소재는 안쪽과 바깥쪽의 소재를 다르게 결합시켰다. 내부는 스펅글 자수가 놓인 비치는 투명한 오간자를 사용하여 과거의 수공예적 느낌을 표현하고자 했고, 바깥쪽 부분은 미래적인 이미지를 주는 은회색 스펅글로 원단을 사용함으로써 서로 이중적인 느낌이 나도록 했다(Fig. 19).

상의의 몸체 부분에는 빛이 나는 LED를 삽입하였

<Table 2> Design development

	Design 1	Design 2
Concept	Devastated environment	Brutal wars
Photographs	 <p><Fig. 14> Front and back of design 1</p>	 <p><Fig. 15> Front and back of design 2</p>
Detail & Acc.	 <p><Fig. 16> Internal structure of design 1</p>	 <p><Fig. 17> Belt, goggles, mask</p>
Flat sketch		
Material	Leather, cotton tartan, sheet iron, nylon zipper, LED, ventilator, switch	Leather, artificial leather, spangle, sheet iron, alloy zipper, LED, touch switch
Color	Brass grayish	Puce, black, silver
Item	One-piece dress	One-piece dress
Characteristics	Resistibility, duplicity	Pluralism, abnormality, resistibility

<Table 2> Continued

	Design 3	Design 4
Concept	Cool-headed machinery	The overlap of the future and the past
Photographs	 <p><Fig. 18> Front and back of design 3</p>	 <p><Fig. 19> Front and back of design 4</p>
Detail & Acc.	 <p><Fig. 20> Screen & goggles of design 3</p>	 <p><Fig. 21> Mask of design 4</p>
Flat sketch		
Material	Artificial leather, spangle, lace, leather, LED, touch switch, liquid crystal display screens	Artificial leather, embroider sequins organza, LED, touch switch, magnetic clutch
Color	Brass, black, pink	Brass, black, pink
Item	One-piece dress	One-piece dress/coat
Characteristics	Duplicity	Restoration, duplicity

고, 터치 스위치의 연결선은 소매 쪽으로 빼내어 착용 시 쉽게 켜고 끌 수 있도록 하였다. 양쪽에 어깨에는 패드를 삽입하고, 의상의 일부분들에는 자기 클러치 장치를 사용하여 탈부착이 가능하도록 하였다. 스위치를 터치하면 어깨부분의 앞판과 뒷판 사이에서 클러치 장치가 작동하면서 자기에 의해 부착되어 있던 부분이 떨어지면서 터치 하나로 의상이 변신하는 효과가 있다. 바깥쪽 부분의 은색 스팽글이 많이 달린 원단의 중력이 더해져 쉽게 떨어지는데, 의상 전체가 은색 스팽글로 이루어진 의상에서 기계 장치의 터치를 통해 상의 부분이 벗겨져 하의로 덮여지면서 안쪽에 위치했던 자수가 놓인 원단이 나타나는 것이다. 동시에 안쪽 의상에 설치해 두었던 LED가 작동하여 발광하면서 미래적인 분위기를 연출한다. 얼굴 장식물을 되는 가스마스크는 안에서 LED가 들어가고, 조명하는 기능을 가지고 있다(Fig. 21).

의상 뒤판 아래쪽 부분에는 복고적인 황동색 인조 가죽을 사용하고, 안쪽에는 자수가 있는 메쉬 원단과 반투명 오간자로 이루어진 두 겹을 함께 봉제하여 구성하였다. 입체패턴으로 원피스 드레스를 작업하고, 평면패턴으로 스커트 부분을 만든 후에 안감을 같이 봉제하고, 그 다음에 장치를 설치하는 제작 과정을 거쳤다.

V. Conclusion

비주류 문화로 출발한 스티มป์크는 현실에 국한되지 않고 과거에 대한 향수와 미래에 대한 기대를 가지고 있다. 스티มป์크와 패션의 결합은 새로운 미학 형식의 디자인을 만들어낼 수 있으며, 소비자들의 다양한 욕구를 충족시키기 위한 방안으로 다양한 양식을 제공해 줄 수 있다. 스티มป์크에 관한 패션디자인의 연구는 타 영역에 비해 매우 부족한 실정이며, 스티มป์크를 활용하기 위해서는 스티มป์크의 표현특성에 대한 재해석과 디자인 개발이 필요하다. 본 연구의 목적은 스티มป์크에 관한 문헌연구와 실증적 연구를 통하여 타 영역에서의 활용 방안을 알아보고, 이를 적용한 사례들을 분석하고 실물제작을 전개함으로써 디자인 개발에 영감을 줄 수 있는 양식을 제공하는 것에 있다. 연구 방법은 문헌 연구를 위하여 선행 연구 분석을 통하여 조사된 각 특성들을 통해서 표현특

성의 분류 기준을 도출하였다. 실증 연구를 위하여 사례분석의 대상은 관련 국·내외 서적과 웹사이트를 활용하고, 4가지의 주제를 가지고 40개의 디자인을 전개한 후에 4벌의 실물제작을 진행하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 스티มป์크 실험 연구들에 나타난 특성들의 비슷한 내적 의미들을 함께 묶어 스티มป์크의 표현특성 분석을 위한 분류기준으로 5가지가 도출하였다. 19세기의 역사적인 요소들을 현대적으로 재창조하는 형식을 의미하는 복고성, 의상을 재구성하여 인공보철물로 제작해, 서로 결합한 경우와 다양한 문화 요소들을 결합하여 만든 경우 등으로 나타나는 다원성, 과거와 미래의 이중적인 시점과 이질적인 소재들의 결합을 표현한 이중성, 인간성 상실에 대한 두려움과 경고를 표현한 저항성, 인체에 대한 과장과 왜곡, 기형화, 기계화 등을 통해 표현한 기괴성으로 나타났다. 둘째, 스티มป์크 패션디자인의 작품 제작을 위한 주제는 파괴된 환경, 참혹한 전쟁, 냉정한 기계, 중첩된 과거와 미래의 4가지로 설정하였다. 스티มป์크의 대표적인 영화와 애니메이션으로 부터 영감을 얻었으며, 스티มป์크의 특성들을 실물 제작에 적용하여 새로운 이미지의 디자인을 연출할 수 있었다. 셋째, 실물 작품은 5가지 스티มป์크의 표현특성이 반영된 4벌의 디자인을 제작하였다. 이는 스티มป์크 표현 특성을 활용하는 패션의 새로운 방향을 제시하는 의미를 찾을 수 있었다. 스티มป์크와 패션 디자인의 결합은 현대사회에 실현가능성을 제시하며, 다양한 변화에 대한 사람들의 이질감을 축소시켜 미래로 향하는 변화 속에서 사용자들이 쉽게 다가갈 수 있는 새로운 스타일로 작용할 수 있을 것이다.

본 연구를 통하여 스티มป์크의 표현 특성을 시대 배경과 관련하여 복식문화에 대한 새로운 인식을 볼 수 있었고, 다양한 패션디자인의 개발이 중요하다는 것을 알 수 있었다. 따라서 본 연구에서는 스티มป์크의 표현 특성과 패션 디자인을 융합하는 디자인 전개 과정을 연구하고, 사회변화에 대한 시대정신을 구체적으로 재현함으로써 새로운 패션을 창출하고 예측하는데 도움이 될 수 있을 것으로 사료된다. 본 연구는 디자인 전개에 있어서 영감을 얻은 부분이 스티มป์크와 관련된 영화와 애니메이션에만 한정되었으며, 컬렉션보다는 전문 웹사이트에 나오는 이미지를 더 많이 활용하였기 때문에, 특성을 표현하는 타당성이 부

족할 수도 있다는데 제한점이 있다. 또한 후속 연구로는 패션디자인 개발에 맞는 웨어러블 패션디자인의 성격이 좀 더 가미된 작품의 연구가 필요하다.

References

- Bae, J. M. (2009). *스팀펑크(steampunk) 문화현상을 바탕으로 하는 신빅토리안 스타일 의상에 관한 연구*. [Study on New Victorian steam punk outfits based on cultural phenomenon.] Proceedings of The Korean Society of Clothing and Textiles Conference, Seoul, 2009, 220.
- Choi, Y.-J. (2013). A study of formative characteristics of steampunk fashion. *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(8), 58-75. doi:10.7233/jksc.2013.63.8.058
- duplicity. (n.d.). In *stdweb2.korean*. Retrieved March 20, 2016, from http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp
- Gleason, K. (2013). *Anatomy of steampunk: The fashion of Victorian futurism*. New York: Race Point Pub.
- helen193. (2016). 2016 steampunk NZ festival passport. *Eventfinda*, Retrieved March 1, 2016, from <http://www.eventfinda.co.nz/2016/2016-steampunk-nz-festival-passport/oamaru>
- James, R.-B. (2008). Steampunk: What's that all about. *The Chronicles*, 2(9), p.10.
- Jeon, J. W. (2014, April 25). Art of Victorian futurism. Retrieved March 5, 2016, from http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=78&rid=&contents_id=54303
- Jeunet, J.-P. (Director), & Caro, M. (Director). (1995). *The city of lost children* [Motion picture]. France, Germany, & Spain: Canal. Retrieved March 12, 2016, from <http://m.todayhumor.co.kr/view.php?table=movie&no=26751>
- Kim, J. Y. (2015). *A study on the formative and expression characteristics appearing steampunk fashion*. Unpublished master's thesis, Pusan National University, Busan, Korea.
- Kim, J. Y., & Kwon, M. J. (2015). Expression characteristics and intrinsic value in steampunk fashion. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 21(1), 131-148.
- Kiriya, K. (Director). (2004). *Casshern*. [Motion picture]. Japan: Shochiku Studios Retrieved February 11, 2016, from <http://www.mangauk.com/post.php?p=sinspirations>
- Kwun, J. H. (2014). Expression aspects of costumes appearing in steampunk films. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 20(1), 55-72.
- Lan, J. (2011). *Analysis of steam punk animation through the elements of postmodernism*. Unpublished master's thesis, Tongmyong University, Busan, Korea.
- manny. (2009, October 30). Brooklyn indie market steampunk fashion show. Steampunk Costume Retrieved January 22, 2016, from <https://steampunkcostume.com/?s=Brooklyn+indie+market+steampunk+fashion+show>
- Miyazaki, H. (Director). (2004). *Howl's moving castle*. [Motion picture]. Japan: Studio Ghibli. Retrieved February 20, 2016, from <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=39640>
- Nakamura, K. (2014). Brain tower, 3D digital art. Retrieved March 5, 2016, from http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=78&rid=&contents_id=54303
- Park, J. (2006). Characteristic of genre, 'steampunk' and narrative discourse: Centered on Steamboy and the secret of blue water. *Korean Language and Literature in International Context*, 37, 225-251.
- Steampunk. (2016. n.d.). In *Wikipedia*. Retrieved February 13, 2016, from <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%ED%8C%80%ED%8E%91%ED%81%AC>