

디지털시대에 나타난 패션의 표현특성에 관한 연구 - 건축의 영향을 받은 패션을 중심으로 -

어 경 진 · 박 현 신*

덕성여자대학교 의상디자인전공 강사
덕성여자대학교 의상디자인전공 교수*

요 약

본 연구는 현대의 새로운 패러다임인 디지털시대를 중심으로 동시대의 문화·사회적 패러다임 속에서 외형적 유사성을 보이고 있는 패션과 건축의 상호유사성을 토대로 건축적 패션을 연구하였다. 이를 위해, 디지털의 특성을 디지털시대의 문화와 디지털 예술을 바탕으로 살펴보았다. 또한 시대별 건축적 패션을 토대로 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 출현의 근거를 제시하였고, 건축과 패션의 사례분석을 통해 표현 특성을 도출하였다. 따라서 디지털시대에 나타난 패션을 물리적·하이 테크놀러지를 통해 움직임을 활용한 패션디자인과 발광형·투사형의 빛을 활용한 패션디자인, 컴퓨터와 디지털 기술을 활용한 기능성을 강조한 패션디자인으로 분류하여 분석한 결과, 이동성, 비물질, 표피성, 지능성이라는 표현특성을 도출하였다. 이러한 디지털시대에 나타난 건축적 패션은 디지털의 특성인 이동성, 변형의 용이성, 상호작용성이 다양한 표현특성에 반영되었다. 건축에서는 움직임이 도입되어 고정된 건축 사고에서 벗어난 구조의 변형으로 이동성이 강조되었고, 이는 패션에서도 적용되어 물리적 움직임과 하이 테크놀러지를 통한 패션디자인을 추구하여 이동성과 비물질, 표피성의 특성을 나타냈다. 발광형과 투사형의 건축은 패션에서도 유사하게 나타나며 비물질과 표피성을 강조하였고, 첨단 소재와 테크놀러지를 활용하여 기능성을 강조한 패션디자인은 컴퓨터와 디지털 기술을 통한 지능형 건축과 유사성을 갖고 이동성과 지능성을 추구하였다. 이와 같이, 디지털시대의 건축적 패션은 건축과 패션의 상호유사성을 통해 움직이고 있으며, 디지털 기술의 발달에 따라 새로운 표현 방법의 시도 및 확대 등으로 그 영역을 넓히고 있다.

주제어: 디지털시대, 디지털 건축, 건축적 패션

I. 서론

1. 연구의 목적 및 의의

패션과 건축은 인간의 신체, 공간과 운동 개념을 출발점으로 합목적성과 심미성을 고려한 삼차원적인 조형성으로 표현한다는 점에서 근본 요소를 공유하고 있으며, 각 영역의 요소들은 서로 영향을 주며 영감의 근원이 되고 있다. 이 영역들은 동시대의 문화·사회적 패러다임 속에서 외형적 유사성을 보이는데, 패션과 건축의 형태와 구조의 유사성에 관한 논의는 꾸준히 언급되어왔다. 데보라 퍼쉬(Deborah Fausch)는 「Architecture in Fashion」(1996)이라는 저서에서 패션과 건축의 차이점과 유사성을 언급하였다. 차이점에 대하여 빠른 주기로 변화하는 패션의 시스템과는 다르게 건축은 정지되어 있다고 기술하였다. 또한 유사성에 관하여 패션에서의 의복이 인체에 착용되는 것처럼 건축도 구조에 입혀진다고 설명하였다. 최근 패션과 건축은 상대의 언어를 도입할 정도로 경계가 모호해지고 있다.

‘건축적’, ‘구축적’, ‘조각적’과 같은 수식어는 패션 비평에서도 흔히 나타나고 있으며, 건축가들은 패션에서 사용되는 다양한 기법들인 ‘드레이핑(draping)’, ‘래핑(wrapping)’, ‘프린팅(printing)’ 등의 패션용어를 차용하기 시작했다.

21세기에 들어서면서 패션과 건축은 포스트모더니즘체제 아래 해체주의(deconstructivism), 네오모던(neo modern)을 비롯한 디지털시대라는 새로운 패러다임아래 다양한 변화를 통해 긴밀한 연관성을 갖고 움직이고 있다. 디지털시대는 디지털 테크놀로지라는 기술혁명으로 새로운 개념과 사고의 확장을 이루고, 과거보다 개념과 영역간의 상호교류가 더욱 용이해져 현대인의 삶에 변화를 주고 있다. 이러한 혁신적인 변화는 문화, 예술에도 영향을 주어 다양한 디지털 특성을 보이고 있다.

특히 문화와 예술분야에 밀접한 관련을 맺고 있는 패션과 건축은 디지털, 테크놀로지, 컴퓨터 등의 명칭이 붙은 새로운 경향들로 분류되며 전통적 개념을 대체해가고 있다. 디지털시대의 패션과 건축에서 표현된 양식적 특징들은 현대 디자인의 중요한 개념으로서 관심을 집중시키고 있으며, 다양한 영역에 새로운 반향을 불러일으키고 있다.

20세기 이후 패션과 건축에 관련한 선행연구를 살펴보면, 디지털시대에 나타난 패션 디자인의 특성은 예술, 혹은 건축 등 편향된 영역이나 디지털 문화 자체에 국한시켜 도출되는 경향이 많은 실정이다. 또한 패션과 건축의 연구는 디지털시대에 나타난 특정 양식의 건축을 중심으로 연구되거나 건축가 개인의 작품 특성이 반영된 패션을 중심으로 연구가 이루어지고 있어, 총체적 시각으로서의 디지털 특성이 반영된 건축과 패션의 상호유사성, 그에 의한 조형성이 연구된 사례는 찾기 어렵다.

이에 본 연구의 목적은 패션과 건축의 상관성을 알아보고, 특히 현대 건축의 주요한 표현 도구로 나타나고 있는 디지털 양식들이 현대 패션에 어떠한 방식으로 표현되고 있는지 그 표현 특성을 도출해 내는데 있다. 따라서 이 연구는 디지털시대의 건축적 패션의 큰 흐름을 인지하고 새로운 가치, 감각을 알아봄으로써 패션 디자인의 새로운 방향을 모색할 수 있는 토대를 마련하는데 의의가 있다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구는 ‘디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성에 관한 연구’로 디지털 기술을 바탕으로 한 디지털시대의 특성과 디지털 예술이 패션과 건축을 통해 어떠한 개념과 모습으로 나타나고 있는지, 문헌을 통한 이론적 연구와 이를 근거로 시각자료 분석을 통한 실증적 연구로 분석하고자 한다. 문헌 고찰을 통하여 추출된 디지털 예술의 특성을

토대로 선행연구와 정기 간행물, 디자인 전문서적, 패션정보 사이트 등의 시각자료를 통해 건축적 패션 이미지를 분석한다. 실증적 연구를 위한 시각적 자료의 범위는 컴퓨터의 대중적 확산과 인터넷을 통한 네트워크 컴퓨터 시대가 시작된 1990년 이후부터 2010년까지로 한정한다.

II. 디지털 문화와 예술

1. 디지털 문화의 등장

미국 MIT 공대 미디어 랩(media lab)의 디렉터인 니콜라스 네그로폰테(Nochlas Negroponte)는 그의 저서인 「디지털이다(Being Digital)」(1995)를 통해 디지털 기술이 우리에게 가져다줄 사회변화를 비교적 정확히 예측하여 많은 사람들을 놀라게 하였다. 1990년대의 컴퓨터의 대중화와 인터넷의 확산으로 디지털이라는 언어는 우리 생활 속에 깊숙이 침투하였고, 디지털은 21세기 패러다임을 규정하는 변화의 동인이며, 디지털 기술이 갖는 특성은 디지털시대라는 새로운 환경을 만들고 있다. 따라서 디지털이라는 새로운 형식의 미디어가 가져오는 변화는 현재 거스를 수 없는 큰 흐름이며, 디지털 테크놀로지라는 기술혁명으로 사회의 모든

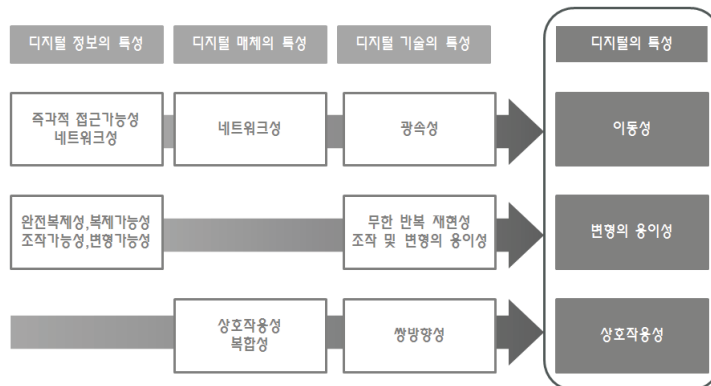
분야에 걸쳐 영향을 받고 있다.

또한 종래 디지털은 기술적 의미로만 사용되어 왔으나, 90년대 중반 이후 산업 전반을 변혁시키는 원동력으로 부각되었고, 인터넷 보급 및 확산은 정보화 사회의 틀 안에서 디지털시대를 앞당기는 촉매제 역할을 하였다.¹⁾ 따라서 디지털이라는 용어는 정보기술의 혁신적인 변화를 의미할 뿐 아니라 사회, 문화, 예술의 핵심 키워드로 자리 잡아 새로운 문화영역으로서의 개념을 포괄하고 있다.

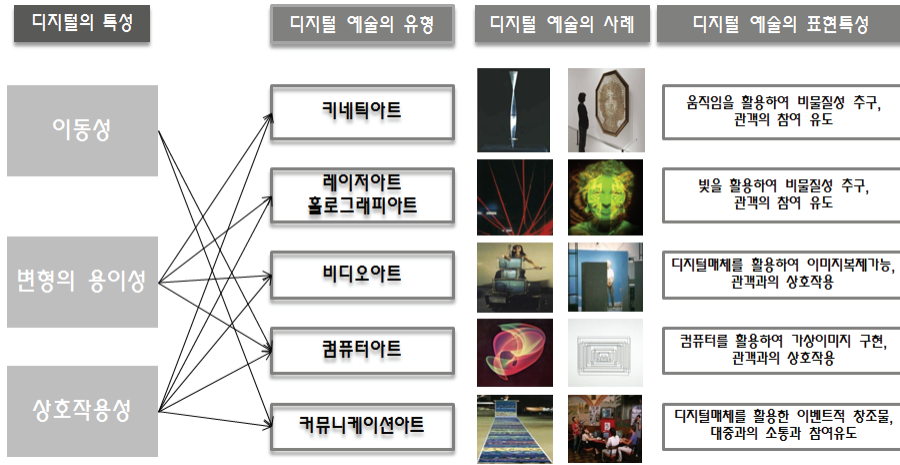
본 연구에서는 선행연구(김재운, 1999²⁾; 이경진, 2007³⁾; 이현숙, 2003⁴⁾)에서 밝힌 디지털의 특성을 <그림 1>에서 제시하였다. 여기서 도출된 개념을 바탕으로 상호작용성(interactivity), 변형의 용이성(ease of transformation), 이동성(mobility)을 도출하고자 한다.

2. 디지털 예술의 형성

디지털 예술의 출현은 하이테크놀러지의 대표 매체인 컴퓨터의 등장으로 들 수 있으며, 디지털 기술의 등장으로 예술영역에서는 새로운 예술형식이 출현하고, 표현 방법이 다양화되었다. 이전에는 불가능했던 미적 경험들을 가능케 하는 레이저아트, 홀로그래피 아트, 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 커뮤니케이션 아트처럼 예술의 범위를 확장시킨



<그림 1> 디지털의 특성



<그림 2> 디지털 예술에 표현된 디지털의 특성

바와 같이, 테크놀러지를 활용한 디지털 기술은 디지털 매체를 이용하여 의도하는 조형적인 영역의 확장과 그에 따른 다양한 시도로 현대예술의 형식으로 주목받고 있다.

또한 컴퓨터라는 매체를 통해 창출되는 예술의 형태는 관점에 따라 테크놀로지 아트, 디지털 아트, 미디어 아트 등 다양한 용어로 정의되고 있으나, 본 연구에서는 연구의 정확성을 위해 테크놀러지를 활용한 디지털 매체로 창출되며, 디지털의 특성을 띠고 있는 예술의 형태를 지칭하는 ‘디지털 예술’이라는 용어로 규정하고자한다.

디지털 예술의 유형을 분류하는 기준은 관점에 따라 다양하게 정의되고 있으나, 본 연구에서는 디지털의 특성을 활용하여 뚜렷하게 표현되고 있는 경향을 토대로 움직임을 활용한 키네틱 아트, 빛을 활용한 레이저 아트와 홀로그래피 아트, 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 커뮤니케이션 아트로 분류하여 그 특성을 살펴보았다. 그리고 디지털 예술의 유형에 따라 각 작품의 예술의 표현특성을 <그림 2>에서 제시한 바, 디지털의 특성인 이동성, 변형의 용이성, 상호작용성이 나타났다.

III. 패션과 건축

1. 패션과 건축의 유사성

패션은 사회·문화적 요인들과 상호 연관되어 움직이고 있으며, 건축, 순수예술 분야 등과는 특히 많은 영향을 받고 있다. 어떠한 시대의 복식이나 인체의 이상적인 미에 대한 형식과 형태는 동시대의 타 예술의 주제나 기법에 전이되기도 하며, 영향을 받기도 하므로 특정한 시대의 특정한 예술의 지적 개념이나 양식은 모든 예술이나 문화에 보여주는 문화적 일치성을 공유하고 있다.⁵⁾ 이처럼 패션은 예술의 특성을 조형화하여 표출된 조형물로서 건축뿐만 아니라 타 예술 분야와도 동일한 조형 양식 및 미의식을 보여주고 있다.

역사 이래 각 시대에는 그 시대의 정치, 사회, 문화, 예술, 철학 등 사회적 배경에 맞는 양식이 존재하여 예술의 여러 분야에서 공통되어 나타났는데, 그 중에서도 패션과 건축은 인간과 직접적으로 관계한다는 측면에서 상관성을 보인다.⁶⁾

패션과 건축은 인간의 신체, 공간과 운동의 개념을 출발점으로 삼고 있다. 옷은 신체에 근접한

건축물이며, 건축은 가장 확장된 의복이라고 할 수 있다. 패션디자이너나 건축가 모두 공간에 대한 인식에서 시작해 볼륨, 기능, 소재를 고민하여 외부 환경을 만들어낸다. 따라서 패션과 건축은 인간이 살아가는 공간을 창조한다는 점에서 서로 유사하며, 건축이 인간의 거주 공간을 창조하는 것처럼 패션 역시 인체가 거주하는 최초·최소의 공간으로 인식될 수 있다.⁷⁾

패션은 인간이 착용함으로써 형태를 이루고 건축은 인간이 생활할 수 있는 형태를 이루어야 하므로 패션과 건축은 인간을 대상으로 하는 창조적인 조형물인 것이다. 또한 패션과 건축은 합목적성과 심미성의 어느 한쪽에도 치우치지 않는 조화와 균형을 추구하며 개인적, 문화적 정체성을 드러내는 표현 수단이다.

이처럼 패션과 건축은 서로 밀접한 관계를 통해 유사성을 가지며 표현되어 왔으며, 20세기에 이르러 오브제 자체의 조형성이 중요시되면서 패션은 새로운 재료의 개발과 패턴을 이용하여 이전의 미적 양식을 시대가 요구하는 실용성으로 표현하였다.⁸⁾ 그리고 현재의 많은 패션디자이너들은 재료와 형태를 중심으로 건축적 이미지가 작품에 반영되는 ‘건축적 패션디자인’을 진행하고 있다.

1) 건축적 패션디자인의 정의

패션과 건축은 인체와 관련된 실용적 공간조형물이라는 측면에서 살펴보면, 공간의 조형성을 지닌 의상을 건축적 패션디자인으로 논의할 수 있다.⁹⁾

시대에 따라 건축적 요소가 패션에 전이되어 그 시대의 양식을 조형적으로 표현하였고, 20세기에는 건축물이라는 부동산의 물체가 지닌 입체적 조형성이 많은 패션디자이너들에게 영감을 주어 새로운 미를 추구하였다. 많은 디자이너들이 건축적 요소를 패션에 적용하려는 시도는 있었지만 그것은 건축기법의 과학성에 관심을 갖기 보다는 디테일이나 형태에서 과장적 공간의 활용이 주를 이

루었다.¹⁰⁾ 이처럼 현대에 이르러 건축적 패션디자인은 건축의 양식들을 모티브로 하여 새로운 조형물로서 발현되었다.

본 연구에서의 ‘건축적 패션디자인’은 건축으로부터의 영감을 통해 장식이나 형태에 적용시키는 시도뿐만 아니라 건축물의 다양한 디자인 접근과 확장된 삼차원적 사고를 수반하여 입을 수 있는 조형물로서의 의상으로 정의하며, 건축물의 특성을 바탕으로 건축적 패션디자인을 논의한다.

2) 시대별 건축적 패션디자인

본 연구에서는 <표 1>을 제시한바 시대별 건축과 패션을 고찰함으로써 건축적 패션의 출현의 근거를 제시하였다.













복식은 시대적으로 건축양식에 영향을 받았고, 21세기에 이르러 많은 패션디자이너들이 건축의 미의식을 바탕으로 조형적인 건축적 패션디자인을 진행하고 있다. 이전의 건축양식에서 차용된 복식의 형태가 아닌 다양한 형태와 자유로운 사고로 진보된 건축적 패션디자인은 예술적 가치를 지니고 있으며, 보다 적극적인 기술을 도입한 의상들은 패션에서의 표현방법을 확장시키고 있다.

2. 디지털시대의 건축

디지털시대의 건축에서 컴퓨터 기술은 그 영향력이 크며, 특히 1990년대 이후 건축분야에 컴퓨터 CAD¹¹⁾가 도입됨으로써 건축의 디지털화를 가져왔다.

건축의 디지털화는 ‘디지털 건축’이라는 용어를 만들어 냈고, 그에 따른 다양한 개념들이 정의되고 있다. 선행연구에 의하면, 디지털 건축은 ‘디지털 정보와 인간의 지각이 만나 다차원을 다루면서 비기하학적인 공간까지 창출하여 자연 그대로의 공간을 표현한 기하학적 인위성을 배제한 건축’이라고 한다.¹²⁾ 또한 디지털 건축은 디지털 미디어

<표 1> 시대별 건축적 패션디자인

시대	의복의 형태	건축의 형태	표현특성
이집트			부피감이 강조된 삼각형의 형태
	<그림 3> 왕의 클라프트 / 트라이앵글러 에이프런 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p11, p.15)	<그림 4> 피라미드 (출처: http://www.abenweek.net)	
그리스			수직선의 강조와 절제된 균형미의 조화
	<그림 5> 도릭 키튼 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.65)	<그림 6> 파르테논신전 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.59)	
로마			반원형의 곡선감각
	<그림 7> 토가 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.90)	<그림 8> 콘스탄티네 개선문 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.86)	
비잔틴			화려한 장식
	<그림 9> 튜닉과 로름, 팔루다 멘툼 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.110)	<그림 10> 하기아 소피아 성당의 내부 (출처: http://www.cnnturk.com)	
고딕			뾰족하고 긴 수직적인 감각
	<그림 11> 에냉 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.155)	<그림 12> 고딕스타일의 건축 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.143)	
르네상스			과장된 원추형의 형태
	<그림 13> 파팅게일 (출처: http://gac.culture.cov.uk)	<그림 14> 템피에토 (출처: http://www.voyagesphotosmanu.com)	

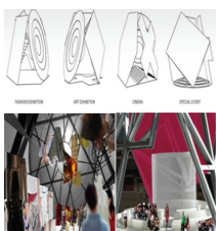
<표 1> 계속

시대	의복의 형태	건축의 형태	표현특성
아르누보			유선형의 곡선과 유기적 요소 강조
	<그림 15> S-curve 스타일 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.345)	<그림 16> 안토니오 가우디, 까사밀라 (출처: 『근대 건축의 흐름』, 2008, p.48)	
아르데코			기하학적 조형과 형태의 단순성을 추구하는 아르데코 특성이 반영
	<그림 17> 폴 푸아레, 오피어 튜닉스타일 (출처: 『서양복식문화사』, 1981, p.360)	<그림 18> 프랭크 로이드 라이트, 다수장 (출처: 『근대 건축의 흐름』, 2008, p.55)	
현대			디테일이 없는 단순한 형태로 인체를 보호하는 기능적 역할강조
	<그림 19> 준야 와타나베, 2009 F/W 파리컬렉션 (출처: http://www.style.com)	<그림 20> 시게루반, Paper Emergenc Shelters, 1995~1999 (출처: 『Skin+bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture』, 2007, p.45)	
현대			주름(fold)구조를 통해 나타나는 조형적 효과
	<그림 21> 준야와타나베, Techno Couture Collection, 2000~2001 F/W (출처: http://www.samsungdesign.net)	<그림 22> FOA, Yokohama Port Terminal, 2002 (출처: http://www.samsungdesign.net)	
현대			내·외부의 경계가 모호한 이중구조의 형태
	<그림 23> 요시키키시누마, inside-out 2way dress, 2004 S/S 컬렉션 (출처: http://www.samsungdesign.net)	<그림 24> 토요 이토, Tod'sn 빌딩, 2004 (출처: http://www.samsungdesign.net)	

가 적극 도입된 작품뿐만 아니라 사이버 공간에 구축된 건축, 디지털 미디어에 의한 사고의 전개, 형태 도출과정이 포함된 건축을 모두 포함한다.¹³⁾ 즉 디지털 건축이란, 디지털의 특성을 반영한 건축을 일컫는 용어로 디지털 기술을 활용하고 디지털적 사고와 개념이 수반된 모든 건축을 의미한다.

1) 움직임이 도입된 건축

디지털시대에 나타난 건축은 사용자의 요구에 따라 변형이 가능한 공간으로 처음에 계획된 공간이 지속되는 것이 아니라, 필요에 의해 그 성격이 바뀔 수 있다. 이는 디지털시대의 유희적 성격이 반영된 공간으로서 각 개인에게 부여되었던 정주 개념으로서의 공간이 일시적으로 점유할 수 있는 건축공간으로 그 개념이 변하고 있는 것이다.¹⁴⁾



<그림 25> 프라다/렘쿨하스, 트랜스포머, 2009 (출처: <http://www.samsungdesign.net>)



<그림 26> 에두아르드 뵈틀링크, 마르키스, 1985-1995 (출처: <http://www.derealeite.com>)

프라다(Prada)와 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)가 진행한 ‘트랜스포머(Transformer)’는 크레인을 이용하여 용도에 따라 회전이 가능하며, 회전하는 면에 따라 공간의 성격이 바뀌도록 설계되었다. 이동식 주거인 ‘마르키스(Markis)’는 전기 튜브 모터로 양 옆의 벽체를 아코디언과 같이 아래로 잡아당겨 펼칠 수 있어 사용자의 의도에 따라 변형이 가능하다<그림 25>, <그림 26>.

2) 빛을 활용한 건축

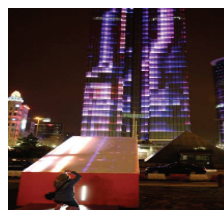
빛을 활용한 건축은 빛의 반사와 투사를 통해 건축의 표면에 미적 감각을 표현하고 있으며, 빛에 의해 형태에 시각적 변화를 주어 관찰자에게 새로운 경험의 질을 제공하고 있다.

따라서 디지털시대에 나타난 빛을 활용한 건축은 공간 형태의 기본적인 시각에서 벗어나 인간의 심미적 경험에 이르기까지 레이저와 LED¹⁵⁾를 이용한 건축물의 외벽은 예술적 가치를 지니고 있으며, 시각적으로 인간의 감성을 자극하고 다양한 의미의 전달을 유도한다. 이러한 현상은 디지털 건축의 하나의 양상으로 자리 잡고 있으며, 건축이 내부의 정보를 외부에 표출하고 대중과 소통할 수 있는 인터페이스 매체로서의 새로운 가능성을 제시하고 있다.¹⁶⁾

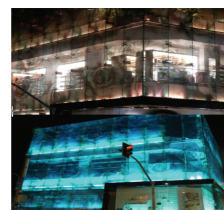
(1) 발광형 건축

제이슨 브루게스 스튜디오(Jason Bruges Studio)의 ‘Gift Wrapped’라는 건축물은 파사드¹⁷⁾에 계획된 빛이 그림자와 반사를 통해 경사소에 나타나며, 빛의 움직임에 근거하여 리드미컬하게 움직이는 표면들은 리듬감과 운동감을 나타내고 있다<그림 27>.

상파울로에 위치한 ‘Cleusa Presents Store’는 유리 표피에 LED, RGB시스템을 사용하여 다양한 컬러와 패턴이 나타나도록 설계했다. 이러한 효과는 내·외부의 경계를 모호하게 하며 강력한 시각효과로 관찰자의 적극적인 반응을 요구하고 있다<그림 28>.



<그림 27> 제이슨 브루게스 스튜디오, Gift Wrapped, 2008 (출처: <http://www.jasonbruges.com>)

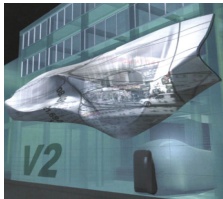


<그림 28> Studio ix, Cleusa Presents Store, 2009 (출처: <http://www.enlightner.org>)

(2) 영상 투사형 건축

라스 스파우브룩(Lars Spuybroek)이 디자인한 ‘V2 Lab’ 건축물의 파사드는 상호작용하는 전자적 프로젝터와 시간에 기초한 디자인으로 전 세계의 다른 도시 이미지들이 전송되어 내부에서 일하는 사람들의 모습과 대비되어 계속 변화되어 나타나고 있다<그림 29>.

‘555큐빅’은 함브르크의 게겐바르트 미술관(Galerie der Gegenwart)의 파사드 위에 컴퓨터로 제작한 초현실적 이미지가 영사되어 실제로 움직이는 것 같은 형태를 만들어낸다. 벽면을 가리는 손의 이미지가 나타나면, 용기와 침강을 거듭하는 시각적인 효과로 건물의 외피는 변화되어 나타난다<그림 30>.



<그림 29> 라스 스파우브룩, V2 Lab 파사드, 1998 (출처: 『건축과 시간속의 운동』, 2009, p.410)



<그림 30> Urbanscreen, 555큐빅, 2009 (출처: <http://www.designflux.co.kr>)

(3) 지능형 건축

디지털 기술은 건축물의 형태나 파사드를 통해 다양한 변화를 가져왔고 인간의 감성적, 심리적 만족을 충족시키며 상호작용하는 지능적 공간이 등장하였다. 지능적 공간은 디지털 미디어를 통해 인간의 오감을 자극하며 스마트 재료를 사용하여 지능화되고 상호작용하는 공간으로써 인간에게 편의를 제공하고 있다.

토비 슈나이더(Tobi Schneider)의 ‘리모트 홈(remote home)’은 원격 조정 주택으로 런던, 베를린의 공간을 디지털 네트워크로 연결되어 있다. 이는 전 세계에 흩어져 사는 사람들을 연결해주는 실험으로 주거가 서로간의 소통이 원활하도록 하는 기능을 제공하고 있다. 초음파센서에 의해 런던주거 공간에

있는 사람이 의자에 앉으면 베를린의 주거에 장착된 의자가 동시에 움직이게 되고, 런던에 있는 사용자가 모래가 덮여있는 조명테이블을 만지면 베를린 아파트 벽에 그림이 나타나면서 커뮤니케이션이 이루어지도록 하였다. 이 모든 행위는 의사소통이 원활하도록 각각의 공간이 데이터를 송신하고 실시간적인 피드백으로 가능하게 되어있다 <그림 31>.



<그림 31> 토비 슈나이더, 리모트 홈, 2001 (출처: <http://www.tobi.net>)

디지털시대에 나타난 지능적 건축은 디지털 기술과 미디어를 통해 인간의 오감을 자극하여 공간을 체험하고 상호작용하며 이루어지고 있다. 이는 디지털 정보와 물질성, 가상과 실제, 가능성과 실질성 등의 다양한 수행을 병행하게 하는 건축으로 네트워크를 통해 확장된 건축공간의 가능성을 보여준다. 또한 능동적으로 적극 참여하고 변화시킬 수 있는 공간으로서의 지능적 건축은 디지털 예술의 참여적 측면인 상호작용성을 반영하고 있다.

3. 디지털시대의 건축적 패선

지속적인 변화를 시도하는 도시의 물리적인 환경 변화와 인간의 움직임이 포함되는 환경으로서의 도시가 만들어 내는 건축적 환경은 디지털 사회의 영향 아래 점진적으로 패선과 통합하려는 경향이 두드러지고 있다.¹⁸⁾

본 장에서는 앞에서 논의된 디지털시대의 건축의 표현방법으로 나타난 움직임, 빛, 지능성을 패선과 관련하여 그 사례를 분석함으로써 디지털시

대의 건축적 패션을 파악하고자한다.

1) 움직임을 활용한 패션디자인

(1) 물리적 움직임

디지털시대에 나타나는 특성으로 이동성과 변형이 용이한 디자인이 요구되어 패션에서도 물리적 움직임을 통한 다양한 의복형태의 변형이 나타났다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 ‘After Words’ 컬렉션에서 전시공간 안에서 대상의 기능이 변경되는 의복을 선보였다. 의자 커버가 드레스로, 나무 의자가 여행용 가방으로 변형되었다. 또한 모델이 테이블의 한 가운데로 들어가 중심을 들어 올려 스커트로 변형 시켰다<그림 32>.



<그림 32> 후세인 살라얀, After Words, 2000 F/W 파리 컬렉션 (출처: <http://www.husseinchalayan.com>)



<그림 33> C.P. Company, sleeping bag, 2000 (출처: <http://www.cpcorporate.com>)

C.P. Company의 또 다른 작품인 ‘sleeping bag’은 착용자의 전신을 감싸주는 파카의 형태로 바람과 비로부터 인체를 보호할 수 있는 나일론 소재로 만들어졌다<그림 33>. 이 의상은 착용시 잠을 잘

수 있는 침낭의 형태를 띠고 있으나, 상단부와 하단부의 분리가 가능하여 간편한 점퍼의 형태로도 변형된다. 또한 이 의복은 가방으로도 변형 되어 물품을 보관할 수 있는 용도로 전환될 수 있다.

디지털시대에 나타난 물리적 움직임을 통한 의복의 형태는 단순한 형태의 변형이 아닌 의복의 기능이 전환됨으로써 사용자의 목적에 따라 자유로이 활용된다. 이러한 의복은 디지털시대의 이동성이 중시되는 현상에 따른 것으로써 다기능성을 추구하고 있으며, 그에 적합한 소재의 사용으로 물리적 움직임이 용이하게 이루어지고 있다.

(2) 하이테크놀러지에 의한 움직임

패션과 하이테크놀러지의 결합을 통한 실험적인 스타일은 후세인 살라얀의 작품을 통해 그 특징을 분석할 수 있다.

후세인 살라얀의 2000 S/S 컬렉션에서 선보인 ‘Remote Control Dress’는 원격으로 조종 할 수 있는 장치가 내장되어 있어 의복, 착용자, 조종자가 상호적으로 연결되어 변형되는 과정을 보여주었다 <그림 34>. 2007 F/W 컬렉션에서도 기계적인 움직임이 나타났는데, 점프수트의 허리에 있는 구조적인 디테일이 옆으로 펼쳐져 미니 드레스의 형태로 변형되었다. 이 의상은 접혀진 부위에 감추어져있던 스트라이프 패턴이 점점 드러나도록 함으로써 변화의 유희성을 제공하였다. 또 다른 작품에서는 코트에 달려있는 작은 모자의 작품에서는 코트에 달려있는 작은 모자의 길이가 신장되면서 모델의 머리 전체를 감싸는 형태로 변형되는 아이템을 선보였다. 이는 모자로 얼굴을 가림으로써 자신을 보호하고 방어하는 듯한 인상을 주고 있으며, 현실 세계와 분리되는 외관을 보여주고 있다<그림 35>.

이러한 하이 테크놀러지를 통한 움직임이 강조된 의복은 고정된 의복의 형태와 기능에서 벗어나 새로운 영역의 디자인들을 전개토록 하였다. 또한 인간의 움직임으로만 변형될 수 있었던 패션에 자

력의 움직임이 가능하도록 함으로써 패션에 또 다른 가능성의 세계를 열어주었다.



<그림 34> 후세인 살라안, Remote Control Dress, 2000 S/S 파리 컬렉션 (출처: 'Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture', 2006, p.63)



<그림 35> 후세인 살라안, 2007 F/W 파리 컬렉션 (출처: <http://www.style.com>)

2) 빛을 활용한 패션디자인

디지털시대의 빛을 활용한 패션디자인은 이전의 빛이 패션 액세서리 등에만 사용되었던 소극적인 방법에서 벗어나 LED, 레이저, 광섬유 등 혁신적인 기술을 통해 과감한 방식으로 제시되고 있다. 또한 컴퓨터나 디지털 기술을 통해 의복 표면에 빛의 이미지를 영사시켜 비물질적인 질감의 시각 효과를 준다.

(1) 발광형 패션디자인

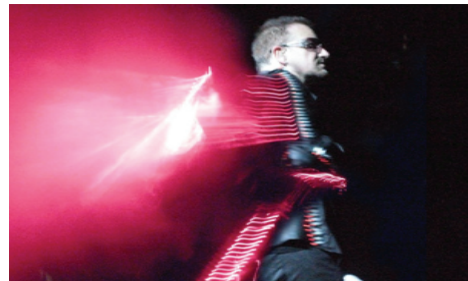
발광(發光, luminescence)이란 물질이 전자과나 열, 마찰에 의하여 에너지를 받아 그 에너지를 통해 특정 파장의 빛을 방출하는 현상을 말한다.¹⁹⁾

발광형 패션디자인은 의복 자체가 빛을 방출할 수 있도록 광원이 의복 내·외부에 존재하는 유형

을 의미한다. 따라서 가장 적극적인 방식으로 패션디자인에 빛을 도입한 경우라 할 수 있다.²⁰⁾

가수 U2의 '360도' 투어 공연에서 보노(Bono)는 '레이저 재킷'을 선보였다. 이는 모리츠 발데마이어의 작품으로, 240개의 레이저가 부착되었다<그림 36>. 이러한 레이저 재킷은 인체가 움직일 때마다 빛의 과장 효과가 높아져 시각적으로 화려함을 주었고, 그에 따라 형성되는 빛에 의한 실루엣은 움직임에 따른 시간의 흐름을 가시적으로 표현해준 예이다.

보다 혁신적으로 빛을 패션에 활용한 시도는 텍스타일 자체에 빛을 방출하는 디스플레이 장치를 삽입하여 패션으로 연결한 사례이다. 필립스(Philips)는 루마라이브(lumalive) 텍스타일을 활용하여 정교하고 진보된 방식으로 패션과 빛의 테크놀러지를 융합시켰으며, 그 결과 의복에 모니터와 같은 기능이 부여되었다<그림 37>.²¹⁾



<그림 36> U2 보노, 레이저 재킷, 2009 (출처: <http://www.fashioningtech.com>)



<그림 37> 필립스, 루마라이브, 2005 (출처: <http://www.lumalive.com>)

(2) 영사형 패션디자인

영사(映寫)란 영화나 환등 따위의 필름에 있는

상을 영상막에 비추어 나타내는 것을 뜻한다.²²⁾ 영상형 패션디자이너는 주로 디지털 기술을 통해 빛의 이미지나 영상이 패션 또는 그 공간에 나타나 홀로그래피 아트와 비슷한 특성을 보인다.

패션의 개념적 실험가 빅터 앤 롤프(Viktor & Rolf)는 2002 F/W 컬렉션에서 모델들에게 컬러풀한 영상을 비추므로써 의상의 표면 그 자체가 움직이도록 하였다<그림 38>. 존 갈리아노(John Galliano)가 2009 F/W에서 선보인 피날레의 화이트 드레스는 인체의 실루엣이 드러날 정도로 투명한 소재로 이루어졌는데, 별이 반짝이는 은하계를 광각렌즈로 잡은 듯한 효과의 레이저 빔을 모델의 의상에 영사시켰다<그림 39>. 모델의 모습은 영상 효과로 인해 공간과 융합되어 가상적인 공간으로 변화되었고, 실제의 문양이 아닌 순간적인 빛의 효과가 드레스에 비추어 짐으로써 환상적인 분위기를 연출하였다.



<그림 38> 빅터 앤 롤프, 2002 F/W 파리 컬렉션 (출처: 『VOGUE KOREA』, AUGUST 2009 별책부록, THE SHOW)



<그림 39> 알렉산더 맥퀸, 2006 F/W 파리 컬렉션 (출처: 『VOGUE KOREA』, AUGUST 2009 별책부록, THE SHOW)

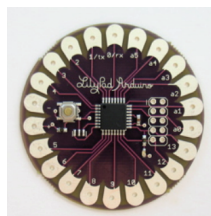
이와 같이, 영상형 패션디자이너는 과거 패션에서는 찾아 볼 수 없었던 새로운 시도로서 빛을 활용하고 있다. 전통적으로 의복의 소재가 표현하는 재질감과 무게감을 빛을 활용하여 가변적인 소재의 가능성을 제시하고, 가상과 실체를 모호하게 하였다. 또한 다양한 이미지를 제공하는 영상을 의복 또는 공간에 영사하는 홀로그래피의 기술을

도입한 패션디자이너는 가상적 형태나 공간을 비추므로써 환영적인 외형을 표현할 뿐만 아니라 미래 패션의 창조적 가능성을 확장시켜 주었다.

3) 기능성을 강조한 패션 디자인

디지털시대에는 컴퓨터 기술을 활용한 패션디자이너가 나타나고 있는데, 이는 디지털 기술이 갖는 무한한 표현가능성으로 보여주는 넓은 시대적 환경영역에서 매체와 매체간의 융합을 통한 인간 중심의 디지털 감성지향의 인터랙티브(interactive) 개발 경향을 보여주고 있다.²³⁾ 현재의 디지털 패션은 기기적 특성이 두드러지게 나타났던 초기의 모델과 달리 외적으로는 보다 미니멀한 패션의 형태를 띠고, 내적으로는 복잡한 디지털기술이 은폐되어진 디지털 복합 공간으로 패션의 영역을 확장시키고 있다.²⁴⁾

MIT media lab의 교수인 리아 부쉬리(Leah Buechley)는 ‘LilyPad Arduino’라는 신소재를 개발하였다<그림 40>. 이 첨단소재는 유연한 직물로서 이전의 기술로 만들어진 인공적 재료들과는 차이가 있다. 마이크로칩이 내장된 소재는 패션에 적용시키기 위해 최소한의 형태와 미적 측면을 고려하여 꽃 형태로 개발되었다. 착용자에게 기능성을 충족시키는 ‘Signal Indicator Cycling jacket’은 ‘LilyPad Arduino’가 재킷의 뒷면에 착장되었다. 이는 착용자가 자전거를 타면 재킷의 뒷면에 LED가 켜지면서 손목에 설치된 컨트롤장치로 목적지까지의 방향을 지



<그림 40> 리아 부쉬리, LilyPad Arduino, 2007 (출처: <http://www.mediamatic.net>)



<그림 41> 리아 부쉬리, Signal Indicator Cycling jacket, 2007 (출처: <http://www.instructables.com>)

시해준다. 이는 가시적으로 인식이 쉬워 착용자의 안전성을 고려하여 개발된 디자인이다<그림 41>.

필립스의 ‘imaginair’은 비행기 승무원, 병원 등의 공공기관의 유니폼에 디지털 장치를 장착하여, 일의 능률을 높이기 위해 제안되었다. 이 의상은 수트의 형태로 승무원이 착용할 경우 소매에 장착된 디지털 장치로 승객과 원활한 의사소통이 가능하도록 하는 편의를 제공하였다. 또한 디지털 장치는 승무원에게 승객의 자리 정돈, 주문, 비행기 정보 등을 제공하며, 마이크로폰을 통해 다른 승무원과의 소통이 편리하게 이루어지도록 하였다<그림 42>. 이와 같이, 디지털시대의 컴퓨터기술은 기능성 의복을 출현시켰고, 이는 전통적 의복에 대한 기존의 패러다임의 변화를 의미하는 것으로서, 생산 방법과 기술, 디자인의 새로운 가능성을 제시하였다.



<그림 42> 필립스, imaginair, 2000
(출처: 「Philips, New Nomads, 010 Publishers.」, 2000, p.39)

IV. 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성

1. 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성

1) 이동성

패션에서의 이동성은 의복을 ‘입는 것’의 목적을 넘어 ‘공간’의 개념으로 그 목적과 기능을 확장

시키는 방향으로 나아가고 있으며, 이는 타 영역과 경계가 모호하고 변형이 자유로운 현대의 시대 정신과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.²⁵⁾ 이러한 패션에서의 이동성은 의복을 착용함으로써 환경에 따라 능동적으로 대처할 수 있는 거주 공간과 물품의 기능을 갖고 사용자에게 편의를 제공하고 있으며, 현실적인 테크놀러지를 도입함으로써 패션의 기능을 확대시키고 있다.

디지털시대에 나타난 움직임이 도입된 건축은 사용자의 요구에 따라 물리적인 변형이 가능한 공간으로 처음에 계획된 공간이 지속되는 것이 아니라, 필요에 의해 그 성격이 바뀔 수 있다. 앞의 사례분석에서 살펴본 프라다와 렘 쿨하스의 ‘트랜스포머’와 이동식 주거인 ‘마르키스’는 움직임을 통해 ‘구조의 이동’이 가능하여, 사용목적에 따라 건축 공간의 개념이 구축된 고정물에서 벗어나 변형이 가능한 자유로운 형태의 사고를 가져왔다. 이러한 건축에서의 이동성은 패션에서도 물리적인 형태변형과 테크놀러지를 통한 기능성 의복을 통해 디지털시대의 유동적인 환경에 대응할 수 있는 디자인을 제시하였다.

후세인 살라안의 ‘After Words’컬렉션에서 나타난 의자커버가 드레스로, 나무의자가 여행용 가방으로 변형되는 사례는 대상의 기능이 전환되는 물품의 의복화를 제시하였다. 이 작품은 물리적 움직임을 통해 사용자의 의도에 따라 변형이 가능하여 그 용도가 이동될 수 있음을 보여주었다. C.P Company의 작품인 ‘Sleeping Bag’은 침낭의 기능을 수행하는 의복이 형태의 분리가 가능하여 다른 형태의 의복으로 변형되고, 사용자의 필요에 따라 가방으로 전환되어 이동시 편리함을 제공하였다. 이러한 패션에서의 사례는 착용자가 의복의 변형을 통해 신체를 감싸며 보호하는 외피의 기능으로부터 확장된 이동성과 물품의 기능을 가능하게 하였다. 따라서 건축물이 움직임을 도입하여 사용자의 목적에 따른 적합한 공간으로 전환되고, 이동

성을 통해 공간의 성격이 변화되는 특성과 유사함을 보였다. 한편, 디지털시대에는 사람들의 이동이 빈번하여 디지털 기기의 휴대가 가능한 기능성의 복이 등장하였다. 이러한 의복들은 이동 공간 속에서의 환경을 고려하여 다양한 편리성과 개인의 보호기능을 실현하고 있다.

필립스의 'Imaginair'은 유니폼에 디지털 장치를 장착하여, 이동성이 요구되는 직업 환경에서 일의 능률을 높이기 위해 제안되었다. 이 의복은 소매에 장착된 디지털 장치로 다른 사람과의 원활한 의사소통과 정보 제공 등의 다양한 기능을 수행하였다. 이와 같이, 패션에서의 이동성은 물리적인 움직임의 통틀어 의복의 기능이 물품으로 전환되어 착용자의 목적과 의도에 따라 변형될 수 있음을 보여주었다. 또한 디지털 기술을 의복에 접목시켜 착용자의 이동에 편리함을 주는 기능적 의복의 형태로 나타났다. 이러한 의복들은 이동성이 요구되는 디지털시대의 변화에 따라 형태변형과 디지털 테크놀러지를 기반으로 합리적이고 효율적인 형태로 기능적인 디자인을 창조하고 있다.²⁶⁾

2) 비물질

비물질은 고전 물리학에 대체되는 양자역학의 불확정성이 이론적 배경이 되는데 기존의 물질성으로는 설명할 수 없는 새로운 실재의 등장을 의미한다.²⁷⁾ 건축에서의 비물질화는 시간과 공간의 제약에 따른 물리적 건축물로서의 공간이 아니라 시각적 인식을 통해 비고정적, 일시성을 갖는 특성이 나타난다. 또한 다양한 재료의 개발과 미디어 기술의 발달을 통해 공간의 경계가 모호해지고 가상공간이 표현되어 실재와 비실재의 구분이 모호한 탈경계성, 탈구축성을 보이고 있다.

제이슨 브루게스 스튜디오의 'Gift Wrapped'는 계획된 빛의 사용으로 건축물의 외피에 역동성을 주며, 상파울로에 위치한 'Cleusa Presentes Store'는 LED를 통해 파사드에 다양한 이미지가 나타나도

록 하며, 건축물의 투명성과 함께 내·외부의 경계를 모호하게 하였다. 이러한 빛을 활용한 건축은 투명한 재료를 바탕으로 시각적 개방성을 유도할 뿐 아니라, 공간의 갖고 있는 구축적 성격에서 벗어나 시각적 허구성을 생성하여 물질이 상실되는 형태로 지각되었다. 또한 건축물의 파사드에 이미지를 영사함으로써 가상적인 이미지를 전달하여 비물질성을 추구하였다. 라스 스파우브룩의 'V2 Lab'은 전자적 프로젝터를 통해 파사드에 도시 이미지를 전달하여 내·외부의 경계를 모호하게 하였다. '555 큐빅'은 건축물의 파사드에 실제의 움직임과 같은 가상적 이미지를 영사함으로써 고정된 건축물에 시각적인 움직임을 창출하였다. 건축에서의 비물질성은 고정된 시각과 공간이라는 개념에서 탈피하여 '고정적이지 않은', '언제든지 움직일 수 있는', '영원성에 대한 무가치함'을 표방하며²⁸⁾ 표현되고 있다. 패션에서는 의상에 빛을 적극적으로 활용하고, 하이 테크놀러지를 도입하여 가상적 이미지와 혁신적인 스타일을 시도하여 비물질을 표현하였다. 가수 U2의 보노가 착용한 '레이저 재킷'은 인체가 움직일 때마다 빛의 효과가 극대화되어 환각적 시각효과를 보였다. 한편, 영상형 패션디자인은 빛을 활용하여 이미지나 영상을 의복에 나타나게 함으로써 구체적이고 사실적인 비물질성을 창출하였다. 빅터 앤 뮐프의 2002 F/W 컬렉션에서 선보인 블루컬러의 의상은 그래픽 처리된 영상을 비춤으로써 비현실적 요소와 사실적인 요소가 공존하였다. 알렉산더 맥퀸의 2006 F/W 컬렉션에서 선보인 퍼포먼스는 홀로그래피 기술을 통해 존재하지 않는 대상을 나타나게 하여 실재와 같은 가상의 이미지를 효과적으로 표현하였다. 또한 디지털시대의 건축적 패션은 하이 테크놀러지를 통해 고정된 시각과 공간이라는 개념에서 탈피하여 새로운 미적 가치를 추구하고 있다. 이러한 패션의 변화는 디자이너의 실험적 스타일과 테크놀러지의 결합으로 가상의 이미지들을 만들어내면

서 실제의 경계를 무너뜨리는 비물질성을 표출하고 있다.

후세인 살라안의 'Remote Control Dress'는 원격 조종 장치를 통해 의복의 형태를 변형시켜 인체, 의복, 기계와의 관계를 표현하며 가상적 이미지를 표현하였다. 2007 F/W 컬렉션에서 보여준 점프수트의 디테일의 변화나 모자 형태의 움직임은 의복의 고정성에서 벗어난 일시성을 보이며, 기존의 의복의 형태를 뛰어넘는 모습을 통해 비물질성을 보여주었다. 이와 같이, 디지털시대의 건축적 패션에서 나타난 비물질의 특징은 자유롭고 확장된 디자인 사고와 하이 테크놀러지를 바탕으로 인간과 의복, 기계의 경계를 허물고 있으며, 가상성이라는 새로운 조형성을 표현하게 하였다. 또한 비물질은 현실의 한계를 벗어나고자 하는 인간의 욕구를 의복을 통해 표출하여, 실제의 경계를 무너뜨리는 패션의 이미지를 창출하였다. 한편, 빛을 활용한 패션디자인은 빛에 의한 시각적 효과로 비물질성을 추구하였다. LED, 레이저와 같은 전기 에너지는 비물질성의 현상을 시각적으로 가시화시키면서 관찰자의 감각을 활성화시키고, 환상적인 이미지를 표출하였다. 이러한 빛의 비물질성은 기존의 의복에서 표현하지 못했던 시각적 경험을 제공함으로써 의복의 표현방법의 가능성을 확장시키고 있다. 따라서 빛을 활용한 의복의 비물질화는 디지털시대의 테크놀러지를 바탕으로 한 새로운 미적 표현이며, 보다 자유롭고 개방적인 패션 표현으로서 그 의미가 있다.

3) 표피성

표피는 '겉으로 드러나다'의 표와 '가죽, 껍질'을 의미하는 피로서 이루어진 단어로서, 사전적으로는 '내부볼륨을 감싸는 건물의 바깥부분에 유연한 재료로 고체를 덮어씌우는 것'을 말한다.²⁹⁾ 건축에서의 표피는 건축물을 지탱하는 구조적 기능과 건물의 외부를 형성하는 예술적 기능을 담당한

다. 건축가 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)는 표피에 대하여 "표면은 볼륨을 감싸고 있는 외피로, 볼륨이 우리에게 주는 감동을 감소시키거나 증대시킬 수 있다"라고 정의하였다.³⁰⁾ 이는 건축의 표피가 인간의 감정에 영향을 끼치며, 변화적 요소를 반영하고 있음을 알 수 있다.

제이슨 브루게스 스튜디오의 'Gift Wrapped'는 표피에 LED를 사용하여 빛이 창출하는 다양한 색감을 통해 화려한 질감을 표현하고 있다. 'Cleusa Presentes Store'의 발광형 건축은 건축의 표피에 빛을 통해 특정한 무늬를 시각적으로 부각시키며, 건축의 이미지를 극대화하였다. 라스 스페우브룩의 'V2 Lab'은 외피에 가상의 이미지를 전송하여 건축의 표면에 생동감을 주었다. '555큐빅'은 실제의 움직임과 같은 이미지를 외피에 적용시켜 건축물에 유연한 표피를 제공하였다. 위의 사례를 통해 알 수 있듯이, 디지털시대의 건물의 표피를 통한 이미지 전달은 다양한 표현기법을 통해 이루어지고 있다. 디지털 매체를 사용하는 건물의 미디어 표피가 제공하는 정보는 얼마든지 역동적으로 변할 수 있으며, 이미지와 텍스트로 구성된 미디어 표피는 다양한 기능을 실현하며 정보의 전달뿐만 아니라 커뮤니케이션, 감성적 표현 등을 수행하고 있다.³¹⁾

건축에서의 다양한 표피처럼 패션에서의 표피도 의복의 소재적 측면으로서 기능적 측면과 시각적 요소를 제공하고 있다. LED, 레이저 등의 빛을 활용한 패션의 표피는 반사력, 그림자 등을 통해 관찰자에게 시각적인 효과와 질감의 효과를 강조하고 있다. 이때 나타나는 빛을 활용한 의복의 표피는 패션의 스크린화를 야기하며 전통적인 표면의 특징을 대체하는 인공적 물질로서 의복소재의 역할을 겸하게 되었다. 또한 패션에서의 표피는 과학기술의 영향으로 종래의 직물소재의 한계를 넘어서 건축 재료로 사용되던 플라스틱, 금속 등으로 사용영역이 확대되는 변화를 가져왔다.³²⁾ 가

수 U2의 보노가 착용한 ‘레이저 재킷’은 의복의 표피로부터 빛을 발산시켜 3차원적인 입체적 형태를 관찰자에게 제공하였다.

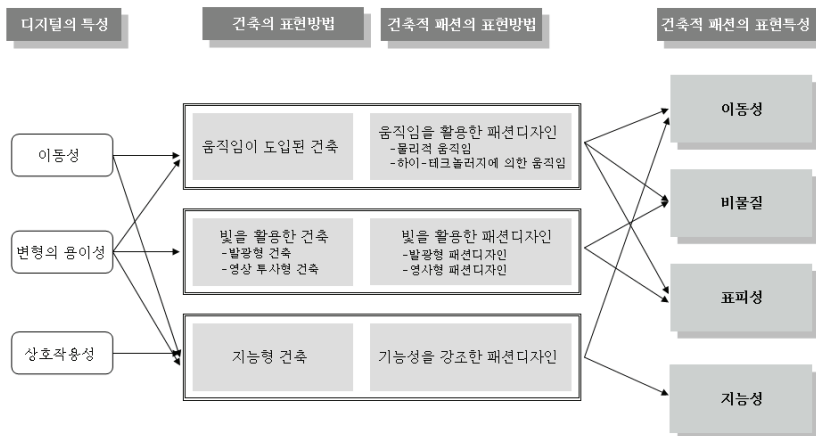
후세인 살라안의 ‘Remote Control Dress’는 플라스틱과 같은 견고한 소재를 의복의 재료로 사용함으로써 건축적 재료를 도입하였다. 이러한 건축적 재료는 의복의 형태와 기계적 움직임을 부각시켰고, 인공적인 질감이 기하학적 실루엣과 조화를 이루어 시각적 효과가 극대화되었다. 2007 F/W 컬렉션에서 선보인 코트에 달린 모자는 플라스틱 소재로 만들어져 구조적인 형태와 기계에 의한 유연한 움직임을 강조하였다. 이러한 작품들은 직물소재가 아닌 플라스틱, 메탈을 패션에 도입함으로써 기계에 의한 움직임을 적극적으로 표현하고 있으며, 건축에서 사용된 재료를 통해 인공적 질감이 강조되어 의복의 이미지를 강조하였다. 또한 플라스틱, 메탈 등의 공업재료는 표현영역의 확장과 새로운 움직임으로서의 실험적 스타일의 의복을 창출하였고, 재료의 차가운 질감은 건축적 패션의 성격을 특징 지워주게 되었다. 이와 같이, 새롭고 다양한 소재와 기법의 개발은 패션디자인에 있어 기존의 틀을 깨는 스타일이나 그에 적합한 의복 형태의 창출을 유도하였으며, 이는 혁신적인 소재의 등장, 건축적 재료를 도입하여 새로운 형태의 조형성 등

을 창출하는 커다란 가능성을 제시하였다.

4) 지능성

패션에서의 인텔리전트란 웨어러블 컴퓨터, 스마트 웨어, 디지털 패션 등으로 불리고 있는 의복이 지능적인 면이 강화되어 언제 어디서나 주변 환경, 착용자의 신체와 상호작용하면서, 인간의 감각기관으로 연지 못하는 정보를 스스로 획득, 제공하는 것이다. 또한 인간의 생물학적 한계를 극복하게 해 주어 신체적, 정신적 능력을 확대³³⁾시켜주는 기능성 의복을 말한다. 이러한 의복은 기계기술의 소산물들로 단지 그 실용적인 가치에서만 아니라 거기에는 예술과 자연에서도 볼 수 없었던 새로운 미가 존재하고 있음을 인식하게 되었다.³⁴⁾

건축에서의 지능성은 건축물이 외부환경의 영향에 순응하며 소극적일 수 밖에 없었던 수용자의 입장에서 벗어나, 외부환경에 유연하게 대응하는 적극적인 입장을 보이게 되는 성격을 띠고 있다. 단순히 정보를 받아들이는 수동적 입장이었던 객체의 성격이 이제는 정보를 제공하는 능동적인 주체의 성격도 동시에 가지게 되는 디지털 기술 사회의 상호작용성의 특성이 적용된 것이라고 할 수 있다.³⁵⁾ 건축에서는 인간과의 상호작용을 통해 지



<그림 43> 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성 도출 과정

능적 공간이 등장하였는데, 이는 디지털 기술과 스마트 재료를 사용하여 다양한 기능을 구현시키며 인간에게 편의를 제공하고 있다.

토비 슈나이더의 ‘리모트 홈’은 원격 조정 주택으로 디지털 네트워크를 통해 런던과 베를린에 위치한 주거의 사람이 서로 의사소통 할 수 있다. 이는 건축공간을 통해 인간과의 커뮤니케이션이 가능함을 보여주며, 지능적 공간으로서의 기능을 수행하였다. 의복과 디지털 기계를 이어주는 상호작용성은 컴퓨터와 관계를 맺고 살아가는 디지털 사회에서 사용자와 제품의 효율적 관계구축에 필수 불가결한 것으로 인간과 인공체계를 규정하고 있다. 이러한 기계가 인간과의 상호 작용되는 지능성을 갖춘 의상은 20세기의 ‘기계미’ 보다 한층 발전된 ‘지능미’라는 새로운 형태의 미의식을 창출하고 있다.³⁶⁾

MIT media lab의 교수인 리아 부쉬리는 ‘LilyPad Arduino’라는 신소재를 ‘Signal Indicator Cycling jacket’에 장착시켰다. 이는 착용자의 재킷의 뒷면에 장착된 LED신호를 통해 타인에게 방향정보를 제공하여, 위험으로부터 착용자를 보호하는 지능적 측면을 보였다. 필립스의 ‘imaginair’은 공공기관의 유니폼에 디지털 장치를 장착하여, 일의 능력을 높이기 위해 제안되었다. 이 의복은 타인과의 원활한 의사소통을 가능케 하고, 착용자에게 필요한 정보를 제공함으로써 의복의 기능을 지능적으로 수행하였다. 이와 같이, 의복과 인간의 상호작용적 디자인은 착용자의 디지털 기술과 쌍방향간에 작용하여 인간의 편의성과 사용성의 최적화를 이룰 수 있게 한다. 또한 착용자의 환경을 컨트롤 할 수 있는 능력을 의복에 부여함으로써 의복 기능의 확장을 가져오고 있다. 따라서 신체의 이동성과 환경과의 상호작용이 가능한 첨단소재의 의복이 등장하였고, 의복에서의 테크놀러지의 도입은 패션과 과학기술의 결합이 보다 적극적으로 활용되어 인간에게 기능성을 제공하고 정보와 커

뮤니케이션에 대한 욕구를 만족시키고 있다.

V. 결론

본 연구는 동시대의 문화·사회적 패러다임 속에서 외형적 유사성을 보이고 있는 패션과 건축의 유사성을 토대로 하여 대두되고 있는 건축적 패션을 디지털의 특성을 통해 디지털시대의 문화와 디지털 예술을 바탕으로 살펴보았으며, 패션과 건축의 사례분석을 통해 표현특성을 살펴보았다.

연구의 내용은 다음과 같다. 첫째, 디지털 문화와 예술을 통해 디지털의 개념과 특성을 살펴보았다. 둘째, 패션과 건축의 유사성을 바탕으로 건축적 패션을 정의하고, 시대별 건축적 패션을 고찰하였다. 이를 토대로 디지털시대의 건축과 패션의 사례분석을 통해 표현특성을 도출하였다. 셋째, 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성을 도출하였다.

본 연구의 디지털시대에 나타난 건축적 패션의 표현특성을 규명해보면 다음과 같다.

첫째, 21세기의 새로운 인간의 유형인 디지털 유목민의 등장으로 나타나는 ‘이동성’은 패션에서의 착용의 목적을 넘어 물리적인 형태변형과 테크놀러지를 통한 기능성 의복을 통해 디지털시대의 유동적인 환경에 대응할 수 있는 디자인을 제시하였다. 이는 타 영역과 경계가 모호하고 변형이 자유로운 디지털시대의 특성이 반영하고 있음을 보여주었다.

둘째, 디지털시대의 건축적 패션에서 나타난 ‘비물질’은 자유롭고 확장된 디자인 사고와 하이테크놀러지를 바탕으로 인간과 의복, 기계의 경계를 넘어 가상성이라는 새로운 조형성을 표현하였다. 또한 빛을 활용한 패션디자인은 빛에 의한 시각적 효과로 비물질을 추구하였다. 이러한 비물질은 현실의 한계를 벗어나고자 하는 인간의 욕구를

의복을 통해 표출하며, 실재의 경계를 무너뜨리는 패션의 이미지를 창출하여 현실을 뛰어넘는 새로운 미적 가치를 추구하려는 표현이라 볼 수 있다.

셋째, ‘표피성’은 본래 의복의 섬유소재에서 탈피한 건축물에서 사용되는 비섬유소재를 사용함으로써 시각적인 효과와 질감의 효과를 강조하였다. 또한 디지털 기술과 미디어를 통해 표피를 다양하게 변화시킴으로써 전통적인 표면의 특징을 대체하는 인공적 물질로서 의복소재의 역할을 겸하였다.

넷째, 의복과 기술의 결합으로 ‘지능성’을 갖춘 패션이 등장하여 주변 환경, 착용자의 신체와 상호작용하면서 인간의 감각기관으로 얻지 못하는 정보를 가능케 하였다. 이는 인간의 신체적, 정신적 능력을 확대시켜주며 디지털시대가 요구하는 다기능성에 능동적으로 대응하고 있다. 따라서 인간의 이동성과 환경과의 상호작용이 가능한 첨단 소재의 기능성 의복이 등장하였고, 이러한 의복에서의 테크놀러지의 도입은 패션과 과학기술의 결합이 보다 적극적으로 활용되어 인간에게 다기능성을 제공하고 정보와 커뮤니케이션에 대한 욕구를 만족시키고 있다.

본 연구에서는 디지털이라는 새로운 패러다임 아래 나타난 건축적 패션의 한 흐름을 규명하고 표현특성을 도출하여 앞으로의 패션디자인의 발전 방향을 제시하는데 목적을 두었다. 나아가 본 연구에서 밝혀진 표현특성을 바탕으로 내적의미를 분석하는 후속 연구를 이어나가려 한다.

참고문헌

- 1) 김재윤 (1999). 디지털시대의 경영전략, 삼성경제연구소보고서, p.2.
- 2) 위의 보고서, p.6.
- 3) 이경진 (2007). 디지털 아트 전시관 공간구성 계획: 디지털 아트 특성을 적용한 전시체계를 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp.6-7.
- 4) 이현숙 (2003). 디지털 아트의 특성과 분야별 표현범주에 관한 연구: 테크놀러지를 중심으로, 숙명여대 대학원 석사학위논문, pp.28-31.
- 5) 김남정 (2006). 현대건축과 패션에 나타나는 노마디즘 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.51.
- 6) 유성원 (2007). 근대 공간디자인과 패션에 나타난 신체-공간의 조형적 관계성에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.28.
- 7) 조성민 (2003). 패션쇼 전용관 계획안: 해체주의 의상의 건축적 해석을 통하여, 단국대학교 대학원 석사학위논문, p.3.
- 8) 박신미, 이재정 (2008). 20세기 패션디자인의 건축적 패러다임 특성 고찰, 한국복식학회지, 58(2), p.81.
- 9) 위의 논문, p.81.
- 10) 김완주 (2007). 슈퍼모던 환경에 대응하는 패션디자인의 특성, 서울여자대학교 대학원 박사학위논문, p.54.
- 11) 네이버 백과사전(검색어: CAD: computer aided design), 자료검색일 2009. 10. 26. <http://100.naver.com>
- 12) 이철재 (2001). 디지털건축과 Liquidizing Form, 建築, 45(9), p.25.
- 13) 박종인 (2004). 디지털 건축에 있어서의 비선형성에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.15.
- 14) 이수찬 (2003). 디지털 기술 사회의 특성이 적용된 현대 건축 경향에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.57.
- 15) 발광다이오드로 순방향으로 전압을 가했을 때 발광하는 반도체 소자이다. 위키백과사전(검색어: Light Emitting Diode), 자료검색일 2009. 10. 26. <http://ko.wikipedia.org/>
- 16) 장희위 (2009). 디지털 건축 조명에 있어서 미디어 파사드의 디자인 경향에 관한 연구, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.19.
- 17) 건물 전체의 인상을 단적으로 나타내는 것으로 보통 장식적(粧飾的)으로 다루어질 때가 많으며, 내부 공간구성을 표현하는 것과 내부와 관계없이 독자적인 구성을 취하는 것 등이 있다. 네이버 백과사전(검색어: 파사드(facade)), 자료검색일 2009. 10. 26. <http://100.naver.com>
- 18) 양희영, 양숙희 (2009). 21세기 복합적인 패션 공간에 나타난 탈경계 현상에 관한 연구: 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 이론을 중심으로, 복식문화학회지, 17(4), p.607.
- 19) 위키백과사전(검색어: 발광), 자료검색일 2009. 10. 27. <http://ko.wikipedia.org/>
- 20) 정현, 금기숙 (2008). 패션디자인에 활용된 빛의 유형 분석, 한국복식학회지, 58(2), p.8.
- 21) 정현 (2002). 빛이 활용된 패션 디자인의 조형성, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, p.93.
- 22) 네이버 백과사전(검색어: 영사), 자료검색일 2009. 10. 27. <http://100.naver.com>
- 23) 락태기 (2009). 디지털 의류(Digital Clothing)의 시대적

- 개발 경향 연구, 한국복식학회지, 59(4), p.113.
- 24) 양희영, 양숙희. 앞의 논문, p.610.
 - 25) 김남정. 앞의 논문, p.64.
 - 26) 김소정 (2003). 미래 패션 제안을 위한 디지털 유목민 (Digital Nomad) 패션 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.79.
 - 27) 강은영 (2007). 현대 공간디자인의 비물질화 연구동향에 관한 분석: 한국 실내디자인학회 논문집 분석을 중심으로, 국민대학교 대학원 석사학위논문, p.7.
 - 28) 한영경 (1999). 바람을 향한 갈망: 덧없음의 미학과 가벼움의 건축에 대하여, 서울: 이상건축, pp.128-129.
 - 29) Curl, S. J. (1999). A Dictionary of Architecture, Oxford: Oxford Paperbacks, p.230.
 - 30) Le Corbusier (1986). Towards a New Architecture. 건축을 향하여, 이관석 옮김 (2002). 서울: 동녘, p.36.
 - 31) 김수현 (2006). 현대실내건축의 비물질성 표현에 관한 연구, 조선대학교 대학원 석사학위논문, p.40.
 - 32) 이승은 (2004). 테크놀로지 패션의 조형성, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.56.
 - 33) 전해정, 하지수 (2009). 인텔리전트 웨어로서 패션디자인의 특성 분석, 한국복식학회지, 59(2), p.74.
 - 34) 김소정. 앞의 논문, p.80.
 - 35) 이수찬. 앞의 논문, p.76.
 - 36) 김소정. 앞의 논문, p.81.

A Study on Presentation of Fashion in a Digital Age

- Focusing on Fashion Influenced by Architecture -

Uh, Kyung Jin · Park, Hyun Shin⁺

Lecturer, Dept. of Fashion Design, Duksung Women's University
Professor, Dept. of Fashion Design, Duksung Women's University⁺

Abstract

Fashion and architecture share a fundamental quality as they are both based on a concept of a human body, dimension and movement, in order to accomplish a three-dimensional figurative outcome that embodies rationality and aesthetic value. Elements of each subject influence one another, providing inspiration for each other. Both fashion and architecture have shown similarities in appearance within social and cultural paradigms of our time, and there have been steady discussions of similarities in form and structure between fashion and architecture. The aim of this study is to examine architectural fashion in a digital era, with consideration of common qualities and the relationship between fashion and architecture. Characteristics of the digital age were first examined from the perspective of digital art and culture, and the study also examined the emergence of architectural fashion, referring to historic materials on the periodic styles of architectural fashion. Fashion in a digital era can be categorized into fashion that utilizes elements of high technology, fashion that makes use of radiant, projective light, and fashion that emphasizes the functional aspect of digital technology. The following expressive properties were drawn based on examination of each category: mobility, non-materiality, superficiality and intellectuality. Architectural fashion in the digital age seems to reflect prominent qualities of the digital age such as mobility, easy of transformation and interactivity. In terms of architecture, flexibility was much emphasized to allow various spatial layouts. A similar trend was applied to the world of fashion as designers pursued designs reflecting physical movement and high technology. As a result, mobility, non-materiality and superficiality became important factors. Radiant and projective elements of architecture also became noticeable in the realm of fashion. Fashion design that emphasized functions using cutting edge materials and technology sought after mobility and intellectuality, emulating computer-based intelligent architecture. Architectural fashion in a digital era operates on a principle of a relationship of exchange between architecture and fashion, expanding its scope with new methods of digital expression. Further development in fashion design should pursue progressive aesthetic value, and stress the emotional aspect of fashion that fulfills people's inner desires and sensibility.

Key words: digital age, digital architecture, architectural fashion