

# 초현실주의 패션디자인 개발과 디지털 미디어 융합 전시 연구

김 윤

덕성여자대학교 의상디자인학과 조교수

## 요 약

본 연구의 목적은 20세기를 대표하는 진보적 영역인 초현실주의 패션을 디자인하고, 디자인과 디지털 매체를 결합시킨 전시 공간 연출을 통하여 초현실주의 패션의 범위를 더욱 광범위하게 표현하고자 하였다. 초현실주의 패션은 디지털 매체 기술 발달을 통해 더 무한해진 영역의 사고와 상상력으로 표현되고 있으며, 이는 물질성의 전통적 패션과는 확연히 구분되는 패러다임을 가진다. 초현실주의의 무의식과 의식의 융합을 컨셉으로 디지털 텍스타일 프린트와 디지털 매체의 비물질성 공간을 융합하여 초현실주의 패션 디자인으로 표현하고자 하였다. 초현실주의의 무의식 속 빛의 색을 패턴으로 디자인하여 메쉬, 스팅글(spangle) 원단, 코튼 등 다양한 소재에 DTP(Digital Textile Print)를 적용하였다. 디자인에 있어서 블랙과 명시성 높은 컬러의 패턴은 초현실주의 속 실재와 무의식이 모여 경계를 허물려는 의도가 반영된 것이다. 또한 비대칭성과 조형성을 강조하여 착용자에 따라 입는 방식의 다양한 변형을 가능하게 하여 개성있는 착용자의 확대와 대중성을 가질 수 있게 하였다. 이러한 초현실주의 패션 디자인과 디지털 매체의 융합은 현실의 전시 공간에 미디어 환경을 제공하는 방식을 사용하였으며, 전시공간에서 단순한 영상의 제시가 아닌 전시에 초현실적 공간적 개념을 도입한 것이다. 전시되는 옷은 디지털 매체와 함께 상황, 공간의 경계를 모호하게 하고 가상 상황을 연출하는 매개체의 역할을 하며, 전시공간의 개념 또한 디자인의 일부로 융합되었다.

주제어: 초현실주의, 패션디자인, 디지털 미디어, 디지털 텍스타일 프린트

## I. 서론

패션은 예술, 사회, 문화의 변화와 흐름을 함께 하며 많은 영향을 받는다. 특히 패션 디자인에 많은 영향을 미친 예술사조 중 하나인 초현실주의는 20세기 기존 예술 영역의 형식을 과감히 탈피하며 무의식과 의식, 삶과 죽음, 인간의 정신에서 외적 현실과 내적 현실 등이 융합된 하나의 통합 세계를 추구하는 것으로 이러한 두 양면을 통합하는 것을 예술로 표현하고자 하였다.

초현실주의 패션은 기존 세대의 보편적 예술 양식을 부정하고 작가 창의성의 내면과 무의식을 자유롭게 재구성하고자 하였던 초현실주의 예술과 마찬가지로 기존의 일반적 패션 가치의 혁신과 작가의 상상력, 그리고 진보된 방법으로 가상현실에 대한 욕구를 표현하며 의복과 사람의 본질에 대한 상징성을 패션으로 표출하고 있다. 이는 1920년대 이후 시대 변화와 흐름에 따라 진 일보적 성격을 가지고 발생하였으며, 2000년대를 넘어 현재에까지 혁신적이며 발전적으로 표현되고 있다.

최근 초현실주의 패션은 디지털 매체 기술의 발달과 이를 통해 더 무한해진 영역의 사고와 상상력, 우리의 내재된 생각만이 아닌 살아가고 있는 실재 공간에 대한 무의식 속 가상공간 등 더 광범위한 분야를 통해 패션과 인간의 본질에 대하여 나타내고 있다. 이러한 초현실주의 패션에는 디자이너의 창조적 가치가 포함되어 있으며, 매우 개성이 중요시되는 현실에서 소비자들의 욕구를 충족할 수 있는 것으로 패션 산업에서 그 중요성을 가진다. 상상력을 바탕으로 미래적이고 실험적인 디자인을 보여주는 초현실주의 패션은 점점 더 진보되어가며 표현되고 있다. 또한 패션디자인에 있어 의상이라는 조형적 공간의 규제를 벗어나 의상이 속한 공간과 상황, 그리고 이를 위한 연출 등을 포함하는 것으로, 창조적으로 구현되는 영역이 그 범위의 한계를 없애고 표현 영역의 진보된 양

상을 보이고 있다.

변화하는 감성의 패션 코드와 디지털 매체의 결합은 사회, 문화를 역설적으로 혹은 직설적으로 나타내는 패션의 흐름을 부각시킨다. 2000년대 이후 초현실주의의 영역확대에 가장 크게 영향력을 부여한 디지털 매체와 결합한 초현실주의 패션의 특징은 의상이라는 작업의 최종물 하나만을 의미하는 것이 아니라 마지막 결과물을 보여주는 공간에 대한 자체도 포함시킨다는 점에서 연구의 가치가 있다.

지금까지의 선행연구들은 초현실주의 패션의 특성에 대한 것들이 대부분이었으나, 본 연구에서는 대중성을 가지는 캐주얼 디자인과 초현실주의 감성으로부터 디자인된 텍스타일을 어떻게 패션 디자인 개발에 표현할 수 있는지에 대한 시도를 행하였으며, 이를 디지털 매체 영상을 사용하여 작가가 초현실주의로부터 받은 영감을 의상과 전시공간이 결합되어 함께 표현될 수 있도록 연출하였다. 초현실주의에서 영감을 받은 디자이너의 내면적 가치가 부여된 디자인과 이미지 영상을 함께 하나의 창조적 디자인으로 인식하고, 이를 공간 속에서 함께 연출하여 현대 의상의 범주를 넓히고 질적 향상을 시도하는데 본 연구의 목적이 있다. 또한 초현실주의 감성의 심미성과 개성을 반영한 텍스타일과 패션디자인을 제안하여 현대인들의 감성적 요구에 부합하는 새로운 컨셉의 시장개척과 고부가가치 디자인의 발전적 방향을 찾아보고자 한다.

본 연구는 이론적 배경과 작품제작 및 전시로 구성하였다. 문헌과 선행 연구, 전문서적, 컬렉션의 자료, 인터넷 검색, 신문 기사 등의 방법을 통하여 20세기 중요 예술 사조 중 하나인 초현실주의와 이를 통해 의상으로 표출되어진 초현실주의 패션의 이론적 배경을 고찰하였다. 그리고 사회, 문화, 예술 전반에 모두 영향력을 미치고 있는 디지털 매체를 파악하여 이와 현대 초현실주의 패션



<그림 1> 오토마티즘, 『대뚜기』, 호앙 미로, 1926 (출처: 『초현실주의』, 1994, p.22)



<그림 2> 콜라주, 『우편배달부 슈발』, 막스 에른스트, 1932 (출처: 『초현실주의』, 1994, p.18)



<그림 3> 데페이즈망, 『메 웨스트』, 살바도르 달리, 1934-36년경 (출처: 『초현실주의』, 1994, p.29)



<그림 4> 프로타주, 『숲, 새들, 태양』, 막스 에른스트, 1928 (출처: 『초현실주의』, 1992, p.45)

의 실재과 가상에 대한 미적 특성을 규명하고 현대 소비자들의 개성과 심미성을 충족시킬 수 있는 패션디자인을 전개, 전시하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 초현실주의와 패션

초현실주의는 슈르레알리즘(Surrealism)이라고도 하며 1917년 시인 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에 의해 사용되었다. 슈르레알리즘의 '슈르(Sur)'는 '위(上)'라는 의미를 가진 접두어이며 '레알리즘(realism)'은 '사실주의'이라는 의미로 레알리즘 위에 있는 더 진실한 현실, 즉 인간의 정신을 지배하는 무의식의 세계를 의미한다.<sup>1)</sup> 이는 제 1차 세계대전 직후인 1919년부터 제 2차 세계대전 발발 직전까지 약 20년간 프랑스를 중심으로 일어난 전위적인 문화·예술 운동으로, 다다이즘에서 출발하여 현실의 보이지 않는 세계 즉 초현실 세계를 표현하였다. 초현실주의는 인간, 사회질서, 윤리, 예술까지 부정하는 허무적인 다다이즘에서 한걸음 더 나아가 무의식의 세계, 꿈의 세계, 오토마티즘(Automatism; 자동기술)의 세계를 추구하면서 예술적인 질서를 추구했다. 초현실주의 화가들은 의식과 무의식, 현실과 상상을 종합하여 '초현

실의 세계'를 구현시키고자 프로이드의 정신분석학을 이론의 토대로 삼고 새로운 표현 기법을 사용했는데, 오토마티즘<그림 1>, 콜라주(Collage)<그림 2>, 데페이즈망(Dapaysment)<그림 3>, 프로타주(Frottage)<그림 4> 등이 주요한 예들이다.<sup>2)</sup> 초현실주의 이러한 개념은 현실에서 실재하지 않는 것이 현실로 가능하다는 점을 보여주어 실재하는 '리얼리티'에 관한 사람들의 일반적인 생각의 전환을 유도하며, 이의 필요성을 보여주는 것이다.

초현실주의가 명확한 형태를 갖추게 된 것을 앙드레 브르통(André Breton)이 제 1차 '초현실주의 선언문'을 발표한 1924년부터이며, 이 선언문에서 초현실주의란 순수한 심적 자동 현상으로 이성 이 개입되는 어떠한 통제도 받지 않고 심미적이며 윤리적인 모든 선입견에서 벗어나 사고를 기술하는 것이라 하였다. 이는 초현실주의라는 명칭이 현실 그 자체보다 더 현실적인 어떤 것을 창조하려는 젊은 미술가들의 열망을 표명하기 위하여 만들어진 말<sup>3)</sup>이라고 할 수 있다. 이렇듯 기존의 예술 양식을 부정하며 기존 가치의 혁신과 개념화된 현실을 재구성하는 것에서부터 시작한<sup>4)</sup> 새로운 영역의 초현실주의는 현재까지 작가들의 창조활동과 예술적 영감의 원천에 대한 욕구를 충족시킬 수 있을 것이다. 문학에서 시작한 초현실주의는 젊은 예술가들의 새로운 예술 장르로의 다각도적 시도를 통하여 국한된 순수미술의 범주에서 탈피



<그림 5> 『갈비뼈 모양이 드러난 드레스』, 스킨아빠렐리, 1938년  
(출처: <http://collections.vam.ac.uk>)



<그림 6> 『트롱피유 리본 스웨터』, 스킨아빠렐리, 1927년  
(출처: 『Shocking! The Art and Fashion of Elsa Schiaparelli』, 2004, pp.18-19)



<그림 7> 『신발 형태의 모자』, 스킨아빠렐리, 1937-38년  
(출처: 『Shocking! The Art and Fashion of Elsa Schiaparelli』, 2004, p.137)

하였고 영화, 사진, 조각 등 다양한 예술 영역을 통해 발생하였다. 또한 패션은 다양하고 광범위한 초현실예술의 범주에 속하면서 20세기 새로운 예술의 장르로 창조되었고, 현재에까지 많은 디자이너들에게 영향을 미치고 있다.

1920년대 말부터 1930년대에 널리 퍼졌던 초현실주의 패션은 패션에 있어서 이성과 합리를 넘어서고, 무의식과 개개인의 자율성과 개성을 자유로이 표현하며 디자이너의 창작의 범위의 한계를 두지 않게 했다는 면에서 이 후의 패션역사에서도 중요한 의의를 지닌다.<sup>5)</sup> 복식에 있어서의 초현실주의 경향은 1930년대 엘자 스킨아빠렐리(Elsa Schiaparelli)를 중심으로 나타나기 시작하였는데, 특히 그녀는 초현실주의 화가들을 작업에 연루시킴으로써 의상과 순수예술의 두 범주를 분리시켜 왔던 기존의 개념 붕괴 시켜 현대 의상의 발전에 놀라운 성과를 가져 왔다.<sup>6)</sup> 스킨아빠렐리는 달리(Dali), 베라르(Berard), 콕토(Cocteau), 베르트(Vertes), 그리고 드리안(Drian) 같은 예술가들을 그녀의 창작 활동에 참여시킴으로써 예술과 패션의 만남을 시도하였으며, 또한 초현실주의의 오브제인 꽃, 나비, 구두, 입술 등 평범한 주변의 사물들을 단추나, 모자, 액세서리 등으로 이용하여 단순한 기능성 외에 하나의 디자인으로서 조형미를 부여하였고, 지퍼를 의상에 처음 도입시킨 디자이너이다.<sup>7)</sup>

스킨아빠렐리의 초현실주의 패션에서는 당시

기준으로 의복에 대한 일반적인 고정 관념에 반하는 작업을 시도하였는데, X-선을 투과하여 보이는 듯한 갈비뼈 모양이 담긴 티셔츠<그림 5>, 스웨터 네크라인 쪽에 위치한 리본을 실체가 아닌 스웨터에서 리본 모양으로 짜 넣은 것<그림 6>, 신발의 형태를 가진 모자 디자인<그림 7> 등 독창적 아이디어로 패션의 센세이션을 일으켰다. 당시로서 매우 독창적인 알루미늄, 철사, 지퍼, 셀로판, 비닐 등을 사용하여 혁신적인 재료를 초현실주의 패션에 오브제로 도입시켰으며, 이러한 기존 의복의 관념에 대한 탈피를 가능하게 한 그녀의 작품 활동은 현재에까지 많은 디자이너들에게 영향을 미치고 있다.

스킨아빠렐리의 의상은 후대에 와서 많은 디자이너에 의해 패스티쉬(pastiche)<sup>8)</sup>되며 예술 못지않게 패션에 있어 초현실주의의 위치를 공고히 해주었다. 그녀의 작품을 통해 초현실주의는 순수예술에서와 마찬가지로 복식조형에서도 추상적인 형태 표현이 가능하다는 것을 시사해 주고 있다.<sup>9)</sup> 1930년대 스킨아빠렐리의 작품 활동 이후 2000년대에 이르기까지 많은 패션 디자이너들에 의하여 초현실주의는 꾸준히 표현되었는데, 입생 로랑(Yves Saint Laurent)<그림 8>, 칼 라거펠드(Karl Lagerfeld)<그림 9>, 이세이 미야케(Issey Miyake), 파코 라반(Paco Rabanne)<그림 10>, 티에르 뮈글러(Thierry Mugler), 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)<그림



<그림 8> Bust sculpted dress, 입생 로랑, 69-70 F/W collection (출처: 『Fashion Designers』, 2001, p.215)



<그림 9> Movimento Surrealista, 칼 라거펠드, 2009 (출처: www.refinery29.com)



<그림 10> Anatomical vest, 파코 라반, 1968 (출처: 『Fashion Designers』, 2001, p.168)



<그림 11> It's a Jungle Out There, 알렉산더 맥퀸, 97-98 F/W collection (출처: 『Alexander McQueen Savage Beauty』, 2011, p.158)



<그림 12> 빅터 앤 로ルフ, 2011 S/S collection (출처: www.style.com)

11>, 빅터 앤 로ルフ(Viktor & Rolf)<그림 12>, 안토니오 베라르디(Antonio Berardi)등이 대표적이라 할 수 있다. 이들 디자이너들의 의상은 형의 변형, 탈구조적 이질적 표현, 아이템의 부조화 등으로 기존 패션 개념에서의 이탈을 반체제적인 사고로 표현하고, 작가의 내면 표현을 비일상적인 사고의 차별성을 통하여 보여주면서, 일반적이고 관념적 패션으로부터의 창조의 자유와 해방을 상징하고 있다.

초현실주의 패션이 순수예술 사조와 같이 한 시대의 장르로 사라지지 않고 계속해서 많은 디자이너들에게 창조적 영감의 원천으로 회자되는 이유는 각 시대별 다각도적인 특성이 초현실주의와 공통점을 가지며 변화하고 있기 때문이다. 시대가 변화하며 디자이너들에게 창작의 영역을 넓혀줄 수 있는 기술의 발달과 문화의 진보는 다양하고 창의성이 있는 패션 소재와 재료의 개발, 이를 통한 의외적인 감각의 조합을 발생시키는 사고와 발상의 전환 등을 야기 시켰으며, 이는 진보적인 디자이너의 창의성과 상상력을 뒷받침하며 무한한 표현의 자유를 가능하게 하였다. 이들은 기존의 모든 틀에 박힌 조화와 미에 대한 모방에 식상하여 이성의 지배를 받지 않는 환상과 추상성을 내포한 비현실적 공간에 매력을 느끼며 패션 속에서 표현하였으며, 현상을 뛰어넘는 비합리적인 면을 보인다.

최근 미디어 매체의 발달은 초현실주의 패션의 표현 방법에 있어서 예술적, 기술적 측면을 뒷받침한다. 패션과 영상을 통한 공간과 시간의 예술이 가능할 수 있도록 초현실주의 패션 범위를 넓혀가고, 구속되지 않은 인간의 상상력 표현을 위한 방법으로 새로운 예술적 의미를 부여하고 있으며 이러한 영향은 지속될 것으로 보인다.

## 2. 패션과 디지털 매체

디지털 시대의 21세기는 기술과 문화가 접목되어 새로운 개념의 디지털 문화가 이루어져 현대인의 생활양식을 뒤바꾸어 놓고 있다.<sup>10)</sup> 혁신적 변화를 보여주는 문화적 산업의 하나인 패션디자인은 창의성과 독창성을 필요조건으로 하며 트렌드와 함께 새로운 것에 대한 욕구로 창조되었고 과거로부터 지속적으로 변화하며 표현되어 왔으며, 패션을 포함하여 모든 예술은 애초부터 매체, 도구 또는 기술과 밀접한 상관관계를 맺어왔다. 예술은 자신을 표현하기 위해서 매체를 필요로 하고, 어떤 예술도 매체로부터 자유로울 수 없기 때문에 기본적으로 모든 예술은 매체 예술이다.<sup>11)</sup> 특히 산업·정보사회를 지나 디지털(digital) 산업 사회를 살아가고 있는 현재디지털 매체는 일상적인 우리의 삶과 필연적 관계를 가지고 발전해 나가고 있으며, 생활뿐만이 아닌 예술의 영역으로 확산되었

다. 이 중 특히 디지털 미디어는 예술작품의 작업 활동을 포함하여, 방식, 수용, 결과물의 범위를 바꾸어 놓았으며, 문화장르의 유형을 변화하며 재구성하고 있다.

시대가 바뀌면 예술의 형식이 바뀌고 그것에 따른 수용 방식과 지각 방식이 바뀐다는 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 긍정적인 매체 미학을 이어받은 현대의 대표적인 미디어 이론가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 매체를 인간의 지각 방식에서 한걸음 더 나아가 인간의 존재 방식과 연결해서 파악하였다. 맥루언은 자신의 저서 ‘미디어의 이해’에서 매체가 정보 전달의 수단을 넘어서 인간의 인식 패턴과 의사소통의 구조, 나아가 사회 구조 전반의 성격을 결정짓는다고 주장하였고<sup>12)</sup>, 이렇게 매체를 메시지, 인간의 확장, 감각의 확장, 인간신체의 확장이라고 주장한 맥루언에 따르면 옷은 피부의 확장이며, 전자회로는 중추신경계의 확장으로 볼 수 있다.<sup>13)</sup> 따라서 새롭게 발전하고 있는 디지털 미디어의 적용은 새로운 문화와 패션 활동의 창조를 위한 간과할 수 없는 요소 중 하나이다.

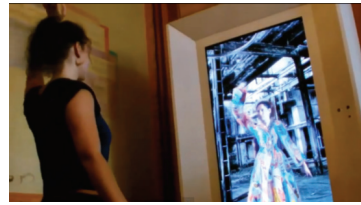
디지털이라는 새로운 매체의 등장과 함께 예술과 매체 간의 관계변화가 이루어지고 있는 현대에는 전통예술과는 구분되는 새로운 패러다임의 매체 예술이 등장하게 되었고, 현대 디지털 예술의 존재론적 특성은 가상성으로 대표될 수 있으며, 디지털 예술의 표현하기 위한 매개체로서의 매체 특성은 복합 매체성을 들 수 있다.<sup>14)</sup> 예술의 다양한 사고는 유연하고 논리적인 관점의 변화와 뛰어난 창조성에 기초하였으며 예술을 표현하기 위한 디지털 테크놀러지의 발전 또한 같은 맥락을 가진다.

특히 현실과 의식의 경계를 초월, 일탈성, 기존 문화에 대한 혁신적 측면의 작업과 새로운 가치를 추구하는 초현실주의는 디지털 테크놀로지의 발전으로 인해 개인이 상상 속의 세계를 타인과 가지적으로 공유할 수 있게 되었고 시공을 초월한 소

통을 가능하게 하였으며 동시에 시각적인 예술의 개념을 넘어 체험할 수 있는 상상의 세계 즉, 현실을 ‘초현실적’으로 재현한 가상세계를 제공할 수 있게 되었다. 현대의 테크놀로지는 가상성과 비물질성을 가지며 초현실과 현실의 경계를 더욱 모호하게 만들고 일상생활 속에서 그 예술적 영역의 확장을 이루는데 큰 일조를 했다. 모호하고 역설적인 예술적 코드와 디지털 테크놀로지의 발전은 현대 사회의 각 분야에서 초현실주의적 트렌드의 흐름을 부각시키고 있다.<sup>15)</sup>

패션에 있어서 디지털 매체의 발전은 패션 내 가능성을 부각시키는 것에서부터 발전하였다. 디지털 매체 패션은 디지털 매체와 공존하는 현대에 디지털 매체로 인해, 혹은 디지털 매체와 함께 구현되어지는 패션으로 정의할 수 있으며, 이는 문화 전반에 영향을 미치는 새로운 영역인 디지털 매체 미학으로 폭넓게 이해할 수 있다. 디지털 매체는 패션 영역에 있어서도 다양한 형식으로 영향력을 미치고 있는데, 일반적으로는 현신적인 가능성을 부각시킨 패션이라 할 수 있다. 대표적으로는 소재 개발 영역의 디지털 텍스타일 프린트, 디지털이 직접적으로 의복에 구성되어진 웨어러블(wearable) 컴퓨터<그림 13>와 스마트 웨어(Smart wear), 3D 가상 착의 시스템<그림 14> 등 외에도 다양한 방향으로 연구되고 있다. 그러나 최근 예술 매체로서 현대 패션의 디자인과 이를 표현하는 전시 혹은 패션쇼의 방법적 참여로 예술적 디지털 매체 특성이 보여지기 시작하고 있으며, 이는 초현실주의 패션의 표현 방법으로 더욱 부각되고 있다.

최근 디지털과 패션 디자인의 관계에 있어서 디자인의 새로운 창조는 디지털 발전을 위한 촉매제 역할이 되고 있으며, 디지털의 테크놀로지는 패션디자인에 있어서 창조성의 현실적인 표현과 작품을 수행하기 위한 기술적 밑바탕이 되어 발전적 상호작용의 관계를 행하고 있다. 패션디자인에서 디지털 매체는 실재하지 않는 것을 실재하는



<그림 13> 웨어러블 컴퓨터-구글 글래스와 구글 말하는 신발, 2013년  
(출처: <http://logfile.tistory.com/1328m>)

<그림 14> 3D 가상 피팅룸, TryLive, 2012년  
(출처: [http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogid=circus\\_ar&logNo=50167979698](http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogid=circus_ar&logNo=50167979698))

것처럼 가상으로 표현하거나 데이터를 이미지로 치환하여 보여줌으로써 착각하여 보여지는 패션에서의 의복의 의미를 타파하고 탈물질화를 가능하게 하고 있다. 이는 일반적으로 존재해오던 패션의 전통적인 의미를 현실적으로 새롭게 해석하는 것으로 초현실주의가 실질적으로 추구해온 새로운 이해의 구축과 의미의 전달과 일치한다. 이것은 즉, 끊임없이 변화하는 패션디자인은 현 시대의 패러다임으로서 디지털 매체에 대한 이해를 전제로 해야 하는 것이기도 하다. 기존의 전통 표현 기법으로는 불가능했던 것들을 디지털 테크놀로지로서 가능하게 실현하는 것은 기본이며, 서로 다른 매체간의 혼합과 혼종으로 새로움을 창출하고 분야를 주도해 간다. 의식과 무의식을 모두 포함하며 비밀상적인 접근을 통해 현실에 대한 정의를 다시 내리는 초현실주의 패션은 이를 적극적으로 수용하여 표현하고 있다. 이와 같은 디지털 발전은 제작 방법과 기술적 측면 이상의 것으로 인식되며, 새롭게 디자인을 창출하고 그를 통해 새로운 세계를 바라볼 수 있는 문화 예술로의 통로와도 관계가 있다.

디지털 영상에 익숙한 현 세대들을 타겟으로 하는 패션 디자이너 컬렉션 혹은 패션 브랜드 패션쇼 공간은 첨단 디지털 매체의 기술과 디자이너들의 다각도적인 창조성의 융합으로 나타난다. 디지털 기술의 발달에 따른 공간 패러다임의 변화가 급진전되고 있으며, 현실공간과 가상공간이 융합

하는 초현실주의 패션의 혼합현실에 대한 실험이 패션 컬렉션에서도 다양한 방법으로 시도되어지고 있다. 『Liquid Space(액체 공간)』이라는 타이틀로 진행된 2008년 S/S 디젤(Diesel) 패션쇼<그림 15>는 홀로그래픽(holographic)을 사용하여 패션과 영상이 융합된 패션쇼로 공간의 모든 사람들이 모델과 3D 홀로그래픽을 볼 수 있도록 하였으며, 런웨이(runway) 위의 가상공간을 느낄 수 있도록 하였다.<sup>16)</sup> 또한 빅터 앤 롤프(Viktor & Rolf)의 2002년 F/W 패션쇼<그림 16>에서는 일기예보에서 흔히 사용하는 블루스크린(bluescreen) 기법, 즉 크로마키라고 부르는 디지털 매체 기술을 사용하였다.<sup>17)</sup> 이는 런웨이의 블루의상을 입은 모델들에게 컬러풀하게 그래픽 처리된 영상을 비춤으로써 기존의 옷은 사라지고 그래픽 영상 화면이 의상에 비춰지면서 의상 그 자체가 움직이는 브라운관이 된 것으로 옷을 표현하였다. 이는 물질성을 가지고 디자인되어지는 옷의 개념이 영상 이미지로 대체되어 존재하는 것을 표현하며, 실제의 의상이 가상의 공간을 통해 표현되고 가상으로 넘어가는 초현실주의의 무의식 세계를 표현하는 것이다.

랄프로렌닷컴(ralphlauren.com) 탄생 10주년과 영국 이커머스 사이트 (e-commerce site) 런칭 기념으로 2010년 11월 10일 랄프 로렌(Ralph Lauren) 컬렉션은 4D(4-Dimensional)로 진행되었다<그림 17>.<sup>18)19)</sup> 뉴욕(New York) 메디슨 에비뉴(Madison Avenue)와 런던(London) 뉴 본드 스트리트(New Bond Street) 랄프



<그림 15> Liquid space, 디젤 3D 컬렉션, 2008 S/S  
(출처: <http://ivdesign.co.kr/bbs/board>)



<그림 16> 빅터 앤 룰프 컬렉션, 2002 F/W  
(출처: <http://www.youtube.com/watch?v=M8rD9HWWJsk>)



<그림 17> 랄프 로렌 4D 컬렉션, 2010년 11월 10일  
(출처: <http://player.vimeo.com/video/16722030>)

로렌 플래그십 스토어(flagship store) 빌딩을 배경으로 진행된 4D 컬렉션은 건축물에서 랄프로렌을 입은 모델들이 런웨이를 걸어 나오는 모습, 역동적인 폴로 경기 모습, 랄프로렌 향수, 빌딩 전체를 감싸는 타이(tie) 등에 최첨단 디지털 매핑(mapping-컴퓨터 애니메이션에서 모델을 사실적으로 보이기 위해 2차원의 이미지를 3차원의 굴곡이 있는 표면 위로 옮겨 표현한 것)<sup>20</sup> 기술을 적용하였다. 랄프 로렌의 컬렉션은 가상공간 뿐 아니라 바람소리를 내는 특수 음향 효과와 랄프로렌의 빅포니컬렉션(Big Pony Collection) 향수의 향을 실제 후각적으로 느낄 수 있게 연출하였다. 이는 패션, 아트, 음악과 향수 그리고 테크놀로지가 결합하여 빛으로 새로운 디지털 공간을 연출한 초현실주의적 패션쇼이자 설치미술이다.

이렇게 디지털 매체와 패션 컬렉션이 융합하여 초현실주의적 가상의 공간 세계를 실제의 공간과 같이 표현하였다. 이러한 융합 사례는 디지털 매체와 디자인이 결합하여 새로운 초현실주의 디자인 제시와 공간의 이미지를 전달한다.

### III. 디자인 전개와 전시

패션은 인간 개개인의 내면의 환상을 발산하고 현실에 투영하는 거울로써 사람들은 비일상적인 신비주의를 지향하여 차별성을 갖고자 하는 내면의 욕구를 가진다.<sup>21</sup> 초현실주의 패션은 실제에 관한 인식적 전환의 필요성을 강조하는 것에서부터 시작한다. 최근 디지털 매체의 발달은 실제에 대한 회의를 가지게 하며, 현실에 존재하지는 않지만 영상, TV, 스크린, 인터넷의 대상들이 실제로 존재하는 것으로 종종 인식하게 되고, 과거의 초현실주의 개념과는 다른 해석으로 초현실주의를 상징한다. 이는 시대적 상황과 문화의 정도에 따라 다른 해석을 가지지만, 현실을 뛰어 넘은 이상 세계에 대한 동경과 환상, 일상을 탈피하고 싶은 욕망, 상상 세계에 대한 호기심을 기반으로 하는 디자이너의 상상력과 창조성을 자극한다는 점에서는 같은 맥락의 경향을 보여준다.

본 연구에서는 앞에서 고찰한 선행 연구를 바탕으로 Photoshop CS6와 Illustrator CS6의 프로그램



을 이용하여 초현실주의 패션 디자인을 전개하였다. 초현실주의의 무의식과 의식의 교류를 통한 현실 의식의 새로운 방향 제시와 비정상적이고 비논리적인 접근을 의복과 공간을 통하여 초현실주의 패션으로 보여주하고자 하였다. 무의식과 현실이 공간 속에서 이동하고 통합되는 것을 의복이라는 하나의 조형적 공간 내에서 컬러패턴과 블랙의 구성으로 융합된 통합 공간으로 보여주하고자 하였으며, 이는 초현실주의의 무의식과 현실같은 이원적인 세계관의 표현이기도 하다.

작품은 실용성을 가지는 트렌디한 캐주얼 패션으로 디자인 하였으며, 실질적으로 제품으로 생산이 가능하도록 고려하였다. 초현실주의가 패션 테마의 원천이 되어 디자인 개발을 시도한 것이며, 이는 패션이 예술과의 밀접한 관계를 가지는 것만이 아닌 소비자에게 판매되는 디자인 상품이라는 양면적 측면을 반영한 것이다.

디자인에 사용된 패턴은 초현실주의적 무의식 꿈을 표현하는 것으로, 색채사용에 있어 초현실적 꿈의 세계를 표현하는 빛을 암시하는 고명도의 컬러와 현실을 의미하는 블랙을 사용하여 자유로운 형태의 패턴으로 제작, 디지털 프린팅을 소재 개발에 적용하였다. 제작된 작품들을 디지털 미디어 영상과 병존시켜 전시하였으며, 패션 디자인의 유형에 따라 아이템 내의 변화를 위해서 다양한 소재를 사용하였다. 또한 다양한 아이템들이 다양한 착장 방식을 가지고, 서로 코디네이션이 가능하도록 디자인하여 가변성, 다양성, 실용성 등의 기능을 가질 수 있도록 디자인을 기획하였다.

### 1. 디지털 텍스타일 프린팅을 통한 초현실주의 패턴

최근 패션에서 광범위하게 사용되고 있는 디지털 텍스타일 프린팅은 디자인에서부터 날염에 이르기까지의 모든 공정을 디지털 방식에 의해 날염

하는 방식이다. 기존의 복잡한 날염 공정을 획기적으로 단축함으로써 환경문제를 개선하고 다품종 소량생산을 가능하게 한 혁신적인 날염방식으로 창의적인 텍스타일 작업에 용이하게 활용<sup>22)</sup>되고 있다. 간편한 공정은 디자인 모티브 및 색상 변화에 신속하게 대처할 수 있고, 소량 계획 생산을 통한 패션 유행 변화에 용이하게 대처 할 수 있는 장점이 있으며, 생산 원료 필요량의 정확한 계량으로 원가절감에 효과적이어서 생산 비용을 절감하는 효과를 유도한다.<sup>23)</sup> 이는 고명도의 컬러가 풍부한 초현실주의 패턴의 예술적 작품성을 가능하게 하며 창의적 도구로써 독창적인 디자인을 구현할 뿐 아니라 세밀한 이미지 표현과 광범위한 컬러 표현을 이루어낸다. 특히 그라데이션(gradation) 등 복잡한 색의 변화가 용이하여 빠른 유행에 신속히 대응할 수 있으며, 색의 세밀한 부분까지 교정할 수 있어 제품의 고급화를 가능하게 한다.

미국의 의류학자인 파렐 벡(Farrell-Beck)과 페쉬(Petsch)는 ‘순수예술에서 추구하는 의미가 패션디자인에 영감을 주며 패션의 모티브는 다른 예술 분야와 함께 고찰해야 한다.’고 표명하였다.<sup>24)</sup> 특히 초현실주의 패션에서 패턴은 실재의 단순한 재현이 아닌 작가의 내면세계를 중시하는 추상형태나 무의식 상태에서 발생한 우연한 색의 조합 결과로 나타나며, 최근 디지털 테크놀로지의 발달로 디지털 프린팅 기법을 활용한 독특한 텍스타일의 의상들이 독창적인 색과 패턴의 경향으로 나타나고 있다.

색은 정서적인 감정과 느낌에 호소하는 중요한 수단이기 때문에 초현실주의에서는 색이 지닌 정서효과를 감성, 상황, 맥락에 따라 활용하고 있으며, 색이 지니고 있는 상징적인 개념을 단순화하여 도입시키기보다는 순수하게 작가의 주관에 따라 감정내용을 강화하는 색의 선택이 이루어지고 있다.<sup>25)</sup>

디자인의 첫 번째 과정으로 패턴은 초현실주의



<그림 18> 발상을 위한 이미지와 패턴 디자인, 2012년



<그림 19> 디지털 프린팅 되어진 메쉬와 스팅글 원단, 2012년

의 꿈과 환상같은 무의식 세계에서의 주관적인 빛의 컬러와 의식 세계의 블랙이 병존하는 환상적인 이미지를 강조하고자 디자인하였다. 색채사용에 있어 빛을 암시하는 명도의 변화는 무의식의 세계를 표현하며 불규칙적으로 형성된 패턴은 그 곳으로 들어가고자 하는 공간감과 운동감을 보이고 있다. 초현실적 공간 속에서 움직이는 볼드(bold)하고 비비드한 컬러와 형광 염료와 같은 네온의 자극적인 빛이 현실을 투과하여 조화롭게 배색되어 나타나는 것을 표현하였으며<그림 18>, 이러한 색들이 가진 시각적인 자극을 버린 블랙을 함께 사용함으로써 대상의 존재, 즉 형식과 내용을 인식하게 하고 패션에 있어서는 창작자의 존재를 무게감 있게 부각<sup>26)</sup>시킬 수 있게 하였다. 살아 움직이는 듯한 생동감과 불규칙성을 가지는 무의식의 컬러와 실존적 이미지를 가지는 의식의 블랙이 복잡 미묘한 패턴 속에서 융화, 대조되어 무의식과 의식의 이동을 나타내고자 하였으며, 강렬하고 현란한 컬러의 움직임과 조합으로 이루어진 자유롭고 비구형적 이미지의 패턴은 니트 메쉬(knit mesh), 코튼(cotton), 스팅글(spangle) 원단, 저지(jersey) 등의 다양한 소재에 디지털 텍스타일 프린트를 적용하여<그림 19> 신비감을 내재시키고자 하였다. 이는 디지털 매체와 상상 속 무의식의 세계인 꿈과의 결합으로 창의적인 디자인을 추구하고 활동적인 라이프를 갈망하는 개성적인 현대인들의 성향 및 현대 패션의 흐름과도 일치한다고 볼 수 있겠다.

## 2. 디자인 개발

초현실주의는 개인의 감정과 사상을 전달하고 독창적인 예술매체의 표현수단으로서 인식되어지는 복식조형에 오늘날까지 지속적으로 그 표현양상을 달리하며 아이디어를 제공하고 있다.<sup>27)</sup> 본 연구에서는 1920년대 이후 현재에까지 꾸준히 디자이너들에게 영감의 원천으로 작용하고 있는 초현실주의를 통해 무의식과 의식 세계의 병존을 의상이라는 공간 안에서 초현실과 현실의 경계 사이로 표현하며, 패턴과 소재, 구성 방식으로써의 형식의 다양성을 제시하고자 하였다.

소재를 선택함에 있어서 니트 메쉬, 코튼, 스팅글 원단, 스팅글, 저지 사용을 기본으로 하였다. 각 소재에 동일한 패턴을 디지털 프린팅하여 소재의 특성과 프린트의 상관성을 살리고자 하였으며, 각 소재별 다르게 나타나는 디지털 프린트 컬러의 명시성의 차이를 보여주려고 의도하였다.

소재의 패턴 부분과 블랙 솔리드 사용에 있어서의 면적 비율에 차이를 주어 컬러의 명시적 효과를 부각시키고자 하였으며, 한 공간 속 컬러와 블랙의 조합은 무의식과 의식의 교류를 표현한다.

1) 디자인 전개 1: 자켓(jacket)과 슬림 핏 팬츠(slim fit pants)

코튼 소재의 자켓은 지퍼(zipper) 오픈링(opening)의 정도에 따라 안감으로 사용된 메쉬 디지털 프린트

패턴이 다르게 보이도록 디자인 하였다. 칼라의 높이를 높게 하여 지퍼의 오픈 정도에 따라 착장 후 변화하는 조형적 형태를 보일 수 있도록 의도 하였다. 자켓의 밑단에 가깝게 위치한 아웃 포켓(out-pocket)은 스팅글 원단에 패턴을 DTP(Digital Textile Print)하여 비비드하고 역동성이 강한 패턴의 컬러 명시성을 더욱 강조할 수 있도록 표현하였다. 오픈 정도에 따라 달라지는 자켓 안쪽의 패턴과 아웃 포켓에서 보여지는 패턴은 무의식의 적극적인 확장을 디자인한 것이다.

슬림 핏 팬츠는 스팅글 소재를 사용하였고, 인심(in-seam) 아랫부분에 스팅글 원단 DTP를 가늘고 길게 위치시켜 날씬해 보이는 효과를 연출하였다.

## 2) 디자인 전개 2: 후디(hoodie) 자켓과 배기(baggie) 팬츠

비대칭 구성 방식을 적용한 후디 자켓은 오른쪽 앞면과 후디, 소매에 코튼, 메쉬, 스팅글 원단의 각기 다른 소재에 적용한 DTP 패턴을 사용하여 다양한 소재에 적용된 패턴의 시각적 상이성을 보여주고자 하였다. 또한 사선으로 여밈이 이루어지도록 하여 리듬감과 경쾌함을 표현하였으며, 이는 버튼 여밈에 따라 오른쪽 앞면의 패턴 노출의 비중이 달라지게 구성하였다. 앞선 라인의 비대칭은 착장 시 사선이 주는 체형 보정의 역할도 가능할 수 있도록 고려하였고, 앞판 좌우의 절대 길이를 의도적으로 다르게 구성하여 여밈 후 좌우 헴라인(hem-line)의 높이가 차별성을 가져 리듬감을 가진 비대칭의 의도를 반영하였다.

개성있는 착용자의 확대와 상의의 DTP 패턴 강조를 위하여 볼륨감과 블랙의 면적 비중이 있는 배기 팬츠를 디자인 하였으며, 팬츠 헴라인의 스팅글 DTP 부분은 사선으로 커팅하여 상의에서 보여주는 비대칭성과 함께 경쾌한 운동감을 강조하고 상의와 하의의 개연성을 연출하였다.

디자인 1의 자켓과 달리 디자인 2의 자켓은 실재를 상징하는 블랙이 앞면 안쪽에 위치하여 버튼 오픈의 위치와 정도에 따라서 무의식의 경계를 허물려는 의식을 표현하고자 하였다.

## 3) 디자인 전개 3: 롱 티셔츠(long T-shirt)와 메쉬 레깅스(mesh leggings)

가벼운 메쉬 소재를 겹쳐 레이어드(layered)되게 부분 사용하여 메쉬 원단의 비침 정도에 따라 시스루되는 정도를 다르게 표현하였다. 메쉬 원단의 앞면 비침 정도의 경계에는 네온 컬러의 파이핑을 이용하여 곡선 컷팅을 강조하였고, 블랙 앞면과 DTP 패턴을 뒷면에 위치시켜 앞뒤 반전을 의도하였다. 또한 소매의 경우 저지 원단을 사용하였으며 좌우 비대칭 패턴의 슬리브를 적용하였다.

캐주얼 트렌드인 레깅스를 메쉬 원단으로 제작하였고, 티셔츠와 레깅스의 동시 착장 시 티셔츠 앞면의 네온 파이핑 곡선이 시각적으로 연결 가능하도록 레깅스 옆부분에도 네온 파이핑이 위치하도록 디자인 하였다. 강렬한 네온 컬러 선의 사용으로 DTP 패턴 컬러를 좀 더 결집시키는 효과를 가져온다.

## 4) 디자인 전개 4: 원피스 드레스(one-piece dress)

좌우 비대칭 패턴과 소재로 구성된 원피스 드레스는 구성상에 있어서도 러플을 사용하여 조형성이 강조된 블랙 부분과 심플하고 명료한 구성에 화려하고 볼드한 스팅글 DTP 프린트를 위치시켜 입체적이며 색채적인 비대칭을 동시에 보인다. 현실에서 무의식을 향해 보여지는 실제적인 움직임(블랙 부분)과 무의식 속 빛의 컬러의 움직임(스�팅글 부분)을 동시에 표현하고자 하였다.

또한 오른쪽 어깨에 부착된 메쉬 DTP는 뒤쪽으로 늘어뜨렸을 때 원피스의 드레시함을 강조하고, 옆으로 위치시켜 슬리브와 같이 표현할 수도 있으

며, 앞으로 돌려 스카프가 드레이프 되어지는 것과 같이 형태를 바꿀 수 있는 멀티 착장의 형식을 가진다. 형식의 다양한 변형으로 보여지는 메쉬 DTP 부분의 위치에 따라 변화하는 컬러의 보여지는 비율이 원피스 전체에서 달라지며 무의식과 의식의 비중이 다르게 표현된다.

5) 디자인 전개 5: 원피스 드레스

일반적인 좌우와 앞뒷면, 헴라인에 대한 구성의 상식을 무너뜨린 원피스로 인체 본연의 입체감에 상관하지 않으며 드레이핑과 개더링을 통해 의복의 입체를 구성하였다. 앞뒤로 넘어가서 위치한

옆선은 전체적인 표면 비중의 변화를 보이고, 불규칙적인 입체 부분은 조형적인 느낌을 강조한다. 뒷면의 자연스러우면서도 강한 입체적 표현을 위해 드레이프성이 좋은 메쉬 DTP를 사용하였다.

앞면의 강렬한 블랙과 곡선적 느낌의 면 분할은 유동적인 움직임 보이는 패턴의 색을 더욱 강조하며, 컬러와 블랙, 즉 무의식과 의식 등 상반되는 두 현실 공간이 융합된 통합공간을 초현실로 구현하려 하였다.

<표 1> 초현실주의 감성을 적용한 작품 전개

<p>디자인 전개 1 - 자켓과 슬립핏 팬츠</p>	<p>디자인 전개 2 - 후디 자켓과 배기 팬츠</p>	<p>디자인 전개 3 - 롱 티셔츠와 메쉬 레깅스</p>
 <p>black cotton &amp; spandex, spangle &amp; mesh with pattern DTP</p>	 <p>black cotton &amp; jersey, spangle, cotton, mesh with pattern DTP</p>	 <p>black mesh &amp; jersey, neon piping, mesh with pattern DTP</p>
<p>디자인 전개 4 - 원피스 드레스</p>	<p>디자인 전개 5 - 원피스 드레스</p>	<p>디자인 전개 6 - 언밸런스 원피스</p>
 <p>black cotton, spangle &amp; mesh with pattern DTP</p>	 <p>black cotton, piping, mesh with pattern DTP</p>	 <p>black mesh, neon piping, spangle, cotton, mesh with pattern DTP</p>

#### 6) 디자인 전개 6: 언밸런스(unbalance) 원피스

박시한 실루엣에 립 조직의 네크라인, 슬리브 형태 등의 롱 티셔츠 디테일을 차용한 원피스로 비대칭 헴라인으로 경쾌한 캐주얼 분위기를 나타낸다. 전체적인 패턴의 강조를 위해 단순화된 라인으로 구성하였으며, 화려한 컬러의 앞면과 블랙 단색 뒷면과의 대조적인 컬러 구성으로 극적인 반전 느낌을 의도하였다. 앞면의 드레이프성이 있는 메쉬 패널은 가벼운 소재의 움직임으로 인해 패턴의 율동감을 더한다. 앞면과 뒷면 모두 메쉬를 사용하여 시스루를 연출하였고 슬리브는 코튼 DTP와 메쉬 DTP를 사용하였다.

### 3. 디지털 매체의 융합을 통한 전시

우리의 현실공간은 인간의 시·지각에만 의존하여 보여지는 미디어환경으로 디지털 기술기반의 새로운 소재와 LED 등을 이용한 표현방법으로 발전하고 있으며, 최근 유비쿼터스(Ubiquitous)<sup>28)</sup> 기술을 기반으로 공간에 대한 개념은 디지털 매체를 기반으로 한 온라인과 오프라인이 융 복합된 혼합 현실 공간으로 진화하고 있다. 유비쿼터스 환경이 발전, 확장되면서 유비쿼터스 스페이스(ubiquitous space) 시대가 형성되어가고 있으며, 지식정보 산업의 다양한 문화컨텐츠를 추구하는 사회 문화적 산업의 시대로 가속되고 있다.<sup>29)</sup>

실제공간과 가상의 객체가 혼합된 혼합현실공간은 인간으로 하여금 오감각적인 실제 환경보다 나은 증강된 현실감을 제공한다. 혼합현실은 현실 세계와 가상세계와의 조합을 의미하는 것으로 현실과 가상의 명확한 구분은 구분하는 사람의 인지적 관점, 즉 사람이 시 지각에 의해 현실에 물체를 보는지, 가상의 물체를 보는지, 실제 물체의 이미지인지, 가상의 물체의 이미지인지, 직접 본 이미지인지, 디스플레이 등의 정보기기를 통한 간접적

으로 본 이미지인지 등에 대한 다양한 측면에 따라 분별되어진다. 현실공간은 실제의 사물이나 공간을 사람의 시 지각을 통하여 보여지는 영역으로 규정되며, 증강가상은 실제의 현실공간 안에 사람이거나 물체가 가상공간으로 들어가서 형성되는 이미지로서 현실공간에 출력되는 디스플레이나 모니터를 통하여 인지되는 영역을 의미한다.<sup>30)</sup>

최근 디지털 매체의 발달과 함께 공간 개념에 대한 다양한 제시가 이루어지고 있으며, 이는 현실공간과 가상공간의 융합공간에 대한 관심으로 나타나고 있다. 2000년 이후 패션컬렉션은 과학과 기술 및 예술의 영향으로 더욱 복잡하게 발전하고 있고, 실험적인 디자이너들은 패션컬렉션을 연출하는 방식에 있어서 아트 프로젝트나 퍼포먼스 형식으로 표현하는 예술적인 형태의 혁신적인 퍼포먼스들을 시도하고 있다. 특히 장르 간 하이브리드, 경험, 기술의 중요성이 확대됨에 따라 소통과 융합을 위한 퍼포먼스와 신기술을 응용한 새로운 개념의 퍼포먼스들이 예술적인 형태로 발전하고 있다.<sup>31)</sup> 특히 초현실주의 패션에 있어서 초현실주의 공간은 상상의 공간이며 비현실의 공간이며 이성의 반대의 극점이자 합리의 반대쪽인 비합리의 세계<sup>32)</sup>로, 디지털을 매체로 하는 현대 패션의 예술 매체적 특성은 존재론적 관점에서 가상성으로 설명<sup>33)</sup>되어 질 수 있겠다. 문헌 연구에서 언급한 여러 디자이너들(디젤, 빅터 앤 로프, 랄프 로렌)의 컬렉션은 디지털 매체와 결합하여 초현실주의의 무의식 공간과 실제의 의식 공간을 통해 작품을 형상화 한 것으로 볼 수 있으며, 이는 초현실주의와 맥락을 같이 한다.

앞서 설명되어진 초현실주의 패션 작품 사진을 포함한 다른 작품들은 전시가 되었으며, 이는 디지털 매체와 병존시켜 전시 공간 속에서 연출되었다<그림 20>. 디지털 매체로는 현실 공간 안에서의 미디어 환경을 제공하는 방식을 사용하였고, 디스플레이 영상을 통해 현실 공간에서 시지각을



<그림 20> 미디어를 통한 가상의 전시 공간 구성

통해 보여지는 것을 인지할 수 있도록 하였다. 이는 전시공간에서 단순한 영상 미디어 환경의 제시가 아닌 전시에 있어서 공간적 개념을 도입하려는 시도였으며, 전시되어지는 옷이라는 대상물이 미디어물로 전치되고 상상 표현의 세계로 이동하는 공간과 상황의 연출을 전달하고자 하였다. 따라서 전시 공간에서 디지털 매체는 전시되는 옷이 내포하고 있는 의미와 디자이너의 상상력을 효과적으로 전달할 수 있는 수단으로 함께 공간을 공유하고 있으며, 옷은 디지털 매체와 함께 상황, 공간의 경계를 모호하게 하며 가상 상황을 연출하는 매개체로 볼 수 있다.

이러한 공간의 연출 뿐 아니라 디지털 매체는 작품에 사용되어진 디지털 프린팅의 컬러를 좀 더 정확하고 선명하게 보여주었다. 초현실 속 무의식의 빛을 원색적이며 고명도의 색을 통하여 보여주고자 한 의도를 디지털 매체 영상을 통해 더욱 풍부하게 연상 작용을 불러일으킬 수 있게 하였으며, 옷이 표현하는데 한계를 가지는 내적세계 우위의

비형상적 표현도 함께 보여줄 수 있었다. 영상과 매혹적인 음악은 몽환적이며 현실과 환상의 세계, 빛의 색으로 꿈의 세계를 표현하였다.

<표 2>는 작품과 함께 연출되어진 초현실주의 감성이 적용된 디지털 매체의 영상을 부분 정리한 것이다.

#### IV. 결론

본 연구는 20세기를 대표하는 진보적인 예술사조인 초현실주의의 대두와 함께 시작하여 예술, 사회, 문화의 변화와 흐름을 함께하며 발전해 온 초현실주의 패션을 디자인하고, 의상이라는 조형적 공간의 규제를 벗어나 의상이 가지는 공간과 이를 디지털 매체 영상과 결합시킨 전시 연출을 통하여 초현실주의 패션의 범위를 더욱 광범위하게 전개하고자 하였다. 그 방법으로 먼저 초현실주의와 초현실주의 패션의 내용에 대해 고찰하였

<표 2> 초현실주의 감성을 적용한 디지털 영상

디지털 영상 - 1	디지털 영상 - 2	디지털 영상 - 3
		
무의식 속 빛의 컬러가 실제로 형상화되는 부분의 영상	작품 속 DTP의 부분과 초현실적인 내온 컬러와 결합하여 무의식 속 공간을 표현	실제에서 전시되고 있는 작품과 몽환적인 공간을 형성하며 상상 속 무의식을 연출
디지털 영상 - 4	디지털 영상 - 5	디지털 영상 - 6
		
실제에서 전시되고 있는 작품과 그에 사용된 무의식의 컬러 패턴이 무의식의 공간으로 형성되는 것을 표현한 영상	무의식 속의 빛이 컬러로 변화하고 다시 새로운 조합을 이뤄 초현실적 패턴을 형성하는 것을 의도한 영상	무의식과 의식의 공존으로 표현된 작품이 무의식 속 공간 세계에 위치하는 것을 표현한 영상

고, 디지털 매체의 발달로 인한 초현실주의의 무의식과 현재의 표현의 확장에 대하여 연구하고, 과거와는 다른 공간의 의미와 패션 현상에 대해 규명하여 이를 초현실주의의 무의식 속 빛을 통한 색채를 패턴으로 디자인, 디지털 프린팅하여 패션 디자인을 전개하였으며, 이를 전시하는 전시공간의 개념 또한 디자인의 일부로 융합하였다.

문학에서 시작한 초현실주의는 영화, 사진, 조각 등 다양한 예술 영역을 통해 신진 예술가들의 적극적이고 다각도적 시도를 중심으로 새로운 예술 장르 분야를 이끌어내었고, 국한된 순수미술의 범주를 타파하였다. 초현실주의는 현실 속 실재하지 않는 것이 현실로 가능하다는 점을 보여주어 실재하는 '리얼리티'에 관한 사람들의 일반적인 생각의 전환을 유도하였고, 이의 필요성을 보여주었다.

초현실주의 패션은 일상적인 원론과 보편적 양식을 부정하고 진보적이며 상상력과 창조적 가치를 중요시하며 무의식과 의식, 인간의 외적 현실과 내적 현실 등이 융합된 두 양면의 현실을 통합하는 것으로 디자인되어진다. 이는 초현실주의가 태동한 1920년대 이후 현재에 이르기까지 지속적으로 디자이너들에게 혁신적인 영감을 주고 있다.

최근 초현실주의 패션은 디지털 매체 기술의 발달을 통해 더 무한해진 영역의 사고와 상상력을 가지고 이미지와 같은 탈 물질의 다양한 방식으로 표현되고 있으며, 이는 물질성을 가지는 전통적인 패션과는 확연히 구분되는 패러다임을 가진다. 현 시대 디지털 매체의 발전은 현실과 가상이라는 구분을 가지는 공간의 새로운 조합을 만들고 있으며, 이는 현실세계와 가상세계의 결합으로 새롭게 창조된 혼합현실공간까지 제공하고 있다. 이러한 디지털 매체

로 인한 공간 개념의 변화와 패션의 결합은 초현실주의 패션과 그 표현 영역 확대에 크게 기여하고 있다. 이 외에도 디지털 텍스타일 프린트와 같은 디지털 기술의 발전은 다양한 색상과 풍부한 색감, 그리고 현란한 패턴 등을 가능하게 하였고, 이는 초현실주의 패션에 있어서 창조적인 부분을 다양하고 구체적으로 실현가능할 수 있게 하였다.

디지털 매체 발달을 중심으로 변화, 발전하고 있는 디지털 텍스타일 프린트와 초현실주의의 무의식과 현재의 공존과 경계의 부재의 테마를 적용한 디자인을 통하여 초현실주의의 무의식과 의식의 융합과 이미지로 인해 대체되는 비물질성의 패션을 표현하고자 하였다. 초현실주의의 무의식 속 빛의 색을 패턴으로 디자인하여 메쉬, 스팅글 원단, 코튼 등 다양한 소재에 DTP를 적용하였다. 이는 패턴의 역동성과 비비드한 컬러감을 나타내며, 소재별 컬러의 상이성을 표현하고 각각의 컬러 명시성을 강조한다. 또한 비대칭성, 조형성을 강조한 캐주얼한 디자인들은 차별적인 리듬감을 가지고, 착장자에 따라 입는 방식의 다양한 변형을 가능하게 하여 개성있는 착용자의 확대와 대중성을 가질 수 있게 하였다.

디자인에 있어서 블랙과 명시성 높은 컬러로 표현되는 패턴은 초현실주의 속 실재와 무의식이 모여 경계를 허물려는 의도가 반영된 것이다. 또한 컬러와 블랙, 즉 무의식과 의식 등 상반되는 두 현실 공간이 융합된 통합공간을 초현실주의 패턴으로 구현한 것이다. 컬러의 명시성을 높게 하여 입체적 강조를 하고, 동시에 색채의 비대칭을 의도하였으며, 일반적인 옷이 가지는 구성 상식에서 벗어나고자 하였다.

이러한 초현실주의 패션디자인과 디지털 매체의 융합은 현실의 전시 공간에서 시지각을 통해 미디어 환경을 제공하는 방식을 사용해 보여지는 것을 인지할 수 있도록 시도하였다. 전시공간에서 단순한 영상의 제시가 아닌 전시의 공간적 개념을

도입한 것이며, 전시되는 옷이라는 대상물이 미디어물로 전치되고 상상의 세계로 이동하는 공간과 상황을 연출한 것이다. 옷은 디지털 매체와 함께 상황, 공간의 경계를 모호하게 하며 가상 상황을 연출하는 매개체의 역할을 한다.

본 연구에서는 디지털 매체의 발전과 함께 표현의 영역 확대를 이루고 있는 초현실주의 패션의 디자인을 제안하였으며, 패션과 디지털 매체의 결합을 통해 현대 초현실주의 패션의 흐름을 부각시키고자 하였다. 본 연구의 의의는 예술 사조인 초현실주의의 무의식과 현실의 조합을 컬러를 통하여 새롭게 패턴으로 디자인하고 이를 소비자를 고려한 캐주얼 패션에 적용시켜 영상 미디어와 함께 공간에 전시하여 초현실주의 패션의 새로운 표현 구성을 시도하였다는 것이다. 또한 공간의 의미 확장을 위하여 디지털 매체와 결합한 초현실주의 패션은 의상이라는 물질성의 최종 작업물 하나만을 의미하는 것이 아니라 마지막 결과물을 보여주는 공간에 자체도 포함시킨다는 점에서 의상이 속한 공간과 상황, 연출 등 범위의 한계를 없애고 진보된 양상을 보이고 있다. 그러나 디지털 매체를 통한 공간의 연출에 있어서 더욱 진보적인 테크놀러지의 방식을 시도하지 못한 점에 연구의 한계가 있다. 또한 무의식과 의식을 넘나드는 초현실주의 공간을 표현하는 컨셉에 있어서 좀 더 창의적인 전시 공간 연출구성이 이루어지지 못한 점과 디자인에 있어서 트렌디한 캐주얼로의 고정된 의미가 아닌 개념의 경계를 넘나드는 자유로운 초현실주의의 시각을 좀 더 조형적으로 표현하지 못한 디자인 제안에 아쉬움을 가진다. 그러나 초현실주의 패션의 범주를 넓히고 새로운 시도에 대한 가능성을 보여주는 계기가 될 수 있었으며, 이러한 시도를 바탕으로 실험적인 초현실주의 패션이 소비자들의 개성과 심미성을 충족시킬 수 있는 세계 속의 고부가가치 패션 산업으로 나아갈 수 있는 있기를 기대한다.



## 참고문헌

- 1) 유예지 (2002). 1930년대 초현실주의 회화에서 나타난 상상표현에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.7.
- 2) 열화당 편집부 (1988). 현대미술용어사전, 서울: 열화당, p.38.
- 3) E. H. Gombrich (1997). 서양미술사, 백승길, 이종승 옮김, 서울: 예경, p.590.
- 4) 김세리 (2003). 초현실주의적 표현연구-테페이즈망을 적용한 사진이미지, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.14.
- 5) 장지선, 하지수 (2009. 10). 초현실주의 회화와 초현실주의 패션의 색채 비교-Elsa Schiaparelli를 중심으로-, 한국의류학회 추계학술대회 논문집, p.313.
- 6) 최선형 (1993). 유행과 초현실주의, 생활과학연구논집, 13(1), p.116.
- 7) 장동림 (1990). 초현실주의 예술의 조형성과 Schiaparelli 의상디자인, 대한가정학회지, 28(2), p.9.
- 8) 다른 작품으로부터 내용 혹은 표현 양식을 빌려 와 복제하거나 수정하여 작품을 만드는 것 또는 그 작품, 흔히 혼성 모방으로 불린다. 네이버 백과사전(검색어: 패스티쉬), 자료검색일 2013. 6. 26. <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=347&docId=350357&categoryId=347>
- 9) Richard Martin (1986). Fashion & Surrealism, New York: Rizzoli International Publication Inc, p.17.
- 10) 광태기 (2013). 디지털 시대적 환경에서 디지털 의류 개발 경향의 표현특성에 관한 연구, 한국패션디자인학회지, 13(1), p.142.
- 11) 철학아카데미 (2006). 철학, 예술을 읽다., 서울: 동력, pp.144-146.
- 12) 매체철학연구회 (2005). 매체철학의 이해, 고양: 인간사랑, pp.45-46.
- 13) 마샬 맥루언 (2008). 미디어의 이해, 박정규 옮김, 서울: 커뮤니케이션북스, pp.134-138.
- 14) 조소영, 양숙희 (2011). 현대 디지털 패션에 나타난 예술 매체적 특성과 미적 가치, 복식문화연구, 19(1), p.233.
- 15) 김승아 (2010). 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.2.
- 16) 네이버(검색어: 디젤패션쇼), 자료검색일 2013. 6. 27. [http://ivdesign.co.kr/bbs/board.php?bo\\_table=etrend&wr\\_id=4024](http://ivdesign.co.kr/bbs/board.php?bo_table=etrend&wr_id=4024)
- 17) 유튜브(검색어: 빅터엔롤프 패션쇼), 자료검색일 2013. 6. 27. <http://www.youtube.com/watch?v=M8rD9HWwJsk>
- 18) 네이버(검색어: 랄프로렌 4D패션쇼), 자료검색일 2013. 6. 24. <http://player.vimeo.com/video/16722030>
- 19) 랄프 로렌, 4D 쇼 '패션+아트+테크놀로지' (2010. 11. 22). 환경닷컴 bm뉴스, 자료검색일 2013. 6. 24. [http://bntnews.hankyung.com/apps/news?popup=0&nid=02&c1=02&c2=02&c3=00&nkey=201011222058543&mode=sub\\_view](http://bntnews.hankyung.com/apps/news?popup=0&nid=02&c1=02&c2=02&c3=00&nkey=201011222058543&mode=sub_view)
- 20) 네이버(검색어: digital mapping), 자료검색일 2013. 6. 24. [http://search.naver.com/search.naver?sm=tab\\_hly.top&where=nexearch&ie=utf8&query=%EB%A7%A4%ED%95%91&x=0&y=0](http://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hly.top&where=nexearch&ie=utf8&query=%EB%A7%A4%ED%95%91&x=0&y=0)
- 21) 김현수 (2002). 디지털 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구, 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, p.99.
- 22) 김정수 (2005). 디지털 날염을 활용한 Polyester계의 염색 기법에 관한 연구, 영남대학교 대학원 석사학위논문, p.22.
- 23) 박혜신 (2002). Textile Printing Design에 있어서 Digital System의 활용: Digital Textile Printing 중심으로, 디지털디자인학연구, 2(4), pp.27-35.
- 24) Jane A. Farrell-Beck, Jan Verploeg Petsch (1984). Colored Compare: Matisse & Picasso with Chanel and Vionnet, H E. R.J, 13, pp.206-214.
- 25) 김수경 (2004). 패션일러스트레이션에 나타난 초현실주의 표현에 관한 연구, 한국의상디자인학회지, 6(3), p.128.
- 26) 서승희, 김영인 (2011). 20세기 실존주의가 형성한 블랙의 패션 이미지, 복식, 61(1), p.91.
- 27) 장은숙, 김정희 (2002). Joan Miro의 초현실주의 회화 작품을 응용한 복식 디자인 연구, 한국패션디자인학회지, 2(1), p.46.
- 28) 사용자가 네트워크나 컴퓨터를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보 통신 환경. 다음(검색어: 유비쿼터스), 자료검색일 2013. 7. 1. <http://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000198416&q=%EC%9C%A0%EB%B9%84%EC%BF%BC%ED%84%B0%EC%8A%A4>
- 29) 광태기. 앞의 책, p.142.
- 30) 한정엽, 안진근 (2010). 혼합현실공간(MRS)의 미디어 환경 특성연구, 한국콘텐츠학회논문지, 10(11), p.171.
- 31) 김은정, 박옥련 (2012). 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 실험적 디자이너의 표현특성, 한국패션디자인학회지, 12(3), p.99-100.
- 32) 김치훈 (2009). 크리스 란드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현, 한국콘텐츠학회논문지, 9(1), p.107.
- 33) 조소영, 양숙희 (2011). 현대 디지털 패션에 나타난 예술 매체적 특성과 미적 가치, 복식문화연구, 19(1), p.235.

# **A Study on the Development of Surrealism Fashion Design and the Merging of Exhibition and Digital Media**

**Kim, Yoon**

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

## **Abstract**

The purpose of this study is to design surrealist fashion that is representative of the field of progressive design in the 20<sup>th</sup> century, and comprehensively depict surrealist fashion through the merging of digital media and exhibitions. Through the development of digital medium techniques, designers continue to use surrealism in fashion to express the infinite space of thought and imagination, entering a paradigm distinctively separate from that of traditional fashion. With a focus on the development of digital mediums, this study explores how the surrealist fusing of the conscious and subconscious are depicted through the application of the developing technologies of textile printing and mixed reality space to surrealist fashion. In surrealist fashion, the color of the light of the subconscious is expressed in patterns through the application of digital textile prints to a variety of materials including mesh, sequined fabrics, and cotton. The presence of black and brightly colored patterns in design reflects the intent to tear down the boundaries between reality and the unconscious realm. In addition, an emphasis on asymmetry and form allows the wearer to transform the style in a variety of ways depending on how the garment is worn, allowing for the expansion and popularization of the style. This type of fusion of surrealist fashion design and digital media has utilized a method of display that incorporates media into the surroundings of the exhibition space, establishing spatial concepts beyond what is presented through a simple video. The clothing displayed together with digital media obscures the boundaries of space while directing the imagination, deliberately mixing the concept of exhibition space with design.

Key words: surrealism, fashion design, digital media, digital textile print