

기하학적 공간감을 응용한 패션디자인 연구 - 시물라시옹을 중심으로 -

이진영·김혜경*

동덕여자대학교 패션전문대학원 패션학과 박사
동덕여자대학교 패션디자인학과 교수*

요약

현대사회는 학문과 예술 분야의 예술성에 대한 인식의 변화에 따라 서로의 특성을 차용하는 융·복합 양상을 띠고 있다. 이러한 변화 가운데 패션디자인도 다양한 방법을 시도하며 새로운 작품을 진행하고 있다. 특히 평면 회화나 건축의 특성 및 디자인의 요소를 패션디자인에 접목하는 노력과 시도들은 지속적으로 이루어지고 있다. 그러나 그 접근이 회화와 패션 또는 건축과 패션이라는 두 영역간의 유사성이나 조형적 특성을 응용하는 단편적 활용에 지나지 않음에 한계가 있다. 이에 본 연구는 건축의 구조적인 요소를 패션디자인 작품에 표현하고 회화를 작품의 모티프로 활용함으로써 건축과 회화에서 나타나는 기하학적 공간감과의 연관성을 진단하며 전개하고자 하였다. 기하학적 공간감을 사회학적인 공간으로 이해하기 위한 이론적 근거를 장 보드리야르의 시물라시옹 개념에서 분석하여 4가지 특징에 두고 연구를 진행하였다. 직선의 기하학적 공간감은 피터 헬리의 회화 작품을 사회학적 공간감에서 도출한 4가지 특징으로 분석하였고, 건축의 토마스 헤더윅의 작품을 통해 사회학적 공간감의 4가지 특징으로 곡선의 기하학적 공간감을 설명하고자 하였다. 본 연구를 통해 현대인이 사회에서 경험하고 있는 공간이 시물라크르로 대체된 기하학적인 공간임을 이해하고, 회화, 건축에서 시물라시옹의 기하학적 공간감의 특징이 나타나는 것을 알 수 있었다. 이러한 직선의 기하학적 공간감과 곡선의 기하학적 공간감을 본 연구자의 회화작품에 활용한 패션디자인 작품을 제작하는데 본 연구의 목적이 있다. 또한 기하학적 형태의 조형성 연구 외에 동시대 사회적 의미의 공간에 주목하고, 건축물의 실내 장식과 관련된 그림이 옷이 되는 과정, 그 변화하는 과정의 공간을 관람자와 공유하는 확장된 경험을 통해 경계 구분 없는 소통의 열린 공간에 관한 시도는 본 연구가 갖는 의의라 사료된다.

주제어 : 시물라시옹, 기하학, 공간, 패션

본 논문은 박사학위 논문의 일부임.

본 논문은 2017년도 동덕여자대학교 연구년 제도 지원에 의하여 수행된 것임.

+교신저자: 김혜경, hestia19@naver.com

접수일: 2018년 2월 1일, 수정논문접수일: 2018년 2월 21일, 게재확정일: 2018년 3월 12일

I. 서론

현대인은 정보산업의 발달로 경제의 활성화를 촉진한다는 긍정적인 면에서 발전된 사회에 살고 있다. 그러나 정보화 사회는 기계가 인간의 소통에 개입하는 비인간화와 사회관계에 관한 활동을 단절시키는 인간소외의 문제로 거론되고 있다. 이러한 문제들은 사회학적 관점에서 공간을 이해하려는 공간 사회학의 연구로 이루어지고 있고 회화와 건축 영역에서는 인위적인 특성을 지닌 기하학적인 공간의 형태로 나타나고 있다. 패션에서도 기하학적인 형태를 통한 조형미와 실루엣을 표현하기도 하지만 오늘날 패션에 적용되고 있는 체계적인 맥락에서 기하학적 사고는 과거에 조형요소로서의 차용을 넘어서 사회문화를 기반으로 하는 기하학적 공간 개념으로 받아들여져야 된다. 이러한 기하학적 공간의 개념에서 본 연구는 대상의 재현이 아닌 본질적 요소에 접근하는 기하학이 패션에 적용되면서 기하학적 공간에 대한 풀이와 과정이 어떤 특징으로 드러나는지 밝히고자 한다. 이를 위해 기하학적 공간감의 이론적 바탕을 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시뮬라시옹(simulation) 개념에 두어 제시하고자 한다. 이 개념에서 현대 사회는 대량생산으로 인한 소비사회라 정의하고 넘쳐나는 물건들이 이미지로 대체되는 비유클리드 기하학으로 설명되는 공간이라 한다. 패션에 관련된 시뮬라시옹의 이미지와 기호학적인 측면에 관한 연구들은(Lee, 2008; Lee 2010; Lim, 2007; Nam, 2007) 있지만, 시뮬라시옹의 공간 사회학 관점에서 패션디자인의 공간감으로 접근한 연구는 미비한 실정이다.

본 연구는 현대 사회를 이루는 공간이 기하학적 특성의 공간임을 시뮬라시옹을 통해 밝히고, 그 특징을 패션디자인에 적용하여 창의적인 작품으로 제작하는데 그 목적이 있다. 기하학을 패션에 응용한 사례들은 기하학적 형태가 패턴으로 제

작된 작품들에 대한 선행 연구가 주를 이루고 있다. 공간 사회학적인 측면에서 기하학적 공간의 연관성으로 제작된 패션디자인은 기하학적 패턴을 응용하는 한계에서 벗어나고 다양한 영역간 상호작용의 효과를 높이며 공간의 확장을 통한 소통의 새로운 틀을 마련하는데 의의가 있다. 본 연구는 시뮬라시옹 개념을 전제로 현대의 공간 사회학으로 나타나는 기하학적 공간감의 특징을 분석하여 이를 반영한 독창적인 패션디자인 작품을 제작하고자 한다. 본 연구의 방법은 시뮬라시옹에 관련된 국내외 문헌자료, 선행연구 논문 자료, 패션 관련 매거진, 실험적 디자인 경향의 컬렉션, 회화 작품, 건축 작품의 사진자료들을 활용하여 분석한다. 시뮬라시옹의 기하학적 공간감이 나타나는 회화의 특성이 반영된 본 연구자의 회화를 모티프로 작품화 하고자 한다.

II. 시뮬라시옹의 기하학적 공간감

본 장에서는 현대 공간 사회학과 기하학적 공간감의 연관성의 쟁점으로 보드리야르의 시뮬라시옹 개념과 이 개념으로 파악되는 피터 헬리(Peter Halley)의 회화 작품, 토마스 헤더윅(Thomas Heatherwick)의 건축물을 분석하고자 한다. 포스트모더니즘의 변화된 기하학의 관점에서 시뮬라시옹은 시뮬라크르(simulacre)의 공간을 비유클리드 기하학으로 이해시키면서 새로운 기하학적 공간감을 제시한다. 시뮬라시옹 과정에서 발생되는 기하학적인 형태와 기하학적 공간감을 주요 맥락으로 4가지 특징을 선정하였고, 대상을 기호로서 소비한다는 소비사회 이론의 기호학적 내용은 제한하였다. 기하학적 형태의 회화를 응용하여 패션디자인으로 작품화하는 본 연구와의 연관성으로 선정된 헬리의 회화는 시뮬라크르의 공간이 공간 사회학(Ko, 2015)적 측면에서 비재현되는 직선의 기하학적 공간감을 제시한다. 또한 인체를 중

심으로 공간을 공유하는 건축과 패션의 유사성에 주목하고 건축적 관점에서 패션디자인으로 작품화한 본 연구와의 연관성으로 선정된 헤더워의 건축은 형태와 장소가 만들어내는 조작적 이질감으로 시물라크르의 경험을 전달하는 곡선의 기하학적 공간감을 제시한다.

1. 사회학적 공간감: 보드리야르의 시물라시옹

시물라시옹은 현대사회에서 모조(simulation)가 실재를 대체하고 그것으로 또 다른 공간과 경험이 유발된다는 것을 의미한다. 그 과정에 있어서 곡선형 거울, 뒤틀림, 비구분, 변형, 다의적 성격, 순환 등은 타원적 시각의 기하학적 특성이라는 점에 주목하여 시물라시옹의 사회 공간을 비재현, 피비우스의 순환, 불확정 형태의 가변, 상상과 현실의 유토피아 등의 기하학적 공간의 특징들로 분류하여 분석하였다.

1) 비재현

보드리야르는 시물라시옹 개념을 통해 현재 우리가 살고 있는 세계는 비재현의 가상공간이라 한다. 이 공간에서 재현 체계의 직선적이고 인과론적인 논리의 근원은 무의미하다고 정의하고 실재를 대신하는 시물라크르는 이미지, 모방, 위조의 세 단계의 질서 위에서 생성된다고 한다(Baudrillard, 1981/1997). 시물라크르가 과잉으로 생산되어 만든 가상현실을 보드리야르는 파생실재라 한다. 파생실재 공간은 재현되지 않은 가상의 공간이기 때문에 재현을 묘사하는 유클리드 기하학으로 설명된 원근법적 공간과는 다르다. 베른하르트 리만(Bernhard Riemann)이 제시한 타원형적 비유클리드 기하학이 같이 이해되어야 하는 공간개념을 포함한 기하학적 공간임을 알 수 있다.

2) 피비우스의 순환

보드리야르는 실재와 이미지의 관계를 위상 기

하학적 사고로 설정하고 시작과 끝이 없는 피비우스 띠의 자전적 순환으로 정의한다(Baudrillard, 1981/1997). 실재를 반영한 이미지단계, 실재를 은폐하는 이미지단계, 실재의 부재를 은폐하려는 이미지단계, 실재와 무관한 이미지 등 4단계를 거쳐 순수한 시물라크르로 변화되는 시물라시옹이다. 피비우스 띠의 뒤틀림이 있는 교차점에서 실재와 재현의 이미지가 새롭게 재생산되면서 연속적인 순환으로 나타난다. 이와 유사한 점에서 보부르는 현대적 외부와 모순된 미학이 내재되어 대중으로 하여금 미적 의미나 실재가 중화되어 문화적 내과로 사라지는 위상적 순환을 반복하는 예술의 외형을 한 사회 그 자체로 의미된다.

3) 불확정 형태의 가변

불확정 형태의 가변의 특징은 속도의 연속과 복제를 통해 의식적 사라짐의 미학으로 나타난다. 속도의 가속화로 인해서 ‘공간이 사라지는 것’을 의미하는 것으로 빠른 기차를 타고 지나치는 창밖 공간의 일부를 인지하지 못하는 것과 같이 실재와 가상이 의식적으로 분할되어 공간이 사라져 형태의 변형으로 나타난다. 시물라시옹의 복제는 실재를 유사 복제함으로써 실재의 의미는 사라지고 시물라크르로 변화되어 가상성을 갖는 대상이 되는 것을 의미한다.

4) 상상과 현실의 유토피아

유토피아는 실재의 파생실재이며 동시에 파생실재의 전략인 저지기계(deterrence)로써 작용한다. 저지기계란 현실을 가상이 아닌 진실이라 믿게 하는 존재로, 현실의 부작용을 디즈니랜드, 공상과학, 감옥 등과 같은 이상화된 모델을 통해 재생해주는 역할을 한다(Baudrillard, 1981/1997). 그 가운데 디즈니랜드는 현실의 유치함과 허구가 아님을 위해 저지기계의 역할을 강조한다. 공상과학은 기술과 기계의 조작적 허구에 대한 저지기계이고 감

육은 현실이 감옥과 같은 시뮬라크르라는 사실을 은폐하기 위한 저지기계의 전략이다. 예를 들면, 시뮬라크르의 저지기계에서 디즈니랜드와 공상과학은 현실의 이상화를 통해 사회 개혁을 제시하고자 하는 유토피아와의 관련성이 있다. 이미지로 넘치는 이상적 대상으로 환기시키려는 관점에서 디즈니랜드와 공상과학은 현실과 상상의 비구분되는 시뮬라시옹의 기하학적 특징으로 설명된다.

2. 직선의 기하학적 공간감: 헬리

헬리의 기하추상은 보드리야르의 시뮬라시옹 개념을 바탕으로 자신의 철학적인 틀 위에서 전개된다. 헬리가 자신의 작품을 보드리야르식의 공간으로 여겼다는 점과 당시 사유의 중심이었던 시뮬라시옹으로 인해 이를 전략적으로 언급하였다는 점으로 비평가들은 헬리의 작품을 시뮬라시옹 자체로 해석한다(Ko, 2015). 이러한 맥락에서 시뮬라시옹을 기반으로 헬리의 회화를 분석하는데 의미가 있고, 이를 비재현, 피비우스의 순환, 불확정 형태의 가변, 상상과 현실의 유토피아 등의 특징으로 분석하고자 한다.

1) 비재현

일상의 사회 공간을 재현의 형식이 아닌 기하추상으로 시각화한 헬리의 비재현의 특징은 기하학적 공간과 모더니즘의 차용으로 설명되어진다. 모더니즘의 기하추상 <Figure 1>은 가장 완벽한

순수 형태가 사각형이라 정의하고 순수한 정신세계를 강조한다. 헬리는 현대 일상생활과 사물을 통제하는 가장 효율적인 수단으로 도시 공간을 기하학적으로 구획한다는 의미를 포함해서 기하학의 기능적인 역할로 설명한다(Halley, 1997). 모더니즘의 정신적 논리를 배제하고 형식적 차용으로 현대 사회의 소외와 억압의 풍경을 비재현적으로 드러내고 있다.

2) 피비우스의 순환

기하학의 반복은 움직임의 공간 경험을 통하여 이동을 의미하는 것으로 헬리에게 있어서 역동적인 공간의 이동은 순환하는 도관의 흐름으로 나타난다. 지하의 도관과 빈 공간을 연결하는 회로는 이동의 수단으로 규정되어 시간에 따라 지정된 공간을 이동하는 도상이다(Figure 2). 개인적이고 소외된 사회 공간을 기하 추상으로 시각화함으로써 모조 공간에 나타나는 피비우스의 순환적 특징은 기계적인 성격을 갖는 도관의 흐름과 회로의 순환을 직선의 기하학적 공간감으로 연결시키고 있다.

3) 불확정 형태의 가변

도시 풍경을 기하학적인 형태로 제시하는 과정에서 헬리의 회화는 일루전(illusion)없는 약호(code)의 양식과 전시 공간의 확장을 의미하는 가변적 특징으로 나타난다. 약호화된 결과물은 미적 가치의 환상이 제거된 초미학적인 것으로 예술의 사라짐의 미학을 지향한다(Lee, 1995). 약호적으로

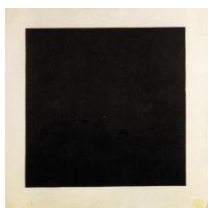


Figure 1. 카지미르 말레비치
『Black Quadrilateral』, 1915.
From The great mysteries. (n.d.).
<http://www.Kazimir-malevich.org>



Figure 2. 피터 헬리 『Figure』, 1988.
From Reynolds et al. (2000). p. 146.

나타나는 기하학적인 구조는 사회 공간 뿐 아니라 기능적 체계를 확장한 차트로 나타나기도 한다(Figure 3). 단위형태의 임의적 설치는 전시 공간의 확장으로 연결된다. 단위 형태는 반복적 배치에 따라 변화된 기하학적 질서의 집합 형태를 이루고, 전체로써 관계를 갖는 환경적 공간을 공유한다. 이러한 전략은 전시 공간 전체를 개인의 고립된 독방의 환상으로 채운 모조 공간으로 관람자와 공유하는 효과를 의도한다.

4) 상상과 현실의 유토피아

헬리의 상상과 현실의 유토피아 특징은 감옥과 독방이 갖는 가상성과 이를 표현하기 위해 사용된 키치적 색채로 나타난다. 1999년 『figure of utopia』 전시에서 현대 사회의 강압적이고 고립된 공간을 감옥이라는 모의적 가상공간과 첨단 네트워크로 이루어진 가상공간으로 상상의 세계를 가시화한다. 개인주의 중심으로 이루어지고 있는 현대 사회에서 고립된 공간을 유토피아의 모델로 보는 관점이다. 고립의 유토피아는 네트워크로 소통이 자유로운 일종의 비디오 게임 공간과 같은 가상공간으로 명명하고, 대량생산되는 롤러텍스(roll-a-tex)의 키치적 색채를 통해 생경함과 시각적 충격으로 가상공간을 재생산의 사회학적 공간 체험으로 극대화 한다(Figure 4).

3. 곡선의 기하학적 공간감: 헤더웍

헤더웍은 전형적인 유형 부류에 얽매이지 않고

새로운 기술, 재료, 구조 공법으로 가구에서 인프라 시설까지 분야의 경계 없는 융합을 시도한다. 건축 모델의 유사한 복제를 거부하고 문화의 가상성을 표상하는 보부르(Beaubourg)의 시뮬라크르 맥락에서 헤더웍의 작품을 분석하고, 이를 비재현, 뫼비우스의 순환, 불확정 형태의 가변, 상상과 현실의 유토피아의 특징으로 살펴보고자 한다.

1) 비재현

형태의 기능을 강조하던 모더니즘 건축이 변화되어 형태의 의미가 부각되는 개념적인 형태를 강조하는 포스트모더니즘 입장에서 헤더웍의 비재현 특징은 구조적 비재현과 인식적 비재현으로 설명된다. 중심과 위계에서 벗어난 구조의 열린 구조 공간은 다양한 접속과 적응을 통하여 다기능, 다변화의 역할을 의미하는 구조체계이다(Figure 5). 인식의 비재현은 건축의 외형과 다른 복합기능을 수행하거나 기존의 건축물에 새로운 요소를 추가하는 리모델링 방식으로 나타난다. 새로운 관계성을 만들어 의미를 교환하는 시뮬라크르된 공간 특성을 제시한다.

2) 뫼비우스의 순환

헤더웍의 뫼비우스의 순환의 특징은 유기적 형태와 유기적 형태의 연속성으로 나타난다. 유기적 형태는 유클리드 기하학 중심의 선형구조에서 벗어나 복합적이고 무질서한 자연 형상과 사회현상을 비선형의 개념을 바탕으로 새로운 질서와 다양성과 의외성을 공간에 표현하려는 경향에서 생성

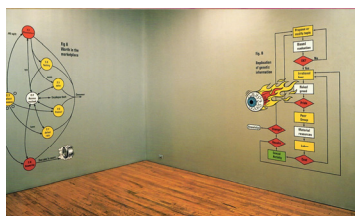


Figure 3. 피터 헬리, 『low chart』, 1997.
From Reynolds et al. (2000). p. 165.

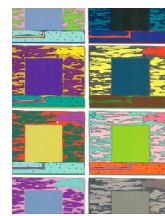


Figure 4. 피터 헬리, 『wall works』, 1998.
From Reynolds et al. (2000). p. 27.

되고 변형된 방법이다. 이러한 비선형 공간은 절대적이고 모던한 패러다임에서 복잡적이고 유동적인 패러다임으로의 전환을 의미한다. 유기적인 형태의 순환과 반복은 연속성의 공간구조를 만들어 내·외부 경계가 없는 순환의 공간을 부여한다. 유기적 형태의 연속성은 기본 도형의 연속구조, 면의 연속구조, 내외부의 경계가 없는 구조로 나타난다(Figure 6).

3) 불확정 형태의 가변

현대 건축을 형성해 가는 방식에 큰 전환점으로 차이와 이질성에 관한 철학적 담론이 중요하게 작용하였다. 차이를 제거하려는 보드리야르의 사유에서 사라짐은 헤더윅의 건축물에서 경계의 모호함과 가변의 움직임으로 나타나 형태의 변형을 가져온다. 경계의 모호함에 따른 공간은 경계 공간의 변화와 표면의 비 물질성 재료와 관련하여 외부와의 모호한 가시적 경계를 만들면서 다양한 깊이감과 공간 경험을 가능하게 한다. 또 다른 특

징으로 가변의 움직임은 기계적인 기술의 움직임을 통해 다른 형태로 변화되거나 다른 기능을 갖는 것으로 나타난다. 런던 패딩턴(Paddington) 지역의 교량은 개방과 폐쇄의 방식으로 교량이 동그랗게 접도록 움직이는 키네틱 아트로서의 시각적 체험을 준다(Figure 7).

4) 상상과 현실의 유토피아

상상과 현실의 유토피아는 헤더윅에 있어서 자연과 도시 공간의 유기적 관계의 관점에서 이해되는 초현실적 공간으로 나타난다. 모든 사물이 시물라크르 된 가상현실로 의미되는 보드리야르의 관점에서 헤더윅의 건축물은 자연과 인간의 조화를 상상하는 초현실적인 공간의 유토피아로 제시되어 가상성의 도시 공간으로 나타난다(Figure 8). 판타지와 초현실적인 가상성을 부여하는 상상과 현실의 유토피아 공간을 통해서 현대 디지털 사회에서 인간소외와 단절된 도시환경에 대한 문제제기와 치유의 공간을 제시한다.



Figure 5. 토마스 헤더윅, 『UK Pavilion』, 2010.
From Heatherwick and Rowe. (2012). p. 223.



Figure 6. 토마스 헤더윅, 『Intrusion』, 1997.
From Heatherwick and Rowe. (2012). p. 553.

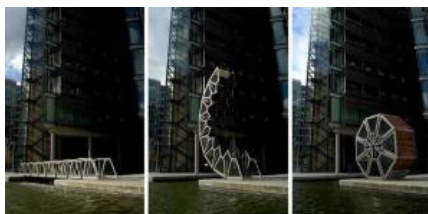


Figure 7. 토마스 헤더윅, 『Span Rolling Bridge』, 2002.
From Heatherwick and Rowe. (2012). pp. 402-403.



Figure 8. 토마스 헤더윅, 『Moganshan』, 2010.
From Heatherwick and Rowe. (2012). p. 103.

III. 시물라시옹의 기하학적 공간감을 응용한 패션디자인

1. 제작 의도 및 방법

본 연구는 회화와 건축 분야에서 공간 사회학으로 접근한 기하학적 공간감을 분석하여 동시대 사회문화의 관점에서 현대 패션디자인으로 응용함으로써 독창적 표현이 가능함을 제시하고자 하였다. 보드리야르의 시물라시옹 개념은 현대의 사회문화적 현상을 시물라크르 공간으로 사유하고 기하학적 공간의 특징으로 설명하고 있다. 시물라시옹의 기하학적 공간에 대한 분석과 고찰을 통해 가장 두드러지는 특징 네 가지를 도출하였다. 시물라시옹의 기하학적 공간의 특징은 비재현, 피비우스의 순환, 불확정 형태의 가변, 상상과 현실의 유토피아 등이다. 이러한 특징을 바탕으로 독창적이며 현대적 감각에 적합한 패션디자인을 전개하였다. 본 연구의 작품은 회화와 의상이 하나의 평면그림에서 입체의 옷으로 변화되는 과정을 포함하고 있다. 모티프가 된 회화와 디자인 된 의상은 스냅으로 고정되어 평면의 그림으로 감상되다가 부분을 떼어내어 착용이 가능한 디자인으로 제시하였다. 작품에 사용된 모티프 회화는 ‘현실과 허구’에 관한 문제의식을 가상의 공간으로 제시한 연구자의 전시 『모델하우스』와 『호텔피아』의 작품 가운데 일부분으로 선정하였다. 작품에 사용된 소재는 디지털 텍스타일 프린팅(D.T.P) 기법의 적용이 용이한 네오프렌 소재를 메인 소재로 하여 제작하였고, 양면 컬러 합포 네오프렌을 다채롭게 사용하였다. 작품에 사용된 기법은 모티프를 표현하기 위해 사용된 디지털 텍스타일 프린팅이다. 작품의 전체적인 구성은 <Table 1>과 같다.

2. 작품 및 해설

1) 작품 I - 비재현

비재현을 특징으로 하는 기하학적 공간감을 응용한 작품으로 비대칭적이고 구축적인 인체의 비재현성을 제시하고자 하였다. 라이트 핑크와 라이트 옐로우 양면의 색을 가진 네오프렌 소재를 사용하였고 각기 다른 비정형의 사각형 8장과 직사각형 1장의 패턴 조각을 연결하여 뷔스티에를 디자인하였다(Figure 10). 사각형 형태의 패턴 조각들은 본 연구자의 2006년 작품 『pipes: concierge』의 형태변형에서 디자인 되었고<Figure 9>, 조각의 연결은 넓은 시접을 밖으로 노출시켜 부분적인 해체의 특성과 볼륨으로 인해 인체의 곡선이 드러나지 않고 실루엣이 과장되는 효과를 얻고자 하였다. 노출된 시접 사이로 보이는 안쪽의 다른 색상이 라 인처럼 부각되어 패턴 조각들의 엮기가 강조되고 구축적 기하학의 공간감을 연출하고자 하였다. 다른 형태의 패턴 조각 들을 연결해 기본적인 구성선의 위치가 변화되고 앞·뒤의 경계가 모호한 탈형식의 디자인으로서 여러 각도의 밑단이 만들어진 다층적인 변화는 역동적인 공간감이 연출된다.

2) 작품 II - 순환

순환성을 특징으로 한 기하학적 공간감을 응용한 작품으로 칼라, 라펠을 트위스트하는 방식으로 순환성을 제시하는 홀터넥 드레스를 디자인 하였다. 모티프로 사용된 회화는 본 연구자의 2006년 작품 『Pipes: Music Request』 <Figure 11>의 부분으로, 기하학적인 형태의 파이프(pipe)를 통해 순환되는 이동을 의미한다. 원형 스커트의 오른쪽에만 D.T.P. 기법으로 모티프 회화를 표현하여 비대칭의 시각적 효과를 주었고, 모티프는 옷과 회화가 하나의 온전한 그림으로 벽에 걸렸을 때의 배경과 연결시켰다. 순환의 근원인 원형을 기본으로 한 스커트가 가진 곡선의 흐름을 라펠에서 시작한 뒤 튜브의 디테일을 홀터넥까지 연결시켜 피비우스의 순환성을 표현하였다. 따뜻한 베이지색과 키치적 형광오렌지색의 대비되는 배색으로 피비우스

Table 1. 작업 구성 과정.

번호	기하학적 공간감의 특징	모티프	작품사진	
작품 I	비재현	 Figure 9. 작품 I 이미지 배경.	 Figure 10. 작품 I 모델 착장.	
작품 II	외비우스의 순환	 Figure 11. 『Music Request』 작품 II 이미지 배경.	 Figure 12. 작품 II 모델 착장.	
작품 III	불확정 형태의 가변	 Figure 13. 『Pipes: Code 0 1』 작품 III 이미지 배경.	 Figure 14. 작품 III 모델 착장.	 Figure 15. 아이템 전환.
작품 IV	상상과 소통의 유토피아	 Figure 16. 『Pipes-Circuit』 작품 IV 이미지 배경.	 Figure 17. 작품 IV 모델 착장.	

Figure 9-17 photographed by the author.
(November 16, 2016).

띠의 교차경계가 부각되는 순환의 구조적 공간감이 효과적으로 나타나도록 하였다. 네오프렌의 두께감과 특유의 탄성을 활용해 평면적인 원 모양을 유지하였고 입체적인 디테일의 조합을 통해 2차원적 기하학적 형태가 3차원적 기하학적 공간감으로 연결되는 디자인을 표현하였다(Figure 12).

3) 작품 III - 불확정 형태의 가변

불확정 형태의 가변성을 특징으로 하는 기하학적 공간감을 응용한 작품으로 전환의 가변성을 제시하

고자 스커트를 디자인 하였다. 모티프로 사용된 회화는 2007년 본 연구자의 작품 『Pipes: Code 0 1』 <Figure 13>이다. 컴퓨터 통신인식인 0과 1의 숫자가 새겨진 파이프를 기하학적으로 구성해 미디어를 통한 소통을 이미지화 한 작품이다. 미디어의 금속성을 부각시키는 실버컬러의 레더와 네오프렌 이중지 소재를 사용하였으며 레더의 반대쪽 소재에 D.T.P 기법으로 모티프를 프린트하였다(Figure 14). 스커트 전면 에이프런 디테일의 실버색상 레더가 비대칭적으로 길게 늘어뜨리지게 디자인 되어 인체의 움직임

이나 착장 방법의 변화로 전환되는 가변성을 연출하였다. 에이프런 디테일을 떼어서 목 뒤로 돌려 두른 후 허리의 스냅에 붙여 홀터넥 원피스로 아이템을 전환하는 기능적 유용성과 형태의 가변성이 동시에 나타나게 하였다(Figure 15). 스커트 옆선에 슬릿 디테일을 주어 움직임에 따라 기본 구성선이 해체되고 변화되는 실루엣을 유도하였다.

4) 작품 IV - 상상과 소통의 유토피아

상상과 소통의 유토피아를 특징으로 하는 기하학적 공간감을 응용한 작품으로 소통의 의미를 부여한 원피스를 디자인하였다(Figure 17). 모티프로 사용된 회화는 2006년 본 연구자의 작품 『Pipes-Circuit』 <Figure 16>의 부분이다. 서로 연결되어 있는 직선의 인더스트리얼 모티프를 원형의 패턴에 D.T.P 기법으로 프린팅하였고, 형광 그린 컬러의 인공적인 요소와 합포된 올리브 그린 컬러의 자연적인 요소는 인공적인 현대사회와 자연과의 조화로우미를 유기적 관계의 관점에서 적용하였다. 원의 형태인 그림을 인체에 입혀 의상이 될 수 있는 실연을 통해 평면에서 입체사이의 공간감의 변화를 시각적으로 경험하도록 제작되었고 이를 통해 경험적 소통의 유토피아를 의미하고자 하였다.

IV. 결 론

본 연구는 현대사회가 시뮬라크르의 공간이라는 시뮬라시옹 개념을 근거로 진행되었고 시뮬라크르의 기하학적 공간에 초점을 맞추어 그 특징을 도출하였다. 이러한 특징을 패션디자인에 응용함으로써 사회문화를 인식하며 적용하는 창의적인 패션디자인을 제시하고자 하였다. 현대사회의 시뮬라크르 공간은 비유클리드 기하학으로 설명되어지는 기하학적 공간이라는 보드리야르의 개념을 주요 맥락으로 그 특징은 비재현, 뫼비우스의 순

환, 불확정 형태의 가변, 상상과 현실의 유토피아로 분류되었다.

첫째, 시뮬라시옹에 기하학적 공간감의 비재현은 실재를 재현한 대상이 실재 의미를 상실한 시뮬라크르로 정의된다. 시뮬라크르의 과잉생산으로 인해 가상현실이라는 파생실재를 만들고 파생실재의 공간은 비유클리드 공간으로 설명되어지는 곡선의 기하학을 의미한다. 시뮬라시옹 개념을 기반으로 작품을 전개하는 헬리의 비재현의 특징은 모더니즘의 기하학적 형태를 차용하는 것으로 나타났다. 모더니즘에서 중시 여겼던 순수 정신의 기하학적 형태는 그 의미를 상실하고 현대사회의 풍경으로 정의되었다. 개념적인 형태의 건축을 강조하는 헤더워의 비재현은 열린 구조 공간의 다변화 체계와 기존의 건축을 새로운 요소의 결합으로 리모델링하여 다른 의미의 관계성을 드러내는 것으로 나타났다.

둘째, 시뮬라시옹의 기하학적 공간의 특징 뫼비우스 순환은 뒤틀림의 교차점을 갖는 뫼비우스 띠의 형태로 설명되어졌다. 이미지가 시뮬라크르 되는 4단계 과정을 지나 독자적인 시뮬라크르가 된 후 뫼비우스 띠의 교차점에서 의미가 재생산되어 하나의 이미지로 다시 그 과정을 순환 반복함을 알 수 있었다. 이러한 순환의 특징은 헬리의 작품에서 지하의 도관과 빈 공간을 연결하는 회로의 도상으로 나타났다. 즉, 외부와의 소통을 가능하게 하는 도관을 통해 정보의 유입과 의식의 배설물이 배출되는 공간이 또 다른 빈 공간의 개입으로 새로운 정보를 재생산하여 순환의 연속체계를 갖는다. 이러한 순환성은 헤더워 작품에서 유기적인 형태의 반복으로 내·외부의 경계 구분이 없는 연속성의 공간구조로 나타났다.

셋째, 시뮬라시옹에서 기하학적 공간의 불확정 형태는 속도와 복제로 인한 사라짐의 미학으로 설명되어지는 형태의 가변성을 의미한다. 속도의 연속적인 흐름에 의해 공간은 소멸되고, 복제에 의

해 근원이 사라지면서 형태의 변형, 형태 의미의 변화가 본래의 형태를 확정하지 않는 가변의 대상으로 나타났다. 이러한 특징은 헬리의 작품에서 일루전 없는 약호의 그림이 전시공간을 환경적 공간으로 공유되는 가변적 설치로 제시되었다. 약호적 양식은 미학으로부터 자유롭고 그림의 단위형태는 설치의 방법에 따라 형태의 가변성을 효과적으로 드러낼 수 있다. 헤더윅의 작품에서 불확정 형태는 기계적 움직임을 통해 특징지어졌다. 기능적인 변형과 더불어 움직이는 조형물으로써의 역할로 시각적 체험을 전달하고 있다.

넷째, 상상과 현실의 유토피아의 특징으로 시물라크르의 저지적 역할과 동시에 이상적 대상으로 환기시키려는 관점에서 디즈니랜드와 공상과학은 유토피아의 개념과 관련되어 있다. 디즈니랜드와 공상과학의 시물라크르는 실재보다 더 실재 같은 가상성을 구현하는 동시에 정신적 치유를 돕는 상상과 현실의 이상화 된 유토피아로 제시되었다. 이러한 관점에서 헬리는 고립의 공간을 네트워크로 소통되는 일종의 비디오게임 공간으로 상징되는 가상의 유토피아 공간으로 대체하였다. 현대인의 정체성을 드러내는 키치적 색채를 통해 가상의 유토피아 공간 체험을 극대화 하고 있다. 헤더윅은 이러한 상상과 현실의 유토피아의 가상성을 초현실적 공간으로 재현하였다. 자연과 인공의 건축물을 유기적 관계의 관점으로 적용하여 곡선의 기하학적 공간감을 드러내고 있다. 시물라옹의 특징으로 분석된 헬리의 직선의 기하학적 공간감은 면적인 기하학적 형태를 현대사회의 공간으로 정의하는 상징성과 통일성, 키치적 색채를 갖는 조형적 특성으로 나타났다. 헤더윅의 곡선의 기하학적 공간감은 볼륨을 갖는 역동성, 변화, 가상성, 대비, 조화 등의 조형적 특성으로 분석되었다. 헬리의 모더니즘을 차용한 현대 사회의 공간의 상징적 특징은 본 연구자 작품의 모티프가 되었고 면적인 조형성과 형광의 인공적 색채의 특성으로 반영하

였다. 또한 소재의 볼륨을 활용한 직선과 곡선이 교차되는 실루엣, 평면이 입체로 변화되는 가상성을 작품에 적용함으로써 헤더윅의 조형적 특성이 드러나는 독창적이며 현대적인 패션디자인 작품을 제작하였다.

오늘날 대중과 예술이 매개체가 되어 경계를 허무는 독창적인 패션디자인이 제시되고 있는 추세지만, 공간개념이 부여된 패션디자인의 사례는 많이 부족하다. 동시대의 사회문화를 공간 사회학으로 인식하고 패션디자인 작품과 연결시키는 작업은 중요한 면모라 사료된다. 본 연구는 기하학적 공간감을 패션디자인에 적용하여 독창적인 작품을 제시하기 위한 실험적 연구로써, 앞으로 다른 장르와의 연계 범위를 확장하고 다양한 아이템의 작품으로 발전할 수 있는 후속 연구를 기대한다. 이로써 기하학적 형태의 조형적 응용의 한계를 극복하고 패션디자인에서 공간의 의미로 발전시키는 후속 연구가 더 다양한 시도로 이어질 수 있을 것이다.

References

- Baudrillard, J. (1997). *시물라시옹* [Simulacre et Simulation]. Seoul: Minumsa. (Original work published 1981)
- Halley, P. (1997). *Recent essays: 1990-1996*. New York: Edgewise Press, Inc.
- Heatherwick, T., & Rowe, M. (2012). *Thomas Heatherwick: Making*. London: Heatherwick Studio.
- Ko, E. J. (2015). Peter Halley's geometric abstraction: Reflecting space as social diagrams. *Journal of the Association of Western Art History*, 42(-), 87-111. doi:10.16901/jawah.2015.02.42.87
- Lee, S. L. (2008). The body images of stars in the screens by linked with the fashion in the based on the Jean Baudrillard's theory. *The Korean Society of Community Living Science*, 19(3), 431-444.
- Lee, S. L. (2010). The study on the simulation in the military look: Simulation phenomenon in the period from snicients times to in front of middle ages. *Journal of Fashion Business*, 14(5), 1-20.
- Lee, Y. C. (1995). *현대미술과 모더니즘론* [Contemporary art and theory of modernism]. Seoul: Viewpoint and Language.

- Lim, E. H. (2007). Representation and non-representation of the body in fashion: Based on simulation of Baudrillard. *The Research Journal of the Costume Culture*, 15(4), 604-619.
- Nam, S. J. (2007). *A study on simulation expression in modern fashion: Focused on 2001-2006 fashion collection*. Unpublished doctoral dissertation, Sungshin Women's University, Seoul.
- Reynolds, C., Fuchs, R., Goodeve, T. N., Kandel, S., Mataka, M., Paparoni, D., & Rimanelli, D. (2000). *Peter Halley: Maintain speed*. New York: Distributed Art Publishers.
- The great mysteries. (n.d.). *Kazimir Severinovich Malevich*. Retrieved February 27, 2018, from <http://www.Kazimir-Malevich.org/biography.html>

A Study on Fashion Design by Applying Geometrical Space Perception

- Focused on Simulation -

Lee, Jin Young • Kim, Hye Kyung⁺

Ph.D., Dept. of Fashion Design, Graduate School of Fashion Design, Dongduk Women's University

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

Abstract

Architecture and fashion design have a common characteristic as the perception of a space surrounding a human being's body. Accordingly, the purpose of this study was to diagnose and develop a correlation with a geometric space perception, which appears in architecture and painting, because a constructive element is being expressed in a fashion design work and because painting is utilized as a motif of a work. The research was conducted with putting a theoretical ground for understanding the geometrical space perception as the sociological space in 4 features, which were analyzed by Jean Baudrillard's simulation concept. This study could lead to understanding that the space grasped by modern people in society is the geometrical space replaced with simulacre, and to knowing that the geometrical space perception in simulation is shown in painting, architecture, and fashion. This study aims to make originaive fashion-design works through applying it to researcher's painting works. Also, the significance of this study is considered to be an attempt for the open space of communication as performance art without a division of boundary through the extended experience of sharing time and space in the process that a picture becomes clothing, and in its changing process, with viewers, while paying attention to the contemporary social space other than a research of formativeness in the geometrical form.

Key words : Simulation, geometric, space, fashion