

# 후세인 살라얀의 패션 작품에 나타난 미디어 아트의 표현 특성

제 갈 미·나 인 화\*·이 언 희\*\*\*

한양대학교 의류학과 대학원 박사과정·한양대학교 의류학과 BK21 박사후 과정\*  
한양대학교 의류학과 부교수\*\*\*

## Expressional Characteristics of Media Art in Hussein Chalayan's Fashion Works

Mee Jekal · In-Hwa Na\* · Youn-Hee Lee\*\*\*

Ph. D. course, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University  
Post-Doc. of BK21, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University\*  
Associated Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University\*\*\*  
(2008. 9. 3. 접수; 2008. 11. 12. 수정; 2008. 11. 17. 채택)

### Abstract

This article aims to research and analyze expressional characteristics of media art in Hussein Chalayan's fashion works. Media technology has made rapid progress over every society, in which it enables multi-dimensional communication. Under this social background, media art can use a multiplicity of technologies and go public. Media art had great influences in fashion with the leading designer as Hussein Chalayan. His works has been selected from the 90s up until 2008 focusing on expressional characteristics of media art by a professional group of fashion design. By classifying and analyzing of Hussein Chalayan's fashion works, expressional characteristics of media art displayed from works of the late 90s, and in recent years, the use of various technologies has increased. Expressional characteristics of media art in his works have been re-classified as interactivity, transformation, visualization, and transparency. First, interactivity by the wearer's action and emotional change is effective on emotional express, body protection and the causing of interest. Second, transformation by the wearer's action, functioning, and emotional change is influenced by convenience, body protection, and causing concern. Third, immateriality in media art is divided into visualization and transparency, and in fashion structural and material characteristics. Visualization by internal luminous source and digital images influences immersion and expression on fantasy images. Fourth, transparency by immaterial characteristics and piled up images affects openness and camouflage. Development of material and technology paves the way for expressional characteristics of media art in fashion. The trend of Hussein Chalayan's works moves towards emotional high-tech design with technology.

**Key Words:** Media art(미디어아트), Hussein Chalayan's fashion works(후세인살라얀 패션작품),  
Expressional characteristic(표현 특성)

---

Corresponding author; Youn-Hee Lee

Tel. +82-2-2220-1195, Fax. +82-2-2297-1190

E-mail: yiyhee@hanyang.ac.kr

※ 본 연구는 2007년 한양대학교 교내연구비 지원에 의한 것임.

## I. 서론

산업 혁명 이후 지금까지 기술의 발달은 그 결과에 따른 긍정과 회의의 양면적 시각을 형성해 오면서, 인간의 현명한 선택과 사용에 의한 긍정적 발전이 더욱 중요해지고 있다. 따라서 최근에는 기술에 대한 기술과 인간의 조화를 강조하는 측면에서 인류의 발전에 대한 논의가 활성화되고 있다. 사진이나 영화의 미디어가 출현하면서부터, 예술과 기술의 접점은 더욱 강조되고 있으며 영상매체에 대한 기술적 확보는 눈부신 발전을 거듭해 왔다. 디지털 네트워크를 통한 정보의 빠른 확산과 회전은 ‘정보의 민주화’를 이루어 정보의 독점이 불가능해 지고 발생한 정보는 어떤 방법으로든 유통되고 있으며, 정보의 공유화, 대중화가 실현됨으로써 공간을 뛰어넘고 시간과 장소의 제약을 허물어 무한대의 가상공간으로까지 인류의 생활이 확장되어가고 있다. 더욱 발전된 미디어의 개발로 뉴미디어 사회<sup>1)</sup>라는 새로운 개념의 도입과 함께 과거에는 한정적이고 확정적이라고 여겨졌던 개념과 영역의 경계가 무너지고 각 영역들은 상호 교류하면서 개념과 사고의 확장으로 현대인들의 삶에 보다 다의적이고 다중적인 의미를 부여하고 있다.

기술적 의미에서 미디어의 발전은 인간에게 편리함을 주었을 뿐 아니라, 신속하고 효율적인 방향으로 삶의 질을 높여주었으며, 더 나아가 문화, 예술적인 측면에서도 이전과는 다른 유희를 제공하고 있다. 1980년대부터 대중에게 호응을 받기 시작한 미디어 아트는 뉴미디어의 확산에 따라 더욱 다양한 모습으로 문화, 예술 등에서 두각을 나타내고 있다. ‘유희’ 차원의 미디어 아트에서 대중 상품으로 다가가기 위한 노력은 다방면의 전문가들의 협업으로 진행되고 있으며, 패션에서도 그 현상은 나타나고 있다. 패션은 소비사회에서 가장 가시적인 상품으로 언급되며 인간은 패션이미지를 통해 자신의 외모를 변형시키고 자아를 표출하며 관념을 나타낸다. 또한 새로운 환경, 가치, 감각은 패션을 이루는 본질이 되며, 패션은 새로운 대상, 변화하는 가치와 의식을 예측하여 이를 적극적으로 받아들이고 표현하는 특징을 가진다. 따라서, 현대의

패션은 착용 가능한 옷을 만드는 것을 넘어 미래에 예측되는 기술을 선두로 받아들여 시도해봄으로써 현재보다 발전된 기술을 통해 미래의 가능성을 보여준다. 장르간 하이브리드가 가능해진 기술의 발달을 토대로 패션은 보다 기능적이고, 실험적인 그리고 다양한 컨셉트의 디지털 의상을 내어놓고 있을 뿐만 아니라 대중이 디자인의 창조적인 과정에 참여 할 수 있는 기회를 제공하였다. 기술의 물리적 결과와 기술에 대한 인간의 정신적인 반응은 상호작용하여 사회, 문화, 정치, 경제 및 예술과 디자인에서 다양한 모습으로 표출되는데, 후세인 살라얀은 패션을 여러 분야의 기술과 접목시켜 다양하게 표현하고자 하는 현대 패션 디자이너 중 대표적인 사람이다. 그는 여러 분야에서 얻어지는 실험적인 방법을 패션에 표현하고자 하였으며, 미디어 아트의 발전 배경과 맞물려 그 표현 특성이 작품속에서 나타나고 있다. 관련된 선행연구는 김혜영<sup>2)</sup>, 장안화 외<sup>3)</sup>, 장애란<sup>4)</sup>, 전지현이<sup>5)</sup> 있으나, 미디어 아트적 표현특성 관점에서 분석한 것은 없었다. 이에 본 연구는 총체적인 미디어 아트의 특성 및 표현특성을 알아보고, 후세인 살라얀의 패션에서 미디어 아트적 표현 특성이 나타난 사례를 조사, 분석하여 뉴미디어 사회에서 패션 디자인 분야가 나아가야 할 방향을 알아보는 데 그 목적이 있다. 미디어 아트에 대한 이해와 빠른 속도로 변하고 있는 현재 기술 문명사회의 물질적·정신적 흐름을 파악하여 미래를 위한 현재의 패션이 나아가야 할 방향을 모색하는데 도움이 되고자 한다. 더 나아가 예술과 과학이 결합된 하나의 완성된 패션을 보여주는 데 큰 방향을 제시하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 미디어 아트의 개념 및 표현특성

미디어(media)는 medium의 복수형으로 매체(媒體), 매개체, 수단의 의미를 가진다. 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것으로 문자, 영상 등을 이르는 말이다.<sup>6)</sup> 실제로 그 의미는 정보 통신 기술의 새로운 전

진에 의해 종래의 미디어의 질이나 기능이 향상 되는 것으로 말할 수 있다. 이러한 다양한 미디어를 이용하여 예술적 가치를 가지는 것을 미디어 아트라고 명한다. 일반적으로 미디어 아트에는 컴퓨터 아트를 위시하여 비디오 아트, 사이버(사이버네틱)아트, 평면 컴퓨터 회화, 디지털 포토, 라이트 아트, 홀로그램, 가상현실 VR, 인터랙티브 아트, 네트워크 아트, 로보틱스 아트, 키네틱 아트, 디지털 게임아트, 애니메이션 등 다양하게 분류한다.7)

뉴미디어 아트는 피지컬 컴퓨터(physical computing)를 이용한 인스톨레이션 아트, 디지털 아트, 컴퓨터 아트(키보드 마우스 본체 등에 한정)등을 포함한다. 또한 이러한 모든 미디어 매체, 디지털을 이용하여 제작한 작업, 사용되는 컴퓨터를 포함한 다양한 디지털 장비를 이용한 작품 모두를 미디어 아트에 포함시킨다. 미디어와 기술은 대상을 예술 이미지를 에너지로부터 수학적 포물선 및 운동량으로 변환되어 그 파동과 자극, 빛의 새로운 추상적 관계를 통하여 새로운 영상

이미지로 제작된다. 즉, 미디어 아트의 태동은 예술에 기술적 요소가 실질적으로 결합되기 시작한, 사진과 영화와 같은 영상 매체가 나오기 이후라고 할 수 있다. 기술적인 매체들에 의해 산출된 예술은 다양한 측면에서 이전의 예술과는 현저하게 다르다고 할 수 있다. 매체 예술, 즉 미디어 아트는 전통 예술의 변형이자 전통 예술을 넘어서게 되는 것이다. 매체 예술이 전통 예술을 넘어서는 것은 바로 기술문화 시대에서 예술의 근본적인 위기를 의미하는 것이고, 이것은 동시에 모던에서 포스트 모던이 생겨나게 된 것처럼 미술 발전사의 한 원인이기도 한 것이다. 본 연구에서 미디어 아트의 범위는 뉴미디어 아트와 라이트 아트 등을 포함하는 전반적인 의미이다.

미디어 아트에 관한 연구는 기술적인 요소뿐만 아니라 미학적, 철학적인 요소들 사이의 관계도 살펴야 한다. 컴퓨터 관련 예술이 진정한 예술매체로서 받아들여지기 위해서는, 컴퓨터가 만든 예술이 제기하는 도전적인 미적, 철학적

<표 1> 미디어 아트의 표현 특성

	디지털 디자인의 특성	테크놀로지 아트의 조형성	인터랙티브 아트의 특성	넷 아트의 특성	미디어아트 의 조형적 요소	디지털의 특성	디지털아트의 특성	디지털미디어 아트의 영상 표현 특성	미디어아트의 표현특성
학자	리카르도 몬테네그로, 'Digital Design' (2000)	박은경 (2001)	박정순 (2004)	김성훈 (2004)	김규정 (2005)	전계훈 외(2006)	크리스티안 폴, 'Digital Art' (2007)	이현영 (2007)	
특징			양방향성		상호교환성	양방향성	쌍방향지	상호작용성	상호작용성
	변형성	신재료	변형의 용이성	변형성		변형의 용이성	사용자 중심적	조작가능성	
	결합성	기하학적 조형		혼성과 자유		이동성	참여적	복합성	변형성
	가소성 및 기하학적성	강렬한 색채		무한복제	공간성/시간성	압축성	역동적	네트워크성	
	투명성	빛		분절과 조합	환영성	무한 반복성	비물질적	완전복제성	비물질성
		비물질적인 것의 형태와 색채에 의한 움직임			시뮬레이션 환경			동시성	
					가상성			가상현실성	



<그림 1> The Legible City, Jeffrey Shaw, 1988 1991  
출처: Christian Paul(2007). DIGITAL ART

논쟁 중의 일부는 해결되어야 하기 때문이다. 가장 끊임없이 제기되는 문제들은 예술가, 창조 과정, 예술의 본질 등에 대한 기술의 영향에 관한 것으로, 예술가들에게 있어서 디지털 기술에의 몰입은 미적인 것뿐만 아니라 철학적인 것이기도 하다.<sup>8)</sup> 따라서, 미디어 아트에 관한 고찰은, 첨단적인 방법, 발견, 기술적 적용에 대해 관심을 가지되, 미적 상상력과 창조하고 소통하고자 하는 의지와 결합되어야 하고 무엇보다 예술가의 창조성을 고려해야만 한다.<sup>9)</sup>

미디어 아트의 이미지는 정신적 현상과 물질적인 매체를 동시에 지칭한다는 점에서 커뮤니케이션 과정에서 독특한 위치를 가진다. 매체 결정론을 주장한 맥루한(H.M. McLuhan)의 주장에 따르면, 이미지는 한편으로는 메시지가면서 다른 한편으로는 매체이다.<sup>10)</sup> “매체는 메시지다.”라는 맥루한의 명제는 매체에 의해 심리적, 사회적으로 우리에게 어떻게 각인되는지를 보여주는 매체 작용 방식을 알려주는 것이다. 맥루한의 주장처럼, 어떤 미디어를 써서 작가가 가지고 있는 사과의 체계나 전달하고자 하는 바를 나타내면, 그것은 곧 예술이 될 수 있는 것이기 때문에 미디어 아트의 분야는 그 범위가 넓고, 그 특성을 분류하는 방법은 학자들마다 견해가 다르게 나타나기 때문에, 여러 분야를 함께 살펴볼 필요가 있다. 디지털의 특징, 디지털 디자인의 조형적 특징, 다양한 미디어 아트의 특징 및 조형성을 살펴 본 결과, 본 연구에서 살펴보고자 하는 전반적인 미디어 아트의 표현 특성들을 종합, 분석해 보면, 상호작용성, 변형성, 비 물질성으로 분류할 수 있었으며, 이들을 정리하면 <표 1>과 같다.

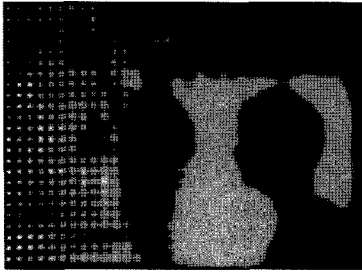
각 연구 내용을 살펴보았을 때, 양방향성, 쌍방향성, 참여적, 사용자 중심적, 조작 가능성은 상호작용성의 특성으로, 변형의 용이성, 역동성, 이동성은 변형성의 특성으로, 투명성, 빛, 가상 현실, 복제성 및 분절과 조합은 비 물질성의 특성으로 분류할 수 있다. 이 분류된 미디어 아트의 표현 특성 세 가지를 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 상호작용성

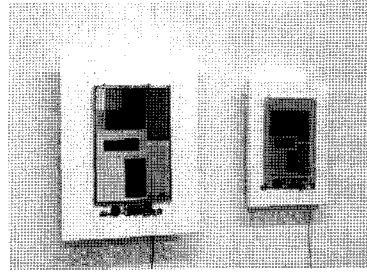
뉴미디어의 발전으로 1980년대 이후 주목 받는 상호작용성(interactivity)에 대한 개념은 사람들 사이의 상호행동과 관계를 연구하는 사회학의 오랜 주제이다. 사전적 의미에서 상호작용은 서로 작용하고 영향을 끼치는 행위를 말하는 것으로 각각의 변화와 움직임이 독립되어있지 않고 서로 작용하는 것을 말한다. 인간이 주어진 환경에서 사람이나 사물등과 행하는 모든 행위를 상호작용적이라 할 수 있다.

미디어 아트를 관람할 때 사람들은 미디어의 조작을 통해서 신체의 시도하며, 물리적 조작을 통한 인터페이스의 변화에서 감각기관을 통한 감각적 상호작용을 경험하게 된다. 미디어 아트에서의 복잡한 상호반응의 가능성이란, 작품을 감상하는 더 정교한 방식, 혹은 사용자의 동작으로 하나의 특정한 반응을 이끌어내는 쌍방향성 방식들 외에 어떤 것도 주지 못하는 단순한 ‘가리키기’와 ‘클릭하기’를 뛰어넘는 것이다. 여기에서 관객은 시각적 외양을 다양하게 통제할 수 있는 수많은 형식을 가지고, 작품에 ‘참여’할 수 있게 된다.

상호작용성의 의미를 잘 보여주고 있는 작품



<그림 2> 5th Avenue Cutaway#2, Jr, 1999



<그림 3> Color Panel, John F. Simon Jim Campbell, 2001

출처: Christian Paul(2007). DIGITAL ART

들을 살펴보면, <그림 1>은 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 ‘읽을 수 있는 도시(Legible city, 1988-1991)’란 작품으로, 관객은 센서가 설치된 고정된 자전거를 타고 운동하는데 이에 따라 맨하탄 시내에서 암스테르담에 이르기까지 실내를 가득 메운 가상적 풍경에서 자유롭게 관광할 수 있다. 이러한 가상현실 작업의 특징은 시간적 지체나 간격이 종종 수반되는 다른 상호작용적 작업과는 달리 거의 완벽한 ‘실시간’ 실행을 전제로 한다. 따라서 그것은 메인 프레임에 가까운 대용량 장비를 수반하곤 한다.

## 2) 변형성

‘변형성(transformation)’은 컴퓨터 프로그래밍을 이용하는 미디어 아트에서 중요한 특징으로 동화상(animation)의 변형 능력이라 할 수 있다. 컴퓨터 연산능력을 동원해 실제적 움직임과 환상적 형태를 창출하는 것이 초기 미디어 아트의 중요한 관심사였고, 이는 기술의 발전과 더불어 더욱 발전된 양상을 보이고 있다.

디지털 매체는 또한 역동적이고 변화하는 데이터 흐름과 실시간 데이터 전송에 따라 반응할 수 있다. 이러한 것은 실황 주식 시장과 금융정보를 다양한 시각화에 사용하기도 하고, 거리의 전광판에서 기업의 이미지나 자료를 홍보하는데 사용하기도 한다. 이것은 이미지의 역동성과도 연결이 되는데, 미디어 아트가 가지는 동적 예술의 오브제로서도 가치가 있는 것이다.

<그림 2>는 짐 캠벨의 ‘5번가의 절단면(5<sup>th</sup> Avenue Cutaway, 2001)’ 시리즈로, 쌍방향적도, 참여적인 것도 아닌 동적인 오브제로 좋은 예시이다. 이

작품은 컴퓨터가 제어하는 붉은 발광 다이오드 LED조명으로 된 패널에 떠오르는 영상이다. 이 영상은 맨하탄 5번가로 걸어가는 인파를 동영상 이미지로 보여준다. 패널 앞에 있는 것은 처리된 플렉시 글래스 판이다. 플렉시 글래스는 앵글이 있어 강한 것에서부터 거의 보이지 않는 여러 단계의 픽셀화를 거치면서 장면이 전달된다. 따라서 단지 추상화뿐만 아니라 다른 미디어 형식의 미학을 반영하는 과정을 통해 디지털에서 아날로그 이미지로 전환되는 것이다. 또 다른 예는 존 사이먼 주니어(John F. Simon Jr)의 주문형 하드웨어와 소프트웨어, 그리고 액정표시 장치인 LCD로 이루어진 <그림 3>의 ‘컬러패널(Color Panel, 1999)’ 시리즈이다. 패널은 작가가 직접 짠 소프트웨어에 따라 펼쳐지는 역동적인 화면 구성을 보여준다. 보는 이들은 글자 그대로 스크린 상에서 되풀이 없이 다양하게 시각적인 것을 이끌어내는 알고리즘을 볼 수 있다. 캠벨과 사이먼의 작품 모두 오브제의 측면을 유지하면서 동시에 변해가는 시간성 기반의 구조로 변화되어 디지털 시대의 예술 작품에 대한 개념을 확장시키고 있다.

## 3) 비물질성

물질이란 물체를 이루는 실질이란 뜻으로 자연계를 구성하는 요소의 하나로서 공간의 일부를 차지하고 질량을 가진다. 이것은 물리적으로 자연계를 구성하는 요소를 말하는 의미와, 철학상의 의식에 독립해서 존재하고 감각을 통하여 의식에 반영되는 사물, 현상의 총체, 즉 객관적 실체를 말하는 두 가지 개념으로 나누어 볼 수



<그림 4> Vectorial Elevation, Rafael Lozano-Hemmer, 2002  
출처: Christian Paul(2007). DIGITAL ART



<그림 5> Piano-as image media, Toshio Iwai, 1995  
출처: Michael Rush(2007). New Media in Late 20th-Century Art

있다.<sup>11)</sup> 이에 반해 비물질이란 전자, 양성자, 중성자를 구성요소로 하여 만들어진 물질에 대응되는 말로써, “우주에 대한 불확실과 물질세계에서 기존의 방식으로 기술이 불가능한 예상할 수 없는 실재가 상정되었다.”는 양자역학(Quantum mechanics)의 불확실성은 비물질성의 이론적 바탕을 이룬다.

이러한 물리적 개념을 바탕으로 미디어 아트에서 보여지는 비물질성(immateriality)은 디지털을 기반으로 하는 뉴미디어 아트나 에너지만을 가지고 있는 빛에 의한 영상화에 의한 것을 의미한다. 컴퓨터와 특정한 소프트웨어, 그리고 이렇게 처리된 정보 값을 적절한 이미지로 변형시킬 수 있는 출력장치만 있다면 얼마든지 가공의 이미지들을 무한히 만들어 낼 수 있다. 이렇게 만들어진 영상화된 이미지들은 실존하는 물질이 아닌, 단순히 명령어에 불과하기 때문에 이러한 특징들을 비 물질성이라 한다.<sup>12)</sup> 텍스트가 아닌 영상에 의한 메시지 전달은 사람들로 하여금 감각에 호소하기 때문에 ‘몰입’(immersion)의 효과를 줄 수 있다. 즉, 이성의 개입보다는 감정적 동일시를 불러일으킴으로써 동질의 경험세계를 야기시킨다.

미디어 아트의 비물질성은 현대 예술의 핵심을 보여주는 것으로써 노동을 통해 이루어지는 예술형태보다는 얇게 바른 아크릴이나 컴퓨터 모니터 화면 같은 피막적인 형상을 선호하며 깊이보다는 드러남에 우선적이고 즉각적이고 가변적이어서 움직임이 있는 작업-스크린에 의한 영상성, 빛, 바람소리 등에 의한 변화에 주목한다.<sup>13)</sup>

비 물질성을 잘 나타내 주는 미디어 아트 작품들을 살펴보면, <그림 4>는 라파엘 로자노 헤머(Rafael Lozano-Hammer)의 작품으로, 2002년 바스크 지방에서 전시된 작품으로 로봇으로 조정되는 탐조등이 인터넷을 통한 방문객에 의해 조정된다. 이 작품은 초기 컴퓨터 제어 조명 설치작품들의 전통을 계승하는 것으로 12개가 넘는 거대한 서치 라이트를 이용하여 도시 풍경을 바꾸었다. <그림 5>는 도시오 이wai( Toshio Iwai) 작품으로, 트랙볼을 좌우로 움직이면 전면의 투명한 디스플레이에 이미지가 생성되고, 컴퓨터 작동에 의해 그랜드 피아노가 소리를 내며 소리에 따라 이미지가 다르게 형성되는 설치 작품이다. 미디어 아트에서 나타나는 비물질성은 빛에 의한 공간의 형성과 투명 막에 의해 이미지가 중첩됨으로써 나타나는 등 영상화와 소리에 의해 주로 나타난다.

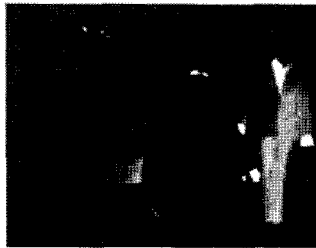
이와 같은 미디어 아트의 표현 특성 즉, 상호작용성, 변형성, 비물질성은 각각의 특징이 개별적으로 나타나는 것도 있었으나, 많은 작품들이 각 특성들의 유기적 통합에 의해 관객으로 하여금 몰입과 재미를 유발케 한다.

## 2. 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)의 작품 특성

후세인 살라얀은 본인의 디자인에 대해 ‘도전적(challenging)’이란 단어가 가장 적합하다고 기술한 것을 바탕으로, 그의 작품들을 살펴보면, 다양한 분야로부터 영감을 받은 급진적인 작품

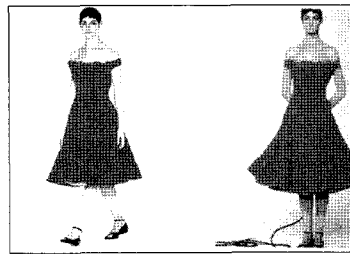
들이 많다.<sup>14)</sup> 그는 패션 디자인뿐만 아니라 건축, 설치미술, 사진, 비디오 등 다양한 표현수단을 이용하여 '의상'에 표현하고자 노력했다. 터키 태생이면서 영국 세인트 마틴(Central St. Martin)에서 공부를 하고, 자신만의 독자적인 작품세계를 구축 했다. 1993년 Central St. Martin 졸업발표에서 옷이 어떻게 발표되는지를 실험하기 위해 재킷에 쇠의 줄밤(iron filings)을 묻힌 (일정한 조건을 인위적으로 설정)다음 6주 동안 땅에 묻은 후 도굴하여 발표하는 것으로 시작하여 자신의

작품을 표현하는데 있어서의 과정을 간과하지 않고, 관객에게 표현하고자 했다. 패션과 현대미술의 경계선 상에서 이슬람 문화-터키-와 기독교 문화-영국-의 이형적 특질을 작품에 투영시킬 뿐 아니라 철학이나 건축, 물리 분야에 많은 관심을 보이면서 패션과 인체의 연관성을 고찰하고 접근법을 찾아내고자 하였다. 그는 쇼에서 격렬하고 자극적인 스타일을 선보이면서, 퍼포먼스에 가까운 연출력과 확장된 스케일로, 디자인과 의복에 대해 철학적인 접근을 시도한다.

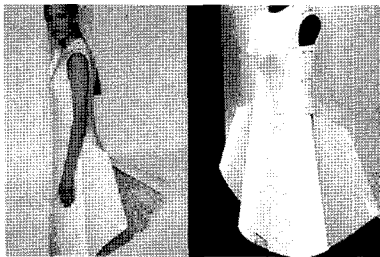


<그림 6> Hussein Chalayan, 1995 S/S

출처: Suzanne Lee (2004), *FASHIONING THE FUTURE-Tomorrow's Wardrobe*

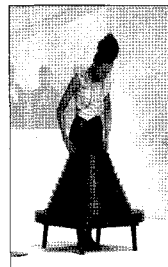


<그림7> Hussein Chalayan, Memory Wire Dress, 2000 S/S

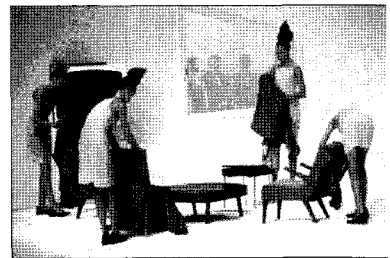


<그림 8> Hussein Chalayan, 2000 A/W Airplane Dress,

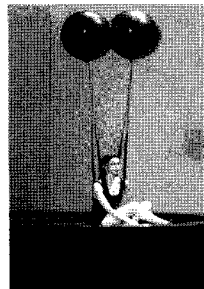
출처: <http://www.husseinchalyan.com>



<그림 9> Hussein Chalayan, After Words, 2000 S/S

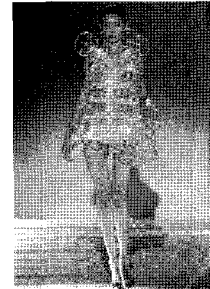


<그림10> Hussein Chalayan, Manifest Destiny, 2004 S/S



<그림11> Hussein Chalayan, Kinship Journeys, 2003 A/W

출처: <http://www.husseinchalyan.com>



<그림 12> Hussein Chalayan, Bubble Dress, 2007 S/S

최근의 07 S/S-08 S/S에서 선보인 LED 드레스나 움직이는 드레스 등을 보면, 진보된 기술을 이용하여 관객과의 소통을 유도하고, 실험적인 디자인에 도전한다는 것을 알 수 있다. 이러한 점은 미디어 아트의 철학적 이념과도 일맥상통한다고 할 수 있고, 그는 또한 Art Project 활동을 통해 비디오 연출을 시도하고, 미디어 아트작가와의 협업을 통해 그의 활동영역을 넓혀가고 있다.

따라서 본 연구에서는 그의 초기 작품에서부터 현재까지의 작품 분석을 통해 어떠한 점이 미디어 아트의 표현특성이 드러나는지 알아보고자 한다. <그림 6>은 자가발광물질을 이용하여 옷 안에 장치함으로써 쇼에서의 조명대신 옷의 실루엣을 표현하였으며, 2000년 S/S컬렉션에서는 드레스의 햄 라인에 전동 와이어를 장착하여 전기를 주면 저절로 드레스가 퍼지는 Memory Wire Dress<그림 7>이나, 비행기에서 모티브를 얻어 날고 싶은 작가의 의도를 느끼게 해주며, 리모콘에 의해 날개부분이 움직이게 작동시킨 Airplane Dress<그림 8>을 발표했다. 이러한 작품들은 미디어 아트에서 보여지는 변형성과, 작

용자의 참여를 유발케 하는 상호작용성의 특징이 잘 나타난다고 할 수 있다. <그림 9>의 After Words 시리즈는 나무 테이블을 착용자 스스로 펼쳐 입으면, 스커트가 되고, 의자커버를 옷으로 변형되는 과정을 퍼포먼스 형태로 보여주었다. <그림 10>은 리모콘에 의해 스커트의 옷자락에서 에어쿠션이 나오게 함으로써 착용자의 참여를 유발시키고, <그림 11>은 풍선을 달고 여행하고 싶은 착용자의 의도를 퍼포먼스 형태로 나타내어, 옷의 형태 변형을 풍선 공기에 의해 잡아냈으며, 이들은 모두 미디어아트에서의 상호작용성과 변형성을 나타낸다. 또한, 버블 드레스로 투명한 구가 형태를 유지하면서 비물질성의 특징을 자아내고 있으며, 미래적인 이미지를 주기도 하였다<그림 12>.

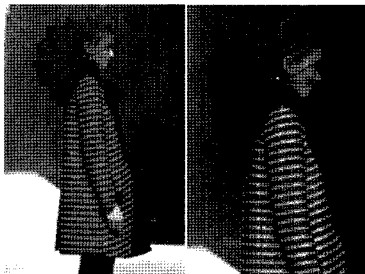
미디어 아트의 표현 특성 중 영상성을 확실하게 보여주고 있는 LED Dress<그림 13>은, 수많은 LED조명을 원피스에 부착함으로써 드레스가 하나의 디스플레이로 작용함으로써 불빛들이 켜지면서 아름다운 영상을 자아낸다. <그림 14>의 One hundred and Eleven 시리즈에서는 리모트



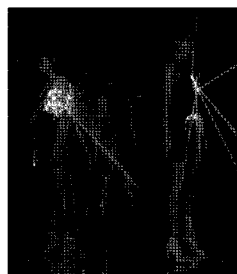
<그림13> Hussein Chalayan, LED Dress 2007 S/S



<그림14> Hussein Chalayan, One hundred and Eleven, 2007 S/S



<그림 15> Hussein Chalayan Airborne, 2007A/W



<그림16> Hussein Chalayan, Laser Dress 2008 S/S



<그림17> Hussein Chalayan, 2008A/W

<그림13-17>의 출처: <http://www.husseinchalayan.com>



컨트롤러에 의한 자동 변형성을 많이 보여주어 미래적인 이미지를 자아냈다. 또한 <그림 15>는 SF영화 의상을 위한 옷으로, 리모콘에 의해 후드형태가 저절로 얼굴을 보호하는 형태로 바뀌게 되고, 조명을 모자 안에 삽입함으로써 미래적인 이미지를 만들어 냈다. <그림 16>은 빛의 광학 각도를 체크하고, 레이저를 설치한 옷 위에 수많은 크리스탈을 장착함으로써 영상성의 극대화를 표현하였다. <그림 17>또한 옷 위에 광원을 장착함으로써 불빛의 변화를 이용하여 미래적인 느낌과 몽환적인 느낌을 자아내었다.

### III. 후세인 살라얀의 패션작품에 나타난 미디어 아트의 표현 특성

현대 패션에 나타난 미디어 아트의 표현 특성에 대한 조사, 연구를 위하여 앞에서 살펴본 미디어 아트의 특성을 중심으로, 미디어 아트가 본격적으로 발전을 하기 시작한 1990년대부터 현재까지의 후세인 살라얀에 나타난 미디어 아트의 표현 특성 사례를 살펴보았다. 1차적으로 컬렉션에 나온 오뜨꾸뛰르 패션과 실험적 디자인에 관련된 패션 전문 서적 및 인터넷 자료를 중심으로 사진을 선출하였으며, 패션디자인 전공의 전문가 집단 13인에 의해 사진을 각 사진 별 특성을 뽑아내었다. 미디어 아트에 대한 개념 및 특성을 설명하고, 표현 특성 3가지-상호작용성, 변형성, 비물질성-에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 패션에 나타난 미디어 아트적 표현 특성에 해당하는 사례를 다중 선택하게 하였다. 2차 설문은 전문가 집단 박사과정 5인에게 선출된 사진에 나타난 표현 특성을 자유 기술하도록 하여 미디어 아트의 표현 특성이 패션에서는 어떤 방식으로 표출되었는지를 참고하였다. 전문가 집단의 자유기술을 바탕으로 각 특성 별로 분류된 사진들을 다시 도표화하여 검토한 결과, 후세인 살라얀의 작품에서의 미디어 아트적 표현은 상호작용성, 변형성, 영상성 및 투명성의 4가지 특성으로 분류할 수 있었다. 미디어 아트에서 표현된 비물질적 특징은 패션이 가지고 있는 형태적·재료적 특징으로 그 표현이 두드러지게 나타나는 영상성과 투명성으로 분류될 수

있었다. 또한 분류된 사진들을 분석한 결과 각 특성에서 나타난 세부사항들의 공통점을 도출하였다. 후세인 살라얀 작품에 나타난 미디어 아트의 특성을 정리하면 다음과 같다.

#### 1. 상호작용성

후세인 살라얀 작품에서 나타난 미디어 아트의 상호작용성은 착용자의 행위에 의한 형태의 변화나 감정이나 주변환경의 변화에 의한 의복의 컬러나 영상, 형태의 변화 등이 착용자에게 오감을 만족시켜줄 뿐만 아니라 단순히 옷을 입는 것에서 의사전달의 표현 수단으로까지 나타났다. 이러한 특징은 뉴미디어 시대 참여적 소비를 중요시 하는 것이나 선택적 소비를 하는 소비자의 성향에 부응하는 것으로 해석될 수 있었고, 보다 더 다양한 기술력으로 미래적인 이미지를 보여주었다. 이들을 토대로 상호작용성의 유형을 분석해 보면, 착용자의 물리적 행위에 의한 변형과 쇼에서의 퍼포먼스로 나뉘어 질 수 있었고, 이런 상호작용성은 착용자의 메시지 전달이나, 감정표현, 신체보호, 그리고 재미를 유발하는 효과를 자아냈다.

#### 2. 변형성

후세인 살라얀 작품에서 보여지는 미디어 아트의 변형성 특성은 형태의 변화에 의한 것이 가장 많았고, 그 다음이 영상에 의한 변형이었다. 의복의 변형은 일반적으로, 자신을 감추기 위한 수단, 신체보호의 수단, 타인의 이목을 끌기 위한 수단 등을 위함으로 나타난다.<sup>15)</sup>

이러한 목적을 기본으로 기술력을 바탕으로 한 여러 가지 변형 특성이 나타났다. 변형을 일으키는 유형은 착용자의 행위, 기기의 작동으로 분류되었고, 이러한 변형을 일으키는데 필요한 기술력이 가장 큰 요인으로 분석되었다. 이러한 변형 가능성은 앞으로 심미적인 효과뿐만이 아니라 장애인을 위한 옷이나 환경변화에 따른 신체 보호 등 기능적인 면에서 진보적인 발전을 보여 줄 것으로 기대된다. 또한 기술력을 바탕으로 한 변형성은 미래적 이미지를 보여 줌으로

써 유티쿼티스 시대 패션이 나아가야 할 방향을 제시해 주었다.

### 3. 영상성

미디어아트에서의 비물질성은 재료적 특성을 바탕으로 패션에서는 영상성과 투명성으로 분류될 수 있었다. 영상(Image)이란 모습, 그림자, 상, 연상 등의 의미가 포함되어 있는데, 이미지에 대한 넓은 의미의 영상은 형이 있는 것, 즉 상의 총칭이다. 이것은 사진, 영화, 텔레비전의 영상보다 더 넓은 의미를 갖고 있다.



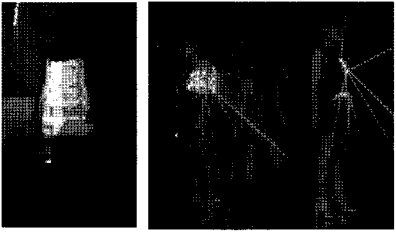
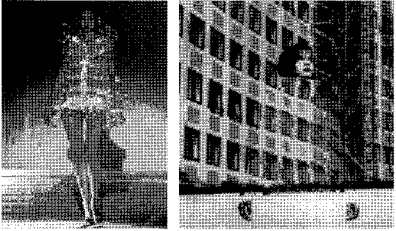
후세인 살라얀의 작품에 나타난 영상성은 디지털 이미지를 활용한 것과 내부 광원에 의한

발광성으로 분류될 수 있었다. 미디어 아트의 표현특성을 나타내는 사례 중 가장 많은 부분을 차지하고 있는 영상성은 예로부터 ‘빛’에 의한 반짝임을 중요시하는 경향을 기술력을 바탕으로 보다 더 다양하게 표현된 것으로 해석할 수 있었다. 영상성을 표현하는데 사용된 재료로는 레이저, 홀로그램, LED, Fiber-optics, Electroluminescent, 전구 등이 있으며, 이는 기능적인 효과보다는 심미적인 효과를 더 우선시 하는 경향으로 분석되었다.

### 4. 투명성

비물질적 특성 중 건축이나 다른 디자인 분

<표 2> 후세인 살라얀 작품에 나타난 미디어 아트의 표현 특성 분석

특징	유형	대표작품	요인분석	효과
상호 작용성	-착용자의 행위 -퍼포먼스 과정		sensors Actuators Microprocessor Emitting Sensitive	-메시지전달 -감정표현 -신체보호 -재미 유발
변형성	-착용자의 행위 -기기의 작동		Remote control Sensors machine Transformer Action Wire	-편리함 추구 -신체보호 -관심유발
영상성	-내부광원 -디지털 이미지		LED Laser Fiber-optics Electro -luminescent Bettery Camouflage Digital projector	-관심유발 -환상적 느낌
투명성	-비물질적 특성 -이미지의 중첩		Chameleon Camouflage Digital rendering Plastics	-이미지의 중첩 -개방성 -위장가능성

야에서 많이 활용하고 있는 것 중 하나인 투명성은 패션에서도 나타나고 있다. 패션에서 언급되는 투명성은 예로부터 그 범위가 매우 넓었으나, 본 연구에서 수집한 투명성의 특징은 비닐이나 플라스틱 그리고 그 외 기능적 소재에 의해 만들어진, 1990대 이후의 조형성이 가미된, 미디어 아트적 표현특성이 있는 옷들을 선택하여 분석했다.

후세인 살라얀의 작품에 나타난 투명성은 크게, 비물질적 특성이 나타나는 투명성과, 이미지의 중첩성을 보이는 것으로 나뉘어졌는데, 대부분 재료의 특성으로 나타나게 된 것으로 분석되었다. 투명성에서 표현하고자 하는 효과는 개방성과 위장효과, 그리고 이미지의 중첩으로 분석되었으며, 이 또한 영상성과 마찬가지로 기능적 효과보다는 심미적 효과가 더 큰 것으로 분석되었다. 위에서 살펴 본 각 특성들을 후세인 살라얀의 대표작품과 연관시켜 정리하면 <표 2>와 같다.

#### IV. 요약 및 결론

본 연구는 총체적인 미디어 아트의 특성 및 표현특성을 알아보고, 후세인 살라얀의 패션에서 미디어 아트적 표현 특성이 나타난 사례를 조사, 분석하여 뉴미디어 사회에서 패션 디자인 분야가 나아가야 할 방향을 알아보는 데 그 목적이 있다.

뉴미디어가 등장하고, 그에 따른 미디어 아트의 활발한 확산 속에서 그 표현 특성은, 선행연구 및 관련서적을 통해 분석한 결과 상호작용성, 변형성, 비 물질성으로 크게 분류할 수 있었다. 도출된 미디어 아트의 특성을 바탕으로, 패션 사례를 수집하고, 그 표현 특성에 따라 후세인 살라얀의 작품에서 보여지는 미디어 아트의 표현특성을 분석한 결론은 다음과 같다.

첫째, 그의 작품에 나타난 상호작용적 특징은 개인의 감성표현이 중요시되는 정보사회의 특징을 바탕으로 착용자를 창조의 영역에 끌어들이 직접 혹은 간접적으로 디자이너와 상호교류함으로써 자신이 원하는 스타일을 만들어 갈 수 있는 가능성이 확대되는 방향으로 나타나고 있

다. 이러한 상호작용적 표현 특성을 나타내는 유형은 크게, 착용자의 물리적 행위에 의한 것과, 쇼에서의 퍼포먼스에 의한 것으로 나뉘어졌다. 이러한 표현 특성은 패션을 통한 자신의 의사전달과 감정표현을 하는 것, 나아가 신체를 보호할 수 있고, 타인에게 재미를 유발시키는 효과를 줄 수 있었다.

둘째, 그의 작품에 나타난 변형성은 기존에 있던 단순한 트랜스포머의 기능을 뛰어 넘어, 의사전달의 도구나, 형태의 변화, 영상의 변화 등 폭넓은 의미로 나타났다. 이는 항상 바쁘게 움직이며 생활하는 현대인들의 생활양식에 첨단 기술을 이용한 신소재의 개발이 접목되어 패션이 진정한 제 2 의 피부로 기능하는 것이 나타남을 알 수 있었다. 이러한 변형성의 표현특성을 나타내는 유형은 크게, 착용자의 물리적 행위에 따른 변형, 기기의 작동에 의한 변형으로 나뉘어졌다. 이는 현대인들의 편리함을 추구하는 경향이나, 신체를 보호하고 타인의 관심을 유발하는 효과를 목적으로 이루어졌고, 이러한 기능적 특징들은 미래적 이미지를 자아냈다.

셋째, 미디어 아트에서의 비물질적 특징은 패션이 가지고 있는 형태적·재료적 특징으로 영상성과 투명성으로 분류될 수 있었는데, 영상성은 내부광원에 의한 발광이나 미디어 기술을 이용한 디지털 이미지의 활용으로 나타났다. 영상을 이용한 패션은 착용자나 타인으로부터 몰입의 효과를 불러 일으켜 재미를 유발시켰고, 환상적 이미지를 통한 미래적 느낌을 가장 잘 나타내 주었다. 특히 내부광원에 의한 발광성은 기술의 발전으로 소재가 작고 가벼워짐에 따라 가능해진 일이었고, 테크니션과의 협업작품이 많이 보여졌다.

넷째, 본 연구에서 수집한 투명성의 특징은 비닐이나 플라스틱 그리고 그 외 기능적 소재에 의해 만들어진 옷들을 선택하여 분석해 본 결과, 패션에 나타난 투명성은 크게, 비물질적 특성이 나타나는 투명성과, 이미지의 중첩을 보이는 것으로 나뉘어졌다. 대부분 재료의 특성으로 나타나게 된 것으로 분석되었으며, 이외 센서의 부착과 같은 기술력을 바탕으로 투명성을 나타낸 옷들이었다. 투명성에서 표현하고자 하는 효과는 개방성과 위장효과, 그리고 이미지의 중첩

으로 분석되었으며, 이 또한 영상성과 마찬가지로 기능적 효과보다는 심미적 효과가 더 큰 것으로 분석되었다.

위에서 살핀 미디어 아트의 표현 특성 3가지는 미디어 기술의 발달과 함께 누적되고 융합되어 진행되는 것이 특징이었다. 패션에 있어서도 각 표현특성들이 개별적으로 나타남과 동시에 두 가지 이상의 특성이 융합되어 나타났다. 이러한 특징들이 나오게 된 영향 또한 신소재의 등장과 기술력과의 협력이 가장 큰 영향 요인으로 분석되었다. ‘소재는 메시지이다.’라는 타틀린(Vladimir Tatlin)의 말처럼 소재는 디지털 미디어를 통한 첨단과학을 전달하는 메시지 역할을 하고 있으며, 이는 ‘미디어는 메시지이다’라는 맥루한(Marshall McLuhan)의 주장과 일맥상통한다고 할 수 있다.

개인의 자유의지와 개성, 감성을 존중하는 현대 소비자의 욕구를 만족시키기 위해 디자이너의 과학적 사고와 미래를 위한 상상력이 가장 큰 과제라고 생각하고, 이러한 기술력을 바탕으로 한 패션이 앞으로의 시장에 큰 영향력을 미칠 것이라 사료된다. 인간의 감성을 중요시하는 하이테크적인 디자인은 각 분야의 디자이너와 기술자와의 협업을 통해 통합 디자인으로 발전되고 있으며, 패션도 그 중심에 서 있다고 할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- 1) 뉴미디어(New Media)는 기존의 미디어와는 전혀 다른 새로운 미디어를 의미하기도 하고, 또는 기존 미디어의 기술적 응용과 활용방법의 변화에 의해 새로운 미디어로 활용되는 것을 말한다. 최근의 뉴미디어는 컴퓨터 기술과 통신 기술의 결합으로 이루어진 양방향의 의사소통이 가능한 미디어로 일 방향적인 매스 미디어에 대한 상대적인 의미를 포함하고 있다. 출처: 두산백과사전
- 2) 김혜영 (2000). 의복에서의 탈구조적 공간과 가시성에 대한 연구: 후세인 칼라얀의 디자인을 중심으로. *한국복식학회 50(4)*. pp.5-20.
- 3) 장안화, 박민여 (2001). 현대 패션쇼에 나타난 퍼포먼스적 요소: 1990년 이후 파리. 런던 컬렉션을 중심으로. *한국복식학회 51(4)*. pp.71-80.
- 4) 장애란 (2002). Hussein chalayan의 실험적 디자인. *한국복식학회 52(5)*. pp.91-107.
- 5) 전지현 (2007). 패션디자인에 나타난 디지털 이미지에 관한 연구-후세인 살라얀의 작품을 중심으로-. 홍익대학교 석사학위 논문
- 6) <http://www.wikipedia.org>
- 7) Christian Paul, 조충연 역 (2007). *DIGITAL ART*. 서울: 시공사, pp.7-10.
- 8) Christian Paul (2007). Op. cit., pp.33-34.
- 9) 김문환 (1996). *레오나르도를 되살린다 : 과학 기술 + 예술의 미학*. 서울: 신구 p.181.
- 10) H.M. McLihan, 박정규 역 (2001). 미디어의 이해: 인간의 확장. 서울: 커뮤니케이션북스, pp.8-9.
- 11) 이현아 (2000). 사이버 건축의 비물질성에 관한 연구. *대한건축학회 논문집*.
- 12) 김성민 외 (2004). 디지털 매체 혹은 가상 현실에서 이미지의 문제. *한국철학사상연구회 15(1)*. pp.15-16.
- 13) 허차원 (2000). New-media의 특성으로 본 현대건축의 표현경향에 관한 연구 -상호작용성, 비물질적 감성성, 비선형성-. 이화여자대학교 석사학위 논문, pp.30-32.
- 14) 장애란 (2002). Op. cit., p.94.
- 15) Suzanne Lee (2004). *FASHIONING THE FUTURE-Tomorrow's Wardrobe*. NewYork: Thames & Hudson, pp.81.