

잇세이 미야케의 디자인 발상과 상업화를 위한 전개과정에 대한 연구

조정미 · 허은주*[†]

가톨릭대학교 의류학 전공, 연세대학교 국학연구원

The Development of Commercialization in the Idea of the Fashion Design, Issey Miyake

Jungmee-mee Cho · Eun-joo Huh*[†]

Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea

Institute of Korean Studies, Yonsei University

접수일(2008년 9월 1일), 게재확정일(2008년 10월 10일)

Abstract

The purpose of this study is to examine how he successfully connected his ideas of fashion design for art with the commerciality without a conflict about for 40 years. It is expected that this study will be a precedent in the aspect of the symmetry between artistry and commercialization in Issey Miyake's works. We will examine Issey Miyake's idea of fashion design and its development for the commercialization since 1970s that he started to give shape to his ideas in the fashion works to exactly commercialize in the market. 1. Re-creation of tradition(a piece of cloth): throughout the 1970s, Miyake continued to experiment with a variety of Eastern design elements. The elements of Japanese or oriental tradition made him to be at the very center of supreme of the world of fashion. He took advantages of his identity, and developed the tradition for mass produce. 2. Design for mass(Pleats Please): Miyake decided to make clothes for the people, not only for the top class of the society. This thought developed the designs for the mass, which were functional, universal for the modern buyer, and accessible to a wide market. He realized his ideal by the medium of pleats, which were made through industrial processes, while he tried variously the aspect of formative of the pleats in the collections. His designs concept is summarized by the industrial product design and anonymous design. 3. Innovation of manufacturing system(A-POC): Miyake in 1999 developed A-POC. A-POC is used modern computers in conjunction with traditional technology. A-POC does not make only a new cloth but also makes a new manufacturing system of clothes.

Key words: Issey Miyake, a piece of cloth, pleats please, A-POC; 잇세이 미야케, 한 장의 천, 플리즈 플리즈, 에이폭

I. 서 론

[†]Corresponding author

E-mail: huheunjoo@hanmail.net

본 논문은 2007년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음.

잇세이 미야케(Issey Miyake)는 패션을 예술의 영역으로 이끈 대표적 인물로서 우리에게 친숙하다. 잇세이 미야케의 창작 작업의 큰 흐름을 살펴보면, 평

면인 직물과 인체의 입체적인 관계를 독자적인 시각으로 해석해 조형적인 측면에서 의복구성의 혁신적인 작업을 전개했다고 할 수 있다. ‘한 장의 천(一枚の布; a piece of cloth)’이란 개념으로 대표되는, 인체와 의복의 관계에 관한 이러한 독창적인 발상은 그의 창작의 시발점이라고 할 수 있다. 뿐만 아니라 그는 동양 특히 일본적 요소를 서구패션에 도입하고 첨단기술을 구사한 새로운 소재를 개발하면서 그의 작업을 다양하게 현대사회의 흐름에 맞게 변화시킴으로써 패션을 예술의 영역으로 이끈 대표적 인물로서 평가되기에 부족함이 없다. 따라서 이제까지 잇세이 미야케에 대한 학문적 연구들도 그의 예술성에 많은 초점이 맞추어졌다.

선행연구에서 이은정(1990)은 1980년대 일본 패션산업의 관점에서 패션디자이너 잇세이 미야케와 그의 작품의 조형성을 고찰했으며, 박명희(1990)는 잇세이 미야케의 의상에 나타난 형태미와 상징성에 관해서 연구했다. 박두영(1996)은 잇세이 미야케의 작품을 포스트모더니즘의 이론적 토대 위에 고찰하고 이를 반영하는 디자인 실례를 제시했다. 김미성, 배수정(2003)은 잇세이 미야케의 패션철학의 근원을 여성에 대한 배려, 예술가와의 폭넓은 교류, 자유감정의 존중, 전통의 재인식으로 파악하고 이를 기반으로 한 디자인의 특성을 기능성, 단순성, 자율성, 공간성, 동시대성, 대중성으로 규정했다. 한경예(2004)는 잇세이 미야케의 작품에 나타난 조형성을 해체주의적 관점에서 고찰했다. 이외에도 박혜영(2000)은 플리츠라는 기법을 위주로 한 연구에서 잇세이 미야케의 플리츠 작품에 나타나는 조형성의 문제를 다루었으며, 최경희(2005)는 니트로 제작되는 A-POC 초기의 일체성형을 현대 니트웨어의 역사적 맥락에서 연구하였다. 이와 같이 종래의 잇세이 미야케에 대해서는 디자인 자체의 예술성이나 조형성에 관한 연구가 주를 이루어 왔다.

반면 흥미로운 점은 예술성의 추구와 더불어 잇세이 미야케의 창작 활동이 매우 상업적으로 전개되었다는 사실이다. 패션디자이너가 상업성을 추구한다는 사실은 창작에 있어서 매우 당연한 하나의 전제이기도 하다. 그러나 종래 잇세이 미야케에 관한 이해에 있어서 이러한 측면이 간과되어 왔다고 할 수 있다. 이는 예술성을 강조하는 실험적 작품을 발표한 컬렉션의 활동을 위주로 연구되어 왔기 때문이다. 디자이너에 따라서 컬렉션이 갖는 의미는 다소 상이하겠지만, 컬렉션에서의 패션디자인은 결국 판매와 연결된다는 점에서 판매라인을 포함한 보다 총체적인 관점이 요구된다고 할 수 있다. 실제로 그는 ‘양산(量産)

이 디자인의 관건’이라던가 ‘생산구조와 코스트를 디자인하는 확실하게 이해하고 있어야 한다’고 언급하며 창작에 있어서 사업가로서의 의식을 드러내고 있다(“使われてこそ生命を保てる”, 1995). 또한 1990년대 후반 이후 디자인의 일선에서는 물론이나 현재 잇세이 미야케 그룹 산하의 다양한 비즈니스를 직접 총괄하고 있다.

다양한 자료와 패션 활동을 분석하면서 그의 지난 40여년간의 창작 활동을 여러 시각에서 돌아보면 잇세이 미야케의 디자인에는 예술가로서의 측면과 사업가로서의 측면이 서로 모순되지 않고 반영되었음을 확인할 수 있다. 이러한 모습을 통해 볼 때 종래 예술성에 편중된 그에 대한 연구 시점을 다각화 하는 것은 현대 패션 전개에 많은 영향을 미친 잇세이 미야케의 창작 활동을 좀 더 심화하여 분석할 수 있는 계기가 된다고 사려된다.

따라서 본 연구는 패션에 있어서 다양한 디자인 발상에 의해 예술성을 끊임없이 추구한 잇세이 미야케의 창작 정신이 어떻게 상업성과 연결 되었는가 알아보려는 연구로서, 연구목적은 잇세이 미야케가 본격적으로 패션시장에 디자인을 사업화하기 시작한 1970년대 이후부터 현재까지 그의 디자인 발상의 근원과 상업화를 위한 전개 과정을 고찰하고 분석하는 것이다. 구체적으로는 ‘한 장의 천’, ‘Pleats Please’ 그리고 ‘A-POC’으로 이어지는 그의 창작 활동의 큰 흐름 속에 나타나는 전통의 재창조, 다수를 위한 디자인의 전개, 새로운 제작 시스템의 도입과 같은 특성들을 중심으로 논의를 진행하였다.

연구방법은 그의 작품 활동의 과정을 구체적으로 종합하여 분석하기 위하여 작품집, 패션잡지, 복식사 관련 문헌, 학술 연구 자료 등을 고찰하고, 신문기사, 인터넷 등을 통하여 그의 전시회, 인터뷰 자료 등을 수집, 분석하였다.

상업성을 고려한 잇세이 미야케의 창작 활동에 관한 본 연구는 국내의 패션산업계에 예술성과 상업성의 조화라는 측면에서 모델적인 실례를 제공하고, 동양 특히 일본적 요소를 디자인 발상에 도입하고 여기에 첨단기술을 구사한 새로운 소재의 개발을 첨가하여 서구 패션계의 중심에서 활동한 사례연구로서 최근 국내에서 많은 시행착오를 거듭한, 한국 고유의 전통을 주제로 한 상품의 개발 방향 재고에 참고가 되리라 사료된다.

II. 본 론

본 연구에서는 잇세이 미야케가 작품을 본격적으로

로 사업화하기시작한 1970년대 초부터 현재까지 그의 패션 활동을 3단계로 나누어 시기별 디자인 발상의 특징, 디자인 발상 속에 나타난 의식의 전환, 상업화의 전개과정 등을 연관지어 고찰하였다. 시기적으로 겹치는 부분도 있지만 그의 디자인 발상의 전환과정을 중심으로 논의하였으며, 이를 통한 상업적 전개과정을 연관 지어 논의하였다.

1. 전통의 재창조

잇세이 미야케는 그의 평생의 디자인 발상을 일본 기모노의 평면적 재단에서 찾은 ‘한 장의 천’의 개념과 전통직물에서 영감을 얻은 소재에서 찾았다고 해도 지나치지 않는다 할 수 있다. 이러한 발상을 통한 대중적인 기성복의 접근방법은 동양 패션에 대해 잘 알지 못했던 서구 패션계에서 그가 패션디자이너로서 자리 잡는데 중요한 역할을 했다.

1) ‘동양과 서양의 만남’의 배경과 전개

잇세이 미야케가 그의 디자인의 근원을 끊임없이 일본적 전통에서 찾게 된 것은 제2차 세계대전 이후 일본의 사회, 문화적 분위기와 관련지어 고찰해 볼 필요가 있다. 1960년대에는 제2차 세계대전 이후의 경제부흥과 함께 도쿄올림픽 개최를 계기로 해서 잊혀져가는 전통문화에 대한 관심이 일본 국내외에서 고조되어 있었다. 특히 서구의 일본에 대한 관심은 일본인 스스로가 전통에 대한 중요성을 인식하는 자기 거울이 되었다. 이러한 가운데 종래 서구적 가치를 중심을 이루었던 예술분야의 많은 일본인들은 일본적 특성을 스스로의 문화적 아이덴티티로 강조함으로써 서구적 가치에 대응하면서 새로운 입지를 찾았다. 건축분야의 겐조 단게(丹下健三)나 그래픽 디자인의 다다노리 요코오(横尾忠則), 잇코 다나카(田中一光) 등은 바로 그러한 대표적인 인물이다. 이러한 시대적 분위기를 직접 체험한 잇세이 미야케에게 이들은 직간접적으로 영향을 미쳤지만, 누구보다 큰 영향을 끼친 인물은 이사무 노구치(伊サム・ノグチ)이다. 이사무 노구치는 일본계 미국인 미술가로서 히로시마 평화기념공원의 ‘평화의 다리’를 디자인하였다. 그는 평생 동안 일본과 미국이라는 두 개의 조국 사이에서 왕래하며 이를 융합시키면서 자기영역을 구축한 인물이다. 잇세이 미야케가 이사무 노구치와 직접적인 교류를 갖게 되는 것은 1979년의 일이지만 학창시절 미술부

활동을 하며 미술대학에서 그래픽 디자인을 전공한 잇세이 미야케에게 있어서 이사무 노구치의 영향은 그를 이해하는 데에 간과할 수 없는 부분이다. 그는 “외국에 나가서 생각하게 된 것은 일본인인 내 자신이 어떻게 해서 일본적인 것을 표현할 수 있는가 하는 문제였습니다. 그럴 때면 언제나 이사무씨가 본질적인 부분에 있어서 ‘일본’을 표현하려고 하는 자세가 떠올랐습니다”라고 회상했다(“IDEA TALKS with Issey Miyake”, 1997).

이사무 노구치가 초기의 잇세이 미야케에게 서양과 일본을 절충시킨 디자인이라는 개념의 모범을 제시했다면 마사코 시라스(白州正子)는 그를 위한 구체적인 길을 열어준 인물이다. 마사코 시라스는 여류수필가로 공예와 골동품에 조예가 깊었다. 문화인들과의 교류를 도모하며 1960년대의 한때 긴자(銀座)에 공예품을 취급하는 가게 ‘공예(工藝)’를 운영한 바 있는데 잇세이 미야케는 이곳을 통해서 일본의 전통직물에 관한 다양한 지식을 얻게 되었다. 마사코 시라스에 관해서 잇세이 미야케는 “마사코 시라스는 기모노의 전통을 현대로 잇기 위해서 우수한 염색가와 직물 제작자를 발굴해 내는 일에 용감하게 나섰다. 의복에 관한 나의 원점 가운데 하나도 기모노와 직물의 아름다움에 대한 공감이며, ‘공예’에서 많은 훌륭한 직물을 소개받은 것도 큰 양식이 되었다”고 회상한 바 있다(白州正子, 2002). 마사코 시라스는 잇세이 미야케의 첫 작품집 『ISSEY MIYAKE: EAST MEETS WEST』(1978)의 모델이 되기도 하며 친밀한 교류를 드러내기도 했다(그림 1). 잇세이 미야케는 1961년과 1962년에 연이어 소엔상(装苑賞, 제10회, 제11회)을 수상하고 이를 계기로 1963년 섬유회사 도레(東レ)의 달력 제작에 참여한 바 있는데 이때 이미 마사코 시라스와의 교류를 통한 전통직물에 대한 관심이 효고현(兵庫縣)에서 생산되는 단바목면(丹波木綿)을 작품에 사용함으로써 나타나고 있다(그림 2). 1974년도에는 보온성과 기능성을 위해 킬팅식으로 몇 겹의 직물을 누비는 일본 전통기법인 사시코(刺子)를 이용한 작품을 발표했으며(그림 3), 1976년에는 일본 근세의 서민들이 착용했던 방한용 외투인 단젠(丹前)을 응용한 코트를 발표하였다(그림 4). 이 작품은 줄무늬를 즐겼던 근세 에도풍(江戸風)의 취향이 원색적인 색채에 의해서 이국적인 이미지로 변형된 작품이다.

잇세이 미야케가 동서문화의 융합을 시도하며 패션디자이너로서 자기정체성을 확립하는 가운데 영향

을 미친 또 한 사람은 미술가이자 그래픽 디자이너인 다다노리 요코오이다. 그는 서양과 일본의 절충으로 두각을 나타내 이미 1960년대에 그의 작품이 뉴욕 근대미술관에 영구소장 될 정도로 일본 국내외적으로 지명도가 있었다. 1970년 잇세이 미야케의 제안에 의해서 교류가 시작되어 다다노리 요코오는 이후 몇 차례에 걸쳐 텍스타일 제작에 참여하게 되었다(橫尾忠則, 1989). ‘한 장의 천’의 대표작으로 알려진 <Paradise lost>(1977)는 다다노리 요코오가 제작한 프린트를 이탈리아 코모에서 날염한 것이다(그림 5). 또 마찬가지로 ‘한 장의 천’의 변화형인 <South Seas>(1977 S/S)도 다다노리 요코오가 1972년 제작한 프린트 작품을 이용한 것이다. 뿐만 아니라 다다노리 요코오는 1977년부터 1999년까지 잇세이 미야케의 파리 컬렉션을 위한 초대장을 제작하기도 했다(그림 6).

동양의 전통복식에 근거한 ‘한 장의 천’이라는 컨셉을 통해서 의복과 신체의 관계를 재고하고 일본의 다양한 전통적 소재와 기법을 이용함으로써 서구적 패션에 혁신을 일으킨 잇세이 미야케의 창작은 이러한 동시대 인과의 교류 가운데 구체화된 것이다. 동양적 개념과 모티프를 활용하기 시작한 초기의 활동은 서구중심의 패션계에서 일본적인 정체성을 강조하며 동양계 디자이너의 자리매김(positioning)에 크게 영향을 미쳤다고 생각된다. 이후에도 일본적 전통의 활용은 현재까지 이어

지고 있다. 80년대 [body] 시리즈에 사용된 교토의 나나사이(七彩) <그림 7>를 비롯해 화지(和紙)나 뽕나무 섬유를 사용한 종이<그림 8>, 90년대 아리마츠 시보리(有松絞)와 가이키(甲斐絹) 등 전통공예 기법의 활용이 계속되었다. 근래에는 2004 S/S 컬렉션에서 발표된 ‘A-POC 11’에서 수면에 염료를 띄워 문양을 만들어서 종이에 옮기는 스미나가시(墨流し)라는 기법을 이용했다. 또 2008 S/S 컬렉션에서는 도쿄도(東京都) 남단의 섬 하치조지마(八丈島)에서 행해지는 전통 염색법 기하치조(黄八丈)를 이용한 염색법을 진에 도입했다(그림 9).

2) 대중과 대량생산에 대한 자각

잇세이 미야케는 파리의 패션학교에 유학하고 오프쿠뛰르에서 근무하던 중 1968년 학생, 노동자들을 중심으로 한 파리의 5월 혁명을 접했다. 잇세이 미야케에게 있어서 파리 5월 혁명의 의미는 실용성과 대중성이라는 그의 패션철학을 결정짓는 중요한 계기로 지적되고 있다(김미성, 배수정, 2003). 이를 그의 말을 인용하면 다음과 같다. “저는 두 군데의 오프쿠뛰르에 있었는데 1968년 5월에 학생운동, 노동자운동이 일어났습니다. 파리 ‘5월 혁명’입니다. 나의 직장은 오프쿠뛰르로 그야말로 전 세계의 부호 혹은 정치가의 부인 등 엄청난 계급이 고객이었습니다. 그러한 세계에 속하지 않은 문



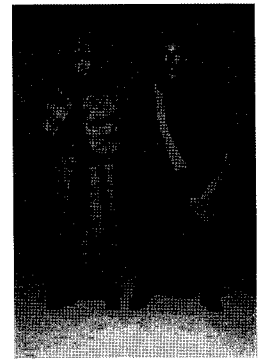
<그림 1> 마사코 시라스(白洲正子)-기모노 직물을 응용한 이세이 미야케의 작품을 착용한 모습
자료출처: 三宅一生. (1978). 三宅一生の發想と展開: ISSEY MIYAKE EAST MEETS WEST. 東京: 平凡社. p. 27.



<그림 2> 잇세이 미야케가 의상 제작에 참여한 도레(東レ)의 달력 화보
자료출처: 三宅一生. (2006). 第22回京都賞受賞記念講演録. 자료검색일 2008. 2. 5. 자료출처 in-amori-f.or.jp



<그림 3> Sashiko
자료출처: 三宅一生. (1978). 三宅一生の發想と展開: ISSEY MIYAKE EAST MEETS WEST. 東京: 平凡社. p. 159.



<그림 4> Tanzen coat
자료출처: 三宅一生. (1978). 三宅一生の發想と展開: ISSEY MIYAKE EAST MEETS WEST. 東京: 平凡社. p. 96.



<그림 5> Paradise lost
자료출처: 三宅一生. (1978).
三宅一生の發想と展
開: ISSEY MIYAKE
EAST MEETS WEST.
東京: 平凡社. p. 106.



<그림 6> 잇세이 미야케 초상
을 사용한 컬렉션 초
대장
자료출처: 横尾忠則+三宅一生
その招待状がクセ者
です. (2005). 芸術新
潮, vol. 56 no. 9, p.
106.



<그림 7> Plastic body 1980
자료출처: 三宅一生. (1983).
Bodyworks. 東京: 小
學館. p. 28.



<그림 8> Mulberry fiber
paper
자료출처: Spilker, K. D.
& Takeda, S. S.
(2008). *Breaking
the mode: Con-
temporary Fa-
shion From the
Permanent Col-
lection Los Angeles
Mu- seum of Art.*
New York N.Y.
skira. p. 98.



<그림 9> 기하치조(黃八丈)를 이용한 스커트
자료출처: 2008 S/S collection. (2008). *Issey Miyake official
site*. Retrieved April 15, 2008, from [http://www.
isseymiyake.com](http://www.isseymiyake.com)

화 속에서 자라난 사람으로서 (패션에) 미래는 없다.
빨리 그만 두자' 하고 생각했습니다. 그래서 아틀리에를
그만두고..<후략>"(三宅一生, 2006) 이러한 언급은 이
후 미국으로 가 기성복회사 제프리 빈(Geoffrey Beene)
에 취업하게 된 계기에 대해서 많은 부분을 설명한다.

20세기 전반 유럽의 많은 예술가들은 정치적 이유로
미국으로 망명했다. 변화와 혁신의 기운이 충만한 가
운데 경제성장을 기초로 한 대중문화의 성장에 의해서
미국은 문화, 패션, 예술적 측면에서도 세계의 주도적
위치를 차지하게 된 것이다. 잇세이 미야케가 유럽의



<그림 10> Tatoo, 1970
자료출처: 三宅一生. (1978). 三宅一生の發想と展開: ISSEY
MIYAKE EAST MEETS WEST. 東京: 平凡社. p. 21.

전통보다 자유와 기회의 땅 미국으로 옮겨간 것은 이
러한 시대적인 분위기 속에서 이루어졌으며 또한 이후
잇세이 미야케의 패션 활동에 많은 영향을 미쳤다.

잇세이 미야케는 당시 미국에서 유행하고 있던 팝
아트에서도 많은 영향을 받은 것으로 보인다. 고급문
화(예술)의 대중화, 예술과 상업의 접목, 복제와 반복
에 의한 이미지 사용 등 팝아트의 특징을 잇세이 미야

케의 창작 활동에서 찾아보는 것은 어렵지 않다. 단편적인 증거로 1970년에 발표된 유명한 작품 ‘타투(Tattoo)’에서 팝아트의 영향이 확인된다. <그림 10>에서 등의 프린트는 팝아티스트인 제니스 조플린(Janis Joplin)과 지미 헨드릭스(Jimi Hendrix)이다. 이들은 잇세이 미야케가 좋아하는 뮤지션이었는데 1970년 그들의 사망에 대해서 존경의 의미를 담아 프린트한 것이다. 잘 알려져 있듯이 앤디 워홀(Andy Warhol)을 비롯한 팝아티스트들은 대중스타의 초상화를 자주 사용했다. 이러한 팝아트의 영향으로 잇세이 미야케는 ‘타투’의 후속 시리즈로 마릴린 먼로(Marilyn Monroe)의 초상을 이용한 제품을 미국에서 판매하기도 하는 등(三宅一生, 1978) 팝아트적 요소를 적극 활용했다.

그러나 보다 본질적인 부분에서 잇세이 미야케에 있어서 팝아트의 영향은 무엇보다도 대량생산을 통한 예술과 상업의 접목이라고 할 수 있다. 이러한 영향은 앞으로 논의되는 ‘다수를 위한 디자인’ 전개의 시발점이 된다고 할 수 있다. 잇세이 미야케의 ‘대중성’은 시장성과 관련지어 이해될 수 있으며, 이후 ‘Pleats Please’와 ‘A-POC’으로 이어지는 대량생산이라는 방향성은 이미 이즈음부터 결정되었던 것이라 할 수 있다. 결국 잇세이 미야케의 미국행은 대중(대중문화)을 향한 기성복을 의미한다고 볼 수 있다. 뉴욕에서 그는 T셔츠와 진 차림의 젊은이들을 접하고 시장성을 전제로 한 대중성의 구체적인 이미지를 명확히 하게 되었다.

3) 소재의 중요성에 대한 인식

잇세이 미야케가 다시 일본으로 돌아오게 된 것은 그의 창작 활동에 있어서 소재의 비중을 인식한 결과였다. 당시 프랑스나 미국에서는 직물회사에서 제작된 직물을 디자이너가 선택해서 이용하는 구조였던 반면에 일본에서는 각 지방에 분포된 직물생산이나 대형 직물회사에서 디자이너가 직접 직물생산에 관여할 수 있었던 것으로 보인다. 잇세이 미야케는 서양의 구조에 부족함을 느끼고 자신의 디자인 발상에 맞는 직물을 직접 개발하기 위해서 일본으로 돌아왔다. 잇세이 미야케는 일본의 직물회사와 지역의 산지가 디자이너의 의견을 적극적으로 반영하여 개발에 참여하는 경향을 일본의 장점으로 여러 차례 강조하였다(“現實を変える力がデザイン”, 1997).

그가 소재에서 추구했던 것은 조형적 측면에서의 오리지널리티와 상업화 과정에서의 생산성이었다.

그는 장식성이 강한 옷보다는 생활에 입각한 단순한 형태를 선호하기 때문에 이를 위해서 소재에 오리지널리티를 추구했다(三宅一生, 1990). 무엇보다도 사양화되고 있던 일본의 전통직물에 주목하여 다양한 전통직물을 재조명했다. 생활에 근거한 의복이라는 그의 철학을 사시코(刺し子)라는 일본의 전통적 소재에 의해서 구현한 것은 잘 알려진 사례이다. 1971년에 발표된 사시코의 작품은 영국의 패션잡지 『NOVA』(1972년 4월호)와 프랑스의 잡지 『ELLE』(1973년 9월호)에 게재되기도 하는 등 서구에서 큰 반향을 일으켰다.

그러나 이러한 전통적 공예 기법에 의한 소재는 제작에 비용이 많이 들기 때문에 제품화에 적합하지 않았다. 이에 잇세이 미야케는 프린트를 이용해서 사시코를 문양화 함으로써 값싸고 현대적 감각의 제품을 시도했다(그림 11)(“三宅一生の刺し子と刺し子プリント”, 1976). 이러한 시도는 의복을 산업디자인 제품으로 설정하고 생산성을 추구하고자 하는 그의 의도에서 비롯된 것이다. 잇세이 미야케의 창작에 있어서 소재는 오리지널리티를 만들어내는 요소이자 또한 생산성과 결부된 사항이었다.

디자인의 오리지널리티와 생산성 추구를 위한 소재 개발의 노력은 전통소재와 기법 뿐 아니라 기성의 섬유회사와의 연계를 통해서도 이루어졌다. 1970년대 초 아사히 카세이(旭化成)가 개발한 아크릴 필라멘트사인 퓨론(Pewlon)을 실용화하기 위해서 잇세이 미야케가 기획, 디자인, 프로모션까지 담당할 바 있었다. 1974년 이후의 컬렉션에는 퓨론을 이용한 작품이 다수 등장했다. 이와 같은 방식으로 생산성을 추구했



<그림 11> 사시코 프린트

자료출처: 三宅一生の刺し子と刺し子プリント. (1976, 5). 装苑, 31卷5号, p. 71.

던 잇세이 미야케는 1970년대에 이미 섬유산업이라는 관점에서 주목받았다. ‘패션산업을 중심으로 하는 새로운 섬유산업’이라는 주제의 포럼에서 패널리스트로 활동하기도 했는데 여기에서 그는 자신의 작업에 의해서 퓨론이 세계적인 명성과 비즈니스에 연결되었다고 자부했다(“ファッション産業のトップランナ三宅一・生大いに語る”, 1977).

2. 다수를 위한 디자인 전개

1970년대에 전통의 재창조를 통해 양성한 작품 활동을 전개하는 한편, 그는 이미 의복의 대량생산을 염두에 두고 있었다. 진(jean) 다음에 도래할 의복을 구상하고 있던 그는 대량생산은 피할 수 없는 과제라고 판단했다(“変貌するデザイナー像”, 1976). 더욱이 1980년대 일본 소니의 워크맨(walkman)과 스위스의 스와치(swatch)시계에서 많은 자극을 받은 그는 본격적으로 새로운 개념의 산업디자인(production design)을 통한 대량생산(mass production)을 생각하게 된다.

1) Production design으로 발전

잇세이 미야케가 폴리츠를 제작하게 된 배경은 몇몇 인터뷰 기사에서 보면 그의 디자인 발상에서의 의식전환을 잘 나타내 준다. 1980년대 후반 잇세이 미야케는 점차 자신의 일에 의문을 갖게 되었다. 파리 패션의 전통으로부터 벗어나 대중적이고 자유로움을 추구했던 그는 십 수 년 동안의 창작활동을 거치면서 다시 스스로가 패션세계의 틀에 안주하는 것을 느낀 것이다. 파리 패션구조 속에 존재하는 ‘생활로부터의 유리’에 대해서 ‘워크맨의 출현’과 같은 의복의 개혁을 통해서 이 시대를 섭렵하고 싶다고 생각한 잇세이 미야케는 “웃으로 일반 사람들을 사로잡아보고 싶다는 생각이 있었습니다. 그러기 위해서는 아름답고 흥미롭다는 기본이 들게 하고 동시에 기능과 보관에 우수해야 하는 문제를 해결해야만 했습니다. 이러한 문제를 연구해 만들어진 것이 폴리츠입니다.”(“IDEA TALKS with Issey Miyake”, 1997), “폴리츠가 만들어지기 조금 전부터 나는 의복의 디자인에 의문을 갖게 되었습니다. 내 자신이 파리 컬렉션에 참가하면서 저널리즘이나 극히 일부의 사람들에게만 향수되는 것을 목적으로 한 모드의 세계가 일종의 해프닝으로 보였습니다. 그리고 자신은 도대체 무엇을 위해서 의복의 디자인에 종사하고 있는 것인가 하는 자문을 하였고 그

러한 생각이 다시 의복의 디자인을 시작했던 처음의 목적으로 돌아오게 하는 계기가 되어 다시 한번 ‘생활’이라는 것에서부터 의복을 생각하게 되었습니다. 그렇게 해서 만들어진 것이 폴리츠입니다”(Issey Miyake, 2000)라고 ‘폴리츠’의 탄생배경을 설명했다.

이렇게 해서 만들어진 ‘폴리츠’는 인체와 의복의 관계를 기본으로 한 다양한 조형성을 나타낼 뿐 아니라 생산성에도 월등하였다. ‘빵틀에서 빵이 구어지는 것처럼 셔츠가 만들어졌다’는 그의 표현은 ‘폴리츠’의 생산성을 잘 드러낸다. 폴리츠 기법은 고대에서부터 사용되었으며 20세기에 들어서는 이탈리아의 디자이너인 마리아노 포르투니(Mariano Fortuny)가 작품에 사용한 것으로 잘 알려져 있다. 잇세이 미야케는 이러한 기법을 첨단기술에 의해서 양산화한 것이다. 그는 크레이프 직물처럼 이미 주름이 있는 직물을 재단하지 않고 재단하여 봉제된 의복에 주름을 만들었다. 1988년 이후의 약 10년간에 걸쳐서 ‘폴리츠’를 통한 미야케의 작품에는 다양한 실험정신을 통한 디자인과 예술의 융합뿐만 아니라 일부의 사람을 위한 의복으로부터 다수를 위한 산업디자인으로 발전해 가는 모습이 잘 드러난다. ‘폴리츠’의 상품화를 위해서 1993년에 런칭한 ‘Pleats Please’의 특징은 폴리에스테르 100%의 단일 소재와, 베이직한 형태로 구성되는 단순함을 중심으로 해서 색채, 프린트, 폴리츠의 다양한 변형 기법 등이 전개되는 데 있다.

‘Pleats Please’에 대해서는 잇세이 미야케 자신은 이것이 산업제품이라는 인식을 명확히 하고 있다. 그는 “양산할 수 있는 공업제품처럼 디자이너의 창조력을 보다 많은 사람들에게 연결하고 싶다”며 공업용 제품이라는 맥락에서 1980년에 발표된 ‘plastic body’를 첫 시도였다고 언급한 바 있다(三宅一生, 2006). 또한, 잇세이 미야케는 자신이 주축이 되어 설립한 디자인 회관인 ‘21_21 DESIGN SIGHT’에서 2007년 7월 12일 ‘Product로서의 의복’이라는 주제 하에 ‘Pleats Please’의 창조성과 기술에 관해서 강연하기도 했다.

2) 착용자를 참여시키는 디자인-Anonymous design

1970년 귀국 후 잇세이 미야케의 첫 쇼인 도레 노트 쇼(Toray knit exhibition)에서는 ‘구축적인 패션(Constructible Fashion)’라는 주제로 조립과 해체가 자유로운 의복을 제안해서 주목을 받았다(“三宅一生の華麗な世界”, 1970). 조립과 해체가 자유로운 의복이란 다양한 품목의 의복을 착용자가 자유롭게 코디

네이션해서 착용하는 것을 말한다. 이러한 발상은 'Pleats Please'에서 적극적으로 활용되었다. 잇세이 미야케는 스스로의 플리츠 작품에 대해서 'Anonymous design(작가가 없는 디자인)'이라고 표현한다("Issey Miyake Making Things@MOT", 2000). '작가가 없는 디자인'이란 디자이너가 전면으로 나타나지 않고 착용자의 참여를 통해서 다양하게 착용될 수 있는 디자인을 말한다. 이러한 디자인 발상의 특성은 후술하게 되는 'A-POC'으로 이어져 한층 강화되었다. 'A-POC'은 튜브상태의 소재에 컴퓨터 제어에 의한 패턴이 표시되어 그 표시를 따라 가위로 잘라내면 드레스, 셔츠, 팬츠, 스커트 등이 완성된다. 착용자는 이것을 자유롭게 착용하기만 하면 된다. A-POC의 개발에 주도적인 역할을 담당한 다이 후지와라(藤原大)는 "‘한 장의 천’이라는 것은 받은 우리 디자이너가 제작합니다. 그리고 나머지 받은 착용자가 스스로 조절하는 것입니다"라고 언급해서 이러한 특징을 '한 장의 천'이라는 초창기의 작품부터 일관된 성질로 해석하고 있다(三宅一生, 2006).

잇세이 미야케가 제시하는 'Anonymous design'은 다양한 개성을 요구하는 시대적 분위기에 부합하는 혁신적인 디자인 발상으로 대량생산의 획일화를 극복하고자 하는 절충적인 수단이라고 할 수 있다.

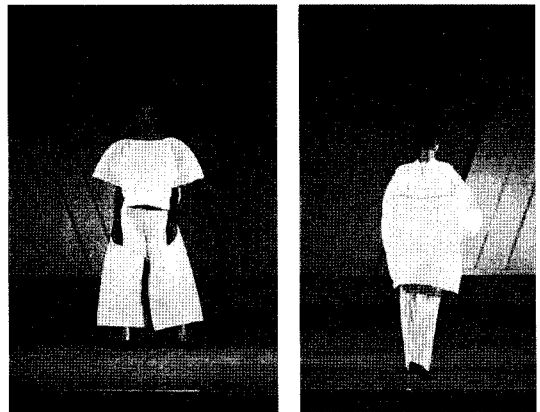
3) 조형적 가능성

다양한 조형적 시도가 그의 작품 초기에서부터 시작되었다. 잇세이 미야케의 플리츠는 일본 전통공예 기법의 하나인 '종이접기'라는 기법을 적용함으로써 인체와 소재, 형태가 항상 유기적으로 관련되며 새로운 조형성을 모색했다.

1970, 80년대의 창작에서 일본 전통종이(和紙), 아부라가미(油紙, 기름종이) 등의 실험적인 소재를 시도하면서 인체와 의복의 관계를 모색해 나가는 한편, 소재 개발을 위해서 다양한 시도를 했던 그는 면과 폴리에스테르의 혼방직물에 플리츠 가공을 한 스카프를 만들어서 한두 군데를 집어 봉제한 블라우스를 제작했다. 이것이 'Pleats Please'의 원형이라고 할 수 있는 'Origami pleats'(1988년)이다. 'Origami pleats'에서 'Origami(折り紙)'는 '종이접기'를 의미하는 것으로 직물을 사용하는 의복에 종이접기의 기법을 도입한 것이다. 이것은 그의 창작 활동에 커다란 이정표를 만들었다(그림 12). 이후 프랑크프르트 발레단의 무대의상을 제작하면서 그의 '플리츠'에서 국가와 인종을 초월한 범용성을 발견하게 되었다 또한 잇세이 미야케는 '플리츠'

가 만들어내는 조형성을 활용하고 여기에서 착용자의 동작에서 비롯되는 조형적 의외성을 강조했다(그림 13).

그러나 '플리츠'는 가공처리가 전부 테크놀러지에 의해서 이루어지기 때문에 어쩔 수 없이 균일하게 마감되어 버린다. 그러한 균일감을 보완하기 위해 다양한 기법이 도입되었다. 예를 들어 일본의 전통적 염색법인 아리마츠 시보리(有松絞り)를 이용한 트위스트(twist)는 의복의 형태로 커트해 봉제한 폴리에스테르 직물을 두 사람이 꼭 짜서 고온으로 증기를 가한 것이다(그림 14). 트위스트는 가공처리의 단계에서 인간의 힘과 열, 증기를 가하기 때문에 이들의 우발적인 요소가 우발적인 표면과, 우발적인 구조 그리고 우발적



<그림 12> Origami Pleats

자료출처: 三宅一生. (2006). 第22回京都賞受賞記念講演. 자료 검색일 2008. 2. 5, 자료출처 inamori-f.or.jp



<그림 13> 프랑크프르트발레단이 착용했던 'Pleats'

자료출처: 周防 珠實. (2002). ファッション—18世紀から現代まで 京都服飾文化研究財団コレクション. 東京: クッセンジャパン. p. 645.

인 형태를 만들어낸다(“肉体發想がつくる衣服の未來形”, 1992). 이러한 작업은 인간의 수작업을 통해서 기계생산에 의한 균질성을 보완한 좋은 실례라고 할 수 있다. 또 ‘프리즘 콜라주(prism collage)’에서는 다양한 색채와 소재를 조합하기도 하고, ‘게스트 아티스트 시리즈(Guest artist series)’에서는 예술가들이 협조하여 사진이나 회화분야의 예술작품을 프린트 하는 등 ‘폴리츠’의 단조로움을 극복하고 다양한 조형의 가능성을 모색했다(그림 15). 2002년 발표된 ‘미스트(Mist)’는 종래의 ‘폴리츠’보다 가늘고 섬세한 폴리츠를 통해서 여성스러움을 강조했다.

이와 같이 컬렉션에서는 다양한 조형성을 시도하면서 예술성을 강조하는 한편, 판매라인은 지극히 기본적인 디자인으로 구성하는 명확한 이중구조를 통해서 예술성과 사업성을 획득함과 동시에 더 나아가서는 사업성을 극대화하는 시너지 효과(synergy effect)를 이루었다.

3. 의복제작의 새로운 시스템 제시

잇세이 미야케의 디자인 발상의 변환에 대한 끊임없



<그림 14> 트위스트를 이용한 폴리츠
자료출처: Issey Miyake. (1994). *mode et mode, 94 F/W*, 94-95. p. 135.

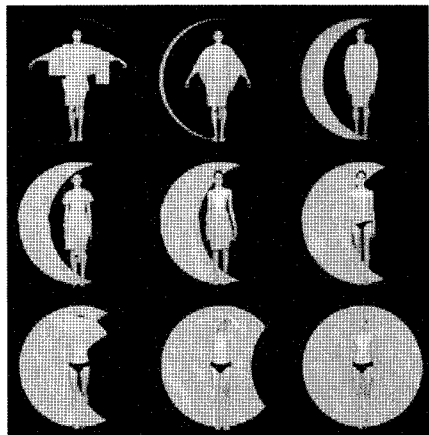


<그림 15> Guest artist series no. 3
자료출처: Spilker, K. D. & Takeda, S. S. (2008). *Breaking the mode: Contemporary Fashion From the Permanent Collection Los Angeles Museum of Art*. New York N.Y: skira. p. 89.

는 열의는 ‘폴리츠’에 이어 1999년도 ‘A-POC’이라는 또 하나의 혁신적인 개념으로 이어졌다. ‘A-POC’은 a piece of cloth의 약자로 초기 창작의 대표적 컨셉인 ‘하나의 천’의 개념이 새로운 시대에 어떻게 발전되어 나가는지를 잘 보여준다(그림 16). 잇세이 미야케와 그의 디자인 사무소에서 일하던 다이 후지와라에 의해서 개발된 ‘A-POC’은 컴퓨터 기술을 도입하여 일체성형에 의한 의복 제작 시스템으로 대량생산이 가능하다. 이 시스템은 소재제작과정에서 바로 완성된 의복으로 이어지는 것으로 잇세이 미야케의 창작 활동이 여전히 소재에 많은 비중을 두고 있다는 점을 보여주는 작업이기도 하다.

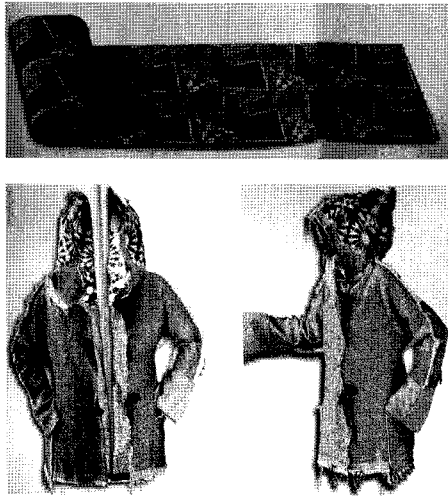
1) 컴퓨터 시스템을 이용한 일체성형에 의한 의복 제작 시스템

‘A-POC’은 컴퓨터 기술을 도입한 대량생산 시스템으로, 단지 새로운 의복을 제작하고 있는 것이 아니라 완전히 새로운 의복제작 시스템을 만든 것이라 할 수 있다. 이러한 ‘A-POC’의 제작과정의 혁신은 그 가치를 인정받아서 2000년 ‘일본 Good 디자인 대상’을 수상하게 되었다. 이 상은 일본 산업디자인 진흥회가 주관하는 것으로 ‘생활의 질적 향상과 산업 활동의 고도화’를 목표로 매년 우수한 디자인을 선정하여 수여되고 있다. 2000년 당시 심사위원장인 순지 야마나카(山中俊治)는 ‘산업디자인의 관점에서 볼 때 ‘A-POC’은



<그림 16> A-POC Kanazawa, 오른쪽 아래 나체의 여성 뒤에 있는 빨간 원형이 조금씩 신체에 착용되면서 한 벌의 의상이 착용되어가는 모습을 보름달이 기울어가는 모습에 비유한 것으로 ‘한 장의 천’의 최신 버전이라 할 수 있다.
자료출처: 三宅一生. (2006). *第22回京都賞受賞記念講演録*. 자료 검색일 2008, 2. 5, 자료출처 inamori-f.or.jp

‘rapid manufacturing’ 혹은 ‘desktop manufacturing’으로 일컬어지는 제조과정의 혁신으로 평가된다’고 수상이유를 밝혔다(2000 Good Design Award, 2000). 이는 종래 원단제작에서 시작되어 디자인, 봉제과정 등으로 이루어지는 의복제작의 분업과정을 일원화하는 제조과정이 인정받은 것이다. ‘A-POC’은 처음에 편물로 제작되었지만 이어서 직물에 의해서 제작됨으로써 조형적 가능성과 생산력이 증대되었다. <그림 17>은 2000년 발표된 A-POC 시리즈인 ‘Caravan’이다. 면 위사와 모 경사에 의해서 제작된 두꺼운 직물에는 후드가



<그림 17> A-Poc, Caravan

자료출처: Miyake, I. & Fujiwara, D. (2001). *A-POC Making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*. Berlin: Vitra Design Stiftung, p. 61.

달린 코드, 칼라가 부착된 코드, 스커트가 담겨있다. 이때 경사는 두꺼운 실과 얇은 실로 구성되어 있기 때문에 이에 의해서 삼차원적인 형태가 이미 직물 안에 포함되게 된다(Miyake & Fujiwara, 2001). 2001년에 발표된 ‘A-POC 6’(Golden Bug)에서는 경사와 위사를 제어해 동일한 시스템에 의해서 64가지의 변형이 제작 가능해졌다. ‘A-POC’이라는 대량생산 시스템의 난점을 극복해 소량생산의 가능성이 제시된 작품이라고 할 수 있다.

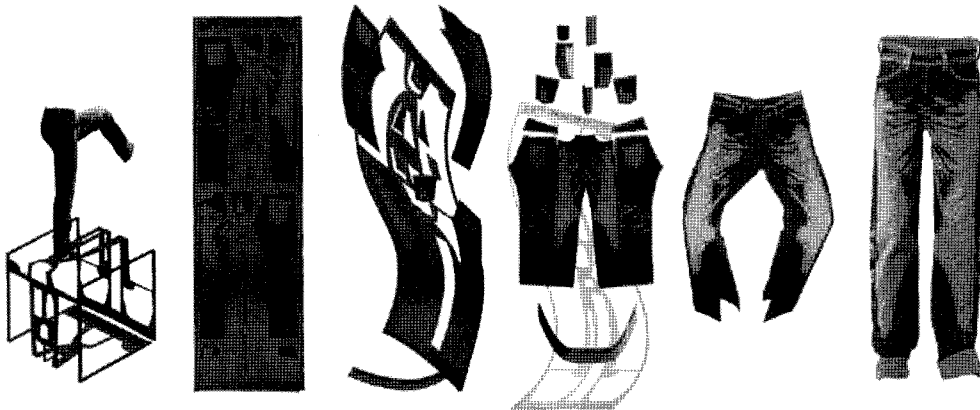
<그림 18>은 진을 ‘A-POC’의 생산 시스템에 적용한 것으로 일명 ‘A-POC jupiter’이다. 뿐만 아니라 보다 상품을 다양화시키기 위해서 프릴치리나 무늬 등을 표현할 수 있도록 개발되어 조형적 가능성의 영역을 넓히는 실험적인 작품을 발표하고 있다.

종래의 대량생산을 위해서는 최소한의 단위 생산량(lot)을 생산해 내야 하는 난점이 있었다. 그러나 ‘A-POC’은 한번 제조라인이 만들어지면 최소단위로 발주가 가능하게 설계되어 맞춤주문(custom made)으로도 발전 가능한 시스템이다.

2) 의복제작과 유통을 총괄하는 혁신적 시스템

‘A-POC’은 실에서 직접 의복을 제작함으로써 디자인과 생산이 통합적으로 이루어지고, 또한 직영점에서 판매함으로써 소재에서 판매까지 총괄하는 토털 유통 시스템이 실현되었다.

또한 ‘A-POC’은 이러한 시스템 자체를 상품화하는 것이기도 하다. 어패럴회사 온워드 가시야마(Onward山)의 브랜드 ‘Jelly Plus’는 2007년부터 ‘A-POC’의 생산 시스템을 이용해 무봉제(seamless) 의복을 생산하고 있어 ‘A-



<그림 18> A-POC jupiter

자료출처: 三宅一生. (2006). 第22回京都賞受賞記念講演録. 자료검색일 2008, 2. 5, 자료출처 inamori-f.or.jp

POC'이 패션산업에 미치는 영향은 이미 가시화되고 있다.

III. 결 론

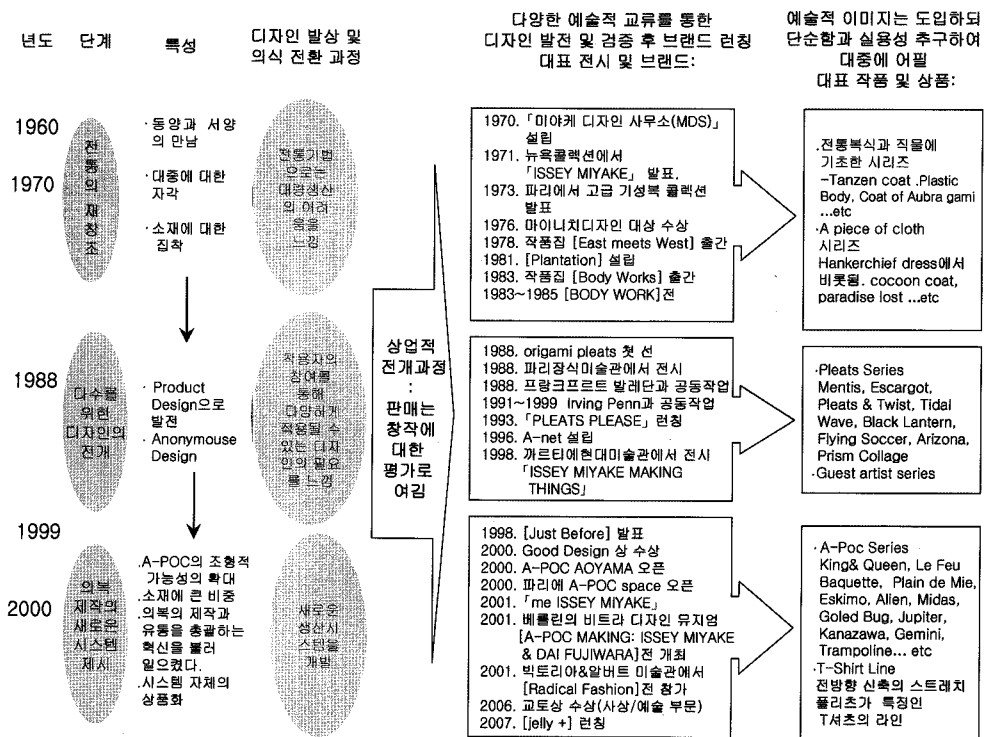
본 연구에서는 잇세이 미야케의 컬렉션 발표와 상품 라인을 유기적으로 이해하여 다양한 디자인 발상에 의해 끊임없이 예술성을 추구한 잇세이 미야케의 창작 정신이 어떻게 상업성과 연결되었는가를 고찰하고, 이제까지 개별적으로 논해져 온 잇세이 미야케의 다변화된 작품세계의 맥락을 큰 시각으로 개괄하면서 이들 사이에서 40여 년간 나타나는 일관성을 찾아내고자 했다(표 1). 1970년대 이후 현재에 이르기까지 그의 패션 활동을 전통의 재창조, 다수를 위한 디자인, 의복제작의 새로운 시스템 제시의 제3기로 이해하여 그의 창작이 상업성과 관련되어 나아가는 모습을 분석하였다.

제1기는 서구중심의 패션계에 동양의 주변인인 잇세이 미야케가 스스로의 위치를 정립해 나가는 시기라고 할 수 있다. 이때 잇세이 미야케가 사용한 것은 '전통의 재창조'라는 전략이었다. 이때 직접적으로 잇세이 미야케가 일본의 전통을 활용 할 수 있도록 영향을 미친 인

물들을 중심으로 전통의 재창조 과정을 고찰하였다. 또한 한편으로 이 시기는 잇세이 미야케가 대중의 중요성을 인식하고 기성복 내지는 대량생산을 위해 그 방법을 모색해 나가는 과정과 중첩된다.

제2기는 제1기에 나타난 대중에 대한 인식이 첨단기술을 이용한 '폴리츠'에 의해서 다수를 위한 디자인으로 발전되어 가는 시기이다. 다수를 위한 디자인이라는 관점은 그가 제시하는 '산업제품'이라는 개념에 뚜렷이 나타난다. '폴리츠'를 이용하여 조형적 가능성을 극대화함으로써 잇세이 미야케는 패션디자이너로서 뿐만 아니라 예술가로서의 위치를 굳혔다. 여기서 그의 상업적 전략으로 주목해야 할 것은 컬렉션에서 '폴리츠'를 이용한 예술적인 패션을 발표하는 한편, 판매라인인 'Pleat Please'는 매우 단순한 기본 상품을 위주로 해서 상품의 기능성을 강조하는 전략을 펼쳤다는 점이다. 또한 컬렉션에서는 다양한 조형성을 시험하면서 예술로 승화시키면서 이의 상품화를 위해서는 '작가가 없는 디자인'이라는 컨셉을 내세워 착용자를 참여시킴으로써 대량생산의 한계를 오히려 장점으로 이용하였다.

제3기는 컴퓨터 제어에 의한 의복생산 시스템인 'A-



<표 1> 잇세이 미야케의 디자인 발상과 상업화를 위한 전개과정

POC'을 통해서 종래 의복제작의 고정관념을 혁신한 시기이다. 그의 회사는 매 시즌마다 다양한 가능성을 가진 'A-POC' 디자인을 제시하고 있는 한편, 의복의 제작뿐만 아니라 판매까지 총괄하는 토털 유통 시스템으로서의 'A-POC'을 개발하여 판매하고 있다.

이와 같이 지난 40여 년간에 걸친 잇세이 미야케의 패션 활동은 대중, 다수를 위한 생산성 추구로 요약할 수 있으며, 이는 실제적으로 소재의 개발을 통해서 실현되었다고 볼 수 있다. 동양인으로서의 오리지널리티를 추구하고 비로써 '한 장의 천'에서부터 'Pleats Please', 'A-POC'으로의 전개는 이러한 맥락에서 이해할 때 하나의 일관성이 확인된다. 이러한 점에서 잇세이 미야케의 디자인 발상이 상업성과 깊이 상관된다는 사실은 그의 작품이해에 새로운 관점을 제시하리라 기대된다.

본고에서는 디자인 혹은 상품 자체에 있어서의 상업성으로 한정하였으나, 잇세이 미야케는 이외에도 다양한 형태의 매장 전개, 전시와 출판 활동, 자신의 디자인 사무실에서 일하던 디자이너들에 의한 'A-net'이라는 조직을 통해서 얻어지는 브랜드의 상승효과 등 다양하고 독특한 방법으로 상업화를 추진하고 있었다.

잇세이 미야케에게 있어서 '판매'는 자기의 창작품에 대한 하나의 확실한 '평가'였다. 그렇기 때문에 좋은 평가를 위해 보다 기능적이고 질이 높은 것을 만들고자 노력하였다. 또한 그의 창작 활동에서 매우 주목해야 될 점은 컬렉션을 위한 창조적인 디자인과 대중적 판매를 위한 대량생산 제품의 작업이 같은 수준에서 이루어졌다는 것이다. 디자이너가 대중을 향하게 됨으로써 '창조하는' 작업 이외에 '판매하는' 작업이 중요한 요소로 부상되더라도, 잇세이 미야케는 그것이 질의 변모이어서는 안 되며 창조하는 것이 판매하는 것의 상위에 있다고 하는 생각을 전복시키면서, 상업화된 대중적 패션을 예술과 같은 반열에 올렸다고 할 수 있다.

잇세이 미야케의 창작 활동에 나타나는 상업성의 문제는 그의 작품세계를 이해하는 데에 중요한 관점이 될은 물론이며 예술성과 상업성의 접목이라는 패션산업의 중요한 과제를 해결하는 중요한 논의점이라 할 수 있다.

참고문헌

- 박혜영. (2000). *의상디자인의 주류표현 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김미성, 배수정. (2003). 이세이 미야케의 패션철학을 통해 나타난 디자인 특징에 관한 연구. *복식*, 53(6), 161-173.
- 박명희. (1990). 이세이 미야케의 의상에 나타난 형태미와 상징성에 관한 연구. *대한가정학회지*, 28(1), 9-20.
- 박두영. (1996). *미야케 잇세이 작품에 나타난 포스트모더니즘 경향에 의한 디자인 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은정. (1990). *일본의 1980년대 패션디자인에 관한 연구-미야케 이세이의 디자인을 중심으로*. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 최경희. (2005). *현대 여성 니트웨어 디자인의 표현양식에 관한 연구*. 성신여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 한경예. (2004). *ISSEY MIYAKE 작품에 나타난 해체주의 조형성에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 白州正子. (2002). *美の種多く人*. 東京: 新潮社.
- 三宅一生. (1978). *三宅一生の發想と展開: ISSEY MIYAKE EAST MEETS WEST*. 東京: 平凡社.
- 三宅一生. (1983). *Bodyworks*. 東京: 小館.
- 周防 珠實. (2002). *ファッション—18世紀から現代まで 京都服飾文化研究財団コレクション*. 東京: タッセンジャパン.
- 横尾忠則. (1989). *横尾グラフィック大全*. 東京: 講談社
- 肉体發想がつくる衣服の未來形. (1992). *デザインの現場*, 9/57, pp. 48-53.
- ファッション産業のトップラナー—三宅一生大いに語る(アパレルを軸とする新しい繊維産業). (1977, 1). *通産ジャーナル*, 9巻10号 通巻69号, pp. 96-104.
- 変貌するデザイン像. (1976, 11). *装苑*, 31巻11号, pp. 136-139.
- 三宅一生の刺し子と刺し子プリント. (1976, 5). *装苑*, 3巻15号, pp. 71-72.
- 現實を変える力がデザイン. (1997, 7). *日経デザイン*, 121巻, pp. 92-97.
- 使われてこそ生命を保てる. (1995, 3). *日経デザイン*, 93巻, pp. 54-57.
- 三宅一生の華麗な世界. (1970). *Knit fashion*, 10月号(vol.8 no. 10), pp. 58-64.
- 三宅一生. (1990, 8). *Hi Fashion*, 196巻, pp.76-78.
- 三宅一生. (2006). *第22回京都市賞受賞記念講演録*. 자료검색일 2008, 2, 5, 자료출처 inamori-f.or.jp
- 横尾忠則+三宅一生 その招待状がクセ者です. (2005). *芸術新潮*, vol. 56 no. 9, p. 106.
- 2000 Good Design Grand Award 심사평. (2000). *Good Design Award*. 자료검색일 2008, 6, 15, 자료출처http://www.g-mark.org/library/2000/taishou/taishou.html
- 2008 S/S collection. (2008). *Issey Miyake official site*. Retrieved April 15, 2008, from http://www.isseymiyake.com
- IDEA TALKS with Issey Miyake. (1997, 9). *IDEA*, 264巻, pp. 102-106.
- Issey Miyake. (1994). *mode et mode*, 94 F/W, 94-95, p. 135.
- Issey Miyake. (2000, 5/6). *AXIS*. 東京: アクシス.
- Issey Miyake Making Things@MOT. (2000). *美術手帖*, 52(791), pp. 84-97.
- Miyake, I. & Fujiwara, D. (2001). *A-POC Making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*. Berlin: Vitra Design Stiftung.
- Spilker, K. D. & Takeda, S. S. (2008). *Breaking the mode: Contemporary Fashion From the Permanent Collection Los Angeles Museum of Art*. New York N.Y: skira.