

## Issey Miyake 작품의 상징성과 예술의지에 대한 해석

윤 지 영<sup>†</sup>

서울대학교 의류학과

## Analysis on Symbolic Meaning and Kunstwollen of Issey Miyake's Art Works

Jiyoung Yun<sup>†</sup>

Dept. of Clothing &amp; Textiles, Seoul National University

접수일(2008년 9월 19일), 수정일(2008년 11월 17일), 게재확정일(2008년 11월 25일)

## Abstract

This study is about the analysis on symbolic meaning and kunstwollen of Issey Miyake's art works which is influenced by various external factors such as social and cultural background, nationality and philosophy. Especially, this research focused on 'Pleats Please Issey Miyake' and 'A Piece of Cloth' which are the core of his works. The most important concept of Issey Miyake's works is the relationship of human body and a piece of cloth. Miyake's clothes has provided the time and the space where inspires the vitality into wearer. He accomplishes the most perfect beauty through incomplete beauty of cloth. Miyake wants to express the emotion of the human being through his clothes and tries to make special code between creator, wearer and viewer. Fashion is accomplished in connection with human body, not exists just as 'clothes'. Fashion has valued as an art which expresses the ideology and the sentiment of human being most directly. Issey Miyake who has tried to express human life and emotion has promoted fashion as an important part of art. Miyake is accepting and delivering the history and culture, expressing and communicating empathy, and combining the different fields harmoniously.

**Key words:** Issey Miyake, Pleats, A Piece of Cloth, Symbolic meaning, Kunstwollen; 이세이 미야케, 플리츠, 한 장의 천, 상징성, 예술의지

## I. 서 론

Issey Miyake는 '나에게 있어 미(beauty)는 정의 내리기 힘들다. 그러나 명백히 이는 내가 추구하는 것이다. 나의 작품은 무엇보다도 단순한 것과 순수한 것으로 구성되어 있다. 여기에서 나의 역할은 변화시키고 새로운 아이디어를 시도하는 것이다. 단지 나의 작업의 결과를 보여주는 것은 흥미롭지 못하다. 나는 과정을 보여주고 싶다(Chandes, 1999)'고 미와 자신의 예술세계에 대한 생각을 정의내리고 있다. Issey Miyake

는 패션의 중요성을 인식하고 이를 디자인의 한 분야로 정착시키려 노력했으며 패션이라는 분야를 통해 기존의 예술작품들이 표현하고자 했던 미를 실현해내고자 했다. 그는 단지 '예술을 위한 예술(art for art's sake)'이 아닌 현대 사회에 맞는 실용성이 가미된 예술성을 창조하려 노력한 디자이너이기도 하다. Miyake는 독특한 예술작품(oeuvre)을 창작한 최초의 선두적인 예술가이며 그의 작품은 인체에 입혀졌을 때 비로소 생명력을 갖는다. Miyake의 영향력은 디자인의 영역을 넘어서 건축가, 심지어 철학가의 평가를 끌어내고 있다. 그는 많은 사람들에게 예술가로서 평가받고 있으며(Holborn, 1995) 특히 새로운 기술적 시도와 소재 개발에서의 선구자적

<sup>†</sup>Corresponding author

E-mail: garnet7124@hanmail.net

인 역할을 수행하고 있는 디자이너로 평가받고 있다.

Issey Miyake 작품에 대한 연구는 다양한 시각을 가지고 고찰되고 있다. 김경림(2006)은 건축에서의 기법과 Miyake의 디자인 기법을 비교하고 있으며 김미성, 배수정(2003)은 Miyake의 성장 배경에 따른 그의 철학을 고찰하고 이것이 디자인에 미친 연관성에 대해 연구하고 있다. 김인숙, 윤순봉(1995)은 조형성에 대한 비교 연구를, 이윤옥(2005)은 한국의 디자이너와 Miyake를 비교 연구하고 있다. 이은정(1991)은 문화적 분석을 통한 Miyake의 디자인을 고찰하고 있으며 한경예(2004)는 해체주의 이론에 근거한 Miyake 작품의 조형성을 논하고 있다. 이 밖에도 Bartlett(2000)의 1999년 11월 Miyake의 New York 전시회에 대한 리뷰까지 다양한 방향으로 연구가 이뤄지고 있다.

본 연구에서는 예술가와 작품에 영향을 미치는 사회적·문화적 배경을 포함한 다양한 외적 영향요인과 예술가의 내적 예술의지와 상관관계, 그리고 이의 결과로서의 작품의 조형성과 상징성에 대해 고찰해 보고자 한다. 특히 Issey Miyake 작품의 핵심을 이루고 있다고 평가되는 'Pleats Please Issey Miyake'를 선보이기 시작한 1989년을 시작으로 90년대 전반기 다양한 Pleats 작품들과 90년대 후반기 그의 작품의 주제를 이루는 'A Piece of Cloth', 즉 한 장의 원단을 활용한 작품들을 중심으로 고찰해 보고자 한다. 본 연구에서 고찰할 작품의 사진자료는 『Issey Miyake Making Things』(Sato, 1999), 『Issey Miyake: Photographs of the Exhibition』(Raymond, 1999)과 『Issey Miyake』(Holborn, 1995)를 참고로 하고자 한다.

## II. Issey Miyake 작품의 연대기적 고찰

### 1. 몸과 옷의 관계 탐험: 1960년대~1970년대

Issey Miyake는 1959년 도쿄의 Tama Art University에서 그래픽 디자인 공부를 시작했으며 1963년 발표한 'A Poem of cloth and stone' 쇼에서 텍스타일에 대한 관심의 표현 수단으로 조각과 문학을 은유적으로 사용한 작품을 선보였다(Chandes, 1999). Issey Miyake의 디자이너로서의 경력은 1960년대에 시작된다. 당시 Miyake는 등한시되고 있는 패션 분야에 대한 도전을 시작했으며 그는 패션을 정규적 디자인 분야로 설립하고자 결심했다(Holborn, 1995). 1960년 5월 도쿄에서는 'World Design Conference'가 열렸으며 이 세계적인 박

람회에는 디자인에서의 가장 중요한 모든 것들이 전시되었고 이와 같은 박람회는 일본에서 처음으로 열리는 것이었다. 많은 사람들은 건축, 산업 디자인, 크래프트(craft)의 개척에 대한 관심을 보였으나 패션에 대한 관심을 보인 사람은 아무도 없었다. 이와 같은 패션 분야에 대한 누락에 분개한 Miyake는 위원회 담당자에게 편지를 보냈고 위원회는 그의 편지를 저널에 실었다.

Issey Miyake는 이미 옷을 디자인한다는 것에 열정을 가지고 있었고 패션 역시 다른 디자인 대상만큼이나 관심을 끌만한 매력이 있으며 '패션(fashion)'과 '트렌드(trends)' 사이에 명확한 구별이 필요함을 느꼈다. 패션은 본질적인 가치를 가진 각각의 독창적인 작품을 언급하는 것이고 트렌드는 패션에서 생겨난, 거리에서 보여지는 유행하는 스타일을 일컫는 것으로 이 두 개념은 상호 보완적인 관계에 있는 사실상 같은 것의 두 가지 면인 것이다. Miyake는 이 두 가지 개념이 미래를 만들어 가는 것으로 디자이너의 역할은 패션을 창조하고 이것이 거리로 스며들도록 도와야 하는 것이라고 언급하고 있다(Sato, 1999). Miyake는 패션과 트렌드에 관한 정의를 내리고 있으며 이는 그를 예술적 목적과 상업적 목적의 패션이라는 양 측면으로부터 자유롭게 만들었고 자신만의 창조적 개념을 가진 디자이너로 위치시켰다.

1970년대 Issey Miyake는 일본이 재건하는 바로 이 시기에 일본에 머무르면서 일본의 전통적인 디자인 창작에 기여할 수 있었다. 그는 1970년 8월 도쿄에 Miyake Design Studio(MDS)를 열었으며 미국에서의 문화적 혼합을 경험한 후의 Issey Miyake는 '자유(freedom)'라는 미국의 꿈을 함축하고 있는 개념에 영향을 받았다. 자유는 그의 디자인 스튜디오의 표어가 되었으며 특히 옷과 인체 사이의 관계를 탐험할 때, 자유는 중요한 개념이 되었다(Holborn, 1995).

### 2. 원단을 통한 다양한 시도와 실용성에 대한 욕구: 1980년~1988년

1980년대 Miyake는 국제적인 인정을 받게 되고 위상이 높아지기 시작했다. 이 시기에 들어 그는 옷의 재료와 생산 모드 연구에 집중하기 시작한다. 초기 1980년대까지 그의 디자인은 두 가지의 확연히 구분되는 방향으로 나뉜다. 한 가지는 원단을 가지고 다양한 시도를 한 것이며 또 다른 하나는 실용성에 대한 욕구에 있다(Holborn, 1995). 이 시기 그는 두 개의 주요 전시를 열었는데 'Issey Miyake Spectacle: Bodyworks'와 'Issey

Miyake A-UN'이다. 'Bodyworks'는 Tokyo, London, Los Angeles, San Francisco에서 개최되었으며 그의 연구에 대한 구체적인 표현으로 인체의 가소성(plasticity)에 대해 제시하고 있으며 그 시점까지 옷의 소재로서는 상상할 수도 없는 소재로 옷을 만들고 있다. 이 전시의 연출은 과거로부터 탈출하여 미래에 단호히 맞서는 강하고 아름다운 여성의 이미지를 강조했으며(Sato, 1999) 이 프로젝트는 '제2의 피부'로부터 아이디어를 취했다.

과거와 미래, 동양과 서양, 인체와 천은 Miyake 창작의 양극을 이루는 요소이다. 이와 같은 그의 창작적 요소는 'A-UN'라는 타이틀을 사용하여 제시되고 있다(Holborn, 1995). 'Issey Miyake A-UN' 전시에서 Miyake는 1978년부터 1988년 사이에 소재에 대한 연구에서부터 발전된 76벌의 착장을 보여주었다. 철사로 된 마네킹들이 버들가지로 만든 몸체, 기름을 먹인 종이로 만든 코트 또는 래커가 칠해진 폴리에스터로 만든 플리츠 드레스를 입고 있다. 이 전시는 Miyake에 의해 사용된 소재에 대한 전반적인 개요를 보여준다. 압축된 모의 두 장 혹은 세 장의 레이어로 만들어진 주름 잡힌 옷은 지표의 기복을 생각나게 하고, 반투명의 코트는 금색 종이로 만들어져 피부와 같이 보이며, 손으로 부드럽게 만든 기름 먹인 종이는 전통적인 일본 우산에 사용되던 것이었다(Sato, 1999). 그는 어떤 것이 원단의 소재로 사용되는가 그리고 그로부터 어떤 옷이 만들어지는 가에는 경계가 없으며 어떤 것이든 옷이 될 수 있음을 보여주고 있다.

### 3. Pleats와 A Piece of Cloth: 1989년 이후

'Pleats Please Issey Miyake'와 'A Piece of Cloth'이라는 커다란 주제를 가지고 1989년 S/S 컬렉션부터 Miyake는 다양한 형태의 pleats라인을 발표한다. 주름을 잡는 방식, 소재의 다양화, 텍스처의 변화 등을 통해 pleats의 형태와 이로 인해 표현되는 옷은 다양한 형태로 표현되었으며 이를 통해 Miyake가 추구하고 있는 인체와 옷의 관계, 그리고 이를 통한 무언의 대화를 완성하게 된다. 1990년대 중반까지의 다양한 시도는 pleats 라인의 대중화를 가능하게 하였으며 pleats 라인은 그의 디자인을 대표하는 컨셉으로 자리 잡게 된다. 또한 Miyake가 그의 디자인 철학에서 가장 근본으로 생각하는 'A Piece of Cloth'은 인간과 그 인체를 덮는 제2의 피부인 옷, 그리고 그 사이에 만들어지는 공간의 개념을 함축하는 개념이다.

Miyake는 1989년 'Origami pleats'를 시작으로 다

양한 형태의 pleats 형태를 시도한다. 'Bamboo(1989 A/W)', 'Mantis(1989 A/W)', 'Escargot(1990 S/S)' 등의 pleats라인은 이름이 의미하는 형태적 특성을 나타낸다. 또한 여러 가지 실험적인 방법들이 시도된 pleats 라인들을 선보이고 있는데, 원단을 비틀고 프레스로 압력을 주어 누르고 또는 인위적인 힘을 가하여 새로운 형태의 디자인을 시도하고 있다. 이러한 부정형의 pleats 라인과 더불어 구조적인 형태를 드러내는 'Flying Saucer(1994 S/S)', 'Minaret(1995 S/S)'과 같은 라인 또한 Miyake의 인체와 그 인체와 함께 작용하는 원단의 관계에 대한 끝없는 탐구를 보여준다.

Miyake 디자인의 근원을 이루는 'A Piece of Cloth'은 1991년 S/S 컬렉션을 통해 인간의 인체와의 완벽한 조화를 보여주고 있으며 이와 같은 개념은 지속적으로 그의 디자인을 구성하는 주요 요소로 작용한다. 이러한 개념은 1999년에 이르러서 정점에 이르게 되는데 그것이 바로 'A-POC' 컬렉션이다. 긴 튜브의 원단을 제시하고 이를 통해 다양한 옷을 만들어내고 있으며 이는 창작가와 창작자의 유동적인 관계를 고려한 디자인이다. 또한 여기에 첨가된 Miyake의 의도는 원단의 낭비를 줄이는 것으로 이는 앞으로 다가오는 21세기 인류에게 있어 가장 커다란 문제로 대두되고 있는 환경을 고려한 디자인이다(Sato, 1999). 환경 문제를 고려한 또 다른 그의 컬렉션인 'Starburst(1998 A/W)' 컬렉션은 파리에서 개최되었으며 이는 놀라움과 경이로움을 불러 일으켰다.

'A-POC' 컬렉션은 1999년을 시작으로 다양한 형태를 제시하며 지속적으로 선보이고 있다. 1999년 S/S 컬렉션에서의 'King & Queen'과 'Le Feu'를 시작으로 1999년 A/W 컬렉션에서는 'Alien'과 'Eskimo'를, 2000 S/S에서는 'Baguette', 'Spider', 'Pain de Mie', 'Millennium Pillow', 'Feuille'를 2000 A/W에서는 'Dots Obsession', 'Angel', 'Mobile', 'Fringe', 'Caravan', 'Pollen'를 2001 S/S에서는 'One Piece'를 그리고 2001 A/W에서는 'Zoo', 'Frame Work: Woven', 'Berlin Homage'를 발표하고 있다. 이와 같은 작품들은 Issey Miyake의 한 장의 천을 통해 표현되고 있는 그만의 독특한 미학을 제시하고 있다.

## III. Issey Miyake 작품의 영향요인

### 1. 일본의 전통 문화

1970년대는 Miyake가 일본으로 돌아온 후로 그의

경력에 있어 시작점을 이룬다. Miyake의 성공은 일본 디자인의 아름다움을 세계적으로 널리 알리는 동시에 그의 영향력을 세계적인 수준으로 끌어올리는 계기가 된다. 그의 컬렉션은 일본을 비롯하여 뉴욕과 파리 등지에서 선보여졌으며 Miyake의 세계적인 명성은 그가 일본인이라는 점을 뛰어넘는 것이었다. 1970년대 전반기 그의 끝없는 호기심은 일본의 전통적 형과 재료에 영감을 받은 새로운 옷의 세계로 그를 이끌었다(Sato, 1999).

Issey Miyake의 디자인 스튜디오(MDS)는 형태의 단순성을 강조했으며 이를 통해 'A Piece of Cloth'으로부터의 핵심적인 요소를 이끌어냈다. 이와 같이 최소화된 옷은 서양의 'haute couture'에서가 아닌 일본 기모노의 전통으로부터 나오는 것이었다(Holborn, 1995). Miyake는 기모노라는 일본의 전통 복식의 형태뿐만 아니라 전통 일본 원단인 sashiko, shijiraori, oniyoryu에 관심을 가지기 시작했다. 현대적인 옷에 적용하기 위해서 그는 이를 대량으로 만들어야했고 생산 가격을 낮추기 위해 전통적인 장인의 생산 기술에서 기계적인 생산으로 바뀌어야 했다. Sashiko quilting은 8세기 일본의 나라 시대부터 사용되어 온 원단으로 Miyake는 이를 현대의 생산 과정에 맞게 변화시키고 대중화 시킴으로써 일본의 전통적인 원단의 실용화를 통해 전통의 계승에 노력을 기울였다. Issey Miyake는 일본의 직조와 염색 기술을 보기 위해 일본 전역에 있는 작은 공방(工房)을 방문했다(Sato, 1999). 그는 일본의 전통 문화와 예술을 현대의 기술과 결합시켜 현대에 맞게 재창조해냄으로써 일본 문화의 아름다움과 독특함을 세계에 알리는 역할을 수행하고 있다.

## 2. 다양한 문화와 예술수용

건축가인 Arata Isozaki(1931~)는 '디자인은 생산품에, 그래픽에, 건축에, 도시 계획에 적용될 수 있다. 그러나 옷은 제외되어왔다. 이것의 주요 원인은 옷을 디자인하는 것은 패션세계의 제한된 범위 너머를 보지 않기 때문이다. Issey Miyake의 디자인은 제한점이 없다. 이는 문화적 영역에 결정적인 충동을 가져왔으며 디자인의 모든 영역에 새로운 자극을 주었다. Miyake는 옷은 움직이는 인체를 감싸는 한 장의 천으로 만들어진다는 핵심적인 진실을 우리에게 가르쳐 준다(Sato, 1999)'고 말한 것에서 알 수 있듯이, 그의 작품은 예술과 패션 사이를 연결하는 초석으로 인정되고 있다(Bartlett, 2000).

Miyake는 '서양의 미'의 개념과 인체는 너무나도 경직된 주제였음을 언급하고 있는데 이는 그가 일본이라는 동양의 문화를 바탕으로 한 동양인으로서 서양의 문화를 접하면서 느끼게 된 동·서양간의 차이인 동시에 Miyake를 그만의 세계를 가진 디자이너로 성장하게 만드는 배경이 되는 요소이기도 하다. Issey Miyake가 haute couture의 세계로 입문한 1968년 5월의 파리는 프랑스 학생 봉기가 일어난 때였으며 이는 Miyake가 믿고 있는 것들과 그와 같은 믿음의 정당함을 깨닫게 했다. 그는 다양한 역사적인 현장 경험을 통해 디자이너로서의 사명감을 각인시켰으며 이는 대중들과 소통을 할 수 있는 창작물을 만들고자 하는 그의 의지를 뿌리내리게 하는 계기가 되었다(Holborn, 1995). 일본이라는, 패션 분야에 대한 인식조차 없었던 곳에서 새로운 역사와 문화의 세계로 건너와 그만의 독특한 디자인의 세계를 구축하고자 했던 Miyake의 행보는 당시 일본의 디자이너들이 유럽을 비롯한 미국 등으로 진출할 수 있는 계기를 마련해 주었다.

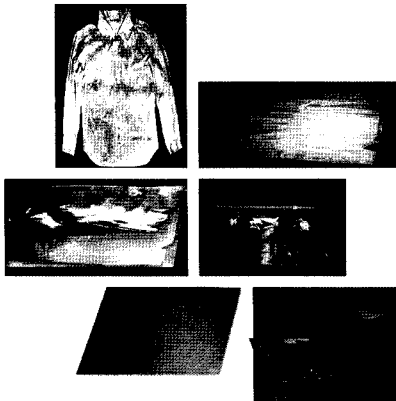
Miyake는 조각, 춤, 연극, 인체의 형태로부터 그리고 다양한 문화와 디자인에서 영감을 얻는다. Miyake의 작품은 예술 분야, 인테리어 디자인, 건축 그리고 다른 예술적 영역으로 퍼졌고, 그의 작품 전시회는 세계적으로 개최되고 있다. Miyake의 창작은 일본이라는 그의 근원을 넘어서는 것이며 어떤 특정한 국가에 속하는 것이 아니다. 1990년대 후반기에 들어서 그는 다양한 시도를 하고 있는데, 특히 타 분야의 예술가들과의 공동 작업은 그의 작품을 더욱 더 깊이 있고 풍성하게 만드는 역할을 한다. Miyake는 '나는 사람들의 행동 방식으로부터 수많은 것을 배운다. 모든 예술가는 나에게 감지할 수는 없으나 필수적인 무언가를 주었다. 예술작품을 창작하는 것을 생각하는 일과 예술가들과의 협동 작업은 나의 에너지를 자유롭게 한다. 이것이 'Guest Artist Series'에 생명감을 주는 사고였다(Sato, 1999)'라고 타 분야의 예술가들과의 작업들이 Miyake에게 미치는 영향력에 대해 이야기 하고 있다.

## 3. 하이테크 기술

Miyake의 소재 사용에서의 절충적인 태도, 대량생산 기술과 크레프트 기술 사이의 협조는 그의 문화적 고정관념에 대한 저항을 드러낸다. 그는 다양하고 국제적인 영감의 근원을 통해 자신의 디자인 창작의 원천을 찾아내고 있다. 『Issey Miyake & Miyake Design

Studio(1970~1985)』라는 책을 통해 Issey Miyake는 그의 작업이 고도의 능력을 갖춘 팀에 의해 지원을 받고 있음을 말한다. 그는 옷을 개발하는 데 있어 소재의 진화와 변환이 첨부되어야 한다는 생각을 하였으며 특히 pleats 개발에 있어서, 폴리에스터의 외부적 형태와 기능성 하이테크 기술의 발전은 합성 직물 의복 연구에 관한 그의 흥미를 자극했다. 그는 긴 시간의 연구 끝에 대량 생산이 가능하고 비싸지 않으며 지금까지 누구도 겉옷으로 사용하지 않은 소재를 만들어 냈다. 그는 폴리에스터의 품질을 향상시켜 더 유동적인 원단으로 만들었으며 이를 'Pleats Please Issey Miyake' 컬렉션을 위해 사용하고 있다. Miyake에게 있어 전통적인 기술(crafts)과 상업적인 기술은 똑같이 중요했다(Sato, 1999).

한편 파리에서 개최된 1998년 A/W 컬렉션은 놀라움과 경이로움을 불러 일으켰다. 'Le Figaro'는 머리기사로 'Issey Miyake는 미래를 바라보고 있다'라고 언급했으며 코트, 메탈릭 바지, 마치 우주 공간의 엘프들이 입는 것 같은 드레스의 내면에 숨겨져 있는 환경 문제에 대한 반응을 강조했다. 'Starburst'라고 이름지워진 이 새로운 라인은 메탈릭 종이의 얇은 막이 부드러운 면, 플란넬(flannel), 모, 펠트 또는 저지로 만들어진 옷에 열로 가열되어 프레스 되었다(사진 1). 메탈로 된 종이들은 주름의 라인을 따라 찢겨져 오픈되었으며 옷의 주름이나 불규칙적으로 잘려진 형태를 따라 메탈 레이어가 드러난다. 이로 인해 옷의 형태는 골드, 실버 혹은 브론즈 빛에 의한 십자 형태와 무작위적인 패턴을 드러낸다(Sato, 1999). Starburst 컬렉션은 전통과 현재 기술의 만남을 보여주고 현대 사회가 직면한 환경이라는 문제를 이슈화시키고 있으며



<사진 1> Starburst, 1998 A/W

Miyake의 미래에 대한 비전을 제시하고 있다.

## IV. Issey Miyake 작품의 조형성

### 1. Pleats

1988년은 Issey Miyake가 pleats 작업을 시작한 해로 'Pleats Please'는 Miyake의 가장 심플한 디자인을 제시한다. 가볍고 세탁 가능한 이 착장은 현대 시대에 이상적인 형태로 제시되고 있다. Pleats는 조명, 하이라이트, Miyake의 원단 표면에 가한 감각에 따라 지속적인 변화를 보여준다(Holborn, 1995). Miyake는 무용수들의 춤추는 스타일과 인체 형태 변화에 관심을 가졌으며 W. Forsythe(1949~)와 Frankfurt Ballet와의 교류를 통해 pleats 소재의 무용의상을 디자인한다(사진 2). 이는 마치 인체의 근육을 형상하는 모양으로 pleats의 방향도 세로, 가로, 대각선 등 다양하게 잡혀있어 옷을 착장했을 경우 입체적인 도형의 모양을 형상화한다.

1989년 S/S 컬렉션에서는 Miyake의 첫 Pleats 시리즈인 'Origami Pleats'를 발표한다(사진 3). 그 해 가을 컬렉션에서는 'Bamboo'와 'Mantis'를 발표하였고 이들은 pleats 원단에 대한 Miyake의 다양한 연구의 결과를 보여준다. Bamboo는 마치 대나무의 형태를 형상화하고 있으며 Mantis의 경우는 좀 더 복잡해진 형태의 pleats를 보여주고 있다(사진 4-5). 이는 사마귀의 형상을 표현하고 있고 패턴을 부분 부분으로 나누어 pleats의 방향을 다양화하여 배치함으로써 좀 더 입체적인 형태를 만들어내고 있어 착장 시에 더욱 더 입체적인 형태를 표현하게 된다.

1990년 S/S 컬렉션에서는 Escargot, Lacquer, Moonlight, Rhythm, Flower를 발표한다. 'Escargot'는 부드럽고 둥근 형태를 드러내며 'Lacquer'는 래커를 칠한 듯 거친 느낌의 광택을 띠고 있으며 기하학적이고 평면적인 패턴에 pleats가 세로 방향으로 잡혀있다(사진 6-7). 'Moonlight'은 pleats가 있는 커다란 사각의 원단으로 이루어져 있으며 이는 인체에 착장되면서 자연스러운 형상을 만들어내고 인체의 움직임에 의해 다양한 형태 변화를 거듭하게 된다(사진 8). Rhythm은 한 장의 커다란 원단에 간단한 구멍을 뚫어 네크라인 혹은 소매 부분을 만든다(사진 9). 이는 2차원의 기하학적인 형태지만 인체 위에 입혀짐으로써 새로운 형태의 3차원적 입체적 구조를 만들어낸다.

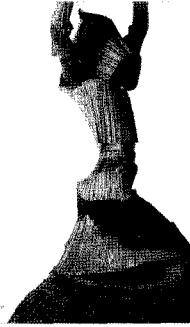
1992년 S/S 'Twist' 컬렉션은 가장 기본적인 형태



<사진 2> Frankfurt Ballet, 1991



<사진 3> Origami Pleats, 1989 S/S



<사진 4> Bamboo, 1989 A/W



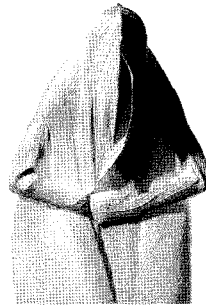
<사진 5> Mantis, 1989 A/W



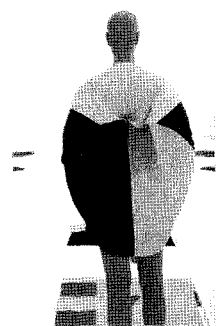
<사진 6> Escargot, 1990 S/S



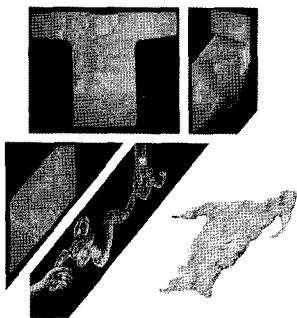
<사진 7> Lacquer, 1990 S/S



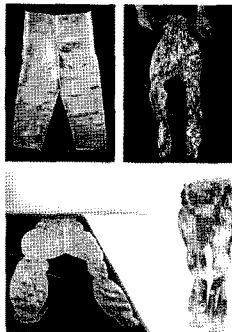
<사진 8> Moonlight, 1990 S/S



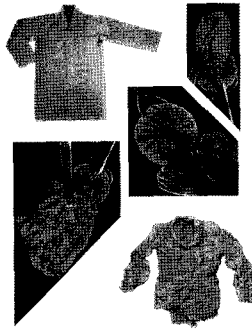
<사진 9> Rhythm, 1990 S/S



<사진 10> Twist, 1992 S/S



<사진 11> Papier de Bombon, 1992 S/S



<사진 12> Torrents, 1992 S/S



<사진 13> Colombe, 1991 S/S

의 옷을 일정한 방법으로 접은 후 원단의 끝을 잡아 비틀어 줌으로써 원단에 주름을 만들어 내는 기법을 사용하고 있다(사진 10). 'Papier de Bombon'은 구기고 프레스를 주어 옷의 주름을 만드는 방법을 사용하고 있으며 'Torrents'의 경우는 이미 만들어진 옷을 둥글게 만들어진 주머니에 구겨서 집어넣고 나무망

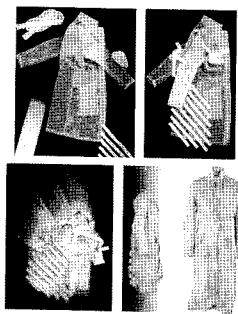
치로 두드려 준 후 주머니에서 꺼내는 기법을 사용하고 있다(사진 11-12).

2. A Piece of Cloth

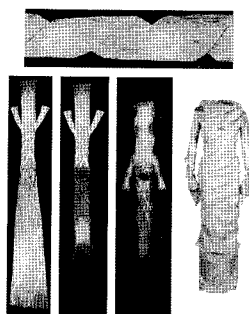
'Colombe(1991 S/S)' 컬렉션에서는 'A Piece of Cloth'



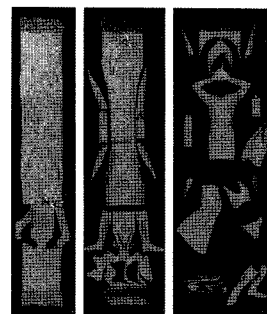
<사진 14> Prism Collage,  
1997 A/W



<사진 15> Dunes,  
1998 S/S



<사진 16> Tubed Veil,  
1998 S/S



<사진 17> A-POC,  
1999 S/S

이라는 개념을 옷으로 표현하고 있는데 즉 한 장의 원단을 인체에 두름으로써 옷을 만들고 이를 다시 펼치면 평면의 사각 원단으로 변화한다(사진 13). 1997년 A/W 컬렉션인 'Prism Collage'는 다수 색상의 소재, 불투명 혹은 반투명, 유니폼 형태의 커다란 사각의 천을 끼워 넣거나 덮여있는 옷으로 구성되어 있으며 기계적인 과정을 통해 원단이 색상을 불규칙하게 흡수하여 독특한 느낌의 원단을 만들어낸다(Sato, 1999)(사진 14).

1998년 S/S 컬렉션은 Dunes, Tubed Veil, Just Before를 포함한다. 'Dunes'은 원단이 줄어드는 원리를 이용하는 것으로 일단 인체 사이즈보다 2~3배 크게 만들어져 있는 옷의 부분 부분에 테이프를 붙이거나 원단을 붙여주고 나서, 화학약품으로 처리하여 커다란 옷을 인체 사이즈로 줄여 만들었다(사진 15). 'Tubed Veil'은 부분적으로 원단이 줄어드는 기술을 이용하는 것으로 평면의 원단을 긴 튜브 형태로 만들고 줄어드는 약품에 부분적으로 담가 두어 모양을 만든 후 이를 옷 전체에 사용하는 방법이다(사진 16). 'Just Before'의 경우는 튜블러 형태의 니트 원단으로 컷팅의 방법에 따라 다양한 형태의 옷을 만들어 낼 수 있다. 창작가의 의도에 따라 원하는 형태와 종류의 옷을 만들어 낼 수 있는 새로운 아이디어의 결과물이며 창작자의 의도가 반영되는 새로운 개념의 옷을 선보이고 있다.

'A-POC(1999 S/S)' 컬렉션의 옷은 긴 튜브 형태의 저지로 구성되어 있는데, 원단의 어떠한 낭비도 없이 매우 다양한 옷을 만들 수 있다(사진 17). Miyake의 목적은 생산과정에서 낭비를 최소화하고 남겨진 모든 소재를 처리하여 새로운 생산을 가능하게 할 수 있다는 것이다(Sato, 1999). 이 컬렉션은 그의 일생을 통한 디자인의 기본 개념인 'A Piece of Cloth'을 실현하고 있으며 이를 통해 Miyake만의 독특한 디자인 세계를 경험할 수 있다.

### 3. Guest Artist Series

Guest Artist Series는 1996년 Yasumasa Morimura, 1997년 Nobuyoshi Araki, 1998년 Tim Hawkinson 그리고 1998년 Cai Guo-Qiang과 함께 한 작업들로 다른 분야의 예술가들과의 만남은 그의 작품세계를 풍요롭게 했다.

1996년 Yasumasa Morimura는 자신의 몸 이미지 프린트와 Ingres(1780~1867)의 '샘(La source)' 이미지를 섞어 직조한 드레스 시리즈를 창작했으며 이는 옷과 누드 사이의 관계에 대한 질문을 던지고 있다. Nobuyoshi Araki의 1997년 작품은 기억이라는 테마로 만들어졌다. 옷에 pleats된 아이템의 전 또는 후를 양자택일하여 프린트하였으며, 인체의 움직임에 따라 짧고 생각에 잠겨 있는 여성 혹은 예술가의 자화상이 드러나거나 혹은 감춰져 프린트 된다. Morimura와 Araki처럼 Tim Hawkinson은 인체를 제시하는 또 다른 방법을 보여주고 있다. Tim Hawkinson은 레이스 형태의 라인을 통해 그 자신의 이미지 또는 그의 옆모습을 보여주고 있다. 공동 작업의 마지막인 Cai Guo-Qiang은 화학을 안료로 사용하여 폭발시키고 원단에 라이트를 비추는 새로운 사진 기술을 통해 프린트를 새겨 넣었으며 이로 인해 생긴 불탄 표시는 프린트의 모티브가 되었다.

## V. Issey Miyake 작품의 상징성

### 1. 몸과 옷의 일체성

Issey Miyake의 pleats는 창작자의 인체의 움직임에 따라 형을 변화시키고 움직이며 시각적 환영을 보여준다. Pleats는 Miyake에게 끝없는 매력을 주며 수

많은 이미지를 연상시키는 대상이었다(Holborn, 1995). Miyake는 '나는 인간의 삶과 조화를 이루는 옷을 창작하고 싶었다. 이는 가볍고 다루기 쉬워야 한다. 이와 같은 생각은 pleats를 만들어내게 했다(Chandes, 1999)'고 이야기한다. 'Pleats Please'는 Miyake의 작품을 대표하는 것으로 한 장의 천을 통한 미학을 엿 볼 수 있는 주제이다. Miyake의 신조는 옷은 어떤 것으로도 만들어질 수 있다는 것이며 다른 한편으로는 일상생활을 위한 기능적이고 편안한 옷을 만드는 것이다. 이것이 Miyake의 옷을 인간의 삶과 연결지게 만들고 인체와 함께 호흡하게 만드는 요소이다(Beward, 2003). Miyake의 옷은 인간의 삶과의 관계 속에서 존재하며 그의 창작 목표는 궁극적으로 그의 옷을 통해 인간 삶에서의 조화를 추구하는 것이다.

21세기를 바라보고 있는 90년대 후반기 Miyake의 관심은 환경 문제였다. 1998년 컬렉션에서부터 시작된 원단의 손실을 최소화하고 소재의 계획적인 재활용의 개념은 앞으로 다가오는 인류가 처하게 될 환경 문제를 인식하고 이를 자신의 작품을 통해 표출함으로써 대중들과 그리고 더 나아가 세상과의 대화를 시도하고 있는 것이다. Miyake는 디자이너는 환경 문제를 언급해야 하며 그들은 환경 문제를 다루려는 의지를 보여줘야 하고 (Sato, 1999) 이는 앞으로 다가올 시대 속에서 디자이너의 역할과 자세임을 이야기하고 있다. 이와 같은 그의 의지는 1998년 'Starburst'와 1999년 'A-POC(A Piece of Cloth)' 컬렉션을 통해 극명하게 드러나고 있다.

## 2. 감정이입 된 옷을 통한 조화성

Issey Miyake와 그의 작품은 항상 옷의 본질에 대한 근본적인 질문을 던지고 있으며 그에게 있어서 미는 형과 기능, 이 둘과 분리될 수 없는 것이었다. Miyake는 그들의 본질이 무엇이면 간에 모든 옷의 본질에는 한 가지의 개념이 있음을 알았다. 그것은 옷은 인체가 움직임에 있어 전적으로 자유로워야 하며 동시에 아름답고 실용적이어야 한다는 것이었다. 또한 Miyake는 '나에게 있어 중요한 것은 가장 핵심적인 것들을 표현해내는 우리의 지식, 생각, 숨쉴, 인체인 것이다. 한 장의 천을 통해 나는 인간의 존재에 초점을 맞춘다. 모든 표현에서의 핵심적 요소는 인간이 창조해내는 그들의 감정인 것이다(Chandes, 1999)'라고 언급하고 있으며 그는 옷을 통해 인간의 몸과 이를 통해 표현되는 인간의 감정을 드러내고자 한다.

Issey Miyake는 디자인이 만약 단지 그 자체의 에고(ego)에만 의지한다면 이는 이해될 수 없는 존재로 남는다고 경고한다. 옷은 그 옷을 입는 사람의 감정과 반응을 드러낼 때 흥미로운 것이 되며 중요한 것은 이를 통한 의사소통인 것이다. 대화와 교환이 없다면, 창조는 불가능하다는 것이 Miyake 작품의 핵심 개념이며 사람들이 '순수 예술'이라고 부르는 것과 그의 작품이 다른 점이다(Chandes, 1999). 그에게 있어 옷을 만드는 작업은 인간과의 소통 수단이며 그 소통의 수단이 되는 옷은 제한이 없이 무한한 소재와 상상력을 바탕으로 창조되는 것임을 강조하고 있다. Issey Miyake의 작품은 감정이 담긴 인체의 개입으로 인한 움직임이 있을 때 비로소 완성되며 인간의 신체에 의해 생명을 얻는다(Holborn, 1995). Miyake에게 있어 인간과 그 인간의 육체, 그리고 제2의 피부인 옷은 따로 분리되어 있는 것이 아닌 하나의 통합된 대상이며 이것이 바로 Issey Miyake의 창조적 근원이 되는 원리인 것이다. 즉 인간의 몸과 옷의 관계, 그리고 이를 통해 표현되고 소통되는 인간의 감정과 내면의 표현이 그의 디자인 철학을 이루는 핵심이다.

## 3. 절충성

Issey Miyake는 그의 디자인을 통해 상반되는 요소를 창조한다. 그는 경계를 허무는 작업을 시도해 오고 있으며 이와 같은 시도는 디자인의 세계로부터 패션을 분리시키고 이를 서양과 동양의 사이에 위치시켰다. 그의 작품의 정의는 피할 수 없이 일본에 뿌리를 두고 있지만 영감과 실행은 세계적인 것이다. 옷을 디자인하는 사람으로서 Miyake의 도전은 뭔가 다른 것을 창조하는 것이며 이는 전통적인 일본의 방식이 아닌, 전적으로 서양의 방식도 아닌 양면의 최고 장점만을 가진 어떤 것을 창조하는 것이다. 이와 같은 사상에서 나온 'East Meets West'는 끝없는 인간의 가능성을 표현하는 단어이다. 이는 경계 없음을 통해 인체와 천 사이의 관계에 대한 보편적인 주제로 돌아가고 있는 것을 보여 준다(Holborn, 1995).

1971년 뉴욕에서의 'Tattoo' 컬렉션에서 Miyake는 인체, 피부와 옷 사이의 관계에 대한 질문을 던지고 있다. 또한 1988년 파리에서 열린 'Issey Miyake A-UN'는 과거와 미래, 동양과 서양, 인간과 사물 사이의 교환되는 무언의 의사소통을 의미한다. Guest Artist Series를 통해서 는 예술가의 작품을 어떻게 옷에 적용할 수 있는가를 그 자신에게 질문하고 있다. Miyake는 수많은 화가들을 좋



아하며 특히 동시대의 예술가들에 의해 자극을 받는다  
고 이야기한다. 또한 Miyake는 전시의 중요성에 대해 언  
급하고 있는데 전시는 관객과의 대화 장소로 창작자의  
의도를 관객에게 이해시킬 수 있는 공간이다. Miyake의  
사람들과의 관계형성을 통한 창작 활동은 세상과의 대  
화를 시도하고 있는 그의 예술철학을 반영한다.

Miyake의 'Making Things'라는 타이틀은 20세기 그  
자체를 상징한다. 그는 옷을 입는 사람들이 자유를 느  
끼며 그들의 방식으로 재창조하기를 원했다. 그는 '만  
약 내가 21세기에 어떤 실마리를 제공했다는 말을 듣  
는다면 행복할 것이다. 그러나 이를 결정하는 것은

세대 그 자체인 것이다. 내가 할 수 있는 모든 것은  
나의 생각을 지속적으로 경험하고 개발하는 것이다.  
어떤 사람들은 디자인의 정의는 실용성에 있다고 한  
다. 그러나 나는 작품을 통해 느낌과 감정을 통합하  
기를 원한다. 삶을 그 속에 담아야하는 것이다(Sato,  
1999)'라고 그의 디자인 철학을 요약하고 있다.

이와 같이 Issey Miyake 작품들을 통해 그의 작품  
창작에 영향을 미치는 외적 요인들과 작품의 상징성  
을 고찰해 보았다. 앞 장을 통해 고찰한 컬렉션 속 작  
품들과 그 작품에 영향을 미친 외적 요소들, 그리고  
작품을 통해 드러나는 상징성을 <그림 1>을 통해 정



<그림 1> Issey Miyake 작품 분석

리하여 제시하였다.

## VI. Issey Miyake의 예술의지 구현

Issey Miyake의 디자인은 일본인으로서의 정체성을 바탕으로, 한 장의 천과 일본의 전통 복식, 그리고 일본의 전통 원단에 대한 연구에서 비롯된다. 이와 같은 일본인으로서의 정체성과 일본의 문화와 역사에 대한 그의 배경이 그의 디자인을 대표하는 'Pleats'와 'A Piece of Cloth'의 창작을 가능하게 했다. 이 두 가지 개념은 그의 디자인의 중심을 이루며 이를 통해 Miyake는 감정이 이입된 천을 통한 디자이너와 창작자의 교류를 형성하고자 했다. 이를 통해 인간의 정신과 인체는 하나를 이루며 감정적인 것과 정신적인 것의 조화를 표현하고 있다. 감정과 정신의 조화는 Merleau-Ponty(1908~1961)가 주장하는 '현상학적 인체'에서 그 의미를 살펴볼 수 있는데 이는 주체와 대상의 공존을 의미한다. 즉 인간의 몸이란 인간의 지각이 살아 숨 쉬는 하나의 장이며 이는 정신적인 기능을 수행하고 이러한 정신이 존재하는 하나의 장소이다. 또한 인체를 통한 의미 표현은 인체가 외적 대상과의 관계를 맺는다는 것을 의미한다. 이런 현상학적인 인체를 Miyake는 자신의 미완성의 옷을 통해 극대화시키고 있으며 나아가 창작자와 관조자를 동참시키고 있다.

Miyake의 디자인 철학은 인간의 삶과 조화를 이루는 옷을 만드는 것이다. 이를 위해 그는 한 장의 천을 통한 미학을 표현하고 있으며 이 한 장의 천은 인간의 의지에 의해 움직이고 숨을 쉰다. 그의 옷은 인간의 몸에 대한 고정관념을 깨고 인간의 움직임에 대한 예측을 불허하며 감정이입된 인체를 통해 인간의 무의식을 담아내고 있다. Miyake는 미완성의 상태로 자신의 작품을 남겨두어 창작자가 본인의 의도와 감정을 부여할 수 있는 여지(餘地)를 남겨놓고 있다. Miyake의 옷은 미완의 상태로 제시되며 이 속에 Miyake 자신, 그리고 창작자와 관조자의 감정과 삶을 담아낼 때 비로소 완성되는 하나의 공간으로서 존재한다.

옷이라는 대상은 인체와의 조화와 결합을 통해서 존재하는 것으로 인체를 통해 완성된다. 인체에 입혀진 옷을 통해 Miyake는 세상과의 교류를 시도하고 있으며 이를 통해 창작자, 창작 대상인 옷을 입은 창작자, 그리고 이를 향유하는 관조자 사이의 의사소통이 이뤄지고 있는 것이다. 인간의 삶을 바탕으로 인간의 삶을 표현하고 공유하고자 하는 Miyake의 시도는 패

션을 현대 예술로서의 중요한 위치를 차지하게 하며 나아가 예술로서의 패션의 위치를 격상시키고 있다.

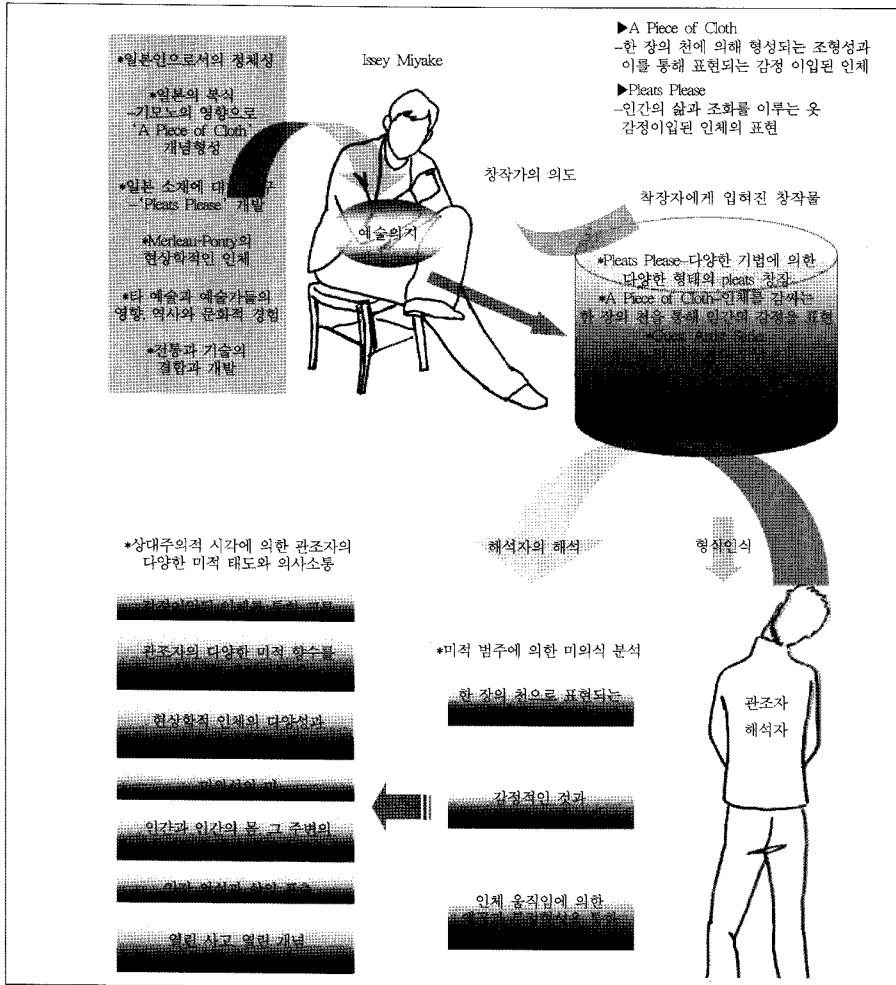
이와 같이 Issey Miyake는 그의 내적 예술의지에 의해 그만의 독특한 상징성을 가진 창작물을 만들어 낸다. <그림 2>를 통해서 제시하고 있듯이 다양한 외적 영향 인자는 그의 예술의지에 영향을 미치고 있으며 이를 통해 창작된 작품은 다양한 상징성과 미의식을 내포하게 된다. 또한 이는 관조자들의 다양한 미적 태도에 의한 미적 향수를 불러 일으키며 이는 창작자와 관조자 사이의 의사소통을 가능하게 한다. Miyake의 작품은 열린 개념에 의한 열린 해석과 미적 향수를 가능하게 한다.

## VII. 결 론

'옷'은 3차원의 공간에서 존재하는 인체에 의해 살아 움직이는 예술작품이다. 이러한 옷이 담긴 '패션'은 현대 사회와 문화를 반영하고 그 속에 살고 있는 인간의 삶을 반영하는 종합 예술이다. 한 시대, 한 사회의 역사와 문화를 연구하고자 할 때 그 당시 복식을 연구하듯이 현대 사회적·문화적 코드를 읽어내기 위해서는 현대 패션을 이해하고 그 속에 내재한 의미를 파악해야 한다. 패션은 인간 일상의 삶이 담겨있는 현상학적 예술인 것이다. '옷'에는 인간의 감정이 담기고, 그들의 생각이 담기며 그들 삶의 순간순간에 배어나온다. 이것이 패션을 진정으로 인간과 공존하는 예술로서 존재함을 가능하게 하는 요소이다.

이와 같은 역할의 중심에 Issey Miyake의 디자인이 존재한다. 그의 작품은 한 장의 천을 통한 무한정의 신체 확장을 표현하고 있으며 이는 창작자의 의도에 의한 무한한 시공간을 창조한다. 이곳에는 항상 Miyake 자신과 그의 옷을 입는 창작자 그리고 관조자의 감정이 이입되어 있다. Miyake는 자신의 작품을 미완성의 개념으로 남겨두고 창작자의 인체를 통해 인간의 영혼을 담아내고자 했으며 이는 가장 순수한 미의 근원을 표현한다. 또한 그의 작품 속 창작자의 의도에 의해 표현되는 형태의 변형은 인체의 연장 효과에 의한 숭고적 미에 반하는 유희적인 감정을 불러일으키기도 한다. 이처럼 Miyake의 디자인은 인체와 그 움직임에 따라 다양한 미적 범주를 넘나들며 유동적인 미적 향수를 이끌어낸다.

Miyake 옷에는 인간의 기쁨, 고통, 즐거움, 고뇌, 평안함, 흥분 등이 담겨져 있으며 이 모든 정서는 순



<그림 2> Issey Miyake 작품 창작의 영향인자와 그에 따른 미적 향수

간순간 변화하며 그 감정의 굴곡으로 창작자, 창작자, 관조자의 감정이입을 유도한다. 한 장의 천으로 만들어진 '옷'이라는 대상을 통해 감정을 이입하고, 공감을 하며, 서로의 교류를 만들어내고 있다. Miyake의 옷은 미완의 상태로 존재하며 이를 완성시키는 것은 창작자와 이를 향유하는 관조자의 몫인 것이다. '옷'을 통한 삶의 표현은 때로는 기쁨의 표현으로, 때로는 고통의 표현으로 또는 즐거움의 표현으로 제시된다. 그러나 이 과정에서 서로 간의 공감을 이뤄내지 못한다면 '옷'을 통한 의사소통은 실패하게 된다. 즉 창작자가 기쁨을 표현한다고 해도 이를 바라보는 관조자가 그 감정을 함께 공유하지 못한다면 관조자는 이를 슬픔이라는 반대의 감정으로 읽어낼 수도 있다.

그러나 이를 의사소통의 실패라고 정의하기엔 이른 감이 있다. 이는 어쩌면 Miyake가 자신의 디자인을 통해 의도한 바이기 때문이다. 또한 그의 열린 개념에 의한 디자인의 단면을 보여주는 것이라 할 수 있다.

같은 대상을 바라보더라도 관조자의 내적 의지에 따라 그 대상은 다르게 향유될 수 있다는 것이 Miyake가 의도한 바이다. 인간의 내적 감정과 이를 표현하는 현상학적 인체는 획일적일 수 없는 다양성과 무한성을 가진 존재이기 때문이다. 이와 같은 열린 사고와 열린 개념이 현대 사회를 특징짓는 요소들이며 이것이 Miyake의 미완성의 디자인을 가치 있게 만드는 요소이다. Miyake가 한 장의 천으로 만들어 놓은 옷이라는 공간 안에서 창작자는 자신의 정신과 육체를

통해 새로운 의미를 만들어내고 이는 찰나의 변화를 거듭하면서 관조자의 향수를 불러일으킨다. Miyake의 옷은 세상을 담고 그 세상 안에 살아가는 인간의 삶을 담아내고 있다.

### 참고문헌

- 김경림. (2006). 건축에서 나타난 'fold' 기법의 조형적 특성을 활용한 의상디자인 연구. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김미성, 배수정. (2003). 이세이 미야케의 패션철학을 통해 나타난 디자인 특징에 관한 연구. *복식*, 53(6), 161-173.
- 김인숙, 윤순봉. (1995). 현대 패션에 나타난 한국과 일본 복식 디자인의 조형적 특징. *경희대학교 논문집*, 24, 173-193.
- 이윤옥. (2005). 전통미의식의 정체성 표현을 통한 이영희와 이세이 미야케 디자인에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은정. (1991). 일본의 1980년대 Fashion Design에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 한경예. (2004). ISSEY MIYAKE 작품에 나타난 해체주의 조형성에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- Bartlett, D. (2000). Issey Miyake: Making things. *Fashion Theory The Journal of Dress, Body & Culture*, 4(2), 223-227.
- Beward, C. (2003). *Fashion*. Oxford: Oxford University Press.
- Chandes, H. (1999). *Issey Miyake: Interview with Issey Miyake*. Zurich: Scalo.
- Holborn, M. (1995). *Issey Miyake*. Los-Angeles: Taschen.
- Raymond, M. (1999). *Issey Miyake: Photographs of the exhibition*. Zurich: Scalo.
- Sato, K. (1999). *Issey Miyake making things: Clothes beyond the reach of time*. Rotterdam: Scalo.