

현대 패션에 나타난 재현과 되기 현상에 대한 비교 연구 -미메시스와 들뢰즈의 되기 이론을 중심으로-

양 희 영[†]

숙명여자대학교 의류학과

A Comparative Study on the Representation and Becoming Phenomenon Expressed in Contemporary Fashion -Focusing on the Theory of Mimesis and Deleuze's Becoming-

Hee-Young Yang[†]

Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University

접수일(2008년 4월 28일), 수정일(2008년 11월 6일), 게재확정일(2008년 12월 10일)

Abstract

Since the late of 20C, contemporary fashion have becoming enlargement between role and function of fashion through the combination and the deconstruction among various different spheres. Because multi-functional and trans-formal fashion transforms and extends original space and role toward any other fields through the morphologic and structural combination, this has been freed form the representational function pursuing more simple morphologic imitation, and becomes to change the space that is able to 'becoming' of Jill Deleuze. This paper intends to make a comparative study between the representation phenomenon about simple morphologic imitation of existing fashion design, and the becoming phenomenon of fashion focused on the change toward any other different object. This studies' conclusion as follows. 1) First representation imitates a lot of nature forms that are able to be restored any fixed form and picture. 2) Second representation is the representation of representation that re-imitates imitated object and art work. 3) Ontological becoming is classified with dépaysement, self-presentation of fashion, morphing, and becoming the nature as a element.

Key words: Mimesis, Imitation, Representation, Becoming, Presentation; 미메시스, 모방, 재현, 되기, 현시

I. 서 론

19세기 중반까지 예술은 완벽한 자연의 형상에 대한 재현만을 추구하였다. 따라서 조각이나 회화와 같은 것들은 얼마만큼 실제의 형태를 잘 모방하였는가가 중요하였고, 눈속임을 통해 2차원의 평면에서 3차원의 입체성을 보여주는 원근법은 르네상스 이후 회

화의 중요한 요소가 되었다. 조각이나 회화 이외에도 건축이나 패션 또한 신체 구성요소들의 비례를 근거로 신체의 활동공간과 움직임을 고려하여 제작하였다. 특히 패션은 자연스러운 인체의 실루엣을 기본으로 시대별 양식별 건축에서 나타나는 특성을 모방하여 실루엣이나 볼륨, 형태, 구성요소, 모자나 신발, 장식품 등을 구성하였고, 건축과 패션의 구조적 형태적 측면에 있어서의 이러한 공고한 결합관계는 최근의 디지털 정보화시대에 이르기까지 지속되어지고 있다.

[†]Corresponding author

E-mail: hyyang870927@yahoo.co.kr

사진의 발명으로 인한 완벽한 재현기술은 기존의 예술에 위기감을 조성하였고 이를 계기로 예술에서는 자연물에 대한 재현이외의 새로운 것을 추구하였는데 이는 인간 무의식의 탐구나 추상, 빛, 움직임에 대한 관찰과 표현으로 전이되었다. 즉 미술에 있어서의 재현의 기능은 이미 19세기 중반 이후부터 소멸되었으나 패션에 있어서는 초현실주의 패션을 제외하고서는 1980년대 이전까지는 신체나 다른 대상, 즉 동물이나 식물, 자연의 형태, 건축 등의 형태나 이미지를 지속적으로 재현해 왔다. 그러나 해체주의 이후 패션은 신체로부터 독립되어 신체의 형태를 왜곡하거나 일탈, 변형, 파괴시켰고 특히 아트 웨어는 인체의 착장을 고려하지 않는 단일 조형예술로서 인식되어지고 있다.

20세기 후반 이후 현대 패션은 다양하고 상이한 분야와의 결합과 해체를 통해 패션의 역할과 기능을 확대시키고 있으며 이를 통해 타 영역간의 경계가 와해되어지는 현상이 두드러지고 있다. 이러한 가변적인 패션은 형태적인 결합과 구조적 결합을 통해 본래의 공간과 기능을 전환시키거나 확대시키기 때문에 이전의 단순한 형태적 모방만을 추구하였던 재현적 기능에서 다른 대상으로의 적극적인 되기(becoming)가 이루어지는 공간으로 변화하였다.

따라서 연구자는 기존의 패션 디자인에 나타난 형태론적인 단순 모방으로서의 재현현상과 구조적 기능적으로 다른 대상으로 변화되어지는 패션의 되기 현상을 비교 고찰하고자 한다. 이를 통해 해체주의 이후 현대 패션에 나타난 다양한 현상들의 설명에 대한 철학적 근거를 제공하고, 지속적으로 변화하고 이질적인 것을 자유롭게 통합하는 시물라크르의 장으로 패션의 기능을 확대시키고자 한다.

본 연구는 철학과 미학, 예술, 패션 관련 서적과 선행연구를 중심으로 한 이론연구와 패션 잡지, 인터넷 사이트에서 추출한 다양한 시각자료 분석을 통한 실증연구를 병행하고자 한다. 연구의 범위는 패션에서 '되기' 현상이 두드러져 나타난 1990년대 이후부터 2008년도 현재까지로 제한하였다. 실증적 자료 분석에 이용한 사진자료는 총 835장의 자료를 수집하여 이 중 재현이나 '되기' 현상과 밀접한 관련이 있다고 판단되는 547장을 일차적 재현(85장), 이차적 재현(73장), 테페이즈망(131장), 패션의 자기 현시(재구성, 69), 모핑(32장), 요소로서의 자연 되기(프랙탈, 미구성, 157장)으로 분류하여 각각의 특성을 고찰하였다.

본 논문에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 예술에 나타난 미메시스와 모방으로서의 재현은 무엇인가
2. 들뢰즈의 되기 이론은 무엇인가
3. 패션 디자인에 나타난 재현현상과 되기 현상의 차이점은 무엇인가

II. 재현과 되기

1. 미메시스(mimesis)와 모방으로서의 재현(representation)

모방은 그리스어로 미메시스로서 그 어원은 불확실하나 대체로 디오니소스 숭배의식 및 신비와 더불어 비롯된 것으로 보는 설이 가장 유력하다(타타르키비츠, 1980/2006). 즉 최초의 미메시스는 사제가 행하는 숭배행위인 음악이나 무용 등을 흉내내는 것에서 비롯되었다고 추정한다. 따라서 미메시스는 형태를 가진 대상의 외적 모방이 아니라 내면적 실재와 에너지를 표현한 것이었다. 또한 데모크리토스(Demokritos)는 자연이 작용하는 삶의 방식에 대한 모방에 미메시스란 용어를 사용하여 미메시스가 단순한 형태적 모방이 아닌 존재론적인 방식에 사용되었다.

그러나 소크라테스(Sookratees) 이후 그리스에서의 모방은 사물의 외관을 복제한다는 의미로 사용되어 본래의 내면적이고 존재론적인 닮음과는 차이가 나타나게 되었다. 모방에 대한 이러한 생각은 예술에 대한 개념 또한 변화시켰는데, 플라톤(Platon)은 예술을 외면세계의 수동적이고 충실한 복제로 인식하였지만, 아리스토텔레스(Aristoteles)는 예술에 있어서의 모방은 실재에 대한 자유로운 접근을 허용함으로써 실재보다 더 아름답거나 덜 아름답게 나타낼 수 있다고 하였다(진중권, 1996). 헬레니즘 시대에는 모방이 실재의 복사로서 여전히 인식되었으나, 중세에 이르러서는 가시적인 세계에 대한 재현보다는 비가시적이고 영적인 세계를 모방해야 한다는 주장으로 실재 대상이나 세계를 모방한 예술은 인정되지 않았다.

르네상스 시대에 와서 모방은 다시 예술이론에서 기본적인 개념으로 인식되었고, 자연을 모방하는 것이 미에 이르는 확실한 것이라 하여 모방이 최상의 권위를 획득하였다. 이때의 모방이라는 용어는 그리스 시대의 미메시스가 아닌 아미타티로(imitatio)를 사용하였으며 이것은 지금의 모방(imitation)과 동일한 용어이다(타타르키비츠, 1980/2006). 이러한 이탈리아

의 모방 이론은 독일의 뒤러(Albrecht Dürer)에 수용되었고 바로크에 이어 18세기 로코코에 이르기까지 예술과 미학의 기본명제였다.

예술에 있어서의 모방은 실제 대상과 똑같은 복사보다는 자연의 법칙이나 규범에 대한 모방이나 자연의 미에 대한 모방으로서 예술가의 창조적인 직관이나 감각이 가미되어진 것이다. 사실, 실제 대상에 대한 회화에서의 모방은 유기체를 무기체화 시켜버리거나 3차원의 입체성을 2차원의 평면으로 만들어버리는 것에서 이미 원본과 같은 복제의 의미는 상실한다. 따라서 실재를 모방하는 것에서 생겨나는 이러한 필연적인 차이를 인식한 바로크 시대의 사상가들은 모방대신 창안(inventio)이라는 용어를 사용하였다. 창안은 무로부터 유를 생성해내는 창조(creation)와는 달리 실재의 대상에 약간의 변화를 주거나 차이가 생겨나는 것을 드러내는 것으로 실제 예술작품의 대부분은 자연과 동일한 복제로서의 모방이 아닌 2차원의 가상공간 속에서 차이를 생성하는 창안인 것이다.

19세기 사진의 발명 이후 2차원 공간 내에서의 실제 대상에 대한 완벽한 복제의 기능이 예술에서 제외되어진 후 예술은 스스로 재현의 기능을 거부하고 표현과 추상으로 선회하였다(철학아카데미, 2006). 모더니즘 시기의 아방가르드 예술작품은 무의식을 탐구하고 조형의 기본원리로 환원하면서 과거 예술에서의 재현성을 완전히 일탈하는 것처럼 보였지만 이를 통해 예술은 실제 삶과 결별을 선언하게 되는 부작용을 양산하였다. 따라서 포스트모더니즘 이후 예술에서는 다시 일상생활과의 관계정립을 위해 재현의 기능이 회복되었지만 이는 과거 예술에서 보이던 자연에 대한 재현이 아니라 인간에 의해 생산되어진 상품에 대한 재현이나 모든 재현적 요소들이 혼합되

어 있는 콜라주나 하이브리드, 패스티시 등으로 변화되었다.

최광진(2004)은 『현대 미술의 전략』에서 재현의 의미를 3가지로 분류하였다. 첫째, 대상 그 자체를 일대일로 지시하며 작품은 원본이 되는 대상과 시각적 유사성을 가지기 때문에 시각이라는 감각을 통해 구체적 대상의 외적 형태인 표면을 지시하는 표층적 재현, 둘째, 19세기 후반 이후 모더니즘 예술이 대상의 외적인 것으로부터 벗어나 순수한 형식이나 매체 자체의 특성을 강조하여 예술표현의 자율성을 획득한 것으로 형이상학적 본질이나 주체를 드러내는 심층적 재현, 셋째, 포스트모더니즘 이후의 역사적 상대성과 특수성에 주목하여 일상생활의 미학화 현상이 촉발되고 알레고리적 충동에 의해 기존의 이미지들이 다층적으로 결합되어 의미가 지연되고 사라지는 메타적 재현으로 분류하였다. 다음의 <표 1>은 고대 시대부터 20세기 후반 포스트모더니즘 시기에 이르기까지의 재현에 관한 특성을 설명하고 있다.

2. 들뢰즈의 되기

대상의 확장이나 변환은 대상이 하나의 형태로 고착화되어 인식되는 것을 방해한다. 하나의 대상은 스스로의 영역을 벗어나서 다른 무엇으로도 될 수 있다. 즉 하나의 대상이 다른 무엇으로 되는 것이 바로 들뢰즈가 말하는 ‘사건’이다(이정우, 2000a). 이것은 단일 감각이 다른 무엇으로 끊임없이 생성되어가는 행위 속에서 일어난다. 따라서 사건은 새로운 것의 창조이기도 하지만 다른 무언가로 변화되는 과정을 드러내는 ‘되기’의 행위이다.

들뢰즈의 되기의 ‘become’이라는 동사는 ‘됨’을 표

<표 1> 재현의 특성

	고대 시대 (데모크리토스)	소크라테스 이후 헬레니즘	중세	르네상스 - 19C 중반	모더니즘	포스트모더니즘
대 상	내면적 실체와 에너지	이데아의 형상	영적 대상	자연의 모방	무의식과 내면의 표출	재현의 대상
내 용	삶의 방식 존재론적 방식	외관의 단순 복제	종교적, 영적인 숭고와 장엄	자연의 미 모방	형이상학적 본질과 무의식의 탐구	일상생활의 미학화 예술의 다양화
표현방식	음악, 무용	회화, 조각, 건축	회화, 조각, 건축	외적 형태의 사실적 재현	추상, 기본적 조형 형태	이미지의 다층적 결합
의 미	자연의 힘과 신비를 숭배	이데아를 향한 욕망	신의 위대함을 찬양	아름다운 자연미의 찬양	예술의 자율성	의미의 지연과 무의미
재 현	표층적 재현				심층적 재현	메타적 재현

현하는 것으로 독일어 ‘werden’이나 프랑스어 ‘devenir’처럼 생성이라고 번역이 된다. 생성은 무에서 유가 나오는 것이 아니라 어떤 것에서 다른 것으로의 변화를 의미하는 것으로 ‘~되는 것’이다(이정우, 1999). 이것은 고정된 지점에 대응하는 상태와는 달리 A와 B라는 두 지점 사이에서 유동적으로 발생하는 것으로 대상 A나 B가 아닌 이들 사이의 관계에서 발생하는 것이고, 사물에 속한 것이 아니라 ‘만남’과 ‘접속’이며 사물들 사이의 다양한 ‘관계’에서 나타난다. 즉 이것은 물질성을 가지는 구조에 갇혀 있는 것이 아니라 다른 대상과의 관계에서 달라지고 변화되는 의미를 보여준다. 따라서 ‘되기’는 보이는 것을 재현하는 것이 아니라 대상들 간의 유동적인 힘, 에너지를 포착하는 것으로 가시적인 형태들 뒤에서 작용하는 비가시적 힘들의 현전을 드러내고 있다.

되기는 비결정론적인 사유방식에서 비롯된 것으로 기존의 결정론적인 세계, 즉 라플라스(P. S. Laplace)의 세계관을 전복시킨다. 특히 카오스 이론을 주장한 에드워드 로렌츠(Edward N. Lorenz)의 나비효과(butterfly effect)는 상이한 대상들 간에 형성되어지는 이러한 무수한 관계가 비결정론적이며 가변적이라는 사실을 보여주고 있다. 미세한 초기조건 차이가 엄청난 결과적 차이를 발생시키고 대상들은 혼돈과 질서 속에서 지속적으로 관계를 형성하며 복잡한 계를 구성한다. 따라서 이러한 계에 속해 있는 무수한 대상들은 지속적인 진행과정에 속해 있으면서 다른 요소들과의 우연한 조우를 통해 끊임없이 순간적으로 다른 것으로의 ‘되기’를 수행하고 있기 때문에 되기는 비결정론적이며 가변적인 일련의 과정을 드러낸다.

패션은 신체와 더불어 끊임없이 ‘되기’가 이루어지는 공간이다. 신체는 패션을 통해 다른 사람, 다른 대상으로의 지속적인 되기를 시도하며, 패션은 신체의 이러한 욕망을 위해 끊임없이 다른 무엇으로의 변화를 도모한다. 그러나 패션이나 신체의 변화에 대한 지금까지의 해석은 들뢰즈가 말하는 진정한 의미에서의 ‘되기’를 바탕으로 이루어지지 않았다. 이러한 사실은 패션이나 신체의 변화가 감응이나 감정이입과 같은 정서적 교감을 통해 이루어진 것이 아닌 다른 것으로의 ‘일시적 위장’이나 ‘가장’이라는 측면에 분석의 초점이 맞춰졌음을 의미한다. 따라서 이러한 목적을 위해 수행되어진 신체와 패션의 변화는 기존의 전통적인 예술과 동일하게 자연적 형태에 대한 충실한 모방, 즉 재현이 중심이 되었다.

그러나 포스트모더니즘 이후 패션과 신체에 나타난

일련의 변화는 실체와 양태가 하나로 조화되어 이루어진 진정한 의미에서의 ‘되기’ 현상이 나타나고 있다. 사회현상이나 자연, 주체나 타자 등에 대한 개인의 실제적인 의식이 신체와 패션이라는 가시적이고 가변적인 공간을 통해 의식의 다양성만큼 양태의 다양화를 만들어 내었다. 즉 이것은 착용자의 신분이나 성적, 사회적 정체성을 과시나 과장, 가장으로 표현하지만 여기에는 진정성, 내면, 숨겨진 진실이 표현되고 있다는 것이다(양희영, 2007). 청소년 하위문화 집단에서 보이는 신체장식과 패션 스타일은 그들 내면의 실체와 욕망을 가시적으로 드러내고 이를 위해 양태인 패션현상을 변화시키는 진정한 의미의 ‘되기’가 이루어진 사례이다. 그러나 이러한 ‘되기’는 그들만의 정체성과 집단성을 강조하고 가시화하기 위해 일정 형태로 고착화되거나 고정된 의미를 생성하는 ‘영토화’의 전략을 수행하기 때문에 들뢰즈가 의미하는 지속적인 차이의 생성으로서의 ‘되기’가 될 수 없는 역설적인 현상이 관찰되어진다.

20세기 후반 이후 신체나 패션에서 드러나는 ‘되기’ 현상은 지속적인 변화나 움직임의 이미지를 보여주며 차이의 반복을 통해 유기적으로 결합되는 상이한 대상들 간의 결합이나 해체의 과정과 다층적이고 복합적인 관계를 보여주고 있다.

III. 현대 패션에 나타난 재현과 되기 현상

연구자는 포스트모더니즘 이후의 디지털 정보화시대까지 연장하여 현대 패션에 나타난 재현과 되기 현상을 일정한 외관이나 형태로 환원할 수 있는 자연물의 형태를 모방한 1차적 재현과 자연물을 대상으로 인간에 의해 모방되어진 사물이나 예술작품을 다시 모방한 2차적 재현, 감응이나 감정이입을 통해 변화라는 자연의 속성을 인지하고 지속적으로 다른 무엇인가로의 되기를 표현한 존재론적 되기로 분류하여 각각의 특성을 고찰하였다.

1. 1차적 재현(자연물의 형태 재현)

원래 재현은 아름다운 자연의 형태를 모방하는 것에서 출발하였다. 이것은 대상의 모습을 그대로 모방하고 있기 때문에 자연 자체를 최고의 미로 인식하고 이를 모방하였던 근대 이전의 예술관에서 비롯되었다. 따라서 대상의 본래의 형태를 시각적으로 충실히 재현하고 있기 때문에 연구자는 이를 1차적 재현이라 명

명하였다. 이것은 시각이라는 단일 감각에 의해 대상의 외적 형태만을 모방하고 있기 때문에 최광진(2004)이 분류한 표층적 재현과 동일한 특성을 지닌다.

1차적 재현은 고정되어진 대상의 형태 자체에 집중하고 있기 때문에 대상과 작품사이의 시각적 유사성(resemblance)이 존재하고 따라서 보는 이로 하여금 재현되어진 대상을 쉽게 인지할 수 있도록 한다. 즉 예술가나 패션 디자이너는 실제의 모습을 충실히 재현하는 것이 목적이기 때문에 여기에서는 일체의 형태 왜곡이나 변형이 일어나지 않는다. 이러한 1차적 재현은 대상의 형태상의 특징을 정확하게 표현하기는 하였지만 이는 실재와 양태사이의 조화나 동질성이 획득되어진 것이 아닌 외적 형태의 모방에만 집중되어진 것이다.

<사진 1>은 바다 해초의 형태를 패션으로 충실히 재현하고 있다. 이것은 부드럽고 구불거리는 직물을 이용하여 인체를 감싸고 있는 거대한 해초의 형상을 보여주고 있으며 그라데이션 된 직물 색채에 의해 더욱 더 사실감을 부여하고 있다. 해초로 형상되어진 패션은 실제 해초와 어떠한 동질성도 지니지 않으며 단지 시각적 유사성만을 표현하고 있다. <사진 2>는 1994년 프리(Preen)의 작품으로 원피스는 탈의된 신체의 형태를 패턴으로 활용하고 있다. 따라서 얼핏 보아서는 모델이 누드로 워킹하고 있는 듯한 시각적 착시를 유발한다. 그러나 패션에 표현되어진 신체는 실제 모델의 신체형상이 아님을 곧 지각하게 되고 실제 신체와 의복 위에 표현되어진 가상신체 신체 사이의 의도된 차이(가슴과 허리, 엉덩이 사이의 과도한 신체비율)에 의해 당혹감과 웃음을 유발한다. <사진 3>은 요시키 히시누마(Yoshiki Hishinuma)의 2001년 F/W 컬렉션으로 오래된 고목과 고목에 기생하는 곤

충을 사실적으로 재현하고 있다. 모델의 탈의되어진 상반신의 하얀 피부색은 곤충이나 고목의 색채와 대비를 이루며 그 형태를 더욱 두드러져 보이도록 한다.

2. 2차적 재현(비실재적 재현)

비실재적 재현이란 자연에 존재하는 유기체가 아닌 인간에 의해 만들어진 상품이나 물건, 예술에 의해 구현되어진 표현성이나 추상성을 다시 패션이라는 공간에 모방하는 2차적 재현을 의미한다. 이것은 1차적 재현처럼 단일 대상의 형태만을 모방하기도 하고, 대상의 형태와 예술적 표현방식을 혼합하여 복수적으로 재현되어지기도 한다. 이때 단일 대상의 형태적 모방은 자연물의 모방을 통해 인간에 의해 제작되어진 대상에 대한 이중적 모방이며, 표층적 재현이나 심층적 재현을 통해 창조되어진 예술작품을 의복이라는 공간에 다시 형상화시킨 2차적 모방이다.

의복에서의 이런 2차적 재현은 역사적으로 이미 건축과의 관련성을 통해 나타났는데, 그리스 로마 시대 이후부터 건축과 의복은 양식적인 측면에서 동일한 형태를 모방해 왔음은 이미 주지하고 있는 사실이다. 또한 모더니즘 이후 1차적인 재현성을 포기한 많은 아방가르드한 현대 예술이 추구한 표현성과 상징성(심층적 재현)이 의복 직물의 패턴으로 활용되어 2차적 재현을 수행해왔다. 미래주의, 구성주의, 신조형주의, 추상표현주의 등의 작품은 기본적인 선이나 도형으로 형상을 환원하여 역동성, 움직임, 기예미, 추상성 등을 표현하였고 이러한 형상은 곧 신체에 착장되어 움직이는 의복의 형태와 패턴에 많은 영향을 주었다.

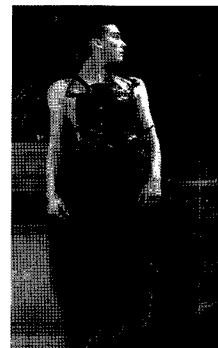
연구자가 분류한 2차적 재현은 최광진(2004)이 분



<사진 1> 패션 디자인 발상,
p. 47



<사진 2> Preen,
1994 S/S



<사진 3> Yoshiki Hishinuma,
2001 F/W

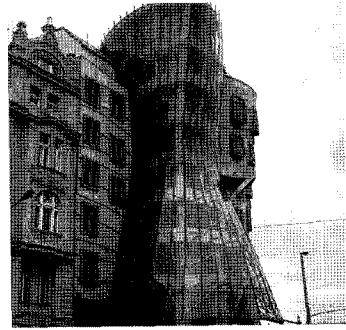
류한 심층적 재현과는 차이가 있는데, 심층적 재현이 모더니즘의 형이상학적 본질이나 주체에 집중하여 이를 가시적으로 드러내는 것과 관련된 것이라면, 2차적 재현은 이러한 심층적 재현을 다시 의복이라는 공간에 재현한 재현의 재현이며, 이들을 복수적으로 결합시켜 원본과의 관련성을 해체하고 차이를 지속적으로 생산하는 포스트모더니즘적인 메타적 재현까지도 포함하는 포괄적 개념임을 밝혀둔다.

<사진 4-5>는 건축과 패션의 형태와 구성방식의 유사성을 보여주고 있다. 그리스 로마 시대 이후로 형태 면에서 동일한 방식을 보이던 건축과 패션은 1980년대 해체주의 이후 형태뿐만 아니라 구성방식, 구조, 소재에 있어서도 많은 유사성을 보여주고 있다. <사진 4>는 해체주의적 건축가인 프랭크 게리(Frank Gehry)가 체코 프라하에 건축한 내셔널 네덜란드 빌딩(National Nederland Building)이다. 이것은 유리라는 투명소재와 건물의 유기적인 흐름을 통해 건축물의 표피적 변화에 집중하고 있는데(오정석, 2007), 이는 2000년 아카디우스(Arkadius)의 의복에 의해 투명성과 표피성, 유기적 형태 등이 재현되고 있다(사진 5). <사진 6>은 티에르 뮈글러(Tierry Mugler)의 1999년 작품으로 모터사이클인 할리 데이비슨(Harley Davidson)의 형태를 그대로 패션에 재현하고 있다. 모터사이클이 전달하는 속도감과 바디스의 금속성이 결합되어 모델은 여전사의 이미지를 만들어내고 있다.

다음 <그림 1>은 현대 패션에 나타난 재현의 특성을 다이어그램을 통해 간단하게 요약, 설명하고 있다.

3. 존재론적 '되기'

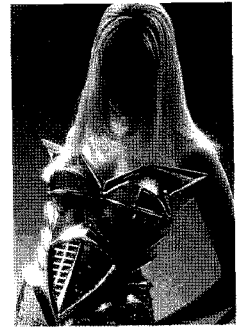
들리츠가 주장하는 존재론적 '되기'는 기존 대상에



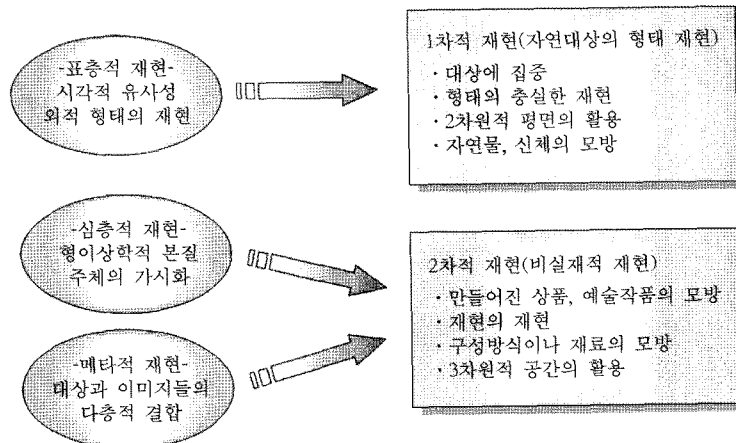
<사진 4> Frank Gehry, 1996.
프라하, 네덜란드 빌딩



<사진 5> Arkadius,
2000 S/S



<사진 6> Thierry Mugler,
1999 S/S



<그림 1> 현대 패션에 나타난 재현

대한 고정적인 인식에 있어서의 재고를 의미한다. 자연으로서의 세계에 포함된 존재는 거시적이던 미시적이던 지속적으로 변화를 수행하고 있으며 단일 특성으로 환원되어진 대상의 외관이나 내적 속성도 계속해서 차이를 생성하고 있기 때문에 고정된 정체성으로 환원할 수 없다. 즉 존재는 기계적이고 결정론적인 사유에 의해 형성되어진 어떤 대상이 아니라 지속적으로 변화를 추구하고 차이를 생성하는 요소라는 것이다. 이러한 생각은 주체와 객체, 자아와 타자, 인간과 환경 등으로 상이한 대상들 간의 대립으로 세계를 이분화 시켰던 이분법적 논리에 대한 반박이며, 다양한 대상들 사이의 관계성과 이러한 외적 환경의 변화에 의해 촉발되어지는 대상 자체의 지속적인 변화의 과정에 대한 사유이다. 존재란 관계성에서 출발하는 것으로 나의 존재는 타인을 통해서 확인될 수 있는 상대적인 개념이다. 따라서 존재론적 '되기'는 다양한 요소들과의 우연한 접속과 결합, 해체이라는 관계를 통해 순간순간 변화하는 과정에서 나타나며 이러한 관계성은 무한 자율성을 지닌다.

연구자는 패션에서 나타나는 '존재론적 되기'를 미시적 수준인 의복 구성요소들의 '되기'에서부터 거시적 수준인 자연요소로의 확대로 연구를 수행하였다. 의복 구성요소들이 본래의 공간을 이탈하여 다른 공간 내에서 다른 기능을 수행하는 구성요소들의 '되기'를 드러내는 데페이즈망, 하나의 패션 내에서 미완성으로서 그리고 과정으로서의 패션 자체의 지속적인 변화를 드러내는 패션의 자기 현시, 상이한 형태를 가진 다양한 패션 사이의 형태 변화의 과정을 드러낸 모핑, 지속적으로 변화를 수행하는 무질서하고 불확정적이며 불규칙한 카오스모적인 요소로서의 자연 되기로 분류하여 각각의 특성을 고찰하였다.

1) 데페이즈망

원래 데페이즈망은 전치, 병치, 전위라고도 하며 초현실주의 회화에서 사용되어진 용어로, 기원은 콜라주(collage)의 일종인 포토 몽타주(photo montage)에서 찾을 수 있다(Mcdowell, 1984). 초현실주의 화가 중 르네 마그리트(Rene Magritte)가 즐겨 이용하던 기법으로, 낯익은 물체를 뜻밖의 장소에 배치시킴으로서 보는 이로 하여금 심리적 충격과 무의식적 세계를 해방시키는 역할을 한다(곽미영, 정홍숙, 1995). 또한 이질적인 사물끼리의 비현실적인 만남을 통해 이들의 관계가 새로운 연관성으로 교체되거나 고립되거나

혹은 연결되는 것을 의미하는 것으로, 사과의 형태가 사물의 형태를 지배할 수 있음을 보여주었다(박진수, 2003). 그리고 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 원래 대상이 지니고 있던 기능이나 목적을 해체시켜 대상사이의 기이한 만남을 목적으로 하기 때문에 대상의 환경을 변화시켜 익숙한 것의 낯설음을 만들어내는 지각적 역설을 야기시키며 이를 통해 관찰자의 심리적 충격을 유발한다.

1980년대 해체주의 이후 패션에서 사용되어진 데페이즈망은 의복 구성요소들 간의 위계성과 장소성을 해체시켜 이들 사이의 자유로운 해체와 결합을 가능하게 하였다. 따라서 각각의 구성요소들은 전통적인 구성방식이 지니는 법칙에 근거하지 않고 기능과 목적에 상관없이 의복 위에서 자유로운 접속을 수행한다. 이렇게 구성되어진 의복은 형태적으로 익숙한 것에 대한 장소성의 낯설음을 유발하여 보는 이로 하여금 충격과 동시에 유머를 제공한다. 또한 구성요소들과 공간사이의 새로운 관계를 형성하고 기능과 목적, 형태사이의 고정된 관계 또한 해체한다.

<사진 7>은 율리 탕(Yolhee Teng)의 2000년도 F/W 컬렉션 작품으로 소매의 정해진 장소성을 해체, 네크라인으로 이동시켜 새롭게 재구성한 의복이며, <사진 8>은 요지 야마모토의 2006년도 작품으로 하나의 재킷에 상하 소매 4개를 구성한 의복이다. 이렇게 단일 구성요소를 다른 장소로 이동하거나 반복적으로 구성하여 그것이 지니고 있던 본래의 기능이나 특성을 와해시키고 새로운 장소와 기능을 부여하는 의복 구성요소들의 자유로운 '되기'는 많은 디자이너들에 의해 지속적으로 연구되어지고 있다. <사진 9>는 프린(Preen)의 2004년도 S/S 컬렉션 작품으로 단일 구성요소들의 반복적 사용을 통해 단일 구성요소만으로 전체를 구성하는 프렉탈적 반복을 보여주고 있다. 여기서 단일 요소인 칼라는 다른 단일 요소로 치환되지 않으며 크기와 색상을 달리하고 조금씩 다른 위치에 구성됨으로써 프렉탈적인 전체로 변화되었다. 따라서 칼라는 부수적인 구성요소의 하위개념이 아니라 칼라가 곧 의복인 전체로 변화하는 무한 확장으로 이어진다. 이는 부분으로서 칼라가 지니는 '전체 되기'의 욕망을 표현하고 있다.

2) 패션의 자기 현시

기존의 신체에 종속되고 하위적 개념으로 인지되었던 패션은 주체와 객체, 주와 종, 중심과 주변의 경



<사진 7> Yeohlee Teng,
2000 F/W



<사진 8> Yamanoto Yohji,
2006 F/W



<사진 9> Preen,
2004 S/S

계를 해체하는 포스트모더니즘적 사유 내에서 다양성을 수용하고 지속적으로 변화 가능한 하나의 독립적인 대상으로 변화되었다. 따라서 완결적인 구조로서의 전체로 인식되었던 패션은 구성요소들의 해체와 이들의 자유로운 결합방식에 의해 유기체적인 속성을 지니게 되었다. 이러한 변화를 통해 패션은 스스로의 내부 구조와 구성방식과 과정을 드러내는 해체와 재구성 작업이 많은 디자이너들에게 소구되었다. 은폐되었던 내부 구조의 가시화와 완결되지 않은 미완성으로서의 패션은 패션 구성에 대한 결정론적인 사고를 재고하게 하는 계기를 마련하였으며, 이를 통해 패션은 변화와 진화를 통해 지속적으로 차이를 드러내는 요소로서 발전하고 있다.

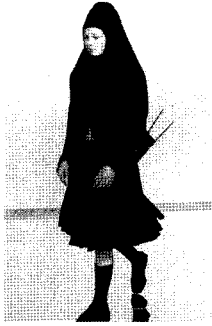
현대 패션은 이제 신체와의 관련성을 통해 간접적이고 도구적으로 인식되던 것에서 벗어나 미완결적이고 불확정적인 자연계의 요소로서 스스로의 형태 변이나 형태 변이의 과정을 현시하는 경향이 증가하고 있다. 이것은 신체의 재현으로서의 패션이 아닌 패션 자체의 독립적인 구조와 과정에 대한 고찰이며, 이를 통해 무한 증식할 수 있는 패션의 구조와 공간에 대한 가능성을 보여주고 있다. 과정으로서의 패션은 외부환경인 신체나 자연환경과의 관계를 통해 형태를 변화시킬 수 있고 지속적으로 차이를 생성하기 위해 스스로를 자기조직화(self-organization)하는 비평형적인 특성(이현정, 2006)을 지니는데 이러한 특성은 미완성으로서의 재구성 과정을 가시화한 패션의 자기 현시를 통해 드러난다.

<사진 10>은 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)의 1998년도 F/W 작품으로, 미완성되어진 의복을 보여주고 있다. 수작업에 의한 편물로 구성되어진 의상은

소매부리에 대바늘을 꽂아둠으로써 미완성임과 동시에 가변적이고 불확정적인 패션의 자기증식을 보여준다. 이것은 착용자의 의도에 의해 형태나 길이, 실루엣이 다양하게 변화 가능하며 따라서 보여지고 있는 의상이 이러한 다변화가능성의 과정임을 드러낸다. <사진 11>은 후세인 살라얀의 2001년도 작품으로 역시 완성되지 않은 의복구성의 진행과정을 시각화하고 있다. 스케치자국과 연결선, 조각들의 결합들은 완성을 위해 진행되어지는 아이디어의 현실화 과정을 보여주고 있지만 이것만으로는 원피스의 완성된 형태를 예측하기가 불가능한 정보의 부분만을 드러낸다. 이를 통해 패션은 다양하고 독립적인 구성요소들의 결합을 통한 스스로의 '되기' 즉 패션 자체를 현시하고 있다. 후세인 살라얀이 예측 불가능한 패션의 변화과정을 드러낸다면, 이세이 미야케는 직물로부터 재단과 커팅, 결합과정을 무대 위의 짧은 시간 내에 실제적으로 가시화하여 자판기를 통해 간편하게 음료수를 구입하듯이 단순한 과정을 통해 소비자들이 의상을 자유로이 구입하여 착용할 수 있는 미래의 페스트패션(fast fashion)에 대한 발전 가능성을 시사하고 있다(사진 12).

3) 모핑

형태 변환(모핑)이란 어떤 사물의 형상을 전혀 다른 형상으로 서서히 변화시키는 기법을 말한다. 건축에 있어서의 모핑은 역동적이며 자생적인 형태의 생성과 하나의 대상이 다른 형태의 대상으로 변화되어지는 과정을 드러내고 있다(이현정, 2006). 모핑은 2D 기법과 3D 기법으로 분류되어지는데, 2D는 상이한 두 대상의 형태를 추적하여 결합 가능한 유사 흔적을 연



<사진 10> Hussein Chalayan, 1998 F/W



<사진 11> Hussein Chalayan, 2001 F/W



<사진 12> Issey Miyake, 1999 F/W



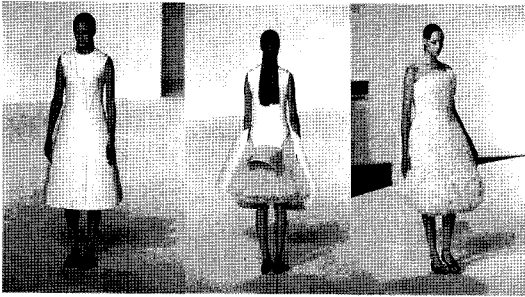
<사진 13> Hussein Chalayne. Ambimorphous, 2002 F/W

결함으로써 얻어지는 중간과정을 이용하여 형태를 만들기 때문에 상기의 두 대상과 전혀 다른 형태로 변이되어진다. 3D 모핑은 상이한 대상의 특성을 공유하면서 서로 혼합하는 브랜딩(blending) 기법을 활용하기 때문에 시간에 의해 서서히 변화되는 형태의 변환을 보여준다. 이러한 모핑은 상이한 대상간의 차이를 인정하면서 상호혼합, 변형하는 과정에서 차이를 생성하는 낯설음의 감정이 드러나고 새로운 형태창조의 과정을 가시화하고 있다.

패션에 있어서의 이러한 모핑 작업은 후세인 살라얀의 작품에서 두드러져 나타난다. <사진 13>은 후세인 살라얀의 2002 F/W 컬렉션에서 발표된 작품으로 다양한 의복 형태와 요소들의 조합과정을 보여주고 있다. 이것은 포멀한 서구식 반코트를 불규칙한 조각들로 분류하고 오리엔탈적인 느낌의 직물과 결합함으로써 점차로 민속복식으로 변해가는 과정을 형상화하였다. 또한 이러한 민속복식을 다시 분해하여 비구성적인 끈이나 직물 조각으로 늘어뜨림으로써 어떠한 뚜렷한 형태나 의미도 지니지 않은 탈구조

적인 의복으로 변화시켰다. 이는 완전한 구조적 의복에서 점차로 경계를 와해해 완전한 열린 구조를 지향하는 탈구조적인 의복으로의 변화의 과정을 가시화한 모핑이다. <사진 14>는 단순하게 구조화 되어진 항공기 드레스로서 정교하게 결합되어진 각 구성요소들이 하나씩 해체될 때마다 내부의 숨겨진 복잡한 주름으로 구성된 원피스의 형태가 드러난다. 이것은 복합적이고 다층적인 자기유사 반복의 프렉탈적 구조를 보여주고 있는데, 이러한 변환과정을 통해 그동안 인지하지 못 하였던 자연의 은폐되어진 복잡계(complex system)를 가시화하고 있다. <사진 15>는 커다란 모자와 풍성한 실루엣의 외투를 착용하고 있는 얼굴이 은폐되어진 여성이 외의를 탈의함에 따라 사이보그의 이미지로 변화되어지는 것을 보여주는 티에르 뮈글러의 작품이다. 이것은 인간과 기계, 아날로그와 디지털적 구성에 대한 차이를 혼합하여 보는 이에게 변화의 자연스러움을 통해 낯설음에 대한 감정을 가지도록 한다.

기존의 전통적이고 관습적인 의복의 조각들이나 구성방식은 다양하고 상이한 결합을 방해한다. 따라



<사진 14> Hussein Chalayane, 2003 S/S



<사진 15> Thierry Mugler, 2002

서 의복에서의 표현의 다양성과 창조성은 이러한 공간적 불변의 규칙 아래서 사장되었다. 그러나 포스트 모더니즘 이후 의복에서는 의복 구성방식이나 요소들 간의 기본적인 관계를 해체하고 이를 새롭게 정의 내리려는 시도를 통해 탈구조화 되고, 다른 것과의 자유로운 결합을 가능케 하는 열린 공간으로 재구성되고 있는데, 모핑은 이러한 패션의 자유로운 형태 변환, 즉 과정으로서의 ‘되기’, 지속적으로 차이를 생성하는 ‘되기’의 과정을 가시화하고 있다.

4) 요소로서의 자연 되기

레비나스는 세계는 고정적이면서 분할 가능한 사물들의 총체가 아니라 지속적으로 변화를 수행하는 역동적인 요소들의 혼합물이라 하였다(김영걸, 2005). 요소는 사물들이 나타나고 다시 돌아가는 포괄적인 환경으로서의 자연이기 때문에 형식 없는 내용이며, 따라서 요소로 구성된 자연은 지속적으로 변화를 수행하기 때문에 고정되고 확정적인 특징이나 형태로 고착화할 수 없다. 즉 계속해서 차이를 생성하는 요소는 익명적이며, 요소로서의 자연이나 세계는 이러한 익명성과 고정된 것으로 환원할 수 없는 무규정성을 특징으로 하기 때문에 쉽게 대상화하거나 도구로 환원할 수 없다(정미경, 2005).

지속적으로 차이와 변화를 생성하는 요소들로 구성된 자연은 우연적인 요소의 개입에 의해 전혀 다른 결과를 낳는 불확정적이고 불규칙적인 복잡게임이 철학적, 과학적으로 증명되고 있다. 프랙탈 이론, 카타스트로피 이론, 카오스 이론 등의 과학적 증명은 그동안 우리가 인지하지 못하던 자연계의 무질서하고 불규칙한 특성들이 엄연히 존재하고 있으며 이것이 그동안 우리가 인식해오던 고정적이고 양태적인 현상들을 포괄하는 보다 확장된 현상임을 알게 되었

다. 이러한 인식의 전환을 바탕으로 과학계뿐만 아니라 철학, 건축, 패션에서는 이러한 불확정적이고 미규정적인 현상들의 탐구에 주력하고 있다.

모더니즘 예술이 무의식이나 추상성을 통해 자연에 대한 재현을 포기했다면 프랙탈 이론과 컴퓨터에 의한 프랙탈 도형의 연속적인 변화의 가시화는 그동안 시각적으로 인지 불가능하였던 자연의 추상적 형태를 재현할 수 있도록 해주었다. 이러한 재현은 기존의 ‘통일성의 반복’으로서의 양적인 재현이 아닌 움직임이나 생성과 같은 질적인 변화와 차이를 드러내는 것이고, 형태적 특성을 모방하는 재현이라기보다는 감정과 감각을 통해 자연의 불규칙성과 무한성에 감응하는 ‘감정이입’이 된 ‘되기’의 과정이다. 즉 요소로서의 자연 되기를 표현한 패션은 자연의 형태만을 모방한 재현이 아닌 변화하는 자연의 존재 그 자체를 보여준다.

따라서 패션에서는 자기유사적인 반복적 형태인 프랙탈적 측면이나 복잡계의 탈경계적이고 탈구성적인 디자인에 대한 연구가 지속적으로 수행되고 있다. 이것은 전통적으로 신체의 하위요소로서 신체 실루엣을 모방해 구성하던 기존 의복 형태가 지속적으로 변화를 수행하는 요소로서의 자연으로 변화하고 있고, 의복 공간은 신체의 경계를 넘어 자연으로 확장되고 있음을 보여준다. 따라서 기존의 고정적이고 확정적인 형태를 조형하던 것에서 미규정적이고 가변적이며 경계가 모호한 유기적인 자연형상을 드러낸다. 이러한 의복은 기존 의복의 기능이나 목적을 위반하며 신체의 형태와도 어떠한 관련성을 드러내지 않는다. 단지 의복 공간에 구성되어진 상이한 요소들 간의 다양한 결합방식과 다층적 구성방식을 보여주고 있으며 이는 무한한 가능성을 드러내는 카오스모스(chaosmos, 이정우, 2000b)의 비가시적인 형상의 현시이다.

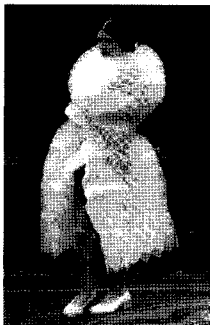
<사진 16>은 준야 와타나베(Junya Watanabe)의 2001년 F/W 컬렉션 작품으로 나일론 오간자(organza)를 이용해 수백 개의 층을 만들어 복잡한 오리가미 드레스를 제작하였다. 이것은 신체의 굴곡에 따라 직물의 입체 공간 크기와 형태가 달라지며 신체의 움직임에 의해 다양한 볼륨과 상이한 형태의 파장이 형성된다. 일본의 전통적인 종이접기 기법인 오리가미를 이용한 이러한 구성방식은 동일성의 반복을 통해 복잡성을 획득하는 카오스의 프랙탈 측면을 가시화하고 있다. 오리가미에 의해 구성되어진 각각의 폴딩은 파이와 같은 층을 형성하며 부드러우면서도 입체감 있는 외관을 창조한다. <사진 17>은 이세이 미야케의 2007년도 작품으로, 원피스의 네크라인과 헴라인은 먹이를 찾아 지속적으로 움직이는 유기적 생물체의 축수와 같이 길고 불규칙한 형상을 가지고 사방으로 뻗어있으며 모델의 움직임을 통해 자유롭게 유동한다. 끝 부분이 보다 밝은 핑크색으로 그라데이션 되어 구성되어진 여러 겹의 라펠은 원시적 생명체를 연상시키고, 선명한 색상 차이는 라펠의 불규칙한 라인을 강조하고 있다. <사진 18>은 후세인 살라얀의 2003년 F/W 컬렉션의 작품으로, 구멍 난 직물과 지퍼, 끈으로 형성된 의복은 각각의 위치가 신체 위에서 상호교차하면서 뒤섞여 있기

때문에 의복을 구성하는 레이어(layer)를 분류할 수 없다. 직물과 끈은 평면으로 놓이거나 입체적으로 결합되며 지퍼와 함께 어지럽게 연결되어 있기 때문에 유동하는 각각의 공간은 단일 공간 또는 복수 공간을 형성하면서 자유롭게 변화한다. 또한 의복의 구성요소가 분해되어 부정형의 형태로 제작되었기 때문에 각 구성요소들의 특성은 희석되고 사라진다. 이것은 전통적인 패션의 형태를 해방시켜 자유롭고 유기적인 흐름으로 표현하고 있으며 이를 통해 패션 공간을 비균질화 시키기 때문에 패션 자체가 지속적으로 차이를 생성하는 위계적이고 불확정적이며 복합적인 자연의 카오스모스 되기를 수행하고 있다.

다음 <표 2>는 현대 패션에 나타난 되기의 특성을 간단하게 요약한 것이다.

IV. 결 론

19세기 중반이후 아방가르드 예술활동에서 비롯되어진 재현기능의 상실은 가시적인 형태에만 집중되었던 대상에 대한 관심을 비가시적인 영역인 무의식이나 힘, 에너지의 흐름으로 전환시키는 계기를 마련하였다. 그러나 이것은 인간의 삶으로부터 예술을 유



<사진 16> Junya Watanabe, 2001 F/W



<사진 17> Issey Miyake, 2007 S/S



<사진 18> Hussein Chalayane, 2003 S/S

<표 2> 현대 패션에 나타난 되기 현상의 특성

	대페이즈망	패션의 자기 현시	형태 변환(모핑)	요소로서의 자연 되기
대 상	의복 구성요소	단일 패션 내의 변화	상이한 패션간 변화	패션과 자연, 환경
구성방식	해체와 결합	재구성	합성, 변환	탈구성, 미구성
형 태	구성요소들 간의 위치전환, 생략	단일 패션 공간에서의 구성과정의 가시화	복수 공간에서의 합성과정의 가시화	프랙탈, 다층적, 복합적 형태
의 미	비위계성, 자율성	미완성, 불확정성,	복합성, 탈경계성, 미규정성	무한성, 복합성, 불규칙성, 무의미성

리시키는 결과를 낳았으며 이러한 비판을 바탕으로 20세기 후반 포스트모더니즘 예술에서는 일상생활에서 이용되어지는 소비대상의 복합적 재현을 통해 일상생활을 미학화 시켰다. 이러한 현상을 아서단토(1997/2006)는 예술의 종말이라 명명하였다. 이것은 예술이 취해야하는 특정한 방향이 더 이상 존재하지 않으며 모든 방향의 예술적 활동이 동등하게 가치가 있다는 것, 즉 완전한 예술의 다원화주의 시대로의 서막을 알리는 명제였다.

이러한 다원화주의 현상은 1990년대 이후 패션에서도 고찰되어지는 것으로, 신체와의 관련성을 통해 한정되어지고 일정형태로 고착되어지며 단일한 정체성을 표상하던 패션이 신체로부터 벗어나 독립된 조형공간을 구성하고 형태를 변화시키며 비가시적인 자연의 유기체적 변화를 드러내는 개방적인 공간으로 확대되었다. 이에 연구자는 현대 패션 디자인에서 나타나는 전통적인 의미에서의 재현적 공간으로서의 패션과 지속적으로 변화를 추구하는 '되기'의 가시적 공간으로서의 패션을 비교 분석하여 각각의 특성을 고찰하였고 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 1차적 재현은 일정한 외관이나 형태로 환원할 수 있는 자연물의 형태를 모방한 것으로, 고정되어진 대상의 형태 자체에 집중하고 있기 때문에 원본인 대상과 재현되어진 작품사이의 유사성이 존재하고 따라서 보는 이로 하여금 재현되어진 대상을 쉽게 인지할 수 있다.

둘째, 2차적 재현은 자연물을 대상으로 인간에 의해 모방되어진 사물이나 예술작품을 다시 모방한 재현의 재현으로, 1차적 재현처럼 단일 대상의 형태만을 모방하기도 하고, 대상의 형태와 예술적 표현방식을 혼합하여 복수적으로 재현되어지기도 한다. 이때 단일 대상의 형태적 모방은 자연물의 모방을 통해 인간에 의해 제작되어진 대상에 대한 이중적 모방이며, 표층적 재현이나 심층적 재현을 통해 창조되어진 예술작품을 의복이라는 공간에 다시 형상화시킨 2차적 모방이다.

셋째, 존재론적 되기는 감응이나 감정이입을 통해 변화라는 자연의 속성을 인지하고 지속적으로 다른 무엇인가로의 되기를 표현한 것으로, 의복 구성요소들이 본래의 공간을 이탈하여 다른 공간 내에서 다른 기능을 수행하는 구성요소들의 '되기'를 드러내는 '데페이즈망', 하나의 패션 내에서 미완성으로서 그리고 과정으로서의 패션 자체의 지속적인 변화를 드러내

는 '패션의 자기 현시', 상이한 형태를 가진 다양한 패션간의 결합 시 나타나는 형태 변화의 과정을 드러낸 '모핑', 지속적으로 변화를 수행하고 무질서하고 불확정적이며 불규칙한 카오스모적인 '요소로서의 자연 되기'로 고찰하였다.

21세기 패션은 디지털 기계기술의 혁신적인 진보와 함께 스스로 진화하는 유기적인 속성으로 변화하고 있다. 20세기 패션이 신체를 위장하거나 가장하고 사회적, 문화적, 성적 정체성을 드러내는 고착화된 양적 기능을 수행했다면, 21세기 패션은 구성요소들을 해체하고 이를 자유롭게 결합시키며 다른 영역과 상호 작용하면서 상이한 대상간의 관계와 과정을 가시화하는 질적 변화의 가시적 장, 즉 시뮬라크르의 공간이다. 현대 패션에 나타난 재현과 '되기' 현상에 대한 비교 연구는 지속적인 변화를 긍정하고 이를 적극적으로 수용하며 비가시적인 질적 도약을 가시화할 수 있는 시각적 매체로서의 패션 공간의 효율성을 드러내는데 일조하리라 사료된다.

참고문헌

- 곽미영, 정홍숙. (1995). 현대 복식에 응용된 초현실주의적 표현방법 고찰 (제1보). *한국의류학회지*, 19(2), 380-392.
- 김영걸. (2005). *레비나스의 비대칭적 관계로서의 타자윤리 연구*. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 디자인 사조: 미래주의, 신조형주의, 구성주의, 추상표현주의. (2002, 4. 5). *DGID*. 자료검색일 2007, 12. 13, 자료 출처 <http://www.empas.com/namueparis/2309329/>
- 박진수. (2003). *데페이즈망 기법을 이용한 패션 디자인 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 수잔, 존스. (2002). *패션 디자인*. 김해경 역 (2004). 서울: 예경.
- 아서, 단토. (1997). *예술의 종말 이후*. 이성훈, 김광우 역 (2006). 서울: 예술과 문화.
- 양희영. (2007). *현대 패션에 나타난 연속성의 조형적 특성*. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 오정석. (2007). *프랭크 게리의 건축 형태와 공간 형성에 관한 연구*. 서울시립대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이경희. (2001). *패션 디자인 발상*. 서울: 교문사.
- 이정우. (1999). *시뮬라크르의 시대*. 서울: 거름.
- 이정우. (2000a). *담론의 공간*. 서울: 도서출판 산해.
- 이정우. (2000b). *잡탕과 펼쳐짐*. 서울: 거름.
- 이현정. (2006). *디지털 기법에 의한 공간의 액상화 표현경향에 관한 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정미경. (2005). *레비나스의 타자의 무한성과 윤리적 주체성에 관한 연구*. 부산대학교 대학원 석사학위 논문.

- 진중권. (1996). *미학오딧세이 1*. 서울: 새길.
- 철학아카데미. (2006). *철학 예술을 읽다*. 서울: 동녘.
- 최광진. (2004). *현대 미술의 전략*. 서울: 아트북스.
- 타타르키비츠. (1980). *미학의 기본 개념사*. 손효주 역 (2006). 서울: 미술문화.
- 프랭크 게리의 건축, 디자인. (2006, 6. 9). *네이버*. 자료검색일 2008, 2. 4, 자료출처 <http://blog.naver.com/zurzeit/>
- 프랙탈을 이용한 나무 폴딩 애니메이션. (1999, 6. 30). 한국과학기술정보원. 자료검색일 2007, 11. 21, 자료출처 <http://www.naver.com>
- Pre-ta-porte Speciale Donna. (2003). *Moda Book*. Seoul: UPA.
- Designer's Collection. Issey Miyake - Spring/Summer 2007, Women. (2007, 2. 15). *firstView*. Retrieved May 23, 2007, from <http://www.firstview.com/>
- Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., & Quinn, B. (2005). *Hussein chalayan*. Netherlands: Groninger Museum.
- Mcdowell, C. (1984). *Directory of twentieth century fashion*. London: Frederick Muller.
- Quinn, B. (2002). *Techno fashion*. New York: Berg.
- Quinn, B. (2003). *The fashion of architecture*. New York: Berg.