

메타버스에서의 미래주의 패션 조형성

– DRESSX 가상패션 플랫폼을 중심으로 –

양루이 · 손수민^{*†}

신라대학교 의류학 박사과정 · 신라대학교 패션디자인학과 조교수^{*†}

Formative Characteristics of Futurism Fashion in Metaverse

- Focusing on DRESSX the virtual fashion platform -

Rui Yang · Sue-Min Son^{*†}

Ph.D. program, Dept. of Clothings, Silla University

Assistant Professor, Dept. of Fashion Design, Silla University^{*†}

(2023. 3. 31 접수; 2023. 5. 19 수정; 2023. 5. 24 채택)

Abstract

The purpose of this study is to understand the formative characteristics of futuristic virtual fashion revealed in virtual fashion platforms targeting the human body. First, the current status of fashion in the metaverse and futurist fashion were reviewed and summarized by referring to prior research. Next, among the items posted on DRESSX, "futurism" was searched and those returning a positive result were collected as research subjects. The characteristics were organized into design elements: colors, shapes, materials, and patterns. Futuristic aesthetic characteristics were derived from the characteristics of each design element. As a result, color showed the characteristics of achromatic, vivid and neon colors, multi-color and gradation, multi-color due to reflected light, and color conversion. As for the form, a body-conscious look or exaggerated silhouettes, spatial expressions in geometric structures, forms imitating living things, and fluid silhouettes using clouds were prominent. Materials showed the digitization of universal clothing materials, application of industrial materials, use of metal materials, and unrealistic materials. In the patterns, geometric abstract patterns, patterns that reveal the digital world view, and moving fluid patterns appeared. The aesthetic characteristics of futurism in virtual fashion were revealed in four categories: visual dynamics, high-tech sensibility, variability, kineticism. Visual dynamics were revealed in geometric forms, and intense neon colors. High-tech sensibility was prominent in the use of metal and industrial materials, light emission, and patterns of the digital world view. The expression of multiple colors by reflected light and the change showed the variability of futurism. The use of unrealistic materials, such as clouds and fire and fluid silhouettes expressed kineticism. The infinite expressiveness of virtual fashion made it possible to actively express the aesthetic characteristics of futurism.

Key Words: Metaverse(메타버스), Futurism virtual fashion(미래주의 가상패션), DRESSX, Formative characteristics(조형성)

[†] Corresponding author ; Sue-Min Son
Tel. +82-51-999-6059
E-mail : sonsm71@silla.ac.kr

I. 서론

1. 연구목적 및 의의

4차 산업혁명 기술의 진보에 따라 사회는 5G, 웹 3.0의 시대로 접어들었고, VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality), NFT(Non-Fungible Token) 활용에 직면하여 우리는 인공지능의 대변혁을 겪고 있다. 더구나 사람들의 일상 활동이 오프라인에서 온라인으로 강제 이동되면서 변화의 속도가 빨라지고 있다. 이른바 인류는 모든 인문과 과학기술을 모아 메타버스라고 불리는, 전통적인 물리적 세계와 결합한 홀로그램 디지털 세계를 구축하고 있다.

메타버스는 현실 세계와 같이 사회, 경제, 문화 활동을 수행하는 가상세계를 말하며 가상현실에서 변화한 개념이다. 사용자들은 아바타라는 그래픽 아이콘을 통해 간접적으로 메타세계에서 생활한다. 메타버스는 단순히 콘텐츠를 보는 플랫폼이 아니라, 몰입감을 느낄 수 있는 공간이다(최은실, 편정민, 2021). 몰입감을 활용하여 착의 경험을 할 수 있는 패션 분야 역시 디지털로의 전환에 앞장서고 있으며, 해외 패션 브랜드와 디자이너들도 메타세콰이어4(Metasequoia 4 3D 모델링 프로그램)를 활용하여 가상 의상, 가상 옷장, 디지털 패션쇼 등을 선보이고 있다. 이는 현실세계와 가상세계를 더 이상 분리된 공간으로 생각하지 않고, 디지털 패션을 통해 두 공간을 공유하며 경계를 허물어가고 있는 것을 의미한다.

Covid-19 사태로 거리두기 생활 이후, 메타버스는 급격히 주목을 받기 시작하여 최근 들어 다양한 접근의 선행연구들이 진행되어 오고 있다. 메타버스 플랫폼을 활용한 패션산업에 한 연구로는, 글로벌 패션브랜드의 메타버스 활용 사례와 개발 동향(이은정, 김혜연, 2021), 제페토 내에서의 패션 아이템을 중심으로 브랜드와의 콜라보레이션 관련한 연구(유연재, 2022), 제페토 내의 하이패션 스타트업 브랜드, 리테일링 브랜드의 가상 패션산업 사례(박근수, 2021) 등이 있다. 게임 및 가상 의상에 관하여는 이서연과 임지숙(2021)이 메타버스가 융합된 패션 브랜드의 가상 패션산업 사례를 분석하여 메타버스 기반의 게임의상에 대

한 연구를 해왔다. 그 외 남윤진(2021)은 가상현실 기술에 기반한 패션 사례를 들어 다양한 산업 활용 유형과 그 가치를 분석하였다.

메타버스는 새로운 인식의 전환이 대두된 점에서 기술이 패션산업에 작용하는 사례나 전망에 관한 연구들은 다양하게 진행되어 왔으나 인식의 전환과 같이 진행되는 미의식이나 패션 이미지에 관한 연구는 활발하지 않다. 미래주의는 과거 우주공학 기술이 세계의 이목을 끌었던 패션 변혁의 중요한 지점에서 대두됐었다. 현재 메타버스로의 전환이라는 첨단과학 기술이 삶의 모습을 바꾸는 시점에서 가상패션으로 표현된 미래주의 패션은 패션에 대한 인식을 뒤집는 중요한 변혁으로서 그 의의가 있을 것이다. 메타버스 공간에서의 가상패션이지만, 대상을 게임이나 아바타를 한정하지 않고 물리적 세계의 인체를 주요 대상으로 하는 가상패션 플랫폼 'DRESSX'의 패션은 디자인 표현에서 제한이 없지만 실존 인체를 대상으로 표현되고 체험 가능한 패션으로, DRESSX에 제시된 패션을 중심으로 미래주의 패션의 디자인 특징과 조형성을 고찰하는 것은 기술이 가져올 미래 패션의 변화를 예측하는 방법이 될 것이다.

2. 연구구성 및 방법

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 선행연구를 통하여 패션산업에서의 메타버스의 현재와 전망, 미래주의 패션의 특징, 사이버 공간에서의 가상패션의 특징을 고찰하였다.

둘째, 연구 대상 아이템을 선별하고 분석하였다. 자료수집 방법은 다음과 같다. 2020년 8월 1일 출범한 DRESSX 가상패션 플랫폼은 2022년 8월 1일까지 총 2,819개의 아이템을 게시하였고(DRESSX, 2022), 이후 더 많은 아이템을 지속해서 게시하고 있다. 2022년 08월 01일부터 2022년 12월 26일 사이 게시된 아이템 중 'futurism'으로 검색된 미래주의 스타일의 아이템 723개를 1차 분석 자료로 하였다. 분석은 석사 이상의 패션 전공자들로서 패션디자인 분야에서 강의 경력이 있거나 관련 분야 직무경력이 있어 패션 이미지와 디자인 요소에 대한 이해가 충분한 연구자들로 구성된 세 명의 평가자들이 진행하였다. 1차 분석은 723개의 아이템의 사진과 동영상과 보고 아이템

이 미래주의 특징을 갖는 아이템인지 분석하였는데 디자이너의 아이템 설명에서는 ‘미래’라는 표현을 사용하지만, 실제 디자인에서 형태, 소재 색상, 무늬의 디자인 요소 중 미래주의 표현이 한 개의 요소 이하로 특징 표현이 명확히 드러나지 않은 아이템을 공동 심의하여 배제하였다. 2차 샘플 수집은 선정된 아이템의 브랜드 이름으로 다시 검색하여 ‘futurism’으로 검색한 페이지에서는 노출되지 않았지만, 미래주의 디자인 요소가 뚜렷이 보이는 아이템을 분석 대상에 추가 포함했다. 이후, 액세서리를 제외한 318개 아이템을 최종 선정하여 연구 분석하였다.

셋째, 선행 연구에서 드러난 특징들을 기반으로 318개의 가상 패션 아이템의 색채, 형태, 소재, 문양 요소별로 분석하고, 이를 바탕으로 미래주의 가상패션의 미적 특성을 정리하여 조형성을 고찰하였다.

II. 이론적 배경

1. 메타버스와 패션 산업

1) 메타버스 정의와 특성

메타버스(metaverse)는 초월을 뜻하는 접두사 ‘meta’와 우주를 뜻하는 접미사 ‘verse’를 합친 말이다. 이것은 물리적 세계를 초월한 우주라는 뜻이다. 메타버스는 기존 사이버 공간과는 차이를 지닌다. 먼저, 메타버스는 단일 기술에 의해 실현될 수 있는 비전과는 달리 여러 소프트웨어 및 하드웨어 기술의 공동 발전과 공동 응용으로 메타버스를 생성하고 작용하게 한다.

기술 발전으로 인해 각종 메타버스를 지원하는 스마트 기기는 종전의 가상 세계와는 다른 몰입성을 제공한다. 전통적인 인터넷은 단지 문자와 영상, 음향 등의 정보를 PC 단말기와 모바일 단말기의 전광판과 음향 시스템에 투입하기 때문에 사람과 정보는 보통 이원적으로 분리된 상태에 있다(蒲淸平, 向往, 2023). 하지만 메타버스는 사람이 웨어러블 스마트 기기를 이용해 들어가면, 시각, 청각, 촉각, 운동감각이 일체화 되고 지각과

융합되어 가상 세계에서도 강렬한 현장감과 사실성을 느끼게 하며, 현실에서 벗어난 인격과 디지털 대역이 완전히 일체화된 감각과 지각을 느끼게 한다.

메타버스는 가상과 현실의 상호 융합된 특성을 가진다. 디지털 트윈 기술을 사용하여 물리적 세계의 지리적, 인문학적 상황을 온전히 가상 세계로 반영하여 물리적 세계의 복각된 버전을 형성할 수 있다. 이 가상 세계도 ‘사람’으로 이루어진 세계이지만, 이 세계에서 ‘사람’은 물리적, 현실의 ‘인간’이 아니라 가상화된 디지털 대역이다. 디지털 대역은 현실 속의 인간으로 하여금 ‘제2의 정체성’을 가지게 하고, 인간은 ‘제2의 정체성’을 빌어 현실 활동을 메타버스에 투영하고, 가상공간에 가상 공동체를 구성하고, 메타버스의 ‘가상문명’을 형성하여 인류 문명의 새로운 형태를 형성하고, 인지, 감정, 인터랙션 체험에서 더욱 동일성을 갖추게 한다(方凌智, 沈焯南, 2022).

2) 패션산업에서의 메타버스의 활용과 기대전망

메타버스는 완전히 새로운 생태계로서 온·오프라인의 하이퍼링크를 통해 다양한 산업에 널리 적용된다. 패션업계는 예술 산업문화의 최전방으로서 시대의 조류를 선도하며 적극적으로 호응하고 있다. 또, 메타버스를 잠재적으로 수익성이 높은 새로운 시장으로 간주하고, 브랜드 이미지 구축과 브랜드 가치 확장, 가치 복제를 위하여 컬렉션을 열었다. 디센트랜드(Decentraland)는 2022년 3월 첫 번째 가상 패션 위크(Metaverse Fashion Week)를 개최했다. 돌체 Dolce & Gabbana, Etro, Tommy Hilfiger, Elie Saab와 같은 유명 디자이너들의 참여했다. 비록 4일이지만, MVFW22의 개최는 더 많은 사람들에게 메타버스 비즈니스의 새로운 영역을 알릴 뿐만 아니라, 패션 브랜드에 새로운 소비 상호 작용 방식을 가져다주었다(Ciel, 2022).

발렌시아가(Balenciaga)는 2020년 비디오게임을 통해 의상과 모델을 가상으로 만들었고, 에픽게임즈(Epic Games)의 포트나이트(Fortnite)와 협업해 의상, 액세서리, 무기를 구매할 수 있도록 했다. 발렌시아가 2022 봄 캠페인, Yilmaz Sen이 연출한 광고 속에서 변화하는 사계절, 번갈아 바뀌는 낮

과 밤, 창밖으로 바뀌는 각국의 가상 경치, 의상과 모델이 게임 속 가상의 존재가 등장한다. 모델은 새로운 계절의 옷을 입고 방을 누비고, 창밖은 변환된 경관, 메타버스의 개념으로 차원을 돌파하고, 가상과 현실, 실상과 초상이 서로 교차한다. 게임 속 세계가 또 하나의 브랜드 홍보관, 패션쇼 현장이 된 것이다.

2020년 6월, 구찌(Gucci)는 스냅챗(Snapchat)과 함께 온라인 모드로 브랜드 제품을 입어볼 수 있도록 지원하여 사용자의 시행착오를 감소시키는 한편 사용자의 감각적인 경험을 자극하여 브랜드에 대한 인식을 고취하고 있다. 또한 2021년 3월 디지털 축구화인 'Gucci Virtual 25'를 제작해 피팅, 공유, 컬렉션, 소비를 하나로 묶어 가상 경험을 통해 새로운 플레이에 대한 젊은 세대의 욕구를 충족시켰다. 같은 해 6월에는 100주년 기념으로 첫 번째 NFT(Non-fungible token, 대체 불가능 토큰) 영상 작품 '구찌 아리아(Gucci Aria)'를 선보였다. 블록체인을 활용하여 디지털 자산의 소유주를 증명 가능하게 한 NFT는 디지털 작품과 패션의 콜라보레이션의 수익과 분배가 명확하게 하여 그 가능성이 확장되고 있다. 이에 2021년 12월 나이키는 암호화 기술을 활용하는 디지털 아티팩트 전문 브랜드 RTFKT 스튜디오를 인수했고, 첫 메타버스 운동화인 이더리움(Ethereum) NFT 기반 "RTFKT x Nike Dunk Genesis CryptoKicks"를 공개했다(코인니스, 2022). 2022년 8월 기준 20ETH(Ethereum)의 가격은 한화 4천만 원이 넘는 가격으로 나이키 프리미엄 신발보다 수백 배 비싸게 거래되었다.

DRESSX와 같이 브랜드와 3D 디자이너를 위해 가상의 디지털 의상과 3D 디자인을 판매하는 패션 브랜드가 등장하여 물리적인 형태를 가진 패션 제품을 구매하기 전, 가상을 입어볼 수도 있고 혹은 그 가상 자체의 제품을 구매하여, 자신의 인체나 혹은 게임 아바타에 입힐 수도 있게 되었다. 투자인행 모건스탠리에 따르면, 디지털 패션산업의 가치는 2030년까지 500억 달러에 달할 것으로 보이며, 급세기 말에는 산업 전체의 가치를 예측하기가 더 어려워질 것으로 예상했다(科學的歷程, 2022).

2. 가상패션의 개념과 적용 분야

가상패션에서 "가상"이란 첨단기술로 구현된 실물을 모조하거나 위조하는 기술 수단을 말한다. 따라서 가상 의상은 전통적인 물리적인 형태를 갖춘 것이 아니라 가상의 공간에서 구현되는 것이다. 기존 사이버 공간에서 게임 캐릭터나, 아바타를 위해 만들어진 게임 의상의 경우, 온라인 게임의 발달로 사용자들이 게임의 반복적인 수행 과정과 보상에서 지루하지 않도록 성숙도에 따라 캐릭터들의 의상과 외모를 변화시킬 수 있도록 하며 발전되었다(이효진, 양아랑, 2008). 더 나아가 패션 업계는, 브랜드의 가치와 정체성 전달의 수단으로 게임이 지닌 판타지와 재미를 패션에 적용하는 패션과 게임 융합의 게이미피케이션(gamification)에 주목하여(Elle Pithers, 2020), 재미와 즐거움을 전달하는 게임과 패션의 융합은 시너지 효과를 창출하며 새로운 패션 커뮤니케이션 도구로 활용되고 있다(김선영, 2020).

메타버스 발전으로 게임, 애니메이션, 가상 아이돌과 같은 유희적인 가상 세계 외에도 가상 캐스터, 물리적 세계의 패션을 그대로 복제한 가상 현실 기술에도 응용되고 있다. 가상 의상 디자인에 실생활 속 의상을 벤치마킹하고 참고하여 소비자와의 거리를 좁히며 몰입감을 느낄 수 있다(陈丹, 2022). 인터넷 환경에서 사용자는 플랫폼이나 애플리케이션에서 자유로이 옷을 갈아입고, 다양한 스타일을 연출할 수 있으며, 의상의 생동감 있는 표현성을 체험할 수 있다. 심지어 스타일과 재료를 순식간에 바꿀 수 있어 사용자의 상상력을 자극하게도 한다. 디지털 공간에서 전용으로 사용할 수 있는 가상 의류나 VR의 몰입 확장과 AR에 의한 변형되는 가상 인터랙션 디자인, 인공지능과 VR 기술을 혼합하여 디자인의 속도와 다양성을 높이는 가상 AI 디자인(남윤진, 2021) 등이 여기에 해당할 수 있다. DRESSX의 창시자 사포발로바는 "머지않아 모든 사람이 가상 의상을 갖게 될 것이며, 사람들은 소셜 미디어, 온라인 회의, 온라인 강의, 비디오게임 등 다양한 응용 프로그램에 자신만의 의상을 입고 등장할 것"이라고 전망했다. 가상패션은 가상공간에서의 유희적 도구에서 시작하여 이제는 현실을 복사, 재현하여 편리함의 기능과 더불어 메타버스 내에서의 아이덴티티를 대변하고 브랜드의 커뮤니케이션 도구의 역할을 하고 있다.

3. 가상패션 플랫폼 DRESSX

DRESSX는 Roblox에서 시리즈를 선보인 최초의 디지털 패션 브랜드로서, 가상 의류 전문 회사이다. 그들은 디지털 의상 데이터베이스를 가지고 있으며, 실제 의상 모델 사진과 3D 애니메이션 효과를 이용하여 고객들에게 다양한 가상 의상 디자인을 제공한다. DRESSX는 가상 게임 의상, CLO 3D 가상 디자인 등의 가상 애플리케이션과 달리, DRESSX 고객은 자신의 애플리케이션에서 증강현실을 통해 의상을 입어볼 수 있으며, 만약 고객이 제품을 긍정적으로 보고 구매를 결정하고, 자신의 신체 사진에 적용하면, 마치 새로운 의상을 입고, 다른 오프라인 공간에 노출된 것처럼 소셜 미디어 계정에 착장 사진을 게시할 수 있다. 이러한 가상패션은 사용자에게 있어서 어느 정도 의미 있는 자산이다. 기술과 패션의 교차점에서, DRESSX는 데이터와 상상력을 유기적으로 결합하여 의상을 생산하고 소비자에게는 감각적인 패션 경험을 제공한다.

4. 미래주의 패션 개념과 표현 특성

미래주의는 '미래파'라고도 불리며, 모더니즘 사조의 연장선으로 1909년 이탈리아 마리네티가 창안했다. 사회의 미래 발전을 탐구하고 예측하는 사회 사조로 기존의 모든 것을 부정하는 것을 기본 특징으로 한다. 전통에 대한 반대, 기계, 젊음, 속도, 힘과 기술, 현대 생활의 역동성 미래에 대한 갈망과 열망을 드러낸다. 각 시대의 기조를 맞추어 미래주의 패션은 다른 패션 스타일에 비해 비교적 전위적이거나 앞서가는 형태의 패션을 보여주며 특징들을 나타내는데 선행연구에서 다음과 같은 특징들을 찾을 수 있다. 채솟(2017)는 미래주의 패션디자인의 특징을 크게 현실에서 벗어난 상상의 예술적 특징, 우주공학에서 영향을 받은 하이테크 원단 및 부자재를 사용하는 과학 기술적 특징, 진부한 규칙을 타파하고 독특하고 과장된 디자인 기법을 사용하는 전위적 특징으로 나누었다. 신경희와 강희명(2013)은 1960년대를 앙드레쿠레쥬의 스페이스 룩이나 파코라반의 플라스틱 원판을 이용한 새로운 룩 등의 코스모스

패션이 대두된 시대로, 1990년대를 인공두뇌와 컴퓨터의 피드백 시스템이 결합된 테크노 사이버 개념이 대두된 플라스틱, 비닐 등의 신소재를 사용한 테크노 사이버 패션 시대로, 21세기를 스포츠웨어의 기능적 측면이 반영된 스포티브 퓨처리즘과 최첨단 과학기술이 접목된 하이테크 퓨처리즘으로 미래주의의 사적고찰을 하였다. 각 시대 별로 대두된 첨단기술의 측면이 소재나 색채, 형태에 영향을 미친 것으로 파악하여 우주 시대를 연 60년대는 우주복과 우주 과학에 관련된 물체가 가진 형태나 질감 색채가 90년대는 비닐 소재와 메탈 소재 형광 컬러, 기계적 메커니즘을 문양, 21세기는 스포츠 웨어의 기능성을 추구하는 의복구성의 기술 및 디테일과 LED와 같은 직접적인 빛의 사용, 컴퓨터 시스템과 연결된 소리 재생 등의 하이테크 기술이 접목된 색, 소재가 퓨처리즘의 특징으로 파악하였다(신경희, 강희명, 2013). 김지연(2009)은 2006년에서 2009년까지의 미래주의 조형적 특성을 연구하면서 이전의 미래주의보다 연구대상 년도의 미래주의는 좀 더 융합적인 특성을 나타낸다고 하며 뉴 미니멀리즘, 레트로 퓨처리즘, 동양의 오가닉 감성이 깃든 에코 테크 등의 특징을 나타낸다고 하였다. 기술이 발전되어 단순한 플라스틱, 비닐, 금속의 재질 표현이 아닌 루텍스와 락커로 처리된 습식 가공 소재들, 파우더리한 메탈릭 소재, 실에서 나오는 미묘한 광택감 등의 럭셔리한 터치가 가미된 소재를 특징으로 설명하였고, 색상은 모노톤이 주를 이루지만 비비드한 악센트 컬러나, 빛의 색상, 네온컬러 등의 변화있는 주조색의 색 전개를 설명하였다. 형태 역시 과장되거나 조형적 실루엣이 보이지만 무조건적인 과장이 아닌 절제된 라인의 인체공학적이고 엄격한 재단 등을 통해 세련된 미를 추구한다고 설명하였다.

앞서 언급한 선행연구들의 미래주의 특징들을 종합해보면 시대에 따른 미묘한 차이는 있더라도 형태에서는 다양한 실루엣이 보이지만 전위적이며 과장된, 혹은 엄격히 절제된 인체공학적인 라인을 보인다. 소재에서는 당대에 보이는 첨단기술이 접목된 느낌을 전달하기 위해 금속, 비닐, 가죽 등의 전통적 광택 소재와 새로운 광택이나 질감을 주는 플라스틱, 비닐 외에 다양한 수지 가공과 외관이 보이는 하이테크 소재 그리고 기계 등

이 직접 응용된 산업 소재 등이 보인다. 색상에서는 무채색에서 비비드한 악센트 컬러, 네온컬러, 빛의 색채 등이 공통적인 특징으로 발견된다. 이를 통해 표현하고자 했던 특성들은 상상의 예술적 특징, 과거의 타파, 하이테크의 결합으로 제시하는 진보적 조형미, 인간성 회복의 기초가 갖든 에코 테크 등으로 파악된다.

Ⅲ. 메타버스 가상패션의 디자인 조형성

선별된 연구 대상을 디자인 요소별로 특징을 나누었고, 그에 의해 도출된 미적 특성을 정리하여 전반적 조형성을 파악하고자 하였고 결과는 다음과 같다.

1. DRESSX 미래주의 가상패션의 디자인 요소별 특징

1) 색채

색채 요소는 패션에서 소비자에게 특정 스타일의 즉각적인 감각과 정보를 전달하며 디자인 이념을 표출할 수 있는 주요한 요소이다. DRESSX 미래주의 패션에서의 색채 특징들을 살펴보았다(표 1).

단순함과 간결함으로 시각적 힘을 표현하며 형태를 강조하는 역할로 무채색이 사용되었다. 그중 'Kayla Yazı', 'Rush overall' 등에서와 같이 광학적인 화이트의 사용으로 표면 곡률의 유기적 형태가 강조하는 디자인이나 'Butterflydress'처럼 블랙을 사용하여 라인을 강조하며 미래적인 감각을 표현하였다.

메타버스, NFT와 같은 가상 환경의 등장은 디지털 패션, 사이버 핑크 풍의 색채가 대두되도록 하였다. 몰입형 테크놀로지는 디지털 기술의 발전에 따라 인간의 감각에 대한 자극이나 처리도 점차 디지털화한다. 디지털화된 환경에 익숙해진 감각은 디지털 세계의 밝고 선명하며 테크놀로지한 색채에 매력을 느끼게 한다. 가상세계에서 추출한 순수한 색채에서 느끼는 감각은 밝고 선명하다. 디지털 디스플레이에서 익숙해진 비비드한

색채에 대한 감각은 강렬한 디자인 표현과 맞물려 네온컬러와 더불어 현실 미래주의 의상에서 빈번하게 등장하였다.

DRESSX의 미래주의 패션에서 또 두드러지는 색상은 빛과 관련된 색상들이다. 굴절된 많은 색은 크리스털 프리즘에 빛이 통과하여 만들어낸 스펙트럼을 갖는다. 프리즘에서 보이는 다채로운 컬러의 그라데이션, 광택 소재로 인한 빛을 반사하며 나타나는 여러 색, 그리고 빛을 발산하는 소재로 인한 빛의 색상이 그것이다.

'Love lust dress by Nina Doll', 'Over shirt', 'Neon Disco Dress' 의상은 색상환의 색상들이 톤과 명도를 달리하며 섞여 다채로운 색채 표현을 하고 있다. 바라보는 위치에 따라 주조 색을 규정하기 어려울 정도로 여러 색이 공존하기도 한다.

DRESSX의 의상의 경우 광택 소재에 의해 메인 색상을 명확히 규정하기 힘든 의상들이 많아 광택 효과에 의한 색상들을 따로 분류하였다. 광택 색상은 주로 금속, 비닐이나 가죽 등의 소재에 의해 반사광 효과가 있지만, 그래픽으로 디자인을 처리하면서 현실 세계에서 느끼는 반사광의 정도를 극대화하고 반사광에 의한 프리즘 효과 역시 극대화하여 시각적으로 빛의 변화를 많이 느끼게 한다. 'Multicolored dress_kaikai'의 경우 오렌지에서 핑크 계열의 색상으로 메인 색상을 명확히 규정하기 어렵고 디자이너의 설명 역시 멀티색상으로 기재되어 있다. 'Long puff vest'는 보기에는 화이트로 보이지만 디자이너의 색상 설명은 핑크(R-RUSH, 2022)로 기재되어 있다. 소재에 반사된 빛이 그레이, 블루까지 다중으로 보이는 효과가 있다.

실제 빛을 내거나 색이 시간에 의해 변하는 표현도 DRESSX에서는 가능하다. 'Water Dress'는 발광의 소재로 빛을 내어 색상을 표현하는데 실제 LED를 활용한 현실 드레스와 더불어 DRESSX의 Digital Collection에도 선보이고 있다. 'Castellano pucci'의 해파리 의상은 해파리가 보호색으로 변색을 하듯 착장 시 시간이 흐르면서 다른 색으로 전환한다. 현실 세계에서도 온도의 변화에 따라 색상이 변화하는 패션이 가능하지만, 가상세계에서는 특별한 제약 없이 디자이너와 사용자의 의도에 따라 변화할 수 있다.

〈표 1〉 DRESSX에서의 미래주의 색채

색채 특징	표현 색채		
무채색	블랙, 그레이  'Kayla Yazı' (출처: https://dressx.com/products/kayla-yazi?_pos=1&_sid=27f6c8e99&_ss=r)	블랙, 화이트  'Rush Overall' (출처: https://dressx.com/products/rush?_pos=2&_sid=11659c2bc&_ss=r)	블랙  'Butterflydress' (출처: https://dressx.com/products/butterflydress?_pos=1&_sid=ef039f29b&_ss=r)
	네온 라인, 블루의 컬러 대비  'Aster dress' (출처: https://dressx.com/products/aster-dress?_pos=1&_sid=b7ab23a22&_ss=r)	비비드 레드 단색  'Hadar Bar Noy' (출처: https://dressx.com/products/hadar-bar-noy?_pos=23&_sid=4bd069db0&_ss=r)	네온 그린, 블랙의 채도 대비  'Mini racer dress' (출처: https://dressx.com/products/mini-racer-dress?_pos=1&_sid=ab7d9a48c&_ss=r)
비비드, 네온컬러	연속삼색의 멀리컬러  'Love lust dress by Nina Doll' (출처: https://dressx.com/products/love-lust-dress-nina-doll?_pos=24&_sid=88f951d1e&_ss=r)	보색 간 그라데이션  'Over shirt' (출처: https://dressx.com/products/over-shirt?_pos=2&_sid=37b551478&_ss=r)	삼색의 그라데이션  'Neon Disco Dress' (출처: https://dressx.com/products/neon-disco-dress?_pos=1&_sid=423fbcabe&_ss=r)
	멀티 컬러, 그라데이션  'Top armor' (출처: https://dressx.com/products/top-armor?_pos=1&_sid=5e2dc032b&_ss=r)	연속삼색의 멀리컬러  'Multicolored dress kaikai' (출처: https://dressx.com/products/multicolored-dress-kaikai?_pos=1&_sid=a008ef167&_ss=r)	삼색의 그라데이션  'Long puff vest' (출처: https://dressx.com/products/long-puff-vest?_pos=1&_sid=b3dcf160d&_ss=r)
반사광에 의한 다중색채	금속 반사광에 따른 다중 명암  'Water Dress' (출처: https://dressx.com/products/water?_pos=2&_sid=9ecc0d01a&_ss=r)	금속 반사광에 따른 다중 색상  'Aura Top' (출처: https://dressx.com/products/air-top?_pos=5&_sid=f4bef36f7&_ss=r)	비닐 반사광에 따른 다중색상  'Castellano Pucci Larissa Video look - Flow' (출처: https://dressx.com/products/video-look-flow?_pos=1&_sid=6023f49a3&_ss=r)
	LED 활용 빛 발산  'Water Dress' (출처: https://dressx.com/products/water?_pos=2&_sid=9ecc0d01a&_ss=r)	LED 활용 빛 발산  'Aura Top' (출처: https://dressx.com/products/air-top?_pos=5&_sid=f4bef36f7&_ss=r)	드레스 색의 전환  'Castellano Pucci Larissa Video look - Flow' (출처: https://dressx.com/products/video-look-flow?_pos=1&_sid=6023f49a3&_ss=r)
발광 및 색의 전환	LED 활용 빛 발산  'Water Dress' (출처: https://dressx.com/products/water?_pos=2&_sid=9ecc0d01a&_ss=r)	LED 활용 빛 발산  'Aura Top' (출처: https://dressx.com/products/air-top?_pos=5&_sid=f4bef36f7&_ss=r)	드레스 색의 전환  'Castellano Pucci Larissa Video look - Flow' (출처: https://dressx.com/products/video-look-flow?_pos=1&_sid=6023f49a3&_ss=r)

2) 형태

메타버스 세계의 큰 특징은 중력이나 소재의
















사용에 대해서 현실적 한계가 적용되지 않는다는 점이다. 중력으로 인해 소재의 무게감에 대한 제한, 소재의 고정성이나 촉감, 위험성 등으로 인한

선택에 대한 제한이 없어 의상 형태 표현에 있어 현실적 제한을 넘어서며 디자이너의 상상과 철학에 의한 다양한 형태 표현이 가능하다. 다양하게 나타난 형태를 공통된 특징들을 띤 아이템끼리

분류하고 그 세부 특징을 분석하였다(표 2).

메타버스에서 미래주의의 절제된 라인, 인체에 밀착하며 드러내는 실루엣과 미래지향적인 느낌을 전달하는 기계적인 미, 과학적인 느낌을 전달

〈표 2〉 DRESSX에서의 미래주의 형태

형태 특징	표현 형태		
보디콘서스 룩	상, 하의 분리형  'Metal women collection top and leggings' (출처: https://dressx.com/products/metal-women-collection-top-and-leggins?_pos=1&_sid=4252754ab&_ss=r)	원피스 드레스  'Metropolis dress' (출처: https://dressx.com/products/metropolis-dress?_pos=1&_sid=de472f6a6&_ss=r)	점프 수트  'Explorer' (출처: https://dressx.com/products/explorer?_pos=1&_sid=0bb00c756&_ss=r)
	과장된 어깨  'Dress fluency' (출처: https://dressx.com/search?q=Dress+fluency)	확장된 어깨, 소매  'Silver Exuberance Dress' (출처: https://dressx.com/products/silver-exuberance-dress?_pos=1&_sid=d3ac772b7&_ss=r)	어깨, 골반의 과장  'Stella metallic bodysuit' (출처: https://dressx.com/products/stella-metallic-bodysuit?_pos=1&_sid=d805bb6af&_ss=r)
기하 형태의 공간감 형성	소재 구조의 빈 공간 표현  'J02' (출처: https://dressx.com/products/j02?_pos=1&_sid=e049dabdf&_ss=r)	투시된 공간 표현  'Zulu' (출처: https://dressx.com/products/zulu)	층 구조 간 공간 표현  'Plasma' (출처: https://dressx.com/products/plasma?_pos=1&_sid=a521d1bf1&_ss=r)
	잡자리  'PAPYLIN Meggie' (출처: https://dressx.com/products/papylin-meggie)	돌연변이 미래식물  'Erase The Edges' (출처: https://dressx.com/products/erase-the-edges?_pos=1&_sid=31eb6c840&_ss=r)	난초 사마귀  'Idolomatis' (출처: https://dressx.com/products/idolomatis-dress?_pos=1&_sid=667622977&_ss=r)
유동적 실루엣	해초와 물고기의 움직임  'Alga Look' (출처: https://dressx.com/products/alga-look?_pos=2&_sid=9a83d045c&_ss=r)	구름의 움직임  'Cloud Cape' (출처: https://dressx.com/products/cloud-cape?_pos=1&_sid=adc1cf070&_ss=r)	물방울의 움직임  'Blizzard Cape & White Dress' (출처: https://dressx.com/products/blizzard-cape-white-dress?_pos=1&_sid=20e72208e&_ss=r)

하는 형태들은 현실 미래주의 패션의 특징과 유사하게 보인다. 보디콘셔스 룩(body-conscious look)은 라이크라 소재의 발달로 1960년대에서 표현된 미래주의 패션이 현실화된 경우로 대표적인 미래주의 형태로 볼 수 있는데 인체의 굴곡을 그대로 드러내며 활동적이며 진취적인 인상을 전달한다. DRESSX에서도 라이크라 외, 우레탄, 금속, 나일론의 다양한 소재에 신축성이 더해져 다양한 재질로 보이는 형태이다.

중력으로부터 자유로운 특성은 실루엣의 확대 표현 등의 과감한 형태 표현이 현실 의상에서도 자유롭다. 어깨나 다른 인체의 부분을 과장하는데, 실루엣 확장이 'Silver Exuberance Dress'처럼 현실 의상보다 과장될 수 있다.

기하 형태를 활용하여 공간감을 표현하는데 유용한 점도 중력에서 자유로운 특성에서 기인한다. 'J02'와 같이 인체를 둘러싸는 기하학적인 조형들은 층을 이루며 쌓아 간다. 또한 단순한 형태들은 기계나 조형물의 한 부분처럼 표현되어 기계미학을 보이며 미래의 기계화, 장비화의 추세를 구현한다. 때로는 컷아웃된 소재가 사용되어 빈 공간이 보이기도 한다. 의상이 인체와 이루는 경계, 그리고 외부와 이루는 경계는 실루엣의 규모 뿐만 아니라 공간감을 느끼게 한다. 돌출되고 강하게 표현된 입체감은 보는 시각에 따라 외부 공간과의 경계선이 서로 대조적으로 보이게 한다. 또한 투명 소재로 된 확대된 의상 역시 인체와 의상, 그리고 의상과 외부와의 경계를 드러내며 그 안의 공간감을 보인다.

미래주의를 표방하는 디자이너들은 지구 미래에 대한 철학을 디자인으로 표현한다. 생체가 가진 시각적 이미지를 모방하거나 생체의 구조적 기능 혹은 환경 속에서의 생존방식 등을 모방하는 '생체모방'은 여러 디자인 분야에서 활용되고 있다. 패션에서도 그 물리적, 생태 환경적 특성이나 시각적 형태를 모방하는 디자인들이 보이고 있는데 환경변화에 대한 경각심과 그에 대한 대체 방안으로서의 생명과학 분야에 대한 미래주의적 사고와 결부되어 지속 가능하며, 현재의 문제를 개선할 수 있는 미래주의 패션으로 표현되고 있다. 'PAPYLIN Meggie'는 잠자리의 자연스러운 모양에서 영감을 받은 작품으로, 지구 온난화 때문에 잠자리의 색깔이 없어지는 현재 상황과 이

러한 이유로 사람들이 지구를 잘 돌봐야 한다는 디자이너들의 철학을 생체모방 형상으로 일깨워 주고 있다(Yana, 2022). Elena Semenenko는 미래의 스마트 시티가 환경 안전, 포용성, 유동성과 사람들의 최대한의 편안함을 결합할 것이라 생각한다. 생물 설계자, 과학자, 건축가들은 탄소 없는 도시를 만들고, 지구상의 도시화 패러다임을 바꾸며, 지속가능한 발전의 새로운 세기로 진입하도록 도와줌으로써 기후 위기를 피하기 위한 도전에 대처할 수 있는 강력한 공생을 구축할 것이라 믿는다(Elena Semenenko, 2022). 그 생각을 바탕으로 돌연변이 식물을 소재로 한 의상 'Erase The Edges'는 현실에 존재하지 않는 재료에서 가장 미래주의적인 이미지를 만들어 내고, 어떤 생물학적 특성에 대한 지식이 실제로 디자인을 완전히 변화시킬 수 있는 점을 우리에게 시사한다. Alejandro Delgado는 독일의 3D 디자이너이자 3D Printing 전문가이다. 알레한드로는 양자물리론에서 영감을 얻었으며, 인간의 정신의 미래와 물리적 형태를 넘어서는 불멸에 대한 이론과 융합시킨 컬렉션은 'Idolomatis'에서 난초 사마귀와 같은 곤충을 표현하였다. 알레한드로는 컬렉션을 통해 생체에 대한 모방을 통해 디자이너가 갖는 세계관을 표현하고 있다(Alejandro Delgado, 2022).

가상세계에서는 기존에 없던 재질을 사용하며 고정된 형태를 지니지 않고 변화하는 형태를 지닌 '유동성'의 표현이 가능하다. 다시마 숲으로 된 드레스에서 물고기가 헤엄치며 움직임을 나타내는 형태, 지속적으로 형태가 변하는 구름을 목에 두르는 의상, 물방울이 주변에서 계속 퍼졌다가 둘러싸는 마법사의 케이프는 의상의 경계가 지속적으로 바뀌는 형태이다.

3) 소재


소재는 드레이프, 유연함의 정도 등 조형성과 연관이 있으며 색채와 질감 표현 효과에도 영향을 미친다. 많은 가상패션의 미래주의 스타일에서는 초기 미래 우주복의 투명 폴리카보네이트 소재와 같은 하이테크 소재를 모방하였다. 소재의 발전, 변천은 미래주의 스타일의 표현성에 더 많은 가능성을 만들어냈다. 재질의 선택 시 사람이 입기에 적합한지를 고려하지 않아도 되기에

형상의 무한한 디자인 표현성을 갖는다. DRESSX 미래주의 패션에서 드러난 소재들의 특징을 <표 3>과 같이 나누어 분류하였다.

DRESSX의 아이템들은 현실 소재를 염두에 두지만, 디자이너들은 모든 소재 앞에 ‘디지털’이라는 이름을 붙여 현실 소재와 구분하고 있다. DRESSX

홈페이지에는 판매되는 아이템마다 상세한 원단 표기가 되어 있으며, 이에 따라 디지털 가죽, 디지털 폴리에스터, 디지털 면, 디지털 새틴, 디지털 플라스틱 등의 용어가 제시되어 있다. 디지털 세계에서 소재는 현실 원단을 기초로 하지만 종류나 표현성에 있어 현실 원단을 훨씬 능가한다. 디

<표 3> DRESSX에서의 미래주의 스타일 소재

소재 특징	표현 소재		
보편적 패션 소재	디지털 가죽	디지털 폴리에스터	디지털 면
	 <p>‘DIGITAL LAVENDER PEARL BODY’ (출처: https://dressx.com/search?q=DIGITAL+LAVENDER+PEARL+BODY)</p>	 <p>‘J01’ (출처: https://dressx.com/products/j01)</p>	 <p>‘P01’ (출처: https://dressx.com/products/p01)</p>
산업 소재의 적용	디지털 노맥스	디지털 플라스틱	디지털 거울
	 <p>‘Mini fur dress’ (출처: https://dressx.com/products/mini-fur-dress?_pos=1&_sid=c375fa945&_ss=r)</p>	 <p>‘DigiGen01 Exclusive’ (출처: https://dressx.com/products/digigen01-exclusive?_pos=4&_sid=9501e24a9&_ss=r)</p>	 <p>‘Astrid disco mirror dress’ (출처: https://dressx.com/products/astrid-disco-mirror-dress?_pos=1&_sid=fdb7a9333&_ss=r)</p>
전통적 금속 소재	디지털 철	산화 알루미늄	디지털 금속
	 <p>‘FORGOTTEN full amour set’ (출처: https://dressx.com/products/forgotten-full-amour-set?_pos=1&_sid=35e506cee&_ss=r)</p>	 <p>‘Immortality Dress’ (출처: https://dressx.com/collections/all-collections/products/immortality-dress)</p>	 <p>‘Accretion’ (출처: https://dressx.com/products/accretion?_pos=1&_sid=5fb83c046&_ss=r)</p>
비현실적 소재 표현	불	고드름	밤하늘
	 <p>‘Coat on fire’ (출처: https://dressx.com/products/coat-on-fire?_pos=3&_sid=14b75c152&_ss=r)</p>	 <p>‘IcicleJacket’ (출처: https://dressx.com/products/icicle-jacket?_pos=20&_sid=3ac904f55&_ss=r)</p>	 <p>‘Cutout dress w cape’ (출처: https://dressx.com/products/out-of-this-world-cutout-dress-w-cape?_pos=1&_sid=5e72a82a4&_ss=r)</p>
	액체 금속	연성유리	코드
 <p>‘Metal pants by R-RUSH’ (출처: https://dressx.com/products/metal-pants-by-r-rush?_pos=1&_sid=573434508&_ss=r)</p>	 <p>‘Over t-shirt by R-RUSH’ (출처: https://dressx.com/products/over-t-shirt-by-r-rush?_pos=1&_sid=d7e8dca60&_ss=r)</p>	 <p>‘Overall by R-RUSH’ (출처: https://dressx.com/products/overall-by-r-rush?_pos=1&_sid=d6c37f061&_ss=r)</p>	

지털 원단은 3D 가상 소프트웨어에 의해 표현되므로 현실에서 유연하지 못한 노멕스(nomex)나 플라스틱, 거울과 같은 소재가 표현에서 자유로워 하이테크 감각을 표현할 수 있다.

금속 소재는 금속이 가지는 테크니컬한 이미지로 인해 미래주의 스타일에서 자주 사용되는 소재이다. DRESSX에서의 금속의 표현은 전통적인 금속 느낌과 함께 현실 소재이면서도 이질적 느낌을 전달한다. 'FORGOTTEN full amour set' 재질은 화학 무기 이전 시대의 질감 특징과 여성적인 특징을 띠지만 개인이 개발한 3D 프로그램의 갑옷 제조 기술을 더욱 개선하여 인체의 형상에 잘 들어맞는 테크니컬 이미지의 형태를 갖추게 한 것이다. 'Immortality Dress'는 양자 식물과 함께 실제 인간 신경계를 3D 모형으로 만든 것으로 재료는 양극 산화 처리된 분홍색 알루미늄이다. 산화된 알루미늄의 분홍빛의 강렬한 색감은 실존 금속에서도 미래적이며 낯선 느낌을 전달한다. 'Accretion'은 금속 재질로 매끈하고 곡선적인 입체 형태를 표현하여 공상과학 이미지를 전달한다.

가상세계에서는 인체를 둘러싸는 소재에 대한 온도감, 유연성의 표현에서 제한이 없다. 불을 두르고 있는 것도 위험하지 않고, 얼음을 두르고 있어도 녹지 않아 처음의 형태를 유지한다. 그리고 액체를 두르고 있을 수도 있어 액체 금속(liquid metal)이나 연성 유리(ductile glass)와 같은 반고체도 소재가 될 수 있다. 러시아의 디지털 패션 브랜드 R-RUSH가 만든 액체 금속 재질의 'Metal pants by R-RUSH'는 정지된 화면에서는 금속 라미네이트된 원단의 느낌과 크게 다르지 않으나 동적인 장면에서 이 의상은 액체가 움직이는 표면효과를 보여준다. 또한 연성 유리를 활용한 'Over t-shirt by R-RUSH'는 거울과 같은 표면 반사광을 느끼면서도 면으로 된 의상처럼 유연함을 지닌다. R-RUSH는 스크린, 야간 신호등의 네온사인, 코드, 숫자 역시 무늬로 제한되어 표현되는 것을 넘어 인체를 둘러싼 소재로 활용한 것을 디자인 소개에서 소재를 디지털 코드로 명시하고 있다.

'Iciclejacket'과 같이 고드름, 구름, 물방울과 같은 소재의 표현은 자유로운 형태의 표현이라는 측면 외에 디자이너의 에코 패션에 대한 철학을 직접적으로 표현하게 하였다. ALTERATION SPACE는 물을 보호하고 보존하기 위해 헌신하는

국제 예술 자선 단체인 아쿠아 재단과 협력하여 만든 자선 프로젝트로 컬렉션을 만드는 브랜드이다. 디자이너들의 목표는 환경 문제에 대한 대중의 관심을 끌어내고, 청중들에게 의식적인 소비의 필요성을 상기시키는 것이었다. 컬렉션의 구매는 남수단의 공동체가 큰 가뭄과 기근으로 가장 영향을 받는 것을 돕는 환경운동 단체에 기부로 이어진다(Alteration Space, 2022).

4) 문양

DRESSX에 있는 디자이너들의 패턴과 형상에 대한 작업은 평면적인 것만이 아니라 기술, 공간 등 완전히 새로운 시각적 감각으로 전이하여 디지털 세계의 표현 및 유동적 문양에까지 이른다(표 4).

기하학의 표현은 모티프의 간결성과 반복을 사용하여 미래적 인상을 주며 가상세계의 미래주의 패션에서도 사용된다. 'Lily dress'는 사선이 모여며 방사선 이루고 이 문양은 빛이 뻗어가는 인상을 준다. 'Piano Dress'는 간결한 세로선이 스포티함과 더불어 우주적인 인상을 동시에 준다.

'Nova spacesuit'의 기하학 표현은 단순 형태 표현에 그치지 않고 기계의 부분처럼 느껴지며 디지털화 되어가는 인상을 남긴다. 가상패션의 기하학 문양은 더 나아가 가상 네트워크 신호 전송을 방해받아 발생하는 왜곡 패턴, 혼돈의 시공간 패턴, 필터 패턴 등은 미래형 테크놀로지적인 시각효과로 마치 다른 차원의 공간에 있는 것 같은 느낌을 주며 디지털 세계를 표현한다. 'Poncho with Space Textured Pants'는 디지털 세계의 잡음의 변화 정도를 비트맵으로 표현하고 있다. 가상의 패션에서 글로우 패턴의 활용도 간과할 수 없다. 'Nuclear Power Dress'는 Chaos Lab의 미학과 공상과학 영화를 융합한 테크니컬 블루 글로우 패턴 디자인은 미래주의적 동기를 나타낸다. 가상공간에서의 패션은 오프라인의 물리적 특성을 내포하는 피지컬(physical)과 온라인의 디지털 기술과 특성을 의미하는 디지털(digital)의 융합으로 규정되는 '피지탈(Physital)'(김소라, 김현주, 2022)의 경험을 디자인으로 표현하기도 한다. 브라질 배경의 디자이너 Priscila Nassar는 'Look RGB'에서 이 융합을 디자인 과정에서도 응용하였다. 리우의 과밀한 오프라인 세계를 밝고 에너지 넘치

〈표 4〉 DRESSX에서의 미래주의 스타일 문양

문양 특징	표현 문양		
	사선 활용	수직선 활용	파상선 활용
기하학적 추상	 <p>'Lily dress' (출처:https://dressx.com/products/lily-dress?_pos=2&_sid=5b4b85e53&_ss=r)</p>	 <p>'Piano Dress' (출처:https://dressx.com/products/piano-dress?_pos=1&_sid=06877a9f3&_ss=r)</p>	 <p>'SERPENT dress by 404Studio' (출처:https://dressx.com/products/serpent-dress?_pos=1&_sid=9b31fb7fe&_ss=r)</p>
	 <p>'Nova spacesuit' (출처:https://dressx.com/products/nova-spacesuit?_pos=1&_sid=7fdab7369&_ss=r)</p>	 <p>'Poncho with Space Textured Pants' (출처:https://dressx.com/products/gradient-noise-poncho-with-space-textured-pants?_pos=1&_sid=7a4dff481&_ss=r)</p>	 <p>'Nuclear Power Dress' (출처:https://dressx.com/products/nuclear-power-dress?_pos=1&_sid=364eb2125&_ss=r)</p>
디지털 세계 표현	<p>리우 시계와</p>  <p>'Look RGB' (출처:https://dressx.com/products/look-rgb?_pos=1&_sid=5a4f0e509&_ss=r)</p>	 <p>'Amazing Planets Overalls' (출처:https://dressx.com/products/amazing-planets-overalls?_pos=1&_sid=b8e86c476&_ss=r)</p>	 <p>'Glitch shirt' (출처:https://dressx.com/products/glitch-shirt-1?_pos=1&_sid=7f87bfa8c&_ss=r)</p>
	 <p>'The Empress Elizaveta Radionova' (출처:https://dressx.com/products/the-empress-elizaveta-radionova?_pos=1&_sid=5a64a40c0&_ss=r)</p>	 <p>'Watertop' (출처:https://dressx.com/products/watertop?_pos=1&_sid=068f11025&_ss=r)</p>	 <p>'Varvara Korzunina' (출처:https://dressx.com/products/varvara-korzunina?_pos=1&_sid=77803e93e&_ss=r)</p>
유동적 문양			

는 색채와 문양의 디지털 내부 경로로 표현하며 피지탈의 경험을 디자인하였다고 했다(Priscila Nassar, 2022). FDV의 Glitch shirt 또한 용의 비늘이라는 소재가 디지털화 되어 표현되었고, 'Amazing Planets Overalls' 역시 거리예술과 그라피티에서 영감을 받은 도시 이미지를 디지털 회로처럼 표현하고 있다.

고정된 문양이 아닌 시간의 흐름에 따라 변화하는 유동적인 문양은 가상패션의 큰 특징으로

볼 수 있다. 영상 기술이 접목되어 플랫폼에서 해당 아이템을 탐색하면 문양을 동영상으로 표현하고 있다. 물속을 수영하는 생명체, 흘러내리는 물방울, 빛과 별자리가 움직이는 우주공간 표현을 영상을 활용한 문양으로 표현하고 있다.

2. DressX 미래주의 가상패션의 미적 특성

요소별로 살펴본 DRESSX 미래주의 가상패션의

특성은, <표 5>와 같이 미래주의가 표방한 기하학 형태와 밝은 색채를 활용한 시각적 역동성, 소재 등을 활용한 기술의 표현, 가변성, 애니메이션과 같은 능동적인 움직임, 전위적 표현으로 정리될 수 있다.

무채색은 'Kayla Tazi'와 같은 보디콘서스 룩, 혹은 'Rush Overall'과 같은 과장된 실루엣의 유기적 형태, 'Zulu'와 같이 기하학적 공간감 형태와 결합하여 형태를 강조하며 역동성을 보여주었다. 이는 'Piano Dress'에서처럼 기하학적 추상 문양과 같이 표현되었을 때 시너지를 나타내었다. 디지털 영향을 받은 비비드, 네온컬러가 유기적 형태나 기하학적 실루엣이 조합될 때는 'Hadar Bar Noy'나 'Aster Dress'에서 보이듯 역동성이 적극적으로 표현되었다. 직접적으로 움직임을 보이는 것과는 구별되게 강한 형태감이나 색채로 인해 시각적으로 역동성을 느끼게 하였다.

금속 소재나, 'Mini racer dress'에서 사용된 노백스와 같은 산업 소재를 패션에 적용할 때 강렬한 색상과 더불어 하이테크 감성을 표현하게 하였다. 또한 'Metropolis dress', Stella metallic bodysuit'에서 보이듯 미래주의적 인상이 강한 보디콘서스 룩

이나, '와 같은 확장된 실루엣의 의상이 금속 소재와 같이 사용되면 하이테크적인 이미지를 전달한다. 'R-Rush'의 'Metal pants'와 'Overall'은 비현실적인 액체 금속이나 코드와 같은 소재로 이루어져 'Nova spacesuit'와 같이 디지털 세계를 표현하는 문양과 더불어 좀 더 발전된 미래사회의 패션을 연상하게 하여 하이테크 감성을 전달하였다.

가변성은 현실 세계의 조형이 이미 고정된 것과는 대비되는, 미래주의의 중요한 특징 중의 하나이다. 'Multicolored dress _kaikai'의 반사광에 의한 다중색채는 보는 시각에 따라 인지하는 색상이 달라 고정된 색채 이미지가 아닌 변화하는 이미지를 표현한다. 'Zulu'의 기하학적 중첩 구조는 시각에 따라 기하 모양의 단위가 겹치는 위치나 정도가 달라지기에 실루엣과 디테일이 변한다. 의상의 디테일을 변화시켜 변형하는 가변성 외에 시각에 따른 가변성을 표현하고 있다.

소재의 표현에 대한 제한이 없는 DRESSX에서의 의상은 변화할 수 있는 가변적인 암시뿐만 아니라 변형, 전환이 지속되는 능동적인 움직임을 표현하며 운동성(kineticism)을 나타냈다. 이것은 시간의 흐름과도 관계가 있다. 움직임은 차나를

<표 5> DRESSX 미래주의 가상패션의 미적 특성

디자인 요소별 특징		미적 특성	시각적 역동성	하이테크 감성	가변성	운동성	전위성
색채	무채색		○	○			
	비비드, 네온 색		○				
	멀티컬러, 그라데이션				○	○	
	반사광에 의한 다중색채			○	○		
	발광/ 변색				○	○	○
형태	보디콘서스 룩		○	○			
	확대 과장		○	○			○
	기하형태의 공간 형성		○		○		○
	생체 모방						○
	유동적 실루엣				○	○	○
소재	보편적 의류소재			○			
	산업 소재			○			○
	금속 소재			○			○
	비현실적 소재			○	○	○	○
문양	기하학적 추상		○				
	디지털 세계관			○	○		○
	유동적 문양					○	○

표현한 이미지로는 표현에 한계가 있지만, 시간의 흐름을 동반한 동영상에서는 'Water Dress'처럼 빛을 직접 발산하거나 'Castellano Pucci Larissa'처럼 색이 전환되며 효과적으로 표현될 수 있다. 'Alga Look', 'Cloud cape', 'Coat on fire' 등의 물, 안개, 불, 액체 금속과 같은 비현실적 소재의 사용은 인체가 움직이지 않아도 의상 자체의 실루엣이 변하게 하였다. 'The Empress Elizaveta Radionova'의 물속 세계의 표현, 'Varvara Korzunina'의 밤하늘의 표현은 의상이 살아 움직이는 유기체처럼 보이게 한다. 운동성을 표현하기 위해서 기계적 장치, 센서 등의 부가적 장치가 필요한 물리적 세계의 패션이나 예술과는 달리 영상의 흐름에 따라 색, 형태, 재질이 전환하는데 용이하다.

미래지향적인 패션의 본연의 성향은 새로운 패션을 창출하며 전위적 성향을 지닌다. 가상세계에서의 미래주의 패션의 전위성은 표현의 무제한적인 특성으로 디자이너의 상상력을 거의 모두 구현해 낼 수 있어 그 특성이 극명하게 드러난다. 'Silver Exubrance Dress'와 같이 지극히 확대된 실루엣은 현실의 형태를 넘어서며 미래 패션의 일면을 엿보게 한다. 'PAPYLIN Meggie', 'Erase The Edges', 'Idolomatis'와 같이 생체를 모방한 형태를 통해 지구 환경에 대해 역설하고자 한 디자이너들의 작품은 미래 세계에 대한 사회적 고민을 담은 예술적 전위성을 표현한다. 유동적 실루엣, 변화하는 색상, 비현실적 소재, 유동적 문양은 디자이너의 상상력을 제한 없이 표현하여 전위적 예술지향성을 드러낸다.

IV. 결론

메타버스, NFT, 가상 패션 등 가상 개념의 출현은 과학기술의 진보와 영향력이 이미 우리의 일상생활 속에 점차 깊숙이 파고들고 있다. 이러한 과학기술의 진보가 가져온 인간과 컴퓨터 관계, 새로운 비즈니스 생활 형태의 변화 등은 모두 우리의 전통적인 관념을 깨고 있다. 디지털 환경을 통해 소재를 시뮬레이션하고 만든 메타버스에서의 가상패션은 상상의 아이템과 소재를 활용할 수 있어 전위적 표현이나 발전된 미래상을 보여주는 미래주의 패션 표현에서 제한이 없다. 그로

인해 나타나는 디자인 요소별 특징과 조형성을 유희의 목적이 아닌 현실 패션의 매개체 역할을 하는 DRESSX 플랫폼에서의 미래주의 가상패션을 중심으로 분석하였다.

첫째, 색채 표현에서는 무채색 그룹, 비비드와 네온컬러 그룹은 시각적 역동성을 나타내고 멀티컬러와 그라데이션 그룹, 반사광으로 인한 다중컬러 그룹, 발광 및 색의 전환 그룹은 빛과 연관되어 미래적 특성을 나타냈다. 둘째, 실루엣에서는 과거 미래적 감각으로 여겨지던 보디콘서스룩이 다수 보였으며, 인체의 확대 과장된 실루엣은 현실 의상에서보다 더 과장되었다. 기하형태의 구조물의 중첩과 투명 소재로 표현된 공간감 표현, 생체를 모방한 형태, 구름 등의 사용으로 인한 유동적 실루엣을 통하여 가상패션으로서의 미래적 특징을 드러냈다. 셋째, 소재는 보편적인 의류 소재를 디지털로 표현한 것이 다수였고, 노맥스, 플라스틱과 같은 산업 소재를 의상에 적용하거나 철이나 산화알루미늄 같은 전통적인 금속 소재를 디지털로 표현하여 하이테크 감성을 표현하였다. 이 외 불, 고드름과 같은 비현실적 소재의 활용으로 현실에서는 표현하기 어려운 전위적 디자인들이 가능하였다. 넷째, 문양에서는 기하학적 추상 문양, 디지털 세계관이 드러난 문양, 문양이 움직이는 유동적 문양 등이 그 특징으로 나타났다.

각 디자인 요소별 특징에서 미래주의 가상패션의 조형성을 고찰하였다. 첫째, 시각적 역동성은 무채색과 비비드, 네온컬러의 강렬한 색채, 기하학적 추상 문양 등이 기하학적 형태를 만나 드러났으며, 둘째, 하이테크 감성은 금속이나 산업 소재의 활용에서 두드러졌으며, 반사광의 다중색채나 빛의 발산과 디지털 세계관을 표현한 문양에서도 드러났다. 셋째, 가변성은 단색이 아닌 멀티컬러, 그라데이션의 사용과 시각에 따른 다중색의 사용에서, 또 기하형태의 중첩에 따른 변화 가능한 형태, 유동적 실루엣 등에서 나타났다. 넷째, 운동성이 표현되었다. 빛의 발산이나 색의 전이, 구름이나 불, 밤하늘 등으로 이뤄진 의상들은 색이나 실루엣, 문양이 고정적이지 않고 지속적으로 변화하며 움직임을 표현하였다. 다섯째, 지극히 과장된 실루엣이나 생체를 그대로 모방한 형태, 자연물을 그대로 소재로 활용하며 전위성이 드러났다.

본 연구를 통하여 표현에서 자유로운 미래주의 가상패션은 시각적 역동성과 하이테크 감성, 가변성과 운동성, 전위성을 나타내며 현대와 미래를 매개함을 알 수 있었다. 여기에 착용대상을 아바타뿐만이 아닌 실제 소비자의 인체로 하는 DRESSX의 미래주의 가상패션은 원단, 공간, 착용자의 사이즈 선택에서도 자유로워 일반적 제한을 넘어선다. 물리적 디자인의 표현이나 제작을 거치지 않은 상태로 소비자에게 디자인이 제시되고 소비될 수 있어 제작 공정이나 유통에서 필요한 에너지를 절약하며 생산 공정에서 야기되는 오염이나 과잉생산으로 인한 의류 폐기물이 생기지 않는 점은 미래 패션에 대한 사회적 고민에 대한 해법을 제시할 수 있기에 조형적 특성 외, 미래주의 가상패션의 패러다임에 대한 좀 더 심층적인 연구가 필요할 것으로 여겨진다.

참고문헌

- 김선영. (2020). 패션과 게임 융합의 게이미피케이션 사례와 의미 -럭셔리 패션 브랜드를 중심으로-. *한국과학예술융합학회*, 38(4), 17-32.
- 김소라, 김현주. (2022). 피지컬 패션에 나타난 인터미디어의 융합적 표현과 특성. *한국과학예술융합학회*, 40(4), 45-62.
- 김지연. (2009). 퓨처리즘 패션의 조형적 특성에 관한 연구. *디자인지식저널*, 11(12), 30-41.
- 남윤진. (2021). 디지털 트랜스포메이션 시대의 가상현실 기술 기반 패션의 유형과 가치. *기초조형학연구*, 22(5), 117-128.
- 박근수. (2021). 메타버스와 융합을 통한 패션 브랜드의 가상 패션산업 사례 고찰 연구. *한국과학예술융합학회지*, 39(4), 161-178.
- 신경희, 강희명. (2013). 한국 전통 도깨비 문양을 응용한 퓨처리즘 패션디자인 연구. *한국패션디자인학회지*, 13(4), 21-40.
- 유연재. (2022). 메타버스 플랫폼 제페토의 콜라보레이션에 관한 연구 - 패션 아이템을 중심으로. *한국기초조형학회*, 23(2), 377-393.
- 이서연, 임지숙. (2021). 메타버스를 기반으로 한 패션 콘텐츠 연구 - 게이미피케이션을 적용한 패션 게임을 중심으로. *한국패션디자인학회 춘계학술대회 논문집*, 64-65.
- 이은정, 김혜연. (2021). 글로벌 패션브랜드의 메타버스 발 동향과 발전전망 연구: 브랜딩 및 e-커머스 사례 를 중심으로. *한국패션디자인학회 춘계학술대회 논문집*. 47-48.
- 이효진, 양아랑. (2008). 현대패션에 표현된 게임 캐릭터 의상의 조형상. *복식*, 58(4) 86-98.
- 최은실, 편정민. (2021). 메타버스 내에서 아바타를 통한 브랜드 경험이브랜드 태도에 미치는 영향 - 제페토의 구찌 빌라를 중심으로. *한국디자인포럼*, 73, 83-94.
- 코인니스. (2022). 나이키 RTFKT, 첫 이더리움 NFT 메타버스 운동화 공개. *매일경제*. 자료검색일 2022. 8. 2, 자료출처 <https://www.mk.co.kr>
- Alejandro Delgado. (2022). Alejandro Delgado, Idolomatis. 자료검색일 2022. 9. 5, 자료출처 <https://dressx.com>
- Alteration Space. (2022). ALTERATION SPACE, Blizzard Cape & White Dress. 자료검색일 2022. 10. 20, 자료출처 <https://dressx.com>
- Ciel. (2022. 3. 24). 世界首个元宇宙时装周将在 Decentraland举办. *iNFTnews*. 자료검색일 2022. 8. 10, 자료출처 <https://infnews.com/34172/>
- DRESSX. (2022). DRESSX turns 2 years old. 자료 검색일 2022. 8. 10, 자료출처 <https://dressx.com/blogs/features/dressx-turns-2-years-old-%F0%9F%8E%89> 2022.08.
- Elena Semenenko. (2022). Elena Semenenko, ERASE THE EDGES. 자료검색일 2022. 10. 12, 자료출처 <https://dressx.com>
- Ellie Pithers. (2020). Fashion in the game. *Vogue Korea*. 2020. 2. 1.
- Priscila Nassar. (2022). Priscila Nassar, Look RGB. 2022. 7. 15, 자료출처 <https://dressx.com>
- R-RUSH. (2022). R-RUSH, Long puff vest. 자료검색일 2022. 8. 21, 자료출처 <https://dressx.com>
- Yana. (2022) YANA, PAPYLIN Meggie. 자료검색일 2022. 8. 21, 자료출처 <https://dressx.com>
- 蒲清平, 向往. (2023). 元宇宙及其对人类社会的影响与变革. *Journal of Chongqing University*, 2023(02), 111-123
- 陈丹. (2022). 论虚拟服装设计与现实生活服装的

- 联系. *Art and Design*, 24(01), 132-133.
- 刘睿. (2017). 服装设计中的未来主义风格探究. *山东纺织经济*, 2017(10), 6-8.
- 方凌智, 沈煌南. (2022). 技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究. *Review of Industrial Economics*, 2022(1), 5-19.
- 科學的歷程. (2022). 元宇宙從根本上重塑時尚. 자료 검색일 2022. 9. 10, 자료출처 <https://3g.163.com/dy/article/HF087F3T0511C3KH.html>