

현대무용 「아듀 1999」의 무용의상 디자인 - 테크노-사이버 패션 응용을 중심으로 -

정 삼 호* · 이 은 규** · 이 현 정*** · 서 지 성****
중앙대학교 의류학과 교수* · 중앙대학교 대학원 의류학과**
중앙대학교 의류학과 강사*** · 중앙대학교 의류학과 강사****

Dance Costumes Design for 「Adieu 1999」 - Focused on the Techno-Cyber Fashion -

Sham-Ho Chung* · Eun-Kyu Lee** · Hyun-Jeong Lee*** · Ji-Sung Suh****
Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Chung-Ang University*
Dept. of Clothing and Textiles, Graduate School of Chung-Ang University**
Instructor, Dept. of Clothing and Textiles, Chung-Ang University***
Instructor, Dept. of Clothing and Textiles, Chung-Ang University****
(2003. 2. 5 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study contains evaluation of techno-cyber fashion, specifically in the area of dancing costume which symbolize the stage performing art of techno-cyber fashion's formative elements.

The way of study is to make foundation with the theory and picture backgrounds to analyze the fashion trends and finally produce symbolic dance costume which applies modern dance stage costume design to techno-cyber elements.

The 'Adieu 1999' is the modern dance work contains social mood in retrospect of 20 century and prepare 21 century. To make design of dance costume, apply the simple geometrical pattern design which utilize techno-cyber element like hi-tech fabrics, see-through and image of band and finally produce costume both 20 and 21 century.

Key words: techno-cyber fashion(테크노-사이버 패션), dance costume(무용의상),
hi-tech fabrics(첨단 신소재)

I. 서론

20세기 후반에는 급속한 과학문명의 발달로 인해 이전의 어떤 세기말적 현상보다 복잡하고 다양한 상황들이 표출되었다. 이러한 세기말적 상황은 문화와 예술에서 희망과 불안감의 교차, 문화적 몰락과 위기라는 사회적 분위기로 혼재, 융합되어 나타났다. 신문, 잡지, 텔레비전과 같은 대중매체들은 앞 다투어 정보혁명이 가져올 장미빛 미래에 관해 이야기하였으며 정보고속도로나 인터넷, 화상회의, 휴대용 전화기, 퍼스널 컴퓨터, 홈쇼핑과 데이터베이스 등이 새로운 세상을 표현하는 '테크노', '사이버'라는 용어를 탄생시켰다.¹⁾ 이러한 사회 분위기 속에서 세기말적 퓨전(fusion) 경향으로 나타난 테크노-사이버 패션은 첨단 과학문명이 낳은 패션문화로서 21세기에 대한 희망과 불안을 동시에 표현한 패션 코드라고 볼 수 있다.

이에 본 연구는 과학발전의 전환점이 되었던 60년대의 우주에 대한 관심으로부터 시작된 과학과 패션의 교류를 테크노-사이버 패션의 출발점으로 보고 테크노-사이버 패션의 조형적 요소가 나타난 스페이스 패션, 핑크 패션, 사이버 핑크 패션, 테크노 패션의 시대적 흐름과 특징적 요소들을 고찰해보고, 이론적 고찰을 통해 테크노-사이버 패션의 내적, 외적 표현성이 갖는 미래패션으로서의 가치와 패션 경향을 살펴보았다.

테크노-사이버 패션의 조형적 요소(색상, 소재, 디자인)를 무대의상의 한 분야인 현대무용 "아듀 1999"의 무용의상 디자인에 응용하여 공연 예술 의상의 예술 요소로 표현하였다.

II. 테크노-사이버 패션의 이론적 고찰

1. 테크노-사이버 패션의 개념과 흐름

테크노-사이버는 기계, 기술을 의미하는 '테크노'(technology)와 인공두뇌, 컴퓨터 시스템을 종합적으로 포함하는 '사이버'의 합성어로 최첨단의 과학

문명을 뜻하며 컴퓨터 네트워크와 미래지향적인 가상현실을 뜻한다.²⁾ 테크노-사이버 패션은 첨단 소재, 강렬한 색상, 사이버를 상징하는 기하학적이고 전위적인 디자인으로 세기말의 불안심리를 미래에 대한 희망과 기대를 혼합된 형태로 동시에 보여주는 세기말적, 미래지향적 패션경향이라 할 수 있다.

테크노-사이버 패션은 1960년대 스페이스 패션에서 출발하여 70, 80년대의 스트리트 패션인 핑크와 사이버 핑크, 테크노 패션을 거치면서 조형적 요소와 상징적인 의미가 지속되었고, 1990년대에는 소재나 색상, 디자인 등의 조형적 요소와 상징적인 표현성에서 다양성이 고조되어 사이버 핑크와 테크노 패션이 변형·혼합되어 더욱 다양한 테크노-사이버 패션으로 나타났다. 테크노-사이버 패션은 정형화된 패션 경향이 아닌 과학의 발달이 가져온 첨단 소재에 따른 디자인 요소들의 변화와 혼용으로 맥을 이어왔으며, 디자인의 외적 표현성 즉 의상의 조형적 요소라고 할 수 있는 색상, 소재, 형태의 디자인 요소들이 시대적 상황과 사회적 분위기에 따라 특징적으로 표현되었다. 1960년대부터 90년대 말에 이르기까지 테크노-사이버 패션의 경향을 상징적 요소(내적 표현성)와 조형적 요소(외적 표현성)로 나누어 정리해보면 다음과 같다(표 1).

III. 무용의상에 관한 이론적 고찰

1. 무용의상 개념 및 역할

무용의상은 그 작품에 담고 있는 사상 및 내용의 불가식적인 요소를 의상이란 시각적인 요소로 바꾸어 나타내는 것으로 무용수가 무대 위에서 몸에 걸치는 모든 것 뿐 아니라 신발, 장신구, 가면, 신체분장 등 모든 것을 포함한다. 무용 의상은 작품을 완성시키는 일부요소로서 작품 속에 용해되어 움직임을 보조하고 무용효과를 향상시키며 무대 위에 제반된 다른 무대 요소 즉 조명, 무대미술, 무대장치, 연출 등과의 상호 연관성을 항상 염두에 두어야 하며³⁾ 종합 무대예술로서 다른 요소와의 관련성을 항상 고려해

<표 1> 테크노-사이버 패션의 흐름

연대	1960's : Space Look	
특징		
상징적 요소	우주 시대(space-age), 미래주의(futurism), 공상과학 영화(S. F.), 기술혁명, 테크놀로지, Rock'n Roll Music	
조형적 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 색 상 : 은색, 금색, 형광색 · 소 재 : 비닐, 메탈, 고무, 인조가죽, 종이 등 · 디자인 : 기하학적인 단순한 패턴의 디자인(full-body catsuit, 헬멧, 모자, 선글래스, 부츠) 	
디자이너	André Courrèges, Pierre Cardin, Paco Rabanne, Yves Saint Laurent	
연대	1970's : Punk Look	
특징		
상징적 요소	미래는 없다(no future), 허무주의(nihilism), 무정부주의(anarchism), 반문화패션(anti-fashion), Punk Rock Music	
조형적 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 색 상 : 검정(공포, 죽음) · 소 재 : 비닐, 메탈, 고무, 인조가죽, 플라스틱, 체인 등 · 디자인 : 전위적인 디자인과 저속한 장식물의 조합(가죽재킷, 뱃지, 메탈 징, 체인 핀, 다양한 색과 모양의 헤어스타일) 	
디자이너	Vivienne Westwood, Yohji Yamamoto, Jean Paul Gaultier, Sandra Rose	
연대	1980's : Cyberpunk, Tecno Look	
특징		
상징적 요소	컴퓨터·사이버, 미래주의(futurism), 공상과학 영화(S. F.), Punk의 재창조, Electronic Music	
조형적 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 색 상 : 은색, 금색, 네온색, 고풍택의 원색 · 소 재 : 비닐, 메탈, 고무, 인조가죽, 플라스틱, 체인 등 · 디자인 : Punk 패션에 테크놀로지적 요소를 가미, 펑크패션에 산업재료를 장신구로 이용 	
디자이너	Jean Paul Gaultier, Thierry Mugler, Paco Rabanne, Issey Miyake	
연대	1990's : Tecno-cyber Look	
특징		
상징적 요소	인공지능 공학(cybernetics), 가상 공간(cyber space), 미래주의(futurism), 첨단기술(hi-technology), Techno Music	
조형적 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 색 상 : 은색, 금색, 형광색, 네온색, 고풍택의 다양한 색 · 소 재 : 비닐, 메탈, 가죽, 플라스틱, 홀로 그래픽 소재 · 디자인 : 단순하고 전위적인 형태로 타(他)경향과 혼합사용, 광택소재의 기하학적 형태 원피스, 메탈 액세서리 	
디자이너	Paco Rabanne, Thierry Mugler, Issey Miyake, John Galiano	

야 하는 점에서 보다 강한 '상징성'을 띤다.⁴⁾

무대요소의 측면에서 무용의상의 역할을 3가지로 요약해보면 다음과 같다.

첫째, '작품 이미지의 시각화'. 한 작품에 존재하는 무용의상은 동작과 감정 등의 추상적인 이미지가 무대에서 구체적으로 시각화되어짐으로써 그 작품의 성격·주제, 이미지를 상징적으로 암시해 준다. 특히 무용의상은 작품의 형식과 내용을 정립하는데 도움을 주는 요소로서 작품 전체적인 분위기를 나타내준다.⁵⁾

둘째, '작품의 배경과 시대 표현'. 작품의 성격에 따라 의상 스타일이 달라지듯 관객은 그 의상에 따

라서 시대나 장소 또는 시간까지도 암시적으로 파악할 수 있다.⁶⁾ 그러나 창작무용의 경우 의상은 안무가의 의도가 지배적으로 작용하여 디자인되므로 고증의 방법 없이 가상적으로 표현할 수도 있다. 따라서 창작무용의상은 자유로운 소재와 디자인으로 그 작품의 시대성보다는 사회성 표현에 더 중점을 두게 된다.⁷⁾

셋째, '작품 인물에 대한 정보 제공'. 무대에서 무용수는 자신의 모습이 아닌 작품 속의 인물로 변화하므로 무용의상은 최대한 작품 속의 인물에 맞게 표현되어야 한다. 무용의상은 무용수를 통해서 시각

적이고 구체적인 것만이 아니라 자아 이미지, 심리상태 등의 추상적인 것까지도 표현할 수 있으며, 무용수의 상대적인 중요성에 따라 무용수들 간의 상호관계를 보여주기도 한다.⁸⁾

2. 무용의상의 디자인 요소

무용의상의 세 가지 디자인 요소⁹⁾인 선, 색, 재질에 대해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 무용의상에 있어서 '선(line)'은 작품의 주제와 목적을 성취할 수 있는 중요한 디자인 요소로 무용작품의 주제와 연관성을 가지고 표현하는데 중요한 역할을 한다.

둘째, '색(color)'은 무용수가 등장하면서 가장 먼저 인식되는 첫 번째 시각요소로 일반적인 색채 심리효과를 이용하여 인물의 성격과 작품의 분위기가 지도 관객에게 이해시킬 수 있도록 하여야한다.

셋째, '재질(material)'은 무용의상을 만드는 실제적인 매개물로 촉각·시각·청각의 세 가지 감각 모두를 요구하는 요소이다. 무용의상은 조명아래서 의미가 있는 것이므로 적절한 빛의 사용으로 다른 질감의 효과를 내기도 하며 소재의 종류보다 재질감이 주는 극적 인상(Scene Impression)이 매우 중요하다.

보는 '20세기 문명의 해원(解冤)풀이'이다.

20세기 역사를 단편적으로 보여주는 영상과 춤이 어우러지는 복합적 무대를 구사하며, 길고 복잡한 시간의 개념(역사)과 광활한 공간의 개념을 강조하는 작품으로 각장의 구성 및 무용의상의 변화는 <표 2>와 같다.

<표 2> "아듀 1999"의 구성 및 무용의상

내용 구성	키워드	무 용 (영 상)	의 상
1장	20세기 자유, 산업화	16명의 군무 (20세기의 발자취)	기본의상 (햇불)
2장	전쟁	16명의 군무 (인류 전쟁으로 인한 폐해)	기본의상 (피난복)
3장	풍요	7명의 군무(전쟁 후의 산업발전에 따른 인간의 풍요로움)	기본의상 (의자)
4장	재해	(인간이 만들어낸 과학문명으로 인한 재해)	
5장	컴퓨터 정보화	독무, 16명의 군무(기술 혁신, 정보화, 컴퓨터의 대중화)	기본의상 우주복 (장신구)
6장	21세기 사이버 테크놀로지	16명의 군무(미래시대를 상징하는 사이버 세계와 복제) 21세기 아이 등장 (복제인간 상징)	기본의상 우주복 (장신구) 아동복 (원피스, 부츠)

IV. 현대무용 「아듀 1999」의 무용의상 디자인

1. 현대 무용 "아듀 1999" 의 작품 분석

"아듀 1999¹⁰⁾"은 '우리 춤 빛깔 찾기(Korean identity through dance, series)'의 주제로 지난 20세기 동안 인류가 걸어온 한 세기의 여정을 회고하고 새로운 천년에 대한 인류의 기대와 과제를 담는데 의미를 둔 작품이다.

서구 산업문명에 의해 주도되고 변화되어온 지난 한 세기를 인류에게 푸른 꿈을 꾸게 했던 풍요와 빈곤의 역사를 연대적 사건으로 되짚어 보면서 인류의 세기적 과제를 우리의 자연관과 우주관으로 다스려



<사진 1> "아듀 1999" 공연모습

'신디사이저 음악', '테크노 음악'과 같이 과학과 음악의 접목이나 '비디오 아트', '컴퓨터 그래픽'의 과학과 미술의 만남은 테크놀로지의 발전과 더불어 파생된 새로운 장르의 예술분야로서 그 위치를 차지하

고 있는 것처럼, “아듀 1999”의 연출방향은 춤과 영상이 만나 현대 춤의 새로운 표현영역을 넓히는 것으로 공연의 배경과 내용을 영상언어로 보여주면서 율동으로 상징화하는 것이다. <사진 1>

2. 테크노-사이버 패션을 응용한 무용의상의 디자인 및 제작과정

새로운 21세기의 희망을 무용으로 표현하기 위한 상징적 의상으로서 20세기와 21세기를 이어주는 현재를 대표하는 디자인과 색상, 소재를 사용하여 문화적 혼재의 상징으로 투명과 불투명의 효과를 이용하는 기본의상을 디자인하였다.

감정의 언어라 할 수 있는 공연의 전체적인 분위기를 나타내는 가장 주된 색상은 ‘자유’, ‘평화’, ‘정직’ 등을 상징하는 흰색에 가까운 백아이(100 I)라는 색상을 사용하였다.

소재는 기본의상에 두 가지 소재를 사용하여 불투명과 투명의 이중효과로 미래에 대한 불안 심리와 희망적 기대 심리를 동시에 상징하였다.

장신구는 우주복을 상징하는 칼라로 무광택 흰색 비닐소재로 패딩과 반사 라인 테이프의 파이핑을 이용하여 볼륨감을 주었고, 밴드와 벨트는 무대조명을 염두에 두고 은색의 광택 비닐 소재를 이용한 상징적인 단순한 형태로 디자인하였다.

<제작과정>

- 잡지나 사진자료를 통해 디자인 컨셉을 위한 자료의 수집
- 디자인 컨셉에 맞는 소재의 시장조사를 거쳐 기본적인 실루엣과 소재 결정
- 디자인을 가시화하기 위한 스케치와 일러스트레이션으로 표현
- 무용수들의 동작과 조명을 고려한 확인작업
- 무용수들의 신체 사이즈를 고려한 봉제 작업
- 의상을 개인 별로 가봉
- 리허설 시 무용의상을 착용하여 강한 율동에 의한 파손 여부 판단

3. 공연을 위한 무용의상 제작

1) 기본의상 <사진 2>

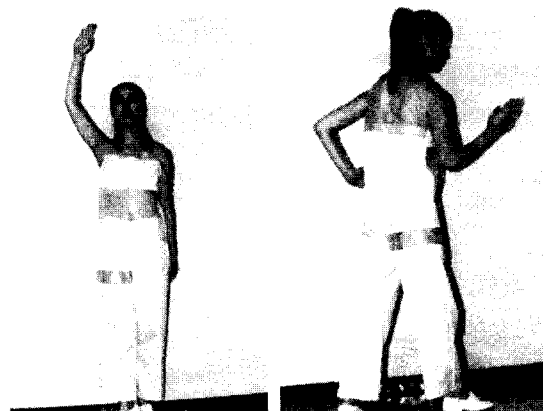
아이템 : sleeveless blouse, long pants

소재 : polyester 100%(듀스포립스탑),

polyurethane

테크노-사이버 요소 : 비닐 소재, See-through, 단순한 디자인

디자인 포인트 : 흰색은 희망을, 투명과 불투명 소재는 미래에 대한 불안과 희망을 동시에 상징하는 것으로 디테일 선의 직선적인 분할은 기계적인 테크놀로지를 표현



<사진 2> 기본의상

2) 기본의상 변형 : 여자 <사진 3>, 남자 <사진 4>

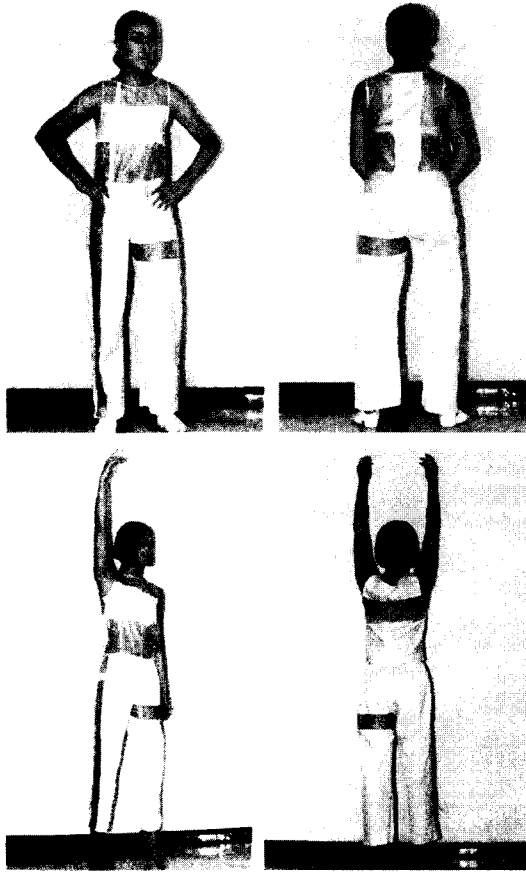
아이템 : sleeveless blouse, long pants

소재 : polyester 100%(듀스포립스탑),

polyurethane

테크노-사이버 요소 : 비닐 소재, See-through, 단순한 디자인

디자인 포인트 : 기본의상 디자인 포인트를 기본으로 디테일선에 변화를 주고, 수직선과 수평선을 이용해 면 분할, 수직 효과, 착시효과를 주었다.



<사진 3> 기본의상 변형 (여자)



<사진 4> 기본의상 변형 (남자)

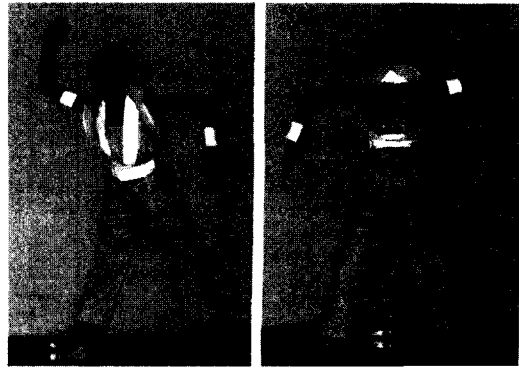
2) 우주복 <사진 5>

아이템 : sleeveless blouse, long pants, collar, belt, band

소재 : polyester 100%(듀스포립스탑),
polyurethane, synthetic leather(collar),
metallic vinyl tape(belt, band)

테크노-사이버 요소 : 은색, 광택 비닐 소재,
See-through

디자인 포인트 : 기본의상에 우주복 느낌을 주는 장신구를 착용. 즉, collar는 흰색의 비닐 소재에 충전재를 넣어 볼륨감 있는 우주복을 상징, belt와 band는 은색의 광택 비닐 소재를 사용해 허리와 어깨, 상박에 착용함으로써 조명효과를 극대화시킴.



<사진 5> 우주복

V. 결론 및 제언

이론적인 고찰과 실제 무용의상을 제작하는 두 가지 방법으로 본 연구를 진행시킨 결과 다음과 같이 두 가지 측면에서 연구의 내용을 요약·결론지을 수 있다.

첫째, 테크노-사이버 패션의 조형적 특성과 상징적 특성은 무대 공연 예술의 상징적 표현이라고 할 수 있는 무용의상에서 “아듀 1999” 공연결과에서 나타난 바와 같이 예술적 표현성을 극대화시키는 요소로 활용될 수 있다.

둘째, 테크노-사이버 패션의 무용의상으로서의 가치

는 테크노-사이버 패션의 조형적 요소들이 무대의상에 중요한 표현요소로 작용하고, 당시에 유행하는 패션경향을 무용의상의 조형요소로 적용시켜 작품의 표현효과를 시각적으로 극대화시키는 데 있다. 즉 무용의상은 기타 무대예술의 요소 중 조명과 움직이는 동작에 따라 색상, 재질, 형태의 효과를 극대화하거나 변화시킬 수 있기 때문에 무용의상의 직접적인 표현과 상징적 표현에서 테크노-사이버 요소의 적절한 사용은 작품의 주제와 이미지 전달에 중요한 무대예술요소로 활용될 수 있다.

테크노-사이버 패션은 예술적 요소로서 과학과 패션을 접목시킨 새로운 패션 경향으로 미래적 표현뿐 아니라 기계적, 인공적인 것에 대한 반대육구로 반 문화, 하위 문화, 퓨전의 개념으로 휴머니즘을 회복하려는 경향으로 나타나고 있다. 앞으로 기계와 예술의 조화, 테크놀로지와 휴머니즘의 조화 차원에서 인공지능의 첨단 신소재 개발이 필요하고 그에 따른 효과적인 디자인 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 1) 디지털 조선 (1995, 5)
- 2) 김정애 (1996). 20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술 대학원 석사학위 논문, p. 7.
- 3) 조혜영 (1997). 무용 공연작품을 위한 의상 연구. 조선대학교 대학원 석사학위 논문, p. 2.
- 4) 김정은 (1991). 무용의상에 관한 고찰. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p. 55.
- 5) Oscar Gross Brockett (1979). *The Theatre an Introduction*. p. 599.
- 6) *Ibid.*, p. 747.
- 7) 김이경 (1994). Neo-Carmen의 무용의상 디자인 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p. 7.
- 8) 위의 책, pp. 7-8.
- 9) 김현숙 (1995). 무대의상 디자인의 세계. 고려원.
- 10) "아듀 1999"는 1999년 8월 30일부터 9월 19일까지 '예술의 전당', '국립극장'에서 '99세계 무용축제(international dance festival seoul 1999' 중 '우리춤 빛깔찾기'(Korean identity through dance, series)의 주제로 공연되었다.