

건축과 패션, 실내디자인의 스킨디자인 표현특성에 관한 연구

A Study on expressive characteristics on skin-design in architecture, fashion and interior design

Author 김기수 Kim, Ki-Soo / 정희원, 울산대학교 디자인대학 실내디자인학과 외래강사

Abstract Though Adolf Loos, an architect of 1920s said 'ornament is sin', feature of decoration has big gravity in modern architecture & its design trend. Embellishment as a new genre that combined new cultures, trends, and technologies is finally ascribing to skin design approach. For instance it is preference to rags, coarse fabric, external shape of fragments. Expressing surface as a ceremony in architecture or indoor design is also belong to the same category.

In this respect, as a new approach on skin, the study focuses on visual and spatial changes that stimulate user's sensibilities consequently since skin design is based on human senses and sensibilities. As skin design expands the scope of human experiences comprehensively, and classify boundaries between internal parts and external parts or make them ambiguous, aesthetic embodiment on new trends is getting done. Through skins on buildings, a message is transmitted to a whole city, an opportunity for the city to be expanded into a new space is created, and human senses are stimulated through refusing a traditional sides by rediscovering decorations in space design and adapting the sides made in limitless-expressed styles. Thus, as a new approach on the skins that transmit a message through human senses, the study is to contemplate skin design, and to interpret them as works to eliminate boundaries among architecture, fashion, interior/exterior space design(especially exhibition and international fair)following their suits. Through interpreting this subject, the study is to understand and analyze contemporary expansion situation on interactions among fashion and architecture, and interior design.

Keywords 스킨디자인, 표면, 인터페이스, 인간의 감각, 장식
Skin-design, Surface, Interface, Human sense, Ornament

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

1960년대 영문학자이며 예언자인 마셜 맥루언의 저서 “미디어의 이해(Understanding Media)”에 따르면 “피부의 확장으로서의 의복은 열 제어 매커니즘으로뿐만 아니라 자아를 사회적으로 규정하는 수단으로 볼 수 있다. 이런 측면에서 의복과 주거는, 물론 의복이 훨씬 더 피부에 가깝고 역사도 오래되기는 했지만, 둘 다 우리 피부와 가깝다. 왜냐하면 주거는 우리 신체 기관 내부의 열 제어 매커니즘들을 확장한 것이고 의복은 신체외면의 보다 직접적인 확장이기 때문이다¹⁾”라고 하였다.

1920년대 건축가 아돌프 로스(Adolf Loos)는 “장식은 죄악이다”라고 주장하였지만 현대건축과 디자인 경향은 장식이라는 심미적 요소가 차지하는 비중이 아주 높다고

볼 수 있다. 이러한 경향을 새로운 균형을 향한 움직임이라고 할 수 있는데, 예를 들어 의상에서는 이제껏 사용하지 않았던 재료로써 조잡한 천과 조각 작품과 같은 3차원 입체로써 표현하려는 경향과 건축에서는 실내공간과 실외공간을 하나의 신체로써 간주하여 하나의 의식처럼 내·외부공간을 연결하는 중요한 개념으로 표면의 장식을 적극적으로 노출하려는 움직임이 그것이다. 이러한 관점에서 새로운 시대의 문화, 경향, 기술 등이 결합된 새로운 장르로써 다양한 연출환경을 통한 표면의 장식을 스킨디자인²⁾이라고 할 수 있을 것이다. 본 연구는 표피에 대한 접근으로서 스킨디자인이 인간의 감각과 감성에 기인하고 있으므로 사용자의 감성을 자극하는 시각적·

2) 본 논문에서 '스킨디자인(skin-design)'은 표면(surface), 외피(skin), 인터페이스(interface)등 인간의 감각을 통하여 인지할 수 있는 피막으로 의미될 수 있다. 좁은 의미에서는 간단하게 표면과 접대기라고 할 수 있지만 공간디자인 측면에서 포괄적으로 내부와 외부를 연결하는 공간적인 개념에서의 용어으로써 스킨디자인을 사용하였다.

1) 마셜 맥루언, 미디어의 이해, 도서출판 민음사, 2002, p.179

공간적인 변화에 주목한다. 인간의 체험의 폭을 확장시키고 내·외부의 경계를 구분하고 혹은 모호하게 만들며 다채로운 공간적 실험이 이루어지고 있다. 건축물의 표피를 통하여 메시지를 전달하고 새로운 개념의 공간으로 확장하고, 패션분야에서는 보다 건축적이고 입체적인 구조적 실험이 이루어지고, 실내디자인 분야에서는 장식을 재발견하여 전통적인 입면의 형태가 거부되고 자유로운 사고로써 인간의 감각을 극대화 하고 있다. 따라서 본 연구는 여러 가지 표현 형태를 통하여 시도되고 있는 다양한 분야들의 감각확장의 극대화에 대한 시도를 표피에 대한 접근방식으로서의 스킨디자인에 대하여 고찰하고 건축, 패션, 실내디자인(특히, 전시와 국제박람회분야)의 서로 다른 분야의 경계를 허무는 작업으로써 스킨디자인을 해석할 것이다. 이 명제에 대한 해석을 통하여 각자의 표현기법과 상호작용성의 현대적인 확대현상을 이해하고 분석하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

의복이 우리의 체온과 에너지를 축적하고 소통시키기 위해 우리 개인의 피부를 확장한 것이라면 주거는 가족이나 집단이 그런 목적을 달성하기 위한 공동의 수단이다. 피난처로서의 주거는 우리 신체의 열 제어 메커니즘을 확장한 것으로, 집단의 피부 혹은 의복이다. 도시들도 결국은 대규모 집단들의 욕구들에 맞춰 신체 기관들을 훨씬 복잡하게 확장한 것이다.

이렇게 우리 신체와 의복과 주거가 밀접하게 서로 연관되어 있는 관계 속에서 인간의 신체와 접촉하고 반응하며 감각의 영역을 공간으로 확장하려는 태도는 인간의 감각 및 감성에 주목하는 것이다. 최근 몇 년간 전 세계 순회전을 연 “스킨+본즈(Skin+Bones)”전은 패션과 건축간의 유사한 경향에 주목, 그 연결점을 살펴본 이색적인 전시이다. 의복과 주거시설, 빌딩이 인간의 신체를 보호하고 개성과 정체성을 표현할 뿐 아니라 형태를 형성하기 위해 기하학을 사용한다는 공통점이 있다. 그리고 무엇보다 흥미로운 점은 패션과 건축에서 서로의 테크닉이나 기술적인 발전의 반영, 형태, 표면 등에서 서로의 디자인 영감을 공유하고 있는 것이다.

건축가들은 프린팅, 잘라내기, 쌓기, 접기, 여러 개의 재료로 편집하기 등의 패션기술을 차용해 건물의 표피를 더욱 더 화려하고 독창적으로 발전시켰고 패션디자이너들은 구조적 일관성을 고려한 스킨의 개발에 힘쓰기 위해 다른 분야(건축, 인테리어, 가구, 제품디자인, 그래픽 디자인 등)에 주목하기 시작했다.

본 논문은 “스킨+본즈(Skin+Bones)”와 같은 형태의 전시와 더불어 건축, 패션분야와 공간디자인분야에서 그들의 가지고 있는 전통적인 표현방법에서 벗어나 다양한 시도를 하고 있는 표현특성을 연구대상으로 하였다.

분석을 위하여 재료와 매체의 혼성적 구성과 물성과 비 물성의 다양한 기법으로 표현한 ‘스킨+본즈(Skin+Bones)’전시회에 소개된 해체주의적 성향을 가진 건축가와 새로운 경향의 표피표현을 추구하는 건축가들의 최신 사례로 조사하였고, 패션분야에서는 대중들에게 보이는 이미지를 강렬하게 유도하여 시선유도를 입체적인 구조와 표면표현에 있어 디지털적인 요소를 사용하여 의상을 인간의 피부와 같은 감각을 확장시키는 시도를 하는 패션디자이너의 경향을 고찰한다. 그리고 건축외피뿐만 아니라 실내디자인의 공간표피에서 나타나고 있는 사용자와 공간과의 효과적인 상호작용을 오브제적 요소가 강한 전시와 국제박람회를 통하여 실내디자인의 스킨디자인 표현기법을 작품사례를 통하여 분석한다. 또한 패션디자이너, 건축, 실내디자인의 형상이미지의 유사성을 바탕으로 한 각 분야의 작품분석을 통하여 스킨의 표현 경향 특성에 대해 고찰을 하는 것으로 진행하였다.

2. 스킨디자인(skin design)을 통한 새로운 경향의 표출

2.1. 디자인 영역 간 경계의 해체경향

1988년 뉴욕 MOMA(Museum of Modern Art)에서 “해체주의 건축(Deconstructivist Architecture)”전시회는 건축가, 비평가, 심지어 건축을 전공하는 학생들에게 까지 매우 중요한 전시였다. 10여 년간 이루어진 논쟁이 전시를 통하여 커다란 반향을 만들어 내었다.

‘해체주의 건축’전은 대중들에게 많은 관심과 예견들로 열광하게 하였다. 대중들과 많은 비평가들은 해체주의의 시작과 함께 무엇이 진정한 ‘해체’인지, 이 개념은 어디서 왔으며 누가 주체인지, 단순히 ‘해체’라는 단어와는 어떤 상관성이 있는지 의견이 분분하였다.

과거를 포함하여 현재까지 ‘해체’라는 단어를 통하여 프랑수아 철학자 자크 데리다(Jacques Derrida)를 먼저 떠올리게 된다. 하지만 그는 철학을 통하여 일반적인 규칙을 파괴하고, 철학자이면서도 철학을 거부하고 경계를 흐트러뜨리며 다른 종류의 글쓰기를 하였지만 ‘해체’라는 단어를 명확하게 정의하진 않았다. 데리다는 그의 저서 ‘글쓰기와 차연(Writing and Differance, 1967)’에서 ‘해체’는 정의하는 방법론에서 벗어나 있다고 말하고 있다. 왜냐하면 해체란 계속해서 어딘가로 이동하며 단어나 의미로 명확히 정의되지 않는다고 비평적인 방법론을 제시하였다. 그는 이론상으로 어떠한 방법으로도 정의 가능한 것이 ‘해체되었다’라고 주장하였다.³⁾

3) Skin + Bones : Parallel Practices in Fashion and Architecture, Thames & Hudson, London, 2007

그의 글에서 데리다는 종종 텍스트에 존재하는 의미없는 조각들을 분석하였고 해체될 위기에 있는 균열이 존재하는 점들을 끊임없이 관찰하였다. 그는 텍스트의 지배시스템을 분석하거나 그가 흔히 사용하던 의미들을 타인의 관점에서 바라보기 시작하였다. 그가 타인의 관점에서 바라본 해체의 설득력은 파괴성, 분리성, 파쇄성 그리고 여러 개의 레이어로써 이를 수반하는 분야들은 철학을 포함하여 예술, 영화, 패션, 문학, 건축 등이 있었다. 이런 데리다의 건축에 대한 해체의 개념은 철학적 사고의 권위와 관습에 대한 도전이라고 설명할 수 있을 것이다.

2.2. 패션디자인과 건축의 창조적 상호작용

20세기의 패션디자인과 건축은 각자 다른 경계와 질서를 가지고 있지만 서로간의 새로운 개념을 실험하면서 발전되어 왔다. 다른 분야와 비교해 볼 때 패션디자인의 이미지는 찰나의 일회성, 그리고 외형을 강조하는 결과물, 부드럽고 연약한 재료의 물성 등으로 정리할 수 있고 반면에 건축은 기념비적이고 반영구적이며 견고하고 강한 물성으로 대변되는 이미지이다. 패션디자이너와 건축가들이 창조하고 있는 결과들은 그 규모면에서 서로 많은 차이를 보이고 있다. 패션디자이너는 인간의 몸을 위한 의복을 창조하고, 건축가는 동 시간에 다수의 사람이 거주하고 머무를 수 있는 공간인 빌딩을 창조한다. 이러한 두 가지의 카테고리의 중요한 점은 스케일에 상관없이 모두 인간의 몸을 위하고 감싸고 보호하기 위한다는 것이다. 인간의 몸을 위한 쉘터(shelter)와 프로젝트(project)인 패션과 건축은 각각의 영역에 문화적, 정치적, 종교적인 정체성을 담아내며 표현하기도 한다.

패션디자이너와 건축가가 그들의 작품을 창조하는 과정에서 서로 다른 사이즈, 재료, 구조 등을 고민하지만 자세히 살펴보면 창작의 프로세스(process)는 놀랍게도 흡사하기만 하다. 양쪽 모두 단순한 2차원 평면(2Dimension)에서 점차적으로 복잡한 3차원 입체(3Dimensional form)로 창작과정이 옮겨가며 작업하게 된다. 어떻게 하면 인간의 피부의 확장이라는 의미에 적합하도록 보호하고, 확장하며, 구조적 안정성과 인간의 몸에 보다 심미적으로 보일 수 있도록 창작의 과정을 거친다. 동시대에 유행하는 미적인 경향들은 각자가 그 시대를 반영하는 이상적인 아이디어, 현실적인 발견과 기술적인 발전상을 지니고 있다. 패션과 건축물의 결과는 스타일과 구조의 질적인 측면에서 공유하거나, 일반적인 창조적 충동을 통해 이익을 창출한다. 그리고 이 두 분야에 종사하는 전문가들은 그들의 영감과 더불어 확실한 기술적이고 획기적인 전략을 가지고 드로잉한다. 패션과 건축에서 각자의 고유한 전문 어휘들이 상대방의 분야에 적용되기 시작하였고 건축가들은 적당한 재봉기술과 어

휘들을 패션계에서 차용하기 시작하였고 주름잡기, 천짜기, 접기, 프린팅하기, 그리고 표면과 재료에 패션디자인 기술이 다양한 건축술에 적용되었다.

3. 다양한 디자인 분야에서의 스킨디자인 (skin design) 연출환경

3.1. 전시를 통하여 본 패션과 건축의 스킨디자인

1980년대 초 표면과 구조의 새로운 상관관계가 디자인 이슈로 부각되던 시점, 패션과 건축은 각 분야에서 문화적이고 사회적인 방향을 바꾸는 계기로서 중요하게 인식되어져 왔다.

1981년 4월 일본의 패션디자이너 레이 카와쿠보와 요지 야마모토는 “Ready-to wear”란 주제로 파리에에서의 컬렉션을 선보였다. 이 컬렉션에서 이들은 일반적인 사이즈와 비교할 수 있는 다른 사이즈들과 비대칭의 검은색 옷들이 주를 이루었다. 구멍내기와 형질의 조각, 그리고 끊이지 않고 연결되는 디테일 등이 여러 가지 지금까지 선보인 다른 방식으로 전통적인 장식과 부드러운 옷감과 반대되는 투박하고 뻣뻣한 소재의 의복과 몸에 달라붙는 의상들로 인간의 몸을 보다 솔직하게 표현함으로써 여성스러움과 아름다움의 가치기준을 색다른 방법으로 제시하였다.

1982년 뉴욕에서 활동하던 39살의 프랑스로 스위스 건축가 버나드 츠미(Bernard Tschumi)는 파리의 라 빌레트(Parc de Villette)에 세워질 ‘21세기 도시공원’의 설계를 국제현상설계를 통하여 위촉받았다. 그것은 해체건축을 둘러싼 논쟁의 초점이 되었다.⁴⁾ 뉴욕에 현대미술관(Museum of Modern Art)에 출품한 7명의 건축가들은 해체에 대하여 서로 다른 견해를 가지고 있었다. 그들 모두는 건축의 기존 가설에 도전하고 있었지만 그들 중 오직 두 사람만이 데리다와 비슷한 의미로 ‘해체’라는 용어를 사용했다. 피터 아이젠만(Peter Eisenman)과 버나드 츠미가 그들이다. 두 건축가의 협동업무는 자크 데리다의 ‘해체’라는 커다란 아이디어가 실현되는 물리적인 계기가 되었다. 이 시기의 패션디자이너들과 건축가들은 ‘자유’로운 명제아래 새로운 형태에 대한 복잡한 실험과 본질적으로는 서로 다른 경로를 통한 디자인을 고취하는 다른 분야의 기술들을 사용하는 시대적 선구안을 지니고 행동으로 옮기고 있었다.

같은 해 패션과 건축계에 중요한 이벤트가 일어났는데 수잔 시들라스카스(Susan Sidlauskas)에 의해 메사추세츠 인스티튜트의 테그널리지 하이든 갤러리(지금의 List Visual Art Center)에서 열린 ‘인티메이트 아키텍처

4) 하룻밤의 지식여행19, 데리다 Derrida, 제프폴란스, 이명수 옮김, p.123

(Intimate Architecture) : 컨템포러리 클로싱 디자인 (Comtemporary Clothing Design)이 그것이다. 이 전시회는 8명의 패션디자이너가 자신의 개성있는 작업에 대한 창조성을 건축의 관점에서 시험한 무대이면서, 패션과 건축의 역사적인 관계가 다양한 관점에서 재조명되었고, 건축 외형의 모습을 의상디자인과의 관계를 분석한 첫 번째 대중적인 전시회였다. 수잔 시들아스카스의 기획 전시회는 건축적인 외형과 원리를 패션디자인의 관점에서, 그래서 이제껏 시도되지 않았던 건축행위에 관심이 있던 패션디자이너들의 사고방식을 일깨우는 계기가 되었고 최근에는 공간과 패션디자인사이에 발전할 수 있는 교류의 시발점이 되면서 자연스럽게 건축가가 패션디자인에 대한 관심을 가지게 하는 영향을 주었다.

전 세계 순회전을 가진 “스킨+본즈(SKIN+BONES)”전에 많은 이들이 주목하는 이유는 46명의 국제적인 디자이너와 건축가들이 강하고 독특한 심미성, 가벼움, 신속한 교체성을 가진 일회성으로 각자의 디자인 모티브를 통하여 강한 비주얼로 구성하고 있기 때문이다. 두 분야의 유연하고 커다란 상호작용은 지난 10여년간 자리 잡았다. 패션과 건축의 접목을 시도한 건축가로는 잘 알려진 대로 OMA의 램쿨하스(Rem Koolhaas)와 헤르조그 드 뫼론(Herzog & de Meuron), 퓨처시스템(Future System)등이 있다. 그들은 상업공간을 디자인 하는데 있어서 조심스럽게 그들만의 작업방식을 적용시켜 나갔다. 프라다를 위한 쿨하스의 경우에는 옷을 제작하고 유저(user)들에게 보여지는 메커니즘을 진양지, 진원지(Epicenter)라는 디자인 컨셉을 통하여 구현하였다. 인터랙티브 인스톨레이션, 인터페이스, 디스플레이, 인터랙티브 드레싱룸, 포켓용 크기의 디바이스, 센싱 디바이스 등의 디지털 미디어환경이 상업공간에 적용되어 체험하는 공간 마케팅을 제안하였다.⁵⁾ 그리고 다른 건축가들은 점점 프리핸드 드로잉과 모델을 직접 만드는 것에서 복잡하고 정교한 컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 패션디자인과 다른 분야에서 얻은 건축적 영감을 다양한 형태와 결과로 옮겨가기 시작했다. 특히 건설방법과 건축물 표피(surface) 조작기술은 거의 패션디자인 2D(2Dimension)에 가깝게 접근하여 작업하기 시작했다. 전시참여 패션디자이너와 건축가들은 건축과 패션이 기술적인 측면, 이상적이고 컨셉적인 아이디어의 경계들 사이에서 모든 상호작용이 가능하거나 용해될 것이며 그것이 미래의 ‘혼성현상(hybrid practice of the future)’이라고 입을 모으고 있다. 물결무늬의 접합, 비대칭의 구부러짐, 그리고 평탄하지 않고 불규칙하게 나열하고 있는 레이어(layer)들은 각 영역의 범위 안에서 기술적이면서 전문가적인

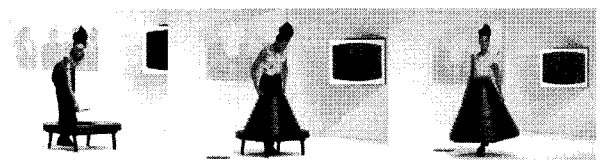
상징성을 내포하고 있다. 의복과 건물이 인간의 신체를 보호하고 개성과 정체성을 표출할 뿐 아니라, 형태를 생성하기 위해 기하학을 사용한다는 공통점을 서로의 영역에서 발견하였고 각자의 테크닉이나 형태표면에서 영감을 얻고 있다. 건축가들은 패션기술을 차용해 건물의 표피를 더 복잡하게 발전시켰고, 의상디자이너는 구조적 일관성이 내재된 옷을 만들기 위해 건축에 주목했다. 토요 이토의 토즈 빌딩이 구조와 스킨의 완벽한 결합을 보여주듯 A-Poc(A piece of cloth)는 이세이 미야케와 디자인 엔지니어 다이 후지와라는 슬기가 없는 완전한 의상을 선보였다.⁶⁾

많은 참여 건축가들이 그들의 예술적 가치를 위하여 패션의 장식을 이용하여 건축의 표피에 색다른 감성을 불어 넣었으며 그들의 성과는 틀에 박힌 디자인과 건축에 대해 다시 생각하는 계기가 되었다. 서로의 프로젝트를 통하여 새로운 시대의 전략과 인간의 몸과 감각에 주목하여 패션과 건축물에 대한 정체성을 이해하고, 패션과 건축의 장식에 대한 탐구는 표피에 감성을 부여하고 각 분야의 새로운 관계에 대한 접근과 재조명이 이루어지고 스킨디자인은 다시 인간의 신체와 환경을 유기적으로 매개하여 인간의 감각을 일깨우기 위한 시도가 할 수 있다.

3.2. 패션디자인의 공간적 사고를 통한 다양한 시도

(1) Hussein Chalayan의 컬렉션(collection)

후세인 샬라얀(Hussein Chalayan)은 상업적인 패션디자인을 넘어선 아트 퍼포먼스에 가까운 자신의 창작세계를 자유롭게 유영하며 지적인 컬렉션들을 선보이고 있다. 디자이너가 가지고 있는 그만의 문화와 자연과 기술에서 영감을 얻고 터키 키프로스 섬 출신답게 지역적 특색을 가진 창조적 작업과 특색이 가미된 아이덴티티(identity)의 경험을 통한 독특한 컬렉션을 보여주고 있다.



<그림 1> Convertible skirt : table from afterwords, collection AW 2000-01, Hussein Chalayan

2000년 AW컬렉션에서 그는 독특한 접근방식이 주위의 주목을 받을 만한 아이디어를 선보이게 되는데 커피 테이블과 의자가 놓아져 있고 모델이 등장하여 테이블의 중앙에 몸을 넣고 스커트를 입듯이 테이블을 착용한다. 그러면서 테이블이란 가구가 곧 여성모델의 스커트가 되는 방식이다.<그림 1>

그의 컬렉션에는 신소재들이 패션의 중요한 요소로서

5) 김미진, 디지털시대의 이미지 쌍방향 이해, 월간 문화도시 문화복지 141호, 2003

6) 임진영, 21세기 신표현주의 스킨디자인, 월간디자인 363호, p.103

자리 잡고 있는데 TYVEK⁷⁾, Fiberglass등으로 여성의 몸을 둘러싸면서 기능적인 부분과 심미적인 부분, 미래 지향적인 부분을 충족시키고 있다.

2007년 가을 프랑스 파리에서 열린 자신의 가을컬렉션에서 LED 조명을 이용하여 여성용 원피스를 선보였다. 옷을 입는 모델과 보여지는 청중들에게 하나의 커다란 픽셀(pixel) 모양으로 된 LED 조명기술은 마치 우리가 가지고 있는 컴퓨터 모니터처럼 적용하였다. 그의 의상은 움직이는 조명이자 가구이자 컴퓨터 테크놀로지인 셈이다.

(2) Yoshiki Hishinuma

1996년 히시누마 요시키는 생애 처음으로 파리에서 자신의 브랜드를 론칭할 때 다양한 실험정신을 바탕으로 한 새로운 텍스타일 형태를 선보였다. 그는 수년간 이세이 미야케(Issey Miyake) 밑에서 일하면서, 일본의 전통적인 기술과 새로운 과학기술의 결합으로 의해 나타나는 효과에 대해 연구하였다. 인조패브릭, 라크라, 인조가죽과 최근에는 천연섬유를 혼합하여 나타날 수 있는 재료를 가지고 작품에 적용하였다. 히시누마의 런웨이(runway)에는 다양하고 차별화된 비주얼과 스타일이 기발한 방법으로 연출된다.

Inside-Out 2way Dress SS2004에서는 반투명하고 얇은 천위에 불투명하고 굵은 테이프로 나뭇가지가 서로 갈라지는 모양을 단순화시키고 패턴을 이루어서 하나의 드레스를 이루고 있는데 그 모양이 불규칙적이며 독특하게 의상의 전체를 이루고 있다.



<그림 2> Inside-Out2way Dress SS2004 & Bellows Show SS2000

Bellows dress collection SS2000에서는 일본의 전통적인 문양 'orgami'-마치 하니컴의 육각형모양으로 텍스타일을 입체로 제작하여 다양한 패턴의 의상을 제작하였다.

(3) Viktor & Rolf

빅터 호스팅(Viktor Horsting)과 로프 스노렌(Rolf Snoeren)의 아이디어는 최신경향에 기반을 두면서 다양한 시도와 퍼포먼스로서 독특한 아이덴티티를 보여 주었다. 2002-03 컬렉션에서는 새로운 개념의 '블루스크린(Blue Screen)'을 선보였다. 모델들이 런웨이를 걷는 동안 모델의 악세서리와 부분적으로 착용한 푸른색의 텍스

타일은 마치 스크린처럼 영상을 투영해서 보여주는 효과를 보여주었다. 블루 스크린을 통하여 디자이너는 자신들의 창작물을 통해 전달하고자하는 메시지를 스크린화된 의복과 악세서리를 통하여 대중들에게 현대과학의 기술을 전달하고 있다.

2003-04AW 컬렉션에서는 셔츠의 여밈부분과 깃을 여러 개의 레이어로써 다른 소재의 텍스타일로 겹쳐 제작하여 슬로비디오의 동영상을 보는 듯한 현상을 느낄 수 있는 디자인을 선보였다.



<그림 3> One Women Show collection AW2003-04(左,中) / Bedtime Story collection AW2007-08(右), Viktor & Rolf

3.3. 건축디자인분야에서의 표피와 새로운 구조적 실험

1990년대 이후 전 세계의 많은 건축가들은 자신들의 작품을 통하여 이제껏 진행되지 않았던 다양한 실험과 논의가 진행되고 이루어지고 있다. 산업혁명이후 세계적인 건축가들이 시대적인 변화를 주도하였던 유럽은 신모더니즘 또는 슈퍼모더니즘⁸⁾ 등으로 구분되는 경량성과 비물질적 표현을 선도하는 건축가들이 활동하는 중심지역이기도 하다. 딜러 스코피디오 램프로(Diller Scofidio+Renfro), 유엔 스튜디오(UN Studio), 헤르조그 드 피론(Herzog de Meuron), 일본 건축가 토요이토(Toyo Ito)의 건축 프로젝트 중에서 표면과 구조의 표현방식에 있어서 특이한 사례들로 조사하였다.

(1) Diller Scofidio+Renfro(이하 DS+R)



<그림 4> Blur Building, 2002, Swis EXPO, Diller Scofidio+Renfro

DS+R은 건축디자인과 공간 퍼포먼스, 컨셉슈얼한 설치예술과 도시계획 등 다양한 프로젝트를 진행하는 스튜디오다. 그들은 2002년 스위스 엑스포를 위하여 'Blur building'이란 네이밍(Naming)의 파빌리온(Pavilion)을 계획하였다. 이 파빌리온은 호수에 박힌 여러 개의 기둥위

7) DuPont사에서 생산하는 고밀도의 합성 폴리에틸렌 화이버, 주로 건물의벽마감과 방진복, 우편물을 포장하는 재료로써 사용, wikimedia

8) Hans Ibelings, supermodernism

에 서있는 건물로써 31,500여개의 고압노즐로서 둘러싸여져 있다. 이 노즐들로 하여금 분사한 호수의 수증기가 건물의 피막을 형성한다. 그리고 이 수증기들은 인텔리전트 기후 시스템(Intelligent weather system)에 의해 통제되어 기후의 변화, 주변여건의 변화, 방문객의 숫자에 따라 건물피막인 안개가 생성되기도, 걷히기도 한다. 불규칙적인 시각적 장막을 형성하고 이러한 현상을 반복함으로써 방문객의 감정변화를 감지하고 공간의 불확실성과 불규칙성의 스킨과 시스템을 방문객들에게 전달한다.

(2) UN Studio

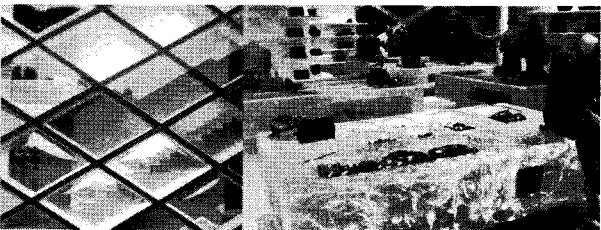
UN Studio는 벤 반 베르켈(Ben Van Berkel)과 캐롤라인 보스(Caroline Bos)가 운영하는 네델란드에 기반을 둔 건축 스튜디오다. 베르켈은 한국의 압구정동 갤러리아 백화점의 외관과 내부 로비 1층을 설계하면서 “표면(surface)의 논의는 1990년대 ‘하나의 표면’이라는 개념을 맞추면서 일어났다.



<그림 5> 압구정동 갤러리아백화점, UN Studio, 출처:www.unstudio.com

이것은 2차원적인 표면이 3차원의 공간으로 확장된 것이다. 이 주제가 흥미로운건 표면이라는 것이 더 이상 스킨이나 껍데기가 아니라 디자인에서 공간적인 요소가 됐다는 것이다. 완전히 새로운 개념이다. 기둥없는 공간, 봉합선이 없는 공간에서 벽이 바닥이 되고 바닥이 벽이 된다9)”고 말하였다. UN스튜디오는 갤러리아 백화점을 리노베이션하면서 디스크형 유리소재와 LED조명을 이용하여 건물 전체가 도시의 전광판이 되게 하여 주변의 분위기와 느낌을 쉽게 바꾸는 공공의 역할을 건물의 입면을 통하여 구현하였다.

(3) Herzog & de Meuron(이하 H&M)



<그림 6> Prada Flagship store, Aoyama, Herzog & de Meuron, 2003

자크 헤르조그(Jacques Herzog)와 피엘 드 뫼론(Pierre de Meuron)은 래핑기술과 클래딩(cladding)기법으로 독

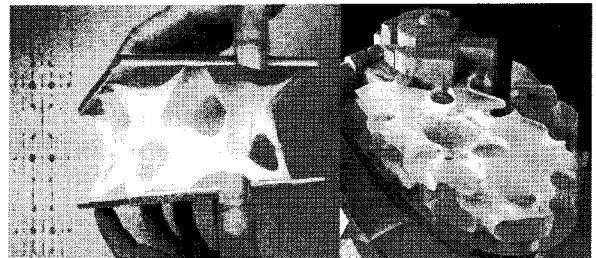
9) 임진영, 21세기 신표현주의 스킨디자인, 베르켈의 인터뷰중에서, 월간디자인 363호, p.107

특하고 다양한 마감재로 자신들의 건축물을 창조하는 것으로 유명하다. 그들은 1992년 리콜라공장을 설계하는 과정에서 반복되는 나뭇잎 모양을 프린팅기법으로 건물의 입면에 반영하였다. 헤르조그는 개인적으로 패션에 관심이 많았는데 이는 패션 비즈니스를 했던 모친에 대한 기억으로 사료된다. H&M은 건축을 거대한 인간의 몸이라 은유하며 그에 맞는 인공적인 스킨을 제공하고자 노력하였다. 도쿄의 아오야마에 2003년에 준공된 프라다 본점에서는 그 지역에 마치 5면의 보석이 반짝이는 거대한 크리스탈처럼 인식되도록 계획되었다. 구조는 복잡한 면을 가진 다이아몬드 형의 스틸 빔과 스틸 빔 사이엔 광학유리로서 외부를 클래딩(cladding)하고 있다. 유리판들의 종류로는 오목형, 볼록형, 평판 등이 있고 외부에서 바라보면 볼록형 유리는 마치 거대한 버블처럼 느껴진다. 이 광학유리는 외부에서 바라봤을때 반사율이 약 50%로 방문객과 지나가는 행인에게 마치 쇼케이스를 바라보며 제품을 보는 듯한 느낌을 선사한다. H&M의 프라다본점은 건물의 외피가 곧 구조가 이루는 그들의 첫 번째 프로젝트였다.

(4) Toyo Ito Associate

건축형태의 새로운 접근성을 지향하는 여러 건축가들 중에서 건물구조를 통하여 빛의 산란, 투명도, 찰나의 건축 경향을 가장 근접하게 표현하는 건축가는 토요이토라 할 수 있다.

그는 ‘미래의 건축가들은 어쩔 수 없이 물질적인 디자이너(material designer)이기보다 미디어 디자이너(media designer)에 속한 부류로 자기 스스로를 개발해야 할 것’10)이라고 말하면서 건축가의 미래의 패러다임은 더 이상 물질적인 것이 아닌 비물질적인 양상을 보일 것이라고 예측하고 있다.



<그림 7> Music Forum, Ghent, Belgium, 2004(unbuilt) Toyo Ito & Andrea Branzi

2004년 벨기에의 뮤직 포럼 국제현상설계 계획안에서 이탈리아의 건축가 안드레아 브란지(Andrea Branzi)와의 협업을 통해서 투과성과 다공(多孔)의 형태를 지닌 계획안을 설계하였다. 그와 안드레아 브란지는 설계과정에서 스폰지(sponge)에서 생기는 공극(孔隙)에서 영감을 받아

10) Kengo Kuma, ibid., p.38

무한하게 열린 비선형적인 공간을 계획하였다. 이 빌딩의 경우 콘크리트 셸로서 연속성을 지닌 건물로써 바닥과 벽체, 천장이 모두 연결되어 이어지고 그것이 곧 하나의 공간으로서 기능을 하도록 계획되어 자연의 흐름과 그 속에서 인체의 흐름을 인식하여 유동적이고 유기적인 건물 시스템을 지향하고 있다. 이토는 “의복, 건축, 도시도 그들의 표피를 외부에 대하여 민감하게 반응할 수 있도록 소중하게 연마하지 않으면 안될 것이다. 이것은 전자의 흐름을 민감하고 예민하게 감지할 수 있는 기능과 같은 것으로, 그들은 부드럽고 유동적인 표피로서 존재해야 하는 것이다. 이러한 피막을 갖는 건축은 어쩌면 건축으로 부르기 보다 미디어 서츠라고 부르는 것이 바람직 할지 모른다. 건축은 연장된 의복이며, 미디어 서츠와 같은 것이기도 하다. 이는 디지털화한 투명한 신체를 위한 투명한 서츠이다.”¹¹⁾ 그의 건축 작품에서는 복잡적 프로그램, 탈위계적 공간이 통합적으로 구현되고 있으며, 특히 연속성, 소통성, 투명성과 불투명성의 복합적 구현 요소를 발견할 수 있다.

3.4. 실내디자인분야에서의 스킨디자인 표현경향

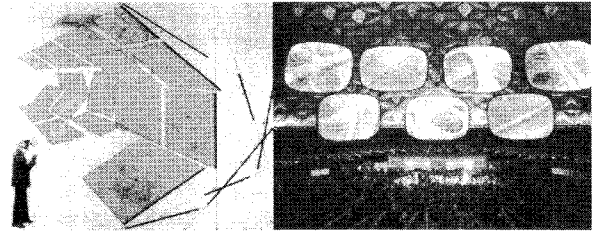
(1) 스킨디자인을 표현하기에 적합한 요소 : 전시와 오브제

오브제의 개념으로는 라틴어 오브젝툼(objectum)이 어원인 오브제는 일반적으로 객체 또는 대상이라는 의미를 갖고 있다. 따라서 오브제에 대해 사전적인 정의는 대개 ‘보여 지거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되는 것, 또는 그렇게 될 수 있는 것과 주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것이다’라고 한다. 즉, 사전 속에 오브제에 대한 정의는 시각, 청각, 촉각 등의 감각기관을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체라는 뜻과 인식주체의 인식대상으로의 정신적인 것을 포함한 대상, 객체라는 뜻을 품고 있다.¹²⁾ 전시와 같이 보여지는 실내공간에서 대상을 인식하게 하는 방법은 기존의 미술적 개념에서 놓아두는 행위에서 발전하여 빛, 색채, 재료, 크기의 변화와 같은 물질과 비 물질의 조화로써 확장하는 양상을 보이고 있다.

(2) 전시공간에서의 스킨디자인 표현경향

1930년에 헤르베르트 베이어(Herbert Bayer)가 독일공작연맹의 파리 건축·가구 전시회의 설치 작업을 위해 디자인한 ‘시각장의 다이어그램(Diagram of Field of Vision)’이나, 1965년에 임스부부가 IBM파빌리온에 설치한 ‘생각하라(Think)’라는 제목의 멀티 스크린 퍼포먼스¹³⁾ 등은 스크린의 형식으로 여러 개의 중첩 원도우로써 방문객들의 시선을 모으는 것 보다는 시선을 분산을 목표로

로 하고 있었다. 일반적으로 전시공간에서 입면에 나열하여 전시하는 방법에서 벗어나 사고의 전환과 입면의 표피를 다중의 레이어를 가진 스크린으로 전시한 대표적인 사례이다.



<그림 8> 헤이베르트 베이어 시각장의 다이어그램, 1930(좌), 임스부부가 IBM파빌리온에 설치한 멀티스크린 퍼포먼스, 생각하라 Think, 1965(우)

매년 4월 중에 열리는 밀란 국제 가구 박람회는 가구 디자인 뿐만 아니라 그 해의 전 세계 디자인 경향을 미리 예측할 수 있는 세계적인 권위의 박람회이다.

패션 디자이너 이세이 미야케에게서 디자인을 수학한 토쿠진 요시오카(Tokujin Yoshioka)는 2007년 밀란 가구 박람회 모로소(Moroso)의 쇼룸을 디자인하는데 있어 수만개의 투명 빨대를 벽면에 설치하여 본인의 의자디자인 파네(pane)와 판나(panna)를 전시하는데 극적인 효과를 연출하였다. 인간의 감각에 호소하여 경이로움을 연출하는 방법으로 빛과 빨대를 통하여 쇼룸의 디스플레이를 완성하였다.



<그림 9> Pane&Panna chair installation, Moroso showroom, Tokujin Yoshioka 2007

다음해 밀란 가구 박람회 중 Triennale di Milano의 정원에서는 가구회사 카르텔(Kartell)의 ‘Kartell Outdoor’라고 하는 필립 스타크의 디자인 가구 제품을 전시하였다. 특이할 만한 점은 필립 스타크의 가구를 외부에서 전시함에 있어 대중들의 관심을 유발할 수 있도록 일반 가구제품과 함께 스케일이 큰 제품에 넝쿨로서 가구를 클래딩(cladding)하여 함께 전시한 점이다. 이는 외부 전시일 경우 디자이너의 제품을 전시하는데 있어 스케일의 효과와 표피의 색다름으로 임팩트를 주어 시각적인 감흥과 흥미로움을 제공하고 있다.<그림 10>

이탈리아 최대의 욕실 제품 브랜드 중 하나인 테우코가 론 아라드, 장 미셸 윌모트 등과의 협업 결과물을 가

11) Toyo Ito, ibid., p.129

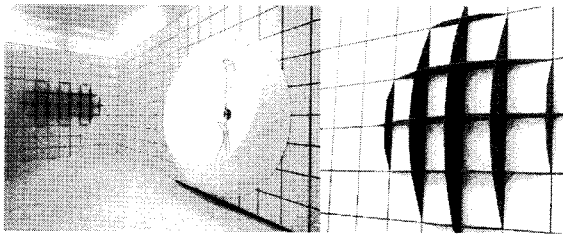
12) 강홍구, 현대 미술의 기초 개념, 도서출판 재원, 1995, p.186

13) 박해천, 인터페이스 연대기 : 인간, 디자인, 테크놀로지, 디자인플러스, 2009 p.112



<그림 10> Kartell Outdoor, Triennale di Milano, Philippe Starck, 2008

치고 2007년 가구 박람회 외부 전시에 참여하였다. 론 아라드의 디자인 제품인 샷워기 '로테이터(Rotator)'와 타일 사이로 솟아나온 선반을 선보였는데 이를 설치하는 과정에서 선반시스템과 벽체타일의 모습은 마치 3D 컴퓨터 프로그램에서 보여 지는 가상의 디지털 이미지를 실제로 옮겨 놓은 듯한 시도를 하였다. 흰색바탕의 벽체에 붉은 색의 그리드를 조성하고 그리드라인에서 솟아나오듯이 입체로 선반시스템이 이루어져 벽체와 가구가 하나의 거대한 벽이면서도 가구를 이루고 있는 디자인을 선보였다.



<그림 11> Rotator for TEUCO by Ron Arad, 2007
사진출처: <http://www.teuco.it>

4. 스킨디자인 표현특성

4.1. 장식적 의미의 스킨디자인

현대적 의미의 장식은 20세기 이전의 장식과는 다른 의미를 내포하고 있으며 아름다움과 기능을 수반하는 실용성까지 포함하고 있다. 패션과 건축, 실내디자인 분야의 장식으로써 이미지화의 근저를 이루고 있는 스킨디자인은 각 분야의 전통적인 역사와 기술을 넘어 작업과정 및 결과에 대한 여러 시도를 통해 서로의 영역으로 확장하여 유사한 이미지들을 새로운 경향으로 표현하고 있다. 스킨디자인은 표면에 대한 끊임없는 연구와 더불어 공간과 구조까지 포함하여 안과 밖에 대한 새로운 관계를 설정하고 다양한 스케일의 변화를 주고 있다. 디자인 분야의 스킨에 대한 접근은 빠르게 변화하는 현재의 상황에서 필수적인 요소라고 할 수 있다.

4.2. 스킨디자인 유형분석

(1) 비 물질(De-materialization)

스킨디자인에서의 비 물질성은 물리적인 물성에서 벗어

난 소리, 시각적 효과를 통하여 새로운 형태와 공간의 변화를 가져오는 것이라 할 수 있다. 각 분야에 대한 세부적 비 물질성에 대한 특성은 첫째로 대상의 의외성, 일회적이고 이벤트성을 강조할 수 있는 스크린화가 나타났고, 둘째는 비 물질성의 표피로써 재질의 프로그램화의 결과로 나타나는 중첩되는 이미지와 시퀀스에 따라 변화를 표현하고 있다. 마지막으로 조명과 재질을 통하여 이미지의 변화를 주는 투명도(opacity)의 사용자화가 있다.

(2) 상호확장(Extension)

패션분야에서의 겹옷을 뒤집어 입는 효과와 속옷, 겹옷의 속성변화와 의복의 일부가 가구가 되고 공간이 되는 현상과 마찬가지로 건축과 실내디자인에 있어서도 전통적인 구조 방식에서 벗어나 내·외부의 경계가 스킨으로 인하여 통합되고 불분명해지며 디지털 유동성으로 인해 물리적·시각적으로 운동감이 존재하고, 스케일의 변화로 인해 대상의 범위와 정의가 모호해지는 사례가 증가하고 있다. 상호확장성은 디지털 유동성, 탈구조성, 스케일의 다양성의 3가지 키워드로 나누어 분류하였다.

디지털 유동성은 고정적인 이미지의 대상을 유기체로 인식하여 메시지 소통을 위한 도구로써 서로에게 영향을 주는 것이다. 탈구조성은 작가의 자유로운 표현으로 대중들에게 자신의 기호에 따라 선택할 수 있는 기회를 제공하여 패션의 공간화, 공간의 패션기술을 차용한 이미지화를 이루고 있다. 그리고 스케일의 다양성은 스케일의 변화를 통하여 드라마틱한 환경을 연출하고 스케일의 변화가 곧 장식으로 되는 표현경향을 보이고 있다.

(3) 디지털 패턴적용(Digital pattern application)

시각적으로 일정한 무늬와 더불어 이미지를 만드는 데 공통된 특징이나 과정을 패턴이라고 한다면 표면의 장식적인 측면에서는 패턴은 스킨디자인의 중요한 요소라고 할 수 있다. 본 논문에서의 디지털 패턴적용은 컴퓨터를 이용한 복잡한 기하학의 표현과 공간의 연속성을 통한 내·외부공간이 통합되어 경계가 허물어지는 사례와 함께 3차원 입체 패턴의 적용으로 아이덴티티(identity)를 구축한 사례가 나타났다.

4.3. 스킨디자인 표현특성 사례분석

본 장에서는 스킨디자인의 표현특성이 패션과 건축, 실내디자인의 최신경향에서 나타나고 있는 유사성에 주목하여, 어떻게 적용되고 실현되었는가를 다양한 작품사례를 통하여 분석하고자 한다. 선행연구를 통하여 비 물질, 상호확장, 디지털 패턴적용으로 정리된 3가지 키워드를 중심으로 적용사례를 고찰하였다. <표 1>, <표 2> 수평적인 유사성을 가지고 작품사례분석을 통한 전반적인 스킨디자인의 표현특성을 정리하기엔 한계가 있지만 각 분야 표현특성과 상호작용성의 현대적인 확대현상을 이해하고 정리 및 분석하는데 포커스를 맞추었다.

<표 1> 패션과 건축, 실내디자인 유사성에 기인한 스킨디자인 표현특성-1

	작품이미지	표현요소		작품이미지	표현요소		작품이미지	표현요소
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 조각물과 유사한 볼륨감 표현 · 반복적인 패턴 · 건축적인 패턴과 색상의 통일 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 볼륨감을 통한 공간의 확장성 · 전통적인 천장의 모습에서 벗어남 · 외부와 내부의 색상의 반전 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 하니컴 구조를 이용한 공간의 확장성 · 벽과 조명과 기구의 통합적인 개념 · 구조와 표면의 일체화
작품	for CDG 2000-01FW	작가 Junya Watanabe	작품	Yokohama Port, Japan	작가 Foreign Office Architects	작품	Softwall + Softblock Modular System-LED	작가 molodesign
표현 특성	공간의 확장을 통해서 전체적인 의상을 완성하고 있으며, 부피의 중량감을 소재의 경량화로써 볼륨감을 유지하고 있다.		표현 특성	전통적인 천장의 형태에서 벗어난 입체적인 볼륨감을 표현하였다. 동일한 패턴으로 반복과 상승과 하강을 반복함으로써 공간이 더욱더 확장하는 느낌을 주고, 공공장소의 성격을 모호하게 만든다.		표현 특성	재료의 소프트함으로 사용자가 원하는 대로 벽체를 조성할 수 있는 확장성이 가능하다. 설치가 용이하고 적당한 사이드로써 기구와 조명으로 기능이 확대가능하다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 퍼포먼스로 디자인 의도 전달함 · 의상을 이용하여 쉘터 조성함 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 커튼월입면 · low-tech · 내외부의 확장성이 커튼의 개폐로 가능함 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · PVC천으로 가구외부 형태를 알 수 있도록 표면화시킴 · 아킬레 카스틸 리오니이 조명 제품을 은유하여 나타냄
작품	Structure Collection 2003-04 AW	작가 Tess Giberson	작품	Curtain Wall House Tokyo, 1993-95	작가 Shigeru Ban Architects	작품	My Castle, My home	작가 Studio Markkin & Bey
표현 특성	일반적인 런웨이쇼와 다른 방식의 퍼포먼스를 통하여 패션쇼를 원형목재 바닥에 여러 개의 파일이 박혀있고 그 파일을 모델들의 옷들로 채워 쉘터공간을 완성하는 퍼포먼스를 연출하였다.		표현 특성	건축외부 마감에서는 잘 쓰이지 않은 재료로써 아이덴티티 구축하여 건물을 포장재료로써 둘러싸인 효과를 창출하였다.		표현 특성	형태를 유추할 수 있는 천으로 제품을 덮어 은유적인 디자인을 선보였다. 기존의 제품이 가지고 있는 물성을 다른 스킨으로 대체하여 크로과 유사한 감성을 주고 있다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 의상에 테크놀로지 적용함 · LED 조명부착 · 착용자의 현재 감정 상태를 가늠할 수 있음 · 디지털 라이팅의 유동성 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 센서로서 벽체의 움직임에 제어함 · 테크놀러지를 통하여 건물에 유동성 부여함 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 움직이는 구름의 이미지 · 조명기능 수행 · 자연과 아트, 디자인의 경계에 위치하고 있는 작품
작품	Skin:Dress 2007	작가 Philips Design Probes	작품	Digital Water pavilion Expo, Saragozza, 2007	작가 Carlo Ratti Associate	작품	Grande Nuvola, 2008	작가 Denis Santachiara
표현 특성	착용자의 감정을 인식할 수 있는 센서가 옷 표면을 색상과 빛의 밝기가 변화한다. 인간의 몸을 전자기계의 의미를 의상이라는 매개체로 테크놀러지를 표현하였다.		표현 특성	디지털 워터파빌리온에는 벽과 문이 필요 없도록 설계되었다. 그리고 건물의 외벽에는 몰스크린을 형성하여 텍스트, 패턴 영상 등을 투사할 수 있다.		표현 특성	움직이는 조명 'Grande Nuvola'는 큰 구름이러는 뜻으로 플라스틱으로는 정의할 수 없는 자연의 이미지를 디지털과 과학기술로써 유사하게 표현한 작품이다. 실내공간에서 자연을 느낄 수 있는 조명제품이다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 디지털잉크사용 · 인간의 피부를 직접적으로 스크린화 하였음 · 문신의 전통적인 사고방식에서 탈피함 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 자동으로 안개분사량 조절 · 인터랙티브한 설정으로 방문객들의 기분상태에 따라 안개의 상태가 변함 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 투명도와 경량의 천으로 벽체조성 · 사용자의 방면에 따라 영상을 투영 · 실내공간의 모호함 연출
작품	Skin:Tattoo 2007	작가 Philips Design Probes	작품	Blur Building, Swiss Expo, 2002	작가 Diller Scofidio +Renfro	작품	The Spring Drive, Fuori Salone, 2008	작가 Epson
표현 특성	스킨:문신 프로젝트는 얼굴의 연인이 서로의 손길에 따라 전자문신이 퍼져가는 모습을 표현하였다. 문신은 고정된것이 아니라 사람의 피부를 스크린화하여 움직이며 변한다.		표현 특성	35,000여개의 노즐분사방식으로 파빌리온 외부를 안개로써 둘러싸고 있다. 비물질인 물안개로 외부를 시각적으로 차단하여 각각의 모호함을 공간의 흥미로운 경험으로 승화시킨다.		표현 특성	얇은 천과 조명, 영상으로 봄의 기운을 느끼도록 계획된 공간이다. 실내와 실외의 경계가 불분명하고 모호하게 하여 방문객들은 현실과 이상을 착각하도록 계획되었다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴

<표 2> 패션과 건축, 실내디자인 유사성에 기인한 스킨디자인 표현특성-2

분야	작품이미지	표현요소	분야	작품이미지	표현요소	분야	작품이미지	표현요소
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 불규칙적인 라인 형태를 의상에 적용 · 라인형태로 의상의 구조적인 중심을 유지함 · 투명성과 불투명성을 적절히 조합함 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 실내에 기동없음 · 구조를 담담하는 파사드의 입면과 유리로써 투명성과 불투명성을 대조적으로 표현함 · 나무형태의 패턴적용 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 모듈의 무한한 확장성 · 자연물에서 패턴추출 · 결합성과 설치성 용이 · 수직적인 벽체와는 다른 개념 · 사용자의 참여유도
작품	Inside-out 2way Dress, 2004	작가 Yoshiki Hishinuma	작품	Tod's Omotesando Store, 2004	작가 Toyo Ito	작품	Algue, 2004	작가 Ronan & Erwan Bouroullec
표현특성	투명한 소재위에 불투명한 테이프로 랜덤형태의 의상을 제작하여 소재의 투명성과 불투명성을 과감히 표현하였다.		표현특성	오모테산도 지역의 나무모양을 패턴화하여 외부 파사드에 적용하였다. 외부 콘크리트 패턴이 입면의 미학과 구조문제를 동시에 해결하고 있다.		표현특성	벽체시스템의 새로운 시도이다. 작은 가지처럼 생긴 플라스틱을 결합하면 벽이 생긴다. 모듈화하여 사용자가 직접 참여할 수 있는 기회를 제공한다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
	●	○		●	○		●	○
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 동일한 재료로써 다양한 형태표현가능 · 예측하지 못한 새로운 형태구현가능 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 내외부공간의 구분이 모호함 · 모호함과 함께 공간의 소통가능 · 표면의 연속성을 공간 창출의 요소로 사용함. 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 중앙로비를 가로 지르는 거대한 유선형의 계단 · 직선적인 외부 파사드와 극적인 대비를 이룬다. · 조각품과 유사한 공간감과 색조대비 효과
작품	Mobius Dress, 2005	작가 J. Meegim Yoon, My Studio	작품	Virtual House(unbuilt) 1997, Digital Rendering	작가 Foreign Office Architects	작품	Armani Fifth Avenue, 2008, New York	작가 Massimiliano Fuksas, Doriana Fuksas
표현특성	뫼비우스의 띠에서 착안한 드레스로서 단일한 소재의 연속성을 구현하였고 마치 종이를 비선형적인 형태로 구부러 인간의 몸을 감싸고 있다.		표현특성	종이 구부리기 패턴으로 형태를 예측 불가능한 랜덤형태의 공간으로 색다른 주거환경 연출하였다. 유사하나 동일하지 않은 공간창조 가능함		표현특성	외부 파사드와 대비되는 비선형의 계단으로써 공간에 극적인 효과를 연출하였다. 계단주위는 색상을 블랙으로 계획하여 상품을 부각시키고 중앙의 계단은 마치 조각품처럼 방문객에게 인식된다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
	●	○		●	○		●	○
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터를 통한 의상 표면의 패턴구현 · 소재의 비움으로써 인간의 몸을 적극적으로 표현 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 세라믹타일로 외부클래딩함 · 동일한 사이즈의 디스크형 타일으로써 외부 패턴완성 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 패턴이 벽돌처럼 결합하여 확장함 · 유닛의 결합으로 벽체를 생성함 · 유기체처럼 증식함
작품	Petal Dress, 2005 SS	작가 Elena Manferdini	작품	Aichi Spanish Pavilion, 2005	작가 Foreign Office Architects	작품	The Evering Line	작가 Matthew Ritchie
표현특성	3D프로그램 '마야'를 사용하여 의상의 패턴디자인 완성하여 컴퓨터 레이저 커팅 방식으로 의상 제작 하였다. 자연의 이미지 '꽃잎'을 단순화하여 컴퓨터 커팅으로 색다른 소재(물질과 비 물질)를 완성하였다.		표현특성	ASCER사의 세라믹타일으로써 건물의 표피를 마감하였다. 동일한 사이즈의 너트모양으로 다양한 색상상의 패턴을 완성하였고, 어느 입면이나 적용할 수 있도록 대량생산의 가능성도 포함하고 있다.		표현특성	'Universal Piece'라는 컨셉으로써 사용자가 확장과 축소가 용이하도록 제작된 패턴유닛이다. 아트적인 설치요소가 강하며 벽체의 기능을 수행하는 유기적인 설치유닛이다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
	○	●		○	●		○	●
패션 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 가상의 그림자 효과 · 모델의 움직임에 따라 빛도 함께 역동성 부여 · 영상을 통하여 디자이너의 메시지 전달 가능 	건축 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 밤과 낮이 변하는 외부파사드 · 루이비통의 고유한 패턴을 건축표면에 이용 	실내 분야		<ul style="list-style-type: none"> · 투명도의 조절 · 디지털 프린팅된 패턴의 적용 · 에너지가 느껴지는 역동성 표현
작품	Harmish Marrow, 2004 SS	작가 UVA+Warren Du Preez	작품	Louis Vuitton, Hong Kong	작가 Aoki Jun	작품	Digital Kasa, 2008	작가 Karim Rashid
표현특성	영국의 조명연출 스튜디오인 'UVA'의 첫 번째 런웨이프로젝트이다. 그들은 모델의 의상에 빛을 주어 'digital reflection(디지털반사)'의 효과를 표현하였다.		표현특성	방문자들의 이동에 따라 외부의 모습이 연속적으로 변하여 공간의 시퀀스의 중점으로 사용자의 체험적 속성이 외부 입면에서 나타나고 있다.		표현특성	'Abet Laminati'의 라미네이트 플라스틱 제품에 카림라시드의 패턴으로 완성된 디지털 홈이다. 벽, 바닥, 천장, 기구 등 모든 요소가 디지털 프린팅된 플라스틱 라미네이트로써 제작되었다. 카림라시드의 칼라와 패턴이 조명과 함께 화려한 비주얼을 제공한다.	
비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴	비물질	상호확장	디지털패턴
	○	○	○	○	●		○	●

<표 3> 스킨디자인 유형분석

분류	세부특성	특성에 따른 내용
비 물질 (de-materialization)	대상의 스크린화 비 물질성의 표피 투명도의 사용자화	대상의 의외성, 이벤트화, 일회성
		이미지의 혼돈, 모호함, 재질의 프로그램화
		조명과 재질을 통한 이미지중첩, 상이함 표현
상호확장 (Extension)	디지털 유동성 탈구조성 스케일의 변화	움직임을 통한 작가의 메시지 전달
		패션의 공간화, 공간의 패션이미지 차용
		상식에서 벗어난 스케일의 변화를 통한 정체성표현
디지털패턴적용 (digital pattern application)	컴퓨터를 이용한 패턴의 적용 공간의 연속성 패턴의 공간화	복잡한 기하학을 자연스럽게 표현한다.
		대상의 내·외부 경계의 모호함
		대상의 내·외부 일정패턴적용으로 아이덴티티 표현

5. 결론

심리학자들은 오랫동안 우리 청각의 상당수가 피부 자체를 통해 일어난다고 가르쳐 왔다. 온 몸을 옷으로 가리고 일양적인 시각적 공간속에 집어넣어 두었던 수세기가 지나고 나자 이제 디지털시대는 우리를 모든 감각과 감성과 표피로 생활하고 숨쉬고 듣는 세계로 몰아넣고 있다. 인간의 감각들 간의 균형 상태는 의상이나 주거양면에서 서로 뒤섞이고 혼합되면서 현시대를 반영하는 과학기술, 음악, 시, 회화, 패션, 건축, 공간 등을 반영하여 새로운 패러다임으로 안내하고 있다. 이러한 현상에 따라 인간의 감각을 깨우고 소통하고 교류하려는 여러 가지 시도가 일어나고 있다. 건축과 패션과의 소통을 위한 여러 전시와 각종 국제 박람회에서도 전시되고 있는 실내 디자인의 오브제적 전시 기법과 패션디자이너의 건축계 진출과 건축가들의 다양한 분야에의 진출 등이 그것이다. 이렇듯 영역의 패러다임이 무너지고 있는 즈음에서 패션과 건축의 상호간의 교류는 기술적인 측면과 과학적인 측면, 심미적인 관점에서 매우 주목받고 있다.

지금까지 살펴본 '스킨+본즈(Skin+Bones)'와 같은 전시와 현재 디자인 시장에서 이루어지고 있는 각 분야의 경계를 허무는 작업들은 스킨디자인의 명제아래 사회·문화적 패러다임과 과학기술의 접목으로 더욱 다양화 되는 현상을 보여주고 있다. 패션분야에서의 공간적이며 구조적인 시도의 개념인 쉘터(shelter)조성과 3D프로그램을 이용한 디지털 패턴의 이용과 의상에 LED조명을 부착하여 사용자의 감성변화를 빛으로 표현하고 있으며, 건축분야에서는 자유로운 사고와 해체주의적 성향을 가진 건축가들에 의해 패션디자인과 다른 분야의 영감을 통하여 건축적 사고로 발전시켜 다양한 형태의 결과로 표현하기 시작하였다. 실내디자인 분야는 패션디자인과 매우 유사한 특성을 공간적 사고와 평면적 사고를 통하

여 인간의 감각에 호소하는 물성과 비 물성의 적절한 조화로써 드라마틱한 연출을 하고 있다. 앞선 선행연구를 통하여 패션과 건축, 실내디자인의 스킨디자인 표현특성을 정리하였는데 결론은 다음과 같다.

첫째, 비 물질성(de-materialization)이다. 스킨에 대한 표현으로써 비 물질성은 물성에서 벗어난 소리, 시각적 효과, 투명도의 사용자화를 통하여 새로운 형태와 공간의 변화를 주고 있었다. 디지털 매체의 발달과 다양한 소재의 개발로 인하여 여러 가지 요소가 결합함으로써 대상에 대한 비 물질성의 표면화 경향이 나타났다. 의외성, 일회성 이벤트의 성격이 강한 대상의 스크린화와 이미지의 혼돈과 재질의 프로그램화로 나타나는 표피의 비 물질화, 시간과 장소에 따라 시퀀스의 변화가 일어나는 투명도의 사용자화가 비 물질화의 대표적인 경향이라고 할 수 있다.

둘째, 상호확장성(extension)이다. 작가의 메시지를 움직임을 통하여 전달하는 디지털 유동성과 패션분야에서의 인체와는 무관하게 강조되는 구조적인 공간개념의 탈구조성, 일반적인 상식에서 벗어난 스케일의 변화를 통한 아이덴티티(identity)를 구축하는 방법들이 서로간의 영역을 파괴하고 상호작용하는 확장의 개념을 나타내고 있다.

마지막으로 디지털 패턴적용(digital pattern application)이다. 컴퓨터 기술의 발달로 전통적인 방법에서 벗어나 복잡하면서 이제껏 사용되지 않았던 패턴을 자연스럽게 실현 가능해 졌다. 설계프로그램의 의외성을 통하여 공간의 연속성을 구축하고 내·외부관계를 불분명하게 하여 모호함이란 새로운 환경을 이끌어 내었다. 2차원적인 패턴에서 3차원 패턴으로 개념을 이동하고 스킨을 패턴화하여 각 분야 대상들에 대한 아이덴티티를 형성하고 있었다. 이러한 대상들에게서 사용되어지는 패턴은 프로그램과 연결되어 장식적인 스킨으로써 그 기능을 발휘하고 있다.

스킨디자인은 이미지화가 근저를 이루는 개념으로써 건축, 패션, 실내 공간, 가구, 제품디자인, 인터랙티브한 설치미술 분야에서 서로간의 경계를 허무는 작업으로 향후 중요한 명제로 우리 앞에 마주할 것이며 시간의 흐름에 따라 앞에서 나타난 표현특성 경향과는 다른 방향의 스킨디자인이 나타날 수 있는 여지가 충분하다고 사료된다. 스킨디자인은 인간의 감각의 폭을 확장하는 장식적인 상징성을 가지고 여러 분야의 소통의 매신저로써 많은 디자인적 시도가 이루어질 것으로 예상되고 있다.

참고문헌

1. Skin+Bones ; Parallel Practices in Fashion and Architecture, Thames & Hudson, London, 2007
2. Prada Aoyama Tokyo ; Herzog & de Meuron, Fondazione Prada, 2003
3. 건축과 해체 ; Architecture and Disjunction, Bernard Tschumi,

- 류호창·서정연, 초판, 시+공, 2002
4. 박해천, 인터페이스 연대기 ; 인간, 디자인, 테크놀로지, 디자인 플럭스, 초판, 2009
 5. 데리다 ; Derrida, Jeff Collins and Bill Mayblin, 이수명, 김영사, 2003
 6. 김성기·이한우, 미디어의 이해 ; Understanding Media : The Extensions of Man, Marshall McLuhan, 민음사, 2002
 7. 강홍구, 현대 미술의 기초 개념, 도서출판 재원, 1995
 8. 김민해, 현대 디지털 전시공간에 나타난 뉴미디어 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집, 2007
 9. 심은주, 패션과 실내디자인에 나타난 내외부 연결 매체로서의 스킨개념 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 2006
 10. 최윤미, 확장적 패턴화 과정을 바탕으로 한 스킨 이미지 구축에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 2008
 11. 임진영, 21세기 신표현주의 스킨디자인, 월간디자인 363호, 2008
 12. 이지영, 공간 경험에 관한 다차원 통합모델과 공간디자인 조형간의 상관성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 2004
 13. 이찬, 공간과 오브제 요소의 인터랙션에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2005
 14. 김미진, 디지털시대의 이미지 쌍방향 이해, 월간 문화도시문화복지 141호, 2003
 15. www.teuco.it
 16. www.designboom.com
 17. www.cosmit.it/tool/home.php
 18. www.unstudio.com

[논문접수 : 2009. 06. 29]

[1차 심사 : 2009. 07. 16]

[2차 심사 : 2009. 07. 28]

[게재확정 : 2009. 08. 07]