



# 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형연구

## A Study on the Fashion Design Development Method by the Heterotopia Spatial Concept

김민지\*

상지대학교 생활조형디자인학과

Kim, Min Ji\*

Dept. of Crafts Arts, Sangji University

### Abstract

The purpose of this study is aim to realize creative fashion design by utilizing the heterotopia spacial concept of Michel Foucault. Derived fashion design method type by applying heterotopia spacial concept into fashion design could seek sustainable idea and realize it to creative fashion design. The results of the analysis were as follows. Heterotopia spacial concepts derived from formative analysis from painting of Rene Magritte, architecture of Rem Koolhaas are overturn, contradiction, isolation, deviation and complexity. Fashion design reflect heterotopia concept of five derived from above has been classified into five types of fashion design method. And five types of methods are spreading, inverting, dropping, stacking and crossing. Study results advantageously would be utilized for creative ideas of the implementation of sustainable fashion design.

**Key Words:** Heterotopia, Michel Foucault, Fashion Design, Others, Creative Fashion Design, Fashion Design Development Method

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

패션디자인은 빠른 주기로 패션 경향이 변화하는 가운데 패션디자이너의 창의적인 아이디어가 지속적으로 필요하며, 이에 독창적인 아이디어를 발상할 수 있는 유연한 사고가 필요하다. 러시아의 형식주의자 슈클로프스키(Viktor Borisovich Shklovskij, 1893-1984)에 의하면 예술은 형상을 생소하게 만듦으로써 보는 이에게 난이도를 높여 지각하는데 소요되는 시간을 연장시키며 대상을 낯설게 만드는 것이라고 하였다(Irena, 1993). 창조자는 일

원론에 의한 획일적인 미의식을 벗어난 다른 관점으로 사물을 바라보는 것을 통해 창의적인 아이디어를 구할 수 있다. 형상을 생소하게 만드는 것은 우연적인 예술가의 창작에 의한 효과가 아닌 창조자의 생소함에 대한 지각작용과 이를 형상화하기 위한 그들만의 방식이 존재한다. 미셸푸코(Michel Foucault, 1926-1984)의 헤테로토피아(heterotopia) 공간관은 일상을 낯설게 조명하여 고착화된 삶을 새롭게 하는 개념을 내포하고 있다. 본 논문은 인문학과 예술의 융·복합 연구로서 헤테로토피아 공간특성과 이를 구현하기 위한 조형성을 발견하고 이를 활용한 창의적인 패션디자인의 지속적 창조를 위한 발상유형을 도출하는 것을 목적으로 한다.

이 논문은 2016년 박사학위 논문의 일부임

\* Corresponding author: Kim Min Ji

Tel: +82-33-730-0617

E-mail: minji309@sangji.ac.kr

© 2017, Korean Association of Human Ecology. All rights reserved.

2. 연구방법 및 범위

헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형 도출을 위해 미셸푸코의 헤테로토피아 개념의 이론적 배경을 고찰하여 공간특성을 추출하였다. 이어 헤테로토피아 공간관을 반영하고 있는 회화와 건축의 조형성을 분석하였는데, 이는 헤테로토피아 공간관을 반영하는 패션디자인 분석을 위한 준거의 틀이 되어 헤테로토피아 공간관을 반영하는 패션디자인의 발상유형을 도출하였다.

연구범위는 회화작품으로 르네 마그리트의 작품을 분석하였다. 미셸푸코는 ‘이것은 파이프가 아니다’의 저서에서 르네 마그리트(René Magritte, 1898-1967)의 작품을 모순에 의한 관점으로 해석하였다. 르네 마그리트는 회화의 목적을 사물체계를 지배하는 구태의연하고 관습적인 사유체계를 벗겨내고 사물세계 자체의 신비로움을 드러내어 관람자가 새로운 눈으로, 혹은 완전히 다른 방식으로 보도록 유도하는 것이라고 하였는데(Kim, 2012) 이는 미셸푸코의 헤테로토피아 공간관을 반영한 회화의 조형성을 내포하고 있는 것으로서 본 연구에서는 르네 마그리트 회화작품 조형성을 분석하였다. 또한 건축 작품 분석은 헤테로토피아 건축인 베를린 장벽(Berlin Wall)을 마주하고 ‘부재함’이 ‘채워짐’의 공간보다 더 강하다는 철학을 성립하고(Koolhaas, R. & Bruce M., 1998) 이를 반영하는 건축적 조형성을 갖는 렘 쿨하스(Rem Koolhaas, 1944~)의 작품을 분석하였다. 현대 패션디자인의 연구범위는 2000년대 이후로 분석하여, 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인의 발상유형을 도출하였다. 연구의 자료들은 국내·외의 서적과 선행연구 및 인터넷 자료와 패션전문 서적 등을 활용하였다.

3. 선행연구

헤테로토피아 공간의 인문학적 개념을 패션디자인으로

접목한 선행연구로 (Seo, 2011)의 논문은 헤테로토피아 공간의 유동적 공간특성을 건축의 조형성으로 접근하여 패션디자인을 분석한 연구로 유일무이하다. 건축과 문학에서는 헤테로토피아 공간을 접목한 연구가 활발히 이루어지고 있으나 패션디자인 분야에서는 미비한 실정이다. 따라서 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형의 연구가 패션디자이너는 물론 패션을 공부하는 이들에게 창조의 새로운 태도와 관점을 제시하여 다양한 아이디어를 구할 수 있는 발상유형을 제안하는 것에 본 연구의 의의와 가치를 두고자 한다. [Figure1]은 연구원리를 설명한 흐름도이다.

II. 이론적 배경

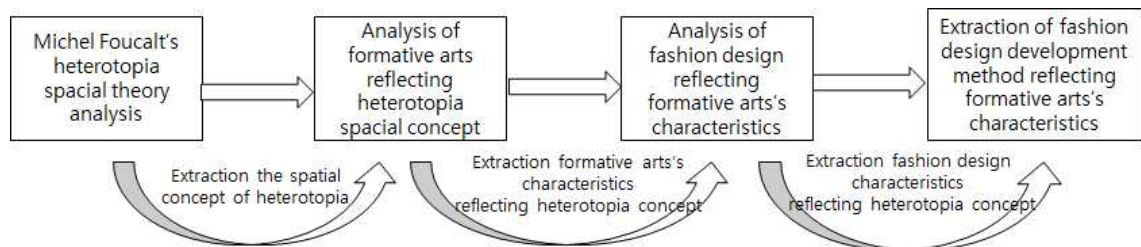
1. 헤테로토피아 용어정의

헤테로토피아(heterotopia)의 어원은 고대 그리스어 어원에 기인하며, 이형 또는 이질성의 의미의 헤테로(hetero)와 장소의 의미인 토포스(topos)가 조합된 신조어이다 (Foucault, 1974/2014 ). 또한 20세기 초 의학에서 선천적인 장기의 일부가 비정상적인 위치에 일어나는 현상이나 배치의 이소성(異所性)을 언급하는 의학용어로 사용되기 시작하였다(Michel, D., & Lieven, C., 2008). 이같이 헤테로토피아는 병리적인 이상이 아닌 ‘이종의 이식’이나 ‘이종의 구성’으로 위치의 특이한 현상을 의미한다.

2. 미셸푸코의 헤테로토피아 공간관

1) 반(反)공간 헤테로토피아

미셸푸코의 헤테로토피아는 일종의 반공간(contre-



[Figure 1] The logic flow chart of the study

espaces)으로서 모든 장소에 맞서 그것을 중화 혹은 정화 시키기 위한 장소를 의미한다(Foucault, 1974/2014). 1966년 미셸푸코는 그의 강연에서 일상 속 평이함과 지속을 방해하는 공간으로 1920년대 의학용어로 사용되기 시작한 헤테로토피아를 그의 공간관 설명을 위해 언급하였다. 여기서 푸코는 헤테로토피아를 일상에 존재하는 공간에 이의를 제기할 수 있는 반공간으로서 주류가 되지 못하는 타자들에 의해 다원성을 수반하는 새로운 공간 발견 가능성을 내재하는 곳이라 하였다. 푸코는 현실에 존재하지 않는 이상향인 유토피아(utopia)의 반대개념으로 현실화된 유토피아를 헤테로토피아라 하며, 이질적 요소들이 혼재되고 비일상적인 사물들이 조합된 불안의 공간이라 하였다. ‘말과 사물(The Order of Things, 1970)’ 출판 이후 헤테로토피아는 그의 대표적인 공간관이 되는데, 푸코는 이 저서에서 헤테로토피아 문학으로 작가 루이스 보르헤스(Jorges L. Borges)의 소설에 나오는 백과사전의 당황스런 상상의 동물 분류<sup>1)</sup>에 대해 언급하며 고정관념과 관습을 넘어야 이해 가능한 반공간으로 설명하고 있다.

2) 헤테로폴로지(heteropologie)

헤테로폴로지는 헤테로토피아 공간과 기관을 과학적 체계에 의해 구체적으로 언급한 것으로 다음의 여섯 가지 개념으로 분류하고 있으며 각 공간의 특성은 다음과 같다. 첫째, 특권화 신성화 된 금기의 장소로 위기와 일탈의 공간이다. 기숙사, 달거리 중인 여인, 임신 중인 여성으로 이는 다음단계로 넘어가기 위한 불연속의 일탈공간이다. 또한 사회의 규율과 관습에서 어긋나거나 사회에서의 역할을 마치고 마무리하는 일탈의 공간으로 정신병원, 감옥, 요양소와 양로원이 있다. 둘째, 역사의 흐름과 함께 항상 존재하고 있으나 시대마다 다른 방식으로 작동하는 위상(位相)이 바뀐 전복공간으로 대표적으로 묘지가 있다. 과거 묘지는 전염병을 두려워 한 도시인들의 위생을 위해 도시 외곽에 위치하였으나, 이후 시신이 매장된 성소로 미화되어(Foucault, 2014) 도시에 재배치되어 위상이 전복되었다. 셋째, 양립 불가능한 복수의 공간이 하나의 장소에 구현되는 모순공간이다. 이러한 공간으로 영화관, 극장, 정원과 공원 등이다. 하나의 실재하는 장소에 이질적

〈Table 1〉 Analysis of Michel Foucault's heterotopia spacial concept

Space of heterotopia	Features of heterotopia space	Spacial concept of heterotopia
- Garden, - Borges imaginary animal of literature] - Theatre	- Coexistence of uncompatible being of time, space, object, concept and so on.	Contradiction
- Tomb, Ship, Mirror - Attic of history - Childhood - Vacation - Brothel - Honeymoon	- The original phase change is an overthrown space that reverses the function and meaning - An annular space manipulated overturned space. - Mirror space overthrown object	Overthrown
- Adolescence - Sanatorium - Pregnant women - Mental hospital - Nursing home - Prison - The military	- Deviational space of alienated people - Sexual deviation - Deviational space for next transitions to the next phase - Prohibited sexual deviation	Deviation
- Library - Museum - Persian carpet	- Coexisting of various things in accumulated history and time formating complexity	Complexity

1) a) 황제에게 속하는 것 b) 향기로운 것 c) 길들여진 것 d) 실용 것먹이 돼지 e) 인어 f) 신화에 나오는 것 g) 주인없는 개 h) 지금의 분류에 포함된 것 i) 광분 j) 수없이 많은 것 k) 아주 가느다란 낙타털로 엮어 만든 l) 방금 향아리를 깨트린 것 m) 파리떼로 잘못 보는 것

이고 모순된 요소의 공간들이 병치되며 공존한다. 넷째, 시간과 관계된 헤테로(hetero)와 크로니(chronos)의 합성어인 헤테로크로니아는 전통적인 시간개념에 대한 모순공간이다. 하나의 공간에 시간이 축적된 박물관과 도서관이 있다. 한시적 공간인 휴양지, 어린 시절 다락방, 장터좌판의 진기한 물건 등 기억에 저장된 개념의 시간이 혼재되어 한 공간에 공존하는 복잡공간이다. 다섯째, 은밀하게 권력이 작동하는 공간으로 가족, 군대와 학교 등의 집합기관이 있다(Dehaene & Cauter, 2008). 이 공간은 권력으로 가려진 타자들의 일탈공간이다. 여섯째, 매음굴과 식민지와 같이 나머지 공간에 대해 두 가지 극단적인 축 사이에서 펼쳐지는 전복공간이다. 매음굴은 금기된 공간이지만 흥분과 환상으로 전복된다. 식민지의 무질서와 혼란으로 뒤죽박죽된 공간이지만 엄격한 규율로 전복된다.

위의 미셸푸코의 헤테로토피아 공간 분석으로 다음과 같은 헤테로토피아 공간특성을 도출하였다. 이질적 공간과 시간이 공존하는 ‘모순’, 일상이라는 아카이브에서 공간을 뒤집은 일상의 ‘전복’, 권력에 의한 소외된 자들의 ‘일탈’, 그리고 다양한 시간과 오브제가 혼재하는 ‘복잡’이 미셸푸코의 헤테로토피아 공간의 특성으로 도출되었다. <Table 1>은 미셸푸코의 헤테로토피아 이론적 배경 고찰로 공간관을 분석한 표이다.

### Ⅲ. 헤테로토피아 공간관을 반영한 회화와 건축의 조형적 특성

#### 1. 르네 마그리트 작품에 나타난 헤테로토피아 공간관

##### 1) 모순

모순은 공존이 불가능한 사물이 공존하는 헤테로토피아 공간특성이다. [Figure 2]의 텍스트 ‘이것’이 가리키



[Figure 2]  
Rene Magritte,  
'Ceci nest pas une pipe'  
1929



[Figure 3]  
Rene Magritte,  
'Fighter's tomb'  
1960



[Figure 4]  
Rene Magritte,  
'Hegel's holiday'  
1958



[Figure 5]  
Rene Magritte,  
'Argonne's battle'  
1959

는 것은 ‘파이프’가 아닐 수 있으며, 그냥 ‘이것’ 그 자체이다. 양립하는 언표와 이미지가 불일치하는 공간이 불편하며 혼란을 조작한다. [Figure 3]의 장미는 방안을 가득 채우고 있다. 실제로 양립이 불가능한 장미와 방 두 공간은 부피의 모순이 공존한다. [Figure 4]의 사실적으로 재현된 우산위의 컵은 비현실적 조합과 배치 모순이다. 마그리트는 신비를 구현하는데, 신비는 정신의 타성적 습관으로부터 단절하여 분리된다(Hong, 2009). 마그리트 회화는 사물 의미가 서로 상이하여 이미지를 역설적관계로 만드는데 낯설게 하는 공간초월은 모순공간을 형성한다. [Figure 5]의 공존이 불가능한 하늘위에 떠있는 구름과 돌은 분명한 모순이다. 일상의 사물을 모순된 상황으로 배치한 낯선 공간은 반공간을 형성한다.

양립이 불가능한 이질적 요소들의 병렬과 교차와 나열에 의한 공존은 모순이다. 사물을 다른 곳에 위치시키거나 이질적인 다른 것과 관계시킴으로써 일상의 낯익은 사물을 새롭게 한다(Kim, 1993). 모순은 일상의 사물을 뒤흔들어 위치를 바꾸어 양립 불가능 조합으로 만드는 헤테로토피아의 기술이다.

##### 2) 전복

전복은 사물 본래 위상이 뒤바뀌는 헤테로토피아 공간 특성이다. 마그리트의 회화에서 거울이나 프레임은 공간을 조작, 재가공과 은폐하여 원본 의미를 바꾸거나 아예 다른 기능의 사물로 뒤집는 전복공간을 형성하고 있다. [Figure 6]에서 건물의 창문은 전복의 틀이 된다. 마그리트는 내부 관점과 외부 관점 또는 서로 상반되거나 극단적인 입장을 전도, 융합하여 표현하고 있다. 그림에서 창문으로 내부가 투영되는 것을 예상하지만 건물의 전체가 축소되어 드러난다. 외부가 내부로 전복되어 환영을 만든다. [Figure 7]의 별거벗은 여자가 그녀를 가리고 있는 큰 거울은 논리적인 체계를 전복한다. 여성의 몸앞에 위치하



[Figure 6]  
Rene Magritte,  
'In Praise of  
Dialectics'  
1936



[Figure 7]  
Rene Magritte,  
'Dangerous  
Liaisons'  
1936



[Figure 8]  
Rene Magritte,  
'The red model'  
1934



[Figure 9]  
Rene Magritte,  
'Le domaine  
enchante'  
1948

는 거울은 인체를 가리는 대신 드러내는데, 또한 투영된 모습은 앞모습이 아닌 뒷모습으로 이미지가 논리를 배반하는 전복의 공간이다. [Figure 8]의 신발은 발이 되고 발이 신발이 되는 가운데 원본인 신발은 기능을 상실하고 새로운 관계가 된다. 이러한 비밀상적인 오브제의 배치를 통해 르네 마그리트의 회화는 안정성을 파괴하고 세계를 전복하는 역할을 수행한다(Hong, 2012). [Figure 9]에 표현된 인물 상반신이 새장 속 새로 대체되고 있다. 재가공된 인체는 은폐되고 새장이 부각되는 조합은 환상을 자아낸다. 이는 오브제의 일상용도를 변경하고 사물을 재배치와 재조합으로 전복하는 가운데 사물을 낯설게 한다. 프레임을 통해 세상을 가두고 다중 독해를 가능하게 하고 원본 역할을 상실하고 다른 기능을 하는 위상의 전복이 일어난다. 헤테로토피아의 회화는 두 가지 유형의 전복 공간으로 나타난다. 첫 번째는 원본이 전복되어 철저히 다른 것이 되는 원본을 재가공, 변형하여 원본을 은폐한다. 두 번째는 원본이 지니는 기능을 다른 것으로 전복시켜 의미를 바꾸는 형식이 있다. 원본의 은폐와 기능의 전환에 의한 전복은 환영을 만들어 내는 환상공간이 된다.

## 2. 렘 쿨하스(Rem Koolhaas, 1994~) 건축에 나타난 헤테로토피아 공간관

### 1) 복잡

복잡은 시-공간을 초월한 다양한 복수 요소들이 축적되어 공존하는 헤테로토피아 공간특성이다. 렘 쿨하스 건축 개념인 '비움'의 보이드(void)개념과 빙니스(Bingness)<sup>2)</sup>는 혼성, 근접, 충돌, 겹침과 중첩으로 이질적인 프로그램을 수용하는데, 연결 장치들을 엇갈리게 배치한 역동적인

공간은(Seo, 2002) 경계를 허물어 정형적 형식을 탈피하고 소외된 타자의 공간을 대안공간으로 형성하며 다양성의 복잡을 수용한다. [Figure 10]는 덴마크 코펜하겐의 해안과 주변 경관을 연결하는 다용도 건물로, 다양한 프로그램 요소들이 비 균일하게 쌓여있다. 각기 다른 크기와 용도의 육면체 구조가 쌓인 외관은 복잡공간을 형성한다. [Figure 11]의 기울어진 바닥은 보이드 공간을 자유롭게 오르내릴 수 있는 유동성을 부여하는 연결통로이다. 독립된 세 개의 전시공간은 인접한 도로와 연결된 유기적으로 순환구조이다. 두 개의 경사면이 만나는 곳은 입구가 되며, 위나 아래로 통하는 열림과 닫힘의 구조이다. 내부 벽은 가변형으로 열림과 닫힘의 공간이 유동적으로 변형될 수 있다. [Figure 12]의 내부 바닥은 다른 공간을 투영할 수 있는 재료로 되어있어 획일화 된 전통적 공간개념을 일탈한다. [Figure 13]는 외부 하얀색 프레임이 교차하는 가운데 내부의 투명한 유리가 외부구조와 공존한다. 외부와 내부가 상호 소통하며 다양한 요소들이 혼재하는 복잡 구조를 형성한다. 열리구조와 더불어 투명한 소재는 내부 변화에 의해 다양성이 존재하는 열린 공간이다. 보이드의 빈 공간은 다양한 프로그램의 축적에 의한 공존과 투명한 내부를 감싸는 외부의 교차로 복잡공간을 형성한다.

### 2) 일탈

일탈은 막히고 닫혀 있던 관습적인 공간을 비어있는 열린공간으로 개방하고 그 안에 선과 면을 자유롭게 배치하는 가운데 비밀상적인 헤테로토피아 공간을 생성하는 헤테로토피아 공간특성이다. 벽으로 막혀 구분되는 획일화된 공간 대신 기둥과 면 또는 투영이 가능한 여러 가지

2) Rem Koolhaas는 'Bingness'를 일정한 mass를 넘으면 'Big Building'이 되며, 그런 매스는 더 이상 하나의 건축적 표현이나 결합으로 제어될 수 없는 부분이 전체에 이마지하게 된다고 정의한다.



재료를 통해 기존의 건축이 갖는 구조와 형태를 일탈한다. 렘 쿨하스는 대도시에 드러난 비어있음으로 드러난 공간은 비어있는 것이 아니며, 각각의 보이드는 현재의 구조와 움직임을 분열하는 프로그램으로 사용된다(Koolhaas, & Mau, B. 1998)고 한바와 같이 비어있는 공간을 거대한 가능성으로 보았다. [Figure 14]내부 바닥의 일부를 떼어내어 형성된 경사면이 비 예측 공간을 생산한다. [Figure 15]의 건축은 중앙에 위치한 유리로 된 스카이 로비를 중심으로 위아래의 튜블러 형태의 구조를 갖는다. 유리벽의 로비는 내부를 투영하며 열린 공간을 형성한다. [Figure 16]은 벽을 대신하는 기둥과 유동적인 문에 의해 비정형 사이공간이 발생하는데, 자유로운 면과 선에 의한 불확정적 공간분할로 비 예측 공간이 창된다. [Figure 17]은 건물 외관의 중앙을 떼어놓아 주변 경관이 건물의 내부와 소통한다. 건축 내부와 외부가 단절된 고정관념을 벗어나 열린 공간분할은 순환구조로 외부 영향에 의해 내부는 지속적으로 변화하는 유동적 확장공간이다. 비정형 공간은 건축의 일부를 떼어내어 발생하는데, 이는 내부와 외부의 새로운 요소의 개입과 변화로 재조합되어 지속적인 창조 공간을 만든다.

## IV. 헤테로토피아 공간관에 의한 패션디자인 분석

### 1. 모순

모순은 이질적인 사물이나 관념의 공존으로 형성되는 헤테로토피아 공간특성이다. 이는 관찰자가 형태를 인지할 때 일어나는 군집과 분리의 과정에서(Delong, 1997/2008) 군집보다는 소재의 이질성으로 분리의 시각 작용이 우세하여 안정감 보다는 새로운 시각을 형성하게 된다.

의복의 소재가 되는 섬유는 염색, 프린트 등 가공기술 발달로 종류가 다양해지고 있는데, 이를 선택하여 사용하는 것이 이미지 표현수단 중 가장 중요한 요소가 되며 (Lee, 1999), 소재의 차별화는 곧 디자인의 차별화로 디자인의 경쟁력을 갖는다. 헤테로토피아 공간 특성인 모순은 이질적인 소재 선택과 비정형 구성만으로도 많은 아이디어를 도출 할 수 있다. 동일한 소재를 가공하여 이질적인 소재로 만드는 방법으로 [Figure 18]의 스킵트는 검정색 가죽에 두 개 다른 크기 격자문양을 펀치기법(punch method)으로 가공하여 세로방향으로 나열하고 있다. 부피의 차이에 의한 소재의 이질성으로 [Figure 19]은 검정색 원단과 하얀색 큰 리플장식이 나열되고 있는데 물성은 소



[Figure 10]  
Rem Koolhaas, BLOX,  
2004~ constructing



[Figure 11]  
Rem Koolhaas,  
'Kunsthal' Interior, 1987



[Figure 12]  
Rem Koolhaas,  
'Kunsthal Interior', 1987



[Figure 13]  
Rem Koolhaas, Faena  
Arts Center,  
2011-on going



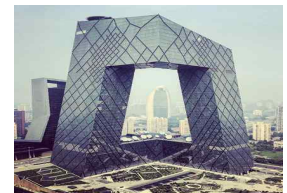
[Figure 14]  
Rem Koolhaas, Chu Hai  
College interior,  
2010~on going



[Figure 15]  
Rem Koolhaas, 'India  
Tower' 2008



[Figure 16]  
Rem Koolhaas,  
'Kunsthal Interior', 1987



[Figure 17]  
Rem Koolhaas, China  
CCTV, 2012

재가 본래 지니는 촉감을 언급하지만 또한 소재를 여러 가지로 조작하는 방법을 언급할 때도 사용된다(Marilyn, 1997). [Figure 20]는 불투명과 투명의 동일한 색상의 투명도의 이질성을 가진 소재가 사선방향의 나열이다. 투명한 소재 위의 선과 면으로 이질성을 더하며 모순공간을 형성한다.

문양은 표면의 프린트나 직조와 문양의 형태에 따라 다양한 표면구조를 갖는다(Marilyn, 1997). [Figure 21]의 원피스는 두 개의 다른 격자 문양의 소재가 가로방향으로 나열되어 있다. 문양 경계면은 파상선으로 직선적인 문양과 이질적인 경계면은 또 다른 모순공간이다. [Figure 22]의 코트는 확연히 다른 색상이 나열되어 있다. 색상의 극명한 차이가 나는 검정, 흰색, 노랑등 원색의 나열은 이질적이다. 이같이 모순에 의해 도출된 패션디자인의 특성은 부피의 이소성이 나열된 모순, 표면구조의 이소성의 나열 하기의 모순, 색상의 이소성이 나열되는 모순 등이 있다. 이질적인 소재의 나열로 모순공간이 형성되는데 투명도의 이소성, 선과 면의 이소성, 기능의 이소성을 나열하기 등이 있다.

## 2. 전복

전복은 사물이나 공간이 뒤집어져 원래의 기능을 상실하고 새로운 위상으로 환상공간을 조작하는 회화에 나타난 헤테로토피아 공간관이다. [Figure 23]의 스커트는 재킷이 뒤집혀 스커트의 일부가 되고 있다. 재킷은 상의로서 넥라인과 어깨를 감싸는 대신 하의의 일부로 재배치되는 가운데 원래의 기능이 상실된다. [Figure 24]의 코트는 셔츠 4개를 뒤집어 재조합 한 의복이다. 셔츠의 기능은

상실되고 코트를 구성하는 장식적 내부 요소로서 새로운 오브제가 된다. [Figure 25]의 검정색 원피스에 달린 소매는 암홀에 달려있지 않고 원피스의 몸에 달려있다. 재가공된 소매는 봉제방법을 뒤집어 뒤바꾸는 가운데 새로운 의복공간이 된다. [Figure 26]의 모델이 착장하고 있는 튜브 탑은 갈색의 셔츠전체가 부분이 되어 뒤집히는 전복공간이다. [Figure 27]의 블라우스가 재킷 위에 뒤집힌 관계로 놓여있다. 아이템의 구분에 따른 겉옷과 속옷이 존재한다는 관념을 뒤집어 옷의 착장 순서를 변경하고 재배치한다.

의복의 구성 요소들의 배치가 거꾸로 뒤집혀 이동하고 재조합하는 가운데 의복의 기능이 뒤바뀌고 상실되거나 재가공 된다. 또는 의복과 인체의 내부와 외부가 뒤집어지는 것과 의복의 착장 순서가 뒤집어져 내부가 외부로 드러난다. 이같이 보편적 의복구성과 봉제법을 뒤집어 환상공간을 만든다. 전복공간은 뒤집기의 발상유형으로 실현되고 있다.

## 3. 일탈

일탈은 보이드의 개방공간을 자유롭게 공존하는 선, 면 등이 공간을 비정형으로 연결하는 가운데 비 예측 사이공간이 발생하는 헤테로토피아 공간특성이다.

[Figure 28]은 스커트의 중간을 사각형으로 떼어내어 다리 공간이 일탈하고 있다. 시각적 지각에서 관찰자는 다루기 쉬운 부분에 초점을 맞추고 관찰하고자 하는 부분을 분리하기 위해 먼저 폐쇄하는데(Delong, 1997) 인접하는 의복과 일탈공간은 분리되어 폐쇄공간을 형성하고 있다. 의복과 일탈 공간의 면적 대비가 커 불연속으로 주목



[Figure 18]  
David Koma,  
2015 F/W



[Figure 19]  
Comme des  
Garçon,  
2016 S/S



[Figure 20]  
Christopher  
Kane, 2015 S/S



[Figure 21]  
Thom Brown,  
2014 F/W



[Figure 22]  
Marco De  
Vincenzo,  
2016 S/S

성을 갖는 일탈의 유형이다. [Figure 29]의 롱 드레스 중앙 일부가 떼어져 허리가 드러난다. 의복과 일탈공간의 면적대비가 크며 의복과 일탈한 공간에 드러난 공간의 질과 색상 등의 차이는 불연속적 일탈공간을 형성한다. [Figure 30]의 투피스는 떼어진 상의 밑으로 다시 드러나는 폐쇄된 공간은 비어있으며, 이 공간에 구성되고 있는 자주색 컬러의 캐미솔과 새로운 관계를 형성하고 있다. 이는 불연속의 비 예측 공간으로 자켓의 떼어진 공간에 다양한 질감, 색상, 문양 등을 배치하여 끊임없이 새로운 공간을 형성할 수 있는 유동적인 공간이다. [Figure 31]의 상의는 비정형 원형으로 떼어낸 사이공간의 일탈이다. [Figure 32]의 원피스는 가로방향의 떼어낸 면들로 새로운 공간이 형성된다. 정형의 규칙적 면 분할법으로 공간을 나누는 대신 비정형으로 공간을 일탈시켜 비워내는 것은 예상하지 못한 사이공간을 발견할 수 있는 조형방법이

된다. 의복의 가슴, 다리, 허리, 다리, 등의 영역을 떼어내어 여성의 상징공간을 드러낼 수 있으며, 떼어져 비어있는 공간은 노출된 인체나 그 공간에 위치하는 새로운 의복 등의 관계에 따라 다양한 가변적인 공간을 형성할 수 있다.

#### 4. 복잡

복잡은 이질적인 요소들이 시·공간을 초월하여 혼성, 겹침과 중첩된 공간으로 건축에 나타난 헤테로토피아 공간관이다. [Figure 33]의 원피스는 유사한 원형의 요소들이 쌓여 있지만 극명한 투명도와 색상 대비에 의한 표면 구조의 차이를 갖는 요소들이 쌓여 복잡하다. [Figure 34]는 유사요소가 무한 반복되어 쌓이는 가운데 부피가 확장되고 있다. 쌓기는 축적되는 수량에 따라 형태, 부피



[Figure 23]  
Comme des  
Garçons, 2004  
S/S



[Figure 24]  
Anrealage,  
2016 S/S



[Figure 25]  
Jacquemus,  
2015 F/W



[Figure 26]  
A.F.Vandevorst,  
2004 F/W



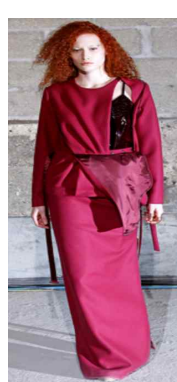
[Figure 27]  
Undercover,  
2016 F/W



[Figure 28]  
HOOD BY AIR,  
2015 F/W



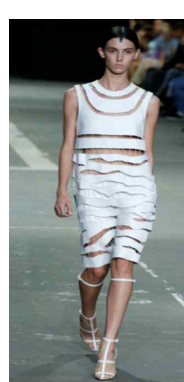
[Figure 29]  
Rosie Assoulin,  
2015 F/W



[Figure 30]  
Maison Martin  
Margiela,  
2011 F/W



[Figure 31]  
Akris, 2016 S/S



[Figure 32]  
Alexander Wang,  
2013 S/S

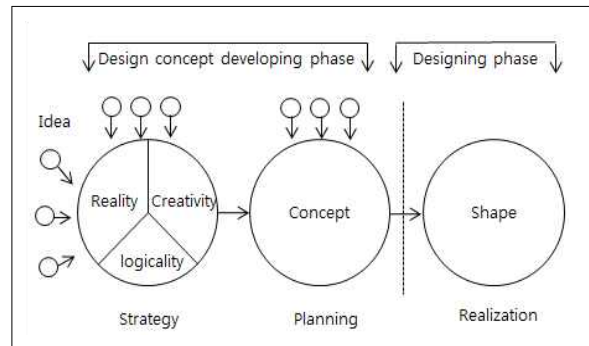


와 표면구조가 달라진다.

[Figure 35]은 동일한 재킷에서 파생된 라펠과 벨트와 같은 의복구성 요소들이 교차의 단위가 되는 유형이다. 재킷의 일부 구조가 추출되어 외부로 교차되는 가운데 그 사이로 내부가 드러난다. 이는 교차되는 가운데 내부의 구조와 소재 등이 여러 단위로 투영되어 지각되는 복잡공간을 형성한다. [Figure 36]는 면을 기본단위로 갖는 스커트에 2차원 선이 프린트 되어있고 그 위로 레드 프린지가 교차하는 면과 2·3차원의 다양한 선이 교차되며 복잡공간을 형성하고 있다. 교차하는 선의 종류와 간격 그리고 길이에 따른 다양한 디자인을 할 수 있다. [Figure 37]의 투명한 소재의 원피스 위에 세 가지 색상의 꼬인 루프가 교차되고 있다. 원피스 위로 세 가지 색상의 루프가 작은 단위로 교차되어 원피스 전체를 덮고 있다. 이같이 교차하기는 교차하는 단위의 종류, 크기, 재질 및 다양한 색상으로 복잡공간의 정도를 조절할 수 있다. 쌓는 물성이나 영역의 기획은 디자인의 감도에 따라 조절하여 활용 할 수 있다. 또 다른 헤테로토피아 복잡공간은 내부구조를 감싸는 외부구조가 내부와 상호작용하는 가운데 시각적인 복잡공간을 형성하는 것으로 다양한 선과 면을 활용하여 외부와 내부의 구조로 표현하는 원리이다.

패션디자인을 창조하기 위해 수많은 아이디어가 필요하다. 또한 아이디어를 실현하기 위한 실시단계에서 이를 구체화 할 수 있는 기술이 있다면 창의적인 아이디어의 실현을 체계적으로 실행할 수 있다. 디자인의 발상단계와 실시단계는 [Figure 38]과 같다. 헤테로토피아 공간관에서 디자인 발상의 아이디어를 구할 수 있으며 또한 이를 구체화하는 유형을 통해 디자인의 발상과 실행을 유기적으로 할 수 있다. 본 장에서는 헤테로토피아 공간관인 모순, 전복, 일탈과 복잡을 구현하는 현대 패션디자인의 분석을 통해 헤테로토피아 공간관을 형성하기 위한 발상유형 다섯 가지를 도출하였다. 각 유형의 원리는 입체조형 중 세잔이 모든 형태를 취급하는 대표적인 기본 형태로 언급한 (Lee, 2007) 원통형, 원추형과 구형으로 도식화하여 설명하였다.

## V. 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형 연구



[Figure 38] Design concept and implementation phase



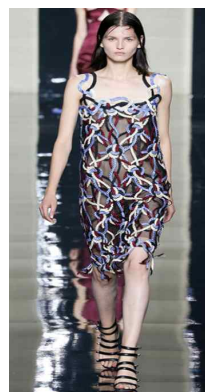
[Figure 33]  
Junya Watanabe,  
2015 S/S



[Figure 34]  
Comme des  
Garçons,  
2015 S/S



[Figure 35]  
Ohne Titel,  
2015 F/W



[Figure 36]  
Christopher Kane,  
2015 S/S



[Figure 37]  
Maison Martin  
Margiela,  
2011 F/W

1. 나열하기(Spreading)

나열하기는 헤테로토피아 공간관 중 모순공간을 형성하는 발상유형이다. 모순공간은 이질적인 두 개 이상의 소재를 나열하는 것으로 소재의 선택이 곧 디자인이 된다. 나열하기의 원리는 <Table 2>와 같다.

나열하기가 적용된 패션디자인으로 <Table 3>의 스커트는 다른 두 개의 소재를 사선방향으로 나열한 것이다. 동일한 소재에 다른 문양을 뚫어 이질적으로 만들었는데, 소재의 이질성은 이러한 문양 이외에도 질감, 색상, 컬러, 부피 등의 차이를 다양한 가공법으로 만들 수 있으며 또한 신기술의 발달과 함께 계속 새롭게 생산되는 소재의 차이를 활용하면 소재의 변형만으로도 다양한 표현이 가능하다. 또한 <Table 3>의 검정색 코트는 부피와 질량 이질성의 모순 나열하기이다. 소재의 차이는 표면구조 이외에도 부피와 질량의 차이 그리고 색상의 차이에서도 구할 수 있다. 두 가지 종류의 모순이 나열되는 사례이다. 이같이 여러 종류의 모순을 복합적으로 적용하면 디자인의 다

양한 변형과 조합이 가능하다. 주름, 핀턱, 스모킹, 러플, 플리츠 등의 가공법으로 만들 수 있다. 또한 이외에도 다양한 기술로 소재를 가공하고 각종 부자재를 결합하는 방법 등으로 디자인에 따라 활용할 수 있다. 나열하기는 두 개 이상의 다른 소재를 연속적으로 늘어놓는 것으로 이질적 소재의 조합이 곧 모순이 되는데 소재의 표면구조, 부피, 질량 그리고 색상 등 소재의 물성 차이가 클수록 모순의 공간은 더욱 부각된다. 따라서 패션 디자이너의 창작 의도에 따라 소재 이질성인 모순의 강도를 활용하여 목적에 맞는 디자인을 구현 할 수 있다.

2. 뒤집기(Inverting)

뒤집기는 마그리트의 작품 특성인 전복의 헤테로토피아 공간관을 구현하기 위한 패션디자인의 발상유형이다. ‘뒤집다’의 사전적 의미는 안과 겉은 바꾸다, 위가 밑으로, 밑이 위로 오게 되게 하거나 일의 차례를 바꾸거나 생각이나 견해, 학설 등을 본래의 것과 다른 것으로 바꾸어 놓

<Table 2> Principle of spreading

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concept for Contradiction Spatial Formation</li> <li>- Spreading of Vertical way</li> <li>- Spreading of Horizontal way</li> <li>- Spreading of Contradition of Motive</li> <li>- Spreading of Contradition of Color</li> <li>- Spreading of Contradition of Function</li> <li>- Spreading of Contradition of Volum</li> <li>- Spreading of Contradition of Line and Face</li> </ul>
Princlpe of Spreading	Hetero	Features

<Table 3> Spreading- Contradictional space

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spreading of Contradiction of Motive</li> <li>- Spreading in Diagonal Way</li> <li>- Spreading of Various Surface by Reprocessed Material</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spreading of Contradiction of Volume</li> <li>- Spreading in Vertical way</li> <li>- Spreading of Contradiction of more than one kind of material</li> <li>- Spreading of Various different material by fabricated basic materials</li> </ul>
--	---	--	--

는 것이다(Kim et al., 1992). 뒤집어져 기능을 상실하고 재가공된다. <Table 4>는 뒤집기의 원리이다.

뒤집기가 적용된 패션디자인으로 <Table 5>의 코트는 4개의 동일한 셔츠의 칼라의 일부를 추출하여 기능을 뒤집기 하여 코트장식 기능으로 전복된다. 의복의 일부 또는 전체를 기능을 상실하도록 뒤집어 재배치하는 것은 일상을 뒤집는데, <Table 5>에서 모델의 앞에 붙어있는 원피스는 온전한 한 벌의 옷으로 착장 할 수 있는 독립적인 의복이 일반적인 역할이었으나 재킷의 내부에 위치하여 기능이 전복되어 재배치되어 있다. 전체로서의 기능에서 부분의 기능으로 뒤집기이다.

이같이 뒤집기는 전복공간을 형성하는 발상유형이다. 의복의 상·하 뒤집기, 안과 밖을 뒤집기, 전체를 부분으로, 부분을 전체로 뒤집기, 의복의 봉제방법을 뒤집기 등이 있다. 뒤집기를 여러 가지로 실행하면 예측하지 못한 의외의 디자인 효과를 가져오는 발상유형이다.

### 3. 떼어내기

떼어내기는 헤테로토피아 공간관 중 일탈공간을 형성하는 발상유형이다. 떼어내기로 몸의 섹슈얼리티의 상징 공간이나 사이공간이 일탈한다. 떼어내기는 붙어있거나 잇닿은 것을 떨어지게 하여 떨어지게 하는 것으로 원리는 <Table 6>와 같다.

떼어내기가 적용된 패션디자인의 사례로 <Table 7>의 투피스는 섹슈얼리티 상징 영역 중 가슴공간 떼어내기이다. 가슴, 허리, 엉덩이, 다리와 등의 단일공간을 떼어내는 방법 이외에도 여러 곳을 떼어내는 방법도 있다. 또한 떼어내고 비어진 영역을 비워두어 인체가 그대로 드러나 섹슈얼리티를 강조할 수 있다. 이 외에도 떼어진 영역에 다른 의복이나 소재를 드러나게 하는 것도 의외의 시각적 효과를 수반하게 된다. <Table 7>의 원피스는 보이드 공간의 공간을 불규칙적인 선과 면의 떼어내기로 비예측의 사이공간을 형성하고 있다. 떼어내는 직선 이외에도 곡선과 파상선의 떼어내기로 실행될 수 있으며 형태는 사각형

<Table 4> Principle of inverting

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inverting of clothing function</li> <li>- Inverting of jacket structure</li> <li>- Inverting the part of clothing and becomes a full part</li> <li>- Inverting of sewing method</li> <li>- Inverting the inside of clothing and becomes outside and the outside of clothing becomes inside</li> </ul>
Principle of Inverting	Hetero	Features

<Table 5> Inverting-Overthrown space

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inverted clothing function of part is replaced in radial way</li> <li>- Inverting function of clothing: Function of collar inverted to part of decorating role</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Function of dress inverted to part of decorating element</li> <li>- Inverting full part of clothing becomes a piece of clothing</li> </ul>
--	--	--	---

외에도 원 삼각형 등의 다양한 도형으로 활용이 가능하다. 떼어내기로 드러난 인체는 드러나는 부분의 변화에 따라 유동적인 개방의 공간으로 다양한 변화를 주어 디자인을 활용할 수 있다.

4. 쌓기(Stacking)

쌓기는 헤테로토피아 공간관 중 복잡공간을 형성하는 발상유형이다. ‘쌓다’는 많은 물체를 아래에서 위로 놓아

가면서 점점 높아지게 하는 축조(築造)의 뜻이다(Kim et al., 1992). 쌓기의 원리는 <Table 8>과 같다.

쌓기는 중복과 겹침으로 복잡 공간을 형성한다. 소재 표면구조의 성격에 따라 디자인이 달라지는데. <Table 9>의 코트는 투명과 불투명한 소재, 그리고 회색, 검정, 보라와 녹색의 네 가지 색상을 가진 여러 가지 이소성의 조합으로 쌓기 되어있다. 소재와 색상의 물성의 차이가 클수록 시각적 분리가 강해져 복잡공간이 부각되는 사례이다. 동일한 요소의 쌓기에 비해 내부의 이질적인 요소들이 부

<Table 6> Principle of dropping

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dropping isolated space of body</li> <li>- Dropping space of between of body</li> <li>- Dropping a forbidden space(bust, hip, leg and ect) one or several</li> <li>- Dropping a part of clothing in straight line, curvy line, waving line</li> <li>- Dropping a part of clothing irregular with lines and planes</li> </ul>	
Principle of Dropping	Hetero	Features

<Table 7> Dropping-deviation

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dropping one or more isolated space of body by asymmetry</li> <li>- Dropping one or more isolated space of body by symmetry</li> <li>- Formed space by dropping becomes isolated space</li> <li>- The reveal of a forbidden space by dropping interacting with expose space</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dropping of isolated space in horizontal way</li> <li>- Dropping of isolated space with curvy line and waving line</li> <li>- Dropping space of between of body interacting with part of adjacent clothing</li> </ul>
--	---	--	--

<Table 8> Principle of stacking

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stacking of material and form the pattern of a group</li> <li>- Stacking of material with various surface texture</li> <li>- Stacking of material with same surface texture</li> <li>- Utilizing of stacking method by adjusting and controlling of properties and the degree of stacking in accordance with the purpose of design</li> <li>- Forming complex space</li> </ul>
Principle of Stacking	Hetero	Features



각되어 복잡성의 특성이 더 부각된다. 이소성의 다양성에 따라 복잡성의 시각적인 효과가 달라지므로 디자인을 실행할 때 소재의 다양성을 조절하여야 한다. <Table 9>의 조끼는 밋밋한 물성의 동일한 표면구조를 가진 요소의 쌓기이다. 또한 크기가 작은 단위를 활용한 쌓기는 인체의 영역을 벗어나지 않아 부피가 과장되지 않는 쌓기가 가능하다. 유사하거나 동일한 소재 쌓기는 분리보다는 군집된 조화로움이 특징이다. 쌓기는 소재의 표면구조와 부피에 따라 쌓기의 결과에 큰 차이가 있으므로 디자인의 목적에 맞는 소재의 선택이 매우 중요하다. 또한 소재의 물성의 차이가 클수록 시각적으로 부각되어 복잡해진다. 또한 쌓기의 횟수와 영역은 의복의 부피와 관계되므로 디자인의 목적과 감도에 맞게 고려되어야 하는 요소이다.

5. 교차하기(Crossing)

교차하기는 헤테로토피아 공간관 중 복잡공간을 형성하는 발상유형이다. 교차하는 두 개 이상의 선상의 것이 한

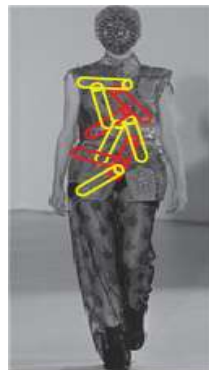
곳에 마주치는 것 또는 서로 엇갈리는 것이다. 교차개념의 근본적인 의미는 서로 다르거나, 그 외연의 일부가 같은 개념이다(Kim et al., 1992). 교차하기의 원리는 <Table 10>와 같다.

교차하기가 적용된 패션디자인<Table 11>의 스커트는 2차원으로 프린트된 선과 그 위로 두 종류의 다른 색상의 프린지 선들이 교차하고 있다. 선은 굵기, 색상, 길이와 소재에 따라 다양하게 활용할 수 있다. 또한 교차되는 횟수가 많을수록 복잡공간이 심화된다. <Table 11>의 가죽 라이더 재킷에서 추출한 라펠, 연결된 벨트와 일부 디테일들이 추출되어 교차의 단위가 되고 있다. 교차되는 소재의 이소성이 의복과 무관하면 의복과 분리되지만, 반대로 의복에서 추출된 동일하거나 유사한 요소를 활용한 교차하기는 유사성에 의해 군집되어 조화로운 변화로 인지된다. 또한 교차하는 공간 내부로 원피스가 보이고 원피스 안으로 비치는 인체가 동시에 지각되어 외부와 내부가 상호작용하여 복잡공간을 형성한다. 교차하기는 두 개 이상의 동질성이나 이질성의 소재가 엇갈리면서 공간을 복잡

<Table 9> Stacking- Complex space

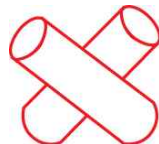
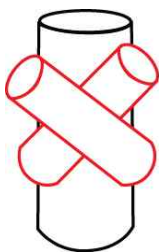


- Stacking material with various surface texture
- Intensified complex space with great difference between material used in a clothing
- Sensitivity of the design is adjusted by the amount of volume and character of material stacked.



- Stacking material with similar surface texture
- Stacking of similar and same material harmonizing each other rather than different material

<Table 10> Principle of crossing



- Crossing of hetero element
- Forming complex space
- Crossing same or similar material of clothing
- Crossing different or unrelated material of clothing
- Crossing of different color, material, width of line and etc.

Principle of Crossing

Hetero

Features

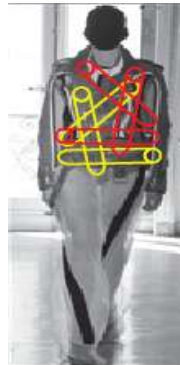
하게 하는 발상유형이다. 의복과 유사한 요소의 교차하기, 전혀 의복과 무관한 요소의 교차하기 또는 이 둘을 혼합하여 교차하기가 있으며 교차하는 단위의 크기에 따라 각각되는 정도가 달라지는 교차하기는 소재의 선택과 배열의 변화로 목적에 맞게 활용할 수 있는 발상유형이다.

<Table 12>는 미셸푸코의 헤테로토피아 공간개념을 반영한 패션디자인 발상유형 도출의 연구흐름을 정리한 나타낸 표이다

(Table 11) Crossing - Complex space



- Crossing of 2 dimensional line and 3 dimensional line
- Crossing of different weight of lines and planes
- Crossing of different length of lines and planes
- Complex space degree various by the number of crossing



- Crossing of same component from same rider jacket
- Coexisting crossing element of outside and inner clothing forming complex space and interacting each other

(Table 12)Flow of fashion design development method by the 'Heterotopia Spacial Concept'

Spacial concept of heterotopia	Features of formative art reflecting heterotopia concept	Features of fashion design reflecting heterotopia concept	Fashion design development method
Contradiction	Painting : - Contradiction of context and object discrepancy - Contradiction of being compatible with an impossible object	- Spreading of two or more material( motive, texture, volume, ect) with horizontal, vertical, diagonal way.	Spreading
Overthrown	Painting: - The original phase change is an overthrown -Overthrown function and meaning through mirror - Overthrown space becomes an annular space	- Composition and replacement inverting the function of clothing forming overthrown space -Inverting the sewing method forming overthrown space	Inverting
Deviation	Architecture: - Occurrence between space(deviational space) by dividing empty space into line and side which was held - Occurrence deviational space by dropping closed space	Occurrence between space by dropping clothing with line and side	Dropping
Complexity	Architecture: - Coexisting of various program forming complex space - Crossing space of exterior and interior forming complex space	Complex space with stacking of various surface texture and unit	Stacking
		Complex space with crossing of various line, material and composition	Crossing

## VI. 결론

본 논문은 미셸푸코의 헤테로토피아 공간 속에 존재하는 일상의 역설적인 미의식을 수반하는 공간관을 통해 지속적인 아이디어를 발산하고 이를 창의적인 패션디자인으로 실현하기 위한 다섯 가지 패션디자인 발상유형을 도출한 연구이다.

미셸푸코의 헤테로토피아 개념을 분석하여 모순, 전복, 일탈과 복잡의 공간관을 도출하였고 이를 반영하는 조형성 분석을 위해 르네 마그리트 회화와 렘 쿨하스 건축 조형성을 분석하였다. 마그리트 회화에서는 모순과 전복공간이 분석되었다. 모순은 양립할 수 없는 이질적 요소들이 나열되어 공존하는 모순이다. 전복은 일상의 사물과 공간이 거울과 프레임으로 뒤집어져 재가공되며 기능과 역할이 뒤바뀐다. 렘 쿨하스의 건축에서는 일탈과 복잡의 헤테로토피아 공간특성이 도출되었다. 개방된 공간을 불규칙적이고 자유로운 선과 면으로 분할하는 가운데 비정형·비예측의 사이공간이 일탈한다. 또한 이질적인 오브제와 프로그램으로 다양한 공간이 쌓이고 교차하는 가운데 복잡의 헤테로토피아 공간이 형성된다.

헤테로토피아 공간관을 반영하는 조형예술인 회화와 건축의 분석으로 도출된 네 가지 조형성은 헤테로토피아 공간관이 반영된 현대패션디자인 추출과 분석의 준거가 되었다. 현대패션디자인의 분석으로 도출된 헤테로토피아 공간관을 반영하는 패션디자인 발상유형은 다음과 같다. 첫째 나열하기는 모순공간을 형성하는데, 소재의 질감, 부피, 질량, 문양과 색상의 모순 나열하기 유형이다. 둘째 뒤집기는 전복의 공간관을 형성하는 유형으로 의복을 뒤집어 재배치한다. 셋째 떼어내기는 일탈공간을 형성하는 유형으로 열린 공간을 선과 면으로 떼어내는 가운데 비예측 사이공간 일탈을 형성하는 유형이다. 넷째, 쌓기는 다양한 부피와 형태를 갖는 모듈단위 축적으로 비정형 복잡공간이 형성된다. 그리고 다섯째 교차하기는 의복의 요소가 교차하는 가운데 외부와 내부가 상호 소통하는 가운데 복합구조를 생성하며 복잡공간을 형성하는 발상 유형이다.

디자인의 발상과정은 아이디어를 발상하는 단계와 실행하는 단계를 거치게 된다. 디자인 발상단계 중 아이디어의 발상단계와 형태구현의 단계가 분리되어 있는 발상법과는 달리 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형은 두 단계가 유기적이다. 아이디어를 발상하는 단계는 헤테로토피아 공간관인 모순, 전복, 일탈과 복잡에

서 컨셉을 얻을 수 있으며, 디자인의 실행 단계는 나열하기, 뒤집기, 떼어내기, 쌓기와 교차하기의 유형이다. 패션디자인은 빠른 유행주기로 변화하며 이에 지속적인 디자인 창조를 위한 아이디어의 발상과 실행단계가 유기적인 발상유형은 패션디자인의 실행을 구체화된 아이디어와 방법으로 구현할 수 있다. 또한 각 기법은 디자인 목적에 따라 소재의 물성과 디자인 감도를 조정하여 다양하게 활용할 수 있으며 여러 가지 유형을 접목하는 것도 가능하다. 이에 본 연구는 헤테로토피아 공간관을 반영한 패션디자인 발상유형으로 헤테로토피아 공간관에서 디자인의 컨셉을 구하고 소재의 변형과 조합으로 패션디자인을 구체적인 방법으로 구현할 수 있으며 신기술로 다양해지는 소재의 다양성과 더불어 지속적 창조가 가능한 발상유형을 체계화하여 제시하였음에 큰 의의를 둘 수 있다.

고정관념으로 가려져 있던 기묘한 일상을 통해 새로운 미의 가치를 발견하는 창조의 중요한 관점을 수반하는 헤테로토피아 공간관은 창조를 위한 사고의 영역을 확장한다. 이를 반영한 패션디자인의 발상유형이 패션디자인을 지도하고 학습하는 이들에게 새로운 공간보기와 이를 실현하는 체계적인 발상유형으로 활용되기를 기대한다. 또한 본 연구가 디자인의 발상유형을 제안하는 이론에 관한 것으로 후속연구로는 위의 다섯 가지 패션디자인 발상유형을 통해 의상을 제작하는 실증적인 연구를 기대해 본다.

## REFERENCE

- Dahaene, M & Cauter, L.(2008). Heterotopia and the city. London :Routledge.
- Delong, M. R. (1997). The way we look. Kum Ki Sook Translated. (2008). Seoul: Ism.
- Foucault, M. (1974). Heterotopia. Lee Sang Gil Translated. (2014). Seoul: Moonji Publishing.
- Hong, J. K. (2009). An analysis of René Magritte's pictures : From the viewpoint of Lacan's theory of art. *Korean Society for Phenomenology, Vol(40)*, 231-267.
- Irena R. M. (1993). Encyclopedia of contemporary literary theory. Toronto: University of Toronto Press.

- Kim, K. H. (1993). The study on a paradox of René Magritte painting. *Journal of Contemporary Art, Vol(3)*, 89-110.
- Kim, M. S., Ko, Y. K, Lee., & S. J. (1992). Korean unabridged dictionary. Seoul: Kumsung.
- Kim, S. R. (2012). Le rire de Foucault et la pipe de Magritte - après le concept de 'lieu commun'. *Association Culturelle France Coreenne, Vol(25)*, 63-83.
- Koolhaas, M. & Mau, B. (1995). S,M,L,XL, New York: Monacelli Press.
- Lee, H. J. (1999). Fashion design. Seoul: Kyohak.
- Lee, H. J, (2007). Study of the Formative Ceramic Art by the Circle. Unpublished master thesis, Seoul national university of science and technology, Korea.
- Michel, D., & Lieven, C. (2008). Heterotopia and the city. London: Routledge.
- Seo, S. M. (2011). A Study on the characteristics of fluid form expressed in the modern fashion. *The Research Journal of the Costume Culture, 19(4)*, 805-819.
- Seo, I. Y., & Kim, M. S. (2002). A Study of adaptation of differentiated programs and decentralization of core system in the architectural buildings of Rem Koolhaas-the planning by the concept of 'Bibness'-. *Architectural Institute of Korea, Vol(10)*, 23-30.

Received 22 November 2016;

1st Revised 14 December 2016;

Accepted 31 December 2016