



# 2022 NEW DESIGNERS

열 네명의 새로운 디자이너, 새로운 디자인.

Text Min Jimin, Lee Seungyeon  
Art Song Yuli

### 자기소개를 부탁한다.

‘홍리’ 디자이너 이연홍이다. 올해 센트럴 세인트 마틴스Central Saint Martins(이하 CSM) 남성복 디자인 학사과정을 졸업했고, 현재 서울에서 디자이너로 활동하고 있다. 누가, 어떻게 활용해도 어울릴 논 바이너리 패션을 지향한다.

### CSM에서 공부한 경험이 디자인을 배우는 데 어떤 영향을 미쳤는지 궁금하다.

CSM에 다니는 동안 친구들에게 영향을 많이 받았다. 당연히 교수님들에게 많은 것을 배웠지만 생각과 표현에 한계가 없는 친구들에게 더 많이 영감을 받은 것 같다. 본인 작업에 몰두하기 쉬운 환경이어서 혼자 작업하는 시간이 많았고, 옷이라는 틀에 갇혀 있지 않은 결과물을 자주 보고 접하면서 고정관념을 깰 수 있었다. 학교는 나와 생각이 잘 통하는 친구들을 만나는 장을 열어주었고, 친구들과 학교 도서관에서 밤새 리서치하고 과제를 수행하면서 서로의 작업에 대해 소통하고 생각을 키워나갔다. 전공이 다른 친구들과 전시나 프로젝트를 기획하며 시야를 넓힌 것도 한몫했다. 또 학교에서 소위 말하는 대형 브랜드가 협찬해 진행되는 프로젝트에 참여할 기회가 많았다. 원래 페미닌한 무드의 디자인을 추구하는 편이었는데, 스톤 아일랜드에서 협찬하는 프로젝트는 내 디자인에 큰 변화를 가져다주었다. 옷을 만드는 섬유와 관계없이 다양한 소재를 몸에 올려가며 디벨롭했고, 이후 내 디자인 측면에 있어서도 큰 전환점이 되었다.

### 졸업 컬렉션에 대해 얘기해주시기 바란다.

졸업 학기가 되기 1년 전부터 ‘쓸모없는 것들’에 관한 생각을 많이 했다. 평소 쓸데없는 생각을 많이 하는 편인데, 과연 이 생각들이 정말로 쓸데없는 것인지 의문이 들었다. 이렇게 ‘쓸모없는 것의 가치’에 대한 고민이 졸업 컬렉션의 시작이었다. 가장 주관적이면서 객관적인 것이 무엇인지 생각하던 중, 체코 비디오 아티스트 이반 라디슬라프 갈레타Ivan Ladislav Galeta의 작업을 보게 되었다. 시간과 공간에 대한 주관적 해석이 돋보이는 작업이 마침 내가 해오던 고민과 잘 맞는 레퍼런스였다. 여기에 내가 생각하는 공간(4D)에 대한 것을 연결해보고 싶었다. 가끔 시간이 너무 빠르게 지나가듯 느껴지는 경험을 한 번쯤 해봤을 것이다. 내가 느끼는 시간에 따라 흘러가는 공간에 대한 이야기를 풀어내게 되었고, 텍스타일적 측면에서 더 많이 고민했다. 디자인을 디벨롭해나가면서 내 아이디어를 가장 잘 표현할 수 있도록 실에 프린트해 늘어뜨린 모습을 표현하거나, 다른 관점과 각도에서 봤을 때 이미지가 달라지는 렌티큘러, 그리고 방향에 따라 컬러가 달라지는 시편 등을 사용해 아이디어를 전달하고자 했다.

### 프린트나 시편을 이용해 옷의 깊이감을 표현하는 것은 어디에서 영감을 받았는가.

우연찮게 프랑수아 보겔François Vogel 이라는 아티스트를 알게 되었는데, 그는 내가 생각하던 작품 세계를 가장 잘 표현한 아티스트였다. 그의 ‘Caht sur Fond Vert’라는 짧은 영상이 비주얼적으로 가장 큰 영감을 주었다. 시간을 시각화하기 위해, 실 위에 옷 사진을 프린트에 착시를 일으키면 재미있는 요소가 될 것 같다는 생각이 들었다. 또 그의 작품 중에 ‘L’autre Rive’라는 작업은 관점에 대해 새롭게 생각하는 계기가 되었는데, 비슷한 맥락에서 이반 라디슬라프 갈레타의 ‘Water Pulu 1869-1896’라는 작품에서도 많은 영감을 받았다. 역동적 공계임에서 공의 역동성을 배제하고, 기준을 사람이 아닌 공에 두고 진행되는 상황을 연출한 작품인데, 일반적 기준에 대한 생각을 다시 한번 하게끔 영감을 주었다. 이반의 또 다른 작품 ‘PiRaMidas 1972-1984’는 바차프 스자포코프스키 Waclaw Szapokowski라는 과학자이자 예술가의 드로잉 ‘Linie Rytmiczne’을 영상화한 작품인데, 시간의 흐름에 따라 공간을 시각화한 단순하면서도 명확한 방식이 돋보였다. 화면 전환이 되는 연출 구조와 시간을 시각화한 영상 작업이 세상을 보는 시각이 사람마다 다르지 않을까 하는 아이디어를 디벨롭하는 데 도움이 많이 됐다. 이러한 과정에서 시편이나 렌티큘러를 사용하면 내가 의도를 정확하게 전달할 수 있을 것 같아 사용하게 되었다.

### 키코 코스타디노프Kiko Kostadinov에서 인턴 경험을 쌓았다.

원래 앤 드렘미스터Ann Demeulemeester나 웨일스 보너Wales Bonner 같은 페미닌한 무드를 풍기는 브랜드를 좋아했고 무드를 중점적으로 작업하는 편

이었다. 패턴을 가지고 노는 것도 좋아해서 재학 중 프로젝트에 참여하면 패턴을 이용해 다양한 실험과 시도를 많이 했지만, 패턴을 제대로 배워본 적이 없다 보니 원하는 결과가 나오지 않을 때도 있었다. 키코 코스타디노프에서 일하면서 패턴을 많이 다루게 되었고, 원단이나 다른 요란한 요소 없이 패턴만으로도 화려하면서 군더더기 없는 디자인을 할 수 있다는 걸 많이 경험하고 배웠다. 특히 내가 인턴십을 하던 때는 키코 코스타디노프의 파리 컬렉션 데뷔 시즌이라 더 많이 배울 수 있는 좋은 기회였다.

### 옷을 디자인할 때 중요시하는 점은 무엇인가.

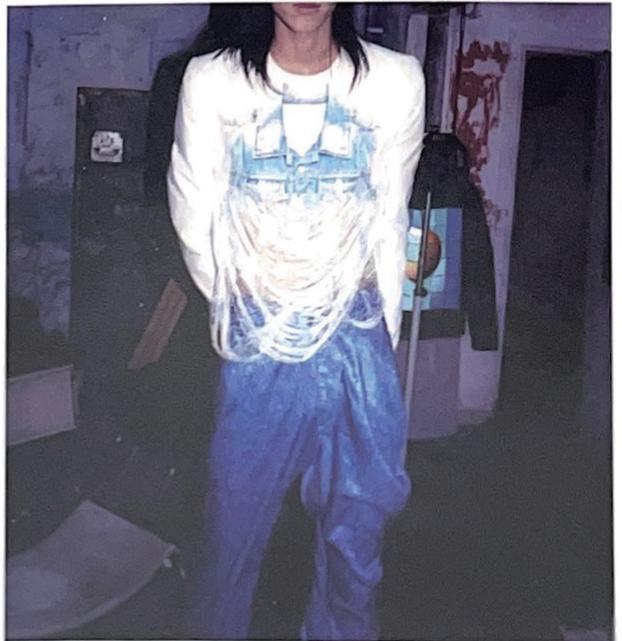
나만의 철학을 잘 녹여내는 것을 가장 중요하게 생각한다. 작가는 글을 쓰고 화가는 그림을 그리는 것처럼, 패션 디자인은 옷을 통해 ‘내 머릿속 이야기’를 표현하는 것이다. 그 속에서도 나만 할 수 있는 이야기를 하는 것이 중요하다. 한 번 본 디자인이 머리에 남아 내가 디자인할 때 은연중에 튀어나올 것 같기도 해서, 패션 디자인을 전공했음에도 요즘 인기 있는 컬렉션과 디자이너를 최대한 보지 않으려고 노력하는 편이고, 그러다 보니 다른 패션 디자이너나 브랜드에 대해 해박한 편이 아니다. 대신 다른 방식으로 표현하는 아티스트를 많이 참고한다. 자신만의 독특한 방식으로 표현하는 작가들을 보면서 내 머릿속 이야기를 시각화하는 방법에 대해 영감을 많이 받는다. 누구나 전시를 보러 가고 음악을 듣는 것이 허용되는 것처럼, 옷에는 바운더리가 없기 때문에 패션도 같은 맥락으로 소비되어야 한다고 생각한다. 패션이 나만의 이야기를 표현할 수 있는 매개체가 된다는 것에 감사하다.

### 어떤 디자이너로 인식되었으면 좋겠는가.

코로나19 때문에 졸업 작품 패션쇼를 간소하게 해서 아쉬움이 많았고 내 디자인을 보여줄 기회도 적었다. 그래서 앞으로 새로운 컬렉션을 선보이더라도 디자이너로서 사람들이 기억해줄까 걱정이 많았는데, 여전히 많은 사람이 나를 기억하고 찾아줘서 감사하다. 게으름 피우지 않고, 계속 나만의 색깔을 찾아내고 컬렉션을 이어나가고 싶다. 누가 봐도 ‘아, 저건 홍리다’ 하는 그런 디자인 말이다.

### 마지막으로, 본인 브랜드 혹은 본인 브랜드의 정체성에 대해 설명해주시기 바란다.

아빠가 어릴 때부터 항상 하신 말씀이 있는데, “단디(단단히) 대중 해라”다. 아무리 생각을 많이 하고, 깊이 해도 머릿속에만 두고 표현하지 않으면 결국 허상으로 끝나기 때문이다. 그래서 내 머릿속에 있는 이야기를 너무 복잡하게 생각하지 않고 표현하려고 한다. 단순하지만 단단한 브랜드로 키우고 싶다.



©Jeong Jinwoo

## 자기소개를 부탁한다.

'홍리' 디자이너 이연홍이다. 올해 센트럴 세인트 마틴스 Central Saint Martins(이하 CSM) 남성복 디자인 학사과정을 졸업했고, 현재 서울에서 디자 이너로 활동하고 있다. 누가, 어떻게 활용해도 어울릴 논 바이너리 패션을 지향 한다.

## CSM에서 공부한 경험이 디자인을 배우는 데 어떤 영향을 미쳤는지 궁금하다.

CSM에 다니는 동안 친구들에게 영향을 많이 받았다. 당연히 교수님들에게 많은 것을 배웠지만 생각과 표현에 한계가 없는 친구들에게 더 많이 영감을 받은 것 같다. 본인 작업에 몰두하기 쉬운 환경이어서 혼자 작업하는 시간이 많았고, 옷이라는 틀에 갇혀 있지 않은 결과물을 자주 보고 접하면서 고정관념을 깰 수 있었다. 학교는 나와 생각이 잘 통하는 친구들을 만나는 장을 열어주었고, 친구 들과 학교 도서관에서 밤새 리서치하고 과제를 수행하면서 서로의 작업에 대해 소통하고 생각을 키워나갔다. 전공이 다른 친구들과 전시나 프로젝트를 기획하며 시야를 넓힌 것도 한몫했다. 또 학교에서 소위 말하는 대형 브랜드가 협찬해 진행되는 프로젝트에 참여할 기회가 많았다. 원래 페미닌한 무드의 디자인을 추구하는 편이었는데, 스톤 아일랜드에서 협찬하는 프로젝트는 내 디자인에 큰 변 화를 가져다주었다. 옷을 만드는 섬유와 관계없이 다양한 소재를 몸에 올려가며 디벨롭했고, 이후 내 디자인 측면에 있어서도 큰 전환점이 되었다.

## 졸업 컬렉션에 대해 얘기해주시기 바란다.

졸업 학기가 되기 1년 전부터 '쓸모없는 것들'에 관한 생각을 많이 했다. 평소에 쓸데없는 생각을 많이 하는 편인데, 과연 이 생각들이 정말로 쓸데없는 것인지 의문이 들었다. 이렇게 '쓸모없는 것의 가치'에 대한 고민이 졸업 컬렉션의 시작 이었다. 가장 주관적이면서 객관적인 것이 무엇인지 생각하던 중, 체코 비디오 아티스트 이반 라디슬라프 갈레타 Ivan Ladislav Galeta의 작업을 보게 되었다.

시간과 공간에 대한 주관적 해석이 돋보이는 작업이 마침 내가 해오던 고민과 잘 맞는 레퍼런스였다. 여기에 내가 생각하기에 세상에서 가장 객관적인 요소인 숫자(시간)에 관한 것과 가장 주관적인 공간(4D)에 대한 것을 연결해보고 싶었다. 가끔 시간이 너무 빠르거나 느리게 흘러가는 경험을 한 번쯤 해봤을 것이다.

내가 느끼는 시간에 따라 흘러가는 공간에 대한 이야기를 풀어내게 되었고, 텍 스타일적 측면에서 더 많이 고민했다. 디자인을 디벨롭해나가면서 내 아이디어 를 가장 잘 표현할 수 있도록 실에 프린트해 늘어진 모습을 표현하거나, 다른 관 점과 각도에서 봤을 때 이미지가 달라지는 렌티큘러, 그리고 방향에 따라 컬러 가 달라지는 시퀀 등을 사용해 아이디어를 전달하고자 했다.

## 프린지나 시퀀을 이용해 옷의 깊이감을 표현하는 것은 어디에서 영감을 받았는가.

우연찮게 프랑수아 보겔 Francois Vogel 이라는 아티스트를 알게 되었는데, 그는 내가 생각하던 작품 세계를 가장 잘 표현한 아티스트였다. 그의 Caht sur Fond Vert'라는 짧은 영상이 비주얼적으로 가장 큰 영감을 주었다. 시간을 시각 화하기 위해, 실 위에 옷 사진을 프린트해 착시를 일으키면 재미있는 요소가 될 것 같다는 생각이 들었다. 또 그의 작품 중에 'L'autre Rive'라는 작업은 관점에 대해 새롭게 생각하는 계기가 되었는데, 비슷한 맥락에서 이반 라디슬라프 갈레타의 Water Pulu 1869-1896'라는 작품에서도 많은 영감을 받았다. 역동적 공 게임에서 공의 역동성을 배제하고, 기준을 사람이 아닌 공에 두고 진행되는 상 황을 연출한 작품인데, 일반적 기준에 대한 생각을 다시 한번 하게끔 영감을 주 었다.

아이반의 또 다른 작품 'PiRaMidas 1972-1984'는 바차프 스자포코프스키 Wachaw Szapokowski라는 과학자이자 예술가의 드로잉 Linie Rytmicane' 을 영상화한 작품인데, 시간의 흐름에 따라 공간을 시각화한 단순하면서도 명화 한 방식이 들보였다. 화면 전환이 되는 연출 구조와 시간을 시각화한 영상 작업 이 세상을 보는 시각이 사람마다 다르지 않을까 하는 아이디어를 디벨롭하는 데 도움이 많이 됐다. 이러한 과정에서 시퀀이나 렌티큘러를 사용하면 내가 의도를 정확하게 전달할 수 있을 것 같아 사용하게 되었다.

## 키코 코스타디노프 Kiko Kostadinov에서 인턴 경험을 쌓았다.

원래 앤 드뤼미스터 Ann Demeulemeester나 웨일스 보너 Wales Bonner 같 은 페미닌한 무드를 풍기는 브랜드를 좋아했고 무드를 중정적으로 작업하는 편이었다. 패턴을 가지고 노는 것도 좋아해서 재학 중 프로젝트에 참여하면 제 을 이용해 다양한 실험과 시도를 많이 했지만, 패턴을 제대로 배워본 적이 없다.

보니 원하는 결과가 나오지 않을 때도 있었다. 키코 코스타디노프에서 일하면서 패턴을 많이 다루게 되었고, 원단이나 다른 요란한 요소 없이 패턴만으로도 화 려하면서 군더더기 없는 디자인을 할 수 있다는 걸 많이 경험하고 배웠다. 특히 내가 인턴십을 하던 때는 키코 코스타디노프의 파리 컬렉션 데뷔 시즌이라 더 많이 배울 수 있는 좋은 기회였다.

## 옷을 디자인할 때 중요시하는 점은 무엇인가.

나만의 철학을 잘 녹여내는 것을 가장 중요하게 생각한다. 작가는 글을 쓰고 화 가는 그림을 그리는 것처럼, 패션 디자인은 옷을 통해 '내 머릿속 이야기'를 표현 하는 것이다. 그 속에서도 나만 할 수 있는 이야기를 하는 것이 중요하다. 한 번 본 디자인이 머리에 남아 내가 디자인할 때 은연중에 튀어나올 것 같기도 해서, 패션 디자인을 전공했음에도 요즘 인기 있는 컬렉션과 디자이너를 최대한 보지 않으려고 노력하는 편이고, 그러다 보니 다른 패션 디자이너나 브랜드에 대해 해박한 편이 아니다. 대신 다른 방식으로 표현하는 아티스트를 많이 참고한다.

자신만의 독특한 방식으로 표현하는 작가들을 보면서 내 머릿속 이야기를 시각 화하는 방법에 대해 영감을 많이 받는다. 누구나 전시를 보러 가고 음악을 듣는 것이 허용되는 것처럼, 옷에는 바운더리가 없기 때문에 패션도 같은 맥락으로 소비되어야 한다고 생각한다. 패션이 나만의 이야기를 표현할 수 있는 매개체가 된다는 것에 감사하다.

## 어떤 디자이너로 인식되었으면 좋겠는가.

코로나19 때문에 졸업 작품 패션쇼를 간소하게 해서 아쉬움이 많았고 내 디자인 을 보여줄 기회도 적었다. 그래서 앞으로 새로운 컬렉션을 선보이더라도 디자이 너로서 사람들이 기억해줄까 걱정이 많았는데, 여전히 많은 사람이 나를 기억하 고 찾아줘서 감사하다. 게으름 피우지 않고, 계속 나만의 색깔을 찾아내고 컬렉션을 이어나가고 싶다. 누가 봐도 '아, 저건 홍리다' 하는 그런 디자인 말이다.

## 마지막으로, 본인 브랜드 혹은 본인 브랜드의 정체성에 대해 설명해주시기 바란다.

아빠가 어릴 때부터 항상 하신 말씀이 있는데, "단디(단단히) 대중 해라"다. 아 무리 생각을 많이 하고, 깊이 해도 머릿속에만 두고 표현하지 않으면 결국 허상 .

으로 끝나기 때문이다. 그래서 내 머릿속에 있는 이야기를 너무 복잡하게 생각 하지 않고 표현하려고 한다. 단순하지만 단단한 브랜드로 키우고 싶다.

