

# 현대 패션에 표현되는 유희성

서울대 의류학과 박사과정

하지수

目 次	
I. 서 론	III. 복식에 표현되는 유희성
II. 유희성에 관한 일반적 고찰	1. 복식의 유희성에 관한 역사적 고찰
1. 유희	2. 1990년대 패션에 표현되는 유희성
2. 웃음을 수반하는 유희	IV. 결 론

## I. 서 론

최근 패션의 두드러지는 특징 중 하나로 기성세대의 고정된 시각으로 볼 때 놀림과 웃음을 자아내게 하는 패션의 경향을 들 수 있다. 어린아이의 놀이와 같은 익살이 섞인 이러한 패션의 흐름을 복식에 나타나는 '유희적 특성'이라 할 수 있다. 즐겁게 놀며 장난하는<sup>1)</sup> 듯한 유희성은 유아기와 같은 순진무구한 시기의 특성으로 원시주의 양식을 표현하는 복식에서 쉽게 찾아볼 수 있었다.<sup>2)</sup>

1993년 동경 봄 콜렉션은 사탕파자(bon-bon)처럼 달콤하고 맑고 활기 있는 분위기<sup>3)</sup>가 지배적이었으며, 가을 콜렉션은 "Have Fun!"<sup>4)</sup>를 표현하는 놀이하는 듯한 태도, 인습과 괴적인 패션은 물론 기묘한 패턴의 아이러닉한 경향을 소개하고 있다. Elle지 1993년 4월호는 "Girl and Doll"라는

표제 아래 다시 어린소녀가 되고자 하는 욕구를 표현하는 Betsey Johnson의 디자인을 소개하고 있다.

박은실(1991)<sup>5)</sup>은 포스트 모던 디자인의 양상 중 멘피스(Memphis) 경향의 복식의 조형적 특성 연구에서 그 종 하나로 유희성을 들고 있으며, 초현실주의와 팝아트 복식에 대한 많은 연구들이 무질서, 풍자, 장난, 패러디(parody)<sup>6)</sup> 등의 현상을 전위성의 일부 요소로 들고 있다. 권혁미(1987)<sup>7)</sup>는 20세기 디자이너 작품 이미지에 촛점을 맞추어 현대 복식 디자이너를 순수주의, 관능주의, 구조주의, 현실주의 그리고 홍미주의로 분류하였다. 이중 홍미주의 디자이너들(entertainer)은 특정 양식에 얹매이지 않으면서 평범한 것과 극도로 세련된 것을 배열시킴으로써 의상에서의 재치감과 극적인 느낌을 준다<sup>8)</sup>고 했다.

1) 신기철, 신용철 편저, 『새 우리 말 큰사전』(서울 : 삼성출판사, 1991), p.2606.

2) 하지수, "복식에 나타난 원시주의 양식", 서울대학교 석사학위논문, 1993.

3) Collezioni Donna, spring / summer 1993, p.264.

4) Collezioni Donna, autumn / winter 1993, p.286.

5) 박은실, "포스트 모던 디자인에 관한 연구", 이화여자대학교 석사학위논문, 1991.

6) 어떤 엄숙한 작품의 회극적인 모방을 말한다. 패러디의 주제는 여러가지인데 그것의 수단과 형식은 그 원작을 모방해야 한다.

7) 권혁미, "20세기 MODE의 조형성 표현에 관한 연구 - 주제에 의한 IMAGE 표현 중심 - ", 성균관대학교 석사학위논문, 1987.

8) Ibid., p.66.

인류학적으로 볼 때 패션은 주술이나 제사와 밀접한 관련을 가진 것이다. 의복도 연극처럼 고대의 종교적, 주술적 제사의식으로부터 시작되었고 제사의식에서 종교로 발전하고 세속성을 떠면서 순수쾌락주의로 변화해가는 것은 극, 음악, 춤, 의복에서 일반적인 현상으로 의복 자체도 행위예술의 한 형태로 이 단계를 밟는다. Quintin Bell은 패션은 은근된 도덕성과 관련되며 숨겨진 무의식 세계와 사회집합적 가치구조를 수행하는 것이라고 하였다.<sup>9)</sup> 패션은 현대사회 예술인 미학의 한 살래며 동시에 대중문화적 집단 여흥의 한 형태이다.<sup>10)</sup>

본 고에서는 위와 같은 패션의 성격이 잘 나타나고 있는 최근 복식의 유희적 경향에 대한 고찰을 통해 개인은 물론 사회와 시대정신을 표출하는 복식에 대한 인식을 확고히 하고자 하며, 더나아가 이를 바탕으로 창조적 현대 패션 디자인의 방향을 가늠해 볼 수 있을 것이다. 이를 위해 이론적 연구로 철학과 미학 일반에서 유희와 관련된 사상과 이에 대한 시각을 살펴보고 실증적 연구로 1991년에서 1993년까지의 Elle, Vogue, Collezioni, Marle Claire 등의 패션잡지를 통해 유희성이 현대 패션에서 어떤 조형적 특성으로 표현되는지를 분석해 보았다.

## II. 유희성에 관한 일반적 고찰

### 1. 유희

유희는 우선 인간의 삶에 있어서 주변현상으로 나타난다. 유희는 심각한 삶의 모습이라고 할 근

심, 노동, 영혼구제의 염려 등과는 대조적으로 나타나며, 삶의 긴장완화로서 심각하지 않은 것, 구속력이 없는 것으로 나타난다. 예컨대 휴식, 기분 전환, 오락, 심심풀이, 희롱, 장난 등.<sup>11)</sup> 유희는 어린이에게 있어서 아주 중요한 역할을 하고 어린이의 삶의 중심이며 어른에게서도 완전히 사라지는 것은 아니다.

Schiller는 예술적 충동은 유희충동의 변화이며<sup>12)</sup> 예술은 명랑하나 생활은 엄숙하다고 했다. 명랑이란 악기(惡氣)가 없는 장난을 연상할 수 있으며, 명랑과 유희는 같은 성질을 갖고 있다. 예술의 본질을 유희에 두는 것은 예술의 원시적 단계에 있어서 표현되는 형식이 마치 유희와 같기 때문이다.<sup>13)</sup> 그뿐 아니라 예술의 전개과정을 살펴보더라도 그 쾌감이 현실에서 벗어나서 존재하고 있는 것이 그 이유이다.

Huizinga는 비단 예술에서 뿐 아니라 모든 인간 문화가 귀인되는 원시적인 유희 충동이 있다고 주장한다.<sup>14)</sup> 자연은 긴장과 쾌락과 재미를 함께한 유희<sup>15)</sup>를 우리에게 주었으며 이 “재미(fun)”라는 논리적 해석이 불가능한 요소가 유희의 본질을 규정한다. 이 재미의 측면에서 보면 유희란 진지함이 아닌 것이다.(Play is non-seriousness)라고 말할 수 있다.<sup>16)</sup> 유희의 중요한 특징은 자유스러운 것 바로 자유이다. 또한 유희가 “일상적인” 혹은 “실제의” 생활이 아니라는 것이다. 오히려 “실제의” 삶을 벗어나서 아주 자유스러운 일시적인 활동의 영역으로 들어가는 것이다.<sup>17)</sup> Plato와 Aristotle은 유희란 감각적이며 동물적 불안정성(restlessness)의 자연적 표현이라 했다. 진지하지 않으며 오락과 카타르시스의 기능을 갖는 유희는

9) Wilson, E., *Adorned in Dreams, Fashion and Modernity*(London : Virago Press, 1985), p.43.

10) Ibid., p.60.

11) 진교훈, “유희의 본질과 인간이해”, 『사회연구』1집(한국 사회과학연, 1978), p.120.

12) *Modern Aesthetics : an Historical Introduction*(London : George Allen & Unwin LTD., 1967), p.23.

13) 양희석, 『예술철학(上)』(서울 : 자유문고, 1988), p.40.

14) Hein, H., “Play as an Aesthetic Concept”, *Journal of Art And Aesthetic Concept*, 27(2), 1968, p.70.

15) Play를 놀이로 변혁하고 있으나 본고에서는 유희라고 통일하여 표현하겠다.

16) Huizinga, J., 김윤수 역, 『호모루멘스』(서울 : 까치, 1981), pp.12-16.

17) Ibid., pp.19-20.

현실에서 도망하는 수단을 제공한다. 즉, 유희는 “허구”이다.<sup>18)</sup> Freud는 위트 혹은 유머를 ‘유아기의 놀이적 마음상태로 돌아가게 하는 어른의 해방감’<sup>19)</sup>이라 정의했다. Freud는 유머와 꿈 사이에는 근본적인 유사성이 있다고 제안했다. 그러나 Freud는 모든 유머를 억압에서의 해방으로 설명하지는 않는다. 그는 유아적 유희 쾌감을 주는 ‘무해한 위트’와 ‘의도적 위트’를 구별했다. 유희의 즐거움은 억압에서의 해방을 추구하는 의미에서가 아닌 그 자체로 즐거운 것으로 인정된다.<sup>20)</sup>

Huijenga는 광범위하게 문화 자체를 놀이 즉 유희의 한 형태로 보고 있으며 웃음, 우스꽝스러움, 어리석음은 유희와 깊이 관련되지만 항상 같이 하는 개념은 아니라고 설명하고 있다. 패션에 나타나는 유희성을 고찰함에 있어서 본고에서는 예술의 근원으로서 혹은 문화전체를 지칭하는 단어로서 광의의 유희가 아닌 재미와 웃음을 수반하는 유희로 그 범위를 제한하고자 한다.

## 2. 웃음을 수반하는 유희

웃음을 자아내는 유희성을 표현하는 회극적인 것은 익살, 위트, 해학, 풍자, 아이러니 등 여러가지 다양한 면을 포함하고 있으므로 유희성이 무엇인가 알기 위해서는 웃음을 인위적으로 자아내어 관객에게 즐거움을 주는 놀이의 한 형태인 회극이라는 단어가 갖고 있는 어원적인 뜻을 고찰할 필요가 있다.

### 1) 어원적 고찰

회극(comedy)의 어원은 『옥스퍼드 영어대사전』에 의하면 라틴어 *Comoedia*에서 유래하고 그

것은 다시 그리스어 *Komoidia*로 거슬러 올라간다. 이 말의 의미는 ‘酒宴이나 잔치 놀이’라는 뜻과 아울러 ‘춘락’에 ‘음유시인’이라는 뜻이 첨가되어 이루어진 것이라고 한다. 따라서 *Komoidia*의 어원을 풀이하면 이것은 ‘잔치놀이 때 노래를 哟唱하는 것’ 또는 ‘동네 음유시인’을 뜻하게 된다.<sup>21)</sup> 여기서 암시되듯이 회극은 시골의 노래인지도 모른다. 옛적부터 시골은 상상에 있어서나 실제에 있어서 어떤 곳보다 한층 자유로운 행동을 즐길 수 있는 곳으로 인식되어 왔다. 적극적인 상상력에서부터 의식에서의 일종의 해방에 이르기까지 자유로운 모든 것을 대신해왔다.<sup>22)</sup>

또한 어느정도 추정적이기는 하지만 잠을 뜻하는 희랍어 코마(coma)와 노래를 뜻하는 오이데(oide)의 합성어, 코모이데(comoide) 즉 잠의 노래가 그 하나이다. 우연인지 모르지만 동로마제국의 학자들은 이 장르를 밤의 창조물로 여겼다. 여기서 잠의 노래란 꿈의 노래를 의미한다.<sup>23)</sup> Freud는 유머와 꿈 사이에는 근본적인 유사성이 있다고 제안했다. 꿈과 유머에서는 금지된 생각들이 꾸며지고 과장된다.

회극의 발생은 일반적으로 비극보다는 약간 뒤진 기원전 약 5세기전으로 추정되고 있다. 어원에서도 암시되지만 회극은 그리스의 제식인 디오니소스의 축제에서 유래해서 성장해온 원시적 축제로 유희와 웃음을 중심내용으로 하는 즐겁고 행복한 놀이이다. 축제의식에 참가하는 자들이 이날만은 사회적, 종교적, 도덕적인 모든 속박과 구속에서 벗어나 마음껏 흥청거리고 싶어하는 해방과 자유의 에토스를 축제정신이라 할 수 있다. 고대 바빌로니아의 신년제의, 로마의 농업신을 기리는 제의, 중세시대의 바보제전(Feast of Fools) 모두

18) Hein, H., op.cit., pp.68-69.

19) Thomas J. Madden and Marc G. Weinberger, "The Effect of Humor on Attention in Magazine Advertising", *Journal of Advertising*, 11(3), p.8.

20) *The Encyclopedia of Philosophy IV* (New York : The Macmillan Company & The Free Press, 1967), pp.92-93.

21) Merchant, M., 석경정 역, 『회극』(서울 : 서울대출판부, 1987), p.6.

22) 임철규, “회극의 미학”, 『창작과 비평』(1976, 겨울), p.96.

23) Ibid., p.97.

방일과 해방의 분위기가 지배적이었다. 15세기 신년 초하루에 파리에서 열렸던 바보제전에는 각계각층의 사람들이 참여하였지만 보통 직위가 낮은 성직자들이 고위성직자들이나 어릿광대로 분장한 채 카톨릭 교회와 법정의 엄숙한 의식까지도 조롱, 풍자했다.<sup>24)</sup> 지위, 신분의 전도는 희극적 분위기의 중요한 모티프가 되고 있다.

## 2) 철학, 미학 일반적 고찰

희극미<sup>25)</sup>는 일반적으로 비극미의 대립개념이라고 생각되고 있지만 송고의 대립개념으로 여겨지는 경우도 있다.<sup>26)</sup> Aristotle은 예술이 나타내는 미를 염숙함(spoudaios), 송고함 따위로 한정하지 않고 희극미, 우미 등의 보잘것없는 것들의 미도 인정하였다.<sup>27)</sup> 고전적 이상이 이외에 송고·희극미·추등의 개념에도 중요한 역할이 부여되기 시작했다. 이처럼 미의 주변을 둘러싸고, 말하자면 그것의 이단이라고 해야 할 여러 개념들에 조명을 비추는 경향은 근대 예술의 반고전주의적 경향과 시대정신 일반의 현실주의적 풍조로부터 생겨난 것이라고 할 수 있다.<sup>28)</sup>

유머는 종종 희극미의 여러 형태 가운데 가장 높은 미적 가치를 지닌 것으로 생각된다. 유머러스한 상황, 즉 우스운 상황의 주요 유형들로는 이상한 의상을 입는 것 같은 일상규칙을 위반하는 행동, 주정뱅이, 위선자 등과 같은 도덕성, 에티켓을 위반하는 행동, 왕정복고시대의 코메디와 같은 외설, 이질적 요소의 도입, 변장, 발장난, 넌센스, 바나나 껌질에 넘어지는 것 같은 작은 불행, 곤예사를 흉내내는 서커스 광대 같은 지식과 기술의 부족, 은근한 모욕의 7가지를 들 수 있다. 또한 대부분의 이론들은 유머의 본질을 우월성, 부조화, 그

리고 억압에서의 해방의 3가지 중에서 찾는다. Hobbes는 웃음이란 우리가 타인의 불행이나 약점과 우리의 상황을 비교해서 개인적인 자신감, 우월감을 깨달은 결과라고 했다. Bain에 따르면 유머의 필수적인 특징은 “하락(degradation)”이다. 또한 부조화는 항상 하락과 관련되는데 부조화 효과는 사소하거나 초라한 것과의 접촉으로 강화된 것에 의해 얻어진다.<sup>29)</sup>

Lipps에 의하면 희극미란 갑작스럽게 나타나는 의외로 왜소한 것이며 Cohn은 희극의식의 특색을 어떤 일면이 강조되는 점에서 찾고 있다. Hofmann에 의하면 희극미는 주관적 체험에 있어서 마음의 경쾌화와 종합으로부터의 해방 그리고 정신의 자유성을 느끼게 하는 것이다. 또한 예기치 못했던 돌연함때문에 항상 일종의 놀라움이 수반되며 가치요구의 공허함이 매우 명확하게 체험된다고 한다. 요컨대 희극미는 기대된 것과 실현된 것 사이의 양적 또는 질적인 모순에 근거하는 미로, 그 주관적 체험은 기대와 현실과의 모순이 의식되고 기대에 대해서 긴장하고 있던 심적 에너지가 급격히 흩어질 때 생겨나는 쾌감이지만 동시에 발생하는 그 의외성에서 기인하는 놀라움이나 환멸감 등의 불쾌감이 주체의 정관적 및 유희적 태도에 의해서 극복되는 바에서 성립하는 미적 쾌감으로, 말하자면 일종의 모순에 근거하는 대조감정이라고 할 수 있다.<sup>30)</sup>

Bergson<sup>31)</sup>은 희극성의 원천을 세심한 유통성과 민첩한 유연성이 요구되는 상황에서의 어떤 기계적인 동작, 경직성, 봄에 베어있는 습관들에 있다고 했다. 자연속에 끼워넣어진 기계주의, 사회안에 있는 자동적인 규칙, 영혼을 제압하는 신체, 내용을 능가하려는 형식들은 모두 희극적이다. 신체

24) Cox, H., *The Feast of Fools*(New York : Harper Colophon Books, 1969), p.22.

25) 혹은 “제라고도 하나 본 글에서는 희극미로 표현하겠다.”

26) 다케우지 도시오, 안영길 외 역, 『미학 예술학 사전』(서울 : 흥문당, 1990), p.27.

27) Ibid., p.27.

28) Ibid., p.89.

29) *The Encyclopedia of Philosophy IV*, pp.90-91.

30) 다케우지 도시오, op.cit., pp.278-279.

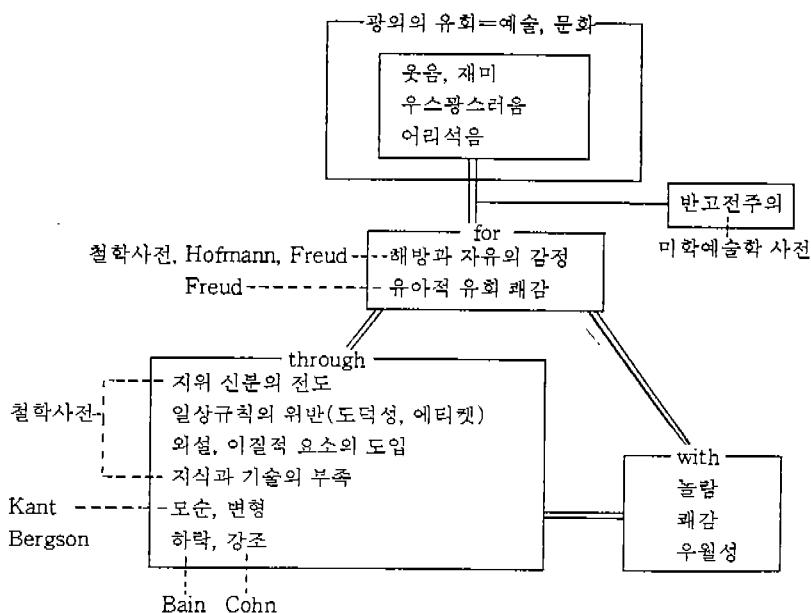
31) Henri Bergson, 정연복 역, 『웃음－희극성의 의미에 관한 시론』(서울 : 세계사, 1992)

가 정상적인 사람이 흉내낼 수 있는 기형이라면 어떤 것이든지 희극적일 수 있다. 그러므로 형태의 희극성은 변형(deformation)에서 찾을 수 있다. Kant는 유머는 긴장된 기대의 갑작스러운 변형에서 온다고 주장했다. 우리 마음의 분리된 영역에 보관되는 두개를 함께 가져오는 부조화에서 유머가 생기는 것이다. 이러한 불일치, 부조화, 불합리한 것은 어느 것이나 우스꽝스럽다눈 이론이 부조화 이론이다.

해방, 억압에서의 기분전환은 유머의 본질중 하나다. 긴장을 겪는 사람은 그 긴장이 갑자기 제거되면 웃음을 터뜨린다. 그러므로 모든 웃음은 사회적 억압에서 충동의 해방에서 기인한다고 볼 수

있다. 해방을 필요로 하는 충동에는 성적 충동과 공격충동 등이 있으며 관습상 언급해서는 안되는 것의 언급은 웃음의 충분한 원인이므로 유머는 금지된 생각과 감정을 터뜨릴 수 있는 것에 의존한다.

이와같이 많은 학자들의 논을 중심으로 살펴본 결과 철학과 미학 일반에서 혐의의 유희성이란 해방과 자유의 감정, 유희충동의 발산을 위해 반고전주의적 경향에 힘입어 나타나며 일상규칙의 위반, 이질적 요소의 도입, 무지, 외설, 하락, 강조, 변형, 모순, 부조화를 통해 보는이에게 놀라움, 쾌감, 우월감을 느끼게해서 웃음을 자아내는 특성이 다.



〈그림1〉 유희성의 개념

해방과 자유의 감정, 유희 쾌감 등 유희성의 내적 의미를 표출해서 웃음, 놀림, 우월성의 효과를 제공하는 외적 형식은 팝아트, 포스트 모더니즘, 원시주의에 영향받은 건축, 조각, 회화는 물론 복식 등의 조형예술에서 쉽게 찾아볼 수 있다.

### III. 복식에 표현되는 유희성

“인간은 오직 유희할 때만이 전적으로 인간이다.”<sup>32)</sup>라는 말에는 알 수 있듯이 우리는 어렵지 않게 놀이 요소가 문화적 과정 전반을 통해서 대단히 활발하게 작용하였고 또 그것은 많은 기본적 형태의 사회생활을 만들어내고 있음<sup>33)</sup>을 고찰할 수 있다. 김민자(1986)<sup>34)</sup>는 패션이라 한시대의 반응으로서 그 시대의 사회, 경제, 정치, 기술의 일면을 표출하는 가장 적합한 수단 내지는 방법으로서 특히 인간의 내적 이미지 세계를 표현하는 예술과 관계 있다고 하였다. 다시 말해서 복식은 문화적 소산으로 기술적, 사회적, 이념적인 요소로 구성되며 서로 영향을 주고받음으로써 인간의 욕구를 만족시킨다.<sup>35)</sup>

이러한 복식에서 앞에서 살펴본 해방과 자유의 감정, 유희 쾌감 등 유희성의 내적 의미가 어떠한 외적 형식을 통해 표현되는지 살펴보고자 한다. 우선 역사적으로 유희성이 어떠한 조형적 요소를 통해 복식에 표현되어 왔는지를 문현을 통해 살펴보고, 최근 1990년대에 들어서 복식에 나타나는 유희성의 경향을 패션 잡지지를 통해 패션의 주제, 복식의 형태, 착장방법의 세 가지 축면에서 고찰해 보고자 한다.

#### 1. 복식의 유희성에 관한 역사적 고찰

유희성은 고대로부터 무대 예술, 해프닝과 같은 놀이의 특정 상황을 위해 복식에 강하게 표현되어 왔으며, 희극적인 의상은 과장된 형태와 밝은 색상에 의존해 왔다.<sup>36)</sup>

많은 것들이 이론상으로는 희극적이면서도 실제로는 그렇지 않은 경우가 많은데 그것은 관습적으로 계속 사용됨으로써 그 사물속에 깃든 희극적 효력이 완화되어 버린 탓이다. 희극적 효력이 되살아나기 위해서는 유행과의 갑작스러운 단절이 필요하다.<sup>37)</sup> James Laver<sup>38)</sup>(1937)는 같은 복식 스타일이라 해도 유행되기 10년전에는 외설적이며, 1년전에는 대담하며, 유행중에는 멋있으며, 1년후에는 단정치 못하며, 10년후에는 추하며, 유행의 20년후에는 우스우며, 50년후에는 색다르며, 70년후에는 매혹적이며, 150년후에는 아름답다고 하였다. 이처럼 어떤 것이 우스운 것인가에 대한 개념은 가치기준이므로 시간과 장소에 따라 변화한다.

놀이적 요소가 강한 17세기 바로크 시대의 스타일이 가장 충격적으로 드러나는 부분은 이 시대의 의상이다. 이 특징적 스타일은 여자의 옷보다는 남자의 옷에서, 특히 궁정의 예복에서 잘 드러난다. 패션이 점점 단순하고 자연스럽고 실용적인 것에서 벗어나는 경향을 보이는데 상의는 짧아져서 겨드랑이가 거의 드러날 정도가 되었으며 바지 역시 매우 짧은데다 통은 넓어져서 거의 바지 보양을 알아볼 수 없을 정도가 되었다. 이 괴상한 옷은 보통 리본, 나비넥타이, 레이스 등으로 장식되어져 있었다.<sup>39)</sup>

32) 양희석, op.cit., p.40.

33) Huizenga, op.cit., p.261.

34) 김민자, “1960년대 팝아트 사조와 패션”, 『한국의류 학회지』, 10(1), 1986, p.83.

35) Jean A.Hamilton, “Dress as a Cultural Sub-System: A Unifying Metatheory for Clothing & Textiles”, C.T.R.J., 6(1), 1987, p.7

36) Hollander, A., Seeing Through Clothes(New York : Avon Books, 1980). p.265.

37) Henri Bergson, op.cit., p.40.

38) James Laver, Taste and Fashion from the French Revolution until Today(London : George, G.Harrap & Company Ltd., 1937), p.255.

39) Huizenga, op.cit., pp.275-276을 본인이 요약.

문화적 충동의 놀이적 특성은 17세기와 18세기에 사용되던 가발에 잘 나타난다. <사진1>은 1764년 런던의 Macaroni 클럽에 등장한 패션이다. 패션은 간헐적으로 이상한 형태를 나타내는데 그 예로 단정치 못하고 화려하게 웃을 입은 프랑스 혁명기의 멋장이인 앵크루아야블(Incroyables)를 들 수 있는데 그들은 이와 같은 괴상한 가발 위에 조그만 모자를 썼다.<sup>40)</sup> 프랑스에서 제2제정시대에는 정치적 독재하에 있었기 때문에 도피주의적 환상의 형태로 환상적 의상을 좋아했다<sup>41)</sup>고 한다. 많은 역사가들이 나폴레옹 3세를 '가장무도회'(행실이 바르지 못한 여자들과 외국인, 모험가들로 가득찬 정원에서 이루어지는 다소 연극적이고, 불길한, 어릿광대 같은)라는 용어로 설명한다. 이런 가장무도회 같은 사회생활에는 과다한 소비와 환상이 존재한다.<sup>42)</sup>



<사진1> 18세기 앵크루아야블.  
The Passion for Fashion, p.27

유희는 현실적인 것이 아니고 홍미의 세계, 껌홍의 세계, 착각의 세계로 그려진다. 이러한 환상의 세계를 그린 것이 곧 낭만주의 예술이며 낭만주의 예술의 특징을 살펴보면 유희에 내재된 의의가 뚜렷해진다.<sup>43)</sup> 낭만주의 시기에는 기계적, 두뇌적인 과학정신보다 자연적, 자발적인 감정의 가치를 중요시했으며 자기표현, 개인적 자유, 모든 권위에 대한 반란, 전통의 거부를 부르짖었다.

본능적이고 자발적인 감정의 표현은 원시예술에서도 찾아볼 수 있다. 식량의 확보, 전쟁의 승리, 종족의 보존, 사회질서의 유지 등에 밀접하게 연결되어 원시부족민들이 행하는 의식은 근본적인 생의 본능으로부터 표현된다고 볼 수 있다. <사진2>는 아사로(Asaro)족이 자신들을 악마의 영혼으로 생각하도록 하기 위해 진흙으로 몸을 덮은 모습이다. 전쟁의 승리를 축하하고 있다. 실제의 삶을 벗어나서 자유로운 일시적인 놀이의 영역에 참여하고 있다.



<사진2> 아사로족의 진흙인간  
Vogue, 1970 12월호

- 40) Adrian Bailly, *The Passion for Fashion : Three Centuries of Changing Styles*(Limsfeld : Dragon's World Ltd., 1988), p.27.  
 41) Grove, J., *Fashion*(London : Macmillan, 1973), p.18.  
 42) Steel, V., *Paris Fashion*(New York : Oxford University Press, 1988), p.140.  
 43) 양희석, op.cit., pp.42-43.

Huizenga<sup>44)</sup>는 18세기에 접어들 무렵이 되어서야 여성들의 패션은 진정한 “놀이”를 시작하게 되었다고 하였으며 크리놀린과 베슬 스타일을 그 예로 들고 있다. 또한 이 시기에는 어린시절은 순진 무구함의 시기로 이상화되었고 보다 본질에 접근하여 어린이들을 보기 시작<sup>45)</sup>하여 어린이를 위한 의복에 관심을 갖기 시작하였으며 성인 의복에 유아적인 요소가 도입되었다. Grove(1973)<sup>46)</sup>는 과거에는 새로운 패션을 소비하는 사람들은 성인들이었으나 오늘날의 패션은 젊음에 가득 찬 모습(youthful look)이라 했다. Mary Quant는 어린 시절의 추억이 ‘fun to wear’ 패션을 디자인하는데 정열을 주었다고 했다.<sup>47)</sup> 팝아트가 심미적 균형미를 중시하는 종래의 고전적 순수예술에 대한 도전이며 반항이었던 것처럼 팝패션 또한 우아함과 세련미를 중시하는 복식에서의 혁명인 것이다.

이성에 뮤여왔고 의식세계에만 한정되어 왔던 정신을 해방시키기 위해 인간 정신의 심층부에 매몰되어 있는 무의식을 표출함으로써 인간의 전인 성의 해방과 자유<sup>48)</sup>를 획득하는 초현실주의 또한 위치전환법, 오브제의 도입(사진3) 등을 사용해서 복식의 유희성에 큰 영향을 미쳤다.



〈사진3〉 엔터테이너의 작품. Couture, p.192

Rennolds(1986)<sup>49)</sup>는 Schiaparelli, Adrian, Lagerfeld 등의 디자이너들을 엔터테이너로 분류했으며 이 디자이너들은 서커스나 불의 제전과 같은 주제로 유희적 복식을 디자인하며 보잘것 없는 것과 평범한 것의 재미있는 배열에서 미를 발견한다고 했다.

복식을 통해서 일상에서 벗어나 자유로운 활동 영역으로 들어가는 유희는 위에서 살펴보았듯이 과거의 가장무도회, 축제 등에서 잘 나타나고 있으며 현대의 연극, 영화 등의 놀이에서도 자주 찾을 수 있다. 그 예로 찰리 채플린의 옷차림(사진4)을 들 수 있는데 작은 키인 체형에 꼭끼는 상의, 뒤뚱거리는 걸음걸이, 콧수염과 지팡이는 일상적인 옷차림과 두드러지는 이상한 차림새로 우리에게 웃음을 자아내게 하는 동시에 어떤 면에 대한 갈등, 모순을 풍자해서 고발하는 것이다. 영화 “돈 가방을 둔 수녀”에서는 수녀복을 입은 남자 도둑을 등장시켜 도덕적, 종교적인 구속에서의 해방을 표현한다.



〈사진4〉 찰리 채플린의 모습. On Film, p.98

44) Huizenga, op.cit., p.290.

45) Wilson, E., op.cit., p.61.

46) Grove, J., op.cit., p.43.

47) Ibid., p.44.

48) 최윤미, “복식사 연구 방법에 있어서 양식 및 그 변화에 관한 연구－초현실주의를 중심으로－”, 서울대학교 석사학위논문, 1991, p.48.

49) Rennolds, C., Couture(New York : Tabori & Chang, Inc., 1985), pp.194-224.

## 2. 1990년대 패션에 표현되는 유희성

### 1) 패션의 주제

진지함, 특수한 의미에서는 일의 반대말인 유희는 다른 목적을 위한 수단이 되는 일과는 달리 그 자체가 목적이다.<sup>50)</sup> 열대와 관련되는 현란한 원색 무늬의 짧은 조끼와 프릴 달린 짧은 바지, 파일이 달린 머리장식과 파인애플 형의 복식〈사진5〉은 가장 무도회나 원시부족의 축제를 연상시킨다. 지루하고 재미없는 도시의 일상생활에서 잠시 벗어나고 싶은 해방의 욕구가 복식을 통해 표현되었다.



〈사진5〉 Tokuko 1er Vol.  
Collezioni, 1993 s/s, p.265

베네تون사가 제작한 폴카 도트 드레스〈사진6〉는 어린이를 위한 것이 아니다. 우리는 어렸을 때 느꼈던 것들을 회상하면서 조금 더 놀 필요가 있다.<sup>51)</sup> 사회적 연령역할에서 해방의 감정의 표현이다.

영국 런던에서는 1950년대 중반부터 1960년대에 짧은이들을 중심으로 하는 문화혁명이 일어났으며 이때 중심이 된 문화형태는 톡음악이었다.



〈사진6〉 United Colors of Benetton  
Elle, 1993 4월호, p.154



〈사진7〉 Complice의 작품  
Marie Claire, 1993 s/s, p.20

비틀즈나 롤링스톤즈는 미국을 비롯해서 서구전역의 청소년문화에 영향을 미쳤다. 〈사진7〉은 Complice의 작품으로 비틀즈의 모습을 재현하고 있다. 60년대 유행했던 슬림라인에 좁은 라펠, 좁은 바지의 단추가 3개 달린 싱글브레스트를 강조

50) Modern Aesthetics An Historical Introduction(London : George Allen & Unwin Ltd., 1967), p.25.  
51) Elle, 1993년 4월호, p.154.

해서 우스꽝스럽게 꼭맞게 디자인했다. 희극적 분위기의 주요 모티프가 되는 변장, 즉 지위, 신분의 전도가 복식을 통해 뚜렷히 나타나고 있다.

〈사진8〉은 찰스 I 세의 화려한 기사의 복장에서 영감을 얻은 작품이다. 우리 마음의 분리된 영역에 보관되어 있는 두가지를 함께 가져오는 부조화에서 유머가 생기는데 과거의 복식을 현재에, 남성의 전유물이었던 기사의 복장을 글래머러스한 여성복에 적용했다.



〈사진8〉 Vivienne Westwood의 작품  
Elle, 1992. 8월호, p.145

## 2) 복식의 형태

둘러싸고 있는 것과 둘러싸인 것 사이의 본래적인 부조화가 너무도 깊어서 아무리 그 둘을 접근시키려 노력해도 그들의 결합을 공고히 하는데 성공하지 못할 경우에 가서야 희극성은 드러나게 된다.<sup>52)</sup> 즉, 신체와 의복 사이의 부조화에서 유희성을 찾을 수 있다.

Thomass의 작품〈사진9〉에서 스커트는 크리놀린 스타일의 파링게일(farthingale)을 연상시키며, 엉덩이의 부분을 왜곡, 강조해서 표현한다.



〈사진9〉 Thomass의 작품  
Collezioni, 1993 s/s, p.349



〈사진10〉 J.C.de Castelbajac의 테니스복  
Collezioni, 1993 s/s, p.349

J.C. de Castelbajac의 작품〈사진10〉에서의 공책과 같은 사각형의 실루엣은 결코 인체와 조화될 수 없다. 공책의 스프링을 연상시키는 어깨솔기 장식과 전반부의 환상적인 투늬는 유아적 유희 쾌감을 주기에 충분하다. Terry Müller 또한 어린이의 장난과 같은 종이접기를 응용한 디자인〈사진11〉을 했다. 가슴과 엉덩이를 강조하여 빨강과 초록

52) Henri Bergson, op.cit., p.39.



〈사진 11〉 Terry Mugler의 작품  
Collezione, 1991 s/s, p.239



〈사진 12〉 Helen Storey의 비닐 조끼  
Collezione, 1991 s/s, p.365

의 원색을 사용했다. 이때까지 생각하던 의복의 개념은 이제 완전히 파괴되었다. 현대의 디자이너들은 과거에 아름답고 당연하게 생각하던 의복의 실루엣, 재질, 무늬를 이질적 요소의 도입(사진 12), 강조, 왜곡을 통해 변형하여 새로운 형태의 장을 열고 있다.

복식디자인의 종래의 규칙인 균형, 비례, 리듬,

강조의 원리는 이제 더이상 원리가 아니다. 여름 옷감과 겨울옷감, 니트와 비치는 옷감을 함께 사용하며, 무늬가 많은 직물을 무늬가 더 많은 직물과 함께 사용한다.〈사진13〉 더이상 의복에서 계절은 없다. Bain은 유머의 필수적인 특징은 하락이라 했으며, 부조화는 항상 하락과 관련된다. 기존의 관념에서 위와 같은 디자인은 일종의 하락이다.



〈사진 13〉 자유로운 스타일  
Elle, 1993년 9월호, p.288



〈사진 14〉 J.C.de Castelbajac의 작품  
Collezione, 1992-93, f/w, p.341

이태리의 거장 레오나르도 다빈치의 명작인 모나리자의 얼굴을 현대 여성복〈사진14〉의 전면에 프린트한 것 또한 고전예술의 일종의 하락이며 엄숙한 작품의 회극적 모방으로 패러디 기법이다.

### 3) 착장방법

현재까지 계속되고 있는 히피, 평크 패션과 함께 그런지(grunge) 패션은 기성세대의 시각으로 결코 아름다운 것은 아니다. 여자가 남자의 옷을 입고, 단추를 엇갈리게 채우고, 벨트와 멜빵을 채우지 않고, 크거나 작은 맞지 않는 사이즈의 옷을 입고, 속옷을 보이게 입고, 찢어진 바지를 입고, 짹이 아닌 홀려내린 양말을 신는다. 의복의 착장 예절과 규칙을 깨뜨려서, 무지하고 배우지 못한 사람으로 보이게 되는 상황을 즐긴다. 〈사진15〉는 그 대표적인 예로, Gaultier는 지루한 정장 슈트로 일종의 놀이를 했다. 단추를 채우지 않은 셔츠 아래 넥타이를 매고 혈령한 큰 바지는 가슴부위에서 여몄다.

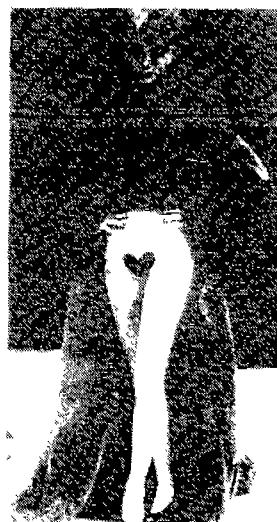


〈사진 15〉 Jean Paul Gaultier의 작품  
Elle, 1993년 2월호, p.89

프릴달린 화려한 꼽끼는 상의 아래 낡아빠진 청바지를 입고 단추를 채우지 않으며 모자대신 큰 왕관을 쓰고 색안경을 쓴 모습〈사진16〉은 조화라는 개념을 완전히 무시한 차림이다.



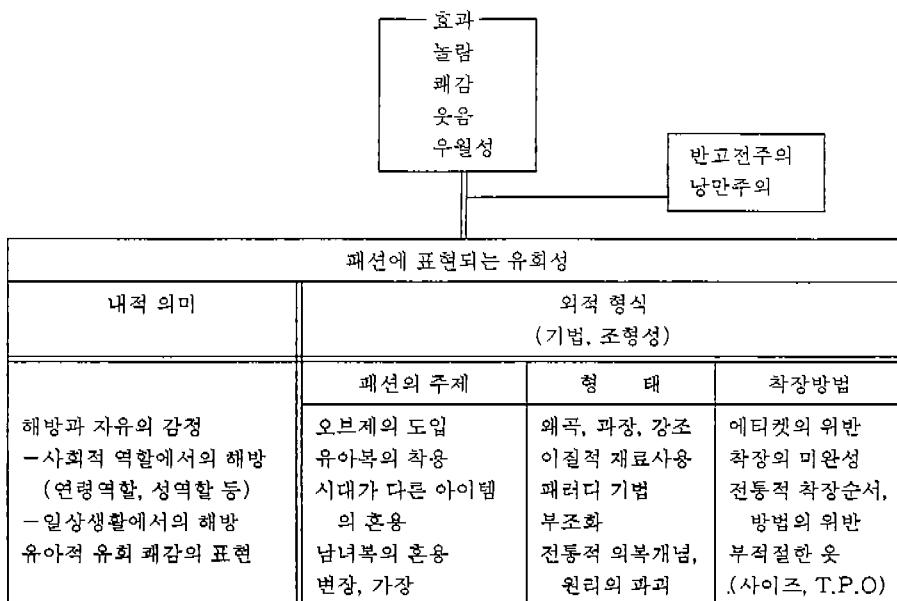
〈사진 16〉 Complice의 작품  
Vogue, 1993년 3월호, p.160



〈사진 17〉 Vivienne Westwood의 작품  
Collezioni, 1992-93 f/w, p.237

브래지어, 슬립, 가터벨트(garter belt) 등의 속옷의 결속화도 새로운 충격을 준다. 본래의 기능보다는 악세서리화되며 유머스런 여성다움의 표현<사진17>으로 새로운 섹시한 실루엣을 제시한다.

철학과 미학 일반에서 정리된 유희성의 개념을 바탕으로 고찰한 결과 복식에 표현되는 유희성은 다음과 같다.



<그림2> 패션에 표현되는 유희성

#### IV. 요약 및 결론

본고에서는 대중문화적 집단 여홍의 한 형태로서의 패션의 모습을 재조명해 보았다. 놀람과 웃음을 자아내는 의복은 더이상 영화나 연극, 드라마, 회극에 제한되어 나타나지 않고 최근 일상적 패션에서도 강하게 표현되고 있다. 해방과 자유의 감정, 유희충동의 발산을 위해 반고전주의적 경향에 힘입어 나타나는, 일상규칙의 위반, 이질적 요소의 도입, 무지, 외설, 하락, 강조, 변형, 모순, 부조화를 통한 유희성의 표현은 현대 패션의 중요한 흐름이다.

유희성은 웃음을 일으키도록 하는 목적뿐 아니라 이를 통해서 보다 큰 기능, 즉 인간과 사회의 잘못되고 횡일된 부분들을 통찰, 비판하도록 하고 나아가서 교정하게 하는 기능을 갖고, 기존 질서의 위선이나 횡포에 대해 공격하여 그것을 제거하

며 창조적인 새로운 아이디어를 제공한다.

역사적으로 복식의 유희성은 바로크시대에서 낭만주의 시대에 이르면서 강하게 표현되었으며 이 시기 왜곡과 강조를 통해 유행이 극단에 이르렀을 때의 스타일은 현대인들의 눈에 어리석고 우스꽝스럽게 보인다. 20세기초 팝문화와 초현실주의 영향으로 유희성은 다시 복식에서 강하게 표현되었으며 최근 포스트모더니즘과 함께 강하게 부각되는 원시주의가 복식의 유희성에 영향을 미치고 있다. 19세기에서 20세기에 걸친 모더니즘이 의해 기계화되고 횡일화된 인간사회의 모습을 고발하고 이에 대한 염증을 표현한다.

본 연구에 더하여 기계적, 두뇌적인 과학정신보다 자연적, 자발적인 감정의 가치를 중시하여, 본고에서 고찰한 복식에 표현되는 유희성의 근원이 되는 낭만주의, 반고전주의의 흐름에 대한 충분한 연구가 필요하겠다.