

로큰롤 패션(Rock'n'roll Fashion)에 관한 연구

장 미 선 · 조 규 화

이화여자대학교 가정과학대학 의류직물학과

A Study on Rock'n'roll Fashion

Mi-Seon Chang · Kyu-Hwa Cho

Dept. of Clothing and Textiles, EWha Womans University
(1995. 10. 23 접수)

Abstract

The objective of this treatise is to study the effect which rock'n'roll had on fashion through the fashion of rock'n'roll stars and contemporary youngsters.

The United states of America in the 1950's when rock'n'roll came into existence was an opulent and luxurious period. People's spare time increased and teenagers who grew up in oppulence after World War II emlerged. It was rock'n'roll that comprised the background of their culture.

Rock'n'roll music, which was in the mixed form of Negro's rhythm and blues, and country -and- western of Southern hillbilly

Rock'n'roll was expressed as a 'culture', characterized by both the luxurious and oppulent culture and the 'anti-establishment' defying it. This cultural characteristic emerged as at once the conservative fashion following the contemporary fashion and the anti-establishment fashion in the rock'n'roll fashion. Therefore, the rock'n'roll fashion influenced by popular music became one momentum of including popular music among factors affecting the twentieth-century modern fashion.

I. 서 론

20세기에 들어서 대중 음악은 당시 사회상을 반영하면서 사회·문화의 전반에 영향을 미치게 되었고, 젊은이 문화의 저변을 이루는 중요한 요소중의 하나가 되었다. 아놀드 하우스(A. Hauser)가 그의 저서 「예술의 사회학」에서 "팝 음악이 미치는 영향을 평가할 때 세대라는 요인을 결코 무시해서는 안된다. 그리고 팝 음악이 10대에 의해 지배되고 있다는 사실은 분명하다."라

고 지적인 바와 같이 현대에는 틴에이저들이 대중 음악의 주체적인 역할을 하고 있다.

패션에서도 또한 그 영향력을 무시할 수는 없다. 20세기 초에 이미 드러난 대중 음악과 패션과의 관계는 19세기 말부터 형성되어 20세기 초반에 유행했던 재즈와 1920년대를 풍미했던 아르데코 패션과의 관계에서 찾을 수 있다. 아르데코의 흑인 선풍과 재즈, 댄스의 유행, 그리고 마이카 유행 등은 여러 요인들 중의 하나로 작용하면서 패션에 영향을 미치게 되었고, 이때부터 그 이전의 시대와는 다른 젊은세대의 새로운 문화를 형

성하였다²⁾. 이러한 대중 음악을 통한 젊은세대의 문화 형성과, 그에 따른 패션이 1950년대의 로큰롤(rock'n'roll)에 의해서 본격적으로 등장하기 시작했다.

로큰롤은 제2차 세계대전 이후 달라진 미국 사회를 배경으로 리듬 앤 블루스와 컨트리 앤 웨스턴, 그리고 당시 여러 부분에서 성행한 음악적 요소들을 결합해 생겨났다. '틴에이지'라고 명명된 집단의 탄생도 1950년대 로큰롤과 함께 시작되었다. 그리하여 로큰롤은 젊은 세대를 위한 세계를 창조했고, 이들을 위한 패션을 창조했다. 생활의 권태와 기성세대에 반발하는 틴에이지는 로큰롤 음악 뿐만 아니라 가수들과 로큰롤과 함께 표현된 영화속 주인공들의 패션을 받아들였다.

1950년대의 로큰롤이 젊은세대 문화의 저변을 이루었고, 그 후 계속되는 여러 장르의 대중음악들이 그 시대를 살아가는 젊은세대의 문화를 대변했으며, 로큰롤과 함께 영 패션이 형성되었듯이 1950년대 이후 영 패션의 방향은 록 음악의 영향과 밀접한 관계를 가지면서 진행되었다. 그 예로 1990년대에 들어서 대중 음악과 패션과의 관계를 보면 랩(rap)음악과 함께 유행한 랩퍼 패션을 들 수 있다. 또한 로큰롤과 그에 관련된 패션은 1950년대 이후 우리 나라 가수들에 의해 도입되어 일반인에게 알려져 유행했고, 그 후로부터 현재까지 미국에서 유행하는 많은 팝 음악들이 우리 나라의 영화에 많은 영향을 주고 있는 실정이다.

그러므로, 본 연구는 1950년대 로큰롤이 패션에 미친 영향을 로큰롤 스타들과 당시대 젊은세대의 패션을 통해서 연구하는데 목적이 있다. 특히, 1960년대 이후 등장하는 후기 록 가수들의 표본이 되었고, 히피(hippie)와 펑크(punk)에 영향을 준 록 음악의 전신인 로큰롤을 연구함으로써 그 다음 세대를 이끌었던 당시 젊은세대의 대중 음악을 통해서 그들의 패션과 문화를 알아보는 데 의의가 있다고 하겠다.

본 연구의 범위는 로큰롤의 본 고장이라 할 수 있는 미국을 중심으로 하며, 그 시기는 로큰롤이 생겨난 1950년대와 로큰롤이 일단락의 막을 내린 1960년대 초반까지를 중심으로 했다.

이에 대한 선행연구로는 젊은세대(young) 문화가 시작되었던 1920년대에 관한 연구³⁾를 들 수 있고, 청소년의 하위 문화에 대한 연구⁴⁾나 사회학 분야에서 록 음악과 사회 문화의 연구⁵⁾에 관한 연구가 있으며, 펑크족이나 히피족의 패션과 문화에 관한 연구⁶⁾ 등이 있다. 그

러나 이상의 연구들이 록 음악의 영향에 관해 약간이나마 언급하고 있기는 하나, 록의 시작인 로큰롤을 연구하지는 않았으므로 본 연구에서는 로큰롤을 중심으로 대중 음악을 통한 패션과 문화와의 영향관계를 심도있게 다루고자 한다.

II. 로큰롤의 출현 배경과 문화적 특성

1. 로큰롤의 출현과 배경

로큰롤이 탄생했던 1950년대의 미국은 풍요와 번영의 시대였다. 제2차 세계 대전이 종결된 후 미국은 경제적 발전이 계속되었고, 생활의 편리와 행복을 만끽하는 사치와 풍요를 추구했다.

그러나 1950년대 초 '비트족(beats)'으로 알려진 젊은 젊은 시인들과 작가들은 사치, 물질주의의 만연, 풍요로운 사회 문화의 권태에 대해 비판을 가했다⁷⁾. 그러나 비트족의 소극적이고 도피적인 경향은 이같은 1950년대 미국의 사회상에 대항하는 힘이 될 수 없었으며, 이는 1960년대에 나타나는 히피 문화의 전조로만 남게 되었다.

비트족의 뒤를 이어 풍족한 교회 생활에 불만을 터뜨린 것은 2천만명에 이르는 틴에이지자들이었다. 사회학자 리스만은 이미 「고독한 군중」에서 "어른의 눈으로 본 어른의 세계를 청소년이 이루어야 할 일로 생각해선 안 된다."고 지적하며, 성인과 다른 독자적 가치관을 지닌 틴에이지자들의 등장을 예견하고 있듯이, 틴에이지들의 가치관은 자신들 생활에만 얽매이지 않고, 사회적, 문화적, 인종적 문제에 대한 공감으로 이어져 더 나아가 선 사회 저항 운동이 성장할 밑거름이 되었다⁸⁾.

당시 틴에이지는 사치와 소비가 문화의 중심을 이루었던 유복한 환경에서 자라나 레코드 구입이나 영화 관람에 많은 돈을 투자했고, 이들의 소비 현상은 영화와 레코드 산업의 발전을 촉진시켰다. 그리고 이들의 문화를 이룬 것이 바로 로큰롤이었다.

혹인 음악인 리듬 앤 블루스와 남부 힐빌리로 부터 발생된 음악인 컨트리 앤 웨스턴을 혼합한 로큰롤 음악은 그 어원이 확실하지는 않으나, 20세기 초반부터 쓰인 것으로 추정된다. 'rock'n'roll'의 의미에 대하여 요약하면 다음과 같다. "로큰롤은 강하게 악센트를 주는 스타일의 투 비트 재즈로 부터 발달되었다. 전형적인 로큰롤 음악의 특징은 일반적으로 블루스에 기초를 둔

단순한 멜로디에 있고, 종종 리듬과 섹스폰으로만 이루어진 작은 그룹으로 구성된 것에 있으며, 연주자와 가수 양쪽 모두 거칠고 날카로운 소리를 낸다. 그리고 가사가 청춘남녀의 애정문제나 힐빌리(hilbilly)를 주제로 하는 것이 특징이다. 이것은 1954년 부터 사랑의 발라드나 스윙을 대신하여 젊은이들 사이에서 대중 음악으로 자리 잡았다. 최초의 대중 음악은 디스크 자키인 앨런 프리드(Alan Freed)에 의해서 이루어졌는데, 그는 로큰롤 가수들과 악단을 위해 콘서트 계획, 광고 개발, 공연 개척을 주도하는 흥행주였다.”라고 하거나, 다른 뜻으로는 “댄스나 로큰롤 음악에 따른 댄스 스텝” 또는 “틴에이저 그룹이나, 로큰롤을 매우 좋아하는 틴에이저”⁹⁾라는 의미이다. 이와 같은 의미에서 ‘rock’n’roll’은 ‘rock’으로부터 파생된 것으로 생각되며, 1950년대의 젊은세대 문화를 대변하는 단어로 그 의미가 확대된 것으로 생각된다.

로큰롤이 생겨난 시기에 관해서는 여러 의견이 있으나 정확하지 않으며, 1954년 빌 헤일리과 그의 코메츠(Bill Haley & The Comets)가 발표한 ‘Rock around the clock’을 계기로 로큰롤의 대중화가 시작되었다¹⁰⁾.

그 뒤를 이어 엘비스 프레슬리(Elvis Presley), 리틀 리처드(Little Richard), 제리 리 루이스(Jerry Lee Lewis), 척 베리(Chuck Berry), 진 빈센트(Gene Vincent) 등이 로큰롤을 유행시켰고, 특히 엘비스 프레슬리는 로큰롤을 유행시킨 대표적인 인물로 그의 행동과 패션은 그 시대 젊은세대 문화의 주된 요소를 이루었다.

2. 로큰롤의 문화적 특성

로큰롤의 문화적 특성은 흑인 문화, 기존가치에 대한 반문화, 사치와 소비문화로 집약된다. 이를 구체적으로 지적하면 다음과 같다.

1) 흑인 문화

오늘날 미국이 국제적으로 독특한 자국만의 문화를 형성하게 된 요인 중에 흑인(Afro-American)문화의 수용을 들 수 있다. 이는 인종 차별적 사회하에서 결집되어진 흑인의 문화적 요소가 대중 문화에 흡수되어 그 나름대로의 독자적인 문화를 형성하게 된 것이라 할 수 있다.

로큰롤도 흑인 음악인 리듬 앤 블루스가 음악을 구성

하는 주된 요소 중의 하나였다. 리듬 앤 블루스가 흑인 음악을 통칭하는 말로 등장한 것은 1940년대 중반이었으며¹¹⁾, 일찌기 20세기 초반에는 흑인 음악인 블루스와 재즈가 대중 음악에 많은 영향을 주기도 했다.

흑인 음악은 미국 흑인의 삶과 정신을 표현한 것으로, 일찌기 백인의 인종 차별적 사회에서 흑인으로 태어난 것에 대한 비애로 부터 나왔다¹²⁾. 인종차별과 빈곤에 시달렸던 흑인의 음악으로 부터 음악적 요소를 받아들인 로큰롤 또한 인종 문제의 여파를 배제할 수 없었다. 특히 인종 문제에 대한 언급은 흑인 가수들이 많이 지적했다. 흑인 가수 척 베리는 그의 노래에서 “미모의 비너스가 흑인 청년을 사랑한다.”, “고물차로 캐딜락을 추월한다.” 등의 가사로 인종 차별의 현실을 빗대어서 노래하기도 했다. 그러나 로큰롤로 인해서 인종 문제가 일반화되기에는 미흡했다. 그 이유는 엘비스 프레슬리가 나타나서 흑인의 사운드나 움직임 등이 보편화되기 전에는 척 베리나 리틀 리처드 같은 흑인 가수들은 단지 흑인 대중들에게만 인기를 누렸기 때문이고¹³⁾, 백인 가수들에 의해서 표현된 흑인 음악은 단지 그 음악적 요소만이 표현되었을 뿐 그 속에 담고 있는 의미나 정신이 표현되거나 받아들여지지 않았기 때문이다.

1950년대 로큰롤에 반영된 흑인 문화는 인종 문제에 대한 전반적인 문제 의식보다는 흑인문화의 표현 형식만이 반영되었다. 그러나 이는 흑인의 문화와 의식이 대중 음악이라는 수단을 통하여 백인에게 흡수되어 호응을 얻음으로써, 1960년대의 사회의 흐름과 흑인 민권 운동에 대내적인 영향력을 행사했다.

2) 기존 가치에 대한 반문화

20세기에 들어와 젊은세대는 기성세대와 그들의 가치 기준에 반항하는 방법으로 아웃 사이더나 소수 인종, 하층 계급의 음악을 선택했다. 제2차 세계대전 후의 로큰롤도 기성세대에게 반발하는 틴에이저의 문화였다. 틴에이저는 부모의 권위나 라이프 스타일에 반대하기 시작했다. 그들은 영화 ‘이유없는 반항’과 ‘워터 프론트’에서 따돌림받고 불평 불만이 많은 젊은이로 연기한 제임스 딘이나 마론 브란도와 같은 배우를 우상으로 생각했다¹⁴⁾. 이 영화들은 1950년대 중반 틴에이저와 성인의 세계가 대립하는 것을 묘사한 영화로 당시의 양 세대간의 격차와 갈등을 엿 볼 수 있는 작품들이었고, 영화속에 표현된 이미지들은 틴에이저 문화에 많은 영향을 주

었다. 이렇게 대다수의 10대 영화가 갠을 테마로 만들어졌으며, 영화가 틴에이지의 문화 형성의 표본을 제시한 것으로 볼 때, 영화는 로큰롤의 반항적 이미지에도 크게 영향을 주었다.

로큰롤이 기성세대에게 반항의 이미지로 보였던 또 다른 이유는 노동자 계층 문화의 수용이었다. Mablen Jones의 저서 「Getting it on」을 보면, “많은 중산층은 하층 계급의 적개심을 두려워하기 때문에 초기 록 가수들의 이미지는 범죄적인 것과 연결되었다”¹⁵⁾고 언급하고 있다. 그 이유는 하층 계급인 힐빌리로부터 나온 음악인 컨트리 앤 웨스턴이 로큰롤의 음악적 요소로 사용된 것과 백인이기는 하지만 계층 계급으로부터 스타로 부상한 가수들의 출현 때문에 반항적인 이미지가 부각된 것이었다.

그러나 기성세대의 이러한 의식과 달리 틴에이지들이 로큰롤을 선택했던 것은 음악성과 가수들의 제스처, 영화의 영향 때문이었다. 또한 로큰롤과 그 주변 문화가 그들의 감성에 어울렸으며, 표출하지 못한 젊음의 격렬함을 이를 통해 표현했던 것이다. 그리하여 로큰롤은 틴에이지의 문화를 형성했고, 그 문화의 성격을 규정되었으며, 틴에이지의 반발을 해소해주었던 하나의 돌파구로써 1950년대를 장식했다.

3) 사치와 소비 문화

1950년대 미국의 대중성이 강한 상품들이 유행했다. 이것은 ‘Pop Art’의 영향도 있었지만 소비자의 수요에 따른 것이기도 했다. 1950년대 틴에이지에게는 포니 테일(pony tail) 머리 스타일, 셔플 스커트, 피시 넷 스타킹(fish-net stocking), 엘비스의 분홍 캐딜락, 마론 브란도의 찢어진 티셔츠, 오토바이, 가죽, 재킷, 재크 나이프, 커피, 바, 주크박스, 핀볼 기계, 짧은 머리 스타일, 구렛나루, 율활류, 청바지, 블루 스웨드 슈즈 등과 로큰롤이 유행했다¹⁶⁾.

당시 틴에이지의 사치는 레코드 구입, 영화, 자동차 구입이 대표적이었으며, 대다수는 열광적으로 로큰롤 음악과 패션에 전념했다. 이에 따라 레코드와 의복, 장신구, 자동차 등 수요에 따른 수익만 달러의 시장이 형성되었다. 로큰롤 스타의 이름과 사진을 이용한 캐릭터 상품을 판매하는 등 로큰롤의 상품화가 이루어졌고, 틴에이지의 여러 문화들이 ‘로큰롤’조로 장식되었다. 또한 로큰롤 댄스의 유행도 빼놓을 수 없는 부분이었다. 이러한 변화는 틴에이지들이 많은 수입을 소유할 수 있었

기 때문에 일어난 것으로 제2차 세계대전 후 미국 사회의 단면이었다¹⁷⁾. 더우기 대부분의 틴에이지들은 기성세대와 비슷한 소비취향을 나타내면서도 기성 가치에는 반항하는 모순된 성격을 형성했다.

더 나은 소비생활, 로맨스, 여러가지 사치품목에 대해 노력했던 로큰롤은 많은 모순성을 드러냈다. 1950년대 젊은세대는 기성세대의 가치에 반항했고 일종의 반문화를 형성했음에도 불구하고 그에 반하여 기성세대의 사치와 소비를 그대로 따라하고 선호하는 경향을 보였고, 그때까지 회피했던 여러 문화(흑인 문화, 노동자 문화)를 받아들이면서도 풍요와 부를 갈망하며 중산층 이상의 삶과 형식을 추구했다. 이는 1960년대 이후 나타났던 록 문화의 모순적인 양상과 비슷했다. 록은 반문화적인 성격을 지니고 있지만 그런 특성이 자본주의적 문화산업의 체계속에서 오히려 체계 기능적으로 작용하기 때문에, 록 문화의 모순에서 발생한 상반된 가치들을 공유하고 있었다¹⁸⁾. 그러나 로큰롤이 록 문화와 다른 점은 한편으로 수동적이고, 다른 한편으로 능동적인 틴에이지의 전후 과도기적 성향을 그대로 드러냈다는 점이다. 그리고 로큰롤 문화는 많은 반문화를 형성했고, 회피된 문화를 흡수한 음악이었음에도 불구하고 가사보다는 리듬 위주의 음악이었고, 음악에 내재된 의미보다는 형식과 스타의 모습, 그에 따른 상업화에 치중하여 1950년대의 사회 문화적 성격을 반영했다.

III. 로큰롤 스타들의 패션

1. 리듬 앤 블루스(Rhythm and Blues)

1) 글리터(glitter)패션

흑인 패션에 영향을 받은 로큰롤 패션은 대부분이 기존의 흑인 가수들의 패션을 그대로 받아들인 보수적인 것이었다. 그러나 1950년대 후기로 가면서 다른 스타일들과 혼합되어 나타남으로써 로큰롤만의 새로운 스타일이 창조되었다. 일반적으로 로큰롤 가수들은 광택있는 의복을 착용하였다. 특히 광택있는 의복을 즐겨 착용한 사람으로 대표적인 리틀 리처드는 ‘미러 글라스 슈트(mirror-glass suit)’라는 자신만의 독특한 의상을 착용했다[사진 1].

또한 리틀 리처드는 미러 글라스 슈트 뿐만아니라 은색 배기 슈트, 실크 케이프 등 광택이 있는 많은 종류의 의복을 사용했다. 이는 경기장과 같은 먼 거리의 공



[사진 1] Little Richard의 glitter fashion,
「Getting it on」

연 장소에서도 청중이 쉽게 가수들을 알아볼 수 있게 하는 요소로 작용했다. 이전의 흑인 가수의 스타일을 그대로 모방하기는 했으나 그 나름대로 자신만의 여러 가지 변화를 가져왔던 리틀 리처드의 무대 의상은 후기 록 가수들이나 헤비메탈 가수들의 표본이 되기는 했지만 1950년대에 대중화되기에는 난해한 부분이 많았다.

반면에 엘비스 프레슬리는 리틀 리처드와는 달리 흑인 문화와 백인 문화를 완벽하게 혼합시켜 대중화했다. 공연에서 광택있는 실크 슈트나 샤크 스킨 재킷을 착용했고, 금빛의 광택이 있는 의복을 선호했다. 특히, 그가 1956년 이후 대 히트를 기록하고나서 착용했던 만달라짜리의 금색 라메 슈트(lame suit)¹⁹⁾는 그전에 착용했던 라메 셔츠와 비교하여 성공과 부를 상징하는 척도로 주목되었다. 1956년 공연에서 금색 디너 재킷을 입고 공연했으며, 1960년대 이후에도 금색에 대한 선호는 계속되어 1965년 공연에서도 금색 디너 재킷을 착용하고, 금색 라메 셔츠를 착용했다²⁰⁾.

그 밖의 여러 가수들에 의해서 글리터 패션이 선호되었으나, 1950년대의 글리터 패션은 이전부터 가수들의 무대 의상인 단순한 실크 슈트에서 크게 벗어나지 못했다. 이는 1960년대 이후에 나타난 후기 록의 뚜렷한 이미지와는 대조적인 모습으로 과거 보수적인 슈트나 세퍼레이트 형식의 공연 복식에서 록 음악의 독자적인 패

션을 형성해가는 과도기적 경향이라 할 수 있다.

2) 화려한 색채

화려한 색의 사용에 있어서도 가장 대표적인 인물은 리틀 리처드였다. 그는 다양한 원색을 사용했고, 그의 셔츠가 너무 화려해서 그의 측근자인 Bump Blackwell은 “리틀 리처드는 마치 라즈베리 주스나, 체리 에이드, 맥주, 또는 야채들을 마시고 나서 자신에게 온통 토해 낸 것처럼 보였다.”라고 표현했다²¹⁾.

엘비스 프레슬리의 경우에도 화려한 색채의 사용은 많이 볼 수 있다. Mablen Jones의 저서 「Getting it on」에 따르면, Albert Goldman이 저술한 「ELVIS」에서 컨트리 가수인 Bob Luman은 19세의 엘비스 프레슬리의 의상과 공연을 회상하기를 “엘비스는 빨간색 팬츠와 녹색 코트, 그리고 핑크색 셔츠와 양말에 의해 창조되었다.”²²⁾라고 언급하고 있어 무대 의상에서 그가 사용한 화려한 색채를 말해 주고 있다.

엘비스 프레슬리나 리틀 리처드 같은 로큰롤 스타들이 화려한 색채를 의복에 사용한 것이 단지 흑인 패션의 영향만이라고 단언할 수는 없다. 그러나, 기존의 색배합과는 다르게 각기 다른 원색을 사용하여 단품에서부터 소품에 이르기까지 코디네이트한 패션은 강렬한 색의 조화를 많이 사용하는 흑인 패션의 영향을 많이 받았던 것이라고 볼 수 있다.

3) 장식과 장식구

로큰롤 패션에서 사용했던 장식은 앞에서 다뤘듯이 반짝이는 소품들을 많이 사용했다. 유리, 거울 조각, 세퀸, 비드, 그 밖의 보석들과 같은 로큰롤 스타들의 요란스러운 장식은 흑인 문화의 영향도 있었지만, 로큰롤이 최초로 상품화된 대중 음악이었기 때문에 스타들의 명확하고 인상적인 이미지를 만들기 위한 방편으로 이용되었다고 할 수 있다. 한편으로 스타들이 스스로 선택한 보석류에 대한 선호는 이전에 자신들이 소유하지 못했던 부에 대한 과시의 일환으로 볼 수 있다.

여러 가지 장식중에서도 가장 특이할 만한 것은 신체 장식인 화장이었다. 남자 가수가 대다수인 로큰롤계에서도 화장은 TV나 영화 스크린을 통해서 출연한 당시의 연예인들과 마찬가지로 일반적이었다. 하지만 질은 눈 화장과 자신에게 어울리는 화장품을 인식했던 것²³⁾으로 보아서 쇼를 위한 분장의 의미 뿐만 아니라 자신에게 적합한 장식의 의미도 있었던 것으로 생각된다. 그리고 1950년대 일반적 유형이 아니었던 질은 눈 화장

은 1960년대 이후 록 가수들이나 펑크 패션에서 나타나는 눈화장과 연결됨으로써 로큰롤 가수는 물론 펑크에 까지도 그 의미가 연결된다고 할 수 있다.

2. 컨트리 앤 웨스턴(Country and Western)

1950년대에 유행한 이탈리아 스타일과 웨스턴 스타일의 복합적인 영향을 받았던 스타들의 패션은 세퍼레이트나 슈트, 셔츠, 스포츠 재킷, 헤어 스타일에 그 특징이 있다.

1) 포멀 웨어(formal wear)

1950년대의 로큰롤 가수들은 TV라는 매체를 통하여 대중들에게 선 보인 대중 음악의 첫 세대였다. 이러한 사실은 그들이 착용했던 의상에서도 많은 의미를 부여했다. 그 의미라는 것은 대중 매체와 그 상업적 효과를 위해 로큰롤 가수들의 이미지가 쇼 연출자나 스타들의 매니저에 의해서 만들어진 것에 있다.

초창기 가수들 대부분은 로큰롤의 금지를 요구하는 기성세대와 중산층에게 거부감없이 받아들여질 수 있도록 하기 위해 포멀 웨어를 자신의 패션으로 선택했다. 그리하여 당시 스타들의 패션은 정장 스타일에서 크게 벗어나지 못했으며, 슈트 착용을 중심으로 소재와 장식만으로 개인의 이미지를 표현했다. 특히 이 때부터 남성복에 세퍼레이트가 많이 출연했고, 로큰롤 스타들도

슈트보다는 자신의 감각을 더 표현할 수 있는 세퍼레이트를 애용하기 시작했다[사진 2].

셔츠는 대부분이 맨 위 단추가 열려진 형태의 턴업 셔츠(turn up shirt)로 스포티한 감각을 나타내는 것이었다. 이것은 엘비스 프레슬리가 가장 애용했던 셔츠였으며, 그 당시 노동자 계급에서 나온 패션으로 1950년대를 대표하는 스타일 중의 하나였다.

바지는 그 당시 스타일이었던 아랫단이 접힌 테이퍼 팬츠(tapered pants)와 턴업 팬츠(turn-up pants)를 많이 착용했다.

2) 스포츠 재킷(sport jacket=sport jumper)

1950년대는 급격하게 발달된 산업 사회와 그 여파로 여가 시간의 증가와 집 밖에서의 많은 활동량을 가져왔다. 그래서 정장인 슈트가 캐주얼 웨어로 많이 대체되어 나타났다. 이러한 사회적 분위기 속에서 스포츠 재킷은 재킷의 대용으로 사용되었다.

스포츠 재킷은 턴에이지의 영화속에 자주 등장했다. 1955년 영화 '이유없는 반항'에서 제임스딘은 가죽 재킷 대신 스포츠 재킷을 입고 출연했다[사진 3]. 또한 엘비스 프레슬리를 비롯한 여러 로큰롤 가수들도 스포츠 재킷을 즐겨 착용했다. 그러나 여기에서 스포츠 재킷이라고 명명한것은 그 형태로 보아 현재의 스포츠 점퍼를 가리키는 것으로 생각된다.



[사진 2] Elvis Presley의 separate, 「All You Need is Love」



[사진 3] James Dean의 sport jacket, 「A Histry of the men's fashion」

이러한 스포츠 재킷은 1950년대 당시 일반적인 셔츠와 타이 또는 터틀넥 라인 셔츠와 회색 플란넬 바지와 많이 입었으며, 힙 또는 허리 길이의 활동적인 디자인으로²⁴⁾ 당시에는 스포츠용보다는 캐주얼 웨어로 남녀 모두 착용했다.

3) D.A (Duck Ass=Duck Tail) 스타일

헤어 스타일은 1950년대 후반의 로큰롤 스타들과 남성에게 있어서 중요한 부분이었다. 1950년대에 가장 유행했던 남성의 머리 모양은 'D.A' 헤어 스타일이었다. D.A는 'duck ass(=duck tail)'의 약자로 머리를 측면에서부터 뒷부분까지 새의 날개로 감싸는 것과 같은 스타일이었다²⁵⁾. 엘비스 프레슬리의 D.A형이 가장 인기 있었고 소년들 뿐만 아니라 소녀들도 엘비스 프레슬리의 머리 모양을 모방하는 현상이 일어났다. Dylan Jones에 따르면, "1957년 봄 동안에 천명이 넘는 수의 소녀들이 엘비스의 헤어 스타일을 따라했고, 다음 해에는 75,000명이 넘는 소녀들이 이를 모방했다."²⁶⁾고 지적했다. 또한 엘비스 프레슬리의 남성미에서 빼놓을 수 없는 부분인 구렛나루는 당시의 다른 가수들이나 소년들에게 모방의 대상이었고, D.A 헤어 스타일과 함께 엘비스 프레슬리를 상징하는 것이었다[사진 4].



[사진 4] Elvis Presley의 hair style, 「Haircults」

3. 와일드 원(Wild one)

로큰롤 스타들에게 나타난 반항적 요소는 공연시의 관능적인 제스처와 1950년대 영화속에서 반항적 이미지로 자리 잡았던 검정색 가죽 재킷과 청바지 등이었다.

1) 제스처(gesture)

로큰롤이 이전의 음악들을 능가할 수 있었던 것은 빠른 리듬과 전자 악기가 포함된 사운드 뿐만 아니라 무대

에서의 가수들의 제스처 때문이기도 했다. 로큰롤 대중들을 사로잡았던 그들의 제스처는 과거에는 터부시했던 관능적인 이미지를 나타내 기성세대에게 비난의 요소였다.

엘비스 프레슬리는 셔츠를 풀어헤치고 허리를 흔들면서 노래하는 열광적인 제스처로 당시 기성세대 뿐만 아니라 틴에이지에게도 관능적이고 남성다운 이미지를 심어 주었다. 리틀 리처드는 신에게 제물을 바치듯이 의상을 관중들에게 던져 주었고²⁷⁾, 이러한 공연 행위는 하드 록과 헤비메탈 등 그 후로 이어지는 대중 음악 공연의 중요한 요소로 자리잡게 되었다. 또한 이제까지 자신의 외모에 대한 이미지를 위해 사용했던 무대 의상의 관념에서 탈피해 관중들에게 의상을 던져 줌으로써 무대 의상이 하나의 공연 소품으로 탈바꿈하는 계기를 가져오기도 했다.

이와 같은 로큰롤 스타들의 제스처는 의복과 함께 그들을 대표하는 이미지로 인식되었고, 기존과는 다른 파격적인 공연양식에 대해서 기성세대는 기존 가치에 반발하는 반항적 이미지로 인식했다.

2) 검정색 가죽 재킷(black leather jacket)

1950년대 영 패션에서 반항의 상징적이었던 검정색 가죽 재킷은 영화속에서 불량소년의 이미지를 확고하게 심어주었다. 영화 '와일드 원'과 영화 '폭력교실' 등에서 불량소년이나 갱들의 이미지로 자리잡은 검정색 가죽 재킷은 로큰롤 가수들에게 바로 받아들여지지 않았다. 이는 검정색 가죽 재킷이 그 자체가 영화나 그밖의 틴에이지에게 있어서 강력한 반항의 이미지로 사용되었기 때문이었다. 그러나 로큰롤 대중을 위한 상품화로 인해 가죽 재킷은 소수의 가수들에게 수용되었으며, 특히 진 빈센트는 자신의 신체에 대한 결점의 보완이라는 이중 효과를 얻기도 했다²⁸⁾. 반면에 영화속에서 로큰롤과 함께 표현되었던 검정색 가죽 재킷은 틴에이지에게 큰 호응을 얻어 유행했다.

3) 청바지

1950년대 틴에이지의 모습을 변화시킨 것은 청바지(jeans)였다. 노동자들의 의복에서부터 비롯되었던 청바지가 영화를 통해서 젊은이들 사이에 널리 유행했다. 1955년 영화 '이유없는 반항'을 통해서 제임스 딘의 티셔츠와 타이트한 청바지는 젊은이가 어른의 권위에 반항하는 상징이 되었다²⁹⁾.

영화 '폭력교실'과 '와일드 원'에서 나온 마론 브란도

의 이미지도 마찬가지였다. 영화에서 가죽 재킷과 청바지, 모터 사이클 부츠 등은 반항하는 틴에이지의 이미지를 확고하게 심어주었고, 불량소년이나 갱들의 대표적인 패션이 되었다. 이렇게 영화로 인해 당시 영 패션으로 유행한 청바지는 로큰롤 가수들도 착용하였지만, 공연 의상으로 착용한 가수들은 제리 리 루이스나 엘비스 프레슬리 등 소수일 뿐이었고, 일상복으로 더 많이 입었다.

IV. 1950년대 영패션에 나타난 로큰롤 패션

1. 굿 가이스(good guys : 보수적인 집단)

반문화적인 경향과는 대조적으로 1950년대 중반까지는 더욱 트레이디셔널한 남성복이 유행했다. David Bond는 그의 저서 「Glamour in fashion」에서 “패션에는 세대차가 없어서 아버지와 아들이 종종 똑같은 종류의 의복을 입었을 정도로 오랫동안 기본적인 라인이 계속되었다.”³⁰⁾라고 밝히고 있다. 이는 젊은이들이 소비뿐만 아니라, 패션에 있어서도 부모들과 비슷한 취향을 나타내고 있음을 말해준다.

대다수의 젊은이들은 반항의 이미지 때문에 기성세대들이 금지했던 로큰롤에 열광하면서도, 기성세대의 소비 문화를 그대로 답습하는 모순성을 나타냈다. 이러한 모순성은 반항의 의지와 기성세대의 풍요가 가져다 주는 안락함에 갈등하는 1950년대 젊은이의 불분명하고 침울한 성격을 그대로 드러낸 것이었다.

소년들의 패션은 전후의 여성스런 스타일에 심취했고, 댄스 파티나 라이브 콘서트에서도 타이트한 상체의 폴 스커트나 셔클러 드레스, 또는 무릎 아래 길이의 타이트한 스커트를 착용했다. 스웨터는 소재가 울과 양고라, 변흔방이나 토끼털, 벨벳, 또는 새틴으로 된 디테치블 칼라가 달린 것을 선호했다. 그리고 흰색 피터팬 칼라와 헬라인이 무릎 아래로 내려온 스트레이트 스커트나 셔클 스커트, 부팡 스커트를 선호했다³¹⁾.

바지는 1954년 영화 「사브리나」의 영향으로 오드리 헵번이 입었던 사브리나 팬츠가 유행하게 되자³²⁾ 그 여파로 통이 좁은 바지나 아랫단을 접어 올린 청바지를 입기도 했다.

한편 소년과 달리 소녀들에게는 로큰롤의 반문화적 요소가 소극적으로 표현되었다. 이는 로큰롤이 남자 가수 위주로 나타나서 남성다움을 강조했기 때문이고, 소



[사진 5] teenager, 1952, 「Fifties Source book」

녀들이 표방했던 이미지는 영화 배우 오드리 헵번이나 마릴린 몬로였기 때문이다. 더욱이 1950년대 사회적인 분위기가 남성은 남성다움을, 여성은 여성다움을 강조했기 때문에 패션도 그 영향이 컸다.

대다수 소년들은 TV에 나타난 로큰롤 스타들의 모습과 마찬가지로 보수적인 패션을 추구했다. 그들의 패션은 보수적인 타이와 화이트 셔츠에 V 넥라인이나 크루(crew) 넥라인의 스웨터를 함께 착용하는 것이었다³³⁾. 소년들은 어른들의 정장을 같이 착용했고, 가벼운 셔츠와 팬츠, 스포츠 재킷이나 아랫단을 접어 올린 청바지, 셔츠와 티셔츠등을 입었다(사진 5).

로큰롤 스타들과 마찬가지로 소년들도 특히 헤어 스타일에 관심을 표현했다. 여러가지 헤어 스타일 중에 D.A형이 가장 인기가 있었으며, 영화배우 마론 브란도나 제임스 딘의 헤어 스타일은 영화가 개봉되자마자 소년들의 관심을 모았다.

이러한 현상은 기성세대에 의해 제한을 받았던 패션에 대한 욕구를 헤어 스타일로 승화시켰던 것으로 기성세대의 간섭과 의무적인 군복무 기간 동안은 머리를 잘라야 했으므로 이에 대한 일시적인 자유를 표방하는 것이라 할 수 있다.

2. 배드 보이즈(bad boys : 반항적인 집단)

풍족한 사회 분위기와 달리 노동 계급의 젊은이들은 그 안에 동화될 수 없거나 포함되지 않았다. Stuart Johnny의 저서 「Rockers」에 따르면, “젊은 노동자 계급들은 동갑내기들이 대학이나 야간학교에서 공부하고 있을 때 일을 했다. 그들은 번돈을 모두 소비했으며, 학교를 떠나기 오래전부터 길에서 건달처럼 행동했고, 사회에 적응하기가 힘들었다. 이 젊은이들은 지적이기

보다는 육적(肉的)이었고, 중산 계층의 아이들이 모르는 춤을 추었으며, 로큰롤과 모터사이클의 속도와 소음을 숭배하게 되었다”³⁴⁾라고 지적했다.

이렇게 사회에 적응하지 못한 젊은세대는 틴에이저 세대의 또다른 한 부분을 이루었고, 그들의 성향은 거칠고, 반발심이 강했으며, 반항적, 도전적이었다³⁵⁾.

그리고 반항아들의 이야기를 담은 영화 ‘폭력 교실’과 ‘와일드 원’, ‘워터프론트’, ‘이유없는 반항’ 등이 개봉되자, 반항의 이미지를 모방하려는 틴에이저들이 많이 생겨나기 시작했다. 곧 틴에이저들은 그들 가운데서 이러한 반항아의 이미지를 숭배하게 되었고, 이는 1950년대의 영 패션에 중요한 맥을 이루었다.

반항의 상징이었던 검정색 가죽 재킷은 독일군 비행사의 범버(bomber) 재킷과 중남부 미국의 카우보이 스타일에서 비롯되었다. 두번의 세계대전을 치루면서 검정색 가죽 재킷은 철갑 갑옷이나 사슬 갑옷의 현대적인 대체물로 독일군에 의해 사용되었고, 나치의 패배 이후에도 이것은 대중에게 매력적인 권력과 힘의 인상을 주기위해 사용되었다³⁶⁾. 또한 미국 중남부 카우보이 스타일에 기원을 두었던 미국 경찰의 복장인 검정색 가죽 재킷과 두꺼운 부츠, 드레인 파이프 진즈(drain-pipe jeans)는 거칠고 강한 이미지로 오토바이족들에게 애용됨으로써 유행하게 되었다³⁷⁾. 이 두가지 영향에서 비롯된 검정색 가죽 재킷은 가공하지 않은 성격 매력과 위협적인 분위기를 제공하는 것으로 인식되어 1950년대 갱 스타일 의복의 시작이 되었다. 노동자 계층의 갱들에 의해서 받아 들여진 검정색 가죽 재킷은 1950년대 틴에이저들 사이로 퍼져나가 징 장식이나 집단 표시의 그림 등으로 그룹을 상징했다. 가죽 의류를 입은 오토바이족은 20세기 후반까지 지속된 유행 스타일의 하나가 되었다.

반항적인 이미지의 대표적 패션으로 검정색 가죽 재킷과 함께 착용되었던 청바지는 카우보이나 노동자를 위한 작업복으로 1930년대 어린이와 젊은이들이 착용했고, 1950년대에 젊은이들의 반문화로 유행했다³⁸⁾(사진 6).

당시의 틴에이저들은 청바지의 아래단을 접어 올려서 착용했다. 영화 ‘와일드 원’이나 ‘이유없는 반항’의 주인공들도 아랫단을 접어올린 청바지를 입었고, 영화나 라이브 콘서트의 관객들도 이와 같은 청바지를 입었다. 청바지와 허리로 내려올수록 좁은 청 재킷은 일할때 뿐



[사진 6] Leather boys, 「Rockers」

만아니라 멋을 부릴 때도 이상적인 복장이었다. 이것은 태평하고, 거칠고, 떠돌이인 카우보이들의 복장이었다³⁹⁾. 그리하여 청바지는 카우보이 이미지에서 파생된 검정색 가죽 재킷과 함께 1950년대 틴에이저의 상징이 되었고, 1960년대 이후에도 계속해서 틴에이저 패션의 한 품목을 이루었다.

1950년대의 틴에이저 문화를 이루었던 로큰롤은 사회의 여러가지 현상과 상황을 반영하면서 나타났다. 당시 미국의 사치와 풍요, 자유와 평등의 이면에 숨겨진 계급차와 인종 문제의 모순적인 갈등은 틴에이저의 성향에도 그대로 표현되었다. 그것은 바로 기성세대가 제공하는 풍요를 거부감없이 향유하면서도 기존의 가치와 권위에 반발하고, 하위 문화인 노동자 계급의 문화를 수용했으며, 그들 나름대로의 반문화를 형성한 것이었다.

그러나, 틴에이저의 반문화적 패션은 로큰롤 스타들의 패션보다는 영화의 영향이 더욱 두드러졌고, 스타들은 이러한 틴에이저의 반문화적 패션의 유행을 부분적으로 수용한 것이었다. 그 이유는 로큰롤의 반항적인 이미지를 감소시키기 위해 보수적인 패션을 제안했던 대중매체의 힘이 작용했기 때문이며, 또한 로큰롤을 받아들인 틴에이저들도 화려하고 열정적인 무대위의 스타가 아니라 자신들의 처지와 비슷했던 영화의 주인공을 통해서 그들의 영웅상을 발견할 수 있었기 때문이다.

V. 1960년 이후 로큰롤 패션의 영향

1. 테디(Teddy)와 록커(Rocker)

1) 테디

1950년대 미국 틴에이저의 패션이 영화와 로큰롤에

의해 영향을 받았다면, 당시 영국 소년들은 테디라는 그룹을 형성했고, 그들의 패션에 영향을 받았다.

1950년대 초에 등장한 테디의 스타일은 에드워드안(Edwardian) 스타일을 추구했으며, 런던 상류 계급의 양복점인 Savile Row에서 최초로 선보였다. 에드워드안 스타일의 초기의 스타일은 사회주의자들의 권위에 질린 상류 계층 젊은이들을 위해 디자인 된 것이었다. 그러나, 그것은 상류 계층이 받아 들이기 보다는 반대로 하위 노동자 계층의 젊은 멋쟁이들이 받아 들었다⁴⁰⁾. 그들이 바로 테디를 형성한 그룹이었다.

이러한 테디가 로큰롤과 함께 폭력에 동화되기 시작한 것은 그들의 이미지가 일반 노동자 계급의 틴에이저에게 보급된 후 일어났다. 로큰롤은 음악 자체의 특성과 주변 분위기가 가지고 있는 성격으로 테디를 사로잡았다. 반항적이고 폭력적인 테디의 선두 그룹은 로큰롤에 내포된 반항의 이미지를 자신들의 행동과 결부시켰고, 플릭 나이프(flick knife)나 스위치 블레이드(switch blades), 바이시클 체인(bicycle chain) 등으로 장식했다⁴¹⁾. 또한 테디의 에드워드안 스타일을 추종했던 그 밖의 다른 소년들은 로큰롤 댄스에 열광했다.

10대 시장을 확립하고, 자신의 의상을 통해 스스로를 표현할 수 있는 것으로 경제적인 독립과 확신을 반영한 테디 스타일은 패션을 통해서 틴에이저의 요구를 표현한다는 점에서 미국의 로큰롤 세대와 일맥상통했다. 테디의 행동양식은 로큰롤이 영국에 전파됨에 따라 변화를 가져왔다. 이것은 다시 록커의 이미지로 미국으로 수입되어 로큰롤 문화의 한 부분을 미국의 틴에이저와 공유하게 되었으며, 여기에 그 의미가 있다.

2) 록커

록커는 일찍 학교를 그만두고, 노동을 했으며, 테디나 모즈(mods), 그 밖의 다른 틴에이저들과 달리 새로운 노동자 계급의 틴에이저로 소비자 중심주의(consumerism)와 유행을 거부했다⁴²⁾. 일정한 수입이 많았던 다른 틴에이저와 달리 깨끗한 외모를 거부하고 거칠고 다듬어 지지않은 록커의 외모는 성적인 면과 남성미의 한 부분으로 인식되었다.

노동자 계급의 틴에이저로 이루어진 록커들의 문화를 이룬 것은 1950년대 틴에이저의 반문화를 이룬 로큰롤이었다. 로큰롤은 빈민가에서 자라나 일찌기 노동자가 되었던 록커들의 문화를 형성하는 주된 요소였다. 인내와 육체적인 강함을 자부했던 록커들은 댄스와 로큰롤

에 심취했고, 로큰롤 패션에서 반문화의 대표적인 것이었던 오토바이와 가죽 재킷, 청바지, 모터사이클 부츠를 착용했다.

가죽 재킷과 청바지는 당시 노동자 계층이 선호하는 의복 형식이었다. 노동자라는 신분을 깨끗한 의상으로 상승시키려 했던 테디와 달리 록커는 노동자의 거친 남성미에 중점을 두었기 때문에 노동자 계층의 의복을 그대로 도입했다. 그러나 그것은 로큰롤 패션에 의해서 더욱 장식적인 효과를 가미하게 되어 의복 자체만으로도 폭력성과 난폭성을 나타내는 반항적 이미지를 갖게 되었다.

가죽 재킷은 한편으로 실용적이고 질긴 의복으로 사용되었고, 다른 한편으로 노동자 계층의 의상으로 반발의 상징이었던 이중성을 보여주었다. 또한, 유사한 의복을 착용함으로써 나오는 집단의 동질성을 표현하기도 했다.

2. 록 음악에 나타난 로큰롤 패션의 영향

후기 록이 시작되었던 1960년대 후반은 히피(hippie)문화가 주를 이루는 시기였다. 백인남성 중산층에서 처음으로 나타났던 히피는 마약과 자유연애, 록 음악, 집단 데모를 통해서 전쟁에 대항하고 사랑과 평화, 자연주의를 표방했다⁴³⁾. 그리고, 1970년대 중반에 등장한 펑크에 이르기까지 록 음악은 하드 록, 글램 록, 펑크 록, 헤비메탈 등으로 다양하게 나타났고 록 가수들의 패션도 극단화되거나 다양하게 과장되었다.

그러므로, 1960년대 이후 록 음악에 나타난 로큰롤 패션의 영향은 로큰롤 패션의 특징인 글리터 패션과 가죽 재킷, 기타 헤어 스타일이나, 장신구를 통해서 알아 보려 한다.

1) 글리터 패션

1950년대의 글리터 패션을 받아들인 것은 1970년대의 글리터 록인 글램 록(glam rock)이었다. 글리터족, 글램 록은 매혹적인 록 패션을 표현했고, 모두가 그런 것은 아니었지만, 앤드로지니(androgyny)로 간주되었다⁴⁴⁾.

글리터 패션을 추구했던 글램 록 가수들은 David Cassidy, The Bay City Rollers, Garry Glitter 그리고 Sweet였다. 특히 개리 글리터는 1960년대 후반에 엘비스 프레슬리가 착용했던 점프 슈트와 같은 형태의 글리터 패션을 착용했고[사진 7], 1973년 공연에서는



[사진 7] Garry Glitter의 glitter fashion, 「In fashion」

리틀 리처드의 미러 글라스 슈트와 유사한 짧은 재킷과 바지를 착용했다. 그는 1950년대 스타일, 로 컷 셔츠 (low-cut shirt), 카우보이 웨이스트 코트, 카우보이 부츠, 슬림 피트 진즈 (slim-fit jeans)를 착용하기도 했다⁴⁵⁾.

1950년대 글리터 패션을 주도하는 사람중의 하나가 리틀 리처드였던 만큼 리틀 리처드의 글리터 패션에 영향을 받았던 가수들이 많았다. 다른 영향도 있지만 셰어 (Cher)와 티나 터너 (Tina Turner), 제임스 브라운 (James Brown), 버디 홀리 (Buddy Holly), 지미 헨드릭스 (Jimi Hendrix), 데이비드 보위 (David Bowie)에 이르기까지 모두 리틀 리처드의 이미지를 자신의 패션에 인용했다⁴⁶⁾. 그 밖에 하드 록이나 오지 오스본과 같은 헤비메탈 가수들의 패션에서도 글리터 패션이 지속적으로 나타나서 로큰롤 패션의 영향 뿐만 아니라, 로큰롤이 내포하고 있었던 남성미나 관능미를 추구했다.

이러한 글리터 패션의 유행은 로큰롤 패션의 영향 이외에도 우주 시대와 우주에 대한 관심의 영향으로 1960년대 유행했던 은색이나, 광택나는 색의 사용⁴⁷⁾에 대한 영향이 컸다. 1960년대를 휩쓸었던 우주 시대 개막에

대한 기대는 1969년 우주선의 달 착륙을 기점으로 더욱 강화되었기 때문이다. 1970년대 초부터 시작되었던 글램 록은 이상의 여러가지 이유와 당시 유행했던 노스탈지아 (nostalgia) 풍조와 발맞춰 1950년대의 글리터 패션을 선택한 것으로 생각할 수 있다.

2) 가죽 재킷

1950년대에 반항적인 이미지로 사용되었던 가죽 재킷은 1960년대 이후에도 난폭한 이미지와 폭력적 이미지를 유지했고, 하드 록이나 헤비메탈같은 폭발하는 듯한 음악의 패션으로 채택되었다.

가죽을 이용한 패션을 대대적으로 받아들인 것은 펑크 록의 가수들이었다. 펑크는 가죽 재킷을 많은 금속 핀과 장식못으로 장식했고, 극단적으로 과장했다. 1960년대 후반의 하드 록 가수들이 착용했던 가죽 재킷은 타이트한 청바지나 가죽 바지와 함께 착용했고, 그 스타일의 영향은 1960년대 후반의 히피에서 부터 온 것으로 프린팅 장식과 여러 종류의 민속풍적인 요소들을 표현한 것이었다.

그러나, 1969년 등장한 헤비메탈에 의해 그 주류는 변하게 되었다. 헤비메탈 패션은 펑크의 시기를 지나면서 펑크 패션으로부터 많은 패션 요소를 도입했다. 그 때문에 헤비메탈 가수들은 장식못이나 금속 조각으로 가죽 재킷을 장식했고, 꼭 맞는 가죽바지나 청바지를



[사진 8] 그룹 Kiss의 leather fashion, 「Getting it on」

찢거나 구멍을 내서 입기도 했다⁴⁶⁾. 또한 1972년 Larry Legaspi가 디자인한 그룹 키스(Kiss)의 의상처럼 여러가지 다른 색으로 패치를 하거나 퀴팅을 하여, 인공적이고 기계적이며 거칠고 강렬한 느낌을 갖게 했다[사진 8].

이렇게 1950년대부터 반항의 상징으로 입은 가죽 재킷은 후기 록이나 헤비메탈에 이르러 더욱 강렬한 이미지 창출을 위해 의복 형태의 변화와 과잉 장식을 하게 되었다.

3) 기타

청바지는 1960년대 이후에도 계속 착용되었다. 그러나 1950년대의 반항적 이미지는 사라지고 일반적인 캐주얼 패션으로 정착했다. Dee Snider와 Twisted Sister와 같은 록 가수들이나 헤비메탈 가수들은 꼭 맞거나 찢어진 청바지를 착용하여 반문화 형성의 한 패션을 이루었다.

로큰롤 패션의 장식이나 장신구도 록이나 헤비메탈에서는 과장되었다. 헤비메탈 가수인 오지 오스본(Ozzy Osbourne)의 1976년 공연은 의복 전체에 저울 조각, 유리 조각, 비드, 스팅글(spangle)을 장식했고⁴⁹⁾, 데이비드 보위의 1972년 공연은 질은 화장과 여러가지 귀걸이나 팔찌 등의 장신구를 사용했다⁵⁰⁾. 이들의 장식이나 화장은 과장되고 극단화되어 로큰롤 패션이 보여주었던 관능미나 화려함 보다는 파괴적인 강렬함을 표현했다.

이와 같이 로큰롤 패션은 미국에서 뿐만 아니라, 그 음악적 인기와 함께 동조하는 집단을 형성했다. 그리고 1960년대 이후에는 후기 록이나 헤비메탈 가수들의 기본적인 패션으로 제시되었다. 이것은 초기의 로큰롤이 자체 패션을 갖지 못하고 리듬 앤 블루스나 컨트리 앤 웨스턴으로부터 패션요소를 도입하여 독자적인 패션을 형성했듯이 록 음악도 그 기원을 로큰롤에 두고 있기 때문이었다.

VI. 결 론

사치와 소비가 문화의 중심을 이루었던 1950년대의 풍요로운 미국 사회를 배경으로 탄생한 로큰롤은 음악적 구성 요소인 리듬 앤 블루스와 컨트리 앤 웨스턴이 문화의 특성을 이루는 기초가 되었다. 로큰롤 문화의 특성은 흑인 문화를 받아들이고, 기존 가치에 대한 반문화를 이루었으며, 당시의 사회상과 맞물려 사치와 소

비 문화를 형성했다. 이것은 기성세대가 제공한 풍요속에서 안주하고 그대로 모방하는 형태와 이에 반기를 들고 반항하는 반문화적인 형태로 나타나 상반된 양상을 보여 주었다.

이러한 로큰롤 문화의 배경하에서 형성된 로큰롤 스타들의 패션을 보면, 그들은 광택있는 소재를 사용한 '글리터 패션'과 '화려한 색채'의 과감한 코디네이트를 통해서 흑인 문화의 이국적 취미를 표현했다. 또한 당시 유행했던 기성 세대의 패션을 그대로 표현했고, 틴에이지의 '반문화'를 대표하는 요소인 검정색 재킷과 청바지를 착용하여 로큰롤의 반항적인 이미지를 강조시켰다. 이는 성인 패션을 모방하거나 이전의 팝 가수들의 패션을 받아들인 보수적인 패션과 반항적 이미지의 반문화적 패션으로 대변된다.

영 패션을 살펴보면, 당시 유행했던 성인의 패션을 모방한 보수적인 패션과 반항적 의미로 노동자 계급으로부터 비롯된 복식을 착용하여 반문화적인 패션을 추구하고 이것으로 집단적 동질성을 나타냈다.

로큰롤 패션이 1960년대 이후 미친 영향을 지적하자면, 후기 록이나 헤비메탈 가수의 패션에 기초가 되었고, 특히 글리터 패션과 가죽 재킷, 여러가지 장식과 같은 로큰롤 스타들의 의상과 행동, 언행 등은 이후의 록 가수들에 의해서 재현되기도 했다.

이렇게 대중 음악과 영 패션과의 관계는 로큰롤 패션 이후에도 그 시대 젊은이들에게 유행하는 대중 음악과 밀접한 관계를 이루면서 존재했다. 오늘날 영 패션을 주도하는 여러 요인 중 대중 음악이 차지하는 위치는 매우 크다. 특히 매스 미디어의 발달로 대중 음악의 장르는 세계화되어 동시에 여러 나라에서 한 장르의 대중 음악이 유행하고 그에 따른 유사한 패션이 형성됨을 알 수 있다. 이러한 현상은 우리 나라에서도 나타나고 있으며, 그 시작이 매스컴의 보급화가 시작된 1950년대의 로큰롤 패션이었음을 본 연구를 통해서 알 수 있었다.

이상에서와 같이 로큰롤은 하나의 '문화'로서 표현되어, 사치와 풍요를 이루는 문화와 이에 반대하는 '반문화'의 모순된 성격을 이루었다. 이러한 문화적 성격은 당시의 유행을 따르는 '보수적인 패션'과 '반문화적인 패션'으로 나타난 로큰롤 패션을 창조했다. 그러므로 로큰롤 패션은 영 패션을 대두시켰을 뿐만아니라, 20세기 패션에 영향을 미치는 여러 요인중에 대중 음악을 포함시키게 된 하나의 계기가 되었다.

참 고 문 헌

- 1) Hauser, A., 최성만, 이병진 공역, 「예술의 사회학」, 서울: 한길사, p. 327, (1983)
- 2) 조규화, “아르데코 패션”, 조형논총, 2, 국민대 환경디자인 연구소, p. 261, (1982)
- 3) 정홍숙, “Art Nouveau와 Art Deco 예술양식을 통해 본 복식(clothing)의 조형예술성에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 박사학위논문, (1989)
조규화, “아르데코 패션”, 조형논총, 2, 국민대 환경디자인 연구소, (1982)
조규화, “1920年代 가르손느의 出現과 服飾”, 한국의류학회지, 8-3, pp. 19-30, (1984)
- 4) 김민자, “2차 대전후 영국 청소년 하위문화 스타일”, 한국의류학회지, 11, pp. 69-89, (1987)
- 5) 홍석경, “자본주의와 록문화”, 예술과 비평, 14, 서울: 서울신문사, pp. 262-2834, (1987)
- 6) 나채희, “New wave fashion” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, (1987)
서유리, “American hippie와 그 복식에 관한 연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, (1994)
- 7) 서동진, 「Rock 젊음의 반란」, 서울: 새길, p. 53, (1993)
- 8) Powell, P. & Peel, L., 「'50s & '60s style」, London: The Apple Press, p. 48, (1988)
- 9) Wentworth, H. & Flexner, S.B., 「Dictionary of American slang」, New York: Thdmas Y. Crowell company, p. 431, (1975)
- 10) Belz, C., 「The story of Rock」, New York: oxford university press, p. 36, (1972)
- 11) 「과플러 음악용어 대사전」, 서울: 세광음악 출판사, p. 482, (1993)
- 12) Brake, M., 「Comparative youth culture」, London: Routledge & Kegan Paul, p. 124, (1985)
- 13) Brake, M., p. 125, (1985)
- 14) Powell, P. & Peel, L., p. 42, (1988)
- 15) Jones, M., 「Getting it on」, New York: Abbeville, p. 40, (1987)
- 16) Johnny, S., 「Rockers」, London: Plexus, p. 13, (1987)
- 17) Nobel, D.A. & Horowitz, D.A. & Caroll, P.N., 「Twentieth century limited」, Houghton: Mifflin company, p. 336, (1980)
- 18) 홍석경, p. 263, (1988)
- 19) 「This Fabulous Century 1950~1960」, New York: Timelife books, p. 142, (1970)
- 20) Jones, M., p. 52, (1987)
- 21) Jones, M., p. 45, (1987)
- 22) Jones, M., p. 49, (1987)
- 23) Jones, M., p. 46, (1987)
- 24) Calasibetta, C., 「Fairchild's Distionary of Fashion」, New York: Fairchild, p. 293, (1975)
- 25) Pearce, C., 「Fifties-source book」, New Jersey: Chartwell Books Ins, p. 152, (1990)
- 26) Jones, D., 「Hairculcs-Fifty years of styles and cuts」, London: Thames and Hudson, p. 25, (1990)
- 27) Johnny, S., p. 34, (1987)
- 28) Farren, M., 「The Black Leather Jacket」, New York: Abbeville, p. 45, (1985)
- 29) Haye, A.D. L., 「Fashion source book」, New Jersey: Aquarto book, p. 102, (1988)
- 30) Bond, D., 「Glamour in fashion」, London: Guinness Publishing, p. 106, (1992)
- 31) Jones, M., p. 186, (1987)
- 32) Pearce, C., p. 169, (1990)
- 33) Jones, M., p. 186, (1987)
- 34) Johnny, S., p. 12, (1987)
- 35) Johnny, S., p. 13, (1987)
- 36) Farren, M., pp. 2-26, (1985)
- 37) Johnny, S., p. 23, (1987)
- 38) Calasibetta, C., p. 381, (1975)
- 39) Johnny, S., p. 18, (1987)
- 40) Johnny, S., pp. 15-16, (1987)
- 41) Pearce,, C., p. 143, (1990)
- 42) Brake, M., 「The sociology of youth culture and youth subculture」, London: Routledge & Kegan Paul, p. 76,(1980)
- 43) Jones, M., p. 77, (1987)
- 44) Jones, M., p. 92, (1987)
- 45) Glynn, P., 「In fashion」, London: George Allen & Unwin, p. 82, (1979)
- 46) Jones, M., p. 45, (1987)
- 47) Hillier, B., 조규화역, 「20세기 양식」, 서울: 수학사, p. 11, (1993)
- 48) Jones, M., p. 116, (1987)
- 49) Jones, M., p. 34, (1987)
- 50) Jones, M., p. 104, (1987)