

현대복식에 나타난 그라피티(Graffiti)기법에 관한 연구

金朱榮 · 李政侯 · 陽淑喜*

숙명여자대학교 의류학과 대학원

숙명여자대학교 의류학과 교수*

A Study on the Graffiti Techniques in the Contemporary Dress

Joo-Young Kim, Jung-Hoo Lee and Sook-Hi Yang

Graduate School, Dept. of Clothing & Textiles, Sook-Myung Women's University

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Sook-Myung Women's University*

目 次

Abstract

I. 서론

II. 그라피티

1. 개념

2. 전개

3. 조형성

III. 현대복식에 나타난 그라피티 기법

1. 외적 형식

2. 내적 가치

IV. 결론

참고문헌

Abstract

The purpose of this paper is to investigate the relation between Graffiti techniques and the contemporary dress. Graffiti is the internal expression of human potential desires which is composed of informative signs. As Graffiti have become the cross-cultural condition under the Hiphop culture, it makes the meaningless space into the characteristic space, and proposes the identities of graffiti 'writers'.

In the contemporary dress, Graffiti look has become means of communication and playfulness. Through the external forms like icon, index, and symbol, graffiti look expresses individual, social, and political identities, and the aesthetic values of satirement and playfulness.

It would be define graffiti look as postmodern characteristics, as it were, which has collapsed between the mainstream and anti-mainstream, and it contributes to spread streetstyle to catwalk.

I. 서론

1980년대 이후 전개된 포스트모더니즘은 미적 다원화, 주관화 경향을 대두시켰으며, 그 결과 전통적인 시각에서 억압받고 금기시되었던 영역들이 새로운 미적 가치를 인정받고 있다. 이러한 경향은 복식에서도 찾아볼 수 있으며, 그 중에서 그라피티 특은 현대복식의 불확정성 표현이라는 측면에서 새롭게 평가되어야 할 것으로 생각된다.

이에 본 연구는 억압되었던 것의 복귀현상으로 1980년대 이후 주류미술계에 편입한 그라피티를 현대복식과 연관지어 논의하고자 한다. 회화 기법으로서의 그라피티는 이미 원시시대부터 존재한 것이지만, 본격적으로 현대 주류미술계에 편입된 것은 모더니즘 이후 구상미술의 복귀현상과 함께였다.

그라피티는 미술영역뿐 아니라 스케이트보드, 광고, 퍼포먼스 무대, 의상 등에까지 영향을 미치고 있다. 최초로 복식에 그라피티 기법이 나타난 것은 Jean Patou가 브랜드 명을 의복에 도입한 1920년대였다. 이후 그라피티 기법은 복식에 간헐적으로 이용되어 왔으나 1980년대 이후부터는 거리스타일이 캐주얼로 상향 전파되고 주류와 비주류간의 경계가 와해되는 탈중심적인 현상과 더불어 본격적으로 패션풍경 속에 자리잡게 되었다.

본 연구의 목적은 미술에 있어서 하나의 장르로 정착된 그라피티가 복식에 어떠한 영향을 미쳤는가를 고찰함으로써 현대의 미적 범주와 가치의 다양성 그리고 불확정성을 확인하는 것이다. 이를 위해 먼저 그라피티의 개념 및 발생과정, 그

리고 조형성을 고찰한 후, 이어서 현대복식에 나타난 그라피티의 외적 형식과 내적 가치를 고찰하였다. 복식에서 그라피티를 일부 다룬 선행연구¹⁾는 있었지만 그라피티 특만을 실증적으로 연구한 논문은 미미하였으므로 본 연구의 의의가 있다고 본다.

연구방법은 현대 미술과 대중문화 관련 문헌을 중심으로 전개하였으며, 시각적 예증을 위해 Sportswear International, Elle, Fashion News, Streetstyle 등을 자료로 제시하였다.

II. 그라피티

1. 개념

'그라피티(graffiti)'라는 용어는 그리스어의 'graphein(쓰다)'에서 유래된 것으로, 평면 위에 그리거나 갈겨쓰는 것을 의미한다²⁾.

Susan A. Phillips은 그라피티를, 불법기호의 배열이라고 정의하면서 정치적 그라피티³⁾, 갱 그라피티⁴⁾, 힙합 그라피티⁵⁾로 분류하였다. 또한 Kirk Varnedoe와 Adam Gopnik⁶⁾은 "순진하고, 의도적으로 파괴적이며, 상업적 용도의 주장에 대해 무지한 대중적인 글쓰기"라고 정의하면서, 정치, 쾌락과 분노, 재치와 외설, 팔림프세스트(palimpsest)⁷⁾, 상상, 글쓰기, 단순한 표시의 요소들로 구성되는 혼성현상이라고 주장하였다. 이상을 종합해 볼 때 그라피티를 비형식적인 규정으로 이뤄진 인간 내부의 잠재적 욕구의 표출이라고 정의할 수 있다.

단순한 기호로부터 단어, 태그(tag)⁸⁾, 정교한 만화이미지 등 복잡하고 다채로운 구성에 이르는 그라피티 본래의 동기는 불법 점유로 인한 권리

- 1) 김성희, 캐릭터 패션에 관한 연구, 이화여대 석사학위논문, 1996.
김정숙, 키치패션의 미적 가치에 관한 연구, 서울대 석사학위논문, 1996.
- 2) Turner, Jane, *The Dictionary of Art*, 13, grove, 1996, pp. 269-271.
- 3) 포스터, 만화책, 벽화, 신문, 팸플릿, 정치, 예술전시회같은 예술형태와 결합해, 지하 정치집단, 금진적 학생 운동 등 '하위문화'적 요소를 의미한다.
- 4) 도시지역의 갱에 의해 이정표로서 사용되며, 특수화된 필적과 엄격하게 양식화된 암호와 머리글자로 구성되며, 그룹 멤버십을 지칭하고 영역과 이념의 경계표시를 위해 이용
- 5) 뉴욕 스타일 그라피티로 불리며, 1970년대 뉴욕에서 기원했던 지하철 그라피티의 전통에서 출발해 미국 주위의 큰 도시와 특히 유럽으로 퍼졌다.
- 6) Varnedoe, Kirk, Gopnik, Adam, *High & Low*, N. Y. : The Museum of modern art, 1991, p.69.
- 7) 글자를 지우고 그 위에 글을 쓰는 것
- 8) 마키나 스프레이프린트로 그린 낙서화가의 서명

나 소유권 표시, 불연속적인 의사소통 전략, 지배층에 대한 저항, 소수민족의 정체감 형성, 불법적 반항적 행동의 범죄적 영웅심리를 담은 비전통적인 예술가들의 표출구였다.

그라피티는 불연속적인 의사소통을 위해 일부러 혼란스럽고 읽을 수 없게 만듦으로써 닫힌 사회를 향한 비밀스런 메시지를 지향하며, 양식화된 미적 체계 내에서 별명, 기호, 상징을 이용하여 집단 결속을 다지는데 활용된다. 반면, 보다 큰 사회 및 국가 정치를 지향하는 그라피티가 투사하는 메시지는 읽기는 쉽지만, 비밀스런 코드화가 부족하고 양식화되지 않는다.⁹⁾

2. 전 개

그라피티가 역사에 처음 등장한 것은 폼페이가



<그림 1> 폼페이 벽화의 그라피티(High & Low, p.72)

발굴되었던 1748년경으로서 Rodolphe Topffer는 폼페이와 헤르클레니움(Herculaneum)의 벽화(그림 1)같은 일상적인 그라피티와, '통속적인 흘림글씨'가 쓰여진 고대의 비문들이 예술의 보편적인 기원을 보여주는 증거라고 하였다.

19세기 말에는 Cesare Lombroso가 그라피티를 범죄성 이론과 연관시켜 고찰한 바 있으며, 20세기 초에 G. H. Luquet는 '원시예술', '아동예술'과 '성인의 그라피티 기법' 사이의 연관성을 고찰한 연구를 통해, '표현은 선천적'이라는 개념을 보여주었다.

1918년에는 단어와 이미지를 결합한 Guillaume Apollinaire의 형상시에 풍자적 그라피티¹⁰⁾의 유연성과 부가성이 나타났으며, 1919년 Marcel Duchamp의 'L. H. O. O. Q'¹¹⁾는 그라피티가 변형, 비평, 파괴와 관련되어, 처음으로 현대예술에 등장한 작품이라 할 수 있다.

1920년대에는 무의식과 충동을 최상의 창조성적 근원으로 보는 초현실주의의 영향을 받으면서, 초현실주의 사진 작가인 Brassai는 그라피티와 아동화 사이의 연관성 즉, 유희성과 잔인성을 인식하였다.

1940년대에는 자동 글쓰기라는 실험적인 그라피티를 즉흥 회화로 발전시킨 André Masson 등의 영향을 받은 Jackson Pollock과 William de Kooning 등이 그라피티를 새로운 추상방식의 유연성, 서예적 '쓰기(writing)', '태시즘(tachism)¹²⁾으로 발전시켰다.

또한 Jean Dubuffet는 아르브뤼(art brut)¹³⁾를 통해 그라피티에 내재된 '야만성'과 그로테스크, 잔인성, 위트를 높이 평가하였고, 전후 추상 회화에 반발하는 아피키스트(affichist)¹⁴⁾는 폴라주 스타일의 포스터를 통해 문화적 고정관념을 비평하는 반달리즘(Vandalism)¹⁵⁾과 사회에 대

9) Turner, Jane, 앞의 글, p.270

10) Varnedoe, Kirk 와 Gopnik, Adam, 앞의 글, p.76

11) '그녀는 뜨거운 엉덩이를 갖고 있다'와 매우 비슷한 발음

12) 그림 물감을 흘리거나 뿌리는 추상화법

13) 아르브뤼(art brut, 原生미술)는 비훈련된 개인, 즉 정신병자, 아마추어, 어린이에 의해 만들어진 즉흥적이고 창조적인 성격을 가진 모든 종류의 작품활동으로서, 예술이나 상투적인 문화와 거의 연관 없는 예술을 말한다.

14) Raymond Hains, Jacques de la Villelle, Mimmo Rotella 등은 음성적 시학과 언어적 실험, 찢어진 포스터 작업을 통해 반달리즘을 찬양하였다.

한 집합적 무의식을 표현하였다.

1950년대 중반에 Cy Twombly는 ‘자동 기술’의 휘갈겨 쓰러는 기본적인 충동과 파괴에 대한 강박관념, 자아반달리즘, 순수과 타락, 충동과 말소, 고백과 억압 등 불확정성을 작품 속에 표현하였으며, 숫자, 기하학적 형태, 건축부호, 성기, 심장, 단순한 휘갈겨 쓰기같은 다양한 무작위적인 표기들을 통해 언어와 회화를 결합시키는 동시에 고급과 저급의 모순되는 다원성을 결합시켰다.

이와 같이 그래피티는 Apollinaire, Duchamp, Affichist, Twombly 등을 중심으로 변형, 비평, 파괴와 연관된 ‘반달예술’, 그리고 Topffer, Champfleury, Lombroso, Brassai, Dubuffet, Pollock 등을 중심으로 유희성, 우연성, 아동화와 연관된 ‘원시예술’의 두 가지 방향으로 전개되었다.

1980년대는 서구 문화를 지배해 온 모더니즘의 수직적 위계질서가 무너지고 기존의 가치체계 대신 수평적 다양성이 중시되며, 가변성이 수용되는 다원주의적 포스트모더니즘 미술이 등장한 시기이다.¹⁶⁾ ‘억압된 것의 복귀’를 주창하는 포스트모던 상황 하에서 구상미술로의 복귀 성향을 보이고 있으며, 순수하지 못한 것으로 간주되었던 낙서의 에너지와 산빙성에 대한 관심이 뉴페인팅 형식으로 대두되었으며, 점차 주류에 합류되기 시작하였다.

서사적인 스케일, 유럽적인 표현, 영화적 양식의 이용, 노골적인 성의 묘사를 주 특징으로 하는 뉴페인팅의 형식인 그래피티는 지하철 예술가(subway artist, sprayan artist), Jean-Michel Basquiat, Keith Haring 등에 의해 대표된다.

3. 조형성

미술은 원시인이든 어린이든 간에 낙서로부터, 그리고 의미 있는 기호에 대한 일시적 인식으로부터 발전한다.¹⁷⁾ 따라서 그래피티에 있어서 기호는 전달매개인 동시에 외적 형식이 된다.

본 연구에서는 기호론의 기초를 구축한 미국의 철학자 C. S. Pierce의 견해를 중심으로, 그래피티의 외적 형식을 도형, 그림 등의 도상(icon), 그리고 문자, 숫자를 비롯한 지표(index), 마지막으로 라벨, 로고, 암호 등의 상징(symbol)과 같은 기호로 상정하였다.

Pierce는 기호를 표시체, 대상, 기반의 3요소로 축소하고 각 요소를 다시 3분법의 구조 즉, ‘비교에 의한 3항 관계’, ‘사고(thought)에 의한 3항 관계’, ‘운용에 의한 3항 관계’로 분류하였다.¹⁸⁾ 비교에 의한 3항 관계는 기호의 종류에 근거하는 논리적 가능성을 구분한 것으로, 질 기호(qualisign)와 존재 기호(sigsign)가 여기에 포함된다. 사고의 3항 관계는 대상의 종류에 근거해서 다루는 것으로 어떤 대상에 관해 해석자에게 이해되어 있는 가능성 즉, 해석자에 의해서 실현되거나 발동되는 평언적인 기호(rheme)와 그 대상에 관한 정보를 전하는 술언적 기호(dicent), 그 대상이 궁극적으로는 단독의 것이 아니고 어떤 법칙에 의한 기호임을 밝히는 논증(argument)의 3항으로 구분하는 것이다. 이러한 기호 구조 중에서 본 논제와 가장 밀접하게 관계되는 것은 ‘운용에 의한 3항관계’이다.

‘운용에 의한 3항 관계’는 기호를 크게 도상(icon), 지표(index), 그리고 상징(symbol)으로 구분하며, 그래피티에서 사용되는 기호 역시 동일하게 구분할 수 있다.

첫째, 도상(icon)이란 기호에 의하여 어떤 유사성이나 닮음의 적합성이 나타나고, 그것을 수신자도 인식할 수 있는 도형과 그림이 이에 속하게 된다. 그래피티에서 나타나는 도상은 도형, 만화와 아동적, 원시적 기법에 의한 그림 등이 포함된다.

둘째, 지표(index)는 구체적인 의미전달이 가능한 문자와 숫자 등 기표(Signifiant, 표시하는 것)와 기의(Signifie, 표시되는 것)의 관계가 구체적이고 현실적이며 인과적인 성질을 지니므로

15) 5세기 서유럽에 침입하여 문화 예술을 파괴한 종족인 반달족에서 유래한 말로 야만의 의미와 문화예술의 파괴라는 의미로 사용된다.

16) Linton, Nobert, 20세기의 미술, 윤난지 역, 서울: 도서출판 예경, 1993, p. 383.

17) H. Read, 圖像과 思想, 서울: 열화당, 1982, p23.

18) Terence Hawkes, 구조주의자 기호학, 오원교 역, 서울: 신아사, 1984, p.178.

의미와 지시대상이 일대일의 대응관계를 지닌다. 특히 문자는 그 속성상 구체적이고 직접적인 의미 전달이 가능하기 때문에 그래피티 작가들이 사회적, 개인적 정체성을 표출하는데 적합하게 이용된다. 그러나 소수의 구성원만이 인식할 수 있는 은어와 같이, 지표를 사용하되 의도적으로 해석자에게 직접적으로 의미를 전달하지 않는 불확정성이 나타나기도 하며, 더욱이 무의식적으로 기호를 '배열'하는 자동 기술법이 부가되면 인지가 보다 어려워지기도 한다.

마지막으로, 상징(symbol)은 도상과 지표 같은 어떤 내재적인 연관성이 존재하지 않기 때문에, 해석자가 의미작용의 관계를 성립시키기 위하여 적극적으로 개입하는 일정한 표상, 즉 어떤 의미를 나타내는 형상을 말한다. 그래피티에서 사용되는 외적 형식으로서의 상징은 폐쇄적인 집단 내의 결속을 다지거나 혹은 개개인의 정체성을 표현할 때 사용되며, 기호가 태그로 확정되면 이것은 상징이 된다.

그래피티가 처음으로 대중들에게 주목받기 시작한 것은 1971년 지하철 내부에 Taki 183¹⁹⁾이라는 문구가 나타나면서부터였으며, 이를 모방한 10대들의 행위는 뉴욕 전역으로 확산되기에 이르렀다.

초기의 지하철 그래피티는 거리에서 자신의 정체성을 표출하는 수단으로 본명 대신 별명을 태그로 사용하였고 단순히 글자의 외곽선을 다른 색으로 입히는 정도에 불과했으나, 점차 모든 지하철과 벽이 그래피티로 가득 차게 됨에 따라 자신의 이름을 보다 확실하게 알릴 수 있는 방식과 한번 보면 즉시 인식할 수 있는 로고 형태로 다양하게 개발되어²⁰⁾ 글자가 더욱 커지고 스타일²¹⁾도 더욱 다양해졌다. 1975년경에는 그림의 크기가 커지면서 소위 '톱 투 버텀(Top-to-Bottom)' 방식²²⁾이 나타났고, 스타일의 변천이 거듭되면서 오늘날에는 만화적인 형식과 입체적인 효과의 '버



<그림 2> 지하철 그래피티(Sportswear International 97/2)

블문자'형태가 등장하게 되었다. 나아가서는 고도의 기술을 요하는 와일드 스타일을 개발하기에 이르렀다(그림 2). 이처럼 이미지와 단어를 결합하는 그림 문자(picto-graphic)스타일은 그래피티 영역이 미국 소비자문화의 환상적인 기성품에 까지 확대되었음을 의미한다. 디즈니와 마블(Marvell) 잡지 속의 이미지들을 거리로 옮겨와 재순환시키는 그래피티 화가 Lee는 만화 속에서 세계구원을 약속하는 영웅들에 대한 독창적인 스타일을 개발하여 만화적인 영웅과 괴물의 이미지를 환상적으로 변형시키기도 하였다.²³⁾

그러나 초기의 그래피티 주제가 사회적 결속을 표현했던 반면 점차 개인적 정체성의 표현으로 변모하면서 그래피티의 본질적인 기능은 상실되고 점차 공공예술로 편입되었다.

19) Taki 183이란 Demitrious라는 17세 청년의 애칭과 그의 주소를 합친 태그.

20) Cooper, Martha & Chalfant, Henry, *Subway Art*, London : Thames & Hudson Ltd. , 1984, p.14.

21) 지하철 낙서화 작가들은 글자의 형태나 모양, 또는 그것을 결합하는 방식을 스타일이라 부르는데 이것은 작가의 존재를 알리는 중요한 관건이 된다.

22) 지하철 열차의 창문까지 스프레이 페인트를 이용하여 그림으로 뒤덮이도록 그리는 방식.

23) McRobbie, Angela, "Wild style : Graffiti painting", *zoot suits and second-hand dresses*, Boston : Unwin Hyman, 1988, p.160.

특히 1970년대 말부터 힙합과 연관되면서 그라피티는 새로운 국면을 맞이하게 되었다. Atlanta와 Alexander는 환상적 감각을 부여하기 위해 그라피티 작가들이 사용한 입체적인 글씨체는, 마약이 인식을 지배하는 것처럼 도시 공간을 집단적 환각으로 지배하는 동시에 구경거리 중심의 백인 소비문화에 대한 흑인들의 공포를, 형광색과 헐리우드 이미지를 통해 환희로 대체하는 것이라고 설명한다.²⁴⁾ 그러나 힙합 이데올로기는 서인도제도에서 출발한 흑인들의 환각문화와 상충되는 면이 있으며, 패러디와 아이러니를 통해 정체성을 제시하는 랩처럼 그라피티 역시 세상에 대한 반달리즘과 성공에 대한 열망과 자아성취라는 정체성의 불확정성을 표현하고 있다.

1980년 Fashion Moda와 COLAB이 공동 주최한 타임스 광장 쇼(Times Squares Show)에서 언더그라운드 그라피티 화가들과 미술학교 학생들이 모임을 갖게 되었고, 1981년 P. S. 1에서 열린 <New York /New Wave>전은 그라피티가 새로운 주류 예술로 편입되었음을 알리는 전시였다. 특히 그라피티가 주류 예술로 편입되면서 주목받기 시작한 Keith Haring과 Jean Michel Basquiat는 이스트 빌리지²⁵⁾ 중심의 화랑주의 후원을 받아 정식 화가로 데뷔하면서 성장한 대표적인 그라피티 작가들이다.

교육받은 중산층의 백인이며, 10대의 청소년도 아니었던 Haring은 빛나는 아기(Radiant Child), 짖는 개(Barking Dog), 나는 비행접시(Flying Saucer), 미키마우스 등 만화주인공의 태그를 통해²⁶⁾ 무의미해 보이는 기호들 즉 도상, 지표, 상징을 회화에 도입하였으며, 명작을 패러디하기도 하였다. 주제는 성서적, 동성애적, 정치적 메시지 등 다양하며, 특히 자신의 게이성을 직관적으로 드러내는 동시에 현대사회의 금전숭배,

전쟁, 신성모독과 문란한 성행위 등을 직접적으로 표현하였다. Franchesco Clement가 논한 바와 같이 그의 예술은 고급예술과 저급예술, 회화와 비회화의 경계에서 상위계급만이 전유하는 예술이 아닌 대중적이고 보편적인 형태의 예술을 확산시키는데 기여하였다.²⁷⁾

그라피티 화가들 중에서 소수민족의 대중문화를 현대 미국 사회의 한 양상으로 증언하고 있는 작가로 Jean-Michel Basquiat를 들 수 있다. 소수민족계 흑인인 그는 Haring과 달리 철저한 이방인이었으며, 77년부터 소호거리와 이스트 빌리지 벽에 마카와 스프레이 페인트를 이용하여 기이한 상징과 시적인 메시지를 SAMO[®]²⁸⁾라는 태그와 함께 남겼다. 그의 문화적 배경은 흑인 내부에 내재된 근원을 보존하기 위해 유럽적인 체스 추어를 거부하고 흑인 고유의 정체성을 회복하는데 지대한 영향을 주었던 힙합이었다.

Haring의 그라피티가 깨끗하고 꼭 찬 느낌으로 이루어져 있는 반면, Basquiat의 그라피티는 거친 붓질과 다듬어지지 않은 드로잉으로 어린아이의 그림처럼 미숙하고, 무의식적으로 그라피티를 한 듯한 설명적인 시적 표현 즉, 신표현주의적 양식에 근접해 있다.²⁹⁾ 그는 1세대 추상표현주의자이자 남성적인 필치를 소유한 Kline과 2세대 추상표현주의자로서 여성적인 기법을 소유한 Twombly의 상충되는 스타일, 게토 상업예술, 나아가서는 거리와 박물관, 표준어와 방언을 통합하여 이것을 카툰, 그라피티 스타일로 혼합하였다.³⁰⁾ 또한 원시주의와 세련됨, 즉흥성과 제어력, 유틘트와 야만성 같은 상충된 힘의 균형, 즉 불확정성을 찾아내는데 뛰어난 재능을 보였다.³¹⁾

Basquiat의 회화에 나타난 실존주의적 성격은 소외된 소수민족인의 자각에서 출발하여 인종차별, 계층간 불균형에 대한 인식으로 이어진다. 또

24) Mcrobbie, Angela, 앞의 책, p.161

25) 낙서화 작품들은 주로 뉴욕의 노동자 계층이 거주하는 맨해튼 동쪽을 중심으로 발전하였으며, 80년대에 이곳에서 활발하게 거래된 낙서화를 중심으로 한 미술경향을 'East Village'미술이라고 부른다.

26) Kurtz, Bruce D., *Keith Haring, Andy Warhol, and Walt Disney*, New York : Prestel, 1992, p.143.

27) Gruen, Jone, *Keith Haring : The Authorized Biography*, London : Thames & Hudson, 1991, p.194.

28) Same Old Shit을 상징하는 바스키아의 태그(tag)

29) 하경진, 키스 해링(Keith Haring)의 낙서화 연구, 이화여대 석사학위논문, 1995, p.43.

30) Marshall, Richard, *Jean-Michel Basquiat*, New York : Whitney Museum of American Art, 1992, p.33.

31) H. H. Arnason, *History of Modern Art*, 심광현 역, 서울 : 인터내셔널 아트 디자인, 1991, p.719.

한 기법이나 스타일에서 현대미술의 방법을 차용, 모방한 단어와 시적 혼용을 통해 미국 대중문화와 사회적 불만을 표현하기도 하였다. 그는 이러한 대중문화 특히 대중만화나 소비성 물품을 통해 사회가 체계화시킨 인종차별, 편파적 행동, 독단, 선과 악을 표출하는 한편 이동적이고 원시적인 기법으로 강한 실재를 부여하였으며, 모순되고 의문시되는 단어들의 의미와 관계를 재구조화하였다.

그는 주로 '거리와 영웅, 왕권'을 주제로 하여³²⁾, 어린이 같은 천진난만함과 표현의 직관을 포착하였으며, 사회적 권력에 맞서고 억압과 갈등에 대해 분노하는 반항과 원시적인 요소를 통해서 도시속의 존재성을 표현하였다(그림 3).

그라피티는 기호를 매개로하여, 첫째, 현대 자본주의의 혜택으로부터 철쳐한 소외와 인종차별로 인한 절망감을 극복하려는 사람들의 정체성 표현이 지저를 이루고 있으며, 관념적으로는 사회의 모든 기존의 가치관과, 실천적으로는 범용영웅적으로 위반하려는 반달리즘이 놓여있다. 반달리즘이 기존의 가치체계와 규범에 대한 저항과 파괴를 의미하므로, 저항을 목표로한 행위의 표

출은 모순화가 아닌 하위문화의 정체성과 직접적으로 연관되며, 자아를 비롯한 정치, 사회, 문화 등을 풍자한다.

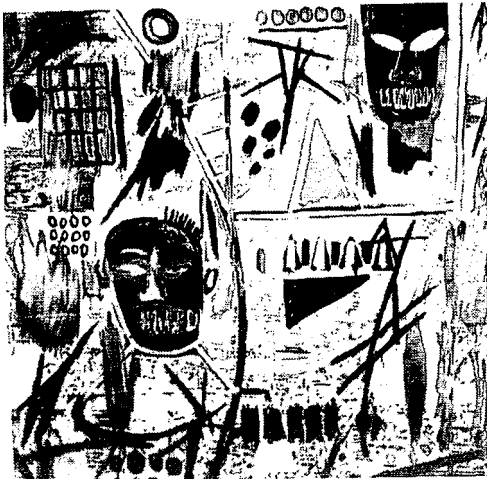
둘째, 그라피티 화가들은 대중적 통속적인 기호에 대한 관심, 상징, 만화영화에서 영감을 받아³³⁾ 순수한 아동기의 심성으로 돌아가고, 또한 놀이적 발상에서 자신의 감정을 사유하고 객관화하여 기술적 테크닉을 도입했을 뿐아니라 예술이라는 행위를 '놀이'로써 표현하여 유희성을 표현하였다.

III. 현대 복식에 나타난 그라피티 기법

복식사에서 최초로 그라피티를 이용한 사람은 1920년대의 Jean Patou였다. 그녀는 자신이 디자인한 셔츠에 모노그램을 인쇄하고 전시하였는데, 이러한 시도가 선전효과를 증대시킬 수 있음을 인식한 결과였다. 1938년에 Schiaparelli의 '천문학(astrology)'물렉션은 별, 달, 해 등의 상징을, 1940년에는 쇼킹핑크의 화살표 형태의 상징을 통해 환상적 분위기를 연출하였다.

1960년대에는 고급예술과 대중예술의 경계를 허물었던 팝아트의 영향으로 파리 오프꾸뛰르의 모방에서 탈피한 대중패션, 팝 패션과 함께, 기호화된 문자나 형태들이 의복의 무늬로 이용되었으며, 광고, 만화, 상표, 교통 표식 등 여러 가지 기호, 낙서나 글자 등이 도입되었다.

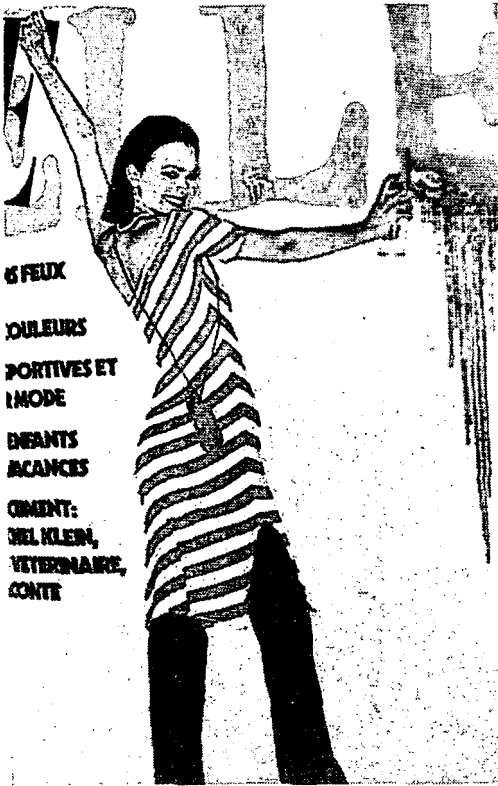
1970년대에는 진즈가 확산되면서 그것과 가장 잘 어울리는 티셔츠가 나타났는데, 여기에 슬로건, 메시지, 소속 등의 문자를 프린트하기 시작하여, 착용자의 분위기, 인격 등을 나타내었다. 1976년 여름 하이패션지 ELLE는 제목의 개그태그(gag tag)를 하위문화였던 스프레이 아트(sprayan art)를 도입해 표현함으로써, 하위문화와 고급문화 사이의 경계를 해체시키고 본격적인 그라피티 아트를 전달하였다(그림 4). 70년대 후반 부정적, 반항적, 파괴적 하위문화인 펑크 또한



<그림 3> Basquiat, 무제, 1984(high & low, p.381)

32) Marshall, Richard, 앞의 글, p.31. 그의 작품 속에는 유명한 재즈연주자인 Charlie Parker, 흑인 복서였던 Jersey Joe Walcott, Jack Jonson, Sugar Ray Robinson 등 많은 흑인 영웅이 등장하며, 특히 흑인의 신체를 통해, 백인의 이익을 위해 봉사하며 철저히 희생하는 불완전한 인간의 이미지를 표현하였다.

33) 조신자, 신 표현주의에 나타난 낙서화에 대한 고찰, 충남대 석사학위논문, 1993, p.10.



<그림 4> Elle의 gag tag(Elle, 1993/11, p.120)

1980년대에 와서는 포스트모더니즘의 탈중심, 탈장르, 정치적 사회적 메시지를 가족재킷, 티셔츠 등의 아이템에 직접 그려 넣기도 하였다.³⁴⁾ 개방화 현상으로 하위문화를 적극적으로 수용하면서, 유행경향이나 룩이 불확실한 시대가 되었다. 또한 세기말적 정신세계의 갈등으로 나타난 기호와 추상적 형상, 원시적 아동적 형태 등이 패션에 도입되어 티셔츠나 의복의 장식에 사용되고 있으며 심지어는 모델의 인체 위에 글자를 써 넣는 기괴하고 비상식적인 패션이 등장하고 있다.

1. 외적 형식

복식사전은, 그래피티 아트를 모티브로 이용한 프린트 무늬를 그래피티 프린트라고 정의하고,



<그림 5> Casteljanc; (패션디자이너 199, 3권, p.46)

현대적 팝감각이 강한 레이온의 알로하 셔츠나 티셔츠, 그리고 넥타이 무늬 등에 많이 이용된다고 하였다.³⁵⁾

본 연구에서는 Pierce의 견해를 중심으로 도상, 지표, 상징의 기호를 이용한 복식을 그래피티 룩(graffiti look)이라고 정의하였다. 첫째, 도상을 이용한 그래피티 룩이다. 그래피티 룩에서 나타나는 도상은 도형, 만화와 아동적, 원시적 기법에 의한 그림 등이 포함된다(그림 5~9). 여기서 전달자와 수신자는 어렵지 않게 메시지를 전달, 수신하게 된다.

둘째, 지표를 이용한 그래피티 룩으로 전달자

34) 김성희, 캐릭터 패션에 관한 연구, 이화여대 석사학위논문, 1996, pp.90-91.

35) 복식대사전, 도서출판 라사라, 1995, p.46.



<그림 6> Castelbajac, (패션디자이너 199, 3권, p.47)

가 자신이 의도하는 메시지를 구체적인 문자를 매개체로 사용하기 때문에 수신자는 구체적이고 직접적인 의미전달을 인식할 수 있다(그림 10). <그림 11>의 오른쪽 티셔츠에 나타난 상형문자와 고대 언어 혹은 암호는 <그림 1>의 폼페이 벽화에 새겨져 있는 여러 가지 상형문자와 기호, 도형 등의 과거 원시적 일상 생활의 심광을 연상시킨다. 또한 글자의 중복과 핸드프린팅적 요소가 즉흥적이고 우연적인 그라피티를 제시하며, 왼쪽의 티셔츠는 컴퓨터 기호와 숫자, 알파벳 등 지표를 통해 잠재 의식적 메시지를 전달한다.

Hanae Mori는 '97-98 A/W 컬렉션에서 원피스와 가디건에 중국의 표의문자적인 언어를 홀림체로 구성하여 동서양이 믹스된 이미지를 제시하였다(그림 12). 이처럼 문자의 형식을 취하고 있더라도 직접적인 해석이 불가능하면 언어로서의 기능보다는 문양으로서의 성격이 강해지게 된다.

셋째, 상징적 기호를 사용한 그라피티 룩이 있



<그림 7> Konishi (Fashion News 91 S/S, p.173)

다. 그라피티 아트에 있어서 태그는 개개인을 구별해 주는 상징의 역할을 하였으며 따라서 이와 유사한 성격을 갖는 디자이너 브랜드의 라벨, 로고 등도 그라피티 룩으로 확대시켜 생각할 수 있다. 이때 디자이너의 인지도가 클수록 수신자는 상징을 또 다른 하나의 지표로 인식하게 된다. 또한 <그림 13>에서의 'X'처럼 상징은 불명확한 암호의 기능을 갖기도 한다.

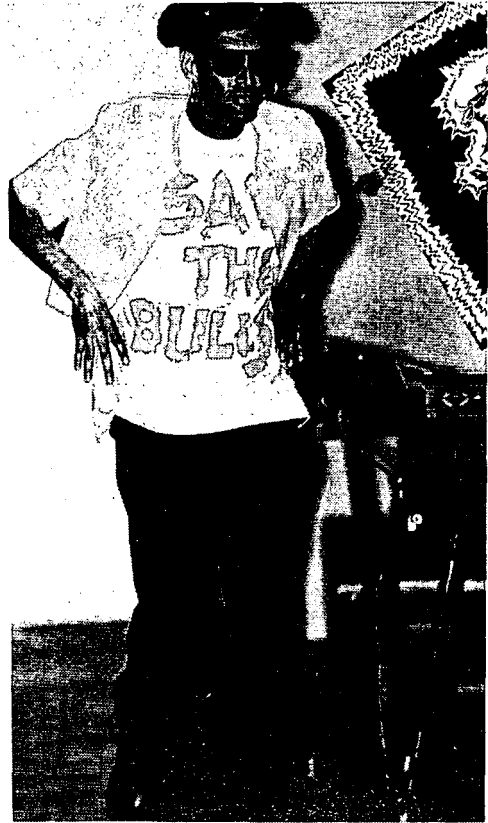
1984년에는 대중과 소통할 수 있는 잠재력을 가진 표의문자와 유명한 만화인물 등 Haring의 기호론적 관심이 Grace Johns의 페인티드 바디



<그림 8> 어린이용 티셔츠(Glamour 94 /2, p.20)



<그림 9> 마블 만화에서 영감을 받은 의상 (Sportswear International, 1994, summer, p.67)



<그림 10> Moschion(Uomo Collezioni, 96 S/S, p.74)



<그림 11> 거리 패션(Sportswear International, 1997 /2, p.16)



<그림 12> Hanae Mori(Fashion News 97 / 98 A/W)

와 퍼포먼스를 위한 무대 디자인에서 제시되었다 (그림 14). Dolce & Gabbana는 캐주얼 재킷에 Haring의 회화를 이용하여, 역동성과 경쾌감의 유희성을 제시하였고(그림 15), Sprouse 역시 Haring의 작품을 원피스와 재킷에 이용하였다.

'92 S/S 컬렉션에서 Thierry Mugler는 천사, 앙크(우), love, 하트 등의 불연속적인 지표와 상징, 도상을 결합시킨 그로테스크한 그래픽티 원피스를 제안하였다. Kenzo는 Guillaume Apollinaire의 형상시처럼 단어와 이미지를 결합시킨 문자들을 배합하고 자유롭게 배열함으로써 핸드프린팅의 자유스런 이미지를 전달하였다(그림 16). Ritsuko shrahama는 '95/96 A/W 컬렉션



<그림 13> W & L. T. (Uomo Collezioni 96/97 A/W p.332)

에서 Jackson Pollock과 Williem de Kooning의 추상회화의 태시즘(tachism)³⁶⁾가법을 이용해, 얼룩으로 부가성, 우연성, 즉흥성을 바탕으로 한 그래픽티룩을 제시하였다.

이제 그래픽티는 패션의 주요 테마로 등장할 만큼 유행하여, 뉴욕 지하철 문화의 그래픽티화가들의 그림들이 티셔츠, 진, 기타 의복의 무늬에 도입되었으며, 특히 게토 힙합문화와 연관된 그래픽티의 거리스타일은 현대 주류시장으로 상향

36) 그림 물감을 흘리거나 뿌리는 추상화법.



<그림 14> Grace Johns의 painted body, 1984 (Keith Haring, p.135)

전파하였다. 반주류파의 거리적 영감의 의복인 “문화의상(culture wear)”으로서 거리 스타일의 그래피티 기법을 즐겨 사용하는 디자이너로는 Stephan Sprouse, John Ribbe, Betsey Johnson, Katherine Hamnett, Jean Charles de Castelbajac, Moschino, W & L. T., Dolce & Gabbana 등이 있다.

2. 내적 가치

앞서 그래피티의 내적가치는 ‘반달예술’과 ‘원시예술’로서 구분되었으며, 사회에 대한 저항과 풍자, 개인적인 정체성의 표현으로 나타났다. 그래피티 록에 나타난 내적가치는 풍자와 유희적인 측면이 강하므로 본 연구에서는 풍자성과 유희성을 중심으로 고찰하였다.



52

◀ 그래피티를 활용한 디자인은 아직 중요하다. 그래피티는 개성으로 읽을 수 있는 계층을 의상에 어울린다. 디자인 - Dolce & G

<그림 15> Dolce & Gabbana, (패션디자이너 발상트레닝 2, p.152)

1) 풍자성

현대 복식에 나타난 풍자적 그래피티는 기존의 가치체계에 대한 저항과 파괴를 의미하는 반달리즘을 기저로 하여, 극도로 발달된 소비문화와 과학문명, 핵으로 인한 전쟁과 대량학살, 인간성 상실을 고발하는 휴머니즘, 정체성 표현, 현실을 냉소적으로 보는 시각이 정치·사회적 풍자성으로 표현되고 있다.

대표적인 예로 펑크와 힙합문화를 들 수 있다. 1970년대 런던의 킹스로드를 중심으로 전개된 반히피적 펑크는 충격적이고 요란스런 치장을 하는 청년들의 혁명이었다. 펑크는 클럽과 안전핀 등을 장신구로 사용하고 일부러 찢어 구멍을 낸 티셔츠 위에 ‘우리에게 미래는 없다’, ‘나를 죽이시



<그림 16> Kenzo, (Men's Collections 92 S/S, p.128)

오' 등의 메시지를 프린트하였고, 문자와 그림을 결합시킨 그로테스크 이미지로 그들이 선호하는 뮤직밴드의 이름과 로고를 보여주었다. 펑크를 디자인 영감으로 활용하는 Vivienne Westwood는 찢어진 티셔츠 위에 그려진 'Destroy'라는 글귀와 나찌상징 등을 사용하여 반달리즘을 극명하게 표현하였다.

펑크가 백인중심의 저항이 용해된 문화였던 반

면, 힙합은 70년대 후반에 서인도제도에 사는 흑인을 중심으로 유행식 행동을 거부하고 흑인의 근원적 정체성을 탐색하려는 태서 출발한 문화이다. 물론 흑인 청년들의 그라피티가 힙합이 대두되기 전인 60년대 말부터 이미 존재하였지만, 힙합의 표제 아래 그라피티는 정체성을 표출하는 수단으로 점차 큰 비중을 차지하게 되었다. 힙합이라는 문화적 배경을 중심으로 뉴욕의 게토지구에서 거주하는 흑인 십대 청년들은 이웃집 벽은 물론 가시적 효과가 큰 지하철역과 차량의 그라피티를 통해 소외와 명성, 흑인과 백인의 불확정성을 표출하고자 하였다. 힙합이 백인중심의 소비문화를 조롱하면서 동시에 그것을 열망하는 양면적 기반을 토대로 구축된 것처럼 그라피티 역시 저항을 표출하는 동시에 명성을 획득하려는 수단이 되어갔다.

힙합문화의 중심에는 그라피티 외에도 MTV의 시각적 미디어 혁명과 함께 브레이크 댄싱, 랩핑 등이 있다. 사우스 부롱크스의 거리생활에 초점을 맞추어 DJ들이 회전판 위에서 여러 가지 음을 '믹싱'하거나 '끊음'으로써 재창조한 댄스뮤직에 맞추어 춤추는 브레이크댄싱과 고대 아프리카를 연상시키는 패션을 착용하는 댄서들을 B-boys, flygirls라고 한다.³⁷⁾ 브레이크댄스는 춤동작이 격렬하기 때문에 댄서들은 이를 고려한 트레이너복과 운동선수의 보온복 스타일을 착용하였다. 그 룩은 짧은 검정색의 장식 단추가 달린 가죽 재킷이나 "스프레이를 뿌린(spray on)" 소녀용 바지, 잘려진 셔츠, 배기 쇼츠의 소년용 바지와 함께 믹스되었다.³⁸⁾

<그림 17>은 티셔츠 위에 직접 스프레이로 그라피티하는 모습을 나타낸 것으로 대중문화가 전통적인 보수주의에 도전하는 공격수단이 될 수 있음을 보여준다. 1980년대 후반에 들어서 언더그라운드와 청년문화를 겨냥한 '무명(nowhere)'의 문화적 배경을 가진 거리 디자이너들은 음악, 예술, 비디오라는 청년문화의 3요소를 통합시키고 있으며, 티셔츠, 전단, 스케이트보드, 지하철 차량, 스프레이캔은 표현을 위한 중요한 매체가

37) Polhelmus, Ted, *Street Style*, London : Thames & Hudson, 1994, p.107.

38) Carnegy, Vicky, 'get up offa that thing', *Fashions of a Decade 1980's*, Bit. Batsford, pp.44-47.



<그림 17> 거리패션(Zoom on Fashion Trends)

되었다. 주류와 반대되는 거리의 영감을 통해 '문화의복(culture wear)'을 디자인하는 이들은 대부분 20대의 젊은이들이며, 실크스크린 작업으로 티셔츠를 제조하는 거리 디자이너의 회사는 매출 천만달러의 기업으로 성장하기도 하였다. 이러한 배경으로 성장한 Pleasure Swell, Fuct, Greed, FreshJive와 Pervent의 회사들은 불손하면서 미디어에 지친 라벨저항적인 세대를 상징하며, 옷이 스스로 말하도록 함으로써,³⁹⁾ 거리패션이 하이패션으로 상향전파되는데 기여하였다.

<그림 18>의 스케이더는 본래 서퍼가 되길 원하지만 해변에서 서퍼를 탈 능력이 없는 '보도위의 서퍼'로서, 쿼미에서 출발하여 경찰에 의해 제지를 받으면서 점차 집단적 정체성을 표출하였



<그림 18> 스케이더(Streetstyle, p.86)

다. 80년대 중반, 스케이더들은 고가의 모고가 새겨진 그래픽적 'Box fresh'를 선호하였으며, 의복뿐 아니라 스케이트 보드 위에도 그래피티를 통해 정체성을 표출하였다.

미국중심의 그래피티는 점차 유럽에까지 영향을 미쳤는데, 프랑스에 있는 어반 소울 에티튜드(urban soul attitude) 상점은 미국 거리패션에서 보여지는 최상의 생활양식을 마르세이유로 도입시켜, 지하철과 전형적인 대도시의 거리에 나타났던 카툰 스타일로 인테리어를 완성하기 위해 그래피티 예술가들과 공동작업하기도 하였다. <그림 19>의 독일 프랑크푸르트에 오픈한 그래피티 상점은 그래피티 용품과 함께 그래피티록의 의상을 판매하는 상점으로서, 미국의 그래피티 거리 디자이너들이 디자인한 거리 스타일은 유럽 각국의 젊은이들에게 입혀지게 되었다.⁴⁰⁾

39) Holley, Brandon, "Up from the underground", *Sportswear International*, 1994, Spring, pp. 46-47.

40) Voight, Rebacca, "Rap to the Beat", *Sportswear International*, 1996, Summer, pp.84-85.



<그림 19> 독일의 그라피티 상점(Jeans Forever Young, p.121)

거리스타일에서 출발한 그라피티 룩이 상향 전파됨에 따라 캣워크의 디자이너들 역시 그라피티의 반달리즘적 요소를 차용하여 메시지 전달을 위한 직접적 문구나 상징물을 통해, 특히 정치 사회적 이데올로기, 빈부와 환경 문제, 전쟁반대 등을 풍자한다.

그라피티 기법을 저항과 풍자를 위한 메시지 전달을 목적으로 이용하는 대표적인 디자이너로서 Katharine Hamnett, Betsey Johnson, Stephan Sprouse 그리고 Moschino 등을 들 수 있다. 활동적인 여성을 타겟으로 하여, 핵무장 해제와 환경오염, 그리고 정치적 이슈를 주제로 슬로건 티셔츠들을 디자인하는 Hamnett은 'Stop Acid Rain'이라는 문구를 통해 환경문제를 언급한 바 있으며, 'Stay Alive in '85'라는 핵무장 해제 문제를 대두시키기도 하였다.

Sprouse의 의상은 1960년대 후반과 70년대의 펑크록 스타일로부터 영향을 받아, 프린트 제작을 할 때 Andy Warhol, Keith Haring과 공동작업을 펼치기도 하였다. 그녀는 주로 단순한 형태의 모터 사이클 재킷, 탱크 미니 드레스, 블레이저, 트랜치코트, 진을 중심으로 만화, 문구, 단순한 심볼 마크 등을 이용한 그라피티 프린트는 맨스클럽 무대의 의상이 되기도 하였다.⁴¹⁾

Moschino는 이탈리아의 에이즈 퇴치기구인



<그림 20> Moschino, '91 S/S 매장 포스터 (X anni di kaos!, p.14)

Anlaids와 공조하면서 마약 및 에이즈 퇴치를 위한 운동을 전개하고 있다. 그라피티 기법을 이용한 에이즈 퇴치운동의 메시지를 상징적으로 전달하고 있는 광고를 통해 캠페인, 자선사업을 전개하는 한편 메시지를 전달하는 디자인을 통해 정치적, 사회적 풍자를 보여준다. 그는 티셔츠 위에 'Money doesn't make the world go around'라는 메시지를 통해 현대의 배금주의사상을 풍자한 바 있으며, 'No to racism'이라는 직접적인 메시지를 전달함으로써 세상에 만연된 인종차별주의를 비판하고 있다.

<그림 10>은 Moschino의 작품으로서 스페인에서 투우를 통해 무자비하게 살상되는 소의 문제를 'Save the Bulls'라는 문구를 통해 투우제도

41) Milbank, Caroline rennolds, *New York Fashion*, New York : Harry N. Abrans Inc, Publishers, 1989, p. 280.

에 대한 주의를 환기시켰다.

〈그림 20〉은 '91 S/S Moschino의 매장 포스터로서 'Stop the Fashion System'이라는 메시지를 통해 인위적으로 만들어지고 강요되는 유행의 거부를 제창한다. 특히 이 포스터에 나타난 X라는 지표의 '말소'기법은 Basquiat나 Twombly 등이 글자를 중첩하거나 글자 위에 검은 색 띠를 두르고 혹은 글자를 지우는 말소기법을 연상시키는 것으로서, 글자에 대한 인식 자체를 방해하는 것이 아니라 오히려 지워진 글자에 더욱 몰두할 것을 의도한 바와 유사하며, 패션 체계의 거부라는 저항효과가 말소기법을 통해 보다 배가 되고 있다.

2) 유희성

현대 복식에 나타나는 유희적 그래피티는 만화, 유머스런 기호와 메시지 등을 이용하여 복잡한 혼돈의 시대를 살아가는 현대인에게 의외성의 유머를 수반하는 우스꽝스런 복식을 통해 정신의 긴장을 풀고 인간의 순수한 본연의 자세로 돌아가게 하는, 현실도피와 자유의 감정이라고 이해할 수 있다.

유아적 유희성은 성숙한 성인에게 어린 시절의 향수를 느끼게 해주는데 Mary Quant는 어린 시절의 추억이 '착용의 유희를 느끼게 하는(fun to wear)'패션을 디자인하는데 열정을 쏟게 하였다고 하였다.⁴²⁾ 이러한 유아적 패션은 형태의 외모와 과장뿐 아니라 유아적 착장과 장식 동화적인 환상을 일으키는 프린트 등 유아적 순수성과 즐거움을 표현한다.

성인의복에 도입된 유아적인 요소는 일종의 놀이개념으로 이해되며, 이러한 유희성에는 어느 정도 현실도피적 의미가 내재되어 있다. 이것은 성인들이 유아기의 놀이적 마음 상태로 돌아감으로써 해방감을 느낀다고 했던 Freud의 논리 즉, 카타르시스적 유머를 통해 현대인들은 기계적인 도시의 일상에서 벗어난 유희적 쾌락과 함께 해방과 자유의 감정을 느끼게 한다.

유희적 그래피티 기법을 이용하는 대표적 디자이너로는 W. & L. T., Moschino, Konishi 등이 있다. 그래피티 기법을 즐겨 사용하는 Casteljacob은 자유로운 발상과 자연스러운 것파 초인공적인 것의 두 가지 요소를 도입한 스타일, 서티 캐주얼, 스포츠 캐주얼웨어 등 유머러스한 패션 디자이너의 일인자⁴³⁾라고 할 수 있다. 그는 옷을 하나의 화폭이라고 생각해 자신이 그리고 싶은 그림을 그리며, 섹슈얼리티나 유행성보다는 단순한 직선적인 재단, 보행 가능한 적당한 길이, 적당한 여유 등 기능성을 극대화한 디자인을 통해, 유머와 풍자를 제시한다. 일상적 의상에 즐긴다는 목적을 충족시켜, 만화나 그래피티, 또는 문자를 주제로 한 타이포그래피를 이용하여, 사람의 얼굴을 핸드프린팅하거나, 스케치북에서 영감을 받은 드레스, 트럼프재킷, 관공영서를 모아 만든 드레스, 스커트가 된 엽서, 올리브와 뽀빠이를 주제로 한 스웨터, 아주 작은 경고문과 함께 해골이 그려져 있는 드레스를 디자인해 왔다.

드레스 전면에 유명 시인의 시를 프린팅한 작품은 핸드프린팅기법으로 일치하지 않는 줄 간격, 글자크기 등으로 부조화스런 유머를 제시하며, 연재만화와 같이 연속적으로 배열시킨 〈그림 5〉는 하트, 별, 달, 숫자, 문자 등 도상과 지표를 이용해 단순 명쾌한 만화의 유희세계를 제안한다. Haring의 기호화된 인물과 유사한 모양의 그래피티 무늬가 그려진 코트(그림 6)는, 나침반, 문자, 알파벳, 동물과 숲 무늬, 그리고 불연속적인 구분 선과 핸드페인팅적 불규칙성 등 아동의 동화를 연상시킴으로써, 오랫동안 파리모드를 지배한 엘레강스에 반감을 갖고 신분의 상징처럼 되어있는 모피나 가죽을 이용하여 유희를 제시한다.

'96 S/S컬렉션에서 W. & L. T.⁴⁴⁾는, 아프리카 원주민에서부터 만화 캐릭터, 동물 가면을 쓴 행위 예술가들의 사진과 거리외상을 접목시킨 이미지, 예를 들면, 민속풍의 환상적 프린트와 도시적 그래피티 메시지, 보풀이 이는 나일론과 광택

42) 김정숙, 키치패션의 미적 가치에 관한 연구, 서울대 석사학위논문, 1996, p.65.

43) 가계창 편저, 패션 디자이너 199, 3권, 정은 도서, 1995, pp.37-48.

44) wild lethal trash 즉, 거칠고 치명적인 쓰레기라는 뜻의 브랜드 라벨 명을 가진 벨기에 출신 Walter Van Beirendonck이 주요 디자이너, Fashion Forum, 96, 12, p.30.

의 테크노월드, 부드러운 색상, 클럽웨어로 응용된 스포츠웨어와 화염무늬 등을 제시한다. <그림 13>은 티셔츠에 그려진 기호 X와 문자, 양쪽이 다른 스타킹의 불규칙한 점무늬, 부조화스런 머리장식, 사람과 순수한 범죄의 세계를 기도하는 색상, 환상적 패턴과 장난 등 어린이로 돌아가고자 하는 퇴행현상의 유아적 유희를 보여준다.

'91 S/S컬렉션에서 Yoshiyuki Konishi는 아프리카 가면 같은 얼굴, 흑인의 드레드락 머리, 두꺼운 입술에 별눈과 같은 도상, 그리고 태시즘 기법을 이용한 선과 얼굴과 같은 점으로 유머를 자아내고 있다(그림 7). 이것은 Basquiat의 작품인 무제(그림 3)의 원시주의적 아프리카 가면과 상징적 기호, 말소기법, 원색 등 그라피티와 연관된 이미지를 연상시키며, 바지는 포스터를 찢어 그 위에 붙었던 아피카스트들의 파괴적 반달리즘의 꼴라주 스타일을 연상시킨다. 그는 '95/96 A/W에 도깨비 같은 얼굴의 인물과, 만화적 기법의 텍스트가 있는 스웨터를 입은 성인남자가 도깨비방망이 같은 장난감을 손에 쥐고 주름이 달린 반바지를 착용하게 하여 유아기적 심성으로 돌아가고자 하는 유희성을 보여주었다.

Moschino는 다다, 팝, 인체, 예술, 개념예술의 트렌드 사이에서 절충하는 동시에, 그의 모토인 "누가 좋은 취향이 무엇이라고 말할 수 있는가?"

라고 말하며, 외면과 넌센스 사이의 관계를 연구한다. 스마일, 트레이드마크인 그는 하트, 스마일, 상표, 문자와 부호 등의 유머스런 기호를 이용하여, 패션이라는 매개체를 통해 "좀더 솔직하게, 좀더 생기 있게, 좀더 즐겁게 삽시다"라며, 기계적인 도시의 일상에서 벗어난 유희적 쾌락과 함께 해방과 자유의 감정을 느끼게 한다.

<그림 8>의 "2 cute 2 shoot"라는 문자가 씌어진 티셔츠는 킹스로드 차고에서 세금 없이 판매되는 거리 디자이너의 작품으로서, 소매 달린 어린이용 조끼스타일에 아르부르적 그림을 그렸던 뒤뷔페의 그림 <The lost traveler>의 자기 중심적인 아동화적 특성과 단순 추상화된 기호형의 유희성을 제공한다.

Umberto Eco⁴⁵⁾는 만화를 가장 세련된 공업제품 중의 하나로 꼽으면서, 어린 아이들의 모습 속에 슬며시 감추어 놓은 어른들의 근심과 걱정을 재발견하는데 그 매력이 있다고 하였다. 그라피티에 통합된 만화 이미지는 청소년과 아동의 의상에 침투하였는데, 미국 마블 코믹스(marvel comics)의 'X-men과 돌연변이' 의상은 경이로운 세계의 환상의 세계가 현실에 온 듯한 인상을 준다(그림 9).

그라피티와 현대 복식에 나타난 그라피티 기법의 내적 가치는 <표 1>과 같다.

<표 1> 내적가치의 비교

	내적가치	반달예술	원시예술
		변형, 비평, 파괴	유희성, 우연성, 아동화
그라피티	대표작가	Apollinaire, Duchamp, Affich-ist, Twombly	Topffer, Champfleury, Lombroso, Brassai, Dubuffet, Pollock
현대 복식에 나타난 그라피티	내적가치	풍자성 반달리즘, 휴머니즘, 정체성 표현, 사회정치적 풍자	유희성 놀이적 발상, 유아기적 심성, 카타르시스적 유머, 자유
	대표작가	핑크, 힙합, 거리디자이너, Hamnett, Johnson, Sprouse, Moschino	거리디자이너, Castelbajac, W. & L. T., Moschino, Konishi,

45) ECO, Umberto, 스누피에게도 철학은 있다, 조형준 역, 서울:새물결, 1994, p.226.

IV. 결 론

미국에서 뉴페인팅 형식으로 대두된 그래피티는 '억압된 것의 복귀'를 주창하는 포스트모던 상황에서, 모든 기호 형태들 중 가장 순수하지 못한 것으로 간주되었던 낙서의 에너지와 신빙성에 관심을 갖게 되면서, 80년대에는 본격적으로 주류에 합류되기 시작하였다.

그래피티는 아동적 장난과 성인적 모욕에 의한 정치적, 패락과 분노, 재치와 외설, 팔림프세스트(palimpsest), 상상, 글쓰기, 단순한 표시의 요소들로 구성되는 혼성현상이라고 정의할 수 있으며, 당시 흑인 게토 지역에서 유행하였던 힙합운동 아래, 그래피티는 모든 읽고 쓸 수 있는 사회에 일반적인 교차 문화적 현상으로서, 비성격화된 공간을 성격화하고, 정체성을 제사하며, 개인적이자 공공 관념의 공고한 확산으로서 작용하였다.

그래피티 예술가들은 도시의 벽, 지하철, 광고판 등의 공공시설을 넘어 의상에까지 그들의 캔버스로 이용하고 있다. 그 결과 현대 복식에 있어 그래피티는 자신들의 정체성을 알리는 커뮤니케이션 수단인 동시에 유희적인 수단이 되고 있으며, 거리스타일이 캐주얼상으로 상향 전파됨에 따라 비주류와 주류의 경계가 와해되는 포스트모더니즘의 전형적인 특성을 나타내고 있다.

그래피티 룩의 외적 형식은 그래피티 아트에서 사용되는 기법이나, 도형, 그림 등의 도상(icon), 그리고 문자, 숫자를 비롯한 지표(index), 마지막으로 라벨, 로고, 암호 등의 상징(symbol)과 같은 기호로 나타났다.

그래피티 룩의 내적 가치는 힙합문화의 표제아래, 자본주의로 인한 소외와 인종 차별로 인한 정체성의 표현과 반달리즘, 소비문화와 과학문명, 핵으로 인한 전쟁과 대량학살, 인간성 상실을 고발하는 휴머니즘 등 개인과 나아가 사회, 정치적 풍자성으로 표출되고 있다.

또한 만화, 유머스런 기호와 메시지 등을 이용하여 복잡한 혼돈의 시대를 살아가는 현대인에게 의외성의 유머를 수반하는 우스꽝스런 복식을 통해 정신의 긴장을 풀고 인간의 순수한 본연의 자

세로 돌아가게 하는, 현실도피와 자유의 감정의 유희성을 표출하였다.

참고문헌

1. Andrew Decker, "The price of fame", *Art News* 1989, 1.
2. Angela McRobbie, "wild style : Graffiti painting", *Yoot Suits and Second-Hand Dresses*, Unwin Hyman, Boston, 1988.
3. Bell Hooks, "altars of sacrifice : remembering Basquiat", *Art in America*, 1993, 6.
4. Brandon Holley, "Up from the underground", *Sportswear International*, 1994. spring.
5. Caroline rennolds milbank, *New York Fashion*, Harry N. Abrans Inc, Publishers, N. Y. 1989.
6. David Faul, "LESH & DAIM-graffiti artists from Germany", *The Bamk Hio-Hop Magazine* #46(April/May 1996).
7. Faisal Ahmed, "Words from bambaataa", *The Bamk Hin-Hop Magazine* #38(March 1995).
8. Franco Moschino e lida Castelli, *Moschino, X Auui di Kaas!* 1983-1993, Milano, Iybra Immagine, 1993.
9. Germano Celant, *Keith Haring*, Prestel, 1992.
10. Jane Turner, *The dictionary of Art*. 13. Grove, 1996.
11. Jonathan Fineberg, *Art since 1940*, Laurence King, 1995.
12. Kirk Varnedoe & Adam Gopnik, *High and Low*, The museum of modern Art, N. Y. 1991.
13. Martha Copper & Henry Chalfant, *Subway art*, Thames and Hudson, London, 1984.
14. Richard Marshall, *Jean-Michel Basquiat*, Whitney Museum of American Art, N. Y. 1992.
15. Robert Atkins. *Art speak*, A guide to con-

- temporary ideas, movements, and Buzz-words. Abberille Press Publishers N. Y. 1990.
16. Ted Polhelmus, *Street Style*, London : Thames & Hudson, 1994.
 17. Thomas McEvelley, "royal slumming", *Art forum*, 1992, 11.
 18. Trevor fairbrother, "double feature", *Art in America*, 1996, 10.
 19. Vevan Jee, B-Boy(inter) network.
 20. Vicky Carnegy, "hiphop, house and after", *Fashion of a decade 1980's*, Bit Batsford Lock.
- 국내문헌
21. *Fashion Forum*, 1996, 12/vol. 42.
 22. H.H 에너슨, 『현대 미술의 역사』, 어영철 외 譯, 서울 : 인터내셔널 아트 디자인, 1991.
 23. 『복식대사전』, 도서출판 라사라, 1995.
 24. 가재창 편저, 『패션 디자이너 199』, 3권, 정은 도서, 1995.
 25. 강현주, "장 미셸 바스키아의 예술", 영남대 석사논문, 1996.
 26. 김경애, "추상 표현주의에 나타난 기호적 요소에 관한 연구", 1993.
 27. 김성희, "캐릭터 패션에 관한 연구", 이대 석사논문, 1996.
 28. 김정숙, "키치패션의 미적 가치에 관한 연구", 서울대 석사논문, 1996.
 29. 김호정, "그라피티를 응용한 복식디자인 연구", 이대 석사논문, 1993.
 30. 카트린느 스트라쎬, 『자유구상』, 20세기 미술 운동 총서, 1990.
 31. 노버트 린튼 저, 윤난지 역, 『20세기의 미술』, 서울 : 도서출판 예경, 1993, p. 383.
 32. 백호선, "현대회화에 나타난 아동화적 요소에 관하여", 부산대 석사논문, 1987.
 33. 장소현, 『거리의 미술』, 열화당 미술선집, 1984.
 34. 전준엽, "서구 현대미술에 나타난 구상미술 복귀 현상", 한남대 석사논문, 1996.
 35. 정경희, "street fashion의 발생배경과 유행 현상", 대구 효성대 석사논문, 1996.
 36. 조신자, "신표현주의에 나타난 그라피티", 충남대 석사논문, 1993.
 37. 채금석, 『현대복식 미학』, 경춘사, 1995.
 38. 하경진, "키스 해링(Keith Haring)의 그라피티 연구", 이화여대 석사논문, 1996.
 39. 홍현기, "현대회화에 나타난 기호의 의미", 1986.
- 각종 패션잡지
- Elle
Vogue
WWD
Collection
Collezioni Donna
Sportswear International