한국 sports fashion image에 대한 연구

이 은 영*

목 차

I. 서론
   I. 시각상황과 예술적 배경
      1) 목재의 시각
      2) Hyper media 시대
   II. Fashion에서의 sports trend
   IV. 한국의 sports fashion image
   V. 결론
   참고문헌
   Abstract

I. 서론

20세기 sports fashion은 기능주의의 결정인 1960년대 이후 sportive look을 주도한 이브생 로망(그림 1), 피엘 가르뱅(Cosmocorps look: 스포츠라 운전복, 비행복), 앙드레 구제의 디자인으로부터 주목된다. 60년대 두드러진 특징은 옷감의 질감의 변화로 인한 특별한 시도가 있었는데 비닐, 가죽, 플라스틱, 금속 등의 소재가 이용되었다.

이러한 시도는 목재의 노출과 함께 인간 자유의 의지가 복식에 결정으로 표현되는 계기가 되었고, 64년 Rudi Gernreick의 topless 수영복은 획기적인 신체노출의 시도였다. 2)

60년대는 대중의 존재를 적극 의식하여귀부인이 아닌 세속의 절음에 한 시대의 스타일을 맡긴 도발적인 패션혁명이었고, 그 혁명은 '이유없는 반항' 세대의 부상 즉 청년문화에 기반을 두고 전례없이 강력해진 새 하위문화의 부상과 백을 같이 하는 것이
3) 이주현, 미술로 보는 20세기, 학교재, 1999, p33.

70년대는 건강한 생활의 1차적 요소가 되어 복잡한 사회에서 편안함을 추구하고 경제적 수준향상으로 여가를 즐기게 됨으로써 편안하고 활동적인 레저웨어를 요구하게 되었다. 보다 더 자유로운 유행의 분위기에는 캐주얼한 스타일 문화와 청신의 대표적 상징이 되었다.

(그림 1) Yve st. Laurent의
비로소 신체의식을 바탕으로 한 비치는 기능주의적 fashion

20세기 전반은 오프 쿠파로 특이 파리의 오프 쿠파로에 의해 유행이 좌우되었고 1960년대 이후 프레 파르보르메는 곧 고급 기성복으로 옮겨갔다.

기성복업체들이 축적한 자본과 새롭게 향상된 기술을 바탕으로 기성복에도 브랜드 붙이기 시작하면서 오프 쿠파로의 아성이 흔들리게 되었다. 이에 따라 패션은 오프 쿠파로시대에서 프레 파르보르메가 거쳐 sports fashion와 시대로 이어지고 있다고 본다. 특히 60년대 이후 발전해 온 협력적 의상은 소재와 기능적 역할, 자연주의적, 환경친화적 시대에 인간의 신체적 건강을 구애받지 않는 개성적 유행이 주도하고 있다. 컴퓨터 시대인 오늘날은 시뮬레이션, 가상현실, 사이버 공간 등 현실과 환상, 원본과 모사물의 경계가 사라지고 있는데 이로 인해 장 보들리아르는 "오늘의 우리사회에 실재한 없으며 우리는 실재의 환각만을 제공하는 모사물들에 돌려싸여 있다"고 진단하고 있다. 이런시대에 우리는 특이 이미지라 현실을 파악하게 된다. 특히 대중의 의식은 패션에 미치지 않음을 수 있다. 막스 프리드란더(Max Freidlander)는 "신발이 대상당 만큼이나 한 문명에 대해 잘 대변해 줄 수 있다"고 했다. 패션은 시대를 아는 기호이며 패션에미치는 이에 대중의 취미를 대표하는 것으로 여겨진다.

4) ibid, p31.
한국의 대기업의 역할에 대한 연구

5) 박영희, 정인자, 복식에 대한 역할에 관한 연구, 복식 43.
6) 이순, 석수희, 프로포 스타일에 관한 연구, 복식 35.
7) 이순, 석수희, 복식에 대한 연구, 복식 11, 1999.
8) 이순, 석수희, 복식에 대한 연구, 복식 11, 1999.
9) 이순, 석수희, 복식 11, 1999.
10) 이순, 석수희, 복식 11, 1999.

1) 이순, 석수희, 복식 11, 1999.
2) 이순, 석수희, 복식 11, 1999.
전체 기술을 변화시키는 거대한 혁신은 예견되어야하며, 그것은 결과적으로 예술적 창조 그 자체에 영향을 미치고, 실제 예술에 대한 우리의 개념 그 자체에 있어 놀라운 변화를 가져올 지도 모르다.

벤야민은 사진의 발명이 미술의 성격을 변화시켰다고 결론 짓는다. 몇몇 비평가들 과는 달리 벤야민은 새로운 기술이 진보적인 장점들을 갖고 있다고 믿었기 때문에 이 러한 발전은 유감스러워 하지 않았다. 그것은 문화와 예술적 생산의 민주화를 가능하게 하였다. 

이제 복제는 민주화의 시각을 탐색시키는 매체가 되었다. 20세기의 모든 사람들은 미술작품의 복제물들이 지난 장점이 그 복제물들의 점점이 중요하다고 생각하지는 않았다. 복제 기술은 '진품'과 '사이즈'의 감각을 퇴색시킴으로 (예술)과 (대중)의 관계를 변화시켰고, 대중을 위한 예술의 도식을 완성시켰다. 

벤야민이 말하는 것처럼 예술이 단지 추구된 대상에서 벗어나 모든 사람에게 부각 받게 되었다. 그리고 일상과 예술은 그 경계가 점차 허물어지기 시작하였다. 빈야민에 의하면 오리지널이라는 개념이 위험받고 있다면 그것은 복제이미지가 오리지널에 대체될로서 나타나는 현상이 아니라 오리지널이 없어졌기 때문이라는 것이다. 복제에 의하여 오리지널은 스케일을 잃었고 소형화 추세는 아직도 발전하였으며 예술화는 그 자체에서 분리되어 단순화된 다른 이미지로 만들어 내었다. 사람들이 복제에 둘러싸이게 되면 그 형식이나 곡선이 아니라 서론 내용이나 정보, 설명에 주의를 기울이게 된다. 이것은 동시에 예술을 받고 있던 많은 명작의 가치를 감각시켰고 모르고 있었던 대부분의 작품에 새로운 가치를 부여하는 현상을 일으켰다. 이것은 또 보편적인 미의 개념이 제한된 지역의 일관성 예술의 한 측면에 지나지 않는다는 사물의 서구 세계에 알려는 계기로 되었다. 이는 서양에만 있는 경제적인 것이 아니라 모든 지역에 걸친 일반적인 수준으로 다양한 미의 위상이 확산되어 가는 것을 사람들은 전세계에서 교류되고 있는 사실노선에서 알게되었던 것이다.

2) 하이퍼미디어 시대

19세기의 과학기술 시대에도 사진학, 광학학, 전기, 음스테이, 영화, 조각사진 등이 사각에서 범위의 속도를 가속화 했던 새로운 매체가 등장하며 예술가의미술기와 미디어는 이러한 새로운 매체가 가져다 주는 더욱 임상적인 예술형식을 실험하려는 기회를 갖게 된다. 1963년 매클루먼(Marshall McLuhan)의 미디어의 이해(understanding media)에서 저작이었으며 미디어에 의해 제공된 즉각적인 소통의 기능은 사실상 파편화 된다. 발사시아 연속성(sequence)이라는 것에 의존한 흐름을 동국주(montage)한다고 하는 단면의 집합으로 대치된다는 말이다. 

선호포럼을 예를 들어, 이러한 technology를 매개로 하여 위트컨란이라는 작가가 정리한 것이며 그를 아름답게 평가하고 추구하는 현실에 강한 저항적과 저항적을 품고 표현하고 있다. 이것은 98-90 SS trend에 보이는 hybrid현상과 관련이 있다. 이는 즉 아름답게는 없다고 평가되어 오던 기존의 정성들, 아티스트 요소의 다양함들이 믹스되어 새로운로 등장되는 것을 볼 수 있다.

-40-
위트컨 뿐만 아니라 인간의 신체를 매개로 해서 기존의 절차와 가치, 미적관념 등에 도하는 창작양상이 1980년대 이후 부려 놓았다. 이는 그 만큼 인간의 신체가 엄청난 존재상의 위기에 노출되어 있음을 반증하는 것일 뿐만 아니라 세계에 대한 신체의 도전이 그에 상응해 그 만큼 격렬해졌음을 보여주는 것이기도 하다.

이와 같은 흐름에는 여권신장과 가부장 문화의 붕괴, 성상품화, 시각매체의 발달로 인한 이미지와 영상언어의 범람 및 물질적 풍요에 기반을 둔 감각적 생활태도의 확산, 환경위기로 인한 생명의식의 고양 등이 복합적으로 맞물려 있다. 특히 육체에 대한 정신의 우위를 강조하는 서양문명의 이상중심주의가 포스트모던 시대에 전면적으로 견고되면서 몸의 인식이 새로운 인식방법론으로 중시되는 상황이 영향을 미치고 있는 것이다. 10)

즉 하이퍼 미디어 시대에는 technology와 신체의 재발견에 대한 관심이 더욱 높아져서 자본이 성과 신체를 사회화, 상품화하고 개인이 자기 검열의 입항으로 다이어트, 성형수술 등 스스로의 신체를 통제하는 것이다.

fashion의 신체의식은 fashion을 드러내기 시작한 이래 투명성을 찾고 기능주의에 이어며 결제하려다가 새로운 신체를 발견하기 위해 건강에 관심을 두고 신체를 구속하지 않는 새로운 fashion을 추구하기에 이르렀고 이는 sports fashion의 활성화를 봉사하는 것으로 여겨진다. (그림 2 DKNY)

![그림 2. 도나카렌의 스포츠웨어](image)
3. Fashion에서의 sports trend

90년대 이후 technology의 발달은 전자제품의 기술과 가상현실을 창출해 내었 다. 따라서 보디라이어스가 이야기 하듯이 "우리 사회에 실재한 것"이며 우리는 실제의 환경을 제공하는 모사물들에 둘러싸여 있다. 고 진단하고 있다. 그 만큼 혼란스럽고, 실제로 부터 파생된 허구적인 이미지의 기호로 가득한 세계가 오늘이라는 것이 다. 이는 흔히에 의해 오리지널 개념이 대체되고, 소화된 흔적은 이미지의 변화에서 비롯되는 것으로 여겨진다. 90년대 중반부터 fashion trend에 보여지는 것 시차와 사이버 패션은 미생물, 노출합, 양면성, 역전의 발상, 스포츠 감각, 테크노 감각 등이 인간적 요소가 혼합된 양상으로 발견되었다. 97년에도 즐거움 (enjoy), 편안함 (comfort), 간편함 (easy), 만족감 (pleasure)을 통한 인간적인 모습으로 표현되었다. sports fashion은 조형적 배경보다는 자유롭게 추구하는 인간의 내면적 발상에서 비롯되었지만 의식의 전환은 시각상황이 예술적 맥락에서 주로 고찰하였는데. 이 흔적은 20세기말 패션디자인에 표현되는 조형적 미적은 인간 중심 이미지, 흔적과 신학적 이미지, 절충적, 복합적 이미지로 요약할 수 있으며, 영화, 유명적 일련의 실험이, 흔적적인 디자이너들에게 의해 대중들에게 충격적이고 영향을 끼치는 것이 또 하나의 미적 형태를 보여주고 있으며, 아름답고 즐거운 것이 이에 의여한 그로테스크는 무한한 다양성을 형성으로 새로운 창조를 보여준다고 하였다. 이런 배경은 배경의 hybrid화를 에반전으로 보여진다. 이러한 배경은 즐거움과 기쁨을 부여 하는 기치에서 표현되고, 일상성의 예술화, 차별과 일탈의 키치배경이 확산하게 되었다.

![그림 3. 스포츠 포드](image)

이러한 시각적 배경과 현재 대중문화의 상품을 둘러싼 미적 가치의 공간에서 대중의 취미를 통일화 시키고 미개념화시킴으로써 대물장관 대량생산의 기능에 이르는 일이 벌어지고 있다. 인간의 감각적 시각적 형식을 기초적으로 변화시키는 미적 가치의 세계를 창출하고자 하는 상품의 주요한 전체적 효과는 취미의 광범위한 공유를 기어나가는데 있다. 상품주의에 형성되는 미적 가치의 공간은 관상적인 활동으로 해제되어 있다.
다. 현대 소비사회에서는 취미가 인간의 일상적 삶의 방식을 만든다. 대중사회의 인간들은 변화와 새로운에 대한 감각으로 자신을 영어하고 있으며 감각적인 자극의 욕망을 추구하고 있다. 여기에서 상품미학이 인간의 감성을 주도해낸다. 인간에 대한 인간의 지배로서 기술적으로 생산된 인공적 외관에 인간이 매혹되는 과정속에서 인간들은 자신의 욕망을 채우나간다. 여기에는 미적미지의 매혹만이 존재하며 매혹은 미적미지들로 인간의 감성을 보호한다. 이런 조건이 패션상품의 이미지로 여겨지며 haute couture의 고급품미지의 취향이 pret-a-porter, sports fashion의 대중취향으로 옮겨지면서 현대의 grotesque한 미적 감수성은 실제의 자유를 통한 보다 내면의 자유와 다양한 감성을 추구하며 기이한 형태의 hybrid현상도 드러나게 하지 않으나 생각된다. 초기의 sports wear는 단지 기능을 만족시키는 것으로 시작되었으나 90년대 이후 점증층의 패션이 주도하면서 easy casual, hip-hop casual, luxury casual, jean casual, entertainment sports casual, new street casual wear로 다양화되는 추세이다.  27)

4. 한국의 sports fashion

한국의 fashion시장은 IMF위기 가중 촉격을 받고 후, active street / street sports / easy & comfortable casual 등의 명칭이 보여진다. 주로 유물추수로 붙여진 이름으로 영애류/ 진락류/ 유니섹스 캐주얼 등으로 큰 매력을 sports + casual이다. 90년대와 2000년대에 걸쳐서 sports런 단어가 삶의 근간을 이루고 있다. 자기만의 home page 접속시대로 통신시대로 변화하는 communication 수단에도 스포츠가 모든 모토를 제공하고 있다. 28) 또한 아름다움에 대한 기준이 변했다. 건강미가 진정한 아름다움으로 인식되는 시대가 도래한 것이다. 스포츠=아름다움일 정도로 스포츠는 지금의 문화속에 같이 침투해 왔고 앞으로의 라이프 스타일을 지배하게 될 것이다. 스포츠 패션을 입고 스포츠를 하고 스포츠 카페를 찾아가 스포츠링크를 마시는 모습은 현재의 젊음을 상징하고 있으며 향후 일어날지 결과와 자신의에 대해 보상받고 싶어하는 여덟층 속의 미의 이상적 자화상으로 화답하는 영층을 포섭해 갈 것이다. 나이키 인터내셔널이 스포츠의 파워는 universal language라며 미학적 것처럼 스포츠는 세계 모든 소비자를 대상으로 매시지 역할을 하고 있다.  29)

우리나라는 80년대 초반 해외 스포츠 브랜드들의 진출로 시장이 형성되기 시작하여 86아시아 개업과 88올림픽을 전후로 하여 호황기를 맞았다. 93년 이후 FILA가 패션스포츠의 선두주자로 스포츠 글로 할력을 불어넣으며 sports line이 매력있는 zone으로 부각되기 시작하였다. 즉 sports가 street로 진입하는 계기가 되었던 것이다. 참고로 '99 S/S sports fashion 신규브랜드를 보면 다음과 같다.
<table>
<thead>
<tr>
<th>브랜드</th>
<th>구분</th>
<th>특징</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>아이포</td>
<td>여성스포츠 캐릭터 캐주얼</td>
<td>갈각적이고 실용적이고 스포츠캐릭터 하인 clean &amp; modern simple, sports &amp; feminine 23세 여성</td>
</tr>
<tr>
<td>F-40</td>
<td>유니섹스 sports casual</td>
<td>american street sensitive sports look</td>
</tr>
<tr>
<td>마루</td>
<td>유니섹스 캐주얼</td>
<td>Basic &amp; easy, unisex casual 19-23세</td>
</tr>
<tr>
<td>후부</td>
<td>유니섹스 혼합캐주얼</td>
<td>아메리칸 스타일의 혼합 스포츠 look 10-22세 초반</td>
</tr>
<tr>
<td>CDI</td>
<td>스포츠 캐주얼</td>
<td>심플한 베이직, 활동성이 틈보이는 스포츠 캐주얼 혼합 스타일 17-19세</td>
</tr>
<tr>
<td>풀앤캠</td>
<td>아메리칸 스포츠</td>
<td>고품질, 합리적 가격의 스포츠 캐주얼 30대</td>
</tr>
</tbody>
</table>

아메리칸 라이프 스타일이라 할 수 있는 스포츠 문화는 식생과 함께 의식생활을 변화시키고 있다. Foot wear에서 머리와의 cap에 이르기까지 스포츠 헤어의 확산은 라이프 스타일의 변화와 함께 착한을 지배하게 된다. 세계 최대의 스포츠 시장인 미국의 경우 소득수준의 향상, 가치관의 변화에 따라 건강관리에 대한 관심과 여가를 위한 레저활동 등에 대한 욕구는 역설적으로 나타났고 이 액션은 400억달러의 대형 스포츠 시장 규모를 탄생시켰다. 스포츠를 운동경기로 여기던 생각이 비즈니스와 라이프스타일이 되었다.30)

90년대 초에 디자이너 단나카렌은 레깅스와 캡스트의 코디를 제안했는데, 캐리어 우먼이 절실한 활동을 할 수 있도록 한 것이다. 이것은 ever get의 개념을 도입한 것으로 도시 직장 여성들에게 크게 어필되어 단나카렌은 그후 패션스포츠 캐주얼을 대표하는 세계적 디자이너로 평가 받게 되었다. 미래의 스포츠 시장에서 여성은 더욱 큰 빵을 나타낼것이고, 패션 스포츠로서의 럭셔리 스포츠가 미학적 일관성을 유지하면서 Technology와 일반적인 dressing 개념을 혼합하여 드러나게 되었고 특히 프라다 스포츠가 대표적이며, 소재에 차별화를 두어 타크니알 나일론과 고어텍스, 폴리에스, 콜레스, 콩이 섬유 등을 사용하였으며, 이러한 럭셔리 스포츠 캐주얼은 21세기의 고급도 패션을 주도할 것이다.31)

31) Texjournal, 1999. 5.

Fashion marketing32)에서 80~90년대 초 페미 헤드 스포츠를 근간으로 신발이 중심이 되는 어슬러리 스포츠가 주류였으나 이후 헤라의 등장은 국내 스포츠 시
장의 새로운 장을 열었으며 스포츠 웨어가 캐주얼화되기 시작한 시발점이 되었다고 한다. 99/00의 신규브랜드의 sports casual 지향은 easy, basic, comftable, street, active로 되어있다.

sports + jean = sports casual, sports + classic = easy casual, sports + character unisex = urban casual이라는 sports mix현상은 sports에 나타난 fusion현상으로 보여진다.

여행가 생활수록 fashion trend는 sports와 mix되는 것으로 보여지고 있다. Ernst Bloch는 예술적인 현실이 완성되지 않는 가능성을 제공한다. 진정한 예술은 생명이 없는 기계의 산품과 황량한 신주거지역이 보여주는 바. "Technology의 차가움"에 맞선다. 그는 자신의 '논문 예술과 유토피아'에서 테크놀로지의 미학적- 기생 Technology와 예술을 응용시키는 따뜻한 warm기계를 개발하는 것 같은-를 주장하는 것이 아니라 테크놀로지가 순수하게 기능적인 목적으로 인류에 봉사해야 한다고 주장한다. 불로호는 이중이 아니라 인간을 위한 Technology가 나와야 할 것이며 '쓰레기 같은 상품을 생산하지 않는 테크놀로지, 또 이전의 예술작품을 기계적으므로 대체하지 않고 순수하게 기능적 목적에 사용되는 완전히 다른 테크놀로지가 발명되어야 할 것"이라는 전망을 내놓는다.

예술의 맥락과 같이 패션의 가능성에 대한 논의도 손수한 기능에 더욱 증가할 것으로 예상되며 이는 스포츠 웨어의 새로운 장계를 펼칠것으로 생각된다. (그림 4-9)

특히 최근에 섬유과학 기술의 진보로 인해 스테레치 동일이 다양해지고 편안함과 기능적으로 이상적 개념을 충족시켜 스포츠의 기능가능성을 보여주고 있다. 특히 미래의 행해적 개념 즉 comfort, function, flexibility, uniformity, healthiness, modern purity, modern feminity, simplicity and minimalism을 표현하며 스테레치의 시각적 이미지는 자체가 easy & free한 느낌과 보편적(universal)이며, 미래적(futuristic)이라고 하였다. 이는 sports fashion의 이상이 될 것이며 미래 패션의 방향을 예견하고 있다. 한국 sports fashion의 image는 Bloch의 인간을 위한 Technology 즉 기능적이며 인간적인 시도로 발전해 갈 것이다.
그림 4. Yssey Miake의 스포츠룩
그림 5. Antonio Berardi의 스포츠룩
그림 6. Jeremy Scott의 스포츠룩

그림 7. Helmut Lang의 신체적식과 스포츠컨셉포럼
그림 8. Sportmax의 스포츠룩
그림 9. Antonio D'Amico의 스포츠룩

-46-
V. 结論

90년대 이후 우리나라의 sports fashion이 대중스타일에 의해 자유롭게 동장하게 되었다. 특히 프랑스의 fashion 중심지로서 haute couture의 장식적이고 과시적인 유형의 주요가 축적된 기술의 바탕으로 prêt-à-porter로 옮겨가면서 American casual style의 fashion계를 주도하게 되었다. 최근의 fashion trend는 fun, comfort, easy, pleasure 등으로 표현되어 자유롭고 보편적인 시도가 미래적 테마로 등장한다.

우리나라의 sports fashion image를 보기위해 예술의 시각적 성향이 드러내는 복제의 시각과 하이퍼 미디어 시대를 배경으로 살펴보았다. 복제기술이 진품과 사이즈의 감각을 퇴색시키고 신체표현의 image가 하이퍼 미디어 시대에 파편화되거나 불확실한 신체의 인식은 재발견하게 되었다. 이것이 현대 유행에서 강조되는 신체의식(body concious)이다. 이는 기능성 섬유인 스프레치 직물로 표현된 패션에서 미래의 image를 보여주게 되는데 가장 기적인 fashion인 sports fashion에서 신체자체를 위한 Technology와 연결된다. 경신적 우위의 인간을 위한 신체에서 새로운 인식대상으로서의 신체를 위한 Technology. 이는 한국의 sports fashion image에서도 보여지지만 나아가 comfort, function, flexibility, uniformity, healthness, modern purity, modern femininity, simplicity and minimalism을 추구하는 미의 현대적 개념을 가시화 하는 구체적 image로서의 sports fashion을 살펴볼 수 있다. 특히 초기의 sports wear는 단지 기능을 반복시킨 것으로 시작되었으나 90년 이후 easy casual, hip-hop casual, jean casual, entertainment casual sports wear, new street sports wear, luxury sports wear로 다양화되는 추세를 볼 수 있었다.
참고문헌

- 이주현, 미술로 보는 20세기, 학교재, 1999.
- 이동송, 하이퍼 미디어 시대와 시각예술의 상황, 미학, 예술학 연구.
- 존 벤거/이 동준, way of seeing, 동문선, 1996.
- 염정현, 소비문화현상으로서의 상품미학, 미학, 예술학연구회, 1994, 3·4.
- Texjournal, 1997, 10.
- 이영철, 백한울, 21세기 문화미래보기
- 조정희, stretch aethetics in contemporary fashion design, 복식 46호, 1999, 8.
- Textile times, 1999, 1.

-48-
Abstract

A Study of Sports Fashion Image in Korea

Lee, Eun-Young*

Korean sports fashion began after 1990.
after 1960, using vinyl, leather, plastic & metal material, Yve st. Laurent, Pierre Cardin, Andre Courrages, they lead sportive look. Head of 20th century, fashion was lead by haute-couture, after 60s. It was changed to prêt-à porter. Now it can be called of american casual & sports fashion.

This study would be a view of modern fashion trend and process of visualization in the future.
I studied in reproduction of view & age of hyper media with visual circumstance & artistic background and modern fashion trend & sports fashion image in Korea.
In conclusion, sports fashion image as visualizing aesthetic concept of modern fashion be defined as technology for man, for instance comfort, function, flexibility, simplicity and minimalism.
Specifically, Sports fashion was began satisfied for function after 90s, we can see variety of easy wear, hip-hop casual, entertainment sports wear, new street sports wear, luxury sports wear.