

서양복식에 나타난 Graffiti의 기호에 관한 연구

이 효 진

전북대학교 생활과학대학 생활과학부 의류학전공

A Study on the Sign of the Graffiti Depicted in the Western Costumes

Hyo-Jin Lee

Associate Professor, Major of Clothing & Textiles, Division of Human Ecology,
College of Human Ecology, Chonbuk National University

(2001. 12. 7 접수 : 2002. 5. 11 채택)

Abstract

The purpose of this study was to recognize the meanings of plastic language by analyzing the sign of the Graffiti depicted in western modern costumes. And the scope of this study was focused on analysing the costumes from 1980's when the Graffiti was recognized as one of the plastic arts.

Graffiti was an unprofessional and covert desire of self-expression, having a close relation with our lives. It was used in diverse ways with repeating creation, development, and extinction, from expressing liveliness in Old Stone Age through describing symbolic meaning in the modern art. Graffiti means rude, humorous, or political writing and pictures on the walls of buildings. It's different from the delicate letters or pictures to inscript on the tree or rocks.

Being introduced as part of Post-modernism in the 1970s, Graffiti was acknowledged as a new artistic action with the culture of hip-hop. In addition the Graffiti, the expression of sign was reflected artist's internal consciousness with boundless sign.

The sign is something to transmit message from the nonverbal point of view, the oldest sign was the sign for petition or the expression of something as a primitive form.

Sign can be defined as a framework of life inherited as a practice from the primitive age long past. Graffiti was cited as a concrete example of sign, theme of this paper, and general understanding on sign expression was pursued through free work which all artists present with essential and positive ways using signs, their own languages, and life style.

The result of this study was summarized as follows:

Since the end of the 20th century, a lot of fashion designers have represented symbolic images, such as letter and signs, as purely personal ways of expression through the western costumes.

It was found that fashion designers of the Graffiti whose free work style from inherent inner consciousness might provide a basic framework to search for complex signs of modern costumes naturally understood life itself as plastic art, and sublimated human inherent desire and their inner world through their works.

Key words: Graffiti(그라피티), sign(기호), Post-modernism(포스트모더니즘), the culture of hip-hop(힙합 문화), modern costumes(현대패션).

I. 서론

매스 미디어 이기를 통한 상호관계가 그 어느 때
보다도 용이해진 현대사회는 여전히 이상적인 상호

의사소통에 문제점을 안고 있다. 또한 이루 헤아리기 어려운 만큼 다양하고 수많은 이미지와 정보 속에서 살아가는 매스 미디어 시대의 현대인들 역시 상호의사소통이 단절된 일방적인 커뮤니케이션 환경에 놓이게 되었다. 그로 인해 심화되는 단절감, 고독감, 그리고 의사소통 불능 상태에 대한 환기와 경고는 현대인들로 하여금 세계평화나 평등과 민주주의와 같은 사회적 이상을 지향해 온 모더니즘 사상에 회의를 제기하는 계기가 되었다.

그러나 매스 미디어의 존재를 받아들여야만 하는 상황은 문화의 본질에 대한 사람들의 사고를 바뀌게 하였으며 기호와 상징을 복수 제작할 수 있는 가능성을 제시한 대량생산의 기술로 인해 예술의 독창성과 작품의 유일성을 고집하는 것이 도저히 불가능하게 되었다.

이처럼 대안이 상실된 것처럼 보이는 20세기말의 사회적 분위기 속에서 세기말의 작가들은 일상 세계를 넘어서 꿈이나 무의식이 자아내는 만화경과 같은 세계를 찾아내고자 하였는데¹⁾ 그것은 가능한 한 쉽고 명료한 시각 언어로 최대의 관객들과 의사소통하는 것이었다.

따라서 현대에 와서 인간 개인의 발언권이 강해지고 개성이 강해짐에 따라 낙서가 크게 부상하여 그 의미를 해석하려는 연구가 많아지고 있는데, 낙서는 구석기시대부터·본능 표출로 나타났으며 여기에는 강한 사회성이나 정치적 메시지들이 포괄되어 현대에까지 전개되었다.

낙서란 어느 정도 조형 목적을 갖고 거침없는 표현성을 갖는 드로잉을 말하는 것으로써 자유로운 선의 표현은 그 다양성 만큼이나 풍부한 감정을 내포하고 그것 때문에 독특한 표현력을 갖게 되었다. 지금까지 낙서는 장난으로 아무데나 함부로 글자를 쓰거나 그림을 그리는 행위로 인식되었으나 20세기 후반에 들어와서 문화현상으로써 인식된 낙서화는 도시 곳곳에서 볼 수 있는 일종의 대중 문화로 형성되었다.

특히 1980년대에 이르러 현대 서구 문명에 등장하는 낙서는 기계문명에 대한 현대인들의 저항심리나 소외된 계층의 자기 표현 욕구를 반영하고 있고 대중이 볼 수 있는 공공의 장소에 다양한 색채와 조

형양식으로 표현되고 있다. 즉 낙서·낙서화를 모두 함축하는 그라피티(Graffiti)는 형식에 구애됨 없이 많은 것을 발산하고 예술과 대중과의 거리를 줄여나갈 수 있는 계기로써 그 영역이 확장되게 되었다. 그 밖으로써 가장 원초적인 본능으로써 표현되는 그라피티는 작가 자신의 자기과시성을 내포할 뿐만 아니라 통속적인 기호나 상징으로써 나타남으로써 중요한 시각언어로 우리 기억속에 자리잡게 된 것이다.

조형예술에 있어서의 기호적 표현은 인류가 존재하면서부터 모든 시대의 예술에서 찾아볼 수 있는데 이러한 기호의 흔적들은 인간이 사회를 형성하면서 출현하게 된 문명의 발달속에서 더욱 다양한 양식으로 나타나게 된 것이다. 특히 이러한 그라피티의 기호적 표현은 20세기에 들어서면서 그 형태와 표현방법도 다양하고 다원화되었기 때문에 본 연구에서는 현대 서양복식에 나타난 그라피티의 기호적 요소에 관한 측면과 조형성의 관계를 고찰·분석하여 전개하고자 하였다.

무엇보다도 그라피티의 가장 핵심적인 요소는 커뮤니케이션적 속성이라고 할 수 있다. 그라피티는 정보를 전달하고 나누는 기능을 내재적으로 포함하고 있기 때문에 과거의 역사를 추적하거나 특정시대를 지배하는 대중의 사고방식과 생활상을 파악하는데 결정적인 물적자료가 되기 때문에 그에 연구의 필요성을 가지게 되었다.

이러한 관점에서 고찰해 볼 때 현대 서양복식에 내재된 그라피티의 기호 의미에 내재된 조형성을 파악하는 것은 본 연구가 현대의 대중문화를 이해할 수 있는 기초자료가 될 수 있을 뿐만 아니라 조형 예술 분야에 활용될 수 있는 참고자료가 될 수 있음에 그 목적과 의의를 두고 있다.

본 연구는 문헌 고찰에 의한 연구 방법에 의하며 연구 내용은 그라피티가 예술양식의 하나로서 조형 예술에서 인정받게 된 것은 '80년대 이후라고 할 수 있기 때문에 서양복식에서도 20세기 후반 '80년대 이후부터 현재까지의 복식을 분석·연구하고자 하였다.

II. 이론적 배경

1) 이희숙, 미술과 상징(서울: 열화당, 1979), p.129.

1. 그라피티(Graffiti) 개념 형성 및 속성

낙서(落書, Graffiti)라는 행위는 인간의 근본적인 욕망이나 인간의 잠재된 내부 의식에 대한 욕구의 표출로써 오랜 역사를 지니고 있다. 그라피티(Graffiti)의 어원은 그라피토(Graffito)의 복수형 단어로써 '그라피토(Graffito)'란 이태리어로 '긋음'을 뜻하며 복수형인 '그라피티(Graffiti)'는 '벽에다 자국을 내는 것, 긋다, 활필하다'라는 의미로 벽 표면을 긋어 만든 드로잉과 함께 독특한 기술의 내용의 이미지를 일컫는다.²⁾³⁾

또한 낙서를 그림으로 나타낸 것이 낙서화로써 그라피티는 이태리어의 '그라피토(Graffito)'와 그리스어 '스그라피토(Sgraffito)'로써 스프레이로 그려진 낙서 같은 문자나 그림을 뜻하는 말로 '스프레이캔 아트(Spraycan art)' '에어로졸 아트(Aerosol art)'라고도 한다⁴⁾. 유럽에서는 '거리의 예술(Street Art)'로써 자리를 잡았다. 일반적으로 벽이나 그 밖의 화면에 낙서처럼 긋거나 스프레이 페인트를 이용해 그리는 그림인 낙서화 즉, 그라피티 아트(Graffiti Art)의 의미도 그라피티로 통용되고 있기 때문에 본 연구에서는 낙서, 낙서화를 포함하여 그라피티라고 논하고자 한다.

따라서 인간의 본원적인 욕구와 함께 오랜 역사

를 지니고 있는 그라피티의 기원은 인디언들의 암벽화, 로마 카타콤베의 벽에 새겨진 암호 문자들과 '킬로이가 여기 다녀가다'식의 불법 낙서의 고대 이집트 무덤 벽면의 글자들에서까지 거슬러 올라갈 수 있다⁵⁾. 그리고 그 의미를 두며 낙서가 미술의 주제로 등장하게 된 것은 제 2차 세계대전 이후 부터였다⁶⁾. 사이 톰블리(Cy Twombly)⁷⁾, 잭슨 폴록(Jackson Pollock)⁸⁾ 등은 낙서의 표현법에 관심을 보였고 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet)⁹⁾는 아웃사이더 아트로써의 낙서의 의미에 주의를 기울였던 것이다¹⁰⁾¹¹⁾.

이러한 낙서표현의 흔적들은 인류가 지구상에 존재하면서 생성과 전개, 소멸의 과정을 되풀이하면서 다양한 양식으로 나타났으며 이들 표현의 흔적인 낙서는 인간에게 있어 가장 근본적인 욕구표현으로 작품화되었다. 낙서화는 시작부터 미술계 내·외부에서 논란을 일으켰고 지금까지도 그것을 즐기는 사람과 혐오하는 사람으로 양분되어 있으나 낙서화를 좁게는 낙서라 칭하지만 넓게는 문화파괴행위(Vandalism)¹²⁾라 통칭하고 있다¹³⁾.

따라서 포스트모더니즘의 비형식적 표현주의 미학이 출현하면서 요란한 거리 예술과 거친 낙서화까지 예술영역에 수용되면서 그 동안 평가절하되어 왔던 이미지와 형상의 회복과 표현의 증가가 두드러지

2) 월간미술, *세계미술용어사전*(서울: 월간미술, 1999), p.64.

3) The Thames and Hudson, *Dictionary of ART and Artists* (1994), p. 157.

4) 부산세계대백과사전 EnCyber.

5) H. H. Annanson, 이영철 역, *현대미술의 역사*(서울: 인터내셔널 아트 디자인, 1991), p. 686.

6) Robert Akins, 박진신 역, *현대미술의 개념풀이*(서울: 시공사), p.81.

7) 사이 톰블리(Cy Twombly): 추상표현주의 작가들처럼 톰블리는 자신의 창조 충동에 무형식적이고 단조로운 표현을 선호하였으며 선(線)이나 낙서 그리고 글자들이 보통 흰 바탕위에서 자신의 작품의 실체를 형성하였다. 거칠게 휘갈겨 쓰거나 낙서 등은 어린이의 드로잉 표현의 자유를 연상시켰으며 자신의 회화 표면에 활기를 불어넣는 것이 되었다. Phaidon, *The Art Book*, (1996), p.467.

8) 잭슨 폴록(Jackson Pollock): 추상표현주의라는 미술운동의 창시자 중의 한 사람으로써 폴록은 물감을 돌출구가 없는 캔의 창고로 생각했고 마치 물감을 캔버스에 집어던지는 것처럼 보이게 했다. 그는 '추상'이 요구하는 엄격한 통제를 포기했으며 나중에 붙여진 이름인 액션페인팅(Action Painting)은 폴록 작품의 모든 것을 직접적으로 말해주고 있다. H·W·D·J Janson, 유홍준 역, *회화의 역사*(서울: 열화당, 1992), pp.235-6.

9) 뒤뷔페(1901-1985): 뒤뷔페는 어린이나 정신병자 또는 소박한 미술가 등 교양이나 전통적 미술에 거의 영향을 받지 않은 사람들에 의해 무의식적이고 자발적으로 그려진 그림이 고도로 훈련되고 의도적인 직업화가들의 작품보다 훨씬 솔직하고 창조적인 요소를 지니고 있다고 주장하면서 이러한 특성을 하나의 기법으로 도입하였다.

10) 월간미술, *세계미술용어사전*, *op. cit.*, pp.64-5.

11) H H. Annanson, 이영철 역, *op.cit.*, p.717.

12) Vandalism: 5세기 서유럽에서 침입하여 문화예술을 파괴한 종족인 반달(Vandal)에서 유래한 말로 야만의 의미와 문화예술의 파괴 의미.

13) 이태호, "장내미술과 장외미술", *월간미술*(1989. 4), p.75.

게 나타나고 있다.

'60년대에서 '80년대에 걸친 낙서화의 등장은 낙서가 갖는 사회성과 대중문화의 감성을 실감시켰다고 볼 수 있는데 이것은 단순한 조형적 관심에 앞서 '사회의 집결된 무의식의 표현'이라는 점에서 현대 미술과 대중문화의 관계를 더욱 밀착시켜 주었다. '80년대에 들어서면서 서구 예술에서는 반이성적이며, 자기 방어적 아이러니에 대한 탐닉과 비평의 예술화 경향, 분산된 자아와 중심이 해체되는 현상이 팽배하게 된 것이다.

'80년대는 '회화의 재탄생' 그리고 자신들의 국가가 지닌 과거의 화해를 피하는 유럽의 새로운 독일·이탈리아 화가들의 발견으로 시작되었다. 또한 '80년대는 요란한 거리 예술과 거친 낙서화까지도 수용했던 뉴욕 이스트 빌리지(East Village)의 비형식적 표현주의 미학이 출현하면서 시작되기도 했는데 새로운 포스트 모던 시대의 시발점에서 우리가 과연 어떤 위치에 처해 있는지를 열띤 논쟁하는 가운데서 시작되었다¹⁴⁾.

특히 '80년대 미국사회는 대내외적으로 불안하고 억압적인 정치적, 군사적 분위기와 대중문화 및 매스미디어의 광범위한 보급이 확립된 시기로서 작가는 이를 비판적으로 수용하고 해석하여 작품으로 표현하였다¹⁵⁾. 이 때에는 근대적 의미의 대가(大家)의 개념은 퇴색되고 새로운 문화 예술적 실험이 충만했으며 그 진동 또한 크게 반영되어 왔다¹⁶⁾. 즉 현대도시의 재앙에 직면하여 히스패닉과 흑인 집단들은 체계를 갖추고 참신하고 과격한 표현방식으로 절망의 벽을 부수었다¹⁷⁾.

뉴욕 할렘가의 뒷골목에서 시작한 그래피티는 건물벽과 지하철 차량에 스프레이 페인트로 콧자막하게 그린 가지각색의 정교한 그림으로써 칭찬과 비난

을 동시에 받았는데 탐미주의자들은 그래피티가 혁신적인 예술 형태라고 찬양하는 반면 일반 대중들은 공해행위라고 비난했다. 그러나 이것은 곧 '힙합 문화'¹⁸⁾와 섞여 세계 각지에 뿔어나가 이제는 더 이상 공해행위가 아닌 새로운 예술 행위로써 인정받기에 이르렀다.

이렇게 낙서는 전후 서양 미술에서 매우 핵심적인 모티브로 등장했다. 아르 뷔르(Art Brut)¹⁹⁾ 미술가인 장 뒤뷔페는 거리의 낙서를 미술의 형식으로 도입했다. 그는 아동미술, 원시미술, 민속미술, 평인의 미술 등과 더불어 낙서가 새로운 미술을 위한 대안적인 원천의 하나가 될 수 있음을 보여주었다.

'60년대 말과 '70년대를 걸쳐 전개된 그래피티 운동은 '80년대로 이어져 순수 미술의 영역에 영향을 미치기 시작하였다. '70~'80년대의 낙서들은 십대의 정규 교육을 받지 못한 낙서화자들이 1960년대부터 법에 대한 영웅적 도전 행위로써 지하철에 선을 긋고 스프레이를 뿌린 범죄행위에서 시작되었다고 볼 수 있다.

그리고 그래피티의 내용은 크게 세 가지--Imitation, Social words, Tagging--로 분류할 수 있다²⁰⁾.

첫째 Imitation은 모사를 의미한다. 작가의 주변환경을 이루고 있는 요소들을 그대로 그리는 것을 의미한다. 유명한 캐릭터나 인물 사진속 풍경, 자신이 디자인한 그림 등을 확대 복사하듯 커다랗게 그린 작품들이 이에 속한다.

둘째 Social words는 정치적인 발언을 의미한다. 사회적인 문제점에 관한 언급이나 인종차별로 인한 불이익에 관한 불만 섞인 목소리를 단어나 짧은 문장으로 표현한 작품들이 이에 속한다. 낙서의 대부분은 문자들로서 자신의 이름에서부터 반전(反戰)이나 반핵(反核) 구호같은 것에 이르기까지 다양한 뜻

14) 서성룡, *포스트모던 미술과 비평*(서울: 미술공론사, 1989), p.132.

15) 박진아, "낙서화와 키스 헤링의 회화에 관하여", *홍대 석사논문*(1998), p.3.

16) 장석원, "미국미술, 어디까지 왔는가", *월간미술*(1994. 7), p.183.

17) 시공디스커버리총서, *뉴욕-한 도발적인 도시의 연대기*(서울: 시공사, 1998), p.161.

18) 힙합(hip-hop): 힙합은 옷, 신발 등 단순한 패션의 트렌드를 의미하는 것이 아닌 정신과 문화를 의미한다. 힙합의 기원은 1980년대 초 뉴욕의 브롱크스 지역의 클럽 디제이가 판을 돌면서 시작됐다.

19) 아르 뷔르(Art Brut): 세련되지 않고 다듬어지지 않은 거친 형태를 지닌 미술로 '원생미술(原生美術)'로 번역된다. 프랑스의 화가 뒤뷔페가 1945년에 만들어낸 용어로 '날 것 그대로의', '다듬지 않은', '야만적인' 등의 뜻을 갖는 'brut'라는 말은 서구적인 '지(知)'가 배제되거나 그것에 길들여짐을 거부하는 것으로 본능과 무의식에 의해 창조된 산물을 의미하는 것이다. 월간미술, *op.cit.*, p.293.

20) WWW. Graffiti. pe.kr

과 의미가 담겨져 있다.

낙서의 기본적 심리는 자신의 욕망을 내보이려는 것으로 사회적 처지와도 깊은 연관이 있기 때문이다²¹⁾.

셋째 Tagging은 작가의 가명이나 필명을 작품화하는 것을 의미한다. 태그(Tag)란 쉽게 말하면 작품에 남기는 싸인인데 초기에는 자신의 작품 구석에 'Graffiti by 아무개'라는 정도로 남기던 것이 근래에는 자신의 필명을 디자인하여 아예 작품화하는 경향으로 흐르고 있다. 작가자신의 혹은 자기팀의 태그 네임(tag name)을 작품화하는 작품들이 이에 속한다²²⁾.

이렇게 시작된 낙서는 '로고'와 '인용구'가 혼합되어 있다. 일종의 영역 표시, 사회·정치에 대한 반항의 표시였다²³⁾. 이러한 사실은 지금까지의 어떠한 예술이든 미술가나 예술가들의 전유물이었던 것에서 대중 스스로가 표현을 하고 그 자체가 하나의 예술로써 인정받게 된 것이다.

따라서 그래피티의 속성을 보면 무엇보다도 첫째, 낙서는 정신적 해방감 속에서 자동기술(自動記術)적인 놀이 본능을 만족하는 행위로서 유희적 행위라고 볼 수 있다. 하얀 벽면을 보면 누구나 낙서를 해 보고 싶은 충동에 사로잡힌다는 것이다²⁴⁾.

둘째, 낙서는 우리의 행위 속에 문화적으로 조건지어진 몸짓을 꿰뚫어 볼 만큼은 '비관적'이다. 하지만 이러한 낙서행위가 무조건적인 비판적 태도와 구분지어 주는 것은 일상적 의미의 세계와 뒤집어진 세계, 즉 본능적이고 충동적이며 가식없는 솔직한 감정 등과 같은 인간 내면의 요구가 같이 공존할 수 있다는 것이다. 이것이 낙서가 가진 '감성의 자유로운 표현'인 것이다.

셋째, 낙서는 낙서자의 사상, 관념, 주장 등을 여러 사람들이 발견할 수 있는 공간에 노출시킴으로써 외부로 표현하려는 욕구의 발현임을 알 수 있다. 즉

낙서는 은밀한 자기표현이며 자기 발산적인 행위들로서 다양한 표현들로 심리적, 정신적 상태를 나타내며 사회성을 가지고 있다.

그러한 면에서 볼 때 그래피티의 가장 핵심적인 요소는 커뮤니케이션적 속성이라고 할 수 있다. 그래피티는 정보를 전달하고 나누는 기능을 내재적으로 포함하고 있기 때문에 과거 역사를 추적하거나 특정시대를 지배하는 대중의 사고방식과 생활상을 파악하는데 결정적인 물적자료가 되기도 한다²⁵⁾. 전문가들은 이러한 낙서들을 완전히 부정적이고 파괴적인 것으로 보기보다는 억눌린 사람들의 아이덴티티(identity) 주장이라는 긍정적인 측면에서 받아들여야 할 것이라고 주장하고 있다²⁶⁾.

낙서화의 경우, 낙서화의 행위를 두 가지 개념으로 정리해 보면 1) 인간의 감정을 표현하려고 해서 저절로 제작의욕이 등장한다고 하는 감정 표현설과 2) 인간이 그냥 즐기기 위해서만 미술 행위를 한다고 하는 오락적 의미를 내포하는 미술사적 의의가 있다²⁷⁾.

낙서화의 속성에서 볼 때 첫째, 낙서화는 유아기 아동의 팔 운동에 의한 선긋기로써 난화(亂畵)라는 의미와 아무 곳에서나 쓰고 그런 글씨와 그림이라는 의미를 내재한다는 것이다²⁸⁾.

둘째, 20세기말의 사회 분위기를 표현하려는 수많은 비주류 운동의 하나로써 낙서화는 직설적인 의미 전달 방식의 언어 관련적이고 작가 개인의 경험뿐만 아니라 집단적인 경험의 반영에서 개인사적, 자서전적인 경향이 많다. 대담한 제스처, 웅대한 스케일, 신화적인 내용과 반항적인 형상을 표현하는가 하면 금기시되거나 통속적인 이미지를 차용하고 그것을 중첩시켜 내용을 산출하였다.

그럼으로써 그래피티는 환경문제, 에너지 문제, 국제적 정치상황이나 핵 문제 등 현대 도시의 생활상에서 국제 정치 문제까지를 작품을 통하여 역설하

21) 이태호, *op. cit.*, p.76.

22) Martha Cooper & Henry Chalfant, *Subway Art*(Thames and Hudson, 1995), p.14.

23) 이선교, "낙서를 이용한 표현 연구", 이대 석사논문(1998), p.14.

24) 장소현, "현대의 프리미티브 아트", 공간1월호(1983), p.86.

25) 박진아, *op. cit.*, p.7.

26) 장소현, "현대의 프리미티브 아트", 공간 1월호(1983), p.90.

27) 최계희, "현대회화에 나타난 기호 표현", 경기대 석사논문(1997), p.42.

28) 박정근, "낙서화의 관점에서 본 키스 해링의 작품 세계", 경북대 석사논문(1997), p.9.

고 있는 작가들에 의해 정치, 사회 지향적 예술의 한 영역으로 부활된 것이다.

2. 그라피티에 있어서 기호

인간은 지식의 내용이나 의지의 핵심 그리고 감정의 움직임 등을 표시하는 어떤 물리현상을 이용할 수밖에 없는데 그러한 것이 내적 과정의 '기호'라고 생각할 수 있다. 따라서 기호는 '대상물=사물'의 모사인 동시에 인간의 내적 과정과도 결합되기 때문에 기호는 인간정신의 내부와 어디까지나 외적인 것을 연결하는 매개작용을 하는 것이다²⁹⁾. 어느 민족이든 아무리 원시적이라고 하여도 어떤 대상과 모양 또는 선과 공간 등 구조상의 기호가 뚜렷하여 그 나름대로 특별한 양식을 발달시키고 있다³⁰⁾.

즉 인간에게 가장 본질적이며 함축되어 있는 기호적 표현욕구는 개인의 표현적인 것일 뿐 아니라 집단의 상징이기도 하다. 인간은 의사소통을 하면서부터 기호를 표현과 전달 방법의 수단으로 필요로 했으며 이로 인해 기호는 존재해 왔다. 이러한 기호는 인간에 의해서 그 의미가 부여된 것이며 대상을 직접적으로 지시하기도 하고 심리적 상태의 암시라는 간접적 상징수단으로도 사용되어 왔다.

가장 오래된 기호들은 기원(祈願)의 대상물을 표현하는 경향을 보이며 그 기원의 대상물은 기호나 문자의 원시적인 형태로서 나타날 때도 있었는데 바위 동굴에 그려져 있는 어떤 그림들은 인간과 자연의 관계를 통제하는 법칙에 대한 종교적 관념을 나타내고 있는 듯하다³¹⁾.

선사시대 동굴벽화에 그려진 도식적인 인간의 모습이나 사냥 장면을 인류학자들은 대부분 주술로 파악하고 있으나 허버트 리드(H. Read)³²⁾는 주술에 더 이상 문체되지 않는 바깥의 바위 표면이나 주거지

벽면에 그려진 양식화된 인간의 모습은 내적 느낌에 의해 그려진 하나의 기호이며 극단적인 경우 중국의 표의문자(表意文字)나 상형문자로 보았다.

신석기 시대의 기호는 추상적으로 양식화한 기하학적 요소로 이는 인간이 자기의 영역을 조직하고 재구성하려는 욕망으로 나타난 스스로의 감정입일 것이라 보여지고 있다. 또한 신석기 미술에서의 기호는 추상적으로 양식화하여 기하학적인 기호로 나타나는데 이 같은 단순화된 기호의 변천에 대해 리드³³⁾는 '인간이 자기 세계를 조작하고 재구성하려는 욕망'으로 파악하고 '암호적인 기호(hieroglyphic sign)³⁴⁾로 스스로를 표현하게끔 하였을 것으로 보았다.

이렇게 기호는 본성적으로 커뮤니케이션의 의미를 갖는다. 그러한 기호는 인위적인 약속으로 무엇을 나타내고자 할 때에 어떠한 의미를 가지고 사용하는 사람의 복합적인 의도를 함께 표현하는 것이다. 그리고 그 의미는 기호를 회화 작품에 사용하여 무엇을 나타내고자 하는 화가의 의도에서도 마찬가지로 중요한 표현 역할을 한다³⁵⁾.

결국 예술 작품은 기호에 의해 인간의 가장 원초적인 미의식이 표현되는 것이다³⁶⁾. 즉 동심에서 나타나는 낙서 형태를 기계적 모방이나 기술(記述)과는 전혀 다른 인간정신의 '창조적인 발명'으로 보아야 한다³⁷⁾.

현대 예술에 있어 언어와 기호, 상징적인 것들은 중요한 매체의 하나가 되었다. 의미전달을 뜻하는 기호로서의 문자는 시각적 아름다움이나 그 뜻하는 내용, 혹은 손으로 쓴 필적에서 느낄 수 있는 정신상태 등으로 인하여 여러 가지 형식으로 예술작품 속에 끼어든다³⁸⁾. 예술은 메시지 보다 더 생동감 넘치는 기호의 홍수에 대응하거나 확립적 압박에서 그

29) 두산대백과사전 EnCyber

30) Leonhard Adam, 김인환 역, 원시미술(동문선, 1990), p.85.

31) G. 나타프, 김정란 역, 상징 기호 표지(열화당, 1987), p.15.

32) H. Read, 김병익 역, 도상과 사상(열화당, 1982), pp.32-33.

33) H. Read, 김병익 역, *op. cit.*, p.49.

34) 살아있는 이미지가 아닌 추상적인 상징을 의미함.

35) 오채현, "현대 회화에 나타난 기호와 상징성", 속명여대(1993).

36) 최강철, "조형기호의 상징적 의미에 관한 고찰", 홍대 석사논문(1990), p.16.

37) Rudolf Arnheim, 김춘일 역, 미술과 시지각(기린원, 1992), p.237.

38) 서해향, "Keith Haring의 낙서화에 나타난 회화적 이미지 연구", 조선대 석사논문(1997), p.18.

고유의 권리를 지키기는 불가능하였다. 오로지 예술은 대중매체의 생동성을 이미 쇠잔해 버린 구식 언어형태인 예술에 이식하거나 아니면 기호를 그대로 모방하는 길 이외에는 다른 모색의 방법이 없었고 최소한 그것이 유일한 희망이었다³⁹⁾.

오늘날의 서구 예술을 주의깊게 관찰해 보면 저대한 글자로 미술관을 덮어버리고 화면 전체에 낙서 또는 형광튜브나 전광판에 새겨진 메시지들이 보조 수단으로 미술에 도입된 것이 아니라 그것 자체가 하나의 작품으로 완성됨을 볼 수 있다⁴⁰⁾.

기호와 상징의 의미는 인간이 창조한 것이고 인위적으로 부여된 것이며 인간의 상상할 수 있는 능력에 의해서만 이해될 수 있다고 하였다⁴¹⁾. 조형 예술에 있어서 기호적 표현은 인류가 존재하면서부터 모든 시대의 미술에서 찾아볼 수 있는데 이러한 기호의 흔적들은 인간이 사회를 형성하면서 출현하게 된 문명의 발달 속에서 더욱 다양한 양식으로 나타나게 되었다⁴²⁾.

따라서 인간의 내면세계를 그림이나 문자로 외면화하고 싶어하는 인간 본유의 표현욕구는 점차적으로 미술의 영역으로 수용되고 해석되어 왔음을 볼 수 있다. 낙서는 서양미술사의 흐름과 그 맥을 함께 해 온 중요한 미술 형식의 하나로써 그 역할을 해왔으며 따라서 '80년대 현대 미술의 맥락속에서 낙서화 운동으로 계승된 것은 우연이 아니다⁴³⁾.

낙서는 우리가 추측하고 있는 아무 목적 없는 활동이 아니라 그 낙서들 가운데에는 추상적인 기호 형태 즉, 20여 가지의 기본적인 형으로 구별할 수가 있는데 그것은 그리스 십자, 정방형, 원, 삼각, 야릇한 모양의 빈터, 사선 십자의 여러가지 기본적인 도형이 결합되어 나타나며 이러한 추상적 기호 형체가 변주(變奏)가 행해짐으로써 갖가지 회화적인 상징으로 발전된다는 것이다⁴⁴⁾.

1980년대에 이르러 현대 문명사회에 내비친 낙서는 기계문명에 대한 현대인의 저항 심리나 소외된

계층의 욕망에 대한 자기 욕구표현으로 미니멀리즘의 순수주의로 인해 한동안 금지되었던 온갖 가능성을 열어주었던 '다원주의'의 경향에 따라 더더욱 많은 젊은 작가들은 방대한 기호 형태들 중 가장 '저급한' 또는 '불순한' 것의 하나인 낙서의 힘과 신비성에 관심을 쏟았던 것이다⁴⁵⁾.

즉 기호와 상징은 인간에 의해 인위적으로 의미가 부여된 것이며 사용에 따라 상관 관계의 맥락이 달라진다고 할 수 있는데, 낙서는 20세기말 후기 산업사회의 도시문화의 반영물로서 자신을 표현하고 수많은 타인들에게 알려지고 싶어하는 젊은이들의 욕구가 예술적 가치를 지닌 낙서의 기호로 표현된 것이다.

3. 그라피티 작가의 작품에서의 기호의 의미

1980년대의 미국사회는 돈, 섹스, 약물, 그리고 언론계에 의해 달아오른 시기로서 뉴욕은 이머지와 기호로 넘쳐 있다고 할 정도로 낙서는 '문화'의 일부를 차지하고 있었다.

주로 소외된 계층의 10대들과 언더그라운드 작가들에 의해 뉴욕시의 지하철역, 도시의 벽에 그려지기 시작한 낙서화는 이후 키스 해링(Keith Haring)과 장 미셸 바스키아(Jean Michel Basquiat) 같은 작가들에 의해 상위 예술로까지 끌어올려지게 되었다.

즉 그라피티가 도시의 골칫거리에서 현대미술로 자리잡은 것은 바스키아와 키스 해링의 공이 컸으며 언더그라운드 그라피티 작가들 중 이들이 그라피티 작가로 급부상할 수 있었던 이유는 그들의 작품에 있어서 기호와 상징으로 표현된 조형언어가 주는 메시지 그리고 그것을 통한 대중과의 소통이었다고 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 이들 두 작가의 작품을 통하여 기호의 의미를 분석함으로써 궁극적으로 현대 서양복식에서 나타나는 그라피티의 기호에 대해서 이해할 수 있는 이론적 내용을 먼저 고찰하고자 하

39) Robert Hughes, 최기득 역, *새로움의 충격*(미진사, 1993), p.324.

40) 송미숙, *현대미술과 언어*(서울: 월간미술, 1991), 10.

41) L.A White, 이문웅 역, *문화의 개념*(일지사, 1977), p.16.

42) 현남주, *회화상에 나타난 기호에 관한 고찰*(단국대 석사논문, 1994), p. 13.

43) 박진아, *op. cit.*, p.12.

44) H. Read, 김윤수 역, *현대미술의 원리*(열화당, 1991), p.114.

45) H H. Annarson, 이영철 역, *op. cit.*, p.717.

였다.

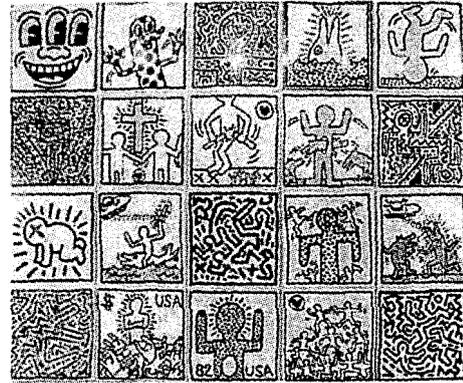
1) 키스 해링(Keith Haring: 1958-1990)

키스 해링은 지하철 역 광고판 위에 낙서를 함으로써 알려지게 되었는데 그는 지하철 드로잉 뿐 아니라 회화, 벽화, 조각, 퍼포먼스까지 다양하게 작품 활동을 했지만 중심축은 언제나 지하철 드로잉에 등장했던 상징물들이었다. 그는 '내가 미술을 통해 성취하리라고 꿈꾸어 왔던 모든 것을 지하철에 낙서하는 것으로 사람들이 그것을 용인하던 날 마침내 달성되었다'고 하였다⁴⁶⁾. 그의 작품은 기호적이고 간략한 특성과 함께 해학과 웃음을 자아내기 했기 때문에 사람들은 쉽게 다가갈 수 있었고 깊은 인상을 받았다. 또한 어린이의 그림처럼 진솔하고 이해하기 쉬운 미술이 가장 훌륭한 미술이라는 확신을 가지고 있었다⁴⁷⁾.

해링은 언어로는 할 수 없지만 이미지로는 가능한 것에 관심을 갖고 있었는데 그는 많은 언어적 요소들을 갖는 퍼포먼스와 비디오 작품들을 해왔으나 언어의 사용에 점차 불만을 느끼게 되었다. 이미지들은 또 다른 어휘로서 반복을 통해 보다 함축적인 기호와 상징들이 되는데 예를 들어 해링이 그린 기어다니는 인물은 하나의 기호가 되었으며 그는 화면에 이미지를 부활시켜 구상적인 기호와 상징물들로 대중과의 커뮤니케이션을 추구하고자 하였다⁴⁸⁾.

그의 작품은 다양한 주제를 가지고 있었는데 즉 끝없이 이어지는 드로잉을 이용해 무의미해 보이는 기호들과 누구나 알고 있는 하트 모양과 같은 상징, 자신의 태그에서부터 피물의 형상과 컴퓨터까지도 원색적 색채로 표현되어 있다. 그는 낙서의 자유로운 표현을 위해서 소재를 국한시키지 않았으며 늘 생활 속에서 새로움을 발견하고자 함으로써 일상 생활에서 볼 수 있는 생활용품을 이용하여 대중과의 공감대를 형성시킬 수 있었다⁴⁹⁾(그림 1).

따라서 해링은 만화와 대중예술로부터 유래한 선(線)을 순수 예술에서 배운 것과 낙서라는 보다 저급



<그림 1> Keith Haring, 원맨쇼, 1982.

한 형태와 접목시킨 것으로 실물을 모방하려는 것이 아니라 실물을 새로이 창조하려는 것이었다.

그것은 대중에게 잘 알려진 도상들, 상식적이고 천한 섹스 이미지 등이 한데 결합한 것으로 반어적으로 현대 소비사회의 한 전형과 풍경을 제시하기도 하였고 때로는 핵문제 등 세계의 위기에 대해 경고하는 것 같지만 그것 자체가 하나의 장식에 그치는 듯한 작품도 있었다. 무엇보다도 그는 자신과 대중이 하나가 되는 작업들을 통해 자신의 작품이 어떻게 문화 속으로 들어와 작품에 의해 문화에 영향을 미칠 수 있는가에 관심이 있었다⁵⁰⁾.

해링의 이미지는 개개의 모양에 있어서 단순 명쾌하였으며 전체적인 해석에서는 기호학적 독해가 필요하였다. 예를 들면 '갓난아기'는 인간의 상처받기 쉬운 연약함과 발달하는 의식의 가능성을 위시하여 해링 자신의 모습과 비교되었으며 그의 회화는 만화풍의 속도도 간략화시킨 이미지를 자유롭게 증식시켜가는 것이 특징이었다⁵¹⁾. 또한 그의 그림은 유머를 갖고 있음에도 불구하고 화면의 형상들--반인 반수--은 고도의 긴장감을 가지고 있다. 성에 대한 구김살 없는 표현을 지지는 한편, 해링은 정치적으로 우익에서 있는 미국의 폭력과 편력을 실추시켰다. 해링은 자신의 세계관을 이렇듯 형편없이 실

46) Carol Strickland, 김호경 역, 콜릭, 서양미술사(예경, 2000), p.331.

47) 정무정, "힙합 리듬같은 낙서화가의 삶", *월간미술*(1997. 9), p.111.

48) 유미희, "키스 해링의 기호와 상징체계로서의 조형언어적 연구", *전남대 석사논문*(1999), pp.19-20.

49) 미술세계, "키스 해링과의 마지막 인터뷰"(1991. 7), p. 116.

50) 미술세계, "키스 해링과의 마지막 인터뷰", *op.cit.*, p. 116.

51) 이희숙, *미술과 상징*(열화당, 1979), p.129.

추되어 버린 예술 형식을 통하여 표출해 내었다⁵²⁾.

그의 드로잉은 테크닉보다는 아이디어를 끄집어 내는데 주력했으며 빛나는 아기, 나르는 비행접시, 짙은 개, 피라미드, 하트, 달걀, 십자가 등의 기호들로 상징화되어 있었다⁵³⁾.

해링의 기호체계는 서로서로 연결되고 집속되어 있는 상호관계를 상징하였으며 외부대상들과의 관계를 향한 에너지의 전이를 상징하는 기호가 되었으며 자신의 동성애와 미술을 교묘하게 잘 결합시킴으로써 이후 등장한 호모 및 게이 미술의 가능성을 제시하고 나아가 미술이 포괄할 수 있는 잠재적 영역을 보다 확장했던 것이다⁵⁴⁾.

이것은 고대와 현대, 동양과 서양, 그리고 고급문화와 대중 문화의 환상적 결합이라고 할 수 있다⁵⁵⁾.

즉 해링은 기호와 상징에 대한 기호론적 관심을 대중과 소통할 수 있는 잠재력을 가진 표의문자로 전환하여 작업에 이용하였는데 그것은 대단히 움직임 있는 표현으로 나타났으며 그를 유명하게 한 것은 작품 자체의 독창성, 즉 새롭고 의미있는 시도와 작업방식이라고 할 수 있다. 그의 작품이 지닌 기호적인 특성 때문에 사람들은 쉽게 이해했으며 깊은 인상을 받았던 것이다.

2) 장 미셸 바스키아(Jean Michel Basquiat: 1960-1988)

바스키아의 그래피티에 대한 정의는 지하철에 스프레이로 그림을 그리는 것보다는 훨씬 폭이 넓었다.

그것은 기존의 이미지들 뿐만 아니라 미술의 형식적 정의 이외의 것과 어린이, 불량자, 원시인, 원주민이 만든 작품 등을 포함하는 것이었는데, 그는 자신의 SAMO⁵⁶⁾ 작품을 낙서화라기 보다는 '대중적인 시' 또는 '개념 미술'의 형태로 인식했던 것이다.

그는 작품에 있어서 시적 메시지를 기이한 현

상으로 바꾸어 나타내 보였으며 거리의 곳곳에서 드로잉 작업을 하였는데 거대하고 평면화 된 아프리카 가면같은 얼굴을 가진 도식적인 인물들로 채워진 것이 도시거리의 그래픽화 이상의 산뜻함을 보여주었다⁵⁷⁾. 그러한 인물들은 단어와 문자, 화살표와 눈금, 왕관 그리고 활기차게 살아 숨쉬고 있는 배경과 대비되었다. 동시에 그는 자신의 도시생활에서 가져온 상징적 기호와 주제 그리고 이미지들을 자신만의 야심찬 언어로 발전시켰는데 왕관이나 공중인의 도장 그리고 저작권 상징과 같은 자신만의 중요하고 반복적인 이미지를 많이 도입하였다. 왕관은 그가 자신의 작품 속 인물들에게 수여하는 존경과 찬미의 상징일 뿐 아니라 바스키아 자신의 트레이드 마크이기도 하였다(그림 2).

즉 바스키아는 정신과 손동작을 실효없이 움직이는 가운데 전개되는 의식의 흐름(stream of consciousness)을 수 개국의 언어와 의도적으로 틀리게 적은 철자, 복잡한 상징과 기호, 라틴 아메리카 전통적인 이미지들로 표현했다⁵⁸⁾.



〈그림 2〉 Jean Michael Basquiat, 호른연주자, 1983.

52) 서성록, *op.cit.*, p.120.
 53) 美術手帖編輯部, 現代美術(美術出版社, 1994), p.95.
 54) Nikos Stangos, *Concepts of Modern Art*(Thames and Hudson, 1995), pp.284-5.
 55) 정무성, *op. cit.*, p.112.
 56) SAMO: 바스키아의 필명으로 'Same Old Shit'의 약자로 '구닥다리 녀석'이란 의미로써 바스키아의 반항적이고 타협을 거부하는 직선적인 성격을 대변한다. 그는 이 필명 뒤에 트레이드마크 표시인 ©를 함께 사용하여 자신의 독창성을 주장하였다. Carol Strickland, 김호경 역, *op. cit.*, p.327.
 57) 美術出版社編輯部, 現代藝術事典(1993), pp.96-7.
 58) 박진아, *op. cit.*, p.30.

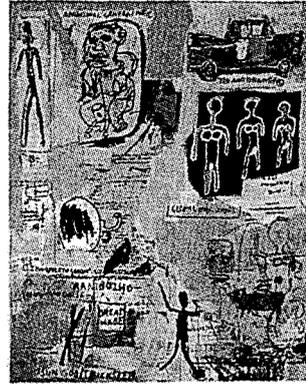
바스키아는 정식 미술 수업을 받지 않았음에도 단번에 미술계의 독보적인 존재로 떠올랐다. 그는 어린이가 그린 것처럼 어설퍼 보이는 그림에 자신의 메시지를 남아 표현하였으며 주로 자전적 이야기, 흑인 영웅, 만화, 해부학, 낙서 기호, 상징, 죽음과 관련된 주제였다. 야성적이고 원시적인 그의 회화에는 분노, 걱정, 냉소주의가 혼합되어 인간의 원초적인 본능을 해방시키려는 몸짓이 엿보이고 있다.

특히 그는 자신의 전 작품 곳곳에 차용을 함으로써 자신의 시각 어휘를 풍부하게 할 수 있는 기호와 상징, 표식의 풍부한 공급원을 찾았다⁵⁹⁾. 즉 해부학적 드로잉에서 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci)의 책 <인체의 골격과 사자·척추에 관한 연구>이 중요했던 것처럼 낙서의 이미지를 위해 많은 책을 이용하였다⁶⁰⁾.

또한 헨리 드레뤼스(Henry Dreyfuss)의 <상징자료책(Symbol Sourcebook)>은 그래픽 미술가, 건축가, 디자이너와 상업미술가들이 이용하는 국제적 기호와 상징을 모아놓은 책이다. 이 자료에서 바스키아는 거지들의 초기세대라고 할 수 있는 부랑자(Hobo)들이 서로 의사소통을 위해 사용하던 추상적인 기호들을 모아놓은 완벽한 사전이라고 할 수 있는 '호보 기호(Hobo Signs)'를 발견하였다⁶¹⁾. 바스키아는 이 기호 체계의 많은 부분을 자신의 회화와 드로잉에 이용하였다. 그것은 이 기호들이 주는 시작적인 즐거움과 낙서적인 성격 그리고 기호가 의미하는 바가 자신의 작품 주제와 때때로 관련이 있었기 때문이다.

그는 인종주의의 경우 흑인 운동가와 음악가, 노예와 남부 등 인종주의와 관련된 많은 작품을 제작하였으며 자신의 관심을 흑인차별과 편견에만 한정시키지 않고 정복, 억압, 종족말살과 같은 모든 상징들까지 포괄하였다.

즉 인종문제, 자기정체성, 미와 같은 문제에 깊은 관심을 시각적 마스크와 흑인의 두개골 등으로 표현해 사회적 저항감을 나타내었던 바스키아의 작품 모든 단계에 존재하였던 죽음이라는 주제는 후기 작품에서 더 자주 더 직접적인 암시로 다루어졌다. 이것



〈그림 3〉 Jean Michael Basquiat.

은 백색이 될 수 없는 미국사회 안에서의 유색인종, 아웃사이더로서의 감정의 표출로 표출된 것이다(그림 3).

바스키아는 작품 속에서 어린 아이와 같은 유희적이고 소박한 형상이나 문자들과 함께 때때로 해골, 내장, 뼈, 치아 등 살점없는 인간의 모습에서 소외된 문화와 그것을 드러낸 허무주의를 발설함으로써 그는 분명 소수민족의 대중 문화를 현대 미국사회의 한 양상으로써 증언한 영웅이었음은 부인할 수 없는 사실이었다⁶²⁾. 호보 기호의 자료로 이용하였던 <상징자료책>은 '가족생활'을 포함하여 '인간은 죽는다(Man dies)'와 같은 수많은 상징들을 담고 있었다.

이는 통일성이 다양한 이미지와 기호, 상징들 간의 어떤 이론적인 관계에 있는 것이 아니라 상충된 요소들이 방출시키는 해체주의적인 경향의 작품성과 비슷하였다. 거칠음 속에서도 충분히 설득력을 내포하고 있으며 주제의 보편성을 탈피해 상충된 요소들을 호소력 있는 작품 세계로 인도하였다.

무엇보다도 바스키아 작품은 '검열 받지 않은 자기배설의 기록'으로써 자전적 이야기, 흑인영웅, 해부학, 만화, 낙서, 금전적 가치, 인종주의, 죽음과 관련된 이미지와 단어 및 구절들까지 자신의 주제와 범주으로써 포함하였다⁶³⁾.

특히 그는 자전적이면서도 흑인의 역사와 대중

59) Edward Lucie Smith, *ART TODAY*(Phidon, 1989), p.521.

60) 최제희, "현대회화에 나타난 기호 표현", 경기대 석사논문(1997), p.42.

61) 미술세계, 미술관 안과 밖의 경계에서-<바스키아>, 갤러리 현대-(1997. 8), p.28.

62) 홍대일, 장 미셸 바스키아의 돌연한 죽음, *월간미술*(1989. 4), p.98.

문화, 그리고 벽화나 벽화와 연결된 사인과 상징 혹은 조심스럽게 선택된 단어와 문장들을 다양한 언어(영어, 서반어어, 불어, 독어, 이태리어)와 다른 미디어로 표현했다⁶⁴⁾. '70년대말과 '80년대 초의 예술적 감수성과 사회 정치적인 태도를 통합한 종합성으로 바스키아 작품은 특징되고 있다.

해링이나 바스키아, 그들의 작업이 결코 아무렇게나 뿌려진 일종의 '행위'라고만 여겨서는 안될 것이다. 일반 대중과의 교감이었고 대중의 전달자로서 나름대로 신호와 상징을 느끼게 하였고 '기호'라는 문화 속으로 들어와 문화에 영향을 미쳤다. 낙서화 이외에도 현대 회화에 나타난 기호 표현은 무궁무진한 기호와 더불어 작가의 내면 의식을 적극적으로 반사시켰으며 반사된 매개체들은 관객들에게 각자의 주관적 이미지로 투영되었다.

III. 현대 서양복식과 그래피티

매체적 특성과 대중문화 인식의 변화를 통해 전달되는 이미지들에 의해 그래피티는 인정을 받게 되었으며 그래피티를 통하여 예술가들은 형식에 구애됨 없이 많은 것을 발산하고 예술과 삶의 일치를 적극적으로 시도함으로써 예술과 대중과의 격차를 줄여나갔다. 그럼으로써 저급 예술의 양식을 과감히 수용하여 그 영역을 확장시키게 되었는데, 현대 서양복식에 있어서도 하이 패션이나 스트리트 패션 모두를 통하여 그래피티는 디자이너의 개성표출로써 뿐만 아니라 사회적 메시지를 함축하는 이미지로 표현되었다.

1. 문자형태로 표현된 그래피티의 기호의 의미

1) 로고를 활용한 그래피티

그래피티는 대부분 문자들로 구성되어 있는데 그것은 글자가 생각을 가장 간편하고 널리 전할 수 있는 부호이기 때문이다. 물론 문자보다 더욱 간략화된 기호들로 낙서에 즐겨 사용되며 여기에서 조금 발전된 것들이 간단히 그림을 통한 커뮤니케이션이



〈그림 4〉 Louis Vuitton 2000s/s.

고 더욱 전문화된 것이 그림으로 구성된 그래피티들이다.

로고를 통하여 그래피티 패션을 가장 잘 표현한 브랜드는 단연 루이 비통(Louis Vitton)이다. 루이 비통 브랜드를 대표하는 모노그램 문양의 갈색 가죽가방에 'LOUIS VITTON'이라고 흰색으로 휘갈겨 쓴 그래피티를 선보이고 있다. 루이 비통의 수석 디자이너 마크 제이콥스(Marc Jacobs)는 밀리터리 분위기가 물씬 풍겨나는 의상에다 로고가 나선처럼 쓰여진 가방과 신발이 어우러지게 했다(그림 4).

즉 루이 비통이 제 2의 전성기를 누리게 된 데에는 미국 태생의 디자이너 제이콥스가 있기에 가능했고 그는 여행 트렁크 브랜드로 한정되었던 루이 비통의 무거운 이미지를 떨궈내었으며 첨단 유행을 이끄는 패션 브랜드로써 루이 비통을 각인시키기 시작했다. 그럼으로써 루이 비통은 파격적 그래피티의 사용으로 보수적 이미지를 벗는데 성공한 것이다.

그것은 마크가 승부 카드로 던진 패는 바로 'LOUIS VITTON' 로고였으며 의상, 가방, 구두, 액세서리 할 것 없이 모든 아이টে 로고가 폭발적으로 사용된 컬렉션은 표면상 100년 넘는 루이 비통의 역사를 되살려주는 듯 비추었지만 실상은 거추장스러운 가식을 내던지는 일종의 의식이었다.

63) 미술세계, "미술관 안과 밖의 경계에서", *op. cit.*, p.28.

64) 김선정, "문명의 찌꺼기에 시달리는 현대인의 자화상", *윙간미술*(1992. 12), p.95.



〈그림 5〉 Christian Dior 2000s/s.

로고를 최대한 드러내지 않게 하려는 다른 패션 브랜드와 달리 그는 루이 비통 로고에 유머와 에스프리를 담아 하나의 그라피티 문양으로 사용한 것이다. 그 결과 루이 비통은 시대 유행을 이끄는 시대 유행을 이끄는 최첨단의 패션 브랜드로 탈바꿈할 수 있었다.

크리스티앙 디오르(Christian Dior)도 많은 브랜드 로고를 사용하여 그라피티로 표현하였는데 두 다리가 다 들어갈 듯한 험령한 배기 팬츠마다 미스 디오르(Miss Dior), 자도르(J'adore), 디오렐라(Diorella), 디오리씨모(Diorissimo) 등 글씨가 새겨져 있다. 흥미롭게도 그 글씨들은 모두 크리스티앙 디오르에서 만드는 향수 이름으로써 크리스티앙 디오르의 명성을 이용해 향수 판매를 늘리려는 의도된 그라피티를 사용했다는 점이 주목이 되며 패션쇼를 통해 보여주었던 이러한 의상들은 매 번 새로운 것을 찾는 패션 매니아들에게 신선한 충격을 주고 있다(그림 5).

또한 2001년 파리 컬렉션에서 크리스티앙 디오르의 스타급 디자이너 존 갈리아노(John Galliano)는 비평가들을 두려워하지 않는 '파격'을 보여주었는데, 그것은 짧고 유머러스하고 알록달록한 색상 등 보는 사람들에게 즐거움과 놀라움이었다. 갈리아노는 여러 민족의 모티브를 오가며 퓨전의 아름다움을 실천하고 있는 디자이너 중에 한명으로써 컬렉션 기존의 상식을 벗어나는 다양한 색상과 현란한 프린트, 그

리고 색다른 소재 위에 스마일, 꽃무늬, 얼룩말, 자도르 디오르 로고를 장식을 했다.

모방과 재창조의 귀재라 불리는 갈리아노 디자인의 미적 특성은 역사주의를 통한 역동성과 해체, 그리고 재구성의 미와 상업성에 근거한 실험적 창조성이라고 할 수 있다. 과거에 나타났던 소재와 이미지 그리고 오브제를 적절히 활용해서 현대 포스트모던 예술의 원리를 따름으로써 새로운 무언가를 창조해 내는 것이다. 바이어스 컷의 일인자로 인정받고 있



〈그림 6〉 John Galliano 2001.



〈그림 7〉 John Galliano 2001.

는 그는 최신의 기술과 연구를 통하여 미래로 향하는 새로운 작품으로 재구성함으로써 그의 실험적 창조성을 표출하였다. (그림 6)(그림 7) 바로 이들의 작품에서도 그의 탁월한 창조성에 의해 옷들이 해체 분해되고 실험적 소재들이 그의 재단력에 의해 다시 구성되어 역동적 디자인으로 표현되었는데 그것이 이 작품에서 그래픽티의 응용으로 나타나고 있다.

삼플하면서 스포티한 스타일을 기본으로 한 여러 개의 혁명적인 라인으로 여성들을 해방시켰던 샤넬(Gabrielle Chanel)은 20세기의 여성들에게 가장 광범위한 영향을 준 위대한 디자이너로서 1960년 다시 내놓은 샤넬 라인은 금세기 중 가장 많이 모방된 디자인으로 유행을 일으켰다. 샤넬은 독창적이고 혁신적이면서 섬세하고 세련된 미니멀한 룩을 선보였으며 샤넬 스타일의 저지 드레스와 승마 재킷, 스웨터와 바지 등은 자신의 해방을 갈구하던 여성들의 유니폼이 되다시피 하였다. 최근 자신의 로고를 활용한 그래픽티의 작품을 통해서 고전적인 샤넬 작품의 이미지를 새롭게 변신시키고 있는데 <그림 8>의 패션 작품에서 샤넬 로고를 통한 그래픽티로 응용하여 표현하고 있다.

<그림 9>, <그림 10>은 모스키노(Franco Moschino)의 작품으로 모스키노 특유의 풍자와 익살로 표현되는 그의 작품은 철저한 자유정신에 입각하여 만들어져 왔으며 그가 죽은 후에 발표된 모스키노 작품에



<그림 8> Gabrielle Chanel 95s/s.



<그림 9> Franco Moschino 1994.



<그림 10> Franco Moschino 94/5s/s.

서도 그의 정신을 엿볼 수 있다. 예술과 패션의 접목, 패션을 통한 문화의 창조, 이것이 모스키노의 패션 철학으로 패션계의 괴짜, 반항아로 인식되어 왔던 그가 생전에 남긴 <모스키노> 브랜드는 지금도 국제적인 명성을 유지하면서 전 세계 패션 리더들에게 충격과 진함 감동을 전해주었다. 그래픽티를 이용한 이 작품을 통해서도 모스키노의 철학과 혼을 느낄 수 있는 메시지를 자신의 로고로 전례중으로써 많은 사람들의 기억속에 자신이 전제하게 살아있음을 증명하고 있다.



〈그림 11〉 Xuly Bet 95s/s.

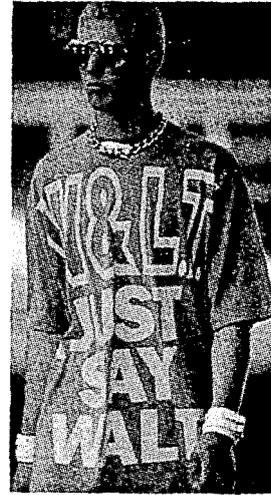
모스키노의 작품은 명량한 이탈리아인 기질의 유머감과 화려한 색채 감각을 발휘한 캐주얼 패션으로써 여성의 섹시함과 활동성을 강조하는 의상이 주를 이룬다.

그가 남긴 '스마일'심벌 아래서 그를 사랑하는 모든 이들은 미소를 짓고 있는 모스키노를 기억하게 되는 것이다.

〈그림 11〉의 경우도 로고를 활용한 그래피티를 패션작품으로 로고가 기호화 되어 표현된 Xuly Bet의 작품이다.

월터 반 바이렌도크(Walter Van Beirendonck)는 'Wild and Lethal Trash'란 의미의 자신의 로고인 'W. & L.T.'을 자신의 패션 작품에 기발한 아이디어로 응용하고 있는 디자이너로써 〈그림 12〉의 작품에서 역시 로고를 활용한 그래피티로써 자신의 개성을 패션 작품을 통해서 표현하였다. 특히 그가 즐겨 사용하는 대담한 그래픽과 밝은 색조의 하이테크 소재를 유머러스하게 믹시킴으로써 그래피티의 속성을 사실적으로 표출한 작품이라고 할 수 있다⁶⁵⁾.

'여성의 관능미를 예찬하는 두 남자'라고 불리는 '90년대 초반 이탈리아 패션의 선두주자로 떠오른 돌체 앤 가바나(Dolce & Gabbana: Domenico Dolce와 Stepano Gabbana)는 중세에 뿌리를 둔 기발한 아이디어



〈그림 12〉 Water Van Beirendonck 94/5s/s.

어와 여성에게 도발적인 힘을 부여하는 디자인으로 유명하다. 돌체 앤 가바나의 풍자적이며 예상하기 어려운 독창적 이미지의 스타일은 국경을 초월하여 전 세계의 젊은이들에게 D&G의 선풍을 일으키게 하였다.

D&G의 1992년 작품인 〈그림 13〉에서는 20세기 패션의 어휘가 새겨져 있는 그래피티를 선보이고 있



〈그림 13〉 Dolce & Gabbana 1992.

65) *The Fashion Book*, Phaidon(1998), p.474.

다. 디자이너의 로고와 로맨틱한 상투어구를 폴라추의 조형미로 표현한 그라피티로써 아이러니한 이미지를 나타내었다⁶⁶⁾.

이와 같이 로고를 활용한 그라피티에서는 로고 자체의 순수한 디자이너 브랜드 이미지 이외에 기호적 속성을 내포하고 있다. 그것은 마케팅 효과창출이라든지 또는 단지 상투적인 문양으로써 표현되는 기호들의 조합이라는 의미를 지님으로써 그라피티의 특성이 패션 작품을 통해서 표출되고 있다고 볼 수 있다.

현대 패션의 그라피티는 세기말적 현상 중의 하나로 앞으로도 디자이너의 로고는 더욱더 기발한 형태로 내적 의미를 가지리라고 생각된다.

2) 사회 고발적 메시지의 그라피티

그라피티는 '나는 누구를 사랑한다' 식으로 원시 벽화와 비슷한 기원을 담은 것도 있지만 그보다 훨씬 격렬한 사회적인 발언을 내포한 것들이 많다. 즉 그라피티에 등장하는 글자는 자신의 이름으로부터 반전이나 반해 구호 같은 것에 이르기까지 다양한 뜻과 생각을 가지고 있다.

그라피티를 통하여 사회고발적 메시지를 강렬하게 반영한 스타일로는 20세기 후반 이후에 나타난 펑크(Punk) 스타일을 통해서라고 할 수 있다. 즉 펑크는 그들 나름대로의 다양한 심벌을 만들었는데 'Anarchy'의 머리 글자를 딴 형태인 무정부의 심벌은

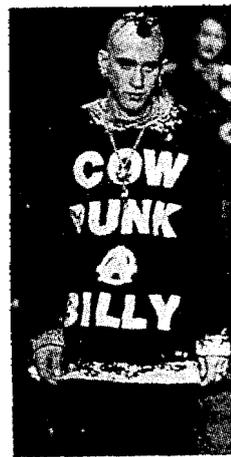
무질서, 혼란, 파괴와 같은 의미로 사용되었다. 파괴적 행위의 모더니즘, 아프리카를 동경하는 보헤미안, 반성취주의, 반지식주의, 질서와 균형을 무시한 예술 파괴주의자, 허무주의, 무정부주의자 등에서 그들의 특징을 찾을 수 있다. 이외에도 빈 건물에 불법으로 점령하고 거주하며 그 건물벽에 그려 넣었던 상징이나 허무주의를 의미하는 노퍽처의 상징, 블랙의 상징 등이었다⁶⁷⁾. 이러한 이미지들은 스트리트 패션의 대표적 스타일 중의 하나인 펑크 패션에서 가장 두드러지게 그라피티의 기호적 속성으로 나타난 것이다(그림 14).

즉 1970년대 후반에 대부분 무직인 노동계층의 심대에 의한 권위체제에 대한 저항으로 나타났던 펑크 패션은 사회에 대한 반항 정신을 대변해 주는 수단이었다면 현재는 고무한 기성패션을 거부하는 의미를 지님으로써 '70년대 당시의 과격함이 많이 누그러진 대신 세련되고 감각적으로 표현되었다. 이러한 펑크의 반사회적인 이미지가 Milk의 현대 패션 작품 <그림 15>에서 그라피티로 응용되어 표현되고 있다.

비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 경우도 펑크 이미지의 작품을 계속 선보임으로써 '71년 말콤 맥클라인과 함께 'LET IT ROCK'을 개점하고 에드워드안 룩의 옷을 팔았으며, '73년 4월 'TOO FAST



<그림 14> Punk style 80년대초.



<그림 15> Milk 95/6A/W.

66) Valerie Mendes & Amy de la Haye, *20th Century Fashion*(Thames & Hudson, 1999), p.259.

67) James Lever, *Costumes & Fashion*(Thames and Hudson, 1995), pp.270-1.

TO LIVE, TOO YOUNG TO DIE!'에서는 페그팬츠, 스쿼어 솔더의 티셔츠, 가죽 점퍼 등 로커 패션을 판았다.

그리고 '74년 'MODERN KILLED EVERYNIGHT'를 거쳐 최종적으로 정착한 'SEX'에서는 팝컬처의 메시지를 담은 티셔츠들을 제작하였는데, 이러한 자신의 작품에서 펑크적 히스테리의 반사회적 메시지를 유머로 담은 내용을 그라피티로 표현함으로써 패션과 예술에 무한한 가능성을 시사하였다⁶⁸⁾.

즉 펑크는 기능적이 아님에도 불구하고 새로운 것을 창조하고자 하는 인간의 근원적인 의지의 표현으로써 티셔츠나 견장, 지퍼장식, 탈색된 진, 상표 박음선 술기를 걸로 한 것 등이 하이 패션에 유용된 중요한 요소로 등장하게 되었다. 그 중 글씨를 거꾸로 쓰거나 폭력을 상징하는 내용의 메시지들은 현대의 스트리트 패션뿐만 아니라 하이 패션에서 그라피티로써 표출되고 있다(그림 16).

특히 새로운 밀레니엄의 시작과 함께 그라피티는 미국 힙합문화를 좋아하는 신세대 젊은이들이 선호하는 패션 양식으로써 자신을 적극적으로 표현하는데 수용이 되고 있다⁶⁹⁾. 이것은 평범함보다는 재미와 활력을 찾는 요즘 세대를 반영한 것으로 볼 수 있다.

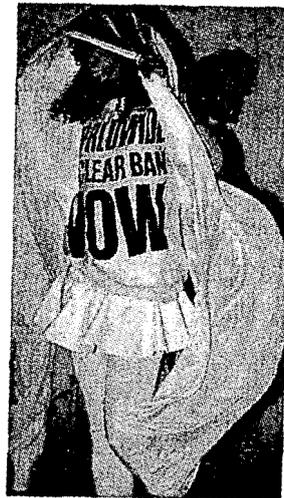


〈그림 16〉 Vivienne Westwood 84/5A/W.

캐서린 햄넷(Katharine Hamnett)의 경우 그녀는 특히 텍스타일을 많이 연구하였으며 매우 활동적이고 편안한 패션을 지향함으로써 색시하면서도 산뜻한 런던의 영 스트리트 감각을 대변하는 디자이너이다. 그녀의 디자인은 자유분방하지만 혼란스럽지 않은 절제미, 선을 강조한 테일러링, 여성의 아름다움을 성숙함으로 표현한 고급스러움으로 요약할 수 있는데 그녀의 의상에는 정치나 사회에 대한 블랙 조크 등 독특한 유머 센스가 담겨져 있다.

햄넷은 환경 문제를 늘 염두에 두고 Eco Cotton 2000이라는 원료를 사용하고 있으며 피브이시(PVC)나 플라스틱 등은 사용하지 않았다. 즉 평화운동·여성운동에도 참여하여 1984년 컬렉션에서는 당시 영국 그린햄 공군 기지에서 있었던 반핵 운동에서 모티브를 얻은 의상들을 발표하였다. 〈그림 17〉은 바로 사회고발적 메시지를 그라피티로 응용하여 표현한 패션 작품이다⁷⁰⁾.

그라피티의 대표적인 회화 작가인 해링의 '80년대 이후에 나타난 내용을 지닌 채 어떤 메시지를 전하고자 하는 작품들에는 그 주제가 정치적 현실(국가 간의 전쟁, 이데올로기와 대국의 패권주의에 희생되는 개인, 고문이 행해지고 또 그것이 치루어지는 현



〈그림 17〉 Katherine Hamnett 84/5A/W.

68) Catherine McMerritt, *Vivienne Westwood*(Carlton, 1997), pp.12-3.

69) 매일경제, 2001, 03, 12.

70) Valerie Mendes, *op. cit.*, p.229.



<그림 18> Red & Dead 95s/s.



<그림 20> Isaac Mizrahi 92s/s.



<그림 19> Jerome L'huillier 95s/s.

장, 핵전쟁의 위험에 대한 경고 등), 혹은 정신적, 윤리적 상황(자본주의 사회에서의 금권만능 사상, 여성에 대한 성적 억압, 기계, 기술 사회에서의 인간 소외, 광고 메카니즘의 비인간성 등)을 다루고 또 고발하는 것이 많다. 1980년대 이후 현대 패션에서도 그라피티의 사상과 개념이 반영되어 나타남을 알 수 있으며, 무엇보다도 디자이너의 경험과 사상, 내면세계가 복식의 조형을 통하여 자유로이 표현되고 있다.

이처럼 문자 형태의 그라피티 기호적 의미에는 메시지 전달 수단인 문장의 형태로 디자이너의 내면 세계를 간접적 함축하고 있으며 패션작품을 통하여 시대적인 사회상이 자유롭게 반영됨을 알 수 있다.

3) 통속적 메시지의 그라피티

통속적 메시지로 패션 작품과의 커뮤니케이션을 유도하고 있는 <그림 18> R & D의 작품, <그림 19> Jerome L'huillier의 작품 등도 역시 그라피티의 응용으로 디자이너의 정신적 세계를 표출해 내고 있다.

패션 작품 <그림 20>의 디자이너인 아이작 미즈라히(Isaac Mizrahi)는 인형극을 위한 의상을 디자인하기도 한 디자이너로서 오렌지와 연한 청록색을 조화시키는 등 대담한 콤비네이션과 단순하고 세련된 디자인으로 전 미국인들이 가장 좋아하는 디자이너라는 찬사까지 받았다. 이 작품에서도 자신만의 독자적인 개성 세계를 통속적 메시지를 통하여 하이패션에 충격적으로 선보임으로써 그라피티의 기호적 속성을 드러내었다.

모든 여성들이 갈망하는 욕구변화를 그들만의 언어를 사용하여 표현함으로써 매 해마다 새로운 여성들을 탄생시킨 들체 앤 가바나는 지중해의 매력과 정열, 유희를 사랑하는 여성과 그리고 과거에 대한 향수, 수치심, 전설적인 신화의 여성 그리고 과거와 현재를 공유하는 매혹적이고 섹슈얼한 새로운 이미



〈그림 21〉 Dolce & Gabbana 1992.

지를 창조하였다. D & G의 작품(그림 21)에서도 그들만의 독자적인 세계를 통속적인 메시지의 그래피티 패션 작품으로 표출해 내었다.

이들 그래피티 패션 작품에서는 통속적인 문장이나 글귀들이 ‘단지 여러 가지 글씨체 정도로 밖에 인지되지 않든가 문구의 의미들이 상실된 기표들의 혼성모방⁷¹⁾’으로 간주되고 있는 기호의 속성이 드러나고 있음을 알 수 있다.

그래피티의 통속적 메시지는 독특하고 단순한 내용으로 현대사회를 풍자하고 유머를 불어넣음으로써 쉽고 진솔하게 디자이너의 내적 세계가 폭넓은 조형 세계로 표현될 수 있다.

또 하나의 세기말적인 현상 중 스트리트 패션의 경우, 컴퓨터 통신, 인터넷 등이 제공하는 온갖 정보와 간접체험으로 세상을 간파해 버린 젊은이들이 점차 자기 자신에게 관심을 돌림으로써 남에게 자신의 성적 매력이나 고귀한 신분을 옷차림으로 포장하기 보다는 자신에 대한 사랑과 정체성(正體性)을 극대화하기 위한 수단으로써 그래피티의 응용으로 나타나고 있다. 마찬가지로 그래피티의 기호적 속성을 응용한 하이 패션의 경우도 현대 패션에 나타나는 세기말적인 현상 중의 하나라고 할 수 있다.

2. 도상으로 표현된 그래피티의 기호의 의미

1) 신체이미지 변형을 통한 그래피티

그래피티에 등장하는 인간의 형상들은 대부분 성별, 인종, 연령 그리고 심지어는 얼굴 표정도 결여되어 있다. 인종, 남성과 여성, 노인과 젊은이를 구분하지 않고 모든 인간을 동등한 존재로 인정하려는 작가의 다원주의적 태도에 입각한 단순화된 표현이라고 할 수 있는데, 그것은 대중과의 의사소통으로 간략화 된 기호의 도상으로 대중들에 즉각적으로 쉽게 인지함을 목적으로 하는 것이다.

인체 형태 변형을 통한 그래피티는 새로운 시각적 충격을 주는 수단으로써 현대 패션에서 그래피티로 나타났다. 패션 작품의 그래피티를 통하여 인체 구조가 비합리적, 비체계적으로 왜곡됨으로써 디자이너는 유희적 형태로 왜곡된 인체 변형의 이미지에서 자신의 내면세계를 기호화하고 상징적으로 표현한다고 할 수 있다. 이러한 경향은 마리아 스나이더(Maria Snyder)의 그래피티 패션 작품(그림 22)과 가라로슈(Guy Laroche)의 그래피티 패션 작품(그림 23)을 통해서도 나타나고 있다.

그래피티의 작가인 해링의 작품 세계에 등장하는 신체의 율동과 춤의 요소는 에너지와 생명력의 징표



〈그림 22〉 Maria Snyder 92s/s.

71) 양학미, “후기자본주의사회의 패션에 나타난 혼성모방”, 서울대 석사논문(1999), p.35-6.



<그림 23> Guy Laroche 1993.



<그림 25> Nicole 92s/s.



<그림 24> Takeo Kikuchi 92s/s.

이자 작업과 유희를 한데 결합시켜서 에너지를 긍정적으로 승화시키려는 작가의 내면 세계를 잘 보여주는 메시지였는데, 패션 작품에서도 같은 맥을 형성하는 메시지를 인식할 수 있다. 즉 다케오 키쿠치(Takeo Kikuchi)의 작품(그림 24)과 니콜(Nicole)의 작품(그림 25)에서는 낙서를 한 듯한 자유롭고 즉흥적이며 강렬하고 스피드한 인체 표현들로 패션 디자이너의 역동적인 힘을 느낄 수 있게 하며, 그러한 이미지에서 그라피티의 기호적 속성을 충분히 표출해

내고 있다.

예를 들어 해링의 작품에 등장하는 '갓난아이'는 인간의 상처 받기 쉬운 연약함과 발달하는 의식의 가능성을 작가 자신의 모습과 비교하여 상징적으로 표현하였다. 즉 그라피티 작가들의 작품속에 등장하는 도상들은 불안감, 행복감, 욕망, 억압, 희망 등 희비가 뒤섞인 시대를 응축적으로 시각화한 기호의 상징적 역할을 하는 것이다.

그라피티 예술작품에서의 인체는 더욱 변형되어 끊임없는 선에 의하여 사람들은 서로의 신체를 교차시키며 텔레비전 스크린과 동불과도 연결이 되는데 이것은 현대 사회 속의 모든 인간과 사물들은 무작위적인 형태로 연결되고 단절되면서 기형화를 유발하였다. 이렇게 패션 작품에서도 변형된 인체는 일상적인 인체로부터 탈피된 비현실적 형상으로 강렬한 시각적 효과를 얻을 수 있을 뿐만 아니라 이러한 왜곡된 형태를 통하여 디자이너의 패션 메시지를 직접적으로 대중에게 전달하는 그라피티의 기호적 속성을 엿볼 수 있다.

2) 만화풍 이미지의 그라피티

수많은 그라피티의 이미지를 통해서 사람들은 끊임없이 어떤 커뮤니케이션을 하는데, 그것은 친숙한 도상들을 통해 어떤 메시지를 쉽게 전달하거나 도상들의 형식적인 재미를 이용하는 것이다. 대중스타들

의 얼굴이나 포즈, 의상들은 당대의 대중들을 강력하게 사로잡는 유행의 형태로 일상생활 깊숙이 침투해 왔으며 따라서 이들이 만화풍의 그라피티로 묘사되어 당시의 대중성과 통속적 맥락을 간접적으로 전달하는 매체가 되어왔다고 생각된다.

그 외에도 성, 폭력, 죽음, 사랑, 눈물, 질투 등 대중문화에 항상 등장하는 이러한 단어들은 그라피티를 통하여 쉽게 연상할 수 있는 것으로 현대 패션에서도 만화풍으로 풍자되어 표현되고 있다.

세기말의 작가들은 일상세계를 넘어서 꿈이나 무의식이 자아내는 만화경과 같은 세계를 찾아내고자 했다. 이러한 경향은 패션 디자이너의 작품을 통해서 직접적으로 표출이 되고 있다.

야마모토 칸사이(Yamamoto Kansai: 山本寛齋)는 패션 작품을 통하여 일본의 기모노와 군복 등에서 영감을 받아 대담한 디자인으로 밝은 색깔의 축제 분위기를 창조하였다. 고대 동양과 현대 서양을 조화시킨 대담한 모티프를 사용하며 색채와 구성에서 강렬한 감각의 작품 세계를 보여주었다. 그는 훌륭한 디자이너가 되기 위해서는 앞서 가는 감각과 노력이 필요하다고 역설하였는데, 디자이너에게 중요한 것은 자신의 안목으로 새로운 아름다움을 찾아내는 것이라고 하였다. <그림 26>의 경우 통속적 만화의 내용을 그라피티로 표현한 상의와 메쉬스커트로



<그림 26> Kansai Yamamoto 1984.



<그림 27> Yoshiyuki Konishi 92s/s.



<그림 28> Dolce & Gabbana 96s/s.

구성된 패션 작품에서 야마모토 칸사이의 작품세계를 볼 수 있다⁷²⁾.

요시유키 키니쉬(Yoshiyuki Konishi)의 2000년도 작품(그림 27)의 경우에서도 디자이너 자신의 내면 세계가 만화같은 형식의 이미지들로 표출된 패션작품이라고 볼 수 있다. D&G의 경우는 만화풍의 그라피티로써도 패션 작품을 선보였다(그림 28).

1990년대에 인기 있는 젊은 디자이너의 한 사람

72) The Fashion Book, *op. cit.*, p.500.



〈그림 29〉 Jean Charles de Castelbajac 95s/s.



〈그림 30〉 Jean Charles de Castelbajac 2001/2s/s.

으로서 카스텔바작(Jean Charles de Castelbajac)은 글씨보다는 만화로 그린 그라피티를 선보이고 있다. 아예 만화책으로 만든 듯한 옷과 바비인형을 연상시키는 장난스러운 옷이 많다(그림 29)(그림 30).

특히 패션 철학으로부터 안티 모드 대표적 디자이너로 알려지게 된 그는 기존에 사용되지 않았던 모포, 테이블클로스, 어망, 텐트지 등의 천연 소재 등을 즐겨 사용하였다.

1970년대에 '패션과 예술의 만남'을 위한 구상을 시도하여 의복에 현대 예술가들의 회화를 도입하였다. 1985년 트로이 현대 예술박물관의 전시회에서는 그의 작품들이 개인전 형식으로 선보이게 될 정도로 가치를 인정받았다. 또한 하이드 파크에서 열린 롤링 스톤즈 리사이틀의 의상도 담당하여 화제가 되었다. 어린이를 위한 브랜드 '마랭 말랭', 1980년에는 '장 샤를'이라는 향수를 발표하였다.

이와 같은 카스텔 바작의 작품 세계는 특히 세기말 자신의 그라피티 패션 작품에서 더욱 두드러지게 나타나고 있는데 소재 응용의 무한한 가능성과 현대 사회의 풍자를 유머러스하게 그라피티의 기호적 속성으로 자유롭게 창출해 내었다.

현대인들은 상호의사소통이 단절된 일방적 커뮤니케이션 환경에 놓임으로써 심화되는 단절감과 고독감, 그리고 의사소통 불능 상태의 사회적 배경을 상징적 도상들을 통하여 표현하고 있다. 따라서 예술작품에 있어서 그러한 도상들은 지극히 단순명료하여 난해한 이론적 기초가 없이도 곧바로 이해할 수 있으며 가능한 한 쉽고 명료한 시각언어로 최대의 관객과 의사소통한다. 예술가들은 회화 작품을 특정시대 사회, 문화적 현상을 이미지로 통해 표현하고 다른 사람들과 동시대 가치관과 의미를 공유하는 의사소통의 매개체로 사용하는데 그라피티를 응용하였다.

현대 패션작품에 나타나는 만화풍의 간략화시킨 이미지는 자유롭게 묘사되어 있는 것이 특징으로 가능한 단순하게 사물들을 나타내었으며 거기에는 상당히 많은 정보가 단 하나의 이미지로 전달될 수 있다고 생각된다. 단순하고 만화적인 이미지는 완전히 다른 의미를 유도할 수 있으며 그 시대상의 반영으로 패션작품에서 커다란 역할을 해왔다고 할 수 있다.

즉 유머러스한 포즈나 우스꽝스러운 표정 등으로 경직되고 어려운 패션이 아닌 대중적이며 자유스러운 젊은 패션 이미지를 표현하는 방법에 있어서 만화 등의 친숙한 대중 매체를 통한 그라피티의 기호적 속성을 이용한 패션 작품이라고 할 수 있다. 그럼으로써 패션 작품을 통해 디자이너의 내면세계가 암시적인 메시지로 유머러스하게 내포되어 있는 것이 다.

패션 작품의 경우도 만화풍 이미지를 통한 그라피티의 기호적 속성은 통속성과 예술성의 경계를 초월함을 의미하였고 더 나아가 스트리트 패션과 하이패션의 벽을 허무는데 중요한 역할이 된 것이다.

IV. 결 론

낙서는 인류문명이 탄생한 시기로 거슬러 올라가는 뿌리깊은 인간의 표현행위의 하나로써 오랜 역사를 지니고 있으며 낙서가들의 체계에 대한 불만과 분노의 감정은 이들의 낙서에서 표출되는 주요 경서였고 기술적으로는 조잡하고 거칠었다.

20세기의 낙서는 도시환경의 황폐화와 인구 과잉 집중화로 인한 병폐를 상징하는 징표로써 19세기 말부터 본격화되기 시작한 산업 사회에서 낙서는 압박 받고 박탈 당하는 힘없는 소시민과 하층계급이 정치적, 사회적 불만을 표현하는 수단으로써의 역할을 담당해 왔다. 즉 인간의 내면세계를 그림이나 문자로 외면화하고 싶어하는 인간의 표현욕구인 낙서행위는 '80년대 현대 미술의 맥락속에서 낙서화 운동으로 계승이 되었다.

낙서와 낙서화의 의미를 모두 함축하고 있는 그라피티는 가장 원초적 본능으로써 자기 과시성을 내포하였으며 통속적인 기호나 상징에 대한 최근의 기호론적 관심을 가진 그라피티 작가들은 진취적이고 약탈적인 거리의 예술에 전념하는가 하면 창조자로서의 그들 나름대로의 독창성을 지니게 되었다. 따라서 그라피티 작가의 작품에는 주변에서 접할 수 있는 여러 잡다한 이미지를 무차별적으로 수용하고 재해석하여 작품으로 재창조해 내었다.

과거 외면당하고 하찮은 것으로 차부되어 왔던 주변 문화나 하위 문화가 동시다발적으로 공존하는 현대 후기 산업사회의 이미지들이 차용되고 재구성되는 형태를 띠게 되었으며 그라피티의 도상과 이미지도 그러한 상황을 배경으로 탄생한 것이다.

현대 패션에 있어서도 뉴욕 뒷골목이나 낡은 건물, 공중 화장실에 가면 종종 볼 수 있는 그라피티가 의류와 가방, 신발에 사용되면서 신페션 조류로 부상하게 되었다.

본 연구에서는 현대 패션에서의 그라피티는 문자 형태로 표현된 그라피티와 도상으로 표현된 그라피

티로써 분류할 수가 있었다.

첫째, 문자형태로 표현된 그라피티의 경우 로고를 활용한 그라피티와 사회 고발적 메시지의 그라피티 그리고 통속적 메시지의 그라피티의 기호적 속성으로 나누어 볼 수 있었고

둘째, 도상으로 표현된 그라피티의 경우 신체이미지 변형을 통한 그라피티와 만화풍 이미지의 그라피티의 기호적 속성으로 나누어 고찰되었다.

세기말적 현상으로 나타났던 현대 패션의 그라피티 작품은 로고나 사회상을 반영하는 메시지 그리고 상징적 역할을 하는 다양한 도상들은 패션 디자이너의 내적 세계를 기호화하여 표현된 것으로 분석되었다.

즉 그라피티 패션 작품은 20세기 저급한 것으로만 취급받았던 그라피티를 대중적이고 보편적인 조형적 수단의 하나로 만드는데 중요한 역할을 가지게 된 것이다.

따라서 그라피티는 한 시대의 미술사조가 아닌 시대를 초월하는 인간 본연의 감정 표출 양식으로 자리잡을 것이며 이것은 앞으로 현대 패션영역에 더욱 다양하게 응용할 가치를 지니고 있다고 할 수 있다.

참고문헌

- Catherine MaMermott (1997). *Vivienne Westwood*, Carlton.
 Edward Lucie Smith (1989). *ART TODAY*, Phaidon.
 James Lever (1995). *Costumes & Fashion*, Thames and Hudson.
 Nikos Stangos (1995). *Concepts of Modern Art*, Thames & Hudson.
 Martha Cooper & Henry Chalfant (1995). *Subway Art*, Thames & Hudson.
 Phaidon (1996). *The Art Book*.
 The Fashion Book (1998). Phaidon.
 The Thames and Hudson (1994). *Dictionary of ART and Artists*.
 Valerie Mendes & Amy de la Haye (1999). *20th Century Fashion*, Thames & Hudson.
 美術手帖編輯部. (1994). *現代美術*, 美術出版社.
 美術出版社編輯部 (1993). *現代美術事典*.
 김정란 역, G. 나타프 (1987). *상징 기호 표지*, 열화당.
 김병익 역, H. Read (1982). *도상과 사상*, 열화당.
 김윤수 역, H. Read (1993). *현대미술의 원리*, 열화당.

- 김준일 역, Rudolf Arnheim (1992). *미술과 시지각*, 기린원.
- 김인환 역, Leonhard Adam (1990). *원시미술*, 등문선.
- 김호경 역, Carol Strickland (2000). *클릭, 서양미술사*, 예경
- 박진선 역, Robert Akins. *현대미술의 개념풀이*, 시공사.
- 유홍준 역, H · W · D · J Janson (1992). *회화의 역사*, 열화당.
- 이영철 외 역, H. H. Anarson (1991). *현대미술의 역사*, 인터내셔널 아트 디자인.
- 이문웅 역, L.A White (1977). *문화의 개념*, 일지사.
- 최기득 역, Robert Hughes (1993). *새로움의 충격*, 미진사.
- 김선정 (1992). 문명의 찌꺼기에 시달리는 현대인의 자화상, 월간미술.
- 김유경 (1994). 낙서화 유형으로써의 키스 해링의 작품 연구, 성신여대 석사논문.
- 두산세계대백과사전 EnCyber.
- 매일경제, 2001, 03, 12.
- 미술세계 (1991). 키스 해링과의 마지막 인터뷰.
- 미술세계 (1997). 미술관 안과 밖의 경계에서<바스키아>, 갤러리 현대.
- 박진아 (1998). 낙서화와 키스 해링의 회화에 관하여, 홍대 석사논문.
- 박정근 (1997). 낙서화의 관점에서 본 키스 해링의 작품 세계, 경북대 석사논문.
- 박천숙 (1999). 낙서화를 응용한 패션 일러스트레이션에 관한 연구, 홍대 석사논문.
- 송미숙 (1991). *현대미술과 언어*, 월간미술.
- 서성록 (1989). *포스트모던 미술과 비평*, 미술공론사.
- 서해향 (1997). Keith Haring의 낙서화에 나타난 회화적 이미지 연구, 조선대 석사논문.
- 시공디스커버리총서 (1998). 뉴욕-한 도발적인 도시의 연대기, 시공사.
- 양학미 (1999). 후기자본주의사회의 패션에 나타난 혼성모방, 서울대 석사논문.
- 오채현 (1993). 현대 회화에 나타난 기호와 상징성, 숙명여대.
- 유미희 (1999). 키스 해링의 기호와 상징체계로서의 조형언어적 연구, 전남대 석사논문.
- 이선교 (1998). 낙서를 이용한 표현 연구, 이대 석사논문.
- 이태호 (1989). *장내미술과 장외미술*, 월간미술.
- 이희숙 (1979). *미술과 상징*, 열화당.
- 월간미술 (1999). *세계미술용어사전*
- 장석원 (1994). 미국미술, 어디까지 왔는가, 월간미술.
- 장소현 (1983). 현대의 프리미티브 아트, 공간1월호.
- 정무정 (1997). 힙합 리듬같은 낙서화가의 삶, 월간미술.
- 조신자 (1993). 신표현주의에 나타난 낙서화에 대한 고찰, 충남대 석사논문.
- 최강철 (1990). 조형기호의 상징적 의미에 관한 고찰, 홍대 석사논문.
- 최제희 (1997). 현대회화에 나타난 기호 표현, 경기대 석사논문.
- 하경진 (1996). 키스 해링의 낙서화 연구, 이대 석사논문.
- 현남주 (1994). 회화상에 나타난 기호에 관한 고찰, 단국대 석사논문.
- 홍대일 (1989). 장 미셸 바스키아의 돌연한 죽음, 월간미술.
- WWW.Graffiti.pe.kr