

1995年 以後 아방가르드 패션의 디자인 分析⁺

具 仁 淑

忠南大學校 生活科學大學 消費者生活情報學科 教授

A Study on the Design Analysis of Avant-Garde Fashion Since 1995⁺

Koo, In-Sook

Prof., Dept. of Consumers' Life Information, College of Ecology, ChungNam National University

Abstract

The purpose of this study was to investigate the Avant-garde's aesthetic values and expressional characteristic, and to find out(analysis) the design characteristic of Avant garde fashion since 1995. Expressional characteristics of Avant garde with the anti-aesthetic, radically pursuing newness, and open mind, are revealed dynamism, hostile innovation, and experimentalism.

Futuristic images expressed in dynamism represent space style, body conscious style, cyborg style, kinetic style, and primitive style. And deconstructional images related to hostile innovation show punk style, grunge style, humor style, and abstractive style. Also surreal images related to experimentalism hold erotic style, depasemant style, deformation style, and collage style.

The proper usage of newness offers the escape, the vividness, and the humour from the fatigue of the life and so, it is expected to offer the chance of transferring the active individuals and societies directly or indirectly

By analyzing the instances for the images of avant-garde fashion since 1995, the contribution about the expectation of the design trends of the present and future is expected.

Key words: Avant-garde fashion(아방가르드 패션), deconstructional images(해체주의적 이미지), futuristic images(미래주의적 이미지), surreal images(초현실주의적 이미지)

I. 서론

패션을 이미 단순한 일과성의 유행이나 보잘 것 없는 현상으로 볼 수는 없다. 패션이 우리들을 매료하고 놀라게 하는 것은 의복을 초월한 창조성을 확실히 신체에 감을 수가 있기 때문이고 이것은 의식을 적극적으로 변혁시키는 작용을 한다. 20세기에 들어 인간의

의식의 변화는 패션에서 기존의 질서를 파괴하면서 추를 수용하였고 추의 형식원리인 무형식성, 부정확성, 왜곡을 적용하여 기존의 미적 범주로는 해석하기 난해한 패션미를 탄생시켰다. 이와 같은 새로움의 실천을 대변하는 용어로 사용되는 말이 아방가르드(avant-garde)이다.

아방가르드는 하나의 예술사조가 아니라 합리주의와 이성주의, 사실주의에 도전하는 모더니티의 한 특

⁺ 이 논문은 2001년 충남대학교 자체연구비의 지원에 의해 연구되었음.

성¹⁾으로서 새로움을 실천하는 모더니즘만으로 충분히 설명되지 못하는 새로운 예술경향을 지칭하는 것으로 통용되고 있다.

20세기는 다양한 아방가르드 운동의 전개와 실험적 시도로 전통적인 장르가 혼합되거나 붕괴되는 현상으로 예술의 개념 그 자체가 확대되고 있다. 그리고 기존의 질서에 길들여진 형식과 내용을 거부한 아방가르드가 다양한 대중적인 형식실험을 전개하였고 자본주의하에서 급속도로 팽배해진 문화산업이 그와 같은 아방가르드적 형식실험을 교묘하게 차용 및 모방해냄으로서 예술의 진정한 공간이 애매해졌다는 점도 간과할 수 없다.

예술에서와 마찬가지로 패션에서도 아방가르드의 혁신성은 다양성이라는 전제하에 장르간의 고유성의 해체와 혼용 등으로 오늘날에는 소위 아방가르드 패션의 퓨전(fusion) 문화를 이루고 있는 실정이다. 이에 본 연구는 첫째, 아방가르드의 미적 가치로서 내재적 의미와 표현특성을 규명하고, 둘째 20세기 패션에서 아방가르드 계보를 밝힌다. 셋째, 1995년 이후 아방가르드 패션의 표현특성과 이미지를 분류하고, 넷째, 1995년 이후 아방가르드 패션이미지를 정보이론 측면에서 분석한다.

아방가르드에 관한 선행연구는 마태 칼리니스쿠(Matei Calinescu)의 모더니티의 다섯얼굴, 레너토 포지올리(Renato Poggioli)의 아방가르드 예술론²⁾, 할 포스트(Hal Foster)의 반미학³⁾ 등이 있고, 국내에서도 아방가르드의 연구들이 괄목할 만한 결과를 가져온 것으로 사료된다⁴⁾⁵⁾⁶⁾ 본 연구는 미래파, 다다이즘, 초현실주의 운동 등의 역사적 아방가르드 시대를 지나 미국을 중심으로 한 추상표현주의와 네오 다다이즘운동들을 중심으로 한 1960년 전후 등장한 네오 아방가르드(Neo avant-garde)와 연결되는 1980년대 포스트모더니즘의 실험성(또는 네오아방가르드), 그리고 1990년대 들어 디지털 혁명, 글로벌화, 이념의 퇴조현상을 나타내고 있는 오늘날의 아방가르드의 새로운 표현에 초점을 두고 연구, 분석하고자 한다.

이를 위해 국내, 외 문헌과 학술지 등의 문헌자료를 통하여 이론적 배경을 연구, 고찰하였고, 잡지와 인터넷 자료를 통하여 사진 자료를 제시하였다. 사진자료,

즉 아방가르드 패션의 선별기준은 아방가르드의 미적 가치인 내재적 의미와 표현특성의 연구, 고찰을 통하여 이루어진 결과와 잡지 및 패션문헌을 통한 평론을 근거로 필자의 주관적 관점에서 선별하였다. 이것이 본 연구의 제한점이다.

II. 아방가르드의 미적가치

‘아방가르드’라는 용어는 프랑스에서 오랜 역사를 가진다. 전쟁용어로서 그 기원은 중세까지 거슬러 올라갈 수 있다. 이 용어가 문학, 예술적인 개념으로 사용된 것은 1820년대의 일로서 올린드 로드리그(Olinda Rodrigues)가 아방가르드란 용어를 예술에 적용하면서 이후 19세기의 약 100년간은 예술적 아방가르드와 정치적 아방가르드의 주요한 입장을 중심으로 아방가르드의 개념은 발전하였다. 아방가르드의 예술적 의미가 명확하게 된 시기는 1870년 이후라고 할 수 있다. 전통적인 관습에 저항하고, 새로운 것에 대한 욕구를 과도하게 펼치는 진보적인 예술-소위, 미래파, 다다이즘, 초현실주의, 해프닝 혹은 현장 연극같은 형식들이 아방가르드 운동으로 간주된다. 따라서 아방가르드는 하나의 예술사조가 아니라 새로움을 실천하는 모더니즘만으로 충분히 설명하지 못하는 새로운 예술경향을 보완하는 개념의 혁신적인 예술운동을 의미하는 것이라 할 수 있다.⁷⁾ 아방가르드가 가지고 있는 내재적 의미와 표현 특성은 다음과 같다.

1. 아방가르드의 내재적 의미

아방가르드의 표현에는 다음과 같은 의미가 내재하고 있다.

1) 부정적 미학적 특성

아방가르드는 기존의 사회, 문화질서를 거부하고 급진적이고 혁신적인 행동을 통하여 이상적인 미래를 추구한다. 따라서 풍요로움, 아름다움을 추구하는 기존의 미학적 태도와는 본질적으로 다른 기존 가치 개념에서 보면 부정적 미학적 특성이 그 존재적 실체라고

볼 수 있다. 따라서 아방가르드는 현대패션에서 추의 미학을 정립할 수 있는 근거들을 지니고 있다.

2) 새로움의 과도한 추구

아방가르드 예술의 핵심적 창작개념은 '새로움'의 숭배이다. 새로움을 숭배하여 아방가르드예술가들이 흔히 도입하는 수법은 낯설게 하기, 또는 충격효과를 통해서이다. 그들은 기존의 전통, 규범, 문화를 연결하는 코드를 의도적으로 거부하는 실험적 방법을 채택한다. 따라서 새로움을 위해 아름답지 않을 수도 있고, 조화롭지 않아도 되어 때로는 우스꽝스럽게, 때로는 괴기스러운 것들도 과감하게 표현되어 보는 이들로 하여금 낯설고, 충격적인 작품을 제작한다. 따라서 추의 형식원리인 무형식성, 부정확성, 왜곡 등이 적용된다.

3) 열린 세계 지향

아방가르드 예술가들이 제작한 작품들은 문화, 전통 코드와 연결된 기존의 작품들과는 달리 우연적인 효과를 추구하거나 개별적이고 독립적인 작품구상으로 끝나버리므로 열린 세계로, 미래지향적인 사고로 나아가 갈 수가 있다. 또한 작품의 완성을 독자에게 맡기는 작품의 개방성과 다의성(작품에 대한 고정적 의미를 갖지 않으므로 무한히 다양한 의미를 곁집어 낼 수 있도록 열어 있음)이 있다.

2 아방가르드의 표현특성

아방가르드의 내재적인 의미는 다음과 같은 표현특성들에 의해서 파악될 수 있다.

1) 역동주의

아카데미즘의 정체와는 달리 역동주의가 아방가르드의 제1의 징표이다. 예술에서 역동주의는 20세기초 미래파와 러시아 구성주의 예술운동에서 그 근원을 볼 수 있다. 미래파의 운동은 과학문명에 의한 힘과 속력의 세계와 미래를 동일시하였다. 미래파 화가 자코모 발라(Giacomo Balla(1871-1958)는 테크놀로지에 의한 속도와 힘을 표현한 회화를 그렸고 그가 그린 남성복 슈트는 비대칭적 형태와 사선적 문양, 화려한 보색을

사용하여 역동적인 이미지를 강조한 것이다.⁸⁾ 미래파의 의복과 테크놀로지의 융합개념은 1960년대 미래이미지의 패션을 창조하는데 직접적인 영향을 미쳤다.

한편 인간의 새로움에 대한 욕구는 과학기술 지향적인 사고에 반하는 원시를 동경한다. 이것은 강인한 생동감을 표현하는 것으로 1990년대 프리미티즘과 연결된다.

2) 적대적 혁신성

아방가르드의 제2의 징표인 적대적 혁신성은 적대주의, 허무주의, 진보주의를 표방한다.

(1) 적대주의

아방가르드예술의 행동의 진행에 장애가 없을 수 없다. 따라서 어떤 대상이나 어떤 사람에 대항을 하지 않으면 안되는 경우가 대부분이다. 그 표적은 아카데미즘일 수도 있고 전통일 수도 있다. 적대와 혁신의 정신이 아방가르드 내에 있다.

(2) 허무주의

아방가르드의 제1의 징표인 역동주의의 긍정적인 동기와 소외감에서 생겨나는 적대적 혁신성의 부정적인 동기가 아방가르드 예술의 두 기본 성격이며, 행동을 위한 행동성향과 역동성 때문에 그것은 적개심을 가지는 사실로 그치는 것이 아니라 그러한 적개심의 대상이 되는 일체의 장벽을 부수고 장애를 제치며, 그 진행을 방해하는 것이 있으면 무엇이든 파괴하는 데서 즐거움을 찾는 허무주의도 내포하고 있다. 예를 들면 마르셀 뒤샹(Marsel Duchamp; 1887-1968)의 작품 'L.H.O.O.Q'는 레오나르도 다빈치의 모나리자의 얼굴에 콧수염과 턱수염을 그려넣어 모나리자의 정통성과 권위를 파괴하고 해학적으로 표현된 실례이다.⁹⁾ 뒤샹은 이 그림의 제목을 L.H.O.O.Q라고 붙였는데 이 제목과 같은 발음의 프랑스어로는 Elle a chaud au cul가 되며 이것을 번역하면 '그녀의 엉덩이가 뜨겁다'가 되어 반권위적 해학성을 보여준다.¹⁰⁾

(3) 진보주의

소외감에서 오는 저항적, 비판적 입장으로 인한 적대주의, 허무주의는 기존사회, 문화, 미학의 질서에 대

한 강한 반발이나 저항감을 가지고 진보적이고 독창적이며 새로움을 추구케 하는 원동력이 되고 있다. 1920년대의 아방가르드의 급진적 진보주의는 아나키즘 공리인 '파괴하는 것은 창조하는 것이다' 에서도 잘 표현되어 있다.¹¹⁾ 이것은 실제로 20세기 아방가르드 예술가들의 활동전체에 적용될 수 있다. 이후 이 용어의 사용이 증가함으로써 통제 불가능한 다양성을 획득하게 된다.

3) 실험주의

아방가르드 예술가들은 기존의 것과 구별되는 새로움을 창조하기 위해 초현실주의적 실험을 서슴치 않는다. 실험적이고 혁신성이 있는 사물은 의외성이나 기발함으로 보는 이로 하여금 정적이지 않고 동적인 정서를 가지게 한다. 합리성이나 대중성을 무시한 독창적이고 기발한 아이디어로 보편(정적인 것)보다는 유머(동적인 것)를 전개한다. 초현실주의 예술에서 흔히 표현되는 방법은 위치전환기법인 데페이즈망(depacement), 은근한 비유기법인 은유, 신체나 사물의 왜곡을 통하여 기형으로 표현하므로써 기이하게 하는 기법인 디포메이션(deformation), 착시기법인 트롬프뢰이유(Trompe l'oeil) 등은 의도적으로 의외성을 추구한다. 그리고 우연 지향, 자연 오브제화, 잡종화 등의 기법을 통하여 새로움을 추구한다.

상기의 아방가르드의 역동주의, 적대적 혁신성이 아방가르드 예술가들의 행동의 성향과 목적을 확립하고 있다는 점에서 아방가르드의 이념을 나타내는 것이고, 아방가르드의 실험주의는 아방가르드의 행동의 실재를 성립하는 것이다.

아방가르드의 미적 가치는 기존질서에 순응하지 않는 미래를 향한 열린 마음으로 정체하지 않고 새로움을 추구하는 혁신적인 운동에 있다. 때문에 아방가르드는 어떤 특정한 시대의 예술사조가 아니라 전시대를 통해 보여지는 혁신적인 예술운동이라 할 수 있다.

III. 20세기 패션과 아방가르드 계보

본 장에서는 아방가르드 예술운동과 패션을 관련지

어 서술함으로써 20세기 패션에서 아방가르드 계보를 명확하게 하고자 한다. 이것은 본 연구의 주제인 1995년 이후의 아방가르드 패션의 기준을 유형화하는데 견인차적 역할을 할 것이다. 20세기 패션에서 아방가르드 계보를 서술함에 있어 아방가르드의 시대특성에 따라 역사적 아방가르드, 네오 아방가르드, 퓨전 아방가르드로 구분하여 서술하고자 한다.

역사적 아방가르드는 20세기초의 다다이즘을 비롯한 일련의 혁신적 예술운동을 일컬으며, 네오 아방가르드는 1960년대를 전후하여 등장한 일상과 예술을 융합한 특성을 가진 새로운 아방가르드(포스트모더니즘의 실험성)를 의미한다. 그리고 퓨전 아방가르드란 네오 아방가르드의 연장이면서 1990년대에 와서 이전의 아방가르드와 융합(퓨전), 또는 재현의 특성을 나타내는 것으로 정의해 둔다. 때문에 퓨전 아방가르드는 역사적 아방가르드와 그것을 재창조한 네오 아방가르드를 또다시 반복하는 작태를 보이는 것을 의미한다. 새로움을 추구하는 아방가르드의 특성상 반복에 반복을 거듭하는 것은 상당히 경계해야 할 것이나 퓨전 자체를 아방가르드 운동으로 규정하고자 한다.

1. 역사적 아방가르드와 패션미학

20세기초부터 1950년대까지 특기할만한 아방가르드 예술운동과 패션의 계보는 다음과 같다.

1) 대상성의 재현거부

20세기 초 미술의 새로운 흐름은 프랑스를 중심으로 일어난 아수파와 독일을 중심으로 일어난 표현주의를 거론 할 수 있다. 이 두 사조는 색채나 형태의 구속(대상성의 재현)을 거부하고 자유로움을 추구하는 공통점을 가지고 있다. 아수파는 회화자체의 조형요소 특히 색채의 해방, 색의 고정관념을 버리고 색을 자유롭게 표현하여 색채의 리듬을 통해서 꽤의 정서를 꾀하였고, 표현주의는 현실에서 일탈, 불안, 억압, 반발, 좌절감 등 내면의 분출을 그린 것으로 순수 조형원리를 선호한다. 서양미술에서 과학적인 원근감을 버리고 거칠고 투박한 원시적인 표현 속에 강한 생명력이 있는 아프리카 미술을 수용하며 독창적이고 비례를 무

시하고 비사실적인 자유로움을 추구하는 추상적 경향을 보였다. 표현주의의 과학, 이성에 의한 사실주의, 합리주의에 대한 반발은 분열과 파괴로 이어지는 혁신적인 사회상황으로 새로운 가치질서를 정립시키게 된다.

패션에서 1906년 폴 포와레가 여성의 신체를 억압하던 코르셋과 페티코트를 제거하고 신체를 해방하고 신체의 자연미를 표현하여 19세기 의복과 결별하고 새로운 방향을 제시하였다. 포와레는 자유로운 색채를 사용하여 의복에서 역동성을 표현하였다.

2) 파편화에 의한 해체와 창조

추상미술의 초기단계에서 보여지는 입체파 미술은 주제나 구체적 표현을 배제하고 대상을 파편화, 단편화하여 작품(그림 1)을 표현하였다. 이것은 기존의 미술에서 보여지는 위계질서나 중심의 해체를 보여주는 입체적 의복구성에 지대한 영향을 미쳤다. 추상미술은 사실주의, 합리주의에 반발하여 자유와 해방을 추구하는 미술의 새로운 가능성을 보였다. 추상미술은 더욱 발전하여 두 경향으로 표현되었다. 하나는 인간의 내적 표현성을 나타내는 경향과 다른 하나는 몬드리안(Piet Mondrian: 1872-1944)작품에서 보는 것처럼 사물을 지극히 단순화하여 수평선과 수직선에 의해 생긴 새로운 질서에 의한 운동감(힘)을 표현한 것이다.

3) 미래파 복식선언

1912년 2월 5일 파리에서 열린 제1회 이탈리아 미래파 전시회에 대한 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)의 견해와 그의 중요한 강연록인 '시인과 새로운 감성'에서 새로운 감성이란 아방가르드와 동의어였다.¹²⁾ 1914년 발라는 미래주의 남성복 선언문을 작성하였다. 이 선언문의 핵심은 인간을 엄숙한 굴레에 갇히게 하는 정적인 의상을 벗고ダイナミック한 의상을 입게 하자는 것이다. 미래파 선언에서 제시된 남성복은 비대칭적 형태, 다이내믹한 색채, 유연성, 편리성 등을 표방하였다(그림 2). 1920년 2월 29일 볼트(Volt)에 의해 미래주의 여성 패션 선언문이 발표되었는데 이 선언문은 기존의 미적 기준을 부정하고 대담하고 역동적인 착장을 권장하였다. 또한 미래주의 모자 선

언문과 넥타이 선언문이 있었다.¹³⁾ 미래주의의 일련의 복장에 관한 선언문의 핵심은 기존의 정적인 복장 착장법을 거부하고 역동적인 착장법을 권장한 것이다. 그 대안으로서 비대칭적 형태, 다이내믹한 색상, 신속성, 소재의 동적인 효과를 위해 금속 등의 신소재사용을 제시한 것으로 보아 미래파 복식은 당시 대단한 혁신성을 띠는 아방가르드 복식이라 하겠다.

4) 다다이즘: 저항의 원동력

대표적 아방가르드 운동인 다다이즘은 제도화된 예술의 미적 범주를 깬 러시아 구성주의는 새로운 재료를 사용하고 그것의 물성을 연구하는 예술 실천으로 새로운 사회적 이상에 참여하였다. 아수파에서 입체파로 전향하고 다다이즘과 초현실주의 운동을 전개한 마르셀 뒤샹의 '샘(1917)'이라는 작품은 화장실에서 흔히 볼 수 있는 남성변기를 거꾸로 하여 작품으로 전시하므로써 예술 속에 일상을 도입하여 예술과 사물의 구별이 모호해졌다.

무정부주의는 '파괴하는 것은 창조하는 것이다'라는 공리로 일관하였고 1920년대의 상황뿐아니라 실제로 20세기 아방가르드의 활동전체에 적용되어 이후 이 용어는 사용이 증가함으로 거의 통제 불가능한 다양성을 획득하게 되었다.

5) 샤넬 복식의 의미: 부, 신분, 성의 해체, 그리고 새로운 패션미학 창조

패션에서는 코코 샤넬(CoCo Chanel: 1883-1971)이 스커트의 길이를 무릎까지 잘라내고 여성의 신체특징을 파괴한 의상인 가로손느 룩을 발표하여 새시대의 신여성의 창조에 일조를 가했다. 또한 리틀 블랙 드레스(Little Black Dress), 푸어 룩(Poor Look), 테일러드 슈트(Tailored Suits) 등을 통하여 샤넬은 의복에서 지위, 신분, 나이, 부의 표현을 파괴하는 민주적인 의복을 디자인하였고 그녀는 새시대의 패션미학인 '스마트'를 부각시켰다.

6) 복식에서 유머의 창조기법

전체와 부분간의 유기체적 통일성을 추구한 전통적인 작품이라는 범주는 임의적인 대상이나 우연히 발

견된 사물을 우선하는 아방가르드에 의해 파괴되었다. 살바도르 달리(Salvador Dalí: 1904-89)의 '기억의 집요함(1931년, 그림 3)'에는 원래 딱딱해야 할 금속성의 시계가 축 늘어져 나무 위에 걸려있다. 딱딱함이라는 등가의 원리에 따라 그 반대인 유연함으로 대치되었는데 시계는 딱딱할지 모르나 시간은 유연하다. 시간은 속도에 따라 늘었다, 줄었다 한다. 상대성원리가 발견한 시간의 유연성의 은유를 보여준다.¹⁴⁾ 초현실주의는 은유기법 이외에도 데페이즈망, 변형, 눈속임, 우연 지향, 잡종화 등의 기법으로 꿈과 무의식, 상상력의 세계를 그려내었다.

패션에서도 엘사 스키퍼렐리(Elsa Schiaparelli)는 역삼각형 실루엣에 의한 신체의 확장, 티어드 드레스(Teared dress)에 표현된 트롬프 로이유 기법, 쇼킹핑크와 흑색을 사용한 마름모무늬의 강렬한 대비에 의한 역동성, 모피에 대한 기존의 이미지의 파괴와 새로운 창조 등, 초현실주의 기법을 차용한 패션으로 의복에서 유머(동적인)이미지를 추구하였다. 오늘날도 아방가르드는 초현실주의의 기법을 차용하고 있다.

7) 기하학적인 재단법은 추상적 조형

샤넬과 동시대인인 마들레네 비오네(Madeleine Vionnet)는 다양한 기하학적인 커팅법과 입체재단법을 통해 신체에 밀착되는 의복(바디 컨시어스 룩의 전신), 기능적인 의복을 추구하였고 이것은 크리스토폴 발렌시아가(Cristobal Balenciaga)로 연결되었다. 발렌시아가는 신체에서 떨어진 추상적 조형인 색 드레스(Sack Dress), 튜닉(Tunic)의 구축을 시도하였다.

8) 뉴 룩은 신 입체조형

1947년 크리스천 디올은 뉴룩을 통하여 화학섬유로 만든 페티코트와 패드의 가치를 일깨우는 구축적인 실루엣으로 뉴로맨티시즘을 연출하였다.

2 네오 아방가르드와 패션미학

1960년 전후 등장한 네오 아방가르드의 특기할만한 운동들과 패션의 계보는 다음과 같다.

1) 팝 아트, 미니멀 아트와 네오 다다이즘

60년대의 팝 아트는 예술의 독자성 대신 장르와 범주간의 모호함을 강조하고 추상미술에서 제외되었던 관객수용을 중요한 문제로 부각시켰다. 때문에 일상과 예술이 합치된 나머지 과거의 범주로는 설명 불가능한 새로운 조합을 형성하고 순수미술의 개념이나 엘리트주의가 붕괴되기 시작하였다. 그런 과정에서 아방가르드 본연의 정신은 사라지고 비예술이 예술이 되거나 제도권으로 편입되는 결과를 낳았고 이것은 역사적 아방가르드와 구분되는 네오 아방가르드(또는 포스트아방가르드)를 등장시켰다. 1960년대를 전후하여 등장한 팝아트와 미니멀 아트를 모두 일상성의 수용이라고 해석하여 다다이즘의 재탕이라고 비평하는 측면도 있다.

그러나 1960년대 미술이야말로 오늘의 미술로 이어지는 중요한 역사적 범주이며 역사적 아방가르드를 단순히 반복한 것이 아니라 또 다른 기호로 전환했음을 강조한다. 때문에 기호학과 후기구조주의와 포스트모더니즘과의 연결고리를 갖는다.¹⁵⁾

1960년대 패션디자이너 이브 생 로랑은 예술과 패션을 융합한 팝 아트 드레스, 20세기초의 기하학적 추상을 의복에 도입한 몬드리안 룩으로 패션의 새로운 모습을 보였다.

빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)는 1960년대 옵티컬(optical: 광학의, 시각의)아트의 상징적인 존재로 그가 창안한 옵티컬의 카리스마는 테크노 뮤직시어의 바이브레이션-파동-움직임에 잔재해 있다.¹⁶⁾ 2차원의 평면상에서 3차원의 입체감과 운동감을 표현하는 옵티컬은 키네틱(kinetic)조형을 발전시켰다. 루디 건릭(Rudi Gemreich)의 옵아트 드레스는 기하학적인 패턴으로 시각적인 운동감을 부여하였다.

2) 추상표현주의의 우연지향은 자연물

아방가르드예술인 미국의 추상표현주의 작가들은 미술의 제작, 수용, 유통의 전 과정을 해체하고 분석하려는 시도를 보였다. 잭슨 폴록(Jackson Pollock: 1912-1956)의 액션페인팅은 그림그리는 과정을 화가의 의지에서 독립시켜 물감을 뿌리거나 흘려서 우연히 만들

어진 효과를 작품으로 하였다. 우연한 산물은 자연물
이므로 추상도 결국 자연으로 즉 원시로 돌아간다.

폴록의 작품 '액션 페인팅'은 현대의복의 패턴으로
활용되었다. 패션에서 주목하고 싶은 우연지향 실험은
이세이 미야케의 의복에서 볼 수 있다. 이세이 미야케
는 '한 장의 천'이라는 주제로 천의 감기, 걸치기, 찢
기 등의 비구성적인 방법(우연지향)에 의해 생성되는
기하학적 비대칭의 패션을 통하여 기존의 복식개념을
원점으로 되돌렸다.

3) 새로운 재료들의 실험: 자연 오브제화

마르셀 뒤샹에 영향을 받은 조셉 보이스(Joseph
Beuys)는 플럭서스(Fluxus)운동에 가담했다. 그는 전혀
새로운 재료들을 작품에 이용하는데 동물의 지방, 펠
트, 꿀, 과일, 주스, 피, 진흙 등을 비롯해서 비물질적
요소인 소리, 언어, 행동, 동작등을 사용한다. 그는 모
든 생활분야에 예술과 미적 요소가 결부되고 모든 행
위에는 예술성이 존재한다고 주장하는데 예를 들면
감자를 깎는 행위도 의식적인 것이면 예술이 된다고
주장한다.¹⁷⁾

4) 예술가의 활동도 관객의 참여로 열린세계지향

누보 레알리즘의 주역들과 친분을 맺게되는 이브
클라인(Yves Klein)의 푸른색 시대의 인체 측정전
(Anthropometries of the Blue Period: 1960)은 푸른 안료
를 칠한 여성의 몸을 마치 살아있는 붓으로 사용하여
인체형상을 캔버스에 찍어낸다(표현해 낸다). 그의 성
공여부를 떠나 인간의 몸을 이용해 매우 관념적인 세
계를 작품의 주제로 구체화하는 것은 새로운 차원의
개념미술과 퍼포먼스를 개척한다는 점에서 더 흥미롭
고 작가의 재치와 상상력이 관객을 즐겁게 한다는 데
에도 충분한 의미가 있다.¹⁸⁾

5) 미니드레스는 바디 컨시어스(Body conscious) 스타일

60년대는 젊은 세대가 패션을 주도, 장악하여 보수
를 부정하고 습관으로부터 해방되었다. 혁신적인 사회
배경으로 신체 그 자체는 패션의 표무대에 등장하였
다. 미니스커트에서 다리노출, 소녀같은 신체는 내추럴

한 실루엣의 바디 컨서스 스타일이다. 루디 건릭은 톱
리스 수영복을 발표하여 새로운 신체의식을 강조하였
고 그에 비하면 앙드레 쿠레쥬의 미니는 같은 신체의
식을 표현하는 것임에도 평이하게 표현하였다.

6) 스페이스 룩(Space look)

1960년대 아방가르드 디자이너 앙드레 쿠레쥬
(André Courrèges)의 우주 룩은 우주비행사 복장에 힛
트를 얻어 입체파나 미래파의 특성을 이어 받은 기하
학적인 조형에 바탕을 두고 뾰뚱하고 광택있는 신소
재의 특수한 시각적 효과를 나타내는 스타일이었다.
또한 기발하고 독창적인 코스모코르 룩(Cosmocorps
Look)을 창조한 피에르 가르탱(Pierre Cardin, 금속소
재를 레이스처럼 만들거나 고리로 연결하여 미래주의
적 이미지의 메탈드레스를 발표한 파코 라반(Paco
Rabanne), 사이보그같은 루나 룩(Lunar Look)을 발표
한 루디 건릭 등은 앙드레 쿠레쥬와 함께 1960년대의
아방가르드 디자이너들로 이들은 건축적인 지식과 의
복구성에 대한 탄탄한 재능을 바탕으로 신체를 새롭
게 인지하여 기하학적인 조형성을 강조하였으며 금속,
알루미늄판과 같이 반짝이는 소재를 사용함으로써 미
래지향적인 이미지를 표현하였다.

7) 포스트모던 스타일

70년대, 80년대에 이르러 시대사조는 소외된 것(히
피, 펑크 등의 하위문화나 타자)들의 부상, 이성애 소
외되었던 감성의 중요성의 부상으로 주체도 없고 타
자(객체)도 없는 공존의 시대를 표방하면서 포스트모
더니즘적 실험성은 역사적인 아방가르드를 차용하여
다양한 차원에서 새로운 것에 과감하게 도전하였다.

패션에서 남성적인 것과 여성적인 것, 전통과 현대,
동양문화와 서양문화, 추와 미, 고상한 것(성)과 저속한
것 등 대항적인 개념간, 그리고 이질적인 장르간의 뒤
섞이는 상호 절충주의, 상대주의가 팽배하였다. 이러한
현상은 포스트 모던 스타일을 탄생시켰다. 그 대표적
인 실례가 앤드로지너스 룩, 젠더리스 룩이다. 또한 이
들은 계몽적 전통에서 배척당한 상상력, 무의식, 꿈,
우연같은 것을 급진적인 방식을 통하여 예술적으로
그려내어 커다란 충격을 주었고 추의 형식원리인 무

형식성, 부정확성, 왜곡 등이 미의 형식 원리들과 뒤섞여 다양한 스타일을 탄생시켰다. 1980년대의 다양한 포스트모던 스타일을 더욱 발전시키고 융합시킨 것이 1990년대의 퓨전 스타일이라고 할 수 있겠다.

8) 대중음악과 스트리트패션

20세기말은 오락이 패션에 지대한 영향을 미쳤다. 오락이 성인들의 여행, 스포츠, 관극같은 것을 의미하는 것이 아니라 젊은이들의 댄스문화, 대중음악, 스트리트 컬처와 드럭, 컴퓨터 네트워크를 통한 젊은이들의 오락이다. 80년대와 90년대를 통해서 음악과 댄스가 젊은이들의 주요한 오락으로서 확고부동 위치를 차지하고 그들의 커뮤니케이션 장을 제공하는 것이다. 여기에서 패션은 특정의 집단속에서의 공통기호로서 작용한다. 따라서 그들의 패션은 기존의 패션시스템과의 관계성은 그만큼 중요하지 않다. 그들의 의상은 기존의 의상과는 다른 오락하기 적합한(디스코, 힙합 등의 음악과 댄스를 하기 적합한) 의상으로 그들만의 스타일을 가진다. 이 의상들은 댄스나 음악들이 태동한 근원지의 패션의 영향이 크다. <그림 4>는 디자이너 존 갈리아노(John Galliano)가 디자인한 펑크 록(punk rock)의상이다. 1980년대와는 달리 1990년대의 음악잡지들은 젊은이들의 패션동향을 좌우하기 시작하였다. 그리고 거기에 게재된 젊은이들의 신체 이미지나 가상현실의 신체 이미지는 하이패션 전문잡지에 영향을 미치기 시작하였다.

9) 움직임의 미학: 비디오 아트

백남준(1937-)은 레디메이드인 T.V.와 비디오라는 매체를 예술작품으로 승화시킨 아방가르드 예술가로서 그는 빛과 에너지, 소리까지도 움직임으로 표현하여 비디오 아트의 새로운 길을 개척하였다. 2002년 6월 서울에서 개최된 월드컵 개막식의 비디오 아트는 웨어러블 미디어 시대의 도래를 확인시켜 주었다.

3. 1990년대 퓨전 아방가르드와 패션미학

1990년대 들어 디지털혁명, 글로벌화, 그리고 이념의 퇴조현상을 나타내면서 아방가르드는 형식적인 측면

에서는 새로운 재현을 표방하고 내용에서는 과거의 관습을 배격하는 이중적인 성격을 보인다. 형식과 내용에 대한 일관성을 배척하고자 하는 아방가르드는 완성된 정의가 아니라 열린 개념이다.¹⁹⁾ 전통적 소재이지만 표현에 있어서는 새로운 방식을 취하여 완성을 보여준다. 아방가르드 예술가들은 단순한 양식적인 모방이 아니라 새로운 기호(구조)로서 퓨전을 표방하고 있는 것이다.

1990년대 전반의 패션은 1990년대 이전의 패션을 차용하거나 스트리트 컬처 등을 오프 쿠티르와 접목하는 등 90년대 패션에서의 뒤섞임의 현상은 더욱 복잡다양하여 그 원작(출처)을 알 수 없을 정도라고 할 수 있다. 새로움의 잣대로 가능하는 아방가르드의 특성으로 퓨전을 아방가르드의 새로운 기호로서 해석하고자 한다.

IV. 1995년이후 아방가르드 패션의 표현특성과 이미지

아방가르드의 역동주의 특성은 힘, 속력과 동일시한 과학기술과 결합하여 미래주의적 이미지를 생성하며, 적대적 혁신성은 기존질서의 파괴와 창조를 통하여 해체주의적 이미지를 형성한다. 그리고 아방가르드 이념을 수행하는데 있어 낯설게 하기, 또는 충격효과, 우연지향 등의 실험주의특성은 초현실주의 기법을 차용함으로써 초현실적 이미지를 표현하고 있음을 20세기 패션을 통하여 규명하였다. 1995년이전 아방가르드 패션에서 보여졌던 형태들은 1995년 이후에도 표현되어 퓨전 현상을 나타낸다. 이에 따라 본 장에서는 역동주의와 미래주의적 이미지, 적대적 혁신성과 해체주의적 이미지, 실험주의와 초현실주의적 이미지로 분류하여 1995년이후 아방가르드 패션을 서술하기로 하겠다.

1. 역동주의와 미래주의적 이미지(Futuristic Image)

미래파의 운동은 과학문명에 의한 힘과 속력의 세계와 미래를 동일시하여 의복과 기계의 융합을 추창

하였다. 의복의 형태는 조형적 요소인 점, 선, 면을 이용한 기하학적 형태를 근거로 사물을 성립시키는 조립방법과 관계, 구조들을 중시하는 한편에서 태초의 세계로서 우주와 관련된 신비주의 사상과 과학의 접목을 꾀하여 현실적인 시공간의 감각을 초월한 4차원을 환기하였다. 이에 본 장에서는 디자인 특성에 따라 스페이스 스타일, 바디 컨시어스 스타일, 초능력을 나타내는 사이보그 스타일, 키네틱 스타일, 그리고 원시적인 생동감을 추구한 프리미티브 스타일로 분류하여 분석하고자 한다.

1) 스페이스(Space) 스타일

space란 spatium이라는 그리스어에서 비롯되는 말로서 ‘허공, 공간이라는 의미의 한없이 넓어진다’의 의미이다. 유사한 용어인 코스모스(cosmos)는 우주의 질서와 미의 근거가 내포되어 있는 인류의 사상적, 과학적 고찰의 기반으로, 코스모스의 반대어인 카오스(chaos)는 우주의 혼돈을 의미하는 용어로 불협화음이나 무질서를 나타내는 말이다.

패션에 스페이스의 표현이 나타나기 시작한 것은 인간이 우주를 탐험하기 시작한 1960년대부터이며 기술혁명과 우주시대의 개막에 맞추어 새로운 창조적인 패션에의 필요성을 자각하면서 부터이다. 우주의 신비, 우주에 대한 염원을 표현하는 패션은 미지에로의 꿈을 15세기 종교적 중세패션과 융합시켜 갑주, 투구, 무장적인 의장으로서 미래를 현실적으로 표현하는 미니엄하며 방호의 자각성을 가지는 스타일로 나타난다.

무중력 상태라는 4차원 우주공간에서 인간의 활동을 가능하게 하기 위한 부력을 이용한 우주복 형태의 디자인은 패딩과 킴팅기법으로 우주복의 12-14겹의 두께를 표현하였고 기하학적인 분할로 입체파적인 조형(그림 5)을 보였다.²⁰⁾

소재로는 하이테크니컬한 과학과 인공기능 소재의 융합, 메탈릭 소재, 화학 섬유, 종이 소재, 메탈릭의 광택소재, 투명(트랜스페어런트)소재, 광택있는 라텍스와 에나멜 코팅소재가 주로 사용되었다. 이것은 하이테크니컬하게 구성된 인공미이며 때로는 우주로부터 발상된 무중력한 가벼움과 빛과 음이라고 하는 공간의 추구를 표현한다.

파코 라반은 은빛 바디슈트 위에 플라스틱 모듈러스로 만들어진 종이접기같은 구성으로 입체파적 조형(그림 6)을 창조하였다.²¹⁾

이세이 미야케의 ‘크리스탈 다운’ 컬렉션(1996-97년 A/W)에서 다운과 깃털로 패딩한 재킷은 폴리아미드와 폴리에스테르로 만들어지고 스트레치 크로체트(stretch crochet)으로 만들어진 바디슈트(그림 7)에 헤어스타일은 실버의 광파이버로 미래주의적인 이미지를 띠고 있다.²²⁾

1994-95년 티에리 뮈글러(Thierry Mugler)의 기하학적 커팅과 퓨어 화이트 미니투피스(그림 8)에 의한 스페이스 스타일은 허리선에 피트한 지극히 여성스런 라인에 헬멧같은 형태의 피트한 모자도 소프트한 스페이스 스타일을 보여주는 것이다. 우주를 상징하는 퓨어 화이트는 유기적인 아이보리 화이트, 실버와 채콜 등의 다양한 회색과 함께 우주의 신비를 잘 표현하는 색상들이다. 더욱 새벽과 황혼, 미드나이트같은 우주를 표현하는 색상들은 푸른빛이 도는 실버의 무기질색상으로 표현되고 빛의 반사와 발광을 일으키는 표현은 백색과 실버이다.

펜디의 수석디자이너 칼 라거펠드(Karl Lagerfeld)는 2001년 A/W 오트 쿠튀르 컬렉션에서 1960년대 앙드레 쿠레주의 스페이스 룩을 연상시키는 기하학적인 컷아웃이 들어간 미니 스페이스 룩(그림 9)을 선보였고, 요시키 히시누마는 50년 후의 미래공간 上海에 사는 사람들의 모습을 트레드 헤어스타일과 스페이스 룩(그림 10)으로 표현하였는데 그는 실버와 비비드 칼라, 그리고 투명한 소재, 광택소재, 형광소재등 신감성의 소재를 융합하고 그기에 스니커를 매치한 스포티 감성이 엿보인다.

2) 바디 컨시어스(Body conscious)스타일

인류가 은하의 반짝임 속에서 꿈을 그리기 시작한 이래 우주 대항해 시대는 시작되어 공상과학적인 우주관도 21세기에는 보다 현실적인 맛을 띠며 탐구되었고 그것을 반영하듯 외계와 지구의 가상전쟁을 테마로 하는 공상과학영화가 대성공을 거두었다. 스타트랙의 의상 등은 미래지향스타일로 점단의 하이테크적인 소재, 광택소재로 심플한 기하학적인 형태를 통해

서 공상과학의 신비로움과 미래의 세계로 유도해 주었다. 더욱 정보통신과 전자전뇌 등의 선단 기술은 여러 가지로 활용되어 공상과학영화가 실제 일어나고 있는 것 같은 현실감을 인식하는데 조력한다.

공상과학영화에 등장하는 주인공들은 신체에 밀착된 신체선을 그대로 드러내는 바디 컨시어스 실루엣이 전형적이다. 영화 제5원소(1997)의 무대는 뉴욕. 지구를 사악한 반 생명체로부터 구하기 위해 찾아온 여자주인공 릴루의 의상은 기능적인 탄력붕대(bandage)로 최소한의 신체를 가린 바디 컨시어스 스타일(그림 11)로 상황의 긴박함과 대조시키므로서 긴장감을 조성한다. 영화 매트릭스(1999)의 여주인공 또한 검정색의 인조가죽으로 만든 바디 컨시어스 스타일(그림 12)이며, 디지털영상기술의 최정상을 보여주는 공상과학영화 스타워즈 에피소드 II(2002)에서 보여지는 여전사 의상 또한 바디 컨시어스 실루엣(그림 13)으로 영화에서 무장한 로봇의 모습과 극적인 효과를 더해주고 있다.

3) 사이보그(Cyborg) 스타일

사이보그란 인공두뇌학을 의미하는 사이버네틱스(cybernetics)와 생체를 뜻하는 오거니즘(organism)의 합성어로서 사이버네틱스의 원리에 따라 제작된 기계·유기체를 의미한다. 인간과 기계 및 컴퓨터의 결합을 통해 나타나는 주체로서 전자인공장기나 전자기계장치, 의수와 의족등을 인체에 직접 이식한 사람은 물론 컴퓨터를 통한 가상현실을 사용하는 사람들을 포함하게 된다.²³⁾

사이보그는 기계와 인간의 융합, 즉 기계인간으로서 특수환경에 살수 있도록 초능력을 갖춘 것으로 묘사되고 있는데 이것이 초기 사이보그의 실례이다. 그후 공상과학영화나 애니메이션을 통해 사이보그의 초능력과 인간성을 보여주었다. 영화 '로보캅'이 흥행에 대성공을 거두었고, 리들리 스콧(Ridley Scott)감독의 1982년 영화 블레이드 러너(Blade Runner)에서 과거와 추억까지도 프로그램된 복제인간이 사이보그의 모습이다. 제임스 카메론(James Cameron)감독의 터미네이터2(1984)의 사이보그도 인간성을 갖춘 사이보그로 그려지고 있다.

패션에서 의복 기계 이미지는 1995-96년 티에리 무

글러의 사이보그 패션(그림 14), 1999-2000년 A/W컬렉션에서 알렉산더 맥퀸(Alexsander McQueen)의 회로판이 프린트된 슈트와 헤어스타일, 메이크업(그림 15)은 사이보그 이미지를 강조하였다. 알렉산더 맥퀸은 조금 병적이기까지 한 흰색 피부에 거의 보이지 않는 얇은 눈썹, 아래 속눈썹을 따라 그려 끝을 올린 아이라인에 의해 사이보그적인 아름다움을 만들어 내고 있다. 컬렉션의 스테이지 전체를 실버 일색으로 한 미래공간에 쇼트 커트헤어에 청백의 메이크업을 한 인간과 기계의 복합체인 사이보그 모델들이 등장하여 백, 흑, 그레이, 실버의 무기질적인 색조로 팬츠 슈츠, 콤비네이션에 코팅을 하거나 컴퓨터회로의 무늬를 자수와 프린트로 시행한 차가운 감성을 강조하고 있다.

사이보그는 테크놀로지와 인간을 융합시킨 문화적 산물로서 인간환경과 커뮤니케이션을 개발하기 위한 스페이스 슈트(space suits)와 웨어러블 메카니즘(wearable mechanism)의 디자인에 영향을 주었고 현대 디자이너들은 이러한 개념을 새로운 소재에 의해 표현하였다. 가벼운 소재, 텍스타일과 비텍스타일(유리, 금속, 세라믹, 카본 등)의 혼합인 하이브리드 머터리얼을 사용하였고, 더욱 1990년대에 들어 디지털 기술의 발전은 웨어러블 미디어의²⁴⁾ 생활패션으로 자리잡기 시작한 점이다. 공상과학영화 속의 주인공이 아니더라도 컴퓨터 칩이 내장된 셔츠나 장갑, 헤드 드레스를 사용하는 시대가 도래한 것이다.

영화 '데몰리션맨', '엠마누엘'에는 등장인물이 두 뇌에 영상과 자극을 전달해주는 장치를 이용하여 사이버공간에서의 체험을 현실처럼 느끼는데 익숙한 사이버족들의 사이버 섹스를 즐기는 장면이 나온다. 따라서 몸의 부분부분에 자극을 가할 수 있는 얇은 옷을 입고 머리에는 3차원 영상을 전달해주는 장치인 헤드 마운트 글라스(그림 16)를 쓰고 행한다. 인간의 모든 감각, 나아가 감정까지도 두뇌의 활동에서 비롯되어 방법이 다르더라도 두뇌에 이르는 자극이 같으면 느낌과 만족은 같은 것이다. 사이버 섹스는 전통적인 혼인제도와 가족제도, 나아가 인간관계를 좌우할 사회의 큰 격변을 예고함과 동시에 인간의 정체성을 흔들고 있다.²⁵⁾

4) 키네틱(Kinetic)스타일

kinesis는 움직임이라는 의미의 그리스어에서 유래한다. 웹스터 사전에 의하면 키네틱이란 실질적인 본체의 움직임과 관계된 또는 그와 관계된 힘(force)또는 에너지라고 정의되어 있다. 키네틱이라는 용어가 조형예술과 관련된 것은 1920년대이다. 당시 사실주의 성명(Realist Manifesto)을 통해 '조형예술에 정적인 리듬대신에 실질적인 시간을 지각할 수 있는 키네틱 리듬'을, 그 선언의 후속격인 성명에서 '전통적인 정적인 원리들을 동적(dynamic)인 원리'로 대체할 것을 주장하였다. 이 선언들은 새로운 시대변화에 부응할 수 있는 새로운 원리들로서 시간에 대한 새로운 인식을 표방한 셈이다. 시간을 이해하는 가장 핵심적인 이슈는 순간이 아니라 지속에 있기 때문에 시간을 바탕으로 하는 미디어는 끊임없는 흐름(flow)으로²⁶⁾ 이것은 오늘날 패션디자이너에서 연속적인 운동감을 나타내는 리듬의 원리와 맥락을 같이 하는 것이다.

움직임과 예술의 접목인 키네틱 아트란 움직이는 조형이다. 이것은 미래주의나 바우하우스의 실험정신과 러시아의 구조주의 예술사조에 뿌리를 두고 움직임에 따라 나타나는 효과를 중요시한다. 이것이 패션에 영향을 미쳐 의상이 인체에 착용되어 인체의 움직임에 따른 효과에 초점을 맞춘 키네틱 패션 개념으로 전개되었다. 움직임이란 빛의 에너지를 이용하는 광학적인 것과 전기에너지를 이용하는 물리적인 것으로 이루어진다.

키네틱 패션을 보여주는 옵티컬은 빛과 색이 생출해 내는 움직임의 일루전(착시), 기하학과 파상의 패턴의 반복이 일으키는 모아레 등의 충격, 현혹, 착시를 유도하여 시각의 쾌감으로 직결된다. 이러한 옵티컬 아트의 매력을 의상에 도입한 1995-96년 A/W의 장 폴 고티에 매드 맥스(Mad Max)컬렉션의 초대장은 전자회로 위에 키네틱 아트를 활용한 얼굴, 키네틱 바디 페인팅 패션(그림 17)은 기하학적인 패턴이 주는 울동감으로 인하여 관람자에게 즐거움을 제공하였다. 또한 고티에는 심플한 드레스에 옵티컬 무늬로 3차원의 입체효과(그림 18)를 보여주고 있다. 옵티컬 패턴의 의상은 의복을 디자인한다고 하기보다는 그 기하학적인

패턴이 일으키는 시각적 착각을 경이로이 즐기는 기분, 그 기하학적 무늬로서 존재를 호소하고 있다.

움직임을 표현하기 위해 과장적인 의복형태와 비현실적인 재료를 사용하기도 한다. 소재의 패턴 및 색채, 빛의 반사효과에 의한 착시현상을 유도하여 환영적인 움직임을 표현한다. 오늘날 예술가들의 예술행위는 현대 과학기술과 밀착되면서 예술과 테크놀로지의 융합이라는 현실을 바탕으로 전개하고 있다.

1996년 S/S 이세이 미야케의 홀로그래픽(holographic)재킷과 트라우저는 홀로그래픽 가공된 모노 필라멘트 폴리아미드로 만들어 투명한 재질은 신체는 가만있어도 빛의 효과에 의해 마냥 움직이는 것처럼 만들어 준다. 칼라와 포켓, 커프스로 대조를 이루면서 피니싱 테크닉에 의한 프리즘색상(그림 19)은 파도마냥 유희하고 있다.

5) 프리미티브(Primitive) 스타일

21세기를 전후하여 기술혁신으로 인한 컴퓨터 정보 기술, 디지털 등 전자 대중매체에 의해 생성되는 이미지는 자연스런 생활의 일부가 되었고 인간의 시·공간의 개념을 바꾸어 놓았다. 한편에서는 기계, 기술문명의 반작용으로 세기말의 불안과 불확정으로 인하여 원시, 태초의 신선한 생명력을 표현한 프리미티브 스타일은 현실적인 시간과 공간의 감각을 초월하여 생명력이 넘치는 프리미티즘과 우주과학과 신비적 사상과를 융합한 것이었다.

장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier)의 의상에는 상아를 프린트한 상의, 어깨에서 팔로 이어지는 원시적인 패턴과 메이컵(그림 20), 그리고 장신구는 원시의 신선함을 환기하며,²⁷⁾ 맥퀸은 자연계에서 동물의 본능과도 같은 동물의 공격성, 강력한 성적 에너지를(그림 21)를 표현하고 있다.²⁸⁾

바디 페인팅 등의 간접적인 나체성은 타인보다 뛰어난 신체를 갖고 싶은 잠재적인 욕망을 생성한다. 더욱 신체 그 자체-신체 피부 자체를 패션으로 인식하여 바디 페인팅, 페이스 페인팅, 먹물놀이, 피어스까지 지금 피부 그 자체가 패션의 일부를 차지하게끔 되었다. 이것은 원시인의 방법으로 원시, 태초의 생명력은 아방가르드와 상통한다.

2. 적대적 혁신성과 해체적 이미지 (Deconstructional Image)

적대적 혁신성은 기존질서의 파괴와 창조라는 행위에서 해체주의적 이미지를 형성한다. 본 장에서는 펑크 스타일, 그렌지 스타일, 유머 스타일, 추상 스타일로 분류하여 그 디자인 특성을 분석하도록 한다.

1) 펑크(Punk)스타일

1970년대 젊은이들의 거리에서 모히칸 헤어스타일이나 스파이크 헤어스타일과 찢고 구멍난 의복에 징을 박거나 기본 나쁜 액세서리를 하고 혐오스런 화장을 한 펑크족들이 등장하였다. 펑크족들은 현실에 대한 불안, 공포, 좌절의 분출로서 기존질서에 저항하였다. 펑크패션은 반문화의 대표적인 패션으로 충격적이고 기발하여 혐오스럽기조차 하였고, 한편에서 인간의 허무적인 내면의 세계를 부정적인 측면에서 펼쳐보여 여성인들에게 상당한 박진감을 부여하였다. 그후 펑크패션은 그렌지 룩과 함께 1980년대 이래 기존의 패션미학을 바꿔놓는데 지대한 공헌을 하면서 오늘에 이르고 있다. 이에 쿠티르 펑크, 사이버 펑크, 로맨틱 펑크, 페티시즘적 펑크로 구분하여 고찰하고자 한다.

(1) 쿠티르 펑크

쿠티르 펑크는 오토 쿠티르와 펑크의 합성어로 오토 쿠티르의 고급패션과 저항적인 펑크패션을 융합한 개념이다. 크리스천 라크로와(Christian Lacroix), 발렌티노 가라바니(Valentino Garabani), 임마누엘 웅가로(Emanuel Ungaro), 존 갈리아노, 장 폴 고티에 등의 의상에서 볼 수 있다. 이들의 디자인에는 오토 쿠티르의 풍요로운 재단법이나 코디, 세부장식에 펑크감각을 수용하고 특히 화장이나 헤어스타일에서 펑크의 기호적인 감각이 진하게 묻어난다. 크리스천 라크로어의 빨간색 드레스(그림 22)는 비대칭적인 형태에 장식적으로 프린지를 자유롭게 늘어지게 하고, 눈주위를 검게 진하게 칠한 메이크업으로 펑크적인 분위기를 표현하고 있다.

(2) 사이버 펑크

사이버 펑크는 인공두뇌학을 의미하는 사이버네틱

스와 펑크의 합성어이다. 의복기계(특히 컴퓨터)를 의미하는 사이보그의 일종이나 차이점은 기계를 액세서리로 사용하거나 컴퓨터와 친숙하여 가상현실을 즐기는 펑크라는 점이 다르다. 초기의 펑크족들이 쇠사슬, 면도날, 핀 등으로 장식하였던 것과는 달리 사이버 펑크족들은 낡은 케이블이나 기계 등을 몸에 감아 사이버 펑크족임을 알리고 있다. 헤어스타일에서도 사이보그와 현저한 차이를 보인다. 사이버 펑크족들은 70년대의 펑크족들의 전통을 잇는 헤어스타일과 메이크업으로 다이내믹을 발산하고 있다. <그림 23>은 회로판이 내장된 검은 드레스에 컬러 헤어스타일과 펑크 메이크업으로 사이버와 펑크의 융합을 보여준다.

(3) 로맨틱 펑크

로맨틱 펑크는 로맨틱시즘과 펑크의 융합으로 1995년 이후 패션에서 주로 표현되어 여성적인 실루엣에 비대칭적인 재단, 역동적인 색채, 비대칭적인 코디나 착장방법 등을 통하여 다이내믹함을 표현한다. 2002년 S/S 런던 프레타포르테 컬렉션에서 매튜 윌리엄슨(Matthew Williamson)은 심플한 스트랩리스 드레스(그림 24)를 찢어서 드레이프지게하고 술기를 걸어서 한 디테일로 해체주의적인 이미지를 나타내나 화사한 색상이나 레이스로 여민 네크 웨어 등 로맨틱한 분위기를 풍긴다.

(4) 페티시즘(Fetishism)적 펑크

페티시즘적 펑크는 도발적인 성을 표현하는 페티시즘과 펑크의 융합으로 포르노그래피같은 구멍뚫린 의상이나 지저분하고 우스꽝스러운 에로티시즘을 표현하는 펑크 패션이다. 안토니오 베라디(Antonio Berardi), 부디카(Boudica), 아르카디우스(Arkadius) 등의 의상에서 볼 수 있다. 구멍뚫린 바디스(그림 25)로 페티시즘적 펑크를 나타내고 있는 고티에의 작품에서 검정색이 아닌 아이보리 색상의 바디스인자라 살색과 대비가 크지 않아 부드러움을 주고 있다.

2) 그렌지(Grunge)스타일

낡고 해진 남루한 그렌지 룩은 구조적인 사양의복과는 달리 무형식의 의복을 통해 신체의 자유로움을 표현하고 그 편안함 때문에 대중들에게 수용된 아방

가르드 패션이다. 1980년대 가와쿠보 레이, 요지 야마모토의 1세대 그런지 룩의 디자이너에 이어 1990년대 준야 와타나베, 마르틴 마르지엘라(Martin Margiela), 후세인 살라얀(Hussain Chalayan)으로 이어지는 2세대 주자들-그들은 아방가르드를 실현하고 성공한 디자이너들이다. 이들은 우아, 풍요만으로 활기를 잃은 서양 패션을 해체하고 찢고, 구멍내고, 낡게 하여 충격을 주는 그런지 룩을 표현하였고 오늘날도 그런지 룩으로 아방가르드 패션을 창조하고 있다. 1995년 이후 패션에서 역사적 그런지, 스포티 그런지, 네오 그런지로 나누어 분석하기로 한다.

(1) 역사적 그런지

포클로어 또는 에스닉과 융합한 그런지 감각을 말한다. 몽고, 러시아, 에스키모문화에서 비롯된 수많은 아이디어를 무대위에 올린 존 갈리아노는 기발하고 상상력이 풍부한 의상(그림 26)을 발표하였다. 존 갈리아노는 심플한 조형을 표현하는 것이 아니고 4-5벌 겹치고 거기에 장식, 구슬, 보석, 프린트 등을 가미하여 냉정함, 안전함, 예측 가능한 것과는 정반대되는 것들을 보여주는 복합적인 동양적 감성이 느껴지는 그런지이다.

(2) 스포티 그런지

스포츠비한 감각과 그런지의 융합된 감각을 말한다. 너털너털한 남루한 스커트에 광택소재의 베스트를 길게 늘어뜨려 가슴을 풀어 헤쳐 배꼽을 노출하고 그위에 스포티한 짧은 상의를 레이어드시킨 스포티 그런지(그림 27)이다. 색상도 광택색상과 내추럴 색상의 코디를 보여주며 미완성품으로 표현되어 있다.

(3) 네오 그런지

1999년 준야 와타나베는 여성스런 실루엣으로 간주되는 X자 실루엣을 재해석하여 새로운 스타일(그림 28)을 창조한다. 즉 전통적인 X자 실루엣을 해체하고 나선 계단형으로 만들어진 스커트에 그런지 감각을 살릴 수 있도록 색상의 임팩트를 약화하고 창백한 메이컵과 투명한 비닐로 덮은 다듬지 않은 헤어스타일로 새로운 그런지를 표현하였다.

2002년 S/S 런던 프레타포르테 컬렉션에서 후세인

살라얀은 어깨와 허리로부터 테이프가 흘러내리고 지퍼와 버튼으로 미묘한 발란스를 취한 드라마틱하고 남루한 천으로 만든 드레스(그림 29)를 발표하였다. 이 작품은 파괴적이면서 섬세하고 로맨틱한 처리, 무작위적으로 천을 겹치거나 미완성품이라고 할 수 있는 디테일이면서 어딘지 모르게 시크함을 풍기는 것이 특징이다.

3) 유머(Humour) 스타일

유머 스타일이란 기존의 질서에 적대감을 가지고 이의 장벽을 파괴하면서 즐거움(재미)을 표현한 스타일을 말한다. 1996년 S/S 컬렉션에서 발표된 흠뻑 젖거나 물려있는 점들에 의한 다이내믹한 무늬를 표현한 컴퓨터 이미지의 프린트 무늬의 팬츠 슈트(그림 30)는 남성신체의 상체부분을 누드로 유틸리티 표현한 슈트이다. 실루엣은 지극히 심플하나 옵티컬 무늬에 의한 남성의 근육질의 묘사는 힘을 표현하고 있으며 누드의 남성의 신체를 통해 권위를 벗겨 보고자 하는 의도로 해석된다.

2001년 S/S 오트 쿠튀르 컬렉션에서 세레딘 바실리에브(Seredin Vasiliev)의 긴장감을 끼고 손가락에는 담배를 들고 있는 모자(그림 31)는 의외성을 연출하는 재미를 주고 있다. 1930년대에 열사 스키어파렐리가 하이힐을 거꾸로 하여 모자를 만든 것이 연상된다.

4) 추상적 (Abstractive) 스타일

추상미술이란 주제와 구체적인 표현이 없이 점, 선, 면 등의 순수 조형요소를 음악리듬처럼 활용하여 사물을 단순화하거나 인간내면의 움직임은 단순한 선으로 표현한 스타일을 말한다. 사물을 추상하면 사물의 감추어진 본질에 도달할 수 있다. 이것이 현대미술에서 주창하는 대상성의 상실이다. 이것은 일종의 신비주의와 연결되는 것이다.

가와쿠보 레이의 1997년 봄/여름 파리컬렉션에서 가와쿠보 레이는 'body meets dress, dress meets body'를 주제로 깃털, 패드를 사용하여 신체의 등과 어깨, 힙 등의 부분을 부풀려 변형시킨 어시메트릭한 실루엣(그림 32)에 블랙과 화이트의 체크 스커트, 그레이와 화이트의 체크 상의로 서양의 의복개념을



<그림 1> 파이프 담배를 피우는 사람, 파블로 피카소, 1911. 20세기의 미술, 도서출판 예경, 1993년. p.68.



<그림 2> 미래파 복식, 1914, 20世紀メンズファッションの革新 II, 文化女子大學紀要, 第32集, 2001, p.60.



<그림 3> 기억의 집요함, 살바도르 달리, 1931, Surrealist Art, Thames & Hudson Ltd., 1970, p.97.



<그림 4> 펑크 룩, 존 갈리아노, '01A/W, Mode et Mode, No. 314, p.27.



<그림 5> 스페이스 룩, 앙드레 쿠레주, '94-'95A/W, Techno Textiles, Thames & Hudson, 1999, p. 106.



<그림 6> 스페이스 룩, 파코 라반, '96S/S, Mode et Mode, No. 296, p.63.



<그림 7> Bodysuit, 이세이 미야케, '96-'97A/W, Techno Textiles, Thames & Hudson, 1999, p. 115.



<그림 8> 스페이스 룩, 티에리 뮤글러, '94-'95, Collection. 1994.



<그림 9> 스페이스 룩, 칼 라거펠드, '01-'02A/W, Mode et Mode, No.315, p.103.



<그림 10> 스페이스 룩, 요시키 히시누마, '02S/S, Collection, Vol. 40. p.128.



<그림 11> 바디 컨시어스 룩, 영화 제5원소, 1997.



<그림 12> 바디 컨시어스 룩, 영화 매트릭스, 1999.



<그림 13> 바디 컨시어스 룩, 영화 스타워즈 에피소드 II, 2002



<그림 14> 사이보그 패션, 티에리
유글러, '95-'96A/W, Thierry
Mugler, London: Thames &
Hudson, 1998.



<그림 15> 사이보그 패션, 알렉산더
맥퀸, '99-'00A/W, Mode
et Mode, No.307, p.68.



<그림 16> 웨어러블 미디어,
중앙일보, 1995년
6월 1일



<그림 17> 키네틱 패션, 장 폴 고티에,
'95-'96A/W, Jean Paul
Gaultier, Cassell & Co.
2000, p.79.



<그림 18> 키네틱 패션, 장
폴 고티에, '96-'97,
Mode et Mode,
No. 295, p.94



<그림 19> 키네틱 패션, 이세이
미야케, '96S/S, Techno
Textiles, Thames &
Hudson, 1999, p.118



<그림 20> 프리미티브 스타일,
장 폴 고티에, '96S/S,
Jean Paul Gaultier,
Cassell & Co., '00, p.68.



<그림 21> 프리미티브 스타일,
알렉산더 맥퀸, '97-'98
A/W, 美術手帖, 1999年
6月號, p.54.



<그림 22> 쿼터 펑크, 크리스
천 라크로아, '00S/S,
Mode et Mode,
No.310, p.90.



<그림 23> 사이버 펑크, 장
폴 고티에, 1995,
Mode et Mode,
No.291, p.32.



<그림 24> 로맨틱 펑크, 매튜
윌리엄슨, '02S/S,
Collection, Vol.
40, p.141.



<그림 25> 페티시즘적 펑크, 장
폴 고티에, '01S/S,
Mode et Mode,
No.314, p.50.



<그림 26> 역사적 그린지, 존 갈리아노, '01A/W, Mode et Mode, No.316, p.67



<그림 27> 스포티 그린지, 샤론 외콤, '02S/S, Collections, Vol. 40, p. 123



<그림 28> 네오 그린지, 준야 와타나베, '98-'99A/W, Fashion News, Vol. 47, 流通通信社, p.35.



<그림 29> 네오 그린지, 후세인 살라만, '02A/W, Fashion Show, p.154



<그림 30> 유머 스타일, 장 폴 고티에, '96S/S, Mcdowell, Colin, Jean Paul Gaultier, Cassell & Co., 2000, p.75.



<그림 31> 유머 스타일, 세레틴 & 바실리에브, '01S/S, Mode et Mode, No.314, p.118



<그림 32> 추상적 스타일, 가와쿠보 레이, '97S/S, 美術手帖, 1999년 6월號, p.259.



<그림 33> 추상적 스타일, 존 갈리아노, '00S/S, Mode et Mode, No.310, p.65



<그림 34> 추상적 스타일, 요시키 히시누마, '96S/S, Techno Textiles, Thames & Hudson, 1999, p.123



<그림 35> 추상적 스타일, 준야 와타나베, '01-'02A/W, Mode et Mode, No.315, p.26



<그림 36> 은유적 에로틱 스타일, 이세이 미야케, '96-'97A/W, Techno Textiles, Thames & Hudson, 1999, p.117



<그림 37> 데페이즈망 스타일, 장 폴 고티에, Jean Paul Gaultier, Cassell & Co., 2000, p.97



<그림 38> 디포메이션 스타일, 티에리 뮤글러, '97-'98 A/W, Thierry Mugler, London: Thames & Hudson, 1998



<그림 39> 콜라주 스타일, 요시키 히시누마, '01-'02A/W, gap-D, p.103

잠재우는 실험과 창작을 겸한 추상적인 감각과 감정이 의복에 의해 표현되었다. 의식적으로 새로운 것, 지금까지 누구에게도 자신조차도 본적이 없는 것을 만들려고 하는 가와쿠보의 아방가르드한 창작태도는 위험도 두려워 하지 않는 강인한 의지를 가지고 있다.

추상화화에서 보이는 단편화, 파편화를 보는 듯한 <그림 33>의 존 갈리아노의 작품은 남성복의 안을 해체하여 콜라주 기법으로 상의를 만들고 속에는 찢어진 망 위에 체인, 스폰 등으로 목주위를 장식하고, 하의위에 임의대로 늘어놓은 천, 강판, 체인, 등은 잭슨 폴록의 액션 페인팅의 우연 지향효과를 연상시킨다. 상의와 하의를 연결하는 '사랑하는 사람으로부터 편지' 등 복잡한 소재들을 콜라주기법으로 자연스럽게 표현하고 있다.

투명한 천으로 열가소성을 활용하여 부조시킨 사각형은 입체적 추상(그림 34)을 보여주고, 2001년 파리 프레타포르테에서 핑키한 헤어스타일과 메이크업과는 달리 의상은 60년대풍의 팝스타일을 전통적인 트위드와 몬드리안풍 추상패턴을 교묘하게 융합하여 21세기의 추상스타일(그림 35)을 보여주고 있다. 수직선과 수평선의 교차에서 생긴 면에는 빨강, 노랑, 청색이라고 하는 비비드 색상으로 리듬감을 주고 있다.

3. 실험주의와 초현실적 이미지(Surreal Image)

인간의 잠재의식 속에 있는 세계, 꿈과 무의식, 신비, 상상력 등 현실이 아닌 환상의 세계를 그려 낸 초현실주의는 이성적, 합리적, 과학적인 방법을 무시하고 충격효과 또는 낯설게 하기를 통한 의외성 추구, 우연 지향 등의 실험을 통하여 고정관념에서 벗어나 인간의 의표를 찌른다. 1995년 이후 아방가르드 패션에 표현된 초현실적 이미지를 은유적 에로틱 스타일, 데페이즈망 스타일, 디포메이션 스타일, 콜라주 스타일로 구분하여 서술하기로 하겠다.

1) 은유적 에로틱 스타일

이세이 미야케의 창조적이고 미래지향적인 사고가 반영된 플리스 플리스(그림 36)에는 적색의 망을 쓰고 있는 미야케 자신의 신체이미지에 신고전주의 화가

앵글(Ingres: 1780-1867)의 작품 '샘' (1856)을 콜라주하였다. 앵글의 '샘'에서 물항아리는 여성의 은밀함을 은유하는 것으로 은근한 에로티시즘을 표현하는 회화이다. 플리스 플리스를 입으면 프린트된 콜라주 이미지는 세 개의 신체로 환상적인 역할을 한다.

2) 데페이즈망 스타일

안경은 시력을 보강하거나 멋을 위해 착용하는 것인데 안경이 있어야 할 곳에 있지 않고 남자의 뒷영당이 돌기부분(그림 37)에 붙어있다. 그것도 여러개. 이 남자가 앉으려는 찰라의 모습을 상상하면 웃음이 절로 나오는 유머스러운 데페이즈망 스타일이다.

3) 디포메이션 스타일

1997-98년 A/W 컬렉션에서 티에리 뮈글러의 시스드레스(그림 38)는 인간의 신체위에 상상상의 창조물을 표현하였다. 금으로 다듬은 메탈바디는 보석으로 수놓은 새의 형상이고 귀에 붙은 새의 날개등 기이한 뒤섞임(그림 38)을 표현한 것이다.

4) 콜라주 스타일

2001-02년 S/S 컬렉션에서 요시키 히시누마는 메탈소재로 콜라주한 드레스(그림 39)를 선보였다. 불투명한 메탈의 깊은 색감과 더불어 콜라주의 파편적인 효과를 충분히 발휘하고 있는 드레스이다.

이상에서 1995년이후 패션에서 역동주의와 미래파적 이미지, 적대적 혁신성과 해체주의 이미지, 실험주의와 초현실 이미지의 표현특성과 이미지는 다음 <표 1>과 같다.

V. 1995년이후 아방가르드 패션이미지의 정보분석

오늘날 감성이란 단어는 주목받고 있다. '감성형 비즈니스'로 전환', '감성마케팅' 등 주로 산업과 관련된 곳에서 많이 연구되고 있다. 감성이란 비인지적 심리상태다.²⁹⁾ 쉽게 말하면 우리들은 감성 때문에 특정한 사람에게 끌리거나 특정한 디자인을 좋아하게 된

<표 1> 아방가르드 패션의 표현특성과 이미지

구분\특성	역동주의	적대적 혁신성	실험주의
이미지	미래주의적 이미지	해체주의적 이미지	초현실주의적 이미지
선	기하학적인 라인에 의한 심플한 조형	지그재그라인에 의한 내추럴실루엣 또는 과장된 실루엣.	곡선, 직선에 의한 내추럴 실루엣, 환상적인 디테일
색상	화이트, 실버, 그레이, 블루, 메탈색 상, 형광색 또는 비비드 칼라	블랙, 화이트, 그레이, 카키, 멀티칼라.	메탈, 비비드, 멀티칼라
소재	메탈, 플라스틱, 광택, 투명, 키네틱, 비닐 등의 하이테크 소재, 합성섬유	인조가죽, 에나멜, 메탈, 비닐, 셀로 판, 망 등의 소재, 천연 및 합성섬유	합성섬유, 메탈, 비즈, 망.
스타일	스페이스 스타일 바디 컨시어스 스타일 사이보그 스타일 키네틱 스타일 프리미티브 스타일	핑크 스타일 그런지 스타일 유머 스타일 추상적 스타일	은유적 에로틱 스타일 데페이즈망 스타일 디포메이션 스타일 콜라주 스타일

다. 감성은 우리의 행동과 판단, 그리고 창조적 발상에도 심대한 영향을 끼친다. 18세기 바움가르텐(A.G. Baumgarten)은 미학을 감각적 인식의 학(Science of Sensory Cognition)으로 정의하였다. 따라서 아름다움과 감성은 그리 구별되지 않는 것 같다. 일본에서는 감성을 테이스트(taste: 취향)로 해석하기도 한다.³⁰⁾

감성마케팅의 핵심은 소비자에게 끌리게 하는 감성 이미지를 창조하는 것이다. 이미지를 창조하고 소비자를 브랜드 충성으로 유도하기 위해서는 보편적인 이미지로 소비자의 흥미를 끌지 못한다. 때문에 소비자에게 새로움을 경험하게 하려 해야 한다.

아방가르드 이미지는 강한 임팩트를 가지고 있어 소비자의 흥미를 끌기 쉬우나 대중성이 결여되어 있다. 이것을 정보측면에서 바꾸어 말하면 아방가르드 이미지의 불확실성을 말하는 것이다. 미국의 수학자 버코프(G.D.Birkhoff: 1884-1944)는 미의 척도(Aesthetics measure)를 나타내는 공식으로 $M=O/C$ 를 제시하였다. 여기서 O는 질서(Order), C는 복잡성(Complexity)을 나타낸다. 미란 질서와 복잡성의 함수 관계다. 정보이론에서는 미를 예측 가능성(질서)과 예측 불가능성(복잡성)의 최적의 관계로 규정한다. 이 적절한 관계에서 미적 정보는 얻어진다.³¹⁾ 미적정보는 미술작품의 구성요소들, 예컨대 수많은 색이나 모양이 갖고 있는 정보의 예측 불가능성을 말하는 개념이다.³²⁾ 복잡성이 지

나친 정보나, 예상치 못하는 정보, 고정관념을 넘어 의표를 찌르는 정보는 예측 불가능성이 커서 관객을 끝까지 붙잡을 수 없다. 소비자는 즐거움을 쉽게 따라가면서도 예상치 못한 일탈에 쾌감을 느낄 수 있다. 예측하기 힘들수록 무질서(불확실성)는 커지고 그럴수록 정보도 커진다. 즉 무질서할수록 미적 정보의 양은 많아진다. 질서가 증가할수록 미적 정보의 양은 적어지고 기호(의미)정보의 양은 많아진다.

스페이스 스타일, 바디 컨시어스 스타일, 사이보그 스타일, 키네틱 스타일, 프리미티브 스타일 등에서 보여지는 아방가르드패션의 미래주의적 이미지는 <표 1>에서 보듯이 형태는 기하학적인 라인이다. 기하학적 라인은 추상미술, 입체파미술에서 보여지는 단편화, 파편화의 이미지처럼 분해된 공간을 가진다. 분해된 공간은 불확실성을 증가시키며 미적 정보는 많아지고 소재와 함께 시너지효과를 창출한다. 미래주의적 이미지더라도 프리미티브 스타일은 문명(인공)이 아니라 자연지향으로 기하학적 조형보다는 내추럴 라인으로 원시적 태초의 생명력을 표현한다. 더욱 미래주의적 이미지를 강하게 표현하는 것은 소재와 색상이다. 광택 소재, 메탈 소재, 플라스틱 소재, 유리소재 등의 신소재들은 그만큼 미적 정보를 많이 갖고 있다. 색상은 실버, 화이트, 그레이, 메탈 색상 등으로 차가운 감성을 나타내거나 비비드 색상으로 다이내믹한 조형을

표현하기도 한다.

핑크 스타일, 그런지 스타일, 유머 스타일, 추상적 스타일은 아방가르드 패션의 해체주의적 이미지를 표현한다. 핑크 스타일은 1970, 80년대의 혐오스럽고 강력한 핑크와는 달리 오프 쿼터, 사이버, 로맨틱시즘, 페티시즘 등과 접목하여 융합된 퓨전 핑크 이미지를 보여준다. 강력한 핑크라면 일반대중들은 수용하기 어려우나 퓨전 핑크의 경우는 소비자에게 일상에서 벗어나서 일탈을 제공하는 여유를 준다. 유아에 습관들인 소비자에게 생동감을, 통제력을 잃은 핑크들에게 유아를 부여하면서 서로 상대의 특성을 타파하고 보완하며 새롭게 만들어 내는 아방가르드를 경험하게 한다. 핑크의 경우 불확실성을 증가시키는 것은 박진감이 있는 액세서리, 헤어스타일, 메이크업이다. 그런지 스타일에는 핑크와는 다른 감성이 존재한다. 핑크가 저항, 반항의 분출적인 표현이라면 그런지는 욕망의 체념이 내면으로 밀고 들어간 달관의 표현이다. 그런지의 표현은 일본의 이기의 미학과도 연결되는 인간내면의 표현이다. 닳거나 너덜너덜하게 하여 편안함을 제공한 그런지 또한 1995년 이후 패션에서 밝고, 적극적인 감정과 어우러져 다양한 퓨전 그런지를 생성하여 불확실성을 감소시켰다. 유머 스타일에는 격한 감정을 오락으로 풀어내는 여유를 제공하며, 추상적 스타일은 기존의 의미부여를 포기하여 불확실성이 크고 미적 정보가 증가하며 착용자의 참여의 길(미완성)을 열어두고 있다.

아방가르드 패션의 초현실적 이미지인 은유적 에로틱스타일, 데페이즈망 스타일, 디포메이션 스타일, 콜라주 스타일에는 의외성이 존재한다. 예상치 못한 충격을 통해 박진감을 느낄 수가 있다. 이것은 제도, 규범, 권위 등 기존질서에 찌들려진 인간에게 삶의 일탈을 제공하고 답답한 권위에서 벗어나게 하여 환상체험을 가능케 하는 이미지로서 불확실성이 커서 대중들을 수용하기 어렵다.

VI. 결론

아방가르드의 미적 가치는 기존질서에 순응하지 않

는 미래를 향한 열린 마음으로 정체하지 않고 새로움을 추구하는 혁신적인 운동에 있다. 때문에 아방가르드는 어떤 특정한 시대의 예술사조가 아니라 전시대를 통해 보여지는 혁신적인 예술운동이라 할 수 있다.

아방가르드의 표현은 역동주의, 적대적 혁신성, 실험주의의 특성을 보였으며, 이 특성들은 20세기 전반의 역사적 아방가르드운동, 1960년 전후 등장한 네오아방가르드, 포스트모더니즘의 실험성 등에 연결되었다. 1990년 이후 아방가르드는 '퓨전'이라는 기호로서 아방가르드의 새로운 개막을 알리는 것으로 보인다.

아방가르드 운동은 20세기 패션형태에 지대한 영향을 미쳤다. 과학문명에 의한 힘과 속도, 테크놀로지를 표현한 역동주의는 미래주의적 이미지를 나타내는 스페이스 스타일, 바디 컨시어스 스타일, 사이보그 스타일, 키네틱 스타일과 원시의 생명력을 표현한 프리미티브 스타일로 표현되었다. 이 스타일들은 1995년 이후 더욱 발전된 미래지향적인 하이테크 소재에 힘입어 기존의 실루엣보다 더욱 세련된 감각의 기하학적인, 자연스런 실루엣을 보여 주었다. 색상은 실버, 화이트, 그레이, 메탈색상을 중심으로 차가운 감성을 나타내거나 비비드 색상으로ダイナ믹한 조형을 표현하기도 하였다.

기존질서의 파괴와 재해석에 의한 해체주의적 이미지는 핑크 스타일, 그런지 스타일, 유머 스타일, 추상적 스타일로 표현되었다. 이 스타일은 기존의 스타일이나 감각과 접목, 또는 새로운 감각과 융합하여 다양한 해체주의적 이미지를 생성하였다. 핑크 스타일은 오프 쿼터, 사이버, 로맨틱시즘, 페티시즘과 접목하여 쿼터 핑크 스타일, 사이버 핑크 스타일, 로맨틱 핑크 스타일, 페티시즘적 핑크 스타일을 보여 주었으며, 그런지 스타일은 포클로어나 에스닉, 스포티브, 그리고 새로운 감각과 융합하여 역사적 그런지 스타일, 스포티브 그런지 스타일, 네오 그런지 스타일을 보여 주었다. 유머 스타일도 초현실주의를 차용하되 재해석하거나 디지털 감각과의 융합을 보여주었다. 추상적 스타일은 새로운 소재를 활용한 입체적 추상이나 파편화와 우연지향효과와의 복합적인 기법에 의한 추상, 몬드리안 추상화와 1960년대 팝 감각의 융합 등을 보여주었다.

낮설게 하기, 충격효과, 그리고 우연지향 등에 의한 초현실주의적인 이미지는 은유적 에로틱 스타일, 데페이즈망 스타일, 디포메이션 스타일, 콜라주 스타일로 표현되었다. 소재나 기법등을 기발하게 융합하여 의외성을 통하여 예상치 못한, 열린 세계를 지향하는 이미지로 표현되었다.

결론적으로 1995년 이후 아방가르드패션은 이전의 다양한 기호들과 융합하여 퓨전 아방가르드의 특성을 보이면서 불확실성을 다소나마 감소시켜 대중들이 해석할 수 있게 되어 대중을 끌어들었다. 이것은 패션예술을 산업으로 끌어 들여 예술의 폭을 넓힌 점에서 유의미하다고 볼 수 있다. 그러나 기존의 상대화를 낳았고 주도적 기준의 상실로 혼란과 방향이 잠재한다는 것은 부인할 수 없는 상황이다.

참고문헌

- 1) Calinescu, Matei, 이영욱 외 3인역, 모더니티의 다섯얼굴, 시각과 언어, 1993.
- 2) Poggioli, Renato, 박상진역, 아방가르드 예술론, 문예출판사, 1996.
- 3) Foster, Hal, 윤호병역, 반미학, 현대미술사, 1993.
- 4) 이영철, 21세기문화 미리보기, 시각과 언어, 1999.
- 5) 진취연, 아방가르드란 무엇인가, 민음사, 2002.
- 6) 엄소희, 김문숙, 현대복식에 표현된 아방가르드의 유형별 특성연구, 복식문화연구, 제8권 2호, 2000, p. 315-330.
- 7) Calinescu, Matei, 전개서, pp. 127-146. Poggioli, Renato, 전개서, p. 23-32.
- 8) 神部晴子, 20世紀メソズファッションの革新Ⅱ, 文化女子大學紀要, 第32集, 2001, p. 60.
- 9) Poggioli, Renato, 전개서, p. 259.
- 10) 진중권, 미학오디세이, 현실과 과학, 2001, p. 177.
- 11) Calinescu, Matei, 전개서, p. 148.
- 12) Calinescu, Matei, 전개서, pp. 146-147.
- 13) 이금희, 이탈리아의 미래주의 복식선언문과 그 복식연구, 복식문화연구, 제8권 1호, 2000, p. 107.
- 14) 진중권, 전개서, pp. 216-217. Alexandrian, Sarane, Surrealist Art, Thames & Hudson Ltd., 1970, p. 97.
- 15) 진취연, 전개서, p. 147.
- 16) 美術手帖, 2001年 7月, 東京美術出版社, 2001, p. 18.
- 17) 진취연, 전개서, pp. 244-249.
- 18) 진취연, 전개서, pp. 255-256.
- 19) 진취연, 전개서, p. 17.
- 20) Braddock, Sarah E.& O'mahony, Marie, Techno Textiles, Thames & Hudson, 1999, p. 106.
- 21) Braddock, Sarah E.& O'mahony, Marie, 전개서, p. 106.
- 22) Braddock, Sarah E.& O'mahony, Marie, 전개서, p. 115.
- 23) 김민수·김성복편집, 디자인문화비평04, 안그라픽스, 2001, p. 39. 홍성태, 사이보그, 사이버컬처, 문화과학사, 1997, p. 22.
- 24) Canton, James, 허두영역, 테크노퓨처, 거름, 2001.
- 25) 중앙일보, 1995년 6월1일.
- 26) 김민수·김성복편집, 전개서, p. 117.
- 27) Mcdowell, Colin, Jean Paul Gaultier, Cassell & co., 2000, p. 68.
- 28) 美術手帖, 1999年 6月, 東京美術出版社, 1999, p. 54.
- 29) 지상현, 시각예술과 디자인의 심리학, 민음사, 2002, pp. 386.

- 30) 菅原正博, ファッションマネジメントにおける感性工学の新しい役割,ファッションビジネス, vol. 7, 2002, p. 33.
- 31) 진중권, 전계서, pp. 223.
- 32) 지상현, 전계서, pp. 168.
- 33) Chenoune, Farid, Jean Paul Gaultier, London: Thames & Hudson, 1996.
- 34) Baudot, Francois, Therry Mugler, London: Thames & Hudson, 1998.
- 35) Benaim, Laurence, Issey Miyake, London: Thames & Hudson, 1996.
- 36) Lynton, Norbert, 윤난지역, 20세기의 미술, 도서출판 예경, 1993년. p. 68.
- 37) Mode et Mode : No. 314, Tokyo: Mode et Mode Co.
- 38) Fashion Show
- 39) Gap, collection, Gap Japan,
- 40) Fashion News, 2002, Gap Japan Co., Ltd, p. 154.