

21세기 현대 패션에 나타난 타영역과의 상호텍스트성에 관한 연구

- 애니메이션, 음악, 무대예술, 테크놀로지를 중심으로 -

김 혜 정

담양대학 패션디자인과 교수

A Study on Intertextuality with Other Domains in the 21C Contemporary Fashion

- Focused on Animation, Music, Performing Arts and Technology -

Hye-Jeong Kim

Professor, Dept. of Fashion Design, Provincial College of Damyang
(2003. 10. 20 토고)

ABSTRACT

Cultural hybridization and global cross-fertilization, begun since the 1990s, mean the hybrid mixture of the low-class popular arts and the high-class fine arts and have found expression in intertextuality by means of the thinking system of de-constructuralist post-modernism.

This study was intended to investigate the artistic intertextuality between fashion and art frontière, especially between such fields as 'animation', 'music', and 'performing arts' and 'fashion', which shows the greatest characteristic of the phenomenon that the non-mainstream culture flows into the mainstream culture. It also aimed to investigate the intertextuality between 'technology' and 'fashion' as the delivery room of the youth culture and copycat culture due to the benefit of technologies since the 20th-century digital revolution.

Animation as the neo-pop art with the popular code coming to the forefront in the 21th century integrated high-class fashion and low-class fashion into one through the combination of fashion and humor, and the musical element referring to the social difference of the cultural field and the social strata is becoming the 21th-century fashion icon through its fusion with the pictorial tendency along with the leisure-time life of the non-mainstream strata.

In terms of intertextuality in performing arts, fashion style performs an important role in the presentation of performing arts and since the de-construction of the fin-de-ciecle form and its fusion

with media have taken place, fashion works become an element of the origin that has an influence on a series of film, dance, dramatic elements and the like.

The paradigm of technology made it socially and culturally possible to achieve the architecture of clothing system necessary for fashionable technical clothing by allowing the possibility of imitation, the function of technology to form popular culture.

The intertextual tendency in the 21th-century fashion began from the de-constructive phenomenon of existing norms and now takes the multicultural character of surpassing a certain domain or concept. And it positions itself as the total art of spearheading the low-class culture and the non-mainstream culture as the hybrid domain of mainstream and non-mainstream cultures or high-class and low-class cultures.

Key words: animation(애니메이션), music(음악), performing arts(무대예술), technology(테크놀로지), intertextuality(상호텍스트), multicultural hybrid(다문화적 변종)

I. 서 론

현대적 개념으로서의 패션은 단순히 스타일이나 룩(Look) 보다는 기호론과 기호의 논리를 따르는 커뮤니케이션의 수단으로 존재하고 있다.

21세기 전 세계의 코드(Code)는 형식이나 틀을 깨는 컬트(Cult)나 인디(Indi)로서 비주류들이었던 문화가 음악, 미술, 영화, 건축, 공예 계를 점령하고 있으며 더 나아가 주류문화에 영감을 주는 도구로 이용되고 있다. 최근에 보여지는 이러한 청년문화와 대중적 현상들은 패션영역에도 나타나 패션 단독으로서가 아니라 다양한 장르와 영역에서 융합, 공유하면서 상호 관련하고 있다.

즉, 패션이 타 장르인 회화, 음악, 애니메이션, 무용, 영화 등의 예술분야와 타 영역인 테크놀로지 분야가 일상의 삶과 상호 관련하면서 새로운 문화를 만들어내고 있으며 이러한 현상을 이종융합에 따른 타 영역과의 상호 텍스트라 정의할 수 있겠다. 1990년대 말부터 시작된 상호텍스트적 경향은 기존의 규범에 대한 해체현상으로부터 시작되어 이제는 어떠한 영역이나 개념을 초월한 이종교배와 변종으로 인한 다문화적 성격을 띠고 있다.

따라서 최근에 보여지는 문화적 현상을 단순히 하나의 양식으로서가 아니라 다양하게 나타나는 예술가와 사상가들의 공통된 인식으로 인식하여 포스트

모더니즘의 한 분파인 탈구조주의적 포스트모더니즘으로서의 '상호텍스트성'의 이론을 살펴보고 이를 바탕으로 인식적 측면에서의 다문화적 개념을 정의하고자 한다. 또한 패션과 접경예술(Art Frontière)¹⁾의 상호텍스트성 중 비주류문화가 주류문화에 유입되는 현상의 가장 큰 특징을 보이고 있는 '애니메이션', '음악', '무대예술' 분야와 20세기 디지털 혁명 이후 기술의 혜택으로 인한 청년 문화와 복제문화의 산실(産室)인 '테크놀로지'와 패션과의 상호텍스트성에 관해 연구하고자 한다.

특히 현대 패션에 나타난 타 영역과의 상호텍스트성을 문화적 유형으로 살펴 패션을 주류와 비주류간의 문화 또는 고급 문화와 저급 문화의 혼종의 문화영역으로 인식하여 현대패션이 다문화적 변종(Multicultural Hybrid) 현상으로서의 포스트 모던사회의 문화 모델이 되고 있음을 밝히는데 그 의의를 두고자 한다.

또한 패션영역이 다문화라는 패러다임 속의 문화현상으로 존재하면서 미적 가치 체계나 사유에 의한 조형양식적 측면 뿐 아니라, 최근에 보여지는 현대패션 현상이 여타 영역과 함께 동시대의 문화적 문맥과 동질적 이슈를 함께 하고 있음을 밝히는데 본 논문의 목적이 있다.

연구방법으로는 인식적 측면에서의 상호텍스트성과 다문화적 개념으로서의 상호텍스트성 이론을 국

내외 관련 서적 및 선행연구를 중심으로 고찰하고 패션과 타영역과의 상호텍스트성의 경향은 국내외 잡지와 서적, 인터넷 사이트 자료 등을 활용하였다.

마지막으로 언급하고자 하는 것은 현대문화의 특징인 혼종 현상으로 인해 ‘애니메이션’, ‘음악’, ‘무대 예술’, ‘테크놀로지’ 영역과 패션과의 상호텍스트성이 방대하게 다루어짐으로써 각각의 영역과 패션과의 상호텍스트성을 개별적으로 다루지 못함을 본 논문의 한계점으로 제시한다.

II. 상호텍스트성의 이론적 배경

1. 상호텍스트성의 정의와 내용

모더니즘과 결별한 현대사회는 대량생산, 대도시, 거대 국가라는 모던 사회로부터 다양성, 유동성, 탈중심, 국제화와 커뮤니케이션을 특색으로 하는 사회로 변화하고 있다. 이러한 포스트모더니즘 현상을 향포스터(Hal Foster)는 탈구조주의적 이론을 근거로 한 재현과 전통의 해체, 반휴머니즘, 반역사주의적 성격의 ‘탈구조주의적 포스트모더니즘’으로 정의하였다.²⁾ 탈구조주의적 포스트모더니즘이 상호텍스트성의 이론을 포함하는 것으로 단순히 양식적인 과거 복귀가 아니라 재현의 포기와 해체, 모더니즘의 패러다임에 대한 비판, 아방가르드의 종말과 고유성의 상실 등을 의미하며³⁾ 프랑스에서 일기 시작한 탈구조주의의 과학적 맥락과 미국의 예술적 현상이 혼용되면서 탈구조주의적 포스트모더니즘이 성립되었다고 할 수 있다.

모더니즘으로 상징되는 구조주의는 보편적 구조로서 인간을 규격화, 조직화, 패턴화 하고 전체적인 통제를 통한 이분법적 사고 방식으로 총합화 한다면 포스트모더니즘적 탈구조주의는 사고의 경직화 및 학문과 과학화를 배격하여 인본주의적 태도를 지향하며 절대적 진리, 중심, 균원의 탈피 과정을 중시한다고 할 수 있다.

구조주의에서 포스트모더니즘적 탈구조주의로의 이행은 부분적으로 작품에서 텍스트(text)로의 움직

이라 볼 수 있다.⁴⁾ 이 이론은 자끄 데리다(Jaques Derrida)의 이론으로써 시간과 공간의 복합체 속에 존재하는 모든 것을 텍스트로 간주하였다.⁵⁾ 텍스트란 용어는 보다 광범위한 의미로서 어떤 일정한 기호체계가 지닌 표현성이 일정한 관계에서 나타나는 능력을 말하며, 모든 텍스트는 기호와 마찬가지로 독립하여 존재할 수 없고 끊임없는 인용의 과정으로 인식하였다.⁶⁾ 또한 의미산출의 구조는 직조직처럼 이질적인 것들이 얹혀 있는 세계의 지도를 그리는 것과 같기 때문에 텍스트에서는 하나의 원천적인 중심개념이 있을 수 없다고 하였다.⁷⁾ 이는 전통적으로 당연시 여겨오던 이분법적 대립을 없애려는 시도에서 출발하여 공간적, 시간적으로 열려짐을 의미하며 반복과 인용을 통한 텍스트의 유희로써 상호텍스트성이라는 원리를 이끌어 냈다.

또한 포스트모더니즘적 탈구조주의에는 산포(Dissémination)의 개념이 있는데 산포를 써앗이 없는 쪽정이의 씨가 무한대로 퍼져나가는 것 또는 정자 없는 정액의 무한한 방출하는 현상과 같이 종자의 퍼짐(Semence)과 의미의 퍼짐(Sémie)의 이중적 의미로 텍스트와 콘텍스트를 포괄하면서 허물어뜨리는 것을 상호텍스트성이라 보았다. 이는 시간화의 차연을 통해 의미가 무한대로 확대, 팽창되어 의미가 있는 것으로 착각하게 하는 것으로⁸⁾ 어떤 의미가 한 곳에 머무르지 않고 여러 가지 단어 구성의 일부분으로써 텍스트의 여기저기에 또는 여러 가지 단어 속에 뿌려지는 것을 의미한다.⁹⁾

즉, 상호텍스트성으로서의 텍스트의 조건은 문학, 철학, 회화, 음악, 영화, 생물학, 물리학 등과의 작업 영역을 확장하는 것으로 텍스트의 겹침으로써 일관된 통합을 꾀하고 다른 체계에 내재되어 있는 것을 이끌어내는 것이다. 따라서 구조주의에 있어서 텍스트가 장르간의 경계와 수직적 관계를 우선시 한다면 포스트모더니즘적 탈구조주의는 장르간의 초월과 수평적 관계로서 절대 기준의 타파에 중점을 두고 있다.

기호학자인 움베르토 에코(Umberto Eco)¹⁰⁾는 그의 저작집 ‘열린 예술작품’에서 현대의 미적 텍스트로서의 예술품은 다양한 해석과 애매모호함을 특징으로 한다고 한 것과 같이, 자끄 데리다의 영향을 받은 전축, 회화, 조각들은 데리다의 사고를 인용하고

변환시키고 선언한 사상으로부터 도출할 수 있다. 관념적이며 관습적인 표현형태에서 벗어난 작가들의 끊이지 않는 표현에 대한 실험정신과 표현의 한계성에 대한 도전은 영역의 파괴, 장르의 혼합 등으로 장르와 양식간의 상호텍스트성을 그 특징으로 하고 있다.

2. 문화적 의미로서의 상호텍스트성

문화라는 것이 인간 상호간의 관계방식과 약속으로 형성된 인공환경이자 일상 삶을 구축하는 사고와 활동 모두를 지칭하는 개념이라면 디자인은 즉각적으로 삶의 방식을 구체적으로 드러내고 소통시키는 문화적 상징의 해석과 창조¹¹⁾라 할 수 있으며 그것은 디자인이라고 칭할 수 있는 모든 것들과 서로 상호관련하면서 유기연속체로서 존재한다고 할 수 있다. 따라서 디자인 영역을 문화적 의미의 상징적 차원에서 해석함은 의미있다 할 것이다.

특히 제 2차 세계대전 이후에 나타난 1980년대와 1990년대의 다문화주의를 선호하는 토대는 소비자나 관객의 획일화된 시각을 파괴하여 미적 가치관의 체계와 일관된 사고의 흐름에서 벗어남으로써¹²⁾ 젊은 예술가들의 작품에서 문화적 잡종교배(Cultural Hybridization)와 전 세계의 이종교배(Global Cross-Fertilization)의 새로운 예술작품이 탄생하고 있다.¹³⁾ 이 때부터 주류문화에 저항하는 반(反) 문화로 기성문화에 대한 고정관념과 위선에 대한 저항을 표현하는 것으로 소수 매니아 집단에 의해 추종되는 문화를 뜻하는 '컬트'라는 용어를 등장하게 하였으며 하이브리드(Hybrid) 또는 크로스 오버(Cross-over)로서 고급 순수예술과 저급 대중예술, 동양과 서양의 문화, 전통과 현대 등 서로 다른 장르나 재료, 문화가 어울리지 않는 이종적인 것들이 서로 만나 새로운 문화를 만들어 냈으므로써 '현대문화'라는 어휘 속에는 서로 다른 이질적인 것들의 이종배합이라는 의미를 담고 있다. 특히 현대사회의 매스미디어의 발달로 인한 전파미디어의 발달은 특정 계급이 생산, 소비하는 전통적 엘리트 계급과 지식인들의 소유물이었던 문화를 모든 계급과 신분이 생산하고 소비할 수 있는 문화로 변화시켰다.

또한 고급 문화와 저급 문화간의 병렬은 시각적

커뮤니케이션의 혁신적 디자인과 새로운 모드가 있는 현대적 접근으로 대체되어지고 있다.¹⁴⁾ 예술, 디자인, 패션, 오락, 언론, 광고 등의 영역이 파괴되고 모더니스트의 선진문화와 하위문화 간의 차이가 점진적으로 해소되어가고 있는 것이다. 이처럼 예술 장르간의 패쇄성이 대해 반발한 대중문화는 정서적 차원에서 획일성이나 저속한 패락을 추구하는 점도 있으나 예술을 삶 자체로 일상화하였으며 아카데믹한 주류문화와 대중적 비주류문화의 경계를 허물게 함으로써 대중들에게 문화의 기회를 확대하고 있다.

파울라 부라토 카오빌라(Paula Buratto Caovilla)는 패션은 독립적이며 창조적 언어로 탐구되기도 하지만 다양한 학문분야인 예술, 디자인, 사회학, 인류학, 과학, 경제학, 연예산업, 스포츠와 커뮤니케이션 등과 같은 시대의 접점에 있으며 이것은 패션이 문화적 독립체로서 가치의 절대 기준 없는 포스트 모던 사회를 상징하고 있다¹⁵⁾고 하였다. 이는 다문화적 변종(Multicultural Hybrid)으로써 고급문화와 저급문화의 이분법적 접근의 탈피로 정의될 수 있을 것이다.

즉, 패션이 엘리트계급의 소유물이 아니라 대중문화 창조의 주체적 위치에서 주류문화와 비주류문화 간의 역전 현상과 영역의 파괴, 경계의 허름의 동시다발적 현상을 이끌어 나가는 과정을 탈구조주의적 포스트 모더니즘의 사고 체계에 의한 상호텍스트성이라 할 수 있으며 대부분의 영역간의 경계초월은 자체 혹은 다른 영역과의 융합과 분열을 의미하는 것으로 디자이너의 도전과 실험정신으로 끊임없이 제시되고 있다.

III. 접경예술에 나타난 상호텍스트적 경향

1. 예술에 나타난 상호텍스트적 경향

모더니즘과의 결별은 1910년대 뒤샹(Marcel Duchamp)이 기성품을 오브제로 사용하여 공간의 콘텍스트를 다양하게 표출한 이후 앤디워홀(Andy Warhol),

올덴버그(Oldenberg), 라우센버그(Robert Rauschenberg), 리차드 해밀턴(Richard Hamilton)이 주도한 팝아트(Pop art)와 5,60년대 초 미니멀리스트(Minimalist)들이 뒤샹의 제스춰를 모방하듯 회화와 조각의 경계, 미술작품과 임의의 물체, 즉 미술과 비미술사이의 넘을 수 없는 선을 파기하여 현대미술의 실험 가능성을 보여주면서부터이다. 미니멀리즘 이후 개념미술의 장르의 해체경향은 대중적 이미지 활용을 가능하게 하였다. 1900년대 들어서 예술과 디자인은 영역이 혼합되었으며 미술에 있어서는 단순히 양식적인 의미에서의 과거 회복기가 아니라 아방가르드 미술의 전통, 개념미술(Conceptual Art)¹⁶⁾의 영향, 정치미술의 수용 등 다양한 맥락이 뒤얽혀 나타나고 있다.

20세기 후반 들어 장르의 확산의 개념은 두 가지로 이원화된다. 회화나 조각과 같이 공간에 의한 것과 또 하나는 비디오 아트, 환경미술, 섬유미술, 금속조형과 같은 매체(Media)나 매체(Medium)에 따른 것으로 분류된다.¹⁷⁾ 이러한 경향은 현대미술에서 회화적 조각, 조각적 회화, 접경예술(Art Frontière)등이나 믹스미디어, 종합예술 등과 같은 새로운 용어를 창출하였고 사진과 비디오, 네온, 음향, 레이저, 컴퓨터, 로봇, 정보만능에 관련된 인간의 일상생활이 문화나 미술에까지 충격을 주게 됨으로써 표현영역에서 한계를 넘어선 작업으로 환원하였다.¹⁸⁾

유럽의 최근 동향은 정보나 이미지, 상품을 반영한 설치와 오브제, 사진과 비디오, 매체 등의 형식으로 ‘작품’이라기 보다는 ‘선언’이나 ‘발언’의 성격을 띠고 있다. 매체의 중요성을 강조하는 비평가들은 다양한 매체의 이용으로 새로운 흐름을 이끌어 내고 있다고 주장하기도 하였다.

최근 21세기에 들어서 빅토리아 & 알버트 뮤지엄(Victoria & Albert Museum)에서의 가구/건축의 혼성물의 전시를 통해 1980년대 이후 회화가 미술의 주요 영역이기보다는 회화자체에 오브제가 첨가되고 조각과 건축이 통합적으로 나타남을 보여줌으로써 개인의 관습적 스타일이나 태도에서 벗어나 새로운 융합된 스타일의 재통합을 보여주고 있다.

뉴욕의 주요 미술관은 일본의 현대 미술에, 유럽은 영국의 아티스트들에게 주목하고 있으며 이러한 지적 흐름을 통해 1990년대 이후부터 대두된 21세기

디자인계는 YBA(Young British Artists)와 YJA(Young Japanese Artists)에 관심을 갖는 것이 세계의 조류가 되었다.

또한 패션의 영역에서 예술적 요소를 도입하기도 하고 예술영역에서 패션의 요소를 접목함으로써 작품의 다양한 해설 가능성을 보여주고 있으며 단순한 영역간의 경계 허물기에 머물러 있지 않고 하위문화인 비주류문화와의 만남을 시도하고 있다.

2. 예술과 패션의 상호텍스트적 경향

20세기 이후에 패션과 예술간의 혼합현상이 활발하게 진행되고 있다. 1996년의 플로렌스(Florence)에서 열렸던 예술 & 패션 비엔날레행사(Art & Fashion Biennale)와 1997년 소호(Soho)의 구겐하임화랑(Guggenheim Gallery)에서 열렸던 아트/패션(Art/Fashion)이란 주제하의 쇼 등은 미우치아 프라다(Miuccia Prada), 지아니 베르사체(Gianni Versace)와 헬무트 랭(Helmut Lang)과 같은 디자이너와 화가이자 조각가인 로이 리히텐스타인(Roy Lichtenstein), 줄리안 쉬나벨(Julian Schnabel)과 토니 크래그(Tony Cragg)와 같은 아티스트들을 지지함으로써 예술계와 패션이 상호보완적인 공유관계에 있으면서 서로에게 영향을 주고 있다. 2003년에는 전위예술가인 빅터 바자렐리(Victor Vasarely)의 예술작품과 올레비에 머규(Olivier Mourgue)와 피에르 폴린(Pierre Paulin)에 의해 디자인된 의상이 함께 전시되는 일련의 행사를 볼 때 예술의 한 표현의 방편으로 패션이 도구로 이용되고 있음을 알 수 있다.

패션과 아트와의 연계 속에 형성된 웨어러블 아트(Wearable Art Award)이 뉴질랜드의 남부 섬에서 시작되었으며 창시자인 수지 먼크리프(Susie Moncrieff)는 “웨어러블 아트(Wearable Art)는 벽에 걸려있는 것이 아니라 인체에 장식되어 액자 대신 인체로 대체되어지고 있는데서 시작되었다”고 하였다. 또한 패션디자이너이자 텍스타일 디자이너인 잔드라로즈(Zandra Rhodes)는 “웨어러블 아트는 패션이 계속되는 방편이다. 사람들은 패션이 단순히 신체 위에 입혀지는 것이 아니라는 것을 알고 있으며 그것은 예술가들이 가능하게 할 수 있다”고 주장하였다.¹⁹⁾

이러한 예는 런던 헤이워드 갤러리(Hayward Gallery)에서 1998년 개최된 ‘세기인사: 예술과 패션의 100년’이라는 전시에서 알 수 있으며 다양한 잡지에서 세기말의 패션과 예술 사이의 직접적인 상호관계가 새롭게 전개되고 있음을 보여주고 있다. 다양한 판의 잡지에서 패션과 예술을 특별히 할애하거나 기성 작가 또는 신예 작가 뿐 아니라 패션디자이너들에 대한 포럼(Forum)을 다루기도 하였다.²⁰⁾ 또한 뉴욕의 쿠퍼 휴잇 디자인 뮤지엄(Cooper-hewitt National Design Museum)에서 2003년에 열린 이래로 2004년 1월까지 열린 내셔널 디자인 트라이애니얼 전(National Triennial Design Now)에서도 미국의 현대 건축과 패션, 인테리어 디자인, 제품디자인, 그래픽 디자인, 뉴 미디어 등 현대 디자인계의 경향을 볼 수 있다.

1) 패션을 도입한 예술영역의 상호텍스트성

예술의 모든 부분에서 영역의 파괴가 일어나면서 패션에 있어서도 고급과 저급의 문화적 계층(Cultural Hierarchy)을 재확인할 수 있는 것으로 젊은 예술가들이 패션분야에서 대중예술분야로 이동되고 있음이 다양한 비평에서 지적되고 있다.²¹⁾

이제 더 이상 칼라얀(Chalayan), 알렉산더 맥퀸(Alexander Mcqueen), 알라이아, 이세이미야케(Issey Miyake), 레이 가와꾸보(Rei Kawakubo) 등의 패션 디자이너들은 고립되어 혼자 작업하는 것이 드물어졌으며 자신의 비전(vision)을 그래픽 디자이너와 아트 디자이너, 사진작가, 스타일리스트 등과 작업을 하고 그 작품을 전시할 때는 비디오 아티스트, 소리 아티스트와 조명 아티스트와 음악과 시인, 건축가들과 파인 아티스트(Fine Artist)들과 합동으로 전시하고 있다. 특별한 파트너 쉽으로 신디 셔먼(Cindy Sherman)과 레이 가와꾸보와 같이 패션디자이너와 사진작가와의 작업과 어빙 펜(Irving Penn)과 이세이 미야케의 ‘플리즈 플리츠(Please Pleats)’ 시리즈 등으로 예술가들의 합동작업이 있다. 이러한 합동작업은 영화 감독인 윔 웬더(Wim Wender)의 ‘Notebook on Cities and Clothing(1990)’의 주제로서 요지 야마모토의 작품에서도 알 수 있다.²²⁾ 예술가들과 건축가와 이세이 미야케와의 합작품은 단순히 의복으로서의 존재를 인체와 의복사이의 공간에 관한 감성으

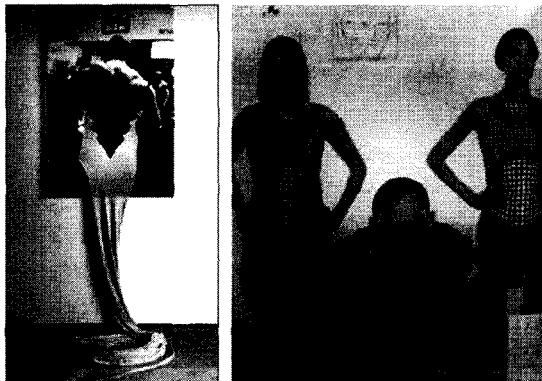
로 받아들일 수 있게 함으로써 디자인의 지적능력을 일으키게 한다.²³⁾ 또한 패션디자이너인 칼라얀과 가구디자이너인 폴토펜의 2000~2001 A/W에서 입을 수 있는 가구(Wearable Furniture) 시리즈의 협력작업 뿐 아니라 토로소(Torso) 모양의 램프를 제작하여 스코트랜드의 토펜 디자인(Topen Design) 제품을 판매하고 있는데서 패션을 도입한 예술영역의 상호텍스트성의 예를 확인 할 수 있다.

기존의 디자이너들은 예술세계에서 영감을 많이 얻지만 역으로 베르사체의 경우처럼 예술가 친목단체의 일원인 짐 다인(Jim Dine)과 해체주의의 대표적 예술가 줄리앙 쉬나벨(Julian Schnabel) 등은 베르사체의 뉴욕 작업실에서 작품활동을 하면서 베르사체의 작품에서 영감을 얻는다²⁴⁾고 한다.

아티스트에게 영감을 주는 패션은 이제 하나의 문화로 받아들여지고 있으며 서로 다른 창조적인 분야가 섞이면서 상호보완적인 효과와 상승효과가 있다고 한 발레기 스틸의 말과 같이 그러한 예는 많다. 톰샤크(Tom Shark)는 샤플 단두대나 프라다 변기 같은 럭셔리 브랜드에 대한 실랄한 비판을 담은 작품을 만드는 반면 설치미술가 실비 플리리(Sylvie Fleury)는 자신의 아트 쇼를 위해 프라다 매장을 새롭게 창조하였으며 34개의 트렁크를 완성한 ‘피에드 아 테르’ 작품을 제작한 톨랜드 그리넬(Toland Grinnell)은 핸드백을 제작하여 직접 판매하고 있다.²⁵⁾ 또한 프랑스 아티스트 고초는 ‘옷입은 사진’ 연작을 기획하여 사진촬영을 한 뒤 마틴 마지엘라(Martin Magiela)나 앤 드멜메스터(Ann Demeulemeester) 등 패션디자이너들이 사진에 어울리는 의상을 제작하여 작품에 붙임으로써 패션과 패션사진이 미술계에 진입을 시도하였다.<그림 1 (左)>

가구디자이너이자 패션디자이너, 프리더트 디자이너, 스페이스 디자이너인 카림 래시드(Karim Rashid)는 뉴욕에서 활동하는 디자이너로 두 개의 패션 부티(Boutique)과 하나의 아트 갤러리를 운영하는 등 다양한 영역에서 활동하고 있다. 카림 래시드는 아트에서 건축과 패션, 오브제까지 수용하는 다원주의자로 건축가들이 의복 작업을 하거나 패션 디자이너가 가구를 디자인하고 디스크 자키(Disc Jockey)들이 아트 쇼를 진행하는 것은 직업의 혼종이라고 정의하

였으며 실제로 카림 래시드의 아버지도 건축과 가구, 그리고 아내의 드레스까지 디자인하기도 하였다.²⁶⁾ <그림 1 (右)>



<그림 1> (左) Nan Goldin 사진, Jean Colona 드레스, 2003.
<http://photo.chosun.com>
 (右) Karim Rashid, 2001

발터 벤자민(Walter Benjamin)은 건축은 미의 외형적 특징 뿐 아니라 건축과 패션 그리고 삶에 대한 정체성을 고려할 수 있으며 상품구매와 상품을 사는 장소가 대중문화의 연장에 있다고 하였다. 피에르 보르뉴(Pierre Bourdieu)는 건축적 디자인이 상품을 구입하거나 사용하는 정보를 줄 수 있으며 건축적 디자인 자체가 상품이라고 하였다.²⁷⁾ 이미 호텔은 총체적인 예술의 집산지가 되고 있다. 호텔을 오픈하면서 스타일 세터(Style Setter)들은 설정된 트렌드에 맞춰 패션 아이콘화 시키고 있으며 이러한 스타일 세터를 안나 몰리나리(Anna Molinari), 조르지오 아르마니(Giorgio Armani), 칼 라거펠트(Karl Lagerfeld)와 같은 패션디자이너들에게 위촉하였다. 그들은 베드스프레드나 소파, 심지어 램프까지도 작가들의 작품을 도입함으로써 예술적 감성을 드러내고 있다. 비디오 믹스 설치 작가인 파브리지오(Fabrizio)는 “건축, 디자인, 패션은 나의 작업에 영감을 준다.”²⁸⁾라고 함으로써 타 영역의 다양한 요소들이 창조성을 한층 빛내는 역할을 하고 있다. 이러한 인식의 한 반영으로써 예술표현의 오브제로 패션이 도입되거나 패션이 예술적 표현의 장(場)인 공간연출에 상호 관련함을 보여줌으로써 장르와 영역을 초월하여 자신의 크

리에이티브한 재능을 펼치고 있음을 알 수 있다.

2) 예술을 도입한 패션의 상호텍스트성

패션과 예술의 만남으로 1930년 장 콕토(Jean Coctea)가 스키아파렐리에 대한 사랑을 담은 자수가 놓여진 재킷과 드레스를 제작하고 1960년에는 앤디 워홀(Andy Warhol)이 팝 프린트가 된 페이퍼 드레스를 만든 바 있다. 이브 생 로랑(Yves saint Laurent)은 1960년대부터 몬드리안(Piet Mondrian), 마티스(Henri Matisse) 같은 작가들의 작품에 영감을 얻은 그래픽적이며 모던한 옷을 디자인하였다.²⁹⁾ 1950년대 아카리 등(Akari lamp)을 디자인한 조각가 이사무 노구치(Isham Noguchi)는 ‘미노가미’ 종이에 대나무 살을 불인 어선에 달린 종이 초롱에 아이디어를 얻어 조명 램프를 디자인하였으며 이것을 보고 이세이 미야케(Issey Miyake)는 1980년대 패션에 접목시켜 새로운 스타일을 창조해내기도 하였다. 95년, 96년 A/W에 레이 가와꾸보(Rei Kawakubo)는 매장을 현대미술과 접목하여 미니멀리즘 작가인 다니엘 뷔렌(Daniel Buren)의 설치작품을 선보였으며 다니엘 뷔렌이 즐겨 쓰는 스트라이프(Stripe) 형식을 그녀의 패턴물에 도입하였다. 또한 신디셔먼(Cindy Sherman)의 전시회를 개체하여 패션과 예술의 소통성을 확장하기도 하였다.

21세기에 들어서는 몬드리안적인 프린트(Mondrian-esque Print)가 순수예술 의상으로 영국 남성복 콜렉션에 등장하였으며 영국 부티 전문가인 오키니(OKi-Ni)는 매장에서 회화작품을 팔고 있다. 장 폴 고티에는 1960년대 공간예술인 키네틱 아트의 대명사 알렉산더 칼더(Alexander Calder) 작품의 ‘작은 거미’ 붉은 디스크가 달린 ‘비틀린 기초, 새우 잡는 올가미와 물고기꼬리’ 등의 작품을 응용한 다양한 아이템을 보여주었으며 길레모 마리오또(Guillermo Mariotto) 또한 피카소의 회화와 알렉산더 칼더의 작품으로부터 직접적인 영감을 얻기도 하였다.

안젤라 맥로비(Angela McRobbie)는 영국에서의 패션디자이너들은 순수예술의 전통 속에서 훈련되어지고 있으며 이것은 그들에게 정체성을 주며 그것이야말로 그들의 작품이 벽에 걸려있는 작품으로서 보게 하는 이유를 설명하는 것이기도 하다³⁰⁾고 하였다.

프랑스 디자이너인 장 폴 끌띠에(Jean Paul Gaultier)는 드리스 반 노튼(Dries Van Noten)과 덕 비켐베스(Dirk Bikkembergs)와 마찬가지로 안트 위프(Antwerp 벨기에 북부 주)의 로얄 아카데미 어브 파인 아트(Royal Academy of Fine -Art)의 패션학과를 졸업한 것을 볼 때 현 세대를 이끌어 가는 디자이너들의 대부분은 패션과 예술의 통합적 양식 속에서 교육되고 훈련되고 있음을 알 수 있다. 1990년대 후반부터 일어난 런던에 기초를 둔 패션디자이너에 대한 훈련은 런던 패션 위크(London Fashion Week)의 프로모션에 있는 영국 패션 협회(British Fashion Council)의 마케팅 전략으로 많은 업계 및 신문잡지 언론과 영국적 예술과 영국적 팝에 관한 정치적 동조자로 영국적 패션의 매체구성(media)이 뒤섞여 발생되었다.

그러나 안젤라 맥로비는 영국에 기초를 둔 패션디자이너들의 창조성은 대중문화보다는 예술의 언어에 더 가까이 다가서 있다고 주장하였으며³²⁾ 영국에서의 문화사회로서의 예술, 패션과 음악은 1997년 노동당(Labour Government) 산하 창작특별전문위원회(Creative Task Force)에 의해 정책으로 다루고 있고 대중문화계에서 일어나는 현상으로 패션, 아트와 대중음악이 새로운 예술의 의미변화와 함께 고급문화와 저급 문화의 파괴를 내포할 뿐 아니라 창조적인 노동계층의 성장과 문화적 가치의 물음에 대한 도전을 함축하고 있다³³⁾고 주장하였다. 따라서 문화사회에서의 예술, 패션의 정신은 대중문화 예술과 정치적 분위기를 반영하고 있으며 디자이너들의 다른 분야와의 제휴하는 시도는 현대의 잡종 문화(Crossbred Culture)를 반영하고 있는 것이다.³⁴⁾

그 예로써 2003년 미국과 영국·오스트레일리아가 일으킨 이라크 전쟁에 대해 예술계에서 일어난 국제의 날을 명칭하는 ‘웨어니카(Wearnica)’는 1937년 에스파냐 내란 중 프랑코를 지원하는 독일의 무차별 폭격에 의하여 폐허가 된 작은 도시 게르니카를 상징하는 작품으로 전쟁의 무서움, 민중의 분노와 슬픔을 격정적으로 표현한 피카소의 작품 ‘게르니카(Guernica)’에서 이름을 따온 것으로, 1993년부터 시작된 셔츠작품이 현대 예술에 대해 정치적 눈을 갖게 함으로써 순수예술과 대중문화의 차이를 매우는 가교역할을 하고 있음을 알 수 있다.<그림 2>



<그림 2> (左) Guernica, Picasso, 1937

(右) Wearnica Poster, 2003. www.style.com

이처럼 어떠한 문화현상은 독립적이거나 개별적 영향으로 나타나는 것이 아니라 각종의 것들이 동시다발적 현상으로 나타나고 있음을 알 수 있다. 특히 패션에 있어서 회화가 디자이너에게 영감을 주고 트랜드를 선도하는 역할을 하듯 대중문화와 정치, 사회적인 논리에 의한 현대사회의 다중성을 내포하고 있음을 알 수 있다.

IV. 21세기 패션에 나타난 타영역과의 상호텍스트성

현대 사회의 다원화 현상은 디자인 영역 뿐 아니라 패션 영역에서도 나타나 패션과 애니메이션, 음악, 무대예술, 테크놀로지 등 다른 영역과의 융합과 분열이 능동적으로 이루어져 새로운 형태의 스타일을 창조해내고 있다.

요지 야마모토(Yohji Yamamoto)의 미적 이상은 보다 철학적이며 지적이다. 요지 야마모토는 “패션에 있어 나에게 가장 중요한 것은 코드(Code)나 경향(Tendency)을 해체하는 것이다”라고 하였으며 그의 2001-2002 A/W에서 예술(Art)과 기술(Engineering)의 결합에 아디다스(Adidas) 라벨을 부착한 스포츠와 학작한 작품을 선보이면서 그것은 하이 테크놀로지의 모색이 아니라 패션에 반대되는 요소들을 만들 수 있는 세계와의 모색이라고 주장하였다.³⁵⁾ 다른 다양한 비평가들은 이러한 센세이션은 젊은 예술가들이 대중문화영역으로 확고한 이동을 의미하며 특히 패션은 문화 계층에서 정통성으로 인식되었던 패션이 고급, 저급 문화간의 영역의 재통합을 볼 수 있

게 하는 역할을 한다고 하였다.³⁶⁾ 그러므로써 21세기에 대두되고 있는 코드(Code)나 인디(Indi) 문화 활성화의 견인차 역할을 담당한 예술과 패션의 만남이나 과학과 패션의 만남이 단순히 두 영역의 결합으로서가 아니라 문화와 계층의 결합임을 꾀력하였다.

1. 애니메이션(animation)과 패션의 상호 텍스트성

1960년대의 팝 아트의 큰 특징 중의 하나로 만화 이미지와 캐릭터 이미지의 접목을 들 수 있다. 당시 만화를 미술로 끌어들인 대표적인 팝아트 작가로 로이 리히텐스타인(Roy Richtenstein)과 앤디 워홀, 키스 해링(Keith Haring), 바스키아(Basquiat)를 들 수 있으며 그들의 만화 이미지의 적극적 도입은 영국과 미국에서 팝아트를 이끌어 내었다.

최근 네오 팝아트 현상 또한 애니메이션의 부각과 무관하지 않다. 세계 현대미술의 흐름의 하나로 자리 잡은 네오 팝아트 현상은 일본의 예술가들이 애니메이션을 작품에 접목시키거나 애니메이션 작가들이 대중예술가로서 활동하는 것에서 그 예를 찾아 볼 수 있다. 2000년대의 일본 애니메이션(Anime)과 일본 만화(Manga)의 차용은 영상작업과 함께 문화콘텐츠산업에까지 이르고 있으며 애니메이션 작품이 미술관본시장인 아트페어에까지 등장함으로써 세계 미술계에서 아시아 작가들의 위상이 재정립되고 있다.

패션에 있어 애니메이션의 전성시대는 반전과 히피운동이 고급 패션과 저급 패션을 하나로 통합시켰던 60년대와 패션과 유머의 결합을 선보였던 프랑코 모스카노(Franco Moschino)의 풍자의 방식으로서 이태리 스타일의 애니메이션을 탄생시켰던 1980년대 후반에서 1990년 초반까지이다.

이후 21세기에 들어서는 일본 무라카미 타카시(Murakami Takashi)가 루세恩 펠라 피네(Lucien Pellat Finet)와 협력하여 일본 애니메이션과 만화를 차용한 무라카미의 캐릭터가 그려진 스웨터를 제작한 것을 들 수 있다. 특히 2001년에 미국에서 열린 ‘수퍼플랫(Superflat)³⁷⁾’ 전은 무라카미를 비롯한 19명의 일본의 작가들이 1980년대 이후 현재까지 한

평면작업, 비디오, 컴퓨터, 애니메이션, 만화, 조각 등의 작품과 패션에 있어서는 해체주의 의상디자이너 그룹인 20471120³⁸⁾의 본인들의 삶을 읊겨 놓은 설치 작품을 선보이기도 하였다. 또한 그들은 패션쇼에 관객을 참여시켜 재활용된 의상으로 새로운 패션을 제시하기도 하였다.³⁹⁾

화가 로버트 윌슨(Robert Wilson)과 작업하여 빛과 컬러의 무대 미술전문가로서의 재능을 발휘해 자신만의 평화인 ‘LV 엠블럼’ 버전을 창조한 바 있는 루이 비통의 마크 제이콥스(Marc Jacobs)는 ‘Mr. DOB’와 함께 우주에 떠나는 꽃, ‘Lilliputian Technicolor의 버섯’과 ‘떠나는 눈’ 등 대중적 멀티미디어의 세계를 그려냈던 무라카미 타카시와 작업함으로써 33가지의 멀티칼라 모노그램과 ‘Eye Love’ 모노그램, 체리블로솜(Cherry Blossom)과 만화 캐릭터(Character)로 백, 슈즈, 핸드폰 결이까지 제작하였으며 기성복으로는 폴카 도트와 리본 및 하이웨이스트, 미니스커트를 선보이므로써 천진스럽고 변덕스럽기도 한 이미지를 제시하였다.

마루쿠스 루퍼(Marucus Luper)는 파워퍼프 걸(Power Puff Girl) 캐릭터로 장식한 셔츠를 디자인하였다.<그림 3(左)(中)> 유머러스하며 독특한 디자인을 즐겨하는 카스텔 바작(Castel Bajac)은 피날레에 어린 왕자를 등장시켰으며 폴로 셔츠 티에 디즈니사의 피터팬(Peter Pan)이 그려진 애니메이션을 선보이기도 하였다. 또한 알렉산더 맥퀸은 애니메이션 영화 ‘크리스마스 악몽’을 그린 애니메이터에게 컬렉션 초대장을 제작의뢰 하였다.

또한 패션 뿐 아니라 디자인, 건축 등 사회전반의 경향으로서의 네오 팝아트적 요소는 벽에 그려진 그래피티(graffiti)나 일러스트레이션, 실크스크린과도 관련한다.<그림 3(右)> 1960년대의 그래피티의 대표적 인물인 장 미셸 바스키아(Jean Michel Basquiat)는 만화와 해부학에 큰 영향을 받은 것이라면 D&G에 등장한 곰인형 귀고리와 곰과 펜더 인형은 단 미니스커트와 클레멘트 리베로의 입술프린트와 일러스트레이션 프린트 등과 뉴욕 언더그라운드 문화를 대표하는 아티스트 스테판 스프라우스(Stephen Sprouse)의 그래피티, 동화작가인 줄리 베호벤(Julie Verhoeven)의 몽환적 패치 워킹(Patch Working)⁴⁰⁾ 등을

애니메이션이나 일러스트레이션의 요소가 스트리트 캐주얼 브랜드의 코드로 이용됨을 보여주고 있다.



<그림 3> (左) Power Puff Girl Character
(中) Marucus Luper, Power Puff Girl Shirts,
Vogue(Korea), 2003. 5
(右) Grafty, D & G, 2003 S/S. Bazaar, 2003. 6

최근 비주류문화의 역전현상으로서 애니메이션의 대두는 애니메이션이 상징하는 하위문화와 상위문화를 상징하는 패션이 결합됨으로써 소수가 차지했던 패션영역을 다수가 공유할 수 있도록 하는 대중문화의 토대를 만들고 있다고 할 수 있다. 특히 21세기에 대두된 대중적 코드를 지닌 일본 애니메이션과 패션과의 접목은 아시아와 미국의 대중문화가 결합됨으로써 네오 팝 아트를 이끌어 내고 있다.

2. 음악과 패션의 상호텍스트성

현대 음악계의 40명이 넘는 락 아티스트들은 마돈나(Madonna), 믹 제거(Mick Jagger), 데이빗 보위(David Bowie), 비틀즈(Beatles), 엘비스 프레슬리(Elvis Presley)와 같은 성화상의 이미지를 비롯하여 1950년대 락 아티스트들의 스타일의 영향을 받았다. 20세기 말에 이르러 1950년대를 대표적으로 상징할 수 있는 락 앤 롤(Rock-'n'-roll)을 상징하는 패션 아이콘(Icon)은 타미 힐피거(Tommy Hilfiger)에 의한 락 아티스트들의 패션에 관한 전시와 메트로폴리탄 뮤지엄 어브 아트(Metropolitan Museum of Art)와 클리브랜드(Cleveland)에 있는 락 앤 롤 홀 어브 페임 앤 뮤지엄(Rock & Roll Hall of Fame and Museum)에 의한 전시에서 그 예를 확인할 수 있다.

이런 현상에 대해 2000년 9월 타임지에서 로저 트

레드리(Roger Tredre)는 락 앤 롤 (Rock-'n'-roll)의 멀티미디어 해프닝을 선보인 지아니 베르사체(Gianni Versace)를 인용하면서 점점 퍼포먼스 아트화 되어 가고 있는 패션쇼에 관해 언급한 바 있다.⁴¹⁾ 이로써 21세기의 음악계는 그 어느 때 보다도 50년대 전통적 락 아티스트들의 패션 아이콘이 패션계에 큰 영향이 미치고 있음을 보여주고 있다.

또한 옷의 크기를 크게 하여 입는 힙-합(Hip-hop) 스타일은 엘리트의 상징인 오뜨꾸뛰르 뿐 아니라 TV 쇼나 유명한 스포츠 스타 비디오 게임과 같은 대중문화의 상징으로 언급되고 사용, 적용되어 힙합의 큰 사이즈 입기가 마틴 마지엘라(Martin Magiela)의 140% 150%, 200% 확대한 컬렉션을 선보이게 하였다. 그 외에도 음악과 대중문화가 패션과 접목된 현상으로서 페리 엘리스(Perry Ellis)를 디자인한 마크 제이콥스(Marc Jacobs)의 컬렉션인 헝클어진 옷으로 시애틀(Seattle)과 워싱턴(Washington)에서 온 너바나(Nirvana)와 펄 잼(Pearl Jam)과 같은 밴드 주인공에 의해 연출된 패션이 대중화되었으며 이 스타일은 북서태평양의 젊은이의 유니폼에 기초한 그런지(Grunge)를 탄생시킴으로써⁴²⁾ 음악과 스트릿(Street)과 영 컬쳐(Youth culture)에 영감을 얻은 패션 스타일의 예를 볼 수 있다.

또한 20세기 말부터 21세기에 들어와서는 대중예술로서의 음악적 요소에는 패션 뿐 아니라 미술적 요소가 같이 융해되어 나타나고 있다. 그 예로서 21세기 음악계의 핫 이슈로 마릴린 맨슨(Marilyn Manson)을 들 수 있다. 비쥬얼 속 록(Visual Shock Rock)과 인더스트리얼 해비 속 록(Industrial Heavy Shock Rock) 밴드의 대명사 마릴린 맨슨의 이름은 마릴린 먼로(Marilyn Monroe)와 세기의 살인마 찰스 맨슨(Charles Manson)의 이름을 합성한 바와 같이 혐오와 광기에 의한 성과 폭력적인 음악적 테마와 퍼포먼스적 아이템으로 충격을 주고 있다. 현재 이 엉기적인 그룹의 마릴린 맨슨의 패션과 메이컵, 퇴폐적 무대매너와 그로테스크한 라이프스타일은 21세기의 키워드가 되었다.

마릴린 맨슨의 앨범인 ‘그로테스크의 황금기(The Golden Age of Grotesque)’는 20세기 초 독일의 바이마르 공화국에서 한 때 풍미했던 표현주의 작가들

의 작품과 당시 각광 받던 캐바레 문화에 영감을 얻어 제작된 것이다. 바이마르 공화국은 제 1차 세계대전 당시 멸망한 독일제국을 대신하여 베를린에 세워진 입헌주의 민주공화국 이름으로 1920년대 바이마르 공화국의 히틀러 집권으로 인한 폭력과 쿠데타 등의 혼란으로 인해 반대급부적으로 나타난 탐닉적이며 유미적인 시대상이 반영되어 표현주의적 사조가 유행하였다. 이러한 양상의 하나로 당시의 문화가 현재 브루클린에서 벌어지는 카바레쇼나 바바붐룸(The Va Va Voom Room) 쇼가 뉴욕에서 상영됨으로써 그 명맥을 찾아 볼 수 있다. 또한 마릴린 맨슨의 체제 전복적이고 폭력적이며 탐닉적인 무드는 특이한 의상이나 헤어스타일, 메이크업에서 나타나 마조히스트적인 가죽 코르셋과 직선적인 헤어 컷을 선보이고 있다. 이러한 맥락에서 존 갈리아노(John Galiano)가 2003년 S/S에서 바이마르 스타일을 연출하였으며 아르마니(Giorgio Armani)조차 베를린에서 광고촬영을 할 정도로 바이마르 공화국과 카바레 문화가 함축하고 있는 요소는 패션에 있어서 상징적 의미가 크다고 할 수 있다.<그림 4(右)>



<그림 4> (左) Max Beckmann, 바이마르의 세여인, The Metropolitan Museum of Art
(中) Marilyn Manson, The Style, 2003. 8
(右) John Galliano, 바이마르스타일, 2003 S/S

21세기 음악적 요소에 영향을 받은 패션 아이콘은 나른함과 불안전한 섹시함의 상징으로 코르셋(Corset) 차림, 가터 벨트(Garter Belt), 피싱넷 스타킹(Fishing-net Stocking), 솔 장식과 당시 시대상으로서 군국주의에서 온 남성적인 스타일의 매스큘린룩(Masculine Look) 등이 있다.

1920년대 독일의 영화계, 미술계, 음악계, 건축계, 문화계 등의 표현주의 양식이 메트로폴리탄 미술관

(Metropolitan Museum)과 현대미술관(MOMA) 등에 전시됨으로써 동시대적 형식으로 나타난 표현주의적 현상과 함께 쇽 락(Shock Rock)의 음악적 요소가 더해져 21세기 패션의 트렌드가 되고 있음을 보여주고 있다. <그림 4(左)(中)>

락 앤 롤이나 힙합, 그런지 패션으로 야기된 상품과 21세기의 락적 요소에는 카바레 문화와 표현주의적 사조가 함축되어 나타남으로써 문화영역의 사회적 차이점과 계층을 언급하고 있으며 하위문화가 고급문화로의 유입된 현상을 보여주고 있다.

3. 무대예술과 패션의 상호텍스트성

패션의 아방가르드한 스타일은 패션을 특징짓는 요소로서 영화, 연극, 무용 등과 관련하여 무대예술의 한 요소로 자리매김하고 있으며 무대 연출의 중요한 요소가 되고 있다.

레이 가와꾸보는 힙 패드(Hip Pad)의 관념을 갖고 작업하였다. 그녀는 의상을 부풀게 하고 변화시켰으며 힙, 토르소와 어깨 위를 가로질러 부풀게 한 형태를 복제하기도 하였다. 무용 안무가 머스 커밍햄(Merce Cunningham)은 본인의 시나리오 속 댄스를 돋보이게 하기 위해 레이 가와꾸보의 디자인을 무대 의상으로 도입하였다. 그 디자인은 '비옷과 가방을 진 남자'와 '아이와 같이 있는 한 여자... 우리가 매일 보는 모습'이란 작품에 연출되었다.⁴³⁾ 이러한 창작적 태도는 인간의 몸을 탐미적 시선으로 바라보는 데서 시작된 것으로 패션이 몸의 상징적 뉘앙스를 전달하는 역할을 하고 있다는 것을 반영하고 있다. 또한 조형 예술가인 라우센버그는 머스 커닝햄의 무용단의 무대장치와 의상을 디자인한 바 있어 무대 예술인 창작 무용과 미술, 무대장치 뿐 아니라 패션 영역과 상호 영역을 넘나들면서 합작품을 만들어내고 있음을 알 수 있다.<그림 5>

이미 아르마니는 1980년에 아메리칸 지글로(American Gigolo)의 리차드 기어(Richard Gere)의 의상을 디자인한 바 있으며 아르마니 의상은 배우나 영화 신(scene)보다 더 많은 관심을 받았다. 장 폴 그로띠에 또한 '제 7원소'의 영화의상을 디자인하였으며 영화 '시계 태엽 속의 오렌지'에서 영감을 얻어 영

화 속 이미지를 의상에 도입하기도 하였다. 영화가 항상 패션의 영감을 준다고 한 알렉산더 맥퀸은 영화감독 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)의 플렉시글라스(Plexiglass) 입방체들 사이에 눈과 얼음이 혼합된 북극 극한의 툰드라지역을 배경으로 한 영화 'The Shining'에서 영감을 얻은 아이템으로 99-00 A/W 컬렉션에 선을 보였다.



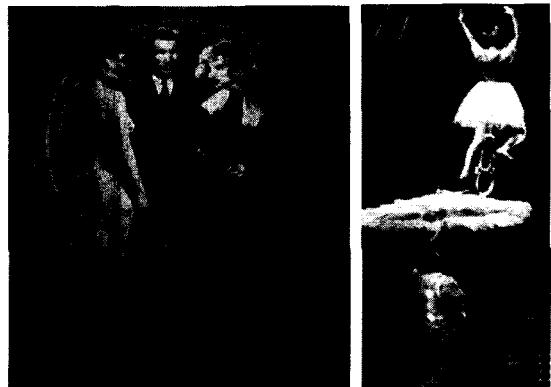
<그림 5> (左) Rei Kawakubo, 1997, The Red Dress
(右) Rei Kawakubo의 작품을 응용한 Merce Cunningham 무용 안무복, Bazaar, 2003. 4.

특히 21세기의 패션계의 이슈로 떠오른 뮤지컬 영화 '시카고'는 주인공 르네와 캐서린의 영화에서 보여진 무대의상으로 프린지 드레스와 파싱넷 스타킹(Fishing-net Stocking), 가터벨트(Garter Belt)로 관능미를 보여주었던 1950년대 풍의 무대의상을 보여주고 있다. 또한 영화 속 평상복으로 선보인 1950년 풍의 레이디 라이크 스타일은 레트로 열풍에 가세해 마크 제이콥스, 루이비통 등의 컬렉션에 영향을 주었다.

이로써 영화가 패션디자이너에게 영감을 주며 시대적인 의상을 접할 수 있는 기회를 줄 뿐 아니라 동시대의 패션을 이끌어 내는 패션리더자로 존재하고 있음을 알 수 있다.<그림 6(左)>

패션 컬렉션은 20세기에는 장소의 해체였다면 21세기에는 세기말의 형식의 해체와 매체와의 융합으로 이벤트화 하고 있다. 후세인 칼라얀은 2000년 S/S 컬렉션에서 디자이너와 예술가, 음악가 등과 공동작업으로 쇼 중간에 흰 캔버스와 같은 무대 위에 시사성 있는 비디오와 애니메이션 등을 상영하면서 추상 발레(Abstract Ballet)를 선보이기도 하였다. 존 갈리아노는 컬렉션의 클로징 스테이지에서 인도의 힌두교도가 봄의 컬러 축제 홀리(Holi)에 사용하는

피그먼트 파우더(Pigment Powder)를 뿌렸으며 갈리아노 자신은 핑크와 옐로우 파우더를 뒤집어 쓰고 나타나기도 하였다. 러셀 세이지는 종이로 만든 인형옷 같은 것을 입고 무대에 등장한 모델들이 사실주의 회화를 연상케 하는 패션쇼를 연출하고 오뜨꾸뛰르 컬렉션에서는 갈리아노(Galliano)가 로맨틱 그랜드 오페라 스타일(Grand-Opera-Style) 쇼를, 크리스티앙 라크로와(Christian Lacroix)는 샤넬 쇼에 중국예술단의 기예와 중국에 영감을 얻은 스타일을 선보임으로써 패션쇼를 연극 퍼포먼스로 풀어나갔다.
<그림 6(右)>



<그림 6> (左) 영화 Chicago Poster, 2003
(右) Chanel. 2003 s/s, Haute Couture Show

이와 같이 하위문화적 요소가 패션디자이너들의 영감의 자극을 주는 요소로 자리하고 있을 뿐 아니라 영화, 연극, 무용 등은 여타 영역과 함께 패션의 요소를 도입함을 알 수 있다. 역으로 패션쇼 분야에서도 타 영역으로부터 영감을 얻거나 아이디어의 소스를 얻음으로써 예술가 자신이 의도하고자 하는 방향대로 이끌어 가고 있음을 알 수 있다.

4. 테크놀로지와 패션의 상호텍스트성

클리브 그린거(Clive Gringer)는 현대는 나이키(Nike) 대 아디다스(Adidas)나 코카콜라 대 펩시나 CNN 대 BBC가 아니라 마이크로 소프트, Murdoch, Cymbian, AOL 또는 Sony와 같은 미디어와 시스템(System)으로 나누어짐으로써⁴⁴⁾ 산업적 요소보다는

컴퓨터를 활용한 디지털 문화적 요소에 더욱 치중될 것임을 예고하였다.

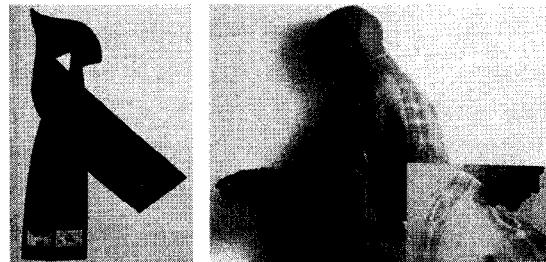
20세기 디지털 혁명 이후 기술의 혜택은 테크노 음악 뿐만이 아니라 청년 문화의 산실로 클럽, 영화, 광고, 패션, 건축, 미술 등 여러 분야에 자유와 가능성을 제공하였고 이는 기존의 질서에서는 보기 힘든 '실험 정신'과 '새로움'이라는 아이콘으로 대중을 흡입하고 있다.⁴⁵⁾

테크놀로지와 패션이 만난 하이테크적 기능으로 데보라 밀너(Deborah Milner)와 에롤 펙(Errol Peak)은 폴리에스테르가 코팅된 스텐레스 스틸과 알루미늄 실로 만든 공간시대(Space-age)의 메탈릭 의복을 제작하였으며 1999년에는 애롤 펙이 알루미늄 웨딩 드레스를 디자인하기도 하였다.⁴⁶⁾ 장 폴 골티에가 1995년과 1996년에 선보인 쇼 장에서 드라이어의 바람을 이용한 매드 맥스(Mad Max) 컬렉션은 2000년에 엠마 홀러헤드(Emma Hollerhead)가 폴리에틸렌 소재의 펌프 드레스 스테이지와 유사하지만 엠마 홀러헤드의 펌프 패션(Inflatable Fashion)은 폴리에틸렌 소재를 사용하여 PVC나 PVC가 코팅된 소재가 가졌던 중량감을 없앰으로써 새로운 소재개발을 하기도 하였다. 또한 과학자와 예술가들 사이에 합동 작업을 격려하기 위해 사이-아트 어워드(Sci-art Award)⁴⁷⁾를 제정할 정도로 이미 테크놀로지와 예술이 통합되어 나타나고 있는 것이 사회현상의 하나가 되었다.

개인의 감성을 중요시하는 감성 테크놀로지 시대의 도래는 새로운 유목민(New Nomad)이라는 신조어를 낳았으며 21세기 현대인은 도시와 대륙을 종횡하며 생활하거나 여행하고, 교육과 직업적 일과 레저를 동시에 행하고 각각의 사회적 상호관계 속의 개인 특성에 맞도록 패션과 기술이 결합된 의복(Fashionable Technical Clothing)이 현실화되고 있다. 또한 테크놀로지가 단순히 사용자와 완성된 의복 간의 관계가 아니라 컴퓨터 스크린과 키보드와 전화가 합작되어 있는 올로 된 스카프⁴⁸⁾와 같이 허구로 보여졌던 패션과 전자간의 합작이 21세기에는 과학적 요소가 되고 있다. <그림7(左)>

패션과 기술이 결합된 의복(Fashionable Technical Clothing)은 2000년 가을 리바이스의 ICD+(Industrial Clothing Division)와 유럽의 가장 큰 전자

회사 필립스(Philips), 그리고 아레나 옴므 플러스(Arena Homme Plus; Magazine)에서 1990년대의 가장 영향력 있는 디자이너로 1999년에 선출되었던 마시노 오스티(Massino Osti)에 의해 시작되었다. 첫 ICD+의 자켓의 배치는 필립스의 모빌 폰과 MP3 기술을 통합한 웃이다. 그 자켓에 부착된 모빌 폰은 음성 인식 기술을 사용하여 전화를 걸 수 있으며 마이크로 폰(Microphone)과 이어폰(Earphone)은 모자 또는 칼라에 장착되어 있다. MP3 플레이어는 전화가 울리면 자동적으로 분리되어지며 전체는 세탁이 가능하게 되어있다. 모든 것은 포켓의 플랩(Flap) 밑에 감춰져 있는 키패드(Keypad)에 의해 콘트롤하게 되어있다.⁴⁹⁾



<그림 7> (左) Communication Scarf, France Telecom, 2000, The Supermodern Wardrobe
(右) Vision of the Future, Philips, 2002, Smart Design

Clive Gringer(2001)는 미래는 우아하지만 전자의 베카니즘이 될 것이며 의복과 같이 부드럽고 철의 구조가 아닌 소프트한 스위치가 적용될 뿐 아니라 입을 수 있는 기술은 첨가물을 덧붙이거나 작업할 수 있도록 시스템 구성(Architecture)을 고려해야 하며 사회·문화적 현실성 즉, 입을 수 있어야 하는 것을 염두해야⁵⁰⁾ 한다고 하였다. 더 나아가서 최근에는 전자와 패션의 결합과 함께 정신적 교류 차원에서 편안함과 느낄 수 있도록 젠 스타일의 패션을 보임으로써 개인 감성을 고려한 디자인이 함께 보여지고 있다.<그림7(右)>

이와 같이 지능을 지닌 기술 시스템과의 시간적, 공간적, 정신적, 감성적 상호 교류관계인 인터랙션(Interaction)이 가능한 테크놀로지(Technology) 개

념의 패션은 21세기를 변화시키고 있다. 그러한 측면에서 보면 21세기의 패션과 기술이 결합된 의복(Fashionable Technical Clothing)은 산업기술과 사용자와의 관계가 아닌 인간상호간의 관계방식인 문화로 해석되어진다. 따라서 현대에 있어서 일상생활로서의 과학이 주는 패러다임은 테크놀로지가 문화로서 존재함으로써 다양한 문화를 향유할 수 있는 기회를 주고, 테크놀로지의 주된 기능인 복제의 가능성은 대중문화를 형성하는 주된 요인으로 자리하여 문화의 민주주의를 이루는데 일조하고 있다.

V. 결 론

1990년대 이후부터 시작된 문화적 잡종교배(Cultural Hybridization)와 전 세계의 이종교배(Global Cross-fertilization)는 고급 순수 예술과 저급 대중예술간의 이종배합의 의미로서 탈 구조주의적 포스트모더니즘의 사고체계에 의한 상호텍스트성으로 나타났다.

청년문화와 대중적 현상들은 진지한 것으로 여기는 문화현상은 패션영역에도 나타나 패션 단독으로서가 아니라 현대사회의 매체 중 애니메이션, 음악, 무대예술, 테크놀로지 등 문화간의 유입과 혼합을 통하여 문화적 독립체로서 다문화적 변종(Multicultural Hybrid)이 나타났으며, 패션이 대중문화의 창조의 주체적 위치로써 고급문화와 저급문화 또는 주류문화와 비주류 문화간의 역전현상과 영역의 파괴, 경계의 허물을 이끌어 냄으로써 저급문화와 비주류 문화를 이끄는 총체적 예술로서 패션이 자리하고 있다.

따라서 패션영역과 애니메이션, 음악, 무대예술, 테크놀로지 영역과의 상호텍스트성은 다음과 같다.

일본애니메이션 작가들의 대중예술분야 활동이 세계 현대 미술의 하나가 됨으로써 아시아와 미국이 네오 팝아트를 이끌어 내고 있다. 또한 패션영역과 애니메이션의 도입은 그동안 하위문화로 상징되어왔던 애니메이션과 상위문화를 상징되어왔던 패션이 결합됨으로써 소수가 차지했던 패션영역을 다수가 공유할 수 있게 되었으며 그로 인해 21세기의 대중문화의 상징적 코드가 되었다.

현대에 와서 표현주의적 양상의 대두와 21세기 대중적 코드인 음악적 요소는 문화영역의 사회적 차이 점과 계층을 언급하는 것으로 비주류계층의 여가생활상과 함께 당시 유행하던 회화적 경향과 음악적 요소가 융합되어 21세기 패션아이콘으로 나타나고 있다.

패션의 스타일은 무대예술의 연출에 중요한 역할을 하고 있으며 무대예술의 창작이 무대장치 뿐 아니라 세기말의 형식의 해체와 함께 다양한 매체와의 융합이 일어나 패션과 상호 영역을 넘나들면서 무대 예술이 이벤트화 하고 있으며 패션작품들이 일련의 영화나 무용, 연극적 요소 등에 영향을 주는 발단요소가 되고 있다.

테크놀로지와 패션의 만남이나 예술과 패션의 만남은 단순히 두 영역의 결합으로서가 아니라 문화와 계층의 결합으로 일상생활이 예술에 접목되어 나타나고 있다. 일상생활로서의 테크놀로지의 주된 기능인 복제의 가능성은 대중문화를 형성하게 함으로써 테크놀로지가 문화로써 존재하게 되었으며 '새로운 유목민(New Nomad)'이라는 신조어가 탄생하는 요인이 되었다. 또한 패션과 기술이 결합된 의복(Fashionable Technical Clothing)의 시스템의 구성(Architecture)으로 ICD+(Industrial Clothing Division)의 영역을 놓음으로써 테크놀로지가 생활방식과 삶의 일부로 자리매김하고 있다.

이와 같이 21세기에는 패션이 단순히 예술의 혼합과정에 머무는 것이 아니라 저급문화로 인식되어온 애니메이션, 음악, 무대예술, 테크놀로지 등이 패션에 도입되어 영역간의 상호텍스트성으로 나타나고 있으며 문화적 의미에서는 다문화주의로서 다양성의 사회의 특징적 현상인 저급문화와 비주류문화를 이끄는 총체적 예술로서 패션이 자리하고 있다.

참고문헌

- 1) 예술 각 영역상의 경계선에 위치하면서 서로의 공통점을 지닌 예술의 형태를 말한다.
- 2) 김형숙 (1992). 포스트모더니즘 미술 비평론에 관한 연구. 서울대학교 석사학위논문, p. 78.
- 3) 박모 (1991). 포스트모더니즘의 계보와 정체. 서울: 가

- 나아트, 5(6).
- 4) Eagleton, Terry. 김영화 역 (1986). *Literary Theory*. 서울: 창작과 비평, p. 171.
 - 5) 김형효 (1993). *데리다의 해체철학*. 서울: 민음사, p. 20.
 - 6) Llewelyn, John. 서우석 · 김세중 공역 (1988). *Derrida on the Threshold of Sense*. 서울: 문학과 지성사, p. 102.
 - 7) 김형효. 앞의 책, p. 11.
 - 8) Derrida, Jacques. 김보현 편역 (1996). *해체*. 서울: 문예 출판사, p. 17.
 - 9) 이광래 (1989). *해체주의란 무엇인가*. 서울: 교보문고, p. 382.
 - 10) 이탈리아의 기호학자이며 작가로 '열린 예술작품'에서 현대예술을 모호성과 다의적 기호의 축적이라고 보았으며 '인식론적인 은유'로서 현대 예술작품이 가지는 '애매모호함'에 대한 예술적 정당성을 제시하였다.
 - 11) 김민수 (1997). *21세기 디자인 문화탐사*. 서울: 솔, p. 11.
 - 12) Albrecht, Lupton, Holt (2000). *Design culture now*. New York: Laurence King Publishing, p.10.
 - 13) Hopkins, David (2000). *After modern art*. London: Oxford, p. 242.
 - 14) Rashid, Karim (2001). *Karim Rashid:I want to change the world*. N.Y: New York publishing, p. 191.
 - 15) Caovilla, Paula Buratto (2001). *Taste the Fashion*. Milano: Skira Editore S. P. A, p. 9.
 - 16) 이론적인 문제들을 실험하거나 사고를 전달하기 위한 수단으로 언어, 사진, 물건을 사용한 미학적 특징을 갖는다.
 - 17) 이재현 (1997). *현대공예의 전망과 당면과제*. 서울: 미술세계, 7, p. 56.
 - 18) 제임스 H. 버네트. 양견열 편역 (1990). *예술사회학*. 서울: 미진사, p. 13.
 - 19) Ewing, Elizabeth (2001). *History of 20th century fashion*. London: Batsford Ltd, p. 310.
 - 20) *Ibid.*, p. 308.
 - 21) McRobbie, Angela (1999). *Art, fashion and music in the culture society*. London: Routledge, p. 3.
 - 22) Wilcox, Claire (2001). *Radical fashion*. UK: Victoria & Albert Museum.
 - 23) Frankel, Susanah (2001). *Visionaries-interviews with fashion designers*. London: V&A Publications, Introduction.
 - 24) Martin, Richard (1997). *Versace*. France: Editions Assouline, p. 79.
 - 25) Harper's Bazaar (2003. 4), p. 124.
 - 26) Rashid, Karim. *op. cit.*, pp. 197~198.
 - 27) Toy, Maggy (2000). *Fashion and architecture*. UK: John Wiley & Sons Limited, p. 9.
 - 28) Harper's Bazaar (2002. 12), p. 208.
 - 29) Harper's Bazaar (2003. 4), p. 120.
 - 30) 뽕나무 껍질을 일컫는다.
 - 31) McRobbie, Angela. *op. cit.*, p. 13.
 - 32) Evans, Caroline (2002). *Fashion stranger than fiction: Shelly fox, The Englishness of English Dress*. Christopher Beward, Becky Conekin, Caroline Cox (ed.), UK: Palgrave Macmillan, p. 207.
 - 33) McRobbie, Angela. *op. cit.*, p. 3.
 - 34) Albrecht, Lupton, Holt. *op. cit.*, p. 12.
 - 35) Wilcox, Claire (2001). *op. cit.*, Introduction.
 - 36) McRobbie, Angela (1999). *Art, fashion and music in the culture society*. London: Routledge, pp. 13~14.
 - 37) 무라카미가 쓰기 시작한 용어로 일본의 평면적인 그래픽디자인과 애니메이션의 평면성을 상징하고 대중문화와 순수미술의 다양한 형태를 포괄적으로 지칭하며 소비문화의 알파벳을 뜻하기도 한다. 또한 이 용어를 무라카미 자신의 기획전에 명명하기도 하였다.
이수빈 (2001. 12. 17). 일본 대중문화와 순수미술의 만남: Superflat. OPENART.net 자료검색일, 2004. 1. 28, 자료출처 <http://www.openart.co.kr> 재인용.
 - 38) 이 그룹의 이름은 그룹의 리더인 마시히로 나카가와 (Masahiro Nakagawa)의 예언 "2047년 11월 20일에 무언가 일어날 것이다."라는 문장에서 날짜만을 따온 것이다.
이수빈 (2001. 12. 17). 일본 대중문화와 순수미술의 만남: Superflat. OPENART.net 자료검색일, 2004. 1. 28, 자료출처 <http://www.openart.co.kr> 재인용.
 - 39) 이수빈 (2001. 12. 17). 일본 대중문화와 순수미술의 만남: Superflat. OPENART.net 자료검색일, 2004. 1. 28, 자료출처 <http://www.openart.co.kr>.
 - 40) Harper's Bazaar (2003. 4), p. 120.
 - 41) Elizabeth, Ewing. *op. cit.*, p. 309.
 - 42) Buxbaum, Gerda(2001). *Icon of fashion: The 20th century*. N.Y: Prestel, p. 148.
 - 43) Steele, Valerie (2001). *The red dress*. N.Y: Rizzoli, p. 113.
 - 44) Gringer, Clive (2001). *Smart design-products that change our lives*. Switzerland: Roto Vision, p. 90.
 - 45) 최혜정, 임영자 (2001). 20세기말 현대 패션에 나타난 다문화주의의 현상에 관한 연구. 복식, 제51권 2호, p. 159.
 - 46) Ewing, Elizabeth. *op. cit.*, pp. 312~313.
 - 47) 1996년 Wellcome Trust에 의해 상이 제정되고 1999년 영국예술협회 소속의 Sci-art 협회에 의해 재추진되었다.
 - 48) Bolton, Andrew (2002). *The supermodern wardrobe*. London: V&A
 - 49) Ewing, Elizabeth. *op. cit.*, p. 313.
 - 50) Gringer, Clive. *op. cit.*, p. 90.