

패션에 나타난 팝 아트의 영향

임 은 혁

서울대학교 의류학과 강사

Pop Art-Inspired Fashion

Eun-Hyuk Yim

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Seoul National University

(2004. 5. 10 투고)

ABSTRACT

Throughout the history of fashion and fashion collections, fashion design has been influenced by fine arts. Philosophy and concept of fine arts has been inspiration on the development of fashion design which brings on the close interrelation between fine arts and modern fashion.

In order to analyze the affect of fine arts such as Pop art on fashion this study inquires into new perspective that considers different social contexts on the premise that acknowledges the essential difference between the genre of fine arts and design. This study researches the influence of Pop art which has been inspiration on fashion designers since the birth in the 1960s and often appears in recent fashion trends.

In view of the results achieved in this study, Pop art-inspired fashion does not concern the aesthetic contemplation of everyday life in western society anonymously as in Pop art but deals with pop art as new ideas in a way that adopts images randomly from designer's convenience which is equivalent to the conception of pastiche. In addition, it was inferred that Peter Pan syndrome exert influence as a mental process and Kidult trend operate on Pop art-inspired fashion as a social phenomenon.

On the basis of the theoretical background, the formative features in Pop art-inspired fashion from Spring/Summer 2000 to Spring/Summer 2004 collection has been analyzed. The results fall on the following four categories; those are the use of Pop color which resembles the Hard-edge technique in Pop art, direct appropriation of Pop art such as Andy Warhol and Roy Lichtenstein's works on clothes and accessories, adaptation of Pop art's subject using brand names of mass products or icons in mass culture as design motives, and application of representation method in Pop art such as Andy Warhol's silk screen techniques or Tom Wesselman's composition of pictures.

Key words: Pop art(팝 아트), pastiche(혼성모방), Peter Pan syndrome(피터팬 신드롬), Kidult(키덜트)

I. 서론-순수미술과 패션의 영향관계

패션은 한 시대의 반영으로서 그 시대의 사회, 정치, 경제, 기술의 한 일면을 표출하는 가장 적합한 수단내지는 방법으로서 특히 인간의 내적 미의식 세계를 표현하는 예술과 밀접한 관계가 있다.

실제 많은 패션 디자이너들이 자신의 영감을 조형예술에서 찾았다고 볼 수 있는데, 20세기 초부터 Paul Poiret를 선두로 하여 디자이너들은 순수예술 작품에서 영감을 얻었을 뿐만 아니라 예술가들과 공동작업을 벌여왔고, 이는 대중의 관심을 불러일으키고 나아가 상업적인 이익을 가져오는 역할도 하였다. 또한 예술가의 의상에 대한 개념도 이후 다각적인 견지에서 계속 이어져, 1960년대에는 대중매체에 관여하는 예술가들의 관심을 끌어 삶과 사건들의 흐름에 대한 의식을 수용하고 통합하였다.

그러나 이러한 패션과 순수 미술과의 영향관계를 분석함에 있어 패션과 예술이라는 서로 다른 장르의 본질적인 성격을 고려하지 않고 표면적인 특성만을 비교한다면 피상적인 연구에 그칠 수 있다. 예를 들어, Wöfflin은 주제와 형태 사이의 대립(antithesis)을 사용하여 형태(form)의 측면에는 '스타일의 시각적 층(visual layer of style)'만을 포함시키고 그 외의 재현적인 모티브, 미의 개념, 표현의 종류, 톤의 조절 뿐 아니라 시각적으로 극단적이지 않은 것들은 재료(matter)에 속하도록 하였다. 이는 예술적 대상 자체에서 대상이 묘사되는 방식에 강조점이 전이되는 비평적 개념이다.¹⁾

이러한 형태와 재료의 대립의 형식화의 경향은 대조적인 현상들을 하나의 표제로 통합하여 그러한 대조적 현상들을 선적으로 분류한다. 결국 미술 내의 다양한 장르 뿐 아니라 미술 자체도 문화 내의 다른 업적들과 같이 평행하게 전개된다. 이러한 일반화의 경향은 미술사에 지나치게 거창한 관점을 제공한다는 것은 의심할 바 없다. Wöfflin은 고딕 스타일의 특정한 형태를 성당에서와 같이 뾰족한 신발에서도 얻을 수 있다고 했다. 그러나 비평가들이 성당에서 익숙한 같은 형태를 뾰족한 신발에서 찾아갈수록, 신발은 신고 밖에 나가는 것인데 비해 성당은 기도하는 곳이라는 기본적인 사실에 대한 시각을 잃게 된다.

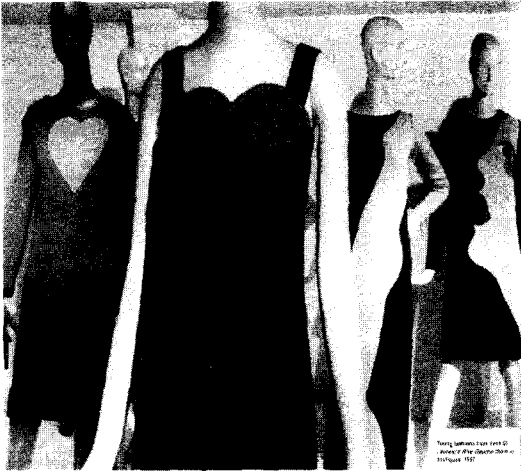
Edgar Wind는 이상에 제기된 문제점에 대해 미술사의 연구에서 각각의 미술 장르사이의 상호작용을 고려하여야 한다고 하였다. '순수한 시각(pure vision)'의 개념은 현실성이 없는 추상적 개념이며

본다는 것은 환경에 의해 영향을 받으므로 '순전히 시각적(purely visual)'이라는 것은 그것이 발생하는 맥락에서 완전히 고립시킬 수 없다는 것이다.²⁾

이와 같은 맥락에서 앞서 언급한 바와 같이 패션 디자인이 순수 미술의 영향을 받아 온 것은 복식사에 나타난 무수한 예를 통해 확인될 수 있다. 복식사가 Contini는 시대적으로 복식의 스타일은 그 시대의 순수 예술과 유대관계가 있으며 특히 이집트 시대나 크레타 문명 혹은 20세기 복식에 나타난 모티브와 그 시대의 회화, 조각, 기타 미술에 나타난 모티브의 공통점을 지적하였다.³⁾ Farrelle-Back과 Petsch의 연구에서는 Chanel과 Vionnet의 작품세계의 색감과 동시대 화가인 Picasso와 Matisse의 작품세계에 나타난 색감에 서로 연관성이 있음을 발견하고 나아가 순수 예술에서 추구하는 철학적 의미는 패션 디자인의 진보에도 많은 영감을 준다고 하였다.⁴⁾ 또한 Horn은 "패션은 지난 150여 년 동안 정신적으로 복고주의, 낭만주의, 절충주의, 기능주의, 입체주의, 표현주의, 그리고 추상주의를 반영하고 있으며, 팝 아트나 옴 아트의 경향도 그 시기의 복식에 나타나곤 하였다"⁵⁾고 하여 미술과 현대 복식과의 긴밀한 상호관계를 설명하였다.

그러나 앞서 언급한 Edgar Wind의 관점에서 보았을 때 이러한 패션과 순수 미술과의 영향관계는 자칫하면 각 장르의 특성의 차이를 무시한 채 형태적인 측면만을 고려하여 공통점을 찾아내는 단선적인 시각을 제공하는 오류를 범할 수 있다. 예를 들어 Yves Saint Laurent이 1966년에 발표한 'Pop Art Collection'〈그림 1〉에서는 한쪽에는 짧은 원피스 드레스에 얼굴의 옆모습만을, 또 다른 한쪽에는 긴 드레스에 신체의 옆모습만을 그려 넣은 독특한 디자인을 선 보였는데, 컬렉션의 제목에서 말하듯 그 얼굴은 Rosenquist, Wesselmann, Warhol 등의 팝 아티스트들이 전형적으로 사용하는 입을 벌린 여자의 얼굴에서 영감을 받은 듯이 보인다. 이는 팝 아트에서 순간적인 관심사를 예술의 재료로 변형한 것과 같은 방식으로 이를 의상에 표현하였다고 볼 수 있으며 1960년대의 동시대적인 미감이 서로 다른 장르에서 나타나는 것으로 해석할 수 있다. 그러나 이를 확대 해석하여 이것이 1960년대의 팝 아트 작가들과 같은 주제로 노골적인 성적묘사가 대중예술의 주요한 테마가 되었던 미국적인 관심사에서 출발하여 쾌락주의를 예술의 재료로 변형한 것과 같은 방식으로 의상에 표현되었다고 보기는 힘들다.

팝 아트를 비롯한 미술의 장르가 패션에 영향을



〈그림 1〉 팝아트 컬렉션, Yves Saint Laurent, *Forty Years of Creation*(1998), International Festival of Fashion Photography, pp. 178-179.

미친 것은 확실하지만 그 영향관계를 해석함에 있어 순수 미술과 디자인이라는 각 장르의 본질적인 차이를 이해하고 사회적 맥락을 고려한다면 새로운 시각이 형성될 수 있을 것이다. 이제까지 팝아트를 비롯한 순수미술의 패션에 미친 영향에 대한 연구가 꾸준히 이루어져 왔는데, 주로 조형적 측면에서의 연관성 및 영향관계에 대한 고찰이 주를 이루었다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 미술과 의상에 나타난 조형성의 공통점을 찾는데 그치지 않고 맥락적인 측면에서의 의상에 나타난 영향을 분석하고자 한다. 본 연구에서는 1960년대의 중심적인 미술 조류이자 이후 꾸준히 패션 디자이너들에게 영감이 되어온 팝 아트가 2000년 이후 최근 패션 트렌드에 자주 등장하는 데 주목하여 2000년 Spring/Summer 컬렉션에서 2004년 Spring/Summer 컬렉션에 나타나는 팝 아트의 영향을 사회적 배경과 함께 살펴보고자 한다.

II. 팝 아트의 특징

추상표현주의가 세계적으로 성공을 거둔 이래 사람들은 미국 미술은 거대하고 대담하며 거친 것이라는 고정관념을 가지고 있었다. 팝 아트는 이러한 생각을 파괴한 미국적 현상이다. 팝 아트는 처음에는 영국에서, 그리고 다음에 미국에서 각각 독자적으로 일어났다. 미국에서의 탄생을 계기로 팝 아트는 일시에 전 세계의 젊은이들을 사로잡았다.⁶⁾

팝 아트는 다른 60년대의 움직임과 마찬가지로 50년대의 소요로부터 시작하여 60년대에 부상하면서 아이디어를 전개하였고, 동시에 새로운 예술적 감성을 논의하였다. 이 감성은 복합적이지만 과정뿐 아니라 형태와 주제에 대한 관심으로 요약될 수 있다. 형태는 주로 채도 높은 색, 회화적 붓 자국의 결여, 단순한 형태, 날카로운 외곽선과 경계선, 그리고 깊은 공간의 은폐를 포함한다. 주제는 자주 대량 소비를 위해 제조된 기존의 재료로부터 얻어졌으며, 이러한 재료는 신문사진, 컬러 광고, 상업적 간판, 만화책과 영화 등이다.

'팝(Pop)'이라는 용어는 광범위한 영역에 걸친 다양한 예술 활동을 망라하기 위하여 사용된 것이었다. 이들 예술 형태들이 가진 공통점은 매스 미디어의 형상과 때로는 기법까지도 이용한다는 점이었다. 새로운 경향을 지칭하기 위하여 신중주의(New Vulgarianism), 신사실주의(New Realism), 신다다주의(Neo-Dadaism) 등 다른 용어들도 많이 제시되었으나 'Pop'이라는 명칭으로 결정된 것은 이 용어가 대중매체의 관심을 끌었기 때문이다.⁷⁾

팝 아트는 만연한 소비를 묘사하고 반영했을 뿐 아니라 팝 아트 움직임의 효과적인 마케팅과 소비 제도의 기반으로의 흡수를 확고히 하는 메커니즘과 전략을 사용하였다. 소비가 자본주의 체계의 기반을 제공하는 긴 역사에서 1950년대와 60년대는 특별히 소비문화의 역사에서 의미 있는 시기였다. 급속한 도시화와 테크놀러지의 진보는 이러한 소비 문화의 주요한 요소였으며, 증가하는 조직의 관료화와 국내 시장의 성장, 광고의 팽창 또한 소비 정신의 성숙에 기여했다.

케네디(John F. Kennedy)의 대통령 취임은 미국 소비사회의 역사에 주목할 만한 것으로, 그의 정부는 경제적인 안정을 위해 시장 활동의 초점을 생산보다는 소비에 둔 케인즈(Keynes)의 분석을 받아들였고 이를 국내의 경제 정책의 근간으로 삼았다. 이러한 정책으로 거시경제적 수준에서 정치가, 경제 지도자, 비즈니스인들은 모두 대량 소비를 장려하는 전략에 몰두하였고, 이러한 요소들은 미국 소비문화의 극적인 성숙과 1960년대의 소비주의에 기여하였으며, 이는 개인적 라이프스타일에서의 미시 경제적 수준에서도 마찬가지였다.⁸⁾ 이러한 역사적 맥락 하에서 팝 아트는 전개되었으며 그 움직임은 소비문화의 이미지와 전략을 사용한 것뿐만 아니라 그 자체가 제도적인 기반으로 흡수되었다.⁹⁾ 의미는 이미지와 사회적 환경 사이의 상호작용에 의해 결정되

며 끊임없이 협상되므로, 팝 아트의 수용을 이해하기 위해서는 이러한 작품이 받아들여진 1960년대의 소비문화라는 역사적 맥락에 중점을 두어야 한다.¹⁰⁾

풍자로 간주되거나 자기만족적인 긍정으로 간단히 다루어졌던 팝 아트는 실은 현실과 예술을 다루는 새로운 방식이었다. 팝 아트의 어떤 작가는 높은 수준의 환상을, 어떤 작가는 추상을, 또 어떤 작가는 엄격한 개념의 승리를 추구한다. 팝 아트는 외부로 시선을 돌려 현실세계를 바라보려 한다. 팝은 우리의 환경을 받아들이는 듯이 보이지만, 이러한 태도는 옳고 그름의 문제가 아니라 다만 미술을 대하는 과거와는 다른 또 하나의 심적 상태인 것이다.¹¹⁾

팝 아트에 이르러 주제가 또 다시 관람자의 반응을 결정하는 주요 요인이 된 것은 사실이지만, 팝 아트가 하나의 양식이나 특정 영역의 주제를 의미하는 것이 아니었다는 점은 분명하다.¹²⁾ 팝 아트는 표면적으로는 이해할 수 있으나, 또한 작가들에 의해 선택된 이미지와 맥락을 신중하게 생각해보려는 관람자들에게 깊게 반항하는 예술이다. 그 이미지들은 보는 사람이 그 도상학을 인식하도록 하는 교양적이거나 종교적인 훈련을 받지 않아도 당시에 화제가 된 것들이다.¹³⁾

미술계에 있어 최고의 광고가 되어 온 팝 아트는 우리에게 이미 익숙한 이미지들을 재인식하게 하여 욕망과 무상함과 같은 인간적인 주제들에 대해 다시 한번 생각하게 한다. 팝 아트는 무엇보다도 서구인들로 하여금 서구사회의 일상적인 일들을 하이아트(high art)로 받아들이게 하는 커뮤니케이션의 방법에 주의를 집중시켰다.

Ⅲ. 패션에 나타난 팝 아트의 영향에 관한 이론적 고찰

패션에서는 그 주제가 되고 있는 다른 사회문화적인 환경 또는 영향과 같은 방식으로 무표정하게 차용하는 혼성모방의 방식으로 팝 아트를 다루고 있다. 즉, 최근 패션에 나타난 팝 아트의 영향은 1960년대의 팝 아트에서와 같이 패션에서 욕망과 무상함과 같은 서구사회의 일상적인 주제를 익명적 방식으로 미화한 한 것이라고 보기는 힘들다. 패션에 나타나는 혼성모방의 방식의 맥락은 후기 자본주의사회의 사회적 특징과 밀접한 관련이 있으며, 나아가 심리적인 저변에는 피터팬 신드롬(Peter Pan syndrome)과 키덜트(Kidult)라는 문화적 현상이 동기로 작용한다고 볼 수 있다.

1. 후기 자본주의 사회의 특징과 혼성모방

1960년대는 여러 방면에서 중요한 전환기로, 전후 베이비붐 세대가 자라 그 이전 세대와는 다른 새로운 소비문화와 청년문화, 하위문화를 주도하게 된 시기로서, 이를 기점으로 현대화, 후기 산업사회 또는 소비사회, 대중매체사회 등으로 불리는 후기 자본주의 시기에 들어서게 된다. 후기 자본주의는 Mandel에 의한 시장 자본주의, 독점시대 또는 제국주의, 다국적 자본주의라는 시대 구분 중 마지막 단계로 Frederic Jameson은 문화적 맥락으로 리얼리즘, 모더니즘, 포스트모더니즘으로 구분하여 후기 자본주의를 포스트모더니즘에 적용하였다.¹⁴⁾ 후기 자본주의 사회는 현실자체가 이미지, 환영, 허구 등으로 존재하게 되면서 철저히 상품화되는 사회로, 혼성모방은 이런 사회의 모습을 잘 드러내주고 있는 현상이다.¹⁵⁾

Jameson은 후기 자본주의 사회에서는 과거 급진적인 미적 비판의 한 가지 주요 양식이었던 패러디(parody)가 불가능해지고 대신 혼성모방(pastiche)이 성행하게 된다고 주장했다. 왜냐하면 스타일 상의 고유성, 특이성, 개별성이라는 모더니즘의 토양에서는 원본을 조롱하는 모방을 만들어낼 수 있으나, 지금은 고정된 스타일이 아닌 스타일의 이질성만 있을 뿐 원본자체가 사라진 현재의 상황에서는 패러디는 불가능하게 되었다. 여기서 후기 자본주의의 삶에서는 필연적으로 파편화되고 역사성을 무시한 절충주의가 범람하게 된다.¹⁶⁾

혼성모방이란 패러디처럼 어떤 특별한 가면의 모방이란 점에서 유사한 양식이다. 그렇지만 혼성모방은 그러한 모방을 '중성적'으로 행하는 것으로서 패러디에서 보이는 궁극적인 동기가 전혀 없으며, 풍자적인 충동이 잘려나가 버리고 웃음도 결여되어 있다. 또 순간적으로 빌려 온 비정상적인 언어활동 속에서도 어떤 건강하고 정상적인 언어형태가 남아 있다고 하는 확신이 완전히 결여되어 있으며, 가면의 모방이자 죽은 언어로 된 말에 불과하다.¹⁷⁾ 포스트모던 문화의 특징인 혼성모방은 공허한 패러디 즉, 패러디처럼 보이지만 진정한 패러디의 본질을 제공하는 의미의 미묘한 왜곡의 결여를 의미한다. 어떤 아이디어나 특징이 문맥을 떠나서 뚜렷한 아이러니 없이 인용되거나 모방되는 성질이나 상황은 포스트모던 문화의 가장 특징적인 성격의 하나이다.¹⁸⁾

패션에 있어서도 동일한 경향이 발견된다. 포스

트모더니즘은 '작은 이야기'이기는 하지만 확실성을 거부하는 정신적 자유와 자기 정체성으로 충만된 여러 다양한 소수의 목소리로서 포스트모던 패션을 창출했다. 매스미디어의 발달과 테크놀로지의 진보로 인해 다양한 문화적 경험들이 가능해지고, 이에 따라 다양한 욕구와 취향이 생겨나게 되었다. 기존의 하이패션이 지녔던 테두리 내에서는 이러한 욕구와 필요의 충족에 한계를 느끼게 되었고, 따라서 대중적인 요소의 수용을 절감하고 이러한 모티브들이 하이패션과 더불어 패션을 주도하고 유행을 선도하게 되었다.¹⁹⁾

이런 경향은 결국 패션 컬렉션에서의 다양화를 요구하게 되고, 팝 아트를 비롯한 순수미술의 요소가 거리낌 없이 캣워크에 침투할 수 있는 길을 제공해주었다. 그러나 이들은 팝 아트의 내면적인 것까지 고려하고 디자인한 것은 아니다. 이러한 다양화는 과거의 심각한 의미들이 사라진 재미거리로서 웃이 착용되고 있음을 환기시켜준다. 즉, Jameson이 주장하듯 사물에 어떤 본질이 있고 그것이 어떤 매체를 통하여 걸로 표현된다는 사고 자체를 부정하게 된 것이다. 단순히 새로운 아이디어로 패션 디자이너의 개개인의 편리에 따라 무작위로 채택되는 이미지를 시도했을 뿐일 것이다. 즉 이는 어떤 특별한 가면의 모방이 아니라 죽은 언어로 된 말처럼 공허한 즐거움의 표현일 뿐이라는 것이다. 따라서 주류 패션에 의해 모방된 팝 아트의 요소는 패러디가 아니라, 본질 없는 표피만의 도입, 즉 혼성모방이다.

2. 피터팬 신드롬(Peter Pan Syndrome)과 키덜트(Kidult)

20세기 이전에는 패션을 단순히 일방적인 흐름으로 인식하였으며, 20세기 이후에도 Edward Sapire이나 George Simmel등은 패션을 개성과 동조, 모방과 경계라는 이원론적 관점에서 설명하였다. 그러나 오늘날 포스트모던 맥락에서 소위 상징적 상호작용론자(symbolic interactionist)들은 패션의 상징적 의미를 대인적 관계를 중심으로 성(sex), 연령(age), 계급(status) 등과 같은 관련된 불확정성을 통해 설명한다. 문화적 범주의 불확정성을 패션과 연관지어 언급한 Fred Davis에 의하면 수세기 동안에 걸쳐 존속되어온 인간 정체성의 불확정성이 패션변화를 자극하여 새로운 영감과 전략을 제공한다.²⁰⁾

패션에서의 팝 아트 이미지의 차용은 진지하고

심각한 것 대신 유치하고 재미있는 것을 추구하는 어린아이의 감성을 유지하고자 하는 현상으로 볼 수 있다. 이러한 경향은 심리학적인 접근으로는 피터팬 신드롬으로 해석이 가능하며 나아가 문화적 트렌드에 관한 신조어인 키덜트 현상으로 고찰해 볼 수 있다.

1) 피터팬 신드롬

이 독특한 증상의 이름을 붙인 사람은 부모와 자식의 문제를 다루고 있는 미국의 심리학자 Dan Kiley 박사로, 그는 1984년 *Peter Pan Syndrome: Men who have never grown up* 이라고 하는 책을 출판하여 미국에서 큰 반향을 불러일으켰다.

J. M. Barrie의 동화 *Peter Pan or the Boy Who Would Not Grow Up*(1904)의 성장을 거부한 영원한 소년 피터팬은 어른 사회에 들어가는 것을 거부하고 가출한 아이들을 거느려 꿈나라 'Never Never Land'로 들어간다. 그 섬에서 사람들은 학교나 가정 없는 자유와 스릴 속에서 마법의 가루를 뿌려 현실을 잊고 몽환 속에 지새우며, 그 섬 사람들은 피터팬을 'Man-child'라 불렀다. 피터 팬은 젊음의 정수의 상징이며 지칠 줄 모르는 정신의 소유자이다. 그러나 피터 팬 동화를 세밀하게 음미함으로써 이 이야기는 젊은이의 심리에 대한 교훈적인 우화임을 알 수 있다.

현대에 이처럼 성장하기를 거부하는 젊은이들을 종종 볼 수 있다. 이들은 어쩔 수 없이 두려운 어른의 세계로 나아가게 되나 불안해서 견딜 수 없기 때문에 '미아군단(迷兒軍團)' 속으로 도망쳐 들어간다. 연령적으로는 젊은이에서 중년에 이르기까지 갖가지이다. 그중에는 사회적으로 성공했는데도 아직도 미아처럼 행동하는 어른들도 많다.²¹⁾

2) 새로운 사회문화현상으로 자리 잡은 키덜트

'키덜트(Kidult)'란 키드(Kid)와 어덜트(Adult)의 합성어로 어른이 됐음에도 불구하고 어린이의 취향이나 감성을 갖고 있는 성인들을 말한다. 요즘 대학생들과 20~30대 직장인 사이에서도 이러한 키덜트족을 많이 찾아볼 수 있다. 한때 이들은 책임감 없고 보호받기만을 바라는 '피터팬 신드롬' 환자로 여겨진 적도 있다. 그러나 각박한 현대인의 생활 속에서 마음 한구석에 어린이의 심성을 유지하면 정서 안정과 스트레스 해소에 도움이 된다는 의견이 나오면서 키덜트 특유의 감성이 반영된 트렌드가 유행하고 있다.

이들의 특징은 무엇보다 진지하고 무거운 것 대신 유치하고 재미있는 것을 추구한다는 점으로 귀엽고 깜찍하며 어린이 취향의 소품들을 즐긴다. 동심이 깃든 상품을 소비하면서 스트레스를 해소하고 재미와 유풍함을 추구하는 경향이 강해지고 있는 것이다. 이들의 필기구나 사무용품 디자인의 모티브는 대부분 '헬로 키티', '아기 곰 푸우', '마시마로' 등이다. 문구류뿐만 아니라 핸드 커버, 시트커버와 같은 자동차 소품, 휴대전화 장식품, 운동복도 캐릭터 제품 일색이다.

영국산 어린이용 화장품인 'Miss Molly'는 6~18세 유·청소년이 타겟이지만 '키덜트' 대학생과 주부 등이 매출의 대다수를 차지한다. 호주의 'Bloom', 미국의 'Stilla', 이태리의 'PuPa' 등 소녀 취향의 화장품도 빠르게 자리 잡고 있다. 키덜트 측은 심지어 일터까지도 놀이터나 집처럼 편안하게 꾸민다. 책상 위에 인형을 올려놓거나 동물 모양의 쿠션을 의자에 두는 것은 기본이고 심지어는 의자 대신 그네를 매달기도 한다. 이와 같이 '아이 같은 어른'으로 풀이되는 키덜트 쪽이 시장에서 비중 있는 소비자군으로 자리 잡고 있다. 이들을 겨냥한 캐릭터 상품이나 의류 등 키덜트 스타일의 상품 또한 새로운 시장을 형성하고 있다.²²⁾

아담한 여성들은 아동복 중 사이즈가 가장 큰 12-14세 대상의류를 골라 입기도 한다. 이렇듯 키즈마켓을 키우는 원동력은 아이들뿐만 아니라 디자인이 깜찍하다는 이유로 아동복을 선호하는 성인들이다. 'Fila Kids', 'Arnold Palmer Jr.', 'Polo Boys-Girls', 'Guess Kids' 등 아동복 매장에서 엄마가 아닌 성인 여성고객을 만나기는 어렵지 않다. 캐릭터 의류도 연령층에 관계없이 폭 넓은 인기를 얻고 있다. 곰 캐릭터 캐주얼 의류 '티니위니'가 대표적인 경우로 상품 기획 시에는 10-20대 초반이 주된 타겟이었지만 20대 중·후반에서 30대 중반까지 고객 분포가 다양하다. 중년 여성 골퍼들이 'Disney Golf', 'MU Sports', 'Black & White', 'Munsingwear'처럼 동물 캐릭터가 그려진 캐릭터 골프웨어를 즐겨 입는 것도 같은 맥락으로 볼 수 있다.

이러한 키덜트 트렌드의 '철들기 거부하는 어른'의 증가는 소아병적인 '피터팬 신드롬'과는 다른 현상으로 키덜트 상품이나 문화의 확산은 중심으로 돌아가 현대사회의 복잡한 일상에서 벗어나고 싶어 하거나 인생을 재미있게 살려는 성인들이 늘어나기 때문이라고 볼 수 있다.

IV. 최근 패션에 나타난 팝 아트의 영향

본 연구에서는 그 발생 이후 꾸준히 패션에 영향을 미쳐온 팝 아트의 영향을 연구함에 있어 2000년 Spring/Summer 컬렉션에서 2004년 Spring/Summer 컬렉션을 살펴보았다. 제 2장에서 고찰한 후기 자본주의 시대의 혼성모방과 피터팬 신드롬 및 키덜트 현상이라는 이론적 배경을 바탕으로 팝 아트 패션의 경향을 색상, 모티브, 이미지를 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 팝 칼라

팝 아티스트들은 무미건조한 아이스크림용 색조나 캔디용 색채를 비롯하여 야광안료, 또는 장식 미술가용 색채인 터코이즈, 피스타치오, 모오브, 라벤더, 피취 등 이전까지는 순수미술에는 적합하지 않은 것으로 간주되어 온 색채들을 거침없이 사용하였다.²³⁾ 축제적인 분위기, 현란한 색채, 그리고 거대한 규모에도 불구하고 팝아트는 거칠고, 까다롭지 않고, 고상한 채 하지 않는 기법을 고수했는데 이러한 기법이야말로 1960년대에 적합했던 것이다.²⁴⁾

Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Wesselman, James Rosenquist, Claes Oldenberg 등 뉴욕의 팝작가들은 모두 얼마간 하드에지(Hard-edge: 추상표현주의의 자유분방한 기법과 대립되는 칼로 자른 듯한 간결한 형태와 단순하고 평면적인 색면 처리를 특징으로 하는 기법)풍의 상업적 테크닉과 색채를 사용해서, 대중적이고 재현적인 이미지를 전달했다.²⁵⁾

2000년 이후 컬렉션에 나타난 팝아트의 영향에서 우선 두드러지게 나타나는 것은 색상으로 채도 높은 색상이 그래픽하게 사용되었는데 Casteljacob을 비롯한 Marc Jacobs와 D&G 등의 컬렉션에서 두드러지게 나타나며 <그림 2.3,4>에서와 같이 줄무늬나 사각형, 원 등 기하학적인 형태를 컬러 블로킹(Color-blocking)의 방법으로 나타내는 것이 주를 이룬다. 이는 성숙하고 우아한 색상의 배치와는 반대로 유아적이고 캐주얼한 감각을 전달하는데, 특히 <그림 2>의 2000 S/S Casteljacob의 컬렉션은 컬렉션 장소를 대량소비의 장인 슈퍼마켓으로 정하여 팝아트의 영향을 강조하였다.



〈그림 2〉 Jean-Chales Castelbajac, 2000 S/S, www.firstview.com



〈그림 3〉 D&G, 2003 F/W www.firstview.com



〈그림 4〉 Fake, 2001 F/W, www.firstview.com

2. 팝 아트 작품의 직접적 차용

Lichtenstein은 1960년대 후반 일상적 오브제의 이미지를 그리고 연재만화의 형식으로 잘랐다. 그의 선택은 특히 미국 문화의 감상적이면서도 폭력적인 측면을 강조한 것으로 Lichtenstein은 상업용 인쇄의 벤 데이 망점(Ben-day dot)을 사용하여 자신의 주제선정과 작업 과정의 기계화되고 비인격화된 특성을 부각시켰다.²⁶⁾ 만화나 광고에 표현되어 있는 삶에서는 현실의 삶과 닮은 데를 거의 찾아볼 수 없다. 이미 상업주의에 의해 현실로부터 분리된 상태에 있기 때문에 팝 아트는 초연할 수 있으면서 동시에 감상자의 정서적 또는 감각적 반응을 지배할 수도 있는 것이다.²⁷⁾

Castelbajac의 2001, 2002년 컬렉션에서는 이와 같은 팝아트 작품을 의상에 직접적으로 표현하고 있는데 〈그림 5.6〉에서는 Lichtenstein과 Keith Haring의 작품을 연상시키는 이미지를 의상 전체에 프린트하여 팝아트의 영향을 강하게 나타내고 있다. 이 컬렉션에서 Castelbajac은 팝아트 작품의 전체 또는 일부를 그대로 확대하여 벨트나 탱크 탑의 아이템에 프린트하거나 이미지 일부에 인조모피 등 이질적인 소재를 배치하여 유아적으로 표현하기도 하였다. 또한 Dolce & Gabbana는 2003년과 2004년 컬렉션에서 만화의 이미지를 직접적으로 평면 또는

입체의 방법으로 각각 프린트 또는 액세서리 제작의 방식으로 표현하였다(〈그림 7〉).

Andy Warhol은 일생동안 자신과 다른 사람의 명성과 행운에 관심을 가졌는데, Warhol은 대중매체를 통해 명성을 얻기 위해 쉽게 알아볼 수 있고 끊임없이 반복이 가능한 이미지에 대한 필요성을 이해한 것이다. 마릴린 먼로의 죽음과 실크스크린의 채택은 워홀에게 첫 번째 아이콘이자 그녀를 기억하기 위해 적당한 매체가 된다. 그는 마릴린 먼로가 자신의 커리어의 정점에 있었던 1953년의 사진을 선택하여 얼굴과 헝클어진 머리에 집중되게 잘랐다.²⁸⁾ 또한 Warhol의 팝 아트의 오브제는 시간에 의해 획득된 유일성을 단호히 배격한다. 모든 Campbell soup 깡통은 개성을 획득할 시간이 없었기 때문에 서로 똑같이 보이며, 일정한 순간에 한 채널에서 방영되는 TV광고는 어느 지역에서 보거나 똑 같은 것이다. 워홀의 실크스크린 작품 *Campbell's soup* (1962)에서도 전쟁 전에는 상상할 수도 없는 규모로 풍요를 나타내고 있다.²⁹⁾

액세서리 디자이너 Philip Treacy는 2003 S/S 컬렉션에서 이러한 Warhol의 작품을 영감으로 한 모자와 핸드백을 디자인하였는데 그는 Warhol의 실크스크린 작품들에 나타난 Campbell soup 캔이나 Brillo 상자, 또는 마릴린 먼로, 엘비스 프레슬리의 이미지를 부분적으로 확대하거나 반복하여 트릴비



<그림 5> Jean-Charles Castelbajac, 2001 S/S, www.firstview.com



<그림 6> Jean-Charles Castelbajac, 2002 F/W, www.firstview.com



<그림 7> Dolce & Gabbana, 2004 S/S, "Fashion Show", 2004 S/S, p. 291.



<그림 8> Philip Treacy 2003 F/W, www.philiptreacy.co.uk

모자나 쇼퍼 백, 클러치 백에 장난스럽게 프린트하였다.

3. 대중적 상표와 모티브의 사용

'팝(Pop)'이라는 용어는 광범위한 영역에 걸친 다양한 예술 활동을 망라하기 위하여 사용된 것이었다. 이들 예술형태들이 가진 공통점은 매스 미디어의 형상과 때로는 기법까지도 이용한다는 점이었다.

Richard Hamilton의 콜라주 작품 *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (1956)은 팝 아트의 지배적인 주제들을 성립하게 기여했다. 이 포스터는 대부분 대중 잡지에서 오려낸 광고들로 구성되어 있다. 콜라주에서 이러한 광고를 노골적으로 사용함으로써 그는 유행의 조류와 대중 잡지를 통해 시각적 문화에 즉각적인 접근을 갖는 많은 관중의 주의를 끌었다.³⁰⁾ 또한 대량생산으로 물질적 풍요가 만연한 미국의 작가 워홀의 실크스크린 작품 *Coca-Cola* (1962)와 200 *Campbell's soup cans* (1962)에서는 대상이 슈퍼마켓의 선반 위의 물건들처럼 표현되어 전쟁 전에는 상상할 수도 없는 규모로 풍요를 나타내고 있다.

팝 아트의 주제는 자주 대량 소비를 위해 제조된 기존의 재료로부터 얻어졌으며, 이러한 재료는 신문 사진, 컬러 광고, 상업적 간판, 만화책과 영화 등이었다.³¹⁾ 이들 팝 아티스트들에게 자양분이 된 시각

문화의 주요한 요소는 만화책, 대중 잡지, 할리우드 영화에 관한 관심이며 사진의 사용, 강한 형식적인 디자인과 선명한 색상의 사용도 공통점이다.³²⁾

2000년 이후 컬렉션에 나타난 팝 아트의 영향에서 이와 같은 팝 아트의 주제를 이용한 디자인을 볼 수 있는데, 1960년대 당시 팝 아트에서 당시의 대량생산품의 브랜드 네임이나 대중문화의 아이콘이 등장한 것에 비해 최근의 패션 컬렉션에서는 동시대적인 대중적인 상표나 아이콘이 나타나는 것 볼 수 있다. <그림 9>와 <그림 10>에서는 가장 대중적인 담배 브랜드의 하나인 Marlboro의 케이스 디자인을 그대로 옷에 적용하였는데, Miguel Adrover의 디자인에서는 옷 자체를 낚고 지저분해 보이게 만들었으며 Castelbajac은 'Marlboro'의 상표 대신 'Breathe'라는 문구를 넣어 유머러스하게 표현하였음을 알 수 있다. 또한 Miguel Adrover의 2000년 F/W 컬렉션에서는 'Burberry' 브랜드의 트렌치 코트나 뉴욕 'Yankees' 야구팀의 모자를 그대로 의상에 적용하여 대중적 상표나 아이콘을 사용하였다. Red or Dead의 컬렉션에서는 대중문화의 아이콘인 월트 디즈니의 Mickey Mouse를 의상 전체에 프린트하여 보여주고 있는데(<그림 12>), 이는 키덜트 트렌드를 반영하는 예로 Castelbajac의 2002 S/S 컬렉션에서도 비슷한 방식으로 나타났다.

대량생산품이나 대중문화의 모티브 외에 국기(國旗)도 하나의 대중적인 모티브로 등장하고 있는데,



〈그림 9〉 Miguel Adrover,
2001 S/S,
www.firstview.com



〈그림 10〉 Jean-Charles
Castelbajac, 2002 S/S,
www.firstview.com



〈그림 11〉 Moschino Cheap
& Chic 2001 F/W,
www.firstview.com



〈그림 12〉 Red or dead,
2000 S/S,
www.firstview.com

Moschino 컬렉션에서는 단순히 디자인의 모티브로서 각 나라의 국기가 색상과 형태가 변형되어 폴라주형식으로 조합되었으며(〈그림 11〉) 이는 Viktor & Rolf나 Girls Rule 등의 컬렉션에서 미국 국기를 반복하여 프린트하여 디자인한 블라우스 디자인과 맥락을 같이한다고 볼 수 있다.

4. 팝 아트의 표현방식의 차용

팝 아트는 이전에는 예술적인 가치는 고사하고 눈여겨 볼 가치조차 없다고 여겨졌던 모든 것들 즉, 각종 광고, 신문 잡지의 삽화, 저속하게 화려한 가구, 일상의복과 음식물, 영화 스타, 핀업 사진, 만화 등을 그림의 대상으로 선택했다. 신성한 것은 외면당했으며, 싸구려이고 경멸스러운 것일수록 환영받았다. 또한 유서 깊은 예술 창작의 방법도 무시되었다.

Warhol은 처음에는 제품을 손으로 그렸지만 그 후에는 상업적인 테크닉을 써서 그것을 실크스크린으로 처리하기 시작했고 심지어 다른 사람을 고용해서 자신의 작품을 복제시키고 작품 제작을 대신하게도 했는데 그것도 역시 여러 개의 복제판으로 나왔다.³³⁾ 그는 마릴린 먼로의 얼굴과 형클어진 머리에 집중되게 잘라 *Gold Marilyn Monroe*(1962)에서와 같이 비잔틴 아이콘의 초자연적임을 불러일으키기 위해 금색의 바탕에 고립시키거나, *Marilyn Diptych*(1962)에서와 같이 가열된 인쇄공정에 의한 인쇄부수를 나타내듯이 회색 조의 단색으로 강박적으로 반복시켜 표현되었다.³⁴⁾ 이런 식으로 그는 이미 대

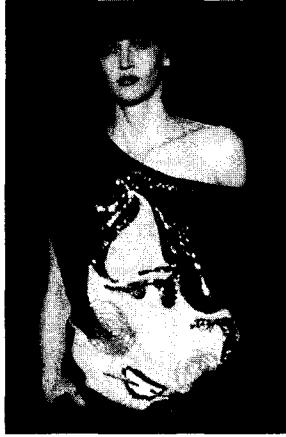
량 생산된 형상들을 캔버스 위에 반복함으로써, 또는 임의적인 색채를 첨가함으로써, 지극히 애매모호한 결과를 가져오게 되었다. 그 형상은 평범한 것이 되기도 하는 동시에, 눈에 띄는 것이 되기도 하며, 경우에 따라서는 끔찍한 느낌을 주기도 하는 것이다.³⁵⁾

Paul Smith의 2003년 S/S 컬렉션에서는 여자의 얼굴이나 입술을 확대하여 흑백으로 프린트하거나 〈그림 13〉에서와 같이 반복적으로 표현하면서 부분적으로 색상을 첨가하기도 하였으며, Sonia Rykiel은 2003년 F/W 컬렉션에서 만화의 캐릭터 얼굴을 확대하여 시퀀스를 이용하여 표현하였는데(〈그림 14〉), 이들은 모두 Warhol의 실크 스크린 작품의 방식을 연상하게 한다.

팝 아트는 서구사회의 극적인 변화와 함께 했고 이러한 변화를 보여주었다. 전후시기에 노골적인 성적 묘사가 증가하였고 이는 공상과학 소설과 광고, 팝 뮤직과 영화에 이르기까지 대중예술의 주요한 테마가 되었다. Wesselman의 폴라주와 페인팅인 *Great American Nude #26*(1962)에서는 60년대 초반 많은 남성들에게 가능했던 쾌락들을 열거했는데 핑크의 여자 누드가 집안에서 대담하게 공간을 차지하고 있다. 이와 같이 당시 미국에서는 자주 성적 방임과 소비자의 선택 사이의 등식이 성립했다.³⁶⁾ 〈그림 15〉의 Miss Sixty 컬렉션에서는 입을 벌리고 있는 여자의 얼굴이 부분적으로 확대되어 아이스크림이나 과일 등의 음식과 함께 성적으로 묘사되고 있는데 이는 화면구성과 표현방식에서 Wesselman의 *The Great American Nude* 시리즈와의 공통점이 있다고 볼 수 있다.



<그림 13> Paul Smith,
2003 S/S,
www.firstview.com



<그림 14> Sonia Rykiel,
2003 F/W, 'Fashion Show',
2003-2004 F/W, p. 156.



<그림 15> Miss Sixty,
2003 S/S,
www.missixty.com

<표 1> 패션에 나타난 팝 아트의 영향

팝 아트 패션의 경향	팝 아트 작가와 특징	2000 S/S~2004 S/S 패션컬렉션에 나타난 영향
팝칼라	Warhol, Lichtenstein, Wesselman, Rosenquist, Oldenburg 하드에지 풍의 상업적 테크닉과 색채	Castelbajac, Marc Jacobs, D&G 컬러 블로킹 방식의 그래픽한 표현
팝 아트 작품의 직접적 차용	Lichtenstein, Keith Haring, Warhol 연재만화나 낙서 형식, 실크스크린 작품	Philip Treacy, Dolce & Gabbana, Castelbajac 팝아트 작품의 전체 또는 일부를 의상 및 액세서리에 프린트하거나 애플리케
대중적 상표와 모티브의 사용	Hamilton, Warhol 대량생산, 대량소비, 매스미디어의 형상과 기법 이용	Miguel Adrover, Moschino Cheap & Chic, Castelbajac, Red or dead, Victor & Rolf, Girls Rule 대중상표나 대중문화의 아이콘 등장
팝 아트의 표현방식의 차용	Warhol, Wesselman 반복적 실크스크린 기법, 부분적 확대, 콜라주 기법	Paul Smith, Sonia Rykiel, Miss Sixty, Custo Barcelona, D&G 프린트, 시퀀스 또는 비즈 장식을 이용한 이미지의 부분적 확대 및 반복

V. 요약 및 결론

20세기 이후의 미술, 그리고 사회와 문화 전반에서 목격되는 일반적인 특성을 설명하는 데 있어서 궁극적인 가치개념을 부정하며 수직적인 위계질서보다는 수평적인 다양성을 증시하는 다원주의(Pluralism)라는 용어가 널리 사용되고 있다. 정치나 경제의 영역에서 계층간의 위계와 경계가 무너지고 수평적 관계의 대중으로 이루어진 사회구조로 전환되는 것과 마찬가지로 문화영역에서도 진리나

미를 추구하는 고전적인 가치체계 대신 다양성과 가변성이 수용되며 각각의 영역이 독자성을 수호하기보다 상호 침투하는 현상을 발견할 수 있다.³⁷⁾

이와 같은 맥락에서 순수 예술에서 추구하는 철학적 의미는 패션 디자인의 진보에도 많은 영감을 주고 있다고 할 수 있으며 미술과 현대 복식과의 긴밀한 상호관계를 뒷받침할 수 있는 무수한 예를 복식사에서 찾을 수 있다. 본 연구에서는 2000년 Spring/Summer 컬렉션에서 2004년 Spring/Summer 컬렉션에서 1960년대 그 형성 이후 현재까지 패션

디자이너들에게 영감이 되어오고 있고 특히 최근 패션 트렌드에 자주 등장하는 팝 아트의 영향의 조형적 특징을 살펴보았다. 그 결과 첫째 칼로 자른 듯한 간결한 형태와 단순하고 평면적인 색면처리를 특징으로 하는 하드에지(Hard-edge)풍의 테크닉과 색채가 특징적으로 나타나는 팝 칼라의 사용, 둘째 Lichtenstein이나 Warhol의 작품이 전체적 또는 부분적으로 의상 및 액세서리에 직접적으로 나타나는 팝 아트 작품의 직접적 사용, 셋째 대량생산품의 브랜드 네임이나 대중문화의 아이콘 나아가 국기를 모티브로 사용하는 팝 아트의 주제의 응용, 마지막으로 Warhol의 실크스크린 기법이나 Wesselman의 화면 구성 방법과 공통점이 나타나는 팝 아트의 표현방식의 사용이라는 네 가지 특징으로 요약할 수 있었다.

시선을 끄는 과녁 및 줄무늬 모티브의 유행, 대담한 패턴, 지그재그 형태와 딱딱한 윤곽선, 표현방식의 조야함, 컴포지션과 엄격한 심미적 감각에 대한 무관심 등은 장식적인 안정감을 거부하는 '난해한 미술'이 갖는 주된 특징인 동시에 팝 아트를 생성시킨 현상의 일부이기도 하다.³⁸⁾ 이와 같은 특성을 중심으로 살펴본 팝 아트의 영향을 받았다고 보이는 패션에서는 그 조형적인 측면에서 직접적 혹은 간접적으로 그리고 부분적 혹은 전체적으로 팝 아트의 특징이 나타났음을 알 수 있었다.

그러나 표현의 동기의 측면에서는 패션 컬렉션에서는 팝 아트와는 근본적으로 다른 의미를 내포하고 있다고 볼 수 있다. 팝 아트는 무엇보다도 서구인들로 하여금 서구사회의 일상적인 일들을 매혹적인 것으로 받아들여지게 하는 소통의 방법에 주의를 집중시킴으로써 이에 대한 비판의식을 갖도록 유도하는 방법이었다.³⁹⁾ 1960년대의 소비문화라는 역사적 맥락하에 생성된 팝 아트에 비해 최근 컬렉션에 나타난 팝 아트의 영향은 어떤 아이디어나 특징이 문맥을 떠나서 뚜렷한 아이러니 없이 인용되거나 모방되는 혼성모방의 방식으로 팝 아트를 단순히 새로운 아이디어로 패션 디자이너의 편의에 따라 무작위로 채택되는 이미지를 시도하는 영감의 원천으로 다루고 있었으며 그 심리적인 저변 및 사회적 배경으로는 피터팬 신드롬(Peter Pan Syndrome)과 키덜트(Kidult) 현상이 작용하는 것으로 볼 수 있다.

이와 같이 팝 아트를 비롯한 미술의 장르가 패션에 영향을 미친 것은 확실하지만 그 영향관계를 해석함에 있어 각 장르의 특성의 차이를 무시한 채 형태적인 측면만을 고려하여 공통점을 찾아내기보

다는 의미는 이미지와 사회적 환경 사이의 상호작용에 의해 결정되고 형성된다는 전제하에 순수 예술과 디자인이라는 각 장르의 본질적인 차이를 이해하고 사회적 맥락을 고려한다면 새로운 시각이 형성될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) Edgar Wind (1998). Warburg's concept of 'kultur-wissenschaft' and its meaning for aesthetics, in *The Art of Art History*, Donald Preziosi (Ed.), London: Oxford University Press, pp. 207-209.
- 2) *Ibid.*, pp. 209-210.
- 3) Milla Contini (1977). *5000 years of fashion*, Milan: Arnoldo Mondadori, p. 112.
- 4) Farrelle-Back & Petsch (1984). Colors compared: matisse and picasso with chanel and vionnet. *American Home Economics Research Journal*, 13 (22), pp. 206-214.
- 5) Marilyn Horn (1981). *The second skin*, Boston: Houghton Mifflin Company, pp. 333-341.
- 6) Lucy R. Lippard (1970). *Pop art*, London: Thames and Hudson, p. 26.
- 7) 노버트 린튼 (1994). 20세기의 미술. 서울: 예경, p. 316.
- 8) Christin J. Mamiya (1992). *Pop art and consumer culture*. Austin: University of Texas Press, pp. 2-3.
- 9) *Ibid.*, p. 4.
- 10) *Ibid.*, p. 5.
- 11) Lucy R. Lippard, *op. cit.*, pp. 110-111.
- 12) 노버트 린튼, *op. cit.*, p. 327.
- 13) David McCarthy (2000). *Pop art*. London: Cambridge University Press, pp. 75-76.
- 14) Frederic Jameson (1991). *Postmodernism or the cultural logic of last capitalism*. London: New York: Verso, pp. 16-25.
- 15) 양학미 (1999). 후기 자본주의 사회의 패션에 나타난 혼성모방. 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 18.
- 16) Frederic Jameson, *op. cit.*, pp. 16-25.
- 17) 정현숙, 양숙희 (1997). 20세기 후반 패션에 표현된 포스트모더니즘 연구. *한국의류학회지*, 21(3), pp. 503-505.
- 18) Marcia A. Morgano (1996). Coming to terms with Postmodernism: Theories and concepts of contemporary culture and their implication for apparel scholars. *Clothing and Textiles Research Journal*, 14(1), pp. 44-53.
- 19) 양희영, 양숙희 (2000). 20세기 후반 패션에 나타난 절충주의적 경향. *한국의류학회지*, 24(4), pp. 538-548.
- 20) 이정후, 양숙희 (1999). 포스트모더니즘 패션에 나타난 불확정성(indeterminacy). *복식*, 45(2), pp. 180-183.

- 21) 낸 카일리, 오애경 역 (1984). *피터팬 신드롬*. 서울: 학원사, pp. 34-35.
- 22) www.samsungdesign.net
- 23) Lucy R. Lippard. *op. cit.*, p. 159.
- 24) *Ibid.*, p. 26.
- 25) *Ibid.*, pp. 92-93.
- 26) Kristine Stiles (1996). *Theories and documents of contemporary art: A sourcebook of artists' writings*. Berkeley: University of California Press, pp. 289-290.
- 27) Lucy R. Lippard. *op. cit.*, p. 113.
- 28) David McCarthy (2000). *op. cit.*, pp. 41-42.
- 29) Lucy R. Lippard. *op. cit.*, p. 102.
- 30) David McCarthy. *op. cit.*, pp. 6-7.
- 31) *Ibid.*, p. 24.
- 32) 노버트 린튼. *op. cit.*, p. 14.
- 33) Lucy R. Lippard. *op. cit.*, p. 106.
- 34) David McCarthy. *op. cit.*, pp. 41-42.
- 35) 노버트 린튼. *op. cit.*, p. 323.
- 36) David McCarthy. *op. cit.*, p. 52.
- 37) 노버트 린튼. *op. cit.*, p. 384.
- 38) Lucy R. Lippard. *op. cit.*, pp. 160-161.
- 39) 노버트 린튼. *op. cit.*, p. 327.