

## 바스키아(Basquiat) 회화를 응용한 힙합웨어 디자인

장정임 · 안민영 · 이연희\*  
한양대학교 의류학과

### The Hip-Hop Clothing Design Applying Basquiat's Painting

Jung-Im Jang, Min-Young Ahn and Youn-Hee Lee<sup>†</sup>

Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University

(2005. 12. 29. 접수 : 2006. 1. 13. 채택)

#### Abstract

The hip-hop, which began with subculture of black people in Harlem, have changed variously in musical history after the times, which has become the culture phenomenon that had controlled dancing, fashion, and further consciousness of the new generation around the world in 1990s. Since Jean Patou first used Graffiti on clothing in 1920s, graffiti art has been expressed through various methods in many designers' works. The purpose of this study is to develop 'The Hip-Hop' clothing design which express major images in works of Jean-Michel Basquiat, a representative painter of Graffiti art in modern fashion. The concept is Jean Casual Look representing Young Street Culture. Breaking from existing strong legitimate hip-hop styles, clothing design expresses funny, healthy, comfortable, and active feelings. Adobe Illustrator and Adobe Photoshop program were used to design Hip-Hop clothing. With the result that the images on Basquiat's works applied to the hip-hop clothing design, it is suggested that the works of artists are worthy of practical use as factors of a high value-added design, which corresponds with collaboration appearing in modern design variously.

*Key words: graffiti(그래피티), hip-hop clothing(힙합의류), collaboration(콜라보레이션), Jean-Michel Basquiat(장 미셸 바스키아).*

#### I. 서 론

현대 패션에는 청소년들의 하위 문화 현상이나 거리의 저항적 문화 행태가 패션 테마가 되어 유행을 리드해 가는 경향이 있다. 1980년부터 하위 문화의 형태로 생겨나 현대에도 큰 영향을 미치고 있는 힙합(hip hop) 패션도 그 중 하나라고 볼 수 있다. 힙합은 음악(Mcing), 춤(B-boying), 미술(Graffiti), 기술(Djing),

의복(hip-hop style) 등의 5가지 요소로 구성된 문화 현상으로서, 처음에는 뉴욕 빈민가 흑인들의 하위 문화로 시작되었으나 1990년대에 들어서면서 전 세계의 신세대들을 중심으로 '힙합 스타일'이라고 하여, 보다 자유스럽고 즉흥적인 형태의 패션, 음악, 댄스, 노래, 나아가 의식까지도 지배하는 문화 현상이 되었다<sup>1)</sup>.

2000년대에 들어서면서는 힙합이 하위 문화에서 주류 문화로의 입지를 강화하고 있는 것에 발맞추어, 세계적 디자이너들이 힙합의 요소인 그래피티(gra-

\* 교신저자 E-mail : yiyhee@banyang.ac.kr

본 연구는 2005년 한양대학교 교내연구비 지원에 의해 연구된 것임.

ffiti)를 Art화하는 추세이며 이는 다양하게 시도되고 있는 콜라베이션(collaboration)의 중요 요소로서 각광 받고 있다. 'Collaboration'이란 원래의 말 뜻 그대로 협동, 합작, 협조 등을 의미하며 동종 업계 혹은 이종 업계간의 협업을 통해 각 사의 이익을 극대화하는 전략을 말한다. 콜라베이션 비즈니스는 온라인에서 오프라인, 내수에서 해외 비즈니스, 소호(SOHO)에서 기업 형태의 사업까지 다양하게 나타나고 있으며, 콜라베이션의 등장 및 확산의 배경은 소비자들의 욕구 변화에 따른 '패션의 라이프스타일화'라고 할 수 있다. 즉 단순한 '유행'이라는 의미의 패션이 아니라 라이프스타일로 그 의미가 확장되면서 소비자들의 욕구 역시 다변화되고 있다.

루이비통의 마크 제아콥스는 전통 깊은 루이비통의 모노그램 백에 뉴욕의 언더그라운드 아티스트인 스티븐 스프라우스의 그래피티를 도입하여 새로운 활력을 불어 넣었다. 이후 아티스트들과 디자이너들의 결합은 더욱 단단해지고 있는 듯하다. 켈빈클라인의 향수병 디자이너 페비인 베런은 3명의 세계적인 그래피티 화가들 에스포(Espo), 퓨트라(Futura), 델타(Delta)을 초빙하여 스트리트, 힙합, 언더그라운드 문화를 토대로 한 예술적이면서도 소장할 만한 가치가 있는 향수병을 디자인하게 하여 'CK One 리미티드 그래피티 에디션'을 출시하기도 하였다. 그래피티를 이용한 디자인은 국내외를 막론하고 캐주얼 브랜드부터 명품 브랜드까지 다양하게 나타나고 있으며 이는 신세대 젊은이들이 선호하는 패션 양식으로써 자신을 적극적으로 표현하는데 활용되고 있다. 이러한 현상은 평범함보다는 재미와 활력을 찾는 요즘 세대를 반영한 것으로 볼 수 있다.

본 연구는 이러한 문화 현상에 발맞추어 '힙합'과 힙합의 미술적 요소인 '그래피티'의 발생과 문화적 요소, 현대 디자인에 나타난 그래피티의 영향에 대해 살펴보고 그래피티 미술의 대표 화가인 Jean-Michel Basquiat의 작품들에 나타난 중심 이미지들을 힙합

웨어 디자인에 표현해 보는데 목적이 있다.

연구 방법은 현대 미술과 대중 문화 및 패션 관련 문헌을 중심으로 전개하였으며, 인터넷을 통한 정보 검색 또한 참고하였다. 시각적 예증을 위해 다양한 컬렉션 지 및 인터넷 자료를 참고하여 제시하였다. 바스키아 회화를 응용한 힙합 웨어 디자인의 개발은 현대 패션 업계의 새로운 전략으로 제시되고 있는 collaboration의 한 예로서 의의가 있다고 본다. 디자인 결과물은 Adobe Illustrator 10과 Photoshop 7.0프로그램을 이용하여 제시하였다.

## II. 힙합에 대한 고찰

### 1. 힙합의 개념

어원으로부터 따져서 힙(hip)과 합(hop)의 단어를 풀어보면 '힙'은 '영덩이'를 뜻하고 '합'은 '편다'는 뜻이다. 둘을 합쳐보면 움직이는 영덩이, 다시 말해 약동하는 육체를 뜻하며 문화적으로는 흑인들의 제반 생활 양식과 정서를 포괄한다. 또 '힙'은 우리의 신체 부위 외에도 '만세'라는 의미가 있고 시대적으로도 뜻을 달리하여 1960년대에 '히피'를 표현할 때의 정용사로 쓰였으며, 1990년대에는 속어로 '신세대'라는 의미까지 내포하고, 더 구체적으로 풀이하면 최신 유행하는 사상이나 스타일 따위에 '정통한 신세대'란 의미로 통하고 있다. '합'의 의미를 살펴보면, 1950년대에는 로큰롤이 생겨난 이후 미국 10대 학생들 사이에 크게 유행했던 댄스파티나 춤을 뜻하고, 1960년대에는 '변칙적으로 추는 춤'을 뜻하며 '비트족'이라는 의미로 쓰였다. 또 '합'은 재즈가 평가받던 시절에는 '재즈맨'이란 의미로 사용되기도 했으며, 최근에는 '지식통'이란 뜻의 힙스터(hipster)나 '속사정에 밝다'는 뜻의 힙(hip)이란 단어와 같은 의미의 속어로 통용되고 있다.

따라서 '힙합'은 음악의 장르만을 일컫거나 특정한 스타일만을 지칭하는 것이 아니며, 최신 유행하는

- 1) 김서연, 박길순, 정현숙, "힙합의 문화적 성격과 관련한 힙합 패션의 특성 연구," 복식문화연구 9권 5호 (2001), pp. 747-758.
- 2) "Good goods 추억 속 향수를 되살린 디자인," 월간 <디자인>, 2003년 6월, <http://cafe.naver.com/gooddesign2/1923>.
- 3) "힙합(1)," 중앙일보, 1997년 12월 17일, 문화지도 76.
- 4) "랩음악," 중앙일보, 1996년 11월 23일, 문화지도 31.

사람이나 스타일에 정통한 신세대를 뜻하는 '힙'과 펠릭 워다 즉 댄스의 '합'을 조합시킨 단어로써 흑인 할렘가의 앞서 가는 의식을 지닌 신세대들이 즐기는 춤과 음악을 포함한다. 즉 힙합은 흑인으로부터 형성된 음악과 춤, 패션 그리고 그들의 철학과 생각을 동반한 라이프스타일을 뜻하는 것이다<sup>5)</sup>.

## 2. 힙합의 발생과 문화적 요소

'힙합(hip hop)'은 현대에는 1980년대 미국에서부터 유행하기 시작한 다이내믹한 춤과 음악의 총칭으로 사용되나 당초에는 1970년대 후반 뉴욕 할렘 가에 거주하는 흑인이나 스페인계 청소년들에 의해 형성된 새로운 문화운동 전반을 가리키는 말이었다<sup>6)</sup>. 1980년대 레이저니즘<sup>7)</sup>이 나타나기 전까지 미국내 많은 아프리카-아메리칸들은 가난하지만 어느 정도 백인들과 큰 차이 없는 사회적 혜택을 받았다. 따라서 초기 힙합은 현재와 같은 과격함의 대명사는 아니었다. 그러나 아직도 노예주를 꿈꾸는 남부 백인 보수파의 후원으로 대통령이 된 레이건 시대의 출범을 기점으로 백인 중심의 정책이 이루어졌고, 흑인에게 돌아갔던 각종 혜택들도 삭감되어 흑인 동네는 가난한 빈민가로 전락하게 되었다. 따라서, 그 이후에 나타나는 힙합 음악들은 사회구조적 모순의 비판, 정치적 발언, 흑인의 연대 의식 강조, 인종 차별에 대한 과격한 불만 등이 주가 되는 형태로 변화되었다. 흑인들에게 지극지극한 일상으로부터의 한시적 탈출을 제공하고, 권력을 역전시켜주는 힙합은 할렘대는 춤과 끝없이 지껄이는 랩으로 형상화되어 많은 흑인들에게 위안을 주었으며, 삶 그 자체가 되었다<sup>8)</sup>. 니거(검둥이)에서 아프리카-아메리칸으로 호칭은 바뀌었지만 아직도 사회 전반에서 소외되고 낙후된 미국 흑인들의 회

로애락을 담은 음악과 문화 전체가 바로 힙합인 것이다. 철학가이자 DJ, 또 MC이기도 한 케이알 에스-원(KRS-One)은 이 같은 힙합을 '미국에서 독자적으로 만들어진 유일한 문화'라고 평하기도 했다.

1970년대에 미국에서 등장하여 1980년대 이후 세계적으로 유행하게 된 힙합 음악은 미국 내 흑인들이 즐기던 음악의 한 장르로 출발하여, 그들이 지니는 독특한 특징들이 결합된 하위 문화로, 그리고 다양한 사회 문화적 경계들을 초월한 세계적인 문화 현상으로까지 발전하게 되었다. 이렇게 형성·발전되어온 힙합은 인종과 지역에 따른 여러 가지 문화적 특수성을 혼합한 '다문화적(multicultural)' 혹은 '초문화적(transcultural)'인 현상으로<sup>9)</sup> 그것이 지나는 문화적 의미가 여러 학자들에 의해 연구되어지고 있다.

힙합의 형성 요소를 정의하는 방법에는 여러 가지가 있으며, 이 때 저마다 다른 용어를 사용하기도 하고 각기 다른 요소들을 포함시키기도 하는 것을 볼 수 있다. B. Blanchard를 비롯한 여러 전문가들은 DJ, MC, B-boy, Graffiti로, T. Ron은 Graffiti, Bruce Lee, Rap, Breakdancing, Technology로<sup>10)</sup>, I. Oshun은 DJing, Breaknace, Rap, Graffiti, Gear로 구분하였고<sup>11)</sup>, R. Reese는 여기에 언어(street slang)까지를 포함하였다<sup>12)</sup>. 국내 연구에서는 김서연, 박길순, 정현숙이 힙합을 음악(Mcing), 춤(B-boying), 미술(Graffiti), 기술(D-jing), 의복(hip-hop style) 등의 5가지 요소로 구분한 바 있다<sup>13)</sup>. 이처럼 여러 학자나 힙합 전문가들에 의해 정의된 힙합 요소들이 서로 상의하기 때문에 공통적으로 포함되는 요소도 있는가 하면 그렇지 못한 요소들도 있다. 본 연구에서는 힙합의 미술적 요소인 Graffiti에 대해 살펴보았다.

5) 이지현, 정은숙, "힙합패션의 유행요인과 특성에 관한 연구," 한국복식학회지 44권 (1999), pp. 91-101.

6) <http://100.naver.com/100.php?id=744075>

7) 레이저니즘: 미국의 레이건 대통령 시대의 보수적인 정치성향을 가리킴.

8) "힙합(1)," 중앙일보, 1997년 12월 17일, 문화지도 76.

9) G. Stephens, "International dialogue in rap music: call-and response in a multicultural style," *New Formations* vol. 16 (1992), pp. 62-79.

10) T. Ron, "What Is hip hop culture?: Part I"; available from World Wide Web @ <http://www.streetwizdom.com/commentaries/hh1.html>.

11) I. Oshun, "From the Getto...to the Runway"; <http://rap.about.com/musicperform/library/weekly/aa052501a.htm>.

12) R. Reese, "From the fringe: The hip hop culture and ethnic relations", *The Far West and Popular Culture Conference* (February 1998).

13) 김서연, 박길순, 정현숙. *Op. cit.*, p. 757.

### 3. 힙합 문화의 시기적 구분에 따른 힙합 스타일의 특징

힙합은 크게 두 시기로 나뉘는데, Old School인 1970년대 초반부터 1985년까지는 East Coast의 흑인들에 의해 주도되어진 시기로, New School인 1985년 이후부터 현재까지는 West Coast의 흑인은 물론 세계 여러 나라의 대중들에 의해 발전·향유되는 시기로 볼 수 있다. 이때의 school은 학교를 뜻하는 말이 아니며·특정한 시기를 일컫는 힙합 용어로서, 흑인들은 school로 표기하기보다는 skool로 표기하는 것이 보통이었다<sup>14)</sup>. Old School과 New School의 차이는 각 문화 요소별로도 나타나, 음악에서는 레귤러 랩과 갱스타 랩, 춤에서는 파워 무브와 스타일 무브, 미술에서는 도시 내부에서의 활동과 도시 밖의 활동, 기술에서는 턴테이블을 이용한 아날로그 방식과 컴퓨터를 이용한 디지털 방식으로 특징지어졌다(표 1).

힙합 스타일이란 힙합 음악을 즐기는 사람들의 특징 스타일로서 험령하고 편안한 스타일을 말하며 이는 영화 '와이드 스타일'로 알려지게 되어 1980-90년대 문화 동향으로 빼놓을 수 없게 되었다. 드럼 스타일(drum style: 전체적으로 통이 넓고 긴 스타일)과 배기 스타일(baggy style: 전체적으로 통이 넓으나 위는 통이 더 넓고 아래로 통이 좁아지는 스타일)이 대표적인 힙합 스타일이다. 원래 정통 아메리카 힙합 스타일은 배기 스타일이었으나, 우리나라에서는 동양인의 체형에 맞게 드럼 스타일로 변형되어 유행하였다<sup>15)</sup>.

〈표 1〉 힙합 요소들의 시기별 특성

시기 요소	Old School (1985년 이전)	New School (1985년 이후)
음악(MCing)	Regular rap	Gangsta rap
춤(B-boying)	Power move	Style move
미술(Graffiti)	in City	out City
기술(DJing)	Analogue method	Digital method
의복 (Hip-hop style)	Oversized- sportive style	Multietnic- baggy style

힙합 스타일은 힙합의 다른 요소들과 마찬가지로 Old School과 New School에 있어 그 특징이 다르게 나타났다. 미국 동부의 흑인 위주로 진행된 Old School의 의복은 커다란 티셔츠와 트랙슈트, 거꾸로 쓴 야구 모자에 커다란 스니커즈를 기본으로 하는 오버사이즈드 스포티브 스타일에서 시작하여, 점차 고급 브랜드의 로고를 강조하고 무채색의 의복에 금으로 된 장신구를 착용하는 독특한 스타일로 변화하였다. 특히 1984년에 그룹 Run-DMC가 등장하면서 이들이 입었던 1970년대보다 훨씬 가볍고 간소화된 트랙슈트, 라벨이 붙은 후드 티셔츠, 아디다스 스니커즈 등이 크게 유행하였다(그림 1).

New School에서는 이전 시기보다 훨씬 많은 민족들의 특성이 반영되어 나타난 밀티에스닉 스타일을 기본으로 의복 색상이 밝아지고 상의는 이전보다 더욱 험령해졌다. 이 같은 패션의 변화는 힙합 음악가들의 변화와 관련이 있다. 폭력과 총기 사용을 찬양하는 가사들이 힘을 얻고 흑인들이 결국은 서로를 죽이는 상황이 나타나면서 Public Enemy와 KRS-One같은 힙합 음악가들이 앞장서서 폭력을 쓰지 말자고 호소했으며, 이 영향을 받아 패션도 변화를 일으킨 것이다<sup>16)</sup>. Public Enemy는 쿠바의 군복 스타일을 응용한 의복에 커다란 메달이 달린 듀키 체인을 하고 나와, 밀리터리 룩의 유행을 주도했고(그림 2) Erik B & Rakim은 루이비통이나 구찌같은 고급 브랜드의 스포츠웨어와 금으로 된 장신구들 착용하였다<sup>17)</sup>(그림 3). 힙합 스타일에 가장 획기적인 영향을 미친 가수인 MC Hammer는 1970년대 백인 사회에서 유행하였던



〈그림 1〉 Run-DMC. 〈그림 2〉 Public Enemy.  
<http://www.b-boys.com/oldschool.html>

14) The Rap Dictionary, "Old school & new school"; available from World Wide Web @ <http://www.rapdic.org/terms/s>

15) 네이버 백과사전. "힙합 스타일," <http://100.naver.com/100.php?id=711556>

16) 이지현, 정은숙 (1999), *Op. cit.*, pp. 9-10.

17) T. Pohemus, *Streetstyle*, (London: Thames and Hudson Ind: 1994), p. 107.



〈그림 3〉 Erik B & Rakim. 〈그림 4〉 MC Hammer.

<http://www.artistdirect.com/nad/store/artist/album/>

배기 팬츠를 더욱 과장된 형태로 새롭게 착용하였고 그가 입은 배기 팬츠는 'Hammer pants'라 불리며 큰 인기를 끌었다(그림 4). 힙합 문화의 시기적 구분에 따른 힙합 스타일의 특징을 정리하면 <표 2>와 같다.

New School의 힙합 패션이 지니는 또 하나의 특징은 바로 유명 디자이너들의 참여이다. 힙합이 점차 세계적인 문화 현상이 되고 힙합 패션이 많은 사람들에게 받아들여지게 되자, George Armani, Tommy Hilfiger와 같은 하이 패션 디자이너들도 힙합 스타일에 관심을 갖게 되었는데 특히 Tommy Hilfiger는 여러 개로 나뉘어진 하위 브랜드에서 보다 전문적인 힙합 스타일을 제작하여 현대의 가장 대표적인 힙합 스타일 디자이너가 되었다.

최근에는 점점 힙합 패션의 초기 스타일만을 고집하지 않고 실용적인 힙합 스타일을 추구하여 스포츠웨어와 힙합을 섞어 기능성 있는 옷이 인기를 얻고 있다. 또한 여성의 힙합스타일 선호가 증가하면서

상의는 작게, 하의는 크게 입어 도시적이면서도 편안한 느낌을 주기도 한다. 요즘 신세대들은 개성을 표출하는 데 있어 가장 효과적인 방법으로 의복간의 독창적인 코디네이션을 꾀하는데, 이러한 Mismatch 스타일은 힙합 안에서 각자의 창의성을 최대한 발휘하여 남들과 다르고자 하는 것이며 일정한 트렌드를 거부하는 신세대 문화의 한 면이다.

### III. 그래피티에 대한 역사적 이해

#### 1. 그래피티의 유래

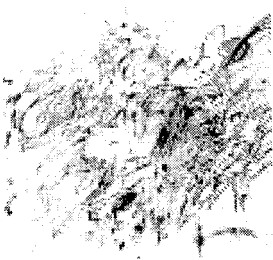
그래피티(graffiti)는 벽이나 그 밖의 화면에 낙서처럼 글거나 스프레이 페인트를 이용해 그리는 그림을 뜻하며 어원은 '글다, 글어서 새기다'라는 뜻의 이탈리아어 'graffito'와 그리스어 'sgraffito'이다. 분무기(스프레이)로 그려진 낙서 같은 문자나 그림을 뜻하는 말로 'spraycan art', 'aerosol art'라고도 한다.

그래피티의 기원은 고대 동굴의 벽화나 이집트의 유적에서 볼 수 있는 낙서에 가까운 그림 등에서 찾을 수 있다. 그래피티가 예술로서 등장한 것은 제 2차 세계대전 이후부터였다. 사이 톰블리(Cy Twombly)(그림 5), 잭슨 폴록(Jackson Pollock)(그림 6) 등은 낙서의 표현법에 관심을 보였고, 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet)(그림 7)는 아웃사이드 아트로서의 낙서의 의미에 주의를 기울였다<sup>18)</sup>. 그래피티가 본격화된 것은 1960년대 말 뉴욕의 할렘가 뒷골목 브롱크스 거리에 낙서가 범람하면서부터이다. 처음에는 반항적 청소년들과 흑

〈표 2〉 힙합 문화의 시기적 구분에 따른 힙합 스타일의 특징

특징	시기	Old School (1985년 이전)	New School (1985년 이후)
대표 힙합그룹		Run-DMC, LL Cool J.	Public Enemy, KRS-One, MC Hammer
음악 경향		처음에는 흑인 음악인 펑크와 비슷한 느낌으로 전개. 점차 브레이크 댄스에 적합한 스타일로 변모	가사에 사회비판적이고 교육적인 메시지 샘플러의 등장으로 초기의 힙합보다 한결 다양하고 세련된 사운드를 만듦
패션 경향		스포츠 웨어, 모자 등 몸을 많이 움직이는 춤을 추기에 편한 복장. 금 액세서리 선호. 무색 모노톤으로 무거운 분위기를 풍기는 게 특징	야구모자, 부드러운 느낌의 아프리카를 상징하는 다양한 색상의 가죽 액세서리. 현명한 원색 셔츠와 밝고 다양한 색의 팬츠

18) 세계미술용어사전. (서울: 월간미술: 1999). p.64.



〈그림 5〉 Cy Twombly, *Leda and the Swan*, 1962.

<http://blog.naver.com/gcist10/40018895623>



〈그림 6〉 Jackson Pollock no. 8, 1949.



〈그림 7〉 Jean Dubuffet, *Mre G 31*(Kowloon), 1983.

<http://www.waddington-galleries.com/>



〈그림 8〉 Train graffiti. <http://hiphoptv.net/main.html>

인, 푸에르토리코인들과 같은 소수 민족들이 매직 같은 것으로 자신의 가명(Tag) 등을 적고 다니는 것으로 시작되었다가 좀 더 큰 스케일과 다양한 극채색, 격렬한 에너지를 표현하기 위해 휴대하기 용이하고 저렴한 '스프레이를 사용하게 되면서 도시 빈민가를 거점으로 점차 확산되었는데, 그 모습이 즉흥적이고 충동적이며 장난스런 상상력이 넘치는 것들이었다<sup>19)</sup>. 랩 음악과 브레이크 댄스를 즐기던 이들은 거리의 벽, 경기장, 다리, 지하철, 버스 등 가리지 않고 그렸으며, 기성의 예술 표현을 도시의 거리 감각의 발상으로 뒤집는 거대한 흐름으로 성장하였으나 사회적으로는 큰 도시 문제이기도 했다(그림 8).

그러나 힙합 문화의 세계적 확산으로 그래피티는 이제 더 이상 흑인들의 문화가 아닌 전 세계 예술가들의 관심을 끌게 되었고 '문제 많은 뒷골목 범죄자들의 낙서'라는 초기 인식과는 달리, 유럽으로 건너가면서부터 최첨단의 표현으로 주목받게 되어 대중과 친밀한 도시의 거리 예술(Street Art)로 사랑받게

되었다. 그리고 이제는 세계 주요 어느 도시나 그래피티가 없는 곳은 찾아보기 힘들 정도로 도시 속에 깊숙히 침투한 예술 행위가 되었다<sup>20)</sup>.

## 2. 그래피티의 분류

Graffiti의 내용은 크게 세 가지(imitation, social words, tagging)로 분류할 수 있다.

첫째, "Imitation"이란 작가의 주변 환경을 이루고 있는 요소들을 그대로 그리는 것을 의미한다. 유명한 캐릭터나 인물, 사진 속 풍경, 자신이 디자인한 그림 등을 확대 복사하듯 커다랗게 그린 작품들이 이에 속한다.

둘째, "Social Words"는 정치적인 발언을 의미한다. 사회적인 문제점에 관한 언급이나 인종 차별로 인한 불이익에 대한 불만 섞인 목소리와 생각을 단어나 짧은 문장으로 표현한 작품들이 이에 속한다. 낙서의 대부분은 반전(反戰)이나 반핵(反核) 구호같은 것에 이르기까지 다양한 뜻과 의미가 담겨져 있다. 낙서의 기본적 심리는 자신의 욕망을 내보이려는 것으로 사회적 처지와도 깊은 연관이 있기 때문이다<sup>21)</sup>.

셋째, "Tagging"이란 작가의 필명을 작품화 하는 것을 의미한다. 태그(Tag)란 쉽게 말하면 작품에 남기는 싸인인데 초기에는 자신의 작품 구석에 'Graffiti By\*\*'라는 식으로 남기던 것이 근래에는 자신의 필명을 디자인하여 야에 작품화하는 경향으로 흐르고 있다. 작가 자신의, 혹은 팀의 태그 네임(Tag Name)을 작품화하는 작품들이 이에 속한다<sup>22)</sup>.

19) <http://www.encyber.com/index.html>

20) <http://hiphoptv.net/main.html>

21) 이태호, "장내미술과 장외미술," (월간미술, 1989년 4월), p. 75.

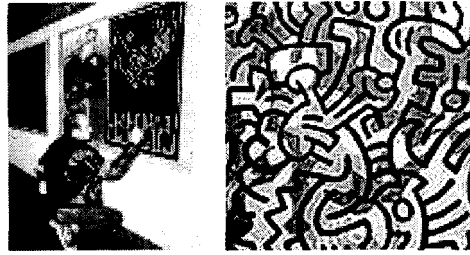
22) Martha Cooper and Henry Chalfant, *Subway Art* (Thames and Hudson, 1995) p. 14.

3. 그래피티 미술의 출현배경

1980년대는 기존의 세계 질서가 냉전에서 화합으로 바뀌어 가는 과도기적 성향에 따른 가치관의 붕괴와 사회적, 제도적 불확실성에 대한 불안함이 팽배해져 있던 시기였다. 이와 함께 미술사적으로도 모더니즘의 지나친 형식과 질서에 대한 비판이 대두되어 모더니즘을 벗어나고자 하는, 포스트모더니즘이 나타나는 시기이기도 했다. 포스트모더니즘은 70년대의 추상표현주의, 미니멀리즘, 개념미술, 팝 아트를 비판, 발전시킨 미국의 뉴 페인팅, 독일의 신표현주의, 이탈리아의 트랜스아방가르드, 프랑스의 자유구상으로 나타난다.

미국의 뉴 페인팅의 하나인 그래피티는 1960년대 말부터 시작되었으며, 뉴욕의 지하철과 역이나 도시의 벽에 무작위로 그려졌던 반항적 양상의 대중미술이다. 그래피티가 대중들의 주목을 받게 된 것은 1971년 뉴욕 지하철에 'Taki 183'이라는 문구가 등장하면서부터였는데, Taki는 이 문구를 써 넣은 사람의 별명이었고, 183은 그가 살던 거리 이름이었다. 그의 기사가 신문에 나자 'Julio 204', 'Frank 207'과 같은 문구들이 등장하는 등 그와 비슷한 행위가 뉴욕시 전역에 불길처럼 번졌다<sup>23)</sup>. 1973년 주간지 <뉴욕>에서는 조롱의 의미로 '타키상'(Taki Award)을 제정하였고 1975년에는 낙서화들을 모은 최초의 전시회가 아티스트 스페이스(Artists Space)에서 열렸으며, 패션 모다(Fashion MODA)는 국립예술진흥기금(NFA)의 지원을 받아 낙서화가들을 지속적으로 후원하였다.

그래피티 미술은 1980년 Fashion Moda와 COLAB<sup>24)</sup>이 공동 주최한 타임 스퀘어 쇼(Time Square Show)에서 공식적으로 소개되었다. 해링, 바스키아, 리 퀴노니스, 알레스 발라우리, 앤드루, 워튼, 제퍼이어 등이 참여한 최초의 대규모 그래피티 전시회였다. 1981년 P.S.1에서 열린 <New York / New Wave>전은 그래피티가 새로운 주류 예술로 편입되었음을 알리는 전시



<그림 9> Keith Haring, <그림 10> Untitled, 1987. 1981.

<http://www.haring.com/index.html>

회였다. 특히 그래피티가 주류 예술로 편입되면서 주목받기 시작한 Keith Haring과 Jean Michel Basquiat는 이스트 빌리지(East Village)<sup>25)</sup> 중심의 화랑주의 후원을 받아 정식 화가로 데뷔하면서 성장한 대표적인 그래피티 화가들이다.

낙서 스타일의 작품을 선보인 최초의 직업 화가로는 뉴욕 출신의 키스 해링(Keith Haring: 1958~1990)으로 그는 지하철 역 광고판 위에 낙서를 함으로써 대중에게 알려지게 되었다(그림 9). 키스 해링은 지하철 드로잉 뿐 아니라 회화, 벽화, 조각, 퍼포먼스까지 다양하게 작품 활동을 했지만(그림 10) 중심축은 언제나 지하철 드로잉에 등장했던 상징물들이었다. 그는 '내가 미술을 통해 성취하리라고 꿈꾸어 왔던 모든 것은 지하철에 낙서하는 것으로 사람들이 그것을 용인하던 날 마침내 달성되었다'고 하였다<sup>26)</sup>.

4. 바스키아 (Jean Michel Basquiat: 1960-1988)

그래피티 화가들 중에서 소수 민족의 대중 문화를 현대 미국 사회의 현 양상으로 증언하고 있는 작가로 장 미셸 바스키아(Jean-Michel Basquiat)를 들 수 있다. 소수 민족계 흑인인 그는 해링과 달리 철저한 이방인이었으며, 1977년부터 소호거리와 이스트 빌리지 벽에 마카와 스프레이 페인트를 이용하여 기이한 상징과 시적인 메시지를 SAMO<sup>27)</sup>라는 태그와 함께 남

23) 정식 미술 교육을 받지 않은 낙서화가들이 자신의 낙서화에 사용한 태그로서 낙서가 자신의 별명, 이름으로 사용된다.

24) Collaborative Projects Inc. 1977년 상업 화랑 체제에서 제외되어 있던 약 30명의 화가에 의해 설립된 조직. 주요 활동가로는 톰 오테니스(Tom Otterness), 존 헤이헌(John Ahearn)등이 있다.

25) 낙서화 작품들은 주로 뉴욕의 노동자 계층이 거주하는 맨해튼 동쪽을 중심으로 발전하였으며, 80년대에 이곳에서 활발하게 거래된 낙서화를 중심으로 한 미술경향을 'East Village' 미술이라고 부른다.

26) Carol Strickland, *클러 서양미술사*, 김호경 역 (서울: 예경, 2000), p. 331.

갔다. 그의 문화적 배경은 흑인 내부에 내재된 근원을 보존하기 위해 유럽적인 제스처를 거부하고 흑인 고유의 정체성을 회복하는 데 지대한 영향을 주었던 힙합이었다.

해링의 그래피티가 깨끗하고 썩 찬 느낌으로 이루어져 있는 반면, 바스키아의 그래피티는 거친 붓질과 다듬어지지 않은 드로잉으로 어린 아이의 그림처럼 미숙하고, 무의식적으로 그래피티를 한 듯한 설명적인 시적 표현 즉 신표현주의적 양식에 근접해 있다<sup>27)</sup>. 그는 1세대 추상표현주의자이자 남성적인 필치볼 소유한 Kline과 2세대 추상표현주의자로서 여성적인 기법을 소유한 Twombly의 상충되는 스타일, 게토 상업 예술, 나아가서는 거리와 박물관, 표준어와 방언을 통합하여 이것을 카툰, 그래피티 스타일로 혼합하였다. 또한 원시주의와 재연됨, 즉흥성과 제어력, 위트와 야만성 같은 상충된 힘의 균형, 즉 불확정성을 찾아내는데 뛰어난 재능을 보였다<sup>28)</sup>.

바스키아의 회화에 나타난 실존주의적 성격은 소외된 소수민족인의 자각에서 출발하여 인종차별, 계층간 불균형에 대한 인식으로 이어진다. 또한 기법이나 스타일에서 현대미술의 방법을 차용, 모방한 단어와 시적 혼용을 통해 미국 대중문화와 사회적 불만을

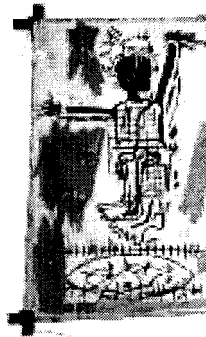
표현하기도 하였다. 그는 이러한 대중문화 특히 대중 만화나 소비성 물품을 통해 사회가 체계화시킨 인종 차별, 편파적 행동, 독단, 선과 악을 표출하는 한편 아동적이고 원시적인 기법으로 강한 실재를 부여하였으며, 모순되고 의문시되는 단어들의 의미와 관계를 재구조화하였다. 바스키아는 정식 미술 수업을 받지 않았음에도 불구하고 단번에 미술계의 독보적인 존재로 떠올랐다. 그는 어린이가 그린 것처럼 어설피 보이는 그림에 자신의 메시지를 담아 표현하였으며 주로 '자전적 이야기, 흑인 영웅, 만화, 해부학, 낙서 기호, 상징, 죽음'을 주제로 하였다<sup>29)</sup>(그림 11~13). 야성적이고 원시적인 그의 회화에는 분노, 격정, 냉소주의가 혼합되어 인간의 원초적인 본능을 해방시키려는 몸짓이 엿보이고 있다.

#### IV. 현대 패션디자인에 표현된 그래피티 기법

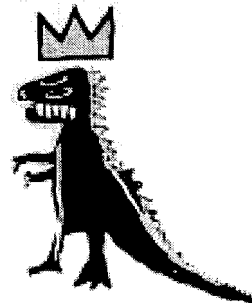
그래피티 예술은 도시의 벽, 지하철, 광고판 등의 공공시설을 넘어 의상에까지 나타나고 있는데 그 결과 현대복식에 있어 그래피티는 디자이너의 개성 표



〈그림 11〉 Red man, 1981.



〈그림 12〉 Baby Boom  
(detail - I), 1982.



〈그림 13〉 Pez Dispenser, 1984.

<http://jmbasquiat.new21.org/main.htm>

27) SAMO: 바스키아의 필명. 'Same Old Shit'의 약자로 '구닥다리 녀석'이란 의미로서 바스키아의 반항적이고 타협을 거부하는 직선적인 성격을 대변한다. Carol Strickland, 김호경 역, *Op. cit.*, p. 327.

28) 하경진, "키스해링(Keith Haring)의 낙서화 연구" (이화여자대학교 석사학위논문, 1995), p. 43.

29) H. H. Arnason, *History of Modern Art*, 심광현 역 (서울: 인터내셔널 아트디자인, 1991), p. 719.

30) <http://www.encyber.com/index.html>



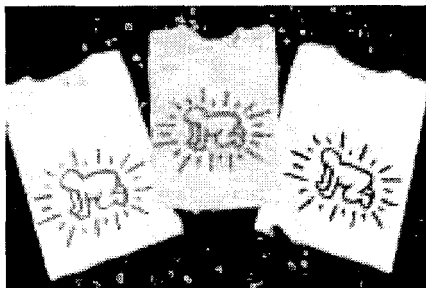
출의 수단으로 사용될 뿐만 아니라 사회적 메시지를 함축하는 이미지로 표현되고 있다.

복식사에서 최초로 그래피티를 이용한 사람은 1920년대의 장 빠투(Jean Patou)였다. 그녀는 자신이 디자인한 셔츠에 모노그램을 인쇄하고 전시하였는데, 이러한 시도가 선전 효과를 증대시킬 수 있음을 인식한 결과였다. 스키피렐라(Schiaparelli)는 1938년에 '천문학 컬렉션'에서 해, 달, 별 등의 상징을, 1940년에 쇼킹 핑크의 화살표 형상의 상징을 통해 환상적인 분위기를 연출하였다. 1960년대에는 고급 예술과 대중 예술의 경계를 허물었던 팝 아트의 영향으로 파리 오프푸튀르의 모방에서 탈피한 대중 패션, 팝 패션과 함께 기호화된 문자나 형태들이 의복의 무늬로 이용되었으며, 광고, 만화, 상표, 교통 표식 여러 가지 기호, 낙서나 글자 등이 도입되었다. 1970년대에는 진즈가 확산되면서 그것과 가장 잘 어울리는 티셔츠가 나타났는데, 여기에 슬로건, 메시지, 소속 등의 문자를 프린트하기 시작하여, 착용자의 분위기, 인격 등을 나타내었다. 1980년대에 와서는 포스트모더니즘의 탈중심, 탈장르, 정치적 사회적 메시지를 가족채킷, 타셔츠 등의 아이템에 직접 그려 넣기도 하였다. 이 시기에는 Keith Haring의 작품을 프린트한 티셔츠가 디자인되었고(그림 14), Katherine Hamnett이 Margaret Thatcher를 만날 때 입었던 '58% Don't want pershing'이라는 글귀가 프린트된 티셔츠(그림 15)가 큰 이슈가 되기도 했으며, 1984년에는 LEE에서 그래피티를 프린트한 데님 재킷(그림 16)을 선보이

기도 했다.

1980년대 이후 현대 패션에서도 그래피티의 사상과 개념이 반영되어 나타나고 있으며, 무엇보다도 디자이너의 경험과 사상, 내면세계가 복식의 조형을 통하여 자유로이 표현되고 있다. 1990년대에는 형태는 단순하고 자연스러운 실루엣으로 표현하고 장식적인 디테일은 거의 나타내지 않은 무채색의 옷에 그래피티 기법을 사용한 패션 디자이너들의 작품들이 나타나기도 했다<sup>31)</sup>. <그림 17>은 추상주의 회화에서 나타나는 자동기술법을 사용한 듯한 자유롭게 겹쳐진 곡선이 블랙 원피스를 생동감 있는 디자인으로 변형시킨 Yoshi Inaba의 작품이며, Fendi(그림 18)와 Hanae Mori(그림 19)의 컬렉션에 나타난 두 작품은 과감한 무채색의 붓터치로 보는 이의 시선을 사로잡는다. Jean Paul Gaultier는 마치 Jackson Pollock의 작품을 블랙 테일러드 자켓 위로 옮겨온 듯한 과감한 그래피티 기법을 사용하였다(그림 20).

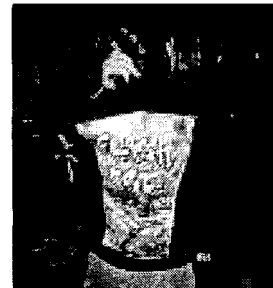
마크 제이콥스는 뉴욕의 언더그라운드 아티스트인 스티븐 스프라우스의 그래피티를 루이비통의 모노그램 백에 그려 넣어(그림 21) 기존의 브랜드 이미지에 신선한 변화를 가져왔고, 콜레브레이션의 효과를 보여주었다. 2005 S/S Jill Sander 컬렉션에서는 과감한 그래피티를 도입한 화이트 셔츠(그림 22)가 주목받았다. 2001년에는 Masoud의 "Urban Scrawl"(그림 23)이라는 제목의 작품이 Harpers & Queen에 실렸으며, 캘빈클라인의 향수병 디자이너 페비언 배런은 3명의 세계적인 그래피티 화가들의 작품을 그려 넣은



<그림 14> Keith Haring T-shirts, 1982.



<그림 15> Katherine Hamnett. '58 % Don't Want Pershing' T-shirt 17 March 1984.



<그림 16> Kano. 'Flash Art'-graffitted Lee denim jacket, 1984.

31) 삼성디자인넷, "추상표현주의의 개관 및 현대 패션에 활용"; available from World Wide Web @ <http://www.samsungdesign.net>



〈그림 17〉 Yoshi Inaba,  
92 S/S.



〈그림 18〉 Fendi,  
88 S/S.



〈그림 19〉 Hanae Mori,  
91 S/S.



〈그림 20〉 Jean Paul Gaultier,  
90/91 A/W.



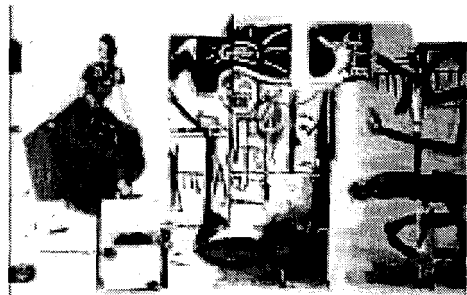
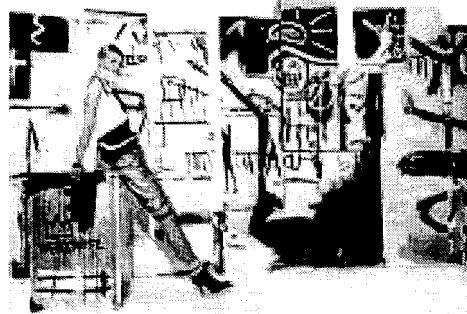
〈그림 21〉 루이비통 그래피 티백, 2001 S/S.



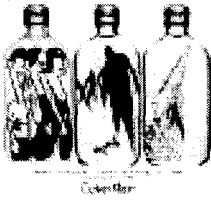
〈그림 22〉 Jill Sander,  
2005 S/S.

‘CK One 리미티드 그래피티 에디션’(그림 24)을 출시하여 향수의 소장가치를 높였다. 힙합, 언더그라운드, 스트리트의 감성이 살아있는 그래피티는 캐주얼 브랜드를 선호하는 젊은이들의 감성과 맞물려 Von Dutch와 에드윈에서는 Graffiti Chris Hat(그림 25)과 바스키아 티셔츠(그림 26)가 출시되었다.

이처럼 국내외를 막론하고 그래피티를 이용한 디자인이 다양하게 나타나고 있는 것은 소비자들의 다변화된 욕구와 평범함보다는 재미와 특별함을 찾는 요즘 세대를 반영한 결과로 볼 수 있다. 이 밖에도 그래피티 기법을 즐겨 사용하는 디자이너로는 베티 존슨(Betsey Johnson), 캐서린 햄넷(Katherine Hammett), 장 샤블르 카스텔 바작(Jean Charles de Castelbajac), 모스키노(Moschino), 돌체앤 가바나(Dolce & Gabbana) 등이 있다. 〈표 3〉은 앞에서 논의된 패션에 나타난 그래피티의 변천과정을 정리한 것이다.



〈그림 23〉 Masoud "Urban Scrawl", Harpers & Queen, 2001 Rapture-Art's Seduction by Fashion Since 1970-. Townsend, Chris W Norton & Co Inc. 2002.



〈그림 24〉 CK One 그래피티 리미티드 에디션, 2003.



〈그림 25〉 Von Dutch Graffiti Chris Hat, 2005.



〈그림 26〉 에드윈 바스키아 티셔츠, 2004.

〈표 3〉 패션에 나타난 그래피티의 변천과정

시대	그래피티의 변천과정
1920~60	Jean Patour: 복식사에서 최초로 그래피티를 이용. Schiaparelli: 천문학컬렉션에서 해, 달, 별의 상징을(1938), 1940년에는 쇼킹핑크의 화살표 형상의 상징을 사용.
1960년대	팝아트의 영향으로 대중패션, 팝 패션에 기호화된 문자나 형태들이 의복의 무늬로 이용됨. 광고, 만화, 상표, 교통표식 등 여러가지 기호, 낙서나 글자 등이 도입됨.
1970년대	Jean 패션과 함께 유행한 티셔츠에 슬로건, 메시지, 소속 등의 문자를 프린트 함.
1980년대	포스트모더니즘의 탈중심, 탈장르, 정치적 사회적 메시지를 가족제킷, 티셔츠 등의 아이টে에 그려 넣음.
1990년대	그래피티가 패션의 주요테마로 등장할 만큼 유행하여, 그래피티 화가들의 그림들이 다양한 패션아이টে에 도입됨.
2000년대	세계적인 디자이너들이 힙합의 요소인 그래피티를 Art 화하는 추세. 이는 다양하게 시도되고 있는 collaboration의 중요요소로서 각광 받고 있음.

V. 바스키아 회화를 응용한 힙합의류 디자인 전개

1. 디자인 구성


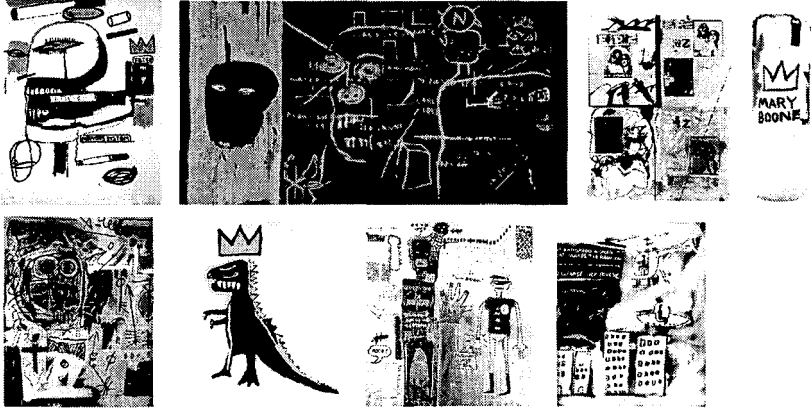
본 연구에서는 힙합의 미술적 요소인 '그래피티'의 대표 작가인 바스키아의 작품에 나타난 이미지를 힙합 의류에 현대적 감각으로 표현해 보고자 하였다. 디자인 전개를 위하여 바스키아의 작품 중 블랙과 레드를 기본으로 강렬한 느낌을 주는 이미지들을 선정하여 즐거운 건강함 (funny healthy), 편안함(comfortable), 활동성(activity)을 핵심 요소로 하는 힙합 의류를 디자인하였다.

기존의 강한 정통 힙합 이미지를 탈피하여 'Young Street Culture를 대변하는 Jean Casual Look'을 컨셉으로 하며 비비드 컬러와 블랙의 조화로 활동성을 강조하였다. 소재는 면 100%, 나일론100%, 폴리에스테르와 나일론을 사용한 면 혼방 직물류를 선정하였고 남성 라인의 경우 루즈한 실루엣 사용으로 편안함을, 여성 라인의 경우 상의는 대담한 백 라인이 돋보이는 자연스러운 피트 형, 하의의 경우 역시 피드한 실루엣을 사용하여 색시함을 강조하였다. 디자인된 아이টে은 집업 점퍼, 티셔츠, 슬리브리스, 테넌 팬츠, 스커트, 모자이다. 디자인 구성을 정리하면 〈표 4〉와 같다.

2. CAD 시스템을 이용한 디자인 전개

21세기를 눈앞에 둔 이 시대에 컴퓨터란 컴퓨터 공학자나 프로그래머(Programer)의 전유물이 아닌 우리 일상의 한 부분으로 자리 잡고 있다. 더욱이 이제 모든 분야에서 사무자동화 및 정보관리의 차원이 아닌 커뮤니케이션(Communication) 및 중요 의사 결정의 수단으로 활용되고 있다. 섬유산업에서도 마찬가지로 컴퓨터 CAD를 활용한 디자인 작업이 보편화되

<표 4> 바스키아 회화를 응용한 힙합웨어 디자인 구성

Concept	Young Street Culture를 대변하는 Jean Casual Look. Key word: funny, healthy, comfortable, active
Image Map	
Image	
Color	Red, yellow, blue 등의 vivid한 컬러와 black & white
Fabric	면 100%, 나일론 100%, 폴리에스테르와 나일론과 면의 혼방직물류
Silhouette	남성 라인: 루즈한 실루엣 사용으로 편안함을 강조 여성 라인: 자연스럽게 피트되는 실루엣의 사용으로 섹시함을 강조
Items	킵업 점퍼, 티셔츠, 슬리브리스, 데님팬츠, 스커트, 모자 등

고 있으며 향후에도 컴퓨터 CAD를 이용한 디자인이 섬유산업의 중요한 부분으로 대두되리라 예상된다.

또한 섬유 디자인이나 의류 관련강좌를 개설하고 있는 대학들도 교육용 기자재로서 CAD 시스템의 도입을 적극적으로 추진하고 있으며, 기업에서도 CAD를 이용한 제품의 고부가 가치화와 전문 인력을 양성하기 위한 CAD 시스템 활용에 대한 교육 강화 등 디자인 CAD의 활용성이 더욱 더 부각되어 그 관심



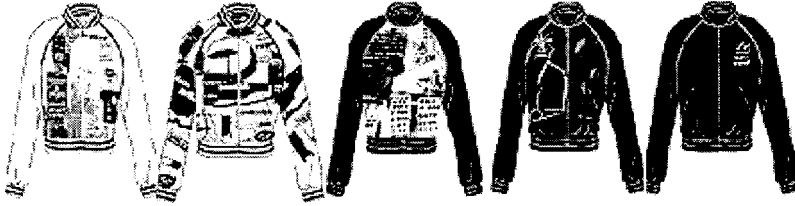


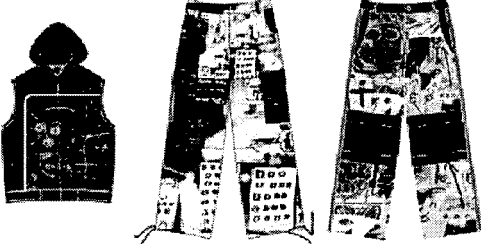
은 높아져가고 있다. 그러나 이런 현실에도 불구하고 디자인 CAD 디자인의 이론적 정립, 디자인 창작 작업, 생산 체제에서의 CAD 디자인 활용에 대한 체계적인 연구 등이 미흡하여 CAD를 활용한 디자인의 정착이 늦어지고 국내의 섬유산업 선진화에 차질을 빚을까 우려되고 있다.

섬유 관련 CAD 장비의 국내 활용을 세부적으로 살펴보면 크게 단순 디자인, 컬러 웨이(color way)용

으로부터 선염, 자카드 등의 직물 설계 및 생산, 날염 원단의 디자인을 비롯하여 제도, 제판 작업의 자동화 및 니트, 편직물 디자인에 이르기까지 그 사용범위가 다양하고 전문화되어 있음을 알 수 있다. 본 연구는

컴퓨터 디자인 시스템의 Adobe Illustrator 10, Photo-shop 7.0 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용해 다양하고 흥미로운 디자인을 전개하여 CAD 디자인의 활용성과 유용성을 연구·모색 하였다. 디자인 구성은 <표 5>

<표 5> CAD 시스템을 이용한 디자인 전개

Item	Development of the hip-hop clothing design (for girls)
T-shirts	
Skirts	
Zip-Ts	
Item	Development of the hip-hop clothing design (for boys)
T-shirts	
Caps	
Zip-up hoodie & Pants	

와 같다.

## VI. 결 론

뉴욕 빈민가 흑인들의 하위 문화로 시작된 힙합은 여러 시대를 거쳐 오면서 음악사적으로도 다양하게 변화되었으며, 90년대에 들어서면서 전 세계 산세대의 댄스, 패션, 나아가 의식까지도 지배하는 문화 현상이 되었다. 본 연구는 힙합의 유래 및 힙합 스타일의 변천과 함께 힙합의 미술적 요소인 ‘그래피티’가 현대 디자인에 어떻게 나타났는지 살펴보았으며, 그 결과로 그래피티의 대표화가인 장 미셸 바스키아의 회화에 나타난 이미지를 응용하여 CAD를 이용한 힙합 의류 디자인을 제시하고자 하였다.

연구의 결론을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 힙합은 흑인으로부터 형성된 음악과 춤, 패션 그리고 그들의 철학과 생각을 동반한 라이프스타일을 뜻하는 것으로 1970년대에 미국 내 흑인들이 즐기던 음악의 한 장르로 출발하여, 그들이 지니는 독특한 특징들이 결합된 하위 문화로, 그리고 다양한 사회 문화적 경계들을 초월한 세계적인 문화 현상으로까지 발전하게 되었다. 힙합은 크게 1970년대 초반부터 1985년까지의 Old School과 1985년 이후부터 현재까지의 New School로 나누어지며 Old School과 New School의 차이는 음악, 춤, 미술, 기술, 의복 등의 힙합의 각 문화 요소에 있어서도 그 특징이 다르게 나타났다. 미국 동부의 흑인 위주로 진행된 Old School의 의복은 커다란 티셔츠와 트래슈트, 거꾸로 쓴 야구모자에 커다란 스니커즈를 기본으로 하는 오버사이즈 스포티브 스타일에서 시작하여, 점차 고급 브랜드의 로고를 강조하고 무채색의 의복에 금으로 된 장신구를 착용하는 독특한 스타일로 변화하였다. New School에서는 멀티 에스닉 스타일을 기본으로 의복 색상이 밝아지고 상의는 이전보다 더욱 헐렁해졌다. 힙합이 점차 세계적인 문화 현상이 되고 힙합 패션이 유행함에 따라 하이패션 디자이너들도 힙합 스타일에 관심을 갖게 되었고 최근에는 힙합 패션의 초기 스타일만을 고집하지 않고 스포티브가 가미된 실용적인 힙합 스타일을 추구하는 경향과 독창적인 코디네이션으로 개성을 표출하는 경향이 나타나고 있었다.

둘째, 그래피티의 기원은 고대 동굴의 벽화나 이

집트의 유적에서 볼 수 있는 낙서에 가까운 그림 등에서 찾을 수 있으며, 사이 튜블리, 잭슨 폴록, 장 뒤뷔페와 같은 예술가들을 거쳐 1960년대 말 뉴욕의 할렘가 뒷골목 브롱크스 거리에 낙서가 빽빽하면서부터 본격화되었다. 키스 해링과 바스키아는 이스트 빌리지를 중심으로 성장한 대표적인 그래피티 화가들로서 해링의 그래피티가 깨끗하고 볼 찬 느낌으로 이루어져 있는 반면, 바스키아의 그래피티는 거친 붓질과 다듬어지지 않은 드로잉으로 어린 아이의 그림처럼 미숙하고, 무의식적으로 그래피티를 한 듯한 설명적인 시적 표현 즉 신표현주의적 양식에 근접해 있다. 힙합 문화의 세계적 확산으로 그래피티는 도시의 다양한 공공시설뿐 아니라 의상에까지 나타나고 있으며 현대복식에 있어 그래피티는 디자이너의 개성 표출의 수단으로 사용될 뿐만 아니라 사회적 메시지를 함축하는 이미지로 표현되고 있다. 최근에는 힙합이 주류 문화로의 입지를 강화하고 있는 것에 발맞추어 힙합의 미술적 요소인 그래피티를 Art화, 상품화하는 다양한 시도가 이어지고 있다.

셋째, 현대 디자인에 나타난 그래피티의 영향은 토대로 그래피티의 대표 작가인 바스키아의 작품 중 강렬한 느낌을 주는 이미지들을 선정하였으며, 컴퓨터 CAD 시스템을 사용하여 힙합 의류에 표현하였다. 기존의 강한 정통 힙합 이미지를 탈피하여 ‘Young Street Culture를 대변하는 Jean Casual Look’을 컨셉으로 디자인을 통해 즐거운 긴장감, 편안함, 활동성을 표현하고자 하였다. 바스키아의 작품에 나타난 이미지를 힙합 의류 디자인에 활용한 결과, 화가들의 작품이 고부가가치적 디자인 요소로 실현 가능성이 있음을 확인할 수 있었고 이는 현대 디자인에 다양하게 나타나고 있는 콜레브레이션 경향에도 부합하였다.

마지막으로 컴퓨터 CAD 시스템의 도입과 활용을 통해 디자인을 위한 정보 활용이 용이하였고 작업에 있어서도 빠르고 폭넓은 디자인을 표현할 수 있었으며, 변환, 합성, 리피트, 컬러 웨이(Color Way), 보관 등이 효과적이었다.

세계 시장에서 한국의 패션 제품이 선호되려면 디자인, 색상, 소재, 디테일 등 다각적인 면에서의 개발이 요구되지만 다양하고 복잡한 디자인을 수작업에 의존하여 생산하기에 어려움이 따르므로 CAD 시스템을 이용하여 디자인을 개발하는 과정은 해결 방안

의 하나로 체계화시키는데 적합하다고 사료된다. 또한 미술 사조와 패션의 연계성을 접목시키는 연구가 보다 활발히 진행되어 더욱더 다양하고 세분화된 시대별 작품 전개가 가능해지길 바라며 현대 의류 산업에 종사하는 보다 많은 디자이너들이 보다 독창적인 디자인의 전개로 고부가가치를 창출하는 작품을 개발하기 위해 노력할 것을 제안해 본다.

### 참고문헌

- 간문자 (1996). "히피패션에 관한 고찰: 하위문화와 저항문화를 중심으로." *호남대학교 학술논문집* 17권 2호.
- 김서연, 박길순, 정현숙 (2001). "힙합의 문화적 성격과 관련한 힙합 패션의 특성 연구." *복식문화연구* 9권 5호.
- 김주영, 이정후, 양숙희 (1997). "현대복식에 나타난 그라피티(Graffiti)기법에 관한 연구." *복식문화연구* 5권 3호.
- 삼성디자인넷, "추상표현주의의 개관 및 현대 패션에 활용." <http://www.samsugndesign.net>
- 세계미술용어사전 (1999). 서울: 월간미술.
- 시티라이프 (2003 2월 28일). "아티스트들과 손잡은 패션 브랜드들."
- 이지현, 정은숙 (1999). "힙합패션의 유행요인과 특성에 관한 연구." *한국복식학회* 44권.
- 이태호 (1989. 4). "장내미술과 장외미술." 월간미술. 중앙일보 (1996년 11월 23일). "랩음악." 문화지도 31. 중앙일보 (1997년 12월 17일). "힙합(1)." 문화지도 76.
- 하경진 (1995). "키스해링(Keith Haring)의 낙서화 연구." 이화여자대학교 석사학위논문.
- Arnason, H. H. (1991). *History of Modern Art*. 심광현 역. 서울: 인터내셔널 아트디자인.
- Gruen, Jone (1991). *Keith Haring: The Authorized Biography*, London: Thames & Hudson.
- Kurts, Bruce D.(1992). *Keith Haring, Andy Warhol, and Walt Disney*. New York: Prestel.
- Cooper, Martha and Henry Chalfant (1995). *Subway Art*. Thames and Hudson.
- Pohemus, T. (1994). *Streetstyle*. London: Thames and Hudson.
- Reese, R. (1998). "From The Fringe: The Hip Hop Culture and Ethnic Relations." *The Far West and Popular Culture Conference*. February.
- Strickland, Carol (2000). *쿨럭서양미술사*. 김호경 역. 서울: 예경. <http://hiphoptv.net/main.html>
- <http://www.artistdirect.com/nad/store/artist/album/>
- <http://www.b-boys.com/oldschool.html>
- <http://www.encyber.com/index.html>
- <http://www.haring.com/index.html>
- <http://www.waddington-galleries.com/>