

현대 패션디자인의 연속 표현(serial expression)형식에 관한 연구

권 자 영* · 금 기 숙**

홍익대학교 패션디자인 전공 박사과정* · 홍익대학교 섬유미술 · 패션디자인과 교수**

A Study on the Forms of Serial Expression in Contemporary Fashion Design

Ja-Young Kwon* · Key-Sook Geum**

Ph.D. Candidate, Dept. of Fashion Design, Hong-Ik University*

Professor, Dept. of Textile & Fashion Design, Hong-Ik University**

(2007. 8. 1 투고)

ABSTRACT

Contemporary fashion design has been represented as intermedia transcended value and spatiotemporal notion and also had a tendency to concentrate on serial process that materials are transfigured through time rather than existence. These forms related to interaction with time, space and performance as well as compositive genres, hybrid culture, compound gender define as 'serial expression' in this study.

The serial expression can be characterized that system, process, series, enumeration of sequences, depiction of performance, repetition of action in fashion collections and exhibitions of designers. The concept and circumstances made by author as a creator of fashion broaden perceptions of audiences and arouse spectators to participate in the situation as needing immediate attention.

The forms of fashion and Conceptual Art in serial expression are analogous and even identical situations represent in fashion collection. Therefore analysis serial forms of art derives formative features: Narrative process, Imitation and Appropriation, Virtual reality and High technology, Hybridism and Convergence.

This study suggest a framework to analyze conceptual fashion that give salience to megatrend in contemporary fashion culture on artistic point of view.

Key words: process(과정), hybridism(혼성), interaction(상호작용), intermedia(복합예술), serial expression(연속표현)

I. 서론

현대패션디자인은 전통적인 기능과 가치체제를 부정하고 형태와 재료, 표현형식의 한계에 도전하는 혁신적 미를 창출하고자하는 조형의지를 표출한다. 이러한 패션경향은 의복의 기능이나 유행보다 작품에 내재된 패션디자이너의 감성이나 예술적 가치를 중시하며, 패션의 표현과정과 패션에 내재된 의미와 개념에 대한 다양한 담론을 제시하고 있다.

현대패션의 비형식, 비정형적인 경향을 포스트모더니즘과 기호학적 시각에서 접근하거나, 패션이 시공간, 지각, 경험, 환경과의 관계 속에서 연속된 형태가 발현된다는 연속성 측면에서 고찰한 선행연구들이 있었다. 그러나 현대패션이 다양한 영역과 상호 교류하여 재형성될 뿐 아니라 예술적 가치를 중시하고 있는 현상에서 볼 때, 선행연구들은 철학이론을 바탕으로 하는 조형적 특성과 미적가치에 중점을 두었기에 패션의 예술적 측면을 부각시키기에는 아쉬움이 있었다. 그렇기 때문에 예술과 패션을 비교 분석한 사례를 근거로 하는 새로운 유형 정립의 틀을 제시하고 예술적 측면에서 패션에 접근하는 시도가 필요하리라 판단되었다.

많은 패션디자이너들이 이전 시대의 패션스타일을 새롭게 해석하고, 예술양식을 차용하여 디자인의 요소로 활용하곤 한다. 그런데 흥미롭게도 컨셉추얼 아트(Conceptual Art)의 서술적 행위중심 작업이 패션디자이너에 의해 재현되는 경향이 최근 두드러지고 있음을 발견할 수 있었다. 이는 패션컬렉션이 신체·움직임·행위·음악·시간·공간 등을 아우르는 종합적인 표현방식이라는 점에서 다다(Dada)의 헤프닝, 컨셉추얼 아트의 퍼포먼스, 플럭서스(Fluxus)의 이벤트가 추구했던 복합예술형식과 유사하기 때문으로 사료된다. 또한 컨셉추얼 아티스트들이 시각적인 완성품에 중점을 두기보다는 의미와 개념을 표출하기 위해 연속 표현 형식을 활용하였던 것처럼 현대 패션디자이너들도 혁신적인 개념을 표현하는 수단으로 다양한 연속 표현 형식을 선보이고 있다.

따라서, 본 연구는 컨셉추얼 아트에 나타난 연속 표현 형식을 분석하여 유형을 분류하고, 분류된 기준

을 현대 패션에 적용하여 연속 표현 형식 패션디자인의 사례를 고찰해보고자 한다. 연속 표현 형식 미술과 연속 표현 형식 패션을 비교하여 유사성과 차이점을 도출하고, 연속 표현형식 패션디자인의 조형적 특징을 살펴본다. 이로써 현대 패션의 메가트렌드로 부각되고 있는 컨셉추얼 패션에 대한 이해를 깊게 하고, 컨셉추얼 아트와 패션의 상호연관성에 대한 이론적 정립을 시도하는데 본 연구의 목적이 있다.

II. 이론적 고찰

1. 용어 정의

연속 표현(Serial expression)은 개념과 행위가 중점이 되는 일련의 계속되는 순차적 양식으로 연속이나 과정의 기본을 이루는 개념이 결과적인 작품보다 더 중요하다는 존재의 경험에 의미를 두는 것이다.¹⁾

컨셉추얼 아트의 순수한 언어적 해석방식으로서 시작된 연속 표현 형식은 수학적인 기하학(mathematical-geometric), 시공간(temporo-spatial), 인쇄활자(typological), 생물학적 체계(biographical systems)에 관한 접근 방법을 모색하였다. 이는 문자, 메시지, 낙서, 인쇄, 출판, 잡지, 콜라주 등을 활용한 언어 진술방식과 사진, 필름, 비디오 등을 활용한 미디어 자료형식으로 표현되었고,²⁾ 신체와 행위, 환경, 시간을 결합한 복합예술로 확대되었다.

연속 표현 형식 미술은 서술적 미술(Narrative Art), 프로세스 아트(Process Art), 보디 아트(Body Art), 퍼포먼스 아트(Performance Art), 액션리즘(Actionism), 미디어 아트(Media Art), 대지미술(Earth Art) 등 다양한 장르로 세분화하여 발전되었다.

2. 컨셉추얼 아트의 연속 표현 형식

컨셉추얼 아트의 특징은 물질의 객관성(material objectivity)에 저항하여 발생한 복합예술(Intermedia)과 이벤트의 일시성, 물신화에 대항하는 매체 특수성(medium specificity), 작품의 심상과 자율성(visuality and autonomy)을 확립하는 방식에 반하여 언어에 기반을 두는 문학적 행동주의와 사회적 비평

이다. 개입(intervention)을 통한 변형(transfigure)과 재 기능(refunctioning)을 근본적인 수단으로 사용하고, 작가와 관람자의 상호교류를 목적으로 하며, 정치적 이데올로기의 입장에서 예술양식으로서 작용하는 권력의 관계에 직접적으로 주목한다.³⁾ 이러한 특성은 무엇보다 시간의 흐름을 기본으로 한다. 시간이 지남에 따라 물성, 공간, 개념, 의미 등이 변화되는 과정과 예측 불가능한 결과는 형태와 형식에 의미를 부여하는 흥미로운 방법으로 자리 잡았다.

컨셉추얼 아트의 기반이 되는 '개념'의 변화에 초점을 맞추어 연속 표현 형식의 특성인 시간성, 공간성, 참여성을 분류기준으로 적용하여 서술(Narration)과 과정(Process), 퍼포먼스(Performance), 해프닝(Happening)으로 구분하여 살펴보았다.

1) 서술(Narration)과 과정(Process)

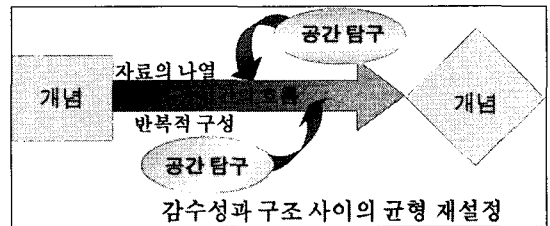
서술과 과정은 시간의 흐름에 따라 물성이 변화되는 과정과 변화된 결과를 설명하는 것으로 자료의 나열과 반복적 구성을 통해 감성과 구조사이의 균형을 재설정하는 것이다. 변화는 계속되기 때문에 외형을 규정지을 수도 없고, 끝을 예측할 수도 없는 미결정성과 일회성을 특징으로 한다. 비록 형태는 결과지점에서 변하지만 개념과 의미의 본질은 변하지 않는다. 재료 자체에 관심을 갖고 변화, 파괴의 과정을 통해 한계를 경험하며, 재료와 공간의 관계를 탐구하는데 의미를 둔다.

서술적 미술 또는 이야기 미술은 오랜 시간에 걸쳐 벌어진 사건들을 나타내며, 사건이 이미 일어났거나 앞으로 생길 어떤 일을 암시하는 단 하나의 이미지로 압축하여 표현될 수도 있다.⁴⁾ 이러한 이야기 서술은 일상에서 벗어나고자 하는 정화작용으로서 문학과 시각을 혼합한 회화와 필름 편집, 비디오, 텔레비전, 수치나 시간에 관련된 작품을 전시하면서 더 폭넓은 대중의 층에 도달할 수 있었다. 따라서 관람자는 스스로 의미를 파악하고 시간을 기본으로 한 매체가 개념이나 행동을 어떻게 형성하였는가에 대해 관심을 갖게 되었다.

프로세스 아트는 시간의 흐름에 따라 불안정한 재료들의 상호작용에 따라 형성 또는 분해되는 과정에

주목하는 것으로 바이러스와 같은 생명의 끈기에 집착하면서 작품에 자연의 리듬과 체계를 포함시켰다. 상업화에 대한 반대와 환경운동에 대한 지지를 표방하는 대지미술(Earth Art), 설치미술(Installation), 신문·텔레비전·광고전단·옥외광고판 등 대중매체를 활용한 미디어 아트(Media Art) 등이 서술과 과정의 범주에 포함된다.

<표 1> 서술(Narration)과 과정(Process)



2) 퍼포먼스(Performance)

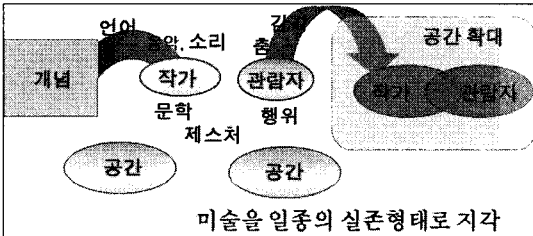
퍼포먼스는 소리·음악·언어·문학·제스처·춤 등 다양한 양식들이 결합된 복합예술로서 보는 행위, 선택하는 행위, 보여주는 행위를 제시하고 암시하는 행동 자체에 중점을 둔다. 이때 개념은 시간의 흐름에 따라 개입된 요소들에 의해 의미의 본질은 희석되지만 소멸되지는 않는다. 즉, 공간과 결합하면서 의미와 범위가 확대되는 것이다. 시간의 흐름에 따라 변화하는 과정과 결과에 주목하기보다는 참여자와 작가가 하나의 개념 속에서 각각의 동시성을 추구하면서 상호교호(interactivity)하는데 의미를 둔다. 이로써 행위는 작가와 참여자의 촉매대행자로서 기능하게 된다.

1950년대 말부터 1970년대 중반 유럽에서 나타난 액션리즘(Actionism)은 관객이 보는 앞에서 만드는 작품(live works presented)을 통칭하는 용어로, 몸을 일부로 하는 의식적인 행위와 정신의 어두운 측면을 부각시키며 퍼포먼스 아트와 보디아트의 교량역할을 하였다. 미술가의 몸을 재료로 하는 보디아트(Body Art)는 마조히즘(masochism)에서 영감을 얻거나, 초자연적 영적체험과 정신적 구도를 목적으로 자학적인 행위로 만들어졌다.

1970년대 이후 퍼포먼스 아트(Performance Art)는 음악·무용·시·연극·비디오 등의 요소를 포함하는 모든 미술활동을 지칭하는 보편적 용어로 활용되었

으며, 라이브 미술(Live Art)에도 소급 적용되고 있다.⁵⁾

<표 2> 퍼포먼스(Performance)



3) 해프닝(Happening)

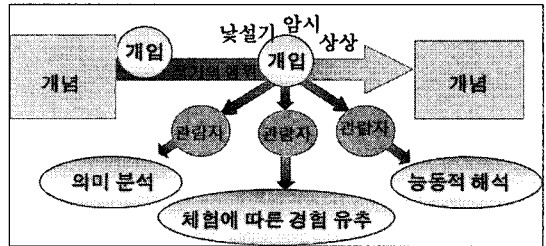
해프닝(Happening)은 1959년 미국의 미술가 앨런 캐프로우(Allan Kaprow)의 「6부로 나뉜 18회의 해프닝」에서 유래되었다. 캐프로우는 해프닝을 “1회 이상, 한군데 이상의 장소에서 공연되거나 볼 수 있는 이벤트의 모음”으로서 공연자와 관객에 의해 행해지는 환경예술작품이라 정의하였다.⁶⁾

1952년 존 케이지(John Cage)는 화가 라우센버그(Robert Rauschenberg)와 무용가 머스 커닝엄(Merce Cunningham), 시인 찰스 올슨(Charles Olson), 피아니스트 데이비드 튜더(David Tudor)등과 함께 최초의 ‘해프닝’을 시작했다. 삶의 과정에 대한 긍정적이며 적극적인 모방 속에서 질서와 구조, 조절 등의 요소들을 무질서(disorder), 우연성(chance of operation), 무작위(randomness)등의 개념으로 전환시켰다.⁷⁾ 작품의 분명한 시작과 끝이 없고, 상징적인 연관성이나 형식적 중심도 없는 복잡한 혼합물로서 특정한 규모, 시청각적 초점의 결여, 작품 속에 고양된 모순성을 부과하며 질서화된 무질서(ordered disorder)를 표방하였다.⁸⁾

해프닝은 작가가 작품의 의미를 해석하지 않고 재현하지도 않으며 단지 연관 없이 단절된 사건(event)들을 예기치 않는 공간에 제시함으로써 관객의 능동적 참여를 요구한다. 참여에 따른 체험으로 개인의 과거 경험을 유추하게 되고 참여자는 작품의 해석 권한과 선택의 기회를 부여받는 행위자의 입장을 취하게 된다. 이로써 제시된 사건은 분열되어 참여자가 생성한 고유한 내용과 특성을 획득하며 또 다른

관람자에 의해 새로운 의미로 해석된다. 즉, 시간의 흐름에 따라 본질은 여러 갈래의 하위범주로 증식되어 자발적 개념을 생성하지만, 실제로 본질개념에 종속되는 전체의 일부분으로서 수동적 순응을 암묵적으로 요구 받은 결과라 할 수 있다.

<표 3> 해프닝(Happening)



Ⅲ. 연속 표현 형식 패션디자인의 분류

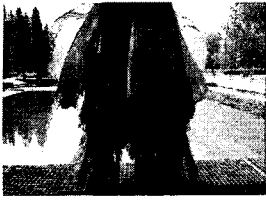
1. 서술적 과정

마틴 마지엘라(Martin Magiela)는 1997년 로테르담 전시에서 곰팡이 박테리아를 심은 의상을 일정 기간 동안 방치하여 오염되고 부식되는 과정을 선보였다. 완벽한 아름다움을 추구하는 패션의 속성을 뒤엎고 미완성에서 완성으로의 과정이 아닌 완성된 형태를 파괴시키는 순서의 역행을 설명하는 것이었다.

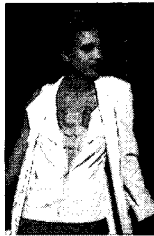
<그림 1>

마지엘라의 의도적인 유기와 재활용은 생태학적 환경 친화에 바탕을 두기 보다는 패션의 무관심한 정신적인 면, 미학적 기반에 근거하고 있으며 말끔한 재단과 갖춰진 인공미보다 흐트러지고 부족한 자연미에 중점을 둔다. 이러한 의상은 보편적 미의 외형을 거부하는 초월적인 실체로서, 붕괴된 잔해가 자연적으로 치료되고 재 생성되는 자연현상과 현대사회의 쉽게 사고 버리는 소비 형태를 비교하여 역설한 것이다.⁹⁾ 이는 서술과 과정의 사례로 변화되는 기록적인 사실에 주목하여 정서적 감정의 전환을 모색하고자 하는 것이다.

2006년 컬렉션에서는 얼음조각 목걸이와 팔찌를 선보였는데, 얼음이 체온에 의해 녹아내리면서 흰 셔츠와 드레스를 물들이고 결국 사라져 버리는 과정을



〈그림 1〉 Martin Margiela, Installation view of the exhibition, '9/4/1615', 1997



〈그림 2〉 Martin Magiela 2006 S/S <http://www.firstview.com/2006.10.05>



〈그림 3〉 Alexander McQueen 1999 F/W Collection <http://www.firstview.com/2006.10.05>



〈그림 4〉 Viktor & Rolf 2005 F/W Collection <http://www.firstview.com/2006.10.05>

연출하였다. 〈그림 2〉 얼음 목걸이와 셔츠는 예측할 수 없는 우연에 의해 변모하며 존재의 실제적인 가치보다 현상에 집중하도록 하였다. 따라서 착용자, 관람자, 작가는 소멸과정을 함께 경험하면서 정보와 감성을 공유하고, 물질의 존재가 사라진 후에도 셔츠에 남겨진 흔적과 의식속의 잔상으로 사물을 지각할 수 있게 되는 것이다. 이는 시간·장소·환경에 따른 변화과정에 주목하는 서술과 과정 형식의 사례이자, 체험을 통해 주체와 객체의 감정적인 융합을 유도하는 퍼포먼스의 사례이기도 하다.

2. 모방과 차용

1999년 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)감독의 영화 「샤이닝 The Shining」을 차용한 “The overlook”이라는 타이틀의 컬렉션을 발표하였다. 영화 속 사건의 중심이 되는 호텔명이자 비현실, 무의식 공간을 지칭하는 overlook은 맥퀸의 컬렉션에서 영화와 동일하게 눈보라 속 간헐 폐쇄공간을 지칭하는 주제 언어로 활용되었다.

유리로 만든 돔(dome)형태의 무대, 인공적인 눈보라와 얼음, 무표정한 모델의 존재는 스노우 글로브를 확대한 공간을 표현 한 것으로 스노우 글로브에 담긴 보편성-추억과 행복한 기억-을 뒤엎는 음산한 분위기로 연출되었다. 무대는 스노우 글로브의 상징적인 의미를 넘어 고립된 공간속의 폐쇄된 자아를 상징하는 기호로 작용하였으며, 차용된 영화가 표명하는 광기와 내재적 공포는 눈과 바람이라는 자연현상

을 인공적으로 생성하여 개입시킴으로서 내면의 자아로 하여금 이질적이고 유동적인 관계들을 설정하게 하였다. 이로써 무의식은 새로운 사고와 욕망, 근본적인 변화를 불러일으키는 자원으로 기능하게 되는데,¹⁰⁾ 이렇게 상반된 상황을 병치함으로서 관람자는 사고의 혼란을 경험하게 되고, 본질을 망각하는 감각의 무작위 상태에 직면하게 된다. 따라서 특수한 환경의 맥락에서 발생하는 실현물은 전이를 통해 자아와 해석자의 관계를 결합하고, 환상과 현실의 연계 가능성을 모색하게 하는 매개가 되는 것이다.〈그림 3〉

빅토 앤 롤프(Viktor & Rolf)는 2005년 존 케이지의 해프닝을 모방한 컬렉션을 선보였다. 즉흥적인 작곡 연주와 성경구절의 낭독, 제멋대로 부르는 노래, 의미를 알 수 없는 몸짓이 혼합된 15분간의 해프닝은¹¹⁾ 전체적인 흐름과 연관성 없는 낯선 상황을 개입함으로써 컬렉션 그 자체에 흥미를 갖고 집중할 수 있도록 하였다. 표면적으로 연관성이 없는 독립행위의 조합으로 보였지만 컬렉션의 주제인 잠과 꿈에 관한 상징과 요소라는 점에서 개입된 해프닝과 잠옷·베게·이불 등을 모티프로 한 의상은 통일성이 있었다.

그러나 제시된 상황은 해석과 수용과정에서 개인의 경험 이입으로 새로운 감성으로 구현되고 자기반영의 독립된 장으로 개별화되는데, 모방으로 인한 재해석 단계와 상황의 자율 해석 단계를 이중으로 거치면서 개념은 증식되어 독립적으로 기능하게 된다. 이는 전형적인 해프닝의 사례로서 관람자는 일관성 없는 상태 그대로 받아들여 파편화하고 위치 이동시키며 새로운 의미를 부여하게 된다.〈그림 4〉

3. 첨단과학의 수용

빅토 앤 롤프는 2002년 “무형의 지속 long live the immaterial”을 타이틀로 한 컬렉션에서 전통적인 요소가 결합된 로열 블루 컬러의 의상을 선보였다. 외피로 또는 코트의 내피로 활용된 소재는 맨해튼의 야경, 텍사스의 유전과 목화밭, 교통 등의 몽환적인 사진들(aerial photos)이 투사되는 블루 스크린의 역할을 하였다.¹²⁾ 이로써 의상은 변화되는 문양으로 인해 관람자와 환경을 포함하는 독창적인 공간으로 재형성되었다. <그림 5>

이는 의상에 기계적 요소를 도입한 서술과 과정의 사례로 투사된 이미지는 재질감의 고정성을 해체시키고, 소재는 무게감을 상실함으로써 의복의 비 물질화(dematerialization)를 가져왔다.

알렉산더 맥퀸은 2006년 컬렉션에서 홀로그램을 활용한 ‘하이테크 마술 techno magic’을 선보였다. 비어있는 유리 피라미드 속에서 어디선가부터 나타난 신비한 흰 연기가 공중으로 부풀었다가 흩어지면서 겹겹이 소용돌이치는 흰 드레스 속에 싸인 한 여인의 형상으로 천천히 변화하였다. 여인의 금발과 창백한 팔은 꿈과 같이 허망한 환영처럼 춤추듯 길게 굽이치다 이내 움츠러들며 공중으로 사라져버렸다. 이는 사실 맥퀸과 비디오 아티스트 베일리(Baillie Walsh)가 기획한 아트 홀로그램으로서 물결치는 오간자 러플의 희미한 형상은 단지 빛의 효과만은 아니었다. 이후 유리 상자 주위를 감싸며 도는 피날레 행렬에서 아름다운 여인의 형상은 다시 재현되어, 관람자들은 놀라운 광경을 목격함에 따라 어리둥절한 상황에 직면하게 되었다.¹³⁾ <그림 6>

이러한 미디어의 활용은 재질과 형태의 무한성을 특징으로 하지만 무엇보다 상상력에 의존한 미적경험 즉, 현실성을 바탕으로 하는 비현실의 창조로 인해 일시적인 이상향을 구현하여 관람자로 하여금 환상적인 아름다움을 경험할 수 있는 기회를 제공한다. 이것이 주목할 만한 가치일 것이다. 컴퓨터 전자 시뮬레이션을 이용하여 만들어 내는 끝없는 차이를 통한 다양성 즉, 증식의 차이(multiplying difference)를 통해 표준화된 기본 규격을 깨뜨리는 것이 아니라 촉진시키면서 유동적으로 심화하고자 하는 것이다.

나아가 패션과 환경사이의 프로그램을 확장하고 해체하여 형태에 있어서 기능의 거부 또는 흐름의 단절 등을 강조하여 이러한 표현을 다른 차원의 기능과 맥락으로 해석이 가능하게 하는 특징을 갖는다.¹⁴⁾

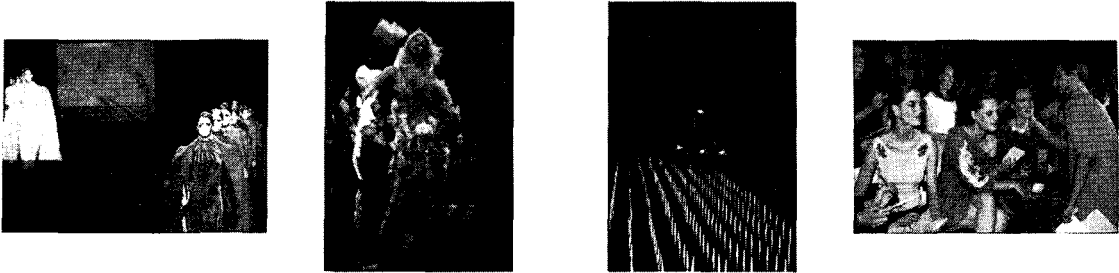
4. 혼성과 융합

제임스 스티링(James Stirling)은 현대예술은 일상생활의 연관성 때문에 복잡적이고 혼성적인 예술을 즐기며 오히려 이와는 대조적으로 통합된 체계들은 인공적이고 제약적인 것으로 보인다고 문화의 해체와 혼성에 대해 언급하였다.¹⁵⁾ 이렇듯 종교, 민족, 인종, 시대, 국가, 성 등이 혼재된 동시대문화의 절충과 미디어, 음악, 언어, 연극, 영화, 문학 등의 영역간의 혼재현상은 포스트모던 현대문화의 특징적 요소이다.

알렉산더 맥퀸은 2000년 컬렉션에서 초자연적 영적체험과 정신적 구도를 위한 이슬람의 전통의식을 개입시켰는데, 이는 전체 문맥에 연관 없는 일회적 상황을 제시하여 관람자의 흥미를 유발하고자 한 점에서 해프닝의 사례로 볼 수 있다. 그러나 시대성을 초월한 여러 문화가 혼재된 의상, 서커스 형식을 인용하고 자동기계를 활용한 무대연출 등 복합형식을 취했다는 점에서는 퍼포먼스의 사례로 해석할 수 있다. 즉, 근원적 구상(재료, 소재, 구성요소, 위치, 공간과의 관계), 시간, 형식 등을 혼합함에 따라 다양한 의미를 창출했다는 점에서 복합적 의미망을 구축한 사례로 이해할 수 있겠다. <그림 7>

이미테이션 오브 크리스트(Imitation of Christ)는 관객과 모델의 위치를 바꾼 패션컬렉션을 기획하였는데, 무대에 관람자를 세우고 모델은 관객석에 앉아 기자와 바이어처럼 취재하는 듯 행동하였다. 이로써 주체와 객체의 위치는 전복되고 참여자는 주체로서 기능하게 되면서 주체와 객체는 융합되었다.<그림 8>

본 절에서 융합은 여러 요소들의 혼재에 따른 결합이 아니라 작가와 관람자의 심리적이고 추상적인 관계 즉, 상호교류에 따른 창조적 종합이자 주체와 객체의 일체화에 대한 개념이다. 관람자가 참여적 환경에서 행동방식을 습득함에 따라 리얼리티를 예견하면서 자신의 상상력을 발휘하게 되고, 작품에 대해



〈그림 5〉 Viktor & Rolf 2002 F/W Collection 〈그림 6〉 Alexander McQueen 2006 F/W Collection 〈그림 7〉 Alexander McQueen 2000 S/S Collection 〈그림 8〉 Imitation of Christ 2003 S/S Collection
<http://www.firstview.com/2006.10.05> <http://www.firstview.com/2006.10.05> <http://www.firstview.com/2006.10.05> <http://www.firstview.com/2006.10.05>

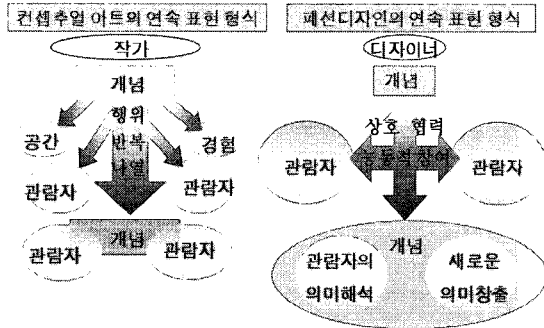
〈표 4〉 연속 표현 형식 패션디자인의 조형적 특징

구분	표현요소	조형적 특징
서술적 과정	<ul style="list-style-type: none"> 시간·장소·환경에 따른 변화과정, 기록적 사실 주목 자연적 우연, 시간의 흐름, 확장된 공간에 관련 자연의 체계와 순서에 기반을 둠 물리적 형태와 존재의 가치보다 현상에 집중 재료의 물질성 강조, 감각의 구체화 환경요소와 연관된 순간적, 일회적 반응 	<ul style="list-style-type: none"> 소외된 계층의 유기, 세대간 소통단절 미디어 발달에 따른 인간성 말살 이미지 복제, 기계미학 현대사회의 부조리 고발 어두움, 죽음, 생명 반복과 순환 인간본성으로 회귀
모방과 차용	<ul style="list-style-type: none"> 동화, 영화의 이미지 차용과 절충 컨셉추얼 아트의 양식 재현 원전의 모방, 인용, 차용, 패러디-개입을 통한 변형 사건의 재해석-의미의 과변화, 위치이동 	<ul style="list-style-type: none"> 환영, 환각, 착시, 현혹 영동합, 의외성, 풍자 순간성, 일시성, 다차원성 신개념의 이상미 추구 초현실 이상향의 발현 규범과 고정관념에서 해방 비이성적 시각 표현 신개념의 이상미 추구
첨단 과학의 수용	<ul style="list-style-type: none"> 홀로그램, 입체 영상, 멀티미디어, 자동기계 도입 형태, 재질의 고정성 해체, 비 물질화 과학기술의 결합으로 비현실적 이상향 구현 빛과 과장을 이용한 인식공간의 확장, 환경창조 	<ul style="list-style-type: none"> 주관적 의미 창출 관객의 능동적 참여 체험에 따른 변형 자율적 소통, 쌍방교류 자리바꿈, 뒤집기 유연성, 다양성의 추구
혼성과 융합	<ul style="list-style-type: none"> 시공간 개념 초월, 허구와 실재의 혼용 장르, 영역간의 상호 교류와 절충 문화, 성, 국가, 민족, 인종의 혼성, 관객의 참여, 주체와 객체의 융합 예술가, 관람자, 환경, 자연, 오브제의 통합-경험 	

새롭게 접근함으로써 관람자의 상상력은 자신의 행동에 따라 상황이 어떻게 진행될 것인가를 가늠하게 된다. 따라서 관람자는 제시된 상황만을 바라보는 것이 아니라 상황과 더불어 한 공간 속에서 상호대화 하면서 존재하게 되는 것이다. 연속적인 자극과 지각적 조건을 수반하는 연극적인 상황은 주체가 객체의 참여를 이끌어내는 상황의 설정자가 되고, 환경은 열린 탐구를 위한 조형적 제안이 되며 관람자는 시각

적, 청각적, 촉각적 감각이 요구되는 전체의 구조와 연결된 행위의 조건 속에 놓여 필수적인 구성요소로 기능하게 되는 것이다.¹⁶⁾

<표 5> 컨셉추얼 아트와 패션디자인의 연속 표현 형식 특성 비교



IV. 연속 표현 형식 패션디자인의 조형적 특징

1. 본질에 대한 갈망

전자매체, 미디어로 인한 파생실재는 시간, 공간성을 초월한 복제와 통합으로 가치에 대한 위계질서를 파괴하게 되었고, 독창성과 개성의 거부, 유연성에 대한 새로운 인식, 미와 추에 대한 개념의 전복 등 새로운 가치기준을 등장시켰다. 문화의 질층과 영역간의 혼재현상은 심층이 결여된 개방과 확장을 가져왔고, 컴퓨터 네트워크는 세대 간의 단절과 분열을 야기하게 되었다.

모방과 차용, 미디어와 홀로그램으로 표현된 이미지 복제, 비연속적 이미지 나열, 죽음과 어두움의 묘사는 매체의 일시성, 물질성을 부각시킴으로서 기계화, 전문화, 개인화된 사회의 무관심, 소외, 단절을 상징한다. 죽음을 상징하는 혐오와 공포의 극한적인 경험은 인간내면의 원초적 불안감과 두려움이 절망의 행위자일 뿐 아니라 동시에 희망의 행위자로서 기능한다는 양면가치를 표출하는 것으로, 어두움은 자유와 무한한 가능성을 담고 있는 요소로 활용되어 원형과 실체에 대한 소중함을 상기시킨다.

서술적 과정의 형식 중 자연의 개입과 환경요소에 의한 변화과정은 원초적인 자연의 본질에 순응하는 인간상을 은유한다. 생성과 소멸과정을 거듭함에 따라 생명의 모든 형태는 지속성 속에 존재한다는 순

환의 복잡성을 상징함에 따라 자연을 재인식하고 자연 환경의 창조적 응용을 강조하며, 환경과 인간의 상호공존을 논의하고자 하는 것이다.

특히, 혐오와 불쾌감이라는 추의 개념을 제시함으로써 시각적인 충격과 호기심을 유발시키는 이면에 규율과 한계를 와해시키고자 하는 자의적인 동기화 효과를 창출한다. 관념적으로 아름답지 않은 것에 대한 구체적 재현을 통해 비변별적인 인간본성에 대한 추상적 보편주의를 거부하고, 차이에 대한 해방과 본질에 집중한다. 특히 관계적, 실재적 주체의 위치를 다른 형태의 합리적 존재로서 인식하기 위한 수단으로 미학적 관념을 박탈한 양극단을 나란히 배치하여 이상(Ideal)의 독립된 지위를 와해하고 동경의 대상을 재조정한다.¹⁷⁾ 따라서 인간중심의 본질에 입각하여 일상적 삶을 초월한 숭고한 정서를 드러내며 절대적인 진리로서 인간본성의 영역에서 관습과 가치평가의 양식을 발전시키고자하는 내적의지를 담고 있다.

2. 쾌락과 유희

패션이 사회변화와 문화를 반영하는 객체적 입장에서 개인의 미적입장을 구체화하는 주체적 입장으로 변모하게 되면서 환경과 시간은 새로운 미학적인 요소로 중시되고 있다. 자유, 기쁨, 꿈, 재미, 행복과 같은 개인의 감정과 일상에 대한 관심은 우연적인 효과에 의한 기대반전의 상황과 다양한 감각이 통합된 초현실적 공간으로 발현되었다.

연속 표현 형식 패션은 과거 예술양식의 인용(quotation), 역사와 정치의 풍자(parody), 종교·성·문화 등의 혼성 모방(pastiche)의 기법을 활용함으로써 즐거움과 재미를 창출하였으며, 재현방식에 있어서 미와 추, 현실과 비현실, 쾌락과 고통 등 양분법적 코드를 동시에 사용하는 이중 코드화(double coding)로 전환함으로써 미의 가치관을 바꾸어 놓았다.¹⁸⁾

특히, 미디어와 자동기계와 같은 첨단 기술을 활용하여 비합리적인 설정이나 상상속의 세계를 실재화하고, 홀로그램처럼 시공간을 초월한 환영 즉, 실재촉감과 관계가 없는 초현존(hyperpresence)을 제시

하면서 몽롱한 신비주의 효과를 창출하였다.¹⁹⁾ 과학 기술이 결합된 헤프닝을 개입함으로써 관람자는 실존하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 일종의 가상물인 시뮬라크르(simulacre)에 의해 지배받게 되고, 가상세계에서 창출된 상호 절충적 혼합물을 유희적인 존재로 자각하며 상징적 의미를 부여하게 된다. 보들리야르(Jean Baudrillard)가 말하는 실재보다 더 진짜 실제 같은 이 하이퍼리얼리티는(Hyper-reality)는 현실보다 더 현실적인 것으로 인식되며,²⁰⁾ 이성의 지배를 받지 않는 이성·감성·마음·정신이 일치하는 지점에 초점을 맞추어 무비판적인 감상과 향수를 일으키게 한다. 이로써 현실세계의 모순에서 벗어나 체험할 수 없는 관계에 대한 상상을 통해 정신적 쾌감과 심리적 안도감을 갖게 되는 것이다. 따라서, 순간적, 일시적, 다차원적인 열린 패션으로 전통적 관념을 해체함과 동시에 기능과 가치를 초월한 패라의 실천으로서, 유희의 장으로서 기능하게 된다.

3. 상호 교감

음악·움직임·이미지·의상·무대·관객의 '상호협력'에 의한 패션컬렉션은 감각과 실제의 혼성임과 동시에 창작자의 행위와 관객의 참여에 의한 외연적 다양성을 지닌다. 특히 연속 표현 방식은 순간적인 활동과 변화의 과정이 외부의 참여에 의해 반응하는 상태를 보여주므로 상호의존적인 관계 속에서 발생하는 물리적 형태에 절대적 가치를 부여하지 않는다.²¹⁾

신체와 공간의 관계에 자율성을 부여하여 독자성과 비 예술성을 강조함으로써 물적 존재가 혁신적인 의미 해석에 종속되고, 작가의 사고자체와 작업과정에 대해 관심을 갖게 하는 것이다. 이로써 의복은 감각적, 관념적 관찰의 대상에서 현상학적, 육체적, 인식적 반응으로 옮겨지면서 관람자의 존재가 구체적 변화의 조건이 된다.

모방과 차용, 첨단과학의 수용에서 활용된 폐쇄된 유리공간은 외부세계와 단절된 개인화된 자아의 무의식적 내면을 상징한다. 관람객은 자아가 도피한 은신처를 바라보는 외부요소로서 객관적 입장으로 존재한다. 그러나 소외된 공간속의 허무한 형상을 통해 관람자는 과거의 경험과 인식을 결합하게 되고 주관

적 입장으로 감정이 전이된다. 주체와 대상을 분리하지 못하고 방관자로서 또한 가상적인 주체로서 극적인 상황이 설정되는 것이다. 존재 자체가 실재하는 것이 아닌 소위 상징적, 은유적 공간을 차지하고 있지만, 관람자와 작품이 만나는 순간에 공간과 시간은 일시적으로 정지되고 순간적으로 동화되는 것이다.²²⁾

프리트(Michael Fred)는 관람자가 작품을 대면하는 실제의 상황에 관심을 갖고 관람자와 작품이 한 공간 속에 함께 존재하며, 관람자는 주체가 되어 경험하게 되면서 연극성(theatricality)을 갖는다고 하였다. 연극성은 작품과 관람자의 관계를 이끌어내는 것, 경험의 지속, 시간의 무한성에 흥미를 갖는 것으로 상황이 관람자로 하여금 진지하게 고려하고 수용하도록 요구할 때, 그러한 요구가 단지 그것을 인지함으로써 그에 맞추어 행동함으로써 충족되는 현존성(presentness)을 갖게 되는 것을 말한다.²³⁾ 이 연극성은 관람자의 현존성과 의복의 변형 가능한 유연성이 쌍방 교류되는 상호성(interactivity)이 특징적이며, 여기에 시간의식이 '감춰진 우연'으로 작용하면서 감성의 교류가 이루어진다.²⁴⁾

V. 결론

현대 패션디자인은 의복의 유용성과 미의 가치를 초월하여 오브제·이미지·언어·사건·영상·설치·행위 등 요소의 혼합과 음악·연극·무용·미술·건축 등 장르가 혼합된 복합예술적 표현 특징을 갖는다. 여기에 시간과 공간 개념이 더해져 물리적 형태나 존재의 가치보다 현상에 집중하는 경향이 두드러지는데, 이러한 표현사례를 본 연구에서는 연속 표현 형식으로 규정하였다.

연속 표현 형식은 시간의 흐름이 중요한 요소로 작용하며 행위와 참여를 통해 개념은 환경과 감각으로 확대되어 새로운 의미를 생성한다. 특히, 현대 패션의 표현양상이 장소의 특수성, 감각의 혼성, 파괴와 해체, 과학기술과 타 영역과의 혼합, 존재자체에 대한 의문제기 등 컨셉추얼 아트의 연속 표현과 유사한 점이 발견됨에 따라 컨셉추얼 아트와 패션을 비교 고찰하게 되었다.

컨셉추얼 아트는 시간에 따라 변화하는 과정과 변모된 결과에 따라 서술과 과정, 퍼포먼스, 해프닝으로 분류할 수 있었으며, 작가가 제시한 개념이 순서, 나열, 행위의 반복을 통해 관람자의 지각을 확장시키는 경험을 창출함으로 원래의 개념에 관람자의 자의적 해석이 추가되는 특성이 있었다. 반면, 패션은 제시된 개념이나 의미가 관람자의 능동적 참여와 주변 요소의 상호협력과정을 거치며 개념의 주체가 관람자로 전이되고, 주체의 행위에 따라 새로운 개념으로 구체화되며 의미의 무한한 확장이 이루어진다는 차이점이 있었다. 따라서 동일한 분류기준을 패션에 적용하였을 때 서술적 과정, 모방과 차용, 첨단과학의 수용, 혼성과 융합으로 재분류하게 되었다.

게다가 패션컬렉션의 형식이 전통적인 방식에서 벗어나 실험성이 강한 이벤트로 확장되었으나 이상적인 미의 추구를 전제로 하기 때문에 컨셉추얼 아티스트가 지향했던 사회정치적 문제의 직접적인 진술이나 시각적 충격에 큰 비중을 두기 보다는 좀 더 우회적인 방식으로 접근하는 내용적 특징이 있었다.

따라서, 연속 표현 형식 패션디자인의 고찰을 통해 도출한 조형적 특징은 다음과 같다.

첫째, 이미지 복제와 환영, 의도적 결여와 협오는 세대 간의 단절과 무관심, 인간소외와 상실감을 반영하며 반어적 은유를 통해 인간본성으로의 회귀와 생명반복의 본질에 접근하고자 한다. 환경요소와 연관된 불안정한 주체와 자연의 체계에 입각한 물질성의 강조는 원형과 실체에 대한 갈망을 드러내며 본질과 현존에 의미를 부여한다.

둘째, 기대반전의 상황 개입과 혼성모방의 기법을 활용한 부조화는 관념과 전통적 규범을 해체함으로써 즐거움과 재미를 유발한다. 환상의 재현, 초현실적 가상공간에 대한 스펙터클한 경험은 정신적 쾌감과 향수를 일으키며, 이때 발생된 절충적 혼합물을 유희적 존재로 인식하게 한다. 즉, 패션은 다양한 가능성을 지닌 유연한 존재이자 관람자의 자율에 의해 변형 가능한 놀이 공간으로 실천되는 것이다.

셋째, 미디어의 혼합, 장르의 혼성, 관람자의 참여를 유도하는 해프닝은 미의 주체를 와해시키는 현상학적, 인식적 반응을 요구한다. 참여의 과정이 지속

됨에 따라 예측할 수 없는 변화에 초점을 맞추기 때문에 관람자의 참여와 시간의 무한성은 구체적 변화의 조건이 된다. 관람자가 주체가 되어 작품과 관람자의 관계를 이끌어내고 개인의 체험과 인식을 결합한 새로운 의미를 생성하게 되면서 주체와 객체는 상호의존적 존재가 된다. 따라서 상호협력과 감성교류로 인해 주체와 객체는 동질화되고 특별한 존재로 자각됨에 따라 자율적인 주체가 발현되는 것이다.

패션문화가 개념과 의미에 가치를 두고, 모순적인 가능성을 구체화하며, 인간, 공간, 사회적 관계에 대한 반항을 불러일으키는 컨셉추얼 패션을 지향하는 현상에서 볼 때 연속 표현 형식은 비가시적인 요소를 도입한 쾌락적이고 대중적인 영역으로서 잠재력이 있다고 본다. 나아가 시간성, 우연성, 공간성, 유연성의 특징을 지닌 미결정형 표현방식으로서 참여와 상호성이 필수적 요소로 작용하는 현대 패션의 패러다임으로 해석할 수 있으며, 영향력 있는 신개념의 패션 문화 현상으로 수용될 것으로 기대한다.

참고문헌

- 1) Godfrey, Tony (1998). *Conceptual Art*. London: PHAIDON, p. 150.
- 2) Marzona, Daniel (2005). *Conceptual Art*. London: TASCHEN, p. 19.
- 3) Osborne, Peter (2002). *Conceptual Art*. London: PHAIDON, pp. 18-19.
- 4) Atkins, Robert 박진선 譯 (2003). *Art Speak* 알기 쉬운 현대미술의 개념풀이. 서울: 시공사, pp. 101-102.
- 5) 위의 책, pp. 61-68.
- 6) 위의 책, pp. 83-84.
- 7) 정병관 外 (1987). *현대미술의 동향: 미진신서 22*. 서울: 미진사, pp. 237-240.
- 8) Kostelanetz, Richard (1977). *Contemporary American Esthetics*, p. 28. 재인용
- 9) Buxbaum, Gerda Ed (1999). *Icons of Fashion: The 20th Century*. Munich·Berlin·London·New York: Prestel, p. 146.
- 10) Taylor, Brandon 김수기·김진송 譯 (1993). *모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘: 현대미술비평총서 1*. 서울: 시각과 언어, p. 62.
- 11) Sarah Mower. *2005 Fall runway review of Viktor & Rolf Online*. retrieved May 6, 2007, from <http://www.style.com>
- 12) Sarah Mower. *2002 Fall runway review of Viktor &*

Rolf Online. retrieved May 6, 2007, from <http://www.style.com>

- 13) Sarah Mower. *2006 Fall runway review of Alexander McQueen Online*. retrieved May 6, 2007, from <http://www.style.com>
- 14) 코디 최 (2006). 동시대 문화의 이해를 위한 20세기 문화지형도: 대중을 위한 문화지식창고 1. 서울: 안그라픽스, p. 153.
- 15) Bertens, Hans 장성희·조현순 譯 (2000). *포스트모던 사상사*. 서울: 현대미술사, p. 94.
- 16) 유로현대미술연구회 (2002). *현대미술 속으로*. 서울: 예경, pp. 244-246.
- 17) Foster, Hal 윤호병 외 譯 (1993). *반미학*. 서울: 현대미술사, pp. 151-158.
- 18) 코디 최. *앞의 책*, pp. 150-153.
- 19) 최광진 (2004). *현대미술의 전략*. 파주: 아트북스, pp. 174-178.
- 20) 위의 책, pp. 164-167.
- 21) 유로현대미술연구회. *앞의 책*, p. 235.
- 22) 진취연 (2002). *아방가르드란 무엇인가*. 서울: 민음사, p. 179.
- 23) 위의 책, pp. 111-113.
- 24) 유로현대미술연구회. *앞의 책*, pp. 231-235.