

컨셉추얼 아트의 조형적 특징이 반영된 현대패션에 관한 연구

권 자 영* · 금 기 숙**

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

A Study on the Contemporary Fashion based on Characteristics of Conceptual Art

Ja-Young Kwon* · Key-Sook Geum**

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

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

(2007. 7. 2 투고)

ABSTRACT

Contemporary fashion design has been made a new attempt to extend restricted expressions through fusion with other genres in art. The recognition of fashion has recently been changed not only product but as a piece of work in specific value, concept and meaning created by fashion designer. It is observed that the contemporary fashion design has a notion to pursue formative intentions and manners of Conceptual Art in Post-modern era.

This study is to define this region of fashion design represented in cultural phenomena as 'Conceptual Fashion', also analyze the formative feature of this from a point of view in Conceptual art. The results which are analyzed according to outward techniques and forms, meanings and elements immanent in aesthetic contemplation of conceptual fashion lead to four distinctive things in such as anti-form, intervention and appropriation, metaphor and detour, process and series.

The intrinsic values in conceptual fashion through aesthetic contemplation are indicated the four significant values in the following: the pluralistic interpretation, the parody and amusement, the pursuit of essence and truth and the participation and interaction.

Conceptual fashion design is appeared complex not doing separate through classified formative features previously. And It has been evolved as a indeterminate concept which is able to variable elucidation by a non-player, as a instrument for communication on fashion culture which is aggrandized. The purpose of this study is to present of theoretical foundation about Conceptual fashion design and also to make proper understanding about interrelationship between contemporary fashion and art.

Key words: conceptual art(개념미술), anti-form(반형태), intervention(개입),
metaphor(은유), process(과정)

I. 서론

현대 패션디자인은 여러 예술분야와 상호 관련하여 한정적인 표현방식에 대한 새로운 시도를 모색하고, 대중은 패션디자이너의 작품에 담겨진 의미와 개념을 통해서 독창적인 가치를 공유하고자 하는 인식의 변화를 가져오고 있다.

최근 패션디자이너의 작업인 패션디자인에서 현대미술의 한 특징으로 부각되고 있는 '개념적인'(conceptual) 조형미를 추구하고 있는 현상이 주목되고 있는데, 이러한 패션디자인의 영역을 본 연구에서는 '컨셉추얼 패션'(Conceptual Fashion)이라 정의하고 이에 대한 연구를 통해서 현대 패션에 대한 이해를 깊게 하고자 한다.

현대 패션의 개념적이고 복합적인 양상에 대해 여러 시각에서 접근한 선행연구들은 후기 구조주의적 시각에서 복식과 몸의 관계에 초점을 맞추어 탈신체성의 개념으로 조형미를 분석하거나, 건축, 산업디자인 등 타 영역과 패션의 상호 연계성을 통한 확장 공간으로 의미를 부여하는가 하면, 포스트모더니즘의 시각에서 디지털 테크놀로지의 융합과 문화변화에 대한 패션현상으로서 컨버전스, 장르 간 하이브리드, 퓨전 등으로 해석하였다.¹⁾

그러나, 대체로 이미지의 도상학적 해석과 미의식의 철학적 분석을 토대로 연구되었고, 현대 패션을 예술적 관점에서 고찰한 연구는 패션 아트 분야에만 국한되어 있음을 발견할 수 있었다. 그리고 예술과 패션의 상호연관성을 규명하는 방법에 있어서도 동시대 문화적 특성의 상호교류에 소급되어 유사한 예술양식의 적용사례를 비교하는 정도에 그치고 있다는 아쉬움이 있었다.

컨셉추얼 아트와 현대 컨셉추얼 패션이 개념과 의미에 중점을 두고 혁신적인 가치를 추구하는 조형의지 면에서, 예술적 관념과 보편성을 전복하는 형식면에서 공통적인 부분이 발견되었고, 컨셉추얼 아트 작업과 유사한 작업이 현대 패션에서 빈번하게 발견됨에 따라 각각의 조형적 특성을 분석하여 비교 고찰하는 시도가 의미가 있을 것으로 사료되었다.

따라서, 본 연구에서는 컨셉추얼 아트의 조형적인 특징을 고찰하여 표현 형식면에서 분류한 틀을 정립한 후, 이를 토대로 현대 패션에 적용하여 구분해 봄으로서 컨셉추얼 아트와 패션의 구조적, 내면적 유사성과 상호의존성을 비교 분석하고자 한다. 예술유형을 분류한 틀을 패션을 분석하는 도구로 활용함으로써 예술과 패션의 상관관계를 규명하는 새로운 방법론을 제시하고 이를 통해 신개념의 패션문화로서 '컨셉추얼 패션'의 개념과 이론적 근거의 정립을 시도하고 잠재된 영향력을 규명하는데 본 연구의 목적이 있다.

II. 이론적 고찰

1. 용어정의

컨셉추얼 아트(Conceptual Art)는 완성된 작품보다 아이디어나 과정을 예술이라고 생각하는 반(反)미술적 제작 태도를 말한다.²⁾ 예술작품의 개념과 물질을 분리하고, 미학 형성의 기본이 되는 예술작업의 개념에 대해 논하며, 분석적 전략이 특징적이다. 일상품으로서 미술의 유통과 순환이 예술 기획에서 주제가 되며, 공공의 유희성을 띠는데 반해 해석은 사회 정치적인 문맥에 입각해 있다.³⁾

'컨셉추얼'이라는 용어는 시대의 주류를 넘어 혁신적인 가치를 발견하고 이를 행하는 예술 작업을 포괄하며 제도를 공격하고 또 다른 형식을 해체하는 자율성을 설명한다. 이는 가장 앞서 있는 개념과 이미지에서 탈피하는 것, 보는 것과 행하는 방식을 새롭게 제시하는 것, 형식적 측면에서 새로운 재현 방식을 표방하고 내용에서는 과거의 관습을 배척하는 '아방가르드'라는 개념과 맥을 같이 한다. 뿐만 아니라 인식과 재현의 충돌에 의해 변화된 이미지들이 단순한 유형 확대에만 머물지 않고, 그것을 통해 사물과 세계에 다른 차원의 시각을 부여한다는 혁신적인 의미를 지니고 있다.⁴⁾ 이러한 '컨셉추얼'의 의미를 '패션'에 결합하여 의상의 제작과정과 내적 의미를 부각시키고 소재와 형태에 대한 고정관념을 탈피한 신개념의 조형언어를 컨셉추얼 패션이

라 정의하도록 한다.

앤드류 볼튼(Andrew Bolton)은 신체의 반응과 심리적 요구보다 모더니스트 아방가르드 예술운동과 건축의 영향을 받은 패션을 '개념적 의상'(conceptual clothes)이라 하였고, 혁신적이고 최첨단의 패션을 창조하는 형식을 '비유행'(non-fashion)이라 명명하였으며, 이러한 패션은 1960년대 '컨셉추얼 디자이너'(conceptual designer) 피에르 가르탱(Pierre Cardin), 앙드레 쿠레쥬(André Courrèges)에서 그 전통양식을 찾을 수 있다고 하였다.⁵⁾ 이렇듯 1960년대에 이미 컨셉추얼 패션에 대한 구체적인 언급이 있었고, 예술과 패션의 상호교류와 혁신을 컨셉추얼 패션의 기저로 본다면 독창성과 예술성을 추구하는 패션 문화 속에서 컨셉추얼 패션은 중요한 의미로 작용하고 있음을 알 수 있다.

2. 컨셉추얼 아트의 사례

컨셉추얼 아트는 1960년대 문화와 정치의 급진주의 풍조에서 모더니즘의 경향과 함께 미니멀 아트에 대립된 비형식적 관습의 결과로 통용되었다.⁶⁾ 미니멀리즘 예술가들이 자연스럽게 개념미술로 활동영역을 넓히면서 1961년 플린트(Henry Flynt)가 뉴욕 플럭서스(Fluxus)⁷⁾ 그룹과 관련된 복합적 행위에 '컨셉추얼 아트'라는 용어를 처음 사용하게 되었다.⁸⁾ 컨셉추얼 아트는 1967년 『아트포럼』에 솔 로윅이 기고한 「개념미술소고」가 실린 후 통용되기 시작하였으며, 페미니즘, 대중문화, 기호학 등을 이용해 새로운 작품을 창조하면서 퍼포먼스 아트, 비디오아트, 대지미술 등의 미술형태를 포함하는 포괄적 용어가 되었다.⁹⁾

1) 회화

성서적, 고전적, 역사적인 장면 등에 대한 재현과 자연과 실재의 묘사, 허구적인 리얼리티가 중심을 이룬 전통적인 회화의 범주를 벗어나 형식적인 측면에서는 새로운 재현방식을 표방하고, 내용면에서는 과거의 관습을 배격하는 새로운 회화에 대한 관심이 고조되었다. 비례원칙과 원근법을 무시한 단순

화면구성과 기하학 도형, 풍자·표절·패러디·콜라주·서명·말장난·낙서·경구·이미지의 반복과 복제, 즉흥적 필치의 서투른 회화, 의도적으로 지우거나 순수 물감의 본질에 입각한 모노크롬 회화 등으로 범위가 확대되었다.

기존의 시각과 위치를 탈피하고 관객과 작품 간의 관계를 새롭게 인식하고자 다른 차원의 접근이 시도되면서 물감 흠뿌리기와 같은 드리핑 기법, 행위가 혼합된 제스처 페인팅 형식과 같이 우연의 법칙에 의해 형태를 창조하는 추상적 방식이 활용되기도 하였다. 이러한 추상적 방식은 사고와 의식을 형상화하려는 자기반영적 조형의지와 자유롭게 결합된 형식을 특징으로 하였다.

문화적인 연관성을 지닌 연속된 그림의 나열과 만화·삽화·사진·실크스크린·포스터 등의 자료형식, 내용보다는 기술적인 형식에 초점을 맞춘 스토리가 없는 사진이나 영상, 텍스트·색채·사진·드로잉이 혼합된 어셈블리지(Assemblage)와 포토그램, 혼합회화 등 다양한 주제와 양식을 갖는 혼성 예술로 회화의 전통적인 경계는 점차 무너지게 되었다.

2) 언어, 이론 작업

형태와 색채 또는 재료를 가지고 작업하는 것 보다 의미를 가지고 작업하는 것에 중점을 둔 컨셉추얼 아트는 미술이 동어반복적인 면에서 논리 및 수학과 공통적이며, 모든 미술작품이 근본적으로 언어적이라는 주장과 함께 감정적이고 직관적인 표현방식에서 사고의 과정을 강조하는 제작방식으로 변모하였다.

초기 문학과 문자, 언어, 이론을 우선적 또는 배타적으로 사용하여 관람자와 작품사이의 거리를 좁히고, 미술대상을 없앴으로서 양식이나 용어에서 자유로워지고자 하였다. 이론적 분석은 초현실주의 미술가들의 언어와 재현사이의 관계를 파괴시키는 반어적 언어진술로 시작되었고, 점차 숫자·수식·글자·지도·차트 등 문자와 기호와 같은 도해의 개념적인 형태와 기록체계에 의존하게 되었다. 나아가 잡지·서적·카탈로그 출판으로 이어져 미술은 언어적인 소통을 목적으로 하는 정보로서 기능하게 되었고, 잡

지는 자기비판과 미술제도에 대한 고무적인 풍자를 위한 장이 되었다.

미술의 이론화 작업은 제목, 작품의 해설, 유머를 가미시킨 풍자적 메시지, 일상적 행위의 설명, 비현실적 상황 해설에서 사회사건과 정치적 상황에 대한 비판과 저항을 표방하는 문구, 집단토론과 말하기, 논쟁, 교육 등으로 이어져 급변하는 미술계의 새로운 돌파구로서 전시 제작자의 역할에 주목하게 하였다.

3) 조각과 설치

예술의 권위에 대한 공격으로서 조각의 해체는 대량생산된 일상용품과 기계의 도입을 가져왔고, 미술에 단순한 산업오브제인 레디메이드(Ready made)를 사용함으로써 효용가치를 초월하는 무미학적 태도로서의 의미를 부각시켰다. 이러한 미술오브제는 모사품, 잡동사니, 쓰레기 등 평가 절하된 재료의 단순 나열과 재료의 물성을 변형한 낮은 형태의 창출, 전시의 속성을 공격하는 공간연출로 개별적인 작품보다 전시무대 자체가 오히려 예술작품으로 평가받는 가치의 변화를 가져왔다.

조각이 관람자의 수동적인 감상보다는 능동적인 참여를 요구하고, 사물과 환경의 개념에 대한 복합적인 반응을 구체화하는 수단으로 활용되면서 조각의 범주는 설치작업으로 확대되었다. 물성에 대한 관심은 산업적 재료에서 자연적 재료로 이동되어 얼음·흙·콘크리트 등 불안정한 재료를 사용함에 따라 발생하는 불가피한 소멸을 통해 제작의 과정보다는 재료의 과정을 더 강조하게 되었다. 나아가 일회적, 순간적인 대지미술과 아르테포베라로 그 영역이 확대되어 자연적 법칙으로의 회귀와 존재의 경험에 의미를 두게 되었다.

4) 행위와 이벤트

이벤트의 우선적인 목적은 예술형태에 대한 선동적인 공격과 충격적인 우연성에 있었다. 규범을 해체하는 비판적 행동으로서 신성모독과 시체 애호, 유사종교의식과 같은 극단적인 표현이 시도되었고, 일회적인 프로젝트, 미술형식들이 결합된 퍼포먼스

와 음악·무용·문학이 결합된 연극적인 이벤트, 비미술적 일상행위의 반복과 매일의 상황기록과 같이 그 표현양식은 다양하였다.

작품의 실존에 대한 모호함을 기반으로 신체와 행위에 집중한 퍼포먼스는 신체를 재료의 일부로 사용하고 조작함으로써 정신적인 추상보다는 행위의 과정과 상징, 행위로 인해 야기되는 사회적 기능을 중요하게 생각하였다. 미술가의 움직임은 무언가를 창조하는 행위와 연관되면서 관람자는 행위를 형성하고 있는 개념에 대해 생각하게 되고, 미술을 구성하는 주된 요소가 사물이나 작품이 아닌 전시 그 자체 또는 전시에 대한 관람자의 경험임을 깨닫게 되는 것이다. 행위중심 표현방식은 표현이나 상징을 떠나 관람자의 참여와 시간의 흐름에 따른 예술경험 자체에 의미를 부여하고 예술의 소통과 사회적 기능에 대해 중점을 둔 새로운 미술로 평가받게 되었다.

3. 컨셉추얼 아트의 조형적 특징

1) 반 형태(Anti-form)

반(反) 형태는 전통적인 미술의 주제와 구성방식에 있어서 관념적인 기준을 초월하는 구조를 총괄하는 개념으로, 매체의 물성과 작품의 존재와 형태가 부정형적이고 불완전한 것을 포함한다. 컨셉추얼 아트는 미학적인 사상이나 취향을 배제시킨 대량생산 기성품인 레디메이드(Ready made)를 사용하여 당시 순수회화나 조각으로 한정되어있던 미술 형식과 비평에 공격적으로 대항하기 시작하였다.

마르크스(Karl Marx)의 『자본론』에서 나타난 물신주의에 대한 해석에서 일상품은 아주 사소하고 쉽게 이해되는 것으로 보이지만 실제로 형이상학적인 미묘함과 신학적인 까다로움이 내재되어있는 것이라 하였다. 왜냐하면 사람에게 의해 고안된 산물로서 생명력을 부여받은 독립적인 개체이고, 생산을 위해 투자된 노동력 때문에 일상품은 사회적 물건이 되며, 단순한 사용가치를 초월하여 사람들과의 관계를 맺게 됨에 따라 사회적 의미와 중요성이 부여되기 때문이다.¹⁰⁾ 따라서 레디메이드라는 미학적

으로 정화된 것이 아닌 일상품을 예술의 영역으로 끌어들이는 것으로서 가치 혼돈을 야기함과 동시에, 예술의 사회적 기능을 재창조하게 된 것이다.

1968년 모리스(Robert Morris)는 '반 형태'(Anti-form) 선언과 함께 유동적 재료를 사용하여 물질성 자체를 강조함으로써 시간성의 개념을 극대화 하였고, 관객으로 하여금 작품의 변화, 파괴, 비영원성, 물리적인 현존성에 대한 경험에 흥미를 느끼도록 유도하였다.¹¹⁾

이후 컨셉추얼 아티스트들은 시간개념을 포함하여 규모와 실행방법에 있어서 극단성과 의외성을 추구하면서 공간과 환경을 결합하였고, 읽기·보기·만지기·듣기·냄새·맛을 이용하는 감각기관을 구체화함으로써 주제와 재료의 한계를 초월하고자 하였다.

반 형태는 예술품의 질서정연한 내적 구조를 부정하고 명료한 외향과 내용간의 관계를 파괴하는 것이며, 우연의 법칙과 무관심의 선택에 의해 물리적으로 차지하고 있던 본래의 맥락에서 이탈함과 동시에 새로운 위치를 부여받는 것이다.

2) 개입(Intervention)과 차용(Appropriation)

이미지 재현에 따른 개념들-표절(forger), 모방(copy), 인용(citation), 차용(appropriation), 참고(reference), 패러디(parody)-은 개입(intervention)을 통한 변형(transfigure)과 재 기능(re-functioning)을 근본적인 수단으로 사용하는 컨셉추얼 아트의 중요한 논점이다.

표절은 원작자가 있는 원본을 다른 사람이 몰래 훔쳐서 자신의 창작인 것 인양 하는 경우를 말하고 모방은 둘 사이의 유사성이 명확한 경우로 복사의 개념이 포함된다. 복사는 똑같이 베끼는 것이고, 모방은 흉내 낸 것으로 복사와 달리 변형의 개념을 포함한다. 모방이라는 범주는 표절과 혼돈되기도 하지만 원본을 은폐하지 않는 한 작품의 평가에 끼치는 영향이 아직도 논의되는 개념이다. 패러디는 원작을 인정하면서 작가가 그것을 희화화하여 관객들이 원작과의 차이를 바라볼 수 있게 하는 경우를 말한다. 유머나 재치의 요소를 통한 원작의 변형 자체에만 관객의 시선을 묶어두는 것이 패러디라고

한다면, 인용, 참고, 차용은 원작을 상정하고 형식과 내용을 부분적으로 사용함으로써 작가 자신의 의도를 좀 더 명확히 나타내려는 태도이다.¹²⁾ 이러한 개념들은 개입의 요소로 활용되어 컨셉추얼 아트의 특징으로 부각되었다.

컨셉추얼 아트에서 개입은 오브제와 이미지, 정보가 다른 문맥(미술관, 신문, 잡지, 거리)에 놓여 미술에 대한 관람자의 정상적인 지각을 중단시키고 그러한 문맥에 관한 이념적, 제도적 토대에 대한 관심을 이끌어내는 것을 말한다.¹³⁾ 1980년대 중반 이후 차용은 다른 예술가의 작품을 재생산하는 용어로 사용되었는데, 근본적으로 다른 미술가의 문맥을 예술적이고 특별한 대상으로서 개념 정립한다는 재기능의 필연성을 이끌어내는 경우를 의미하였다. 문화적 관습의 대안으로서 '미디어의 문화적 사용'이라는 예술적 개입형태가 되면서 특수한 대상, 전시 장치, 총체적인 문화구조에 대한 접근을 통해 전시 경험에 대한 반응과 모순에 대한 응답과 같은 사회적 정치적 문맥을 야기하는 기능을 수반하게 되었다.¹⁴⁾

3) 은유(Metaphor)와 우회(Detour)

은유는 하나의 의미체계를 준거로 다른 의미체계를 설명하거나 명확히 함으로써 작용하는 것으로, 낯선 사건과 경험을 인식 가능하도록 다시 기술해 보이는 일종의 '속성을 지니는 것'(transfiguration)으로 변환하는 방법을 말한다.¹⁵⁾

초기 은유적 표현은 철학·사회·정치·경제·역사적인 현존성에 대한 의문을 제기하고 비판과 고발정신이 반영된 반어적 이론 형식으로 인쇄매체를 통해 폭넓은 청중과 소통하는 수단이 되었다. 구체적인 의미를 유추할 수 있는 상징적 오브제나 다양한 담론의 파편들로 구성된 문장을 열거함으로써 점차 공격적으로 변모하게 되었고, 이종혼성(異種混成)의 형태를 띠면서 시위·혁명·논쟁·토론·록 음악 등으로 대중적으로 발전되었으며, 나아가 행위와 대상을 둘러싼 환경과 작품, 관람자의 관계를 고려하는 잠재적인 언어로서 활용되었다. 이로써 우회적인 이미지 재현방식은 포괄적이고 총체적인 심층적 재현(Deep representation)에서 표면 의미와 심층적 의미를 동

시에 갖는 메타적 재현(Meta representation)으로 변화하게 되었다. 이는 주제와 대상, 해석자 사이의 관계에 초점을 맞추어 이미지가 대상과 주체 어디에도 종속되지 않는 쌍방향 지시 관계를 이루는 것으로 정치적 이데올로기의 입장에서 예술양식으로서 작용하는 권력의 관계에 직접적으로 주목하는 것이다.¹⁶⁾

4) 과정(Process)과 연속(Series)

과정과 연속은 시간의 흐름에 따른 과정에 의미를 두는 것으로 물성이 변화되는 과정과 현상에 주목하는 일회적인 이벤트와 이를 기록 하는 자료형식, 변화된 결과를 설명하는 진술방식, 행위를 통해 신체와 환경을 결합하는 퍼포먼스 등을 포괄한다. 대체로 시간과 환경의 우연적 요소를 기본으로 물성, 공간, 개념, 의미가 변화되는 과정과 결과에 주목하므로 시간성, 공간성이 특징적이며 예측할 수 없는 결과로 시작과 끝이 불분명하고 상징적인 연관성이나 형식적인 중심이 없는 복잡한 혼합물의 형식을 띤다. 또한 외부의 요소에 영향을 받아 의미가 다양하게 해석되기 때문에 참여성, 상호성, 유연성을 수반한다.

과정과 연속의 작업은 설명적 미술이나 해프닝을 비롯하여 물감 흘리기, 구타이그롭¹⁷⁾의 가변적 자연개입, 다다의 퍼포먼스 등 시대별 미술양식에서 다양하게 나타났고, 1960년대 플럭서스(Fluxus)그룹이 새로운 미술형식으로서 가능성을 탐구하는 수단으로 활용하면서 절정을 이루게 되었다. 무용·연극·음악·영화·회화 등 복합예술(Intermedia)형태로 표현되어 인식의 객관화를 시도하였고, 신체를 이용한 퍼포먼스는 지극히 개인적이고 진부한 일상의 행위에 대한 부조리나 대변논리로서 작용하기도 하였다.¹⁸⁾

이러한 과정과 연속 형식은 조건에 따른 변화의 결과를 기다리고, 과정을 전시하며, 재료를 확대하고, 시간의 흐름에 기초하기 때문에, 시간의 흐름에 따른 변화에 주목하는 과정(Process)과 순서(System), 신체를 매개로 시간과 공간의 변화와 움직임에 주목하는 행위(Performance)와 행동(Activity), 관람적

인 주제를 구체화하며 재치와 상상력의 일회적 태도로서 작용하는 이벤트(Event)와 해프닝(Happening)으로 분류할 수 있다.

Ⅲ. 컨셉추얼 패션의 분류

앞 절에서 컨셉추얼 아트의 조형적 특성을 고찰함에 있어 양식의 범주에서 조형적 특성을 분류하여 살펴보았다. 그런데 패션은 예술양식과는 달리 신체와 신체를 둘러싼 공간을 고려하여야 하고, 패션 컬렉션의 기획과 실행으로 표현되며, 입는다는 기능을 수반하는 특수성을 지니고 있으므로 동일한 분류기준을 적용 하였을 때 세부사항에 있어 다소 차이가 있음을 전제로 둔다. 이것은 외형적으로 유사한 형식이라 할지라도 내적의미에 따라 다르게 분류될 수 있고, 여러 가지 특성이 복합적으로 존재하기 때문에 적용기준에 따라 그 해석이 다양할 수 있다. 그러므로 본 절에서는 각 특성을 우선순위로 적용하여 선별하였으며 분류된 형식이 상이하게 적용되는 것이 아니라 상호의존적임을 밝힌다.

1. 반 형태(Anti-form)

패션디자인에 있어서 반 형태는 구조의 해체, 기능의 전복, 형태의 왜곡, 변형과 변환, 첨가와 결여의 조형요소를 활용하여 비례와 균형을 의도적으로 깨뜨린 확장개념으로 해석할 수 있다. 구조의 해체와 기능의 전복은 소매가 거꾸로 달린 재킷, 한쪽 소매가 없는 코트, 셔츠와 커프스가 반복된 원피스, 안감과 걸감을 이어 붙여 누더기와 같이 보이는 재킷처럼 해체된 구조위에 새로운 형태를 첨가(添減)하여 변형하거나 디테일을 반복, 과장, 확대, 축소, 은폐하여 본래의 기능을 변환함으로써 표현되었다. <그림 1> 중심이 뒤틀려 좌우가 비대칭인 수트, 밑단과 어깨가 뒤집혀 상하의 구별이 모호한 드레스 등은 기존 패던 형식을 거부한 비대칭, 불균형 형태의 사례로서 전통적인 질서를 해체하는 불확정적인 형태구성을 보였다.<그림 2>

빅토 앤 롤프가 제시한 셔츠와 재킷의 중첩의상

은 인체의 곡선과 착장자의 활동영역을 고려하지 않은 확장형 의복으로서 기능과 실용성, 이상적인 미의 기준을 초월하는 연장성과 무한성의 특징을 지닐 뿐 아니라, 상상과 비현실적인 상황의 재현 가능성을 모색하는 비구조적인 조형물로 간주될 수 있다.<그림 3>

이와 같이 조화와 통일이라는 질서보다 파편화된 요소들의 부분적 독립으로서 관념과 시각의 불일치를 피하는 불확정적인 형태미 추구는 디자이너의 실험과 도전정신, 신개념의 미의식을 시각적인 충격을 통해 제시하고자 하는 것으로 볼 수 있다.¹⁹⁾ 다양한 방식으로 창출되는 패션 조형물은 의외적인 요소를 통해 유희를 제공할 뿐 아니라, 패션과 착장자, 관람자의 관계를 재조명하고자 하는 의지가 내재되어있으므로, 신체와 의복의 잠재적인 공간을 탐구함으로써 패션의 한계를 초월하는 새로운 가치를 구현하고, 관념적인 미의 기준을 재 정의하고자 하는 본질에 입각해 있음을 알 수 있다.

2. 개입(Intervention)과 차용(Appropriation)

패션에서 개입은 좁은 의미에서 일반적으로 사용 불가능한 것으로 인식된 소재와 오브제를 사용함으로써 재료의 물성을 강조하는 의복 재료의 영역확대를 의미하며, 넓은 범위에서 기대반전의 상황설정, 타 영역으로의 공간 확장을 포함한 보편적 표현형식의 파괴를 의미한다. 그리고 이전 컨셉추얼 아트작업을 차용하여 재해석하고 다른 예술분야와 상

호 교류하여 재구성하는 방식도 포함된다.

컨셉추얼 아트의 레디메이드처럼 컨셉추얼 패션은 종이, 나무, 금속, 기계 부품, 산업적 생산물 등과 같은 오브제를 활용하였다. 라우센버그(Robert Rauschenberg)가 <혼합회화Combining Painting>로 단절된 요소들의 이질적인 결합을 꾀했던 것처럼, 컨셉추얼 패션은 일회용품이나 쓰레기와 같은 산업 소재를 결합하여 재료의 활용범위를 확장하였으며, 이질적인 재료를 혼합함으로써 조화보다는 부분과 요소에 상징적인 의미를 부여하였다.

패션 오브제는 본래의 기능이 소멸되어 의복에 증속됨으로서 의복 내에서 특별한 대상으로 재 기능하였는데, 이는 반어적으로 원형과 실체에 대한 관심을 유발시키고자하는 의지를 표명하는 것으로 해석할 수 있다.<그림 4>

컨셉추얼 아티스트가 관심을 기울였던 감각의 구체화는 현대 패션에서 유동적 재료를 활용한 의복, 살아있는 동물의 개입, 자연법칙의 인공적 생성 등으로 표현되었다. 불완전한 형태와 결과를 예측할 수 없는 상황의 개입은 감각요소를 가시화함으로써 시각적 긴장감을 유발하고, 동시에 기술적인 세계와 반대되는 자연법칙과 순환과정으로 회귀하고자 하는 의지가 내재되어 있는 것으로 보인다.<그림 5>

또한 의복의 근본 목적인 '입는다'는 차용 행위의 본질을 부정하고, 하나의 오브제로서 인식하여 목적과 기능을 모호하게 하는 표현방식이 두드러졌는데, 재킷이나 셔츠를 오브제로 부착한 의복이나 공간과



<그림 1> Comme des Garçons 2006 S/S
<http://www.firstview.co/m/2006.09.17>



<그림 2> Viktor & Rolf 2006 S/S
<http://www.firstview.co/m/2006.09.17>



<그림 3> Viktor & Rolf 2003 S/S
<http://www.firstview.co/m/2004.12.09>



<그림 4> Robert Cary Williams 2003 F/W
<http://www.firstview.co/m/2006.08.10>



<그림 5> Robert Cary Williams 2004 S/S
<http://www.firstview.co/m/2006.08.10>

연결하여 의복의 유용성보다는 공간성을 부각시킨 사례들이 그것이다. 이는 형태와 실행의 결합으로서 장소와 환경의 의존성을 새롭게 표현하고자 한 것으로 패션의 본질에 대해 의문을 제기하여 의식의 변화를 꾀하고자 하였다.<그림 6>

견지 않는 모델, 수영장이나 뒷골목 등 특수한 장소에서 행하는 패션 컬렉션의 사례는 장소를 작품의 일부로 수용함으로써 환경과 독자적 거리를 유지하던 전통적 방식에서 벗어나 즉흥과 우연을 통해 근원적 본성과 자의식을 표출하고 창조성을 실현하고자 하는 의지를 내재하고 있는 것으로 해석할 수 있다.<그림 7>

3. 은유(Metaphor)와 우회(Detour)

컨셉추얼 아트가 사회정치적인 측면을 직접적으로 반영하는 공격성을 띤 반면, 컨셉추얼 패션은 의도적 변조, 대립 요소의 병치, 상반된 이미지의 표출 등 사회정치적 메시지를 부분적으로 반영한 우회적인 표현방식을 보였다. 특히, 비주류에 대한 관심과 미지에 대한 탐구, 이미지의 과잉 혼재는 현실 비판과 사회 고발을 은유하는 요소로 활용되었다.

컨셉추얼 아티스트 파이퍼(Adrian Piper)의 「카타르시스Ⅲ」를 인용한 마지엘라는 파이퍼의 표현 방식을 재생산함으로써 미술과 사회비판의식이 연계된 패션의 새로운 형식을 제시하고자 하였다. 파이퍼가 제시한 'WET PAINT' 젖은 물감이라는 단어는 아직 그림을 그리고 있는 물감으로서 자신이 기능한다는 것을 상징하는 것으로서, 거리를 돌아다니는 행위자체가 그림을 그리고 있는 상황이며, 미완성된 그림은 낯선 장소에서 낯선 사람과의 만남에 따라 완성되기 때문에 그림의 주체는 자신도 타인도 아닌 '우리' 입과 동시에 '현재'라고 하였다. 그러나 궁극적인 목적은 민족적 우월감이나 타민족 배타정신과 같은 독자적 사회구조에 대한 저항에 있었다.²⁰⁾

마지엘라는 파이퍼가 제시한 단어를 젖은 나체에 직접 프린트함으로써 선정적인 면을 부각시켰고, 자동기계의 움직임으로 파이퍼의 걷는 행위를 대치하였다. 이는 과거의 미술양식을 재해석하여 미술과

패션의 상호 영향 관계를 설명한 차용의 사페이저 유동적인 재료의 개입으로 인한 과정의 사페이저기도 하다. 그러나 무엇보다 외부의 요소에 의해 영향을 받는 무분별한 성의 사회적 문제와 일회적인 소비성에 대한 비판의식이 은유된 표현방식이 부각되었으므로 은유적인 특징이 두드러진 복합사례라 할 수 있다.<그림 8>,<그림 9>

소외계층과 소수민족들을 모델로 등장시킨 갈리아노(John Galliano)의 2006년 컬렉션은 다양한 연령과 계층의 인간상을 한 무대에 선보임으로서 모든 인간은 평등하고 아름다우며 다른 방식으로 살아갈지라도 서로의 삶을 존중하여야 하고 또 존중받을 가치가 있다는²¹⁾ 휴머니즘을 표현하였다. 이는 하이패션과 소외계층을 병합한 기괴한 표현방식으로 유희를 창출함과 동시에 소수에 대한 사회적인 관심을 이끌어내고자 하는 의지가 내재되어 있는 것으로 해석된다.<그림 10>

맥퀸(Alexander McQueen)은 2001년 컬렉션에서 윌킨(Joel Peter Witkin)의 사진 '요양소(Sanitarium)'에 등장한 인물을 차용하여 커다란 유리 상자에 갇혀 있는 벌거벗은 여인의 형상을 개입시켰다. 이 거대한 몸집의 여성은 거대한 소뿔과 레이스가 재사용된 소파위에 누워 마약이 가득 찬 튜브가 연결되어 있는 회색 가죽마스크를 쓰고 있었으며, 입에서 튀어나온 튜브로 숨을 쉬는 것처럼 보였다. 사실, 패션계는 다양함을 포용하는 것처럼 보이지만, 인체의 외양과 치수에 관해서 엄격하기 때문에 비만은 절대적으로 금기시한다.²²⁾

맥퀸은 표준의 전형이 되어버린 여원 모델과 패션계에서 저주의 대상인 살진 모델을 병치함으로써 혐오의 대상을 시사하고 미와 혐오사이에서 전통적인 미의 기준을 전복시켰는데, 이것은 미와 혐오의 공존이라는 양면가치(Ambivalence)를 예시한 사례로 볼 수 있다. <그림 11> 미와 추의 공존에 대하여 아도르노(Adorno)는 불쾌함에 대한 쾌락은 환각(Phantasmagoria)이라는 과제에 위협적인 요소로서 눈의 착시로 인한 내재가치이며,²³⁾ 따라서 꿈의 세계는 아무도 상처받지 않는 장소로서 비취됨과 동시에 단순쾌락은 드러냄으로서 더럽혀지고, 환각은



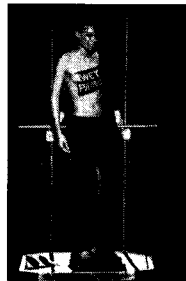
〈그림 6〉 Undercover
2002 F/W
<http://www.firstview.com/2004.10.05>



〈그림 7〉 A. F
Vandervorst 2000 S/S
<http://www.firstview.com/2004.10.05>



〈그림 8〉 Adrian Piper
「Catalysis III」, 1970
Godfrey, Tony(1998).
Conceptual Art. N.Y.:
Phaidon Press,
p. 233



〈그림 9〉 Martin
Magiela 2006 S/S
<http://www.firstview.com/2006.10.05>



〈그림 10〉 John
Galliano 2006 F/W
<http://www.firstview.com/2006.09.17>

자아해체의 근원이 시작되면서부터 영향을 받는다
고 하였다.²⁴⁾

4. 과정(Process)과 연속(Series)

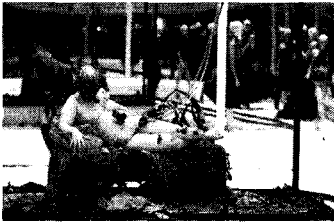
실시간을 도입하고 실제사물을 이용하여 관객의
구체적인 반응을 반영하는 인터랙티브 미술은 시간
의 흐름에 따른 변화를 주목하는 열린 구조의 전형
으로서 컨셉추얼 아트와 패션에 공통적으로 표현된
양식이다. 신체와 공간에 자율성을 부여하여 디자이
너의 사고자체와 작업과정에 대해 관심을 갖게 함
으로써 의복이 감상적, 관념적 관찰의 대상에서 현
상학적, 인식적 반응으로 옮겨지면서 관람자의 존재
와 경험이 구체적 변화의 조건이 되는 것이다.

흰색의 드레스를 입은 모델이 무대 뒤로 흐르는
얇은 보라색 잉크 웅덩이를 지나면서 드레스의 밑
단이 물들어가고, 걸음을 내딛을 때마다 무대 위로
흔적이 남게 되는 모로우(Hamish Morrow)의 작업
은 예측할 수 없는 결과에 주목하게 하였다. 이것은
완성과 미완성의 경계가 모호한 구보타 시게코의 「
질 그림」²⁵⁾이나, 백남준의 「머리의 선」²⁶⁾과 흡사하
였다.〈그림 12〉 폴 코스(Paul Kos)의 「얼음이 녹는
소리」²⁷⁾와 갈라치오(Anya Gallachio)의 「강도와 표
면」²⁸⁾이라는 얼음조각과 유사한 마틴 마지엘라의
얼음 작품은 시간에 따라 본질적 형태가 변화할 뿐
아니라 형태를 둘러싼 공간도 변화시켰는데, 얼음조

각 목걸이가 체온에 의해 녹아내리면서 흰 셔츠를
물들이고 결국 목걸이는 소멸되면서 셔츠에 목걸이
의 흔적만이 남게 되었다.〈그림 13〉

이러한 사례는 시간의 흐름에 따라 형태가 변하
기 때문에 일시적이고 순간적이며 계획되지 않은
우연의 효과를 기대하도록 한다. 따라서 관람자로
하여금 예측 불허한 변화의 과정과 변화된 흔적을
회고하도록 요구하고, 감각적인 경험이 개념보다 더
중요하고 흥미롭다는 것을 인식시키며 개념과 행위
의 관계성에 대한 새로운 시각을 제시하고자 한 것
이다.

특히, 패션컬렉션은 음악·움직임·이미지·의상·무
대·관객이 상호 협력하고 시공간이 혼합된 표현 형
식으로서 과정과 연속의 대표적인 사례로 볼 수 있
다. 컨셉추얼 아트가 여러 영역이 혼재된 복합예술
을 지향했던 것과 마찬가지로 패션은 실제 장례식
이나 소더비 경매를 개최하는 등 특별한 행사의 진
행이나, 모델과 관객이 뒤섞인 일상적인 생활의 연
출, 뮤지컬·연극·영화 등 여러 영역과 시공간을 혼
합한 해프닝 등으로 다양하게 표현되었다. 이러한
패션컬렉션은 엉뚱하고 비현실적인 상황을 개입하
였기 때문에 관람자는 가상과 현실의 실재를 혼동
하고 사실성에 의문을 제기하게 되었다. 따라서 관
람자는 객체에서 능동적인 해석 권한과 선택의 기
회를 부여받아 새로운 의미를 생성하게 되는 주체
적 행위자의 입장을 취하게 되었다.〈그림 14〉



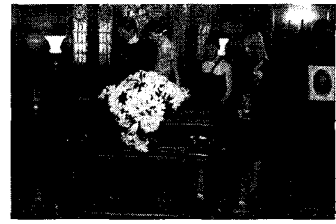
<그림 11> Alexander McQueen
2001 S/S
<http://www.firstview.com/>
2004.04.21



<그림 12> Hamish
Morrow 2002 S/S
<http://www.firstview.com/>
2006.10.05



<그림 13> Martin
Magiela 2006 S/S
<http://www.firstview.com/>
2006.10.05



<그림 14> Imitation of Christ
2001 S/S
<http://www.firstview.com/>
2004.04.21

<표 1> 컨셉추얼 패션의 조형미

유형	표현 사례	표현 요소	조형적 특징
반 형태 Anti-form	<ul style="list-style-type: none"> • 한쪽 소매가 없는 코트, 소매가 가슴에 달린 재킷 • 기존의복을 오브제로 부착하여 재구성한 의복 • 칼라와 커프스 등 디테일의 반복적 구성 • 인체의 곡선을 무시한 평면형, 확장형 의복 • 울 풀린 밀단, 엉성하게 박음질 된 미완성 의복 • 상·하·좌·우 비대칭 의복 • 목선, 진동선, 여밈이 여러 곳에 위치한 가변형 의복 	구조의 해체 기능의 전복 의도적 결여 형태의 왜곡 관념의 부정 정체성 이탈 변형과 재 기능	다원적 해석
개입과 차용 Intervention & Appropriation	<ul style="list-style-type: none"> • 나무, 금속, 기계, 유동적 재료의 활용 • 일상용품, 쓰레기, 산업폐기물의 재활용 • 예술작업의 차용과 재해석, 이미지 복제 • 타 영역과의 상호교류, 과학기술과 미디어의 활용 • 열린 장소, 실험적 구성의 패션컬렉션 • 전통·과거·현대·미래의 혼용과 시공간 초월 	재료의 무한성 장소의 특수성 우연과 즉흥성 이중 혼성, 혼성모방 환경친화 합목적성	풍자와 유희
은유와 우회 Metaphor & Detour	<ul style="list-style-type: none"> • 사회정치적 사건의 패러디 • 우스꽝스러운 분장, 과장된 디테일과 실루엣 • 소외계층, 일반인, 추한 모델의 등장 • 혐오와 불쾌감을 유발하는 퇴폐적, 전위적인 컬렉션 • 은폐, 속박형 의복-고통과 어두움의 상징 • 성 정체성이 모호한 의복 • 모델과 의상 없이 사진, 영상으로만 구성되는 패션쇼 	사회부조리 고발 정치적 비판 유머, 재치, 즐거움 본질의 변조 양성구별의 해체 연극성 무관심, 무정체성	본질과 진정성 탐구
과정과 연속 Process & Series	<ul style="list-style-type: none"> • 시간의 흐름에 따라 변화하는 의복 • 옷을 입고 벗는 행위로 인해 완성되는 의복 • 홀로그램, 스크린 기법이 활용된 비정형적 의복 • 환영, 착시 효과의 패션컬렉션 • 멀티미디어가 활용된 패션컬렉션 • 모델과 관객의 역할 뒤바꾸기 • 관객의 참여로 인해 완성되는 의복과 패션쇼 • 착용자의 착장 방식에 따라 변화되는 다기능 의복 	자리바꿈, 뒤집기 일상성의 단절 상호협력 상호절충 쌍방교류 허구와 실제의 혼용 착용자 재창조 의복 사용자의 자율창조	참여와 상호교감

IV. 컨셉추얼 패션의 조형적 특징

1. 다원적 해석

전통적인 의복의 제작방식은 직물을 사용하여 몸에 맞게 재단하고 봉제하여 기능성과 심미성을 갖

도록 하는 것인데,²⁹⁾ 컨셉추얼 패션의 반 형태는 관념적인 형태와 구조를 해체하여 재구성함으로써 신체의 곡선을 무시하고 전통적인 미의 기준을 전복한 기학적 미완성 형태를 보인다. 전통적인 구성 방식보다는 신체와 의복사이의 공간에 주목하는 추

상적 형태로서 일정한 기준이 존재하지 않는 미결정적 특징을 갖는다.

개입과 차용의 유동적이고 이질적인 소재의 결합과 용도가 변경된 오브제의 개입은 재료의 한계를 초월하는 무한성을 지남과 동시에 본래의 기능을 박탈하면서 창출되는 자율적인 해석에 근거한다. 보편적인 표현방식을 파괴하고 요소들을 부분적으로 독립시킴으로서 의복의 형태와 물성의 범위를 확대하며, 유용성과 착용행위의 본질을 부정함으로서 새로운 미의 가치를 발현하고자 하는 것이다. 또한 의복의 형태와 기능을 변환함과 동시에 기존 패션컬렉션의 형식이 분열된 실험적인 시도는 신체와 공간을 수용하는 열린 구성 방식을 취함으로서 기능과 속성의 경계를 희미하게 하고 감정을 자극하여 인식의 변화를 이끌어낸다. 따라서 의복의 근원적인 구상(재료, 소재, 구성요소, 위치, 공간과의 관계)에 대해 사고하도록 유도하며 의도적 결여로 인한 불충분과 결합을 수용하도록 한다.

따라서 의복내의 구조 해체로, 목적성 결여 및 통합으로, 패션 공간과 기능의 연계성 확장으로 영역과 문화를 융합하고자 하며, 시간, 공간, 존재성과 경험의 관계로 패션의 영역을 확장시킨다. 감성교류와 소통을 위한 상호 관계에 의미를 부여하고 부정형, 미결정, 무한정적 자율성을 지닌 열린 개념으로서 기능함으로서 관점에 따라 하나의 원리나 형식으로 규명할 수 없는 불확정적 해석공간을 창출하게 되는 것이다.

2. 풍자와 유희

풍자는 제치와 즐거움의 요소를 통해 원작의 무게를 가볍게 변형하고 재현 주체의 주관적 의도를 반영하여 관람자로 하여금 특정한 태도와 시각으로 바라보도록 하는 것을 말한다. 예술분야에서는 사회적 현상에 대한 비판, 이념적·정치적 대립 등이 공격적으로 표출되었지만, 컨셉추얼 패션은 미를 추구하는 패션의 속성에 부합되어 유희적인 요소가 가미된 풍자와 상징적인 암시가 내재된 의미 차용의 은유적 표현으로 시사되었다.

반어적인 문장을 프린트하고, 단어나 문장을 식

별할 수 없게 재조합하여 메시지를 은닉하거나, 기호나 문양으로 변형하여 사회적인 고발정신을 피력하는가 하면, 실재 대상과 사회 정치적 사건을 유희적으로 묘사함으로써 본래의 심각성 대신 이미지 전달과 매체의 재현방식으로 관심을 돌려 환상과 현실의 모호함을 부각시켰다.

일회용품을 활용한 의복과 일상성을 거부하는 상징적 행위는 산업사회의 기계화와 문명화에 따른 제도의 불합리성을 비판하고자하는 의지를 표출하는 것이며, 기계장치와 미디어의 도입은 권력과 지식의 산물에 의해 수동적이고 소외되는 인간의 불안감을 나타내고자 한 것으로 볼 수 있다. 의도적인 파괴과정에 주목하고 대상의 변화추이를 여과 없이 노출하는 방식은 현대 사회의 생성과 소멸, 쉽고 사그 버리는 자본주의 소비 형태와 비교하여 역설한 것으로 설명된다.

또한, 순간적인 프로젝트 작업과 영역의 혼재 현상, 비현실과 상상의 현실화, 관람자의 참여와 접촉을 통한 예술경험은 인간·진리·규율·정치·환경문제에 대해 상기시키고 상호소통에 관심과 흥미를 유발하며, 디자이너의 조형의지를 하나의 상징적 기호로서 암시하고자 하는 내적의지를 담고 있다. 사회연계성이 단절된 비합리적인 설정에 의해 발현되는 요소들은 관람자가 이것을 유희적인 존재로 자각하게 됨으로서 정신적 쾌감을 경험하게 되며, 이성의 지배를 받지 않는 이성·감성·마음·정신이 일치하는 지점에 초점을 맞추어 무비판적인 감상과 향수를 일으키게 된다. 이로써 현실세계의 모순에서 벗어나 체험할 수 없는 관계에 대한 상상을 통해 심리적 안도감을 갖게 되는 것이다.

3. 본질과 진정성 탐구

의도적인 유희, 죽음, 소멸, 절망에 대한 시각언어는 전통적으로 경박함, 경솔함, 쾌락, 방종, 어두운 의미들의 축적, 과거의 회귀를 표명하는 연상 작용으로 설명된다.³⁰⁾ 특히, 컨셉추얼 패션에서 빈번하게 나타나는 잔혹함, 기괴함, 암울함, 어둠, 속박, 은폐, 뒤엎히고 뒤틀린 양상들은 인간과 연계되는 요인들의 본성 즉, 진정성에 대한 탐구를 의미한다.

관념적 미의 기준을 전복하는 기괴한 분장의 혐오스러운 대상의 개입과 충격적인 행위는 금기시되는 규율과 한계를 와해시키고자 하는 인간본성의 욕망을 표현하고자 하는 것으로 해석된다. 이것은 극한적인 경험 즉, 죽음에 접근함으로써 인간내면의 원초적 불안감과 두려움이 절망의 행위자일 뿐 아니라 동시에 희망의 행위자로서 기능한다는 양면가치를 표출하는 것이다. 따라서 어두움은 자유와 무한한 가능성을 담고 있는 요소로 활용되어 생성과 소멸과정을 거듭함에 따라 생명의 모든 형태는 지속성 속에 존재한다는 순환의 복잡성을 상징한다.

이와 반대로 꽃, 나무, 눈, 비와 같은 풍경, 대지, 지구 그 자체를 표현매체로서 사용하는 자연주의 환경 친화 현상도 발견된다. 이것은 매체의 일시적 성격, 물질성으로서 자연을 재인식하고, 자연환경의 창조적 응용을 강조하여 자연과 환경이 인간과 공존하는 방식을 구체화하는 실험의 장으로서 연속적인 진화와 창조를 시사한다.

사회 소외계층이나 미의 기준에서 벗어난 모델의 등장은 우리 모두가 주체의 위치라는 광범위한 범주 안에서 계급, 인종, 민족, 지역, 세대, 성, 성별의 위치를 이어가는데 관련된 제한조건에 대해 비판적, 저항적 메시지를 담고 있다.³¹⁾ 관념적으로 아름답지 않은 것에 대한 구체적 재현방식을 통해 비변별적인 인간본성에 대한 추상적 보편주의를 거부하고 차이에 대한 해방과 본질에 집중하는 것이다. 특히 관계적, 실재적 주체의 위치를 다른 형태의 합리적 존재로서 인식하기 위한 수단으로서 미학적 관념을 박탈한 양극단을 나란히 배치하여 이상(Ideal)의 독립된 지위를 와해하고 동경의 대상을 재조정한다.³²⁾

따라서 인간중심의 본질에 입각하여 일상적 삶을 초월한 숭고한 정서를 드러내며 절대적인 진리로서 인간본성의 영역에서 관습과 가치평가의 양식을 발전시키고자하는 내적의지를 담고 있다.

4. 참여와 상호교감

최근 정보통신분야의 발달로 미디어와 대중 참여가 새로운 문화 트렌드로서 영향력을 행사함에 따라 사용자 가공 콘텐츠(User Modified Contents),

사용자 재창조 콘텐츠(User Recreated Contents)와 같은 자율적 창조개념이 강조되고 있다. 패션을 포함하는 문화적 생산물이 단일성보다는 이질성을 추구하고, 영속적인 관계나 근원으로부터 격리형성(colonise)되고자 하는 심리적인 에너지가 확산된 결과물로 나타나게 되면서,³³⁾ 전문가와 비전문가의 경계는 모호하게 되었다.

컨셉추얼 패션의 반 형태, 개입과 차용, 과정과 연속은 창작자의 자율적 행위와 시간의 흐름에 따라 형태가 변화되는 유연성과 즉흥성을 수용하며 '의도적인 부조화'를 통해 독자성과 비 예술성을 강조함으로써 의미와 제작이념에 자율성을 부여한다. 의복에 개념을 개입시켜 물적 존재가 혁신적인 의미해석에 종속되고, 작가의 사고자체와 작업과정에 대해 관심을 갖게 한다. 따라서 의복은 외부세계와 단절된 비어있는 주체로서 본연의 정체성은 이탈되며 어떠한 의미에도 종속되지 않는 중립적인 가치 혼란이 발현된다. 이러한 무가치의 상태에서 독자적 자기 정의에 따라 새로운 의미가 부여되는 것이다.

자기정의적인 주체로서 의복은 감각과 실재의 혼성임과 동시에 창작자의 행위와 관객의 참여에 의해 외연적 다양성을 지니게 되는데, 특히 순간적인 활동과 변화의 과정이 외부의 참여에 의해 반응하는 상태를 보여주므로 상호의존적인 관계 속에서 발생하는 물리적 형태는 절대적 가치를 지니지 않게 된다.

그러나 '상호협력'을 통한 패션컬렉션 속에서 또 다시 재현되며, 시간의식에 의해 끊임없는 변형의 과정을 겪게 되는데, 창작자는 자신이 선택한 조건에 따라 능동적인 참여자로서 경험하게 되고, 이때의 경험은 여러 가지 감각을 동시에 일으키는 정신적, 물리적 지각장치가 된다.

따라서 창작자의 참여에 의한 자율적 해석과 의미부여의 주체로서 패션은 사회내의 유동성과 역사내의 가속, 일상 생활내의 단절 등의 경험을 표현하는 것 이상으로 상호소통과 감성교류의 장으로 기능하게 된다.

V. 결론

‘컨셉추얼’이라는 용어는 미술과 패션 뿐 아니라 음악, 무용, 음식, 건축 등 문화전반에서 나타나는 경향으로서 영역간의 혼재와 융합을 통해 신개념을 창출하는 사회현상이다. 현대사회가 미디어의 발전에 따라 다중감각시대에 돌입하게 되고, 새로운 테크놀로지의 사회화 과정이 진행되고 발전됨에 따라 인간은 본질적으로 더욱 높은 수준의 자유로운 개성과 특별화를 요구하게 되는 현상이 나타나게 되었다.³⁴⁾ 또한, 문화 간의 관계성에 대한 관심이 증폭되면서 새로운 문화를 경험하고 보편화하며 해체, 재조합하는 복합문화공간이 창출되었다. 따라서 독립적 상위문화의 우월성이 붕괴되고, 유행, 미의 가치에 대한 다양성을 인정하며, 자아 확장을 통해 개인 차별화된 사회분위기가 형성되었다.

이러한 복합적인 현대사회 속에서 패션디자이너는 의복의 기능이나 유행보다는 패션 디자이너의 감성과 개념, 예술적 가치와 의미를 중시하며 새로운 조형미를 추구하는 차별화된 디자인에 대한 관심이 고조되는 현상이 나타나게 되었다. 패션디자이너들은 이러한 대중의 욕구와 기대에 맞추어 실험적인 디자인을 발표하면서 컨셉추얼 패션디자이너라는 신개념의 패션영역에 대한 다양한 담론을 제시하고 있다.

이에, 컨셉추얼 패션에 관한 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 패션의 인식과 미의 기준에 변화를 가져온 확장개념으로서 변형과 재 기능을 근본적 수단으로 사용하며 기능과 목적을 초월한 조형언어로서 패션의 수용범위와 한계성에 도전하는 시각적 무한성을 갖는다.

둘째, 개인화와 공공 모방, 신념과 행동의 균일성이 보편적인 기준으로 적용되고 있는 다양한 집합체도의 불합리성³⁵⁾에 대한 상징과 암시가 개입된 기호로 작용한다.

셋째, 인간본성의 추상적 보편주의를 거부한 ‘차이’와 환경과의 ‘관계’에 대한 상호소통을 모색한다.

넷째, 환상과 현실의 모호한 경계선 상에서 시간

의식의 감정적, 미학적 실험에 따른 자율적 해석공간의 창출을 도모하며, 착용자의 자율참여에 따라 새로운 의미가 부여된다.

현대 패션디자인의 양상과 사회적인 의미에 대해 하나의 이론으로 규명하고 분류한다는 것은 접근방식과 관점에 따라 다양하게 해석될 수 있기 때문에 명확한 영역의 분류와 해석이 모호한 것이 사실이다. 게다가 컨셉추얼 패션디자인은 앞서 고찰한 조형적 특징이 단독적으로 행해지는 것이 아니라 복합적으로 나타나며, 관찰자에 의해 가변적인 해석이 가능한 불확정적이고 복합적인 개념이기 때문이다.

따라서 본 연구가 현대패션디자인의 개념 지향적이고 실험적인 경향을 컨셉추얼 패션디자인이라 정의하고, 컨셉추얼 패션디자인의 개념과 이론적 근거의 정립을 시도함에 있어서 제한점을 갖는다는 가능성을 배제할 수 없다.

그러나, 패션문화현상을 예술적 관점에서 분석하고 패션과 현대예술의 상호연관성에 대한 구체적 근거를 제시하여 규명을 시도한다는 점에서 본 연구의 의의가 있다고 하겠다.

앞으로 예술사조와 패션디자인의 비교분석에 관한 연구가 활발히 이루어지기를 바라며, 본 연구가 현대 패션의 신개념을 정의하고, 패션의 경향분석을 위한 예술적 관점의 틀을 제시하는 유형정립의 선례가 되었으면 한다.

참고문헌

- 1) 임은혁 (2007). 탈신체적 패션디자인에 관한 고찰. *복식*, 57(4), pp. 70-80.
- 양희영, 양숙희 (2006). 1990년대 이후 패션에 나타난 건축적 패러다임에 관한 연구. *복식*, 56(7), pp. 85-100.
- 고현진 (2006). 컨버전스 트렌드에 의한 패션디자인. *복식*, 56(7), pp.148-162.
- 김자민, 하지수 (2005). 현대 패션에 나타난 장르간 하이브리드에 대한 연구. *복식*, 55(8), pp. 1-14.
- 2) Godfrey, Tony. 전혜숙 譯 (1998). *개념미술*. 서울: 한길아트, pp. 4-16.
- 3) Marzona, Daniel. Grosenick, Uta(Ed.) (2005). *Conceptual Art. Germany: TASCHEN*, pp. 24-25.
- 4) 진휘연 (2002). 아방가르드란 무엇인가 아방가르드 미술, 도전과 새로움의 역사. 서울: 민음사, pp. 15-19.
- 5) Bolton, Andrew (2002). *The Supermodern Wardrobe*. London: V&A Publications, p. 113.

- 6) Wood, Paul (2002). *Conceptual Art: Movement in Modern Art*. N.Y.: D.G.E., p. 6.
- 7) 1961년 조지 매키우너스가 처음 사용한 용어로 미술과 생활을 혼란시키고 고정관념을 타파하려는 태도로서 거리공연과 이벤트, 재료의 혼합사용, 우편미술, 콜라주 등 유머와 개방적인 경향을 특징으로 한다. 사회적 목적이 미적 목표보다 우위를 차지하며 개념미술과 퍼포먼스아트의 등장에 선구적 역할을 했다.
- 8) *Ibid.*, p. 8.
- 9) Atkins, Robert. 박진선 譯 (2003). ART APEAK 현대미술의 개념풀이. 서울: 시공사, pp. 61-63.
- 10) Godfrey, Tony. 앞의 책, p. 32.
- 11) Morris, Robert (April 1968). *Anti-Form*. 《Art Forum》
- 12) 진취연. 앞의 책, pp. 70-75.
- 13) Godfrey, Tony. 앞의 책, p. 426.
- 14) Osborne, Peter (2002). *Conceptual Art: Thems And movement*. New York: Phaidon, p. 35.
- 15) 최광진 (2004). 현대미술의 전략. 파주: 아트북스, pp. 154-157.
- 16) 위의 책, pp. 267-274.
- 17) 1954년 지로 요시나라가 일본 오사카에서 창단한 전위그룹으로서 야외에서 행하는 자연적인 재료의 사용과 퍼포먼스를 강조하였다.
- 18) Osborne, Peter. *op. cit.*, pp. 19-20.
- 19) Koda, Harold (2003). *Extream Beauty: The Body Transformed*. N.Y.: Metropolitan Museum of Art, pp. 84-91.
- 20) Marzona, Daniel. *op. cit.*, p. 86.
- 21) Sarah Mower. Spring 2006 runway review of John Galliano Online. retrieved June 4, 2007, from <http://style.com/fashionshows/collections/S2006RTW/review/JNGALLNO>
- 22) Arnold, Rebecca (2001). *Fashion, Desire and Anxiety: Image and Morality in the Twentieth Century*. London & New York: I.B.Tauris, pp. 81-95.
- 23) Theodor, Adorno (1981). *In Search of Wagner*. London: Verso, p. 94.
- 24) Evans, Caroline (2003). *Fashion at the Edge: spectacles, modernity and deathliness*. New York: Yale University Press, p. 99.
- 25) 「질(膾)그림」(Vagina Painting), 1965, 뉴욕: 속옷에 붉은 물감이 떨어지는 붓을 고정시킨 뒤 바닥에 놓인 캔버스를 움직였는데 붉은 물감은 생리혈을 암시할 뿐 아니라 잦은폴록의 남성적인 액션 페인팅을 전복한다.
- 26) 「머리의 선」(Zen of Head), 1962, 뉴욕: 토마토 주스와 잉크를 혼합한 그릇에 머리를 담고 바닥을 기어 다니며 선을 그렸다. 머리를 붓으로 사용한다는 창조의 육체적 과정을 통해 예술과 행위의 관계를 이해하고자 하였다.
- 27) 「얼음이 녹는 소리」(Sound of Melting), 1970, 샌프란시스코: 11kg의 얼음 주위에 8개의 마이크를 설치하여 그 소리를 확대하고 녹음하였는데, 이것은 평가할 수 없는 질문을 제기한 것으로 플러서스 이벤트와 흡사한 퍼포먼스로 평가되었다.
- 28) 「강도와 표면」, 1970, 런던: 34톤의 얼음과 1/2톤의 암염덩어리를 4m높이로 쌓아놓아 얼음 밑에는 전기 불빛을 설치하고, 얼음꼭대기에는 거대한 암염덩어리를 묻어 얼음이 녹아내림에 따라 암염덩어리가 서서히 아래쪽으로 내려가는 과정을 보여주었다.
- 29) Breward, Christopher (2003). *Fashion, Oxford History of Art*. New York: Oxford University Press, p. 97.
- 30) Evans, Caroline. *op. cit.*, p. 37.
- 31) Bertens, Hans 장성희·조현순 譯 (2000). *포스트모던 사상사*. 서울: 현대미술사, pp. 257-282.
- 32) Foster, Hal 윤호병 외 譯 (1993). *반미학*. 서울: 현대미술사, pp. 151-158.
- 33) Talor, Brandon 김수기·김진송 譯 (1993). *모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘*. 현대미술비평총서 1. 서울: 시각과 언어, pp. 56-64.
- 34) 코디 최 (2006). *동시대문화의 이해를 위한 20세기 문화지형도*. 대중을 위한 문화지식창고 1. 서울: 안그라픽스, pp. 219-224.
- 35) Lipovetsky, Gilles. 이득재 譯 (1987). *패션의 제국*. 서울: 문예출판사, pp. 382-383.