

현대 패션에 나타난 문화적 퓨전 현상에 관한 연구

김 소 영⁺ · 강 경 애^{*}

서일대학 의상과 부교수⁺ · 서일대학 의상과 겸임교수^{*}

A Study on Cultural Fusion in Modern Fashion

So-Young Kim⁺ · Kyung-Ae Kang^{*}

Associate Prof., Dept. of Fashion Design & Textile, Seoil College⁺

Concurrent Prof., Dept. of Fashion Design & Textile, Seoil College^{*}

(2007. 7. 13. 접수, 2007. 8. 13. 채택)

Abstract

The purpose of this study is to systematically examine fusion phenomenon in the cultural aspect aiming to grasp the characteristics of fusion phenomenon, which has a steady impact on fashion trend. A reason for fusion to be noted as a cultural code is because diversely cultural interpretations are impossible from one viewpoint. Therefore, it is aimed to inquire into the characteristics of fusion culture, which is one phenomenon of newly mass culture, and to examine which cultural fusion phenomenon in modern fashion is being displayed in fashion design.

First, the culturally fusion phenomenon, which was indicated in modern fashion, is displayed as repetition. The fusion, which integrates into fashion as a cultural code, is a trend of pursuing the experience with different culture. The needs of consumers are shown as fusion fashion that repeatedly uses the traditional detail and the modern detail through cultural repetition.

Second, it is displayed as transformation. A concept of fusion is not the simple aggregate in $[1+1=2]$, but the creation of new culture called $[1+1=1]$. In modern fashion, the cultures in the East and the West are harmoniously transformed, and through transformation, each culture is being compressively delivered.

Third, it is displayed as interdependency. The fusion fashion, which was newly re-interpreted while having reciprocal influence upon mutual culture, is re-interpreted by forming the equal relationship in heterogeneous elements without destroying fashion that was made previously.

Key Words: Fusion(퓨전), Cultural fusion(문화적 퓨전), Repetition(반복성), Transformation(변형성), Interdependency(상호의존성)

⁺Corresponding author ; So-Young Kim

Tel. +82-2-490-7505, Fax. +82-2-490-7502

E-mail : fdtksy@seoil.ac.kr

I. 서론

모든 문화 현상은 역사성을 바탕으로 변화되고 있으며, 과거 국제화 시대의 문화 교류가 세계화되면서 문화는 공유의 시대로 바뀌고 있다. 오늘날 우리는 세계화로 인해 상호 이질적인 문화를 쉽게 공유할 수 있게 되었으며, 특정한 문화가 영향력을 가지고 다른 문화로 변화되는 과정에서 문화적 침투, 문화적 융합, 문화적 퓨전(fusion) 현상이 나타나고 있다. 우리가 접하고 있는 문화는 공유 과정에서 각 나라에서 형성된 서로 다른 이질적인 문화인들이 서로의 필요에 의해 이합과 집산되므로 퓨전문화는 타문화와 서로 영향을 미치면서 변화되고 있다고 할 수 있다.

현대의 소비자사회에서는 소비자의 기호가 다양해지고 세분화되면서 문화의 퓨전 현상이 다양하게 보여지고 있다. 문화적 코드로서 퓨전이 주목을 받는 이유는 하나의 관점에서 다양한 문화적 해석이 가능하지 않기 때문이다. 그러므로 다양한 관점에서의 문화에 접근할 수 있는 있는 퓨전을 해석의 도구로 사용하여 21세기에 가장 주목을 끌고있는 문화적 퓨전현상이 패션에 어떻게 영향을 미치고 있는지 살펴보는 데 연구의 목적이 있다.

퓨전과 관련된 선행 연구들을 살펴보면, 퓨전과 관련하여 다각적인 연구가 진행되고 있는 것을 알 수 있다. 선행연구들은 퓨전 현상의 발생 원인을 포스트모더니즘의 특성과 연관시켜 패션의 특성을 분석한 연구들, 패션 트렌드와 컬렉션에 나타난 퓨전 스타일들을 분석한 연구들, 퓨전의 여러 특성 중 하나의 특성을 선택하여 퓨전 스타일을 분석한 연구들, 퓨전 스타일을 분석한 후 이에 나타난 이미지를 바탕으로 퓨전 디자인을 제시한 연구들 등이 보여지고 있다.¹⁾ 퓨전은 대중문화를 중심으로 보여지는 현상이다. 그러나 실제로 퓨전의 문화적 특성을 통해 패션의 변화 양상을 살펴본 연구는 미미한 실정이며, 현대 문화의 중심에서 있는 퓨전을 중심으로 패션을 분석해 볼 필요성이 있다고 사료된다.

본 연구에서는 문화적인 측면에서 퓨전의 특성을 파악하고자 한다. 패션 트렌드를 예측하는 자료들을 분석해보면, 문화와 관련된 퓨전들은 패션의

유행에 지속적으로 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. 퓨전 현상의 특성을 파악하기 위하여 대중문화 양식의 한 현상인 퓨전의 문화적 특성을 살펴보고, 어떤 문화적인 퓨전현상이 현대 패션 디자인에서 보여지고 있는지를 살펴보고자 한다. 본 연구를 통해 문화적인 상황에 따라 변화하는 퓨전 패션의 사례를 조사, 연구함으로써 미래에도 지속적으로 유행될 퓨전 패션이 패션 디자인에 어떻게 영향을 미칠 것인지 예측하는데 도움을 주고자 한다.

그러므로 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 현대 문화 전반에 나타난 퓨전의 개념과 문화적 퓨전의 과정을 살펴보고, 현대 문화의 특성 속에서 보여지는 퓨전의 특성을 살펴본다.

둘째, 이를 토대로 포스트모던 패션을 포함한 퓨전 현상의 특성을 고찰한 후, 실증적 자료를 제시하여 현대 패션에서 문화적 퓨전이 어떻게 나타나고 있는지 살펴보고자 한다.

본 연구에서는 현대 패션에 나타난 문화적 퓨전 현상을 알아보기 위해 문헌 연구와 사례 연구를 병행하고자 한다. 우선 문화적 퓨전 현상을 밝히기 위하여, 디자인, 미학, 대중문화, 패션 등을 다룬 서적과, 선행 연구 논문, 인터넷 자료 등을 중심으로 문헌 연구를 수행하였다. 위의 고찰을 토대로 2000년 이후 패션 디자인에 나타난 퓨전 스타일의 구체적인 양상을 파악하기 위해 패션 전문 인터넷 사이트 Firstview와 삼성디자인넷, 인터패션플래닝 등 패션 예측기관의 시각자료를 이용하였다.

II. 이론적 배경

1. 퓨전의 의미

‘퓨전’의 어원은 라틴어의 ‘fuse(섞다)’이며, 이것이 영어식으로 명사화되어 ‘fusion’이란 말이 생겨났다. 퓨전은 ‘두 가지 이상이 만나 새로운 어떤 것’을 이룬다는 의미로, 융합, 연합, 합병, 변화, 제휴, 충돌, 창조 등을 내포하고 있다. 퓨전은 요즘의 모든 문화적 현상에 드러나는 접두사가 되고 있다.²⁾

퓨전은 전통의 파괴를 주창한 다다이즘이나 미술작품의 대중화를 선언한 팝아트, 이후의 포스트모더니즘과 디지털 문화의 개념에서 찾아볼 수 있다. 퓨전이 가장 먼저 시도되었던 장르는 음악이었다. 퓨전이라는 용어가 문화용어로 쓰이기 시작한 것은 1960년대 초반 마이클 데이비스가 퓨전 재즈라는 장르를 만들면서부터 등장하였다.³⁾ 퓨전은 미술, 패션, 건축, 디자인 등 다양한 분야에서 폭넓게 나타난 현상으로, 국내에서는 1990년대 초 당시 한국판 퓨전뮤직의 결정판이라 일컬어졌던 '서태지와 아이들'의 <하야가>가 등장하면서 음악계에 퓨전 시대를 예고했다.⁴⁾

기존 연구자들은 퓨전에 대해 다음과 같이 정의하고 있다. 오승혜(2000)⁵⁾는 퓨전 현상은 혼성된 다문화 시대의 도래이며, 지역별, 인종별, 계층별, 고급문화와 대중문화, 첨단과 복고, 남성과 여성 등과 같은 이분법적 대립과 상극의 논리를 뛰어넘어 또 하나의 '제 3의 문화'를 형성하고 있다고 말하였다. 최수아(2003)⁶⁾는 퓨전은 '새로운 창조'라는 의미를 내포하고 있으며 이는 이분법적인 구분의 이질적인 요소가 합쳐져 새로운 것(문화, 장르, 형태, 디자인 이미지 등)이 창출되는 것이라고 하였다. 신재룡(2001)⁷⁾은 퓨전은 곧 상상력이고 새로운 삶에 대한 탐구이며, 퓨전의 개념은 융합이든 진화이든 서로 다른 두 가지 문화가 섞이는 것으로 단순한 합이 아니라 새로운 문화의 창출로 받아들이는 디지털 개념과 상통하는 바가 크다고 하였다.

퓨전에 관한 연구자들의 공통점들은 퓨전을 문화의 한 맥락에서 보면서, 기존의 문화에 새로운 문화를 접목시킨 새로운 문화의 개념으로 퓨전을 바라본다는 시각이다. 그러므로 본 연구에서는 퓨전을 다음과 같이 정의내리고자 한다. 퓨전은 다문화를 표현하는 양식으로, 문화간의 이질적 요소가 융합되어 새로운 특성을 나타내는 문화 창조라고 정의하고자 한다.

2. 문화적 퓨전

문화는 인간의 지식과 신념 그리고 행동 등이 통합되어 나타나는 하나의 양식이다. 패션은 그 자체가 곧 문화이자 그 시대의 문화를 가장 잘 보여주는 대중문화이다. 특히 하위문화와 상위문화가 해체와 융합을 거쳐 포스트모더니즘적인 다원성을

보이는 현대 사회는 대중이 문화에 지배적인 영향력을 가진 집단이 되었다.

인류 문명이 시작된 이래 모든 문화현상들은 퓨전의 결과로 생긴 산물이라고 할 수 있다. 타국의 문화 중 유익한 부분을 받아들여 토착화시키는 일은 과거부터 계속 진행되어왔다. 류호창(2000)⁸⁾은 퓨전 현상은 다중주의적 문화 특성을 가지며, 상이한 문화간의 접촉은 문화 변용을 동반한다고 하였다. 이러한 과정은 종속적 과정과 대등적 과정으로 보여지는데, 종속적 과정은 한 문화가 우위의 문화에 예속되는 형태의 변용으로 동화(assimilation), 식민지화(colonialism), 문화 상실(cultural loss)의 과정을 밟게 되며, 대등적 과정은 둘 이상의 문화가 고유의 문화적 정체성을 유지하며 우위를 차지하고 있는 타 문화적 요소를 선택적으로 수용하는 편입(incorporation)과정을 거친다고 하였다. 오늘날에는 인터넷의 보급으로 정보의 공유와 세계화가 각 지역으로 빠르게 확산되면서 다른 지역간의 문화적 교류의 차원을 넘어 새로운 문화의 창출로 융합된 모습이 보이고 있다.⁹⁾

우리나라는 1990년대 이후 대중문화가 급속히 발전하면서 사회의 각 영역에서 다양한 변화가 나타났다. 대중문화는 문화예술의 각 영역에 걸쳐 중심과 주변이라는 고전적 개념을 무너뜨리기 시작하였다. 대중문화는 '문화적 다양성'을 근간으로 삼아 개인이 그 어떤 문화를 즐기든 그것은 그 사람의 소중한 선택이며 당연히 누려야 할 문화적 자유라는 인식을 확대시켰고, 개인의 이념, 선택, 취향, 감수성, 가치관을 적극적으로 허용하고 존중하는 방향으로 바뀌었다. 이와 같은 조건의 변화는 문화적 범주의 구분을 무의미하게 만들었다. '모더니즘 vs 포스트모더니즘'의 논쟁의 핵심이 되었던 '중심 vs 주변' 혹은, '중심 없는 다양성'의 문제제기는 바로 퓨전 현상의 바탕이 되고 있다. 기존의 예술 구획에 있어 무의식적으로 중요한 잣대가 되었던 '고급문화 vs 저급문화', '주류문화 vs 하위문화', '중심문화 vs 주변부 문화' 등의 이분법적 논쟁이 자연스럽게 문화적 일상 속에서는 퓨전이라는 현상으로 광범위하게 확대되고 있는 것이다.¹⁰⁾

많은 학자들은 거대이론(grand theory)의 영향력이 소멸하고 탈이론의 시대가 오고 있으며 타자들

(others)이 부상하는 시대가 온다고 하였다. 현재의 문명과 기술의 혁신은 이성주의에 의해 이루어졌다면 이제는 대중 문화가 영향력을 발휘하는 시대가 오고 있는 것이다. 또한 Polhemus¹¹⁾는 포스트모던 시대에는 가능한 모든 스트리트 스타일의 문화가 이용되고 있으며, 이런 뒤범벅이된 혼합을 ‘스트리트 스타일의 수퍼마켓화’라고 설명하였다. 스타일의 수퍼마켓 경향은 디자인 구성상 획일성을 피하고 새롭고 독창적인 연출 이미지로 자유로움을 택하는 것으로, 고전적인 요소와 현대적인 요소의 결합이라고 하였다.

인터넷 기술의 발전과 디지털 세대의 등장은 문화에서의 퓨전 현상을 가장 잘 표현하는 도구가 되었다. 문화 생산자와 매개자, 그리고 그 수용자의 계열화된 관계를 재편하여, 대중이 문화의 중심이 되는 시대가 되었다. 인터넷과 디지털을 기반으로 하는 정보 커뮤니케이션 산업의 발달과 뉴미디어 기술의 발달은 과거와는 전혀 다른 방식의 문화적 소통을 요구하고 있다. 인터넷 및 뉴미디어의 출현은 기존의 단순 감상자, 문화 수용자를 적극적인 매개자이자 능동적인 생산자로 참여하게 만들었다. 장르의 해체와 재결합, 장르간의 혼합, 새로운 장르와 실험의 증대 등은 기존의 생산과 수용의 경계를 허물고 문화예술의 외연을 확장하고 있으며 전통예술의 창조적 변용 및 예술과 비예술의 경계마저 무너뜨리는 혁신적인 모험으로 나타나고 있다.¹²⁾ 이러한 이질적인 요소들의 혼합, 경계 넘나들기, 새로운 것끼리의 무한한 상상력의 결합 등 각각의 특징이나 장점을 합하여 새로운 퓨전 문화가 창출되고 있는 것이다.

문화적 퓨전 현상은 20세기말에서 21세기 초에 나타나고 있는 하나의 경향이며, 다양한 영역에서 다양한 형태로 이루어지는 시대적 문화양상이라고 할 수 있다. 유수연(2000)¹³⁾은 찰스 쟁크스¹⁴⁾이 언급한 포스트모더니즘의 특징¹⁵⁾ 중에서 퓨전과 맥을 같이하는 개념은 역사주의, 이중코드화, 복합성과 대립성, 맥락주의, 질충주의라고 하였다. 박규현(2000)¹⁶⁾은 퓨전문화의 특성을 시간성, 공간성, 역사성, 독창성, 다양성으로 제시하였다. 최수아(2003)는 퓨전을 시·공간·상황의 퓨전, 사회 계층에 따른 퓨전, 성의 퓨전, 장르의 퓨전으로 분류하였다.

본 연구에서는 위에서 각 연구자마다 퓨전에 대한 기본적인 개념 하에 차별화된 시각과 이론으로 연구가 진행되었음을 알 수 있었다. 퓨전은 동양과 서양, 전통과 현대, 남성과 여성, 중심과 주변, 아날로그와 디지털 등의 문화로 인식할 수 있지만, 이렇게 나누는 경계가 모호하다고 생각된다. 이질적인 요소의 기계적인 결합, 최소한의 형식 논리성조차 말하지 못하는 단순한 물리적 만남, 화학적 결합이라고 하기에는 지나치게 기계화된 관념적 퓨전들 등 이러한 것들이 문화 속에서 퓨전의 현상으로 나타나고 있다. 또한 퓨전은 단순히 기계적 결합, 단순한 비교, 수치적 동등성 등으로 단순화하여 사용되기도 하였다.

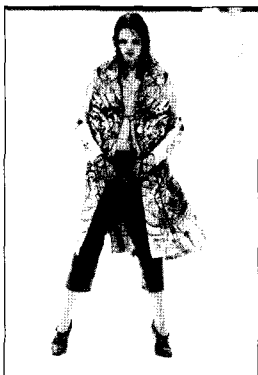
결론적으로 문화적 퓨전은 다양한 역사와 전통이 반복적으로 나타나 형성되는 문화이며, 고급문화의 대중화, 다양한 문화가 결합되어 상호의존적인 새로운 문화를 창조하면서 다원성과 상대성이 강조되고 있다고 보여진다. 즉 문화적 퓨전 현상은 역사적 형태와 의미를 상황에 맞게 융합한 문화, 다중적 취향과 하부문화의 다양성을 지닌 문화, 상호의존에 의해 새롭게 생성되는 문화라고 할 수 있다. 그러므로 문화적 퓨전 현상을 역사의 반복성, 형태의 변형성, 문화의 상호의존성이라고 정의하고자 한다.

III. 현대 패션에 나타난 문화적 퓨전 현상

본 장에서는 이론적 배경에서 정의를 내린 문화적 퓨전 현상을 바탕으로, 역사의 반복성, 형태의 변형성, 문화의 상호의존성을 중심으로 현대 패션에 나타난 문화적 퓨전 현상을 살펴보고자 한다.

1. 역사의 반복성

문화적 퓨전 현상은 역사의 반복성을 지니고 있다. 전통문화와 현대문화, 동양문화와 서양문화 등 서로 다른 두 개 이상의 문화가 지속적으로 반복되면서 조합을 통해 퓨전 문화가 보여지고 있다. 다양한 재료와 방법을 대비시키는 통



<그림1> Alexander McQueen, 2003 S/S



<그림2> Prada 2005 S/S



<그림3> Balenciaga, 2004 F/W

합원리에 의해 문화적 퓨전 현상은 서로 다른 문화 속의 요소들을 대비시킴으로서 새로운 퓨전 문화를 창출하고 있다.

문화코드로 패션과 접목하는 퓨전은 “나와는 다른 문화와의 체험”을 요구하면서, 다른 문화와의 경험, 타인의 인생에 대한 체험, 이상하고 괴이한 사건과의 일체를 추구하는 추세이다. 나와는 다른 문화를 접하고자 하는 소비자들의 욕구는 문화적 반복을 통해 전통적인 디테일과 현대적인 디테일을 반복적으로 사용하는 퓨전 패션으로 보여진다.

전통적인 패션 스타일들이 레트로라는 트렌드로 재현되어 많은 디자이너들에게 영감을 주면서 문화적인 반복 현상으로 나타나고 있다. <그림1>은 Alexander McQueen의 2003 S/S 컬렉션으로 큐비즘의 모티프같은 선명한 칼라 대비 그래픽 아트 패턴으로 재현되어 보여진다. Prada

는 Retro-London 스타일을 모던한 감각으로 재해석하여 Twiggy풍의 미니스커트를 복고적인 상상력과 로맨틱한 감성을 현대적인 감각과 퓨전시켜 표현하였다<그림2>.

갈리아노는 역사적인 revivalist로 유명하며 Christian Dior와 John Galliano를 통해 의복을 더 이상 top과 bottom으로 구별하지 않고 기존복식을 재창조하였다 평가를 받고 있다. 현재의 “Burberry Craze” 역시 전통적인 영국스타일의 현대적인 재현과 반복을 추구하고 있다.¹⁷⁾

또한 60년대 풍의 Mods Look은 2000년대 주요 트렌드로 재현되었는데, 2000년대 “Mods”는 신체를 구속하지 않는 심플한 실루엣이 핵심 요소로서 Gucci의 zippered jean과 lacy top 혹은 Prada의 shift dress가 대표적으로 소개되고 있다. 스텔라 매카트니는 스트리트 문화를 바탕으로 70년대의 파티 애호가들과 록스타의 이미지를



<그림4> Dolce & Gabbana, 2006 F/W



<그림5> Anna Sui, 2007 S/S



<그림6> Anna Sui, 2007 S/S

<표1> 퓨전의 반복성과 패션디자인의 특성

대표적 디자이너	퓨전의 반복성	디자인 특성
A. McQueen	- 두 개 이상의 다른 문화가 조합, 반복.	- 큐비즘의 모티브를 선명한 칼라 대비 그래픽 아트 패턴으로 융합
Prada	- 서로 다른 시기의 다양한 재료와 방법을 대비, 반복.	- Retro-London 스타일을 모던풍으로 퓨전 - 복고적인 상상력과 로맨틱한 감성의 퓨전
John Galiano	- 역사주의를 표방한 퓨전 스타일	- 과거 문화의 지속적 반복으로 기존복식을 재창조 - 전통적인 디테일과 현대적인 디테일의 반복 사용 - 전통 소재의 사용
Gucci	- 전통과 현대 문화가 융합된 레트로 스타일	- 60년대의 모즈룩을 신체가 구속하지 않는 심플한 실루엣으로 융합
Balenciaga	- 서로 다른 예술사조의 융합	- 옵아트와 팝아트의 디자인 요소를 반복적 사용에 의해 융합

Chloe를 통해 재조명하였고, Balenciaga는 옵아트와 팝아트를 융합하여 문화가 반복되는 퓨전을 보여주고 있다. <그림3> 톰 포드의 floral print의 히피컬렉션을, 프라다의 40년대풍의 프린트를 재현하고 있다.

<그림4>의 Dolce & Gabbana의 2006년 컬렉션과 <그림5, 6>의 Anna Sui의 2007년 컬렉션은 문화적 반복을 통해 전통적인 디테일과 현대적인 디테일을 반복적으로 사용되는 퓨전 패션으로 보여지고 있다.

2. 형태의 변형성

문화적 퓨전 현상은 형태의 변형성을 지니고 있다. 서로 다른 문화가 어울려 변형되고 변형과 반복을 통해 각각의 문화가 압축되어 전달되므로 문화적 퓨전은 단순한 융합이 아니라 이중교배의 진화에 의한 새로운 창출이다. 주류문화와는 다른 새로운 문화를 창조한 하위 문화도 문화적 퓨전 현상을 통해 변형된 현상이라고 할 수 있다.

즉 퓨전의 개념은 $[1+1=2]$ 의 단순한 합이 아니라 $[1+1=1]$ 이라는 새로운 문화의 창출이다. 현대 패션에서 동서양의 문화가 어울려 변형되고, 변형을 통해 각각의 문화가 압축되어 전달되고 있다.

현실 문화와 가상 문화를 융합한 디자인은 테크놀로지가 발달함에 따라 나타난 퓨전 현상이다. 가

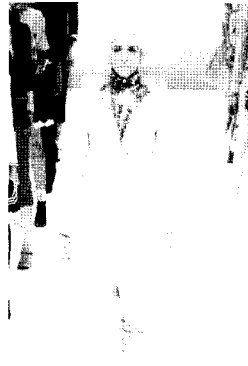
상 문화는 인터넷의 보급으로 시공을 초월한 정보와 문화를 공유하게 되었으며, 사람들은 가상세계를 실제와 같이 받아들일 정도로 가상의 문화는 큰 영향력을 행사하고 있다<그림7>. 이는 현실과 가상 문화의 융합(fusion)이 아니라 이중교배에 의한 진화로, 서로 다른 두 가지 문화를 혼합하여 만든 변형된 문화를 보여주는 것이다.

박은경(2001)¹⁸⁾은 퓨전 테크노 패션(fusion techno fashion)을 제시하면서 기술과 인간감성의 융합 또는 기술과 자연의 융합을 시도한 퓨전이라고 하였다. 첨단 느낌의 소재와 복고풍의 요소를 융합하거나 일반 소재를 융합하여 퓨전을 표현하여 기술의 발달이 인간의 감성에 보다 친근하게 접근하게 된다<그림8>. 미래인 기술의 이미지와 현재 혹은 과거의 자연의 이미지의 융합으로 변형된 새로운 퓨전 디자인을 보여주고 있다.

또한 목적 지향적, 기능 지향적인 디자인 경향의 웨어러블 테크놀로지, 인간 환경공학적인 형태, 혁신적인 디자인 등 최첨단의 변형된 퓨전 패션이 증가하고 있다. 첨단 느낌의 소재와 복고풍의 요소를 융합하거나 미래의 기술 이미지와 현재 혹은 과거의 자연의 이미지가 융합되어 다양한 퓨전의 변형된 패션이 보여지고 있다.<그림9> 발렌시아가, 돌체 앤 가바나 등의 2007 S/S 컬렉션에서도 알 수 있듯이 우주의 무드를 표현하는 실버 컬러는 새로운 화두가 되고 있다. 패션 리더 층에서는 이미 신발이나 백 등의 액세서리에서 톱, 트렌치코트 등의 아이템까지 실버 컬러



<그림7> Alexander McQueen, 2004 F/W



<그림8> Alexander McQueen, 2005 S/S



<그림9> Michiko Koshino, 2006 S/S



<그림10> Balenciaga, 2007 S/S



<그림11> Dolce & Gabbana, 2007 S/S



<그림12> Anna Sui, 2007 S/S

가 인기를 얻고 있다<그림10>.

문화적 퓨전을 변형시켜 새로운 디자인을 창조하는 좋은 예는 하위문화 스타일이다. 현대사회에서는 하위계층의 개념이 모호해지고, 하위문화에 새로운 가치가 부여되면서 기존의 고정관념은 와해되고 하위문화의 디자인적 요소가 상위문화 패션에 적용되어 새로운 패션문화가 성립되었다. 90년 대 Hip-hop이라는 하위문화는 세계적인 디자이너가 다양한 분야에서 동참하면서, 주류문화로의 입지를 강화하였다.

전반적으로 여유로운 사회로의 진입은 새로운 문화적 퓨전을 조성하게 하는 좋은 환경으로, Sports와 Cults라는 키워드를 합한 spocults라는 새로운 퓨전 트렌드가 하위문화로 조성되고 있다. “Spocults”는 상품뿐만 아니라 서비스와 환경도 제공함으로써 총체적인 문화를 전달해야만 그 내재된 컨셉을 이해 할 수 있다.¹⁹⁾

영국의 디자이너들은 반엘리트적인 태도와 대중 문화를 선호하면서 계층구조보다 스타일에 중점을 둔 디자인들을 보여주었다. 빈티지, 슬로건 티셔츠, 낡고 찢어진 청바지, 안전핀으로 장식된 패치워크 등 영국패션은 주류와 비주류의 스타일 경계를 시험하면서 서로의 문화에 상호 영향을 주고 있다. 젊고 핑키한 감각의 의복을 개발하기 위해 하위문화를 긍정적으로 분석하는 능력을 표현함으로써 계급을 개인적인 스타일(personal style)로 변화시켰다.²⁰⁾ 펑크는 하이패션에 새로운 감각으로 신선함을 주었고 현대패션에 많은 영향을 끼쳤다. 강한 감각성과 새로움을 추구하는 street fashion이 역으로 하이패션에 도입되어 새로운 감각으로 대중사이에 널리 유행하게 되었다.

<그림11>은 Dolce & Gabbana의 2007년 S/S 컬렉션으로, 다양한 미스매치와 자유로운 복식

<표2> 퓨전의 변형성과 패션디자인의 특성

대표적 디자이너	퓨전의 변형성	디자인 특성
A. McQueen,	- 서로 다른 문화를 융합을 통한 변형, [1+1=1] - 이종교배의 진화에 의한 새로운 문화의 창출.	- 현실과 가상 문화의 이종교배 - 첨단 소재와 복고풍의 요소를 융합 - 첨단 소재와 일반 소재를 융합 - 기술의 발달과 인간의 감성을 접목 - 퓨전 테크노 패션
Michiko Koshino	- 현실 문화와 가상 문화의 변형	- 목적 지향적, 기능 지향적인 디자인 경향의 웨어러블 테크놀로지 - 혁신적인 최첨단의 변형된 퓨전 패션
Balenciaga	- 기술과 감성의 융합, 변형 - 기술과 자연의 융합, 변형	- 인간 환경공학적인 디자인 - 우주의 무드를 표현하는 실버 컬러 - 미래의 기술 이미지와 현재 혹은 과거의 자연의 이미지가 융합된 변형 패션
Dolce & Gabbana	- 각각의 문화가 압축되어 전달	- 다양한 미스매치의 퓨전 패션 - Sports와 Cults를 융합, 변형시킨 Spocults 스타일 - 역동적 분위기의 변형 패션
Anna Sui	- 주류문화와 하위문화의 변형	- 스트리트 패션의 디테일을 변형시켜 주류 패션으로 수용 - 하위문화의 고급화 스타일

재현 방식으로 독창성있는 새로운 문화를 창조하여 기존과 다른 역동적 분위기의 패션을 선보였다.

특히 청소년들 사이에서 자생적으로 생겨나는 스트리트 문화와 패션이 그들 사이에 폭발적으로 유행하여 주류패션에까지 수용되기도 하며, Jean Paul Gaudier, Anna Sui 등이 이러한 거리 패션을 잘 수용하는 디자이너로, 최근에는 고급 디자이너 브랜드들도 스트리트 문화현상을 적극 수용하고 있다<그림12>.

3. 문화의 상호의존성

문화적 퓨전 현상은 상호의존성을 지니고 있다. 퓨전 현상은 인용 및 모방, 변화의 단계를 거치며, 문화의 토착화, 국제화, 세계화의 과정을 통해 나타난 새롭게 재해석되어 두 이질적 요소가 동등한 입장에서 융합되어 보여진다. 만들어진 퓨전 문화는 서로의 문화에 영향을 주지만, 새로운 코드의 문화가 그 이전의 문화를 파괴하지 않는다. 우리가 쉽게 음식문화에서 찾아 볼 수 있는 동서양 문화의 융합이나, 퓨전 재즈와 같이 전통

을 쉽게 이해하도록 하는 시간적으로 떨어진 두 문화의 결합도 있다.²¹⁾

서로의 문화에 상호 영향을 주며, 새롭게 재해석된 퓨전 패션은 그 이전에 만들어진 패션을 파괴하지 않고 이질적인 요소가 대등한 관계를 형성하여 재해석된다. 기존의 종속적 형태를 취한 동양권 문화의 소개는 현대 사회에 이르러 대등적 관계의 입장에서 동, 서 각각의 고유문화의 정체성을 유지하며 타문화의 특성 중 우월한 것을 선택하여 수용하는 상호의존적인 퓨전 현상으로 나타났다. 네트워크를 통한 국제적 커뮤니케이션의 영향은 서로의 문화를 공유하고 접목시키는데 크게 기여하였다.

또한 디자이너들은 과거의 유물과 문헌, 여행의 경험을 바탕으로 더욱 창조적이고 수공예적인 작업에 몰두하며 현대적 디자인의 차가움과 대량생산체제에 반기를 들고 있다. 그러므로 다양한 지역과 문화유산에서 영감을 받아 재창조된 문화적 퓨전 현상은 진부해지기 쉬운 스타일에 장식성을 부여함으로써 새로운 상호의존적 퓨전 디자인들이 창조되고 있는 것이다.

특히 2000년대 들어 에스닉 트렌드가 유행하



<그림13> MiuMiu, 2007 S/S



<그림14> Ferre, 2005 S/S



<그림15> D & G, 2005 S/S



<그림16> Dolce & Gabbana, 2007 S/S



<그림17> Andrew GN, 2006 S/S



<그림18> Giorgio Armani, 2005 S/S

면서 다국적이고 다문화적인 민속풍의 영향이 많이 보여졌다. <그림13>은 Prada의 세컨드 라인인 MiuMiu의 2007 S/S 컬렉션으로 그래픽으로 모던하게 표현한 아프리카 패턴에 일본 전통의 종이접기, 오리가미의 조형적인 디자인을 접목시킨 의상이다. 민족 고유의 복장에서 그 토속적인 분위기나 요소들을 의상이나 액세서리 등에 도입한 퓨전 의상은 서양 기준의 이국적이 아닌 다양한 지역과 문화 유산을 보여주는 세계 여러 나라의 특징을 반영하는 퓨전으로 수평 이동하고 있다. 그래서 스페인 풍을 비롯하여 오스트리아 티롤 지방, 극한의 기후를 지닌 티벳 고원, 몽골의 유목민, 고대 마야-잉카문명 등 광범위한 지역과 문화가 의상에 접목되고 있다. <그림14>는 웅장한 느낌의 애니멀 프린트에 전통적인 느낌의 액세서리를 착용하고 있으며, <그림15>는 하와이의 민속복에서 보여지는 화

려한 꽃, 야자수, 바다 등이 프린트의 셔츠와 미니스커트를 접목시켜 다문화적인 민속풍의 영향력을 보여주고 있다.

일본 디자이너들에 의해 다분히 전통적인 느낌이 강했던 일본풍 에스닉에 퓨전을 가미한 장본인은 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier)이다. 그는 1999 S/S 컬렉션에서 일본 상투인 촌마게식 헤어를 하고 게다를 신고 기모노를 입은 모델들을 등장시켜 묘한 게이샤풍의 에스닉을 창조하였다. 최근에 나타나는 일본의 문화적 특성이 잘 드러나는 퓨전 패션들은 기모노에서 힌트를 얻은 오버사이즈 실루엣, 기모노의 오비가 벨트로, 세련되고 정교한 자수나 프린트가 서양패션과 융합되어 새로운 패션들이 보여지고 있다. 일본의 실내복 유카타를 떠올리게 하는 가운 형태의 아이템도 많아졌고, 일본 특유의 정교한 자수나 프린트가 서양복식과 융합되어 새로운

<표3> 퓨전의 상호의존성과 패션디자인의 특성

대표적 디자이너	퓨전의 상호의존성	디자인 특성
Prada	- 문화의 토착화, 국제화, 세계화의 과정을 통해 재해석	- 아프리카 패턴에 일본 전통의 오리가미 기법을 접목시킨 상호의존적 디자인 - 에스닉 트렌드 추구
Ferre	- 두 이질적 요소가 동등한 입장에서 상호의존적으로 융합	- 다국적이고 다문화적인 민속풍의 영향 - 웅장한 느낌의 애니멀 프린트에 전통적인 느낌의 액세서리를 착용
J. P. Gaultier	- 일본 특유의 문화가 서양문화와 융합되어 새로운 퓨전 스타일 창조	- 전통적인 일본 디자이너들의 일본풍 에스닉에 퓨전을 가미 - 기모노에서 힌트를 얻은 오버사이즈 실루엣 - 기모노의 오비를 벨트로 사용 - 세련되고 정교한 자수나 프린트가 서양패션과 융합
Dolce & Gabbana	- 서양 기준이 아닌 다양한 지역과 문화 유산을 보여주는 상호의존적 경향	- 에스닉 모티브의 디자인. - 일본, 하와이 등 광범위한 문화가 융합, 상호의존적 디자인
Giorgio Armani	- 창조된 퓨전 문화는 그 이전의 문화를 파괴하지 않음	- 중국 한자를 섬세하게 수놓은 상호의존성을 지닌 퓨전 디자인

퓨전 스타일들을 보여주고 있다<그림16>.

알렉산더 맥퀸, 샤넬, 지방시, 크리스찬 디올, 발렌티노, 웅가로의 컬렉션에서 중국풍 자카드 소재와 화려한 문양은 빠지지 않고 등장하는 모티프가 되었다. 중국 전통의상의 차이니스 칼라, 목선에서 어깨, 겨드랑이로 흐르는 트임, 스커트의 섹시한 슬릿 등은 이미 매 시즌마다 빠지지 않고 등장하는 디자인 요소이다. 자카드 새틴 소재로 중국풍 감성을 표현한 미우치아 프라다, 안나 모리나리는 2003 S/S 컬렉션에서도 스포티하고 페미닌한 감성의 중국 치파오풍 의상을 대거 발표하였다. 존 갈리아노 컬렉션의 피날레는 중국의 샹하이였으며, 로베르토 카발리와 앤드류 GN은 용, 나비, 작약 등 중국풍 화려한 자수와 프린트를 컬렉션에서 보여주었다<그림17>.<그림18>은 Giorgio Armani의 2005 S/S 컬렉션으로 중국 한자를 섬세하게 수놓은 상호의존성을 지닌 퓨전 디자인을 선보이고 있다. 또한 마크 제이콥스, 톰 포드, 마이클 코어스 등도 자신의 컬렉션에 상호의존적인 퓨전을 표현한 디자인들을 보여주고 있다.

IV. 결론

현대는 커뮤니케이션의 발달로 문화적 전환기를 맞이하고 있다. 현실적인 테크놀로지의 발전으로 인해 문화의 고유 영역이 확대되고 있으며, 인터넷을 중심으로 다양한 분야들이 서로 융합하는 퓨전 현상이 나타나고 있다. 특히 각각의 문화적 요소들이 해체되고 재조립되어 다양한 문화적 특성들이 보여지며, 탈 중심적 사고로 주체적 시각에 중점을 두지 않고 가능한 모든 문화의 변화를 쉽게 수용하고 있는 분위기이다. 이는 문화 장르 간의 대립 와해와 대중문화와 고급문화간의 경계 해체 등을 통해 표현의 자유로움이 반영된 결과라고 생각된다.

본 연구에서는 현대 문화 전반에 나타난 퓨전의 개념과 현대 문화의 특성 속에서 보여지는 퓨전의 특성과 현대 패션에서 문화적 퓨전이 어떻게 나타나고 있는지 살펴보고자 하였다. 퓨전은 현대에 나타난 새로운 문화 현상은 아니다. 역사적으로 이미 있어온 현상이나 20세기에 들어서 전통적인 생활양식이 급격하게 변화, 쇠퇴하면서 새로운 대중문화가 형성되면서 이것을 설명하기 위해 각광 받기 시작한 개념이라고 볼 수 있다.

현대 패션에서 보여지는 퓨전 현상은 기존에 존재하였던 포스트모더니즘의 영향으로 더욱 부각되고 활성화 되었다. 일반적으로 새로운 디자인 창출 과정에서 차용되는 요소의 본래 의미와 의도는 새로운 이미지에 가려져 희미해지고 이미지만이 부각되는 결과를 갖게 되었다. 그러므로 의미가 모호한 변형된 퓨전 패션들은 총체적인 문화를 전달하여 그 내재된 컨셉을 보여주기 때문에 더욱 다양해지는 패션 현상을 설명할 수 있게 되었다.

문화적 퓨전 현상은 20세기말에서 21세기 초에 나타나고 있는 하나의 경향이며, 다양한 영역에서 다양한 형태로 이루어지는 시대적 문화양상이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 문화적 퓨전 현상에 나타난 현대 패션을 역사의 반복성, 형태의 변형성, 문화의 상호의존성으로 나누어 설명하였으며, 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 문화적 퓨전 현상은 역사의 반복성을 지니고 있다. 과거의 문화가 지속적으로 반복되고, 전통문화와 현대문화, 동양문화와 서양문화 등 서로 다른 두 개 이상의 문화가 조합을 이루며 퓨전 문화로 보여진다. 전통과 현대 문화가 융합된 레트로 스타일, 역사주의를 표방한 퓨전 스타일, 전통적인 디테일과 현대적인 디테일의 융합에 의한 반복 사용 등의 퓨전 패션으로 표현된다.

둘째, 문화적 퓨전 현상은 형태의 변형성을 지니고 있다. 서로 다른 문화가 어울려 변형되고 변형을 통해 각각의 문화가 압축되어 전달되므로 문화적 퓨전은 단순한 융합이 아니라 이중 교배에 의한 새로운 문화의 창출이다. 현실 문화와 가상 문화의 변형, 기술과 감성의 융합, 기술과 자연의 융합과 변형을 통한 스타일 창조, 주류문화와 하위문화의 변형을 통한 하위문화 스타일, Sports와 Cults를 융합, 변형시킨 Sporcults 스타일의 퓨전 패션으로 표현된다.

셋째, 문화적 퓨전 현상은 상호의존성을 지니고 있다. 퓨전 현상은 인용 및 모방, 변화의 단계를 거치며, 문화의 토착화, 국제화, 세계화의 과정을 통해 새롭게 재해석되어 두 이질적 요소가 동등한 입장에서 융합되어 보여진다. 그러나 만들어진 퓨전 문화는 서로의 문화에 영향은 주지만, 새로운 코드의 문화가 그 이전의 문화를 파괴하지는 않으며, 다양한 지역과 국가의 문화가 융합되어

다양한 패션 스타일로 표현된다.

본 연구에서는 문화적 퓨전 현상을 포스트모더니즘의 시각에서 살펴본 연구의 한계점이 있었으며, 후속 연구에서는 거시적 관점과 미시적 관점의 문화이론적 접근 방법의 연구를 통해 폭넓은 시각으로 현대 패션의 다양한 현상을 분석해 보고자 한다.

참 고 문 헌

- 1) 최수아 (2003). 패션에 나타난 퓨전 현상에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 이유미 (2001). 패션 트렌드에 나타난 퓨전 스타일에 관한 디자인 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김소라 (2003). 서울컬렉션에 나타난 퓨전스타일 연구 -'01S/S~'03S/S 패션 디자이너 쇼를 중심으로-. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김후란, 은영자 (2003). 패션에 나타난 퓨전 이미지에 관한 연구 - Retro를 중심으로-. *복식문화연구* 11(2), pp.293-319.
- 곽태기, 신재룡 (2005). 현대패션에 반영된 퓨전이미지에 관한 연구. *복식* 55(5), pp.14-27.
- 변미연, 김민지, 이인성 (2007). 드라마 「궁」에 나타난 퓨전 스타일 의상에 관한 연구. *복식* 57(3), pp.124-135.
- 2) 교수신문 (2006). *우리 시대의 미를 논한다*. 서울: 성균관대학교 출판부, pp.212-214.
- 3) 신성원 (1995). *짜지한 재즈 이야기*. 서울: 솔바람, p.7.
- 4) 교수신문 (2006). *ibid.*, p.230.
- 5) 오승혜 (2000). 20세기 후반 복식디자인에 영향을 미친 Fusion현상에 관한 연구. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 6) 최수아 (2003). *Op. cit.*
- 7) 신재룡 (2004). *Op. cit.*
- 8) 류호창 (2000.2). 신 문화코드 퓨전. *Design*, pp.125-126.
- 9) 김후란, 은영자 (2003). *Op. cit.*, pp.296-297.

- 10) 교수신문 (2006). Op.cit., pp.218-219.
- 11) Ted Polhemus (1996). *Style Surfing -What to wear in the 3rd Millennium*. London: Thames and Hudson, pp. 7-11.
- 12) 교수신문 (2006). Op.cit., pp.221-222.
- 13) 유수연 (2000). 디지털시대의 퓨전문화와 퓨전디자인에 관한 연구. *한국실내디자인 학회논문집 26호*, p.65.
- 14) 찰스 쟁크스, 신수현 역 (1993). *포스트모더니즘*. 서울 : 열화당.
- 15) 포스트모더니즘의 8가지 특징 : 역사주의, 은유와 상징, 장식성, 이중코드화, 복합성과 대립성, 맥락주의, 절충주의, 해체주의.
- 16) 박규현, 김윤경 (2000). 퓨전디자인의 속성에 관한 연구. *디자인학연구 13(3)*, pp.215-216.
- 17) 삼성디자인넷. 검색일 2007. 5.11.
- 18) 박은경 (2001). 20세기 테크놀로지 패션 이미지에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문, pp.81-87
- 19) 삼성디자인넷. 검색일 2007. 5.23.
- 20) Simon Doonan (1998). *Confessions of a Window Dresser Tales From A Life In Fashion*. Penguin Studio Callaway, pp.1-5.
- 21) 유수연 (2000). Op.cit., p.63.