

2000년 이후 패션에 나타난 그래피티 이미지의 조형적 특성

유현정

배화여자대학교 의상디자인과 겸임교수

Formative Characteristics of Graffiti in Fashion Since 2000.

Hyun-Jung Ryu

Adjunct Prof., Dept. of Fashion Design, Baewha Women's University

(2010. 12. 23. 접수; 2011. 2. 1. 수정; 2011. 2. 8. 채택)

Abstract

The purpose of this study is to understand graffiti images in fashion trends since 2000 and to play a guiding role in the development of fashion designs. The methods of this study are an academic literature review as well as practical study through actual case studies about.

The formative characteristics of graffiti in fashion since 2000 are summarized as amusement, abstract and improvisation as follows.

First, amusement graffiti is humble, weak and unfinished, but the immature and informal characters give people vitality, composure and enjoyment. It stirs up memories of childhood and induces a close affinity and comfort, and so It expresses relaxing and cozy desire.

Second, abstract graffiti represents ambiguity and obscurity beyond form. It is born by reacting to equality, symmetry, mechanism, man-created beauty and the completeness of modernism. The characteristics are disorder, uncertainty, incompleteness, uniformity, freedom, nature and so on.

Third, improvisation graffiti is deeply related to 'indeterminacy' of post modernism which cannot forecast a perfection. This is more important as a process than an effect. Improvisation pursues humanism which denies perfection and determinacy by reaction of new technology.

Key Words: Fashion trend(패션 트렌드), Graffiti(그래피티), Formative characteristics(조형적 특성).

Corresponding author ; Hyun-Jung Ryu

Tel. +82-2-596-0472, Fax. +82-2-6944-8490

E-mail : lily2067@hanmail.net

I. 서론

2000년 이후 패션은 수많은 이미지와 트렌드들의 홍수 속에서 새로운 시도를 향한 생성, 융합, 절충과 쇠퇴의 혼재로 전개되고 있다. 포스트모더니즘 문화시기의 화두인 다양성의 추구는 1980년 이전에 주류로서 등장했던 기계적인 획일화의 유행현상에 반기를 들며 한 시대를 풍미하는 강력한 이미지나 트렌드를 거부하며 양적 팽창 뿐 아니라 기존에 무시되던 장식성까지 발달하게 되었다. 2000년대 이후 장식성을 대표할 수 있는 문양도 이전에는 거의 눈에 띄지 않았던 추상적 문양이 급성장을 이루었는데, 이것은 기계화의 반동과 거부, 그 동안 억압되었던 탈형식의 복귀 의지로 인해 강한 표현법 보다는 모호하고 불분명한 모티프와 무질서한 패턴의 이미지로써 인간적이고 자연적인 경향을 추구하는 것으로 보고 있다(유현정, 2009). 그라피티(Graffiti)는 어느 예술 사조보다 기계적 형식을 배제하고 인간만의 즉흥성에 의한 거침없는 표현법으로 탈형식의 자유로움을 발산하고 있다. 그라피티는 1980년대부터 예술양식의 하나로서 공식적인 인정을 받게 되었으며(이효진, 2002), 패션계에서도 그라피티는 산만하고 모호하며 정돈되지 못한 무질서한 이미지를 나타내며 2000년 이후 비약적인 성장을 보이며 흔히 볼 수 있게 되었다.

본 연구자는 그라피티가 지니는 자연적, 인간적, 자유로움이라는 키워드가 21세기를 지향하는 패션 키워드와 동일선상에 있으므로 패션에 그라피티가 어떠한 조형적 특징으로 나타나고 있는가에 대해 연구하는 것이 매우 의미 있고 시기적으로도 필요하고 적절하다 판단되었다.

패션에 나타난 그라피티의 선행연구들을 살펴보면 2000년 전후에 그라피티의 기호 상징성(이효진, 2002) 또는 기법(김주영 외, 1997), 혹은 작품연구(김호정, 1993) 등등으로 매우 활발히 진행되었으나, 패션에 나타난 그라피티를 총체적으로 아우를 수 있는 외적 형식들을 고찰하는 조형성 연구들은 미비했던 만큼 본 연구자는 패션에 나타난 그라피티 이미지의 조형적 특성을 연구하여 다원화된 패션 디자인 세계에서 그라피티라는 한 영역의 조형성을 밝히는데 연구의 의

의를 두고 진행하겠다.

연구 방법으로는 문헌 연구와 실증적 연구를 병행하며, 실증적 연구 자료의 범위는 COLLEZIONI, Collection, Gap Press 등의 패션전문잡지, 그리고 삼성패션연구소, 인터패션플레이닝, 패션넷코리아 등의 사이트들에 나타난 그라피티 이미지를 지닌 서양 패션 작품들로 선정하였다. 특히 주된 실증적 연구의 시간적 범위는 2000년 S/S시기부터 2010년 F/W까지 총 20시즌의 4대 컬렉션에 나타난 여성복으로 제한하였다.

본 연구는 2000년대 패션에 나타난 그라피티 이미지의 조형적 특성들로부터 최근 패션의 경향과 추이를 살펴보고 미래 패션을 연구하는 패션과 텍스타일 디자이너들에게 기초 자료와 정보를 제공한다는데 연구의 목적을 두고 있다.

II. 그라피티의 일반적 고찰

1. 그라피티의 개념

그라피티는 원래 고고학의 용어로서 유적지의 벽면에 새겨진 그림과 문자, 또는 문양을 일컬으나 현재 사용되는 그라피티는 공공장소에 아무렇게나 쓰인 낙서무늬를 뜻하며(이재정, 박은경, 2004), 한국어로 ‘낙서’라고 통용되고 있다. 그라피티의 어원은 ‘긋기’라는 뜻을 지니면서 ‘벽에 새겨 자국을 낸다.’라는 그리스어의 그리피엔(Graphien)에서 유래한 이탈리아어이다(월간미술, 1999). 또한 그라피티는 그라피토(Graffito)의 복수형으로서 ‘벽에 자국을 내어 긋다, 할키다’의 의미로 벽을 긋어 만든 드로잉과 함께 나타난 이미지를 일컫기도 한다(Read, Herbert Edward & Stangos, Nikos, 1994). 일반적인 그라피티는 벽이나 화면에 긋거나 스프레이 페인트를 이용해 그리는 그림인 낙서화, 즉 그라피티 아트의 의미로 사용되기도 한다(이효진, 2002). 혹자는 그라피티를 평면위에 그리거나 갈겨쓰는 것으로 비형식적으로 이루어진 인간의 잠재적 욕구의 표출이라고도 보고 있다(김주영 외, 1997).

따라서 그라피티는 작가의 내면세계를 대중들에게 쉽게 알려질 수 있도록 생활에서 접하기 용이한 2차원 면에 대중들과의 의사소통을 목적

으로 단시간에 드로잉과 문자로 구현되는 지극히 개인적, 무형식적, 반기계적 조형예술이라고 할 수 있다.

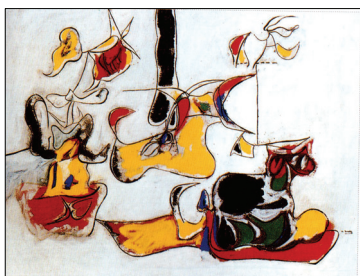
본 연구에서 패션에 나타난 그래피티는 위에서 언급한 그래피티 즉, 낙서의미에서 바라보는 뉴페인팅에 의한 안티패션의 한 조류라고 할 수 있다(이재정, 박은경, 2004; 신혜순, 2007).

2. 미술에 나타난 그래피티

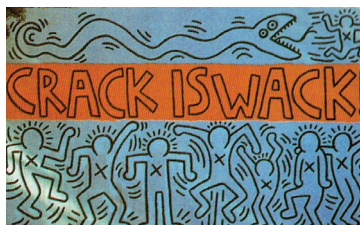
그래피티의 기원은 원시동굴 벽화부터 시작하여 인디언들의 암벽화, 폼페이 벽에 새겨진 암호 문자들, 이집트 무덤의 그림들에서 볼 수 있다(김호정, 1993). 20세기 초기 그래피티는 초기 추상표현주의와 시발을 같이 하고 있다. 1930년대 초현실주의자들이 사용하던 자동기술법을 최초로 미국에서 사용한 <그림 1>의 작가인 아실 고르키(A. Gorky)(Carol Strickland, 1980) 1940, 1950년대의 성난 듯 휘두른 화필로 거칠고 조잡하며 미완성인 듯 그리는 작가인 빌렘 드쿠닝(Willem De Kooning)과 뿌리기 위주로 많은 작품을 남긴 잭슨폴록 (Jackson Pollock)(Carol Strickland, 1980) 등이 그래피티의 계보를 찾을 수 있는 대표 작가들이다. 반면 세계대전 이후에 완전히 추상화가 득세하자 구상회화의 전통을 지키려는 노력들이 있었는데 그 대표적인 작가가 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet)이다. 뒤뷔페는 자신의 새로운 미술을 ‘날 것’, ‘가공되지 않은 미술’이라며 ‘라르 부뤼(L'Art Brut)’라는 용어 아래 정신병자나 범죄자들이 벽에 휘갈겨 그린 그림이나 낙서의 힘찬 표현이 제도권 미술보다 우위라고 평가하며(Carol

Strickland,1980), 이들과 유사한 그래피티 작품을 남겼다. 이 작가들은 세계 제2차 대전 이후에 더욱 성장하여 아웃사이더로서 낙서의 의미에 주의를 기울였다. 본격적인 그래피티 아트는 1960년대 말 미국의 필라델피아에서 콘브레드(Cornbread)와 쿨 얼(Cool Earl)이라는 서명(tag)을 남긴 인물들로부터 시작되었으며, 대중에게 주목받기 시작한 계기는 1971년 미국 지하철 내부에 ‘Taki 183’이란 문구가 나타나면서 10대들의 모방행동이 전 뉴욕에 확산되면서 부터이다. 초기에는 이렇듯 단순한 형태였으나 점차 지하철 벽은 그래피티로 메워지기 시작해 1975년경에는 탑부터 텀(Top-to-Bottom)스케일과 입체문자인 버블문자들까지 등장했다. 1970년대 말부터는 힙합 음악과 연결되면서 세상에 대한 반달리즘과 성공에 대한 열망과 자아성취라는 정체성을 표현하고 있다(김주영 외, 1997).

1980년대에 들어서자 기존 회화보다 더욱 강한 감정을 유발시키는 내용과 날카로움을 지니고 왜곡된 형태를 위주로 하는 신표현주의가 등장했는데(Carol Strickland,1980), 이 계보의 대표적인 그래피티 작가는 키스 해링(Keith Haring)과 장 미셸 바스키아(Jean Michel Basquiat)이다. 1981년 뉴욕에서 그래피티 전시가 열렸는데, 이것은 그래피티가 새로운 주류예술로 편입되었음을 알릴뿐 아니라 급부상하는 계기의 전시였으며, 이 때 부터 이들은 주목받은 그래피티 화가로서 낙서를 상위예술로 끌어올리게 되었다(이효진, 2002). 중산층의 교육받은 백인인 해링은 만화 주인공들이나 사람 신체를 단순 기호화 해서 그 기호들이 서로서로 연결되고 접속해서



<그림 1> 아실 고르키 1943 <소키의 정원>
출처: 서양미술사 (p.281)
김호정 역. 1980, 서울: 예경.



<그림 2> 키스해링 1986 <Crack is Wack>
출처: 서양미술사 (p.331)
김호정 역. 1980, 서울: 예경.



<그림 3> 비스키아 1984 <무제>
출처: 서양미술사 (p.327)
김호정 역. 1980, 서울: 예경.

상호관계를 상징하고 있으며, 외부와의 관계를 향한 긍정적 에너지의 전이를 나타낸다. 그는 다양한 주제를 <그림 2>와 같이 원색적으로 표현해서 예술보다 놀이로서 아동기의 순수 심성을 표현하려 했다. 반면 흑인 혼혈이었던 바스키아는 <그림 3>과 같이 격렬하고 열정적인 글씨와 그림을 그래피티로 표현해 신표현주의 슈퍼스타가 되었고, 벽면에 낙서와 구호로 사회적, 정치적 불만에 대한 발언을 남기기도 하는 등 주류 사회문화에 대한 풍자와 비판을 이끌었다(Carol Strickland, 1980; 김주영 외, 1997).

3. 패션에 나타난 그래피티

복식사에서 최초로 그래피티를 이용한 사람은 자신의 셔츠에 모노그램을 인쇄하고 전시한 1920년대의 장 파투(Jean Patou)이며, 그 후로 1930년대 스키피아렐리(Schiaparelli)가 있다(김주영 외, 1997). 스키피아렐리는 눈속임기법(트롬프뢰유 trompe l'oeil)으로 직접 그린 듯한 X-ray ribs, 타투, 전신이 물고기 모양으로 그려진 수영복을 제작하기도 했으며, 신문지 프린트를 직물에 처음 사용한 사람이기도 하다. 그녀의 재치와 유머는 유쾌한 패션으로 기억되나 샤넬과 같은 정통 디자이너들은 패션 디자이너로서 그녀를 무시했다(Diana de Marly, 1980).

1960년대 대중문화가 패션에 반영되기 시작하면서 팝, 기호, 문자, 광고, 만화, 상표, 낙서 등이 패션에 직접적으로 나타났다. 1964년에 잔

드라 로즈(Zandra Rhodes)는 팝아트, 연속만화, 네온사인을 주제로 된 프린트물을 생산했다(Jane Mulvagh, 1988). 이제껏 그래피티가 제작된 예는 있지만, 대량생산이 된 시점은 팝아트의 문화예술사조의 후광에 의해 이루어 졌다고 볼 수 있다. 1960년대 작자미상의 <그림 4>와 같이 팝아트의 영향으로 속옷인 거들에 직접 그린 듯한 그래피티를 볼 수 있다. 1970년대 유니섹스 패션의 진즈와 티셔츠가 대중의 사랑을 받게 되면서 티셔츠에는 이야기의 한 장면인 듯한 내러티브 문양이 나타났는데, 초기에는 이 문양 위에 손으로 쓴 필체로 촌스러운 농담들이 씌여졌으나, 점차 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 <그림 5>와 같이 부정적이거나 외설스런 문구들이 들어가기 시작했다. 이렇듯 이 시기에 반사회적인 메시지는 직접적인 문구로 패션에 표출되었는데, 그 표현 방법은 기계에 의한 그림과 글씨체를 배제하고 손으로 그린 듯한 스타일로서 유명 브랜드에서까지 생산하고 판매되었다(Husain Humaira, 1998). 1980년대 패션의 특징 중 하나가 하위문화그룹의 발달이라는 것을 볼 때, <그림 6>의 펑크, 히피, 그런지, <그림 7>의 청소년 익스트림 스포츠 등등의 청소년 하위패션에서 DIY 기술로 그래피티의 특징들을 발견할 수 있다.

1990년대에는 다양한 트렌드들이 범람함에 따라 이제껏 나타나지 않았던 절충적이거나 역사적인 경향이 고개를 들기 시작해, 야수파, 큐비즘, 초현실주의, 팝아트, 읍아트, 그래피티까지



<그림 4>
1960년대 패션
출처: 현대패션모드
(p.94) 정삼호, 2008,
파주: 교문사.



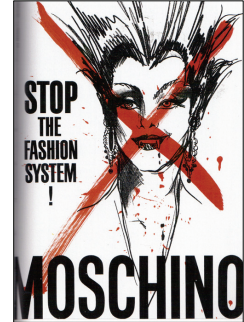
<그림 5> 1970년대
비비안웨스트우드
출처: 현대패션모드
(p.331) 정삼호, 2008,
파주: 교문사.



<그림 6> 1980년대
펑크패션
출처: Fifty years of fashion
(p.97) Valerie Steele, 1997,
Yale Univ.



<그림 7>
익스트림스포츠웨어
출처: Streets style (p.86).
Ted pollhemus, 1994.
London: Thames & Hudson.



<그림 8>
모스키노 포스터
출처: Icons of fashion (p.137).
Buxbaum & Gerda, 1991,
Prestel Publishing.

다양한 예술사조들이 문양으로써 패션 안에 들어왔다(유현정, 2010). <그림 8>은 1991년 모스키노(Moschino)의 패션매장 포스터인데, ‘인위적이고 강요되는 유행은 거부한다’는 의미의 포스터 정면에 크게 쳐진 X는 그래피티 작가들이 자주 사용하는 ‘말소’기법을 연상시키는 것으로, 저항효과를 배가시키고 있는 것을 알 수 있다(김주영 외, 1997). 1988년 입생로랑(YSL)은 <그림 9>과 같이 클래식한 정장에 그래피티로, 라크로와(Lacroix)는 화려한 색채와 유아적 그래피티로 무대를 사로잡았으며, 이어 비비안 웨스트우드드는 키스헤링과 공동작업으로 키스헤링의 그래피티를 프린트하여 발표했다(정삼호, 2008). 스토리(Storey)는 1991년 팝아트와 키치를 결합해서 유명상표들을 한데 모아 그래피티로 표현했으며, 1993년 베르사체(Versace)는 앤디워홀(Andrew Warhola)의 작품들을 패러디하며 그의 팝아트 작품들을 그래피티 텍스타일로 옮기기도 했다. 카스텔바작(Castelbajac)은 1990년대 초반부터 지속적으로 <그림 10>과 같이 글씨, 그림, 캐릭터, 만화를 패션에 옮겨 누구보다 유머러스한 그래피티를 창출한 사람이라고 할 수 있다(이효진, 2002).

2000년 이전까지 패션에 나타난 그래피티는 20세기 중반 이후 청소년 하위문화에서 대중화되기 시작하여 급속도로 전파되었으며, 20세기 말에는 유명디자이너들의 사랑을 받으며 패션 소품까지 그 영역을 넓혀갔다.

III. 2000년대 패션에 나타난 그래피티 이미지

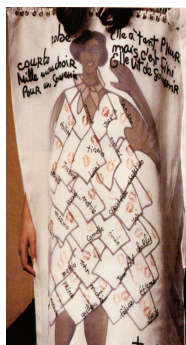
1. 2000년대 패션에 나타난 그래피티 이미지의 전체적 경향

2000년 이후에는 패션에 그래피티가 하나의 트렌드를 형성할 정도로 급격한 발전을 이루었다. 더구나 분명함을 거부하는 추상적 문양이 다른 문양들 보다 대세를 이루면서 그래피티도 이에 편승하여 어느 시즌이나 쉽게 찾아 볼 수 있는 트렌드가 되었다.

2000년 이후 패션에 나타난 그래피티의 기법들을 살펴보면 <그림 11>과 같이 에어브러쉬나 락카로 뿌리기, <그림 12>처럼 의도적으로 가장 자리를 번지게 하기, 물감 자체를 손으로 뭉개거나 문지르기, 펜으로 글씨와 그림그리기, 물감 떨어뜨리기 등등이 있다. 이러한 기법들의 결과들은 공통적으로 완벽한 결과치를 예상하지 못하고 나타나는 즉흥성과 우연성을 기반으로 하고 있고, 수작업을 통한 과정에 의해 매끄럽지 못한 비균제한 선의 사용으로 미완성적 성격의 조형미를 나타내고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 보는 이에게 익숙한 일정한 형태를 추구하는 것을 넘어 추상적인 결과를 추구하는 경향으로 나타났다. 이들의 색채는 특히 2000년 이전에는 무채색 위주였던 것에서 벗어나 명도와 채도가 높아 명시성이 높은 다양한 색채를 사용했다는 데 이 또한 이전시기와 조형성의 큰 차이점이라



<그림 9> '88 F/W YSL
출처: COLLEZIONI.
(1988.3). p.264



<그림 10> '93 S/S
카스텔바작
출처: MODA BOOK.
(1992.12). p.269



<그림 11> '05-'06
F/W 존갈리아노
출처: www.ifp.co.kr



<그림 12> '07 S/S 이상봉
출처: Collection.
(2006.12). p.161



<그림 13> 루이비통
2002 광고
출처: www.storysearch.co.kr

고 하겠다.

그래피티의 도상들은 고도화된 과학 기술과 비인간화되어가는 현대인의 메마른 일상에서 끊임없이 우리를 위협하는 불확실, 초조, 불안, 실연, 전쟁, 좌절감, 박탈감, 압박감 등을 질서와 안정의 세계로 도피하려는 욕구에서(박성봉, 1995) 탈기계화와 인간성 회복을 나타내려는 의도에서 시작되었다고 해석할 수 있겠다. 특히 아동화처럼 느껴지는 미숙한 일러스트의 그래피티는 보는 이에게 잠시나마 여유를 느낄 수 있는 즐거움과 편안함을 선사하여 친근함을 표현한다고 할 수 있다.

의류 뿐 아니라 패션 소품에도 그래피티의 약진을 볼 수 있다. 루이비통은 마크 제이콥스를 영입하면서 새로운 방향으로 전개해 나갔는데, 대표적인 예로 전통 깊은 루이비통 모노그램 가방에 뉴욕의 그래피티 아티스트인 스테판 스프라우스(Stephen Sprouse)의 그래피티를 도입해서(송영경, 2008), 2002년 <그림 13>과 같이 기본 가방위에 그래피티 로고를 한 일명 ‘그래피티 백’을 출시했는데, 이 그래피티는 특유의 친근함과 자유로움으로 새로운 활력을 불어 넣으며 품귀 현상까지 일기도 했다.

2000년 이후 어느 패션쇼에서도 자주 볼 수 있게 된 그래피티는 비비안웨스트우드, 드리스 반 노튼(Dries Van Noten), 이상봉, 버버리, 카스텔바작, 피에르발만(Pierre Balmain), 루이비통, 클레멘트 리베로(Clement Ribeiro), 밥 코스터(Bab Koster), 모스키노, 구스토 바르셀로나(Gusto Barce-

lona), 폼데가르송(Comme des Garçons), D&G, 줄리오 베호벤(Julie Verhoeven), 로버트 윌슨(Robert Wilson), 코지 테스트(Koji Tasuto), 조셉 파트너와 브라이언 브래들리(Joseph Patner & Bryan Bradley), 루엘라 바틀리(Luella Bartely) 등등 다양한 작가들에 의해 선보여졌다.

2. 2000년대 패션에 나타난 그래피티 이미지의 조형적 특성

본 연구자가 앞에서 살펴 본 패션에 나타난 그래피티 이미지의 조형적 특성들을 종합하면 크게 유희성, 추상성, 즉흥성으로 요약된다. 이들에 대해 자세히 고찰하고자 한다.

1) 유희성

고정적인 틀 속에 사는 현대인들에게 아이들의 놀이와 같은 낙서는 생활의 활력과 유희를 준다. 그래피티의 유희성은 사물을 비합리적, 비체계적으로 왜곡과 단순화 시키거나 특정 부분의 생략이나 반복, 특정 형태의 위치나 방향의 전환, 부분의 결합이나 변형으로 형태나 용적을 바꾸어 재미를 더하는 특징이 있다(정혜정, 2007). 유희성은 성인에게 동심의 순수성과 즐거움을 유발하여 힘든 현실을 잠시 잊고 마음을 가볍게 하면서 여유를 주는 역할을 한다.

유희적인 그래피티를 패션에 가장 많이 선보인 사람은 카스텔바작이다. 바작은 매년 팝아트,



<그림 14> '01 S/S
가스텔바작

출처: www.firstview.co.kr.



<그림 15> '02 S/S
가스텔바작

출처: www.firstview.co.kr.



<그림 16> '02-'03 F/W
가스텔바작

출처: www.firstview.co.kr.



<그림 17> '03 S/S
밥코스터

출처: www.ifp.co.kr.



<그림 18> '04 S/S
클레멘트리베로

출처: www.ifp.co.kr.

키덜트 트렌드들과 함께 <그림 14>, <그림 15>, <그림 16>처럼 만화나 유아적인 일러스트로써 그래피티를 승화해 순수성과 유머러스함을 동시에 표현하였다. 그의 특유한 원색의 단순하고 밝은 색상은 키스 헤링의 영향을 받았다고 한다 (송영경, 2008). <그림 17>는 밥 코스터의 작품으로 만화 캐릭터를 티셔츠 위에 모노톤으로 전면 나타냈고, <그림 18>는 클레멘트 리베로의 작품으로서 아동화를 옮겨 놓은 듯 한 일러스트를 재킷에 활용하였다.

이와 같이 아이들이 놀이 삼아 그린 듯한 유희적인 그래피티는 각박한 삶을 사는 현대인들의 생활에서 성인이 되어 잊고 지내던 어린 시절의 동심, 순수함, 편안함을 추구하여 즐거움과 여유를 전달하려는 의도로 볼 수 있다.

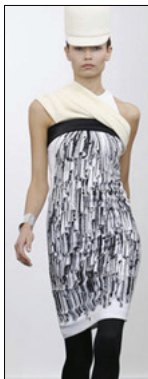
2) 추상성

패션에 나타난 그래피티의 추상성은 표현하려는 대상의 재현을 넘어 인간의 심상과 상상력에 의한 자유로운 형태로서 대상의 실제 형태와 필연성이 없는 비묘사적인 방법으로 전개된다. 때로는 대상을 간략화하기도 하지만 대부분의 경우는 대상을 쉽게 인지할 수 없을 정도의 형태가 되기에, 특정 형태추구보다 상상력과 창의력에 의한 자유로운 표현의 장이라고 할 수 있겠다. 그 예로 <그림 19>에 나타난 그래피티는 정확한 대상의 인식이 어려운 대신 제작 당시의

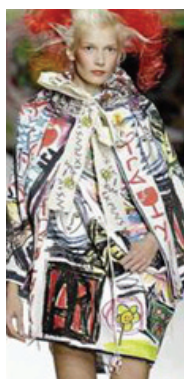
불안한 작가 감정이 느껴지고 있으며, <그림 20>은 대상을 간략화 했지만 여전히 대상의 전달보다 자유로움이라는 추상미를 표현하려는 의도로 다가온다.

특히 각국 마다 사용하는 문자는 일대일(1:1)이 아닌 일대다(1:多)의 개념으로 형성되기에 추상성의 대표적 예라고 할 수 있다. 패션에서 문자는 그래피티에서 경고 메시지를 직접적으로 알리는 역할을 하기도 하고, 의미 없는 문양으로 평가 받기도 한다. 그래피티의 속성상 짧은 시간에 완성되기에 정성을 들인 세밀함보다 나타내고자 하는 감정에 초점이 맞춰져 구상적 표현보다 추상적 표현이 훨씬 적합했으리라 추측된다. 01 F/W에서 코지 테스토(Koji Tasuto)는 코트위에 어플리케이션 기법으로 문자들을 불균일하게 표현하였고, 조셉 파트너와 브라이언 브래들리는 05 S/S에서 영문을 휘갈겨 쓴 트렌치 코트를 발표하였다. 또한 루엘라 바틀리는 07 S/S에서 알파벳을 재킷과 팬츠, 구두와 가방 등 패션 소품에 강조점으로 사용하였다. <그림 21>, <그림 22>처럼 문자들을 이용해 가지런한 문장부터 방향성 없이 중구난방으로 찍어진 문자들, 글과 그림이 뒤엉켜 있는 모습들에서 추상성의 진수를 볼 수 있다.

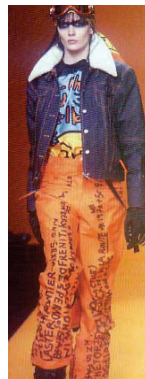
이러한 그래피티의 추상성은 기존 모더니즘 문화의 균등, 균제, 완전성, 구상성, 명료함 등에 대한 반동으로 나타난 대상의 모호함, 전개의 무질서, 기계성에 반한 수작업성, 단조로움에 대



<그림 19> '06-'07 F/W
발렌시아가
출처: www.ifp.co.kr.



<그림 20> '07 S/S 비비안
웨스트우드
출처: Gap press v73.
(2006.12). p.99.



<그림 21> '04-'05 F/W
가스텔바작
출처: www.samsungdesign.net



<그림 22> '06-'07 F/W
발렌티노
출처: www.ifp.co.kr



<그림 23> '00 S/S
피에르발만
출처: www.firstview.co.kr



<그림 24> '08 S/S 끌로에
출처: Gap press V79.
(2007.12). p.99.



<그림 25> '05-'06 F/W
드리스반 노튼
출처: www.firstview.co.kr



<그림 26> '04 S/S.
버버리프로섬
출처: Collection.(2003.12).
동아TV. p.262.

한 혼란 등등의 성격을 지닌다고 할 수 있다.

3) 즉흥성

그라피티의 속성 중 하나는 단시간에 작품이 완성된다는 것이다. 이것은 결과보다 밑그림 없이 이루어진 행위에 중요성을 둔 것으로 무계획적, 무의도성, 우연성에 큰 영향을 받게 된다. 처음 시작부터 완성된 결과물의 형상을 갖지 않고 과정에서 이루어지는 순간적인 행위들에 의해 작품이 완성된다. 따라서 즉흥적으로 만들어진 작품들은 <그림 23>처럼 마치 그림을 그리면서 붓에 묻은 잔여물감을 닦아 놓은 듯 하거나, <그림 24>과 같이 그림을 그린 후 파렛트에 남겨진 문양, <그림 25>, <그림 26>처럼 마치 찍 스펀플록의 뿌리기 작품들을 연상시키는 물감을 떨어뜨린 문양, 물감을 손으로 뭉개어 나타나는 문양, 데칼코마니, 번지기 등등으로 나타났다. 이러한 기법에 의한 즉흥적인 그라피티는 불균일, 비균제, 부정확성, 미완성의 이미지를 전달한다.

따라서 그라피티의 즉흥성은 완벽한 예측을 할 수 없는 포스트모더니즘의 '불확정성'과 매우 깊이 관련되어 있으며, 첨단기술의 기계화에 대한 반동으로 인간의 행위와 행위의 잔여물을 작품으로 옮겨 기계를 부정하고 인간만의 능력을 강조하고자 하는 인간미의 회복을 추구한 것이라 할 수 있다.

IV. 결론

그라피티(Graffiti)는 어느 예술 사조보다 기계적 형식을 배제하고 인간만의 자유로움을 극명하게 보여 주는 사조라 할 수 있다. 그라피티는 작가의 내면세계를 대중들에게 전달되도록 생활에서 접하기 용이한 2차원 면에 대중들과의 의사소통을 목적으로 단시간에 드로잉과 문자로 구현되는 지극히 개인적, 무형식적, 반기계적 조형예술이며, 패션에 나타난 그라피티는 텍스트타일에서 결정되는 뉴페인팅에 의한 하나의 트렌드로서 자연스러움, 자유로움의 이미지로 비약적인 성장을 하고 있다.

2000년 이전의 패션에 표현된 그라피티 이미지는 인간에게 익숙한 사물이나 도형 위주의 그림을 붓으로 그려내는 방법과 형태가 주로 나타나 비교적 매끄러우며 완벽한 형상을 추구하려는 경향이었고, 2000년 이후에는 다양한 국가들의 고유 문자들이나 결과물이 아닌 행위의 과정에서 나타나는 형태와 영성하고 거친 듯 한 필체로 붓 외에 마카, 크레용 등 다양한 도구의 느낌이 추가 되어 대담한 그라피티를 나타내고 있었다. 이들의 2000년 이전과 이후의 유희적인 성격이 공통점이었으며, 2000년 이후에 즉흥성과 추상성이 크게 자리 잡아 패션의 분화를 증명해 준다고 볼 수 있다.

2000년 이후 패션에 나타난 그라피티는 유아적, 영성함, 미완성적, 산만함, 무질서함의 이미지로 나타나며 조형적 특성은 유희성, 추상성,

즉흥성으로 요약된다.

첫째, 유희성은 아이들이 장난삼아 그려 놓은 듯한 그림을 평가하듯 완벽에 대해 허술하고, 엉성하고, 미완의 느낌을 주지만, 반면에 이들이 주는 '미숙함과 무형식성'에 의해 삶에 지친 현대인들에게 생활의 활력, 여유, 즐거움을 준다. 이는 성인들에게 어린 시절에 대한 향수를 불러 일으켜, 잠시 잊고 지내던 동심과 순수함을 자극하여 편안함과 친근감을 유도하는 동시에 지치고 무거운 현실에 대한 여유를 주는 미적 열망의 표출이라고 하겠다.

둘째, 추상성은 기존 모더니즘 문화의 균등, 균제, 완전성, 구상성, 명료함의 반동으로 나타난 대상의 모호함, 전개의 무질서, 기계성에 반한 수작업성, 단조로움에 대한 혼란 등등의 성격을 지닌다고 할 수 있겠다. 모더니즘 시대에서 대상의 재현을 중시하던 형식을 탈피하고 대상의 비재현, 감정과 심상의 자유로운 표출로써 모호함과 불분명함으로 자연스러움을 추구한다고 볼 수 있다.

셋째, 즉흥성은 결과보다 과정에서 이루어진 행위에 중요성을 둔 것으로 무계획적, 무의도성, 우연성에 의해 결과가 나타나게 된다. 따라서 그래피티의 즉흥성은 완벽한 예측을 할 수 없는 포스트모더니즘의 '불확정성'과 매우 깊이 관련되어 있으며, 첨단기의 기계화에 대한 반동으로 인간의 행위와 행위의 잔여물을 작품에 옮겨 기계의 완전성과 확정성을 부정하여 나타난 인간미의 회복을 추구한다고 할 수 있다.

위의 요약된 패션에 나타난 그래피티 이미지의 조형적 특징들이 나타내는 구체적 이미지는 미완성, 즐거움, 모호함, 불분명함, 불확정성, 자유로움, 자연스러움이라 할 수 있으며, 패션에 나타난 그래피티는 텍스타일을 빌어 표현하고 있으며, 기계화와 획일화로 일관하던 형식 지향적 표현을 과감하게 벗어던진 인간성과 인간미의 발로라고 할 수 있다.

본 연구를 진행하는 중 자유롭고, 자연미를 추구하는 패션이 젊은이들이 중심이 되어 성장하거나 특정 음악 장르의 유행으로 비롯된 예들이 빈번히 나타나므로 젊은이들이 추구하는 음악과 패션에 대한 연구를 함께 진행한다면 문화라는 큰 틀에서 패션을 이해하는데 도움이 되리

라 판단되어 후속연구로 제안하는 바이다.

참 고 문 헌

- 김주영, 이정후, 양숙희. (1997). 현대복식에 나타난 그래피티기법에 관한 연구. *복식문화연구* 5(3), 77-95.
- 김호정. (1993). *그래피티를 응용한 복식디자인 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사논문.
- 박성봉. (1995). *도식성과 현실도피의 문화*. 서울: 동연.
- 송영경. (2008). *키덜트 패션의 미적 특성에 관한 연구*. 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 신혜순. (2007). *현대패션용어사전*. 파주: 교문사.
- 유현정. (2009). 2000년대 패션에 나타난 추상적 문양의 조형적 특성. *한국의상디자인학회지*, 11(3), 17-25.
- 유현정. (2010). *문양과 패션*. 파주: 이담북스.
- 이재정, 박은경. (2004). *라이프스타일과 트렌드*. 서울: 예경.
- 이효진. (2002). 서양복식에 나타난 그래피티 기호에 관한 연구. *복식문화연구* 10(3), 213- 235.
- 정삼호. (2008). *현대패션모드*. 파주: 교문사.
- 정혜정. (2007). 텍스타일 디자인에 나타난 낙서화 연구. *한복문화*, 10(2), 88-91.
- Carol Strickland. (1980). *클릭 서양 미술사*(김호정역). 서울: 예경.
- Diana de Marly. (1980). *The History Haute Couture*. New York: B, T, Batsford Ltd.
- Husain Humaira. (1998). *Decade of Beauty*. New York: Octopus Publishing Group.
- Jane Mulvagh. (1988). *VOUGE FASHION*. New York: VIKING.
- Read, Herbert Edward & Stangos, Nikos. (1994). *Dictionary of ART and Artists*. London: Thames & Hudson.
- 월간미술. (1999). *세계미술영어사전*(제1판). 서울: 월간미술.
- ‘루이비통 그래피티’. 검색일: 2010. 1. 4. <http://www.storysearch.co.kr>.
- ‘그래피티’. 검색일: 2010. 12. 24 <http://www.100.naver.com>.