

## 1990년대 하위문화 스타일에 관한 연구

임 은 혁\* · 김 민 자\*\*

서울대학교 의류학과 강사\* · 서울대학교 의류학과 교수\*\*

### A Study on the Subcultural Style in the 1990s

Eun-Hyuk Yim\* · Min-Ja Kim\*\*

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Seoul Nat'l University\*

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Seoul Nat'l University\*\*

(2002. 9. 2 투고)

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the formative style and aesthetic value of contemporary subcultural style with the understanding of characteristics of subcultural style in the sociocultural context. As for the research methodology, literary survey has been performed to study the concept and the history of subcultural styles from 1940s to 1980s. In addition, demonstrative studies on aesthetic images have been carried out through the analysis of pictures and photographs in order to categorize the subcultural styles since 1990s.

In this study, subcultural styles since 1990s have been illustrated through the socio-cultural grounds, which are diversity of street culture, diffusion of mass culture or bubble-up phenomenon, pursuit of anti-social ideology among intellectual heads, club cultures in the form of kitsch and pastiche and communal thinking as collective harmony. With the socio-cultural context examined above, subcultural styles in the contemporary fashion are categorized and deduced following aesthetic values: Drag and Club style as the tendency of surrealists or artificial hedonists, Urban military style and Cyberpunks as pursuit of Bionic being, Sports casual style based upon the pursuit of comfort and freedom, Vintage style and Retro dressing represented by the spirit of DIY (Do It Yourself), Ecology style of New conservatives, and Mysticism style as the fusion of technology and shamanism (Technoshamanism).

Key Words: surrealist(초현실주의), bionic being(초인적 존재), pursuit of comfort and freedom  
(편안함과 자유의 추구), DIY(Do It Yourself), new conservatism(신 보수주의),  
technoshamanism(테크노샤머니즘).

## I. 서론

대부분의 사람들은 패션이란 말을 하이패션에 연결시키는 경향이 있다. 이러한 생각은 소수의 유명한 패션 디자이너들의 값비싼 제품을 둘러싼 광고와 홍보에 의해 형성된다. 그러나 하이패션은 패션 시스템의 한 부분이며 최근에는 하위문화에서 영향을 받은 스타일을 중심으로 한 의류시장이 부각되고 있다. 하나의 방향을 강조하는 패션에서 꾸준한 지속성과 복수적인 다양성을 강조하는 스타일로의 전이는 1990년대에 접어들면서 강력하게 작용하여 새로운 밀레니엄으로 이어지고 있으며, 하위문화 스타일과 하이패션 사이의 스타일의 경계는 희미해지고 있다.<sup>1)</sup> 국내 패션 시장에서도 증가하는 젊은 층의 구매력으로 인해 이들이 핵심적인 의류 소비 집단으로 인식되고 있고, 기성 세대들도 젊은 층의 스타일과 감각을 추종하는 경향을 보이고 있다.

이와 같이 하위문화가 현재 패션 시장에서 중요한 변수로 작용함에 따라 패션 업체들은 패션 잡지와 정보지 뿐만 아니라 직접적인 조사를 통하여 스트리트 스타일의 유행을 선도하는 하위문화에 대한 분석을 활발히 진행하고 있는 실정이다. 21세기를 맞이하여 20세기의 하위문화를 주도해 온 영국과 미국을 중심으로 다양한 하위문화 스타일이 주류패션에 영향력을 행사하고 있으며 우리나라 청년 세대의 하위문화적인 스타일도 세계화 되고 있으나, 아직 대부분 브랜드의 성격이 이러한 경향을 다양하게 반영하지 못하고 오히려 스타일이 획일적으로 표현되고 있다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 21세기의 트렌드를 예측하는 단서가 되는 하위문화 스타일을 분석함에 있어 그 사회문화적 배경을 바탕으로 고려하는 포괄적인 시각을 제공하고자 한다.

본 연구에서는 이상에서 제기한 연구문제를 고찰하기 위해서 우선 문헌적 연구로서 사회학과 복식사 연구에서 논의되어 온 하위문화의 개념과 하위문화 스타일에 대한 이론적 연구를 행하고, 이를 바탕으로 하위문화 스타일을 주티(zootie)를 기점

으로 하위문화가 발달해 온 영국과 미국을 중심으로 1940년대로부터 1980년대까지 사적으로 고찰하고 그 특징을 분석한 후, 이에 근거하여 1990년대 이후 최근 패션에 나타난 하위문화 스타일의 미적 특성을 분류하고 분석해 봄으로써 최근 하위문화 스타일이 제시하는 새로운 의의를 파악해보고자 한다.

1990년대 이후 하위문화 스타일의 분석을 위해서는 현대 복식 관련 문헌과, 효과적 측면에서 텍스트보다는 시각 자료를 이용하여 그 미적 특성과 가치를 규명하고자 한다. 이를 위한 시각 자료는 대중적인 유행을 대표하는 *Vogue*, *Elle*, *Bazaar*, *Arena Homme* 등의 패션 잡지를 비롯하여 스트리트 스타일 디자이너들의 작품을 홍보하고 그 공로를 인정하는 역할을 해 온 *The Face*, *i-D*, *Dazed and Confused*, *Wall Paper*, *Spoon*, *Frank*, *Big*, *Dutch* 등 다양한 잡지를 살펴본다.

## II. 하위문화 스타일의 일반적 고찰

### 1. 하위문화 스타일의 일반적 개념

#### 1) 하위문화의 개념

하위문화(subculture)의 정의는 그 용어가 1940년대에 생긴 이후 변화하여, 하위문화는 다른 사회 집단의 구성원들과 의미 있는 방식으로 구분 짓는 공통점을 공유하는 사람들의 집단이라는 가장 폭넓고 기본적인 정의로 조정되었다. '하위(sub-)'라는 접두사는 그것이 수식하는 개념의 하부 또는 이차적인 수준에 속하는 의미를 가지며 하위문화이라는 이름은 사회집단에 '종속의' 또는 '지하의'라는 단서를 제공한다. 하위문화로 연구되는 집단들은 자주 이탈적이거나 저하된 위치로 간주되며 자주 계급, 인종, 연령의 사회적인 차이로 인해 수직적인 사회구조에서 낮은 위치로 인식된다.<sup>2)</sup> 상대적으로 모(母)문화는 권력이 있는 계층으로서 지배적 사회문화질서를 이끌므로 그 자체가 문화로서 표현된다. 그러므로 하위문화는 주류문화로부터

주변화 된 것, 지배적인 가치와 윤리로부터 배격 당한 것, 동시대의 지배적인 문화적 형태와는 다른 새롭고 이질적인 문화로 폭 넓게 이해할 필요가 있다. 또한 하위문화는 한편으로는 그 내부의 능동적인 요인으로 인해 주류문화를 거부한 것이며 지배적인 가치와 윤리를 배격한 것이라 할 수 있다.<sup>3)</sup>

역사적으로 하위문화 집단은 사회 집단 사이의 불평등과 분리(segregation)가 심하게 남아 있는 영국과 미국 등에서 주로 등장하였다. 특히 전후 영국 사회구조의 와해는 노동계급의 생활 터전을 위협하였고 부모 세대가 오랜 동안 유지해왔던 가치관이 붕괴되기에 이르러, 노동계급 청년 하위문화는 전후의 정치, 경제, 사회의 변화의 과정에서 자신들의 부모가 간직한 검열의 윤리의식을 거부하면서도 동시에 부모들의 생존을 위협하는 부르주아 지배계급의 노동력 착취를 거부하는 움직임 속에서 생겨났다.<sup>4)</sup>

일반적으로 하위문화의 조건은 다음과 같다. 첫째, 사회세계로서의 하위문화는 하나의 사회적 세계나 공유된 시각을 가진 집단을 말한다. 둘째, 명시적인 삶의 스타일로서의 하위문화는 하위문화집단 구성원들의 공유된 스타일이 있고 그를 통해 가시화하는 것을 의미하며 나아가 공통의 스타일을 통해 하나로 결속되고 그 집단만의 정체성을 향유한다. 셋째, 행동체계로서의 하위문화는 타 문화와 자신들 간에 경계를 설정하려고 하는 응집력 있는 체계를 말한다. 넷째, 비주류 집단은 자신의 집단이 주류가 아니기 때문에 항상 주목과 감시의 대상이 되고 있음을 안다. 이상에서 제시되는 조건들은 하나의 이상화된 하위문화에 대한 이념형(ideal type)이기 때문에 현실의 하위문화들과는 어느 정도 차이가 있게 마련이다.<sup>5)</sup> 그러나 이러한 여러 조건들을 종합하여, 본 논문에서 하위문화의 개념은 기존의 문화에서 타자로 범주화되는 집단들의 문화를 지칭하며, 그 구성원들은 어느 정도 공유되는 경험의 영역을 가지며 일반인들과는 차별성을 드러내는 스타일을 점유한 집단이라고 정의 내릴 수 있다.

## 2) 하위문화와 스타일

하위문화에 속한다는 것은 라이프스타일, 성, 정

치적 측면에서 어떤 자유를 부여하는 동시에 지역적, 사회적 그리고 스타일에서의 경계를 정의내림으로써 하위문화는 가족에서의 독립이라는 공감대를 제공한다. 스타일은 하위문화 정체성의 중심이며 의복과 신체 장식은 같은 구성원들에 대한 충성과 세상으로부터의 소외를 의미하는 멤버십의 가장 가시적인 상징이다.

노동계급 청년 하위문화는 모문화로부터 대상을 택하여 자신만의 독특한 집단 생활과 세대 경험의 특징적인 상황에 맞게 변형한다. 스타일을 만드는 것은 일관되고 독특한 방식의 형태로 집단 정체성을 형성하는 행동과 외모로써 대상을 적극적으로 조작하는 행위이다.<sup>6)</sup> 여기에는 대상물의 하나의 의미와 사용에서 다른 의미와 사용으로의 파괴와 변형이 관여되는데, 이러한 하위문화 집단의 재의미화는 브리콜라주(bricolage)의 개념으로 설명할 수 있다. Levi-Strauss의 브리콜라주의 개념은 어떤 대상이 이미 가지고 있는 의미를 포함하는 의미의 전체적인 구조 내에서 새로운 의미의 상호작용을 위해 그 대상을 재배치하고 재문맥화하는 것이다.<sup>7)</sup> 브리콜라주의 요소들이 주로 자연적인 대상들이고 응시 가능한 대상들인데 비해, 하위문화 브리콜라주에 의해 채택된 대상들은 입혀지거나 이용되는 등 물리적으로 사용되며, 그 대상들은 상품들로서 원래 특정한 시장을 대상으로 생산된 것들이다. 이런 점에서 테디보이가 런던의 고급 양복점가인 Savile Row에서 1950년대에 부활된 에드워드안 스타일을 절취하거나 변형한 것은 브리콜라주 행위로 간주될 수 있다.<sup>8)</sup> 이렇게 생산된 스타일은 각각의 요소들의 단순한 합이 아니며, 집단의 자아의식을 구현하고 표현하는 전체적 의미 내에서 모든 요소들을 조합하여 특정한 상징적인 의미를 도출해낸다.

하위문화의 급진적인 창조성은 그 스타일을 택하여 단순한 패드(fad)의 추종자들의 위치로 감소시키는 미디어와 상업적인 이용을 통해 선택되고 합병된다. 이는 완화(defusion)와 확산(diffusion)이라는 두 가지 서로 연결된 움직임에 의해 이루어지는데 완화를 통해 주류 패션으로 전환되면서 하위문화적인 스타일의 파괴적인 잠재성은 상업화되고

하위문화적인 형태는 상품화되며, 확산은 실제적인 혁신자들의 고유한 핵심으로부터 텔레비전과 대중지를 통한 대중으로의 지역적이고 사회적인 전파이다.<sup>9)</sup>

## 2. 포스트모더니즘 시대의 하위문화

모던 하위문화가 다른 집단과의 비교를 통해 강한 스타일과 이상의 경계를 유지하는 구성원들과의 상호적인 상반의 상태 속에 존재한다면, 포스트모더니티에서는 경계 유지의 필요성은 하위문화적 구분이 용해되면서 하찮은 것이 된다. 포스트모더니티의 중요한 특징 중 하나는 총체적인 정체성의 분해이다. 대량 생산된 패션에 대한 모더니티의 순응은 하위문화 스타일의 세계에서 일어난 차별화와 비슷한 과정을 통해 스타일의 복수성으로 파편화되었다. 이러한 포스트모던적 태도는 Polhemus가 'Supermarket of Style'<sup>10)</sup>이라 특징 지운 예시, 혼합, 조합의 감각을 제시하며 그 결과는 개별적으로 독특한 의도를 만들어내기 위한 폭 넓은 관점을 제공한다.

### 1) 펑크 이후(Post-punk) 하위문화 스타일의 경향

1980년대 이후에는 절충적이고 우연한 방법으로 미디어에 의해 던져진 이미지들의 범람으로 가속화되는 노스탈지아(nostalgia)에 대한 환상에 의해서 다른 시대들이 역사적 연속성 없이 배치되는 경향이 나타나고 있다. 즉, 스타일의 혁신이 더 이상 가능하지 않게 되면서 어떤 아이디어나 특징이 문맥을 떠나서 뚜렷한 아이러니 없이 인용되거나 모방되는 혼성모방(pastiche)의 세계를 접하게 된다. 포스트모던 문화의 특성인 혼성모방은 공허한 패러디(parody) 즉, 패러디처럼 보이지만 진정한 패러디의 본질을 제공하는 의미의 미묘한 왜곡의 결여를 의미한다. 스타일상의 고유성, 특이성, 개별성이라는 모더니즘의 토양에서는 원본을 조롱하는 모방을 만들어낼 수 있으나, 고정된 스타일이 아닌 스타일의 이질성만이 있을 뿐 원본 자체가 사라진 현재의 상황에서 패러디는 불가능하게 되었다. 후

기 자본주의 사회에서는 필연적으로 파편화되고 역사성을 무시한 절충주의가 범람하게 된다.<sup>11)</sup>

테디보이, 모드, 스킨헤드와 히피 하위문화는 1970년대 후반의 선적인 하위문화의 시대의 끝으로부터 복고풍이나 중고의류에 대한 관심에 의해 계속 재현되고 있다. 펑크 이후 출현한 스트리트 스타일의 절충현상은 하위문화로서 포스트모던 시대를 알리는 것으로 펑크는 그 역사적인 전환점이 되어 1980년대 말에 이르러서는 이전의 청년문화의 강력한 힘을 능가하는 청년문화가 등장하지 않게 되었다.<sup>12)</sup>

이제는 *The Wild One*의 Marlon Brando, *Rebel Without a Cause*의 James Dean, *Easy Rider*의 Peter Fonda와 Denis Hopper와 같은 반항적 아이콘의 시기는 지나고 젊은이들은 이제 자신들만의 언어로 표현하기보다는 과거 젊은이들의 의미화의 도구를 사용하고 있다. 이러한 우리문화 일반, 특히 청년문화의 재활용은 특히 패션 세계에서 끊임 없는 리바이벌과 복고문화를 낳아 시대구분 없이 미래보다 과거를 회상하면서 여러 가지 스트리트 스타일을 다양하게 취하는 절충된 형태로 존재하는 경향이 강하다.

### 2) 하위문화 스타일의 주류 패션으로의 흡수

대부분 하이패션의 인습타파주의적인 대안으로 출현한 하위문화 스타일이, 특히 1990년대 전반에 하이패션에 지배적인 스타일로 영향을 미친 것은 아이러니 하다고 할 수 있다. 이 때 패션은 사상과 라이프스타일 뿌리를 두기보다는 의류와 장식에 초점을 맞추어 대부분의 패션 디자이너들은 거리로부터의 요소들을 그들만의 고급스러운 소재와 품질로 하위문화적이지 않은 독특한 스타일을 창조한다.

예를 들면, Yves Saint Laurent은 헬멧 스타일의 모자와 멍크로 장식한 악어 가죽 소재의 록커족 재킷의 1960년도의 해석으로 아직 하위문화적 요소를 인정할 준비가 되어있지 않은 패션 세계에 그 첫 발을 내디뎠다. 1960년대와 1970년대를 통해서도 캣워크에 거리의 영향이 지속되었다: Mary Quant는 모드 스타일을, Bill Gibb은 히피의 카프

탄을, 그리고 1977년 Zandra Rhodes는 핑크에서 영감을 받아 구멍과 슬래시를 보석이 박힌 안전핀으로 장식한 실크 저지 드레스를 선보였다. 특히 1990년대 초반부터 패션 디자이너들은 한 두 가지 하위문화 스타일에서 끌어오는 것이 아니라 하나의 컬렉션에 사용하기 위해 다양한 하위문화적 요소를 추출해내 왔다. 이와 같은 하위문화 요소의 도입으로 인해 고가의 고급소재만이 대상이 되던 기존의 틀에서 벗어나 저렴한 소재나 일상생활 용품이 하이패션의 재료로 활용되고 있다.

이러한 하위문화의 상향전파경향은 끊임없는 매체의 관심과 함께 하위문화 스타일의 본래의 의도의 근본을 약하게 했다. 즉, 스트리트 스타일이 하이패션에 도입될 때 하위문화로서의 스트리트 스타일이 처음에 지녔던 저항적 의미는 사라지거나 약화되면서 일반화되고 결국 하이패션을 지배하는 문화로 통합된다. 이와 같이 스트리트 스타일이 본래의 하위문화적 의미를 갖지 않은 채로 하이패션이 되어 구매되고 착용 될 때 그 정체성이나 출처는 사라지게 된다.<sup>13)</sup>

### 3. 20세기의 하위문화 스타일의 흐름

이상에서 논의한 하위문화 스타일에 관한 개념을 바탕으로 20세기에 하위문화 스타일이 처음으로 등장한 시기라고 볼 수 있는 1940년대로부터 1980년대까지 나타난 하위문화 스타일을 사회적 배경과 하위문화 집단의 특성, 그리고 스타일의 표현을 중심으로 연대별로 고찰하였다. 이를 요약하면, 20세기의 하위문화 스타일은 1930년대 말 뉴욕 할렘의 재즈 문화에서 비롯된 주티(Zooties)를 그 시작으로 볼 수 있으며, 파리의 젊은 댄디 집단인 자주(Zazous)도 비슷한 시기에 출현한 스타일이다. 1940년대 후반에 미국 캘리포니아에서 모터바이크를 중심으로 이루어진 바이커(Bikers)는 남성적 이미지와 자유를 표현하며 강렬한 인상을 주었으며, 1950년대에 런던에서 발생한 테디보이(Teddy Boys)는 에드워드안 스타일을 흉내내며 사회에 대하여 초연한 태도를 취하였고, 50년대 후반의 중산층 백인 방랑자들인 비트(Beats)의 소극적이고 도피적

인 성향은 후에 나타난 히피문화의 전조로 남게되었다. 1960년대는 세련된 라인을 선호한 하위계급 댄디인 모드(Mods)와 모드와 적대적인 관례로 상류층에 대한 거부감을 표현한 록커(Rockers), 캘리포니아에서 발생한 상품지향적인 성격의 서퍼(Surfers), 폭력적이면서 쾌락·향락주의와 반대의 입장을 취한 스킨헤드(Skinheads), 영국에 거주하는 서인도 출신 흑인 청년들인 루드보이(Rude Boys), 그리고 저항 문화로서의 성격이 강한 히피(Hippies)로 대표될 수 있다. 다음으로 1970년대는 미국 흑인들이 성공의 상징으로 화려함을 과시하는 핑크(Funks), 양성적인 외모로 성 개념을 완전히 파괴하고자 한 글램(Glam), 의도적으로 혐오스럽고 역겨운 스타일을 창조한 펑크(Punks), 그리고 아프리카적 이미지의 라스타파리언(Rastafarians) 스타일로 대변될 수 있다. 1980년대로 이어지면서 뉴 로맨틱스(New Romantics)가 연극적 의상을 수용하는 클럽에서 시작되었고, 대조되는 두 가지 색상으로 구성된 슈트가 특징적인 투 톤(Two-tone), 페티시즘이 외설적인 맥락에서 제도화 된 퍼브(Pervs), 랩, DJ, 그래피티 아트와 브레이크 댄스의 기본요소로 구성된 힙합(Hip Hop), 도시적인 보헤미아니즘에 뿌리를 둔 그런지(Grunge), 그리고 테크노(Techno)와 레이버(Ravers)가 주요한 하위문화 스타일로 설명될 수 있다. 본 연구에서는 이상으로 고찰한 20세기 하위문화 스타일을 다음 장에서 논의할 1990년대 이후의 하위문화 스타일과 연계하여 분석하여 이를 <표 1>로 정리해 보았다.

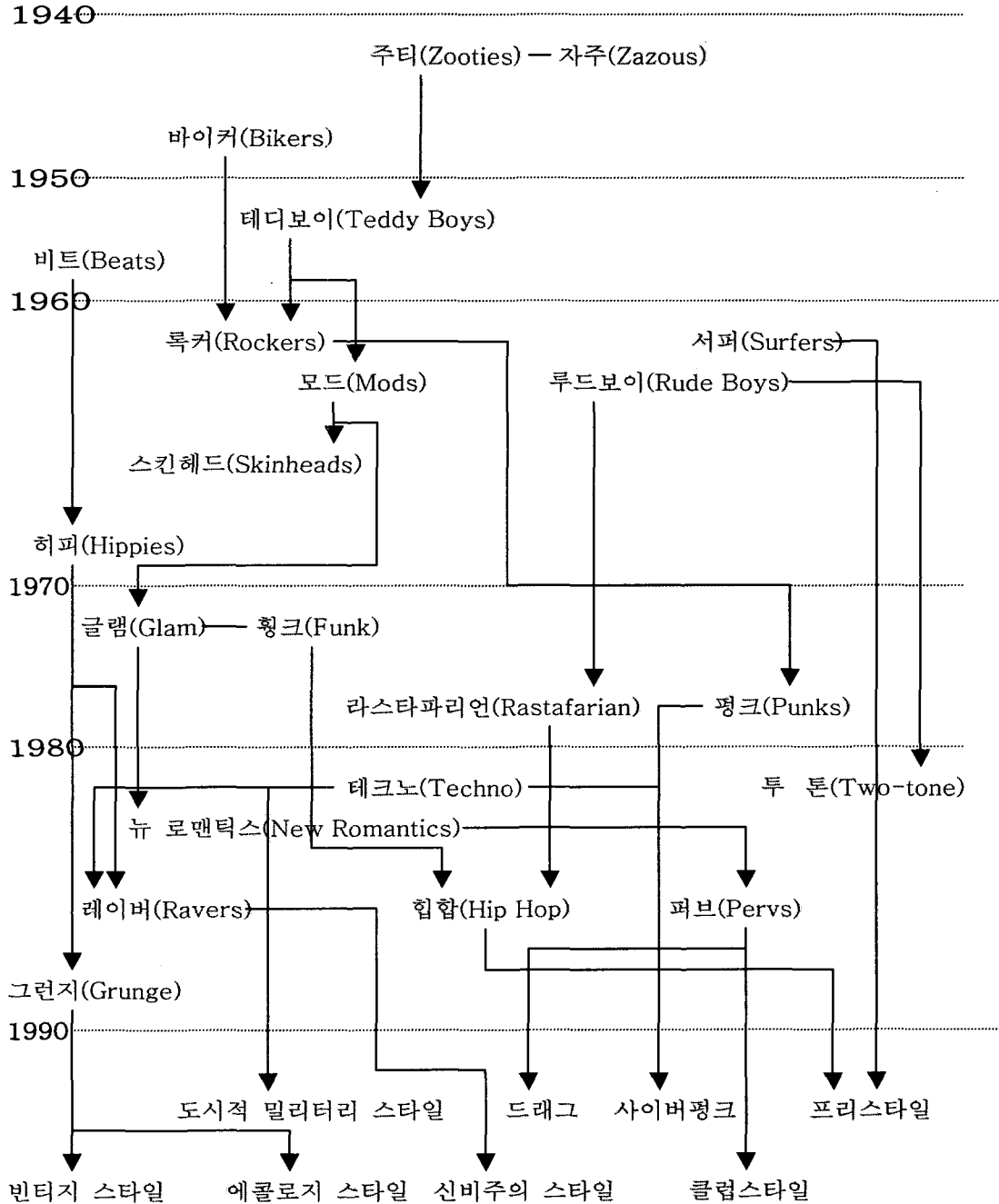
## III. 1990년대 이후 하위문화 스타일의 연구

### 1. 1990년대 이후 하위문화 스타일의 사회문화적 배경

#### 1) 거리문화의 다양성

거리는 다양한 하위문화로 구성되어 있으며 끊임없이 외부로부터 영향을 받는 상이한 정신과 문

<표 1> 하위문화 스타일의 흐름



화적인 영향의 혼합이라 할 수 있다. 오늘날의 젊은이들은 하나의 커다란 다양성의 샘플이며, 다양성이란 것은 우리가 남과 다르다는 것을 즐길 수

있게 한다. 얼굴과 몸의 피어싱(piercing), 남녀를 가리지 않는 어두운 색의 메이크업, 재패니메이션의 액세서리와 장난감, 외계인 캐릭터들, 그런지

또는 인디(indie)스타일, 패션과 음악에서의 60년대와 70년대의 복고풍, 스케이트 보딩과 인-라인 스케이팅, BMX 바이킹 등 대안적인 스포츠의 인기, 큰 규모의 힙합과 얼터너티브 음악 시장 등은 주류에서의 거리의 표상의 예들이다. 거리는 단지 에스닉한 문화의 견지에서 뿐 아니라 집합적인 관심과 신념을 공유하는 사회라는 측면에서 다양성을 띤다. 이러한 집합적인 사회나 거리문화들은 50년대의 비트나 60년대의 모드처럼 나름대로 하나의 문화로 정착하였다.

네트워크, 케이블 TV, 잡지, 신문, World Wide Web 등은 매일 언급되고 있는 내용이다. 휴대용 디지털 비디오 카메라와 위성 연결이라는 테크놀러지가 지구촌의 개념을 현실화하면서 여행, 커뮤니케이션, 다국적 기업 등은 우리의 삶을 동질화하여 문화와 도시를 연결하면서 네트워크를 형성했다. 사이버 도시를 만들고, 가상의 공간에서 다른 네티즌(Netizen)들과 교류하면서 이상의 요소들은 상호작용하여 거리문화의 다양성을 심화시키고 있다.

## 2) 대중문화의 확산

20세기 전반기의 패션이 대체적으로 사회의 엘리트층에 의해 지배되었다면 2차 세계대전 이후에는 청년 혁명과 대량생산과 대량소비가 옷 입을 방식에 영향을 미쳐 패션 디자이너가 그 순간의 패션 트렌드를 독재하던 시대는 지났다. 거리는 진정한 창조적인 비전을 발견할 수 있는 곳이기 때문에, 쿠투어 디자이너에서 음반 기획자에 이르기까지 모든 사람들이 거리를 주목하고 있으며 거리문화가 트렌드를 지배하며 그들의 스타일과 태도와 취향이 패션, 음식, 음료, 음악과 영화의 기획자에게 상향전파되고 있는 것이다.

소위 얼터너티브 록, 랩, 힙합, 디스코와 메탈을 보면 모두 지방의 클럽에서 주류로 번졌음을 알 수 있다. 하위문화에서 시작되어 주류로 상향전파 된 좋은 예는 미국 시애틀의 얼터너티브 록과 그런지 스타일이다. 그런지는 90년대 초반 패션계에서 커다란 이슈로 등장하였고 Marc Jacobs와 Anna Sui와 같은 디자이너들이 패션쇼에서 그런지에 대한 자신의 해석을 소개했다.

익스트림(extreme)스포츠로 불리는 프리스타일(freestyle) 스포츠는 거리문화가 어떻게 주류문화로 흡수되는 지를 보여주는 또 하나의 예이다. 작은 청년문화로 시작한 익스트림 스포츠는 90년대 중반에 TV의 각광을 받기 시작했다. 이에 마케터들은 이 젊은 프리스타일러들의 태도가 주류의 젊은이들에게 채택되고 있는 것을 인식하고 소위 익스트림 스타일은 신발류와 의복에서 TV채널에 이르기까지 그 자체의 산업을 시작하였으며 그 움직임은 일본이나 유럽의 십대들이 미국의 프리스타일을 즐기며 스타일을 따라하는 등 세계적인 현상이 되었다.

## 3) 반(反) 사회적 이데올로기 추구

거리에서 직접 시작된 '헤드(heads)'란 용어는 자신의 일에 몰두하는 지적인 사람들을 의미한다.<sup>14)</sup> 그들은 과장에 속거나 과대 광고에 의해 구매를 하지 않는다. 헤드가 되는 것은 무엇을 입고, 무엇을 사고, 무엇을 먹으며 남들에게 어떻게 말해야 하는지를 구속받지 않는다는 것을 의미한다. 거리문화에서의 이러한 정신적 변화는 집합적인 지적 집단의 기반으로 그들은 안티스타일(anti-style)을 통해 편안함을 추구한다. 예를 들면 올드 스쿨(old school)룩을 받아들이고 잉여 군용제품 가게에서 중고 바지를 구입하는 등 주류사회의 누구보다도 복고풍을 원하고 있으며, 심지어 담배를 피울 때에도 Marlboro보다는 복고적인 브랜드인 Camel이나 Lucky Strike를 선택한다. 커피도 Starbucks에 가기보다는 책과 언더그라운드 잡지나 신문을 들고 작은 커피샵에서 뉴에이지풍의 카페인을 즐기기를 좋아한다. 즉, 전반적으로 그들은 트렌디한 대상으로부터 벗어나려 한다. 그들은 MTV를 멀리하고 흑백영화와 교육적인 프로그램을 선호하고, 독립영화와 독립음악과 미술 전시회를 좋아하며 입장하기 전에 누가 그 이벤트를 후원하는 지를 알아본다.

이러한 정신은 '그린(green)'이라고 하는 것과 일맥상통한다. 그들은 재활용이 일상생활의 부분이 된 환경에서 자랐고 불필요한 낭비에 대해 의식적이며 적극적으로 환경운동을 지지한다. 이 집단

이 추구하는 스타일은 그들의 사회적 지위 뿐 아니라 거친 도시의 환경과의 상호작용을 반영하는 메시지로 무장하여 계속적으로 주류사회의 젊은이들에 강한 영향을 미치고 있다.

#### 4) 클럽문화

클럽문화(club culture)는 댄스 클럽이 자신들의 상징적인 축과 사교 클럽의 역할을 하는 청년문화에 붙여진 구어체의 표현이며, 이러한 영역적인 연계성을 공유하는 동시에 각자의 옷차림, 댄스 스타일, 음악 장르와 불법적인 의식(儀式)을 공유하는 하위문화들의 집합체이다. 클럽문화에 참가하면서 구성원들은 긴밀한 관계를 형성하며, 그 문화의 의미, 가치, 취향에 대한 인식을 같이 하게 된다.<sup>15)</sup>

특정한 하위문화에 지속적인 소속감을 표현하는 집단과 달리 클럽을 즐겨 찾는 사람들(clubber)은 의복과 음악의 모든 스타일과 방식을 되는 대로 따라 한다. 즉, 한 달은 70년대 풍에 몰입하고 다음 달은 테크노, 뉴 로맨틱스, 펑크, 또는 카우보이 스타일을 추구하는 것이다. 점점 영향력과 규모가 커지는 클러빙(clubbing)의 세계는 포스트 모던의 이론가들이 과거, 현재, 미래가 나란히 실시간에 존재하는 동시성이라 일컫는 포스트 모던의 조건과 일맥상통한다. 클럽은 모든 세계와 모든 시대가 슈퍼마켓의 선반 위의 제품들처럼 존재하는 스타일의 슈퍼마켓(Supermarket of Style)이며, 클럽에서 스타일의 부활은 의도적인 재생산으로 동일시되는 키치와 혼성 모방의 형식으로 일어난다.<sup>16)</sup>

클럽문화는 끊임없이 스타일을 수정하고 장소를 변경하면서 지금 무엇이 힙(hip)하고, 쿨(cool)한가에 따라 패드(fad)적인 성향을 보이며 파편화 되어 있다. 클러버들은 그들의 스타일을 주류사회와 단절하고 충격을 주며 자신들을 연결하는 수단으로 사용하기 때문에 거리에서 가장 눈에 띈다. 클러버들은 타투와 바디 페인팅과 피어싱을 즐기며 드문 경우이지만 그들의 신체를 의사소통과 자극의 도구로 삼아 절단하거나 이물질들을 삽입하기도 한다. 이들은 창조적이고 주변적이기도 하여 특이한 것을 좋아하는 클럽 키드들은 테크노에 대한 열광과 투명한 플라스틱과 광택 있는 물질들과 같은 합성

적인 재료를 주류패션에 다시 소개하였다.

#### 5) 공동체적 사고

집단의 구성원들이 서로를 다 알거나 고정된 지역적인 영역을 가지고 있지 않아도, 다른 도시에 살고 있고 서로에게 이방인일지라도, 같은 스타일의 집단 구성원들은 공유하는 가치와 신념을 상징하는 공통된 스타일의 유니폼에 의해 인식될 수 있다. 지역적으로 국한된 집단의 개념에서 지역적으로 산포된 하위문화로의 변화는 대중 음악이 특정한 그룹과 시각적인 스타일에 연결되어 있는 경우 뚜렷하다. 1940년대부터 비트, 록커, 모드, 히피, 스킨헤드, 펑크, 뉴 로맨틱스 등의 뚜렷한 스타일의 집단들의 변성은 작은 집단의 스타일이 이웃과 국가적인 경계를 넘어 어디에서건 누구건 속하고 싶은 사람들은 단순히 옷 입는 방식과 헤어스타일, 메이크업을 비슷한 방식으로 함으로써 가능하게 되었다. 1960년대 후반부터 서구의 젊은이들은 사이에는 자신이 최신의 유행을 따른다고 나타내기 위해 최근의 패션 아이템을 이용하기보다는 하위문화적인 연계를 나타내기 위해 그들의 외모를 이용하는 경우가 더 많은 것이다.<sup>17)</sup>

과거 몇 세대를 돌아보면 젊은 진보적인 거리문화들은 평화, 자유, 그리고 개성의 표현과 같은 시위나 데모에 동기를 부여하는 이슈들을 가지고 있다. 그러나 오늘날 그들은 거리에서 행진하면서 시위하기보다는 인터넷 상이나 공동체 내에서 서로 연결되어 있다. 공동체적 사고는 오늘날 거리문화에 의해 지지되고 있으나 과거에 비해 개인들과 공동체, 문화의 발전을 고양하는 창조적인 형태로 존재하며 화합은 과거의 문화와 구별할 수 있는 오늘날의 거리문화의 특징이다.

## 2. 1990년대 이후 하위문화 스타일의 조형적 특징과 미적가치

### 1) 조형적 특징

#### ① 드래그 (Drag)

여장 남자로 가수, 배우, 모델, 대변인, TV와 라디오 진행자로서 활약하고 있는 RuPaul<그림1>은





<그림 1> Ru Paul

[www.mindspring.com/~moomoo/rupaul.html](http://www.mindspring.com/~moomoo/rupaul.html)

현대의 인공적인 즐거움의 수용의 가장 좋은 본보기일 것이다. RuPaul은 여장을 함으로써 또 다른 자아(alter ego)를 가정한다. 동성애자이건 이성애자이건 복장도착자(transvestite)는 현실세계로부터의 포스트 모던적 해방을 명확하게 지적한다. 성전환자가 자연의 실수를 바로잡기 위해 육체적인 방법을 찾는다면, 드래그(drag)들은 인공과 과정을 통해 자연스러움이란 아이디어에 조소를 보낸다. 그들은 자신이 여성보다 더 여성스럽고, 남성보다 더 남성스럽다고 자신감 있게 말한다.

이성의 옷을 입는 행위를 일컫는 크로스드레싱(cross dressing)은 과거에는 특수한 상황과 관습 하에서 묵인되는 경우를 제외하고는 일상생활에서는 비정상적인 행위로 간주되었다. 그러나 오늘날의 크로스드레싱은, 고정관념을 붕괴하고 문화적 불안감을 야기하는 저항적 측면이 강하다. 과거의 동성애에 대한 정의는 범죄적·질환적 차원에서 치료되어야 할 대상으로 간주되어 왔으나 20세기 이후 페미니즘 운동과 함께 동성애자 해방운동이 전개되면서 이는 영화 *Hedwig and the angry inch*(2001)에서 그러지듯 단지 성적 성향의 차이임이 인식되고 있다. 동성애적 정체성과 관련된 크로스드레싱을 일반적으로 드래그(drag) 또는 드래그퀸(drag queen)이라고 하며, 주로 무대에서 활동하는 동성애자 연예인이 이성의 복장을 했을 경우 그들이 입은 이성의 복장을 지칭한다. 이들은 자주 배드 걸(bad girl)룩을 나타내는 여성형을 패러디하는 방법으로 옷을 입으며, 여성의 시각적이고 행

동적인 특질을 풍자하여 창조적인 외모에 지나칠 만큼의 여성성의 표시를 결부시킨다.<sup>18)</sup>

1980년대 영국의 헤어와 메이크업 밴드의 성공, 특히 Culture Club의 Boy George는 크로스드레싱과 드래그 퀸에 대한 사회의 인식을 일깨웠다. 새로운 성적 표현으로 보였던 이 움직임은 이제 더 이상 충격적이지 않다. RuPaul은 이제 비정상이라고, 클럽문화에 살아있는 환상적인 세계의 일부이며, 언더그라운드의 클럽의 현장에서 새로운 초현실주의의 움직임이 시작된 것이다.

## ② 클럽 스타일

클러버들은 클럽, 파티, 쇼 등에서 만화의 주인공, 영화 *Starwars*의 프린세스 레이아(Princess Leia) 등으로 분장하고 환상의 나라를 펼친다. 이들은 스타일의 공급자들에게 영감을 제공하였고 클럽 웨어나 클럽 스타일이라는 용어는 90년대 초반 주요한 패션의 움직임으로 대두되었다.

옷을 위한 소재로 광택 있고 반사하는 표면의 소재들, 투명한 플라스틱에 대한 열광과 헬로 키티나 테디베어 가방 등의 유아적인 액세서리 등을 부추긴 것은 바로 클럽이었다. 많은 클럽의 초현실주의자들은 만화는 환상의 전형이라고 믿어 90년대 후반 클러버들은 침울한 현실에서의 도피로 만화와 가상의 캐릭터에 빠졌다.<그림 2>

클럽의 초현실주의자들은 그들의 잠재의식을 그 태피티, 컴퓨터 합성 이미지에 영향을 받은 초현실적인 타투(tattoo)와 피어싱(piercing)을 통해 표현한다. 수세기 동안 패션은 여성들이 여성적이고 아름답게 보이기 위해 인위적인 방법으로 그들의 신체를 변화시키도록 강요해왔다.<sup>19)</sup> 신체를 변형하는 것은 옳고 그름을 떠나서, 오늘날의 청년문화에 있어서도 예외가 아니며 이는 외형을 변형시키는 것을 넘어서 어떤 것이 남성을 위한 것이고 어떤 것이 여성을 위한 것이라는 경계를 무너뜨리고 있다.

한편 클러버들의 초현실주의적인 비전은 컴퓨터라는 새로운 도구를 통해 표현되기도 한다. 예를 들어, *The Source*와 같은 다양한 힙합 매거진에서 일러스트레이션을 해온 그래픽 아티스트인 Matt



<그림 2> 클럽 웨어  
Ted, Polhemus, *Style Surfing*,  
(London: Thames and Hudson,  
1996), p.125.



<그림 3> 밀리터리 스타일  
*The Face* 2001년 9월호

Reid는 목서록의 일러스트레이션이 그려진 티셔츠 라인을 시작했다. 이들 인공적인 향락주의자들에게 있어 컴퓨터는 사이버 공간에서 가상의 현실을 만들어 단순히 클릭 한번으로 비현실이 현실이 되는 창조적인 수단인 것이다.

### ③ 도시적 밀리터리 스타일

보호장비는 젊은 도시의 트렌드세터들을 겨냥한 거리의 매장에서 카모플라주(camouflage) 바지, 커다란 포켓이 달린 군용 재킷, 밀리터리 룩의 배낭, 더플 백 등으로 강하게 나타나고 있다. 이러한 장비는 사막이나 정글이 아닌 거리를 겨냥한 의류이다.<그림 3> 여성 의류에서도 이러한 움직임은 카고 팬츠, 사파리 재킷으로 나타나고 있으며, 이는 물건을 넣기 위한 포켓의 필요에 그 기본적인 전제를 두고 있다.

거리에서 보여지는 생존 장비는 이제 내부에 디자인된 보호장비로 변형되고 있다. 이러한 의류는 세균, 공해, 산성비로부터의 보호를 위한 것이며 컴퓨터 칩 제조회사, 스프레이 페인트, 의학 실험실, 식품 제조 등과 같은 산업에서 그 작업자들을 보호하기 위한 의류, 액세서리, 신발 등에서 힌트를 얻은 제품들이다. 거리문화는 이미 가시적인 위

협으로부터 자신을 보호하기 위해 반사성 소재와 케블러(Keveler)를 사용해왔다. 수술용 마스크를 쓴 도시의 바이크 메신저와 싸이클 선수들에서 시작되어, 공해방지 마스크는 거리에서 가장 인기 있는 액세서리이다. 유럽의 인기 있는 스트리트 라인인 W&LT(Wild and Lethal Trash)은 방독면과 다른 보호장비를 컬렉션에서 선보였다. 1997년 겨울, 뉴욕, 런던 또는 동경의 거리에서는 스키와 수영용품 시장에서 빌려온 보호용 안경의 착용이 청년 문화로 널리 퍼졌다. 이러한 고무나 플라스틱 소재의 고글은 먼지가 눈에 들어가는 것을 막는다는 거리에서의 뚜렷한 목적을 가진다.<sup>20)</sup>

### ④ 사이버펑크(Cyberpunk)

사이버펑크는 사이버(cyber)와 펑크(punk)의 합성어로 최첨단 하이테크의 성격을 규정한 말과 사회 문화적 반항이나 이단을 나타내는 말의 융합이다. 그 이름이 암시하듯이 사이버펑크는 펑크적인 급진주의 성향을 띠고 있다. 사이버펑크라는 말이 처음 등장한 것은 SF 소설가 William Gibson이 1984년 소설 *Neuromancer*를 발표하면서부터이다. 이 소설은 비인간화된 그로테스크한 미래를 표현한 것으로 다국적 기업의 거대한 컴퓨터망, 여기에 접속된 뇌를 통해 확장된 인간 의식과 사이보그화된 인간들의 이야기이다.<sup>21)</sup>



<그림 4> 사이버펑크 스타일  
Amy De La Haye & Cathie Dingwell.  
*Surfers Soulies Skinheads & Skaters*  
(New York: The Overlook Press, 1996)

사이버펑크는 초기에는 과격하고 부정적인 이미지를 갖고 있었으나, 기성세대에 대한 반항심리를 가지면서도 대인관계와 사회성에서 소극적이며 21세기 정보통신 문명에서 창조성과 정신적 우월성을 갖는 집단이라는 긍정적인 이미지로 변하고 있다. 이들은 21세기 사이버문화의 실현화를 피부로 느끼는 반사회적 성향을 띤 젊은이들의 집단으로, 영화 *Blade Runner*(1982)는 2010년의 암울한 회색 고층빌딩과 합성인간 등으로 미래의 사이버 세대의 새로운 하위문화 경향의 전형적인 사이버펑크를 소개하였다.<sup>22)</sup>

스타일의 측면에서 사이버펑크는 공상과학 영화에서 표현된 감수성과 같이 원시적 요소와 하이테크 요소를 결합한 잡종 교배적인 양상으로 급속히 확산되었다. 사이버펑크 스타일은 고무튜브, 가스 마스크, 전자회로나 홀로그램, 로봇의 팔 등 하이테크 소재의 산업 폐기물로부터 브리콜라주를 창조한다.<sup>23)</sup> <그림 4> 사이버 펑크는 60년대 스페이스 에이지 룩을 재창조하여 옵티컬 아트의 패턴과 사이키델릭한 색상, 심플한 실루엣과 선명한 칼라의 미래지향적인 테마로 현재까지 패션에 커다란 영향을 미치고 있다. 사이버의 요소가 가장 잘 나타나는 곳은 소재로 플라스틱과 스트레치 소재, 비

닐, 실버 코팅, 폴리우레탄, 인조가죽 등의 신소재와 실버, 네온 등 광택성 색상의 활용이 특징적이다. 또한 각지고 구조적인 커팅, 그래픽한 트리밍, 패딩, 메탈릭 피니싱(metallic finishing), 다양하게 응용되는 지퍼가 디테일로 적용되었다.<sup>24)</sup>

⑤ 스포츠 캐주얼 스타일

프리스타일 스포츠의 탄생은 1950년대 남부 캘리포니아의 서핑(surfing) 문화에 기인하는 것으로 스포츠웨어를 패션 트렌드로 유행시킨 선두주자라고 할 수 있는 청년문화는 1950년대 서퍼(Surfers)이다. 활동적인 스포츠 캐주얼 스타일을 추구하는 이들의 스타일은 1970년대 말 이후 청년 문화에서 확대되는 경향을 보였으며 스케이트 보딩은 1970년대 국제적인 열광의 대상이었다. 그들의 옷차림은 서퍼와 거의 비슷하여, 여분이 많고 색상이 밝은 배기(baggy) 팬츠, 기발한 그래픽의 티셔츠를 착용하였다.<sup>25)</sup>



<그림 5> 스포츠 캐주얼 스타일  
*The Face* 2001년 4월호

스케이트 보딩은 권위, 순응, 그리고 전통적인 '이겨야 한다'는 팀 스포츠의 자세에 대한 반항의 표시가 되어왔다. 이는 스노우보딩, 스케이트보딩, 공격적인 인-라인 스케이트링, 프리스타일 BMX 바이킹이 주류 청년문화에 폭발적인 인기를 끄는 이

유로 얼마나 빠르냐가 아니라 얼마나 용감하고 공격적이냐에 관한 것이다. 스피드 문화의 본질은 더 빠르게 달리고 더 높게 뛰기 위해 창조적으로 개념들을 융합하는 것이며 이것이 프리스타일이다.<sup>26)</sup> 또한 스케이트 보딩과 함께 롤러 스케이트가 등장하였는데 일부는 밀착된 레오타드를 입고 거리를 활주하였고, 고무 질감의 라텍스로 된 레오타드가 유행되었다. 한편 반바지와 배꼽을 보이는 짧은 탑이 유행되기도 하였고 헐렁한 티셔츠를 허리에서 묶어 착용하기도 하였으며 셔츠 자락을 서로 묶기도 하였다. 이들은 머리에 헤어 밴드를 두르고 소형 카세트틀 허리에 차고 몸을 흔들며 도로를 활보하였다.

이와 같은 스포츠 스타일의 특징은 과거의 히피와 같은 기성세대에 대한 반문화적 현상이 아니라 즐기 위한 패션이다. 기성복에 대한 역현상으로 비정상적인 착장과 과격적인 형태를 지니는 펑크나 히피와는 달리 기성복을 추종하고 그러한 스타일을 즐긴다는 것이다. 운동복은 본래의 스타일 그대로 혹은 변형된 형태로 개인의 관심과 비례하여 일상복, 통학복으로 유행된다.<그림 5> 전혀 다른 스타일, 예를 들어 재킷 등 정장류 및 복고적, 이국적 요소들과의 매치 및 겹쳐 입기, 장신구와의 조화 및 직접 무늬 그리기로 시각적 효과를 강조하여 개성을 나타내며 착용한 운동복은 탈 성별의 특징이 두드러진다.<sup>27)</sup>

⑥ 빈티지 스타일(Vintage Style)

대부분의 전후 청년 하위문화들은 중고 잡화 특설 매장과 ning마시장에서 발견되는 중고 의류들을 스타일 창조를 위한 소재로 이용했다. 1980년대 초반에 잡지 *i-D*는 일종의 스트리트 스타일인 '대중의 목소리(vox pop)'라는 코너를 개발했는데, 이는 젊은이들을 멈추게 해서 그들에게 자신들이 입고 있는 것과 구매장소, 가격 등을 항목별로 분류해 줄 것을 요청하는 것까지 포함하고 있었다. 그 이후 많은 주간 및 월간 패션 간행물들이 그 선례를 따르게 된 결과, 지금은 그 스타일이 잡지 판형에서 익숙한 특징이 되었다. 또한 많은 패션 디자인



<그림 6> 빈티지 스타일  
Dutch 35호

스쿨의 졸업생들은 상점을 열고, 중고 의류를 팔 수 있는 면허를 얻고, 그것들을 찾아 나서고, 수련하고, 그리고 한 상점을 새로 디자인한 작품들을 전시하고 팔기 위한 토대로 중고의류 상점을 사용해왔고, Darlajane Gilory와 Pam Hogg 같은 디자이너처럼 창조성과 예술로서의 패션에 그 강조점을 두는 *The Face*, *Blitz*, 그리고 *i-D*와 같은 잡지들에 계속해서 얼굴을 선보임으로써 이름을 얻게 되었다.<sup>28)</sup>

1980년대 중반 이후 청소년들의 빈번한 중고품 상점에서의 구매는 저렴하고 질 좋은 소재로 만들어진 의류에 상상력을 가미하여 개인의 독특한 스타일을 만들 수 있다는 장점 때문에 폭 넓게 확산되고 있다.<그림 6> 여기에는 운동복, 이국적인 요소들이 혼합되며 50~70년대에 나타났던 하위문화 집단 의상의 모티브들이 다른 스타일과 조화되어 포스트모던적 절충의 효과를 강조한다. 젊은이들은 패션과 스타일이 가판대나 상점 윈도우에서 보이는 것보다 훨씬 멋지게 보이기 위해서 중고의류점을 이용하며 각각의 품목들을 토탈 룩을 창조하기 위해 결합한다.

⑦ 복고주의- 네오 히피와 네오 펑크

1990년대 하위문화 스타일에서 대표적인 복고

(retro)주의의 경향으로는 파리와 런던을 중심으로 등장한 1993년의 네오 히피(Neo Hippie)스타일과 1994년의 네오 펑크(Neo Punk)스타일을 들 수 있다.<그림 7>



<그림 7> 네오펑크와 네오히피  
The Face 2001년 9월호, 7월호

네오 히피는 히피스타일의 부활로서 그런지보다 페미닌한 스타일로 대표적 아이콘으로는 60년대와 70년대의 록 스타일을 모방한 흑인 로커 Lenny Kravitz가 있으며, 오프 쿠투어에서는 Dolce & Gabbana가 1993년 봄/여름 컬렉션에서 네오 히피 스타일을 선보여 큰 반향을 일으켰다. 그러나 이는 단지 의상에 그친 것으로, 히피의 정신이나 라이프 스타일은 반영하지 않았다. 네오 펑크가 등장할 당시 심각한 경제적 불경기, 정치적 불신, 80년대의 돈이 전부라는 인식이 쇠퇴하면서 70년대 말 펑크가 번성하던 사회상과 비슷했다. 본래의 펑크에 비교하여 이 스타일은 타이트한 티셔츠와 풋볼 티셔츠와 다른 스포츠 아이템, 남녀 모두 시스루(see-through) 소재의 착용으로 더욱 유니섹스의 측면이 강하며, 어떻게 보면 귀엽게 보이는 정제된 스타일이었다. 그러나 이는 미디어에 의해 조작된 트렌드였으므로, 진정한 펑크의 정신을 담지는 못했으며 단순히 패션 스타일을 즐기는 것이었다. 이 스타일은 디자이너 Jean Colonna, Helmut Lang, John Galliano, Jean-Paul Gaultier 등에 의해 1994년 봄/여름 컬렉션에 선보이기도 했다.

### ⑧ 에콜로지 스타일

에콜로지(Ecology) 또는 에코(Eco) 스타일은 일반적으로 환경친화적이라는 말과 같은 환경적 이슈와 연관된다. 환경을 의식하는 태도, 행동과 제품은 20세기 후반부터 서구의 저항문화에서 중요한 요소가 되어왔다. 에콜로지 스타일을 특정한 한 가지 스타일로 집약하는 것은 어려우나, 재활용, 패치워크, 삼(hemp)으로 만든 옷, 수제품과 전통적 에스닉 의상 등은 이러한 사회집단 사이에서 인기 있는 의복이다.<그림 8>



<그림 8> 에콜로지스타일  
The Face 2001년 9월호

청년문화 내에는 큰 규모의 채식주의자(vegetarian)와 비건(vegan) 집단이 존재한다. 동물이나 그 부산물을 전혀 소비하거나 착용하거나 지지하지 않는 비건의 라이프스타일의 발전을 볼 수 있는데, 건강한 식습관, 운동과 지방의 섭취량에 주의하는 이들의 영향은 같은 또래의 집단을 넘어선다. 채식주의자나 비건의 경향은 새로운 것은 아니나, 이는 진보적인 거리문화에서 번지고 있고 미래의 주류 청년문화의 모습이며, 정직하고 보수적이고 의식적인 사고방식이다.

이미 다수의 브랜드들이 그들을 겨냥하고 환경친화적인 제품을 생산하고 있으며, 많은 아웃도어 의류제품의 제조업자들이 이런 움직임을 지지하면서 이미 일부 회사의 철학이 되었다. 아웃도어 웨

어 브랜드인 Patagonia는 최초로 재활용 면 티셔츠를 소개한 브랜드의 하나이며 Burlington Denim에서는 재활용 데님으로 새로운 소재를 개발하기도 했다.<sup>29)</sup> 어떤 집단보다도 양심적인 이 집단은 환경에 관심을 가지는 회사나 제품을 지지하며 재활용 제품과 유기농 제품을 애호하는 제 2의 그린(green)의 물결에 영향을 미치고 있다. 보호용 합성소재와 통기성 있는 자연소재를 결합한 Reebok의 신제품으로부터, 천연섬유와 합성섬유를 혼방한 의류소재를 그 예로 들 수 있다.

⑨ 신비주의 스타일

오늘날 합리주의가 만들어낸 물질만능주의의 폐해가 목격되고 있으며 사람들은 초자연적인 힘이나 존재에 의존해 불안한 미래를 보장받으려 하고 때로는 회피하려고도 한다. 또한 물질문명의 한계를 종교나 의식을 통해 극복하려는 움직임도 일고 있다. 신비주의는 바로 현대사회에 대한 회의의 표현이며 불안감에 대한 대안이다.<sup>30)</sup> 사회적 맥락에서 볼 때 신비주의는 현대사회의 하위문화현상의 하나로서 자리하게 되었음을 알 수 있으며 특히 최근의 신비주의적 하위문화에서는 테크놀러지와 결합되어 음악과 파티문화에서 두드러지게 나타난다.



<그림 9> Bindi와 Mehndi [www.indi-bindi.com](http://www.indi-bindi.com), [www.geocities.com/mehndiart](http://www.geocities.com/mehndiart)

레이브(Rave) 집단에 있어서 큰 규모의 댄스파티에 참여하고 전자적인 비트의 사운드로 억제를 푸는 것은 중요하다. 레이브 공동체는 영적 자유와 깊은 연관이 있으며, 물질적인 세계를 멀리하고 순

간의 삶을 즐기기 위해 댄스파티에 모인다. 신과 영혼을 위해 제물을 바치고, 미래를 예견하며, 정신을 치유하기 위해 종교자나 주술사에 의해 행해지는 아메리칸 인디언의 샤머니즘적 의식(儀式)과 같이, 이 공동체는 정신적 마력의 해방, 트랜스 댄스와 감각을 고조시키고 꿈 같은 상태를 연장시키는 마약의 사용을 추구한다.<sup>31)</sup>

이런 춤과 마약의 문화를 즐기는 이국적인 음악은 스트리트 스타일로 침투했다. 젊은 남녀들은 중동과 남부 아시아 지역에서 적갈색으로 가죽, 손뼉, 머리 따위를 물들이는 물감인 헤너(henna)로 손등을 칠하는 멘디(Mehndi)라고 불리는 원시적이고 비영구적인 예술 형태를 즐긴다. 성년에 다른 젊은 여성이 이마 위에 보석이나 점을 박는 인도의 의식인 빈디(Bindi)는 오늘날 거리문화에서 큰 인기를 끌고 있으며 얼굴에 피어싱을 하는 것의 또 다른 방식으로 받아들여지고 있다.<그림 9> 이렇듯 정신적 경험의 고양으로 인해 동양의 철학은 개인의 영적 신념의 확장으로 받아들여지고 있으며 명상의 예술과 무술의 철학은 진보적인 거리문화에서 확산되고 있다.

2) 미적가치

① 초현실주의(인공적 향락주의)

1920년대 초현실주의 운동은 오늘날 거리에서 새로운 초현실주의자들로서 또는 인공적인 향락주의자들로서 규범에 도전하면서 일어나는 움직임과 유사하다. 이미 MTV의 새로운 방송국으로 진보적인 헤드와 그들의 언더그라운드 음악에 관한 곳인 M2에서는 무명의 떠오르는 아티스트를 조명하고, 무엇보다도 초현실주의라는 움직임을 소개한다. 거리의 초현실주의자들은 우리 일상 속의 잠재의식을 샘플링하여, 현실을 변경하고 변화시켜 초현실주의자들에 대한 그들 나름의 해석으로 기이한 변종을 창조하고 있다. 새로운 언어, 음악, 감각적 경험을 만들어 내는 것이 그들의 궁극적인 목표이며, 새로운 성적 표현과 클럽에서의 환상의 추구로 분명하고 순간적인 경험들은 잠재의식의 표현에서 살아나게 된다.

## ② 초인적 존재

초인적 존재의 개념은 우리가 과학과 기술의 산물이 되면서 불가피한 것이다. DNA 복제, 인공보철물, 실리콘 주입, 스테로이드 등이 이미 존재하고 있으며 개인적인 생활을 침해하고 있다. 특히 최근 세균전에 대한 공포에서 비롯되어 거리문화에서 생존 장비와 보호장비는 필수품이 되었다.

오늘날의 대중문화에서 슈퍼맨, 배트맨, 보이 워더와 같은 아이콘들은 영화 *Blade Runner*의 사이보그(Cyborg) 같은 반은 인간이고 반은 기계인 만화나 컴퓨터 게임의 액션 히어로와 같은 맥락으로 볼 수 있다. 즉, 부피가 큰 보호대와 패드, 고 기능성 운동화, 바디빌딩을 위한 알약들과 최근의 신체를 다듬기 위한 집착은 슈퍼(super)가 되는 것이 드레싱 다운(dressing down)의 제2의 본질이 될 것이란 것을 증명하고 있다.

만화의 환상에서 거리에 이르기까지 배트맨의 캣우먼과 같은 공격적인 여성상은 남성들의 세계를 침략하고 있다. 강하지만 섹시한 스트리트 스타일은 90년대 중반 여성들이 그들의 공격성과 힘을 표출하는 방법을 찾으면서 시작되었다. 여성 스케이트보드, 스노우보드, 공격적인 인-라인 스케이터들에서 보듯이 점점 더 많은 스포츠에서 여성들이 주류사회에서 받아들여지고 있다. 그러나 거리문화에서 슈퍼 휴먼적인 성의 조작은, 예를 들면 Calvin Klein의 ck one 광고에서의 이미지처럼 기본적으로 어떤 특정한 성이 아닌 성적 정체성으로의 변형의 트랜스휴머니즘(transhumanism)으로 발전하고 있다.

## ③ 편안함과 자유의 추구

지배적인 새로운 청년문화의 정신인 프리스타일은 한동안 언더그라운드 문화였으며, 최초의 표출은 1900년경 재즈의 출현으로 볼 수 있다. 재즈 음악가들은 즉흥적인 믹싱으로 악보를 창조하여 음악에서의 이단자들이 되었다. 힙합의 세계에서 프리스타일은 즉흥적인 리듬과 즉석에서 떠오르는 랩으로 구성되며 젊은 힙합 아티스트들 사이에서 프리스타일링은 동료들 사이에서 가장 선호되는 방법이다.<sup>32)</sup>

프리스트아일은 기본적으로 아무 규칙이 없는 접근 방법이나 이는 혼돈이나 무질서를 의미하는 것은 아니다. 오히려 프리스타일은 본질적으로 창조적이고 즉흥적인 정신세계이다. 음악과 미국 서부의 스포츠 문화에서 시작된 프리스타일은 총체적인 라이프스타일로 자리잡았다. 실제의 소비자들이 아닌 미디어와 마케터들이 창조해 낸 '극한의(extreme)'와 '대안적인(alternative)'이란 단어와 달리, 프리스타일은 움직임, 스포츠, 그리고 음악적 취향을 묘사하는 전문어이다. 프리스타일은 개인적인 것, 독특한 일을 하는 것, 편안한 것, 창조적인 것, 자유롭게 일하고 생활하고 행동하고 혼합하는 것 등 이 시대의 세대가 믿고 사는 모든 것을 의미한다.

이러한 편안함과 자유로움의 추구는 현존하는 테마에 대한 변형을 창조한다. 점점 디지털 시대로 접어들면서, 정보의 교환과 신기술로 프리스타일러가 하는 모든 필요 불가결한 부분들이 될 즉흥적인 충동을 조작하는 도구들이 나타나고 있다.

## ④ DIY : Do It Yourself

하위문화의 스타일의 경계 안에서는 개성의 표현을 강조하여 많은 의류가 집에서 만들어졌다. 중고의류 시장 또한 젊은이들의 불확실한 경제적인 지위와 정통적인 복고 의류에 대한 열정을 반영하면서 많은 하위문화 스타일에 영향을 미친다.<sup>33)</sup> 이는 독립하고자 하는 청년문화로, DIYer들은 사이버 공간을 통해 순식간에 대규모의 비즈니스로 성장하고 있다.

DIY는 새로운 용어가 아니며 이미 70년대에 만들어졌으며 펑크의 뿌리로 거슬러 올라갈 수 있다. DIY는 제도권을 거부하고 급진적으로 차별화 시키는 방법이었으며 펑크는 최초의 공격적인 DIYer들이었다. 반 가치적, 반 대중적 움직임, 찢어진 청바지, 충격적인 헤어 스타일과 직접 그림을 그리고 버튼을 만들어 단 검정 가죽 재킷 등은 그들의 상징이 되었으며 조야한 글과 에어브러쉬로 그린 초현실적인 이미지로 자신들이 가장 좋아하는 밴드의 이름을 새긴 재킷은 DIY 가죽재킷의 전형이 되었다.<sup>34)</sup>

오늘날의 청년문화는 니치(niche)적 취향과 라이프스타일을 가진 하위문화를 중심으로 집결한다. 그러므로 미래에는 청년문화 내에 니치 마켓을 겨냥한 회사들이 생길 것이며, 마이크로 마케팅으로의 이러한 접근은 세분화되고 전문화된 잡지들의 등장으로 이미 알 수 있다. 이러한 DIYer들은 물건과 서비스를 교환하는 물물교환의 개념을 다시 등장시키고 있다. 이것은 벼룩시장과 같은 작은, 틈새의, 정감 어린 정신으로의 회귀로 볼 수 있으며 이들은 제도과 비즈니스의 방식을 바꾸고 있다. 이는 대규모 백화점과 거대 회사의 웹사이트에서 멀어지면서, 작은 것이 아름답다고 생각하는 주류의 경향으로 몰고 있다. DIY는 대량 생산, 대량 광고, 동질화에 관련된 모든 주류문화로부터의 조용한 도피이며, 자기 계발과 자기 존중의 오래된 가치를 통해 독립적으로 창조된 청년문화 내에서 번성하고 있다.

#### ⑤ 신 보수주의

거리에서 보여지는 그래피티를 살펴보면 규범으로부터의 탈출로서 무질서적이지만, 분노나 조소에 의한 것이 아니라 긍정적인 변화를 만드는 원동력을 알 수 있다. 평화, 원, 음양(陰陽, yin yang) 등 단결의 상징이 '진실을 찾아라(seek the truth)'와 '하나의 사랑(one love)' 등의 메시지와 섞여서 나타나며, 이는 티셔츠에 커다란 로고 대신에 정신적인 메시지를 적어 넣은 새로운 스트리트 웨어로 나타나고 있다.

이들 신 보수주의자들의 다수가 극단적 채식주의자들인 비건(vegan)이며, 머리에 머리를 깎아 만든 표식이나 손등에 검은 'X'모양의 타투를 하는 것이 유행하고 있다. X는 언더그라운드 클럽과 콘서트에서 술을 사도록 허가받지 못한 사람들의 손에 X 표시를 칠하는 것에서 유래된 것으로 멤버들 사이에서 알코올과 마약에 반대하는 상징이 되었다.

이상에서 언급한 바 같이 신 보수주의자들은 펑크 문화에의 반대와 반란에 뿌리를 둔 진정한 언더그라운드 장르로, 파시즘, 인종주의, 국수주의에의 반발하며 모든 사람들은 평등하며 다른 사람들이나 그 자신들에게 해를 끼쳐서는 안 된다고 믿는

다. 이러한 반란은 또한 물질과 돈에 대한 집착에 대한 반란이기도 하다.<sup>35)</sup> 엄격하고 훈련된 규칙을 따르는 그들의 능력은 어떻게 보면 이해하기 힘들지만, 이 하위문화를 매력적으로 보이게 한다. 이 집단은 선택된 언더그라운드 파티, 레ιβ와 펑크의 문화 내에서 사교하고 존재하면서 건강한 삶의 방식에 영향을 끼치고 있다.

#### ⑥ 테크노샤머니즘(Technoshamanism)

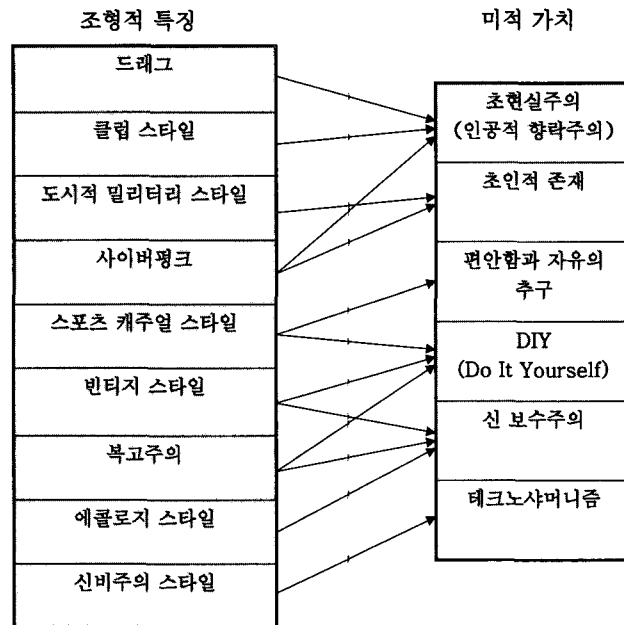
공동체의 개념은 기술적인 발전으로 인해 확산되고 있으며, 오늘날 사이버 공간 내에 존재하는 새로운 공동체들은 점점 세계화되고 그 규모가 커지고 있다. 이러한 움직임의 근본적인 추진력은 단지 테크놀러지의 발전이 아닌 기술을 통한 지식이라는 것을 이해해야 한다. 테크놀러지는 지식을 원하는 사람들에게 접근 방법을 제공하며, 인터넷은 시공을 초월하여 우리의 공동체 의식에 관한 필요 욕구와 확장욕구를 충족시킨다. 또한 테크놀러지를 습득함으로써 우리의 문화를 새로운 형태의 네트워킹을 개발하려는 단합된 목표의식과 자유사상을 가진 사람들의 인터넷 공동체로 접목시킬 수 있다. 이들에게 컴퓨터는 유기적, 기본적, 자연적인 의사소통의 수단이며, 비즈니스와 개인적인 생활에 영적인 접근 방식으로 테크놀러지의 분석적인 감각을 구현한다.

테크노샤머니즘은 인간의 영적인 자아를 일상생활로 복귀시키는 데 대한 미래적인 개념이다. 진정한 테크노샤머니즘은 샤머니즘적 의식(儀式)의 유기적인 실천이고, 상위의 의식세계에 도달하기 위한 노력으로서의 테크놀러지와 접목이 이루어지는 세계이며, 이는 신체, 정신, 영혼의 총체적인 인간됨을 테크놀러지의 시대로 이끌려는 요구이기도 하다.<sup>36)</sup>

이상에서 고찰한 1990년대 이후 하위문화 스타일의 조형적 특징과 여기에서 도출된 미적 가치의 상호 관계를 도식으로 나타내어 보면 <표 2>와 같다.



<표 2> 하위문화 스타일의 조형적 특징과 미적 가치의 관계



#### IV. 결 론

거리에는 지금 다양한 문화들이 서로에게서 영향을 받아 섞이고 있다. 이는 새로운 밀레니엄에 접어들면서 마케터들에게 도전이 되고 있으며 그 해결책은 혼란을 뚫고 들어가 콘텐츠를 찾아내고 정리하는 능력이다. 항상 청년문화에는 전파되는 일치된 주제와 일관적인 관점이 존재하며 이런 일관된 주제들은 트렌드를 형성한다. 이러한 맥락에서 본 연구의 의의는 미래를 예측하고 청년문화의 주류 시장을 변화시킬 지속되는 트렌드를 해석하기 위해 하위문화를 이해하려는 노력의 일환으로 최근 하위문화 스타일을 사회문화적인 관점에서 조명하고 그 조형성과 가치를 고찰하는데 있다.

하위문화 스타일은 하위문화 정체성의 중심이며 의복과 신체 장식은 구성원들에의 충성과 세상으로부터의 소외를 의미하는 멤버십의 가장 가시적인 상징이다. 현존하는 스타일의 다양성과 패션 주기의 가속화는, 포스트모던 문화의 특징인 불연속성과 해체성, 하위문화적인 스타일의 높은 가시성을 설명한다. 여기서 펑크는 그 역사적인 전환점이

되어 펑크 이후 출현한 하위문화 스타일의 절충현상은 하위문화로서 포스트모던 시대를 설명한다. 또한 거리에서 시작된 스타일이 젊은이들 사이에서 현저하게 상향전파 되곤 하는데 이러한 경향은 하위문화 스타일의 본래의 의도의 근본을 약하게 하여 그 저항적 의미는 사라지거나 약화되면서 결국 하이패션을 지배하는 문화로 통합된다.

1990년대 이후의 하위문화 스타일은 거리문화의 다양성, 대중문화의 확산현상, 반 사회적 이데올로기의 추구, 클럽문화, 공동체적 사고라는 사회문화적 맥락에서 분석될 수 있었다. 90년대 이후의 하위문화 스타일의 조형성은 드래그(drag), 클럽 스타일, 도시적 밀리터리 스타일, 사이버펑크, 스포츠 캐주얼 스타일, 빈티지 스타일, 복고주의, 에콜로지 스타일, 그리고 신비주의 스타일의 9가지로 분류되었고 이는 다시 초현실주의 또는 인공적 향락주의, 초인적 존재, 편안함과 자유의 추구, DIY(Do It Yourself), 신 보수주의, 테크노샤머니즘의 전반적인 미적 가치를 도출하였다.

본 논문에서 서구의 하위 문화 집단의 패션에 대한 영향을 조사한 결과, 서구에서의 하위문화 집단은 패션 뿐 아니라 그들의 전반적 가치체계가 사

회체제 속으로 확산되어 영향을 주는 결과를 갖게 되었으며, 이는 사회적 분위기와 맞물려 형성되었음을 알 수 있었다. 따라서, 이를 마케팅에 적용시키는 데에 있어서도 기존의 하위 문화의 개념을 바로 사용하는 것이 아니라, 소비자 대중의 집합적인 의식구조 속으로 들어가 기술적이고 전문적으로 마케팅전략을 세워 라이프 스타일 개념이 강화된 하위 문화로서 생각해야 할 것이며 이러한 하위 문화 집단에 대한 마케팅적 대안은 시장의 세분화와 브랜드 차별화로서 정리될 수 있겠다.

### 참고문헌

- 1) Ted Polhemus (1996). *Style surfing: What to wear in the 3rd millennium*. London: Thames and Hudson. p. 24.
- 2) Ken Gelder & Sarah Thornton (1997). *The subcultures reader*. London: New York: Routledge, pp. 1-5.
- 3) Dick Hebdige (1995). *Subculture: the meaning of style*. London: New York: Routledge. p. 8.
- 4) *ibid.*, pp.10-11.
- 5) John Irwin (1997). *Notes on the status of the concept subculture* in Ken Gelder & Sarah Thornton(eds), *Subcultural Reader*. London: New York: Routledge. pp. 66-70.
- 6) Stuart Hall & Tony Jefferson (1976). *Resistance through rituals: Youth subcultures in post-war Britain*. London: Hutchinson. p. 54.
- 7) Levi-Strauss는 브리콜러를 자신의 손으로 우회적인 방법으로 작업하는 사람이라 하였다. Claude Levi-Strauss (1966). *The savage mind*. Chicago: University of Chicago Press. pp. 16-17.
- 8) Dick Hebdige. *op. cit.*, pp. 138-139.
- 9) David Muggleton (2000). *Inside subculture: The postmodern meaning of style*. New York: Oxford: Berg. pp. 131-134.
- 10) Ted Polhemus. *op. cit.*, p. 93.
- 11) F. Jameson (1991). *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. London: Verson. pp. 16-25.
- 12) David Muggleton. *op. cit.*, pp. 44-45.
- 13) C. Evans (1997). Dreams that only money can buy · or, the shy tribe in flight from discourse. *Fashion Theory*, 1(2), p. 169.
- 14) 거리의 용어로서, 헤드란 지적임의 정의하며 오늘날의 진보적인 젊은이들은 자신들과 동료들을 묘사하기 위해 인텔렉추얼 헤드(intellectual heads), 인텔렉추얼 크루(intellectual crews)와 인텔렉추얼 갱(intellectual gangs)이란 말을 사용하기 시작했다. Janine Lopiano-Misdorn & Joanne De Luca, Street (1998). *Trends: How today's alternative youth cultures are creating tomorrow's markets*. New York: Harper Collins. p. 27.
- 15) Sarah Thorton. *The social logic of subcultural capital* in S. Hall & T. Jefferson (eds) *op. cit.*, p. 200.
- 16) Ted Polhemus. *op. cit.*, p. 93.
- 17) Janine Lopiano-Misdorn & Joanne De Luca. *op. cit.*, p. 44.
- 18) Ted Polhemus. *op. cit.*, p. 120.
- 19) 윤정혜 · 유영선 (2001). 복식에 나타난 타투 룩 (Tattoo Look) 패션의 표현 특성. *한국의류학회지*, 51(3), p. 92.
- 20) 삼성패션연구소 (1999). *Message from the street*. pp. 18-21.
- 21) 박은경 (2001). 20세기 테크놀러지 패션 이미지에 관한 연구. 서울대학교 박사학위논문. p. 82.
- 22) 섬유저널 (1994. 2). p. 86.
- 23) Patrizia Calefato (1997). Fashion and worldness. *Fashion theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, 1(1), p. 87.
- 24) 정경희 (1996). 스트리트패션의 발생배경과 유행현상. 대구효성카톨릭대 석사학위논문. pp. 81-82.
- 25) Zeshu Takamura (1997). *Roots of street style*. Tokyo: Graphic-sha Publishing Co., Ltd., p. 97.
- 26) *ibid.*, p. 183.
- 27) 홍기현 (1997). 청소년 의상에 나타난 포스트모더니즘 현상. *한국의류학회지*, 21(3), p. 101.
- 28) Angela McRobbie (1998). 중고 의류들, 그리고 넘마 시장의 역할, 이동연(편). *하위문화는 저항하는가*. 서울: 문화과학사. p. 123.
- 29) Janine Lopiano-Misdorn & Joanne De Luca. *op. cit.*, p. 146.
- 30) 이예영 (1999). 20세기 패션에 나타난 세기말적 신비주의. 서울대 석사학위논문. pp. 1-2.
- 31) Zeshu Takamura. *op. cit.*, p. 172.
- 32) Janine Lopiano-Misdorn & Joanne De Luca. *op. cit.*, p. 93.
- 33) Amy de la Haye & Cathie Dingwall. *op. cit.*
- 34) Ted Polhemus. *op. cit.*, p. 56.
- 35) Janine Lopiano-Misdorn & Joanne De Luca. *op. cit.*, pp. 121-122.
- 36) *ibid.*, p. 139.