Journal of the Korean Society of Costume
Vol.55, No.5 (Aug. 2005) pp.14-27

현대패션에 반영된 퓨젼이미지에 관한 연구

곽 태 기* · 신 재 룡+
세종대학교 패션디자인학과 교수* · 세종대학교 패션디자인학과 박사과정+

A Study on Fusion Image Reflected upon Modern Fashions

Tae-Gi Kwak* · Jae-Yong Shin+
Professor, Dept. of Fashion Design, Sejong University*
Doctoral Course, of Fashion Design, Sejong University+
(2004. 11. 10 투고)

ABSTRACT

These new Phenomenon influences with the new terminology 'fusion' on the way of our life in all areas of our society including the clothes and foods. Along with post-structuralism, which aims at diversification and senses deconstructionalism is a characteristic of this time post-structuralism is based upon the deconstructionalism. Especially the arts in the modern society which is called an information-oriented society lack the totality of a text and become fragmentary, and therefore it follows that traditional values are destroyed and at last a new code such as fusion which is incomprehensible if we would be in mono-linear perspective.

Dislikes toward excessively formative and orthodox elements of modern pictures and constructs ; features of kitschs and subcultures against materialism are revealed in diverse objects and materialism. In such a situation of mingling of diversifications with no time to evaluate an object, another diverse forms come into the world and there is no room for evaluating.

Therefore, this study will make a light on what are tendencies in the fashion design from the end of 20C to the beginning of 21C, and foreground the concept of fusion in modern fashion which is relevant with digitals and its generative background.

Key words: fusion(퓨젼), deconstructionalism.(해체주의), subcultures(하위문화), modern fashion (현대패션), digital(디지털)

Corresponding author: Jae-Yong Shin, E-mail: shinjy4516@yahoo.co.kr

Ⅰ. 서론

21세기를 전후로 한국을 비롯한 전 세계에서 예술, 문학, 가치의 영역으로부터 기존의 이원론적(dualistic)인 세계관이 무너지고 통합적(holistic) 세계관이 등장하고 있다.

이러한 새로운 현상은 의상이나 먹거리를 비롯하여 사회 모든 영역에서 퓨전이라는 새로운 용어와 함께 우리의 삶의 방식에 영향을 미치고 있다. 그리고 오늘날의 다변화와 감성 우선주의를 추구하고 있는 포스트모더니즘과 함께 순수예술지상주의를 지향하는 해체주의는 이 시대를 특징짓는 경향이다. 이러한 해체주의는 구조주의 언어체계에 반대하는 탈구조주의에서 그 근거를 찾을 수 있다.

특히 정보화 시대로 불리는 현대사회의 예술은 텍스트의 총체성이 결여되고 파편화됨에 따라 기존 가치의 붕괴와 이에 따른 파급현상[1]이 급기야는 퓨전같은 단선 시각으로 이해키 어려운 문화의 새 코드로 등장하고 있다.

한편 현대 회화와 건축, 패션 등의 지나친 형식주의와 정통적(orthodox) 요소들에 대한 식상함과 반발, 또한 물질 우선주의에 대한 반사적 제시의 한 방법으로 표출되는 양식인 키치(kitsch)와 하위문화(sub-culture)적 속성들이 다양한 제품과 오브제들을 통하여 다량으로 제시되고 있다. 이러한 다양성의 혼재 속에서 어느 대상에 대한 평가를 제시할 겨를도 없이 또 다른 다양한 형태의 출현으로 판단의 여지를 가질 수 없게 만들고 있다.

퓨전의 일반적인 개념과 우리사회가 퓨전에 관심을 갖게 된 동기 및 확산 과정은 관련 참고 서적 및 논문에 대한 이론적 연구로서 이루어졌으며, 퓨전의 문화, 예술적 특성은 예술사조 및 패션관련 서적과 논문을 중심으로 고찰했다. 그리고 퓨전의 특성은 패션전문 잡지 기사 및 각 패션 디자이너들의 작품 사진 자료를 토대로 한 실증적 연구를 통해 이루어졌다.

따라서 본 연구에서는 20세기 말을 거쳐 21세기 초에 나타난 패션디자인 경향은 무엇이며 디지털과 관련하여 현재 우리사회에 나타난 퓨전의 개념과 발생 배경, 특성을 밝혀 본다. 그리고 현대 패션에 반영된 퓨전의 특성을 1)이질적인 문화간의 융합으로써 표현되어진 이미지, 2)장르간의 경계를 넘어 새로운 장르화가 가속화된 이미지, 3)과거의 모티브와 현재 혹은 미래의 모티브와 결합되어 새로운 제안으로써 보여지는 이미지로 정리하여 디자인 경향을 유추하고자 하는데 그 의의와 목적을 둔다.

Ⅱ. 이론적 배경

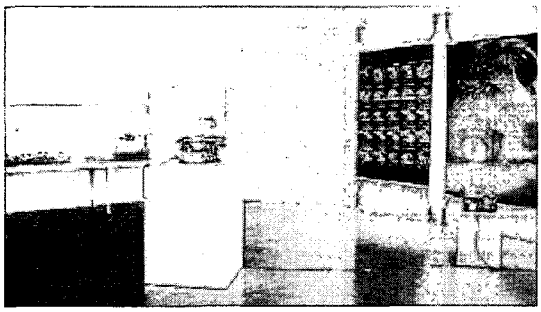
최근 우리 생활에서 가장 자주 접하는 코드는 퓨전이다. 이러한 퓨전이라는 코드를 쓰지 않고서는 지금의 문화를 설명할 수 없다. 기호학자 움베르토 에코가 "21세기는 갖가지 문화가 뒤섞인 잡종적 혼합이 될 것"이라고 예언한 그대로이다. 지금 세계는 문화의 혁명기이며 모든 문화 전반에 걸쳐 각 장르간의 혼성적 결합이라 할 수 있는 퓨전 현상이 일고 있는 것이다.

1. 퓨전의 개념 및 발생 배경

퓨전(Fusion)이란 사전적 의미로써의 F.U.S.I.O.N(퓨전)의 어원을 라틴어의 'fuse'(섞다)에서 온 단어로 녹아 섞이는 형상을 말한다. 이것이 영어식으로 명사화되어 'Fusion'이라는 말이 생겨난 것이다. 퓨전 문화라 할 때 퓨전의 의미는 빨강과 노랑이 만나 주황색을 만들 듯 그렇게 서로 다른 장르의 요소들이 만나 서로의 문화를 만들어 내는 것을 말한다. 이로써 생성된 제3의 문화인 퓨전을 일컬어 이종 교배, 또는 제설, 혼합주의로 표현하기도 한다.[2] 퓨전은 곧 상상력이며, 새로움에 대한 탐구이다. 이것과 저것을 섞으면 어느 것이 나올까하는 호기심과 도전의식, 여기에 새로움에 대한 무한한 상상력이 결합해 생겨난 것이 곧 퓨전인 것이다.

재즈(jazz)의 한 장르에서 출발한 퓨전이라는 경향은 영역이나 장르의 경계를 없애고, 타 장르와의 합일을 통해 새로운 호소력을 만들어낸다. 이런 경향은 영화, 음악, 미술 등의 문학계 분야는 물론 음식이나 기업의 마케팅에 이르기까지 폭넓게 영역을

〈사진 1〉 염은경, 피터팬,
혼합재료, 1999



〈사진 2〉 김영진, 세 파트로 분리된 하나의 사건,
복합재료, 1992

넓혀가고 있다.[3] 문화계에서의 퓨전은 주로 음악에서 쓰여져 왔다. 클래식과 가요가 결합하거나 록음악과 랩이 결합된 음악이 인기를 얻고 있으며, 문학에서는 순수소설에 SF기법을 동원하거나 시에 그림 등을 결합시킨 판화시, 그림시 등이 출판되고 있다. 또한 TV 프로그램에서는 교양과 오락, 드라마와 코미디가 융합된 새로운 장르가 나타나 탈장르화가 되고 있다. 미술에서 보여지는 퓨전은 기존의 탈장르 현상이나 혼성개념[4]의 연장선상에서 평면과 입체 경계의 모호성과 회화와 사진, 컴퓨터의 합작, 애니메이션과 회화의 합작, 제어계측 공학기술과 설치미술의 합작, 평면과 입체를 결합하거나 미술적 요소와 비미술적 요소를 섞어 새로운 시도를 하기도 한다. 문학, 회화, 조각, 사진, 영화, 음악, 설치미술 등의 다양한 예술행위의 융합이 이제는 자연스럽게 여겨지고 있는 것이다.

〈사진 1〉과 〈사진 2〉는 공학이 물질을 빛이라는 비물질적인 요소로 표현하는 도구이며 90년대 후반의 『도시와 영상전』에서는 감각적·일시적 이미지들을 지닌 작품들이 두드러졌다.[5]

자동차의 경우도 카렌스, 카니발, 현대의 싼타모 등의 RV형 차가 출시되면서 기존의 승합차와 승용차, 경차와 미니벤의 경계를 허물고 있다. 음식에서도 동서양의 음식을 뒤섞은 이른바 퓨젼 푸드가 인기를 끌고 있으며, 정장 같은 캐주얼과 외출복 같은 속옷 등의 의류상품도 나오고 있다. 또한 다목적용의 기능을 가진 가전제품이 출시되고 있으며 화장품에서도 파운데이션과 파우더를 하나로 합치는 등 다양한 퓨젼 상품들이 개발되고 있다.

이종교배, 융합, 융해라는 퓨젼의 사전적 의미에 걸맞게 이런 현상은 서로 다른 성격의 장르나 재료가 어울려 독특한 분위기의 새로운 장르를 만들어 내는 모든 분야에 나타나고 있는 것이다.[6]

이처럼 범람하고 있는 퓨전은 둘 이상의 문화가 섞여 생성된 새로운 문화를 일컫는 이종교배의 의미를 담고 있으며 이것을 디지털의 복합복제와 같은 의미라고 하겠다.

〈표 1〉 아날로그 기술과 디지털 기술

구분	아날로그 기술	디지털 기술
특징	정보의 왜곡이 심함 기기의 단순화 단방향	정보의 왜곡이 적음 기기의 복잡성 다채널화(쌍방향, 다중정보)

일반적으로 우리가 알고 있는, 그리고 행하는 복제는 단순복제로서 디스켓 복사와 같이 동일한 정보를 아무런 첨삭(添削)없이 동일한 형태로 복제하는 것을 의미한다.[7] 그러나 복합 디지털 복제는 모자이크를 만드는 것과 같이 네트워크를 통해 수집한 많은 부분을 원료로 하여 새로운 현실을 재구성하는 창조적인 작업으로서 퓨전이 이에 속한다.[8]

문화의 다양성에 대한 용인, 다양한 문화간의 경계 파괴, 이러한 현상은 이미 20세기 초 다다이즘과 1950년대 이후 팝 아트[9]에서 그 시작을 의미하고

있지만 문화 전반에 나타난 것은 그리 오래되지 않았다.

퓨전의 개념이 1990년대 말과 현재 이처럼 확산되고 있는 것은 거대한 정보통신망을 통해 전 세계 문화를 실시간으로 접할 수 있게 된 환경적 요인과 후기 산업사회에서 나타난 개인 중심적 가치관의 발현이라고 할 수 있다. 이러한 경향은 공동의 관심사를 지닌 다양한 지역과 문화의 사람들을 하나의 공동체로 묶어 주는 네트워크 중심사회로의 전환을 가속화 시켰으며 가치관의 변화는 외국문화나 다소 색다른 문화에 대해 보다 포용적인 입장이 되었고 나아가 외국문화일지라도 필요하다면 기존의 문화를 변형시켜서라도 흡수하게 되었다.[10]

퓨전의 개념을 단순한 합이 아니라 새로운 문화의 창출로 받아들인다면 이는 디지털 개념과 상통하는 바가 크다. 그것은 이종교배에 의한 진화의 관점으로 해석이 가능하다. 퓨전이 융합이든 진화이든 간에 서로 다른 두 가지 이상의 문화가 섞인다는 점은 분명하다. 이때 두 가지 이상의 문화는, 우리가 쉽게 음식문화에서 찾아 볼 수 있는 동서양 문화의 융합이 있는가 하면 퓨전 재즈와 같이 전통을 쉽게 이해하도록 하는 시간적으로 떨어진 두 문화의 결합도 있다.

퓨전의 궁극적 목표는 의미 없는 단순한 새로운 것에 대한 추구, 혹은 만족을 얻기 위해서라면 개념과 전통을 파괴할 수 있다는 위험한 발상이 아닌 시너지 효과를 창출하는 새로운 문화로서의 창조인 것이다.

2. 문화에 나타난 퓨전의 이미지

1) 문화로서의 퓨전

문화란 영어의 culture, 밭을 갈아 경작한다는 의미의 [cultus]에서 유래되었다. '자연에 노동을 가하여 수확한다.'에서 '가치를 상승시킨다. 가치를 창조한다.'는 의미를 갖게 되었다. 나아가 현대에는 '문화'란 미술, 음악, 문학과 같은 특수한 분야를 뜻한다. 광의의 문화는 어원에서 알 수 있듯이 인간에 의해 이룩된 전부를 의미할 수도 있다.[11] 이러한 점에서 근간에 나타나고 있는 퓨전 현상들을 기존의 문화에 새로운 가치를 부여하고 있다는 점에서 하나의 문화로 지칭할 수 있다.

문화를 이루고 있는 작은 단위를 문화요소라 하는데 하나의 물질, 하나의 행동, 하나의 기술 등이 모두 문화의 요소이다.[12] 하나의 문화는 그 나름의 특수한 배열 형태에 따라 문화요소들을 배열하여 문화적 복합체를 이루며 이러한 문화유형은 각각의 문화마다 다르다.

문화유형은 문화의 근저에 있는 통합원리에 의하여 형성된 것이고 인간행위의 전부를 포함하는 것이어서 사회마다 다양하고 독특한 특성을 지니고 있으며 이는 그 사회의 구성원들에게는 가치 있고 의미 있는 것이다.[13] 따라서 어느 문화가 더 우수하고 어느 문화가 더 열등한가에 대한 비교나 논의는 무의미한 것이다. 즉 각기 다른 사회의 문화를 하나의 기준을 가지고 평가하는 것은 곤란하며 각 문화의 상대성을 인정하고 그 사회의 맥락에서 그 문화를 평가하고 이해하려는 태도를 가져야 한다. 이것이 바로 문화상대주의이며 이러한 문화상대주의적 태도가 다양한 문화를 이해하고 수용하는 것을 가능케 한다. 문화상대주의적 태도가 바로 퓨전 개념의 기저에 있다고 하겠다.

퓨전을 하나의 문화로 규정한다면 서로 다른 문화를 퓨전 문화의 요소로 들 수 있다. 전통문화와 현대문화, 동양문화와 서양문화 등으로 조합을 이루고 있으며 이는 포스트모더니즘에서도 보여지는 것들이다.[14] 이러한 요소들은 다시 재료와 방법을 대비시키는 통합원리에 의해 디자인 분야에서 적용되고 있다. 즉 통합원리는 서로 다른 문화 속의 요소들을 대비시킴으로서 하나의 가치로 상승된 융합을 창출하는 것이다.

최근 들어 소비지출 중 디지털과 밀접한 관계를 가지고 있는 교통통신비와 교양오락비가 전년 동기 대비 20.2%, 46.5%의 높은 증가율을 기록하였다. 또한 이러한 증가율은 고소득층일수록 높게 나타나며 소득계층별 격차의 심화는 지속될 것으로 전문가들은 예측하고 있다.[15] 디지털 시대에 문화산업이 부각되고 있음은 이미 언급되었으며 문화 상품의

효용은 사용가치 보다는 그것이 풍기는 이미지와 기호, 그리고 그것의 표상체계(representation system)에 의해 더 커지고 있다.[16] 또한 소비자 태도의 차이는 문화산업의 양상을 양극화하고 있으며 대중을 중심으로 하는 퓨젼 문화에 직접적인 영향요인으로 작용하고 있다. 퓨젼 문화와 디자인이 고소득층의 다양한 욕구에 부응하기 위한 해결책으로서 세분화, 고급화되었는가 하면 저소득층의 한정적인 경제 여건 속에서도 그들의 문화욕구를 충족시키기 위하여 보편화되었다. 동시에 위와 같이 소득계층별 격차가 심해지는 양상이 누그러들지 않는 한 퓨젼 문화와 디자인의 방향도 서로 다른 양극단으로 분리될 것으로 보여진다.

2) 퓨젼과 포스트모더니즘

본 연구에서는 퓨젼을 포스트모더니즘과 연결하여 이해하고자 한다. 모더니즘이 팽배해지면서 모더니즘이 배제하고 있던 민족의 전통성과 인간의 독창성, 다양성을 추구하는 경향이 서서히 나타나게 되었고 이를 광의의 포스트모더니즘이라 하겠다. 일반적인 믿음과는 달리 포스트모더니즘은 반(反) 모더니즘은 아니다.[17]

그 명칭이 시사하듯이 포스트모더니즘은 모더니즘에 대한 빚을 인정하고는 있으나 모더니즘을 다른 관점에서 종합시켜 그것을 초월하고 있다.

쟝 보드리야르(Jean Baudrillard)는 현대사회를 소비사회(the consumer society)라고 부른다. 흔히 포스트모던 사회(post-modern society)라고 불리기도 하는 현대사회는 후기 모더니즘의 국제주의양식에 기초를 두고는 있으나, 더 새롭고 감각적이고 과장적인 하이테크를 디자인에 이용하고 있다.[18] 포스트모더니즘이라는 용어는 모더니즘에서 벗어난 의미의 〈탈-脫〉과 지속한다는 〈이후〉라는 의미를 함께 지닌 접두어 'post'로부터 파생된 말[19]로 몇 개의 모순된 뜻을 포함하고 있는데, 그 중 하나가 상투적인 것에 대한 끊임없는 투쟁, 연속적인 혁명을 뜻한다.[20] 그리고 은연중에 새로운 것에 대한 맹목적인 숭배를 나타내고 있기도 하다.

프랑스의 철학자 장 프랑스와 리오르타(Jean Françors Riotardeu)는 "한 작품은 우선 포스트 모던해야 모던하게 될 수 있다. 따라서 포스트모더니즘은 초기상태에서만 모더니즘일 뿐이고 종국에 가서는 모더니즘이 아니다. 그리고 이 상태는 항구적이다."라고 말했듯이[21] 포스트모더니즘에 관한 논란은 다양한 분야에서 여러 사람들로 하여금 언급되었으나 각자가 자신의 고유한 정의에 따라 사용한 것으로 의미에는 많은 차이가 있다.

인간의 인식과 지식에 대한 절대적 기준은 19세기 말 니체(Nietzsche)에 이르러 극도의 부정적인 회의론에 봉착하게 된다. 이성제일주의에 반기를 듦으로써 사고체계의 근본적인 전환을 시도한 Nietzsche는 통일과 균형을 중시하는 'Newton적 세계관'이 상대성을 중시하는 중층적인 'Einstein적 세계관'으로 변화하는 과정의 중심인물이었다. 이런 점에서

〈표 2〉 시대별 특징

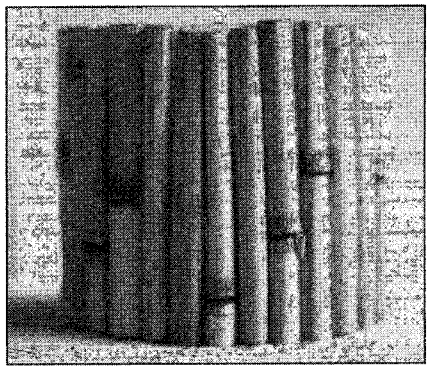
구분	농경 사회	산업 사회	후기 산업 사회
정치	절대 권력 특권층	중앙 집권화 민주주의(엘리트 중심)	지방분권화 교육의 대중중심 체계
사회	비미디어 사회 공간, 시간 제약 사회	매스미디어 국가 사회	탈공업화, 정보화 세계사회
환경	절대 자연 환경	환경오염 환경의 획일화	인간화
복지	지배 계급의 영위 팽창	국제주의 양식 영리부분 팽창	비영리부분의 팽창
기타	절대적 소비 도덕적 예언자, 절대 권력자의 경험	획일적 소비 소수 엘리트(지식인)	탈 규격화 탈 획일화 소비 지식분야의 새로운 전문가

Nietzsche를 포스트모던 사유로 진입한 선구자로 본다.[22] 1960년대 이전까지는 일부 철학자나 비평가들에 의해 산발적으로 나타났으나 1960년대에 이 용어가 비평가들에 의해 문화와 그 현상들을 나타내는 데에 도입됨으로서 그 개념이 전반적으로 확산되어 갔다.[23] 포스트모더니즘의 특징은 은유와 상징, 장식성, 이중코드화, 복합성과 대립성, 융합성, 해체성으로 나눌 수 있는데 특히 그 중에서도 이중코드화, 복합성과 대립성, 융합성에서 퓨전적 개념을 찾을 수 있다. 그리고 형태는 이종교배에 의해 달라졌지만 내포하고 있는 의미는 뚜렷이 나타난다.

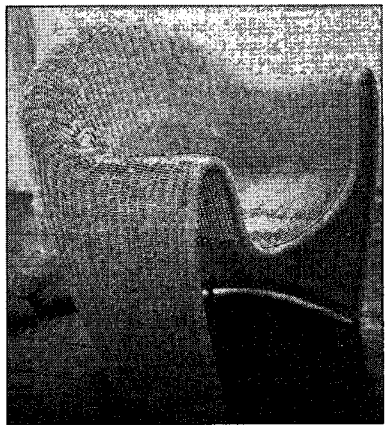
이중코드화는 단어 자체에서 퓨전의 이미지를 읽을 수 있다. 이중코드화란 디자인이 갖는 의미의 다양성에 기초를 둔 것으로 작품의 형태가 이중적 의미로 자각되는 것을 말한다.[24] 이는 디자인 언어를 확장시켜 다중적 취향과 하부문화의 다양성에 대응하고자 하는 의도를 가진 것이다. 이러한 형태의 변환을 통해 작가는 새로운 코드를 만드는데 그것의 궁극적인 목적은 외연적 상상을 풍부하게 하기 위한 것이며 동시에 대중에게 한층 더 다가가려는 디자인을 지향하는 데에 있다. 포스트모더니즘은 어디까지나 근대에 나타나기 시작한 다양한 예술적, 일상적, 사상적 경향을 지칭하려는 의도에서 발생한 것이다. 바로 이점에서 포스트모더니즘과 퓨전의 공통점이 분명해지는 것이다. 다양한 영역에서의 현상들이 어떤 구체적인 면에서 동일성을 가지고 있다고 말하기는 어렵다. 그러나 다원성과 상대성을 강조하는 정신만이 공통적으로 논의될 수 있다고 생각된다.

이처럼 퓨전은 20세기말에서 21세기 초에 나타나고 있는 하나의 경향이며 다양한 영역에서 다양한 형태로 이루어지는 시대적 문화 양상인 것이다. 디지털의 급속한 성장으로 인한 서로 다른 문화의 탐구가 용이해지고 익숙하게 됨으로서 퓨전 문화는 진화와 성장을 할 수 있게 되었다.

〈사진 3〉 〈사진 4〉처럼 최근 인테리어 디자인과 가구디자인에서 표현되는 젠(ZEN)스타일이나 오리엔탈 미니멀리즘이 대표적 퓨전 스타일이라 할 수 있다. 기술적, 형태적으로 현대적이고 서양적이면서,



〈사진 3〉 ZEN style, PERIPLUS



〈사진 4〉 ZEN style, PERIPLUS

그것의 소재나 이미지는 가장 고전적이며 동양적인 공간, 즉 동양의 한지나 대나무를 이용하여 만든 현대적 디자인의 조명기구와 왕골을 이용한 식탁매트와 백자처럼 생긴 양식기, 이러한 모든 것들이 우리 주변에 널리 퍼진 퓨전 디자인의 예로 볼 수 있을 것이다. 그러나 단순히 표현되고 있는 외형적 공통성만을 가지고 퓨전 디자인이라 규정하기보다는 고급문화의 보편화, 대중문화의 고급화를 향한, 지역문화의 세계화를 위한 내면의 의미에서 그 뜻을 찾아야겠다.

Ⅲ. 현대패션에 반영된 퓨전의 이미지

현대 패션과 음악, 영화 등의 예술분야에서는 80

년대가 일종의 붐이 되어 부활되고 있다. 이러한 현상은 파리, 런던, 뉴욕과 밀라노에서, 그리고 도쿄와 서울에서도 불길처럼 번지고 있다. 파리에서는 컬렉션이 성황을 이루었고, 파리 컬렉션의 명성을 확고히 한 시기였다. 밀라노는 다분히 90년대가 화려하지만 그 시초는 80년대에 기인하고 있다. 90년대가 조용하고 미니멀하였던 것을 숙고해 볼 때, 누구나 할 것 없이 80년대를 복습하게 된 것이다.

현대패션은 문화적인 대중의 취향이 반영된 하나의 현상이다. DC(Designer's Character) 붐으로 과장된 형태의 아방가르드한 스타일부터 바디컨셔스에 이르기까지 다양한 유행이 등장하고, 지금 생각해도 불가사의한 현상들이 거품을 형성했다. 그것의 과격한 모습에는 찬반양론이 있지만 뉴욕과 런던의 스트리트는 이러한 무드로 가득했고, 에이즈 재앙이 확대되기도 하였다. 얼마 전까지만 해도 패션은 오뜨꾸띠르나 프레타포르테와 같은 소수의 특권층에 의해 좌우되었고 그러한 패션만이 가치가 있는 것으로 생각되었다. 하지만 패션은 모든 계층들이 공유하고 전파되는 것이며 소수 하위 문화계층까지 확대되어 나름의 창조와 영향력을 지니게 되었다.

특히 청소년들 사이에서 자생적으로 생겨나는 스트리트 문화와 패션이 그들 사이에 폭발적으로 유행하여 상위패션까지 수용되기도 하며, 장 폴 고티에, 안나 수이 등이 이러한 거리 패션을 잘 수용하는 디자이너로, 최근에는 고급 디자이너 브랜드들도 스트리트의 문화현상을 적극 수용하는 경향이다.

이처럼 다중적 취향, 하부문화의 다양성의 인정, 고급문화를 대중화시키려는 시도에 다양한 지역과 문화의 사람들을 하나의 공동체로 묶어 주는 네트워크 중심사회로의 전환에 의해 생성된 새로운 경향을 현대 패션으로서의 퓨젼 이미지라 정하고자 한다.

1. 문화간의 융합으로 표현되어진 이미지

일반적으로 퓨젼은 상이한 견해, 이론, 사상 등을 긁어모아 기계적·무원칙적으로 짜 맞추는 것, 또는 그것을 통하여 이루어진 새로운 방향의 모색을 말한다.[25] 이는 이미 정립된 경향으로서 절충주의를 의미한다. 또한 서로 다른 기원을 가진 기존의 형태로부터 새로운 형태적 결과를 가져다 줄 수 있다는 유사성에 기초하며 다양한 문화의 스타일들이 그 스타일간의 경계와 구분이 흐려지게 된 것을 의미하기보다는 대조와 결합의 경계를 충분히 인식한 후 병치에서 오는 재치 있는 스타일의 혼합을 의미한다고 할 수 있다.

〈사진 5〉 Kenzo
99 F/W Womenswear Collection

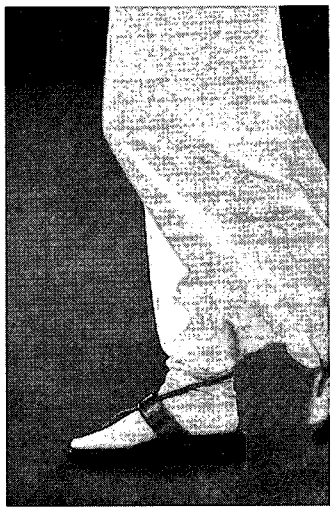
〈사진 6〉 Kenzo
99 F/W Womenswear Collection

19세기의 오리엔탈리즘이 서양의 관점에서 동양을 대등하게 적용하지 않았던 점에 반해 20세기 후반의 동양풍은 서구 문명의 한계를 타개해 줄 대안으로 작용하게 되었다.[26] 현대인들은 과학문명의 획기적인 발달이 가져온 지구의 생태학적 위기와 물질 만능주의로 인한 인간성 부재를 인식하여 복잡함, 화려함, 과장됨, 시끄러움 등에서 벗어나 자연적인 흐름과 정신적 안정을 위하여 단순하고, 순수하고, 조용하고, 따뜻한 것을 추구하는 경향을 지니게 되었다. 이러한 시대적 요구에 걸맞게 절제된 공간으로 장식 없이 여백의 미학과 자연적이고 따뜻하게 표현하는 것이 강점이며 가구는 높이가 낮고 의자 대신 바닥에 앉는 좌식 가구를 사용한다. 소재는 인공적인 것이 아닌 지극히 자연적인 소재에서 찾으며 패브릭(fabric)은 자연소재의 내추럴(natural)한 감촉과 브라운, 베이지 톤이 주를 이룬다. 인테리어 소품은 정신적 교감을 이루는 초와 향, 자연스러운 녹색식물로 연출한다. 이러한 내용이 요즘 잡지를 가득 메우고 있는 젠(Zen:禪)의 경향인 것이다.

'젠(ZEN)'이라는 것은 선(禪)의 일본어 발음이며 서양의 시각에서 바라본 것으로 그 의미를 사전에서 찾아보면 중국에서 일본으로 소개된 것으로 개인의 자각과 명상을 강조한 불교 학습이라는 것을 알 수 있다.[27]

젠(Zen:禪)스타일은 서구의 미니멀리즘(minimalism)적 경향에 동방풍의 색채가 덧입혀진 것으로, 서구의 미니멀리즘에 비해 부드럽고 자연적인 이미지를 강조하는 스타일이다. 이러한 동양과 서양, 이질적인 문화의 자연스러운 융합과 융해되어 나타나게 되는 관점으로 해석하여 본 논문에서는 패션에서의 '퓨전(fusion)경향'이라고 정하고자 한다.

〈사진 5〉에서처럼 슈트의 여유로운 실루엣과 네크라인의 깃 모양, 전개형의 앞트임과 〈사진 6〉의 장식을 배제한 형태를 통해 외적인 미를 표현하고 있다. 이러한 특성은 과학문명의 획기적인 발달이 가져온 지구의 생태학적 위기와 물질 만능주의로 인한 인간성 부재를 인식하여 복잡함, 화려함, 과장됨, 시끄러움 등에서 벗어나 자연적인 흐름과 정신적 안정을 위하여 단순하고, 순수하고, 조용하고, 따뜻한 것을 추구하는 동양적 모티브와 서구미니멀리즘의 조화를 보여준다.



〈사진 7〉 Jean Paul Gaultier
99 S/S Womenswear Collection

〈사진 8〉 Issey Miyake
01 S/S Womenswear Collection

또한 〈사진 7〉에서처럼 일본풍의 모티브의 활용에도 강렬한 색상을 대비시키고 있으며 〈사진 8〉에서 보여지듯 염색을 하지 않은 천연 소재의 사용과 시접처리를 하지 않은 올 풀림, 무채색이 아닌 자연스러운 색상 사용도 그 영향이다. 이와 같이 자연

친화적 경향의 디자인은 과거의 자연회기주의적 경향을 띈 원시주의, Naturalism, 히피풍과는 많은 차이를 가지고 있다.

젠 스타일 안에서의 자연 친화적 경향은 전체적 젠 스타일에서 보여지듯이 장식이 거의 없는 형태이며 소재 자체의 색감을 살린 천연 소재나 자연 친화적 색감을 사용하고 있다.[28]

.2. 새로운 장르화의 가속화

1980년대에 들어와서 다원적인 경향이 강해져 The Face지는 80년대의 빠른 스타일의 교체를 지적하며 "오늘날의 패션은 '룩(look)'도 아니며 '스타일(style)'도 아닌 무질서로 빠져들어 혼돈상태이며 마치 정신병원에 와 있는 것 같다."[29]라고 표현한 것처럼 퓨젼의 특성은 포스트모더니즘의 표현 기법의 하나로서 다양한 양식의 혼합을 의미하는 것이며 복식을 착용하는 인간의 정체성과 관련된 사회·문화적 범주와 시대적 맥락을 포함한다. 이러한 다양한 양식들 간에 정지된 교체를 중첩(superposition)이라 부르고, 하나의 중첩으로 설정된 범주는 융합이 된다.[30]

앤드로지너스(androgynous)는 전통적으로 정의된 남성성과 여성성의 복잡한 결합이며, 전체성(wholeness), 결합(union), 통합(integration)의 추상적 개념을 나타낸다.[31] 이러한 결합, 통합의 의미는 남성성과 여성성의 공존이라는 상황 하에서 성립되며 두 특징이 결합되어 하나의 다른 성질로 나타나는 것이 아니고 '제3의 성'으로 존재한다고 할 수 있다.[32]

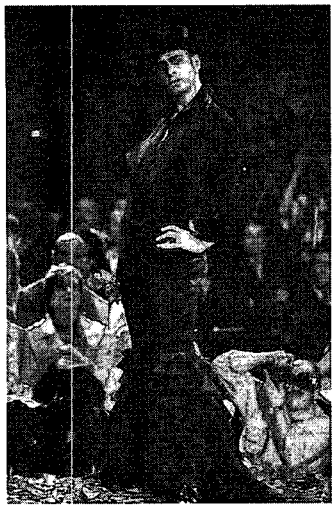
〈사진 9〉 Christian Dior
96 S/S Womens Collection

〈사진 10〉 Lanvin
96 F/W Womens Collection

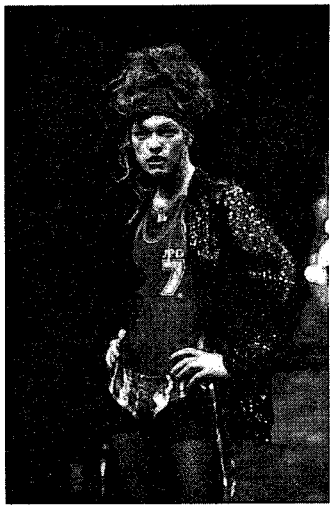
〈사진 9〉 〈사진 10〉과 같이 여성 복식에서도 앤드로지너스(androgynous)의 경향은 90년대에도 계속되어 여성들은 남성들의 중요 아이템인 와이셔츠, 넥타이, 남성용 슈즈 등을 일상적으로 착용하고 있으며, 디자이너들에게 있어서 앤드로지너스는 기존의 여성복의 한계를 뛰어 넘어 디자인의 폭을 넓힐 수 있는 중요한 요소가 되고 있다.

또 한편으로는 〈사진 11〉과 〈사진 12〉에서처럼 여성복에서나 사용되었던 실루엣, 컬러, 프린트, 디테일 등이 남성복에도 과감하게 보여지고 있다. 또한 다양한 스타일상의 영감을 끌어와 이들을 융합하여 섞은 펑크스타일은 포스트모더니즘 시대의 혼돈스러운 양상의 선구자적 모델이 될 수 있다. 〈사진 13〉〈사진 14〉

그러나 여기서 보다 주목해야 할 점은 히피나 펑크와 같은 하위문화 스타일이 디자이너들에 의해 채택되어 주류 패션으로 전파되었고, 1990년대에 나



〈사진 11〉 Jean Paul Gaultier
98 S/S Menswear Collection



〈사진 13〉 Jean Paul Gaultier
97 S/S Womenswear Collection

〈사진 12〉 Jean Paul Gaultier
99 F/W Menswear Collection

〈사진 14〉 Jean Paul Gaultier
97 S/S Womenswear Collection

타난 히피 스타일이나 펑크스타일은 하위문화로서 가지고 있던 저항의식이나 여러 가지 이념은 가지고 있지 않은, 단지 스타일상의 모방이라는 점이다.[33] 또한 아이템, 소재 및 직물특성, 디자인과 색상을 병치시키는 작업을 통해 비결정적인 의미와 불확정성을 전달하고 무질서와 혼돈, 상반된 요소들, 즉 추상과 재현, 역사와 모더니티, 수공예와 하이 테크놀러지, 엘리트 문화와 대중문화의 통합에 이르려는 경향과 새로운 양식의 출현이 현대 패션에 나타나고 있다.

3. 시간적 모티브의 결합

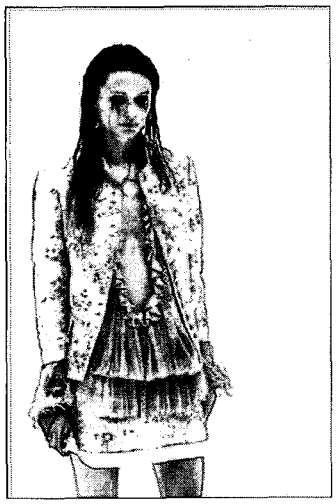
패션은 인간 사회만이 갖는 독특한 문화 현상의 하나로 과학, 철학, 예술 사상들에 의해 영향을 받아 시대적 변화와 사회상을 반영하면서 인류 문명

과 함께 발전해왔다.[34] 패션에서의 표현 방법이나 디자인 요소에서도 해체와 변질, 치환, 탈피, 재해석 등의 다중적인 요소와 방법들이 보여지고 있다. 그리고 이들 여러 방법과 유형들 중에서 주로 오브제의 형상과 관련된 양식들이 표현되는 경로에서 은유적 패러디의 형식들이 부각되어 제시되고 있다.

현대 정보사회의 발달로 형성된 새로운 커뮤니케이션 테크놀로지는 시간과 공간에 대한 새로운 경험을 제공하고 있다. 비선형적인 커뮤니케이션 구조 속에서 순간성과 즉흥성이 모든 문화에서 강조되었고 이미지는 가장 순간적인 유형으로 상품화된다. 시간의 불연속적인 찰나성, 일시성은 과거의 경험을 현재 속으로 압축하며, 이러한 시간의 압축에 따라 공간 역시 파생적이고 분절화 된 순간적 활용의 대상으로 개방된다.

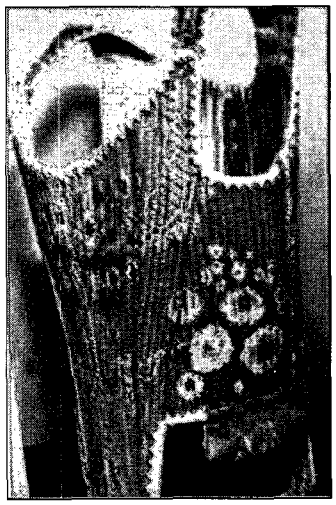
시공간적 절충주의의 복고성 개념은 포스트모더니즘 복식의 조형에서 가장 중요한 양식적 특성이 된다.[35] 복고풍경향은 20세기의 몰 역사주의를 바탕으로 전개된 모더니즘의 반항이라기보다는 고도의 혼란과 방황, 인위적이고 반항적인 시대사조에 대하여 안정적 으로 돌아가고자 하는 것이다.

〈사진 15〉에서 보여지듯 로코코시대 복식의 특징을 반영한 커튼처럼 끌어올려 퍼프를 만들고 로브



〈사진 15〉 Alexander Mcqeen
03 S/S Womenswear Collection

〈사진 16〉 Alexander Mcqeen
03 S/S Womenswear Collection



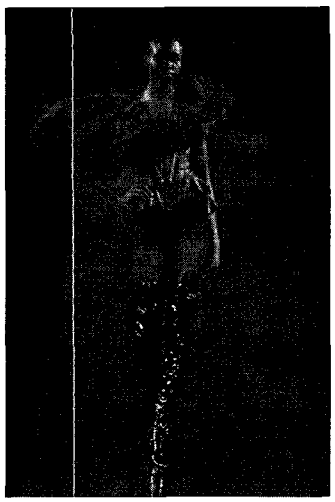
〈사진 17〉 Robe 18C Collection
Fulgence 20,000 Years of Fashion

아 라 뽈로네에즈(robe a la polonaise)〈사진 17〉을 응용한 몸에 꼭 끼는 바디스로 가슴을 강조하는 디자인적 차용을 〈사진 16〉에서 찾아 볼 수 있다.

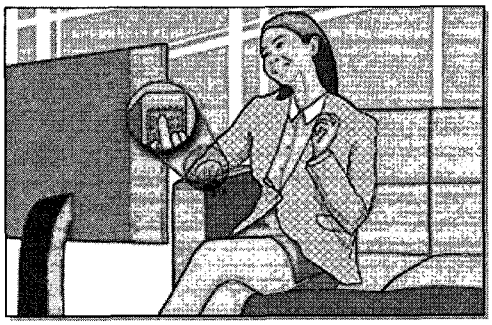
이와 같은 디자인 경향은 과거와 현재의 다양한 모티브들을 단편화하여 입체적인 형태를 통한 내적인 분합과 통합개념을 이끌어 낸다. 현대에 재현되는 디자인은 이질적인 형태와 재료 그리고 여러 구성 원칙이 중첩되어 표현된다고 할 수 있다.

또한 하이테크 소재와 더불어 급속한 변화를 주도하고 있는 정보기술이 패션에 융합되어 표현되고 있다. 이는 산업혁명에 버금가는 또 하나의 새로운 혁명으로 자리 잡고 있다. 〈사진 18〉에서는 선택된 개체를 원래의 흐름에서 독립시켜 다른 위치로 옮기고, 이형태를 축소, 또는 확대하여 변화시켜 새로운 흐름을 창조함으로써 역동적인 움직임의 표현을 반영한다. 이러한 방법에 의하여 기본형에 해당하는

〈사진 18〉 Junko Koshino
97 F/W Womenswear Collection



〈사진 19〉 Christian Lacroix
01 S/S Haute Couture



〈사진 20〉 wearable computer

〈사진 21〉 wearable computer

형상이 지니게 되는 단편적 기억이나 의미를 수용하면서 다른 한편으로는 전체의 흐름과 절연시킴으로써 의미는 유 보되고 형태는 자유롭게 된다. 〈사진 19〉의 왜곡된 형태의 비대칭적인 실루엣과 메탈릭 실버의 소재와 디테일에 의해 하이테크 룩을 표현하고 있다.

〈사진 20〉과 〈사진 21〉에서 보여지는 현재의 미래지향적인 웨어러블 컴퓨터에 대한 활용과 예시를 볼 수 있다.

인간 중심적 사고와 편익의 증대를 통해 인간 내면의 진실한 욕구표현과 개인의 표현력 창출에 자유로움과 만족을 주는 중요한 수단이 되고 있는 퓨전의 경향은 과거와 현재, 현재와 미래, 과거와 미래의 시간적 괴리를 넘어 다양한 모티브를 단편화

하여 입체적인 형태를 통한 내적인 분절과 통합개념을 이끌어 내게 된다.

V. 결론 및 제언

복식은 건축, 공예, 조각 등과의 조형적 구성의 측면에서 그 시대의 예술양식을 수용, 표출한다. 최근에 이르러서는 복식과 건축, 예술 분야가 통합적 조형양식으로 존재하면서 동시대적 사상이나 이슈를 반영할 뿐 아니라 여타 문화현상들과 상호의존적 또는 상호 수정 보완적 융해관계를 유지하고 있다. 다양한 예술양식의 혼재 경향을 보이는 현대 패션이 어떠한 하나의 양식을 중심으로 하는 관점으로는 설명될 수 없다.

인간과 상호 작용하는 디지털 개념이 보편화된 21세기에, 퓨전의 확산은 필연적인 것이다. 과거의 문화가 지속적으로 반복되고 동·서양의 문화가 어울려 변형되고 상호의 문화에 영향을 주며 변형과 반복, 해체를 위해 각각의 문화가 압축되고 융해되며 전달되어 만들어진 것을 퓨전 문화라고 정의하고자 한다. 그 새로운 코드의 문화는 그 이전의 전통문화를 파괴하진 않는다. 또한 디지털 사회에서 정보의 속도가 가속화되면서 사람들이 빨리 느끼는 것에 반응하기 시작하며 모든 정보와 의사소통의 속도가 순식간에 이루어지고 사람들은 그것을 빠른 시간 안에 수용하거나 혹은 거부해야 하는 상황이 되면서, 논리적으로 설명할 수는 없으나 마음에 드는 것, 흥미로운 것이 선택의 새로운 기준이 되고 있는 것이다. 이러한 디지털 시대의 여러 상황들은 디자인에 퓨전의 물결을 불러왔으며 이는 19세기말의 산업혁명이 아르누보를 가져올 수밖에 없었던 것과 같다.

또한 앞서 살펴본 바와 같이 포스트모더니즘과 디지털시대의 퓨전은 매우 많은 공통점을 지니고 있다. 위의 고찰로 보아 포스트모더니즘은 광의의 퓨전 개념으로 해석할 수 있으며 나아가 1990년대 말과 21세기 초에 나타나는 포스트모더니즘이 바로 퓨전 현상이라고 생각된다.

따라서 본 연구에서는 현대 패션에서 부각되고 있는 퓨전의 이미지를 구분하면 다음과 같다.

1) 이질적인 문화간의 융합으로써 표현되어진 이미지,
2) 장르간의 경계를 넘어 새로운 장르화가 가속화된 이미지,
3) 과거의 모티브와 현재, 혹은 미래의 모티브와 결합되어 새로운 제안으로써 보여지는 이미지로 구분하여 살펴보았다.

이러한 퓨전의 이미지 특성을 살펴보면 디지털 개념이 보편화된 21세기에 퓨전의 확산은 필연적인 것을 알 수 있었으며 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 이질적인 문화간의 융합으로써 표현된 이미지는 각 문화간의 경계와 구분이 흐려지게 된 것을 의미하기보다는 대조와 결합의 경계를 충분히 인식한 후 병치에서 오는 재치 있는 문화의 혼합을 의미하며 동양적 모티브와 서구의 미니멀리즘이 결합된 젠스타일에서 찾을 수 있다.

둘째, 무질서와 혼돈, 상반된 요소들, 즉 추상과 재현, 역사와 모더니티, 수공예와 하이 테크놀러지, 엘리트 문화와 대중문화의 통합에 이르려는 경향을 통하여 새로운 장르화를 추구한다. 이는 앤드로지너스와 같은 기존 여성복의 한계를 뛰어 넘어 디자인의 폭을 넓힐 수 있는 중요한 요소가 되고 있다.

셋째, 과거와 현재, 미래의 시간적 개념을 넘어선 모티브의 공존은 변질, 치환, 탈피, 재해석 등의 다중적인 요소와 방법들을 통하여 이루어진다는 점을 알 수 있다. 그리고 시공간적 절충주의의 복고성개념은 레트로 형태의 다양한 디자인의 출현과 복식과 첨단 기술이 융합된 형태의 웨어러블 컴퓨터까지도 포함 하고 있다.

이상 현대패션의 디자인경향을 퓨전 문화가 지닌 복합복제를 통한 가치상승이라는 의미로 해석하여 검토했으며 다양한 예술양식의 혼재 경향을 보이는 현대패션에서 퓨전은 새로운 가치를 창조하는 하나의 문화 코드로서 진화될 것으로 생각한다.

참고문헌

1) 이광래 편 (1989). 해체주의란 무엇인가. 교보문고, p. 90.
2) 백욱인 (1997. 8). 디지털 복제 시대의 문화. 서울산업대학교.
3) 류호창 (2002. 2). 문화코드-퓨전. 월간디자인.
4) Magaret A. Rose (1993). *Parody: ancient, modern and post-modern.* Cambridge University Press, p. 73.
5) 김정희 (2000. 3). 70년대 이후 국내 조각의 '새로운' 흐름. 월간 미술.
6) 양해림 (2001). 미의 퓨전시대. 철학과 현실사, pp. 144-146.
7) 김정호 (2000. 6). 장성원, 디지털 기술과 산업의 미래. 삼성경제연구소.
8) 백욱인 (1997. 8). 디지털 복제시대의 문화. 서울산업대학교.
9) 김민자 (1986). 1960년대 팝아트의 사조와 패션. 한국의류학회지, 10(1), pp. 69-84.
10) 한윤숙 (2000. 10). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션 디자인 연구, pp. 7-9.
11) 양해림 (2001). 미의 퓨전시대. 철학과 현실사, pp. 130-132.
12) 이광규 (1992). 문화인류학개론. 일조각.
13) 유수연 (2002. 12). 디지털시대의 퓨전문화와 퓨전디자인에 관한 연구. 한국실내디자인학회, 25, p. 64.
14) 앞의 글
15) 최숙희 (2000. 8). 2000년 3분기 소비자태도 조사. 삼성경제연구소.
16) 이정호. 포스트 모던 문화 읽기. 서울대학교 출판사, p. 166.
17) 브랜든 테일러, 김수기, 김진송 공역 (1998. 1). 시각과 언어, p. 51.
18) 이연숙 (1998. 1). 실내디자인 양식사. 연세대학교 출판부.
19) 원을지, 이선재 (1999. 8). 포스트모더니즘 의류광고에 대한 소비자 반응 연구. 한국복식학회, 46, p. 188.
20) 김민자 (1998. 3). 20세기 패션에 나타난 모더니즘과 포스트모더니즘에 관한 연구(Ⅰ). 한국복식학회, 37, pp. 113-114.
21) 장 보드리야르, 이상률 역 (2000). 소비의 사회. 문예출판사.
22) 김욱동 (1992). 포스트모더니즘과 예술. 청하출판사, p. 29.
23) 찰스 젱크스, 신수현 역 (1993). 포스트모더니즘. 열화당, p. 34.
24) 유수연 (2000. 12). 디지털시대의 퓨전문화와 퓨전디자인에 관한 연구. 한국실내디자인학회지, 25, p. 65.
25) 철학사전 (1987). 중원문화사, p. 600.
26) 임영자, 김선영 (2000. 7). 현대패션에 표현된 New Orientalism에 관한 연구. 한국복식학회, 50(4), p. 38.
27) The Oxford English Dictionary (1989). Oxford: Clarendon Press.
28) 조정미, 김예형 (2000. 9). 현대 패션에 나타난 젠(zen:禪)양식에 관한 연구. 한국복식학회, 50(6), p. 173.
29) 정홍숙, 정현숙 (1997. 11). 포스트 모던 패션에 표현된 페미니즘 연구. 한국복식학회, 35, p. 237.
30) 루이 엘름슬레우, 김용숙, 김혜련 역 (2000. 12). 랑가쥬 이론 서설, p. 110.
31) 김경옥, 금기숙 (1998. 1). 현대 패션에 나타난 앤드로지너스에 관한 연구. 한국복식학회, 36, p. 250.
32) *Hi-Fashion* (1984. 10), p. 209.
33) 양학미, 김민자 (2001. 1). 후기자본주의 사회의 패션에 나타난 혼성모방. 한국복식학회, 50(1), p. 77.
34) 박현신 (1998. 5). 카오스·프랙탈적 사고에 기초한 의상의 해체 경향에 관한 연구. 한국복식학회, 38, p. 179.
35) 정홍숙 (1995. 8). 포스트모던 복식의 복고성에 관한 연구. 한국복식학회, 25, p. 75.