

클럽문화가 대중의상에 미친 영향 - 하우스 뮤직(House Music)을 중심으로 -

박 한 힘

디자인 워커스 남성복 디자이너 및 오산대학 패션코디네이션과 겸임교수

요 약

1990년을 기점으로 하우스 음악이 전 세계적으로 인기를 얻기 시작했다. 하우스 음악은 단순히 음악의 한 장르로서가 아닌 사회 전반에 걸쳐 큰 영향을 미친 문화의 한 축으로까지 성장하기에 이르렀다. 하우스 음악은 패션에도 큰 영향을 미쳤으며 '하우스 스타일'이라는 고유의 스타일을 만들어내기에 이르렀다. 2000년 이후에는 영국을 비롯한 유럽을 시작으로 하우스 음악에 영향을 받은 디자이너들이 등장하기 시작했으며, 하우스 스타일을 모티브로 삼는 상품들을 출시하는 대중 의류 브랜드들이 나타나기 시작했다. 또한, 하우스 음악에 영향을 받은 스타일을 한 가수들이나 연기자들이 대중들 앞에 나서기 시작하면서 하우스 음악은 패션을 포함한 대중 유행문화의 형성과 발전에 큰 영향을 끼치기 시작했다. 강렬한 비주얼 이펙트가 기본이 되는 화려한 네온컬러의 심플한 실루엣과 기하학적이면서 극단적으로 단순화시킨 기하학적 문양이나 반복적인 패턴들이 주종을 이루고 있는 것이 특징인 하우스 음악 스타일은 이제 더 이상 하우스 음악을 즐기는 마니아들만을 위한 소수의 제한된 하위문화적인 스타일이 아닌 다양한 계층의 일반인들이 즐길 수 있는 대중의상으로써의 한 축으로 자리 잡기에 이르렀다. 이에 본 논문에서는 클럽문화가 대중문화 그 중에서도 특히 대중의상분야에 미친 영향에 대해서 클럽문화의 근간인 클럽음악 특히 하우스 음악에 기반을 두어서 구체적이고 심도 있게 연구를 해 보았으며 구체적인 연구방법으로는 관련 선행 연구와 단행본, 관련 잡지, 웹사이트 등을 조사하였고, 국내외 패션 브랜드 시장조사와, 국내외 패션, 클럽, 음악잡지에 실린 사진자료를 수집, 조사하였다. 실증적 연구를 위해 유럽과 한국의 여러 클럽현장 조사를 통해 취합한 자료들을 첨부하여 분석하였다.

주제어: 클럽, 클럽 문화, 하우스 음악, 레ιβ, 하이스트리트 패션

I. 서론

클럽문화가 대중문화에 끼치는 영향이 날로 중요해짐에 따라 클럽문화에 대한 연구 또한 그 시대의 문화를 파악하고 의상을 포함한 대중문화에 대한 예측이라는 측면에서도 매우 중요한 위치를 차지하게 되었다. 그러나 클럽문화에 관련한 다양한 선행연구의 대부분은 문화사적 관점에서 접근한 클럽문화나 클럽의상 자체에 관한 연구가 대부분으로서, 실제 클럽문화의 본질은 무엇이며 클럽문화의 패션이 대중의상에 어떻게 영향을 미치고 있는지에 대한 실질적인 연구는 부족한 실정이다. 이에 본 논문의 연구목적으로는 클럽문화가 대중문화 그 중에서도 특히 대중의상분야에 미친 영향에 대해서 클럽문화의 근간인 클럽음악에 기반을 두어서 구체적이고 심도 있게 연구를 해보고자 한다.

일반적으로 클럽문화는 음악에 기반을 둔 문화라고 알려져 있다. 음악은 클럽문화를 이해하는데 있어서 가장 중요한 필수요소로써 음악의 장르에 따라 클럽의 종류들도 결정되어지고, 사람들은 자신의 취향에 맞는 음악이 플레이 되어지는 클럽을 찾아 자신과 비슷한 취향을 가진 사람들과 대화하고 서로의 관심사들을 소통하며 독립적인 자신들만의 문화공간을 형성하게 된다. 따라서 클럽음악에 대한 분류나 특징에 대한 파악은 클럽의상이나 클럽문화를 결정짓는 중요한 요소가 될 수 있으며, 나아가서는 대중문화에 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

본 논문에서는 특히 1990년대 이후에 세계적으로 클럽문화에 가장 큰 영향을 미치고 있는 하우스음악을 중심으로 하우스 음악에 대한 개념과 특성을 파악해보고, 그 영향을 받은 클럽문화가 대중의상에 어떻게 영향을 미쳤는지에 대해서 알아보았다. 구체적인 연구방법으로는 하우스 음악에 대한 정확한 개념 정립을 위해 관련 선행 연구와

단행본, 관련 잡지, 웹사이트 등을 조사하였고, 또한 실제로 클럽문화와 하우스음악이 현재 대중의 상분야에 어떠한 영향을 미치고 있는지에 대해 조사하기 위해 국내외 패션 브랜드 시장조사와, 국내외 패션, 클럽, 음악잡지에 실린 사진자료를 수집, 조사하였다. 부가적으로는 국내외 유명 하우스음악 음반들과 DVD등의 다양한 시청각 자료들을 수집 조사하였으며, 실증적 연구를 위해 유럽과 한국의 여러 클럽현장조사를 통해 취합한 자료들을 첨부하여 분석하였다.

II. 이론적 배경

1. 클럽문화

클럽이라는 것은 음악, 춤, 패션의 모든 요소들을 포괄적으로 아우르는 문화의 한 구성요소로써 청년하위문화를 대표하는 집약체이다. 이러한 개념이 생겨난 것은 1980년대 후반으로 영국에서 처음 나타났는데, 초기에는 청년들의 기성세대에 대한 강력한 저항의식을 육체적 쾌락을 동반한 춤과 그들만의 새로운 스타일등을 통해 표출해내는 일종의 반항의 의미를 내포한 정치색 짙은 일종의 사교모임적인 성격이 강했다.¹⁾ 그러나 클럽문화도 시대와 각 나라의 문화 변화의 흐름과 함께하며 그 의미를 달리하는데, 현재는 비슷한 사상이나 음악, 의상, 스타일등을 가진 젊은이들이 모여 그들의 관심사를 소통하며 독립적인 비주류 문화의 자율 공간으로서 창의적 문화공간을 형성해 나아가는 문화교류의 장으로까지 발전하였다. 따라서 현대 클럽문화의 특징으로는 젊은이들의 욕구표출이라는 것 이외에도 새로운 트렌드의 접근의 용의함과 더불어 새로운 트렌드를 시도하기 쉬운 이유로 끊임없이 새로운 문화를 창출해 내는 것이라고 할 수 있다. 또한 이러한 특징은 어느 한

나라에 국한 되지 않고 대부분의 나라에서 볼 수 있는 일로써 현재 각국의 클럽문화는 그 나라 젊은이들의 대중문화를 이루는 하나의 큰 축으로 자리 잡게 되었다.

선행연구에 의한 클럽문화에 대한 정의에서는 대부분이 ‘서구에서 출발하였으며 음악, 춤, 의상의 모든 요소를 포괄하면서 끊임없이 변형하는 실험적인 문화 예술 공간, 비슷한 취향의 사람들이 모여 대화하고 관심사를 소통하는 공간, 독립적인 비주류 문화의 자율 공간으로서의 창의적 문화공간’²⁾으로 해석되어지고 있다. 또한 영국의 저명한 문화학자인 고든 린치(Gordon Lynch)(2005)는 그의 저서 「신학과 유행문화에 대한 이해 (Understanding Theology and Popular Culture)」³⁾에서 클럽문화를 일반적으로 클럽과 다양한 관련된 이벤트들과 상품들(음반, 잡지, 의상), 사람들(DJ, 기획자) 그리고 클러버(clubber)들이 전자 음악(하우스 음악)이라는 거대한 특정한 양식의 테두리 안에서 서로 융합되어지고 정리 되어져 하나의 흐름을 이루는 것이라고 정의하고 있다.

이에 본 연구에서 저자는 이러한 여러 선행연구에서 내려진 정의와 실증연구를 통해서 클럽문화의 정의를 다음과 같이 정리해 보았다. 클럽문화란 클럽을 구성하는 여러 하위요소들 음악, 춤, 의상, 술, 약물을 포함한 음료로 이루어져 있으며 이것들은 또한 시대와 지역에 따라서 서로 융합되고 재창조되어져서 새로운 문화공간을 만들어내는 일종의 문화현상이라고 말할 수 있겠다. 또한 이때 클럽문화의 하위 요소들 중에서 가장 기본이 되고 중요한 것은 음악이라고 할 수 있는데 이것은 서론에서도 밝혔듯이 클럽은 음악의 장르에 따라서 그 종류를 나누는 경향이 있기 때문이며 그렇게 구분 되어진 클럽들은 그 종류에 따라서 또 다시 그들만의 새로운 문화 공간들을 재창조 해내고 있다.

그러므로 클럽문화에서의 음악에 대한 이해와

과악은 클럽에 대한 연구에서 매우 중요한 열쇠라고 말할 수 있겠다.

2 하우스 음악의 정의

하우스 음악의 사전적 의미는 1980년 중반부터 시작된 여러 전자 댄스 음악 스타일의 총칭⁴⁾으로써 전자음악을 가리키는 음악적 용어인 테크노와 동일한 음악적 의미를 가지고 있으며 좁은 의미에서 미국 디트로이트의 음악의 일부와 유럽의 아방가르드 음악이 결합된 음악들을 말한다.

하우스 음악의 특징으로는 신시사이저로 대표되는 전자음향을 이용하고, 4박자를 기본으로 하는 단순하고 빠른 리듬을 들 수 있겠다. 또한 하우스의 전자음향은 록과는 다르게, 샘플링에 기초하는 특징을 가지고 있는데, 하우스 음악의 전자음향은 원본을 복사한 소리, 임의의 가공과정을 통해 리듬과 멜로디를 부여받는 등의 디지털 프로세싱 결과물이다.

또 다른 특징은 ‘그루브(groove)’라는 말로 표현될 수 있는데, 이는 하우스 음악이 리듬감을 중요시했다는 것이다. 원래 그루브라는 말은 클럽의 DJ들이 LP레코드를 박자에 맞춰 스크래치 하거나, 혹은 여러 다른 형태로 변형 연주함으로써, 댄스 하우스의 음악들의 리듬감에 이 이름이 붙게 되었다. 또한 반드시 전자음을 바탕으로 한 반복적이고 일률적인 사운드와 비트가 존재해야 하며, 음악을 섞어 만드는 주체 즉 DJ가 수반되어야 한다는 것이다.⁵⁾

하우스 음악들에서 보이는 춤의 경향으로는 규정한 몸짓이나 몸동작을 강요치 않으며, 몰아와 망아의 경험을 하게하며 현실 세계의 유한한 자기 존재 자체를 부정하고, 그것을 뛰어 넘어 새로운 자아를 만나게 하는 새로운 트랜스(trance)적인 동작들이 많다.

3. 하우스 음악의 역사

하우스 음악의 시작은 70년대 말부터 미국 전역에 불던 디스코(disco)에 뒤이어 즐기던 음악으로 클럽등지에서 활동하던 DJ들에 의해 창조된 음악이라고 알려져 있다.

음악의 그루브감이나 치밀하게 세분화된 비트에 DJ들의 샘플링을 통하여 디스코와는 확연히 다른 사운드를 생성해내는데, 사람의 심장박동 속도와 일치하는 비트 속에 묵직한 베이스 라인이 가미되어진 ‘하우스’는 소울이나 랩 같은 장르와의 다양한 접목이 시도되고 있다. 결국 초기 ‘디스코’ 음악보다는 덜 대중적인 성격을 띠게 되고 클럽에서 주로 사용하는 음악이 되었으며, 1990년대 이후에는 다양한 서브장르가 파생되며 대중의 사랑을 받게 되었다.

따라서 1970년 이후부터 발생 한 하우스 음악에 대해서는 시대별로 따라서 그 특징을 정리할 필요성이 있는데, <표 1>에서는 하우스의 역사와 장르에 대해서 관련 자료를 참고로 하여 시대의 흐름 순으로 나누어서 정리하였다.

<표 1>에서 보는 것과 같이 하우스 음악을 시대별로 살펴보면 크게 네 가지 시대로 나뉘 볼 수 있다. 우선 디스코 음악에서부터 하우스 음악이 파생한 1970년대부터 1980년대 초반까지를 하우스 음악의 초창기라고 말 할 수 있는데, 이때의 음악들은 흑인들과 게이들 사이에서 선풍적인 인기를 얻게 된다. 또한 이 시기에는 최초의 하우스 장르를 메인음악으로 하는 클럽들이 생겨났는데 그중에서 1977년도에 문을 연 ‘Warehouse in Chicago’는 하우스 음악의 발전에 중요한 역할을 하였다. 이 클럽은 디스코 곡들을 메인으로 하는 클럽이었는데 음반의 수는 한정되어 있었기 때문에 DJ는 창조력을 발휘하여 음악장비를 이용해 디스코 곡들에 새로운 활력을 주어야 했다. 그러나 이렇게 음악에 새로운 기술들이 도입되었음에도 불구하고

1980년대 초반 드럼 머신이 도입될 때까지는 디스코의 유행은 계속되어졌다. 그러나 믹서와 드럼머신의 도입은 디스코를 기존의 디스코와는 다른 새로운 장르로 변모시키기 시작했는데 이것이 디스코가 하우스 음악으로 변화하는 과정의 시작이라고 볼 수 있겠다.

이처럼 하우스 음악은 전혀 새로운 장르의 음악에서 시작 한 것이 아닌 기존의 디스코 음악을 발전시키는 과정에서 나왔음을 보여주는 것이다. 디스코 음악의 영향권 내에 있는 초창기 하우스 음악으로는 우리에게 일반적으로 널리 알려져 있는 것은 『토요일 밤의 열기』에서 보여지고 나오는 음악들이 그것이라고 할 수 있다. 이 시기에 쓰인 특징적인 장르로는 뉴욕버전의 덤하우스로 전설적인 클럽인 ‘파라다이스 가라지(the Paradise Garage)’의 발음 ‘ga-raaj’에서 이름을 따온 게라지(garage)가 있다.⁶⁾

그 다음은 황성기에 접어들게 되는데 시기적으로는 1980년대 초반부터 후반까지를 일컫게 된다. 이 때의 특징으로는 새로운 악기들(신시사이저, 드럼머신)의 등장이라고 볼 수 있는데, 기계음을 내는 악기들이 주류를 이루게 된다. 또한 초창기에 이어서 전문 하우스 음악의 클럽이 만들어 지게 되는 것이 황성기의 특징이라고 하겠는데 당시의 대표적인 전문 하우스 음악 클럽으로는 시카고에 위치한 ‘Warehouse in Chicago’와 뉴욕의 ‘Paradise Garage’를 들 수 있겠다. 그리고 관련 이미지에서도 보여 주었듯이 1980년대 시카고에서 등장한 전설적인 하우스 음악 전문 음반사이며 최초로 하우스 음악을 음반 시장에 출시하였고 수많은 하우스 음악 프로듀서들이 그들의 활동 근거지로 삼았던 ‘트랙스레코드(TRAX)’는 그들의 사무실과 스튜디오를 거대한 창고형 클럽안에 두고 있었다. 트랙스의 등장으로 인해서 하우스 음악이 음악의 한 장르로써 인정받는 계기가 된 시기라고 할 수 있다. 이 시기에 사용 되었던 특징적인 장르로는 강

하고 빠른 환각적인 사운드가 특징이며 시카고 지역에서 처음 시작된 에시드(acid)가 있다.⁷⁾

마지막으로는 성숙기와 번영기로 나눌 수 있는데, 시기적으로는 1980년대 후반으로부터 1990년대 초반, 그리고 1990년대 중반으로부터 현재에 이르기까지를 말한다. 이때의 특징으로는 하우스 음악이 상업적으로 성공을 하게 됨으로서 하우스 음악을 배경으로 하는 클럽들이 마약과 같은 약물 등의 범죄에 연루되기 시작한다. 또한 동시에 하우스 음악이 전 세계적으로 널리 알려지면서 안정되게 정착되는 시기라고 말할 수 있겠다. <표 1>은 성숙기와 번영기에서 보여준 관련 이미지들은 하우스 음악이 미국에서 영국으로 영국에서 유럽 전역으로 퍼져 나갔음을 보여주는 이미지들로써, 성숙기의 이미지는 영국 내에서 최초의 하우스 음악 관련 전문 음반사 ‘팩토리레코드(Factory Records)’의 이미지를 대표로 하였다. 이들은 영국에서 최초의 정규 하우스 음반을 발매하여 영국과 유럽 전역으로 하우스 음악이 퍼져 나가도록 하는 계기를 만들어냈다. 이 시기에 주로 사용된 하우스 음악의 장르로는 강렬하고 빠른 비트와 중독성 있는 짧고 왜곡된 킥 드럼(kick drum)사운드가 특징인 테크노(techno)가 있다.⁸⁾ 번영기 때의 이미지는 영국의 대표 하우스 음악 클럽 ‘Ministry of Sound’의 로고 이미지로써, 현재 ‘Ministry of Sound’ 클럽 내에서 활동하고 있는 소속 DJ들의 음악을 꾸준히 정규 음반으로 발매하여 전 세계에 하우스 음악의 대중화에 크게 기여한 클럽이라고 할 수 있겠다. 이 시기에 주류를 이루었던 음악 장르로는 프로그레시브(progressive)가 있는데 이 장르는 곡이 진행되어 나가면서 서로 다른 사운드들이 층을 쌓아가면서 천천히 앞으로 드러났다가 뒤로 물러나게 하는 독특한 믹싱법이 특징이다.⁹⁾ 하우스 음악 DJ들 중에서는 기존의 세계적인 팝스타들에 못지않은 인기를 누리고 있는 이들도 있는데, 이들은 단순히 클럽권에 국한되어서 활동하는 것이 아니라,

자신의 음반을 정기적으로 음반시장에 발표하고, 앨범의 홍보를 위해 월드투어를 하며, 전세계에 수백만의 팬들을 확보하고 있다. 참고적으로 이들 중에 대표적인 DJ를 꼽자면 독일 출신의 폴 반다익(Paul Van Dyk)을 들 수 있겠다.¹⁰⁾

현재의 하우스 음악은 영국을 선두로 해서 독일, 프랑스와 같은 유럽의 국가들이 주도적으로 하우스 음악을 끌여가고 있으며 한국에서는 흥대의 대형 클럽들을 중심으로 해서 외국의 유명 DJ들을 초청하는 일이 증가하고 있는 추세이다.

국내에서 열렸던 대표적인 하우스 음악 관련 행사로는 지난 2009년 9월 18일부터 19일까지 한강 시민공원에서 처음 열렸던 ‘글로벌 개더링 2009(Global Gathering 2009)’를 들 수 있겠다. 이 행사는 매년 런던, 베를린을 비롯한 전 세계 주요 도시에서 개최가 되고 있으며 그 중 2006년 영국에서 열렸던 행사에는 120파운드가 넘는 높은 입장료에도 불구하고, 유료 입장객의 숫자만 48,000여명, 총 참가 인원의 수만 해도 무려 50,000여명에 이르렀으며, 이 행사에 참가한 영국을 포함한 유럽 전역 DJ들의 숫자만도 무려 150여명 이상이였다. 현재 영국 내에서만 동시수용인원 1000명 이상의 동시 입장이 가능한 대형 클럽의 숫자만도 42개이며 하우스 음악 관련 전문 웹사이트의 숫자는 78개, 레이블음악을 24시간 들을 수 있는 인터넷 라디오 방송국의 숫자는 57개, 레이블 뮤직을 반만을 전문으로 취급하는 온라인 웹사이트의 숫자만도 무려 188개에 달하고 있다.¹¹⁾ 이처럼 하우스 음악은 1970년부터 현재에 이르기까지 형태와 성질을 바꾸어 가면서 발전하여 왔고 현재는 국경을 초월한 전세계 청년 문화를 구성하는 중요한 축으로써의 위상을 가지고 있다고 볼 수 있다. 본 논문에서는 특히 하우스 음악이 한 지역에 국한 되지 않고 세계적으로 클럽 음악으로서 정착하여 클럽문화에 가장 큰 영향을 미치게 되는 1990년대를 중심으로(성숙기와 번영기) 대중 의상

과의 관계에 대해서 연구하였다.

<표 1> 하우스 음악의 역사

시 대	특 징	대표적 이미지	사 용 된 주 요 장 르
초창기 (1970년대 후반 ~ 1980년대 초반)	<ul style="list-style-type: none"> • 디스코에서 파생 • 게이나 흑인들이 주된 마니아층 • 디스코영화 『토요일 밤의 열기』가 전미에서 공전의 히트를 기록 	 <p>『영화 토요일 밤의 열기(saturday night fever)』 (출처: http://www.h33t.com/details.php?id=0832caaa4709802da)</p>	<p>게라지(garage) 뉴욕버전의 딥하우스(deep house) 음악</p>
활성기 (1980년대 초반 ~ 1980년대 후반)	<ul style="list-style-type: none"> • 최초의 전문 하우스 음악 등장. • 새로운 음악 기계들의 등장으로 전자혁명이 일어남. • 하우스 음악 DJ에 의해 설립된 전문 음반사 (TRAX)의 등장. 	 <p>TRAX 레코드 (출처: http://www.residentadvisor.net/record-lab-el.aspx?id=828)</p>	<p>에시드(acid) 강하고 빠른 비트의 환각적인 사운드가 특징</p>
성숙기 (1980년대 후반 ~ 1990년대 초반)	<ul style="list-style-type: none"> • 하우스 음악관련 초대형 행사들이 개최 • 테크노장르의 시작 • 약물과 범죄조직들의 개입 	 <p>팩토리 레코드 (출처: http://www.musicmusic.nl)</p>	<p>테크노(techno) 짧고 왜곡된 킥 드럼(kick drum) 사운드가 특징</p>
번영기 (1990년대 중반 ~ 최근)	<ul style="list-style-type: none"> • DJ들이 주류 팝 음악들을 리믹스하기 시작하며 상업적으로 성공하기 시작 • 하우스 음악관련 정규 앨범들의 출시 • 유럽전역과 아시아각국으로 퍼져나가기 시작 	 <p>클럽 미니스트리 오브 사운드 (출처: http://www.flagrantfowl.net)</p>	<p>프로그레시브 하우스(progressive house) 서로 다른 사운드들로 층을 쌓고 천천히 앞으로 드러냈다가 뒤로 물러나게 하는 믹싱이 특징</p>

GNU free documentation

(출처: http://www.knowledgerush.com/kr/encyclopedia/House_music/History_of_House_Music)

III. 본 론

1. 클럽문화에서 나타난 의상의 특징

청년 하위문화를 대표하며 기성세대와 기득권층에 대해 반하는 자유주의를 중요가치로 삼는 클럽문화의 정신은 클러버(clubber)들의 의상에도 그대로 반영되어진다. 클럽문화의 특수성과 스타일은 문화 소수자들을 대변하는 특수성을 가지고 있으며, 그에 따라서 의복, 외모, 음악, 행동을 통해 표출되는 클러버들의 의상은 구성 집단의 응집과 유효함을 표출하는 유효한 방법이기도 하다.¹²⁾

따라서 클럽의 특성에 따라서 클러버들이 착용하는 의상의 특징 또한 달라질 수 있다. 예를 들어 힙합음악클럽의 경우에는 유니섹스, 오버사이즈 스타일의 점퍼나 티셔츠 청바지 등과 같은 힙합스타일을 착용하는 것이 일반적이다.¹³⁾ 또한 하우스음악클럽의 경우에도 힙합 클럽과는 다른 그들만의 독특한 의상스타일을 추구하는 것으로 알려져 있다. 하우스 음악클럽 의상에 대해서는 다음 장에서 구체적으로 분석하였다.

2. 하우스 음악 클럽 의상의 특징

레이버(raver, 하우스 음악을 즐기는 이들을 일

컸는 통칭)들이 즐겨 입는 의상의 특징을 한마디로 정의하자면, 형형색색의 네온컬러들이 주종을 이루고 있는 시각적 효과가 기본이 된다는 것이다. 심플한 실루엣의 네온컬러 그래픽 티셔츠, 스키니진, 운동화가 레이버들의 기본적인 스타일이다.¹⁴⁾

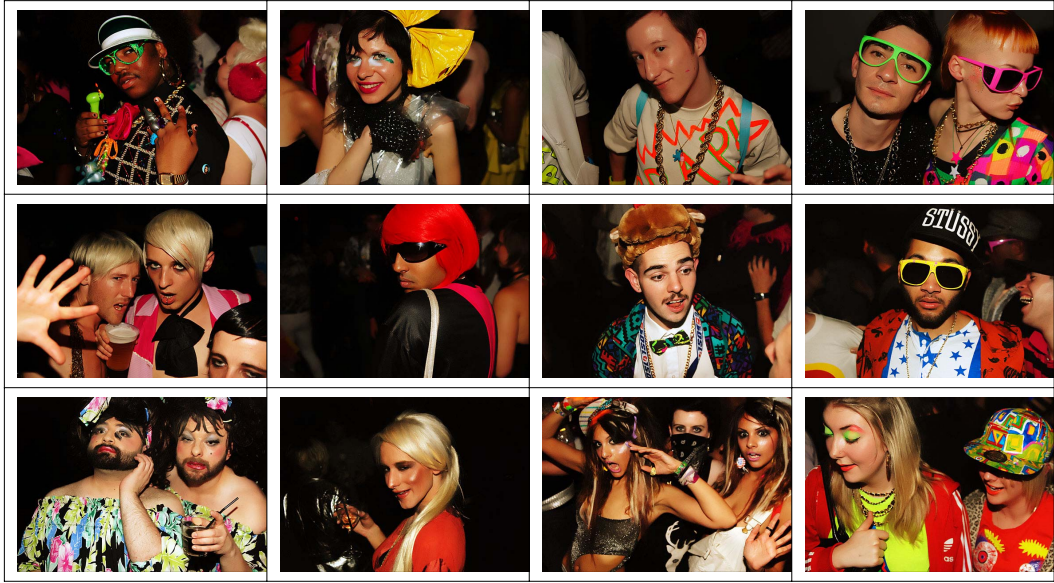
이러한 하우스 음악 의상의 특징들은 크게 소재, 색상, 실루엣, 문양 이렇게 네 가지로 크게 나누어서 정의를 해볼 수 있겠는데, 우선 소재는 신축성이 뛰어난 소재들이 주종을 이루고 있다. PVC와 같은 비닐 소재에서부터 엘라스틱(elastic) 소재를 함유한 데님 그리고 저지(jersey)소재가 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 이것은 빠른 비트의 음악에 맞추어서 격렬한 몸동작을 취하는 하우스음악 춤동작들의 특성과 무관하지 않다고 볼 수 있겠다.

색상은 앞서서도 간략하게 언급한 바와 같이 비주얼 이펙트가 기본인 네온컬러들이 주종을 이루고 있는데, 이 역시 하우스 음악이나 클럽의 특성과 무관하지 않다. 음악의 빠른 비트에 맞추어 레이버들이 격렬한 몸동작을 취하고, 이에 더욱더 그들의 흥을 돋우기 위해 클럽에서는 형광색상에 반응하는 블랙라이트나 싸이키 조명들이 주로 사용되어 지는데 이런 무대조명의 효과를 받아 자신을 더욱 돋보이게 하기 위해 네온컬러들의 의상을 주로 착용한다고 볼 수 있다.

실루엣은 소재의 독특함이나 컬러의 파격성에



<그림 1>
하우스 의상의 특징적 요소들을 보여주는 주요 아이템들의 사례
(출처: <http://www.plasticparadigms.blogspot.com> & <http://www.polyvore.com>)

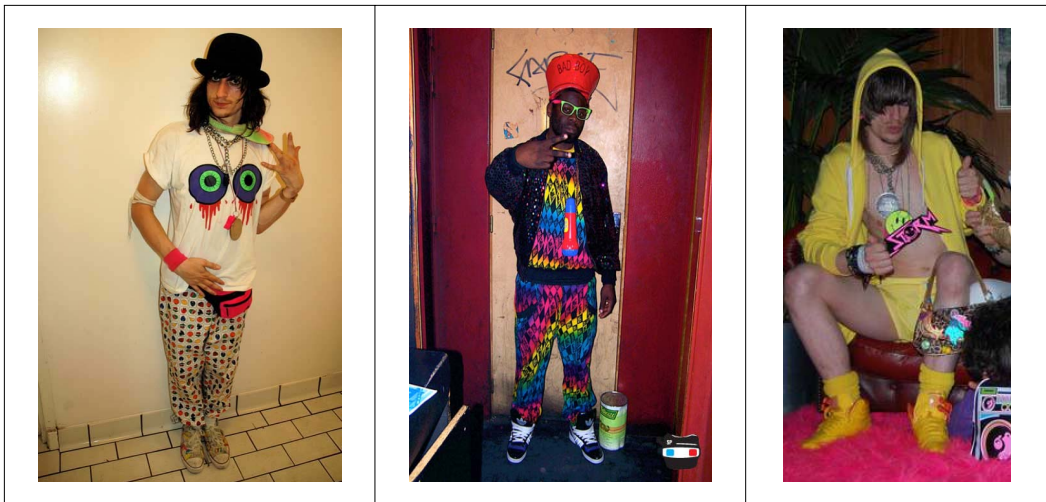


<그림 2>
레이버들의 특징적인 의상과 악세사리, 메이크업등의 특징적인 스타일 사례 (하우스클럽 안티 소셜, 올 유 캔 잇, 봄 박스, 2006)
(출처: <http://www.dirtydirtydancing.com>)

비해서 굉장히 심플한 편인데, 박시(boxy)한 실루엣의 크루넥(crew neck)티셔츠 실루엣 등이 주종을 이루고 있다. 이 또한 격렬한 몸동작들을 무리 없이 소화해 내기 위한 레이버들의 필요성에 의해

결정 되어진 것이라고 볼 수 있겠다.¹⁵⁾

또한 레이버들은 이에 그치지 않고, 다양한 액세서리들(네온컬러로 포인트를 준 안경, 벨트, 팔찌, 모자, 머리장식)을 이용해 자신을 남들과 차별화



<그림 3>
하우스 의상을 입은 레이버들의 사례 (출처: <http://www.streetpeeper.com> & <http://www.lookthisclubkid.com>)

하고자 하는데, 여기에서 한 가지 특이한 점은 레이버들은 그들이 필요로 하는 의상이나 액세서리들을 단순히 전문상점에서 구입하기만 하는 것이 아니라 자신들의 필요에 따라 직접 제작을 하거나 커스텀 메이드로 주문을 하는 등의 적극적인 면을 보인다는 것인데, 이는 실험적이며, 독립적이고 자율적인 하우스 음악클럽문화의 특징을 잘 보여주는 한 단면이라고도 볼 수 있겠다. <그림 2>에서는 영국의 대표적인 하우스 클럽 ‘안티 소셜(Anti Social)’, ‘올 유 캔 잇(All you can eat)’ 그리고 ‘붐박스(Boom Box)’에서 레이버들의 의상의 특징을 잘 보여줄 수 있는 사례들을 클럽사진 전문 사진가 ‘알리스테어 알란(Alistair Allan)’의 웹사이트에서 발췌한 것들이다.

문양의 특징으로는 극단적으로 단순화 시키면서 유머와 위트를 가미한 기하학적인 무늬를 쓰거나 단순 문양을 반복적으로 사용하는 경향이 있다 <그림 3>.

3. 하우스음악에 영향을 받은 디자이너 의상

1990년대 이후 전 세계적으로 하우스음악이 인기를 얻으면서 패션계에서도 이에 영향을 받은 디자이너들이 하나 둘 모습을 드러내기 시작했다. 특히 2000년 이후에 하우스 음악클럽 의상의 특징을 직접적으로 사용하는 패션디자이너들이 등장하게 되었는데, ‘케리 먼데인(Carri Mundane)’, ‘클라라 레스코바(Clara Leskovar)’와 ‘도린 슈츠(Doreen Schulz)’, ‘헨리 비스코브(Henrik Vibskov)’, ‘로니 드미트로시스(Loannis Dimitrousis)’, ‘페트릭 소더스탐(Patrik Soderstam)’과 같은 유럽의 젊은 디자이너들이 대표적인 하우스음악에 영향을 받은 디자이너들로 분류해 볼 수 있겠다.

이중에서도 특히 29세의 젊은 디자이너 ‘카세트 플레이어(Cassette Playa)’는 대표적인 하우스 의상과 클럽에 영향을 받은 디자이너로 잘 알려져 있

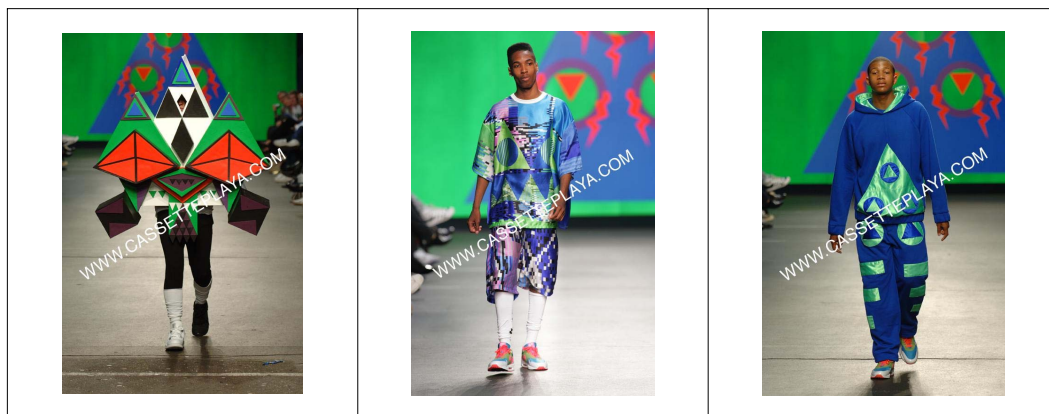
다. 따라서 본 논문에서는 영국 출신의 대표적인 하우스패션 디자이너 카세트 플레이아, 덴마크 출신의 헨리 비스코브, 그리고 독일 출신의 듀오 디자이너 그룹 씨.니온(C.neon)에 대해서 조사, 연구해 보았다.

케리 먼데인(Carri Mundane)

케리 먼데인은 카세트 플레이아라는 브랜드로 더 잘 알려진 영국 출신의 젊은 디자이너로서 자타가 공인하는 하우스 음악에 영향을 받은 대표적인 패션디자이너로 알려져 있다. 그녀는 그녀 스스로도 매스컴과의 인터뷰에서나 자신의 웹사이트 등에서 자신은 대부분의 디자인 영감을 전자오락 게임의 캐릭터나, 하우스뮤직 클럽에서 얻고 있으며, 그녀의 디자인의 철학은 그래픽, 에시드, 미래적인 것에 기반을 두고 있다고 밝히고 있다.¹⁶⁾

그녀의 디자인의 특징으로는 단순하게 하우스음악이나 클럽문화에서 모티브만을 얻어서 제한적으로 재해석하는데 그치고 않고 모티브에서부터, 실루엣, 디테일 등 그녀의 컬렉션 전체에서 하우스 음악과 클럽을 다루고 있는 하우스 의상을 추구하는 최초의 디자이너라는 점에 있다. 따라서 그녀는 단순한 실루엣의 시각적인 이펙트를 중시하는 하우스 음악 의상의 기본 스타일을 가장 충실하게 표현해내면서도 하우스 의상을 패션의 중요한 하나의 스타일로 끌어올려 대중적으로 풀어내는데 성공했다. <그림 4>에서는 2006년 F/W 런던패션위크에서 선보였던 그녀의 대표적인 컬렉션 사진들로서, 하우스의상의 특징이라고 할 수 있는 저지 소재의 단순한 실루엣과, 그린과 블루를 기본색으로 하는 비비드 컬러의 사용을 잘 보여주고 있다고 할 수 있겠다.

의상의 문양 역시 하우스의상의 특징 중의 하나인 유머러스하며 극단적으로 단순화시킨 기하학 문양이 주로 사용되었음을 볼 수 있다.



〈그림 4〉
2006년 F/W 런던패션위크 캐리 먼데인의 컬렉션 사진 (출처: <http://www.cassetteplaya.com>)

헨리 비스코브(Henrik Vibskov)

덴마크 출신의 디자이너로 코펜하겐의 힐레뤼 반 듀어스(Hillevi Van Deurs) 디자인 스쿨을 졸업한 그는 영화와 음악을 아우르는 시각 예술 분야에서 창조성을 발휘하였으며 1996년 스미노프 국제 패션디자인 어워드(Smirnoff International Fashion Awards)에서 결선에 오르며 패션 디자이너로서의 새로운 커리어에 도전하게 되었다 이후 덴마크의 유명 디자인 레이블인 브룬스 바자(Brunns Bazaar)에서 성공적인 디자이너로서의 커리어를 이어갔던 그는 2001년 그의 브랜드를 런칭하였으며 현재 그의 컬렉션은 유명 편집매장인 파리의 콜레뜨(Collette), 런던의 피널 아이(Pineal eye),

도쿄의 미드웨스트(Midwest), 그리고 모스크바의 트래픽(Traffic)에서 판매되고 있다.

그의 정신세계와 디자인에 대한 철학은 현실세계와 다른 무엇인가를 보여주고 싶어 하여 일탈과, 환각의 트랜스적인 특성을 가지고 있다. 또한 헨리 비스코브의 컬렉션의 디자인적인 특징으로는 날카로운 실루엣과 기술적인 선의 조화 그리고 편안한 느낌의 3D색상들을 들 수 있겠는데 이 중 3D색상들의 사용 즉, 시각적인 착시 현상을 유발시키는 컬러의 사용과 심플한 실루엣의 사용은 하우스의상이 가진 특성을 잘 보여주고 있다. 또한 그는 2009년 6월 패션잡지 『페이더(Fader)』와의 인터뷰¹⁷⁾에서 자신은 음악에서 디자인 영감을 많이



〈그림 5〉
2008년 S/S 헨리 비스코브의 컬렉션 사진 (출처: <http://www.henrikvibskov.com>)

받고 있다고 밝힌바 있는데 좋아하는 뮤지션을 꼽아 달라는 리포터의 질문에 ‘디페쉬 모드(Depech Mode)’를 답해 그가 하우스 음악과 문화에 영향을 받고 있음을 유추 할 수 있게 했다.

<그림 5>는 헨리 비스코브의 2008년 S/S 컬렉션의 사진들로서 그의 독특한 정신세계와 하우스 의상의 특징들인 비주얼 이펙트가 강한 다양한 패턴의 프린트들과 블루와 옐로우를 기본으로 하는 비비드 색상의 사용을 보여주고 있으며, 의상과 함께 코디네이션 된 익살스러운 악세사리의 사용과, 코믹한 문양 역시 하우스의상의 특징들을 잘 나타내주고 있다.

클라라 레스코바(Clara Leskovar)와 도린 슐츠(Doreen Schulz)

베를린 출신의 클라라 레스코바와 도린 슐츠는 베를린 예술학교(Art and Design in Berlin)에서 자신들의 어린 시절 별명들을 조합하여 씨.니온이라는 브랜드를 만들었다. 씨.니온은 2004년 파리의 라파예트 백화점(Galleries Lafayette)에서 개최한 패션디자인 어워드에서의 우승을 시작으로 2005년 런던패션위크의 차세대 디자이너(Next Generation) 행사에 초청으로 참가 그들의 첫 번째 시즌의 런칭을 성공적으로 치러냈다.

이들의 의상은 강렬한 그래픽의 사용이 주를 이루는데 특히 몬드리안의 영향을 받은 원색의 그래픽 프린트들이 특징이라고 할 수 있다. 옷의 실루엣적인 큰 특징들로는 양감과 구조적이고 비대칭적인 형태를 꼽을 수 있겠다. 그들의 디자인 팀에는 전문사진가, 그래픽 디자이너, 화가, 작가 등의 다양한 백그라운드를 가진 이들이 참여하고 있는데, 이는 그들의 실험적이고 독창적인 컬렉션의 완성에 큰 기여를 하고 있다고 할 수 있다.

<그림 6>은 이 듀오의 의상들 중에서 하우스 의상의 특징들을 잘 표현해주고 있는 의상들의 사진으로써 레드를 기본색으로 하는 원색의 컬러들의 사용과 저지 소재의 심플한 실루엣, 그리고 단순하며 기하학적이고 반복적인 패턴을 사용하여 하우스 의상의 특징들을 잘 나타내주고 있다.

이들 디자이너들의 컬렉션들은 현재 유럽을 비롯한 전세계의 여러 편집매장에서 함께 판매가 되어지고 있는데 이 중 가장 대표적인 매장으로는 런던의 소호에 위치한 ‘코콘 투 자이(Kokon To Zai)’를 들 수 있겠다. 코콘 투 자이는 파리와 도쿄에 분점을 가지고 있는 유럽에서 가장 유명한 하우스, 클럽관련 의상을 판매하고 있는 편집매장으로, 이들 디자이너의 컬렉션 외에도 ‘KTZ, Marjan Pejoski’ 같은 캐릭터 강한 디자이너들의 컬렉션도



<그림 6> 클라라 레스코바와 도린 슐츠의 의상 사진
(출처: <http://www.cneon.de> & <http://www.cneon-shop.de/english/designer-leggings-cneon.html>)



<그림 7> 코콘 투 자이(Kokon to Zai) 런던 매장
(출처: <http://www.flickr.com/photos/thexsod1186689032> & <http://www.dianepernet.typepad.com/dianestores/>)

함께 만나볼 수 있다. 또 국내에서도 이들 디자이너들의 컬렉션을 몇몇 온 오프라인 편집매장에서 판매를 하고 있는데 대표적인 온라인 사이트로는 에딕티드(<http://www.eaddicted.com>)가 있고, 오프라인 매장으로는 청담동에 위치한 ‘데일리 프로젝트(Daily Project)’를 들 수 있겠다. 이들 매장에서는 ‘헨리 비스코브’와 ‘카세트 플레이야’를 비롯해 국내 클러버들이 선호하는 해외의 캐릭터 강한 디자이너들의 컬렉션을 만나볼 수 있기 때문에 많은 클러버들 사이에서 유명세를 타고 있다.

이로써 전술하였듯이 이들 디자이너들의 컬렉션은 모두 레이브룩(하우스 음악 의상스타일)관련 편집매장에서 판매가 이루어지고 있는 것으로 보아 이들 디자이너들은 하우스 음악에 영향을 받았다고 유추해 볼 수 있겠다. 다시 말해 이들 디자이너들 하우스 음악과 밀접한 상관관계가 있으며, 상호간에도 유사한 디자인적인 요소들을 가지고 있음을 말해주는 것이다.

4. 대중의상에서 나타난 하우스음악

여기에서는 하우스 음악이 대중의상에 어떠한 영향을 미치고 있으며 어떠한 식으로 대중들에게 재해석 되어 입혀지고 있는가를 알아보았다. 우선

저자는 대중의상에 영향을 주는 요인을 2가지로 나누어서 알아보았는데, 첫 번째는 현재 젊은 층의 대중유행패션 형성 과정에 큰 영향을 미치고 있는 연예인의 패션 경향과 두 번째로는 국내 중저가 매스 캐주얼 브랜드들의 디자인 특징에 대해서 살펴보았다.

대중매체에 비친 연예인들의 하우스의상으로는 지난 2009년 여름 시즌 가요계에 많이 등장하였던 남녀 아이돌 그룹들을 들어볼 수 있겠다. 이들의 새로운 스타일의 노래와 춤들은 젊은 층에게 크게 어필을 하며 큰 성공을 거두었다. 대표적인 아이돌 그룹으로는 남성그룹 빅뱅과 여성그룹 투애니원과 포미닛을 들 수 있겠다. 이들의 노래와 춤과 더불어 의상 스타일 역시 젊은 층에게 큰 반향을 불러일으키며 인기를 얻었는데 각기 다른 그룹들임에도 불구하고 이들의 의상 스타일들은 서로 비슷한 면이 많았다.

그 중 가장 큰 특징으로는 아래 <그림 8>에서도 볼 수 있듯이 하우스패션의 주요 특징들 중의 하나이기도 한 다양한 비비드컬러의 사용을 들 수 있겠다. 이외에도 단순한 실루엣의 티셔츠, PVC소재의 레깅스, 엘라스틱 소재의 스키니 진, 운동화, 심플하면서도 비주얼 이펙트가 강한 패턴물 프린트의 사용, 그리고 네온컬러로 포인트를 준 액세서



<그림 8>
하우스 의상의 특징들을 보여주고 있는 아이돌 그룹들(포미닛, 빅뱅, 투애니원, 2009)
(출처: <http://www.ilovepc.co.kr> & <http://www.edaily.co.kr> & <http://www.joynews.inews24.com>)

서리의 사용 등 하우스의상의 특징들을 고스란히 드러내주는 아이템들로 스타일링을 하고 대중들 앞에 나섰다. 따라서 상기의 특징들은 하우스의상의 특징들과 매우 유사한 경향을 보이므로 직 간접적으로 하우스 음악에 관련 되었거나, 영향을 받은 디자인이라고 말할 수 있다.

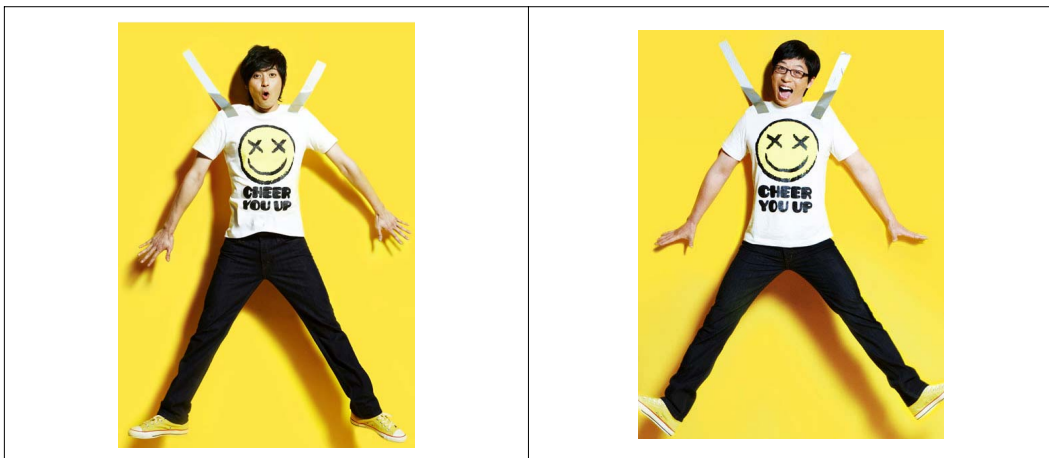
또한 직접적으로 대중의상 중에서도 하우스의 상으로부터 직, 간접적으로 영향을 받았다고 생각 되는 브랜드에 대해서도 알아보았는데, 그 중에서도 본 연구에서는 홍콩에 본사를 두고 있는 ‘지오다노’와 동일 복종의 ‘베이직하우스’사를 중심으로 조사, 분석하였다.

<그림 9>는 2009년 여름 ‘지오다노’사의 광고

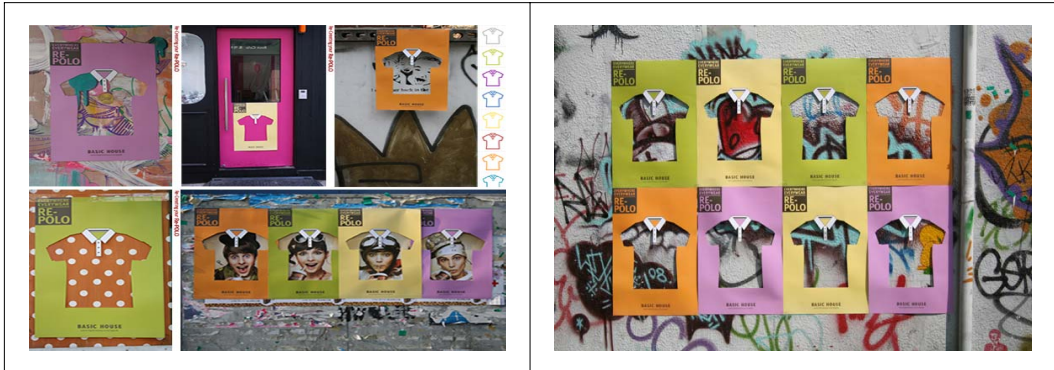
포스터 이미지들 중에서 발췌한 것으로서 하우스의상의 특징인 비비드 컬러의 사용과 유머러스한 프린트의 사용을 잘 보여주는 대표적인 이미지라고 볼 수 있겠다.

<그림 10>은 ‘지오다노’사와 비슷한 연령대의 타겟 소비자층을 가지고 있는 국내 브랜드 ‘베이직하우스’사의 같은 시기의 광고 홍보 이미지들 중에서 발췌한 것으로서 여기에서도 역시 하우스의상에서 영향을 받았음을 짐작해 볼 수 있는 원색계열의 다양한 비비드 컬러들과 비주얼 이펙트가 강한 여러 프린트 이미지들을 찾아 볼 수 있는데, 이를 모티브로 삼아 다양한 상품들을 출시하였다.

앞에서 예로 든 두 브랜드들은 상업성을 담보



<그림 9>
2009년 S/S ‘지오다노’의 여름 마케팅 캠페인(Cheer Up) 포스터, 2009 (출처: <http://www.sportsseoul.com>)



<그림 10>
2009년 '베이지 하우스'의 2009년 여름 캠페인광고 마케팅 사진, 2009 (출처: <http://www.basichouse.co.kr/repolo>)



<그림 11>
대중의상에 나타난 하우스 음악적 요소의 사례
(출처: <http://www.cdison.g.tistory.com/tag> & <http://www.wisia.com/item163324> & http://www.ask.nate.compopupprint_qna.htmlin=8636754)

로 하는 기업브랜드라는 한계 때문인지 파격과 일탈의 탈 형식적인 하우스 패션의 정신을 그대로 드러내 보여줄 수 있는 실루엣이나 디테일들은 선보이지 못하였지만, 하우스 패션의 가장 큰 특징인 비비드 컬러들이나 이펙트 있는 비주얼의 패턴 프린트들을 제품군에 적극 반영해서 상품으로 출

시함으로써 상품성이 높은 대중적인 하우스 의상을 선보였다고 볼 수 있겠다.

IV. 결 론

본 연구는 클럽문화가 대중문화 그 중에서도 특히 대중의상분야에 미친 영향에 대해서 클럽문화의 근간인 클럽음악에 기반을 두어서 구체적이고 심도 있게 연구를 해보고자 하였다.

그 중에서도 1990년대 이후에 세계적으로 클럽문화에 가장 큰 영향을 미치고 있는 하우스 음악을 중심으로 하우스 음악에 대한 개념과 특성을 파악해보고, 그 영향을 받은 클럽문화가 대중의상에 어떻게 영향을 미쳤는지에 대해서 알아보았다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

첫째, 하우스 음악은 신시사이저로 대표되는 전자음향을 이용하고, 4박자를 기본으로 하는 단순하고 빠른 리듬의 음악장르로서 하우스의 전자음향은 록과는 다르게, 샘플링에 기초하는 특징을 가지고 있는데, 하우스 음악의 전자음향은 원본을 복사한 소리, 임의의 가공과정을 통해 리듬과 멜로디를 부여받는 등의 디지털 프로세싱 결과물이라고 할 수 있다.

둘째, 레이버들이 즐겨 입는 의상의 특징은 비주얼 이펙트가 기본이 되는 네온컬러들의 사용이라는 것이다. 심플한 실루엣의 네온컬러 그래픽 티셔츠, 스키니 진, 운동화가 레이버들의 기본적인 스타일이다.

소재는 신축성이 뛰어난 소재들이 주종을 이루고 있다. PVC와 같은 비닐 소재에서부터 엘라스틱 소재를 함유한 데님 그리고 저지 소재가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 색상은 비주얼 이펙트가 기본인 네온컬러들이 주종을 이루고 있다. 그리고 실루엣은 박시한 실루엣의 크루넥 티셔츠 실루엣들이 주종을 이루고 있으며, 문양의 특징으로는 극단적으로 단순화시킨 기하학적 문양이나 반복적인 패턴들이 주종을 이루고 있다.

셋째, 케리 먼테인, 클라라 레스코바와 도린 솔츠, 헨리 비스코브, 로니 드미트로시, 페트릭 소

더스텝과 같은 유럽의 젊은 디자이너들이 대표적인 하우스 음악에 영향을 받은 디자이너들로 분류해 볼 수 있겠다. 그 중에서도 케리 먼테인은 대표적인 하우스 음악에 영향을 받은 디자이너로 꼽을 수 있겠다.

넷째, 하우스 음악을 모티브로 한 의류 브랜드들의 상품들이 출시되기 시작하고 하우스 음악에 영향을 받은 스타일을 한 가수들이나 연기자들이 대중 앞에 나서기 시작하면서 하우스 음악은 패션을 포함한 대중 유행문화의 형성과 발전에 큰 영향을 끼치기 시작했다. 이렇게 영향을 받은 대중적인 의상 브랜드는 대부분이 젊은 층이 쉽게 접근할 수 있는 중저가의 캐주얼들로서, 대부분은 브랜드들은 상업성을 담보로 하는 기업브랜드라는 한계로 인해서 파격과 일탈의 탈 형식적인 하우스 패션의 정신을 그대로 드러내 보여줄 수 있는 실루엣이나 디테일들은 선보이지 못하였지만, 하우스 패션의 가장 큰 특징들인 비비드 컬러들이나 이펙트 있는 비주얼의 패턴 프린트들을 제품군에 적극 반영해서 상품으로 출시함으로써 상품성이 높은 대중적인 하우스 패션을 선보였다.

참고문헌

- 1) 한지은 (2007). 현대클럽패션의 미적특성 연구, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.17.
- 2) 김지량, 최현숙 (2008). 한국 클러버의 패션 스타일 연구, 복식, 58(4), pp.155-170.
- 3) Lynch, G. (2005). *Understanding Theology and Popular Culture*, London: Blackwell publishing, pp.1-20.
- 4) Wikipedia(검색어: house music), 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.wikipedia.org>
- 5) 박기덕 (2007). 테크노 음악을 이용한 무빙타이포그래피의 시각화 연구, 상명대학교 대학원 석사학위논문, pp.9-13.
- 6) Wikipedia(검색어: Deep house), 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.wikipedia.org>
- 7) Wikipedia(검색어: Acid house), 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.wikipedia.org>
- 8) Wikipedia(검색어: Techno music), 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.wikipedia.org>
- 9) Wikipedia(검색어: Progressive music), 자료검색일 2010.

3. 14. <http://www.wikipedia.org>
- 10) paulvandyk, 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.paulvandyk.com>
- 11) UKCD.com, 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.ukcd.com>
- 12) 김지량, 최현숙. 앞의 논문, pp.155-170.
- 13) 배정민, 김영삼, 정홍숙 (2005). 대학가 클럽웨어(club wear)에 관한 연구, 복식, 55(2), pp.143-152.
- 14) 채주영 (2008). 청소년 문화 트렌드와 패션에 관한 연구, 동명대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-136.
- 15) Park, H. H. (2006) 'Could Rave Culture Be Incorporated into the Fashion Market?', MA Dissertation, Kingston University, pp.1-10.
- 16) Davis, H. (2008). 100 New Designers, London: Laurence King Publishing, pp.84-85.
- 17) Henrik Bivskov Interview (2009. 9. 18). Fader, 자료검색일 2010. 3. 14. <http://www.thefader.com/2009/09/18/feature-henrik-vibskov-interview>

The Influence of Club Culture on Mass Fashion

- Focused on the House Music -

Park, Han Him

Designer, DESIGN WORKERS & Concurrent Professor, Division of Fashion & Coordination, Osan University

Abstract

The house music started becoming popular among general audiences. House music is now more than a genre of music; it has given some considerable impact on the popular culture and society. It has also influenced fashion, resulting in the creation of a unique style called house style. Since 2000, some designers, influenced by house music, appeared in Europe and the UK, and the clothing inspired by house style became more available. In additions, as some singers or actors, who adopted house style, got more media exposure, house music started playing an important role in the development of public culture. House style, characterized by simple silhouettes and splendid neon colors with strong visual effects as well as extremely simplified geometric or repetitive patterns, is no longer a subculture style, but has become more familiar to the general public. Therefore, the purpose of this study is to perform an in-depth research on the socio-cultural influence of house music on popular culture, specifically in the context of fashion. Precedent researches, literatures, magazines, websites as well as the market data on the domestic and overseas brands were examined. In additions, the pictures published in the domestic and foreign fashion, club and music magazines were reviewed. For the purpose of the empirical study, field data collected from various clubs were analyzed.

Key words: club, club culture, house music, rave, high street fashion