

## 패션아트의 특성에 관한 연구 - 초현실주의적 패션아트 작품을 중심으로 -

류 근 중  
미술학박사

### 요 약

본 연구는 초현실주의 패션아트 작품의 표현특성을 분석하고자 하였으며 현재의 패션아트에 나타난 예술 반영의 모습을 인식하여 인간 감성의 새로움 추구에 대한 기본적 욕구를 충족시킬 수 있는 순수예술로서의 패션아트 작품 표현에 도움을 주고자 하는 목적을 가진다. 20세기 초반 다다와 초현실주의의 등장은 패션과 예술의 암묵적 상호 관계를 청산하고 패션의 미술사적 가치와 예술로의 가능성이 공식적으로 인정 받는 계기를 만들었다. 이어 패션아트라는 실험적인 형식의 창작 행위는 몸과 성에 대한 의미와 표현에 대한 지속적인 사고와 조형의 실험을 수반하며 전개되었다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 패션아트의 표현은 초현실주의 예술가들이 실험하고 전개한 표현 방법과 유사하며 예술 활동의 원시적인 단계인 유희성과 함께 관객을 통하여 발산되는 형태를 가진다는 것을 알 수 있었다. 초현실주의적 패션아트 작가들은 패션과 순수예술의 두 범주를 분리시켜 왔던 기존의 개념을 넘어서 확장된 커뮤니케이션 도구로의 패션개념, 신구조와 신비례의 실험적 개념, 미완성의 해체 개념 등으로 작가의 존재에 대한 정체성을 찾으려고 하였다. 또한 전통적인 미의 개념에 위배되는 왜곡과 변형 그리고 비물질화를 실험하고 표현하기 위해 서로 다른 성질을 가진 소재를 결합시키는 실험을 전개하거나 신소재를 개발하고 창조하려는 시도를 계속하였다는 것을 알 수 있었다.

주제어: 초현실주의, 순수예술, 패션아트

## I. 서론

서양식 개념의 현대예술은 크게 보아서 1910년대에 등장한 다다이즘과 그 뒤를 이어서 등장한 초현실주의에 상당 부분 뿌리를 두고 있다. 다다와 초현실주의는 그 이전에 있어왔던 근대의 예술 즉 신고전주의와 낭만주의에서 출발하는 서구의 미술 사조 및 사고 체계를 총체적으로 부정하고자 하는 시대적 당위성에서 나온 것이다. 또한 제 2차 세계대전이라는 인류 역사상 초유의 끔찍한 사건을 겪으면서 자신들의 쌓아온 역사와 전통을 파괴하고 전복하려는 욕구가 작용했다.<sup>1)</sup>

팝 아티스트들보다 50년이나 일찍 새로운 가치관의 미감으로 ‘예술과 생활(art and life)’의 통합을 시도한 이탈리아인 미래주의자들은<sup>2)</sup> 패션디자인의 미래에 대해 ‘예술이 생활상에 참여할 수 있는 주제’라고 이야기하였다. 즉 건축, 조각, 공예 등의 조형 예술과 마찬가지로 패션도 사회적, 정치적, 경제적, 문화적 배경 아래 탄생되며 서로 상호관련을 가지고 있다고 볼 수 있다.

본 연구는 다음과 같은 목적을 가진다.

첫째, 현재의 패션아트에 나타난 예술 반영의 모습을 인식하려 함이다.

둘째, 초현실주의적 패션아트의 표현 특성을 분석하여, 패션아트의 예술적 가치를 재조명하고 정체성 확립에 기여하려 함이다.

셋째, 인간감성의 새로움 추구에 대한 기본적인 욕구를 충족시킬 수 있는 순수예술로서의 패션아트 작품 표현에 도움을 주고자 함이다.

본 연구는 초현실주의 패션아트 작품의 표현 특성을 분석하고자 하였다. 이를 위해 초현실주의 패션아트의 표현 특성에 관해 고찰해 보았다. 예비적인 이론적 고찰은 주로 문헌연구에 의존하였고 사례연구를 위해 관련서적, 잡지, 사진, 슬라이드 등을 통하여 수집한 자료를 중심으로 분석하였다. 또한 실증적인 연구를 위해 초현실주의 표현

의 특성을 가진 패션아트 작가들의 작품과, 도록, 관련서적과 학술논문을 연구의 자료로 삼았다.

## II. 초현실주의

### 1. 예술과 다다이즘

예술행위는 시간과 공간을 주축으로 경험을 ‘표상화’하려는 인간의 상징적 사고로 이루어진다.<sup>3)</sup> 다다이즘 출현 당시는 산업혁명 이후 생성된 과학 만능주의를 통하여 모든 것을 논리적, 합리적으로 해결하려는 실증적 신념의 시기였으며 기계과학 문명에 의지한 채 물질적 탐욕을 만연케 하였고 그 결과 파탄의 제1차 세계대전(1904-1918)을 초래하게 되었다. 기존 문명이 결국 인간을 파멸시킨다는 것을 깨달은 다다이스트(Dadaist)들은 현실세계에 대한 파괴와 부정 즉 자아의 부정과 전통적 도덕질서의 폐기를 꾀하였다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)<sup>4)</sup>을 중심으로 활동했던 다다이즘이 찾는 예술의 절대성은 무에서의 창조인 예술과 무로 되돌아가려는 예술성이며 이러한 부정의 부정으로서의 활동은 기존의 모든 정신적 가치와 그 산물을 초월하는데 있었다.

### 2. 초현실주의의 발생과 전개

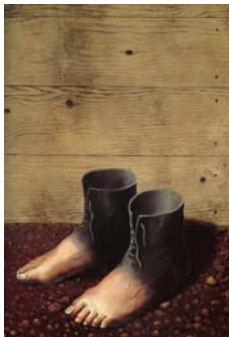
초현실주의의 발생은 1924년 앙드레 브르통(Andre Breton)<sup>5)</sup>의 제1차 초현실주의 선언<sup>6)</sup>으로 시작되지만 사상적 기초는 1919년 발표한 『자장(Champs-Magnetiques)』이라는 ‘시’ 작품에서 주장했던 사조로서 “이미지의 순수한 표현은 인간의 이성적인 논리의 방해와 통제가 없는 무의식적인 행위로서만 그 표현이 가능하다”는 논리이다.<sup>7)</sup> 초현실주의는 산업혁명 이후 이루어진 새로운 기계 문명과 그로 인해 발생한 정신문화의 갈등 속에서

문학, 미술, 철학의 흐름은 양차대전을 전후하여 개인의 내면 정신세계를 추구하는 인간회복의 표현으로 나타났다.

초현실주의는 산업적 문명사회에 반기를 들고 인간정신 영역의 전체적 혁명을 목표로 전개된 범사회적 운동이다. 이것은 합리적, 이성적 사고의 활동영역 이면에 잠재한 잠재의식, 다시 말하면 비합리적 신비의 세계에 대한 진실을 탐구하여 인식의 차원으로 끌어올림으로써 총체적인 조화를 추구하고자 한 정신운동이었다. 초현실주의는 현실을 초월하려는 것이라기보다는 현실을 보다 정열적으로 이해하려는 태도이며, 그것은 있는 그대로의 세계에 만족하지 않은 영원한 인간욕망의 표출방식이라고 볼 수 있다. 즉 이성에 의한 여하한 제어도 받지 않고 심미적 내지 도덕적인 배려로부터 완전히 벗어난 사고 그대로의 기록<sup>8)</sup>을 지향하는 것이다. <그림 1>은 작가가 느끼는 초현실의 환각을 데페이즈망(depaysment)의 표현으로 상징화 한 작업이다. 이렇듯 ‘순수한 내적 주제’를 취하여 주관적 개념으로의 전환을 피하였던 초현실주의의 이념은 현대조형예술에 지대한 영향을 미쳤으며 각종 패션관련 유행의 모태가 되었다.

초현실주의(surrealism)라는 말은 1917년 프랑스 시인인 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에

의해 최초로 사용되었으며, 1924년 앙드레 브르통의 초현실주의 선언에서는 마음의 순수한 자동현상으로서, 이것으로 인하여 사람이 입으로 말하든 붓으로 쓰든 또는 다른 어떤 방법에 의해서든 간에 사고의 참된 움직임을 표현하는 것이라 정의하였다. 또한 브르통은 초현실주의를 구술, 기술 그 밖에 모든 표현다운 움직임을 표출하고자 하는 마음의 자동기술주의(automatism)<sup>9)</sup> 그리고 이성에 의한 모든 검열을 배제하고 도덕상의 일체의 선입견으로부터 떨어져 이루어지는 사고의 참다운 복사라고 정의하였다. 좀 더 분석적이고 형이상학적으로 깊이를 더해주고 있는 이 선언문에서는 “나는 표면적으로는 너무나 모순된, 꿈과 현실이라는 두 상태가 일종의 절대적 현실, 즉 초현실로 장차 융해될 것이다”<sup>10)</sup>라고 말하고 있다. <그림 2>는 초현실주의 표현대상으로의 ‘눈’이 가지는 다중적 이미지의 표현을 볼 수 있다. <그림 3>은 자의적인 꿈의 해석을 통한 초현실주의 표현을 보여준다. 무의식의 세계를 대상화하는 작업이라 할 수 있는 초현실주의 세계에 도달하기 위한 구체적 인식의 방법은 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석학에 힘입은 것이다. 사람됨의 구조를 이드(id), 자아(ego), 초자아(super-ego)의 세 요인으로 분석했던 프로이트<sup>11)</sup>는 인간정신의 심층을 해석할



<그림 1> 르네 마그리트, 『Le Modèle Rouge』, 1935 (출처: 『Extreme Beauty』, 2001, p.157)



<그림 2> 살바도르 달리, 『The Eye of Time』, 1949 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.70)



<그림 3> 살바도르 달리, 『Woman with a Head of Roses』, 1935 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.90)



<그림 4> 르네 마그리트, 『The Titanic Days』, 1928 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.92)

수 있는 중요한 자료로서 꿈의 현상을 집중적으로 분석하고, 무의식을 탐구할 수 있는 방안으로 ‘자유연상법’을 제창한 바 있다.

초현실주의가 이성적 내지 합리적 사유가 도달하지 못하고 멈출 수밖에 없는 존재의 비합리적 심연인 불가사의, 환상, 무의식 세계를 표출하기 위한 방법으로 창안했던 오토마티즘은 바로 정신분석학의 자유 연상법을 예술표현기법에 차용한 것이다. 따라서 잠재의식의 탐구는 꿈과 현실이라는 실재와 비실재, 합리와 비합리의 전혀 상반된 세계가 ‘보다 높은 차원에서 변증법적 통합을 꾀함으로써 신비롭고 경이로운 환상의 신천지를 개발하는 것’이라고 할 수 있다. <그림 4>는 트롱프 레이유(trompe-l'oeil)의 표현 방법으로 작가의 환상성을 표현한다.

결국 사실이나 만들어진 사실주의를 벗어나 이상세계로 가고자하는 형이상학인 것이다. 게오르그 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)의 철학에서 형이상학적 정당성을 찾은<sup>12)</sup> 초현실주의의 목적은 그 어휘가 시사하듯이 통상적인 세계보다 더 참된 세계가 존재하는 무의식의 정신세계를 통한 무한한 상상력의 확장에 있는 것이다. <그림 5>는 환각적인 사고에 의해 자연물로 동일시된 초현실주의 신체의 표현으로 보이며 <그림 6>은 초현실

주의의 환상성을 자의적으로 해석하고 표현함을 볼 수 있다.

### 3. 초현실주의의 표현

브르통에 의해 다듬어진 초현실주의는 비종교적 형이상학이며 동시에 퇴폐적인 성격을 가지고 있지 않은 신비주의이며 현실세계에 대항하는 투쟁수단이다.<sup>13)</sup> 초현실주의 운동은 문학예술에만 한정하지 않고 윤리, 종교, 정치의 면에 있어서도 기성관념에 대한 수정을 가하는 하나의 사상으로 발전되었다. 이것은 반자연, 비구상의 미학을 가지고 초자연적 영혼을 강조했던 시인 샤를르 보들레르(Charles Baudelaire)의 “아름다움은 항상 괴상한 것이다”의 미학과도 상통한다. 초현실주의자들은 이상과 같이 장소성, 일반적 통념, 합리적 사고를 초월한 불합리한 조합을 통하여 일상성을 상실한 비정상, 이상, 놀라움, 당황 등을 환기하는 경이롭고 충격적인 상황에 경의를 표하였던 것이다. <그림 7>은 초현실주의 예술가가 작가 개인의 의식내면에서 발생한 불합리를 그로테스크하고 충격적인 표현으로 보여주며 <그림 8>은 자의적으로 분석하여 해체하고 재구성한 패션디자이너의 초현실주의 인체조형실험을 보여준다. 이렇듯 인간 존재의



<그림 5> 르네 마그리트, 『Discovery』, 1928 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.162)



<그림 6> 막스 에른스트, 『Caresse Crosby』, 1932 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.161)



<그림 7> 오스카 코코슈카, 『Murderer-Hope of Women』, 1909 (출처: 『Oskar Kokoschka』, 1992, p.83)



<그림 8> 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier), 『Mannequin』, 1986 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.66)

깊이에서 새로운 메시지를 얻어내려는 초현실주의는 잠재의식, 무의식, 꿈, 광기, 부조리의 불가사의한 세계를 이성의 억압으로부터 과감히 해방시키고 의식과 무의식, 내적세계와 외적세계 사이에서 가로놓인 육체적이며 정신적인 장벽을 넘나든다. 현실과 비현실, 명상과 행위가 잡고하고 혼합하여, 전 생명을 지배하게 되는 초현실성을 창조하는 개념이며 상상력 해방과 합리주의에 대한 반역을 제창하며 인간자체의 자유와 변혁을 지향하고 논리의 이면을 파헤치는 과학적 의미의 실험이라는 점에서 영원한 질문을 던져주는 인간사상이다.

초현실주의자들은 주관적 환상의 경이로움을 표현해 인간의 상상력을 구속하는 모든 현실적 논리와 그 권력에 대항하려 하였고 이와 같은 정신 아래 표현되었던 초현실주의의 표현 특성은 각 작가들의 철학, 생활배경 및 표현 방법에 따라 세 가지로 분류할 수 있다.

첫째, 호안 미로(Joan Miro)와 같이 원형적인 추상 혹은 기호화된 세계를 상징적으로 창조하여 표현하는 것이다.

둘째, 막스 에른스트(Max Ernst)와 같이 구상과 추상의 요소를 혼합시키는 방법으로 특히 직관적인 오토마티즘을 강조하고 신비적 우주감의 개념적 표현을 하는 것이다.

셋째, 조지오 키리코(Gorgio de Chirico)에서 살바도르 달리(Salvador Dali)에 이르는 편집광적 비판방법(paranoia critique)<sup>14)</sup>으로 철저하게 해석된 내면을 표현하는 것이다. 이는 정신의 해방을 분석적이고 계산적으로 표현하는 방법이다.

### III. 패션아트

#### 1. 미술의상의 전개

인간의 예술적 행위는 근원에 대한 체험과 원

초적 세계의 영역에서 이루어진다. 예술의 근본적 성격과 원리는 인간이 지니는 근원에의 체험과 관련하여 존재론적으로 이해할 수 있다. 여기에서 예술을 통한 자연의 생명에의 체험, 예술을 통한 진리에의 체험, 예술을 통한 역사에의 체험을 거론할 수 있다.

현대예술의 활동 영역은 과거와는 달리 경계가 없는 복합적인 예술로 표현되는 경우가 많다. 이러한 작가들의 새로운 미적 욕구와 자유로운 형식의 도전들은 예술의 영역을 확대하고 있으며, 이중 패션과 미술이 결합하여 미술의상(art to wear)이라는 새로운 장르가 탄생하게 되었다. 의상은 우리 인간이 그 몸과 마음을 담고 있는 자연환경과 사회 환경을 배경으로 하여 창조하는 일상적 생활문화의 일환인 것이며 미술의상은 이 실용성에 인간의 미적이념을 투영하는 예술작품이요 고급문화의 일환이다. 나아가 미술의상은 인간이 창조하는 제2의 자연으로서의 작품이라 할 수도 있다.<sup>15)</sup> 미술의상이란 미술의 개념과 의상의 기능을 결합시킨 새로운 표현양식이며 내부의 무형의 아이디어가 외부의 '신체'라는 대상을 통해 유형화된 것이다.<sup>16)</sup>

예술은 작가, 작가의 의도, 창작결과로 이루어진 작품 그리고 그 결과물을 감상하는 관객이 어우러져서 상호과정을 거치면서 감성을 유발하고 그 반응을 전달하는 것이 예술의 중요요소이며 과정이다. 현대의 예술은 전문화되면서 종합적이고 학제적인 창작의 필요성이 대두되었고 이러한 통합분야중 하나가 미술의상이라고 할 수 있다.

미술의상은 1960년대 후반 미국의 샌프란시스코와 뉴욕을 중심으로 전개되기 시작하였다. 그러나 이미 20세기 초에 많은 의상디자이너들은 회화를 의상의 중요한 모티브로 간주하여 회화를 의상에 도입하는 디자인을 창출하려고 시도하였다. 이탈리아의 미래파와 러시아의 구성파 화가들은 옷을 인체의 형상을 변형시키는 수단으로 사용하여

인체를 미화하고 새로운 예술 경험의 일부로 만들려고 연구했다. 제 1, 2차 세계대전 사이에 파블로 피카소(Pablo Picasso)와 앙리 마티스(Henri Matisse)는 극장의 무대의상을 제작하였고, 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)<sup>17)</sup>는 바우하우스(Bauhaus)<sup>18)</sup>의 무대공방에서 무대의상을 디자인하였는데 기하학적 형태와 순수한 색을 추구하면서 공간적 시각형상을 중요시 하였다. 2차 세계대전 직전 ‘벨 에포크(Belle Epoque)’ 시대의 대표적 의상디자이너인 폴 뿌아레(Paul Poiret)는 색과 선을 이용하여 의상에서 자기의 꿈을 형상화하려 하였다. 그는 마티스의 색채감각을 자신의 작품에 도입하여 적극적인 색상으로 생동감 있는 이미지를 표현하여 종전의 엷은 파스텔톤의 색에 대한 혁신을 이루었다. 또한 마들린 비요네(Madeline Vionnet)는 움직임에 따라 신체의 곡선이 드러나는 의상을 바이어스 재단에 의한 새로운 구성방법으로 개발하였으며, 소니아 들로네(Sonia Delaunay)는 의상을 조각형식으로 해석하여 제작하였다.

1932년 바우하우스가 문을 닫은 후 이곳의 디자이너와 예술가들의 세계 각국으로 흩어졌는데 그중 미국으로 건너간 몇몇 작가들이 미술운동을 시작하였다. 1940년대에는 돌시 하이버(Dolthy Hiber)와 잭 라센(Jack Lasen)의 직조 스튜디오에서 예술성이 가미된 의상이나 실내장식을 위한 직물들이 제작되었다. 1950년대에는 실질적인 의상과 직물을 제작하는 디자이너와 조형적인 작품을 작업하는 예술이 공존하였고, 미술에서는 섬유를 사용한 오브제가 등장하였다. 1960년대의 미국에서는 물질문명과 대량생산체제에 대한 반발로 대중적으로 문화적이며 예술적인 것에 관심이 가지기 시작하였다. 이 시기에 미국에서는 패션디자인과 관련하여 미술작품과 같이 자신의 주제를 강력히 표현하려는 창조적 제한이 있어야 한다는 사상이 일어났으며 새로움을 추구한다는 측면에서 옛 모델을 기피하는 것이 하나의 유행이었다.<sup>19)</sup> 그리하

여 새로운 재료의 실험적인 기법이 창안되어 시각적 질감표현을 발전시켰다. 이 시기부터 인체를 하나의 움직이는 조각으로 보는 바디 커버링(body covering)의 시도가 본격적으로 이루어졌다.

1960년대 중반의 팝아트와 오브제의 등장은 재료의 해방이라는 새로운 소재관과 회화, 조각 그리고 공예라는 고전적인 장르의 한계를 허물고 현대 섬유예술의 표현 방법과 영역의 확장을 가져왔다. 이 시기의 섬유예술 양상은 선택된 오브제의 사용과 갖고 있는 이미지를 해방시킨다는 표현개념으로서 섬유외의 다양한 소재를 사용하였다. 또한 팝아트와 옵아트 등의 새로운 감각의 미술경향이 성행하였고 영화가 발달하면서 의상에 영향을 주며<sup>20)</sup> 대담한 문양과 강렬한 색의 대비, 기하학적 문양의 의상이 유행하였다. 이러한 분위기에서 미국작가들 사이에서는 개척자 정신을 바탕으로 국내외로부터 영향 받은 기발한 착상을 전개하는 한편 언어, 풍습, 역사, 인종, 감정 등 제반 제약조건을 초월하여 인간적인 자각을 회복하려는 분위기가 싹트기 시작하였다. 따라서 미술의상이라는 새로운 조형예술의 출현은 이와 같은 시대적 흐름에 자연스러운 현상이었으며<sup>21)</sup> 이는 문화적 전통을 근거로 한 보편적인 사회적 이미지의 표현과 실루엣의 변형에 의한 창안이라 할 수 있겠다.<sup>22)</sup>

1970년대에 들어서면서 섬유예술, 조각 등을 전공하는 젊은 예술가들이 본격적으로 미술의상을 발표하면서 일반적인 옷이 아닌 하나의 작품으로서 조형적인 면에 중점을 둔 의상을 제작하였다.<sup>23)</sup> 여기에 새로운 패션을 요구하는 고객과 수집가들이 가세함으로써 더욱 발달하게 된다. 즉 처음부터 실용적인 의상이 아닌 예술성이 가미된 미술의상에 대한 요구가 커진 것이다. 대표적으로 1972년에 프렌드 오브 랙(Friend of rag)이란 그룹이 출현하였는데, 미키 거스틴(Mickey Gustin)과 매드린 포스터(Madeline Foster)가 중심이 되어 비일상적인 형태의 상징적인 작품들을 제작하여 상연

하였다. 이들은 미술의상이란 화랑의 벽에 전시되기 보다는 무대를 통해 공연되어야 한다고 주장하였으며 의상의 잠재력을 강조하였다.<sup>24)</sup> 이어서 1973년에는 미술의상 전시장이라고 할 수 있는 줄리 아티스트(Julie Artist)와 오비코(Obiko)화랑이 뉴욕과 샌프란시스코에 각각 개관되었으며<sup>25)</sup> 패션 디자이너들 역시 예술적 작업이 자신의 표현을 위한 수단임을 인식하여 개성을 강력히 표현해야 한다고 주장하였다. 특히 일본 디자이너인 이세이 미야게(Issey Miyake)는 옷으로부터 인체의 해방을 주장하였으며 옷감이 아닌 종이, 고무, 플라스틱 등 다양한 재료로 옷을 제작하였다.

1980년대에 이르면 미술의상은 점차로 변화하고 성숙해졌으며 그 운동의 범위도 확대되어 세계로 퍼졌다. 이 시대의 미술의상은 현대 예술, 건축, 그리고 패션을 반영하여 기법들에 의해 특징화되는 재료들과 이미지들이 절충된 표현으로 작품들은 더욱 기교 넘치고 능숙한 기술을 나타냈다.<sup>26)</sup> 1983년 미국공예 박물관에서 주최한 『아트 투 웨어: 뉴 핸드메이드 클로징(Art to Wear: New Hand-made Clothing)』 전시회는 미술의상을 독립적인 예술로서 분류시키는 계기가 되었다. 또한 경험의 영역을 확대시킨 초현실주의에 대한 관심은 현대예술 모든 분야에도 동일한 방식으로 나타나는데 미술의상에 있어서는 입체와 공간을 하나로 보는 환경적 사고가 강하게 나타나고 키네틱한 요소가 더해졌다. 회화와 섬유예술, 사진, 텍스타일 등 모든 분야에 공간, 운동, 시간, 광선, 빛, 투명, 반사와 같은 방식에 의해 3차원의 세계를 마련하고, 표현가능성에 대한 조형미의 확장을 이룩하였다. 몸을 유형의 캔버스 혹은 조각으로 간주했던 초현실주의 작가들은 회화적, 조각적인 의상의 제작을 시도하였다. 반예술을 주장하여 패션을 표현매체로 선택했던 이들은 더 나아가 패션에도 비실용적 추상패션을 창안하여 초현실주의적 스타일의 영감과 상상력을 보여주고 있다.

한국에 처음으로 미술의상이 소개된 것은 1985년 미국문화원 주체로 열렸던 『미국 미술의상전』이다. 이것을 계기로 1986년 섬유미술가, 의상디자인, 의상관련학과 교수들이 모여 동방플라자 전시관에서 『1986 현대의상전』을 개최하였다. 이는 일반인에게 미술의상에 대한 인식의 기회를 주었고 이제까지의 제한된 형식의 의상개념에서 벗어나 미술의상을 순수예술의 한 장르로 접근시킬 수 있었다는 데에 의미가 있다. 이후 패션디자이너들과 의상관련학과 교수들이 모여 한국 예술의상협회 창립되었고 1996년에 창립전시회를 가지며 ‘패션아트’로 전개되었다.

현대는 무제한의 복제성, 신속성, 효율성을 바탕으로 하는 컴퓨터 시대이다. 이러한 기술사회의 영향으로 관객의 성향이 변화하게 되었고 예술의 표현방법으로서 첨단기술의 가능성을 탐구하려는 경향이 미술의상에서도 일어난 것이며 한정된 디자인에 국한된 전통적인 의상개념을 초월하여 작가의 주관적 예술성의 표출이 중시되는 확대된 의상개념으로 집약될 수 있다.<sup>27)</sup>

## 2. 패션아트의 변화양상

예술개념의 확장은 예술과 패션의 관계설정에도 영향을 미쳐<sup>28)</sup> 20세기 이후에 패션과 예술의 혼합현상이 활발하게 진행되고 있다. 1996년 플로렌스(Florence)에서 열렸던 『예술과 패션 비엔날레(Art and Fashion Biennale)』와 1997년 소호(Soho)의 구겐하임 화랑에서 열렸던 『아트와 패션』이란 주제의 쇼 등은 미우치아 프라다(Miuccia Prada), 지아니 베르사체(Gianni Versace)와 헬무트 랭(Helmut Lang)과 같은 디자이너와 로이 리히텐스타인(Roy Lichtenstein), 줄리안 슈나벨(Julian Schnabel)과 토니 크래그(Tony Cragg)와 같은 아티스트들을 지지함으로써 예술계와 패션이 서로에게 영향을 주고 있다. 2003년에는 전위예술가인 빅터

바자렐리(Victor Vasarely)의 예술작품과 올리비에 머규(Olivier Mourgue)와 피에르 폴린(Pierre Paulin)에 의해 디자인된 의상이 함께 전시되는 일련의 행사들을 볼 때 예술의 한 표현의 방편으로 패션이 도구로 이용되고 있음을 알 수 있다.<sup>29)</sup>

‘아트 투 웨어’는 국내에 처음 소개될 때 ‘미술 의상’으로 해석되었으며, 그 후 ‘예술의상’, ‘입는 예술’, ‘패션아트’라는 용어로 전개되어 사용되고 있다. 이 용어들은 전시회의 기획의도로 ‘아트 투 웨어(art to wear)’, ‘아트 웨어(art wear)’, ‘아트 웨어러블스(art wearables)’, ‘웨어러블 아트(wearable art)’, ‘언웨어러블 아트(unwearable art)’, ‘예술의상’, ‘의상조각(clothing sculpted dress)’, ‘미술의상’, ‘패션조각(fashion sculpture)’ 및 ‘의상예술’ 등으로 혼

용되어 왔다. 이렇듯 미술의상은 다양한 명칭으로 불려졌으나 1983년 미국 공예전시관에서의 전시를 계기로 ‘아트 투 웨어’로 명명되어지게 되었다. ‘패션과 미술의 만남’으로 이해될 수 있는 미술의상은 의상이라는 틀에서 조형성을 강조하는 것으로, 미술과 의상의 각 분야가 새로운 시도를 통하여 타 분야의 특징을 수용하면서 새롭게 파행된 예술형식이다.<sup>30)</sup>

패션아트(fashion art)는 미술의상(art to wear)에서 유래한 용어로서, 1960년대 후반 미국을 중심으로 여류 섬유작가들 사이에서 일어난 예술의상 운동(art to wear movement)에서 시작되었으며 공식적인 명칭의 사용은 1997년 대한민국 예술의 전당에서 대규모의 예술행사로 기획한 『패션아트 페스



<그림 9> 살바도르 달리, 『Night and Day Clothes of the Body』, 1936 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.69)



<그림 10> 안토니오(Antonio), 『Woman's Ensemble by Gianni』, 1981 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.66)



<그림 11> 자넷 노이스(Janet Noyce), 『Hats』, 1982 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.49)



<그림 12> 래리 쇼크스(Larry Shox), 『Celestial Eye Suit』, 1985 (출처: 『Fashion and Surrealism』, 1988, p.70)



티발(Fashion Art Festival)』에서 유래하였고 『98 패션아트전』의 도록에서는 패션과 패션아트를 다음과 같이 정의하고 있다. 일상복으로 대량생산성을 갖는 기성복, 맞춤형으로서 특수목적성, 소량의 희소성, 수공예성을 갖는 하이패션(high fashion)이나 오프 꾸뛰르(haute couture), 착용할 수 있는 기능성을 가지고 있으나 작가의 개성이 강하게 표현되고 조형성에 주목한 작품으로서 웨어러블 아트 혹은 아트 투 웨어, 착용할 수는 없으나 시각적 감상을 목적으로 한 작품인 언웨어러블 아트로 구분하고 있다.

지금껏 연구되어진 바에 의하면 패션아트는 예술적인 의상이라는 포괄적인 의미이며, ‘입을 수 있는 예술’의 의미로 한정시키지 않고 예술적인 표현을 강조한 의상으로서, 수공예적 요소를 부가한 의상으로서 보다 광범위한 의미를 갖게 되었다.<sup>31)</sup> 패션아트는 기존의 대량생산과 획일적으로 규격화된 틀로서의 의상과는 성격이 다르다. 이는 기존의 패션에서 중요시 다루어 왔던 신체와 정확히 일치되는 의상의 명확하고 기술적인 재단기법에 의한 구성과 조화 등의 전통적인 미학적 가치를 거부하는 극도로 과장된 조형적 양상으로 나타나 고정관념의 해체된 경향들로 표현되었음을 볼 수 있다.<sup>32)</sup> 이렇듯 패션아트는 입을 수 있건, 없건 간에 그 매개가 인간의 몸이고 패션 아트 작가들은 의상을 이용해 인간의 욕망, 죽음, 젠더, 정체성, 성적쾌락 등을 환기시키는 가운데 사회 문화적 상황을 사실적으로 제시하고 있다고 할 수 있다.<sup>33)</sup>

패션아트는 예술의 상징적인 표현 형태라고 할 수 있다. 상징이란 어떤 개념이나 추상적인 것을 구체적으로 표현하는 일이며 사상 및 사물의 이미지를 직접으로 표현하지 않고 암시, 연상 등의 방법으로 표명하는 방법이다. <그림 9>는 패션과 몸을 메타포로 이용하여 작가의 개인적 환상을 상징적인 표현으로 암시한다. 우리가 보는 사물의 날

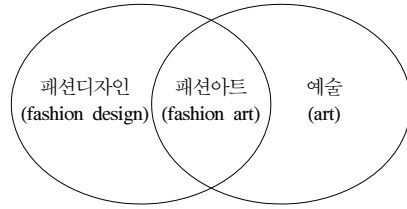
말, 명칭은 그 자체로서는 상징이 될 수 없지만 우리가 사물들에 관한 관념을 가지고 날말이나 명칭을 표현하면 그것은 상징이 되는 것이다. 우리 주변을 살펴보면 모든 것은 상징적인 의미를 지니고 있으며 그 의미는 시대와 장소, 문화, 개인에 따라 다르다. 그러므로 상징을 이용한 디자이너의 작품은 더욱 풍부한 함축성을 지니고 있다고 볼 수 있고 순수예술적인 방향으로 흐르게 된다. <그림 10>의 패션일러스트레이션에서는 패션의 상품에 대한 설명과 묘사를 넘어서 작가의 주관적 환상이 예술적으로 표현되어 있다. 예술 작품 속에서의 상징의 의미는 그 사용에서 구성의 원칙에 가까운 데 가장 일반적인 의미에서 말하는 기법이라고도 할 수 있다. 그리고 구성의 원칙과 예술의 원리 사이는 지극히 근접되어 있다. <그림 11>은 초현실주의 패션조각으로 작가의 환상을 표현하고 있다. 결국 현대예술에 있어 상징은 하나의 기법처럼 되어가고 있는 것이며 이렇게 만들어진 상징은 작가의 의도나 의사를 전달하는 데 사용되고 있다. 패션디자인에서 상징이란 다른 어떤 것을 시각적으로 대신하는 것이라고 할 수 있으며 보는 사람에게 연상 작용을 갖게 해주는 단순화된 이미지와 시스템을 나타낸다. <그림 12>는 초현실주의 표현의 모티브로 광범위하게 사용되는 눈의 이미지를 의상전체에 배열하여 노스탤지어에 대한 작가의 염원과 갈망을 상징화한다.

패션아트는 인체를 적극적으로 인식하는 바탕에서 시작되는 창작행위지만 예술분야에서 그 기능성은 중요한 부분이 아니며 패션아트는 패션의 전통적 기능성인 ‘입혀진다’라는 개념에서 탈피해 ‘보여진다’는 개념으로 이해해야 할 것이다.

<그림 13>은 데페이즈망 기법으로 이질적인 꽃병을 모자의 일반적인 위치에 대입한 작업이다. <그림 14>는 달리가 제작한 입술형태의 주얼리로 착용시 데페이즈망적인 효과와 재료선택의 파격적인 면이 보인다. 이렇듯 초현실주의 패션아트나

유사한 성향을 가진 작품들은 전통적 개념의 패션 제품들과는 달리 금속, 플라스틱, 필름, 종이 등과 같은 다양한 재료를 사용하여 예술적 새로움을 추구한다. 또한 <그림 15>와 같이 의상을 소프트 스컬프처(soft sculpture)로 인식하는 조형개념을 바탕으로 형태상의 자유롭고 개방적인 시도가 이루어졌다. 나아가 인체운동과 생체리듬을 동원한 전위적 입체표현과 작품을 둘러싼 전시공간을 작품의 영역으로 포함하는 설치 행위로까지 확대되었다.

그 접근 방법에는 색채, 질감을 중심으로 하는 평면적 접근 방법과 함께 보다 적극적인 시도로 외부구조와 내부공간과의 관계 또는 표면의 구조적 실루엣과 <그림 16>과 같이 인체의 내부와 공간적 대화를 다루는 조각적, 환경적인 측면에서의 접근 방법 등이 있다. 이는 시각적 표현을 넘어 개념적인 표현에서 의미를 가지는 현대패션에 커다란 영향력을 행사하고 있으며 <그림 17>, 패션아트라는 장르로 예술화되었다. 패션아트는 인간과 가장 가까이에서 이루어지는 조형예술로서 일상적인 표현매체나 기법 등에 따른 예술의 분류 속에서 벗어나 토탈의 개념을 갖는 종합예술로의 영역으로 전개되어지며 이러한 활동이나 작품들은 우리들의 생활을 즐겁게 하고 삶의 가치를 더해준다.<sup>34)</sup>



<표 1> 패션아트의 현대적 범위

## IV. 초현실주의 패션아트

### 1. 초현실주의 패션아트의 표현

1900년을 즈음해서 기계복제는 이미 일정한 수준에 이르렀고, 전래의 전통적 예술작품 전체를 복제의 대상으로 만들었다. 또한 이런 영향을 통해 예술에 깊은 영향을 미치기 시작했을 뿐만 아니라 여러 예술 방법론 속에서 그 자체의 독자적인 위상을 차지하는 결과를 가져왔다. 이러한 복제의 대상 중 패션은 주지할 만한 가치가 있다. 패션아트의 탄생 자체도 미술의 반전 단계에서 이루어졌다는 인식은 뒤로 하더라도 1920년대 이후 일련의 예술작업을 보면 패션을 빼고 현대미술의 발전을 이해한다는 사실이 쉽지 않다는 점을 알 수 있을 것이다.



<그림 13> 키스틴 우드워드 (Kirsten Woodward), 'Vase Hat', 1986 (출처: 'Fashion and Surrealism', 1988, p.11)



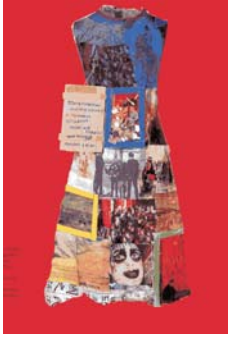
<그림 14> 살바도르 달리, 'Lip Brooch', 1949 (출처: 'Fashion and Surrealism', 1988, p.84)



<그림 15> 만 레이, 'Elsa Schiaparelli', 1934 (출처: 'Fashion and Surrealism', 1988, p.185)



<그림 16> 친치아 루지에리(Cinzia Ruggieri), 'Weeds Dress', 1983 (출처: 'Fashion and Surrealism', 1988, p.150)



<그림 17> 유영선,  
『초대』, 2003  
(출처: 『패션아트전 도록』,  
2003)



<그림 18> 정연두,  
『Fox's Magic Trick』, 2004  
(출처: 『에르데스 미술상  
도록』, 2004)



<그림 19> 장동림,  
『꽃향기가 가득한 석고로  
같은 의상』, 2004  
(출처: 『장동림 개인전  
도록』, 2004)



<그림 20> 장 샤를르  
카스텔바작(Jean-Charles  
Castelbajac),  
『Jean Dress』, 1984  
(출처: [http:// www.cyworld.  
com/johnlyu](http://www.cyworld.com/johnlyu))

한마디로 패션아트의 등장과 발전이라는 사건이 없었다면 오늘날의 미술은 그 모습을 크게 달리 했으리라는 것이다. 패션아트 작가들은 인체를 오브제화 하여 인간을 다른 ‘물질’로 보이게 하려고 노력하였고 이는 다다이즘에서 출발한 인간의 대용물로서 오브제화하기 위해 도입된 마네킹, 움직임의 드레스폼 등을 이용한다. 한편 만 레이(Man Ray)의 악기를 주제로 한 작품은 여성을 오브제화하여 음악을 시각화한 예이며, 어떤 작가들은 대중사회의 값싼 일상적 물질을 이용해 인간의 신체를 대상으로 콜라주, 앗상블라주(assembly)를 실험하였다.

초현실주의 패션아트의 표현에는 환상과 현실, 발작적인 아름다움과 정숙함, 기이한 유혹 등이 혼합되어 있고, 혼성적이고 모호한 개념으로서의 여성미를 강조한다. 이러한 개념의 여성상은 초현실주의자들이 즐겨 사용한 주제인데 여기서는 여성을 하나의 물질화 하려는 것으로 죽음, 고독, 불안, 악몽, 우울을 상징할 수 있는 하나의 생명 없는 형상이라 하겠다. 또한 남성의 욕구나 성적 대상으로서가 아닌 여성의 애매모호함을 교묘히 속임수를 이용해 표현하기도 한다. 초현실주의자들은 경이로움, 무의식, 꿈의 의미를 실현시키려는 욕망과 환상적 자유를 만끽하기 위한 대상으로서

인체를 도입하였다. 두 가지 이상의 상반된 이미지, 즉 일루전과 실제, 실제와 비현실적인 감각을 통합시키거나 인체를 노출, 은폐시켜 몽유병적 모호함과 착시를 유발시킴으로써 인체를 왜곡하고 변형시켰다. 이러한 개념은 초현실주의의 가장 큰 특징으로서, 착란의 조직화 방법이나 편집광적 비판방법에 의한 이중영상의 환각적이고 몽환적인 방법이 동원된다. 트롱프레이유나 테페이지망으로 효과를 강조하며 프로마주(frottage), 우연 콜라주(chance collage), 데칼코마니(decoupage), 퓨마주(fumage), 사진기법인 레이오그램(rayogramme), 솔라리제이션(solarization) 등의 초현실주의 표현방법을 창안하여 사용하기도 하였다. 또한 유아적이며 원시적인 동심을 나타내기 위해 오토마티즘 기법을 효과적으로 사용했다. 이는 내적, 외적이미지가 포함되는 초월적 인간상에 제3의 이미지인 환경을 개입시키는 개념이다. 초현실주의자들은 이러한 표현방법을 바탕으로 초현실적 공간을 탐구하였으며 각각의 공간 환경에 놓여졌을 때의 심리적 변화를 추적하여 환경적 분위기에 의해 그 형상도 변형한다는 사실을 확인하고 실험하였다. <그림 18>은 더 나아가 작가, 작품, 관람자와의 커뮤니케이션에 대한 탐구로 전개되었다.

초현실주의자들은 다분히 자극적인 환경과 인



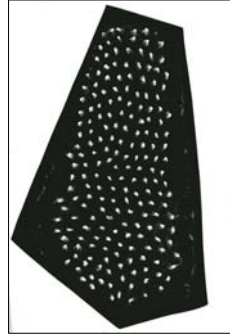
<그림 21> 손지  
페리시아노 솔로몬(Sonjia  
Feliciano Solomon),  
『soft geometry』, 2002  
(출처: 『광주비엔날레  
도록』, 2002)



<그림 22> 이혜주,  
『존재를 위한 의상』, 2002  
(출처: 『광주비엔날레  
도록』, 2002)



<그림 23> 류금희,  
『vitality』, 1997  
(출처: 『패션아트 페스티벌  
도록』, 1997)



<그림 24> 문은경,  
『혼전』, 1997  
(출처: 『패션아트 페스티벌  
도록』, 1997)

터페이스로 감상하는 관람자로 하여금 분노, 열광, 즐거움의 다양한 심리상태를 조장한다. 또한 인체를 패션의 대상이 되는 목적으로 삼기보다 욕망, 에너지, 정열의 표출장소로서 추구한 패션아티스트들은 패션아트를 단순한 기술적 전달의 매체라기보다, 예술표현을 위한 장소로서의 중요성을 강조하며 인체를 유형의 캔버스나 조각대로 간주했고 회화적이며 조각적인 패션아트를 시도하였다 <그림 19>. 패션아트 작가들은 인체를 해체하여 테페이스망 시키거나 인체에 공포감과 해학을 던져 다이나믹한 효과를 자아낸다. 인체나 패션작업을 통합된 원래의 모습으로가 아닌 해체, 재조립에 의하여 추상화시킴으로써 심리적이거나 성적인 요소로 표현하는 것이다. 이때 해체된 몸과 성, 정신은 아티스트 개개인의 창조적인 자율성으로 초현실적 의미가 부여되거나 충격적이고 특징적인 의미대상으로서의 인체와 과장된 조형성을 보여준다 <그림 20>.

## 2. 초현실주의 패션아트의 요소

초현실주의 패션아트에는 인간이 자연으로부터 분리된 만물의 영장이라는 개념이 아닌 자연의 일부로 생각하는 경향을 볼 수 있으며, 자연과의 합

일을 주제로 환상적 신비감을 표현하려는 시도가 보인다 <그림 21>. 이는 아르누보 시대의 그것과 같은 유충이나 촌충의 형태로 나타내거나 조류나 어류와 인체, 식물이나 숲과 인체, 동물과 인체의 기괴한 결합으로 나타난다. 또한 현대문명의 인공적인 환경 및 기계나 물체와의 결합을 보여주기도 한다. 이는 시각적으로는 신화적이며 불안한 그로테스크한 이미지를 발산하며 기괴한 효과를 자아낸다 <그림 22>. 심리적으로 침잠과 심오함을 지니는 바다나, 다산의 여성을 의미하는 숲, 대지의 본질을 의미하는 버섯 외에 과일, 열매, 곤충, 뱀 등과 인체와의 관련성을 보여주기도 한다.

패션아트가 갖는 중요 특징은 착용자의 움직임, 감상자의 감상과정, 그리고 주변 환경에 의해 변용되는 재창조 과정을 거치게 된다는 것이다. 이러한 작가의 자발적 및 즉흥적 감정과 고유의 테크닉, 선택된 재료와 재질감과 결합된 자유로운 표현 그리고 착용자에 의한 또 다른 연출 등에 의해 매우 다양한 형태로 발전되고 있다. 왜곡과 과장, 재현과 탈재현 등의 표현이 그것이다. 여기서 왜곡은 ‘규칙적인 조화에서 벗어난, 또는 비례에 대한 무시’를 말하는 것<sup>35)</sup>으로 올바른 형태에서 벗어나 사실적인 것을 변경함으로써 효과에 대한 제어의 모색으로 ‘혐오’와 ‘기형’이 여기에 포함된

다. 이는 예술적 요구에 의하여 변형을 가져오게 되는 것인데, 인간의 내적 의욕과 감정을 중시하는 것과 연결된다. 형태의 왜곡과 과장 등의 변형은 인체의 형상을 과격적으로 깨트리지 않으면서 다양한 효과를 얻을 수 있으며 흥미롭게 메시지가 전달 될 수 있다.<sup>36)</sup> 이는 인간 내면세계의 표현이며 무의식에서 창출할 수 있는 획기적인 표현이다. 이러한 표현은 부정적인 속성을 특징지으며 자신들이 미적 ‘반가치’라는 사실을 표현하여<그림 23> 패션아트의 연계적 측면에서 비정상적인 변형, 생략된 신체표현을 한 원시성 등이 초현실적 원시성 등의 혐오를 내포한다. 인간 내부에 존재할 수 있는 ‘선’을 믿지 않고 그것을 증상하며 정형적인 면을 위배하고 이것을 인간의 근본적인 속성으로 옹호하고 찬미하게 되는 것이며 미의 개념에 위배되는 ‘왜곡과 변형’ 그리고 비물질화가<sup>37)</sup> 보인다.

1960년대 후반 이후의 신소재 개발과 사고의 변화, 개성의 표현 등으로 소재의 사용이 다양해지고, 안감으로 걸감을 만들거나 걸옷 전체를 비치게 하는 기존 상식적인 소재의 범위를 넘어서기도 했다. 이렇게 소재에 대한 관심은 소재를 결합할 때에도 이질적인 소재의 결합, 고급소재와 값싼 소재의 결합, 하드한 소재와 소프트한 소재의 결합, 원시 소재와 하이테크 소재를 결합하여 극단적인 대비의 형태가 나타나게 되었다.

레디메이드(ready-made) 즉 일상적인 것이 예술가의 선택에 의해 작품으로 평가 될 수 있다고 생각되는 것과 마찬가지로 이러한 의미는 재료가 갖는 한계성을 개방한다. 따라서 전통적인 소재 뿐 아니라 이질적인 재료 예를 들어, 폴리우레탄, PVC, 비닐, 알루미늄, 플라스틱 등도 과감히 도입되어 기존의 작품의 재현으로 예기치 않은 낯선 충격을 불러일으킬 수 있는 것이다.<sup>38)</sup> 이런 패션에 나타나는 플라쥬 기법은 의상에 사용되는 소재의 변형, 왜곡으로 설명 할 수 있으며, 이는 서로

다른 성질을 가진 소재를 결합시켜서 전통적으로 사용되던 직물 외에 이질적인 소재나 기술을 사용하여, 장식 또는 제작함으로 인해 의상에 도입되는 방식이 새로운 이미지를 통해 재창조된다고 할 수 있다.<sup>39)</sup>

패션아트와 같이 인체를 축으로 전개되는 조형작업은 다양한 영역으로 표출되어지고 있다. 그것은 인체와 빛, 인체와 기체, 인체와 색채, 인체와 물체 등의 물성적 표출에서 시작되지만 그것이 인체와 조형적인 관계성을 갖게 되면 조형예술에서 표현되는 가치를 갖게 되고 또 그러한 것들은 관조자들에게 미적 시각성을 유발시키게 된다<그림 24>.

### 3. 초현실주의 패션아트의 특성

현대의 패션아트는 여러 유형으로 발전해가면서 기존의 사회규범과 충돌을 하게 되었고 예술표현의 방법으로 패션이 도구로 이용되고 있음을 알 수 있다. 또한 초현실주의 표현 방법과 함께 예술적인 가능성이 검토되었다. 패션에 있어 초현실주의는 분리할 수 없는 사상이며 표현 방법이다. 이어 패션아트라는 실험적인 형식의 창작행위는 몸과 성에 대한 의미와 표현에 대한 지속적인 사고와 조형의 실험을 수반하며 전개되었다<그림 25>. 패션아트는 기능성과 전통적인 심미성을 가진 실용의상과 달리 작가 고유의 주관적 예술성 표출이 중시되는 확대된 개념을 보인다. 따라서 패션아트라는 새로운 조형분야의 출현은 초현실주의 예술의 표현분야 중 하나로 논의 될 수 있다.

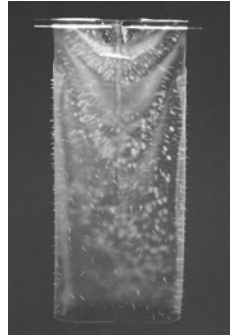
패션아트에는 무의식 상태에서의 상징적인 미래의 조형을 제안하거나 과장된 환상의 표현으로 새로움을 제시하는 순수한 예술의 사고개념이 보이며, 패션아트의 초현실주의 표현에는 공포, 쾌락, 죽음, 퇴폐, 혹은 형이상학적 사고 등의 주제를 인간의 유희적 본능이 가미된 유머와 위트를 이용해 사회적으로 공론화하여 참여시키려는 제안을



<그림 25>  
피터스커첸(Peterskirchen),  
『Striptease, Sequence of  
14 images』, 1971  
(출처: 『Trans-Figurations』,  
1986, p.35)



<그림 26> 강병석,  
『인테』, 1998  
(출처: 『몸, 옷, 이야기전  
도록』, 1998)



<그림 27> 박현,  
『무제』, 2002  
(출처: 『광주비엔날레 도록』,  
2002)



<그림 28> 디나 사바(Dina  
Sabbar), 『God Hera』, 2002  
(출처: 『광주비엔날레 도록』,  
2002)

볼 수 있다<그림 26>. 이는 자동기술표현이나 즉흥적인 아이디어에 사차원의 시간 개념이 포함되어 에로티시즘, 성도착의 비현실적으로 표현으로 여성신체의 부분적 강조나 비합리적 노출을 통하여 새로운 아름다움을 표현한다.

패션아트는 새로운 아이디어, 매체, 미학에 대한 개척 의지와 함께 세대교체의 시대적 환경에 따라 주제를 개발하고 있으며 기본적인 개념에 대한 해체를 거듭하고 있다<그림 27>. 또한 더욱 더 확대되고 풍부하여지는 변화의 과정을 겪고 있다. 재료에서, 기능에서, 표현에서 이러한 변화는 개인적 미감표현의 신세계를 열어주고 있는 것이다<그림 28>.

## V. 결론

지금껏 패션아트의 사회적 인식은 ‘예술과는 별개의 것’이거나 ‘예술의 표현 형식을 빌려서 사용하는 예술적으로 보이는 작업’ 정도의 생각으로 이해되고 있다. 하지만 패션아트와 예술은 일반적인 인식과 관계없이 상호간의 긴밀한 관계를 암묵적으로 가지고 있다. 20세기 초반 다다와 초현실주

의의 등장은 패션과 예술의 암묵적 상호 관계를 청산하고 패션의 미술사적 가치와 예술로의 가능성이 공식적으로 인정받는 계기를 만들었다. 그것은 본 연구에서 밝혔듯이 산업화된 기계시대의 적합한 새로운 예술의 개념과 형식이 실험되고 만들어졌기 때문이며, 관객들도 예술과 패션아트에 대한 창조적인 인식이 생겼기 때문이다. 패션아트는 순수한 예술적 특성만을 드러내어 초현실성을 성취한 조형표현 작업이라고 말할 수 있으며, 이는 인습적인 표현작업으로 생기는 사실의 재현과 반영이 아니라 개인적 환상의 한 부분을 정지시킴으로써 현실을 초현실의 상태로 이끄는 것이다.

패션아트는 우연한 발명이라기보다는 서양 미술사의 전개 과정에서 필연적으로 등장한 결과물임을 알 수 있으며 켄 타이사(Ken Tisa)의 “작가의 추상적인 힘, 즉 정열과 통찰력으로 제작되면 어떤 것이든 예술로 간주된다”는 말과 초현실주의 제창의 선구자였던 앙드레 브르통의 “순수한 무의식의 자동기술”이라고 말한 데서 알 수 있듯이 작업이 가지는 본질적인 성격이 순수예술과 그 방향을 같이한다. 패션아트는 ‘초현실주의’라는 문화적 근거로서 새로운 유행을 창조하는 긍정적 형태로 인식 될 것이며 예술과 패션의 유행흐름을 예측하



는 원동력이 되리라고 본다.

본 연구는 초현실주의와 패션아트에 대한 이론적 고찰 및 초현실주의적 패션아트의 분석단계를 통해 다음과 같은 결과를 도출하게 되었다.

첫째, 초현실주의 예술가들의 사고와 표현은 대표적으로 순수 오토마티즘, 편집병적 비판방법, 우연 끌라주의 방법으로 실현되었고 이는 패션아트의 표현도 초현실주의자들이 실험하고 전개한 방법과 유사하였음을 알 수 있었다. 패션아트는 초현실주의나 표현주의로부터 영향을 받아 전개되었으며 예술 활동의 원시적인 단계인 유희성으로 심리학상의 감정입이 이루어지고 관객을 통하여 발산되는 형태를 가진다는 것을 알 수 있었다.

둘째, 초현실주의적 패션아트 작가들은 패션과 순수예술의 두 범주를 분리시켜 왔던 기존의 개념을 넘어서 확장된 커뮤니케이션 도구로서의 패션개념, 신구조와 신비례의 실험적 개념, 미완성의 해체개념 등으로 작가의 존재에 대한 정체성을 찾으려고 하였다. 또한 이러한 표현은 부정적인 속성을 특징지으며 전통적인 미의 개념에 위배되는 왜곡과 변형 그리고 비물질화를 실험하고 표현하기 위해 서로 다른 성질을 가진 소재를 결합시키는 실험을 전개하거나 신소재를 개발하고 창조하려는 시도라는 것을 알 수 있었다.

패션아트는 절대 양식의 붕괴와 과거의 모든 양식을 포함한 다양한 양식의 공존이라는 측면으로 요약될 수 있다. 이러한 다원화 증후는 작품 내의 균형이나 질서 또는 양식이나 장르간의 구분이 허물어지고 주관적인 무의식의 절대적 미감이 표현된다. 이는 기존의 복식 구조에 대체하는 또 다른 구조가 제안되는 것이며 의식과 무의식을 초월한 순수자아의 창조적인 작업이다. 또한 유희적으로 다른 것들의 경험으로 그 의미를 부재시키는 해체주의 경향을 갖는다.

본 연구를 진행하며 패션아트의 미학적 측면에 관한 이론적 체계화가 필요하다는 점을 실감하였

으며, 우리나라를 중심으로 활발하게 전개되고 있는 패션아트의 창의적인 표현을 다른 영역의 조형 예술과 산업에 적용시켜 나가길 기대한다. 또한 패션아트의 기본적인 개념인 시공을 초월한 주관적 미감표현의 새로운 가능성이 확대되길 기대한다.

## 참고문헌

- 1) 모더니즘 예술의 정신적 축을 우리는 아방가르드 (avant-garde)라고 말하는데, 다다이즘에서 시작된 파괴와 전복의 정신을 예술의 미덕으로 삼는다.
- 2) Fagiolo dell' Arco, M. (1988). *Bella The Futurist*, New York: Rizzoli, p.7.
- 3) Lista, G. (1985). 미래파, 정진구 옮김 (1988). 서울: 열화당, p.14.
- 4) Farrell-Beck, J. & Petsch, J. V. (1984). *Colored Compare: Matisse & Picasso With Chanel and Vionnet*, H. E. R. J, 13(-), pp.206-214.
- 5) 문영애 (1999). 재즈이미지에 의해 형성된 공감각적 색채와 비례에 의한 복식조형, 연세대학교 대학원 박사학위논문, p.115.
- 6) 다다이스트로서 레디메이드(ready-made)라는 미적 개념을 창조했다. 이는 기성품을 그 일상적인 환경과 장소에서 옮겨 놓으면, 그 본래의 목적성을 상실하게 되고 드디어는 단순히 사물 그 자체의 무의미함만이 남게 된다는 것이다.
- 7) 브르통(André Breton): 1917년 이후는 아폴리네르, 아라공, 수포, 차라 등과 지내면서 오토마티즘에 의한 작품 『자장(磁場)』(1921)을 수포와 함께 지었으며, 다다이즘 운동에도 참여하였다. 『문학 Litterature』, 『초현실주의 혁명 La Revolution』 등 중요한 기관지를 발간하는 한편, 소설 「나자 Nadja」(1928), 수필집 「연통관(連通管) Les Vases communicants」(1932) 등의 중요한 작품을 많이 발표하였다.
- 8) 초현실주의선언: 합리주의를 부정하고, 무의식의 외재화(外在化)에 의한 인간의 해방을 선언하였다. 1924년에 '제1선언'이, 1929년에 '제2선언'이 출판되었다. '제1선언'에서 브르통은 초현실주의를 "구술기술, 그 밖의 모든 표현 방법으로 사고의 참다운 움직임을 표현하고자 하는 마음의 자동기술법(오토마티즘)이며, 이성에 의한 모든 검열을 배제하고 미학적 도덕상의 일체의 선입관으로부터 떨어져 이루어지는 사고의 참다운 복사"라고 정의하였다.
- 9) 김용직, 김치수, 김종철 편 (1987). *문예사조*, 서울: 문학과 지성사, p.265.
- 10) Lucie-Smith, E. (2002). *Art Now, Germany*: Taschen, p.48.

- 11) 초현실주의 선언에 참가한 중요인물은 아라공, 바롱, 브르통, 쿠르벨, 폴 엘뤼아르, 페레 등으로 기록되어 있다.
- 12) 모든 습관적 기법이나 고정관념 이성 등의 영향을 배제하고 전혀 무념무상의 상태에서 손가는 대로 그리는 것을 말한다.
- 13) 임영방 (1984). 현대미술의 이해, 서울: 서울대학교 출판부, p.177.
- 14) Herbert, R. (1968). Art Now, 김윤수 옮김 (1971). 서울: 열화당, p.93.
- 15) Richard, A. (1964). 미술비평의 역사, 백기수, 최민 옮김 (2000). 서울: 열화당, pp.92-95.
- 16) Fauchereau, S. (1988). Arp, New York: Rizzoli, p.18.
- 17) 오스카 슈레머(Oskar Schlemmer)는 독일의 무용가로 사물의 동일성과 다양성을 대조하기 위하여 본질적인 면, 기본적인 면, 근원적인 면들을 단순화하고 정리하는 것'을 추상이라 정의하고, 무대에 가면과 생명 없는 인물을 등장시켜 동작 역할, 공간 개념, 소품, 시각 예술과의 관계를 탐구하는 데 기여하였다.
- 18) 1919년 건축가 발터 그로피우스(Walter Gropius)가 미술학교와 공예학교를 병합하여 설립하였다. 초기에는 공예학교 성격을 띠다가 1923년에 이르러서야 예술과 기술의 통일이라는 연구 성과를 평가받았다.
- 19) 편집증 환자는 환각능력에 의해 한 물체를 그대로의 상태에서 전혀 별개의 것으로 본다는 점에 착안한 것으로 세밀한 사실적 수법으로 마치 상상세계의 손으로 그린 색채사진처럼 그려진 화면은 교묘히 구성되어 초현실적 세계가 된다. 더블 이미지나 다중상(多重象)이 일으키는 환각을 조직적으로 활용한 방법이다.
- 20) 김옥진, 박재원 (2004). 광주비엔날레도록, 광주: 광주광역시, p.10.
- 21) Schafler, D. J. (1987). Stayle: The nontraditional Ewarable, Craft Horizen, Oct, p.27.
- 22) 박민여 (2004). 광주비엔날레도록, 광주: 광주광역시, p.13.
- 23) Dyett, L. (1983). Art to Wear, American Craft, Nov, p.18.
- 24) 정홍숙 (1981). 복식문화사, 서울: 교문사, p.55.
- 25) 샤론 헤지스(Sharron Hedges), 마리카 콘툼패시스(Marika Contompasis), 자네트 리프킨(Janet Lipkin), 디나 냅프(Dina Krapp), 진 윌리엄 카시체도(Jean Williams Cacicedo)와 같은 작가들은 미술의상 운동의 개척자로 미술의상의 기반을 마련하였다.
- 26) Grover, D. (1979). Wearable, Fiberarts, Nov-Dec, p.31.
- 27) 이성순 (1982). 새로운 섬유예술운동으로서의 미술의상, 월간디자인, 2월호, p.38.
- 28) Strosnider, A. (1976). Friend of Rags, Fiberarts, May-June, p.36.
- 29) Talley, C. (1988). Art to Wear, Surface Design Journal, Fall, p.20.
- 30) 김지희 (1995). 현대미술의상에 관한 연구, 상지대학교 논문집, 25(-), p.12.
- 31) 이해주 (1990). 실용의상과 미술의상, 월간공예, 3월호, p.87.
- 32) 박은경 (2002). 테크놀로지 아트와 테크놀로지 패션 이미지의 미적 특성에 관한 비교연구, 한국의류학회지, 26(6), p.164.
- 33) 김혜정 (2004). 21세기 현대패션에 나타난 타 영역과의 상호텍스트성에 관한 연구, 복식, 54(2), p.109.
- 34) Goldberg, J. (1986). Art to Wear Visionary, Ornament, 10(2), p.42.
- 35) 안선경 (1994). 현대복식에 표현된 추의 개념, 숙명여대 대학원 석사학위논문, p.82.
- 36) 이금란 (1992). 현대인의 소의현상에 관한 시각적 표현: deformation을 중심으로, 이화여대 대학원 석사학위논문, pp.16-17.
- 37) 오광수 (1991). 한국현대미술사, 서울: 열화당, pp.31-33. (비물질화가 가지는 억압의 의미는 일체의 사회적 발언의 금지와 관련이 있다.)
- 38) 정진영 (2002). 벨기에 패션 디자인의 반미학적특성에 관한 연구: 앤트워프 6인방의 작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.68.
- 39) 이윤진 (2002). 현대패션에 나타나 유머성, 건국대학교 대학원 석사학위논문, p.76.



# **The Characteristics of Fashion Art**

## **- Focused on Surrealism Expressed in Fashion Art -**

**Lyu, Keun Jong**

Ph.D. in Fine Art

### **Abstract**

This research explores surrealism in the works of fashion art and to help contemporary fashion artists with their desire for creation by enhancing the artistic element in fashion art. As surrealism which developed out of Dada movement in the 20th century spread around the globe, it enabled fashion to become a part of art history and start receiving much higher recognition as a form of art. Experimental fashion art have progressed as it brought together the ideas, expressions, as well as experiments associated with bodily and sexual expressions. Results are as follows. First, the way fashion artists express is similar to how other artists practiced surrealism. It is expressed before the audience in the most basic form: pleasure. Surrealistic fashion artists merged fine art with fashion and tried to redefine fashion as a means of communication, new structural and proportionate experiments, and the world of unfinished works and ultimately helped surrealistic fashion artists find their identities. Furthermore, surrealistic artists have tried to develop new textile by synthesizing two completely different fabrics in order to express and experiment with delusion, deformation, and dematerialization that goes against traditional beauty.

Key words: surrealism, fine art, fashion art