

무용 예술과의 융합을 통한 지속가능한 패션문화산업 생태계 모색*

정우정**

- | | |
|------------------------|------------------|
| I. 서론 | V. 무용과 패션의 융합 사례 |
| II. 이론적 배경 | VI. 결론 및 제언 |
| III. 뉴미디어 시대의 패션산업의 변화 | 참고문헌 |
| IV. 신체-움직임에 기반한 무용과 패션 | Abstract |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

오늘날 글로벌 패션산업에서 가장 중요한 화두는 지속가능성이라 할 수 있다. 2000년대 들어오며 글로벌 패션기업들은 유행에 맞는 제품을 빠른 주기로 공급하며 패스트 패션을 선도해 왔다. 그 결과 패션 상품의 유행 주기는 더욱 짧아졌고, 오히려 뚜렷한 유행의 차이가 사라지며 다양한 스타일이 혼재하는 양상을 보여주고 있다. 패스트 패션의 성장은 패션 제품의 잦은 구매와 폐기를 초래했고, 그 결과 유해 물질 배출량을 급증시킴으로써 패션산업이 환경 오염의 주범이라는 오명을 얻게 하였다. 오늘날 전 세계적으로 탄소 배출을 줄이기 위한 친환경 기조는 각 나라의 정치, 사회, 경제, 문화 등 모든 영역에서 당위적 가치가 되었으며 각국 정부와 기업들은 이에 따른 실질적이고 구체적인 노력을 하고 있다. 글로벌 컨설팅 그룹인 맥킨지 앤 컴퍼니(Mckinsey & Company)와 비즈니스 오브 패션 (Business of Fashion)이 지난해 말 발표한 'The State of Fashion 2020' 보고서에서 '지속가능성'은 섬유패션산업의 10대 과제이자 미래 성장 동력의 핵심으로 꼽혔다. 이러한 당위성은 패션산업의 자성적 반성을 통해 재생 가능한 원료 사용부터 직물의 염색, 생산 과정의 변화를 가져왔고, 나아가 저임금 노동이나 로컬 문화의 보전 등 사회·문화적 측면의 지속가능성으로 확산되었다. 그러나 생산 단계의 지속가능한 노력에도 불구하고 식품이나 타 소비재 산업에 비해 패션산업은 아직 실질적 효과를 거두지 못하고 있다. 이는 기능재이며 동시에 감성재인 패션상품의 속성에 기인한다. 패션은 모방과 동조라는 사회적 맥락 내에서 작동하며 동시에 개인이 가진 사회·문화적 자본으로 형성된 취향의 논리를 따른다. 선택된 의복은

* 이 연구는 댄스 & 미디어연구소 제3회 국내학술심포지엄에서 구두 발표한 논문임.

** 중앙대학교 문화예술경영학과 대학원 박사수료. wojungj@gmail.com

개인의 신체와 함께 내적 감성, 신체 이미지, 자아 이미지를 형성하며 다시 사회적 지지를 얻는 과정을 겪는다. 이처럼 패션상품은 사회적·개인적 차원의 다양하고 복잡한 함의를 내포한 가치재라는 점에서 윤리적인 담론만으로 소비자의 공감대를 얻기가 어렵다. 그래서 최근에는 패션의 지속가능성을 위해 생산자 관점 뿐 아니라 소비자 관점에서의 인식의 전환과 실천적 행동의 중요성이 제기되고 있다. 패션기업은 소비자의 감성적 소비 욕구와 지속가능성이라는 이성적 당위성 간의 모순적 의미를 제거하고 이 두 가치를 연결해야 하는 쉽지 않은 과제를 안고 있다.

패션산업의 또 다른 변화 중 하나는 패션 커뮤니케이션이 디지털 미디어 환경으로 옮겨오면서 패션 콘텐츠가 급성장하고 있다는 점이다. 지면 매체에 의존했던 패션 정보와 정적 이미지들이 뉴미디어 매체에서 동적 이미지, 동영상 콘텐츠로 전환되면서 물질적 소비 위주의 패션산업이 비물질적, 문화적 향유 방식으로 재편되고 있다. 패션 필름, 패션쇼, 패션 퍼포먼스 등 다양한 형식의 패션 콘텐츠는 패션상품의 홍보 목적을 넘어 그 자체로 예술적 속성을 보여주기도 한다. 움직이는 신체에 나타나는 패션 이미지는 패션상품을 부각하기 위해 의도된 연출임에도 불구하고, 패션상품 단독으로 지각되는 것이 아니라 움직이는 신체에서 발견되는 패션의 미적 경험을 제공한다. 영화적 요소나 서사적 구조가 뚜렷한 패션 필름도 있으나 온라인 스트리밍 패션쇼와 퍼포먼스, 이커머스(E-commerce) 플랫폼 등에서 나타나는 동적 패션 콘텐츠는 신체와 움직임이 의복과 상호작용하는 방식을 보여줌으로써 관람자가 패션이 움직이는 신체에서 창조되는 비정형성을 지각하게 한다. 이처럼 시간성과 운동성을 가진 패션 이미지는 뉴미디어 매체의 무용 이미지와 유사한 특징을 보여주고 있다.

본 연구는 패션모델의 정형화된 포즈와 정적인 사진 이미지에서 간과되었던 생동감 있는 신체성과 운동성이 체화된 뉴미디어 시대의 패션이 무용 예술의 본질, 즉 매 순간 살아 움직이는 신체에 대한 인식과 연결되며 융합되는 현상에 주목하였다. 패션의 비정형화, 비물질화는 예술로서의 무용과 상업적이면서 동시에 문화적인 패션이 ‘신체와 움직임’이라는 연관성에 기반한 융합의 효과로 나타나는 특징이라는 점을 밝히고자 하였다. 나아가 무용과 패션의 융합이 유행을 따르고 특정 패션상품을 소유하는 것에서 패션문화를 향유하는 것으로 패션의 가치를 확장시키고, 의복이 개인의 신체 및 움직임과 관계하는 방식을 새롭게 지각하게 함으로써 지속가능한 패션을 위한 소비자 관점의 실천적 행동으로 이어질 수 있는 가능성을 모색하는데 본 연구의 목적이 있다.

무용과 패션의 융합·협업에 관한 연구로는 무용 공연이 패션과 콜라보레이션을 통해 관객층을 확대한 사례 연구,¹⁾ 콜라보레이션 무용 공연의 관람의도, 공연만족, 행동의도의 관계를 살펴보면서 국립무용단의 패션 아티스트와 협업한 사례 연구,²⁾ 무용수의 몸에 나타난 라반의 움직임 요소와 무용 의상의 디자인 요소와의 유사한 특질을 살펴본 연구³⁾가 있으며, 패션 분야에서는 문화예술과의 콜라보레이션, 융합을 통해 나타나는 패션의 탈경계성, 감성지향성, 기술지향성, 시공간 초월성, 유희성, 동시개념성의 특징을 밝힌 연구,⁴⁾ 패션 필름에 나타난 패션의 특수성을 패션의 시간과 몰입, 다감각적 실천, 인간

1) 한정미(2015), 무용공연의 콜라보레이션 동향과 창작 활성화 연구, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, pp.29-31.
 2) 한승연(2016), 콜라보레이션 무용공연에 대한 관람욕구, 공연만족, 행동의도와의 구조적 관계, 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문, pp.29-31.
 3) 정우정(2013), ‘움직이는 몸’에 기반한 무용의상 연구 -라반 움직임 분석을 중심으로, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, pp.22-26.
 4) 간호섭(2008), 현대 패션에 나타난 콜라보레이션의 문화적 특성에 관한 연구, 성균관대학교 대학원 박사학위 논문, pp.143-208;

감성 획득, 역할과 영역 확장으로 논의한 연구⁵⁾ 등이 있다. 그러나 무용과 패션을 순수예술과 문화산업 모델 내에서 장르를 넘어 융합되는 양상으로 살펴보거나 디지털 콘텐츠에 나타난 무용과 패션 이미지의 유사성을 움직이는 신체를 중심으로 논의한 연구는 거의 없다. 또한, 패션에 있어 융합을 지속가능성 실천의 방안으로 고려한 연구,⁶⁾ 패션 브랜드의 마케팅 차원의 기술·문화 융합과 지속가능성 효과를 검증한 연구⁷⁾ 등 문화예술과의 융합이 지속가능성에 긍정적이라는 연구가 있으나 무용과의 융합을 통한 가치를 패션의 지속가능한 사회적 가치와 관련하여 살펴본 연구는 부재하였다. 따라서 무용과 패션의 융합을 통해 무용의 예술적 가치가 패션의 비물질적인 문화적 가치로 연결되고, 이러한 가치 인식이 수용자 관점의 실천적 노력과 인식의 틀로 작용함으로써 패션이 지속가능한 패션문화산업으로 확장될 수 있음을 주장하고자 한다.

2. 연구방법

연구방법은 뉴미디어 시대의 패션과 무용의 변화를 문헌연구를 중심으로 살펴보았고, 융합 사례를 통해 패션에 나타난 신체-움직임 요소와 그 의미를 분석하였다. II장에서는 예술과 문화산업에 관한 전통적 문화산업 모델과 오늘날 경계가 모호해지고 탈장르화되며 나타나는 융합의 개념을 살펴보았다. 또한, 패션의 지속가능성에 관해 개념적으로 정의하였다. III장에서는 기술적, 사회적 환경의 변화로 인한 패션산업 전반의 변화양상을 살펴보고, 사회·문화적 측면의 패션과 개인적 의복행동에 관한 담론을 패션철학과 의상 심리학의 문헌을 통해 고찰하였다. IV장에서는 신체-움직임을 중심으로 무용과 패션의 연관된 특질을 논의하였다. 크게 현실과 가상으로 나누어서 살펴보았는데, 실제 움직이는 신체와의 상호작용의 통해 나타나는 의복 공간을 라반의 움직임 이론을 통해 논의하였고 가상의 뉴미디어 매체에 나타나는 무용 이미지와 패션 이미지의 특징을 비교하여 그 공통성과 의미를 도출하였다. 패션 및 의류학 분야에 신체와 움직임에 관한 이론이나 정보가 부재한 것을 고려하여, 움직임 분석 이론인 라반의 움직임 요소를 간략하게 기술하였다. V장에서는 무용과 패션의 융합 사례를 소개하고 그 의미를 도출하였다. 사례 선정에 있어 미디어 매체 특성이 상대적으로 많이 개입되는 무용 필름과 패션 필름은 제외하였으며 융합 사례 선정 기준은 다음과 같다.

- 첫째, 무용 예술의 신체성과 움직임, 안무적 요소가 존재하는가.
- 둘째, 패션 디자이너와 안무가가 대등한 방식으로 협업하였는가.
- 셋째, 무용 예술의 가치가 지속적으로 브랜드 정체성에 반영되어 있는가.
- 넷째, 온·오프라인 채널에서 높은 관람자 수와 조회 수를 기록했는가.

위 기준을 고려하여 최종적으로 크리스찬 디올의 2019SS 패션쇼, 패션 브랜드 COS의 2018 소마컬렉

백정현(2009), 문화·예술과 현대패션에 나타난 하이브리드 현상, 전남대학교 대학원 박사학위 논문, pp.41-54;
 위미경, 최현숙(2013), 패션산업에 나타난 컨버전스에 관한 연구, 『디자인학연구』26(2), pp.369-387.

5) 김세진(2017), 패션필름에 나타난 패션 이미지의 표현특성, 서울대학교 대학원 박사학위 논문, pp.149-160.

6) 이달아, 안인숙(2015), 융합디자인 특징이 반영된 슬로 패션 디자인 연구, 『복식』65(2), pp.33-47.

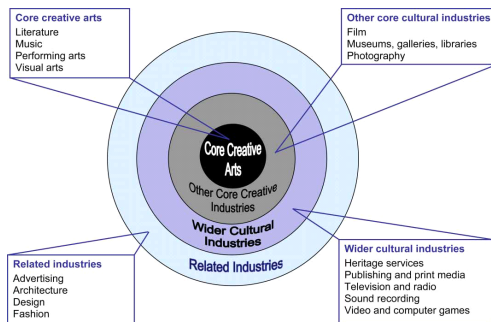
7) 박수현, 고은주(2017), 패션 브랜드의 기술·문화 융합과 지속가능 경영 활동에 따른 지속가능성 평가연구, 『한국의류산업학회지』19(2), pp.152-165.

션 (Soma Collection), 패션 디자이너 후세인 샬리얀의 융합 퍼포먼스인 “What happens when Fashion meets Dance” 작품을 선정하였으며, 온라인 스트리밍과 유튜브 영상을 통해 분석하였다. 디자이너 및 안무가의 인터뷰와 국내외 관련 기사, 관람자의 평가와 피드백을 종합적으로 검토하여 분석하였다.

II. 이론적 배경

1. 문화산업 동심원 모델 (Concentric Circles Model)의 변화

문화산업 동심원 모델은 데이비드 스로스비 (David Throsby)가 주장한 문화산업 이론으로 기초예술과 문화산업(대중예술)을 이원화된 구조로 보는 것이 아니라 문화산업의 범주를 중심-주변 모델로 도식화하였다. 중심부에 예술을 위치시키고 생산 과정에 창의적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 주변의 문화산업으로 배치하였다.⁸⁾



〈그림 1〉 문화산업 동심원 모델⁹⁾

이 모델의 중심부는 전통적 순수예술 분야로 문학, 공연예술, 시각예술을 포함한다. 2차 영역은 박물관, 미술관, 도서관, 영화, 사진이 있으며 광의의 문화산업인 3차 영역에는 방송, 미디어, 출판, 게임, 음반의 콘텐츠 산업이 해당된다. 가장 바깥 영역은 관련 산업으로 광고, 건축, 디자인, 패션이 포함된다 고 보았다.

그러나 디지털 환경으로의 변화는 예술과 문화산업 간의 전통적 모델에 의문을 제기한다. 예술의 창조성이 인접 문화산업에 영향을 미치는 정도에 따라 구분한 스로스비의 문화산업 동심원 모델은 뉴미디어의 재매개와 장르 간 융합이 활발한 오늘날의 콘텐츠 창작물에 적용하기에 한계가 있다. 디지털 콘텐츠는 복제된 공연 실황 외에도 사진과 영화 기술을 접목한 무용 사진, 댄스 필름과 같은 새로운 창작물을 포함하며, 이는 무용이 타 장르의 형식과 기술을 접목하여 새로운 무용 창작물을 제작한 예로 반드시 순수예술의 창의성이 하향식(Top down)으로 문화산업에 영향을 준다고 하기 어렵다. 특히, 2020년 코로나 발병으로 인한 대면 공연의 제약은 온라인 공연 영상의 확대를 가속화 하였으며, 초기 공연 실황

8) D. Throsby(2008), The concentric circles model of the cultural industries, *Cultural Trends* 17(3), pp.147-164.

9) 앞의 글, p.150.

송출 방식에서 나아가 IT 기술자, 영화 제작자, 안무가가 협업하여 온라인 공연 콘텐츠를 따로 제작하고 추후 라이브 공연에서 이를 선보이는 방식을 채택하는 등 전통적 예술의 창·제작 방식이 변화하고 있다. 방송, 게임, 애니메이션 등 기존 콘텐츠 산업 외에 디자인, 출판, 패션, 광고, 건축 등 문화산업의 바깥 쪽에 위치하는 장르도 디지털 전환을 통해 다양한 콘텐츠와 서비스를 창출하고 있으며, 공유와 연결의 디지털 특징은 이들 간의 융합을 더욱 촉진시키고 있다. 따라서 뉴미디어 시대에는 동심원 모델의 중심과 주변부 간에 쌍방향으로 영향을 주고 받으며 장르 간 그 경계가 모호해지고 있는 특징을 보여준다. 그러므로 예술과 문화산업의 융합 양상을 디지털 기술과 플랫폼을 중심으로 나타나는 광범위한 문화산업 생태계 내에서 입체적으로 조망할 필요가 있다.

2. 융합

융합이라는 용어는 다양한 학문 분야에서 사용되고 조금씩 다른 의미로 해석되기도 한다. 이질적인 것이 결합 되어 그 이전과는 다른 형태와 가치를 발생시킨다는 뜻으로 퓨전(Fusion)이라는 용어는 음악과 문화산업에서 많이 사용된다.¹⁰⁾ 패션이나 소비재 분야에서 많이 사용되는 ‘서로의 경쟁력과 핵심역량을 목적 중심적, 전략적으로 활용하여 시너지를 낸다’는 의미의 콜라보레이션과는 다르며, 본 연구에서는 디지털 기술로 인해 무용과 패션의 특징들이 실제와 가상공간에서 비슷한 양상으로 자연스럽게 나타난다는 점에서 퓨전으로 정의하고자 한다. 융합은 디지털 기술의 적용과 형식 그 자체 보다는 예술과 산업 간의 연관성을 통해 새롭게 생성되는 가치에 방점을 두고 있다. 오늘날 예술은 예술가가 ‘사물을 바라보는 관점을 제시하는 것’에서 예술을 보는 새로운 ‘경험을 창조하는 것’¹¹⁾으로 변화하고 있으며 수용자의 참여와 다각각적 체험을 통해 예술이 개인의 삶에 연결되고 의미를 생성하는 방향으로 나아가고 있다. 융합은 예술이 산업과 연결되고 예술의 가치가 일상생활에서 더욱 실천적인 의미를 생산하는 데 기여한다. 그러나 융합의 지속가능성을 위해서는 융합하는 주체들 사이의 상호매력적인 연관성이 요구되며 이는 예술이 가진 본질적 가치로부터 출발한다. 연관성이라는 공통된 가치를 바탕으로 한 융합은 예술을 단순히 도구로 이용한다는 비판을 받기도 하는 예술 기반 경영이나 사회적 책임의 한 방법으로 예술단체를 후원하는 기업 차원의 전략과는 차이가 있다.

3. 지속가능성

지속가능성(Sustainability)이란 환경에만 해당되는 것이 아닌 인간사회의 환경, 경제, 사회적 양상의 연속성에 관련된 체계적 개념¹²⁾으로 지속가능이란 용어는 1972년 스위스에서 열렸던 인간 환경에 관한 유엔 회의에서 처음 시작되었다. 지속가능성은 인류의 행복과 환경에 악영향을 미치지 않는 호환 가능한 시스템을 의미¹³⁾하며 미래의 유지 가능성이라는 점에서 바람직한 사회적 가치를 담고 있는 용어라 할 수 있다. 환경을 해치는 유해물질에 대한 경각심에서 시작된 지속가능성 논의는 2010년 이후 생산

10) 위미경, 최현숙(2013), pp.371-373.

11) 2018 대한 전시디자인학회 춘계학술대회, 『새로운 대중, 새로운 접근 그리고 새로운 전시』.

12) 매일경제용어 사전, “지속가능성”, <<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=16731&cid=43659&categoryId=43659>, 2020.1.28.>.

13) L. G. Curwen, A. K. Sarkar(2013), Challenges and solutions of sustainable apparel product development: A case study of Eileen Fisher, *Clothing and Textiles Research Journal* 31(1), pp.32-47.

과정의 환경 문제 외에도 아동 노동(Child Labor)이나 원사 농가에 대한 정당한 보상 등 공정무역 이슈, 전통적 재료 사용과 로컬 인력의 일자리 창출, 여성의 차별적 문화를 변화시키기 위한 사회공헌 활동¹⁴⁾ 등 경제적, 사회적, 문화적 지속가능성으로 그 의미가 더욱 확대되었다.

본 연구에서는 패션문화의 지속가능성을 친환경적 패션상품의 소비라는 의미를 넘어 비물질적인 패션문화 향유를 통해 패션이 경험과 지속성의 무형적 가치로 확장되고, 긍정적인 신체 인식과 자아 이미지가 패션의 실천적 소비 태도로 이어지는 개념으로 그 의미를 사회·문화적으로 확장하였다. 이는 주로 생산자 관점과 환경적 측면에서 논의한 패션의 지속가능성에 관한 연구들과 차이가 있다. 본 연구의 지속가능성 개념은 문화예술과의 융합이 패션의 지속가능성과 높은 관련을 가진다는 연구,¹⁵⁾ 패션상품의 과시적·충동적 소비를 줄이는 데 무용의 움직임 치료가 이용될 수 있다고 논의한 연구¹⁶⁾ 등 문화예술과의 융합을 다룬 기존 연구와 같은 시각을 견지한다. 문화예술은 인간의 의식과 정신을 고양하고 지속적인 만족감과 가치를 주는 분야로, 패션이 문화예술과 마케팅적 차원의 콜라보레이션을 넘어 장기적이며 지속적인 융합과 협력을 할 수 있는 환경이 마련되고 있다는 점은 매우 고무적이다.

III. 뉴미디어 시대의 패션산업의 변화

1. 뉴미디어 시대의 패션산업의 변화 : 거대 담론의 붕괴와 소비자의 경험 가치 확장

1980~90년대 제조업 위주의 패션산업은 생산과 유통의 자동화와 디지털 미디어의 발전으로 인해 물질적 측면의 혁신과 감성적 측면의 다감각적 지각을 동시에 이루며 복잡한 네트워크적 생태계로 전환되고 있다. 정보수집-디자인-제작 및 생산-유통-판매-고객관리의 선형적 패션산업의 가치 사슬 구조가 디지털 미디어와 플랫폼을 통해 쌍방향적, 수평적으로 변화하고 있으며 패션산업 종사자들과 소비자들 간의 커뮤니케이션도 증대되고 있다. 그동안 패션산업은 시즌별로 톱 디자이너와 글로벌 패션 정보기관이 탑다운 방식으로 트렌드를 제시하고 대중 브랜드들이 유사한 스타일을 빠른 속도로 복제하여 유행을 전파하는 방식이었다. 그러나 온라인 환경은 생산자와 소비자가 직접 소통하고 정보를 공유하면서 트렌드를 움직이는 거대 담론을 서서히 붕괴시키며, 대신 개인화된 기호와 경험적 관계성을 중요한 가치로 등장하게 했다. 소비자는 크라우드 펀딩 등으로 직접 생산에 참여하기도 하고 개별화된 치수 데이터를 적용한 상품을 구매하는 것도 가능해졌다. 온라인에서 가상 피팅(fitting)을 시뮬레이션해 볼 수 있으며 신체적 특징과 기호에 따라 의복의 재질을 바꾸어 가상에서 확인할 수도 있다. 기능적 측면의 편의성과 맞춤형 서비스 뿐 아니라 다양한 패션 콘텐츠를 통해 유희성과 예술성을 전달하며 패션상품의 소비가치를 변화시킨다. 뉴미디어 매체에서 소비자는 과거와 달리 물질적 상품과 함께 동적인 이미지와 서사적 구조의 텍스트, 음악 등이 복합된 패션 콘텐츠를 함께 소비한다. 그동안 패션은 브랜드 아이덴티티를 표현하기 위해 패션상품의 형태적 디자인을 넘어 판타지적 상상을 불러일으킬 수 있는 매체 광고와 사진에 많은

14) 박수현 외(2017), p.154.

15) 앞의 글, p.162.

16) C. Thornquist (2018), The potential of dance: Reducing fashion consumption through movement therapy, *Journal of Cleaner Production* 183, pp.824-830.

노력을 기울여 왔다. 그러나 최근에는 제품판매를 목적으로 한 정지된 이미지 대신 움직이는 이미지(the moving image), 패션 필름, 패션 퍼포먼스 등 다양한 형식의 패션 관련 콘텐츠를 선보이고 있다. 사실 대량생산 시대 이후 매 시즌 새로운 스타일을 추구하는 것, 그 자체가 패션의 속성이 되어왔다고 해도 과언이 아닐 정도로 패션의 짧은 유행은 오히려 매 시즌 만들어 내는 패션상품이 더 이상 새로울 것이 없는 상태로 이르게 하였다. 이러한 속도 경쟁에서 빠져나오려는 시도 중 하나로 패션은 음악, 미술, 건축, 공간, 무용 등 문화예술의 접목과 협업에 적극적으로 나서고 있다. 문화예술이 가진 미학적, 개념적, 은유적 상징을 패션 콘텐츠에 차용함으로써 패션 스타일이 의미를 띠고서 함의와 연상을 불러일으키며, 패션 상품의 형태 그 자체는 의미를 실어 나르는 중개물¹⁷⁾로서 기능하게 된다. 또, 패션 관계자만이 볼 수 있었던 패션 하우스의 패션쇼가 전 세계에 라이브로 실시간 방송되면서 패션쇼가 정보와 상품 프리젠테이션 목적보다는 퍼포먼스적 성격을 갖게 되었다. 이는 패션쇼를 통해 소비자가 특정 상품을 소비하는 방식에서 패션 퍼포먼스의 유희적 경험에 참여하고 향유하는 방식으로 변화되는 것을 의미한다.

이탈리아 디자이너 발렌티노(Valentino)나 프랑스 패션 하우스 크리스찬 디올(Christian Dior)의 경우 무용과 융합하는 패션 퍼포먼스를 자주 선보이고 있으며, 최근에는 대중적인 브랜드들도 무용수와 패션광고, 사진, 아트패션 작업을 함께 하거나 안무가와와의 협업을 통해 독창적인 퍼포먼스를 보여주고 있다. 최근의 행보가 과거 마케팅적 측면의 콜라보레이션과 다른 점이 있다면 패션을 인간의 제2의 피부로서 신체의 연장자로 인식하거나, 인간의 움직임이 패션 공간과 상호작용하는 방식에 주목하며 신체와 패션 간의 유기적이며 개념적인 의미에 바탕을 두고 있다는 점이다. 신체와 패션의 관계성에 주목한 동영상 패션 콘텐츠와 라이브 퍼포먼스들은 패션의 탈장르화 경향을 뚜렷이 보여주며 과거 제품의 소비 위주의 패션산업이 예술과 문화콘텐츠 산업으로 재편되는 변화를 잘 보여준다.

2. 사회·문화적인 패션과 개인의 의복행동

패션은 그 자체로서 합당한 연구대상이 되기 어렵다는 많은 편견에도 불구하고 패션에 관한 산업적, 복식사적, 사회학적 관점의 연구들은 다양한 문화적 맥락 안에서 논의되어 왔다. 대중문화와 소비사회에서 패션은 근대적 정신과 가치를 지니지 못한 채 그저 새로움을 끊임없이 추구하는 물질적 변화와 현상, 잉여물의 상태를 의미한다는 오해를 가지게 되었는데, 이러한 오해는 패션과 의복이라는 용어의 무분별한 혼용에 기인한다. 패션은 흔히 생각하듯 단순히 물질적 의복만을 의미하지 않으며 소비의 모든 영역으로 확산되는 문화적 현상이며 나아가 예술, 정치, 과학 등 모든 영역이 패션의 논리를 따르고 있다.¹⁸⁾ 모더니즘 시대 흐름을 반영하며 패션의 형태와 스타일의 변혁이 일어났으며 한때 패션도 예술과 문화의 한 장르로서 인식되기도 하였다. 그러나 미술, 음악, 건축, 무용 등에 나타난 예술사조의 경향을 쫓아가는 방식이 패션 그 자체의 본질에 대한 답을 주지는 못했으며 오늘날 패션과 현대미술의 다양한 협업에도 불구하고 여전히 패션을 순수예술로 여기지 않는다. 패션은 대량생산 가능한 제조업이면서 동시에 장인 정신을 계승하는 공예와 같은 실용예술 사이에 위치한다. 그럼에도 불구하고 패션은 특정 시대의 사회적 이데올로기와 문화적 매커니즘 내에서 자아 정체성과 취향을 규정하며 계급, 젠더, 인종, 직업 등의 표상으로

17) 간호섭(2008), p.194.

18) L. 스펜젠(2006), 『패션:철학: 패션에 대한 철학의 대답』, 도승연(역)(서울: MID, 2013), p.20.

작용한다는 점에서 단순한 물질적 재화나 공예품 이상의 의미를 지닌다고 할 수 있다. 부르디외는 예술적 취향이 체화된 문화자본을 통해 형성되는 것과 마찬가지로 생활양식과 소비방식도 선천적으로 타고난 것이 아니라 경험과 생활 속에서 획득한 후천적 성향으로 보았다. 경제적·물질적 자산 뿐 아니라 비물질적 자산을 통해 한 계급 안의 공통된 문화적 상징 및 인지, 구조, 행동 양식을 내면화한 체계인 ‘아비투스(habitus)’를 통해 취향이 형성¹⁹⁾된다는 것이다. 그러므로 패션은 개성을 드러내기 위한 자아표현의 개인적 차원에 머물지 않으며 언제나 사회적 맥락과 문화와 밀접한 관계를 지닌다고 할 수 있다.

그러나 패션의 협소한 의미인 의복은 개인적 차원으로 넘어오며 다른 맥락에서 이해된다. 마릴린(Marilyn J Horn)은 의복을 ‘제2의 피부’²⁰⁾라고 정의하였는데, 이는 의복을 신체와 따로 떼서 생각할 수 없으며 의복이 신체 인식과 자아 정체성에 영향을 주며 자아의 가시적 외형을 구성한다는 것을 의미한다. 의복의 형태, 재질, 장식 등으로 신체 이미지를 변화시킬 수 있으며 개인의 신체 이미지와 신체 공간 인식이 사회적 피드백과 끊임없이 상호작용하며 자아 이미지를 형성하게 된다. 오늘날 소비를 통해 특정 물건을 소유하는 것이 사회적 자아를 확인하고 대중과 구별 짓는 하나의 방식이 되고 있는데, 의복은 매 순간 신체에서 분리되지 않는다는 점에서 데이비스(F. Davis)가 말한 것처럼 ‘정체성의 시각적 은유로 기능’ 한다²¹⁾고 볼 수 있다.

이처럼 문화적인 맥락에서 패션이 개인의 의복행동에 규범적이고 사회적인 지배구조를 행사하지만 일상적 의복행동은 개인의 신체 이미지, 자아존중감, 의복에 대한 취향, 도덕적 관념 등 개인적인 영역으로 귀결된다. 그럼에도 불구하고 오늘날 패션에 관한 담론들은 움직이는 생생한 신체(lived body)에 패션이 작용하는 방식, 즉 몸과 내적 정체성이 체화된 활동으로의 개인적 의복행동이 사회·문화적으로 관계하는 총체적 관점을 조망하지 못하고 있다.²²⁾ 그러므로 사회적, 산업적 관점의 대상으로서의 패션 담론과 개인의 일상생활에서의 의복행동의 실천적 방식 간에 동떨어진 간극을 이어줄 수 있는 새로운 논의가 필요하다. 본 연구자는 개인의 내적 정체성과 감성을 내포한 신체적 움직임이 패션의 경험과 인식에 있어 중요한 요소이며 신체를 중심으로 한 지각방식의 변화가 인간 친화적이며 지속가능한 패션문화로 나아갈 수 있는 기반으로 작용함을 주장하고자 한다. 다음 장에서는 현실의 개인적 의복공간에서 신체-움직임이 작용하는 방식을 무용의 움직임 이론을 통해 살펴보고, 뉴미디어 가상 세계에서 패션 이미지가 갖는 특징과 함의를 무용 이미지와 연관하여 논의할 것이다.

IV. 신체-움직임에 기반한 무용과 패션

1. 움직이는 신체와 의복 공간

외모와 신체 이미지는 자아표현 방식으로서의 패션과 함께 자아 정체성을 확장시키는 데 있어 중요한 역할을 한다. 신체에서 체화된 패션 이미지는 비언어적 커뮤니케이션 방식인 개인의 독특한 역동적 단

19) P. Bourdieu(1977), *Outline of a Theory of Practice*(New York: Cambridge University Press), p.86.

20) M. J Horn, L. Gurel(1981), *The Second Skin*(Boston: Houghton Mifflin College Div: 3rd Ed). p.13.

21) 정우정(2013), p.1.

22) J. 엔트위슬(2010), 『패션화된 몸』, 최경희(역)(서울: 한성대학교 출판부, 2013), p.38.

서(dynamic cue) 즉, 표정, 동작, 제스처 등 일상생활의 모든 작은 움직임에 반영한다. 독일의 무용이론가인 루돌프 본 라반은 매 순간의 삶은 표정, 동작, 제스처 등 일상생활의 모든 작은 움직임들로 이루어져 있으며 인간의 내적 충동이 움직임에 표출된다고 보았다.²³⁾ 이러한 움직임 분석의 틀인 라반의 움직임 분석 이론(Laban Movement Analysis : LMA)은 무용의 발전에 크게 기여하였으며, 인간의 다양한 움직임의 특질을 분석하는 이론적 틀을 제시하였다. 라반은 움직임이 몸(Body), 에포트(Effort), 형태(Shape), 공간(Space)으로 구성되어 있다고 보았는데 무용은 이 네 가지 요소들이 안무가의 의도에 의해 계획된 시공간 안에서 무용수의 신체를 통해 표현되는 것이며, 특히 모든 움직임은 공간과 몸의 밀접한 관계 속에서 창조된다는 공간 조화 이론을 주장하였다. 무용 비평가인 자넷 애드웨드는 움직이는 신체를 동작 안에 몸의 특별한 사용이 겸비된 공간적, 역동적인 요소들의 무리라고 정의하며 공간과 상호작용하는 신체 움직임의 역동성을 강조하였다.²⁴⁾ 장정운은 무용수의 의식과 움직이는 신체가 근본적인 신체공간을 만드는데, 신체 움직임과 제스처에 대한 지식과 감각을 직접 의식함으로써 자기의 공간적 위치를 판단하게 된다²⁵⁾고 하였다. 이러한 움직임과 신체공간의 관계는 무용수의 움직임에서만 나타나는 것이 아니라 일상적인 몸짓과 움직임이 의복과 상호작용하는 과정에서도 발견된다. 착용자는 움직이는 동안 신체와 의복의 관계에서 발생하는 움직임의 질과 공간성을 의복을 통해 간접적으로 인식한다. 이러한 신체공간 인식은 타자의 시선이 아닌 움직임과 의복이 상호작용하는 과정에서 느껴지는 내적 충족감이나 신체를 통한 자기 인식의 형태로 지각된다고 할 수 있다. 무용 예술에서 안무의 지향점이 작품에 내재된 의미의 창출에서 관객의 몸의 지각이라는 수용자의 체형 자체로 그 중심축을 이동²⁶⁾시키고 있으며, 이를 위해서는 감각의 확장과 신체적 사고를 창발시키는 안무의 전개가 중요하다고 한 이나현의 확장된 안무 개념과도 같은 맥락이라 하겠다.

의복 디자인에서는 선과 실루엣의 변화를 통해 신체 라인을 부각 혹은 변형시킴으로써 의복공간을 창조하고 신체와 의복의 조형성을 표현하고자 하였다. 과거에는 드레스 안에 뺏뺏한 페티코트를 넣어 부풀리거나 코르셋으로 허리를 과도하게 졸라매는 등 인위적인 방식으로 의복에 조형성과 공간성을 부여하고자 했다.²⁷⁾ 그러나 오늘날에는 자연스러운 신체 움직임과 의복 재질 간의 상호 친화성을 통해 의복공간과 율동감을 표현하기도 하는데, 대표적인 디자이너인 이세이 미야케(Issey Miyake)는 기계 주름(pleats) 소재를 사용하여 신체의 작은 움직임에도 반응하는 다이내믹한 리듬감을 의복공간에 표현하였다.²⁸⁾ 그는 움직이는 신체와 의복 사이의 관계에 주목하여 2차원적 의복의 물질성을 움직이는 신체에서 3차원적 조형성과 역동성, 비물질성으로 전환시키며 개념에 의한 디자인 방식을 제시한 디자이너로 복식사에서 중요한 의미를 갖는다. 오늘날 뉴미디어에 나타난 동적인 패션 이미지들은 실제 공간에서 비정형적, 순간적으로 포착되던 역동적 단서들을 새롭게 인식하게 하는 매개체 역할을 하고 있다.

23) 정우정(2013), p.9.

24) J. 애드워드 (1988), 『무용 분석의 이론과 실제』, 신상미(역)(서울: 현대미술사, 1996), pp.46-49.

25) 장정운 (2005), 『무용하는 신체, 세계속의 신체』(서울: 교학연구사), p.138.

26) 이나현 (2020), 확장된 안무 개념에 대한 연구 - 윌리엄 포사이드(William forsythe)의 '안무적 오브제(choreographic objects)'를 중심으로 -, 『무용예술학연구』79(3), p.121.

27) 정우정 (2013), pp.22-23.

28) 앞의 글, p.23.

2. 디지털 매체의 패션 이미지와 무용 이미지의 특징 : 신체-움직임을 중심으로

이미지(image)는 사전적으로 어떤 사물이나 대상에 대하여 개인의 내면에서 떠오르는 직관적 인상 혹은 표상이나 심상²⁹⁾을 의미한다. 오늘날 이미지에 대한 조금씩 다른 정의가 있으나 이미지를 잠시 나타났다가 사라지는 실체의 모사물로 보던 플라톤의 고대 철학적 시각에서 벗어나 근대에는 물리적 형상과 형상을 떠나 존재하는 관념적인 잔상, 혹은 비재현적 표현으로 나타난 것으로 보는 견해가 지배적이다. 20세기 프랑스 철학자 베르그손(Bergson)은 이미지가 “사물과 표상 사이에 위치한 것으로 신체적 지각 작용으로 인지되는 것”이라고 하였고, 들뢰즈(Deleuze)는 이미지는 대상을 지칭하는 게 아니라 “탈물질적 상태로 나타나는 대상의 특질과 관계들을 의미하는 것”으로 이미지의 운동성을 강조³⁰⁾하였다. 최근 기술의 발전과 함께 디지털 매체에 나타난 이미지는 현실에서 인간의 신체적 기능으로는 지각하지 못했던 것들을 담아내며 인간의 감각 능력을 확장할 수 있는 도구로 인식되고 있다.³¹⁾ 벤야민(Benjamin)은 디지털 매체의 동적 이미지는 인간의 신체 지각의 한계와 주관적 인지를 넘어 카메라의 렌즈에 포획되고 재창조된 현실의 모습과 이미지라고 하였다. 이처럼 뉴미디어 시대의 패션 이미지와 무용 이미지는 디지털 매체의 재매개화 과정을 통해 현실 세계와 다른 새로운 특징들을 보여주고 있다.

패션 이미지는 일반적으로 의복 이미지로서 옷을 구성하는 조형적 특징으로부터 갖게 되는 주관적 표상이자 정형적 형태이며,³²⁾ 인간의 내면적 감성에 기반을 두고 있는 미의식으로 이를 통해 타인과 구별되는 자신을 알릴 수 있는 총체적인 정보의 집합체³³⁾이다. 패션은 현실의 자아를 넘어 욕망하는 상상 속의 이미지를 끊임없이 만들기 위해 직관적인 은유와 상징을 통한 패션 이미지를 브랜드의 중요한 커뮤니케이션 방식으로 사용해 왔다. 전통적 매체의 패션 화보는 정지된 사진으로 패션 이미지를 보여주었으나 뉴미디어에서의 패션 이미지는 움직이는 영상을 통해 시간성과 운동성, 디지털 매체의 가상공간을 통한 공감각적 몰입감을 전달한다. 김세진은 뉴미디어 시대의 패션 영상에 나타난 이미지는 들뢰즈(1999)의 이미지 개념 즉, 대상이 아닌 잠재적 실체, 지시가 아닌 사물의 작용이며 변주 중인 역동적 물질로써 비재현적 특징을 보여준다³⁴⁾고 하였다. 최근에는 패션 필름을 제작하여 브랜드 아이덴티티를 보여주는 경우가 많은데 패션 필름은 패션광고와 영화예술 사이에 위치하는 독립적이며 복합적인 짧은 영상³⁵⁾으로 이러한 패션 이미지가 극명하게 나타나는 장르라 할 수 있다. 홍보와 마케팅 측면의 목적으로 제작되기도 하나 영상 아티스트, 패션 큐레이터 등 창작자의 패션에 대한 미적 시각과 동시대의 패션 담론을 담고 있다는 점에서 그 자체로서 예술성을 가진 패션 장르로 여겨진다. 주인공의 의도된 움직임과 구조는 역동적인 패션 실루엣을 보여주며 의복(apparel)-신체(body)-구성(construct)의 총체적 관찰을 통한 인지론적 접근방법³⁶⁾을 제시한다. 해체와 변형, 재구성된 신체가 패션과 결합되거나 확장되

29) 상담학 사전, “이미지”, <https://search.naver.com/search.naver?where=kdic&sm=tab_jum&query=%EC%9D%B4%EB%AF%B8%EC%A7%80, 2020.10.7).>

30) 김세진(2017), pp.33-39.

31) 앞의 글, pp.41-42.

32) 앞의 글, p.55.

33) 이초, 하승연(2016), 중국 퍼스트레이디 평리위안의 패션이미지와 디자인 특성, 『한국의상디자인학회지』18(4), pp. 31-46.

34) 김세진(2017), pp.37-38.

35) 앞의 글, p.14.

36) M. R. Delong(1998), *The Way We Look: Dress and Aesthetics (2nd ed.)* (New York: Fairchild Publications), pp.37-38.

는 방식을 통해 몸-패션 간의 다중적 의미와 패션의 비물질적, 비재현적 이미지를 창출하며 새로운 방식으로 개인의 지각과 상호작용하는 특징을 지닌다.

무용 이미지는 무용작품과 무용 행위를 포함하는 예술 무용과 무용가에 대한 사람들의 신념, 생각, 인상의 합으로,³⁷⁾ 무용 비평가 수잔 랭거(1957)는 “무용이 창조하는 ‘일차적 환영’을 의미하는 가상의 힘(Virtual Power)을 통해 표현되는 이미지”라고 하였다. 무용을 본다는 것은 무용수의 신체와 움직임의 외형과 형태를 통해 상징과 의미를 인지적으로 이해하고, 근감각적 공감(Muscular Sympathy)을 통해 움직임의 질과 역동성을 느끼는 것이라 할 수 있다. 즉, 무용 이미지의 독특한 특징은 형태적 이미지의 지각과 함께 관람자가 안무를 이해하고 무용수와 소통하는 동안 꿈, 관념, 기억 등 환영이 개입되며 이를 통해 개인의 심적 이미지가 생성된다는 점이다.³⁸⁾ 이는 신체를 통한 지각이라는 무용의 본질적 측면에서 비롯되는 것으로 무용수의 수행은 합리적 의식에 기반한 다른 장르와 달리 몸의 느낌에 몰입하는 과정이며 감각 운동적 경험의 한 방식이기 때문이다.³⁹⁾ 마음은 신체와 연결되어 있고, 대부분 무의식적이고 은유적이다.⁴⁰⁾ 본래 무용 이미지는 사진이나 영화 그리고 복제된 영상 이미지와 디지털 기술 이미지와는 차이가 있으나,⁴¹⁾ 오늘날 뉴미디어에서는 순간적이고 일회적인 무용 이미지를 영속적인 형태로 보존하게 되면서 무대공연의 현장감 대신 시각적 기술의 극대화를 통해 촉각적이고 생생한 현전을 구현하는 방식으로 몰입을 유도한다. 현장 공연의 역동성과 근감각적 공감은 360도 전환 카메라, VR/AR 기술 등 발전된 디지털 영상기술의 재매개화 과정을 통해 시각적 상징의 강화로 전환된다. 따라서 카메라로 클로즈업되고 편집, 가공된 무용 영상의 이미지는 영화적 요소가 내포될 수 밖에 없으며, 공연 실황 중계 영상 또한 미디어적 요소에서 자유로울 수 없다. 일례로 휠체어를 타거나 신체 일부가 상실된 장애인 무용수의 현장 공연에서는 신체가 내적 고통을 극복한 인간 의지나 손실을 보여주는 매개체로 인식되지만, 온라인 매체에서는 디지털 기술과 장면의 재구성을 통해 신체의 한계조차도 시각적이고 미적인 이미지로 변화될 수 있다. 이처럼 무용 영상, 댄스 필름 등 뉴미디어 무용 콘텐츠에 나타난 무용 이미지는 IT 기술과 미디어 매체의 시각성이 극대화된 타 장르 콘텐츠와 동질화되는 경향이 있으며, 현장 공연보다 시각적 이미지의 의존성이 높다고 할 수 있다.



〈그림 2〉 패션 이미지⁴²⁾와 무용 이미지⁴³⁾

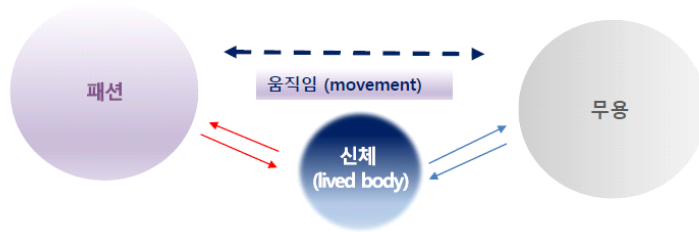
37) 이윤정, 곽형기(2011), 인문,사회과학편 : 청소년들의 한국무용관람 경험에 따른 무용이미지 차이 분석, 『한국체육학회지』 50(3).

38) 한혜리(2005), 무용에서 이미지와 상상의 관계성 연구, 『한국무용교육학회지』 16(2), pp.99-114.

39) 이모영(2015), 예술과 인지의 경계 - 이미지의 인지적 기능을 중심으로, 『미학예술학연구』 43(0), pp.37-40.

40) G. 락오프, M. 존슨(1999), 『몸의 철학』, 임지룡 외(역)(서울: 도서출판 박이정, 2002), pp.85-104.

41) 김유진(2011), 미디어 교육과 무용 이미지 리터러시 관계 연구, 『모드니 예술』 5, pp.113-115.



〈그림 3〉 ‘신체-움직임’에 기반한 무용과 패션의 연관성

요약하면 움직이는 신체에서 의복은 자아 정체성과 내적 충동이 발현된 움직임과 밀접한 관련을 가진다고 할 수 있다. 생생한 신체(Lived body)의 역동적 단서(Dynamic cue)가 체화된 의복은 물질적, 질료적 의미에서 비물질적, 감성적 의미로 변화하며 개인 고유의 개성과 표현으로 나타난다. 예술성과 유희성을 지닌 뉴미디어 패션 콘텐츠의 등장은 동적인 신체 이미지의 지각과 움직이는 신체와 패션의 관계에 주목하게 만든다. 뉴미디어에 나타나는 패션 이미지는 2차원의 정적인 사진 이미지가 가리키던 특정 제품에 대한 소유와 욕구를 3차원의 동적인 움직임 이미지가 내포하는 비재현적, 비물질적 가치로 전환하는데 기여한다. 이처럼 무용 영상과 패션 영상은 다감각적 이미지와 비언어적 커뮤니케이션의 과정을 통해 신체와 의복의 물질성을 비현실적 환상, 관념 등 심적 이미지로 전환시키고 유사한 인식 방식을 통해 서로 융합할 수 있는 공통적 특성을 보여준다.

V. 무용과 패션의 융합 사례

1. 크리스찬 디올 (DIOR 2019SS Fashion Show)

Dance is “ a language without words that speaks of freedom”

프랑스 패션하우스 크리스찬 디올의 2019년 봄·여름 패션 컬렉션은 무용을 접목한 패션 퍼포먼스를 선보였다. 이스라엘 안무가 Sharon Eyal와 협업한 퍼포먼스로 8명의 무용수는 패션쇼가 진행되는 내내 춤을 추며 패션쇼의 중심 연출로 출연하였다. 봄 컬렉션답게 장미꽃 비가 떨어지는 하늘거리는 느낌의 무대연출, 인디언 핑크, 오키드 등 전반적으로 부드러운 느낌의 색채, 쉬폰, 망사 등을 겹쳐 입음으로써 풍성하고 더없이 여성스러운 느낌을 주는 소재를 보여주었다. 8명의 무용수들의 레오타드는 색감은 여성스러운 느낌을 주나 아프리카 표범 문양과 분장은 뮤지컬 ‘라이언 킹’에 나오는 동물적이고 원초적 육체성을 떠올리게 했다. 무용수는 골반에서 시작되는 웨이브와 바운스적 리듬감, 반복적이고 단순한 동작을 통해 아프리카에서 어슬렁대는 하이에나를 연상케 하며, 워킹하는 모델이 선보인 모던하고 우아한 패션을 더욱 부각시켰다. 레오타드를 입은 무용수의 드러난 근육과 신체는 가벼운 중량감의 패션에 대

42) G. Marchenko & D. Rubinstain(2014), *Learn Itself*, <<https://vimeo.com/110317743>, 2020.4.25.>(김세진(2017), p.95 재인용).

43) K. Browar, D. Ory(2016), *Masha Dashkina Maddux, Principal dancer, Martha Graham Dance Company*, <<https://www.nycdanceproject.com/#/new-gallery-66/>, 2019.6.10.>.

비되는 질감과 촉각적 심상을 불러일으키며 인간 내면에 내재된 본성의 원형적 형태, 원시적 육체성을 통해 사회적 제도와 문화적 질서에 대한 일탈적이며 카타르시스적 감흥을 불러일으켰다. 안무적 요소나 동작이 두드러지지 않음에도 원시적 움직임의 반복과 근감각적 신체성은 다이내믹한 퍼포먼스의 매우 중요한 요소로 작용했다. 몽환적, 상상적 판타지가 가미된 무대 연출 역시 옷을 프리젠테이션 하는 전통적 패션쇼와 달리 종합 예술로서의 감흥과 브랜드가 지향하는 예술성에 대한 몰입과 전달성을 높이는데 효과적으로 작용하였다.



〈그림 4〉 크리스찬 디올 2019 SS 패션쇼⁴⁴⁾

2. 코스 (COS 2018 Soma Collection)

COS는 H&M 그룹의 브랜드 중 하나로 “Modern, Functional, Considered”를 모토로 개념을 기반으로 한 패션 브랜드이다. COSThing이라는 캠페인을 통해 무용, 건축, 전시, 공예 등 전 세계 다양한 분야의 예술가의 창작 활동과 예술품을 지속적으로 소개하고, 그들의 예술적 가치를 적극적으로 패션 디자인에 반영한다. 트렌드나 전통적인 패션 디자인 방식과 디테일을 따르기보다는 베이직한 디자인을 기본으로 하되 의복의 구조와 외형에 대한 새로운 관점과 예술적 가치를 더하는 개념적 브랜딩을 하는 대표적 브랜드라고 할 수 있다. 한 예로 작년 바우하우스 100주년을 기념하는 컬렉션 제품을 선보였는데 ‘형태는 기능을 따른다’는 바우하우스 정신을 디자인에 반영하였다. 간결하면서도 구조적 입체감을 구현함으로써 의복에 바우하우스 정신을 표현했다는 평가를 받았다.



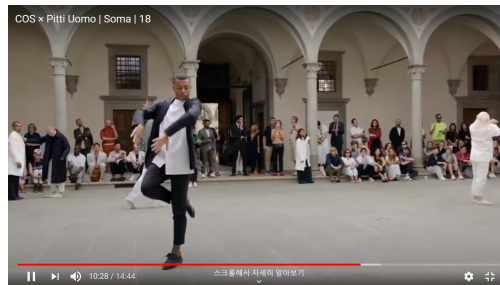
〈그림 5〉 Bauhaus 100주년 아카이브 에디션, 2019⁴⁵⁾

44) FF Channel(2018.9.24.), *Dior SS 2019 Full Fashion Show*, <HYPERLINK "<https://youtu.be/mw-Xg9UwIw8W?t=205>"<https://youtu.be/mw-Xg9UwIw8W?t=205>, 2020.3.18.>.

45) L. Stinson(2019.9.16.), *Architects' favorite clothing brand to launch Bauhaus-inspired capsule collection*, <<https://archive.curbed.com/2019/9/16/20863428/cos-bauhaus-100-capsule-collection>, 2020.3.21.>.

COS는 영국의 대표적인 현대무용 안무가 웨인 맥그리거(Wayne McGregor)와 다양한 작업들을 해왔다. 2018 소마 컬렉션(Soma Collection)은 맥그리거가 안무를 맡아 협업하였는데, 15분 공연 동안 베이직한 셔츠, 팬츠를 입은 무용수들이 옷의 무게, 느낌, 공간의 흐름을 신체 움직임을 통해 지각하는 과정으로 표현하였다. 몸에 관한 모든 학문을 소매틱스(somatics)라 하며 소매틱 움직임은 내적 감각을 바탕으로 ‘내적 신체를 인지하고 경험하는 것’이다.⁴⁶⁾ 즉, 몸과 마음이 연결되어 있고 정신을 담은 몸을 뜻하는 소마(Soma)에서 추측하듯이 신체를 통해 경험되는 의복공간을 탐색하는 안무를 선보였다. 관람자들은 광장에서 자연스럽게 무용 공연을 감상하고 그 과정에서 움직이는 신체와 반응하는 의복의 형태를 무의식적으로 지각하게 된다. 이러한 융합적 작업은 관람자에게 패션을 바라보는 새로운 관점을 제공하고 신체 움직임으로 표현되는 무용을 경험하게 한다. 아래 안무가 맥그리거의 인터뷰 내용이다.

안무가로 활동하는 내내 어떻게 하면 무용의 굴레를 벗어나 틀에 박히지 않은 방식으로 협업을 하고 무용의 한계를 뛰어넘을 수 있을지 궁리해왔다. 협업은 내 예술 활동의 핵심이다. 나는 절대 결과물을 예상하고 협업에 임하지 않는다. 대신 “우리가 함께 무엇을 창조할 수 있을까?”라고 묻고 탐구하며 초대에 응한다. COS와의 프로젝트도 이런 식으로 구상했다. 함께 무언가를 이루고 새로운 것을 창조하며 에너지와 신뢰를 주고받는 것. 나는 바로 이런 점이 흥미롭다고 느낀다. 나는 이 공연을 마치 사람들이 우연히 마주친 것처럼 일상적이고 자연스럽게 만들고 싶었다. 무대나 극장 조명 없이 실생활 속에서 상상의 나래를 펼치는 공연. 나는 건축, 특히 공간이 그 안에 머무는 사람들의 동작과 행위에 어떠한 영향을 주는지에 관심이 매우 많다. 그래서 장소를 아주 중요하게 여긴다. 특정한 장소에서 하는 작업에는 늘 어려움이 따르고, 야외 공연에서는 예측할 수 없는 일들이 발생한다. 그래서 나는 무용가, 협업하는 이들과 함께 이에 대응할 수 있는 창의적인 방법을 찾아낸다.⁴⁷⁾



〈그림 6〉 COS 소마 컬렉션 2018 : 안무가 웨인 맥그리거와 협업 사례⁴⁸⁾

최근에는 건축적이고 규범적 관습에 도전하는 디자인 그룹 “We Not I”와 협업하여 런던의 히어 이스트(Here East)에 새로운 댄스 스튜디오를 만들었다. 이곳은 독립된 건축 구조의 역동성을 빛과 그림자라는 요소를 통해 구현하였다. 기하학적 구조와 바람이 잘 통하는 열린 공간으로 되어 있으며, 공간과 동작의 관계를 탐구하기 적절한 환경이라고 밝혔다.⁴⁹⁾ 맥그리거의 안무는 내면과 신체, 신체와 의복,

46) 김윤수 (2020), 일상의 움직임을 통한 내적 감각 깨우기 - ‘엘사 긴들리의 지식’을 중심으로 -, 『무용예술학연구』 77(1), p.81.

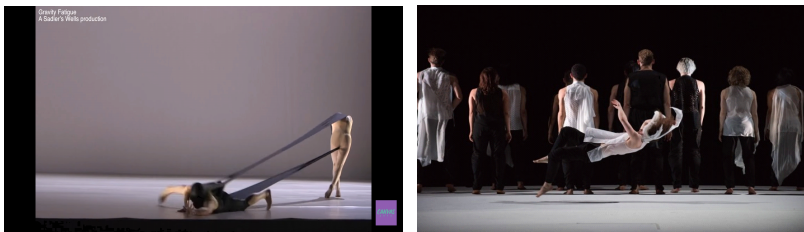
47) L. Freeman(2018.6.13.), *First Look: Cos Collaborates With Choreographer Wayne McGregor*, <<https://www.vogue.co.uk/article/cos-collaborates-with-choreographer-wayne-mcgregor>, 2018.6.24.>.

48) COS (2018.6.14.), *COS x Pitti Uomo | Soma*, <<https://youtu.be/ZTWnJEV3psU>, 2018.6.30.>.

신체와 건축 및 공간 등 신체를 둘러싼 환경과 반응하고 상호 관계성을 탐구하는 방식으로 확장되고 융합한다. 그의 작업이 창의적이며 관람자에게 새로운 미적 지각을 전달하는 것은 신체를 중심으로 한 개념적 사고, 도전적 탐구 방식, 타 장르와의 열린 융합에 기인한다. 혁신적 기술의 수용은 그것의 도구에 지나지 않는다.

3. 패션 디자이너 후세인 살라얀 “What happens when Fashion meets Dance?”

영국 출신의 후세인 살라얀은 패션 디자이너이면서 동시에 패션의 경계를 넘나들며 그 의미를 탐색하는 아티스트로 평가받고 있다. 패션 디자인의 정형화된 방식을 탈피하고자 혁신적인 기술을 접목하기도 하였으며 패션에 새로운 의미를 부여하기 위해 실험적 융합을 활발히 하고 있다. 특히 움직이는 신체를 기반으로 했을 때 패션이 더 많은 의미를 생성할 수 있다고 주장하며 안무가, 무용수들과 다양한 협업을 해오고 있다. ‘What happens when Fashion meets Dance?’ 작품은 2015년 영국 새들러스 웰즈(Sadler’s Wells) Gravity Fatigue Production에서 기획된 무용과 패션의 융합 퍼포먼스로 안무가 데미안(Demian Jalet)과 함께 작업하였다.



〈그림 7〉 후세인 살라얀의 패션과 무용의 협업 What happens when Fashion meets Dance?⁵⁰⁾

이 작품은 기획 초기 단계부터 안무가와 패션 디자이너가 함께 협업하여 무용과 패션이 융합되었을 때 신체에서 발생하는 의미를 발견하고자 하였다.

“후세인과 작업하는 동안 가장 흥미로운 것은 우리 두 사람 모두 신체를 주된 도구(main tool)로 사용하고 있다는 점이에요.”

(안무가, 데미안 인터뷰 중)

“우리가 입고 있는 것의 수명을 패션에서는 더 연장시킬 수 없는데, 왜 무용에서는 이러한 것이 가능한 것인가. 아마도 무용에서는 새로운 의미를 주기 때문일 것입니다”

“의복은 신체를 변화시키고, 그것이 다시 움직임을 변화시킨다는 것을 본다면 의복은 제2의 피부가 되는 것을 의미하지요.”

“갯워크 위의 모델이 프리젠테이션하는 패션이 무용수의 몸과 움직임에서 하나의 셋트처럼 작동하는 것을 봅니다. 이러한 방식이 패션의 수명을 연장시키고, 이러한 개념은 현재 패션을 더욱 풍요롭게 만들 것으로 생각해요. 무용과 패션의 출발점은 신체입니다. 이러한 상호연결성

49) COS 홈페이지, <https://www.cosstores.com/kr_krw/explore/things/architecture/studio-wayne-mcgregor.html, 2019.6.24.>.

50) Canvas (2016.6.8.), *What happens when Fashion meets Dance?*, <<https://youtu.be/oIdWNyZeFI>, 2019.9.21.>.

(interconnectivity)을 발견한다면 당신의 삶이 더욱 풍부해질 거라 생각합니다”

(패션 디자이너, 후세인 살라얀 인터뷰 중)

후세인 살라얀은 신체에서 의복이 외형적 이미지 뿐 아니라 움직임에 영향을 준다는 것을 실험하기 위한 퍼포먼스로서 무용과 협업하였다. 신체와 움직임이 체화된 패션을 표현하기 위해 안무과정에도 함께 참여함으로써 패션의 표현방식을 확장하고, 신체를 중심으로 한 패션의 의미를 탐색하며 패션 디자인 방식과 패션을 둘러싼 사회·문화적 담론에 새로운 시각을 제공하고 있다.

VI. 결론 및 제언

디지털 기술의 발전은 예술과 문화산업의 전통적 장르의 경계를 허물고 융합될 수 있는 환경을 제공하고 있다. 이질적인 서로 다른 분야의 융합이 새로운 효과와 지속가능한 사회적 가치를 창출하기 위해서는 융합 주체들 간에 연관성(Relevance)이 요구된다. 본 연구는 문화산업의 동심원 모델의 핵심부에 위치한 무용과 가장 바깥 영역에 위치한 패션이 뉴미디어 환경의 변화로 인해 나타나는 융합적 특성에 주목하였으며, 신체와 움직임을 중심으로 융합되는 양상을 논의하였다. 이러한 융합의 효과가 상품 기반의 패션 소비방식을 콘텐츠 및 서비스 기반의 패션문화 향유방식으로 변화시키는 점을 주장하였으며, 그 전제로 사회·문화적 측면의 패션과 개인적 측면의 의복행동에 관한 담론들을 고찰하였다. 무용과의 융합이 그동안 간과되었던 의복과 관계하는 개인의 신체성에 주목하게 함으로써, 패션이 긍정적이고 인간 친화적인 패션문화로 나아갈 수 있는 가능성을 제시하였다.

패션산업의 지속가능성을 위해서는 패션을 생산-사용-폐기의 물리적 제품(Product)에서 개인의 기호, 욕구, 상징을 나타내는 문화적 충족재(Cultural satisfaction)로 인식⁵¹⁾하는 관점의 전환이 필요하며, 사회적 맥락 내에 위치한 개인의 의복행동에 대한 이해가 선행되어야 한다. 전통적으로 패션산업을 움직였던 유행이라는 거대 담론이 계층 간 구별짓기라는 사회 구조와 제도적 수행을 받쳐왔다면, 오늘날 디지털 매체의 수평적 관계성과 정보 자본의 확대는 패션의 개별적 수행성에 주목하게 함으로써 패션을 개인의 영역으로 전환시키고 있다. 패션 사회학자 케이트 플레처(Kate Fletcher)는 패션산업이 욕구에 기반한 접근방식을 추구함으로써 인간의 다양성, 개별적 욕구를 존중하는 새로운 산업으로 개편되어야 하며 충족의 과정을 궁극적으로 비즈니스 기회로 만들어야 함을 주장하였다.⁵²⁾ 이를 위해서는 패션산업이 인간 행위의 다층적 요소들과 연결될 필요가 있으며, 이 때 개인의 긍정적인 신체 인식이 중요하다고 할 수 있다. 오늘날 새로운 소비 주체로 떠오르는 MZ세대는 패션모델이 가진 획일화된 신체적, 미적 규범을 거부하며 자기 몸 긍정주의 운동, 여성 억압적 의복에 대한 거부 캠페인 등을 통해 신체에 관한 다양하고 차별화된 기호와 내면성을 표출하고 있다. 이는 디지털 시대의 접속성과 공유, 상호작용성으로 인해 거대 트렌드와 패션 정보 생산자의 지배성이 허물어지며, 사회적 맥락의 패션이 개인적 경험과 관계하는 방식으로 패션산업의 패러다임이 전환되고 있음을 의미한다. 수평적 연결과 소통은 물질

51) K. 플레처(2008), 『지속가능한 패션 & 텍스타일』, 이지현, 김수현(역)(파주:교문사, 2011), pp.114-119.

52) 앞의 책, p.118.

과 정신, 결과와 과정, 주체와 객체로 나누어진 사회적 구조를 변화시키고, 사회적 가치를 창출하는 기반이 되고 있다.

무용과 패션의 융합에 관한 본 연구가 신체-움직임-의복의 지각방식을 변화시키고, 패션의 비물질적 가치가 실천적이며 지속가능한 패션문화산업 생태계로 나아갈 수 있는 개념으로 패션과 무용 분야에서 이용되기를 희망한다. 아울러, 융합적 가치에 대한 관람자의 지각방식, 소비 태도의 변화를 검증하는 양적 연구가 후속 연구로 진행된다면 지속가능한 패션문화로 나아가는 비즈니스 모델을 수립하는데 실무적 의의가 있을 것으로 사료된다.

■ 참고문헌

- 장정윤(2005). 『무용하는 신체, 세계속의 신체』. 서울: 교학연구사.
- 플레처, K.(2008). 『지속가능한 패션 & 텍스타일』. 이지현·김수현(역). 파주: 교문사. 2011.
- 애드워드, J.(1996). 『무용분석의 이론과 실제』. 신상미(역). 서울: 현대미학사. 1996.
- 앤드워슬, J.(2000). 『패션화된 몸』. 최경희(역). 서울: 한성대학교 출판부. 2013.
- 락오프, G., 존슨, M.,(1999). 『몸의 철학』. 임지룡 외(역). 서울: 도서출판 박이정. 2002.
- 스벤젠, L.(2006). 『패션:철학 :패션에 대한 철학의 대답』. 도승연(역). 서울: MID. 2013.
- Delong, M. R.(1998). *The Way We Look: Dress and Aesthetics (2nd ed.)*. New York: Fairchild Publications.
- Bourdieu, P.(1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Horn, M. J.(1981). *The second skin :An interdisciplinary study of clothing*. Boston : Houghton Mifflin.
- 간호섭(2008). 현대 패션에 나타난 콜라보레이션의 문화적 특성에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김세진(2017). 패션필름에 나타난 패션 이미지의 표현특성. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 백정현(2009). 문화·예술과 현대패션에 나타난 하이브리드 현상. 전남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정우정(2013). ‘움직이는 몸’에 기반 한 무용의상 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 한승연(2016). 콜라보레이션 무용공연에 대한 관람욕구, 공연만족, 행동의도와의 구조적 관계. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 한정미(2015). 무용공연의 콜라보레이션 동향과 창작 활성화 연구. 한양대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김윤수(2020). 일상의 움직임을 통한 내적 감각 깨우기 - ‘엘사 긴들러의 지식’을 중심으로 -. 『무용예술학연구』, 77(1): 81-93.
- 박유진(2011). 미디어 교육과 무용 이미지 리터러시 관계 연구. 『모드니 예술』, 5: 103-123.
- 박수현, 고은주(2017). 패션 브랜드의 기술·문화 융합과 지속가능 경영 활동에 따른 지속가능성 평가연구. 『한국의류산업학회지』, 19(2): 152-165.
- 위미경, 최현숙(2013). 패션산업에 나타난 컨버전스에 관한 연구. 『디자인학연구』, 26(2): 369-387.
- 이나현(2020). 확장된 안무 개념에 대한 연구 - 윌리엄 포사이드(William forsythe)의 ‘안무적 오브제(choreographic objects)’를 중심으로 -. 『무용예술학연구』, 79(3): 111-124.
- 이달아, 안인숙(2015). 융합디자인 특징이 반영된 슬로 패션 디자인 연구. 『복식』, 65(2): 33-47.
- 이모영(2015). 예술과 인지의 경계 - 이미지의 인지적 기능을 중심으로 -. 『미학예술학연구』, 43(0): 31-64.
- 이윤정, 서희정(2012). 청소년들이 인지하는 무용이미지, 관여도, 관람의도, 참여의도의 인과관계. 『한국사회체육학회지』, 47(1): 709-721.
- 이초(Chao Li), 하승연(Seung Yeon Ha)(2016). 중국 퍼스트레이디 펑리위안의 패션이미지와 디자인 특성. 『한국의상디자인학회지』, 18(4): 31-45.

- 임상오(2002). 문화산업과 순수예술의 발달. 『한국학중앙연구원』, 25(4): 3-19.
- 한혜리(2005). 무용에서 이미지와 상상의 관계성 연구. 『한국무용교육학회지』, 16(2): 99-114.
- Curwen, L. G., Park, J., & Sarkar, A. K.(2013). Challenges and solutions of sustainable apparel product development: A case study of eileen fisher. *Clothing and Textiles Research Journal*, 31(1): 32.
- Thornquist, C.(2018). The potential of dance: Reducing fashion consumption through movement therapy. *Journal of Cleaner Production*, 183: 824-830.
- Throsby, D.(2008). The concentric circles model of the cultural industries. *Cultural Trends*, 17(3): 147-164.
- 2018 대한 전시디자인학회 춘계학술대회, 『새로운 대중, 새로운 접근 그리고 새로운 전시』(팝플렛). 서울: 국립중앙박물관 대강당. 2018.
- 매일경제용어 사전. “지속가능성”. <<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=16731&cid=43659&categoryId=43659>, 2020.1.28.>.
- 상담학 사전. “이미지”. <https://search.naver.com/search.naver?where=kdic&sm=tab_jum&query=%EC%9D%B4%EB%AF%B8%EC%A7%80, 2020.10.7.>.
- Browar, K., Ory, D.(2016). *Masha Dashkina Maddux, Principal dancer; Martha Graham Dance Company*. <<https://www.nycdanceproject.com/#/new-gallery-66/>, 2019.6.10.>.
- Canvas 유튜브 영상 (2016.6.8.). *What happens when Fashion meets Dance?*. <<https://youtu.be/oIdWNygZeFI>, 2019.9.21.>.
- COS 홈페이지. <https://www.cosstores.com/kr_krw/explore/things/architecture/studio-wayne-mcgregor.html, 2020.6.30.>.
- COS 유튜브 영상 (2018.6.14.). *COS × Pitti Uomo | Soma*. <<https://youtu.be/ZTWnJEV3psU>, 2018.6.30.>.
- FF Channel 유튜브 영상 (2018.9.24.). *Dior SS 2019 Full Fashion Show*. <<https://youtu.be/mw-Xg9UwIw8?t=205>, 2020.3.18.>.
- Freeman, L. (2018.6.13.). *First Look: Cos Collaborates With Choreographer Wayne McGregor*. <<https://www.vogue.co.uk/article/cos-collaborates-with-choreographer-wayne-mcgregor>, 2018.6.24.>.
- Marchenko, G., Rubinstain, D.(2014). *Learn Itself*. <<https://vimeo.com/110317743>, 2020.4.25.>.
- Stinson, L. (2019.9.16.). *Architects' favorite clothing brand to launch Bauhaus-inspired capsule collection*. <<https://archive.curbed.com/2019/9/16/20863428/cos-bauhaus-100-capsule-collection>, 2020.3.21.>.

논문투고일 2020. 11. 15.

심사일 2020. 11. 22.

심사완료일 2020. 12. 11.

A Study on Exploring the Ecosystem of Sustainable Fashion Cultural Industry by Fusion with Dance

Jung Woo-Jung

AbD, Department of Culture-Art Business Administration, Chung-Ang University

The creative industries with successive layers of the concentric circles defined as the ideas and influences of creative activities diffuse outwards are changing with the development of technology and new media. This study explored the changes in dance and fashion in the new media age through literature and case studies. The fusion characteristics of dance and fashion based on 'body-movement' were reviewed, and as a result, material and commercial fashion was being reorganized into a cultural industry, acquiring non-material and spiritual values. I would like to argue that the convergence of dance and fashion, centering the lived body, can be the starting point of a productive discussion for the sustainability of fashion by converting the fashion of social context into the fashion behavior of the individual. Furthermore, this research is meaningful in seeking a sustainable fashion and cultural industry ecosystem by providing various perspectives in satisfying human inner emotions and desires.

Keywords: Dance arts (무용예술), Convergence (융합), Fashion cultural industry (패션문화산업), Sustainability (지속가능성), Cultural industry model (문화산업모델)