

현대패션에 나타난 스웨그(swag)룩

이 정 호⁺ · 이 진 민

신구대학교 섬유 의상 코디과 강사⁺ · 신구대학교 섬유 의상 코디과 조교수

The Swag Look in Modern Fashion

Jung-Ho Lee⁺ · Jin-Min Lee

Instructor, Dept. Textile & Clothing Coordination, Shingu College⁺
Assistant professor, Dept. Textile & Clothing Coordination, Shingu College
(received date: 2016. 3. 17, revised date: 2016. 4. 8, accepted date: 2016. 4. 21)

ABSTRACT

The purpose of this study is to delve into the identity of the swag style which has diversified into various forms by exploring the phenomenon, formative characteristics and the internal values of the swag style in modern fashion. This study discusses the concept and the socio-cultural meanings of swag from the perspective of Jean Baudrillard's hyper-reality, and a form of existence. The classifies the swag fashion styles into parody, hip hop and collage-type mix-and-match. Expressive characteristics of the swag look in modern fashion are as follows. First, the swag look utilizes the parody technique. In the mid-2000s, the look parodied brand logos as a form of self-mocking and active self-derision toward cheap imitations. Second, the swag look borrows from the expressive factors of the hip-hop style. Born as a sub-culture based on music, hip-hop has become a way of life, as its nature became multi-cultural and trans-cultural while its fashion style gained popularity globally after the 1980s. Third, the swag look borrows from the pop-type collage form as it mixes-and-matches costume items based on the expressive characteristics of hip hop, and this can be seen through items being used in new, non-formative and free styles. Comic aesthetics is revealed in parodied expression, hip-hop factors and collage-style mix-and-match. Swag as a hyper-reality manifests itself in various natures: humorous nature, negative nature and deconstructive nature through reflection and re-enactment of reality, transmutation and distortion of reality, and absence of reality respectively. However, it does not have a binding nature, which is the norm for subcultures. This characteristic, in combination with it having internal lightness, strong meaning of communication, and a sharing of self-contentment, distinguishes itself from the general meanings of existing parody fashion, hip-hop fashion and collage fashion.

Key words: hip hop(힙합), mix and match(믹스 앤 매치), parody(패러디), swag look(스웨그 룩)

I. 서론

1. 연구의 목적 및 의의

21세기에 들어서며 소비문화는 계속하여 변화하고 성숙해가고 있다. 전 세계적으로 지속되는 저성장 경기침체로 인해 패션소비시장이 양극화되면서 고가의 패션상품을 소비하는 계층과 저가의 패션 상품을 소비하는 계층이 극명하게 드러남과 동시에, 한편으로는 성숙된 포스트모더니즘적 가치와 사고가 사회·문화적 관점의 다양화와 상대화를 가능하게 하여, 소비에 있어서 자기만족을 중시하며 다양한 분야에 있어서 소비문화의 경계를 허무는 크로스오버 현상이 나타나고 있다. 이러한 다양한 현상 중 하나로 최근 ‘스웨그(swag)’가 주목받고 있다. 스웨그는 사전적 의미로는 ‘훔친 물건, 장물, 짐, 보따리’ 등의 뜻을 가진다. 일반적으로 스웨그는 젊은이들 사이에서 힙합 음악 장르 안에서 ‘뮤지션의 으스스대고 우쭐한 감정’과 ‘빠지고 건들대는 퍼포먼스’를 가리키며, ‘잘난 척 하면서 동시에 멋진 스타일’을 압축적으로 표현하는 단어로 사용되고 있다. 스웨그는 ‘2013 뉴웨이브 포럼’에서 2014년 트렌드 중 첫 번째 키워드로 선정된 바 있으며, 패션분야에서는 다수의 국내외 브랜드들이 ‘스웨그 룩’으로써 스트리트 캐주얼웨어 시장에서 등장하였으나, 아직까지 스웨그의 명확한 개념 및 스웨그 스타일의 표현특성과 내적의미에 대한 연구는 전무한 실정이다.

따라서 본 연구는 스웨그의 의미와 현대 패션에서 스웨그 스타일이 나타난 배경을 살펴보고, 스웨그 스타일의 조형적 특성과 내적 가치를 살펴봄으로써, 다양하게 분화되어 나타나고 있는 스웨그 스타일의 정체성을 고찰하는데 목적을 두고자 한다. 본 연구를 위하여 스웨그의 개념 및 사회·문화적 의미를 고찰하였으며, 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시뮬라시옹(Simulation) 이론을 바탕으로 스웨그 스타일의 표현특성을 논의하였다. 이를 통해 시뮬라크르(Simulacra)로서의 스웨그 스타일이 가진 내적의미를 도출하고자 하였다. 이를 위하여, 문헌 고찰과 함께 실증적 분석으로서 2010년 이후 국내외 패션 브랜드

의 상품들과 스트리트 패션에 대한 사례 연구를 병행하였다.

현재 국내 패션 업계에서 10대 및 20대 소비자를 목표로 스웨그 스타일의 패션상품들을 앞 다투어 출시하고 있으나, 스웨그 스타일에 대한 명확한 이해가 뒷받침되지 않은 채 관련 디자인 개발과 변용이 이루어지는 경향이다. 따라서 본 연구는 21세기 스트리트 스타일의 하나로 등장한 스웨그 스타일에 대하여 그 의미와 사례를 고찰해 봄으로써 이를 패션상품으로 응용 개발할 수 있는 조형적 근거를 마련하고, 나아가 포스트모더니즘적 하위문화로서의 스웨그를 상향전파의 사례로써 정리하는 학문적 근거를 수립하는데 연구의 의의를 둔다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 스웨그의 발생 및 변화 과정에 관하여 고찰하고, 스웨그 스타일 분석을 위한 이론적 근거로써 시뮬라시옹 이론에 관하여 논의하고자 한다.

1. 스웨그의 발생과 의미변화

본래 스웨그(Swag)의 뜻은 ‘훔친 물건’이다. 여기에 ‘Go on the swag’라는 표현은 ‘방랑자(부랑자)가 되다’라는 의미를 가진다. 1800년대 초 오스트레일리아와 뉴질랜드 지역에서 스웨그맨(swagman)은 떠돌아다니며 양털을 깎아주는 일용직 노동자를 가리켰으며, 이 때 이러한 방랑자들이 젊어지고 다녔던 등짐을 스웨그라고 하였다(Yoo & Kim, 2013). 용어 사용의 유래로서는 윌리엄 셰익스피어가 그의 희극 ‘한 여름 밤의 꿈(A midsummer night’s dream)’에서 처음으로 사용하였다고 알려져 있으나, 현재에 통용되고 있는 스웨그라는 단어의 의미는 힙합 아티스트들이 자신을 드러내는 표현방법 그 자체, 또는 표현을 멋으로 승화시키면서 ‘허세를 부리듯이 자유분방한 스타일’, ‘잘난 척 또는 으스스대고 싶은 기분’을 표현할 때 사용하는 것으로 의미가 변화하였다. 최근 스웨그는 사회적으로 보편화된 표현으로 사용되면서, 자신만의 여유와 멋, 허세 등을 있는 그대로 표현하

는 현상을 가리키며, 패션에서 스웨그 룩은 잘난 척 하면서 동시에 멋진 스타일, 자기만의 개성을 살린 자유분방한 스타일, 정형화되지 않은 자유로운 느낌의 스트리트 패션을 가리키는 의미로 통용되고 있다.

이러한 사회·문화적 의미 변화 과정에는 하위문화의 하나로 발생하여 현재에는 대중문화의 한 축으로 인정받고 있는 힙합의 영향이 크다. 1970년대에 미국 빈민가를 중심으로 발생한 힙합 음악은 1980년대에 들어서면서 사회·문화적 경계를 초월한 세계적 문화현상으로 발전하였고, 1990년대에 와서는 하이패션 스타일로서 디자이너에 의해 적극적으로 채택되고 제작, 발표될 정도로 하나의 ‘패션스타일’로서의 위상을 가지게 되었다. 힙합의 이러한 사회·문화적 의미 변화는 스웨그의 의미 변화와도 무관하지 않으며, 힙합퍼들이 스웨그라는 용어를 사용하면서 ‘허세’, ‘자유분방한’, ‘잘난 척’, ‘오스대는’ 과 같은 의미들이 스웨그에 부가되었고, 힙합 패션과 함께 외적인 표현이 나타나기 시작하였다.

힙합 패션 스타일의 유래는 훔친 의류를 자랑스럽게 여기며, 사이즈에 맞지 않게 크게 착용하였다는 설, 할렘 빈민가 노동자 계층의 2세들이 어른들의 큰 옷을 물려받아 착용하면서 시작되었다는 설, 할렘의 아이들이 권총과 마약 등을 소지하기 위해 통 넓은 바지와 많은 주머니를 필요로 하면서 시작하였다는 설, 크고 흘러내리는 듯한 죄수복에서 응용되었다는 설, 가난한 흑인들이 상품이 다 팔리고 난 후 남아 있는 큰 옷을 저렴하게 사서 헐렁한 상태로 착용하였다는 설(Kim, 2004) 등으로 미루어 볼 때, 그 시초는 매우 부정적인 뉘앙스를 지닌다. 힙합 패션은 시간이 흐르면서, 다양한 성격으로 분화된 힙합 음악이 갖는 풍자 문화와, 힙합음악과 힙합뮤지션들의 상업

적 성공을 기반으로 하여 분노와 좌절에 의한 부정적 의미에서 벗어나 아티스트의 자신감 혹은 허세를 동시에 드러내는 방향으로 변화되었다. 이에 따라, 힙합의 외적 표현 형식 안에서 사용되어지는 스웨그 역시 사전적 의미로서는 ‘훔친 물건’이라는 부정적 의미를 지니지만, 힙합 문화의 역사적 흐름과 함께 의미변화를 가져왔다고 사료된다. 즉, 스웨그는 힙합의 사회·문화적 변화 흐름과 그 맥을 함께하며, 사회·문화·정신적 원천으로서 힙합에 크게 영향을 받고 있다고 볼 수 있다.

2. 스웨그 룩 분석을 위한 이론적 시각

스웨그가 힙합을 넘어서서 대중적으로 통용되는 언어로 자리잡게 되는 배경으로서 세 가지를 제시할 수 있다. 첫째는 자기모순적이고 개인중심적인 사고이다. 이는 타인을 의식하지 않는다고 말하면서 자기만족을 과시하고 이를 통해 타인과 뚜렷하게 구별되고 뽐내려는 욕구의 발로를 의미한다. 둘째는 비논리적이고 자의적인 자유로움이다. 이는 본능적으로 행동하고 논리정연하지 않게 사고하는 것에서 오는 매력으로, 반전이 주는 충격이 있다. 셋째는 의식적인 포스트모더니즘적 선 굵기이다. 기존의 가치관과 절대적인 이념에 대한 회의감과 부정적인 자세, 자신의 것을 확고히 구축하려는 노력으로서의 포스트모더니즘적인 사고는 기본이고, 여기에 더해 의식적으로 낯설고 고유한 것에 노출되려고 하는 자세와 비주류의 것에 대한 동경과 동참, 기성세대와 다르다는 것을 보여주기 위한 차별의식으로 발로된다(Kim, Jeon, Lee, Lee, Kim, & Choi, 2013).

현대 사회에서 스웨그라는 단어의 활용범주가 확

<Table 1> Meaning of ‘swag’

| Meaning from dictionary | Meaning in the hip-hop category | Meaning of social categories at the recent |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> · Stolen goods, or money obtained illegally. · A piece of material that is put above a window and hangs down in a decorative way. | <ul style="list-style-type: none"> · bluff, boastful, smug · The showy & free-spirited style of hip hop artist | <ul style="list-style-type: none"> · Symptoms represented as they are free and cool, swagger, etc. |

대되고 있는 배경으로서, SNS를 토대로 하는 사회관계망의 활발한 형성 및 자유로운 소통을 들 수 있다. 이로 인해 현대인의 문화에 대한 인식 역시 엄숙하고 진지한 시각에서 벗어나 좀 더 가볍고 자유로우며, 상호 소통하는 분위기로 변화하고 있는 것이다. 이러한 모습이 사회문화적인 현상으로 형성되면서 스웨그는 자유로움, 가벼움, 자기만족과 자아도취 등의 의미로 설명되고 있으며, 스웨그를 추구하는 현상인 '스웨깅(swagging)', 스웨깅을 주도하는 새로운 소비계층인 '스웨거(swagger)' 등의 신조어를 파생시켰으며, 하나의 트렌드이자 문화로 인식되는 경향을 보이고 있다.

이러한 배경에서, 본 연구에서는 패션에 있어서의 스웨그를 하나의 문화현상으로 해석하기 위해 프랑스 철학자이자 사회학자인 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 적용하도록 한다. 시뮬라시옹 이론은 하나의 특정한 기호가 원래의 지시대상을 뛰어넘어 그 지시대상과는 상관없는 새로운 인위적인 실재를 탄생시킨다는 이론이다. 그에 따르면, 실재가 실제 아닌 파생되는 실재로 전환되는 작업과정이 시뮬라시옹이고, 실재의 인위적인 대체물을 시뮬라크르라 부른다. 결과적으로 시뮬라시옹의 과정을 통해 구성된 것, 곧 시뮬라크르들은 실제 존재하는 것과는 아무런 관련을 가지지 않으려 하고, 원본의 복사물로서가 아닌 각각의 특성과 의미를 가지게 된다는 것이다.

포스트모더니즘 소비사회에 나타난 하위문화의 하나로 스웨그 스타일을 시뮬라시옹 과정에 적용시키면 '원본을 선택하여→인위적으로 작업하여→스웨그적 의미를 갖게 됨'으로 적용·해석할 수 있다. 이는 앞서 살펴본 스웨그의 이중적인 의미와 배경들로부터 스웨그적 패션이미지를 분석하는데 있어 분석 도구로 활용이 가능하다. 스웨그 룩의 표현특성과 내적 의미를 고찰하기 위한 이론적 틀로서 시뮬라시옹의 개념을 적용하면 다음과 같다.

첫째, 사실의 반영 및 재현으로서의 패러디이다. 이는 스웨그적 패션이미지가 원본으로서의 위상을 갖는 기성품으로부터 비롯된다는 것을 의미한다. 중요한 것은 패션상품을 공유하고 유행에 동조하지만 한편으로는 이를 의식하고서 타인과 유사한 단계에

서 벗어나고자 하는 스웨그적인 욕구의 표현이 나타난다는 점이다. 사실의 반영과 재현의 단계에서 스웨그 스타일은 조형적으로 패러디와 혼성모방의 경계 사이에서 로고타이프와 레터링, 그리고 패이크디자인으로 나타난다.

둘째, 사실의 변질 및 왜곡으로서의 힙합의 분화이다. 원본으로서의 위상을 갖는 기존의 힙합패션이미지가 표현의 대상이다. 현재 힙합은 시대를 대표하는 여러 대중문화 장르 중의 하나로서, 다양한 변화를 겪고 있는데, 바로 타문화와의 퓨전현상이다. 힙합의 정서적 배경을 바탕으로 발생한 스웨그는 패션 스타일에 있어서 힙합아이템을 기본으로 하여 스웨그적 감성을 강화하는 방향으로 퓨전현상을 나타낸다. 힙합스타일의 세분화된 퓨전현상의 예는 스컬번(skurban)힙합, 고스(goth)힙합, 타투(tattoo)힙합으로 나누어 볼 수 있다.

셋째, 사실의 부재이다. 이는 주된 패션이미지로서의 특정 형식이 존재하지 않는 비형식적인 믹스 앤 매치 스타일로서, 이 단계에서 스웨그적 패션이미지는 낯설음을 통한 새로움과 비주류와 주류의 차별화된 조합으로 표현된다. 원본으로서의 위상을 갖는 각각의 복식아이템들을 콜라주 형식으로 차용하여 조합하는 것으로 나타난다.

각각의 단계에서 스웨그는 패션이미지를 형용하는 대표언어로 작용하며, 스웨그적 패션이미지에 나타나는 구체적인 표현 특성을 다음 장에서 서술하고자 한다.

Ⅲ. 현대 패션에 나타난 스웨그 룩의 표현 특성

1. 패러디와 혼성모방(pastiche)의 경계

스웨그 룩은 패러디적 기법을 활용하며, 기성품의 반영과 재현을 통해 새로운 스웨그적 표현을 보여준다. 2000년대 중반, '퓨마(PUMA)'를 '파마(PAMA)' 또는 '임마(IMMA)'로, '나이키(NIKE)'를 '나이스(NICE)'로 표현하는 등, 언어유희적으로 브랜드 로고를 패러디하여 저급의 패션상품에 적용했던 현상



<Fig. 2> Outdoor advertising of BLTEE
(Brian Lichtenberg, n.d.-c)



<Fig. 3> 'Celine' logo parody by BLTEE
(Brian Lichtenberg, n.d.-d)



<Fig. 4> 'Tiffany' parody by BLTEE
(Brian Lichtenberg, n.d.-e)



<Fig. 5> 'Chanel' parody by Reason Clothing
(Reason Clothing, n.d.)



<Fig. 6> Parodies of SWAG on high-fashion
DKNY: Change the position of the logotype
Dsquared² 2013 S/S : 'Cartier' logo parody
(left-Mail Online, 2013, right-Vogue, n.d.-a)



<Fig. 7> 'Malboro' parody by BLTEE
(Brian Lichtenberg, n.d.-f)

은 패러디를 값싼 모조품에 대한 자조적이면서도 적극적인 자기희화화 방법으로써 차용한 예이다. 그러

나 현재 스웨그 룩에 나타나는 패러디는 자조적인 자기희화화 대신 사회적 시선을 의식하지 않은 채



〈Fig. 1〉 'Hermès' and 'Balmain' parody by BLTEE
(left-Brian Lichtenberg, n.d.-a, right-Brian Lichtenberg, n.d.-b.)

가볍게 사실(원본)을 반영하고, 다양한 방식으로 사실(원본)을 재현함으로써 사실(원본)과 다른 독립적인 정체성을 가지고 자기만족적이며 자아도취적으로 표현되고 있다.

스웨그 룩에서 활용하고 있는 패러디적 기법으로는 로고타이프(logotype)와 레터링(lettering), 그리고 페이크(fake) 디자인을 들 수 있다. 스웨그에서 활용하는 로고타이프와 레터링 및 페이크 디자인은 기성품을 계승, 비판하기보다는 재기호화하기 위한 의도적인 모방인용으로서의 패러디이다. 이 때 스웨그 룩은 패러디와 혼성모방의 중간적인 특성을 가짐으로써, 패러디가 갖는 풍자와 조롱, 유머와 위트같은 도발적이고 적극적인 의도가 은연중에 나타나며, 더불어 혼성모방의 반복적인 형식을 나타내지만, 혼성모방이 갖는 깊이 없고 공허하고 다중화된 모방이 아닌 의도적인 차별화와 개성화가 적극적으로 나타난다.

러시아 출신의 디자이너 루슬란 카라블린(Ruslan Karablin)의 뉴욕 스트리트웨어 브랜드 에스에스유알(SSUR)¹⁾이 '폼 데 가르송(Comme Des Garçons)'을 '폼 데 펍다운(Comme Des Fuckdown)'으로 출시한 것을 기점으로 브라이언 리히텐버그(Brian Lichtenberg)의 BLTEE, 리즌 클로징(Reason Clothing), LPD(Le Plus Dore), C.O.I NYC, 말라 뉴욕(Mala New York) 등의 브랜드에서 '에르메스(Hermès)'가

'호미스(Homies)'로〈Fig. 1〉, '셀린(Celine)'이 '펠린(Feline)' 또는 팝가수 '셀린 디온(Celine Dion)'으로〈Fig. 3〉, '샤넬(Chanel)'이 '채널(Channel)' 또는 '캔슬(Cancel)'로〈Fig. 5〉, '발렌시아가(Balenciaga)'가 '발린시아가(Ballinciaga)'로, '질 샌더(Jil sander)'가 '일 샌더(III sander)'로, '발망(Balmain)'이 '발린(Ballin)'으로, '프라다(Prada)'가 '프라우드(Proud)' 또는 '파티(Party)'로, '티파니(Tiffany)'가 '트리피(Trippy)'로〈Fig. 4〉 패러디 되는 등 브랜드의 진짜 로고보다 가짜 로고가 SNS와 각종 미디어를 통해서 많이 노출되고 대중의 관심을 끌고 있다. 리한나(Rihanna)와 카라 델레비그네(Cara Delevingne)과 같은 패션 피플들의 선택으로 시작된 대중적 관심은 일시적인 흥미로움의 대상을 넘어서 지속적인 대중적 인지도 상승과 상업성을 갖추게 되었고, 유명 백화점 및 다양한 유통 채널을 통해 판매될 정도로 일반화되면서 이러한 패러디 방식의 유행을 가져왔다.

스트리트웨어 브랜드뿐만 아니라 하이엔드패션 영역에서도 스웨그의 패러디 현상이 나타나고 있다. 2008 F/W 컬렉션에서 제레미 스캇(Jeremy Scott)은 티파니의 로고를 패러디하여 Jeremy & Co.을 발표하였고, 디스퀘어드²⁾(Dsquared²)는 2013 S/S 컬렉션에서 샤넬과 까르띠에의 전용서체를 자신들의 성인 'Caten'으로 변형, 프린트하여 발표하기도 하였다.〈Fig. 6〉

2007년에 런칭한 홍콩 브랜드 '진저(Ginger)'는 에르메스의 대표적 상품인 버킨백과 켈리백의 모양을

1) SSUR이라는 브랜드명에는 뒤틀기의 의미가 담겨있다. 디자이너 자신의 이름과 러시아 사람을 비꼬는 단어인 'RUSS'를 동일시한 후 이를 거꾸로 뒤집은 것이다.

나일론 소재에 프린트하여 만든 '진저백'을 출시하였다. 가죽 대신 가죽처럼 보이게 프린트한 페브릭 소재의 이 상품은 질감과 색감, 입체감 등을 극사실적으로 표현하여 의도적인 눈속임효과를 주었다. 이 외에도, 에르메스의 버킨백, 켈리백 디자인과 똑같이 만들지만 소가죽을 악어가죽처럼 가공한 '사만타백'은 에르메스의 로고를 없앤 페이크 디자인이었다.

이러한 로고타이프와 레터링 및 페이크 디자인은 사실적인 표현을 추구한다는 특징과 의도된 가짜 가치에 오리지널리티를 부여한다는 특징을 가진다. 로고타이프와 레터링의 경우, 원본으로서의 하이패션 브랜드의 로고타이프에서 몇 글자를 다른 글자로 대체하거나 로고타이프의 글자의 위치를 변화시키거나, 로고서체는 그대로 유지하면서 내용을 다르게 바꾼다. 여기서 주지할 것은 이러한 페러디양식의 적용대상으로서의 원본이 명품 패션브랜드에 국한되지 않는다는 점이다. 아웃도어 브랜드 '더 노스페이스(The North Face)'를 '다쿠트페이스(Da Kute Face)'로 바꾸거나, 담배 브랜드 '말보로(Marlboro)'를 '리히텐보로(Lichtenboro)'로, 모터바이크 제조회사인 혼다 모터사이클사의 심벌마크를 응용하는 등의 사례도 볼 수 있다.<Fig. 2><Fig. 7> 즉, 대중에게 알려진 일련의 기성품들은 모두 페러디를 통한 스웨그 룩의 표현 대상이 될 수 있는 것이다.

로고타이프와 레터링의 변형은 사실적인 표현을 추구하며, 의도된 가짜 가치에 오리지널리티를 부여한다는 특징을 가진다. 페이크 디자인의 경우에도, 관찰자를 속이면서 재미와 호기심을 불러일으킬 수 있는 사실적인 표현을 강조하며, 의도된 가짜 가치에 오리지널리티를 부여함으로써 진짜와 가짜 사이에 명확한 구분을 가능하게 하는 표현을 강조한다. 관찰자가 쉽게 알아차릴 수 있는 의도적인 모방인용을 통한 차별화와 개성화는 가벼운 즐거움을 주는 요인으로 작용한다.

2. 힙합 패션 이미지와 타문화의 퓨전

스웨그 룩은 힙합스타일의 표현요소를 기본으로 한다. 힙합은 음악을 기반으로 한 하위문화의 하나로 발생하여 1980년대 이후 세계적인 유행과 함께 다문

화적이고 초문화적인 성격으로 변모하면서, 주류적인 대중문화이자 동시에 생활양식으로 자리 잡았다. 하나의 주류문화로서의 힙합은 그 범주를 정할 수 없을 만큼 일상생활에 침투해 있으며, 따라서 힙합은 다른 문화영역과 쉽게 혼재하는 양상을 나타낸다. Kim & Kang(2007)에 따르면, 패션에 나타난 문화적 퓨전 현상은 역사의 반복성, 형태의 변형성, 문화의 상호의존성의 성격을 나타낸다. 다문화와 힙합패션의 퓨전은 스케이트문화와 힙합의 퓨전, 고스문화와 힙합의 퓨전, 타투문화와 힙합의 퓨전으로 나타나는데, 이러한 퓨전현상에서 스웨그 룩이 차용하는 표현요소는 실제(힙합스타일)의 반복적이고 변형적이며 상호의존적인 변질과 왜곡으로서 다양하게 분화되어 나타난다. 본 절에서 스컬번 힙합(skurban hiphop), 고스 힙합(goth hiphop), 힙합 타투(hiphop tattoo)로 나누어 서술하도록 하겠다.

힙합 친화적인 하이엔드 패션 브랜드들의 등장으로, 힙합패션 시장은 더욱 다양해지고 있다. 럭셔리 하우스의 힙합취향에서부터 떨어져 나와, 조금 더 힙합의 핵심에 접근하고자 하는 아스트리드 앤더슨(Astrid Andersen), 션 샘슨(Shaun Samson), 후드바이어(HOOD BY AIR), 피갈레(Pigalle) 등 신진 디자이너 브랜드들이 런웨이를 통해 등장하고 있다. 힙합 시장의 분화는 또한 스웨그 룩에 있어서도 더욱 다양하게, 분화되어 표현되는 추세를 불러오고 있다.

1) 스컬번 힙합

스컬번 힙합은 도시의 스케이더(urban skater)들의 문화와 힙합 문화의 퓨전으로 정의된다. 스케이트보드(skateboard)라는 도심 스포츠와 힙합의 퓨전 현상의 결과인 스컬번 힙합은 스케이트 문화와 힙합 문화 사이의 역사·문화적 배경의 많은 부분을 공유하며 발전해 왔다. 1970년대부터 길거리, 젊음, 저항, 일탈, 도전의 정신을 힙합 문화와 공유했던 스트리트 스케이팅 문화는 현대에 와서 익스트림 스포츠로서 정착되면서 음악, 패션에 있어서 힙합, 펑크 등과 교류하며 다양한 스타일로 분화되고 있다. 이 중 스웨그 룩으로서 가장 큰 영향력을 가지고 젊은이들에게 노출되고 있는 스타일이 바로 스컬번 힙합이다.



<Fig. 8> skurban hip-hop street fashion (Musinsa, 2015.-a)



<Fig. 9> skurban hip-hop street fashion (Musinsa, 2015.-b)



<Fig. 10> Brownbreath 2014 F/W lookbook (Brownbreath, n.d.)



<Fig. 11> Skateboard sneaker by Saint Laurent (Noblesse, n.d.)



<Fig. 12> Emilio Pucci street and cruiser skateboards (Leen, 2015)

스웨그 룩으로 표현되는 스컬번 힙합에는 스케이트와 힙합적 요소가 문화상호의존적으로 나타난다. 스케이트보드의 테크에 자신만의 개성을 살린 그래피티 작업을 하며, 힙합음악에 맞추어 격렬한 춤과 같은 육체적 움직임을 이용하여 거리의 장애물들을 뛰어넘는 도전을 반복한다. 이 때, 스케이터들은 힙합복식의 형태적 변형으로서, 구체적으로는 1980년대 전반기의 올드 스쿨(Old School)스타일의 변형이자 1980년대 후반기의 뉴 스쿨(New School) 스타일을 차용한다. 몸을 완전히 덮는 오버사이즈의 전통적 힙합 복식보다는 움직임이 용이한 적당한 품과 길이의

티셔츠나 후드 폴오버, 릴렉스 핏의 테이퍼드 슬립진, 밝은 컬러와 패턴으로 장식된 스케이트 스니커즈 (Skate Sneakers)를 선호한다. 컬러는 기본적으로 블랙 앤 화이트를 주로 사용하며 활동적인 느낌을 주는 밝은 컬러의 조합을 활용한다. 또한 힙합문화에서 과시의 용도로 사용되었던 반짝이는 굵은 체인을 지갑과 연결하여 장식성과 함께 스케이트팅 중에 분실을 방지하는 실용성도 보여준다. 로고 플레이의 중요성도 나타나는데, 유명 스케이트보드 브랜드의 로고 혹은 스케이트 문화를 대변하고 후원하는 반스(Vans), 슈프림(Supreme) 등과 같은 브랜드의 로고를 차용

하거나 개별 브랜드 고유의 넘버링, 프린팅 로고를 강조하여 장식하는 것이 지배적으로 나타난다.<Fig. 8><Fig. 9><Fig. 10>

이러한 스웨그 룩으로 표현된 스킵번 힙합이 하이 패션에도 영향을 미치게 되면서, 생 로랑 파리(Saint Laurent Paris)의 에디 슬리먼(Hedi Slimane)은 2014년 스케이트보드 스니커즈를 디자인하였다.<Fig. 11> 도심에서 간헐적으로 이동의 즐거움을 줄 수 있는 스트리트보드(streetboard)의 경우, 핸드백과 같은 장식성까지 갖추게 되면서, 에밀리오 푸치(Emilio Pucci)는 글래머러스한 프린트를 더한 스트리트보드 컬렉션을 론칭하기도 하였다(Yoo, 2015).<Fig. 12>

2) 고스 힙합

고스 힙합은 고스문화와 힙합의 퓨전이다. 고스 힙합은 고스와 힙합의 정서적 배경을 공유하는데, 그것은 고뇌, 절망, 분노에 대한 감정이다. 그러나 이러한 감정들에 대한 고스와 힙합의 접근방식은 상이하다. 고스는 인간의 우울하고 어두운 측면을 정신적으로 부각시켜 비현실적이며 내면적으로 수렴하는 반면, 힙합은 사회고발, 항의, 분노표출 등 현실적이고 외면적으로 발산시킨다는 것이다. 이러한 감정발현의 차이는 복식에 적용되어 나타나는데, 전체적으로 고스 힙합 스타일을 살펴보면, 외적인 힙합 실루엣과 아이템 속에 내적으로 고스적인 요소가 디자인 요소

로서 사용되고 있다. 고스 힙합의 조형적 특징으로는, 힙합 아이템을 수용한 레이어드 스타일, 블랙의 과도한 사용 속에서 재질의 차이로 인해 톤의 차이를 보여주는 블랙 패션, 볼드한 고딕 문자와 판타지를 자극하는 회화를 프린트 또는 자수기법으로 표현하거나 해골문양과 같은 고딕적 느낌을 주는 패턴을 들 수 있다. 이러한 고스 힙합 스타일은 고스적인 강렬한 어두움의 감정을 힙합적 외양을 통해 사회를 향해 강하게 표출하는 듯한 느낌을 주어 다크 힙합(dark hiphop)으로도 불리지만, 고스 힙합의 본질은 사회적 불만을 반항적 행동으로 표출하는 것이 아니라 어디까지나 개인적이고 자기과시적인 표현이라는 것과 비폭력적인 차원의 자유로운 문화공유라는 점에서 스웨그 룩으로 인정된다.

비질 에이블로(Virgil Abloh)의 파이렉스 비전(Pyrex Vision)은 고스힙합 스타일을 잘 보여주는 예이다. <Fig. 13>은 힙합 뮤지션인 칸예 웨스트(Kanye West)가 <12-12-12: The Concert for Sandy Relief> 공연에서 바로크 대표적 화가 카라바조(Michelangelo da Caravaggio)의 <그리스도의 매장> 작품과 볼드한 문자를 프린팅한 후드 티셔츠와 함께 지방시의 가죽레깅스와 플리즈 가죽스커트를 레이어드하여 착용한 것이다(Wilson, 2012).

에이셉 라키(ASAP Rocky)가 피날레를 장식하여 화제가 되었던 셰인 올리버(Shayne Oliver)의 HBA(Hood by Air) 2013 F/W 컬렉션에서도 레이어드



<Fig. 13> Kanye West's Goth hip-hop styling with Pyrex vision hoodie, Givenchy skirt & leggings (Wilson, 2012)



〈Fig. 14〉 HBA 2013 F/W collection : layered goth and ASAP Rocky
(left-FRESHNESS, 2013.-a, right-FRESHNESS, 2013.-b)



〈Fig. 15〉 HBA × MoMA Collaboration : 'Pop Rally'
(Forbes, 2014)

기법은 고스힙합의 어두움과 무게감을 나타내는 데에 효과적으로 활용되었다.〈Fig. 14〉 HBA는 2015 S/S 컬렉션 직후, 2014년 10월 30일, 뉴욕현대미술박물관(MoMA: The Museum of Modern Art)의 팝렐리(Pop Rally) 프로그램에 'ID' 라는 제목의 예술 파티를 주관하기도 하였는데, 이는 뉴욕현대미술박물관이 뮤지션 및 아티스트들과 협업해 행위 예술, 음악 라이브 공연, 필름상영, 특별전시 등을 진행하는 예술 파티였다(Baek, 2014). 이는 하이엔드 스트리트 힙합브랜드의 예술성이 인정받은 예라고 할 수 있다.〈Fig. 15〉 이 외에도 고스 힙합에는 볼드한 고딕체의 문자도안과 해골문양을 비롯한 고딕적 느낌을 주는 다양한 문양이 조형적 요소로 활용되었다.

3) 타투 힙합

타투 힙합은 타투의 요소가 힙합에 적용, 퓨전된 형태이다. 타투 룩(tattoo look)은 '타투를 악센트로 하는 패션을 총칭'하는 것으로 대개는 타투가 인체에 직접 그려지거나, 소재에 프린팅 됨으로써 나타난다(Institute of fashion information, 1997). 따라서 타투 힙합은 타투가 악센트로 활용된 힙합패션이다. 타투는 상흔, 문신, 바디 페인팅, 메이크업의 네 가지 종류로 나뉘는데, 이 중 타투 힙합에 적용되는 요소는 문신이다. 문신은 역사적으로 하위문화적 특성을 가

지며, 따라서 힙합과 함께 사회·문화·정서적 배경을 공유한다. 그러나 타투는 과거부터 여타 하위문화에 비해 종교·신앙·수술적 특성을 많이 내포함으로써 기독교적 관점이 지배적이었던 서구에서 하나의 패션으로서 온전히 인식되기보다는 타자로서 지배적 관점에 의해 수용과 거부의 반복된 순환을 거쳐 왔다. 결국 타투는 반사회적 양상이 두드러졌던 1960년대 말~1970년대 초에 이르러 재평가될 수 있었고, 당시의 영 컬처를 통해 하위문화적 결속력을 강화하는 도구로서 패션의 한 요소로 도입될 수 있었다(Yun & Yoo, 2001). 점차 타투가 예술의 차원으로 진입하면서, 특정한 양식이 생겨났는데, 이레즈미(Irazumi), 블랙 앤 그레이(Black & Gray), 바이오메카니컬(Biomechanical), 트라이벌(Tribal), 올드스쿨(Old School), 뉴스쿨(New School) 등이 그것이다. 타투가 스웨그 룩의 표현특성인 이유는 타투가 본질적으로 장식에 대한 강한 욕구로부터 발생하였고, 타투 룩은 현대인의 자아표현을 극대화하고, 자기충족 욕구와 독특한 개성 표현에 효과적으로 작용하기 때문이다(Lee, 1999). 따라서, 타투와 힙합의 퓨전은 스웨그적 표현 특성을 가진다.

스웨그 룩의 표현 특성으로서 타투 힙합을 견지하는 근거는 신체에 장식하는 타투와 복식에 장식하는 타투는 본질적 의미가 다르다는 것에 있다. 인체에 타투를 하는 것은 사회구성원으로서의 인간이 몸에

대한 주체적 서명, 젠더체계의 변형, 사회적 타자성 구성, 몸을 통한 전복을 경험하고 내재하게 된다는 의미를 가진다(Lee, 2006). 그러나 힙합을 기본으로 하는 복식에 적용되는 타투는 이러한 내적 경험으로부터 어느 정도 거리를 두고 있다. 복식은 인체에 착용되는 것으로서, 일시적이고 변화가능하며 한정적인 경험을 하는 것이다. 소비자들은 타투의 타자적 이미지를 힙합패션을 통해 소비하고 대리만족함으로써, 진지한 고민과 주변의 부정적 시선으로부터 자유로워지고, 과시적이고 과도한 스웨그적인 표현이 가능

해지는 것이다.

타투 힙합의 표현특성은 힙합 아이템에 타투문양으로 장식성을 더하는 것으로 나타난다. 힙합복식에 적용되는 타투는 자수 또는 프린팅 기법을 통해 그림으로서 표현되는 것과 문자 및 도안으로 표현되는 것으로 나누어볼 수 있다.

그림으로써 표현되는 타투 힙합인 '이레즈미 스타일'은 일본스타일의 회화를 프린팅한 것으로 복식의 넓은 면에 걸쳐 하나의 중심적인 주제를 가지고 화려한 색채로 표현되는 그림이다. 용, 호랑이, 봉황,



<Fig. 16> Louis Vuitton 2016 s/s, Valentino 2016 resort collection : Sukajyan and Irazumi style (Song, 2015)



<Fig. 17> Converse Chuck Taylor 1970 Souvenir Jacket collection : Converse and Irazumi style (Yim, 2015)



<Fig. 18> Astrid Andersen 2015 s/s collection : Tribal style (Vogue, n.d.-b)



<Fig. 19> Charm's × Pink Panther collaboration collection : New school vintage style (Woo, 2016)

잉어 등과 같은 상징적 동물과 꽃, 나무 등 자연적 소재를 활용하며 대표적인 복식아이템으로 항공점퍼(Airforce jacket)의 일본식 변형인 스카잔(Sukajyan)을 들 수 있다. 스카잔은 점퍼형식의 스트리트 아이템으로서 하이엔드컬렉션에서도 화려한 자수의 상품들이 꾸준히 등장하고 있다.(Fig. 16) 이레즈미 스타일은 신발에도 적용이 되는데, '컨버스 척테일러 올스타 1970 수메니어 재킷 컬렉션'이 프리미엄 라인으로 한정 출시되기도 하였다(Yim, 2015).(Fig. 17) '블랙 앤 그레이 스타일'은 검정색만으로 명암의 차이를 이용하여 정교한 초상, 극사실적인 묘사, 판타지를 자극하는 묘사 등을 주로 하는 것을 가리키며, '바이오미카미컬 스타일'은 공상과학적 요소가 많은 디자인으로 초현실주의적인 구성이 특징으로, 기계와 생물을 조합하는 것처럼 이성질체의 혼합과 상상 속의 악마를 묘사하는 등 그로테스크하고 엽기적이며, 세기말적 암울한 분위기가 나타난다.

문자 및 도안으로 표현되는 타투 힙합으로써, '트라이벌 스타일'은 원시부족적이고 주술적인 문양을 발전시킨 형태로 대상을 단순화하여 장식하는 것이다. 검정색 기하학적 넝쿨 모양과 기하학적 모티프가 패턴의 주류를 이룬다.(Fig. 18) '올드스쿨 스타일'은 극히 개인적이고 본인을 대표할만한 그림이나 문양을 진지하게 표현하는 것으로 자신의 신념이나 기호를 빨강, 노랑, 파랑 등의 원색을 활용하여 빈티지한 느낌으로 디자인한다. '뉴 스쿨 스타일'은 올드 스쿨 스타일에 비해 선명한 외곽선에 보색대비를 활용하여 형태의 시안성을 과장시킨다. 또한 올드 스쿨 스타일에 비해 현대적이면서 매우 단순한 캐릭터 또는 만화심벌과 같은 도안을 활용함으로써, 올드 스쿨의 진지한 느낌과 달리 가벼우면서 흥미위주의 디자인이 주로 나타난다.(Fig. 19)

3. 콜라주적 믹스 앤 매치

앞서 살펴본 바와 같이 스웨그 룩은 스트리트 패션과 힙합적 표현요소를 기본적으로 포함한다. 이에 더하여 스웨그 룩은 팝적인 콜라주 형식으로 다양한 스타일의 복식 아이템들을 믹스 앤 매치의 도구로서 차용하기도 한다. 아이템 고유의 의미를 해체하고,

이질적인 조합을 통해 아이템 간의 상반된 감성을 유도함으로써 기존의 믹스 앤 매치보다 새롭고 비형식적이며, 비정형화된 자유로운 조합 형식으로 나타나는 것이다.

Polhemus(1996)는 포스트모더니즘 시대에는 가능한 모든 스트리트 스타일의 문화가 이용되며, 뒤범벅이 된 혼합을 '스트리트 스타일의 슈퍼마켓화'라고 명명하면서 이러한 슈퍼마켓 경향은 디자인 구성상 확실성을 피하고 새롭고 독창적인 연출 이미지를 통해 자유로움을 추구하는 것이라고 하였다. 이러한 스타일의 다양성에 더해 창작자의 의도적 측면을 들여다보면, 과거에는 주류 패션에 대해 차별화하고자 하는 모더니즘적 수용과정을 통해 특정한 하위문화 스타일들이 형성되어 왔지만, 포스트모더니즘 시기에 발생한 하위문화 스타일인 스웨그는 굳이 주류문화와의 차별화 과정을 통해 표현하고자 하지 않는다는 점을 강조한다. 오히려 주류문화를 담담하게 받아들이고, 스타일을 파편화하여 복수적인 스타일들을 자유롭게 조합하는 것을 선호한다.

이러한 시도는 결과적으로 개개인이 개별적으로 독특한 외모를 만들어내는 데에 기여한다. 전통적이고 클래식한 복식 아이템과 기능적이고 스포티한 복식 아이템 간의 믹스 앤 매치, 캐주얼한 스트리트 아이템과 엘레강스하고 포멀한 아이템의 믹스 앤 매치 등과 같이 서로 이질적인 패션이미지를 조합하여 팝적인 느낌을 강조하거나 실루엣, 컬러, 소재, 텍스처, 패턴 등 서로 조합하였을 때 조형적으로 언밸런스한 느낌을 주는 형식으로 나타난다. 이러한 의도적인 부조화는 기존의 질서에 반하는 통쾌함과 자유로운 해방감을 선사하며, 자기만의 멋을 자유롭게 표현하는 스웨그적인 태도와 취향을 시각적으로 잘 전달해 준다. 스웨그 룩을 통해서 아이템 각각의 이질적인 스타일과 패션이미지들의 조합뿐만 아니라 전체적인 착장에서 하이로우 믹스(High Low Mix)경향도 나타난다. 스웨그 룩을 추구하는 소비자는 굳이 하나의 브랜드에 자신의 아이덴티티를 부여하지 않으며, 그 결과 하이엔드 디자이너 브랜드, 컨템포러리 브랜드, 스트리트 캐주얼 브랜드, 보세 상품에 이르기까지 선택대상을 한정하지 않고 고가의 아이템과 저렴한



〈Fig. 20〉 Vetements 2015 f/w collection
(Vetements, n.d.)



〈Fig. 21〉 Acne Studios
2015 f/w collection
(Vogue, n.d.-c)



〈Fig. 22〉 Gosha Rubchinskiy 2015
s/s and 2016 s/s collection
(left-Vogue, n.d.-d, right-Vogue,
n.d.-e)

한 아이템을 믹스 앤 매치한다.

콜라주적 믹스 앤 매치 형식은 럭셔리 캐주얼 브랜드에서 잘 나타난다. 벤테밍(Vetements)은 모터사이클 재킷과 레이싱 팀복 등을 모티브로 하여 스트리트 스웨트셔츠, 후디 등과 매치함으로써 복식의 기능적인 측면과 장식적인 매치에 대한 정형성을 무너뜨렸고,〈Fig. 20〉 아크네 스튜디오(Acne studios)는 클래식한 아이템과 소재, 패턴을 활용하지만, 동시에 아이템의 형태와 그 안의 디테일, 다른 아이템과의 조합에 있어서 정형성을 파괴함으로써 믹스 앤 매치의 무한한 가능성을 보여준다.〈Fig. 21〉 또한 유스컬처의 선봉장인 고샤 루브친스키(Gosha Rubchinskiy)는 대중들에게 생소한 1990년대의 러시아적인 디자인 요소를 스포츠웨어와 1980년대 풍의 테일러링을 조합하여 표현한다.〈Fig. 22〉

IV. 스웨그 룩의 내적 의미

앞서 살펴보았듯이, 패러디와 혼성모방의 경계로서의 표현, 힙합과 타문화의 퓨전적 표현, 콜라주적 믹스 앤 매치는 각각의 조형적 특성을 통해 스웨그 룩을 보여주고 있다. 각자 다르게 표현되는 조형적

특성들은 원본과 다른 복제된 이미지로서의 독자적인 의미를 가지게 된다는 시뮬라시옹으로서의 공통점이 있다. 시뮬라크르로서의 스웨그 룩은 사실의 반영 및 재현, 사실의 변질 및 왜곡, 사실의 부재를 통해 각각 해학성, 부정성, 해체성을 내적 의미로서 표출하는데, 기존의 패러디 패션, 힙합 패션, 콜라주 패션이 가졌던 일반적 의미와 차별되는 점은 일반의 하위문화스타일이 갖는 구속성이 없으며, 가벼움이 내재되어 있고, 자기만족을 위한 소통과 공유의 의미를 강하게 갖는다는 점이다.

1. 해학성

스웨그 룩은 유명 브랜드의 로고를 패러디하거나 진짜처럼 보이는 페이크 디자인을 통해 의미보다는 재미를 추구하고, 무겁기보다는 가볍게 주제를 희석함으로써 엄숙함과 진지함을 벗고 유머와 위트를 표출한다. 이는 스웨그 룩이 지니는 해학성을 의미한다. 페이크 디자인은 정상적인 기대로부터 벗어나 부조화적, 눈속임의 상황에서 유쾌함과 재미를 전달하는데, Park(2010)은 페이크 디자인의 가짜 가치에 대해서 가짜 가치 표현은 기존의 가치를 조작하거나 역전시켜 가짜에 의미를 부여하고 가짜의 가치를 확대

하며, 가짜의 한계를 넘어 새로운 가치를 부여하는 디자인이라고 하였다. 스웨그 룩은 포스트모더니즘적 패러디와 혼성모방의 경계로서 로고타이프와 레터링, 페이크 디자인을 활용하는 시물라시옹의 과정을 거치며, 그 결과로서 시물라크르, 곧 스트리트웨어 브랜드 또는 서로 다른 로고 디자인을 차용한 하이패션 브랜드의 상품들을 재현한다. 이들 시물라크르는 실제 존재하는 것(하이엔드패션을 포함한 기성품)과는 아무런 관련을 가지지 않는, 원본의 복사물로서가 아닌 독립된 정체성을 가지게 되는 것이다. 이 과정에서, 충분한 문화 혜택을 받은 젊은 스웨거들이 명품을 비롯한 기성의 가치를 그대로 받아들이는 대신 의도적인 변형과 눈속임 등을 통해 자신들만의 취향과 기분을 가벼운 유머와 위트로 표현하고 있으며, 이는 스웨그 룩이 갖는 해학성이라 볼 수 있다.

페이크 디자인은 부조화와 불일치를 통한 정체성의 재정립을 통해 의외의 긍정적 결과를 창출한다. 특히 레터링과 로고 디자인 등 언어적인 유희를 가미한 상품들이 처음에는 단순한 모방과 패러디를 통해 재미를 이끌어내는 것을 의도하였다면, 현재는 더 이상 단순한 모방이나 가짜 상품이 아닌, 하나의 브랜드로 성장하며 스웨그 스타일을 창출하고 있다. 모방론의 관점에서 장 보드리야르는 '갖고 있지 않으면서 갖고 있는 체 하는 것'에 비해 '갖고 있지 않으면서 갖고 있는 체 하는 모방'을 긍정하며, 그것은 그 어떤 것에도 구속되지 않는 자유로운 재생산이고 자유로운 복사행위가 될 수 있다고 보았다. 이러한 관점은 누구나 알고 있는 유명 브랜드를 누구나 알아볼 수 있게끔 바꾸어 디자인하면서, 동시에 그러한 과정과 사실을 하나의 정체성으로 확립해가고 있는 여러 스웨그 브랜드들의 상품이 디자인 카피 논란에서 벗어날 수 있는 근거가 되고 있다.

2. 부정성

해학성이 드러나는 단계를 넘어서 부정성의 단계에 이르면, 원본이 가진 성질을 단순 응용하지 않고 원본과 원본의 혼합(퓨전)을 통해 서로의 특징을 차용하며, 이성질체적 혼합으로서의 새로운 스타일을 만들어낸다. 원전이 분명히 존재하고 원전을 분명히

인정하는 단계로서 부정성의 단계에 대하여 장 보드리야르는 시물라시옹이 단순히 흉내내기 차원이 아닌, 원본이나 사실성이 없는 실제, 원본과는 상관없는 순수한 이미지로써 시물라크르를 만들어 내는 것이라 하였다. 오리지널 힙합 스타일에 근간을 두고 있지만, 다양한 문화를 퓨전하여 재현된 스웨그 룩은 원본이라는 사실적 실체와 멀어지게 되면서 원본에 대한 왜곡, 변형, 과장이 나타나며, 결국 원본의 특성과는 다른 복합적 성격을 표출하게 되는데, 이러한 과정에 실제 혹은 원본을 왜곡하고 은폐하는 부정성이 내재하게 되는 것이다. 스웨그 룩이 차용한 표현 요소로써 힙합스타일은 원본, 곧 실재를 의미하는데, 다양하게 분화되어 나타나는 스웨그 룩에는 힙합이 가진 본래의 의미가 변화되어 나타나거나, 좀 더 가벼운 의미로서 변형된 흥미위주의 표현을 통해 변질과 왜곡으로 귀결되며, 궁극적으로 내적인 변화를 수반한다. 즉 힙합 스타일의 분화로서 스웨그 룩은 원본의 복사물로서의 시물라크르의 개념이라 할 수 있으며, 해학성이 나타났던 단순한 복제나 모방의 단계가 아닌 원본에 대한 부정을 통해 보다 다양한 형식과 의미로 분화되어 나타나는 독립적 존재로 설명될 수 있다. 그 결과 원본인 힙합 스타일은 스킨변 힙합, 고스 힙합, 타투 힙합이라는 퓨전적 스타일로 분화되었으며, 이들 각각은 힙합이라는 '사실'의 변형을 통해 분화된 이미지이자 왜곡이나 형식파괴 등을 통해 '사실'을 변화시킨 이미지의 재현으로서의 의미를 갖게 된다.

3. 해체성

스웨그 룩은 비정형적, 무형식의 콜라주적 믹스 앤 매치 스타일로 표현되는데, 오리지널 힙합 패션을 해체하고, 새롭게 조합하는 과정을 통해 원본과는 상관없는 독립적인 존재이자 원본과는 다른 가치를 부여받는다. 이 때 각각의 복식 아이템은 그 본질적인 기능과의 대응관계를 해체하여 실제의 부재를 드러내는데, 이는 스웨그 룩이 내포하는 해체성을 의미한다. 이는 변형과 변질, 해체를 통해 원본과 실체가 사라지고 그와 닮음없는 시물라크르를 통해 가장 대표적인 기호만이 남아 실재를 대체하게 되는 것으로

최종의 이미지는 원본과는 달리 독립적으로 변이된 특징을 갖게 된다. 패션의 경우, 외적으로 보여지는 스타일의 조합이 시뮬라시옹의 기호가 변형과 변질의 상호작용에 의해 해체되고 재조합되어 원본의 의미와는 상관없는 독립적 의미로 재구성되어 나타나는 것이라 볼 수 있다. 그것은 고급예술과 대중문화 간의 탈경계, 곧 하이엔드 패션과 스트리트 패션 사이의 경계가 붕괴되는 해체적 포스트모더니즘의 반영으로도 볼 수 있다.

스웨그 룩의 경우, 수용자, 곧 스웨거들은 스타일의 해체와 재구성을 통해 자기들만의 독창적이며 독자적인 이미지와 형식을 만들어내며, 이 과정에서 자기 과시와 만족이라는 스웨깅을 다시 한 번 경험한다. 힙합패션의 다양한 퓨전을 통해 경계의 모호함과 의미의 부정, 불확실성의 이미지로 분화된 스웨그 룩은 이제 또 다른 시각에서 복식 아이템들간의 비정형적인 믹스 앤 매치라는 표현 방식을 통해 고정관념의 해체를 보여주고 있다. 콜라주적 믹스 앤 매치로 표현된 스웨그 룩은 명확하게 고정된 하나의 의미를 갖는 것이 아니므로 불확실성을 내포하며, 이러한 불확실성을 감추기 위해 기존의 조합을 해체하고 다시 새로운 조합을 만들어 내는 것이라 볼 수 있다. 고정적, 전형적, 전통적 의미가 사라져버린 21세기 현대 패션에서 스웨그 룩의 자유로운 믹스 앤 매치 현상은 그것이 원본에 충실하나 그렇지 않으나에 대한 고전적 재현의 문제를 상위하여, 실제의 부재, 실

재의 해체로서의 시뮬라크르로 제시되고 있다는 점에서 해체성의 의미를 찾을 수 있다.

V. 요약 및 결론

본 연구는 스웨그의 의미와 현대 패션에서 스웨그 스타일이 나타난 배경을 살펴보고, 스웨그 스타일의 조형적 특성과 내적 가치를 살펴봄으로써, 다양하게 분화되어 나타나고 있는 스웨그 스타일의 정체성을 고찰하는데 목적을 두었다.

본래 힙합 뮤지션이 으스대는 기분을 표현할 때, 자기 만족과 자기 과시의 표현으로 사용되는 단어인 '스웨그'가 하나의 문화 현상으로 확산되면서 패션에서도 빠르게 수용되며 스웨그 룩이 등장하였다. 스웨그는 힙합의 사회문화적 변화 흐름과 그 맥을 함께 하며 사회·문화·정신적 원천으로서 힙합의 영향을 지속적으로 받고 있으며, 스웨그 스타일 또한 그 맥락을 같이 한다. 스웨그 룩의 구체적인 표현 특성은 다음과 같이 정리되었다.

첫째, 스웨그 룩은 패러디적 기법을 활용하며, 기성품의 반영과 재현을 통해 새로운 스웨그적 표현을 보여준다. 스웨그 룩에서 활용하는 패러디적 기법으로는 로고타이프(logotype)와 레터링(lettering), 그리고 페이크(fake) 디자인이 주로 나타나며, 이는 기성품을 계승, 비판하기보다는 재기호화하기 위한 의도적인 모방인용으로서의 패러디로 볼 수 있다.

<Table 2> Express characteristics & Internal meaning of swag look

| Original | Replication of image | | | Independent meaning of a replicated image |
|---------------------|--|---------|--|---|
| Ready-made products | Reflecting & reappearance facts | parody | logotype, lettering, fake design | Humor : satire, wit & humor |
| Hip hop | Alteration, distortion & specialization of facts | fusion | skurban hip hop, goth hip hop, tatoo hip hop | Negation : self splurge, distortion, free expression |
| All products | The absence of facts | collage | non-formative mix & match | Deconstruction : self-satisfaction |

↓

↓

| | |
|---|-------------------------------|
| Expressive characteristics of Swag look | Internal meaning of Swag look |
|---|-------------------------------|

둘째, 힙합을 근간으로 하는 스웨그 룩이 차용하는 표현요소는 힙합스타일의 변질과 왜곡을 통해 다양하게 분화되어 나타나는데, 대표적인 예로 스킨빈 힙합(skurban hiphop), 고스 힙합(goth hiphop), 그리고 타투 힙합(tattoo hiphop)이 나타나고 있다. 이들 각각은 힙합과의 퓨전을 통해 개인적이고 자기파시적인 표현과 자유로운 문화공유를 표출하고 있다는 점에서 스웨그 룩으로 인정되며, 이러한 표현 방식의 분화는 힙합 시장의 분화를 가져왔으며, 하이엔드 패션 영역에도 영향을 미치는 등 다양한 분화를 보이고 있다.

셋째, 스웨그 룩은 힙합적 표현요소를 근간에 두고, 팝적인 콜라주 형식으로 다양한 스타일의 복식 아이템들을 믹스 앤 매치로서 차용하며, 이를 통해 복식 아이템 고유의 의미를 해체하고, 아이템들간의 보다 새롭고, 비형식적이며, 비정형화된 자유로운 조합형식으로 나타난다.

스웨그 룩은 사실의 반영 및 재현, 사실의 변질 및 왜곡, 사실의 부재를 통해 각각 해학성, 부정성, 해체성을 내적 의미로서 표출하는 것으로 고찰되었다. 스웨그 룩이 기존의 패러디 패션, 힙합 패션, 콜라주 패션이 가졌던 일반적 의미와 차별되는 점은 일반적으로 하위문화스타일이 갖는 구속성이 없으며, 가벼움이 내재되어 있고, 자기만족을 위한 소통과 공유의 의미를 강하게 갖는다는 점이다. 또한 스웨그 룩은 오리진널 힙합 패션 등 주류 패션을 해체하고 새롭게 조합하는 과정을 통해 원본과는 다른 독립적인 존재로써 나타나며, 따라서 원본과는 다른 가치를 부여받는다는 점에서 의미를 갖는다.

스웨그는 이제 하나의 놀이 문화 또는 라이프스타일로 인식됨과 동시에 정형적인 가치나 형식보다는 '느낌(Feeling)'을 중시하고, 자기 내면의 목소리에 집중하며 그것을 걸어로 표출한다. 의도적인 모방인 용으로서의 패러디 기법의 활용, 힙합 문화 요소의 차용, 자유분방한 콜라주 형식으로 표현되고 있는 스웨그 룩은 엄숙함과 진지함을 벗고 '약간의 허세'와 '가벼움'을 내재한 해학성, 부정성, 해체성으로서의 골계미를 표출하며, SNS를 비롯한 다양한 사회·문화적 소통과 공유의 아름다움을 추구하고 있다. 스웨

그의 자유로움과 긍정적 효과는 일시적 유행현상을 넘어 하이패션으로 진화할 것이라 예상되며, 이에 대한 지속적인 고찰이 필요할 것으로 사료된다.

References

- Baek, J. Y. (2014, November 17). Hood by air & MoM A had a party[후드바이에어 & 모마, 파티 열다]. *Fashionbiz*. Retrieved from <http://www.fashionbiz.co.kr/WW/main.asp?cate=2&idx=143263>
- Brian Lichtenberg (n.d.-a). Retrieved from <http://www.shopbrianlichtenberg.com/store>
- Brian Lichtenberg (n.d.-b). Retrieved from <http://brianlichtenberg.tumblr.com/page/33>
- Brian Lichtenberg (n.d.-c). Retrieved from <http://brianlichtenberg.tumblr.com/page/9>
- Brian Lichtenberg (n.d.-d). Retrieved from <http://brianlichtenberg.tumblr.com/page/59>
- Brian Lichtenberg (n.d.-e). Retrieved from <http://brianlichtenberg.tumblr.com/page/25>
- Brian Lichtenberg (n.d.-f). Retrieved from <http://brianlichtenberg.tumblr.com/page/25>
- Brownbreath (n.d.). Retrieved from http://brownbreath.com/lookbook/lb/14fw_clo
- Freshness (2013, February 13). Retrieved from <http://www.freshnessmag.com/2013/02/13/hood-by-air-fall-2013-collection-runway-video>
- Forbes, J. (2014, November 1). Hood by Air Stages Part III of Its Fashion Month Takeover at MoMA. *Fashionista*. Retrieved from <http://fashionista.com/2014/10/hood-by-air-moma>
- Institute of fashion information. (1997). *Fashion specialty materials dictionary*. Seoul, Republic of Korea: Minjooong. Retrieved from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=287465&cid=42822&categoryId=42822>
- Kim, M. J. (2004). *Lectures on aesthetics in dress 2[복식미학강의 2]*. Seoul, Republic of Korea: Kyomunsa.
- Kim, N. D., Jeon, M. Y., Lee, H. E., Lee, J. Y., Kim, S. Y., & Choi, J. H. (2013). *Trend Korea 2014[트렌드코리아 2014]*. Seoul, Republic of Korea: Miraebok.
- Kim, S. Y., & Kang, K. Y. (2007). A Study on Cultural Fusion in Modern Fashion. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 9(2), 174.
- Lee, H. J. (1999). A study on the tattoo represented in the modern western costumes. *The Research Journal of the Costume Culture*, 7(4), 562-565.
- Lee, H. J. (2006). A study on the 'otherness' of tattoo aesthetics (Unpublished doctoral dissertation). Keimyung University, Republic of Korea.
- Leen, K. (2015, October 12). Pucci gets decked out. *Style of Sport*. Retrieved from <http://styleofsport.com/pucci-skateboards/#>

- Mail Online (2013, October 4). Retrieved from <http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2443662/Miley-Cyrus-wears-attention-seeking-outfit-heads-X-rated-top.html>
- Musinsa (2015-a). Retrieved from http://www.musinsa.com/index.php?m=street&__y=2016%2C2015&p=31&uid=16302
- Musinsa (2015-b). Retrieved from http://www.musinsa.com/index.php?m=street&__y=2016%2C2015&p=32&uid=20342
- Noblesse (n.d.). Retrieved from <http://www.noblesse.com/v3/News.do?dispatch=view&id=30148>
- Park, E. K. (2010). A study of fake design in the fashion of the 2000s. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(3), 118.
- Polhemus, T. (1996). *Style surfing: what to wear in the 3rd millennium*. London, England: Thames and Hudson.
- Reason Clothing (n.d.). Retrieved from <https://reasonclothing.com/blogs/news>
- Song, B. R. (2015, December 30). Sukajyan: a silk embroidery jumper. Vogue. Retrieved from <http://www.vogue.co.kr/2015/12/30/%ec%9e%90%ec%88%98-%ec%9e%a5%ec%8b%9d-%ec%8b%a4%ed%81%ac-%ec%a0%90%ed%8d%bc-%ea%b7%b8-%ec%9d%b4%eb%a6%84%ec%9d%80-%ec%8a%a4%ec%b9%b4%ec%9e%94>
- Vetements (n.d.). Retrieved from <http://vetementswebsite.com/collection/ah-2015>
- Vogue (n.d.-a). Retrieved from <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2013/ready-to-wear/dsquared2>
- Vogue (n.d.-b). Retrieved from <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/mens/astrid-andersen/full-length-photos/gallery/1188501>
- Vogue (n.d.-c). Retrieved from <http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2015/mens/acne-studios/full-length-photos/gallery/1322082>
- Vogue (n.d.-d). Retrieved from <http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-menswear/gosha-rubchinskiy/slideshow/collection#26>
- Vogue (n.d.-e). Retrieved from <http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-menswear/gosha-rubchinskiy/slideshow/collection#14>
- Wilson, G. (2012, December 13). Kanye West Wears Givenchy Skirt And Pyrex Vision Hoodie For 12-12-12 Concert. *MTV*. Retrieved from <http://www.mtv.com/news/2517946/kanye-west-wears-givenchy-skirt-and-pyrex-vision-hoodie-for-12-12-12-concert/>
- Woo, B. M. (2016, January 18). Charm's × Pink Panther collaboration lookbook. W Korea. Retrieved from http://www.wkorea.com/2016/01/18/charms-x-%ed%95%91%ed%81%ac%ed%8c%ac%eb%8d%94-%eb%a3%a9%eb%b6%81-%ea%b3%b5%ea%b0%9c/?__C__=5
- Yim, Y. S. (2015, November 25). Sukajyan & Converse Chuck Taylor [컨버스 척테일러와 스카잔의 조우]. *W Korea*. Retrieved from http://www.wkorea.com/2015/11/25/%ec%bb%a8%eb%b2%84%ec%8a%a4-%ec%b2%99%ed%85%8c%ec%9d%bc%eb%9f%ac%ec%99%80-%ec%8a%a4%ec%b9%b4%ec%9f%8c%ec%9d%98-%ec%a1%b0%ec%9a%b0/?__C__=5
- Yoo, M. C., & Kim, J. K. (2013). *Dolls in the world [갖고싶은 세계의 인형]*. Seoul, Republic of Korea: Bada. Retrieved from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2267852&cid=51089&categoryId=51089>
- Yoo, R. N. (2015, November 28). Skateboard fashion [스케이트보드 패션: 하이패션 프린트를 입은 에밀리오 푸치의 스케이트 보드]. *Elle.co.kr*. Retrieved from <http://www.elle.co.kr/article/view.asp?MenuCode=en010102&intSno=14474>
- Yun, Z. H., & Yoo, Y. S. (2001). The expressional characteristic of modern tattoo look fashion. *Journal of the Korean Society of Costume*, 51(3), 90.