



### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

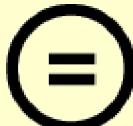
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



석사학위 청구논문  
지도교수 고 현 진

베이퍼웨이브 아트가 표현된  
패션스타일

2019년 2월

건국대학교 대학원  
의류학과  
쩡 웬 디

베이퍼웨이브 아트가 표현된  
패션스타일

Vaporwave Art Expressed in Fashion Style

이 논문을 이학 석사학위 청구논문으로 제출합니다

2018년 10월

건국대학교 대학원  
의류학과  
찡 웬 디

쩡웬디의 이학 석사학위 청구논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

2018년 12월

건국대학교 대학원

# 목 차

표 목 차 .....	iii
그림목차 .....	iv
ABSTRACT .....	vi
제1장 서론.....	1
제1절 연구의 목적과 의의.....	1
제2절 연구 방법과 범위.....	4
제2장 베이퍼웨이브 아트에 관한 일반적 고찰.....	5
제1절 베이퍼웨이브 아트의 개념 및 기원.....	5
제2절 베이퍼웨이브 아트의 발전.....	6
제3장 베이퍼웨이브 아트 사례 분석.....	10
제1절 베이퍼웨이브 아트 분야별 사례고찰.....	10
1. 음악.....	10
2. 비주얼커뮤니케이션.....	12
3. 비디오 아트.....	14
4. 인테리어 디자인.....	17
제2절 베이퍼웨이브 아트의 특성.....	20
1. 미래주의.....	20
2. 노스탤지어.....	21
3. 초현실주의.....	22
제3절 베이퍼웨이브 아트의 표현방식.....	23

제4장 베이퍼웨이브 패션 스타일 사례 분석.....	24
제1절 베이퍼웨이브 패션 스타일의 등장배경 .....	24
제2절 베이퍼웨이브 패션 스타일.....	26
1. 베이퍼웨이브 의류 및 액세서리.....	26
2. 베이퍼웨이브 메이크업 및 헤어.....	33
제3절 베이퍼웨이브 패션 스타일 프레젠테이션.....	36
1. 라이브 아트.....	36
2. 비주얼커뮤니케이션 디자인.....	37
3. 패션필름.....	41
제4절 베이퍼웨이브 아트의 미학적 내포.....	45
제5장 요약 및 결론.....	47
참고문헌 .....	50
그림출처 .....	52
부 록 .....	55
국문초록 .....	57

## 표 목 차

<표 1> 각 분야에 나타난 베이퍼웨이브 아트 구성요소와 표현방식.....56

## 그 림 목 차

<그림 2-1> Eccojams Vol. 1앨범.....	5
<그림 2-2> 매킨토시 플러스플로피 샵 앨범 커버.....	6
<그림 2-3> 베이퍼웨이브 음악 앨범 웹 사이트.....	6
<그림 2-4> Vaporwave is Dead, 2015 Sandtimer.....	7
<그림 3-1> 퓨처 평크 스타일 YUNG BAE의 앨범 Bae.....	10
<그림 3-2> 新しい日の誕生, Atarashii Hi noTanjō 앨범.....	11
<그림 3-3> Squarecom広場SOFTWARE 앨범.....	11
<그림 3-4> 로마석고 조형과 기둥.....	12
<그림 3-5> Windows 시스템.....	13
<그림 3-6> 액체, 돌고래 3D 모형.....	13
<그림 3-7> 베이퍼웨이브 아트의 콜라주.....	14
<그림 3-8> 글리치 아트.....	14
<그림 3-9> HOW TO S I M P S O N W A V E 동영상 캡쳐.....	15
<그림 3-10> HOW TO MAKE VAPORTRAP 비디오 캡쳐.....	16
<그림 3-11> MateMate cafe.....	18
<그림 3-12> Funnyhunter cafe.....	18
<그림 3-13> 사이버 평크.....	20
<그림 3-14> 신디웨이브 아트.....	21
<그림 4-1> 인터넷 쇼핑 kokopie-Holographic Aesthetic Vaporwave Windows 티셔츠.....	24
<그림 4-2> In Control Clothing의 베이퍼웨이브 스타일 크롭탑.....	26
<그림 4-3> Dolls kill의 베이퍼웨이브 스타일 롱.....	26
<그림 4-4> 퓨처 레플리카 베이퍼웨이브 스타일 티셔츠.....	27
<그림 4-5> Cav Empt 티셔츠.....	28

〈그림 4-6〉 놀리스 앤더슨의 Cav Empt.....	28
〈그림 4-7〉 Camilla Elphick SS17 Digital Dreamland 컬렉션.....	29
〈그림 4-8〉 진성루(陳星如).....	30
〈그림 4-9〉 MASHA MA x LoFi 캡슐 컬렉션.....	31
〈그림 4-10〉 《DUO-MI》의 표지.....	31
〈그림 4-11〉 오바오(Taobao) 사이트에서 베이퍼웨이브 상품.....	32
〈그림 4-12〉 베이퍼웨이브 메이크업 강좌 비디오 캡쳐.....	34
〈그림 4-13〉 베이퍼웨이브 메이크업 비디오의 미니번.....	34
〈그림 4-14〉 ALTER 콘셉점 현장과 패션쇼 영상 캡쳐.....	36
〈그림 4-15〉 LLOOK.W 매장 “打卡”사진 .....	37
〈그림 4-16〉 Mashma x LOFi 록복.....	38
〈그림 4-17〉 R4VE앱 캡쳐.....	39
〈그림 4-18〉 R4VE로 편집은 셀카 이미지.....	40
〈그림 4-19〉 온라인 쇼핑몰 타오바오(Taobao) 사이트에서 패션 리뷰 이미지 캡쳐.....	40
〈그림 4-20〉 <Privacy>의 뮤직비디오 캡쳐.....	42
〈그림 4-21〉 뮤직비디오 〈I LOVE U〉 캡쳐.....	43
〈그림 4-22〉 블로거 JINJIN 진진의 패션 제품 추천 동영상 캡쳐.....	44

## ABSTRACT

# Vaporwave Art Expressed in Fashion Style

Zeng, Wen di

Department of Clothing & Textile

Graduate School of Konkuk University

Vaporwave art is a kind of Avant garde art which recently takes Internet new media as its platform and attracts many artists, designers and young fans in the field of art and design. Vaporwave art is a new art emerging in 2010, and there is very little literature about it, especially in the field of fashion. The purpose of this study is to collect the scattered literature data of Vaporwave art and define the concept of art more clearly. By mastering the artistic characteristics of Vaporwave in music, visual design, video art and interior design, the artistic style of Vaporwave in the field of fashion was analyzed on this basis. For the theoretical basis of creating Vaporwave fashion style systematically, literature research and case study were conducted. The search platforms used in the study are search engine Google, Chinese SNS microblog, video website Youtube, Chinese online shopping platform taobao and Chinese search engine Baidu.

As a result of case analysis of the four fields of Vaporwave art, their common characteristics are nostalgia and Surrealism style combined with Futurism. In addition to the analysis of Vaporwave art in the fashion field, through the analysis of Live art, lookbook, app and other visual design, the shooting site facilities of fashion film and the method of later stage, the interpretation of Vaporwave's fashion style is more

creative and outstanding.

In the future, there will be more and more creations of Vaporwave style in the field of fashion, so the fashion industry will also have broader growth value. This research provides inspiration for Vaporwave's fashion style and interpretation in the future, and it is also expected to play a helpful role in commercial value.

## 제1장 서론

### 제1절 연구 목적과 의의

베이퍼웨이브(Vaporwave) 아트는 최근 인터넷이라는 뉴 미디어를 바탕으로 나타난 예술로서, 많은 젊은 예술 애호가를 끌어들이고 있는 아방가르드(Avant garde) 예술이다. 베이퍼웨이브는 주로 1980년대~1990년대에 음악과 문화를 기반으로 제작한 음악의 한 장르로 2010년 처음 시작되었다. 이는 소비주의와 기술문화의 환경에 대해 비판의식을 갖고 창조된 예술의 한 장르이다. 이후 베이퍼웨이브 스타일의 작품을 제작, 보급하기 위해 아티스트가 여러 개의 미디어 플랫폼에 등장하면서 점차적으로 여러 분야 즉, 비주얼 커뮤니케이션, 비디오 아트, 인테리어 등에 이르기까지 다양하게 나타났다.

이후 패션에서도 베이퍼웨이브 아트가 적지 않은 영향을 미쳤다. 2012년 아메리칸 온라인 의류 브랜드 ‘In Control Clothing’에서 베이퍼웨이브 아트로부터 영감을 받은 디자인이 선보이면서 인기를 끌게 되었다. 이후 다른 패션 브랜드의 디자인뿐만 아니라 사진, 비주얼 아트, 동영상 등에서 베이퍼웨이브 아트의 영향을 받은 작업들이 나오게 되었고, 또한 온라인 쇼핑 플랫폼에 판매촉진을 위해 활용되고 있다. 온라인상의 패션 리더들은 패션 스타일을 통해 이러한 베이퍼웨이브 라이프 스타일 및 삶의 태도를 보여준다. 이러한 베이퍼웨이브 관련 미디어 플랫폼의 주요 사용자가 젊은 청소년들이 됨에 따라, 그것은 젊은이들이 따라야 할 목표가 되었고, 특히 베이퍼웨이브 패션 스타일은 청소년들이 모방함으로써 지지하고 있다.

흥미로운 점은 사람들이 베이퍼웨이브가 무엇인지 정확히 모른 채 토론하고 작품을 만들기 시작하였다는 점이다. 베이퍼웨이브 사진을 전문으로 하는 응용 프로그램이 차례로 나타남에 따라, 사람들은 베이퍼웨이브 아트에 대해 실제로 이해하는지 여부에 관계없이 생산과 공유에 쉽게 참여하고 있다. 온라인 쇼핑 플랫폼에는 “베이퍼웨이브”라고하는 많은 제품 이름이 있

다. 공개 계정 및 지식 유형 블로거들<sup>1)</sup>은 웹상에 베이퍼웨이브 주제의 기사<sup>2)</sup>를 게시한다. 그들의 제목은 일반적으로 “당신은 베이퍼웨이브 조차 모르십니까?” 였다. 그런 환경에서 더 많은 사람들이 “베이퍼웨이브가 무엇인가” 를 찾기 시작하였고 그로 인해 베이퍼웨이브라는 단어는 네티즌들 사이에서 잘 알려져 있다.

이처럼 많은 사람들이 베이퍼웨이브 아트를 검색하여 이해하고, 표면적으로 배우고, 만들고 공유하고 있지만 여전히 베이퍼웨이브 아트가 무엇인지 정확하게 모르고 있다. 베이퍼웨이브 아트는 디지털 매체를 기반으로 2010년 이후 등장한 새로운 예술이라는 짧은 역사를 갖고 있어 이에 대한 논의가 비어 있고 여전히 많은 사람들이 베이퍼웨이브 아트를 전자음악의 한 유형이라고 오해받고 있기도 하다. 따라서 이와 관련된 단행본, 선행연구가 충분치 않으며 특히 패션 관련 연구는 매우 미미하다.

이제까지의 선행연구들은 주로 베이퍼웨이브 아트의 주요 유형과 특성을 다루거나, 패션 관련으로는 제한된 범위에서 약간 다루고 있는 정도이다. 선행연구를 살펴보면, 张谦(2017)<sup>3)</sup>은 베이퍼웨이브 아트의 주요유형을 소개하고 베이퍼웨이브의 시각적 디자인 및 베이퍼웨이브 아트의 전파 특성에 대한 몇 가지 주요 요소를 표시했다. 이 기사에서 그는 베이퍼웨이브 아트의 3 가지 특성인 오락, 모든 시민의 참여 및 각종 혁신적 창조물이 있음을 지적했다. 王梦苏(2017)<sup>4)</sup>의 베이퍼웨이브 아트의 미학과 표현형식에 대한 연구에는 창조적인 기법과 표현의 규칙뿐만 아니라 미적 의미와 미적 특성을 요약하였다. 이 연구에서는 비주얼커뮤니케이션, 비디오 애니메이션, 매장환경 디자인 및 패션의류의 4개 분야에서의 베이퍼웨이브 아트의 개발 및 상업적 가치를 분석했다. 徐非(2017)<sup>5)</sup>은 그로테스크한 심미적 표현을 중심으로 베이

1) 베이퍼웨이브는 무엇입니까<<http://www.anyv.net/index.php/article-573847>>(검사일자2018. 11. 21).

2) ‘베이퍼웨이브’에 대한 6가지. <[http://www.wikitree.co.kr/main/news\\_view.php?id=239145](http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=239145)>(검사일자2018. 11. 21).

3) 张谦, 「蒸汽波艺术的主要特点与传播特征」,『大众文艺 美术与设计』,210094, 2017

4) 王梦苏, 『关于蒸汽波艺术的美学及表现形式研究』, 北京服装学院 硕士学位论文, 2017

5) 徐非, 『蒸汽波“服饰中的怪诞美学语言传达』, 中国美术学院 硕士学位论文, 2017

퍼웨이브 복식에 대한 학문적 연구를 수행하고 베이퍼웨이브 의상의 전형적인 사례를 분석하고 베이퍼웨이브 복식의 이유 및 시장분석을 조사하는 연구를 하였다. 이외에 웹사이트에는 베이퍼웨이브 아트 애호가가 쓴 수많은 기사, 포럼 및 논평이 있다. 이러한 웹사이트 자료들과 함께, 실제 활발하게 진행되고 있는 다양한 창작활동을 통해 볼 때, 베이퍼웨이브 아트는 커다란 개발 잠재력과 상업적 가치를 지니고 있으며 향후 개발에서 더 많은 새로운 분야로 진입할 것으로 예상된다.

따라서 연구의 목적은 베이퍼웨이브 아트의 분산된 문헌 데이터를 수집하여 베이퍼웨이브 아트의 개념을 보다 명확하게 정의하고, 다양한 분야의 사례분석을 통해 심미적 특성을 파악하는 것이다. 이를 바탕으로 패션 영역에서 다양한 방식으로 나타나고 있는 베이퍼웨이브 아트 스타일을 체계적으로 정리하고 분석하고자 한다. 이는 앞으로 베이퍼웨이브 아트 연구에 대한 이론적 토대를 제공할 것이다. 또, 본 연구를 통해 베이퍼웨이브 패션 스타일을 보급, 개발 및 최적화 하는 데에 대한 조언을 제공하고, 베이퍼웨이브 아트 개발 분야를 확장하고 베이퍼웨이브 아트의 예술, 문화 및 비즈니스 가치를 발굴하는데 기여하고자 한다.

## 제2절 연구방법 및 범위

본 연구는 문헌연구와 사례연구로 진행되었다. 먼저 문헌연구를 통해 베이퍼웨이브 아트의 기원, 분류 및 발전에 대해 고찰한다. 이는 독자로 하여금 베이퍼웨이브 아트의 유행 이유를 먼저 이해하고자 한다. 또한 베이퍼웨이브 아트의 분산된 문헌데이터를 수집하며 베이퍼웨이브 아트의 개념을 보다 명확하게 정의한다. 이후 베이퍼웨이브 아트의 네 가지 분야 음악, 비주얼커뮤니케이션, 비디오 아트 및 인테리어 디자인에서 베이퍼웨이브 아트의 개발영역 및 디자인 가치를 분석된다.

패션 분야의 사례연구는 대표적인 검색엔진, 소셜미디어 플랫폼, 온라인 쇼핑 사이트에서 키워드 검색을 통해 수행하고자 한다. 연구에서 활용된 검색 플랫폼은 검색엔진 Google, 중국SNS Weibo, 동영상사이트 Youtube, 중국 온라인 쇼핑 플랫폼 Taobao와 중국 검색엔진 Baidu이다. 베이퍼웨이브 아트는 2010년 초기에 나타났기 때문에 데이터의 기간은 2010년부터 2018년 10월까지이고, 조사기간은 2018년 7월 1일부터 2018년 11월 21일까지 검색 키워드는 ‘Vaporwave’, ‘Vaporwave style’, ‘Vaporwave fashion’, ‘Vaporwave Clothes’이다.

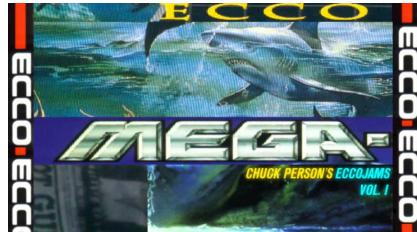
## 제2장 베이퍼웨이브 아트에 관한 일반적 고찰

### 제1절 베이퍼웨이브 아트의 개념 및 기원

베이퍼웨이브는 영어 단어 'Vapor' 와 'Wave' 로 구성된 새로운 용어이다. 'Vapor'는 '증기, 공기 중의 수증기, 김, 안개, 운무, 그리고 부질없는 공상, 허황된 생각, 망상(Idle fancy), 우울증, 증발 기화시키다(Vaporize)' 는 뜻이고 'Wave'는 '파도, 감정움직임의 파도, 수많은 사람 및 사물들의 물결, 열은 소리빛, 손이나 팔을 흔들다, 바람 등에 흔들리는' 뜻이 있다<sup>6)</sup>. 즉, 이어지는 꿈 및 초현실적인 느낌을 준다는 뜻이 있다.

베이퍼웨이브 아트는 이러한 의미대로 초현실주의적인 느낌을 주는 아방가르드한 예술로서, 최근 인터넷이라는 뉴 미디어를 바탕으로 등장한 예술이다. 이는 2010년 전자음악의 형태로 음악분야에서 처음 나타났다. 이후 아티스트가 베이퍼웨이브 스타일의 작품을 여러 개의 미디어 플랫폼을 통해 보급하면서 점차적으로 여러 분야에 확산되어 하나의 큰 예술 운동이 되었다.

베이퍼웨이브 아트의 기원을 살펴보면 2010년 8월 Chuck Person가 웹사이트에서 <Eccojams Vol. 1> 앨범<그림 2-1>을 발표하면서 베이퍼웨이브 음악 스타일이 시작되었다. <Eccojams>는 1980년대의 인기있는 노래와 앨범을 사용하였는데, 이 때, 음악 샘플링은 새로운 형식으로 변형되었고 그 결과 나타난 전자 음악 장르가 베이퍼웨이브이다.



<그림 2-1> Eccojams Vol. 1앨범

6) 네이버 사전, <<https://endic.naver.com/?sLn=en>,>(검사일자2018. 9. 10).

## 제2절 베이퍼웨이브 아트의 발전

<Eccojams>음악 앨범 이후 이 스타일은 점점 많은 사람들에게 사랑받아 왔다. 일부 음악가들은 <Eccojams>음악 앨범을 모방하고 그렇게 모방한 음악을 인터넷에 게시하기 시작했다. 비슷한 시기에 Chuck Person의 앨범 역시 베이퍼웨이브 음악을 보여주었다. 그런데 그 앨범의 음악은 <Eccojams>이 사용한 1980년대 음악을 기초로 한 것이 아니라 오히려 1992년 비디오 게임 음악인 ‘Ecco the Dolphin’과 비슷하다. 이는 특히 미디어의 거친 느낌과 과장된 경고음의 과장된 보이스를 기반으로 한다.

그러나 베이퍼웨이브 아트를 본격적으로 시각화한 것은 2011년 매킨토시 플러스(Macintosh Plus) 플로피 샵(Floral Shoppe) 앨범 커버가 발매되면서였다<그림 2-3>. 그것의 유일한 아름다움 및 재미있는 특징 때문에, 이는 베이퍼웨이브 아트 시각화의 근원이 되었다. 표지에 나타나는 석고 모델, 빈티지 광고 그래픽, 일본어 문자 및 옵아트(Op art) 패턴 등은 베이퍼웨이브 미학의 요소로 사용된다. 이 표지를 통해 사람들은 음악을 만들었을 뿐만 아니라 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션을 작업하기 시작했다.

이후 베이퍼웨이브 아트는 빠르게 확산되었다. 2012년 베이퍼웨이브 아트 애호가들은 일정한 규모에 도달하면서 Last.fm, Reddit 및 4chan 웹 사이트에 팬 그룹이 구성되었다<그림 2-4>. 이후에 초기 베이퍼웨이브부터 많은 새로운 하위 범주가 발명되었다. 여기에는 기존장르의 디스코/하우스 요소를 확장하는 퓨처 평크(future funk)스타일과 라운지(lounge)



<그림 2-3> 매킨토시  
플러스플로피 샵 앨범  
커버



<그림 2-4> 베이퍼웨이브  
음악 웹 사이트

영향을 확장하는 몰소프트(Mallsoft)가 포함된다. 2012년 12월, 4chan 뮤직 위원회 멤버가 운영하는 뮤직 블로그 '/mu / essentials'이 'Essential Vaporwave' 그래픽을 발표했고 그로 인해 베이퍼웨이브 아트의 영향이 점차 확대되었다. 이 기간 동안 사람들은 위의 웹 사이트에서 자신의 작품을 공유하고 경험을 교환했다.

이러한 커뮤니티 활동에 힘입어 베이퍼웨이브 아트는 2010년 처음 등장한 이후 5년 만에 주류 유행 문화의 영향력을 갖게 되었다. 2015년 롤링스턴(Rolling Stone)은 '알아야 할 10명의 예술가' 목록을 발표했는데 그 중에는 베이퍼웨이브 아티스트 2814가 있었고 그들의 앨범 '새로운 날의 탄생'(新しい日の誕生, Atarashii Hino Tanjō)이 인용되었다. 이처럼 베이퍼웨이브는 더 이상 온라인 커뮤니티에서 하위문화로만 활

동하지 않게 되었다. 그러나 Hardvapour라는 새로운 유형의 음악 스타일이 2015년 말에 출현했다. 이 새로운 유형은 더 어두운 주제, 더 빠른 리듬 및 더 무거운 소리를 가지고 있다. 이는 스피드 코어와 거버의 영향을 받아 베이퍼웨이브 미학과는 반대되는 것으로 간주된다. 이에 2015년 12월 9일, 홍콩 익스프레스는 이전의 베이퍼웨이브의 "죽음"과 "새로운 시대"를 발표했다<그림 2-5>. 이는 원래의 베이퍼웨이브 아트의 핵심 아이디어와 동일하지 않다. 그 이후로 원래의 베이퍼웨이브 음악의 열기가 서서히 감소하기 시작했다.

그럼에도 불구하고 다른 영역에 대한 베이퍼웨이브 아트의 영향은 계속되었다. 심슨웨이브(Simpsonwave)는 베이퍼웨이브 아트의 비디오 영역에서 나타난 베이퍼웨이브 음악의 영향을 잘 보여주는 예들 중 하나이다. 2015년에 Viner Spicster가 한 클립을 게시했다. 그 내용은 'The Simpsons' 시즌7의 20 에피소드의 'Bart on the Road'에서 나온다. Viner Spicster는 이 비디오의 음악과 chillwave artist HOME의 노래 'Resonance'를 섞어서 작업했다. 8개월



<그림 2-5> Vaporwave is Dead, 2015 Sandtimer

동안에 이 비디오는 2190만 사이클을 받았다. 이후 YouTuber E z e k가 YouTube에 다시 업로드했는데 이것이 심슨웨이브의 시작이다. 이를 이어받아 2016년 2월 YouTuber Lucien Hughes가 ‘H O M E R S C A P E – 1 9 9 2 美的’이라는 비디오를 업로드했다. 그중에 한 심슨웨이브가 들어간다. 그 다음 몇 주 안에 Hughes가 “S I M P S O N W A V E”이라는 재생 목록에 몇 가지 추가 동영상을 업로드했다. “S U N D A Y S C H O O L”라는 비디오가 포함된다. 이와 같은 방식으로 향후 3 개월 동안 90 만 건이 넘는 견해가 축적되었다. 4월6일에 ’/r/simpsonwave’파티션이 생성되었고 한 달 동안 470 명 이상의 가입자를 확보하였다.<sup>7)</sup>

지금까지 살펴본 바 베이퍼웨이브 아트는 2010년 음악 장르로부터 시작된 예술이며, 이후 앨범 표지를 통해 비주얼커뮤니케이션으로 영역이 확장되었고 후에 비디오 영역에서도 확산되어 나타났다. 음악에 있어 베이퍼웨이브 스타일은 1980년대와 1990년대의 대중 음악 스타일, 재즈, 엘리베이터 음악, R & B 및 캐주얼 음악을 샘플링하여 재배치한 음악으로 정의된다.<sup>8)</sup>

이후에 비주얼커뮤니케이션과 같은 다른 베이퍼웨이브 아트영역에서도 음악과 유사하게 대부분 1980년대와 1990년대의 대중문화 요소에서 비롯된 요소를 사용한다. 베이퍼웨이브 아트가 사용하는 이러한 과거의 대중문화 요소에는 많은 과학 기술 문화적 요소가 포함되어 있다. 예를 들어 컴퓨터, 게임 콘솔, 3D 모델 등과 같은 것이다. 이와 같이 베이퍼웨이브 아트는 과거의 독특한 미학을 통해 향수를 불러일으키는 예술이다. 그러나 단순한 과거의 노스탤지어에 비해 베이퍼웨이브 아트는 아이러니하게 혁신적이며 미래적이다.

베이퍼웨이브 아트는 생각보다 빠른 속도로 확산되었다. 이는 네트워크 시대에서 인터넷을 기초로 하기 때문이다. 베이퍼웨이브 아트는 콜라주를 사용하고 짧고 복제한 표현을 주로 사용하며 작업하기 쉽다. 그러므로 베이퍼웨이브 아트는 누구나 소프트웨어로 만들 수 있는 예술 형식이며 간단한

7) knowyourmeme 심슨웨이브, <<https://knowyourmeme.com/memes/simpsonwave>>(검사일자 2018. 9. 17).

8) 위키백과 蒸气波, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/蒸气波>,>(검사일자 2018. 9. 21).

형태의 표현이어서 낮은 생산 비용을 가지고 있다. 따라서 음악부터 시작했지만 비주얼커뮤니케이션, 비디오 까지 쉽게 적용이 되어 나타났다. 베이퍼 웨이브 아트는 인터넷 메일 시스템의 성장에 의존하는 온라인 예술인데 이러한 온라인 예술은 메일 시스템을 통해 지리적 제한없이 작품을 제작하고 보급하는 것이다.<sup>9)</sup> 이러한 네트워크 특성은 베이퍼웨이브의 아트를 보다 빠르고 넓게 퍼뜨릴 수 있게 한다. 이것이 베이퍼웨이브 아트가 빠르게 초점이 된 이유이다.

---

9) 张谦, 「蒸汽波艺术的主要特点与传播特征」, 『大众文艺 美术与设计』, 210094, 2017

## 제3장 베이퍼웨이브 아트 사례 분석

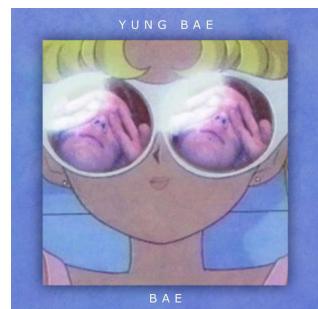
### 제1절 베이퍼웨이브 아트 분야별 사례고찰

#### 1. 음악

베이퍼웨이브 음악은 1980년대와 1990년대의 팝(Pop), 평크(Funk)와 디스코(Disco)에서 샘플을 수집했다. 그리고 1970년대 음악 심지어 2000년 초기의 라운지(Lounge), 스무스 재즈(Smooth jazz)와 엘리베이터 음악(Elevator music) 중에서도 자료를 구하였다. 그래서 게임 소리와 전자 음향도 이에 포함된다. 베이퍼웨이브 음악의 샘플링 표현 방식은 ‘느려지다, 재배치되다, 뒤집어지다, 노래 가락이 어긋나다, 순환하다, 잠시 멈추다, 카세트 효과 모의하다’ 7 가지이다.

베이퍼웨이브 음악에는 팝, 평크, 디스코의 본 형식 외에 몇 가지 파생 장르 (Sub-genres)가 있다. 퓨처 평크 (Future Funk)는 베이퍼웨이브 음악의 가장 초기 단계이다. 많은 사람들은 이를 독립적으로 존재하는 음악유형이라고 생각했고, 심지어 퓨처 평크의 파생 형식으로도 생각했다. 퓨처 평크란, 1970년대부터 1990년대까지의 R&B, 평크, 디스코 등의 샘플이다. 예를 들면, YUNG BAE의 앨범 'Bae'의 노래는 샘플링한 음악 유형의 리듬과 시대감을 강조했기 때문에 사람들이 이를 친숙하게 받아들일 수 있었다<그림 3-1>. 이를 통해 퓨처 평크라는 유형이 더 잘 알려졌다. 퓨처 평크 음악의 표현 방식은 ‘느려지다, 재배치되다, 뒤집어지다, 노래 가락이 어긋나다’ 4개이다.

힙나고직(Hypnagogic)은 베이퍼웨이브 음악의 초기 형태이다. 이 유형은 다른 파생 형식들보다도 더 꿈같은 느낌이다. 이 유형에서는 음악의 초현실



<그림 3-1> 퓨처 평크  
스타일 YUNG BAE의  
앨범 'Bae'

주의를 강조하는 것이 가장 보편적인 이미지라고 말할 수 있다. 이 유형은 베이퍼웨이브가 버블 경제를 비판하는 데 있어 문화적 토대를 마련했다. 이는 반 유토피아주의로, 자본주의를 비판한다. 미래 도시에서 떠다니는 듯한 이러한 느낌은 사이버 평크와도 비슷하다. 예를 들면, 2814의 앨범 “**신しい日の誕生**”는 음악부터 표지까지 베이퍼웨이브의 사이버 평크감을 강조했다.<그림 3-2> 그러나 힙나고직 음악 유형 자체는 레트로 미학(Retro aesthetics)의 모습을 띤다. 20세기 후

반에는 미국의 제작자들이 로파이(Lofi)와 녹음 기술로 레트로를 표현했다. 이것은 아날로그 기술이 베이퍼웨이브 힙나고직 유형에서 나타내는 유인이다. 이 음악 유형은 부분적으로도 2010년 베이퍼웨이브 아트 운동에 영감을 주었다. 베이퍼웨이브 음악의 힙나고직 유형은 1980년대의 팝과 테이프 히스 특수 효과(Hiss&FX)에 샘플링을 했다. 표현 형식은 ‘느려지다, 재배치되다, 뒤집어지다, 순환하다, 녹음 아날로그 기술 5개’이다.

베이퍼트랩(Vaportrap)은 베이퍼웨이브의 이미지와 음악 텍스처를 적용한 것이다. 주요내용은 하이테크트랩(Hi-tech Trap)과 힙합(Hip Hop)음악이다. 그러나 베이퍼트랩은 전형적인 트랩이나 힙합보다도 더 창의적이고 실험적이다. 그것을 듣고 나면 “베이퍼웨이브”的 느낌을 받는다.

Mallsoft는 엘리베이터 음악(Elevator music)을 일컫는다. 이것은 배경음악과 같은 스타일이다. 내용으로는 재즈, 팝, 보사노바(Bossa nova)와 소프트 록(Soft rock)의 요소들이 있다. 예를 들면, ハーチャル SHOPPING CENTRE의 앨범인 ‘Squarecom広場SOFTWARE’의 음악과 표지에서는 미래주의의 느낌이 분명하게 난다<그림 3-3>. 청



<그림 3-2>  
‘**新しい日の誕生**’, Atarashii  
‘**Hi no Tanjō**’ 앨범



<그림 3-3>  
‘**Squarecom 広場 SOFTWARE**’ 앨범

취자가 다른 일을 하더라도, 음악의 반복은 여전히 청취자의 머리 속에 남아있다. 표현형식은 ‘느려지다, 순환하다, 잠시 멈추다, 카세트 효과를 모의하다’ 4개 이다.

요약하자면, 대부분 베이퍼웨이브 음악은 힙나고직 환각 음악과 미래적인 쇼핑몰 배경 음악에 결합된다. 따라서 이러한 멜로디에는 둔한 저음이 추가된다. 이는 매우 낭만적으로 들리며, 사람들로 하여금 수증기가 확산되고 침투된 느낌을 느끼도록 한다. 또한 일부 베이퍼웨이브 음악은 아무리 리듬이 강조 되더라도 이 낭만적인 느낌 자체는 손실되지 않는다. 이런 꿈같은 현실에 맞지 않는 스타일은 초현실적 색채를 띠고 있으며, 베이퍼웨이브는 이전의 세기 말 음악으로 창조하기 때문에 노스텔지어를 표현한다. 그러나 당시의 전자음악과 과학 기술은 미래적이었다. 베이퍼웨이브 음악의 표현형식은 새로운 과학 기술으로 과거의 로파이(Lofi) 스타일을 표현하다. 베이퍼웨이브 음악은 과거와 미래 함께 모여는 초현실주의의 스타일이다.

## 2. 비주얼커뮤니케이션

베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션은 독특한 스타일 가지고 있다. 그러나 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션은 베이퍼웨이브 음악의 앨범 표지에서부터 발전한 스타일이다. 비주얼커뮤니케이션도 음악과 같이 과거와 미래의 믹스이다. 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션의 형태 패턴중에 가장 대표적인 것은 로마석고 조형과 기둥이다<그림 3-4>. 그리고 1980년대와 1990년대의 광고, 포스트, 애니메이션과 닌텐도 게임 등도 자주 응용된다. 이것은 베이퍼웨이브 아트의 과거 요소이다. 이 중 1980년대와 1990년대의 광고, 게임, 애니메이션 등의 요소는 미래적인 전자과학 기술이었으므로 베이퍼웨이브 아트에서 응용될 때 노스텔지



<그림 3-4> 로마석고  
조형과 기둥

어를 표현했을 뿐만 아니라, 과학 기술한 미래적이 기도 하다. 그러한 구체적인 예에는 인터넷 초기의 전자 과학 기술 요소 1990년대 후반의 웹디자인, 1980년대에서 1990년대의 윈도우(Windows)시스템과 다이얼로그(Dialog)가 있다<그림 3-5>.

또한 컴퓨터와 텔레비전의 이미지도 대량으로 응용되고 있다. 베이퍼웨이브 음악은 사이버 평크 (Cyberpunk) 에서 영향을 받았다. 그래서 사이버 평크와 같은 미래도시와 네온사인 요소도 베이퍼웨이브 비주얼커뮤니케이션에 나타났다. 또한 3D 모형 요소로 예를 들면 1992년의 “Ecco the Dolphin“ 어드벤처 게임, 점성이 있는 액체, 3D 모형공간의 경관, 3D 격자, 읍아트중의 바둑판모양이 있다. 베이퍼웨이브 음악의 사운드 시뮬레이터와 같은 것은 비주얼커뮤니케이션에 샘플을 합성하는 것이다<그림 3-6>. 이후 3D 모형의 응용은 사람들에게 가짜 같은 느낌을 준다. 또한 야자수와 여러 가지의 열대식물도 포함되어서, 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션으로 하여금 천국 혹은 유토피아의 초현실감을 느끼게 한다. 동시에 이미지 중에는 의미가 분명하지 않은 일본어, 한자 그리고 영어도 포함된다. 이러한 문자들은 미학적인 것만을 위해 이미지에 첨가 된 것이다.

이처럼 비주얼커뮤니케이션 디자인에 나타난 베이퍼웨이브 아트의 재료가 되는 요소들에는 고전적인 석고상, 1980년대와 1990년대의 과학 기술적 요소들이 주로 사용되며, 이들은 서로 섞이면서 노스텔지어와 미래적인, 그리고 초현실주의적인 무드를 표현함을 알 수 있다.

베이퍼웨이브 비주얼커뮤니케이션 디자인에 있어서 흥미로운 점은 특징적인 컬러를 사용하고 있다는 것이다. 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션을 응용한 컬러는 미래주의를 강하게 표현한다. 과거의 것에는 평크와 파



<그림 3-5> Windows 시스템



<그림 3-6> 액체, 돌고래 3D 모형

랑색 필터를 추가한다. 이러한 파랑색과 분홍색의 불빛은 사이버 평크 스타일에 자주 사용된다. 네온(Neon) 컬러 이외에 파스텔(Pastel) 컬러도 적용된다. 이런 파스텔 미학(Pastel aesthetic) 베이퍼웨이브는 소녀 같은 스타일의 일본 애니메이션과 픽셀 스타일의 조합이다. 또한 홀로그램(Holographic) 컬러와 그래디언트 램프(Gradient ramp)도 포함된다. 이런 전자과학적인 색채의 표현형식은 미래주의 스타일을 강조한다.

한편 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션의 표현형식은 콜라주 개편<그림 3-8>, 복제, 글리치 아트(Glitch Art)<그림 3-9>, 낮은 화질(Lofi), 필터 추가이다. 관계없는 이미지를 콜라주 개편한 표현형식은 초현실주의 기술이다. 복제하는 표현 효과는 고장난 Windows시스템 같이, 대화 상자가 팝업되고 함께 쌓인다. 의도적으로 이미지를 파괴하고 화질을 낮게 한 것은 1980년대에서 1990년대의 사진 기술을 모방한 것이다. 그러나 글리치 아트와 필터 추가한 표현형식은 과거의 유행했던 요소에게 현대감과 미래감을 준다.

정리하자면, 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션 스타일 표현은 과거의 요소를 콜라주 개편하며 화질을 낮게 하고 미래적 컬러로 표현한다. 베이퍼웨이브 음악과 공통점은 노스탤지어와 미래주의를 합치한 초현실주의 스타일이라는 점이다.



<그림 3-8>  
베이퍼웨이브 아트의  
콜라주



<그림 3-9> 글리치  
아트

### 3. 비디오 아트

베이퍼웨이브 비디오 아트는 베이퍼웨이브 음악과 베이퍼웨이브 비주얼커뮤니케이션을 결합하여 나타난다. 그래서 이는 베이퍼웨이브 음악의 제작 기술과 비주얼커뮤니케이션의 형태 요소를 모두 갖추고 있다. 베이퍼웨이브 비디오 아트 형태의 패턴요소는 고전 예술의 로마석고 조형과 기둥, 1980년

대와 1990년대의 광고와 애니메이션 인물 등이 있다. 인터넷 시대 초기의 과학요소로는 Windows시스템, 컴퓨터, 텔레비전과 낮은 화질의 3D 모형, 3D 격자가 있다. 이외에는 사이버 평크 요소와 의미가 분명하지 않은 문자들이 있다.

베이퍼웨이브 비디오 아트의 표현형식은 비주얼커뮤니케이션과 마찬가지로 콜라주 개편, 복제, 글리치 아트와 필터 추가가 있다. 또한 베이퍼웨이브 음악의 '느려지다, 재배치되다, 뒤집어지다, 순환하다'와 같이 잠시 멈추는 표현도 있다. 마지막으로 두 영역에 모두 해당될 수 있는 화질을 낮추는 로파이 기술이 있다.

베이퍼웨이브 아트의 샘플은 과거적이기 때문에 대부분 비디오는 로파이 스타일이다. 그러나 토닝 후에는 파랑색과 분홍색의 미래주의 스타일이다.

심슨웨이브(Simpsonwave)는 이것의 고전적인 예이다. 비디오 제작자는 복제, 변환 및 결합 이용하여 심프슨애니메이션으로 심프슨웨이브를 제작하였다. 중복한 화면은 지프(Gif) 파일과 같이 사이클링되고 있다. 예를 들면 "HOW TO S I M P S O N W A V E" 동영상에서 바트(Bart)는 병원 침대에 눕힌 채 방 안으로 계속 밀어넣어지고 있다.<그림 3-9> 심슨 애니메이션 화면 위로는 한 유사우주 같은 기하학적 공간 터널이 나타난다. 이 비디오도 심슨 애니메이션처럼 앞으로 나아간다. 화면은 시공간 터널 안에서 베이퍼웨이브 언리얼(Unreal) 배경 음악을 통해 비디오를 꿈처럼 보이게 한다. 병원 침대와 주인공 얼굴에 살아 남아야 할 이유가 없는 표정은 현실감을 준다. 이런 실제와 꿈을 결합한 스타일이 초



<그림 3-9> HOW TO  
S I M P S O N W A V E  
동영상 캡쳐

현실주의이다. 게다가 원래 애니메이션 비디오 소재는 로파이이다. 심슨웨이브의 중간에 글리치 아트 표현형식이 계속 나옴으로써 화면을 훨씬 더 허무하게 보이게 한다. 심슨웨이브는 정서적인 표현에서 전체적으로 우울함과 행복함이 동시에 나타난다. 원래 비디오 샘플은 명랑하게 시작하지만, 끝이 없이 반복되고 점점 느려지며 파란색 글리치 효과가 편집된 후에는 이 명랑한 것이 의미가 없어지게 된다. 이와 같은 비디오로는 이상한 나라의 앤리스(Alice's Adventures in Wonderland)와 핑크팬더(Pink Panther)의 베이퍼웨이브 비디오이다.



<그림 3-10> HOW TO  
MAKE VAPORTRAP 비디오  
캡쳐

또한 ‘HOW TO MAKE VAPORTRAP’ 비디오는 베이퍼웨이브 영상을 제작하는 방법을 알려주는 동영상이다<그림 3-10>. 여기에서 제작자는 95 Windows 시스템의 소리를 응용했다. 부팅 사운드와 시스템 오류 사운드를 ‘반복’ 또는 ‘잠시 멈춤’의 방식으로 사용한다. 이 비디오에서 애플 컴퓨터와 시스템 화면이 제작에 이용되는데, 이 때 과거의 애플 컴퓨터와

새로운 MAC 바탕화면이 합성되어 나타난다. MAC은 Windows 시스템으로 파워포인트를 실행할지 말지에 대한 여부를 묻고, 제작자는 ‘Yes’를 선택했다. 이후에 Windows95 요소가 대량으로 쏟아져 나옴으로써 과학 기술의 발전에 대한 노스텔지어를 표현한다. 음악은 1980년대의 디스코를 사용했고 화면은 일본 애니메이션과 텔레비전 광고 비디오 소재로 제작했다. 제작자가 원래의 광고 비디오인 ‘Retro Japanese Commercials Vol 1 (1989 - 1080P HD)’으로 샘플링을 했고 음악 리듬에 따라 일시 중지 및 반복으로 편집했다. 음악과 화면은 완벽하게 합성되었다. 심슨웨이브와 다른 것은 이 비디오는 유머러스한 분위기가 있다는 것이다. 사람들이 재미있고 행복하게 느끼도록 한다. 그러나 공통점은 중독성이 있고 사람들을 비디오의 분위기에 푹 빠지게 한다는 것이다.

정리하자면, 베이퍼웨이브 비디오는 과거 요소의 화면과 베이퍼웨이브 음악의 결합이며, 초현실주의의 편집 방법과 미래주의 색채로 제작한다. 베이퍼웨이브 비디오를 사용할 수 있는 소재와 표현형식은 베이퍼웨이브 음악과 비주얼커뮤니케이션보다 더 많다. 이런 포스트모던 스타일과 초현실주의의 기술은 제작자의 의도와 감정을 더 명확하게 연출할 수 있다. 다시 사용된 애니메이션과 광고는 텔레비전 시대로부터 인터넷 시대로 변화하는 시대성을 보여주는 상징이다. 베이퍼웨이브 비디오를 통해 지금 살고 있는 현실에서 가상의 세계로 넘어갈 수 있는 것이다.

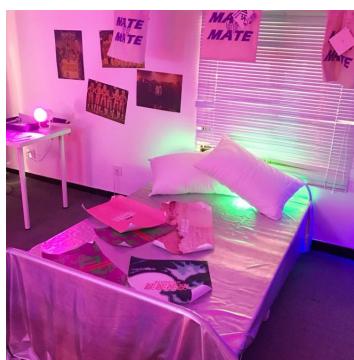
#### 4. 인테리어디자인

위 세 가지 영역의 베이퍼웨이브 아트가 현실에서 가상세계로 넘어가는 수단으로서 주로 유행했다면, 베이퍼웨이브 아트 영향을 받았던 인테리어디자인은 가상세계에서 현실로 돌아간다.

베이퍼웨이브 인테리어디자인의 색채는 비주얼커뮤니케이션과 같다. 파란색과 분홍색 네온 불빛은 베이퍼웨이브 아트의 대표적인 필터이다. 이는 전시와 카페 등 인테리어디자인에 직접 적용될 수 있다.

‘MateMate cafe’ 카페의 네온 불빛은 그 공간에 꿈같은 느낌을 준다<그림 3-11>. 빛은 주로 간접조명을 이용한 것이다. 주변 가구 및 디스플레이의 자체의 색상을 식별할 수 없게 만든다. 또한 ‘A Lu Mini Kitchen’ 카페는 파스텔 컬러를 응용한다. 카페의 계단, 장식, 테이블과 의자에는 다 라이트 핑크색을 사용한다. 그리고 텔레비전, 에어컨, 햄버거까지 라이트 핑크색이다. 천장과 프레임은 하늘색이며 나머지는 모두 흰색이다. 또한 홀로그램을 재료로 적용할 수도 있다.

베이퍼웨이브 인테리어디자인의 형태도 비주얼커뮤니케이션의



<그림 3-11> MateMate  
cafe



<그림 3-12> Funnyhunter  
cafe

패턴에서 나온다. 인테리어 소품으로는 고전 예술의 로마 석고 조형과 기둥이 있으며, 1980년대와 1990년대의 광고와 애니메이션 인물도 있다. 또한 인터넷 시대 초기의 과학요소인 전자 장비 시스템, 컴퓨터와 텔레비전도 있다. 그리고 3D 렌더링 오브젝트 요소로 바둑판모양의 바닥 타일과 3D 격자<그림 3-12>를 표현한 흰색 타일도 응용된다. 미래주의적인 투명 플라스틱 가구 또한 적용된다. 마지막으로 열대 식물요소인 종려나무와 가짜 식물 분재도 많이 응용되었다.

이처럼 과거 요소와 미래 요소를 콜라주하여 개편하는 표현형식은 초현실주의적이다. 열대 식물은 천국 혹은 유토피아를 표현하며 꿈같은 느낌(Dreamlikeness)을 강조한다. 네온 컬러, 파스텔 컬러와 홀로그램은 다 현실에서 빠져나가는 미래주의를 보여준다. 베이퍼웨이브

인테리어디자인의 색채와 불빛의 응용은 사물을 흐리게 보이게 한다. 이러한 의도적으로 해상도를 낮추는 표현형식이 로파이이다. 그래서 베이퍼웨이브 아트의 인테리어디자인은 과거적이고 미래적인 소품들의 콜라주이고, 미래주의와 초현실주의의 색채 불빛을 응용한 인테리어디자인 스타일이다.

## 제2절 베이퍼웨이브의 특징

### 1. 미래주의

베이퍼웨이브 아트의 미래주의 미학은 주로 색채에 의해 강하게 표현된다. 베이퍼웨이브 아트의 색채는 네온사인, 파스텔톤 그리고 홀로그램을 주로 사용한다. 본래 형체의 색깔이 무엇인지와는 상관없이, 필터를 추가하거나 빛을 응용함으로써 파란색과 분홍색의 효과가 나타날 수 있다. 홀로그램의 금속색깔과 반투명 재질은 베이퍼웨이브 색채의 미래주의 미학의 형체를 완성시킨다. 게다가 베이퍼웨이브 아트의 내용 중에 전자음악, 가상물체 그리고 과학기술로 표현된 시각적 요소가 포함된다. 베이퍼웨이브 아트의 많은 주제와 사이버 평크 소설의 주제가 일치한다<그림 3-13>. 사이버 평크의 주제배경에서 컴퓨터가 우리들의 생활을 지배하고 있다. 사람이 주인공이 아니라 과학기술이 대신해서 주인공이 된 것이다. 사이버 평크 아트에서 공상과학의 느낌과 미래감이 가득하기 때문에, 따라서 베이퍼웨이브의 내용상에서 미래주의 미학의 느낌이 나타난다. 그 밖에 베이퍼웨이브 아트의 표현형식은 글리치 아트와 다른 컴퓨터 편집법을 응용한 것이다. 사이버 평크 영화 중에서 글리치 아트는 거의 가장 많이 사용되는 표현형식이다. 베이퍼웨이브 아트와 사이버 평크는 모두 자기의 언어를 사용하여 상업적인 것에 대해 불만을 표현하고 자본주의를 비판한다.



<그림 3-13> 사이버 평크

## 2. 노스텔지어

베이퍼웨이브 아트의 노스텔지어 미학은 주로 과거 요소와 로파이 방식으로 표현된다. 베이퍼웨이브 아트의 샘플링은 1980년대와 1990년대의 음악, 광고, 포스터, 게임, 애니메이션 그리고 컴퓨터 시스템에서부터 이루어진다. 이 몇 가지 요소들은 모두 과거의 주된 문화이다. 이 요소들은 제작자들이 향수에 젖어 응용한 대표사례라고 할 수 있다. 또한 상업사회와 소비주의에 대한 아이러니도 나타낸다. 인터넷 시대 초기의 전자상품의 발전은 그 시대로 하여금 전례없던 느낌을 받도록 한다.

이와 같은 예로는 노스텔지어의 스타일도 갖고 있는 신디웨이브(Synthwave) 아트<그림 3-14>도 있다. 신디웨이브는 1980년대의 영화 OST와 전자기기 게임에서 영향을 받은 전자음악이다.<sup>10)</sup> 신디웨이브는 레트로 퓨처리즘(Retrofuturism)이다. 이것은 1980년대의 문화에 대한 노스텔지어를 표현하고 그 시대의 분위기를 캡처하려고 시도한 것이다. 신디웨이브 아트와 베이퍼웨이브 아트의 가장 큰 차이점은 화질이다. 신디웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션은 보다 최근 기술을 사용하여 이루어진 고품질의 화면을 구성하는 것이다. 또한 베이퍼웨이브 아트는 인터넷 시대의 초기의 요소들을 사용하기 때문에 그 자체의 화질이 낮다. 그리고 제작자가 로파이 표현형식을 사용하여 일부러 화질을 낮추는 효과를 더 강조함으로써 HD 화질을 추구하는 현재에 대해 선명한 대비를 이루었다. 신디웨이브 아트의 노스텔지어는 그 시대의 문화를 너무나도 좋아한 까닭에 형성된 것임에 반면에, 베이퍼웨이브 아트의



<그림 3-14> 신디웨이브  
아트

10) 위키백과 신디웨이브, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Synthwave>>(검사일자2018. 10. 7).

노스텔지어는 그 주류문화를 따르지 않으려는 의도로 형성된 것이다. 그러므로 베이퍼웨이브 아트는 아이러니이다.

### 3. 초현실주의

베이퍼웨이브 아트의 표현 형식은 초현실주의이다. 베이퍼웨이브 아트는 비논리적인 방식으로 서로 안 어울리는 표현요소들을 콜라주하고, 현실과 가상이 혼재되어 있다는 점에서 초현실주의 미학에 부합한다. 초현실주의의 의의는 “현실과 꿈 사이의 충돌을 해결하고, 현실을 초월하는 진실에 다다르는 것”이다.<sup>11)</sup> 베이퍼웨이브 아트의 작품은 꿈같은 느낌과 환각을 줄 수 있는 능력을 가지고 있다. 베이퍼웨이브 아트는 현실 요소들이 표현형식을 응용함으로써 꿈이 되게끔 한다.

한편 초현실주의의 기원은 다다이즘(Dadaism)이다. 다다이즘은 예술과 세계에 대해 주석을 달고있고, 그것 자체로 하나의 예술이 되었다.<sup>12)</sup> 다다이즘 아티스트들은 다다이즘을 예술의 한 종류로서 생각하지 않고, 예술에 반대했다. 현재 유행하는 예술의 표준이 무엇이든지간에, 다다이즘은 그 표준과 첨예하게 대립한다.<sup>13)</sup> 베이퍼웨이브 아트도 이와 같다. 아이러니한 것은, 다다이즘이 반예술적임에도 불구하고, 예술에 있어 한 중요한 아트 장르로서 예술사에 존재하고 있다는 것이다. 이와 같은 아이러니는 베이퍼웨이브 아트에서도 나타난다. 베이퍼웨이브 아트 운동의 시초는 주류문화에 반대한다는 것이다. 그러나 참여하는 사람들이 점점 더 많아지면서 베이퍼웨이브 아트의 영향력은 거의 주류문화의 정도에 다다를 정도로 확장되었다. 이렇게 대량으로 베이퍼웨이브 아트가 유통되자 일부 베이퍼웨이브 아트 예술가는 2015년에 베이퍼웨이브의 창작을 포기했다.

11) 바이두 백과 초현실주의, <<https://baike.baidu.com/item/超现实主义/3388>>(검사일자2018. 10. 8).

12) 위키백과 다다이즘, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/达达主义>>(검사일자2018. 10. 9).

13) 위키백과 다다이즘, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/达达主义>>(검사일자2018. 10. 9).

### 제3절 베이퍼웨이브의 표현방식

베이퍼웨이브 아트 각 영역으로 볼 때 공통적으로 사용하는 표현형식은 콜라주, 로파이 기술하는 것이다. 베이퍼웨이브 음악에서 재배치하고 뒤집고 갑자기 멈추고 순환하는 것은 음악에 콜라주 형식이다. 그리고 느려지고 노래가락이 어긋나거나 카세트 효과를 사용하는 것은 로파이 기술이다.

베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션에는 콜라주, 복제형식을 사용하였다. 글리치 아트와 화질을 낮추는 방법은 로파이 기술을 사용한 것이다. 색채에서의 운용은 비주얼커뮤니케이션에 모드 필터를 추가한 것이다. 이는 마치 음악종류인 힙나고직과 같다. 이것들의 공통점은 모두 꿈같은 환상을 표현한 것이다.

베이퍼웨이브 비디오 아트는 동영상으로서 음악, 시각적 아트가 혼합된 방식이므로 베이퍼웨이브 음악과 비주얼커뮤니케이션의 표현형식을 융합한다. 베이퍼웨이브 아트 인테리어 디자인의 표현형식은 실내 소품을 콜라주하는 데 있다. 베이퍼웨이브 아트 인테리어 디자인 조명은 컬러 필터의 추가와 해상도를 낮추게 하는 로파이 기술을 이용한다.

정리하자면, 베이퍼웨이브 아트의 각 분야의 공통적인 표현형식은 콜라주, 로파이 기술, 컬러 필터를 추가하는 것이다. 여기서 베이퍼웨이브 음악은 다른 베이퍼웨이브 아트 영역들과 같이 시각적인 분야가 아니므로 조형적인 컬러 필터를 사용하는 표현기법은 배제되어 나타났다.

## 제4장 베이퍼웨이브 패션 스타일링 사례 분석

### 제1절 베이퍼웨이브 패션 스타일링의 등장배경

베이퍼웨이브 음악 아트가 시작하면서부터, 베이퍼웨이브 아트 운동은 각각의 분야에 영향을 주었다. 베이퍼웨이브 패션은 인터넷 쇼핑 플랫폼에서 제일 먼저 나타났다.<그림 4-1>

처음의 베이퍼웨이브 패션 스타일은 베이퍼웨이브 아트의 간단한 패턴과 색채만 응용했다. 이러한 베이퍼웨이브 아트 애호가가 유행시킨 패션 스타일은 젊은 미래감을 주는 경향이 있어 청소년들이 많이 좋아했다. 패션 의류 종류도 캐주얼한 스포츠 복장을 위주로 하였다.

2013년에서 2014년에는 점점 부분적으로 패션 브랜드가 베이퍼웨이브 스타일로 응용하고 디자인하기 시작했다. 베이퍼웨이브 패션은 이 때부터 대중으로 변화되었다. 2015년에 레트로 스타일이 다시 유행했기 때문에, 베이퍼웨이브 패션은 캐주얼한 스포츠 스타일로만 제한하지 않았다.

일부의 패션 리더들은 계속 유행하는 패션을 따라하는 것을 싫어했다. 기존의 패션 규칙을 벗어나기 위해 여러가지 시대와 스타일을 광범위하게 콜라주하였다. 또, 베이퍼웨이브 패션은 더 하이 패션(High fashion)적으로 발전했다. 여기에 대표적인 액세서리, 헤어스타일과 메이크업이 더해지면서 현대 젊은이들이 추구하는 세련된 패션이 생겨났다. 베이퍼웨이브 아트 자체가 주류문화에 대한 반항이며, 현대인들이 자신의 독특한 개성을 가지게 함으로써 그들을 만족시켰다.

이러한 베이퍼웨이브 패션 스타일은 사진의 편집과 이미지의 제작으로



<그림 4-1> 인터넷 쇼핑  
kokopie-Holographic  
Aesthetic Vaporwave  
Windows 티셔츠

더 분명하게 표현할 수 있다. 즉 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션과 패션의 결합이다. 이는 웹 혹은 앱 작업으로 작업이 가능한데, 이러한 작업은 제작이 쉽기 때문에 사람들이 참여하기 쉽다. 그래서 이 유행에 맞는 베이퍼웨이브 제작 앱과 베이퍼웨이브 촬영 필터 앱이 인기가 많다.

베이퍼웨이브 아트의 독특한 시각적 특징과 강한 영향력이 있기 때문에 인터넷에서 올린 사진은 사람들의 눈길을 끌고 있다. 대량의 인터넷 사용자들의 이를 찾아보고 모방한다. 인터넷 문화가 발전시킨 베이퍼웨이브 패션 이미지의 창작은 이미 청소년 주류문화 표현형식이 되었다. 사람들은 베이퍼웨이브 패션 스타일과 베이퍼웨이브 시각적 스타일 같은 밝은 색상과 미래와 과거적인 요소를 콜라주한 효과에 끌렸다. 인터넷 사용자들이 웹을 탐색하고 정보를 빠르게 접할 때, 베이퍼웨이브 스타일은 첫 순간에 사람들의 시선을 사로잡았다. 청소년 사용자의 기호에 따라서 베이퍼웨이브 스타일은 주류 매체와 웹사이트 전자 상거래 플랫폼(E-commerce platform)의 관심을 받기 시작한다. 이에 따라 이러한 패션 스타일은 가수의 뮤직비디오 컨셉, 텔레비전 프로그램 스타일과 온라인 쇼핑 홍보 컨셉에서 응용되었고 베이퍼웨이브 패션 스타일은 점점 인터넷에서 대중 매체로까지 확장되었다.

## 제2절 베이퍼웨이브 패션 스타일

### 1. 베이퍼웨이브 의류 및 액세서리

In Control Clothing는 2012년에 베이퍼웨이브 스타일의 의류가 처음 나타난 아메리칸 온라인 의류 브랜드<그림 4-2>이다. 지금까지도 이 브랜드는 베이퍼웨이브 스타일의 옷과 액세서리를 업데이트하고 있다. 이 사이트의 복장은 일본의 하라주쿠 스타일을 위주로 한다. 스타일 아이템은 크롭탑, 티셔츠, 스커트, 에코백 등을 위주로 한다. 베이퍼웨이브 스타일은 주로 복장의 패턴과 색채에서 나타난다. 베이퍼웨이브의 비주얼커뮤니케이션 요소인 글리치 아트, 로파이 효과로 처리한 애니메이션, 게임 및 Windows95 대화창도 있다. 또한 특별한 의미 없이 미학적이라는 이유만으로 콜라주한 문자도 있다. 이 밖에도 pvc 원단과 패턴을 이용해 홀로그램의 느낌을 연출하기도 했다. 전체적으로 이러한 효과들은 미래주의적인 스타일을 지니고 있다.



<그림 4-2> In Control Clothing의  
베이퍼웨이브 스타일 크롭탑

<그림 4-3> Dolls kill의  
베이퍼웨이브 스타일 롱

Dolls kill이라는 미국 온라인 패션 사이트에서 베이퍼웨이브 스타일은 더욱 잘 활용되고 있다. 탑의 패턴은 베이퍼웨이브의 비주얼커뮤니케이션에서 패턴을 콜라주하고 복제하는 표현형식을 사용한

것이다. 바지는 검은색 바탕에 자동차 레이싱 기호를 콜라주한 것이다<그림 4-3>. 그 중에서도 디지털 분야의 DAMGE Dvmvge Utility Beltde는 미래 과학 기술의 느낌을 응용한 것이다. 이 미래주의 스타일의 벨트백 (Belt Bag)은 홀로그램 폴리에틸렌 재질과 비대칭의 디자인을 채택하였으며, 내부 공간과 길이 조절이 가능한 클립 버클이 포함되어 있다. 이러한 세트의 의상은 베이퍼웨이브 아트의 한 형식인 콜라주를 사용한 것이다.

이런 온라인 패션 브랜드를 제외하고도 베이퍼웨이브 아트의 영향이 확대됨에 따라 베이퍼웨이브 스타일을 사용한 패션 브랜드가 오프라인에서도 점차 나타났다. 미국의 퓨처 레플리카(Future Replica) 브랜드 2014s/s 티셔츠는 베이퍼웨이브 시각적 요소를 사용하였다<그림 4-4>. 이 제품은 2015년 팬들의 사랑으로 다시 흰색 바탕의 형식으로 나타났다. 티셔츠의 패턴에는 3D 격자, 고전 예술, 일본어가 포함되어 있다. 핑크 컬러의 낙서 자국이 3D 격자 위에 화소로 표현된 새딩을 남겼다. 미켈란젤로의 '천지창조'라는 명화는 3D 격자로 인하여 래스터화하기(Rasterization)가 되었다. 이런 클리치 아트 표현형식은 노스텔지어와 미래주의의 결합이다. 이 티셔츠가 처음 나왔을 때는 파란색과 보라색의 마블링(Marbling) 배경이었다. 이것은 흰색 바탕의 티셔츠보다 더 미래주의적인 느낌을 갖고 있다.

Cav Empt는 최근 중국에서 베이퍼웨이브 스타일이라고 자주 언급되는 일본 브랜드이다. Cav Empt라는 이름은 도쿄의 독립을 다룬 사이버 평크 영화 'Enter The Void'에서 따온 것이다. 이것은 브랜드에서 미래주의 사이버 평크 요소가 대량으로 사용되는 원인이다. 많은 일본 브랜드와 달리 Cav Empt는 핸드메이드와 심플한 트렌드 속성을 지니고 있다. Cav



<그림 4-4> 퓨처  
레플리카 베이퍼웨이브  
스타일 티셔츠

Empt의 디자인은 현실과 동떨어진 미래감을 지니고 있으며 동시에 많은 복고적인 미국식 광고 포스터와 글씨체가 내재되어 있다. 이렇게 로파이 기술을 사용한 과학기술 요소의 표현형식은 베이퍼웨이브 아트에서 과거와 미래를 결합하는 표현한 것이다. Cav Empt의 디자인은 줄곧 아주 강한 개성을 가지고 있으면서도 옷의 절제된 느낌을 유지한다. 이 티셔츠는 2015/SS에서 나온것이다.<그림 4-5> 이 옷은 소매 어깨 쪽에 스티치가 없는 루즈한 박시 티셔츠이다. 가슴과 겨드랑이에 완전한 전체 패턴의 이미지를 콜라주하였다. 이러한 디자인의 완성은 이미지의 존재감을 최대한 증가시켰다. 이미지에는 네거티브 효과, 그라데이션, 화소로 표현한 효과를 거친 석고상이 있다. 그림 아래에는 'So one way of explaining desire is in terms of nostalgia'라는 글씨가 인쇄돼 있다. 이 티셔츠는 베이퍼웨이브 스타일의 노스텔지어와 미래주의의 요소가 결합된 형식을 사용하였으며, 또 초현실주의의 콜라주와 해체방식을 가지고 있다.

이 사진은 사진작가 놀리스 앤더슨(Nolis Anderson)의 2017년 작품이다. 사진 속 의상의 출처는 Cav Empt이다<그림 4-6>. 그는 이미지 편집 소프트웨어를 사용하여 모델을 복사하고 프리즘을 가미하는 등 다양한 효과를 추가하였다. 기존 모델 외에 함께 붙어 있는 다른 모델들에는 모두 흐릿해지는 효과가



<그림 4-5> Cav Empt  
티셔츠



<그림 4-6> 놀리스  
앤더슨의 Cav Empt

사용되었다. 배경은 베이퍼웨이브 아트에서 자주 등장하는 3D 격자이다. 때로는 Cav Empt의 옷만 본다면 베이퍼웨이브 스타일의 반향감을 강하게 느낄 수 없다. 그러나 Cav Empt의 록복과 동영상은 베이퍼웨이브 아트 스타일을 극명하게 표현하고 있다. 영상에서 그는 투영과 레이어와 오려내기를 추가하는 것을 통하여 시리즈 개념의 느낌을 더했다. 오려진 모델들은 복사되고 반복하여 재생된다. 화면은 어두운 빛, 글리치 아트와 낮은 화질의 효과를 위주로 한다. 이를 통하여 미래주의 과학 기술 요소와 노스탤지어의 로파이 기술을 아주 잘 결합하였다.



<그림 4-7> Camilla Elphick SS17 Digital Dreamland 컬렉션

런던의 여성 신발 브랜드 카밀라 엘픽(Camilla Elphick)는 2016년 발표한 AW16과 SS17 디지털 드림 랜드(Digital Dreamland)컬렉션에 베이퍼웨이브 스타일을 적용했다<그림 4-7>. 이 라인의 주력 신발은 'Blue Wave', 'Double Bubble Lilac', 'Lattice Leaf Pump'이다. 이 컬렉션의 신발은 3D 격자, 석고상, 팝트리, 돌고래 등의 베이퍼웨이브 스타일 요소를 사용하였다. 베이퍼웨이브 스타일의 요소를 사용하였기 때문에

신발의 개성이 매우 강하고, 또한 스타일과 디자인이 비교적 다양하다. 이런 요소 자체의 색채를 제외하고, 컬렉션 중의 다른 신발은 파란색과 보라색의 핑크캐릭터를 위주로 한다. 재료의 대부분은 빛을 반사하는 금속 느낌의 PVC나 광택이 있는 가죽을 사용한다. 모델이 디지털 배경에서 신발을 신어 보이는데, 그 중에는 모자이크화된 애니메이션게임, 노을지는 때에 로파이 효과를 적용한 종려나무, 3D 격자와 흑백 체크무늬가 있다.

진성루(陈星如)는 중국 신세대 패션 스타일리스트이자 패션 파워 블로거이다<그림 4-8>. 진성루는 이미 그저 인터넷 아이돌뿐만이 아니다. 2016년 말 그녀는 ‘LoFi 밀레니언 세대(Millennial generation)’에 속하는 독립문화 공동체를 창립했다. 이것은 중국의 젊은 세대들을 모아, 하고 싶은 말을 마음껏 펼칠 수 있도록 하는 사교 플랫폼이다. 이는 베이퍼웨이브 아트의 최초 교류 플랫폼 4chan과 같다. 그들은 일부러 미백효과와 포토샵으로 나온 긴 다리를 거절했다. 그들은 “LoFi“와 같은 의미의 “해상도 낮춤, 난폭, 직설적, Real“의 태도의 교류와 창작생활을 유지하고 있다. 이 스타일리스트의 작품은 베이퍼웨이브 아트가 중국 패션 영역에서 더 발전하도록 이끌었다. 심지어 중국의 hiphop 패션과 스트릿패션 문화에도 영향을 끼쳤다. 진성루는 옷을 입는 것은 ’NO REASON’이라고 생각한다. 이것은 “우리는 낡은 규칙을 고수하고 싶지 않으며, 너무 많은 설명이 필요 없고, 어떤 일에도 정의를 내려고 하지 않는다“는 젊은이의 염원을 표현한 것이다. 이런 태도는 베이퍼웨이브 아트 문화의 핵심과 같다.

진성루는 2016년 말에 글로벌 디자이너 브랜드 MASHA MA와



<그림 4-8>  
진성루(陈星如)



<그림 4-9> MASHA MA x LoFi 캡슐 컬렉션

콜라보하여 MASHA MA x LoFi 캡슐 컬렉션을 출시하였다.<그림 4-9> 이 콜라보레이션 컬렉션은 성별을 무시하고, 관례를 타파하는 새로운 방식으로 레트로와 미래를 해석하였다. 이 컬렉션의 복장은 오버사이즈 실루엣 재단, 눈부신 메탈릭한 질감 그리고 옷에 나타난 레터링 글자들을 가지고 있다. 스타일은 캐주얼한 스포츠 스타일보다는 하라주쿠 스타일에 가까운 힙합 스타일이다. 미래주의적인 컬러, 소재와 노스텔지어의 1980년대와 1990년대에 패션 아이템을 대량으로 사용하였다. 트렌디한 믹스 매치로 스타일을 연출하였다.



<그림 4-10> 《DUO-MI》의 표지

2017년 초 발표한 중국 선샤인 (Sunshine)의 새 싱글 《DUO-MI》의 표지 컨셉도 베이퍼스웨이브 스타일이다<그림 4-10>. 표지 중에 멤버들의 패션 스타일은 하라주쿠 스트리트 패션(Harajuku's street fashion)에 가깝다. 여기에는 스팽글 티셔츠, 메탈릭 플리츠 스커트, 보라색 레깅스와 실버 앵클부츠의 스타일링과 슬리브리스 스포츠

미니 원피스와 메쉬그리드 하이힐 무릎 보호대로 스타일링을 했다. 심지어 디지털 레터링의 기모노와 미들 화이트삭스 슬리퍼의 스타일링도 나타났다. 세 멤버의 헤어 컬러도 각각의 개성을 가지고 있다. 이 중에서 한 멤버가 손에 반짝이는 보라색 외계인 튜브 장난감을 들고 있으며, 이것은 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션에 3D 요소를 사용한 것이다. 이런 디자인, 색채, 재질 믹스 하는 형식은 베이퍼웨이브 아트의 표현 형식 콜라주와 일치하다. 싱글 표지의 패션 스타일링에 조명과 사진을 편집했으며 1980년대 스타일의 느낌을 준다. 이 중에 레깅스, 니하이 부츠, 두툼한 쥬얼리(Chunky Jewelry), 스팽글 소재와 뮤직비디오에 나오는 스포츠 헤어밴드 등의 복장은 1980대와 1990년대에 유행한 패션 아이템이었다.



<그림 4-11> 타오바오(Taobao) 사이트에서  
베이퍼웨이브 상품

이후 베이퍼웨이브 스타일 패션은 특히 중국에서 젊은이들의 많은 주목을 끌었다. 베이퍼웨이브 아트에 관한 음악, 이미지, 문장은 갑자기 중국의 소셜 네트워크 서비스(SNS)에서 많이 생겨났다. 중국 최대한의

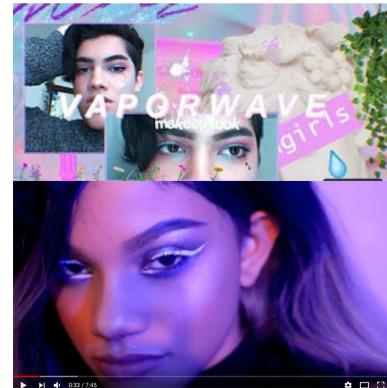
온라인 쇼핑몰 타오바오(Taobao) 사이트에서 '베이퍼웨이브' 키워드를 가진 상품은 1200개가 넘는다. 2017년은 베이퍼웨이브 스타일의 인기로 인해 타오바오 사이트는 대형 이벤트를 할 때 특별히 베이퍼웨이브 스타일로 전체 인터페이스와 웹 디자인 콘셉트를 제작하였다. 이 사이트에 베이퍼웨이브 스타일 제품은 의류, 안경, 가방, 핸드폰 케이스 등이 있다<그림 4-11>. 대부분의 의류는 베이직 아이템에 베이퍼웨이브 스타일의 패턴을 사용한 것이다. 베이퍼웨이브 스타일 선글라스 가방은 더욱 3D 요소를 응용한 것으로 보인다. 작은 계란형 선글라스 1990년대 스타일을 가지고 있고 이것은 과거의 형태와 미래의 컬러를 결합한 것이다. 이러한 선글라스와 가방은 크기를 줄이고, 컬러를 사용하고, 유리와 투명 플라스틱을 응용함으로써 가장 뚜렷한 베이퍼웨이브 스타일을 연출한다. 다른 나라의 온라인 쇼핑몰처럼 타오바오의 온라인 베이퍼웨이브 패션 스타일은 대부분이 하라주쿠 스타일이다.

정리하자면, 베이퍼웨이브 아트는 패션 영역에서 주로 프린트, 재질, 색채, 스타일링 4개의 방면을 통해 나타난다. 프린트에 있어서는 베이퍼웨이브 비주얼커뮤니케이션 요소들이 활용되었는데, 예를 들자면 과거 예술, 인터넷 초기 과학기술 요소, 로파이 기술의 패턴 같은 것이다. 재질에 있어서는 미래주의적인 홀로그램, PVC같은 재질이 활용되었으며, 색채에 있어서는 글리치아트, 미래주의적인 네온컬러, 메탈릭 컬러, 그리고 레트로 컬러가 사용되었다. 스타일에 있어서는 1980년부터 1990년까지의 패션 스타일과 하라주쿠 스타일에서 영감을 받았다.

## 2. 베이퍼웨이브 메이크업 및 헤어

베이퍼웨이브 패션이 점점 사람들에게 사랑받고 있는 상황에서, 전체적인 스타일링중에 메이크업과 헤어 스타일이 빠질 수 없다. 베이퍼웨이브 스타일 이미지 외에도 베이퍼웨이브 메이크업 강좌 비디오도 많다<그림 4-12>. 뷰티 블로거들이 베이퍼웨이브 메이크업을 할

때는 대부분 힙합 메이크업에 가깝다. 아이섀도의 색깔은 대부분 베이퍼웨이브 아트의 컬러로서 미래주의를 대표하는 블루와 분홍색이다. 동시에 네온 컬러의 특징을 표현하기 위하여 페일 아이섀도 (Pearly Eye Shadow), 스팽글 아이섀도, 또는 빛이 반사되면 다른 색깔로도 빛나는 아이섀도를 선택한다. 동시에 비슷한 컬러와 질감 있는 하이라이터를 함께 매치하기도 한다. 아이라인은 눈꼬리를 위로 빼는 것이 주를 이룬다. 그리고 지오메트릭 라인도 사용한다. 립스틱과 아이섀도는 데일리 메이크업 컬러와 차이가 크고 주로 메탈릭, 쿨계열 컬러(쿨톤), 초콜릿계열 컬러를 사용한다. 이런 조합은 일부 베이퍼웨이브 메이크업을 1980년대 디스코 메이크업과 유사하게 보이게 한다. 또 어떤 경우에는 사이버 평크와 같은 미래주의에 가깝다.



<그림 4-12> 베이퍼웨이브 메이크업 강좌 비디오 캡쳐

베이퍼웨이브 스타일의 헤어스타일로 대표적인 것은 1980년대의 풀 헤드 롤(Full-volume)과 1990년대의 미니 번(Mini buns)이 있다<그림 4-13>. 힙합 스타일에 나오는 땋은 머리, 하이 포니테일(Sky-High Pony) 등의 헤어스타일도 있다. 땋은 머리를 하는 동시에 잔머리도 두피에 붙이는 모양(Slicked-down baby hairs)으로 처리된다. 또한 더



<그림 4-13> 베이퍼웨이브 메이크업 비디오의 미니번

자유롭고 앞서나가는 단발 헤어스타일도 있다. 머리 컬러는 블랙과 베이퍼웨이브 아트의 주요 컬러를 위주로 한다.

정리하자면, 베이퍼웨이브 스타일의 메이크업과 헤어스타일은

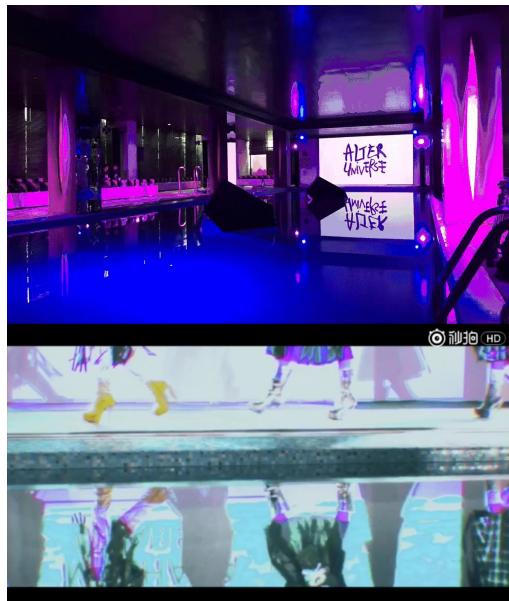
1980년대~1990년대 레트로 스타일과 미래주의 스타일을 잘 조합하였다. 패션에서 메이크업 헤어스타일까지 전체적으로 'Power girl'의 이미지를 만들었다. 이는 스타일링을 하는 사람의 독특한 개성을 보여준다. 베이퍼웨이브 아트의 반항 정신을 완벽하게 연출하는 것이다.

베이퍼웨이브 패션 스타일 영역에서 베이퍼웨이브 아트는 주로 패션 디자인, 액세서리, 메이크업 및 헤어스타일에 활용된다. 또한 흥미로운 점은 이와 같은 베이퍼웨이브 패션 스타일이 앞서 고찰한 비주얼커뮤니케이션, 비디오 아트, 인테리어디자인 영역과 결합되어 효과적으로 프레젠테이션(Presentation)이 되고 있다는 것이다. 따라서 베이퍼웨이브 패션 스타일에 있어 의상, 메이크업 및 헤어스타일을 활용하여 베이퍼웨이브 패션을 표현하는 것도 중요하지만, 프레젠테이션 면에서 촬영현장의 설치와 작품의 편집 방법도 중요하다. 베이퍼웨이브 패션 스타일 라이브 아트에서는 연출 방법과 공간 설치와 조명이 중요하다. 그리고 베이퍼웨이브 패션 스타일의 룩 북, 앱 등과 같은 비주얼커뮤니케이션 디자인과 패션필름과 같은 비디오 아트 영역의 편집 방법도 중요하다. 이러한 프레젠테이션을 통해 베이퍼웨이브 패션 스타일은 보다 효과적으로 구현된다고 할 수 있다. 따라서 다음 절에서는 이러한 베이퍼웨이브 패션 스타일 라이브 아트, 비주얼커뮤니케이션 디자인, 패션필름 프레젠테이션에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.

## 제3절 베이퍼웨이브 패션 프레젠테이션

### 1. 라이브 아트

2017 F/W ALTER UNIVERSE 쇼 룸(Showroom)의 글로벌 디자이너 오더레이션(Designer Orders), ALTER UNIVERSE 컨셉 스토어의 ALTER 수영장 패션쇼 이벤트는 구매자, 파워 블로거, 스타일리스트와 앞서나가는 패션 매체를 통해 만든 종합 플랫폼이 되었다. ALTER UNIVERSE의 2017 FW 컬렉션은 3개 브랜드 Mashma x LOFi, Andreea Crews, Rolling Acid로 이루어졌다. 공연장(Show field)은 직사각형 수영장을 빙들려서 만든 것이다(그림 4-14). 수영장 가운데에는 빛을 반사할 수 있는 금속 재질로 기하학적 모양의 디스플레이를 설치하였다. 간접조명은 수영장 물에 거꾸로 비쳤다. 조명의 사용은 베이퍼웨이브 아트 인테리어 디자인에 이용되는 것처럼 간접조명을 위주로 하므로 빛은 강하지 않고 물, 유리와 금속 등의 재질은 서로 반사되어 나타났다. 이런 환경에서 메탈릭 코트, 신발, 금속의 초커(Choker) 등 디테일한 액세서리들은 모델의 움직임에 따라서 반짝였다. 모델 얼굴의 메탈 아이섀도 혹은 기하학적인 라인도 희미하게 빛났다. 전체적인 효과는 미래주의적인 느낌이 가득했다. 모델은 빛을 면하는 은신처에 가면 노출(Exposure)과 큐컬러 리스(Cucoloris) 효과를 나타냈다. 또한 메인 화면에는 로파이를 대표하는 영상을 계속 틀었다.



〈그림 4-14〉 ALTER UNIVERSE  
콘셉점 현장과 패션쇼 영상 캡쳐

배경 음악에는 사람의 목소리를 가락이 어긋난 샘플링과 복잡한 일렉이 있는 전자음악을 사용하였다. 이 쇼는 사이버 평크의 미래주의와 로파이의 노스텔지어를 결합하였다.

LLOOK.W는 베이퍼웨이브 스타일의 의류 매장이다. 1층은 의류 매장, 2층은 손님들께 사진 촬영과 커피를 제공하는 구역이다. 이 인테리어디자인 스타일은 베이퍼웨이브 스타일을 위주로 한다. 조명은 파란색, 분홍색의 네온사인이다<그림 4-15>. 소품으로 사용되는 석고, 컬러 반투명 공기 주입식 가구, 레트로 포스터, 베이퍼웨이브 아트 이미지, 가짜 식물, 파스텔 컬러 테이블의자, 메탈릭 반사컬러의 원단들이 아무렇게나 쌓여 있다. 많은 베이퍼웨이브 아트 애호가와 유행을 추구하는 젊은이들이 이 매장으로 와서 사진을 찍고 사진을 편집한 후에 인터넷에 게시한다. 소셜 네트워크 서비스가 발전했기 때문에 이러한 행위가 보편적으로 변화했다. 매장에 가서 사진을 찍고 '출석(打卡)'를 하는 것은 인터넷 온라인 문화현상이 되었다. 사람들은 이렇게 개성적인 효과를 연출할 수 있는 새로운 촬영 환경에 대해 많은 요구를 가지고 있다.



<그림 4-15> LLOOK.W 매장  
“打卡”사진

## 2. 비주얼커뮤니케이션 디자인

Mashma x LoFi 컬렉션의 록 복에서는 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션의 표현형식을 사용하였다.<그림 4-16> 디자이너는

옷을 입은 모델을 따로 오려낸 후 로마석기둥, 3D 숫자, 3D 격자, 바둑판과 하늘을 콜라주하였다. 현대 기술로 콜라주하고 제작하였지만, 여전히 화질이 낮은 느낌을 준다. 요소 간에는 관련성이 존재하지는 않는다. 그러나 이런 콜라주 스타일은 제작자의 개성을 강조하는 것이고 이와 같은 스타일의 스타일링은 특징을 명확하게 나타낸다. 이런 베이퍼웨이브 스타일은 이미지를 편집할 때 패션의 이미지를 더 매력적이게 한다.

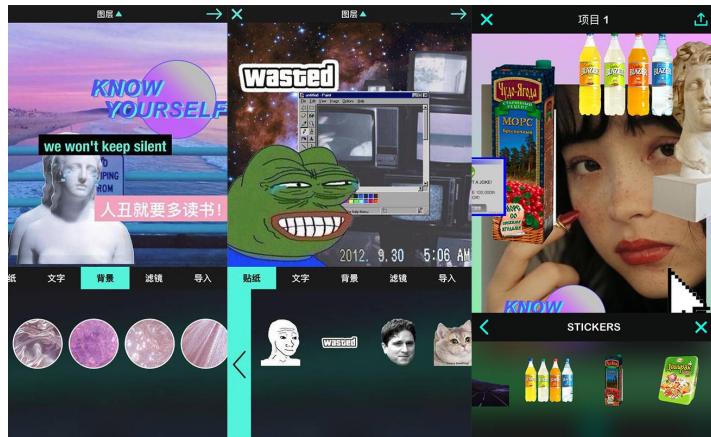


<그림 4-16> Mashma x LoFi 룩 복

2016년에 러시아 IOS 개발자가 이미지 편집 소프트웨어 R4VE를 발표했다. 앱(App) 중에는 베이퍼웨이브, 웹펑크(Webpunk), 홈 비디오 시스템(Vhs), 림(Memes) 등 13 종 스타일의 스티커가 있다. 베이퍼웨이브 스타일의 스티커는 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션의 소재를 포함한다. 인터넷에서 유행하는 이러한 요소들이 항상 콜라주의 창작에 응용된다. 위에 언급한 베이퍼웨이브와 관련된 스타일 이외에도 베이퍼웨이브에서 나오지 않았던 스타일도 있다. 그 중에 실물의 식품 포장지와 가전 실물 스티커<그림 4-17>가 노스텔지어를 가지고 있다.

R4VE 앱의 취지는 가짜 노스텔지어(Faux-nostalgia)에 대한 텁텁함을 표현하기 위해서 하는 것이다. 앱 중 배경 화면은 7가지가 있다. 여기에 그라데이션 스타일, 홀로그램 스타일, 물결무늬, 3D격자 등이 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션 중의 색채 및 배경요소로

사용된다. 그밖에 글리치 스타일, 미래주의 스타일, 노스텔지어 로파이 스타일의 필터도 있다. 그리고 글자체의 스타일도 다양하다.



<그림 4-17> R4VE 앱 캡쳐

그렇지만 최고의 기능은 R4VE 앱의 지우개 기능이다. 이 기능은 핸드폰으로 이미지를 컷 아웃 하여 스티커를 쉽게 만들 수 있을 뿐만 아니라 레이어의 순서를 배열할 수도 있다. 컷 아웃 기능과 레이어 설치 기능은 보통 컴퓨터 소프트웨어를 통해서 주로 조작되어서 핸드폰으로 할 수 있는 것이 별로 없었다. 따라서 이는 R4VE 앱이 풍부한 스티커를 가지고 있다는 점 이외에도 앱이 유행하는 이유 중의 하나라고도 할 수 있다.

R4VE 앱의 제작팀은 이 앱은 시대적 의미를 가지고 있는 이미지 편집 소프트웨어라고 여겼다. 이 앱은 과거와 미래를 이어 붙여 다양한 문화를 담아서 초현실적 효과를 나타냈다. 제작팀은 이 앱은 셀카를 패션 아이콘(Icon)으로 만들 수 있다고 특별히 언급했다. 이 앱으로는 앨범 재킷, 개인 스티커와 포스터 심지어 브랜드 로고도 쉽게 만들 수 있다. 이 이미지 편집 앱은 창작자에게 자유로운 창작공간 및 쉬운 창작 방법을 준다. 의심할 여지 없이 이런 앱은 젊은이들의 큰 환영을 받았다. 한 동안 많은 청소년들이 소셜 미디어에 작품을 올려 자기가 트렌드의 전방(Edge)에 있는 것을 표시한다<그림 4-18>. 이런 앱을 통해

베이퍼웨이브 아트 스타일이 널리 알려지게 되었다. 베이퍼웨이브 아트는 패션 영역에서 사람들이 패션을 공유하도록 하는 원동력을 주었다. 패션 리뷰 이미지 중에는 훌륭한 작품들도 대량으로 등장했다(그림 4-19). 이것은 베이퍼웨이브와 의상 디자인을 잘 결합한 사례이다.



<그림 4-18> R4VE로 편집은 셀카 이미지



<그림 4-19> 온라인 쇼핑몰 타오바오(Taobao)  
사이트에서 패션 리뷰 이미지 캡쳐

### 3. 패션필름

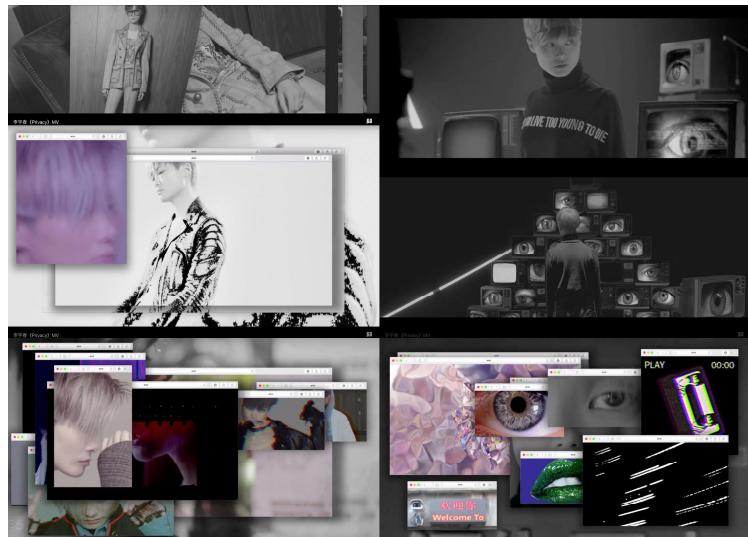
2017년 중국 가수 리위춘(李宇春)과 중국계 전자 음악인 ZHU가 공동 제작한 싱글앨범 <Privacy>의 뮤직비디오의 스타일은 베이퍼웨이브 아트의 스타일이다. 노래 중에는 드럼과 전자음악이 가득하다. 이 뮤직비디오는 한국 청년 촬영 예술가 정원준이 감독을 맡았다. <Privacy> 뮤직비디오의 화면은 가사의 주제 '프라이버시'에 집중하여 '베이퍼웨이브 아트'의 비주얼 스타일을 운용하여 모니터, 눈, 컴퓨터에서 끊임없이 뜬 윈도우 창 등으로 '감시'의 분위기를 콜라주 했다. 이는 과학 기술 세계에 비밀로 하고 알리지 않은 프라이버시에 대한 아이러니다.

뮤직비디오 중 MAC 컴퓨터 바탕 화면에 프라이버시가 감시된다는 다이얼로그 박스가 갑자기 뜨고, 이 창이 뜨는 속도는 매우 빠르고 심지어 화면에 가득차도 계속 뜨고 있다. 최종 화면에 글리치 아트의 효과가 나온다. 침입된 컴퓨터가 주인공의 '프라이버시', 리위춘의 패션 이미지를 자동으로 뒤집고 나온다. 글리치 아트의 효과가 반영된 화면의 이미지 콜라주 중에는 비디오 토막이 추가된다. 뮤직비디오의 주로 색채는 흑백이고 이어 등장한 비디오 소재는 점점 색채가 나온다. 이 색채는 미래주의 색채의 파란색과 분홍색을 위주로 한다. 글리치 아트의 화면 때로는 가전제품의 고장을 대표하는 높은 채도 컬러도 나온다.

컴퓨터 화면이 혼란에 빠진 후 뮤직비디오에서 화질이 낮은 로파이 스타일의 비디오도 많이 나온다. 주인공이 해결책을 찾을 때 전자 기술 초기에 텔레비전과 컴퓨터가 나타난다. 비디오 중 과거의 텔레비전이 가득찬 방은 오히려 미래주의를 가지고 있다. 그 후에 화면에 콜라주한 비디오 소재 종류가 많아진다. 3D 비주얼 화면과 녹화 영상을 추가하여 빠르게 순환시키며 재생하기 시작한다.

마지막에는 이런 소재들의 스택(Stack) 효과가 점점 느려져 환상적인 느낌이 생긴다. 중간에 콘서트에서 후광 실루엣 비디오를 삽입한다. 화면에 베이퍼웨이브 아트 중에 몽환적인 느낌을 주는 안개가 가득찬다.

최종적으로는 주인공이 고층 빌딩에서 MAC 컴퓨터를 던진 후 화면이 끝난다.



<그림 4-20> <Privacy>의 뮤직비디오 캡쳐

이 뮤직비디오는 베이퍼웨이브 비디오 아트와 패션을 완벽하게 결합한다<그림 4-20>. 리위춘의 패션 아이콘으로 비디오에서 나오고 대량의 패션 이미지와 룩 북(Look book)식의 영상을 요소로 삼아 이것들을 융합한다. 그리고 미래주의와 노스텔지어의 디스플레이(Display) 장면을 결합하는 것도 많이 나온다. 스토리 줄거리의 발전도 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션의 특징을 충분히 드러낸다. 뮤직비디오는 글리치 아트와 로파이 기술로 제작하고 색채가 베이퍼웨이브 아트 비주얼커뮤니케이션의 색채와 같다. 샘플링을 할 때 미래를 대표하는 3D 가상 애니메이션과 과거를 대표하는 녹음 영상을 선택한다. 표현형식은 초현실주의로 미래와 과거의 요소를 콜라주한다. 꿈같은 환각 효과를 나타낸다. 베이퍼웨이브 비디오 아트 중의 느려짐, 다이얼로그의 복사 스택(Stack, 쌓아두기)과 순환, 그리고 뮤직비디오의 컨셉에 이르기까지 모두 베이퍼웨이브 스타일을 가지고 있다. 베이퍼웨이브 아트는 노스텔지어 요소를 응용한 것으로 HD기술을

추구하는 주류 유행을 거스르는 것이다. 이 뮤직비디오는 현대 과학 기술 감시 시스템을 통해 '프라이버시 침해'하는 사건으로서 이 과학 기술적 세계를 거스른다.



<그림 4-21> 뮤직비디오 <I LOVE U> 캡쳐

2018년 말에 컴백한 한국 가수 이엑스아이디(EXID)의 뮤직비디오 <I LOVE U>는 베이퍼웨이브 아트 스타일을 사용한다.<그림 4-21> 뮤직비디오에서 멤버를 키 라이트 (Key light) 하고 베이퍼웨이브 아트에서 자주 등장하는 3D 격자배경과 콜라주를 한다. 뮤직비디오는 비디오 테이프, 과거의 텔레비전, 폴더 폰 등 1980년대의 유행의 요소들을 보여준다. 이엑스아이디 멤버의 의상은 레트로 스타일을 충분히 표현하는 패턴 수트와 레드 수트이다. 스타일에서도 과도한 귀걸이, 스팽글 재질의 상의, 글램 평크(Glam punk)의 의상 등 레트로 스타일을 나타냈다. 뮤직비디오의 색채는 미래주의의 파란색과 분홍색이 있으며, 노스텔지어의 1980년대 화려한 컬러와 로파이 색채도를 낮추는 컬러가 있다. 비디오 표현형식은 빨리 감기, 느림, 뒤집어지기를 응용한다. 그리고 홈 비디오 시스템 식별도 많이 나타낸다. 뮤직비디오에서 글리치 아트와 로파이 효과도 많이 사용된다. 이런 과거와 미래 요소를 콜라주 하는 방식은 베이퍼웨이브 아트의 미래주의, 노스텔지어와 초현실주의 미학의 응용한 것이다.

또한 베이퍼웨이브 아트 스타일은 유튜브 블로거의 패션 비디오에서도 많이 나타낸다<그림 4-22>. 이 비디오들에서는 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션 요소, 미래주의 색채, 로파이, 글리치 아트 효과, 콜라주의 표형이 사용된다. 베이퍼웨이브 아트 스타일의 편집은 비디오를 더 풍부하고 재미있게 보인다. 많은 젊은이들에게 사랑을 받았다.

이는 베이퍼웨이브 비디오 아트가 패션필름의 제작에 활용될 수 있다는 것을 보여준다. 이전 부분에서 언급한 Cav Empt 브랜드의 루북 비디오 및 이엑스아이디 <I LOVE U>의 뮤직비디오처럼 비디오 제작 과정에서 베이퍼웨이브 스타일은 비디오 효과를 더 창조적이고 뛰어나게 한다.



<그림 4-22> 블로거 JINJIN 진진의 패션 제품 추천  
동영상 캡쳐

## 제4절 베이퍼웨이브 아트의 미학적 내포

이 베이퍼웨이브 아트 영역의 사례를 통해 볼 때, 베이퍼웨이브 아트는 독특한 형식의 반(反)주류 아트이다. 베이퍼웨이브 아트는 내용부터 표현형식까지 미래주의, 노스탤지어 및 초현실주의를 갖춘다. 베이퍼웨이브 아트에서 과거와 미래의 요소로 콜라주한 것 자체가 초현실주의의 실험성과 우연성을 나타낸다.

또한, 베이퍼웨이브 아트는 개인주의적이고 반역적인 평크(Punk)의 정신을 지닌다. 베이퍼웨이브 아트는 기술이 빠르게 변화되어가는 인터넷 시대에서 그에 대한 반발로서, 자연히 생기는 반주류를 핵심문화로 한 하위문화이기 때문이다. 따라서 베이퍼웨이브 아트는 포스트 네트워크 아트(Post-network art), 디지털 그래피티 및 글리치 아트와 같은 역사를 공유하는데, 베이퍼웨이브 아트는 디지털 미디어 네트워크 문화에서 생겨난 것이고, 현실과 과학기술 문화에 대한 반항이며, 1950년에서 1960년대에 생긴 히피, 해커, 사이버 평크처럼 세계 질서에 대한 멸시와 반항이다.<sup>14)</sup> 젊은 사람들은 베이퍼웨이브 아트를 통해 자신의 의견을 표현한다. 이들은 자신이 시대의 흐름에 순응하고 과학 기술 세계의 꼭두각시로 존재하는 것이 아니라고 생각한다.

베이퍼웨이브 아트를 좋아하는 사람들은 감성과 자유를 추구한다. 베이퍼웨이브 아트의 초현실주의는 현실과 가상을 모두 포함한다. 즉 현실감이 있는 꿈같다. 사람들은 베이퍼웨이브를 즐기면서 편안해지고 로맨틱한 분위기를 느낄 수 있다. <브루클린칠도> 잡지의 기사에 따르면, 베이퍼웨이브는 현재의 정치적 실패와 사회적 소외에 대한 불만을 표현하며, 평크 록의 ‘원초적 에너지’와 비교했을 때 베이퍼웨이브 아트는 실연 및 타락의 분위기를 보여주고 수동적인 수용에 초점을 맞추고 있다.<sup>15)</sup> 이는 베이퍼웨이브 아트가 판타지 록의 흥미진진한 때를

14) 王梦苏,『关于蒸汽波艺术的美学及表现形式研究』, 北京服装学院 硕士学位论文, 2017

15) 위키백과 베이퍼웨이브 중국어, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/蒸气波>>(검사일자 2018. 10. 28).

이미 넘어서는 느낌을 주는 이유이다. 시끄러운 음악과 군중의 목소리가 점점 사라지고 있고, 부분적인 에코만 남아 있다. 베이퍼웨이브 아트의 1980년대와 1990년대의 요소를 사용하는 것은 사람들로 하여금 어린 시절을 연상하도록 한다. 베이퍼웨이브 아트에서 사람들은 유년의 캐임, 화질을 낮추는 텔레비전 그리고 평온한 재생시간 안에 빠져든다. 그래서 많은 베이퍼웨이브 아트의 애호가들은 베이퍼웨이브 음악을 듣거나 비디오를 보면서 이에 빠져들며, 이러한 방식으로 사람들은 생활상의 스트레스를 푼다.

Michelle Lhooq의 Vice의 생각에 따르면, 베이퍼웨이브 아트 요소는 ‘질이 안 좋은’ 혹은 ‘쓰레기 같은’ 상업음악에서 샘플링했지만, 베이퍼웨이브 아트는 상업적 음악을 모방하거나 재창조하도록 디자인되지는 않는다. 반대로 베이퍼웨이브는 상업용 음악을 ‘더 섹시한’ 합성음악으로 바꾸었다.<sup>16)</sup> 베이퍼웨이브 아트는 아름다운 노스텔지어를 통해 현실로부터 탈출하지만, 항상 이것을 따르는 것은 아니다. 아름다운 노스텔지어로 표현되는 신디웨이브와의 차이점은, 현실적인 과거 요소를 선택한다는 점이다. 아티스트는 1980년대 제 2차 세계대전 직전의 일본의 경제 번영에서부터 미국에서 일어난 9.11 테러 혹은 2001년대에 일어난 닷컴 버블(Dot-com bubble)까지에 관련된 요소만 사용하는 것으로 제한했다.<sup>17)</sup> “단순한 노스텔지어 아니다”라는 접근법은 베이퍼웨이브 아트의 중독성을 강조한다. 이것은 베이퍼웨이브 아트 제작자가 세상의 모든 규칙을 깨고자 하는 것에 대한 표현이다.

---

16) 위키백과 베이퍼웨이브 중국어, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/蒸汽波>>(검사일자2018. 10. 28).

17) 위키백과 베이퍼웨이브, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave>>(검사일자2018. 10. 28).

## 제5장 요약 및 결론

베이퍼웨이브 아트는 최근 인터넷이라는 뉴 미디어를 바탕으로 다양한 예술, 디자인 분야에서 많은 젊은 애호가를 끌어들이고 있는 아방가르드 예술이다. 베이퍼웨이브 아트는 디지털 매체를 기반으로 2010년 이후 등장한 새로운 예술이므로 관련 문헌이 거의 없으며 특히 패션관련 연구가 미미하다. 본 연구의 목적은 베이퍼웨이브 아트의 분산된 문헌 데이터를 수집하며 베이퍼웨이브 아트의 개념을 보다 명확하게 정의하고, 음악, 비주얼커뮤니케이션, 비디오 아트 및 인테리어 디자인의 4개 분야를 통해 나타난 베이퍼웨이브 아트의 특성을 파악하여 이를 바탕으로 패션 영역에서 나타나고 있는 베이퍼웨이브 아트 스타일에 대해 고찰하였다. 이를 통해 베이퍼웨이브 패션 스타일에 대한 체계적인 이론적 토대를 구축하고, 베이퍼웨이브 패션 스타일 창작과 관련 비즈니스 발전에 도움을 주고자 한다. 이를 위해 문헌연구와 사례연구를 진행하였다.

베이퍼웨이브 아트는 2010년 음악 장르로부터 시작된 예술이며, 이후 앨범 표지를 통해 비주얼커뮤니케이션으로 영역이 확장되었고 후에 비디오 영역에서도 확산되어 나타났다. 베이퍼웨이브 아트는 생각보다 빠른 속도로 확산되었는데, 이는 네트워크 시대에서 인터넷을 기초로 하기 때문인 것으로 사료된다.

이러한 베이퍼웨이브 아트의 음악, 비주얼커뮤니케이션, 비디오 아트 및 인테리어 디자인의 4개 영역에 대해 사례 분석 결과는 다음과 같다. 베이퍼웨이브 음악은 이전의 세기 말 음악으로 창조하기 때문에 노스텔지어를 표현한다. 그러나 당시의 전자음악과 과학 기술은 미래적이었다. 베이퍼웨이브 음악의 표현형식은 새로운 과학 기술로 과거의 로파이 스타일을 표현한 것으로, 과거와 미래 함께 모으는 초현실주의의 스타일이다. 베이퍼웨이브 아트의 비주얼커뮤니케이션 스타일 표현은 과거의 요소를 콜라주 개편하며 화질을 낮게 하고 미래적

컬러로 표현한다. 베이퍼웨이브 비디오는 과거 요소의 화면과 베이퍼웨이브 음악의 결합이며, 초현실주의의 편집 방법과 미래주의 색채로 제작한다. 베이퍼웨이브 아트의 인테리어디자인은 과거적이고 미래적인 소품들의 콜라주이고, 미래주의과 초현실주의의 색채 불빛을 응용한 인테리어디자인 스타일이다. 이러한 네 분야의 베이퍼웨이브 아트의 공통적 특성은 노스텔지어와 미래주의 합치한 초현실주의 스타일이라는 것이다. 전반적으로 베이퍼웨이브 아트의 각 분야의 공통적인 표현형식은 콜라주, 로파이 기술, 컬러 필터를 추가하는 것이다. 여기서 베이퍼웨이브 음악은 다른 베이퍼웨이브 아트 영역들과 같이 시각적인 분야가 아니므로 조형적인 컬러 필터를 사용하는 표현기법은 배제되어 나타났다.

한편 초기 베이퍼웨이브 패션 스타일은 인터넷 쇼핑 플랫폼에서 제일 먼저 나타났으며 베이퍼웨이브 아트의 간단한 패턴과 색채만 응용했다. 이러한 베이퍼웨이브 아트 애호가가 유행시킨 패션 스타일은 짧은 미래감을 주는 경향이 있어 청소년들이 많이 좋아했다. 패션 의류 종류도 캐주얼한 스포츠 복장을 위주로 하였다. 베이퍼웨이브 아트의 영향이 확대됨에 따라 베이퍼웨이브 스타일을 사용한 패션 브랜드가 오프라인에서도 점차 나타났다.

베이퍼웨이브 아트는 패션 영역에서 주로 프린트, 재질, 색채, 스타일링 4개의 방면을 통해 나타난다. 프린트에 있어서는 베이퍼웨이브 비주얼커뮤니케이션 요소들이 활용되었는데, 예를 들자면 과거 예술, 인터넷 초기 과학기술 요소, 로파이 기술의 패턴 같은 것이다. 재질에 있어서는 미래주의적인 홀로그램, PVC같은 재질이 활용되었으며, 색채에 있어서는 글리치 아트, 미래주의적인 네온컬러, 메탈릭 컬러, 그리고 레트로 컬러가 사용되었다. 스타일에 있어서는 1980년부터 1990년까지의 패션 스타일과 하라주쿠 스타일에서 영감을 받았다. 베이퍼웨이브 스타일의 페이크업과 헤어 스타일은 1980년대~1990년대 레트로 스타일과 미래주의 스타일을 잘 조합하였다.

베이퍼웨이브 패션 스타일에 있어 의상, 메이크업 및 헤어스타일을 활용하여 베이퍼웨이브 패션을 표현하는 것도 중요하지만, 프레젠테이션 면에서 촬영현장의 설치와 작품의 편집 방법도 중요하다. 따라서 라이브 아트, 룩 북과 앱 등에서의 비주얼커뮤니케이션 디자인, 패션필름을 통해 베이퍼웨이브 패션 스타일을 더 창조적이고 뛰어나게 한다.

베이퍼웨이브 아트 분야의 사례를 통해 볼 때, 베이퍼웨이브 아트는 기술이 빠르게 변화하는 인터넷 시대에 대한 반발로서, 디지털 기술이 본격적으로 시작된 근 과거 요소들을 사용함으로써 유년의 시절을 연상하며 편안함을 느끼게 하면서도, 미래적 요소들을 동시에 사용함으로써 현실과 가상 모두를 담고 있는 초현실주의적 예술이다. 이처럼 베이퍼웨이브 아트는 디지털 기술의 빠른 속도에 반발해 등장한 아트임에도 불구하고 그 확산에 있어 인터넷이라는 매체에 힘입어 빠르게 확산되었다는 점에서 아이러니하다.

베이퍼웨이브 아트는 개인주의적이고 반역적인 독특한 형식의 반(反)주류 아트이며 초현실주의의 실험성과 우연성을 가진다. 베이퍼웨이브 아트의 선명하고 논리성이 결여된 시각요소는 전위성과 독창성을 추구하려는 마음에 부합한다. 따라서 독창적이고, 반주류를 핵심 문화로 삼은 아티스트, 디자이너, 청소년들을 끌어왔다. 또한 베이퍼웨이브 아트 스타일은 인터넷에서 전파하는 데 강한 우세를 가지고 있으며 제작 방식이 간단하여 사람들은 이 예술 운동에 쉽게 참여하고 예술을 창작할 수 있다. 따라서 앞으로 보다 다양한 패션 분야에서 베이퍼웨이브 아트 스타일의 창의적인 작품은 점차 많아질 것이며 이를 통한 패션 비즈니스 역시 더 넓은 성장가치를 지니고 있다고 생각된다. 본 연구를 통해 그러한 미래의 베이퍼웨이브 패션 스타일과 프레젠테이션에 영감을 제공하고, 또한 그러한 비즈니스에 기초자료로서 도움이 되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

### 1. 학술지

张谦, 「蒸汽波艺术的主要特点与传播特征」, 『大众文艺美术与设计』, 210094, 2017

毕昕, 「蒸汽波」, 『艺术界[M]』, P133-134, 2015

### 2. 학위논문

王梦苏, 『关于蒸汽波艺术的美学及表现形式研究』, 北京服装学院 硕士学位论文, 2017

徐非, 『蒸汽波“服饰中的怪诞美学语言传达』, 中国美术学院 硕士学位论文, 2017

### 3. 전자문헌

네이버 사전, <<https://endic.naver.com/?sLn=en>>(검사일자2018. 9. 10).

심슨웨이브, <<https://knowyourmeme.com/memes/simpsonwave>>(검사일자2018. 9. 17).

백과 蒸气波, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/蒸气波>>(검사일자2018. 9. 21).

위키백과 신디웨이브, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Synthwave>>(검사일자2018. 10. 7).

위키백과 达达主义, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/达达主义>>(검사일자2018. 10. 8).

위키백과 베이퍼웨이브 중국어, <<https://zh.wikipedia.org/wiki/蒸气波>>(검사일

자2018. 10. 28).

위키백과 베이퍼웨이브, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave>>(검사일자 2018. 10. 28).

바이두 백과 초현실주의, <<https://baike.baidu.com/item/超现实主义/3388>>(검사일자2018. 10. 9).

'Drown yourself beneath the vaporwave',  
<<https://www.geek.com/news/drown-yourself-beneath-the-vaporwave-1657121>>(검사일자2018, 10 ,22).

Is Vaporwave The Next Seapunk? ,  
<<https://web.archive.org/web/20140426034616/http://thump.vice.com/words/is-vaporwave-the-next-seapunk>>(검사일자2018, 10 ,22).

## 그 림 출 처

<그림 2-1> <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Ariel_Pink">https://en.wikipedia.org/wiki/Ariel_Pink</a> (2018. 8. 11 검색).....	5	
<그림 2-2>		
<a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3f/MacintoshPlus_FloralShoppe_Cover.png">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3f/MacintoshPlus_FloralShoppe_Cover.png</a>		
(2018. 8. 20 검색).....	6	
<그림 2-3> <a href="https://knowyourmeme.com/memes/cultures/vaporwave">https://knowyourmeme.com/memes/cultures/vaporwave</a> (2018. 8. 20 검색).....	6	
<그림 2-4>		
<a href="http://www.dazeddigital.com/music/article/30896/1/inside-harvapour-the-internet-s-lates-t-microgenre">http://www.dazeddigital.com/music/article/30896/1/inside-harvapour-the-internet-s-lates-t-microgenre</a> (2018. 8. 20 검색).....	7	
<그림 3-1> <a href="https://yungbaebae.bandcamp.com/album/bae">https://yungbaebae.bandcamp.com/album/bae</a> (2018. 8. 15 검색).....	10	
<그림 3-2> <a href="http://boards.4chan.org/pol/">http://boards.4chan.org/pol/</a> (2018. 8. 15 검색).....		11
<그림 3-3> <a href="https://squarecom.bandcamp.com/album/shopping-centre">https://squarecom.bandcamp.com/album/shopping-centre</a> (2018. 8. 20 검색).....	11	
<그림 3-4>		
<a href="https://i.pinimg.com/originals/22/5c/14/225c1424be58bd0d0cd67e4fb38ad061.jpg">https://i.pinimg.com/originals/22/5c/14/225c1424be58bd0d0cd67e4fb38ad061.jpg</a> (2018. 8. 20 검색).....	12	
<그림 3-5> <a href="https://pbs.twimg.com/media/DnPf46WX0AA3-x0.jpg:large">https://pbs.twimg.com/media/DnPf46WX0AA3-x0.jpg:large</a> (2018. 8. 13 검색).....	13	
<그림 3-6> <a href="https://www.instagram.com/moonflux">https://www.instagram.com/moonflux</a> (2018. 9. 20 검색).....	13	
<그림 3-7> <a href="https://www.instagram.com/p/zNda0gj0q_/">https://www.instagram.com/p/zNda0gj0q_/</a> (2018. 9. 20 검색).....	14	
<그림 3-8> <a href="https://www.pinterest.com/pin/223843043958243828/?lp=true">https://www.pinterest.com/pin/223843043958243828/?lp=true</a> (2018. 10. 20 검색).....	14	
<그림 3-9>		
<a href="https://youtu.be/BfVWjxQCfEA?list=PLUtoTi0HSTewmlI1bQAsm6EBFsuTGc1mR">https://youtu.be/BfVWjxQCfEA?list=PLUtoTi0HSTewmlI1bQAsm6EBFsuTGc1mR</a> . (2018. 8. 8 검색).....	15	

<그림 3-10>

<https://youtu.be/QVtQBhVEM0A?list=PLUtoTi0HSTewmlI1bQAsm6EBFsuTGclmR> (2018. 8. 8 검색).....16

<그림 3-11> [http://www.sohu.com/a/202758836\\_722758](http://www.sohu.com/a/202758836_722758) (2018. 9. 15 검색).....18

<그림 3-12>

<https://www.xiaohongshu.com/discovery/item/5a01bc4056e5a0727aabb416?xhsshare=CopyLink&appuid=5948cdac6a6a6902734f31a8&apptime=1543611254> (2018. 10. 5 검색).....18

<그림 3-13> <https://dar-irl.tumblr.com/post/133139225954> (2018. 10. 5 검색).....20

<그림 3-14> <https://www.pinterest.com/pixelrage/retro-80s-design/> (2018. 9. 25 검색).....21

<그림 4-1> <https://kokopiecoco.com/products/hologram-1995-vaporwave> (2018. 10. 25 검색).....24

<그림 4-2> <https://www.incontrolclothing.com/products/abstract-swirl-crop-top> (2018. 10. 25 검색).....26

<그림 4-3> <https://www.dollskill.com/damage-dmvge-utility-belt.html> (2018. 10. 25 검색).....26

<그림 4-4>

[https://www.instagram.com/p/0m\\_eUJNJXf/?utm\\_source=ig\\_share\\_sheet&jgshid=x8dxh2p7mxaa](https://www.instagram.com/p/0m_eUJNJXf/?utm_source=ig_share_sheet&jgshid=x8dxh2p7mxaa) (2018. 11. 1 검색).....27

<그림 4-5> <http://blog.figure-online.net/> (2018. 11. 1 검색).....28

<그림 4-6> <http://www.nolisanderson.com/rsvp-gallery> (2018. 11. 2 검색).....28

<그림 4-7> [https://www.instagram.com/p/BS3EQwQj\\_K6/](https://www.instagram.com/p/BS3EQwQj_K6/) (2018. 11. 2 검색).....29

<그림 4-8> <https://mashama-paris.taobao.com> (2018. 11. 12 검색).....30

<그림 4-9>

<https://item.taobao.com/item.htm?spm=a1z10.5-c-s.w4002-18300404743.62.4d0d2e10TiSPri>

p&id=553820757536 (2018. 11. 12 검색).....	31
〈그림 4-10〉 <a href="https://img3.doubanio.com/view/subject/m/public/s29441406.jpg">https://img3.doubanio.com/view/subject/m/public/s29441406.jpg</a> (2018. 10. 3 검색).....	31
〈그림 4-12〉 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ShGkmejox_g">https://www.youtube.com/watch?v=ShGkmejox_g</a> (2018. 9. 2 검색).....	34
〈그림 4-13〉  <a href="https://www.bilibili.com/video/av14481333/?share_source=weixin&amp;ts=1525395770&amp;share_medium=iphone&amp;bbid=6873afe6ce6878afa8d26a20b5e6e69c">https://www.bilibili.com/video/av14481333/?share_source=weixin&amp;ts=1525395770&amp;share_medium=iphone&amp;bbid=6873afe6ce6878afa8d26a20b5e6e69c</a> (2018. 11. 2 검색).....	34
〈그림 4-14〉 <a href="https://mp.weixin.qq.com/s/TCJwnJsQ7ZO_urFsl-HYzw">https://mp.weixin.qq.com/s/TCJwnJsQ7ZO_urFsl-HYzw</a> (2018. 11. 2 검색).....	36
〈그림 4-15〉 <a href="http://www.sohu.com/a/202758836_722758">http://www.sohu.com/a/202758836_722758</a> (2018. 9. 22 검색).....	37
〈그림 4-16〉 <a href="https://mashama-paris.taobao.com">https://mashama-paris.taobao.com</a> (2018. 11. 8 검색).....	38
〈그림 4-17〉 <a href="https://zhuanlan.zhihu.com/p/29003359">https://zhuanlan.zhihu.com/p/29003359</a> (2018. 11. 8 검색).....	39
〈그림 4-18〉 <a href="http://r4veapp.tumblr.com">http://r4veapp.tumblr.com</a> (2018. 11. 5 검색).....	40
〈그림 4-19〉  <a href="https://detail.tmall.com/item.htm?spm=a230r.1.14.17.194352danMEsbo&amp;id=572497208881&amp;ns=1&amp;abbucket=12&amp;sku_properties=20509:28383">https://detail.tmall.com/item.htm?spm=a230r.1.14.17.194352danMEsbo&amp;id=572497208881&amp;ns=1&amp;abbucket=12&amp;sku_properties=20509:28383</a> (2018. 11. 5 검색).....	40
〈그림 4-20〉 <a href="http://www.sohu.com/a/206385071_188909">http://www.sohu.com/a/206385071_188909</a> (2018. 11. 10 검색).....	42
〈그림 4-21〉 <a href="https://www.bilibili.com/video/av36450342">https://www.bilibili.com/video/av36450342</a> (2018. 11. 16 검색).....	43
〈그림 4-22〉  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=puxsDEeOUAo&amp;t=13s&amp;index=16&amp;list=PLUtoTi0HSTewm1llbQAsm6EBFsuTGclmR">https://www.youtube.com/watch?v=puxsDEeOUAo&amp;t=13s&amp;index=16&amp;list=PLUtoTi0HSTewm1llbQAsm6EBFsuTGclmR</a> (2018. 9. 15 검색).....	44

## 부 록

<표 1> 각 분야에 나타난 베이퍼웨이브 아트 구성요소와 표현방식

각 분야에 나타난 베이퍼웨이브 아트 구성요소와 표현방식

	비주얼커뮤니케이션	비디오디자인	인테리어디자인
구성요소 (색채)	1. 네온 컬러  2. 파스텔 컬러  3. 홀로그램  4. 그레이디언트 램프 	1. 네온 컬러  2. 파스텔 컬러  3. 홀로그램  4. lo-fi 체도 	1. 네온 컬러  2. 파스텔 컬러  3. 홀로그램 
구성요소 (재료)	1. 옛날아트 -로마석고 조형&기둥 -80's-90's광고 post  2. 인터넷 초기 전자 과학요소 - 90's 후반 web design. 80's-90's 위도 시스템, dialog - 컴퓨터, tv  3. 사이버 평크 요소 - 미래 도시, 네온 빛  4. 3D랜더링 오브젝트 - 돌고래 - 물, 액 - 땅, 공간 - 3D grid, op art  5. 열대 식물  6. 게임 애니메이션 - 80'~90' 애니메이션 - 닌텐도 게임  7. 미학적 문자 - 일본어, 한자 번체	1. 옛날아트 -로마석고 조형&기둥 -80's-90's광고 post  2. 인터넷 초기 전자 과학요소 - 90's 후반 web design, 80's-90's 윈도 시스템, dialog - 컴퓨터, tv  3. 사이버 평크 요소  4. 3D랜더링 오브젝트 - 땅, 공간 - 3D grid, op art  5. 열대 식물  6. 게임 애니메이션 - 80'~90' 애니메이션  7. 미학적 문자 - 일본어, 한자 번체	1. 옛날아트 -로마석고 조형&기둥  2. 인터넷 초기 전자 과학요소 - 컴퓨터, tv  3. 미래주의 가구 투명 플라스틱  4. 3D랜더링 오브젝트 - 3D grid (타일) - op art (타일)  5. 열대 식물 - 중려나무, 가짜 식물 분제
표현방식	1. 클라주 개편 - 복제  2. 필터 추가  3. lo-fi 로파이 기술 - 글리치 아트	1. 클라주 개편 - 순환 - 재배치하고 뒤집기 - 갑자기 멈춤  2. 필터 추가  3. lo-fi 로파이 기술 - 글리치 아트 - 느려짐 - 노래가락이 어긋남 - 카세트 효과	1. 클라주 개편  2. 필터 추가  3. lo-fi 로파이 기술

## 국문초록

### 베이퍼웨이브 아트가 표현된 패션스타일

본 연구의 목적은 뉴 미디어를 바탕으로 예술, 디자인 분야에서 나타나고 있는 베이퍼웨이브 아트의 개념을 보다 명확하게 정의하고, 이를 바탕으로 패션 영역에서 나타나고 있는 베이퍼웨이브 아트 스타일에 대해 고찰하는 것이다.

2010년 음악 장르로부터 시작된 베이퍼웨이브 아트는 앨범 표지를 통해 비주얼커뮤니케이션으로 영역이 확장되었고 후에 다른 영역에서도 확산되며, 네트워크 시대에서 인터넷을 기초로 하기 때문에 확산되었 있는 속도가 생각보다 빠르다.

베이퍼웨이브 아트의 4개 영역에 대해 사례 분석 결과는 음악, 비주얼 커뮤니케이션, 비디오 아트 및 인테리어 디자인의 베이퍼웨이브 아트의 공통적 특성은 노스탤지어와 미래주의 합치한 초현실주의 스타일이라는 것이다. 베이퍼웨이브 아트의 각 분야의 공통적인 표현형식은 콜라주, 로파이 기술, 컬러 필터를 추가하는 것이다. 여기서 베이퍼웨이브 음악은 다른 베이퍼웨이브 아트 영역들과 같이 시각적인 분야가 아니므로 조형적인 컬러 필터를 사용하는 표현기법은 배제되어 나타났다.

베이퍼웨이브 아트는 패션 영역에서 주로 프린트, 재질, 색채, 스타일링 4개의 방면을 통해 나타난다. 프린트에 있어서는 베이퍼웨이브 비주얼 커뮤니케이션 요소들의 과거 예술, 인터넷 초기 과학기술 요소, 로파이 기술과 글리치 아트의 패턴 같은 것이 활용되었다. 재질에 있어서는 미래 주의적인 홀로그램, PVC같은 재질이 활용되었으며, 색채에 있어서는 미래 주의적인 네온컬러, 메탈릭 컬러, 그리고 레트로 컬러가 사용되었다. 스타일에 있어서는 1980년부터 1990년까지의 패션 스타일과 하라주쿠 스타일에서 영감을 받았다. 베이퍼웨이브 스타일의 메이크업과 헤어 스타일은 1980년대~1990년대 레트로 스타일, 힙합 스타일, 미래주의 스타일을 잘

조합하였다. 또한 프레젠테이션 면에서 촬영현장의 설치와 작품의 편집 방법을 응용한 라이브 아트, 룩 북과 앱 등에서의 비주얼커뮤니케이션 디자인, 패션필름은 베이퍼웨이브 패션 스타일을 더 창조적이고 뛰어나게 시킨다.

베이퍼웨이브 아트 분야의 사례를 통해 볼 때, 베이퍼웨이브 아트는 미래적 요소들을 동시에 사용함으로써 현실과 가상을 담고 있는 초현실주의 예술이며 초현실주의의 실험성과 우연성을 가진다. 독창적이고, 반(反)주류를 핵심 문화로 삼은 아티스트, 디자이너, 청소년들을 끌어왔으며 인터넷에서 전파하는 것과 제작 방식이 간단하는 것은 강한 우세를 있기 때문에 작품은 점차 더 많아질 것이고 이를 통한 패션 비즈니스 더 넓은 성장가치를 지니고 있다고 생각된다. 본 연구를 통해 그러한 미래의 베이퍼웨이브 패션 스타일과 프레젠테이션에 영감을 제공하고, 또한 그러한 비즈니스에 기초자료로서 도움이 되기를 기대한다.