패션 일러스트레이션에 표현된 사이보그 이미지

김순자

상명대학교 패션디자인학과

Cyborg Image Expressed in Fashion Illustration

Kim, Soon Ja

Dept of fashion design, Sangmyung University; Cheonan, Korea

Abstract : We find ourselves living in a post-human era when technology and images coexist with humans. A cyborg, a combination of an organic body and a machine could be called a human fused with a machine. It could be understood as a new species where humans and machines have combined rather than simple protoplasm or an organic body. The purpose of this study is to demonstrate that a concept of a body in post humanism era is finding expression in fashion illustration through cyborg images. The concepts of post humanism and cyborg are analysed by means of research into literature and characteristics in which cyborg images as post humans are expressed through art, and images of a cyborg body in fashion illustration and their meanings are explored with the foregoing as a framework of reference. Cyborg image reflects new images and concept of a human in post humanism. The cyborg body images in fashion illustration are expressed through the addition of mechanical images, digital virtual body, monster image by means of hybrid combination, distorted physical transformation and fragmented body and body absence. And cyborg image in fashion illustration shows the extension of body concepts through the technology and uncertain and ambiguous identity.

Key words: fashion illustration, cyborg, post human, body image

1. 서 론

우리는 인간들이 우주의 중심이던 휴머니즘의 시대를 지나 기술과 이미지가 인간과 공생하며 마침내 혼성이 되어 새로운 존재로서 출현하는 포스트휴먼 시대에 살고 있다. 유기체인 인간과 기계가 결합되어 같이 작동하는 존재인 사이보그는 자연적 질서와 한계를 넘어서는 포스트휴먼의 몸을 대변한다(김원방, 2004). 따라서 사이보그 신체이미지는 휴머니즘 이후의 새로운 인간상과 변화하고 있는 자아 개념을 반영하고 있는 것이다.

20세기 후반에 들어서서 인류는 생명공학, 컴퓨터 과학 등 과학기술의 급속한 발전으로 일종의 신체적 혁명을 경험하게 되었다(고동연, 2011). 또한 오늘날 미술이나 대중문화에 나타나는 인간의 형상은 더 이상 고전적인 미적 감각에 부합되거나 정상적인 인간의 모습이 아닌 빼돌어지고 추한 괴물의 형상에 집중된다는 점은 현대의 인간관의 급진적 변화를 시사한다. 뿐만 아니라 컴퓨터와 생명공학의 융합, 가상현실과 유전공학을 동반한 기술로서의 진화, 인공생명 예술 등이 포스트 휴먼을 구현하는 구체적인 방법론으로 제시되고 있다. 또한 디지털 기술

은 이전에는 경험하지 못한 새로운 감성적 경험을 가능하게 하며 이제 미술은 다양한 컴퓨터 프로그램의 활용을 통해 더욱 교묘하고 사실적으로 가상과 인공적인 존재들을 현실화시키고 있다.

인체는 패션 일러스트레이션에 있어서도 중요한 표현 주체이며 동시대의 패션경향이나 작가의 정신을 표현하는 중요한 매체로서 인체변형을 통해 작가의 패션메시지를 강화할 수 있고 독창성과 개성을 보다 더 부각시킬 수 있다. 1990년대 말 이후 패션일러스트레이션에서도 새로운 미디어와 발전된 기술을 이용하여 기존의 미적 경계를 벗어난 창조적인 신체를 표현하고 있다(박은경, 2009).

본 연구의 목적은 포스트휴먼시대의 신체 개념이 사이보그 형상을 통해 패션 일러스트레이션에서 표현되고 있음을 밝히려는 것이며 이러한 연구를 통해 패션 일러스트레이션에서의 이질적이고 왜곡된 형태로 표현되는 신체이미지를 시대적 가치체계와 관련시켜 이해하고 해석할 수 있는 인식의 근거를 마련하고자하는 것이다.

연구방법은 포스트 휴머니즘의 개념과 포스트 휴먼으로서의 사이보그 신체 개념 및 특성을 문헌연구를 통해 고찰하고 사이보그 신체 이미지들이 예술을 통해 표현되는 특성을 분석하였으며 이러한 분석을 참조 틀로 하여 패션 일러스트레이션에서의 사이보그 신체이미지의 표현특성과 의미를 고찰하였다.

Corresponding author; Kim, Soon Ja
Tel. +82-41-550-5204, Fax. +82-41-550-5206
E-mail: sonja298@naver.com

2. 사이보그의 정의 및 특성

사이보그 이미지는 포스트 휴먼 시대라는 새로운 인문 사회학적 움직임을 표상하는 것으로서 중요한 의미를 지닌다. 사이보그 신체 이미지들의 형성 배경으로 포스트 휴머니즘이라는 시대적 인식을 고찰하고 포스트 휴먼으로서의 사이보그의 정의와 특성을 제시하고자 한다.

2.1. 포스트 휴머니즘

포스트 휴머니즘은 서구사상의 휴머니즘과 반 휴머니즘의 흐름과 관련하여 설명될 수 있다. 휴머니즘의 중요한 기반이 된 데카르트 사상은 이성적 사고야말로 인간을 인간답게 만들어주는 것으로 보았다. 데카르트의 휴머니즘에서 신은 더 이상 이전 시대처럼 중심적인 존재가 아니고 대신 인간이라는 형상을 가진 생각하는 자아인 인간이 그 무대의 중앙을 차지하게 된다. 이성적 사고의 능력은 인간과 인간이 아닌 것을 구분하는 절대적인 차이이며 인간은 각기 다른 종류의 몸을 가졌지만 이성은 정신이 소유하는 것이므로 모든 인간은 근본적으로 모두 똑같다는 것이다.

그러나 철학 사조를 지배해 온 이러한 휴머니즘적 신앙은 마르크스에 의해 완전히 재고된다. 마르크스에 의하면 의식이 한 사람의 사회적 삶을 결정하는 것이 아니라 사회적 삶이 의식을 결정한다. 주체성은 개인의 물질적 존재조건의 원인이 아니라 결과인 것이며 따라서 인간은 더 이상 영원불변한 것이 아닌 것이 되었다. 극단적으로 다른 물질적 존재조건들이 상반된 주체성을 만들어낸다는 자각이 들어있는 반 휴머니즘이 이론적으로 가능해진 것이다(Badmington, 2000).

포스트 휴머니즘에서는 이제 인간은 종건 싫건 인공적 생명, 지능적 기계와 더불어 살 수 밖에 없으며 그런 점에서 데카르트 이후 서구의 전통적 인문주의에서 기정사실로 해 온 주체성, 자율성, 합리성, 의식 등을 재검토할 것과 새로운 인간상에 대한 개념의 정립이 필요하다.

포스트 휴먼은 그 신체로부터 존재가 시작된다. 왜냐하면 휴머니즘에서는 신체가 이성과 그것을 가진 존재에 의해 규정된 것이라면 포스트 휴먼 유기체는 그 신체의 특성과 변화의 가능성에 의해 존재가 정의되거나 변경되기 때문이다.

포스트 휴먼은 기술을 활용하여 인간 존재의 제약을 넘어서 수 있을 때 도달할 수 있으며 인간보다 훨씬 업그레이드된 지적 능력을 자연인의 몸과는 다른 물리적 기반을 통해 실행하는 인공적 존재자를 말한다(이종관, 2003). 포스트 휴먼은 인간의 신체와 정신이 끝없이 생물학적으로 진화할 것이라는 의미로서 휴먼 앞에 포스트를 붙이고 있는데 진화과정에서 인간에게 부과된 생물학적, 신경학적, 심리적 제약을 극복한 존재로서 자신들의 신체적 형상과 그 기능을 새로이 정립하고 재구성할 수 있는 능력이 보다 탁월한 존재일 뿐 아니라 보다 폭넓은 감정적 반응의 표출이 가능하고 순수하게 인간으로서의 제한된 수준을 넘어 지적초월과 인지적 능력을 보유하고 있을 것이라고

생각된다. 포스트 휴먼으로서의 사이보그는 새로운 기술과 그것의 사회 경제적 결과들에 대한 인간의 적응을 반영한다. 따라서 사이보그는 디지털 문명시대의 새로운 인간 유형으로 포스트 휴먼을 표상한다고 볼 수 있다.

2.2. 사이보그의 정의

사이보그는 사이버네틱 유기체(cybernetic organism)에서 파생된 단어로 1960년 컴퓨터 기술자인 미국의 만프레드 클라인즈와 정신과 의사인 나단 클라인이 함께 쓴 논문에서 처음 사용되었다(손창희, 2006). 우주비행 시대에 이르러 인간의 몸은 타고난 자연적인 능력을 초월하는 여러 가지 기능을 요구받게 되었다, 우주여행에 필요한 의복이나 기구들은 물론 몸 자체도 새로운 환경에서 살아남을 수 있도록 적응해야 했고 바로 이러한 필요가 사이보그라는 실체와 개념을 탄생시킨 것이다.

사이보그는 또한 인간과 기계가 혼성된 유기체로서 인간이 하기 힘든 일을 하기 위해 기획된 로봇의 형태를 띤 노동자를 의미하기도 한다. 독일의 한나 아렌트에 의하면 사이보그는 '노동의 수고와 고통으로부터 벗어나고자 하는' 인간의 소망이 구체화된 형태인데 SF영화에서 로봇과 사이보그의 개념이 발전하면서 사이보그는 노동의 수고뿐 만 아니라 인간이 지닌 육체적 연합함과 지능의 불완전함으로부터의 해방의 욕구를 담게 되었다(송희영, 2007).

사이보그란 견해에 따라 개념적 범위에 차이가 있는데 현대 문화 속에서 사이보그, 로봇, 안드로이드, 인조인간 등이 사이보그라는 개념으로 혼용되어 쓰이기도 하며(김소영, 2006) 그 범위를 확대하면 1998년 세계 최초로 로봇 팔 이식수술을 받은 영국의 장애인이나, 베리칩(Verichip)을 피부 밑에 삽입한 사람은 물론이고 유전공학과 심장박동 제어장치 같은 의학기술로 심신의 기능을 개선한 사람들, 또한 인공장기를 갖거나 예방접종을 한 사람, 항정신성 약품을 복용하는 사람들도 기술적인 의미에서는 사이보그이다. 또한 학자에 따라서는 기계와 유기체의 테크노 융합체인 기계적 사이보그뿐만 아니라 다른 유기체와 인간의 잡종교미인 유기체적 사이보그를 포함하기도 하며 인간이 컴퓨터 가상현실을 사용할 때 기계의 인공지능회로와 접속해 신경조직이 재편성된다하여 컴퓨터 사용자들도 포함한다.

즉 넓은 의미에서 보면 사회라는 하나의 시스템 안에서 인간과 기계가 상호작용 하는 모든 형태의 인터페이스 역시 사이보그라 할 수 있다(Hayles, 1993).

2.3. 사이보그의 특성과 유형

사이보그 페미니즘 주창자인 Haraway(1991/2001)는 사이보그는 잡종의 피조물로 유기체와 기계로 구성되어 있으며 특수한 종류의 기계들과 특수한 종류의 유기체들로 합성된다고 하였다. 따라서 단순한 원형질이나 유기체보다는 인간과 기계가 결합한 새로운 종으로 이해할 수 있다.

사이보그의 능력은 인간의 자연적 한계를 극복한다. 나타샤 비타-모아(Natasha Vita-More)는 프리모(primo, 첫번째)라는 단

어를 추가하여 프리모 포스트 휴먼을 제시하였는데, 프리모 포스트 휴먼은 첨단과학에 의해 재탄생한 완벽한 사이보그인간으로 업그레이드 가능한 두뇌와 터보엔진으로 된 다리, 색과 질감을 바꿀 수 있는 피부 등을 갖고 있다. 즉 신과도 같은 완벽한 지성과 인격을 갖추고 있으며 신체를 마음대로 변형시키고 무엇이든 교체 가능한 강화된 초지성적 존재를 선명한다(Natasha Vita More, 2000).

Gray(1995)는 사이보그의 유형을 복구적(restorative), 정상화(normalizing), 부품 교환(reconfiguring), 강화(restorative) 사이보그의 네 가지로 나눈다. 복구적 사이보그는 결손, 손상된 기관이나 사지 등을 보완 대체함을 통해 외형적 온전함을 꾀하는 것이고 정상화 사이보그는 기능적 측면에 초점을 맞춘 것으로 둘 다 완전한 인간이 되는 것을 목적으로 한다. 부품교환 사이보그와 강화 사이보그는 탈 인간의 단계에 접어든다. 부품 교환은 기존의 인간에 없는 기능을 부여하는 것이고 강화 사이보그는 기존의 기능을 초인간적으로 강화하는 것을 말한다.

그러나 사이보그 신체 이미지는 일반적으로 정의되어 온 인간-기계 사이의 결합인 사이버네틱스 유기체에 한정되지 않는다. 사이보그의 몸은 자연과 인공, 생명과 비생명 사이의 경계들이 더 이상 명확하지 않는 모든 존재들을 집약하며 근본적으로 몸이 인공적이고 새롭게 구성되는 어떤 것으로 간주되는 모든 개념들을 포함한다.

사이보그 이미지가 가장 직접적으로 표현되는 것은 가상의 공간인 사이버 공간을 통해서이다. 가상현실의 세계에서 인간은 가상신체로서의 사이보그가 되어 신체, 혹은 신체의 일부를 가상 공간으로 변형하는 것이다. 그리고 자신의 물리적인 신체를 벗어나 비유기적이고 인공적인 신체로 확장된다. 인간의 신체개념의 확장은 디지털 테크놀로지로 인하여 더 이상 인간신체의 외피표면에 제한되지 않으며 전혀 다른 차원의 경험을 가능하게 해준다. 이러한 개념으로 김윤상(1999)은 사이보그를 2가지로 개념화하였는데 하나는 일반적인 의미인 인간/기계의 혼종이고 다른 하나는 가상현실 속에서 체험되는 가상신체를 말한다. 후자의 경우 사이보그는 손으로 만질 수 없는 비물질적 이미지로 구성되며 사이버 공간에 흘러 다니는 존재로 나타난다.

2.4. 사이보그 신체의 상징적 의미

2.4.1. 불확정성

사이보그는 어떠한 관습적 틀에도 얽매이지 않고 기술을 통해 끊임없이 변화하는 불확정적인 신체이다(문유진, 2006). 어떠한 철학이나 관념의 변화에서 신체의 변화가 생겨난 것이 아니라 그 반대로 기술사회적인 원인을 가진 신체의 변화에서부터 인식론적 변화가 생겨났으며 신체 자신의 진보를 위해 기술을 환영하고 유희하는 신체이며 그래서 확정되지 않고 지속적으로 열려있는 신체라는 것이다.

2.4.2. 탈 경계성

사이보그는 인간과 기계의 경계를 붕괴할 뿐 아니라 인간과

동물, 물질적인 것과 비물질적인 것의 경계 해체를 가져오는 기호이다(Haraway, 1991/2001). 사이보그는 지금까지 자연스러운 것으로 여겨왔던 모든 구분과 경계를 무너뜨리고 이질적인 것으로 간주되던 두 개체를 섞어놓음으로써 지금까지의 신념을 무너뜨리고 새로운 변화를 찾고자한다.

2.4.3. 다중정체성 및 정체성 분열

사이보그 신체의 탈 경계적 혼성성은 복수 다중 정체성을 부여한다. 따라서 젠더의 이분법을 초월하는 제3의 성, 또는 넥스트 젠더를 지향하는데 여성성, 남성성의 구분을 흐리게 함으로써 단일한 정체성의 환상을 전면 거부한다. 또한 사이보그는 새로운 정체성과 사회적 관계를 구축하는 존재로, 기존의 이분법적이고 패권적인 관념을 벗어던지려는 신체이다. 신체의 자유로운 수정과 변용을 통해서 몸이 입고 있던 사회 역사적 관념들을 벗어던지거나 다른 것을 갈아입을 수도 있으므로 확정되거나 고정된 정체성을 가지지 않는다.

3. 현대미술에서의 사이보그 신체 표현

사이보그 신체가 현대미술에서 어떻게 표현되고 있는지를 알아보기 위해 사이보그 신체상을 어떻게 표상할 것인지에 대한 답변을 시도하고 있는 작가들의 작품을 살펴보았다.

특히 1992년 스위스 로잔의 현대 미술관에서 열렸던 <포스트 휴먼 전>은 바이오테크놀로지가 어떻게 인체를 변형시키고 있는가 하는 실례로서(Deitch, 1992) 사이보그 이미지들을 보여주고 있다. <포스트 휴먼 전>의 작품들을 비롯하여 사이보그 신체 이미지를 보여주는 작품들을 분석하고 유사한 특성을 보이는 것들끼리 유형화하여 표현 특성을 구체적으로 살펴보았다.

3.1. 기계 신체

사이보그는 인간과 기계의 유기적 결합을 통해 인간 능력의 한계를 극복하고 신체 능력을 확장하고자 한다. 이러한 기계신체로서의 사이보그 개념을 보여주는 작가들의 작품을 살펴보았다.

스텔락(Stelarc)은 신체 확장의 개념으로 사이보그 실험을 한 대표적인 작가이다. 스텔락의 작품 외골격(Exoskeleton)은 6개의 다리를 가진 보행기계이다. 사용자의 신체로부터 뺄어나간 골격처럼 보이는 이 기계는 움직임과 도약, 회전이 가능한 운동 체계를 갖추고 있으며 이 기계에 탑승한 스텔락의 신체는 스스로 사이보그를 뒤집어 쓴 기계 신체이다(김형준, 2002). 또한 스텔락은 인체의 가능성을 강화시키려는 전략으로 제3의 전지팔 같은 인공신체를 유기적인 몸에 접합하는 Fig. 1과 같은 퍼포먼스를 선보였다. 이러한 작업들은 한마디로 '인공 보철'이라는 개념으로 특징지을 수 있다. 그러나 여기서 '보철'은 결합의 상징이 아니라 가능함의 상징이다. 즉 제대로 기능하지 못하거나 잃어버린 몸의 한 부분을 대체하기 위한 것이 아니라 몸의 형태와 기능을 확장하거나 상승시키기 위한 장치나 수단인 것이다(Stelarc, 2003). 또한 이것은 자신의 신체를 인간-기

Fig. 1. Stelarc, <Third hand, 1998>, <http://www.acasculpture.blogspot.com>

Fig. 2. 이형구, <Altering facial features with H-WR, 2003> 국립현대미술관. (2004). p.10

Fig. 3. Lawick, Muller, <Perfectly super natural 시리즈, 1999> <http://www.lawickmuller.de/english>

Fig. 4. Orlan, <Pre-Colombia Refiguration-self-hybridation no.12, 1998> <http://www.artvalue.com>

계의 혼성존재로 변이시킨 것인데. 이는 확장된 신체(extended body)를 추구하고 보다 진화된 인간 혼성물을 창조하여 궁극적으로 포스트휴먼에 다다르고자 한 실험이다

영국의 인공두뇌학자 케빈 워릭(Kevin Warwick)은 지능형 기계를 통해 인간과 테크놀로지를 결합하는 사이보그 실험을 하였다(Kevin, 2002/2004). 그에게 사이보그는 일반적 능력을 넘어서는 존재이며 육체적 업그레이드뿐만 아니라 정신적 업그레이드도 사이보그의 개념에 포함시킨다. 또한 동물이나 기계의 평범한 한계를 뛰어넘는 수준까지 개념을 확장시키고자 하며 순수한 ‘인간’으로의 기계지능의 능력을 강조하였다(조상영, 2006).

신체확장의 기계적 이미지는 Fig. 2의 이형구의 작업에서도 읽혀진다. <Altering facial features with H-WR>는 렌즈가 부착된 플라스틱 투구를 쓰고 시각적으로 변형되고 왜곡된 신체 이미지를 보여주는 작가의 대표적인 사진 시리즈 중 하나이다(국립현대미술관, 2004). 볼록렌즈와 오목렌즈에 의해 눈과 입이 드라마틱하게 변형되는 그의 자화상 시리즈는 육체의 기계적 확장과 개조, 생물학적 기능의 변경을 기반으로 하는 사이보그 신체의 개념을 공유한다. 이러한 작품들은 신체를 외적으로 확대 혹은 축소시키거나 그것의 기능적 한계를 극복해 보고자 하는 욕망에서 시작되었다(배명지, 2009).

인간과 기술의 융합이 만들어 낼 수 있는 방식을 제시하고 시각화한 이러한 작품들은 인간 신체의 확장을 보여줄 뿐 아니라 신체를 도구로 사용하여 자아에의 확장된 경험을 탐구하고 인간과 기계의 유기적 결합을 실현하려는 포스트휴먼을 지향한 그들의 예술의지를 가능케 해 주었다.

3.2. 디지털 합성 신체

포스트 휴먼의 몸이 휴먼의 몸과 다른 것은 자연의 우생학적 질서에 몸을 내어 맡기지 않고 몸 내부와 표면에서 끊임없이 변태를 시도한다는 것이다(문유진, 2006). 따라서 사이보그들은 그 신체적 확장과 변형에 있어서 무한한 가능성을 가지는 것이 특징이다. 작가들은 디지털 이미지 합성기법을 통해 신체의 변형과 변화의 자유로움을 드러내고 있다.

독일의 두 작가 로윅, 뮐러(Lawick, Muller)의 <Perfectly super natural 시리즈>는 비너스, 아폴로, 아프로디테와 같은 그리스 조각의 얼굴들과 백인 이외의 인종을 포함한 평범한 얼굴을 합성한 작업인데, Fig. 3에서처럼 이 얼굴들은 확정되지 않은 채 이리저리 교배되면서 새로운 얼굴로 새로운 이상형으로 탄생해나간다. 또한 오를랑(Orlan)의 <self-hybridation 자기 교배 시리즈>에서 그녀의 자화상들은 아프리카와 멕시코, 콜롬비아 각 부족의 문화 풍습인 아래 입술의 원반, 문신, 피부절개, 가면, 희생제의 등을 자신의 얼굴 합성에 필요한 아이디어로 활용하고 있다(Fig. 4). 이러한 오브제들은 오를랑의 가상얼굴을 다변적으로 바꾸어 놓게 했던 소재였는데 실제로 성형수술한 얼굴의 이마부분에도 빨 모양으로 삽입되어 있어서 가상과 실제 사이를 혼란스럽게 만든다. 이미지 모르핑(morphing)을 통해 잠종적인 테크놀로지에 의한 외계 변종을 표현한 이러한 작품에서는 인간이 외계인종과 유전적으로 결합한 완전 변이체를 보여준다. Haraway(1991/2001)는 이러한 신체는 유전학적 테크놀로지이자 바이오테크놀로지적인 복제, 변이 발생의 논리를 보여주었고 인간의 요소를 분해하고 합체한다는 점에서 사이보그로 인식하였다. 모르핑기법에 의한 얼굴 합성은 고전적으로 아름답다고 여겨진 이상적 이미지들과 낯선 혹은 타인의 얼굴을 교배시킴으로써 불확실한 정체성을 질문하게하며 다양한 뿌리에서 선택된 정체성들이 서로 혼합되고 결합된 다중 복수 정체성을 보게 된다.

3.3. 성형 신체

사이보그는 자신을 재구축하려는 신체이며 사회에 의해 재구성되는 신체이다(Haraway, 1994). 그것을 위해 자신의 신체에 인공적인 변형 수정을 가함으로써 자신의 신체가 재현해내고 있던 사회구조 너머로 무한히 확장되는 신체를 실현한다.

오를랑은 성형수술이라는 새로운 거울 단계를 통해 서구 남성성의 미의식과 여성의 상품화된 신체적 인식의 틀을 깨려고 하였다. 그녀의 성형수술 퍼포먼스인 <성 오를랑의 환생 Reincarnation of Saint Orlan 시리즈>에서 ‘성’은 신성함을 뜻하며 ‘환생’은 예수의 부활 모습에서 보듯이 자신도 첨단 테크놀

로지를 이용해 새롭게 환생할 수 있다는 것이다. 테크놀로지에 의해 새롭게 태어난다는 것은 포스트 휴먼에 대한 동경이다. 오를랑이 자신의 신체를 변형시켜 새롭게 창조한 신체는 인간의 보편성과 이성을 초월한 그 이상의 존재로 사이보그인 것이다.

그녀의 신체 수정은 또한 유희적인 프로젝트이다, 오를랑은 기술과 의학의 도움으로 고통 없이 신체를 재구성함으로써 얼마든지 변신 가능한 인간을 상징한다. 계속해서 수정되는 신체를 가진 인간은 더 이상 인간이 아닌 ‘어떤 신체’가 되기 때문이다. 이러한 오를랑의 성형 신체는 그 스스로 사이보그이면서 포스트 휴먼의 몸을 전망한다. 그녀는 미래에는 외모 뿐 아니라 신체의 내부까지 수정 설정하게 될 것이며 이러한 상황에서 인간은 새로운 종으로 다시 태어나게 되고 더 이상 하나의 종이 아닌 여러 가지 종으로 존재하게 될 것이라고 내다본다.

오를랑은 성형수술 퍼포먼스를 하면서 Fig. 5와 같이 불에 보형물을 삽입하고 코, 입술, 눈썹을 성형하기도하였고 자신의 얼굴에 시대적 미의 이미지들을 합하여 비너스의 볼, 프시케의 코, 다이아나의 눈, 유토파의 입술, 모나리자의 눈썹을 갖는 얼굴을 만들었다. 하지만 결과물은 완벽한 얼굴이 아닌 새로운 형상들이 어색하게 결합된 괴이한 모습으로 나타났다. 이것은 태생의 신체가 의학기술에 의해 자유롭게 변환될 수 있다는 것을 보여주는 것이며 성형수술의 목적은 얼굴의 변형과 함께 자신의 정체성을 변화시키는 것을 의미하는 작업인데 신체 변형과 변신을 통해 남성이 만들어놓은 미의 기준을 역설적으로 해석하고 신체라는 것도 상품화되어 계속적으로 재생산되어 소비되고 있음을 시사한다(Goodall, 2003).

3.4. 혼성 신체

사이보그는 기본적으로 이질적 결합에 의한 변종이며 이질적 결합의 원칙은 실제적으로 ‘다른 것이 됨’을 의미한다(이종관, 2003).

<포스트 휴먼 전>에서 로버트 글리고로브(Robert Gligorov)는 현대의 화장술이라고 부를 수 있는 컴퓨터 모르핑 기법을 통해 Fig. 6과 같이 자신의 피부를 오렌지 껍질로 바꾸어 보여 주고 있으며, 야나 스테르크(Jana Sterbk)은 고기로 만든 원피스를 만들어서 입고 몇 주 동안 벗지 않고 심지어 씻을 때도 입

Fig. 5. Orlan <Ominipresence 시리즈, 1993>, <http://www.artandthebody.blogspot.com>

Fig. 6. Robert Gligorov <Orange face>, <http://www.artblog.it>

Fig. 7. Lee bul <Cyborg W 3, 1998>, Lee (2000). p. 134.

Fig. 8. Matthew Barney, <Cremaster 시리즈, 1994>, Riemschneider and Grosenick (2000). p. 58.

고 있었다. 이들의 작업에는 살아있는 재료와 생물적으로 다시 맺어지려는 욕망이 발견된다. 여기에서 만들어진 신체상은 경계를 벗어난 혼성적 결합에 의해 탄생한 사이보그 변종이다.

또한 Lee(2000)는 남성적 힘의 상징인 기계와 여성의 유기적 감수성이 결합된 새로운 생물체 사이보그를 탄생시켰는데 Fig. 7의 이불의 사이보그는 완전한 모습이 아닌 기관 또는 수족이 없는 일그러진 외형이다. 슈퍼우먼 파워와 테크놀로지의 숭배 그리고 소녀의 연약함이 사이보그 이미지 안에 미묘하게 조화를 이루고 있으며 불완전한 몸체의 사이보그는 테크놀로지의 완벽성이라는 신화의 허구성을 드러낸다.

매튜 바니(Matthew Barney)는 퍼포먼스 비디오 <크레마스터 Cremaster 시리즈>에서 Fig. 8과 같은 반인반수의 동성애 하이브리드 괴물로 등장하였다. 매튜 바니가 자신의 작업에서 계속해서 드러내는 잡종, 괴수, 양성의 몸은 위에서 언급한 ‘모두 뒤엎겨 혼재하는’ 사이보그이다. 그러나 이러한 잡종 신체의 이질성과 괴기성은 신화적 상상으로서의 체신이나 악마의 이미지 혹은 생물학적 기형의 이미지와는 다르다. 휴머니즘의 전통에서 괴물의 형상은 ‘차이’나 ‘결합’의 상징으로 나타나며 괴기스러운 몸은 언제나 잘못된 혼성이라는 개념을 내포하는 것으로 (Adrenne, 2001) 20세기 미술에서는 정상/비정상의 모호한 경계와 부당한 평가를 폭로하기 위해 괴기스러운 신체이미지를 이용해왔다. 그러나 사이보그 신체에서 괴기성은 거부하거나 긍정해야 할 대상이 아니다. 사이보그 신체는 자신을 재구축하고 재구성되는 신체이기 때문이다.

3.5. 탈 신체

가상현실에서 인간은 사이보그가 된다. 가상현실 안에서의 신체는 오로지 자신의 생물학적 신체를 차단하고 가상의 구조에 들어가는 것이다(Becker, 2000). 이러한 가상신체 개념은 인간의 총체적인 신체개념을 벗어나는 탈 신체화를 경험하게 하는데 그것은 인간의 신체감각을 배제하고 이탈의 경험을 가져오는 것이다. 따라서 가상신체는 초 신체로서 초월적 피부(hyper cortex)와 결합하며 자신의 무게를 상실한다. 신체는 그 자신으로부터 탈출하여 새로운 속도를 얻고 새로운 공간을 획득하는 것이다.

Fig. 9. Christian Marclay, <Doorsiana, 1991>
<http://www.wdmc.com>

Fig. 10. Tina Laporta, <Future body, 1999>,
<http://www.medienkunstnetz.de>

Fig. 11. Mona Hatoum, <Recollection, 1995>,
<http://www.muhka.be>

가상신체는 인간의 실제 신체를 신체 이미지로 변환하여 보여준다. 가상현실에서 인간은 더 이상 유기적이고 총체적인 인간이 아니라 정보로 처리되어 관리되고 설계되며 새롭게 창조될 뿐 아니라 인간의 경험까지 모두 프로그래밍하고 기계화함으로써 신체 자체가 공허하게 된다.

<포스트 휴먼 전>에서 보여준 크리스찬 마클레이(Christian Marclay)의 콜라주 <Body Mix 시리즈> 중 하나인 Fig. 9의 <Doorsiana>는 포스트 휴먼의 몸에 대해 물리적 파편화라는 방식으로 답하고 있다. 찢김기된 몸 조각들이 임의로 만들어지면서 제각각을 잃어버리고 서로를 방해하면서 제기된다. 또한 티나 라포르타(Tina Laporta)의 작품 Fig. 10의 <Future body>는 탈신체화된 디지털 신체를 이미지 맵핑으로 보여주고 있는데, 실제적인 신체가 사라지고 비물질적인 선형으로 대체된 가상신체는 정체성이 규정되지 않은 낯선 몸으로 물리적 신체의 가상적 확장을 나타내고 있다.

탈 신체 개념은 나아가 신체 부재의 표현으로까지 확장되었다. 제닌 안토니(Janine Antoni)는 반고체 돼지기름에 몸을 담가 몸의 흔적을 만들고 이때 넘쳐난 기름으로 만든 비누를 사

용하여 점차 닳아 없어지게 했다. 이 작품은 신체 존재를 보이는 것으로 시작되어 몸에 의해 생긴 비누가 없어짐으로써 신체 부재로 끝이 난다. 모나 하툼(Mona Hatoum)은 자신의 몸에서 폐기된 부분 즉 떨어져 나간 머리카락을 모아 뭉친 것들을 텅 빈 전시장 바닥에 떠다니게 한 작품 Fig. 11을 통해 부재와 상실의 감각을 불러일으키고 인간의 신체적 존재를 재구성하고자 하였다(Warr & Jones, 2000). 이것은 물리적 신체의 한계와 약점을 벗어나 자유로운 신체를 창조할 수 있다는 것과 물리적 신체의 가상적 확장을 보여주는 것이다.

현대미술에서 사이보그 이미지는 생물학적 한계를 뛰어넘는 월등한 강화 유전자를 지닌 포스트 휴먼 이미지로 표현되고 있다. 테크놀로지와의 결합 공생을 통해 자유롭게 변형 수정되는 신체로 직접적으로 자신의 신체를 이용한 물리적 신체 변형에서부터 가상적인 신체 변형에 이르기까지 다양한 유형으로 나타나고 있다.

현대미술에서의 신체 표현 특성을 분석한 내용을 Table 1에 제시하였다.

Table 1. 현대 미술에서의 사이보그 신체 표현

사이보그 신체 표현	표현 특성	내적 의미
기계 신체	인공 보철 지능형 기계 기계를 통한 신체 개조 왜곡되고 변형된 신체	신체기능 및 개념의 확장 인간-기계의 경계 해체 인간-기계의 혼성체
디지털 합성 신체	디지털 프로그램을 통한 얼굴 합성 가상 신체 잡종교배에 의한 변종	불확정적 신체 다중 복수 정체성 자유로운 신체 변형
성형 신체	성형수술에 의한 신체 수정	신체 확장 정체성변화 새로운 신체 창조
혼성 신체	동식물과의 결합 변종 사이보그 하이브리드 괴물	새로운 종의 탄생 정상/비정상의 탈경계
탈 신체	신체 파편화 신체 부재 비물질적 선형체	신체의 가상적 확장 불확정적 신체 자유로운 신체 창조

Fig. 12. Kenzo Minami 2001, Borrelli (2004). p. 110.

Fig. 13. Richard Gray 2003, Borrelli (2004). p. 79.

Fig. 14. Laura Quick 2007, Victionary (2007). p. 212.

Fig. 15. Thierry Perez 1999, Borrelli (2000). p. 146.

4. 패션 일러스트레이션에서의 사이보그 이미지

현대 예술에서의 신체 표현 특성을 참조 틀로 하여 패션 일러스트레이션에서의 사이보그 신체 이미지 표현의 특성과 상징적 의미를 분석하였다.

4.1. 기계 이미지의 부가

인간 신체는 생로병사에 대해 저항할 수 없으며 한계를 가지고 있지만 사이보그는 기계와의 결합으로 이러한 인간의 약점과 한계를 뛰어넘은 이상적인 능력을 보유한 존재로 인간이 염원하는 미래의 이상을 보여주고 있다.

Fig. 12는 인체와 하이테크 기계부품으로 이루어진 사이보그 이미지를 보여주고 있으며(Delicateseen, 2007) 이러한 인간과 기계의 결합은 인간과 기계의 경계를 모호하게 만들고 기술에 의해 재 조직화된 신체라는 새로운 개념을 제시하고 있다. 자기복제에 의해 증식된 것 같은 기계이미지의 이러한 이질적 신체는 남녀의 성을 초월한 새로운 몸으로 테크놀로지와의 융합과 공생을 통한 신체능력의 확장과 지속적으로 진화하는 불확정적 신체를 보여주고 있다.

Fig. 13의 리처드 그레이(Richard Gray)의 코펜 (Trend Les Copains)을 위한 일러스트레이션에서는 기계를 접목한 사이보그 신체와 함께 태엽 장치를 통해 무생물인 인형을 마음대로 조작 가능한 꼭두각시 이미지로 표현하였다(Borrelli, 2004). 인형이나 마네킹 등의 휴머노이드(humonoid)의 생동화는 기괴한 느낌을 주며 전적인 친숙함과 전적인 낯설음의 모순적인 관계를 보여주고 있다. 이처럼 기계와의 적극적인 결합을 통해 자아와 타자의 경계가 사라지는 동일화를 이룬 것이라 할 수 있으며 비유기체에 생명을 부여함으로써 생명 창조에 대한 인간 염원을 성취한 초월적 의미의 포스트 휴먼을 보여준다.

4.2. 디지털 가상 신체

가상현실에서 인간은 사이보그가 되어 실제 신체를 포기하고 새로운 공간 새로운 환경을 체험하게 된다. 가상현실에서는 생각하는 곳에 마음대로 갈 수 있고 모든 것을 관찰할 수 있

으며 다양한 소리를 만들어내고 들을 수 있고 불가능한 것을 가능하게 한다. Fig. 14에서 하늘을 나는 신체는(Victionary, 2007) 인간의 상상력에 의존하던 가상성이 구체화되어 표현되고 있으며 중력, 원근법, 시간 등과 같은 인간 사회와 자연세계의 법칙을 벗어난 초능력의 신체를 보여준다. 디지털 테크놀로지를 사용하여 구현되는 가상신체는 초 신체로서 신체는 그 자신으로부터 탈출하여 새로운 속도를 얻고 새로운 공간을 획득하는 것이다. 이러한 사이보그의 이미지는 현실에서는 존재하지 않는 미래 사회와 새로운 생명체의 출현을 가상으로 보여주고 있다. 외부로 확장되는 가상의 신체 이미지는 인간의 정신적 가치와 존재성을 개방된 공간구성으로 확장시켜 가상세계를 통한 내면의 정체성을 상징적으로 표현한다. 자연적으로 주어진 신체로부터의 이탈은 휴머니즘의 사슬에서 벗어나 인간실존의 자유를 극대화시키고 있다(이민선, 2001). 초능력을 지닌 상상의 신체 이미지는 개인의 주관성과 내면에 있는 무의식적 욕망이 만들어낸 현실 경계 너머에 있는 타자를 표현한 것이며 시각적으로 의미해석을 유보하고 상상력을 자극한다.

또한 가상공간에서는 순간 이동을 가능하게 하는 탈영토화가 일어난다. 내부는 안에 머물러 있는 상태로 외부와 통하며 경계를 초월하여 내부에서 외부로 외부에서 내부로 통행한다. 인간의 신체 개념의 확장은 더 이상 인간 신체 외피에 제한되지 않고 내부 조직을 밖으로 끌어내어 보여준다. Fig. 15와 같은 인체 내부에 대한 표현은(Borrelli, 2000) 인간신체 표현의 한계를 확장시키는 것으로 표면에 드러난 것을 해체하고 파괴시킴으로써 내재된 존재가치를 재 포착하는 과정이라고 할 수 있다(김원방, 1988). 이러한 신체 표현은 우리가 보지 않으려 하는 신체의 실체를 파헤쳐 보여줌으로써 우리가 그동안 길들여졌던 신체를 보는 방식이 허구임을 깨닫게 해준다.

4.3. 왜곡된 신체 변형

과학기술과 의학의 발전으로 우리는 그 어느 시대보다도 신체의 변형이 가능한 시대에 살고 있으며 컴퓨터상에서도 인간의 신체는 무한히 변형 가능한 존재로서 거대한 비율로 확대되거나 단편화되기도 하고 불규칙한 각도에서 관찰되기도 한다. 변형된 신체의 구현은 일종의 사이보그가 됨을 의미하며 자신

의 신체를 벗어나 비유기적이고 인공적인 신체로 새롭게 창조됨을 의미한다.

왜곡은 인체의 각종 변형방법과 위치 전환에 의한 변형, 이목구비의 자유분방한 뒤틀림 등으로 자연 형태에서 이탈시키는 것을 말한다. 왜곡되고 변형된 몸은 실제 몸의 해부학적 구조에서 벗어나 신체 일부를 과장시키거나 사실적 신체와는 차이를 가진 몸이거나 인공적으로 만들어진 신체이다(박은경, 2009).

Fig. 16의 얼굴은 목 부분을 극단적으로 길게 표현하였고 Fig. 17은 다리를 비정상적으로 길게 표현하여 모두 기형적으로 보인다. 현대 사회의 이상적 미적 기준을 극단적으로 표현한 이러한 신체 변형은 오늘날 현대인들의 인간신체의 한계를 이해하고 보다 강하고 아름다우며 완벽한 프리모 포스트 휴먼 이미지를 추구하는 것인데 역설적으로 이상적인 신체의 비례와 균형에 대한 거부와 갈등을 표출하고 일반적인 신체 개념과 경계의 해체와 전복을 상징적으로 보여준다.

Fig. 18은 컴퓨터 모핑 기술을 이용하여 테크놀로지 가상 신체를 표현하였는데 원하는 대로 다양한 색으로 변형 가능한 얼굴은 성형수술에 의해 바뀐 오를랑의 신체처럼 인공적으로 변형된 신체로 포스트 휴먼의 가설적 모델을 보여준다. 이 얼굴은 자아가 분열되어 또 다른 실체로 투영되어 나타나는 것처럼 불확실한 정체성을 제시한다. 이것은 이상적 신체에 대한 갈등을 표출하고 아름다움과 추함, 정상 비정상의 범주를 초월한 확장된 신체의 개념을 보여준다.

신체 변형을 통해 정형화되지 않은 신체를 기형적으로 표현하는 것은 보편적이지 않은 신체 이미지를 통해 끊임없이 수정 개조되는 사이보그로서의 신체를 제시한다. 이것은 현실에 존재하지 않는 왜곡된 몸으로 생물학적인 실제 자아의 한계를 뛰어넘는 또 다른 자아를 표현하고 상상력에 의해 다양하게 해석되는 신체 개념을 제시하며 신체 개념에 대한 의식 확장의 의미를 담고 있다.

4.4. 혼성 결합에 의한 변종

인식론적으로나 존재론적으로 우리 모두는 관계에 근거한다는 해러웨이(Haraway, 1994)의 말은 다양한 종의 공존가능성을 제기한 것이며 인간과 기계, 동물의 혼성개념으로 확장된다. 신

체는 분해되어 자연과 융합하기도 하고 물체와 합체하기도 하며 동물의 형태로 변신하기도 하고 기계와 결합하기도 한다. 기계와 유기체 사이의 잡종인 사이보그는 전통적 신체를 벗어나 죽음과 영원한 생명, 남성과 여성, 인간과 비인간, 정상인간과 괴물을 동시에 지닌 이중신체이다. 사이보그는 부적절하고 불안정한 존재의 비유로 사용되며 그리스 신화에 나오는 인간과 동물이 합쳐진 괴물과 마찬가지로 전통적인 인간개념을 벗어난 이질적이고 괴물적인 존재이다. 이처럼 경계를 무너뜨린 혼성은 부적절하고 불안정한 존재로 이질적인 신체이미지로 표현되는데 이러한 이질적인 신체는 상징적 질서체계를 벗어나는 비정상적인 변종을 의미한다(배명지, 2009).

Fig. 19는 동물과의 생물학적 결합을 이룬 새로운 생명체를, Fig. 20은 사물과의 결합을 이룬 괴물 형상의 신체를 보여준다. 이러한 이중복합체는 이분법적 성(gender)이나 생물학적 종이라는 경계를 무너뜨리고 모호하면서도 기괴한 존재들로 다양한 상징성을 띄고 있다. 즉 종의 경계를 무너뜨리고 보다 다양하고 파격적인 혼성을 이룬 형태로 자연의 범주로서 인간신체의 한계를 넘어 확장된 개념의 신체를 보여주는 것이다.

이질적인 결합에 의한 혼성체는 현실적으로 불가능하게 보이는 구조적 형상을 나타내지만 그렇게 이루어진 형상은 그 자체로 하나의 새로운 종이 된다. 따라서 이질적인 돌연변이 신체는 인간과 동물의 단순한 결합이 아니라 둘 사이의 구분을 없애는 것이며 진화의 방향을 거스르는 것이 아니라 또 다른 창조적 생성이다. 이러한 창조적 생성은 인간이 자신을 하나의 정체성에 한정시키지 않는 모든 것이 가능한 원초적 신체이며 타자라는 인식론적 경계를 허물고 다른 것과의 접촉을 통해 자신의 존재의 지평을 확장시키는 것이다.

4.5. 파편화된 신체와 신체 부재

4.5.1. 파편화된 신체

패션 일러스트레이션에서 표현된 파편화된 신체는 해체되고 부분으로 분화되거나 해체된 신체의 재조합과정에서 나타난 기형적인 신체이다. 파편적으로 변형된 신체 이미지는 시각적으로 모호하고 불확실할 뿐 아니라 그 의미에 있어서도 명확하지 않다. 또한 다양하게 조합된 이미지들은 통합된 하나의 의미를

Fig. 16. Ed Tsuwaki 2004, Fig. 17. Robert Wagt 2003, Fig. 18. Laurent Fétis 2004, Fig. 19. Container 2004, Fig. 20. Ruben Toledo 1990, Pointer and Zeegen (2004). Delicateseen. (2003). p. 103. Pointer and Zeegen (2004). Klantan et al. (2004). p.18. Toledo (1996). p. 275. p. 106.

Fig. 21. Takahiro Kimura 2004, Pointer and Zeegen (2004). p. 145.

Fig. 22. Eike's Grafischer Hort 2004. Klantan et al. (2004). p. 29.

Fig. 23. Esdar Maren 2004, Klantan et al., (2004). p. 99.

Fig. 24. Kareen Illiya 2007, Morris (2007). p. 115.

Fig. 25. du Preez Warren and Thornton Jones Nick 2001, Borrelli (2004). p. 132.

벗어난 무의미한 것끼리의 조합으로 확정적 의미 해석을 불가능하게 한다.

Fig. 21에서 얼굴은 조각난 부분들이 일그러지고 비틀어진 형태로 묘사되어 극도의 불안전하고 비극적인 감정이 표출되어 있다. 또한 Fig. 22에서는 절단된 신체의 그로테스크한 파편들이 우리의 시각체계를 교란시키는 기괴한 형상을 띠고 있다. 신체파괴는 표면에 드러난 것을 해체하고 파괴시킴으로써 내재된 존재가치를 재 포착하는 과정이라고 할 수 있다(김원방, 1988). 신체 파괴는 단지 형태를 파괴하는 행동이 아닌 신체의 범주를 확장시킬 수 있는 방법이며 신체의 범주를 보다 확장시켜 그것이 내포하고 있는 아름다움과 메시지를 전달하는 하나의 표현 방법이다. 또한 이러한 표현은 신체파괴를 통한 새로운 미를 창조하는 것으로 사람들이 아름답다고 받아들이는 것의 경계를 넓게 확장시키고자 하는 바람에서 행해지는 것이라 할 수 있다.

파편화된 신체는 자유로이 분리되고 해체되어 Fig. 23과 같이 새로운 방식으로 재구성되는데 이것은 인간내면의 자유로운

욕망을 가시적으로 드러내는 것이다. 또한 모든 신체의 존재가치를 인정하고, 고정적이지 않고 변형 가능한 초 신체로서의 유동성을 표출하는 것이기도 하다. 즉 새로운 인간화과정(humanisation)을 통해 포스트 휴먼의 이상적 신체로 다시 태어나고자 하는 욕망을 표현하는 것이다(Levy, 1995/2002).

4.5.2. 신체 부재

Fig. 24에서는 신체 내부를 물감의 번진 형상의 이미지로만 표현하여 주체이미지를 불명확하게 제시하고 있으며 Fig. 25는 내부를 비물질적 선형의 이미지로만 제시하여 가상의 모호한 공간 속에서 끊임없이 변화될 수 있는 신체 개념을 표현하고 있다. 이것은 자연적으로 주어진 인간의 신체로부터 이탈하고 싶은 열망을 표상한다. 신체의 부재를 통해 전체적인 형태에 의미를 부여하는 기호체계로서 몸의 재현성에 대한 부정은 탈신체화를 통해 신체의 존재에 대한 거부를 제시하며 확장된 공간 속에서 신체 담론을 상징적으로 재현하여 다의적인 의미체계를

Table 2. 패션 일러스트레이션에서의 사이보그 이미지

사이보그 신체 표현	표현 특성	내적 의미
기계 이미지	인체와 기계부품의 결합 기계 장치	신체 능력의 확장 이질적 혼성 자아와 타자의 탈 경계성 불확정적 신체
디지털 가상 신체	초능력 신체 신체 내부의 드러냄	가상의 신체 이미지 신체 개념의 확장 내면의 정체성 표현
왜곡된 변형 신체	이상적 신체의 극단적 표현 인공적 변형 신체	신체 수정 불확정적 정체성 신체 개념의 확장
혼성 결합에 의한 변종	동 식물과의 결합 사물과의 결합	탈 경계성 신체개념의 확장 다중 정체성 새로운 종의 창조적 생성
파편화된 신체와 신체 부재	신체 파편화 및 재구성 이미지로만 표현된 비물질적 선형 신체	다중 정체성 및 정체성 분열 신체 신체개념의 확장 비물질과의 혼성

시각적으로 표상한다. 또한 불확정적 존재의 모호함은 상상력을 자극하고 자유롭게 생산될 수 있는 다중적 정체성과 잠재적 정체성을 표상한다.

신체 부재는 현대 물신화된 신체에 대한 우리의 집착을 깨면서 몸의 덧없음을 표현하며 신체의 물리적 현시와 무의식 사이의 대조를 보이면서 인간 존재의 본질을 사유하게 한다(Dose, 2002).

5. 결 론

오늘날 생명 기술과 컴퓨터 과학의 진보 그리고 이에 수반되는 사회적 행동의 변화들은 이전 인간의 상이 끝나고 포스트 휴먼이 시작하는 지점의 경계들에 도전하고 있다(Deitch, 1992). 포스트 휴먼 시대의 신체 개념으로서의 사이보그는 새로운 정체성과 사회적 관계를 구축하는 존재로 신체의 기술적 확장 개념적 재정의의 제시한다.

현대 미술에서 기계와의 결합 신체, 이미지 합성 기법으로 교배된 얼굴들, 테크놀로지와 결합으로 변형된 신체, 이질적 결합에 의한 혼성 신체, 그리고 탈 신체의 이미지로서 시각화된 사이보그 신체는 자연으로부터 몸을 해방시키고, 테크놀로지와의 융합과 공생을 통해 인간의 신체에 무한한 가능성을 부여하며 이상적 신체를 향해 계속 진화하는 포스트 휴먼을 지향한다.

패션 일러스트레이션에서 사이보그 신체 이미지는 Table 2에 제시된 것처럼 기계이미지의 부가, 디지털 기술로 제시된 초능력의 가상 신체, 왜곡된 형태로 수정 개조된 신체, 동식물이나 사물과 결합된 변종 신체, 신체의 부분적 파괴와 재구성을 통한 신체와 신체 부재 등으로 표현되고 있다.

이러한 사이보그 신체 이미지는 인간과 기계의 경계를 해체하고 남성성과 여성성의 경계가 모호한 다중정체성을 가지며 경계를 넘나드는 초월적 결합에 의한 잠종신체이며 새로운 방식으로 새롭게 창조된 변종이다. 이러한 표현은 고도 테크놀로지 환경에서의 신체 이미지를 보여주는 것으로 인간 신체의 제한성을 벗어난 무한히 확장된 능력과 기술을 통해 끊임없이 변화하는 불확정적 신체를 보여준다. 또한 사이보그는 스스로 신체를 재구성하고자 하며 다양하게 추구할 수 있는 자유를 가진다.

이러한 결과들은 오늘날 다양한 분야에서 행해지고 있는 수많은 신체 변형작업이 새로운 형태의 포스트휴먼을 만들어내는 과정 중 하나라는 것을 인식하게 하며 패션 일러스트레이션에서도 신체에 대한 미적 개념의 변화를 적극적으로 표현하고 있다는 것을 알 수 있다. 패션 일러스트레이션에서의 이러한 신체 표현들은 현대사회에서 지속적으로 강요되는 이상적인 미적 개념의 기준을 거부하면서 자유로운 유희를 표출하고 있으며 인체 고유의 형태를 기정사실화하기 보다는 재창조의 대상으로 보고 주관적이고 자율적인 표현을 추구하고 있는 것이다.

참고문헌

- 고동연. (2011). 새로운 인체 예술의 최전선 <포스트 휴먼 전>. 월간 미술, p. 312, pp. 164-169.
- 국립현대미술관. (2004). *젊은 모색 2004*. 서울: 국립현대미술관.
- 김소영. (2006). *사이보그를 통한 여성해방에 대한 비판적 고찰*. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 김윤상. (1999). *정보사회의 '탈 육체' 경향 물리적 고통의 문제*. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김원방. (2004). *사이보그적 상태, 사이보그적 예술, 몸의 위기*. 서울: 까치.
- 김형준. (2002). *인간의 사이보그화를 모티브로한 도자도형 연구*. 서울산업대학교 대학원 석사학위논문.
- 문유진. (2006). *포스트휴먼시대 사이보그 몸 이미지 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 박은경. (2009). 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 몸 표현에 관한 연구. *복식*, 59(5), 53-70.
- 배명지. (2009). *Artist's body*. 서울: 코리아나 미술관.
- 이민진. (2001). 패션에 표현된 가상성. *한국의류학회지*, 25(5), 981-990.
- 이종관. (2003). *사이버문화와 예술의 유희*. 서울: 문예출판사.
- 조상영. (2006). *포스트 휴먼을 통해 본 사이보그 퍼포먼스 연구*. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
- Aderenne, P. (2001). *L'image corps*. Paris: Edition du Regard.
- After Hours: Christian Marclay performs art at SAM. (2004. 4.16). *Daily Journal of Commerce*. 자료검색일 2011. 7. 20 자료출처 <http://www.dic.com>
- Art and body. (2010. 4. 25). 자료검색일 2011. 7. 20 자료출처: <http://www.artandthebody.blogspot.com>
- Becker, B. (2000). Cyborgs, agents, transhumanists: cressing traditional borders of body and identity in the context of new technology. *Leonardo* 33(5), English New York Digital Salon, The MIT Press, p.362-364.
- Badmington, N. (2000). Approaching posthumanism. *Posthumanism*. NY: Palgrave.
- Borrelli, L. (2000). *Fashion illustration now*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Borrelli, L. (2004). *Fashion illustration next*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Deitch, J. (1992). *Post-Human*, Pully/Lausanne: FAE Musée d'Art Contemporain.
- Delicateseen. (2003). *Fashionize: The art of fashion illustration*. Italy: Happybooks.
- Delicateseen (2007). *Fashionize: Illustration will rule the world*. Italy: Happybooks.
- Dose, E. (2002). *Twentieth century American art*. Oxford, NY : Oxford University Press, p. 242.
- Goodall, J. (2003). An order of pure decision: un-natural selection in the work of Stelarc and Orlan. *Body modification*. London: Sage Publication
- Gray, H. C. (1995). *The cyborg handbook*. New York and London: Routledge.
- Haraway, D. (1994). A manifesto for cyborg: science, technology, and socialist feminism in the 1980s. In S. Seidman (Ed.), *The*

- postmodern turn* (pp. 85-89). London: Cambridge University Press.
- Haraway, D. (2001). *유인원, 사이보그 그리고 여자* (민경숙 역). 서울: 동문선. (원저 1991 출판).
- Hyles, N. K. (1993). *How we become posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: Chicago UP.
- Kevin, P. (2004). *나는 왜 사이보그가 되었는가* (정은영 역). 서울: 김영사. (원저 2002 출판).
- Klantan, B., Ehmann, S., & Meyer, B. (2004). *Wonderland*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Lawick muller art I. 자료검색일 2011. 8. 30, 자료출처 <http://www.lawickmuller.de/english>
- Lee, bul. (2000). *Monsters*. Marseille: les presses du réel.
- Le metamorfosi di Robert Gligorov.(2008. 6. 17). 자료검색일 2011. 7. 20 자료출처 <http://www.artblog.it>
- Levy, P. (2000). *디지털 시대의 가상현실* (전재연 역). 서울: 궁리. (원저 1995 출판)
- Mona Hatoum. (2005. 8. 28). Museum van Hedendaagse Kunst Antwerpen. 자료검색일 2011. 8. 30, 자료출처 <http://www.munka.be>
- Morris, B. (2007). *Illustration la moda*. Barcelona: Blume.
- Natasha Vita-More. (2000). *<Primo posthuman 3M+>* 자료검색일 2011. 8. 30, 자료출처 <http://www.medienkunstnetz.de>
- Orlan self-hybridation pre-colombiennes. 자료검색일 2011, 7. 20. 자료출처 <http://www.artvalue.com>
- Pointer, A. & Zeegen, L. (2004). *Clin d'oeil: A new look at modern illustration*. Amsterdam: Pao & Paws.
- Riemschneider, B. and Grosenick, U. (2000). *Art at the turn of the millennium*. Taschen.
- Stelarc (2003). *Parasite vision: alternate, intimate and involuntary experiences. Body modification*. London: sage Publication.
- Stelarc, special halloween. (2010, 10. 31). 자료검색일 2011, 7. 20, 자료출처 <http://www.acasculpture.blogspot.com>
- Tina Laporta, <Future body> 자료검색일 2011, 7. 20, 자료출처 <http://www.medienkunstnetz.de>
- Toledo, R. (1996). *Style dictionary*. NY: Abbeville Press.
- Victionary. (2007). *Fashion wonderland*. Hongkong: Victionary.
- Warr, T., & Jones, A. (2000). *The Artist's body*. NY: Phaidon Press Inc.

(2011년 10월 17일 접수/ 2011년 12월 6일 1차 수정/
2011년 12월 6일 게재확정)