

패션에 표현된 Goth 스타일 연구

박은경* · 정현숙

덕성여자대학교 의상학과 강사* · 국민대학교 의상디자인전공 강사

새 천년의 디지털 문화에서 가상의 시나리오와 판타지를 즐기는 사람들이 늘어나고 있다. 이러한 현상은 패션에서도 나타나고 있는데, 그 주된 흐름이 하위문화의 하나인 Goth 스타일에서 영향을 받았다고 생각된다. 본 연구에서는 이를 바탕으로 Goth 스타일의 실체와 기원을 자세히 살펴봄으로써 패션에 표현된 Goth적 요소를 밝히는데 목적이 있다.

오늘날 패션에서는 복고 경향이 지배적인 가운데 20세기 말 이후 지속되어온 트렌드의 부재, 다양성의 혼재 그리고 데카당적인 움직임은 신자유주의 시대로 접어드는 문화적 패러다임 속에서도 지속되고 있다. 오늘날 신자유주의 시대에 보여진 보보스적인 신문화는 개인의 독창성을 중시하며 유목민(nomad)적인 특성을 부각시키고 내면적인 자아를 추구하는 특징을 가지고 있다. 상상력과 개인주의의 낭만적 이데아를 추구하는 경향은 다양한 데카당스의 움직임에 있어서 공통된 현상이다. 최근 신 고딕(New Gothic)이라고 불리는 트렌드의 기저는 고딕의 새로운 범주를 통해 신비성과 환상성이라는 문화적 아우라를 형성하며, 새로운 접근을 시도하고 있다.

먼저 개념화된 Goth는 Gothic의 약어로 중세의 문화에서 유래한다고 할 수 있다. 중세 고딕문화는 어둡고 암울한 시대상을 반영하여, 이단자, 악마주의, 드라큘라, 뱀파이어와 같이 이면의 세계에 대한 동경과 환상적 신비감을 추구한다. 이러한 고딕의 문화는 중세의 암흑기를 거쳐 18세기 후반과 19세기 초반에 정립되었고, 19세기말에는 데카당적인 움직임으로, 20세기말에는 세기말이라는 불안과 공포의 시대를 배경으로 화려하게 부활하였다.

그러나 21세기에 접어들어 새롭게 보여지고 있는 중세의 이미지는 불안과 공포의 이미지라기보다는 중세에 대한 환상과 인간 내면의 숨겨진 심미적 정신상태에 대한 어두운 측면의 부활이라는 것이

추가되었다.

패션에서는 1990년대 중반부터 영국 출신 디자이너들이 중심이 되어 고딕에 환상성을 추가하여 새로운 고딕의 복고를 시도하였다. 예를 들어 2002/03년 가을/겨울 디자이너의 컬렉션에서 트렌드의 커다란 흐름은 고딕이라는 주제 하에 신비주의, 전설, 마법, 초자연적인 세계 등 판타지의 개념이 도입되고 있다. 패션에서의 Gothic의 움직임은 직접적으로 80년대 출현한 대안적(alternative) 하위문화 스타일로 출발하였으며, 펑크의 후계라고 할 수 있는 Goth, 즉 고딕 록(Gothic rock) 장르에서 그 기원을 찾아볼 수 있다. 하위문화와 관련한 고딕 음악은 런던을 중심으로 70년대 후반과 80년대 초반에 처음 등장하였으며, 펑크, 뉴 로맨틱과 글램록에 반대하여 출현하였다. 또한 고딕 소설, 신 고딕 건축, 고전적인 공포 영화의 영향을 받은 특징적인 록으로도 선보여졌다. 고딕 록은 당시의 화려하고 경박한 주류 팝과 정반대로 어둡고 기괴한 사운드와 이미지를 중시하였으며, 자학과 고통을 초현실주의적으로 표현하면서 중세적이고도 이교도적인 효과를 의도했다. 패션 또한 펑크에서 영향을 받았지만 중세적인 요소를 첨가한 특징적인 록을 시작으로 발전되어 왔다고 볼 수 있다.

Goth의 이미지는 중세를 새롭게 재해석하려는 시도로 이루어진 낭만주의 시대의 공포, 신비의 환상성을 동반한 고딕 소설, 고스룩으로 대변되는 고딕 음악의 이해와 그와 관련한 하위문화 스타일의 재생산 개념으로 표현된다. 즉, Goth는 80년대 이후 나타난 포스트모던 하위문화스타일의 새로운 계보라고 할 수 있다. 본 연구에서는 Goth 스타일에 나타난 다양한 문화적 현상을 이론적으로 분석하기 위하여 전통적인 미학적 접근, 문화사적인 접근을 탈피하여 90년대 이후 영국을 중심으로 발전하고 있는 문화연구(cultural studies)를 패션현상에 도입한다.