

패션에 표현된 가상성

이 민 선

서울대학교 의류학과 강사

Virtuality in Fashion

Lee Min-Sun

Dept. of Clothing and Textiles, Seoul National University

(2001. 2. 12 접수)

Abstract

The purpose of this study is to review the concept of virtuality and analyze in which way virtuality is expressed in fashion.

As for the research methodology, literary research was undertaken to study psychoanalytical and socioeconomic contexts in which virtuality has been formed. In addition, demonstrative studies on styles were undertaken through the analysis of photos in modern fashion magazine.

With the explosive diffusion of the Internet since the 1990's, people have created a new identity in cyber space. Indeed, computers have made it possible for human beings to make virtual bodies in any way they want. Through the experiment of creating the figures that they dreamed of in their childhood but could not embody in their actual life, people are making up for their narcissistic ego of their childhood. With the advent of the cyber society, dreams have been realized in cyber space, which in turn has influenced reality and finally had an effect on fashion.

In cyber space, People try to break away from their bodies by combining elements of a different nature from them. They are dying hair and skin, and using holographic fabric for fashion, metallic color and geometric pattern for cosmetics. In pursuit of omnipotent beings, people have depicted models as flying in a weightless state and floating in the water within dress of undefined silhouette, so that they can be shown as transcending the law of nature. Furthermore, a variety of cultures newly appearing as dominant in cyber space have constantly interacted with actual life and formed an collage of heterogeneous cultures in fashion.

Key words: cyber society, narcissistic ego, virtuality; 사이버 사회, 자기도취적 자아, 가상성

I. 서론

인류 문명의 진화에 있어서 인터넷은 사이버 사회라는 새로운 장을 여는 중대한 역사적 기록이다.

인터넷은 1969년 탄생 이후 이제 보편적인 용어가 되었지만, 인터넷은 기존의 매체들이 갖고 있는 요소들을 복합적으로 갖기 때문에, 어떠한 측면에서 인터넷을 바라보는가에 따라 그 정의는 다양하게 내려질 수 있다. 인터넷에 관한 여러 가지 정의 중

사회적 측면에서의 정의는 '가상 공간'이라는 환경을 제공하는 사이버 문화의 영향으로 형성된 패션을 설명하는데 유용하다. 사회적 측면에서, 인터넷은 네트워크들을 이용하고 발전시켜 나가는 사람들의 '공동체(community)' 내지 집합체이자, 네트워크들에서 얻을 수 있는 자원들의 집합이기도 하다. 여기서 자원이란 단순히 지식이나 정보뿐만 아니라 정서나 감정, 그리고 대인 관계, 나아가서는 인터넷을 통해 행사할 수 있는 사회적 권력까지도 포함한다¹⁾. 패션 역시 인터넷 상의 자원이 될 수 있으므로, 권력 집단은 그들의 이데올로기를 담은 패션을 형성하고 유포함으로써 권력을 수행한다.

가상 공간에서 행해지는 권력 집단의 이데올로기는 다시 현실 생활에 영향을 미치고, 이는 지극히 가시적 매체 중의 하나인 패션에 표현된다. 패션은 신체에 대한 관념을 사회적으로 용인될 수 있도록 보여줄 수 있는 '신체 기교'로서²⁾ 신체를 대체하고, 이미지를 생산해 낸다. 이와 같이 패션은 권력이 만들어낸 이데올로기를 시각화할 수 있는 매우 유용한 도구로서 활용된다. 특히 사이버 사회에서 패션은 몸에 대한 관념의 개혁을 보다 적극적으로 수용하고 대중 앞에 가시화할 수 있는 매체로서 사용되고 있다. 사이버 문화 패션의 특징을 이루는 가상성은 직접적인 세계 지각을 대신해서 커뮤니케이션 미디어에 의한 지각을 매개로 현실 세계를 '조작'하며, 이러한 조작된 가상적 신체 이미지들은 가상 공간을 매개로 사회적 영향력을 행사하게 된다. 인터넷 상의 온라인(on-line) 삶은 실제 삶(real life)과는 구별되는 독특한 특징들을 보여준다. 사이버 문화가 가능하게 한 가상 현실은 자연의 법칙에 순응하던 육체를 초월하여, 정신을 육체로부터 분리시키고, 육체를 마음대로 변화시킬 수 있는 물질로 간주하여 가상 신체를 만들어 낸다. 사람들은 유아기에 가졌던 전지전능함에 대한 욕망을 사이버 사회에 이르러 가상 신체(virtual body) 속에 실현하고 있다. 이러한 사이버 문화는 다시 현실의 패션에 반영되어, 성과 계급과 인종에 대한 전통적인 관습을 표현하는 드레스 코드를 파괴시키고 있을 뿐만 아니라, 인간과 기계의 경계가 모호한 소위 싸이보그(cyborg) 이미지나 혹은 신 인류의 이미지 등을 표

현하는 등 기존의 현실 세계에서 강하게 작용해온 경계를 붕괴시키고 새로운 문화적 기대를 창출하고 있다.

이는 우리가 믿고, 말해 온 19세기 서구인들에 의해 상정된 '이성을 우위에 둔 휴머니즘'이라는 개념이 사실상 인간을 해방시키는 역할을 하지 못하고 자기도 모르는 사이에 인간을 억압해왔다는 현실에 대한 반성과 함께 새로운 의미 부여로 다양한 휴머니즘이 대두되게 된 사실과 관련된다.

따라서 본 연구에서는 이성 중심의 인간주의적 운동이 전개된 19세기 이후 인간이 육체에 대해 갖는 시각이 사이버 문화가 도래함에 따라서, 어떠한 변화를 겪게되었는가를 살펴보고, 가상 신체가 형성된 맥락을 정신분석학적, 사회경제학적으로 고찰하고자 한다. 그리고, 이러한 사이버 공간 내에서 펼쳐지는 가상성이 현실 세계의 패션에는 어떻게 표현되는가를 분석하고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 사이버 사회에서 육체에 대한 시각은 어떠한 변화를 겪게되었는가?

둘째, 가상성은 어떠한 심리적 맥락 내에서 형성되었는가?

셋째, 가상성은 어떠한 사회적 맥락 내에서 형성되었는가?

넷째, 가상성은 패션에 어떠한 형식으로 표현되는가?

연구 방법으로는 육체에 대한 시각에 대한 고찰 및 가상성 형성의 심리적, 사회적 형성 맥락은 문헌 연구를 위주로, 패션에 표현된 가상성은 현대 잡지 등에 실린 사진 자료들을 위주로 실증적으로 분석하고자 한다.

II. 육체를 보는 시각

신체는 서구 미술의 중요한 주제였다. 19세기에 이르러 질서가 지배하는 표상의 시대³⁾가 열리면서부터, 미술 작품에 표현되는 완벽한 신체는 신체 이미지와 관련한 강박 관념을 형성하게 하였다. 그러나 이러한 이상적인 신체는 이제 위기에 처해있다. 신체 이미지를 성형해내는 새로운 의학 기술의 발

달과, 인간의 정체성을 규정해 왔던 많은 규범들이 붕괴되기 시작한 이후, 신체는 자연적이고, 변하지 않는 원천이 아니라, 자기를 변형시키려는 개인의 욕망에 따라 변형되고 있다⁴⁾.

1. 육체에 관한 중심적 사고

인본주의가 형성된 르네상스 이후 미술가들의 중요한 과제는 인간의 신체를 그리는 것이었다⁵⁾. 인간의 신체를 그리는 것은 단순히 모델을 가능한 한 유사하게 모방하는 것이 아니라, 신체에 내재하는 즉 자연에 주어진 신체를 거스르지 않는 이상성을 표현하는 것이었다. 19세기에 이르러서는 계량(measure)과 질서(order)라는 미적 기준에 의해 이상적인 신체를 재현하기 위한 도상들이 발전되었고, 이는 인간의 육체에 대한 절대성 혹은 강박 관념을 부여하는 중심적 사고를 낳았다.

1) 완벽한 비례를 가진 육체

실재 신체의 불 완전성을 보충하기 위하여 예술가들은 완벽한 신체에 대한 다양한 표현들을 상상했다. 서구인들의 완벽한 신체는 인간이 지닌 이성을 표현하는 것이었고, 이는 완벽한 비례로서 표현되었다. 이에 따라 누드의 표현은 다양하게 전개될 수 없었고, 일률적인 방식으로 전개되는 관습이 되풀이됨으로써 예술의 전통과 권위가 생겨났다⁶⁾.

이때문에 몸을 언급할 경우 일반적으로 떠오르는 것은 지난 100년에 걸쳐 전통을 확립한 누드이다. 19세기까지 사진이나 미술에서 신체에 관한 논의에서 '몸' 또는 '육체'라는 단어는 거의 사용되지 않았다. 일반적으로 '인물상(figure)'을 누드라는 의미로 사용하였다⁷⁾.

2) 단일체적 육체

서양의 원근법적 인식은 세계의 중심은 단 하나임을 의미하는 것이었다⁸⁾. 이는 인간 특히 서구인이 모든 만물의 중심임을 의미했고, 그들의 신체적 특징은 미의 절대적인 기준이었다. 이 원근법적 인식이 점차 권력 구조의 기반과 동화되어 지배하기 위한 도구가 되고, 소유와 비소유를 강하게 결속시켜서 서양 식민주의의 선봉적인 역할을 담당하게 되

었다. 근대 미술이나 사진의 기능 중 하나는 문명인과 원시인 및 원숭이 사이에 눈에 보이는 구분을 만들어내는 것이었다⁹⁾. 인류학자들은 아프리카인들이 유럽 사람들과 골상학적으로 상당히 유사하지만 진화가 덜 되었다는 신념을 발전시키기위해 두개골을 수집하고 측정하는데 엄청난 노력을 들였다¹⁰⁾.

파시즘에 이르러서는 미술과 실생활 양면에서 민족 국가의 유기적 단일체 개념을 구체적으로 보여 주었고, 이는 이상적인 신체 미에 대한 조건으로 제시되었다. 창백한 피부에 고전적으로 균형 잡힌 몸체에 대한 묘사는, 신고전주의 혹은 헬레니즘 양식이라는 점에서 '아리안 민족'의 특성을 재현했다고 평가되었다. 이러한 나치 이데올로기의 특수한 체제 안에서 제작된 미술 작품은 아리안 족의 미 개념을 의도적으로 조장하고, '추함'과 '불순함'을 배제시키고자 하였다¹¹⁾.

3) 자연의 법칙에 순응하는 육체

19세기 이후 20세기 중반에 이르기까지 미술가들은 예술 창조를 그의 사회적 조건이나 형식적 분석으로 미루어 버렸다. 그들은 이데올로기에 충실했으며, 조화로운 질서와 법칙을 열망하였다. 따라서 그들의 몸은 자연에 대한 관찰과 사실주의적 표현을 통해 미술에 등장하였다¹²⁾.

인간 육체에 내재해 있는 질서의 개념은 아름다움의 척도였고, 다른 자연물과의 질서를 바탕으로한 관계는 아름다움을 열망하는 모든 피조물이 갖추어야 하는 이상적인 기준을 형성하였으며, 아름다움을 판단하는 모든 근거가 놓이는 이성적 토대가 되었다¹³⁾.

2. 육체에 관한 탈중심적 사고

1990년대 이후 폭발적인 확산을 이룬 인터넷은 가상 공간 상에서 자신의 정체성을 감추거나 새로운 정체성을 만들어내는 것을 가속화하고 있다.

이제 인간은 자신이 원하는 방식으로 새로운 정체성을 구현하는 것, 즉 가상 육체(virtual body)를 구축하기에 이르렀고, 이러한 현상은 '열망의 실현'으로서 긍정적으로 검토되고 있다.

1) 육체의 변형

근대 과학의 합리적 정신과 결부된 고전적인 이상적 인간성의 발견으로서의 휴머니즘은, Nietzsche에 의해 사상적으로 폐기되었고, 두 차례의 세계대전을 거치면서 현실 적응력이 의문시된 상황에서, 드디어 기계에 의한 인간 사고의 대체 가능성이라는 새로운 국면에 처해 있다. 특히 게놈(genome) 연구에 의해 휴머니즘의 최후 보루인 '인간'마저도 그 신비가 벗겨지고 해체되는 상황에 이르게 되었다. 휴머니스트들인 철학자들이 지금까지 인간의 육체와 정신을 다양하게 '해석' 해온 데 비해, 이제 게놈 연구자들에게는 그것을 '변형'시키는 것이 중요하다¹⁶⁾.

이러한 사회적 상황과 맞물려 인간의 몸은 컴퓨터 상에서 거대한 비율로 확대되거나 단편화되기도 하고 불규칙한 각도에서 관찰되기도 한다. 사실상 인간의 몸의 변형은 사진술의 발달과 함께 사진 작품의 중요한 소재가 되어 왔고, 사이버 문화의 가상 공간은 이를 적극적으로 실현시키고 있다. 이제 몸은 컴퓨터를 통해서 무한하게 변형될 수 있는 대상이 되고 있다.

2) 문화 콜라주의 마당

사이버문화는 새롭게 부상하는 다양한 문화 양식들이 테크놀로지를 매개로 실제 세계와 끊임없이 교차하는 문화의 콜라주이다. 따라서 사이버 사회에서는, 시간과 공간의 전통적 가치, 성의 구별 등 자연 법칙이 부과하던 경계가 해체되어가고 있다¹⁵⁾. 모더니즘 문화에서 기의(signified: 개념)는 기표(signifier: 단어 또는 음성 이미지)가 지시하는 것을 의미하며, 이들이 함께 기호를 만들고, 동전의 양면처럼 분리할 수 없는 하나의 개념이었다. 그러나 포스트모더니즘 문화 내에서 확정적인 기의가 깨어지고 그에 따라 기의에서 분리된 기표는 기표로서만 존재하며 그 의미는 계속해서 미끄러지며 불확정적이 된다¹⁶⁾. 이와같이 분리되어 떠도는 다양한 기표들이 결합된 '재조합형 상품(recombinant commodity)'은 급속도로 사회의 회로를 통해 이동하면서 결합, 재결합을 되풀이 하면서 급속하게 네트워크, 즉 사회의 회로를 이동한다. 이런 점에서 사이버문화는 끊임없이 부유하는 '유목민적 문화'라 할 수 있다¹⁷⁾.

3) 초능력의 표현

몸은 그 자체의 물질적인 제약이나 자연의 법칙이 부과한 제약에서 벗어나기를 갈망하듯 근본적인 변화를 거치기도 한다. 사이버 문화 속에서 실험되는 자연적으로 주어진 육체로부터의 이탈은 휴머니즘의 사슬에서 벗어나, 인간 실존의 자유를 극대화시키고 있다.

사이버 문화는 중력, 원근법, 시간, 상식과 같은 인간 사회와 자연 세계의 법칙에 대한 순종을 거부한다¹⁸⁾.

III. 가상성 형성의 심리적 맥락

Pascal은, 인생이 하나의 견고한 환상(illusion)일 뿐이라고 주장한 바 있다. 인간이 갖는 사고와 행동 양식은 그 자체로 기만에 사로잡혀 있고 기만당하기 쉽다. 이러한 개념은 전통적인 도덕주의에서 Nietzsche에 이르기까지 공통되는 자산이다. '가상'을 형성하는 힘들의 심리학에서는 자기가 하나의 핵심적 기능을 차지하고 있다. 우리를 기만하는 것은 자아의 쾌락이다. 250년이 지나서 Pascal의 심리 분석은 Freud의 나르시시즘 이론에서 이러한 지혜를 과학으로 만들었다¹⁹⁾.

Freud는 나르시시즘을 두 가지로 분류, 정의했다. 하나는 어린 아이의 리비도(libido)가 전적으로 어린 아이 자신에게 집중되는 시기인 제 1차 나르시시즘과 리비도가 타자로부터 떨어져 나와 다시 자신으로 되돌아오는 제 2차 나르시시즘이다. '가상'을 형성하는 힘인 자기도취적 자아(narcissistic ego)는 제 1차 나르시시즘으로 설명된다. 어린 아이가 자기 신체가 하나의 통일체라는 사실을 최초로 감지한 순간 전지전능한 자기에적 이상(narcissistic ideal)이 생겨난다. 이때 자아의 구성은 "이상적 자아"의 구성이 된다²⁰⁾.

유아기 시절에 모든 인간이 가졌던 자기도취적 환상(narcissistic fantasy)과 이에 대한 집요한 집착은 인간으로 하여금 인간을 그 이상 그리고 어떤 다른 존재처럼 보이도록 한다는 사실이다.

이에 따라 사이버 공간에 형성되는 이미지는 우리가 끊임없이 작업하는 하나의 상상적인 존재이다. 1990년대 후반 인터넷의 폭발적인 확산에 따라 형성

된 사이버 문화내에서 자신을 전지전능한 자아로 인식하는 자기도취적 이상은 특별한 의미를 가진다. 정보 사회라는 특수한 구조가 만들어낸 사이버 문화는 인간이 유아기 때에 가졌던 자기도취적 이상에 대한 환상을 실현해 주고 있다.

인간은 유아기에 스스로를 완전한 이상적인 존재로 인식했으며, 그러한 인식에는 성 간, 인종 간, 계급 간의 갈등이 존재하지 않았다. 이 시기에 가졌던 환상에 대한 집요한 집착을 버리지 못하는 사람들은 사이버 공간 내에서 성 바꾸기, 인종을 표기하지 않는 신체, 해킹 등을 통한 다국적 기업의 권위에 대한 도전 등으로 성적 인종적, 계급적 모순을 극복하고자 하는 열망을 표현하고 있다. 또한 스스로를 완벽한 자아의 이상으로 여겼던 신념은 전지전능함의 열망으로까지 치달아, 물리적 육체에서 벗어난 가상적인 신체 표현을 몸과 패션에 시도하게 되었다. 즉 인간과 기계와의 결합, 인간과 동·식물, 인간과 사물 등과의 결합을 시도하는 등 휴머니즘이 상정해온 질서를 파괴하고 카오스적 세계관 속에서 다양한 정체성을 실험하고 있다²¹⁾.

IV. 가상성 형성의 사회적 맥락

컴퓨터화된 지식은 20세기 중반 이후 지난 수십년 동안 가장 중요한 '생산력'이 되어왔다. 1969년 발명 이후 1990년대에 폭발적 확산을 이룬 인터넷에 의해 지식의 문제는 이제 정부의 문제 이상의 것이 되었다. 규제와 재생산의 기능이 관료의 손을 떠난 기계로 넘어가면서, 올바른 판단을 내리도록 해줄 정보를 지니고 있는 기계에 누가 접근할 것인가에 따라 권력이 형성된다²²⁾. 정보 산업의 발전은 전체 산업구조를 개편하고 새로운 경제적 정치적 수위를 창출하였다. 새로운 사회에서는 전문적 지식과 기술을 소유한 새로운 엘리트들이 등장하여 사회의 지배적인 계층이 되고 정치적으로는 텔리 커뮤니케이션 혁명에 의한 채널 용량의 확대, 내용의 다양화, 커뮤니케이션 혁명에 의한 채널 용량의 확대, 내용의 다양화, 커뮤니케이션 비용의 감소와 같은 장점 때문에, 사회가 새로운 기술을 이용하는 방향에 따라서 직접 민주주의가 확대되고 권력의 분산화가

가능하게 되었다²³⁾.

포스트모던적 사회에서 권력의 존재는 커뮤니케이션적이다. 오늘날 권력은 익명으로 네트워크되어 있으며 유통화되어 있다. 따라서, 권력의 핵심 열쇠는 오늘날 정보들의 분배 구조와 지식의 컨트롤이다²⁴⁾. 이제 권력은 사이버네틱한 개념에 접근하고 있다. 타인의 선택 — 즉 옵션들 사이에서의 선택적 행태 — 을 조절할 수 있는 정도에 비례해서, 정확히 그의 권력의 정도가 측정된다. 그리고 이것은 커뮤니케이션적으로 일어난다. 권력은 단지 조정으로서만 의미있게 실천될 수 있다. 그리고 조정은 커뮤니케이션이라고 부른다²⁵⁾.

이와 같이 사이버 사회에서는 정보를 소유하고, 컨트롤할 수 있는 능력을 소유한 자들이 새로운 권력 계층으로 부상하게 되었다. 그들은 그들의 이념을 몸 위에 표상하고, 이를 가상 공간 속에 반복적으로 노출하여, 유포함으로써 대중의 공감을 형성하고, 이렇게 형성된 문화는 패션에 영향을 미친다.

정보 사회의 새로운 권력이 추구하는 공동체는 장소가 없는, 그리고 컴퓨터 네트워크를 통해서만 접근할 수 있는 가상 공동체이며, 정보의 자유로운 흐름을 주장한다. 일반적으로 컴퓨터나 컴퓨터 네트워크에 대한 통제력이 많은 사람일수록 더 많은 권력을 갖게 된다²⁶⁾.

새로운 권력 집단들은 컴퓨터 네트워크를 사용하고 가상 세계를 만들어냄으로써 현재에서 미래를 실현한다. 그들은 인간에게 주어진 육체를 초월하여, 유아기에 거졌던 전지전능함에 대한 욕망을 보다 자유롭게 실현시키고자 가상 성(sex)을 만들어내는 등 현실 세계에서 갖는 정체성에서 탈피하여 다양한 정체성을 실험한다. 또한 정체성 실험 과정에서 만들어 내는 다양한 인간상은 환경에 대한 지배력을 갖는다. 가상 공간에서는 컴퓨터 기술과 언어 능력 자체가 높은 지위를 뜻하게 되므로, 이를 통해 환경에 대한 지배력을 행사하면서 일종의 권력 의식을 느끼게 된다²⁷⁾.

V. 패션에 표현된 가상성

사이버 문화 속에서 이루어지는 가상성의 시도는

인간이라는 고전적인 척도가 더 이상 포스트모던 사회의 새로운 커뮤니케이션 상황에 적합하지 않다는 것을 의미한다.

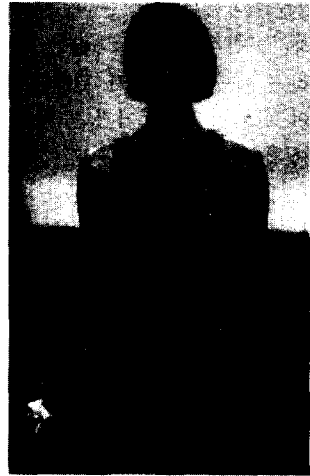
사이버 문화는 휴머니즘적 가치들이라는 낡은 형틀이 세계 경험을 구속하는 사슬이며, 휴머니즘적 가치들의 전도가 불가피함을 제시한다.

Foucault의 주장을 따르면 고전주의시대는 이성적인 것이 바로 인간적인 것이라는 등식의 논리를 확립하였고, 이것은 휴머니즘의 발전이 아니라 인간의 광기를 억압하고 부정하여, 이성의 독존적인 편협성을 옹호하기 시작한 비인간적 시대의 확립을 반영하는 것이다²⁶⁾. 인간의 본질은 이성만으로 이루어진 존재가 아니며, 무의식이라는 인간이 자기자신에 대해서 지니는 표상이 아닌 것들에 대한 이해가 있을 때, 휴머니즘적 인간상의 속박을 벗어 던질 수 있으며, 비로소 자유롭고 개인적이며 동시에 다채롭게 전개될 수 있다는 주장이 전개되고 있다. 이러한 새로운 '포스트휴먼적' 실존의 콘텍스트를 형성하고 있는 것이 뉴미디어들이다. 전 세계에서 송신된 영상들이 인간의 고유한 세계상을 대체한다. 즉, 컴퓨터에 의해 인간의 의식 작용을 시뮬레이션할 수 있게 됨에 따라, 우리의 사고와 상상력의 새로운 유희 공간이 열리고 있다. 이러한 사이버 문화는 패션에 영향을 미쳐, 가상 공간이 아닌 현실 공간에서도 구체화되고 있다. 사이버 문화 패션에 표현되는 가상성은 다음과 같이 설명될 수 있다.

1. 육체의 변형

사이버 사회에서는 주어진 육체를 적극적으로 변화시키는 시도가 이루어지고 있다. 컴퓨터 상에서 인간의 몸은 무한히 변형 가능한 존재이다. 인간의 눈, 코, 입, 얼굴의 윤곽 등을 돋보이게 하던 이전의 화장술에서 벗어나 전혀 의외의 위치에 원, 사각형 등의 기하학적 문양을 그려넣음으로써 자연적으로 주어진 인간의 신체로부터 이탈하고픈 열망을 표상한다[그림 1]. 또한 머리 염색이 매우 다양한 색상으로 전개되고 있을 뿐만 아니라 컴퓨터 상의 시뮬레이션으로 피부색까지 변화시키는 등 신인류의 출현을 제시하고 있다[그림 2].

기존의 문화에서 관습처럼 굳어져왔던 다양한 경



[그림 1] 육체의 변형 1-얼굴 형태의 변화 gap-D p. 243, Nothing Noting, 2000-01 Autumn & Winter Collections



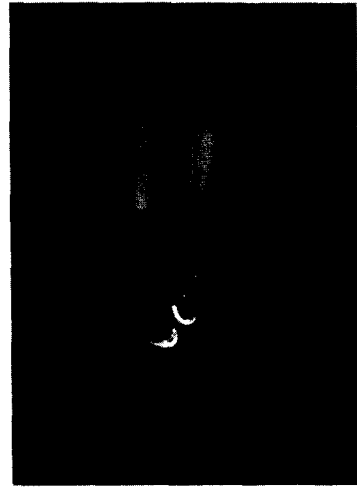
[그림 2] 육체의 변형 2-피부색의 변화 The Face, September 2000, p. 197

계들, 즉 성, 인종, 계급 그리고 인간과 식물, 인간과 동물, 인간과 사물, 인간과 기계, 인간과 신의 경계가 붕괴되어 가고 있다²⁷⁾.

몸은 분해되어 자연과 융합하기도 하고, 물체와 합체하기도 하며, 동물의 형태로 변신하기도 하고²⁸⁾, 기계와 결합하기도 한다[그림 3]. 사이버 펑크들은 기계와 인간의 경계가 모호해지는 소위 '사이보그(cyborg)'의 탄생을 예견하기도 한다. 사이보그



[그림 3] 육체의 변형 3- 기계와의 결합 Dazed, October 2000



[그림 4] 초능력의 표현- 무중력 The Face, October 1998, p. 115

(cyborg)란 “cybernetic organism”의 준말로 그 아이디어는 미래에는 우리는 더더욱 인공적 신체부분을 가질 것이고, 결국 정신과 육체가 분리되며, 육체는 완전히 가상 신체로 될 것이라는 것이다. 또한 그 다음 단계는 우리의 육체적 두뇌는 컴퓨터 두뇌로 대체될 것이라는 것이다³⁰⁾. 90년대 초반 영국의 거리나 Torture Garden 과 Submission과 같은 클럽에 모여드는 이들의 패션은 사이버펑크 스타일로 인식되기 시작하였다. 그들은 홀로그램 직물을 사용하거나 은빛 화장으로 테크노와 미래적인 스타일을 보여주었다. 그들의 금속 느낌을 주는 색상과 소재, 홀로그램 문양의 사용은 인간과 기계의 융합을 표현한다. 이러한 패션은 과학 기술이 가져다 주는 미래에 대한 낙관적인 입장을 반영하는 것이다.

사이버 문화에서는 이와 같이 다양한 방법으로 몸의 변형이 시도되고 있다. 이러한 이미지의 재구성 속에는 유아기에 가졌던 환상과 집념과 꿈이 자리잡고 있다.

2. 초능력

사이버 사회의 비즈니스 업계, 즉 전자 상거래에서 '고객은 신이다'라고 부른다. 이처럼 사이버 문화는 인간에게 신과 같은 전지 전능함에 대한 무의식적 본능을 자극하고 있다. 사실 사이버 사회는 신



[그림 5] 초능력의 표현- 물 속에서의 인식 L'UOMO Vogue, 2000, p. 89

통이 실현된 사회라는 점이다. 생각하는 곳에 마음대로 갈 수 있고, 모든 것을 보고 관찰할 수 있으며, 다양한 소리를 만들어 내고 들을 수 있다³¹⁾. 사이버 공간 내에서는 이처럼 인간의 상상력에 의존하던 가상성이 구체화되어 표현되고 있으며, 이는 다시 현실 생활에 영향을 미치고 있다. 가상 문화는 육체가 중력 등과 같은 자연 세계의 법칙에 대해 순종하는 것을 거부한다.

많은 패션 사진들에는 인간의 무중력 상태를 표현하는 시도가 두드러지게 나타나고 있으며[그림 4] 불규칙하게 훑날리는 날아갈듯한 실루엣은 이러한 열망과 상통하는 면이 있다.

물위에 편안히 누워있거나[그림 5] 혹은 공중에 떠 있는 모델의 자세는 인간의 초인적 힘을 열망하는 듯하다. 또한 물고기가 떠다니는 하늘에 모델을 배치함으로써 자연에 부과된 질서의 파괴를 시도하거나, 혹은 붉은 송아지가 걸어 다니는 하늘에 사다리를 타고 그림을 그리는 모델을 표현함으로써 자연의 질서를 붕괴하고자 한다[그림 6].

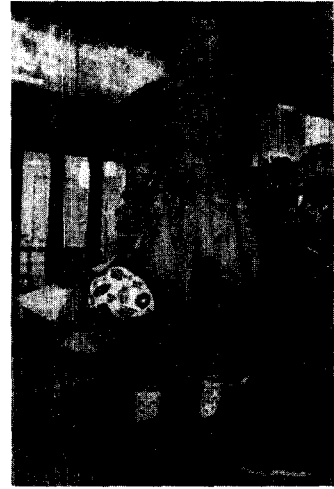
3. 문화의 콜라주

매우 이질적인 소재들을 브리콜라주(bricolage)시키는 기법은 사이버 문화가 추구하는 카오스를 긍정적으로 평가하는 태도이자, 급격한 변화의 속도를 경험하는 사회 내에서 요구되는 창의성, 즉 무한한 정보를 끌어 모으고, 이들을 다양한 양식으로 재결합함으로써 가상성을 구현하는 실험들이다.

이것저것 서로 관련성이 없어 보이는 재료들을 한데 섞는 브리콜라주 테크닉을 사용함으로써 표현되는 문화의 콜라주 현상은 가상성의 특징 중 하나이다[그림 7]³⁹⁾.

가상 공간 속에서 신체는 다양한 인종이 결합되어

표현되기도 하고, 양성이 결합되어 표현되기도 하며, 인간과 악마가 결합됨으로써 자연이 부과하던 경계가 해체되고 있다. 사이버 문화에서 나타나는 특징인 콜라주 문화 현상 즉 카오스적인 세계관은 악마적인 것마저도 마다하지 않고 결합하려는 특성을 보인다[그림 8] 이러한 현상은 인간이 오늘날 터부시되는 것, 즉 그들이 속한 세계의 폄하된 부분에 대해 새롭게 관계를 설정하려 하고 있다는 점이다³⁴⁾.



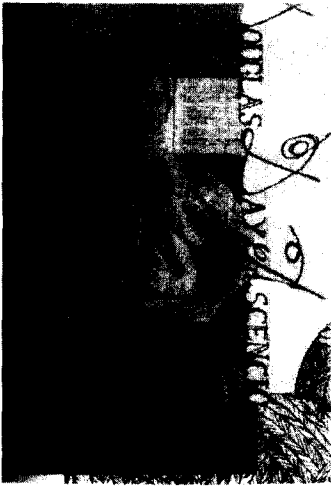
[그림 7] 문화의 콜라주- 패션에서의 브리콜라주 기법 The Face, October 2000, p. 76



[그림 6] 초능력의 표현- 자연 질서의 파괴 The Face, August 2000, p. 33



[그림 8] 문화의 콜라주- 악과의 결합 Dazed, November 2000, p. 123



[그림 9] 문화의 콜라주-그런지록 *Dazed*, December 2000, p. 55

그런지 록(Grunge, 록의 일종으로 세련되지 못하고 공격적이며 귀에 거슬리는 음악 또는 그런 류의 패션)은 카오스의 나쁜 모습을 불식시켜 그것을 유행으로 만들었다[그림 9]. 잡지『Prince』의 편집인인 Nicholas는 그런지 록에 대해 다음과 같이 논평하고 있다. “80년대의 스타일화된 단순 모방을 쓰레기통에 던져버릴 때가 되었다. 바로 그곳에서 우리는 또한 새로운 트렌드를 발견할 수 있다. 즉 ‘질서지어지지 않은 것의 세련화’. 그런지 록이라는 이름은 카오스이자 미적인 것의 파괴에 대한 쾌락이다. 그것은 카오스에서 창의성의 근원들을 재획득할 수 있음을 약속하고 있다³⁶⁾”.

정보화 사회에서 인간은 개방적인 커뮤니케이션을 통해 우리 또는 타자 내부의 다양성을 존중하는 것, 즉 모순적인 것들의 병존이라는 아이러니 속에서도 통일체를 구성해 나가고 있다. 이제 인간의 정체성을 보는 관점은 단선적(linear)이고 논리적(logical)이고 위계적(hierarchical)이며 투명하다(transparent)는 모던한 관점에서 벗어나 탈중심화(decentered)되고, 유동적(fluid)이고 비단선적(nonlinear)이며 불투명하다(opaque)는 포스트모던한 관점으로 전환된다. Poster의 지적대로, 다원적이고 유동적인 정체성은 바로 현대적 삶의 조건이 되고 있는 것이다³⁶⁾.

VI 결론

패션에 표현되는 인간에 대한 상은 우리 시대의 특수한 맥락 속에서 만들어지고 생산된다. 이렇게 생산된 이미지는 권력 집단이 만들어낸 지배적인 담화 속에서 확인되고 재생산되며 몸과 패션 위에 표상된다. 그 이유는 몸은 정신을 외부로 표상하는 매체이며, 정보를 타자의 감각 기관에 방출하는 표현장치이기 때문이다. 그런데, 사람들은 몸이 가진 가공력의 한계를 극복하기 위하여 패션을 이용한다. 따라서, 몸과 패션은 개념화될 수 있으며, 이는 미적 이미지로 표상된다.

사이버 문화 패션의 특징을 이루는 가상성은 오늘날 직접적인 세계 지각은 존재하지 않는다는 사실에 기인한다. 직접적인 세계 지각을 대신해서 커뮤니케이션 미디어에 의해 매개된 지각이 등장한다. 따라서 조작은 세계 묘사의 정상상태가 된다. 이러한 조작된 가상적 신체 이미지들은 가상 공간을 매개로 커뮤니케이션을 통해 사회적으로 영향력을 행사하게 된다. 패션에 표현되는 이러한 이미지들은 바로 이러한 권력의 수행을 의미하는 것이다.

1990년대 이후 인터넷의 폭발적 확산으로 사람들은 사이버 공간 속에서 새로운 정체성을 만들고 있다. 이제 컴퓨터의 도움으로 자신이 원하는 방식으로 가상 육체를 구축하기에 이르렀다. 사람들은 실재 삶에서 구현하지 못한 인물들을 ‘실험’함으로써, 유아기에 가졌던 자기도취적 환상에 대한 자기 보상을 얻고 있다. 유아기에 가졌던 자기 완전성에 대한 환상은 사이버 사회가 도래하면서 가상 공간 속에서 구체화되고 있으며, 이러한 개념은 현실 공간에도 영향을 미쳐 패션에 반영되고 있다.

인간의 몸은 확대되거나 축소되거나 또는 단편화되고, 불규칙한 각도에서 관찰됨으로써 우리 존재의 알려지지 않은 부분들을 재발견시킨다. 또는 인간 이외의 이질적인 요소들과 결합함으로써 주어진 신체로부터 보다 적극적인 육체 변형을 시도한다. 전지전능한 존재에 대한 집착을 실현하기 위해 무중력 상태로 날아다니거나, 물속에서 안식하는 등 자연의 법칙에 초월한 신체를 표현한다. 또한 사이버

문화에서 새롭게 부상하는 다양한 문화 형식들이 테크놀로지를 매개로 실제 세계와 끊임없이 교차시킴으로써 이질적인 문화들을 콜라주한다.

이제 패션 디자인에 있어서, 절대 권력이 형성한, 묘사와 확실성이라는 고전적-모던적 최고 기준들이 그 의미를 상실해 가고 있다. 상호 교체와 불확실성으로 가득 찬 '카오스적' 세계관이 패션에서도 예외없이 트렌드를 이끌어 갈 것이다.

참 고 문 헌

- 1) 이재현, 『인터넷과 사이버 사회』(서울: 커뮤니케이션 북스, 2000), p. 20.
- 2) Jennifer Craik, *The Face of Fashion* (London: Routledge, 1994), p. 9
- 3) 서울대학교 인문학 연구소, 『휴머니즘 연구』, (서울: 서울대학교 출판부, 1996), p. 76.
- 4) Nicholas Mirzoeff, 이윤희, 이필(역), 『바디스케이프』 (서울: 시각과 언어, 1999), p. 56.
- 5) Ibid., p.17.
- 6) John Berger, *Ways of Seeing*, 편집부(역), 『이미지』(서울: 동문선, 1990), p. 93.
- 7) William A. Ewing, *The Body*(London: Thames and Hudson, 1994), p. 60.
- 8) John Berger, *Op.cit.*, p. 249.
- 9) Nicholas Mirzoeff, *Op.cit.*, p. 65.
- 10) Williams Ewing, *Op.cit.*, 212-217.
- 11) Toby Clark, *Art and propaganda in the twentieth century: the Political image in the age of mass culture*(London: Calmn & King Ltd), 이순령(역), 『20세기 정치 선전 예술』(서울: 예경, 2000), 70-73.
- 12) 한림 미술관·이대 기호화 연구소 엮음, 『몸과 미술: 새로운 미술사의 시각』(서울: 이화여자대학교 출판부, 1999), p. 10.
- 13) Francette Pacteau, *The Symptoms of Beauty* (London: Reaktion Books, 1994), 25-26.
- 14) Noberts Bolz, *Das Kontrollierte Chaos*, 윤종석(역), 『컨트롤된 카오스』(서울: 문예출판사, 2000), 10-11.
- 15) 박주현·김민자 “공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지”, 『복식학회지 50(1)』, 2000, p. 66.
- 16) 양학미, 김민자, “후기자본주의 사회의 패션에 나타난 혼성모방”, 『한국복식학회지 50(1)』, 2000, p. 78.
- 17) 이재현, 『인터넷과 사이버 사회』(서울: 커뮤니케이션 북스, 2000), p. 252.
- 18) William A. Ewing, *Op.cit.*, p. 386.
- 19) Nobert Bolz, *Op.cit.*, p. 99.
- 20) Francette Pacteau, *Op.cit.*, p. 128.
- 21) 이재현, *Op.cit.*, p. 113.
- 22) Madan Sarup, & Chung-ying Cheng, 임현규(역), 『데리다, 푸코, 그리고 포스트모더니즘: 임문적 안내』, (서울: 인간 사랑, 1992), p. 67.
- 23) Daniel Bell, 이동만 역, 『정보 사회의 사회적 구조』 (서울: 한울, 1984) 참고.
- 24) Nobert Bolz, *Op.cit.*, 191-192.
- 25) Ibid., p. 199.
- 26) 이재현, *Op.cit.*, 239-240.
- 27) 이재현, *Op.cit.*, p. 147.
- 28) 서울대학교 인문학 연구소, *Op.cit.*, 74-75.
- 29) 이재현, *Op.cit.*, p. 252.
- 30) William A. Ewing, *Op.cit.*, 355-356.
- 31) Ruddy Rucker, R. U. Sirius & Miu Queen, *Mondo 2000* (N.Y.: Harper Perennial, 1992), p. 66.
- 32) 허신행, *Op.cit.*, 140-141.
- 33) Ted Polhemus, *Op.cit.*, p. 127.
- 34) Nobert Bolz, *Op.cit.*, p. 298.
- 35) Ibid., p. 374.
- 36) Mark Poster, *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*. In David Porter(ed), *Internet Culture*(New York: Routledge, 1997) 201-218, 이재현, *Op.cit.*, p. 161에서 재인용.