

## 디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구 (제2보) -미적가치를 중심으로-

김현수 · 양숙희  
숙명여자대학교 의류학과

### A Study of Cyberfeminism in fashion in the digital era (Part II) - Focused on aesthetic values -

Hyun-Soo Kim · Sook-Hi Yang  
Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University  
(2003. 5. 1. 접수)

#### Abstract

The Purpose of this study was to review the effects of the cyberspace mentality on fashion as a visible symbol of femininity and to analyze terms of its aesthetic values. As for the research methodology, relevant theories across cultures and disciplines are reviewed and an experimental study is conducted to explore spiritual objectives in cyberspace. Then, major issues facing the digital society, symbolized in the computer networks, are reviewed in terms of feminine identity and physical beauty from a feminist's viewpoint. Lastly, the aesthetic values found in the spatial meditation of a new dimension (reality versus virtuality) is comparatively analyzed. The virtual reality technology and bio-medical technology are combined to be represented in fashion to create a more realistic virtual world than the real one. Such a world may well be characterized by virtuality, artificiality, masquerade, and fantasy. The intrinsic values which are revealed as psychiatric or psychological implicated values featuring virtual or artificial implications may well be characterized by distopia, hyper, hybridity and Sur Reality.

**Key words:** Cyber-feminism Fashion, Aesthetic value, Abjection, Anti-play, Uncanny; 사이버페미니즘 패션, 미적 가치, 비천체, 반유희, 언캐니

#### I. 서 론

본 연구는 사이버하위문화적 측면에서 살펴본 <제1보>(김현수, 양숙희, 2003) 사이버페미니즘 패션의 조형적 특성과 은유적 현상을 중심으로 미적가치로서의 실증적 검증을 시도하고자한 여성복식문화 이론 연구이다.

<제1보>에서 고찰된 사이버페미니즘은 가상의 상상계로서의 사이버공간을 현실세계의 대안으로 상정하고 시공을 초월한 다양한 세계를 경험하도록 하는 꿈, 상상, 환상, 가상을 탐닉하여 억압의 탈주로 이용하는

데, 이를 <제2보>의 논거로 제시하여 미적가치를 유추하는 잠재된 표현수단으로 삼았다.

사이버시대에는 인간에게 새로운 사고방식과 삶의 방식이 요구되면서 세계관과 인간관의 전복을 여성적 가치관의 극대화로 표상화 시키는 패션 방안을 제안한다.

즉, 오늘날 현대인은 현실공간과 가상공간에서 이루어지는 환상과 실재를 억압되어 있던 자신들의 욕구충족에 직결시키고, 가상적 경험에 의한 주체성과 몸 이미지 관점을 사이버공간의 정신적 실체에서 탐색하게 하는 디지털패션을 추구한다.

본 연구는 이러한 시대적 패션문화 패러다임을 밝히기 위해, 디지털시대 공간개념인 사이버공간을 중심으로 환각현상을 야기하는 꿈에서 환상 그리고 과학적으로 발전된 개념으로서의 가상에 이르기까지 본능적인 정신 메커니즘을 기본 논지로 하는 자아 정체성과 세계관 모색을 그 출발점으로 하였다.

본 연구의 목적은 이를 바탕으로 여성억압의 해결방안의 수단으로서 이용되는 트랜스상태의 환각현상이 여성과 테크놀로지의 연계 방식으로 사이버페미니즘 패션에 미친 영향과 그 미적가치를 규명하는 것이다.

조형적 특성과 은유적인 내적 의미에 의해 도출된 사이버페미니즘 패션의 미적가치는 환상과 공상의 세계를 지향하는 기술적 표현과 여성성(Feminity)에서 무성성(Genderless)이라는 성 경계의 함몰을 도입하는 미의식의 경계 확장에서 판단되어지고 이는 사이버문화시대의 패션문화로 구축되고 있다.

여기서의 쟁점은 물질세계와 가상세계라는 이중적인 사회적 공간을 공유한 정신세계의 표방에 있다. 따라서 현재 대두되고 있는 이중적 사이버문화 즉 물질세계와 가상문화의 심원한 철학적 의미고찰은 사이버페미니즘 패션의 미적가치 탐색의 주요한 논지가 된다.

<제2보>의 문제의식은 사이버세계에서 정립된 인공과 가상적 측면에서의 문화·정신·심리적 특성이 사이버페미니즘 패션으로 표상되어 나타나는 조형적 특성을 어떠한 미적가치를 통하여 규정되는가이다.

이를 위해 의류학을 중심으로 문화적 학제간 통합 학문의 차원에서 그 요인들의 변화와 상호관계를 분석하는 방법론을 기초로 하여 이론연구와 실증연구를 병행하고자 한다. 이론연구 수행단계에서 정립된 연구내용을 실증적으로 검증하기 위한 분석연구에서는 1999년 이후부터 2002년도에 출간된 패션잡지, 패션 트렌드 전문서적, 인터넷 웹 사이트(First View, Times)의 시각자료 등을 중심으로 분석하였으며, 이를 토대로 연구자의 주관적 해석을 통한 최종적 결과를 도출하였다.

## II. 사이버페미니즘의 이론적 고찰

### 1. 사이버페미니즘

#### 1) 개념

사이버페미니즘은 사이버사회에서 디지털기술의 인

공·가상이 여성에게 미치는 영향력과 플랜트가 여성화로 사이버네틱스를 바라본 관점으로 그 의미를 살펴볼 수 있다. 논자는 이에 대한 개념을 전자환각을 통한 유목적 주체로서의 초월적 신체와 정체성 변화, 그에 따라 현실세계의 성별억압을 여성적인 기술공간에서의 해결모색을 이루는 개념으로 <제1보>에서 그 의미를 한정시켜 정의하였다(김현수, 양숙희, 2003).

사이버페미니즘은 Plant(1996)에 의해 사용되기 시작하여 사이보그, 사이버섹스, 성정체성, 젠더스와핑(gender-swapping) 등에 대한 가상적 초월현상에 의존하고 있는 사이버공간 내에서 포스트모던 여성이론의 관점들이 수용된 논의이다(Turkle, S. 1995).

Plant의 사이버페미니즘에 대한 개념화는 전자테크놀로지-사이버스페이스 혹은 매트릭스가 여성들의 안주가 되는 영역이라는 신념으로부터 발생된 것이다.

그녀의 요지는 가상현실 사이버공간이 본질적으로 여성의 공간으로 은유되며, 남성의 지배로부터 자유로운 공간이 될 수 있다는 것이다(Luckman, 1999). 따라서 여성적 가치를 주목받게 하는 사이버공간은 여성의 지위향상을 위한 도구로써 현대기술 특히 컴퓨터화, 디지털화, 가상화 등을 사이버페미니즘 담론의 주요 특성으로 상정하게 한다. 또한 시험관 아이에 의한 여성출산으로부터의 해방과 복제기술에 의한 여성육체의 다양한 형태변화를 의미하는 인공성·가장성을 미적 가치로 범주화 시킨다.

#### 2) 정신적 사유

본 절에서는 각 학문 분야에서 논의되고 있는 사이버문화에 대한 디지털시대의 인간 정신문화를 중심으로 오늘날 페미니즘 담론이 사이버패션에 미친 영향을 찾고자 하며, 이를 근간으로 정신세계 구조와 가상현실의 의미 분석을 통해 도출된 미적 특성을 사이버페미니즘 패션의 미적 가치의 초석으로 삼고자 하는 취지를 두고 있다.

사이버시대 패션은 전통적 관념의 사회 정체성과의 연계가 아닌 새로운 차원의 개념공간인 사이버공간에서의 정신문화, 세계관, 자아정체성에 대한 관점과 그에 따른 미의식의 전환을 수용한다.

환상이나 상상력에 대한 인간의 정신세계는 가상현실이라는 시·공간의 초월적 영역으로 인간의 심적 기능을 극대화시키고, 시뮬라크르한 공간적 특성으로 이드의 정신세계에 지배를 받는 가상공간적 정신세계는 현실공간을 사유하는 정신세계와 대비를 이

룬다. 이러한 사이버공간은 인간의 본원적인 욕구, 즉 상상적 공간을 필요로 하는 욕구의 산물로서의 역할을 수행한다 할 수 있다(김성복, 2000).

이상과 같이 사이버공간에서 인간은 꿈, 상상, 환상이 이루어지는 무의식의 세계인 이드에 의해 지배를 받게 되는데, 사이버패션에서는 이와 같은 인간의 자유정신을 지향 하는 디자인 개념과 복식기호들이 디지털시대적 패러다임으로 표상화 된다.

사이버공간적 사유는 플라톤(Platon)의 이데아계·현상계, 형이상학적 세계관, 그리고 카오스적 세계관을 통해 기본적 맥락을 이해할 수 있다.

가상은 감각으로 만나는 현상계(시물라크르)는 모두 거짓이며, 이데아 세계만이 실재라고 주장한 플라톤의 '동굴의 비유'에서부터 비롯되었다(정기도, 2000). 그것은 동굴 밖은 실재하는 세계, 그것이 비쳐진 동굴 안의 그림자는 외관만 갖추고 있는 걸모습 즉, 실체가 없는 그림자일 뿐이다라는 논리에서 이해된다(조정옥, 1998).

플라톤은 실재를 비물질적이고 비정신적인 형식 또는 관념의 허상으로 봄으로써 실체가 없는 이데아의 그림자 현상계를 가상이라 폄하했다.

이러한 고대 철학적 논리관에서 오늘날의 가상의 근본적 계보를 찾을 수 있다.

그리스 로마시대에는 인간의 육감에 의해 인지되는 자연계를 절대적 초월적 존재자인 신에 의해 질서가 부여된 세계가 만들어진다고 생각하였으며, 그러한 초월적 존재나 초월적 세계에 대한 탐구를 형이상학이라 하였다(Hamlyn, 2000).

이러한 개념이 사이버시대의 도래와 함께 사이버공간의 가상현실에서 재현되어 초월적·형이상학적 미학을 패션 및 예술전반에 구현시키고 있다.

즉, 육체의 부재를 특징으로 하는 가상현실에서는 이데아의 그림자 현상계에서와 같이 정신적 존재를 본원적 실재로 보고 물질적 존재는 그 현상에 불과하다는 형이상학적 세계관을 기본적 사유로 삼고 있는 것이다.

사이버문화시대 주목되어지는 또 다른 정신적 사유로는 카오스적 세계관을 들 수 있다. 남성 중심적 지배담론을 확립시켰던 기계론적 세계관이 여성적 사유를 가능하게 하는 카오스적 세계관으로 대체되면서 과학에 대한 여성배제 메커니즘은 여성해방주의 과학론을 대두시켰다.

이러한 여성해방주의 과학론은 첨단기술과 인간의 상상력의 시너지 효과를 자아낸 사이버문화와 비선

형적인 카오스론을 관계 지어 사이버문화를 여성해방적 도구로 도입한다.

의식의 확장 혹은 해방으로 표출되어 나타나는 카오스세계관은 사이버문화의 기본 지향점을 찾는데 유용하다. 또한 이질적인 소재들을 결합시키는 브리콜라주 문화현상을 나타내어 디지털사회의 새로운 위계구조 하에 사이버문화사회의 패션방식을 정립시키는데 이용된다(이민선, 2001).

이와 같은 사이버공간적 사유는 전체로서의 몸 이미지와 어떠한 곳에도 정착하지 않는 부유하는 정체성을 자아정체성으로 표상시키고 여성의 몸을 남성의 전유물인 기술·기계와 결합시킨다. 이의 단적인 예는 Descartes 의미의 견지에서 유기적 신체와 여성-기계 사이보그라는 두 개의 신체를 결합한 웨어러블 컴퓨터를 들 수 있다. 신체장착형 컴퓨터 즉, 웨어러블 컴퓨터는 사용자와 인공의 제품(product) 또는 기술(technology)과의 관계설정을 통해 다차원적 공간성을 패션에 도입시켰다.

사이버공간에서의 자기표현은 다양성과 조작 가능성을 특징으로 하는데, 일반적으로 자기애적인 사람들은 타인에 의해 인정받고 싶어 하고, 자신의 표현이 받아들여지고 수용되기를 바라는 강한 욕구를 가지고 있다. 이러한 욕구는 사이버체계의 아바타 패션을 형성시키는 계기로 연결되어 현실세계에서 제한되어 있는 욕구나 바꿀 수 없는 자신의 모습, 그리고 억압되어 있는 개성표현 욕구를 대리 충족시킨다(유수미, 2001).

가상공간의 아바타는 성적으로 자유로운 존재로서 인간의 육체적·심리적 특성 모두와 관련을 갖고(Wood, 1997), 하나의 육체 안에 두 개 이상의 이질적인 정체성 즉, 다중적 자아가 존재할 수 있음을 보여주는 현실적 자아의 대체물이다.

이와 같은 맥락에서 가상의 젠더-벤딩(Gender-bending) 혹은 젠더-스와핑(Gender-swapping)이 가능한 사이버공간은(Turkle, 1995) 가상성이라는 특징으로 가상신체나 전자 페르조나(Persona)를 만들어내고 있다 할 수 있다.

## 2. 미적가치

정신적 가치의 수단 중 하나인 아름다움을 추구하는 미적가치는 시대적 패러다임에 따라 판단 기준이 변화되어 왔으며 그 판단 역시 주관적인 행식을 지닌다.

오늘날 디지털시대는 종래의 미적 체계를 전복시

키는 탈의미화에 의한 미적 기준으로 새로운 지적, 정서적 질서를 패션에 유입시키고 있다.

이에 따라 긍정적인 가치를 부여하는 미적 대상으로서의 사이버패션은 디지털기술 표현방식으로 비물질적 현상을 미학의 장으로 정립시키고 정신적 가치를 이루게 한다.

Lewis의 미적 가치론에 따르면(1946) 미적가치는 경험과 대상을 연결하는 관계적 가치이면서 개연성의 정도에서 객관성을 확보하고 있는 개념이다(김연희, 1996).

따라서 미적가치는 경험적 판단을 통해 결정되며 이는 다시 외적 가치(extrinsic value)와 내적 가치(intrinsic value)로 구분되어 미의식 구조를 통한 주관적인 미적 감정을 체험하게 한다.

미적가치가 있는 것으로 체험되는 대상은 주체의 의식 안에 내재한 것으로 미의식 구조를 판단하게 하는데, 사이버페미니즘 패션으로 표상화된 사이버보그 신체와 이미지는 디지털 시대적 가치기준에 따른 '탈'담론의 미적 영역으로 미적가치의 위상을 정립시킨다.

인공, 전자, 기계에 의한 탈신체의 미적가치 이해는 물리적 가치보다 심미적 가치를 중요시하는 사이버패션을 디지털기술의 미적체계로 유입시키는 비평적 접근을 가능하게 함으로써 새로운 가치의 근거를 이루게 한다.

Platon의 이데아와 같은 절대적 이념적 존재로서 감정적 직관인 가치느낌을 제공하는 사이버페미니즘의 미적경험은 사이버공간 이미지화와 전자 및 기계적 이미지화를 통해 이루어지며 테크놀로지의 발전 정도에 따라 정신적 가치의 판단기준을 변화시킨다.

디지털문화의 주체로 등장한 이러한 개념은 신체와 의복 뿐 아니라 예술전반에 적용되어 21세기 디지털미학 체계를 이루게 한다.

디지털미학은 소재와 표현영역을 확장시킨 새로운 사유방식을 토대로 한 비선형성, 다매체성, 상호작용성에 대한 이미지 미학인데(박성수, 2002), 사이버페미니즘으로 형상화된 패션이미지는 이러한 디지털미학이라는 관점으로 수렴되어 전통적 사유체계의 패러다임을 변화시킨다.

### 3. 사이버페미니즘 패션

현대기술, 특히 컴퓨터화, 디지털화, 가상화, 사이버공간의 기술들과 깊은 관계를 가지고 있는 사이버

페미니즘은 현실세계에서의 성별억압에 대한 해결방안으로 디지털기술의 의미에 초점을 두고 포스트휴먼(Post-human) 신체와 전자신체에 주목하면서, 여성과 컴퓨터기술의 융합에 의한 초월적 차원의 사이버 세계를 여성패션문화 담론의 장으로 구축시킨다.

디지털시대의 여성적인 면을 부각시킨 사이버페미니즘은 몸을 기계에 고착시킨 패션과 가상의복 환경으로 고정된 이미지의 변화를 체험시키며, 정보화시대의 기능 확장으로 여성들의 위계적 범위를 확대시킨다.

또한 사이버페미니즘의 여성-기계-육체의 연쇄에 대한 다양한 접근방식은 패션양식과 미의식 개념에서 표상화 되어 미적 패러다임의 변화를 야기시키고 있다.

이에 디지털기술과 패션의 융합으로 명명되어지는 사이버페미니즘 패션은 인공과 가상을 미적 특성으로 하며, 몸에 첨단기계를 부착한 보철물(prosthesis) 형상을 신체관으로 제시한다(김현수, 양숙희, 2003).

페미니즘은 서구 백인남성 문화체제 안에서의 소외된 성으로 억압된 가치체계에서 벗어나기 위해 다양한 양식으로 저항해왔다.

이러한 페미니즘은 다양한 시각에서 사회적 차별과 억압에 대한 여성문제 인식과 해결방안, 그리고 그에 따른 여성의식전환을 촉구하면서, 남성의 성적 표현물로 상징화된 여성신체와 의복에 대한 문제제기를 통해 여성의 자아의식의 표현수단이 되는 패션과의 연계를 맺어왔으며, 양자 측면에서 제휴학적 논의의 대상이 되고 있다.

따라서 사이버페미니즘 역시 종래의 페미니즘사상들과 같이 여성들의 새로운 가치관을 형성시키고 있으며, 변화된 여성들의 가치관은 현대패션에 새로운 복식요소를 도입시키는 계기를 제공함으로써 사이버페미니즘 패션을 전자저항의 표상물로서 미래 패션연구의 초석으로 제기시키고 있다.

## III. 사이버페미니즘 패션의 미적가치

정보혁명에 의한 디지털시대는 포스트모던 과학의 패러다임에 의해 순환적, 동시적, 우연적 정체성, 초현실적 시 공간, 탈주체 등의 비선형적 구조의 원리를 중심으로 사회문화담론과 그에 따른 예술 및 패션 현상이 전개되고 있다.

본 장은 <제1보>에서 고찰되어진 관점들을 가시적

조형성으로 바라보고 이에 대한 경험적 의식을 통해 미적가치 전환의 실태를 살펴보는 것이며, 이에 대한 분석은 가상이라는 정신적 초월현상 맥락의 은유적 현상에 주안점을 두고 초 감성적 미학의 접근으로 수행하고자 하는 것이다.

사이버공간에 대한 페미니즘의 분석은 Haraway (1993)의 사회적 정치적 창조물 사이보그, Turkle의 사이버섹스, 성적체성, 젠더스와핑 등에 대한 논의, Wood의 테크놀로지 발전에 따른 패션과 육체의 변화, 그리고 Armstrong의 사이보그 섹스에 대한 논평을 바탕으로 사이버페미니즘이 갖는 특성들을 고찰하였다.

이에 논자는 사이버페미니즘 패션의 외재적 가치는 가상성, 인공성, 가장성, 환상성으로, 내재적 가치는 디스토피아, 하이퍼, 혼성성, 초현실성으로 상정하여 디지털기술의 미적 형식에 가치를 부여한 사이버페미니즘 패션의 미적가치를 고찰하였다.

## 1. 외재적 가치

### 1) 가상성

사이버공간의 하이테크놀로지에 의해 형성된 가상성(Virtuality)은 디지털시대의 새로운 미적 특성으로 사이버페미니즘 패션을 설명하는 하나의 미적현상이다.

가상성은 단순히 허구의 세계 혹은 상상의 세계를 구획 짓는 것이 아닌 가상화를 통해 현실을 공유하고 있는 존재방식을 상정하게 하는 것이다(Levy, 2002).

이러한 사이버공간의 가상성은 탈 육체화의 욕망을 몸과 패션에 재현·표상시킴으로써 디지털시대 미

적가치의 의미를 범주화한다.

<사진 1>은 의상시물레이션을 위한 컴퓨터 프로그램으로서 수치적으로 계산된 의복형태와 몸의 움직임, 그리고 실제인물 사진과의 합성을 통해 가상세계의 영상표현에 의한 효과를 체험시키고 있는 것이다. 이때 가상공간에서 이용된 신체는 실제신체의 대체물로서의 역할을 충분히 수행하는 가상신체가 된다.

사이버시대의 디지털화는 컴퓨터와 비디오게임의 사이버캐릭터 아바타를 통해 육체적 변형을 야기하며, 실제와 가상이 동시에 공존하여 작동되는 디지털 의상 라이크라 바디슈트(Lycra Bodysuit)를 제품화하기도 하였다.

이러한 사이버세계의 공간을 차지하는 대상들은 Platon적인 상상의 구성물이라 볼 수 있다. 그것은 사이버공간 속의 정보가 Platon이 말한 관념적인 인지내용에 경험적인 구체성을 불어 넣음으로써 고대의 플라톤주의를 재활용하고 있는 것과 같은 의미이다.

### 2) 인공성

인공성(Artifactuality)은 웹스터사전에 따르면(1992) 자연적 관계들의 지시가 필요 없는 자연물에 대한 가공으로 정의되며, 대상에 가해지는 것이라기보다는 그것에 수여되는 성질을 지닌다(Dickie, 1982).

따라서 디지털시대 미적 대상으로 대두되고 있는 인공신체와 전자의복은 꿈과 상상을 현실적 체험의 대상으로 구현시키고 현실과 가상의 경계 붕괴와 확장된 인간의식과 감성에 의한 정신세계를 유도시키면서, 인간성과 자아의 본질에 대한 재 정의를 모색케 한다. 여기서 사이버페미니즘 패션의 인공성을 엿



<사진 1> 의상시물레이션([http://www.samsungdesign.net/include/report\\_\\_print.asp?tableme](http://www.samsungdesign.net/include/report__print.asp?tableme))



<사진 2> 철제형상의 손가락 Vigners of the New



<사진 3> Christian Dior (<http://www.style.com/fashion-shows/hunter/073002/index.html>)

볼 수 있다.

포스트모던 사이버 시대는 성형 시뮬라크라(simulacra)를 통해 마네킹 페티쉬화가 새로운 미적 담론으로 제기되고, 인공적인 테크닉들은 몸과 의복 등에 이용되어 인공미를 패션 미의식의 특성으로 상정하게 한다. <사진 2>는 철제형상의 인공 손가락으로서 로봇의 테크놀로지 페티쉬를 엿볼 수 있으며, <사진 3>에서와 같이 임신 복부가 돌출된 형상의 금속적인 신체 방패 스타일은 인공수정을 은유적으로 표현하는 방법으로 가공패션의 미학을 엿보게 한다. 이러한 인체부위의 모방에 의한 형상화는 철제, 인공표피, 실리콘 등을 통해 성형미의 발전을 암시하게 한다.

### 3) 가장성

사이버공간에서 여성은 다양한 모습과 인격이라는 페르소나를 쓰고 자아와 가면적 인격을 동일시키는 경향이 있다. 따라서 자기변신의 도구로서의 역할을 수행하는 디지털 시대 패션은 21세기 미디어를 통하여 현실을 가장한 가상으로 표현하고 가장성(Masquerade)을 미적 특성으로 제시한다.

실리콘과 플라스틱 신체형태, 옷감으로 대체된 메탈소재는 외관의 리얼리티보다 유기적 신체를 가장하며, 가짜로 이루어진 형태를 통해 인간의 성 정체성까지 모호하게 함으로써 익명성을 가시화시킨다.

<사진 4>은 Gaultier의 부드러운 은 마스크로서 신비의 여성을 표출하고 있지만 그 안에 감춰진 참 모습은 강한 남성이 숨어있을 수도 있다는 미스테리한 정체성을 암시한다.



<사진 4> J. P. Gaultier (<http://www.style.com/fashion-shows/hunter/073002/index.html>)

이와 같이 현실세계와 가상세계라는 이분법적 시각에서의 정체성의 변화 논리는 현상계와 가상계의 구분이라는 플라톤의 이분법적 시각과 그리고 육체와 정신의 분리라는 데카르트의 이분법적 시각을 재상하게 한다.

### 4) 환상성

환상성(Fantastic)은 자신의 경험의 세계와 허구적인 세계와의 관계 속에서 이루어지는 것이다. 현실과 비현실 사이의 불확실한 영역인 사이버패션은 실제와 환타지를 공유한 디지털문화 코드로서 환상성을 미적가치로 주관적 보편성을 가지게 한다. 환상성은 “진짜의 상이 아닌 것”이라는 정의에 따라 시뮬라크르들의 생산물 역시 이러한 맥락으로 규정될 수 있다 (Leutrat, 2002).

초자연적인 현상에 근원을 둔 환상은 현실적인 시각에서 부자연스러운 형태를 외적으로 가능하게 때 이루어진다.

Hume(2000)에 따르면, 환상은 물질적인 현실에 근거한 인간인식의 한계를 초월케 하는 즉 ‘현실초월’의 또 다른 명명이라고 언급한다.

즉, 현실적인 제한과 경계를 초월한 인간의 자유로운 의식은 의식과 무의식의 반응을 활성화하는 환상적 사유를 이끈다는 것이다.

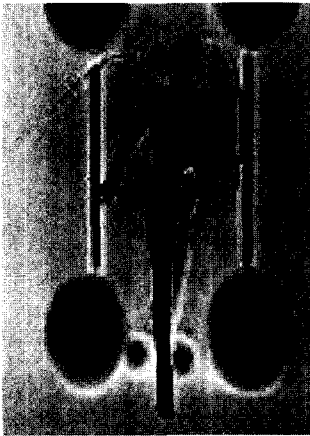
환상성은 자연적 세계/초자연 세계로 이분하면서 두 개의 질서가 교차하는 교감적 시각의 신비적 이미지를 연출한다.

<사진 5>은 핸드메이드의 직물이 주는 수공예적 자



<사진 5> Escada  
([http://www.docum.com/cyborg/e\\_fr\\_moda.htm](http://www.docum.com/cyborg/e_fr_moda.htm))

연미와 컴퓨터 환경을 은유하는 은빛의 바디 페인팅과 미묘한 조화를 보여주고 있는 것으로, 이러한 밀폐니엄 패션을 제안한 Escada는 전통적인 양식에서 벗어나 이분법적 경계의 모호성으로 환상성을 새로운 차원에서 전개시킨다. 탈육체적 인식론에 근거한 디지털시대 패션에 나타난 환상성은 현실의 범주에 바탕을 두고 있으면서 불가능, 비사실, 무명, 무정형, 미지, 비가시 등의 미적 특징을 표출시키고 있다(사진 6).



<사진 6> Walter Van Beirendonck 1997, Fashion Today p. 401.

## 2. 내재적 가치

### 1) 디스토피아

디스토피아(Distopia)는 유토피아(Utopia)에 접두어 dis를 붙여 만든 반대말로(동아 원색 세계 대백과

사전, 1986) 현재로부터 확장된 미래를 비판적으로 제시하여 암울한 절망적인 사회를 의미하는 즉, 과학기술로 인한 유토피아의 휴머니즘적 미래를 암시하는 개념이다.

본 연구에서는 비천체, 반유희, 언캐니 개념 측면에서 패션에 나타난 사이버페미니즘의 내재적 가치를 디스토피아로 인식하여 살펴보았다.

#### (1) 비천체

비천체(abjection)는 “나”와 “나 아닌 것”을 구별하는 경계를 알지 못하는 것, 다시 말하면 거세공포에 선행하고 또 공포가 조건 반사가 되는 것, 그리고 미발달 단계의 초자아에 의해 금지된 모체의 역겨운 풍요성과 생식능력에 의해 생기는 일차적인 기괴한 것에 대한 공포를 말한다(wright, 1997).

이러한 비천체는 기괴한 것에 대한 프로이트의 개념을 정교화 시킨 것으로 유기물/기계, 주체/객체, 인간/초인간 등의 경계에 침입하여 상징계를 위협할 때, 즉 인간이 상징계에 들어가기 위해 어머니를 밀어내는 과정에서 겪게 되는 어머니의 몸에 대한 혐오와 욕망을 함축하는 의미로서의 정신분석학적/철학적 개념이다.

따라서 정체성, 질서, 경계를 교란시키는 사이버페미니즘의 표상물 사이보그패션은 이러한 관점에서 신체의 비천체를 표상 한다고 할 수 있다.

#### (2) 반유희

반유희(Anti-play)에서 안티(Anti)는 ....반, ...배라는 뜻과 역으로 작용하는 혹은 병독을 중화하는 의미로서 사용되는데 여기서 사용되는 Anti는 전통적 개념에 도전하여 넌센스적 양식을 사용하는 개념으로 antiparticle에 의한 antic beauty를 엮게 하는 정의로 사용된다.

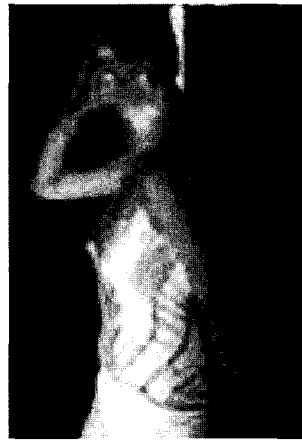
웃음과 공포를 동시에 일으키게 하는 사이보그 패션에 나타난 유희는 비자발적이고 강제적인 웃음이라는 점에서 반 유희를 드러낸다. 이것은 Freud가 그로테스크에 나타나는 공포는 희극적인 것을 내포하며, 이로 인해 상반된 감정의 강도가 극대화 된다는 논리에서 그 의미를 찾아 볼 수 있다.

콘택트렌즈와 살을 뚫고 있는 액세서리 핀, 그리고 차갑고 냉혹한 금속의 질감은 하이테크에 의한 휴머니티 부재를 야기하여 공포감을 극대화함으로써 상반적인 감정유희를 이끌어 낸다. <사진 7>여기서 희극적 공포감을 통한 인간의 새로운 미의식을 엿볼 수 있다.

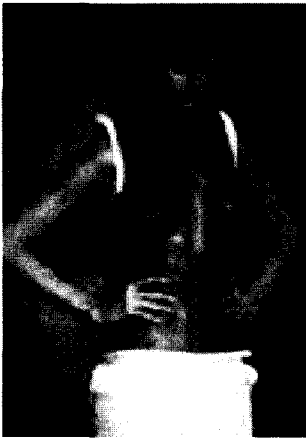
<사진 8>은 실리콘 캐스팅 혼합재료를 이용해 인



<사진 7> A. McQueen Body Probe p. 37.



<사진 9> T. Webber Body Probe



<사진 8> Givenchy First View

체 가죽을 형상화한 Givenchy의 인간가죽 옷으로 인간신체 복제와 사람가죽이라는 섬뚱한 공포와 함께 경계의 제약을 넘나드는 상반된 감정에 의한 유희를 드러내고 있는 것이다.

이것은 생물의 힘을 이용하여 원하는 형태로 인공적, 기계적으로 모방, 합성하는 셀프어셈블(self assemble)로서 불안정한 신체의 완벽한 복구라는 형태변형에 의한 외적확장을 유도하고, 몸을 형상화한 여성의 관능미를 표출시키고 있다.

### (3) 인캐니

인캐니(uncanny)는 특히 무생물의 생명체화에서 발생되는데, 무언가 살아 움직이는지 아닌지를 알려고 할 때 불확실성이 생긴다는 사실에서, 또 살아 움직이지 않는 것이 너무나도 생물체를 닮아 있다는 사실에

서 두려운 낯설음이 생기는 감정을 말한다(Apter, E. T. 1982). 신체를 극한의 그로테스크로 몰고 가는 사이보그는 기괴함에 의해 정신적 신체적인 분열을 야기한다. 이에 사이보그패션은 기계문명에 대한 인간의 이율배반적인 욕망으로 섬뚱한 공포를 야기하는 언캐니를 드러내며, 그에 따른 부정미(不定美)를 보여준다.

사이보그의 반인반수에 나타난 비천함은 인간/기계, 자아/타자의 불확실한 경계로서 정체성을 왜곡하여 기괴한 것에 대한 공포를 가시화하며, 여기서 언캐니를 엿볼 수 있게 한다(사진 9).

### 2) 하이퍼

디지털시대의 문화담론은 문화와 컴퓨터 전자기술(electronics)이 융합된 전자 문화론이다. 이러한 전자 문화론은 하이퍼(Hyper)라는 형태를 융합시키는데, 과장이라는 뜻의 하이퍼는 초월한 혹은 무엇에서 확대됨이라는 의미를 가지고 하나의 접두어로서 포스트모던 사이버문화 담론의 특징을 이룬다(Best & Kellner, 1995).

본 연구에서는 ‘연장된’이라는 뜻을 함축하는 하이퍼를 사이버문화시대의 정신적 용어로 정의 규정하고자 한다.

이러한 하이퍼라는 용어에서 20세기 과학의 발전에 따른 새로운 개념인 환상과 실제, 추상과 구상, 차원상태와 현실상태를 뒤섞어 놓은 방식의 표현을 이해할 수 있다.

하이퍼를 접두어로 사용한 하이퍼리얼리티(hyper-reality: 미학용어로 파생실재)는 인공실리콘으로 만들



어진 여성신체의 외부형태와 질감이 실제보다 더 실제 같은 파생실재라는 미적 형태로 귀결되며, 내부적 특징으로는 가상과 초현실성을 합축시킨다(사진 10).

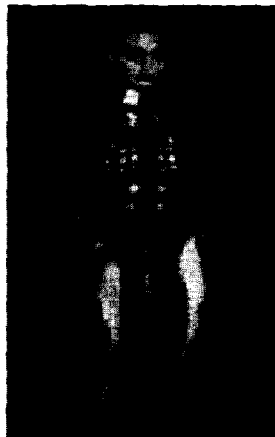
<사진 11>은 원본과 복제본의 차이가 없는 극 사실적인 파생실재가 홀로그래피에 의한 3차원 입체 이미지 패턴으로 가시화된 것으로서, 현실 속에서 가상 현실을 느끼게 하는 디지털 시대 컴퓨터문화 양식을 엿보게 한다.

### 3) 혼성성

전자미디어 시대는 테크노 기술과 사회적, 문화적, 경제적인 변수들이 혼합되어 나타나는 다양성의 혼재를 보이고 있으며, 테크노패션 문화를 형성시킨 디지털과 패션의 융합은 섞임과 공존의 미학이라는 혼



<사진 10> Y. S. Laurent Extreme Beauty



<사진 11> J. P. Gaultier

성성(Hybridity) 개념을 대두시켰다.

사이버시대 패션에 나타나는 혼성은 성별뿐만 아니라 사회, 문화, 인종의 혼성을 의미하는 것으로 어느 쪽에도 우위를 부여하지 않는 동일선상의 공존을 의미한다.

즉, 디지털시대 문화담론의 화두가 되는 이러한 혼성은 이분법적 극단을 공존 과 내파 시킴으로서 새로운 미적 개념을 제시하고 있는 것이다.

<사진 12>는 Gaultier가 제작한 영화 Kika의 전자의복으로서 미래에 대한 동경과 불안심리라는 반대 성향의 복합적인 표현방식이 주체와 객체, 실재와 가상, 유기체와 기계를 내파시키면서 사이버그스타일을 양식을 규정한다.

<사진 13>는 테크노 이미지를 선보이고 있는 Spadafora의 사이버텔릭한 스타일이다. 실크오르간자의 고급소재와 하위문화스타일의 상징이 되는 메탈적 이미지의 융합은 부조화라는 이미지를 창출시키며, 그 속에서 신비적인 이미지 형상을 표출시킨다.

### 4) 초현실성

사이버패션은 20세기 문학 예술사조인 슈르리얼리즘(Sur-realism: 초현실주의)이 제시하였던 무의식의 영역, 공상, 환상의 추구에서 가상현실(Virtual Reality)의 초 공간적 실재를 엿보게 한다.

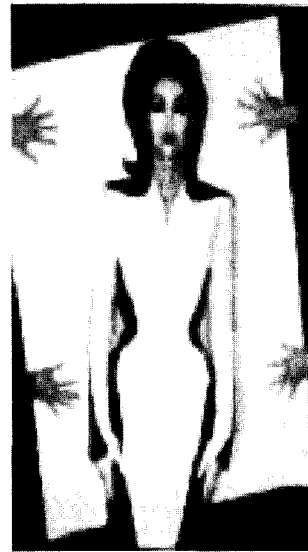
인공적인 소재와 자연물 상징화의 융합은 부조화라는 이미지 속에 신비적 이미지가 형상화되어 인간 내면 세계의 잠재의식인 꿈과 상상을 표출시키는데, 이러한 현실에서 경험할 수 없는 꿈, 무의식의 세계가 과학기술의 발전에 의해 가상현실로 실현됨으로



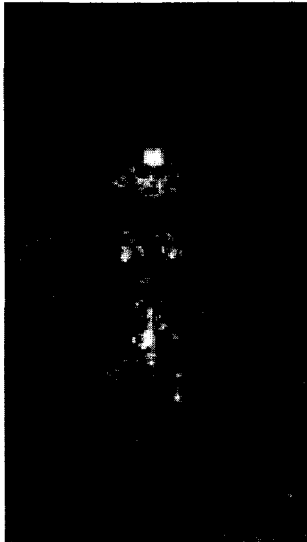
<사진 12> J. P. Gaultier Pedro Almodovar의 영화 Kika



<사진 13> Marina Spadafora, 98 S/S Collezioni



<사진 15> Thierry Mugler 98 S/S Mode et Mode



<사진 14> Thierry Mugler 97 S/S

써 정신적인 초현실성을 체험하게 한다(사진 14).

디지털시대 사이버페미니즘 패션에 나타난 초현실성은 첨단과학, 컴퓨터 기술에 의해 과거와 현재는 물론 환상과 실제, 추상과 구상, 차원 상태와 현실 상태를 뒤섞어놓는 방식으로 왜곡과 인공적인 부정형 표현을 주요 특징으로 한다.

Mugler는 초현실적 기법의 하나인 흑백의 대조에 의해 신체가 배경의 일부가 되는 착시적 현상과 신체

부위의 응용에 의한 잠재된 인간내면의 가장, 탈중심화된 자아 등을 표현하는데, 이 역시 디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘의 미적 가치로서 상정될 수 있다(사진 15).

이상과 같이 사이버페미니즘패션에 나타난 미적가치의 외재적 특성과 내재적 의미를 정리하면 <표 1>과 같다.

#### IV. 결 론

전자매체의 보급으로 인한 디지털시대는 다변적인 문화현상과 테크놀로지의 수용결과에 따른 정체성 혼돈의 야기, 그리고 탈사고 체계에 의한 새로운 미학적 가능성을 제시하면서 보수적 개념으로서의 패션의 미적가치를 전환시키고 있다.

이에 사이버공간적 사유 안에서 야기하는 미의식 담론을 제 2보의 외재적·내재적 미적 가치분석의 초석으로 상정하여 패션전문잡지와 인터넷 웹 사이트 등에서 선정된 실증적 자료 분석의 주관적 타당성을 검증하였다.

이에 대한 결과를 요약하면 다음과 같다.

1. 패션에 나타난 사이버페미니즘의 외재적 가치는 가상성, 인공성, 가장성, 환상성으로 구분되며 그 특성은 다음과 같다.

<표 1> 사이버페미니즘패션의 미적가치

사이버페미니즘패션의 외재적 가치					
가상성	일반적 특성	패션양식	가상성	일반적 특성	패션양식
	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상현실과 사이버공간의하이테크놀로지에 의해 형성된 디지털 시대의 미적특성.</li> <li>기술적 의미, 일반적의미(거짓, 환상, 심리적 존재방식, 상상), 철학적 의미에서의 가상화를 통한 현실세계의 확장된 심리적 존재방식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터 프로그래밍된 의복시뮬레이션</li> <li>실제와 가상을 동시에 체험하게 하는 라이크라 바디수트</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버공간에서의 페르소나</li> <li>인공물, 의모, 혹은 위장수단을 통해 여성의 본질적 자산에 대한 가시화와 은폐</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체의가장과 왜곡</li> <li>실리콘과 플라스틱을 이용한 숨김의 미학</li> <li>모호한 정체성에 대한 은유적 의미의 마스크</li> <li>아바타를 이용한 다중적 정체성 제안 인공성</li> </ul>
가상성	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터기술과 인공물질의 도입</li> <li>진짜 같은 모조물 시뮬라크르</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실리콘, 플라스틱, 철허 등의 인공물로 가장된 신체와 패션</li> <li>성형 시뮬라크라</li> </ul>	환상성	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 경험의 세계와 허구적인 세계의 관계하에 형성된 정신 초월적 환상.</li> <li>상반된 세계의 교차에 의한 환상적 사유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>의상패션문양에 적용된 홀로그램</li> <li>시각적 교란을 일으키는 라베지컬의 광택소재</li> </ul>
	사이버페미니즘 패션의 내재적 가치				
디스토피아	일반적 특성	패션양식	혼성성	일반적 특성	패션양식
	<ul style="list-style-type: none"> <li>암울한 미래를 암시하는 의미에서 비천체, 반유희, 언캐니로 범주화됨</li> <li>상반된 경계에 의한 모호함에 의한 혼란</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>비천체:비천한 신체를 재현하는 사이보그패션</li> <li>반유희: 극단적인 웃음에 의한 공포를 야기하는 블랙코미디와 같은 의상</li> <li>언캐니: 초능력적 힘을 은유하는 기계신체형상 그리고 불확실한 경계에 의한 정체성 왜곡과 기괴미</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>이분법적 극단의 공존과 내과</li> <li>쉬임과 공존의 미학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제와 가상, 유기체와 기계가 내포된 사이보그 스타일</li> <li>고급소재와 차가운 메탈적 이미지의 융합에 의한 부조화</li> <li>주체/객체, 기계/유기체, 차가움/따뜻함, 무광/유광의 복합적 표현방식</li> </ul>
하이퍼	<ul style="list-style-type: none"> <li>전자기술이 융합된 전자문화론이 제시하는 개념</li> <li>과장과 초월의미의 접두어</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제보다 더 재 같은 인공실리콘으로 만들어진 여성 신체</li> <li>극사실적인 파생실재를 야기하는 3차원적 입체이미지 초현실성</li> </ul>	초현실성	<ul style="list-style-type: none"> <li>인간내면세계 무의식이 반영된 세계의 미적특성</li> <li>의식적인사각과 무의식적인 꿈의 세계가 공존하는 환상과 공상의 세계지향</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>초자연, 초현실, 비현실, 상상계 등이 가시화되는 디지털 패션</li> <li>은유와 변형, 위치, 용도 변경과 착시, 신체의 상징화 등의 초현실주의 양식의 패션</li> </ul>

첫째, 디지털 커뮤니케이션은 포스트모던적 가상성을 새로운 소비문화형태로 대두시키고, 전자매체는 종래의 신체미를 탈 중심화된 특성으로 코드화 하고 있었다.

둘째, 남성들의 욕망에 대한 대상으로 여성신체를 압박해왔던 코르셋의 형태가 사이버시대 신체확장이라는 사이보그 형태로 의미가 전도되고 있고, 가상공간에서의 여성신체는 탈 육체화를 통해 종래의 위계적 개념을 전복시키고 있었다.

셋째, 가상현실에 의해 상상적 세계를 구현 할 수 있게 하는 여성의 나르시시즘적 도취는 가시적 현상물 창출과 일상생활에서의 탈주에 대한 환상으로 이어지고, 이로부터 산출되는 환상성은 사이버시대 패션의 미적 가치로 분석되어지고 있다.

2. 패션에 나타난 사이버페미니즘의 내재적 가치는 디스토피아, 하이퍼, 혼성성, 초현실성이며, 그 가치를 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 현 포스트모던 사회를 지배하는 기이하고 괴상한, 과도함을 함축하는 그로테스크한 몸은 비천체

(abjection), 반유희(anti-play), 언캐니(uncanny) 등의 디스토피아를 이루는 정신 철학적 구조로 상정되어 졌다.

둘째, 아바타 가상신체와 인공 보철물 사이보그는 디스토피아적 관점에서 여성의 몸을 정상이 아닌 결핍된 것으로, 그리고 은폐되거나 비가시화 한 것으로 나타났다.

셋째, 혼성성은 복합문화의 한 형태로서 어떠한 미적 특성도 배제하지 않고 수용함으로써 이분법적 극단의 공존이라는 가치관으로 제안되고 있었다.

넷째, 탈 중심적 자아와 의식과 무의식이 결합된 정신세계는 공상, 환상의 추구로 초현실성을 표현하고 있고, 이것은 공상과 상상의 세계에서 표현물로 형상화 되어 첨단과학기술과 탈사고 개념의 디자인 제안으로 이용되고 있었다.

제1보와 제2보로 나누어 고찰되어진 본 연구에서는 하위집단들이 공동적으로 향유하는 의식변환에 따른 트랜스에 그 초점을 두고 낙관론적 시각에서 진행하였다는 점에는 의의를 두지만, 그 대상을 여성문

화에만 국한시켰다는 한계와 은유적 현상에만 초점을 두고 실행하였다는 점에 연구 분석의 양적·질적 제한점을 보였다.

따라서 후속 연구에서는 디지털 시대의 환경매체로서의 환상과 환각문화를 지향하는 청소년 패션에 나타난 다각적인 사이버하위문화 스타일 연구를 제안한다.

### 참고문헌

- 김성복. (2002). *패션판타지: 코스프레에서 아바타의상까지*. 디자인문화비평 06. 안그라픽스.
- 김연희. (1996). C. I. Lewis의 가치 개념 연구. *미학연구*, 2, 31-44.
- 김현수, 양숙희. (2003). 디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구 -사이버하위문화스타일을 중심으로 (제1보). *한국의류학회지*, 27(11) 1229-1240.
- 동아 원색 세계 대백과사전. (1986). 동아. 475.
- 박성수. (2002). 디지털의 미학적 문제, *문화과학*, 29, 105-117.
- 유수미. (2001). *아바타의 패션 마케팅 전략 연구*. 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사학위 논문.
- 이민선. (2001). 패션에 표현된 가상성. *한국의류학회지*, 25(5), 981-990.
- 정기도. (2000). *나, 아바타, 그리고 가상세계*. 서울: 책세상.
- 조정옥. (1998). *알기쉬운 철학의 세계*. 서울: 철학과 현실사.
- Apter, E. T. (1982). *The uncanny, Fantasy Literature: An Approach to reality*, London: Macmillan. 32-47.
- Best, S., & Kellner, D. (1995). *현대의 사회이론: 탈현대의 비판적 질의*. 서울: 현대 미학사.
- Dickie, G. (1982). *현대미학*. 오병남 역. 서울: 서광사.
- Hume, K. (2000). *환상과 미메시스*. 한창엽 역. 서울: 푸른나무.
- Leutrat, J. L. (2002). *영화의 환상*. 김경은 외 역. 서울: 동문선. 229, 38.
- Levy, P. (2000). *사이버문화*. 김동윤, 조준형 역. 서울: 문예출판사.
- Lewis, C. I. (1946). *An Analysis of knowledge and Valuation*, La Salle, I 11, Open Court.
- Luckman, S. (1999). (En) Gendering the Digital Body : Feminism and the Internet. *HECATE*, St. Lucia, 25(2).
- Plant, S. (1996). *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations*, in *Rob Shields* (ed). *Cultures of Internet : Virtual Spaces, Real Histories*. Living Bodies London: Sage.
- Turkle, S. (1995). *Life On The Screen: Identity in the age of the internet*. Touchstone Book Press.
- The New International Webster's Dictionary of The English Language*. (1992). Lexicon Publication, Inc. 25.
- Wood T. G., D. (1999). *Fashion and Body, Body Probe: Torture Garden 2*. Published Creation Book. 6.
- Wright, E. (1997). *페미니즘과 정신분석학 사전*. 박찬부의 역. 서울: 한신문화사. 688-694.