

# 영화에 표현된 사이버 펑크패션에 관한 연구

정연자

호원대학교 패션뷰티학부 부교수

## A Study on Cyber Punk Fashion Expressed in the Movies

Yeoun-Ja Jung

Associate Prof., Dept. of the of Fashion Beauty, Howon University

(2005. 11. 29. 접수; 12. 8. 채택)

### Abstract

This study attempted to investigate the plastic characteristics of cyber punk fashion with a focus on fashion in the cyber punk movies in order to inquire into how the influence of the cyber punk taking the lead in the spiritual culture and way of life of the humankind in the 21th century would be expressed in fashion. For this purpose, it sought to analyze the beauty of new fashion creating the cyber environment and identify its contemporary meaning.

An attempt was made to investigate the image of cyber punk fashion with a focus on fashion expressed in the cyber punk movies. As a result, the following findings were obtained:

First, the image of cyber punk fashion expressed in the cyber punk movies was simplicity, which was to express the modest silhouette and details exclusive of decoration. In addition to clean and smooth gloss, it contained the modest image of 'resistance', not 'revolt' by borrowing the partial motive and image from existing punk fashion. The change of cyber punk fashion into the characteristic of concise, smooth external appearance brought about the restraint of its image and symbolism as well as its plastic characteristic.

Second, it was characterized by the Eroticism nature of emphasizing the body line while expressing the future and modest image or exposing the body. Cyber punk fashion expressed the avant-garde image by using materials that gave a mysterious and future feelings, as well as unsymmetrical silhouette, the slit of body-conscious line, coarse cutting, the method of de-constructing and reconstructing the silhouette, the method of applying diverse underwears such as corset, brassiere and the like.

Third, cyber punk fashion was marked by the nature of mixed sex. It had the masculine image by using the black color containing the image of masculinity and resistance in female clothing and expressing the suit, coat and military looks giving an masculine impression. And it expressed the image of mixed sexes with the masculine image in male clothing by borrowing feminine images such as body-conscious line, widely cut neckline, floral decoration, leggings and the like.

Fourth, cyber punk fashion was marked by naturalness. It was expressed as clothing made from silhouette, knit, cotton and the like in the atmosphere expressing love, comfortableness and truth. This contained the image of naturalness, a return to the primitive, that human being wanted to return to their original figure in the future element.

The cyber punk movie may contain a dismal, gloomy future image on the whole, which can be overcome, and shows the possibility that it may grow into the alternative culture, not the revolting culture. The movie of 'The Fifth Element' demonstrates the meaning and role that shows the bright future image. It is thought that designers should make efforts for cyber punk fashion to perform its role in changing the gloomy future image into the bright image of society

**Key words:** cyber punk(사이버 펑크), cyberspace(가상공간), simplicity(단순성), eroticism(관능성), mixed sex(혼성성), naturalness(자연성)

※ 본 논문은 호원대학교 학술연구지원비에 의해 연구되었음.

## I. 서론

예술작품이 시대를 반영하고 시대를 예견한다는 것은 예술작품이 한사회가 처한 문화적, 경제적, 역사적 공황과 결코 무관하지 않다는 것을 의미함과 동시에 이러한 여러 가지 상황들을 이끌 수 있다는 것을 의미하기도 한다. 현시대의 기본적인 변화는 디지털(digital)이다. 모든 문화와 예술 현상에서 디지털은 현재성과 중요성을 가진 것으로 등장한다. 디지털 매체, 디지털 예술, 디지털 문화, 디지털 디자인, 디지털 철학 등등, 디지털이라는 접두사는 바로 현재성과 새로움의 동의어로 취급된다. 이러한 디지털 문화가 가져온 변화에는 사이버 문화, 인터넷 문화, 시뮬레이션 그리고 가상현실이 가져온 많은 현실이 이에 해당된다.

사이버문화라는 새로운 시대환경은 정보사회와 필연적인 관계를 맺으면서 새로운 형태의 하위문화와 가상현실에 의한 새로운 미적 가치전환을 제시하고 있다. 이러한 미적 가치전환은 사이버환경에 의해 전자적 감수성을 지닌 사이버펑크를 하나의 사회문화로 정립시켰으며, 이것은 패션의 또 다른 담론중의 하나로서 현대패션에 충격과 새로운 시각을 제시하고 있다<sup>1)</sup>.

사이버펑크란 컴퓨터를 매개로 인간의 유대관계를 새로운 차원으로 확장시키고 인종과 나라와의 벽을 허물고 휴머니즘을 지향하는 움직임이며 과학이 낳은 소외와 단절의 문제는 과학으로 해결하려는 생활방식이다<sup>2)</sup>.

본 연구에서는 21세기 인류의 정신문화와 생활 방식을 주도할 사이버펑크의 영향이 패션에서는 어떻게 표현되어지고 있는지를 알아보기 위해 사이버펑크 영화 속의 패션을 중심으로 사이버펑크 패션의 조형적 특성인 이미지를 알아보고자 한다. 그리하여 사이버환경이 만들어낸 새로운 패션의 미를 분석하여 그 현대적 의미를 파악하고자 한다.

연구방법은 사이버 펑크문화의 반영체인 사이버 펑크 영화를 분석함으로써 영화 속에 나타난 의상

들을 대상으로 하였다. 문헌과 인터넷 검색을 중심으로 살펴보고 실증적 자료로는 1980년대부터 지금까지 사이버 펑크를 대표하는 영화 블레이드 러너, 매트릭스, 제 5 원소 등을 대상으로 살펴보았다.

## II. 이론적 배경

### 1. 사이버 펑크의 개념

사이버 펑크(cyberpunk)라는 말은 사이버네틱스(cybernetics, 인간 두뇌학)와 펑크(punk, 불량배, 비행청소년)라는 두 단어가 결합된 말이다<sup>3)4)</sup>. 이처럼 전혀 조화를 이룰 것 같지 않은 두 단어가 합성돼 만들어진 '사이버 펑크'는 기존 질서와 가치관에 대해 모두 극도의 반감을 갖고 있다는 공통점으로 인해 흔히 '첨단기술을 무기로 내세운 정보 사회의 폐해적인 면을 부각시켜 주고 있는 반체제적 성향의 대중문화'를 일컫는 단어로 쓰이고 있다.

사이버네틱스는 20세기 들어 새롭게 개척된 학문의 한 영역으로서 한 단위의 시스템 안에서 이루어지는 정보의 흐름 및 자동제어를 연구하는 일종의 인공두뇌학이며 그 대상은 인간처럼 생물일 수도 있고 컴퓨터처럼 무생물일 수도 있다.

사이버네틱스라는 용어는 N. Wiener가 「동물과 기계에 있어서의 커뮤니케이션과 제어에 관한 연구, Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine」에서 본격적으로 사용되기 시작하였다.<sup>5)</sup> Wiener는 기계, 유기체, 사회에 있어서의 커뮤니케이션과 제어에 관한 연구를 토대로 기계와 인간에 대한 공통된 접근 방법을 제시하여줄 수 있기를 희망하였으며 이는 사이버네틱스라는 용어로서, 소통과 통제의 동시적 과정으로서 메시지의 교환을 뜻하기 위한 것이라고 하였다<sup>6)</sup>.

티모시 리어리(T. Leary)<sup>7)</sup>는 사이버의 연원을 조타수(pilot)를 뜻하는 그리스어 kubernetes에서 찾았다. 이는 라틴어 'gubernetes'로 옮겨져, '키잡이(steersman), 통제자(governor)'등의 개념으로 변환되었으며 사이버 펑크는 스스로 결정

Corresponding author ; Yeoun-Ja Jung

Tel. +82-19-330-9285, Fax. +82-63-450-7630

E-mail : jungyi@mail.howon.ac.kr

내리는 조타수(pilot)의 원래 그리스어적인 의미를 들려줄 수 있는 21세기 대항문화를 상징한다고 말하고 있다.

## 2. 사이버 공간(Cyberspace)

80년대 발표된 디스토피아 소설 중 윌리엄 김슨의 '뉴로맨서' (neuromancer)는 사이버 펑크의 존재를 드러내준 의미 깊은 작품으로 거론되고 있다. 여기에서 등장하는 남녀 주인공들은 신체의 각 부분에 이상이 생겼을 때는 로봇의 부품을 교환하듯 필요한 부분을 즉시 교체가 가능하다는 것으로 설정이 됐고 이들은 주로 컴퓨터 통신망이 조성해 주는 공간에서 활동을 하는데 이와 같은 지역을 '사이버 공간'으로 부른다<sup>8)</sup>. 이 공간은 진실한 공간(virtual reality)이며 컴퓨터가 조정하고 육체에서 분리된 현상이 나타나는 공간이라고 이야기한다.

사이버 공간은 가상현실에 의해 사람이 의사(擬似)체험을 할 수 있도록 설계된 공간을 말하기도 하는데, 이것은 인간의 오감에 의한 체험이 가능하다는 것으로 비록 가상적이긴 하나 현실로서 존재한다는 것을 의미한다. 즉 사이버 공간이 제공하는 가상현실의 리얼리티는 실제와 똑같은 경험을 하게 되는 시뮬라크르<sup>9)</sup>의 양상을 보여준다.

사이버 펑크는 국가 간의 대규모 핵전쟁이나 군사적인 집단적 도발과 같은 거대 시나리오보다 사이버공간에서의 정보독점을 막으려는 해커들의 게릴라전을 주로 다룬다<sup>10)</sup>. 사이버 펑크에 있어서 가장 중요한 것은 사이버공간(cyberspace)으로, 눈으로도 보이지 않고 실제로도 존재하지 않는 컴퓨터 전신망으로 만들어지는 가상적인 공간이며 지리적, 시간적 개념을 뛰어 넘는 초공간적 활동 영역이다. 사이버 펑크족들은 원하는 주제, 흥미로운 소재를 찾아다니는데 이들에게는 컴퓨터 모니터는 단순 2차원적 시각공간이 아니라 공간이동이 가능한 4차원적 세계이다. 이 가상현실은 인간의 두뇌와 컴퓨터 네트워크가 연결되어 초래되는 미래현실이다. 가상현실(virtual reality)은 사이버가 창조하는 인공의 세계에 사람이 직접 들어가서 듣고, 보고, 만지는 등 실제와 같은 체험이 이루어지는 것을 말한다. 즉 시간과 공간을 초월한 5

차원의 가상세계를 체험할 수 있는 것이 가상현실의 세계이다<sup>11)</sup>.

이러한 가상 세계 론은 자율성의 원리를 극적으로 강조한다. 요컨대 '사이버공간'을 통해 구축된 새로운 가상세계는 기존의 통치체계에서 벗어나 독립적으로 존재하는 것이다.

## 3. 영화의상

영화의상은 영화미술의 중요한 일부로서 취급되어지며 영화연기에 기여하는 중요한 독립적인 분야로 영화의 극적 효과를 높이기 위해 사용되는 모든 종류의 복식을 뜻하는 것이다. 즉 완성도에 기여하는 독립적 분야라 할 수 있다.

배우의 의상과 헤어스타일, 소품, 분장 등은 영화의 통일된 이미지를 형성하는데 서로 밀접한 관계를 가지며 의상은 이러한 관계의 주체적인 역할을 하게 된다. 그러므로 영화에 있어서 의상은 단지 환상을 높여주기 위해 첨가되어지는 것이 아니라 배우의 성격이나 영화의 주제를 강화시키는 작용을 한다<sup>12)</sup>. 영화에서 의상은 작가가 추상적으로 설정한 극중 인물을 구체적인 시각적 인물로 형상화시키는 것으로 영화가 부각시키고자 하는 주제를 의상으로 재창조해서 영상위에 표현하는 중요한 역할을 한다.

자크 마누엘(Jacques Manuel)은 영화에서의 모든 의상은 배우의 개성을 없애고 거기에 극중 인물의 성격을 특징짓게 하는 것<sup>13)</sup>이라 했으며 세익스피어는 의상을 단순한 치장으로만 생각하지 않고 여기에 어떤 의미와 상징성을 부여하여 등장 인물의 성격을 강조함으로써 극적 효과를 높여야 한다고 했다.

니콜피터(Nicole Peter)는 감독은 배우에게 가장 잘 어울리는 복식보다는 이미지를 창조할 수 있는 옷을 '입혀야 한다'<sup>14)</sup>고 주장하고 있다. 이처럼 많은 영화작가들은 작품 속 주인공이 외부구조를 형성하는데 있어 의상을 효과적인 표현수단으로 이용했으며 그 표현력에 의해 영화의 이미지를 전달하고 서사구조를 강화해 왔다.

영화의상의 효과는 내재적 측면과 외재적 측면으로 대별된다. 내재적 효과가 외모 상징주의에 따른 복식의 상징적 개념에 의해 등장인물에 대한

성별, 나이, 직업과 개성, 취미나 사회 경제적 지위, 태도, 흥미, 가치관을 암시하고 영화의 등장인물간의 상호관계를 의미 있게 보여주는 반면, 외재적 측면은 의상이 반복적으로 사용되어 부가적인 의미나 정서적인 중량감을 부여하여 영화의 주제, 분위기 등 시간적, 공간적 배경과 극의 전개를 전달해주는 효과가 있다<sup>15)</sup>.

이에 따라 사이버 펑크영화에 표현된 의상은 사이버 펑크적인 내재적, 외재적 효과를 지니고 있다고 볼 수 있다.

### Ⅲ. 사이버 펑크 영화와 패션

사이버 펑크문화의 특성은 기술적으로 진보한 문화의 체제 안에서 동화되지 못한 소수의 사람들에게 대한 이야기를 주로 다루고, 배경이 인간성 상실과 자아정체성의 문제로 고민하는 암울한 미래 공간이라는 점이다. 배경으로 제시된 미래상은 암울하지만 사이버펑크적 이미지를 가진 주인공이 정체성을 확립해 나가는 과정을 통해 암울한 세계는 극복되고 새로운 세계가 도래할 것임을 제시하고 있다<sup>16)</sup>. 또한 실제적 배경이 가상공간이며 주인공이 컴퓨터 인터넷, 디지털 전자 기술에 대한 전문적 지식을 가진 인물로 펑크적인 캐릭터를 갖는다는 점이다. 사이버 펑크 영화는 사이버 펑크 문화의 일부분으로 정보화 사회가 가져올 위협을 경고하는 대항문화로서 기존의 지배문화에 대항하는 문화적 운동이라 할 수 있다. 어원이 '조타수'에 있듯이 '개방의 문화'이며 '자율의 문화'이다.

현 시대는 자신의 감정을 이미지로 표현하는 시대이다. 이러한 이미지를 가장 잘 전달해 주는 것으로 가장 효과적인 방법이 매체나 미디어를 통한 영화이며 영화의 다양한 분야 중에서 그 이미지를 더욱 돋보이게 하는 것이 영화의상이다. Davis<sup>17)</sup>는 의복이 커뮤니케이션의 수단으로서 그 자체가 의미체계를 이루는 문화적 현상이며, 어떤 사람이 다른 사람에게 메시지를 보내는 매체라고 말하고 있다. 앤테아 실버트(Anthea Sylbert)는 “의상 디자이너의 실체는 극작가와 감독과 배우의 연상선상에 있다<sup>18)</sup>고 했다. 의상은 배우의 연기처럼

인물을 표현해 준다. 그러나 영화의상은 의상이 돋보이거나 두드러지지 않도록 디자인되어야 하며<sup>19)</sup> 유행성의 의복이 아니어야 한다<sup>20)</sup>. 사이버펑크영화에 표현된 의상은 사이버펑크적인 외재적, 내재적인 효과를 지니고 있다고 볼 수 있다. 따라서 사이버펑크영화에 표현된 의상을 살펴보면서 사이버펑크 패션의 이미지를 고찰하고자 한다.

#### 1. 블레이드 러너(Blade Runner)

감독: 리들리 스콧(Ridley Scott),

제작: 미국(1982)

의상: 찰스노드(Charles Knode),

미카엘 캐프란(Michael Kaplan)

서기 2019년 LA, 암울한 분위기의 미래에서 타이렐 주식회사는 인간과 실질적으로 유사한 넥서스라는 진화된 로봇을 개발했다. 하지만 넥서스 6들은 그것을 개발한 엔지니어들보다 우월했다. 그들은 다른 행성들의 개발을 위한 노동자로 이용되었다. 하지만 그들은 외계에서 폭동을 일으킨다. 블레이드 러너의 특수경찰대는 넥서스 6의 레플리컨트들을 사살하라는 명령을 받고 이 임무를 수행한다. 데커드는 리플리컨트의 리더인 로이를 비롯한 이들을 찾아 나서고 그 과정에서 타이렐사에서 일하는 레이첼이라는 아름다운 여성을 만난다. 데커드는 그들을 하나하나 찾아내어 사살한다.

‘블레이드 러너’는 후에 나타난 사이버 펑크 영화나 사이버펑크 재패니메이션에 영향을 주었고 새로운 기술사회에 새로운 가치체계의 철학적 전망을 만들어냈다.

‘인간보다 인간답게’라는 슬로건으로 만들어진 레플리컨트는 진짜와 가짜, 현실과 상상, 원본과 카피의 구분이 없어지는 단계로 진입 한다.

디스토피아적 암울한 미래, 하이테크의 이단적 상상, 고독한 인간군상과 같은 요즘 논의되고 있는 사이버 펑크의 본질과 문제점들이 이 영화에 잘 나타나 있다. ‘블레이드 러너’가 우리에게 제기하는 중요한 문제는 복제인간의 정체성을 통해서 인간의 정체성을 다시 정의하는 문제이다<sup>21)</sup>. 즉 미래사회에 대한 비판적인 조망과 아울러 인간과 기계의 구별이 애매해진 미래사회에서 인간이

진정으로 추구해야 할 가치는 무엇인지 우리에게 질문한다. 영화 의상은 전반적으로 무채색이 지배적이다. 극 중 블레이크 리너인 테커드의 기본적인 상을 보면 슈트에 갈색 트랜치코트를 입고 있다. 합성인간 레이첼(Rachel)은 어깨가 강조된 타이트한 밀리터리 룩 슈트 입고 그 위에 후드달린 박스형 모피코트를 입고 있다. 이는 미래적이면서도 과거를 암시하고 있으며 원시로 회귀하고 싶은 인간의 본능을 표현해주고 있다. 군대 위안용 합성인간 프리스(Pris)의 의상은 미니 원피스에 코트를 입고 있는데 원피스의 가슴과 소매부분에 비치는 소재를 사용하고 망사스타킹을 신고 있다. 또한 합성인간 조안나(Joanna)는 검은색 브라와 핫팬츠를 입고 위에 투명한 비닐 코트를 입었다. 프리스와 조안나의 의상은 비치는 소재에 의한 노출에서 관능성을 표현하고 있다.

## 2. 매트릭스 (The Matrix)

감독: 앤디 워쇼스키(Andy Wachowski),  
래리 워쇼스키(Larry Wachowski)  
제작: 미국  
의상: 킴 바레트(Kym Barrett)

이 영화는 현실세계를 컴퓨터가 통제하는 매트릭스라는 가상현실로 설정하고 있다. 인간들은 태어나자마자 그들이 만들어낸 인공 자궁 안에 갇혀 AI의 생명 연장을 위한 에너지로 사용되고 AI에 의해 뇌세포에 매트릭스라는 프로그램을 입력 당한다. 내용은 1999년의 가상현실. 인간들은 매트릭스의 프로그램에 따라 평생 1999년의 가상현실을 살아간다. 프로그램 안에 있는 동안 인간의 뇌는 AI의 철저한 통제를 받는다. 인간이 보고 느끼는 것들은 항상 그들의 검색 엔진에 노출되어 있고, 인간의 기억 또한 그들에 의해 입력되고 삭제된다.

매트릭스 밖에는 가상현실의 꿈에서 깨어난 유일한 인간들이 생존해 있는 시온이라는 곳이 있다. 모피어스가 찾아낸 인류를 구원할 영웅이라고 믿는 네오가 트리니티와 함께 AI요원들을 처치하고 매트릭스를 파괴하고 시온을 구한다는 내용이다. 전체적으로 많이 등장하는 제복은 흰색 셔츠

에 검은색 넥타이를 한 검은색 슈트이다. 이는 단순성과 절제성을 표현하고 있다. <그림1>의 제복은 단순한 스타일과 무채색의 사용으로 단순함과 절제성을 잘 표현해주고 있다.



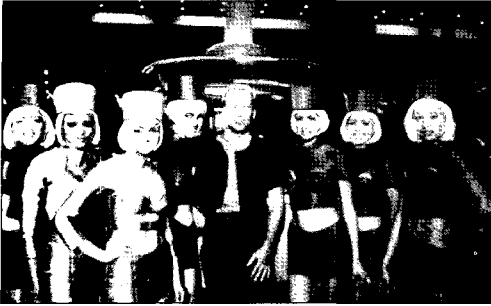
<그림1> 시오원/ 영화 매트릭스  
단순성 표현  
<http://www.movist.com/movies>

사이버 전사, 트리니티(Trinity)의 의상을 보면 가죽 탑과 팬츠, 코트, 블랙캣 슈트(Black cat suit)로 바디 컨셔스 라인이며 미니멀한 스타일이다. 클럽에서 네오를 만났을 때 입었던 가슴 바로 위까지 파인 검은색 드레스, 그리고 네오와 함께 모피어스를 구하러 갈 때 입은 바디 컨셔스 라인의 가죽 탑과 팬츠는 인체의 선을 그대로

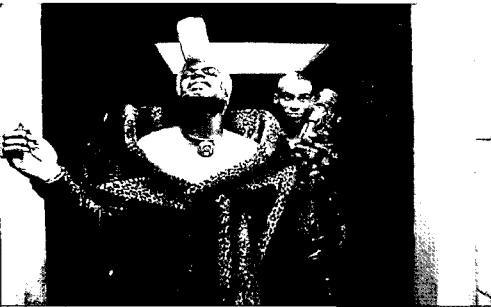


<그림4> 모피어스/ 매트릭스  
자연성표현  
<http://www.movist.com/movies>

드러내며 노출부분이 많아 관능적인 모습을 보여주고 있다. 그러나 매트릭스 II 시작부분에서 나오는 바렌 듯 한 회색 니트는 무채색이 가져다주는 자연스러움과 함께 소재나 실루엣에서 편안하고 자연스러움을 보여주고 있다<그림4>. 이는 과거와 미래가 공존하며 인간본연의 모습으로 돌아가고픈 원시로의 회귀가 표현되고 있다. 또한 시온에서 출출 때 시온의 사람들 의상은 대체적으로 무채색에 인체의 노출이 심한 디자인이었다. 또한 노브라에 비치는 소재를 사용해 인체가 그대로 드러나



〈그림2〉 승무원/ 영화 제5원소  
관능성 표현  
<http://www.movist.com/movies>



〈그림3〉 가수 루비/ 영화 제5원소  
혼성성 표현  
<http://www.movist.com/movies>

고 있음으로 전위적인 모습이 표현되고 있다. 니오베(Niobe)의 자주색 슬리브리스 가죽 의상에서도 미래적이며 관능적인 이미지가 표현되었고, 니트 의상에서는 자연스러움이 표현되고 있다.

### 3. 제 5 원소 (The 5th Element)

감독: 룩 베송(Luc Besson)

제작: 프랑스(1997)

의상: 장폴 골티에(Jean Paul Gaultier)

1914년 이집트의 어느 피라미드 발굴 현장. 한 노학자가 지구의 미래를 바꿀 거대한 비밀, 바로 피라미드의 벽에 새겨진 5개 원소의 비밀을 밝혀낸다. '제5원소'는 불, 물, 흙, 공기 등 4개의 원소와 합해져 절대 악에 의해 멸망할 지구를 구하게 되는 완전한 이상형이다. 코넬리우스 신부는 외계인 가수 디바로부터 4개의 원소를 받아 지구로 돌아와 수백 년 전부터 존재해 있던 제단에 각각 원소를 집어넣고 여기서 뿜어져 나온 빛으로

절대 악을 소멸시킨다는 내용이다.

의상을 보면, 제5원소의 결정적 열쇠를 쥔 외계인 릴루의 미니멀 한 흰색 밴드의상은 단순함을 표현하고 있다. 또한 노출에 의한 관능성도 표현되고 있다. 릴루가 사제인 코넬리우스 집에 도착한 후 입은 혈령한 남성용 셔츠는 관능적이면서도 남성적인 이미지를 표현하고 있다. 릴루의 바디컨셔스라인의 고무소재로 된 바디수트와 격자무늬의 레깅스는 미래적이면서도 관능적인 이미지를 나타내고 있다.

릴루와 함께 이야기를 풀어나가는 택시 기사 코벤달라스가 파라다이스에 갈 때 입은 밀리터리 스타일의 점퍼와 레이스 업 디테일 장식은 남성적인 점퍼와 여성적인 레이스가 혼합된 혼합성을 나타내고 있다. DJ로 등장하는 가수 루비는 타이트한 실루엣에 어깨까지 넓게 파인 블랙 재킷을 입고 있는데 재킷 라펠 부분에 장미 장식을 하고 있다. 〈그림3〉은 루비의 여성적 이미지가 표현된 코트이다. 이는 남성성과 여성성의 경계를 무너뜨린 디자인으로 혼성성을 표현하고 있다. 우주선 승무원의 브래지어를 응용한 그래픽적인 절개와 커팅으로 이루어진 재킷은 가슴과 허리 노출로 관능적 이미지를 표현하고 있다(그림2). 파라다이스에서 콘서트를 연 디바의 의상은 바디 컨셔스 라인의 얇은 고무의상으로 앞뒤, 옆이 슬릿 되어 상당히 관능적이다.

위에서 살펴본 사이버펑크영화속에 표현된 사이버 펑크 패션의 이미지를 정리하면 〈표1〉과 같다.

## IV. 결론

본 연구에서는 21세기 인류의 정신문화와 생활 방식을 주도할 사이버펑크의 영향이 패션에서는 어떻게 표현되어지고 있는지를 알아보기 위해 사이버 펑크영화속의 패션을 중심으로 사이버펑크 패션의 이미지를 살펴보았다. 그리하여 사이버화 경이 만들어낸 새로운 패션의 미를 분석하여 그 현대적 의미를 파악하고자 하였다.

살펴본 결과는 다음과 같다.

전체적으로 바디컨셔스라인의 의상이 많이 대두

〈표1〉 사이버 핑크패션의 이미지

단순한 실루엣	비대칭 실루엣	바디컨서스라인	무채색	제복	장식배제	최소한의 디자인	단순성
							관능성
혈량한 자연스러운 실루엣		중간색, 무채색	인체노출	신축성 소재 슬릿, 시스루	속옷의 걸맞화	해체와 재구성	혼성성
							자연성
				니트, 자연소재	성의 무경계성	아프리카풍 장식	

되었고 무채색이 지배적이었다. 소재로는 미래적인 소재와 자연소재가 혼합하여 나타나고 있으며 가죽, 비닐, 고무, 신축성 있는 소재, 모피, 니트, 면, 진, 울, 시스루 소재 등이 사용되었다. 이미지는 크게 단순성, 관능성, 혼성성, 자연성으로 표현되어지고 있다.

첫째로, 단순성으로 사이버 핑크 영화에 표현된 의상은 보편적으로 무채색의 의상이 많이 등장하고 있는데, 이는 색에 있어 암울함을 나타내는 반면 절제성을 표현해주고 있다. 전반적으로 많이 등장하고 있는 제복과 가죽의상에서도 단순함과 절제의 이미지가 나타나고 있다.

장식을 배제한 절제된 실루엣과 디테일, 간결하고 매끄러운 외형적 특성으로의 변화는 핑크에서의 부분적인 모티브와 이미지 차용으로 '반향'

이 아닌 절제된 '저항'의 이미지를 표현하고 있으며 이는 조형적 특성뿐만 아니라 이미지와 상징성의 질제를 보여주고 있다.

둘째로, 관능성으로 바디라인을 강조하거나 신체를 노출시키는 방법으로 표현하고 있다. 바디컨서스 라인의 가죽의상, 신축성 있는 소재를 이용한 인체의 선 강조, 밴드 스타일에 의한 노출, 비치는 소재 등을 이용한 가슴 노출, 비대칭 실루엣, 슬릿, 거친 컷팅, 실루엣을 해체하고 재구성하는 방법, 콜셋이나 브래지어 등 언더웨어를 응용한 의상들, 코르셋이나 브래지어 등 다양한 언더웨어 응용, 신비롭고 미래적인 느낌을 주는 소재 사용으로 전위적이면서 관능적인 이미지를 표현하고 있다.

셋째로, 혼성성으로 여성의 의상에 남성적이며 저항의 이미지를 담고 있는 검은색을 사용하고, 남성적인 느낌을 주는 슈트, 코트, 밀리터리룩을 표현함으로써 남성의 이미지를 표현하고 있다. 남성의 의상에서는 바디 컨셔스 라인, 넓게 파인 넥 라인, 꽃 장식, 신축성 있는 소재의 레깅스 등은 여성적 이미지를 차용한 것으로 여성과 남성의 경계를 무너뜨린 혼성의 이미지를 표현하고 있다.

넷째로, 자연성으로 가죽이나 신축성 있는 소재로 미래적인 요소를 나타내는 반면 헐렁한 니트, 면, 진과 같은 자연소재도 같이 나타나고 있다. 매트릭스에서 아프리카풍의 목 전체에 링으로 감아 만든 목걸이는 원시적인 모습을 보여주고 있고 시온의 모습에서 그리고 울이 뜯겨져 남아 보이는 회색 톤의 헐렁한 니트 스타일에서 자연스러우면서도 원시적인 느낌을 표현하고 있다. 이는 과거와 미래의 공존을 느끼게 해주며 이는 미래적인 요소 속에서 인간 본연의 모습으로 돌아가고 싶은 원시로의 회귀라는 자연성의 이미지를 담고 있다.

사이버 펑크영화가 전체적으로는 암울한 미래상을 담고 있지만 그에 대한 비판과 대안이 구체적이고 직접적으로 제시되어 있어서 극복할 수 있으며 대항문화가 아니라 대안문화로 성장할 가능성을 보여주고 있다. 또한 시온에 표현된 여러 나라의 의상과 인종의 모습은 사이버 펑크가 인종과 나라와의 벽을 허물고 휴머니즘을 지향하는 움직임이라는 것을 엿보게 한다. 사이버 펑크 영화가 전체적으로 무채색의 의상들이 많고 어둡고 암울한 이미지를 표현하고 있다. 그러나 제5원소에서는 밝은 의상들이 많이 등장하는 것을 볼 수 있는데, 내용도 미래적이면서도 희망적인 메시지를 담고 있다. 사이버 펑크 패션의 의미와 역할을 여기에서 찾을 수 있으며 사이버펑크 패션이 미래적인 요소에 희망의 메시지를 담아 표현한다면 밝은 미래와 희망적인 사회를 만들 수 있을 것이라 생각한다.

## 참고문헌

- 1) 김현수, 양숙희 (1999). 사이버펑크 패션의 미의식. *복식문화연구* 7(5), p.105.
- 2) 중앙일보, 1995년 2월 3일.
- 3) 이영수 외 (1984). *cyberpunk*. 명경, p.8.
- 4) <http://100.naver.com>
- 5) Wiener, N. (1948). *Cybernetics, Control and Communication in the Animal and the Machine*. NY: John Wiley.
- 6) 홍성태 (1997). *사이보그 사이버 컬처*. 문화과학사, p.23.
- 7) Leary, T. (1994). *Chaos and Cyber Culture*. Berkeley: Ronin Publishing, p.62.
- 8) [koreafilm.or.kr](http://koreafilm.or.kr)
- 9) 하태환 (1992). *시물라시옹*. 민음사, p.9.  
시물라크르는 오리지널이 없는 동일한 복제물과, 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다.
- 10) 태혜숙 (1999). *미국문화의 이해*. 증명출판사, p.250.
- 11) 조선일보, 1996년 11월 23일.
- 12) 권현진 (1994). *영화의상의 표현성에 관한 연구*. 숙명여자대학원 석사학위논문, p.12.
- 13) 이정자 (1985). *영화의상의 의미와 역할에 대한 연구*. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.20.
- 14) 송도익 (1994). *예술로서의 영화*. 열화당, p.167.
- 15) 권현진 (1994). Op. cit., pp.62-63.
- 16) 방영찬 (2000). *사이버펑크영화에 관한 연구*. 중앙대학교 예술대학원, p.71.
- 17) Davis, F. (1992). *Fashion, Culture and identity*. University of Chicago Press, pp.7-8.
- 18) Michael, W. (1986). *Legend and Reality*. Boston: Little, Brown and company, p.117.
- 19) Elizabeyh, L. (1991). *Costume Design in the Movies*. NY: vover publication, Inc., p.5.
- 20) McBride, J. (1983). *Filmmakers on Filmmaking Volume 1*. Los Angeles: Tacher, J. P., p.135, p.155.
- 21) 태혜숙 (1997). Op. cit., pp.251-252.

1) 김현수, 양숙희 (1999). 사이버펑크 패션의 미