

## 현대패션에 반영된 판타스틱(The Fantastic)의 표현특성

김동옥 · 최정화\*†

한국패션산업연구원 · \*경북대학교 장수생활과학연구소

### The Expression Characteristics of the Fantastic Reflected on the Contemporary Fashion

Dong Ok Kim · Jung Hwa Choi\*†

Korea Research Institute for Fashion Industry

\*Center for Beautiful Aging, Kyungpook National University

접수일(2010년 4월 16일), 수정일(2011년 1월 13일), 게재확정일(2011년 2월 9일)

#### Abstract

Various media are expanding the fantastic expression methods and sphere wider than now. As an intermediate for expressing fully self-desires, fashion of the day has surfacing an important concept called fantastic that does not exist and surpasses reality in expressing the ideal body of a desiring body. Goth and cospre are personal expressions of movie costumes that visualize virtual reality as representative of fantastic fashions. The fantastic is a modern concept putting together SF, fantasy, magical realism, fable, and surrealism. Studies in fashion fields related to fantastic have treated fantastic illiberally and peripherally owing to the centering on the SF genre or fantasy. The thesis that dealt with an important fashion as an external favorite as well as the socio-cultural contents of the expressed body in genre expression remains inadequate. In research methods, this study carried out theoretical reviews on the concept and characteristic of the fantastic through literature data that includes local and international theoretical books, monographs, and dissertations that are related to the fantastic. The experimental analysis was executed by collecting fashion works shown after 2000 and included in special fashion editions, collection magazines, Internet materials, and monographs. The results show that the categorization of expression characteristic (according to fantastic spheres) appeared as 5 kinds such as uncanny borderline, cyborg grotesque, heroic superman, myth allegory, and unconscious meaninglessness.

**Key words:** The Fantastic, Fantasy, Surreal, Uncanny, Superhero; 판타스틱, 판타지, 초현실, 언캐니, 초인성

### I. 서 론

최근 디지털의 진화는 글로벌의 가속화와 함께 인간의 다양한 욕구를 이끌어 내고 있으며, 이성을 벗어나 자신의 본질을 되찾고자 하는 욕망은 본연의 감수성과 함께 패션을 통해서도 나타나고 있다. 더욱이

첨단디지털 미디어의 진화는 인간을 불가시적인 상상력을 토대로 하는 판타스틱한 가상세계와 소통하며 살게 하고, 그 속에서 억압받던 욕망을 분출해내는 계기가 되고 있다. 자신의 욕망을 마음껏 표현하는 매개체로써 이상화된 몸(Joanne, 2000), 곧 욕망하는 신체를 표현하는 오늘날 패션 역시 현실을 초월하는 비실재적인 판타스틱이 주요한 개념으로 부상하고 있다. 대표적인 판타스틱 패션의 사례로 가상현실을 시각화하는 영화 속 인물표현의상, 고스, 코스프레 등

†Corresponding author  
E-mail: jhchoi0@knu.ac.kr

이 그러하다.

판타스틱은 현대에 들어 흔히 알려진 SF, 판타지와 더불어 일상생활 속에서 일어나는 마술같은 경이로움이나 알레고리적인 의인화, 꿈의 무의식적 세계 등의 표현범위를 아우르는 광의적 개념(송태현, 2003)을 토대로 하고 있으며, 현재까지 이와 관련된 선행연구로는 동화, 애니메이션, 그래픽디자인 분야(오여명, 2003; 이신영, 2005; 이주현, 2006)와 서명자(2005)의 <스타워즈> 영화의상을 대상으로 신화적 상징체계를 연구한 논문, 이미영(2005)의 판타지의 구조적 특성에 따른 일러스트레이션 작품을 제작한 논문, 류수현(2006)의 슈퍼영웅에 대한 판타지 영화 8편의 의상을 기호학적으로 분석한 논문 등 패션 관련 분야에서의 논문 등이 있다.

특히 판타스틱과 관련된 패션분야의 연구는 SF 장르나 판타지 장르만을 대상으로 함으로써 편협적이고 지엽적으로만 다루고 있으며, 판타스틱 장르의 표현에 있어서 표현신체의 외적기호이자 사회문화적 콘텐츠로써 중요한 패션에 대해 다룬 논문은 미흡한 실정이다. 이에 본 논문은 패션에서 판타스틱의 표현방법과 내적의미를 분석함으로써 패션산업 전반에서 불가시적인 상상력의 세계를 시각적으로 표현할 수 있는 패션디자인의 방법론적인 자료로 활용하고자 하는데 그 목적을 둔다.

연구방법은 판타스틱과 관련된 국내외 이론서, 단행본, 학위논문 등의 문헌자료를 통한 판타스틱의 개념, 속성에 대해 이론적 고찰을 선행하고, 패션전문서적, 컬렉션지, 인터넷 자료 및 단행본에 수록된 2000년대 이후 나타나는 패션작품들을 수집하여 실증적 분석을 하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 판타스틱의 개념

일반적으로 판타스틱(Le Fantastique, The Fantastic)은 그리스어 ‘판타제인(Phantazein)’에서 파생되어 ‘가시화하다, 명백하게 하다’라는 의미로, 시각과 관련된 것으로 사용되고 있다. 판타스틱은 또한 공상적인, 환상적인, 괴상한, 기이한 등의 뜻으로, 새우리말 큰 사전에는 환상을 판타지와 동의어로 보고 ‘현실적 기초도 가능성도 없는 헛된 생각이나 공상’, ‘중잡을 수 없이 일어나는 생각’으로 풀이하였다(이미영, 2005).

일찍이 많은 문학작품에서 판타스틱은 판타지와 유사

하게 사용되어 왔다. 그러나 20세기말 존 클루트(John Clute)의 판타지 백과사전 『The Encyclopedia of Fantasy』에서 판타스틱을 보다 넓은 의미로, 그리고 판타지는 SF와 같은 레벨의 좁은 의미로 사용하였으며, 이후 많은 비평가들이 판타지와 SF, 마술적 사실주의, 우화화(Fabulation), 초현실주의 등을 포함한 사실적이지 않은 인간표현의 모든 형태를 판타스틱으로 포함함으로써(송태현, 2003) 오늘날의 일반적인 용어가 되었다.

### 2. 판타스틱의 기원 및 발생배경

판타스틱의 기원은 아주 오래전부터 전해져 내려오는 설화(신화·전설·민담)에서 시작된다(이유선, 2005). 전설이나 민담은 논쟁, 설득, 위안 및 의사소통의 수단이었으며(김재홍, 2003), 이야기를 듣는 대상에게 삶과 직결되는 내용을 어필할 수 있는 재미와 감동 그리고 무한한 상상력으로 표현되었다. 그리고 이는 그 어떤 문학적 형식을 갖추진 못했지만 판타스틱의 효시가 되었다(이유선, 2005).

사회·문화적 발생배경에 대하여 살펴보면 판타스틱은 산업화가 서구 사회를 변형시킨 18세기 후반을 가장 명백한 출발점으로 삼고 있다. 1800년경 이후 자본주의 경제체제 내에서 생산된 판타스틱은 물질중심의 문화 속에 거주하면서 쇠약해져가는 심리적 양상을 표현하였으며, 이는 매우 폭력적이고 끔찍하게 나타난다(잭슨, 1981/2001). 19세기 또한 이성이지배하는 시대였고, 부르주아적인 사고와 과학기술의 진보, 산업의 발달 등에 기초한 낙관주의가 전 사회적으로 퍼져있던 때였다. 판타스틱 작가들은 거울 이미지로 밝음과 어둠이 공존하며 서로를 반영하는 사회의 이중적인 모습을 빗대어 표현하기 시작하였다.

20세기 초에는 실재(Real)나 형식에 얽매이지 않고 무한한 무의식의 세계를 탐구하는 초현실주의 사조가 판타스틱 문학과 예술, 사회 전반에 걸쳐 많은 영향을 끼쳤다. 프로이드의 무한한 무의식의 세계가 발견되면서 꿈은 무의식의 세계로 가는 황금의 열쇠가 되었고, 꿈과 환상이 어우러진 판타스틱의 세계가 펼쳐졌다. 이후 모더니즘의 과학적이고 합리적인 사고가 대량살상무기나 변종바이러스를 생산해냈으며, 이러한 과학적 문제점들이 포스트모더니즘이라는 새로운 사고양식으로(최성훈, 2006) 이어져 억눌린 감성을 회복하고 풍부한 상상력을 토대로 하는 판타스틱한 이미지들을 생산해냈다.

최근 21세기에 들어와 판타스틱은 작품들 속에서만이 아니라 현실 속으로 나타나고 있다. 인간의 꿈과 환상은 첨단과학기술의 발전으로 인해 과거에 비하면 수많은 것들이 가능하게 되었으며, 포스트휴먼의 시대를 열게 된 것이다. 페퍼렐(Pepperell)(문유진에서재인용, 2007)은 포스트휴먼을 ‘휴머니즘’의 종말을 뜻하며 사이보그적이거나 기괴한 형태의 돌연변이 등을 인간으로 성립시키는 것에 대한 새로운 방식의 이해를 포용한다고 하였다.

### III. 판타스틱의 영역에 따른 표현특성의 범주화

본 장에서는 20세기 말에 들어와 비평가들이 일반적인 용어로 사용하는 넓은 의미의 판타스틱(The Fantastic)을 SF(Science Fiction), 판타지(Fantasy), 마술적 사실주의(Magical Realism), 우화(Fabulation), 초현실주의(Surrealism)의 5가지 영역으로 분류하였고 각 영역마다 예술분야에서 보여지는 표현특성을 범주화하였다.

#### 1. SF

일찍이 19세기는 이성과 과학의 합리성을 토대로한 SF를 통해 미래를 꿈꾸는 인간의 욕망이 표현되기 시작하였으며, 주로 문학과 영화에서 사이언스 테크놀로지를 기초로 한 사이보그, 돌연변이, 외계생명체 등으로 등장하였다(문유진, 2007). 그 가운데 먼저 사이보그(Cyborg)는 기계와 유기체의 잡종교배이자 사회적 실재임과 동시에 허구의 산물로 젠더(Gender)의 개념을 넘어 포스트젠더적인 존재(김윤아, 2003)로 표현되었다. 포스트휴먼 시대로 넘어가는 현 시점에서 기술과 이미지, 인간과 혼성적인 유기체로 사이보그 이미지는 인간의 몸이라는 것이 인공장기, 인공보철술, 유전자생명공학 등으로 인해 더 이상 경계가 없어졌으며, 탈관념적인 육체적 실체로 잡종, 괴수, 양성의 몸처럼 혼성적인 유기체들의 형태로 그로테스크하게 표현되고 있다(문유진, 2007).

SF에서 돌연변이는 인간 스스로가 야기하는 신체기관의 기괴함을 자주 다룬다. 괴물 같은 기형아, 파리로 변한 과학자 등 육체의 분열, 즉 신체를 파괴하지 않고 변형시키면서 느끼게 되는 보이지 않는 고통들의 기괴함이다(유재희, 2005). 이는 디스토피아적

재현으로서, 테크놀로지에 생명을 붙여넣는 영혼은 무시무시한 악마적 존재이며, 온전한 생명체가 되지 못하고 그저 ‘죽었으나 죽지 않은(Undead)’ 상태, 테크놀로지 괴물이나 좀비로 남는다. 즉, 이는 프로이드가 언급한 ‘언캐니(Uncanny)’로 친숙한 무언가가 억압의 과정을 통해 소외되었다가 다시 나타날 때 경험하는 공포감으로 정의된다(러츠키, 1999/2004).

한편, 영화에서 종종 보여지는 외계생명체인 ET, 슈퍼맨, 원더우먼, 에어리언 등은 인간의 무의식적인 욕망과 얽혀서 나타난 것들로서 괴물이나 우성적인 인간의 형태로 표현되며 우주의 어느 행성에서 지구로 온 내러티브를 지니며(류수현, 2006), 유토피아적 혹은 디스토피아적 언캐니함으로 표현된다. 디스토피아적 언캐니는 선과 악의 구별이 모호하고, 악이 찬양되기도 하며 반 영웅으로 등장하기도 하는 반면(유재희, 2005), 유토피아적 언캐니는 슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨, X맨, 스폰, 아이언맨과 같은 선과 악의 구별이 확실하고 영웅적 신화성을 내포하여 악을 물리치는 내러티브를 지니고, 미국의 제국주의적인 경향을 강하게 나타내고 있는 것이 특징적이다.

#### 2. 판타지

브라이언 애트버리(Brian Attebery)가 판타지를 ‘퍼지 집합(Fuzzy Set)’이라 묘사했듯이, 판타지의 명확한 경계는 여전히 불분명하다(송태현에서재인용, 2003). 이러한 판타지의 상상적 세계는 실재적인 것도 비실재적인 것도 아닌 그 둘 사이에 불확정적으로 위치하고 있다(잭슨, 1981/2001).

판타지의 세계는 현실세계의 시대를 막론하고 정치·사회·문화·전쟁 등을 반영하여 욕구를 분출한다. 시공간의 겹침과 경계 흐리기, 혼돈되기, 다른 세계로 넘나들기는 그 자체로 모험이 되고 현실세계를 잠시 전복하는 것이며 무의식세계(김윤아, 2003) 즉, 초현실의 세계를 경험하게 하는 것이다.

판타지는 그 속의 인물들과 기쁨, 행복, 슬픔, 불안, 공포 등의 감정을 공유하거나 현실도피적인 기능이 있으며, 통상적인 범주들(삶-죽음, 자연-초자연 등) 사이에서 다양한 매개물(유령, 분신, 환영, 잠재의식 등)을 사용하는 특징이 있다. 초자연, 비현실, 비정상적인 것에 대한 진술이 설명적이거나 해석적이 아닌 묘사적이고 직접적일 때 더욱 생생하게 발생한다(이유선, 2005).

판타지는 현실과 비현실이 혼합되어 있을 것 같으

면서도 있지 않는 상상적 존재들로 작가가 창조하거나 설화 등에서 모티브를 얻어 표현한다. 인간을 초월한 존재들로 천사에서 악마까지 선과 악의 구분이 뚜렷한 존재들이 많으며, 어둠이나 섬뜩한 부정적인 이미지들이 대부분이다.

최근 CG 기술의 발전은 이러한 상상의 세계인 판타지를 보다 리얼하게 표현함으로써 시각적 현실과 비현실의 경계를 모호하게 만들고 있다. 익히 잘 알려진 영웅적 존재를 앞세워 신비스러운 괴물과 유령을 등장시킨 영화 <반지의 제왕>, <매트릭스>의 시공간이 다른 차원의 세계, <해리포터>의 마법의 세계 등이 그러하며, 이러한 존재들은 초월적인 존재로서 신비하면서도 언캐니한 감각을 불러일으킨다. 언캐니한 감각을 불러일으키는 이와 같은 존재들은 “주술적이고 애니미즘적인 우주관과 연관된 원초적 나르시시즘”을 표현한다(러츠키, 1999/2004). 즉, 판타지의 세계는 현실세계의 탈출구로 인간으로서 이를 수 없는 욕망, 가질 수 없는 욕망 등 현실에 대한 인간의 욕망을 해소시켜준다.

### 3. 미술적 사실주의

베에뜨리(Pietri)에 의하면, 미술적 사실주의란 현실에 내재되어 있는 미술적, 경이적, 신비적 차원들을 포착해 내는 기법이며, 루이스 레알(Luis Leal)은 현실을 왜곡하거나 상상의 세계를 창조하지 않기에 미술적 사실주의를 판타지나 SF와는 다르다고 말한다. 현실적이고 개별적인 이미지들을 조합해 환상적인 세계를 만들어낸다는 점에서는 초현실주의와 비슷한 양상이나, 초현실주의는 기존의 예술과 인간의 삶 자체를 부정하는 데서 나타나는 새로운 예술이지만 미술적 사실주의는 텍스트를 부정하는 것이 아니라 과거의 텍스트에 근거해 출발하며, 심지어 텍스트를 그대로 인용하기도 하면서 객관적이고 상상적인 현실 사이의 경계를 없애는 총체적인 개념이기도 하다(전금자, 2000).

미술적 사실주의에 근거한 예술 장르에서는 언어의 유희, 패러디와 상호 텍스트 및 여러 장르의 융합 현상을 동시에 보여준다. 몇 년씩 계속 내리는 비와 항상 3월이며 언제나 월요일인 방 등은 현실세계를 기준으로 도저히 용납할 수 없는 시간의 흐름이다. 미술적 사실주의 속의 시간은 시간, 공간, 정체성에 의문을 던지고, 이야기하는 공간은 현실세계와 아주 근접하거나 거의 혼합되며, 살아있는 사람들의 공간과 죽은 사람들의 공간 사이는 그 경계가 불분명하고 유동

적이다. 즉, 미술적 사실주의는 환상과 사실 사이의 경계를 흐리게 함으로써(최성훈, 2006) 현실에 내재된 미술적이고 경이로운 것들이 사실적으로 보이게 되거나, 사실적인 것들이 초자연적이고 그로테스크하게 표현됨으로써 몽환적인 착각을 불러일으키게도 하는 것이다.

### 4. 우화

베시르(Bessiere)는 판타스틱을 18세기에 전성기를 구가했던 우화와 사실주의적인 소설의 두 가지 관습의 혼성이라고 한 바 있다. 우화의 경이로운 처음부터 줄거리를 통합하는 요소로 내적인 응집력을 통해서 독자에게 어떤 불안감도 야기하지 않는다. 그에 따르면 판타스틱한 이야기 속에서 질서의 갈등이 영적으로 해석되면 우화적이고, 처음에는 이상한 사건이 합리적인 해명으로 설명되면 탐정소설이 된다는 것이다(이유선, 2005).

우화는 꼭 아동을 대상으로 한 것은 아니지만 인간 사회의 일을 동물에 빗대어 표현함으로써 교훈을 나타내는 데 더 큰 효과를 거둘 수 있다. 동물을 의인화하여 등장하는 이유는 동물이 아동에게 매우 친숙한 존재이며 말을 하는 동물을 등장시킴으로써 환상적인 이야기를 만들어낼 수 있기 때문이다. 그렇기에 디즈니는 인간이 주인공인 애니메이션에서도 동물을 의인화하는 것이다. <정글북(The Jungle Book)(1967)>과 <타잔(Tarzan)(1999)>과 같이 의인화된 동물들이 인간을 교육하는 역할을 맡아 인간사회를 우화적으로 비판하기도 하며, 애니메이션 <로빈 훗(Robin Hood)>과 같이 특정 동물이 가진 특징을 이용하여 등장인물의 성격을 확연하게 부각하고 메시지 전달을 용이하게 한다. 영리한 로빈 훗은 여우로 리처드왕과 존왕자는 동물의 왕인 사자로, 의리있고 듬직한 리본 존은 곰으로 간사한 히스경은 뱀으로 등장한다.

우화는 알레고리적 특성인 초자연적이고 비현실적인 말하는 동식물들이 등장하고 시공을 초월한 세계로 구현되며, 현실적인 인간의 삶을 모방하여 인간의 갈등과 모순구조들을 효과적으로 표현하고 있다. 내러티브는 선과 악이라는 이분법적인 구조로 권선징악을 나타내며, 꿈과 희망을 향한 유토피아적인 내용과 현실세계의 부정적인 측면을 풍자적이고 해학적으로 풀어냄과 함께 교훈적인 내용도 함축되어 있는 것이 특징이다.

5. 초현실주의

20세기 전반에 걸쳐 예술에서의 판타스틱은 초현실주의를 통해 나타나며, 이러한 초현실주의는 1924년 시인이었던 앙드레 브르통(André Breton)의 『초현실주의 선언(Manifeste du Surréalisme)』에서 명확한 형태의 정의를 갖게 되었다.

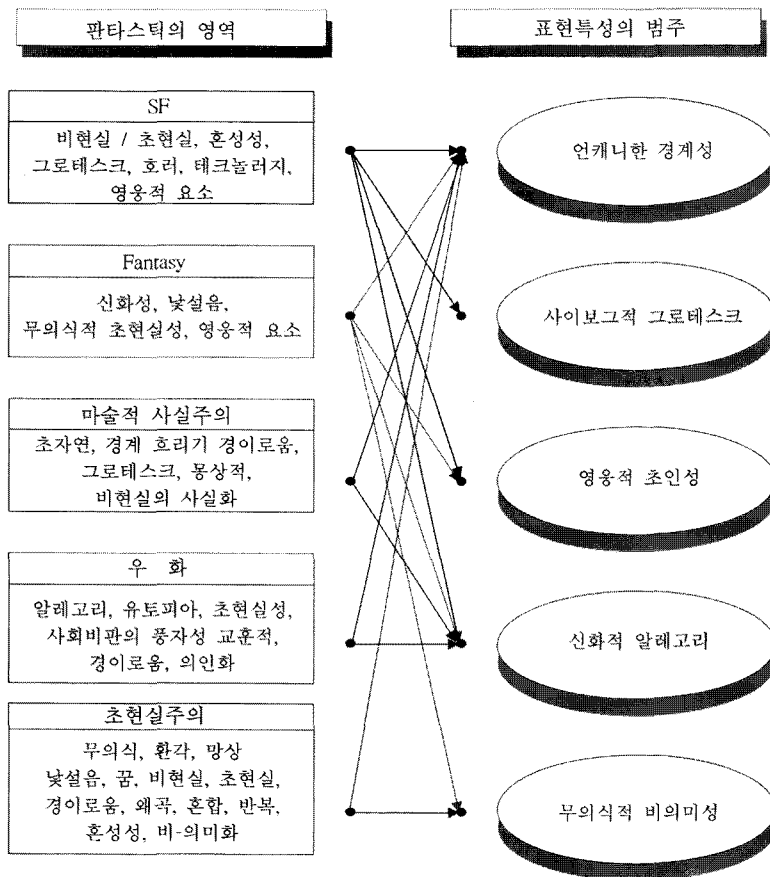
초현실주의자들은 이성애 근거한 합리주의적 사고방식이 욕망을 억압하고 질서의 틀에 가두기에 무의식의 영역과 원시적 상태에서의 세계 모습을 밝혀야 한다는 주장을 내세웠다. 대표적인 앙드레 브르통은 자동기술법에 의한 일상생활 속의 것들이 해체, 과장, 왜곡, 위치전환, 이질적인 모티브들의 혼합, 반복 등으로 비-의미화에 의한 무의식적 재구성을 통해 기존의 질서를 벗어나 낯설고 경이로운 비현실을 기묘하게 창조하였다. 또한 초현실주의 작가 살바도르 달리

(Salvador Dali)는 주관에 따라 대상을 변형, 왜곡시키기보다는 데페이즈망(Dépaysement) 효과를 사용하여 강박적이고 몽환적인 표현경향을 보여주었다. 이는 지각하고 있는 경험적 이미지를 뒤엎어 ‘낯설음’, ‘신비감’ 등의 효과를 내며 내부세계와 현상세계 사이의 경계가 소멸되는 ‘통합의 세계’가 표출될 수 있기를 기대했던 것으로서(김보민, 2005), 판타스틱한 공간을 표현한 바 있다.

다음 <그림 1>은 판타스틱의 각 영역의 특성을 범주화한 것이다.

IV. 현대패션에 반영된 판타스틱의 표현특성

본 장에서는 예술에 나타난 판타스틱의 표현특성인 언캐니한 경계성, 사이보그적 그로테스크, 영웅적



<그림 1> 판타스틱의 영역에 따른 표현특성의 범주화

초인성, 신화적 알레고리, 무의식적 비의미성의 5가지 분류를 토대로 2000년대 이후 현대패션에 반영된 판타스틱의 표현특성을 분석하였다.

### 1. 언캐니한 경계성

언캐니한 경계성은 죽었지만 살아 움직이는 언데드한 삶과 죽음의 경계, 또는 자연과 초자연의 경계선상에 있는 것들로서 악마적인 존재이며, 실재세계에는 존재하지 않는 것을 의미한다. 따라서 그 형태는 괴기스러운 악마적인 존재나, 신비스러운 초자연적인 존재들로 현실세계에 붕괴의 위협을 가하는 모든 것들로 표현되어진다.

대표적인 표현형태로는 유령, 악마, 귀신, 도깨비 등의 영적인 존재들과 미라, 좀비, 해골, 사탄인형과 같이 무생물의 존재가 생명을 얻는다든가 사람과 유사한 인형, 마네킹 같은 형태들이 주를 이룬다. 그리고 이들은 대부분 그로테스크하거나 호러 장르의 주류적 존재들이다.

패션에서 언캐니한 경계성은 부자연스럽고 기괴하며 비인간적인 형태로 그로테스크적인 고스나 핑크, 키치와 같이 이질적이고 기괴하며, 불안정, 파괴, 변형 등 어둠이나 부정적인 이미지로 표현된다. 인간소외, 죽음, 공포, 고통, 자학 등의 부정적이고 암울한 이미지는 해체주의적인 형태로 나타나며, 대표적인 고스 족들은 창백한 흰 얼굴과 블랙의 중세적인 의상을 차용한다. 현대패션에서는 고스가 가지고 있는 핑크적 요소, 페티시적 요소, 로맨틱적 요소 등이 디자인들에게 자극적이고 대담하며, 파워풀한 여성성을 나타내는 영감의 원천이 되기도 한다(최정화, 2005).

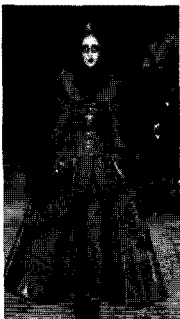
삶과 죽음의 경계선상에 있는 뱀파이어적인 요소를 표현한 <그림 2>는 실제 살아있는 것 같지 않은 페티시적이고 자극적인 메이크업으로 파워풀한 여성성을 나타내고 있어 전형적인 고스이미지를 형상화하고 있다. 헤어스타일은 박쥐형상의 기이한 형태로 뱀파이어의 상징적 동조를 나타내며, 의상은 인위적인 어깨 과장으로 파워풀함을 강조하고 프린팅된 기이한 상형문자들은 주술적 기호를 암시하고 있다.

언캐니한 경계성에서 인간을 닮은 무생명체인 마네킹 이미지 역시 패션에서 판타스틱한 이미지를 보여준다. <그림 3>은 마네킹에 인간의 바다 모습을 사실감 있게 디지털 프린팅한 것으로 사람과 마네킹의 언캐니한 경계를 보여준다.

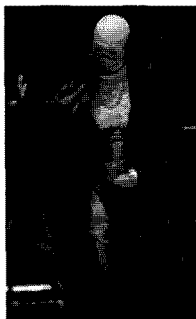
한편, 여러 예술 장르에서 일찍이 표현되어 온 과학적으로 설명할 수 없는 초자연적인 유령이나 귀신, 좀비, 미이라 등의 존재 역시 패션에서도 언캐니한 경계성을 표현하는 요소로 등장하고 있다. 알렉산더 맥퀸은 <그림 4>와 같이 푸른색의 바다 페인팅을 통해 기이한 동양적 유령 신체를 바탕으로 이국적인 일본풍의 패션스타일을 완성하였으며, <그림 5>의 언더커버(Undercover) 작품에서는 누더기와 같은 낡고 오래된 소재를 바탕으로 진신을 천으로 감아놓은 미이라를 연상시키고 있다. 이와 같은 영혼불멸의 이미지를 보여주는 초자연적인 형상들은 삶과 죽음의 경계에서 영생을 추구하는 인간의 원초적인 욕구를 내포하고 있다.

### 2. 사이보그적 그로테스크

인간과 기계의 결합으로 탄생된 사이보그의 개념은 테크놀로지의 발달과 연계되어 있다. 특히, 웨어러



<그림 2>  
John Galiano,  
06-07 F/W



<그림 3>  
Jean Paul Gaultier,  
04 F/W



<그림 4>  
Alexander McQueen,  
06 F/W



<그림 5>  
Undercover,  
06 F/W

를 컴퓨터(Wearable Computer)의 현실화는 컴퓨터 의복의 상용화로 사이보그 패션으로 등장했고, 가상신체를 이상적인 이미지로 형성하는 방식을 통해 사이보그를 출현시켰다.

사이보그 패션은 기능적 확장을 목적으로 육체 친화적, 복제적 특징을 갖는다. SF 영화 <매트릭스>에서처럼 신체 내 컴퓨터 이식이 될 수도 있으며, 옷과 액세서리가 무선 인터넷의 기능을 지니거나, 제2의 피부개념을 넘어 신체와 디지털 환경을 접속시키는 접속체로서의 기능성 또는 신체에 이상이 생겼을 때 인공지능 케어의 기능이나 알람 기능이 있는 의복 등 다양한 웨어러블 패션들이 등장하고 있다. 테크놀로지적 사이보그 이미지와 더불어 퓨처리즘적인 사이보그 이미지들도 등장하고 있는데, 이들은 다중복합적인 형태 또는 노스텔지어와 판타지의 대상으로서 초월적 이미지로 표현되고 있다. 홀로그래픽 소재와 같은 기능성이 가미된 사이버 소재의 개발 역시 과거와는 다른 미래전사, 테크놀로지적 사이보그, 테크노페티시즘 등의 새로운 사이버 핑크스타일로 표현되어지고 있다.

과학적인 기괴함을 뜻하는 사이보그적 그로테스크에서 가장 원초적인 모티프는 프랑켄슈타인이라 할 수 있다. <그림 6>은 04 F/W 안토니 앤 넬리슨(Antoni & Alison)의 작품으로 기이한 초록색의 프랑켄슈타인의 가면, 몸을 바늘로 기워 만든 것에서 영감을 받은 니트 조각조각들이 문학과 영화에서 프랑켄슈타인의 내러티브를 연상시킨다.

하위문화스타일로서 사이버핑크 또한 사이보그적 그로테스크를 표현하고 있다. 08 S/S 존 갈리아노(John Galliano)의 작품<그림 7>에서는 기계부속품, 피어싱

한 얼굴과 타이어조각을 잘라 만든 기괴한 형태의 머리장식, 체인목걸이, 그리고 그라피티적인 바디 페인팅을 통해 현실의 실제하는 인간의 모습이 아닌 공격적이고 파워풀한 사이버 핑크를 판타스틱하게 묘사하고 있다. 한편, 다양한 문화적 코드를 접목하여 사이보그적 그로테스크 이미지를 하이패션으로 승화한 <그림 8>에서는 금속철재로 된 엠브로이더리 장식의 꾸뛰르적 감각의 드레스와 파워풀한 군인의 이미지인 갑옷 일부를 그로테스크하게 접목하고 있다.

사이보그적 이미지를 가장 극대화한 <그림 9>는 전신을 하이테크한 소재를 바탕으로 마스크형상의 투구를 쓴 외계의 기괴한 로봇 전투사를 묘사함으로써 그로테스크한 이미지를 창조하였다. 이러한 사이보그적인 신체는 퓨처리즘을 토대로 인간을 초월한 신체 기능의 과장이나 확장을 통해 우성적 신체에 대한 욕망을 의미하며, 특히 의복소재에 있어서 하이테크한 최첨단소재를 통해 표현하고 있는 것이 특징적이다.

### 3. 영웅적 초인성

인간은 누구나 현실에서 벗어나 자유롭고 싶은 희망을 꿈꾸며 구세주의 존재로서 영웅의 출현을 꿈꾼다. 인간은 삶과 죽음, 현실과 초현실을 넘나들며 자신이 원하는 욕망들을 영웅적 초인성에서 대리만족을 느끼며 자신의 욕망을 대리적으로 해소한다. 헤라클레스나 슈퍼맨 같은 가상의 영웅들은 인간 이상의 두뇌회전과 관찰력, 초인적인 파워 등 인간이 지니지 못한 파워에 대한 욕망들이 함축되어 있다. 슈퍼영웅이 등장하는 만화책들 중 『팬텀(1936)』은 레슬링 경기복 혹은 잠수복과 유사하게 몸에 딱 끼는 유니폼을 입



<그림 6>  
Antoni & Alison,  
04 F/W



<그림 7>  
John Galliano,  
08 S/S



<그림 8>  
John Galliano,  
06-07 F/W



<그림 9>  
Gareth Pugh,  
07 S/S

은 이른바 “코스튬 히어로(Costumed Hero)”가 등장하는 최초의 작품으로 이후 신분을 감추고 유니폼을 착용하는 것은 슈퍼영웅에게 필수조건이 되기도 하였다(류수현, 2006).

인류의 구원자이자 희망인 슈퍼맨은 <그림 10>에서 보여 지는 영화 속 스타일을 모방한 헤어, 검은 뿔테 안경 그리고 가슴에 보여 지는 파란색 티셔츠와 모스키노 브랜드를 뜻하는 빨간색의 ‘M’자는 강렬한 색상 대비로 모스키노 슈퍼맨을 은유적으로 표현하고 있다. 엠블럼 이외에도 슈퍼맨의 파워풀한 근육을 과시하는 밀착형 슈트와 망토 역시 슈퍼히어로를 상징한다. 미국에서 탄생한 슈퍼맨은 현실적으로 힘들고 불안정한 삶에서 자신을 구원해주는 초인적인 영웅으로 미국 제국주의의 요소를 내포하고 있다.

코믹마블스의 또 다른 영웅인 원더우먼을 묘사한 <그림 11>은 미국의 애국적 정체성을 반영한 미국 국기, 금박, 은박으로 화려하게 수놓아진 별 모티브로 부스띠에(Bustier)를 강조하고, 레드와 화이트의 스트라이프 재킷에 레드, 블루의 술 장식, 별 장식과 함께 가슴에 부착된 여러 종류의 배지들은 마치 전투용 미군복을 연상시킨다. 그리고 금색의 삼각팬티는 핑크색 리본으로 장식되어 여성성과 섹슈얼리티를 함께 나타내는 원더우먼의 상징성도 함께 내포하고 있다 (Bolton & Chabon, 2008).

<그림 12>는 01 S/S Issey Miyake의 작품으로 헐크(Hulk)와 같은 신체 근육의 과장된 이미지를 전달해주고 있다. 가슴, 허벅지, 무릎에 표현된 패딩은 남성의 육체적 힘을 패션스타일로 승화시킨 것이다. 슈퍼영웅의 남성적 힘을 그래픽적 요소 혹은 디테일 등으로도 표현한 <그림 13>은 힘을 상징하는 대표적인

남성 스포츠인 풋볼의 유니폼을 모티브에서 착안된 디자인이다. 공격적 이미지의 헬멧과 풋볼 유니폼의 어깨패드, 핑크색의 여성성이 내포된 올인원스타일과 팝적인 문양이 혼합되어 여성성과 남성적 파워를 동시에 표현하고 있는 것이 특징적이다.

#### 4. 신화적 알레고리

신화에서 보여지는 상상적 도상들을 보면 이종교 배교 이루어진 것들이 많다. 이종교배에 의한 알레고리는 판타스틱 예술에서 주로 등장하며 돌연변이, 기형, 이중체, 다중체, 유전자 결합 등 다양한 형태로 존재한다. 패션에 나타난 신화적 알레고리에 대해 양숙희, 양희영(2005)은 신체적인 양면성, 다양한 요소들을 혼합한 복합적인 절충성, 신화적 이미지를 모방함으로써 스스로를 가상인물과 동일시하여 정체성과 개성을 상실하는 비진정성, 패타적인 이미지를 탈피한 양성성, 붕괴와 경계의 상실, 이분법적 논리의 해체, 타자의 부상 등의 탈역사성으로 분석한 바 있으며, 2000년대 이후에는 추상적인 특성의 비유적 표현, 의인화 등으로 나타나고 있다. 특히 신화적 모티브를 토대로 하거나 혹은 남성적 힘을 내포한 동물의 일부를 차용함으로써 판타스틱한 이미지를 표현하고 있는 것이 주된 특징으로 나타나고 있다.

<그림 14>는 신화 속에 나오는 판프파탈로서 남성에게 위협적인 존재로 묘사된 반인반어 사이렌의 형상을 표현하고 있으며, 특히 전신을 감싸는 비늘조각형태의 의복 소재와 꼴당된 여성의 가슴과 복부는 기괴한 돌연변이로서의 이중체를 미래적으로 묘사하고 있다.

신화적 이중체는 특정 신화 속 소재를 주로 가져오



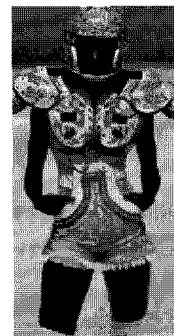
<그림 10>  
Moschino,  
06-07 F/W



<그림 11>  
John Galiano,  
01 S/S



<그림 12>  
Issey Miyake,  
01 S/S



<그림 13>  
Alexander McQueen,  
05 S/S





<그림 14>  
Alexander McQueen,  
07-08 F/W



<그림 15>  
Swash,  
05 S/S



<그림 16>  
Carol Christian Poell,  
00 S/S



<그림 17>  
Basso & Brooke,  
05-06 F/W

기도 하지만 기형적인 의상을 통해 추상적으로 암시하기도 한다. <그림 15>는 05 S/S Swash의 작품으로 두 개의 티셔츠를 하나로 연결하여 표현한 것이며, 이는 몸체가 붙은 기형적인 삼쌍둥이를 연상하게 한다. 한편, 동화 속 의인화된 모티브로 유머러스하게 전개하여 신화적 알레고리를 표현한 <그림 16>은 00 S/S Carol Christian Poell의 Horse-Tail Knicker Belt 작품이며, 바지와 기묘하게 결합된 말의 꼬리가 마치 동화 속 의인화된 인물과 같은 설정을 유머러스하게 전달한다. 동화 속 신화의 이미지를 프린팅으로 묘사한 <그림 17>은 동화 『파퓰젤』의 이야기처럼 성 꼭대기 창가에서 길게 땅은 머리를 내린 모습이 불꽃과 점목된 여신의 이미지를 알레고리화한 것이 특징적이다.

### 5. 무의식적 비의미성

일상에서의 탈출, 초월적인 환상, 미술적인 현상 등의 상상력은 지루한 일상에서 벗어나 삶의 활력소가 된다. 그 가운데 눈에 보이지 않는 내면세계를 표현한 무의식의 세계, 꿈의 세계를 현실적으로 끌어내는 것은 판타스틱의 주요한 속성 가운데 하나인 무의식적 비의미성을 이룬다.

판타스틱 패션에서 무의식적 비의미성은 곤충, 나비, 새, 나무, 꽃 등 자연적인 것에서부터 악기나 거울, 카드, 인체모형 등의 일상적인 사물에 이르기까지 다양한 오브제를 원래 용도의 위치를 벗어나 활용됨으로써 기괴함과 유머를 전달한다. 이러한 위치전환과 우연성의 효과에 의한 데페이즈망(Dépaysement) 기법은 비합리적이고도 불가사의한 이미지를 표현하며

2000년 이후 판타스틱 패션의 주요한 방법 가운데 하나로 나타나고 있다. 먼저 <그림 18>은 인테리어용 침구들이 데페이즈망 기법으로 스타일링 된 것으로 무의식적 비의미성을 보여준다. 초현실주의자들이 즐겨 사용하는 트롱프뢰이유(Trompe-l'oeil) 즉, 눈속임 기법 역시 판타스틱 패션의 무의식적 비의미성을 구성하는 한 기법이다. <그림 19>는 풋볼의 방어벽을 상징하듯 단단한 벽돌모양의 트롱프뢰이유 기법을 DTP 프린팅으로 표현하였으며, 또한 불필요한 소매를 한 장 더 추가함으로써 기형적인 신체 이미지를 표현하고 있다. 착시적 이미지를 표현한 <그림 20>에서는 흰색의 모피 술을 두른 듯 하지만, 실제 혐오스러운 흰 쥐들로 구성됨으로서 기괴한 판타스틱 스타일을 창조하였다.

한편 <그림 21>은 프로타주 기법을 의복에 적용한 듯, 선명하게 부조적으로 표현된 'NO'라는 글자는 과장된 입체적인 형상으로 입을 사람의 심리적 상황을 어필하며 의복스타일과는 무의미한 방어적·부정적 메시지를 함축하여 판타스틱한 스타일을 보여주고 있다. 이러한 무의식적 비의미성을 토대로 한 표현들은 작가의 주관적인 해석에 의한 불가사의한 형상들을 소재로 끌어냄으로써 기존의 의복이 가진 고정관념을 벗고 기괴함, 유희성을 보여주고 있는 것이 특징적이다.

다음 <표 1>은 현대패션에 나타난 판타스틱의 표현 특성을 정리한 것이다.

## V. 결 론

첨단디지털 미디어의 진화는 실재보다 더 생동감 넘



<그림 18>  
Viktor & Rolf,  
05 F/W



<그림 19>  
Bernhard Wilhelm,  
04-05 F/W



<그림 20>  
Gareth Pugh,  
08 S/S



<그림 21>  
Viktor & Rolf,  
08 F/W

<표 1> 현대패션에 나타난 판타스틱의 표현특성

표현특성	표현 방법	내적 의미
언캐니 경계성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 피, 주술적 기호, 어둠, 죽음, 박쥐 등 부정적 요소의 표현</li> <li>· 실존하지 않는 괴기스러운 초자연적인 도상</li> <li>· 페티시적이고 자극적인 메이크업</li> <li>· 부정적인 블랙, 다크그레이, 레드 컬러로 악마적 형상을 상징</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 영생에 대한 인간의 욕구</li> <li>· 존재의 소실로 인한 충격</li> <li>· 반문화성</li> <li>· 초월적 힘에 대한 욕구</li> </ul>
사이보그 그로테스크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인공보철물을 착용한 사이보그적인 신체 확장</li> <li>· 파워풀한 이국적 도상과의 접목</li> <li>· 하이테크적인 금속감투, 철망, 가죽, 고무, 은박, 비닐 소재의 활용</li> <li>· 미래를 상징하는 실버, 브론즈, 그레이, 블랙 컬러</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 신체 기능 확장을 통한 우월성</li> <li>· 인간 신체에 대한 새로운 개념 부여</li> <li>· 유토피아적인 갈망</li> </ul>
영웅적 초월성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 남성우월적인 과장된 의복의 실루엣</li> <li>· 스피드와 힘을 과시하는 기능성 유니폼의 접목</li> <li>· 상징적인 심볼, 색상 표현</li> <li>· 미국적 제국주의를 표상하는 국기 모티브</li> <li>· 섹슈얼, 페티시즘적 요소를 지닌 맹키한 영웅적 의상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 현실 초월에 대한 욕망</li> <li>· 대리만족으로 인한 욕구 해소</li> <li>· 우월한 이상적 신체에 대한 갈구</li> </ul>
신화적 알레고리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 신화적 비실재 도상의 형태 및 소재의 사실적 표현</li> <li>· 바다 페인팅, 메이크업을 통한 혼성체 및 돌연변이 이미지 표현</li> <li>· 동화 속 의인화 모티브의 부분적인 접목</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 초월적 인간 존재에 대한 갈망</li> <li>· 모순구조를 통한 해학성의 표출</li> </ul>
무의식적 비의미성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 일상 속 오브제의 기이한 연출, 위치전환</li> <li>· 과장된 프로타주 기법</li> <li>· 디지털 프린팅을 활용한 착시 기법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 무의식적인 내면세계의 표출</li> <li>· 주관적인 해석에 의한 아름다움 표출</li> </ul>

치고, 현실보다 더 감동적인 비현실로 실재와 가상을 혼란스럽게 만들고 있으며, 불가시적 상상의 세계를 표현한 판타스틱은 현대인들의 무감각한 감성 속으로 파고들어 그들의 억눌린 욕망을 해소시켜준다. 표현실체의 외적 기호이자 사회문화 컨텍스트로서 패션은 이를 시각적으로 표현하는 중요한 매체로 작용하고 있다.

본 논문에서는 이러한 판타스틱의 영역에 따른 표현특성을 토대로 2000년대 이후 패션에서 나타난 판타스틱의 표현방법과 그 의미를 분석하고자 하였다. 그 결과는 다음과 같다.

먼저 판타스틱의 영역에 따른 표현특성은 언캐니한 경계성, 사이보그적 그로테스크, 영웅적 초인성, 신화적 알레고리, 무의식적 비의미성 5가지로 범주화되었으며, 2000년대 이후 패션에 나타난 표현특성으로는 첫째, 언캐니한 경계성에서는 피, 주술적 기호, 해골, 죽음, 어둠, 악 등 부정적인 요소로 표현하거나 마네킹, 인형 같은 언데드한 이미지로 표현되어 나타났다. 실루엣은 인위적인 과장으로 초월적인 파워를 나타내며, 반문화적인 핑크, 락, 페티시즘, 고스, 해체주의적 요소와 혼합하여 부정적 이미지로 표현되었

다. 표현실체들은 창백한 피부표현 등의 자극적인 메이크업과 바다 페인팅 등의 비실재적 인체 표현, 그리고 해체된 기괴한 마네킹과 같은 형태로 표현되었다. 컬러는 죽음을 상징하는 레드, 블랙, 다크 그레이 등의 부정적인 컬러가 사용되어 악마적인 이미지를 표현하였다.

둘째, 사이보그적 그로테스크에서는 인공적인 퓨처리즘적 사이버 펑크나 인공보철물을 착용하여 신체 기능을 확장한 사이보그적인 패션으로 나타났다. 사이버 패션으로 인체를 보호하기도 하고 인간이 꿈꾸는 테크놀로지적인 우성적 신체 표현으로 나타났다. 표현소재에 있어서도 하이테크하거나 퓨처리즘적 소재, 컬러에서도 퓨처리즘적인 실버, 브론즈, 그레이, 블랙 등이 주를 이루었다.

셋째, 영웅적 초월성에서는 영웅들은 인간 이상의 초월적인 힘을 지니고, 남성우월적인 힘의 과시나 사회 환경, 배경에 따라 다양하게 등장하며, 패션에서 보여지는 슈퍼히어로 의상들은 은유나 상징적인 특징으로 나타났다. 남성우월적인 과장된 의복의 실루엣, 스피드와 힘을 과시하는 기능성 유니폼의 접목, 슈퍼히어로들의 상징적인 모티브나 색상, 심볼, 미국적 제국주의를 표상하는 국기모티브, 섹슈얼한 페티시즘적 요소를 지닌 핑키한 여자 영웅의상 등으로 표현되어 주로 인간 욕구의 대리만족, 우월한 신체에 대한 갈구로 나타났다.

넷째, 신화적 알레고리에서는 혼성체나 돌연변이와 같은 신화적인 비실재 도상으로 나타났다. 혼성체나 돌연변이 같은 신체의 표현은 실루엣뿐만 아니라 바다 페인팅, 메이크업으로 더욱 신비하고 기괴함을 더했다. 소재 표현에서도 새의 깃털이나 물고기의 비늘, 사슴뿔, 수탉 등 신화적 혹은 파워풀한 동물들이 지닌 특징적 요소를 사실적으로 묘사하여 다중체적인 새로운 형태의 혼합으로 표현되었다. 또한, 동화 속에서 의인화된 모티브의 부분적인 접목, 동화 속의 비실재 공간이 DTP로 프린팅됨으로써 유머러스하고 해학적인 표현으로도 나타났다.

다섯째, 무의식적 비의미성에서는 일상 속의 오브제들의 과장이나 왜곡 등으로 의복에 기이하게 위치 전환되어 연출되거나 과장된 프로타주 기법, 디지털 프린팅을 활용한 착시 기법 등으로 작가의 무의식적이고 주관적인 미의 해석에 의한 불가사의한 형상들이 시각적으로 표현되어진 것이 특징적이다.

이처럼 패션에서 판타스틱(The Fantastic)은 다른

예술영역과 더불어 인간의 잠재된 심리적인 욕구를 반영하고 불가시적인 이미지, 현실에서 불가능한 상상의 영역을 독특한 형태, 소재, 이미지 등의 표현으로 나타냄으로써 창의적인 미래 패션에도 영감을 주는 중요한 요소로 그 영역을 확고히 할 수 있을 것으로 기대된다.

## 참고문헌

- 김보민. (2005). *다중적 공간구성을 통한 회화적 일탈*. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김윤아. (2003). *포켓몬 마스터 되기*. 서울: 살림.
- 김재홍. (2003). *그리스 사유의 기원*. 서울: 살림.
- 러츠키, R. L. (1999). *하이테크네: 포스트휴먼 시대의 예술, 디자인, 테크놀로지*. 김상민, 김상규, 박노영, 박해천, 윤원화 역 (2004). 서울: 시공사.
- 류수현. (2006). *판타지 영화의상에 대한 기호학적 분석: 슈퍼영웅의 파워 이미지를 중심으로*. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 문유진. (2007). *포스트휴먼 시대 사이보그 몸 이미지 연구: 오를랑과 스텔락을 중심으로*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서명자. (2005). *의상디자인에 나타난 신화적 상징체계 연구 - 영화 <Star Wars> 여자 주인공 의상을 중심으로*. 홍익대학교 대학원 박사학위 논문.
- 손지연. (2007). *현대미술과 알레고리 해석: 고전적 알레고리의 차별성을 중심으로*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송태현. (2003). *판타지: 톨킨, 루이스 톨링의 환상세계와 기독교*. 서울: 살림.
- 양승희, 양희영. (2005). 현대패션에 나타난 신화적 이미지에 관한 연구. *복식*, 55(1), 151-164.
- 오여명. (2003). *판타지 스타일: MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로*. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 유재희. (2005). 장르에 따른 영화이해와 해석-판타지 장르를 중심으로-. *교육교회*, (341), 60-61.
- 이미영. (2005). *판타지 일러스트레이션 표현연구*. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 이신영. (2005). *Visual Communication 측면에서 접근한 판타지(Fantasy) 장르에 관한 연구: 만화, 애니메이션을 중심으로*. 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 이유선. (2005). *판타지 문학의 이해*. 서울: 역락.
- 이주현. (2006). *권정생의 리얼리즘 동화와 판타지 동화연구*. 대전대학교 대학원 석사학위 논문.
- 전금자. (2000). *현실과 허구의 구조적 왜해를 반영하는 회화의 표현연구: 남미문학의 마술적 사실주의 경향과 본인의 작품을 중심으로*. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 잭슨, 로즈메리. (1981). *환상성: 전복의 문학*. 서강여성문학

- 연구회 역 (2001). 서울: 문학동네.
- 최성훈. (2006). *판타지 效用論에 대한 또 다른 接近: 프로이트의 '꿈의 解釋'을 中心으로*. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 최정화. (2005). 현대패션에 나타난 고스(goth) 이미지의 미적 특성. *한국의류산업학회지*, 7(2), 153-161.
- Bolton, A., & Chabon, M. (2008). *Superheroes: Fashion and fantasy*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Joanne, E. (2000). *The fashioned body*. Cambridge: Polity Press.