

패션 이미지의 포스트휴먼 표현 특성

최서영 · 하지수*†

서울대학교 의류학과, *서울대학교 의류학과/서울대학교 생활과학연구소

Posthuman Characteristics Expressed in Fashion Images

Seoyoung Choi · Jisoo Ha*†

Dept. of Fashion and Textiles, Seoul National University

*Dept. of Fashion and Textiles, Seoul National University/

Research Institute of Human Ecology, Seoul National University

Received February 13, 2024; Revised June 17, 2024; Accepted July 1, 2024

Abstract

Regarding the evolving technological landscapes and the integration of fashion imagery into virtual spaces, like the metaverse, this research navigated the transformative dimensions of body expression in contemporary fashion. It is rooted in a posthuman framework, interpreting the novel forms of representation emerging in this dynamic technology-fashion intersection. A comprehensive exploration of posthumanism, transhumanism, and posthuman perspectives preceded the image analysis to elucidate shifting paradigms in portraying the human form within artworks. The analysis of posthuman expressions in fashion imagery unveiled a rejection of hierarchical viewpoints within the human species, challenged gender norms, and embraced diverse body representations. Four distinctive classifications emerged: “Incapacitating of Male Power from Gaze,” “Revealing Fearlessly,” “Fashioning Non-human Beings,” and “Techno-morphism of Body.” These categories emphasized transcending conventional beauty standards, highlighting inclusivity by embracing diverse body representations and technologically integrated expressions in fashion. This study addressed the need for more comprehensive ones on evolving posthuman classifications in fashion imagery. The identified trends offered valuable insights for image creators and scholars, encouraging deeper exploration of expressive intentions and perspectives.

Key words: Fashion image, Body image, Posthuman, Transhumanism, Posthumanism; 패션 이미지, 신체 이미지, 포스트휴먼, 트랜스휴머니즘, 포스트휴머니즘

I. 서 론

최근 패션에서 신체 표현 양상이 다양화되는 경향을 보이며, 기술의 발전과 디지털 공간 확장으로 새로운 표현 가능성이 제시되고, 새로운 이미지가 지속적으로 창조되고 있다. 또한 기후 변화, 환경 오염, 전염

병 등으로 인해 ‘인류세(人類世, Anthropocene)’라는 용어가 등장하였는데, 인류세란 인간의 활동이 지구 환경에 큰 영향을 미치고 있다는 점을 강조하고자 제안된 지질시대의 구분이다(Crutzen, 2006). 인류세의 도래는 인간이 지속적으로 지구의 변화를 초래해 왔으므로 인류세의 지구와 인간을 발전적이고 새로운 관점에서 이해하기 위해서 인간에 대한 새로운 의미 분석이 필요함을 강조한다(Chakrabarty, 2009).

†Corresponding author

E-mail: jisooaha@snu.ac.kr

인류세를 살아가는 인간의 역할에 대한 상반되는 입장이 있는데, 인류세를 긍정적으로 바라보는 관점과 인류세에 문제의식을 지닌 관점이다. 인류세를 긍정하는 이들은 인류의 힘을 증명할 수 있는 시대가 바로 인류세이며, 인간의 지식과 기술로 지구의 변화를 통제할 수 있다고 주장한다(Hamilton, 2017; Horn & Berghthaller, 2019). 반면에 인류세를 부정적으로 바라보고 우려하는 이들은 지구 환경이 변화한 이유가 인류에 있음을 지적하며 인류는 생물 공동체의 일부임을 인정하고, 다른 종과의 상호 작용을 통해 공존해 왔음을 받아들이고 인간 예외주의를 거부하자는 주장을 펼친다(Hamilton, 2017).

인류세와 함께 포스트휴먼 또한 본격적으로 거론되기 시작하였다. 인류세를 인류의 힘을 증명하는 긍정적인 시대로 보는 입장은 과학기술로 자연과 물질의 제약을 극복할 수 있다는 전통적 휴머니즘에 뿌리를 둔 ‘트랜스휴머니즘’의 사상으로 이어졌고, 인류세를 위기로 바라보는 것은 이 위기를 초래한 인류에게 새로운 성찰을 요구하며 비인간 존재의 인식, 인간중심적 사고의 탈피를 요구하는 ‘포스트휴머니즘’ 사상으로 연결되었다. 포스트휴먼은 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘에서 각각 궁극적으로 되고자 하며 이상적으로 여기는 인간상 혹은 존재를 의미한다(Shin et al., 2020). 포스트휴먼은 인간의 정의와 경계, 인간과 비인간 사이의 관계에 대해 질문하며 4차 산업혁명에 대한 논의와 더불어 인공지능이나 로봇, 생명공학 분야 뿐 아니라 예술, 문학 등에서도 그 논의의 영역이 광범위하게 확대되어 왔다. 포스트휴먼이란 용어가 본격적인 조명을 받게 된 것은 1999년 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)가 포스트휴먼을 이론적으로 정리하면서부터였고, 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 포스트휴먼을 인간중심주의에서 벗어나 비인간 요소들과 연결 및 혼성의 관계를 가지는 주체로 설명하며 더욱 주목을 받게 되었다.

인류세를 살아가는 우리는 이러한 새로운 인간상을 다루는 포스트휴먼적 관점에서 시각 예술은 물론 패션 이미지에서 인간과 다른 존재 간의 관계가 어떻게 표현되고 있는지에 관해 구체적으로 고찰할 필요가 있다. 패션에서 포스트휴먼을 다룬 선행 연구는 포스트휴먼이 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘의 두 가지 개념으로 분류될 수 있다는 종합적 논의가 부족한 실정으로, 포스트휴먼을 인간과 기술의 결합으로

한정하여 그 특성을 분석하고(Choi, 2011a), SF영화에서 나타난 기술에 기반한 미래적 신체 이미지를 포스트휴먼으로 바라보거나(Choi, 2011b), 진화된 인간으로서의 포스트휴먼적 특성이 드러난 패션쇼의 사례를 연구하는 등(Han & Park, 2020), 과학과 기술로 인해 진화한 인간상과 기존의 인간을 초월한 존재로서를 의미하는 트랜스휴머니즘의 포스트휴먼에만 집중하는 논의들이 존재하였다. 반면에 남성과 여성, 인간과 비인간에 대한 이분법적인 구분에 대한 비판을 다룬 연구(Smelik, 2021), 3D프린팅 기술을 활용한 패션 디자이너의 작품을 인간과 비인간 사이의 경계에 있는 스타일로서 바라보는 연구(Smelik, 2022), 반려견 의류를 패션에 포함하며 인간의 전유물이라 여겨졌던 패션의 경계를 확장한 연구(Vänskä, 2018), 서구와 비서구권, 인간과 비인간, 남성과 여성 간의 관계에 주목하면서 우리 주변의 계층과 경계에 의문을 제시하는 디자이너 작품 분석을 통해 포스트휴먼 개념을 설명하는 연구(McMillan, 2023), 메타버스의 패션을 에콜로지 관점에서 바라보며 포스트휴먼 이론을 적용하여 분석한 연구(Liu, 2023) 등은 이분법적 사고를 탈피하고자 하는 포스트휴머니즘의 포스트휴먼만을 다루고 있었다. 신체 이미지를 중심으로 포스트휴먼 표현 특성을 포괄적으로 다루는 연구는 여전히 미흡하였으며, 패션에서의 포스트휴먼을 논의하기에 앞서 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘의 두 개념의 차이를 명확히 밝히고 이를 기반으로 포스트휴먼적 신체 이미지를 분석할 필요성을 가진다.

본 연구의 목적은 현대 패션 이미지에 등장하는 기존의 인간과 다르게 표현되는 다양한 인체를 포스트휴먼의 관점으로 고찰하여 현대 사회에서 새로운 신체 이미지에 부여되는 내재적 의미를 밝히는 것이다. 특히, 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘 두 가지 개념의 차이를 명확히 하고, 이 두 개념 모두가 패션 이미지에 어떻게 반영되는지 살펴보고자 한다. 이를 위한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 시각 예술에 표현된 신체 이미지를 당대의 신체에 대한 인식을 통해 사적으로 고찰하고, 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘 관점에서 포스트휴먼 신체 이미지의 특성을 도출한다. 둘째, 패션 이미지에 표현된 신체를 첫 번째 연구문제에서 도출한 포스트휴먼 이미지의 특성을 기준으로 분류하여 이미지의 표현 특성과 내재적 의미를 도출한다.

문헌 연구와 사례 연구를 병행하였는데, 우선 철학, 미학, 예술 분야에서 포스트휴먼과 신체 이미지를 다룬 서적과 선행연구를 바탕으로 포스트휴먼의 개념을 정의내리고, 시각 예술 작품을 통해 사적으로 신체 이미지 표현의 변화를 고찰하여 포스트휴먼적 신체 이미지의 특성을 도출하였고 패션 이미지의 신체 이미지 분석을 위한 틀로 활용하였다. 현대 패션 이미지에 나타난 포스트휴먼적 신체 표현에 대한 사례 연구를 위해 인류세 담론이 본격화된 2016년부터 2023년 현재까지 포스트휴먼적 관점에 부합하는 이미지 혹은 관련한 주제를 표현한 작품을 분석 대상으로 선정하였다. 패션사진은 주류 미디어에 비해 검열과 규제로부터 자유롭고 보다 독창적인 표현이 나타나는 독립 패션 잡지(niche fashion magazine) 중에서 선별하였고, 선행연구(Lynge-Jorlén, 2012; Marcadent, 2022)에서 언급된 잡지를 기반으로 구글(www.google.com)에서 niche fashion magazine, independent fashion magazine의 키워드를 검색하여 포스트휴먼과 다양한 신체 이미지를 다룬 이력이 있는 상위 검색 목록의 독립 패션 잡지 10개를 예비 대상으로 선정하였다. 이후 의류학 박사학위 소지자 전문가 집단 3인의 추가 검증을 통해 총 5개의 잡지('Dansk Magazine', 'King Kong Magazine', 'Perfect Magazine', 'Purple Magazine', 'Tank Magazine'), 그리고 쇼스튜디오>Showstudio)를 연구 대상으로 선정하였고, 작품 테마가 포스트휴먼적 관점에 부합하는 작품을 선별하였다. 선택된 총 148개 이미지에 대한 타당성을 검증하기 위하여 의류학 박사학위 소지자 전문가 집단 3인의 검토를 실행하였고, 타당성 검증에 통과한 이미지 중 내적 의미 도출을 위해 작가의 인터뷰나 작품 설명을 통해 포스트휴먼적 표현 의도가 명확한 작품 22개를 최종적으로 분석하였다.

기존의 연구에서 단순히 미래적 존재로 거론되던 포스트휴먼을 인류세적 관점의 새로운 인간상으로 바라봄으로써 패션 이미지가 동시대의 사회, 문화적 메시지를 어떻게 전달하는지 밝히는 것에 학문적 의의가 있으며, 산업적으로는 효과적인 커뮤니케이션을 위한 패션 이미지 제작을 위해 동시대를 반영하는 다양한 신체 이미지의 구현을 위한 기초 자료가 될 수 있을 것이다. 궁극적으로 포스트휴먼 신체 이미지를 바라보는 객관적 틀을 마련하고, 패션 이미지에 접목 가능성을 제시함으로써 패션 이미지 표현의 다각적 표현에 기여할 것으로 기대된다.

II. 이론적 배경

포스트휴먼은 전통적인 인간의 개념을 넘어서거나 거부하는 것을 탐구하는 개념으로, 철학적, 문화적, 기술적인 관점을 포함한다. 포스트휴먼의 개념은 예술과 패션 분야에서의 신체 이미지 표현에 큰 영향을 미치며 전통적인 신체의 아름다움에 도전하고 새롭게 변화시켜왔다. 이론적 배경에서 포스트휴먼을 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘의 두 관점으로 살펴본다.

1. 포스트휴먼

‘포스트휴먼’은 다양한 학문 분야에서 그 명확한 의미에 대해 여전히 논의가 진행 중이다. 포스트(post)라는 접두사와 인간(human)이 합쳐진 단어로, 포스트휴먼의 등장 배경은 크게 두 가지인데, 과학 기술의 급부상과 전통적 휴머니즘에 대한 비판적 탐색의 촉구로 볼 수 있다. 이 두 배경은 각각 트랜스휴머니즘(transhumanism)과 포스트휴머니즘(post-humanism) 관점으로 전개되었다. 트랜스휴머니즘은 인간을 더 발전시키고 목적에 맞게 최적화시키는 것을 목표로 하며, 이를 위해 인간의 형태나 형식을 변경하고 개선하고자 한다. 이는 인간 자체를 극복하기보다는 더 향상된 인간상으로 발전시키고자 하는 경향을 보인다(Bostrom, 2003). 포스트휴머니즘은 휴머니즘의 전통적 인간상을 비판하는 관점으로 인간 자체가 더 이상 중요한 것이 아니며 현재의 인간상과 세계상의 형성에 큰 영향을 미친 남성/여성, 자연/문명, 주체/객체 등과 같은 이분법에 문제를 제기하고 관련된 관습적인 범주를 파괴하면서 인간 자체를 극복하고자 한다(Braidotti, 2013; Ferrando, 2013; Pepperell, 1995). 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘의 두 가지 입장에서 추구하는 인간의 모습과 개념에 차이가 존재하지만 궁극적으로 이루고자 하는 인간의 모습을 공통적으로 포스트휴먼이라고 칭하고 있다.

1) 트랜스휴머니즘적 관점에서의 포스트휴먼

트랜스휴머니즘 개념은 생물학자 줄리안 헉슬리(Julian Huxley)가 1950년대에 처음으로 사용하였는데, 그는 트랜스휴머니즘을 ‘인간으로서의 본질은 유지하면서도 능력의 새로운 가능성을 실현함으로써 인간을 초월하는 것’으로 정의하였다. 1980년대에 이르

러 미국 미래학자들은 트랜스휴머니즘을 ‘기술을 통해 인간의 한계를 넘어서는 향상된 인간’이라는 의미로 사용하기 시작하였고, 인간이 더욱 확장된 능력을 갖춘 존재로 변형될 것이라 주장하며 이에 대한 궁극적 인간상을 포스트휴먼으로 명명하였다(Bostrom, 2005). 트랜스휴머니스트는 현재 인간 형태가 종 발전의 최종적인 형태가 아니라 앞으로 더욱 진화가 가능한 초기의 모습이라고 여기며, 기술로 노화를 방지하고 심리적, 신체적, 지적 능력을 모두 향상 시키는 기술을 개발하여 인간의 조건을 근본적으로 향상시킬 수 있다는 가능성을 지지한다(Shin, 2012). 따라서 인간의 생애가 길어질수록 더 많은 것을 누릴 수 있다고 믿으며, 인간은 불멸을 획득해야만 비로소 인간이 당면한 문제들을 해결해 나갈 수 있게 될 것이라 여긴다. 또한 인간의 생물학적 진화 과정에 인간 자신이 부분적으로 개입하는 것 뿐 아니라, 더 나아가 인간의 몸, 특히 뇌가 컴퓨터 네트워크와 연결된 형태로까지 발전하여 사이버 공간 속 기술과 인간 정신의 결합 또한 추구하고 있다(Cheon, 2016; Loh, 2018/2021). 닉 보스트롬(Nick Bostrom)은 과거 인류가 합리적 기술을 사용하여 자신이 처한 조건과 외부 환경을 변화 및 향상시킨 것처럼, 지금의 인간 또한 현재 상황과 인간의 한계, 궁극적으로 인간상 자체를 향상시키기 위하여 기술적 수단을 활용할 수 있다는 점에서 트랜스휴머니즘이 전통적 휴머니즘과 동일한 선상에 놓여있다고 주장한다. 트랜스휴머니즘의 불멸과 인간 향상에 대한 욕구는 개인의 몸에 대한 선택과 자율성을 강조하여 개인이 몸의 수정과 향상에 대한 정보를 기반으로 선택할 수 있도록 한다. 신체에 안테나, 자석, LED 조명과 같은 장치의 삽입을 통한 기능적 향상은 물론 몸의 자율성을 탐구하기도 하며(Harbisson, 2012; Warwick, 2016), 인간을 닮은 기계의 개발을 통해 이상적 신체 이미지를 표현하는데 긍정적이다. 트랜스휴머니즘에서 신체는 기계화된 신체, 이상화된 신체, 향상된 신체 등 자유롭게 변형 가능한 신체 이미지로 전개된다.

2) 포스트휴머니즘적 관점에서의 포스트휴먼

포스트휴머니즘은 역사적으로 휴머니즘 이후에 등장한 사상적 조류로 휴머니즘의 핵심 전제들에 대해 대안을 모색하려는 시도이다. 휴머니즘은 인간의 본성이 인간 존재가 출현하기 위한 보편적인 상태라고 주장하는 견해이며 인간 본성을 자율적이고 합리적이

며 자유 의지를 지닌 존재의 정점으로서 바라본다. 반면 포스트휴머니즘은 인간을 모든 것의 중심에 놓는 휴머니즘을 비판함으로써 모든 만물의 척도였던 인간의 탈중심화를 논의한다(Braidotti, 2013). Ferrando (2013)는 포스트휴머니즘을 인간 중심적인 관점에서 벗어나 비인간적인 영역에 대한 탈이원론적이고 탈위계적인 탐구를 통해 인간 상상의 한계를 근본적으로 확장하며 미래의 포스트휴먼을 고려하는 것이라 하였다. 휴머니즘이 이원론적 인식 내에서 배제와 차별을 포함하여 인간을 정의했다면, 포스트휴머니즘은 이원론을 해체하고 새로운 형식으로 인간을 재구성하는 방향을 취한다. 또한 포스트휴머니즘은 트랜스휴머니즘과 상반된 태도로 기술을 바라본다. 생명체와 기계가 더 이상 서로 구분되지 않는 것을 포스트휴먼의 조건으로 제시하며(Pepperell, 2005), 인간이라는 개념 자체를 비판하면서 비인간 존재들을 모두 타자화했던 근대적 휴머니즘의 인간중심적 사고방식을 탈피하여 열린 사고와 포용력을 가지고자 한다. 한편 Herbrechter(2013)의 포스트휴머니즘에 대한 연구는 기술 발전이 인간과 비인간 사이의 경계를 모호하게 만드는 상황에서 인간이 무엇을 의미하는지에 대한 의문을 제기하며, 인본주의적인 관점에 도전하기도 한다. 뿐만 아니라 Latour(2018)는 기후 변화와 정치적 불안정성에 대한 대응으로서의 포스트휴머니즘을 논의하였는데, 그는 인간과 비인간, 자연과 문화의 경계를 해체하는 새로운 패러다임을 제안하며, 기후 변화와 같은 글로벌 위기에 대응하기 위해 인간 중심적 사고를 넘어서야 한다고 주장하였다. 포스트휴머니즘은 인간의 몸에서 유동적인 성별과 정체성을 지지하며, 개인이 전통적인 성 역할이나 인종, 연령과 같은 범주에 구속되지 않고 자유롭게 자신을 탐구하고 표현할 수 있게 하는 동시에 자연과 인공적인 것, 인간과 비인간, 현실과 가상 세계 사이의 경계에 관한 질문을 던지며 인간의 몸이 어느 한 가지 범주에만 국한되지 않는 자유로운 표현을 추구한다.

2. 신체 이미지

이러한 새로운 인간상은 예술 작품의 신체 표현에도 의미 있는 영향을 미치게 되었는데, 신체에 관한 관심은 오늘날에만 국한된 것이 아니라 과거에도 늘 존재하였다. 르네상스 이래 신체는 미술의 중요한 주제

가 되었으며 현대 미술에서는 보편적 인간의 이미지에 국한되지 않고 인간의 개별적 특수성을 다룸으로써 인간의 신체 이미지를 다양화하고 있다(Lee, 1999). 현대 예술에서는 신체 이미지가 당대 사회를 반영하며, 기존의 개념적 틀을 넘어 새로운 표현 방식을 모색하는 과정에서 신체 이미지를 중요한 도구로서 사용한다(Smith, 2019). 신체 변형을 재현하는 현대 미술 작품은 포스트모더니즘 이후 급증하였으며, 인간 중심적인 가치의 상실에 따른 인간 형태의 해체 및 재구성인 미술 작품에서의 신체 표현에 중요하게 작용하였다.

Clark(1959/2002)는 예술 작품에서 표현된 신체 이미지, 특히 누드란 무방비의 신체가 아니라 균형 잡힌 건강한 육체, 즉 재구성된 육체의 이미지이며, 이러한 신체는 예술의 한 형식으로 이상주의와 비례와 연관되며 실제의 신체보다 더 시각적으로 완벽한 화면을 구축하는 데에 그 표현 목적이 있다고 하였다. 때로는 더 아름답게 보이게 하기 위해 예술가의 의도로 왜곡이 이루어지기도 하였으며, 육체적으로 완벽하고 아름다운 인간을 창조하고자 했던 고대 미술은 르네상스를 거치면서 이상적인 인물상을 재현하기 위해 신체의 해부학적 묘사나 단축법, 명암법 등을 개발하였다(Siebers, 2000). 고전적으로 인체는 완벽한 비례와 질서에 기반하는 것이 이상적으로 여겨졌고, 남성의 신체가 이에 대한 근원이며 완벽성을 지닌 인간 형태로 인식되어 남성의 신체 묘사를 다룬 작품이 주를 이루었다(Clark, 1959/2002). 그러나 르네상스 시기 이후로 신고전주의와 인상주의에 이르기까지 여성의 몸이 미적 탐구의 기준으로 주목받게 되었으며, 작가들은 개인적인 미적 감각과 상상력을 통해 이상적으로 여기는 여성의 몸을 표현하였다. 이 시기의 여성 신체의 묘사는 단순히 시각적 만족을 위한 것이거나 남성 주체의 응시에 부응하는 여성 타자를 이상적으로 그린 것이었으나, 20세기 초 초현실주의 작가들을 시작으로 포스트모더니즘의 영향과 함께 과거 작품에서 나타난 여성 이미지를 지우며 남성주의적인 환상에서 벗어나고자 하였다. 이로 인해 타자와 주체 사이의 명확한 구분이 모호해지기 시작하였으며, 사진과 영상 기술의 발달, 컴퓨터 기술의 발전은 신체를 분해하고 해체하는 등 몸에 대한 새로운 시각을 가능하게 하였다(Smith, 2019). 이에 대해 Wegenstein(2007)은 신체에 시대와 문화가 새겨지면서, 예술가뿐 아니라 관중을 포함한 모든 사람이 사회적 억압으로부터의 해방

을 경험할 수 있는 장을 가지게 되었고, 이는 실생활을 지배하는 통제적인 지성으로부터의 자유를 표현하는 방식으로 나타났다고 하였다.

따라서 20세기 이후 미술에서는 신체의 시각적인 재현만을 중시하는 표현이 다소 수그러들었다(Lim, 2019). 이는 다다이즘(Dadaism), 초현실주의와 같은 미술 사조의 작가에 의한 신체 작업과 행위미술로 이어졌으며, 신체를 매체로 한 퍼포먼스에 가까운 바디아트(body art) 개념으로도 발전하였다. 1960년대와 1970년대는 백인의 제국주의적 가부장제가 도전을 받음과 동시에 흑인, 동성애자, 여성의 권리와 반전에 대한 목소리가 높아지던 시기로 백인, 남성, 이성애 등의 기준에 대항하고자 하는 경향이 컸다(Jones, 1998). 1980년대 이후부터 신체에 가해진 다양한 이데올로기의 표현을 위해 신체를 임의로 절단하거나 접합한 형태로 나타내기도 하였을 뿐 아니라 유전자 변형과 기형 인간, 반인반수를 통한 인간 신체와 심리에 내재된 동물성을 표출하고 욕망, 환상성을 드러내고자 하였다(Jeon, 2015). 1990년대에는 개념적 맥락을 달리 하는 신체 미술이 나타나기 시작하였는데, 이 시기에는 정신과 육체뿐 아니라 자아와 타자, 중심과 주변 등 모든 이분법적 사고를 추방하기 위하여 정신활동의 산물인 언어, 의미, 담론을 해체하는 자크 데리다(Jacques Derrida), 자크 라캉(Jacque Lacan), 미셸 푸코(Michel Foucault)와 같은 포스트구조주의자에 의해 새로운 정체성 담론이 발전하였다. 또한 뉴미디어 기술이 도입된 디지털 퍼포먼스 및 인터랙티브(interactive) 미술에 힘입어, 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 현상학이 다시 논의되기 시작했으며, 신체는 외부와 내부, 신체 내 존재와 신체 간의 구분을 타파하면서 기술과 기계를 중요한 대응물로 간주하였고 20세기 말을 거쳐 21세기로 들어서면서 첨단 기술인 디지털 혁명과 유전자공학의 발달로 생명 기술과 관련한 신체의 기술과의 만남을 통해 DNA와 같은 생물학적 요소들을 매체로 이용하여 심지어는 신체의 변형까지 이루어지는 새로운 신체 표현의 가능성이 제시되었다(Jones, 1998). 즉, 신체는 자연의 소재에서 벗어나 데카르트적인 신체와 정신의 이분법을 탈피하며 형태의 다양성으로 나타나는 포스트모던 주체로 발전하게 되었다(Jones & Stephenson, 2005).

패션에서의 신체 이미지 또한 단순한 의복의 재현을 넘어서 문화적, 사회적 배경을 반영해 왔다. 19세기

이후 패션은 사회적 지위를 나타내는 수단이자 자신을 표현하는 방법으로서, 신체 이미지를 변화시키는 중요한 역할을 해 왔다. 신체를 강조하거나 왜곡하는 의복을 통해 이상적인 신체 이미지를 제시하였는데 (Gaines & Herzog, 1990), 여성의 신체를 인위적으로 변형시켜 사회적으로 규정된 아름다움의 기준에 맞추려는 시도를 반영한다. 20세기 이후로는 패션에서도 이러한 전통적 기준에 도전하는 움직임이 나타났다. 다양한 체형과 개성을 존중하는 패션이 등장하면서, 신체 이미지에 대한 개념도 진화하였다. 패션은 더 이상 특정한 신체 유형을 이상적으로 제시하는 것이 아니라, 개인의 독특한 신체적 특성을 강조하는 방향으로 변모하였다(Entwistle, 2015). 이는 패션이 단순히 미적 표현을 넘어서 사회적 메시지를 전달하는 도구로서 기능하게 되었음을 의미한다.

포스트휴먼이 다양화된 인간의 표현에 근간이 되었다는 것은 시기적, 맥락적으로 타당하다고 볼 수 있다. 특히, 예술가가 표현하는 신체 이미지는 사회적 가치, 기대 등을 포함하여 인간에 대한 당대의 인식을 나타내는 시각적 표현이므로 신체 이미지에 부여된 새로운 시각을 이해함으로써 우리 사회가 인간을 어떻게 바라보고 있는지 밝힐 필요성을 가진다.

III. 예술 작품에 나타난 포스트휴먼과 신체 이미지

포스트휴먼을 다룬 예술 작품으로는 오를랑(Orlan), 바티 커(Bharti Kher), 대니얼 리(Daniel Lee), 아르 오리엔테 오브제(Art Oriente Objet), 스텔라크(Stelarc), 조지 게서트(George Gessert), 에두아르도 카츠(Eduardo Kac), 파트리샤 피키니니(Patricia Piccinini)의 대표 작품 16개를 분석하였다. 구글(www.google.com)에서 posthuman art, posthuman artist, posthumanism art, posthumanism artist, transhuman art, transhumanism artist의 키워드로 검색한 결과, 예술 비평과 관련하여 권위 있는 웹사이트 Artforum, ArtNet, Frieze, Hyperallergic, Medium, Smithsonian Magazine, Tate, The Art Newspaper, The Guardian에서 검색된 96개의 자료를 기반으로, 회화, 사진뿐 아니라 퍼포먼스 아트 등 신체 변형 미술을 기반으로 하여 혼성성과 사이보그와 같은 개념을 접목하여 인간의 경계가 무너지는 신체 표현을 중점적으로 다루고 있는 예술가들을 중심으로 살

펴보았다. 이들은 신체뿐 아니라 자연에 존재하는 비인간적 대상을 통하여 생태계 위기에 대한 경각심 또는 새로운 생태계에 대한 가능성을 표현하고자 하였다.

오를랑은 1990년부터 1993년까지 스스로의 얼굴을 성형하는 퍼포먼스를 펼쳤으며, 이후로는 실제 성형이 아닌 디지털 성형을 통해 얼굴을 끊임없이 변형시켰다. 다양한 가상의 자아 이미지를 자신의 이미지에 반영하는 성형수술 퍼포먼스는 자아가 지속적으로 수정되고 추가될 수 있음을 제시해 주었다. ‘성 오를랑의 재탄생(The Reincarnation of Saint ORLAN)’에서는 르네상스와 바로크 시대 미술에 표현된 비너스, 프시케, 모나리자의 얼굴을 기반으로 자기 얼굴을 재구성하는 성형 퍼포먼스를 실행하였고, 미적인 측면과는 거리가 먼 괴물과 같은 형태로, 남성도 여성도 아니며, 인간이나 기계도 아닌 모습을 형상화하였다(Fig. 1). 디지털 성형 프로젝트에서는 디지털 기술로 남미 콜롬비아 원주민의 모습을 자기 얼굴 사진에 합성시켜 문신을 새기거나 머리 형태에 변형을 주었고, 서구 기준과는 다른 미적 범주를 통해 아름다움이란 무엇인가를 반문하였으며, 오를랑의 주요한 두 가지 작품과 인터뷰를 통하여 신체의 자의적 수정과 신체의 경계를 해체하고자 하는 의도를 확인할 수 있었다.

인도 출신의 작가인 바티 커는 ‘아리오네(Arione)’와 ‘아리오네의 언니(Arione's Sister)’를 통하여 말의 다리와 하이힐을 신은 다리의 공존, 그리고 여러 개의 쇼핑백을 든 여성의 몸에 새겨진 인도 전통 장식 빈디(bindis)와 같은 표현으로 과거, 현재 그리고 동양적, 서양적 삶과 전통을 결합하여 문화적 이중성을 나타냄과 동시에 역할에 따라 달라지는 여성의 다양한 정체성과 인간 종 내뿐 아니라 비인간과의 경계가 흐려지는 모습을 표현한다(Fig. 2).

대니얼 리는 포토샵을 이용해 사진을 정교하게 합성 및 수정하여 동물과 인간의 모습이 결합한 형상을 표현하였다. 이는 십이 간지와 인간이 아닌 다른 존재로의 이동과 변형을 받아들이는 동양의 윤회사상을 반영한 것으로, 종간의 합성을 통한 인간과 다른 종 사이의 횡단 가능성에 대하여 논한다(Fig. 3). 아르 오리엔테 오브제는 과학과 미술의 상호 연관된 분야를 탐색하는 예술가 그룹으로, 환경문제와 동물실험에 대해 다룬다. 자기 피부 조직을 배양하여 멸종 위기에 있

거나 생물학 연구에 사용되는 동물의 모티프로 문신을 만들어 인간의 피부를 종간의 경계를 허물고 일종의 상징적 동맹을 맺는 장으로 사용하였다. 또한 말의 혈청을 자신에게 수혈하면서 인간의 몸에 대한 한계를 실험하였고, 동물실험에 대한 저항적 표현으로 인간 사회에서 동물의 위상에 관한 관심을 표하기도 하였다(Fig. 4). 이러한 퍼포먼스를 통해 종간 경계에 대한 의문을 제기함과 동시에 동물을 포함한 생태계에 대한 인간의 관점이 변화될 필요성이 있다는 문제의식을 보여주었다.

스텔락은 신체는 진부하다는 주장을 펼치며 신체를 기계로 대신하는 작품을 선보였다. ‘제3의 손(The Third Hand)’과 ‘프랙탈 육신(Fractal Flesh)’에서 로봇 팔을 부착하거나 신체에 기계 장치를 결합하는 것뿐 아니라 신체의 다른 부위에 있는 근육에 의한 신호로 팔을 움직이게 하거나, 컴퓨터를 통해 신체를 움직이게 하는 방식을 활용하여 신체가 디지털 시스템 내에서 소비되고 조종되는 방식을 보여주었고 하였다. ‘모바타’라는 개념을 제안하며 컴퓨터가 신체를 그려낸 아바타에 대한 역할상으로 실제 신체가 아바타에 따라 퍼포먼스를 수행하도록 하였는데, 아바타가 실제 세계에 나타나기 위한 인공기관으로서 신체를 간주하며 신체의 개념을 인간의 특권이 아닌 기계 장치까지 확장하였다. 또한 기계 장치 뿐 아니라 인공으로 조직 배양된 귀를 팔에 이식하며 신체란 자의적으로 덧붙이고 변형시켜질 수 있는 대상임을 보여주었다(Fig. 5).

조지 게서트는 식물을 유전자적으로 조작하였는데, 이는 개인의 미적인 기준에 근거하여 꽃의 색채와 모양을 선택하는 과정을 기록한 작품으로 새로운 생명체에 대한 가능성을 암시함과 동시에, 인간의 선택이 식물의 모습과 운명을 결정 짓는다는 것을 보여주면서 인간의 자연에 대한 선택권을 보여주었다(Fig. 6).

파트리샤 피키니니는 극사실주의적 표현으로 돌연변이, 혹은 상상의 생명체를 만들어내어 새롭게 등장할지도 모르는 미지의 존재에 대해 경각심을 불러일으킨다. 인간에 의해 어떠한 목적성으로 만들어진 피조물에 주목하고 이러한 창조로 발생할 수 있는 선택, 책임, 윤리적 문제를 논의하고자 한다. 피키니니의 작품 ‘황금머리 꿀빨새를 위한 보디가드(The Bodyguard for the Golden Helmeted Honeyeater)’, ‘북부의 코털곰을 위한 대리모(Surrogate for the Northern Hairy Wombat)’를 보면, 위기에 처한 동물을 구하기 위해 만들어

진 생명체의 모습이 매우 사실적으로 형상화 되어 있는데, 관람자에게 기술을 활용한 새로운 생명체 개발에 대한 기대 뿐 아니라 우려, 그리고 인간 역할에 대한 고민을 전달한다(Fig. 7).

1990년대 이후 전개된 작품은 신체 자체가 디지털을 통해 완벽히 대체되기도 하며, 사이보그 혹은 유전자 공학, 나노기술 등에 의해 만들어지는 강력하고 새로운 존재를 만들어냄과 동시에 비인간과 인간의 경계를 모호하게 한다. 즉, 포스트휴먼 표현은 테크놀로지에 의해 변형되거나 향상된 신체나 인간을 나타내는 개념 뿐 아니라, 이들이 의미하는 바를 재구성하는 것과도 관련이 있으며, 정체성을 재분배하는 과정을 포함한다(Halberstam & Livingston, 1995).

포스트휴먼을 다룬 예술 작품에서는 신체에 대한 새로운 인식뿐 아니라 인간 중 이외의 다른 존재에 대한 관심을 제기하며, 문헌 연구에서 밝힌 특성과 일맥상통하는 표현 의도를 확인할 수 있었다. 작품에 대한 설명과 포스트휴먼에 관한 선행 연구에서 나타나는 주요 주제와 키워드를 식별하기 위해 내용 분석을 실시하였고, 유사한 텍스트 분류한 클러스터를 박사학위 소지자 전문가 집단 3인을 통해 검증하는 과정을 거쳤다. 따라서 포스트휴먼을 다룬 예술 작품 사례 고찰 결과를 종합해 볼 때, 포스트휴먼의 특성은 ‘시선에서 남성 권력 없애기(Incipitating of male power from gaze)’, ‘거침없이 보여주기(Revealing fearlessly)’, ‘패션화된 비인간(Fashioning non-human beings)’, ‘몸의 테크노 다형화(Techno-morphism of body)’의 네 가지 분류로 정리되었다(Fig. 8).

시선에서 남성 권력 없애기에서는 포스트휴먼 예술이 전통적인 남성 중심의 시선과 권력을 해체하려는 시도가 빈번하게 나타나며, 이는 포스트휴머니즘적 관점에서 인간 중심적 사고와 그로 인해 발생하는 권력 구조를 비판하고 탈중심화하려는 시도로 볼 수 있다는 점에 주목하였다. 오를랑은 남성적 시선에 의해 규정된 미적 기준을 비틀고, 괴물과 같은 형상으로 변모시킴으로써 기존의 권력 구조를 무력화시키며 이는 Braidotti(2013)와 Ferrando(2013)의 포스트휴머니즘 논의와 연결된다. 바티 커 또한 동양적 전통과 서양적 현대성을 융합하여 여성의 다양한 정체성과 인간/비인간의 경계를 허물었고, 이는 Ferrando(2013)가 언급한 탈이원론적이고 탈위계적인 탐구를 통해 인간 상상의 한계를 확장하려는 시도와 일맥상통한다. 파



Fig. 1. The reincarnation of Saint ORLAN (1990~1993).
Adapted from Oettl (n.d.).
<https://www.getty.edu>

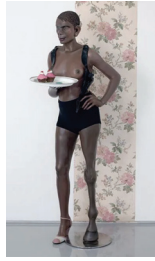


Fig. 2. Arione (2004).
Adapted from Kher (n.d.).
<https://bharikher.com>

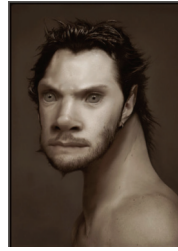


Fig. 3. Manimals (1993).
Adapted from Lee (n.d.).
<https://www.daniellee.com>



Fig. 4. May the horse live in me (2010).
Adapted from Science Gallery (n.d.).
<https://dublin.sciencegallery.com>



Fig. 5. Ear on arm (2000~2012).
Adapted from MacCafferty (2015).
<https://edition.cnn.com>



Fig. 6. Hybrid 768 (1994).
Adapted from Science Meets Art (n.d.-a).
<https://gamma.library.temple.edu>



Fig. 7. The bodyguard for the golden helmeted honeyeater (2004).
Adapted from Science Meets Art (n.d.-b).
<https://gamma.library.temple.edu>

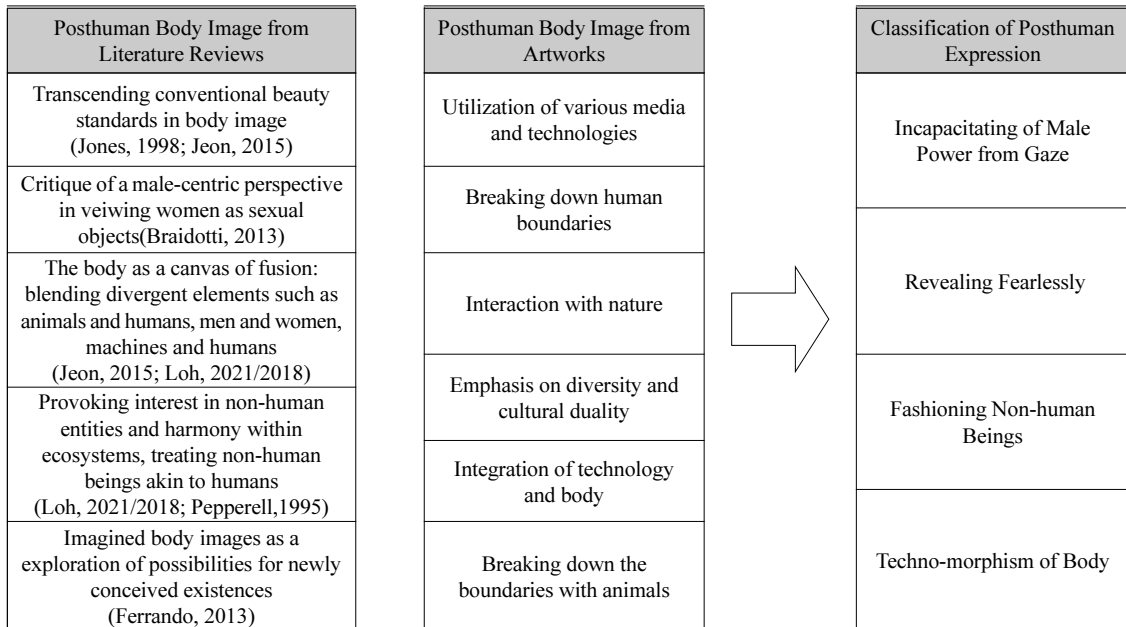


Fig. 8. Classification of posthuman expression.

트리샤 피키니니는 돌연변이 혹은 상상의 생명체를 만들어내어 여성의 신체 이미지를 성적 의미 없이 형상화하였다. 거침없이 보여주는 포스트휴먼의 신체 이미지에서 신체 부위를 성적 의미가 아닌 단순한 기관으로 보여주는 방식으로, 신체의 개념을 새롭게 정의한다. 스텔라과 아르 오리엔테 오브제는 신체를 기능적 기관으로 보여주었으며 이는 트랜스휴머니즘적 관점에서 인간의 신체를 향상시키려는 시도 및 포스트휴머니즘의 휴머니즘적 신체 인식의 탈피로 볼 수 있다(Bostrom, 2005; Shin, 2012).

패션화된 비인간은 비인간 존재를 인간화, 그리고 더 나아가 패션화하여 새로운 미적 기준을 제시하며, 포스트휴머니즘적 관점에서 인간 중심적 사고를 넘어 비인간적인 영역을 탐구하는 태도로 볼 수 있다. 바티커는 말의 다리와 하이힐을 신은 다리를 결합하였고, 조지 게서트는 인간의 선택에 의한 새로운 생명체에 대한 가능성을 암시하며 포스트휴머니즘적 접근을 반영한다(Ferrando, 2013). 대니얼 리 또한 동물과 인간의 모습이 결합된 형상을 표현함으로써 종간의 합성을 통한 인간과 다른 종 사이의 횡단 가능성을 논하며, 인간과 비인간의 경계를 모호하게 만드는 포스트휴머니즘적 관점과 연결된다(Pepperell, 2005). 몸의 테크노 다형화에서는 기술의 발전으로 인해 신체의 형태와 기능이 다양하게 변형될 수 있는 가능성을 탐구하는 것을 의미한다. 트랜스휴머니즘적 관점에서는 인간의 신체를 향상시키고 최적화하려는 기술적 시도를, 포스트휴머니즘적 관점에서는 인간과 비인간의 경계를 모호하게 만드는 기술적 변형을 의미한다. 신체에 기계 장치를 결합하거나 컴퓨터를 통해 신체를 움직이게 한 스텔라과 디지털 성형 프로젝트를 실행한 오를랑은 트랜스휴머니즘적 관점에서 기술적 수단을 활용하여 인간의 조건을 향상시키려는 시도와 연결된다(Bostrom, 2005). 파트리샤 피키니니 또한 극사실주의적 표현으로 돌연변이 혹은 상상의 생명체를 만들어내어 기술 발전이 인간과 비인간 사이의 경계를 모호하게 만드는 상황에서 인간이 무엇을 의미하는지에 대한 의문을 제기하는 포스트휴머니즘적 관점과 연결된다(Herbrechter, 2013; Latour, 2018).

IV. 패션 이미지에 나타난 포스트휴먼 표현 특성

위에서 도출된 남성 권력 없애기, 거침없이 보여주

기, 패션화된 비인간, 몸의 테크노 다형화의 네 가지 유형을 기반으로 이미지를 분류한 후, 각 유형별 이미지의 조형적 특성과 내재적 특성을 분석하였다. 선행 연구의 패션 조형 요소로 언급된 실루엣, 핏, 색상, 재질, 무늬, 장식 요소(Lee et al., 2009), 사진 기호학에서 사진의 조형 요소로 도출된 프레임, 앵글, 오브제, 톤, 콘트라스트(Jin, 2015)를 참고하여 표현 대상, 이미지 구성, 신체 비율과 자세, 의상을 이미지에서의 조형적 특성 분석을 위한 요소로 설정하였다. 이미지의 내재적 특성은 잡지의 작품 설명과 작가 소개, 작가의 인터뷰를 분석하여 도출하였다.

1) 시선에서 남성 권력 없애기

패션 이미지는 특히 여성 신체와 관련하여 젠더화된 신체 이미지 생산에 적극적으로 참여해 왔다. 패션 이미지 표현은 예술 작품에서 신체를 바라보는 방식과 유사하다. 예술 작품에서 다루지는 신체는 몸을 바라보는 시선(gaze)의 문제와 밀접하게 연결된다. 몸을 바라보는 시선은 역사적으로 근대의 지배적인 시각인 데카르트적 원근법주의(Cartesian Perspectivalism)나 페미니스트들이 비판해 온 남성적 응시(male gaze)의 개념을 통해 설명됐다. 데카르트적 원근법주의에는 데카르트의 이원론을 기반으로 한 시각이 연관되어 있다. Keller and Grontkowski(1983)는 데카르트의 원근법주의에 대해서 시선이 명백히 성적인 의미를 갖는 남성 중심적, 그리고 서구 중심적 욕망과 중첩되어 있다고 주장한다. 이러한 시각은 결국 작품 내에서 응시의 주체가 고정적으로 권력의 위치에 따라 결정될 수밖에 없음을 의미한다. 일반적으로 여성은 능동적인 주체가 아닌 수동적인 대상으로 여겨져 왔고, 남성을 위한 전유물로서의 고정된 관념에 지배되어 왔다(Mulvey, 1975; Nash, 1996). Berger(2008)는 시선에 있어서 ‘행동하는 남성과 보이는 여성’이라는 개념을 제안하며, 고전 회화에 나타나는 성별에 의해 위계화된 시각을 설명한다. 남성은 ‘보는’ 주체이고, 여성은 수동적으로 ‘보이는’ 대상으로 인식되며, 남성이 여성을 바라볼 때 여성은 남성에게 보이는 자신의 모습을 바라본다는 것이다. 이러한 과정을 통해 남성의 시선과 평가, 감상이 여성의 자아에 영향을 미친다(Lee & Yim, 2015).

포스트휴먼적 관점에서 몸을 바라보는 시선은 이전과 다른 전혀 새로운 응시 논리를 개발하였다. 발사모(Anne Balsamo)는 성형수술과 같은 새로운 시각화

의 테크닉이 남성적 응시를 대체하면서 여성의 몸을 통제, 재구성하고 있다고 하였고, 여성 신체의 능동적인 변형이 주체성을 표현하는 방식으로 작용한다고 설명하였다. Cartwright(2001)는 의학 이미지 분석의 기술이 몸을 시각화하는 새로운 표상의 실천을 만들어 낸다고 설명하였는데, 기존의 시각적 한계를 넘어선 새로운 이해를 가능하게 한다고 하였다. 포스트모던 시대에 몸은 위계 관계를 극복하는 담론의 장이 되기 시작하였고, 이성과 신체, 정상과 비정상, 성별, 우열과 같은 경계는 희미해졌다. 포스트휴먼적 주체로서 인간 신체를 바라보기 시작하면서 고전주의적 휴머니즘이 강조하던 이상적 형태는 데카르트적 원근법주의가 적용되지 않는 새로운 관점으로 표현되고 있다.

현대 패션 이미지에서 표현되는 신체적 왜곡은 대상을 전통적 관점에서 이상적이거나 아름답게 보이려 하는 것 보다는 과장, 확대, 축소, 은폐, 변형 등의 방법을 통해 일상적인 것에서의 탈피를 표현한다. 2021년 퍼펙트 매거진(Perfect Magazine)에 게재된 사진(Fig. 9)은, 표현 대상은 여성이며 이미지의 구조는 검정색 배경과 중심의 모델로 단순하게 구성되어 있으나, 신체 비율과 자세를 보았을 때, 신체의 형태가 드러나지 않는 각도로 허리를 거꾸로 젖혀 정면을 응시하고 있다. 의상은 백라인과 소매의 비즈와 색감이 페미닌 스타일을 보여주고 있으나 기형적으로 길게 늘어진 속눈썹 메이크업과 대비를 이룬다. 본 이미지는 여성성을 전형적으로 나타내는 패션 사진의 자세와 메이크업을 거부하여 성별 문제에 직면하고자 하는 내재적 특성을 가진다. 단스크 매거진(Dansk Magazine)의 이미지(Fig. 10)에서는 표현 대상이 남성이지만 양성적인 인물을 묘사하고 있다. 구조는 앞의 사진과 마찬가지로 단순한 배경 중심에 모델이 있으며, 신체 비율에

서는 특별한 변형이 없으나 자세는 여성성을 드러내는 모습을 취하고 있다. 의상은 속이 비치는 블랙 미니 드레스와 긴 손톱, 강한 색채의 메이크업을 특징으로 한다. 이 이미지의 내재적 의미를 살펴보면, 남성성과 여성성의 구분이 아닌 이질적 요소의 공존에 대한 인정을 의미함을 알 수 있다.

킹콩 매거진(King Kong Magazine)에 실린 컨템포러리 컨트 콜렉티브(Contemporary Cunt Collective)의 이미지(Fig. 11)는 다운증후군을 가진 드랙퀸을 표현 대상으로 하였다. 이미지의 구성은 흰 배경에서 춤을 추고 있는 모습을 담았으며, 신체 비율은 왜곡되어 보이게 조작되지 않았으나 다운증후군의 신체적 특성 때문에 가지는 신체 비율로 이상적인 몸과 차이를 보이는 특징을 가진다. 남성이 단순히 여자의 의상과 메이크업을 착용했다기보다는, 남성 또한 여성 모델을 다른 것처럼 다양한 신체 이미지로의 표현 가능성을 보여주고 더 나아가 장애가 있는 모델을 통해 정형화되지 않은 드랙퀸의 모습을 표현하였다. 따라서 내재적 의미는 남성과 여성의 성 역할 구분의 탈피와 더불어 다양한 인간상을 긍정하는 메시지를 전달하고 있다. 이 외에도 2020년 킹콩 매거진의 피지 오파속사티(PZ Opassuksatit)의 작품에서는 여성의 신체를 과장되게 표현하여 모델의 이상적 몸매를 풍자적으로 나타내었으며 2018년 단스크 매거진의 제시 라이티넨(Jesse Laitinen) 작품 또한 사진 제목을 <Objectified>라고 명명하여 패션 사진에서 대상화되는 여성의 모습을 비판하고 오히려 남성적 신체로의 물리적 변형을 통해 ‘남성적 응시’ 자체를 비판한다. 셀리아 크로프트(Celia Croft)는 바디빌더 여성을 통해 새로운 여성의 위치와 여성성, 여성의 힘을 재정의하고자 하였다. 2019년 퍼플 매거진(Purple Magazine)의 레나테 아

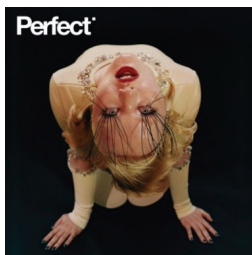


Fig. 9. Perfect issue zero.
Adapted from The Perfect Magazine (2021). <https://www.instagram.com>



Fig. 10. New seductions.
Adapted from Dansk Magazine (2020). <https://www.instagram.com>



Fig. 11. Contemporary C**t collective.
Adapted from Ong (2020). <https://www.itsnicethat.com>

리아드네(Renate Adriadne) 작품은 여성의 누드를 전통적 시선으로 바라보지 않고 여성의 몸 부위를 다양한 각도에서 촬영하며 실제 신체의 비례나 균형에 구애받지 않고 작가의 의도에 의해 일정 부분이 확대 혹은 강조되면서 남성 중심의 섹슈얼리티가 아닌 여성 신체 자체의 표현을 추구하고 있다. 근대적 응시에서의 탈피는 패션 이미지에서 단지 섹슈얼리티를 추구는 신체 표현이 아니라 다양하게 변형된 신체 표현으로 이어진다. 때로는 과장되고 현실과는 동떨어진 모습으로도 나타나는데 이는 남성의 권력적인 응시에 반항하고 이원론을 극복하는 포스트휴먼 표현 특성이다.

2) 거침없이 보여주기

권력에 기반한 시선이 사라진 이미지는 이상적으로 여겨진 프로포션과 다른 신체 표현으로 이어지며 이는 신체 표현에 어떠한 기준도 두지 않는 자기 몸 긍정주의(body positivity)와도 연관된다. 자기 몸 긍정주의는 2000년대 초 등장하였는데, 다양한 체형과 사이즈, 피부색 뿐 아니라 장애나 질병 또한 포용하고 지지하며 개인의 몸을 있는 그대로 긍정하고 사랑하자는 메시지를 전달한다. 포스트휴먼적 관점에서 바라본 몸 긍정은 우리 일상에서 획일화된 신체 이미지가 아닌 다양한 몸의 모습들이 존재하고 있음을 전파하여 자신의 신체를 가감 없이 드러내는 것을 의미한다. Taylor(2018)는 자기 몸 긍정주의로서 자신의 신체를 수용할 뿐 아니라 사회적 억압을 극복할 수 있다고 설명하며, 적극적인 신체 노출을 통해 자신의 몸을 있는 그대로 받아들이면서 이러한 인식을 더욱 강화할 수 있다고 주장한다. 이러한 관점에서 신체 부위의 노출은 성적 의미가 아닌 단순한 기관으로서의 신체를 보여줌으로써, 자기 몸 긍정주의와 포스트휴먼적 사고를 구체화한다. 따라서 포스트휴먼적 신체 재구성은 자유로운 신체 표현과 전통적인 신체 규범에 대한 도전은 시각적으로 드러내고 있다.

2017년 쇼스튜디오(Showstudio)에 공개된 작품 <Sexting>은 여성의 가슴과 엉덩이가 그대로 노출되며 스타킹 속의 여장 남성의 성기를 클로즈업하여 표현하였다(Fig. 12). 성기를 쥐거나 속옷을 내리는 등 신체 부위를 드러내는 자세를 취하며 강렬한 색채와 속이 비치는 소재의 속옷으로 해당 부위를 더욱 강조하였다. 포스트휴먼적 표현에서는 가슴과 성기와 같은 신체 부위를 오히려 더욱 적극적으로 드러냄으로써

은폐로 인해 발생하는 성적 판타지와 권력적 시선에서 탈피한다. 마찬가지로 킵 크로프트(Celia Croft)의 작품을 살펴보면, 흑인 여성 모델이 가슴이 드러난 의상을 착용하고 정면을 응시하고 있다(Fig. 13). 이상적 모델보다 빅 사이즈 모델이 신체 부위를 적나라하게 드러내며 그물 형태의 의상을 입고 있는데, 이 작품은 신체를 이상화한다기보다는 신체가 가지는 특성을 거침없이 보여주고 있다. 이분법적으로 우위에 있다고 여겼던 신체 이미지가 아닌, 개인 몸 자체의 특성에 기반한 표현을 강조한다. 더 나아가 패션에서 존재하는 위계적인 경계를 허물면서 성별과 주체에 관한 헤게모니를 탈피하고자 하는 내적 의미가 있다.

3) 패션화된 비인간

헤러웨이는 다양한 이분법적 구도에 근본적인 의문을 제기하고, 서유럽 중심의 인본주의적 사고의 산물로 인한 비인간, 여성, 동물 등에 대한 타자화와 억압에 대해 지적한 바 있다. 브라이도티는 포스트휴먼적 주체의 특징을 ‘횡단성’(transversality)으로 표현하는데, 포스트휴먼은 인간과 비인간 사이의 경계를 가로질러 소외당해왔던 비인간적인 존재에 생명력을 불어넣는다. 포스트휴먼은 ‘문화’와 ‘주체’가 과연 인간만의 활동만으로 이루어지는가에 대한 근본적 의문을 던지고 있으며, 인간과 기계, 생물학적 유기체 사이의 본질적 차이나 절대적 구분이 존재하지 않는 새로운 주체를 재배치하고자 한다. 이것은 비인간을 패션에서 인간만이 사유하였던 사용자 또는 주체의 위치로 변화시킬 수 있다는 의미를 지닌다.

프레데릭 헤이만(Frederik Heyman)은 이러한 기계와 사물을 패션 이미지의 주체로서 표현한다(Fig. 14). 인간의 모습을 한 기계적 존재, 동물에 인간의 형체를 부여하기도 한다. 과거에는 인간이 주체가 되고 동물은 인간의 시선에서 바라보거나 인간 주변에 존재하는 요소로 사용되어왔다. 그러나 프레데릭 헤이만은 부츠나 주얼리와 같은 패션 아이템을 착용한 분절된 신체와 기계 장치를 표현의 대상으로 설정하고 신체에 기계 장치와 전선을 연결하여 전기로 작동되는 기계와 인간을 같이 구성하고 있다. 이는 기술과 인간의 경계를 흐리며 신체가 부품과 같이 분절되어 인식될 수 있음을 표현하고 있다. 또한 동물을 주체적 위치에 놓은 이미지도 확인할 수 있었는데, 킵 크로프트



Fig. 12. Sexting.
Adapted from Comita (2017).
<https://showstudio.com>



Fig. 13. Photography by Celia Croft.
Adapted from Vrbos (2022).
<https://www.markovrbos.com>

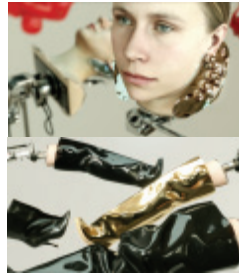


Fig. 14. Y/Project campaign FW 19 accessories.
Adapted from Frederik Heyman (n.d.).
<https://www.frederikheyman.com>



Fig. 15. Gaming issue.
Adapted from King Kong Magazine (2022a).
<https://www.instagram.com>

2022년 공개된 한나 로즈 스튜어트(Hanna Rose Stewart)의 작품은 비인간적인 존재와 인간적 사물의 공존을 표현한다고 하였다(Fig. 15). 표현 대상은 가상의 생명체로 의자와 리본, 가방 등 인간이 연상되는 요소 및 패션 아이템을 함께 구성하고 있다. 그 밖에도, 2020년 탱크 매거진(Tank Magazine)에 실린 바네사 지칸 팡(Vanessa Zican Feng)의 섬과 연결된 인간의 이미지 또한 인간과 자연은 분리된 존재가 아니며 인간의 근원이 자연에 있음을 상기시키며 인간중심적 사고에 대한 경각심을 불러일으켰으며, 쇼스튜디오에 공개된 루카스 가벨리니 파바(Lucas Gabellini-Fava)의 작품은 스캐닝, 정밀 촬영 카메라 등을 활용해 인간의 신체를 파편화된 조각의 수준으로 표현하고자 하였다.

종합적으로 패션화된 비인간 이미지는 인간 외 존재와 인간의 경계를 허물고, 인간중심적인 사고의 극복에 초점을 맞추고 있다. 인간 또한 비인간적인 존재로서 재구성 될 수 있는데, 기술이 더욱 발전함에 따라 인간을 이롭게 하는 것에서 더 나아가 인간의 기계화나 인공지능, 유전자 조작 등과 같이 달라진 존재로 변화시킨다. 인간적 표현과 비인간적 표현의 상호 교환은 세계를 구성하는 존재들 간의 관계, 인간과 기계, 생물학적 유기체와 무생물, 그리고 유기체 간의 관계와 같은 개념적 범위에서 본질적인 차이나 절대적인 구분이 존재하지 않음을 표현하고 있다.

4) 몸의 테크노 다형화

오늘날 비약적으로 발전한 디지털 테크놀로지는 인간이 더욱 자유로운 삶을 영위하게 하며, 이는 포스

트휴먼의 표현에 큰 영향을 미친다. 인간의 신체는 디지털 데이터화 되어 정보는 거의 영구적으로 저장된다. 디지털 이미지의 영역에서 신체는 정보의 양, 질의 손상이나 조작의 한계 없이 반복적으로 변경, 수정 가능하다(Wark, 1993). ‘테크노 다형주의(techno-morphosis)’는 몸이 인간의 통제하에서 다양한 모습으로 구현되는 모습을 의미하며 사이보그 담론 혹은 가상 이미지로 유용하게 활용된다. 이 개념은 Caporael (1986)이 ‘machanomorphism’이라는 용어로 처음 언급하였으며, 이후에 ‘mechano’가 기술을 더 포괄할 수 있는 단어인 ‘techno’로 대체되며 더욱 발전하게 되었다. 의인화를 뜻하는 ‘anthromorphism’의 반대 개념으로 제안되어 인간에게 기술적 특성을 부여하는 것을 의미하며, 기술과의 상호작용이 인간을 인식하는 방식에 영향을 미치는 것을 설명하는 개념으로(Lum et al., 2014), 특히 건축이나 공학 분야에서 기술적 요인이 인간의 활동과 작업에 미친 영향과 기술 기반의 시대로의 사회적 변화를 의미하는 용어로 사용되어 왔다(Fuchs, 2022; Lum, 2011; Nero, 2004).

테크노 다형주의가 반영된 패션 이미지에서는 현실의 한계를 뛰어넘고 기존의 사진과 영상 기술로는 표현할 수 없는 형태를 창조하며 물리적 환경에서의 제약을 극복하는 이미지로 표현한다. 이제 사이버 공간은 현실과 구분되는 공간이 아니라 현실과 관계를 맺는 공간이다. 킹콩 매거진의 2022년 <Gaming Issue>에서는 가상 이미지를 활용한 다양한 신체 표현이 제시되고 있다. 게임 공간에서 실제 인물 모델에 가상 이미지를 접목하여 변형시키거나 가상으로 인물을 생성하

여 나이, 인종 등의 인간의 생물학적 구성을 뛰어넘는 신체 이미지로 표현한다. 가상으로 구현된 신체는 인간의 통제하에 인간의 모습을 원하는 방향으로 재구성할 수 있다는 점에서 작가의 개인적 의도 혹은 사회적 시선에서 추구하는 향상된 인간상을 표현할 수 있다. 엘리 워커(Elle Walker)의 이미지(Fig. 16)은 가상으로 구현된 여성을 표현 대상으로 하며, 배경과 인물 모두 3D 이미지로 만들어내어, 공중에 떠 있는 자세 및 신체와 옷의 경계가 명확하지 않은 의상, 강조된 신체 굴곡과 8등신 이상의 비율 등 비현실적인 구성을 가진다. 엠마 스텐(Emma Stern)의 이미지(Fig. 17) 또한 가상으로 구현된 여성을 표현 대상으로 하는데, 익숙한 형태의 집과 일상적 행동인 청소를 가상 이미지로 표현하였다는 특징을 갖는다. 의상은 배경과는 대조적인 드레이퍼리한 드레스로, 신체 비율은 앞의 이미지와 유사하게 큰 가슴과 가는 허리가 강조되어 있다. 르네상스 혹은 그리스 시대의 회화나 조각 작품에서 보이는 콘트라포스토(Contraposto) 자세와 고대 그리스 식 드레스와 미래적인 가상 이미지가 대비되며, 일상적 공간과 과거의 전통적 신체 이미지를 가상으로 구현하여 비현실적으로 표현하고자 하였다.

테크노 다형주의에 따르면 인간은 기술로서 인간이 갖는 표현적 한계와 환경의 영향을 통제할 수 있게 된다. 이는 인간 능력의 확장이나 자유로움을 제약하는 생물학적 신체의 극복과 연관이 될 수 있으며, 궁극적으로는 인간 자체의 향상을 의미하기도 한다. 예를 들어 인간이 중력을 거슬러 거꾸로 유영하는 듯한 모습의 이미지로 표현되고, 3D 가상 이미지로 구현이 되어 의복을 착용하거나, 배경 또한 모두 가상으로 구현된다. 기존의 패션쇼나 패션 필름에서는 구현이 어려운 컬렉션 테마와 부합하는 배경을 아무런 제약 없이

자유롭게 구현할 수 있어 기존 표현 규칙과 제약이 사라진다. 신체의 비율과 형태 뿐 아니라 나이, 성별, 인종 등의 구분이 없는 인간의 모습을 가상 이미지를 통해서 구현하거나 이미지 촬영에 적용되는 원근법, 빛과 그림자, 반사와 입체와 같은 기본 원리들이 디지털 기술을 통해 전복되며 물리적 환경에 구애 없이 자유롭게 표현 규칙들이 사라지고 왜곡되는 특징을 가진다. 이는 가상 세계에서 생물학적 신체의 속박이 극복되며, 경계가 모호한 이미지 표현을 통해 이원론적인 인간상을 거부하는 관점으로도 이해될 수 있으며, 환경을 인간의 지식과 기술로서 통제할 수 있다는 것은 인간 능력의 확장이나 자유로움을 제약하는 생물학적 신체의 극복과 연관되며 궁극적인 인간의 향상 또한 의미하고 있음이 도출되었다.

5) 종합적 논의

본 연구에서는 패션 이미지에 나타난 포스트휴먼 표현 특성을 네 가지로 분류하여 분석하였고, <Table 1>과 같이 정리되었다. 그러나 각 조형적 특성과 내재적 의미는 범주를 넘나들며 중복되거나 혼재되는 부분이 존재하여 이에 대해 논의하고자 한다.

‘시선에서 남성 권력 없애기’는 테카르트적 이원론과 원근법주의에 기반한 남성적 응시와 권력으로서의 시선을 기술적, 탈이원론적 시선으로 대체하며 극복하는 데 의의가 있다. 이는 이상적으로 다뤄지는 신체 비율이나 익숙한 비례가 아닌, 신체의 한 부분이 과장되거나 생략되는 표현을 통해 성별의 전복이 발생하기도 한다. 이 과정에서 ‘거침없이 보여주기’와 중첩될 수 있는데, 신체의 일부를 과감하게 드러내는 표현이 섹슈얼리티가 아닌 다양한 신체 형태를 통한 포스트휴먼적 해석으로 연결될 수 있다. ‘거침없이 보여주



Fig. 16. High heels on the battlefield. Adapted from King Kong Magazine (2022b). <https://www.instagram.com>

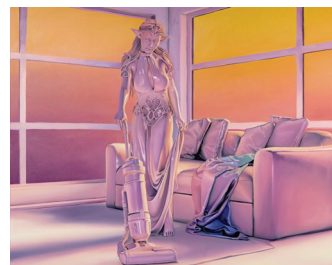


Fig. 17. Stimulating simulations. Adapted from King Kong Magazine (2022c). <https://www.instagram.com>

Table 1. Expressive characteristics and intrinsic meaning of posthuman characteristics portrayed in fashion images

Categories of characteristics	Incapacitating of male power from gaze	Revealing fearlessly	Fashioning non-human beings	Techno-morphism of body
Expressive characteristics	<ul style="list-style-type: none"> · Not the ideal female body from a masculine perspective · Distorted body ratio · Reversal of appearance expressions and adopting contrasting poses between men and women 	<ul style="list-style-type: none"> · Emphasizing body parts · Showcasing bodies without regard to size, gender, or physical form 	<ul style="list-style-type: none"> · Fragmented body segments or non-human beings with fashion items and human objects · Distorted spatial proportion 	<ul style="list-style-type: none"> · 3D virtual renderings · Exaggerating body proportion · Highlighting distorted feminine silhouettes · Unreal skin tones, textures, and clothing styles
Intrinsic meaning	<ul style="list-style-type: none"> · Crossing gender roles · Transcending beauty norms · Advocating for the recognition of diverse human forms 	<ul style="list-style-type: none"> · Eliminating sexual fantasies veiled in concealment by embracing greater exposure 	<ul style="list-style-type: none"> · Emphasizing the roots of human existence in nature · Urging a shift from anthropocentrism to veiwing humans as fragmented sculpture 	<ul style="list-style-type: none"> · Transcending physical constraints · Showcasing both enhanced and deformed forms

기’는 다양한 신체 형태 표현을 통해 이원론적 사고를 극복하려는 포스트휴머니즘적 관점에서 해석된다. 신체 노출을 섹슈얼한 시선이 아닌 신체의 일부로서 표현하며, 이상적인 신체 이미지의 모델이 아닌 다양한 형태의 몸 존재를 드러낸다. 이는 ‘패션화된 비인간’과도 연결될 수 있는데, 인간과 비인간의 경계를 허물고 다양한 형태의 존재를 수용하는 방식에서 중복된다. ‘패션화된 비인간’은 인간과 기계적 존재, 생물학적 유기체 사이의 본질적 차이나 절대적 구분이 존재하지 않는 새로운 주체로서의 재배치를 의도한다. 기계, 로봇, 사물, 식물, 동물 등이 인간처럼 표현되며, 이는 ‘몸의 테크노 다형화’와도 중첩된다. 디지털 테크놀로지를 통해 자유롭게 변형되는 신체와 환경, 인간의 통제하에 다양한 모습으로 구현되는 세계는 비인간적 요소와 결합된 인간의 이미지를 포용한다. ‘몸의 테크노 다형화’는 디지털 테크놀로지를 통해 자유롭게 변형되는 신체와 환경을 의미한다. 가상 패션 이미지들은 가상 신체를 통한 향상된 인간상을 그리며, 물리적 요소를 극복하고, 나이, 성별, 종 등을 넘나드는 경계가 흐려진 이미지를 포함한다. 이는 ‘시선에서 남성 권력 없애기’와 ‘거침없이 보여주기’에서 나타나는 성별과 신체의 경계 허물기와도 연관되며, ‘패션화된 비인간’과도 중첩되는 부분이 있다.

또한 전반적인 이미지 분석에 있어서 상충하는 개념 또한 확인할 수 있었는데, 여성성의 이중적 표현이 가장 두드러졌다. 일부 패션 이미지는 과장된 여성성을 강조하고 있어, 남성의 시선을 반영하고 전통적 성

역할을 강화하는 경향으로도 보이기도 하였다. 이러한 표현은 트랜스휴머니즘적 관점을 기반으로, 디지털 환경에서의 이미지가 이상화된 여성적 특징을 묘사하여 기술을 통한 전통적인 이상적 신체 이미지의 강화 및 향상을 의미한다고 할 수 있겠으나, 남성중심적 시각 문화를 이어가는 것으로도 해석될 수 있을 것이다. 반면, 다른 이미지에서는 이러한 규범을 전복하거나 초월하는 방식으로 여성성을 표현하였다. 여기서 여성의 형상은 유동적이고, 분열되며, 기술과 결합한 모습으로 묘사되어 고정적이고 이분법적인 성 개념에 도전하였다. 이러한 묘사는 신체가 지속적인 재구성 및 실험의 장이 되는 포스트휴머니즘 개념에 더 가까운 모습을 보인다.

V. 결 론

패션 이미지에서 새로운 표현 방식의 가능성이 제시되며 가상의 이미지, 인간과 동식물 혹은 인간과 기계와의 결합 등 새로운 표현 방식이 나타나고 있다. 본 연구는 이러한 흐름에서 새롭게 형성되고 있는 조형 특성과 내적 의미를 해석하기 위해 포스트휴먼적 관점에서 패션 이미지를 분석하여, 그 표현 특성을 밝혔다.

포스트휴먼적 표현이 나타난 패션 이미지를 분석한 결과, 성별 뿐 아니라 인간 종 내에서 위계화된 시각을 거부하고자 하는 표현이 두드러졌으며, 이와 연관지어 신체를 더욱 적극적으로 드러내고자 하는 표현 특성과 인간이 아닌 존재에 관한 관심이 높아지며 비

인간 존재를 인간화하거나 패션 아이템을 착용시키는 등 패션화된 비인간의 모습이 두드러지게 나타나고 있었다. 또한 가상 현실과 메타버스, 3D로 구현된 패션 이미지 등의 기술이 발전함과 동시에 가상 이미지로서 자유롭게 변형하여 다양한 신체 이미지를 표현하는 양상이 드러났다. 도출된 표현 특성은 상호 중첩되는 경향이 나타났는데, ‘시선에서 남성 권력 없애기’는 ‘거침없이 보여주기’와 중첩될 수 있으며, ‘패션화된 비인간’과 ‘몸의 테크노 다형화’는 디지털 테크놀로지를 통한 신체 변형과 결합되어 나타난다. 이와 함께, 여성성의 이중적 표현이 나타나며 과장된 여성성을 강조하는 이미지와 고정적 성 개념을 초월하는 방식을 제시한 이미지가 혼재되고 있었다.

가상 이미지와 물리적 요소가 극복된 이미지는 가상 공간의 영향력이 확대되고 있는 시점에서 이미지 창작자의 표현 의도를 파악하고 새로운 이미지에 대한 제안으로 실무적 시사점을 제공할 것으로 기대하며, 비인간을 다루는 패션 이미지와 시선의 권력이 사라진 이미지는 과거에 존재하던 경계가 사라지고 있는 현대 패션산업에서 새로운 문화적 해석을 시도하고 실무적 활용에 있어서 제안점을 제공한다. 따라서 패션 이미지가 단순히 미적인 표현에 그치는 것이 아니라, 기술 발전과 가상 공간의 확장을 통해 나타나는 새로운 신체 이미지와 표현 방식에 대한 이해를 제공할 수 있다는 점에서 연구의 의의를 가진다.

본 연구는 연구 범위가 특정 독립 패션 잡지로 제한적이기 때문에 한정된 기간 내의 서구 중심의 패션 이미지를 분석하여 다양한 시간적, 문화적 배경에서의 패션 이미지에 대한 고찰이 부족하였다는 한계점을 가진다. 따라서 향후 연구에서는 다양한 매체를 통한 장기간의 이미지 분석과 창작자의 인터뷰를 통한 심층적 연구를 통해 더욱 보편화된 개념의 정립이 필요할 것이다.

1. 사사

본 논문은 석사학위 논문의 일부임.

2. 연구윤리

해당사항 없음.

3. 데이터 및 자료 가용성

해당사항 없음.

4. 이해관계 상충

해당사항 없음.

5. 연구비 지원

본 논문은 서울대학교 생활과학연구소의 지원으로 수행되었음.

6. 저자의 기여

SC는 자료 수집과 데이터 분석 및 해석, 원고 작성을 담당하였고, JH는 데이터 분석 및 해석과 검토를 담당하였음. 모든 저자가 최종 원고를 읽고 승인하였음.

7. 저자 정보

최서영 서울대학교 의류학과, 대학원생

하지수 서울대학교 의류학과/생활과학연구소, 교수

References

- Berger, J. (2008). *Ways of seeing*. Penguin Books.
- Bostrom, N. (2003). Human genetic enhancements: A transhumanist perspective. *Journal of Value Inquiry*, 37(4), 493–506. <https://doi.org/10.1023/b:inqu.0000019037.67783.d5>
- Bostrom, N. (2005). A history of transhumanist thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1), 1–25. <https://nickbostrom.com/papers/history.pdf>
- Braidotti, R. (2013). Posthuman humanities. *European Educational Research Journal*, 12(1), 1–19. <https://doi.org/10.2304/eej.2013.12.1.1>
- Caporael, L. R. (1986). Anthropomorphism and mechanomorphism: Two faces of the human machine. *Computers in Human Behavior*, 2(3), 215–234. [https://doi.org/10.1016/0747-5632\(86\)90004-X](https://doi.org/10.1016/0747-5632(86)90004-X)
- Cartwright, L. (2001). *Practices of looking*. Oxford University Press.
- Chakrabarty, D. (2009). The climate of history: Four theses. *Critical Inquiry*, 35(2), 197–222. <https://doi.org/10.1086/596640>
- Cheon, H. (2016). Human nature in the posthuman era. *CHEOLHAK: Korean Journal of Philosophy*, 126, 157–182. <http://doi.org/10.18694/kjp.2015.11.126.157>
- Choi, J. H. (2011a). The expressive characteristics of the posthuman body in fashion illustration. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 35(9), 1085–1098. <https://doi.org/10.5850/jksct.2011.35.9.1085>
- Choi, J.-H. (2011b). An analysis of posthuman's body type and fashion in SF movies. *The Research Journal of the Costume Culture*, 19(3), 473–487. <https://doi.org/10.29049/rjcc.2011.19.3.473>

- Clark, K. (2002). *The nude: A study in ideal form* (J. Lee, Trans.). Yeolhwadang. (Original work published 1959)
- Comita, J. (2017, September 7). *Student submission: Sexting*. SHOWstudio. <https://www.showstudio.com/projects/master/student-submission-sexting>
- Crutzen, P. J. (2006). The “Anthropocene”. In E. Ehlers, & T. Krafft (Eds.), *Earth System Science in the Anthropocene* (pp. 13-18). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/3-540-26590-2_3
- Dansk Magazine [@danskmagazine]. (2020, March 11). |NEW SEDUCTIONS| You'll hurt yourself on this one. Photographer @marcovanrijt Creative Director @uffebuchard Fashion Editor @mathildestorm Coordinating Fashion Editor @nicolaianker [Photographs]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B9j6tNDnMP/?igsh=MTg2NTh5bm04Ynk1Mw>
- Entwistle, J. (2015). *The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms: Differences and relations. *Existenz*, 8(2), 26–32. <https://existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.html>
- Fuchs, C. (2022). *Digital humanism: A philosophy for 21st century digital society*. Emerald Group Publishing Limited.
- Gaines, J. M., & Herzog, C. (Eds.). (1990). *Fabrications: Costume and the female body*. Routledge.
- Halberstam, J. M., & Livingston, I. (Eds.). (1995). *Posthuman bodies*. Indiana University Press.
- Hamilton, C. (2017). *Defiant earth: The fate of humans in the Anthropocene*. John Wiley & Sons.
- Han, N., & Park, J. (2020). A study on the internal characteristics of posthuman in contemporary fashion show. *Journal of Fashion Design*, 20(3), 19–33. <https://doi.org/10.18652/2020.20.3.2>
- Harbisson, N. (2012, June). *I listen to color* [Video]. TEDXTalk. http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color
- Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism: A critical analysis*. Bloomsbury Academic.
- Heyman, F. (n.d.). *Y/Project campaign FW19 accessories* [Video]. <https://frederikheyman.com/Y-PROJECT>
- Horn, E., & Bergthaller, H. (2019). *The Anthropocene: Key issues for the humanities*. Routledge.
- Jeon, H. (2015). Skin where boundaries are crumbling. *Association of Western Art History*, 43, 115–139. <https://doi.org/10.16901/jawah.2015.08.43.115>
- Jin, D. (2015). *사진기호학*[Semiotics of photography]. Purunse-sang.
- Jones, A. (1998). *Body art/performing the subject*. University of Minnesota Press.
- Jones, A., & Stephenson, A. (Eds.). (2005). *Performing the body/performing the text*. Routledge.
- Keller, E. F., & Grontkowski, C. R. (1983). The mind's eye. In S. Harding, & M. B. Hintikka (Eds.), *Discovering reality: Feminist perspectives on epistemology, metaphysics, methodology, and philosophy of science* (pp. 207-224). Springer Netherlands.
- Kher, B. (n.d.). *Arione's sister* [Photograph]. Bharti Kher. <https://bhartikher.com/ariones-sister>
- King Kong Magazine [@kingkongmagazine]. (2022a, April 5). *What's the name of the game? Life's just a game. Is it? Is it really? And even if it is*, [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/tv/Cb71Bg5ob-S/?igsh=MTVINGMxbDU5MzN1cQ>
- King Kong Magazine [@kingkongmagazine]. (2022b, May 5). *High Heels On The Battlefield x @antiagencyldn for the Gaming issue of #kingkongmagazine by @foxxatron. @debbiedarko @ei.re.ny @juliepommaz @mimi.dey @bellasumrz* [Photographs]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CdK8vFZIRGF/?igsh=MXF1aGRhNmZnN25jbg>
- King Kong Magazine [@kingkongmagazine]. (2022c, April 24). *STIMULATING SIMULATIONS with @lava_baby for the Gaming issue of #kingkongmagazine 13. Interview by @daisyaecw. "When I graduated, I was feeling* [Photographs]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Ccuper9ori6/?igsh=MTglc3g3dThY3oyYw>
- Latour, B. (2018). *Où atterrir — comment s'orienter en politique* [Down to earth: Politics in the new climate regime]. Polity Press.
- Lee, D. (n.d.). *Manimals* [Photograph]. Daniel Lee. <http://www.daniellee.com/projects/manimals>
- Lee, G. (1999). *몸 또는 욕망의 사다리* [Body or the ladder of desire]. Hangilsa.
- Lee, K., Park, S., & Kwon, M. (2009). Classic image classification by clothing design elements. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 33(1), 160–171.
- Lee, Y., & Yim, E. (2015). Representation of women in visual representation system of fashion photography structuralized by male gaze. *The Research Journal of the Costume Culture*, 23(6), 1038–1050. <https://doi.org/10.7741/rjcc.2015.23.6.1038>
- Lim, S. H. (2019). A Study on aesthetics of transfiguration of body represented in modern art. *Journal of Contemporary Art Studies*, 23(2), 157–174. <http://doi.org/10.29330/jcas.2019.12.23.2.157>
- Liu, Y. (2023). Ecological thinking about the metaverse from a posthumanist perspective. *Critical Arts*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/02560046.2023.2276423>
- Loh, J. (2021). *트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘* [Trans-

- und posthumanismus] (C. Choi, Trans.). Pusan National University Press. (Original work published 2018)
- Lum, H. C. (2011). *Are we becoming superhuman cyborgs? How technomorphism influences our perceptions of the world around us* [Unpublished doctoral dissertation]. University of Central Florida.
- Lum, H. C., Shelstad, W. J., Harris, M. H., & White, M. M. (2014, October 27-31). *Human or superhuman: Individual differences in the perception of technomorphism* [Conference session]. Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, Chicago, IL, United States. <https://doi.org/10.1177/1541931214581297>
- Lynge-Jorlén, A. (2012). Between frivolity and art: Contemporary niche fashion magazines. *Fashion Theory*, 16(1), 7–28. <https://doi.org/10.2752/175174112x13183318404104>
- MacCafferty, G. (2015, August 13). *The man with an ear on his arm*. CNN travel. <https://edition.cnn.com/style/article/stelarc-ear-arm-art/index.html>
- Marcadent, S. (2022). Niche fashion magazines as micro societies. In C. R. Cardoso, & T. Holmes (Eds.), *Transforming magazines: Rethinking the medium in the digital age* (pp. 142-163). Cambridge Scholars Publishing.
- McMillan, K. (2023). Ryunosuke Okazaki: Fashion through the prism of posthuman and affect theories. In N. Sabatini, T. Sádaba, A. Tosi, V. Neri, & L. Cantoni (Eds.), *Fashion communication in the digital age* (pp. 165-175). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-38541-4_16
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Nash, C. (1996). Reclaiming vision: Looking at landscape and the body. *Gender, Place and Culture*, 3(2), 149–170. <https://doi.org/10.1080/09663699650021864>
- Nero, I. (2004). *Computers, cladding, and curves: The technomorphism of Frank Gehry's Guggenheim Museum in Bilbao, Spain* (Publication No. 3157948) [Doctoral dissertation, The Florida State University]. ProQuest Dissertations and Theses Global.
- Oettl, B. U. (n.d.). *The artist's body in the age of genomic reproduction*. Getty. <https://www.getty.edu/publications/living-matter/snapshots/03/>
- Ong, J. (2020, May 28). *Berlin's contemporary c**t collective shine a light on drag syndrome in the latest issue of King Kong Garçon*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/contemporary-cunt-collective-drag-syndrome-photography-publication-280520>
- Pepperell, R. (1995). *The post-human condition*. Intellect books.
- Pepperell, R. (2005). Posthumans and extended experience. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1), 27–41.
- Science Gallery. (n.d.). *May the horse live in me!* <https://dublin.sciencegallery.com/blood-1/may-the-horse-live-in-me>
- Science Meets Art. (n.d.-a). *Hybrid 768* [Photograph]. <http://gamma.library.temple.edu/sciencemeetsart/items/show/37>
- Science Meets Art. (n.d.-b). *Nature's little helpers: Bodyguard (for the golden helmeted honeyeater)* [Photograph]. <http://gamma.library.temple.edu/sciencemeetsart/items/show/91>
- Shin, S. (2012). Transhumanism, the most dangerous idea in the world? *Sogang Journal of Philosophy*, 29, 189–217. <https://doi.org/10.17325/sgjp.2012.29..189>
- Shin, S., Lee, S., Lee, Y., Kim, A., Koo, B., Kim, J., Ha, D., & Song, E. (2020). *포스트휴먼이 들려온다* [Posthuman is coming]. Acanet.
- Siebers, T. (Ed.). (2000). *The body aesthetic: From fine art to body modification*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.23061>
- Smelik, A. (2021). A posthuman turn in fashion. In E. Paulicelli, V. Manlow, & E. Wissinger (Eds.), *The Routledge companion to fashion studies* (pp. 57–64). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429264405-6>
- Smelik, A. (2022). Fractal folds: The posthuman fashion of Iris van Herpen. *Fashion Theory*, 26(1), 5–26. <https://doi.org/10.1080/1362704x.2020.1850035>
- Smith, T. (2019). Philosophy in the artworld: Some recent theories of contemporary art. *Philosophies*, 4(3), 37. <https://doi.org/10.3390/philosophies4030037>
- Taylor, S. R. (2018). *The body is not an apology: The power of radical self-love*. Barrett-Koehler Publishers.
- The Perfect Magazine [theperfectmagazine]. (2021, April 1). *Who are we? @jeanieus: 'One of my favourite images of the issue is one I styled. It's powerful and* [Photographs]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CNIKE1vgyyY/?igsh=MjNuejUweTRocHd0>
- Vänskä, A. (2018). How to do humans with fashion: Towards a posthuman critique of fashion. *International Journal of Fashion Studies*, 5(1), 15–31. https://doi.org/10.1386/inf.5.1.15_1
- Vrbos, M. (n.d.). King Kong [Photograph]. <https://www.markovrbos.com/#/viii-flatiron-1/>
- Wark, M. (1993). Lost in space: Into the digital image labyrinth. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 7(1), 140–160. <https://doi.org/10.1080/10304319309365594>
- Warwick, K. (2016). Transhumanism: some practical possibilities. *FifF Kommunikation*, 2, 24–27. <https://www.fiff.de/publikationen/fiff-kommunikation/fk-2016/fk-2016-2/fk-2016-2-content/fk-2-16-p24.pdf>
- Wegenstein, B. (2007). Making room for the body: From fragmentation to mediation. In M. Flanagan, & A. Booth (Eds.), *Re:skin* (pp. 81-102). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5763.003.0008>