

패션의 사이버펑크(Cyberpunk)개념 분석에 관한 연구

韓明淑·李敏卿*

상명대학교 가정교육과 교수, *상명대학교 가정교육과 강사

A Study on the Analysis of Cyberpunk Concepts in Fashion

Myung-Sook Han and Min-Gyung Lee*

Professor, Dept. of Textiles and Clothing of Home Economics,
Sangmyung University

Instructor, Dept. of Textiles and Clothing of Home Economics,
Sangmyung University

目次

Abstract	2. 패션에 표현된 사이버펑크 (Cyberpunk)의 개념 분석
I. 서론	
II. 본론	III. 결론
1. 사이버펑크(Cyberpunk)에 관한 개념적 고찰	참고문헌

Abstract

Actually, Cyberpunk is a compound word joined by cybernetics, which was used in control theory, and punk, was symbolized as anti-culture. Today, however, the definition of the term has been extended by various fields, used in many meanings.

Therefore, the purpose of this study was to apply the Cyberpunk concepts to understand today's fashion because understanding of the present fashion is a means to interpret our culture. For this purpose, the phenomenon of Cyberpunk in fashion was subdivided into three factors - material, color, and style.

The results of the study were as follows :

First, the materials used were techno material, special print by computer for future feeling and geometrical pattern, optical pattern to improve visual effects.

Second, the colors mainly used were silver, black, black and white, bright color, and off-color of computer animation to present future-oriented feeling.

Third, the general styles used were fit and slim, simple and liner, dualistic style to express future's image. In conclusion, the phenomena of Cyberpunk in fashion were expressed in material, color and style of fashion. Cyberpunk fashion was evident in T-shirts, sweaters, jackets, or as items of ornamentation such as pins, pendants, belts, and earrings, etc.

I. 서론

복식은 인간에게 입혀져서 인간의 신체와 함께 움직이는 조형으로써, 신체에 입혀진 의복은 인간의 육체만이 아니라 인간이 행동하고 사고하는 정신을 포함하는 표현문화이다. 그러므로 특정한 시대와 지역의 문화를 이해하기 위해서 그 시대와 지역의 패션을 연구하는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다.

20세기는 서구사회의 산업혁명으로 봉건제도가 무너지고 19세기 후반 이후 산업화가 급속히 전개됨으로써 경제적인 변화, 기술혁신 및 교통의 변화에 따른 사회변화가 이루어졌다. 또한 20세기 후반에 들어와 급격한 과학기술혁명의 발달은 노동시간의 단축, 여가시간의 증대, 문화산업, 대중매체, 상품미학의 발달, 대중문화 및 오락문화의 범람, 도시환경의 급속한 변화 등을 더욱 가속화시켰으며, 이러한 변화를 통해서 개인의 고립화, 원자화, 인간의 비인간화, 소외 등이 표출되고 있다. 특히 이러한 상황변화는 과학과 기술의 발달로 더욱 가속화되었고, 이런 현상의 대표적인 요인이 컴퓨터로서 이제 컴퓨터는 우리 생활의 거의 모든 분야에 파고 들어와 있으며, 이는 '컴퓨터'라는 접두어를 쓰는 상호가 많이 늘고 있다는 사실에서도 드러난다. 이러한 변화의 시기에 '21세기의 새로운 문화'라고 일컬어지는 사이버펑크(cyberpunk)가 컴퓨터 시대의 신문화로써 우리의 문화전반에 스며들고 있다.

사이버펑크는 그 용어에서도 알 수 있듯이 그것은 컴퓨터와 디지털 전자기술, 전산망에 대한 전문적인 기술을 가지고 있으며, 기존의 질서에 대해 대항하는 성격을 가지고 있다. 그러나 단순히 기존의 질서에 저항하고 파괴하는 펑크(punk)에 머무르는 것이 아니라 CF, 영화, 음악, 문학, 만화, 패션 등의 영역을 통해 우리의 사상과 일상의 삶에 복잡하고 다양한 모습을 드러내고 있다(중앙일보, 1995. 5. 18). 더욱이 아직은 우리에게 낯설게 느껴지는 이 문화조류가 우리 신세대들의 문화를 이해하는데 필수불가결한 요소가 되고 있으며, 대학생들 비롯한 젊은이들 사이에서 새로운 관심사로 떠오르고 있는 문화현상

의 하나가 바로 '사이버펑크(cyberpunk)'이다. 따라서 우리 사회가 이 문화에 갖는 관심은 이러한 변화에서 읽어내야 하는 것이 무엇이고, 어떻게 이 변화에 대응 또는 적용할 것인가에 대한 이해가 필요할 것이다.

그러나 우리가 TV, 영화, 광고, 뮤직비디오, 대중음악, 패션 등에서 사이버펑크적인 요소들을 쉽게 볼 수는 있으나, 아직까지 낯설게 느껴질 뿐 아니라 대다수의 공감을 받고 있지 못하고 있다는 것도 분명한 사실이다. 이에 본 연구에서는 사이버펑크를 우리 사회의 지배적인 경향으로 받아 들일 수 있으나, 없느냐에 대한 논쟁을 하고자 하는 것이 아니라, 이 새로운 문화양상의 정의와 그것이 패션에 어떻게 표현되고 있는지에 대해 분석하고자 한다. 이러한 목적에 따라 본 연구에서는 먼저 사이버펑크의 개념을 고찰하고, 그 의미와 내용을 SFAA '96-97 A/W Collection 을 분석함으로써, 최근의 패션에 대한 이해의 폭을 넓히고자 하는데 본 연구의 목적을 두고 있다.

II. 본론

1. 사이버펑크(Cyberpunk)에 관한 개념적 고찰

사이버펑크(cyberpunk)라는 용어의 의미를 살펴보면, 20C 통신 및 제어이론인 인공두뇌를 뜻하는 사이버네틱스(cybernetics)와 기존 사회 질서에 반항하는 탈생꾸러기를 뜻하는 펑크(punk)의 합성어로(이영수 외, 1994), 개인용 컴퓨터와 PC통신이 보급되던 1980년대 초반 미국에서 등장하였다. 그러나 단순히 사이버네틱스와 펑크의 합성어 정도의 상식만으로는 구체적인 의미를 설명하기가 쉽지 않다.

사이버네틱스라는 용어는 N. Wiener가 「동물과 기계에 있어서의 커뮤니케이션과 制御에 관한 연구(Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine)」로서 「사이버네틱스」라는 저술을 1948년에 출판함으로써 본격적으로 사용되기 시작하였다. Wiener는 기계, 유기체, 사회에 있어서의 커뮤니케이션과 制御에 관한 연구를 토대로 기계와 인간에 대한 공통된 접근방법을 제시하여 줄 수 있기를 최

망하였다. 또한 그는 물리학자나 과학철학자들이 작면한 딜레마인 “뉴턴의 결정론적 인과율과 W. Gibbs의 내적으로 확률적인 인과율, 말하자면 W. Heisenberg의 불확실성의 원리를 어떻게 조화시킬 것인가”하는 문제를 해결하려고 노력하였다(Wiener, 1948).

원래 사이버네틱스라는 어원은 Platon의 『Republic』에서 볼 수 있는 ‘操舵手(Steerer)’에서 유래되었는데, 배의 方向을 정하는 사람을 지칭하였다. 그 후 사이버네틱스는 협의로 사용되어 還流에 바탕을 둔 자동제어장치를 지칭하게 되었다. Andre Ampere는 『Essai sur la philosophie des science』(1834)에서 ‘Cybernetique’라는 용어를 ‘통치’ 혹은 ‘제어학’을 의미하는 것으로 사용하였다. 또한 C. Maxwell도 James Watt의 증기기관에서 속도를 조절하는 기계로부터 힌트를 얻어서 선박의 자동제어장치, 혹은 환류기계장치(feedback mechanism)를 의미하는 것으로서 ‘制御’라는 개념을 사용하였다(Jacker, 1964). 이때 기계의 작동에 대하여 조절하는 것, 즉 制御(Gubernator)라는 말은 사이버네틱스의 라틴어 번역이다. 따라서 본 연구에서는 사이버네틱스의 개념을 Maxwell과 같이 ‘자동제어장치’라는 협의로 사용하는 것보다는, Platon이나 N. Wiener의 사이버네틱스에서 볼 수 있는 바와 같이 컴퓨터의 자동제어기능과 인간의 의사결정기능을 포함하는 광의의 개념으로 사용하고자 한다. 그 이유는 오늘날에는 “사이버네틱스라는 개념은 인간, 기계, 사회에서의 전산화(computation), 커뮤니케이션, 제어에 관한 연구”(Michael, 1984)라고 하여 그 의미가 확대되어 사용되는 것이 일반적이기 때문이다.

이와 같이 Platon과 C. Maxwell에서 유래된 사이버네틱스와 1970년대 후반 백인 청소년들의 저항적 하위문화인 펑크(punk)의 합성어인 사이버펑크는 1980년대 중반 어두운 미래상을 펼치는 캐나다의 William Gibson 등의 몇몇 공상과학소설 작가를 가리켜 사이버펑크(cyberpunk)라고 부른데서 출발하였다. 그러나 사이버펑크는 단순히 공상과학소설(SF) 작가를 지칭하는데 그치지 않고, 특정한 소설이나 영화를 가리켰으나 이제는 음악, 미술, 신경정신의학, 그리고 최첨단의

기술에까지 다양한 부분에 영향을 미치며 사회의 한 흐름이나 문화를 가리키는 용어로 변화하였다. 예를 들면, 사이버음악, 사이버영화, 사이버펑크 문학 등. 이처럼 그 의미가 넓어졌음에도 불구하고 사이버펑크는 아직 명확한 정의가 내려져 있지 않으나, 분명한 하나의 공통점은 컴퓨터와 디지털 전자기술, 전산망에 대한 전문적인 지식을 필요로 하고 있다는 것이다.

또한 사이버펑크는 그 용어에서도 알 수 있듯이 기존의 펑크에 정신적 바탕을 두고 있긴 하지만, 고도로 발달된 문명사회에 적응하는 것으로 소수의 반사회적 젊은이들을 지칭하는 기존의 펑크족들과는 근본적으로 차원이 다른 대상이다. 즉 펑크란 단어에 함축되어 있는 의미는 젊고, 일반적으로 대인관계에 능숙하지 못하며, 기성의 가치체계나 사회적 고정관념에 반항적이며 무리를 지어 돌아다니는 것을 내포하고 있다. 그러나 60~70년대 히피나 펑크와는 달리 사이버펑크족은 반사회개혁, 반항의식의 강조라기 보다는 미래문화에 대한 갈망이 크며 컴퓨터를 매개로 인간의 유대관계를 새로운 차원으로 확장시키고, 인종과 국가와의 벽을 허물며, 휴머니즘을 지향하는 집단으로 이해하는 것이 더 타당할 것 같다. 다시 말해서 사이버펑크 문화란 고도의 정보사회의 첨단과학기술을 일상적인 환경으로 받아들이는 컴퓨터 세대의 생활방식이라 할 수 있으며, 이러한 문화적 현상은 갈수록 확산되고 있다(중앙일보, 1995. 4).

특히 90년대의 사이버펑크족은 어릴때부터 컴퓨터와 발달된 통신망을 일상적으로 향유해 온 집단으로 그들에게는 컴퓨터와의 상호작용이 생활의 일부이며, 또한 컴퓨터는 실생활에서 겪는 여러 가지 좌절과 소외, 스트레스들을 해소해 주는 일종의 도피처이다. 따라서 사이버펑크족들은 고도 자본주의 산업사회가 야기하는 인간 정체성의 상실, 고립, 소외 등의 극복방법을 고도의 기술분명 그 자체에서 모색한다.

또한 사이버펑크에 있어서 가장 중요한 것은 사이버스페이스(cyberspace)로써 눈으로도 보이지 않고 실제로도 존재하지 않는 컴퓨터 전산망으로 만들어지는 가상적인 공간인 사이버스페이스는 지리적, 시간적 개념을 뛰어 넘는 초공간

적 활동영역이다. 이곳은 오직 컴퓨터를 통해서만 들어가 활동할 수 있는데 우리 나라의 경우에는 하이텔, 천리안 등이 대표적인 사이버스페이스라고 할 수 있다. 사이버펑크족들은 원하는 주제, 흥미로운 소재를 찾아다니는데 이들에게는 컴퓨터 모니터는 단순 2차원적 시각공간이 아니라 공간이동이 가능한 4차원적 세계이다. 이 가상현실은 인간의 두뇌와 컴퓨터 네트워크가 연결되어 초래되는 미래현실로 우리 주변의 광고나 메이크업, 패션에 나타나고 있다(조선일보, 1996. 11. 23). 특히 신세대를 겨냥한 제품들은 젊은층의 감각을 사로잡는데 사이버스페이스를 등장시키는 것이 효과적인 것으로 알려져 이 같은 첨단 기법의 광고가 더욱 활발해질 전망이다. 이러한 가상현실을 응용한 광고는 계속될 것으로 보이는데 이는 정보화 사회를 향해 가는 우리 사회에서 신세대들의 취향에 맞기 때문이다(조선일보, 1996. 11. 23, 32면).

다음은 이처럼 영화, 음악, 문학, CF 등 다양한 분야에서 보여주고 있는 사이버펑크의 영향이 패션에는 어떻게 표현되어지고 있는가를 분석해 보고, 그것이 우리 사회에서 지니는 문화적 의미를 살펴보고자 한다.

2. 패션에 표현된 사이버펑크(cyberpunk)의 개념 분석

TV와 비디오가 20세기 인류문화와 삶에 혁명을 주도한 주역이었다면 컴퓨터를 이용해 현실과 똑같은 3차원의 허구공간을 창조하는 사이버펑크의 가상현실 기술이 21세기 인류의 정신문화와 생활방식을 주도할 총아로 등장하고 있다고 할 수 있다. 이제 사이버펑크 문화는 단지 컴퓨터라는 과학에만 한정되어 있지 않으며 CF, 영화, 만화, 의복 등 1980년대 이후의 문화에 사이버펑크의 영향을 받지 않은 문화는 찾기가 힘들 정도이다. 1993년 엑스포(EXPO)에서 보여 주었던 가상현실(cyber space) 시스템은 '95년에는 산업계로 도입되어 모델하우스, 가구업체, 패션업체 등에 실용화되고 있다. 예를 들어 패션업체들은 가상현실 기법을 의류 디자인과 제조에 활용할 예정이며, 고객의 신체와 비슷한 외형의 모델을 가상으로 설정하여 고객들은 컴퓨터를 통해 이 모

델이 입은 옷을 가상으로 보고 옷을 선택하도록 하는 것이다. 이러한 가상현실 시스템은 1968년 영국의 현대미술협회에서 Jasia Reichardt에 의해 창립되었던 Cybernetic Serendipity 전람회에서 예술과 컴퓨터를 연계할 수 있는 가능성을 조금 보여 주었고, 1968년의 ICA전람회는 예술과 컴퓨터가 우주영화에서의 사랑스런 인간과 유사한 로봇들보다 더 고도로 세련된 것에 연결될 수 있는 가능한 방법을 제시하였다. 즉 그것은 컴퓨터에 의해 도움을 받는 디자인의 가능성이었다. 'graphic display terminal'은 '강력하고 간단한 잘 짜인 정보처리장치이고 가장 잘 이해할 수 있는 수단인 시각적인 이미지들에 의해 디자이너와 의사교환을 할 수 있게 만들어졌다. 그래픽 디스플레이 터미널에서 주장한 중요한 이점은 그것에 의해 예술가가 프로젝트의 과정 동안 무한히 많은 해답의 탐구를 가능케 했다는 것이었다(조규화, 1993).

오늘날 산업국가에서는 컴퓨터를 이용한 '순간적인 편직'이 실제로 행해지고 있으며, 컴퓨터는 모티브를 확대하거나, 세로와 가로 양쪽 또는 한 쪽으로 겹치게 하거나, 어떤 방향으로 반복하거나, 좌·우가 바뀌도록 할 수 있다. 또한 하나의 스타일에 다양한 색상과 다양한 직물을 배치시켜 볼 수도 있다. 이처럼 가상현실 시스템은 패션에 응용되었고, 새로운 것을 찾으려는 인간의 본능적인 욕구와 그에 따르려는 무의식적인 의복의 착용과 조화에서 사이버펑크는 패션에 응용되어지고 있다.

이처럼 과학기술적 세대교체의 속도가 인간의 생물학적 세대교체 속도를 앞지르기 시작한 인류역사상 초유의 시기에 사회문화적 가치관의 대변동은 필연적인 일이다. 그러한 환경에 적응하고 있는 사이버펑크족들은 그들의 생각과 행동은 소수의 반사회적 젊은이들을 지칭하는 기존의 펑크족들과는 근본적으로 차원이 다른 대상이다. 물론 근본적으로 사이버펑크는 펑크이다. 펑크란 말에 함축되어 있는 의미로는 젊고, 일반적으로 대인관계에 능숙하지 못하며, 기성의 가치체계나 사회적 고정관념에 반항적이다. 원래 펑크는 俗語로 시시한 사람, 재미없는 것, 불량소년·소녀, 풋내기 등의 의미로써 70년대 후반 영국의 노동

자 계층의 젊은이들이 앞날에 대한 절망감이나 정부에 대한 불만을 복식으로 나타내려 했던 반모우드 현상이다. 이러한 핑크패션은 머리를 핑크나 green으로 염색하고 기분 나쁜 make up을 하고 개의 목끈, 안전핀, 면도기를 액세서리로 입는다. 특히 일부의 젊은이들의 punk fashion이 점차 일반 패션에 영향을 주어 안전핀이나 면도칼의 액세서리가 인기가 있었다. 특히 영국의 디자이너 Zandra Rhodes는 안전핀이나 면도칼, 쇠줄의 액세서리를 금, 은, 보석 등의 값비싼 소재로 만들었다(조규화, 1993). 이처럼 핑크스타일은 허무주의 감각을 지닌 Zandra Rhodes에 의해 소개된 후, Issey Miyake, Jean Paul Gaultier, Katharine Hamnett, Vivienne Westwood 등의 하이패션 디자이너들에게도 영향을 주었다.

또한 핑크잡지인 「fanzines」을 보면 소위 아교 흡입자, 자유반란, 저능, 총으로 하는 3회 승부, 쓰레기, 우당당하고 부서짐, 송장 같은 불쾌감, 찢고 뜯음, 마약 등이 디자인의 근본을 이루고 있다. Val Hennessy가 핑크에 관해 쓴 책 「In the Gutter(1978)」를 보면 '사진 복사물, 두꺼운 펠트 깎트머리에 갈겨 쓴 제목, 외설스러운 말로 강조한 문장, 이것들 모두가 공유한 특성은 완전히 처분될 수 있다는 것이다'. 이처럼 영국에서 시작된 핑크가 복식에 도입되어 무정부, 반패션, 반유적의 성격을 띠었다.

이러한 핑크스타일은 인공두뇌학을 의미하는 사이버네틱스와 합쳐져서 사이버핑크라는 새로운 스타일을 창조해 내고 있다. 60년대 히피, 70년대 핑크, 80년대 이후를 사이버핑크라 할 수 있을 만큼 사이버핑크 문화는 점차 대중화되어 가고 있다.

현재 패션에 나타나는 사이버핑크적인 요소는 절제된 실루엣과 나일론, 코팅 등의 하이테크 소재를 중심으로 컴퓨터 합성 그래픽 효과의 전개가 미래의 환상을 더하여 준다. 또한 기계적 문명 요소를 복식에까지 강조하고 차가운 금속계의 액세서리를 필수적으로 곁들이며, 금속이나 비닐 소재를 많이 사용하여 비닐의 효과를 낼 수 있는 은색이나 파란색 계열 등을 많이 쓰며, 주된 컬러는 블랙, 그레이, 브라운, 카키, 블랙 앤 화이트, 다크 블루 등이다. 즉 미래적이고 첨단적이며 다분

히 컬트적인 이미지를 사용하고 있다. 여기에 옵티컬 프린트나 메탈지퍼를 사용하기도 한다. 또한 이와 같은 사이버핑크 패션성향은 메이크업에도 영향을 미치고 있어 기존의 립스틱 색상으로는 사용하지 않던 Black을 Gray와 Brown에 섞어 도회적이고 테크노적인 이미지를 더욱 돋보이게 하고 있으며, 헤어스타일도 기계로 찍어 만들어낸 것처럼 앞머리를 내린 짧은 단발 스타일이 유행되고 있다. 사이버핑크 패션은 단정하고 아름다워야 하는 기성의 미의식에 대한 전적인 부정이며, 이상한 것을 자연스럽게 시도하는 기존의 패션 주류에 반대되는 것이다. 이러한 사이버핑크 패션은 새로운 것을 찾으려는 인간의 본능적인 욕구와 그에 따르려는 무의식적인 의상의 작용과 조화에서 비롯된다. 요즘의 패션이 마치 목적도 없는 자유로운 표현을 보이므로 혼란을 빚는 것처럼 보여지기도 하지만, 이것을 사이버핑크라는 큰 조류속에서 흐름들을 분석해 보면 이러한 변화속에는 무언가 일정한 리듬이나 시스템이 존재하고 있다. 따라서 본 연구에서는 현대의 패션에서 표출되고 있는 사이버핑크의 특징을 소재, 색상, 스타일 등으로 나누어 분석함으로써 현대패션의 이해에 도움을 제공하고자 한다.

1) 소재

사이버핑크 패션에 사용되는 주된 소재로는 나일론, 폴리우레탄, 코팅 3M 샤이니, 리랙티브 홀로그래메틱 소재, 그외에 신축가공한 스트레치, 울, 모헤어, 본딩, 온온한 광택을 가진 Satin-nylon, 다양한 finishing 가공의 테크노 소재들이 사용되고 있다.

이전에 산업용으로 쓰였던 비닐, 고무, 플라스틱과 같은 소재, 얇고 반짝반짝 빛나는 폴리에스터와 같은 울 개버딘이나 라이크라 등을 포함해 신축성이 뛰어난 하이테크 소재들이 현대적인 이미지로 의상에도 적용되고 있는 것이 세계적인 추세이다(스포츠 서울, 1996). 이러한 현상은 소재사용의 다양화, 비영역화라고 할 수 있을 것이다.

〈그림 1〉은 광택이 나는 하이테크 소재와 컴퓨터 그래픽 합성효과와 프린트로 미래적인 이미지를 보여주고 있으며, 또한 시각적 효과를 높이기



<그림 1>

위해 기하학적 패턴, 옵티컬 프린트를 사용하였다(그림 2).

또한 얼음결정같은 투명한 광택소재와 매끄러운 감촉, 동물의 피부같은 이질적인 질감들을 서로 배합하거나 사용하기 때문에, 사이버펑크 소재의 공통적인 이미지는 미래적이고 차갑다는 것이며, 그래서 메이크업에서도 보통 기이할 정도의 조작된 하얀 피부 혹은 은빛 피부를 추구하고 되도록 따뜻한 느낌을 배제한다. 광택은 금속이나 에나멜과 같은 차가운 느낌이 있으므로 광택나는 옷감은 사이버펑크의 주 재료가 되고 있다(그림 3, 4).

이외에 사이버펑크 소재의 하나로서 주목받는 것은 '홀로그래픽 섬유'이다. 온도에 따라 색상이 변하는 물질이 이미 부분적으로 실용화되어 있는데, 이 섬유로 옷을 만들면 시시각각 무늬가 변하는 환상적인 의상을 연출할 수 있다. 인간의 체온 분포는 부위마다 미세한 차이를 나타내고 있으므로, 이에 민감하게 반응하는 홀로그래픽 옷은 새



<그림 2>



<그림 3>



<그림 4>

로운 개념의 패션 --- 홀로그램 옷의 한 단계 더 발전된 형태는 4차원 홀로그래픽 옷이다. 이 옷에 나타나는 홀로그램은 보는 각도에 따라서 모양이 변한다. 또한 무늬의 패턴을 사람이 마음대로 조작할 수 있도록 프로그래밍하면, 그때 그때의 상황과 분위기에 따라 자유롭게 연출할 수도 있다. 이제 패션도 소프트웨어의 하나로 탈바꿈하게 되는 것이다.

이러한 소재들은 수트, 자켓을 비롯하여 스포츠웨어에 이르기까지 사용되며, 컴퓨터가 세계 인류에 미치는 영향을 여러가지 형태로 표현해 전반적인 느낌은 차갑고 테크놀로지 룩을 강조하면서, 실제로는 베이직에 바탕을 둔 디테일로 이미지를 표현하며, 복고와 하이테크를 자유로운 발상으로 결합해 미래세계에 대한 보호적인 이미지와 도시적인 분위기를 연출한다. 고풍택의 PVC와 새틴, 바닐, 공단, 메탈릭은 더 이상의 신

소재가 아닌 일상적인 소재로 오늘날의 패션을 이끌어가고 있다.

2) 색 상

사이버펑크 패션에 사용되는 주된 칼라는 블랙, 그레이, 브라운, 카키, 블랙 앤 화이트, 다크 블루 등 미래적이고 첨단적이며 다분히 컬트적인 이미지를 나타내는 색상이 사용되고 있으며, 컴퓨터 애니메이션의 off-color가 젊은층에서 유행되고 있다. 많은 패션디자이너들은 미래의 패션 칼라는 더욱 더 컴퓨터의 사용에 의해 영향을 받을 것으로 보고 있다. 컴퓨터로 하는 디자인 작업은 디자이너들 작품에 off-color인 새로운 팔레트를 소개한다. 최근 소비자들의 칼라취향을 조사, 연구한 Pantone lin-패션과 출판 산업의 칼라 시스템을 발전시킨 곳은 컴퓨터가 젊은 세대들의 색깔 경향을 크게 좌우하는 것을 발견하였다. 젊은 세대들은 오렌지색이나 나이 든 사람들이 싫어하는 녹색의 사과같은 밝고 원색적인 색깔을 좋아한다는 것을 알아내었다. Pantone 대변인에 의하면 그들은 컴퓨터와 친숙하기 때문에 그리고 영화와 뮤직 비디오 등에서 이런 종류의 색깔을 많이 보았기 때문으로 컴퓨터 애니메이션의 off-color가 유행하는 이유를 설명하였다(중앙일보, 1995). <그림 5>와 <그림 6>은 광택처리한 녹색의 가늘고 긴 롱자켓과 얇은 주황색의 스웨터를 부분적으로 비닐소재를 덧대어 미래적인 이미지를 가미시켰다. <그림 7>은 광택소재, 비닐소재, 새틴 등의 소재들을 믹스하였고, 칼라는 미래적인 실버, 그레이와 다크 브라운, 벽돌색을 기본으로 사용하였으며, 악센트 칼라로 레드와 형광그린, 스카이 블루를 매치시켰다.

3) 스타일

사이버펑크 스타일은 첫째, 미래적인 감각의 단순함을 표현하기 위하여 가늘게 피트되는 스타일로 <그림 8>에서 보듯이, 몸에 맞는 듯한 실루엣이 바디라인을 강조하는 무광택의 심플한 디자인의 자켓에 윗부분을 고풍택의 소재와 믹스함으로써 모던한 세련미를 연출하고 있다. 자켓은 앞여밈을 실버 메탈 지퍼로 처리하였고, 아래는 마이크로 핫팬츠를 매치하여 간결하면서도 스포티



<그림 5>



<그림 6>



<그림 7>

한 이미지를 전한다. 또한 빨간색 칼라와 부분적으로 은색의 헤어퀼러가 사이버적인 특징을 보여주고 있다.

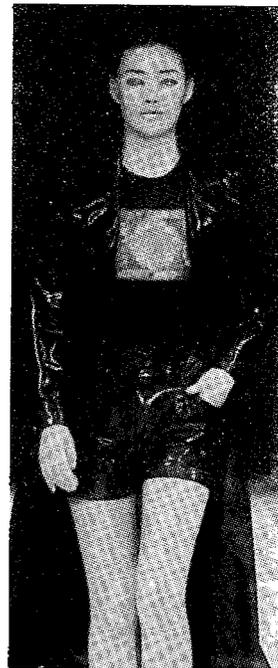
둘째, 미니멀리즘의 영향으로 단순하고 직선적인 라인을 기본으로 하는 스타일들이 주류를 이루고 있으며 셋째, 기존 패션법칙의 파괴 - 소프트하고 매끈한 소재에 터프한 감각을 투입시킴에 따른 새로운 소재의 조화, 포스트 모던 감각과 듀얼리적인 착장과 여기에 아웃포켓과 메탈지퍼 등의 디테일로 현대의 이미지를 나타내고 있다. 이와 같은 사이버적인 스타일은 과거와 미래사회의 혼합을 혼돈과 질서의 혼합된 이미지로 표현하여, 전혀 어울릴 것 같지 않은 두 세계의 공존 즉, 패션의 크로스 오버 현상을 보여주고 있다. 다시 말해서 특정시기의 특정 경향에 치중되지 않고, 20년대에서 80년대에 걸친 다양한 유형요소들과 혼합되고, 미니멀리즘적인 단순한 디자인과 절제된 라인으로 연출하고 있다(패션문화, 1996). 여기서 미니멀리즘이란 '최소한의, 극미의'란 뜻으



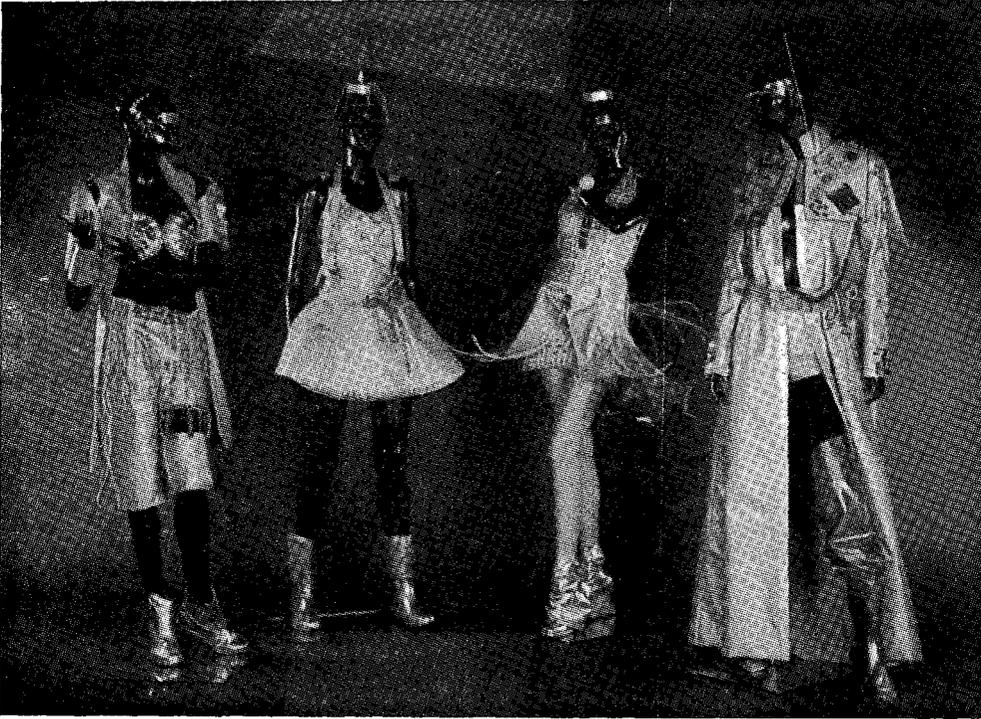
<그림 9>



<그림 8>



<그림 10>



<그림 11>

로 최소주의를 의미하며, 여분이 될 만한 것은 모두 잘라낸 단순하고 직선적인 실루엣을 말한다. <그림 9>와 <그림 10>은 Crossover를 주제로 한 것으로 복고풍의 영향으로 전반적으로 가늘게 피트되는 스타일과 미니멀리즘의 영향으로 단순한 라인을 기본으로 한 것을 보여주고 있다.

넷째, 펑크에 의해 선도되어졌던 것과 동일한 브리콜라주 방법을 이용하여 그들은 첨단 기술과 홀로그래픽 소재, 자동차 바퀴의 휠캡, 가스마스크, 고무 튜브와 같은 산업 폐기물을 조합한 스타일로 분류해 볼 수 있다. 이러한 스타일은 <그림 11>에서 보듯이 문명기기의 발달로 통신기기와 전자기관과 회로를 이용하여 사이버펑크적인 분위기를 연출하고 있다.

이외에도 우주복에서 따온 듯한 기발한 모자와 헤어장식 그리고 작은 홀라후프를 색색의 천으로 이어 몸 전체를 덮는 형태, 투명한 소재를 우산대 같은 휘어진 막대들로 이어 상체를 장식하도록 한 형태 등 기발한 모습들이 최근 파코라반이 발

표한 「사이버북」의 의상에서도 모습을 보이고 있다.

III. 결 론

지금까지 살펴본 사이버펑크의 본질적인 의미는 과거 70년대 펑크족이 반사회적인 면에서 사이버펑크와 같은 분류에 위치하나, 펑크가 미래에 대한 희망의 포기가 그들을 허무주의와 무정부주의로 이끌었던 반면, 사이버펑크는 기술적 진보가 사회의 모든 측면을 변화시키는 데 영향력을 행사하도록 이용되어야 한다는 견해를 가진 급진주의에 기울어져 미래지향적인 면을 강조하고 있다는 점에서 펑크와는 다른 측면을 가지고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

이와 같은 사이버펑크의 정신은 과학기술이 급속하게 발달한 20세기 후반의 기술을 이용한 소재의 재창조, 자연적인 것과 인공적인 것의 교차, 냉소적이고도 미래지향적인 요소들이 패션에 표

현되고 있으며, 회상의 소중함과 함께 미래에 대한 기대는 사이버펑크가 만들어낼 미래의 패션감각의 확대를 가능하게 하고 있다.

지금까지 살펴본 사이버펑크 패션은 첫째, 소재로는 테크노 소재, 즉 광택소재, 신축가공한 스트레치, 부분적인 코팅, 컴퓨터의 합성에 의한 특수한 프린트 등이 사용되며, 시각적 효과를 높이기 위해 기하학적 패턴, 옵티컬 프린트를 사용하고 있다.

둘째, 색상에 있어서도 병렬하는 색상대비에 의한 대담성과 콜러러와 컬러믹싱이 중요하게 쓰인다. 주로 silver, black, 컴퓨터 애니메이션의 off-컬라, 네온색상이 감각적으로 사용되어 미래 지향적인 느낌을 강조하고 있다.

셋째, 전체적인 스타일로서 미래적인 감각의 단순함이 돋보이는 깨끗함으로 처리하며 주로 fit and slim, simple and liner 등이 쓰였으며 다른 소재의 배합에 따른 착장(예; 니트상의와 비닐소재의 바지)과 섬플한 실루엣 등이 미래의 이미지를 나타내고 있다.

참고문헌

- 강명구, 소비, 대중문화와 포스트모더니즘, 민음사, 1995.
- 김광영, 사이버네틱스의 인식론적 의미, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 1986.
- 복식사전, 동경: 문화출판사, 678, 1987.
- 섬유저널, 섬유저널, 278, 1996.
- 신혜순, 패션용어해설집, 유림문화사, 181, 1996.
- 조규화, 복식미학, 수학사, 278, 1993.
- 조규화 역, 20세기 양식, 수학사, 234-235, 1993.
- 조명기, 한국메스미디아의 정보태도와 CYBERNETICS 이론의 적용, 연세대학교 행정대학원 석사학위논문, 1982.
- 유송옥 외, 복식문화, 교문사, 1996.
- 이영수 외, *Cyberpunk*, 명경, 8, 1994.
- 패션문화, 개간패션문화사, 가을 20호, 27, 1996.
- 젊은 문화 새물결-사이버펑크족, 조선일보, 10면, 1993, 11.
- 문명의 대전환이 시작됐다(사이버펑크 :1), 중앙일보, 1면, 1995, 4.
- 사이버스페이스(21세기 신문화 사이버펑크), 중앙일보, 9면, 1995, 5.
- ‘사이버록 회오리’, 스포츠서울, 23면, 1996, 10.
- Arbib, Michael A., *Computers and the Cybernetic Society*, London: Academic press, 1984.
- Foester, Heinz von, Anthony Wilden & C. West Churchman, *Philosophical Aspects of Cybernetics*, Cambridge: Massachusetts Computer Association, 1979.
- Jacker, Corinne, *Man, Memory, and Machine: An Introduction to Cybernetics*, New York: Macmillan, c, 1964.
- Kaiser, Susan B, *Social Psychology of Clothing*, 2nd Edition, New York: Fairchild Publications, 1997.
- Roach-Higgins, Mary Ellen, Eicher, Joanne B., & Kim K. P. Johnson, *Dress and Identity*, New York: Fairchild Publications, 1995.
- Wiener, Norbert, *Cybernetics; or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York: John Wiley, c, 1948.
- Wiener, Norbert, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, New York: Avon Books, c, 1967.
- Trask, Maurice. *The Story of Cybernetics*. New York: Cutton, 1971.