

현대 예술에 나타난 신체의 표현과 복식의 조형성

The Expression of the Human Body in Modern Arts and the Formative Nature of Costume

경북대학교 가정교육과

강사 권기영

교수 조현주

Dept. of Home Economics Education, Kyungpook National University

Lecturer : Ghi-Young Kwon

Professor : Hyun-Ju Cho

◀ 목 차 ▶

I. 서론

II. 현대 예술에 나타난 신체의 표현

III. 신체의 조형성을 표현한 복식디자인

IV. 결론

참고문헌

<Abstract>

This study is to observe the meaning, aesthetic formative nature of the human body which has been not only a main issue and discussion object but also socially, culturally connected with clothing by contemplating it in the respect of the trend of art. Additionally, a work of contemplation about human body introduced to fashion design was analyzed to renew the meaning and value of the formative art inside the human body.

The way and scope of this study is to contemplate the concept and meaning of human body, based on the documentary records such as art history and clothing history in the West society as a main theme.

The results of the analysis were as follows:

In the first place, the formative characteristics shown in the modern arts expressing the human body since 1990 which are cubism, futurism, metaphysical painting, dadaism, surrealism, pop art, happening, feminism, body art, and technology art are distortion, exaggeration and dismantling.

Second, the aesthetic formative nature and meaning in the human body appear to be different according to the standard of ideal beauty of human body when we examine the expression of it from the aspect of art-history and the meaning of human body implied in it. Besides, human body is being used as a messenger which delivers the message of modern artist to other people. So the changed meaning of human body has affected the clothing and made it possible to manufacture and form new styles of clothing that have never

been before.

In conclusion, the human body in the modern era plays an important role as a brand-new formative medium of communication in the human society and contributes to the development which applies the aesthetic formative nature of the human body to fashion design.

주제어(Key Words): 신체(the human body), 조형성(formative nature), 복식디자인(fashion design)

I. 서론

현대 과학기술의 비약적인 발달과 정보화 사회로의 진입, 네트워크를 통한 피상적인 인간관계는 인간의 정체성 혼란과 자아상실감을 가져왔고, 이는 인간의 물질적인 면, 즉 신체에 대한 관심을 더욱 높이게 되었다.

과거 농경사회에서 신체는 생산을 위한 도구라는 인식이 강했지만 현대의 신체는 그 자체로 돌보아야 할 대상으로 간주되면서 자신의 신체가 원하는 것을 중시하고 이를 통해 개인의 정체성을 확인하고 본질을 회복하고자 한다. 이는 그 동안 문화적, 이념적으로 지나치게 정신성만을 강조하고 감각, 감정, 신체를 도외시키고 경시한 문화적 편향으로부터 벗어나 신체를 강조함으로써 인간을 총체적으로 파악하고 이해할 수 있는 새로운 관점의 도출을 의미한다(성영신, 1997).

신체 이미지의 중요성은 개인이 몸을 가꾸는 데 시간과 노력을 들이고 있는 현상이 광범위하게 퍼져 있다는 사실을 볼 때 분명하다. 개인은 끊임없이 옷, 머리 손질, 피부관리, 심지어 성형수술을 통해 자신의 외모를 변화시키는데, 이는 현대인에게 있어서 신체가 사회적 지위를 표시하는 여러 기호들 중 하나이고, 자산으로 관리되고 가꾸어져야 하는 대상이 되었음을 뜻한다. 사회학자인 Baudrillard는 소비사회에서 신체가 소비의 가장 아름다운 대상이라고 언급하면서 현재의 생산소비의 구조 속에서 신체는 자본이며 또한 소비의 대상 즉 물신이라고 주장한다. 그리고 이 속에서 현대인들은 미디어가 지속적으로 만들어내는 이미지를 소비하면서 살아가게 된다(Gottdiener, M, 1995).

이러한 흐름은 과거 서구에서 인간의 물질적인 면보다 정신적인 면을 더 가치있는 것으로 여겨오던 사고가 현대 포스트모더니즘과 다윈주의, 테크놀로지 사회로의 진입과 더불어 물질적인 면을 중시하는 쪽으로 전환됨에 따라 대두된 것으로, 특히 근대 기술의 영향으로 소외되어온 인간 본질에 대한 관심은 예술에서도 그러한 사회환경 속에서의 인간의 본질을 적나라하게 표현하고자 하는 시도를 불러일으켰다.

그리하여 최근의 여러 예술사조들에서 신체를 표현하고 있는 많은 작가들은 나름대로의 영감과 미의식을 갖고 세계를 들여다보며 이를 통해 정치 사회 문화적 현실과 만나고 교감하면서 우리 시대 신체의 의미에 관한 물음을 제기한다.

이처럼 20세기에 들어와서 신체는 여러 분야에서 중요한 담론으로 대두되고 있으며 복식은 인간신체 위에 걸쳐지는 대상으로서 밀접한 관계를 맺고 있다는 점에서 신체에 대한 인식이 어떻게 복식디자인에 영향을 미쳤는가를 살펴보는 것은 의의있는 일이라 생각된다.

이제까지 의류학 분야에서의 신체와 관련된 연구로는 우선 복식과 신체의 시각적 관계에 따른 분류로, De Long(1987)의 인체우선형-복식우선형, Roach와 Eicher(1973)의 인체중속형-복식중속형을 들 수 있다. Glynn은 인체의 구조에 대한 각 시대마다의 이상미 추구하고 복식형태 변화와의 관계에 대해 설명하면서 각 인체 구조별로 그 예를 제시하고 있으며 Roach와 Eicher는 복식의 효과를 변경시키는 인체의 특성으로 인체의 구조와 자세의 변화를 들었다. Dauty와 Brannon(1984)은 매력적인 인체의 연구를 위한 보다 객관적이고 체계적인 기준으로서 체

형과 자세를 사용하였으며 장문호(1975)는 복식미학에서 인체의 비례, 인체의 체형, 인체의 움직임을 다루고 있다. 인체의 미의식에 관한 여러 학자들의 연구로 Saunders(1989)는 누드화를 능동적·수동적, 문화·자연의 틀로서 구분하고 이를 남성, 여성의 구분에 대응시키고 있으며 Clark는 누드의 미술사에서 여러 비너스 상을 묘사할 때 '신성의 비너스', '자연의 비너스', '정숙한 비너스', '식물의 비너스'라는 어휘를 쓰고 있다. Walker(1836)는 여성의 미를 동적인 미, 풍만한 미, 이지적인 미로 나누고 있다. 또한 김윤희(1998)는 인체의 미의식을 신성(神性), 인성(人性), 야성(野性)으로 나누며, 이은영(1989)은 인체라는 대상을 조각의 측면에서 사실성·표현성으로 나누고 있다. 김은희(1997)는 인체의 움직임을 무용의 분류시각을 도입해 사실적 추상적 움직임으로 나누고 그에 따른 복식미를 분석하였다. 인류학자 Leach(1976)는 인간행동을 생물학적 행동(biological activities), 기술적 행동(technical actions), 표현적 행동(expressive actions)의 세 가지로 나누어 설명하면서, 인간이 옷을 입는 행위는 표현적 행동에 속한다고 말한다.

본 연구는 현대 예술에서 신체의 의미와 표현된 양상을 통해 신체가 지니는 위상을 살피고 이것이 복식디자인의 측면에서 사실적 혹은 왜곡변형된 형태로 나타나는 모습을 분석함으로써 인간신체의 미적 조형적 가치를 밝히는데 목적을 둔다. 여기서 미적 조형적 가치란, 복식디자인으로 표현될 때 신체 자체를 표현대상으로 하여 디자인을 이루는 요소로서 활용될 수 있는 가치로 정의하였다. 예를들면, 신체의 형상을 본딴 문양이나 악세서리, 스타일 라인 등을 들 수 있으며 신체가 복식디자인의 근간으로 역할 할 수 있다고 보았다.

연구방법은 20세기 현대예술사조에서 나타나는 신체 이미지를 문헌을 통해 살피고, 다음으로 복식사적인 측면에서 신체를 표현한 디자인을 분석하여 현대 패션에서 신체를 표현한 디자인이 사회문화적으로 어떠한 관계를 가지며 발전해 왔는가를 조사한다.

II. 현대 예술에 나타난 신체의 표현

20세기는 여러 사상과 이념이 그 전 시대와는 달리 새롭게 재정립되고 대두되는 등 과도기 시대라고 할 수 있는데, 기존의 것에 의문을 제기하고 이를 대치하는 것을 유일한 목표로 지향하는 세력이 1900년경에 등장하여 오늘날까지 지속되고 있다(Norbert Lynton, 1979).

예술에서도 사물의 근원에 대하여 사고하는 여러 유파들이 등장하였는데, 그 중에서도 대상을 바라보는 관점이 신체에 대한 양식과 표현에까지 영향을 미친 현대미술로서 입체파, 미래주의, 형이상파회화, 다다이즘, 초현실주의 팝아트, 해프닝, 페미니즘, 신체미술, 테크놀러지 미술로 구분하여 이들 작품에서 보이는 신체 표현기법과 그 특징, 신체에 대한 의식을 고찰하면 아래와 같다.

1. 입체파(Cubism)

1908년 Salon d'Automne에서 새로운 경향의 미술로 등장한 입체파는 대상물의 각 부분을 단순한 기하학적 형태로 보고 이 모든 요소들을 가지고 평면 안에서 형태를 구성하는 조형기법으로 작품을 제작하였다(정삼호, 1996). 대표적인 화가로 Picasso와 Braque, Leger 등이 있는데, 그들이 사용한 파피에 콜레(papier colle)나 콜라주(collage)는 입체파의 그



<그림 1> Leger, 「아침식사」, 1921
(미술로 보는 20세기, p.218)

림이 본질적으로 즉물적(即物的)임을 입증하는 것이다.

〈그림 1〉의 Leger(1881-1955)의 작품은 인간상을 원기둥이나 원뿔 등 기계문명의 이미지와 닮게 표현함으로써 인간이 기계문명의 역사적 조건 아래 있음을 보여줌과 동시에 테크놀러지와 인체의 결합을 제시하고 있다. 비록 여체에 유방을 표현하여 성적 기능을 강조하고 있지만 관능미나 자연미가 느껴지는 게 아니라 거의 무의미한 존재처럼 표현되어 있으며 이는 입체파 화가들이 인간의 신체를 하나의 객체로서 취급하고 있음을 보여준다.

2. 미래주의(Futurism)

미래주의는 이탈리아의 시인 Marinetti가 1909년 미래파 선언을 함으로써 하나의 혁신적 운동으로 나타난 것인데, 미래파 화가들은 조화, 비례, 통일 등의 전통적인 미의 형식을 타파하고 속도, 기계의 역동성과 소음, 소란을 현대의 징표로 생각하여 새로운 미를 창조하였다. 그들의 가장 중요한 이념적 논쟁은 예술적 도구를 어떤 방식으로 사용하여야 산업화된 도시와 기계적 감수성에 오늘날의 인간을 통합시킬 수 있겠는가라는 것이다(Giovanni Lista,

1985). 입체파의 영향을 받아 대상을 해체하는데, 큐비즘처럼 정적인 것이 아니고 리듬감이나 동적 감각의 표출을 통해 다이내믹한 화면을 창조했다. Umberto Boccioni의 작품 〈그림 2〉는 걸어가고 있는 모습처럼 보이는 인체의 변형된 조각인데, 그는 움직임의 환영보다 실제 걸어가고 있는 인체의 동작을 단계별로 분석하여 종합적으로 나타내고 있다. 이처럼 미래주의는 역동성과 속도애의 찬양 이외에도 우주의 모든 형태들과 요소들 사이에서 추상적 가치를 찾고자 노력했으며 예술과 과학의 융합을 독려했다(Frank Popper, 1999).

3. 형이상파 회화(Metaphysical painting)

미래파에 이어 1915년경부터 이탈리아에서 일어났으며, 초현실적이고 형이상학적인 묘한 분위기를 주는 회화로 고독, 불안, 공허, 꿈, 죽음 이러한 것들이 이 화풍의 경향(이영환, 1983)이다. 형이상파 회화에서 인간신체는 인공적인 모조물로 표현되는데, Chirico의 작품 〈그림 3〉 「Hector and Andromache」(1917)는 건축적 그리드를 따라 운동 속에서 고정되기를 기다리는 인간의 원형들을 마네킹이라는 인공물로 묘사하고 있다. 그는 모조물이 지닌 스스로의



〈그림 2〉 Umberto Boccioni, 1913 「공간속에서 연속되는 하나의 형태」(미래파, p. 49)



〈그림 3〉 Chirico, 「Hector and Andromache」, 1917 (Art in our Times, p. 153)

생명과 내적 차이를 인정함으로써 기계에 활동적 생명성을 부여하고자 하였다.

4. 다다이즘(Dadaism)

제 1차 세계대전을 중심으로 전후의 수년간 전개됐던 미술, 문예에서의 반항운동으로 전통의 가치, 이성의 우위, 예술의 형식을 부정하는 파괴적 허무주의적 성격을 짙게 띠고 있다(미셸 시누이에, 1995). 이 운동은 기성적인 것의 부정, 권위적인 것의 파괴에서 우연성의 개입, 자동적인 발상, 자유로운 표현양식, 예를 들면 꼴라주나 레디메이드의 오브제를 사용한다든가 하는 자유로운 표현양식을 추구했다. 다다이스트들이 표현한 신체 역시 왜곡된 모습을 보이는데, Marcel Duchamp의 <그림 4> 「계단을 내려오는 누드」는 시간의 흐름을 화면 위에 포착하려고 한 작품으로서, 로봇 같은 금속성의 인물형이 화면을 잘고 긴 사각형으로 나누면서 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 이동하고 있는 연속동작을 포착해 놓은 것으로 움직임의 연속동작을 화면에 재현한 이탈리아 미래파 화가들의 회화방법과 대상을 분석하는 방법을 혼합한 기법이다.

5. 초현실주의(Surrealism)

초현실주의는 인간정신의 심층에 묻혀있는 무의식을 표출시킴으로써 이성이나 고정된 관념으로부터 해방되고 진정한 자유를 얻게 된다고 보았다. 이것의 기본 개념은 꿈의 무한한 힘, 무관심, 사고의 작용 등 잠재해 있는 억제된 연상의 실재성에 있다. 1924년 '초현실주의 선언' 이후 활발히 전개된 초현실주의 미술에서는 실제 인간과 기계와의 결합을 나타내는 입체적 조각작품은 아니지만 평면의 2차원적 회화로서 인간신체와 기계와의 결합을 그린 작품들이 여럿 발견된다. 주로 인간신체를 소재로 하여 분절, 변형, 과장, 왜곡하여 나타내며 신체를 기계부품의 꼴라주로 나타내거나 아니면 반대로 기계부품을 사람 형태로 변형하기도 한다. 이러한 초현실주의의 상상력과 과거의 인습과 의식에서 벗어나려는 인간의 자유를 강조한 방식은 우리의 본질적인 삶을 비추는 것(유재길, 1996)이며, 그들의 끊임없는 상상력은 이후 현대 미술의 경계를 크게 확대시켰고 인간 신체와 기계와의 결합으로서 현대 미술의 형태로까지 발전하게 되었다.

초현실주의의 독창적인 표현기법으로 꼴라주와 함께 프로타주 기법(frottage)¹⁾, 데페이즈망



<그림 4> Marcel Duchamp 「Nude Descending a Staircase No.2」, 1912(Art in our Times, p.124)



<그림 5> Rene Magritte 「Homage to Mack Sennett」, 1934 (Fashion & Surrealism, p.75)

(displacement)²⁾이 있으며, 이 밖에 자동기술법, 데칼코마니(decalsomania) 등을 들 수 있다. <그림 5>의 Rene Magritte의 작품은 옷 안의 보이지 않는 부분의 감각과 의복간의 밀접한 에로티시즘을 탐험하는데, 신체에 대한 기억이 옷장 안에 걸려 있는 옷에 그대로 나타나 있다(Martin, R, 1996).

6. 팝아트(Pop Art)

팝아트의 원래 의미는 매스컴이 지배하는 대중문화가 만들어낸 '대중예술'을 가리키는데, 1962년 영국의 미술평론가인 Alloway가 그 의미를 확대시킴으로써 대중적인 이미지를 순수미술의 문맥 안에서 사용하고자 하는 미술가들의 활동을 가리키는 명칭이 되었다(Edward Lucie-Smith, 1995). 팝아트에 주로 사용되어지는 이미지 소재들은 테크놀러지와 매스커뮤니케이션에 의해 대량 생산되고 전파되는 여러 가지 품목들로부터 얻어진 것들로서 신문, 잡지, 방송, TV, 영화, 사진, 만화, 광고, 포스터, 간판, 상표 등 산업사회에서 언제 어디서나 볼 수 있는 평범한 것들이 대상이 된다.

대표적인 팝아트 작가인 Andy Warhol의 작품 <그림 6>은 20세기의 대중문화를 가장 상징적으로 나타내는 인물이라 할 수 있는 Marilyn Monroe의 초



<그림 6> Andy Warhol 「Marilyn」, 1962 (팝아트, p.47)

상화를 실크스크린 기법으로 제작한 것으로, 이처럼 팝아트에서 등장하는 인체는 원래의 실체를 재현하는 것이 아니라 일단 가공된 이미지로 변환시킨다는 점에서 공통점을 발견할 수 있다(임애진, 1990).

즉, 팝 아티스트들이 그리는 인간은 거의 사진, 광고, 만화, 등 매스미디어를 거친 허상 뿐이며 실체는 잃어버린다. 이와 같이 팝아트의 전형적인 인간상의 특징은 일종의 '무성화'를 나타내고 있으며 여자의 육체도 자동차도 코카콜라도 다 동질적인 것으로 취급되어 신체는 하나의 오브제로서 유희성을 띠고 있다.

7. 해프닝(Happening)

해프닝은 액션 페인팅(Action Painting)에 의한 '그린다'는 행위가 더 확장되었을 때의 소산으로 움직이는 오브제를 사용하는 한 가지 방법이다(Edward Lucie-Smith, 1995). 이것은 인간을 둘러싼

- 1) 프로타주 기법: Ernst에 의해 발견된 기법으로 표면이 거친 돌이나 결이 두드러진 나무판 위에 종이를 덮어 놓고 그 위에 연필이나 콘테로 문질러서 결을 드러내게 하는 것.
- 2) 데베이즈망: 일상적인 의미를 지니고 있는 사물이 관습적으로 놓여져야 할 장소에 있지 않고 전혀 낯선 곳에 옮겨져 있음으로써 이상한 위화(違和)효과가 일어나는 방법.

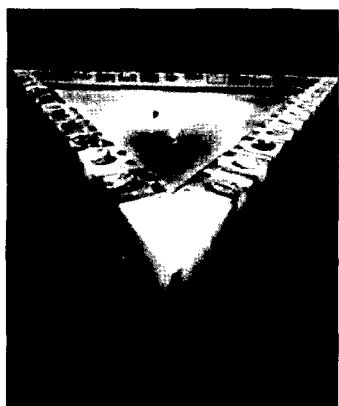


<그림 7> Ives Klein 「인체측정」, 1960(패션디자인 발상트레이닝 3권, p.109)

환경이나 공간상황 속에서 인간의 행동을 어떤 입장에서 주목한 것이라 볼 수 있다. <그림 7>의 Ive Klein의 「인체측정」이라는 해프닝은 세 사람의 나체의 여인을 세워놓고 그들의 몸에다 물감을 칠한 뒤 땅바닥에 길게 깔아놓은 화포 위에다 나무들을 구르게 하여 유방이나 둔부, 그리고 배꼽이나 코와 머리카락의 흔적이 찍히도록 한 것인데 문자 그대로 인체의 탁본(拓本)을 뜬 것이라 볼 수 있다. 그는 인간세계가 너무나 인위적인 허상으로만 가득 차있는 것에 불만을 품고 그 허상의 공간을 원형으로 되돌려 놓기 위해 군중들의 상식을 뒤엎는 기상천외한 행위를 하였는데, 이러한 해프닝은 소외된 인간을 본래의 모습대로 되돌리기 위한 것이다. 그러나 인체에 대한 시각과는 달리 작품 제작과정을 보면 인체를 표현도구로 사용함으로써 인체에 대한 신비감이나 생명에 대한 애착, 존중감이 없이 대상처럼 무심하게 취급하고 있다(박용숙, 1991).

8. 페미니즘 미술(Feminism Art)

20세기 들어 새롭게 대두되어, 현대의 여러 학문 영역에서 크게 담론을 형성하고 있는 페미니즘은 남성 주도 사회가 형성해 온 성차별적 고정관념을 타파하고 남성과 대등한 존재로서 여성의 성적 특성을 재정의함으로써 여성의 주체성을 확립하는 것



<그림 8> Judy Chicago, 「정찬파티」, 1979
(미술로 보는 20세기, p.251)

을 그 본질로 한다(Maggie Hum, 1995).

이러한 사상의 영향을 받아 등장한 페미니즘 미술은 여성의 신체를 주제로 한 것들이 많이 보여지는데, 에로티시즘의 대상으로서 여성을 전복하여 그 주체로 다시 세우려는 경향과 여성을 옥죄는 갖가지 사회 현실에 대한 고발 등이 두드러진다(이주현, 1998).

<그림 8>은 페미니즘 미술 초기의 걸작으로 꼽히는 Judy Chicago의 작품으로 여기서 여성의 성은 욕망의 대상이 아니라 그 주체로 나타나고 있다. 그녀는 서구 역사에서 주요 인물이라 할 수 있는 39명의 여성들을 추려내어 그들을 상징하는 접시 39개를 만들었는데, 그 접시 안의 이미지들은 모두 여성 성기를 노골적으로 연상시킨다. 그녀는 이 작품을 통하여 여성의 역사와 그들의 생산물들에 대한 존경심을 불러일으킴으로써 사회변화를 조장하고 여성의 경험을 표현할 수 있는 새로운 언어를 말하고자 하였다(Whitney Chadwick, 1997).

이러한 페미니즘 미술은 의학실습용 인형이나 마네킹과 같은 신체 대체물을 작품에 주로 이용하는 데, 이처럼 최근의 '대체적 신체'를 탐구하는 예술들은 몸의 주제에 관한 가장 급진적 실험장소로 드러나고 있으며, 여기서 몸은 모든 사회적 이데올로기의 조건들이 집결되고 정치화되는 장소가 된다.

9. 신체미술(Body Art)

60년대 말과 70년대에 나타난 예술양식으로 예술가의 신체를 표현과 조형매체로서 직접 사용했다는 특징을 갖고 있다. 신체를 통해 행위전개를 중시했기 때문에 보통 행위예술 혹은 행동미술과 동일시되며, 언어수단 없이 육체적 교감이나 감각의 도움 등 간접방식으로 대중과 의사소통을 한다. 주로 자학적이거나 심령적인 부분에서 영감을 얻은 신체미술은 다양한 방식으로 전개되는데, 고통의 한계까지 공격당하고 시련을 겪게 하는 것과 총으로 자기자신을 쏘기도 하고 구토, 찌푸림, 물어뜯기, 꼬집기 등의 약한 공격을 통해 몸을 변형시키는 행위에게까지 이르렀다. <그림 9>는 전신에 야광 빛을 발하는

안료를 채색하여 퍼포먼스를 행하고 있는 여성의 신체를 보여주고 있다.

10. 테크놀로지 미술(Technology Art)

과거의 회화는 캔버스라고 하는 평면의 2차원 세계에 국한되었지만 오늘날 발달된 과학기술은 멀티미디어의 3차원 세계의 확장으로 실재를 넘어 가상의 세계를 구현하는 것을 가능케 한다(김성호, 1997). 즉 과학기술에 의해 만들어진 정밀한 영상은 고도의 재현성을 가지고 있기 때문에 운동이나 시간을 포함한 현실세계를 구체적으로 옮겨서 실제로는 비물질적, 광학적인 현상에 불과한 것을 현실로 착각시키며 나아가 인간의 환경을 형성한다. 이 실제와 가상의 모호함 속에서 신체는 주요한 테마로 등장하게 되는데, 가상환경은 사고방식이나 인지방법의 변화를 가져오고, 이는 신중 사이버 인간의 주요한 새로운 신체 기능의 하나로 부상하고 있다(로이 애스콧, 2000).

〈그림 10〉의 Joan Jonas의 작품을 보면 비디오로 얼굴, 손, 다리, 가면 등의 신체 각 부위를 차례로 보여주고 있는데, 모니터라는 매체내 시공간을 매체의 속성에 따라 붕괴시킴으로써 몸이라는 실제적 총체성을 가상화하고 몸 역시 파편화시키고 있다.



〈그림 9〉 a.k.a. Lazer, 퍼포먼스 (Style Surfing, p.138)

이처럼 현대의 발달된 테크놀러지를 바탕으로 한 미술은 표현대상과 소재를 인체에 집중시킴으로써 인체의 왜곡변형을 고발하고 있으며 나아가 인간성의 본질까지도 되묻고 있다. 그리고 인체를 하나의 오브제로서 분리 합성 가능한 것으로 취급하여 새로운 인간으로 개조하는 작업은 우리로 하여금 새로운 도덕성과 윤리성을 회복할 것을 요구하며 아울러 이러한 작업의 부작용으로 야기되는 정체성 상실의 문제를 극복할 것을 주장한다.

III. 신체의 조형성을 표현한 복식디자인

복식은 인간의 신체를 매개로 이루어지는 것으로써 사회문화 현상의 변화에 따라 새로운 양상으로 나타난다. 현대에 들어와 신체이론이 대두되고 인간 신체에 대한 담론이 여러 분야에서 논의됨에 따라 인간의 신체와 가장 밀접한 관계에 있는 복식에서도 신체의 미적 조형성을 표현한 디자인은 늘어나고 있다. 이들 양상들을 고대부터 근대에 이르기까지 서양복식사를 통해 고찰하고, 이후 20세기에 들어와 신체에 대한 변화된 인식을 바탕으로 하여 등장한 현대미술 양식에 근거하여 복식디자인에서 신체의 조형적 가치를 살린 디자인을 살펴보았다. 이를 통해 고도의 기술문명아래에서 인간의 신체와 복식이 어떠한 관계를 갖고 발전해 나갈 것이며 또



〈그림 10〉 Joan Jonas

한 미래의 인간모습이 어떠할지를 예측하였다.

신체를 디자인의 주체적인 표현대상으로 삼은 것은 20세기 이후에 와서 신체에 대한 중요성을 인식하고 그에 관한 지식의 확대가 이루어지면서 가능했던 것으로 과거 복식에서는 그 시대의 예술과 사상 등 사회문화적 배경의 영향을 받아 주로 신분사회에 기반한 사회구조 속에서 성별 또는 계급에 따른 역할에 근거하여 복식을 구성한 것이 대부분이다.

각 시대별로 신체에 대한 미의식을 살펴보면 고대 이집트 시대는 농경사회로 여성의 인체는 다산과 풍요의 상징으로 여겨졌으며 인체의 라인을 자연스럽게 드러내는 실루엣이 유행하였다. 그리이스·로마 시대에 와서는 황금비율에 따른 이상적인 인체를 표현하기 위해 키톤이나 히마티온과 같은 자연스러운 주름이 드레이프되어지는 의복을 입었으며 예술가들은 완벽한 조화를 이룬 인체를 재현하는데 목표를 두고 인체의 윤곽 및 관절부위에 대한 옷주름을 표현하기 위해 해부학적 지식을 바탕으로 작품을 제작하였다.

이러한 것들은 인체자체의 형상을 구체적으로 드러내기 보다 자연스럽게 감싸서 추상화된 모습으로 표현한 것으로 인간신체 형상을 사실적으로 도입한 경우를 든다면 고대 그리스·로마 시대 병사의 갑옷을 들 수 있다. <그림 11>의 갑옷은 남성의 가슴을 포함한 상반신의 근육 형상을 주물로 떠서 주조한 것으로 인간신체를 직접적으로 도입 응용한 디자인이라고 볼 수 있다. 이러한 갑옷은 적군의 무기로부터 신체를 보호함과 동시에 강건한 병사의 이미지를 나타내는 데 효율적이었으며 현대에 와서 넌우븐의 바디몰딩(non-woven body molding) 기법에 의한 복식제작에 영향을 주었다.

중세시대는 종교의 영향으로 인체는 무시되었으며 의복 또한 인체의 라인이 전혀 드러나지 않는 폐쇄적인 형태로 남녀 성구분이 없는 스타일이었다. 그러나 중세말 고딕시대에 와서 최초로 남성용과 여성용의 복장이 근본적인 차이를 보이게 되는데, 권의나 봉제의는 남녀 양성에게 동일하였지만 십자군에 의하여 바지모양의 다리덮개가 말타기에 실용적임이 증명되면서 남성의 바지착용이 일반화되는

계기를 마련하였다(Marilyn J. Horn · Lois M. Gurel, 1968). 여성의 경우도 신체 윤곽에 따른 의복이 구성되었는데, 이는 의복 역사상 정교한 기술을 요하는 것으로 당시의 미적 가치를 표현한다.

르네상스 시대는 인간중심의 순수한 미의식의 회복을 추구한다는 창조적 목표를 갖고 그리이스 로마 의상의 본질인 인체의 아름다움을 살리고자 노력했는데, 이것은 오히려 인체미의 강조와 인위적인 과장에까지 이르게 되었다(정홍숙, 1992). 남성은 패드와 주름을 사용하여 체형을 과도하게 부풀린 과장된 스타일을 착용했기에 인체의 라인이 잘 드러나지 않았으며 여성은 가는 허리와 넓게 부풀린 스커트로 왜곡과장하였다. 그러나 남성의 조이는 바지는 다리의 형태를 그대로 드러내었으며 특히 남성의 성기를 보호할 목적으로 착용된 코드피스는 남성성기의 형상을 본 떠 디자인 된 것으로, 남성신체의 은밀한 부위를 오히려 강조하는 역할을 하였다. 이것은 색정적인 의미를 지니고 있어 당시 종교계에서 심한 반발이 있었으나 꾸준히 유행하였다(Colin McDowell, 1992). 그리고 여성의 가슴을 본 떠 만든 코르셋은 여성의 가슴을 억압하는 도구로서 1908년 Paul Poiret가 코르셋으로부터 여성을 해방하기 전까지 르네상스 이후 꾸준히 사용되어 왔다



<그림 11> 로마시대의 갑옷 Augustus of Prima Porta
(A History of Western Art 2nd, p.383)

(Anthony Synnott, 1960).

이처럼 갑옷이나 코르셋은 신체의 형상을 그대로 모티브로 하여 디자인한 경우라고 볼 수 있으며, 19세기 이전의 서양 남성들의 바지 또한 남성 무용수의 타이즈처럼 다리의 선이 그대로 드러나도록 조이는 구조로 되어 있어 신체의 형상이 사실적으로 나타났으며 이것이 오늘날 남성 양복의 원형이 되었다.

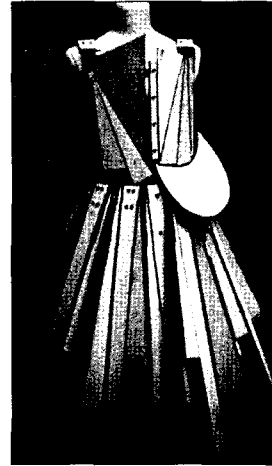
이와 반면에 16세기 이래로 여성들이 착용해온 크리놀린, 파아팅게일, 버슬같은 스커트 버팀대는 신체의 형태를 왜곡 과장하는 형태의 디자인이라 할 수 있다. 이는 신체의 기능성과는 전혀 상관없이 남성지배하의 사회구조 속에서 여성의 지위 및 역할에 따른 것으로 과장된 신체 위를 레이스나 리플, 자수 등으로 장식하는 식이었다.

이와 같이 20세기 전까지 복식은 신체를 사실적 또는 추상적인 모습으로 나타내며 당시의 미의식과 사회·문화적 배경 아래에서 여러 다양한 스타일로 나타났다.

그러다가 20세기에 들어와 신체와 의복간의 관계는 그 이전과 확연히 달라져서 신체와 의복은 더 이상 보이는 대상이 아니라 주체로서의 역할을 담당하게 되었다. 즉 20세기 예술이 자아의 표현에 중점을 두듯이 신체 그 자체는 패션에서 강력한 표현 매체가 되었다(京都服飾文化研究財團, 1999).

1. 입체파의 신체와 복식

대상을 직선과 기하학적 형태로 분석하는 입체파 화가들은 인간의 신체 역시 기하학적으로 표현하여 기계적인 이미지를 띠도록 한다. Picasso가 1907년에 그린 「아비뇰의 처녀들」은 예술에서 하나의 지표가 되는 작품으로 여기서 보이는 신체는 분절 가능한 파편으로 묘사되어 있다. <그림 12>의 Yohji Yamamoto의 디자인은 이러한 입체파의 영향을 받은 작품이라 할 수 있으며, 신체를 여러 시각에서 보이는 이미지로 재구성하여 입체적·구조화된 스타일로 표현한 것이다. 딱딱한 재질을 사용함으로써 착용자의 동작에 따른 의복 실루엣의 변화



<그림 12> Yohji Yamamoto, 1991 (身體の夢, p.214)

나 울동감을 제한하는 대신 여러 각도에서 관찰되어지는 신체의 형태를 단순화된 도형으로 재조립하여 전혀 색다른 조형미를 느끼게 한다.

이처럼 입체파가 시도한 독창적인 시각의 관찰법은 인간신체의 인식에 변화를 줌과 아울러 복식에 대한 인식과 조형적 형태미에까지 영향을 주어 신체를 완전히 해체하여 새롭게 재구성하는 것에 대한 모색의 길을 열었고 그에 따라 복식 역시 기존의 것과는 전혀 다른 새로운 모습으로 제시되었다.

2. 미래주의, 형이상파 회화, 다다이즘의 신체와 복식

입체파 화가들과 다소의 차이는 있지만 미래주의, 형이상회화, 다다이즘 등에서 보이는 인체 역시 해체된 이미지로 나타난다.

이들 유파에서 보이는 마네킹과 같은 기계적 인간의 형상은 과학기술과 융합된 신체 이미지로서 복식디자인에서는 60년대의 피에르 가르맹이나 쿠레쥬의 코스모스 룩으로 나타난다. <그림 13>의 피에르 가르맹의 작품은 1966년 루이 암스트롱의 달착륙 시기와 맞물려 발표된 것으로, 우주복의 이미지를 살린 모자는 당시로서는 첨단패션이라 할 수 있으며, 인간의 머리를 덮는 기능으로의 모자가 가



<그림 13> 1960년대 피에르가르탱의 작품 (패션디자인 발상트레이닝 5, p.52)

지는 형태에 대한 고정관념을 깨고 미지의 세계에서 인간을 보호하고 여러 복합기능을 갖춘 기능성 복식에 대한 인식이 대두되기 시작했다는 데에 의의가 있다.

즉, 무기물로서 생명력이 없는 복식에 인간이 요구하는 생명력과 기능을 갖추게 함으로써 인간신체와 복식간의 융합을 꾀하여 신체의 한계를 극복하고 로봇과 같은 만능적 신체에 대한 염원을 나타내었다. 이들 복식디자인은 미래적, 기계적인 이미지를 띠며 신체가 가지는 내적 잠재능력과 외적 형태에 대한 기존의 인식을 부정하고 무생물에까지 그것을 확장함으로써 신체를 객체로서 다시금 새롭게 조형했다는 데에 의의가 있다.

3. 초현실주의의 신체와 복식

초현실주의는 신체 형상을 복식디자인의 요소로 도입하는데 큰 역할을 하였는데(Martin, R., 1996), 그 예로는 얼굴의 눈, 입술 등을 의상의 일부분에 나타내거나 신체의 감추어진 부분을 드러내기 위해 유방을 의복의 겉면에 그려 넣은 것, 그리고 <그림 14>에서 보듯이 구두 속에 감추어져 있어야 할 발가락을 신발의 겉 표면에 나타내게 한 디자인 등이 있다. 이 밖에도 신체형상을 본 딴 액세서리들이 여럿 있는데, 이런 것들은 디자인상 전혀 의외의 부위



<그림 14> Pierre Cardin 「Men's Shoes」, 1986 (Fashion & Surrealism, p.97)

에 배치되어 있음으로 해서 환상적이고 그로테스크한 이미지를 준다.

있어야 할 곳에 있지 않고 낯선 곳에 위치하며 대상의 속과 겉이라는 모순된 양면을 동시에 하나의 화면으로 제시함으로써 3차원적 시공간에 갇혀 있는 신체의 한계를 부인하고 시간과 공간에 있어 자유와 해방을 허용하는 4차원 세계에 대한 상상력을 실험하고 있다.

가리워진 신체와 그것을 덮고 있는 복식은 절대로 동시에 나타날 수 없음에도 불구하고 복식의 겉면에 신체를 그려넣는 등의 행위를 통해 결코 뛰어넘을 수 없는 시간의 흐름을 거슬러 올라가는 것을 은유적으로 표현하며 이는 인간의 무의식이 신체와 복식에 관한 태도에 영향을 주어 새로운 조형적 언어로서의 복식형태를 실험하는 것을 가능케 했다.

신체의 해부학적 이미지를 도입한 패션 역시 발달된 의학기술을 바탕으로 한 인간의 상상력이 결합된 것으로 초현실주의의 경향과 일맥 상통한다.

4. 팝아트의 신체와 복식

팝아트의 영향은 만화의 주인공이나 스타의 인물 초상화 등이 프린트된 의복을 유행시켰고, 이것은 그들의 이미지를 실제로 재현한다기보다 신체를 일

상의 사물과 동질화하여 도구화시킨 것이라 할 수 있다. 디자이너의 의도에 따라 아무렇게나 변형하고 단순화하는 것은 신체가 지닌 가치와 불가역성을 허물어뜨리고 하나의 대상으로 취급하여 우리의 시각적 즐거움을 위한 요소로 사용할 수 있음을 뜻한다. <그림 15>의 W & L. T의 작품은 공기를 주입한 비닐 점퍼에 남성 상반신의 형상을 단순화하여 입체적으로 표현한 것으로 코믹한 분위기를 연출한다. 남성의 힘과 권위를 나타내었던 가슴과 어깨는 값싼 비닐 소재로 만들어진 섀노란 점퍼의 장식적 형태로 사용됨으로써 그 동안 가부장제에 의해 여성 위에 군림해왔던 남성성이 패션에서 유희적 대상으로 전락해버렸음을 은유적으로 표현한다.

이와 같이 팝아트는 주변의 사물들을 인간의 마음대로 인위적으로 변형할 수 있다는 인간의 자만심에 대해 경종을 울리며 인간자신도 도구화, 대상화하여 일종의 부품으로 취급될 수 있음을 보여준다. 복식 디자인에서도 신체 형태를 표현 대상으로 삼아 만화와 같은 단순한 형태로 나타내며 이는 키치적 표현에 속한다.

5. 해프닝의 신체와 복식

해프닝은 신체를 주된 표현도구로 하여 상황설정



<그림 15> W & L. T, 96S/S(Men's Collections, Vol. 27)

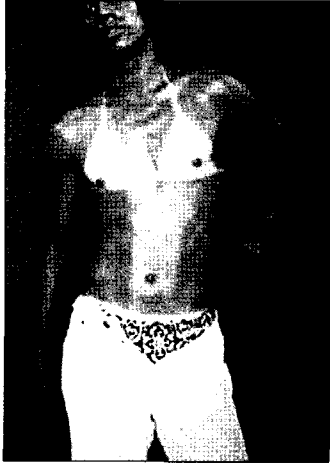
에 따른 인간의 행동을 예술화한 것으로, 패션쇼에서 의복을 주제로 하기보다 무대 위의 모델이 주체로서 극적인 상황을 유발하는 퍼포먼스를 연출하기도 한다. 이는 옷안에 감추어져 있는 인간신체의 본질을 회복하고자 하는 몸부림을 드러낸 것으로 복식이 단순히 걸쳐지는 대상이 아니라 자아를 확인하는 매개물임을 보여주는 것이다.

그 동안 신체 그 자체보다 의복으로 포장된 상태에서 보이는 외적 미에 치중한 나머지 인간의 본질을 망각하고 주체가 되어야 할 신체를 오히려 의복에 구속시킴으로써 주객이 전도되는 상황에 이르렀는데, 최근 신체에 대한 자각은 그것이 본래 지닌 조형적 가치와 미를 새롭게 재조명하게 하였고 이를 율동적으로 표현함으로써 생명적 가치를 지닌 신체의 존엄성을 확인하는 계기를 마련하였다.

6. 페미니즘 미술에서의 신체와 복식

페미니즘 미술은 여성신체 중에서도 성정을 나타내는 신체부위를 주 대상으로 하여 여성 억압적인 사회현실을 고발하는 작품들을 선보이는데, 복식디자인에 나타난 것을 보면 남성이 여성복을 입고 있거나 반대로 여성이 남성적인 의상을 입기도 하고 아니면 남녀양성이 혼재된 복식을 착용함으로써 이제까지 성에 대한 고정관념을 타파하여 이상적 인체 개념에 대한 일탈의 형태를 보인다. 이러한 크로스드레싱은 남성 또는 여성이라는 이분법적인 성 구분에 대해 반기를 들며 인간이라는 통합된 존재로서의 가치와 존엄성을 확인하는 것이라 할 수 있다. <그림 16>의 남성 상반신을 보면 브래지어를 착용한 모습으로 선텐을 한 흔적이 나타나 있는데, 이것은 남성 속에 내재한 여성성을 은유적으로 나타낸 것이다.

남성과 여성은 절대로 융합될 수 없는 양극에 위치하여 인간을 구분짓는 가장 일차적인 요소로 인식되었지만 최근 의학의 발달과 성에 관한 인식 변화는 성차보다도 인간이라는 종에 대해 더 큰 의미 부여를 하며 복식에서도 유니섹스룩, 앤드로지니어스 룩 등으로 나타나는데, 이는 미래의 인간 모습을 암시한다.



<그림 16> Jean-Baptiste Mondino (FASHION Images de Mode No. 2, p. 122)



<그림 17> Givenchy 96S/S (Collezioni N. 55)

7. 신체미술에서의 신체와 복식

신체를 조형매체로 하는 신체 미술은 메이크업과 문신, 피어싱과 같은 신체 그 자체를 장식하는 바디 컨셔스 (body conscious) 패션 트렌드를 낳았는데, 이는 기존의 권위와 사고, 가치에 도전하고 자신들만의 개성을 추구하는 펑크 스타일로 나타났다.

펑크족들은 복식은 아름다워야 한다는 기존의 미의식에 대해 전적으로 부정하고, 혐오스러운 메이크업으로 그들의 저항의식을 표현하였는데, 메이크업을 보면 눈언저리에 검은 웅덩이 모양으로 선을 두르고 눈꼬리를 날카롭게 그리는 드라큐라형의 화장, 검은 점을 찍거나 입술을 검게 칠하는 등 외관상 문명파괴적인 양상을 띠며 그로테스크한 이미지로 나타난다. 여기서 신체는 그 자체가 표현 대상이 됨으로써 복식의 역할을 담당하고 있다.

이러한 경향은 과거 원시시대에 직물이 발달하기 이전 신체를 진흙이나 천연염료 등으로 칠하여 직접 장식하던 것과 관련있으며 인간 본연의 순수상태로 되돌아가고자 하는 의지를 나타낸 것이라 볼 수 있다.

8. 테크놀로지 미술에서의 신체와 복식

테크놀로지 미술은 가상공간에서 신체를 분리 합성하면서 신중 사이버 인간을 출현시키는데, 이것은 테크노 사이버 패션으로 나타나 인간신체와 기계와의 결합을 도모한 복식디자인을 보여준다. 이러한 영향을 받은 패션은 미래적이고 차가운 기계적인 이미지를 띠며, Paco Rabanne이 디자인한 <그림 18>의 작품을 보면 메탈과 플라스틱 소재로 만들어져 사이보그같은 피부느낌을 불러일으킨다.

인간신체는 생로병사에 대해 저항할 수 없으며 한계를 가지고 있지만 사이보그는 이러한 인간의 약점과 한계를 뛰어넘은 이상적인 능력을 보유한 존재로서 인간이 염원하는 미래의 이상을 보여주며 복식 역시 인간의 능력을 보완해주는 기능성 의복으로 나아갈 것을 예견해준다.

이처럼 기존의 사고와 이념에 대해 의문을 제기하면서 등장한 20세기 현대 미술은 우리 신체의 인식에 영향을 끼치며 패션의 변화에도 커다란 역할을 담당하게 되는데, <표 1>은 이상의 분석결과를 요약정리한 것이다.

현대 예술이 신체에 대한 인식에 영향을 미친 것과는 다른 각도로 20세기에 들어와 비약적으로 발



〈그림 18〉 Paco Rabanne 금속으로 만든 비키니, 1989
(Fashion Memoir-Paco Rabanne, p.80)



〈그림 19〉 U2 singer Bono, 1998 (Belgian Fashion Design, p.309)

달한 과학기술 역시 의복에 대한 새로운 접근을 가능케 했다.

예를 들어, 라텍스와 같은 탄성소재와 합성소재의 개발은 디자이너들이 3차원적인 인체를 전통적인 커팅 방식으로부터 분리하여 새로운 방식으로 조형화하는 것을 가능케 했는데, 즉 신축성있는 섬유로 만든 옷은 신체 그 자체의 형태와 동일한 의복 제작을 가능하게 하였고(Craik, J., 1994) 이는 오늘날 신체 그 자체의 변형을 위한 다이어트, 운동, 미용술, 성형수술의 대유행을 낳았다. 이러한 현상은 최적의 물리적인 신체 형태를 획득하기 위한 잠재적인 욕망을 나타내는 것으로 90년대 신체 지각과 관련한 하나의 기류이다.

또한 컴퓨터와 의학분야에서의 놀라운 발전은 신체 자체를 근본적으로 다양한 대상으로 만들고 있다. 20세기초에 현미경을 통해 밝혀진 세포나 미생물의 이미지가 미술에 상당한 영향을 끼쳤다고 볼 때, 신체미술과 과학의 발달 역시 무관하지 않다. 우리는 생명공학과 유전자 연구의 성과로 과거와는 비교할 수 없을 정도로 신체를 의식하며 살아가고 있다. TV는 수시로 신체의 내부기관을 보여주고 있으며 발달한 의술은 자기공명 영상이나 초음파 등을 통해 고전적인 엑스레이가 꿈도 꾸지 못했던 신

체 이미지를 통상적인 것으로 만들어 버렸다. 〈그림 19〉의 U2 싱어 Bono가 입고 있는 몸에 피트되는 티셔츠는 Walter Van Beirendonck이 디자인 한 것으로 여기에는 신체의 근육과 힘줄이 사실적으로 표현되어 있어 남성적인 강건함과 함께 기괴함마저 느끼게 한다. 이처럼 인간신체의 해부학적인 지식에 대한 비약적인 발전은 의복의 디자인에도 영향을 미치고 있으며 평범성을 거부한 몸짓으로 인간신체 표현의 한계를 확장시키는 결과를 가져왔다.

장기이식, 인공심장과 인공혈관, 유전자 조작은 신의 영역인 인간을 창조하는 것까지 가능케 했으며, 성형수술은 인간이 타고난 신체의 변형을 가능케 했다. 이러한 신체의 변형이 단순한 의학적인 문제가 아닌 사회현상으로서 지각될 때 예술가들은 이를 하나의 창작 대상으로 삼아 여기에 페러디와 아이러니를 섞어 때로는 직접적인 방법으로 때로는 은유적인 표현으로 자신의 메시지를 전달한다(서순주, 1992).

결과적으로 현대의 신체는 더 이상 고전주의적인 아름다움을 표현하는 추상적인 매체가 아니라 적나라하게 실체를 드러내는 대상으로서, 절단되고 기형화된 신체가 되었다(윤지선, 2000). 여기서 신체는 더 이상 고유한 실체가 아닌 분리 합성 가능

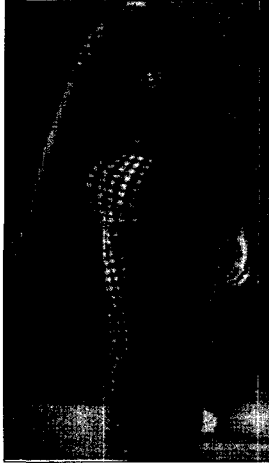
<표 1> 20세기 현대 예술사조에서의 신체표현과 복식 디자인과의 관계

구분 예술	예술		복식 디자인	이미지
	의미	신체 표현의 특징		
입체파	· 대상물을 기하학적으로 분석	· 기하학적 인체-기계적 · 분절, 파편화된 신체 · 객체화	· 입체적, 구조화된 스타일-신체를 여러 시각에서 보이는 이미지로 재구성	
미래주의	· 전통적 미의 형식 타파 · 추상적 가치추구	· 신체를 변형, 해체 -역동성 추구 · 예술과 과학과 융합된 신체	· 코스모스 룩- 우주인 또는 로봇처럼 과학과 융합된 신체이미지 표현 · 다양한 소재의 플라주	미래적 기계적 추상적
형이상파회화	· 고독, 불안, 공허 꿈, 죽음	· 마네킹 등 기계적 인간 -활동적 생명성 부여 · 모조물의 생명과 내적 차이 인정		
다다이즘	· 기성적인 것, 권위 부정 · 부조리, 장난기	· 왜곡된 인체 · 신체의 연속동작을 재현		
초현실주의	· 꿈, 환상 · 인간의 무의식 표출	· 인간신체와 기계와의 결합 · 분절, 변형, 과장, 왜곡	· 신체형상을 본 딴 의복디자인과 악세서리 · 신체의 해부학적 이미지를 도입한 패션	환상적 그로테스크
팝아트	· 대중문화와의 접합 · 범속, 저속의 이미지	· 무성화, 오브제화 · 가공된 이미지	· 신체형상을 프린트한 직물 사용-신체의 존엄성을 무시한 키치적 표현	유모어
해프닝	· 환경 속에서의 인간행동 주목 -본래의 원형 추구	· 대상화, 도구화된 신체 · 자아를 확인하는 매개물	· 패션쇼에서 극적 연출 -퍼포먼스를 통해 주체로서의 신체를 재확인	극적
페미니즘	· 여성의 주체성 확립 · 성적 특성 재정립	· 여성신체를 주대상 · 파편화 분절, 해체, 재구성 · 이상적 인간상에 대한 이탈 · 기계 부품이 인간신체를 은유	· 크로스 드레싱 -성정을 나타내는 신체 부위를 디자인의 강조점으로 삼음	에로틱 그로테스크
신체미술	· 신체를 통한 행위 전개 중시 · 간접적인 의사소통	· 신체를 표현과 조형매체로 사용	· 문신, 메이크업, 피어싱 -펑크스타일 -신체자체를 표현도구로 삼음	그로테스크
테크놀러지 미술	· 정체성 상실의 문제 극복	· 가상공간에서 신체를 분리, 합성 -가상화, 파편화 · 신중 사이버 인간	· 테크노 사이버 패션 -인간신체와 기계와의 결합을 도모	미래적 가상적

한 일종의 부품처럼 취급되어지는데, 이러한 신체의 인식전환은 의복에 대한 개념마저 변화시키게 된다.

Yves Klein과 다른 이들의 표현에서도 이미 언급되었듯이 Marshall McLuhan은 “의복은 신체의 연장

이다”라고 예견했는데, 신체를 덮는 것으로서의 의복의 위상은 애매모호하게 되었고 Rei Kawakubo는 <그림 20>에서처럼 신축성있는 소재로 만들어진 옷 아래로 쿠션을 넣어 엉덩이와 배를 두드러지게 부풀려 변형했는데 이는 Francis Bacon의 변형된 인간



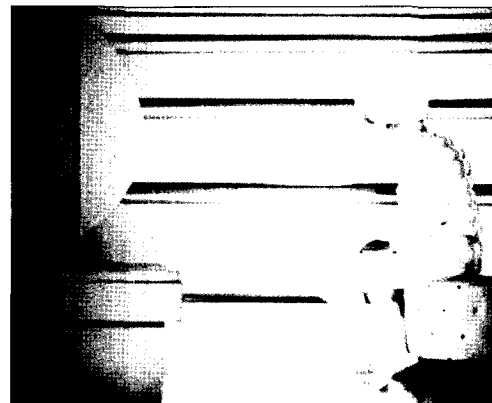
<그림 20> Rei Kawakubo/Comme des Garçons,
97 S/S(身體의夢, p.155)



<그림 22> 비디올, 1994 할리퀸, 스펀 배스의 레코드
표지(21세기 디자인 문화탐사, p.251)



<그림 21> 가상 현실의 효과적 매체, 데이터 글로브
(21세기 디자인 문화탐사, p.239)



<그림 23> Liza May Post, 「Bound」, 1996
(身體의夢, p.177)

신체 기관과 일맥상통한다.

미국 메사추세츠 공대(MIT)의 미디어 랩(media lab)은 1997년 10월 학계 처음으로 입을 컴퓨터(wearable computer)에 관한 국제 심포지엄을 개최하고 두세 차례의 대회를 성공적으로 치루면서 신디사이즈가 내장된 재킷, 음악센서를 직물에 짜넣은 스커트 등 의복에서부터 컴퓨터 모니터처럼 3차원 이미지를 볼 수 있는 안경이나 컴퓨터 및 통신기능을 갖춘 손목시계, 그리고 신체 에너지를 충전해 이

를 의복에 내장된 컴퓨터 전원으로 공급하는 구두에 이르기까지 다양한 형태의 사이버 패션을 소개하여 상용화 가능성도 적극 모색하고 있다(심부자, 1999).

<그림 21>은 고성능 그래픽 워크스테이션과 스테레오 디스플레이, 입체안경, 데이터 의복과 장갑 등의 구성장치들과 특정 소프트웨어로 이루어진 것을 직접 신체에 착용한 것으로 이것을 통해 사용자가 가상의 환경 속에 직접 들어가 몰입해서 탐색·상

호 작용하는 것이 가능하게 된다(김민수, 1999).

미래 사이버 스페이스는 기존의 물질에 기반한 문화적 정체성에 대해 비물질적 유동성과 구조의 분열을 기초로 하기 때문에 우리가 그 동안 특징적인 결정형태로 파악해 온 문화적 정체성의 논리를 거부한다. 따라서 이러한 견해에 따르면 인간의 신체는 탈유기체적 모습으로 그려지는데, 프랑스의 과학 철학자 미셸 세르(Michel Serres)는 <그림 22>에서 보듯이 지식의 형태와 사회적 인간본성을 여러 겹의 울긋불긋한 옷을 입고 판토마임으로 수많은 인성을 표현하는 '할리퀸(harlequin)'이라는 어릿광대의 모습으로 비유한다. 이것은 잡종, 자용동체, 다양한 요소들의 복합물에 대한 비유적 표현으로서 한마디로 멀티미디어적인 개체성을 지칭한다(김민수, 1999).

넓은 의미에서 의복은 인간이 생활하는 최소 생활공간으로서 다가오는 우주시대와 함께 다양한 미래 의복들이 SF영화에서 나타난다. <그림 23>에서처럼 오늘날 의복은 점점 황폐화되어가는 지구환경으로부터 신체를 보호하고 치유케하는 공간으로서의 새로운 의미를 획득하게 되었고 더 나아가 신체를 대체하는 인공적인 커뮤니케이션 능력까지 가지게 되었다.

Lucile Khornak는 '2001년의 패션'에서 미래패션에 관한 디자이너들의 작품을 서술하고 있는데, 이를 살펴보면 Thierry Mugler의 수없이 많은 금속조각으로 몸을 밀착시켜 표현한 의상, 신체에 직접 그림을 그려 넣어 만든 핸드워크의 작품, Gaultier가 디자인한 일종의 라텍스와 같은 유액을 인체에 직접 스프레이기로 뿌려 제2의 피부를 탄생시키는 작품, 그리고 과학자, 화학자들에 의하여 컴퓨터로 디자인된 새로운 형태의 유니폼을 내놓아 인체의 특정부위를 일정한 목적으로 장식한 새로운 인체의 표현이 가능(이해영 외, 2000)하게 되는 등 우리가 가상의 현실로만 여겼던 것들이 실현될 수 있을 것이다.

인간은 수 천년간 입어왔던 의복을 미래에는 버릴지도 모른다. 미래의 인간모습은 오늘날 우리가 알고 있는 것과는 다를지 모르며 패션 역시 상당히 다를 것이다. 인간은 자신의 신체를 조작함으로써

더 빨리 달릴 수도 있고 생존 가능성을 더 높일 수도 있을 것이다(京都服飾文化研究財團, 1999).

이처럼 현대예술과 과학은 새로운 미래의 인간 존재형태를 예시해주며 여기서 기술과 결합된 인간의 신체는 결국 고도의 기계적 장치와 결합된 복식을 착용함으로써 가능한 것이다.

IV. 결 론

본 연구는 20세기 현대 예술에서 보여지는 신체의 의미와 그에 내재된 표현양상을 통해 신체가 지니는 위상을 살피고 이것이 복식디자인의 측면에서 여러 다양한 형태로 나타나는 모습을 분석함으로써 미래의 신체와 복식의 모습을 조망하고 인간신체의 미적조형성을 확인하였는데, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 20세기 이후 현대 미술을 입체파, 미래주의, 형이상회화, 다다이즘, 초현실주의, 팝아트, 해프닝, 페미니즘, 신체미술, 테크놀러지 미술로 구분하여 이들 작품에서 보여지는 신체표현상의 특징을 살펴보면, 분절·과장·변형·해체된 모습으로 나타나 대상화·도구화 되어 있음을 알 수 있다. 이러한 가공된 이미지는 인체를 하나의 오브제로서 분리 합성 가능한 것으로 취급함으로써 이상적 인간상에 대한 일탈을 보여주어 정체성 상실의 문제를 제기한다.

둘째, 복식 디자인상의 특징을 살펴보면, 입체파, 미래주의, 형이상회화, 다다이즘의 신체표현에서 영향을 받은 패션은 다양한 소재를 끌라주하여 입체적으로 구조화된 스타일과 코스모스 룩으로 나타났으며 미래적·기계적·추상적 이미지를 느끼게 한다. 초현실주의의 신체표현에서 영향을 받은 패션은 신체형상을 본따거나 해부학적 이미지를 도입한 스타일이 있으며 환상적이고 그로테스크한 이미지를 자아낸다. 팝아트의 실크스크린 기법의 영향을 받아 신체 형상을 직접 프린트한 직물이 사용되기도 하는데, 이는 유포어를 느끼게 해주며, 해프닝에서 벌어지는 퍼포먼스는 패션쇼에서 신체의 동작을 통한 극적 연출에 영향을 주었다. 성적 정체성의 재정립

을 추구하는 페미니즘은 크로스 드레싱 붐을 불러 일으켰고, 신체미술은 문신, 메이크업, 피어싱 등과 같은 패션 트렌드에 영향을 주었으며 평키한 분위기를 자아낸다. 이들은 각기 에로틱하고 그로테스크한 이미지를 준다. 테크놀러지 미술은 테크노 사이버 패션의 유행을 불러일으켰으며 미래의 새로운 인간형을 제시하는데, 이들은 미래적·가상적인 이미지를 가진다.

셋째, 미래의 신체는 고도의 과학기술 문명아래에서 과학과 융합된 새로운 존재로 나타나며 여기서 복식은 인간신체의 한계를 연장해 주며 동시에 신체를 대체하는 인공적인 커뮤니케이션 능력까지 보유한다.

20세기에 들어와 신체는 종속적이고 물질적인 대상이 아닌 예술 표현의 주체적인 대상으로 대두되었고 복식디자인에서도 신체의 형상을 주제로 한 아이템, 스타일 라인, 문양 또는 악세서리로 나타나면서 그 미적 조형성을 복식으로 표현하고 있다.

오늘날 신체는 인간사회의 커뮤니케이션 도구가 자 새로운 조형매체로서 현대인들에게 큰 의미를 가지고 있으며 신체에 대한 변화된 인식은 신체의 미적 조형성을 이용한 디자인 개발에 기여할 것이다.

■ 참고문헌

- 김민수(1999). 21세기 디자인 문화탐사. 서울: 솔 출판사.
- 김성호(1997). 신체 그 테마로서의 현대미술. 미술세계, 4.
- 김윤희(1998). 현대 한국적 복식에 나타난 인체와 복식에 대한 미의식. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김은희(1997). 사실적·추상적인 인체의 움직임과 복식미. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- Roy Ascott(2000). 생물학적 지평을 넘어선 미디어 아트. 월간미술, 1.
- Maggie Hum · 심정순 · 엄경숙 옮김(1995). 페미니즘 이론사전. 도서출판 삼신각.
- 미셸 시누이에 · 임진수 옮김(1995). 다다. 열화당.
- 박용숙(1991). 현대 미술의 반성적 이해. 집문당.
- 서순주(1992). 인체를 보는 오늘의 시각. 월간미술, 10.
- 성영신(1997). 소비와 광고 속의 신체 이미지: 아름다운 다음의 담론. 사회비평, 17.
- 심부자(1999). 의복과 환경. 교문사.
- Edward Lucie-Smith, 전경희 역(1995). 팝아트. 미진사.
- Edward Lucie-Smith, 전경희 역(1995). 해프닝. 열화당.
- Yalom, Marilyn 지음, 윤길순 옮김(1999). 유방의 역사. 자작나무.
- 유재길(1996). 초현실주의. 월간미술.
- 윤지선(2000). 현대회화에 부각되어진 Text로서의 신체와 성적 Identity에 대한 연구. 한남대 미술학과 석사학위논문.
- 이영환(1983). 서양미술사. 박영사.
- 이은영(1989). 복식에 있어서의 예술성의 개념, 숙명여자 대학교 대학원 박사학위논문.
- 이주현(1998). 미술로 보는 20세기. 학교재.
- 이해영 · 안현숙 · 김선희 공저(2000). 21세기 패션정보. 일진사.
- 임애진(1990). 팝 아트를 응용한 의상디자인. 서울대 석사학위논문.
- 장문호(1975). 복식미학. 서울: 서울대학교 출판부.
- 정삼호(1996). 현대패션 모드. 교문사.
- 정홍숙(1992). 복식문화사. 교문사.
- 케네드 클라크 · 이재호 역(1988). 누드의 미술사. 서울: 열화당.
- Frank Popper, 박숙영 옮김(1999). 전자시대의 예술. 도서출판 예경.
- Whitney Chadwick · 장희숙 옮김(1997). 여권신장파. 열화당.
- Anthony Synnott (1960). *The Body Social-symbolism, self and society*, Routledge.
- Colin Mcdowell (1992). *Dressed to Kill: sex power and clothes*, London : Hutchinson.
- Craik, J. (1994). *The Face of Fashion*, Routhledge,

- London and New York.
- DeLong, M. (1987). *The Way We Look*, Iowa State University Press.
- Douty, I., and Brannon, Evelyn L. (1984). 'Figure Attractiveness: Male and Female Preferences for Female Figure', *Home Economics Research Journal*, December, 13(2).
- FASHION Images de Mode, No. 2.
- Giovanni Lista (1985). *Le Futurisme*, Fernand Hazan.
- Gottdiener, M. (v). *Postmodern semiotics, USA*: Blackwell.
- Leach, E. (1976). *Culture and Communication*, Cambridge University Press.
- Marilyn J. Horn · Lois M. Gurel (1968). *The Second Skin*, Houghton.
- Martin, R. (1996). *Fashion and Surrealism*, Thames and Hudson.
- Norbert Lynton (1979). *The Story of Modern Art*, Phaidon Press Ltd.
- Roach, M. and Eicher, J. (1973). *The Visible Self : Perspectives on Dress*, New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Saunders, Gill (1989). *The Nude*, Cambridge : Harper & Row Publishers.
- Visions of the body : Fashion or invisible corset-身體の夢, 京都服飾文化研究財團, 1999.
- Walker, A. (1836). *Beauty: Illustrated Chiefly by an Analysis and Classification of Beauty in Women*, (London: E. Wilson).
- Collezioni N. 55.
- Men's Collections, Vol. 27.