

디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구 (제1보) -사이버하위문화 스타일을 중심으로-

김현수 · 양숙희
숙명여자대학교 의류학과

A Study of Cyberfeminism in fashion in the digital era -Focused on cybersubculture style (Part I)-

Hyun Soo Kim · Sook Hi Yang

Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University
(2003. 5. 1. 접수)

Abstract

The purpose of this study was to review such results of the scientific and technological development as women's changed status, sexual identity and their views of physique in the cyber space based on cyber feminists' theories, and thereby, examine the concept of space during the medieval age, and then, the fundamental spiritual concept involving the fetishism of women's body as sexual objects in the materialistic space of the digital age in terms of the consciousness of trend or supra-sensual perceptions, and thereby, review the effect of the cyber terrorism and violence on the fashion in sub-cultural terms. Some researchers distinguish psychedelic styles from cyberdelic ones to assume such psychiatric visions as psychedelic fashion characterized by resistance and delinquency-cyber punk fashion, cyber hippie fashion, cyborg fashion- and then, define them all as cyber resistant culture fashion or as a sub-cultural style of the cyber culture. As a result, it was found that human bodies are being encoded with the networks, various cyber characters or avatars are emerging, while human bodies are being distorted or exaggerated with human beings and machines being imploded.

Key words: Cyber-feminism, Cyber-subculture, Cyber-space, Cyborg, Avatar; 사이버페미니즘, 사이버하위문화, 사이버공간, 사이버보그, 아바타

I. 서 론

21세기 디지털시대는 문명사적 전환으로서 정보사회의 상징인 디지털 이미지를 사용하는 커뮤니케이션 형태, 그 중 사이버스페이스에 의한 새로운 패러다임이 제시되고, 남성이나 여성, 어느 특정 성을 우위에 두지 않는 즉, 남성성과 여성성이 함께 공존하

면서 내파(implosion)되는 다원주의적인 사회를 이루고 있다.

디지털 이미지로 커뮤니케이션을 가능하게 하는 사이버공간의 대두는 컴퓨터와 의복이 매개된 전자 의복을 통해 현실과는 다른 차원의 세계를 경험하게 한다.

이와 같은 초월적 경험을 제공하는 디지털 테크놀로지로서의 전자 의복은 환상과 가상적 사유를 가능케 하는 여성억압의 해결 도구적 역할을 수행하며, 전자환각을 통한 사이버페미니즘 형태의 하위문화와

본 논문은 2003년 4월 19일 춘계학술대회에서 구두 발표한 논문임.

인간 테크놀로지화의 탈신체미에 의한 미적 가치를 새로운 세기의 미의식 담론으로 제시한다.

본 연구에서는 1보에서 2보에 걸쳐 디지털문화코드가 새로운 정체성을 규정하는 사이버페미니즘패션을 살펴보고 미적 전환의 실태를 파악하고자 한다.

대항문화 담론으로서 사이버페미니즘은 탈중심적자아 그리고 의식과 무의식이 결합된 꿈, 환상, 가상이라는 정신적 사유를 근본 틀로 제시하면서, 뇌의 우반구가 활성화된 전의식에 가치를 두고 사이버공간의 초월적 현상을 새로운 몸의 경험으로 신체관과 정체성을 규정한다.

<제1보>에서의 목적은 사이버페미니스트들의 유토피아적인 이론적 관점을 중심으로 여성신체의 페티쉬화에 대한 근본적 정신관념을 초감각적 지각능력인 트랜스 의식의 향방으로 모색함으로써 사이버페미니즘의 하위문화적 측면에서 패션에 미친 영향과 그 미적 가치를 규명하는 것이다.

연구목적의 수행을 위한 문제의식은 포스트모던적 측면에서의 사이버문화 담론은 전통적 가치관에 반한 대항문화 담론으로 사이버페미니즘 패션을 어떻게 전개시키는가?

본 연구는 이러한 문제의식에 대한 이론연구 수행을 위해 1차 문헌, 즉 페미니즘의 의미변화와 사이버문화의 일반적 개론 및 사회 문화 및 정신심리학을 중심으로 한 논문 및 저서를 근간으로 진행하였다.

사이버하위문화 스타일로서의 사이버페미니즘 패션을 검증할 2차 자료는 양적으로나 질적으로 미흡한 실정이므로 1999년 이후 출간된 S/S, F/W Collections, Collezioni, Fashion News 등의 패션전문 잡지, SF 영화, 인터넷 검색 등을 중심으로 진행하고자 하였으며, 구체적 사례는 1999년 이후 2001년 까지 투고된 인터넷 웹 사이트 CNN과 Times, 그리고 M.I.T 연구소에 실린 시각자료들을 제시하였다.

II. 사이버페미니즘

1. 일반적 개론

사이버페미니즘은 디지털 분야에서 여성과 남성간 권력의 차이가 존재한다는 것을 인정하고, 그러한 상황을 사이버페미니스트들이 변화시킬 수 있다는 생각을 토대로 디지털시대 페미니즘 진영으로 발전되어 나가가고 있는 사이버담론이다.

사이버페미니스트들은 여성들 사이에서 그리고 여성과 컴퓨터 사이에서, 또한 통신연결들 사이에서 넷으로 구성된 분권화된 세계를 출현시키며, 이를 중심으로 반문화를 형성시킨다. 이는 사이버페미니즘이 가부장적인 세계의 재화와 물질측면에서 하나의 반란으로 작용함을 의미하는 것이다(Luckman, 1999).

사이버페미니즘은 가상의 지형으로서 시공간 초월이라는 새로운 개념을 정립시킨 사이버공간을 주요 사유의 장으로 하며 여기에서 정립된 정신세계는 하위문화 존재방식으로 이해하게 한다(Gajala, Marnidipudi, 1999).

사이버하위문화 스타일로서의 사이버페미니즘은 보철물의 몸을 지닌 인공적인 존재자 즉, 포스트 휴먼(Post human)신체와 디지털기술에 초점을 둔 전자신체에 주목하고 소외된 여성계층의 지위향상과 억압으로부터의 탈주를 사이버세계에서 모색을 이루는 사이버문화 담론의 페미니즘 이데올로기 철학이다.

사이버페미니스트는 남성 중심적인 인터넷 문화에 도전하기 위해 전자 환각을 향유하며, 새로운 테크놀로지 위에서 개방적으로 접근하는 컴퓨터를 자신들의 커뮤니케이션 방식에 이용한다.

테크노이론가 Plant(1996)는 가부장제 문화에서 기계는 예측불가능하고 남성에 의해 조작되기 때문에 여성적이라고 언급하며, 또한 Irigaray를 인용하면서 남성을 호모사피엔스로 여성을 가상현실로 비유한다.

이는 사이버페미니즘이 사이버하위문화 담론에 의해 정당화 되어야한다는 학문적 위계를 상정하는 것이다.

2. 형성배경

사이버페미니즘은 사이버문화 형성과 함께 등장한 것으로 이성과 합리의 시대를 지나 무의식과 욕망이 중시되는 디지털시대적 상황에 부합된 논제이다.

Hawthorne & Klein(1999)은 고급문화와 저급문화의 경계 허물기, 이분법적 가치관의 붕괴, 페미니즘 대두와 같은 맥락에서 이해될 수 있는 주변문화 확산 등의 포스트모던 현상은 사이버문화 담론과 융합하여 디지털시대 여성문화이론인 사이버페미니즘을 대두시킨다고 밝히고 있다.

사이버페미니즘이라는 용어는 새로운 전자문화의 발전에 의해 발생된 개념으로 미디어 아티스트들의 그룹인 VNS 매트릭스에 의해 1990년대 초에 최초로

사용된 것이다(Hawthorne & Klein, 1999).

사이버문화에 대한 페미니즘 시각은 기술에서 소외된 여성을 젠더라는 축으로 사이버공간을 통한 권한 강화와 기술해방을 이루는 것이다.

사이버문화에서 ‘사이버’라는 용어는 정보 소통과 통제를 그 근간으로 하는 용어로서 Wiener의 사이버네틱스에서 그 기원과 의미를 찾을 수 있고(Leary, 1994), 또한 사이버(네틱스)의 접두사 사용에 대한 많은 논쟁이 야기되고 있는 상황이지만, 본 연구에서는 ‘대체의학 개념인 보철술과 복제’ 그리고 가상현실 등의 과학기술에 의한 물질세계와 비과학적인 허구 및 환영의 세계, 이 양자를 내포한 포스트모던 사이버문화(cyberculture)를 디지털시대 신조어로 명명하여 거시적 관점에서 바라보았다.

전통적인 인간관과 세계관의 붕괴라는 가치체계를 제시한 포스트모던은 현대와 미래를 규정할때 거론되는 담론으로서 Seidman의 ‘탈구획화(de-differentiation)’, ‘탈영역화(de-territorialization)’라는 용어로 설명되어지며(Seidman, 1990), 이러한 포스트모던 정후에서 사이버페미니즘 논거의 타당성을 제시하고 있는 가상과 현실의 경계 이탈 사이버문화의 존재를 찾아볼 수 있다.

포스트모던 문화현상으로서 사이버문화는 사이버공간을 중심으로 기계-인간개념에 의한 인간의 대체라는 기술문화, 매체문화로, 여기에는 cyber/virtual이라는 가짜·허구의 의미인 인공과 가상의 의미를 동시에 함축하고 있다.

이러한 사이버공간의 형성과 함께 대두된 사이버페미니즘 담론 안에서의 정체성과 주체성, 세계관의 문제, 그리고 탈신체성은 디지털시대 패션의 미적 가치를 새로운 각도로 조명하게 함으로써 사이버하위문화 스타일로서 사이버페미니즘의 이론적 틀을 정립시킨다.

3. 신체관과 성

육체와 성차에 주목하고 있는 사이버페미니즘은 사이버공간과의 관계 안에 있어서 하이테크놀로지가 여성에게 미치게 되는 영향과 기술발전 속에 성적 관점에 의한 여성과 기계와의 연대를 주장하는 사이버문화에 대한 페미니즘 시각적 논의이다.

성적 익명성을 특성으로 하는 사이버페미니즘은 여성과 남성의 범주에 의미를 두지 않는다.

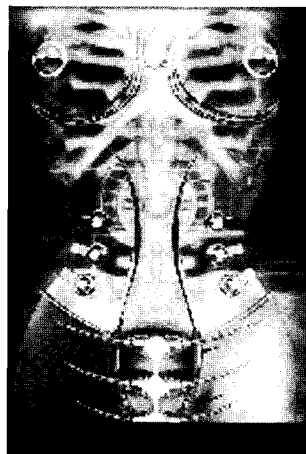
젠더 이원론이 쇠퇴한 후 여성 주체성은 자아에 대한 다층적인 테크놀로지와 같은 개념을 특권화 시키는데, 이것이 사이보그의 출발점이 되며 사이버페미니즘 주체의 새로운 형상화로서의 탈신체미와 유목적 주체를 상징하게 한다.

<사진 1> <사진 2>는 이블의 사이보그와 가상신체 페티쉬로서, 성적 금기와 억압이 지배적인 현대사회에 대한 반동으로 인간의 잠재된 성적 욕망을 가상신체로 표출하고 있는 것이다. 이러한 성적 판타지를 제공하는 사이보그 캐릭터는 사이버공간적 정신세계와 자아정체성을 탐색하게 한다.

사이버사회적 공간 개념을 기본맥락으로 삼는 사이버페미니즘은 여성/남성이라는 서구의 이분법적 경계를 내파하면서 어떠한 성에도 정착하지 않는 유



<사진 1>



<사진 2>

목적 개념의 성을 추구한다. 이는 무성성이라는 성 경계의 함몰로서, 그리고 성의 구별이 없는, 즉 제3의 성 중성적 이미지를 패션에 제시하고 있음을 의미하는 것이기도 하다.

따라서 디지털시대 패션은 마초적이기도 페미니즘적 이지도 않은 반 여성성 혹은 무성성(genderless)을 표면화시키고, 이러한 반 여성성은 성형과 몸에 첨단 수준의 기계를 부착하는 보철물(prosthesis) 형상의 신체 의해 구현·표상 된다.

신체 미적 의형과 신체관은 시대의 철학과 흐름에 따라 다른 입장을 취하는데, 사이버문화시대는 하이테크놀로지 기술과 개념공간이 몸과 정신의 조화라는 현상학적 신체관을 특징으로 탈신체 현상을 제시하고 있다.

즉, 억압기제로 작용되었던 몸은 페미니즘 이데올로기 안에서 언제나 새로운 문제 틀로 제시되었으나, 성차(sexual difference)를 중시한 사이버페미니즘 담론에서는 탈신체성을 여성의 해방적 도구로서의 몸으로 재 개념화하고 있는 것이다.

여기서의 몸은 근대성 담론의 이분법 사유에서 보여주는 정신의 하위개념으로서의 몸이 아닌 정신과 육체가 분리되지 않은 전일론적 의미로서의 몸을 의미하며, 놓여진 공간에 따라 그 의미가 달라지는 현상학적 몸을 내포한다(김형효, 1996).

이러한 전체로서의 몸 이미지는 포스트모던 시대에 이원론을 수용한 전일론적 몸 이미지로 재현되어 근대이후의 이원론적 육체와의 비교성찰을 이루게 한다.

III. 사이버하위문화스타일

1. 사이버하위문화

사이버하위문화는 물리적 거리는 가깝고, 사회, 심리적 거리가 멀다는 전통적인 하위문화 한계의 인식 하에, 사이버 상에서의 집단구조인 사이버 세대를 중심으로 형성된 것이다.

사이버공간 상에서 형성되는 하위문화는 신체와 자아 사이의 연결에 도전하고 현실세계에서의 지배적인 젠더와 섹슈얼리티의 범주를 전복한다.

본 연구의 정의로 컴퓨터 문화인 사이버델릭(cyberdelic) 안에서 개념화한 사이버하위문화는 사이버공간에서의 식민지화, 그리고 과학적 세계관에 의해 주류

에서 밀려난 대항문화이다.

Dery (1996)는 그의 저작인 사이버문화 비평서『탈주 속도 : 세기말의 사이버문화(Escape Velocity : cyberculture at the end of the century)』에서 환각문화인 사이버하위문화로서 사이버핑크, 사이버히피, 테크노 이교도 등을 정보시대의 디지털 하위문화로 보고, 주류로부터의 탈출을 지칭한 저항문화라고 설명하고 있다.

Dery는 사이버하위문화 집단들은 성적·인종적·계급적 맥락에서 테크놀로지-신체의 인터페이스를 부각시키며, 여기에서 야기하는 자아 고양을 위한 환상 세계 체험을 사회 억압으로부터의 탈주로 이용하고 있다고 본다(Dery, 1996).

디지털 테크놀로지에 의존하고 있는 현시대는 가상현실에 의한 항 정신적 상태가 주조를 이루고, 현실세계에서의 여성 소수자 자신들의 문제를 다른 차원에서 해결하고자 하게 되면서, 황홀하고 환상적인 경험을 바탕으로 한 사이버공간 안에서의 트랜스 의식세계가 하위집단들의 환각의 존재방식으로 부각되고 있다.

이에 따라 디지털시대에 살아가고 있는 현대 여성들은 전자기기들을 몸에 부착하는 유목적 사고를 통해 현실에 대한 저항과 일탈을 자유롭게 향유해 나가는 디지털 방식을 자신들의 해방적 도구로 이용한다.

2. 사이버하위문화스타일 패션

1) 환각문화 패션

하위문화집단들은 시간을 재미와 흥분으로 채우며 공허한 공간을 아름다운 가상으로 연출하여 끊임없이 환각에 머무르면서 현실로부터 도피해 나가려는 경향이 있다. 이러한 도피에 대한 환상이 억압된 무의식세계의 표출이라는 표상체계 안에서 1960년대의 LSD에 의한 사이키델릭(psychedelic), 1990년대 가상현실에 의한 사이버델릭으로 표출되어 당대의 문화 풍토를 표현하기도 하였다.

서로 다른 시대문화 조류 속에서 성장한 이 두 문화는 무아지경 혹은 황홀경 상태를 말하는 트랜스 의식(Trance Consciousness)에 바탕을 두고 정신적 해방감을 몸과 패션을 통해 미적 가치로 승화시켜 환각 미학을 제시한다.

하이테크 문화평론가 Dery(1996)에 따르면, 테크놀로지의 수용여부에 따라 사이키델릭문화와 90년대 사이키델릭문화는 구분되어지며, 본연구는 이를 중

심으로 패션에 미친 영향을 환각미학으로 제안하여 기술하고자 한다.

(1)사이키델릭 패션

아름답고 환상적인 것을 뜻하는 사이키(Psyche)에서 어원을 찾을 수 있는 사이키델릭은 정신을 무의식 영역으로까지 확장하는 수단인 LSD 환각제나 강렬한 빛, 음향, 색채, 진동의 동시자극 등에 의한 인간의 식 확대를 묘사하는데 사용된다.

사람들은 틀에 박힌 변화 없는 일상 생활 속에 예외와 변화를 추구하고자 하는 욕망을 갖고, 그러한 욕망에 부응하기 위해 꿈, 상상, 환상 더 나아가 환각이라는 의식세계의 전이를 이용한다. 비현실계에 몰입하는 몽상은 현실사회에 예측되지 못하고 이탈하는 하위집단들을 끌어들이는다.

이러한 감각체험을 유발하는 인공환경에 의한 환각현상은 음악, 예술, 패션 등에 수용되고 인간의 심리상황과 정신현상을 환각미학으로 승화시켜 미적 특성으로 표출시킨다.

사이키델릭 스타일<사진 3>은 Chloé의 디자인으로서, 미국 사회의 도덕적, 물질적 가치에 대해서 뿐만 아니라 미에 대한 전통적인 개념과 기준에 대해서 반기를 드는, 즉 기존체제에 대한 저항과 그 결과 탐닉하게 된 마약이 만들어낸 사이키델릭 문화의 영향하에 아트와 록음악을 통해 구현된 패션이라 할 수 있다.

히피문화에서 찾아볼 수 있는 사이키델릭은 몽롱한 혹은 환각 상태 의미 안에서 자연주의와 미래주의라는 상반된 경향으로 나뉘어 지는데, 기계와 인공적

인 것에 집착하는 화려한 사이키델릭 모드는 미래지향적인 것으로, 레이버즈(Ravers)와 1980년대의 테크노(Technos), 사이버 펑크를 태동시키는 계기를 제공한다.

(2) 사이버델릭 패션

하위문화 탐색의 소도구 환각을 일으키는 사이키델릭 마약들과 같이 컴퓨터는 우리들의 꿈을 초월하는 세계에까지 향할 수 있는 수단으로 그 기능을 수행한다.

이에 따라 사이버하위문화 집단들은 뇌의 신경조직이 초과학적 컴퓨터에 연결되어 과학적 공상을 현실화하는 전자적 환각을 향유한다.

90년대 문화 사이비델릭은 테크놀로지와 80년대 대항문화의 새로운 통합이며 정보화사회의 그늘에서 발생되어 세기말의 정신적 혼돈에서 자라난 문화라는 의미에서 미디어 친화적인 특징을 갖는다(Dery, 1996).

사이버시대에서는 환각적인 마약과 같이 전자 광자학을 통해 환상 속 경험을 하게 되기 때문에, 전자적 테크놀로지에 의한 가상체험 등은 사이키델릭 환각제에 의한 감각적 혼란에 비유된다.

사이버패션에 나타난 환각현상은 초월에 대한 인간 의식을 드러내는 본원적인 방식이다. 환각작용을 일으키게 하는 메탈물질과, 지오메트릭 패턴들은 이러한 의식세계의 은유라 할 수 있다<사진 4>.

하이테크 미디어, 사이버스페이스를 기반으로 새로이 대두된 미적 개념과 의식을 수용한 사이버패션은 현실에서 경험할 수 없는 꿈, 무의식의 세계가 가



<사진 3>



<사진 4>

상현실이라는 디지털 미디어 기술에 의해 구현되고 있는 것이다.

허구와 가상의 사이버세계에서는 환(幻)의 개념이 자리잡고 있으며, 현실/환상이라는 이분법을 수용하고 있어 우리의 감각과 사고의 감각체계를 확장하여 전자적 환각현상을 체험하게 한다.

컴퓨터문화 사이버네틱이 패션에 표현된 양상은 빛의 미적 가치라는 미래지향과 유토피아 지향이라는 명목 하에 금속·광택·유리소재, 화려한 색채와 문양 등을 사용함으로써, 새로운 의식구조 창출을 통한 다른 의식수준에 머물게 한다.

<사진 5>는 미래의 몸 이미지를 표현한 것으로, 동선을 신체에 직접 감아 넣음으로써 몸을 전선에 노출시킨다. 이는 컴퓨터공간에 노출되어 있는 디지털시대 인간을 은유하고 있는 것이라고도 할 수 있다.

2) 사이버저항문화 패션

본 절에서는 해커의 문화적 대응어 사이버펑크, 60년대 테크노 아나키즘(techno anachism)전통을 고수하는 사이버히피, 그리고 사이버페미니즘의 형상화 사이보그를 사이버저항문화의 중심축으로 상정하고 이에 따른 몸 이미지의 가시적 패션현상을 살펴보고자 한다.

(1) 사이버펑크 패션

사이버펑크는 하이테크문화와 반사회적 저항문화 담론의 결합으로 형성된 가상적 형태의 정보를 사이버시대 저항패러다임으로 구축된다(유충현, 1996).

대중문화, 조각보문화, 그리고 이종문화라는 특성이 혼합된 하위문화개념으로서 사이버펑크는 60년대

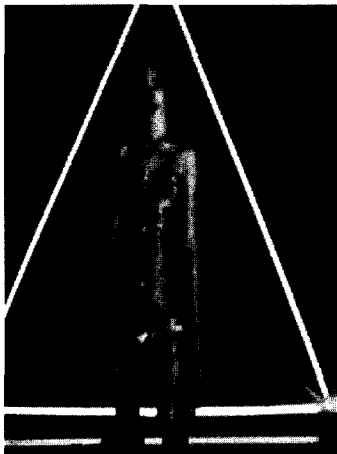
“전쟁을 끝내고 사랑을 하자”는 낭만적인 사고와 달리 아주 현실적이고, 과학적인 사고를 갖고 “정보는 자유를 원한다.” 라는 표어를 제시하면서(Jones, 1995) 패션과 결합되어 파격적인 미의식과 자기고립이라는 양가적 이미지를 표출한다.

부정적인 태도와 의도적인 반항과 공격을 가족과 금속장식으로 표현했던 기존의 반문화 패션에서 보여주듯이 사이버펑크 패션 역시, 첨단문명 도구장착에 의한 기존 미의식의 단절과 전통적 헤게모니를 부정하고 있는 발상의 표상물이라 할 수 있다.

사이버펑크 패션의 미적 가치의 당위성은 현실을 가리키는 가상이 아니라 그 자체가 또 하나의 현실이 되는 시뮬라크르의 사유 안에서, 의식세계의 전환과 미의식세계의 확장으로 제시 되어진다(김현수, 양숙희, 1999).

사이버펑크패션은 특성과 특권이라는 의미에서가 아니라 직선적이고 연대적인 시간으로부터 신체의 해방이라는 의미에서 그리고 시대보다는 순간과 관련하여 인체가 변화하는 상상의 시간이 가능하게 되었다는 의미에서, 영원성의 중심이 아닌 시뮬라크르의 순간성을 표상한다. 이는 이분법적 위계의 경계붕괴와 가짜·허구라는 인공성이 패션에 부각되고 있음을 의미하는 것이다.

이러한 사이버펑크 패션은 20세기 후반의 과학이 낳은 새로운 현상으로 신세대의 패션 양식이면서 컴퓨터를 비롯한 첨단기계와 밀접한 사람들이 표현하는 특수한 패션 현상으로서, 미학적 수준에서 산업폐기물, 즉 고무튜브, 가스, 마스크, 전자회로나 홀로그



<사진 5>



<사진 6>

랩, 로봇 폴 등의 하이테크 소재 등으로부터 브리콜라주를 창조한다<사진 6> (Calefato, 1997). 이와 같은 사이버펑크 패션과 몸 이미지는 하이테크문화와 저항문화 담론의 결합으로 보철학적·인공적 형태를 사이버시대 저항패러다임으로 구축시킨다.

(2) 사이버히피 패션

자기만의 세계를 창조하는 인간은 매체의 발달에 따라 상이한 공동체적 형태가 상이하게 나타나는데, 통신과 운송수단을 통한 물리적 공간에 부여된 사이버테크놀로지 문명은 디지털 테크놀로지에 의해 인간 세계확장이라는 신 유목민시대와 신문명의 도래를 야기시키고 있다. 이에 따라 히피의 자유분방한 정신과 테크놀로지 기술의 융합은 가상공간에 의해 유목주의를 지향하고 소수파운동으로 전파되고 있으며, 이를 사이버히피라 명명되기도 한다.

Roshkoff (1994)는 60년대 반문화의 일부 히피들은 컴퓨터 기술이 아나키적 해방에 필수적 도구라는 인식 하에 테크노 아나키즘(techno anarchism)의 전통을 세웠다고 보면서, 이를 사이버히피(히피의 테크노 변종이라는 측면에서 사이버펑크와 유사한 의미를 지닌다)라고 기술한다(Dery, 1996).

정보시대 디지털문화를 대변하는 사이버히피는 테크노변종인 해커(hacker)로서 급진적 내용으로 디지털 문화의 미래를 설계하며, 현재와의 단절과 초월을 내포하고 탈정치화된 인간해방, 그리고 사적 영역의 재부활을 의미하는 테크노피아(technopia)를 지향한다.

사이버 주체가 되는 사이버히피는 헤드셋과 데이터 글로브로 무장한 물리적 비-존재라 할 수 있으며, <사진 7>이러한 사이버히피는 네트워크 테크놀로지를 통해 재해석을 시도하는 지피(Zippie)들의 사이키델리아로서 테크놀로지-신체의 인터페이스를 부각시킨다.

<사진 8>은 1995년 작 Oshii Mamoru감독의 공각기동대(Ghost in the shell)로서 네트를 통한 환상적 표현을 허상과 실제의 불명료한 경계, 기억의 외화, 갖가지 기계장치기구 부착된 신체를 표현하고 있다. 또한 넷이라는 소통기구를 통해 기억이 외화 되는 전뇌화의 시대에 대한 포스트모던 사이버 담론을 그려내고 있는데, 여기서 인간정신이 말살된 웹히피를 찾아볼 수 있다.

(3) 사이보그 패션

사이버펑크는 80년대 백인 남성의 세계를 그려내는데 반해, 인간과 유사한 창조물인 90년대 사이보



<사진 7>



<사진 8>

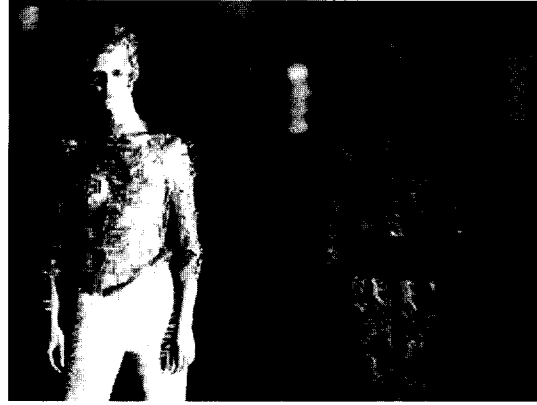
그는 Haraway에 의해 유색여성을 배제한 백인 여성만의 언급 그리고 가내경제 가족의 등장에 대한 문제의식을 가지고 새로운 페미니즘 저항주체의 형상화된 이미지로 사이버펑크에 관한 긍정적 시각에서 제시된 것이다.

혼성물(hybrid) 혹은 여성-기계로서 사이보그는 인간/기계, 자연/문화, 남자-여자, 오이디푸스적/오이디수적이지 않은 것을 의도적으로 붕괴시키는 상관성, 수용성, 전지구적 커뮤니케이션을 나타내는 포스트모던 사이버시대의 한 형상이다(Haraway, 1991).

이러한 사이버네틱 유기체 사이보그는 인간과 기계의 시너지(synergetik)적 관계를 보여주는 포스트모던 사이버문화 담론의 주요주체가 되며, 거부장적 담론하에 여성과 기계를 타자라는 측면에서 동격화 시



<사진 9>



<사진 10>

켰던 전지에서 페미니스트들의 주요논지의 대상이 되고 있다.

<사진 9>는 알루미늄과 투명 플라스틱 재질로 만들어진 Thierry Mugler의 사이보그 슈트로서 이와 같은 이미지는 상대주의에 빠져들지 않고 특수성을 사유하는 한 방식으로 페미니즘의 유적인 인류를 표현하는 해러웨이의 재현물로서의 의미를 담고 있다.

패션과 과학의 결합으로 탈경계성을 특징으로 하는 미래패션의 한 형태인 사이보그 패션은 컴퓨터가 열어놓은 인공지능과 가상현실의 접목이 만들어낸 새로운 형태의 미이며, 개성적 기호와 욕구에 따라 다양한 테크놀로지의 소재, 색상, 연출로서 독특한 느낌을 창조해 내는 인공물의 미 즉, 시뮬라크르들로 이루어진 가공미라고 할 수 있다. 사이보그패션은 형태와 정체성을 자유로이 바꿈으로써 복제되는 전형적인 밈(meme)이라 할 수 있는데, 광학미채나 탈·부착 가능한 의상의 구성요소 그리고 가상공간에서의 다중적 정체성이 그것이다(Kim, Hyun Soo & Yang, Sook Hi, 2001).

투명 플라스틱과 전자회로를 통한 사이보그형상인 <사진 10>은 컴퓨터 전자판과 전구의 on, off가 어둠 속에서 인간의 존재를 필요에 따라 나타내고 사라지게 하는 사이버시대 투명인간을 표상한 것이다.

이러한 사이보그 모습을 하고 있는 디지털 패션은 유기체와 기계의 상반된 개념 속에서 인간정체성과 전자정체성이라는 반 이분법적 은유를 드러낸다. 이것은 말소된 인간성과 기계 도입에 의한 미래의 환희의 공존과 내파를 의미하는 것이다.

IV. 사이버하위문화스타일로서의 사이버페미니즘 패션

사이버하위 문화적 측면에서 사이버페미니즘은 테크놀로지-초월론을 지향하면서 전자환각 매체에 관심을 갖고, 디지털기술과 보철학 기술을 통한 저항과 일탈로서 하위문화를 이루어 나가고 있다. 사이버페미니즘 패션은 디지털기술과 패션의 융합이며, 인공과 가상을 미적 특성으로 한 전자환각을 통해 전통적 사유에 저항한다는 점에서 사이버하위문화 담론으로 범주화 된다.

본 장에서는 앞서 고찰되어진 사이버하위문화스타일을 근거로 사이버페미니즘의 근본을 이루는 여성과 기계의 상호접근방식을 인간-기계 인터페이스로서 패션, 여성 사이버커뮤니티로서 패션, 확장성으로서 패션으로 제시하고자 한다.

1. 인간-기계 인터페이스로서 패션

사이버페미니즘은 가상세계를 여성억압의 해방적 도구로서 이용하고 이를 통한 전자환각을 의식세계의 확장으로 그리고 기계 인터페이스를 신체의 확장으로 상징하여 전통적 사유의 억압의 기제에서 탈피하려한다.

21세기 디지털시대는 인간과 기계 사이를 중재 혹은 매개하는 인간-기계인터페이스(Human-Machin Interface)가 모든 산업분야에 적용되고 있으며, 디지털디자인 환경에 맞는 인공 보철적 자아와 와이어드(wired)된 신체 이미지를 물질문화 전반으로 확산시



<사진 11>

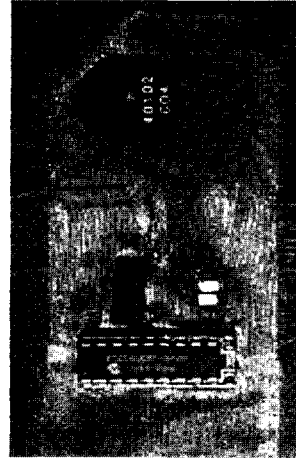
킨다(김성복, 1999).

인간과 컴퓨터가 정보를 매개로 하여 관계를 맺게 하는 의미의 인터페이스라는 어휘는(김창현, 1999) 사물의 표면을 말하는 페이스(face)와 표면과 표면의 관계인 인터(inter)가 합쳐진 것으로 모든 상호작용을 포괄하는 커뮤니케이션 방식을 함의한다.

인간-기계 인터페이스(Human-Machine Interface)를 통한 디지털 시대 패션은 컴퓨터를 특히 강조한 휴먼 컴퓨터 인터페이스로서 '제2의 피부' 개념이 확대된 신체와 디지털환경을 접속시키는 접속체로서의 디지털 미디어 역할을 부가한 것이다. 이러한 휴먼-컴퓨터 인터페이스로서 패션은 인간의 육체와 정신이 기계와 일체화되는 인간-기계의 상호결합(Inter-Combination)을 체계화하는데(海保傳之 外, 1998), 신체장착형 컴퓨터가 그 대표적인 예라 할 수 있다 <사진 11>.

하이 테크놀로지의 다양한 첨단 소재와 가공법 개발을 이룩한 사이버패션은 이러한 최첨단 과학화에 따른 기술·기계문명의 도입으로 금속과 플라스틱을 이용한 소재의 혁신과 메탈이미지의 강렬한 시각효과를 보여준다. 또한 신체의 오감을 통하여 느끼게 하는 인공적인 환경, 다중감각 매체환경 그리고 테크노피어를 향한 과학·기술혁명은 나노테크놀로지를 이용한 신소재개발을 촉구시키고 있다.

<사진 12>은 전자회로가 실과 함께 짜여진 스마트 머리수건으로서, 여기에는 몇 개의 회로가 있는 디지털장치들과 접속되는 장치, 근접전파와 촉감을 감지하는 마이크로 컨트롤러 시스템(microcontroller systems),



<사진 12>

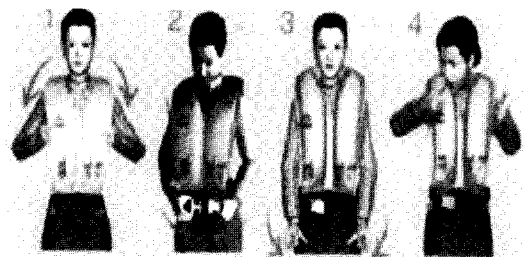
그리고 직물전체를 덮고 있는 키보드(keyboard)와 터치패드(touchpads) 등으로 이루어져 있다.

인간신체와 디지털시대 기계인 컴퓨터와의 상호결합은 시각적 화려함이나 조화는 물론 사용자의 인지적 측면과 문화적 요소들을 고려한 인간공학적 측면에서 의복에 적용되며, 이러한 견지에서 의복은 디지털시대 인간신체와 컴퓨터의 관계 망을 구축하는 인터페이스의 역할을 수행한다고 할 수 있다.

2. 여성 사이버커뮤니티로서 패션

사이버문화시대의 도래에 따라 여성이 주체가 되는 사이버공간에서의 커뮤니티가 활성화되고 있는 가운데, 사이버페미니스트들은 현실공간에서와 같이 성별차이가 존재하고 있는 사이버공간에서의 남성지배적 구조에 대한 대안체로서 여성커뮤니티의 존재형성을 주장한다(김유정, 조수선, 2000).

디지털 기술의 산물 중 하나인 사이버커뮤니티는



<사진 13>

컴퓨터 온라인상에서 새로운 관계의 집단들이 형성되면서 등단 된 것으로(김유정, 조수선, 2000) 인간의 고통을 경감하고 보다 나은 물질의 기회와 정서적인 삶의 질을 제공하는 패션물을 중심으로 그 체계망을 구축시켜 나가고 있다.

<사진 13>은 항공회사와 탑승객과의 연대를 사이버공간으로 확장시켜 놓고 있는 아시아나 아바타 스튜디오로서, 안정구명조끼 착용방법에 대한 뉴미디어 커뮤니케이션이 사이버커뮤니티의 유대감 고리를 형성시키게 하고 있다.

패션문화형성을 위한 이러한 사이버공동체는 여러 인간유형 중 비슷한 종류의 의견이나 취향을 가진 사람들의 집단 혹은 모임으로 이루어진 공동체이다.

여성학-페미니즘 분야에서 우위를 차지하는 패션과 미용에서의 여성 사이버커뮤니티는 디지털기술의 발전에 부흥된 다양한 패션 프로그램에 의해 미적 감각을 연대하게 하는 반면, 자기표현의 수단이라는 과시적 소비로서의 디스토피아를 초래하기도 한다.

그 대표적인 예로서 과소비문화를 조장하는 인터넷 동호회를 들 수 있다. 명품선호가 팽배한 현대인들의 소비문화는 해외명품 사이버커뮤니티를 형성하게 함으로써 신분전이를 통한 가치체계 정립과 사이버사회의 심각한 문제점을 야기시키고 있다.

3. 확장성으로서 패션

기계적 테크놀로지는 인간의 조직기관을 확장시켜 삶에 대한 가치를 인식시키고 있으며, 이는 예술과 과학과의 만남 뿐 아니라 신체와 과학, 패션과 과학의 융합이라는 새로운 영역의 확장으로까지 이어지는 토대를 이루게 한다.

확장이란 자아와 세계의 경계가 불명료해지는 것을 말하는 것으로, 디지털기술의 발달과 연금술·보철술의 진화는 의식의 확장과 신체의 확장이라는 기계-전자 매커니즘을 패션의식 속에 침투시킴으로써 아 니키의 사이버 감각을 표상 시킨다.

이러한 하이테크 기술의 발전에 따른 패션과 컴퓨터 테크놀지의 접목은 신체의 공간확장과 의복의 소재영역의 확장이라는 패션의 폭넓은 미적 사고개념으로 연결되어 디지털시대 패션개념을 재정립 시키고 있다.

컴퓨터 테크놀로지는 신체와 통합된 체계로서 인간 유기적 신체를 기능적·정신적으로 확장하는데, 1962

년 첨단연구프로젝트국(ARPA; Advanced Research Project Agency)의 컴퓨터 관련 프로젝트 연구 담당자인 정보처리기술실(IPTO, Information Processing Techniques Office)의 초대실장 Licklider는 컴퓨터가 인간지력을 증대시키고 우리의 분석적 힘의 한계를 확장시킬 잠재력을 가진 도구라고 전망하기도 하였다(icn : Internet Communication Network. 1999, 10. 25).

사이버시대의 도래는 이러한 예시를 확연하게 증명하고 있으며 신체의 기능적 확장과 정신적 확장을 사이버 기술의 귀결로서 제시한다.

<사진 14>는 기존소재의 파괴라는 개념의 인공소재 플라스틱판이 절제미라는 선미학(Zen Aesthetics)과 전자판의 자동 이동에 의한 확장미라는 상반된 개념을 동시에 보여주고 있다.



<사진 14>

V. 결 론

본 연구는 포스트모던 사회에서 대두되고 있는 사이버담론의 하위문화적 측면에서 디지털시대 사이버 페미니즘과 패션문화연구를 위한 정신 분석적 여성 문화연구이다.

논자는 포스트모던 이데올로기 측면에서 사이버문화의 정신적 사유를 고찰하고, 이를 바탕으로 남성의 전유물이었던 관념의 기계를 여성과의 관계에서 고찰하여 하위문화의 저항적 방식으로서 사이버신체와 패션에 대한 미학적 접근을 시도하고자 하였다. 이를 위한 연구범위는 인공과 가상이라는 두 의미의 사이버개념 범주에 대한 분류와 통합적 접근으로 하였다.

인간의 초감각 사유에 바탕을 두고 전개되고 있는

사이버하위문화 스타일은 낙관론적 관점의 페미니즘 이데올로기 틀 안에서 고찰되어지며, 이에 대한 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 사이버하위문화 담론으로서 사이버페미니즘은 인간의 의식변화에 대한 기본적 요구의 트랜스 의식을 인간과 인계의 결합, 몸과 옷의 결합, 인간과 비인간의 결합, 자연적인 것과 가공된 것의 결합으로 표현하고 있었다.

둘째, 사이버공간 안에서의 전자환각을 통한 탈경계화의 체험은 가상신체라는 탈신체현상으로 표현되고 있었다.

셋째, 환각문화패션은 인간의 정신적 몽상현상이 표현되고 있는 사이키델릭스타일과 사이버델릭 스타일에서 찾아볼 수 있으며, 이 두 스타일은 초자연적 현상의 알파웨이브적 경험에 도달하게 하는 트랜스 감각의 패션을 추구하고 있었다.

넷째, 사이버저항문화 패션은 사이버펑크 패션, 사이버히피 패션, 사이보그 패션에서 그 의미를 찾아볼 수 있었고, 이들의 특성은 다중 주체성과 무경계를 특징으로 하는 탈신체미를 새로운 신체관으로 제시하고 있었다.

다섯째, 사이버페미니즘 현상에서 나타난 패션방식은 21세기 커뮤니케이션 개념의 휴먼-컴퓨터 인터페이스로서 패션과 이를 바탕으로 한 여성의 패션 소비문화를 형성시키는 여성커뮤니티, 그리고 여성-기계의 융합에 의한 의식확장과 신체확장을 제시한 확장성으로서 패션이 나타나고 있었다.

이상에서 고찰한 바와 같이 사이버기술의 발달은 종래의 미적 개념을 전복시키거나 확장시켜 새로운 형식으로 재규정하고 여성의 신체미를 세고하게 함으로써 디지털시대의 사이버하위문화스타일 패션 틀 안에서 여성위상의 방향을 모색하게 하였다.

<제1보>에서 고찰된 하위문화측면에서의 사이버페미니즘패션은 패션과 몸에 각인된 인공·가상의 의미를 여성과 기계의 상호접근방식으로만 고찰되었던 제한점을 보였다. 따라서 이에 대한 미적가치분석이 요구되어지며, <제2보>연구 수행으로 제안한다.

참고문헌

김창현. (1999). *휴먼인터페이스 디자인*. 서울: 다성.
 김성복. (1999). 철갑옷 영웅들과 테크노 오리엔탈리즘, *디자인문화비평01*, 안그래픽스.

김유정, 조수선. (2000). 새로운 매체, 새로운 성차별: 컴퓨터 커뮤니케이션을 중심으로. *사이버스페이스, 또 다른 성차별의 공간인가, 한국언론학회와 여성커뮤니케이션 연구회 공동 주최 토론회*.

김현수, 양숙희. (1999). 사이버펑크 패션의 미의식-시물라크르개념을 중심으로. *복식문화연구*, 7(5), 776-793.

김형효. (1996). *메탈로-뿌머의 애매성의 철학*. 서울: 철학과 현실사, 114-116.

Balsamo, A. (1999). *Technologies of the gendered body*, Duke University Press.

Braidotti, R. (1994). *Nomadic Subjects: Embodiment in Contemporary Feminist Theory*. New York: Columbia University Press.

Calefato, P. (1997). Fashion and Worldliness, *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, 1(1), 1, 69-90.

Dery, M. (1996). *Escape Velocity: cyberculture at the End of the century*. New York: Grove Press.

Furst, P. T. (1992). *환각제와 문화* 김병대 역. 서울: 대원사.

Gajala, R., & Marnidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, technology, and international 'decolpment'. *Gender and Development*. 7(2), 2-10.

Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborg, and Woman: The Reinvention of Nature*. Routledge, London and New York.

Hawthorne, S., & Klein, R. (1999). *Cyberfeminism: connectivity, critique, creativity*. Spinifex Press Pty Ltd, 195-210.

Inglis, B. (1993). *트랜스: 이상 심리상태의 연구사*. 박희준 역. 서울: 범양사.

Jones, S. (1995). Hyper-punk: cyberpunk and Information Technology. *Journal of Popular culture*, 28:2L.81;1.

Kim, H. S., & Yang, S. H. (2001). Extension of Body in the Cyborg Fashion for the Digital Era. *International Journal of Costume*, 1, 105-122.

Leary, T. (1994). *Chaos and Cyberculture*. Berkeley: Roin Publishing.

Luckman, S. (1999). (En) Gendering the Digital Body: Feminism and the Internet. *HECATE*, 25(2), 36-47.

Olsen, L. (1991). The Shadow of spirit in William Gibson's Matrix Trilogy. *Extrapolation*. 32(3).

Plant, S. (1996). *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations, Cultures of Internet*. London: Sage.

Rushkoff, D. (1994). *Cyberia: Life in the Trenches of Hyper-space*. Harpercollins.

Seidman, S. (1995). *문화와 사회-연대적 논쟁의 조명*. 윤민재, 남은영 역. 사회문화 연구소.

海保傳之, 原田説子, 黒順正明. (1998). *인터페이스란 무엇인가*. 박영복, 이동연 역. 서울: 지호, 37-41.

사진 출처

1. 이불의 사이보그. 자료출처 <http://www.katmekat.com/studiof/indx1.htm>
2. 가상신체 페티쉬. 자료출처 <http://www.katmekat.com/studiof/index1.htm>
3. 사이키델릭 패션, Chloe. 자료출처 *Collezioni*, No. 55, p. 217.
4. 지오메트릭 패턴, Eri Matsui. 자료출처 98-99 A/W, New York & Tokyo.
5. *Visionaire's Fashion 2001 Designers of the New Avant-Garde*.
6. Donna Takachi. (1994). 자료출처 Ted Polhemus, *Street Fashion*, p. 127.
7. 헤드셋과 데이터 글로브. (1994, 6). 자료출처 *Femme*, Paris.
8. 공각기동대 이미지. 자료출처 <http://gonggak.co.kr/index.asp>
9. Thierry Mugler, Robot couture silver cyborg suit. 자료출처 *Extreme Beauty*, p. 84.
10. GIVECHY. (1999). 자료출처 www.firsstview.com/WRTWfall99/GI_VECHY/134.html
11. New York Times, cybertimes. (1997, 10. 17). 자료출처 <http://www.nytimes.com/library/cyber/week/101797wearable.2.jpg.html>
12. 스마트 행커칩. 자료출처 <http://www.web.media.mit.edu/~rehmi/fabric/index.html>
13. Asiana Airlines 아바타 스텐어디스
14. Hussein Chalayan. 자료출처 http://www.firstview.com/WRTWfall99/HUSSEIN_CHALAYAN/P046.html