

# 현대패션에 나타난 엽기현상

- 국내 패션디자이너의 작품을 중심으로 -

박 옥 미\* · 송 정 선\*\*

상주대학교 의상디자인학과 교수\* · 상주대학교 산업대학원\*\*

## The Bizarreness Phenomenon in The Contemporary Fashion

- Focused on the works of korean fashion designers -

Ok-Mi Park\* · Jung-Sun Song\*\*

Professor Dept. of Clothing & Design, Sangju National University\*  
Graduate School of Industry, Sangju National University\*\*

(2003. 9. 17 투고)

### ABSTRACT

As the contemporary public consensus prefers individuality to classical things, they have gotten sick of the universality and pursue fashion anew. As a result the new concept of artistic value delivers a shock to ordinary and traditional images.

The bizarreness culture of fashion contains two extremes, horror and humor, which make people uneasy but amused by sensuous descriptions. Bizarre things captivate the audience regardless of the violent stimuli. The conversion of aesthetic consciousness is brought accordingly by horror and humor.

In this paper, It is discussed that the concept of history of bizarreness and the social effect from its phenomena in current fashion are expressed through the two methods above. The bizarreness phenomena in current fashion is shown as a new hybrid type which has been recreated and came out of the internet. This phenomena has caused abnormal results and ironically mixed products, what was once directness, violence and disgust, are on the other hand enjoyment and amusement.

A widening field, the bizarreness phenomenon, as an important implication in which can completely change the current trend, will be on track as a crucial concept representing contemporary cultures.

Key words : individuality(개성), bizarreness(엽기), horror(공포), humor(유머)

## I. 서론

언제 어디에서부터 시작되었는지 모르는 ‘엽기’라는 것이 오늘날 하나의 문화현상으로 나타나고 있다. 인터넷 사용의 일반화로 인해 더욱 부각된 ‘엽기’라는 단어는 한 시대의 예술양식의 정신인 아름다움과 고귀함이라는 미적 가치의 변이와 함께 추(醜)의 영역의 일부로서 미의식의 전환에 크나큰 영향력을 미치고 있다.

고전적인 것보다 개성을 중시하는 현대사회에서 보편적인 것의 싫증과 더불어 새로운 것의 추구는, 정상적이고 평범한 이미지를 벗어나 시각적으로 충격을 주는 새로운 미적 가치의 예술개념을 나타나게 하였다. 이러한 경향에 발맞추어 2000년대에 들어서면서 유행한 ‘엽기’는 새로운 예술개념의 한 형태로 자리잡아가고 있으며, 이제는 엽기라는 단어의 등장으로 인해 일상적이지 않은 것들이 일상화되어버린 지경에까지 이르렀다.

혹자는 엽기적인 사건과 현상을 이용한 모든 예술적 상업적 행위의 확산이, 정치적 메카니즘의 변화와 사이버 공간이라는 기술적 발전에 의한, 붓물 터진 듯한 표현의 자유로 인해 해방감을 만끽하기 위한 일시적 제스처라고 말하기도 한다. 물론 이 말을 완전히 부인할 수는 없지만 그건 평면적 접근에 불과하다. 어쩌면 우리는 더 재미있고 더 강한 쾌락을 위해 엽기적인 것을 끌어왔을 뿐 그 자체가 목적이 아닐 수 있기 때문이다.<sup>1)</sup> 엽기의 대중적 관심을 몰고 온 장본인은 인터넷상의 패러디 사이트 만지일보였다. 만지일보는 “본지는 한국농담을 능가하며 B급 오락영화 수준을 지향하는 초 절정 하이코메디 씨니컬 패러디 황색 싸이버 싸이버 루머 저널”<sup>2)</sup>이란 모토로 제도권 문화에 대한 엽기적인 패러디기사로 단번에 엽기세상을 열어 엽기의 의미를 ‘기발하다, 짜릿하다. 통쾌하다. 괴상하면서도 재미있다’ 등으로 변화시켰고 여러 예술과 문화에 엽기라는 새로운 개념을 정착시키는데 선구자 역할을 하였다.

공포와 유머라는 양극단의 정서를 동시에 지니고 있는 엽기문화는 불쾌하지만 감각적인 즐거움이 있고 엽기물은 폭력적 자극에도 불구하고 사람을 끌어

들이는 마력이 있다. 이것은 공포적 방법과 희극적 방법을 통해서도 얼마든지 미의 추구가 가능하다는 미의식의 전환을 가져왔다.

따라서 본 논문에서는 이러한 문화적 상황아래 지나친 형식주의와 전통적 요소들에 대한 식상함의 반발로 인해 사이버 공간을 매개로 하여 문화의 한 분야로 자리 잡은 엽기에 대해 그 개념과 역사, 또 그 엽기 문화가 끼친 사회적 영향을 정리해 보고, 엽기 현상이 현대패션에 미친 영향을 국내 패션디자이너의 작품을 중심으로, 공포적 표현과 희극적 표현으로 분류하여 분석하고자 한다. 연구방법으로는 인터넷 일반화로 인해 생성된 엽기라는 장르의 특성상 그 개념이 학술적으로 정립되지 못한 논제라는 점, 전문서적 및 자료가 미비한 관계로 인하여 인터넷 사이트를 중심으로 자료를 수집하였고, 국내 작가의 작품을 통한 작품사례로 제한하여 엽기가 현대 패션에 나타난 특성을 재정립해 보고자 하였다.

## II. 이론적 배경

문화의 다양성이 강조되고 끊임없는 발상의 전환이 요구되고 있는 현대에, 창작활동의 표현 패턴으로 자리잡은 엽기에 대해서 그 개념, 역사 및 영향을 고찰해 보고자 한다.

### 1. 엽기의 개념

엽기는 ‘괴이한 일이나 사물에 흥미가 끌려 사냥하듯 쫓아다니거나 수집한다.’<sup>3)</sup>는 사전적 의미를 갖고 있다. 그러나 문화적으로는 주로 일반적인 상식을 넘어서는 반인륜적 범죄 사건이나 비정상적인 변태적 성행위를 수식하는 표현으로 사용된다. 그러나 최근의 ‘엽기’는 과거에 비해 덜 부정적인 의미를 가진 단어로 쓰이고 있는데 요즘 젊은층들은 조금만이라도 튀는 행동이나 말을 하면 ‘엽기적이다’라고 표현한다. 예전에는 사람들로 하여금 거리낌을 유발하던 엽기라는 단어가 지금은 아무렇지도 않게 통용되고 있으며 근래에는 ‘엽기적’이라는 말을 들어도 불쾌하

게 생각하거나 심각하게 생각하는 사람이 없을 정도로 자기만의 독특함을 나타내는 단어로 인식되어 있다. 그것은 또 실제로 그만큼 사람들에게는 엽기적인 것의 범람으로 인해 사전적, 문화적 의미의 엽기라는 단어가 식상해 졌다고 볼 수도 있겠다. 이렇듯 엽기는 원래의 뜻과는 달리 젊은층에게 있어 창의적인 것, 새로운 것으로 의미가 바뀌어가고 있는 경향이 있다.

대중문화평론가 김종휘는 엽기에 대해 '탈 장르적이고 퓨전적이며 멀티미디어 적'이라고 정의하기도 하였다. 엽기적이라는 말은 겉과 속이 극단적으로 다르고 시작과 끝이 서로를 마구 배신하는 탓에 황당해지면서 통쾌, 허무한 웃음을 유발하는 모든 경우에 해당한다. 즉 하드고어(Hard Gore)<sup>4)</sup>적이고 반사회적인 것들이 주류를 이루고 있는 좁은 의미로만 사용되던 엽기의 개념이 확장되어 최근에는 넓은 의미로 사용되고 있으며 넓은 의미의 엽기란 '상식적인 것에 반하는 것'들 중에서 창의적이고 독특한 것을 모두 포함하는 개념<sup>5)</sup>이라 한다.

엽기가 이러한 상식적인 것에 반하는 것이라는 측면에서 상식적인 것에 머무르려 하는 수준을 넘어선 창의적이고 독특한 것을 무기로 요즘 신세대들은 그들만의 새로운 엽기문화를 만들어 나가고 있다. 이러한 독창성은 또한 다양한 표현의 형태를 나타내게 되고 이러한 것으로 인해 신세대들은 가치체계의 다양성을 추구하게 되는 특징을 가지게 된다. 예를 들어 엽기가수라고 불리는 싸이와 자두는 세련되고 잘 생긴 가수가 인기를 얻는다는 기존의 상식에 반하여 촌스럽고 어색함을 무기로 신세대의 엽기문화를 선도하고 있으며, 사이버 공간에서 인기를 얻은 엽기토끼는 토끼가 가지는 순수하고 귀여운 상식적인 이미지를 깨고 황당한 일들을 벌이기 때문에 엽기라는 이름으로 인기를 얻고 있다. 이러한 것들이 엽기로 분류될 수 있는 독창성의 결과이고 또한 상식을 거부하는 엽기의 다양함이라고 볼 수 있다.<sup>6)</sup>

## 2. 엽기의 역사

산업화 시대로 일컬어지던 20세기를 마감하고, 이른바 '뉴 밀레니엄'으로 불리는 2000년대의 첫발을

내딛는 시점에서 전혀 예기치 않은 섬뜩한 용어 하나가 나타났다. 이 용어는 세상에 모습을 드러내자마자 순식간에 청소년들의 마음을 휘어잡았고 어느새 세인들의 입에 오르내리며 견잡을 수 없는 속도로 기세를 확장해 2년도 채 지나지 않아 온 나라의 눈과 귀를 빼앗으며 너무도 당당하게 이 나라 문화의 성(城)에 입성하였다.

이 용어의 주인공이 바로 '엽기(獵奇)'다. 국어사전 깊숙이 한 귀퉁이에 웅크리고 숨어 있다가 세기말의 급격한 변화의 기세를 타고 곱팡내 나는 답답하고 어두운 사건의 틈바구니에서 뛰쳐나와 바야흐로 공식적인 활동을 시작한 것이다. 사전 속의 의미로만 치부되어질 때는 모두들 그저 죽어 있는 용어로만 생각하던 것이 갑자기 일어나 사람들의 관념을 송두리째 바꾸어 놓기 시작한 것이다. 급기야 2001년 중반이 되어서는 엽기가 '기괴하고 이상한 것'의 범위를 넘어 이제는 엽기광고·엽기개그·엽기게임·엽기파티·엽기에로·엽기사이트·엽기영화·엽기예술·엽기소설 등 사회·문화 전반에 영향을 미치며 사전 본래의 뜻을 뛰어넘어 가볍거나 무겁거나, 썰렁하거나 황당하거나, 허탈하거나 재미있거나 모두 엽기의 제물이 되어 버린 것이다.<sup>7)</sup>

요즘의 엽기가 가진 특성들이 그렇다면 고전적인 엽기는 원시사회의 카니발리즘<sup>8)</sup>, 구약성서 속 카인과 아벨, 예수의 못 박음, 아르텍 문명<sup>9)</sup>의 피비린내 나는 제의, 일본의 할복의식 등의 모종의 문화적 현상들이 엽기적인 것으로 설명되고 19세기말은 서양 문예사조인 악마주의 문학과 잔혹극 등 추악, 잔혹, 괴이, 퇴폐, 공포 등에서 미를 찾으려고 하는 악마주의에서 찾을 수 있다. 또한 우리나라의 엽기열풍은 일본에서부터 엽기를 추구하는 마니아 집단에서 시작되었다고 보는데 일본의 엽기가 외설, 호러, 폭력, 마약 등과 나란히 취급되는 변태문화라면 지금의 한국엽기란 코믹과 황당한 블랙 유머, 키치 문화 등 가벼움과 재미가 섞인 새로운 장르의 한 형태로 인식된다. 일본과 외국의 만화와 비디오 등을 통해 유입되기 시작한 한국형 엽기는 특정분야에 한정되지 않으며 하위문화에 그치지 않고 상위문화로 확산되고 있으며 젊은이의 일상에까지 뿌리내리고 있다는 것이 우리나라의 엽기문화의 특징이라 할 수 있다.<sup>10)</sup>

기존 질서에 저항함으로써 자신의 창의성과 창조력을 발휘하려는 것이 동서고금을 망라한 젊은 세대의 본질이라면, 우리의 사회구조는 지금까지 암기식 교육과 획일화된 사고의 답습을 강요함으로써 젊은 세대의 창조적인 욕망과 욕구를 억압해 왔다. 이렇게 억압되어 온 젊은 층의 창조적인 에너지가 급기야 파도화상태를 깨고 분출되고 있는데, 엽기바람은 그 한 유형이며 즉, 억압된 본능의 표출이라고도 표현한다.

현실과 동떨어지고 현실에서 일어날 수 없는 그런 일들을 대중문화 속에서 찾으려고 하고 보편적인 것을 싫어하고 새로운 것을 추구하려는 생각 끝에, 무엇보다 제각각의 개성을 중시하다 보니 엽기라는 또 다른 장르가 파생된 것이다.

엽기문화는 우선, 인터넷의 쌍방향 커뮤니케이션의 공간이 활성화되는 과정에서 소위 공식적인 주류 문화소통 공간의 틈을 비집고 등장했다는 점에서 소수문화의 형태로 볼 수 있다. 또한 좀더 자극적이고 비정상적이며 관습과 인습을 깨고자하는 대중들의 욕구가 간접적으로 상징적으로 반영되어 있다고 할 수 있다. 그런 점에서 엽기문화는 사회가 해서는 안 될 것으로 명명한 규범들과 금기사항들을 조롱하고, 가상의 공간에서 그 금기를 거역하려는 대중들의 욕망을 담고 있다. 엽기문화가 지금 이 시대에 유독 인기를 얻는 것은 한편으로는 집단주의에 혐오감을 갖는 철저한 개인주의 때문이기도 하면서, 사회의 도덕적 통념들과 규범들에 대해 대중들이 싫증을 느끼고 있기 때문이기도 하다.<sup>11)</sup>

또한 인터넷이 상용화되면서 기존 가치에 대한 비판과 여과되지 않은 발언들이 전파될 수 있는 토양이 마련되자 그에 대한 대중문화는 더욱 과격한 양상을 띠게 되고 그 중심에 엽기가 키워드로 자리하게 되었다. 엽기는 새로운 사회 문화적 의미를 획득하면서 더 이상 엽기는 엽기적이란 한정적 수식어의 활용 패턴에 머물러 있지 않으며 이제 엽기 자체가 소비되는 시대에 이르게 되었다.

### 3. 엽기의 영향

지금의 시대가 아니었다면 금기되어 목살되었을 법한 엽기는 사람들로 하여금 사회적 현상과 문화적

현상을 비판함으로써 일종의 카타르시스를 느끼게 하며 사회적 표준에서 벗어난 인물과 사건, 그리고 표현들이 우리가 지금까지 경험해 보지 못했던 또 다른 세상의 존재를 깨닫게 해준다. 우리는 단정함과 진지함을 교육받으며 자라지만 그래서 늘 터부시해 온 것들에 대한 무궁무진한 호기심이 타자내부에 존재하며 그것이 폭력이든 저속함이든 또는 선정적이든 엽기는 그 동안 맛보지 못했던 감각들을 금기의 틀에서 꺼내 보여주는 도구인 것이다. 그것은 정보화에 따른 인터넷의 급속한 확산과 획일화된 기성문화의 틀에서 벗어나 보려는 비주류문화, 즉 신세대로 불리는 청소년들의 도전의식이나 일탈의식에서 찾을 수 있다. 기존의 문화흐름의 체계가 위에서 아래로 향하는 주입식 하향형태인 반면, 요즘의 인터넷사용에 있어서의 주류 층인 청소년들은 인터넷을 통해 정보를 공유하거나 교류하는 평형식 문화의 주인공들이다. 그래서 새롭고 과격적인 장르의 흡수가 단시간에 이루어지기 때문에 그 형태가 사회, 문화적 현상으로써까지 광범위하게 나타날 수 있는 것이다. 이에 따른 엽기를 문화 차이에 따른 하나의 현상으로서 그다지 염려할 것은 아니라는 입장에서 본다면 다양한 창조적 상상력이 숨쉴 수 있는 공간이 마련된다는 것이고, 또한 그 영향에 효율적으로 대처하기 위해서는 대중과 청소년 문화에 대한 이해와 수용방법이 연구되어야 한다는 적극적이고 긍정적인 태도이다. 그러나 이러한 상황에 부정적인 이들은 엽기 현상이 사회 전반적인 문화 현상, 나아가 '엽기 신드롬'이라는 신조어까지 탄생시키면서 인터넷 온라인 공간과 오프라인 공간을 점령, 대부분 상식을 뛰어넘는 반인륜적이거나 변태적인 행위들로 인해 청소년에게 심각한 폐해를 준다고 지적한다. 즉 이러한 엽기문화의 확산은 비정상적인 사회, 건강한 꿈과 희망을 갖기 어려운 사회에 대한 혐오감의 뒤뜰린 표현에 지나지 않기 때문에 정서적 불안감이나 정신질환, 또는 퇴폐적·엽기적 행동을 유발할 수 있다는 것이다.<sup>12)</sup> 이것은 엽기 문화가 본능이라는 근원적인 문제를 다루면서 각종 변태와 가학성, 살인, 폭력, 저속함 등이 주요 소재가 되어 부정적 영향에 쉽게 노출되기 때문이고 블랙 유머<sup>13)</sup>, 합성사진, 패러디<sup>14)</sup>, 언어유희, 하드코어, 포르노그래피<sup>15)</sup>, 게임, 만화 등 하위문화

양식들과 깊은 관련을 맺고 있기 때문이다.

논쟁을 떠나 이미 엽기는 그것이 긍정적 측면이건 부정적 측면이건 우리 대중문화의 한 부분에 자리 잡고 있다. 사람들은 마스크이나 영화를 통해 이미 높은 수위의 자극적인 사건과 영상을 접했기 때문에 현실의 일상적인 현상에서는 더 이상 쾌감을 얻을 수 없게 되고 웬만한 자극에는 심드렁한 반응을 나타내게 되었다. 따라서 평범한 것을 넘어서는 비 일상적이고, 비상식적인 엽기 문화를 받아들여지게 되고, 앞으로 좀 더 자극적이고 신화적인, 현실에서 경험할 수 없는 것을 추구하게 될 것이다. 독특하고 기이한 것을 보고 충격을 받게 되면, 그것을 스스로 소화해 내기 위해 모방을 하게 되는 것이 사람들의 심리이기 때문이다. 인터넷정보 공유의 수평화로 급속히 번져 나가는 이러한 엽기의 영향이 사람들의 재미거리와 흥밋거리로 때로는 그것을 취미의 소재로 상업화하는 것처럼 과연 그렇게만 수용되어질지는 의문이다. 사람들이 더 강한 자극을 추구하고 그에 따른 부정적 측면으로 인해 건전한 의식이 변질될 수도 있다면 심각한 사회문제가 아닐 수 없기 때문이다.

### Ⅲ. 현대패션에 표현된 엽기

인류 문명의 진화에 있어서 인터넷은 사이버 사회라는 새로운 장을 여는 중대한 역사적 기록이다. 인터넷이라는 가상공간은 단순한 지식이나 정보뿐만 아니라 정서나 감정, 그리고 대인 관계, 나아가서는 인터넷을 통해 행사할 수 있는 사회적 권력까지도 포함한다.<sup>16)</sup> 엽기문화가 자랄 수 있게 토양이 되어 준 매체가 인터넷이라는 가상공간이며 이에서 행사되는 일련의 모든 활동들이 다시 현실 생활에 영향을 미치고 이는 지극히 가시적 매체 중의 하나인 패션에 표현된다.<sup>17)</sup> 패션은 신체에 대한 관념을 사회적으로 용인될 수 있도록 보여줄 수 있는 '신체 기교'로서<sup>18)</sup> 신체를 대신하고 이미지를 생산해 낸다. 이렇듯 현대패션은 가치체계의 전환으로 커다란 인식의 변화를 경험하게 되어 지금까지 자신들의 지식과 삶을 규정지어 온 관습적 '틀'과 절대적 '진리'의 한

계를 깨닫고 벗어나려는 노력을 하게 되었다. 현대 사회와 문화에 전반적으로 목격되는 이러한 특성을 설명하는데 '다원화'라는 용어가 사용되고 있는데 이 '다원성'이란 가치상실이나 자유방임과는 다른 맥락으로 여러 가지 의견, 생각, 가치가 상호 양립함을 존중하는 것이며 좀 더 광의의 의미에서 보면 어떤 진리, 가치체계를 전복하는 것이 아닌 그 진리에 의해 엄격하게 통제되었던 어두운 면을 공개하는 것<sup>19)</sup>이라 한다. 이러한 미의식의 변화로 현대 패션에서도 고전적인 미나 우아함에만 의존하려했던 관념이 추(醜)의 영역의 일부로 개성적이고 기괴한 것, 흥미로운 것, 파괴적인 것, 공포적인 것도 패션의 미의식을 창출할 수 있다는 발상의 전환과 왜곡된 상식의 회복을 가져와 미처 추구할 수 없었던 엽기패션의 한 형태로 나타나고 있다.

젊은층을 중심으로 확산되어 현대패션의 양면적인 특성의 매개체 역할을 하고 있는 패션의 엽기화 현상은, 아름답고 숭고한 것의 뒷면을 이루는 일종의 부정적인 본보기로서 그 정당성이 인정될 수 있으며, 아름답고 숭고한 것의 표현영역의 한계를 극복하여 희극적인 것, 무시무시한 것, 추한 것 등이 갖는 무한한 다양성을 강조한다.<sup>20)</sup>

현대 패션에 나타나는 엽기는 이러한 다원성과 표현방법의 무한함을 토대로 하여 크게 통념적인 미에 반하는 어둡고 차가운 이미지로 기괴함과 추함을 표현하여 수용자에게 극도의 거부감을 느끼게 하여 그로 하여금 새로운 관심을 유발시키는 공포적 표현기법과 엉뚱하고 우스꽝스러움을 강조하여 웃음과 해학을 표현하는 희극적 표현기법의 두 가지 양면성을 가지고 있다. 또한 인터넷의 영향으로 더욱 부각된 엽기는 가상 세계에서 자신만의 가치관과 미적 세계를 표현하는 '아바타'를 매체로 하여 그것이 가진 특성을 두드러지게 보여주고 있다.

#### 1. OFF-LINE 엽기패션

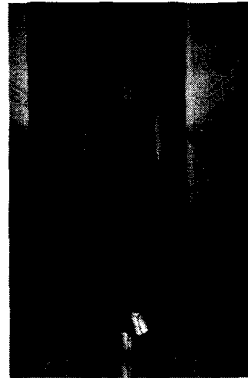
##### 1) 공포적 엽기패션

공포적 의미로의 엽기는 다시 그로테스크와도 그 의미가 상통하는데 그로테스크<sup>21)</sup>는 일찍이 인간과 동물의 잡종 형태(예컨대 지붕의 홈통 구실을 하는

이무기 형상 등)와 소용돌이치는 덩굴과 꽃을 합쳐 놓은 문양이나 조각의 장식을 보통 가리켰다. 20세기에 들어 그로테스크는 블랙유머 (예컨대, Nathanael West의 『미스 론리하트 'Miss Lonelyhearts'』)와 부조리극 (Eugene Ionesco의 『대머리 여가수 'The Bald Soprano'』)에 보이는 바와 같은 전통적으로 그로테스크한 것과 희극적인 것의 융합을 말하는 데에 쓰였다. 더욱이 그로테스크는 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 저작에 관심이 높아진 결과 근래의 이론과 비평에서 상당한 주목을 받았다. 바흐친은 『라블레와 그의 세계 'Rebelais and his world'』에서 그로테스크한 민중 유머의 전복적 기능을 중세후기 교회 권력과의 관계에서 설명했다. 그는 라블레의 '그로테스크 리얼리즘(grotesque realism)'을 그러한 유머의 문학적 모범으로 들었고, 그것의 중심 원리는 "격하 즉 고상한 것, 정신적인 것, 이상적인 것, 추상적인 것 모두의 하락, 물질적 차원으로의 분해하기 어려운 통일성 속에 있는 지상과 육체의 영역으로의 이행"<sup>22)</sup>이라고 주장했다.

괴상하고 기이한 것, 또는 흉측하고 우스꽝스러운 것이나 예술이나 창작에서 인간이나 사물을 괴기하고 황당무계하게 묘사하는 괴기 미는 20세기말의 세기말적 우울한 분위기를 나타내기 위해 디자이너들이 그로테스크적인 요소를 과용함에 따라 나타난다.

이러한 경향의 국내디자이너로 이정우는 '01-'02 F/W Seoul Collection에 얼굴의 반을 가린 붉은 색



<그림 3> 이정우, '02-'03 F/W Seoul Collection  
samsungdesign.net

앞머리와 짙은 메이크업, 비대칭으로 테일러링 한 가죽 스커트와 모피와 쉬폰을 번갈아 가며 배치한 초 미니 자켓을 거꾸로 입은 듯한 느낌을 갖게 했고 부츠는 전쟁터의 여전사 <그림 1><sup>23)</sup>를 연상케 했다. 역시 블랙과 터프함의 전체적인 이미지와 어두운 화장으로 강하고 용맹스런 분위기를 연출했고 <그림 2>,'02-'03 F/W Seoul Collection에서는 여러 겹의 쉬폰과 모피소재를 겹겹이 붙여 비대칭 드레스<sup>24)</sup>를 선보였고 그와 함께 레이어드 된 망사를 부착해 과장된 헤어스타일을 보여주었으며, 눈 주위를 검게 칠해 일상적인 미(美)의 이론과 동떨어져 부조화를 그려내었지만 그 속에 내재된 파격적이고 도발적인 감각으로 새로운 패션기법을 나타냈다<그림 3>.

이정은은 남들의 시선과 통념을 비웃기라도 하듯 여성적인 섹시함 이기보다 도발적인 야릇함으로 그녀만의 패션세계를 보여주었다.<sup>25)</sup> 상체를 드러낸 패션과 헝클어지고 부풀린 머리, 눈 주위의 푸른색 화장법은<그림 4> 무슨 일이 일어난 것은 아닐까 하



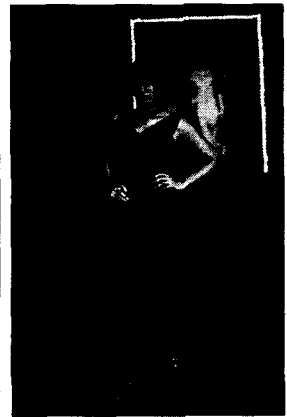
<그림 1> 이정우, '01-'02 F/W Seoul Collection  
samsungdesign.net



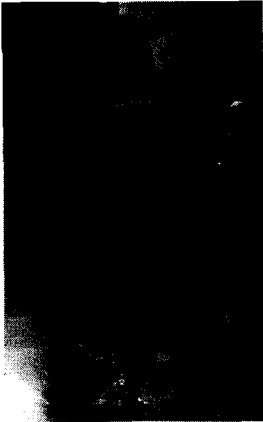
<그림 2> 이정우, '01-'02 F/W Seoul Collection  
samsungdesign.net



<그림 4> 이정은, '01-'02 F/W Seoul Collection  
samsungdesign.net



<그림 5> 박지원, '01-'02 F/W Seoul Collection  
samsungdesign.net



<그림 6> 이정우, '02-'03 F/W Seoul Collection [samsungdesign.net](http://samsungdesign.net)

는 의구심마저 들게 만든다. 여성적 이미지로 대변되는 아름다움과 연약함, 순수함을 부각시키는 패션기법의 표현으로 메이크업 또한 중요한 패션아이템의 일종이라 할 수 있는데 오히려 고전적 아름다움에 반발하고 무시해 버리는 메이크업 기법은 피그스립고 강한 감각을 연출해 내기도 한다<그림 5, 6>. 이렇듯 1960년대 후반 즉 1968년 혁명의 시기로부터 비롯되는 미학의 정치적 자기변화의 시도 속에서 자기표현의 새로운 형식을 추구하고자 했던 예술가들-여기에는 의상 디자이너들도 포함하고 있다-은 자신들의 개성을 드러내고자 하는 소재와 컨셉으로 일상과 가장 밀접한 관계를 맺고 있는 옷을 토대로 하여 새로운 시대에 적응하고자 하였고<sup>26)</sup>, 그에 따른 결과로서 기존의 미적 기준을 파괴하는 새로운 시도로서 표현되는 과감한 컷팅의 입체적인 재단과 다양한 디테일 요소의 기피하고 고상하지 못한 패션기법이 국내 컬렉션 무대에서도 나타났다.

2) 획극적 엽기패션

일상적인 것, 하찮은 것, 과거에는 추하다고 생각되던 소외된 것들이 해체주의 적 시각을 통해 새로운 미학을 창조하게 되는 펑크는 공격적인 차림새와 엉망주의의 미학을 가지고, 우상으로써 존재하던 것은 무엇이든 파괴해 허무주의적 반 문화를 형성하기도 하였으나<sup>27)</sup>, 점차 반기성적, 반 현실적인 피그스립이 사라지고 기교를 빌려 재창조, 수정되었으며 유머러스한 표현과 펑크<sup>28)</sup>적 소재의 도입으로 패션 소재의 아이디어를 확대하여 더욱 다양하게 개성을 표현하였다.<sup>29)</sup> '촌스러운 것이 아름답다'는 생각이 지금의 엽기 경향이라고 해도 과언이 아니다. 아래 위 조화가 안 되게 입은 이상한 색 배합의 옷차림, 가면과도 같은 짙은 화장, 번개라도 맞은 듯 쭈뼛 선

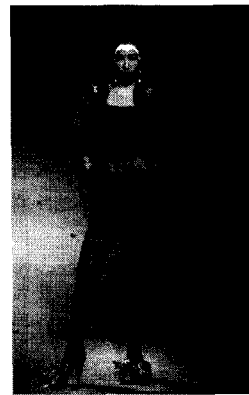
머리카락 등이 이에 해당되는데, 이 경향은 촌스러움을 알아보고 웃음과 감탄으로서 반응하는 엽기의 새로운 감각적 흐름을 형성하게 한다<그림 7>.



<그림 7> 이경원, '01-'02 F/W Seoul Collection [samsungdesign.net](http://samsungdesign.net)



<그림 8> 노승은, '03 S/S Collection [samsungdesign.net](http://samsungdesign.net)



<그림 9> 이정은, '02-'03 F/W Seoul Collection [samsungdesign.net](http://samsungdesign.net)

노승은은 색깔이 강한 디자이너로 엽기패션쇼로 유명하다. 엽기적 유패라는 공식으로 주차장, 공사 중인 건물, 카바레 등 기존 패션쇼 무대를 파괴하고 '03 S/S Seoul Collection에서 '노승은의 비망록'이라는 컨셉으로 가수 박진영의 '그녀는 예뻐다'를 배경음악으로 시작된 첫 무대는 속이 살짝 비치는 짙은 오렌지와 레드, 그린 등 강렬한 컬러의 의상과 함께 과감하게 디자인된 여성스러운 꽃무늬상의와 귀엽고 개구쟁이 같은 옷<그림 8>을 입은 섹시한 모델들이 세련되게 연출되었고 그를 통해 그녀만의 변하지 않는 엽기성을 유감 없이 발산하였다.<sup>30)</sup>

또 이정은은 펑키 함을 18세기 로코코시대의 의상에 접목시켰다. 화려함과 사치가 극을 달리던 로코코 시대는 여성들은 물론 남성들까지도 살롱을 드나들며 우아하게 풍유를 즐겼던 시대였다. 이 시대의 상징인물 즉, 사치의 여왕이라 불렸던 '마리안뜨와넷

왕비'를 생각해낸 것은 이정은 이었다. 아무런 지식 없이 그녀의 쇼를 보면, 그녀를 이해하기 힘들지도 모른다. 하지만 그녀가 보여주고자 한 것이 무엇인지 다시 한번 깊어보면 조금씩 그녀가 준비한 유머를 만날 수 있다. 마리앙뜨와넷 왕비는 의상은 물론, 헤어에도 엄청난 치장을 했던 인물이다. 이를 표현하기 위해 높게 부풀리거나, 깃털을 달거나 하는 방법으로 거대한 헤어스타일을 완성했다. 또 모피 부채를 요염하게 흔들며 우아함을 과시하기도 했고, 루비 목걸이나 코사지, 리본, 골드 체인벨트, 왕관 등으로 로코코 시대를 재현하기도 했다. 이 사치스러운 의상들은 핑키 함과 다시 만난다. 그녀가 좋아하는 숏츠와 미니 스커트에 매치 한 망사스타킹은 여전히 등장했고, 부러질 듯한 하이힐 구두 역시 아슬아슬한 섹시함을 엿보였다<그림 9>31).

지난 컬렉션에서 '퇴폐 이발관'이란 테마의 패션 쇼를 통해 쇼 보는 재미를 배가시켰던 디자이너 한송은 '02-'03 F/W Seoul Collection에서 '풋볼(Football)'을 컨셉으로 선보였는데 2002년 한일 월드컵 경기대회를 두 달여 앞 둔 시점에서의 컬렉션이라 유난히 돋보였다. 그는 패션쇼를 통해 '축구'라는 주제에 맞게 이브닝드레스를 스포티한 디테일과 스타일링으로 풀어냈다.

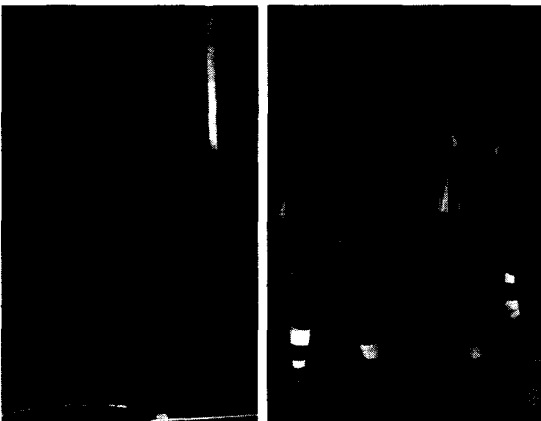
스포츠하고 아방가르드 한 트리밍, 이브닝 드레스와 매치 한 축구 삭스, 스니커즈 등은 한 송 특유의



<그림 12> 이경원, '01-'02 F/W Seoul Collection samsungdesign.net

모던한 오프뚜르에 웃음을 불어넣었다<그림 10>. 알록달록한 색 조합으로 앙증맞은 무대를 선보인 이경원은 번쩍번쩍 빛나는 야광 컬러의 미니스커트와 무지개 컬러를 겹겹이 덧댄 스타킹으로 시선을 이끌었다. 이 무지개 레이어드 의상들을 사랑스럽게 표현한 듯했고 등글게 달린 러플과 만화 속 주인공 공 같은 헤어스타일로

츄러스우면서도 희극적인 느낌을 표현했다<그림 11>32). 귀여움과 유머의 컨셉으로 치러진 '01-'02 F/W Seoul Collection에서 이경원은 그녀의 유머가 강하게 드러나는 두 번째 스테이지 중 손가락장갑에서 손가락부분만을 잘라 옷의 여러 부위에다 붙였다<그림 12>33). 이처럼 현대의 패션은 수학처럼 딱 떨어지는 정답으로 정의 내릴 수 없으며 남다른 개성이 오히려 높이 평가되고 엉뚱하고 새로운 시도가 내일의 트렌드로 자리 잡기도 한다. 요즘 신세대 디자이너들은 남들과 다른 개성으로 획일화된 틀을 과감히 벗어 던지고 즐거운 자신들만의 표현기법으로 국내의 패션흐름을 새로이 선도하고 있다.



<그림 10> 한송, '02-'03 F/W Seoul Collection samsungdesign.net

<그림 11> 이경원, '02-'03 F/W Seoul Collection samsungdesign.net

## 2. ON-LINE 엽기패션

### 1) 아바타34)

아바타라는 말을 대중화시킨 계기는 Neal Stephenson의 스노우 크래쉬(Snow Crash)라는 SF소설이다. 이 소설에는 메타버스(metaverse)라는 가상의 나라가 있고, 여기에 들어가려면 모든 사람들은 아바타라는 가상의 신체를 빌려 활동을 하게 되어있었다. 이후 이러한 소설상의 가상세계들이 웹상에서 조금씩 구현되기 시작했다. 인터넷 그래픽 채팅 서비스인 월드 채트(Worlds Chat), 팰리스(the Palace), 그리고 본격적인 3차원 채팅 환경인 액티브



월드(ActiveWorlds) 등이 그 예이다.<sup>35)</sup>

비록 모니터 앞에 앉아 마우스나 키보드로 아바타를 움직이고 있지만 자기 자신과 하나가 되어 나의 움직임이 곧 아바타의 움직임이라는 동기감을 느끼기에 충분한 것이다. 그것은 다시 말해 가상 세계 속에 또 하나의 나. 말 그대로 분신인 것이다. 그렇지만 아바타가 꼭 현실 속의 자신을 반영하라는 법은 없다. 아바타는 분신(分身)·화신(化身)을 뜻하는 말로, 사이버공간에서 사용자의 역할을 대신하는 애니메이션 캐릭터이다. 원래 아바타는 산스크리트 '아바타라(avataara)'에서 유래한 말인데 아바타라는 '내려오다'라는 뜻을 지닌 동사 '아바트르(ava-tr)'의 명사형으로, 신이 지상에 강림함 또는 지상에 강림한 신의 화신을 뜻한다. 산스크리트 '아바타라'는 힌디어에서 '아바타르'로 발음되는데, '아바타'는 힌디어 '아바타르'에서 맨 끝의 '르' 발음이 탈락된 형태이다.<sup>36)</sup>

고대 인도에선 땅으로 내려온 신의 화신을 지칭하는 말이었으나, 인터넷시대가 열리면서 3차원이나 가상현실게임 또는 웹에서의 채팅 등에서 자기 자신을 나타내는 그래픽 아이콘을 가리키게 되었다. 즉, 아바타는 그래픽 위주의 가상사회에서 자신을 대표하는 가상육체라고 할 수 있는데 현재 아바타가 이용되는 분야는 채팅이나 온라인게임 외에도 사이버 쇼퍼몰·가상교육·가상오피스 등으로 그 범위가 확대되었다. 그러나 최근 가장 각광받는 분야로 온라인 채팅서비스가 있는데, 아이콘채팅, 3차원 그래픽채팅 등의 아바타를 이용한 채팅서비스가 있다. 기존의 아바타가 2차원으로 된 그래픽이 대부분이어서 온라인 채팅에 등장하는 아바타는 가장 초보적인 수준이었지만 이러한 현실감이 떨어지는 문제점을 보완하여 등장한 것이 입체감과 현실감의 장점을 함께 지닌 3차원 그래픽 아바타이다. 아바타는 현실세계와 가상공간을 이어주며, 익명과 실명의 중간 정도에 존재한다. 과거 네티즌들은 사이버공간의 익명성에 매료되었지만 이제는 자신을 표현하려는 욕구를 느끼게 되어 이 두 가지를 모두 충족시켜주는 아바타가 생기게 된 것이다. 대부분의 게임이나 채팅서비스에는 주로 몇 가지의 캐릭터를 조합하거나 이미 완성된 아바타를 제공하지만 그래픽기술이 향상되면서 서비스 제공자가 이미 만들어놓은 기성품(Ready-made)을

이용하는 것이 아니라 문자ID처럼 사용자가 자신만의 개성 있는 아바타를 직접 만들 수 있는 나만의 아바타도 등장하였다<sup>37)</sup>.

실례로 사이버 커뮤니티 사이트 '프리첼'의 아바타 아이템 물인 '에메존'은 '아마존'이었던 이름을 우습게 변형시켰듯이 황당하고 우스꽝스러운 열기패션 아이템들<sup>38)</sup>을 보여주는데 예를 들자면, 화투의 고도리패가 그려진 '고스톱 드레스', 뚱이 없어져 있는 '웅가 머리' 헤어 아이템, -한국사회에서는 나이든 여성의 전유물로만 여겨지지만- 남성용 몸빼바지 패션 아이템, 중국성 철가방, 고무장갑형태의 머리스타일, 달걀 프라이 머리, 사회적으로 이슈가 되고 있는 온몸의 문신을 한 형태 등이 사이버 공간에서의 아바타 패션아이템이 요즘 젊은이들 사이에 각광을 받고 있다<그림 13>.



<그림 13> 열기 아바타 아이템의 예  
samsungdesign.net



<그림 14> 열기 아바타 news.naver.com



<그림 15> 프리챌 아바타 search.nate.com

또한 최근 들어 네티즌들의 참을 수 없는 개성 표현의 욕구로 아바타가 더욱 더 변신을 거듭하고 있으며 아바타에 황당하고 우스꽝스러운 엽기패션 열풍이 부는가 하면 자신과 꼭 닮은 아바타가 등장하는 등 다양한 아바타가 출현하고 있다. 10대를 비롯한 젊은 네티즌들이 가상공간에 또 다른 '나'인 아바타를 만들고 아바타를 통해 '가상의 나'와 닮은꼴을 찾고 가꾸려는 표현 욕구가 각기 다른 그들의 개성과 맞물려 아바타는 일거 할 수 없을 만큼의 다양함으로 등장하고 있다. 엽기가 가진 웃음의 의미와 더불어 아바타를 황당한 아이템으로 치장하면서 재미를 얻는 열풍도 거세다. 인터넷 포털 사이트 세이클럽(www.sayclub.co.kr)의 '캐릭터자랑'게시판에도 엽기 아바타들이 잇달아 등장하고 있는데 머리끝에서 발끝까지 귀여운 곰으로 변신할 수 있다는 '곰돌이모자'와 똥 모양을 이용한 '웅가 외계인'이 인기를 끌고 있다 <그림 14><sup>39)</sup>.

<그림 15>는 종합 커뮤니티 인터넷 사이트 '프리챌 30대를 위한 아바타' 시리즈이며 이와 같은 사이버 공간에서의 다양한 아바타의 표현은 인터넷 시대

속에서 살아가고 있는 현대인들이 가상현실 속에서도 기존의 보편적 형태와 질서를 거부하여 조금 더 눈에 띄고 독특한 새로운 것을 추구하고자 하는 자기표현의 미적 욕구에서 발현된 유머적 엽기성의 한 형태라 할 수 있다. 현대패션에 나타나는 엽기현상을 분류에 따라 그 특성을 종합, 정리하면 다음 <표 1>과 같다.

#### IV. 결 론

현대 사회는 세계화의 구조를 형성하고 있으며, 급속하고 복잡한 사회적 변화 속에서 다 문화적 문화공유의 세계로 변모되어 가고 있는데 그 중에서도 하나의 큰 문화적 장르로 자리 잡은 엽기는 현재 우리나라가 처해 있는 제도, 사회, 전통, 정치, 경제, 테크놀로지상의 전이 등과 같은 맥락에서 파생되었다.

문화평론가 황호덕은 엽기는 문학이나 여러 가지 장르에 있어서의 제도적 심의가 억압되어 생성되지 못하던 것을 오히려 그것으로 귀환하게 하고 넘쳐나게 하는 과정에서 획득되었고 사회적으로 나타나는 극단적이고 엽기적인 것보다 더 엽기적인 것이 실제 현실로 나타나면서 사람들로 하여금 엽기의 탐식을 유발 시켰으며, 또한 전통적으로 따르던 통념인 신체 발부수지부모(身體髮膚受之父母)라는 등 아시아적 신체 숭모(崇慕)가 옹어지면서 신체 상해에 대한 거부감이 약화된 것도 엽기적 효과들을 하나의 스타일로 여기게 된 미학적 원인이라 할 수 있다. 흔히 이야기되는 거대 서사의 위축에 따른 감각 문화의 진군과 그에 개입된 정치적 요인 또한 엽기성의 중요

<표 1> ON-LINE 과 OFF-LINE에 표현되는 엽기패션

특성	OFF-LINE		ON-LINE
	공포적 패션	회극적 패션	아바타
패션개념	그로테스크	핑크	제한할 수 없는 복합개념
패션상징	어두움, 차가움 괴상하고 기이한 것 괴기미	밝음, 따뜻함 우스꽝스럽고 엉뚱한 것 해학미	공포적 회극적인 양면성이 존재하나 유머와 위트를 더욱 강조, 상위계급의 이미지 표현
표현방법	괴기스럽고 우울한 느낌의 메이크업 기법, 강한 색감 으로 과괴미를 상징	언밸런스한 색감의 배합, 상이한 디테일 매치	비현실적 비상식적 패션 아이템 사용, 고급스런 이미지의 상위 인텔리 층 표현

한 바탕으로 지적되곤 하며 감각의 총아는 이미지이고 그것은 늘 직접성을 일컫는데 그것은 식물성이 아니라, 동물성의 극단화된 형태에서 직접성을 획득했고, 관념 사회는 이미지 중심의 감각 사회로 급격히 이동한 것이다. 엽기의 문화적 에너지를 재생산하고 폭발시킨 가장 강력한 동인으로서의 사이버 혹은 디지털 문화의 개입은 디지털 사회가 초래한 기술적 역설에 있어서 인간 육체에 대한 사이버 세계의 병적 집착으로 자신의 무기성(無機性)을 보충해줄 엽기라는 기표의 넘침을 발생시켰다<sup>40)</sup>고 하였다.

이렇듯 1990년대 이후 인터넷의 폭발적 확산으로 사람들은 사이버 공간 속에서 새로운 정체성을 만들고 있으며, 여러 분야의 예술과 문화에서 새롭게 부상하는 다양한 문화형식들이 테크놀로지를 매개로 끊임없이 생성되고 있고 엽기라는 개념의 생성은 과학기술의 한 형태인 인터넷 덕분이라 할 수 있다. 인터넷을 통해 유례 없는 문화의 접근성과 표현의 자유를 만끽하게 된 문화 수요자들이 자신들이 원하는 것을 찾아 능동적으로 행동하면서 문화생산자이자 공급자로 변신하여 새로운 문화적 양태인 엽기문화를 만들어 낸 것이다. 이러한 여러 가지 변수들로 인해 나타난 엽기를 패션에 있어서 본 논문에서는 크게 어둡고 우울한 것과 밝음과 유머를 지닌 엽기패션으로 나누어 설명하였다. 이러한 시대적 상황이 야기시킨 새로운 문화의 한 형태로서, 이미 지나가 버려 시대에 맞지 않는 아이템의 매치와 유아적 풍미가 느껴지는 컬러풀한 색채 조합 등 촌스러우면서도 기괴하고 우스꽝스러운 희극적 엽기패션, 때로는 미(美)를 부각시키기 위해 표현하는 패션 아이템이 아닌 오히려 그에 역행하는 메이크업 기법이나 어둡고 차가운 느낌의 색감으로 표현한 공포스럽고 우울한 이미지들을 포함한 공포적 엽기패션이 나타나는 현대의 국내 엽기패션은, 이전의 전통을 대신하는 기존의 미적 가치의 변이를 가져와 시각적으로 상반되는 감각이 동반된 양면적 충격을 주는 새로운 미적 가치의 예술개념으로 나타났다. 그 동안의 미적 통념과 고정 관념에 대해 식상해진 신세대 디자이너들의 엽기적 패션 표현기법도, 여과 없이 표현하고 새로운 것이 환대를 받는 이와 같은 사회경향에 영향을 받았다 할 수 있다. 인터넷의 일반화로 사전적 의미의

를 벗고 '창의적인 것, 새로운 것'으로 의미가 바뀌어 새롭게 태어난 엽기는 다른 이름으로 포장되어 그 속에 내재된 채 도발을 꿈꾸며 어느 시대, 어느 장소에나 있어 왔다고 보여지며 지금은 엽기로 불리지만 내일이라도 과거에는 다루어지지 않고 치부되었던 '엽기'라는 단어처럼 새로운 매개체를 토대로 다른 단어로 재 탄생될 수 있을 것이다.

소외, 고독, 움츠림, 무감각 등 병적이며 부정적인 단어들로 대변되는 현대인의 생활환경과 고전적인 미의식이나 절대적인 가치가 붕괴되는<sup>41)</sup> 현대의 시대적 흐름을 타고 지속적으로 그 분야를 넓히고 있는 엽기문화는, 끊임없는 화제 속에 존재해 왔고 앞으로 더 엽기적인 것을 추구하는 수요자들에 의해 더욱더 신선한 충격을 나타내며, 한 시대의 문화를 대표할 수 있는 중요한 개념으로 보여 질 것이다. 즉 현대패션에서도 엽기가 가진 그 범위와 한계의 무한함으로 또 다른 새로움을 기대하고 있는 현 시점에서 무궁한 사고의 가능성을 실험할 수 있으리라 본다.

## 참고문헌

- 1) 임수영 (2000. 5. 1). 엽기열풍과 그 이면. 오마이뉴스. 자료검색일 2003. 8. 4. 자료출처 <http://ohmynews.co.kr>
- 2) 만지일보는 정치, 사회, 문화적 이슈를 엽기와 풍자를 통해 다루는 인터넷 신문  
98년 페러디사이트로 출범하여 엽기를 '발상의 전환, 주류의 전복, 왜곡된 상식의 회복, 발랄한 일탈의 4가지 의미로 전복시킨 주인공이다. 자료검색일 2003. 7. 3. 자료출처 <http://ddanzi.com>
- 3) 이희승 감수 (2003). 옛센스 국어사전 (제5판 전면개정판). 민중서림, p. 1656.
- 4) Hard Core가 성적인 것을 표현하는 포르노, 극도로 선정적인 것을 뜻하는 것인 반면 Hard Gore는 공포영화들 중에서 <데드얼라이브> <텍사스살인마>처럼 그 폭력성이 짙은 잔인함의 정도가 심한 영화를 말한다. 하드코어. 네이버백과사전. 자료검색일 2003. 8. 22. 자료출처 <http://opendic.naver.com>
- 5) 이자현 (2001. 6. 9). 엽기를 통해서 본 신세대 문화. 오마이뉴스. 자료검색일 2003. 8. 4. 자료출처 <http://ohmynews.co.kr>
- 6) 이자현. 위의 사이트. <http://ohmynews.co.kr>
- 7) 엽기. 네이버백과사전. 자료검색일 2003. 8. 10. 자료출처

<http://100.naver.com>

- 8) 오랜 옛날부터 세계 각지에서 행해진 듯하다. 굶주림·복수·종교의례·효행 등의 이유에서였다고 하나 비교적 높은 문화수준을 가진 종족에서도 가끔 제례의식과 관련하여 행하였다. 뉴기니 내륙 일부 지방 서부 및 중앙아프리카·멜라네시아·오스트레일리아 각 지방, 뉴질랜드의 마오리족, 폴리네시아의 몇몇 섬사람들, 수마트라의 바타쿠족, 남북아메리카의 여러 부족, 그 밖의 지방에서 볼 수 있었다. 지역에 따라서 인육은 식품의 일종으로 간주되었고 멜라네시아에서는 동물의 고기와 같이 취급 되었다. 마오리족의 승자(勝者)는 싸움에서 죽인 자의 살을 베어 축하 잔치에 썼다. 또 바타쿠족은 네덜란드가 지배하기 전에는 인육을 시장에서 매매하였다고 한다. 그러나 대개의 경우 의례적인 의미에서 인체의 특정 부분 또는 내장 부분을 먹는데, 그렇게 함으로써 먹은 사람의 영혼과 힘을 얻어 사술(邪術)·요술을 행사하는 힘을 얻을 수 있다고 믿었다. 아프리카 여러 지역의 의례적 살인과 식인(食人)은 종종 요술의 관행과 결부되어 있다. 병자가 그의 친족에 의하여 잡아먹히는 수가 있다. 오스트레일리아 원주민 일부에서는 가끔 영혼을 배당받기 위해 죽은 사람의 고기를 먹고, 뼈는 당분간 보존하였다. 그러나 이와 같은 풍습은 서유럽의 가치관이 침투하고 통제가 강화되면서부터 점차 사라지고 현대에서는 간혹 볼 수 있는 현상이다. 카니발리즘은 주로 민족의 주술적·종교적 관념에 바탕을 두고 행하는 것이라고는 하지만, 특히 북극지방의 에스키모는 현재도 굶주림 때문에 인체를 식육으로 하는 경우가 있다. 요약하자면 인간이 인육(人肉)을 상징적 식품 또는 상식(常食)으로 먹는 풍습이라 할 수 있다. 카니발리즘, 네이버백과사전, 자료검색일 2003. 8. 12, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 9) 에스파냐 침입 직전에 멕시코 중앙고원에 발달한 인디언의 문명. 아르테크 문명. 네이버백과사전, 자료검색일 2003. 8. 13, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 10) 현대패션에 나타난 엽기현상. Report, 자료검색일 2003, 12. 16, 자료출처 <http://samsungdesign.net>
- 11) 이점옥 (2003. 6. 26). 패션과 문화(하위문화). 해피캠퍼스. 자료검색일 2003, 8. 1, 자료출처 <http://happy-campus.com>
- 12) 엽기. 앞의 사이트, <http://100.naver.com>
- 13) 명량한 웃음을 자아내는 유머에 대해, 사람을 웃기면서도 인간존재의 불안·불확실성을 날카로이 느끼게 하는 것으로, 유머에는 인간에 대한 신뢰가 밑바탕에 있지만, 블랙유머에는 오히려 인간에 대한 불신·절망이 숨어 있다.  
문학상의 한 장르로, 인간존재의 의의를 철저히 추구한 조이스·카프카의 소설과 사르트르의 실존주의 소설이나 희곡, 사무엘 베케트·이오네스코 등의 앙티테아트

르의 극작품에서 흔히 볼 수 있는데, 모두가 현대인의 비참하고 부조리한 일면을 보여준다. 진지한 인간추구에서 태어난 문학형식인데, 최근에는 단순히 오싹하는 정도의 웃음도 블랙유머라 부르고 있다. 블랙유머, 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 8. 17, 자료출처 <http://100.naver.com>

- 14) 어떤 저명 작가의 시(詩)의 문체나 운율(韻律)을 모방하여 그것을 풍자적 또는 조롱삼아 꾸민 익살 시문(詩文). 어떤 인기 작품의 자구(字句)를 변경시키거나 과장하여 익살 또는 풍자의 효과를 노린 경우가 많다. 창조성이 없으며 때로는 악의가 개입되지만 여기서의 웃음의 정신은 문학의 본질적인 것이다. 고대 그리스의 풍자시인 히포낙스가 그 시조(始祖)라고 한다. 이러한 작품이 성행한 것은 주로 18세기 이후에 영국·프랑스·독일에서이다. 세르반테스의 《돈키호테》는 중세 기사도 전설의 패러디이며, H.필딩의 《조지프 앤드루스의 모험》은 S.리처드슨의 《패밀리》의 패러디라고 할 수 있다. A.포프, J.스위프트, G.바이런 등도 빈번히 이 형식을 활용하였다. 근대의 시인 중 패러디의 명수(名手)는 W.새커리, L.캐럴, A.스윈번, M.비어볼 등이다. 음악부문에서는 일반적으로 한 음률에 다른 가사를 붙이는 경우를 패러디라고 하며 그 반대의 경우도 있다. 특히 16세기 폴리포니(多聲音樂) 시대에는 어떤 악곡의 선율이나 구성법을 빌어 작곡한 유사한 악곡을 패러디라고 하였다. 이 경우 풍자나 익살이 목적이 아니라 오히려 경의를 표명하기 위한 것이라는 점에서 문학의 경우와는 다르다. G.P.팔레스트리나와 O.라소의 미사곡의 대부분은 이 형식에 의한 것이며 이를 '패러디 미사곡'이라고 한다. 패러디, 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 8. 17, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 15) 포르노라고 약칭하기도 한다. 전통적인 호색문학(好色文學)에 대하여 근·현대적, 서양적인 것을 말할 때가 많다. 어원은 그리스어의 pornographos로 '창녀(porn)'에 관하여 쓰여진 것(graphos)'을 뜻하는데, 이윽고 영어에서 말하는 'obscence', 즉 외설적인 문학을 지칭하게 되었다. 포르노그래피, 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 8. 18, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 16) 이재현 (2000). 인터넷과 사이버 사회. 서울: 커뮤니케이션 북스, p. 20.
- 17) 이민선 (2001). 패션에 표현된 가상성. 한국의류학회지, 25(5), p. 982.
- 18) Jennifer Craik (1994). *The Face of Fashion*. London: Routledge, p. 9.
- 19) 서성록 (1995). 현대미술의 쟁점. 재원, pp. 15-18.
- 20) 박옥미, 권형신 (2003). 대중문화와 현대패션현상 연구. 상주대학교 디자인연구, 창간호, p. 52.
- 21) 사람, 동물, 꽃, 과일 등을 포함하는 아라베스크 무늬를 말한다. 원래 그로테스코(grotesco)란 이탈리아어로 보

- 통의 그림에는 어울리지 않는 장소를 장식하기 위한 색다른 의장(意匠)을 가리키는 것이었으나, 오늘날에는 일반적으로 '괴기한 것, 극도로 부자연한 것, 흉측하고 우스꽝스러운 것' 등을 형용하는 말로 사용된다. 그로테스크, 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 8, 21, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 22) 그로테스크, WiseZine-비평용어 사전, 자료검색일 2003, 8, 22, 자료출처 <http://wisezine.wisebook.com/dictionary/search.asp>
- 23) 이정금, Collection Review, 자료검색일 2003, 11, 15, 자료출처 <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 24) 박선영, Collection Review, 자료검색일 2003, 11, 15, 자료출처 <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 25) 배영, Collection Review, 자료검색일 2003, 11, 15, 자료출처 <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 26) 정준모 (1999). *옷 그 안과 밖*. Art & Artwear. 국립현대미술관, p. 14.
- 27) 김주영, 양숙희 (1997). 현대 복식에 나타난 "외부로 부터의 해체"현상(제1보). *한국의류학회지*, 21(8), p. 1268.
- 28) 주로 저가품이면서 유용 가치가 없는 금속 단추, 지퍼가 많이 달린 겹겹 가죽 재킷과 청바지, 고의적으로 의복을 찢거나 더럽혀진 의복, 핀 플라스틱 옷걸이, 못, 텔레비전의 부품들, 면도날, 탐폰 등 사소하고 하찮은 물품들이 펑크 패션의 범위에 등장하여 기존의 미의식에 대한 충격법, 추, 불쾌감등의 공격성으로 표현된다. punk, Hebdige, Dick (1993). *Subculture -The Meaning of Style*. London: Methuen, p. 107.
- 29) 엄소희 (1998). Punk Fashion에 관한 연구. 이화여대 석사학위논문, p. 59.
- 30) 굿데이 (2003, 2, 3). 노승은2003 춘하 컬렉션. 자료검색일 2003, 8, 12, 자료출처 <http://samsungdesign.net>
- 31) 박선영, 앞의 사이트, <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 32) 박선영, 위의 사이트, <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 33) 이정금, 앞의 사이트, <http://seoulcollectionweek.or.kr>
- 34) 가상사회(Virtual Community)에서 자신의 분신을 의미하는 시각적 이미지. 아바타. 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 8, 18, 자료출처 <http://100.naver.com>
- 35) 아바타. 네이버오픈백과사전, 자료검색일 2003, 8, 21, 자료출처 <http://opendic.naver.com>
- 36) 아바타. 네이버백과사전, 자료검색일 2003, 12, 16, 자료출처, <http://100.naver.com>
- 37) 아바타, 위의 사이트, <http://100.naver.com>
- 38) 표유경, Report, 자료검색일 2003, 12, 16, 자료출처 <http://samsungdesign.net>
- 39) 윤여준(2001, 10, 26). '아바타'에 나만의 개성 입힌다. 스포츠투데이, 자료검색일 2003, 12, 16, 자료출처 <http://news.naver.com>
- 40) 황호덕 (2001). 주살(誅殺)된 달마-엽기(獵奇) 문화의 한 읽기. *불교평론*6호, 자료검색일 2003, 12, 16, 자료출처 <http://budreview.com>
- 41) 최정화, 유영선 (1998). 현대 패션에 나타난 그로테스크. *복식*, 40, p. 151.