

SF 영화에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학 연구

- 「Matrix I」, 「Matrix II Reloaded」를 중심으로 -

김 지 선* · 엄 혜 정**

전북대학교 의류학과 석사과정* · 전북대학교 의류학과 부교수**

A Study on the Cyber Resistance Aesthetics of Leather Clothes

- Focused on the Movie 「Matrix I」, 「Matrix II Reloaded」-

Ji-Seon Kim* · Hae-Jung Yum**

Master Course, Dept. of Clothing and Textile, Chonbuk Nat'l University*
Associate Professor, Dept. of Clothing and Textile, Chonbuk Nat'l University**

(2003. 9. 29 부고)

ABSTRACT

A leather clothes which was a representative item of an existed resistant image created a new esthetics, Cyber Resistance, being mixed with the highlighted cyber image in these days. Especially, the image of such new leather clothes appears apparently in SF movies. The purpose of this study is to examine this new esthetics through the leather clothes of the movie, 「Matrix」, currently becoming the subject of a conversation and affecting to a popular culture and the fashion and to help to the design idea of a unique leather clothes.

The result of analyzing of the character in the movie is following.

Trinity shows herself as a woman warrior by wearing tight black leather suit. Morpheus is described as a vague character with his old fashioned suit and leather trench coat, while Niobe carries an image of rebellious cyber warrior in her leather suit with unique texture.

In addition, leather clothes on 「Matrix」 got the name of Matrix look and became a main theme in fashion collection. We can feel 'Cyber Resistance' esthetics in that leather clothes through the movie and fashion collection and summarize into three following features.

First, it's grafted into the dichotomous value by progress and return as a retro futurism. Second, it moderately express a rebellious image of punk into a cyber image. Third, it makes cyber warrior's image that is neutralized mixing military and fetish properly.

Key words : SF movie(SF 영화), leather clothes(가죽 의상), cyber resistance(사이버 레지스탕스),
retro futurism(복고적 미래주의), cyber punk(사이버 펑크),
mixing of military and fetish(밀리터리와 페티시의 혼합)

I. 서론

가죽은 인류의 의복 소재에 있어 가장 오래된 재료들 중의 하나이다. 원시의 사냥꾼들은 곰, 늑대, 호랑이 등의 매혹적인 천성을 획득할 목적으로 사냥을 통해 얻은 짐승의 가죽을 입었다¹⁾. 즉, 짐승의 가죽을 착용함으로써 야생의 강인함을 얻게 된다고 믿었으며, 이러한 동물적 힘의 차용이라는 특성은 가죽에 특별한 상징성을 불어넣었다. 이러한 맥락에서 가죽 의상은 야생성, 혹은 난폭함의 상징으로 인식되어 왔으며, 1950년대 들어 젊은이들은 안티 패션의 일환으로 가죽 재킷을 채용하여 반항적 이미지를 확실히 하였다. 이처럼 기존의 반항적 이미지의 대표적인 키워드였던 가죽이 새로운 미학으로 거듭나고 있다. 최근 몇 년간 새로이 대두되어 각광받고 있는 가죽 의상의 이미지로 사이버 이미지를 들 수 있는데, 가죽 특유의 광택과 가죽 제품 대다수를 차지하는 미니멀한 블랙의 색상은 이러한 가죽 의상의 사이버 이미지를 더욱 부가시켰다.

기존의 이미지가 거칠고 야성적이라면, 후자는 매끄럽고 절제된 느낌을 준다. 하나의 소재에 동시에 내재된 이 두 가지의 서로 다른 미학은 따로 존재하지 않고 서로 맞물려 복합적인 이미지를 형성하는데, 이러한 현상은 이미지혼합, 혹은 믹스&매치(mix & match)로 표현되는 최근의 패션 현상과도 부합하는 것이다.

이러한 가죽 의상의 이미지 혼합 현상은 영화 「매트릭스(Matrix)」의 가죽의상에 잘 표현되어 있다. 그리고 2003-2004 A/W 컬렉션에는 이 영화를 이미지로 한 가죽 의상이 등장하여 패션에 있어 매트릭스 룩이 화제를 모으고 있다.

이와 같이 가죽 의상의 이미지가 새로이 창조되고, 최근 패션에 있어서도 가죽 의상이 두각을 나타내고 있음에도 불구하고 가죽에 대한 연구는 섬유학이나 구성 분야에 한정되어 이루어지고 있었으며²⁾, 디자인과 미학에 대한 연구는 극히 부분적으로 이루어지거나 다루어지지 않고 있다.

이에 본 연구에서는 이러한 가죽 의상의 반항적 이미지와 사이버 이미지의 혼합으로 창조된 미학을

‘사이버 레지스탕스(cyber resistance)’로 새로이 명명하고, 이러한 새로운 미학을 「매트릭스」에 나타난 가죽의상을 통해 규명해 보고자 하였다. 이를 통해 최근 계절과 장소에 관계없이 패션의 필수 아이템으로 많이 이용되는 가죽 소재의 의상 디자인에 도움이 되고자 하였으며, 보다 차별적이고 독창적인 이미지 발상의 근거를 제시하는데 의의를 두었다.

본 연구의 범위는 1999년 개봉한 「매트릭스 I」과 2003년 개봉한 「매트릭스 2 리로디드(Matrix II Reloaded)」를 중심으로, 국내의 문헌 자료 및 영화와 잡지, 인터넷 등의 시각 자료를 살펴보았다. 또한 이상의 자료를 토대로 하여 가죽 의상의 새로운 미학적 특징을 추출하고자 이 영화를 이미지로 한 가죽 의상의 디자인 예를 최근의 컬렉션에서 수집하여 분석하였다. 컬렉션에 나타난 디자인의 선정은 「TIME」지 뉴욕판과 국내 영화관련 매거진 「씨네 21」과 「Kino」 등의 「매트릭스」관련 기사에서 매트릭스룩이라 묘사된 브랜드의 가죽 의상을 중심으로 하였다. 그리고 영화 화면으로 의상을 파악하는 연구 방법의 한계로, 실제 정확한 재질을 파악하기 어려우므로 가죽의 개념 안에 원래의 가죽 소재의 느낌과 유사하게 사용된 인공 피혁과 독특한 재질감으로 가공된 가죽 소재까지 포함시켜 분석하였다. 선정된 의상들은 사진자료로 수집, 유사한 특징이 나타나는 의상군으로 분류하여 미학적 특성을 대표적인 세 가지로 추출하여 분석하였으며 그 결과를 영화와 컬렉션을 비교하여 표로 제시하였다.

II. 이론적 배경

최근 패션의 전반적인 특징은 하나의 스타일이 주도하는 것이 아니라 다양한 이미지가 혼합되어 나타난다는 것이다. 이러한 현상은 글로벌 시대 각국의 다종다양한 문화가 세계적으로 상호 교류되고, 개인의 개성을 중시하는 자유로운 사회 분위기에 그 기반을 두고 있다. 때문에 획일적인 미의식의 스타일에서 벗어난 다양한 이미지가 주목받고 있다.

이러한 믹스&매치 현상은 가죽 의상에 있어서도

예외 없이 나타나며, 본 연구에서는 그 중에서도 반항적 이미지와 사이버 이미지의 혼합을 '사이버 레지스탕스' 미학이라 명명하였다. 그리하여 이러한 미학이 나타나는 SF 영화의 대표적 예와 그 개념 및 유형을 알아본다.

1. 사이버 레지스탕스(cyber resistance)의 개념

'사이버 레지스탕스'라는 용어는 인공두뇌를 뜻하는 사이버네틱스(cybernetics)와 저항을 의미하는 레지스탕스(resistance)의 합성어로서, 양자의 의미를 복합적으로 수용하고 있는 새로운 미학을 지칭하는 것이다.

사이버(cyber)란 용어는 노버트 위너(Norbert Wiener)가 「사이버네틱스 ; 동물과 기계에 있어서의 커뮤니케이션과 제어에 관한 연구(Cybernetics ; or Control and Communication in the Animal and the Machine)」라는 이름으로 1948년 출간³⁾한 저술로부터 출발한 것이다. 즉, 사이버는 본래 위너가 작명한 사이버네틱스란 용어에서 앞부분만을 따온 것으로 그리스어인 Kubernetes에서 유래하여 인공 두뇌학을 말한다. 이것은 기계와 기계, 동물간에 행해지는 통제와 소통 이론의 모든 영역을 말한다⁴⁾. 또한 사이버는 사전적 의미로는 '컴퓨터, 컴퓨터 네트워크'의 뜻을 가진 연결형⁵⁾으로 쓰인다.

여기에서 파생된 사이버 스페이스(cyber space)는 이러한 통제와 소통을 통해 현실과 가상이 중첩되는 새로운 현실을 제공하며 우리의 삶에 하나의 전기를 마련하였다. 이러한 환경을 바탕으로 사이버 스페이스는 정보화 기술과의 필연적인 관계를 통해 다양한 문화와 가치관을 끌어들이며 사이버 세계와 접촉시킴으로써 새로운 미학을 창출해내었다. 저항과 반항, 그리고 지하 저항운동⁶⁾ 등을 뜻하는 레지스탕스라는 용어와의 결합은 이렇게 창조된 새로운 미학들 중 하나이다.

즉, 사이버 레지스탕스의 개념은 사이버 스페이스 혹은 가상현실 상에서 이루어지는 저항의 이미지를 담고 있다. 이와 같은 유형의 저항은 사이버 문화의

양면성에서 비롯된다. 사이버 문화는 기술의 발달로 이루어진 풍요로운 삶을 제공하기도 하지만, 그 이상을 넘어 인간능력의 지나친 확대로 때로는 우려 깊은 의구심을 불러일으키기도 한다. 이러한 현상을 보여주는 하나의 단적인 예로, SF 영화는 과거 외계인의 침입과 같은 우주시대의 우려를 표현하였으나 최근에는 인간 복제 기술로 피폐된 미래와 기계문명에 노예화된 인간을 주체화하는 경향이 짙다. 또한 이러한 주체 의식 하에 나타나는 저항은 결국 사이버 세계 자체에 대한 것으로 귀결된다.

결론적으로 본 연구에서 명명한 사이버 레지스탕스는 현재의 사이버 문화에 대응하여 나타난 하나의 화두로써, 이를 반영하여 독특한 미적 가치관까지 가지게 된 새로운 개념으로 보았다. 또한 이러한 이미지를 내재하고 있는 영화와 컬렉션에서의 의상의 특징들을 설명하는데 적용될 수 있는 미학적 개념으로 사용하였다.

2. SF 영화에 나타난 가죽 의상의 유형

SF 영화는 현 시대를 앞선 미지의 세계와의 만남을 담고 있으며, 그러한 미지의 세계를 시각화하는 과정에서 다른 영화 의상과는 달리 의상표현에 많은 제약을 받지 않는다. 또한 고정된 이미지 없이 다양한 디자인과 등장인물의 성격과 사회배경을 표현한다⁷⁾. 즉, 특정한 이미지에 얽매이지 않는 SF 영화 의상의 특징으로 인해 의상이 복합적인 미로 자유롭게 표현되기도 하고, 영화의 배경과 등장인물의 내면을 나타내는데 보다 충실한 역할을 수행하는 것을 가능하게 한다. 또한 SF 영화 의상은 다소 기이하게 보이기도 하는 최첨단 소재의 의상이나, 혹은 기능성을 강조한 세련되고 실용적인 의상이 많다. 따라서 의상 디자인에 있어 풍부한 영감의 근원이 되기도 한다. 특히 최근에는 과거 우주시대 외계인들의 침입과 같은 우려 깊은 관점보다는 컴퓨터의 인간점령이라든가 인간복제⁸⁾ 등의 스토리를 사실적으로 그리고 있으며, 이에 따라 보다 현실에 가까운 사실적인 의상이 제시되기도 한다.

그 중에서도 가죽 의상은 소재 자체에서 풍기는 사이버 이미지로 인해 SF 영화에서 가장 각광받는

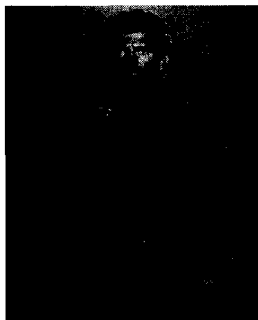
의상 소재가 되고 있다. 가죽 의상에서 표현되는 사이버 이미지는 몇 가지 요소로부터 기인하는데, 고기능성의 미니멀한 디자인과 대부분 블랙으로 이루어진 색상, 그리고 소재 특유의 광택 등이 가죽 의상의 사이버 이미지를 형성하는 주요 요소들이다.

이와 같은 특징적 요소들로 인해 나타나는 SF 영화에서의 사이버 이미지의 가죽 의상은 기존 가죽 의상의 반항적 미학과 중첩되어 사용되며, 이러한 혼합요소의 표현 정도에 따라 다음의 유형으로 분류해 볼 수 있다.

먼저 첫 번째 유형은 기존 가죽의상의 분위기를 살려, 사이버 이미지보다는 반항적 이미지가 강조된 것이다. 영화 「터미네이터(1984, Terminator)」는 시간여행 SF의 전형으로, 현재를 배경으로 하여 사이버 보그 전사를 보여주고 있다. 그러므로 지극히 전형적인 가죽 의상 이미지가 표현되며, 「터미네이터 3(2003)」에는 좀더 미래적인 이미지가 가미된 약간의 디테일이 부가되어 있다<그림 1>. 또한 「매드 맥스(1979, Mad Max)」에도 반항적인 가죽 재킷과 여가서 변형된 미래적 이미지의 경찰복이 같이 등장한다<그림 2>.



<그림 1> 「터미네이터3, (2003) 미래적 이미지의 가죽의상
<http://www.movist.com>



<그림 2> 「매드맥스」(1979) 반항적 느낌의 가죽재킷
<http://www.movist.com>

「블레이드 러너(1982, Blade Runner)」에 등장하는 가죽 재킷도 앞선 영화들과 비슷한 유형을 보여주고 있다.

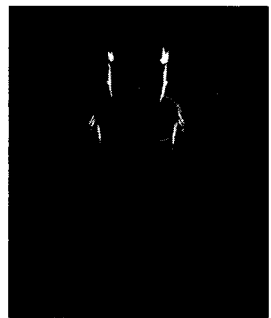
두 번째 유형은 가죽 의상의 반항성을 사이버 이미지로 절제하여 표현하는, 기능적이고 세련된 이미

지이다. 이 유형의 가죽 의상들도 사이버 전사의 의상이라는 반항적 이미지는 첫 번째 유형과 비슷하지만, 훨씬 더 미니멀한 디자인으로 더욱 세련된 리얼리티를 보여준다. 즉, 최소한의 디테일과 기능적인 실루엣, 절제된 색상은 현재의 가죽 트렌드와도 부합하기 때문에, 앞서 나타난 가죽 의상의 반항미와 사이버 이미지뿐 아니라 더할 나위 없는 현실성을 동시에 가지고 있다. 「매트릭스(1999, Matrix)」, 「매트릭스 리로디드(2003, Matrix Reloaded)」의 주요 등장인물들의 가죽 의상들이 이에 속하며, 각 인물의 캐릭터에 따라 약간의 변형이 나타나지만 전체적인 의상 이미지는 이 분류에 부합하고 있다.

마지막으로 세 번째 유형은 「블레이드(1998, Blade)」, 「엑스맨(2000, X-Men)」, 「엑스맨 2(2003)」 등의 영화에 나타나는 가죽 의상이다. 이 영화들은 각각 뱀파이어 혼혈의 초능력자와 돌연변이 인류의 저항을 소재로 삼고 있으며, 이러한 낯선 상상력을 기이한 디자인의 의상으로 더욱 잘 표현해내고 있다. 「블레이드(1998, Blade)」는 갑옷과 같은 이미지의 가죽 의상에 다양한 디테일을 가미하여 하이테크 전투복을 창조해 내었고<그림 3>, 「엑스맨(X-Men)」에서는 돌연변이의 초능력을 표현하는 특이한 디자인의 가죽 의상으로 현대와 동떨어진 시공간을 형상화시켰다<그림 4>. 이것은 현재 볼 수 없는 낯선 이미지를 새로이 구축하는 것으로서 역시 주류에서 벗어난 반항성과 사이버 이미지를 함께 나타내고 있다.



<그림 3> 「엑스맨 2」(2003)
<http://www.movist.com>



<그림 4> 「블레이드」(1998)
<http://www.movist.com>

이처럼 SF 영화에서의 가죽 의상의 이미지는 그 유형에 따라 약간의 차이가 있지만 그 기본은 기존

의 반항적 미학과 미래의 사이버 이미지의 혼합이라고 말할 수 있다. 이것은 다른 SF 영화 의상과는 구별되는 현상으로, 가족 의상만의 독특한 미학에서 기인하는 것이다.

III. 영화 「매트릭스(Matrix)」에 나타난 가족 의상

1. 영화 「매트릭스」에 관한 일반적 고찰

「매트릭스」는 A.I.(Artificial Intelligence ; 인공지능)에 양육되는 인간들의 저항을 다룬 작품으로, 1999년 1편 개봉 당시 큰 파장을 일으키며 아카데미 4개 부분을 수상하였고 2003년 5월 개봉 예정인 2편과 2003년 11월 개봉 예정인 3편도 강화된 특수효과로 기대를 모으고 있다. 영화의 사이버 공간이라는 배경과, A.I.에 대항하는 전사들의 이미지는 앞에서 언급한 새로운 미학을 시각적으로 창조해내었다. 영화의 주요 줄거리는 다음과 같다.

처음으로 나타나는 영화의 배경은 1999년이다. 그러나 이것은 가상현실일 뿐, 실제로는 2199년의 인공지능 컴퓨터가 지배하는 암울한 세계이다.

인간들은 태어나면서부터 그들이 만들어낸 인공자궁(매트릭스) 안에 갇혀 A.I.의 영속을 위한 에너지로 사용된다. 매트릭스에 갇힌 인간들은 프로그램에 따라 1999년의 가상현실 속에서 평생을 살아가며, 그들의 생각과 느낌은 A.I.의 철저한 통제를 받으며 기억 또한 인위적으로 입력되고 삭제된다.

그러나 매트릭스 밖에는 가상현실에서 깨어난 소수의 인간들이 A.I.에 맞서 싸운다. 모피어스와 그의 동료들은 매트릭스에 침투하여 인류를 구원할 영웅 '네오(Neo : Keanu Reeves)'를 찾아낸다. 유능한 컴퓨터 프로그래머지만 밤마다 컴퓨터 해킹에 나서는 네오는 저항군 지도자 '모피어스(Morpheus : Laurence Fishburne)'로부터 매트릭스에 대한 단서를 얻고, 꿈에서 깨어나 A.I.에 의해 양육되는 비참한 현실을 확인하고 매트릭스를 탈출한다. 컴퓨터의 노예로 전락한 인류를 구원해야하는 자신의 운명을 받아들이는 네

오는 매트릭스를 오가며 인류의 생사가 걸린 결투를 벌이게 된다.

2. 영화에 나타난 가족 의상 분석

영화 의상은 단순한 소도구가 아니라 영화 속에 나타나는 사회, 문화적 배경과 극중 인물의 성격, 개성, 심리, 신분 등 극 중에서 인물을 표현하는 역할을 하며 영화의 이미지와 나타내고자 하는 주제나 형식까지 표현할 수 있는 또 하나의 언어체계이다⁹⁾. 특히 SF 영화 의상에서는 세련된 특수효과와 더불어 환상적인 분위기를 창출할 수 있는 플라스틱, 비닐, 메탈, 가죽 등과 같은 광택 소재를 많이 사용한다.

영화 「매트릭스」에서 가장 대표적으로 등장하는 가족 의상은 배우의 성격과 더불어 영화의 배경과 밀접한 관계를 가지고 있으며 그로 인해 지금까지 접하지 못했던 가족의상의 새로운 면을 보여주고 있다.

영화의 주요 등장인물은 네오, 트리니티(Trinity : Carrie-Anne Moss), 모피어스와 2편의 니오베(Niobe : Jada Pinkett Smith) 등이다. 이 주요 등장인물들의 의상은 블랙의 다양한 이미지로 미니멀을 추구하는 공통성이 나타나면서도 인물의 캐릭터에 따라 약간씩 변화된 디자인의 가족 의상으로 나타난다. 단, 주인공 네오는 가장 강력한 전사이면서도 인간적 고뇌와 갈등을 겪는 비교적 부드러운 성격에 알 수 없는 심리상태를 가진 인물로 설정되어있다. 이러한 네오의 이미지는 가족 의상이 아닌 미니멀한 점정색 슈트와 코트로 표현되며, 따라서 주요 등장인물 중 유일하게 가족 의상을 착용하지 않는다. 그러므로 본 연구에서는 네오를 제외하고 트리니티, 모피어스, 그리고 「매트릭스 II 리로디드」에서 새롭게 등장한 니오베의 의상을 중심으로 이 영화에서 가족 의상이 어떻게 나타났는지를 분석하였다.

1) 트리니티(Trinity)

영화의 주요 등장인물들이 모두 그렇지만, 트리니티는 매트릭스에 접속하는 순간 때론 도망자에서 세련된 사이버 전사로 변신한다. 트리니티의 매트릭스 안에서의 전투 의상은 메탈 광택의 가죽 소재 코디네이션으로, SF 영화에서 자주 볼 수 있는 혼한

이미지이지만 네오와 모피어스와의 조화를 고려해보면 시각적으로 훌륭한 균형을 이루고 있다.

트리니티의 의상은 1편에서는 가죽 탑과 가죽 팬츠, 가죽 트렌치 코트로 미니멀의 극치를 이루었으나 <그림 5> 2편에서는 좀 더 사이버 이미지가 부각된 Black Cat Suit¹⁰⁾를 선보였다<그림 6>. 피부에 완전히 밀착되는 실버 광택의 검정 가죽 슈트에 부가된 날카로운 이미지의 하이칼라와 메탈 지퍼, 그리고 곡선과 직선을 혼합한 이중 스티치는 이러한 사이버 이미지를 더욱 잘 표현하고 있다. 또한, 누드 메이크업과 짧게 넘긴 헤어스타일 역시 트리니티의 이미지 형성에 일조를 하고 있다.

반면, 그녀의 의상은 사이버 이미지와 동시에 레지스탕스의 면모를 드러내는 이중성을 보인다. 이것은 인류의 메시아인 네오를 현실 세계에 내보내는 성모마리아로 묘사되는 트리니티¹¹⁾의 전투 의상이 아이러니하게도 사악한 이미지를 풍기는 Black Cat Suit라는 사실에서 찾아볼 수 있다. 그러나 이러한

의상은 주인공 중 가장 냉정한 판단력을 지닌 전사로서의 트리니티의 이미지를 강화시키는 역할을 한다.

2) 모피어스(Morpheus)

모피어스는 매트릭스에 저항하는 반란군 지도자 중 한사람으로, 네오가 인류를 구원하리라는 믿음만으로 끊임없이 주변을 격려한다. 매트릭스의 복잡한 진실을 네오에게 깨우치고 트리니티와 함께 그를 세상에 내놓은 모피어스는 복잡한 심리상태를 보이지만 그 내면은 네오에 대한 믿음으로 가득하다.

모피어스의 이러한 복잡하고도 중후한 성격은 의상에서도 잘 드러나고 있다. 전체적으로 다른 등장인물에 비해 부피감이 있는 그의 의상은 노란색의 폭이 넓은 넥타이, 몸에 꼭 맞는 짙은 남색의 베스트,



<그림 5> 「매트릭스 1」(1999)
미니멀한 가죽 의상의 트리니티
<http://whatisthematrix.warnerbros.com>



<그림 6> 「매트릭스 II」(2003) Black cat suit의 트리니티
<http://whatisthematrix.warnerbros.com>



<그림 7> 「매트릭스 II」(2003)
사이버 이미지와 군복 이미지가
혼합된 가죽 코트
<http://whatisthematrix.warnerbros.com>



<그림 8> 「매트릭스 II」(2003)
착장법으로 저항적 이미지가 강화된 가죽 재킷
<http://whatisthematrix.warnerbros.com>

그리고 와인빛이 감도는 검정색 가죽 트렌치 코트로 이루어진다. 이러한 의상은 냉철하고 명료한 성격을 보이는 트리니티의 의상과는 정반대로 모피어스의 복잡한 내면을 은연중에 암시하고 있다.

특히 표면 요철감을 부여하고, 다른 등장인물 의상에 비해 디테일을 좀 더 가미한 모피어스의 가죽 트렌치 코트는 착장 형태에 따라 그의 심리상태는 물론 이미지까지 변화시키는 역할을 한다. 목 윗부분까지 완전히 여미어 입은 형태는 마치 군복과 같은 이미지로 모피어스의 지도자로서의 결단력과 함께 좀 더 미니멀한 미래적 이미지를 보이지만, 풀어헤쳐 입은 상태는 안에 착용한 복고적 의상과 함께 작용하여 네오의 역할에 대한 그의 복잡한 심리와 저항군 지도자로서의 신분적인 존재감을 표현한다<그림 7, 8>.

3) 니오베(Niobe)

본래 니오베는 교만한 성격으로 여신 레토(Leto)의 징벌을 받은 그리스 신화 속의 인물이다. 일곱명의 아들과 일곱명의 딸을 둔 테베의 왕비 니오베는 아폴론과 아르테미스 남매신의 어머니인 레토 여신과 자신을 비교하다가 신들로부터 혹독한 징벌을 받았다. 이러한 교만한 성격을 가진 신화 속의 니오베는 영화에서 자신의 실력을 과신하는 또 하나의 교만한 인물을 낳았다.

영화 속의 니오베는 비행선 로고스의 함장이자, 인류 마지막 도시인 시온 최고의 파일럿이다. 또한 원래 모피어스의 연인이었던 니오베는 거만하기는 하지만 동시에 강인한 전사이자 지성적 현자의 면모를 가진 모호한 인물로 표현된다. 이러한 니오베의

의상은 뱀가죽을 연상시키는 검정색 가죽 슈트이다. 독특한 표면 질감으로 이루어진 이 가죽 슈트는 니오베의 자신만만한 성격을 형상화시키는데 아주 적절한 역할을 하고 있다. 마치 뱀가죽처럼 보이는 이 의상은 칼라와 소매의 트리밍과 지퍼 디테일, 그리고 몸에 꼭 맞는 실루엣으로 자칫 지나치게 보일 수도 있는 소재의 팽창감을 절제하여 사이버 전사로서의 이미지를 잃지 않고 있다. 결정적 순간에 모피어스 일행을 구해내는 대담성을 보이기도 하는 니오베는 등장인물 가운데서도 가장 반항적인 이미지를 풍기는 강력한 전사로 표현되고 있다<그림 9>.



<그림 9> 「매트릭스 II」(2003)
니오베의 독특한 표면질감의 가죽 슈트
<http://whatisthematrix.warnerbros.com>

이상의 주요등장인물들의 의상을 정리하면 <표 1>과 같다.

3. 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학 특성

과학 기술의 끊임없는 발전은 인류에게 눈부신 생

<표 1> 등장인물별 가죽 의상과 스타일의 특징

등장인물 특징	트리니티	모피어스	니오베
이미지	중성적 전사의 이미지	모호하고 중후한 이미지	교만하고 대담하며 냉철한 전사의 이미지
아이템	밀착된 가죽 블루종과 가죽 팬츠	복고풍 셔츠, 조끼, 팬츠, 가죽 트렌치 코트	밀착된 가죽재킷과 팬츠
색 상	메탈 광택의 검정색	검정색, 진한 남색	브라운 광택의 검정색
소 재	광택의 매끄러운 가죽	표면요철의 가죽 소재	뱀가죽같은 질감의 가죽
액세서리	선글라스, 가죽 장갑과 부츠	선글라스, 넥타이	사각 선글라스, 가죽 장갑과 부츠
헤어스타일	짧게 넘긴 컷트	스킨헤드	부분적으로 나누어서 꼬아 올린 스타일

활수준의 향상을 가져다주었지만, 미래에 대한 기대와 호기심 못지 않게 두려움과 문제의식 또한 높아졌다. 이러한 위기의식은 사이버 문화에 대한 반항과 저항의 정신을 표출시켰고, 이는 다시 사이버 문화와 저항의 이미지가 혼재된 새로운 미학을 창출하기에 이르렀다. 이 같은 배경에서 새롭게 형성된 사이버 레지스탕스 미학은 최근 대중문화와 패션에 큰 반향을 일으킨 영화 「매트릭스」에 잘 표현되고 있다. 이와 관련하여 「TIME」지는 「매트릭스」의 영향을 받은 03/04 A/W 컬렉션의 마이클 코어스(Michael Kors)와 코스튬 내셔널(Costume National)의 의상을 매트릭스룩으로 언급하였고¹²⁾, 이 밖에도 랑방(Lanvin), 지방시(Givenchy), 구찌(Gucci) 등 많은 브랜드들이 이와 같은 가죽 의상을 선보였다¹³⁾.

영화 「매트릭스」에서와 같이 이러한 사이버 레지스탕스 미학이 특히 가죽 의상에 집중되어 나타나는 이유는 가죽 의상의 전통적인 저항적 미학에 특유의 광택과 색채, 디자인 등의 요소가 사이버 이미지의 미학에 부합하여 결부되었기 때문으로 볼 수 있다. 이것은 과거 반항적인 이미지만을 주로 표현하던 가죽 의상의 특징과는 구별되는 것으로 새로이 부각되고 있는 가죽 의상의 미학적 가치는 현 시대의 사회문화적 분위기를 반영하는 것이다. 영화와 컬렉션에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학은 다수의 세부적 특징들을 가지고 있으나, 그 중 가장 두드러지게 나타나는 부분을 세 가지로 압축하여 정리하면 다음과 같다.

1) 복고적 미래주의

20세기 중반 이후, 인류는 생활 수준의 향상과 편리함에 대한 욕구로 과학 기술의 눈부신 발전을 이루어냈다. 그리고 꾸준한 과학 기술의 발달은 사람들의 미래에 대한 기대와 호기심을 미래주의라는 이념으로 드러냈다¹⁴⁾. 미래주의는 인간 생활 전반에 영향을 미쳤으며, 패션에서도 또한 과감한 혁신을 꾀함으로써 미래를 위한 새로운 스타일을 유행시켰다. 특히, 패션에서 말하는 미래주의란 테크놀로지 자체를 보여주는 것으로 SF 영화나 우주복에서와 같이 미래를 이미지로 한 디자인으로 스페이스룩(space look), 코스모콜룩(cosmoscorps look)을 가리키는 것

이다. 그러나 이러한 미래주의 패션은 과학 기술이 초래하는 문제점이 대두되면서 처음 가졌던 기대와 호기심뿐만 아니라 점차 미래에 대한 우려감과 반발의 이미지까지 포함하게 되었다.

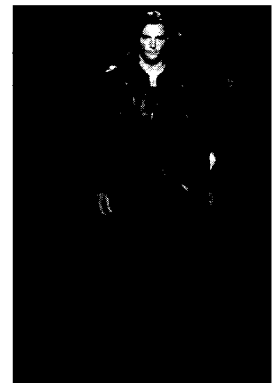
이에 따라 '진보'에 상반되는 '회귀'의 이념이 대두되고, 패션에서도 과거 기존의 원형에서 영감을 얻고 모티브를 차용하여 트렌드를 만들어내는 복고주의 또한 대거 나타나게 되었다. 비슷한 시기에 유행한 이 두 가지의 상반된 흐름은 결국 인간과 테크놀로지, 정신과 기계를 결부시키는 혼합화 양상으로 변화되었다.

본 영화 「매트릭스」에 나타난 의상에도 이러한 복고적 미래주의(retro futurism)가 표현되고 있는데, 대표적인 이미지로 모피어스의 의상을 들 수 있다. 폭넓은 넥타이와 몸에 꼭 맞는 조끼, 그리고 두 아이템의 색상은 복고풍의 신사복을 떠올리게 한다. 거기에 고풍스런 트렌치 코트를 가죽소재의 광택과 색상을 살려 미래적인 이미지로 변신시키고, 선글라스로 극적인 사이버 이미지를 마무리하였다.

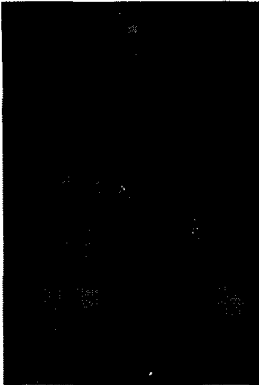
컬렉션에 발표된 가죽 의상의 복고적 미래주의는 주로 복고풍의 디테일이나 아이템을 차용하여 이루어진다. 모피로 트리밍 된 칼라와 차가운 메탈 장식의 조화<그림 10>, 고풍스러운 트렌치 코트의 적용<그림 11>, 복고적인 넓은 칼라에 가죽 광택의 결합<그림 12>은 복고적 미래주의 감각을 표현한다.



<그림 10> Gucci
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>



<그림 11> Michael Kors
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>



<그림 12> Givenchy
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>

따라서 이러한 요소들의 조화는 영화와 컬렉션에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학을 단지 반항적 이미지로만 머무르게 하지 않고, 이원론적 가치관을 혼합하여 독특하고 창의적인 미적 특성을 나타내었다.

2) 사이버 펑크

펑크는 영국의 특수한 경제불황으로 인해 젊은이들 사이에서 기성세대에 대한 반항을 안티 패션으로 표출한 것으로, 공격적이고 불쾌감을 주는 것을 목적으로 모히칸(Mohican) 헤어스타일, 공포감을 자아내는 메이크업, 폭력적인 이미지의 액세서리, 더럽고 혐오스러운 복식 등을 차용하였다¹⁵⁾. 이처럼 펑크는 기본적으로 주류나 기성세대의 고정관념에 반발하는 소수의 저항을 담고 있다. 본 영화에서의 이러한 관념은 인간을 지배하는 A.I.에 저항하여 자유를 되찾고자 싸우는 전사들로 형상화되어 있다. 다만, 영화에 나타난 의상은 사이버 스페이스를 주 배경으로 하여 미래의 이미지가 부각되는 펑크의 이미지, 즉 사이버 펑크(cyber punk)로 표현된다.

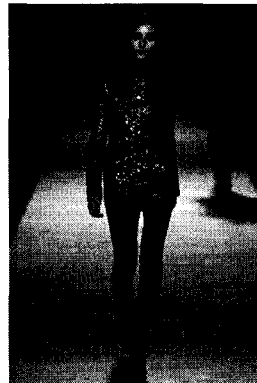
1960, 1970년대의 히피나 펑크와는 달리 사이버 펑크는 급진적인 반사회 개혁과 파괴적인 반항 의식보다는 컴퓨터와 사이버 스페이스를 매개로 인간과 과학 기술의 유대관계를 새로운 차원으로 확장시키고, 휴머니즘을 지향하는 가치관으로 볼 수 있다. 즉, 사이버 펑크는 기존의 펑크에 정신적 바탕을 두고 있기는 하지만, 미래에 대한 관념과 결합하면서 그 외형적 형식과 상징성이 변하였다.

펑크가 과장된 디테일과 액세서리, 지저분하고 거친 질감으로 폭력적인 반항을 표현한데 반해, 사이버 펑크는 절제된 실루엣과 디테일과 깨끗하고 매끄러운 광택과 더불어 기존 펑크에서의 부분적인 모티브

와 이미지 차용으로 ‘반항’이 아닌 절제된 ‘저항’의 이미지를 나타내고 있다.

이처럼 혐오스럽고 폭력적인 기존의 펑크에서 간결하고 매끄러운 외형적 특성으로의 변화는 조형적 특성뿐만 아니라 이미지와 상징성의 절제를 가져왔다.

본 영화에서는 트리니티의 전투 의상이 사이버 펑크의 전형을 보여주고 있다. 매우 미니멀한 블랙의 가죽 슈트가 사이버 이미지와 저항의 이미지를 동시에 표현할 수 있는 이유는 극적인 메탈 광택과 펑크적 이미지의 이중 스티치 때문이다. 또한 본래의 펑크와는 대조적으로 짧게 넘긴 헤어스타일과 노메이크업에 가까운 얼굴은 의상 자체의 이미지를 부각시



<그림 13> Costume National
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>



<그림 14> Costume National
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>



<그림 15> Costume National
03-04 F/W Collection
<http://www.vogue.co.kr>

킨다. 다른 주요등장 인물 중 하나인 니오베의 의상 역시 표면감이 부여된 가죽 슈트와 부분적으로 나누어 꼬아 올린 특이한 헤어스타일로써, 펑크의 이미지를 찾아볼 수 있다.

컬렉션에 나타난 매트릭스 룩 중에서는 독특한 표면질감과 무늬, 광택 등으로 사이버 펑크 이미지를 표현한 것이

많았다<그림 13, 14>. 또한 미니멀한 실루엣에 광택을 강화하고 금속 단추와 징, 지퍼 등으로 사이버 펑크의 이미지를 표현하였다<그림 15>.

3) 밀리터리와 페티시의 혼합

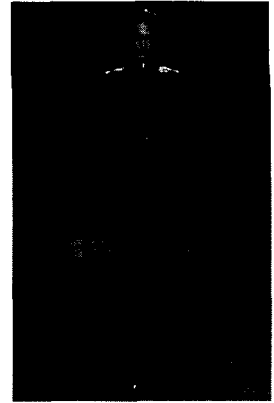
사이버 레지스탕스 미학은 본질적으로 주류에 대한 저항을 담고 있으므로, 전사로서의 이미지 내지는 전투에 의한 밀리터리의 이미지를 가지고 있다. 이러한 밀리터리의 이미지는 영화에서 나타난 가족의상에 딱딱한 머스쿨린(masculine) 감각으로 표현되고 있다. 트리니티와 니오베의 미니멀한 실루엣과 절제된 디테일, 각진 어깨, 또한 군 장교의 코트를 연상하게 하는 모피어스의 트렌치 코트가 이러한 남성적 밀리터리 이미지의 전형을 보여준다. 또한 블랙의 색상도 이러한 이미지에 일조하게 되는데, 그 이유는 블랙의 저항적 특성¹⁶⁾ 때문이다.

반면에 영화 의상에서 극단적인 에로티시즘의 표현인 페티시즘의 요소도 같이 나타나고 있다. 페티시 패션은 의복을 매개로 성도착적인 이미지를 표현하는 것으로 콜셋, 스타킹, 가터(garter), 스틸레토 힐(stiletto heel) 등 신체를 조이고 압박하는 의복 품목과 벨벳, 모피, 고무, PVC, 가죽, 플라스틱 등이 소재로 이용된다. 또한 페티시 패션에 있어서 색채 상징은 특히 중요하며, 다양한 도착적 의미와 상징성을 표현하기 위해 검정색과 적색이 가장 많이 사용되고 있다¹⁷⁾. 영화 의상에 나타난 페티시즘의 요소는 몸에 꼭 맞는 실루엣과 광택의 가죽 소재, 그리고 성을 상징하는 검정색 등에서 나타난다.

그러나 이러한 가죽 의상은 페티시즘 자체라기보다는 여성이 중성화된 전사의 이미지를 형상화하는데, 이것은 페티시 본래의 에로틱한 감각이 밀리터리 이미지와 혼합되어 사이버 스페이스에 걸맞는 저항



<그림 16> Givenchy 03-04 F/W Collection <http://www.vogue.co.kr>



<그림 17> Givenchy 03-04 F/W Collection <http://www.vogue.co.kr>



<그림 18> Lanvin 03-04 F/W Collection <http://www.vogue.co.kr>

집단의 의상에 일조하기 때문이다.

트리니티와 니오베의 의상은 이렇게 두 이미지의 혼합으로 중성화된 여전사의 이미지를 잘 보여주고 있으며 이것은 다시 사이버 레지스탕스 미학의 특징적 요소를 이루는 일례가 되고 있다. 컬렉션에서는 특히 지방시와 랑방이 미니스커트나 밀착된 드레스 등의 성적 아이템을 밀리터리

이미지와 복합적으로 사용하여 중성적인 이미지의 가죽 의상을 발표했다.<그림 16, 17, 18>

위 영화와 컬렉션의 가죽 의상의 미학적 특성을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표 2> 영화와 컬렉션에 표현된 미학의 세부적 요소

분류	영 화	컬렉션
미학의 특성		
복고적 미래주의	모피어스의 가죽 트렌치 코트와 복고풍 슈트의 조화	복고풍 실루엣과 디테일의 아이템과 메탈 장식이나 가죽 광택의 조화
사이버 펑크	가죽의 메탈 광택과 펑크 이미지의 디테일 조화	독특한 표면질감과 광택, 펑크 스타일의 금속 디테일
밀리터리와 페티시의 혼합	몸에 꼭 맞는 실루엣과 광택의 가죽소재, 남성적이고 딱딱한 머스쿨린 감각	성적 아이템과 밀리터리 이미지의 복합적 사용으로 중성적 이미지 표현

IV. 결 론

최근 들어 이미지 혼합, 혹은 믹스&매치로 표현되는 패션 현상에 따라, 가죽 의상도 기존의 미학과 새로이 대두된 미학이 맞물려 사이버 이미지의 저항성을 표현하는 '사이버 레지스탕스'라는 새로운 미학을 창조하기에 이르렀다. 이렇게 가죽 의상의 서로 다른 이미지 혼합이 대두되고 패션에 영향을 미치게 되어, 이에 본 연구는 사이버 레지스탕스 미학을 반영하고 있는 영화 「매트릭스」를 중심으로 그 특성을 규명해 보고자 하였다.

가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학은 사이버 스페이스 혹은 가상현실 상에서 이루어지는 저항의 이미지를 담고 있으며, SF 영화에 나타난 사이버 레지스탕스 미학은 그 표현 정도에 따라 세 가지 유형으로 분류된다. 먼저 사이버 이미지보다는 반항적 이미지가 강조된 「터미네이터」, 「매드 맥스」, 「블레이드 러너」등을 들 수 있고, 두 번째 유형은 가죽 의상의 반항성을 사이버 이미지로 절제하여 표현하는 「매트릭스 I」, 「매트릭스 II 리로디드」등이며, 세 번째는 「블레이드」, 「엑스맨」, 「엑스맨 2」등으로 사이버 이미지가 강하여 하이테크 전투복과 같은 디자인이 많이 나타나는 유형이다.

영화에 나타난 사이버 레지스탕스 미학을 등장인물별로 분석하면 첫째, 중성적인 여전사 이미지의 트리니티는 밀착된 실버 광택의 검은 가죽 슈트 등으로 나타났다. 둘째, 모호하고 중후한 이미지의 모피어스는 복고풍의 넥타이와 슈트에 가죽 트렌치 코트로 저항군 지도자로서의 면모가 표현되었다. 셋째, 교만하고 대담한 파일럿으로 등장하는 니오베는 독특한 표면질감의 가죽 슈트와 특이하게 꼬아 올린 헤어스타일을 통해 반항적인 사이버 전사로 나타났다.

이로써 살펴본 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학의 특징은 첫째, 진보와 회귀의 이원론적 가치관을 접목시키는 복고적 미래주의 둘째, 핑크의 반항적 이미지를 사이버 이미지로 절제시켜 표현하는 사이버 핑크 셋째, 밀리터리와 페티시를 결합하여 중성화된 사이버 전사의 이미지를 만들어내는 밀리터리와 페티시의 혼합으로 분류되었다.

이상과 같이 영화 「매트릭스」에 나타난 사이버 레지스탕스 미학은 현대 사회의 다양한 미의식과 가치관을 서로 결부시켜 표현한 새로운 미학이며, 이는 영화뿐만 아니라 최근의 패션에도 광범위하게 나타나는 특징이다. 패션의 이러한 경향은 21세기에 도 다양한 라이프 스타일에 의해 더욱 뚜렷한 영향을 미치게 될 것이며, 가죽소재는 과거부터 현재까지의 다양한 변신을 바탕으로 더욱 새롭고 창의적인 패션 아이템으로 등극할 것이다. 본 연구는 SF 영화와 더불어 영화의 영향을 받은 가죽 의상을 중심으로 연구를 하였으나, 후속 연구에서는 수많은 스타일의 가죽의상과 미래의 트렌드에 부합하는 새로운 디자인의 가죽 의상에 대한 다층적인 연구가 이루어져야 할 것이다. 본 연구는 그러한 후속 연구에 기초적인 도움이 되고자 한다.

참고문헌

- 1) Lurie, A. (2000). *The language of clothes*. New York: Henry Holt & Company. p. 232.
- 2) 정희자 (1983). Leather봉제에 관한 研究. 성균관대학교 석사학위논문.
- 이춘계 (1974). 특수직물의 가봉성 연구 -Leather의 가봉성-. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 박영숙 (1974). 가죽염색공예에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문.
- 안현숙 (1992). Fancy Leather제품 Design개발에 관한 연구 -운문을 중심으로-. 홍익대학교 석사 학위논문.
- 김주미 (1993). 가죽을 활용한 브로우치 디자인 연구. 건국대학교 석사학위논문.
- 임진희 (1988). 피혁의류의 디자인 개발 및 대중화를 위한 연구. 홍익대학교 석사학위논문.
- 김영자 (1981). 피혁봉제에 있어서 부직포 접착심지의 접착방법에 관한 연구. 한국의류학회지. 5(2).
- 조승식, 심미숙 (1986). 염색방법에 의한 의류용피혁의 건뢰성에 관한 연구. 한국의류학회지. 10(2).
- 백천의 (1997). Collagen 단백질질을 첨가한 합성피혁의 물성에 관한 연구. 한국의류학회지. 21(6).
- 이정순, 신혜원 (2000). 인조피혁의 촉감평가. 한국의류학회지. 24(2).
- 서미아, 최보람 (2001). 피혁 의류의 Sleeve Cap Ease 분량에 관한 연구. 복식문화연구. 9(1)

- 3) 한명숙, 이민경 (1998). 패션의 사이버펑크개념 분석에 관한 연구. *복식문화연구*, 6(2).
- 4) Wiener, N. (1954). *The human use of human beings : Cybernetics and society*. Australia: Doubleday Anchor Books. p. 57. 이수아, 박 현 (1999). 미래 패션 제안을 위한 사이버 패션 연구. *한국의류산업학회지*, 1(3). p. 240에서 재인용.
- 5) 두산동아 프라임 영어사전 인터넷 판.
- 6) 위의 책.
- 7) 김윤희 (2002). SF영화 STAR WARS 속에 표현된 의상에 관한 연구. 경희대학교 석사학위논문. p. 18.
- 8) 위의 책, p. 10.
- 9) 광명진 (2002). 영화 「물랑 루즈」의 의상 분석. 성신여자대학교 석사학위논문.
- 10) 1960년대 연재물 '보복자(The Avengers)'에서 엠마 필 (Emma Peel) 역의 다이아나 리그(Diana Rigg)가 입음으로써 처음 등장하였다. 이것은 레오타드로서 처음에는 얼굴 전체를 가면과 후드로 가린 형태였으나 지나치게 페티시하다는 이유에서 가면과 후드를 제거한 모습으로 등장하게 되었다. 레오타드 중에서도 검정의 것은 마치 고양이를 연상시키기 때문에 이같은 명칭이 붙었다. 당시 Peel의 이미지는 힘있고 섹시한 여성의 표본이었으며, 그녀가 입었던 가족의 캐슈트는 기성복으로 제작됨으로써 대중에게 어필하기 시작했다. (이의정, 양숙희 (1998). 페티시즘. 경춘사. pp. 236-237.)
- 11) '새롭다'는 뜻의 그리스어에서 차용된 '네오(Neo)'는 철자를 바꾸면 구세주를 뜻하는 'ONE'이 된다. 또한 네오의 원래 이름인 앤더슨(Anderson)은 앤드류의 아들(Son of Andrew)의 뜻이며, 앤드류는 그리스어로 인간을 뜻하는 '안드레아스(Andreas)'에서 나왔다. 그러므로 앤더슨은 '사람의 아들', 즉 예수를 지칭한다. 트리니티(Trinity) 역시 네오와 모피어스와 삼위일체를 뜻하며 이것은 매트릭스 시리즈가 신화적 테마를 형성하고 있다는 근거를 제시한다.
- 12) *TIME* (2003. 5. 12). Unlocking the matrix -in the future, BLACK'S BACK.
- 13) 문화일보 (2003. 5. 20). '미래 패션' 현재에 접속중...
- 14) 김은아 (2001). 글램 스타일의 디자인 연구. 전북대학교 석사학위논문. p. 31.
- 15) 장애란 (1998). 핑크룩이 반영된 Vivienne Westwood 작품의 기호적 해석. *복식*, 39, p. 198.
- 16) 광혜선, 금기숙 (1998). 흑색의상의 조형성과 상징성에 관한 연구. *복식*, 37, pp. 236-247.
- 17) 이의정, 양숙희 (1998). 앞의 책, pp. 207-208.
- 18) Farren, M. (1985). *The black leather jacket*. New York: Abbeville Press.
- 19) 헬셀, 로스 공저, 노용덕 역 (1994). *가상현실과 사이버 스페이스*. 세종대학교 출판부.
- 20) 오비디우스 저, 이윤기 역 (2002). *변신이야기*. 민음사.
- 21) 호메로스 저, 이상훈 역 (1995). *일리아드. 오늘의 책*.
- 22) 김은아, 염혜정 (2001). 영화 「벨벳 골드마인(Velvet Goldmine)」에 나타난 글램 스타일. *한국패션비즈니스학회*, 5(1).
- 23) 문신애, 김문숙 (1999). 20세기 스페이스 에이지 패션과 테크노-사이버 패션의 패러다임적 특성에 관한 연구. *복식문화연구*, 7(6).
- 24) 김현숙, 양숙희 (1999). 사이버펑크 패션의 미의식 -시물라르크 개념을 중심으로-. *복식문화연구*, 7(5).
- 25) 문혜정, 김민자 (1998). 서양 복식에 나타난 검정색의 이미지. *복식*, 41.
- 26) 이민경, 한명숙 (1999). 블랙 페티시 패션의 조형성에 관한 연구. *복식문화연구*, 7(2).
- 27) 씨네 21 (2003. 5. 20~27). 당신이 <매트릭스 2>에 대해 알고 싶었으나 물기를 두려워했던 모든 것.
- 28) Kino (2003. 5). 코드명 A-Z : 매트릭스를 해체하라.
- 29) 패션비즈 (2003. 4). 03/04 F/W Men's Wear Collection.
- 30) 패션비즈 (2003. 5). 03/04 F/W 해의 컬렉션 경향.
- 31) 2003. 4. 23.
자료출처: <http://whatisthematrix.warnerbros.com>
- 32) 2003. 4. 23. 자료출처: <http://www.movist.com>
- 33) 2003. 4. 23. 자료출처: <http://www.vogue.co.kr>