

현대 패션에 표현된 Goth 스타일 연구

박은경* · 정현숙**

덕성여대 강사* · 런던종합예술대학교 연구원**

A Study of Goth Style Expressed in Contemporary Fashion

Eun-Kyung Park* · Hyun-Sook Chung**

Instructor, Dept. of Fashion Design, Duksung Women's University*

Associate researcher, University of the Arts London**

(2005. 7. 4 투고)

ABSTRACT

The Goth style arouses Medieval syndrome, nostalgia and decadence, considering that Goth style shown in the contemporary fashion trend, tradition and fantasy that appeared in transition of the 21st century. This study is based on documents related to real Goth festivals and events to grasp various characteristics of Goth street style. The Goth style shown in high fashion classified the style on the basis of characteristics of camp culture from the viewpoint of bottom up from non-mainstream to mainstream with catwalk as the central figure.

Considering appearance of Goth, property of subculture after the 1980s as alternative subculture as well as phenomenon of latter subculture. Also it was possible to grasp attribute of lifestyle shown in music and fashion code from the viewpoint that alternative subculture was in pursuit of individual personality and autonomy. As an alternative subculture, Goth that appeared in UK from the late 1970s to the early 80s is considered new lifestyle, which means the scene of modern underground.

Key words: Goth(고스), New Gothic(신고딕), camp(캠프), alternative subculture(대안적 하위문화), lifestyle(라이프스타일)

I. 서론

21세기의 전환기를 맞으면서 우리는 패션의 영역에서 전통으로의 회귀라는 복고적 경향이 현저해짐을 발견할 수 있다. 패션 현상의 관점에서 볼 때, 이는 세기말적인 현상에서 기인한 것으로 세기말 전후 5년간은 트렌드의 부재 혹은 다양성의 혼재라는 이색적인 움직임이 공존했다. 세기말이라는 현상

은 현대인들에게 사회심리학적 요인으로 작용하는 불확실한 미래에 대한 불안감이나 삭막한 현실과 각박한 삶에 대한 도피성을 부추겼고, 또한 현실을 탈출하여 새로운 은신처를 갈망하는 욕구 등에 촉발을 가하여 노스탈지아적 전통성의 부활을 가져왔다. 중세를 근간으로 하는 이러한 세기말적인 현상은 고딕시대의 암울함과 신비주의적인 맥락을 담고 있다. 고딕 시대의 재발견으로 20세기말에 등장한

'신 고딕(New Gothic)'이라고 불리는 트렌드는 신비성과 환상성이라는 문화적 아우라를 형성한 가운데 패션에서는 고스(Goth) 스타일을 창출하였다.¹⁾

고스는 1970년대 후반에서 80년대 초반 사이에 새롭게 생성된 고스 록(Goth rock)의 음악 장르에서 출발한 대안적(alternative) 하위문화이다. 고스는 기원적인 배경에서부터 음악과 많은 연관을 가지고 있으며, 패션의 경우, 펑크에서 영향을 받았지만 고딕의 에토스(ethos)가 표명된 특징적인 스타일로 발전되어 왔다. 그러나 21세기에 접어들어 재조명된 고스는 과거 암울한 시대상에 대한 불안과 공포의 이미지에 중세에 대한 환상과 인간 내면의 심처(心處)에 거거하는 심미적 정신상태에 어두운 측면의 부활이 추가되었다. 오늘날 이러한 현상은 무언의 두려움, 도덕적 붕괴와 사악한 방종을 탐닉하는 시대의 재현이라는 점에서 문학, 음악, 대중매체 등 현대의 문화 코드를 통해 더욱 성행하고 있다. 따라서 이 같은 감수성을 지닌 고스가 과거의 하위문화와 달리 라이프스타일로까지 승화되어 사회문화적으로 현대 패션에 어떻게 영향을 미치는지 규명할 필요가 있다.

이 연구의 목적은 대안적 하위문화 현상으로 21세기 들어와 새롭게 부각된 캠프문화로서의 고스가 현대 패션 트렌드에 어떻게 반영되어 있는지를 파악하고, 고스 스타일이 새로운 대중적 스타일로 현대패션문화의 다양성을 반영하고 있다는 점을 조명하는데 있다.

따라서 이론적 배경에서는 하위문화로서 고스의 형성 배경이 되는 19세기 이후의 고딕 문학, 음악, 대중매체의 상호 연관성을 살펴보고, 취향의 문화로 대변되는 캠프적 특징을 고스의 라이프스타일을 중심으로 그 특성과 표현 양상을 규명하고자 한다. 스타일 고찰에서는 신비로운 교감과 상상력을 강조하는 고스의 표현영역이 패션에서 어떻게 전개되고 있는지 그 유형적 특징으로 스트리트 스타일과 하이패션으로 분류하고자 한다.

고스에 대한 연구는 관련 서적 및 하위문화와 스트리트 스타일에서 나타난 다양한 문화적 현상과 음악, 클럽, 웹진 등을 대상으로 살펴보았으며, 고스

스타일은 2000년 이후 스트리트 스타일과 하이패션의 캐뉼크에 나타난 컬렉션의 자료를 가지고 실증 분석하였다.

II. 고스의 이론적 고찰

1. 고스의 정의 및 기원

Oxford의 사전적 정의²⁾로 고스는 (1) 종종 종말론적인 혹은 신비주의적인 가사를 동반하고 기타, 베이스, 드럼 등의 강렬하거나 낮은 저음의 혼합을 연주하는 록 음악의 스타일, (2) 때로 블랙의 의복과 블랙의 메이크업을 한 음악의 연주자 혹은 추종자로 명시되어 있다. 즉 고스는 음악적 장르이자 그 음악을 선호하는 사람 혹은 집단을 대변한다.

하지만 고스의 어원³⁾은 고딕에서 출발한 것으로 고딕이란 명칭은 르네상스의 이탈리아인이 중세건축을 조야(粗野)한 만족(蠻族)인 고트족(Goths 또는 Gauts)이 가지고 온 것이라고 비난한 데서 유래한 것이다. 고트족은 4세기경 로마제국을 침략한 독일 종족으로 다른 세계 사람들은 그들을 악마와 괴물이라고 불렀으며, 그 결과 고딕이란 단어는 바바리즘과 동일하게 사용되었다.⁴⁾ 고트족의 침략으로 로마 제국은 몰락하였고, 결국 16세기의 고전주의자들이 이 시대 미술이 그리이스, 로마 예술을 따르지 않은 '야만 미술'이라는 뜻으로 고트족에서 따서 붙인 말이다.⁵⁾

이후 고딕은 19세기에 미술사 개념인 신고딕으로서 유럽에 나타난 중세미술의 양식으로 등장하였으며, 특히 고딕 건축과 미술은 19세기에 북유럽에서 꽃을 피웠고 전 유럽으로 확산되었다. 또한 이 시기에 낭만주의 운동의 한 부분으로 태동한 고딕 문학은 어두움, 음울, 황량함 등의 고딕 요소를 동반한 공포와 신비감을 주제로 전개되었다. 19세기의 고딕은 표현 방식에 있어 그 시대의 좋은 취미와 좋은 감각과는 대조적으로 자기 자신을 의식하는 어떠한 저항의식을 담아내고 있다⁶⁾고 할 수 있다.

Edmund Burke⁷⁾는 그의 소설에서 고전 문화와

연관된 '전통적인 미'에 대한 매력과 거칠고 위압적인 고딕 문화의 '잠엄함'이라는 두 가지 특징이 고딕의 전형이라고 강조한다. 이는 전통적인 외관을 강조하며, 음악적으로도 가사의 의미로도 고딕의 우울하고 어두운 성향의 극적인 효과를 강조하는 고스 록의 발전으로 이루어진 것⁸⁾이라고 볼 수 있다.

오늘날 신고딕이라 불리는 고스는 새로운 취향의 문화로서 고스 록을 중심으로 그의 문화적 특징을 함축하고 있다. 고스는 빅토리아 시대의 전통미를 강조한 복식을 선호한다는 점에서 빅토리아 시대의 어둡고 신비스러운 표현을 선택하였고, 다른 한편으로는 패션을 통하여 중세의 침울함과 미래에 대한 공포감을 표현하는 것으로 해석된다. 이러한 성향으로 미루어 볼 때, 고딕의 전통과 오늘날 대안적 하위문화⁹⁾로서 고스는 일치점을 가지고 있다고 볼 수 있다.

이와 같이 고스는 영국의 신홍 하위문화에서 출발하였지만 90년대에 들어와서 전 세계적으로 확산되어 하나의 라이프스타일로 받아들여졌다. 특히 세기말 미국에서는 중세와 판타지를 근간으로 한 문화적 아우라와 함께 다양한 영화와 소설, TV 연속물을 비롯한 대중매체 등과 맞물려 새로운 중세 신드롬이 성행하였다. 이렇듯 고스는 중세를 새롭게 재해석한 고딕 문학, 고스 록과 관련된 하위문화 스타일의 재생산 개념으로 표현된 것이라 할 수 있다. 그리고 이런 현상은 세기말의 환상에 확실한 것보다는 불확실한 것에 대한 호기심, 상상, 도덕적 해이와 기이한 쾌락의 탐닉을 표현한 캠프와도 맥을 같이 하며 고스 문화를 비주류에서 주류의 이미지로 유도한 감상이라고 해석할 수 있다.

2. 고스의 형성 배경

고스는 고딕의 감수성을 라이프스타일로 승화시킨 하위문화이다. 따라서 고스는 낭만주의 시대의 공포와 신비의 환상성을 동반한 고딕 문학, 고딕 록에서 유래한 고스 록, 고딕 감수성을 표현한 대중매체 등과 관련된 하위문화 스타일의 재생산 개념으로 표현된다.

1) 고딕 문학

낭만주의 운동의 한 부분으로 계몽주의를 특징짓는 낙천주의에 반하여 꽃을 피운 고딕 문학은 18세기 후반에서 19세기 초반 사이에 영국에서 발전되었다. 고딕 작가들은 독자들에게 중세 문화에서 기인한 비정상적인 충동, 공포, 어둠 등 인간 본성의 고유한 측면의 감정들을 전달하였다. 이들은 또한 괴기적이며 초자연적인 신비감을 찬양하거나 발견하였고, 이들의 소설 속에는 공포와 신비감이 표현되어 있다.¹⁰⁾

18세기 후반에서 19세기 초반 영국 공포소설의 선구자인 고딕 작가, Horace Walpole¹¹⁾은 고딕의 흥망과 중세의 미신에 대한 '침울함'을 그의 저서를 통하여 표현하였다. 고딕 소설의 효시이자 고전으로 손꼽히는 그의 소설 『오트란토 성』(1765)은 당시 고전주의와 합리주의에 식상해 있던 독자들의 욕구를 충족시켰다. 투구가 어린 소년을 짓부수어 죽이는 충격적인 장면에서부터 신비한 사건들, 음모와 배신, 희생의 장엄한 결말에 이르기까지 공포의 드라마를 전개하였다. 이 같은 혁신적인 줄거리는 Walpole과 그를 모방하는 사람들에게 중세 유럽의 신비스럽고 색다른 취미의 표현이라는 요소가 현실 사회로부터 탈출하는 방법으로 선택된 것을 보여주었다.

또한 1990년대에 재조명된 신고딕, 즉 고스는 미국과 영국의 소설에서 더욱 확산되어 나타났다. 고딕 장르의 전통적인 틀을 재창조하여 대중성을 형성하였지만 그 주된 테마는 공포, 광기, 괴물, 죽음, 질병, 테러, 악과 비정상적인 성적인 부분들을 부각시키며 아주 강하게 고딕의 감성을 드러내었다.¹²⁾

이렇듯 소외, 죽음, 공포와 흡혈귀 등의 초자연적 존재를 표현한 고딕 문학은 그 당시 대영제국 빅토리아 시대의 사회·문화적 현상으로부터 기인한다. 빅토리아 시대의 엄격한 종교적 도덕, 엄숙함, 절제의 관습은 억제한 인간 본능과 욕망을 문학과 예술을 통해 분출하는 계기를 마련하게 하였다. 따라서 그 당시 예술가들은 가치 없는 것으로 무시되어 왔던 고딕 문화에서 자유를 찾으려고 한 것이다.

오늘날 대중들이 이해하는 고딕 문학은 이상화된

세계 또는 중세 시대를 낭만적으로 묘사하거나, 공공연하게 초자연적이고, 공포감과 환상적 신비감을 그려낸 상상의 강조 혹은 어두움과 우울한 환경을 창출하는 허구의 작품이라고 할 수 있다. 이런 관점에서 영국의 영미문학 연구가 Rosemary Jackson¹³⁾은 환상성에 대해 '익숙함과 안락함과 친밀함을 낫설음과 불안함과 기괴함으로 대체하는 것'이라고 한다. 환상성은 그 기이함을 통해 사회의 금기를 넘고 위반을 저지르는 정치적인 힘을 갖고 있다는 것이다.

이와 같이 고딕에 대한 이해는 기쁨과 공포에 대한 감정상의 극한 상태를 추구하는 것으로 자극적이고 강렬한 감정을 선호하며, 도전받거나 충격적인 감정에 몰입하고자 하는 욕구의 표현방법으로 대중적 공감대를 형성하고 있다. 또한 현실의 세계에서는 반영하기 힘든 가상세계의 체험 같은 초자연적 환상성이 고스 형성에 주요한 요소를 제공한다고 볼 수 있다.

2) 고스 록

고스의 취향을 반영한 음악 장르인 고스 록은 글램 록(Glam rock), 펑크(Punk), 뉴 로맨틱(New romantic)에 대하여 출현한 것으로 화려하고 경박한 주류 대중음악과 정반대의 어둡고 기괴한 사운드와 이미지를 추구한다. 고스 록은 고딕 록을 모태로 발전되었으며, 뉴 로맨틱¹⁴⁾과 신스 팝(Synth pop)¹⁵⁾이 대중음악의 쾌락을 강조하면서 '1980년대적'인 시장 경제의 주축에 섰다면, 고딕 록은 자학과 고통을 초현실주의적으로 표현하면서 중세적이

고도 이교도적인 효과를 강조하였다.¹⁶⁾ 이러한 고딕 록은 점점 더 어두운 분위기가 고조되면서 고스 록으로 발전하였다.

특히 1970년대 David Bowie의 양성적인 글래머와 저음 보컬은 고스의 중요한 선구자적 역할을 하였다.¹⁷⁾ 70년대 말 초기 고스 록은 어떠한 특징적인 음악 스타일을 고수하였다기보다는 언더그라운드의 움직임으로 과거 중세로부터의 문화적인 소산을 흡수하였다.

이러한 가운데 하위문화로서 고스는 1979~82년 사이에 주요한 미디어의 주목을 끌기 시작하면서 새로운 움직임으로 소개되었다.¹⁸⁾ 특히 1982년 7월, 런던에 문을 연 뱃케이브(Batcave) 클럽은 뉴 로맨틱의 상업적인 방향에 싫증나 있던 사람들을 위한 고스 클럽으로 상징되었다. 이후 고스는 펑크의 기원으로부터 완전하게 분리된 하위문화로 전개되었으며, 더욱 더 음악과 스타일적 측면에서 펑크와는 다르게 진행되었다.¹⁹⁾

음악적 흐름에 따라 고스의 외관 또한 행동이나 태도, 복식의 관점에서 중요하게 여겨졌던 우울하고 무시무시한 극적인 모습은 모호해졌다. 음악은 20세기 말 중세 신드롬과 더불어 미국에서 상업주의로 변모되어 갔다. 이와 같은 고스 록 음악의 생성과정을 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

고스 록은 스타일의 전략이나 퍼포먼스 면에서 '캠프'의 미학을 공유한다. Siouxsie Sioux나 Bauhaus의 Peter Murphy <그림 1>은 창백하고 하얀 화장과 검은 의상으로 신체를 동결한 듯한 '쇼'를 전개

<표 1> 고스 록 음악의 생성 과정

단계	시기	주요 특징
1단계 고스 초기	1970년대 후반~ 1980년대 초반	▶런던 뱃케이브를 중심으로 고딕 록이 연주됨. ▶펑크와 뉴 로맨틱의 상업주의적인 방향성과 음악성에 싫증난 사람들이 운집하게 되면서 새로운 고스 록의 음악 장르가 소개됨.
2단계 고스 중기	1980년대 중반~ 1990년대 초반	▶고스 록은 음반산업과 미디어 활성화로 새로운 움직임으로 평가되면서 전 세계적으로 확산되기 시작함. ▶정통성보다는 대중성(Popularity)의 움직임으로 변화됨. ▶여성 로커의 활발한 활동과 여성 중심의 하위문화로 진행됨.
3단계 고스 후기	1990년대 중반~ 2000년대 초반	▶고스 록이 더욱 더 극도로 변모되어감에 따라 인더스트리얼, 뉴 웨이브, 트래쉬, 메탈 등 다른 음악 장르와 결부되어 하드코어 움직임으로 변모됨. ▶세기말 중세 신드롬과 더불어 미국에서 상업주의로 변모됨.

해 당시 비평가들로부터 '작위적이고 만화 같다'²⁰⁾는 평을 받기도 했다.



〈그림 1〉 Bauhaus의 리드싱어 Peter Murphy, www.peter-murphy.info/album/archieve

이와 같이 고스 록은 음울한 저음의 보컬이 돋보이는 음악적 취향과 중세 분위기의 어두움을 연극적인 무대매너로 승화시켜 새로운 음악적 계보를 만들어 낸 것이다. 또한 이들의 퍼포먼스는 유머와 아이러니를 동반한다는 점에서 연극적이며 환상적 이미지를 주요 특징으로 한다.

3) 대중매체

고스에게 다양한 영감을 불러일으킨 대중매체로는 고딕의 요소를 차용한 다양한 영화와 드라마를 그 예로 들 수 있다. 특히 20세기 초 고딕 문학의 공포 요소를 소재로 이용한 공포영화는 고딕 시네마²¹⁾라는 장르로 분류되면서 「칼리가리 박사의 밀실」(1919)을 시작으로 다양한 공포 영화의 전성시대를 이루어 나갔다. 20세기의 뱀파이어로 불리는 「노스페라투」(1922)를 비롯하여 Bram Stoker의 「드라큐라」(1927), Mary Shelley의 「프랑켄슈타인」(1931) 등과 같은 공포영화는 고스에게 십자가, 마법, 박쥐, 괴물, 흡혈귀와 같은 공상물에서 기원한 여러 가지 이미지들을 차용하게 하였다. 예컨대, 〈그림 2〉의 「뱀파이어의 흔적」(1935)에서와 같이 남자 주인공, Bela Lugosi는 전형적인 고딕풍의 오페라 케이프를

착용하고, 죽은 자를 상징하는 푸른빛의 메이크업 등으로 드라큐라의 이미지를 선보였다. 영화 속 그의 이미지는 드라큐라의 대중적 이미지로 인식되었으며, 초기 고스 이미지 형성에 중요한 아이콘으로 등장하였다.



〈그림 2〉 뱀파이어의 흔적(1935)에서 드라큐라로 분한 Bela Lugosi

1950년대 이후 공포영화는 SF 혼합형으로 대표되었고, 90년대 이후에는 고딕의 환상성을 표현한 판타지 영화가 전 세계적으로 확산되었다. 특히 미국에서 새로운 중세 신드롬을 불러 일으켰던 「해리포터」시리즈와 함께 「반지의 제왕」등의 영화는 대중음악, 소설 등과 맞물려 더욱 성행하였다. 여기에 공포스러운 분위기를 자아낸 「엑스 파일」과 「밀레니엄」같은 TV 프로그램도 한 몫을 담당하였다. 뿐만 아니라 불가사의한 주제, UFO, 종교적인 기적에서 연쇄 살인범에 이르기까지 초자연적 사건들을 탐구해 가는 TV 연속물은 컬트 영화에 대한 애호로 이어졌다.

이렇듯 대중 매체에 만연해 있는 고딕의 아우라는 과학 기술의 소외적 힘과 그것의 비참한 사회적 결과에 대해 더해가는 무력감을 반영한다. 소회화, 폐쇄화 되는 사회, 가족과 집단 사회의 붕괴, 산업 부산품의 미적 가치관의 해체 등은 좀 더 안전하고,

행복했던 이전의 일, 과거에 대한 향수로 이어져 전통에 대한 회상을 불러일으킨다. 또한 컬트에 대한 애호, 정상적인 것과는 거리가 있는 미적 감수성의 표현과 선호는 고딕의 아우라를 형성하는 심미주의적 관점에서의 캠프 취향과도 그 흐름을 같이 하고 있다.

3. 고스의 라이프스타일

고스가 등장한 1980년대 이후 후기 하위문화 현상은 '모아서 내놓는' 클럽랜드를 의미하며, 클럽랜드는 하위문화 집단들이 모여 서로 문화를 교환하는 장소이다. 여기에 모이는 클러버들은 자신들의 스타일을 구태여 설명하려고 애쓰지 않으며 '치장' 그 자체를 즐기는데 목적이 있다.²²⁾ 이는 후기 하위문화 현상 중 가장 두드러진 특징 중의 하나로 주류에 대한 단순한 저항이나 대항의 차원이 아니라는 것이다. 즉 이들은 미묘한 일탈, 전도, 부정 속에 은밀히 내포된 승인 등 극히 다양한 감성으로 개인의 특성을 표출한다.

Featherstone²³⁾의 이론처럼 자신의 성향을 표출하기 위한 목적은 사회적으로 서열화 되는 가치라기보다는 단지 즐거움에 의한 가치 창출이라는 점을 강조하는데 있다. 그 예로 고스는 현대적인 언더그라운드의 라이프스타일을 보여주고 있다. 라이프스타일로서 고스는 앞서 언급한 것처럼 고딕 요소에서 기원한 어두움의 매력을 중심으로 그들의 취향을 극도로 추구하는 경향이 있다. 또한 개인주의적 관점에서 외관에 나타난 여성성과 모호성의 요소뿐만 아니라 관습에 대한 도전과 19세기 후반 낭만적인 충동으로 나타난 부르주아적 규범에 대한 일탈적 행위를 하는 캠프²⁴⁾와 깊은 관련을 보인다.

1) 캠프 문화로서 고스

색다른 것에 대한 취미를 일컫는 '캠프(Camp)'는 고스의 라이프스타일을 특징짓는 중요한 요소이다. 캠프의 문화적 특징이 고스의 내적·외적 가치를 표현하기 때문이다. 캠프 취향에 관한 다양한 논의는 고스를 좀 더 구체적이고 명확하게 이해할 수

있는 근거를 제시한다. Susan Sontag²⁵⁾은 그녀의 수필, 「Notes on Camp」(1964)에서 캠프를 심미주의(審美主義)의 한 양식으로 해석하며 이것은 세계를 일종의 미적(aesthetic) 현상으로 보는 한 가지 방법이라고 언급하고 있다.

캠프는 감각의 자연스러운 분위기가 아니며, 그 본질은 부자연스럽고, 인공적이며, 특정한 종류의 스타일을 일컫는다. 캠프는 과장되고 벗어난, 그래서 더 기이한 사물들을 선호하며, 이를 심미적인 경험으로 받아들인다.²⁶⁾ 고스의 중요한 특징으로 대변되는 어두움에 대한 매력은 일탈되고 비정상적인 선호로 받아들여지면서 고스만의 독특한 정체성과 차별화를 대변한다.

Sontag²⁷⁾은 또한 사람에 대한 취향으로 특히 두드러지게 가늘고 대담하게 과장된 것에 반응한다고 보았다. 고스가 취하는 방식, 즉 양성소유자(androgyny)는 캠프의 가장 중요한 이미지로 손꼽힌다. 드라마틱한 자아 표현에 대해 매우 진지하게 반응하는 고스는 유동적인 정체성을 중요시한다.²⁸⁾ 따라서 고스에게 캠프는 독특한 취향의 '스타일'로 자신의 모든 것을 대변하며 결국 캠프의 취향은 즐거움과 감상의 무드로 나타난 것이라 할 수 있다.

2) 캠프의 특성과 표현

20세기 후반의 하위문화는 포스트모던한 움직임으로 진행되어 오면서 다양한 문화적 소산을 받아들여 자신들만의 정체성과 차별화를 추구해 왔다. 앞서 언급한 것처럼 고스의 문화적 코드이자 라이프스타일인 캠프는 개인주의적 취향 및 취미 활동과 정체성에 관해 특별한 미의식을 동반하고 있다.

Babuscio²⁹⁾는 캠프의 표현 형식을 게이 감수성, 아이러니, 심미주의, 연극성, 유머 등으로 분류한다. 그는 무엇이 캠프로 인지되는가를 강조함으로써 그 대상 자체에 대한 강한 인상을 부여한다고 주장한다.³⁰⁾

연구자는 고스의 하위문화에서 캠프의 표현 방법을 Babuscio의 캠프 형식과 Sontag의 캠프 논제를 중심으로 여성성, 심미주의, 연극성의 3가지 분류 기준을 토대로 살펴보았다.

첫째, 캠프는 모순적이라는 관점에서 출발한다.³¹⁾ 모순된 대립 가운데 가장 일반적인 것은 남성성/여성성이다. 이 상관관계에서 중심적인 것은 바로 '여성성'이다. 게이 감수성, 여자 같음, 성 구별이 없는 경향 등 성정체성의 모호성을 피력하고 있으나 일탈적 측면에서의 여성성을 그 근거 기준으로 삼고자 한다.

둘째, '심미주의'³²⁾의 미학적인 것 또한 캠프의 기본적인 요소이다. 캠프를 심미주의의 한 양식으로 주장한 Sontag은 물론, Babuscio 또한 캠프는 내적으로 결합된 세 가지 관점, 예술의 관점, 삶의 관점, 그리고 사물이나 사람의 실제적인 경향의 관점에서 미학적이라고 주장한다.

캠프의 세 번째 요소는 '연극성'이다. 사람이나 사물 내의 캠프를 통찰하는 것은 연극으로서의 삶, 존재 대 역할 놀이(role-playing), 외견 대 현실에 대한 개념을 인지하는 것이다. 이는 역할의 외적 모양에 집중하는 것으로 캠프는 역할 중에서 특히 성 역할의 스타일적인 문제를 의미한다.

이와 같이 캠프는 비상식적인 취미를 세련된 형태로 다듬어낸 감성을 뜻한다. 부연하면, 여성적인 외양과 우아미, 섬세하고 상냥한 감성, 팝이나 펑키 부류에서 볼 수 있는 남녀 양성 스타일인 유니섹스 스타일이나 복장전이의 애호, 컬트영화에서 볼 수 있는 연극조의 과장된 몸짓과 어투를 특징짓는다.³³⁾ 따라서 그로테스크한 감수성으로 대변되는 캠프는 통속적이고 속물적인 취미의 한 표현이다.

이와 같이 캠프는 고스의 대표적 특징으로 자기 성찰과 감각으로의 경향, 자아에 대한 재발견, 독특한 감성에 대한 취향 및 선호, 의도적인 인위성과 극도로 극적인 과장성 등을 수용하는 것으로 묘사될 수 있다.

Ⅲ. 고스 스타일의 특성과 전개 양상

고스의 특정한 스타일을 입는다는 것은 고스와 관련된 특징적인 음악과 스타일을 입는다는 것을 의미하며, 고스의 스타일적 취향은 개인적 이미지에

따른 개인주의적 선호로 귀결된다.³⁴⁾ 고스는 스타일에 있어서 특정한 태도를 부여하는데 자신들만의 '상징적 창조성'을 중심으로 스타일의 코드를 만들어 가고 있다. 이 장에서는 2000년 이후 각각 스트리트스타일과 하이패션에 표현된 고스 스타일을 그 유형별로 살펴보고자 한다.

1. 스트리트 스타일에 표현된 고스 스타일

고스는 다른 하위문화와 비교해 볼 때 외관이 매우 특징적이다. 검정의 머리 염색과 의상, 하얀 메이크업, 어두운 립스틱 등은 전형적인 고스 스타일의 특징을 드러내며 이들은 때때로 양성적인 면모를 보여준다. 고스가 표현하는 특색 있고 다양한 스타일이 이들의 창의적이고 미적인 표현수단으로 인식되면서 전 세계적으로 광범위하게 진행되고 있다. 고스의 화려한 의상은 영혼의 심처를 대변하며, 자신이 위치한 사회적 공간 어디에서나 자신을 보여주는 수단이 된다.

1) 트래드고스(Tradgoth)

트래드고스는 19세기 고딕 리바이벌로써 빅토리아 시대의 복식 요소를 참조한 복고풍 스타일을 강조한다. 이들을 흔히 정통적 고스라고 지칭하며 이 스타일은 고스 초기에 강하게 나타났다.³⁵⁾ 또한 이들은 스스로를 극적인 환상성으로 발전시키는 경향이 있으며, 시대가 흐름에 따라 정통 복식과 현대적 요소와의 이질적인 결합을 통해 새로운 스타일을 고안해 내고 있다.

트래드고스는 고딕 문학에 등장하는 18~19세기 패션의 일반적인 표현 요소로 빅토리아 시대에 리바이벌된 고딕 양식과 연관된 특정한 스타일과 옷들을 차용하여 현대적인 무드로 재창조하거나 과거의 재현 양식 자체에 대한 강조를 중시한다. <그림 3>은 19세기 빅토리아풍의 복식 요소를 강조한 의복을 입은 고스로 코르셋 드레스, 빅토리아풍의 프릴 달린 셔츠, 벨벳 재킷 등은 남성과 여성 모두에게 중요한 아이템이다.



<그림 3> Tradgoth, 2003.
www.smileygoth.com

2) 퍼키고스(Perkygoth)

퍼키고스는 트래드고스와 달리 패션에 있어서 밝고 경쾌한 이미지를 표현한다.³⁶⁾ 이들은 이미지의 표현에 있어서 기존의 정통적 고스와는 상충된 개념이지만 고스의 본질은 지켜나가는 부류이다. 이들은 피어싱, 다채로운 헤어스타일과 메이크업 등의 키치적인 감각과 함께 90년대 중반이후 다양한 스타일을 추구하며 고스 문화를 발전시켜 왔다.

퍼키고스는 특히 집단에 적극적으로 참여하며 개인주의적 스타일의 끊임없는 개발과 더불어 테크노 장르에서 영향을 주고받으며, 다양한 스타일적 유동성을 즐긴다. 이들은 다양한 색상의 상의, 워트있는 프린트나 애니메이션 프린트의 아이템을 선호하며,



<그림 4> Perkygoth, 2002.
www.smileygoth.com

작은 사이즈의 탑을 겹겹이 입어서 코디네이트하는 경향이 있다. <그림 4>의 미니스커트와 타이트한 상의는 남녀 모두에게 인기있는 아이템이다.

3) 트랜스고스(Transgoth)

트랜스고스는 캠프적 기상을 반영한 복장전이(cross-dressing), 드랙(drag), 복장 도착(Transvestism) 등으로서 퀴어성³⁷⁾을 표현한 패션을 강조한다. 트랜스고스 스타일은 전통적인 남성과 여성의 복장 체계를 모호하게 만들어 극적인 외관을 창출하는데 그 목적이 있다. 고스 자신들도 상대방 성(性)에 대한 강한 호기심으로 드랙을 즐기기도 한다.

트랜스고스의 남성 대부분은 <그림 5>와 같이 스커트 착용을 애호한다. 개인적 일탈의 점진적 변화에 의해서 남성과 여성 고스들에 의해 착용된 스커트는 여성 전용 아이템이 아니라 남성들에게도 통상적인 아이템으로 각광받고 있다.



<그림 5> Transgoth, 2001.
www.ciphergoth.org/photos/whitby

4) 페티시고스(Fetishgoth)

페티시고스는 혼성의 정체성(hybrid identity)을 드레스 코드화하고 미래주의적 스타일의 조합으로 표현된다. 이는 펑크의 미적 감각 중 외설적인 부분을 차용한 것으로 후에 퍼브(Perv)의 하위문화 스타일로 발전된다.

고스의 스타일적 특징이 여성성을 강조하는 것이

므로 극도의 여성성 추구는 페티시를 강조한 과장된 이미지의 외관을 표현한다. <그림 6>의 여성 고스들의 경우, 타이트레이싱의 코르셋 상의와 하드코어 스타일의 플랫폼 부츠를 착용하고 있다. 이 유형은 시대가 지남에 따라 다양한 페티시 의상으로 선보였고, 90년대 중반이후 클럽 풍경에서 많이 전개되고 있다.



<그림 6> Fetishgoth, 2003.
www.ciphergoth.org/photos/whitby

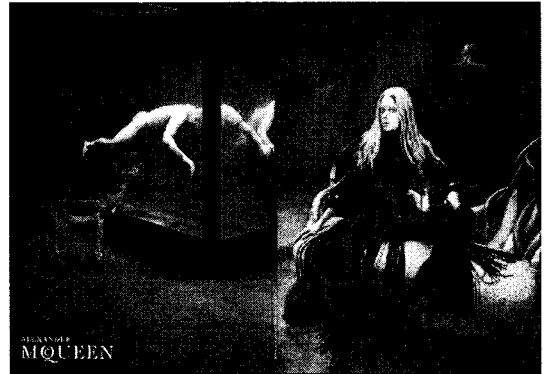
2. 하이패션에 표현된 고스 스타일

1990년대 이후 고스의 특징적 이미지를 차용한 스타일은 성공적으로 주류 디자이너에 의해 전유되었다. 어두운 고딕 요소들은 스트리트는 물론 하이패션에서 절대적인 경향으로 변모되었다.

Alexander McQueen, Gucci, YSL, Victor & Rolf, Julien MacDonald 등의 캣워크에는 고스의 스트리트 스타일을 하이패션으로 승화시킨 디자인과 캠프적 감수성을 반영한 스타일이 소개되었다. 특히 McQueen은 2002년 F/W 컬렉션에서 고스의 아우라와 이를 차용한 스타일을 광고 이미지로 전개하였다(<그림 7>). 으스스한 비감, 죽은 시체, 가녀린 사슴과 검정 의상의 모델 등은 컬트영화의 한 장면을 보여주었다.

하이패션에 표현된 고스 스타일은 II장 3에서 언급되었듯이 캠프로서의 고스 스타일에 나타난 여성

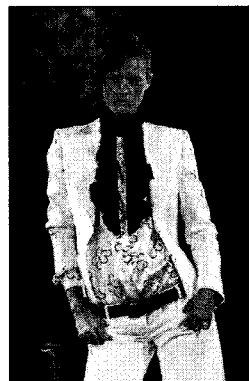
성, 심미주의, 연극성의 세 가지 주제로 설정하여 분석하였다.



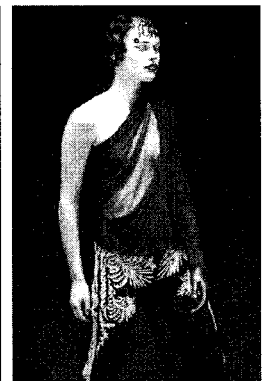
<그림 7> McQueen, 2002 F/W 광고, Vogue, 2002, Sep.

1) 여성성

'여성스러운' 요소를 강조한 관점에서 여성성의 표현은 남성성의 여성화와 관련되어 있으며 고스의 여성지향적인 라이프스타일과도 연관성이 있다. 캠프의 감수성에서 살펴본 여성성은 드랙의 문화, 복장 전이, 복장도착 등의 다양한 성적일탈의 이미지를 반영한 결과로 해석될 수 있다.



<그림 8> Macdonald, 2002
www.firstview.com



<그림 9> McQueen, 2001
www.firstview.com

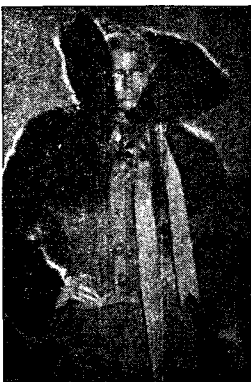
캠프의 특성이 고스의 중요한 요소로 간주되면서 다양한 성 체험을 통한 패션이 상향전과 되었다. <그림 8>은 Macdonald의 남성복식의 여성화를 표

현한 디자인으로 꽃문양 셔츠, 폴리츠와 프릴로 접은 타이 등 다양한 디테일의 특징을 반영하고 있다. <그림 9>는 McQueen의 디자인으로 귀여한 성정체성의 이미지를 잘 표현한 얇게 비치는 소재로 만든 상의와 꽃문양이 들어간 바지와와의 코디네이션이 독특한 조화를 이루고 있다.

2) 심미주의

패션에서 심미주의의 특징은 경험의 탐험을 통한 개인적 자유의 수단으로서 스타일의 독창성을 추구하며, 이국적이고 데카당스적인 요소를 동반한다. 또한 이는 보편적이고 긍정적인 이미지에 대한 전복으로 나타나기도 한다.

이러한 견지에서 볼 때, 캠프적 감수성의 심미주의의 요소는 고스의 스트리트 스타일 중에서 트래드 고스 스타일을 차용한 것이라 할 수 있다. 이는 19세기에 유행한 신고딕의 트랜드와 함께 검정색으로 대변되는 빅토리아풍의 스타일적 표현을 한층 더 촉진시켰다. 하이패션에 나타난 스타일로는 수도사복장에서부터 프록코트, 케이프 등이 심미주의적 관점에서의 고스 스타일을 보여준다.



<그림 10> Victor & Rolf, 2002, www.firstview.com



<그림 11> McQueen, 2002, www.firstview.com

<그림 10>은 Victor & Rolf의 컬렉션으로 거대한 오페라 코트를 엄숙한 이미지로 표현하였다. <그림 11>은 McQueen의 디자인으로 변형된 테일러링에 데카당스의 이미지를 느끼는 해골의 액세서리를 강

조하여 심미주의의 특징을 고조시켰다.

3) 연극성

패션에 나타난 연극적 요소는 귀여적 표현을 중심으로 한 과장, 기이함, 키치, 패러디와 혼성모방 등으로 표현된다. 캠프의 관점에서 연극성은 '진짜' 남자 혹은 여자가 되는 척하기 위해 자신의 모습을 변신하는 것으로 무대를 강조한다.³⁸⁾ 이런 변신은 사회에 의해 규정된 성역할과 관련된 취향과 행동 등에 대한 문화적인 표준 규범 대신 일탈 혹은 가식적인 표현수단으로서의 인위성을 내포한다.

연극성에 있어서 캠프는 개성을 발휘하게 만들며, 초현실적인 분위기와 비감 등을 표현한다. <그림 12>는 고스로 유명한 Marilyn Manson의 이미지를 패러디한 메이크업과 Manson의 얼굴이 프린트된 Versus의 빅 코트 디자인으로 과장된 연극성을 표현하고 있다. <그림 13>은 오페라의 유령을 연상시키는 연극적 요소를 표현한 스타일로 강한 이미지를 전달한다.



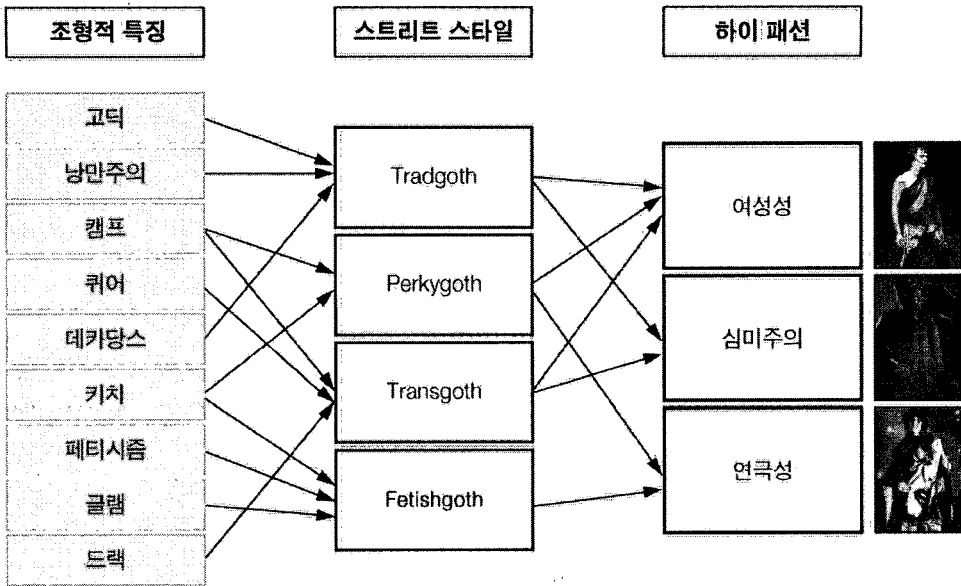
<그림 13> McQueen, 2002, www.firstview.com



<그림 12> Versus, 2002, Nov. W, 2002, Nov.

21세기 고스의 스트리트 스타일을 이루는 조형 요소들과 하이패션에 전개된 미적 구성 요소들을 정리해 보면 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 고스 스타일의 주요 전개도



IV. 결론

본 연구는 1980년대 출현하여 대안적 하위문화로서 비주류로 남아있던 고스가 21세기 복고주의적 경향의 트렌드와 함께 주류인 패션 디자이너 캣워크의 영감의 원천으로 어떻게 수용되었는지를 파악하고자 하였다.

고스는 오늘날 문화 전반에 불어 닳친 중세 신드롬과 어두운 이면의 환상성이라는 주제에 대한 새로운 시각으로 표현되었다. 트렌드로 떠오른 전통성의 부활과 가상(假想) 세계에 대한 동경은 인간의 내면에 숨겨져 있는 이상세계에 대한 표현의 발로라고 할 수 있다.

고스는 1980년대의 대중문화에 반기를 든 고스 록을 시작으로 자학과 고통을 초현실주의적으로 표현하면서 중세적이고도 이교도적인 효과를 유도하였다. 고스 록으로 시작된 음악적 움직임은 고딕문화에서 영향을 받은 스타일과 결부되어 색다른 고스 스타일을 창출하였다. 또한 고스의 하위문화 특징을 표현하는데 있어서 캠프의 진행방식은 그들만의 감수성을 공유하기 위한 미의식의 코드임을 알

수 있다. 여성성, 심미주의, 연극성 등의 캠프적 특성은 고스의 라이프스타일을 대변하는 특성이자.

스트리트 스타일에 등장한 고스 스타일은 중세풍과 빅토리아풍의 엄숙한 복식이미지에서부터 S&M이나 본디지(Bondage) 패션에 이르기까지 다양하게 이어졌다. 스타일의 표현은 중세풍의 미적 감각을 살린 고딕 리바이벌의 트래드고스(Tradgoth), 어둡고 암울한 이미지와는 반대로 표현된 퍼키고스(Perkygoth), 캠프의 감수성에 기반을 두고 대개 남성들에 의해 표현된 트랜스고스(Transgoth), 팜프파탈의 이미지에서 영향을 받은 페티시고스(Fetishgoth) 등 네 가지 스타일로 두드러지게 나타나고 있다.

특히 20세기말부터 하이패션에 표현된 고스 스타일은 캠프적 기상을 반영한 고스 스타일을 중심으로 모호한 성적 정체성을 반영한 남성적 여성성, 19세기 낭만주의와 빅토리아 시대의 무드를 중심으로 전개된 심미주의, 퀴어한 움직임, 과장, 기교, 인위성과 페티시적 이미지의 극치를 보여주는 연극성의 측면으로 나타났다.

끊임없이 변화하는 세상에서 차별화된 욕구와 반

복되는 일상생활을 새롭게 만들고자 하는 노력은 신비한 분위기에서 영감을 얻고 싶은 사람들의 문화적 유대감으로 설명된다. 연구자의 관점에서 볼 때, 새로운 취향으로서 고스 스타일은 음악에서 출발하였지만 중세의 정신에 기원을 두고 있는 복고주의적이며 자아 환상적인 감성을 동반하고 있다. 이는 21세기 신흥 하위문화를 이끌어 나가는 중요한 수단으로 새로운 중세 신드롬을 일으키며 대중매체를 통하여 하나의 라이프스타일로 받아들여지고 있다고 사료된다. 따라서 현대 패션에서 고스 스타일이 가지는 의의는 디지털 시대의 개인적인 성향들과 가상세계에 대한 동경 그리고 과거에 대한 향수를 다양한 현대 패션의 차별성으로 표현하는데 있다.

또한 캠프와 양성성을 주창하는 성 담론이 고스의 주요 특징을 이루고 있음을 볼 때, 후속연구에서는 패션의 사회문화적 관점에서 21세기형 정체성을 중심으로 고스의 역할과 가치에 대한 고찰이 더욱 깊어질 필요가 있다고 본다.

참고문헌

- 1) Grunenberg, Christoph (1997). 'Unsolved Mysteries', in Grunenberg, Christoph ed. *Gothic: Transmutations of horror in late twentieth century art*, Boston: The Institute of Contemporary Art, p. 172.
- 2) Brown, Lesley, et al. eds. (1993). *The new shorter oxford english dictionary*. Oxford: Clarendon Press, p. 1121.
- 3) Acker, Kerry (2000). *Everything you need to know about the goth scene*. New York: The Rosen Publishing Group, Inc., p. 10.
- 4) Wolfram, Herwig (1990). *History of goths*. Berkeley: University of California Press, p. 26.
- 5) *ibid.*
- 6) Baddeley, Gabin (2002). *Goth chic: A connoisseur's guide to dark culture*. London: Plexus, p. 11.
- 7) *ibid.*, p. 15.
- 8) 신현준 (2001). 록음악의 아홉가지 갈래들. 문화과 지성사, p. 179.
- 9) 1980년대 이후 하위문화의 속성을 이전과 비교해 볼 때 대안적이라 지칭한다. 후기 하위문화는 개인주의적 자율성, 소비에 대한 취향의 문화, 차별화된 요소들로 집합적인 정체성을 이룩한 라이프스타일이 특징이다. 특히 고스의 라이프스타일은 타인, 혹은 타 문화, 집단과의 '구별'을 이들의 차별화된 스타일과 고딕 정서로 그 정체성을 표현하고 있다.
- 10) Acker, Kerry, *op. cit.*, pp. 12~13.
- 11) Baddeley, Gabin, *op. cit.*, p. 14.
- 12) Grunenberg, Christoph, *op. cit.*, p. 210.
- 13) 김지영 (2002. 7. 27). '책과 세상', 한국일보, 자료출처 <http://news.hankooki.com/life/book.htm>
- 14) 뉴 로맨틱은 펑크에 상대되는 개념으로 영국에서 등장한 음악 장르이다. 특정 사운드나 스타일이라기보다는 한 시대를 표현하는 의미로 해석된다. 펑크가 반사회적인 성향을 띠었던 반면, 뉴 로맨틱은 화려한 의상을 입고 쾌락을 찬미하였다. 런던의 Blitz 클럽에서 활동하였으며, 대표적인 아티스트로는 Culture Club, Adam and the Ants, Duran Duran, Spandau Ballet 등이 있다.
- 15) 신스 팝은 1980년대 유행한 뉴 웨이브의 특징적인 서브 장르 중의 하나로 각광을 받았으며, 이후 테크노 장르가 생성하는데 중요한 모태가 되었다.
- 16) 신현준, *op. cit.*, p. 179.
- 17) Hodkinson, Paul (2002). *Goth: Identity, style and subculture*. Oxford: Berg, p. 174.
- 18) *An early history of goth*, retrieved Apr. 8, 2003, www.scathe.demon.co.uk/histgoth.htm.
- 19) Smith, A. Porter. *History of the gothic subculture*, retrieved Sept. 15, 2004, from <http://www.gothics.org/subculture/news>
- 20) 신현준, *op. cit.*, p. 180.
- 21) Baddeley, Gabin, *op. cit.*, p. 43.
- 22) 정현숙, 양숙희 (1999). 하위문화 패션 출처로서의 영국 Street Style 연구. 복식, 49(1), p. 156.
- 23) Featherstone, Mike (1991). *Consumer culture & post-modernism*. London: Sage, p. 91.
- 24) Britton, Andrew. 'For Interpretation: Notes against Camp', in Cleto, Fabio (1999) ed., *Camp: Queer aesthetics and the performing subject*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, p. 138.
- 25) Sontag, Susan (1964). 캠프에 관한 노트, 이민아 옮김 (2002). 해석에 반대한다. 이후, p. 411.
- 26) *ibid.*, pp. 408~11.
- 27) *ibid.*, p. 415.
- 28) Acker, Kerry, *op. cit.*, p. 20.
- 29) Babuscio, Jack (1978). *The cinema of camp(aka camp and the gay sensibility)*, in Cleto, Fabio, ed., *op. cit.*, pp. 118~120.
- 30) 박은경 (2005). 캠프 문화로서 고스 스타일 연구. 국민대학교 테크노디자인대학원 박사학위논문, pp. 44~59.
- 31) Babuscio, Jack, in Cleto, Fabio, ed., *op. cit.*, p. 119.
- 32) 심미성은 의복의 태도에서 자신의 아름다움을 추구하고 즐거움을 얻기 위하여 의복을 착용하는 행위를 의미한다. 심미주의는 예술적 형식과 기교를 중시하고 예술의 독자성을 추구한 경향으로 모든 것을 미적인 견지에서 평가하는 태도 및 세계관을 일컫는다. 캠프는 세계를 시종일관 탐미적으로 체험하는 감수성으로 스타일이 그 구현이며 또한 사상이 담겨있는 스타일을 의미한다. (Sontag, Susan, *op. cit.*, p.430). 따라서

- 캠프의 심미주의는 그 시대적 배경, 문화적 아우라를 포함한 스타일을 의미한다.
- 33) 고충환 (2001, 8). 퀴어와 캠프, 위반의 정치학. 월간 미술, 자료출처 www.wolganmisool.com
- 34) Muggleton, David (2002), *Inside subculture: The postmodern meaning of style*. Oxford: Berg, p. 172.
- 35) Hodkinson, Paul, *op. cit.*, p. 109.
- 36) Perky Goth, retrieved March 11, 2004, from www.sfgoth.com/primer/perky.html
- 37) 퀴어(Queer)는 '기묘한, 이상한, 괴상한'의 뜻으로 성별과 성체형의 다양성을 의미한다. (Weeks, Jeffrey (1985). 서동진, 채규형 번역 (1994). 섹슈얼리티: 성의 정치, 현실문화연구, p. 112.) 퀴어의 가장 중요한 특징은 다른 남성에게 매력을 느끼는 남성의 성(性) 유형으로 이는 남자들 사이에서 일어나는 다른 광범위한 성적 역할을 통해 확인되었다. 퀴어는 결국 당신이 주로 어떤 행동을 할 것인가 혹은 해왔는가, 어떻게 느끼는가 혹은 느껴왔는가 아닌, 당신이 무엇인가 하는 문제이다.
- 38) Babuscio, Jack, in Cleto, Fabio, ed., *op. cit.*, p. 123.