

복식에 표현된 몸의 재현성과 비재현성
- 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 바탕으로 -

임 은 혁^{*}

SADI(Samsung Art & Design Institute) 패션디자인과

Representation and Non-Representation of the Body in Fashion
- Based on Simulation Theory by Jean Baudrillard -

Eun-Hyuk Yim^{*}

Fashion Design Department, SADI(Samsung Art & Design Institute)

(2007. 2. 26. 접수 : 2007. 8. 28. 채택)

Abstract

Aesthetic consciousness of the body determines the form of clothing, reflecting the time and culture as well as the individual and society. Using 'body' to analyze the clothing form, my study develops a framework by which to classify the representation and non-representation of the body in fashion.

Theoretically, this study draws from Jean Baudrillard's Simulation theory which maintains that simulation develops the whole edifice of representation. My study substitutes the successive phases of the image to that of (non) representing body in fashion. The correspondences between them are; first, 'image is the reflection of a basic reality' for the representation of physicality, second, 'image masks and perverts a basic reality' for the manipulation of physicality, third, 'image masks the absence of a basic reality' for the absence of physicality, and fourth, 'image bears no relation to any reality whatever' for the absence of body in fashion.

Aesthetic ideal of the body is visualized in the form of a dress. Fashion continues to explore forms and images that transcend the traditional representations of the clothed body. My study suggests a framework to analyze bodily representation in fashion, focusing on the relationship between the clothes and body.

Key words: body(몸), representation(재현성), non-representation(비재현성), signifiant(기표), signifié(기의).

I. 서 론

1. 연구의 목적과 의의

몸은 최근 중요한 관심의 초점이 되고 있다. 몸은 몸의 재현(representation)을 통해서만 존재하는데, 몸

의 재현과 복식에 대한 최근의 시각은 몸의 틀(framing structure)¹⁾로서의 복식이라 할 수 있다. 의복과 신체 장식은 물질성을 문화적 이미지나 기의로 상징적으로 해석하며, 일반적으로 자기와 타자, 주관과 객관, 그리고 안과 밖의 경계를 정의하고 재정하는 방식에 대해 끊임없이 실험한다.

^{*} 교신저자 E-mail : eunhyuk@hotmail.com

1) Alexandra Warwick and Dani Cavallaro, *Fashioning the Frame*. (Oxford · New York: Berg 1998), p.3.

몸은 복식의 중요한 표현대상이며, 시대나 문화, 개인이나 집단에 따른 몸에 대한 미의식의 반영은 복식의 형태를 결정한다. 복식은 몸에 직접 걸치는 건축이라 할 수 있으므로, 몸의 형태에 조응하거나 거슬러 작업하면서 얻어지는 공간적인 인식에 의해 정의되는 환경을 만든다.

20세기 후반에 들어서면서 왜곡되고 조각나거나 부재하는 몸의 패션이 주목 받고 있다. 이는 결코 독자적인 사건이 아니라, 동 시대의 사유 및 문화의 변동과 밀접한 연관 관계를 지닌다고 볼 수 있다. 최근 등장한 몸의 사회학은 복식과 몸의 관계에 대한 연구에 유용한 이론적 기반이 되고 있다. 복식만큼 몸을 즉각적으로 재현하는 문화현상은 드물며, 따라서 복식 연구는 문화 연구 전반에 있어 몸에 대한 관심을 제고하는데 중요한 역할을 하고 있다.

몸이 그 자체로 구체적인 연구 대상이 된 것은 20세기 후반이며, 그 배경에는 몸에 대한 철학적, 사회적 의미의 변화가 있다. 철학적으로는 서구 사상을 오랫동안 지배해 온 정신/신체의 이분법을 거부함으로써 몸의 중요성을 부각시킨 지적 토대가 마련되었으며, 사회적으로는 개인들이 자신의 몸을 자아정체성의 중심으로 인식하고 개인적 소유물로 정의하게 되었다.

사회학자들은 패션/복식을 고찰할 때 몸을 간과하고 복식과 몸을 분리하여 이해하는 경향이 있다. 패션 라이팅(fashion writing)(Barthes, 1985), 패션 사진(Ewen, 1976; Evans & Thornton, 1989; Lewis & Rolley, 1997) 또는 '경쟁(emulation)'과 지위 경쟁(competition)과 같은 일반론(Simmel, 1971; Veblen, 1953) 또는 '성감대의 이동'(Laver, 1950, 1955)과 같은 몸 이외의 다른 측면에 집중해온 것이다.

그러나 틸론(Tseelon)(1997), 윌슨(Wilson)(1985, 1992), 그리고 라이트(Wright)(1992)와 같은 예외적 연구 결과도 있다. 이들은 몸에 작용하는 패션의 방식을 주로 탐구하였다. 이밖에 패션을 몸의 정숙성과 에로티시즘의 타협으로 설명하거나(Flügel, 1930), 문화인류학적 관점에서 복식을 몸과 관련된 미적 형태로 설명하거나(Roach & Eicher, 1973), 형태심리학적 관점에서 복식, 인체형, 배경을 통합하는 계슈탈트적 복식 형태를 분석하거나(DeLong, 1987), 패션을 몸의 정체

성, 젠더, 에로티시즘과 관련된 현대적 삶의 특성으로 설명하거나(Wilson, 1988), 복식과 몸의 정체성과 연관지어 설명하였다(Roach-Higgins & Eicher, 1992; Davis, 1992).

국내의 연구를 살펴보면, 인체미와 복식 형태의 관계를 밝히고 복식의 미적 가치를 고찰하거나(류기주, 1990; 김정선, 1996; 김윤희, 1998; 김은희, 2002), 몸의 에로티시즘과 연관된 패션 스타일을 분석하거나(전혜정, 1994; 김경희, 1997; 송희정, 1999), 젠더와 관련된 패션 현상을 밝히거나(김경옥, 1998; 이정우, 1997; 채금석, 1999), 페미니즘 관점에서 여성성과 패션의 관계 및 미적 가치를 밝히거나(강장화, 1996; 손미희, 1997; 김은실, 1999; 최현숙, 2000), 남성성은 사회의 권력 구조에 따라 변화하는 개념임을 밝힘으로써 남성 패션의 변화를 설명하거나(이민신, 2001), 패션 아트에 등장하는 탈 신체화되고 왜곡되며 변형된 이미지들을 검토하거나(허정선·남기숙, 2004), 기호학적 관점에서 현대 예술 의상을 분석하거나(서승미, 2004), 패션에서의 신체 부재와 탈 재현 현상(박현신, 2004)을 고찰하였다.

이와 같은 여러 학문 분야에서의 몸에 관한 폭발적인 관심은 패션과 복식을 더욱 면밀히 분석하는 자극이 되고 있다. 그러나 몸에 대한 학문적 관심은 일반적으로 패션과 복식에 주목하지는 않으며, 패션/복식과 몸이라는 두 영역의 학제간 연구는 상대적으로 부족한 편이다. 이에, 복식을 몸에 관련하여 고찰하여 복식이 현상적인, 움직이는 몸에 어떻게 작용하는지를 분석하고자 한다. 복식은 자아의 재현이며 정체성과 밀접하게 연관되어 있기 때문에, 복식, 몸, 자아는 개별적이 아니라 총체적으로 인식되기 때문이다²⁾.

현대 예술가들에게 커다란 영향력을 미친 포스트모던 이론가 보드리야르(Jean Baudrillard)는 시뮬라시옹 이론을 통해 미술 표현에 있어서 전통적 위상을 인정하지 않고 사물의 본질이 이미지보다 우월하지 않다는 것을 주장하였다. 이와 같은 미학적 이상을 창조하는데 사용되는 전략에 대한 형태 분석은 복식에서의 미의 개념에 대한 새로운 통찰력을 찾을 수 있게 하므로, 본 연구는 시뮬라시옹 이론에 근거하여 전통적인 복식과 몸의 재현 관계와 이에서 벗어난 몸

2) Joanne Entwistle, *The Fashioned Body*, (Cambridge: Polity Press, 2000), p. 10.

의 비재현 현상이 어떠한 동기와 절차를 거쳐 나타났는가를 고찰한다. 즉, 몸의 사실적인 표현과 이상형에 근접하고자 하기 위한 시도를 포함하는 몸의 재현성과 불완전한 몸을 받아들이는 포스트모더니즘 패션에 나타난 몸의 비재현성을 분석하고자 한다.

다시 말해, 본 연구의 목적은 복식과 몸의 관계에 초점을 맞추어 복식에 나타난 몸의 재현성과 비재현성의 개념을 밝혀, 이를 통해 기존의 복식뿐 아니라 새로운 복식 형태와 이미지를 분석하는 틀을 정립하는 것이다.

2. 연구의 방법과 범위

복식에 표현된 몸의 재현성과 비재현성을 고찰하기 위하여 본 연구에서는 문헌 연구와 사례 연구를 병행하였다. 복식은 독자적으로 존재하기 보다는 사회문화적 맥락 내에서 이해되어야 하며, 시대나 문화, 개인이나 집단에 따른 몸에 대한 미의식의 반영은 복식의 형태를 결정하므로³⁾, 복식의 연구는 사회학과 예술문화사와 연관하여 이루어져야 한다.

따라서, 첫째, 복식과 몸에 관한 개념을 문헌을 통해 고찰하여 복식과 몸을 보는 시각을 시뮬라시옹 이론을 중심으로 이해하여 파악하고, 이를 이론적 기반으로 하여 복식에 나타난 몸의 재현성과 비재현성에 관한 이론적 고찰을 행한다. 둘째, 복식에 표현된 몸의 재현성과 비재현성이 서양 복식사와 현대 복식에서 어떻게 나타났는지를 파악하기 위해 문헌 연구와 실제 작품의 사례 분석 연구를 병행한다. 연구의 범위로 설정한 시점은 재단법의 발달로 입체적인 인체 중심의 서구 복식의 전통이 확립된 것으로 여겨지는 14세기 중반⁴⁾부터 20세기 이후 최근의 여성복 패션이며, 복식사를 통한 문헌 연구와 함께 패션 및 복식사 관련 서적, 오트 쿠튀르와 프레타 포르테 컬렉션지에서 얻은 여성복 사진 자료를 중심으로 실례들을 분석할 것이다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 복식과 몸에 관한 이론적 배경으로서 현대 예술에서의 몸 담론의 주제가 되고 있는 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 바탕으로 복식에서의 몸의 재현과 비재현에 대한 시각을 논의하도록 한다.

1. 복식에 표현된 몸을 보는 시각

몸의 인식은 자기 인식(self-awareness)과 분리될 수 없으며 자기 인지(self-recognition)의 변경(邊境, frontier)을 나타낸다. 이 인식은 무의식적이며 몸의 경계(body boundary)의 가설적 구성에 의해 묘사된다. 우리가 신체성을 계속 유지한다는 사실은 자기의 심리학적 인식의 윤곽을 그리는 심리학적 현상으로서의 몸의 경계에 중요성을 부여하는 것이다⁵⁾. 몸의 경계는 필연적으로 모호한 경계이며, 개인적이고 문화적인 이유에서 개인은 각자가 경험하는 정도에 따라 다르게 인식한다. 몸의 경계로서의 복식은 모호성을 띠며, 모호성은 공식과 정의로는 표현해 낼 수 없고 형식화하거나 인간이 검증할 수 없는 것이다.

복식의 역할은 자기와 비자기 사이의 경계를 표시하는 역(閾, threshold)인 몸의 경계에서 발생한다. 몸복식의 역의 보호성은 패션의 과정을 가속화하며, 몸의 경계는 자기의 경험과 복식을 통한 자기 경험의 표현 사이의 접점을 나타낸다⁶⁾. 복식과 몸은 모두 이미지와 관계하는 인간의 관심 영역이다. 이에 본 연구에서는 복식을 몸의 확장으로 보고, 몸과 복식을 상호 매체적인 하나의 개념으로 간주하여 고찰하도록 한다.

인간의 몸과 복식의 관계의 친밀함은 너무도 강해서 자연과 인공의 경계를 긋는 것은 매우 어렵다. 정확히 무엇이 복식이며 어디까지가 몸이고 의복이나 장식이 어디에서 시작하는가를 파악하기란 어려운 것이다. 그 경계의 탐색은 복식에서 몸에 대한 재현과 비재현에 관한 무한한 탐구를 가능하게 한다.

복식과 몸과의 관계에 관한 선행 연구로서 들롱(Marilyn DeLong)⁷⁾은 형태 심리학 이론을 바탕으로 복식 형태 관찰을 위한 객관적이고 시지각적인 이론

3) 김민자, *복식미학강의*, (서울: 교문사, 2004), p. 14.

4) James Laver, *Costume and Fashion*, (London: Thames & Hudson, 2002), p. 62.

5) Anne Boulwood and Robert Jerrard, "Ambivalence, and its relation to fashion and the body," *Fashion theory*, Vol. 4 Issue 3 (UK: Berg, 2000), pp. 314-315.

6) *Ibid.*, p. 302.

7) Marilyn, R. DeLong, *The Way We Look: A Framework for Visual Analysis of Dress*, (Iowa: Iowa State University Press, 1987), pp. 3-51.

의 틀을 제시하고 있다. 인체와의 관련성을 고려하여 인체의 구조, 움직임, 인체가 가지는 연상적 의미, 인체와 복식간의 시각적 우선성(priority)을 염두하고 복식의 계슈탈트를 지각하여 ‘인체 우선형 - 복식 우선형’을 제안하였다. 인체 우선형(Body Prior)이란, 인체를 중시하여 복식이 인체에 대하여 종속적인 형으로서 인체의 구조적 특징이 그대로 인지되는 형이며, 복식 우선형(Clothing Prior)이란 복식이 인체의 구조적 특징을 왜곡하여 복식의 형태가 강조된 형을 말한다.

또 다른 선행 연구로서 하이만(Inggrid Heimann)⁸⁾은 1997년과 2002년에 도큐멘타(Documenta)를 방문한 여성 관람객의 복식을 분석하여, 어떤 범위까지 이차적 모형인 옷이 일차적 모형인 몸을 변경하고 수정하는가를 알아보고, 현재 여성성의 전형적인 모형을 몸과 복식의 관계의 양적 분석과 형태 분석을 통해 여성의 자아 이미지의 현실적인 공식으로 확인하고자 하였다. 그는 복식에 의해 야기된 변화를 밝히기 위해 전시에 방문한 여성들이 입은 옷을 복식이 부분적으로 보이지 않음(Clothing is (partly) missing), 복식이 대부분 몸과 일치함(Clothing is (mostly) identical with the body), 복식이 간접적으로 몸을 드러냄(Clothing is (indirectly) referring to the body), 복식이 인식 가능한 범위에서 몸을 변화시킴(Clothing is (comprehensibly) changing the body), 복식이 대부분의 몸을 부정함(Clothing is (largely) negating the body)의 5가지 단계로 구분하였다.

몸의 일차적 모형은 인위적인 이차적 모형을 위한 최초의 조형성을 의미한다. 복식은 다양한 형태와 소재, 그리고 일차적인 몸의 형태 위의 변화하는 볼륨을 통해 전개된다. 이차적 모형의 형태는 착용자에게 사회적이고 동시에 개인적인 메시지를 조직화한다. 본 연구에서는 이렇게 몸의 형태 위에 전개되는 복식의 형태를 몸을 드러내고자 하는가 아니면 감추고자 하는가, 다시 말해 몸을 재현하고자 하는가 아니면 해체하고 부정하고자 하는가를 기준으로 복식에서의 몸의 재현성과 비재현성을 설명하는데 있어, 보드리야르의 이론을 그 근거로 하고자 한다. 이는 몸의 실

체만을 대상으로 복식을 디자인하는가 아니면 몸을 포함한 주위 공간과 움직임을 대상으로 디자인하는가에 따라 재현성과 비재현성으로 구분하는 것과 같은 백락이라고 볼 수 있다.

2. 보드리야르의 시뮬라시옹 이론

보드리야르는 소비 사회의 특성을 분석하는 과정에서 모조품의 새로운 입지를 주장하며, 이미지는 실제와 어떠한 관계도 맺지 않으며 순수한 자기 모사라는 시뮬라시옹 이론을 주장하였는데, 이 이론에서 오늘날의 포스트모던적 이미지는 더 이상 어떤 지시물이나 대체물을 갖지 않고 원본이나 실체가 없는 모델들에 의해 발생하는 것으로 파악되고 있다.

어떠한 사물을 재현하는 것이 이미지이고, 이러한 이미지를 생산하는 힘이 상상력이며, 이미지에 의해 구성된 세계가 상상세계이다. 이미지가 모방할 혹은 재현할 실체가 없거나 이미지가 실체인 세계에서는 상상세계는 존재를 상실한다. 이미지는 그것이 무엇 이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하며, 기호와 그 지시 대상과의 분리 현상은 위장된 이미지인 시뮬라크르(simulacre)⁹⁾를 만들어낸다. 보드리야르 이론의 핵심 개념인 시뮬라크르는 원래 1960년대에 맥루한(Marshall McLuhan)이 사용했던 개념으로, 보드리야르가 예술과 대중문화에 관한 담론 속으로 끌어들이는 것이다. 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 일종의 가상물이다. 모방(imitation)이나 재현(representation)과는 다르게 시뮬라크르는 원상이 없는 이미지로서, 그 자체로서 현실을 대신하고 현실은 시뮬라크르에 의해 지배 받게 된다.

이와 같이 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 이는 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배 받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. 모든 권위가 실제 권위를 위장하기 위해 이미지를 만들고, 생산, 소비, 정보가 넘

8) Patricia Brattig(ed.), *Femme Fashion 1780-2004*, (Stuttgart: Arnoldsche, 2003), pp. 127-139.

9) Jean Baudrillard, "The procession of simulacra," *Art After Modernism: Rethinking Representation*, (New York: The Museum of Contemporary Art, 1984), p. 256.

10) 시뮬라시옹은 시뮬라크르의 동사적 의미로 '시뮬라크르를 하기'이다. 장 보드리야르, *시뮬라시옹, 포스트모던 사회문화론*, 하태환 역, (서울: 민음사, 1992), p. 19.

치게 되면 시뮬라시옹(simulation)¹⁰⁾을 겪게 된다. 이렇게 이미지가 넘쳐 나서 현실이 모호한 지경이 되면 시뮬라시옹의 시대가 열리고, 모든 지시대상은 소멸되어 버린다. 오히려 실제보다 시뮬라크르를 더 좋아하는 사회에서는 실재가 모두 사라지고 난 다음에, 시뮬라크르에 사실성을 부여하기 위해 사라진 실재의 인위적 부활과 실재감의 부활이 일어난다¹¹⁾.

보드리야르는 시뮬라크르의 특수성을 설명하기 위해 변화를 역사적으로 추적하였다. 그의 분석에 의하면 중세의 신본 사회와 신(神) 중심 사회가 종말을 고하는 르네상스 시기는 신의 질서에서 자연에 대한 믿음으로 전환되는 시기이다. 여기서 예술은 자연의 모방이고자 하며, 기호는 현실을 비추는 거울 역할을 한다. 또한 산업혁명 이후의 산업사회에서는 대량생산이 가능해짐에 따라 모조는 공산품으로 취급 받게 되었다. 이 과정에서 테크놀러지와 기술 복제는 새로운 실재 구성에 있어서 중요한 역할을 하게 된다. 산업적인 모조로 n개의 동일한 사물이 가능해지며, 원본과 모조는 차이가 없는 등가(equivalence)의 특성을 지니면서, 사물의 고유성과 독창성은 더 이상 문제가 되지 않는다. 르네상스에서 산업화 시대에 이르기까지 재현은 항상 현실을 바탕으로 진행된다는 공통점을 갖고 있다.

그러나 정보사회 이후 후기 산업사회로 명명되는 오늘날의 모조 개념은 자연적 현실이나 등가성의 기계적인 연속물이 아니라, 컴퓨터의 디지털 기호와 DNA 같은 순수 기호들의 조합인 가상현실의 모조로서 무한대로 동일하게 모사된다는 점에서 원본과 사본, 현실과 재현의 차이 내지 간극이 없어진다. 여기서는 현실을 모방한 것이 재현이 아니라, 재현된 것을 통해서 현실이 확인되는 전도(顛倒)가 일어난다. 이와 같이 시뮬라크르 시대에는 가상물들이 현실을 지배하게 되는데, 보드리야르는 이를 하이퍼리얼리티(hyperreality)¹²⁾라 부른다. 이것은 현실보다 더 현실적이고, 원본보다 더 원본의 행세를 한다. 시뮬라시옹은 원본도 사실성도 없는 실재, 즉 파생 실재인 하이퍼리얼리티를 산출하는 작업이다. 파생 실재는 가

장(假裝, semblance)이기 때문에 전통적인 실재가 가지고 있는 사실성에 의해서 규제되지 않는다¹³⁾. 파생 실재는 실재하는 현실과 어떤 관계를 가지고 있는 전혀 다른 현실이다. 따라서 시뮬라시옹은 재현과는 정반대이다. 재현은 기호와 실재의 등가의 원칙으로부터 출발한다.

보드리야르는 기호 이미지가 원래 실재의 반영 내지 재현을 뜻하는 것에서부터 실재와 무관한 순수한 시뮬라크르로 변하는 과정을 4단계로 설명한다. 보드리야르는 다음과 같은 양식에 근거하여 '재현은 무엇인가?'라는 의문에 대한 답을 시도하였다.

첫 번째, 이미지가 근본적 실재를 반영하는 단계는 과학적 언어나 지시적 언어의 단계로 감각적 확실성의 원초적 단계이다. 두 번째, 이미지가 근본적 실재를 은폐하고 왜곡하는 단계는 대중으로 하여금 소외와 착취의 실상을 파악하지 못하게 하는 허위의식으로서의 이데올로기적 기능을 수행하는 단계이다. 세 번째, 이미지가 근본적 실재의 부재를 은폐하는 단계는 정상파괴주의자들의 사상으로 신성의 표상 그 자체가 신의 부재를 증거하고 있기 때문에 신성의 이미지나 표상을 두려워하고 경멸하는 단계이다. 마지막 네 번째 단계는 이미지가 실재와 전혀 무관한 단계로 스스로 순수한 가짜로서 '시뮬라시옹'의 단계이다¹⁴⁾. 여기서 이미지와 실재 사이의 거리가 없어지게 되며, 이미지는 실재를 지시하지 않는다. 이미지는 하나의 실재가 됨으로써 진짜와 가짜의 구별이 없어지고, 구별 자체가 공허하게 된다.

시뮬라시옹 시대에서 몸의 기호는 무의미하며, 아무의미성은 무엇보다도 유사성의 부재와 재현의 불가능성에 기인한다. 몸은 지시 대상이 없는 묘사로서 물질 세계와의 연관성이 결여된 시뮬라크르로 존재한다.

보드리야르 이론에서의 이미지의 단계를 본 연구에서는 몸을 대상으로 하는 복식과 연관하여 설명하고자 하는데, 각각 복식이 몸의 형태와 윤곽선을 드러내는, 다시 말해 몸을 사실적으로 재현하는 단계와 복식이 몸의 일부를 과장과 축소를 통하여 신체적 특징을 감추거나 변형하는 단계, 그리고 복식이 몸을

11) *Ibid.*, p.33.

12) 최광진, *현대미술의 전략*, (서울: 아트북스, 2004), p. 165.

13) 장 보드리야르, *Op. cit.*, p. 12.

14) 최광진, *Op. cit.*, pp. 166-167.

<표 1> 시뮬라시옹 이론의 이미지의 연속적인 단계

	보드리야르의 시뮬라시옹 이론의 이미지의 연속적인 단계
몸의 재현성	1단계: 이미지는 깊은 사실성의 반영이다.
	2단계: 이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.
몸의 비재현성	3단계: 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.
	4단계: 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성에도 무관하다 :이미지는 자기자신의 순수한 시뮬라크르이다.

왜곡하거나 무시하여 신체적 특징이 부재하는 단계, 마지막으로 복식이 몸의 신체적 특징과는 무관하게 복식 그 자체로 표현되는 단계로 해석하였다.

Ⅲ. 시뮬라시옹 이론에 근거한 복식에 표현된 몸의 재현성과 비재현성

본 장에서는 앞서 고찰한 시뮬라시옹 이론에 근거한 복식과 몸을 보는 시각을 이론적 기반으로 하여, 복식과 몸과의 관계에 있어 몸의 실재와 부재를 중심으로 복식에 있어서의 몸의 재현성과 비재현성을 고찰하도록 하였다.

1. 재현성: 기표와 기의의 일치

복식에 있어서의 몸을 재현한다는 것은 이상적인 신체의 모습과 구조에 대한 시각적인 유사성을 추구하는 것이라 할 수 있다. 복식의 형태는 일반적으로 인체의 구조, 체형, 비례, 자세, 움직임으로 구분되는 인체의 구조적 특징과 밀접한 연관성을 가진다. 복식에 있어 몸은 중요한 표현의 대상으로, 인류가 옷을 입기 시작한 이래 서로 형태는 다르나 각 시대나 지역에 따라, 문화적 환경 등의 요인들에 영향을 받아 복식을 통한 몸의 재현은 꾸준히 이어져왔다.

시대와 문화에 따라 인체의 구조적 특징에 대한 미적 기준이 존재하며, 이에 따라 이상적 신체형이 재구성되고 회구의 대상이 된다. 인체 부위의 형태는 몸의 이상미를 추구하기 위한 방향으로 끊임없이 변형되어 왔으며, 몸에 착용되어 미적 가치를 발휘하는

복식 역시 신체미와 밀접한 연관을 가지게 되어, 시대에 따른 미적 복식인 패션과 인체 부위는 상호간에 영향을 주고 받아왔다. 즉, 패션과 연관된 이상적 신체형의 영향을 받아 몸은 코르셋과 같은 도구, 재단법, 취한 자세에 의해 이상형을 지향하며 변형되어 왔다. 최근에는 성형 수술로 인체 부위를 변형하기도 하여 순간적인 패션을 위한 인체 부위의 변형이 문제점으로 지적되기도 한다.

재현의 대상으로서의 몸은 재현의 과정에서 끊임없이 완벽한 형태로 추구되었고, 이상형의 몸은 현실적으로 재현될 수 있기에 많은 제한이 있다. 이상형으로서의 몸에 대한 결핍을 보충하기 위해 몸에 대한 다양한 표현들이 상상되고 시도되었다.

이와 같이 복식에서의 몸의 재현성은 현실 그대로의 사실적인 표현이든 회구하는 이상형으로 근접하고자 하기 위한 시도이든, 몸을 재현하려는 의도를 가지고 복식에 접근한 경우로 정의하고자 한다. 이는 보드리야르의 이미지의 연속적인 단계의 첫 번째와 두 번째 단계에 대입될 수 있다. 이미지가 근본적 실재를 반영하는 단계는 테일러드 슈트와 같이 복식에서 몸의 사실성을 그대로 반영하는 첫 번째 단계로, 이미지가 근본적 실재를 은폐하고 왜곡하는 단계는 코르셋의 사용과 같이 복식에서의 몸의 확대와 축소를 통해 몸의 사실성을 변질하여 이상미를 달성하려는 단계로 분석할 수 있다.

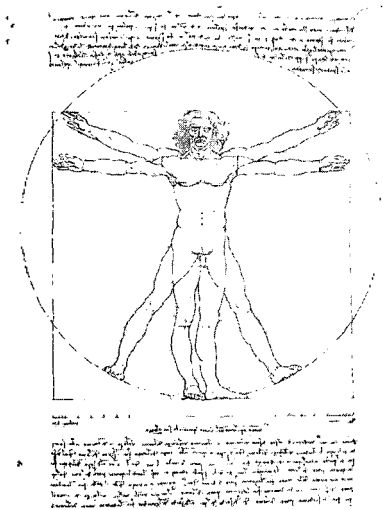
이를 복식에서의 기표와 기의의 일치성의 관점에서 고찰하면, 몸의 사실성을 재현한 복식에서는 복식의 형태가 전체적인 인체의 실루엣과 각 인체 부위에 대응하는 구조를 갖추으로써, 형태와 움직임에서의 효율성을 추구하였다고 볼 수 있으므로, 복식의 외형이라는 기표와 인체의 해부학적 구조의 반영과 활동의 고려라는 기의가 일치하게 되어 합목적성과 적합성을 추구하는 것이라 할 수 있다. 또한, 몸의 사실성의 변질이 표현된 복식은 당시의 미적 요구에 부합하기 위해 사실적인 몸의 형태에서 벗어나 확대되거나 축소된 복식 형태라는 기표를 통해, 각 인체 부위에 대한 강조는 해당하는 복식 부분의 강조로 나타남을 알 수 있으며, 이는 상응하는 인체 부위가 가지는 상징성의 강조와 연결된다. 즉, 복식의 형태 변형과 인체 부위의 상징성의 강조가 하나가 되어 기표와 기의가 일치함을 알 수 있다.

1) 1단계: 이미지는 깊은 사실성의 반영이다.

몸에 대한 인식은 복식의 형태를 결정한다. 해부학이 등장한 이후 몸에 대한 서구의 전통적인 시각은 이상적인 인체를 고전적인 미의 규칙에 따라 수직적으로 상하좌우가 대칭인 비례와 균형의 대상으로 설정하고 있다. 이러한 전제를 바탕으로 하는 인체의 구조를 의식한 재단법은 관절의 위치와 움직임, 각 인체 부위의 크기를 고려하여 신체의 결합을 어느 정도 보완하고자 하였다.

중세까지의 몸에 관한 생각은 지극히 추상적이고 감상적인데 비해, 과학적 사고가 태동하기 시작한 르네상스 시기에는 몸에 관한 해부학적 연구가 급속히 진행되었다는 사실은 주목할만하다. 고딕 미술이 거의 도외시하였으나 르네상스 시대에 관심의 전면으로 부상한 새로운 목적은 바로 고전 미술이 부여했던 이상적인 아름다움을 지니고 있는 인체의 표현이었다.

16세기 초반의 예술은 인간의 몸의 이상화에 이르는 오랜 기간에 걸친 변형을 완성하게 되었다. 로마의 건축가 비트루비우스(Vitruvius)의 인체 중심의 비례법은 르네상스가 표방하는 자연주의의 교훈, 즉 미술가가 모방해야 할 것은 자연 그 자체라는 점을 단적



<그림 1> 레오나르도 다빈치의 '인체비례도'. 1490년경.

으로 말해주는 것으로¹⁵⁾, 비트루비우스는 인체의 비례에 대한 그리스의 규범을 전했고, 이 규범들은 르네상스 시대에 다시 태어나게 된다. 다 빈치(Leonardo da Vinci)는 비트루비우스의 수학적 법칙을 검증하고 다듬어 이 법칙들에 경험에 의한 과학적 근거를 부여하기 위해 노력하였는데, <그림 1>에서 인체의 비례는 가장 완전한 기하학적 도형들과 관련되어 있었고, 이 도형들은 구형의 우주로 통합된다고 생각되었다¹⁶⁾.

화가들의 과학주의적 사고는 신체에 대한 해부학적 지식을 발전시켰다. 르네상스 시대의 화가들은 인물들이 그려진 것이 아니라 마치 조각된 것처럼 공간에 돌출되어 보이도록 최선을 다했다. 또한, 원근법에 의해서 그림 속의 인물들이 입체감 있고 사실적으로 보이게 하는 실험하는 무대를 구축하려고 노력했다¹⁷⁾. 원근법 이후는 주관적 시선이 배제되고, 사물은 객관적 거리로 표현되었다. 그것은 보는 사람의 사물에 대한 개입을 억제하고, 보는 시점을 고정시킨다는 것이다. 르네상스 시기에는 객체의 완전한 인식이 목표가 되었고, 이는 르네상스 미술의 이념이었다.

복식에서도 신체를 사실적으로 복원하고자 하는 욕망은 과학적이고 합리적인 사고를 바탕으로 하는 르네상스 시기부터 신체의 입체적인 구조를 고려한 재단법의 발전을 이룩하였다. 이성적 사고를 하는 남성의 몸을 관망하기 위해 건강한 남성의 남근과 경제적 단위인 다리가 드러나도록 코드피스(codpiece)와 트렁크 호즈(trunk hose)가 고안되었고¹⁸⁾, 관절을 따라 각 부분이 입체적으로 제작되고 합쳐져 움직임에 따라서 신체의 형태를 유지하도록 고안된 남성의 수트로 발전하였다. 이는 중세의 갑옷으로부터 유래되었는데, 갑옷은 인체의 각 관절을 따라 각 부분이 제작되고 합쳐져 하나의 단위를 이루는 것으로, 신체의 모습을 재현하면서 신체를 보호하는 기능을 한다.

서구 여성복에서의 중요한 발전은 15세기 말에 이루어졌다. 바디스(bodice)는 스커트로부터 분리되어 따로 재단되었으며, 재단사들은 바디스를 몸에 꼭 맞게 혹은 헐렁하게 만들거나, 스커트의 주름을 원하는 방식으로 만드는 등 어떠한 형태로도 드레스를 만들

15) 임영방, *미술이 걸어온 길*, (서울: 학고재, 2003), p. 74.

16) A. 리히터, *레오나르도 다 빈치의 과학노트*, 조한재 역 (서울: 도서출판 서해문집, 1998), p. 170.

17) E. H. 고프리치, *서양미술사*, 백승길, 이종승 역 (서울: 도서출판 예경, 1994), p. 178.

18) 김민자, *Op. cit.*, p. 93.

수 있게 되었다¹⁹⁾. 이러한 발전은 다양한 재단법의 출현을 가져왔으나, 보편적인 스타일이 채택되기에는 상당한 시간이 걸렸다.

복식에서의 몸의 재현은 신체의 물리적·사회적 기능의 재현뿐만 아니라 이상적인 신체의 모습과 구조에 대한 시각적인 유사성을 추구했음을 알 수 있다. 전통적인 서구의 몸에 대한 시각은 해부학이 등장한 이후 수직적인 축을 중심으로 좌우가 대칭인 적절한 비례의 고전적인 미에 근거한 인체를 이상형으로 설정하고 있다. 따라서 네크라인에서 험라인까지 좌우 대칭을 이루는 복식을 추구했으며, 관절의 위치와 움직임 및 신체 각 부분의 해부학적 구조를 의식하여 신체 각 부위의 분절성을 고려한 재단법을 통하여 신체의 길함을 보완하며 신체를 재현할 수 있었다. 김민자²⁰⁾는 시각적 유사성에 있어서 신체의 구조와 기능의 완벽한 재현의 완성은 관절의 움직임까지 고려한 20세기 모더니즘 시대의 테일러드 수트로 보았으며, 이는 이성에 기반하여 인간 몸의 합리성과 효율성을 지향하는 객관성의 논리인 모더니즘 사고에 완전히 부합되는 형태라고 할 수 있다(그림 2).

테일러드 수트 외에 현대복식에서 인체를 기준으로 하는 구조적인 재단법을 통해 몸의 사실성을 재현하는 수많은 디자인을 찾아볼 수 있으며, 이러한 디



<그림 2> Chanel suit by Karl Lagerfeld(1994년)와 Versace suit(1995년).

자인의 윤곽은 인체의 골격과 근육에 좌우되므로 인체의 움직임에 따라 다양한 형태로의 변화를 기대할 수 있다. 인체와 근접한 외곽선을 가지는 테일러드형 외에, 입체 재단 등의 구조적인 재단법에 의해 유연한 직물로 인체의 선을 따라 몸을 자연스럽게 드러내는 드레이프형 디자인이 있다. 20세기 초엽, 몸이 코르셋으로부터 해방되면서, 신체 그 자체를 가다듬고 연마하려는 움직임이 일어나, 젊고 아름다운 몸을 구상적으로 표현한 복식이 등장하였다. 몸에 딱 맞게 충실히 감싸는 복식은 의식의 변화와 기술의 발전으로 표현이 더욱 용이해졌다.

이상과 같은 재단법을 통한 몸의 사실적 재현 외에도 플리츠 소재의 개발과 같이 새로운 소재의 개발 통해 몸에 맞는 의복을 만들어내는 디자인이 있다. 뒤이어 과학기술의 발달과 더불어 발전했던 스판덱스와 라이크라를 비롯한 신축성 있는 화학 소재의 개발의 성과로, 특히 1980년대 이후의 복식은 신체의 구조를 그대로 드러내어 여성의 신체적 특성을 최대한 살리는 바디 컨셔스(body conscious) 라인으로 시각적으로 몸의 형상과 일치되었는데, 이러한 나체성의 간접적인 표현은 타인에게 과시할 수 있는 몸을 획득 하고자 하는 열망을 부추겼다.

현재 패션은 몸을 지배한다고 볼 수 있는데, 이제 코르셋으로 허리 실루엣을 조정하는 것은 불가능하다. 오늘날, 자연스러운 몸은 다이어트, 운동, 그리고 가장 과감한 경우에는 외과수술적인 방법을 통해 지배적인 미의 기준을 달성할 수 있다. 몸을 지배하는 이상과 제 2의 피부인 복식의 관계는 과거 어느 때보다 모순되고 혼란스러워졌다. 몸에 대한 공포와 숭배, 집착적인 몸의 억압과 강화는 신체의 붕괴라는 개념과 병치된다. 현재로서는 ‘옷이 날개가 아니라, 몸이 날개(Clothes no longer maketh man; bodies maketh man)²¹⁾이다.

2) 2단계: 이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.

몸의 경계를 다루면서 복식은 실제의 몸을 이상적인 몸으로 압도한다. 복식은 의지의 형태화(will-to-

19) Carl Köhler, *A History of Costume*, (New York: Dover Publications, INC., 1963), p. 193.

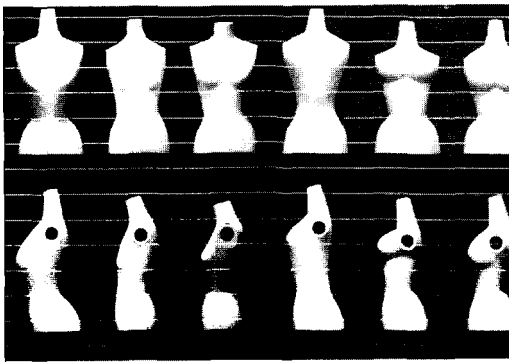
20) 김민자, *Op. cit.*, p. 93.

21) Patricia Brattig (ed.), *Op. cit.*, p. 163.

form)²²⁾를 통해 신체를 표현하는 도구라 할 수 있다. 인간은 복식을 통해 자연이 부여한 자신의 신체를 거부하고 새로운 모습을 만들고자 했다. 즉, 복식으로 표현되는 신체란 시대가 요구하는 이상적 이미지에 따라 신체 자체가 구조적으로 갖고 있는 물리적 성질의 신체에 머무르지 않고 복식을 통해서 재구성되는 것이다. 그리고 이상적 신체 이미지는 역사적으로 사교 체계의 변화에 따라 변화한다²³⁾.

인간의 미적 표현 욕구는 복식을 통한 신체미를 극대화하고자 했으며, 시대적으로 다르게 제시되는 이상적인 신체의 모습을 구현하는 도구적인 역할을 하였다. 갈망하는 대상을 좀더 아름답게 표현하기 위하여 인간의 육체를 이상화하려는 경향은 복식사를 통하여 집요하게 나타났다. 이를 통해, 신체의 특징을 감추려 하기보다는 오히려 강조하거나 과시하는데 복식의 역할이 있다고 볼 수 있다.

복식의 역사는 인체 비례를 재구성한 것이라 할 수 있다. 시대마다 시각적 눈속임, 즉 어떠한 종류이든 과장이 있었으며, 그 역할을 담당했던 것은 바로 속옷이었다. 패션의 추이와 함께 여성의 몸도 변화하고 있음은 18세기 이후 복식으로부터 코트도 복식문화연구재단이 제작한 상반신 석고상에서 확실하게 확인할 수 있다(그림 3). 여성에게서 뼈가 없는 유연한 부



〈그림 3〉 상반신 석고상. 좌로부터 5점은 교토복식문화연구재단(KCI)이, 우측의 1점은 주식회사 나나사이(Nanasai Co. Ltd.) 제작.

분, 즉 가슴, 허리 등이 어떻게 변화해 왔는지를 주목해 보면, 몸은 어떤 미의식이나 사회적인 이상에 의해 재구성되어 왔다는 것을 알 수 있다. 복식의 메커니즘은 몸의 실루엣과 때로는 물리적으로 자연적 구조를 인공적으로 변경하면서 비례와 형태를 지배하며 몸의 부위를 변형시켜왔다.

복식은 몸을 감싸는 조형이고 몸의 표면을 덮어씌우기도 하지만, 몸을 새로운 방법으로 말해주는 도구이기도 하다. 앞서 말한 석고상의 변화가 이를 역설적으로 보여주고 있다. 복식은 계속 그려내는 이상에 근거하여 몸을 다양한 방법으로 정리해서 가공하는 경향이 있다. 착의된 패셔너블한 몸과 나체의 모델의 제현 사이의 차이는 이상적인 미의 속성을 더욱 분명히 하기 위해 착의의 인체에 수정을 가함으로써 더욱 강조된다.

이와 같은 몸에 대한 이상미(ideal beauty)의 변화는 복식의 변화를 가져오는 것으로, 어떠한 외모가 가장 아름다운 것인가에 대한 인식의 일치는 그 문화권 내에서의 미에 대한 문화적 이상이며, 개개인에 있어서는 미에 대한 문화적 기준으로서 설명된다. 이 문화적 기준은 인체나 복식 형태의 특징을 평가하는 지침서로서 소수의 사람들에게 의하여 성취되며 많은 사람들이 거의 도달할 수 없는 목표로서만 존재하지만, 이 미에 대한 문화적 기준은 복식미의 표현에서 실제로 존재하며 측정 가능한 것이다²⁴⁾.

루도프스키(Bernard Rudofsky)²⁵⁾는 몸의 형태는 미와 효용에 관한 사회적 기준에 순응하도록 만들어졌다고 하였다. 많은 유행이 신체적 매력의 이상에 더 근접하기 위해 신체의 형을 수정하게 한다. 예로, 중국 여성의 전족은 미적 효과를 빌미로 신체 부위를 사실상 볼구로 만드는 것이었고, 빅토리아 시대 여성의 꼭 죄는 코르셋은 여성의 체형을 모양 짓는 수단이었다. 문화적으로 가는 허리, 작은 발, 긴 머리 등 소위 '자연스러운' 여성의 육체적 특징을 높이 평가해 왔는데, 이런 특징들을 유지하기 위해서는 가장 부자연스러운 방법이 필요하다. 복식의 메커니즘은 때로는 물리적으로 신체의 실루엣과 자연적 구조를 인

22) 허버트 리드, *조각이란 무엇인가*, 이회숙 역 (서울: 열화당, 1984), p. 43.

23) 김수경, "서양복식에 표현된 여성인체의 해석에 관한 고찰," *복식* 37호 (1998), p. 163.

24) 김민자, *Op. cit.*, p. 13.

25) Bernard Rudofsky, *The Unfashionable Human Body*, (New York: Anchor Books, 1974), p. 93.



〈그림 4〉 코르셋(1760~1770년경)
과 파니에(1775년경).

공적으로 변경하면서 비례와 형태를 지배하며, 몸의 확대와 축소를 통해 신체의 부위를 변형시켜왔다. 복식사에서는 신체를 통제하여 시대적 이상형을 만들기 위한 다양한 시도를 볼 수 있는데, 파니에, 크리놀린, 코르셋, 브래지어 등이 그 예로 신체를 조이거나 부풀려서 자연스러운 비례를 바꾸기 위해 사용되었다(그림 4).

많은 복식사학 심리학자들이 복식에서의 과장이 자아 확대감에 기여하고 있음을 밝히고 있다. 플뤼겔(J. C. Flügel)²⁶⁾은 복식은 여러 방식으로 몸의 크기를 증가시켜 우리에게 힘의 증가와 신체적 자아의 확장을 느끼게 한다고 했다. 신체 확장으로서의 복식은 자기의 신체적 한계를 설정하는 제 2의 피부 역할을 한다. 무수한 역사적인 예시에서 복식의 디테일은 더 이상 지탱할 수 없을 때까지 점점 과장되는 것을 확인할 수 있다. 유행하는 스타일의 소멸에 대한 유일한 메커니즘은 인체의 물리적 한계라고 말할 수 있다. 몸은 결국 부분적인 형태 변형에 순응하며, 불가피하게 복식을 설계하는데 있어 한계로 작용한다. 이때 강조의 대상이 된 인체의 각 부위는 해당하는 복식 부분의 강조로 나타나게 되며, 이는 상응하는 신체 부위가 가지는 상징성의 강조와 연결된다. 즉, 복식에서의 기표와 기의의 일치를 나타낸다.

물리적으로 몸의 실루엣과 구조를 인공적으로 변

경하는 방법으로, 몸의 축소를 통한 신체 부위의 변형의 대표적인 예는 코르셋의 사용이라고 할 수 있다. 확실히 여성은 코르셋의 물리적인 압박으로부터 해방되었다. 그러나 20세기 말의 비만에 대한 혐오나 심리적인 성형, 패션 시스템의 경계 안에 머물고자 하는 잠재적 욕구는 지금도 강박 관념으로 존재하고 있다. 코르셋은 항상 내재하는 사회적 구조로서의 패션으로, 패션은 ‘보이지 않는 코르셋(invisible corset)’²⁷⁾으로 작용한다고 할 수 있다. 즉, 20세기에 이르러 고래뼈로 만든 코르셋은 근육질의 코르셋(muscular corset)²⁸⁾으로 전이되었다. 코르셋은 사라지지 않고 다이어트, 운동, 성형수술 등을 통해 내면화되었다.

2. 비재현성: 기표와 기의의 불일치

포스트모더니즘 시대의 복식에서의 몸은 정체성의 혼란과 부재의 문제를 다루는 근본으로 제기되고 있다. 이제 몸은 실체로서 존재하는 것이 아니라 무한한 조작과 변화가 가능한 대상으로 변모하였으며, 신성불가침의 인본주의적 승배의 대상이 아니라, 산업적이고 기능적인 효용성을 위한 기계적 도구이며, 매매하고 교환할 수 있는 상업적·의학적·성적 대상으로 위상을 바꾸었다. 나아가 이제는 유전적 조작마저도 가능하게 되었으니, 인간의 몸의 자연적 정체성은 그 위기를 넘어서서 적극적으로 새로운 정의를 요구한다.

복식에서도 존재의 의미를 객관적으로 인식 가능한 현전의 대상에만 부여하는 서구 철학에 대한 회의로부터 시작하여, 기존의 복식 형태와 입는 방식을 부정하는 새로운 의미의 표현과 전달방식이 등장하였다. 복식은 이러한 의미 전달 체계로 사용되어 다양한 방법을 통한 조작과 변형을 통해 몸에 대한 새로운 해석과 의미를 만들어내고 있다.

포스트모더니즘 패션에서는 피부의 확장으로서의 복식의 기능에서 떠나 정체성의 문제를 제기하면서 신체로부터 추상화되어 시적인 형태로 나타나고 있다. 패션 디자이너들은 복식에서의 몸의 비재현성에 접근하는 서로 다른 방식을 취한다. 그들을 서로 연결하는 것은 착의의 신체에 대한 전통적인 재현방법

26) J. C. Flügel, *The Psychology of Clothes*, (London: Hogarth Press, 1930), pp. 46-52.

27) 아키코 푸카이, <Visions of the body 2005> 전시 카탈로그, (서울시립미술관, 2005), p. 115.

28) Valerie Steele, *The Corset: A Cultural History*, (New Haven: Yale University Press, 2001), p. 143.

을 넘어서는 형태를 탐구하는 자유로움이다.

본 연구에서는 복식에서의 몸의 비재현성을 보드리아르의 이미지의 단계를 토대로 해석함에 있어, 몸의 왜곡, 파편화와 재구성을 통해 몸의 부위 혹은 몸으로 인식하거나 느끼지 못하게 하는 복식을 몸의 사실성이 부재하는 단계에 적용하였고, 몸의 형태와 아무런 관계가 없는 조형물을 통해 몸의 평면화와 탈신체화라는 몸의 부재를 표현하는 복식을 몸의 사실성과 무관한 순수한 시뮬라크르의 단계로 해석하였다.

이를 복식에서의 기표와 기의의 일치성의 관점에서 살펴보면, 몸의 사실성의 부재, 나아가 몸의 부재를 의도한 비재현적 복식은 과거에서와 같이 시대적으로 요구되는 여성미를 재현하기 위해 사실적인 몸의 형태에서 벗어나는 복식이라고는 볼 수 없으며, 여성 복식에서 인체 구조의 외형상의 성찰을 드러내지 않아도 됨에 따라, 복식에서의 전통적인 기표와 기의가 부합되지 않고 오히려 해체되는 것으로 해석된다. 즉, 복식은 하나의 표현의 장으로 간주되어, 인체의 비례와 구조보다는 디자이너의 조형 의지가 중시되며, 인체의 구조나 동작이 최우선의 중요성을 가지지 않게 된다. 따라서 전통적인 서구 복식에서의 기표와 기의는 일치하지 않게 됨에 따라, 복식의 기능 및 복식을 착용한 신체의 기능을 박탈하는 경향을 나타낸다.

이러한 몸에 대해 비재현적인 복식에서는 몸을 디자이너의 의지를 표현하는 하나의 캔버스로 삼으며, 나아가 몸을 둘러싼 주위 공간까지 대상으로 몸의 비재현을 의도적으로 표현하는데, 주로 포스트모더니즘 패션에 나타나고 있다.

일반적으로 이러한 복식은 제작될 목적으로 만들어지는 것이 아니라, 일련의 개념의 표현으로서 만들어진다. 캣워크에서의 광경은 디자이너의 비전을 구현하는 것이며, 이러한 전시물(showpiece)은 마케팅 도구로서 기능한다. 이것들은 제작될 의도로 만들어진 것이 아니므로 바이어들의 관심을 끌지 못한다. 그러나 이는 디자이너가 자신의 레이블을 통해 강한 인상을 주고, 어쩌면 스폰서나 일차리의 제의를 받기 위해 언론과 잡지의 보도를 얻기 위한 것이다. 디자이너는 보여주는 것과 판매하는 컬렉션에 차이를 둬으로써 비즈니스를 운영할 수 있고, 또한 갤러리 전

시에 속할 수 있는 개념적인 작품을 소유하게 되는 것이다. 그러므로, 전시물은 현대 패션이 항상 구체화된 실천으로서가 아니라 때로는 이미지, 아이디어, 또는 개념적인 복식을 통해 간접적으로 유포되고 있음을 보여준다.

3) 3단계: 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.

역사적으로 예술에 나타난 몸의 왜곡(歪曲, distortion)과 변형(變形, deformation)현상은 인체를 좀더 이상적으로 표현하기 위한 시도였다. 그러나 오늘날의 현상들은 대상을 드러내기 위해서가 아니라 규범적인 것을 부정하고 일상적인 맥락에서 이탈하여 변형하거나 분열 혹은 분절시키는 경향으로 나타나고 있다²⁹⁾. 대상의 있는 그대로의 재현이 아닌 의도적 왜곡을 통한 주관적 표현에서 나타나는 몸의 비재현적 경향은 물질문명에 대한 거부, 인간성 상실, 물질만능주의라는 사회 개념의 대두 등의 환경 변화에 영향을 받았다. 인간의 외형적이고 형식적인 구조보다는 인간의 존재나 본질에 대한 사고가 등장하고, 미술사조보다는 개인적이고 주관적인 표현을 강하게 드러내며 작가의 독특한 세계를 구축하고 있다³⁰⁾.

복식에서는 대량 생산되는 획일화된 의복의 대상이 되는 규격화된 틀로서의 몸의 개념으로부터 벗어나 몸의 이상미에서 이탈하는 경향들을 통해, 정확하고 기술적인 재단 기법과 구성 방법을 통해 기존의 복식에서 중요하게 다루어왔던 신체에 정확히 일치되는 조화로운 의상에 대한 전통적인 미학적 가치를 거부하고 고정 관념이 해체되어 극도로 과장된 조형적 양상으로 표현되었음을 볼 수 있다. 즉, 기존의 가치체계에서 추구하던 인체의 균형미, 대칭성과 명료함에서 벗어나 새로운 생동감과 극단적인 변화를 주기 위해, 변형을 가시화하는 방법으로써 균형 체계의 파괴와 확대와 과장의 이미지로 변형되거나, 비정형적인 형태 등으로 나타난다(그림 5).

이러한 복식은 더 이상 제 2의 피부가 아니라, 개발한 방법을 통해 이상적인 몸이 가까운 실루엣에서 이탈하며, 인간의 중심에서 발산하는 본능적인 형태에 대한 관심을 표현한다. 이러한 경향은 몸 부위의

29) 허정선, 금기숙, “패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구,” 복식 54권 3호 (2004), p. 147.

30) 이효진, “세기말 서양복식에 표현된 Deformation에 관한 연구,” 복식 50권 3호 (2000), p. 18.



〈그림 5〉 Rei Kawakubo(1997년).

확대와 축소를 통한 몸의 왜곡, 몸의 파편화와 재구성 등의 방식으로 몸의 부위나 몸으로 인식하지 못하게 의도된 복식에서 나타나고 있다. 이렇게 몸의 사실성이 부재하는 복식에서는 더 이상 복식 부분의 형태의 강조와 인체의 각 부위가 나타내는 상징성은 일치하지 않게 되며, 오히려 복식과 몸과의 관계가 모호하게 표현되거나 은유적 또는 유희적으로 나타나게 됨을 알 수 있다.

현실 세계 또는 상상적인 장면의 일면을 묘사하는 재현적인 미술과 대조적인 추상 미술과 마찬가지로 추상 패션(abstract fashion)은 그것이 재현하는 몸보다는 복식 자체의 형태적인 측면에 초점을 맞추며, 형태와 구조, 재료와 색상, 비례와 볼륨을 탐구한다. 이러한 몸의 사실성이 부재하는 복식에서는 건강하고 매력적인 체형의 본질적인 요소로서의 대칭의 개념에 의문을 제기하기도 하고, 복식의 형태와 구조의 변형과 조작을 통해 향수를 초월하는 역사적인 이야기를 전복시켜 유희적으로 표현하기도 한다.

이렇게 고정관념을 탈피하여 몸이 자체의 물질적인 제약이나 자연의 법칙이 부과한 제약에서 벗어나는 복식에서는 몸이 중력, 해부학, 생물학 그리고 합리성에서 벗어날 수 있다. 또한, 기존의 복식 형태를 파편화하여 다시 신체 위에 재구성하는 것은 기계시대의 분열과 혼란에 대한 새롭고 강력한 은유로 받아

들여진다.

4) 4단계: 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다: 이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르이다.

재현 체계에서의 모든 기호는 다소간의 상징성을 가지고 있다. 그러나 시뮬라크르는 지시물이나 상징물을 똑같이 가장하기 때문에 상징과 상징물 사이에 재재하는 거리가 없으며, 표면성만이 남게 된다.

몸에 대한 전통적인 재현방법을 넘어서서 자유로운 형태를 탐구하는 복식, 즉, 피부의 확장으로서의 복식에서 벗어나, 몸으로부터 추상화된 형태의 복식은 보드리야르가 제시하는 시뮬라크르와 같이 몸의 어떠한 사실성과도 무관한 이미지라고 할 수 있다. 다시 말해, 기존의 복식 형태와 입는 방식을 부정할 뿐 아니라 복식과 몸 사이의 관계를 떠나 복식 자체에 초점을 맞추어 복식을 고립시켜 추상적이고 조각적인 형태로 간주하여 몸의 형태와 아무런 관계를 보이지 않는 조형물로서, 몸의 부재를 상징한다고 볼 수 있다.

이러한 디자인은 형태를 변형하는 것이 아니라 형태를 넘어서기를 시도한다. '형태(shape)가 없는 형태, 형(form)이 없는 형'³¹⁾을 추구하며, 직물이 신체의 동작에 따라 반응하고 움직이는 변형을 일으키는 것이다. 1980년대 초반 일본 패션 디자이너들이 소개한, 소재가 우선하고 그 다음에 형태가 주어진다는 전체하의 평면적인 비서구적인 복식을 그 예로 들 수 있다.

전통적으로 서구 복식의 형태는 신체의 선을 따랐다. 이는 수 세기 동안 여성들에게 다리를 가리는 긴 스커트를 입도록 요구한 정숙에 대한 사회적 이상의 강요가 덜 했던 남성의 복식에 잘 들어맞았다. 이와는 대조적으로 전통적인 아시아의 복식은 신체를 감추는 기모노와 같이 직사각형의 천을 기본으로 하여 봉제를 통해 형태를 만드는 경향이 있다. 20세기 후반 일본 아방가르드 패션 디자이너들은 인체를 상하와 좌우가 있는 수직적이고 균형적으로 보는 전통적인 서구의 관점으로부터 급진적으로 이탈하여 혁신적인 충격을 주었다.

이렇듯 비록 비재현성이 자주 '개념적인' 패션의 범주와 공통점이 있는 아방가르드 패션과 연관이 되

31) Mildred Constantine, *Whole Cloth*, (New York : Monacelli Press, 1997), p. 199.

지만, 또한 이는 오토 쿠튀르의 특징이 될 수 있다. 예술에서의 추상화가 기하학적 추상, 생물 형태적인 추상, 그리고 추상표현주의를 포함하는 것처럼, 패션 디자이너 또한 추상에 접근하는 서로 다른 방식을 취하는데, 이들은 작의의 신체에 대한 전통적인 재현방법을 넘어서는 형태를 탐구한다는 공통점을 가지고 있다. 역사적으로 쿠튀르는 '예술'로 간주되었고 발렌시아가 등 상당수의 쿠튀리에들은 소위 옷에 대한 추상적인 시각을 가지고 있었다. 오토 쿠튀르 디자이너를 7개 범주로 분류한 밀뱅크(Caroline R. Milbank)³²⁾의 디자이너 그룹 중, 복식이 인체 위에 정지된 부피를 가지며 인체의 움직임에 따라 복식의 형태가 변화하지 않는 비재현적 복식은 '건축가들(The Architects)'의 디자인에서 살펴볼 수 있다(그림 6). 이들의 디자인은 추상적인 외형을 통해 일반적으로 복식 자체가 조형적 정지 부피를 가지며, 인체의 움직임에 따라 변화하지 않는 정지 공간 구조를 가진다.

이렇게 전통적인 서구 복식의 대상으로서의 몸의 개념이 부재하는 복식에서, 몸을 포함한 주위의 공간은 화가에게 캔버스와 같은 의미로 디자이너의 표현의지를 담는 장으로 나타나며, 전체적인 몸의 실루엣에서 이탈하여 인체라는 공간을 넘어서는 양상을 보



〈그림 6〉 Le Chou Noir cape.
Balenciaga(1967년).

인다. 자연히 각 인체 부위에 해당하는 복식 부분은 서로 구분되지 않을 뿐 아니라 각 부위의 전통적인 상징성과는 일치하지 않게 되며, 전체적인 복식의 실루엣을 중심으로 은유적이거나 추상적으로 표현된다.

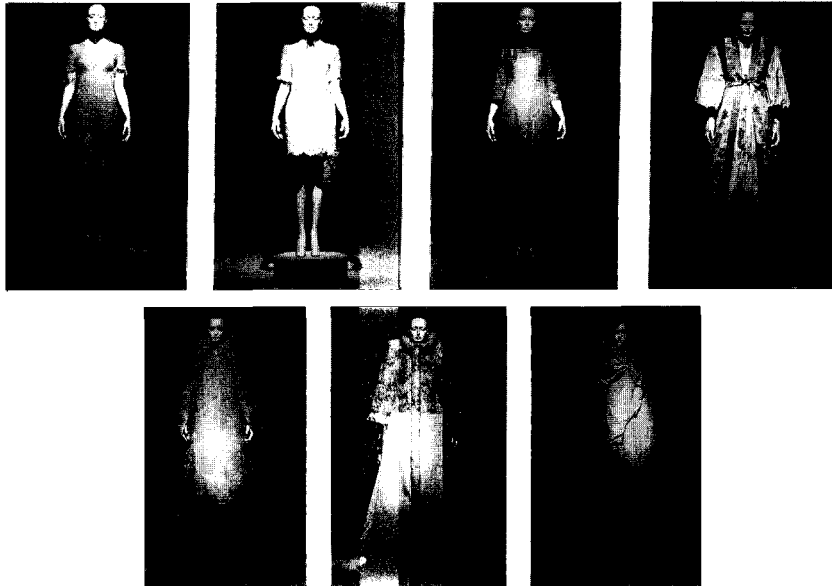
복식에서의 몸의 신체적 특징(physicality) 또는 몸의 형태를 드러내는 정도를 기준으로 이미지의 연속적인 단계에 근거하여 몸의 재현성과 비재현성을 고찰함에 있어, 이제까지 고찰한 각 단계에 해당하는 사례들은 서로 뚜렷이 구분되는 이분법적인 구분이 아닌 연속적인 단계로 몸을 재현하는 형태에 가깝거나, 몸의 비재현적인 측면이 강하다는 식으로 표현하는 것이 적합하다고 하겠다. 이러한 연속적인 변형의 과정은 〈그림 7〉의 빅터 & 로프(Viktor & Rolf)의 컬렉션에서 잘 드러난다.

빅터 & 로프는 1999년 F/W 컬렉션에서 올이 풀린 삼베로 만든 슬림을 입은 모델을 뮤직박스의 장난감 발레리나처럼 대(臺)위에서 회전하게 한 후, 자신들이 직접 등장하고 사라지는 것을 반복하며, 그 위에 다음 의상을 계속 입히는 방식으로 진행하였다. 후추통 모양의 드레스, 커다란 보석이 달린 바닷까지 달는 조끼, 플라운스 장식의 베이비 돌 드레스(baby-doll dress) 등의 순서로 총 9개의 의상을 연속적으로 겹쳐 입은 후, 약 4m 50cm의 긴 소매가 달린 캔버스 소재의 커다란 오버코트의 열 번째 의상을 입게 된다. 전체적인 쇼는 현재의 유행을 점진적으로 확장한다는 형식적인 방법을 통해 패션의 침전을 보여주는 것이었다.

이 컬렉션의 과정은 분할·분절의 물리적 과정과 차이점의 증대를 통해 몸의 신체적 특징을 뚜렷이 보여주는 첨예화(sharpening)에 반대되는 둔화(leveling)의 과정을 보여주고 있다. 즉, 복식이 몸의 사실성의 재현에서 점점 이탈하여 점차적으로 신체적 특징이 사라져 몸의 형태에 대한 인식이 불가능해진 결과, 하나의 조형적인 건축물과 같은 형태를 이루게 된 것이다.




복식에서의 몸의 재현성과 비재현성을 몸을 재현하거나 부정하는 정도에 따라 재현성에서 비재현성에 이르는 4가지 단계를 설명함에 있어, 이해를 돕기 위해 앞서 언급한 빅터 & 로프의 1999년 컬렉션 예로 들어 도식화 하였다(표 2).

32) C. R. Milbank, *Couture, The Great Designers*, (New York: Stewart, Tabori and Chang, 1985), p. 324.



<그림 7> Viktor & Rolf. 1999년 F/W 컬렉션.

<표 2> 이미지의 연속적인 단계에 근거한 복식에서의 몸의 재현성과 비재현성

	보드리야르의 이미지의 연속적 단계	복식에서의 몸의 재현과 비재현	기표/기외의 관계
몸의 재현성	1단계: 이미지는 깊은 사실성의 반영이다.	디자인과 소재에 의해 몸의 굴곡을 드러내는 몸의 사실성 재현	 기표=기외
	2단계: 이미지는 깊은 사실성을 감추고 변지시킨다.	몸 부위의 확대와 축소를 통한 몸의 사실성의 변질	 기표=기외
몸의 비재현성	3단계: 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.	몸의 왜곡, 몸의 파편화와 재구성을 통한 몸의 사실성의 부재	 기표≠기외
	4단계: 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.: 이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르이다.	몸의 평면화와 탈신체화를 통한 몸의 부재	 기표≠기외

IV. 요약 및 결론

본 연구의 목적은 복식의 형태 분석을 위해 ‘몸’을 해석기준으로 삼아 복식에서의 몸의 재현과 비재현을 구분하는 틀을 설정하는 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 이론적 토대로 삼고, 14세기 중반의 서양 복식으로부터 20세기 이후 최근 여성복 컬렉션을 대상으로, 몸의 재현성과 비재현성에 관해 문헌 연구와 실제 작품에 대한 사례 분석을 병행하였다.

이론적인 차원에서는 이미지가 오히려 본질에 우선한다는 시뮬라시옹 이론을 복식에서의 몸의 재현성과 비재현성을 분석하는 틀로 삼아 논의하였다. 이미지는 깊은 사실성의 반영이라는 첫 번째 단계를 몸의 사실성을 재현하는 복식으로, 이미지가 깊은 사실성을 감추고 변질시키는 두 번째 단계는 복식에 나타난 몸의 사실성의 확대와 축소로, 그 다음으로 비재현성이 강조되는 단계인, 세 번째, 이미지가 깊은 사실성의 부재를 감추는 단계는 몸의 사실성 부재의 단계로, 마지막 단계인 이미지가 어떠한 사실성과도 무관한 단계는 몸의 부재를 의도한 복식으로 설정하였다.

복식에 있어서 몸을 재현한다는 것은 이상적인 인체의 모습과 구조에 대한 시각적인 유사성을 추구하는 것이라 할 수 있다. 본 연구는 복식에서의 몸의 재현성을 몸의 사실적인 표현을 비롯하여 시대적 이상미에 근접하기 위한 시도까지 포함하는, 재현의 의도를 가지고 복식에 접근한 경우로 정의하였다.

복식은 항상 몸의 존재와 부재의 상호작용을 이용한다. 또한, 복식은 몸의 끊임없는 변형에 대한 경향을 강조한다. 몸의 형태와 행동의 반경을 한정하면서 몸을 사라지도록 하고, 몸을 흡수하여 외양을 변화시켜 몸과 주변 환경 사이를 구분하는 경계를 짓는 것을 불가능하게 한다.

복식은 몸에 대한 새로운 이상을 시각화하며, 몸의 부분을 드러내고 감추는 새로운 방식을 통해 몸을 가시화하는 방법을 제시한다. 앞으로도 인간은 새로운 이상을 추구할 것이고, 그때마다 복식은 인간을 표현하고 장식하는 또 다른 이미지를 만들어 낼 것이다. 본 연구는 복식과 몸의 관점에서 복식의 조형성을 파악함으로써 기존의 복식뿐 아니라 새로운 복식 형태와 이미지를 분석하는 틀을 제공한다.

참고문헌

- 폼브리차, E. H. (1963). *서양미술사*. 백승길, 이종승 역. 서울: 도서출판 예경.
- 김민자 (2004). *복식미학강의*. 서울: 교문사.
- 김수경 (1998). “서양복식에 표현된 여성인체의 해석에 관한 고찰.” *복식* 37호.
- 리드, 허버트 (1984). *조각이란 무엇인가*. 이희숙 역. 서울: 열화당.
- 리히터, A. (1998). *레오나르도 다 빈치의 과학노트*. 조한재 역. 서울: 도서출판 서해문집.
- 보드리야르, J. (1992). *시뮬라시옹, 포스트모던 사회문화론*. 하태환 역. 서울: 민음사.
- 이효진 (2000). “세기말 서양복식에 표현된 Deformation에 관한 연구.” *복식* 50권 3호.
- 임영방 (2003). *미술이 걸어온 길*. 서울: 학고재.
- 최광진 (2004). *현대미술의 전략*. 서울: 아트북스.
- 허정선, 금기숙 (2004). “패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구.” *복식* 54권 3호.
- Baudrillard, Jean (1984). “The Procession of Simulacra.” *Art After Modernism: Rethinking Representation*, New York: The Museum of Contemporary Art.
- Boulton, Anne and Robert Jerrard (2000). “Ambivalence, and its relation to fashion and the body.” *Fashion theory*. UK: Berg. Vol. 4 Issue 3.
- Brattig, Patricia (ed.) (2003). *Femme Fashion 1780-2004*. Stuttgart: Arnoldsche.
- Constantine, Mildred (1997). *Whole Cloth*. New York: Monacelli Press.
- Delong, Marilyn, R. (1987). *The Way We Look: A Framework for Visual Analysis of Dress*. Iowa: Iowa State University Press.
- Entwistle, Joanne (2000). *The Fashioned Body*. Cambridge: Polity Press.
- Flügel, J. C. (1930). *The Psychology of Clothes*. London: Hogarth Press.
- Köhler, Carl (1963). *A History of Costume*. New York: Dover Publications, INC..
- Laver, James (2002). *Costume and Fashion*. London: Thames & Hudson.

Milbank, C. R. (1985). *Couture, The Great Designers*. New York: Stewart, Tabori and Chang.
Rudofsky, Bernard (1974). *The Unfashionable Human Body*. New York: Anchor books.
Steele, Valerie (2001). *The Corset: A Cultural History*.

New Haven: Yale University Press.
Warwick, Alexandra and Cavallaro, Dani (1998). *Fashioning the Frame*. Oxford · New York: Berg.
Visions of the body 2005 전시 카탈로그 (2005). 서울
시립미술관.