

밀리터리 룩(Military Look)의 시뮬라시옹(Simulation)연구 1⁺
- 고대부터 르네상스이전까지 군복에 대한
밀리터리 룩(Military Look)의 시뮬라시옹(Simulation)현상 -

이 송 림

동덕여자대학교 패션디자인학과 박사

The Study on the Simulation in the Military Look

- Simulation Phenomenon in the period from
ancients times to in front of Middle Ages-

Lee Songlim

Doctor, Dept. of Fashion Design, Dongduk Wom's University

Abstract

The purposes of this study were to understand the military look in contemporary fashion by analyzing it based on the theory of Baudrillard, who offered explanations about images with the phenomenon of simulation, and provide basic data for the use of images in fashion by presenting new perspectives of images in fashion.

The period from ancient times to the Renaissance does not belong to any of the three orders in Baudrillard's simulacra. In other words, there was no simulacrum created in the period according to his image changes. In the military look, however, the simulation phenomenon is different from his argument. To be specific, there is a "hyperreal" one as well as the simulacrum of "generalized image" as the simulacrum of a "transmuted image." It is because fashion exists only when it is worn widely by the imitations of others and in an inseparable relationship with imitation. In fashion, simulacra can always be found, which is one of the special qualities of fashion.

Key Words : Baudrillard(보드리야르), simulation(시뮬라시옹), simulacra(시뮬라크르), military (밀리터리), image(이미지)

+ 본 논문은 박사학위논문의 내용을 부분 발췌한 것입니다.

Corresponding author: Lee Songlim, Tel. +82-16-311-1943
E-mail: songlimlee@hanmail.net

1. 서론

1. 연구 목적

패션에서의 이미지에 대한 기존의 시각은 의상으로 인해서 이미지가 부가적으로 만들어지는 것이었으나 보드리야르(Jean Baudrillard, 1981)¹⁾의 시물라시옹(simulation)²⁾이론은 이미지에 대한 정의를 규명한 것으로 이미지가 실재에 대한 부가적인 산물이 아닌 이미지 자체가 주체가 된다. 패션에서 이미지는 패션을 이미지 산업으로 정의 할 만큼 이미지와 패션은 매우 밀접한 관계에 놓여 있다. 그럼에도 불구하고 이미지에 대한 연구는 디자인 소스에 대한 연구로 이미지를 실재에 대한 반영, 즉 부속물로 간주하고 있으며 이미지의 본질과 변천에 대한 연구는 미미한 실정이다. 이는 이미지란 실체하지 않는 것을 말함으로 실재와 그 이미지의 정확한 연관성을 증명하기가 매우 난해하기 때문이다.

따라서 이미지를 정의한 시물라시옹 이론을 통하여 패션에 나타나는 이미지를 살펴보는 것은 패션에서 이미지가 부속물이 아닌 중심부에 있음을 이해하는 데 의의가 있다. 논문에서 밀리터리 룩을 대상으로 선택한 것은 전투복은 패션을 위하여 창작된 것이 아니므로 이를 이미지화한 밀리터리 룩의 변화는 보드리야르의 시물라시옹 현상을 패션에서 연구할 때 가장 합당하다고 판단되었기 때문이다.

이에 본 논문의 목적은 시물라시옹의 현상으로 이미지를 설명하고 있는 보드리야르의 이론을 바탕으로 밀리터리 룩을 분석함으로써 현대 패션에서 밀리터리 룩을 이해하고 패션에서 이미지에 새로운 시각을 갖게 됨으로써 패션에서 이미지를 활용하는데 기초 자료가 되고자 한다.

2. 연구방법 및 내용

연구방법은 보드리야르가 시대를 분류한 기간 중 고대부터 르네상스 이전까지의 군복을 선정하였으며 이후 이 시대의 군복의 밀리터리 룩(Military Look)을 통하여 시물라시옹(Simulation)현상을 알아보았다. 연구대상은 고대부터 르네상스 이전까지의 군복이 당 시대에서부터 2009년까지 밀리터리 룩으로

이미지화 되어 나타나는 것을 대상으로 하였다.

고대부터 르네상스 이전까지의 밀리터리 룩은 복식사를 비롯하여 관련 문헌과 선행연구, 인터넷, 패션 잡지, 신문기사를 대상으로 조사 분석하였다.

르네상스 이후에서부터 2000년 이전까지의 밀리터리 룩은 복식사 및 관련문헌과 선행연구, 인터넷, 패션 잡지, 신문기사를 대상으로 조사 분석하였다.

2000년 이후 2009년까지 밀리터리 룩은 www.firstviewkore.com와 www.style.com 에서 분류한 컬렉션사진을 중심으로 선정하였다. 선정된 사진은 패션전문가 5인의 검증을 거친 후 연구 대상으로 하였다.

연구 내용은 논문의 틀을 세우기 위하여 보드리야르(Baudrillard)의 저서 Simulacra and Simulation을 비롯하여 시물라시옹(simulation) 관련 서적과 선행 논문, 복식사 관련 서적과 논문 등을 통하여 연구하였다.

먼저 보드리야르의 시물라시옹 이론을 연구하여 시물라시옹의 이론적 틀을 정의하였다. 이를 바탕으로 패션에서도 시물라시옹 현상이 나타나는 경우를 알아보고 이를 패션에서의 시물라시옹 현상의 이론적 틀로 삼았다. 이를 기준으로 고대에서부터 르네상스 이전까지의 군복이 이미지화된 밀리터리 룩에 나타나는 시물라시옹 현상을 조사하였다.

II. 이론적 배경

1. 시물라시옹

1) 시물라시옹과 시물라크르

‘시물라시옹(simulation)’은 ‘시물라크르(Simulacea)’의 동사적 의미로 시물라크르를 하기이다.³⁾ 모델의 이미지를 복제하고 다시 그 복제의 이미지를 다시 복제하여 만들어지는 시물라크르를 시물라시옹 현상이라고 한다. 보드리야르는 시물라크르의 세 가지 질서를 설명할 때 시물라크르의 형태가 다름을 시사하였다. 제1의 시물라크르와 제2의 시물라크르는 우리가 알고 있는 모방과 흡사하다. 이는 원본이 우선하는 모방이다. 다시 말하면 어떤 물건을 모방할 때

모방보다 원본의 중요성을 인지하는 차원의 모방이다. 제3의 개념은 이미지의 새로운 재현방법으로 원본은 중요하지 않고 이미지가 원본의 위치를 차지하는가 하면 원본 없이 이미지가 새로운 실재로 통용되는 것을 말한다. 따라서 시뮬라시옹은 제3의 시뮬라크르 즉, 하이퍼리얼(hyperreal)을 구성하는 과정을 의미한다. 보드리야르의 시뮬라시옹 현상은 제3의 시뮬라크르가 나타나지 않는 이미지 재현을 시뮬라시옹 현상이라고 하지 않는다. 다시 말하면, 1의 시뮬라크르와 제2의 시뮬라크르를 거쳐서 제3의 시뮬라크르가 만들어지는 과정을 시뮬라시옹 현상이라고 한다. 또 제1의 시뮬라크르에서 제3의 시뮬라크르가 만들어지는 것도 시뮬라시옹 현상이다. 제3의 시뮬라크르가 시뮬라시옹하여 제3의 시뮬라크르를 다시 만드는 것도 시뮬라시옹 현상이다.

따라서 시뮬라시옹 현상은 실재 보다 더 중요해진 이미지가 주체가 되는 현상에 대한 정의이다.

2) 이미지 변화 단계와 시뮬라크르

시뮬라시옹 이론에서 이미지의 변화 단계는 보드리야르가 이미지의 초기의 형태에서부터 오늘날 이미지가 실물보다 더 중요한 시대에 이르기까지 이미지의 변화를 서술한 이론이다. 다시 말하면 시뮬라시옹의 과정에 따라서 시뮬라크르의 변화를 설명하고 있다. 그 이미지 변화 단계는 다음과 같다.

이미지는 깊은 사실성의 반영이다.

이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.

이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.

이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.⁴⁾

이미지 변화 단계에서 첫 번째는 이미지는 실재와 같은 것을 의미한다. 이때 이미지 즉, 시뮬라크르와 실재를 따로 분리할 수 없다. 이를 패션에 적용시키면 과거의 의상을 그대로 고증하는 것들이 여기에 해당한다. 이는 사실 그대로의 반영이다.

‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’는 현재의 아이템에 과거의 아이템을 코디네이션 하여 과거의 이미지를 변형 시키는 것을 의미한다. 이는

온전히 실재가 없어지는 것은 아니고 변화하는 것이다. 따라서 시뮬라크르는 과거 그대로의 이미지가 아니고 변질된 이미지이다.

‘이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다’는 실재는 사라지고 그것의 이미지만 존재하는 것을 말한다. 패션에서 살펴보면 복고 패션은 과거의 것을 카피한 패션스타일이다. 작업라인을 통해 완성된 신상품의 수량이 1000piece 라면 그 중에서 어떤 것이 원본인가 이는 과거라는 시뮬라크르 즉 이미지만을 상품화 하여 대량생산하는 것이다.

‘이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다’는 실재와 상관이 없는 시뮬라크르이다. 패션에서는 복고풍의 유행이 한 시대의 재현이 아니라 여러 시대를 혼합하여 어떤 하나의 시대의 이미지로 설명할 수 없을 때 이는 과거의 이미지를 가지고 있지만 과거의 한 시대와 상관이 없는 이미지로 설명할 수 있다. 다시 말하면 과거에 본 듯한 상품이지만 그 시대의 특성 이외의 것들이 함께 존재함으로써 과거의 한 시대와 연관성을 찾을 수 없는 이미지이다. 이렇게 만들어진 시뮬라크르 즉 하이퍼리얼은 무한히 또 다른 하이퍼리얼을 생산해낸다. 여러 가지 이미지가 재 혼합되어 점점 더 실재와는 무관한 이미지가 만들어지는 것이다.

현대시대에 보드리야르가 말한 본격적인 시뮬라시옹이 나타나는 것은 연속적인 이미지의 변화 과정 중 후반부에 속한다.

보드리야르는 이 같은 변화 단계는 인류의 문화가 발달해오는 과정 속에서 시대에 따라 시뮬라크르의 세 가지 질서를 따르고 있다고 설명하고 있다. 따라서 현 시대의 이미지를 이해하기 위해서는 역사의 연속선상에서 그 위치를 파악할 필요가 있다. 그 질서는 다음과 같다.

시뮬라크르의 세 가지 질서

시뮬라크르는 모방과 모조안의 이미지로 만들어지는 자연적인 사물 혹은 자연주의자 즉, 사람이다. 조화로우며 낙관주의자적이고, 신의 이미지에 따라 자연의 이상적인 회복과 그 이상적인 제도를 목표로 하는 자연적인 것, 혹은 자연주의자이다.

시물라크르는 에너지와 힘 위애, 기계에 의한 물
질화 위애, 그리고 모든 생산 시스템 속에 세워지고
끝없는 에너지의 행방과 세계화 그리고 지속적인 평
창의 프로메테우스적 목표를 가진 생산적인 것 혹은
생산주의자
이다.

시물라시옹의 시물라크르는 완전한 조작성, 하이
퍼리얼리티, 완전한 통제를 목표로 하는 정보, 모델,
정보통신학적 게임으로 만들어진다.⁵⁾

시물라크르의 첫 번째 질서는 자연의 법칙⁶⁾으로
자연을 모방하고 반영하는 위조가 재현의 방식이 되
며⁷⁾ 르네상스에서부터 산업혁명시대에 지배적으로
나타난다고 하였다. 첫 번째 질서의 시물라크르는
'이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다'의 이
미지 단계에서 보여주는 이미지와 동일하며 패션에
서는 현재의 제품에 과거의 제품을 코디네이션 하여
과거의 원형이 변화한 '변질되는 이미지'와 동일하
다. 패션에서의 카피는 유행의 시작으로 의상과 외
모가 다른 사람에게 의해서 그대로 차용되는 것이다.
어떤 스타일을 모델로 삼아 카피하지만 이는 원본과
같지 않다. 또 카피할 때 일부 요소만을 차용하여
자기 모습에 첨가시킴으로써 이때 자연스럽게 변형
이 일어난다고 할 수 있다. 또 일부 요소라 할지라
도 차용되는 과정에서 그 모양, 소재 그대로 차용되
지 않고 다소 모양이 바뀌고 소재도 바뀌거나 디테
일이 없어지거나 또는 첨가되어 변질되기도 한다.
따라서 이렇게 카피에 의해서 만들어지는 이미지는
원형을 변형시킨 변질된 이미지이다.

시물라크르의 두 번째 질서는 산업시대를 지배해
왔던 가치의 상업적 법칙에 근거를 둔 생산의 질서⁸⁾⁹⁾
로 설명되며 산업혁명이후부터 산업시대까지 지
배적으로 나타난다. 두 번째 질서의 시물라크르는
'이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다'에서 나타
나는 이미지의 모습과 동일하며 원본과 이미지사이
의 진실성은 문제되지 않는다. 패션에서도 다량의
동일한 상품에 의해서 이미지가 '일반화' 되는 것과
동일하다.

시물라크르의 세 번째 질서는 보드리야르가 가치
의 구조 법칙이라고 부르는 것에 근거를 둔 시물라

시옹의 질서¹⁰⁾¹¹⁾라고 설명하였다 이는 실재보다 이
미지의 가치에 의해서 지배받는 시대 하이퍼리얼이
만들어지는 시대로 정보 모델 정보통신에 의해서 가
능하며 이는 정보의 시대라고 불리는 산업시대 이후
현재에 이른다. 이는 이미지 단계의 마지막 부분에
나타나는 '이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떤 사
실성과도 무관하다'는 사실성과 관계가 없는 시물라
크르가 생성되는 하이퍼리얼과 동일하며 보드리야르
가 오늘날의 시물라시옹 현상이라고 하는 이미지의
모습이다. 패션에서도 과거 한 시대의 재현이 아니
라 여러 시대를 혼합하여 어떤 하나의 시대의 이미
지로 설명할 수 없는 것과 동일하다. 이밖에 패션에
서 하이퍼리얼은 상호텍스트, 혼성모방, 하이브리드
되어 나타나는 복합 이미지와 일맥상통하는 개념이
라고 할 수 있다. 이때 이미지들은 수평적인 개념으
로 혼합되는 것으로 이렇게 만들어진 하이퍼리얼은
이미지가 혼재되어 있기 때문에 하나의 스타일을 지
칭하는 하나의 이미지로 분류할 수 없다. 여기에 다
른 이미지가 첨가되면 하이퍼리얼은 또 다른 하이퍼
리얼이 되는 것이다.

앞에서 언급한 이미지의 연속적인 단계와 시대 순
으로 나타난 시물라크르와 관련지어서 살펴보면 다
음 <표 1>과 같이 설명할 수 있다.

따라서 처음 만들어진 하이퍼리얼보다 이미지가
계속 전위되어 만들어지는 하이퍼리얼이 더욱 더 원
본의 고유한 이미지와 관계가 없게 되는 것이다. 이
는 한 꼭짓점에 붙은 두 선처럼 처음에는 두 선의
각도가 별 차이가 없으나 나중에 갈수록 각도가 점
점 벌어지고 거리가 점점 떨어지는 것처럼 실재와
이미지의 간극은 점점 멀어지는 것을 알 수 있다.

위의 내용에서 알 수 있듯이 시대에 따라 시물라
크르는 그 모습을 달리하여 나타나고 있다. 따라서
시물라시옹을 현시대의 이미지 현상으로만 이해하는
것은 시물라시옹을 부분적으로 이해하는 것이다. 시
물라크르의 변화는 역사의 시작부터 현재까지를 구
분한 시간 안에서 이해해야 한다. 이미지의 변화 과
정이 인류의 역사 속에서 연속적인 선상에 놓여 있
기 때문이다.

<표 1> 보드리야르의 시물라시옹 현상과 패션에서의 시물라시옹 현상

이미지 변화 단계	시대구분	시물라크르 세 가지 질서	패션에서의 시물라크르
이미지는 깊은 사실성의 반영이다.	르네상스 이전		
이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.	르네상스~18세기 산업혁명까지(자연법칙의 시대)	자연주의의 시물라크르(변질된 이미지)	변질된 이미지
이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.	산업혁명 이후~산업시대 (기술시대)	생산주의의 시물라크르(부재)	일반화된 이미지
이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.	산업시대 이후~현재 (정보화 시대)	시물라시옹의 시물라크르 (하이퍼리얼)	하이퍼리얼

III. 고대에서부터 르네상스이전까지 밀리터리 룩의 시물라시옹 현상

고대에서부터 현대까지의 보드리야르의 시물라시옹 현상에 패션에서의 시물라시옹 현상을 적용한 결과는 <표 1>에서 나타난 바와 같다. 보드리야르의 시물라시옹 현상에서 나타난 각 시대의 시물라크르는 패션에서도 동일하게 적용됨을 알 수 있었다. 따라서 고대에서부터 르네상스이전까지 밀리터리 룩의 시물라시옹 현상을 분석하면 앞에서 언급한 바같이 ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다’와 동일한 결과가 도출될 것인가를 연구하고자 한다. 이 시대는 보드리야르의 시물라크르의 세 가지 질서에서 시물라크르가 나타나지 않는 시대로 시물라크르의 세 가지 질서에서 제외시킨 시대이다.

이 시대는 고대와 중세로 분류할 수 있는데 고대는 복식에 영향을 미친 전쟁에 대한 자료가 충분하지 않아서 국가별 군복을 조사했다. 중세는 복식과 많은 관련을 갖고 있는 십자군 전쟁과 군복을 주 연구 대상으로 하였다.

1. 그리스

고대 그리스 문명의 형성은 BC 1100년경부터이고 세계사에 중요한 의미가 있는 시기인 BC 700~500년경까지에는 식민 활동이 활발하여 지중해, 흑해 연안지대에 많은 식민지가 건설되었고, BC

500년경 페르시아와 전쟁을 하기도 하였다.



<그림 1> 클라미스를 입은 그리스 군인, 500BC paris Louvre

- A History of Costume in the West, p.111.

밀집대형 전투를 담당하는 고대 그리스의 중장보병인 BC 8세기말에 호플리테스(Hoplites)가 등장하기 전까지는 각개전투가 지배적인 전투방식이었을 것으로 추정된다. 그러나 이후로는 새로이 더 무거운 무기(武具)를 사용함으로써 보병의 호신장비가 더 튼튼해졌다. 이제 보병들은 금속 투구에 가슴덮개, 정강이받이를 썼으며 목둘레에 매던 방패 대신 원팔에 방패를 찢고 칼과 1.8m 길이의 던지는 창이 아니라 찌르는 창을 갖추었다.¹²⁾고 하여 금속 투구, 가슴덮개, 정강이받이 등이 군복으로 착용된 것으로

보인다.

이 외에도 그리스의 클라미스<chlamys 그림 1>¹³⁾는 대표적인 군복이었다. 이것이 일반인에게도 널리 착용되어 중요한 남성복의 하나가 되었다. 그러나 군복으로서가 먼저였는지, 일상복으로의 착용이 먼저였는지는 확인하기 어렵다. 다만 동방의 영향으로 섬세하고 풍부한 장식과 화려한 색상으로 염색되어 왕의 의상으로도 착용되었다.¹⁴⁾

이처럼 왕의 의복으로 사용된 클라미스는 군복인 클라미스의 형태를 모방하고 소재에 변화를 준 것이다. 이는 원형에서 일부를 변질시킨 것으로 ‘변질된 이미지의 시물라크르’라고 할 수 있다. 이 때 군복인 클라미스가 당시 군인의 용맹함이나 전투를 상징했다면 왕의 의복으로 사용된 클라미스는 용맹함과 군인의 자질을 이미지화한 것이라 할 수 있다.

2. 로마

BC 750년경에 세워진 로마는 BC 509년 공화정이 시작되면서 정복 활동이 왕성하여져 제정 초기까지 아프리카 북쪽, 지중해연안, 서부유럽까지 다스리게 되었다. 때문에 전쟁이 많았던 나라로 전쟁방

법, 병사들의 대우, 군복에 이르기까지 많은 발전이 이루어졌다.

로마는 그리스의 자기 부담 수행방식을 버리고 병사들에게 일당을 지급하는 직업군인 체제를 세웠다. 로마 군대는 이미 초기단계에 상비군으로 조직되어 관료적인 성격이 짙었다. 로마공화국 이전의 어떠한 군대도 법률에 의해서 관료적으로 규명된 신병모집, 조직, 지휘관, 그리고 보급에서 로마군대의 수준에 도달한 적이 없었다. 다시 말하면 로마인들은 조직의 귀재라고 할 수 있다.¹⁵⁾

갑옷도 다양하여 1세기 중반 경에 로리카 세그먼타타에(Lorica Segmantatae)가 등장 한다<그림 2>¹⁶⁾. 이 갑옷은 흔히 로마군이라고 했을 때 떠올리는 유명한 판금 갑옷이다. 또한 지휘관이나 기병들 중에는 비늘모양의 금속을 이어 맞춘 스케일메일(Scale Mail)¹⁷⁾를 입은 사람도 있었다. 로리카 하마타(Lorica Hamata)는 쇠사슬 갑옷을 의미한다.

본래 켈트, 게르만족의 갑옷이었으나 로마군은 그들 특유의 유연한 사고로 이 갑옷을 받아들였다. 로마군의 사슬갑옷은 속칭 ‘그리스 타입’이라고 하는 형태로 발전하는데, 이 그리스 타입은 가죽 밑감에 철제 고리를 연결하여 붙인 것으로 별도의 어깨받이



<그림 2> 로리카 세그먼타타에 (Lorica Segmantatae),
- A history of costume in the west, p.126.



<그림 3>
paco rabanne 1967년경,
- ファッション, p.508.



<그림 4> Alexander McQueen
2003 f/w
-www.firstviewkorea.com

가 붙어 있는 것이 특징이다. 실질적으로 로리카 세그먼트타에보다 많이 쓰였다.¹⁸⁾

로마시대에는 판금갑옷이나 사슬갑옷을 일상복으로 착용한 예는 찾아 볼 수 없다. 군인의 근무 시간이 끝나고 갑옷을 벗으면 그 시대에 일상복으로 사용했던 튜닉을 착용한 것으로 알려져 있다. 따라서 로마시대에 판금갑옷과 사슬갑옷에 의한 시뮬라크르는 나타나지 않는다.

1960년대의 파코라반은 미래적인 디자인을 한 디자이너로 유명하며 그의 디자인은 디자인에 있어서 새로운 장을 연 것으로 알려져 있다. 그의 디자인 중 <그림 3>¹⁹⁾은 철판을 연결하여 제작한 것인데 로마의 사슬군복과 유사하다. 다시 말하면 파코라반의 새로운 디자인의 장은 과거를 현대적인 것과 접목함으로써 만들어졌다고 할 수 있다. 이는 이미지 재현의 관점에서 이미지 변화 이론에 따르면 과거와 미래의 혼합으로 하이퍼리얼에 해당한다고 할 수 있다. 또 2003년 Alexander McQueen의 작품<그림 4>에서는 현대에 로마 군복을 페미닌한 감각으로 전환하여 밀리터리 룩의 남성적인 이미지와 여성적인 이미지를 혼합하여 하이퍼리얼 되었다. 여기에 로마라는 지역의 서양이미지와 엮은머리에서 나타나는 동양적인 이미지를 첨가 하고 있다. 이는 과거와 현재, 남성과 여성의 이미지 그리고 서양과 동양의 이미지를 혼합한 여러 가지 감각이 섞여 있는 밀리터리 룩이다.

그리스의 군복과 비교하면 현대에 로마 군복에 대한 시뮬라시옹 현상이 나타나는 것은 고대를 배경으로 한 영화가 대부분 로마를 소재로 제작되고 있는데서 그 이유를 찾을 수 있다. 즉, 미디어 문화의 영향이다. 2009년도부터 유행하고 있는 글래디에이터 신발은 글래디에이터라는 명칭이 붙어서 유통되고 있는데 고대 시대의 신발이 모두 비슷한 모습인데 유독 글래디에이터란 이름을 사용하는 것은 영화 글래디에이터의 영향이라 할 수 있다. 글래디에이터 신발이란 고대시대의 신발을 시뮬라시옹하여 여성적인 이미지로 하이퍼리얼 시킨 것이다. 이렇듯 미디어의 영향은 하이퍼리얼에 직접적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

3. 중세 군복

11세기 말에서 13세기말에 걸쳐 약 200년간 계속된 십자군 전쟁은 서유럽의 사회적인 변혁과 동서의 문화적 경제적 교류에 있어서 중요한 의미를 갖는다²⁰⁾. 1095년 봄에 개최된 피아첸차 공의회에서 황제 알렉시우스 콤네누스 (알렉시우스 1세:ALEXIVS I COMNENVS) 사절단이 참석하여 동방을 터키의 공격으로부터 막아달라고 요청하는 연설을 했다. 이를 시작으로 교황의 지지를 얻고 수천 명의 사람들이 즉시 서약을 하고는 바느질로 옷에 십자가<그림 5>²¹⁾를 붙이거나 맨살에 십자가 낙인을 찍었다. 이 시대는 호전적인 봉건 군주를 위한 무대였고 기사와 채무자에게는 모험과 당감, 농노에게는 속량의 기회가 기다리고 있는 매력적인 장이었다.²²⁾

십자군은 자신들의 깃발 아래 자신들의 상업을 발전 보호하여, 부가 서방으로 흘러들어오게 되었다. 십자군 원정에 의해 확산된 상업구역은 특히 베니스인의 콘스탄티노플 정복, 팔레스타인 전사들과 순례자들의 수송 그리고 동방에 있는 그리스인들과 다른 사람에게의 공급품 전달, 동방산물의 유럽으로의 수입 등에 의해 로마제국이 가장 번성했던 시대 이후 최대의 발전을 가져왔다.²³⁾

이런 배경은 문화적으로 하이브리드나 혼성 모방이 일어나는 충분한 배경을 제공하고 있다. 또 오랜 전쟁 기간 중 상인과 군인들은 여러 곳을 다니면서 다른 나라의 풍물뿐만 아니라 전쟁의 소식을 전하는 등 사건을 보도하는 역할도 하였을 것으로 이는 오늘날 미디어의 역할과 같은 일을 하였을 것이다. 또한 이와 같은 배경 때문에 의상 또한 많은 영향을 받았을 것이며, 군복이 일반복에 영향을 미칠 수 있었을 것으로 추측할 수 있다. 이 시대의 군복은 사슬갑옷과 판금갑옷, 신분을 표시하기 위한 기사의 문장, 갑옷 안에 착용했던 옷인 푸르푸엥, 그리고 슈르코 등이 있다.

1) 사슬갑옷

11세기 말 봉건제도에서 군대의 새로운 점은 기사였는데 이 기사들은 귀족 계급에서 모집하였다. 12세기 중엽에 이르러 그들의 신분은 독특한 표식으로



<그림 5> 12세, 13세기 군인 사슬갑옷1277AD
- www.siue.edu/costume



<그림 6>
사슬갑옷1277AD
- The history of costume, p.117.



<그림 7>
11세기 군인
- www.siue.edu/costume



<그림 8><그림 9>
Christian dior 2007 s/s
- www.style.com

나타나게 되었다. 시민복이었던 b্লাud 위에다 기사들은 일찍이 Caroling 왕조치하에서도 입혀졌던 갑옷으로 마지막이나 질긴 가죽으로 만들고, 뿔이나 금속으로 보강을 한 jerkin을 입거나, 7세기의 앗시리아인들이나 로마인들이 입었던 것처럼 못으로 조인고리와 사슬로 된 쇠사슬 갑옷을 입었다.²⁴⁾

이것은 다양한 모양의 금속판으로 뒤덮여 있는 것도 있었지만, 쇠사슬<그림 6²⁵⁾, 7²⁶⁾>로 만들어진 경우가 일반적이었다.²⁷⁾ 이 같은 사슬갑옷이 밀리터리 룩으로 당대에 나타나는 경우는 찾을 수 없었다. 따라서 당시대의 사슬갑옷의 시물라크르를 찾을 수 없었다.

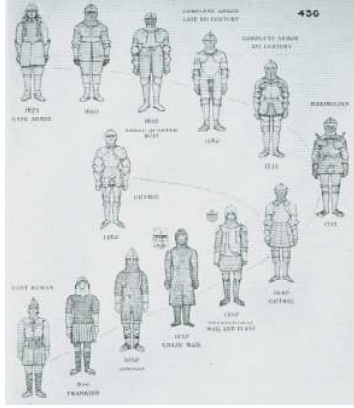
그러나 사슬갑옷이 하이퍼리얼되어 현대에 와서 나타났다. 2007년 Christian Dior는 사슬갑옷의 이미지를 디테일²⁸⁾로 사용하여 판매 가능한 의상<그림 8, 9>²⁹⁾로 하이퍼리얼 시켰다. 이는 미니멀한 이미지와 사슬갑옷의 이미지가 혼합된 하이퍼리얼이다. 또 같은 컬렉션인 2007년 Christian Dior의 작품<그림 9>는 <그림 8>과 같은 디테일인데 사용위치를 바꾸고 배열을 달리하여 이 컬렉션에서 벗어나면 디자인의 원천이 사슬갑옷에서 딴 모티브인지 알 수 없다. 따라서 이는 갑옷에서 변화한 하이퍼리얼로서 사슬갑옷의 실체와 무관한 이미지인 것이다.

2) 판금 갑옷

판금갑옷이란 강철판을 갈대못으로 험겁게 연결하고 안쪽에 가죽을 대어서 입는, 사람이 최대한 자유롭게 움직일 수 있게 만든 갑옷을 말한다.

1530년경에는 판금갑옷에 패션성이 가미되었는데 투구를 방지하기 위해 강철을 두껍게 하는 대신 석공의 활이나 칼의 찌름에 방어하기 위해 모서리를 장식하였다. 예를 들면 흉갑은 중앙에서 수직으로 등성이가 지도록 하였고 투구는 원추형으로 위에서 내려치는 무기를 빗나가게 하였다. 판금갑옷은 점점 더 몸에 밀착하였고 편안함과 기동성을 더 부여하였다.³⁰⁾ <그림 10>³¹⁾은 판금갑옷의 변화를 나타낸 것이다. <그림 10>에서 알 수 있듯이 판금갑옷은 외형적인 측면에서 디테일적인 변화가 있을 뿐 A.D. 650~1650년 사이의 갑옷의 이미지는 대동소이하다. 이 같은 판금 갑옷은 17세기에 정규군 유니폼이 나타나면서 자취를 감추게 되었다.³²⁾ 이 당시 일반복에서 판금갑옷의 시물라크르를 찾을 수 없었다.

그러나 십자군 전쟁을 비롯한 중세 시대에서 보이는 판금갑옷은 21세기에 다시 하이퍼리얼 되어 나타났다. <그림 11>³³⁾은 2001년 AF Vandervorst의 작품으로 흉갑갑옷의 형태는 남아 있으나 스커트와 매



<그림 10> 갑옷
A.D.650~1650,
- *The book of Costume*,
p.153.



<그림 11>
AF Vandervorst
2001 s/s
- *firstviewkorea.com*



<그림 12> Jean Paul
Gaultier 2003 f/w
- *www.firstviewkorea.com*



<그림 13>
Christian Dior
2006 f/w
- *www.firstviewkorea.com*



<그림 14>
Christian Dior
2007 s/s
- *www.style.com*

치하여 남성적 이미지와 여성적 이미지를 혼합한 하이퍼리얼이다. 또 <그림 12>³⁴⁾는 2003년 Jean Paul Gaultier의 작품으로 흉갑갑옷의 이미지와 스커트를 이용하여 여성적인 이미지가 혼합한 하이퍼리얼이다. 2006년 Dior의 작품<그림 13>³⁵⁾은 중세의 갑옷의 형태와 미래적인 요소인 로봇의 팔과 매치시키고 여성적인 실루엣을 이용하여, 군복의 이미지, 미래적 이미지, 과거적 이미지, 여성적 이미지, 남성적 이미지가 혼합된 하이퍼리얼이다. 이때 이미지의 혼합은 주로 상반된 이미지와 혼합되어 나타남을 알 수 있다.

2007년 Christian Dior의 작품<그림 14>³⁶⁾는 2006년 Dior의 작품<그림 13>을 수정하여 시장성을 가미한 것이다.³⁷⁾ 따라서 하이퍼리얼<그림 13>이 또 다른 하이퍼리얼<그림 14>로 파생됨을 알 수 있으며, <그림 14>는 어깨의 디테일로 남아 있는 갑옷의 흔적과 여성미가 혼합되어 만들어진 시뮬라크르이다. 이처럼 갑옷은 당대에는 밀리터리 룩으로 나타나지 않았으나 후대에 와서 디자인 모티브가 되어 하이퍼리얼이 나타나고 있음을 알 수 있다. 이 당시 갑옷의 시뮬라크르가 나타나지 않는 것은 갑옷의 소재가 철이나 금속종류로 일상생활에서 다른 의

상들과 함께 착용하기에는 불편을 가져왔기 때문이고 이 때 당시의 디자인과 기술로는 옷감을 이용해서 갑옷의 시뮬라크르를 만들어 낼 수 없었기 때문이 아닌가 생각된다.

3) 기사문장

봉건제도 안에서 봉토를 받은 모든 남자는 군사적 의무를 지거나 그에 상응하는 세금으로 대체하기도 했다. 봉건 귀족들은 12세기 군사적 엘리트로서 봉건적인 우월한 힘을 바탕으로 문장을 달수 있는 특점적 권리를 가졌다. 문장의 영어식 표기로는 Heraldry 또는 Armory로 쓰이는데 엄격히 말하면 Heraldry는 계보문장원(College of Arms)이 관장하는 족보, 혈통과 의식 등을 포함하는 모든 것을 뜻하지만, Armory는 단지 문장만을 언급한 것이다. 그리고 대문장(Achievement of Arms)은 방패 문장과 액세서리를 포함한 것을 의미하며, Cost of Arms는 문장을 의미하는 것이지만 갑옷 위에 입었던 문장으로 장식된 의상에서 나온 단어라서 단지 방패 문장만을 언급하기도 한다.³⁸⁾

문장복의 발달은 애초에 기사들이 갑옷 위에 쉬르

코를 입으면서 앞가슴 부분에 문장을 달았으며 방패에도 문장을 새기고, 방패를 쓰지 않을 때에는 문장이 있는 덮개를 하여 두었는데 이러한 것이 문장복의 시작이 되었다. 이러한 문장 디자인의 사용은 기사들이 마상(馬上)시합<그림 15>³⁹⁾에서 갑옷과 투구로 온 몸을 가리므로 기사를 구별하는 방법으로 색과 문장을 가문에 따라 다르게 한 데서 구별의 표식으로 생겨났다고 할 수 있다.⁴⁰⁾ 전쟁 중에 상대를 구별하기 위하여 생긴 문장은 전쟁 중에만 사용했던 것은 아니고 자기 말임을 알리기 위해서 말에게도 문장이 새겨진 덮개를 덮어 놓았고 무기나 그 밖의 소유물에서도 사용하였다. 이 같은 문장의 사용은 문장의 생성목적과 다르지 않는 사실의 반영이다.

기사의 방패, 헬멧과 외투에 '표식'을 위하여 그려 넣었던 문장은 이후 단순하게 장식의 용도로 이용하게 되었다. 문장의 유행이 널리 퍼져서 12세기 중엽에는 귀족들은 가문의 유행색만으로 만들어진 군복이나 배우자 가문의 색으로 아플리케나 자수하여 문장이 문양이 된 군복을 갖추고 있었다.⁴¹⁾

문장의 경우 가문을 상징하는 '표식'으로 당시 계급사회에서 사회적 신분인 가문을 표현하려는 욕구가 강하고 또 이를 부러워하여 수용하는 욕구도 커서 문장을 달 수 있다는 것은 큰 자부심이었을 것이다. 가문의 상징으로 사용된 문장은 두 가문이 결합하였을 때 한 몸에 두 가문을 나타냈으므로 이를 위

하여 옷의 좌우에 각각 신랑과 신부의 가문을 표시하게 되었다. 이는 좌우 양쪽에 다른 색이 놓이는 '조각색의 의복(parti-coloured costume)'을 만들어 내게 되었다.⁴²⁾ 가문을 나타내기 위한 목적에서 시작된 parti-coloured costume은 문장의 효과적인 표현을 하기 위하여 강렬한 색상을 배합함으로써 문양으로서의 이미지가 나타나게 된다. 이를 시물라시옹의 이미지 단계로 설명하면 표식을 목적으로 사용하던 문장을 장식의 용도로 사용한다는 것은 문장의 아름다움만 부각시키는 것으로 이미지가 변화하였음을 의미한다. 즉 이미지의 변화 단계인 '이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.'에 해당한다. 이는 '변질된 이미지'의 시물라크르가 생성되었다는 것이다.

이 후 문장은 사라지고 색 배합만이 남는다. 이렇게 되면서 문장을 사용할 수 없는 계층에까지 보편적으로 받아들여진다. 이는 이미지가 '일반화된 이미지'의 시물라크르가 나타난다고 할 수 있다. 이는 귀족들만 사용했던 문장이 없어지고 색깔 배합만으로 누구나 사용할 수 있게 된 것이다.

르네상스시대의 군인들<그림 16>⁴³⁾이 착용한 군복은 문장이 없는 색상이 나타남을 알 수 있다. 이로써 귀족이 아닌 일반 군인들에게도 입혀지고 있는 parti-coloured costume을 확인 할 수 있다.

여러 가지 색상이 배합된 군복은 매우 화려하고



<그림 15> 전투 장면, 1965
- Fashion, p.70.



<그림 16> 16세기 독일군인
- www.siu.edu/costume



<그림 17> 옥스퍼드 대학 단과대학문장
- http://www.fnnews.com/

눈에 잘 띄었고 장식적인 효과를 극대화 시키고 있었기 때문에 전쟁터에서 군인의 숫자가 많아 보이게 함으로써 적에게 위협적으로 느껴지도록 할 수 있었을 것이다. 따라서 강한 색상배합이 군복에 오래도록 나타났을 것으로 추측할 수 있다.

이 밖에 옥스퍼드 대학의 문장<그림 17>⁴⁴⁾의 경우 Armory에 속하며 15세기 중엽부터⁴⁵⁾ 현재까지 '표식'으로 사용되고 있다. 이런 종류의 문장은 의상에 사용되고 패션화 되는 문장과 다르게 오랜 세월 옥스퍼드 대학을 나타내는 상징으로 사용되었다. 이런 옥스퍼드의 문장이 의류브랜드의 문양으로 사용되기 시작한 것은 제일모직의 캐주얼 브랜드 '빈폴'이 영국 명문 옥스퍼드대학의 문장을 의류에 입히는 협업(collaboration)을 통해서였다. 빈폴은 이 대학의 대표 문장을 비롯해 단과대 문장 9개와 스포츠클럽 문장 6개 등 올해 들어서만 총 16가지의 다양한 문장을 이용한 디자인을 선보였다.⁴⁶⁾ 이는 옥스퍼드 이미지를 빈폴의 브랜드이미지와 혼합하여 브랜드의 이미지를 하이퍼리얼하기 위한 시도라고 할 수 있다 <그림 18>⁴⁷⁾.

또 도자기 로얄 코펜하겐(Royal Copenhagen)은 1868년 왕립 회사들의 자영화 정책에 따라 민영화사가 되었고 19세기 유럽 상류 계급에서 애용되었다⁴⁸⁾. 왕이나 국가에 속해 있던 도자기 산업들이 일반 사업자에게 넘어가면서 문장이 있는 도자기는 소비자들에게 공신력 있는 이미지로 유통되었다. 소비를 통하여 문장의 이미지는 가문을 상징하는 의미가 아

닌 믿을 수 있는 제품 또는 고급품 등의 이미지로 유통되는 것이다. 이는 소비를 통해서 만들어진 하이퍼리얼이다.

또 <그림 19, 20>⁴⁹⁾은 문장과 다른 기호들을 혼합하여 만들어진 브랜드 로고로써 이때 표식으로써 문장의 이미지는 사라지고 다른 기호들과 혼합하여 브랜드 로고로 하이퍼리얼되었다.

이 밖에 2004년 Dupre Santa Barbara의 작품<그림 21>⁵⁰⁾은 문장과 color 그리고 다른 상징물, 숫자, 글자 등의 혼합으로 만들어낸 시뮬라크르로써 문장과 현대적인 이미지와 하이브리드 하여 만들어진 하이퍼리얼이다. 2005년 Jean Paul Gaultier의 작품<그림 22>⁵¹⁾은 문장의 시뮬라크르인 조각색의 의복('parti-coloured costume')을 시뮬라시옹하여 '하이퍼리얼'된 것이다. 캐주얼한 이미지의 스웨터에 색상의 배합을 보여주고 있으며 이것은 레깅스에까지 연결되어 색상 배합이 나타나고 있다. 이는 과거의 이미지와 캐주얼한 이미지가 하이브리드된 하이퍼리얼이다. 또 이 사진만을 접했을 때 이것의 원천이 있을 것으로 생각하는 사람은 없으며 그저 디자인의 하나로 받아들일 것이다. 이 사실이 하이퍼리얼이 이루어졌음을 의미한다. 2001년 Jean Paul Gaultier의 작품<그림 23>⁵²⁾은 색상 배합의 '조각색의 의복(parti-coloured costume)'에 캐주얼 이미지와 사진 이미지, 고급스러운 이미지가 혼합하여 하이퍼리얼 되었다. 고급스런 이미지는 모피로 만들어진 짧은 재킷에서 나타나는 것이며 조각색의 뚜렷한



<그림 18> 빈폴 의상
- <http://www.fnnews.com/>



<그림 19> 브랜드 로고1
- www.naver.com



<그림 20> 브랜드 로고2
- www.naver.com



<그림 21> Dupre Santa Barbara 2004 f/w
- www.firstviewkorea.com



<그림 22> Jean Paul Gaultier 2005 f/w
- www.style.com



<그림 23> Jean Paul Gaultier 2001 f/w
- www.firstviewkorea.com

형체는 사라지고 여러 다른 이미지들과 혼성되어 만들어진 하이퍼리얼이다.

4) 푸르푸엥(pourpoint)

13세기부터 14세기까지 진행되었던 사슬 갑옷에서 판금 갑옷으로의 변화는 자동적으로 속에 입는 옷의 변화를 초래하였다. 갑옷의 가슴 판이 몸을 졸라매는 작용을 할 정도로 강하게 설치되는데, 갑옷뿐만 아니라 속옷도 몸에 밀착되었을 경우에만 효과적인 방어가 되기 때문이었다.⁵³⁾

14세기에 들어와 갑옷이 쇠사슬 형이나 비늘모양의 신축성 있는 형태에서 금속판 갑옷으로 변하면서 푸르푸엥(pourpoint)을 갑옷 속에 입기 시작했던 것으로 14세기 이후부터는 곁에 입는 옷으로서 중요한 남성복이 되어⁵⁴⁾ 평상시에도 그대로 입었다. 이는 이미지가 원본에서 분리되지 않는 상태이다. 초기의 푸르푸엥은 윗몸이 잘 맞고 앞여밈에 소매가 꼭 끼는 형태였으나 후기로 갈수록 소매의 윗부분을 부풀려서 심을 넣어 양의 다리형 소매로 변화였고 품이 넓어지고 옷 길이는 매우 짧아졌다.⁵⁵⁾ 군복이었던 푸르푸엥은 일반복화 되면서 모양이 변형되었다. 이는 ‘변질된 이미지’의 시뮬라크르로 설명할 수 있다.

16세기 중엽 푸르푸엥에는 스탠딩 칼라가 달리고 1550년대에 칼라가 귀에 닿을 정도로 높아졌는데 이는 스페인 모드의 영향을 받은 것으로 볼 수 있

다.⁵⁶⁾ 이처럼 르네상스시대의 푸르푸엥<그림 24>⁵⁷⁾은 르네상스이전시대에 보였던 이미지 변화에서 한 걸음 더 나아가 에플렛과 스탠딩 칼라가 첨가되어 변화되었다. 이 시대의 푸르푸엥은 군복으로써 출발한 푸르푸엥의 이미지를 완전히 벗고 남성복의 일반복으로 자리 잡은 형태이다. 즉, ‘일반화된 이미지’의 시뮬라크르로 설명할 수 있다.

17세기에 푸르푸엥<그림 25>는 팔꿈치까지는 부풀리고 손목으로 갈수록 좁아지는 것에 팬드(paned)가 혼합되어 나타난다. 이는 푸르푸엥과 팬드(paned)의 혼합으로 이미지 변화 단계로 설명하면 ‘하이퍼리얼’에 해당한다고 할 수 있다. 이후 푸르푸엥은 사이즈가 줄어 속에 입는 옷이 보일정도가 되며<그림 26> 또한 하이퍼리얼로써 원본형태와 무관한 모습이다. <그림 26>은 형태의 변형을 통한 ‘하이퍼리얼’이며, 여기에 바지이지만 마치 스커트와 같아 보이는 랭그라브를 매치하여 입음으로써 여성미가 혼합되어 다시 한 번 ‘하이퍼리얼’이 나타났다.

이상을 살펴볼 때 푸르푸엥이 생성되고 소멸된 14세기부터 17세기까지의 변화 중 하이퍼리얼이 나타난 것은 17세기의 푸르푸엥에서 라고 할 수 있다. <그림 25>⁵⁸⁾는 중세의 푸르푸엥이 르네상스의 팬드와 혼합한 것으로 중세의 이미지와 르네상스의 이미지의 혼합으로 설명할 수 있다. <그림 26>⁵⁹⁾은 중세의 이미지, 르네상스이미지 그리고 바로크 이미지의 혼합으로 만들어진 하이퍼리얼이다. 즉, 중세의

이미지는 푸르푸엥에서 나타나는 이미지이고, 르네상스의 이미지는 속옷이 보이게 연출하는데서 르네상스의 흔적을 엿볼 수 있다. 바로크 이미지는 랭그라브에서 나타나는 것으로 17세기의 독특한 바지이다.

또 컬렉션에서 2000년 Calaghan의 작품<그림 27>⁶⁰⁾은 어깨의 에플렛을 하이퍼리얼 시킨 디자인

으로 가죽을 이용하여 강한 전사의 이미지를 나타내고 있다. 이는 에플렛의 형태와는 무관하며 이미지만 시뮬라시옹하여 표현한 하이퍼리얼이다. <그림 28>⁶¹⁾은 여자 전사의 이미지를 주제로 한 vogue 2007년9월 화보인데 짧은 머리와 강한 포즈를 이용한 전사의 이미지와 복식에서 나타난 전사의 이미지



<그림 24>
Robert Dudelly
- 서양복식문화사,
p.186.



<그림 25> F.Elle:
Henri II of Lorraine,
1631. Rhdim
Museum - A history
of costume in the
west, p.257.



<그림 26> Gerard Ter
Borch: Man in Black,
c. 1673. Louvre
- A history of
costume in the west,
p.261.



<그림 27> Callaghan
2000 s/s
- www.firstviewkorea.
com



<그림 28> 여전사
- vogue korea p.123



<그림 29> Alexander
McQueen 2003 s/s
- www.firstviewkorea.com



<그림 30> Marc
Jacobs 2009 f/w
- www.firstviewkorea.com



<그림 31> TSE 2008
s/s
- www.style.com

를 한 장의 사진으로 하이퍼리얼시켰다. 흔히 패션에서는 사진이 이미지를 전하는 강력한 도구로 사용되며 대부분의 패션광고는 사진을 이용하고 있다. 이 때 만들어진 사진의 이미지는 현실에 존재하는 공간의 것이 아닌 가상현실의 역할을 한다. 이런 사진의 이미지는 소비를 부추이거나 사진 속의 스타일을 유행시키는 등 현실에 영향을 미친다. 2003년 Alexander McQueen의 작품<그림 29>⁶²⁾는 중세시대에 스탠딩 칼라가 달린 푸르푸엥이 시물라시옹되어 만들어진 하이퍼리얼로써 수영과 미니스커트가 첨가하여 여성과 남성을 하이브리드하여 하이퍼리얼시켰다. 2009년 Marc Jacobs의 작품<그림 30>⁶³⁾은 에플렛을 현대적인 디자인으로 강조하고 여기에 여성미를 더하여 하이퍼리얼 시켰다.

또 2008년 TSE는 튜닉과 푸르푸엥을 추상화⁶⁴⁾하여 하이퍼리얼시켰다<그림 31>⁶⁵⁾. 이는 푸르푸엥의 형태는 사라지고 이미지만 형상화 시킨 것으로 여기에 여성미, 도시적인 이미지를 혼합하여 만들어진 하이퍼리얼이다.

이상을 살펴볼 때 푸르푸엥이 생성되고 소멸된 14세기부터 17세기까지에 걸쳐 시물라시옹 현상인 하이퍼리얼까지 단계적으로 진행되고 있음을 알 수 있고 다시 2000년 이후 컬렉션에서 하이퍼리얼 되어 나타나고 있었다. 또 각각의 이미지 변화를 통하여 나타난 각각의 시물라크르는 현대패션에서 하이퍼리얼의 원천으로 작용하였다. 따라서 현대 패션에서 나타난 시물라크르는 이미지변화의 계속적인 진행이 아니라 이미지의 혼합으로 만들어진 하이퍼리얼이었다.

5) 쉬르코(surcoat)

십자군들이 비와 먼지로부터 갑옷을 보호하고 갑옷에 햇빛이 반사되어 눈이 부신 것을 방지하기 위해 어깨 넓이와 같은 폭의 긴 직사각형의 천을 반접어 머리 들어갈 곳을 짚어 앞뒤 판이 갑옷을 가리게 입는데서 생겨난⁶⁶⁾ 쉬르코<그림 32>⁶⁷⁾는 갑옷 위에 입혀지는 옷이었는데 후에 남자의 일반복<그림 33>⁶⁸⁾으로도 착용된다. 이는 갑옷위의 쉬르코를 일반복으로 사용한 것으로 전투에서 생겨난 옷을 그대로 착용한 것이다. 또 시클라스(cyclas)는 쉬르코의

변형으로 형태는 남아 있으나 더욱 럭셔리하게 변하였다. 이렇게 쉬르코가 변한 시클라스는 왕이 착용하였다. 따라서 이는 '변질된 이미지'에 해당한다. 뿐만 아니라 쉬르코는 여성들에게도 유행되었는데 여성용 쉬르코<그림 34>⁶⁹⁾는 남성들의 쉬르코가 변형되어 풍성한 실루엣을 이루는 쉬르코로 변형되었다. 이는 남성들이 쉬르코를 입는 것을 본 여성들이 그 후 착용하게 된 것으로 남성용 쉬르코에서 변화한 것이다. 따라서 시클라스와 여성용 쉬르코는 원형에서 더 풍성한 형태로 '원형의 변질된 이미지'를 보여주고 있다. <그림 35>⁷⁰⁾에서 보여 지는 여성용 쉬르코뚜베르(surcot-ouvert)는 보드리야르의 이미지 단계로 구분할 경우 '일반화된 이미지'에 해당한다고 할 수 있다. 여성용 쉬르코가 쉬르코뚜베르(surcot-ouvert)로 변형되었는데, 이는 여성의 일반복 중 하나로 군복과의 관계가 없어지고 대부분의 여성들이 착용하는 일반적인 여성복의 하나로 정착한 것이다. 따라서 이를 '일반화된 이미지'라고 할 수 있다.

쉬르코의 또 다른 변형으로 소매가 달린 옷이 있는데 13세기에 생겨난 가나슈(ganache)와 가드코프(gardcorp)라는 외투이다. 가나슈는 케이프 슬리브와 후드가 달려있다. 가나슈는 겹감과 안감의 색을 다르게 하였는데 초록색과 흰색·빨강색과 오렌지색 등으로 조화시킨 것이 있었다. 가드코프는 통(筒)모양의 긴 소매가 달리고 겨드랑이 진동선에 트임이 있어서 팔이 밖으로 나오고 소매는 행잉 슬리브처럼 보이는데 소매의 여유분을 어깨에서 주름을 잡아 처리하였다.⁷¹⁾

이 경우 가나슈(ganache)와 가드코프(gardcorp)는 케이프와 후드가 첨가되거나, 겹감과 안감의 색깔을 달리 쓰는 등 다른 디자인적 요소와 합성되어 있음을 알 수 있다. 쉬르코의 원형의 형태는 변형되어 다른 모습을 가지게 된다. 다시 말하면 원형의 사실성과 무관한 모습이다. 이는 다른 디테일이 혼합되면서 만들어지는 원본과 상관이 없는 하이퍼리얼이다. 이렇게 쉬르코에서 당시에 하이퍼리얼이 나타나는 이유는 여성들에게 받아들여짐으로써 변질된 이미지, 일반화된 이미지의 단계를 거쳐 하이퍼리얼 현상이 나타난 것으로 생각된다.



<그림 32> 병사의 쉬르코
- *fashion*, p.82.



<그림 32> 병사의 쉬르코
- *fashion*, p.82.



<그림 34> 여성이 착용한 중세 말기의 쉬르코
- *Fashion*, p.88.



<그림 35> 쉬르코투베르(surcot -ouvert)
- *서양복식문화사*, p.149.



<그림 36> Aquascutum 2007 f/w
- *www.style.com*

2007년 Aquascutum의 작품<그림 36>⁷²⁾은 가드 코프가 시물라시옹하여 만들어진 시물라크르 즉, 하이퍼리얼이다. 소매의 길이를 다르게 하여 아방가르드한 이미지와 캐주얼한 아이템들이 매치되어 두 이미지가 혼합한 하이퍼리얼이라고 할 수 있다.

이상으로 알 수 있는 것은 과거에 만들어진 시물라크르들이 오늘날 그 하나하나가 원류가 되어서 또 다른 하이퍼리얼을 만들고 있다. 이 시대에 나타난 군복과 밀리터리 룩 중에서 고대에서는 그리스, 로마의 군복과 중세의 십자군 전쟁에서 나타난 갑옷, 문장, 푸르푸앵, 쉬르코 등에 나타난 시물라시옹 현상을 살펴보았다. 결과는 다음 <표 2>와 같다.

<표 2>에서 나타난 바와 같이 고대의 군복 중 그리스 군복인 시클라스는 당시에 변질된 이미지의 시물라크르가 나타났으며 이때 만들어진 시물라크르는 변질에 의한 것으로 그리스의 군복인 시클라스는 군복의 이미지가 왕의 이미지로 승격되어 나타났다. 변질이라고 했을 때 보드리야르의 시물라크르의 세 가지 질서에서는 원형을 카피하는 정도로 나타나서 원형보다 못한 이미지를 갖게 되는 단계로 이미지가 설명되었는데 패션에서의 변질은 이미지의 상승을 가져오기도 한다는 것을 알 수 있었다.

또한 로마의 군복은 당시대에는 일반복에 시물라시옹 되지 않았으나 1960년대 하이퍼리얼이 나타났고 이후 영화와 컬렉션을 통하여 하이퍼리얼이 나타났다. 고대시대에 하이퍼리얼 현상이 나타나지 않은 것은 의복의 형태가 다양하지 않고 물물교환을 했던 시대로 계급을 비롯한 사회적 환경의 제한 때문이라고 생각된다. 그리고 현대에 로마군복의 시물라시옹 현상이 나타나는 것은 고대 로마가 영화나 TV 드라마의 소재로 자주 등장하고 그것들이 다시 미디어라는 매체를 통하여 널리 소개됨으로써 대중의 관심 속에 깊이 들어오기 때문이다.

중세시대에의 군복에 대한 밀리터리 룩은 고대의 군복과 비교하면 보다 많은 품목의 밀리터리룩이 나타났다. 이 같은 현상은 십자군 전쟁의 경우 기사계급이 주도함으로써 그들의 높은 계급을 선망하는 사람들에게 의해 이를 모방하고자 하는 사람들이 많았을 것이며, 또 동서양을 거치는 넓은 지역이 전쟁의 소용돌이 속에 있었고, 전쟁이 오랜 기간 진행되어왔기 때문에 전쟁 중에 가장 중요한 군복이 많은 지역의 문화와 혼합되어 의상에서도 영향을 받았기 때문이라고 할 수 있다. 이는 전쟁으로 인하여 여러 민족의 생활이나 문화가 하이브리드 되는 것처럼 의상

<표 2> 고대부터 르네상스이전까지 밀리터리 룩의 시물라시옹 현상

시대	전쟁과 군복	그리스	로마	중세 십자군 전쟁(11~13c)			
				갑옷	문장	푸르푸엥	쉬르코
고대에서 르네상스 까지	11c 이전	왕의 의복으로 사용(변 질된 이미지)					
	12c				문장을 장식화(변질 된 이미지)		여성복으로 형태변형 (변질된 이미지)
	13c				↓		쉬르코투베르 (일반화된 이미지) 가나슈,가드코프 (하이퍼리얼)
	14c				파티드칼라커 스름으로 변화(일반화 된 이미지)	형태 변형(변질된 이미지)	
르네상스 이후부터 산업혁명 까지	15c					↓	
	16c					남성복정착(일 반화된 이미지) 푸르푸엥+슬래 시(하이퍼리얼)	
	17c					푸르푸엥 형태 변화+여성미 (하이퍼리얼)	
	18c						
산업혁명 이후부터 산업시대 까지	19c						
	1910 년대				·소비를 통하여 ·가격과 품질보증역할 (하이퍼리얼)		
	1920 년대				↓		
	1930 년대				↓		
	1940 년대				↓		
산업시대 이후부터 현대	1950 년대				↓		
	1960 년대		하이퍼리 얼	과거+미래(하 이퍼리얼)	↓		
	1970 년대		↓		↓		
	1980 년대		↓		↓		
	1990 년대		↓		↓		
2000 이후		이미지 혼 합(하이퍼 리얼)	이미지 혼합, 디자인의 희석 (하이퍼리얼)	문장+ 브랜드(하이 퍼리얼)	이미지혼합(하 이퍼리얼)	이미지 혼합 (하이퍼리얼)	

또한 하이브리드 됴으로써 하이퍼리얼이 나타난 것이라고 해석할 수 있다. 또한 여러 지역의 병사들이 이동하면서 이 지역 저 지역의 소식을 전하는 역할을 하였으므로 오늘날 같은 미디어의 역할을 대신 하였기 때문에 더욱 하이퍼리얼 현상이 나타났다고 생각된다.

갑옷의 경우 당시대에는 시뮬라시옹 되어 나타나지 않았으나 현대에는 하이퍼리얼이 나타났다. 당대에 하이퍼리얼이 나타나지 않은 이유는 철로 된 갑옷의 소재를 의상으로 사용하는데 적절하게 변형시킬 수 없었기 때문이고 현대에는 갑옷의 이미지를 이용하여 다양한 디자인으로 변형시킬 수 있기 때문이라고 생각된다. 또한 소비를 목적으로 하였을 때 갑옷의 이미지에 현대적인 실용미를 가미하여 실재의 사실성과 무관한 또 다른 이미지를 창조할 수 있었다. 이처럼 소비와 판매를 위하여 새로운 하이퍼리얼을 만든다는 것은 소비와 하이퍼리얼의 관계가 매우 깊음을 알 수 있다.

문장의 경우 문장의 하이퍼리얼은 중세가 아닌 르네상스에서 군복에 나타나는데 이는 중세의 parti-color costume과 르네상스의 슬래시의 혼합으로 양 시대의 문화적 하이브리드에 의한 하이퍼리얼이었다. 또한 문장은 현대 패션에 시뮬라시옹되어 소비문화 속에서 하이퍼리얼 되고 있었다. 이는 이미지가 실체처럼 시장성을 갖는 것이다.

푸르푸앵 또한 장기간에 걸쳐 이미지 변화 단계를 순서대로 나타내며 17세기에 이르러 하이퍼리얼이 나타났다. 즉, 중세가 아닌 바로크 시대에 만들어지는 하이퍼리얼로써 중세적인 이미지가 르네상스를 거치면서 팬드와 혼합되어 하이퍼리얼로 나타났고 바로크 문화의 한 요소인 랭그라브가 또 다시 혼합되어 하이퍼리얼 되었다. 이는 패션에 나타난 중세 이미지와 르네상스 이미지의 혼합이며, 중세 이미지와 르네상스 이미지, 바로크 이미지의 혼합이다.

푸르푸앵은 십자군 당대에서 시작되어 시뮬라시옹을 거듭하면서 14세기부터 17세기 까지 남성복의 중요한 일반복이 되었다. 이렇게 군복이 남성의 일반복에 미치는 영향이 매우 큼을 알 수 있었다. 또한 푸르푸앵은 현대 패션에서 다시 시뮬라시옹되어 하이퍼리얼이 나타남을 알 수 있었는데 패션화보에

의한 하이퍼리얼, 이미지의 혼합에 의해서 하이퍼리얼이 나타나는 경우가 있었다.

쉬르코는 이미지변화 단계에 따라 ‘변질된 이미지’의 시뮬라크르, ‘일반화된 이미지’의 시뮬라크르를 만들었으며 13세기에 후드와 색상 등이 첨가되어 하이퍼리얼 되었다. 따라서 쉬르코의 시뮬라시옹 현상은 푸르푸앵이 17세기에 ‘하이퍼리얼’되었고, 문장이 16세기에 하이퍼리얼 된 것과 달리 당 시대에 나타난 하이퍼리얼이다. 이처럼 당 시대에 하이퍼리얼이 일어나게 된 이유는 다른 의복과 달리 쉬르코는 여자들에게 받아들여짐으로써 ‘변질된 이미지’, ‘일반화된 이미지’의 단계를 거쳐 하이퍼리얼 현상이 나타나는 것으로 생각된다.

IV. 결론

본 논문의 연구 목적은 시뮬라시옹의 현상으로 이미지를 설명하고 있는 보드리야르의 이론을 바탕으로 밀리터리 룩을 분석함으로써 현대 패션에서 밀리터리룩을 이해하고 패션에서 이미지에 새로운 시각을 갖게 됴으로써 패션에서 이미지를 활용하는데 기초 자료가 되고자 하기 위함이다.

연구방법은 보드리야르가 시뮬라시옹 현상에서 구분한 시대 구분 고대부터 르네상스 이전까지의 군복에 대한 밀리터리 룩의 시뮬라시옹 현상을 서적과 논문, 인터넷을 이용하여 문헌 조사 하였다.

연구대상은 고대부터 르네상스 이전까지의 군복을 이미지화한 밀리터리 룩을 대상으로 하였다. 연구범위는 고대에서 부터 2009년까지 이다.

결과는 다음과 같다.

1. 고대부터 르네상스 이전까지 시대는 보드리야르가 시뮬라크르의 세 가지 질서 속에 포함시키지 않는 시대이다. 즉, 보드리야르의 이미지 변화에 의하면 시뮬라크르가 만들어지지 않는 시대이다. 그러나 군복을 이미지화한 밀리터리 룩에서 시뮬라시옹 현상은 보드리야르의 주장과 차이를 나타내고 있었다. 다시 말하면 ‘변질된 이미지’의 시뮬라크르, ‘일반화된 이미지’의 시뮬라크르뿐만 아니라 ‘하이퍼리얼’도 나타났다.

2. 밀리터리 룩에서 지역과 지역의 혼합에 의한 하이퍼리얼, 문화와 문화의 혼합에 의한 하이퍼리얼이 나타나게 된 것은 전쟁을 통하여 동·서로간의 빈번한 왕래로 혼합이 이뤄질 수 있었으며 전쟁은 인류에게 가장 큰 사건으로 남녀노소에게 전파력을 가질 수 있었기 때문이라고 생각된다.

3. 미디어가 발달하지 않던 시대에 문화의 혼합은 전쟁에 의하여 시작되어 전쟁의 크기나 영향력에 따라 시물라시옹 현상이 점진적으로 진행되거나 즉각적으로 나타나는 것을 알 수 있었지만 미디어의 발달과 소비문화의 발달 이후에는 과거를 현재에 끌어드리고 혼합하거나 지역과 지역의 혼합이 용이하게 됨으로써 하이퍼리얼 현상이 쉽게 나타남을 알 수 있었다.

4. 2000년 이후 컬렉션에 나타난 하이퍼리얼의 방법은 이미지의 혼합이 가장 많았고 이미지의 희석으로 하이퍼리얼이 나타났다.

이미지는 실재의 반영 다시 말하면 부속물이 아닌 이미지 주체 즉, 하이퍼리얼로 변화하고 있다. 이는 오늘날의 현상이 아니며 타 지역과의 빈번한 교류에 의해서 과거에도 존재했다. 20세기 후반부터 더 많은 이미지의 주체 하이퍼리얼 현상을 나타내는 것은 타 지역과의 교류가 원활한 사회적 환경 때문이라고 할 수 있다.

따라서 오늘날의 패션 이미지는 더 많은 하이퍼리얼이 나타날 것으로 사려 된다.

참고문헌

- 1) Baudrillard, Jean 는 1968년 「사물의 체계」 이후 1999년 「불가능한 교환」에 이르기까지 다수의 저서가 있으며 현대사회를 정의하는 가장 뛰어난 이론가 이다. 1981년 출판된 「시물라시옹」은 현대를 이미지가 지배하는 시대로 설명하고 있으며 이 책은 현대사회의 해결책을 제시하고 있는 것이 아니라 현대 사회의 현상을 정의 한 것이다.
- 2) Baudrillard, Jean(1994), *Simulacra and Simulation*, Michigan: The University of MICHIGAN press, p.15.
- 3) 하태환(2001), *시물라시옹*, 민음사, p.10.
- 4) Baudrillard, Jean, op. cit., p.6.
- 5) Ibid., p.121.
- 6) 배영달(2005), *보드리야르와 시물라시옹*, 살림, p.17.
- 7) 남수진(2007), “현대패션에 나타난 시물라시옹 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 박사학위논문, p.13.
- 8) 배영달, op. cit., p.17.
- 9) 남수진, op. cit., p.13.
- 10) Ibid., p.13.
- 11) 배영달, op. cit., p.17.
- 12) “호플리테스(Hoplites)”, *브리태니커*, 자료검색일 2009. 02. 22, 자료출처 [HTTP://enc.daum.net/dic100](http://enc.daum.net/dic100),
- 13) Boucher, Francois(1987), *A history of Costume in the west*, New York: Thames & Hudson, p.111.
- 14) Ibid., p.110.
- 15) “로마군인”, 자료검색일 2008. 11. 2, 자료출처 <http://blog.daum.net>,
- 16) Boucher, Francois, op. cit., p.126.
- 17) 스케일 메일은 후에 ‘프라에토리움 가드’라 불리는 근위부대가 사용하기도 했다.
- 18) “로마군인”, 자료검색일 2008. 11. 2, 자료출처 <http://cafe.naver.com/booheong.cafe>,
- 19) 동경복식문화사연구(2002), *ファッション*, Tokyo: Taschen, p.508.
- 20) 신상옥(2002), *서양복식사*, 수학사, p.111.
- 21) "The history of costume", 자료검색일 2008 10. 23. 자료출처 www.siu.edu/costume
- 22) 송양현(2007), “십자군전쟁의 역사적 재조명”, 감리교 신학대학교 신학대학원 석사학위논문, pp.17-18.
- 23) Ibid., p.38.
- 24) 한순자(1997), “군복에 대한 연구”, *한국복식학회*, 32(1), p.249.
- 25) Davenport, Millia(1976), *The Book of costume*, New York: Crown, p.117.
- 26) "The history of costume", op. cit.

- 27) 조현진(2003), "11~15세기 중반 기사문화가 중세복식에 미친 영향", 중앙대학교 예술대학원석사학위논문, p.32.
- 28) "Christian Dior style 2007s/s paris RTW review", 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/complete>
- 29) "Christian Dior 2007s/s paris RTW", 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 <http://www.style.com>
- 30) 조현진, op. cit., p.35.
- 31) Davenport, Millia, op. cit., p.153.
- 32) Boucher, François, op. cit., p.286.
- 33) "AF Vandervorst 2001 s/s paris RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 comfirstviewkorea.com
- 34) "Jean Paul Gaultier 2003 f/w paris couture" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 35) "Christian Dior 2006 f/w paris couture" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 36) "Christian Dior 2007 s/s paris RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.style.com
- 37) "Christian Dior style 2007s/s Paris RTW review" 검색일 2009. 05. 23, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/complete/>
- 38) 조현진, op. cit. pp.42-43.
- 39) Contini, Mila(1965), *Fashion*, New York: Crescent, p.70.
- 40) 신상옥, op. cit., pp.125-126.
- 41) 한순자, op. cit, pp.250-251.
- 42) Payne, Blanche(1965), *History of Costume*, New York: Harper & Row, p.180.
- 43) "The history of costume", 자료검색일 2008. 10. 23, 자료출처 www.siu.edu/costume
- 44) "옥스퍼드 대학의 문장" *파이낸셜뉴스*, 자료검색일 2009. 04. 24, 자료출처 http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0701m_View&corp=fnnews&arcid
- 45) "문장", *두산백과사전*, 자료검색일 2009. 05. 01, 자료출처 www.100.naver.com,
- 46) 박신영, "빈폴 옥스퍼드를 입는다", *파이낸셜뉴스*, 자료검색일 2009. 04. 24, 자료출처 http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0701m_View&corp=fnnews&arcid
- 47) Ibid.
- 48) "로알코펜하겐", *두산백과사전*, 자료검색일 2009. 05. 05, 자료출처 www.100.naver.com,
- 49) "브랜드 로고", 자료검색일 2009. 04. 24, 자료출처 www.naver.com
- 50) "Dupre Santa Barbara 2004 f/w paris couture" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 51) "Jean Paul Gaultier 2005 f/w paris RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.style.com
- 52) "Jean Paul Gaultier 2001 f/w paris RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 53) 조현진, op. cit., pp.62-63.
- 54) 신상옥, op. cit., p.127.
- 55) Ibid., p.128.
- 56) Ibid., p.149.
- 57) 정흥숙(2007), *서양복식문화사*, 교문사, p.186.
- 58) Boucher, Francois, op. cit., p.257.
- 59) Ibid., p.261.
- 60) "Callaghan 2000 s/s New York RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 61) "여전사",(2007. 09), *vogue korea*, p.123.
- 62) "Alexander McQueen 2003 s/s paris RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 63) "Marc Jacobs 2009 f/w New York RTW" 자료검색일 2009. 05. 23, 자료출처 www.firstviewkorea.com
- 64) "TSE 2008 s/s NewYork RTW review" 자료검색일 2009. 05. 22, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2008RTW-TSE>,

- 65) "TSE 2008 s/s NewYork RTW" 자료검색일
2009. 05. 22, 자료출처 <http://www.style.com>
- 66) Batterberry. Michael, Batterberry. Anian
(1977), *Fashion : The mirror of history*, New
York: Greenwich house, p.78.
- 67) Ibid., p.82.
- 68) 신상옥, op. cit., p.116.
- 69) Contini, Mila, op. cit., p.88.
- 70) 정흥숙, op. cit., p.149.
- 71) 신상옥, op. cit., p.130.
- 72) "Aquascutum 2007 f/w RTW" 자료검색일
2009. 05. 23, 자료출처 www.style.com

접수일(2010년 2월 20일)

수정일(1차 : 2010년 4월 15일)

게재확정일(2010년 4월 19일)