

이 승 희 교수지도

박사학위청구논문

현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에
관한 연구:

2001년~2006년 패션컬렉션을 중심으로

2007

성신여자대학교 대학원

의류학과

남수진

현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에
관한 연구:

2001년~2006년 패션컬렉션을 중심으로

이승희 교수지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2007년 4월

성신여자대학교 대학원

의류학과

남수진

인 준 서

남수진의 박사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문개요

오늘날 인터넷, TV, 모바일 정보통신 등의 디지털 미디어가 만들어내는 수많은 기호 이미지들은 탈근대적 정보화 사회인 현시대의 새로운 문화적 특징이 되고 있다. 이처럼 미디어가 지배하는 현대 사회에서는 실재(實在)에 대치시키는 강력한 메커니즘으로서 반복된 미디어 자극이 기존의 시공간 구조와 사고 구조를 파괴하고, 현실과 이미지의 경계를 모호하게 하여 실재에 근거하지 않은 복제된 기호 이미지만을 끝없이 생산하고 있는 것이다.

탈근대적 현대사회의 이러한 현상에 대해 프랑스의 사회학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 시뮬라시옹(Simulation) 이론으로서 설명하고 있다. 시뮬라시옹이란 기호나 이미지에서 실재가 부재(不在)된 ‘가짜’라는 의미이다. 또한 이렇게 실재가 부재된 시뮬라시옹은 실재보다 더 실재 같은 초과실재로 사물의 본질과는 논리적 연관성이 없는 새로운 가짜를 만들어내는 것을 의미한다. 이미지가 실재를 넘어서 현실의 사회를 지배하는 이러한 시뮬라시옹 현상은 미디어가 지배하는 현대 사회에서는 기호 이미지로서 이루어지는 사회문화 모든 분야에서 나타나는 현상이며, 이에 따라 다양한 분야에서 시뮬라시옹에 대한 총체적인 연구들이 진행되고 있다.

상징적 기호로서 패션의 다양한 현상들을 연구하는 의류학의 분야에서 시뮬라시옹 이론은 주로 포스트모더니즘 측면에서 패션에 대한 연구들이 진행되면서, 몇몇 연구자들에 의해 포스트모던 현상을 설명하는 개념적 측면의 연구만 있었을 뿐 체계적인 연구는 거의 이루어지지 않았다. 이에 현시대의 대표적인 문화적 특징이 되고 있는 기호학적 측면으로 포스트모던 사회현상을 설명하는 대표적인 이론인 시뮬라시옹이 현대패션에 어떻게 표현되어 있는지 조사하는 것은 매우 의미 있는 일이라 생각된다.

본 연구의 목적은 21세기 포스트모더니즘의 대표적인 기호학적 이론인 시뮬라시옹 이론에 대한 선행연구들을 살펴봄으로써 사회문화 전반에 나타나는 시뮬라시옹 현상을 알아보고, 이를 토대로 가상의 기호가 아닌 실제 현실의 기호로써 패션에서 시뮬라시옹 표현 특징들이 어떻게 표현되고 있는지 조사하고자 하였다. 또한 시뮬라시옹 표현 특성들이 나타난 패션의 기호학적 표현 특징의 분포 및 변동 추이를 알아봄으로써 현대 패션에서의 시뮬라시옹 표현 경향을 분석하고자 하였다.

이를 위한 연구의 자료는 분석의 객관성과 일관성을 위해 국내에서 발행된 패션 전문잡지 중 발행부수가 가장 많은 Fem Collection, Collection, Gap Press Collection을 선정하였으며, 연구의 범위는 2001년 S/S부터 2006 F/W까지 최근 6년 동안 발표된 컬렉션을 분석 자료의 범위로 선정하였다. 분석범위의 선정 이유는 시대적 전환기로서 21세기의 시작을 중심으로 시뮬라시옹 패션에 최근의 경향에 대해 살펴보고자 하였기 때문에 그 범위를 2000년 이후로 하였고, 일시적인 현상이 아닌 전체적인 경향을 보기 위해서 분석의 범위를 2년을 한 기간으로 나누어 그 범주를 최근 6년 동안으로 정하였다.

연구방법으로는 먼저 문헌조사와 선행연구를 고찰하여 현대 패션에 나타난 시뮬라시옹의 표현 특징을 도출한 뒤, 예비조사를 통해 도출된 시뮬라시옹 표현 특징이 실제 패션에도 적용이 가능한지 조사해보았다. 예비조사의 결과를 토대로 수정, 보완한 분석항목은 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성으로 정리되었으며, 연구자를 포함한 패션전문인 3인이 내용분석의 방법으로 각 분석항목별 표현 방법의 기준으로 시뮬라시옹의 표현 특징을 나타내는 패션을 추출하는 작업인 1차 조사를 실시하였다. 다음으로 1차 조사를 통해 추출된 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성을 파악하기 위해 2차 조사를 실시하였다. 기호학적인 분석을 위해 모리스(Morris, 1971)의 3가지 기호학적 차원인 통사론적, 의미론적, 실용론적 차원을 적용

하여 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션에 대한 내용을 분석하고 그 분포현황과 변동 추이를 살펴보았다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 포스트모더니즘 현상을 기호학적으로 설명하는 대표적인 이론(전경갑, 2004)인 시뮬라시옹 이론의 선행연구들을 살펴본 결과, 그 기호학적 특성은 실재의 부재, 상호작용성, 다의성으로 나타났으며, 이를 가상현실이 아닌 실제현실로서 현대 패션에 적용해본 결과 그 표현 특징은 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성으로 표현되는 것으로 나타났다.

둘째, 선행연구를 통해 도출된 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 요소들이 실제 패션에도 적용이 가능한지 예비 조사해본 결과 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성의 요소 중 한가지만으로는 시뮬라시옹 표현 특징을 가진 패션이라 하기 어려웠다. 즉, 시뮬라시옹의 특징을 나타내는 패션은 여러 가지 표현 요소들의 다중적 결합으로 이루어졌으며, 이로서 패션에 다의적인 해석의 가능성을 부여하고 있었다. 이에 본 연구에서는 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성의 세 가지 특성을 모두 포함한 패션을 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션으로 하였다.

셋째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류결과는 총 12600여 개의 조사자료 중 1기 483(26.2%)개, 2기 635(34.4%)개, 3기 728(39.4%)개 총 1846(100%)개로 시뮬라시옹의 표현 특징을 지닌 패션이 점차 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이는 최근에 들어오면서 현대패션에서 시뮬라시옹 특성이 나타나는 패션의 비중이 높아지고 있음을 알 수 있었다.

넷째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션으로 분류된 자료를 모리스(Morris, 1971)의 기호학의 3가지 차원으로 분석한 결과 그 기호학적 표현의 빈도는 1기에는 1990개, 2기에는 2793개, 3기에는 2783개의 총 7566개로 나타났다. 이는 2차 조사가 중복체크임을 감안할 때 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션을 기호로 표현함에 있어 중복적인 양상이 줄어들고 있음을 의미한다. 또한

시뮬라시옹의 기호학적 표현 양상이 한 항목으로 집중되지 않으며, 항목 간 빈도의 차이가 줄어들었다. 본 연구에서는 이를 시뮬라시옹을 나타내는 패션의 기호학적 표현 특성들이 지나친 중복에 의한 대립보다는 절충의 방법으로써 한 항목에 집중되지 않고 여러 항목에 걸쳐 다양화된 표현으로 그 기호학적 표현이 한층 더 성숙되고 심화되는 과정임을 보여준다.

다섯째, 시뮬라시옹을 나타내는 패션에서 정서적 교감을 나누는 통합적인 영역의 비중이 높아지고 있다. 이는 시뮬라시옹을 나타내는 패션의 기호학적 표현이 아직은 의미론적, 통사론적 영역에 집중되어 있지만 통합적인 성격의 실용론적인 영역이 점차 증가하고 있으며, 특히 교감적이고 정서적인 영역이 증가되고 있음으로 알 수 있다. 즉, 패션에 있어서 시뮬라시옹은 실재가 없는 부재를 감추기 위한 무의미한 순환이 아니라 새로운 사회적 행위의 생성과 사고의 변형, 창조 등을 일으키며, 이를 통해 서로가 정서적 교감을 일으키고 있는 것이다.

본 연구의 시사점은 첫째, 시뮬라시옹 패션의 기호적 표현이 지나친 중복에서 벗어나 보다 심화된 절충에 의해 다양화된 점은 포스트모던 이후의 새로운 패러다임으로의 전환을 위한 미학적 준비를 의미한다고 생각된다. 시뮬라시옹 패션의 불안정한 코드들의 대립과 같은 불확정성은 다가올 지금의 확정성에 대한 개방적인 자세(Bell, 1947)이며, 시뮬라시옹 패션의 기호학적 표현이 지나친 중복에 의한 코드의 대립에서 보다 절충되고 다양화 되어가고 있다는 것은 현 시기가 다가올 다음 시대로의 전환기임을 의미한다고 판단된다. 둘째, 패션과 같이 현실로부터 연장된 시뮬라시옹은 보드리야르가 말한 것처럼 허무하고 소모적인 현상이 아니라 오히려 새로운 실재의 출현가능성을 열어놓았고, 패션에서 소외된 제 3의 주체가 시뮬라시옹을 통해 현실에 개입될 수 있음을 보여주었다. 특히 현대패션에서 시뮬라시옹의 기호가 전반적으로 복고적 성향에서 높은 빈도를 보인 것은 테크놀로지의 발달과 정보화 등 기술주의에 대한 반동으로 과거에 대한 재창출을 통해 현대 패션에서 인간

의 소외에 대한 다의적 해석을 시도하는 시뮬라시옹 패션의 양상 중 하나라 할 수 있겠다.

본 연구의 결과로서 패션의 주요한 시뮬라시옹 표현 특징들로 나타난 ‘디테일의 변형’과 ‘대조-유채색’, ‘상하의 전환’, ‘무성’, ‘초인간적합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘상징의 전달’ 등의 기호적 표현 방법들이 패션의 창조자인 디자이너나 패션 산업에서 디자인의 표현 방법으로 활용되어진다면 시대적 경향을 반영하는 패션을 창출하는데 도움이 될 것으로 생각된다. 본 연구의 결과를 토대로 패션의 다양한 현상들을 연구하는 의류학 분야에서 현대 패션의 주요한 현상으로 나타나고 있는 시뮬라시옹에 대해 체계적으로 연구 되어서 향후 보다 다양한 연구가 이루어질 수 있을 것으로 본다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적 및 내용	4
II. 이론적 배경	6
1. 시뮬라시옹의 이해	6
1) 시뮬라시옹 이론의 개념	6
2) 시뮬라시옹 이론의 특징	8
2. 시뮬라시옹과 기호학	16
1) 시뮬라시옹의 기호학적 특징	16
2) 시뮬라시옹의 기호학적 적용	23
3. 시뮬라시옹과 현대 패션	37
1) 다원성	42
2) 상호텍스트성	46
3) 탈재현성	54
III. 연구방법 및 범위	63
1. 분석자료의 선정기준 및 범위	63
2. 연구의 절차	64
IV. 결과 및 논의	72
1. 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분석	72
2. 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 분석	90
V. 결론 및 제언	121

참고문헌
ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 시물라시옹의 개념도	16
<표 2> 시물라시옹의 기호이미지 특징	23
<표 3> 현대패션에 나타난 시물라시옹 이론의 특성에 대한 연구 내용	39
<표 4> 시물라시옹의 기호의 특징과 현대패션과의 관계	41
<표 5> 현대패션에 나타난 시물라시옹 양상	62
<표 6> 연구절차 과정표	64
<표 7> 예비조사 결과표	66
<표 8> 1차 조사 분석 항목	68
<표 9> 2차 조사 분석 항목	71
<표 10> 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류 결과표	73
<표 11> 시물라시옹 특징을 나타내는 패션 분류 사진 예시	74
<표 12> 기간별 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류 결과표	77
<표 13> 기간별 시물라시옹 특징을 나타내는 패션 적합성 분류의 유의도 분석표	80
<표 14> 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 분류 결과표	91
<표 15> 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 분류 사진예시	92
<표 16> 기간별 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 분류 결과표	100

<표 17> 시뮬레이션 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 유의도 분석표	105
<표 18> 연구 결과 정리표	120

그림 목 차

<그림 1> Campbell's Soup	26
<그림 2> 마를린 먼로의 2면화	26
<그림 3> Fountain	26
<그림 4> 보부르센터	26
<그림 5> 베네통 광고 1	30
<그림 6> 베네통 광고 2	30
<그림 7> 삼성 애니콜 광고 1	31
<그림 8> 삼성 애니콜 광고 2	31
<그림 9> 영화 「매트릭스」 1	32
<그림 10> 영화 「매트릭스」 2	32
<그림 11> '리니지'의 게임	35
<그림 12> '리니지'의 캐릭터	35
<그림 13> 온라인상의 아바타	36
<그림 14> 싸이월드 홈페이지	36
<그림 15> John Galliano	44
<그림 16> Tristram Clayton	44
<그림 17> Alexander Mcqueen	44
<그림 18> Christian Dior	46
<그림 19> 기계미학	46
<그림 20> Vivienne Westwood	46
<그림 21> Alexander Mcqueen	49
<그림 22> Thierry Mugler : Robot couture silver cyborg suit	49
<그림 23> Alexander Mcqueen	49

<그림 24> Alexander Mcqueen	50
<그림 25> Christian Dior	50
<그림 26> Issey Miyake	50
<그림 27> John Galliano	52
<그림 28> Martin Margiela	52
<그림 29> Lucy Orta: Collective Wear	52
<그림 30> Jean Paul Gaultier	53
<그림 31> Jean Paul Gultier	53
<그림 32> Martin Margiela	53
<그림 33> Alexander Mcqueen	57
<그림 34> Martin Margiela	57
<그림 35> Viktor & Rolf	57
<그림 36> Martin Margiela-1	57
<그림 37> Martin Margiela-2	57
<그림 38> Alexander Mcqueen	57
<그림 39> Martin Margiela	59
<그림 40> Comme des Garcons	59
<그림 41> Alexander Mcqueen	59
<그림 42> Robert C. Williams	61
<그림 43> 의상시물레이션	61
<그림 44> 인간 가죽 옷	61
<그림 45> 시간의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도	83
<그림 46> 시간의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	83
<그림 47> 장소의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도	85
<그림 48> 장소의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	85
<그림 49> 목적의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도	86

<그림 50> 목적의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	87
<그림 51> 성의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도	88
<그림 52> 성의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	88
<그림 53> 시물라시옹 기호특징의 전체 영역별 빈도	95
<그림 54> 통사론적 영역의 항목별 빈도	96
<그림 55> 의미론적 영역의 항목별 빈도	98
<그림 56> 실용론적 영역의 항목별 빈도	99
<그림 57> 통사론적: 기간별 항목의 빈도	109
<그림 58> 통사론적: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	110
<그림 59> 의미론적-외연의 의미: 기간별 항목의 빈도	111
<그림 60> 의미론적-외연의 의미: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	112
<그림 61> 의미론적-내연의 의미: 기간별 항목의 빈도	113
<그림 62> 의미론적-내연의 의미: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	114
<그림 63> 실용론적: 기간별 항목의 빈도	115
<그림 64> 실용론적: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이	116

I. 서론

1. 연구의 필요성

20세기 후반 과학기술의 급격한 발전과 막강한 미디어의 영향력은 생산 중심의 산업 사회에서 정보화 사회로의 이동으로 새로운 사고의 전환을 가져왔고, 그 영향으로 근대를 틀 지웠던 페러다임은 무기력해졌으며 탈근대적 담론(post-modern discourse)의 질서가 모색되어졌다(Barker, 1996). 이는 문명사적 의미에서 탈근대 사회와 포스트모더니즘 예술 사조가 전개되는 배경이 되었다.

특히 현대사회를 지배하는 대표적 매체인 인터넷, TV, 정보통신 등의 디지털 미디어가 만들어내는 수많은 이미지들은 탈근대적 정보화 사회인 현대의 새로운 문화적 특징이 되고 있다(윤선희, 1997). 이러한 미디어들이 전개하는 새로운 문화는 이미지의 재현에 있어서 이전 시대의 방식과 근본적으로 성격이 다르며, 미디어가 가지는 강력한 메커니즘인 반복은 재현된 이미지를 실재에 대치시킴으로써(Connor, 1989), 오히려 실재를 초월하여 실재가 이를 따라하는 현상들을 흔히 볼 수 있게 하였다.

탈근대적 현대사회의 이러한 현상들을 프랑스의 사회학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 시뮬라시옹(Simulation)이론으로써 설명하고 있다(전경갑, 2004). 그는 현대사회를 기호를 소비하는 소비사회로 보았다. 그런데 오늘날의 디지털 정보화시대에서 기호나 이미지는 실재를 반영하고 재현하는 것이 아니라 변형이라는 이름 아래에서 실재를 감추고 변질시키며, 그 과정에서 시뮬라시옹이 생성되는 것이다.

시뮬라시옹이란, ‘시뮬라크르(Simulacre) 하기’(Baudrillard, 1995, p28)라는 의미이다. 여기서 시뮬라크르란 ‘복제의 복제’이며, 실제로는 존재하지 않

은 대상을 존재하는 것처럼 만든 인공물을 지칭한다(Baudrillard, 1981). 이것은 원본에 대한 모방(imitation)을 의미하는 것이 아니라, 순수한 ‘환영(illusion)’ 또는 ‘가짜(simulacrum)’를 뜻하며(Callinacos, 1990), 원본 없는 복제, 원본과의 일치가 중요하지 않은 복제, 나아가 원본보다 더 실제적인 복제를 가리키는 말이다. 이러한 시뮬라크르는 기존의 시공간과 사고의 구조를 파괴하고, 무엇보다도 현실과 이미지의 경계를 모호하게 하여 실제에 근거하지 않은 기호를 끊임없이 생산한다.

오늘날 우리 사회에서 기호로 대리하여 그 의미작용을 하는 모든 커뮤니케이션 즉, 광고, 패션, 영화, 컴퓨터나 TV등의 디지털매체 뿐만 아니라 철학, 미학, 예술, 사회, 경제, 정치 등 사회 모든 분야에서 원본과 복제, 모델과 재생산을 동시에 부정함으로써 사본과 진본의 간격이 내파되고, 허위와 진리의 경계가 무너지는 시뮬라시옹의 현상이 나타나고 있다. 특히 시각적 메시지를 전달하는 표현 매체로서 광고(송선희, 2005; 홍승표, 2003), 영화(장호현, 2005; 유임상, 2006), 인터넷(김성재, 1998; 승정아, 2005)을 비롯한 문학(임세진, 2002; 이승신, 2005)과 예술(이 혁, 2006; 홍희선, 2006), 건축(이건재, 2004; 김종민, 2006) 등의 문화영역들에서 다양한 연구로 적용되고 있다.

상징적 기호로서 패션에서도 본질적 실재를 떠나 의상 그 자체로 존재하는 시뮬라시옹 표현 양상들이 나타나는데, 포스트모던 패션에서 의상이 입는다는 개념과는 완전히 분리되어 의상이 실재 의미와는 아무런 관계없는 자율적인 이미지들이 표출되어지는 탈재현적 해체주의 성향의 의상 등이 그 예가 될 수 있다. 이는 이미지가 실재와 전혀 무관하며, 실재를 지시하지 않으며 부재를 실재로 제시하고 상상이 실재가 되는 보드리야르의 시뮬라시옹의 기호학적 특징과 일치하는 부분이라 할 수 있겠다(박현신, 2003).

이러한 관점에서 현대 패션에서 포스트모던 성향의 의상은 시뮬라시옹의 이미지들을 상징적 코드로 보여주는 대표적인 매체로서 작용한다고 할 수

있다. 기존의 선행연구들의 경우에도 패션에 나타는 포스트모던 현상을 설명하는 개념으로써 시뮬라시옹 현상에 대해 연구되어져 왔으며, 그 내용은 경계의 와해, 자율성, 불확정성(김민자, 1998), 초현실성(최선형, 2001), 탈재현, 실재의 부재(박현신, 2003), 인공성, 가상성(김현수, 2003) 등으로 나타나고 있었다. 그런데 이러한 연구들에서 시뮬라시옹 이론은 주로 패션에 나타난 포스트모더니즘 현상에 대한 연구들이 진행되면서, 일부 개념적 측면의 연구만 있었을 뿐 체계적인 연구는 거의 이루어지지 않았다.

이에 본 연구는 현시대의 대표적인 문화적 특징이 되고 있는 기호학적 측면에서 포스트모던 사회현상을 설명하는 대표적인 이론인 시뮬라시옹 이론에 대한 개념 및 특징을 살펴보고, 사회문화 현상에서 두드러지게 나타나는 시뮬라시옹의 현상이 실제 현실의 기호로써 이루어진 현대 패션에 어떻게 표현되는지를 파악하고자 한다. 또한 패션에 나타난 시뮬라시옹의 기호학적 표현특성과 분포 및 변동 추이를 알아봄으로써 시뮬라시옹의 기호가 현대 패션에 나타나는 경향을 분석하고자 한다.

2. 연구목적 및 연구내용

오늘날 기호와 이미지가 논리를 초월한 상호 결합을 통해 실재를 해체하고, 실재를 무관한 의미를 재현하는 시뮬라시옹의 기호로 나타나고 있으며, 이러한 시뮬라시옹의 기호들이 실재를 넘어서 현실의 사회를 지배하는 현상을 흔히 볼 수 있게 되었다. 이러한 시뮬라시옹 현상은 사회문화적 영역에서 쉽게 찾아볼 수 있으며, 그에 따른 다양한 연구들이 진행되고 있다. 그런데 시뮬라시옹 이론은 주로 포스트모더니즘 측면에서 패션에 대한 연구들이 진행되면서, 일부 개념적 측면의 연구만 있었을 뿐 총체적인 연구는 아직까지 이루어지지 않았다.

이에 따라 본 연구는 오늘날 대표적인 문화적 특징이 되고 있는 기호의 측면에서 사회현상을 설명하는 대표적 포스트모던 이론인 시뮬라시옹에 대한 선행연구들을 살펴보고, 시뮬라시옹 현상이 가상의 기호가 아닌 실제 현실의 기호로써 이루어진 현대 패션에 어떻게 나타나는지 알아보고자 한다. 또한 패션에 나타난 시뮬라시옹의 기호학적 표현특성과 분포 및 변동 추이를 살펴봄으로써 시뮬라시옹의 기호가 현대 패션에 나타나는 경향을 분석하고자 한다.

이러한 목적을 위한 본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 시뮬라시옹의 개념과 유형을 정의하기 위한 이론적 배경과 기호이미지로써 시뮬라시옹의 표현 특징을 알아보고, 일반적인 문화현상과 조형예술의 전반에서 어떤 현상으로 나타나는지에 대해 알아보고자 한다.

둘째, 시뮬라시옹 특징이 가상이 아닌 현실세계에서 어떻게 패션을 통해 표현되고 있는지 조사하고자 한다.

셋째, 위에서 도출된 현대패션의 시뮬라시옹의 특징을 중심으로 컬렉션에 나타난 패션을 시뮬라시옹의 요인과 표현 양상으로 분류하여 2001년-2006년의 최근 6년간을 기간별로 그 내용을 분석하고자 한다.

넷째, 시뮬라시옹의 패션으로 도출된 자료들을 모리스(Morris,1971)의 3가지 기호학적 차원인 통사론적, 의미론적, 실용론적 차원으로 내용분석을 하고자 한다.

다섯째, 위의 분석 결과를 토대로 현대 패션에서 시뮬라시옹의 기호학적 표현의 특성 및 분포 추이를 파악하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 시뮬라시옹의 이해

21세기는 첨단 테크놀로지와 가상현실, 사이버 공간과 같은 디지털 기술 발달의 영향으로 새로운 사회조직과 문화, 그 안에서 인간의 사유 방식과 경험의 양태(樣態), 그리고 존재론적 변화 등 현실적 측면을 이해하려는 새로운 패러다임(Barker, 1996)의 변화를 겪고 있다.

특히 현대사회에서 비언어적 이미지 중심의 대중매체에 의한 시각 환경의 변화로 실재와 재현에 대한 새로운 개념이 요구 되었고, 이에 따라 탈근대적 재현의 개념으로서 ‘시뮬라시옹’에 주목하게 되었다.

1) 시뮬라시옹 이론의 개념

시뮬라시옹이란, ‘시뮬라크르 하기’라는 의미이다. 여기서 시뮬라크르 는 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만든 인공물로 복제에 복제를 통해 원본을 넘어선 복제를 가리킨다(Baudrillard, 1981, p30).

보드리야르 이론의 핵심개념인 ‘시뮬라크르’는 원래 1960년에 맥루한(McLuhan)이 사용했던 것을 보드리야르가 예술과 대중문화에 관한 현대 이론인 시뮬라시옹 속으로 끌어들이는 것이다. 보드리야르는 맥루한의 “미디어는 메시지다”라는 명제를 더욱 극단화하여, 미디어가 단지 메시지를 전달하는 빈 그릇이 아니라 그 자체로 메시지를 창출하고 있다고 하였다(진중권, 2004). 여기서 중요한 것은 미디어의 도입으로 초래되는 사회의 환경 및 시간 지각 패턴의 변화라는 것이다.

우리는 주변에서 수많은 광고들을 접하게 되고, 미디어는 그 자체로 메시지를 생산한다는 것을 쉽게 알 수 있다. 메시지를 통해 생산된 이미지나 기

호들이 현실에서 독립하여 자율화된다. 이로서 이미지는 변형이라는 이름 아래에서 실체를 감추고, 변질시키며, 더 나아가 '실재(實在) 없음'을 감추게 되는데, 그것이 '시물라크르'이다(Baudrillard, 1981). 이는 이미지나 기호가 본질적 실체로서 지시 대상이 없이 기표의 상호작용으로 기호 체계에서 인위적으로 재현되는 것을 의미한다.

시물라시옹은 대상의 본질적 주체성을 부정하는 것이다. 주체는 거울에 비친 이미지의 상상 속에서(Lacan, 1981), 기술정치(techno-politics)의 정교한 훈련과정 속에서(Foucault, 1979) 형성되는 것이지 본질적으로 존재하는 것이 아니라는 것이다. 이는 허위도 조작적 재현도 비현실도 아니다. 허위, 재현, 비현실 모두 기호와 실재의 관계를 전제로 하지만, 시물라시옹에서는 지시대상 없는 이미지와 기호가 부유하며 실재의 본질은 존재하지 않는다. 또한 실제 존재하고 있는 것하고는 아무런 관계가 없으며 오히려 실제 대상이 가장된 이미지를 따르고 있다고 볼 것이다.

많은 사람들이 '시물라시옹'을 흉내, 모방(imitation)으로 여기는데 이는 잘못된 것이다. 흉내, 모방은 실재 대상을 그대로 베끼는 전통적인 재현 체계의 이미지이며, 원본을 넘어선 복제인 '시물라시옹'과는 거리가 멀다(배영달, 2005). 이는 그릇된 복사물이 아니라 복사물과 원본의 개념 자체에 문제를 제기하는 것이다(Deleuze, 1983). '시물라시옹'은 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이는 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실을 지배하게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. 또한 '시물라시옹'은 순수한 환영(illusion)이며 가짜(simulacrum)이다(Callinacos, 1990). 이는 시물라시옹에서 실재란 하나의 '효과' 내지 '환상'에 불과하며, 모든 재현은 이미 존재하는 실재의 반영이 아니라 원본과 전혀 다른 복제를 생산함으로써 원본을 초월한 초과실재가 되는 것이다.

본 연구에서는 이러한 시물라시옹의 개념을 바탕으로 그 이론의 특성을 탈근대사회의 측면과 초과실재(hyper-reality), 역사적 관점에서 시물라시옹의

질서와 내파(implosion)현상으로 나누어 다음과 같이 정리해 보았다.

2) 시뮬라시옹 이론의 특징

보드리야르가 포스트모던 사회문화 현상에 대한 탐구를 시도한 그의 시뮬라시옹 이론은 미디어·정보·시뮬라시옹·사이버네틱스 같은 새로운 현상들이 인간 경험의 새로운 영역, 역사의 새로운 단계, 사회의 새로운 형태를 구성하고 있다는 가정에 근거를 두고 있다.

「시뮬라시옹」(1981)은 보드리야르의 존재를 널리 알리면서 가장 많은 반향과 논의를 불러 일으켰던 저서이다. 이 책에서 보드리야르는 탈근대 사회를 기호를 소비하는 사회로 보았고, 여기서 소비되는 기호의 본질적 의미가 상정된 기호는 지시대상과 함께 내파되어 소멸되어 버리고 기표만 남아 부유하게 되며, 현실의 효과들은 기표의 놀이에 의해 하나의 커다란 가상의 세계, 주체가 소멸해 버리는 시뮬라시옹의 세계가 되었다고 보았다.

그는 텔레비전·컴퓨터·미디어·정보 등으로 요약되는 현대사회의 문화현상이 인간의 존재 양식에 적지 않은 영향을 미치고 있으며, 미래의 사회·문화적 변용을 예측 불허의 상황으로 몰고 간다고 생각하였고, 이러한 현상을 통하여 문화와 사회의 관계를 시뮬라시옹이라는 개념으로 규명하는 이론적 탐구를 모색하고자 하였다.

그러나 보드리야르의 이론은 논리 전개의 어느 지점에 이르면 비판은 사라지고 허무주의적 결론에 도달하게 된다. 그의 이론이 탈근대사회의 사회문화적 현상들에 대한 근본적 비판을 통해 많은 사람들의 동의를 얻으면서도, 이를 극복할 수 있는 아무런 대안도 없는 허무주의적 결론에 도달하고 있기 때문에 완전하게 동의 할 수 없게 된다. 즉, 보드리야르의 시뮬라시옹의 내파는 주체의 소멸에 의한 실재의 소외로 여기에는 어떠한 형식의 주관적인 비평의 자리도 거의 남아있지 않는다(Lash & Urry, 1994).

그럼에도 불구하고 많은 사람들에게 현대는 시뮬라시옹 시대로 이해될 정도로 그의 이론이 엄청난 영향력을 발휘하는 것은 탈현대이론에서 시뮬라시옹에 관한 담론들이 흔히 우리가 새로운 현대사회 혹은 새로운 패러다임 속에 살고 있다는 생각으로부터 파토스(pathos)와 반향을 얻고 있기 때문이다(배영달, 2005). 또한 그의 시뮬라시옹 개념은 하이테크 혁명에 의한 매스 미디어가 지배하는 현대사회의 다양한 사회문화 영역에서 나타나는 포스트모던 현상에 대해 논리적으로 상응할 수 있는 포스트모더니즘의 핵심 이론이 되고 있다.

이에 시뮬라시옹 이론의 특징을 알아보기 위해 시뮬라시옹 이론의 주요 쟁점 및 개념으로 나타나고 있는 탈근대사회의 측면과 역사적 관점에서 시뮬라시옹의 질서와 초과실재, 내과 현상의 개념들을 살펴보고자 한다.

(1) 탈근대사회(Post-modernism)

보드리야르의 이론에서 포스트모더니즘은 모더니티(modernity)와 포스트모더니티(post-modernity)의 차이를 가장 극명하게 부각시키고 있다. 모더니티가 획일적 종교관에 의하여 지배되어 오던 사회적 삶이 몇 가지 자율적 영역으로 뚜렷하게 분화(differentiation)되는 것이 특징이었다면, 포스트모더니티는 자율적 하위영역들 간의 경계가 허물어지는 탈분화가 특징이라고 할 수 있다(전경갑, 2004). 또한 포스트 모더니티는 우리가 전통적으로 당연시해 온 모든 유형의 이원적인 대립체계가 근본적으로 무너지는 것이 특징이며, 이와 함께 오늘날은 전통철학과 사회이론이 그 정당화 근거로 상정해 온 궁극적 실재, 본질적 의미, 보편적인 역사 법칙과 같은 근원적인 호소력이 상실된 무의미성과 허무주의의 시대이다(Kellner, 1991).

포스트모더니티로 통칭되는 오늘의 우리시대는 모든 것의 궁극적 결정요인으로 당연시되어 온 욕망과 욕구까지도 미디어 매체를 통해 기호의 자극

에 의하여 영향을 받고 있다(Norris, 1990). 따라서 보드리야르는 사회적 삶의 모든 영역을 경제적 생산양식으로 설명했던 마르크스주의적 ‘생산의 거울(mirror of production)’은 모더니티의 유물이 되었기에, 이제는 ‘기호의 거울(mirror of sign)’로 대체되어야 한다고 주장하는 것이다(Lash, 1990). 즉, 생산·산업자본주의·정치 경제학이 지배하던 근대는 사라지고, 기호의 소비와 새로운 형태의 테크놀로지, 미디어 문화가 지배하는 기호와 정보의 시대인 탈근대가 도래한 것이다. 정보매체 속에서의 실재와 재현의 구별이 없어지고, 오히려 재현을 통해 실재가 확인되며, 진짜와 가짜가 서로 계속 물고 물리는 상호작용을 하는 시뮬라시옹 사회가 보드리야르가 말하는 포스트모던 사회이다.

보드리야르는 이러한 현상을 대표적인 탈근대적인 시뮬라시옹의 세계적인 미국사회에서 이루어지는 구체적인 예를 통해서 설명하고 있는데, 그는 모든 미국사회에서 권력이 사라지고 남는 것은 레이건(Reagan)의 미소로 제시되는 권력의 시뮬라시옹 뿐이었다고 말했다(배영달, 2005). 레이건은 정치적 지도력과 통찰력, 그리고 전문지식보다는 시뮬라시옹과 권력의 기호에 의해서 통치하였다는 것이다. 변화의 과정은 다르겠지만 정치권력의 예처럼 결국에는 정보 미디어사회의 모든 기호적인 것들은 초과실재에 의한 시뮬라시옹을 겪게 되는 것이다.

지금까지 기호에 의한 인간의 모든 활동 즉, 예술, 학문, 사회 조직 등의 재현은 모더니즘의 이분법적 사유를 통해 이루어졌으나, 탈근대 사회에서는 정보매체의 폭발적인 증가와 미디어의 반복에 의해서 복제가 실재를 대체하고, 진짜와 가짜의 경계가 무너지며, 실재보다 더 실제적인 시뮬라시옹 즉, 초과실재가 지배하게 되는 것이다.

(2) 극실재, 초과실재(Hyper-Reality)

보드리야르의 시뮬라시옹 이론에서 기호나 이미지의 마지막 단계에서는 이미지가 더 이상 어떤 지시물이나 대체물을 갖지 않고, 원본이나 실재가 없는 ‘초과실재(Hyper-Reality)’가 된다(Baudrillard, 1984). 초과실재는 현실보다 더 현실적인 재현, 원본보다 더 원본의 행세를 하는 시뮬라크르를 이르는 말이다.

대상들이 원본에 따라 반복적으로 재현될 때, 대상들은 실제로 서로 구별할 수 없을 뿐만 아니라 그것들을 산출한 원본과도 구별할 수 없게 된다. 이것은 반복에 의해서 실재가 변질되는 시뮬라시옹의 효과라 할 수 있으며, 반복은 이미지를 실재에 대치시키는 강력한 메카니즘이 되는 것이다(Connor, 1989). 가령 다양한 미디어들로부터 쏟아져 나오는 수많은 정보들, 도처에 범람하는 이미지들, 전시되는 것만으로도 예술작품이 되는 평범한 모든 사물들에서 오는 이 모든 과잉과 포화는 사물들에 너무도 많은 의미를 부여함으로써 그것들을 아무런 의미도 없는 것으로 만들어버리는데, 그런 과정에서 실재보다 더 실재적인 초과실재가 산출되는 것이다.

보드리야르는 이러한 초과실재의 전형적인 예로 디즈니랜드를 들고 있다(Baudrillard, 1983). 흔히 미국적 생활의 축소판 재현으로 선전하고 있는 디즈니랜드가 그 밖에 실재하는 그대로의 미국적 삶의 현실과는 무관할 정도로 모사된(simulated) 이미지를 반복적으로 선전하고 광고함으로써, 우리는 미화된 초실재적 미국을 기억하게 되고 그 후에도 이 같은 각색된 초과실재는 미국의 제품이나 이미지에 투사하게 된다는 것이다(전경갑, 1993). 중요한 것은 디즈니랜드가 실재가 더 이상 실재가 아니라는 사실을 숨기는 초과실재의 전략이라는 것이다.

또 다른 예로, 핵무기를 증강함으로써 핵전쟁을 억제하고 그래서 결국 평화를 유지할 수 있다고 하는 이른바 ‘광란의 핵억제 논리’를 들 수 있다. 이는 순전히 시뮬레이션에 의한 가상적 교전을 통해서 현실과 전혀 무관한 초현실

을 구성함으로써 스스로를 정당화하는 것이다(Norris, 1990). 강대국들이 경쟁적인 핵무기 증산을 정당화하기 위하여, 상호간에 가상적 위협과 이에 대한 대항위협을 주고받음으로써, 가공할 핵 파괴력이 날로 늘어나고 있는 현실과는 전혀 무관하게 우리로 하여금 핵무기가 참으로 평화를 수호하였다는 집권자들의 주장 혹은 생각에 능동적으로 동의하도록 하여 핵이 보장한 ‘평화로운 실재’라는 하이퍼리얼을 실재로 여기게 한다.

초과실재는 모델로부터 분리되어 자율화된 의미에서 존재하는 대신에 모델에 함께 완전히 시물라시옹화 되어 재현되고 재생산되는 것이다. 이는 자체의 구조와 분리될 수 없는 미학에 스며든 실재로서 자체의 이미지와 혼동되는 것이다(Baudrillard, 1981).

(3) 시물라크르의 질서

보드리야르는 또한 역사적으로 재현과 현실의 관계가 어떻게 변해 왔는지 정리하고 있는데, 어느 시기에나 재현과정으로서의 시물라시옹, 다시 말해 모사과정은 있었지만, 그 의미는 시대에 따라 달랐음을 보여준다.

「상징과 교환의 죽음」(Baudrillard, 1976)에서 보드리야르는 르네상스 이후 가치 법칙의 변화와 동등하게 가는 시물라크르의 세 가지 질서를 제시하였다. 그는 시물라크르의 질서를 르네상스부터 산업혁명까지의 고전주의 시대는 ‘위조의 질서’, 산업시대는 ‘생산의 질서’ 그리고 현재의 기호의 시대는 ‘시물라시옹의 질서’(Baudrillard, 1995)로 구분하여 설명하고 있다. 여기서 그는 시물라크르를 단지 기호와의 놀이가 아니라 사회적 관계와 힘의 차원에서 설명하고 있다.

시물라크르의 첫 번째 질서는 보드리야르가 가치의 자연적 법칙이라고 부르는 것에 근거를 둔 ‘위조의 질서’이다. 이는 조화로우며 낙관주의적이고, 신의 이미지에 따라 자연의 이상적인 회복과 이성적인 제도를 목표로 하는 자

연주의자들의 시물라크르이며, 전근대사회의 유토피아적 시물라크르이다.

이 단계는 봉건질서를 부르주아 질서로 대체한 르네상스부터 산업혁명에 이르기까지 지배적이었다. 르네상스는 중세의 신분사회와 신(神) 중심사회가 끝나는 시기였으며 신 중심의 질서에서 자연에 대한 믿음으로 전환이 이루어지는 시기였다. 이 시기에 예술은 자연의 모방을 시도하고 기호는 현실을 비추는 거울의 역할을 하였다. 즉, 기호는 봉건시대의 고정된 질서로부터 해방되어 자연을 모방하고 반영하는 위조가 재현의 양식이 되고 시물라크르의 새로운 질서가 시작된 것이다.

시물라크르의 두 번째 질서는 산업시대를 지배해왔던 가치의 상업적 법칙에 근거를 둔 ‘생산의 질서’이다. 이는 에너지와 힘, 기계에 의한 물질화, 모든 생산 시스템 속에 세워진 생산주의자들의 시물라크르로 끝없는 에너지의 해방과 세계화, 그리고 지속적인 팽창의 목표를 세운다.

근대의 절정기인 산업시대에 와서는 대량생산으로 인해 위조가 불필요해지면서, 원본은 관심의 대상이 되지 못하게 되었다. 근대적 생산 기술의 발전으로 실재와 복제 사이의 관계는 더 이상 원본과 위조가 아니며, 유사나 반영도 아닌 등가와 무차별의 관계가 되었다.

산업시대를 특징짓는 원본과 복제의 차이가 사라지는 명확한 예는 조립라인의 재생산 능력이다. 조립라인에서 제품들 간의 관계는 더 이상 원본과 복제의 관계가 아니다(진중권, 2004). 즉, 그것은 유사함이나 닮은 것이 아니라 차이가 없는 것이다. 대량생산을 통해서 제품들은 원본과 복제의 차이가 없는 불명확한 시물라크르가 된다.

시물라크르의 세 번째 질서는 보드리야르가 가치의 구조 법칙이라고 부르는 것에 근거를 둔 ‘시물라시옹의 질서’이다. 이것은 정보, 모델, 정보 통신 위에 세워진 시물라시옹화된 시물라크르들이다.

대량생산에 의해 원본의 위조구분은 사라지게 되자, 모든 것은 재현은 원본이 아니라 모델을 따라 진행되었으며, 이러한 구조의 가치법칙 안에서는 모델들이 실제 사물들보다 우위를 차지하게 된다. 이러한 모델의 전형적인 예는 물음과 대답 그리고 모든 실재를 0과 1사이의 이원적 대립으로 바꾸어 놓는 컴퓨터에 의해서 읽혀지는 디지털 코드를 들 수 있다. 즉, 시뮬라시옹의 단계에서 모델들은 기계 기술을 통해서 단지 재생산되는 것은 아니라 완전한 조작성, 초과실재성, 완전한 통제에 목표를 갖는다.

보드리야르가 이 시뮬라시옹의 질서에서 가장 관심을 갖은 것은 바로 두 번째에서 세 번째 질서로의 전이 과정이었다. 그의 이론은 근대에서 탈근대로 이행하는 패러다임의 변화로, 리얼리즘적 예술 관습을 이행해온 근대의 시각적 재현체계가 오늘날의 시뮬라시옹과 초과실재로 전이 되는 과정에 그 초점을 두고 있는 것이다(정연복, 1993). 즉, 반복된 위조에 의한 기호적 코드의 모델들이 구성하는 세계에서는 궁극적으로는 실재의 의미마저도 사라지게 되는 것이다. 이렇게 재현이 불가능해지고 의미가 사라지며, 실재와 재현 등서구 모더니즘 사유가 기반을 두고 있었던 이분법적 차이가 소멸하는 현상을 설명하기 위하여 보드리야르는 '내파(implosion)'라는 개념을 사용하고 있다.

(4) 내파 (Implosion)

미디어가 지배하는 시대에서 모든 반응들은 미리 프로그램된 것으로, 모두 동일하게 사용가능하며 동시에 작용할 수도 있다. 그 결과 가장된 코드는 더 확고해지고, 적대적인 것들이 무너져 내리는데 보드리야르는 이것을 내파(Implosion)하고 하였다. 내파현상은 실재가 사라지고 그와 다름없는 시뮬라크르로 전환되어 그것의 가장 대표적인 기호만이 남아 실재를 대체하는 현상이다. 그런데 보드리야르가 설명하는 이 내파는 결코 안으로의 폭발을 의미하는 것이 아니다. 그것은 비구분의 상태로 돌아가는 것이며 블랙홀

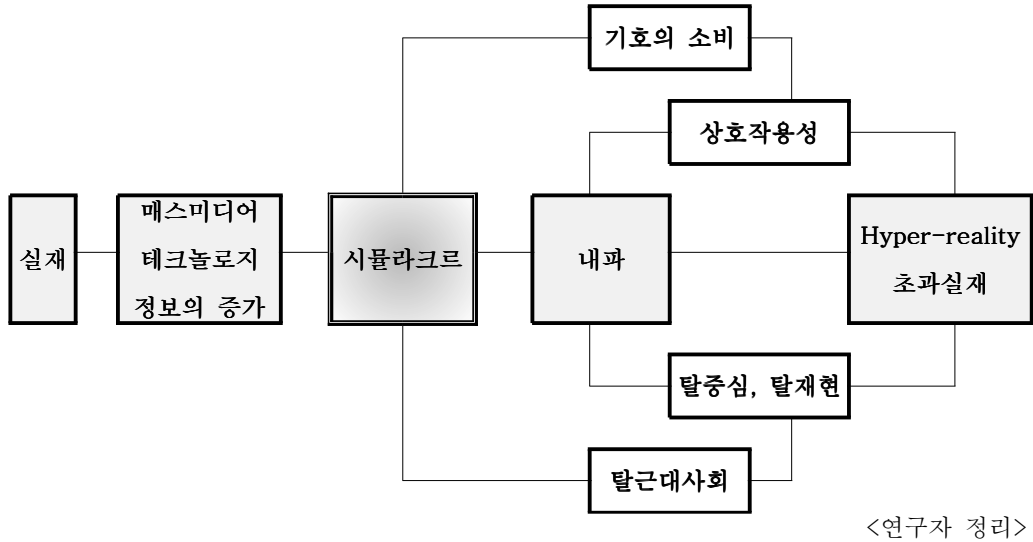
의 상태로 모든 것이 흡수되어 응축되는 현상인 것이다(Baudrillard, 1995).

이러한 내파의 개념은 보드리야르의 시뮬라시옹 이론의 핵심적인 개념이다. 이전의 서구 산업사회는 외파(explosion)가 사회적 영역과 가치, 경제, 자본의 확장과 분화로 특징 지워졌다면(정일준, 1995), 내파는 그와는 반대로 갈라지고 확장되어졌던 것들이 다시 분할 이전의 형태로 응축되어가는 현상을 말한다.

특히 대중과 미디어의 관계는 내파현상의 전형적인 모델이라 할 수 있겠다. 즉, 미디어는 기호와 정보를 증대시켜 그 의미를 소멸시키고 그것이 방출하는 메시지와 실재의 구분을 와해시켰는데, 이와 같은 정보의 과잉공급은 결국 대중을 ‘침묵하는 다수’로 만들어 버렸다. 대중은 의미와 정보의 수용과 생산을 거부함으로써 모든 것을 무의미하게 하며 결국 사회 자체가 무관심하고 냉담한 대중 속으로 내파되어 소멸되었다는 것이다(Baudrillard, 1983). 더 나아가 시뮬라시옹의 사회에서는 사회니 계급이니 하는 기준의 사회학적 범주들도 내파되어 무의미해지며, 사회적인 것의 존립자체가 불가능해지고 있는 것이다.

이상에서 살펴본바 본 연구에서는 이러한 시뮬라시옹의 개념을 <표 1>과 같이 정리할 수 있었다. 시뮬라시옹이 지배하는 탈근대사회에서는 매스미디어, 테크놀로지, 정보화 등의 영향으로 실재가 그 원본성을 잃은 시뮬라크르가 되며, 이는 상호작용에 의한 기호의 생산과 소비, 탈재현에 의해 그 의미가 내파되어 초과실재가 된다. 이에 본 연구는 현실보다 더 현실적인 재현의 질서인 탈재현의 질서가 지배하는 시뮬라시옹의 기호학적 특징에 대해 알아보고자 한다.

<표 1> 시뮬라시옹의 개념도



2. 시뮬라시옹과 기호학

시뮬라시옹의 사회는 모든 사물이 기호의 소비에 의해 이루어진다. 이에 본 연구에서는 선행 연구를 토대로 시뮬라시옹의 기호의 특징과 다양한 영역에서 적용되고 있는 시뮬라시옹의 양상을 살펴보고자 한다.

1) 시뮬라시옹의 기호학적 특징

보드리야르는 탈현대사회의 정치, 경제, 사회, 예술의 현상을 모두 상징적인 이미지와 기호의 논리로 설명하였다. 만약 실재라는 것이 있다면 이는 상징적인 기호의 질서에 의하여 구조화되고, 대상에 대한 우리의 인식도 끝

임없는 기호의 유희와 반복적인 시뮬라시옹의 순환을 통해 구성된 ‘초과실재’에 의하여 조건화 된다고 보았다.

그는 시뮬라시옹이 지배하는 현대사회에서는 “실재가 이미지와 기호의 안개 속으로 사라진다(Baudrillard, 1981, p31)”고 주장하였는데, 그의 이 유명한 명제는 시뮬라시옹 시대에 사물의 내재적 실체성이 증발해 버린다는 점을 함축적으로 표현하는 말이다.

시뮬라시옹의 세계에서 기호는 더 이상 유일물의 생산이 아니며, 하나의 코드에 따른 대량생산에 의한 재생산, 즉 복제의 형태로 이루어진다. 이 복제는 시뮬라크르가 되며 대중은 이러한 시뮬라크르의 기호를 소비하게 되는데, 이는 대량생산으로 이루어진 현대 사물세계의 소비사회 현상을 반영하고 있다.

(1) 시뮬라시옹과 소비사회

보드리야르는 현대사회에서는 사물이 소비되는 것이 아니라 기호가 소비되고 있다고 하였다. 사람들은 사물을 소비한다고 생각하지만 정작 소비되는 것은 사물이 지니고 있는 기호나 이미지라는 것이다. 여기에는 모든 사물의 기능을 기호로 파악한 보드리야르 특유의 기호학적 사유가 깔려있다. 이는 현대 사회를 이해하는데 보드리야르가 실제 생산관계보다 사물의 기호학적 가치를 더 중요시 여겼다는 것이다 (Baudrillard, 1994). 가령 사람들이 코카콜라를 마실 때 소비하는 것은 거품이 있는 검은 액체라기보다는 그것의 기호학적 가치인 ‘젊음’이다. 코카콜라는 코카콜라 자체로 교환가치나 사용가치를 지니는 것이 아니라 코카콜라가 속한 관계 속에서 기호학적 가치를 지닌다는 것이다.

이제 ‘어떤 사물을 소비함으로써 자신을 어떻게 표현할 수 있는가’라는 것이 소비의 중요한 조건이 되었다. 즉, 사물이 지니고 있는 이미지가 중요한

것이지 사물 자체의 기능이 중요한 것이 아니라는 것이다. 이처럼 기호와 이미지가 실재보다 더 강하게 우리의 삶을 지배하는 탈근대사회에서는 하나의 기호는 또 다른 기호를 산출하고, 이렇게 생겨난 다른 기호는 또 새로운 기호를 만들어내고 있다. 결국 실재와 기호를 구분할 수 없는 단계에 이르게 되고, 점점 더 실재보다 더 실재적인 초과실재가 생겨나게 된다. 이러한 단계에서 기호는 실재와 무관한 자기 자신의 순수한 시물라크르가 된다(배영달, 2005). 실재가 없는 기호만이 넘치는 세계, 기호와 이미지에 의하여 통제되고 조작되는 세계가 시물라시옹의 시대에 살고 있는 우리의 모습인 것이다. 결국 소비 자본주의 시대에 사는 우리는 이미지와 기호 및 표상 체계에 의한 전면적인 통제와 조작의 족쇄로부터 벗어날 수 없는 것이다(Callinucos, 1990).

보드리야르는 오늘날 그 어느 것도 실재가 공허한 기호로 바뀌는 현상에 저항할 수 없다고 말한다. 기호는 현실세계를 지시하지 않고, 한 기호에서 다른 기호로 서로 받고 돌려주는 상호 관계일 뿐이며, 자연도 이제 더 이상 문화와 상징적 대립관계에 있는 본질적으로 특수한 존재가 아니라 하나의 시물레이션 모델이 된다(Baudrillard, 1995). 즉, 현대의 소비사회 체계에서는 어떠한 것도 소비될 수밖에 없는 기호가 되며, 이는 마르크스의 생산 양식이 기호의 의미화 양식(mode of signification)으로 대치되었음을 나타낸다(Lash, 1990). 여기서 생산 양식은 생산력과 생산 관계로 구성되는데 비하여, 기호의 의미화 양식은 시·청각적 이미지(acoustic image)의 감각적 표시기능을 담당하는 기표(記表, Signifiant)와 개념적인 의미내용에 해당하는 기의(記意, signifié) 및 지시대상을 그 구성 요소로 하며, 기표와 기의의 결합으로 이루어진 언어학적 기호가 언어 외적인 실재를 지시하는 것이다.

그런데 시물라시옹의 기호는 기표와 기의의 결합인 기호가 궁극적 지시대상을 지시하거나 재현하지 않는다. 기호는 자기 자신을 지시하며 대상을 창조하고, 그 기호가 창조한 대상은 자연적 대상 보다 우월한 하이퍼리얼리티

가 되는 탈근대적 기호를 생산한다. 이러한 시뮬라시옹의 기호체계에서 사물은 과거처럼 사용가치나 상징가치가 중요한 것이 아니라 ‘문화적 기호로서의 가치’가 중요해졌다. 사물은 하나의 기호이고, 소비는 하나의 사회적 언어로서 기호체계 안에서 이해될 수 있다. 따라서 소비자가 원하는 것은 광고 상품이 아니라 기호 이미지 그 자체가 되며 구성원들은 기호를 욕망하고 기호를 소비하는 새로운 소비자본주의 사회가 그가 말하는 소비사회의 특징이다(최광진, 2004).

요컨대 오늘날의 소비자본주의 시대는 다양한 문화적 상품의 폭발적 증가와 상품의 기능을 수행하는 이미지와 기호 및 표상체계 같은 기표의 증가로 인하여, 경제적 교환의 법칙 하에 물질적 생산물의 교환이 기호학적으로 조작되는 새로운 단계(Conner, 1989)로 이행하게 된 것이다.

(2) 시뮬라시옹과 이미지기호

우리는 일상의 언어 행위에서 ‘이미지’라는 단어의 다양한 사용과 의미 행위에 대해 나름대로 목록을 설정한다. 그리고 그 목록을 통해 이미지가 일반적으로 ‘다른 무엇과 유사한 어떤 것’ 그리고 결국 근본적으로 시각적으로 유사한 표상으로 이해한다(Joly, 1994). 즉 이미지는 외양(appearances)이라 할 수 있으며(Mitchell, 2005), 그 안에 담긴 표상체계의 어떤 실체의 의미가 다른 이들에게 전달되도록 기표와 기의의 결합으로 이루어진 기호 상징체계이다.

탈근대 사회에서는 이러한 이미지가 논리를 초월한 이미지 결합을 통해 실재를 해체하면서(Denzin, 1991), 원본성을 상실한 이미지 다시 말해서 대상·원본이 없는 이미지들이 나타나게 되었다. 원본은 그것의 유일성으로 인해 어떠한 것을 집중화 또는 계층화 시키는데, 복제가 시작되면 이러한 집중화는 깨어지고 평등한 관계를 전제로 한 대중화가 시작된다. 그리고 이때 복제는 단지 원본을 베끼는데 그치는 것이 아니라 원본의 존재를 넘어선다

(조원아, 2005). 다시 말해 원본을 잃은 복제는 실재를 넘어선 초과실재의 시뮬라크르가 되는 것이다.

예컨대 한 이태리 음식점이 그 식당이 이태리 식당이라는 것을 알리기 위해 영화 ‘대부’의 말론 브란도의 사진을 걸어놓고 장사를 했더니, 아주 유명한 이태리 식당이 되었다고 한다(윤용진, 1996). 이는 말론 브란도의 사진이 그 음식점의 음식보다 더 이태리적인 성격을 잘 대변해줌을 의미한다. 이는 매체에 의해 이미지 혹은 기호가 실재보다 더 실재적인 것으로 인식되고 있음을 잘 보여주고 있다. 보드리야르가 ‘시뮬라크르’ 혹은 ‘하이퍼 리얼리티’라고 불렀던 것이 바로 이것이며(Eco, 1995), 여기서 기호는 그 지시대상을 뛰어넘어 오히려 지시대상과는 전혀 상관없는 새로운 실재를 탄생시키고 있는 것이다.

보드리야르는 시뮬라시옹의 기호로서 이미지, 즉, 시뮬라크르가 만들어지는 단계를 네 단계로 분류하고 있는데(Baudrillard, 1984), 그 단계를 다음과 같이 설명하였다.

이미지는 깊은 사실성의 반영이다.

이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.

이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.

이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.

이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르이다.

첫째 단계는 이미지가 어떤 본질적인 실재를 반영하는 단계로써, 이는 과학적 언어나 지시적 언어의 단계이다. 두 번째 단계에서는 이미지가 어떤 기본적인 실재를 왜곡하고 은폐하는 기능을 수행한다. 이 단계의 이미지의 기능은 어떤 이데올로기나 이론 소외와 착취의 실상을 대중이 인식하지 못하게 하는 허위의식으로서의 이데올로기로 작용한다. 세 번째 단계에서 이미지는 본질적인 실재의 부재를 은폐한다. 네 번째 단계에서 이미지는 실재

와 어떠한 연관도 가지지 않는다. 이러한 상황에서 이미지는 지시대상과 전혀 무관한 하나의 실체가 되며, 그것은 그 자체의 순수한 시뮬라크르가 되는 것이다(Connor, 1989). 이러한 시뮬라시옹의 단계에서 이미지는 더 이상 어떤 지시물이나 대체물을 갖지 않고 원본이나 실체가 없는 모델들에 의해 발생하는 것이며, 이는 실재 그 자체보다 더 실재 같은 하이퍼리얼리티가 되는 것이다.

요컨대 시뮬라시옹 단계의 이미지는 본질적 실체로서 지시대상이 없이 단지 기호체계 속에서 인위적으로 조작되는 것이라고 할 수 있겠다. 이렇게 생산된 이미지 기호는 소비자의 욕망을 선정적으로 부추기게 되며, 시뮬라시옹은 이러한 소비체계 안에서 완성된다고 할 수 있다.

시뮬라시옹의 기호학적 의미로서 이상의 내용을 살펴본 결과 본 연구에서는 기호 특징에 대해 다음과 같이 정리할 수 있었다.

첫째, 시뮬라시옹의 기호는 실재가 부재된 탈재현으로서 실재와 재현의 경계가 모호한 부정확한 기호를 생산한다는 것이다. 이러한 탈재현은 이미지나 기호가 그것이 지시하는 대상 또는 어떤 실체의 재현이 아니라 원본도 사실성도 없는 ‘시뮬라시옹’의 재현을 의미한다. 즉, 시뮬라시옹의 기호는 그것이 사실이나 거짓이나에 대한 고전적 재현의 문제가 아니고, 실재가 더 이상 실재가 아니라는 사실을 숨기고 ‘실재의 부재’를 현전으로 제시하는 새로운 재현의 체계로서 탈재현의 의미를 설정하고 있는 것이다. 이때 기호는 아무것도 의미하지 않고 그 자체가 실재가 된다.

둘째, 시뮬라시옹의 기호이미지는 논리적으로 서로 연관성이 없는 기표의 상호작용으로 새로운 기의를 만들어낸다는 것이다. 실재가 부재된 기호로 이루어진 시뮬라시옹의 기호체계 속에서는 기의가 없는 기표의 인위적 상호작용으로 새로운 기의가 나타나고 이는 실재의 기의보다 더욱 실재로서 인식되어지는 시뮬라크르가 된다.

시뮬라시옹의 사회로 대변되는 정보의 소비사회에서 기호 이미지의 인위

적인 상호작용의 주된 매개체는 바로 매스 미디어, 디지털 테크놀로지, 인터넷 등의 매체이다. 이들은 지시대상의 의미를 상징한 기의를 잃은 기표를 인위적으로 전달, 복제, 확산하는 도구가 된다. 이러한 매체들은 시공간의 제한 없이 동시에 작용하며, 이것들이 방출하는 기호는 논리적 상호 연관성이 없는 변증법적인 상호 연관성의 법칙을 재현한다.

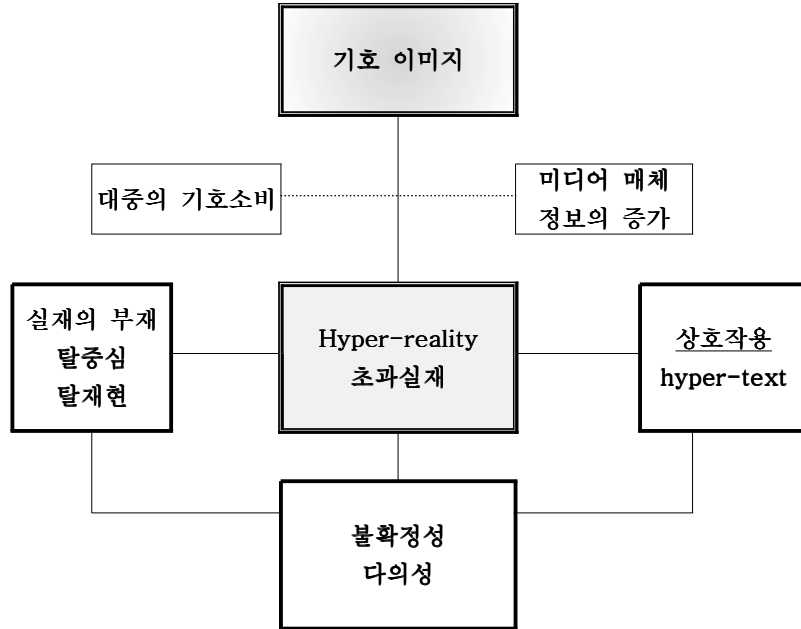
셋째, 시뮬라시옹의 기호 이미지는 다의성을 갖는다는 것이다. 시뮬라시옹의 기호에서는 의미와 기호 사이의 연관성이 없기 때문에 원칙적으로 의미가 없다. 이는 이미지나 기호가 대중에게 ‘완성된 존재’로 주어지는 것이 아니라 대중에 의해 그 의미가 내파되고 변형될 수 있는 ‘상태의 존재’로 주어진다는 것이다. 상태의 존재로 주어진 기의는 기표의 상호작용에 의해 다양한 의미를 내포할 수 있는 다의성을 갖게 된다. 즉 기호의작용에서 기표가 기의나 지시대상으로부터 분리되어 자율성을 갖게 되었고 그것으로 말미암아 모든 기의들과 접촉하여 모든 해석이 가능하게 되는 것이다.

이때 기표는 명확하게 고정된 하나의 의미를 갖는 것이 아니기 때문에 오히려 불투명해지게 되는데, 이러한 불확실성은 실재의 부재에서 오는 것으로 기표는 이 불확실성을 감추기 위해 끊임없이 시뮬라르크를 만들어내는 것이다.

이상에서 살펴본바 본 연구에서는 시뮬라시옹의 기호특징을 <표 2>와 같이 다의성, 상호작용, 실재의 부재로 정리하였다.

이에 본 연구는 현대사회에서 시뮬라시옹의 기호가 어떠한 양상으로 나타나는지 알아보기 위해 다양한 이미지 기호의 표현 매체로서 회화, 조각, 건축의 시각예술, 광고 영화의 매스 미디어, 컴퓨터 인터넷의 디지털 매체 등의에서 나타난 시뮬라시옹 현상들을 살펴보고, 이를 통해 보드리야르의 시뮬라시옹 이론이 오늘날의 사회 문화 현상 및 예술에 상응하는 논리성을 갖추고 있음을 규명하고자 한다.

<표 2> 시뮬라시옹의 기호이미지 특징



<연구자 정리>

2) 시뮬라시옹의 기호학적 적용

(1) 시뮬라시옹과 예술론

예술은 사회적 산물이기 때문에 그 시대의 문화, 기술, 매체의 발달에 민감하게 반응 할 수밖에 없다. 전통적인 예술이 이상화된 세계의 이미지를 재현하는 것이었음에 반해, 탈근대사회의 예술은 현실의 해체, 비현실화로 재현되고 있다. 즉, 예술이 가진 이미지의 실재 재현으로서 기능에 대한 회의와 거부의 표명으로 이미지의 다른 한 측면이었던 실재의 부재가 부각되면서 해체의 양상을 드러내고 있는 것이다.

특히 현대 사회의 기술인 매체의 발달은 예술의 형식에 있어서 전통적 예

술의 기호 이미지 개념을 사라지게 하였으며, 예술의 원본성을 모호한 상태로 만들었고 예술작품이 가져야하는 ‘아우라’를 상실하게 하였다(Benjamin, 1979). 즉, 예술자체의 절대적 아우라가 사라지고 예술이 하나의 시뮬라시옹이 되었다. 그리하여 현실과 예술을 구분하기 힘들게 되었으며, 예술은 그 자체로 현실의 일부가 되는 탈재현의 시대가 되었다. 보드리야르는 이러한 예술의 변화에서 예술의 현대성을 찾고자 하였고, 이를 시뮬라시옹 이론으로 규명하고자 하였다. 특히 보드리야르의 하이퍼리얼리티의 개념은 현실과 비현실간의 경계가 와해되며, 실재를 초월한 탈재현, 현실보다 더 현실적인 탈근대적 예술의 속성을 대변해주고 있다(박현신, 2003).

이러한 맥락에서 예술의 현대성은 가치에 있는 것이 아니라 형식에 있으며, 예술은 가치 혹은 이데올로기로서 평범한 것, 하찮은 것, 보잘 것 없는 것을 자기 것으로 삼으려는 노력이다. 즉, 현대 예술은 이미 무가치한데도 무가치를 지향함으로써, 아무 의미도 없는 것들이 기호체계와 같은 수준에 이르러 예술의 중요한 사건이 되고 있다(Baudrillard, 1998). 현대 예술에서 이러한 무가치함의 옹호는 예술이 고상함이나 초월적 가치를 독점하려한 모더니즘적 가치를 완전히 뒤엎는 것이다.

예술은 오래 전부터 이런 변화를 예고 해왔으며, 이런 예술적 기호들을 증식시켜왔다. 이제 예술은 일상생활의 일반적인 미학화로 모든 것을 미적 평범성 속에 이르게 하여 현실과 예술의 경계가 내파되어 미적 가치가 사라지는 황홀경인 ‘초미학’이 되었다.

보드리야르는 사물이 예술의 새로운 쟁점으로 부각된 신사실주의와 팝아트에서 현대성의 단서를 찾고자 했다(Baudrillard, 1991). 팝아트는 예술의 미적 가치나 사물의 실제적 가치와 무관한 단지 반복적인 나열과 조작일 뿐인데, 대중이나 기사, 저널과 같은 미디어에 의해 메시지를 전달하는 기호체계로서 변질된다. 여기서 팝아트는 모든 것은 소비될 수밖에 없는 기호일 뿐이라는 보드리야르의 소비기호의 논리를 잘 보여주고 있다(Baudrillard,

2000). 또한 예술이 평범함 속에서 사라지는 것과 평범함이 예술 속에서 사라지는 상호 공범관계를 팝아트에서는 사물에 일상적 사물의 분석에 근거한 가치가 아닌 예술의 가치를 부여함으로써 나타내고 있다.

이러한 상황을 증대시키는 대표적인 예술가로 앤디 워홀(Andy Warhol)을 들 수 있겠다. 그는 미학과 예술로부터 그 자신을 해방시키기 위해 예술가의 주체를 전멸시키고, 창조의 행위에 있어서 아무 생각도 하지 않게 되는 영도(zero degree)의 수준에 도달하여, 무의미가 미학화 되는 미학의 끝점까지 밀고나갔다. 이점에서 보드리야르는 워홀을 탈현대의 대표적인 예술가로 평가하였다.

워홀은 스텐실, 실크스크린과 같은 기계적인 동작에 몸을 맡긴다. 이를 통해 그는 실제로 무가치하며 무의미한 것을 하나의 사건으로 만들어, 이 사건을 이미지의 숙명적 전략(Baudrillard, 1991)으로 바꾸어 놓았는데, 이를 보드리야르는 ‘예술의 음모’라고 말하는 것이다.

워홀의 캠벨 스프 깡통(그림 1)을 예로 들어보면, 그는 깡통을 복제함으로써 아름다움과 추함, 실재와 비 실재, 가치나 내재성의 문제를 제기하지 않았으며(최태만, 1995, p155), 오히려 어떤 미학적 입장도 없고, 과장이나 해석도 없이 철저한 무관심으로 복제된 영도의 수준을 추구한다. 워홀은 마를린 먼로(그림 2), 모나리자 등에서부터 전기의자, 코카콜라병에 이르기까지 대중적이고 일상적인 소비 이미지들을 아무런 예술적 의미 없이 그려냄에 있어서 텅 빈 기표들을 만들어 냈다. 즉, 워홀이 산업적으로 대량 복제된 산물들을 예술에 끌어들이는 것을 미학적으로 만들고자 함이 아니었다. 하지만 대중은 이를 미적 가치가 있는 기호체계로써 받아들였고, 여기서 그의 예술은 실재를 초월한 시물라시옹이 되었다.

예술에 있어서 시물라시옹적 상황을 증대시키는 또 다른 현대 예술가로서 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 재현 미술의 ‘눈속임(trompe-l'œil)’을 ‘정신적 속임(trompe-l'esprit)’으로 전환시킴으로써 재현 미술에 직접적인 공

격을 가하였다(JeanLuc, 1994). <그림 3>의 뒤샹의 'Fountain(1917)'에서 그는 고전적 가치가 부여한 창작자의 위치를 부정하고 예술 작품으로서 대상물에 대해 아무런 행위도 하지 않은 채, 산업적 생산물 그 자체를 작품으로 전시함으로써 예술작품의 가치는 미학적 의미를 초월한 초미학을 실천하였다. 그의 이러한 시도는 초과 실재의 시뮬라시옹 속에서 모든 가치의 구분이 사라지는 현실의 징후를 예술의 무가치함으로 나타내고 있는 것이다.



<그림 1>
Campbell's Soup
(Warhol, 1965)



<그림 2> 마를린 먼로의 2면화
(Warhol, 1962)



원(63x38cm/1917년)

<그림 3> Fountain
(Duchamp, 1917)



<그림 4> 보부르 센터
(퐁피두 국립예술문화센터,
<http://imagesearch.naver.com>)

탈현대 사회 건축 또한 예술의 한분야로서 시뮬라시옹 현상을 보여주고 있는데, 근대의 건축은 그 본질은 실재의 세계를 구축하거나 실재를 드러내는 일이었다. 하지만 시뮬라시옹의 관점에서 보면 현대 건축은 실재의 구축이 아닌 하이퍼 리얼리티의 구축이다. 현대 건축은 실재가 아닌 우리가 존재한다고 믿는 허구적 세계, 가상의 질서를 만들고 있는 것이다.

예를 들어 <그림 4>의 파리 중심부 레 알(Les Halls)에 위치한 조르주 퐁피두 국립예술문화센터, 즉 보부르에 대해 살펴보면, 건물 밖으로 노출된 송수관, 회로 같은 형상은 기계문명의 하이테크를 구체화하지만 실재는 예술문화 공간으로서 아이러니컬한 하이퍼리얼리티를 나타내고 있다. 즉, 형태적으로 보부르는 자체의 건립 목적과 기능, 외형적 미학과 내재된 미학이 완전히 모순되는 점에서 보부르의 형태는 미술관의 논리로 표현되는 현대성 이라기보다는 오히려 현대를 넘어서 존재하는 것을 상징적으로 보여준다고 할 수 있다(Baudrillard, 1976)

또한 보부르는 일종의 블랙홀이고 내파의 장소이다. 보부르가 함축하는 문화적 또는 미적인 모든 메시지와 의미와 실재는 실제로 현대사회 속에서 내파되어 사라지고, 보부르는 대중을 생산해내는 공간을 제공하는 것이다(배영달, 2005). 즉, 대중은 시뮬라시옹으로 된 공간과 시간으로서 보부르 문화센터에서 문화의 조작적 행위를 통해 문화적 의미에 대한 이해보다는 문화의 초과실재를 느끼게 되는 것이다.

(2) 시뮬라시옹과 매스 미디어

시뮬라시옹의 관점에서 보면 모든 커뮤니케이션 현상은 기호현상이 된다. 매스 미디어는 이러한 기호의 상호작용을 중재하는 물리적 기반, 매개체가 되는 것이다. 이처럼 대중매체는 그것이 전달하는 메시지가 의미를 만들어냄으로써 사회 제도로서의 존재 가치를 갖지만, 전형적인 사실은 어떤 미디어라도 그것의 내용은 대중으로 하여금 그 특성을 보지 못하게 한다는 점이다(Mcluhan, 1964). 이는 실제로 그 사회를 변화시키는 강제적인 힘은 미디어가 전달하는 내용이 아니라, 매체 그 자체에 있음을 의미한다.

매스 미디어의 형식 속에 재현되어 있는 미디어 코드(code)의 본질은 의사교환이나 반응가능성을 부정하는 특성이 있으며(Connor, 1989), 그것이 표방하는 정확한 정보의 확산과 보급이라는 기능과는 대조적으로 하이퍼리얼을 생산하고 확산시키는 역설적인 기능을 수행한다. 이처럼 매스미디어가 의사소통 없는 역설적 의사소통의 매체일 뿐이라는 사실은 미디어가 방출하는 기호와 이미지 역시 위장된 상호작용에 의한 시뮬라시옹에 불과하다는 것을 의미한다.

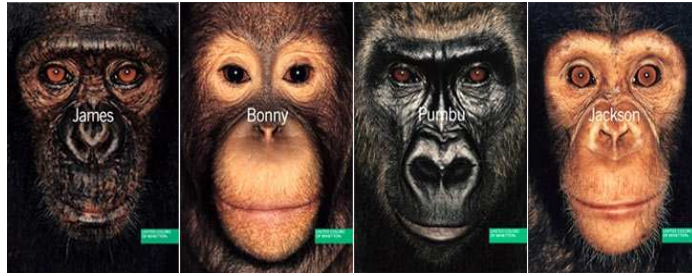
이처럼 매스 미디어는 의미 없는 메시지를 끊임없이 만들어냄으로써, 정보매체 속에서의 의미의 내파, 실재와 시뮬라크르의 혼동, 원인과 결과, 진짜와 가짜가 서로 서로를 만들어내는 뫼비우스의 띠와 같이 계속 물고 물리는 문화적으로 조작된 포스트모던 사회를 만들어내고 있다.

오늘날 하이테크 혁명에 의하여 확산 보급된 전파매체, 활자매체, 영상매체 같은 대중매체에서 시뮬라시옹의 흔적을 찾아보는 일은 그리 어렵지 않다. 먼저 현대사회에서 매체를 통해 수없이 발생하는 광고를 살펴보면, 광고는 실재 의미를 그대로 전달하는 투명한 전달체가 아니며(Williams, 1998), 현실의 실재가 부재되어 있음을 은폐하고, 가상의 현실인 하이퍼리얼리티로서 소비자의 욕망을 부추기고 있다. 이는 광고가 상품 자체를 보여주는 것이 아니라 상품이 사회적 관계를 보여주며 유토피아적 환상과 상품이나 회

사 이미지를 결합함으로써, 소비자는 이 잠재적 메시지가 전달하는 코드의 의미에 자동적으로 동화되고 있다는 것이다(임문영, 1998). 이처럼 광고는 메시지의 조작적 생산으로 실재가 부재된 가상의 복재로서 현실을 대체하는 기능을 하며, 현대사회에서 시뮬라시옹의 대표적이 모습을 보여주고 있다.

그 한 예로 의류업체인 베네통의 광고 <그림 5>과 <그림 6>을 들 수 있겠는데, 여기서는 상품을 보여주는 전통적 방식에서 탈피해 상품을 부재시키고 상품과는 전혀 관계가 없는 이미지를 도입함으로써 새로운 형태의 광고를 선보였다. 특히 이 광고에서는 소비자의 시선을 이미지에 주목하게 하는 방법으로 ‘충격’을 선택하였는데, 가장 아름답고 평화로운 이미지로 구성되어야 할 패션광고의 통념과는 반대로 현상적인 이미지를 보여주면서, 상품의 이미지를 배제하였다(홍승표, 2003). 이는 광고의 기능인 상품에 대한 메시지의 전달이라는 고정관념을 해체시킴으로써 본래의 지시대상인 상품의 기의와 기표인 광고 이미지의 기호체계를 재구성하여 소비자 개개인과 상호작용을 통한 시뮬라시옹으로 새로운 의미를 창출하고자 한 것이다(김덕자, 1995). 이렇게 형성된 새로운 광고의 메시지는 소비자의 인식적 공간에서 새로운 의미작용을 일으키게 되었다.

또한 광고사진을 설명하는 텍스트를 부재시키고 녹색 바탕에 ‘United Color of Benetton’의 흰색 로고로 베네통 광고임을 나타내어 광고라는 인식하에 명확하지 않은 메시지를 전달시킴으로 의미의 다중성을 가져오게 되는데(송선희, 2005), 여기서 광고의 텍스트를 절제함으로 보다 많은 메시지를 전달할 수 있는 역설적 이론이 성립하게 된 것이다. 소비자는 베네통의 충격적 이미지의 광고가 주는 메시지로 베네통 옷을 사 입어야겠다는 충동을 일으키지는 않지만 베네통의 이름을 기억하게 되는 것이 효과를 가지게 된다.



<그림 5> 베네통 광고 1
 (<http://blog.naver.com/bloodymin/70012090205>)



<그림 6> 베네통 광고 2
 (<http://blog.naver.com/bloodymin/70012090205>)

다음으로 신문, 잡지 등의 인쇄 미디어와 달리 고도의 현실재생 능력과 수용자들에게 실재감을 부여할 수 있는 TV, 영화 등의 영상 매체 또한 현실을 즉각적으로 시뮬라크르로 만드는 기능을 하며, 이들의 이러한 소구력은 이들을 대중문화의 생산과 소비의 중심영역에 위치하게 하여, 대중문화의 위력을 강화시키고 있다.

오늘날 영상매체가 큰 영향력을 발휘하고 있는 이유는 무엇보다도 적용범위의 보편성, 정보전달의 신속성, 전달된 정보의 감각성 등과 같은 '영상'의 특성 때문이라 할 수 있겠다(홍기선, 1998). 이러한 영상 매체가 제시하는 가상의 모델은 시뮬라시옹의 핵으로서 다른 모든 것들을 시뮬라크르로 변모시키고 있다. 이러한 현상은 영상 미디어가 복제와 재매개를 거치면서 3차,

4차적인 의미작용을 하여, 미디어에 의해 가상으로 만든 가공의 현실이 실제로 존재하는 현실을 압도할 수 있게 하기 때문이다.

영상 매체에서 시뮬라시옹이 실제보다 더 실제적으로 소통되는 대표적인 실례로 TV 광고를 들 수 있겠다. 예를 들어 <그림 7>과 <그림 8>의 삼성 전자의 애니콜 광고를 보면, 단순히 정보를 전달하는 차원의 광고에서 벗어나 음악과 춤, 그래픽 그리고 스타 이미지로 상품이미지를 나타내고 있다. 이로 인해 판매될 상품에 대한 직접적인 언급이 없어도 상품에 복제된 스타의 이미지는 실제 제품이 주는 리얼리티보다 더욱 환상적인 하이퍼리얼리티로 변모되어 소비자의 구매 욕구를 부추기게 되는 것이다.



<그림 7> 삼성 애니콜 광고 1
(<http://pie.daum.net/p586561>)



<그림 8> 삼성 애니콜 광고 2
(<http://pie.daum.net/p586561>)

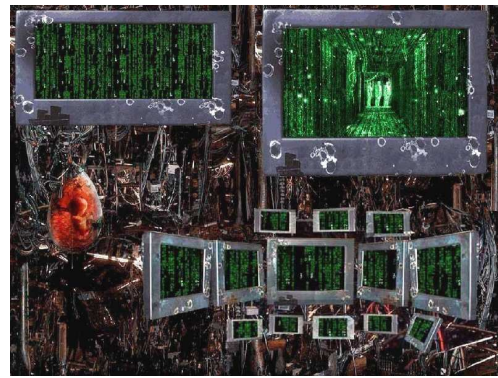
또 다른 영상 미디어로 영화는 이미지의 조합을 통해 시뮬라시옹을 가장 미학적으로 생산해내는 장르이다. 영화 속에 드러나는 사건은 대상을 유사하게 재현하기 위한 것이 아니라 하이퍼리얼리티적 재현을 위한 시뮬라시옹이 된다(유선희, 1997). 결국 영화의 연출가가 가장 완벽한 모사와 절대적 실제에 접근하려는 열정을 보일수록 영화의 절대적 일치는 하이퍼리얼리티의 형성으로 귀결된다.

예를 들어 대중의 인기를 모았던 「매트릭스」 시리즈 영화 <그림 9>와

<그림 10>의 워쇼스키(Wachowski) 형제 감독은 보드리야르의 ‘시물라시옹’을 읽고 영화의 아이디어를 얻어 제작하게 되었다고 한다. 실제로 이 영화 속에서 매트릭스 세계에서 해커로 살아가는 주인공 네오가 고객이 찾아오자 속이 텅빈 「시물라시옹」에서 불법 소프트웨어를 찾아 건네주는 장면도 나온다(배영달, 2005). 이 영화의 복잡한 내용구성으로 극 전개의 궁극증을 유발해 극에 빠져들게 하며 이를 표현하기 위해 극 전반에 걸쳐 다양한 은유와 상징을 표현하였는데, 이것이 컴퓨터 그래픽 기술로 시물라시옹화 되어 영화속에서 현실세계와 가상세계를 혼동하게 만들어 준다. 이는 영화가 끝난 후 영화 속 세계와 현실세계와의 혼동으로 이어지게 된다(장호현, 2005). 영화 매트릭스는 매트릭스라는 가상현실의 통제된 시스템 속의 현실이라는 내용상의 독특한 구성과 영상 이미지로서 보드리야르의 시물라시옹 이론을 차용하고 있는 것이다.



<그림 9> 영화 「매트릭스」 1
<http://pie.daum.net/p337642>



<그림 10> 영화 「매트릭스」 2
<http://pie.daum.net/p337642>

이처럼 영화의 시물라시옹은 대중들에게 영화의 재현을 통해 미래의 모습을 추측해 볼 수도 있고, 새로운 것들을 저항 없이 받아들일 수도 있게 한다. 이러한 영상 미디어가 주는 이미지의 현실 매개성은 탈근대사회 시물라시옹이 현상을 강화시키고 있다.

(3) 시뮬라시옹과 디지털 매체

영상 매체에 있어서 디지털 기술의 발달은 이전에는 존재하지 못하였던 경험들을 가상의 실재(virtual reality)를 통해 가능하게 하였다. 이는 실재와는 다른 상상력의 새로운 차원을 구성함으로써 날아 갈 수도 있고 벽을 통과할 수도 있다(Poster, 1998). 또한 디지털 기술은 다양한 종류의 정보 사이에 상호 호환성을 가지는데, 이는 다양한 미디어간의 통합 즉 멀티미디어를 가능하게 하였다(이광형, 1999). 이러한 디지털 미디어의 상호 작용성은(interactivity) 기존 미디어의 일방통행 방식에 커다란 변화를 가져왔을 뿐만 아니라 탈근대 사회 의사소통과 상호 교류의 방식마저 변화 시키고 있다.

디지털화란 영상, 소리, 문자 심지어는 냄새까지 모두 0과1, 즉 on과 off로 전환된다는 것을 의미한다. 이는 아날로그의 모호성과 송수신의 잡음을 제거하여, 현실세계의 지각방식이 아닌 가상의 지각방식안의 실재가 새로운 현실로 성립함을 의미한다(김성기, 1997). 결국 기호로서 디지털은 가상의 지각방식에 의존하며, 기의가 없이 부유하는 시뮬라크르의 기표들로서, 이러한 기표들의 결합으로 이루어진 디지털 미디어의 세계는 시뮬라시옹에 의한 가상의 현실이 되는 것이다.

디지털에 의한 이러한 가상현실은 모든 정보를 이미지화한 스펙타클로의 전환을 가져왔다(Debord, 1996). 다시 말해 디지털을 매개로한 시뮬라시옹의 이미지 기호들의 상호작용은 실재가 부재된 가상실재의 스펙타클을 생산해내며, 그것은 원본과 복사본의 구별이 없는 또 다른 현실로 인식되어 시뮬라시옹을 만들어내고 있는 것이다.

또한 디지털 매체에서 현재라는 실재적이고 물질적인 시간과 공간을 벗어나 사이버스페이스(cyber-space)라는 공간으로의 진입은 상호작용과 몰입 없이는 불가능하다. 여기서 상호작용은 거미줄처럼 퍼진 인터넷의 네트워크를 통해 서로 연결되어 있는데, 이러한 네트워크를 통한 정보들은 하나의

독립된 정보를 전송하는데 머물러 있지 않고 서로 다른 웹사이트와 하이퍼 텍스트(hyper-text)로 연결되어진다(송정아, 2005). 1993년에 모습을 드러낸 WWW(World Wide Web)은 전 세계에 걸쳐 내부적으로 연결된 하이퍼 텍스트 문서들의 거대한 모음이다. 여기서 하이퍼텍스트의 핵심은 하이퍼텍스트 문서와 그들 간의 연결에 있다(최혜실, 1999). 이것은 상호 방출되는 텍스트간의 논리적 필연성이나 연관성이 없이 서로 다른 텍스트와의 결합에 의한 변증법적인 상호 연관성의 법칙을 재현한다. 즉 무한히 복제되는 네트워크상의 텍스트들이 가상의 공간 안에서 서로 비인과적, 조작적으로 상호연계가 이루어져 새로운 실재를 실재보다 더 실제 같은 하이퍼리얼리티를 만들어 내는 것이다.

디지털 시대인 오늘은 실재가 무너진 시대이며, 시뮬라크르와 가상현실, 사이버 공간 등 현실과 환상, 원본과 모사물의 경계가 사라져 버린 세계가 되었다고 할 수 있으며(최미숙, 2003), 이러한 디지털 매체에 의한 다양한 시뮬라시옹 현상 중 몇 가지 예를 들어 본다면, 온라인게임, 웹사이트의 아바타 등을 들 수 있겠다.

먼저 화려하고 환상적인 스펙터클로 인기를 모으고 있는 온라인 게임인 ‘리니지의 <그림 11>과 <그림 12>의 예를 보면, 현대와 고대의 장면들이 복합적으로 연출됨으로 시공간을 넘나드는 분열적인 경험으로 가상의 세계에 대한 상상력을 극대화 시켜 현실에서는 상상조차도 할 수 없는 장면들을 연출하고 있다. 여기서 상상의 세계에 대한 게임의 시뮬라시옹은 독특한 아우라를 발산하며, 이는 게이머들뿐만 아니라 일반 대중들에게까지 작용하여 온라인게임의 가상성이 새로운 문화 영역으로 자리 매김하게 하였으며(장호현, 2005), 인터넷상의 네트워크를 통해 이 가상의 세계가 서로 연결되면서 변증법적인 진화를 거듭하는 시뮬라시옹의 세계를 형성하고 있다.



<그림 11> '리니지'의 게임
(<http://pie.daum.net/p140487>)



<그림 12> '리니지'의 캐릭터
(<http://pie.daum.net/p140487>)

또 다른 예로 디지털 아트(digital-art)을 들 수 있는데, 대표적인 디지털 환경으로서 월드 와이드웹(WWW)에서 이루어지는 시각예술이 디지털 아트이며, 인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹사이트를 구축하는 웹디자인(web-design), 아바타, 컴퓨터 아트 등을 들 수 있겠다.

디지털 아트는 시각예술을 손으로 만질 수 있는 대상에서 비물질적인 것, 미디어적인 것으로 옮겨가게 하였고, 뉴미디어, 컴퓨터 테크놀로지의 인터페이스를 이용하여 세계의 데이터를 어떤 거대한 가상의 시각 환경에 확장 시키고 있다(윤종석, 2000). 또한 디지털 매체와 테크놀로지는 창조의 수단이 아니라 하나의 창조적 행위 그 자체로서 가상화된 하이퍼리얼을 창조하며, 이러한 프로그래밍화된 시뮬라시옹의 체험들을 통해 개개인의 사회적 삶은 멀티미디어라는 전자적 수단을 이용하여 가상의 실재로서 재현된다고 할 수 있겠다.

예를 들어 가상사회에서 자신의 분신(分身)을 의미하는 시각적 이미지이며, 사이버 공간에서 사용자의 역할을 대신하는 애니메이션 캐릭터인 아바타의 경우를 살펴보면, 사이버 공간에서 나를 표현하는 수단으로서 아바타는 현실세계와 가상공간을 이어주며, 익명과 실명의 중간으로 개인의 취향이나 사회적 이슈, 트렌드 등을 표현하는 수단이 되고 있다.

인터넷 상의 아바타 (그림 13)은 사용자에 의해 선택되어지는 순간 개인의 정체성을 표현하는 도구가 되어 개인을 가상의 인물로 시물라시용화 한다. 여기서 아바타는 유일무이한 불변의 실체가 아니라 다원적이고 복합적인 형태로 개인의 다양한 욕구를 가상의 공간속에서 현실화함으로서 하이퍼리얼리티를 만들어내는 것이다.

온라인 커뮤니티인 '싸이월드(그림 14)'의 미니홈피라는 가상공간은 아바타와 그 세계를 시물라시용화 하여 현실과 다른 현실을 보여줌으로써 콘텐츠를 이용하는 사람들로 하여금 하이퍼리얼리티를 경험하게 하고, 이에 대한 만족감으로 더욱 콘텐츠의 구매와 꾸미기를 몰입하게 한다. 즉, 사이버상의 개인의 공간과 아바타라는 이미지는 복합성을 지닌 시물라크르로 보드리야르가 말하는 탈근대적 시물라시용의 대표적 사례라 할 수 있겠다.



<그림 13> 온라인상의아바타
(<http://imagesearch.naver.com>)



<그림 14> 싸이월드 홈페이지
(www.cyworld.com/kitanet)

이상에서 살펴본바 보드리야르의 시물라시용 이론은 영화·사진·건축·회화 등의 예술 분야뿐만 아니라 대중문화, 매스 미디어, 디지털 테크놀로지 등 다양한 분야에서 다각적으로 활용되고 있었다. 이는 독창적이고 탁월한 분석을 시도하는 보드리야르가 구축하는 급진적 사유와 이론적 작업이 우리 시대의 본질적이고 근본적인 문제를 규명하는데 도움이 될 뿐만 아니라, 특히 문화와 예술의 한 분야인 패션디자인에서도 유용하게 활용될 수 있을 것이라 생각되어진다.

3. 시뮬라시옹과 현대 패션

20세기 후반 사회적 현실은 기존의 사유체계에 대한 회의를 가져왔고 여러 시각에서 그 징후를 드러내기 시작하는데, 중심이 아닌 주변적인 것들에 대한 조명, 일대일 대응이 아닌 일대다 대응의 다원적 해석의 가능성, 이성 이 아닌 감성에 대한 기대 등과 같은 탈현대적 상황들이 그것이다.

이러한 탈현대사회의 징후들은 상징적 기호로 나타나며, 탈근대의 문화 현상 및 정치, 경제, 사회적 시대상과 그에 따른 개인의 심리적, 성적, 사회 문화적 정체성을 반영한다. 한 사회에서 통용되고 있는 여러 표현 매체들 특히, 미술, 건축, 디자인 등과 같은 시각예술은 각기 '실재'와 맺고 있는 관계를 통해 나타난다. 이러한 실재들은 기호로 대리하여 그 의미작용을 한다. 그러나 탈근대사회에서 이러한 기호 이미지들은 실재와는 아무 관련도 없는 이미지들로서 이것들은 사라져버린 무언가의 '흔적'일 뿐이며, 더 이상 아무런 것도 숨기지 않고 드러내지도 않고 있다(Baudrillard, 2000).

탈근대적 현대사회에서 상징적 기호로써 의상의 이미지(Bogatyrev, 1971) 역시 재현의 원본이 되는 대상을 닮게 모방하여 대상과 이미지의 일대일의 대응관계 속에서 이미지를 그대로 재현하는 고전적 리얼리즘의 재현물이 아니라, 실재와 원본의 대응관계가 해체되고, 상호 지시적인 텍스트성 속에서 실재가 부재되고, 내파되는 시뮬라시옹의 하이퍼리얼리즘의 재현으로 전환되고 있는 것이다. 즉, 이미지의 재현은 실존하는 인간상을 넘어선 또 다른 인간상을 제시하고 의상의 형태와 표현 기법뿐만 아니라 의상의 본질을 해체하고 있는 것이다.

오늘날 포스트모던 패션에서도 의상은 본질적 실재를 떠나 의상 그 자체로 존재하는 시뮬라시옹 표현 양상들이 나타나는데, 의상이 입는다는 개념과는 완전히 분리되어 의상이 가지고 있는 기의와는 아무런 관계없는 이미

지들이 표출되어지는 탈재현적 성향의 의상, 가장되거나 변형된 여러 가지 인공물과 합성된 콜라주로 실재와는 전혀 무관한 다의적 의미를 가지는 의상, 서로 다른 이미지로서 기표들이 서로 상호 작용하여 새로운 의미를 만들어내는 의상 등을 그 예로 들 수 있겠다. 이러한 의상들은 기술적·일반적(거짓, 환상, 상상)·철학적 의미의 확장된 심리적 존재방식으로써 시물라시옹의 개념을 현실세계의 적용하고 있음을 보여주고 있다. 결과적으로 패션이란 기호 그 자체의 미적 규범으로 정의 내려질 수 있고, 실재의 있음이나 부재함도 감추거나 드러내지 않는 자유로운 형태라고 할 수 있겠다(김민자, 1998). 이는 실재와 전혀 무관하며 이미지와 실재사이의 거리가 없어지며, 이미지는 실재를 지시하지 않으며 부재를 실재로 제시하고 상상이 실재가 되는 보드리야르의 시물라시옹의 기호적 특징과 일치하는 부분이다(박현신, 2003).

이러한 관점에서 현대 패션에서 포스트모던 성향의 의상은 시물라시옹의 이미지들을 상징적 코드로서 보여주는 대표적인 매체로서 작용한다고 할 수 있다. 또한 기존의 선행연구들의 경우를 살펴보면 패션에 나타나는 포스트모던 현상을 설명하는 개념으로서 시물라시옹 현상에 대해 연구되어져 왔으며, 그 내용을 <표 3>과 같이 정리하였다. <표 3>을 살펴보면 현대 패션에 나타난 시물라시옹의 표현은 다양한 포스트모던 현상과 관련되어 나타나고 있고, 경계의 와해, 자율성, 불확정성(김민자, 1998), 초현실성(최선행, 2001), 탈재현, 실재의 부재(박현신, 2003), 인공성, 가상성(김현수, 2003) 등으로 나타나고 있었다.

<표 3> 현대패션에 나타난 시뮬라시옹 이론의 특성에 대한 연구 내용

연구자	현대 패션에 나타난 포스트모던 현상에 대한 연구 중 시뮬라시옹 이론의 특성에 대한 내용		
	미적 특징	패션 특징	개념적 특징
김민자 (1998)	경계의 와해	<ul style="list-style-type: none"> *패션이미지에 대한 개인적 취향과 개성의 중요성 *패션의 자율성: 패션은 자유로운 이미지로서 존재한다. 	<ul style="list-style-type: none"> *예술과 현실의 경계가 사라짐(어떤 사실성과도 무관한 이미지-시뮬라크르) *반 미학의 해체적 포스트모더니즘 고급예술과 대중문화 사이의 경계 붕괴-불확정성
최선행 (2001)	초현실성 (초과실재)	<ul style="list-style-type: none"> *패션을 통해 실제 이상의 상징적 이미지 연출: *고가 브랜드를 통한 과시, 특이한 안티패션, 차별화 	<ul style="list-style-type: none"> *상징의 생산으로서 스펙터클 속에서 소비자들은 그 의미와 경험을 찾음 *스펙터클은 실제보다 더 실제 같은 초현실(초과실재)을 의미함
박현신 (2003)	탈재현 신체의 부재	<ul style="list-style-type: none"> *이미지, 기호, 시뮬라크르-부재된 신체-신체와 무관한 이미지의 의상 *신체조화의 부재: 의상으로서 기능의 부재, 신체 형태의 부재, 구조적 관계의 부재, 신체의 과장 축소 *성의 부재: unisex, transvestism, androgynous *인간상의 부재: 신인간형(가상인간), cybog(인간과 기계의 합성), 돌연변이 	<ul style="list-style-type: none"> *신체복수지물: 이중코드, 복합성, 다중적 의미 *과정적 이미지: 시뮬레이션, 하이퍼리얼리티(hyper-reality), 과도신체(hyper-body) *새로운 인간상의 해석체
김현수 (2003)	인공성 가상성	<ul style="list-style-type: none"> *실리콘, 플라스틱 등 인공물로 가장된 신체와 패션. *성형 시뮬라크르- 탈신체 *컴퓨터 프로그램에 의한 시뮬레이션 	<ul style="list-style-type: none"> *진짜 같은 모조품-시뮬라크르: 기술적 의미, 일반적 의미(거짓, 환상, 상상), 철학적 의미에서 가상화를 통한 현실세계의 확장된 심리적 존재방식

<연구자 정리>

본 연구에서는 시뮬라시옹의 선행연구들을 통해 살펴본 기호학적 특성들인 다의성, 상호작용성, 실재의부재의 특징들을 현대 패션에 적용을 하는데 있어서, <표 3>의 선행연구의 결과를 토대로 포스트모던 현상과 관련하여 시뮬라시옹의 기호특징으로서 적용되어질 수 있는 특징을 도출하였는데 그 결과는 <표 4>와 같다.

<표 4>를 보면, 먼저 시뮬라시옹의 기호특징 중 다의성은 선행연구에서 나타난 경계의 와해, 패션의 자율성 등과 관련하여 패션의 포스트모더니즘 현상 중 하나인 다원성을 패션에 나타나는 시뮬라시옹 특징으로 도출하였다. 또한 시뮬라시옹 기호특징 중 상호작용은 이중 코드, 과정적 이미지 등과 관련하여 포스트모더니즘 패션 특징 중 상호텍스트성과 실재의 부재는 신체의 부재, 성의 부재, 인간상의 부재 등과 관련하여 포스트모던 패션 양상 중 하나인 탈재현성에 적용하여 그 특징으로 분류였다.

본 연구에서는 현대 패션에서의 시뮬라시옹 특징을 크게 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성 세 가지로 분류할 수 있었으며 그에 대한 자세한 설명은 다음과 같다.

<표 4> 시뮬라시옹의 기호특징과 현대패션에서의 시뮬라시옹 표현과의 관계

시뮬라시옹 기호특징	현대패션에 나타난 시뮬라시옹 기호특징에 대한 연구와의 관계				현대패션에 나타난 포스트 시뮬라시옹 기호특징과	
	김민자(1998)	최선행(2001)	박현신(2003)	김현수(2003)		
다의성	경계의 와해		다중적 의미		다원성	
기의를 상실한 기표 → 모든 의미의 수용 경계의 부정확성 복합성, 불확정성	<ul style="list-style-type: none"> 예술과 현실의 경계가 사라짐: 어떤 사실성과도 무관한 이미지→시뮬라크르 패션의 자율성: 패션은 자유로운 이미지로서 존재한다. 		<ul style="list-style-type: none"> 이미지, 기호, 시뮬라크르 → 부재된 신체: 신체와 무관한 이미지의 의상 새로운 신체상의 해석체 		다의적 결합 : 경계의 와해	<ul style="list-style-type: none"> 다의성이 주는 불확정성 의미의 복잡성 고정관념의 해체 대립적인 요소들 간의 조정과
상호작용			신체복수지물		상호텍스트성	
hyper-text 동시성 기호의 등가성			<ul style="list-style-type: none"> 이중코드, 복합성, 과정적 이미지: 시뮬레이션, 하이퍼리얼리티, 		T.P.O, 성의 상호텍스트성	<ul style="list-style-type: none"> 시대적 의미의 절충 동서양, 상하위 문화, 원시와 문 시공을 초월한 전위성 목적의 상호작용성 복식의 기존 기능이나 착장법을 아이템들의 원래의미를 복원시키 양성의 공존
실재의 부재		초현실성(초과실재)	탈재현 · 신체의 부재	인공성 · 가상성	탈재현성	
부재를 현전으로 탈형식, 탈구조 해체주의		<ul style="list-style-type: none"> 패션을 통해 실제 이상의 상징적 이미지 연출: 상징의 생산으로서 스펙터클 속에서 소비자들은 그 의미와 경험을 찾음 스펙터클은 실제보다 더 실제 같은 초현실(초과실재)를 의미함 	<ul style="list-style-type: none"> 신체조화의 부재: 의상으로서 기능의 부재 신체 형태의 부재 구조적 관계의 부재 신체의 과장 축소 성의 부재 인간상의 부재: 신 인간형(가상인간), cybog, 돌연변이 	<ul style="list-style-type: none"> 성형 시뮬라크르-탈신체 컴퓨터 프로그램에 의한 시뮬레이션 진짜 같은 모조품-시뮬라크르: 기술적 의미, 일반적 의미(거짓, 환상, 상상), 철학적 의미에서 가상화를 통한 현실세계의 확장된 심리적 존재 방식 	신체, 성, 인간성의 부재	<ul style="list-style-type: none"> 의복의 확대, 과장, 의복의 제외 의복의 신체의 억압으로 본래의 구조의 해체: 다트, 절개선의 구 기능의 전환. 위치의 전환 의복에서 성을 지지하는 기호이 성의 일탈, 배타적 타성의 혼합 무생물과의 합성, 기계이미지와 3D입체패턴, 가상 이미지-hype

1) 다원성

시물라시옹의 기호체계에서 기표와 기의가 일대일 대응관계로서가 아닌 자율성을 보장하여 기의를 상실한 기표, 이미지가 실재를 지배하는 것으로 바뀐 것처럼 시물라시옹적 특징을 나타내는 패션에서도 특정한 상징의 의미는 상쇄되고, 탈고정된 의미를 시도함으로써 특정한 경계나 분리가 소멸된다(박현신, 2005). 이것은 한마디로 ‘자율성’의 범주에 의해 설명될 수 있다. 즉, 타율적·도구적 고려에 의해 구속받지 않는 자기 객관화의 권리를 획득한다는 것을 의미하며, 미적 경험의 경계선을 확장시키고 다양화 시켰음을 의미한다(박민여, 1999). 이러한 다원적인 특성은 기존의 형식에 의미적인 가치를 두지 않고, 다양한 패션 텍스트가 무질서하게 나타남으로서 논리적 연관성이 없는 상징성과 전위성을 낳게 되어 패션을 시물라시옹화 하고 있는 것이다.

(1) 다의적 결합

시물라시옹의 세계에서는 의미와 기호 사이의 연관성이 없기 때문에 원칙적으로 의미가 없다. 다의적 결합이란, 고정된 의미가 없는 여러 기표들 간의 결합을 의미한다. 이처럼 고정된 의미가 없는 다의적 결합은 불확정성 혹은 탈장르화의 현상을 가져오게 된다. 이러한 현상은 오늘날 포스트모더니즘 패션에 나타나는 중요한 중심 개념인 불확정성, 불연속성 이설(異說), 의미의 다원주의, 임의성, 반항, 변형 등으로 설명할 수 있겠다(박민여, 1999). 즉, 다의적 결합에 의해 의상 이미지가 주는 특정한 상징의 의미는 사라지고, 시물라시옹에 의한 내파로 그 속에 함축된 내적 의미들의 갈등을 전복시킴으로써 다양한 의미작용을 하는 다중코드으로써 작용하게 됨을 의미한다.

이처럼 현대패션에서 시물라시옹 특징은 의상이 착장만이 아닌 또 다른

의미 작용을 하는 다중코드로 논리적인 필연성에 의해 지배되지 않는 우연성이 강조된 다의적 해석임을 보여주고 있다. 특히, 패션에 사용되는 콜라주(collage) 기법은 재료의 한계성을 극복하고 의상 재료와 일상용품간의 이질성의 벽을 넘어 불확정적 다의적 변화를 가져오게 만든다. 즉, 일상적인 사물을 습관적인 의미의 범주에서 떼어내 오브제(object)로 제시하거나 다른 요소들과 조합함으로써 새로운 관계를 구상하여 현실에서 해방되고 우연을 통해 상상력을 자극시키는 효과를 갖게 된다(이정후, 1998). 즉, 과거에 패션의 소재나 방법으로 사용하지 않았던 것의 수용으로 의미의 복잡성을 가져오게 되고 이는 다의적 해석체로써 시물라시옹의 기호로 표출되게 된다.

또 다른 방법으로 패러디(parody)는 어떤 목적의식을 가지고서 이루어지는 특정한 스타일의 모방이며, 패스티쉬(pastich) 즉 혼성 모방은 공허한 패러디라고도하며, 의미 없는 표면상의 스타일의 조합을 이야기한다고 할 수 있겠다. 이들은 이미지나 스타일을 빌려 새롭게 대치시키거나 배열하여 대상을 그대로 재현하는 것이 아니라 주관에 의해 다시 재구성하고 기존의 이미지와는 다른 의미의 표현작용을 일으키는데, 이러한 점은 시물라시옹의 기호가 기표들의 상호작용에 의해 실재 대상의 의미와는 다른 새로운 의미로 재구성되는 점과 같다고 할 수 있겠다.

<그림 15>는 의복에 부착된 키치적 오브제들과 에스닉한 의상의 결합으로 다의적이며 유희적 감각으로 패션에서 시물라시옹을 표현하고 있다. <그림 16>은 현대사회의 기계적 문명에 종속된 인간의 모습을 비의상적 기계 이미지의 오브제의 부착으로 패러디를 통한 다의적 결합으로 인간의 실제적 이미지가 아닌 시물라크르로 표현되고 있다. <그림 17>은 비일상적인 오브제의 부착으로 다의적 결합 형식 안에 감추어진 의상과 신체의 정체성에 대한 불확정성을 통해 시물라시옹의 특징을 보여주고 있다.



<사진 15>
John Galliano
(04/FW GAP Press
Collection, p.61)



<사진 16>
Tristram Clayton
([http://www.
overmode.com.au](http://www.overmode.com.au))



<사진 17>
Alexander McQueen
(02/SS Fem Collection,
p.25)

(2) 경계의 와해

여러 분야 간의 총체적이고 유기적인 관점의 다원주의 경향으로서 현대 패션에서는 또 다른 특성으로 경계의 와해란 기준에 존재하는 대중문화와 고급문화간의 경계, 장르간의 경계를 무너뜨리고 장르나 형식 간의 절충으로서 다원성을 지향하고 있는 것이다(Jencks, 1995). 즉, 시뮬라시옹의 기호가 모든 해석이 가능해진 자유로운 기표로서 서로 결합하여 실재와 복재의 경계를 모호하게 하고, 소외받아왔던 다양한 소수에 대한 수용을 가능하게 한다. 이는 기존의 권위적이고 탈 개성적인 스타일에서 벗어나, 하나의 문화 현상으로서 패션도 영역간의 혼용과 절충에 의한 세계화, 다원주의 시대로의 돌입이라는 사회적 환경과 개인의 개성과 가치관의 다양화에 의한 대중의 소비욕구를 반영하고자 한다고 할 수 있겠다.

패션에 있어서 이러한 경계의 와해는 고정관념의 해체로 하위문화, 다른

장르 등과 결합하여 대립적인 요소들 간의 조정과 융합을 시도하는 퓨전 현상 등으로 나타나는데, 여기서 하위문화는 기존의 문화에서 소외된 집단들의 분화를 지칭하며, 그 구성원들은 어느 정도 공유되는 경험의 영역을 가지고 일반인들과는 차별성을 드러내는 스타일을 점유한 집단들(임은혁, 김민자, 2003)을 말한다.

패션에서 이러한 하위문화영역과 상위문화와의 경계의 와해 현상의 예는 성의 혼재로 남성적 특징과 여성적 특징의 경계가 와해되는 경우, 또는 동서양 문화의 융합 현상, 고급문화와 하위문화의 경계를 허무는 키치(kitsch) 스타일 등을 들 수 있겠다.

이러한 의상 표현들은 크로스 드레싱(cross-dressing)을 통해 주로 이루어지는데, 이는 이질적인 스타일이나 아이템을 교차하여 착용하는 것을 의미하며, 서로 대립되는 요소들이 하나의 룩(look)안에서 공존함으로써 새로운 스타일을 창출하는 것이라 할 수 있다(김문숙, 김현주, 1997). 이는 시뮬라시옹의 기호가 다양한 기표의 혼합에 의한 전혀 다른 새로운 의미의 창출이라는 측면을 잘 표현해주고 있다고 하겠다.

<그림 18>은 고급 문화의 상징인 모피와 스트리트 패션, 문신 등의 서로 상반된 이미지가 결합된 스타일로 고급문화 요소와 하위문화 요소의 융합에 의한 경계의 와해로 시뮬라시옹을 보여주고 있다. <그림 19>는 기하학적 형태의 기계적인 이미지와 인체의 결합으로 인간과 기계의 이분법적 개념의 경계를 허물고 가상의 신체 모습으로 시뮬라시옹을 표현하고 있다. <그림 20>은 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 레드라벨(Red Label)의 작품으로 현대적 감각의 소프트한 스타일과 핑크감각의 액세서리를 코디시킴으로써 경계가 와해됨으로써 새로운 의미를 보여준다.



<그림 18>
Christian Dior
(04/SS Fem
Collection, p.66)



<그림 19> 기계미학:Black Dress
(Judith Shea, 1983)



<그림 20>
Vivienne Westwood
(98/SS Gap
Press Collection,
p.102)

2) 상호텍스트성(intertextuality)

포스트모더니즘과 관련하여 상호 텍스트성이라는 개념이 맨 처음으로 도입된 것은 1960년대에 Julia Cristeva에 의해서이다(김옥동, 1994). 오늘날 상호 텍스트성은 텍스트와 텍스트, 주체와 주체 사이에서 일어나는 모든 지식의 총체를 가르키며, 이는 문학 텍스트뿐만 아니라 다른 기호체계, 더 나아가서는 문화 일반까지 포함하고 있다.

패션에 있어서 상호 텍스트성은 해석자가 하나의 의상 독립된 작품으로 보기보다는 다른 패션, 또는 대중문화의 다른 부분들과 관계를 맺고 있는 텍스트로 인식하는 것이다(서경희, 추태귀, 2005). 또한 주체가 없는 탈 중심의 해체원리를 나타내며, 이러한 해체의 열린 사고에서 나오는 상호 텍스트성이 적용된 복식은 남성 대(對) 여성의 성 역할 고정 관념, 아이템, 착장 방식, T.P.O, 소재 등을 해체시키고, 상호 텍스트를 병행 인용함으로써 의상에서 소외되었던 제3의 부수적인 것들을 패션과 비 패션의 경계선에서 다의

적 해석 가능성의 열린 사고로 포용한다고 볼 수 있다(손미희, 1999).

현대 패션의 상호텍스트성에 있어서 이러한 탈중심의 해체원리, 병행인용, 다의적 해석의 가능성 등의 특징들은 시뮬라시옹의 기호가 동시적인 상호작용에 의해 상호 방출되는 텍스트간의 논리적 필연성이나 연관성이 없는 기표와 기의가 해체로, 서로 다른 텍스트와의 결합에 의해 다해석의 가능성을 열어주는 하이퍼텍스트라는 점과 일치한다고 할 수 있겠다.

(1) T.P.O 의 상호텍스트성

T.P.O(Time, Place, Object)의 상호텍스트성은 시간·장소·목적에 관계없이 용도의 구분을 모호하게 하는 믹싱모드라고 할 수 있으며, 오늘날 헤체주의 패션은 상호텍스트성의 이질성, 부적합성, 의외성을 추구한 결과, 이분법적인 과거와 현재, 공적 장소와, 사적 장소, 동양과 서양, 디자이너 패션과 스트리트 패션 모두를 해체하고 쇼트와 롱, 포멀과 스포츠, 하드와 소프트 또는 목적이 다른 아이템 등 대조되는 것들을 집대성하여 부조화, 비상식, 비범함, 불협화음을 발생시킨다(서경희, 2005). 이러한 부조화는 기존의 상식을 넘어선 시뮬라시크들을 만들고 이는 현대 패션에 새로운 의미작용을 일으키고 있다고 할 수 있겠다. T.P.O의 상호텍스트성을 아래와 같이 시간적, 장소적, 목적측면에서 세 가지로 설명될 수 있다.

첫째, 시간적 측면에서 패션의 상호 텍스트성은 복고성(retro), 미래주의(futurism) 등을 들 수 있는데, 패션에서 보여주는 복고 스타일은 과거의 양식에 현재의 의미를 덧붙이는 ‘과거의 현존’을 보여주는 것으로 옛것을 통해 새로움을 재창출해 내는 양식의 다양성을 낳게 된다(박민여, 1999). 이러한 복고적인 모드는 다양한 과거 복식의 도입으로 이집트, 그리스 등의 고대로부터 바로크 등의 과거 복식을 현대 패션디자인에서 재해석하는 것이다. 또한 현대 패션에서 미래주의적 경향은 테크놀로지의 발달과 정보화 등의 영향으로 기존의 물질에 기반한 문화적 정체성이 비물질적 유동성과 구조의

분열을 기초로 한 사이버 스페이스화(김민수, 1997)로 전환되면서 나타나는 현상이라 할 수 있으며, 패션에서 이러한 도입은 메탈·플라스틱과 같은 광택소재를 사용하여, 기계적 메시지를 나타내며 미래적 이미지를 상징하는 퓨처리즘(futurism)스타일 등을 들 수 있겠다.

이와 같이 시대를 초월한 다양한 과거 복식의 도입은 시공을 초월하여 새로운 시간을 만들어주며, 이는 각기 다른 시대라는 시간적 기표가 상호작용으로 새로운 시간을 의미하는 기의로서 나타나고 이는 실재의 기의보다 더욱 실재로서 인식되어지는 시물라크르가 된다.

<그림 21>은 고대 로마병정의 투구와 갑옷에서 모티브를 차용하여 현대적으로 재구성한 복식으로, 과거, 현재, 미래의 이미지가 혼재된 양상의 시물라시용을 보여주고 있다. <그림 22>는 금속과 플라스틱 등 이질적 소재와 디자인으로 새로운 신체상을 보여주고 이를 통해 미래적 의상에 대한 재해석을 시도함으로써 시물라시용을 나타내고 있다. <그림 23>은 고대 이집트의 복고적 디자인의 금속소재의 장식과 미래적인 메이크업으로 과거와 미래가 동시에 상호 텍스트로서 작용하여 시물라시용을 나타내고 있다.



<그림 21>

Alexander McQueen,
<http://www.firstveiw.com/OOFW>Alexander McQueen)



<그림 22>

Thierry Mugler : 'Robot
 couture silver cyborg suit'
 (Harold, 2001, p.84)



<그림 23>

Alexander McQueen
 (04/FW GAP Press
 Collection, p.17)

둘째, 장소적 측면에서 상호 텍스트성은 원시성(primitive), 동양풍(oriental), 민속풍(ethnic)등으로 나타나며, 이는 아시아나 아프리카, 혹은 남미 등의 비 주류적 복식문화에 영향을 받아 후기 산업시대 정보시대에 적합한 패션의 주제로서 서양 복식문화에 새로운 가치관을 형성하였다. 이는 서양복식의 인위적이며, 건축적인 형에서 벗어나 동양복식의 형태미나 아프리카의 원시성에 대한 향수를 수용하여 나타난 현상이라고 할 수 있다(전정희, 1998). 이에 따라 문화의 중심부에서 소외되어 있던 소수민족 내지 미개발 국가들이 주목되기 시작하였고, 이들의 민속복식이나 장식미술 등이 패션디자인의 주요 모티브로 활용되고 있다.

<그림 24>는 원시적 테마의 소재를 과장된 장식과 동물이미지와 합성된 메이크업으로 원시성에 대한 동물적 인체 이미지가 상호 텍스트로서 기표간의 결합을 통해 시플라시옹 이미지를 나타내고 있다. <그림 25>원시적 테마의 소재를 복고적 스타일과 과장된 볼륨감과 화장으로 복고와 원시성이라는 상호 논리적 연관성이 없는 요소들의 상호작용으로 원시성에 대한 재해석을

하고 있다. 또한 광택소재로 표현함으로써 테크놀로지와 원시풍 그리고 복고적 스타일이 다의적으로 결합되어 시뮬라시옹을 만들고 있다. <그림 26>은 동양적 패턴의 소재와 서양의 코트 스타일, 그리고 플라스틱 소재의 미래적 장식의 결합으로 새로운 오리엔탈리즘으로서 다의적 결합을 통한 상호작용으로 시뮬라시옹을 보여주고 있다.



<그림 24>
Alexander McQueen
(<http://www.firstveiw.com/03SSAlexanderMcQueen>)



<그림 25>
Christian Dior
(04/FW Gap Press Collection, p.29)



<그림 26>
Issey Miyake
(04/FW Gap Press Collection, p.109)

셋째, 목적의 측면에서 상호 텍스트성은 속옷의 겉옷화, 스포츠 웨어의 일상복화, 작업복과 일상복 등 착용 목적의 해체된 의복과 상의와 하의의 구분이 불분명해지는 것 등 복식의 관습적 형식이나 착장법을 전위시킨 의복 등을 들 수 있다. 즉, 의복의 관습적 형식, 신체보호와 미적 기능, 작용을 위한 복식의 기능, 착장 방식 등 고정된 상징을 전달하는 단일 의미체로 패션 해체함으로써(박수진, 2005) 다의적인 기표로 시뮬라시옹을 표현하고자 하는 것이다.

이러한 표현 방법으로는 아이템들의 원래 의미를 복원시키지 않은 의상, 착용을 위한 복식의 기능이 전혀 아닌 장식적인 이중 착장을 통해 낮은 복식의 이미지를 연출하는 것 등이 있으며, 그 예로는 드레스의 상의를 착용하지 않고 걸침, 상의의 부분을 접어내려 착용, 소매에만 걸쳐서 착용된 의상 등의 표현으로 신체를 중심으로 구성된 의상의 기존의 착장 방식을 전위시키는 것 등이 있다. 포스트 모던시대에 와서는 이러한 이질적 요소와 다의적 결합이 더욱 강화된 시뮬라시옹의 형태로써 나타나고 있으며, 용도나 질감 등이 어울리지 않는 소재의 혼용, 시대적 요소가 재현된 Retro 현상 등과 결합하여 새로운 감각을 표현하고 있다.

<그림 27>은 로맨틱 무드의 레이스 소재에 코르셋과 가터벨트를 겹옷으로 착용하고 있으며, 이는 옷의 목적과 기능의 전환으로 속옷의 겹옷화와 복고적 소재와 장식 기법을 이용하여 시뮬라시옹을 선보이고 있다. <그림 28>은 코트의 사이즈를 비대칭적으로 대비시키고 소매 위치를 전환함으로써 착장의 고정관념을 극도로 해체하며, 신체를 중심으로 구성된 의상의 착용방식에 대한 개념이 박탈하여 시뮬라시옹을 표현하고 있으며, <그림 29>은 드레스를 착용하지 않고 옆으로 누어진 각도로 착용하여 옷걸이로 연상되는 드레스의 모호함으로 착장의 고정관념이 극도로 해체하며, 신체를 중심으로 구성된 의상의 착용방식에 대한 개념이 박탈하여 시뮬라시옹을 표현하고 있다.



<그림 27>
John Galliano
(04/SS Fem
Collection, p.129)



<그림 28>
Martin Margiela
(<http://www.style.com/02FW>Martin Margiela)



<그림 29>
Giles (06/FW Gap
Press Collection,
p.141)

(2) 성의 상호텍스트성

서양의 이원론적 철학은 인간을 남성/여성이라는 양극적 요소로 나누어 끊임없이 갈등을 일으키는 원인이 되었다. 따라서 남성은 문화, 이성, 정신, 양에 비유되었고, 여성은 자연, 감성, 육체, 음에 비유되어 문화가 자연을 지배함으로써 자연의 가치를 절하시켜왔다(박민여, 1999). 그러나 현대의 해체주의시기에 와서는 문화적 범주들의 내재적 긴장 또는 양면가치가 억제되자 않고 그대로 표출되기 때문에 남성성과 여성성의 원리를 생물학적 존재와 결부시켜오던 성의 하위문화로 패션을 나누는 이분법이 사라지게 되었다(이민선, 1993). 즉, 성의 고정화된 개념을 뛰어넘어 여성과 남성의 성 개념의 벽을 허물고 남성과 여성의 내적, 외적의 통일체를 형성하여 양성화를 꾀하며, 서로 상반된 개념을 하나의 스타일에 믹스(mix)시켜 ‘남성다운(masculinity)’과 ‘여성스러운(femininity)’의 정의가 모호한 새로운 형태를 보여준다. 이러한 패션은 미시적으로는 여성성과 남성성이 상호 텍스트적 기호가 크로스 드레싱 등의 기법으로 서로 결합된 시뮬라시옹의 형태로 나

타나며, 이는 미시적으로는 남녀를 같은 위치에 세워 인간성을 강조한 앤드로지너스(Androgynous), 유니섹스 의상(unisex look), 거시적으로 이 두 개념을 포함한 더 큰 개념 즉, 듀얼리즘(dualism) (서경희, 2005)으로 나타난다.

<그림 30>은 남성성의 상징인 중절모와 담배를 여성성의 부드러운 소재의 시스룩과 드레이프를 융합시켜 성의 모호함을 통한 시뮬라시옹을 나타내며, <그림 31>은 남성복의 아이템을 이용하고 스커트를 매치함으로서 성에 대한 고정관념을 해체한 시뮬라시옹 감각의 디자인을 선보이고 있다. <그림 32>는 남성 스타일의 테일러 수트와 여성적 레이스 속옷의 결합으로 앤드로지너스룩으로 여성성과 남성성이 혼재된 시뮬라시옹을 선보이고 있다.



<그림 30>
Jean Paul Gaultier
([http://www.style.com/Jean Paul Gaultier Fall 2000](http://www.style.com/JeanPaulGaultierFall2000))



<그림 31>
Castelbajac
(01/FW
Collection, p.256)



<그림 32>
Martin Margiela
([http://www.firstveiw.com/03SSMartin Margiela](http://www.firstveiw.com/03SSMartinMargiela))

3) 탈재현성

시물라시옹의 기호체계에서 기표와 기의가 일대일 대응관계로서가 아닌 자율성을 보장하여 기의를 상실한 기표나 이미지가 실재를 지배하는 것으로 바뀐 것처럼, 패션에 있어서 탈재현이란 그 본질적인 기능과의 대응관계를 해체하여 실재가 부재시키는 것이다. 이러한 탈재현의 특징을 나타내는 패션들은 인위적으로 조작된 비실재이지만 실재 그 자체보다 더 실재 같은 새로운 이미지기호로서 작용하여 하이퍼리얼리티가 되며(박현신, 2003), 전통적 개념으로부터 단절하며 포스트모더니티를 획득하려고 하는 시도 자체로 시물라시옹이 되고 있다.

신체의 재현이란 그 의상을 입고 있는 신체에 대한 심리적, 성적, 사회문화적 정체성의 상징적 재현이라 할 수 있는데, 시물라시옹의 특징을 나타내는 패션에 있어서 양자의 관계는 상호의존적인 재현관계로부터 상호 독립적인 탈재현 양상을 드러내기 시작했다. 즉, 개인의 취향과 시대적 상황과의 매개체로서 패션의 상호 수용적인 관계는 해체되고 있는 것이다(김민자, 1998).

이제 의상은 더 이상 신체의 존재를 대리하는 이미지가 아니며, 이는 신체적 재현이 부재한 의상이나 신체 자체가 파편화되고 해체된 의상, 전통적 인간 형상이나 인간관에서 이탈한 의상 등으로 나타나고 있다. 현대패션에서 이러한 탈재현적인 시물라시옹의 현상을 신체의 부재, 성의 부재, 인간서의 부재로 나누어 볼 수 있으며 그 내용은 다음과 같다.

(1) 신체의 부재

신체의 부재는 신체 형태에 대한 변형과 상호 관계성의 해체 등으로 나타나는데, 재현의 포기, 탈재현의 현상에서 신체는 의상이 가지는 본질과 기능이 부재되었음을 감추기 위해 존재하게 된다. 즉, 의상은 여전히 신체위에 입혀지고 신체를 중심 개념에 충실하고 있는 것처럼 보이지만 실제로는 기능이 없어지거나 분리된 신체의 각 부분은 재조합되어 또 다른 신체를 제시하고 있다(박현신, 2003). 이는 의상이 가시적 형상으로서 신체를 완전히 떠나 입기위한 기능은 없어지고 실재와는 무관하게 스스로 존재하는 이미지가 되는 것을 말한다. 해체적 사고 하에서의 의상은 관습적인 고정관념에서 벗어나 그 실재인 신체의 해체와 부재를 시도함으로써 의상을 비어있는 상태가 되게 한다. 이때 신체는 실재의 기의가 부재된 시뮬라시옹의 기호가 보여주는 가상의 실재가 되며 이는 현실의 실재를 초월한 하이퍼리얼리티가 된다.

의상에 있어서 신체의 탈재현 현상은 먼저 인체 사이즈를 벗어난 빅 사이즈, 3차원을 고려하지 않은 평면의상, 인체중심의 착용방식을 벗어난 이미지 등으로 신체의 변형을 가져오는 방법으로 나타나는데, 이는 의상속의 신체의 역할을 의도적으로 제거하여 의상 자체에 대한 기존 개념을 전복시키고 의상의 새로운 본질을 발견하게 되며, 이는 신체에 대한 새로운 초과실재들을 만들게 된다.

또한 의상에 있어서 신체와의 상호관계성의 해체는 의상은 신체를 전제로 했을 때 성립될 수 있는 의복의 정상적인 관계를 고려하지 않고, 의상으로부터 인체를 제거하거나 심지어는 인체를 옷을 위한 구조물로 전락시키는 등 의상과 인체의 관습적인 관계를 거부하고 새로운 의미를 부여한다(서경희, 2005). 이와 같이 관습적 구조의 해체를 나타내는 타내는 기법에는 전환, 중첩, 생략 등이 있다. 특히 전환(dépaysement)은 일종의 엉뚱한 환경에 위치시켜 충격과 신비감을 주는 기법으로, 의복의 상하, 전후, 내외의 전

환 및 디테일 위치의 뒤바꾸는 위치의 전환과 사용목적과 기능의 뚜렷한 아이템과 디테일을 다른 용도로 전환시키는 기능의 전환 등이 있다(이정후, 1998). 오늘날 현대 패션에서 이처럼 다양한 표현 방법을 통해 관습적 의미가 부재된 의상의 상호 관계성의 해체하고 있으며, 이는 다양한 실재의 의미와 상징이 해체되어 새로운 의미로 재해석되어지는 시뮬라크르의 모습으로 보여 지고 있다.

<그림 33>은 인체 사이즈를 벗어난 볼륨감으로 인체와 패션 간의 공간이 창조되는 무형식의 표현기법으로 탈 신체를 나타내며, <그림 34>는 소매와 바디를 붙여 인체의 형태를 고려하지 않는 평면적 의상으로 인체구조를 초월한 재단이 결국 체형이나 동작을 통해 다시 유동적으로 재창조되어 실재와 다른 새로운 가상의 신체상으로 시뮬라시옹을 보여준다. <그림 35>는 기존의 착용방식을 벗어난 상의의 착용으로 여러 겹으로 겹쳐진 상의는 빅 사이즈로 신체 이미지에 대한 재해석을 나타내고 있으며, <그림 36>은 정면 <그림 37>은 측면으로 이 두 그림을 같이 살펴보면, 상의와 하의 앞과 뒤의 패턴을 서로 잇지 않고 봉제에 의해 이어져야 할 구성 시점의 접합부분을 장식적 요소로 역전시킨 역설적인 구성으로 상호 관계성을 해체하고 새로운 상호 관계의 시뮬라시옹적 기호를 보여준다. <그림 38>은 소매의 위치를 몸체와 붙여 도치시킴으로서 위치의 전환에 의한 관습적 의미의 해체를 표현하고 있다. 이 밖에도 중심선의 이동, 여밈의 제거, 전환, 의복의 제작과정이 드러나는 계획된 미완성, 패턴의 왜곡, 혼합 등의 표현방법들이 신체의 부재에 의한 시뮬라시옹을 나타내는 표현 방법으로 사용되고 있다.



<그림 33>
Alexander McQueen
(03/FW Gap Press
Collection, p.5)



<그림 34>
평면 의상 제작
(Martin Margiela, 1998,
Maison Martin Margiela
Street 1)



<그림 35>
Viktor & Rolf
(03/FW Gap Press
Collection, p.23)



<그림 36> 04SS Martin
Margiela-1
(<http://www.style.com/04FW Martin Margiela>)



<그림 37> 04SS Martin
Margiela-2
(<http://www.style.com/04FW Martin Margiela>)



<그림 38>
00FW Alexander
McQueen
(<http://www.firstveiw.com/00FW Alexander McQueen>)

(2) 성의 부재

탈재현의 또 다른 방법으로 성의 부재를 들 수 있는데, 이는 양성을 동등한 위치에 두고 상호 텍스트로써 듀얼리즘을 나타내는 성의 상호 텍스트성과는 조금 다른 양상으로 사회문화적으로 정의된 성에 대한 부재는 남성과 여성의 성적 구별이 불가능한 의상이나 자기성에 대한 부정으로 다른 성에 대한 도착적 추구로 나타난다. 이러한 접근방법으로는 남성과 여성의 구분의 기초와 사회적 질서를 거부하는 절대적 성의 구분이 없는 무성을 나타내는 젠더리스(genderless)의 의상, 배타적인 두개의 성 외에 다른 제 3의 성이 존재함을 알리는 방식으로서 다른 성의 의상을 추구하는 성의 일탈의 트랜스베스티즘(transvestism)의 의상 등을 들 수 있겠다. 트랜스베스티즘은 반대성의 의상을 입음으로 성적 만족을 얻으려는 일종의 도착적인 의상을 말하며 남성과 여성의 구분의 기초와 사회적 질서를 부정하는 현상이다. 이들의 의상은 원래의 성별을 시사하면서, 자신과 반대되는 성의 의상을 동경하고 따라가는 것으로 반대 성의 일원으로 받아들여지기를 원하는 이중의 성적 일탈을 나타낸다.

<그림 39>와 <그림 40>은 중성적 아이템으로 남성성과 여성성의 기초적 사회질서를 초월한 무성적 표현으로 성적 이분법에 대한 해체로써 시물라시옹화된 인체상을 보여주고 있다. <그림 41>은 자기와 반대되는 성의 의상을 따라가는 성적 일탈로써 성의 부재를 나타내고 이를 통해 부재된 의미로서 성에 대한 시물라시옹을 보여주고 있다.



<그림 39>

Martin Margiela
 (http://www.firstveiw.com/
 00FWMartin Margiela)



<그림 40>

Comme des Garçons
 (06/SS Gap Press
 Collection, p.53)



<그림 41>

Alexander McQueen
 (http://www.firstveiw.com/
 01/SS Alexander
 McQueen)

(3) 인간성의 부재

오늘날 컴퓨터와 하이테크놀로지 문명에 의한 파괴와 해체라는 시대정신은 정신과 육체로 구성되어 있는 인간존재의 무상함과 그 허상을 드러내며, 인간과 인간 간의 소통을 단절하여 인간 소외를 불러일으켰고 무한한 조작이 가능한 가상의 세계에서 육체와 정신이 합치하는 인간상은 더 이상 의미가 없어지면서, 기계화 합성되고 과편화된 기형화 된 모습으로 표현되고 있다. 즉, 공상 과학 영화나 막연한 미래상으로만 제시되었던 합성된 인간의 모습은 시뮬라크르라는 하이퍼리얼 한 실체로 등장하고 있는 것이다(이재현, 2000). 가상의 시뮬라시옹 세계에서 인간의 정체성이라는 것은 철저하게 익명성이 보장되어 정신과 육체는 분리되고 실제와 다른 신체와 정신을 가진 새로운 인간상의 소유자로의 탈바꿈이 가능해졌다.

의상에서 실제의 이미지와 시뮬라크르화된 가상의 이미지의 공존은 인간과 기계가 합성된 기계인간, 인간과 동물, 식물 혹은 가상의 이미지와 합성하여 반인 반수의 탈인간화의 형태인 가상 인간 등의 표현으로 나타나며,

이는 기존의 인간상을 부재 시키고 제 3의 인간형과 같은 새로운 개념의 인간형을 인정하여 의상에 수용한다.

의상에서 인간성의 부재를 표현하는 방법으로 언캐니(uncanny), 하이퍼(hyper)등을 들 수 있겠다. 언캐니(Freud, 1919)는 무생물의 생명체화에서 발생되는데, 살아 움직이지 않는 것이 너무나도 생물체를 닮아 있다는 사실에서 두려움과 낯설음이 생기는 감정을 말한다. 이것은 신체의 일부분을 기계화한 사이보그 형태가 강한 생명력과 영원성을 암시시키는 동시에 금속성과 인공적인 형상화에 의해 인간이상의 존재하는 공포감을 암시하면서 비천한 신체의 의미를 내포시키고 있는 것과 관계된다. 신체를 극한의 그로테스크로 몰고 가는 사이보그는 기괴함에 의해 정신적 신체적인 분열을 야기한다. 인간이 유기체인지 기계인지 알 수 없는 지적 불확실성의 언캐니는 시물라시옹이 제기하는 인간성이 상실된 신체의 확장성을 표상화 시키고 있는 것이다(김현수 2003).

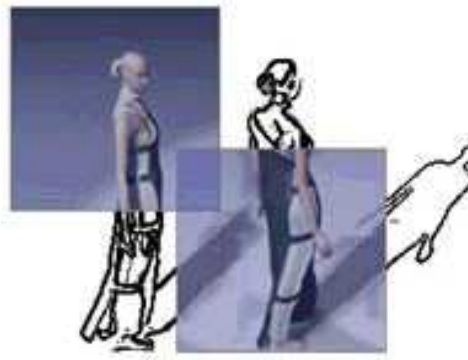
과장이라는 뜻의 하이퍼(hyper)는 초월한 혹은 무엇에서 확대됨이라는 의미를 가지고 하나의 접두어로서 현실보다 더 현실적인것, 즉 모델에 따라 형성되는 초과현실을 의미한다(Best, Kellner, 1995). 디지털 시대 멀티미디어 기술, 첨단 정보통신, 컴퓨터 테크놀로지 등을 주축으로 하는 과학 문명이 극도로 발달하면서 사회문화 예술 전반에서는 다양한 패러다임의 변화가 확산되어 공상과 혼상이라는 이상세계가 일상생활과 사고방식 깊숙이 침투되고 있다.

예를 들어 첨단 테크놀로지의 발달로 인공 실리콘으로 신체의 외부형태가 실제보다 더 실제 같은 하이퍼리얼을 제공 할 수 있으며, 컴퓨터 프로그램에 의한 의상 시뮬레이션을 통해 실재인물과의 합성된 가상의 신체가 실재를 대신하며, 컴퓨터의 복제를 통해 원본과 차이가 없는 3차원 입체 홀로그래피에 의한 패턴, 회화적 착시를 통해 자아 안에 또 다른 허구와 환상적 자아를 만듦 등으로 가시화 될 수 있다.

<그림 42>는 기계적 이미지와 인간의 합성으로 그로테스크한 언케니로서 인간성이 부재된 새로운 시뮬라시옹의 인간상을 제시하고 있다. <그림 43>은 컴퓨터 프로그램에 의한 가상현실을 통해 의상이 실재인물과의 합성된 가상의 신체에 입혀짐으로서 실재를 대신 하는 시뮬라시옹을 보여 주고 있다. <그림 44>는 의상위에 있는 실리콘으로 만든 가슴형태가 실제보다 더 실제 같은 하이퍼리얼로서 시뮬라시옹을 보여주고 있다.



<그림 42>
Robert C.W.
(04/SS Fem
Collection
p.335)



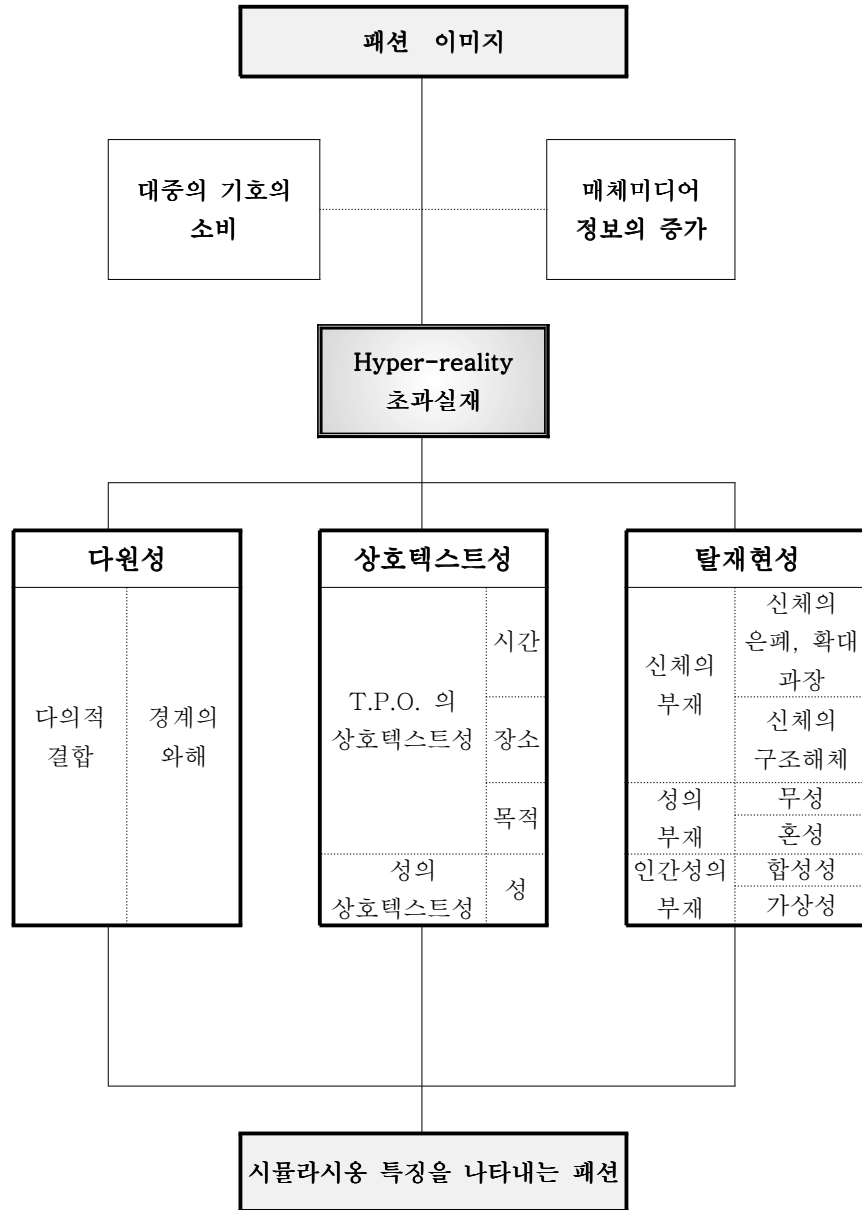
<그림 43> 의상시뮬레이션
(www.samsungdesign.net)



<그림 44>
인간 가죽 옷
(월간미술,
00/9)

이상에서 살펴본바 현대 패션은 의상의 관습적 기능을 재현했던 전통적 의미기능을 해체하고, 상호텍스트성, 다의성 등으로 의상이 가지는 본질적인 개념에서 벗어나 실재를 재현하고자하는 어떤 지시물이나 대체물을 가지지 않고 원본이나 실재가 없는 순수한 환영으로서 시뮬라시옹의 특징을 가지고 있었다. 이에 본 연구에서 연구자는 현대패션에서의 패션이미지가 시뮬라시옹화 되는 양상을 <표 5>와 같이 정리하였고, 그 특징을 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성으로 분류하였다.

<표 5> 현대패션에 나타난 시뮬라시옹 양상



<연구자 정리>

Ⅲ. 연구방법 및 범위

본 연구의 실증적인 연구를 위한 자료수집 및 분류방법은 다음과 같다.

1. 분석 자료의 선정기준 및 범위

분석의 객관성과 일관성을 위해 분석 자료는 Modanews에서 발행한 ‘Fem Collection’, Gap Japan 에서 발행한 ‘Gap Press Collection’, 동아 TV에서 발행한 ‘Collection’의 패션 전문 컬렉션지를 선정하기로 하였다. 선정 이유는 첫째 이 잡지들이 대중적 선호도와 전문성이 높은 패션 컬렉션 지이기 때문에 그 발행 부수가 많아 분석의 전시기에 걸쳐 자료를 제공받을 수 있었기 때문이다. 그 중 ‘Fem Collection’의 경우 순수 국내 잡지인데, 프랑스 EXPORT PRESS와 패션 전문 출판물 수출계약을 맺을 정도로 그 전문성이 인정되고 있다(“EXPORT PRESS와 계약”, 2007). 둘째 세계의 유명 패션디자이너들이 발표한 작품을 각 시즌별로 약 1050점 내외로 일정한 양으로 제시하고 있어 의상의 분류에 있어서 보다 객관성을 가질 수 있기 때문이다. 셋째 패션사진의 색상과 소재를 판단함에 있어 사진의 선명도가 다른 패션 잡지와 비교하여 보았을 때 우수하다고 판단되었기 때문이다.

시기적 범위는 2001년 S/S부터 2006 F/W까지 최근 6년 동안 발표된 컬렉션을 분석 자료의 범위로 선정하였다. 이 시기의 선정 이유는 시대적 전환기로서 21세기의 시작을 중심으로 시물라시옹 패션의 최근 경향에 대해 살펴보고자 하였기 때문에 그 범위를 2000년 이후로 하였고, 일시적인 현상이 아닌 전체적인 경향을 보기 위해서 분석의 범위를 2년을 한 기간으로 하여 그 범주를 최근 6년 동안으로 정하였다.

2. 연구의 절차

본 연구에서는 내용분석(content analysis) 방법을 사용하여 현대패션의 시뮬라시옹적 특성에 대한 실증적인 검증을 하고자 하였다.

내용분석방법은 객관적이고 체계화된 연구방법으로 자료를 수집하고 빈도와 분포 조사, 통계 활용 등을 통하여 정량적 연구를 목적으로 하는 분석방법을 총칭한다(Paoletti, 1987). 본 연구에서의 내용분석 방법은 여러 문헌과 선행연구에서 도출된 시뮬라시옹 패션의 특징을 2001년 S/S-2006년 F/W의 패션자료를 대상으로 적용시켜 보았다.

본 연구에 <표 6>과 같이 예비조사, 1차 조사, 2차 조사의 절차로 자료 분석을 하였고, 그 구체적인 절차와 내용은 다음과 같다.

<표 6> 연구 절차 과정표

연구 절차	조사 내용	조사 결과
예비조사	선행연구 조사결과 도출된 패션에 나타난 시뮬라시옹 표현특징을 실제 패션에 적용.	1차 조사를 위한 항목 수정.
1차 조사	예비조사를 통해 수정된 분석항목으로 컬렉션 자료에서 시뮬라시옹 표현을 나타내는 패션 추출.	시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션 추출.
2차 조사	1차 조사의 결과 시뮬라시옹 표현을 나타내는 패션으로 분류된 패션을 Morris(1971)의 기호의 세 가지 차원으로 분석하여 기호적 특징별로 분류.	시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특징에 대한 빈도와 변동추이 분석.

<연구자 정리>

1) 예비조사

본 연구에서는 선행연구(김민자, 1998; 김희균, 1999; 박민여 1999; 최선형, 2001; 이봉덕, 2002; 김현수, 2003; 박현신, 2003; 조정미, 2003; 금윤진, 2004; 박수진, 2005; ; 서경희, 2005)에 대한 고찰로 나타난 시뮬라시옹 패션의 특징들이 현대 패션에 주요한 표현 특징들이 되고 있다는 가설 아래, 이들 항목들이 패션에 적절하게 적용되는가를 파악하기 위하여 가장 최근의 자료인 2006년 S/S 시즌의 컬렉션으로 그 빈도를 기준으로 예비조사를 실시하였다.

분석의 항목은 다음과 같이 크게 세 가지로 분류될 수 있다. 첫째, 다원성은 복합적 의미의 다의적 결합에 의한 경계의 와해를 뜻하며, 둘째, 상호텍스트성은 시간, 장소 목적의 상호작용으로 나타나는 T.P.O의 상호텍스트성과 양성의 상호작용으로 나타나는 성의 상호 텍스트성이다. 셋째, 탈재현성은 신체의 은폐, 왜곡, 탈구조화로 나타나는 신체의 부재, 무성이나 혼성으로 나타나는 성의 부재, 합성과 가상성으로 나타나는 인간성의 부재로 분석항목을 선정하였다.

예비조사의 결과 패션에 나타난 시뮬라시옹 특징에 대한 구체적 표현 양상과 그 분류는 <표 7>로 나타났다. <표 7>을 보면 2006년 S/S시즌 컬렉션에서 시뮬라시옹 패션에 해당하는 의상은 총 1066점 중 491점이 분류되었다.

<표 7> 예비조사 결과표

분석항목			표현양상	2006 S/S
다 원 성	다의적 결합	경계의 와해	<ul style="list-style-type: none"> · 다의성이 주는 불확정성 · 의미의 복합성 · 고정관념의 해체 · 대립적인 요소들간의 조정과 융합 · 폴라주, 패러디, 패스티쉬·크로스 드레싱 · 시대적 의미의 절충 	109
상 호 텍 스 트 성	T P O의 상호텍스 트성	시간	<ul style="list-style-type: none"> · historic, retro, futurism style 	44
		장소	<ul style="list-style-type: none"> · 동서양, 상하위문화, 원시와 문명의 상호작용 · 시공을 초월한 전위성 · orientalism, ethnic, primitive, zen style 	62
		목적	<ul style="list-style-type: none"> · 목적의 상호작용성 · 복식의 기존 기능이나 착장법을 전위시킨 의복 · 아이템들의 원래의미를 복원시키지 않은 의상 · 속옷의 겉옷화, 정장과 캐주얼, 상의와 하의 전위 	15
	성의 상호텍스 트성	성	<ul style="list-style-type: none"> · 앤드로지너스, 유니섹스 · 양성성의 공존 	53
탈 재 현 성	신체부재	신체의 은폐, 과장, 확대	<ul style="list-style-type: none"> · 의복의 확대, 과장 · 의복의 제외, 은폐 · 의복의 신체의 억압으로 본래의 기능상실 	39
		신체의 구조 해체	<ul style="list-style-type: none"> · 구조의 해체(다트, 절개선의 구성선의 해체) · 기능의 전환(바지, 치마, 포켓, 칼라등 사용목적과 기능이 뚜렷한 아이템과 디테일의 전환) · 위치의 전환(위아래, 앞뒤, 내외의 전환및 디테일의 위치의 전환) 	124
	성의 부재	무성	<ul style="list-style-type: none"> · 의복에서 성을 지시하는 기호이미지가 없음, · genderless 	31
		혼성	<ul style="list-style-type: none"> · 성의 일탈, transvestism · 배타적 타성의 혼합 	2
	인간성의 부재	합성성	<ul style="list-style-type: none"> · 언캐니-무생물과의 합성, · 기계이미지와 합성 · 반인반수, 자연물과 합성 등 	9
		가상성	<ul style="list-style-type: none"> · 3D입체패턴 · 가상 이미지-hyper, cyber 	3
합계				491

<연구자 정리>

분석 결과 현대 패션에 나타난 시뮬라시옹의 특징은 서로 논리적으로 연관성이 없는 기표들의 혼재된 양상으로 나타나기 때문에 도출된 시뮬라시옹의 특징 중 한 가지만 있어도 이를 모두 시뮬라시옹의 특징을 지닌 패션으로 분류시키기에는 그 범위가 너무 광범위하고 기존 포스트 모더니즘 패션과의 변별력이 없어 부적합 하였다. 또한 패션에 나타난 시뮬라시옹 특징들은 단일한 특징으로 나타나는 것이 아니라 2가지 이상 특징들이 서로 섞여서 나타나고 있어서 각각의 특징별로 분류하기 어려웠다. 이에 본 연구는 분석의 항목을 제 1요인을 다원성, 제2요인을 상호텍스트성, 제3요인을 탈재현성으로 하여 각 요인의 항목에 모두 해당하는 것을 시뮬라시옹 패션이라 규정하기로 하였다. 또한 각 요인의 단계별로 항목을 나누는데 있어서 다원성의 요인에서 ‘다의적 결합’과 ‘경계의 와해’를 ‘다의적 결합에 의한 경계의 와해’로 하였으며, 이는 다의적 결합에 의해 실재와 복재의 경계가 허물어지면서 새로운 의미가 창출되는 시뮬라시옹의 과정을 볼 때, 이들 두 항목이 개념적으로 일치하는 부분이 많아 나누어서 분류할 경우 조사의 정확도가 떨어지리라 판단되어 한 항목으로 합치게 되었다. 이상과 같은 예비 조사의 결과 시뮬라시옹 패션의 적합성을 조사하기 위한 1차 조사의 분석 항목의 기준표는 <표 8>과 같이 수정되었다.

<표 8> 1차 조사 분석 항목

1요인 다원성	2요인 상호텍스트성		3요인 탈재현성	
다의적 결합에 의한 경계의 와해	T.P.O.의 상호텍스트성	시간	신체의부재	신체의 은폐,과장,확대
			성의 부재	신체의 구조 해체
			인간성의 부재	무성
				혼성
				합성
		장소	신체의부재	신체의 은폐,과장,확대
			성의 부재	신체의 구조 해체
			인간성의 부재	무성
				혼성
				합성
		목적	신체의부재	신체의 은폐,과장,확대
			성의 부재	신체의 구조 해체
			무성	
	인간성의 부재		혼성	
			합성	
	성의 상호텍스트성	양성	신체의부재	신체의 은폐,과장,확대
			성의 부재	신체의 구조 해체
				무성
			인간성의 부재	혼성
				합성
			기타	가상(cyber)

<연구자 정리>

2) 1차 조사

1차 조사는 2차 본 조사를 위한 자료의 적합성을 검증하는 과정으로 선정된 사진자료 중 시뮬라시옹 패션으로 적합한 패션을 분류하는 과정이다. 이에 본 연구는 예비조사를 통해 수정된 선정 기준으로 2001년 S/S부터 2006년 F/W까지 컬렉션의 패션자료 중 시뮬라시옹의 특성을 가진 패션을 추출하였다. 1차 분류과정에는 연구자를 포함한 패션전문인 3인이 연구에 참가하였다. 1차 분류에 참석한 분석자 3인은 <표 7>의 시뮬라시옹 패션 특징에 대한 분석 항목에 맞게 기간별 빈도를 기준으로 디자인의 유형을 파

악하여 해당항목에 표시하였다. 1차 분류의 결과 분석자들 간의 일치도가 낮은 디자인의 경우 제외시켰다.

3) 2차 조사

패션은 실용적인 기능과는 별도로 기호성을 함의하는 심리적, 성적, 사회문화적 정체성을 나타내는 상징화된 비언어적 이미지 기호체계이다. 또한 시뮬라시옹의 사회는 모든 사물이 기호의 소비에 의해 이루어진다는 점을 볼 때, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션을 기호학적으로 분석하는 것은 중요한 일이라 할 수 있겠다.

이에 2차 조사에서는 1차 조사로 검증된 사진 자료들을 모리스(Morris, 1971)의 기호학의 세 가지 차원인 통사론적 차원, 의미론적 차원, 실용론적 차원으로 분석 하였다. 이 분석에는 연구자를 포함한 패션 전문가 3인이 참가하였다. 분석을 위한 항목들은 <표 8>과 같이 정하였는데, 이는 모리스의 기호의 3가지 차원인 통사론적, 의미론적, 실용론적 차원을 분석 항목의 기준으로 하여 본 연구의 내용에 맞게 재정리한 것이다.

기호학적 분석을 위해 텍스트 분석(text analysis)으로 내용분석을 하였으며, 이는 패션을 하나의 텍스트로 간주하고 기호학적 연구대상으로서 패션이라는 현상을 분석하는 것으로 본 연구에서는 시뮬라시옹의 특징을 나타내는 패션 이미지를 하나의 텍스트로 간주하고 기호학적 차원에서 그 텍스트의 특성을 파악하여 중복 체크하는 방법으로 내용분석을 하였다.

1차 조사에서 분류된 사진 자료를 <표 9>의 분석 항목에 맞게 분기별 빈도를 기준으로 분류하였다. 이를 위해 분석자들은 사전 충분한 토의를 거쳐 분석대상의 범주의 특성을 공통적으로 이해하도록 하였다. 분석자들 간의 분석 신뢰도는 상관관계를 통해 신뢰도를 검증하였다. 그 결과 신뢰도는 0.8이상으로 나타났다.

3. 자료분석

자료분석은 SPSS10.0을 이용하여 기술통계와 X^2 검증을 실시하였다.

<표 9> 2차 조사 분석 항목

영역			표현 방법	
통사론적	구성	위치	상하의 전환	
			앞뒤의 전환	
			디테일의 전환	
		구조	구성선의 변형	
			구성선의 부재	
			디테일의 변형	
	형태	기하학적	과장	부분적 확대
				전체적 확대
				과도한 장식
			왜곡	의복의 삭제
				의복의 비대칭
				의복의 연장
		유기적	합성	오브제의 부착
				오브제의 결합
반복			규칙적 반복	
			불규칙적 반복	
색채	유사색	유채색		
		무채색		
	대조색	유채색		
		무채색		
의미론적	외연의 의미	성	양성	
			혼성	
			무성	
		시간	과거	
			미래	
		장소	지역	
	문화			
	내연의 의미	이중성	성의 듀얼리즘	
			시간의 듀얼리즘	
			장소의 듀얼리즘	
			목적의 듀얼리즘	
		가상현실성	초인간적 합성	
			비현실적 합성	
		불확실성	복합적 표현	
부정확한 의미				
실용론적	전달의 기능	정서적	상징적 전달	
		지시적	사실적 전달	
	공유의 기능	교감적	의미의 공유	
		예술적	미적감수성의 공유	

<연구자 정리>

IV. 결과 및 논의

1. 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분석

2001년에서 2006년의 분석 범위를 일시적인 현상이 아닌 전체적인 경향을 보기 위해서 2년 단위로 묶어서 3기간으로 분류하여 시물라시옹 패션의 추이분석을 하였다. 각 기간은 2001-2002년을 1기, 2003-2004년을 2기, 2005-2006년을 3기로 하여 각 분기별로 분석 자료의 수량은 2100개 내외로 총 6300개의 분석 자료를 가지고 시물라시옹의 패션 특징의 항목으로 분류한 결과는 <표 10>과 같다. 또한 1차 조사에서 시물라시옹 특징을 나타내는 패션으로 분류된 구체적 사진 예시는 <표 11>에서 각 항목별로 분류하여 제시하였다.

<표 10> 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류 결과표

1	2	3	탈재현성		1기	2기	3기	총계		
다	상호	요								
요	요	텍스								
인	인	트성								
성	인	트성								
다의적 결합에 의한 경계의 와해	T.P. O.의 상호 텍스 트성	시간	신체의 부재	신체의 은폐,과장,확대	61	74	89	224		
				신체의 구조 해체	37	80	98	215		
			성의 부재	무성	5	3	8	16		
				혼성	25	10	14	49		
			인간성의 부재	합성	7	54	38	99		
				가상(cyber)	13	6	7	26		
		소계					148	227	254	629
		장소	신체의 부재	신체의 은폐,과장,확대	31	49	62	142		
				신체의 구조 해체	35	41	29	105		
			성의 부재	무성	2	3	11	16		
				혼성	52	9	19	80		
			인간성의 부재	합성	9	13	20	42		
	가상(cyber)			11	15	5	31			
	소계					140	130	146	416	
	목적	신체의 부재	신체의 은폐,과장,확대	9	14	13	39			
			신체의 구조 해체	26	50	72	148			
		성의부재	무성	0	2	6	8			
			혼성	24	8	3	35			
		인간성의 부재	합성	8	19	29	56			
			가상(cyber)	4	0	1	5			
	소계					71	93	124	288	
	성의 상호 텍스 트성	신체의 부재	신체의 은폐,과장,확대	15	31	32	78			
			신체의 구조 해체	43	86	81	210			
성의부재		무성	3	13	11	27				
		혼성	33	14	26	73				
인간성의 부재		합성	6	17	31	54				
		가상(cyber)	8	5	2	15				
소계					108	166	183	457		
기타					16	19	20	55		
총 빈도수					483	635	728	1846		

1) 전체적 분석결과

전체적 빈도는 1기 483(26.2%)개, 2기에는 635(34.4%)개, 3기에는 728(39.4%)개 총 1846(100%)개가 시물라시옹의 특징을 지닌 패션으로 나타났다. 1기와 2기에 비해 3기에 컬렉션에 나타난 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 비율이 점차 증가하고 있으며, 이는 현대 패션에서 시물라시옹이 점차 확대되고 있음을 알 수 있다.

제 2요인인 상호텍스트성의 항목별로 살펴보면, ‘시간의 상호텍스트성’이 총 1846개 중 629(34.1%)개로 가장 많이 나타났다. ‘성의 상호텍스트성’은 457(24.8%)개로 두 번째로 많았고, 다음은 ‘장소의 상호텍스트성’으로 416(22.5%)개로 나타났다. 가장 낮은 빈도를 보인 것은 ‘목적의 상호텍스트성’으로 288(15.6%)개로 나타났다. 시대적 상황을 재해석하는 ‘시간의 상호작용성’이 다른 상호 텍스트적 요인에 비해 시물라시옹을 나타내는 기표로서 더 많이 사용되어지며 점차 확대되어가고 있음을 알 수 있다. 이는 기표간의 상호 작용에 의해 생성되는 시물라시옹의 특성으로 미루어보아 시간성이라는 기표가 패션에서 시물라시옹을 나타내는 타 기표와 그 상호작용성이 높음을 의미한다.

제 3요인인 탈재현의 요인의 각 항목별로 살펴보면, ‘시간-신체의 은폐, 과장, 확대’가 전체 1846개 중 224(12.1%)개로 가장 높은 빈도를 보였다. 다음으로 시간-구조의 해체’가 215(11.6%)개로 많았고, 세 번째로는 ‘성-신체의 구조 해체’의 항목이 210(11.4%)개로 많았다. 그밖에 비교적 많은 분포를 보였던 항목은 148(8.0%)개가 나타난 ‘목적-신체의 구조해체’ 항목과, 142(7.7%)개가 나타난 ‘장소-신체의 은폐, 과장, 확대’의 항목 등 이다. 탈재현의 요인 중에서는 ‘신체의 은폐, 과장, 확대’, ‘신체의 구조해체’와 같은 ‘신체를 부재’ 항목들이 높은 분포도를 보였다. 이는 이들 항목들이 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 주요한 표현이 되고 있음을 의미한다. 또한 이들 항목들은 상호텍스트성의 요인에 따라 조금 다른 분포를 보였다. 시간성과 장소

성에 있어서는 신체의 은폐, 과장, 확대의 항목이 목적성과 양성성에 대해서는 신체구조의 해체가 더 많은 분포를 보였다. 이는 시간성과 장소성은 신체 은폐, 과장, 확대와 목적성과 양성성은 신체구조의 해체와 기표의 상호작용이 더 잘 이루어지고 있음을 의미한다.

2) 기간별 분류결과

2001년-2006년 패션 컬렉션에서 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션을 기간별로 구체적으로 분류한 결과는 <표 12>과 같다.

<표 12> 기간별 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류 결과표

()=col.%

1 다 요 원 인 성	2 상호 요 텍스 인 트성	3 탈재 요 현성 인	1기		계	2기		계	3기		계	총계
			01	02		03	04		05	06		
다의적 결합에 의한 경계의 와해	T.P O의 상호 텍스 트성	시간	신체 의 부재	신체의 은폐,과 장,확대	61 (12.6)	98 (20.3)	74 (11.7)	154 (24.3)	89 (12.2)	187 (25.7)	224 (12.1)	
					30 31		38 36		43 46			
				신체의 구조 해체	37 (7.7)		80 (12.6)		98 (13.5)		215 (11.6)	
				19 18	36 44	61 37						
			성의 부재	무성	5 (1.0)	30 (6.2)	3 (0.5)	13 (2.0)	8 (1.1)	22 (3.0)	16 (0.9)	
					0 5		3 0		3 5			
		혼성		25 (5.2)	10 (1.6)		14 (1.9)		49 (2.7)			
				17 8	3 7	4 10						
		인간 성의 부재	합성	7 (1.4)	20 (4.1)	54 (8.5)	60 (9.4)	38 (5.2)	45 (6.2)	99 (5.4)		
				2 5		18 36		14 24				
			13 (2.7)	6 (0.9)		7 (1.0)		26 (1.4)				
			9 4	5 1		2 5						
소계			148 (30.6)	227 (35.7)	254 (34.9)	629 (34.1)						

다의적 결합에 의한 경계의 와해	장소	신체의 부재	신체의 은폐,과	31 (6.4)	66 (13.7%)	49 (7.7)	90 (14.2)	62 (8.5)	91 (12.5)	142 (7.7)	
			장,확대	12 19		26 23		40 22			
			신체의 구조	35 (7.2)		41 (6.1)		29 (4.0)			
			해체	10 25		24 17		16 13			
		성의 부재	무성	2 (0.4)	54 (11.2)	3 (0.5)	12 (1.9)	11 (1.5)	30 (4.1)	16 (0.9)	
				0 2		2 1		3 8			
			혼성	52 (10.8)		9 (1.4)		19 (2.6)		80 (4.3)	
				18 34		4 5		11 8			
		인간 성의 부재	합성	9 (1.9)	20 (4.1)	13 (2.0)	28 (4.5)	20 (2.7)	25 (3.5)	42 (2.3)	
				1 8		4 9		11 9			
			가상	11 (2.3)		15 (2.4)		5 (0.7)		31 (1.7)	
				6 5		4 11		3 2			
	소계			140 (29.0)	130 (20.5)	146 (20.1)	416 (22.5)				
	T.P O의 상호 텍스 트성	목적	신체의 부재	신체의 은폐,과	9 (1.9)	35 (7.2)	14 (2.2)	64 (10.0)	13 (1.8)	85 (7.7)	39 (2.1)
				장,확대	3 6		6 8		9 4		
				신체의 구조	26 (5.4)		50 (7.9)		72 (9.9)		
				해체	1 25		15 35		31 41		
			성의 부재	무성	0 (0)	24 (5.0)	2 (0.3)	10 (1.6)	6 (0.8)	9 (1.2)	8 (0.4)
					0 0		1 1		2 4		
				혼성	24 (5.0)		8 (1.3)		3 (0.4)		35 (1.9)
9 15					8 0		2 1				
인간 성의 부재			합성	8 (1.7)	12 (2.5)	19 (3.0)	19 (3.0)	29 (4.0)	30 (4.2)	56 (3.0)	
				4 4		10 9		13 16			
			가상	4 (0.8)		0 (0)		1 (0.1)		5 (0.3)	
				4 0		0 0		1 0			
소계			71 (14.7)	93 (14.6)	124 (17.1)	288 (15.6)					

다의적 결합에 의한 경계의 와해	성의 상호 텍스트 트성	성	신체 의 부재	신체의 은폐,과	15 (3.1)	58 (12.0)	31 (4.9)	117 (18.4)	32 (4.4)	113 (15.5)	78 (4.2)	
				장,확대	5 10		18 13		17 15			
				신체의 구조	43 (8.9)		86 (13.6)		81 (11.1)			
				해체	14 29		42 44		48 33			
			성	성의 부재	무성	3 (0.1)	36 (7.5)	13 (2.0)	27 (4.3)	11 (1.5)	37 (5.1)	27 (1.5)
						2 1		3 10		6 5		
		혼성			33 (6.8)	14 (2.2)		26 (3.6)		73 (4.0)		
					13 20	11 3		16 10				
		인간 성의 부재	합성		6 (1.2)	14 (2.9)	17 (2.7)	22 (3.5)	31 (4.3)	33 (4.6)	54 (2.9)	
					0 6		4 13		7 24			
			가상		8 (1.7)		5 (0.8)		2 (0.3)		15 (0.8)	
					8 0		2 3		1 2			
소계				108 (22.4)	166 (26.2)	183 (25.2)	457 (24.8)					
기타				16(3.3)	19(3.0)	20(2.7)	55 (3.0)					
				10 6	4 15	10 10						
총계				483 (100)	635 (100)	728 (100)	1846 (100)					
				(26.2)	(34.4)	(39.4)	(100)					

기간별로 살펴보면, 1기에서 가장 높은 빈도를 보인 상호텍스트성의 요인은 전체 483개 중 148(30.6%)개로 나타난 ‘시간의 상호 텍스트트성’의 항목이었으며, 탈재현의 요인 분석 항목 중 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘시간-신체의 은폐, 과장, 확대’의 항목으로 61(12.6%)개였으며, 그 다음으로 ‘장소-혼성’의 항목이 52(10.8%)개로 나타났다.

2기에서 가장 높은 빈도를 보인 상호텍스트성의 요인도 전체 635개 중 227(35.7%)개로 나타난 ‘시간의 상호텍스트성’ 항목이었다. 탈재현의 요인 중 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘성-신체의 구조해체’의 항목으로 86(13.6%)개로 나타났고 그 다음에 ‘시간-신체의 은폐, 과장, 확대’의 항목과 ‘시간-신

체의 구조해체' 항목이 각 74(11.7%)개, 80(12.6%)개로 나타났다.

3기에서 가장 높은 빈도를 보인 상호텍스트성의 요인은 전체 728개 중 254(34.9%)로 나타난 '시간의 상호텍스트성' 항목이었다. 탈재현의 요인별로는 '시간-신체의 구조해체'의 항목으로 98(13.5%)개로 나타났고, 그 다음으로 '시간-신체의 은폐, 과장, 확대'의 항목이 89(12.2%)개, 2기에서 가장 많이 나타났던 '성-신체의 구조해체'의 항목은 81(11.1%)개로 나타났다.

이상으로 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성의 분류결과를 기간별 빈도를 기준으로 조사해본 결과, 추출된 자료 중 각 기간별로 가장 높은 빈도를 보인 항목은 주로 '시간-신체의 은폐, 과장, 확대', '시간-신체의 구조해체'의 항목들로 나타났다. 즉, 이들 항목은 그 기표간의 결합이 상호 긍정적 효과를 유발하여 패션에서 시뮬라시옹의 특징을 강화하고 있다고 생각된다.

2) 변동 추이 분석

시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성의 분류결과 추출된 자료들의 3기에 걸친 변동 추이를 살펴보기 위해서 카이 검증을 한 결과는 아래 <표 13>과 같다. 그 중 통계적 유의성이 있는 것들을 상호 텍스트적인 요인 별로 나누어서 변동추이를 살펴보았다.

<표 13> 기간별 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션 적합성 분류의
유의도 분석표

()=col.% ()=row.%

1 다 요 원 인 성	2 상 호 텍 스 인 트 성	3 요 인 탈 재 현 성		1 기		2 기		3 기		총 계		유 의 도
		신 체 의 부 재	신 체 의 구 조 해 체									
다 의 적 결 합 에 의 한 경 계 의 와 해	T.P. O. 의 상 호 텍 스 트 성	신 체 의 부 재	신체의 은폐 과장, 확대	61 (12.6)	(27.2)	74 (11.7)	(33.0)	89 (12.2)	(12.2)	224 (12.1)	(100)	x ² =0.25
			신체의 구조 해체	37 (7.7)	(17.2)	80 (12.6)	(37.2)	98 (13.5)	(45.6)	215 (11.6)	(100)	x ² =10.34**
		성 의	무성	5 (31.3)	(31.3)	3 (18.8)	(18.8)	8 (50.0)	(50.0)	16 (100)	(100)	x ² =1.76

다의적 결합에 의한 경계의 와해	T.P. O.의 상호 텍스 트성	장 소	부재	혼성	(1.0) 25 (5.2)	(51.0)	(0.5) 10 (1.6)	(20.4)	(1.1) 14 (1.9)	(28.6)	(0.9) 49 (2.7)	(100)	$x^2=16.25***$
				인간 성의 부재	합성	7 (1.4)	(7.1)	54 (8.5)	(54.5)	38 (5.2)	(38.4)	99 (5.4)	(100)
			가상	13 (2.7)	(50.0)	6 (0.9)	(23.1)	7 (1.0)	(26.9)	26 (1.4)	(100)	$x^2=7.75*$	
		신체 의 부재	신체의은폐 과장,확대	31 (6.4)	(21.8)	49 (7.7)	(34.5)	62 (8.5)	(43.7)	142 (7.7)	(100)	$x^2=1.80$	
			신체의 구조 해체	35 (7.2)	(33.3)	41 (6.1)	(39.0)	29 (4.0)	(27.6)	105 (5.7)	(100)	$x^2=6.82*$	
		성의 부재	무성	2 (0.4)	(12.5)	3 (0.5)	(18.8)	11 (1.5)	(68.8)	16 (0.9)	(100)	$x^2=5.81$	
			혼성	52 (10.8)	(65.0)	9 (1.4)	(11.3)	19 (2.6)	(23.8)	80 (4.3)	(100)	$x^2=66.44***$	
		인간 성의 부재	합성	9 (1.9)	(21.4)	13 (2.0)	(31.0)	20 (2.7)	(47.6)	42 (2.3)	(100)	$x^2=1.24$	
			가상	11 (2.3)	(35.5)	15 (2.4)	(48.4)	5 (0.7)	(16.1)	31 (1.7)	(100)	$x^2=7.18*$	
		신체 의 부재	신체의은폐 과장,확대	9(1.9)	(28.2)	14 (2.2)	(38.5)	13 (1.8)	(33.3)	39 (2.1)	(100)	$x^2=0.63$	
			신체의 구조 해체	26 (5.4)	(17.6)	50 (7.9)	(33.8)	72 (9.9)	(48.6)	148 (8.0)	(100)	$x^2=6.02*$	
		성의 부재	무성	0 (0.0)	(0.0)	2 (0.3)	(25.0)	6 (0.8)	(75.0)	8 (0.4)	(100)	$x^2=4.88$	
			혼성	24 (5.0)	(68.6)	8 (1.3)	(22.9)	3 (0.4)	(8.6)	35 (1.9)	(100)	$x^2=34.52***$	
		인간 성의 부재	합성	8 (1.7)	(14.3)	19 (3.0)	(33.9)	29 (4.0)	(51.8)	56 (3.0)	(100)	$x^2=5.35$	
			가상	4 (0.8)	(80.0)	0 (0)	(0.0)	1 (0.1)	(20.0)	5 (0.3)	(100)	$x^2=7.75*$	
	성의 상호 텍스 트성	신체 의 부재	신체의은폐 과장,확대	15 (3.1)	(19.2)	31 (4.9)	(39.7)	32 (4.4)	(41.0)	78 (4.2)	(100)	$x^2=2.22$	
			신체의 구조 해체	43 (8.9)	(20.5)	86 (13.6)	(41.0)	81 (11.1)	(38.6)	210 (11.4)	(100)	$x^2=5.93$	
		성의 부재	무성	3 (0.1)	(11.1)	13 (2.0)	(48.1)	11 (1.5)	(40.7)	27 (1.5)	(100)	$x^2=3.89$	
			혼성	33 (6.8)	(45.2)	14 (2.2)	(19.2)	26 (3.6)	(35.6)	73 (4.0)	(100)	$x^2=15.93***$	
		인간 성의 부재	합성	6 (1.2)	(11.1)	17 (2.7)	(31.5)	31 (4.3)	(57.4)	54 (2.9)	(100)	$x^2=9.51**$	
			가상	8 (1.7)	(53.3)	5 (0.8)	(33.3)	2 (0.3)	(13.3)	15 (0.8)	(100)	$x^2=6.88*$	
		기타			16 (3.3)	(29.1)	19 (3.0)	(34.5)	20 (2.7)	(36.4)	55 (3.0)	(100)	$x^2=0.32$
		총계			483 (100)	(26.2)	635 (100)	(34.4)	728 (100)	(39.4)	1846 (100)	(100)	

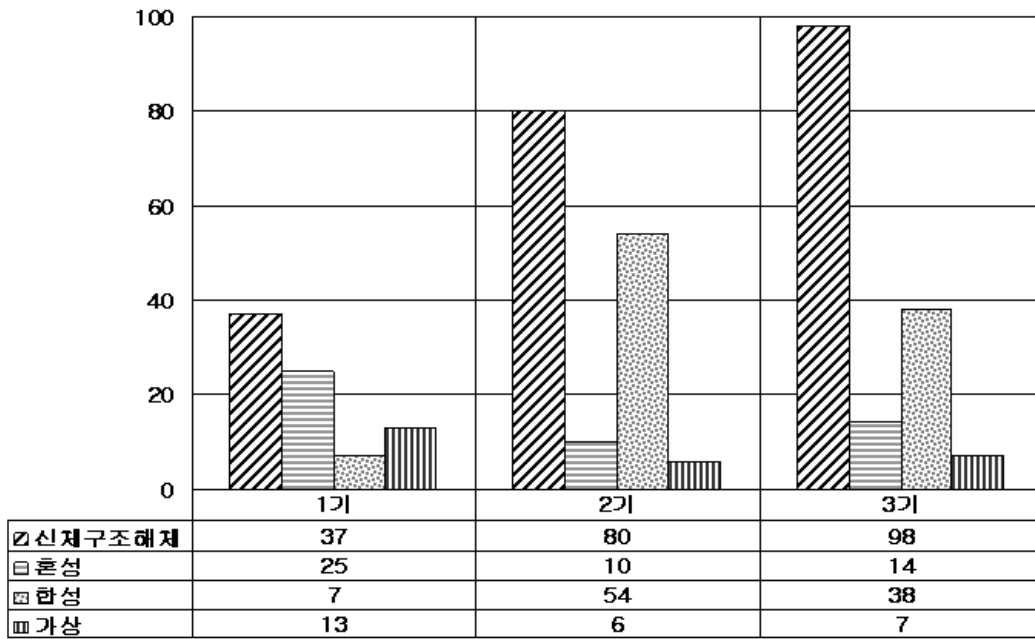
* P< 0.05. ** P<0.01, *** P<0.001

(1) 시간의 상호텍스트성

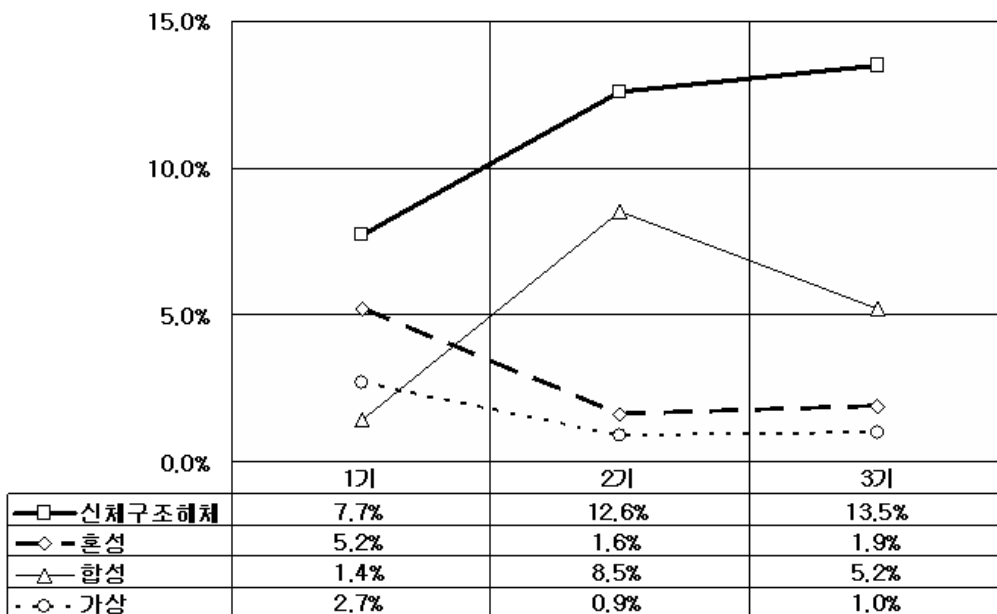
먼저 시간의 상호 텍스트성에서 변동 추이가 유의적인 결과를 갖는 항목들은 ‘신체의 구조해체’, ‘혼성’, ‘합성’, ‘가상’의 항목이었고, 이를 기간별 각 항목의 빈도수와 분기별 100%를 기준으로 각 항목의 비중으로서 그 변동 추이를 살펴보았다.

<그림 45>는 시간의 상호 텍스트성과 관련한 유의적인 항목들의 분기별 빈도인데, 가장 높은 빈도를 보인 것은 ‘신체구조 해체’는 전체 215개로 나타났으며, 분기별로 살펴보면 3기에 가장 많으며, 1기에 비해 2기에 분포가 크게 증가하였다. 다음으로 ‘합성’이 99개로 비교적 높은 빈도를 보이며, 기간별로는 2기의 분포가 54개로 가장 높다. ‘혼성’은 49개, ‘가상’은 26개로 비교적 낮은 분포를 보였다. <그림 46>에서 시간의 상호텍스트성과 관련한 유의적인 항목의 분기별 비중의 변동 추이를 살펴보면, 기간별로 ‘신체의 구조해체’ 항목은 지속적으로 증가하였으며, ‘합성’도 증가와 감소를 반복하면서 증가하고 있다. ‘혼성’과 ‘가상’은 감소 후 소폭의 증가를 보이지만 전체적으로는 그 비율이 감소되고 있다.

즉, 시간의 상호텍스트서의 요인의 항목에서는 ‘시간-신체의 구조해체’, ‘시간-합성’의 항목의 상호작용이 현대패션에서 시뮬라시옹 표현 특징으로 점차 그 비중이 높아져가고 있고, 반면에 ‘혼성’과 ‘가상’은 빈도도 낮고, 그 변동추이도 감소의 추이로 그 비중이 낮아지고 있다. 이는 ‘혼성’과 ‘가상’이 시뮬라시옹 특징의 표현으로서 타 기호와 기표간의 상호작용성이 낮기 때문이며, 특히 가상성은 그 비물질적 특징 때문에 현실의 물질로써 나타나는 패션에서의 적용이 용이하지 않기 때문이라 판단된다.



<그림 45> 시간의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도



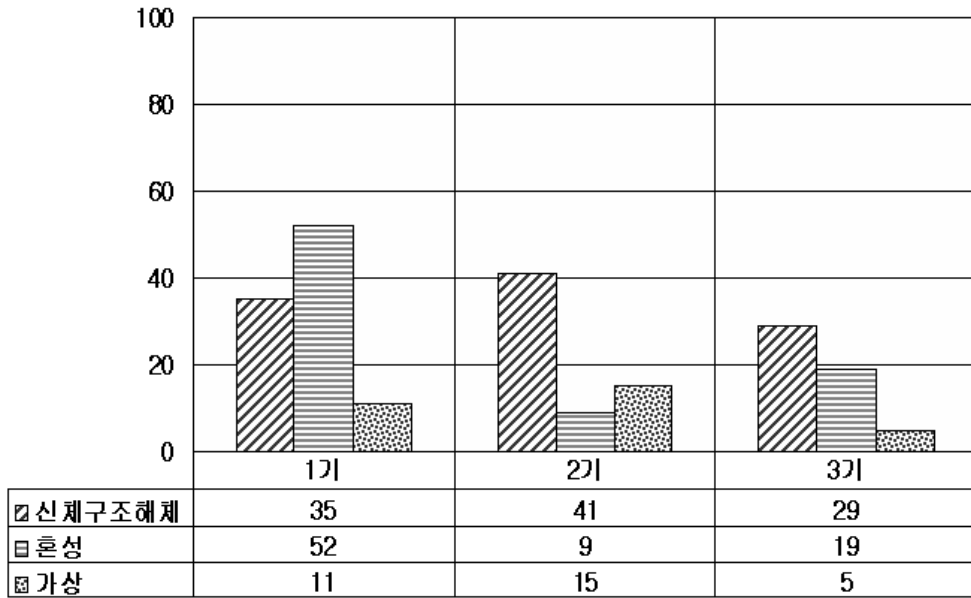
<그림 46> 시간의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

(2) 장소의 상호텍스트성

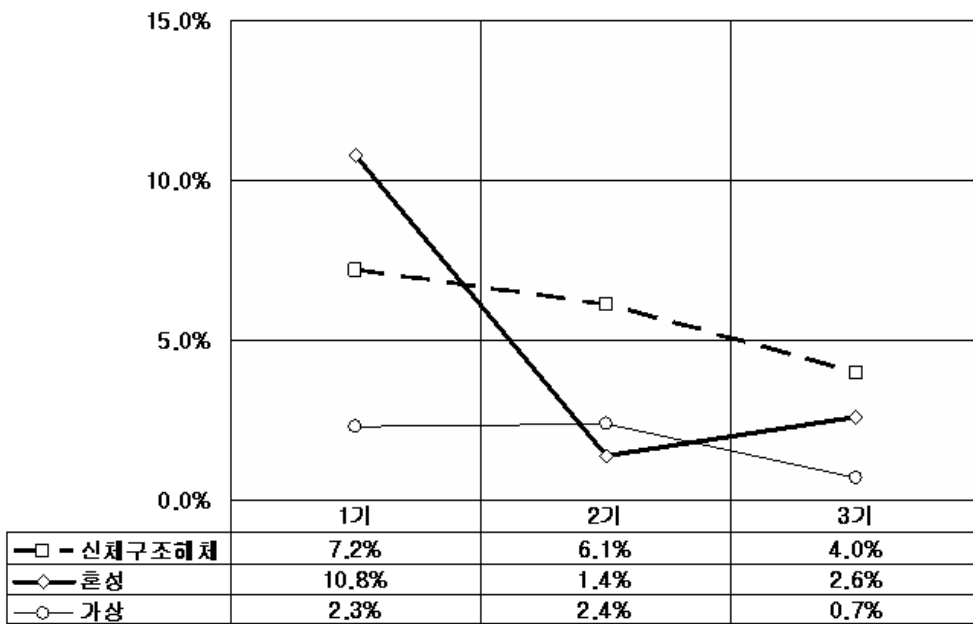
다음으로 장소의 상호 텍스트성에서 그 변동 추이가 유의적인 항목들은 ‘신체구조의 해체’, ‘혼성’, ‘가상’의 항목 이었다. 이를 기간별로 그 빈도와 100%를 기준으로 각 항목의 비중으로서 그 변동추이를 살펴보았다.

<그림 47>에서 장소의 상호 텍스트성과 관련한 유의적인 항목들의 분기별 빈도에 대해 살펴보면, ‘신체의 구조해체’는 전체 105개의 빈도를 보였고, 기간별로 1기가 35개로 가장 많으며, ‘혼성’도 총 80개중 1기에 54개로 가장 많다. ‘가상’은 31개의 낮은 빈도를 보였다. <그림 48>의 장소의 상호텍스트성에서 유의적인 항목의 기간별 비중의 변동 추이를 보면, ‘신체구조의 해체’와 ‘가상’의 항목은 감소하고 있으며, ‘혼성’은 1기에 많았으나, 2기에는 큰 폭 감소 후 다시 증가 하였으나, 전 기간을 통해보면 이 역시 감소의 변동추이를 보였다.

시물라시옹 특징을 나타내는 패션으로 가장 높은 빈도를 보였던 ‘신체의 구조해체’의 항목에는 다른 상호텍스트성의 요인에서는 비중이 증가하는데 비해 장소의 상호텍스트성 요인에서는 비중이 감소하고 있었다. 이는 장소성과 신체의 구조해체라는 기표간의 상호작용이 패션에 있어서 시물라시옹 표현 특성을 효과적으로 나타나지 못하기 때문이라고 생각된다. 상대적으로 유의적 결과는 없었지만 신체에 대한 은폐와 과장, 확대의 의상은 점점 증가하고 있다. 이는 장소성과 관련된 시물라시옹 표현은 신체구조의 해체보다는 신체에 대한 은폐와 과장, 확대라는 기표와 상호작용적 측면에 공통적인 특성이 있음을 의미한다.



<그림 47> 장소의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도

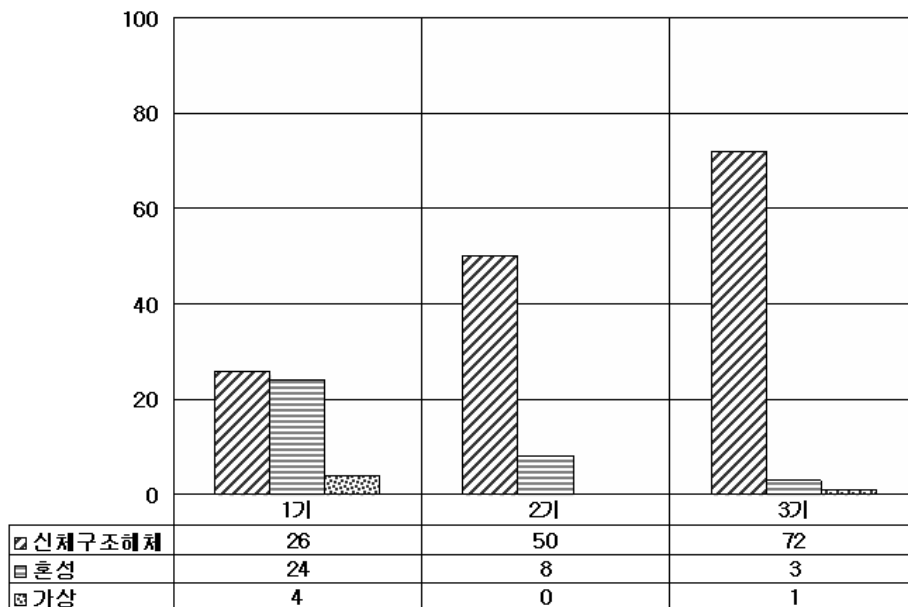


<그림 48> 장소의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

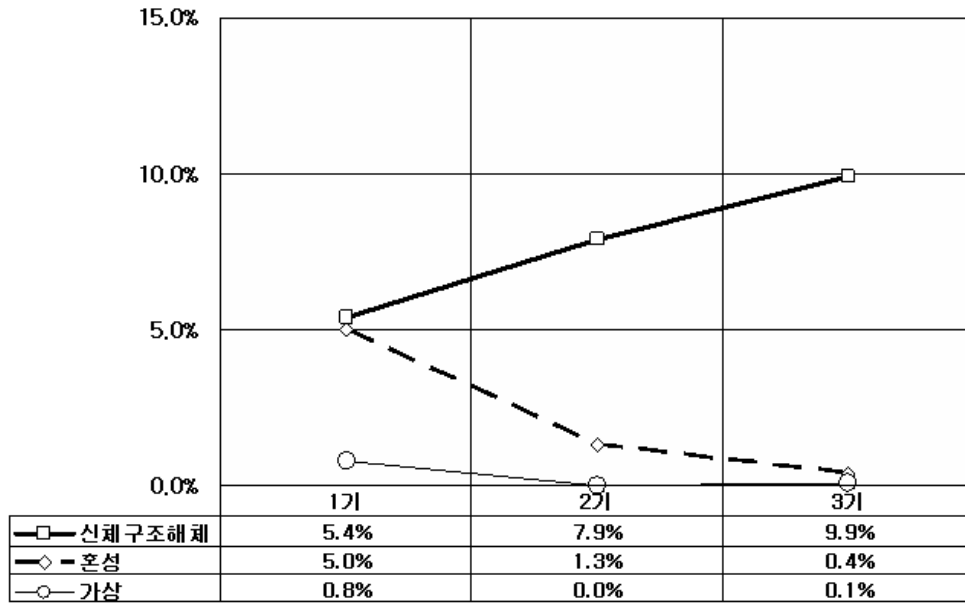
(3) 목적의 상호텍스트성

목적의 상호텍스트성의 분류 항목 중 변동 추이가 유의적인 결과를 갖는 항목들은 ‘신체의 구조해체’, ‘혼성’, ‘가상’이었으며, 이들 항목의 기간별 빈도와 100%를 기준 한 비중으로서 그 변동추이를 살펴보았다.

<그림 49>에서 목적의 상호 텍스트성과 관련한 유의적인 항목의 기간별 빈도에 대해 살펴보면, ‘신체의 구조해체’가 전체 148개로 높은 빈도를 차지하며, 기간별로는 3기가 72개로 가장 많은 것으로 나타났다. 다음으로 ‘혼성’은 총 35개로 1기가 24개로 가장 높은 빈도를 보였다. 또한 가상은 5개로 미미한 빈도를 보였다. <그림 50>은 목적의 상호텍스트성에서 유의적인 항목의 분기별 비중의 변동추이인데, 여기서 ‘신체의 구조해체’ 항목은 지속적으로 증가하는 반면에 ‘가상’은 감소, ‘혼성’은 감소 후 소폭의 증가를 보이지만 전체적으로는 그 비중이 감소되고 있다. 이는 ‘목적-신체의 구조해체’의 항목이 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 표현 기호로써 상호 작용성이 높음을 의미한다.



<그림 49> 목적의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도

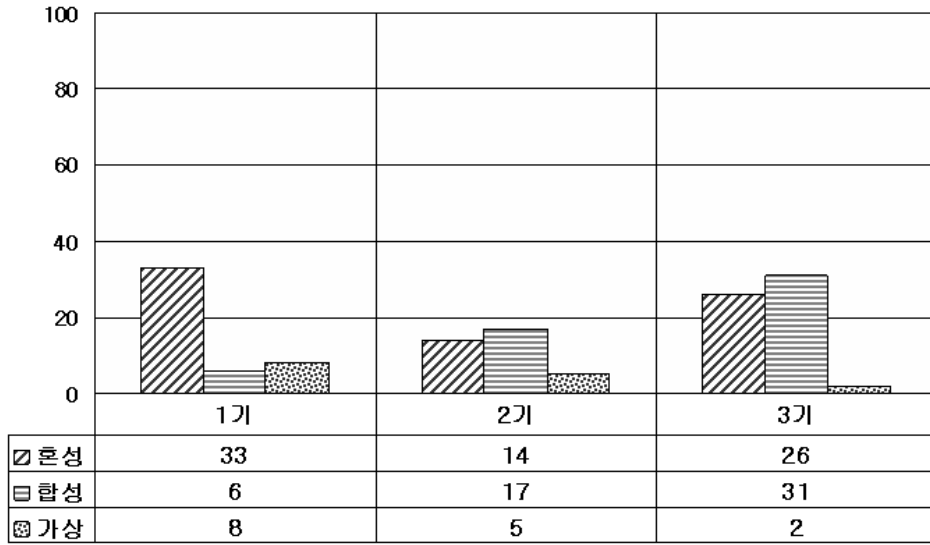


<그림 50> 목적의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

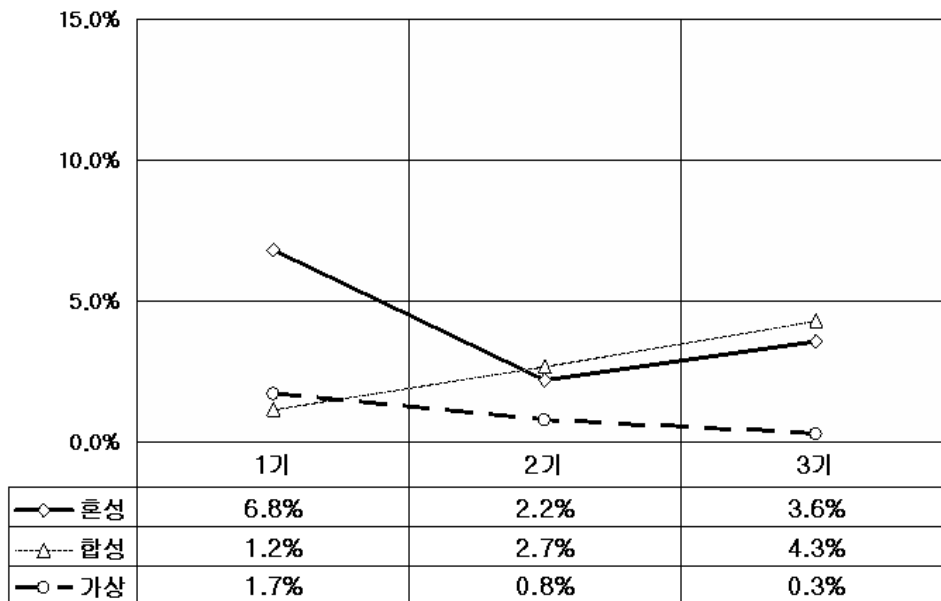
(4) 성의 상호텍스트성

성의 상호 텍스트성에서 변동 추이가 유의적인 항목들은 ‘혼성’, ‘합성’, ‘가상’이었다. 이를 기간별로 그 빈도와 비중의 변동추이를 살펴보았다.

<그림 51>에서 성의 상호 텍스트성과 관련한 유의적인 항목들의 기간별 빈도에 대해 살펴보면, ‘혼성’은 총73개로 1기에 그 빈도가 가장 높으며, ‘가상’은 총15개로 역시1기에 가장 많이 나타났다. 반면에 ‘합성’은 총 54개로 3기에 가장 높은 빈도를 보였다. <그림 52>를 보면, ‘신체의 구조해체’ 항목은 계속 증가적인 추이를 보였고, ‘합성’도 증가와 감소를 반복하지만 전체적으로는 그 비중이 증가하고 있다. ‘혼성’과 ‘가상’은 감소 후 소폭의 증가를 보이지만 전체적으로는 그 비중이 감소되고 있다. 이는 ‘성-신체의 구조해체’, ‘성-합성’의 이중적 코드가 패션에 있어서 시플라시옹 특성을 잘 나타내고 있음을 의미한다.



<그림 51> 성의 상호텍스트성: 기간별 항목의 빈도



<그림 52> 성의 상호텍스트성: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

이상에서 살펴본바 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성을 검증하는 분류과정에서 나타난 시뮬라시옹 표현 특징의 전체적인 변동추이는 다음과 같이 요약 할 수 있었다.

첫째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에서 그 비중이 높아지고 있는 항목들은 ‘시간-신체의 구조해체’와 ‘목적-신체의 구조해체’의 항목과 ‘시간-합성’과 ‘성-합성’의 항목으로 나타났다.

이는 이들 항목들 간의 기표의 상호작용이 다른 항목에 비해 잘 이루어지기 때문에 항목들 간의 상호 결합의 비중이 점점 높아졌고, 이는 이들 항목들이 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 전형적 기표결합으로써 구조화되고 있음을 의미한다. 즉, 기표의 다의적인 결합으로서 ‘시간-신체의 구조해체’, ‘목적-신체의 구조해체’, ‘시간-합성’, ‘성-합성’은 상호적인 결합이 시뮬라시옹 패션을 나타내는데 효과적으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

둘째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에서 그 비중이 낮아지고 있는 항목들은 ‘시간-혼성’, ‘시간-가상’, ‘장소-혼성’, ‘장소-가상’, ‘목적-혼성’, ‘목적-가상’, ‘성-혼성’, ‘성-가상’의 항목으로 모든 상호텍스트성의 영역과 관련된 ‘혼성’과 ‘가상’의 항목들로 나타났다.

이는 ‘혼성’과 ‘가상’의 항목과 상호텍스트성의 요인들과의 기표간의 결합이 시뮬라시옹 특징을 나타내는 기표로서 그 작용성이 떨어짐을 의미하며, 이는 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션으로서 이들 항목의 비중이 낮아지고 있음을 의미한다. 또한 이 두 항목은 각 상호텍스트성의 요인과 결합하여 그 변동 추이가 감소 후 소폭증가 또는 계속 감소 등으로 서로 비슷하게 나타났다. 이는 두 기호적 특성 사이에서 공통점이나 상호간의 영향 등이 있기 때문이라 생각된다.

셋째, 서로 상반된 변동 추이를 보이는 것은 ‘합성’과 ‘가상’의 항목이며, 시간, 장소, 성의 상호텍스트성의 항목에서 그 변동추이가 반대의 양상으로 나타났다. 이 두 항목은 탈재현의 요인 중 ‘인간성의 부재’의 항목인데, 물

질적인 ‘합성’과 비물질적인 ‘가상’의 표현 방식과 타 영역과의 상호작용성의 정도에 따른 차이점 때문에 서로 상반된 변동추이를 보이는 것으로 생각된다. 또한 ‘인간성의 부재’를 통한 시뮬라시옹 특징의 기호 표현이 주로 ‘합성’의 기표로서 나타났으며, ‘가상’은 그 비중이 낮아지고 있다.

넷째 모든 상호텍스트 적 영역에서 ‘혼성’의 항목은 1기에 집중되는 분포를 보였다.

시간, 장소, 목적, 양성의 상호텍스트성과 관련하여 ‘혼성’의 항목이 비교적 1기에 집중된 현상을 보였다. 그러나 전체적인 변동추이는 감소하고 있기 때문에 일시적 트렌드 현상으로 보인다. 즉, 시뮬라시옹 특징의 표현기호로서 그 비중이 높다는 것을 의미하는 것은 아니라고 판단된다.

2. 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 분석

1차 조사의 결과를 토대로 추출된 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션을 기호학적으로 분석하기 위해 Morris(1971)의 기호학의 세 가지 차원인 통사론적 차원, 의미론적 차원에, 실용론적 차원의 항목으로 나누어 본 연구의 내용에 맞게 분석의 항목을 재정리하였다. 분석의 방법은 추출된 패션자료에 나타난 다의적인 기호이미지를 각기 하나의 텍스트로 간주하고 기호적 차원에서 그 특성을 파악하여 중복 체크하는 방법으로 내용분석을 하였다. 그 결과는 <표 14>와 같으며, 2차 조사에서 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특징의 항목 별 표현방법에 대한 설명과 사진 예시는 <표 15>와 같다.

<표 14> 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 분류 결과표

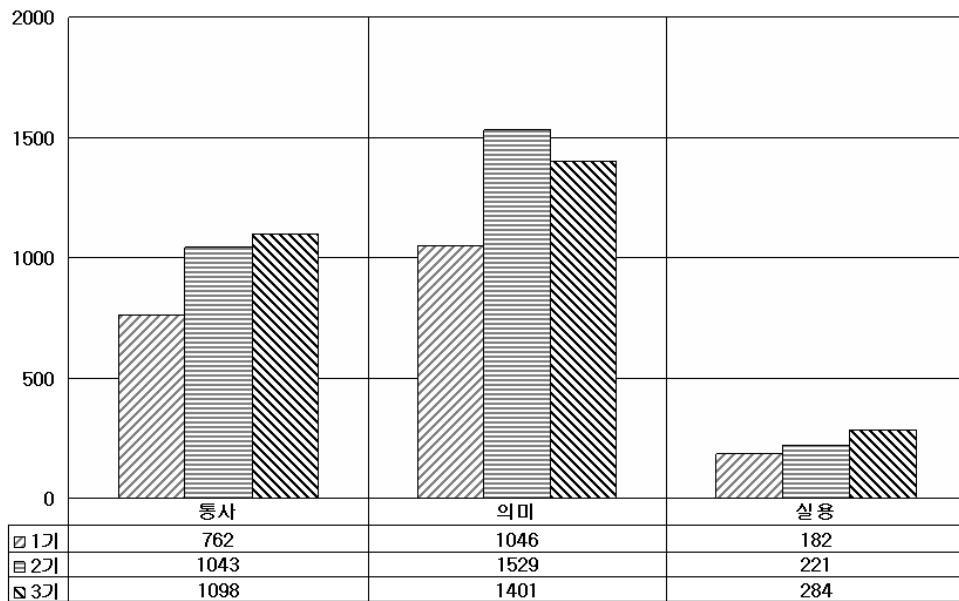
영역		표현 방법		1기	2기	3기	총계
통사론적	구성	위치	상하의 전환	11	37	37	85
			앞뒤의 전환	5	5	11	21
			디테일의 전환	39	48	106	193
		구조	구성선의 변형	85	140	99	324
			구성선의 부재	15	19	32	66
			디테일의 변형	87	127	85	299
	형태	과장	디테일의 부재	14	4	16	34
			부분적 확대	99	144	157	400
			전체적 확대	22	49	48	119
		왜곡	과도한 장식	18	11	10	39
			의복의 삭제	44	33	36	113
			의복의 비대칭	33	49	24	106
			의복의 연장	27	39	30	96
		합성	오브제의 부착	37	35	32	104
			오브제의 결합	12	28	38	78
			반복	26	27	29	82
	색채	유사색	불규칙적 반복	13	26	29	68
			유채색	38	52	64	152
		대조색	무채색	11	28	21	60
			유채색	74	132	121	327
		무채색	52	57	73	182	
소계				762	1043	1098	2903
의미론적	외연의 의미	성	양성	122	81	97	300
			혼성	35	15	28	78
			무성	34	86	91	211
		시간	과거	113	161	200	474
			미래	53	86	35	174
		장소	지역	113	103	111	327
	문화		35	31	32	98	
	내연의 의미	이증성	성의 듀얼리즘	112	164	168	444
			시간의 듀얼리즘	118	230	156	504
			장소의 듀얼리즘	98	125	91	312
			목적의 듀얼리즘	60	86	85	233
		가상현실성	초인간적 합성	66	143	145	354
			비현실적 합성	31	76	53	160
		불확정성	복합적 표현	34	81	74	189
			부정확한 의미	22	61	35	118
	소계				1046	1529	1401
실용론적	전달의 기능	정서적	상징적 전달	61	126	129	316
		지시적	사실적 전달	15	2	13	30
	공유의 기능	교감적	의미의 공유	64	83	111	258
		예술적	미적감수성의 공유	42	10	31	83
소계				182	221	284	687
총계				1990	2793	2783	7566

영역	동 사 론 적								의 미 론 적			
	형 태				색 채				의 연 의 의 미			
	합 성		반 복		유 사 색		대 조 색		성			
오브제의 부착	오브제의 결합	규칙적 반복	불규칙적 반복	유채색	무채색	유채색	무채색	양성	혼성	무성		
표현 방법	· 오브제를 옷이나 신체에 부착하여 합성시키는 방법	· 오브제와 옷 또는 신체를 결합하여 합성시키는 방법	· 옷의 칼라, 넥라인, 패턴, 장식 등을 규칙적으로 반복하는 방법	· 옷의 칼라, 넥라인, 장식, 패턴 등을 불규칙적으로 반복하는 방법	· 유채색을 유사한 계열의 색으로 표현하는 방법	· 무채색을 유사한 명암단계로 표현하는 방법	· 유채색을 대조되는 색으로 표현하는 방법	· 무채색을 명암의 대조로서 표현하는 방법	· 남성적 슈트라인과 여성적 이스커트의 결합 등으로 남성성, 여성성을 공존시키는 표현방법	· 남성이 여성성을 지나치게 추구하는 등 타성에 대한 성적 일탈을 표현하는 방법	· 남성성과 여성성의 성적 구별이 없이 표현하는 방법	· 복고적 시대적 요소를 재구현하는 방법
사 진 예 시												
	05FW Robert Cary Williams	04FW Viktor & Rolf	05SS Viktor & Rolf	06FW A. McQueen	03FW A. McQueen	05FW Preen	04FW Kenzo	03FW Martin Margiela	02SS Viktor & Rolf	06FW Gareth Pugh	03FW Viktor & Rolf	06FW John Galiano
												
04FW John Galiano	06FW A. McQueen	03FW Viktor & Rolf	05SS Sharon Wauchob	04FW Christian Dior	06FW Haider Ackermann	06SS Jean Paul Gaultier	04FW Valentino	03FW Martin Margiela	03FW Jean Paul Gaultier	05FW Under Cover	06FW John Galiano	
												
06FW John Galiano	06FW A. McQueen	06FW Viktor & Rolf	06FW A. McQueen	06FW Christian Dior	06FW Haider Ackermann	06FW Jean Paul Gaultier	06FW Valentino	06FW Martin Margiela	06FW Jean Paul Gaultier	06FW Under Cover	06FW John Galiano	

1) 전체적 결과분석

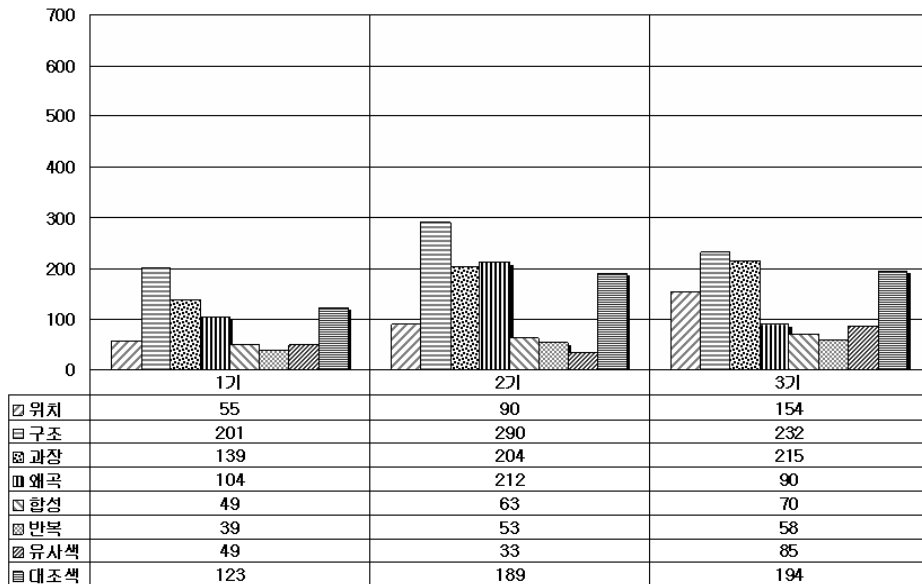
전체적으로 <그림 53>을 보면 통사론적 영역은 2903개, 의미론적 영역은 3976개, 실용론적 영역은 687개로 의미론적이 기호 표현의 양상이 가장 많은 분포를 보였다. 이는 패션에 있어서 시플라시용의 기호적 표현이 의미론적인 양상을 중심으로 이루어지고 있음을 나타낸다.

그런데 의미론적 영역의 빈도가 높지만 발생 빈도는 3기에 와서 감소하는 경향을 보이는 반면에 통사론적 표현과 실용론적 표현은 발생 빈도가 증가의 추이를 보였다. 이는 3기에는 시플라시용 특징을 나타내는 패션을 기호의 세 가지 차원에 적용함에 있어서 의미론적인 부분의 비중이 줄고 통사론적, 실용론적 표현 양상이 늘어나고 있음을 뜻하고 특히 기호의 기능적인 측면에 관계되며, 모든 생물학적 심리적 사회적 요인을 내포하는 통합적인 개념(서승미, 2004)의 실용론적인 경향의 증가가 눈에 띄는데, 이는 시플라시용의 기호표현이 통합적인 양상으로 이행하고 있음을 보여주고 있다고 생각되어진다.



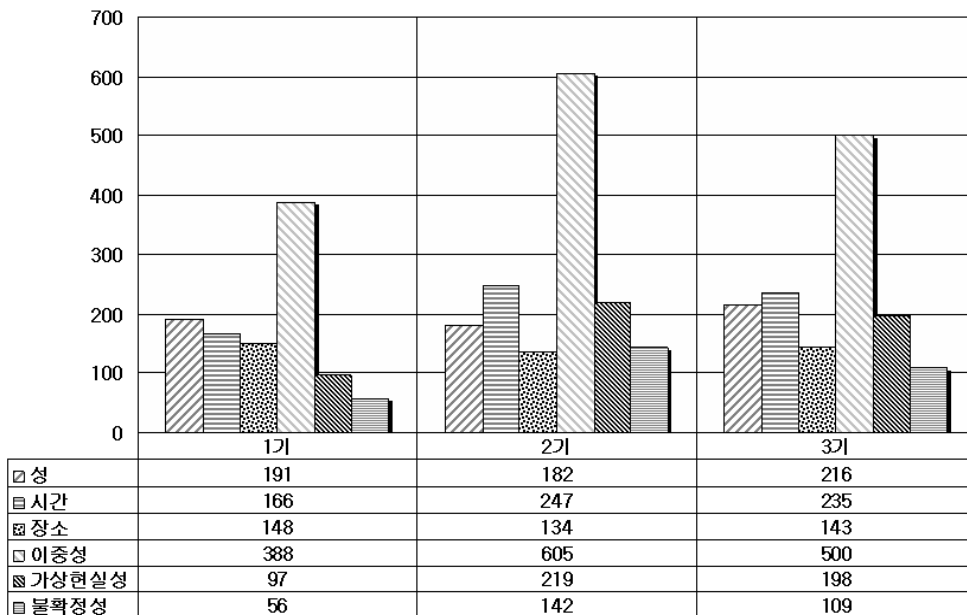
<그림 53> 시플라시용 기호특징의 전체 영역별 빈도

<그림 54>의 통사론적 영역에서는 ‘구조’의 항목이 1기 201개, 2기 290개, 3기 232개, 총723개 로 가장 높은 빈도를 보였다. 1기와 2기에 걸쳐 ‘구조’의 항목으로 집중 되어 나타났던 것이 3기에 와서는 ‘위치’, ‘과장’의 항목들의 큰 폭 증가와 더불어 ‘합성’, ‘반복’ 항목 역시 증가하여 전체적으로 시물라시옹의 표현 양상이 한 항목으로 집중되지 않고, 항목간의 빈도의 차이가 줄어들었다. 이는 3기에 와서 시물라시옹 특징을 나타내는 패션에서 통사론적 기호 표현 방법이 구조적으로 다양화 되고 있다고 판단된다. 영역별로는 ‘위치’, ‘과장’, ‘합성’, ‘반복’에 의한 시물라시옹 기호의 표현빈도는 점차 증가하였고, ‘왜곡’의 항목은 감소하였다. 색채 표현에 있어서는 ‘대조색’이 ‘유사색’ 보다 높은 빈도를 나타냈다. 표현방법별로는 과장에 관련된 항목인 '부분적 확대'의 항목이 가장 높은 빈도를 나타냈으며, 다음으로 ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’이 많았다. 이들 항목들이 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 통사론적 기호의 표현에 있어서 높은 빈도로 나타나는 주요한 표현들로 나타났다.



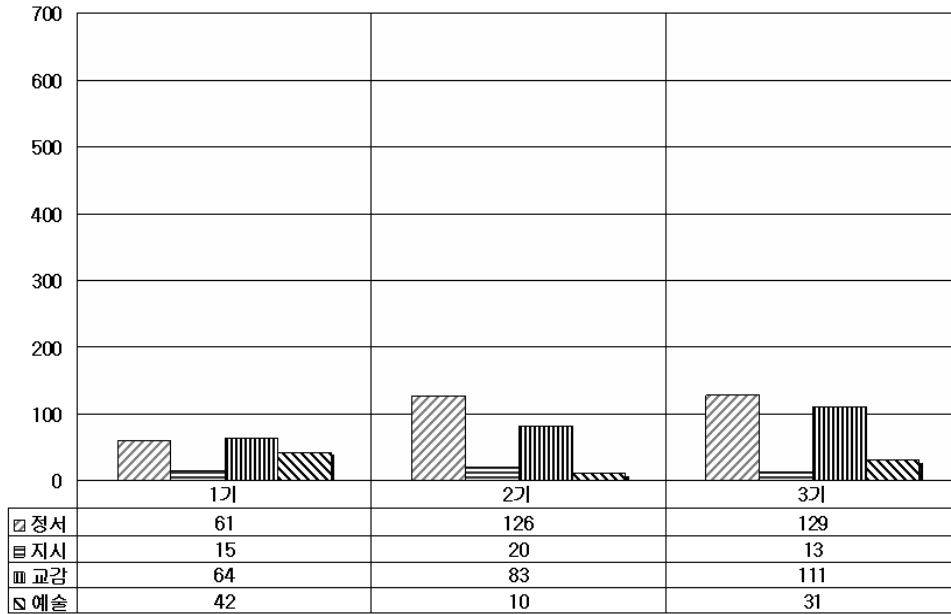
<그림 54> 통사론적 영역의 항목별 빈도

<그림 55>는 의미론적 영역의 항목별 빈도를 나타내는 것인데, 가장 높은 빈도를 보인 것은 ‘이중성’의 항목으로 1기 388개, 2기 605개, 3기 500개, 총1498개였고, 다음으로는 외연의 의미와 관련된 ‘시간’이 1기 166개, 2기 247개, 3기 235개로 많이 나타났다. 이들 두 항목 역시 3기에 와서 그 빈도가 감소하였으며, 반면에 ‘성’, ‘가상현실성’, ‘불확정성’의 항목들은 증가하여 항목들 간의 빈도의 차가 줄어들었다. 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 의미론적인 기호 표현방법들도 3기에 와서 구조적으로 다양화되고 있음을 의미한다. 영역별로 살펴보면, ‘이중성’, ‘시간’, ‘성’의 항목은 전체적으로 높은 빈도를 보이며 증가하고 있으며, ‘가상현실성’과 ‘불확정성’은 1기에는 빈도가 낮았지만, 2기 3기에 와서는 높은 빈도로서 증가하는 추이로 나타났다. 그런데 ‘장소’의 항목은 1기 148개, 2기 134개, 3기 143개로 전체적으로 감소하는 것으로 나타났다. 표현방법별로는 ‘시간의 듀얼리즘’과 ‘과거’의 항목이 전체 표현 기호 중 가장 높은 빈도를 보였다. 이는 테크놀로지의 발달과 정보화 등 기술주의의 반동으로 과거에 대한 재창출을 통해 인간의 소외현상을 극복하고자 하는 경향의 반영으로 보인다. 이는 현대패션에서 시플라시옹 특징을 나타내는 패션이 복고성을 통해 인간의 소외에 대한 다의적 해석을 시도하고자 하는 것을 의미한다.



<그림 55> 의미론적 영역의 항목별 빈도

<그림 56>을 보면, 실용론적 영역에서는 ‘정서적’ 항목이 1기 61개, 2기 126개, 3기 129개로 가장 높은 빈도를 보였으며, 다음으로 ‘교감적’ 항목이 1기 64개, 2기 83개, 3기 111개로 많았다. 이들 항목은 3기에 와서 그 빈도가 줄어들지 않았으며 지속적인 증가의 추이를 나타냈다. 반면에 ‘지시적’과 ‘예술적’의 항목은 전체적 발생빈도도 낮고 1기에 비해 3기에 와서 감소하고 있다. 이는 시물라시옹의 기호가 직접적이 실재의 제시나 이미지의 재현으로써 기능보다는 다의적인 결합을 통해 다양한 의미를 발생시키고 이를 공유하는데 있다는 것과 같은 맥락의 결과로, 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특징에서도 직접적인 제시나 재현보다는 다의적인 결합을 통한 상징의 의미를 공유하는 양상으로 나타나고 있다는 것을 의미한다.



<그림 56> 실용론적 영역의 항목별 빈도

2) 기간별 결과분석

시물라시옹 특징을 나타내는 패션을 모리스(Morris, 1971)의 기호학의 세 가지 차원의 분석항목으로 기간별 구체적으로 분류한 결과는 <표 16>과 같다.

<표 16> 기간별 시물라시용 특징을 나타내는 패션의

기호학적 특성의 분류 결과표

()=col.%

영역	표현 방법	1		계	2		계	3		계	총계
		01	02		03	04		05	06		
통 사 론 적	구성	상하의 전환	11	55	37	90	37	154	85		
			(2.3)		(5.8)		(5.1)		(4.6)		
		앞뒤의 전환	5	5	11	21	21				
			(1.0)	(0.8)	(1.5)	(1.1)					
		디테일의 전환	39	48	106	193	193				
			(8.1)	(7.6)	(14.6)	(10.5)					
	구 조	구성선의 변형	85	201	140	290	99	232	324		
			(17.6)		(22.0)		(13.6)		(17.6)		
		구성선의 부재	15	19	32	66	66				
			(3.1)	(3.0)	(4.4)	(3.6)					
		디테일의 변형	87	127	85	299	299				
			(18.0)	(20.0)	(11.7)	(16.2)					
	디테일의 부재	14	4	16	34	34					
		(2.9)	(0.6)	(2.2)	(1.8)						
	계		256		380		386		1022		
	형태	과 장	부분적 확대	99	139	144	204	157	215	400	
				(20.5)		(22.7)		(21.6)		(21.7)	
			22	49		48		119		119	
		전체적 확대	(4.6)	(7.7)	(6.6)	(6.4)					
			8	23	34	39	39				
과도한 장식		(3.7)	(1.7)	(1.4)	(2.1)						
		8	3	6	2.1						
왜 곡		의복의 삭제	44	104	33	121	36	90	113		
			(9.1)		(5.2)		(4.9)		(6.1)		
		33	49		24		106		106		
	(6.8)	(7.7)	(3.3)		(5.7)						
	27	39	30		96		96				
	(5.6)	(6.1)	(4.1)		(5.2)						
의복의 비대칭	10	27	17	106	106						
	23	22	7	(5.7)							
의복의 연장	27	39	30	96	96						
	(5.6)	(6.1)	(4.1)	(5.2)							
합	오브제의	37	49	35	63	32	70	104			
		(7.7)		(5.5)		(4.4)		(5.6)			

통사 문적	형태	성	부착	18	19		26	9		21	11			
			오브제의 결합	12 (2.5)			28 (4.4)			38 (5.2)			78 (4.2)	
	반	부	불규칙적 반복	26 (5.4)			27 (4.3)			29 (4.0)			82 (4.4)	
				6	20	39	16	11	53	15	14	58		
	부	불규칙적 반복	13 (2.7)			26 (4.1)			29 (4.0)			68 (3.7)		
			6	7		15	11		20	9				
	계			331			441			433			1205	
	색채	유사	색	유채색	38 (7.5)			52 (8.2)			64 (8.8)			152 (8.2)
					17	19	49	33	19	33	45	19	85	
		대조	색	무채색	11 (2.3)			28 (4.4)			21 (2.9%)			60 (3.3)
5					6		11	17		16	5			
대조		색	유채색	74 (15.3)			132 (20.8)			121 (16.6)			327 (17.7)	
				36	38	126	54	78	189	71	50	194		
대조		색	무채색	52 (10.8)			7 (9.0)			73 (10.0)			182 (9.9)	
				30	22		22	35		47	26			
계			175			222			279			676		
의미 문적		외연	성	양성	122 (25.3)			81 (12.8)			97 (13.3)			300 (16.3)
	65				57	191	48	33	182	56	41	216		
	외연	성	혼성	35 (7.2)			15 (2.4)			28 (3.8)			78 (4.2)	
				12	23		5	10		19	9			
	외연	성	무성	34 (7.0)			86 (13.5)			91 (12.5)			211 (11.4)	
				10	24		42	44		37	54			
	의시	의미	간	과거	113 (23.4)			161 (25.4)			200 (27.5)			474 (25.7)
					49	64	166	75	86	247	99	101	235	
	의시	의미	간	미래	53 (11.0)			86 (13.5)			35 (4.8)			174 (9.4)
					30	23		36	50		19	16		
장소	의미	장	지역	113 (23.4)			103 (16.2)			111 (15.2)			327 (17.7)	
				36	77	148	45	58	134	59	52	143		
장소	의미	장	문화	5 (7.2)			31 (4.9)			32 (4.4)			98 (5.3)	
				11	24		13	18		16	16			
계			505			563			594			1662		

의미론적	내연의 의미	이중성	성의 듀얼리즘	112 (23.2)	388	164 (25.8)	605	168 (23.1)	500	444 (24.1)
				53 59		80 84		83 85		
			시간의 듀얼리즘	118 (24.4)	230 (36.2)	156 (21.4)	504 (27.3)			
				46 72	105 125	54 102				
		장소의 듀얼리즘	98 (19.9)	125 (19.7)	91 (12.5)	312 (16.9)				
			28 68	54 71	50 41					
		목적의 듀얼리즘	60 (12.4)	86 (13.9)	85 (11.7)	233 (12.6)				
			20 40	31 57	39 46					
		가상현실성	초인간적 합성	66 (13.7)	97	143 (22.5)	219	145 (19.9)	198	354 (19.2)
				25 41		59 84		59 86		
			비현실적 합성	31 (6.4)	76 (12.0)	53 (7.3)	160 (8.7)			
		17 14		14 62	23 30					
		불확정성	복합적 표현	34 (7.0)	56	81 (12.8)	142	74 (10.2)	109	189 (10.2)
				9 25		15 66		32 42		
			부정확한 의미	22 (4.6)	61 (9.6)	35 (4.8)	118 (6.4)			
14 8	29 32	12 23								
계				541	966	807	2314			
실용론적	전달의 기능	징서적 전달	61	61 (12.6)	126	129 (17.7)	129	316 (17.1)		
				20 41		62 54		80 49		
	지시적 전달	15	2	2	15 (3.1)	13 (1.8)	13	30 (1.6)		
					9 6	0 2		5 8		
계				76	120	142	346			
공유기능의 예술적	교감적 공유	의미의 공유	64	64 (13.3)	83 (13.1)	111 (15.2)	111	258 (14.0)		
				19 45		37 46		59 52		
	예술품의 공유	미적 감수성의 공유	42	10	10 (1.6)	10	31 (4.3)	31 (4.5)		
21 21									2 8	15 16
계				106	93	142	341			
계				483 (100)	635 (100)	728 (100)	1846 (100)			
총계				1990	2793	2783	7566			

※총 빈도수는 중복체크가 가능했음,

전체 기간별로 1기에는 1990개, 2기에는 2793개, 3기에는 2783개의 빈도가 발생하였다. 이는 1차 조사 결과 추출된 시뮬라시옹 패션이 1기 483개, 2기 635개, 3기 728개로 증가적인 빈도를 입을 감안할 때 그 기호학적 표현의 발생빈도 3기에 와서 줄어들었다는 것은 시뮬라시옹 패션을 기호로써 표현함에 있어 중복적인 양상이 줄어들고 있음을 의미한다. 이는 시뮬라시옹 패션을 나타내는 기호학적 표현 특성들이 지나친 중복에 의한 충돌보다는 조화로운 방법으로 이행하고 있음을 나타낸다고 판단되어진다.

각각의 기간별로 살펴보면, 1기에서 가장 많은 분포를 보였던 분석 항목은 ‘양성’의 항목으로 122(25.3%)개이며, 이와 관련하여 ‘성의 듀얼리즘’도 112(23.2%)개로 많은 분포를 보였다. 다음으로 ‘시간의 듀얼리즘’과 ‘과거’의 항목도 114(24.4)개와 113(23.4%)개로 많은 분포를 보였고, ‘지역’의 항목은 113(23.4%)개, ‘부분적 확대’의 항목도 99(20.5%)개로 비교적 많은 분포를 보였다.

2기에는 ‘시간의 듀얼리즘’의 항목이 전체 635개 중 230(36.2%)개로 가장 많은 분포를 보였고, 더불어 ‘과거’의 항목도 161(25.4%)개로 많은 분포를 보였다. 그 다음에 ‘성의 듀얼리즘’이 164(25.8%)개로 많았다. 또한 ‘부분적 확대’ 144(22.7%)개, ‘구성선의 변형’ 140(22.0%)개, ‘디테일의 변형’이 127(20.0%)개, ‘대조색-유채색’의 항목이 132(20.8%)개로 비교적 높은 분포도를 보였다.

3기에는 의미론적 측면에서 ‘과거’의 항목이 200(27.5%)개로 가장 많았고, 더불어 ‘시간의 듀얼리즘’도 156(21.4%)개로 많은 분포를 보였다. ‘부분적 확대’는 157(21.6%)개로 나타났다. 특이점은 1기, 2기에 비해 3기에는 20% 이상의 비중을 차지하는 항목이 적었다.

분류된 전 기간을 통해 살펴보면, ‘시간의 듀얼리즘’이 504(27.3%)개로 가장 많았고, ‘과거’ 항목도 474(25.7%)개로 많았다. 다음으로 ‘성의 듀얼리즘’이 444(24.1%)개로 많았고, ‘부분적 확대’의 항목도 400(21.7%)개로 많았다.

이들 항목들은 전 기간에 걸쳐 20% 이상의 높은 비율로 나타났다.

이상으로 시물라시옹 패션의 기호학적 특성을 기간별로 조사해본 결과 그 특징은 첫째, 2기가 그 기호 표현 빈도가 가장 많았다. 이는 2기에 와서 시물라시옹의 특징을 나타내는 의상이 증가하면서 그 기호표현 방법도 몇몇 항목들을 중심으로 확산되었기 때문이라 생각된다. 하지만 3기에 와서는 시물라시옹의 특징을 나타내는 패션은 증가 하였으나 2기에 비해 그 기호적 표현빈도가 낮아는 졌다. 이는 2기에 기호적 표현방법이 한두 항목에 집중되어 지나치게 중복적 양상을 보이던 기호표현이 3기에 와서 심화된 표현 방법으로 구조화 된 것을 의미한다고 판단된다. 둘째, 2기는 통사론적 영역과 의미론적 영역 둘 다 많았고, 3기에는 그 수가 줄어들었다. 이는 1기에는 시물라시옹의 의상이 의미중심의 막연한 표현으로 국한되었다가, 2기에 와서는 1기에서 나타난 의미론적 특징과 과 더불어 통사론적 특징이 부각되었기 때문이라 생각된다. 또한 3기에 와서는 2기에서 부각된 몇 가지 항목에 집중되는 현상이 줄어들고 다른 항목도 증가하였기 때문이라 판단된다. 이는 현대 패션에 있어서 시물라시옹의 기호가 미학적 표현매체로서 안정되어가며 다양화 되어가는 것을 나타낸다.

3) 변동 추이 분석

시물라시옹 패션의 기호학적 특징들의 변동 추이를 살펴보기 위해서 카이 검증을 한 결과는 <표 17>과 같다. 그 중 통계적 유의성이 있는 것들을 기호의 3가지 차원인 통사론적 영역, 의미론적영역의 외연의 의미, 의미론적 영역의 내연의 의미, 실용론적 영역의 항목으로 나누어 그 변동 추이를 살펴보았다.

<표 17> 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특성의 유의도 분석표

()=col.%, ()=row.%

영역	표현 방법	1기		2기		3기		총		유의도		
통사론적	위 치	상하의 전환	유	11(2.3)		37(5.8)		37(5.1)		85(4.6)	x ² =8.49*	
			무	472(97.7)	(12.9)	598(94.2)	(43.5)	691(94.9)	(43.5)	1761(94.5)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	위 치	앞뒤의 전환	유	5(1.0)		5(0.8)		11(1.5)		21(1.1)	x ² =1.64	
			무	478(99.0)	(23.8)	630(99.2)	(23.8)	717(98.5)	(52.4)	1825(96.9)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	구 성	디테일의 전환	유	39(8.1)		48(7.6)		106(14.6)		193(10.5)	x ² =21.71***	
			무	444(91.9)	(20.2)	587(92.4)	(24.9)	622(85.4)	(54.9)	1658(89.5)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	구 성	구성선의 변형	유	85(17.6)		140(22.0)		99(13.6)		324(17.6)	x ² =16.72***	
			무	398(82.4)	(26.2)	495(78.0)	(43.2)	629(86.4)	(30.6)	1522(82.4)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	구 조	구성선의 부재	유	15(3.1)		19(3.0)		32(4.4)		66(3.6)	x ² =2.35	
			무	468(96.9)	(22.7)	616(97.6)	(28.8)	696(95.6)	(48.5)	1780(96.4)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	구 조	디테일의 변형	유	87(18.0)		127(20.0)		85(11.7)		299(16.2)	x ² =18.90***	
			무	396(82.0)	(29.1)	508(80.0)	(42.5)	643(88.3)	(28.4)	1547(83.8)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	구 조	디테일의 부재	유	14(2.9)		4(0.6)		16(2.2)		34(1.8)	x ² =8.65*	
			무	469(97.1)	(41.2)	631(99.4)	(11.8)	712(97.8)	(47.1)	1812(98.2)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
	형 태	부분적 확대	유	99(20.5)		144(22.7)		157(21.6)		400(21.7)	x ² =0.77	
			무	384(79.5)	(24.8)	491(77.3)	(36.0)	571(78.4)	(39.3)	1446(78.3)		(100)
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
형 태	전체적 확대	유	22(4.6)		49(7.7)		48(6.6)		119(6.4)	x ² =4.59		
		무	461(95.4)	(18.5)	586(92.3)	(41.2)	680(93.4)	(40.3)	1727(93.6)		(100)	
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
형 태	과도한 장식	유	18(3.7)		11(1.7)		10(1.4)		39(2.1)	x ² =8.45*		
		무	465(96.3)	(46.2)	624(98.3)	(28.2)	718(98.6)	(25.6)	1807(97.9)		(100)	
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
왜 곡	의복의 삭제	유	44(9.1)		33(5.2)		36(4.9)		113(6.1)	x ² =10.20**		
		무	439(90.9)	(38.9)	602(94.8)	(29.2)	692(95.1)	(31.9)	1733(93.9)		(100)	
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
왜 곡	의복의 비대칭	유	33(6.8)		49(7.7)		24(3.3)		106(5.7)	x ² =13.67***		
		무	450(93.2)	(31.3)	586(92.3)	(46.2)	704(96.7)	(22.6)	1740(94.3)		(100)	
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			

통사론적	형태	의복의 연장	유	27(5.6)		39(6.1)		30(4.1)		96(5.2)		x ² =3.01		
			무	456(94.4)	(28.1)	596(93.9)	(40.6)	698(95.9)	(31.3)	1750(94.8)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		합성 오브제 의 부착	유	37(7.7)		35(5.5)		32(4.4)		104(5.6)		(100)	x ² =5.84	
			무	446(92.3)	(35.6)	600(94.5)	(33.7)	696(95.6)	(30.8)	1742(94.4)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		결합 오브제 의	유	12(2.5)		28(4.4)		38(5.2)		78(4.2)		(100)	x ² =5.44	
			무	471(97.5)	(15.4)	607(95.6)	(35.9)	690(94.8)	(48.7)	1768(95.8)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		반복	규칙적 반복	유	26(5.4)		27(4.3)		29(4.0)		82(4.4)		(100)	x ² =1.42
				무	457(94.6)	(31.7)	608(95.7)	(32.9)	699(96.0)	(35.4)	1764(95.6)	(100)		
				계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
	불규칙 적 반복		유	13(2.7)		26(4.1)		29(4.0)		68(3.7)		(100)	x ² =1.82	
			무	170(97.3)	(19.1)	609(95.9)	(38.2)	699(96.0)	(42.6)	1778(96.3)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
	색채	유사 색	유	38(7.5)		52(8.2)		64(8.8)		152(8.2)		(100)	x ² =0.69	
			무	447(92.5)	(23.7)	583(91.8)	(34.2)	664(91.2)	(42.1)	1694(91.8)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		대조 색	유	11(2.3)		28(4.4)		21(2.9)		60(3.3)		(100)	x ² =4.47	
			무	472(97.7)	(18.3)	607(95.6)	(46.7)	707(97.1)	(35.0)	1786(96.7)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
	유채색	유	74(15.3)		132(20.8)		121(16.6)		327(17.7)		(100)	x ² =6.60*		
		무	409(84.7)	(22.6)	503(79.2)	(40.4)	607(83.4)	(37.0)	1519(82.3)	(100)				
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)					
무채색	유	52(10.8)		57(9.0)		73(10.0)		182(9.9)		(100)	x ² =1.02			
	무	431(89.2)	(28.6)	578(91.0)	(31.3)	655(90.0)	(40.1)	1664(90.1)	(100)					
	계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)						
의미론적	의연의미	양성	유	122(25.3)		81(12.8)		97(13.3)		300(16.3)		(100)	x ² =39.07***	
			무	361(74.7)	(40.7)	554(87.2)	(27.0)	631(86.7)	(32.3)	1546(83.7)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		혼성	유	35(7.2)		15(2.4)		28(3.8)		78(4.2)		(100)	x ² =16.59***	
			무	448(92.8)	(44.9)	620(97.6)	(19.2)	700(96.2)	(35.9)	1768(95.8)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		무성	유	34(7.0)		86(13.5)		91(12.5)		211(11.4)		(100)	x ² =12.82**	
			무	449(93.0)	(16.1)	549(86.5)	(40.8)	637(87.5)	(43.1)	1635(88.6)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		시간	과거	유	113(23.4)		161(25.4)		200(27.5)		474(25.7)		(100)	x ² =2.58
				무	370(76.6)	(23.8)	474(74.6)	(34.0)	528(72.5)	(42.2)	1372(74.3)	(100)		
				계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
	미래		유	53(11.0)		86(13.5)		35(4.8)		174(9.4)		(100)	x ² =32.15***	
			무	430(89.0)	(30.5)	549(86.5)	(13.5)	693(95.2)	(20.1)	1672(90.6)	(100)			
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				

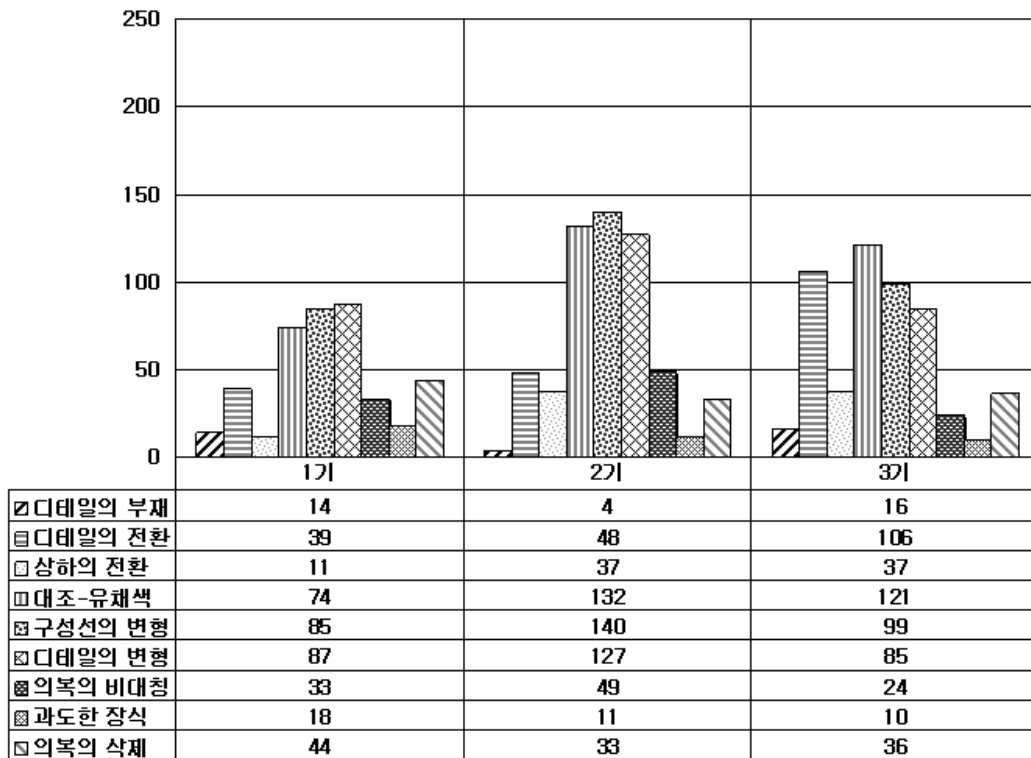
의미론적	외연의 의미	장소	계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
			유	113(23.4)		103(16.2)		111(15.2)		327(17.7)			
			무	370(76.6)	(34.6)	532(83.8)	(31.5)	617(84.8)	(33.9)	1519(82.3)	(100)	$x^2=14.70^{***}$	
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
		문화	유	35(7.2)		31(4.9)		32(4.4)		98(5.3)			
			무	448(92.8)	(35.7)	604(95.1)	(31.6)	696(95.6)	(32.7)	1748(94.7)	(100)	$x^2=5.04$	
	계		483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
	내연의 의미	이중성	성의 듀얼리즘	유	112(23.2)		164(25.8)		168(23.1)		444(24.1)		
				무	371(76.8)	(25.2)	471(74.2)	(36.9)	560(76.9)	(37.8)	1402(75.9)	(100)	$x^2=1.67$
				계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
		시간의 듀얼리즘	유	118(24.4)		230(36.2)		156(21.4)		504(27.3)			
			무	365(75.6)	(23.4)	405(63.8)	(45.6)	572(78.6)	(31.0)	1342(72.7)	(100)	$x^2=40.10^{***}$	
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
		장소의 듀얼리즘	유	98(19.9)		125(19.7)		91(12.5)		312(16.9)			
			무	387(80.1)	(30.8)	510(80.3)	(40.1)	637(87.5)	(29.2)	1534(83.1)	(100)	$x^2=16.58^{***}$	
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
		목적의 듀얼리즘	유	60(12.4)		88(13.9)		85(11.7)		233(12.6)			
			무	423(87.6)	(25.8)	547(86.1)	(37.8)	643(88.3)	(36.5)	1613(87.4)	(100)	$x^2=1.48$	
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
		가상현실성	초인간적 합성비현실적 합성	유	66(13.7)		143(22.5)		145(19.9)		354(19.2)		
				무	417(86.3)	(18.6)	492(77.5)	(40.4)	583(80.1)	(41.0)	1492(80.8)	(100)	$x^2=14.30^{***}$
				계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)		
		불확정성	복합적 표현	유	31(6.4)		76(12.0)		53(7.3)		160(8.7)		
				무	452(93.6)	(19.4)	559(88.0)	(47.5)	675(92.7)	(33.1)	1686(91.3)	(100)	$x^2=13.59^{***}$
계				483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
정확한 의미	부정확한	유	34(7.0)		81(12.8)		74(10.2)		189(10.2)				
		무	449(93.0)	(18.0)	554(87.2)	(42.9)	654(89.8)	(39.2)	1657(89.8)	(100)	$x^2=9.76^{**}$		
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)				
실용론적	전서적 전달	상징적 전달	유	61(12.6)		126(19.8)		129(17.7)		316(17.1)			
			무	422(87.4)	(19.3)	509(80.2)	(39.9)	599(82.3)	(40.8)	1530(82.9)	(100)	$x^2=10.36^{**}$	
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
	지시적 전달	사실적 전달	유	15(3.1)		2(0.3)		13(1.8)		30(1.6)			
			무	468(96.9)	(50.0)	633(99.7)	(6.7)	715(98.2)	(43.3)	1816(98.4)	(100)	$x^2=13.55^{***}$	
			계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
	공유감	교의의 공유	유	64(13.3)		83(13.1)		111(15.2)		258(14.0)			
			무	419(86.7)	(24.8)	552(86.9)	(32.2)	617(84.8)	(43.0)	1588(86.0)	(100)	$x^2=1.62$	

실 용 기 능 적	의 적 예 술 적	계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			
		미적 감수성 의 공유	유	42(8.7)		10(1.6)		31(4.3)		83(4.5)		x ² =32.55***
		무	441(91.3)	(50.6)	625(98.4)	(12.0)	697(95.7)	(37.3)	1763(95.5)	(100)		
		계	483(100)		635(100)		728(100)		1846(100)			

(1) 통사론적 영역

통사론적 영역에서 유의도가 있었던 항목은 ‘디테일의 부재’, ‘디테일의 전환’, ‘상하의 전환’, ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’과 ‘대조-유채색’, ‘의복의 비대칭’, ‘과도한 장식’, ‘의복의 삭제’로 나타났다. 이를 기간별 각 항목의 빈도수와 기간별 100%를 기준으로 각 항목의 비중으로서 그 변동추이를 살펴보았다.

<그림 57>의 유의적인 항목의 기간별 빈도를 보면 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘대조-유채색’으로 1기 74개, 2기 132개, 3기 121개 총 327개로 나타났다, 다음으로 ‘구성선의 변형’이 총 324개, ‘디테일의 변형’이 총 299개로 많았다. 1기에는 ‘구성선의 변형’과 ‘디테일의 변형’이 거의 비슷하게 높은 빈도를 보였으나, 2기와 3기에 와서는 ‘구성선의 변형’이 가장 높은 빈도를 보였다. 또한 ‘디테일의 전환’은 1기와 2기에는 낮은 빈도를 보였으나 3기에는 그 빈도가 급증하였다. 이는 기준에 패션에서 많이 나타난 시물라시옹의 기호적 표현이 ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’과 같은 구조의 변형에 있었으나 3기에 그 표현 양상이 다변화되면서 ‘디테일의 전환’과 같은 구조의 전환의 표현이 주요한 표현으로 나타나고 있음을 보여준다.

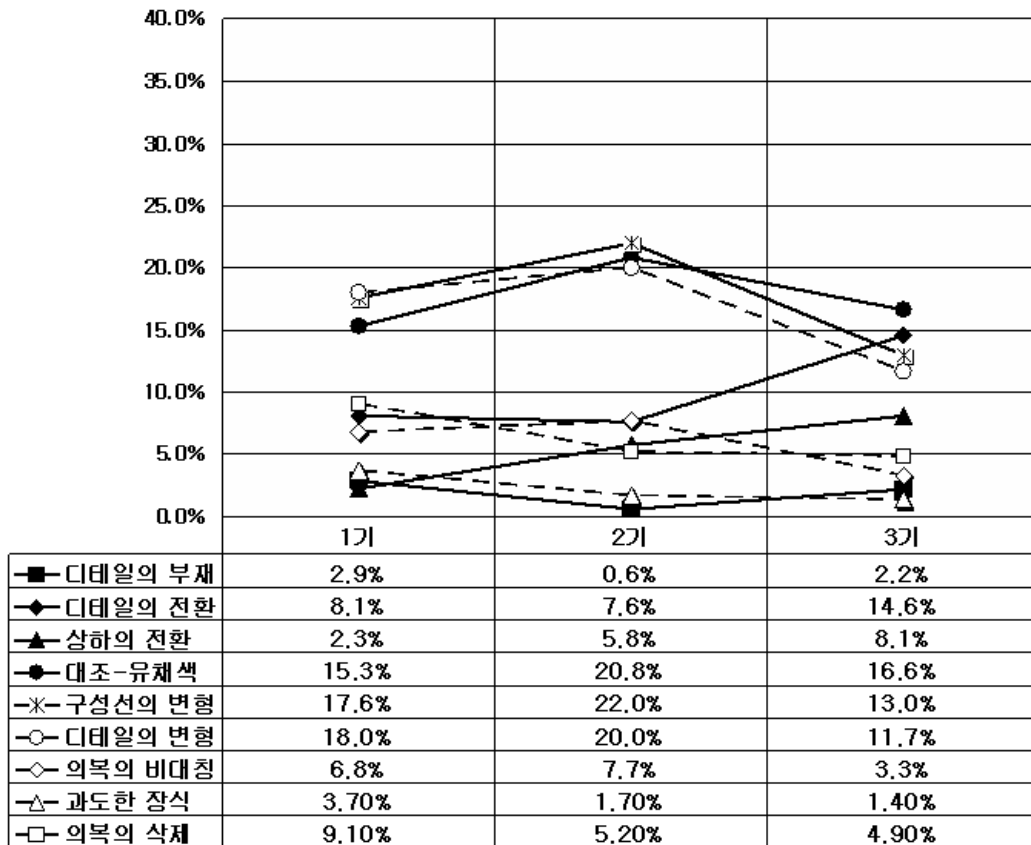


<그림 57> 통사론적: 기간별 항목의 빈도

<그림 58>유의적인 항목의 기간별 비중에 따른 변동 추이를 보면, 증가적인 변동 추이를 보이는 것은 위치에 관련된 항목인 ‘디테일의 전환’으로 감소 후 다시 증가 하였으며, 전체적으로는 증가하였고, 역시 위치에 관련된 ‘상하의 전환’ 항목도 빈도는 낮으나 증가하고 있다. 특히 ‘디테일의 전환’은 3기에 들어 급증가세를 보였다. 또한 구조에 관련된 항목 중 ‘디테일의 부재’는 감소 후 다시 증가 하였으며 전체적으로는 증가하였다. 그리고 색채 영역의 ‘대조-유채색’도 증가 후 감소하였으나 전체적으로는 증가의 변동 추이를 보였다.

감소의 변동 추이를 보이는 항목은 과장과 관련된 ‘과도한 장식’, 왜곡과 관련된 ‘의복의 삭제’, ‘의복의 비대칭’은 감소하였고, 구조에 관련된 ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’과 2기를 기점으로 상승하였다가 다시 감소하였고, 전체적으로는 약간 감소하였다. 특히 구성선의 변형, 디테일의 변형의 항목은 거의

비슷한 양상의 변동 추이를 보였는데, 이것으로 미루어보아 이 두 유목들 간에 상호 공통적인 요소가 있다고 생각되어진다.

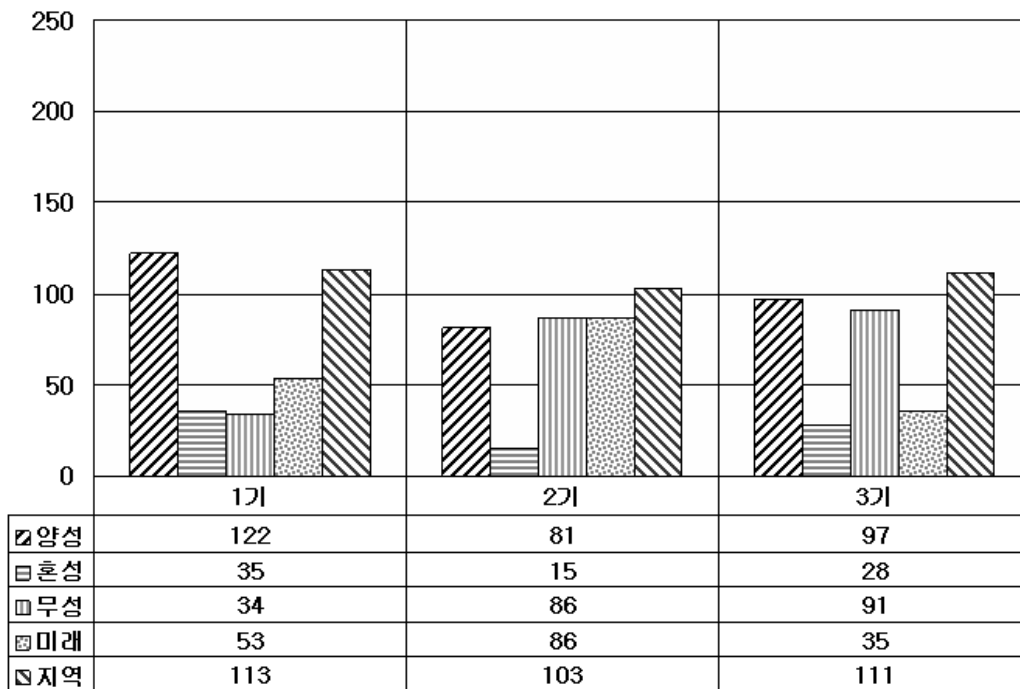


<그림 58> 통사론적: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

(2) 의미론적 영역-외연의 의미

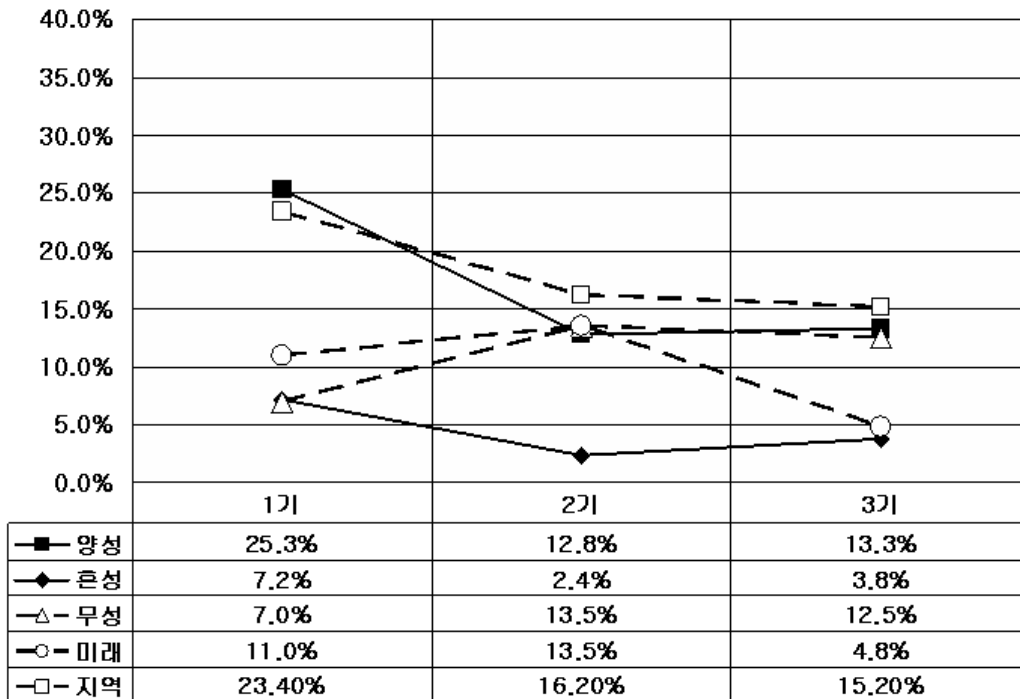
의미론적 영역 중 외연의 의미에서 유의도가 있었던 항목은 ‘양성’, ‘혼성’, ‘무성’, ‘미래’, ‘지역’의 항목으로 나타났다. 이를 기간별로 그 빈도와 비중의 변동추이를 살펴보았다.

<그림 59>의 유의적인 항목의 기간별 빈도를 보면, 가장 높은 빈도를 보이는 것은 ‘지역’의 항목으로 1기 113개, 2기 103개, 3기 111개, 총 327개로 나타났고, 다음으로는 ‘양성’이 총 300개로 나타났다. ‘무성’의 항목은 1기에는 그 빈도가 낮았으나 2기와 3기에는 큰 폭으로 증가 하여 전체적으로 높은 빈도를 보였다. 이는 시물라시옹을 나타내는 기호적 표현에 있어서 성적 의미가 부재된 ‘무성’의 표현이 텅 빈 기표로서 여타 기표들과 상호작용하여 시물라시옹을 잘 나타내기 때문이라 생각된다.



<그림 59> 의미론적-외연의 의미: 기간별 항목의 빈도

<그림 60>은 유의도가 있는 항목의 변동 추이를 나타내는 것인데, 그 중 증가 적 변동 추이를 보이는 것은 성에 관련된 항목인 ‘무성’으로 증가 후 다시 약 감소하였으나 전 시즌을 통해 보면 증가하고 있으며, 이에 반해 ‘양성’, ‘혼성’의 항목은 감소 후 다시 증가하였으나 전체적으로는 감소의 변동 추이를 보였다. 또한 ‘지역’과 ‘미래’의 항목도 감소의 변동 추이를 나타냈다. 특히 ‘지역’과 ‘양성’의 항목은 그 높은 빈도에도 불구하고 비중별 변동추이는 감소의 양상을 보인다. 이는 패션의 시물라시옹 기호표현으로써 그 비중이 낮아짐을 의미한다.

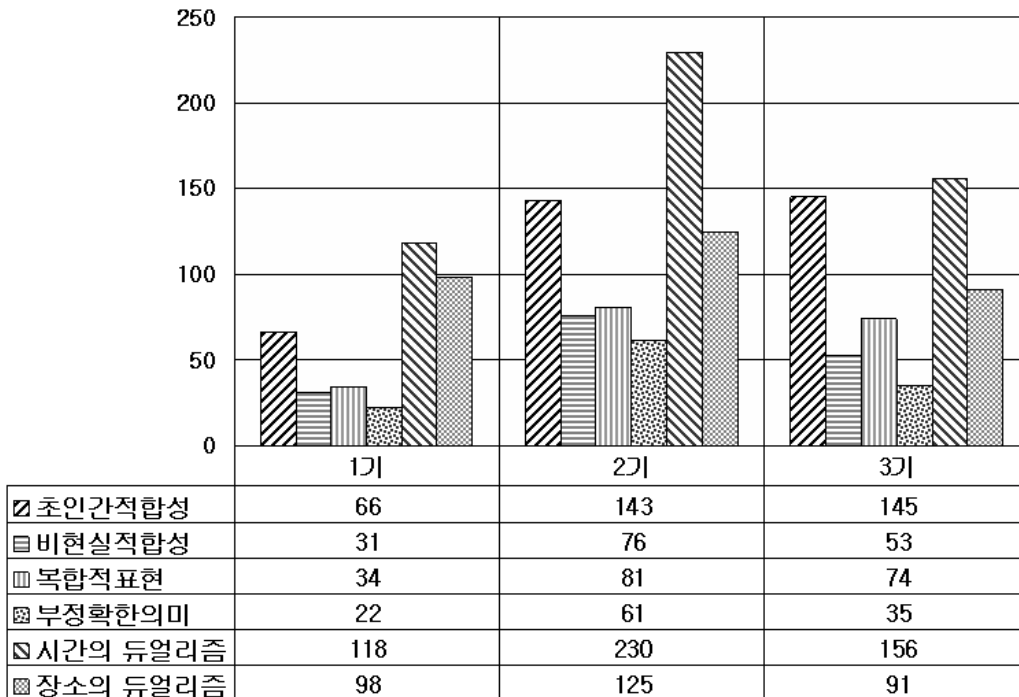


<그림 60> 의미론적-외연의 의미: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

(3) 의미론적 영역-내연의 의미

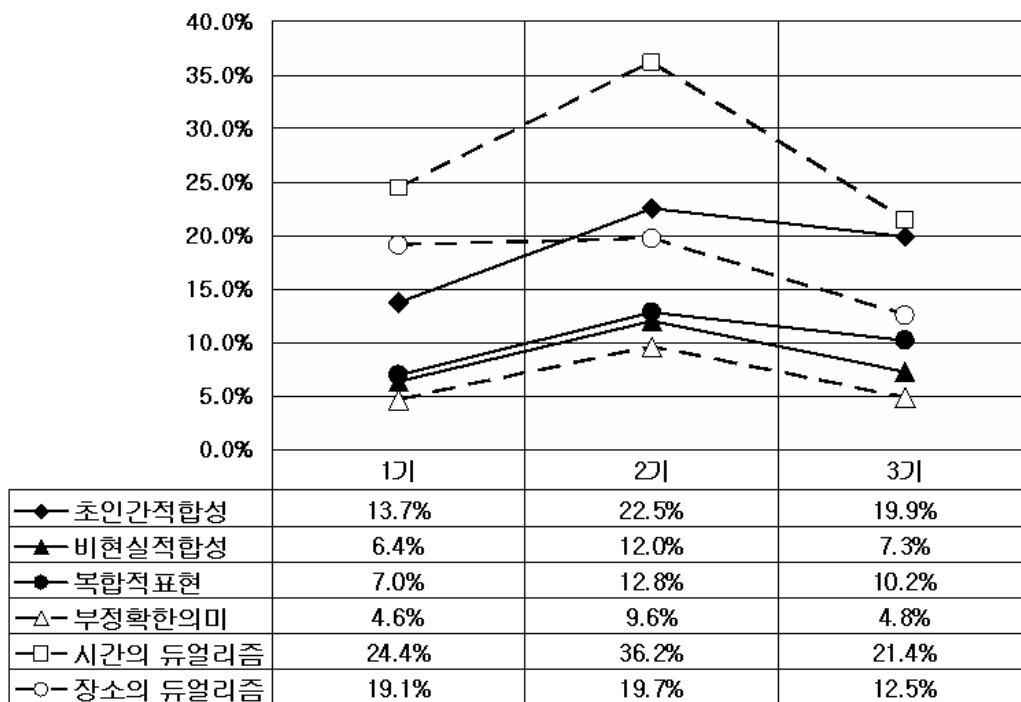
의미론적 영역 중 내연의 의미에서 유의도가 있었던 항목은 ‘초인간적 합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘시간의 듀얼리즘’, ‘장소의 듀얼리즘’의 항목으로 나타났다. 이를 기간별로 그 빈도와 비중의 변동 추이를 살펴보았다.

<그림 61>은 유의적인 항목의 빈도로, 가장 높은 빈도를 보인 것은 ‘시간의 듀얼리즘’으로 1기 118개, 2기 230개, 3기 156개 총 504로 나타났다. 다음으로는 ‘초인간적 합성’이 354개, ‘장소의 듀얼리즘’이 321개로 나타났다. 또한 ‘초인간적 합성’은 1기에는 66개로 그 빈도가 낮았으나, 2기에는 143개, 3기에는 145개로 그 빈도가 급증하였다. 이는 현실을 초월한 인간상의 표현으로서 ‘초인간적 합성’이라는 기호적 표현방법이 하이퍼리얼리티로써 시물라시옹을 잘 나타내기 때문이라 판단된다.



<그림 61> 의미론적-내연의 의미: 기간별 항목의 빈도

<그림 62>의 의미론적 영역-외연의 의미 중 유의도가 있는 항목을 보면, 증가 적 변동 추이를 보이는 항목은 ‘초인간적 합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’의 항목 이들 항목은 3기에 일시적으로 감소하나 전체적으로는 증가하고 있다. 시간의 듀얼리즘은 2기에 큰 폭으로 증가하다가, 3기에 감소하는데 1기와 비교하여보면 그 감소의 폭은 크지 않았다. 그러나 ‘장소의 듀얼리즘’의 항목은 3기에 와서 큰 폭으로 감소하고 있다. 이는 가장 높은 빈도를 보였던 ‘시간의 듀얼리즘’의 비중이 줄면서 다른 항목들의 비중이 높아져서, 의미론적 영역-외연의 의미의 기호학적 표현방법이 한 항목에만 집중되지 않고 여러 항목에 걸쳐 골고루 나타남으로서 전체적으로 안정된 구조로 바뀌는 것을 나타낸다.

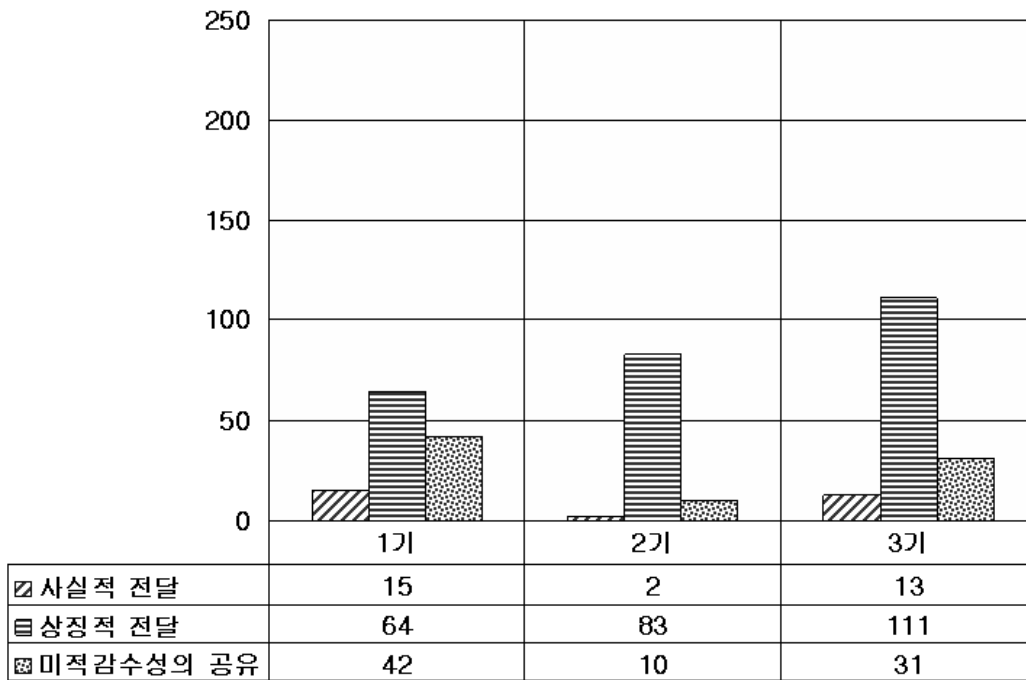


<그림 62> 의미론적-내연의 의미: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

(4) 실용론적 영역

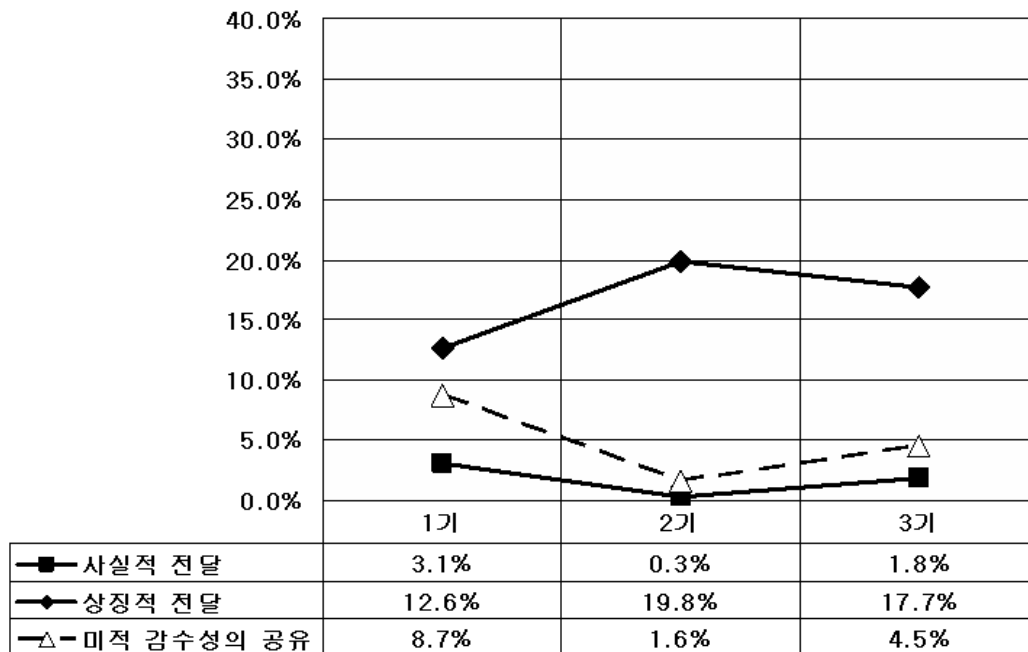
실용론적 영역에서 유의도가 있었던 항목은 ‘사실적 전달’과 ‘상징적 전달’, ‘미적 감수성의 공유’의 항목이며, 이를 기간별로 그 빈도와 비중의 변동추이를 살펴보았다.

<그림 63>의 유의적인 항목의 기간별 빈도를 보면, 가장 높은 빈도를 나타낸 것은 ‘상징적 전달’의 항목으로 1기에 61개, 2기 126개, 3기 129개, 총 316개로 나타났다. 그러나 ‘사실적 전달’은 총 30개, ‘미적 감수성의 공유’는 총 83개로 그 빈도가 낮았다. 이는 ‘사실적 전달’과 같은 직접적 표현보다는 ‘상징적 전달’과 같은 정서적, 은유적 표현이 시물라시옹의 기호적 표현에 적합함을 의미한다.



<그림 63> 실용론적: 기간별 항목의 빈도

<그림 64>은 실용론적 영역의 중 유의도가 있는 항목의 비중별 변동추이를 나타내고 있다. 여기서 유의도가 있는 항목 중 증가 적 변동 추이를 보이는 항목은 ‘상징적 전달’의 항목이고, 그 빈도도 높다. ‘사실적 전달’과 ‘미적 감수성의 공유’는 빈도도 낮을 뿐만 아니라 감소의 추이를 보이고 있다.



<그림 64> 실용론적: 기간별 비중에 따른 항목의 변동추이

이상의 결과를 살펴본 바 시플라시옹 특징을 나타내는 패션 기호학적 항목들의 변동추이는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 증가적인 추이를 보이는 항목은 통사론적 영역에서 디테일의 변형과 대조-유채색, 상하의 전환, 의미론적 영역에서는 무성, 초인간적합성, 비현실적 합성, 복합적 표현, 부정확한 의미, 실용론적 영역에서는 상징의 전달의 항

목들이다. 이들 항목들의 증가적인 추이는 패션의 시물라시옹 기호 표현 특징으로 상호작용성이 높고 비중도 높아지고 있음을 의미한다.

둘째, 증가적인 유의성을 보이는 대부분의 항목들이 전체적으로는 증가하지만 3기에 와서는 소폭으로 감소하는 추이를 보인다는 것이다. 대조-유채색, 무성, 초인간적 합성, 복합적 표현, 비현실적합성, 부정확한 의미, 상징의 전달의 항목이 이러한 추이를 나타내는 항목들인데, 이는 3기에 와서 그 기호 표현의 항목들 간의 빈도의 차이가 줄어들어 전체적으로 안정된 표현양상을 보인 것과 관련 있는 현상이라고 생각된다. 즉, 1기와 2기에서 현대 패션에 있어서 시물라시옹의 기호의 결합이 지나치게 중복적이거나 한 두 항목에 편중되는 불안정한 표현으로 나타났지만 3기에 와서는 그 기호 특성간의 다양한 항목으로 나타남으로 조화로운 방법으로 이행하고 있는 것이다.

셋째, 감소의 변동추이를 보이는 항목은 통사론적인 영역에서 구성과 관련된 구성선의 부재, 구성선의 변형, 디테일의 변형, 형태와 관련된 의복의 비대칭, 과도한 장식, 의복의 삭제, 의미론적 영역에서는 외연의 의미와 관련된 양성, 혼성, 미래, 지역, 내연의 의미와 관련된 시간의 듀얼리즘, 장소의 듀얼리즘, 실용론적 영역에서는 사실적 전달의 항목이다.

과도한 장식, 의복의 삭제, 지역, 장소의 듀얼리즘으로 지속적으로 감소의 변동추이를 보이며, 특히 지역과, 장소의 듀얼리즘은 그 빈도는 높지만 감소의 경향을 보이고 있다. 이들 두 항목이 시물라시옹의 특징을 나타내는 패션의 기호표현으로서 그 비중이 낮아지고 있는 것은 이들 항목의 특징인 특정 지역이나 문화의 대변성이 시물라시옹의 텅 빈 기표로서 무의미함을 나타내는 것을 어렵게 하기 때문이라 생각된다.

또한 증가 후 감소하는 항목들은 구성선의 변형 의복의 비대칭, 미래, 시간의 듀얼리즘의 항목이었으며, 이중 구성선의 변형과 시간의 듀얼리즘은 전체에 대한 비율은 감소하였으나 그 총 발생 빈도도 높고 절대적인 빈도도 1기에 비해 3기에 줄어든 것이 아니기 때문에 시물라시옹의 표현 기호로

서 중요도가 낮아지는 것이라고 하기는 어렵다. 이는 3기에 와서 기호표현들의 중복도가 낮아지면서 표현이 안정화되는 현상과 같은 맥락이라고 생각된다. 의복의 비대칭과 미래의 항목은 비율도 감소하고 절대적인 빈도도 1기에 비해 3기에 와서 감소하고 있다.

감소 후 다시 소폭 증가하였으나 전체적으로는 감소하는 것은 구성선의 부재, 양성, 혼성의 항목인데 이들은 모두 1기에 비해 3기에 와서 비율과 절대적인 빈도 둘 다 감소하였으므로, 시물라시옹 표현 기호로서 그 비중이 낮아지고 있다고 판단되어진다.

넷째 상호 상반된 변동추이를 항목들은 성적인 기호를 나타내는 표현 방법인데, 무성과 양성·혼성이 서로 교차되는 양상을 보여주고 있다.

이들 항목들은 서로 상반되는 요소들을 가지고 교차적으로 나타나고 있으며, 특히 무성은 비율과 빈도가 늘어나 시물라시옹 표현기호로 비중이 높아지고 있는 반면에 양성·혼성은 그 총 발생빈도는 높으나 그 비율과 빈도가 낮아지고 있으며, 혼성은 발생빈도도 낮고 비율과 빈도도 낮아지고 있다. 이는 양성, 혼성에는 성의 개념이 이중적으로 존재하고 있지만, 무성은 성의 개념이 전혀 없기 때문에 텅 빈 기호로서 시물라시옹의 특징을 잘 나타내며, 타 기호들과의 상호작용성이 높기 때문에 그 비중이 높아지고 있다고 판단된다.

다섯째, 통사론적 영역에서 위치의 전환과 관련된 디테일의 전환과 상하의 전환, 등 위치의 전환과 관련된 항목들이 증가의 추이를 보이는 반면에 의복의 삭제, 의복의 비대칭의 왜곡에 관련된 항목들의 은 감소를 보였다.

이는 패션에 있어서 시물라시옹의 기호 표현에 있어서 위치의 전환이 그 상호작용성과 비중이 높다는 것을 의미하며, 반면에 왜곡에 관련된 항목들은 그 비중이 낮아지고 있음을 의미한다.

여섯째, 의미론적 영역에서 외연의 의미와 내연의 의미가 일치하여 경우가 줄어드는 양상을 보였다.

의미론적 영역에서 과거, 미래, 양성, 혼성, 무성, 지역, 문화는 외연의 의미이며, 시간의 듀얼리즘과 성의 듀얼리즘, 장소의 듀얼리즘은 내연의 의미인데, 3기에 와서 내연의 의미보다는 외연의 의미의 비율과 빈도의 차가 급격히 커졌다. 이는 내연의 의미와 일치하지 않는 외연의 의미가 많아졌음을 의미한다. 이러한 현상으로 미루어보아 3기에 와서는 시물라시옹의 기호가 더욱 다변화되고 있다고 생각되어진다. 이는 시물라시옹의 기호가 3기에 와서 표현적으로 중복도가 낮아져서 기호표현의 빈도가 2기에 비해 낮아졌다 해서 그 의미의 다의적인 성격까지 감소된 것이 아니며, 이는 시물라시옹의 기호가 한층 더 심화되는 과정임을 보여준다.

일곱째, 실용론적 영역에서 정서적 영역과 교감적 영역이 증가하면서 전체 실용론적 영역의 표현빈도가 증가하였다.

시물라시옹의 기호가 가지는 다의적인 성격이 정서적이며, 의미를 공유하는 쪽으로 진행되고 있음을 의미한다고 생각된다. 즉, 미래패션으로 시물라시옹이 상호 교감할 수 있는 패션으로 전환되고 있다고 생각된다.

본 연구에서는 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류 결과와 기호학적 분석의 연구 결과를 <표 18>과 같이 정리하였다.

<표 18> 연구 결과 정리표

		전체 빈도		빈도가 높은 항목	유의도가 있는 항목		증가의 보여
1차 조사	시물라시용 특징을 나타내는 패션의 적합성 분석	총 12600개의 자료 중		항목별: 시간의 상호텍스트성 1846개 중 629(34.1%)개	시간의 상호텍스트성	신체의 구조해체, 혼성, 합성, 가상.	‘시간-신체’ ‘목적-시간’ ‘시간-목적’
		1기	483(26.2%)개	기간별: 1기: 시간-신체의 은폐, 과장, 확대 483개중 61(12.6%)개 2기: 성-신체의 구조해체 635개중 86(13.6%)개 3기: 시간-신체의 구조해체 728개 중 98(13.5%)개	장소의 상호텍스트성	신체의 구조 해체, 혼성, 가상.	
		2기	728(39.4%)개		목적의 상호텍스트성	신체의 구조해체, 혼성, 가상.	
		3기	635(34.4%)개		성의 상호텍스트성	혼성, 합성, 가상.	
		전체	1846(100%)개				
2차 조사	시물라시용 특징을 나타내는 패션의 기호학적 분석	총 1846개의 자료 중		영역별: 통사론적 영역은 2903개, 의미론적 영역은 3976개, 실용론적 영역은 687개로 의미론적 영역이 가장 많음.	통사론적	‘디테일의 부재’, ‘디테일의 전환’, ‘상하의 전환’, ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’, ‘대조-유채색’, ‘의복의 비대칭’, ‘과도한 장식’, ‘의복의 삭제’	‘디테일’ ‘대조’ ‘상하’ ‘초인간적’ ‘비현실적’ ‘복합적’ ‘부정적’ ‘상징적’
		1기	1990개	항목별: 통사론적 영역: ‘부분적 확대’ ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’ 의미론적 영역: ‘시간의 듀얼리즘’, ‘과거’ 실용론적 영역: ‘상징의 전달’, ‘의미의 공유’ 기간별: 1기: ‘양성’ 122(25.3%)개 2기: ‘시간의 듀얼리즘’ 230(36.2%)개 3기: ‘과거’ 200(27.5%)개	의미론적	‘양성’, ‘혼성’, ‘무성’, ‘미래’, ‘지역’, ‘초인간적 합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘시간의 듀얼리즘’, ‘장소의 듀얼리즘’	
		2기	2793개		실용론적	‘사실적 전달’과 ‘상징적 전달’, ‘미적 감수성의 공유’	
		3기	2783개				
		전체	7566개				

V. 결론 및 제언

미디어가 지배하는 현대 사회에서는 기호 이미지로써 이루어지는 사회문화 모든 분야에서 이미지가 실재를 넘어서 현실의 사회를 지배하는 시뮬라시옹 현상을 경험할 수 있으며, 현대 패션에서도 본질적 실재를 떠나 의상 그 자체로 존재하는 시뮬라시옹 표현 양상들이 나타나고 있다.

이에 본 연구는 오늘날 대표적인 문화적 특징이 되고 있는 기호로써 포스트모던 사회현상을 설명하는 시뮬라시옹 이론에 대한 선행연구들을 살펴보고, 시뮬라시옹 현상이 사회문화 전반에 어떻게 나타나고 있는지 알아보고자 하였다. 이를 토대로 실제 현실의 기호로서 이루어진 현대 패션에 시뮬라시옹이 어떻게 표현되는지를 파악하고 그 분포 및 변동 추이를 알아봄으로써 시뮬라시옹의 기호가 현대 패션에 나타나는 경향을 분석하고자 하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 시뮬라시옹 이론의 선행연구들을 살펴본 결과, 그 기호학적 특성은 실재의 부재, 상호작용, 다의성으로 나타났으며, 이를 가상현실이 아닌 실제 현실로서 현대 패션에 적용해본 결과 그 표현 특징은 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성으로 표현되는 것으로 나타났다.

둘째, 문헌과 선행연구를 통해 도출된 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 요소들이 실제 패션에도 적용이 가능한지 조사해본 결과 기표들의 상호작용으로 실재와 무관한 다의적 의미로서 시뮬라시옹의 특징을 나타내기에 다원성, 상호텍스트성, 탈재현성의 요소 중 한가지만으로는 시뮬라시옹 표현 특징일 가진 패션이라 하기 어려웠다. 이에 연구에서는 이들 세 가지 특성을 모두 포함한 패션을 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션으로 규정하였다.

셋째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류결과 시뮬라시옹 패션으로 분류된 것은 총 12600여개의 조사자료 중 1기 483(26.2%)개, 2기 635(34.4%)개, 3기 728(39.4%)개 총 1846(100%)개로 시뮬라시옹의 특징을 지닌 패션이 점차 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이로 미루어보아 현대 패션에서 시뮬라시옹이 점차 확대되고 있음을 알 수 있었다. 상호텍스트성의 항목별로는 ‘시간의 상호텍스트성’이 1846개 중 629(34.1%)개로 다른 상호 텍스트적 요인에 비해 시뮬라시옹을 나타내는 기표로서 더 많이 나타나고 있음을 알 수 있다. 탈재현의 요소에서는 ‘신체의 은폐, 과장, 확대’, ‘신체의 구조해체’와 같은 ‘신체의 부재’ 항목들이 높은 분포도를 보였다. 기간별로 가장 높은 빈도를 보인 항목은 1기에는 ‘시간-신체의 은폐, 과장, 확대’의 항목으로 총 483개중 61(12.6%)개였으며, 2기에는 ‘성-신체의 구조해체’의 항목으로 총 635개중 86(13.6%)개로 나타났다. 3기에는 ‘시간-신체의 구조해체’의 항목으로 총 728개 중 98(13.5%)개로 나타났다. 이들 항목들은 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 주요한 표현 특징이며, 항목간의 기표의 결합이 상호 긍정적인 효과를 유발하여 패션에서 시뮬라시옹 표현 특징을 강화하고 있음을 알 수 있었다.

넷째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 적합성 분류결과를 카이검증을 한 결과 유의도가 있는 항목은 ‘시간-신체의 구조해체’, ‘시간-혼성’, ‘시간-합성’, ‘시간-가상’, ‘장소-신체구조의 해체’, ‘장소-혼성’, ‘장소-가상’, ‘목적-신체의 구조해체’, ‘목적-혼성’, ‘목적-가상’, ‘성-혼성’, ‘성-합성’, ‘성-가상’으로 나타났다.

그 결과 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에서 그 비중이 높아지고 있는 항목들은 ‘시간-신체의 구조해체’와 ‘목적-신체의 구조해체’의 항목과 ‘시간-합성’과 ‘성-합성’의 항목으로 나타났다. 이는 이들 항목들이 패션에서 시뮬라시옹을 나타내는 전형적 기표결합으로서 구조화되어 효과적으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에서 그 비중이 낮아지고 있는 항목들은 ‘시간-혼성’, ‘시간-가상’, ‘장소-혼성’, ‘장소-가상’, ‘목적-혼성’, ‘목적-가상’, ‘성-혼성’, ‘성-가상’의 항목으로 모든 상호텍스트성의 영역과 관련된 ‘혼성’과 ‘가상’의 항목들로 나타났다. 이는 ‘혼성’과 ‘가상’의 항목과 상호텍스트성의 요인들과의 기표 간 결합이 시뮬라시옹의 특징을 나타내는 패션의 기표로서 그 작용성이 떨어짐을 의미한다.

서로 상반된 변동 추이를 보이는 것은 ‘합성’과 ‘가상’의 항목이며, 시간, 장소, 성의 상호텍스트성의 항목에서 그 변동추이가 반대의 양상으로 나타났다. 이 두 항목은 탈재현의 요인 중 ‘인간성의 부재’에 관련된 항목인데, 물질적인 ‘합성’과 비물질적인 ‘가상’의 표현 방식과 타 영역과의 상호작용성의 정도에 따른 차이점 때문에 서로 상반된 변동추이를 보이는 것으로 생각된다.

다섯째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션으로 분류된 자료를 모리스(Morris, 1971)의 기호학의 3가지 차원으로 분석한 결과 그 기호표현의 빈도는 1기에는 1990개, 2기에는 2793개, 3기에는 2783개의 총 7566개로 나타났다. 이는 2차 조사가 중복체크임을 감안할 때 패션을 시뮬라시옹의 기호로써 표현함에 있어 중복적인 양상이 줄어들고 있음을 의미한다. 또한 시뮬라시옹의 표현 양상이 한 항목으로 집중되지 않으며, 항목 간 빈도의 차이가 줄어들었다. 본 연구에서는 이를 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 표현 특성들이 지나친 중복에 의한 대립보다는 절충의 방법으로 이행하고 있음을 나타낸다고 판단하였다.

기호의 3가지 차원의 분류항목 별로 살펴보면 통사론적 영역은 2903개, 의미론적 영역은 3976개, 실용론적 영역은 687개로 의미론적 영역이 전반적으로 가장 많은 분포를 보였다. 이는 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에 있어서 기호적 표현이 의미론적인 양상을 중심으로 이루어지고 있음을 나타낸다. 전체적으로 의미론적 영역의 빈도가 높게 나타났지만 발생 빈도는 3기에 와

서 감소하는 경향을 보이는 반면, 통사론적 표현과 실용론적 표현은 발생 빈도가 증가의 추이를 보였다. 특히 통합적 개념의 실용론적 경향의 증가가 눈에 띄는데, 이는 시물라시옹의 기호표현이 통합적인 양상으로 이행하고 있음을 보여주고 있다고 생각되어진다.

각 영역을 항목별로 살펴보면 통사론적 영역에서는 1기와 2기에 걸쳐 ‘구조’의 항목으로 시물라시옹의 기호 표현이 집중 되어 나타났던 것이 3기에 와서는 ‘위치’, ‘과장’, ‘합성’, ‘반복’의 증가로 항목 간 빈도의 차이가 줄었다. 이는 3기에 와서 시물라시옹 특징을 나타내는 패션에 있어서 통사론적 기호 표현 방법이 구조적으로 안정화 되고 있는 것이라 판단된다. 표현방법에 있어서는 과장에 관련된 항목인 ‘부분적 확대’의 항목이 가장 높은 빈도를 나타냈으며, 다음으로 ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’의 항목이 많았다. 이러한 결과로 미루어 보아 이들 항목들이 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 통사론적 기호의 표현에 있어서 주요한 표현들이라 생각된다.

의미론적 영역에서는 ‘이중성’, ‘시간’의 항목이 3기에 와서 그 빈도가 감소하였으며, 반면에 ‘성’, ‘가상현실성’, ‘불확정성’의 항목들은 증가하여 항목들 간의 빈도 차가 줄어들었다. 표현방법에 있어서는 ‘시간의 듀얼리즘’과 ‘과거’의 항목이 전체 표현 기호 중 가장 높은 빈도를 보였다. 이러한 현상은 현대 패션에서 시물라시옹 표현기호가 복고성을 통해 인간의 소외에 대한 다의적 해석을 시도하고자 하는 것을 의미한다. 또한 외연의 의미와 내연의 의미가 일치하여 경우가 줄어드는 양상을 보였다. 3기에 와서 내연의 의미보다는 외연의 의미의 비율과 빈도의 차가 급격히 커졌다. 이는 내연의 의미와 일치하지 않는 외연의 의미가 많아졌음을 의미한다. 이러한 현상으로 미루어보아 3기에 와서 시물라시옹의 기호표현 빈도는 낮아졌지만 그 의미의 다의적인 성격까지 감소된 것이 아니라는 것을 알 수 있었으며, 이는 시물라시옹의 기호가 한층 더 심화되는 과정임을 보여준다.

실용론적 영역에서는 정서적 항목과 교감적 항목이 높은 발생 빈도를 보였다. 이들 항목은 지속적인 증가의 추이를 나타냈다. 반면에 ‘지시적’과 ‘예술적’의 항목은 전체적 발생빈도도 낮고 감소하고 있다. 이는 시플라시옹의 기호가 직접적인 실재의 제시나 이미지의 재현으로서 기능보다는 다의적인 결합을 통해 다양한 의미를 발생시키고 이를 공유하는데 있다는 것과 같은 맥락의 결과로, 시플라시옹의 특징을 나타내는 패션에서도 다의적인 결합을 통한 상징의 의미를 공유하는 양상으로 나타나고 있다고 생각된다.

기간별로 가장 높은 빈도를 보인 항목은 1기에는 ‘양성’으로 122(25.3%)개이며, 2기에는 ‘시간의 듀얼리즘’으로 230(36.2%)개, 3기에는 ‘과거’의 항목이 200(27.5%)개로 나타났다. 이는 이들 항목들이 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호로서 그 비중이 높음을 의미한다. 또한 기간별로 20%이상 높은 비중을 나타내는 항목들이 1기에는 의미론적 영역에 집중되었고, 2기는 통사론적 영역과 의미론적 영역 둘 다 많았고, 3기에는 그 수가 줄어들었다. 이는 1기에 의미중심의 막연한 표현이 2기에 와서는 구체적 표현 양상으로 통사론적 특징이 부각되었고, 3기에 와서는 몇 가지 항목으로 집중되는 현상이 줄어들면서 시플라시옹의 기호가 미학적 표현매체로서 안정되어가며 다변화되어 가고 있다고 판단된다.

여섯째, 시플라시옹 특징을 나타내는 패션을 기호학적 분석항목으로 분류한 자료를 통계의 방법으로 카이검증을 한 결과, 그 중 유의도가 있는 항목은 통사론적 영역에서 ‘디테일의 부재’, ‘디테일의 전환’, ‘상하의 전환’, ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’과 ‘대조-유채색’, ‘의복의 비대칭’, ‘과도한 장식’, ‘의복의 삭제’, 의미론적 영역에서는 ‘양성’, ‘혼성’, ‘무성’, ‘미래’, ‘지역’, ‘초인간적 합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘시간의 듀얼리즘’, ‘장소의 듀얼리즘’, 실용론적 영역에서는 ‘사실적 전달’과 ‘상징적 전달’, ‘미적 감수성의 공유’로 나타났다.

그 중 증가적인 추이를 보이는 항목은 ‘디테일의 변형’과 ‘대조-유채색’, ‘상하의 전환’, ‘무성’, ‘초인간적합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘상징의 전달’의 항목들 이다. 이들 항목은 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 특징으로 상호작용성이 높고 비중도 높아지고 있음을 의미한다. 또한 증가적인 유의성을 보이는 대부분의 항목들이 전체적으로는 증가하지만 3기에 와서는 소폭으로 감소하는 추이를 보였다. 이는 3기에 와서 그 기호 표현의 항목들 간 빈도의 차이가 줄어들어 전체적으로 안정된 표현양상을 보인 것과 관련 있는 현상이라고 생각된다.

감소의 변동추이를 보이는 항목은 ‘구성선의 부재’, ‘구성선의 변형’, ‘디테일의 변형’, 형태와 관련된 ‘의복의 비대칭’, ‘과도한 장식’, ‘의복의 삭제’, ‘양성’, ‘혼성’, ‘미래’, ‘지역’, ‘시간의 듀얼리즘’, ‘장소의 듀얼리즘’, ‘사실적 전달’의 항목이다. 이 중 구성선의 변형과 시간의 듀얼리즘은 전체에 대한 비율은 감소하였으나 그 총 발생 빈도도 높고 절대적인 빈도도 1기에 비해 3기에 줄어든 것이 아니기 때문에 시플라시옹 표현 기호로서 중요도가 낮아지는 것이라고 하기는 어렵다. 이는 3기에 와서 기호표현들의 중복도가 낮아지면서 표현이 안정화되는 현상과 같은 맥락이라고 생각된다.

서로 상반된 변동추이를 보이는 항목들은 ‘무성’과 ‘양성·혼성’ 이었다. 이들 항목들은 시플라시옹의 기호로서 표현됨에 있어서 서로 상반되는 요소들을 가지고 반대의 양상으로 나타나고 있었다. 이는 양성, 혼성에는 남성과 여성성이 동시에 존재하고 있지만, 무성은 성이 나타나지 않기 때문에 텅 빈 기표로서 시플라시옹의 특징을 잘 나타내며, 타 기표들과의 상호작용성이 높기 때문에 그 비중이 높아지고 있다고 판단된다,

위의 결과를 토대로 한 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 탈근대적 현대패션에서 시플라시옹 의 중요성이 높아지고 있었다. 이는 전체 컬렉션에서 시플라시옹 특징을 나타내는 패션의 빈도와 비중이 점점 늘어나고 있는 것으로 알 수 있었다.

둘째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 기호학적 표현 양상이 구조적으로 안정되며 다양화 되고 있었다. 전체적으로 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션의 절대적인 수는 증가하고 있는데 반해 그 기호적 표현에 있어서는 3기에 와서 그 전체빈도와 항목간의 빈도차가 줄어들었다. 이는 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션이 그 표현 특성간의 지나친 중복에 의한 대립보다는 절충의 방법으로 이행하고 있음을 나타낸다. 또한 전체적으로 기호 표현의 빈도간의 격차가 줄어든 반면 의미론적 측면에서 외연의 의미와 내연의 의미의 차는 3기에 더 커졌는데, 이는 내연의 의미와 일치하지 않는 외연의 의미가 많아졌음을 의미한다. 이는 시뮬라시옹의 기호가 표현적으로 중복도가 낮아짐으로서 그 다의적인 성격까지 감소된 것이 아니며 오히려 시뮬라시옹의 기호가 한층 더 성숙되고 심화되는 과정을 보여준다.

셋째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에서 정서적 교감을 위한 통합적 성향의 기호가 증가되고 있다. 이는 시뮬라시옹의 기호가 아직은 적지만 통합적 성격의 실용론적 영역을 증가시키고 있으며, 특히 교감적·정서적 영역이 증가되고 있음으로 알 수 있다. 시뮬라시옹은 실재가 없는 부재를 감추기 위한 무의미한 순환이 아니라 새로운 사회적 행위의 생성, 사고의 변형, 창조 등을 통해 상호 정서적 교감을 일으키는 것이다.

본 연구의 결과 그 시사점은 첫째, 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션에 있어서 그 기호적 표현이 다양화된 절충의 방향으로 이행하는 것은 포스트모던 이후 새로운 패러다임으로의 전환을 위한 준비를 의미한다고 생각되어진다. 패션에 나타난 시뮬라시옹 기호표현들의 불안정성, 제멋대로인 코드들의 대립과 같은 불확정성은 다가올 지금의 확정성에 대한 개방적인 자세(Bell, 1947)이며, 시뮬라시옹의 표현기호들이 보다 다양한 항목들의 결합으로 다변화 되어가고 있다는 것은 시뮬라시옹 표현 특징을 나타내는 패션이 다가올 다음 시대로의 이행을 하고 있는 것이라고 판단된다. 즉 다양한 시뮬라시옹 표현 방법들의 결합으로 보다 통합적인 양상으로서 디지털시대로의 이

행을 준비하고 있는 것으로 보인다.

둘째, 패션과 같이 현실로부터 연장된 시뮬라시옹은 보르드야르가 말한 것처럼 허무하고 소모적인 현상이 아니라 오히려 새로운 실재의 출현으로 패션에서 소외된 제 3의 주체가 시뮬라시옹을 통해 현실에 개입될 수 있음을 보여주었다. 특히 현대패션에서 시뮬라시옹의 기호가 복고적 성향이 전반적으로 높은 빈도를 보인 것은 과거에 대한 재창출을 통해 현대 패션에서 인간의 소외에 대한 다의적 해석을 시도하는 시뮬라시옹 표현 양상 중 하나라고 할 수 있겠다.

이처럼 패션에서 시뮬라시옹의 양상들은 포스트모더니즘시대 새로운 재현의 출구를 열어주고 있다. 보르드야르는 이러한 인간 소외와 정체성의 소실을 허무주의적 결론으로 대안을 포기하였지만 사회적 상징코드로서 기호를 만들어내는 패션에서는 시뮬라시옹의 탈재현적 미학과 기호의 매개체로서의 긍정적 효과는 받아들이면서, 의상을 입는 대중의 소외와 정체성의 소실에 대한 대안을 추구하고 있었다. 이러한 시뮬라시옹 특징을 나타내는 패션은 앞으로 다가올 미래인 디지털시대에서 가상 실재가 주는 새로운 재현의 의미창출로서 그 비중이 높아지리라 생각되며, 보다 통합적이며 다양화된 기호로서 대중과 정서적 교감을 높이는 방향으로 진행되리라 판단된다.

본 연구의 결과로서 패션의 주요한 시뮬라시옹 표현 특징들로 나타난 ‘디테일의 변형’과 ‘대조-유채색’, ‘상하의 전환’, ‘무성’, ‘초인간적합성’, ‘비현실적 합성’, ‘복합적 표현’, ‘부정확한 의미’, ‘상징의 전달’ 등의 기호적 표현 방법들이 디자인의 표현 방법으로 활용되어진다면 패션의 창조자로서 디자이너나 패션 산업이 시뮬라시옹 시대에 사는 대중들에게 좀 더 다가갈 수 있으리라 생각되어진다. 또한 패션의 다양한 현상들을 연구하는 의류학 분야에서 본 연구가 시뮬라시옹의 개념에 대한 총체적인 확인의 계기가 되리라 생각되며, 이를 토대로 보다 많은 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

본 연구의 한계점은 첫째, 연구에 사용된 분석 자료들이 몇 개의 컬렉션 자료들로 이루어졌기 때문에 결과의 정당성이 미비할 수 있다고 사료되어진다. 따라서 향후 후속연구로 보다 다양한 컬렉션 자료들을 이용한 다각적 연구가 필요하다고 생각된다. 둘째, 본 연구에서 조사 범위가 2년 단위로 3기간으로 나누어 분석되어 시즌별, 1년 기간별로 세분화된 결과를 알기 힘들었다. 이에 본 연구와 다른 기간의 범위로도 연구가 이루어져야 할 것이다. 마지막으로, 시물라시옹 특징을 나타내는 패션의 선정에 있어서도 그 선정 작업에 참여한 사람들이 패션 전문가로 구성되었지만 시물라시옹 특징을 나타내는 패션을 분류하고 적용하는데 주관성을 배제할 수 없었다. 그러므로 보다 다양한 자료와 객관적인 분석으로 연구의 정확도와 신뢰도를 높이는 후속 연구가 필요하다고 생각된다.

참고문헌

국내문헌

- 김윤진.(2004). *알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen) 패션디자인에 나타난 포스트모던적 아방가르드 성향에 관한 연구 : 해체주의를 중심으로*, 상명대학교 대학원 석사학위논문.
- 김덕자.(1995). 기호의 해체; 포스트모던 광고에 관한 연구, *광고학연구*6(1), 119-135.
- 김민수.(1997). *21세기 디자인 문화탐사*, 서울: 솔.
- 김민자.(1998). 20세기 패션에 나타난 모더니즘과 포스트모더니즘에 대한 연구, *한국학술진흥재단*, KRF연구결과논문, 1-43.
- 김민자.(1998). 현대패션에 나타난 모더니즘과 포스트 모더니즘에 대한 연구 (II), *복식(服飾)* (38), 369-392.
- 김성기.(1997). 정보혁명과 문화혁명 / 정보혁명은 어떻게 이해되고 있는가, *한국사회와 언론* 8, 8-23.
- 김성재.(1998). *기술적 협상의 미학과 새로운 미래현실; 매체미학*, 서울: 나남.
- 김옥동.(1994). *포스트모더니즘과 예술*, 서울: 청하.
- 김용희.(1995). *기호학과 시각예술*, 서울: 시각과 언어.
- 김은정.(2005), *이미지의 재현에 관한 표현 연구: 시뮬라시옹을 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 김종민.(2006). *현대 건축에 나타난 복합적 외피의 표현양상 연구*, 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 김주환.(2000). 디지털시대의 미디어; 디지털화의 상호작용성의 의미, *계간 사상*, 13(1), 97-119.
- 김진환.(2000). *현대 패션에 나타난 Deconstruction 표현연구*, 건국대학교 산업대학원 석사학위논문.

- 김치수.(1998). *현대기호학의 발견*, 서울: 서울대학교 출판부.
- 김태균.(1999). *보드리야르의 정보사회이론과 디자이너의 사고에 관한 고찰*, 한국기술대학교.
- 김현수.(2003). *디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구*, 숙명여자 대학교 박사학위논문.
- 김현주.(1997). *하위문화를 중심으로 현대패션에 나타난 Crossover에 관한 고찰*, 서울여자대학교 자연과학논문집 8(1), 53-161.
- 김희균.(1999). *현대 복식에 나타난 포스트모더니즘 양식 연구 : 90년대 후반 복식을 중심으로*, 서울여자대학교 석사학위논문.
- 김희진.(2001). *On line_off line에서 나타나고 있는 가상공간 표현 연구*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박민여.(1999). 20세기말의 패션, *경희대학교생활과학논문집* 3(1), 109-115.
- 박상신.(1992). *포스트모더니즘의 구조와 리오타르의 철학; 포스트모던의 예술과 철학*, 서울: 열음사.
- 박수진.(2005). *포스트모던 알레고리 이미지 패션의 다의적 해석에 관한 연구 : 마틴 마르지엘라 패션을 중심으로*, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박현신.(2003). *20세기 후기 패션의 신체부재와 탈재현 현상*, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 박혜원.(1998). 포스트 모던(Post Modern) 패션 연구, *창원대학교 생활과학연구*(2), 45-57.
- 배영달.(1998). *보드리야르의 문화읽기*, 서울: 백의.
- 배영달.(2005). *보드리야르와 시뮬라시옹*, 서울: 살림.
- 배현석.(2002). *미디어 내용분석 방법론*, 서울: 커뮤니케이션북스

- 서경희.(2005). 현대패션에 표현된 해체주의 상호 텍스트성에 관한 연구, *한국 의류산업학회지*, 7(4), 361-370.
- 서승미.(2004). *현대 예술의상에 표현된 조형성의 텍스트 분석*, 숙명여자 대학교 대학원 박사학위논문.
- 손미희.(1999). Post modern - Futurism의 문화현상과 패션, *복식*(26), 29-47.
- 송선희.(2005). 베네통광고의 해체주의적 포스트모던광고에 관한 연구, *한국디지털디자인학회지* 9, 187-197.
- 송옥호.(2003). *현대 미술에 있어서 해체와 이미지차용에 관한 연구*, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송학미, 김민자.(2000). 후기 자본주의 사회의 패션에 나타난 혼성모방, *복식*, 50(1), 69-84.
- 승정아.(2005). *매체미학의 관점으로 본 웹디자인의 예술적 의미에 대한 연구*, 홍익대학교 광고홍보 대학원 석사학위논문.
- 신연진.(2003). *포스트모더니즘에 나타난 새로운 시각이미지 현상에 관한 연구*, 홍익대학교 대학원 석사 학위논문.
- 유임상.(2006). *앤디 워홀(Andy Warhol) 영상 작품의 시뮬라크르(Simulacre) : 1960년대 흑백 무성영상 작품들을 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤난지.(2000). *현대미술의 풍경*, 서울: 도서출판이경.
- 윤용진.(1996). *대중문화의 패러다임*, 서울: 한나래.
- 윤종석.(2000). *컨트롤된 카오스*, 서울: 문예출판사.
- 윤 준.(2001). *시각예술에 있어서 재현과 시뮬라크르의 문제 : 보드리야르와 들뢰즈를 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

- 은영자.(2003). 패션에 나타난 퓨전이미지에 관한 연구, *계명대학교 생활과학* 논집 29, 55-67.
- 이건재.(2004). *시뮬라시옹 이론의 이미지 변화 과정으로 본 건축 형태 표현에 관한 연구 : 프랭크 게리 후기 작품을 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이광형.(1999). *디지털문화시대; 문화와 예술*, 최혜실 역음, 서울: 문학과 지성.
- 이도경.(2001). *디지털 미디어의 리얼리티에 관한 연구 : TV 다큐멘터리 <역사스페셜>의 가상재현을 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이민규.(1997). *올드미디어 뉴미디어; 정보화시대의 매스커뮤니케이션*, 서울: 나남.
- 이민선.(1993). *복식에서 성의 가시적 불일치에 관한 사례 연구*, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 이봉덕.(2002). *21세기 전환기 패션의 미학적 특성*, 숙명여자 대학교 박사 학위논문.
- 이수영.(1999). *문학과 예술의 시각적 재현 : 보드리야르와 시뮬라시옹의 문제*, 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 이승신.(2005). *이미지의 가상화 연구 : 살르와 리히터를 중심으로*, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 이용수.(2004). *보드리야르의 하이퍼리얼리티 논의에 관한 비판적 고찰 : 광고영상에서의 모션그래픽을 중심으로*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이영재.(1998). 패션에 나타난 페미니즘의 포스트모던 현상 연구, *카톨릭대학교 생활과학연구논집* 18(1), 107-121.

- 이은정.(2003). *한국 소비자의 현시적 소비형태에 대한 연구 : 장보드리야르의 시뮬라시옹 개념을 중심으로*, 홍익대학교 광고홍보대학원 석사학위논문.
- 이정로.(1994). 장 보드리야르의 포스트모던 기호이론, *서울대학교 인문논총*, 31, 30.
- 이정후.(1998). *포스트모더니즘 패션에 나타난 불확정성*, 숙명여자대학교 박사 학위논문.
- 이재현.(2000). *인터넷과 사이버사회*, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이진경.(2002). *노마디즘 I; 새로운 삶을 탐사하는 사유의 여행*, 서울: 휴머니스트.
- 이창희.(2001). *포스트모더니즘의 다원화 양상에 관한 연구*, 한남대학교 대학원 석사 학위논문.
- 이혁.(2006). *다원적 이미지의 조형적 표현에 관한 연구*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜미.(2006). *현대사회에서 이미지 재현의 문제 : 장 보드리야르의 시뮬라시옹 개념을 중심으로*, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤선희.(1997). 포스트모던 영상미학의 아우라와 시뮬라시옹, *한국언론학회*, 42(2), 337.
- 임세진.(2002). *윌리엄 김슨의 『뉴로맨서』에 나타난 보드리야르적 요소 : 하이퍼리얼리티, 시뮬라시옹, 내파*, 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 임은혁, 김민자(2003). 1990' 하위문화 스타일에 관한 연구, *복식*, 5(3), 13-31.
- 장호현.(2005). *영상컨텐츠의 은유적 복합성에 의한 아우라 효과에 관한 연구 : 시뮬라시옹의 사례 분석을 중심으로*, 한양대학교 박사학위논문.
- 전경갑.(2004). *현대와 탈현대의 사회사상*, 서울: 한길사.

- 전정희, 박혜원.(1998). 포스트모던 패션 연구, *생활과학연구*, 2, 45-57.
- 정연복.(1993). *섹스의 황도*, 서울: 솔.
- 정일준.(1995). *탈현대의 사회이론*, 서울: 현대미학사.
- 정주화.(2003). *재현이미지의 존재방식에 관한 연구 : 현실과 가상세계의 분화 과정을 중심으로*, 수원대학교 대학원 석사학위논문.
- 조원아.(2005). *변형을 통한 시각 이미지 표현 연구*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 조정미.(2003). 포스트모더니즘이 20세기 패션에 미친 영향, *복식문화연구* 11 (6), 925-940.
- 진중권.(2004). *현대미학강의; 시뮬라크르의 2중주*, 파주: 아트북스.
- 차인환.(2003). *미디어 이미지를 통한 소통의 변화에 대한 연구 : '시뮬라시옹' 개념을 위주로*, 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 최강진.(2004). *현대미술의 전략*, 파주: 아트북스.
- 최미숙.(2003). 사이버문화의 변동에 따른 사이버스페이스에 관한 연구, *시각디자인학연구*, 14(2), 16-24.
- 최선형.(2001). 패션: 포스트모던적 접근, *카톨릭대학교 생활과학연구논집* 21 (1), 55-69.
- 최태만.(1995). *소통으로서의 미술*, 서울: 삶과 꿈.
- 최혜실.(1999). *디지털시대의 문화와 예술*, 서울: 문학과 지성.
- 홍승표.(2003). *베네통광고의 에이즈환자 사진 분석*, 홍익대학교 석사학위논문.
- 홍희선.(2006). *이미지의 차용에서의 시뮬라크르 역할 연구*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

해외문헌

- Anthony, S.(1993). *The body social; Symbolism self and society*, London and New York: Ronttedge.
- Barker, J. A.(1992). *패러다임을 전환하면 미래가 보인다*, 황태호 옮김 (1996), 서울 : 초당.
- Baudillard, J.(1970). *소비의 사회*, 이상률 옮김(1991), 서울: 문예출판.
- Baudillard, J.(1970). *소비의 사회*, 임문영 옮김(1998), 대구: 계명대학교출판부.
- Baudillard, J.(1973). *Le miroir de la production*, Paris: Galilee.
- Baudillard, J.(1976). *L'exchange symboliqu et la mort*, Paris: Gallimard.
- Baudillard, J.(1979). *De la seduction*, Paris: Calilee.
- Baudillard, J.(1981). *Simulaces et simulation*, Paris: Galilee.
- Baudillard, J.(1981). *시물라시옹*, 하태환 옮김(1995), 서울: 민음사.
- Baudillard, J.(1983). *Simulations*, New York: Smitex.
- Baudillard, J.(1984). *The precession of simulacua; Art after modernism rethinking representation*, New York: The new museum of contemporary art.
- Baudillard, J.(1993). *Symbolic exchange and death*, London: Saga.
- Baudillard, J.(1997). *예술의 음모*, 배영달 편저(2000), 서울: 도서출판 백의.
- Baudillard, J. & Poster, M.(2001). *Selected writing*, Stanford university press.
- Bell, Q.(1947). *Human finery*, London: Hogarth press.
- Benjamin, W.(1979). *기술복제시대 예술작품*, 반성완 옮김(1995), 서울: 민음사.

- Bogatyrev, P.(1971). *Costume as a sign; The functions of folk costume in Moravian Slovakia*, The Hague and Paris: Mouton.
- Bond, D.(1992). *20세기 패션*, 정현숙 옮김(2000), 서울:경춘사.
- Boyne, R. & Rattansi, A.(1994). *Postmodernism and society*, London: Macmillan.
- Calinescu, M.(1987). *Five face of modernity; Modernism, avant-garde, decadance, kitsch, post-modernism*, Durham: North carolina duke university press.
- Callinicos, A.(1990). *Against postmodernism; A marxist critique*, New York: St martins press.
- Craik, J.(1994). *The Face of fashion; Cultural studies in fashion*, London: Roudledge.
- Connor, S.(1989). *Postmodernist culture : An introduction to theories of the contemporary*, Cambridge: Basic blackwell.
- Daval, J.(1980). *추상미술의 역사*, 홍승혜 옮김(1994), 서울: 미진사.
- Debord, G.(1977). *스펙타클사회*, 이경숙 옮김(1996), 서울: 현실과 문화연구.
- Deleuze, G.(1983). *Plato and simulacrum*, October Winter.
- Denzin, N.(1991). *Images of postmodern society; Social theory and contemporary cinema*, London: Saga.
- Eco, U.(1995). *Travels in hyper-reality*, New york: A harvest book.
- Foucault, M.(1979). *Discipline and punish; Birth of the prison*, New York: Vintage books.
- Harold, K.(2001). *Extreme beauty: The body transformed*, New York: The metropolitan museum of art.
- Jencks, C.(1995). *What is Post-modernism?*, 서울: 도서출판 청람,
- Joly, M.(1994). *이미지와 기호*, 이선형 옮김(2004), 서울: 동문선.

- Judith S.(1983). *Whole Cloth*, New York: The monaceli press.
- Kellner, D.(1991). *Jean Baudillard; From marxism to postmodernism and beyond*, Stanford calif: Stanford university press.
- Kellner, D.(1989). *Postmodernism/ Jameson/ Critique*, Washington, D.C. : Maisonneuve press.
- Kellner, D.(1995). *Media culture : cultural studies, identity, and politics between the modern and the postmodern*, New York: Routledge.
- Lacan, J.(1981). *Four fundamental concepts of psychoanalysis*, New York: WW London.
- Lash, S.(1990). *Sociology of postmodernism*, London: Routledge.
- Lash, S. & Urry, J.(1994). *Postmodernist sensibility* , Cambridge: Polity press.
- Lévy, P. & Virtual, B.(1998). *Reality in the digital age*, New York and London: Plenum Trade.
- Mcruhan, M.(1964). *Understanding media; The extension of man*, New York: McGraw hill.
- Morris, C.(1971). *Writings on the general theory of signs*, Paris: Mouton.
- Mitchell, W. & Thomas, J.(1994). *아이코놀로지; 이미지텍스트 이데올로기*, 입산 옮김(2005), 서울: 시지각.
- Noever, P.(1991). *뉴 모더니즘과 해체주의*, 김경준 옮김(1996), 서울: 청람.
- Norris, C.(1990). *Lost in the future; Baudrillard and the politics of postmodernism*, London: Macmillan.
- Pefanis, J.(1991). *Heterology and the postmodern :Bataille, Baudrillard, and Lyotard*, Duke university press.

Poster, M.(1995). *제 2 미디어시대*, 이미옥, 김순기 옮김(1998), 서울: 민음사.

Williamson, J.(1998). *Decoding advertisements : ideology and meaning in advertising*, London : Boyars Distributed

Williams, S. & Chaloupka, W. & Baudillard, J.(1992). *The Disappearance of Art and Politics*, Mamillam.

Wilson, E.(1985). *Adorned in dreams; Fashion and modernity*, London: Virage press.

Zettl, H.(1996). *Back to Plato's cave; Virtual reality*, NJ: Hampton press.

기타

모델라인이엔티, 프랑스 EXPORT PRESS와 공급계약 체결(2007. 5. 4.). 아시아경제. 자료검색일 2007, 5, 20, 자료출처 <http://www.akn.co.kr>

Martin Margiela(00FW). 자료검색일 2007, 4, 20, 자료출처 <http://www.firstview.com>

Martin Margiela(03SS). 자료검색일 2007, 4, 20, 자료출처 <http://www.firstview.com>

Alexander Mcqueen(00FW), 자료검색일 2007, 5, 20, 자료출처 <http://www.firstview.com>

Alexander Mcqueen(01SS), 자료검색일 2007, 5, 20, 자료출처 <http://www.firstview.com>

Alexander Mcqueen(03SS), 자료검색일 07, 5, 30, 자료출처 <http://www.firstview.com>

Jean Paul Gaultier (00FW), 자료검색일 07, 5, 29,
자료출처 <http://www.style.com>

Martin Margiela(02FW), 자료검색일 07, 4, 22,
자료출처 <http://www.style.com>

Martin Margiela(04FW), 자료검색일 07, 4, 22,
자료출처 <http://www.style.com>

Tristram Clayton, 자료검색일 2007, 4, 30,
자료출처 <http://www.overmode.com>

의상시물레이션, 자료검색일 2007, 4, 30,
자료출처 <http://www.samsungdesign.net>

Lucy Orta(1994). Collective Wear, 자료검색일 2007, 4, 30,
자료출처 <http://www.studioorta.free.fr>

풍피두국립예술문화센터, 자료검색일 2007, 2, 20,
자료출처 <http://imagesearch.naver.com>

온라인상의 아바타, 자료검색일 07, 3, 22,
자료출처 <http://imagesearch.naver.com>,

베네통 광고, 자료검색일 2007, 2, 20,
자료출처 <http://blog.naver.com/bloodymin/70012090205>

삼성 애니콜 광고, 자료검색일 07, 3, 20,
자료출처 <http://pie.daum.net/p586561>

영화 「매트릭스」, 자료검색일 07, 3, 22,
자료출처 <http://pie.daum.net/p337642>,

‘리니지’의 게임, 자료검색일 07, 3, 22,
자료출처 <http://pie.daum.net/p140487>

싸이월드 홈페이지, 자료검색일 07, 3, 22,
자료출처 <http://www.cyworld.com/kitanet>

ABSTRACT

A Study on Simulation Expression in Modern Fashion

-Focused on 2001~2006 Fashion Collection-

Soo-Jin Nam

Department of Clothing & Textiles

The Graduation School of

Sungshin Women's University

Countless symbols created by digital media today are the new cultural characteristics of our time, the post-modern information society. Mutual combination of symbols beyond logic creates meanings that are not related to reality but even go beyond reality to dominate the reality.

These phenomena of post-modern society are explained by the Simulation Theory of Jean Baudrillard, a French socialist. Simulation refers to 'the virtual and unreal.' Simulation with no reality is hyper-reality that is more realistic than the reality and refers to making the new imitation that is logically unrelated to the essence of subjects.

Today, we can experience the effect of simulation in every aspect of society that uses symbols, such as digital media, philosophy,

aesthetics, art, sociology, economy, and politics. However, no substantial study has been conducted in fashion even though it is the symbolic image and cultural medium of a time.

This study aimed to examine the theoretical background of simulation as the post-modern ideology of the 20th century and understand how the characteristics of simulation that are viable in sociocultural phenomena are shown in modern fashion. Also, changes in symbolic characteristics, distribution, and fluctuation of simulation in fashion and trends of simulation's symbols in modern fashion to forecast how simulation could work in fashion in the future.

This study used an integrative method of qualitative analysis and quantitative analysis. In qualitative analysis, related references and dissertations were analyzed to derive characteristics of simulation in modern fashion which were then examined for feasibility through quantitative analysis.

The periodical range of this study was set to six years of collections from the 2001 S/S Collections to the 2006 F/W Collections. Also, 2001 to 2002 was set to Season 1, 2003 to 2004 to Season 2, and 2005 to 2006 to Season 3. Characteristics of simulation in each season were classified according to the categories of analysis based on photographic resources and the classifications were tabulated using statistical measures. Based on the results of analysis, several literatures and preceded studies were examined to verify the feasibility of simulation in modern fashion and understand distribution and fluctuation of characteristics by season, fashion style, or use of symbols.

The course of this study is as follows:

First, preceded studies were examined to define the concepts and types of simulation as well as its theoretical backgrounds and characteristics as symbolic images. It is also examined how simulation is displayed in culture and sculpture.

Second, it was examined how simulation is displayed in modern fashion and what are its characteristics. Third, fashion photographs from the 2001–2006 collections were classified by characteristics of simulation and analyzed by characteristics and season in the aspects of syntax, meaning, and practicality, the three aspects of symbolic procedures. Fourth, characteristics and distribution of simulation in modern fashion based on the above results of analysis were understood.

Based on the results of this study

First, it was found that the distribution of wardrobes affected by simulation was increasing throughout the period observed. In Season 3, simulation symbols were no longer concentrated in one category, but were distributed in similar ratios. Combination of symbols happened in harmonious ways rather than conflicting ways, because symbols were combined to pursue multiple meanings in more matured styles.

Second, structural expressions clearly decreased in Season 3 compared to Season 2. This means that simulation's expressions are aesthetically converting from post-modern destruction to new digital paradigms.

Third, among several categories, categories related to time and

past were most widely distributed. This showed that the retro trends to overcome human isolation and reinterpret the present time by recreating the past using technologies and information explosion are widely spread in the simulation aspects of fashion.