한국패션디자인학회지 제17권 3호
Journal of Fashion Design
Vol. 17 No.3 (2017) pp.35-54
http://dx.doi.org/10.18652/2017.17.3.3

현대 패션사진에 나타난 로우테크 표현과 미적가치

이 정 호[+] · 이 진 민
신구대학교 섬유의상코디과 강사[+]
신구대학교 섬유의상코디과 조교수

요 약

오래되고 단순하며 낮은 수준의 기술로 대변되는 로우테크는 과거의 유산이자 미래의 기술을 구성하는 근간이다. 현재 나타나는 로우테크 경향은 빠른 속도로 변화하는 하이테크놀로지 시대 속에서 기술변화에 끊임없이 적응해야 하는 피로와, 편의를 위한 기술 속에서 역설적으로 분업화되고 탈기능화되어 결국 소외되어 가는 인간과 삶의 본질에 대한 재고의 결과이다. 본 연구는 로우테크 경향이 나타나는 사회문화적 현상을 파악하고, 현 시대에서의 로우테크 개념을 정의한다. 나아가 예술과 패션도 로우테크 영향을 받는다는 가정하에 패션사진에서 로우테크가 어떠한 방식으로 표현되고 있으며, 어떠한 내적의미를 지니는지를 유추하였다. 사회문화적 맥락에서 로우테크는 기술과잉과 기술발전에 따른 반작용, 정보개방과 공유 및 협력을 강조하는 메이커 운동에 따른 기술 민주주의의 확대, 적정기술과 물질소비문화의 본질에 대한 재고로서 인간적 삶에 대한 주체적 태도를 확립해 가는 과정에서 나타난 현상이다. 예술적 맥락에서는 미니멀리즘과 디지털의 정제된 세련미에 반대하고 그에 대한 피로를 표출하는 것이며, 로우테크를 아방가르드로 인식하거나 또는 과거의 기술에 대한 향수로서, 친숙하고 쉬운 기술적 접근을 통해 새로움과 즐거움을 제공하는 것으로 볼 수 있다. 이에 예술작품에서 로우테크는 기계적 매커니즘, 아날로그 매체 및 하이터치 기법, 비전문가적 초기 디지털 기술을 통해 각각 단순성, 반복성, 복고성, 우연성, 키치성의 의미를 복합적으로 내포한다. 사회문화적 현상과 예술작품에 나타나는 로우테크적 경향과 내적의미는 패션사진에도 영향을 미친다. 패션사진에 나타난 로우테크 표현의 특징 또한 사진 작업시 최첨단의 그래픽 기술이나 정제된 편집 기술을 과시하지 않으며, 비전문가처럼 보이도록 한물간 기법과 이미지들을 사용하여 의도적으로 하이테크의 느낌을 피하는 것으로 나타난다. 기법적으로 지나치게 반기술적인 단순한 후처리와 편집, 수작업적 짜깁기 및 이어 맞추기를 통해 창작된 패션사진은 반문화적 패션테마와 인본적 패션테마를 표현하는 것으로 나타난다.

주제어 : 로우테크, 패션사진, 로우테크 기법, 로우테크 미적가치

+교신저자: 이정호, e-mail: 98353-026@hanmail.net
접수일: 2017년 1월 10일, 수정논문접수일: 2017년 7월 12일, 게재확정일: 2017년 8월 28일

Ⅰ. 서 론

21세기 디지털 시대에 고도로 진화된 하이테크놀로지(high technology)는 지금껏 상상하지 못했던 다양한 경험과 첨단 문물의 효과를 제공함으로써 이전에 불가능했던 것을 가능하게 만드는 힘을 발휘하고 있다. 그러나 한편으로는, 하이테크놀로지가 차지하는 비중이 높아질수록 새로운 기술과 고성능에 적응하기 위한 현대인들의 노력과 에너지 소모 또한 증가하게 되었다(Yoo, 2011). 그에 따라 낯설고 어려운 기술을 친근하고 쉬운 기술로 바꾸기 위한 다양한 시도들이 나타나고 있으며, 이는 익숙한 과거로의 회귀, 인간 본연의 모습을 소구하는 측면과 맞물려 기술과 인간의 본질에 집중하는 로우테크놀로지(low technology)를 소환하였다. 로우테크(low-tech)란 로우테크놀로지의 줄임말로, 일반적 개념으로는 산업혁명 이전의 공예기술이나 비기계적 방식의 단순한 기술 또는 그러한 방식으로 생산된 상품을 의미하며 하이테크놀로지에 반대되는 개념이라 할 수 있다(Low technology, n.d.). 최근 로우테크는 다양한 사회문화적 맥락 속에서 하이테크와 밀접한 관련을 맺으며 사회적 커뮤니티 차원의 운동으로 확산되고 있으며, 페인팅, 영상, 설치미술, 건축 등 다양한 예술분야에도 영향을 미치며 새로운 표현의 가능성을 제시하고 있다. 기술과 인간의 본질에 집중하는 로우테크는 키네틱 아트나 비디오, TV, 사진기 등의 아날로그 매체를 활용한 작품들에 다수 나타나며, 시각예술 분야에서 최첨단의 그래픽 기술이나 편집 기술을 사용하지 않고 일부러 비전문가처럼 보이도록 하는 기법의 로우테크 표현도 나타나고 있다. 이러한 현상은 현대패션에도 영향을 주고 있으며, 특히 시각예술의 연장선상에 있는 패션사진에 로우테크 표현 기법을 활용한 작품들이 나타나고 있어 주목된다. 따라서 로우테크의 개념은 하이테크의 반대개념으로서의 협의적 로우테크에서 점차 확장되고 있다.

이에 본 연구는 로우테크의 의미가 조명되고 있는 사회문화적 배경을 살펴보고, 다양한 예술분야에서 로우테크 현상이 나타나고 있음을 확인한다. 이러한 로우테크 개념은 잡지, 인터넷 등 다양한 매체에 실린 패션사진에도 나타나고 있으며, 패션사진에서의 로우테크 표현 특성과 그 의미는 무엇인지 분석하는 데에 연구의 목적을 두었다. 패션사진은 단순한 패션상품 광고가 아닌 창작자의 예술성과 다양한 기술을 접목시킨 창작물이자 특정시대의 생활양식과 가치관을 특정한 표현방식으로 녹여내어 메시지를 전달하는 도구이므로, 패션사진이 로우테크 표현을 통해 어떠한 가치를 조명하고, 로우테크가 활용된 패션사진이 창조적, 실험적 표현 가능성을 가짐을 확인하는 것이 본 연구의 의의이다.

이를 위한 연구의 흐름은 다음과 같다. 첫째, 문헌연구를 통해 이론적 고찰로서 패션사진의 개념을 정리하고, 로우테크가 사회문화 전반에 나타나는 현상을 고찰한다. 둘째, 사회문화적으로 영향을 미치고 있는 로우테크가 다양한 예술분야에 나타나고 있음을 로우테크 예술표현 양상과 기법 및 미적 가치 고찰을 통해 확인한다. 셋째, 패션사진에 나타난 로우테크 표현에 대한 사례 연구를 통해 예술적 기법과 미적 가치가 패션사진에서 어떻게 나타나고 있는지 분석한다. 분석자료는 2010년 이후 최근까지 『VOGUE』, 『Harper's BAZAAR』, 『W KOREA』, 『AnOther Magazine』, 『Interview』, 『POP Magazine』 등 패션 및 라이프스타일 매체에 게재된 패션사진을 대상으로 하며, 이론적 고찰을 통해 도출한 로우테크의 기법들이 사용된 사진을 추출, 분류하였다. 총 68장의 사진을 최종 선정함에 있어서 전통적 패션매체인 패션잡지에 국한하지 않은 이유는 로우테크 경향이 사회문화 생활 전반과 다양한 매체를 통해 광범위하게 나타나고 있다고 사료되기 때문이다.

Ⅱ. 이론적 고찰

1. 패션사진의 개념

패션사진은 일반적으로 카탈로그 패션사진, 애드버타이징 패션사진, 에디토리얼 패션사진으로 나뉜다(Jo, 2000). 카탈로그 패션사진은 패션상품의 디자인 요소에 대한 세부정보를 객관적으로 정확하게 소비자에게 보여주기 위한 실용적 목적이 강한 사진으로 상품 자체에 집중한다. 애드버타이징 패션사진은 사진작가가 광고주의 요구에 따라 특정 패션상품의 판매를 목적으로 소비자에게 심어주고 싶은 상품에 대한 이미지 정보를 가공 및 전달하여 상품에 대한 구매욕구를 직접적으로 불러일으키는 사진으로 브랜드 확산에 집중한다. 에디토리얼 패션사진은 에디터의 요구에 따라 특정 주제와 콘셉트, 분위기, 시각, 라이프스타일 등 내러티브를 전달하려는 화보로서 제작되어, 화보에 제시된 시각적 자극과 상황에 대한 공감과 동조에 따른 모방욕구를 불러일으키는 경향이 강한 사진으로 내러티브 전달에 집중한다.

이러한 분류기준은 패션을 전달하는 매체가 다양해지고, 창작 및 제작 기술이 한정된 전문가의 소유에서 벗어나 대중화, 일반화됨에 따라 애드버타이징 패션사진과 에디토리얼 패션사진의 경계를 모호하게 하고 있다. 창작자는 특정 브랜드 광고의 목적 또는 특정 매체의 요구에 따라 분위기와 느낌 등 전체적 스타일을 염두하여 패션모델 선정, 로케이션 선정, 테마 및 콘셉트 설정 등을 통해 전체적인 연출을 총괄함으로써, 잠재적 소비자에게 상품정보, 트렌드, 예술적 표현, 사회문화적 메시지를 종합적으로 전달하고 있기 때문이다. 각각의 패션사진을 통해 전달하고자하는 목적에 경중이 있기는 하지만, 온전히 상품 판매를 위한 실용적 목적의 카탈로그 성격의 단품 상품사진이거나, 또는 전통적 매체인 패션잡지에 순수한 화보작품으로서 실릴 목적의 패션사진인 경우가 아닌 이상, 애드버타이징 패션사진과 에디토리얼 패션사진을 이론적으로 명확히 구분할 수 있는 기준과 경계는 모호해지고 있는 것이다.

이러한 현상은 패션영상광고와 패션필름의 경계가 모호해지고 있는 현상과 같다. 영상광고가 하나의 제품을 홍보하는 데에 온전히 집중하고, 패션필름은 특정 제품이 아닌 브랜드의 특징과 해당 시즌 컬렉션의 전체적인 분위기를 전달한다고 할 때, 패션필름은 조금 더 세련된 방식의 영상광고라고 할 수 있다. 같은 이유로 에디토리얼 패션사진은 조금 더 세련된 방식의 애드버타이징 패션사진이라고 할 수 있다. 연출자에게 보다 많은 예술적 자유를 허락한다는 점에서 에디토리얼 패션사진과 패션필름은 홍보용 광고 이상의 의미를 내포할 수 있지만, 여전히 그 경계가 모호한 것이 사실이다. 따라서 본 연구에서는 패션상품의 객관적이고 세부적인 정보를 전달하는 목적성이 강한 카탈로그 사진의 경우 예술적 자유의 측면 및 내재적 가치를 논의함에 있어 상업적, 합목적적 측면이 강하다고 판단하여 로우테크라는 새로운 예술적 표현과 내재적 가치 분석의 대상에서 제외하였으며, 애드버타이징 패션사진과 에디토리얼 패션사진을 연구 대상으로 한정하였다.

2. 로우테크의 사회문화적 고찰

1) 기술과잉과 기술피로에 대한 반작용

로우테크는 로우테크놀로지의 줄임말로 협의로는 산업혁명 이전의 공예기술이나 도구를 의미하며, 경공업 생산물과 같이 낮은 기술이나 단순한 기술에 의해 개발 및 생산되는 상품을 의미한다. 또한 광의의 로우테크는 단순한 기술정보로서 특화 또는 구획화의 염려가 적어 소자본과 최소의 투자로 개인이나 소규모 집단이 쉽게 이해하고 접근 가능함을 의미한다. 이렇듯 기본에 충실하며

오래되고 흔한 기술로서의 로우테크는 빠르고 복잡하게 분화해 나아가고 있는 현대사회 속에서 반작용적 역할로서 나타나고 있다. 이에 영국 일간지 『The Guardian』은 오래된 기술이 주는 신선함이 새로운 트렌드로 부상하고 있다면서, 첨단 과학 기술로부터 등을 돌리는 사람들이 늘어나고 있다고 보도한 바 있다(Heritage, 2015).

이러한 현상은 복잡한 기능의 집합체인 스마트 기기에 대한 반작용으로서 예를 찾아볼 수 있다. 기술혁신을 통해 IT업계에서 신화를 만들어 온 애플은 현존하지 않는 문제를 해결하는 데에 집중한 나머지 불필요해 보이는 첨단 기능이 추가된 애플워치를 출시하여 더 복잡한 세상의 문을 연 반면, 핀란드 휴대폰 제조업체인 노키아는 29달러의 초저가 로우테크 폰(노키아 215)을 출시하여 기능이 최소화된 스마트폰 이용이 오히려 불편함이 없음을 증명하고 있다.

로우테크는 스마트 기기뿐만 아니라, 다양한 제조업체의 상품에 반영되고 있다. 한국무역협회 국제무역연구원은 '전략적 다운그레이드를 통한 차별화 전략' 보고서를 통해 소비재부터 내구재까지 글로벌 기업들이 저가, 저기능 제품으로 새로운 시장을 창출한 사례를 제시하면서, 단순히 저가, 저기능이 아닌 소비자가 원하는 필수적인 기능을 강화하고 비용대비 효용이 떨어지는 부가기능은 과감히 제거하는 전략으로서의 로우테크가 신흥국 소비자뿐만 아니라 선진국 소비자들의 합리적 소비에도 부합하는 것으로 인식되고 있다고 하였다(Park et al., 2014). <Figure 1>은 필요한 기능만을 강화한 로우테크로서 성공적인 시장점유를 이루어낸 제품들이다. 이렇듯 하이테크가 주는 필요 이상의 기술과잉과 그로 인한 기술피로에 대한 반작용으로서의 로우테크는 기술적, 기능적 측면에서 최소화와 단순화를 통해 기술적 피로도를 낮추는 경향이 있다.

2) 메이커 운동과 기술 민주주의

2006년 샌프란시스코 베이 지역에서 시작된 메이커 페어(Maker faire)는 미국에서뿐만 아니라 유럽, 중국 등 전 세계적 규모로서 개최되고 있으며, <Figure 2>와 같이 한국에서도 전 세계적인 트렌드로 떠오른 메이커 페어를 서울에서 2012년부터 매년 10월 경 개최하고 있으며, 대전 등 타 도시로 확대되는 추세이다. 각 국의 정부가 적극적으로 메이커 운동(Maker movement)을 지원하는 이유는 버락 오바마(Barack Obama) 미국 대통령의 메이커 운동 선언에서 잘 드러난다. 2014년 백악관 메이커 페어를 통해 오늘의 DIY(Do It Yourself)가 내일의 메이드 인 아메리카가 될 것이라는 4차 산업혁명을 대비한 메이커 운동 선언의 메시지가 그것이다. 이는 대규모 자본과 설비를 동원한 대량생산 방식의 전통적 제조업이 혁신에 무딘 반면, 오픈소스 소프트웨어(OSS)와 디지털 제작도구를 활용한 로우테크 성격의 메이커 운동은 21세기형 제조업을 부활시키고 일자리를 창출하는 원동력이 될 것이라는 인식이다.

메이커 페어를 통해 소개되는 메이커 제품은 로우테크의 새로운 개념을 시사한다. 집에서 혼자 만드는 기존의 DIY와 달리 기술과 지식을 함께하고 공유하는 것을 강조하는 DIT(Do It Together)에 기초한다. 광의의 로우테크로서, 기술정보를 특화 또는 구획화하지 않으며, 소자본과 최소의 투자로 개인이나 소규모 집단이 정보를 공유하여 쉽게 이해하고 접근 가능하다는 의미이다. 따라서 다양한 시제품을 만들어 보기 위해 메이커들이 모이는 공유공간인 메이커 스페이스(Maker space)에는 드릴, 망치, 커터 등 전통적 소공구를 비롯하여 재봉틀, 용접기, 연마기 등 아날로그적 전통적 중장비뿐만 아니라 디지털 제작 장비인 3D 프린터, 아두이노(Arduino) 등 다양한 기술적 장비가 구비되어 있다. 수공예품부터 디지털 기술을 활용한 창작물까지 비록 최첨단의 하이테크형 제품은 아니더라도, 메

Figure 1. Strategic downgraded products for the reverse innovation.
From Park et al. (2014). pp. 6-19.

Figure 2. Maker faire Seoul 2016.
From Hanbit. (2016).
http://www.hanbit.co.kr

이커들은 제작과정에서 느끼는 재미와 흥미, 결과물에 대한 기쁨과 만족을 기반으로 자율적인 창작을 수행한다.

세계적 트렌드로서 메이커 운동은 메이커 페어와 메이커 스페이스를 통해 기술 민주주의를 가능하게 하였다. 정보개방과 공유, 협력에 기반하여 스스로 만들고, 더 나아가 만드는 방법을 공유하고 교육하는 메이커 운동은 전문가나 숙련된 장인의 몫이었던 기술을 누구나 활용할 수 있게 순환시킴으로써 개인 제작 또는 창작의 가능성을 넓혀주고 있다(Oh, 2016). 메이커들에게 기술에 대한 혁신의 가능성과 통찰력을 배양하는 플랫폼의 역할을 하는 것이다. 기술 민주주의를 통해 발현되는 로우테크는 단순히 기술적 공유 또는 당장의 산업적 영향력을 떠나 하나의 즐기는 문화로서 산업과 문화가 자연스럽게 어우러지는 현상을 가져왔다. 이는 생산의 주체가 기업에서 개인으로 옮겨가는 1인 메이커 시대가 도래하였음을 의미하며, 놀이가 일이 될 수 있다는 사회적 코드가 성립하기 때문에 가능한 것으로 사료된다.

3) 적정기술과 물질소비문화의 본질적 가치에 대한 재고

로우테크는 사회문화적으로 적정기술(appropriate technology)의 개념과도 상통한다. 적정기술은 1970년대 영국의 경제학자 에른스트 슈마허(Ernst F. Schumacher)에 의해 제시된 개념으로, 지역공동체의 문화, 정치, 환경적인 면을 고려하여 만들어진 기술을 의미한다. 많은 비용이 들지 않고, 누구나 쉽게 배워서 쓸 수 있으며, 그것을 사용할 사람들의 사정에 맞는 기술이다. 일례로 사막 마을의 대형 그물은 새벽마다 안개에 젖어서 맺힌 물방울을 파이프에 흘러내려 담아서 지역주민들의 식수가 된다. 전기 펌프는 그물에 비해 높은 수준의 기술이지만, 전기가 없는 마을에는 그물이 더 유용한 것이다. 이후 적정기술에 지속가능한 개발(sustainable development) 개념이 더해지면서, 개발과 보존의 균형을 추구하고 환경적, 사회적으로 지속가능한 발전을 이루는 것을 중요시하게 된다. 즉, 로우테크

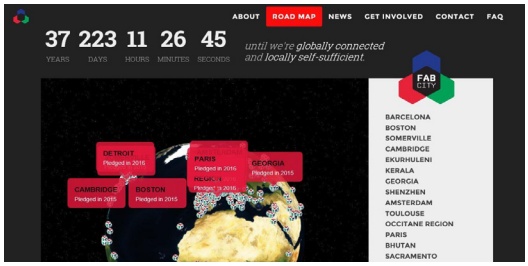


Figure 3. Fabcity official website.
From WHAT IS A FAB CITY?. (n.d.).
http://fab.city

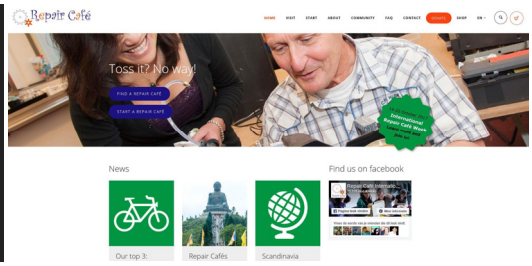


Figure 4. Repair Café Foundation official website.
From Repair Café. (n.d.).
https://repaircafe.org

는 생산과 소비에 의해 발생해 온 전 지구적 문제들에 대한 대안으로서, 잊혀온 물질소비문화의 본질적 가치인 인간에 대한 고민을 통해 인간과 자연을 위한 기술로의 회귀를 추구하고 있는 것이다.

전 세계의 팹랩(Fab Lab:Fabrication laboratory) 네트워크가 중심이 되어 추진하고 있는 팹시티(Fabcity) 프로젝트는 지속가능한 적정기술로서의 로우테크를 통해 더 나은 세상을 만들기 위한 대표적 대안운동이다. 지역사회 차원의 풀뿌리 과학기술 혁신활동에서 시작된 팹시티 프로젝트의 핵심은 도시의 자급자족률을 높여 생산적이면서 지속가능한 도시의 글로벌 네트워크를 만드는 것이다. 2016년 전 세계 16개 도시(2017년 21개 도시 예정)가 참여하고 있는 팹시티 프로젝트는 2054년까지 자급자족률 50%를 목표로 하여 자급자족에 따른 도시의 주체적 문제 해결 능력 추구를 강조한다(Figure 3). 프로젝트는 생산과 소비 관점에서의 자급자족에 머무르지 않고, 더 나아가 쓰다가 버려질 수 있는 물건을 간단한 생활기술로 고쳐 사용하는 자가 수리로 확장된다. 리페어 카페 재단(Repair Café Foundation)에 의하면 2009년 암스테르담에 첫 리페어 카페 발족 이후 2016년 현재 30개국 각 도시에 1,178개에 달하는 리페어 카페가 운영되고 있으며 계속해서 늘고 있다(About Repair Café, n.d.). 직접 만들고 수리하는 과정을 통해 공유와 협력, 이타주의를 확산시키고, 물질소비문화가 본질적으로 인간을 위해 생겨났음에 대한 반성과 성찰의 기회를 제공한다(Figure 4).

자급자족 도시를 위한 팹시티 프로젝트 및 고쳐쓰는 리페어 카페 운동은 지구 자원의 한계에 대한 위기의식과 물질문화에 대한 주체적 인간으로서의 삶의 태도를 보여준다. Reliquum et al.(2016)은 우리가 필요로 하고 의지하고 있는 것들을 스스로 만들고 고칠 능력이 있다면, 사회에서 낙오하거나 제대로 살아갈 수 없을 것이라는 두려움에서 조금씩 자유로워질 수 있고, 이것은 곧 다른 방식으로 살아갈 수 있다는 자신감이 된다고 하였다. 이는 개인의 삶에 대한 주체적 재구성의 가능성, 환경과 일상을 복원하려는 노력, 주변에 문제가 있다면 스스로 해결방법을 아는 것 혹은 해결하려는 태도, 감성적으로 오래가는 디자인(emotionally durable design)을 통한 물건에 대한 이해와 애착 형성, 공유와 협력을 강조하는 것이다.

Ⅲ. 예술에 나타난 로우테크적 표현과 미적 가치

1. 로우테크의 조작적 정의

앞서 살펴보았듯이, 사회문화적인 경향으로 나타나는 로우테크는 일반적 개념, 즉 협의의 로우테크로부터 확장되었다. 따라서 예술 일반에 적용되는 로우테크도 기술과 기법적인 측면은 과거의 오래되고 단순한 기술과 기법을 사용하는 것에 국

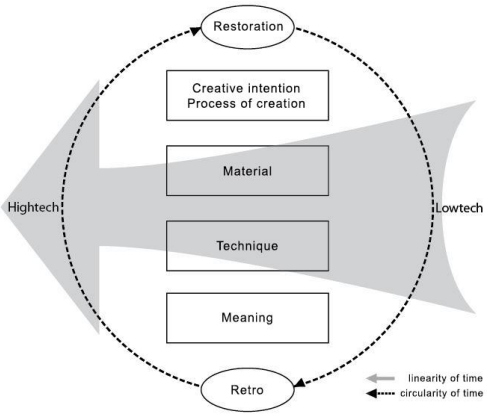


Figure 5. Operational definition of low-tech.

한되지 않는다. 단순히 과거의 것을 이용하는 것은 복고적 기술과 기법에 해당할 뿐이다.

현재의 로우테크는 옛 것에 대한 향수나 복원으로서 과거의 것을 차용하는 것 뿐만 아니라, 특정 시대 상황, 의식, 감각을 현대의 것과 연결하여 새로운 의미와 가치를 창조하는 것으로 확장된다. 따라서 본 연구에서 견지하는 로우테크 개념은 과거의 소재와 기법을 차용하는 것에만 국한하는 것이 아니라 그 창작 과정 및 창작 의도, 소재, 기법, 의미 등에 있어 하이테크적인 측면을 포함하는 것으로 보고자 한다. 즉, 첨단 과학의 산물인 특정 신소재와 기법을 활용한 예술작품의 경우에도 창작과정이나 창작자의 의도가 하이테크와 기술혁신을 중점적으로 구현하여 표현하고자 한 의도가 아니라면, 그것은 얼마든지 로우테크적인 예술작품이 될 수 있다는 것이다. 현재의 로우테크는 하이테크와 긴밀한 관련성을 가지면서 확산되고 있기 때문이다. 여기에는 시간의 개념이 포함된다. 시간의 직진성은 새로운 하이테크를 탄생시키며, 기존의 하이테크는 필연적으로 로우테크로 변모한다. 한편 시간의 순환성은 예술에서 로우테크와 하이테크를 순환시킴으로서, 단순한 재현으로서의 복고 또는 고전뿐만이 아닌 재창조로서의 레트로 개념을 창출하는데, 하이테크의 로우테크화 과정에서는 복고를, 로우테크의 하이테크화 과정에서는 레트로를 표방하게 된다. 현 시대에 나타나고 있는 로우테크 개념을 이해하기 위해서는 창작과정 및 의도, 소재와 기법, 예술작품에 내재된 의미를 종합적으로 살펴야 하며, 이를 정리하면 <Figure 5>와 같다.

2. 예술분야에 나타난 로우테크 표현

1) 기계적 매커니즘

2014년 서울시립미술관에서 열린 『로우테크놀로지: 미래로 돌아가다』는 로우테크가 지닌 속성인 움직임, 빛과 그림자, 소리와 같은 키네틱 요소들을 활용하여 단순해 보이는 작업을 복합적인 기계적 매커니즘을 통해 표현되는 작품들을 전시하였다. 로우테크 아트의 한 면을 보여준 이 전시에서, <Figure 6>, <Figure 7>과 같이 양정욱 작가의 『언제나 피곤은 꿈과 함께(2013)』, 『우리의 주말을 거북이만 모른다(2014)』는 반복적으로 작동하는 구동부와 역학적인 골격구조가 그대로 드러나는 키네틱 조각을 수공예적 작업을 통해 도시인들의 일상생활의 반복을 표현하였고, 정성윤 작가의 『이클립스(2014)』는 모터를 활용하여 레일 위에 거대한 두개의 원이 겹치고 멀어지는 반복적인 움직임을 통해 현대사회에서 만나고 헤어지는 인연에 대한 고찰을 암시하였다. 이러한 기계적 매커니즘은 감상자가 오브제를 직관적으로 쉽게 이해하도록 하며, 단순하고 직관적인 해석과 평가를 가능하게 한다(Figure 8).

로우테크를 주제로 하는 전시 외에도 작품에 나타나는 기계적인 매커니즘은 간단한 디지털 기술과 웨어러블 기술을 통해서도 보여진다. 메이커 페어를 통해 소개된 최재필 작가의 『스마트 버디(2014)』는 비콘(Beacon)과 아두이노와 같은 단순한 디지털 기술을 결합한 작품으로, 피지털 스마트 토이(Phygital Smart Toy)와 유사한 작동원리를 보

Figure 6.『언제나 피곤은 꿈과 함께』by Yang.
From Noh. (2015).
http://www.hani.co.kr

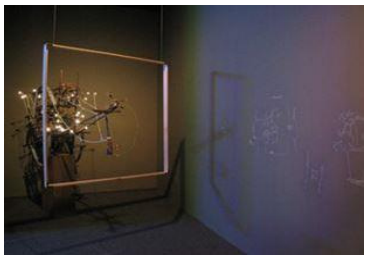


Figure 7.『우리의 주말을 거북이만 모른다』by Yang.
From Park. (2015).
http://www.wikitree.co.kr

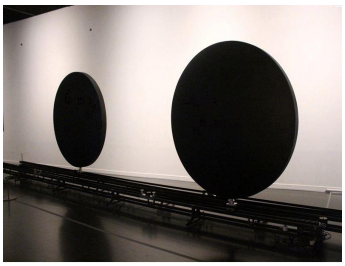


Figure 8.『이클립스』by Jung.
From Squidance. (2015).
http://blog.naver.com

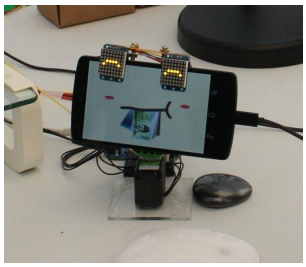


Figure 9.『스마트 버디』by Choi.
From Lee. (2014).
http://www.bloter.net

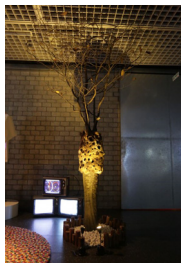


Figure 10.『잠복소』by Choi.
From Oh. (2016).
http://www.hankookilbo.com

Figure 11.『개소리』by Kim.
From 김상진: 현실을 의심하고 차이를 실험하는 몽상가 [Kim sangjin: A dreamer to suspect reality and experiment differences]. (2014).
http://navercast.naver.com

여준다. 컴퓨터 파일을 받아먹으며 작동하는 스마트폰 결합 작품인 스마트 버디는 스마트폰 거치대의 모터와 연동하여 기계적 움직임을 보여준다. 노트북에 저장된 파일을 휴지통에 버리면, 그것을 삼키며 즐거워하는 표정이 스마트폰 화면과 LED를 통해 나타나며, 받아먹은 음악 파일을 재생하며 춤을 추는 모습은 관객에게 즐거움을 선사한다(Figure 9).『잠복소(2015)』는 웨어러블 기술을 활용한 작품으로 사람이 호흡할 때의 날숨에 반응하여 숨 쉬는 나무를 표현한다. 감상자로 하여금 죽은 것처럼 보이는 앙상한 나무가 사실은 인간과 함께 호흡하는 생명이라는 것을 느끼는 순간, 이 작품은 기술이 기계적 매커니즘을 거쳐 작가의 메시지를 담은 예술로 확장됨을 보여준다(Figure 10). 이러한 작품들은 확장된 개념의 로우테크 예술의 방향성을 잘 나타낸다. 기계적 매커니즘은 개념미술 분야에서도 나타나는데, 김상진 작가의『개소리(2010)』는 드럼통에 뚫린 구멍을 통해 단순한 원리로써 소리의 시간차를 느끼게 하여 관객으로 하여금 시간에 대한 고정관념을 깨도록 유도한다(Figure 11).

위와 같이 기계적 매커니즘에 의한 예술작품은 작품 자체의 반복적 움직임과 작품을 감상하는 과정에 내재된 반복성에 의해서 감상자에게 의미전달을 함에 있어서 단순성이 강하게 나타난다. 따라서 감상자는 작가의 주된 의도뿐만 아니라 예술작품을 감상하는 과정에서 각자가 느끼는 메시지를 단순 명확하게 인식한다.

2) 아날로그 매체 및 하이터치 기법

아날로그 기술 매체에 의해 생산된 예술작품은 아날로그 본연의 복고적 감성을 가진다. 여기에 반복된 작업으로 숙련된 기법의 물리적 배열과 리터치가 더해짐으로써 단순히 아날로그적 예술작품이 주는 전형적인 복고적 느낌에만 머무르지 않고 새로운 감성을 더한다. 마우리치오 갈림베르티(Maurizio Galimberti)는 인물 또는 풍경을 폴라로이드 카메라를 매체로 하여 부분과 부분을 차례로 촬영하여 모자이크 기법을 활용함으로써 조형적으로 입체파의 초상화 또는 풍경화 같은 느낌을 표현한다. 또한 중첩된 이미지의 배열을 통해서 이탈리아 미래주의의 다이너미즘과 같은 기계와 속도에서 비롯되는 미를 느낄 수 있다. 영화배우 조니 뎁(Johnny Depp)을 모델로 한 <Figure 12>은 단순히 인물의 부분사진을 나열하는 것이 아니라, 다양한 각도에서 촬영한 머리와 얼굴, 손의 부분사진들을 반복적인 행과 열로 기하학적 배열을 한 작품이다. 이를 통해 작가는 마치 입자로 공간을 나누듯이 각각의 부분사진들을 리듬을 가진 악보의 음표처럼 배열하여, 얼굴의 주요 포커스로 작용하는 중앙 지점으로 감상자의 시선을 이끈다. 그 결과 작품을 감상할 때, 감상자는 퍼즐을 맞추는 듯한 과정을 통해 시각적으로 중첩된 이미지들을 인식하며, 각 모델의 느낌에 대한 감상자 고유의 시각적 경험을 할 수 있다. 이외에 다른 작가에 대한 오마쥬 형식으로 찍은 폴라로이드 필름에 물리적 스크래치를 가하여 이미지를 왜곡시켜 엽서 형식으로 제작한 작품도 있다(Figure 13). 폴라로이드 사진작가 레드로우 고니(Redlow Goni)도 사진에 열을 가하여 이미지를 뭉개는 독특한 머니퓰레이션 기법으로 복제 불가능한 왜곡된 작품을 표현한다(Figure 14). 이러한 작업들은 아날로그 매체인 폴라로이드 카메라를 통해 구현된 시각물에 가장(假裝)적 우연성을 유도하는 창작자의 숙련되고 창의적인 하이터치 기술이 더해진 로우테크 표현이라 할 수 있다.

로모 카메라는 필름 특유의 느낌과 비네팅(vignetting) 효과로 인해 화질이 선명하지 못하고 색감의 왜곡을 가져오는 로우파이(lo-fi) 사진 매체이다. 로모 카메라의 특유한 효과가 대중들에게 익숙해진 것은 2010년 인스타그램 서비스가 시작되어 대중화되면서부터라고 할 수 있다. 인스타그램에서 제공하는 과장된 색조와 조작된 색채, 사용자 정의 포토 프레임으로 재생산되는 빈티지 감성의 이미지들은 로모 카메라 특유의 효과와 유사하다. 인스타그램 이용자 수가 증가함에 따라 대중에게 이러한 효과가 소개되었고, 로모 카메라 사진이 주는 복고적, 우연적 효과를 인스타그램을 통해 익숙해지며 흥미를 느끼게 된 것이다. 이에 대해 로모그래퍼인 가레스 웨인(Gareth Wane)은 BBC와의 인터뷰에서 '큰 렌즈와 최신장비가 전부는 아니다. 우리는 단지 걷다가 찍는다'라고 하여 로모 카메라의 아날로그 작동 방식에서 오는 복고적인 동시에 순간적이며 우연적인 성격을 강조하였는데, 이는 인스타그램의 스냅샷을 향유하는 미적 감각과 일치한다. <Figure 15>는 로모그래퍼인 안드레 루스코프스키(Andrej Russkovskij)의 작품으로 로모 사진의 질감을 잘 나타낸다.

아날로그 매체를 활용한 하이터치 기법은 그래픽 디자이너들의 활판 인쇄, 스크린 프린팅, 스텐실 기법의 리소그래피 프린팅 등을 통해서도 다양하게 표현된다. 이러한 기법들이 현재 선택되는 이유는 그래픽 디자이너들이 하이테크 디지털 매체와 결과물에 대해 피로와 회의감을 느꼈기 때문이다. 포토샵과 컬러 프린팅의 시대임에도 완전히 사라지지 않고 명맥을 유지하던 스크린 프린팅 기법 등은 결과물을 얻기 위해 상대적으로 많은 노동력을 요구하는 작업 공정이지만, 디지털 환경에서 벗어나 아날로그 환경에서 수공예적으로 제작된 생산품이 디지털에 지친 디자이너에게 풍성한 만족감을 부여하였던 것이다. 이는 숙련된 반복 작업에서 오는 기술적 단순성, 인쇄시 오차가 발생하여 원본과 완벽히 일치하지 않는 복사본이 주는 우연성, 작품에 전체적으로 나타나는 복고적 풍미로 인해 다양하게 활용되고 있다(Figure 16), (Figure 17).

Figure 12.『Venezia Mostra del Cinema 2003』 by Galimberti.
From Galimberti. (2003).
http://www.mauriziogalimberti.it

Figure 13.『Man Ray Postalcard Readymade』 by Galimberti.
From Galimberti. (2009).
http://www.mauriziogalimberti.it

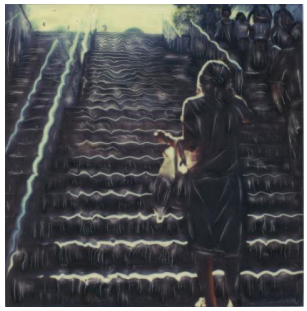


Figure 14.『Polaroid Manipulation artwork』 by Goni.
From Kim. (2016).
http://www.chungnamsisa.com

Figure 15.『In spirit golden #3』 by Russkovskij.
From Russkovskij. (2015).
http://andrejrusskovskij.com

Figure 16. Letter press.
From Jung. (2016).
http://street-h.com

Figure 17.『Zine #2』 by Seixas.
From Seixas. (2016).
http://www.anaseixas.com

아날로그 매체와 기법은 대부분 디지털화와 자동화에 따른 경제적 효율성의 이유로 명맥이 끊겼던 경우다. 과거 폴라로이드 카메라와 로모 카메라는 디지털 카메라의 등장에 의해, 활판 인쇄와 스크린 프린팅, 리소 프린팅 등은 오프셋 프린팅, 디지털 프린팅의 등장에 의해 각각 쇠퇴하였다. 그러나 로우테크 매체와 하이터치 기법의 조합은 경제적 효율성 문제를 초극하여 현대의 젊은 예술가에게 반복성, 단순성, 복고성, 우연성의 가치를 제공하며 재조명되고 있다.

3) 비전문가적 초기 디지털 기술

비전문가적 초기 디지털 기술의 표현은 1980년대부터 2000년대 초반에 걸친 컴퓨터 기술의 발전에 따른 소프트웨어 및 인터넷에 기반을 두었던 문화요소들의 조합이다. 근래에 표면적으로 단순히 복고 분위기의 이미지 또는 구대의 낮은 퀄리티의 이미지를 차용하는 것뿐만 아니라, 저급의 3D 영상과 조악한 포토샵 편집기술, 의미를 알 수 없는 문자들이 결합된 로우테크 이미지가 새롭게 조명되고 있다. 이러한 이미지들은 의도적인 어색함과 조악함을 통해 트렌디한 키치성을 추구하는 것이 핵심이다. 대표적인 예로 음악에서 시작하여 문화적 차원으로 확대된 트렌디한 복고적 키치 중의 한 흐름인 베이퍼웨이브(Vaporwave) 경향을 들 수 있다.

베이퍼웨이브는 2010년대 초반 씨펑크(Sea Punk) 장르에서 분화되어 나타나기 시작한다(Uslu, 2016).

음악에서 시작하여 예술과 패션에 영향을 미친 베이퍼웨이브의시각적 특징은 1990년대의 초창기 3D 그래픽 렌더링 퀄리티, VHS 테이프의 긁힌 화면과 같은 효과, 글리치 아트, 1990년대 저해상도의 픽셀로 이루어진 콘솔게임과 윈도우 이미지들, 1980년대 일본 애니메이션 비주얼의 사이버 펑크적인 편집, 전각기호와 반각기호, 알파벳을 닮은 기호와 같은 특수문자 및 영어권 사회에서 생소한 다양한 언어문자의 조합이다. 이러한 조합 속에는 1990년대의 하이파이(Hi-fi)가 지금의 것과 비교하면 극명하게 로우파이일 수밖에 없다는 필연성과 이러한 필연적 저급함과 시간의 차이에서 오는 어색함에 주목하여 이미지의 질을 의도적으로 끌어내리는 과정이 내재되어 있다(Vaporwave, 서울에서 바라본 [Vaporwave, From Seoul], n.d.). 디지털적으로 충분히 깔끔한 그래픽을 얻을 수 있는 현 시점의 기술을 통해 의도적인 로우파이를 구현하고자 하는 유희와 과시로서의 키치적 특성이 나타나며, 유희와 과시로서의 키치성은 의미를 알 수 없는 생소한 문자들을 통해 애매모호한 특성도 내포하게 된다.

<Figure 18>은 미국의 그래픽 디자이너이자 일렉트로닉 뮤지션인 라모나 자비에(Ramona Xavier)의 『Floral Shoppe(2011)』이라는 스튜디오 앨범의 표지로서, 베이퍼웨이브의 초기 그래픽적 디자인 특징을 잘 나타낸다. 앨범의 제목을 영어권에서는 생소한 일본어로 표기하였으며, 윈도우 95버전의 초기 3D 그래픽 바탕과 당시 인터넷을 통해 유행하였던 그리스 조각 두상도 배치되어 있다. 또한 <Figure 19>는 윈도우 98 인터페이스를 배경으로 하여 픽셀이 매우 크게 표현된 저해상도의 윈도우 아이콘들을 배치하고, 하드웨어의 오류로 인해 이미지가 겹치거나 노이즈가 나타나는 글리치 효과를 통해 초기 디지털 기술적 효과를 표현한다.

비전문가적 초기 디지털 기술의 키치성은 디지털 네이티브로 명명되는 20대부터 30대 초반에 걸친 밀레니얼 세대가 유년기 추억을 되새기는 방식이라고 할 수 있다. 밀레니얼 세대는 브라운관 TV나 라디오와 같이 실체가 있는 아날로그 문화보다는 지금은 사라지고 없는 오래된 윈도우 프로그램, 플로피 디스크와 같이 실체가 없는 초기 디지털 시기의 문화요소와 로우테크를 선택한다. 또한 초기 디지털 기술은 밀레니얼 세대에게 단지 향수의 대상만이 아니라 기술 발전 속도를 몸소 체감할 수 있는 쾌감과 희열의 도구로 인식된다. <Figure 20>은 1998년 텍스트를 기반으로 정식 서비스를 시작했던 네이버의 초창기 메인화면으로 현재의 화면과 극단적으로 비교하며 기술 발전의 희열을 느끼게 한다. 한편 2000년 이후 출생한 완벽한 디지털 세대인 10대에게 있어서 초기 디지털 기술은 현대적 미니멀리즘의 이론적이고 정제된 세련미와 하이테크에 대한 반작용으로서의 아방가르드로 인식된다. 초기 디지털 기술의 복고적 촌스러움과 괴짜스러운 키치적 추함을 통해 예술적 자유로움을 느

Figure 18. 『Floral Shoppe cover』 by Xavier.
From Floral Shoppe. (n.d.).
https://en.wikipedia.org

Figure 19. 『ZedAesthetic』 by Smith.
From Smith. (n.d.).
https://kr.pinterest.com

Figure 20. History of Naver by Ham.
From Ham. (2010).
http://dicagallery.com

끼는 것이다. 또한 초기 디지털 기술의 재활은 디지털 시대의 발전에 의해 소비되어 사라진 이미지를 재생하고 조합하여 새로운 작품을 만든다는 점에서 소비자본주의에 대한 반문화적 인식을 자극하기도 한다(Han, 2016).

Ⅳ. 패션사진에 나타난 로우테크 표현과 미적 가치

본 장에서는 예술 일반의 로우테크적 특징인 기계적 매커니즘, 아날로그 매체와 하이터치, 비전문가적 초기 디지털 기술을 통해 나타난 반복성, 단순성, 복고성, 우연성, 키치성이 패션사진에서는 어떻게 표현되는지 살펴본다.

1. 반기술적 후처리 및 편집

반(反)기술적 후처리 및 편집은 각각의 촬영된 이미지에 변형을 가하지 않거나 최소한의 편집으로 원본의 이미지를 최대한 유지하는 것으로 예술작품의 기계적 매커니즘으로부터 도출되는 단순성이 강하게 나타난다. 이는 원본에 대한 후처리 및 편집의 과정이 매우 단순함을 의미하며, 패션사진의 이미지를 통해 전달하고자 하는 메시지가 간략하고 명확하게 표현된다는 특징을 갖는다. 기술적으로 복잡하며 미사여구적인 편집을 통해 감상자로 하여금 다양한 해석과 감성을 유도하는 것 대신 전달하고자 하는 주제와 이야기를 명확하고 단순하게 표현한다는 점에서 로우테크적이라 할 수 있다.

기법적으로 원본에 대한 수정이 초보자 수준으로도 충분히 표현가능하기 때문에 창작자의 기술적인 하이터치가 적용되지 않는다. 배경과 오브제에 간단한 포토샵 기능을 활용하여 단순한 후처리 및 편집을 하기 때문에 창작자의 의도를 전달하기 위해서는 배경과 오브제에 대한 의존도가 높게 나타나게 된다. 이러한 경우 주로 모델과 배경의 편집, 모델과 오브제의 편집을 통해 패션사진이 완성된다.

첫째, 모델과 배경의 편집은 배경과 모델을 각각 촬영하여 배경에 모델을 얹는 것으로 나타난다. <Figure 21>은 그래피티를 배경으로 흑인모델이 날아오르는 듯한 포즈로 합성된 패션사진이다. 모델은 가수이자 패셔니스타인 솔란지 노울스(Solange Knowles)로 흑인음악의 시각적 표현인 그래피티를 배경으로 한 단순한 배치를 통해 대중음악계에 떠오르는 신예의 당돌한 콘셉트를 표현한다. <Figure 22>도 모델사진과 배경이미지의 단순한 배치를 통해 원본에 충실한 로우테크 느낌을 주는 프라다의 2016년 F/W 캠페인이다. 잘라내기와 붙여넣기를 통해 배경에 모델을 이질적으로 배치하였다. 배경으로부터 모델들이 튀어나오는 듯한 느낌을 줌으로써 프라다는 혼돈에 휩싸인 카멜레온 같은 여성의 욕구와 욕망이 환상적인 가상의 공간으로부터 현실로 분출되는 시즌 콘셉트를 명료하게 보여준다.

둘째, 모델과 오브제의 편집이다. 위와 같이 잘라내어 붙이는 편집과 달리 <Figure 23>은 성조기를 오브제로 등장시켜 케이트 모스(Kate Moss)에게 마치 페인트가 뿌려진 것처럼 보이도록 모델과 오브제를 오버랩하여 편집한 패션사진이다. 비교적 단순한 로우테크적 후처리 및 편집 기법을 통해 강한 착시효과를 의도한 것으로, 성조기의 별과 줄무늬를 원본보다 강렬하게 편집하고, 모델의 몸에 유사한 색채를 얹어 강렬한 오브제에 모델이 합치되는 느낌을 준다. <Figure 24>도 모델과 오브제의 편집이다. 이 사진에서는 우마 서먼(Uma Thurman)의 얼굴에 인공적으로 편집한 나비의 날개문양을 단순히 얹은 것을 볼 수 있다. 당시 38세의 여배우는 여러 변화와 도전을 시도하고 있었는데, 이러한 스토리를 부활을 상징하는 나비를 모티브로 하여 'Uma, Taking Risks'라는 주제를 명확하게 전달한

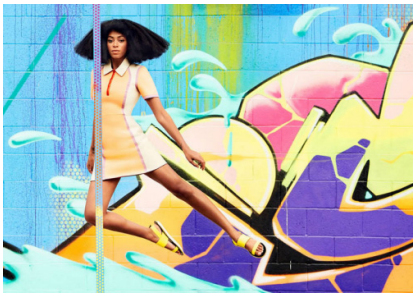


Figure 21. 『Woman On The Rise: From little sister to full-blown star, Solange in the cool girl on the block』.
From Hillman. (2014). p. 237.

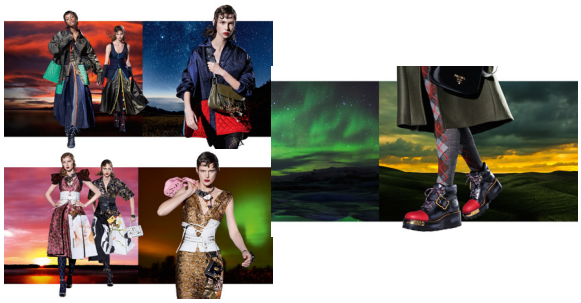


Figure 22. 『Prada 2016 F/W AD Campaign』.
From Meisel. (2016).
http://www.vogue.co.kr

Figure 23. 『Kate Moss by Craig McDean』.
From Foiret. (2009).
http://trendland.com

Figure 24. Uma, Taking Risks.
From Simmons. (2008).
http://www.anothermag.com

다. 이러한 패션사진들은 비전문가도 디지털 기기와 소프트웨어를 활용하여 충분히 연출할 수 있는 수준의 작품들로, 편집기술을 평이하게 사용하였음을 볼 수 있다.

위와 같이 반기술적인 기법에 따른 효과는 패션사진에서 반문화적 콜라주로 나타나기도 한다. 지배적인 사회문화적 경향에 대항하는 하위문화로서의 패션 테마가 로우테크적으로 표현되는 것이다. 하이테크가 지배적인 현대사회에서 로우테크는 비주류일 수밖에 없다는 점에서, 패션사진에서 로우테크적인 기법은 소비자로 하여금 지배적인 사회문화적 사고방식과 가치를 뒤틀어 해석하도록 유도하는 역할을 한다. 주로 무거운 주제를 가볍게 표출하는 데에 사용되는데, 앞서 사회문화적인 관점에서 본 로우테크 현상 및 의미에서 살펴보았듯이 기법적 측면으로 하이테크에 대한 반작용이며, 문화적 측면에서는 기술과 인간에 관한 깊은 성찰에서 비롯된 대안문화의 성격을 표현하는 것이다.

하이테크에 대한 반문화 또는 예술작품으로 인식되는 클래식한 패션사진에 대한 반문화적 표현을 위해 사용되는 콜라주 기법은 표현방식이 극명하게 2차원적이며, 오브제로서 복고적이고 팝아트적이면서 저급한 키치적인 요소를 차용한다. 기술적으로 비전문가적인 초기 디지털 기술이 활용되는 이러한 표현방식에 적절한 테마로서, 대중소비문화의 흔한 소비재를 응용한 팝아트적 패션테마와 초기 디지털문화의 아이콘들을 회상하는 듯한 베이퍼웨이브적 패션테마가 대표적으로 나타난다.

첫째, <Figure 25>는 팝아트적으로 표현된 패션사진이다. 'Feeding My Fashion'이라는 주제로, 패션은 풍성해야 하나 모델은 풍성하고 살이 찌면 안 된다는 의식에 대한 저항으로서 모델과 함께 배치된 정크푸드의 경우, 촬영된 원본에서는 가볍고 적은 양의 정크푸드이지만, 편집된 완성본에서

Figure 25. Feeding My Fashion.
From Neophitou. (2012). pp. 302-304.

Figure 26. Taylor Swift.
From Morgan. (2013a). front cover page.

Figure 27. Hyun-A.
From Morgan. (2013b). front cover page.

는 식욕을 자극하는 매체로서의 정크푸드를 더욱 풍성하게 마음대로 배치하여 현실과 욕망의 모순된 교차점을 표현하였다. 또한 소비할수록 식욕을 자극하여 더 많이 소비하게 되어 결국 인간의 몸과 건강에 악영향을 주는 정크푸드의 속성을 패션에 빗대어 냉혹한 패션 세계에 대해 유쾌한 저항의 메시지를 던지고 있기도 하다. 패션은 정크푸드와 같기 때문에, 빠르게 변화하는 트렌드에 중독되어 끊기 어렵고 결국 계속해서 살찌워야 한다는 테마를 소비자에게 비판적으로 전달한다.

둘째, <Figure 26>과 <Figure 27>은 영국의 패션잡지인 『POP Magazine』의 2013년 28호 표지들로 베이퍼웨이브 특징이 잘 표현된 패션사진이다. <Figure 26>에는 로우파이적인 큰 픽셀의 단순한 저해상도 아이콘들과 글씨체, 글리치 아트적인 배경, 포토샵의 기초적인 기능들을 활용한 문자편집이 나타나며, <Figure 27>에는 베이퍼웨이브 그래픽에서 전형적으로 활용하는 1990년대 저해상도 픽셀로 디자인된 콘솔게임적인 배경 특성이 나타나는 것을 볼 수 있다. 서양과 동양의 떠오르는 스타로서 테일러 스위프트(Taylor Swift)와 현아를 모델로 하여, 당시 대중음악계에서 역시 떠오르고 있던 베이퍼웨이브 장르의 시각적 특성을 합성함으로써 이들의 역량과 촉망되는 미래에 대한 느낌을 극대화한 패션사진이다. 2013년 당시 베이퍼웨이브는 인터넷에서 탄생한 하위문화였기 때문에 음악계에서 평가가 극명하게 갈리는 장르였으나, 점차 저변이 확대되고 유튜브와 텀블러 등을 통해 많은 이용자들에게 수용되면서, 단순한 트렌드가 아닌 음악과 철학, 미학을 아우르는 하나의 대안문화적인 움직임이 되었다. 이러한 실재적인 변화가 패션사진에 투영되어 기존의 스타를 대체할 수 있는 대안적인 라이징 스타에 대한 기대감을 표현하는 방식으로 나타난 것이다.

2. 수작업적 짜깁기 및 이어 맞추기

패션사진을 통한 로우테크 표현의 두 번째 표현방식은 기법적으로 수작업을 한 것처럼 보이게 하는 짜깁기와 이어 맞추기이다. 이러한 기법은 대체로 유사한 배경, 포즈, 촬영 각도를 통해 유사하거나 또는 서로 다른 이미지를 반복적으로 촬영한 후 편집과정에서 잘라내어 이어붙임으로써 중의적 메시지를 전달한다. 또는 편집과정에서 얻을 수 있는 짜깁기나 이어 맞추기 효과를 촬영시점에서 직접 연출을 통해 표현해내기도 한다. 원본을 순수하게 편집하는 과정이 중요하게 여겨지는 반기술적 후처리 및 편집기법으로부터는 느낄 수 없는 새로운 감성을 이끌어낸다. 이러한 작업과정은 수작업적으로 단순해 보이지만, 적절한 결과물을 얻기 위해서는 창작자의 감각적이고 능숙하며 잘 계획된 하이터치가 요구된다. 이 경우 패션사진을 완성하기 위해 창작자는 수차례에 걸친 반복된 촬영과 철저한 계획에 따른 단순한 재배치를 해야 하며, 계획 외적으로 얻는 우연적 효과를 얻을 수 있다. 이러한 점에서 짜깁기와 이어 맞추기는 예술작품에서의 아날로그 매체를 통한 하이터치 기법에서 도출되는 가치와 상통한다. 짜깁기와 이어 맞추기는 동일한 모델의 관계, 상이한 모델의 관계, 모델과 배경의 관계, 모델과 오브제의 관계를 통해 잘 나타나며, 다음과 같다.

<Figure 28>은 'Organic Neo-Tech'라는 주제로 동일한 포즈의 동일한 모델에 여러 복장을 스타일링하여 서로 다른 패션이미지로 촬영한 후, 둘 사이의 유기적인 연결고리를 표현하기 위해서 미묘하게 어긋나도록 짜깁기 및 이어 맞추기를 한 것이다. 전체적으로 강렬한 분위기를 표현한 패션사

Figure 28. Organic Neo-Tech.
From Cortina. (2012). pp. 341-343.

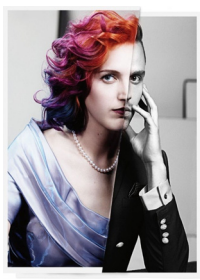


Figure 29.『MS MR』.
From Diehl. (2013).
http://www.interviewmagazine.com

Figure 30.『Field Day』.
From Enninful. (2014).
http://www.wkorea.com

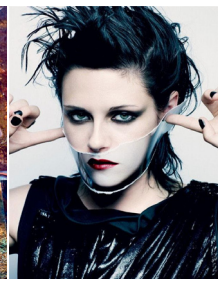
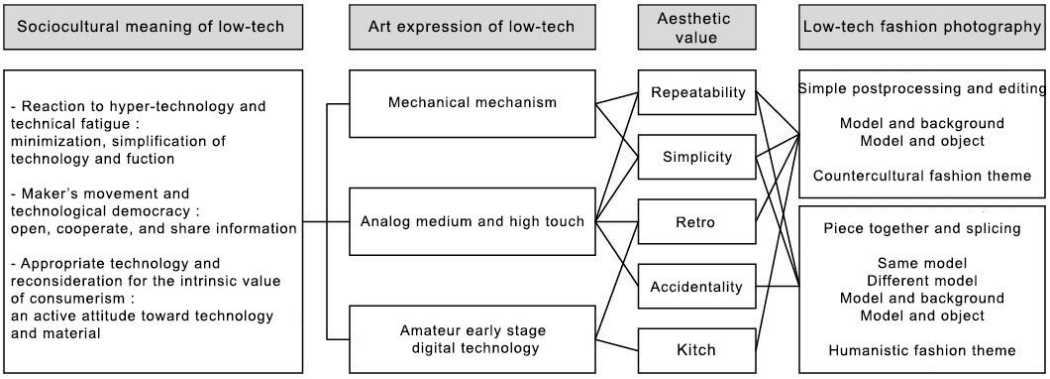


Figure 31.『KRISTEN STEWART』.
From Hopper. (2009).
http://www.interviewmagazine.com

Figure 32.『Paper Memories』.
From Szostak. (2013). pp. 64-68.

Figure 33.『Lost In Details』.
From Roversi. (2012).
http://www.vogue.it

Table 1. System of meaning for low-tech art and fashion photography.



진에는 창작자가 조형적으로 강렬한 색채의 대비인 레드와 블루, 유기적인 형태와 독창적인 커팅이 특징인 복장을 잘라내어 이어 맞추는 과정을 통해 수작업적 감성을 드러낸다. <Figure 32>와 <Figure 33>은 <Figure 28>과 같이 동일 모델에 대한 짜깁기 및 이어맞추기이다. 인쇄사진을 손으로 자른 듯한 효과와 다른 복장의 커팅효과를 통해 시간과 공간에 대한 기억을 암시하며, 그 대비를 표현한다.

<Figure 29>는 상이한 모델을 위와 유사한 기법으로 이어 맞춘 패션사진이다. 뉴욕 출신의 듀오 'MS MR'의 리지 플래핑거(Lizzy Plapinger)와 맥스 허쉬노(Max Hershenow)를 동일한 각도와 포즈로 촬영한 후 각각 잘라내어 이어 맞추었다. 여성과 남성, 컬러와 흑백, 엘레강스와 클래식 등 대비되는 요소를 동일한 각도와 포즈로 편집함으로써, 듀오 그룹이 창작하는 음악에 대한 훌륭한 융합을 암시한다.

<Figure 30>은 '황량한 대지에 봄의 여전사들이 불어넣는 생명력'이라는 주제의 패션사진이다. 전체적으로 불안정한 느낌을 주는데, 그 이유는 모델들과 배경의 관계, 두 모델간의 관계에서 시각적으로 불일치되는 느낌을 강하게 주기 때문이다. 모델과 배경이 분리되어 있으며, 모델간의 배치는 원근법적으로 부자연스럽다. 전체적인 구성을 함에 있어서 각각의 이미지를 조각내어 분리편집한 후 이어 맞추고, 동시에 모델과 배경이 자연스럽게 묘사된 부분을 편집하지 않고 그대로 배치함으로써, 황량한 대지, 봄의 여전사, 생명력과 같은 서로 어긋나 보이는 키워드를 시각적으로 불안정하고 부조화롭게 표현하였다.

<Figure 31>은 특정 오브제를 촬영시점에 직접적으로 모델과 함께 배치한 패션사진이다. 반복적 촬영과 편집과정을 생략한 대신, 마치 오브제를 오려붙인 듯한 느낌을 주기 위한 기법을 사용하였으며, 이는 모델의 정서적 측면을 부각하기 위해 매우 효과적으로 작용한다.

위와 같이 모델, 배경, 오브제의 관계에 집중하는 짜깁기 및 이어 맞추기 기법은 패션사진의 인본적 테마를 로우테크적으로 잘 드러낸다. 이러한 패션사진에는 창작자의 인간에 대한 관심과 가치에 대한 고민, 등장인물의 스토리, 역할, 아름다움, 내면 등이 잘 드러난다.

V. 결론 및 제언

통시적으로 과거의 하이테크는 현재의 로우테크이며 현재의 하이테크는 미래의 로우테크가 된다. 오래되고 단순하며 낮은 수준의 기술로 대변되어 온 로우테크는 공시적으로 과거의 유산이자

미래의 기술을 구성하는 근간이다. 하이테크놀로지를 추구하는 현대사회에서 로우테크 경향이 역설적으로 주목받고, 그 개념이 확장되고 있는 것은 빠른 속도로 변화하는 하이테크놀로지 시대 속에서 기술변화에 끊임없이 적응해야 하는 피로가 누적되었기 때문이며, 편의를 위한 기술 속에 묻혀 역설적으로 탈기능화되어 결국 소외될 수밖에 없는 인간과 삶의 본질에 대한 재고가 요구되고 있기 때문이다.

<Table 1>과 같이 사회문화적 맥락에서 로우테크는 기술과잉과 기술발전에 따른 반작용이 나타나는 과정이며, 또한 정보개방과 공유 및 협력을 강조하는 메이커 운동이 확산되며 기술 민주주의가 이루어지는 과정이다. 적정기술의 필요성에 대한 인식과 물질소비문화 태동의 본질에 대한 재고를 통해 인간적 삶에 대한 주체적 태도를 확립해가는 과정에서 비롯된 현상이라 할 수 있다.

예술적 맥락에서 로우테크는 기계적 매커니즘, 아날로그 매체 및 하이터치 기법, 비전문가적 초기 디지털 기술을 통해 각각 반복성, 단순성, 복고성, 우연성, 키치성의 내적의미를 함유한다. 첫째, 로우테크는 단순하며 반복적인 기계적 매커니즘을 통해 창작자의 의도를 단순명료하게 전달하며, 그 과정에서 감상자는 움직임에 대한 직관적 관찰과 이해를 통해 작품해석의 다양성을 도모한다. 기계적 매커니즘을 통해 예술작품은 반복성과 단순성을 내포한다. 둘째, 아날로그 매체를 통해 생산된 복고적 시각물은 기술의 정확도의 부족으로 생기는 우연적 효과를 얻으며, 작가의 하이터치를 통해 로우테크 예술작품으로 탄생한다. 로우테크 매체를 통해 만들어진 시각물에 창작자의 반복적 수련에 따른 숙련되고 창의적인 하이터치 기술과 수공예적 작업 과정을 통해 반복성, 단순성, 복고성, 우연성을 내포한다. 셋째, 비전문가적 초기 디지털 기술은 베이퍼웨이브 경향에 잘 나타난다. 미니멀리즘의 정제된 세련미에 반대하고 그에 대한 피로를 표출하며 의도된 조악함을 아방가르드로 인식하거나 혹은 지나간 과거에 향수를 느끼는 세대를 대상으로 예술적 자유로움과 소비문화에 대한 비판적 의식을 향유할 수 있는 유희와 과시로서의 복고성과 키치성을 나타낸다.

사회문화적 현상과 예술작품에 나타나는 로우테크적 경향과 기법 및 내적의미는 패션사진에도 영향을 미쳐, 패션사진에 나타난 로우테크 표현의 특징 또한 사진 작업시 최첨단의 그래픽 기술이나 정제된 편집 기술을 과시하지 않으며, 수작업 또는 일부러 비전문가처럼 보이도록 한물간 기법과 이미지들을 사용하여 의도적으로 하이테크적 느낌을 피하는 것으로 나타난다. 첫째, 모델과 배경, 모델과 오브제를 통해 지나치게 단순하게 후처리를 하거나 주제가 명확하게 드러나는 단순한 편집을 하는 등의 반기술적 패션사진이 나타난다. 미사여구적 표현을 배제하고, 패션사진의 이미지와 콘셉트를 간략하고 명확하게 전달한다. 모델과 배경, 모델과 오브제를 통한 이러한 기법은 반문화적 패션테마를 효과적으로 표현한다. 특히 복고적인 팝아트와 저급해 보이는 키치적인 베이퍼웨이브적 요소를 통한 콜라주가 반문화적 패션테마를 효과적으로 표현하는 것으로 나타났다. 둘째, 동일한 모델, 상이한 모델, 모델과 배경, 모델과 오브제를 통해 수작업적으로 짜깁기 혹은 이어 맞추기를 하는 기법은 기술적으로 단순해 보이지만, 작품 구성을 위한 편집과정에서 창작자의 반복적인 숙련된 기술과 감각적이고 능숙한 하이터치가 요구되는 것으로 나타났다. 이러한 기법은 인본적 패션테마를 효과적으로 표현하며, 주로 등장인물의 스토리, 역할, 내면을 들여다볼 수 있는 패션사진이 나타나는 것을 볼 수 있었다.

본 연구에서는 로우테크가 사회문화적 배경을 통해 예술과 패션사진에 어떠한 영향을 미쳤으며, 그 표현기법과 미적가치가 무엇인가에 대해 밝혔다. 후속연구로서 로우테크 디자인 요소에는 구체

적으로 어떠한 것들이 있는지와 이를 활용한 복식 디자인에 대해 사례 연구한다면, 로우테크를 활용한 실제적인 디자인 작업에 많은 도움이 될 것으로 사료된다.

References

About Repair Café. (n.d.). *Repair Café*. Retrieved November 25, 2016, from https://repaircafe.org/en/about

Cortina, G. (2012, October). Organic Neo-Tech. *VOGUE JAPAN*, pp. 341-343.

Diehl, M. (2013, March 7). MS MR. *Interview*. Retrieved November 7, 2016, from http://www.interviewmagazine.com/music/ms-mr

Enninful, E. (2014, March 13). Field Day. *WKOREA*. Retrieved November 8, 2016, from http://www.wkorea.com/2014/03/13/field-day

Floral Shoppe. (n.d.). *WIKIPEDIA*. Retrieved November 21, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Floral_Shoppe

Foiret, C. (2009, May 13). Kate Moss by Craig McDean - Vogue UK. *Trendland*. Retrieved November 8, 2016, from http://trendland.com/kate-moss-by-craig-martin-vogue-uk

Galimberti, M. (2003, October 7). Venezia Mostra del Cinema 2003 [Venice film festival 2003]. *Instant Artist Maurizio Galimberti*. Retrieved October 15, 2016, from http://www.mauriziogalimberti.it/?p=98&lang=it

Galimberti, M. (2009, May 7). Man Ray Postalcard readymade. *Instant Artist Maurizio Galimberti*. Retrieved October 15, 2016, from http://www.mauriziogalimberti.it/?p=105&lang=it

Ham, Y. M. (2010, May 1). 네이버 역사, 네이버 변천사 [History of Naver]. *함영민의 Dicagallery*. Retrieved September 18, 2017, from http://dicagallery.com/140106022812

Hanbit. (2016, October 28). 메이커 페어 서울 2016, 다시 보는 생생한 만들기 축제 현장 [Maker faire Seoul 2016, the remarkable festival]. *Hanbit Publishing Network*. Retrieved September 10, 2017, from https://www.hanbit.co.kr/channel/category/category_view.html?cms_code=CMS2604086430

Han, S. B. (2016, May 5). 촌스러운 음악이미지 섞었을 뿐인데…생각보다 쿨하네! [The old fashioned musical images are so cool more than we expected!]. *The Hankook-Ilbo*. Retrieved July 30, 2016, from http://www.hankookilbo.com/v/3bfa77b91b8a4a5f9484e1e1cc4546ab

Heritage, S. (2015, January 6). Goodbye smart gadgets. Hello dumb tech. *theguardian*. Retrieved November 24, 2016, from https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/06/goodbye-smart-gadgets-hello-dumb-tech-apple-nokia

Hillman, J. (2014, April). Woman On The Rise: From little sister to full-blown star, Solange in the cool girl on the block. *Harper's BAZAAR*, p. 237.

Hopper, D. (2009, January 10). KRISTEN STEWART. *Interview*. Retrieved November 7, 2016, from http://www.interviewmagazine.com/film/kristen-stewart-1

Jo, S. H. (2000). *패션사진* [Fashion photography]. Seoul: Gimmyoung Publishers.

Jung, J. Y. (2016, August 29). 콕 집어 명소: 048 팩토리 [Hot place: 048 pactory]. *스트리트h*. Retrieved October 25, 2016, from http://street-h.com/magazine/94361

Kim, H. S. (2016, October 12). 왜곡된 사진의 미학을 즐기자 [Enjoy distorted photographs]. *CNsisa*. Retrieved October 19. 2016, from http://www.chungnamsisa.com/detail.php?number=54005

Lee, J. H. (2014, September 21). [현장] "두 잇 유어셀프~!"...'메이커페어 서울' [[Field] "Do it yourself~!"...'Maker faire Seoul']. *블로터*. Retrieved October 10, 2016, from http://www.bloter.net/archives/207163

Low technology. (n.d.). *WIKIPEDIA*. Retrieved November 21, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Low_technology

Meisel, S. (2016, September 19). Prada 2016 F/W AD Campaign. *VOGUE KOREA*. Retrieved November 10, 2016, from http://www.vogue.co.kr/2016/09/19/prada-2016-fw-ad-campaign/?_C_=11

Morgan, J. (2013a). Taylor Swift. *POP magazine #1*, front cover page.

Morgan, J. (2013b). HyunA. *POP magazine #2*, front cover page.

Neophitou, S. (2012, December). Feeding my fashion. *VOGUE JAPAN*, pp. 302-304.

Noh, H. S. (2015, January 20). 어제의 기술로 빚어낸 오늘의 예술 [Art by low technology]. *The Hankyoreh*. Retrieved September 29, 2016, from http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/674470.html

Oh, M. H. (2016, September 7). 만드는 사람들의 시대<6>: 예술과 기술의 융합 [Maker's era<6>: Convergence between art and technology]. *The Hankook-Ilbo*. Retrieved September 30, 2016, from http://www.hankookilbo.com/v/9d79de3c7c7c4ccfbab3ef3c476fac4d

Park, P. J., Lee, S. J., & Kim, A. R. (2014). 전략적 Downgrade를 통한 차별화 전략 [The strategic downgrade for the differentiation strategy]. *Trade Focus, 13*(45), i-22.

Park, S. Y. (2015, January 21). 로우테크놀로지: 미래로 돌아가다 [Low technology: Back to the future]. *WIKITREE*. Retrieved September 30, 2016, from http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=204618

Reliquum., Seon, Y. A., Park, J. E., & Jung, H. R. (2016). *손의 모험* [Adventure of hands]. Seoul: Conanbooks.

Repair Café. (n.d.). *Repair Café*. Retrieved November 25, 2016, from https://repaircafe.org/en

Roversi, P. (2012, March 22). Lost in details. *VOGUE ITALIA*. Retrieved February 18, 2017, from http://www.vogue.it/magazine/fashion-stories/2012/03/lost-in-details-by-paolo-r

oversi#ad-image176265
Russkovskij, A. (2015, July 16). IN SPIRIT GOLDEN #3. a*ndrejrusskovskij.com*. Retrieved October 30, 2016, from http://andrejrusskovskij.com/?attachment_id=1594
Seixas, A. (2016). Zine number 2. *ANa SEixAS*. Retrieved October 29, 2016, from http://www.anaseixas.com/Zine-2-O-Edicoes
Simmons, T. (2008). Uma Thurman. *AnOther Magazine*. Retrieved December 20, 2016, from http://www.anothermag.com/covers
Smith, K. (n.d.). ZedAesthetic. *Pinterest*. Retrieved October 30, 2016, from https://kr.pinterest.com/pin/393853929884549340
Squidance. (2015, January 23). 로우테크놀로지: 미래로 돌아가다 [Low technology: Back to the future]. *Naver Blog*. Retrieved September 30, 2016, from http://blog.naver.com/squidance/220250100358
Szostak, S. (2013, October). Paper Memories. *HIRO Magazine*, pp. 64-68.
Uslu, D. (2016). *Interactive music wunderkammer*. Unpublished master's thesis, Bilkent University, Ankara.
Vaporwave, 서울에서 바라본 [Vaporwave, From Seoul]. (n.d.). *PICKASSO*. Retrieved October 10, 2016, from http://pickas.so/features/vaporwave--
WHAT IS A FAB CITY?. (n.d.). *FAB CITY*. Retrieved September 30, 2016, from http://fab.city
Yoo, I. O. (2011, July). Low-tech, High-concept, 쉽고 친근한 기술이 좋다 [Low-tech, High-concept, Easy and friendly technology is good]. *DBR*. Retrieved September 21, 2016, from http://www.dongabiz.com/TrendnIssue/IndustryTechnology/article_content.php?atno=1102025401&chap_no=1
김상진: 현실을 의심하고 차이를 실험하는 몽상가 [Kim sangjin: A dreamer to suspect reality and experiment differences]. (2014, December 9). *NAVER*. Retrieved September 28, 2016, from http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=220&contents_id=76313

Low-tech Expressions and Aesthetic Values in Contemporary Fashion Photographs

Lee, Jung Ho[+] · Lee, Jin Min

Lecturer, Dept. Textile & Clothing Coordination, Shingu College[+]
Assistant professor, Dept. Textile & Clothing Coordination, Shingu College

Abstract

Represented by old, simple, and low-level technology, 'low-tech' is the legacy of the past and the backbone of the future technology. Though it is paradoxically attracting a lot of attention in the era of high technology, it heals the dark sides of 'high-tech'. Its current trend is the outcome of the rethinking of the essence of human life, which is paradoxically divided, de-functionalized, and finally alienated in the era of the rapidly changing high technology and in the fatigue of constantly adapting to technology changes and the technologies for convenience. In the sociocultural context, it is the reaction to the excessive development of technology, the maker movement, that is, the technical democracy that emphasizes information openness, sharing, and cooperation and the rethinking of the nature of proper technology and material consumption culture. In other words, it is a phenomenon stemming from the process of establishing a subjective attitude toward a human life. In an artistic context, it opposes the minimalist refinement and expresses the fatigue thereof. It can be seen also as a trend of providing pleasure and amusement to the consumers, who recognize its intended coarseness as an avant-garde or feel the nostalgia for the past, using the technical approaches easy and familiar to them. In artworks, therefore, low-tech implies simplicity, repetition, reactionism, contingency, and kitschiness through the mechanical mechanism, the analog medium, the high touch technique, and the early unprofessional digital technology. The expressions of Low-tech in fashion photography also do not show off cutting-edge graphics or refined editing techniques but tend to intentionally avoid intentional high-tech feelings by using obsolete techniques and images to make the expressions look amateurish. These expressions are made through the use of stitching or splicing techniques, the overly simplified post-processing and editing and the counter-cultural collage techniques.

Key words : low-tech, fashion photograph, low-tech technique, low-tech aesthetic value