여성 아이돌 그룹 의상의 특성

Characteristics of the Female Idol Groups' Costumes

김 수 경

가톨릭대학교 생활과학부 의류학전공

Kim Soo kyong

The Catholic University of Korea, Department of Clothing & Textiles

*본 연구는 2010년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음

1. 서 론

2. 이론적 배경

2-1. 걸그룹의 정의
2-2. 걸그룹의 일반적 특성
2-3. 걸그룹의 음악 및 안무의 특성

3. 걸그룹 의상에 나타난 특성

3-1. 걸그룹 의상에 나타난 외형적 특성
3-2. 걸그룹 의상에 나타난 내적 특성

4. 결 론

참고문헌

논문요약

오늘날 한국대중음악에서 가장 많이 등장하는 담론은 걸그룹이다. 본 연구는 걸그룹에 관한 일반적 특성을 살피고, 걸그룹 의상을 분석하여 특성을 고찰하는데 목적을 두고 있으며, 대중음악을 도구로 한 문화읽기를 통하여 패션 트렌드를 파악하는데 의의를 둔다.

연구결과는 다음과 같다. 걸그룹의 특성은 기획된 생산품, 청소년 문화, 다양한 팬덤, 엔터테이너화, 세계화로 정리할 수 있다. 그러나 걸그룹의 음악 및 안무를 통해 나타나는 주목되는 특성은 성적 코드가 내포된 가사와 안무로 청소년 문화가 변형되어 나타나는 점이다. 걸그룹의 의상의 외형적인 특성은 활발한 댄스를 위한 활동성 유지가 필수적이며, 걸그룹 이미지의 통일성을 위해 유니폼이 활용되고 있다. 노출을 활용하거나 페티쉬한 아이템으로 관능성이 강조되며, 다양한 복고풍의 아이템과 코디네이션으로 향수를 자극한다. 마지막으로 믹스 앤 매치가 그룹의 차별화나 관능미와 청소년의 순수미를 동시에 해결할 수 있는 전략으로 활용된다. 걸그룹 의상의 내적 특성은 변신, 이중성, 판타지로 고찰되는데, 첫째, 걸그룹의 진화를 충분하게 커버할 수 있는 변신이 작용하며, 둘째, 통일감이 강조되면서 동시에 믹스 앤 매치되거나 순수함과 관능성이 동시에 강조되는, 이중성이 작용하고 있다. 셋째, 관능성은 신체를 부각하고 섹시한 댄스를 뒷받침하는 중요한 코드로 작용하고 있으며 판타지를 유발하고 있다.

주제어

걸그룹, 걸그룹 의상, 걸그룹 특성

Abstract

Atop the popular topics of the times about the modern Korean music is girl-groups. This study proposes to look into general traits of girl-groups and examine their traits by analyzing their costumes. At the same time, the current study seeks to get at the root of the fashion trend through culture reading with popular music as a tool.

Here are our findings: General traits of girl-groups could be summarized as designed product, youth culture, fandom composed of various generations, switchover to entertainment, and globalization. Noteworthy traits showing themselves through girl-groups' music and choreography are characterized by lyrics and choreography suggestive of sexual codes, thereby distorting the youth culture. External characteristics of the girl-groups' costumes could be summarized as follows: it is essential to maintain dynamism for lively dances and uniforms are positively used for unity of a girl-group. Either exposure is made use of or sensuality as a fetish item is emphasized, and nostalgia is stimulated by means of various items of retrospective looks and coordination. Lastly, mix and match features differences from other groups or is made use of as a strategy whereby to convey sensuality and adolescent innocence simultaneously.

This research defines the internal characteristics of the girl-groups' costumes as metamorphosis, duality, fantasy. First, metamorphosis is activated so that evolution of girl-groups may be fully covered. Second, duality comes into play where innocence and sensuality are emphasized or mixed and matched while at the same time sense of unity is emphasized simultaneously. Third, sensuality serves as an important code that underscores the body and backs up sexy dances, and evokes fantasy.

Keyword

girl-groups, costumes of girl-groups, characteristics of girl-groups

1. 서론

아이돌(idol) 그룹은 2009년도 이후 대중음악계의 최대 이슈(issue)였을 뿐만 아니라 한국사회의 새로운 아이콘으로 떠오르며 대중문화를 읽는 중요한 키워드가 되었다. 특히 2011년에 들어서면 K-pop 열풍의 주역으로 떠오르며 한국을 넘어 세계적으로도 그 입지를 굳혀가고 있는 추세이다.

아이돌 그룹이란 대형 연예기획사에서 10대와 20대 초반 중심의 청소년들을 모집하여 기획한 그룹형 가수이면서 연예인들이다. 아이돌 그룹은 인터넷 검색어의 상위권을 차지하고, TV 음악프로그램, 예능프로그램, 드라마, 광고 모델로 활동하고 있으며, 나아가 홍보대사 등으로 활약하고 있다. 아이돌 그룹 중에서 여성들로 구성된 걸그룹(girl-group)은 화려한 시각적 욕구를 충족시키는 의상과 댄스를 통하여 청소년에서부터 중장년 남성층에 이르는 폭넓은 지지층을 확보하고 있다.

2007년 원더걸스(Wonder Girls)의 <텔미(Tell me)>로 시작되고 곧이어 같은 그룹의 <노바디(Nobody)>와 2009년 초 소녀시대의 <지(Gee)>에서 부각된 걸그룹의 열풍은 2Ne1, 티아라(T-ara), 포미닛(4minute), 에프엑스(F(x)), 미스에이(Miss A) 등 새로운 걸그룹의 데뷔로 이어졌다. 또한 브라운아이드걸스(Brown Eyed Girls), 카라(Kara) 등의 기존에 있던 그룹의 활약도 두드러졌다. 대중음악계에서 걸그룹의 존재가 새로운 것은 아니지만 90년대 후반의 핑클(Fin.K.L), S.E.S. 등과 같은 걸그룹이 가요계의 한 요소에 불과했던 점에 비하면 2009년 이후의 걸그룹은 가요계의 흐름을 주도하고 있으며, 양적으로도 무시하지 못할 정도로 증가일로에 있다. 또한 인기의 상위에 해당되는 걸그룹의 멤버들은 주요 미의 캐논(canon)이 되어 청소년을 포함한 대중에게 미치는 효과가 크고, 특히 성인 남성층을 팬덤(fandom)으로 끌어들인다는 점에서 주목된다.

걸그룹의 데뷔 평균연령대가 20대 초반의 여성에서 10대 소녀들로 낮아지면서, 젊고 신선한 이미지로 대중들에게 즐거움을 주는 긍정적인 평가도 있지만, 미성년 소녀의 귀여움을 강조하면서도 동시에 관능적인 안무의 댄스로 성적 판타지를 자극한다는 부정적인 평가를 동시에 받고 있으며, 댄스의 안무를 받쳐주는 중요 수단인 의상은 특정 신체부위를 강조하면서 부가적으로 다양한 신체의 성적 코드(code)를 부각시키는데 일조하고 있다. 따라서 걸그룹에 관한 기사는 문화연예 뉴스캐스트(newscast)에서도 거의 하루도 빠지지 않고 등장하며, 걸그룹의 자극적인 안무나 의상은 인터넷상 검색어의 상위 수준을 수시로 차지하고 있다.

이처럼 걸그룹이 다양하게 주목을 받으면서 학문적으로도 걸그룹에 관한 논의가 서서히 다뤄지고 있지만 사회·문화적 관점에서의 접근과 의상에서의 접근이 연계된 연구는 아직 미흡한 실정이다. 그러나 걸그룹 연구에 관한 다양한 관점의 사회·문화적 함의를 논할 때 의상이 중요한 부분을 차지하고 있음을 간과할 수 없으며, 동시에 외형적으로 나타난 의상의 결과는 사회·문화나 경제적 영향(influence) 안에서 이뤄진 것이므로, 걸그룹 의상에 내재된 의미와 외형적 특성의 관계에 관한 전반적인 고찰은 걸그룹을 포함한 대중문화를 이해하고 이를 패션에 적용하기 위해 의미 있는 연구라 사료되었다. 특히 걸그룹의 음악과 댄스 안무를 받혀주는 중요한 수단인 의상이 이에 함축된 의미들에 관한 재고 없이 청소년을 포함한 대중에게 미치는 효과가 가히 적다고 할 수 없으므로, 걸그룹을 둘러싼 전반적인 현상들을 살펴볼 만하다고 사료되었으며, 걸그룹 의상의 외형적 특성과 내재된 의미들을 정리할 필요성을 느끼게 되었다.

이에 본 연구는 현재 대중음악의 대세를 맡고 있는 걸그룹의 현상에 주목하여, 걸그룹에 관하여 전반적인 특성을 살피고, 걸그룹 의상의 외형적 특성을 정리하여 의상에 내적 특성을 고찰함을 목적으로 한다.

걸그룹 의상의 연구범위는, 연예기획사에 의해 기획되어 댄스 음악을 위주로 활동하는 걸그룹 중, 2007년 원더걸스 이후부터 현재까지 주목받으며 활동이 두드러진 2세대 걸그룹으로 제한하여 선정하였다.

연구방법은 이론적 고찰을 위주로 하고 시각자료를 제시하였으며 본 연구의 근거를 위한 이론적 기초는 문헌 등의 선행연구 자료와 대중문화와 음악에 관한 기사가 담긴 인터넷 뉴스와 인터넷 잡지를 주로 활용하였다. 시각자료의 선정은 2009년에서 2011년 9월 사이에 지상파 방송3사의 음악중심 프로그램인 MBC '쇼! 음악중심', SBS '인기가요', KBS '뮤직뱅크' 및 뮤직비디오에 등장한 의상을 먼저 살핀 후, 음악프로그램 선정 순위를 통해 대중적 호응이 높은 걸그룹을 위주로 선정하고, 다시 인터넷상의 '걸그룹'과 '걸그룹 의상' 관련 용어로 이슈가 된 검색어를 기준으로 하여 주목받은 의상을 캡쳐하여 사례로 살펴보았다.

본 연구는 최근의 대중문화 트렌드와 대중음악 의상에 관한 연구로, 트렌드를 의상디자인에 접목하여 기획할 때 디자인 개발에 따라 파생되는 결과 및 내재된 의미에 관하여 참고할 수 있는 자료로 활용될

것이라 사료된다.

2. 이론적 배경

2.1. 걸그룹의 정의

걸그룹은 노래와 댄스를 위주로 하는, 대중음악에 종사하는 다수의 젊은 여성으로 구성된 아이돌 그룹을 편의상 지칭하는 용어이다. 아이돌이란 주로 10대 청소년들의 열광적 인기를 끄는 젊은 가수를 지칭하는 용어로, 어원은 'idolum'이라는 라틴어로 원뜻은 '이미지, 형상'이다. 걸그룹은 실제 연령이 반드시 10대는 아니지만 10대의 이미지화된 형상을 재현하는 그룹이며 주로 댄스음악가수를 표방하고 있다(문강형준, 2010). 용어 '걸그룹'은 아직 사전에 정식으로 등재되지는 않고 있지만, 2000년대 후반 매스 미디어나 인터넷 등을 통해 확산된 단어로 세계적으로 사용되고 있다. 영미권에서도 여성만으로 구성된 댄스음악 가수 그룹들이 다수 존재했으며, 큰 영향력을 끼친 걸그룹으로 1990년대 후반의 영국의 스파이스 걸스(Spice girls)를 사례로 들 수 있다. 상업적, 비평적 성공을 거두며 걸 파워를 증명했고, 이들과 소녀 문화는 학계의 연구대상으로 등재되기도 하였다(최지선, 2009).

최지선(2009)에 의하면, 현재의 아이돌그룹 시스템에 의해 정착한 걸그룹을 걸그룹의 정의에 포함시키고 있다. 이러한 특징에 의해 등장한 1세대에 해당되는 걸그룹은 1990년대 이후 등장한 S.E.S., 핑클, 베이비복스(Babyvox), 디바(Diva) 등을 필두로 하여, 2000년대 초 샤크라(Chakra) 쥬얼리(Jewelry), 슈가(Sugar) 등을 들 수 있다.

1세대 걸그룹은 예능프로그램이나 드라마 등, 대중음악 이외의 다양한 방송 프로그램에 출연하였다. 음악적 특성에 있어서는 댄스음악이라는 공통점을 기초로 하면서, 연예 기획사의 전략에 따라 힙합(hip-hop), 알앤비(R&B, rhythm and blues) 발라드(ballard), 레게(reggae) 등의 음악적 차별화를 시도하였다. 1세대 걸그룹의 대표 이미지를 띄고 있는 핑클과 S.E.S.는 각각 4인조와 3인조로 구성되어 있었으며 각각 '친근한 옆집소녀'와 '요정'이미지의 콘셉트로 인기를 추인하는 역할을 하였다(차우진, 최지선, 2011).

2세대 걸그룹에는 2007년 <텔미>로 '걸그룹 열풍'을 일으킨 원더걸스 이후 등장한 걸그룹들을 포함시킬 수 있다. 2009년 소녀시대의 <지>와 2010년의 <오!(Oh!)>는 전국적으로 열풍을 일으켰으며(김성한, 2010), 각종 프로그램에서 패러디되었고, 원더걸스와 소녀시대의 성공과 함께 다양한 콘셉트 이미지의 걸그룹이 연속적으로 만들어졌다.

2011년 현재 걸그룹은 대중문화의 아이콘(icon)으로 각 음악방송의 순위의 선두에 서는 대중문화의 중요한 이슈가 되고 있다. 걸스데이(Girls Day), 걸스토리(G. Story), 달샤벳(Dal shabet), 라니아(RaNia), 레인보우(Rainbow), 미스에이(Miss A), 브라운아이드걸스(Brown Eyed Girls), 쇼콜라(ChoColat), 시크릿(Secret), 씨스타(SISTAR), 애프터스쿨(After School), 에이프릴키스(Aprilkiss), 에이핑크(A pink), 에프엑스(f(x)), 제이큐티(JQT), 지피베이직(GP Basic), 치치(Chi Chi), 카라(KARA), 투애니원(2Ne1), 티아라(T-ara), 포미닛(4minute), 햄(HAM) 등 다양한 그룹이 활동하고 있으며 또한 계속 기획되어 만들어지고 있는 상태이다.

2세대 걸그룹의 인구학적 구성을 살펴보면, 인원은 일반적으로 4명 이상의 그룹으로 구성되어 있다. 국적은 대부분 한국인 위주로 구성되어 있으나, 에프엑스의 '빅토리아'나 미스에이의 '페이'는 중국, 라니아의 '조이'는 태국 등 다국적 구성원들로 이뤄진 걸그룹이 등장하였으며, 쇼콜라와 같이 기획 초기단계에서부터 혼혈구성원들로 이뤄진 걸그룹도 존재하고 있다. 구성원의 연령이 2000년 이후 태생인 걸스토리나 1998년생인 제이니 등이 포함된 지피베이직과 같이 미성년자가 포함된 걸그룹부터, 1980년생인 애프터스쿨의 가희나 평균연령이 20대 후반인 2Ne1 등도 있지만, 걸그룹 구성원의 일반적인 연령대는 10대 후반에서 20대 초·중반으로 구성되어 있다.

2.2. 걸그룹[1]의 일반적 특성

2.2.1. 기획에 의한 생산품

걸그룹은 SM엔터테인먼트, JYP엔터테인먼트 및 YG엔터테인먼트의 3대 대형 엔터테인먼트 회사(연예기획사)를 포함한 기타 연예기획사의 스타시스템을 통해 기획되며, 구성원들은 철저하고 체계적인 교육을 필수로 받고 데뷔한다[2]. 연예기획사들은 음악기획, 제작, 에이전시를 겸하며, 걸그룹을 생산하기 위해 안무, 가창, 무대 퍼포먼스, 연기, 어학 등을 지도하는 인력과 프로듀서를 결합시키고, 홍보 계획, 팬덤을 조직하면서, 걸그룹들을 기획하고 생산해 내고 있다(이수안, 2010; 차우진, 최지선, 2011).

---

1) 이후로 사용되는 용어 걸그룹은 2세대 걸그룹을 의미한다.
2) 일반적으로 연습생 1인에 필요한 투자비용은 2,000-4,000만원으로 잡으며, 데뷔할 때까지의 기간을 5년으로 잡으면 한 명의 걸그룹 멤버가 데뷔하기까지 필요한 투자비는 최소 1억5,000만원 정도로 추정한다(홍동희, 2011). 소녀시대는 평균 9년의 연습기간을 보낸 것으로 알려져 있다.

이러한 걸그룹은 댄스가수라는 공통점에 각 그룹별 고유의 이미지와 음악적 특성에 대한 포지셔닝이 차별화적으로 기획되어 탄생된다. 즉 귀여운 소녀에서 거친 소녀(bad girl)까지 차별화된 소녀 이미지가 표방되며, 음악 장르에 있어서도 2Ne1은 힙합, 브라운 아이드걸스는 일렉트로니카(electronica), 카라는 통속 가요 등과 같이 장르별 차별화를 보이고 있다(차우진, 최지선, 2011).

한편 정해승(2010)은 SM엔터테인먼트의 아이돌 캐스팅과 트레이닝 시스템을 세계적인 제약업체나 IT기업의 연구개발과정에 비교하고 있으며 아이돌을 엔터테인먼트 산업의 무형자산으로 보고 있다. 이수안(2010)은 아이돌의 연예활동을 문화상품으로 상정해 놓고 있다. 이동연(2010)은 걸그룹의 인기가 상품가치가 있는 주가와 직결되어 있음을 지적한다. 이처럼 걸그룹은 기획된 포지셔닝에 따라 콘셉트 이미지가 차별적이고 경제적으로도 가치를 지닌 상품으로, 기획되어 생산되는 양상을 띠고 있다. 따라서 기획된 생산품인 걸그룹은 소비자의 소비 확대를 유도하기 위해, 확대된 범위의 팬덤계층이 기획의도에 포함되어 있으며(구가인, 2008, 김성윤, 2010), 활동 범위도 음악 이외의 영역으로 확대되는 추세이다.

2.2.2. 활동범위의 확대와 연예인화

예능프로그램이 한국 방송 환경에 강한 영향력을 발휘하면서 근래 2-3년간 걸그룹 구성원들도 예능프로그램 매체에 자주 노출되고 있고, 드라마나 광고방송의 출연빈도가 잦아지면서 걸그룹 구성원들이 가수라는 영역에서 벗어나 연예인화되는 특성이 두드러지는 추세이다(이수안, 2010; 차우진, 최지선, 2011). 또한 걸그룹들은 홍보대사로 공익사업에서도 두각을 나타내고 있다. 소녀시대는 2011년 '한국방문의 해' 홍보대사, 2008년 이후부터 '서울시자원봉사센터' 홍보대사로, 달샤벳은 2011년 '제15회 서울국제 만화애니메이션 페스티벌' 홍보대사, '금연' 홍보대사, 등으로, 시크릿은 2010년 '제8회 국제장애인기능올림픽대회' 홍보대사로, 티아라는 2011년 '서울본부세관' 홍보대사 등으로 활약하고 있다.

2.2.3. 청소년문화 지향성

걸그룹이 다양한 홍보대사에 임명되는 이유는 그들이 인기연예인이면서도 미래를 책임질 청소년의 이미지를 갖고 있기 때문이다. 즉 걸그룹이 표방하는 문화적 특수성은 청소년문화 지향적이다. '소녀(소녀시대)', 'girl(원더걸스, 걸스데이 등)'과 같이 명칭에서 청소년 지향적이라는 부분은 명시적이다. 한편 걸그룹의 데뷔연령이 낮아지는 특성은 걸그룹의 외형적 스타일에서도 청소년의 '젊고 건강한 신체'를 전략으로 나타내고 있다. 비록 걸그룹 팬덤 구성원의 연령층은 확대되는 추세이지만, 전반적인 걸그룹의 음악도 청소년문화를 지향하는 댄스 음악 위주의 반복적인 멜로디를 특성으로 하고 있다. 특히 아이돌 음악 위주로 진행되는 지상파 방송 3사의 주말 음악 프로그램인 MBC의 '쇼! 음악중심', SBS의 '인기가요', KBS의 '뮤직뱅크'는 기성세대를 겨냥한 KBS의 '가요무대'나 '7080 콘서트'와 청소년문화 지향적 특성을 기준으로 구분되고 있다.

2.2.4. 다양한 구성원의 팬덤문화

팬덤이란 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 좋아하는 사람들이나 그러한 현상을 의미한다. 전형적인 아이돌 그룹의 팬덤의 범위는 청소년층을 우선적으로 언급할 수 있다. 그러나 2007년 복고풍의 음악과 댄스와 의상으로 등장한 원더걸스 이후 걸그룹들의 팬의 범위는 당연히 청소년층을 포함하지만, 동시에 다양한 계층으로 확산되는 경향을 보이고 있다. 특히 중장년 남성들의 열광적인 팬덤 현상은 소덕후[3]나 '삼촌팬' 등의 신조어 등장과 함께 주목받고 있으며, 소시당[4]과 같은 공식 혹은 비공식 팬카페를 통하여, 일코[5]하는 모순적 행태를 보이면서 청소년층과는 구분되는 팬덤문화를 보이고 있다.

이처럼 다양한 세대로 확대된 팬덤문화 양상이 기획된 측면이 있음을 배제하지 않더라도, 30-40대가 주축이 된 삼촌팬들의 걸그룹 열풍은 특이한 문화적 현상으로 자리 잡고 분석과 연구의 대상이 되고 있다. 윤조원(2008), 이택광(2009), 문강형준(2010)은 신자유주의 시대의 경쟁 안에서 남성적 자아의 위기감에서 오는 소녀애적 성향, 혹은 흔들리는 위치에 있는 남성들의 보상심리의 퇴행 등으로 보고 있으며 김성윤(2010)은 소녀애적 욕망이 성애적(sexual) 관계가 아닌 것처럼 건전함을 위장하고 투사되는 방식이며 자기검열하는 맥락으로 보고 있다. 이러한 삼촌팬 현상을 이동연(2010)은 신자유주의 시대의 나약해진 남성들의 위치를 보여주는 것과 롤리타 콤플렉스로 보는 두 가지 견해로 정리하고 있다(김종목, 2010).

---

3) 소녀시대에 열광하는 팬들을 지칭하는 은어. 오덕후는 오타쿠(御宅, otaku, 한 분야에 열중하는 사람을 이르는 말)의 의미 (http://100.naver.com/100.nhn?docid=776785)

4) 소시당(http://dp.sosi.kr)은 소녀시대 팬들이 모여 활동하는 대표적인 삼촌팬 커뮤니티를 의미한다(김성윤, 2011).

5) 일코는 일반인 코스프레의 준말로 특정 연예인의 팬이지만 타인들 앞에서는 아닌 척하는 것을 의미하는 신조어이다 (http://krdic.naver.com/search.nhn?query=%EC%9D%BC%EC%BD%94&autoConvert=false).

2.2.5. 글로벌 특성

걸그룹의 구성원에 외국인을 포함시키는 것은 초기 기획 단계부터 한류를 겨냥한 기획이다. 또한 원더걸스의 미국 시장 진출이나 소녀시대, 카라의 일본 진출 등의 사례는 세계화를 위한 기획에 의한 것이다.

그러나 이러한 기획을 넘어 인터넷 UCC 동영상, 소셜 네트워크, 뉴미디어 등의 활용과 함께 K-pop의 세계시장의 파급효과가 극대화되어 한국 걸그룹은 아시아권이나 북미뿐만 아니라, 유럽 및 남미까지 이어지는 세계적 관심을 받기 시작하고 있다. 이처럼 자생적으로 세계인의 관심을 받은 사례로 추가 공연요청이 제기된 2011년 6월 파리에서 열린 SM타운 라이브 월드투어 인 파리(SM Town Live World Tour in Paris) 공연을 들 수 있다. 전 세계 유튜브(You Tube) 채널에서 한국 3대 기획사인 SM, YG, JYP엔터테인먼트 소속 가수들이 기록한 동영상 조회수는 7억건이 넘었으며(김기호, 2011), 뮤직비디오나 공연영상 등이 유튜브를 타고 전 세계 청소년들에게 자연스럽게 스며들며 팬덤을 형성했고, 걸그룹의 춤을 따라 추는 커버댄스(cover dance) 문화를 활용한 축제가 진행되기도 했다.

2.3. 걸그룹의 음악 및 안무의 특성

2.3.1. 반복적 후렴구

걸그룹의 음악에는 압축적이고 반복적인 후렴구를 가진 훅 송(hook song)이 사용되고 있다. 인상적인 반복 후렴구는 중독성이 강하고 언어 의미 그대로 잡아끄는 힘이 강해서 청취자의 귀를 사로잡는 역할을 하고 있으며 때로는 노래의 앞부분으로 도취되어지거나 끊임없이 반복된다. 소녀시대 <훗(Hoot)>의 'Shoot! Shoot! Shoot! 나는 훗! 훗! 훗!'이나, 티아라의 <보빕 보빕(Bo Peep Bo Peep)>의 'Bo Peep Bo Peep Bo Peep Ah Ah', 혹은 시크릿 <별빛달빛>의 '슈비두바 빠빠빠 슈비두바 빠빠빠 랄랄랄라라 라라리라', 에프엑스 <피노키오>의 '따랏따랏 땃따따' 등의 사례처럼, 대부분의 후렴구는 일반적으로 무의미하며 코러스로 되어있다. 특히 이러한 후렴구에 적합한 안무 또한 반복적인 특성을 함께 보이고 있다.

2.3.2. 청소년 이미지의 변형

기획초기 단계에서부터 차별화된 이미지 포지셔닝 전략에 따라, 가사를 통해 살펴본 이들의 음악적 특성도 귀여운 소녀 혹은 평범한 모범소녀의 이미지에서부터 거침없는 나쁜 소녀까지 여성 청소년의 범주 안에서 차별화되어 나타나고 있다.

가사의 사례로 살펴보면, 시크릿은 <별빛 달빛>에서 '장미꽃 한 송이와 고백을 받고 밤하늘의 별이 노래하는 기분을 가진' 귀여운 소녀임을 드러내고 있다. 또한 에프엑스는 <Nu 예삐오>에서 '기본 사랑 공식은 모르지만 가슴이 두근두근하고 구름 위를 둥둥 떠다니는 사랑'을 꿈꾸고 있다. 한편 소녀시대는 <소원을 말해 봐>에서 '소원을 말해 보라'고 제안하고 있으며, 카라는 <루팡(Lupin)>에서 '세상을 다 가져보라'고 하면서, 평범하거나 모범적인 소녀들이 사랑을 느끼게 되는 청소년의 풋풋한 감성을 표현하고 동시에 미래를 향한 청소년의 패기를 제안 있다. 반면에 2Ne1은 <내가 제일 잘나가>에서 '누가 봐도 죽여주는 자신은 앞만 보고 질주'하며, <Hate you>에서 '너 같은 남잔 이 세상에 깔렸다'고 외치면서 강하고 거침없는 소녀의 이미지를 어필하고 있다.

일반적인 경우의 한국 청소년이 미성년으로 학업과 보호자의 보호 안에 머무르는 점과 비교할 때, 음악의 특성 속 걸그룹의 청소년 이미지는 보호자의 보호를 넘어 거친 세상 속에서 독립적으로 행동하는 청소년의 모습으로, 현실적인 한국 청소년의 현주소를 왜곡하거나 일부분의 청소년에 한정되면서 현실을 변형하고 허상을 제공하고 있다(문강형준, 2010).

2.3.3. 성적 코드가 내포된 가사와 안무

위와 같이 걸그룹 음악이 표방하는 일반적인 이미지는 다양한 여성 청소년의 모습에 기초하고 있지만 현실적인 한국 청소년의 모습과는 거리가 있으며, 특히 그들이 추는 댄스의 안무는 특정 신체를 강조하는 성적 코드가 내포되어 있다. 이러한 성적 코드는 걸그룹의 이미지 포지셔닝에 따라 데뷔 초기부터 기획 전략으로 활용되거나, 대중에게 노출된 시간의 양에 따라 걸그룹의 진화 과정 중에 추가되어 이미지 전환 시도에 활용된다.

소녀시대 사례를 보면 섹시 코드로의 전환이 성공 비결이라고 평가받을 정도로, <소원을 말해 봐>에서 초미니 팬츠 차림에 '각선미 춤', '제기차기 춤' 등 선정적으로 허벅지를 강조한 안무의 댄스를 추었다. 시스타는 '봉 춤'으로, 카라의 경우는 <미스터>에서 멜빵바지를 입고 엉덩이를 흔드는 '엉덩이 춤' 혹은 '골반 춤'을 추며 선정성을 자극하고, 애프터스쿨이나 브라운아이드걸스도 엉덩이를 강조한 선정적인 안무로 성인무대의 클럽 쇼걸과 같은 이미지를 연상하게 하였다(이동연, 2010). 라니아는 자극적이고 유혹적인 안무와 의상으로 '섹시 걸'이라는 명칭을 얻으며 선정성을 대표적인 특성으로 기획단계에서부터 내세우고 있다. 가사에서도 '이유 없이 얼굴이 화끈거린다<Dr.

feel good>'이라고 하면서 섹시하게 유혹하는 이미지를 전달하고 있다.

레인보우는 '배꼽 춤'이 방송통신심의위원회의 '선정성 주의 권고'를 받아 안무를 수정하였으며, 햄은 <소 섹시(So sexy)>의 선정적인 가사와 '멱살 춤'이 문제가 되어 지상파 방송 심의불가 판정을 받기도 하였다(배병철, 2010). 이처럼 특정 신체 부위를 노출하거나 특정 행위를 연상하게 하는 성적 코드는 제지를 받을 정도로 논란의 중심(신성식, 2010)에 서면서 걸그룹 음악의 가사와 안무에서 상당부분 나타나고 있다.

2.3.4. 세계화

걸그룹의 세계화(globalization)와 관련된 특성은 음악에서도 나타나는 것으로 기획사와 음반제작사들은 앨범 제작단계부터 세계 진출을 겨냥해 전략을 세우며 외국 작곡가와 안무가들을 영입해서 만들기도 한다. 소녀시대의 <런 데빌 런(Run devil run)>은 미국 출신의 Busbee와 영국의 Alex James, 스웨덴 출신의 Kalle Engstrom이 함께 만들었고, 에프엑스의 <Nu 예삐오>도 Cutfather 등 외국 작곡가들의 합작품이다(김지아, 2011). 원더걸스의 <노바디(Nobody)>는 1950-60년대 모타운(Motown)[6]의 향수를 재현하고 미국진출의 성과를 거둔 것으로 평가받고 있다(차우진, 최지선, 2011). 세계적 음반프로듀서인 Will.I.Am은 2Ne1의 미국진출 음반작업을 한 것으로 알려지고 있다(박세미, 2011).

3. 걸그룹 의상에 나타난 특성

3.1. 걸그룹 의상에 나타난 외형적 특성

3.1.1. 활동성

걸그룹들은 하체를 가볍게 반복적으로 흔드는 안무에서부터 몸통과 사지를 다양하게 움직여야하는 안무와, [그림1]과 같이 곡예나 기계체조의 수준의 역동적인 안무를 소화해야한다. 따라서 걸그룹 의상에는 다양한 동작의 댄스가 허용되는 활동성 유지가 필수조건이다. 의상의 활동성은 구체적으로 실루엣을 포함한 형태와 소재를 통해 이뤄지고 있으며, 활동적인 이미지를 위해 패턴이 활용되고 있다. 따라서 상체나 몸통부분이 신체에 붙어 몸에 붙는 실루엣이 선호되며 사지의 형태가 드러나게 디자인되어 있다. 아이템으로는 짧은 미니스커트나 핫팬츠, [그림2]처럼 타이트하게 디자인된 원피스나 스키니 바지, 트레이닝복, 레깅스, 짧은 바디슈트 등을 사례로 들 수 있으며, 팔 부분이 민소매이거나 짧은 소매로 이뤄진 경우가 주목된다. 또한 활동성을 위하여 편성물과 같은 신축성이 좋은 소재들이 자주 쓰이며 활동적 이미지를 시각적으로 표현할 수 있는 과감한 문양의 프린트나 유머러스한 프린트 등을 이용하거나 액세서리로 반스타킹, 하이탑 슈즈 등을 활용한다. 또한 대부분의 걸그룹 의상은 예외 없이 활동성을 토대로 하고 있다.

[그림1] 미스에이 의상
자료출처:http://www.newdaily.co.kr/news/article.html?no=86109 **(검색일20100720)**

[그림2] 시스타 의상
자료출처:http://ens.vop.co.kr/A00000338996.htm
(검색일 20101122)

3.1.2. 통일성 및 유니폼의 활용

걸그룹들은 그룹 댄스가수라는 속성이 의상에 반영된다. 즉 다수의 인원이 한 무대에 서면서 활동적인 댄스를 추기 때문에 자칫 산만해질 수 있는 무대 퍼포먼스를 지양하고 그룹의 이미지를 명확하게 전달하기 위해 통일된 느낌의 의상이 활용된다. 특히 데뷔 초기나, 구성원의 숫자가 많거나, 걸그룹이 표방하는 이미지가 거침없는 소녀보다는 귀엽거나 여성적일 때, 통일성이 강조된 의상이 활용되고 있다.

통일성을 주는 의상은 첫째, 흰 t-셔츠에 색상만 차별화된 스키니 진이나 동일한 색상의 원피스와 같이 동종의 아이템을 사용하거나, 실루엣, 색상 등의 디자

6) 모타운(Motown Record Corporation): 미국 미시간주 디트로이트에 있는 미국 역사상 가장 영향력 있었던 흑인 소유 레코드 제작사(http://100.naver.com/100.nhn?docid=758012)

인 요소를 통일감이 있게 사용하는 방법이 활용되고 있다. 둘째, 부분적으로 디테일만 변화를 주고 전반적인 시각적 통일감을 주는 유니폼이나 유니폼을 변형한 의상이 사용되고 있다. 통일성을 강화하는 유니폼 의상의 범위에는 교복이미지나 치어걸을 연상시키는 스쿨 룩[그림3], 치어걸 패션, 군복이나 고적대 의상 이미지[그림15]의 연상시키는 밀리터리 룩, 마린 룩, 여성적이고 로맨틱한 원피스 스타일, 하녀 이미지의 일본풍의 롤리타 룩과 레이싱걸 룩 등을 포함시킬 수 있다. 또한 의상에 나타난 통일성은 브라운아이드걸스나 미스에이, 2Ne1 등을 제외하면 대부분의 걸그룹에서 보이는 특성이며 인원이 많아질수록 이러한 현상이 주목된다.

[그림3] 에이 핑크 의상
자료출처:http://bntnews.hankyung.com/apps/news?popup=0&nid=04&c1=04&c2=04&c3=00&nkey=2011042316280 13&mode=sub_view **(검색일 20110420)**

3.1.3. 관능성

걸그룹의 의상은 안무와 더불어 선정성논란을 일으켰으며, 가슴골, 배꼽, 속옷, 비치는 소재 등에 관하여 여러 차례에 걸쳐 다양한 방송심의를 받았다. 걸그룹이 그들의 포지셔닝에 따라 섹시한 이미지를 추구하면 필연적으로 관능성이 의상의 중요한 콘셉트로 작용한다. 그러나 섹시이미지를 지향하는 그룹이 아니었다 하더라도, 데뷔에서부터 시간이 지나가면서 새롭게 진화되어가는 모습을 매번 제시해야하는 대중문화의 특성 속에서 소녀에서 여성으로의 변신이 필요하게 되면서, 혹은 걸그룹의 팬덤층에 포함된 중장년층의 요구에 부합하기 위해서, 걸그룹의 의상 전략에서 관능성은 중요한 콘셉트로 작용한다.

걸그룹 의상의 관능성을 표현하기 위해서 첫째, 형태상에서 노출이 활용된 디자인으로 댄스 안무를 통하여 신체의 특정부위를 부각시키는 방법이 주목된다[그림4]. 초미니스커트나 핫팬츠로 속옷이 드러날 정도로 다리를 부각시키는 의상이 대표적이며, 목둘레선을 깊게 하여 가슴골을 강조하는 사례를 들 수 있다[7]. 또한 신체부위가 드러나도록 부분적인 절개를 넣거나, '배꼽 춤' 등과 같은 댄스동작을 통해 의복사이의 공간이 벌어지면서 배꼽과 같은 특정 신체를 스치듯 보이게 노출함으로써 관음증을 부추기면서 관능성을 표현하는 방법이다.

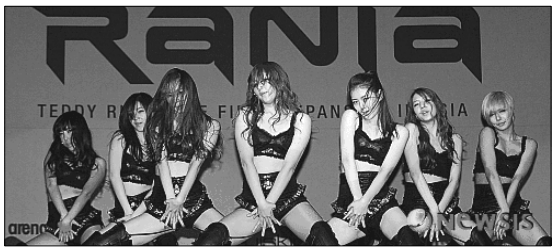
둘째, 관능성은 소재나 문양을 활용하여 표현되고 있다. 망사, 레이스 등의 씨쓰루(see-through) 소재를 이용하여 노출하거나, 검정 인조가죽이나 레오파드 무늬와 같은 야성적인 동물문양을 이용하여 야성적인 관능성을 부각시키는 방법[그림5]이 사용되기도 한다. 또한 라메(lamé)나 스팽글이 부착된 소재를 이용하여 신체의 볼륨감을 강조하여 관능적으로 표현한 방법 등을 주목할 수 있다.

셋째, 코디네이션을 이용하여 관능성을 나타내는 방법이 있으며 관능성을 부각시키는 코디네이션은 액세서리를 직접적으로 이용하는 방법과 특정의 효과를 이용하는 방법으로 구분해 볼 수 있다. 즉 페티쉬(fetish)한 가터벨트(garter belt), 체인, 킬힐이나 망사스타킹 등과 같이 관능성이 부각되는 액세서리 등을 사용하는 직접적인 방법과, 가터벨트와 같은 페티쉬 아이템을 연상하게 하는 착시현상(trompe l'œil)이나 짧은 상의로 속옷이 노출된 듯 보이는 착시현상을 활용하여 하체의 관능성을 강조하는 방법이 있다. [그림6] 의상은 가터벨트를 한 것처럼 착시현상을 일으키게 디자인된 레깅스이다. 또한 군복 아이템이나 중절모와 같은 매니쉬(mannish) 아이템을 짧은 미니팬츠와 코디네이션 하여 관능성을 표현하는 방법 등이 있다.

관능적 특성을 강화하는 의상의 범위에는 코르셋이나 가터벨트를 겉옷으로 활용한 란제리룩, 속옷이나 신체가 드러나도록 하는 씨쓰루 룩, 신체에 밀착되어 가슴, 엉덩이 등의 신체를 강조하거나 망사 스타킹 등으로 섹시함을 강조한 글래머 룩 등이 활용되며, 검정가죽소재의 의상과 스파이크 팔찌, 체인, 가죽워커 등의 액세서리로 연출하여 여전사 이미지를 강조하는 펑크 룩, 사이버 룩, 다리 및 하체가 강조되는 하의실종패션 등이 이용되어 연출되고 있다. 또한 레이싱걸의 의상이나 군복과 같은 유니폼도 신체의 특정 부위를 강조하도록 왜곡 및 변형되어 걸그룹 의상의 관능적 특성을 부각하는데 일조한다. 한편 관능성은 2Ne1과 같이 거친 소녀 이미지로 당당함을 외치는 걸그룹 의상이나 달샤벳과 같이 귀여운 소녀 이

7) 방송통신심의위원회의 경고로 가슴골이나 배꼽 노출, 핫팬츠 등에 관한 복장 단속 움직임(이경란, 2010)이 이뤄지기 전까지의 걸그룹 의상에서 보이는 관능적 표현에 관한 부분을 언급한 것임.

미지의 걸그룹 의상에서는 크게 부각되지 않고 있지만, 그 외 대부분의 걸그룹 의상 전략에 활용되고 있다. 관능성을 의상에 활용하는 대표적 그룹으로는 포미닛, 라니아, 시스타, 미스에이 등이 있다.



[그림4] 라니아 의상
자료출처http://ens.vop.co.kr/A00000381326.html (검색일 20110408)

[그림5] 미스에이 의상
자료출처 http://kr.news.yahoo.com/service/news/shellview.htm?articleid=2010083010152497508&linkid=4&newssetid=1352 **(검색일 20100830)**

[그림6] 애프터스쿨 블루 의상
자료출처:http://blog.naver.com/xfanta77?Redirect=Log&logNo=40134403256 **(검색일 20110810)**

3.1.4. 복고풍 및 향수의 자극

<노바디>에서부터 시작하여 그 후속곡인 <텔미>나 <2 Difference tears>의 사례에서 원더걸스는 향수를 자극하는 레트로(retrospective)한 의상으로 복고적인 스타일이 기획 의도에 포함됨을 전달하고 있다[그림7]. 그러나 이러한 복고이미지가 주 전략이 아닌 그룹에서도 복고풍의 의상은 수시로 활용되고 있다. 시크릿은 중장년층의 향수를 위해 복고풍을 반영하였음을 밝히고 있는데(추영준, 2011), 이처럼 복고적 경향이 여성아이돌 그룹에서 적극적으로 반영된다는 점은 삼촌팬덤과 무관하지 않다고 생각된다. 특히 2011년에는 걸그룹의 음악에 스윙(swing)이나 디스코(disco) 등 복고풍의 음악이 재해석되어 인기를 끌면서 의상에서도 향수를 자극하는 복고풍 스타일이 부각되었다.

걸그룹 의상에 나타난 복고적 경향은 시대적 향수가 직접적으로 느껴지는 아이템, 즉 60년대 기하학적 문양의 미니원피스, 칼라 깃이 넓은 상의, 70년대 플레어(flare)바지나 스커트, 60-70년대 교복, 원색 셔츠와 바지 등의 아이템이 활용되고 있다[그림8, 그림9]. 또한 색상에 있어서는 원색이 사용되거나 미스매치(mismatch)된 조합의 색상을 활용하며, 패턴에 있어서는 복고풍의 별, 꽃, 도트(dot), 기하학적인 문양 등이 사용되고 있다. 마지막으로 목에 메는 손수건이나 문양이 들어간 머리띠, 복고풍 선글라스 등과 같은 액세서리와, 빨간 립스틱이나 윗머리를 부풀리고 옆을 말아 올린 머리스타일 등과 같이 복고풍 헤어, 메이크업을 코디네이션하여 복고풍 스타일을 나타내고 있다.

복고풍의 스타일의 의상의 범위는 특히 80년대 이전의 향수를 느낄 수 있는 70년대 교복이나 고고클럽 패션, 디스코 룩, 60년대 미니멀 룩과 옵티컬 문양을 활용한 의상 등을 들 수 있고, 이러한 스타일을 적극적으로 활용한 걸그룹으로 원더걸스, 티아라, 달샤벳, 시크릿 등을 언급할 수 있다.

[그림7] 원더걸스 의상
자료출처:http://www.newsen.com/news_view.php?uid=**20081029**0913441002 **(검색일 20090126)**

[그림8] 달샤벳 의상
자료출처:http://n.newswave.kr/sub_read.html?uid=155604&section=sc11(**검색일 20110826)**

[그림9] 티아라 의상
자료출처:http://sportsworldi.segye.com/Articles/EntCulture/Article.asp?aid=20110822003701&subctg1=10&subctg2=00 (**검색일 20110826)**

3.1.5. 믹스 앤 매치

걸그룹 의상에 부각된 또 다른 특성으로 믹스 앤 매치(mix & match)를 들 수 있다. 의상의 믹스 앤 매치는 첫째 걸그룹의 개성과 정체성을 나타내는데 활용될 수 있는 전략적 요소이다. 이와 같은 사례로 2Ne1의 의상을 들 수 있다. 2Ne1은 힙합을 기본으로 하는 자유로운 스타일의 아이돌로서 타 걸그룹과 차별화되는 당당한 소녀의 이미지를 표방한다. 의상은 활동성이 강한 캐주얼하고 스포티브한 아이템에, 강열하거나 복잡한 문양이나 그래피티(graffiti)의 문양과, 이국적이거나 미래적인 액세서리 혹은 헤어스타일을 믹스 앤 매치하게 연출하고 있다.

둘째, 믹스 앤 매치는 섹시미를 어필해야하지만 동시에 소녀의 순수미를 갖추고 있어야 하는 모순된 부분을 해결하면서 걸그룹을 절대적으로 지지하는 삼촌팬을 포함한 남성 팬덤을 공략할 수 있는 전략이 되고 있다. 사례로는 티아라의 <보빕보빕>이나 미스에이의 <굿바이 베이비(Good bye baby)>를 대표적으로 들 수 있다. 티아라는 섹시한 의상에 커다란 동물 발모양의 장갑을 끼거나 고양이귀 머리띠 등으로, 섹시함과 동시에 귀여운 이미지를 미스매치하고 있다[그림10]. 미스에이는 가터벨트에 무전기를 달아서 의상 밖으로 코디네이션하거나, 코르셋과 비즈견장이 달린 씨쓰루 블라우스에 고양이귀 머리띠를 코디네이션하기도 한다.

걸그룹 의상에서 미스 앤 매치를 특히 부각시킬 수 있는 요소는 문양과 코디네이션 방법이다. 즉 옵티컬(optical)이나 기하학 문양, 애니메이션 문양, 강열한 그래피티의 힙합 문양으로 이뤄진 아이템과 어울리지 않을 이국적이거나 미래적인 아이템이나 액세서리 등이 함께 코디네이션 된다[그림11]. 또한 섹시한 의상에 귀여운 액세서리가 조합되어 연출되기도 하며, 조화가 맞지 않는 이질적인 이미지의 아이템 간의 코디네이션 등을 들 수 있다. 사례로는 펑크 이미지의 검정가죽 상의와 바지위에 황금색 스커트가 덧입히는 연출방식, 코믹 애니메이션 문양의 미니스커트와 모피와 찢어진 레깅스의 연출, 섹시한 코르셋에 귀여운 동물장갑 등을 들 수 있다.

이러한 코디네이션을 적극적으로 활용하는 그룹사례로는 2Ne1, 티아라, 미스에이 외에, 포미닛 등이 포함된다.

[그림10] 티아라 의상
자료출처:http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=001&aid=0004776902 (**검색일 20101201)**

[그림11] 2Ne1 의상
자료출처 http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=109&aid=0002253300 (**검색일 20110919)**

3.2. 걸그룹 의상에 나타난 내적 특성

걸그룹이 청소년을 위주로 구성된 그룹형 댄스가수라는 점은 걸그룹 의상의 외형에 활동성과 통일성의 특성으로 나타나고 있다. 또한 걸그룹의 전성시대 혹은 포화상태라 일컬을 정도로 수많은 걸그룹이 등장하면서 치열한 경쟁력이 요구되는 환경에서 살아남을 수 있는 전략으로 믹스 앤 매치가 활용되기도 하였다. 그러나 걸그룹이 청소년 문화를 표방하지만 실제라기보다는 모순되고 변형된 허상의 청소년 문화를 보이는 점과, 걸그룹을 소비하는 소비자층이 삼촌팬을 대표로 다양한 구성원으로 확대되는 특성을 지지하기 위하여, 걸그룹 의상에서는 관능성과 복고풍이 강조됨을 알 수 있었다. 이러한 걸그룹 의상의 외형적 특성을 통해 부각되는 내적 특성을 살펴보면, 새로운 이미지 제시가 필수 조건인 걸그룹의 변신을 돕고, 걸그룹의 이중적 정체성을 동시에 보여주며, 걸그룹을 소비하는 대중에게 판타지를 제공해야 하는 것으로 정리된다.

3.2.1. 변신

걸그룹 의상은 걸그룹의 이미지를 새롭게 하고 변신을 돕는 내적 특성으로 작용하고 있다.

현대 한국 대중음악 산업에서 아이돌 팝이 차지하는 비중은 절대적이어서 양적이나 질적으로 증가일로의 추세에 있기 때문에 새로운 신곡을 내고 앨범을 발표할 때나, 강력하고 새로운 걸그룹이 등장할 때, 혹은 타 걸그룹과의 경쟁에서 우위를 차지하지 못할 때, 기존의 이미지를 재검토하고 변신을 시도한다. 특히 소녀의 순수한 이미지를 내세우고 데뷔한 걸그룹들은 대중에게 노출되는 시간이 많아지면, 데뷔 초기의 콘셉트 이미지를 간직하면서도 시간의 변화와 함께 이미지를 재정비하고 새롭게 제시해야만 하는 딜레마(dilemma)에 부딪힌다. 의상은 타 걸그룹과의 경쟁력을 강화하는데 도움이 되는 걸그룹의 변신을 가능하게 하며, 또한 기획 초기단계에 설정되었던 그룹의 음악 콘셉트를 유지하면서도 새로운 이미지로의 진화에 필요한 변신을 가능하게 하는 중요한 내적 특성이다.

의상을 통한 대표적인 변신은 소녀의 순수하거나, 혹은 귀엽고 발랄한 이미지에서 성숙한 여성의 관능적 이미지로의 변신을 들 수 있다. 소녀시대는 데뷔 초 귀여운 소녀 이미지였지만 관능적이며 성숙한 여성 이미지로의 변신을 보여준 대표적인 사례이다. 즉 2009년 <지>에서는 형형색색의 스키니 바지나 흰 셔츠에 진바지를 의상으로 취하고 발랄한 이미지를 보이지만[그림12], 2010년 <소원을 말해 봐>에서는 섹시함을 추가한 밀리터리 룩으로[그림13], 2011년 <런 데빌 런>에서는 섹시한 본드걸이나 여전사 의상으로 섹시한 여성 이미지로 변신을 시도하다가, 2011년 중반 <미스터 택시(Mr. taxi)>에서는 여성적이면서 하체라인을 그대로 드러낸 검정 의상을 취함으로써[그림14], 성숙한 여성 이미지를 전면에 내세우고 변신한 모습을 볼 수 있다. 카라의 사례도 2009년 <미스터>에서는 엉덩이를 강조하긴 하지만 멜빵바지로 발랄하고 귀여운 이미지를 보이지만, 2011년 정규앨범 3집 <스텝(Step)>에 이르면 신체 전신의 윤곽이 자극적으로 드러나는 홀로그램 의상의 관능적인 여성 이미지로의 변신을 꾀하고 있다.

[그림12] 소녀시대 의상
자료출처http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=073&aid=0001987151 **(검색일 200900405)**

[그림13] 소녀시대 의상
자료출처 http://news.donga.com/3/all/20100128/25751184/1 (검색일 20100128)

[그림14] 소녀시대 의상
자료출처 http://www.asiatoday.co.kr/news/view.asp?seq=481328 **(검색일 20110519)**

3.2.2. 이중성

걸그룹은 그들의 기획 콘셉트에 따른 음악 및 댄스 안무에서 '미성숙 소녀와 여성', '연약하거나 귀여

운 소녀와 거침없거나 강한 소녀'와 같이 모순적이거나 이중적인 특성을 동시에 보이고 있다.

걸그룹 의상은 걸그룹에 내재된 모순된 이중성을 지지하는 내적 특성으로 작용하고 있다. 의상은 순수한 이미지와 관능적인 이미지, 로맨틱 이미지와 펑크 이미지, 여성적인 이미지와 전사적인 이미지를 동시에 제안하거나, 통일감과 강한 개성의 믹스 앤 매치가 함께 공존하는 이중적인 특성을 내포하고 있다.

특히 의상은 [그림10]과 같이 그 자체로도 모순된 이미지를 전달할 수 있게 디자인되거나, 착시현상을 이용하여 연출되어 이중적으로 작용하며, 안무를 통한 동작과 함께 더욱 복합적으로 작용한다. 페티쉬한 가터벨트와 귀여운 고양이 머리띠를 연출하여 귀여운 소녀 이미지와 동시에 관능적인 여성 이미지의 이중성을 제안하는 방법 등을 사례로 들 수 있다. 고적대 유니폼이나 치어리더 룩과 같은 유니폼은, 교묘하게 디자인된 형태를 통해 특정 신체 부위를 부각시키는 안무를 지지하면서 클럽 쇼걸 이미지까지 연상시키는 작용을 하며 걸그룹의 정체성을 고적대 소녀와 동시에 클럽의 쇼걸로 이중적으로 제안하고 있다. [그림15]의 사례를 보면 애프터스쿨의 <뱅>은 Alex Gaudino의 <Destination calabria>의 뮤직비디오[그림16]보다 관능성의 수위에 있어서는 절대적으로 낮지만 성적 암시를 내포하면서 애프터스쿨의 이중적 정체성을 드러내고 있다.

또한 의상은 '귀여운 소녀의 얼굴'에 '글래머러스한 몸'의 조합을 강조하고 '건강한 허벅지'와 '섹시한 가슴'을 드러내는데 일조하면서, 동일인의 신체 내에서 부위별로 이미지를 이중적으로 분절화 시키는 작용을 한다. 나아가 의상을 통해 제안되는 걸그룹의 이중성은 삼촌팬덤의 '소녀를 향한 욕망'과 '건전함으로 위장한 자기검열' 속의 모순적이고 이율배반적인 이중성을 내포하고 있다.

[그림15] 애프터스쿨 의상
자료출처 http://music.naver.com/video/popupPlayer.nhn?videoId=17953 (**검색일 200100405)**

[그림16] Alex Gaudino의 뮤직비디오
자료출처:http://blog.naver.com/kcc3082?Redirect=Log&logNo=150101752838&jumpingVid=84E3346E8DA59A45B9B964038139B1DA06D8 (**검색일 20110812)**

3.2.3. 판타지

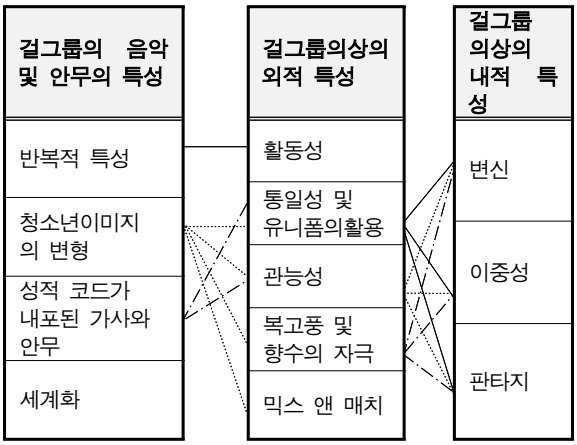
외형적으로 보이는 걸그룹 의상 사례에서 의상은 직접적이거나 간접적인 신체노출을 유도하고, 안무로 인한 특정 신체 부위를 선정적으로 부각시키는데 활용되었다. 씨쓰루 소재나 짧은 스커트, 부분적으로 뚫린 구멍 등을 통해 관음증을 유발하고, 선정적인 댄스를 출 때 적극적으로 특정 신체 부위가 강조되거나 노출되는 듯한 착시현상을 일으키며, 가터벨트 등의 페티쉬 아이템이 활용되어 허벅지, 종아리, 배꼽, 복부, 엉덩이, 가슴골 등 특정 신체 부위를 강조하면서 관능성을 부각시키고 있다.

이러한 걸그룹 의상을 통해 강조되는 관능적 특성은 성숙한 여성이 제안하는 관능성이 아니라 소녀 이미지의 여성들이 제안하는 관능성으로 롤리타신드롬 논란과 함께 기성세대 남성들에게 판타지를 제공하고 있다. 롤리타신드롬은 미성숙한 소녀들에 대해 정서적 동경이나 성적집착을 가지는 현상을 의미하며, 문화·예술뿐만 아니라 패션에도 큰 영향을 끼치고 있는 코드이다. 걸그룹은 소녀다운 얼굴에 성적 코드가 내포된 댄스 안무를 의상을 통해 강조하면서 이중적이고 모순적인 이미지를 동시에 보이거나, 앨범이 나올 때마다 새롭게 재정비된 의상을 통해 이미지 변신을 시도하면서 판타지를 유발한다.

본 연구자가 이중성을 설명하는 사례로 [그림15], [그림16]을 들었는데, 만일 애프터스쿨 <뱅>의 뮤직비디오에서 <Destination calabria>의 사례처럼 성적 의미가 직설적으로 드러났다면, 이중적 심리를 갖고 있는 한국 삼촌팬들로부터 열광적인 호응을 받았을까에 대한 의문을 가지게 된다. 그룹 라니아가 소녀의 이미지를 대부분 제거한 상태로 섹시한 이미지를 적극적으로 표방하였지만 티아라나 카라와 같이 관능성의 수위를 조절한 그룹에 비해 그 인기호응도가 떨어졌던 점을 비교사례로 들고자 한다.

마지막으로 걸그룹의 기획 포지셔닝에 따른 변형된 청소년의 이미지는 현실 소녀 이미지의 허상이기도 하다(문강형준, 2010). 이러한 허상을 돕고 착시현상을 일으키는 걸그룹 의상은 삼촌팬들에게 만이 아니라 청소년들에게도 판타지가 될 수 있다. 또한 걸그룹과 그 의상에 내포된 의미는 현재 우리사회의 중요한 트렌드 중 하나인 '젊은 신체'와 '몸가꾸기' 담론을 심화시키며 '젊은 몸 이미지'에 관한 판타지를 허용하는 결과를 유발하고 있다고 사료된다.

이상의 사례를 통하여 고찰한 걸그룹의 특성과 의상 특성과의 관계는 [표1]과 같이 정리될 수 있었다.



[표1] 걸그룹의 특성과 걸그룹 의상 특성의 관계

4. 결론

본고는 최근 한국 가요계의 흐름을 주도하고 있으며 대중음악계의 이슈로 떠오르고 있는 제 2세대 한국 걸그룹의 일반적인 특성을 살피고 걸그룹 의상의 외형적 특성을 분석하여, 의상에 내재된 의미를 고찰하였다.

걸그룹의 활동범위는 각종 연예프로그램에서부터 홍보대사에 이르기까지 대중음악의 범위를 넘어서 대중문화 소비의 중심에 이르고 있다. 이러한 걸그룹은 엔터테인먼트사의 기획 시스템에 의해 생산되어지며, 경제적 가치를 지닌 자산으로 평가받는다. 또한 걸그룹은 청소년의 이미지를 기초로 하면서 각 걸그룹의 차별화된 이미지 포지셔닝에 따라 순수한 소녀 이미지에서부터 여성 이미지까지 복합적인 양상을 보이고 있다. 다양하게 구성된 팬덤에 의해 소비되며 삼촌팬덤으로 명명된 중장년 남성층의 지지를 받고 있다. 걸그룹의 기획에 의한 이미지와 이들의 지지층인 삼촌팬덤은 걸그룹의 음악, 댄스, 의상에서 청소년 이미지의 변형을 가져오며, 음악 가사나 댄스 안무에 내포된 성적 코드와 조우하면서 걸그룹의 의상에 영향을 미치는 요인이 되고 있다.

걸그룹이 본질적으로 갖고 있는 그룹형 댄스 가수라는 특성은, 걸그룹 의상의 기본적인 외형적 특성으로 댄스에 적합한 활동성과 통합된 그룹 이미지의 통일성으로 요약되고 있었다. 특히 다수의 구성원으로 이뤄진 걸그룹의 통일된 이미지를 위해서 다양한 종류의 유니폼이 활용되고 있었다. 그러나 통일된 이미지의 대표적 의상인 유니폼은 댄스 안무를 관능적으로 지지할 수 있도록 다양한 디자인 변형을 일으키고 다양한 연출 방법이 활용되고 있었다. 또한 2Ne1의 사례에서와 같이 걸그룹이 표방하는 음악적 특성과 콘셉트 이미지에 따라서 의상에 믹스 앤 매치 특성이 나타나기도 하였다. 한편 걸그룹의 차별화된 이미지 포지셔닝과 중장년층으로 확장된 삼촌팬의 영향은 걸그룹 의상의 외형적 특성에 향수를 자극하는 복고풍과 무관하지 않게 작용하였으며 관능성을 강조하고 있었다. 특히 여성하체가 강조되는 패션트렌드가 반영된 점도 무시할 수 없지만, 전반적으로 허벅지와 롱다리 등 신체의 하체부위가 주목받고 의상에서도 하체의 관능성이 강조된 점이 주목되었다.

걸그룹 의상의 외형적 특성을 통해 살펴본 내적 특성은 변신, 이중성, 판타지로 정리되었다. 걸그룹 의상은 걸그룹의 정체성을 드러내고 걸그룹 음악과 댄스 안무를 지지하는 요소로 작용하지만, 거꾸로 전략적으로 적절하게 기획된 의상 선택은 걸그룹의 이미지를 소비자인 대중에게 명확하게 각인시키고 음악 및 댄스를 완성시키는 결정적인 단서이며, 걸그룹 정체성에 영향을 주고 있다. 따라서 의상은 걸그룹의 새로운 이미지의 변신을 돕는 중요한 내적 특성이 되고 있었다. 또한 걸그룹 의상은 걸그룹에게 요구되고 있는 모순적이면서도 복합적인 이중성을 지지하는 내적 특성이 되고 있었다. 마지막으로 걸그룹의 의상은 소비자인 걸그룹의 팬덤이 걸그룹을 통해 실현하기를 원하는 허상을 현실인 듯 착각하게 하며 판타지를 유발하는 내적 특성이 되고 있었다.

걸그룹들은 최근 한국 대중음악분야에서 시장가능성이 높기 때문에 연이어서 새로운 걸그룹이 탄생하고 있다. 이처럼 다양한 걸그룹들이 탄생하고 활동하고 있지만 각 시기의 뉴스 검색어나 음악프로그램에서 상위를 차지하는 활발한 활동을 하는 인기 걸그룹들은 제한적이었으며, 인기도가 높은 걸그룹일수록 의상이 이슈가 되었기 때문에 분석 사례로 제시한 의상사진에서 특정 걸그룹이 중복됨을 알 수 있었다. 이를 통해 의상이 걸그룹의 인기도에 크게 작용하는 것으로 추정할 수 있었다.

본 연구는 대중음악에서 주목받고 있는 걸그룹의 사회·문화적 함의을 이해하고자 할 때 의상이 차지하

는 비중이 크고, 동시에 의상의 외형적 결과와 그 안의 내재된 특성이 이러한 사회·문화적 영향 안에서 이뤄진 것이므로, 이러한 두 관계를 이해하는 데에 의의를 두고 고찰되었다. 이러한 고찰을 통해 트렌드를 의상디자인에 접목하여 기획할 때 참고할 자료로 유용할 것이라 생각되며, 또한 디자인 개발에 따라 파생되는 결과 및 내재된 의미에 관한 사례로 활용될 것이라 사료된다. 연구의 제한점으로, 2세대 걸그룹에 관한 학술적 연구가 초기 단계에 머무르고 있어 충분한 선행연구 자료를 제시하지 못한 부분과, 지면의 한계로 다양한 사례의 사진을 제시하지 못한 점과 특정인기 그룹의 사진이 중복되는 점을 들 수 있다. 후속연구로 여성 아이돌 그룹과 남성 아이돌 그룹의 의상에 나타나는 특성을 비교하고 이를 통해 강조되는 인체의 의미에 대해 제안하고자 한다.

참고문헌

- 김성윤.(2011). '삼촌팬'의 탄생-30대 남성팬덤의 불/가능성에 관하여, '아이돌-H.O.T에서 소녀시대까지, 아이돌문화보고서', 238-269.
- 문강형준.(2010). 우상의 황혼: 한국사회에서 아이돌은 어떻게 소비되는가?, '시민과 세계', 17, 281-296.
- 윤조원.(2008). "원더걸스"와 롤리타 신드롬, '영미문학연구회', 24, 203-218.
- 이수안.(2010). 대중문화 연예상품에서 문화적·사회적 자본의 동원 메커니즘: 아이돌 스타의 경우를 중심으로, '사회과학연구', 18, 206-385.
- 차우진, 최지선.(2011). 한국아이돌그룹의 역사와 계보 1996-2010, '아이돌-H.O.T에서 소녀시대까지, '아이돌문화보고서', 112-158.
- 구가인.(2008). 삼촌팬들 '소녀시대가 내 맘 훔쳐갔다', http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=037&aid=0000005353
- 김기호.(2011). [KOREA REPORT] '세계를 휩쓸 트렌드' K-pop 열풍의 비결, http://sbscnbc.sbs.co.kr/read.jsp?pmArticleId=10000191973
- 김성윤.(2010). 아이돌 팬덤의 진화, 삼촌 팬덤의 문화정치, http://imnews.imbc.com/fullmovie/fullmovie05/child/2634151_6631.html
- 김성한.(2010). 걸그룹 전성시대, 끊임없는 업그레이드 '신드롬은 계속된다', http://news.hankooki.com/lpage/culture/201002/h2010022006321711178O.htm
- 김종목.(2010). '삼촌팬' 위장한 이성애적 욕망, http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201007131750595&code=960801
- 김지아.(2011). 고급 예술 지향 佛서 '엔터테인먼트' K-팝 대중에 신선한 충격, http://economy.hankooki.com/lpage/entv/201106/e2011061218193694228/50.htm
- 박세미.(2011). 세계적 프로듀서 윌.아이.엠 내한… 2Ne1 음반 작업 돕는다, http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2011/05/03/2011050300933.html
- 배병철.(2010). 멱살춤' 햄, 선정성 이유 방송불가… 타그룹과 차별논란, http://news.sportsseoul.com/read/entertain/881460.htm
- 신성식.(2010.). 걸그룹 신체 특정부위 노출 프로그램…내년부터 밤 10시 이전엔 방송 못 한다- 청소년 연예인 성 보호 대책, http://article.joinsmsn.com/news/article/article.asp?total_id=4636665cloc=olink|article|default
- 이경란.(2010). 방송사, 걸그룹 가슴골 노출 안 돼, http://kr.news.yahoo.com/service/news/shellview.htm?articleid=2010083010152497508&linkid=4&newssetid=1352)
- 이동연(2010). 소녀시대가 춤추면 SM 주가도 덩실덩실, http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/27583.html
- 이동연.(2010). 섹시와 큐트 사이, 무엇을 잃었나, http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/26685.html
- 이택광.(2009), 소녀시대와 아이비 세상읽기 by이택광, http://wallflower.egloos.com/1973670
- 정해승.(2010). MBA Case Study, 'SM엔터테인먼트 사태'와 한국 연예산업, http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&냥1=103&oid=262&aid=0000003410
- 최지선.(2009). 한국의 걸그룹은 어떻게 변화해 왔나 [연재기획(6)] 여성 대중음악 뮤지션을 말한다, http://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=24756
- 추영준.(2011). 신세대 4인조 걸그룹 '시크릿'…7080세대 감성자극 '유혹', http://www.segye.com/Articles/SPN/ENTERTAINMENTS/Article.asp?aid=20110608004088&subctg1=&subctg2=
- 홍동희.(2011). 신년기획 '스마트 아이돌'이 이끄는 신한류 ② 아이돌의 경제학 - 20억 들여 키운 소녀시대'1조+α'빅히트…MLB안부럽다, http://biz.herald.com/common/Detail.jsp?newsMLId=20110114000128
- 네이버 백과사전 http://100.naver.com/
- 네이버 국어사전 http://krdic.naver.com/