



오노메 에케

# 퓨처 패션 워크

퓨처 패션 워크는 일시적으로 열리는 행사다. 이것은 단순히 옷차림과 관련한 경험을 향상시키는 것 이상의 더 큰 목적에 집중하도록 (물론 옷차림과 관련한 경험 역시 중요하며 우리의 대의에 도움이 되기는 하지만) 설계된 지적 사유 장치다.

\*\*\*

당신은 단호한 걸음으로 컴컴한 갤러리를 헤매는 자신을 발견하게 되고, 초대를 받기는 했지만 언제 어떻게 받았는지는 기억하지 못하지만 어쨌든 거기에 가 있다. 어떻게 된 영문인지는 모르겠지만 이게 패션쇼이긴 한 걸까? 패션이 당신의 취향이 아니거나, 취향은 맞지만 소비자/브랜드 히스테리 측면에서는 아니거나... 아무튼 당신이 왜 여기에 있는지는 의문이다. 어쨌든, 그래서 패션쇼가 어디에서 열린다는 걸까?

컴컴한 방 한가운데서 당신과 다른 여러 사람은 빛을 내면서 떠다니는 큐브, 그러니까 색을 입힌 대형 루빅스 큐브가 얼룩덜룩 광선을 뿜고 벽에는 패턴으로 이뤄진 표면이 비치는 것을 본다. 이건 QR코드일까 아니면 디자이너의 지문/생체 서명을 확대한 것일까? 예상치 못한 예측불허의 광경에 당신은 한동안 넋을 잃고 빠져들게 된다. 그곳을 나갈 때는 언제 들어왔는지, 왜 들어왔는지 기억을 하지 못한다.

일주일 후(또는 몇 주에 걸쳐서), 그 경험은 희미해진 꿈의 절벽과 같이 희미하게 떠오르지만 손이 닿지 않는 곳으로 떠오른다. 당신이 데자뷰를 유발하는 문단을 우연히 발견한 순간은 이런 식이었다.

이 컬렉션은 다카르에서 지부티까지 운행하는 팬 아프리카 익스프레스(PAX) 열차 노선인 사헬 스타의 우아하고 신비로운 승무원에게 경의를 표합니다. 이 열차의 승무원은 그 기원이 명확하지 않은



“레 옴브레”라는 별칭으로 불리는데, 이는 “사헬 스타의 어두운 보석”이라는 뜻의 “레 비쥬 솜브레 드 레투알 뒤 사헬”에서 유래했거나 “그림자”라는 뜻의 ‘레 옴브레’에서 유래한 것입니다. 두 명칭 모두 매력과 모호함을 동시에 표현할 수 있는 적절한 이름이지요. 예를 들어, 사헬 스타의 승무원이 안드로이드라는 소문이 계속되는 이유는 아마도 그들이 나이를 먹지 않는 것처럼 보이고 다소 중성적이기 때문일 것입니다. 한편, 전설에 따르면 눈썹 사이 공간 바로 위에 박힌 ‘나가’ 보석의 색이 짙어지는 것을 통해 나이와 계급, 경력을 가늠할 수 있다고 합니다. ‘레 비쥬 솜브레’는 고급스러운 미드나잇 블루 컬러의 젤라바를 입고, 절제된 우아함에서 전사와 같은 실행에 이르기까지 필요에 따라 자유롭게 움직입니다. PAX 노선 가운데 가장 인기 있는 노선은 아니지만 (가장 인기 있는 노선은 라고스에서 출발, 콩고로 내려가 몸바사에서 종착하는 적도 노선인 사바나 로얄입니다), 사헬 스타는 사헬 회랑의 신비로운 사막 풍경을 꿈처럼 횡단하고 이따금 무성한 오아시스 정거장이 있어 가장 로맨틱하고 비밀스러운 노선입니다.

글을 읽는 동안, 당신은 깜짝 놀라고 싶은 충동을 침착하게 억눌러 스스로를 놀라게 한다. 단어가 불꽃으로 변하면, 당신은 꿈에서 깨어나는 게 아니라 꿈속에서 깨어난다. 축하를 전한다. 자각몽을 위한 첫 단계로, 퓨처 패션 위크라는 퍼즐 상자의 바깥 층을 열어냈다. 이제 내 말에 주목하겠는가? 그렇다면, 당신의 질문에 답을 하도록 하겠다.

*퓨처 패션 위크는 대체 무엇인가?*

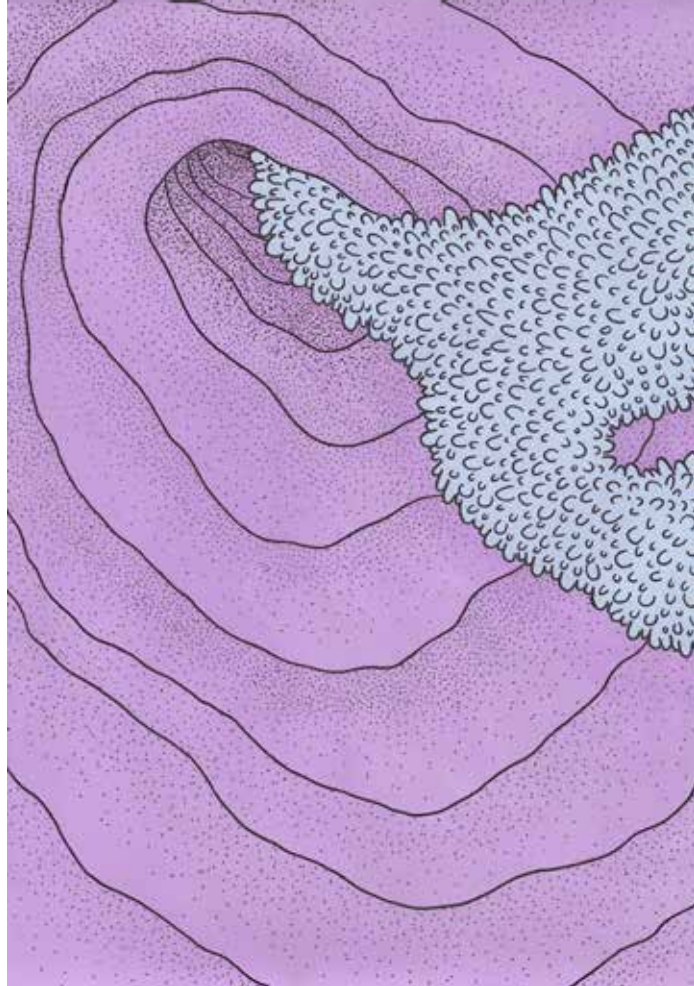
이것은 하나의 일시적인 행사이다. 이는 단순히 옷차림과 관련한 경험을 향상시키는 것 이상의 더 큰 목적에 집중하도록 (물론 옷차림과 관련한 경험 역시 중요하며 우리의 대의에 도움이 되기는 하지만) 설계된 지적 사유 장치다.

*그 원인은 무엇인가?*

우리는 미래를 새겨 넣기 위해 당신의 주의를 사로잡았다. 그러니까, 당신의 미래에 관한 것이다. 천체가 그러하듯 우리도 전송에 지연이 있다. 행사가 일어나기 수십 년, 어쩌면 수백 년 혹은 수천 년 전에 이 메시지를 받게 된다. (우리가 살고 있는 세기가 몇 세기인지는 묻지 말라. 계산이 복잡해지니까.) 반면, 모든 것은 바로 지금 일어나고 있다. 우리는 현재



를 우리의 현재를 위한 기억의 기반을 만들기 위해 이를 과거로 전송한다.  
 갤러리에서 본 큐브는 우리가 만들고자 하는 세상을 빛으로 압축한 것이다.  
 빛으로 만든 암호는 신경의 말단에 각인되어 섬광과 뇌파를 유발한다.  
 한마디로 당신은 우리의 현실을 위한 발전기가 된다.



이 이야기는 악의적이지 않더라도 의문스럽게 들릴 수 있다.

우리는 협업을 희망하며, 이를 통해 당신도 이 기술을 습득하고 스스로의 과거를 전송하는 데 사용할 수 있기를 기대한다. 그렇게 하여 타임라인을 수정하는 숙련자의 계보에 합류하게 되는 것이다. “의문스러운” 부분에 관해서 말하자면, 이 대화가 이뤄지기까지 수많은 시도가 있었다는 걸 깨달아야 한다. 모든 사람이 이 단계에 도달하는 것은 아니다.

전에도 이런 일을 여러 차례 진행했다는 것인가?

그렇다. 여러 번에 걸쳐 진행했다. 모든 사람에게 노력을 하지만, 이 가운데 초대에 응하는 이는 극히 일부에 불과하며, 큐브 다음 단계로



나아가는 사람은 극소수에 불과하다. 이 작업에는 극도의 섬세함이 필요하며, 관객이 꿈이라는 구조에서 벗어나지 않고 꿈 안에서 깨어날 수 있는 감성을 획득하도록 시간을 들여야 한다.

직관적으로는 알겠지만, 대체 어떻게 빛나는 큐브를 과거로 보내는지 설명해줄 수 있을까? 큐브는 어떻게 작동하나?

큐브를 “꿈의 시간”이라고 부를 수 있을 텐데, 어쩌면 더 정확하게는 우리 모두가 동일한 양자 연속체 안에 살고 있고, 우리 가운데 몇몇이 이를 조작하는 법을 알게 되었다는 것일지 모른다. 당신이 사는 시간에서는 쿠튀르 하우스가 장인과 재봉사, 자수 공예 장인인 “레 브띠 망”으로 이뤄진 팀을 고용해 특별한 쿠튀르 경험을 선사한다. 우리가 전송하는 시공간에서는 명상가와 꿈 공무원들이 그런 어려운 일을 한다. 절묘한 꿈의 공간을 만들어 과거에 흐르는 정신의 흐름에 삽입하는 것이다.

인류 문명이 어느 시점에 이르자 우리는 더 이상 각종 기기가 필요하지 않다는 것을, 외려 양자 차원이 열리기 시작하면서 이를 흡수하고 경험할 수 있는 집중력을 기르는 것이 필수적이라는 사실을 깨달았다. 주의집중력만이 단 하나의 실제적인 화폐라 할 수 있다.

연속체는 무한한 가능성의 양자 영역으로 존재하며, 두세 명의 목격자의 시선 아래에서만 소립자 단위의 사건으로 붕괴된다. 성경에서도 이것이 타임라인을 굳히는 수단으로 쓰이는 것을 볼 수 있는데, 천사 두세명을 중요한 노드 지점에 관찰자로 파견해 새로운 사건이 탄생할 수 있게 하는 것이다. 이와 비슷하게 인류학자가 멀리 떨어진 과거의 문화를, 즉 그들만의 꿈 안에서 양자적으로 깨어나 평화롭게 존재하다 서구의 시선이 덮쳐 멸종위기에 처한 문화를 “발견”하는 현상이 있다.

아프리카 대륙에 평화와 안정을 가져다주고 국가의 필요에 변화를 일으킨 PAX는 그 자체로 미래에서 우리에게 선물로 안겨진 유물이다. 우리는 그것이 어떻게 탄생하게 되었는지를 둘러싼 수많은 이야기, 일화, 역사적 기록을 보유하고 있다. 그러나 솔직히 말하자면 그런 기억과 역사적 기록이 심어진 것임은 인정할 수도 있다. 이를 보여주는 사례도 있다. 우리는 PAX가 어떤 기술로 움직이는지 제대로 알지 못한다. 그저 각 노선이 통과하는 다양한 지형에 내재된 에너지로 운행된다고 전제하며, 따라서 모든 노선은 명확하게 다른 속도와 성격으로 운행된다. 예를 들어, 6주 동안 카이로에서 케이프타운까지



이어지는 가장 긴 루트인 아프리카 오디세이는 그레이트 리프트 밸리나 적도선과 같은 특정 지형의 노드를 통과할 때 신비한 정신적-기계적 변화를 경험한다. 승객들은 오디세이호의 과묵한 승무원들의 안내에 따라 그레이트 리프트 밸리 중심부에 자리한 깊은 지질학적 압력을 견뎌내야 하는데, 이 압력이 너무 심한 탓에 끝까지 살아남은 승객들은 더 이상 이전의 육신에 담긴 자아와 닮지 않을 정도로 내면이 변한다고 한다. 이들은 집으로 돌아가는 여정조차 시작하지 않는다.

PAX를 뒷받침하는 공학적 세부사항은 베일에 싸여 있다.

우리가 이 수수께끼를 받아들이는 이유는 우리가 물려받은 세상이 희망과 자원을 상실했기 때문이다. 이것은 우리의 미래에서 온 유일한 전송물로, 시간의 직조기와 우리가 다양한 결과를 엮어내야 할 책임이 있음을 암시했다. 따라서 우리는 과거의 씨줄과 날줄을 다시 엮어 새로운 신화를 창조해낸다.

이 모든 이야기가 상당히 복잡하게 들린다.  
패션에 관한 이야기는 대체 어디에 있나?

당신의 집중력이 심화될수록 이 게임에서 더 많은 단계를 열어낼 수 있다. 처음에는 미묘하게 느껴질 것입니다. 약간의 인상, 일상에 스며드는 미학적 편향처럼... 그런 뒤에는 격렬한 회상이 밀려오고, 맛, 냄새, 색 등 감각적 인상의 맹공격이 이어진다...

새로운 열망이 생겨나고, 신비로운 성향이 나타나며, 넓게 트인 공간에 대한 급격한 갈망이 생기고, 깜박이는 별빛으로 이뤄진 밤하늘로 최면에 걸리게 된다. 대화할 때는 말의 내용보다 운곽에 집중하고, 음의 유운, 불협화음, 공명에 몰입하는 자신을 발견하게 된다...희박한 공간을 향한 열망에 푸르른 초록에 대한 갈증이 겹친다. 당신은 이것이 상상이라고 생각하지만, 거리와 슈퍼마켓이 향기와 함께 이상하고 풍부한 것들로 붐비는 것 또한 사실이다. 대추, 금귤, 튀니지 올리브, 강황, 케 피어, 계피 스틱, 몰약, 카다멈... 어디서든 어둡고 드라마틱한 아이라이너에 대한 갑작스런 선호가 나타나고, 당신 또한 머리를 밀고, 어두운 색조의 파란색을 받아들이고, 미니멀리스트 미학으로 몸을 감싸고 싶다는 영감을 느끼게 된다...

사실 당신은 사헬 스타의 ‘어두운 보석’으로 변하고 있다. 실제로 ‘어두운 보석’은 깊은 사막 하늘의 불씨를 스캔하여 불꽃으로, 무늬로, 이상한 끝개로 꺾어 존재하게 되었다고 한다...이것은 다양한 시간 척도로 스스로를 해석하는 동적 시스템이며, 모든 방향으로부터 시간이 흘러 들어온다. 과거-미래-현재,



평행, 교정, 상상, 소설, 재력, 어두운 갤러리의 빛나는 색채 입방체, 패션 컬렉션의 불타는 데자뷰를 통해서, 지금은 이 대화를 통해 흘러 들어오는 것이다.

이 문제에 관심을 보인 것에 감사를 표하며, 당신의 참여에 감사를 전한다. 당신이 이 꿈 속으로 더 깊이 들어가 그곳에서 마주치는 시간의 퍼즐을 풀어나가길 바란다. 우리의 바람은 당신이 이 장치를 사용하여 자신의 과거를 전승하고 수정할 수 있는 숙련된 경지에 도달하는 것이다. 세상은 우리가 꿈꾸는 대로 이뤄질 것이다.

## 저자 소개

대서양 양안에서 태어나고 자란 오노메 에케는 작가인 동시에 사변적 공간을 만드는 디자이너다. 스위스 바젤 FHNW 아트 앤 디자인 아카데미의 아트 젠더 네이처 과정에서 강사로 재직 중이다.



편집: 잉고 니어만

한국어 번역: 박재용

영어 텍스트 편집: 로잔나 맥러플린

일러스트레이션: 에바 파브레가스

그래픽 디자인: 아나 도밍게스 스튜디오

한국어판 그래픽 디자인: 박지현

© 2023, 오노메 에케, 에바 파브레가스 & 와일드 퍼블리싱

스위스 바젤 응용과학대학교(HGK Basel FHNW) 예술 젠더 자연 연구소(Institute Art Gender Nature) 소속 기관