

현대패션에 나타난 이질적 융합 디자인과 지각(知覺)작용

- Henri Bergson의 시각을 중심으로 -

김 영 선* · 금 기 숙**

홍익대학교 대학원 의상디자인 전공 박사과정* · 홍익대학교 섬유미술 · 패션디자인과 교수**

Heterogeneous Fusion Design and Perceptive Action in Contemporary Fashion

- Focusing on the perspective of Henri Bergson -

Yonson Kim* · Key-Sook Geum**

Doctoral Course, Dept. of Fashion Design, Hongik University*

Professor, Dept. of Textile Art & Fashion Design, Hongik University**

(투고일: 2008. 7. 18, 심사(수정)일: 2008. 10. 21, 게재확정일: 2008. 12. 15)

ABSTRACT

Contemporary fashion is experiencing a rise in design that combines heterogeneous things, or goes beyond the roles, boundaries, and meanings of existing things. This can be described as a 'heterogeneous fusion' that is different in character from the mixed use of heterogeneous materials, borrowed designs, and exaggeration of the silhouette that have been practices in fashion design, or the non-structure, deconstruction, and recombination that have existed since the age when post-structuralism was a central philosophy.

This 'fusion' causes a 'confusion' of the generally accepted mental principle of 'one sense reacting to one stimulus', and breaks the boundary between the various senses, causing confusion in the senses of the individual, and leading him or her to experience unfamiliar feelings.

In this process, all information received from external sources is not perceived as it is seen, but rather is perceived through a fusion of the individual's motivations, the environment in which it is perceived, the resulting change in emotion, and the individual's past memories. The combination of these heterogeneous elements visually accepted, or such a non-territorial combination acts as a 'fusion of senses' in the individual's perception, which causes confusion in the homeostasis of perception, and a change in emotion, and serves as a factor that causes the information to be stored in the memory for a long time.

In parallel with deconstruction or non-structure, the 'heterogeneous fusion' found in modern fashion is taking root as a representative creative trend, and is represented in various forms such as the mixed use of subjects and materials, non-territorial borrowing, fusion with animal forms, fusion with non-physical geometry, and fusion with heterogeneous hair decoration.

Key words: duplex perception(이중적 지각), heterogeneous fusion(이질적 융합), confusional intuition(혼동된 직관), mobile sympathy(동적인 공감)

I. 서론

패션 창작에 있어서 중요한 목적의 하나는 여러 디자인 요소를 결합하여 '새로움'을 만들어 내는데 있다. 그리고 새롭게 만들어진 창작물은 신상품이 되어 일반인들에게 제안되고, 선택의 대상이 된다. 이러한 과정에서 상품의 '새로움'을 지각한다는 것은 기억과 관련이 있고, 그 것을 인지하는 과정에는 인체의 여러 감각기관과 뇌의 기능이 개입을 한다. 새로운 상품은 과거의 경험을 통한 기억 속에 저장되어 있는 대상들과 비교하여 형태, 재질, 색상 등에 있어서 구별되는 점을 내포하는 대상이다. 이러한 구별요소들은 각기 구별되어 인지되지 않고 서로 융합된 상태로 지각된다.

이때 감각기관은 융합된 상태의 디자인을 지각함과 동시에 스스로의 경험에 비추어 인식의 우선순위에 따라 디자인을 해독한다. 그러고 나서 '이것이 저 것보다 더 새롭다.' 또는 '더 맘에 든다.'라고 판단을 한다. 이러한 과정에서 이뤄지는 비교는 같은 질(質)인 '색상과 색상'을 비교하기도 하지만, '색상과 형태'와 같은 서로 다른 질을 비교하면서도 이루어진다.

일반적으로 높이나 면적의 크기, 속도, 수량, 운동량 등과 같이 정량적으로 비교 할 수 있는 내용이 있다. 그러나 그렇지 않은 내용, 즉 기쁨, 감정, 상품의 매력, 미적 감정, 디자인의 새로움 등과 같이 감각과 감정에 관련한 내용이어서 그 크기나 강도를 서로 비교하거나 수치로 나타내기 어렵지만, 그러한 것에 대해서도 비교와 평가는 아주 쉽게 이루어지고 있다. 즉, 측정 가능한 단일한 질에 대한 비교는 물론, 여러 질들이 혼용되어 있어 측정하기 어려운 대상들도 항상성의 기준에 영향을 주는 경험에 의한 비교나, 느낌에 의한 감정변화에 따라 비교 평가되거나 선택되는 것이다. 이러한 과정에서 베르그손(Henri Bergson)이 주목했던 것처럼 서로 다른 두 기체인 수소원자(H₂)와 산소원자(O)가 만나면 전혀 다른 물(H₂O)이라는 화합물질로 변화듯이, 패션디자인에 있어서도 이질적인 요소의 결합은 감정의 변화를 초래하고, 새로움을 지각하는데 중요한 요소로 작용을 할 수 있다.

이러한 배경 속에서 현대의 패션에는 이질적인 사

물을 조합하거나 또는 기존 사물이 갖고 있던 역할, 경계, 의미 등을 초월하여 배치(背馳)시키는 디자인이 증가하고 있다. 이는 후기 구조주의가 철학의 중심이 되었던 시대 이후부터 등장한 요지 아마모토나 레이 가와쿠보 등의 탈 구조적인 형태나 해체와는 성격이 다른 이질적인 융합이라는 점에서 맥을 달리하고 있다. 이런 시도는 '하나의 자극에 하나의 감각'이 작용하는 뇌의 원칙에 혼동을 주며 감각들 간의 경계를 무너트리는 역할을 한다.







현대 패션에 나타나고 있는 '이질적인 융합'은 오늘날의 창작 경향을 대표하는 요소로써 자리잡아가고 있기에 그 표현 방법을 확인하고 분석해봄으로써 세계 패션의 창작흐름을 이해함과 동시에 경쟁력 있는 디자인을 할 수 있는 가능성을 예상하여 다음과 같은 연구 목적을 두었다.

첫째, 다른 영역의 이질적인 요소들이 결합할 때, 비가시적인 지각 내에서 발생하는 감정의 변화와 이중적 감각의 형성, 직관의 작용을 살펴보고, 외계로부터 받은 자극이 감정에 미치는 변화과정을 알아보고자 한다.

둘째, 학습이나 경험으로 형성된 기존의 사고 영역을 침범하는 이질적인 요소들의 시각적인 결합으로 인하여 발생하는 지각의 작용을 고찰하고, 디자인에 나타나는 이질적 융합이 지각에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

셋째, 이러한 감각기관의 기능을 이용한 패션 디자인에서의 실례들을 분석하고 유형을 도출하여 새로운 디자인의 흐름과 그 방향을 제시하고자 한다.

그 동안 시청각과 관련한 공감각이나 조각, 예술작품에서 이질적인 재료의 융합을 다룬 선행 연구¹⁾는 있었지만, 패션디자인과 관련된 이중적 지각이나 혼동된 직관에 관한 연구는 활발하지 않았다. 감각기관을 매개체로 소통하는 패션에 있어서 이러한 주제연구는 외부세계에서 영감을 얻거나 또는 디자인을 구상하고 상품의 가치를 표현함에 있어서 기초적인 자료로 필요하며, 비교우위의 디자인을 찾아내는데 활용될 수 있을 뿐만 아니라 상품을 매개체로 소비자와 소통하는 과정에 있어서 새로움을 인식시키는 심리적 기제로써 활용될 수 있다는데 연구의 의의가 있다.

이질재료 혼용	문양의 사용	실루엣 변형	탈구조적 형태	해체와 재조합	문화요소 차용
					
Chanel, 08 S/S.	Viktor.Rolf, 08S/S	AF Vandevorst 08 S/S	Marios Schwab 08 S/S	C. des garçons, 08/09 F/W	R. Llincic, 08/09 F/W

〈그림 1〉 선행된 디자인 유형의 예

연구방법은 첫째, 베르그손의 '심리상태들의 강도와 감정의 변화'에 관한 이론을 중심으로 하였고, 메를로 폰티(Maurice Merleau-Ponty)의 '지각의 현상학', 그리고 '감성공학 및 감각생리', '선택의 심리학', '뇌의 작용'등의 전문서적을 통하여 이론적 고찰을 하였다. 그러나 칸트의 철학이나 플라톤의 이데아 등에서 다루는 직관과 관련한 지각의 내용은 주제의 방향이 달라 제외하였다.

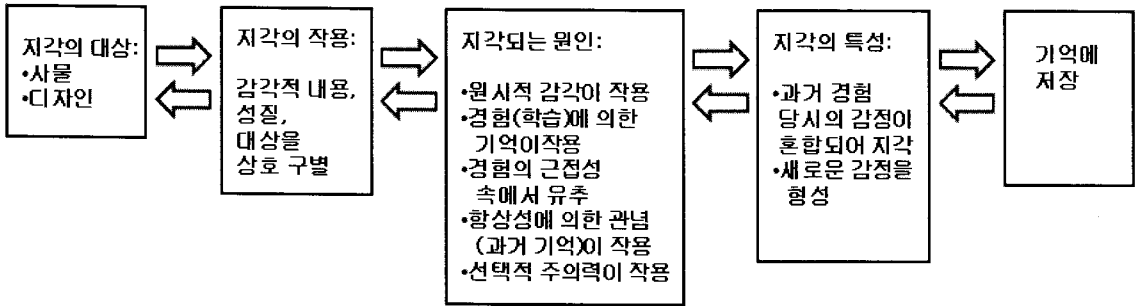
둘째, 이질적 결합에 의한 디자인의 유형분석은 최근 2년간 패션쇼에 발표된 아웃핏(out-fit)²⁾을 중심으로 하여 새로운 경향을 분석하였다. 분류방법은 형태, 재질의 사용, 복식의 구성, 착장의 방법 등 디자인의 구성요소가 유사하여 공통점이 있는 디자인끼리 먼저 분류하고 나서, 디자인을 이루는 핵심적 요소가 '이질적 재료의 혼용', '문양의 사용', '이미 발표된 실루엣의 변형', '탈 구조적 형태', '해체와 재조합', '문화요소의 차용' 등 선행된 디자인 유형〈그림 1〉³⁾은 제외하고 서로 다른 이질적인 요소의 융합에 의한 디자인만을 2차로 분류하였으며, 그 중에서 빈도수가 높은 상위 5개의 유형만을 분석하였다. 분석 대상이 되는 아웃 핏은 패션 전문 종사자 20인을 대상으로 설문 조사를 실시 한 후 선정하였다.

연구범위는 '보그 파리(vogue paris)'의 사이트에 게재된 2006/7년 F/W부터 2007/8년 F/W까지의 파리 오브 꾸튀르 컬렉션(12명의 꾸뛰리에), 2007년 S/S부터 2008/9년 F/W까지의 파리 컬렉션(65명의 디자이너)과 런던 컬렉션(19명의 디자이너) 등 총 96명 디자이너의 여성복 디자인을 대상으로 하였다. 파리와 런던 컬렉션을 선정한 이유는 전 세계 컬렉션 중에서 가장 창작적이고 실험적인 디자인을 발표하는 컬렉션으로 정평이 나 있고, 창작의 새로운 경향을 가장 먼저 선보이기 때문이다. '보그 파리'의 사이트에 미 게재된 디자인은 패션컬렉션 전문 매거진인 '모드 & 모드(Mode et Mode)'의 컬렉션을 참고하고 보충하여 유형을 도출하였다.

II. 지각에 관한 이론적 고찰

1. 지각과 감정의 형성

사물이나 디자인을 보고 구별하는 데에는 지각(知覺)이 작용을 한다. 지각의 사전적 의미는 "감각기관을 통하여 외부의 사물을 의식하는 작용 및 그 작용에 의해서 머릿속에 떠오른 표상(表象)"⁴⁾을 의미하



〈그림 2〉 '신체적 통일성'에 의한 지각 작용

며 사물의 이치나 도리를 분별하는 능력도 지각에 해당한다.

메를로 폰티는 “지각(perception)은 흔히 외계에 대한 교섭 또는 열림이라고 규정된다. 그것은 감각적 차원을 포함”하고, 지각을 통해서 “외계의 물성”이 나에게 주어지며, “이러한 지각 개념은 감각적 내용 또는 성질과 대상을 상호 구별한다. 즉 지각은 감각적 내용에 의지해서 대상을 나에게 제시한다.”⁵⁾며 “우리의 지각은 결국 대상에 이르고, 대상은 한 번 구성되면 우리가 가졌거나 가질 수 있었던 모든 경험의 이유로서 나타난다.”⁶⁾라고 하였다. 따라서 지각은 경험에 의한 기억을 바탕으로 이루어지고, 전혀 보지 못하던 시각적이나 촉각적인 새로운 것 등을 접하게 되었을 때에도 경험의 근접성 속에서 유추하여 지각하게 된다. 베르그손도 이와 같은 맥락으로 “사물의 지각에는 단지 원시적 감각자료뿐 아니라 경험, 습관, 학습된 것 등, 한마디로 모든 기억이 들어간다.”⁷⁾라고 하였다. 따라서 형태, 색상의 조합, 질감 등의 새로운 것을 접한다 할지라도 현재 그것을 접한 느낌만이 아니라 과거에 그러한 것들을 접했을 때의 감정이 혼합되어 지각되고, 새로움, 쾌적함, 감탄 등과 같은 감정이 형성된다.

지각은 외부의 정보를 감정으로 전환시키는 기능 외에도 ‘항상성(또는 항등성)⁸⁾의 기능을 갖고 있다. 예를 들어 가로등 높이를 가까이서 보든 멀리서 보든, 같은 높이를 지각하게 되는데, 이것은 색이나 촉감일 경우에도 동일하다. 색깔의 항상성에 있어서, 실제적 색깔은 무엇이고 우리는 그것에 어떻게 접근하는가? 에 대하여 메를로 폰티는 “거리가 너무 멀거나

조명이 석양이나 전기 광선처럼 적당하게 색깔을 가진다면, 나는 실제의 색깔을 기억된 색깔로 대체하거나 이 기억된 색깔은 수많은 경험에 의해 내 속에 새겨진 압도적인 색깔이다.”⁹⁾라며 기억 속에는 경험에 의해 ‘어떤 사물은 어떤 색을 갖고 있다’라는, 색에 대한 관념이 존재한다는 것이다.

티모티(Wilson Timothy)는 “색과 빛의 대비효과나 그 밖의 다른 지각 항등성은 생시의 경험에서나 심지어 꿈속의 경험에서나 매순간 일어나지만 우리는 이들을 조금도 의식하지 않는다.”¹⁰⁾라고 하였는데, 지각의 기능은 의식적인 행위 뿐 아니라 비 의식적인 상태에서도 작용하고, 외부에서 들어오는 모든 정보를 다 보이는 그대로 지각하는 것은 아니며 그 정보를 지각하게 된 동기와 환경, 그로 인한 감정의 변화 등과 과거 기억이 함께 융합되어 지각되는 것이다.

그리고 “우리가 복잡하기 짝이 없는 정보들을 이해 할 수 있는 것은 ‘선택적 주의력’이라는 경이로운 능력이 있기 때문”이며, “우리는 자신의 감각에 닿는 정보를 검토하고 그것을 의식 속으로 받아들일 것인지를 결정하는 비 의식적 여과기를 갖추고 있다.”¹¹⁾라고 하였는데, 이러한 주의력에 의해 의식은 지각된 내용들을 받아들이고 기억에 저장한다고 할 수 있다.

메를로 폰티는 촉각적 경험의 항상성과 운동에 관하여 “신체의 통일성 덕분에 기관에 의해 획득된 촉각적 지각들은 단번에 다른 기관들의 언어로 번역되기도 한다.” 그리고 “우리의 모든 촉감은 손이 하는 접촉의 형태로 기억에 남아 있고, 우리는 대상과 효과적으로 접촉한 적이 없는 신체 부위들을 가지고 그 대상과 기억 속에서 접촉할 수 있다.”¹²⁾고 하였다.

따라서 우리는 자기 자신의 감각기관과 더불어 경험에 의한 촉각과 관련한 지각의 관점을 갖게 되는데, “대상과 우리의 객관적 신체 부위와의 개개의 접촉은 사실상 현실적인 또는 현상적 신체의 총체성과의 접촉인 셈”¹³⁾이 되는 것이고, 그러한 지각의 내용을 바탕으로 감정이 형성된다. <그림 2>는 이러한 ‘신체적 통일성’에 의한 지각 작용의 흐름을 나타낸 것이다.

2. 감정의 변화들

베르그손은 어떤 대상을 지각하는 과정과 그것을 소유하고 싶은 욕망의 발생, 그리고 그 마음이 심화되어 열정으로 변화되는 지각과 감정의 변화에 주목하였다. 어떤 대상을 처음 보았을 때 “욕망의 강도(強度)가 약했던 것은 우선 그것이 고립되어 있었고” 그것이 “내적 삶의 모든 나머지 부분에 낯선 것으로 보였기 때문”¹⁴⁾이라고 하였는데, 역으로 어떤 대상을 지각하여 욕망이 생기고 그 강도가 강해진다는 것은 그것과 자기와의 공통점이 발견되어 더 이상 낯설지 않게 되었음을 의미한다.

예를 들어 어떤 가방을 보았을 때, 눈에 들어오는 단계를 거쳐 자기와의 공통점, 더 구체적으로 말하면 이미 보유하고 있는 자기의 의상, 구두 등을 연상하면서 그것과의 관계를 통하여 낯선 것이 친숙해지는 경우이다. 그리고 거기에서 자기가 추구하는 이미지를 가방에서 발견하게 되면 소유하고 싶은 마음이 생기게 되는데, 이러한 감정의 변화는 일반적으로 짧은 순간에 이루어진다.

베르그손은 이러한 감정의 변화를 “욕망이 더 큰 수의 심리적 요소들에 침투하여, 자신의 고유한 색깔로 물들인다.”라고 표현하였는데, 이는 짧은 순간에 “사태 전체에 대한 관점이 변한 것”을 의미한다. 그리고 “열정을 깨닫게 되는 것은 일단 그것이 형성된 후에는 동일한 대상이 더 이상 동일한 인상을 주지 않게 되었기 때문”이고 그로 인해 “모든 감각과 모든 생각이 새롭게 생기를 찾은 것”¹⁵⁾과 같이 보이게 된다고 하였다.

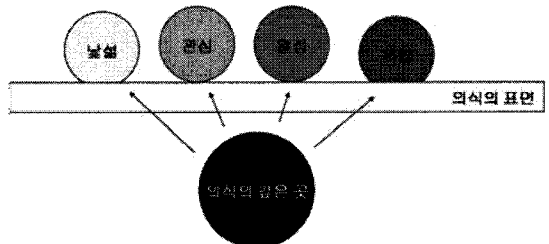
베르그손이 주목한 철학적인 감정의 변화를 자율신경계의 교감신경(sympathetic division)과 부교감신경(parasympathetic division) 반응으로 살펴보면, “내

장이나 혈관은 자율 신경계인 교감신경과 부교감신경으로 조절”되고 “교감신경계 활동이 우위에 있으면 심박이 빨라지고 심장 수축력이 증가하여 혈관이 수축됨으로써 혈압이 올라간다.”¹⁶⁾ 그리고 “교감신경의 작용은 정신적으로 흥분했을 때나 운동 시에 항진(亢進)”하고 “부교감신경은 일반적으로 사람이 안정하고 편히 쉬고 있을 때, 즉 휴식 중이나 수면 시에 활동이 항진”한다. 이러한 이유로 “이 2가지 신경계의 작용은 서로 반대이며 어떤 기관에 대해 한 쪽이 그 활동을 촉진하면 다른 쪽이 반대로 억제하는 작용”¹⁷⁾을 하게 된다.

그래서 외부의 대상, 예를 들어 진열대의 빨간 가방이 지각되면 그것과 관련된 여러 요소인 형태, 가격, 색상, 재질 등을 분리해서 인지한다 할지라도 그중 하나가 교감신경계를 자극하면 감정이 변화되고 욕망이 형성되어 욕망의 고유한 색깔로 나머지의 심리적 요소들을 물들이게 되는 것이고, 우선순위의 요소가 나머지 요소들을 잠재우는 것이다.

이때 “매우 범상한 것을 떠올렸을 뿐임에도, 알지 못할 독특한 선율이 줄곧 울려 퍼지는 것을 경험”하게 된다고 하였는데 이는 이미 형성된 열정이 다른 사소한 것에도 영향을 미치게 되어 좋은 일이 생기면 다른 일도 낙관적으로 생각하는 것과 같은 이치이다. 이러한 작용의 원인에 대하여 베르그손은 “의식의 깊은 곳으로 내려 갈수록 심리적 사실들을 상호 병치되는 사물들처럼 취급할 의무가 줄어들기 때문이다.”¹⁸⁾라고 하였다.

<그림 3>에서처럼 대상의 지각과 함께 ‘낯섦→관심→열정→욕망’ 등으로 변화하는 과정은 의식의 표면에서 일어나지만 그러한 심리적인 요소는 의식의 깊은 곳에서는 구분되지 않는 덩어리로 존재함을 의미한다.



<그림 3> 의식과 심리적 요소의 변화

그리고 “한 대상이 영혼 속에 커다란 위치를 차지했다고 말할 때, 그 말은 단지 그 대상의 상(image)이 수많은 지각이나 기억들의 색조를 변경시켰고, 그러한 의미에서 그 상이 지각이나 기억들에 침투”¹⁹⁾한 것을 의미한다. 여기에서 ‘영혼 속에 커다란 위치를 차지’한다는 것은 영혼 속의 공간을 새롭게 확장시켜 평소보다 더 크게 차지하는 것이 아니라, 외부 세계로부터 입력된 대상에 의해 영혼 또는 욕망이 <그림 4>에서처럼 다른 심리적 요소를 자기의 고유한 색깔로 물들였기 때문이다.



<그림 4> 욕망에 의한 심리적 요소의 변화

베르그손은 이러한 과정에서 “심리적 사실들의 혼용된 덩어리에서 일어나는 점진적인 변화”들은 어떤 “형태로 결정화(決定化)²⁰⁾”된다며 “그것은 크기의 변화라기보다는 질의 변화”라고 하였다. 그러나 우리의 지각은 이러한 변화에 대하여 “질적으로 달라지는 변화임에도 불구하고, 그것을 어떤 한 장소에서의 크기의 변화로 생각한다.”²¹⁾는 것이다.

3. 이중적 지각

베르그손은 신체적 징후를 수반하지 않는 열정이나 욕망, 기쁨이나 슬픔은 거의 없다고 하였는데, 이것은 외부의 원인과 내부의 감정이 상호적으로 작용함을 의미한다. 루트 번슈타인(Robert Root-Bernstein and Michèle Root-Bernstein)은 “일상생활 속에서 우리의 모든 감각은 마음과 협력한다.”²²⁾하였고, 베인(Alexander Bain)은 “근육운동에 수반되는 감각의 정도(sensibilité)는 신경의 원심력의 흐름과 일치”하고, 따라서 “의식은 신경에서의 힘과 전파 자체를 알아차린다.”²³⁾라고 하였는데 이러한 과정에서 사람의 감각은 복합적으로 작용을 하여 위의 예에서처럼 질과 크기의 혼동을 겪게 된다.

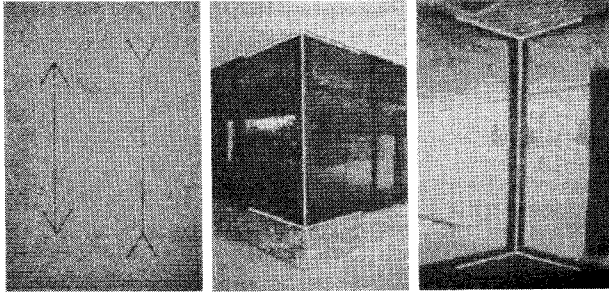
제임스(William James)는 “근육의 에너지가 소모

되는 느낌은, 한마디로 노력이 변화를 가져오는 주변의 모든 점, 즉 수축된 근육, 긴장한 인대, 접힌 관절, 고정된 가슴, 단단한 성대…… 등으로부터 오는 복합적 구심감각”²⁴⁾이라 하였고, 베르그손은 “주어진 어떤 노력이 우리에게 증가하는 효과를 내면 낼수록, 그와 더불어 수축되는 근육의 수는 증가하며, 몸의 주어진 한 점에서 더 큰 강도의 노력을 의식하는 것처럼 보이는 것은 사실 그 작업에 관여된 신체의 면적이 더 넓음을 지각하는 것으로 환원된다는 것”²⁵⁾이다.

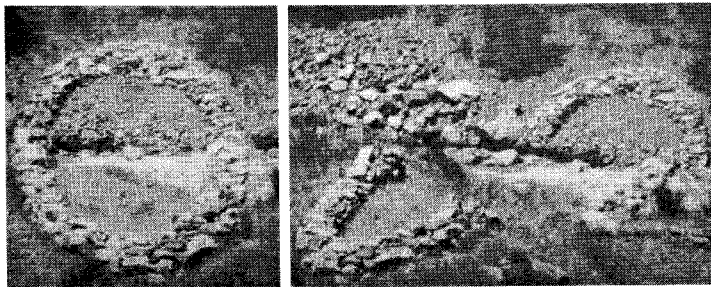
베르그손은 이것을 주먹을 쥐는 힘을 예로 들었는데, 주먹에 계속 힘을 주고 있으면 작용하는 힘이 주먹에서 ‘팔→어깨→다리→몸 전체’로 진행되면서 질적인 감각은 운동량의 크기나 넓이로 바뀌고, 그러는 과정에서 질적인 것을 양적인 것으로 지각한다는 것이다. 즉 “근육운동이 증가한다는 의식은 더 큰 수의 주변감각과 그들 중 몇몇에서 일어나는 질적 변화의 이중적 지각으로 환원된다.”²⁶⁾는 것이다.

이러한 이중적인 지각은 일상생활이나 패션과 관련하여 쉽게 찾아볼 수 있다. 가령, 비통할 때 마음이 텅 비었다고 느끼고, 좋은 일이 생겼을 때 기쁨으로 가득 차다고 표현하는 등 질적인 감정의 변화를 크기로 지각하는 것을 들 수 있다. 화가 나서 감정의 강도가 커지면 그것을 표출하려는 행동의 크기도 ‘더’ 커지는 것 또한 질적인 것을 양적으로도 지각하기 때문이다. 그리고 예쁜 모델이 입을 옷은 그렇지 않은 상태에서의 것보다 ‘더’ 멋있다고 생각하는 것 역시, 질적인 것을 감정의 크기로 바꾸어 비교하는 ‘이중적 지각’에 의해 이루어지는 예라 할 수 있다.

베르그손은 “우리의 지각과 감각, 감정, 관념들은 이중적 모습으로 나타난다.”며, “하나는 명료하고 정확하지만 비인격적이고, 다른 하나는 혼동되고 한없이 움직이며 표현할 수 없다. 그것은 언어가 그 운동성을 고정하지 않고는 그것을 파악할 수 없다.”²⁷⁾고 하였다. ‘기쁨’을 예로 들면, 기쁨의 사전적인 의미는 누구나 이해하지만 점진적이고 지속적인 변화를 일으키는 기쁨의 감정은 그것의 발생 원인과 다른 심리적 요소가 결합되고 혼용되어 있어 그것을 표현하기가 어렵다. 그러나 그 감정들을 ‘큰 기쁨’ 또는 ‘새로 맞이하는 기쁨’ 등의 단어를 사용하여 운동적인 감정을



〈그림 5〉 A, B, C. Muller Lyer의 착시. 감성 공학 및 감각 생리(2000), p. 265.



〈그림 6〉Thomas Macaulay가 제작한 환경 조각. 감각과 지각(2007). p. 111.

고정해서 표현하게 되는 것이다.

4. 직관(直觀)의 혼동

직관(intuition)의 사전적 의미는 “판단·추리 등의 사유(思惟) 작용을 거치지 않고, 대상을 직접적으로 인식하는 작용, 또는 그 결과로 얻은 내용”²⁸⁾으로, 보거나 듣는 즉시 깨닫는 것을 의미한다. 그렇다면 베르그손의 철학에서 얘기하는 대상과의 합일(合一)로서의 직관이나 수양을 통한 높은 경지의 직관이 아닌, 학습되지 않은 일반적인 상태에서의 직관은 얼마나 실제와 차이가 있는지 살펴보았다.

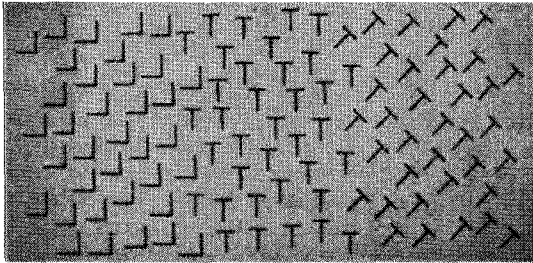
뮐러 라이너(Muller-Lyer)의 착시(錯視) 실험을 살펴보면, 〈그림 5〉²⁹⁾A에서처럼 두 개의 중앙선은 길이가 동일하나 중앙선에 연이어 붙은 꼬리표의 방향에 따라 그 길이가 “10-30%는 더 길게 보이는 착시의 크기”가 발생한다. 신경심리학자 그레고리(Richard Gregory)는 그 이유를 “잘못 적용된 크기 항상성 척도화(misapplied size constancy scaling)”에서 찾았다. “크기의 항상성의 도움으로 우리는 거리를 고려하여

안정된 대상 지각을 유지”³⁰⁾할 수 있는데 그림 같이 길이에 다른 요소가 작용되면, 사람은 본래의 길이를 그대로 지각하지 못하고 변형된 길이를 인식하게 된다는 것이다. 따라서 건물 밖에서의 높이〈그림 5〉B보다 내부에서의 높이〈그림 5〉C를 더 높게 지각하는 것이다.

맥커레이(Macaulay)가 제작한 〈그림 6〉³¹⁾의 환경 조각은 “단지 한 시점에서 본 물체들은 수용기(受容器:receptor)³²⁾에 모호한 정보를 제공”하는 것을 잘 보여주고 있다. “이러한 모호성이 생기는 까닭은 망막에 맺히는 한 이미지가 많은 다른 물체들에 의해 생기기 때문”³³⁾이라고 하였는데, 이것은 여러 요소가 하나의 형태를 이룰 때 시 지각(視知覺)은 그 형태를 실제대로 구별하지 못하고 주변 지형지물의 영향을 받아 직관은 혼동한다는 의미이다.

사람의 직관은 위의 두 실험에서처럼 길이와 구성물에 대한 혼동뿐만 아니라 방향에 의해서도 쉽게 혼동을 한다. 〈그림 7〉³⁴⁾ “기운 T형은 바로 선 T와 매우 비슷하지만 다른 집단을 이룬다.” 오히려 모양이 전혀 다르나 방향이 같다는 이유에서 왼쪽의 격자형

집단과 유사성을 갖는다. 따라서 “방향은 지각 집단화를 이루는 하나의 강력한 힘”³⁵⁾으로 작용하여 혼동을 초래하며, 의식에서 의도하지 않은 감정을 생기게 한다.



〈그림 7〉 방향의 지각 집단화, 감성 공학 및 감각 생리(2000), p. 265.

사람의 직관은, 사유와 판단의 과정을 거치지 않은 느낌으로 대상에 대한 인상을 갖게 한다. 티모티에 의하면 “첫인상은 매우 강렬하다는 사실은 너무나 잘 알려져 있다. 심지어 그릇된 정보에 근거한 첫인상조차도 매우 오래 남기 마련이다.”³⁶⁾라고 하였는데, 이것은 상품이나 브랜드의 로고, 패션쇼에서 모델이 주는 인상 등에서도 그대로 적용된다.

혼동된 지각은 공감각(synesthesia)으로도 나타난다. 공감각은 그리스어에 어근을 두고 있는데 융합, 결합을 뜻하는 'syn'과 감각을 뜻하는 'aisthesis'가 합쳐진 말로 하나의 감각이 동시에 또 영역의 감각을 불러일으키는 일, 또는 그런 감각의 융합을 말한다. “모든 다양하고 특이한 감각융합현상들은 공감각(synesthesia)의 형태를 띤다.”³⁷⁾ 이로 인해 “감각들간의 경계가 무너지고 색, 소리, 맛, 향, 감촉, 온도 감각 등 모든 감각들이 섞이면서 느낌의 연속체로 융합”³⁸⁾하게 된다.

이러한 원인을 뇌의 작용으로 살펴보면 “한 번에 하나의 감각이라는 것이 뇌의 원칙”이지만 “체성지각의 수용체”에 의해 지각된 여러 다른 것들도 “모든 기관은 자극을 전자 펄스(pulse)로 변환”하기에 “전기 에너지의 사소한 변동에 지나지 않는 것”이 된다. “게다가 감각기관은 수용된 자극을 구별한다기보다는 더욱 비슷한 것으로 바꿔버린다.”³⁹⁾ 이러한 구조적인 작용에 의해 각기 다른 감각기관을 통하여 얻게 되는

외부의 정보(냄새, 사물, 소리, 디자인의 형태 등)는 모두 “뉴런(neuron)이라는 신경세포와 이 신경세포의 말단에 있는 시냅스(synapse)”⁴⁰⁾를 자극하여 감정에 변화를 주는 ‘신경전달물질’을 분비하게 하며, 시냅스를 연결하는 전자펄스로 변환되어 그것을 인식하는 뇌의 각기 다른 영역으로 전달된다. 인간은 이렇게 전달된 것을, 경험한 과거의 기억과 무의식의 영역에 저장되어 있는 인지 못하는 기억, 그리고 혼동된 지각과 공감각이 혼용된 상태에서 지각하고 판단하는 것이다.

제인스(Julian Jaynes)는 이런 상황에서 인간의 의식에는 “지각된 대상의 정체가 다소 불분명할 때, 그 대상을 이전에 학습한 어떤 도식에 부합하도록 하는 자동적 동화(assimilation)작용”이 이뤄지고 “새로운 자극은 다소 차이가 있더라도 우리의 개념이나 그 개념에 관한 도식으로 동화”된다고 하였다. 그리고 “우리는 결코 사물을 순간마다 똑같은 방식으로 보거나 듣거나 만지거나 하지 않기 때문에, 우리가 우리 세계를 지각할 때 이전 경험으로의 이 동화과정은 언제나 지속된다.”고 하였는데 이는 마치 “외적 지각에서의 새로운 자극과 내적 개념이 일치하도록 만들어지는 것과 같다.”⁴¹⁾고 하였다. 따라서 혼동된 직관은 끊임없이 외부의 가변적인 새로운 자극을 이전의 것으로 동화시키고 그 범주에서 벗어나는 것이면 새로운 것이라고 지각하게 되는 것이다. 따라서 인간은 이러한 ‘동화 작용’과 ‘인식을 수정하는 과정’을 반복하면서 판단의 기준을 갖게 되는 것이다.

Ⅲ. 디자인에 나타난 이질적 융합의 지각작용

1. 혼동된 지각의 자극에 의한 새로움의 추구

베르그손은 질적인 것과 크기에 해당하는 외연적인 것을 비교하고 평가, 선택하는데 있어서 ‘혼동된 직관’이 작용하고 그러한 과정에서의 “비교는 대부분 원인의 수, 그 작용방식 그리고 그 범위에 대한 조금 만큼의 평가도 없이 이루어진다.”⁴²⁾라고 하였다.

앞에서의 예처럼 ‘유명한 사람의 옷을 더 좋은 디

자인'으로 또는 '멋있는 사람이 든 가방을 더 비싼 것'으로 비교하고 평가하는 것이다. 이렇게 '질'적인 것을 '크기' 또는 '수(數)'로 전환시키거나, '좋은 것'과 '비싼 것'과 같은 두 다른 질의 비교와 평가는 지각의 상호 융합에 의한 '혼동된 직관'에 의해 이뤄진다. 그래서 감정을 나타내는 강도(強度)라는 것은 베르그손의 이론에 따르면 "우리가 짐작해내는 단순한 심리적 사실들의 더나 덜한 정도의 다수성(multiplicité)이다. 그것은 더 이상 획득된 지각이 아니라, 혼동된 지각(perception confuse)"⁴³⁾에 의해 판단되는 것이다. 영역이 다른 두 이질적인요소의 조합은 경계의 와해와 지각에 혼동을 주고 접하지 않았던 낯설고 새로움을 동시에 느끼게 하며 '심리적 다수성'을 형성시킨다. 기존 사고의 경계가 와해되고, 지각의 새로운 조합이 형성되며 그 각 조합마다 관련된 연상이 발생하는데, 그것이 경험에 의한 기억과 연결되지 않으면 낯설게 인지되고 새로움으로 지각된다.

지각을 혼동시키는 두 이질적인 요소의 혼용과 융합은 과거의 여러 예술장르에서 시도되었고, 기존의 항상성과 규범에 대항하면서 사실과 환상을 융합시킨 초현실주의 '블랙 유머', 기성품(Ready-Made)을 차용하며 두 이질적인 사물을 대비하여 지각의 혼동을 피한 '다다(dada)', 그리고 탈구조적인 시대적 사고 속에서 여러 다원적인 표현의 방식 등으로 확산되어 왔다.

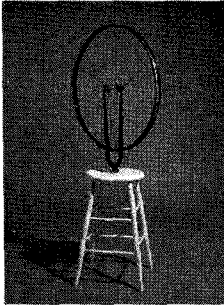
뒤샹(Marcel Duchamp)〈그림 8〉⁴⁴⁾의 자전거 바퀴와 의자에서처럼 두 이질적인 재료의 사용에 의한 배치는 조각에 대한 관념의 범주를 새로운 형태로 제시했다고 할 수 있다. 이미 만들어진 기성품을 예술가가 선택하여, 그것을 갤러리에 전시하며 예술이라고 선언하면 그것이 예술이 되는 다다이즘의 반전통적인 사상은 그 동안 인식되어 왔던 감각의 질서를 혼란스럽게 만들며 예술가의 행위와 정신적인 개념에 우위를 두게 하였다. 자전거 바퀴와 사람이 앉는 의자의 외적인 조합은 각기 점유하던 정신적인 지각의 경계를 와해시키며 새로움을 느끼게 하였다. 이러한 이질적 조합은 대비의 형태뿐만이 아니라, 팬톤(Verner Pantan)〈그림 9〉⁴⁵⁾의 인테리어 디자인에서처럼 복합적으로 이뤄지기도 한다. 바닥, 벽, 천장, 가구, 조명, 색, 텍스타일 등과 같은 이질적인 요소 등은 서로 델

수 없는 완전한 하나의 공간단위로 재구성되어 지각의 혼동은 물론, 공감각마저 불러일으키고 있다. 각 요소는 이미 존재하였던 것이나 그 것들의 조합은, 그 이전에는 경험해보지 못했던 감각을 자극하며 그동안 획득된 지각으로서가 아니라 혼동된 지각으로 접근하게 하는 것이다. 인도의 작가 굽타(Suboth Gupta)〈그림 10〉⁴⁶⁾의 작품은 스테인 리스 스틸의 식탁 위에 주방 용기 및 식기를 배치하고 그 중심에 파이버 글라스로 만든 흰색 소를 병치시킴으로써, 한 곳에서의 신물(神物)이 다른 곳에서는 주식(主食)으로 이용되는, 이질적인 두 세계, 두 생각을 나타내고 있다. 인도에서는 접근할 수 없는 초월적 신성의 상징인 소를 다른 나라에서는 매일 식탁에서 먹고 있는 두 상황을 동시에 느끼게 한다. 이러한 이질적 조합은 새로운 지각의 공간을 만들며 감정의 변화를 불러일으키는 대상이 된다.

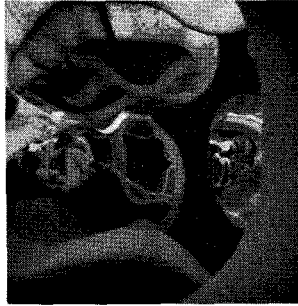
루트 번슈타인은 "가장 일반적인 견지에서 유사(analogy)란 닮지 않은 사물사이의 '기능적인 닮음'을 말한다."⁴⁷⁾며 예술가나 시인들은 "지적, 정서적 연상을 동원해서 알려진 것과 알려지지 않은 것 사이의 유사성을 찾는다."⁴⁸⁾고 하였고 오설리반(Simone O'sullivan)은 "Art는 하나의 세계를 파괴하고 다른 세계를 창조하여 이 두 계기들을 통접(conjunction) 속으로 이끈다. 따라서 미술은 마주침의 대상의 이름이고, 마주침 그 자체의 이름이며, 마주침에 의하여 생산된 것의 이름이다."⁴⁹⁾라고 하였다. 따라서 예술이나 디자인에는 이질적인 사물들의 새로운 마주침이나 조합을 통하여 지각의 융합을 자극하고, 기존의 생각을 새로움으로 대체시키며 감정의 변화를 불러일으켜 감각과 생각의 정상적인 흐름을 다른 새로운 흐름으로 바꾸게 한다. 이러한 흐름의 구별에는 항상 "하나의 질적이고 하나는 양적인 의미를 갖는다."⁵⁰⁾ 그리고 사람들은 그것을 혼동된 자각을 통하여 받아들여 '새로움이 강력하다' 또는 '과거의 디자인보다 더 많이 새롭다'는 등 두 감각을 혼용하며 새로움을 표현하는 것이다.

2. 미적 감정과 신체적 공감의 연계

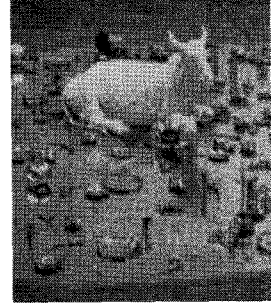
베르그손은 우아함의 예를 들면서 사람이 느끼는



<그림 8> Bicycle Wheel(자전거 바퀴), marcelduchamp.net, 2008.2.2.



<그림 9>Visiona 2, Le Design(2004), p. 134.



<그림 10> 집으로 가는 길 II, Art in Culture, 2006. 9, p. 103.

미적 감정(sentiment esthétique)에는 “일종의 신체적 공감(sympathie physique)이 들어가 있으며, 그러한 공감의 매력을 분석해보면, 그것을 좋아하는 것 자체가 신체적 공감이 미묘하게 그 관념을 암시하고 있는 정신적 공감(sympathie morale)과의 인접성 때문”이라 하며 이러한 공감을 “항상 곧 일어날 준비가 되어 있는 동적인 공감(sympathie mobile)”⁵¹⁾이라 하였다.

미적 감정은 “감각과 생각의 정상적인 흐름을 정지”시켜주는 환경과 요소가 주어지면 “어떤 생각을 감각기관이 표시하더라도(sic) 사람의 영혼 전체를 그 생각으로 채우게 하는 것”이며, “본능적으로 깊이와 높이를 구별할 수 있는 것”⁵²⁾이라 하였다. 이러한 감정발생의 주체로 작용하는 신체는 정신적 공감을 일으키는데 중요한 요소로 작용을 하고, 예술과 디자인에 있어서도 이용되고 있는 것처럼, 이질적인 융합의 형태로 공감을 느끼게 하는 원동력이 된다.

<그림 11>⁵³⁾은 19세기 초의 작가 앙그르(Dominique Ingres)로부터 영감을 얻은 레이(Man Ray)의 ‘앙그르의 바이올린’이라는 작품이다. 신체의 굴곡 있는 뒷모습과 바이올린의 형태를 인식하게 하는 울림음을 그려 넣음으로서, ‘여자의 몸=바이올린’이라는 이질적인 조합을 통하여 새로운 상관관계를 탄생시켰고, 감각과 생각의 정상적인 흐름에 제동을 걸고 있다.

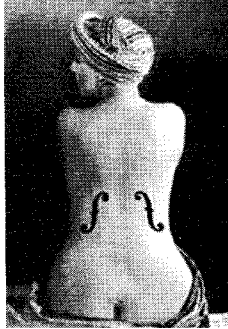
듀상과 함께 다다이즘의 중심에 서서 전통적인 기법의 예술에 대항한 레이의 이러한 행위에 대하여, 베르그손이 말한 정신의 특성에서 그 원인을 찾다면, “정신은 자신이 작용을 가하는 물질보다는 자신의 행위에 더 많은 주의를 기울이기 때문”⁵⁴⁾이라 할

수 있다. 이러한 정신은 패션디자이너에게도 그대로 적용되어 남과 다르게 가장 먼저 스스로 주체가 되어 새로운 디자인을 만든 선구자로서 군림하려드는 정신과 그 맥을 같이한다.

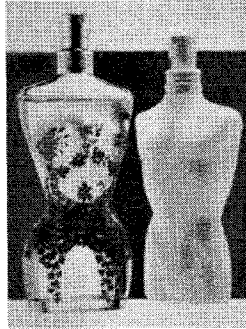
골티에(Jean Paul Gaultier)<그림 12>⁵⁵⁾의 향수 클래식(Classic)과 남성의 꽃(Fleur du Mâle)은 각기 남녀의 신체를 모티프로 디자인되었다. 지금까지의 형태와는 달리 여성의 몸은 레이스로 된 장식으로 가려져 있고, 남성은 전라(全裸)의 형태를 취하고 있으면서 향수의 이름도 ‘남성의 꽃’이어서 관습과 인체, 언어에 의한 이질적인 융합의 예라 할 수 있다. 맥퀸(Alexander McQueen)<그림 13>⁵⁶⁾이 디자인한 샘소 나이트(Samsinite)의 여행용 가방을 보면, 앞모습은 인체의 흉곽(胸廓)과 흉골(胸骨) 모양을, 뒷모습은 등뼈의 모양을 하고 있고, 지퍼를 여는 손잡이에는 디자이너의 지문이 찍혀 있다. 가방과 인체 골격이란 두 이질적인 영역의 요소들이 디자인으로 융합되어 변격(變格) 또는 파격(破格)에 의한 감정의 변화를 야기하고 있다. 이렇게 신체를 이용한 디자인은 신체적 공감대의 자극을 통하여 미적 감정을 유발시키면서 보는 이로 하여금 동적인 공감을 유도하고 있는 것이다.

3. 기억과 감정적 경험의 확대

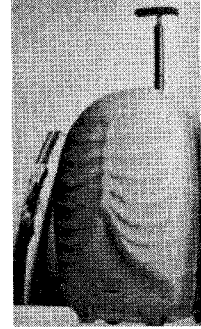
그동안 인간의 뇌에 관한 연구는 지각과 관련하여 여러 분야에서 진행되어 왔다. 그 중에 리타 카터(Rita Carter)의 뇌 연구에 의하면 다양한 기억은 뇌



〈그림 11〉 앵그르의 바이올린(Violon d' Ingres), manrayphoto.com 2008.3.18.



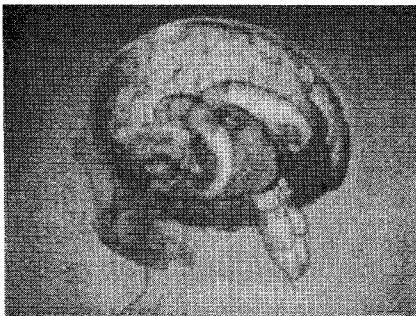
〈그림 12〉 Classique & Fleur du Mâle, Neighbor, 2007.6, p. 177.



〈그림 13〉 Samsonite, Travel Bag, Neighbor, 2007.6, p. 176.

의 각기 다른 부위에 저장된다고 하였다. 어렸을 때 부터의 장기적인 기억은 B의 측두엽에, 무의식적인 깊은 상처를 받았던 기억이나 감정에 관련된 기억은 A의 편도체에 저장된다. 옷 입는 방법 등의 순서는 C의 피각에, 특별히 개인적인 기억이나 일시적인 감정의 경험은 D의 해마에 저장된다. 그리고 태어나면서 한 번도 경험하지 않았지만 여러 세대에 걸쳐 유전자에 의해 기호화된 기억인 '본능'은 E의 미상핵에서 발생한다.⁵⁷⁾〈그림 14〉⁵⁸⁾ 참조.

이러한 뇌의 작용에 의하면 개인적인 감정적 경험에 의한 지각은 기억의 임시저장소인 해마와 기억작용을 돕는 편도체에 저장됨을 알 수 있다. 그리고 여기에 저장되는 기억들은 "고양효과"에 의해 "중립적인 것보다 감정적인 것을 더 잘 기억"한다는 것이다.



A B C D E
(A.편도체 B.측두엽 C.피각 D.해마 E.미상핵)

〈그림 14〉 인간의 기억 시스템, Mapping the Mind. (1998), p. 216.

또한 사람의 기억시스템은 기쁨이나 놀람, 공포 등의 "감정과 연관이 있을 때 더 잘 기억"해내는데, 이처럼 "기억이 증가되는 이유는 그 상황에 대한 감정 때문이 아니라 뇌가 감정적인 상황에서 활성화되었기 때문"이며 "강렬한 감정을 느낄 때 뇌에서 일어나는 화학물질의 변화는 모든 신경을 증폭시켜 사소한 내용도 기록"⁵⁹⁾되도록 하기 때문이다.

유전공학을 전공한 강봉균 교수는 "반복적 학습"이나 "감정과 결부"⁶⁰⁾에 의해 인식되었을 때 오래 기억된다는 사실을 실험을 통하여 증명하였다. 일정 이미지의 반복적 게재에 의해 상품의 메시지를 전달해야 하는 광고와 달리 단기간에 감정변화를 유도하여 인간의 뇌를 자극하고 감정의 변화를 일으켜야 기억되는 패션쇼에서는 신체적 공감과 이질적인 융합을 통하여 감정적 경험을 확장시키는 시도가 많이 행하여진다. 그래야 감정과 결부시킬 수 있고 뇌의 해마와 편도체에 저장될 수 있기 때문이다.

"일반적으로 정신은 외부 사물에 더 많은 주의를 기울이며, 그것은 사물의 구조에 따라 생각의 구조도 결정될 정도"⁶¹⁾라는 베르그손의 주장처럼 걸으며 드러나는 디자인의 역할은 보는 이에게 감정의 변화를 일으켜 생각을 바꾸게 하고, 오래 기억되게 하는데 중요성이 있다고 할 수 있다. 그것을 위한 방편으로 이중적으로 지각하게 하거나 지각을 혼동시키는 이질적인 융합이 행하여지고 있는 것이다.

IV. 현대패션에 나타나는 이질적 융합에 의한 디자인

패션에서 시도되고 있는 신체와 여러 이질적인 요소들의 융합은 성질과 대상을 상호 구별하는 뇌의 작용과 지각의 항상성에 혼동을 주며, 이미 구성되어진 사람의 직관, 감각, 감정, 관념 등을 이중적으로 지각하게 하고, 신체적 공감과 정신적 공감을 동반적으로 발생시킴과 낯설과 새로움이라는 감정을 동시에 갖게 한다.

그동안 패션디자인에 있어서 서로 다른 질의 사용은 <그림 1>에서처럼 '재료', '문양', '실루엣', '형태', '해체와 재조합', '문화요소의 차용' 등을 혼용하며 경험의 근접성 속에서 유추할 수 있는 내용으로 다양하게 전개되어 왔다. 그러나 최근의 패션에는 전통적이거나 상식적인 방법을 탈피하여 디자인의 의도를 쉽게 이해할 수 없는 새로운 융합의 시도가 이뤄지고 있다. 그렇게 탄생한 디자인들은 경험하지 않은 감정의 변화를 일으키는 심리적 요소로 작용하여 미적 감정 및 디자인에 관한 관점을 변화시키며, 인지할 수 없는 무의식에 저장되어 선택과 판단에 영향을 주게 된다.

의식의 한 편에서는 외부적으로 시대가 각인시키고 있는 진부한 디자인들로부터 탈피를 시도하고, 또 한편에서는 양적인 변화보다는 질적인 변화를 추구하는 인간의 내부적 감정이 상호적으로 작용하는 상관관계 속에서 패션의 가변성은 이러한 인간의 심리에 대응하여 새로운 디자인들을 제시하고 있다. 그 중에 중립적인 것보다는 감정적인 것을 잘 기억하는 뇌의 활성화 기능에 편승하여 2006/7년 F/W의 컬렉션이후에 강하게 대두되고 있는 이질적 융합의 유형은 다음과 같다.

1. 주제의 혼용에 의한 디자인

역사, 신화, 공상과학소설 속의 주제나 인물은 디자이너가 갖고 있는 원시적인 감각자료 뿐만이 아니라 경험과 학습으로 형성된 상상과 창작세계와 융합되어 새로운 디자인을 구상하는데 많은 영향을 준다.

그러나 창작을 하는 과정에 있어서 디자이너는 시대가 각인시킨 과거 속의 주제나 인물을 부각시키려는 의도보다는, 베르그손이 주장한 것처럼 그 것을 자기 방식대로 창조하는 행위에 우위를 둔다. 이러한 연유로 디자이너가 개인적으로 경험한 내용들은 시대가 제공하는 새로운 소재, 기술, 표현방법 등에 의해 재구성되면서 창작적인 디자인으로 변화되는데, 그 변화는 인지된 내용의 재현이 아닌 개인의 다원적인 표현형태가 되어 나타난다.

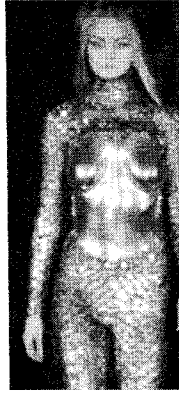
디자인을 창작하는데 있어서 주제를 표현하기 위한 일환으로 영감을 얻은 원본의 형태나, 소재, 질감, 색상, 문양 등을 차용하여 묘사하는 그동안의 창작 방법과는 달리, 2005년도 이후의 많은 디자인에는 여러 주제나 개념이 혼용되어 나타나고 있다. 그로 인하여 그것들의 원본이나 주제를 쉽게 상상할 수 없을 뿐더러, 디자이너의 창작 의도 또한 전혀 다르게 이해되기도 한다.

그런 예로 갈리아노의 슈트<그림 15>⁶²⁾에는 일본 장군의 갑옷과 종이접기라는 두 개의 주제가 혼용되어 있다. 일본의 역사 속 장군(侍, 사무라이)의 갑옷에서 영감을 얻어 가죽소재와 실크 장식을 사용하여 상의를 표현하였고, 하의는 종이접기 방식으로 도형적인 형태를 강조하였다. 그렇지만 디자이너가 영감을 얻은 일본 장군의 복식 형태가 남아있거나, 쉽게 접할 수 있는 종이접기 소재를 사용한 것도 아니어서, 기존에 접한 경험의 내용을 조합해야 이해되는 디자인이다. 딱딱한 갑옷 소재와 기존의 패턴 제작 방법을 탈피한 종이접기 방식이 하나의 실루엣에 혼용되어 두 이질적인 요소를 복합적으로 지각하게 하는 것이다.

그리고 또 다른 예로써 이집트 투탕카멘(Tutankhamen)의 황금 마스크에서 영감을 얻어, 올빼미의 깃털형태와 인체를 조합한 맥퀸의 점프 슈트<그림 16>⁶³⁾를 들 수 있다. 혼이 돌아오면 부활할 것이라고 동시대인들을 믿게 하며 얼굴 위에 놓았던 황금 마스크는 가슴을 드러내는 메탈 소재의 상반신으로 전이되어 표현되었고, 그 외의 부분은 올빼미 깃털 형태의 메탈로 장식되어 이중적으로 지각하게 하는 디자인이다.



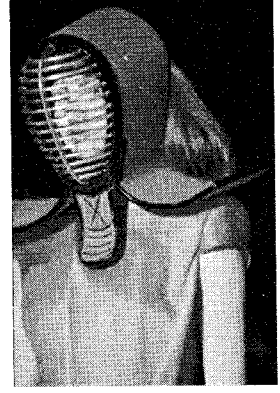
〈그림 15〉 Christian Dior.
07 S/S



〈그림 16〉 Alexander
McQueen. 07/08 F/W



〈그림 17〉 Martine Margiela
07 S/S



〈그림 18〉 Alexander
McQueen 08 S/S

이처럼 장군과 종이접기, 투탕카멘의 마스크와 올빼미의 깃털, 인체 등과 같은 이질적인 주제의 융합은 기존의 학습된 내용과 대치되어, 지각하는데 있어 혼동을 주고 복합적인 상상을 자극한다. 이러한 것들은 경험 속의 지각으로는 다 인지되지 않고, 제인스가 말하는 '자동적 동화작용'이 이뤄진다 할지라도, 사람들은 혼동된 직관에 의해 그것들을 받아들여지게 되고, 그로 인해 감정의 질적인 변화와 크기의 변화를 이중적으로 지각하게 한다. 그렇게 발생한 감정은 그 내용과 함께 뇌의 해마 부위를 자극하게 되고, 기억 속에 없는 새로움으로 인지되어 기억에 저장되는 것이다.

2. 탈 영역적 차용에 의한 디자인

포스트모던의 탈구조적인 사고는 한 사물에 항상 병치되어 따라다니는 정의와 가치, 용도에 대한 의문을 제기하며, 그 심층에서 또 다른 의미를 찾기 위해 사물을 해체하고 시대가 인식시킨 내용과 다른 의미와의 재조합을 시도하였다. 현대의 패션디자인에서는 이러한 해체의 잔상이 '영역의 초월'이란 형태로 나타나고 있다. 마르지엘라의 디자인〈그림 17〉⁶⁴⁾에서처럼 여행용 슈트케이스는 본래의 용도에서 벗어나 해체되어 재킷이란 옷의 영역에 편입되어 본래의 의미를 확장시키고 있다. 여행 시에 옷을 보관하거나 이동시키는 도구로써 수하물표가 달린 이 케이스는 이제 인체

를 보관하고 나르는 위치로 그 영역이 바뀐 것이다. 이러한 시도는 〈그림 18〉⁶⁵⁾에서처럼 검도에서 얼굴을 보호하는 호면(護面)을 차용하여 그리스나 인도에서 착용하던 의상을 변형한 이브닝드레스와 접목시킨 맥퀸의 디자인에서도 볼 수 있다.

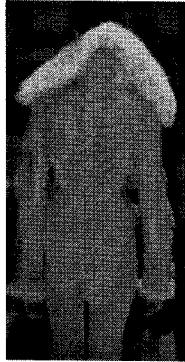
기존에 사용 용도가 정해졌던 한 사물을 그 사용 영역과 다른 이질적인 영역으로 이동시킨 예라 할 수 있는데, 이러한 이질적 요소가 인체와 조합되어 하나의 실루엣을 형성하면, 지각은 두 질의 영역을 따로 구분하여 받아들이지 않고, 서로 융합된 형태로 받아들여 이중적으로 지각하게 된다. 어느 한쪽의 영역에도 포함되지 않으면서 다른 영역을 생각하게 자극하기에, 뇌는 기존에 갖고 있던 사물의 사용 영역에 대한 판단의 기준을 수정하게 되고 새로운 기억으로 저장하는 것이다. 〈그림 17〉에서처럼 슈트케이스가 가졌던 항상성의 개념과 고유의 의미를 와해시키는 2007년의 탈 영역적 시도는 2008년 호면〈그림 18〉처럼 다른 사물로 대체되어 새로운 조합으로 나타났다. 이와 같이 이질적 융합은 한 번 뇌에 인지되면 이미 발생한 사실뿐 만 아니라 아직 발생하지 않은 상상 속의 영역으로 확대되어 창작의 여러 형태를 가져오게 하는 요소로 작용을 한다.

3. 동물 형태와 융합된 디자인

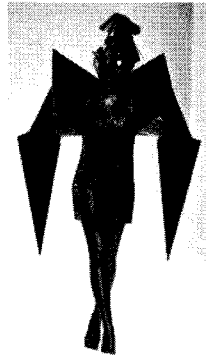
인간이 동물적 요소를 차용하여 복식에 이용한 역



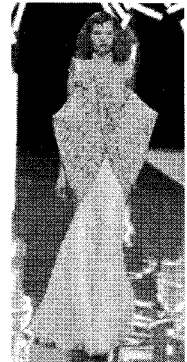
〈그림 19〉 Giles.
07/08 F/W



〈그림 20〉 Givenchy.
07/08 F/W



〈그림 21〉 Gareth Pugh.
07 S/S



〈그림 22〉 Alexander
McQueen. 08 S/S

사는 인류 생존의 역사만큼이나 깊다. 가죽이나 모피 등을 이용한 신체보호, 유희를 위한 장식, 사냥에서의 위장, 신분과 종족을 구별하기 위한 기호 그리고 라스코(Lascaux)에서 발견된 선사시대의 동굴 벽화 중에서 새의 털을 쓴 사만처럼 현실 초월을 추구하는 인간 의지의 상징적 표현 등을 위하여 인간은 동물적 요소를 차용하였다. 그리고 현대에 이르기까지 동물과 관련한 문양이나 재질의 차용, 동물 형태를 이용한 장신구 등의 디자인이 지속적으로 개발되어 왔다.

현대에 와서는 동물적 요소를 이용하는데 있어서 디자인의 일부에 차용되거나 평면적인 문양으로 나타나는 것이 아니라 전체의 실루엣을 만들어 낼 정도로 과감하게 이용되고 있다. 곤두세운 꿩의 깃털과 플라스틱, 새틴 소재를 사용하여 인체와 멸종위기의 야생 동물 형상을 조합시킨 자일스의 디자인(그림 19)⁶⁶⁾은 옷의 디자인에 깃털과 같은 새의 요소를 차용했다 기보다는 새의 형상을 표현하기 위해 옷과 신체가 차용된 것처럼 보이는 형태를 하고 있다. 그리고 뱀 모양의 두발이 흉측하여 이를 본 사람은 돌로 변했다고 하는 그리스 신화의 고르고노스(Gorgon)를 주제로 하여, 바다의 세 자매 여신 중 스테노(Stheno)를 형상화한 지방시의 디자인(그림 20)⁶⁷⁾은 신화 속의 동물적 요소를 인체에 대입하여 현실 초월의 의지를 표현하고 있다.

본능적으로 구별할 수 있는 동물과 인간의 경계를 흐트리는 이러한 시도는, 동물에게만 내재되어 가상적으로만 접근할 수 있는 신비의 감정을 인체로 전이

시켜 감정의 변화를 자극하고 새로움으로 지각되게 하기 위함이다. 이는 곧 동물과 인간의 질적인 차이를 느끼게 하면서도 융합된 형태의 하나의 실루엣으로 표현함으로써 정신적 공감을 유도하는 것이라 할 수 있다.

4. 탈신체적인 기하형태와 융합된 디자인

‘공상과학과 미래주의’를 테마로 하여 얼굴을 포함한 신체의 피부를 전부 가린 채, 큐비즘의 회화에서 볼 수 있었던 도형의 형태를 3D로 재해석하여 인체의 변이(變移)를 추구한 퓨의 디자인(그림 21)⁶⁸⁾에는 그 동안에는 볼 수 없었던 파격의 실루엣이 나타나 있다. 코르셋이나 크리놀린, 또는 와이어나 부속재료를 이용하여 형태를 변형하거나 강조하는 차원과는 확연히 다른 입체 도형과 신체의 결합이 표현되어 있다. 그리고 (그림 22)⁶⁹⁾는 1750년 어느 날, 사냥을 떠났던 루이 15세가 숲 속에서 만나 사랑에 빠졌었다는, 날개를 편 새의 모습을 한 ‘파란 여인(Dame Bleue)’ 으로부터 영감을 얻어 새의 형상을 기하형태로 표현한 맥퀸의 디자인이다. 이 실루엣에서도 여성성의 상징으로서 중요하게 표현되었던 허리의 곡선을 덮고 있는 도형의 형태가 강조되어 있다.

기존의 사고 속에서 이러한 입체 도형은 그 형태가 갖는 직선적 특징으로 인하여 곡선이 강조되는 패션의 영역과는 구별되어 존재하였고, 사용되었다 할 지라도 60년대의 디자인에서처럼 원형이나 평면적인

도형형태에 불과하였다.

그러나 최근의 패션에는 인체의 구성요소인 팔을 삼각뿔로 대치시켜 혼동하여 지각하게 하거나, 수세기동안 강조되어 표현되었던 곡선의 허리를 그동안의 표현 방법과는 상이하게 입체 도형으로 가려 미적 감정에 대한 판단을 흔들리게 하는 등 신체에 대한 인식과 추구하였던 의미를 와해시키는 디자인이 증가하고 있다. 이렇게 그 동안 학습되지 않았던 신체를 과장하는 방법과 부위의 변화를 피하는 기하 형태와 신체의 결합은, 기존에 기억이 갖고 있던 도형과 신체의 항상성에 혼동을 주게 된다. 그 동안 지각되었던 도형과 신체에 대비하여 새로 조합된 형태는 아름다움이나 또는 반대로 추함과 같은 감정을 느끼게 하여 미적 감정에 대한 변화를 발생시키고, 기억에 저장되게 하면서 새로운 신체적 공감을 자극하는 것이다.

5. 이질적 머리장식과 결합된 디자인

사람의 외모에 있어서 얼굴과 머리는 사람을 구별하게 하는 중요한 요소이다. 2000년대 초까지의 패션쇼에서는 마스크나 얼굴의 메이크업, 헤어 스타일 등으로 분위기를 표현하여 의도한 테마나 실루엣의 이미지를 전달하며, 패션은 가시적으로 드러나는 얼굴과 신체를 돋보이게 하기위한 방편이라는 인식을 심어주었다. 그러나 최근의 패션쇼에 나타나는 탈 신체적 디자인과 머리장식의 파격적인 표현은 이러한 인식과는 다르게 나타나고 있다. <그림 23>⁷⁰⁾에서처럼 비치는 원단으로 제작한 상자를 머리의 장식물로 사용하여 초현실적인 시각으로 포스트(Post-Punk)를 표현한 퓨의 디자인, 그리고 비치는 원단으로 얼굴을 가린 채 이질적 형태로 장식된 와다나베(Junya Watanabe)의 디자인<그림 24>⁷¹⁾ 등은 인체와 패션이 갖는 항상성의 개념에 혼동을 주고 있다.

모두가 생각하는 얼굴의 자리에 침범하여 신체와 이질적인 형태로 대치하는 상황을 연출함으로써 낯선 경험의 확장을 통하여 감정을 자극하는 것이다. 이렇게 생겨난 감정은 이전의 감정을 몰들이며 새로움을 지각하게 하는 요소로 작용을 한다. 이런 낯선 결합의 시도는, 패션을 얼굴과 신체를 돋보이게 하는 것이라는 개념에서 벗어나게 하면서 패션이 추구하는

그 이상의 것을 느끼게 하는 감정의 이중적 지각으로 환원되어 작용한다.



<그림 23> Gareth Pugh. 08 S/S



<그림 24>Junya Watanabe. 08/09 F/W

V. 결론

현대패션에는 기존의 방식에서 사용했던 요소들의 영역을 재배치하고, 다른 지평의 이질적인 요소들을 융합시키며 새로움을 찾는 파격적인 창작방법이 증가하고 있다. 그 동안 진행되어왔던 재료의 혼용, 문양의 차용, 실루엣의 변화, 해체와 재조합 등의 방법과는 상이한 이러한 시도는 지각, 감정의 변화, 기억, 판단, 선택 등에 많은 영향을 미치는 요소로 작용을 한다. 따라서 본 연구에서는 가시적인 이질적 결합을 접했을 때 비가시적으로 수반되는 감각기관의 역할, 그리고 그로 인해 파생되는 지각의 융합작용과 감정의 변화, 감정적 경험에 의한 기억과의 연결 등 여러 상관관계를 통하여 디자인이 지각에 미치는 영향과 중요성을 살펴보았다.

전혀 보지 못하던 낯선 것들도 혼동된 직관에 의해 감각기관에 전달되어 경험에 의한 기억의 근접성 속에서 새로운 것으로 지각되기에 여러 이질적 요소들의 혼용에 의한 창작 방법이 꾸준히 진행되어 왔고, 현대패션에는 그러한 창작방법이 과거에 비해 더 파격적인 형태로 나타나고 있음을 알 수 있었다. 지금까지 살펴 본 내용을 바탕으로 현대 패션에 나타나는 이질적 융합에 관하여 도출한 결론은 다음과 같다.

1. 감각의 변화에 따른 신체적 반응은, 운동량과 강도(強度)의 변화, 그리고 질적인 변화 사이에서 '혼동된 지각'으로 환원되어 나타난다. 그것은 '혼동된 직관'에 의해 외부의 표상을 복합적으로 수용하면서 질의 변화를 크기의 변화로도 감지하는 '이중적 지각' 때문이다.

2. 시각으로 받아들인 이질적 요소의 조합이나 탈영역적 결합 등은 비가시적인 지각 내에서는 감각의 융합으로 작용되어 '지각의 항상성'에 혼동을 주면서 낯설이나 새로움 등의 감정 변화를 발생시킨다. 이러한 감정 발생은 지각된 내용을 오래 기억되게 하고, 패션에 있어서 새로운 상품이나 디자인을 비교할 때 선택을 주도하는 요인으로 작용을 한다.

3. 신체를 중심으로 하는 패션의 창작에 있어서 다양한 '이질적 융합'의 시도는 신체적 공감과 정신적 공감을 추구하기 위함이며, 이러한 공감은 항상 가변적이고 동적인 공감이어서 점진적 변화를 지속해야 지각될 수 있다.

4. 해체나 탈구조라는 방식과 병행하여 현대패션에 나타나고 있는 '이질적인 융합'에 의한 디자인은 오늘날의 창작 경향을 대표하는 요소로서 자리잡아가고 있고, 그 유형은 주제의 혼용, 탈영역적 차용, 동물 형태와 융합, 탈신체적 기하 형태와 융합, 이질적 머리장식과 결합 등으로 나타나고 있다.

본 연구는 지각, 감정, 뇌의 작용과 기억 등 비가시적인 변화에 관한 이론적 고찰에 의존하여 최근 디자인을 분석하였고, 파리와 런던 패션쇼에서의 아웃핏 만을 대상으로 하여 새로운 디자인의 유형을 분류했다는 제한점을 갖는다. 그러나 이곳의 패션쇼가 세계유행에 미치는 영향력을 감안할 때 이러한 흐름은 곧 세계의 흐름을 대변한다 할 수 있으므로, 이러한 디자인의 선도적 흐름에 대비하여 국내에서 행하여지고 있는 디자인의 유형을 비교하고 차이의 장단점을 고찰해보는 후속연구가 필요하다고 사료된다.

참고문헌

1) 김병옥 (2007). *브랜드 로고 디자인에 관한 공감각을 다룬 감성 구조화를 통한 브랜드 디자인의 공감각적 표현 연구*. 한양대학교 대학원 박사학위논문.

김용철 (2005). *촉감, 음감, 색감의 관계성을 중심으로 한 공감각의 형성요인에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.

윤정일 (1994). *시각예술과 청각예술에서의 공감각에 의한 시각 표현 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

김희태 (2007). *조각 작품에 있어서의 '이질적인 재료들의 융합을 통한 조형언어 연구*. 원광대학교 대학원 석사학위논문.

2) 아웃핏(outfit) -머리끝에서 발끝까지의 의상 일습(一襲): 머리장식, 의상, 액세서리, 구두 등.

3) 자료검색일 2008.04.30/05.18 vogueparis.com

4) 양성모 (1989). *동아 새국어사전*. 두산 동아 p. 1930.

5) Merleau-Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*. Edition Gallimard. 류의근 역 (2002). *지각의 현상학*. 문학과 지성사, p. 693.

김영선·강병석 (2008). 현대패션에 나타나는 '봄과 보임'에 관한 연구-Freud, Lacan, Merleau-Ponty의 시각을 중심으로-. *복식*, 58(2). 한국복식학회, pp. 138-139 재인.

6) *Ibid.*, p. 123.

김영선·강병석 (2008). *op. cit.*, p. 138 재인용.

7) Bergson Henri (1889). *Essai sur les données immédiates de la conscience*. Paris Aican: 의식에 직접 주어진 것들에 관한 시론(Bergson의 생애와 철학, 그리고 시론). 최화 역 (2001). *아카넷*. p. 76.

8) 항상성(항등성)의 크기에 대한 예를 들면, 사물을 다른 거리에서 보면 망막에 비친 상의 크기는 달라진다. 그렇지만 지각의 크기는 동일하게 유지되는데 이를 크기 항등성이라 한다.

Jaynes Julian (1976). *The origin of consciousness in the breakdown of bicameral mind*. 김득룡, 박주용 역 (2005). *의식의 기원*. 한길사, p. 47.

9) Merleau-Ponty Maurice (1945). *op. cit.*, p. 457.

10) Timothy Wilson (2004). *Strangers to ourselves*. Harvard College. 진성록 역 (2007). *나는 내가 낯설다*. 부글북스, p. 47.

11) *Ibid.*, p. 57.

12) Merleau-Ponty Maurice. *op. cit.*, p. 475.

13) *Ibid.*, p. 475.

14) Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 26.

15) *Ibid.*, p. 26.

16) 박경수 (2000). *감성공학 및 감각생리*. 영지출판사, p. 293.

17) 자료검색일 2008.5.24. yahoo 백과사전. *교감신경계*. kr.dic.yahoo.com

18) Henri Bergson. *op. cit.*, p. 26.

19) *Ibid.*, p. 26.

20) 결정화(決定化)란 '공존하는 심리적 사실들의 혼용(混融)된 덩어리에서 일어나는 점진적인 변화들'을 의미. *Ibid.*, p. 27.

21) *Ibid.*, p. 27.

22) Root-Bernstein Robert and Root-Bernstein Michèle (1999). *Spark of Genius*. 박종성 역 (2007). *생각의*

- 탄생. 에코와 서재, p. 404.
- 23) Bain Alexander (1855). *The sense and the intellect*. III. 1장 p. 51. 스코틀랜드 철학자(1818-1903). Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 41 재인용.
- 24) James William (1880). *Essays of psychology*, Feeling of effort, p. 85.
Henri Bergson (1889). *op. cit.*, p. 43 재인용.
- 25) Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 44.
- 26) *Ibid.*, pp. 44-46.
- 27) *Ibid.*, p. 165.
- 28) 자료 검색일 2008.3.18, yahoo 백과사전. 직관. kr.dic.yahoo.com.
- 29) 박경수 (2000). *Muller Lyer의 착시. 감성공학 및 감각생리*. 영지출판사, p. 265.
- 30) 박경수 (2000). *앞의 책*, pp. 265-266.
- 31) Goldstein E. Bruce (2007). *Macaulay Thomas가 제작한 환경 조각. Sensation & Perception: 김종오 외 역 (2007). 감각과 지각*. 시그마프레스, p. 111.
- 32) 수용기(受容器:receptor): 귀·눈·코 따위와 같이 외부의 자극을 받아들여 뇌에 전달하는 감각 기관.
자료 검색일 2008.5.24, yahoo 백과사전. 수용기. kr.dic.yahoo.com
- 33) Goldstein E. Bruce (2007). *op. cit.* p. 111.
- 34) 박경수 (2000). *앞의 책*; Beck (1966). *op. cit.*, p. 200.
- 35) *위의 책*, p. 200.
- 36) Timothy Wilson (2004). *op. cit.*, p. 59.
- 37) Root-Bernstein Robert and Root-Bernstein Michèle (1999). *op. cit.*, p. 396.
- 38) *Ibid.*, p. 399.
- 39) Carter Rita (1998). *Mapping the Mind*. 양영철, 이양희 역 (2007). *뇌맵핑마인드*. 말글빛냄, p. 216.
- 40) 이영돈 (2006). *마음(Investigating the mind)*. 예담, p. 27.
- 41) Jaynes Julian (1976). *op. cit.*, p. 94.
- 42) Bergson Henri (1889). *op. cit.* pp. 20-22.
- 43) *Ibid.*, p. 94.
- 44) Duchamp Marcel(1913), Bicycle Wheel(자전거 바퀴). (Original lost), Collection Arturo Schwartz Milan.
자료검색일 2008.02.23, www.marcel Duchamp.net/today_picture.php
- 45) Pantan Verner. Visiona 2. 1970. Bayer사에 의해 제작되어 필른의 가구 박람회출품되었던 인테리어.
Larousse Paris (2004). *Le Design*, p. 134.
- 46) Gupta Suboth (2001). *Art in Culture 2006. 9(집으로가는 길 II)*. p. 103.
- 47) Root-Bernstein Robert and Root-Bernstein Michèle (1999). *op. cit.*, p. 191.
- 48) *Ibid.*, p. 202.
- 49) O'sullivan Simone (2006). *Art encounters Deleuze and Gattari*. Palgrave Macmillan, pp. 1-2.
- 50) Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 98.
- 51) *Ibid.*, pp. 31-32.
- 52) *Ibid.*, pp. 34-35.
- 53) 자료검색일 2008.3.18, Ray Man (1924). *Violon d'Ingres*. manrayphoto.com
- 54) Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 109.
- 55) Gautier Jean Paul의 향수, *Classique & Fleur du Mâle*. Neighbor, 2007. 6, p. 177.
- 56) McQueen Alexander. Travel Bag. Samsonite. *Ibid.*, p. 176.
- 57) Carter Rita (1998). *op. cit.*, p. 329.
- 58) *Ibid.*, p. 329.
- 59) 이영돈 (2006). *op. cit.*, p. 227.
- 60) *Ibid.*, p. 229.
- 61) Bergson Henri (1889). *op. cit.*, p. 109.
- 62) H-C Collection. *Mode et Mode*. N.338. p. 31.
- 63) Paris Collection. *Ibid.* N.339. p. 26.
- 64) H-C Collection. *Ibid.* N.338. p. 163.
- 65) 자료검색일 2008.5.18, Paris Collection. vogueparis.com
- 66) London Collection. *Mode et Mode*. N.339. *Mode et Mode Co.* p. 99.
- 67) H-C Collection. *Ibid.* N.340. p. 65.
- 68) 자료검색일 2008.4.30, London Collection. vogueparis.com
- 69) 자료검색일 2008.5.18, Paris Collection. *Ibid.*
- 70) 자료검색일 2008.5.18, London Collection. *Ibid.*
- 71) 자료검색일 2008.5.18, Paris Collection. *Ibid.*