

차연적 놀이의 운동성과 대리보충 논리로 본 패션스타일의 가변성

박 신 미

국립안동대학교 의류학과 조교수

The Changeability of Fashion Style Using the Concept Expressed in the Mobility of '*la Différent*' Play and Supplement Logic

Shinmi Park

Assistant Professor, Department of Clothing & Textiles, Andong National University

(received date: 2014. 10. 23, revised date: 2014. 11. 19, accepted date: 2015. 3. 31)

ABSTRACT

The aim of this research is to classify the concept expressed in the mobility of *la différencé* play, and supplement logic, which is process of the changeability of fashion style. The specific research questions are as follows: first question deals with the relationship between changeability and *la différencé* images, and how *la différencé* images are divided by each phase and how their circumduction play is proceeded. The second question is about the important features of the mobility of *la différencé* play and the method of *la différencé* play. The last topic of this study covers the supplement logic and the condition, and how supplement logic has been applied in the process of changeability of fashion style. This paper deploys a qualitative research method providing a systematic review of the previous studies. To sum it up, the mobility of *la différencé* play is the root of power, which is controlling the changeability of fashion style, and the objective of the play is to outline new *la différencé* images through spatialization of time. In addition, supplement logic is the method of *la différencé* play and the purpose of the logic is to harmonize 'ultimate *la différencé* image', which is the phenomenological construction stratum in the state of sub-conscious changeability, and 'immediate *la différencé* image', which is the structural construction level stratum in the state of external changeability. This research proves that the intrinsic attribute of changeability is contained the mobility of *la différencé* play and supplement logic.

Key words: changeability(가변성), fashion style(패션스타일), mobility(운동성),
la Différencé play(차연적 놀이), supplement logic(대리보충 논리)

I. 서론

1. 연구배경 및 의의

‘가변성’은 새로운 스타일 현존을 위한 방법적 계기로 변화의 가능성을 내재한 ‘언제나 변화가 가능한 상태’를 말한다. 스타일은 시대의 트렌드 혹은 시점의 의식이 반영된 디자이너 혹은 스타일 주체자의 관념적 재해석을 통해 새롭게 현존되는데 이러한 변화의 과정 중심에는 가변성이라는 명제 속에서 움직이는 이미지들의 운동이 중요한 역할을 담당한다. 그러므로 새로운 스타일은 가변화 과정 속에서 움직이는 이미지들의 놀이 결과를 통해 현존된다.

패션스타일의 가변성은 “패션에서 기존의 미적 질서를 새로운 미적 질서로 창출하는 가능성, 곧 이것은 전통을 새로이 해석하는 방법 그리고 새로운 미적 질서의 재구성을 추구하는 스타일의 본질적 현상”(Park, 2014, p. 681)으로 정의되며 이것은 차연적 이미지들의 속성을 내재하고 있다(Park, 2014). ‘차연’은 가변화의 놀이를 위하여 공작소 전반에 퍼져있는 명제이며 이 질료는 가변화의 계기를 마련하기 위하여 틈을 제공하고(Park & Lee, 2006) 동시에 내부의 놀이 장 밖에서 외부자극들을 생산한다. 내부의 차연적 놀이 외부에 위치하고 있는 이 차연들은 ‘흔적의 차연적 이미지’가 ‘항상적 차연적 이미지’의 상태로 변화하는 찰나 이미지에 여백을 만들어 새로운 스타일을 위한 ‘대리보충’의 위치를 확보해 준다. 그러므로 패션스타일에서 ‘해체’를 필두로 한 가변화의 가능성은 ‘차연’에 의해 제시되며 가변화가 그 속성을 드러내기 위해서는 ‘대리보충’(Park & Lee, 2006)이라는 명제가 필요하다. 또한 차연은 대리보충물이라는 다의적 해석이 가능한 질료를 받아들임으로써 창조의 과정에서 가속도를 내며 변화의 안정성을 보장받는다. 본고에서 패션스타일의 가변화를 대리보충의 논리로서 차연적 놀이로 보는 것 역시 이러한 근거이며, 곧 놀이는 과거, 현재, 미래의 이미지를 연결시키는 방법적 계기이다.

가변성에 관한 선행연구는 디자인과 스타일의 직접적 변화 유형을 분류(Park, 2008; Kim & Chun,

2012; Shin & Lee, 2013)하거나 디자인 개발을 중심으로 전개되었다(Song, 2011). 또한 가변화의 속성인 차연적 이미지들의 개념은 질료의 본질을 분석하는 철학적 개념 연구(Park & Lee, 2006; Park & Lee, 2007; Park, 2014)가 진행되었으나 선행연구에서는 가변화의 과정을 이론적 논리로 규명하는 논제는 연구대상이 아니었다. 이에 본 연구에서는 가변화에 내재되어있는 차연적 이미지들의 층차 구조와 차연의 운동성 그리고 새로운 현존을 위한 차연적 이미지들과 대리보충 논리의 상태와 놀이과정을 분석하여 패션스타일의 가변화 과정을 이론적으로 고찰하려고 한다. 본고는 디자인관련 논문의 논리적 근거를 제시한다는 측면에서 그 의의가 있다.

2. 연구목적 및 방법론

본 연구의 목적은 차연적 놀이의 운동성과 대리보충 논리를 고찰하여 패션스타일의 가변화 과정을 규명하는데 있다.

연구목적달성을 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 가변성과 차연적 이미지들은 어떠한 관계가 있는가? 또한 차연적 이미지들의 층차 구조는 어떻게 구분되며 이 이미지들의 순환운동은 어떠한 방식으로 진행되는가?

둘째, 차연적 놀이의 운동성은 어떠한 본질적 속성을 지니며 이를 통해 추출된 차연적 놀이의 방법은 무엇인가?

셋째, 새로운 스타일의 현존 방법인 이원론적 대리보충의 논리는 무엇이며 그 상태는 어떠한고 이것은 패션스타일의 가변화 과정에서 어떻게 적용되는가?

본 연구는 앞서 언급된 연구문제 해결을 위해 문헌연구와 내용분석을 연구방법으로 채택한다. 본고는 가변성과 차연적 이미지들의 관계를 심층적으로 분석하기 위해 차연적 이미지들의 층차(層差) 구조와 순환(循環)운동의 패턴을 추출할 것이며, 차연적 놀이의 운동성의 본질적 속성을 분석하여 새로운 차연적 이미지의 현존 방식을 고찰할 것이다. 또한 대리

보충 논리의 내적 운동과 외적 운동의 상태를 분석하여 새로운 스타일의 현존과정을 규명하여 디자인 논리의 이론적 근거를 마련할 것이다.

본 연구는 차연적 놀이의 운동성과 대리보충의 논리로 패션스타일의 가변화 과정을 분석하는 것이 목적이므로 선행연구(Park, 2014)에서 규명된 차연적 이미지들의 개별적 속성은 논의하지 않는다.

II. 패션스타일의 가변성과 차연적 이미지

본 절에서는 패션스타일의 가변성과 차연적 이미지들의 관계를 고찰하고 가변성을 움직이는 차연적 이미지들의 층차 구조와 순환운동의 과정을 분석한다.

1. 가변성과 차연적 이미지의 관계

새로운 스타일의 창조를 위한 해체의 놀이는 어디에서 시작되며 이 놀이가 가변화를 통하여 추구하고자 하는 본질은 무엇인가? 차연적 놀이의 공간소는 변증법적 틀(Park & Lee, 2007)을 축으로 무한히 순환운동을 펼치는데 새로움의 계기는 창조의 주체가 혼적의 창고에서 이미지를 선택하는 찰나에서부터 시작된다.

새로운 스타일의 현존을 위해서는 '가변성'이라는 특수한 질료에 내재되어 있는 차연적 이미지'들의 놀이가 필수적이다. '차연적 이미지'는 내부의 가변화 놀이과정을 통해 주체자의 자의성과 만나 한번 이상 놀이의 작업을 거친 이미지를 말한다(Park, 2014). '혼적의 차연적 이미지', '향상적 차연적 이미지', '새로운 차연적 이미지', '산종의 차연적 이미지'들이 이에 해당하며 이것은 외부의 놀이의 장에서 보이는 순수한 차연 이미지와는 본질적으로 속성의 차이가 있다. 하지만 내부의 가변성을 총괄하는 차연적 이미지들과 외부의 부산물인 '즉시적 차연적 이미지' 모두가 새로운 스타일의 현존을 위해서는 반드시 필요하다.

Derrida는 대문자 'A'의 모양이 이집트의 피라미드(pyramid)와 동일한 형상을 띠고 있다고 제시하며

이에 대해 혼적의 의미보존을 언급한 Hegel의 담론을 상기시켜 시공을 넘어선 기호의 보존 장소로서의 피라미드의 역할을 설명한다(Derrida, 1971: Derrida, 1972; Kimmerle, 1988). Derrida는 피라미드는 혼적의 보관창고인데 그래픽적(시각적)인 혼적 그 자체로는 현존의 생명력을 얻을 수 없으며 그것은 해석의 방법에 따라 즉시적으로 생명을 얻는다(Kimmerle, 1988)고 주장한다. Derrida에게 있어서 피라미드는 '혼적의 차연적 이미지들의 집합소'이며 그가 언급한 '해석'은 차연의 공간소에서 보이는 '즉시적 차연적 이미지', 곧 '대리보충의 역할이자 논리'로서 스타일의 가변화에서 보이는 변화의 계기로서의 순간적 선택과 일맥상통한다. 이는 다의적인 해석의 가능성으로 무한한 변화의 가능성을 제시하는 잣대가 된다.

패션스타일의 가변화 과정전반에 산재되어 이 가변화의 놀이를 주관하는 '차연'이라는 질료는 "형상의 형성인 동시에 자취의 각인된 존재"(Derrida, 1967, p. 118)이다. 본 연구에서 차연의 상태를 이미지들의 놀이로 보는 것 역시 차연의 본질이 이미 또 다른 명제들을 수용하며 연쇄적으로 움직이는 속성을 포함하고 있기 때문이다. 그러므로 가변화에서 보이는 모든 종류의 이미지들 역시 차연의 속성을 내재하면서 존재한다.

'차연'은 '대리보충,' '혼적,' '결정불가능성' 그리고 '산종' 등의 명제들의 모태이다. Derrida는 문자(gramme), 유보(reserve), 해체의 절단면(entame), 혼적(trace), 공간화(espacement), 여백(blancs), 보충(supplement), 파르마콘(parmakon) 그리고 여백-표지-변방(mage-marque-marche)이라는 명제들은 대다수의 표지들에 불가피한 통과지점이며 응축 점이기 때문에 '차연'은 목록들에 곧이어 혹은 동시에 부가되었던 이유와 그것들에게 강조의 가치를 부여해야 했던 이유를 지적할 수 있는 기회(Derrida, 1971)라고 설명한다. 그러므로 차연은 '다른 개념들,' '다른 '단어들,' '다른 텍스트의 지형'을 통해 그것이 수행해 나가는 작업 속에서 포착된다(Derrida, 1971). 차연은 작업장 어디서든 이미지들과 가장 가까이 만날 수 있으며 이 명제의 하부에 위치한 질료들은 차연을 움직이는 원동력이다. 스타일 주체자의 고유한 자의성마저도 차연이라

는 질료 위에서 움직이면서 역사를 만들어 나가기 때문에 차연은 가변화의 촉매인 대리보충과 함께 이 놀이과정의 핵심 명제이다.

차연에 내재되어 있는 목록들은 적절한 놀이의 상태에서 자신이 필요하다고 인식되면 본질적인 속성을 드러내며 차연의 놀이를 돕는다. 차연의 놀이가 복잡하게 얽혀있는 이유도 이렇듯 내부에 수많은 속성들이 움직이고 있기 때문이다. 그러므로 시간과 공간성을 바탕으로 진행된 새로운 이미지 재구성의 시작점인 '해체'를 논하면서 '차연'을 우선적으로 언급하는 이유는 이 명제가 다른 하위의 목록들을 모두 포용하고 있고 주체자가 만들어내는 모든 스타일의 이미지들에 이미 차연이 내재되어 있기 때문이다. 본고에서 앞으로 논의할 가변화의 과정에서 다의적 가변화의 계기는 대리보충의 논리가 주도하지만 '차연'이라는 작동소 없이는 이 촉매제 역시 효과를 발휘하지 못하고 사장(死藏) 될 수밖에 없다. 곧 대리보충의 논리에 의해 움직이는 내부의 차연적 놀이도 차연이 내재된 환경 속에서 합의 놀이를 진행한다. 시간과 공간을 배제한 가변화의 놀이는 진행 자체가 불가능하기 때문에 차이와 연기의 의미를 내재한 이 차연이라는 명제는 각기 다른 이미지들을 필두로 가변화의 공작소를 움직이는 엔진과 같은 역할을 담당한다.

2. 차연적 이미지들의 층차 구조

가변성의 상태에 존재하는 차연적 이미지들은 '흔적의 차연적 이미지', '항상적 차연적 이미지', 즉시적 차연적 이미지인 '대리보충' 그리고 '새롭게 표상된 차연적 이미지'이다(Park, 2014). 새로운 스타일의 가변화를 위해 순환의 놀이를 지속하는 서로 다른 속성을 지닌 이 차연적 이미지들은 항상성과 즉시성이라는 속성아래 시간의 공간화를 진행하며 층차(層差)구조를 정립하고 있다. <Fig. 1>

<Fig. 1>은 패션스타일의 가변화를 위한 차연적 놀이과정에서 보이는 차연적 이미지들의 층차 구조이다. 현존의 차연적 이미지는 외부환경이 고려되어 창조된 주체자의 항상성을 지닌 이미지이며 산중의 보편화 과정을 거쳐 또 다른 역사성을 지닌 이미지

로 귀속된다. 제시된 네 개의 층차 구조는 이미지의 역사성과 현존성을 바탕으로 추출되었는데 그 본질적인 속성은 다음과 같다.

첫째, 층차 구조의 상위에 위치한 '흔적의 차연적 이미지'는 역사성의 결정체이다. 이 이미지는 차연적 놀이의 외부와 내부에서 일어나는 모든 과정을 완성한 스타일 주체자의 입장에서 가장 강력한 자의적 이미지로 절대성을 내재한 이미지이다. 흔적의 차연적 이미지는 이전의 시공의 놀이에서 주체자가 어울림의 미학을 완성한 상태로 이 이미지는 그 자체가 주체자의 모든 것을 대변해 주기에 부족함이 없는 시간과 공간의 역사성을 보유하고 있다. 다만 이 이미지들은 주체자의 내면의 의식 속에서 존재함으로써 차연적 놀이의 외부 놀이 장에 부유하고 있으며 반드시 스타일 주체자의 절대적 차이의 현상적 요구가 있을 때만 그 활동을 재개(再開)한다. 흔적의 차연적 이미지는 선택되는 시점까지 외부의 놀이의 장에서 유보와 지연 그리고 반성의 성찰을 거듭하며 선택가능성이 높은 결정체를 생산한다. 스타일 주체자의 분신인이 질료는 이미지들 중 최상위의 개념이다.

둘째, 흔적의 차연적 이미지 아래에 위치하고 스타일시점에 주체자의 역사성을 재현하는 '항상적 차연적 이미지'는 흔적의 이미지들 중 주체자의 의지에 의해 결정되는 이미지로 흔적의 차연적 이미지가 선택되어 틈이 부과 된 상태이다. 주체자의 스타일 시점의 자의성을 대변해주는 이 이미지는 새로운 차연적 이미지에 독창성을 부여한다. 항상적 차연적 이미지는 주체자의 의지에 의해 결정된 주관적 콘셉트이며 주체자의 아이덴티티가 반영된 새로운 창조물의 원류로 불완전한 상태의 흔적의 차연적 이미지이다.

셋째, 가변성에 다의성을 부여하는 외부자극인 '대리보충'은 맹목적 즉시성을 수반한다. 대리보충은 차연의 외부놀이에 의해 생성된 외부의 차연 이미지로 경쟁을 통해 새로운 스타일을 위한 보충물이 된다. 대리보충은 스타일 시점의 외부의 환경인 트렌드를 즉시적으로 새로운 스타일에 반영시킨다. 이 명제는 내부의 차연적 놀이가 진행되는 동안 외부의 차연적 놀이의 공작소에서 생산되어온 부산물로서 스타일 시점의 환경에 따라 즉시적으로 결정되는 선택된 차연

이미지이다. 그러므로 이것은 새로운 차연적 이미지 보다는 먼저 생성된 이미지로 층차 구조의 서열이 새로이 탄생 될 미래 이미지의 상위에 위치한다. 외부자극인 대리보충은 항상적 차연적 이미지의 도움 없이는 그 속성을 외부에 표출시킬 수 없는 본질적 속성을 지닌다.

넷째, '새로운 차연적 이미지'는 내부적 차연적 놀이의 합을 통하여 생성된 가장 최근의 스타일이다. 대리보충물로 선택된 차연 이미지가 주체자의 흔적의 차연적 이미지가 될 수 없는 반면, 이 이미지의 본질은 주체자의 항상성을 내재하고 있으므로 산중의 과정을 통하여 역사성을 인정받으면 주체자의 내면적 이미지, 곧 본질이 된다. 그러므로 새로운 차연적 이미지는 가변화가 만들어진 결과로서 흔적의 가능성을 부여 받는 특수성을 지닌다. 하지만 아직 흔적화 되지 못한 상태의 이 이미지는 서열상 가장 하위에 존재한다.

3. 차연적 이미지들의 순환운동

차연적 이미지들은 시간의 공간화를 위해 변증법적 틀 속에서 무한히 순환운동을 진행한다. 본고는 가변성의 영속적인 놀이과정의 설명을 위하여 주체자가 새로운 차연적 이미지를 생성해 산중환 직후의 상태인 '직관적 흔적의 선택과 말소 단계'를 순환운동의 첫 번째 순서로 규정한다.

〈Fig. 2〉는 시간과 공간화를 통한 차연적 이미지의 순환적 생성과 산중과정이다. 〈Fig. 2〉에서 제시된 여섯 단계 모두 단계별로 이미지들의 중첩을 이루며 순환운동을 반복하지만 마지막단계의 종결시점에서 외부의 놀이 공간소에 산중되어있는 흔적의 이미지들은 선택되기 위하여 일시적으로 '지연'과 '유보'의 상태에 놓인다.

차연적 이미지들의 순환적 놀이를 통한 새로운 이미지의 생산과 산중과정은 다음과 같다.

첫 번째 단계는 '직관적 흔적의 차연적 이미지의 선택과 말소 단계'이다. 이 단계에서 스타일 주체자는 직관적으로 스타일시점에 본인이 추구하고자 하는 스타일에 적합한 흔적의 차연적 이미지를 선택하고 나머지는 내부의 놀이의 장 밖으로 말소시킨다.

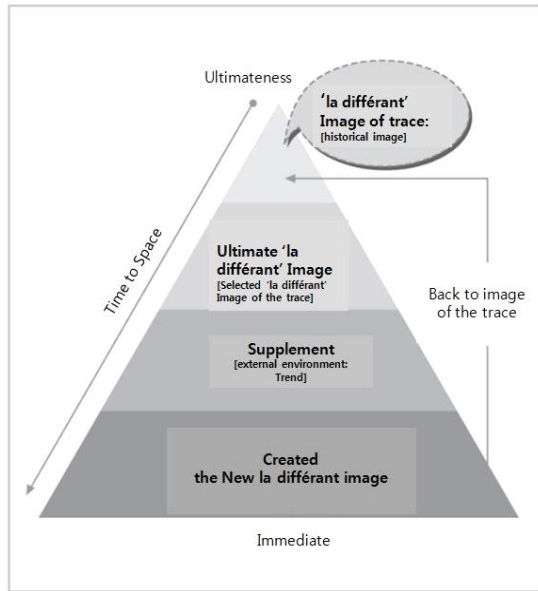
이 상태는 흔적들만의 놀이의 장으로서 결정체로서의 흔적의 차연적 이미지를 생산하는데 이것은 새로운 이미지를 만들어내는 시점에서 선택될 가능성이 가장 높은 문질彬彬(文質彬彬)¹⁾한 상태의 흔적의 차연적 이미지이다. 흔적의 차연적 이미지는 대리보충 현상에서 주체자의 내적 이미지인 항상적 차연적 이미지의 모태이며 자신의 항상성을 또 다른 새로운 스타일에 반영할 수 있는 가능성을 무한히 내재하고 있는 아이덴티티의 보고이다.

두 번째 단계는 '선택된 흔적의 자의성 생성 단계'이다. 선택된 흔적의 차연적 이미지가 주체자가 의도적으로 생각하고자 하는 자의성을 구체화하면서 새로운 이미지를 위한 차연의 틈을 생성하는데 이 단계에서는 이미지에 틈이 생성되며 대리보충 현상 발생의 실마리를 제공한다. 결국 흔적의 차연적 이미지는 차연의 틈을 내재한 불완전한 이미지의 상태인 항상적 차연적 이미지로 전이(轉移)된다. 또한 주체자의 의지에 따라 차연의 틈은 하나이상의 복수(複數)생성이 가능하다.

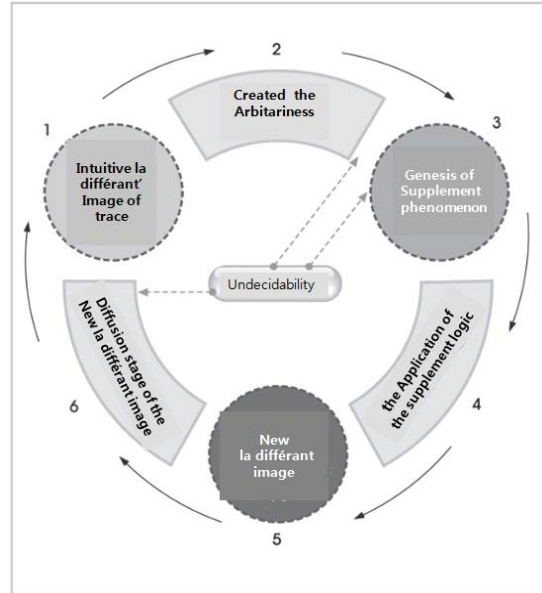
세 번째 단계는 '대리보충 현상 발생 단계'이다. 이 단계에서는 결정불가능성을 지닌 차연의 부산물인 외부자극들이 새로운 이미지를 통하여 자신의 속성을 드러내고자 대리보충의 상태로 진입하기위해 치열한 경쟁을 벌인다. 차연적 놀이의 외부의 장에서 차연에 의해 생겨난 이 외부자극인 차연 이미지들은 스타일 시점에 모두 받아들여질 수 없으므로 각자의 환경을 주체자의 의식에 반영하기 위하여 노력한다. 하지만 어떤 대리보충물이 선택될지는 누구도 예측하기 어려워 다만 놀이시점의 상황과 환경만이 선택의 가(可)·부(不)를 결정짓는다.

네 번째 단계는 '내부의 차연적 놀이 단계'이다. 이 단계는 항상적 차연적 이미지와 경쟁에서 승리한 외

1) 논어(論語)[양화(陽和)], 16장,子曰(자왈) 質勝文則野(질승문칙야)요 文勝質則史(문승질칙사)니 文質彬彬然後君子(문질彬彬연후군자)니라 공자께서 말씀하셨다. "질(質: 본바탕)이 문(文)紋: 아름다운 외관)을 이기면 촌스럽고 문(文)이 질(質)을 이기면 사하니 문(文)과 질(質)이 적당히 배합 되어야 군자다." 김인환(2003), 진정한 도원향(桃源鄉)으로서의 동양천국의 현대성. 곧 '문질彬彬(文質彬彬)'은 외적상태와 내적상태의 조화가 이상적인 상태를 말한다.



<Fig. 1> Stratum Constitution of 'la différent' Images



<Fig. 2> Creation Process and Diffusion of the New 'la différent' Images

부자극들의 합의 놀이가 이루어지는 과정이다. 이 단계는 대리보충의 논리가 놀이를 주도한다. 현상적 이미지와 구조적 이미지의 중간화를 위한 환경, 곧 이미지의 혼합을 적절하게 만드는 것이 이 논리의 목적이다. 이 동일화의 놀이는 새로움을 창조하기 위하여 중간합의 상태에 이르는 시점까지 끊임없는 중첩의 놀이를 감행하며 새롭게 탄생될 이미지의 항상성과 즉시성을 보장해준다.

다섯 번째 단계는 '새로운 차연적 이미지의 현존 단계'이다. 차연적 내부의 합을 이룬 스타일 주체자의 항상성을 내재한 새로운 스타일은 외부의 환경을 고려하여 이미지의 현존을 완성한다. 이것은 서로 다른 두 이미지가 완벽히 하나의 개체로 동일화된 새로움의 상태이다.

여섯 번째 단계는 '새로운 차연적 이미지의 산종 단계'이다. 이 단계는 새로운 이미지를 역사화 하는 장으로서 주체자에게 낯선 이 이미지들을 주체자의 보편화된 또 다른 흔적의 이미지로 재생산하는 과정이다. 이것은 새로운 차연적 이미지를 구체화시키며 현존된다. 이 단계를 지나면서 새로운 차연적 이미지

는 현존에서 주체자의 역사로 삽입되며 이 순간 이 이미지 역시 또 다른 미래의 새로운 스타일의 현존을 위해 선택이 가능한 흔적의 차연적 이미지로 결정불가능성을 부여받는다. 곧, 새로운 차연적 이미지는 구체적인 현존의 시간과 공간화된 산종의 놀이과정을 거친 흔적 상태가 되면서 표상된다.

Ⅲ. 새로운 스타일 현존을 위한 차연적 놀이의 운동성과 방법

본 절에서는 앞서 고찰한 차연적 이미지들의 층차 구조와 순환운동 과정 분석을 바탕으로 새로운 스타일 현존을 위한 차연적 놀이의 운동성과 차연적 놀이의 방법적 계기를 추출한다.

1. 차연적 놀이의 운동성과 새로운 차연적 이미지

차연의 운동성은 스타일의 가변화 놀이를 움직이는 근원적인 힘이다. '차연'이라는 명제는 매우 복잡

한 시스템을 가지고 있으며 이것은 단순히 일정한 곳에 정지되어있는 것이 아닌 놀이의 작업장 전반에 떠다니는 부유물이다. 차연은 차이의 노력, 곧 단순한 행동이 아닌 어떠한 의미를 생산하는 움직임의 놀이이다(Derrida, 1972). 차연의 운동은 환원 불가능한 원 종합으로서의 본질, 단 하나의 동일한 가능성 속에 시간화 혹은 타자와의 관계 그리고 활동이라는 총체적인 체계의 조건이다(Derrida, 1967). 이것은 본질 안에서 타자와 함께 움직이는 운동성을 지닌 명제로 스타일의 가변화를 위한 놀이의 공작소 내부와 외부를 모두 관장하면서 활동한다. 차연은 선천적으로 움직임의 속성을 내재하고 있다. 차연의 움직임은 외부의 자극인 대리보충물의 원료를 생성할 때 그리고 주체자가 선택의 기로에서 흔적의 차연적 이미지를 선택할 시점에 틈을 만들고 동시에 이 여백을 메우기 위해 가장 적극적으로 활동한다. 이 명제의 운동성은 그 위치와 상태에 따라 수위의 차이를 보일 뿐 놀이의 장 전반에 걸쳐 무한히 연속된다.

차연은 항상 여백을 내재한 채 존재하며 생성된 흔적의 새로운 현존을 위하여 변화라는 가능성을 언제나 남겨둔다. 차연은 어떻게든지 단순하고 변경되지 않은 것 안에서 그리고 현존의 차이 안에 이전의 생산품들의 차이라는 의미는 아니며 채워져 있지 않은 것이고, 단순하지 않은 것이며, 차이의 본질이 차이 지워지는 구조임으로 그 이름의 본질이라는 것은 더 이상 이것에 적합하지 않은 것이다(Derrida, 1972). 그러므로 차연은 완벽하지 않은 물체이며 완벽의 기호를 위해 무한히 복잡한 운동을 감행하는 명제인 것이다. 차연이 완벽하게 메워져 있는 질료라면 완벽하다는 것은 변화의 필요성이 없기 때문에 이를 통한 가변화는 본질적으로 불가능하다.

Derrida(1972)는 “기호의 개념트는 자신만이 관계된 충분한 기호 자체로 현존되지 않으며 모든 개념트는 차연의 조직적인 놀이의 의미에 의해서 다른 개념트와 다른 것과 관계된 시스템 안에서 혹은 연결고리 안에서의 존재”(p. 11)라고 설명한다. 또한 차연의 놀이는 더 이상 단순한 하나의 개념트가 아니며 이것은 오히려 개념상의 가능성, 곧 일반적인 시스템과 개념적인 과정을 의미한다(Derrida, 1972)

고 주장한다. 같은 이유로 “개념트가 아닌 이 차연은 단순한 언어가 아니며 이것은 요구된 것과 같은 일반적인 재현존, 개념트가 포함된 자의성 그리고 음성의 재료이다”(Derrida, 1972, p. 11). Derrida의 언급처럼 기호는 차연의 놀이에서 보이는 시스템의 연결고리에서 존재한다. 본고는 대리보충이라는 연결고리가 차연적 놀이의 시스템에서 만들어진 또 다른 연결고리로 본다. 곧 차연의 놀이에 놓인 매개체가 변화를 받아들이려는 차연의 의지인 차연의 틈에 삽입된 외부자극인 대리보충물과 기존의 흔적에서 주체자에 의해 선택된 상상적 차연적 이미지들이 논리관계를 형성하여 합을 이룬 상태, 이것이 스타일의 가변화에서 보이는 현존의 기호화 상태인 ‘새로운 차연적 이미지’인 것이다. 그러므로 새로운 차연적 이미지는 ‘주체자의 자의성과 대리보충이라는 서로 다른 성격을 가지고 있는 명제들이 복잡한 차연적 놀이를 완성한 상태로 개념트가 포함된 자의성의 상태 혹은 주체자의 자의성과 외부자극의 동일화 상태’라 하겠다.

새로운 차연적 이미지는 흔적에 이르는 또 다른 종류의 연결고리이다. 기호는 그물망 속의 대조와 차이의 차별의 지위가 형성됨으로써 그 의미를 갖는다(Norris, 1987). 또한 차이의 게임은 실제로 어떤 순간에 어떠한 의미에서든 단일요소의 놀이가 아니며, 연속적인 맞물림, 곧 차연 속에 있는 연쇄 망이나 체계의 다른 요소들의 흔적에 의거해 구성되게 한다(Derrida, 1971). 이것은 내면화-관념화-합(合)-승화 등으로 움직임이며 이러한 움직임의 필연성을 무시한 상태는 새로움을 생성할 수 없으므로 반드시 더 붙어 존재한다(Derrida, 1971). 연결고리들의 연쇄적 운동은 앞서 언급했듯이 스타일의 가변화 과정에서 보이는 내부의 차연적 놀이가 변증법을 기반으로 무한히 순환하며 놀이의 현장에서 활발히 서로간의 운동을 감행하는 이유이다. 그러므로 적합한 상태의 본질은 항상 변화함으로 차연 자체의 적합성이라는 것은 없으며 차연은 가변화의 놀이를 진행함에 있어서 대리보충을 필요로 한다. 시간과 공간의 변화 속에서 완벽의 의미는 현존하는 시점의 가치관에 따라 언제나 변화하며 이 때문에 차연은 언제나 본질을 부정할 수밖에 없다. 이것이 차연이 자신의 본질인 운동

성을 필두로 새로운 현존의 기호를 안주시키지 않고 흔적의 놀이의 장에 운동하며 부유하는 이유이며 가변화를 가능하게 만드는 이 공작소를 관장하는 목적이다.

2. 차연적 놀이의 내부와 외부의 운동성

본고에서는 II-3절에서 차연적 놀이의 운동성을 <Fig. 2> '시간의 공간화를 통한 차연적 이미지의 생성과 산중'을 설명하면서 일부 언급했다. 하지만 <Fig. 2>는 차연적 이미지들의 순환운동을 설명한 것으로 내부와 외부의 운동성은 분석되지 않았다. 이에 본 절에서는 패션스타일의 가변화를 규명하는 차연적 이미지들의 이상적인 놀이 모델로 선행연구(Park, 2014)와 본고에서 제시된 순환운동의 과정을 근거로 <Fig. 3>을 제시하여 차연적 놀이의 내부와 외부의 운동성을 고찰한다.

<Fig. 3>은 차연의 공작소에서 보이는 내부와 외부의 차연적 놀이의 전개과정이다.

차연적 놀이는 내부와 외부라는 공간의 위치와 관계없이 광범위한 동적 운동을 감행한다. 아래의 표에서 원과 화살표로 표시된 합의 순환이 이미 언급된 '차연적 놀이의 내부 작업장'인데 이 공간을 제외한 공간에서 일어나는 모든 운동들은 '외부의 차연적 놀이'의 장이다.

새로운 이미지를 생산하기 위해서 내부의 놀이는 매우 중요하다. 내부의 놀이 없이는 자의성을 지닌 이미지들이든 외부자극의 이미지들이든 모두 공간에 부유하는 부유물에 불가함으로 속성을 독자적으로 표출시킬 수 없다. 하지만 동일한 시공간이라는 유보와 지연의 시공 상태에서 내부의 놀이에 선택되지 못하고 놀이의 장 밖에 부유하는 이 이미지들 역시 또 다른 놀이를 위해 준비된 후보들이므로 차연의 놀이과정에서 가치가 없다고는 말할 수 없다. 차연적 이미지들의 내부의 놀이와 외부의 놀이는 서로가 부정할 수 없는 상호보완관계에 놓여있다. 차연의 놀이가 복잡하다고 인식되는 이유는 이 목록들 사이에 무수히 얽혀있는 상호관계들과 순환하는 반복적 놀이의 속성 때문이다.

외부의 공작소가 흥미로운 것은 주체자의 자의성

인 흔적(마름모꼴)들과 외부자극인 차연(점) 이미지들이 동일한 시공 위에 부유하고 있기 때문이다. 하지만 이들은 다만 자신들이 놓인 시공에 충실할 다름이며 내부의 놀이의 장 밖에서는 낯선 이웃일 뿐 아무런 자극을 주고받지 않는다. 이미지의 생산방식과 본질이 다른 이 질료들은 동일한 공간 속에서 서로를 방관하는 방관자에 불과하다. 외부의 차연적 놀이를 지금 다시 언급하는 이유도 이미지의 공존의 문제와 더불어 생산의 활동이 이곳에서도 진행되기 때문이다. 흔적이 내부의 공작소에서 생성을 지속하여 이곳으로 산중되는 것과는 달리 이곳에서는 차연이 또 다른 자신만의 이미지를 생산한다. 차연의 입장에서 생성된 이 이미지는 주체자와 상관없이 생성된 순수한 차연의 이미지 다시 말하면 주체자의 입장에서의 외부자극, 곧 차연의 틈에 삽입될 대리보충이라는 질료의 본질이다. 차연 이미지는 내부의 놀이 과정을 거치지 않은 차연만의 순수한 이미지이므로 내부의 놀이과정을 거쳐서 생성된 차연적 이미지들과는 본질적으로 속성의 차이를 보인다. 차연은 작업의 전반에 산포되어 있고 이것은 또한 다른 속성들 예를 들면 '여백,' '결정불가능성,' '상호텍스트성,' '산중'과 같은 속성들을 포함하고 있다.

외부 놀이의 장에서의 차연은 자신이 주체자에게 강요하여 만들어낸 여백을 채우기 위하여 차연적 놀이의 축인 내부의 놀이가 진행되는 동안 이 놀이의 장 외부에서 자신 아래 위치한 목록들의 도움을 받으며 쉴 새 없이 외부자극들을 생산한다. 이 끊임없는 생산력은 이 질료에 결정불가능성을 제공하며 (Park & Lee, 2007) 대리보충이라는 보충물의 다의적 가변화의 가능성이라는 면제 부를 부여한다. 하나가 아닌 무한한 이미지들 중 치열한 전쟁을 통하여 선택된 차연 이미지, 이것이 선택된 대리보충물이다. 이 질료가 무한한 가변화를 통한 새로운 이미지를 생성해 낼 수 있는 이유는 이 외부자극의 지속적 생산이 부여한 넓은 선택의 폭과 결정불가능성 때문이다. 차연과 대리보충은 모자(母子)의 관계(Park & Lee, 2007)에 있는데 모든 놀이의 과정을 차연적 놀이로 규정지을 수 있는 이유는 이들이 동일한 속성 속에서 움직이는 다른 형체를 가진 개체들이기 때문

이다. '차연'은 스타일의 가변화 작업 전반의 작통권(作統權)을 틀어쥐고 있는 운동성을 내재한 명제이다.

가변화의 주체자가 내부의 차연적 놀이를 통해 새로운 차연적 이미지를 산출의 과정을 거쳐 흔적의 차연적 이미지들로 만들면서 자신의 역사를 축적해 나가는 것 그리고 차연이 외부의 놀이의 장에서 시공의 환경에 맞는 이미지를 생산하며 운동하는 것. 이 모든 유희(遊戱)들은 현존의 시점에서 멀어지지 않으려는 이미지들의 본능적인 노력의 과정들이다. 과정의 유희가 즉시적으로 보이는 결과보다 더 가치가 있는 것은 이 놀이를 통하여 스타일의 주체자는 새로운 결과만으로 얻을 수 없는 경험을 부여 받기 때문이다. 새로운 차연적 이미지는 현존하는 찰나(刹那)의 시점에 가치를 부여 받지만 경험은 주체자의 흔적과 영원히 함께한다.

3. 차연적 놀이의 방법인 대리보충 논리

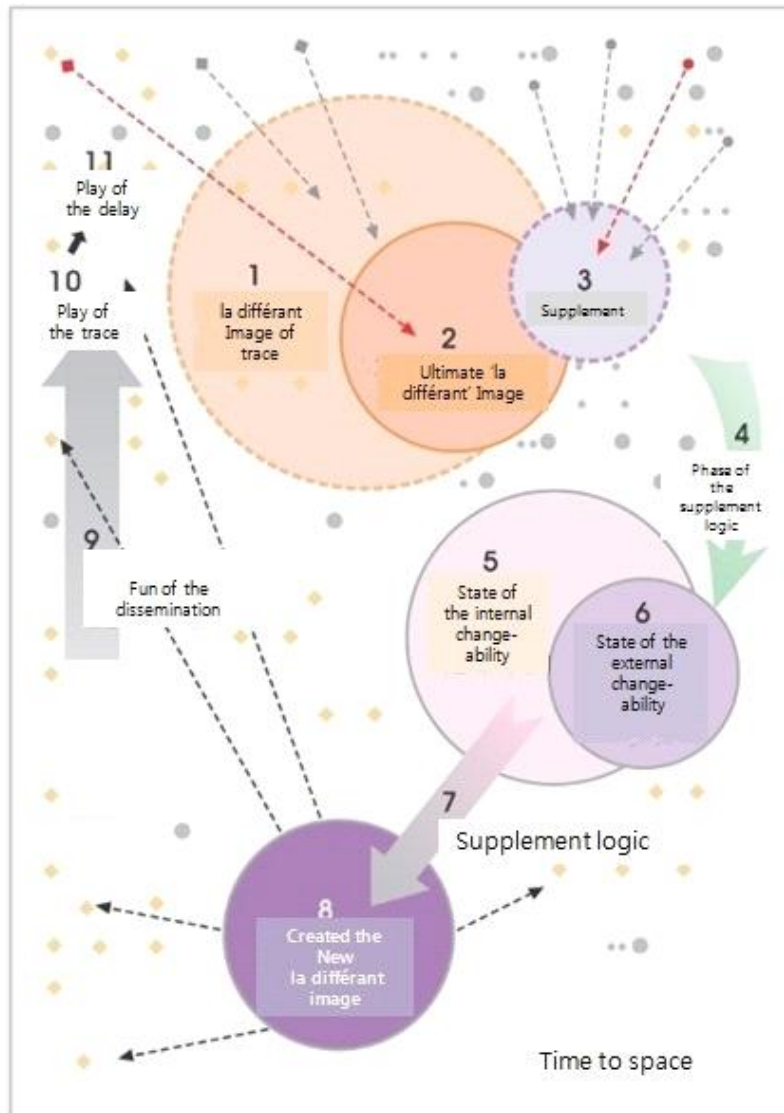
패션스타일의 가변화는 “궁극적으로 기존의 미적 질서를 새로운 미적 질서로 창출하는 것으로 이것은 전통을 새로이 해석하는 방법 그리고 본질의 새로운 미적 질서의 재구성”이다(Park, 2014, p. 2). 이러한 측면에서 항상성과 즉시성은 본질을 통한 새로운 미적 질서를 창조하는 스타일에서 서로 간에 중요한 연결고리를 가지고 있으며 그 중심에는 차연적 매개체의 계기로서의 '대리보충'이라는 명제가 자신의 논리를 세우고 있다.

대리보충이 내재된 차연의 놀이과정은 생성과 소멸을 반복하면서 이미지를 생성하지만 이것은 맹목적인 추종 혹은 무의미한 대체가 아닌 '주체적 의식의 틈에서 일어나는 놀이'라는 측면에서 특수성을 지닌다. 이는 차연적 놀이에서 변화의 특수성인 '틈', 곧 여백과 직접적으로 관련된 문제인데 이 여백의 주인이 대리보충물이다(Park & Lee, 2006). 여백이 없으면 주체자의 흔적은 외부자극을 받아들일 수 없고 막혀있는 완벽한 공간에서는 변화의 놀이는 시작될 수 없으므로 이 차연의 틈에 가변화를 위한 촉매제가 반드시 자리를 잡아야 한다. 대리보충 역시 차연의 부산물이다(Park & Lee, 2007). 하지만 다른 부산물들과 다르게 이 명제는 차연의 틈에 위치할

수 있는 특권을 부여 받았기 때문에 내부의 차연적 놀이의 중심에 놓여있다. 선행연구에서 이미 밝혀졌듯이 '여백', 곧 틈은 가변화의 과정에서 변화의 가능성을 열어주는 관문(關門)이다.

가변화 놀이의 과정에서 현존된 기호의 속성을 제공하고 놀이에 가속도를 더하는 명제가 대리보충이며 이 차연 내부의 놀이는 대리보충 논리의 주도하에 완성된다. 자유로운 놀이인 차연의 대립과 차이의 체계적인 그물망 속에서 대리보충의 논리는 가변화의 과정에서 막강한 영향력을 발휘한다. 대리보충은 자가 정서의 가능성을 그대로 나타내는데 이것은 세계 속의 자신의 흔적을 남긴다(Derrida, 1967). 곧 새로운 세계 속에 자신의 또 다른 흔적으로 태어나기 위하여 여백을 채우며 경첩의 간극을 무리 없이 배우는 이 작업이 대리보충의 논리의 목적이다. 대리보충 논리에 의해 창출된 새로운 트렌드의 가치를 지닌 차연적 이미지는 현존의 시대를 즉시적으로 반영하지만 이것 역시 머지않아 고전이 된다. 패션스타일은 가변성을 항상 내재하고 있으며 이것은 변증법적 순환의 틀(Park & Lee, 2007) 속에서 순환의 보충적 놀이를 통하여 새로운 스타일을 탄생시키는데 여기서 대리보충의 논리는 이 놀이에 가속도를 더하고 창조물에 새로운 속성을 부여한다는 측면에서 중요하다. 그러므로 놀이는 차연에 의해 시작되지만 서로 다른 물질들의 합을 도출해내기 위한 핵심적 놀이의 진행은 '대리보충 논리'에 의해 전개된다.

차연 아래 있는 여러 목록들(Park & Lee, 2007) 중에서 대리보충 논리가 스타일의 가변화 과정에서 주목받는 이유는 이 촉매가 변증법적 순환의 틀 속에서 산재되어있는 '차연'의 상태에서 가변적인 놀이를 요구하는 차연의 틈 속에 위치하며 이 틈이 즉시적으로 경첩(brisure)의 상태에 놓이면 서로 다른 이미지들을 맞추어 나가며 그 간극을 메우기 때문이다. 경첩은 차이와 분절을 가리키는 말로서 깨어진 부분(틈, 균열, 파편)이라는 의미와 두 부분 사이의 이음새라는 의증적인 의미를 포괄한다(Derrid, 1971). Derrida는 이 명제에 대해 Poger Laporte에게 보낸 서간에 구체적으로 설명하고 있다.



<Fig. 3> The Changeability Play of Internal and External

Derrida(1967)는 “내가 생각하기에 당신은 차이와 분절을 지칭하는 단 하나의 단어를 찾아내는 꿈을 꾸어 왔소. 나는 <로베르토 사전>을 들추다가 우연하게 그 단어를 찾아 낸 듯 하오. 단 내가 이 단어를 가지고 놀이를 하거나 아니면 그보다는 이 단어의 이중적인 의미를 지적한다는 조건을 부쳤습니다. 이 단어는 ‘깨어진 틈새입니다(brisure)’: ----- 부서지고 깨어진 부분, 터진 틈(brèche), 깨진 틈(cassure), 부서짐(fracture), 균열(faïlle), 갈라진 틈(fente), 파편(fragment) 참조, ----경첩을 통한 목공예품이나 자물쇠 두 부분의 분절, 덧문의

접히는 부분, 접합부(Join)입니다”(p. 122).

Poger Laporte의 서간에서 Derrida는 틈은 ‘틈일 수 있으나’ ‘접합부일 수도 있다’는 이중적 논리를 밝히고 있다(Derrida, 1967). 이는 대리보충 논리가 펼쳐고 있는 ‘여백과 버려진 경첩 부분의 간극 메우기’와 일치한다. 이것은 항상적 차연의 이미지에 생성된 차연의 틈에서 대리보충이 삽입을 완성한 순간 적용

(Park, 2014) 되는 논리이다. 서로 다른 속성을 지닌 두 이미지가 서로의 경첩을 맞추어 나가기 위한 접합의 놀이가 대리보충 논리에서 일어나는 현상학적 구조 층과 구조학적 구조 층이 서로를 맞추어져 나가는 동일화의 놀이인 합의 놀이이다. 곧 Derrida가 설명하는 목공예품의 '분절과 접합'은 중요한 이론적 근거이다. 여백에 들어와 경첩의 간극을 일치하도록 만들려는 대리보충의 노력은 스타일의 가변화에서 창조물의 내부적 속성과 외부자극인 환경을 일치시키며 모두가 만족스러운 결과물을 만들어내려는 노력과 다르지 않는데 이것이 대리보충 역할이자 논리이다.

차연의 여백은 무한한 변화의 가능성을 부여하고 또한 대리보충은 차연의 놀이 외부의 공작소에서 생산되는 차연 이미지들 모두를 자신의 본질로 여김으로 가변화의 다의성을 보장해준다. 차연의 틈이 존재하는 한 대리보충이 취할 수 있는 경우의 수는 무한하다. "틈은 하나의 기호, 곧 하나의 기표(記標) 및 기의(起意)의 단위가 어떤 현재 및 절대적 현재의 층만함 속에서 창출 될 수 없는 불가능성을 나타내며"(Derrida, 1967, p.129) 이러한 이유로 완벽한 물체는 없다. 대리보충은 완벽하지 않은 물체의 속성을 활용하여 외부의 자극을 무한히 교체하고 동일화 할 수 있는 힘을 지니고 있다. 대리보충 논리로서의 차연적 놀이는 동시적으로 일어나는 각기 다른 속성을 지닌 복잡한 놀이들이 시간의 흐름을 지나 구조적 형태의 재결합을 통해 완성되는 것으로 기존 스타일과 외부환경의 동일성을 충족시키고 모두가 만족스러운 새로운 차연적 이미지를 탄생시킴으로써 시간의 공간화를 완성하는 것이다. 그러므로 대리보충의 논리는 새로운 노선의 형태 묶음을 가능하게 하는 '이상적인 중간형식'에 관한 문제이다.

대리보충은 주체자의 내적 스타일인 항상적 차연적 이미지와 외적 스타일인 외부자극의 연결고리로 주체자의 입장에서는 낯선 타자인 외적 대리보충의 내적 대리보충화, 곧 외부자극이 차연의 틈으로 삽입을 완성한 외부에서 생성된 차연 이미지와 항상적 차연적 이미지 여백의 상호텍스트성(intertextuality)²⁾을

2) '상호텍스트성(Intertextuality)'은 서구철학의 기본인

완성하여 아이덴티티를 훼손시키지 않고 새로운 스타일을 현존시키는 차연적 놀이의 방법적 계기이다.

IV. 새로운 스타일 현존의 방법: 이원론적 대리보충의 논리와 상태

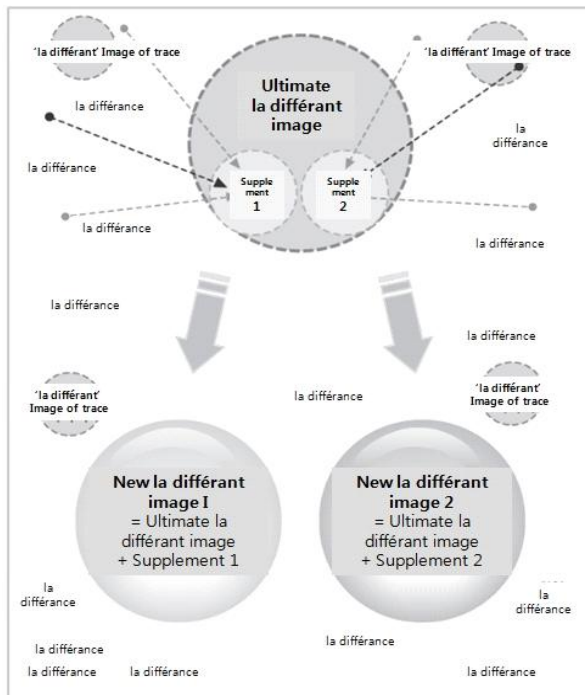
본 절에서는 새로운 스타일 현존의 방법인 이원론적 대리보충의 논리와 차연의 이미지들을 움직이는 내적 가변화와 외적 가변화의 상태를 고찰하고 합의적 사례를 제시한다.

1. 이원론적 대리보충의 논리

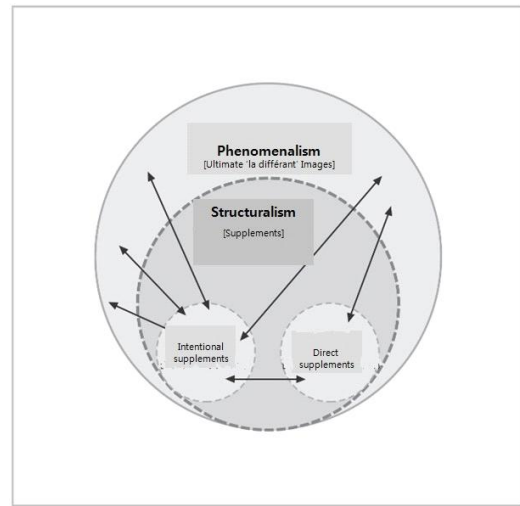
차연적 이미지들의 놀이로서 패션스타일의 가변성은 '내적 가변성'과 '외적 가변성'의 결합, 곧 경첩의 간극을 맞추는 유희를 통하여 새로운 스타일을 탄생시키는데 이 놀이의 내부를 움직이는 것이 대리보충의 논리이다. <Fig. 3>, <Fig. 5> '대리보충의 논리'는 차연적 놀이의 내부적 놀이에서 항상적 차연적 이미지와 대리보충이 만남을 완결한 상태에서 벌어지는 현상학적 구조 층과 구조주의적 구조 층의 가변화를 관장하는 논리로서 놀이 환경의 중화(中和)를 목표로 하는 차연적 놀이의 방법적 계기이다.

대리보충 논리는 현상학과 구조주의에 숨겨진 불안정성인 결정불가능성이 작용지점을 찾아 그들이 관통하는 길을 찾아내는 것으로부터 시작된다(Colins & Mabilin, 1996). 이원론적 층인 현상학(내적)적 구조 층들이나 구조주의(외적)적 구조 층들 모두는 '가변성'이라는 결정불가능성을 내재한 운동이며 이들 모두 다른 본질을 가지고 있지만 자신이 가진 항상성을 훼손시키기 위해 운동하는 동일한 속성을 내재한 명제들이다. 본질을 부정하지 못하는 이미지들은 중간합의 상태를 이루어 낼 수 없으므로 결정불가능성은 대리보충의 논리에 틀을 제공한다. Derrida의

형이상학적 틀을 깨기 위하여 설정한 된 용어이다. 이것은 모든 역사적 산물을 텍스트로 본다. Derrida의 관점에서 이 질료는 문학을 포함한 모든 세계가 텍스트 요소들의 상호 관계인 상호 텍스트성으로 존재한다고 보는데 본 연구에서는 이 용어를 '동일한 미적 의식의 표현방법으로서 대리보충 논리의 중간화 상태의 지양'으로 풀이한다.



<Fig. 4> Another Existence Images, Under the Same Arbitrariness



<Fig. 5> Dualistic Supplement Logic: Stage 7 of <Fig. 3>

이론이 대리보충의 논리에 적용되는 이유도 바로 이러한 물질들의 불완전한 해체본능 때문이다. 모든 작업들은 그 작업의 대상의 형이상학적 속성을 부정하면서 시작되고 경첩의 간극을 메우기 위한 구조 층들의 놀이의 축적은 형이상학의 본질적 속성마저 바꾸어 버린다. 그러므로 이 특수한 놀이의 공간에서는 본질마저도 변화를 전제로 존재한다.

항상적 차연적 이미지는 현상학적 구조 층이며 내적 가변성을 주관한다. 이 이미지는 놀이의 시작과 동시에 변화를 추구함으로써 동일화를 위한 적극적인 변화의 운동을 감행하는데 대리보충 논리 안에서 논리의 법칙을 따르면서 간극을 메우기 위한 내적 가변화를 진행한다. 독자적인 자의성의 성향이 있을 뿐 영원히 불변하는 항상성이라는 것은 없다. 시공에 대한 경험의 기원인 흔적의 본질은 공간과 시간 사이의 차이의 차이로 하여금 경험의 통일성 속에서 분절이라는 차별성을 부여하는데 이것은 연쇄 고리

(시각적/ 촉각적/공간적)의 놀이를 통해 구체적 연쇄 고리(음성적/시간적)에 맞추려 한다(Derridam 1967). 스타일의 가변화는 이처럼 항상적인 가치를 지니는 흔적의 차연적 이미지의 재구성을 통한 대리보충과 차연적 놀이를 통해 구체적인 형상이 된다. 곧 '구체'는 '구체적인 형상을 가지고 유사체를 만드는 것으로서의 새로운 구체적 형상인 것'이며 이것이 차연적 이미지의 놀이가 완성된 상태이다. 내적 의식은 자의성 안에서 변화된 차연의 놀이의 결과물들, 곧 이 구체화된 형상물들이 산중화되어 집결소에 집합한 상태이기 때문에 이 영역에 있는 모든 질료들 역시 이미 변화를 통해 생성된 창조물들이라 하겠다. 서로 다른 개체로 구성된 패션스타일은 구체적인 형상(항상성/전통)을 가지고 유사 체(항상성과 즉시성을 내재한 창조물)를 만드는 것으로 이것이 구체적인 형상이며 현존의 기호화 상태이다. 차연의 관점에서의 해체는 또 다른 재결합에 의한 새로운 시각적 제시

이며 항상성과 즉시성 그리고 주체자의 자의성의 합을 위한 시도이며 이것은 서로 다른 구조 층의 융화의 공작소인 대리보충의 논리 위에서 구체화된다.

대리보충 논리 속에 있는 구조주의적 구조 층으로서 외적 가변성은 차연의 이미지들 중 선택된 외부 자극에 의해 생성된 물질, 곧 대리보충물을 말한다. 패션스타일에서 즉시적으로 변화하는 트렌드를 무시하고 주체자의 원 존재의 이미지만을 표현하는 것은 보편화된 새로운 현존시대의 스타일을 고려하지 않고 작업을 진행하는 상태이므로 이러한 과정을 통하여 표현된 상징적 기호는 그 성공 여부를 예측할 수 없다. 일반적으로 놀이들은 의식적 혹은 무의식적으로 외부 자극의 영향을 받고 있다. '의식적인 외부 자극'은 주체자가 창조물의 흔적을 생산하기 위해 진행한 놀이와 관계없이 얻어낸 경험들 중에서 선택된다. 반면 '무의식적 외부 자극'은 주체자와 무관한 놀이시점의 외부 자극으로 차연이 생산한 순수 차연 이미지를 말하며 이들 중 선택된다. 곧 대리보충물은 이전의 놀이의 결과와 관계없었던 경험에 의해 받아들여지거나 관계없는 외부 자극으로부터 독자적으로 받아들여진다. (Fig. 5) 그러므로 즉시적 트렌드의 보편화를 위한 연쇄적 대리보충 작용은 그 수취 방법과는 관계없이 반드시 작용된다. 이러한 대리보충 속에서 보이는 즉시성 역시 그 자체의 차연 이미지들을 무시하고는 선택될 수 없으므로 대리보충물은 이 논리 속에 받아들여지면서 본질적 해석을 시도한다. 또한 놀이의 완성인 중간합의 상태의 새로운 차연적 이미지는 내적 이미지와 텍스트의 조화, 곧 외적인 해체뿐만 아니라 내적인 기능성이 중요시 된 상태이므로 이것은 역사성을 가져야만 그 가치를 부여 받는다. 그러므로 대리보충이라는 계기, 매개, 곧 모멘트가 패션에서는 스타일의 가변성을 가능하게 하는 틈에 위치하여 이원론적 합 의 이미지 중화를 통해 차연적 놀이를 돕는다.

2. 현상학³⁾적 구조 층으로서의 내적 가변화 상태

3) "'현상학적 미학'은 직관적 통찰에 의한 미적 향수를 기도하는 것으로 단순히 '향수'라는 면에서 취하지 않고, 존재를 밝혀 존재자를 은폐된 상태에서 끌어내는 '비 은폐성'으로 끌어가 존재를 건립하는 하이데거의

흔적은 차연적 놀이에서 이미 얻어진 직접적 경험과 간접적 경험의 결정체로서 이것은 대리보충의 논리에서 보이는 내적 가변성의 생산 처이다. 현상학적 구조 층으로서의 내적(흔적의 시공간의 운동)가변성은 스타일의 가변화를 위하여 Hegel의 '지양'과 Derrida의 '차연'의 원리에 근거한다(Park & Lee, 2007). 이것은 자의성에 관한 문제이며 대리보충 논리의 공간에서 이 상태는 주체자에 의해 선택된 흔적의 차연적 이미지의 유희상태를 의미한다. 이미 언급되었듯이 자의성에 대한 고찰은 주체자의 독창성, 곧 내적인 차연의 핵심을 내포하고 있으며 가변화의 생산 단계인 대리보충 논리에서의 '내적 가변성'을 결정짓는다. '흔적에서 선택되었다는 것'은 항상성(the ultimate)과 심메트리아(symmetria)⁴⁾의 상태로서의 놀이를 의미한다. 이 상태는 주체자의 입장에서 객관적인 미적 요소들의 축적으로 생성된 선택된 흔적들 간의 놀이상태이다. 선택되어 모인 각각의 흔적 구조 층들은 이후 대리보충의 논리를 따르면서 경험의 간극을 줄이기 위한 준비의 작업에 나선다.

본 연구에서는 주체자의 본질인 자의성의 선택의 결과물인 항상적 차연적 이미지의 놀이시작 상태를 대리보충의 논리에서 보이는 '현상학적 구조 층으로서 내적 가변성의 상태'로 본다. 놀이가 만들어낸 흔적의 역사 자체도 이 차연의 운동으로 인하여 축적되고 이미 그 과정을 통하여 변화된 상태이므로 대리보충 현상에서 보이는 항상적 차연적 이미지가 내적 가변화 된 상태이다. 차연의 본질에 확정적이고 적합한 것이 없듯이 놀이의 본질 역시 축(성향)이 있을 뿐 확정적이거나 영구적인 자의성이라는 것은

'존재론적 미학'이 두드러진 독일 미학의 조류를 이루었다"(Choi, 2003, p. 31).

현상학의 원류는 하이데거에 의해 정립되었으나 선택된 자의성의 원리가 더욱 중요함으로 선행연구(Park & Lee, 2007)에서 이미 밝혔듯이 헤겔의 '지양(재생산의 경제)'을 내적 가변성의 원류로 규정한다. 많은 차연과 관련된 연구들에서 하이데거가 언급되는 이유는 현상학적 미학과 존재론적 미학의 관계 때문이다.

4) '심메트리아(symmetria)'는 객관적인 미를 의미한다. 본 연구에서 이 명제를 현상적 구조 층의 내적 가변화의 속성으로 지목한 것은 이 상태가 주체자의 입장에서 객관적으로 가치가 있는 미적 의식들의 모임이기 때문이다.

시간과 공간의 변화가 이루어지는 한 존재하기가 힘들다. 자의성의 틈은 유지되거나 흔적은 자의성 안에서의 변화된 주체자의 속성을 끌어안으면서 역사를 만들기 때문에 이 내적 자의성의 공간 역시 변화를 피할 수는 없다. 이것이 선택된 역사인 항상적 차연적 이미지가 변화를 위해 언제나 차연의 틈을 남겨 두는 이유이다.

〈Fig. 4〉는 주체자의 동일한 항상적 차연적 이미지가 외부 자극의 첨가물인 대리보충들을 받아들여 보충의 놀이상태를 완성한 결과인 새로운 차연적 이미지 현존의 표상과정을 나타내고 있다. 표는 각기 다른 스타일의 즉시적인 외부자극이 동시 다발적으로 수용이 가능함을 제시한다. 하지만 이 외부자극은 반듯이 주체자의 의지에 의해 생겨난 차연의 틈 속에서만 발생하며 작업과정을 마친 항상적 차연적 이미지는 소멸되는 것이 아니라 원 존재인 흔적의 상태로 돌아가 내부의 놀이 작업장 외부에서 차연 이미지들과 함께 부유한다. 〈Fig. 4〉에서 설명되고 있듯 항상적 차연적 이미지는 하나의 틈만을 생성하는 것은 아니다. 틈에 진입한 대리보충이 돌고 이것들이 융합되지 않고 독자적인 새로운 이미지를 만든다면 새로운 이미지는 하나가 아닌 둘로 표상된다. 또한 두 개의 대리보충이 삽입되었다고 하더라도 이들이 융합의 놀이를 완성한다면 결과는 둘이 아닌 하나의 새로운 차연적 이미지로 현존이 가능하다.

내적 가변화 상태의 핵심인 항상적 차연적 이미지들은 주체자의 자의에 의해 선택된 이미지들이기 때문에 새로이 전개될 이미지에 그 속성을 어떤 방식으로든 표현해 내려고 노력한다. 현존의 놀이는 이미 흔적들 중 미래의 놀이를 위해 중화가능성이 있는 질료들만을 선택하며 이 선택된 이미지들은 대리보충의 논리에 들어온 순간 대리보충을 받아들이기 위한 적절한 환경을 만들어 버린다. 현상학적 구조 층은 공간 속에서 모두 중첩을 이루면서 발전된 상황이기 때문에 이미 서로간의 관계를 이해하고 있고 만약 이들이 관계밖에 있었다면 주체자는 이 흔적을 선택하지 않는다. 이미 대리보충 논리의 장에 위에 서있는 이들은 대리보충물과 융화되기 위해 이 공간 안에서 자신들만의 가변화의 놀이를 시작하며 경첩

을 매우기 위한 적합한 환경을 만든다.

〈Fig. 3〉의 다섯 번째에서 일곱 번째의 단계가 대리보충 논리가 구체적으로 적용되는 단계로 이 단계에서 보이는 외부자극은 이미 스타일 시점의 환경에 의해 선택을 마친 대리보충물들로 이것은 삽입이 완료된 합 의 놀이의 진행 상태이다. 놀이의 공간에서는 항상적 차연적 이미지라 할지라도 대리보충이 세워 놓은 유희의 법칙에 순종하여야 한다. 그러므로 선택된 흔적인 항상적 차연적 이미지들은 가변화를 수용하는 새로운 차연적 이미지의 입장에서는 현상적 구조 층으로서 내적 대리보충물이다. 대리보충 논리에서 모든 이미지들은 새로운 차연적 이미지의 생산을 위한 특수한 속성을 지닌 보충물들이다.

3. 구조주의⁵⁾적 구조 층으로서의 외적 가변화 상태

대리보충물은 '차연'이라는 외부환경의 운동이 만들어낸 자극들 중 선택된 이미지들이다. 이것은 활동 중 '차연'이 만들어 낸 순수한 이미지로 차연 이미지들 중 선택된 순수한 외부자극과 주체자가 진행하고 있는 흔적과 관계없이 달리 경험된 간접경험으로 그 구조 층을 형성하고 있다. 외부자극들은 받아들여지면서부터 합의 놀이의 방법을 제시하며 구조 층 내에서 간접적인 경험의 놀이를 강요한다. 구조주의적 구조 층들의 외적(경험적 시공간의 운동)가변화 상태인 이 삽입된 대리보충물은 스타일의 가변화를 위하여 Bataille의 '벗어남'으로부터 얻어진 Derrida의 '자주성'에 근거한다(Park & Lee, 2007). 이것은 특수성에 관한 문제이며 대리보충 논리의 공간에서는 의식적으로 혹은 무의식적으로 받아들여진 외부자극으로부터 선택된 이미지들의 유희상태를 의미한다. 대리보충의 속성인 위험성은 놀이의 상태에 긴장을

5) 구조주의는 외적 가변화의 해체를 새로이 해석하는 재구성의 힘을 가진다. 후기구조주의 사유방식으로 사물을 보는 관점, 곧 '본질과 현상 사이에는 수많은 구조가 있다'는 틈새를 읽는 방식의 다양성은 개별자들의 능력을 확장시킬 수 있는 관점으로서의 해석이 가능하다. 하지만 이점이 또한 후기구조주의의 한계이기도 하다. 그러므로 이러한 문맥의 연장선상에 시각이미지라는 작업의 의미를 확장시켜 사유하는 성찰적 태도가 중요하다.

불러일으키며 시대가 요구하는 창의적인 스타일을 창조해나가기 위해 그리고 자의성과 틈을 맞추어 나가기 위해 가변화의 생산 단계인 대리보충 논리에서 '외적 가변성'의 속성을 결정짓는다. 외부의 자극에서 선택되었다는 것은 즉시성(the immediate)과 에우리드미아(eu_rhythmia)⁶⁾의 상태로서의 놀이의 현상을 의미한다. 이 상태는 주체자의 입장에서 객관적인 미의식들과는 구별되는 또 다른 미의식으로 구성된 선택된 차연적 이미지들의 틈으로 삽입이 완성된 상태이다. 외부에서 의식적 혹은 무의식적으로 선택되어 모인 각각의 이미지들의 구조 층들은 이후 대리보충의 논리를 따르면서 현상학적 구조 층인 내부의 가변화가 이루어낸 체계의 환경을 바탕으로 이 이원론적 속성을 지니는 각각의 구조 층들의 경첩의 간극을 줄이기 위한 재구성의 논리를 만들어 나간다.

구조주의적 구조 층은 주체자의 의식 유무에 따라 의도적 대리보충물과 직접적 대리보충물로 구분된다. 의식적 외부자극인 '의도적 대리보충물'과 무의식적 외부자극인 '직접적 대리보충물' 모두 구조주의적 구조 층에 현존한다. <Fig. 5> 의도적 외부자극은 이전의 또 다른 영역의 흔적 속에 있으나 구체화되지 않았던 경험들이다. 이것은 내적 경험, 곧 흔적 안에서 있었던 또 다른 대리보충물이며 다른 대리보충물들과 다르게 진행되고 있는 놀이의 흔적과 직접적으로 관계되지 않았던 영역에서 얻어진 경험들이다. 이에 반해 차연 이미지들의 순수 상태인 직접적 대리보충물들, 곧 무의식적으로 받아들여진 외부자극들은 놀이의 주체와는 전혀 관계가 없는 시공간들에서 타자에 의해 만들어진 흔적이거나 현존시점의 환경에서 가장 가치가 있는 감정들을 의미한다. 이것은 현존시점의 이상적인 트렌드이다. 이 시점에서 타자의 흔적 역시 반드시 현존이 요구하는 유행과 즉시적으로 동행함으로써만 대리보충물로 수용될 수 있다.

틈에 삽입을 완료한 서로 다른 속성의 대리보충물

들은 항상적 차연적 이미지들의 의식 속에서 자신들의 논리를 가장 합리적으로 펼쳐나가며 복잡한 논리를 풀기 위하여 노력한다. 현상학적 구조 층의 내적 가변화에서 이들이 대리보충의 논리를 무조건적으로 따르는 것과 반대로 외적 가변화의 상태는 현상학적 구조 층들이 내세우는 방식을 갖대로 대리보충의 논리를 진행시켜 나간다. 이들은 모두 동일화를 원하기 때문에 서로간의 이해관계를 좁히며 서로의 방식을 절충해 나간다. 이러한 노력은 새로운 자극의 간접적 경험을 제공하여 이전에 제시되었던 놀이의 결과물인 현상적 구조 층들과의 합의 놀이의 방법을 제시한다.

외부자극은 삽입될 당시에는 낯선 존재였으나 구조주의적 구조 층의 외적 가변화의 놀이를 통하여 익숙한 자극으로 변화해 간다. 이 가변화 놀이의 목적은 가치 있는 타자의 속성을 놀이를 통해 새로운 간접경험으로 제공하며 대리보충 논리에서 벌어지는 이원론적 가변화 놀이들의 간극을 좁혀 나가기 위한 최적의 환경을 만들어 나간다. 그러므로 이곳에서 일어나는 모든 대리보충물들의 가변화 작업의 목적은 낯설지 않은 간접경험의 장을 통한 유연한 외부자극의 수용에 있다. 곧 낯설지 않은 상태가 되었을 때 대리보충 물들은 비로소 선택된 흔적들과 결합을 이루어 낼 수 있고 새로운 차연적 이미지는 현존된다.

대리보충의 논리에서 구조주의적 구조 층의 외적 가변성은 결국 놀이의 접근방식에 관한 문제이다. 이 질적인 매체의 물질적인 가치를 가지고 있는 것을 집어내는 '상호매체성(intermedialitat)⁷⁾을 향한 틈새를 오감으로 읽기, 이것이 지금까지 논의한 대리보충 논리의 핵심이다. 모든 물질의 기본적인 속성은 동일하다. 하지만 섬세한 차이의 해석이 본질과 현상의 틈새, 예지계와 감성, 초감성과 감성 등의 서로 다른 논리의 해석을 가능하게 만든다. 외부자극을 어떠한

6) '에우리드미아(eu_rhythmia)'는 객관적인 미적 가치인 심메트리아(symmetria)와는 다른 또 다른 미를 의미한다. 이것은 또 다른 미 사이에 구별이 이루어지는 것이다. 에우리드미아는 보는 사람에게 즐거움을 불러 일으키는 한에서 훌륭한 비례를 객관적으로 필요로 하지 않는 것이다(Tatarkiewicz, 1980).

7) '상호매체성(intermedialitat)'은 매체의 전위, 매체의 이질성을 인정하면서 시작된다. 불확정성의 참여와 소통에 관한 이 문제의 세계는 주객이 따로 없다. 이것은 이질적인 매체성 가운데 하나의 예술의 목표를 세워 합을 이루며 현존된다. 곧, 서로 다른 물질들은 동일한 속성 위에서 합의점을 찾아나가며, 속성들의 결합을 이루어낸다. 이 질료의 본질적 속성은 대리보충의 논리와 닮아있다.

방식으로 받아들인다, 곧 받아들인 자극을 어떠한 방식으로 경험하느냐 이것이 문제해결의 열쇠이며 이것의 차이에 따라 놀이결과물의 속성과 현상학적 구조 층과의 융화방법은 또 다른 새로운 창조물을 도출해 낸다. 불확정성을 바탕으로 진행된 대리보충 논리의 놀이 장은 참여와 소통이라는 문제해결 방식을 제시하며 합의 놀이에 박차를 가한다. 이 놀이의 과정에서 현상학적 구조 층이나 구조주의적 구조 층들은 '상호텍스트성'과 '상호매체성'을 지양하며 주객이 따로 없는 합의라는 동종의 목표를 앞에 두고 놀이에 가속도를 내며 자신을 담은 새로운 차연적 이미지들의 탄생에 다가간다.

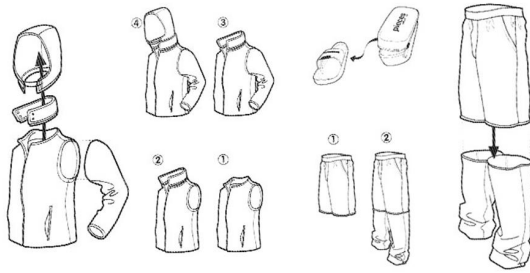
4. 대리보충 논리의 사례

본고는 광의적 관점에서 차연적 놀이의 운동성과 대리보충 논리의 법칙을 규명해 왔다. 광의의 분석에서 차연적 놀이는 이미지들의 중첩을 이루며 차연적 놀이의 외부와 내부의 장에서 운동함으로 역사성을 내재한 이 이미지들의 각각의 놀이과정에서 보이는 중첩을 단편적인 사례로 설명하는 것은 무리가 있는 것이 현실이다. 또한 스타일의 가변화를 위한 차연적 놀이는 무한히 순환하는 연속성을 지니므로 일정한 영역의 제한을 두지 않고서는 구체적으로 논리를 개진 할 수 없다. 그러므로 이 복잡한 논리를 설명해 나가기 위해서 본 절에서는 이 놀이들에서 서로 다른 이미지의 경첩을 배우는 공작소인 대리보충 논리의 장으로 모든 놀이 공간과 시공을 제한하여 작업 과정을 설명한다. <Fig. 7>

본 절에서는 앞서 규명한 이론의 기본 개념이해를 위해 현상학적 구조 층과 구조주의적 구조 층의 관계를 의류 제품 자체의 가변성을 설명할 수 있는 <Fig. 7> Mandarin Duck 제품변형 사례를 통해 살펴본다. 하지만 <Fig. 7>에서 설명하고 있는 만다리나 덕의 사례는 협의적 분석으로 일정한 시공을 두고 변화의 과정을 규명하는 광의의 의미에서의 패션스타일의 가변성을 증명하기에는 한계가 있는데 그 이유는 광의의 의미에서 패션스타일의 가변화는 본질적으로 오브제의 외적 형태 놀이의 합을 통해 설명되는 것이 아니라 각기 다른 속성을 지닌 구조 층

들을 혼합하는 중용의 합을 목표로 진행되기 때문이다. 그러므로 스타일 주체자의 주관을 바탕으로 스타일 시점의 시간과 공간의 상태에 따라 놀이의 진행이 달라지기 때문에 이를 증명하기 위해서는 만다리나 덕 브랜드와 'modular system of dressing,' 그리고 이 시리즈를 주관한 디자이너 Patrick Cox의 의식과 놀이가 일어나는 시공의 환경이 선행 분석되어야만 한다. 타자의 놀이를 광의의 관점에서 분석하기 위해서는 놀이 주체의 본질과악이 우선되어야 함으로 본고에서 이 모든 문제들을 다루기는 어렵지만 협의적 해석의 사례로 'modular system of dressing'을 제시한다.

만다리나 덕의 'modular system of dressing' <Fig. 6>(Bolton, 2002)은 협의의 의미에서의 패션스타일의 가변성을 본 연구의 논리로 설명할 수 있는 하나의 보편적 사례이다. <Fig. 7> 사례에서 차연적 놀이를 구체화 시켜나가는 과정 중 구조주의적 구조 층의 핵심은 '지퍼를 활용한 교체의 가능성'이다. <Fig. 7>에서 볼 수 있듯이 협의의 가변화 놀이는 스타일의 잣대가 되는 오브제를 기준으로 대리보충 물질과 합을 이루며 새로운 이미지들을 연쇄적으로 생산해 나간다. 새로운 차연적 이미지의 탄생을 위해 진행되고 있는 차연적 놀이에 변화의 실질적 방법을 제시해준 구조 층의 일부인 만다리나 덕의 'modular system of dressing'은 개인적인 '믹스 앤 매치(mix-and-match)'의 아이템의 발전가능성을 제시해 주면서 이전 시즌의 의상과의 교체를 가능하게 하여 의상의 아이템을 다양화하는 '크로스 시즌(cross-seasonal)'의 미를 바탕으로 구상되었다(Bolton, 2003). 이것은 하나에 하나를 접합시켜나가며 다시 본질로 삼입되고 또 다른 물질을 첨가시키는 연쇄적 고리들이 만들어내는 외형적 합의 놀이의 사례를 설명해 주고 있다. <Fig. 7>에서 제시된 것처럼 'modular system of dressing'의 현상학적 구조층은 항상적 차연적 이미지의 본질인 기본형 베스트이다. 이곳에 네크라인(Neckline), 슬리브(Sleeve), 후드(Hood)로 구체화되어 차연의 틈속에서 생성된 구조주의적 구조 층의 대리보충들이 대리보충의 논리를 통해 합을 만들어 새로운 차연적 이미지들을 만들어 내고 있으며 이것은 스타일 주체

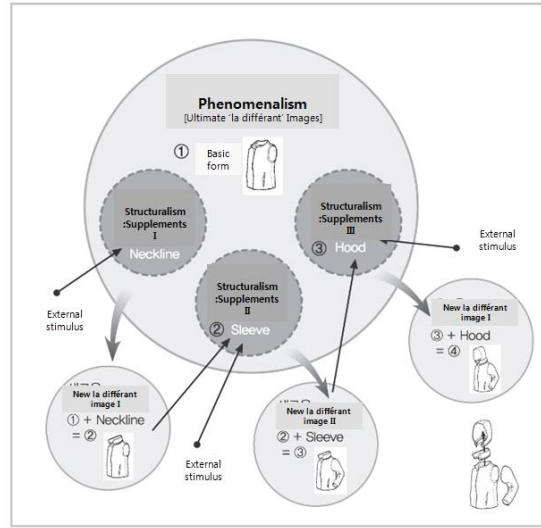


〈Fig. 6〉 Patrick Cox, 2000, 'Pieces' Modular System of Dressing, Illustration Jasper Goodall at Big Photographic (Bolton, 2002, p. 28)

자의 관념과 의지에 따라 새로운 이미지의 생성 가능성을 열어둔다. 사례에서 보이듯 협의의 놀이에서 기준이 되는 오브제(항상적 차연적 이미지)는 각기 다른 대리보충 물들의 속성을 고려하여 합리적인 스타일을 점진적으로 표상시킨다. 협의의 놀이든 광의의 놀이든 이 모두는 특정한 스타일의 틀 속에 스타일 주체자의 의지에 따라 새로운 스타일을 만들어냄으로 놀이규모와 방법적 계기의 차이가 있을 뿐 광의와 협의의 놀이의 과정은 유사한 시스템 속에서 움직인다.

V. 결론

본 연구의 목적은 차연적 놀이의 운동성과 대리보충 논리를 고찰하여 패션스타일의 가변화 과정을 규명하는데 있었다. 본 연구의 결과 패션스타일의 가변성은 운동성을 지닌 차연적 이미지들의 놀이를 통해 구체화되며 이 놀이의 내부는 내적 가변화 상태와 외적 가변화상태의 합을 이끌어내는 대리보충의 논리를 통해 운영되었다. 또한 차연적 놀이와 대리보충의 논리를 비롯한 모든 목록들은 가역적 상호관계



〈Fig. 7〉 Instance of Discussable Supplement Logic

속에서 움직이고 있었다.

연구문제에 근거한 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 새로운 차연적 스타일의 현존을 위해서는 변화의 가능성인 가변성이라는 특수한 질료에 내재되어 있는 차연적 이미지들의 놀이가 필수적이었다. 차연적 이미지들은 항상성과 즉시성을 갖대로 시간과 공간화를 진행하며 층차 구조를 정립하는데 역사성을 내재한 '흔적의 차연적 이미지'가 가장 상위에 위치하며 주체자의 의식이 담긴 '항상적 차연적 이미지', '즉시적 차연적 이미지인 대리보충' 그리고 '새롭게 표상된 차연적 이미지'의 순서로 층차 구조가 결정되었다. 〈Fig. 1〉 또한 차연적 이미지들은 직관적 흔적인 선택과 말소의 단계를 시작으로 순환 운동하는데 이 운동 전반에서 보이는 결정불가능성은 가변화의 핵심 논리였다. 〈Fig. 2〉

둘째, 차연의 운동성은 스타일의 가변화 놀이를 움직이는 근원적인 힘으로 이것은 본질 안에서 타자와 함께 움직이는 속성을 지니며 가변화 놀이의 내부와 외부 관장하면서 활동하였다. 〈Fig. 3〉 차연적 놀이는 〈Fig. 3〉에 설명된 11단계의 이미지들의 순환 운동 통해 새로운 차연적 이미지들을 현존시키는데

이것은 시간의 공간화를 목표로 하는 운동이었다. 또한 차연적 놀이에서는 흔적과 흔적을 근거로 생겨난 틈의 운동이 중요했으며 이를 근거로 대리보충의 논리가 차연적 놀이의 방법적 계기임이 고찰되었다.

셋째, 차연적 놀이의 내부를 움직이는 대리보충의 논리는 항상적 차연적 이미지와 대리보충의 만남을 완결한 상태에서 벌어지는 현상학적 구조 층과 구조주의적 구조 층의 가변화를 관장하는 논리로서 놀이 환경의 중화(中和)를 목표로 하는 차연적 놀이의 방법적 계기였다. <Fig. 5>의 이원론적 대리보충 논리는 <Fig. 3>의 7단계에서 일어나는 작업으로 현상학적 구조 층 내에 위치한 구조주의적 구조 층의 대리보충물이 순수한 외부의 자극, 곧 무의식적 외부자극인 '직접적 대리보충물'과 주체자가 의식한 외부자극인 '의도적 대리보충물'로 삽입됨을 보여주었다. 그러므로 외부자극 역시 주체자의 의식이 담긴 것과 그렇지 않은 것으로 구분되며 대리보충의 논리를 통해 이 자극들은 각각의 새로운 차연적 이미지들 생성하기도 하고 구조 층 내에서 증용의 운동을 실현하여 하나의 새로운 차연적 이미지를 현존시키기도 하였다. 대리보충의 논리는 이원론적 가변화 놀이의 간극을 좁혀나가기 위해 흔적과 외부자극을 유연하게 수용하여 새롭게 현존될 이미지를 낫설지 않은 스타일로 현존시킬 의무가 있었다. 이는 아이덴티티가 확립된 디자이너의 작업이 시즈의 트렌드가 반영되더라도 본질을 잃지 않는 것과 상통한다.

결론적으로 흔적을 바탕으로 트렌드를 반영하는 새로운 스타일의 현존방법으로서 이원론적 속성의 결합은 패션스타일의 가변화를 진행하는 과정에서 차연적 놀이와 대리보충 논리를 통하여 구체화되었다. 스타일의 가변화를 위해서는 가변적 구조도로서의 내적(본질적/현상학적)가변성과 외적(즉시적/구조주의적)가변성이라는 서로 다른 구조 층들이 동일한 목표를 가지고 접합을 이루어야만 가치가 있는 새로운 차연적 이미지로 표상되었다. 이것은 차이의 간극인 경첩을 맞추기 위한 이미지들의 합의 놀이이며 대리보충 논리가 주도한 차연적 놀이의 운동을 통해 실현되었다.

본 연구는 디자인 논리의 이론적 고찰에 치중되었

고 지면의 제한으로 규명된 논리의 사례가 협의적 관점에서 제한적으로 제시되었다는 한계를 지닌다. 이에 연구자는 해당논리의 광의적 사례검증 연구를 후속연구로 제안한다.

References

- Bolton, A. (2002). *The supermodern wardrobe*. London, England: V&A Publication.
- Choi, Y. H. (2003). *Philosophy of art* [예술철학]. Seoul, Republic of Korea: Misul Munwha.
- Collins, J. & Mabilin, B. (1996). *Introducing: Derrida*. London, England: Icon books.
- Derrida, J. (1982). *Marge de philosophy*. (A. Bass, Trans.). Chicago, U.S.: the University of Chicaga Press. (Original work published 1972).
- Derrida J. (1992). *Position* [자크 데리다: 입장들]. (S. C. Park, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Sol book. (Original work published 1971).
- Derrida, J. (2004). *De La Grammatologye* [그라마톨로지]. (W. K. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: DongmunSun. (Original work published 1967).
- Kim, H. R. & Chun, H. J. (2012). The type classification on modifiable styling methods in western costumes - from ancient to middle ages -. *Journal of the Korean Society of Costume*, 62(2), 1-12.
- Kimmerle, H. (1996). *Derrida*. (S. S. Park, Trans.). Seoul: Seokwangsa. (Original work published 1988).
- Norris, C. (1995). *Deconstruction: thorey and practice-revsed edition* [해체비평-이론과 실제]. (K. S. Min, H. S. Lee & H. S. Kim, Trans.) Seoul, Republic of Korea: Hansin Munhwasa. (Original work published 1987).
- Park, S. (2014). The observation on the intrinsic attribute of 'la différent images' expressed the changeability of fashion style. *Fashion & Textile Research Journal*, 16(5), 680-688. doi:10.5805/SFTI.2014.16.5.680
- Park, S. & Lee, J. J. (2006). The conceptual observation for the supplement as shown in the changeability of design style. *Bulletin of Korean Society of Design and Art*, 7(3), 289-290.
- Park, S. & Lee, J. J. (2007). Examining 'la différence' in view of dialectical codes, the theory of changeability of design style. *Bulletin of Korean Society of Design and Art*, 8(4), 248-259.
- Park, S. S. (2008). *(A) study on modifiable design in contemporary fashion* (Unpublished master dissertation). Hongik University, Seoul, Republic of Korea.
- Shin, H. S. & Lee, E. J. (2013). A study on the classification and versatility of sarong. *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(5), 35-50.

- Song, H. J. (2011). *A case study and a development of the alterable clothes design: focused on the convertible dress* (Unpublished master dissertation). Kyunghee University, Seoul, Republic of Korea.
- Tatarkiewicz, W. (1997). *A history of six ideas: an essat in aestatics* [미학의 기본 개념사]. (H. J. Son, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Mijinsa. (Original work published 1980).