

연속적 시·공간관이 반영된 다(多)시점 패션디자인 분석

김민지* · 간호섭

상지대학교 생활조형디자인학과* · 홍익대학교 섬유 패션디자인학과

An Analysis of Multi-View Fashion Design Reflected in the Perception of Time and Space

Minji Kim* · Hosup Kan

Dept. of Craft Arts, Sangji University* · Dept. of Fashion & Textile, Hong-ik University

Abstract

The purpose of this thesis is to study multi-view fashion design with an analysis of multi-view art's formation and philosophical perspective. The production of unique artwork is dependent on how we see, think and represent what is around us. Multi-view art has great potential as a concept related to the continuity of time and space, it is not limited to space and time but it extends to infinitely, according to the artist's will and imagination. The study of time and space has been used as principles for deriving the formative of multi-view art, and the principles applied for analyzing multi-view fashion design. And the formation of multi-view art is reflected in fashion design. Simultaneity, deconstructivity, continuity and virtuality in terms of multi-view art are support the formation of multi-view fashion design, such as fabrication, expandability, concealment and transparency. As such, it is important to study multi-view fashion design as a creative design method with immense potential for further development.

Key words : fashion Design(패션디자인), multi-View(다시점), space-Time(시공간)

Corresponding author: Minji Kim, Tel. +82-33-730-0617, Fax. +82-31-715-5618,
E-mail: minji309@sangji.ac.kr

I. 서론

예술가는 사물을 바라보는 관점, 관념 등의 내적 요소에 의한 지각작용으로 유일한 창조물을 생산해 낸다. 비재현적 예술의 출현으로 시·공연속체로서의 사물의 본질 탐구는 복수적 복합적 발상의 자극제가 되고 있으며 예술과 디자인 전반에 퓨전(Fusion), 컨버전스(Convergence), 하이브리드(Hybrid) 등의 다중적인 개념과 형식으로 발전하고 있다. 넓게 사물을 인식하고 창의적으로 사고하는 가운데 새로운 영역으로의 확장은 예술전반의 화두이며, 창작자들에게는 무한한 상상력이 허용되고 있다.

다시점 패션디자인은 탈·경계의 새로운 흐름인 지금에 적합한 패션디자인 발상법으로 디지털 기술, 가상공간과 무의식 등의 광범위한 분야의 발전과 함께 혁신적 발전을 하고 있다. 본 연구는 디자이너의 창조성을 바탕으로 실험적인 디자인을 구현하고 있는 다시점 패션디자인의 조형성을 추출하는 것을 목적으로 한다. 다시점 패션디자인의 분석을 위해 근대 시·공간 개념을 철학적으로 고찰 하였으며, 예술에서의 다시점 경향의 분석은 다시점 패션디자인 분석을 위한 자료의 추출과 분석 그리고 조형성 추출로 이어지며 패션디자인의 조형성을 도출하였다. 이는 단편적인 현상이나 조형적인 특징에 관한 연구가 아닌 근원적이며 거시적인 창조적 디자인의 발상법으로서 패션디자인의 새로운 가능성을 제시하고자 하는 것으로 연구의 가치와 의의를 갖는다.

연구방법은 문헌연구를 바탕으로 한 이론연구와 실증연구를 병행하였다. 다시점의 정의 및 시·공간의 개념 고찰 그리고 다시점 예술 작품을 분석은 관련서적과 선행연구 및 인터넷 사이트 등의 자료를 통해 하였다. 패션디자인의 실증적 분석은 패션 전문서적과 인터넷 사이트의 레디 투 웨어(Ready-to-Wear)컬렉션 사진 자료를 추출하여 진행 하였다. 사진자료는 2000년 이후부터 2014년 f/w의 여성복 컬렉션에서 추출하였다.

II. 다시점과 시·공간개념

1. 다시점과 지각의 의미

시점(視點)이란 ‘어떤 대상을 볼 때에 시력의 중심이 가 닿는 점’이라고 정의한다(C. Kim, 1996). 다시점은 하나의 시점이 아닌 여러 개를 의미한다. 각 공간의 단일 시점들이 통합적으로 관찰되어 같은 공간에 복합적으로 표현된다. 여러 방향에서 대상을 분석하고 재결합한다. 뇌로 들어가는 정보는 75%가 눈을 통해 들어가며, 중추조직과 연결된 신경섬유 중 38%가 시신경으로 추정된다. 눈의 망막에는 1억 개의 감각장치와 있지만 망막에서 뇌로 들어가는 500만개의 통로가 있다(Burger, 1997, p.36). 정보를 처리하는 것은 눈과 뇌의 상호작용에 의한 것이다. 이때 눈의 기능으로서의 시각은 지각의 일종이다. 시각은 감각적 요소들을 단순히 복제하는 것이 아닌, 실재를 창의적, 상상적, 발명적이며 아름답게 파악하는 것이며, 이론가와 미술가의 활동에 품위를 주는 특질은 정신의 구현과정에서 나타난다는 사실이 분명해졌는데, 모든 지각은 사고이고, 모든 이지는 또한 직관이며, 모든 관찰은 또한 발명이다(Arnheim, 1995, p.8).

미술가의 시각기관은 기계적 출력장치가 아니며, 실제 외관과의 거리가 있을 수 있는 것이며 시·지각은 단순한 ‘수동적 접수’가 아니다. 시·지각의 과정은 개념 형성의 조건으로 여러 가지 요인의 영향을 받아 형성된다. 개인의 경험과 지식, 감각기관의 수용 정도 등으로 물리적, 비 물리적 요소들과 복합적으로 연결되어 있다.

2. 시·공간 개념 고찰

1) 근대이후의 시·공간 개념

시간과 공간이 직접적인 주제로 부각되기 시작한 것은 칸트의 “순수 이성 비판”으로부터 라고 할 수 있다(Sung, 2010, p.16). 주체적 존재의식을 기본으로 사고와 행위가 주체 공간개념으로 발전한다. 근대철학과 과학은 절대공간, 절대시간의 개념에서 시간과 공간이 서로 밀접히 연결된 상호 연계된 개념으로 변화하며 예술적 시·공간관에 변화를 주었다.

또한 상대성 이론에 의한 절대공간과 절대시간은 4차원 시공연속체로, 유클리드 기하학은 비유클리드 기하학으로 인식이 변화되면서, 건축을 비롯한 문화 예술 전반에 새로운 시·공간 개념을 제시하게 되었다 (Sung, 2010). 아리스토텔레스(Aristoteles)는 ‘시간은 공간의 움직임 안에서만 지각할 수 있다.’라고 간주하였는데, 공간과 시간이 결합된 상대적 시공간 개념이 등장하였다. 또한 헤겔(G. Hegel)은 공간개념을 인식주체와 대상과의 관계에 의한 동적인 관계 즉 ‘변증법적 관계’라고 하였다. 이후 19세기에 이르러 비셔(R. Visser)는 공간의 본질을 3차원 환경에 대한 감정의 주입과정으로 도입하였다. 이후 미학 이론가인 립스(T. Lipps)는 대상과 관찰자간의 ‘감정이입’을 통한 추상적 도식으로 미학적 공간론을 제시하는 등 예술적인 개념으로 인식하기 시작하였다. 독일의 철학자 힐데브란트(A. Hildebrand)와 쉬말소(A. Schmarsow)가 공간개념을 공식화 하였는데, 힐데브란트는 공간인식의 방법을 순수시각과 동적시각의 개념으로 분류하였는데, 근거리에서의 사물을 인지하기 위해 시선의 이동 즉 시간의 개입을 통해 전체의 형상을 파악할 수 있다고 하였다(Seo, 2013). 인간의 운동이 고려되는 예술가의 창조적 대상으로 공간을 파악하였다(Choi, 1998). 쉬말소는 공간을 시각만으로 파악할 수 없으며, 동적 시각을 통해 공간을 인식하는 지각이론을 내었다(Y. Lee, 1998). 신체감정 혹은 촉각의 작용, 운동적 공간 그리고 시각적 공간으로 정의하였다. 공간과 시간이 분리될 수 없는 시·공연속체로서의 개념은 시각적

범주를 확대시키며 새로운 조형언어를 생산하고 있다. 이같이 시간과 공간은 연속체이며 시·지각 체계와 연계되어 지각되는 것이다. 이러한 미학적 논의는 지금의 복합과 다중의 이미지 도출의 근원적 개념으로, Table 1은 근대 이후 미학자들에 의한 공간개념을 정리한 것이다.

2) 베르그송(H. Bergson)의 ‘지속(la durée)’과 연속적 시·공간

베르그송 철학의 중요개념인 ‘지속’은 과거의 전력이 현재에 침투하고 미래에 새로운 개방성을 여는 구체적인 지속으로서 인간본성(Lyu, 2005)이라고 설명하였다. 근대이후의 시공간 개념이 베르그송의 지속 개념에 내포되어 있으며 지속개념은 ‘시간’과 ‘변화’하는 부단한 생성과 운동이다. 또한 지속상태는 기억에서 찾게 된다. 기억은 습관적 기억(Souvenir Habitude)과 ‘기억 이미지(Souvenir Image)’로서의 순수기억(Souvenir Pure)으로 설명되는데, 현실적으로 존재하지 않는 과거가 의식에 지속하는 것은 ‘순수기억’이 잠재적인 공간과 잠재적인 시간에 존재하기 때문이다. 지속은 대상들을 동시에 수용하는데 이를 베르그송은 ‘동시성’이라고 하였다(M. Lee, 2007). 생의 약동으로 지속되는 시간은 실재하며, 기억의 축적으로 무한히 연속된다. Figure 1은 ‘지속’되는 기억의 축적물들은 직관에 의해 사물의 내부로 들어가 이를 통해 본질, 개념적 리얼리티가 생성되는 철학적 논리를 연구자가 작성한 흐름도이다.

Table 1. Space Recognition Principles After Modern Times

Philosopher	Principles	Recognition on Space
R. Vischer	Empathy	Introduced the concept of empathy as a space recognition.
T. Lipps		Abstract Space by empathy.
A. Hildebrand	Pure Perception Dynamic Visual	Involvement of the visual imagination for perception on object.
A. Schmarsow	Movement	Dynamic perception with involvement of time concept.
H. Bergson	'Duration' of Times	Extraction of Memories.

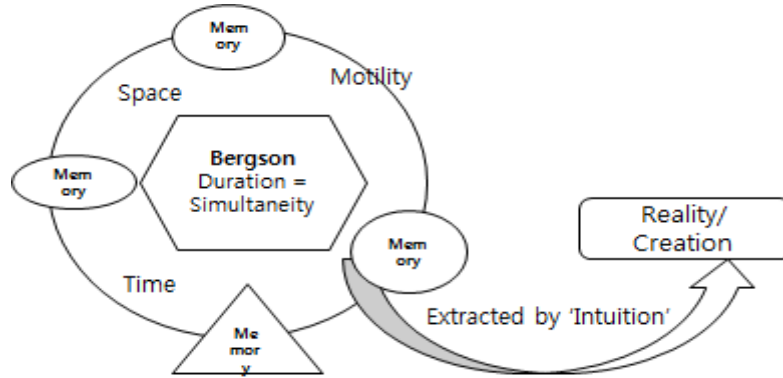


Figure 1. Flowchart of the Reality by Continuity of Space and Time

베르그송의 철학에서 다시점 예술의 ‘시·공간개념’이라는 비시각적 요소개입의 실마리를 제공한다. 시·공간의 변화는 ‘지속’의 연속적인 운동의 원천으로 새로운 발상의 끊임없는 영감을 위한 중요한 매개체이다.

III. 다시점 예술

1. 다시점 예술

근대의 철학과 과학의 시·공간 개념의 변화는 전통적인 예술형식과 개념을 뒤흔들어 놓는다. 단일시점으로 망막에 맺힌 상을 재현하는 전통적 미술은 변화하기 시작한다. 세잔(Cezanne)은 정물(Still Life)의 커다란 꽃병을 두 가지 시점에서 재구성하였다(Figure 2). 사물을 단순하게 도형화 하여 여러 시점에서 관찰한 대상의 가장 아름다운 면을 모아 그리기 시작한다. 사물의 형태를 재배치하여 ‘파편화된 기호’로서 사물의 본질적 형태와 질서를 재 규명하고자 하였는데, 이를 다시점 예술의 기원으로 볼 수 있다. 피카소(Picasso)의 ‘우는 여인’은 여인의 모습을 해체하고 이를 재조합 하였는데, 여인의 오른쪽 얼굴과 왼쪽 그리고 앞모습과 옆모습을 동시에 화면에 그려 놓았다(Figure 3). 로베르 들로네(Robert Delaunay) ‘에펠탑’ Figure 4 에서 커튼에

끼인 에펠탑을 여러 병렬된 시점으로 구성하고, 윤곽을 무너뜨려 해체한다. 재현을 새롭게 이해하고 있다. 이후로는 오브제를 이용한 설치작업이나 사진과 영상 작업에서도 다시점 원리에 의한 예술작품이 등장하고 있다. 1882년 프랑스의 에티엔 쾨마레(E.J.Marey)는 시차사진술(Chronophotography)라고 명명한 사진술로 작품을 연구하였다(Figure 5). 연속되는 공간의 영역과 동작의 연결성을 규명하여 시각화하려 노력하였다(H. Lee, 2009). 영국의 작가 데이비드 호크니(David Hockney)도 사진에 다시점 기법을 적용하였다(Figure 6). 여러장의 사진을 하나의 프레임에 담아 조합하였으며, 관람자에게 파노라마와 같은 자극을 준다. 이후의 개념미술, 설치미술 등도 개념이 강조된 다시점 예술로 변화되며 발전하였다. 예술이 행해지는 장소를 캔버스로만 바라보던 고정관념은 다각화된 장소와 물성의 활용 등으로 다각화되고 있다. 스위스의 건축가 베르나미 추미(Bernard Tschumi)는 라빌레뜨 공원 계획을 위한 작품 Figure 7 에서 도시를 비 결정적이고 파편화된 것으로 예측 불가능한 이미지들이 뒤섞인 영커 보이는 것으로 만들고 있다. 거울을 이용하여 가상공간과 실재를 넘나드는 설치를 보여주는 작가 미켈라젤로 피스톨레토(Michelangelo Pistoletto)(Figure 8)는 거울 속에 우리 자신의 모습과 또 자신으로 볼 수 없는 우리의 뒷모습을 보이도록 여러 개로 거울의 각도를 주어 시·공간을 무한대로 연장하고 있다. 물

리적으로 같은 사물이지만 창작자의 시공간을 초월한 지각작용에 의해 사물의 리얼리티는 다르며 이는 창작의 원동력이 되는 것이다. Figure 10은 차를 위한 드로잉으로 상자와 인체를 대하는 작가의 다른 관점이 조합된 작품이다. 또한 Figure 11의 '미술적 장치로 둘러싸인 초상화'이라는 제목으로 인물은 사실적으로 그려진 반면 그를 둘러싸고 있는 무언지 알 수 없는 입방체의 사물들이 둘러싸여 있는데, 이는 작가 내면의 시·공간을 초월한 이질적 공간을 구현하고 있다.

다시점 예술은 형태의 해체와 지속, 시·공간을 초월한 동시성, 현실과 환상을 넘나드는 무의식적 시간의 발견, 테크놀러지를 이용한 비디오 아트 등에 이르기까지 형식과 재료의 한계를 극복하면서 비 확일적인 다원화로 그 영역을 확장하는 가운데 비약적인 발전을 하고 있다.

2. 다시점 예술의 조형성

다시점 예술은 시간과 공간을 넘나드는 창조자의 직관, 경험과 무의식 등의 혼재된 감각과 지각 작용으로 예술가들의 폭넓은 조형적 조합법을 수용하고 있다. 사물의 본질을 이해하고 이를 표현하는 예술가의 조형의지가 파편화된 조각들의 조합법에 의해 아래와 같이 크게 네 가지의 유형으로 도출되었다.

첫째, 동시성이다. 피카소의 우는 여인의 얼굴은 좌우와 상하의 형태가 캔버스에 그려있다. 사물의 다시점으로 획득한 데이터를 동시에 하나의 공간에 놓아 재배치하여 새로운 개체로 재탄생시킨다. Figure 3도 두 가지 이상의 시점에서 관찰된 요소들이 하나의 화면에 드러나 있는 것으로 동시적이다. 각기 다른 시간과 공간에서 관찰되는 요소를 하나의 같은 공간이나 화면에 옮겨 조합하는 형식으로



Figure 2. Still life in the Kitchen, 1880
- Cezanne, p.22-23



Figure 3. Crying Women, 1937
-Picasso's Women, p.101

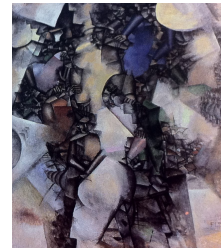


Figure 4. Eiffel Tower, 1910-1911-Robert Delaunay
-Cubism, p.50.

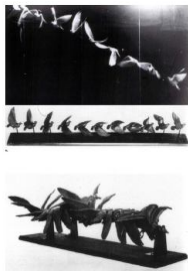


Figure 5. E.J.Meray 'Flight of Pigeon', 1882
-Lee, 2009, p.11



Figure 6. David Hockney Yellow Guitar, 1982
- <http://www.lalouver.com>



Figure 7. Bernard Tschumi, 'Parc de la Villette', 1993
- blog.naver



Figure 8. Divisione Emoltiplicazione Dello Specchio',1978
-http://blog.naver.com



Figure 9. Tea Painting by Fantastic Form, 1961
- David Hokney, p.65



Figure 10. Portrait Stacked with The Art Machinery, 1965
- David Hokney, p.91

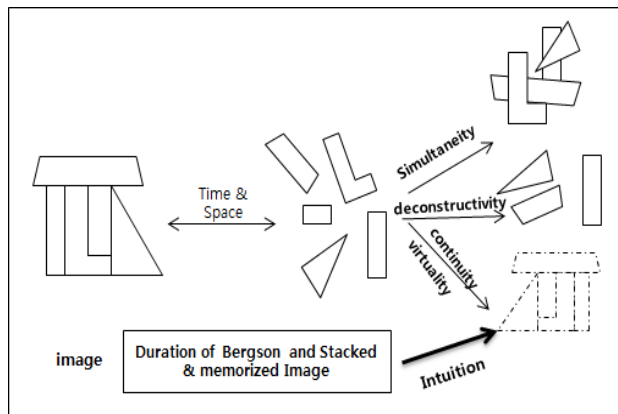


Figure 11 The Formation of the Multi View Art by the Principle of the Duration of Time and Space

이를 대하는 관찰자는 자신이 인지하던 사물의 일부를 지각하고 변형된 예술작품 통해 새로운 미적체험을 한다.

둘째, 해체성은 파편화된 이미지들이 전혀 다른 조합을 만들어 원본의 흔적을 찾아 볼 수 없는 상태를 말한다. Figure 4의 해체되어 분산된 조각들은 초기의 이미지를 연상할 수 없는 상태가 되는 비 유사성, 탈 원본의 경향을 갖는다. 또한 Figure 6은 사진을 일정한 프레임단위로 해체시키고 다시 조합하여 새로운 구성을 만들고 있다.

셋째, 연속성은 해체된 사물의 단위가 겹치고 이동하여 재조합되는 파편화된 조각들은 겹쳐지는 가운데 공간감을 형성하게 된다. Figure 4는 파편화된 조각이 화면을 구성하는데, 연속적으로 구성된 형태가 끊임없는 시각의 이동을 유도하며 공간을 확

장하게 한다. Figure 5는 새의 움직임을 연속적으로 촬영한 것을 하나의 화면에 여러 시간을 담아 시간의 연속성을 표현하고 있다.

넷째, 가상성은 거울이나 영상의 오브제나 미디어를 통한 일루전의 형성을 의미한다. 비 물질성을 통한 효과로 촉각 할 수 있는 물리적인 재료가 아닌 시각 할 수 있지만 촉각 할 수 없는 비 물질성을 수반한다. 또한 거울이라는 오브제를 다각도로 설치한 Figure 8은 관람자가 여러 각도로 동시에 설치된 거울에 비치게 되는데, 이때 동시에 자신의 앞과 뒤 그리고 옆모습을 인지하게 되나 거울 속에 투영된 자신이 곧 허구임을 알게 된다. 실제와 가상의 경계를 넘나드는 가상성은 다시점 예술이 주는 흥미로운 체험이다.

VI. 다시점 원리에 의한 패션디자인

1. 다시점 패션디자인 분석

다시점에 의한 패션 디자인은 의복을 구성하는 요소들이 다시점 예술에서의 파편화된 기호의 역할을 맡게 되는데, 이러한 요소들이 다시점의 관점으로 창조자에 의해 새롭게 조합된다. 이는 다시점 예술에서 나타난 조합법과 유사하나, '인체'라는 공간이 개입하며, 인체와 의복구성 요소 그리고 의복 구성요소들 간의 관계에 따른 조합법의 유형으로 다음과 같은 분석결과를 도출하였다.

1) 기호화된 의복

이미지는 기호나 이데올로기 등을 통해 재현된다. 의복구성의 상징적인 구성요소가 이미지 기호로서 텍스트화 된다. 실체를 대신하는 기호나 이미지가 정보로서 소통되는 현상이 만연하다. 텍스트는 은유와 직유의 형식으로 관찰자에게 '이해'와 '소통'을 요구한다. 의복에서 나타나는 이미지의 텍스트적 기호는 주머니나 라펠, 허리 띠, 다양한 소재 등의 구성요소들이다. Figure 12의 모델이 착용하고 있는 드레스는 앞 패널이 한 개 더 붙어있는데, 관찰자는

실제 하지 않는 옷의 형태로 지각하게 되며, 창작자는 실제의 기능이 내재된 옷이 아님을 암시적으로 전달하고 있다. Figure 13은 블랙 슈트 위에 하얀 선으로 가상의 주머니와 라펠 그리고 절개선이 구성되어 있다. Figure 14는 모델의 몸 위에 직접 쓰인 것 같은 텍스트가 의복임을 상징하고 있다. 텍스트가 의복으로 기호화되어 가상의 선과 면들은 의외의 시공간 안에 텍스트적 기호로 전환되며 '칼리그람'¹⁾을 만들고 있다. Figure 15의 맨투맨 탑의 프린팅된 동화 속의 밤비가 상징하는 동화적 기호와 여성의 나체 이미지가 조합되었다. 이질적이고 상반된 이미지가 같은 공간에 놓여 있는데 아이러니한 구성이 묘한 쾌감을 주는 상반된 이데올로기적 텍스트 기호가 평이한 구성의 의복에 시·공간을 초월한 이미지로 아이러니한 기호를 일으키고 있다. 이를 인지하는 관찰자는 의외의 텍스트적 기호를 통해 흥미로운 시각적 체험을 경험하게 된다.

2) 물성의 차이와 의복

물성의 차이에 의한 소재의 사용은 단형과 열림의 긴장감으로 공간의 확장을 가져온다. 소재의 물성에 관한 제한 없이 조합되는 자유로운 기법이다. 아상 블라쥬 기법과도 비교할 수 있겠는데, 물성의 대비

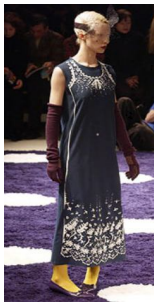


Figure 12. Undercover , 2003 F/W
-<http://www.style.com>



Figure 13. Comme des Garçons, 2009 F/W
-<http://www.style.com>

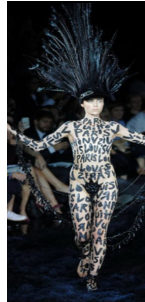


Figure 14. Louis Vitton 2014 S/S
-<http://www.style.com>



Figure 15. Givenchy 2013 F/W
-<http://www.style.com>

1) 칼리그람'은 텍스트와 형상을 가까이 접근시켜 이중 그래피(graphy)로 대상을 표현하는 것으로 숙련된 독서방식에서 탈피하고 보는 사람에게 새로운 읽는 방법을 제시했다.

와 차이는 이질적이지만 시·공간의 자유로운 조합이 의외의 조화미를 가져온다. 불투명한 것과 투명한 것, 무거운 것과 가벼운 것, 디지털과 아날로그 등은 조합으로 시·공간을 초월한다.

Figure 16의 시스루 원피스는 검정색 시스루 소재 위에 스팅글 장식 되어 있고, 내부로는 모델의 인체와 속옷이 동시에 인지되며 상호 관입하는 외부와 내부의 공간이 관찰자의 시각운동을 통해 흥미를 유발한다. Figure 17의 투명한 소재와 불투명한 소재가 대비되는데, 이는 투영되어 인체가 드러나는 가시적인 공간과 투영되지 않는 비가시적인 공간이 복합적으로 공존한다. Figure 18의 블랙드레스는 메탈릭 소재가 한쪽 어깨, 가슴과 허리를 강조하고 있으며, 변형된 구조의 뒷 대어진 구성은 복수적 시점에 의한 형태를 구현하며 다른 물성의 상호관입과 동시성이 도출되고 있다. 기술의 발달은 디자인과 예술의 표현영역의 확장을 가져오는 중요한 도구가 된다. 테크놀러지를 활용한 의복은 전통적인 의복소재에 대한 발상의 전복시키며, 개념을 확장시킨다. 레이저가 내장된 드레스는 인체의 움직임에 따라 계속 작동하며, 옷에 착장된 스와로브스키의 강렬한 컬러가 인체를 둘러싸 반사되는 섬광등 효과 등으로 장관을 이루고 있다(Figure 19). 빛과 빛 사이로 투시된 인체가 복합적으로 중첩되며 확장된다. 인체를 4차원의 공간으로 이동 시킨다 기존의 섬유 재료로

구현하지 못했던 의복의 구조를 만든다. 테크놀러지와 결합은 예술과 디자인 창작의 범주를 확장한다. 의복을 제작하는 창작자의 물질을 활용하는 복합적 사고의 융·복합적 결합은 의복의 한정된 형태와 틀을 벗어나며 자유로운 창작을 무한하게 한다. 물성이 확연히 다른 재료를 같은 의복의 소재로 구성하는 것은 각기 다른 시각적 반응을 한 공간에서 동시에 일어나게 한다. 이는 시·공간의 차이에 의한 시·지각적 공간의 확장을 가져온다. 또한 테크놀러지를 활용한 비 물질성의 재료는 가상과 실제의 구분을 모호하게 하며 가상의 공간을 생성하기도 한다.

3) 전복된 의복

의복 구성요소의 위치가 전환되어 기존의 의복기능에 대한 인식을 전복시킨다. 칼라, 주머니, 위아래 패널의 위치 이동, 이질적인 아이템의 혼재하거나, 시·공간의 이동에 의한 조합과 재구성으로 의외의 위치에 놓인 의복 요소들은 관찰자의 시각운동을 일으킨다. Figure 20의 셔츠 칼라는 두 개 이상의 시점이 공존하며 좌우 대칭의 형태에서 벗어난 한쪽이 어깨 쪽으로 길게 넓어져 있다. 모델의 셔츠의 아래 부분에 또 다른 니트가 붙어있다(Figure 21). 뒷 붙어 있는 니트는 셔츠의 구성을 복잡하게 만들고 있



Figure 16.
Tsumoi Chisato
2014 F/W
-http://www.style.com



Figure 17. Vionnet 2015
S/S
-http://www.style.com



Figure 18. Iris van
Herpen
2015 S/S
-http://www.style.com

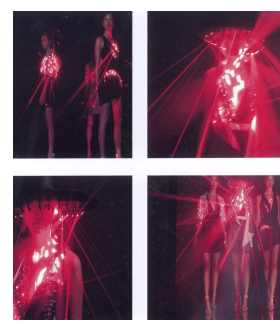


Figure 19. Hussein
Chalayan
2008 s/s,
-Digital Visions for
Fashion +Textile, p.118



Figure 20.
Victor & Rolf
2011 S/S
-http://www.style.com



Figure 21. Undercover
2006 S/S
-http://www.style.com



Figure 22.
Comme des Garçons
2004 S/S
-http://www.style.com



Figure 23. Paco
Rabanne 2015 S/S
-http://www.style.com

는 하나의 구성요소이며, 인식된 사물의 기능이 상실된다. 이와 유사한 것으로 Figure 22는 스커트 위에 중첩되어 있는 재킷의 솔칼라의 형태로 보이는 원단은 오픈되어 스커트의 일부가 되고 있다. 어깨와 목을 감싸는 겉옷의 일부에서 하의로 이동하며 의복구성의 요소들이 뒤바뀌고 재배치된다. Figure 23의 드레스도 스커트와 두 개의 탑의 부분적 구성 요소들이 상호관입하며 이동과 재조합된다. 창작자에게 무중력의 질서를 통한 자유로움을 부여하는 조형성이다. 이러한 공간의 이동과 변화는 심리적인 공간에 대한 호기심을 유발한다.

4) 모듈화된 의복

모듈은 구조물 각 부분간의 비례를 측정하기 위한 척도이다. 이는 근대 건축에 활용되는 일정비례에 대한 단위이다. 르코르뷔지에(Le Corbusier)는 건축공간의 척도를 모듈러(Modulor)로서 공간의 비례를 설명하였는데, 다시점 패션디자인에서의 모듈화는 의복소재를 일정 단위로 반복하여 구성을 만드는 것을 말하며, 모듈은 시·공간 속에 무질서하게 조합된다. 파편화된 조각이 중첩되는 원리이며 이는 다시점 회화에서 많이 나타나는 기법이다. 모듈이 비정형화된 형식으로 조합되어 낯선 형태들을 만든다.

Figure 24의 강렬한 레드 가족의 조각들이 모듈로서, 이들이 상호침투의 연속성으로 내부공간과 외

부공간의 연속과 분리의 반복을 통해 '지속'되는 시·공간이다. (Figure 25)의 드레스 또한 유기적인 형태의 모듈이 완만하게 공간으로 이동하고 변형되는 운동하는데 이는 또한 인체를 은폐한다. Figure 26의 블랙 드레스는 가족과 오간자 등의 원단으로 투명하고 불투명한 또는 광택이 있는 여러 종류의 반원을 모듈화 하여 의복을 구성하고 있다. Figure 27는 3D 프린팅으로 구현된 의복인데, 조개형상과 같은 원형의 모듈이 조합되어 비정형의 인체를 만들며, 또한 모듈의 무한한 반복으로 형태의 변화가 무궁무진하다. 이는 다시점 예술의 사물의 본질을 작은 단위로 해체하여 조합한 작품과 같은 조형성을 갖는다. 인체의 공간이 외부로 전이되는 가운데 입체적이며 인체의 부피를 과장하고 왜곡하게 된다. 단위가 중첩되고 반복되는 가운데 모듈러간의 공간을 형성하는데, 이는 인체의 형상과는 다른 비유사적이며 탈 원본의 이미지를 만든다.

2. 다시점 원리에 의한 패션디자인 조형성

다시점 패션디자인에서 보이는 복합적인 형태와 구성 그리고 개념 등의 특성은 조형적으로 미적인 가치와 개념을 갖게 되는데 이를 다음과 같이 네 가지의 특성으로 추출되었다. 창조자에 의해 해체되거나 재조합된 의복, 시점이 이동되거나 중첩으로 은폐되는 등의 형태와 구성의 새로운 조합 등은 기존



Figure 24.
Comme des Garçons
2015 S/S
-http://www.style.com



Figure 25. Thome Brown
2014 S/S
-http://www.style.com



Figure 26.
Junya watanabe 2015
S/S
-http://www.style.com



Figure 27. Iris van
herpen 2011s/s,
-Digital Visions for
Fashion +Textile, p.198

의 의복이 가지는 개념을 전복시키는 가운데 조형성을 형성한다.

1) 허구성(Fabrication)

사실이 아닌 일을 사실처럼 꾸며 가상을 만드는 의미의 허구성은 은유적으로 암시되어 있는 의복의 구성, 또는 실재의 의복 구성요소가 이동하거나 조합하여 본래의 기능을 상실한 채 단지 공간을 채우는 ‘단위’로서 존재하는 형식으로 나타난다. 테이프나 선으로 주머니 모양을 만들어 재킷에 달면 이는 허구적인 구성요소가 된다. 그리고 디지털 매체에 의한 가상적 이미지도 허구적이라 할 수 있다. 시공간을 초월하여 존재하는데 이러한 가상적, 허구적 형태지각 원리는 수용자에게 다양한 시각적 체험으로 새로운 미적 쾌감을 전달한다.

2) 투영성(Projection)

다시점 원리에 의한 ‘투영성’은 오브젝트의 드러난 부분과 가려진 부분을 동시에 인지하는 것으로 시간의 연속성에 의한 개방과 닫힘 그리고 내외부의 상호관입으로 설명되는데, 구성된 단위와 요소들 다양한 입면이 존재하고 사이사이의 공간의 틈이 지각되어 다음 공간을 지각하게 된다. Figure 22 모델의

스커트와 뒤에서 나오고 있는 검정색 패널의 접합 부분에서 관찰자는 스커트가 검정패널 밑으로 지나가고 있음을 지각한다. 구성상의 겹침과 중첩 등에 의해 가려진 시·공간을 지각하게 된다. 또한 물성의 차이에 의해 투명한 소재와 불투명한 소재가 연속적으로 배치되는 가운데 인체가 투영되어 은근히 드러내며 관능적이기도 하다.

3) 은폐(隱蔽)성(Concealment)

감추거나 숨기는 뜻의 은폐성은 파편화된 단위가 중첩, 왜곡되어 의복의 형태가 우선시되면서 의복 착용자의 인체형태를 인지하지 못하거나 기호화 또는 구성상의 위치이동 등으로 의복의 기능적인 역할에서 장식적인 것으로 전환되는데, 모듈화 된 의복의 단위가 중첩되며 축적되어 인체를 은폐한다. 가시적인 선으로 주머니와 라펠 등을 만들거나 Figure 13, Figure 14의 텍스트는 마치 몸에 직접 글씨가 새겨져 있는 듯 착시 현상을 일으키는데, 이는 의복의 실제 기능을 숨기고 있으며, 이러한 가상적 허구적 요소들이 실재의 의복구성을 은폐하게 된다. 또는 셔츠의 칼라나 주머니, 재킷의 일부요소가 다른 공간으로 이동하여 Figure 20, Figure 22 기능이 전복되어 형태와 기능 등이 은폐된다.

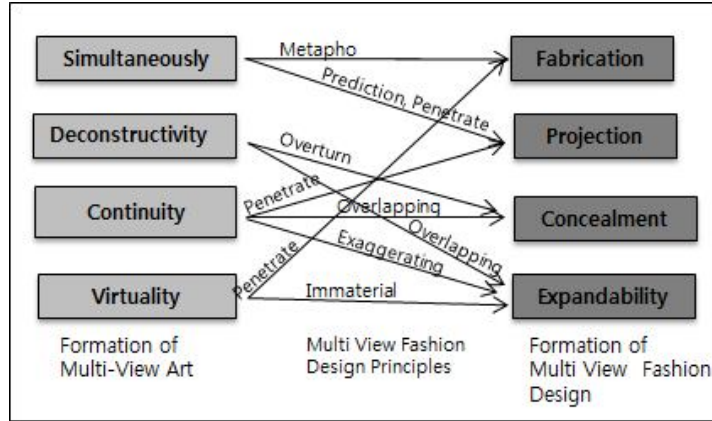


Figure 28. Flowchart of Multi-view Fashion Design

4) 확장성(Expandability)

예술의 탈장르화의 패러다임과 더불어 의복을 구현하는 소재, 구성과 개념적인 측면에서 시·공간이 확대되는 개방적인 구조는 확장성이다. 디지털미디어에 의해 관객의 체험과 경험으로 의복의 개념이 확장된다. 또한 의복 구성요소가 창작자의 자유로운 시·공간 개념으로 다양하게 배치되고 조합되며 패션 디자인의 조형성이 확장된다. 한정된 소재의 사용과 틀에서 벗어난 새로운 시도가 용이하며, 다양한 물성을 조합한 연속적이고 개방적인 공간 구현을 통한 영역과 관람자 즉, 수용주체의 지각의 확장을 가져오다. 시·공간의 개입으로 의복은 복잡하고 다양해지며, 이에 관람자의 지각적 반응을 요구하게 된다. (Jang, 2005, p.30)은 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 '시각적 촉각성'과 유사한 것으로 신체 접촉이 아닌 간접체험에 의해 느끼는 지각이라 하였다. 미디어 아트와 의복의 체험, 소재의 물성의 차이 그리고 중첩된 요소들의 조합에 의해 시·공간이 이동하며 이를 체험하는 시·지각은 확장한다.

V. 결론

다시점 예술은 사물을 바라보는 창조자의 관점에 의해 탈재현적이다. 시·공간관은 베르그송의 '지속'

개념에 의한 연속적 운동과 '축척된 기억'이 직관으로 어떠한 부분을 선택하여 표출하게 된다. 이러한 시·공간관은 다시점의 시·지각 원리는 복합적 시·공간의 구성으로 다중의 이미지를 만드는 것이다. 예술에서는 사물의 다중적 측면의 조합법에 따라 해체성, 동시성, 연속성과 가상성의 네 가지로 도출되었다. 패션디자인에서는 이러한 조형적 특성이 '인체'를 매개로 하는 의복이 가져야하는 기능성과 활동성 그리고 심미적인 특수성으로 예술에서 보이는 것과 조금 다르게 나타났다. 첫째, 가상의 의복구성이 은유적 이미지 기호로서 텍스트화 된다. 둘째, 물성의 차이에 의한 소재 간 이질적 조합이 비연속적인 시·공간에 존재하는 요소들의 조합으로 차이를 만드는 데, 이는 소재의 질감과 투명도에 따라 인체를 넘나드는 구성으로 흥미로운 조합을 만든다. 셋째, 의복의 구성요소가 전환되어 원본의 기능을 상실하여 전복된다. 해체된 의복의 요소가 의외의 위치에 놓여 관람자에게 고정관념을 넘어선 의복을 제시하고 있다. 넷째, 해체되어 모듈화 된 단위가 무질서하게 조합되며 인체를 확장, 왜곡하는 것으로 도출되었다. (Figure 28)은 다시점의 예술적 요소가 패션디자인으로 적용된 연구흐름도이다. 다시점 패션디자인의 조형성은 다시점 예술의 분석으로 추출된 요소들이 패션디자인에서 나타난 특성분석으로 활용되었으며, 이를 통한 조형성은 네 가지로 첫째, 허구성은 실제와 가상이 공존하는 가운데 관람자에게 흥미로운 체험을 준다. 존재하지 않는 요소를 다양한 매체와 방

법을 통해 가시적으로 구성하는 가운데 형성된다. 둘째, 투명성은 투영되는 물성을 통한 직설적인 방법과 중첩되는 가운데 비가시적인 형태가 은유적으로 표현되는 비가시적 투명성으로 나타난다. 셋째, 은폐성은 의복 구성요소들이 모듈화 되어 중첩되는 가운데 인체 공간을 은폐한다. 또한 실제 하지 않는 가상의 요소들이 사실을 은폐하기도 한다. 넷째로는 확장성인데, 이는 구성요소들이 인체의 한정된 공간을 일탈하여 반복되는 가운데 부피가 확장되는 물리적인 확장성과 의복의 재료가 되는 물질의 활용이 무제한적으로 확장되고 있는 것 등을 의미한다.

다시점원리에 의한 패션디자인은 창조적인 디자인 발상의 원동력으로 흥미로운 발전을 하고 있다. 본 연구의 다시점 패션디자인의 추출은 대부분 2010년 이후의 것에서 이루어졌으며, 이는 다시점 패션디자인이 다원화와 탈·경계화가 심화되는 시대적인 변화에 적합한 디자인 발상법임을 알 수 있다. 또한 이러한 맥락에서 후속연구가 계속 이루어져야 할 것이다.

References

- Arnheim, R. (1995). *Art and visual perception*. (C. Kim, Trans.). Seoul: Mijinsa. (Original work published 1974).
- Berger, A. (1997). *Seeing is believing*. (J. Lee, Trans.). Seoul: Mijinsa. (Original work published 2007).
- Choi, E. (1998). *A study on the Characteristics of the space-time concept deconstructivism*, (Unpublished master's thesis). Yonsei University, Seoul, Korea.
- Cottingham, D. (2003). *Cubism*. (K. Jun, Trans.). Seoul: Yeolhwadang. (Original work published 1998).
- Clarke, S. E., & Harris, J. (2012). *Digital Visions for Fashion +Textile*. London, UK ;Thames and Hudson Ltd.
- Comme des Garcons. (2015). Retrieved July, 15, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=4112#261472_1_1
- Comme des Garcons. (2004). Retrieved July, 15, 2014 from http://www.style.com/fashion_shows/complete/slideshow/S2004RTW-CMMEGRNS/#2
- Comme des Garcons. (2009). Retrieved October 25, 2014, from http://www.style.com/fashion_shows/complete/slideshow/F2009RTW-CMMEGRNS/#24
- David Hockney. (1982) *Yellow guitar still life* Retrieved July, 15, 2014 from http://www.lalouver.com/html/exhibition.cfm?txhibition_id=100
- Durang, S. M. (2000). *Cezanne*. (M. Im, Trans.). Changhae, Korea.
- Givenchy. (2013). Retrieved November, 22, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=2961
- Iris van Herpen. (2015). Retrieved July, 15, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=4155
- Jang, H. (2005), *Expansion and tip position of the perception of perception in the media arts* (Unpublished master's thesis), Hongik University, Seoul, Korea.
- Junya watanabe. (2015). Retrieved November, 22, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=4120
- Kim, C. (1996). *Essence dictionary of Korean* (Rev.ed). Seoul: Minjungseorim.
- Lyu, J. (2005). *A study of human nature in the Bergson philosophy* (Unpublished doctoral dissertation). Keimyung University, Daegu, Korea.
- Lee, M. (2007), Bergson philosophical methodology and concepts as intuitive as the duration of the primordial nature of reality, *Journal of Philosophy East and West*, 9(45), 269-288.

- Lee, H. (2009), *A video study using three dimensional space* (Unpublished master's thesis). Ewha Womens University, Seoul, Korea.
- Lee, Y. (1998), A study on aesthetic cognition of space in modern architecture, *Korea Institute Interior Design, 14*, 114-120.
- Livingston, M. (2013). *David Hokney* (Joo. E, Trans.). Seoul: Sigongsa.(Original work published 1996).
- Louis Vitton. (2014). Retrieved November, 22, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=3128
- Michelangelo Pistoletto.(1978). Retrieved November, 22, 2014 from http://blog.naver.com/ksad_inarchi/40141385561
- Paco Rabanne. (2015). Retrieved July, 15, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=4092#260353_1_9
- Seo, B. (2013). *Emotional characteristics of catalyst intellectual space through the sensationalism of Gilles Deleuze* (Unpublished master's thesis). Hoseo University, Asan, Korea.
- Sung, H. (2010). *Study on the de construction float reflects the concept of time and space* (Unpublished master's thesis). Inha University, Inchen, Korea.
- Thome Brown. (2014). Retrieved July, 15, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=3043#209624_3_11
- Tsumoi Chisato. (2014). Retrieved November, 22, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=3524#234654_1_6
- Undercover. (2003). Retrieved October 25, 2014, from <http://www.style.com/fashionshows/review/F2003RTW-UNDERCOVER/>
- Undercover. (2006). Retrieved July, 15, 2014 from <http://www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/S2006RTW-UNDERCOV/#2>
- 4
- Vionnet. (2015). Retrieved November, 22, 2014 from http://www.style.co.kr/collection/view.asp?scd_code=4082#259678_1_13
- Victor &Rolf. (2011). Retrieved July, 15, 2014 from <http://www.style.com/fashionshows/complete/slideshow/S2011RTW-VIKROLF/#4>

Received (March 11, 2015)

Revised (March 30, 2015; April 30, 2015)

Accepted (May 1, 2015)