

## 알렉산더 맥퀸 디자인에 나타난 시각적 촉각

김 지 예 · 서 승 희<sup>+</sup>

성균관대학교 의상학과 박사과정 · 성균관대학교 의상학과 부교수<sup>+</sup>

### Visual Tactility in Alexander McQueen's design

Jiye Kim · Seunhee Suh<sup>+</sup>

Doctoral Course, Dept. of Fashion Design, Sungkyunkwan University  
Associate Professor, Dept. of Fashion Design, Sungkyunkwan University<sup>+</sup>  
(received date: 2015. 9. 2, revised date: 2015. 10. 29, accepted date: 2015. 11. 25)

#### ABSTRACT

Much western philosophical thinking is constrained by ocularcentrism. Hence, multi-sensory experiences hold the most prominent position in contemporary art, and visual tactility, where feelings of touch through sight, become a powerful medium of expression in fashion. This study analyzes visual tactility in Alexander McQueen's design, where design elements are in focus. This investigation aims to bring the concept of visual tactility in fashion, and by doing so, enhance valuable aesthetic possibility. The result of the study is as follows: First, Creative silhouette is something that is constructed by his impeccable cutting and tailoring skills. In fabrics, he often suggests unconventional materials by uncompromising approach to fashion. Color contrasts refer to color sensibility, which reminds of grotesque image. McQueen's aggressive aesthetic awareness results in visual tactility in fashion.

Key words: alexander McQueen(알렉산더 맥퀸), color contrast(색의 대비),  
creative silhouette(창조적 실루엣), unconventional fabrics(비관습적 소재),  
visual tactility(시각적 촉각)

## I. 서론

현대 과학의 발전은 시각에서 감각으로의 패러다임의 확장을 가지고 왔다. 눈을 통해 객관적으로 탐구하는 과학의 개념을 넘어, 창의성을 기반으로 물질의 감각적 구조를 체험하는 새로운 개념의 과학이 등장하였다. 요컨대, 보는 것이 아는 것이라는 시각 우위의 지각 방식에서 벗어나 만지고 느끼는 것이 곧 아는 것이라는 감각 중심주의로 패러다임이 이동하고 있는 것이다(Huh, 2009). 이와 유사하게 철학적 사유에 있어서도 감각 중심의 새로운 접근 방법을 모색하게 되었고, 이는 예술의 영역으로도 확대되어 감각의 회복을 꾀하려는 시도들이 진행되고 있다.

오랜 기간 서양의 이성-시각 중심주의 전통으로 인하여 시각은 가장 중요한 감각으로 간주되어 온 반면, 촉각은 원시적이고 주관적이며 순간적인 감각으로 여겨져 터부시되어 왔다. 플라톤(Plato)에서부터 데카르트(Descartes)에 이르기까지 많은 철학자와 예술가들에게 시각만이 가장 훌륭하고 고상한 감각으로 인식되어 왔다(Paterson, 2007). 반면, 촉각은 역사적으로 지배적인 담론을 형성하지 못했지만, 예술 분야에서는 그 중요성이 꾸준히 제기되어 왔다. 예컨대 초기 르네상스 시대 조각가 로렌초 기베르티(Lorenzo Ghiberti)는 조각은 시각적으로는 접근할 수 없으며 진정한 의미와 그 의미의 깊이를 이해하는 것은 오직 촉각을 통해서만 가능하다고 하였다(Smith, 2010). 설치 예술가 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)은 세계에 참여하는 방식에 있어 몸, 다시 말해 촉각성을 사용할 것을 제안하였고(Duncum & Lee, 2011). 예술가이자 큐레이터 Fisher(1997)는 촉각 미학(haptic aesthetics)의 개념을 제시하면서 촉각이 예술의 신체적이고 내재적인 본질을 아우르기 위해 시각에 집착한 모더니즘으로부터 미학을 복구하였다고 설명하였다.

Deleuze & Guattari(2001)가 눈을 시각적 기능 이외에 촉각적 기능을 가진다고 서술한 것과 같이, 눈을 통하여 느끼는 간접적인 촉각적 경험 역시 예술을 이해하는 매개가 된다. 미술사가 Berenson(2000)은 미술 작품에 내재한 촉각적 상상력(tactile imagi-

nation)을 가장 중요한 요소로 강조한 바 있는데, 이는 조형 예술을 기존의 시각 중심적 관점 뿐 아니라, 눈으로 느끼는 시각적 촉각(Visual Tactility)의 관점에서 해석할 수 있음을 의미한다. 특히 새로운 전자 미디어의 등장으로 촉각성이 두드러지게 복원하였다는 McLuhan(2002)의 언급과 유사하게, 재현 중심의 전통적인 시각 예술에서 이탈하여 다양한 표현 방식이 공존하는 현대 예술은 인간의 지각의 패러다임을 확장시켰고, 이 과정에서 시각과 촉각의 교차를 통해 사물을 경험하는 시각적 촉각 역시 주요한 감각적 지위를 부여받았다.

패션에서도 감각의 다변화가 꾸준히 시도되고 있다. 재현을 거부한 형태, 고전적 범주에서 확장된 소재, 관습적 틀에서 벗어난 색, 여기에 기술의 접목은 예기치 못한 조합을 이루며 눈으로 느끼는 촉각적 경험을 가능하게 한다. 이에 소수의 패션 디자이너들은 시각적 촉각의 요소를 채택하는 전략을 통하여 예술적 창의성을 표현하는 한편, 시각적 촉각이 유발하는 다양한 연상 작용을 활용하여 소비자의 구매를 유도한다. 따라서 시각적 촉각은 예술과 상업의 양면적 가치가 혼재되어 있는 패션 분야에서 더욱이 주목할 만하며, 이에 관한 연구도 다각적으로 이루어져야 한다. 하지만 패션에서의 시각적 촉각에 관한 선행 연구들은 대부분 소재와 색의 시각적 질감 이미지를 고찰하여 선호도를 제시하거나, 판매 촉진을 위한 마케팅의 관점에서 다루어지고 있다(Chu & Kim, 2002; Kim, 2001; Kim & Choi, 2011; Roh & Ryu, 2005).

이에 본 연구에서는 패션에 나타난 시각적 촉각을 소재에 국한된 단편적인 분석이나 또는 마케팅적 관점에서 고찰하기 보다는, 기존의 연구에서 다루어지지 않았던 미학적 관점에서 논의하고자 한다. 이를 위한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 시각적 촉각의 개념을 살펴본다. 둘째, 시각적 촉각을 예술문화 매체에 근거하여 철학적으로 사유한 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 이론을 정리한다. 셋째, 시각적 촉각을 형성하는 요소를 시각적 디자인 요소인 형태, 질감, 색의 측면에서 고찰한다. 마지막으로, 이론적 고찰을 기반으로 하여 시

각적 촉각의 표현 특성을 보여준 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)의 디자인을 분석한다.

연구 대상의 선정에 있어 석사 이상의 패션 전문가가 5인이 2000년부터 2015년까지 4대 컬렉션 사진 자료 중 시각적 촉각을 유발하는 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen), 가레스 퓨(Gareth Pugh), 이세이 미야케(Issey Miyake), 준야 와타나베(Junya Watanabe), 레이 가와쿠보(Rei Kawakubo), 빅터 앤 롤프(Viktor & Rolf), 마르틴 마르지엘라(Maison Martin Margiela)의 작품 843점을 추출하고, 이 가운데 다수의 컬렉션을 통해 꾸준히 눈으로 느끼는 촉각적 특성을 디자이너의 독자적인 정체성으로 드러낸 맥퀸의 디자인 176점을 최종 선정하였다.

저명한 패션 저널리스트 Menkes(2015)가 맥퀸의 디자인에 대해 그 어떤 디자인보다도 감각적이며 자극적이라고 평한 것과 같이, 맥퀸의 디자인은 시각을 넘어 다감각(multi sensory)적 경험을 가능하게 한다(Lindgren, 2011; Wilson, 2015). 그러나 그에 대한 선행 연구는 주로 기존의 시각 중심적 사고에 기반하여 눈으로 보는 시각적 요소를 중심으로 진행되었던 바(Kim & Lee, 2005; Kim, 2008; Kwon & Keum, 2008; Lee & Roh, 2012), 본 연구는 눈으로 느끼는 시각적 촉각에 초점을 맞추고자 한다.

본 연구의 목적은 혁신적이고 파격적인 디자인 언어를 제시한 맥퀸의 작품에 나타난 시각적 촉각의 표현 방식을 디자인 요소의 분석을 통해 규명하는 것이다. 이는 패션이 눈으로 봄과 동시에 눈으로 느끼는, 다시 말해 시각적 표현 매체를 넘어 다감각적 매체임을 밝혀 패션의 감각적 가치를 규명함으로써 새로운 미적 가능성을 제시할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

연구 방법은 문헌 연구와 사례 조사를 병행한다. 먼저 시각적 촉각에 관한 이론적 논의는 인간의 감각, 예술, 철학 관련 서적 및 논문 등을 분석하여 문헌 연구를 실시하고, 사례 분석 연구로서 맥퀸의 웹사이트, 단행본, Style.com에서 얻은 사진 자료를 중심으로 분석한다. 연구의 범위는 맥퀸의 독자적인 창작 세계를 중점적으로 분석하기 위해, 자신의 이름을 내건 레이블을 사용하기 시작한 2001 S/S 런던 컬렉

션부터 사망하기 전 마지막 컬렉션인 2010 S/S 파리 컬렉션으로 한정하였다.

## II. 시각적 촉각에 관한 고찰

### 1. 시각적 촉각의 개념

생리학적 의미에서 촉각은 직접적인 신체적 접촉에 의한 일차적 피부 감각의 하나이다. 시각, 청각, 후각, 미각이 눈, 귀, 코, 입이라는 구체적이고 한정된 감각 기관을 갖는데 비해, 촉각은 온몸을 감싸고 있는 피부를 감각 기관으로 한다. 즉, 촉각은 피부에 닿았을 때 느껴지는 감각이므로, 촉각을 통한 정보는 우리에게 가장 확실하고 구체적인 느낌을 준다(Park & Park, 2008).

촉각은 피부 감각 외에 다른 감각 기관의 도움을 받아 지각되기도 한다. 피부를 접촉시키기 이전에 시각, 청각, 후각, 미각과 같은 감각을 통해 간접적으로 촉각적 경험을 할 수 있는데, 이 가운데 눈으로 느끼는 촉각을 '시각적 촉각(Visual Tactility)'이라고 한다. 직접 손으로 대상을 만져보지 않고도 시각적 자극으로 지각되는 간접적인 촉각적 경험은 과거의 체험이나 학습에 의하거나, 대상의 형태, 질감, 빛의 반사도 등에 의해 느껴진다.

Marks(1998)가 눈은 마치 만지는 것의 기관처럼 기능한다고 언급한 것과 같이, 일상생활에서 우리는 자연스럽게 눈을 통해 시각과 촉각을 동시에 인지하고 있으며, 시각적 촉각은 대상의 이미지와 미적 부분을 평가하는 데 결정적인 역할을 한다(Kwon, 2002). 예를 들어, 감상자는 예술 작품의 탐구에 있어 직접 만져서 촉각을 느끼기 보다는, 시각적 인지를 통하여 촉각을 경험하고, 이를 근거로 물성이나 미적 가치, 나아가 이면의 의미를 해석한다. 작품을 직접 확인하지 못하더라도 가시적으로 구현된 시각적 촉각 요소들이 감각의 전이에 의해 촉각적 경험, 그리고 함축된 의미의 판단을 가능하게 하며, 이는 다양한 촉각적 감성 가운데 시각적 촉각에 주목해야 하는 이유인 것이다.

역사적으로 시각적 촉각은 서구의 시각 우월주의

패러다임에 대한 비판과 맥을 함께한다. 질 들뢰즈, 발터 벤야민, 마셜 맥루한과 같은 학자들은 전통적인 이성-시각 중심주의에 대항하여 삶의 영역에서 촉각적 사유의 필연성을 검증하였다. 이들은 과거 이집트 미술에서는 존재했지만 르네상스를 거치며 잃어버렸던 시각적 촉각이 새로운 전자 매체에 적합한 방식을 강조하며 촉각성의 회복을 제안하였는데(Je & Oh, 2011), 이러한 주장은 디지털 시대의 도래와 더불어 더욱 설득력을 얻고 있다.

시각에서 시각적 촉각으로의 감각의 확장을 서술한 초기 학자로 알로이스 리글(Alois Riegl)을 꼽을 수 있다. 리글은 그의 저서 『후기 로마의 예술 산업』에서 시각의 특권적 지위를 거부하고 촉각을 재해석하였다. 원거리에서 바라보는 시각적 인상의 우월성을 강조한 아돌프 힐데브란트(Adolf Hildebrand)와는 대조적으로, 리글은 원시-시각(optical)과 근시-촉각(tactile)의 개념을 도입하며 눈으로 느끼는 촉지(haptic)에 새로운 가치를 부여하였다(Park & Joh, 2013). 리글의 이론은 들뢰즈와 벤야민, 맥루한에 의해 확장되어 논의되는데, Deleuze & Guattari(2001)는 『천개의 고원』에서 리글의 원시-시각과 근시-촉각의 개념을 확장시켜, 가까운 거리에서의 지각은 촉지(haptic)적이라고 논하였다. 이 때 촉지적이라는 개념은 들뢰즈가 '눈으로 만지다'라고 언급한 것과 같이, 하나의 감각이 하나의 기능만 하는 것이 아니라, 시각적이고 촉각적일 뿐 아니라 청각적일 수 있음을 의미한다. Benjamin(2005)은 인간의 지각 방식은 사회·문화·역사적 요인 등에 의해 변화하는 것으로 간주하고, 시각적 촉각을 다가오는 시대에 가장 적합한 인지 방식이라고 논하였다. 이는 기술 복제 시대의 대표적 매체인 영화의 등장으로 인간의 지각 방식이 시각적인 것에서 촉각적인 것으로 이동하고 있음을 지적한 것이다. McLuhan(2002) 또한 인쇄 매체에서 전자 매체로 이동하는 과정에 인간의 지각 방식도 함께 변화될 것임을 언급하였는데, 테크놀로지의 발전으로 인한 새로운 미디어의 등장은 구텐베르크의 인쇄 혁명이 야기한 시각 중심의 시대에서 벗어나 인간의 감각을 공감각적으로 확장하게 될 것이라고 이야기하였다. 특히, 텔레비전과 같은 콜미디어

는 모든 감각의 상호 작용을 이끌어내어 시각적 촉각과 같은 새로운 지각의 패러다임을 형성하게 될 것으로 예견하였다.

이렇듯 이성 중심, 시각 중심의 근대적 사유에 대한 반발로 인간의 인지 방식에 있어 다양화가 추구되었고, 시각의 절대성이 전복되며 촉각성의 회복이 시도되었다. 특히 산업혁명 이후 새로운 재료와 기술, 매체의 등장은 감각의 전이를 통해 눈으로 느끼는 시각적 촉각을 중요한 감각의 원천으로 격상시켰다.

## 2. 시각적 촉각에 대한 철학적 사유

눈으로 느끼는 촉각적 감성은 다양한 분야에서 탐구의 주제로 논의되었으며, 특히 들뢰즈와 벤야민은 예술 문화 매체의 시각적 촉각에 대한 근거를 제시하였다.

이들은 회화와 영화에 기반하여 각각의 감각론을 전개하였는데, 암울한 시대상에 대한 고뇌가 벗어난 반전통적이고 비인습적 산물들이 시각적 촉각을 유발한다는 공통된 견해를 제시하고 있다. 이는 서구 패션의 전통적 관습에 의문을 제기하는 알렉산더 맥퀸 디자인에서의 시각적 촉각의 의미를 해석하기 위한 분석의 틀로서 유효하다고 할 수 있다.

### 1) 질 들뢰즈의 시각적 촉각

Deleuz(2008)에 의하면, 철학과 예술은 사유할 수 없는 것을 사유하게 하고, 지각 불가능한 것을 지각하게 하는 힘이 있다. 이러한 맥락에서 들뢰즈는 예술을 실험과 유효성의 영역으로 사용하는 방식을 통해 자신의 철학적 사유를 구축하였는데(Sauvagnargues, 2009), 『감각의 논리』에서는 프란시스 베이컨(Francis Bacon)의 회화를 분석하여 인습적이고 관념적인 근대적 사유를 넘어서는 비재현의 논리를 제시하였다.

Deleuz(2008)에 따르면, 베이컨은 캔버스 위에 대상을 재현했던 전통 회화와 달리, 감상자에게 작용하는 회화의 힘을 표현하고자 하였다. 들뢰즈가 회화는 감각 자체를 표현하는 것으로 보이지 않는 힘들을 보이도록 하는 것이라고 언급한 것과 같이, 베이컨은 미적 관조의 대상으로서의 회화가 아닌, 인간을 감각의 체험 속으로 몰아넣는 힘을 지닌 회화를 시도한

다. 들뢰즈는 회화가 지닌 이와 같은 보이지 않는 힘을 폭력이라고 설명하였는데, 그것은 판에 박힌 것 같은 재현된 폭력이 아니라 감각의 폭력을 의미한다. 다시 말해, 회화는 2차원의 조형 예술이지만, 베이컨의 작품은 비재현의 구현으로 인하여 평면에 머무르지 않고 촉지적 감각을 불러일으킨다.

베이컨이 대상의 재현을 포기하는 대신 감각을 그려내기 위해 선택한 형태는 바로 왜곡과 변형이다. 베이컨의 작품에는 전통적 의미의 구상과 대립되는 형상(Figure)이 등장한다. 이 형상은 생명체가 지닌 조직화된 신체로부터 벗어나 강한 힘에 의해 비틀러지고 왜곡되어져버린 신체이다. <Figure 1>에서 베이컨은 예수 그리스도를 푸줏간의 고깃덩어리로 묘사하였다. 동물의 것인지 인간의 것인지 구별하기 어려운 고깃덩어리는 인간 본능에 내재된 잔혹성을 암시한다. 들뢰즈는 이러한 기괴하고 왜곡된 형상이 두뇌를 통과하지 않고 인간의 신경 시스템에 직접 작용하여, 촉각을 자극한다고 지적하였다(Jin, 2003).

베이컨은 왜곡되고 변형된 형상을 표현하기 위해 다이어그램(Diagramme)이라는 전략을 사용한다. 다이어그램이란 비의미적이고 비재현적인 선들, 흔적들, 얼룩들을 말하는데, 베이컨의 작품에서의 다이어그램은 닳고 쓸거나 형질로 문지르기, 물감을 뿌리기로 나타난다(Deleuz, 2008). 다이어그램은 재현의 관점에서 보면 혼돈이자 재앙에 불과하지만, 들뢰즈의 관점에서는 감각의 영역을 나타내는 리듬이 된다. 리듬은 감각의 본질로, 이 리듬들은 두뇌적이거나 합리적이 아닌 비합리적 논리이다(Kim, 2005). 이렇게 다이어그램으로 왜곡되고 변형된 형상을 들뢰즈는 촉지적이라고 해석하였다. 즉, 다이어그램이 만들어낸 형상은 눈으로 만지는 기능을 가능하게 한다.

형상의 왜곡과 변형은 이미지를 결합하거나 중첩하는 방식으로도 가시화되었다. 베이컨은 특히 사진을 적극 차용하여 그것들을 겹치게 함으로써 새로운 형상을 만들어 놓았다. 그에게 있어 사진의 차용은 단순한 오마주가 아니라, 창조적 표현을 위한 시도가자 감각적 영역 확장을 위한 도구였다. 그 예로, <Fig. 2>에서 입을 벌리고 절규하는 듯한 교황의 얼굴은 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein) 감독

의 영화 전함 포템킨(The Battleship Potemkin)의 사진에서 본, 병사들의 충격으로 비명 짓는 간호사의 얼굴을 혼합한 것이다(Hammer, 2013). 이질적 요소들의 결합은 그것이 가진 무한한 변형 가능성으로 인하여 전통적 회화의 규범을 뛰어 넘는다. 동시에 재현에서 이탈한 왜곡되고 변형된 형상은 인간의 감각을 직접 자극하여 눈으로 더듬어 나가는 새로운 감각을 경험하게 한다. 특히, 아플라와 증첩되며 모호하게 처리된 교황의 얼굴에는 경계가 사라지고, 이때 형성되는 깊이감은 촉각적 감성을 일깨운다. 즉, 캔버스라는 공간에서의 왜곡과 변형은 단순한 비재현이 아니라, '만지는 눈, 눈의 만지는 시각'을 획득하기 위한 비재현인 것이다(Jin, 2003).

이와 같이 베이컨은 다이어그램, 결합과 중첩과 같은 표현 장치들을 배치하여 극단적이고 그로테스크한 이미지를 만들어내며, 인간의 원초적 감각인 촉각성을 일깨우고자 하였다. 이러한 회화적 장치들은 2차 세계대전 이후의 절망적인 시대 상황과 인간성 상실에 대한 베이컨의 깊은 고뇌를 반영한 것이다. 들뢰즈는 베이컨의 작품을 철학적으로 사유하는 과정을 통해, 근대의 인식론적 패러다임을 해체하고 감각이라는 새로운 존재론적 패러다임을 정당화할 수 있었다.

## 2) 발터 벤야민의 시각적 촉각

벤야민 역시, 들뢰즈와 유사하게 시각 우위의 전통적 지각 방식에서 벗어나 눈이 가지는 촉각적 기능에 주목하였다. 들뢰즈가 베이컨의 회화 분석을 기반으로 감각의 전이를 철학적으로 사유하였다면, 벤야민은 대도시라는 새로운 공간을 주시하며, 이 공간에서 이루어지는 지각의 변화에 관심을 가지고 철학적 시도를 추구하였다.

전통적인 회화가 시각을 중심으로 전시되어 주의와 집중이라는 지각 방식에 의해 수용되었다면, 산업혁명 이후 상품의 대량 생산과 함께 필연적으로 등장한 대도시의 광고는 예상하지 못한 장소와 시간에 배치되어, 대중으로 하여금 혼란을 체험토록 한다. 벤야민은 이러한 대중의 대도시 경험을 충격 체험으로 표상하고, 단순히 보는 것이 아니라 눈을 통해 촉

각적 체험을 하는 시각적 촉각을 느끼게 된다는 사실을 강조하였다(Shim, 2003).

나아가, Benjamin(2007)은 대도시에서의 충격 경험과 시각적 촉각에 상응하는 새로운 지각 방식의 예술 형식으로 영화를 언급하였다. 사진이나 영화와 같은 복제 예술의 등장은 지각 방식의 전환을 요구하게 되었고, 벤야민은 영화의 산만성과 정신 분산성에 주목하며 시각을 넘어 시각적 촉각으로의 감각의 전이를 주장하였다.

그에 따르면, 영화의 몽타주 기법이 일종의 폭탄처럼 수용자에게 충격을 가하며, 이러한 측면에서 영화를 촉각적이라고 규정한다. 영화의 끊임없이 움직이는 이미지가 시각적 정보를 촉각적 요소로 환원시키는 데, 이는 충격을 통해 촉각성을 자극하는 다다이스트(dadaist)들의 시도와 유사하다는 것이 벤야민의 논리이다. “다다이즘에 이르러 예술은 시각적, 청각적 구조이기를 그치고 폭탄이 되었다. 이 폭탄은 사람의 귀와 눈에 와 닿는다. 그것은 촉각적 성질을 획득하게 한다.”라는 언급처럼, 벤야민에게 있어 영화는 다다이스트들이 시도하였던 시각적 촉각성을 적절하게 구사해주는 매체였다(Jin, 2011).

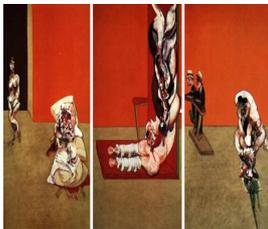
다다 예술가들이 촉각성을 부르주아 예술을 자극하기 위한 전략으로 도입한 것과 비슷한 맥락에서, 벤야민 역시 예술의 대중화, 예술의 민주화, 체화된 자발성과 같은 다양한 함의를 담론화하기 위해 촉각이라는 감각을 사용한 것이다(Lim, 2013). 예를 들어, 벤야민은 영화가 유발하는 시각적 촉각을 언급함에 있어, 영화관이라는 공간을 전제로 하고 있다. 건

축물을 제대로 이해하기 위해서는 건물 안으로 직접 들어가 건물을 바라보고 감지해야 하는 것과 비슷한 맥락에서, 영화 역시 영화관이라는 공간 내에 자발적이고 직접적인 참여를 통해서만 시각적 촉각을 수용할 수 있다. 다시 말해, 지각의 페러다임의 확장을 통해 벤야민은 미학의 영역이 소수의 영역에서 벗어나, 대중이 함께 하는 일상의 영역으로 확대되기를 의도하였던 것이다.

요컨대 시각적 촉각은 서양의 시각 우월주의 전통에 대한 직접적인 반기이자, 나아가 예술이 지닌 권위에 대한 저항이다. 들뢰즈와 벤야민은 예술이 정신 집중적이며 관조의 대상이 아니라, 수용자가 새로운 감각을 체험하도록 만드는 힘을 지닌 대상임을 인식하였다. 이들은 전통적 화법에서 벗어난 페이컨의 회화, 20세기에 등장한 새로운 매체인 영화가 보여주는 분산적 이미지와, 이것이 야기하는 색다른 지각 방식, 즉 시각적 촉각이 수용자를 예술과 매체 안에 능동적으로 참여시켜 대상과의 상호 작용을 가능하게 할 것으로 인지하였다. 이들에게 있어 시각적 촉각은 단순히 감각의 확장만을 의미하는 것이 아니라, 예술 개념의 확대를 의미한다는 점에서 시각적 촉각 논의에 차별화된 맥락을 제시하였다고 할 수 있다.

### 3. 시각적 촉각에 대한 조형적 분석

일반적으로 디자인 요소들은 개념 요소, 시각 요소, 상관 요소, 구조 요소로 분류되며, 이 가운데 시각 요소인 형태, 질감, 색을 시각적 촉각의 디자인적 요소



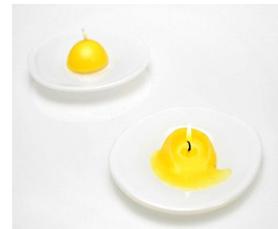
<Fig. 1> Crucifixion, 1965 ]  
(Jin, 2004, p. 243)



<Fig. 2> Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X, 1953  
(Jin, 2004, p. 245)



<Fig. 3> Bottle Cap  
(Google, n. d.)



<Fig. 4> Fried Egg Candle  
(Kim, 2009, July 28)

로 볼 수 있다 (Hesselgren, 1998). 본 연구에서는 시각적 촉각을 형성하는 조형적 요소를 시각적 디자인 요소인 형태, 질감, 색으로 나누어 분석하였다.

### 1) 형태

일반적으로 형태는 shape와 form으로 구분되며, shape는 점, 선, 면으로 이루어진 단일 개체를 의미한다. form은 shape보다 넓은 의미의 형태로써, shape와 shape가 만나 새로운 형태나 공간을 만드는 것과 같이 한 작품의 전체적인 시각 구성을 나타낸다(Oh, 2003).

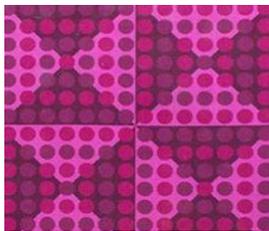
사물의 형태는 다양한 시각적 촉각을 경험하게 한다. shape로서의 형태에서 느껴지는 시각적 촉각 요소로 형태를 이루는 선을 꼽을 수 있다. 선의 굵기나 방향에 따라 촉각적 느낌이 달라지는데, 곡선에서는 부드럽고 따뜻한 촉각적 감성이 형성되는 반면, 직선에서는 날카롭고 차가운 느낌을 받는다(Hesselgren, 1998).

시각적 촉각은 또한 형태가 세분화되거나 모호해 질수록 극대화된다(Kim, 2004). <Fig. 3>의 병 뚜껑은 일상에서 흔히 접할 수 있는 형태로, 동그란 병 뚜껑 모서리의 오돌토돌한 형태는 일반적인 원 형태에 비하여 촉각적 경험을 확장시킨다. 분화된 형태는 단순한 원형보다 만져서 인식하고자 하는 접촉 심리를 강하게 유발하기 때문이다. <Fig. 4>의 하양색의 접시 위에 올려진 노란 양초는 달걀 프라이의 시각적 이미지를 재해석한 것이다. 양초가 녹아 형태의 외곽선이 불분명해지면 강한 촉각적 느낌을 형성한다.

form으로서의 형태는 형태와 형태의 관계 속에서 형성되므로, 형태가 반복되어 울동감이나 생동감과 같은 효과를 발생시키기도 하고 형태가 결합하여 공간을 만들기도 하면서 촉각적 자극을 유발한다. 그 예로, <Fig. 5>에서도 알 수 있듯이 형태의 중첩은 단일 형태에서는 느끼기 어려운 공간감을 만들어내며, 공간이 주는 깊이감을 손으로 내밀어 만지고 싶은 촉각적 개입을 가중시킨다.

### 2) 질감

질감은 우리에게 미적 특질을 전해주는 매체라는 Moholy-Nagy(2005)의 지적처럼, 소재의 표면적 질감 역시 촉각적 감성을 이끌어내는 중심 요소이다. 이는 바우하우스의 교육에서도 확인할 수 있는데, 바우하우스에서는 학생들이 재료의 질감을 직접 경험하도록 하기 위해 촉각 훈련을 도입하기도 하였다. 이처럼 우리는 소재의 질감을 손으로 직접 만져 차가운, 포근한, 거친, 매끄러운 등의 촉각을 경험할 수 있으며, 나아가 과거의 경험을 통한 연상 작용으로 인하여, 직접 만지지 않고도 눈을 통해 촉각을 느낄 수 있다(Graves, 1975). 예를 들어, <Fig. 6>의 패키지 디자인은 HAPTIC: Awakening the Senses 전시에 출품된 작품이다. 딸기의 질감을 그대로 재현한 이 주스 패키지는 이전의 경험을 통해 딸기의 촉감을 떠올리게 할 뿐 아니라, 미각까지 연결되어 신선하고 달콤한 맛을 느끼게 한다. 비슷한 맥락에서, <Fig. 7> 속 이미지는 립스틱 인쇄 광고로, “딱딱한



<Fig. 5> Spiegel  
(vernerpanton, n. d.)



<Fig. 6> Juice Box  
(Nippon Design Center,  
n. d.)



<Fig. 7> Lipstick Ad  
AMOREPACIFIC  
(segye, 2005, ovember 24)



<Fig. 8> Soft Toilet, 1966  
(Osterwold, 2003, p. 199)

입술에 바르자”는 텍스트를 입술 모양의 호두로 상징화하여 표현하였다. 광고를 접한 대부분의 소비자들은 직접 만지지 않아도 호두 껍질의 딱딱하고 거친 감촉을 느낄 수 있는데, 이는 이전에 저장된 직접적인 촉각 경험으로 이미 호두의 질감을 인지하고 있기 때문이다. 이와 같이, 질감의 경험적 성격을 활용하면 시각을 통한 촉각의 연상을 극대화할 수 있다.

이와는 반대로, 본래의 재료를 부정하고 다른 것으로 치환함으로써 시각적 촉각을 일으키기도 한다. <Fig. 8>에서 보이는 것처럼, 클래스 올덴버그(Claes oldenburg)는 딱딱한 플라스틱 대신 부드러운 비닐 소재를 사용하여 험없이 축 처진 번기를 제작하였다. 일상적인 맥락에서 이탈한 유동적인 재료와, 이것이 만들어낸 탈기능적 형태는 이전에 느껴보지 못한 낯선 감정을 유발하여 촉각적 경험을 가능하게 한다.

한편, 질감의 시각적 복잡도가 높아지면 촉각적 개입이 많아진다(Ji, 2002). 복잡한 질감은 대상을 파악하기 위한 탐색 작업을 증가시키고, 감각 요소들의 활동이 많아져 촉각의 개입이 확대되는 것이다. <Fig. 9>는 앙리 마티스(Henri Matisse)의 작품으로, 각각 스케치 단계 작품과 완성작이다. 스케치 단계에서는 모자이크와 같은 색점으로 이루어진 점묘법이 남아 있으나, 완성 단계에서는 색점이 완전히 사라지고 색면으로만 구성된다. 강한 붓 터치에 부여된 거친 질감은 시각적 복잡도가 충분히 확보되는 것과 달리, 매끈하게 표현된 질감은 비교적 안정적이다. 결론적으로 두 그림을 비교하여 보면, 스케치 단계의 작품이 완성작보다 강한 촉각적인 느낌을 불러일으

키는데, 이것은 복잡한 질감이 단순한 재질감과 비교해 시각적 촉각 유발에 효과적인 표현임을 보여주는 것이다.

형태가 중첩되어 형성된 공간이 촉각적 개입을 가중시키는 것처럼, 복잡한 재질감과 단순한 재질감의 대비는 밀도의 차이에 따른 깊이감을 형성하며 촉각적 감성을 만들어낸다. 오귀스트 로댕(Auguste Rodin)은 <Fig. 10>과 같이 대리석이라는 재료를 상반된 질감으로 제시하였다. 강인한 손은 매끈하게 표현한 반면, 돌덩어리 지구는 투박하고 거친 본연 그대로의 물성을 보여준다. 극명한 질감의 대비는 빛의 반사에 따라 수시로 변화하고, 이 때 형성되는 유동적인 깊이감은 관람자들에게 새로운 촉각적 느낌을 경험하게 한다.

### 3) 색

물리학에서의 색은 파장이 다른 빛의 영역을 의미하지만, 미학에서의 색은 심리적이고 감성적이며 예술적인 영역을 포함한다(Moon, 2010). 괴테(Johann Wolfgang von Goethe)는 전통적인 광학적 원리로서의 색 체계에서 탈피하여, 감성적 영역에 초점을 맞추어 색채 감성을 연구하였다. 이는 색이 기본적으로 시각 요소이지만, 공감각적 감성을 지니고 있어 촉각, 청각, 후각, 미각과 같은 감성에 영향을 미칠 수 있음을 강조하고 있다(Kwon, 2002). 비슷한 맥락에서, 미국의 색채 학자 체스킨(Louis Cheskin)은 색이 시각 이외의 다른 감각으로 전이되는 현상을 감각 전이라고 하였다(Libby, 1981). 이처럼 색은 시각적 디



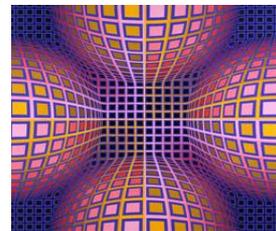
<Fig. 9> Bonheur De Vivre (Jin, 2011, p. 41)



<Fig. 10> The Hand of God (musee-rodin, n. d.)



<Fig. 11> Soccer Ad (Nike, n. d.)



<Fig. 12> Vega-Ball, 1979 (vasarely, n. d.)

자인 요소 중 감각의 확장을 이끌어내는 가장 주요한 요소이다.

색을 통해 느껴지는 온도감, 거리감, 경연감과 같은 촉각적 감성은 색의 기본 성질인 색상, 명도, 채도에 기인한다. 온도감은 색에서 느껴지는 차갑고 따뜻한 감정으로, 장파장 계열의 저명도, 저채도 색은 따뜻함을 떠오르게 하고, 반대로 단파장 계열의 고명도, 고채도 색은 차가움을 생각나게 한다(Kim, 2003). 색의 온도감은 진출과 후퇴의 효과를 만들어내며, 이는 시각적 촉각을 형성하는 깊이감과도 관계가 있다. 일반적으로 난색은 앞으로 진출하는 것처럼 보이고 한 색은 뒤로 후퇴하는 것처럼 보이기 때문에, 색을 통해 깊이감을 지각할 수 있다. 이 깊이감은 공간감을 형성하여 촉각적 자극을 유발하며, 따라서 <Fig. 11>과 같이, 색의 진출과 후퇴의 특성을 통해 깊이감을 제시하는 작업은 시각적 촉각을 표현해내는데 유용한 방식이라고 할 수 있다. 경연감은 색이 주는 딱딱하고 부드러운 느낌을 의미한다. 저명도, 고채도의 한색은 딱딱한 느낌을 주고, 고명도, 저채도의 난색은 부드러운 느낌을 준다. 이와 같이 색은 그 자체로 다양한 촉각적 감성을 지니고 있어, 디자인 요소 가운데 시각적 촉각을 다양하게 경험하도록 한다.

색은 스스로 지닌 감각 요인으로 시각적 촉각을 형성하기도 하지만, 다른 디자인 요소들과 결합하여 촉각적 느낌의 폭을 넓힌다. 옵아트(Optical Art) 작가들은 과감한 색을 도입하여 시각적 자극을 확대함과 동시에, 추상적이고 기계적인 형태의 반복을 통하여 촉각적 경험을 가능하게 하였다. <Fig. 12>는 그 대표적인 예로, 색과 형태의 반복으로 인한 시각적 일루전(illusion)이 만들어낸 공간감은 적극적으로 지각 체계 안으로 전이되어 시각적 촉각을 연상하게 한다.

또한, 색이 지닌 공감각적 감성으로 인하여 시각, 촉각, 청각, 후각, 미각이 상호 연계됨으로써 전달하려는 의미와 가치를 공유하고, 이를 더욱 증폭시키는 역할을 한다(Kwon, 2002). 예를 들어, 빨간 사과를 매끄러운 촉각과 달콤한 미각을 자극하고, 나아가 씹을 때 아삭거리는 청각까지도 연상케 한다. 이러한 색이 지닌 감각적 특성으로 인하여, 색을 눈으로 인지함과 동시에 시각적 촉각을 느끼게 된다. 이 때 색

은 단독으로 눈을 자극하기 보다는, 형태, 질감, 색이 조합되어 촉각적 연상의 가능성을 확장시킨다.

이렇듯 시각적 촉각은 형태, 질감, 색의 복합적이고 유기적인 관계 속에서 형성되며, 들뢰즈와 벤야민의 감각론에서 살펴본 바와 같이, 반전통적이고 비인습적 요소들이 결합되면 그 폭이 더욱 확장된다. 본 연구에서는 형태, 소재, 색에 내재된 복식의 관습적 개념을 비트는 방식으로 우리의 감각을 자극한 디자이너로 알렉산더 맥퀸을 선정하여, 시각적 촉각의 표현 방식과 의미를 고찰하고자 한다.

### Ⅲ. 알렉산더 맥퀸 디자인에 나타난 시각적 촉각

알렉산더 맥퀸은 특유의 실험적이고 독창적인 디자인으로 예술적으로나 상업적으로나 성공적인 입지를 다지며, 패션계의 유일무이한 천재 디자이너로 평가받았다. 맥퀸은 스스로 “나는 관객들이 쇼를 보다 뛰쳐나가 토하기를 원한다. 나는 극단적인 반응을 선호한다(Wilson, 2015)”라고 말할 정도로 파격적이고 도전적인 스타일을 보여주었다. 그 예로, 맥퀸은 자신의 이름을 건 레이블을 처음으로 사용하기 시작한 2001년 S/S 컬렉션에서 얼굴에 칠 가면을 쓴 풍만한 몸매의 나체의 모델을 등장시켰다(Fig. 13). 이는 사악하고 뒤틀린 베이컨의 작품 세계에서 영향을 받은 것으로(Knox, 2010), 그의 급진적인 패션은 들뢰즈의 언급과 같이 인간의 눈을 자극하여 시각적 촉각을 경험하게 한다. 특히, 맥퀸 특유의 수공예적인 기술은 눈으로 느끼는 촉각의 미적 가능성을 확장시키는데 기여하였다.

본 장에서는 앞서 고찰한 시각적 촉각에 대한 이론적 배경을 기반으로 하여, 맥퀸 디자인에 나타난 시각적 촉각을 복식 디자인의 기본 요소인 형태, 소재, 색으로 나누어 분석하고, 내적 의미를 살펴보고자 한다.

### 1. 형태 : 창조적 실루엣을 통한 시각적 촉각의 극대화

형태는 시각적 촉각을 연상하게 하는 조형 요소 중 하나로, 형태를 이루는 선의 길이나 굵기, 방향, 곡률 등은 다양한 촉각적 감성을 형성한다. 복식에서도 선이 지닌 촉각성을 활용하여 표현 가능성을 확장시키려는 시도가 이루어지고 있으며, 이는 맥킨의 디자인에서도 확인할 수 있다.

맥킨은 특유의 혁신적인 커팅 테크닉을 기초로 의복의 일부를 자유자재로 잘라내는 표현을 가능하게 하였고, 가위가 지나간 선이 만들어낸 불규칙한 라인은 촉각적 경험의 폭을 확장시킨다. <Fig. 14>의 모소재로 만든 프록 코트(frock coat)는 평면적인 패턴 조각이 연결된 소매와는 대조적으로 드레이핑 작업을 통하여 바디 앞면을 파도 모양으로 과감하게 커팅하였다(Bolton, Sundsboe, Blanks & Frankel, 2011). 대칭과 균형을 중시하는 전통적인 서구 복식의 기준에서 벗어난 이 물결치는 사선이 만들어낸 비대칭적 실루엣은, 들뢰즈의 언급과 같이 감각의 본질인 리듬감을 형성하여 촉각성을 자극한다.

형태는 형태와 형태의 관계 속에서 형성되기도 하며, 형태가 반복되거나 중첩, 결합되어 만들어지는 울동감과 깊이감을 시각적 촉각을 느끼게 하는 요인으로 작용한다. <Fig. 15>의 화려한 레드 컬러 재킷은 부드러운 실크에 종이 접기와 같은 테크닉을 적용한 것으로, 맥킨은 정교한 테일러링 기술을 기반으

로 하여 쿠투르 수준으로 정교한 조각적 형태를 제시하였다(Knox, 2010). 등 전체에 유기적으로 겹겹이 접힌 주름은 볼륨감과 공간감, 운동감을 형성하며 촉각적 개입을 증폭시킨다.

한편, 맥킨은 실루엣을 해체하고 재구성하는 디자인을 종종 선보이며 시각적 촉각을 유발하였다. 전통적 서구 복식 구조에서 이탈한 해체적 디자인은 과거와는 차별화된 새로운 경험을 가능하게 하여 눈에 의한 촉각적 자극을 만들어낸다. 맥킨은 오랜 기간 전통적인 서구 복식 구조로부터의 이탈을 고민하였는데, 이는 의복을 분해하여 배열하고 봉제함으로써 새로운 형태를 제시하는 방식으로 표현되었다. 그 예로, 맥킨은 여러 겹의 러플이 레이어드 된 세뇨리타 드레스(señorita dress)의 허리 부분에 남성 재킷을 해체하여 재조합하였다(Fig. 16). 스페인의 전통 무용인 플라멩코(flamenco)에서 모티브를 얻은 이 드레스는 여성스러움을 강조하는 대신, 전혀 예상하지 못한 위치에 남성 복식의 일부를 배치함으로써 의복의 관습에 도전한다(Watt, 2014). 맥킨이 제안한 이러한 극적인 형태는 “나는 의복 구조를 연구하는 데 많은 시간을 투자하였다(Bolton et al., 2011).”라고 언급한 것과 같이, 복식에 대한 꾸준한 탐구에 기반한 것으로, 그의 급진적 디자인은 눈으로 느끼는 촉각성을 극대화한 예라고 할 수 있다.

프란시스 베이컨이 감각을 그려내기 위해 대상의 왜곡과 변형을 추구한 것과 유사하게, 맥킨의 디자인



<Fig. 13> 2001 S/S  
(Knox, 2010, p. 16)



<Fig. 14> 2010 S/S  
(Bolton, Sundsboe, Blanks, & Frankel, 2010, p. 43)



<Fig. 15> 2008 F/W  
(Knox, 2010, p. 92)



<Fig. 16> 2002 S/S  
(style.com, n.d.-a)

에서도 왜곡되고 변형된 실루엣으로 촉각적 감흥을 자극한 사례를 찾아볼 수 있다. 맥퀸은 인체의 균형이나 비례를 의도적으로 무시한 실험적 접근을 시도하였고, 비재현적 몸이 형성하는 그로테스크한 이미지는 이전에 경험하지 못한 새로운 형태로써 눈으로 촉각을 느끼는 유사 촉각성을 지각하게 한다(Fig. 17). 이러한 몸예 대한 맥퀸의 시도는, 전통적인 의복 구성에 대한 도전이자 여성의 몸에 가해지는 억압에 대한 비판이다. 한편, 무채색인 검정색은 유채색에 비하여 빛의 반사에 따라 다양한 시각적 촉각을 느끼게 하며(Kim & Choi, 2011), 특히 광택이 있는 블랙 컬러의 질감은 보다 강한 촉각적 자극을 유발한다. 오리 깃털을 검게 염색하여 제작된 이 드레스는 죽음을 상징하는 까마귀를 연상케 하는데, 깃털의 매끄러운 질감은 두려움과 불쾌감을 배가시킨다. 즉, 이 작품은 비현실주의적인 실루엣에 깃털이라는 소재, 광택이 있는 블랙 색상이라는 디자인 요소가 복합적으로 인지되어 보다 적극적인 촉각적 감성을 느끼게 한다고 볼 수 있다.

이와는 대조적으로, 맥퀸은 허리의 확장을 통한 실험적 형태를 제시하기도 하였다(Fig. 18). 가는 허리와 풍만한 엉덩이로 상징되는 여성의 이상적인 곡선에서 이탈한 안티 아워글래스(anti hourglass) 실루엣은 이상화된 미적 규범에 대한 의문의 표현이다. 여기에 의도적으로 조작된 몸의 윤곽선은 우리의 눈으로 하여금 낯설음을 느끼게 하고, 이는 시각적 촉각을 유발하는 기폭제가 된다. 특히, 허리 측면의 뾰

족한 실루엣은 시각적으로 불안정한 느낌을 일으키며 눈의 촉각적 경험을 확대한다.

복식에 대한 실험적 접근은 <Fig. 19>와 같은 디자인에서도 찾아볼 수 있다. 맥퀸은 어깨를 수직으로 확장하여 얼굴이 절반 이상 가려지는 드레스를 만들어냈다. 이렇듯 맥퀸은 몸을 그대로 재현하기 보다는, 어깨, 허리 부위를 기괴하게 변형시켜 몸의 외곽선을 왜곡하였다. 프란시스 베이컨이 형태의 왜곡과 변형만이 실제의 내면까지도 그려낼 수 있는 방식이라고 언급한 것처럼(Lee, 2007), 맥퀸이 시도한 몸과 복식의 변형도 시각적으로 인지되는 형태상의 변형을 넘어 이면적 심리를 나타내기 위한 수단이었다(Bolton et al., 2011). 즉, 맥퀸이 시도한 몸의 변형은 가학적인 몸의 손상을 이끌어 페미니스트들로부터 지탄을 받기도 하였으나, 그에게 있어 몸의 조형성은 그로테스크한 디자이너의 정체성을 표현하는 수단이었다(Suh & Kim, 2013). 패션의 본질에 대한 고뇌를 나타내기 위한 표현 방식으로서의 신체에 대한 파격적인 해석은 디자인의 한계를 확장시켰고, 나아가 시각적 촉각이 패션에 적용될 수 있다는 가능성을 열어놓았다.

이와 같이 관습적인 아름다움에 정면으로 도전하는 맥퀸의 디자인은 그의 혁신적인 테크닉에 기반하여 때로는 아방가르드하고, 때로는 탈기능적이며, 때로는 비구조적인 실루엣으로 표현되었다. 패션에 대한 맥퀸의 진보적 사유는 시각에서 시각적 촉각으로의 감각의 확장을 유도할 뿐 아니라, 패션을 예술적



<Fig. 17> 2009 F/W  
(style.com, n.d.-b)



<Fig. 18> 2008 S/S  
(style.com, n.d.-c)



<Fig. 19> 2004 F/W  
(Knox, 2010, p. 61)



<Fig. 20> 2001 F/W  
(Watt, 2014, p. 177)

존재로 끌어올리는 고유의 미학 체계를 구축하였다고 볼 수 있다.

## 2. 소재 : 비관습적 소재를 통한 시각적 촉각의 극대화

소재의 질감은 시각적 촉각을 느끼게 하는 주요한 요소이다. 질감은 기억 속에 축적된 과거의 경험에서 비롯되는 특성이 있으며, 이러한 경험적 특성은 시각적 촉각과 연결된다(Kim, 2004). 그 예로, 가죽, 고무, PVC, 플라스틱 등의 특정 소재는 페티시를 연상시켜 보는 동시에 공포와 두려움과 같은 촉각적 감성을 느끼게 한다. 맥퀸 역시 공격적이고 폭력적인 여성성을 표현하기 위해 가죽, 고무와 같은 페티시적 소재를 주로 사용하였으나, 때로는 정반대의 소재를 과감히 선택하여 공격적인 여성성을 역설적으로 강조하기도 하였다. 맥퀸은 <Fig. 20>에서 나타나듯이 보라색 꽃 무늬를 수놓은 툴(tulle) 드레스에 해골과 보라색으로 염색한 타조 깃털로 장식한 헬멧을 모델에게 착용시켰다. 여체가 흰히 드러나는 이 드레스는 음울한 배경과 기괴한 메이크업이 더해져, 페미니하기 보다는 공격적이고 공포스럽다. 이는 전통적으로 여성 인체의 곡선이 보이지는 복식은 수동적이고 소극적인 여성성의 표현이라는 서구의 이분법적 논리에 정면으로 배치되는 것이다. 여성의 권위를 표현하기 위해 끊임없이 연구한다는 그의 언급처럼, 맥퀸은 아방가르드한 패션을 통해 그의 성향을 드러냈고, 이

러한 충격적 이미지는 시각적 불연속성을 형성하며 촉각적 감성을 향상시킨다.

또한, 맥퀸은 재킷의 안감에 사람의 머리카락을 삽입한 것과 같이, 기존의 의복에서 쓰였던 관습적 소재가 아닌 기이한 재료를 종종 채택하였는데, 이전에 기억된 익숙한 소재가 아닌 낯선 소재는 눈에 의한 촉각적 경험을 확장시키는 동시에 디자인에서 소재가 지닌 한계를 극복하며 새로운 미적 가능성을 창출하였다. 그에게는 산업사회의 부산물조차도 의복의 표현 재료가 되었다. 플라스틱, 비닐, 알루미늄 캔, 금속과 같이 의복 소재로 사용되지 않는 재료들을 컬렉션에 출현시켜 과격적인 디자인을 선보였다. 그 예로, 맥퀸은 토르소를 보호하는 고전적인 갑옷에서 아이디어를 채택하고는 하였는데, 금속 대신 가죽, 퍼스펙스(Perspex), 유리를 사용하여 새로운 이미지는 만들어냈다. <Fig. 21>은 유리 소재로 만들어진 갑옷으로, 이는 작은 충격에도 깨지기 쉬워 착용자를 찌를 위험이 있다. 실제로 컬렉션에서 이 글래스 큐래스스(glass Cuirass)를 착용한 모델은 입기에 가장 위협적인 피스라고 언급하였다(V&A's, 2015). 이렇듯 의복에 있어 관습적으로 용인된 범주에서 벗어난 소재의 사용, 그리고 유리가 깨지면 인체에 상처를 낼 수 있다는 이전의 경험은 촉각의 자극제로서 기능하여 시각적 촉각을 유발한다. 한편, 맥퀸은 자신의 컬렉션을 통해 공포를 유발하는 섹슈얼리티(sexuality)를 종종 표현하였는데, 그의 디자인을 입은 여성은



<Fig. 21> Cuirass  
(victoria and albert museum,  
n.d.-a)



<Fig. 22> 2007 F/W  
(style.com, n.d.-d)



<Fig. 23> 2001 S/S  
(style.com, n.d.-e)



<Fig. 24> Mussel bodice  
(victoria and albert  
museum, n.d.-b)

너무 멋져서 다른 누구도 그녀에게 손을 댈 수 없는 공포감을 불러일으키기를 원한다고 언급한 것과 같이(Hume, 1996), 유리로 제작된 의복은 여성의 몸에 대한 인식의 변화를 표상한다. 이는 전통적 여성성에 대한 도전으로, 이상화된 범주에서 이탈한 적극적 에로티시즘은 유리라는 비이상적 소재의 결합으로 인하여 시각적 촉각의 자극을 가중시킨다.

2007년 F/W 컬렉션에서도 맥퀸은 파격적 소재의 디자인을 선보여 대중을 놀라게 하였다. 쇠고리들을 그물처럼 엮은 중세의 쇠사슬 갑옷에서 모티브를 얻어, 작은 금속 조각이 연결된 금속의 플라스틱 바디 슈트(body suit)는 소재 표면의 매끄럽고 차가운 촉각적 느낌을 떠올리게 한다(Fig. 22). 또한, 질감의 시각적 복잡도가 높아지면 촉각적 개입이 많아지는데, 가슴 부위의 뷔스티에(bustier)를 제외한 몸통의 중첩된 금속 조각은 시각적 촉각화를 극대화시킨다. 특히, 모델의 움직임에 따른 금속 조각의 울동감, 그리고 빛의 각도에 따른 깊이감의 변주는 소재의 물성을 통한 시각적 촉각을 극적으로 나타낸 사례라고 할 수 있다.

맥퀸은 식물이나 동물 오브제를 패션의 소재로 적극 도입하며 촉각적 경험의 폭을 확대하기도 하였다(Fig. 23). 식물과 동물에 대한 관심은 맥퀸의 작업에 있어 종종 디자인의 방향을 제시하는 시금석이 되었고, 이러한 독특한 소재가 만들어내는 고유한 물성적 특질은 촉각적 개입을 유도한다. <Fig. 24>의 조개 껍질로 제작한 디자인은 껍질 표면의 거친 질

감에 조명에 의한 다양한 색의 변화가 조합되어 풍부한 촉각적 느낌을 연상하게 한다.

칠면조 깃털로 만들어진 나비 헤드 드레스(head dress) <Fig. 25>는 필립 트레이시(Philip Treacy)와 콜라보레이션으로 제작되었다. 맥퀸의 디자인은 삶과 죽음, 흑과 백, 남성과 여성, 단단함과 부드러움과 같은 정반대의 개념을 내포하고 있으며, 특히 가학 피학적 성향(sado-masochistic)을 지닌 액세서리를 통하여 그의 철학을 드러내었다. 이 헤드 드레스의 소재인 칠면조는 토테미즘에 의거하여 여성의 권위를 상징하는 한편, 날개 짓하는 나비는 권력에서 해방되어 자유로움을 의미한다. 결국 타조와 나비의 결합은 상반된 관념을 표현하고자 하는 맥퀸의 의지의 표현이라고 할 수 있다.

한편, 이질적인 단편들을 연결하는 몽타주 기법은 인간의 눈을 자극하여 시각적으로 상호 충돌하게 함으로써 유사 촉각성을 느끼게 한다는 벤야민의 언급과 같이(Gilloch, 2005), 맥퀸은 이질적 소재를 레이어링하여 눈에 의한 촉각적 경험을 확장시켰다. <Fig. 26>과 같이, 맥퀸은 플로럴 패턴의 오간자 드레스 위에 나무 껍질을 연상케 하는 가죽 코르셋을 배치하였다. 유연한 실루엣의 페미닌한 드레스와 단단한 소재의 대비는 시각적 안정감을 무너뜨리며 촉각적 자극을 높이고 있다.

이와 같이 맥퀸은 전통적인 소재에 의존하지 않고, 파격적 소재에 대한 실험으로 새로운 디자인 언어를 제시하였다. 비관습적 소재의 다양한 활용은 하이엔



<Fig. 25> 2008 S/S  
(style.com, n.d.-f)



<Fig. 26> 2009 S/S  
(style.com, n.d.-g)



<Fig. 27> 2008 S/S  
(Gleason, 2012, p. 174)



<Fig. 28> 2009 Resort  
(Knox, 2010, p. 100)

드(high-end) 패션이 추구하는 아름다움의 미학에 대한 도전으로, 예컨대, 값비싼 재료가 아닌 폐 재료가 보여주는 기괴한 이미지는 시각을 통해 촉각을 자극한다.

### 3. 색 : 색의 대비를 통한 시각적 촉각의 극대화

색은 색상, 명도, 채도와 같은 기본 성질에 의한 촉각적 감성의 연상을 가능하게 하는 것은 물론, 색의 조화나 대비, 색이 지닌 상징적 의미 등에 따라 다양한 촉각적 자극을 만들어낸다. 이는 조형 예술에서 색의 정서적 측면을 강조하는 이유이기도 하다. 패션에서도 색의 심리적 속성은 시각적 촉각을 유발하는 촉매제로 작용한다.

맥퀸은 종종 색이 지닌 양가적 감성을 채택하여 감각의 자극을 피하였는데, 이는 앞서 언급하였듯이, 그가 자신의 컬렉션에서 상반된 주제를 혼합하여 역동적인 긴장감을 이끌어내고자 의도하였던 것과 동일한 맥락이다. 새장을 떠올리게 하는 블랙 드레스 <Fig. 27>은 검정색이 연상케 하는 정숙과 권력이라는 대조적 의미와 유사하게 몸을 드러냄과 동시에 억압한다(Gleason, 2012). 갑옷과 같이 몸을 꼭 조이는 단단한 검정색 틀은 몸에 대한 구속을 가시화하는 한편, 몸의 곡선을 노골적으로 드러낸 검정색 시폰 소재는 적극적인 여성성을 표출한다. 여성의 연약함과 여성의 힘이라는 여성의 모순된 지위를 내포하

는 맥퀸의 디자인은, 복식은 착용자의 가치나 지위를 암시한다는 측면에서 시각적이면서 촉각적이라고 언급한 Hunt(1996)의 주장처럼, 시각적 촉각을 자극한다. 또한, 단단한 외피로 인하여 몸에 딱 붙는 이 드레스는 보는 이로 하여금 성적 긴장감을 유발하여, 촉각적 체험을 유도한다.

복식에서의 색은 한 가지 색이 단독으로 존재하기 보다는, 다양한 색이 어우러져 복합적으로 나타난다. 이러한 색의 조합 가운데 강한 시각적 효과를 유발하는 대비는 명도 대비로, 특히 흑백의 대비가 가장 강렬한 충격을 야기한다(Choi, 2005). <Fig. 28>이 그 예로, 맥퀸은 옵아트(Optical Art)적 요소를 차용하여, 몸의 곡선을 따라 유기적으로 흐르는 듯 한 반복적인 패턴을 만들어냈다. 조밀한 선의 레이어는 무아레(Moire) 현상을 일으키고, 이러한 시각적 착시는 운동감과 볼륨감, 깊이감을 형성하며 감각 간의 전이에 의해 촉각적 경험을 가능하게 한다.

바이어스 재단을 적용한 거대한 러플 형태의 레인보우 드레스(rainbow dress)에서 보아지는, 선명한 빨강에서 연한 보라로 이어지는 고채도의 강렬한 그라데이션(gradation) 배색은 시각적 집중도를 향상시키며, 색의 변화가 주는 리듬감은 시각적 촉각을 유발한다. 특히, 여러 겹의 툴(tulle)을 레이어드하여 부풀린 스커트는 런웨이에서 모델의 역동적 움직임이 더해지면서 촉각성을 증진시킨다(Fig. 29).

한편, 맥퀸은 색이 환기시키는 그로테스크한 상징적 연상을 채택하여, 타조 깃털을 붉은색과 검정색으



<Fig. 29> 2003 S/S  
(Watt, 2014, p. 96)



<Fig. 30> 2001 S/S  
(style.com, n.d.-h)



<Fig. 31> 2005 S/S  
(metmuseum.org. n.d)



<Fig. 32> 2009 S/S  
(style.com, n.d.-i)

로 엄격한 스커트와 현미경용 슬라이스 유리 조각을 붉게 염색한 바디스를 연결한 실험적 드레스를 모델에게 착용시켰다(Fig. 30). 미의 이상화된 규범에서 벗어난 충격적 이미지, 그리고 미의 기준에 대해 고민하게 만드는 맥퀸의 디자인은 시각적인 동시에 촉각적이다. 이것은 예술 작품이 단순한 관조에서 벗어나 관객의 체험을 통해 촉각성을 회복하였다는 벤야민의 언급과 유사한 맥락이라고 볼 수 있다.

이와 같이 색은 고유의 감각적 속성으로 인하여 시각적 촉각을 만들어내기도 하지만, 한편으로는 다른 조형 요소들의 결합을 통하여 촉각성을 유발하기도 한다. <Fig. 31>에서 맥퀸은 우아함과 부드러움, 근엄함과 권위라는 상반된 감성을 연상케 하는 라일락 컬러를, 단단함과 유연함이라는 상반된 물성의 소재와 결합시켜 촉각적 감흥을 자극한다. 라벤더 컬러의 섬세한 레깅스와 실크와 시폰 소재의 보디 슈트는, 파이버글래스(fiberglass)로 제작한 어깨 패드와 헬멧의 단단한 물성과의 대조를 통해 남성성과 여성성 경계의 모호함을 나타내고, 이는 역동적인 긴장감을 유발하며(Day, 2013), 촉각적 감성을 강화시킨다.

색은 때로는 조명에 따라 유동적이고 가변적인 효과를 창출하며 촉각적 감흥을 자극한다. 앞서 살펴본 것처럼 맥퀸은 종종 기이한 소재로 탈규범적인 디자인을 만들어냈는데, <Fig. 32>는 스와로브스키 크리스탈(Swarovski crystals)로 제작한 미니 드레스이다. 잘게 쪼개진 모자이크 형식의 표면은 그 자체로 촉각성을 자극하는 동시에, 조명이 구현하는 색에 의해 시시각각 변화하는 크리스탈 드레스의 다양한 컬러는 시각적 촉각의 영역을 배가시킨다. 또한 불규칙적으로 배치된 크리스탈 조각은 빛의 반사로 인한 글리터링한 효과를 연출하고, 이러한 재료의 마술적인 변화는 시각적 흥미로움(Lee & Du Preez, 2005)과 더불어 공감각적 감성을 유발한다.

이와 같이 맥퀸은 형태나 소재와 유사하게 색에 있어서도 대담한 시도를 지속적으로 취하였고, 그 결과 패션에 있어 촉각적 자극의 가능성을 확장시켰다.

#### IV. 결론 및 제언

들뢰즈와 벤야민이 자신들의 감각론을 전개하기 위해 예술을 기반으로 철학적으로 사유한 것처럼, 본 연구에서는 패션에 나타난 시각적 촉각을 고찰하기 위해 알렉산더 맥퀸의 작품을 대상으로 분석하였다. 맥퀸은 자신의 메시지를 전달하기 위하여 형태, 소재, 색에 있어 비관습적이고 창의적인 요소들을 채택하였고, 이는 촉각적 자극으로도 연결되어 패션에서의 감각의 적용 가능성을 보여주었다.

첫째, 형태에 있어 맥퀸은 독특한 커팅과 테일러링, 그리고 타고난 예술 감각으로 창조적 실루엣을 만들어냈다. 이상화된 미의 규범에 대한 반발, 여성 몸의 억압에 대한 저항 등 맥퀸이 전달하고자 한 주제와 미의식은 패션이라는 매체를 통하여 표현되었고, 그것이 주는 충격 효과는 들뢰즈와 벤야민의 논의처럼, 강렬한 시각적 촉각을 경험하게 한다. 둘째, 소재의 선택에 있어서도 맥퀸은 소수의 영역인 하이엔드(high-end) 패션에 반발하여 럭셔리 패션에서는 사용되지 않는 폐기물을 활용하거나, 이질적 오브제를 과잉적으로 사용하는 등 발상의 전환을 통하여 자신의 미의식을 표출하였다. 이러한 맥퀸의 급진적 조형 의지는 새로운 미적 가치를 창출하는 것은 물론, 시각적 호기심을 이끌어내며 촉각적 자극을 확장시킨다. 셋째, 맥퀸은 색이 지닌 감각적 성격을 강조하여 시각적 자극과 함께 촉각적 경험을 유도하였다. 그는 색의 조화를 통하여 보편적 미를 추구하기 보다는, 혈액을 상징하는 빨강, 죽음을 상징하는 검정과 같이 섬뜩한 감정을 불러일으키는 색을 즐겨 사용하였다. 맥퀸의 디자인이 유발하는 감성은, 패션쇼라는 공간에 참여한 대중이 공유한다는 점에서, 관조가 아닌 체험을 통한 촉각성의 회복이라고 할 수 있다.

이렇듯 맥퀸은 패션에 있어 아름다움의 미학을 포기하는 대신, 때로는 기괴하고, 때로는 잔혹한 위반의 미학을 창조하였다(Svendsen, 2013). 이러한 그의 대담하고 실험적인 접근은, 베이컨이 대상의 왜곡과 변형을 통해 '만지는 눈'으로서의 감각의 복원을 시도하였다는 들뢰즈의 언급과 유사하게, 눈으로 느끼는 촉각적 감각을 경험하게 하였다.

복식 디자인에서의 시각적 촉각에 대한 미학적 논의는 거의 이루어지지 않고 있었던 바, 본 연구는 알렉산더 맥퀸 디자인의 조형적, 내적 미의식의 분석을 통하여, 패션에서의 시각적 촉각에 대한 연구 가능성을 제시하였다는 점에서 의의가 있다. 나아가, 패션에 감각을 전략적으로 적용함으로써 디자인의 한계를 확장하는 계기를 마련할 것으로 기대한다.

## References

- Benjamin, W. (2005). *Illuminations: essays and reflections*. (S. W. Park, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Mineumsa. (Original work published 1969)
- Benjamin, W. (2007). *Das kunstwerk im zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit*. (S. M. Choi, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Gil. (Original work published 1963)
- Berenson, B. (2000). *Florentine painters*. (S. K. Choi, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Hanmyung. (Original work published 1923)
- Bolton, A., Sundsboe, S., Blanks, T. & Frankel, S. (2011). *Alexander mcQueen: savage beauty*. New York, U.S.: Metropolitan Museum of Art.
- Choi, K. W. (2005). *Good design*. Seoul, Republic of Korea: Gilbut Publications.
- Chu, S. H. & Kim, Y. I. (2002). *A study on the color and texture of fashion fabrics*. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 26(2), 193-204.
- Day, J. (2013). *Line color form: the language of art and design*. New York, U.S.: Skyhorse Publishing.
- Deleuze, G. (2008). *Francis Bacon logique de la sensation*. (T. H. Ha, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Minumsa. (Original work published 1981)
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2001). *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie, tome 2*. (J. I. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Saemulkyul. (Original work published 1979)
- Duncum, P. & Lee, Y. J. (2011). Return of haptic. *Journal of Research in Art Education*, 12(2), 149-162.
- Fisher, J. (1997). Relational sense: towards a haptic aesthetics. *Parachute: Contemporary Art Magazine*, 87(3), 4-11.
- Gilloch, G. (2005). *Myth and metropolis: Walter Benjamin and the city*. (M. W. Roh, Trans.). Paju, Republic of Korea: hyohyung. (Original work published 1997)
- Gleason, K. (2012). *Alexander mcQueen: evolution*. New York, U.S.: Race Point Publishing.
- Google (n.d.). Bottle cap. Retrieved from <http://www.amazon.com/Chrome-Bottle-Silver-Bottlecaps-Colored/dp/B006MWT4H0>
- Graves, M. (1975). *Art of color and design*. (M. S. Bae, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Ewha woman's university publications. (Original work published 1951)
- Hammer, M. (2013). *Francis bacon: phaidon focus*. London, United Kingdom: Phaidon Press.
- Huh, J. A. (2009). Nano as an imaginative science and visual paradigm shift. *Design Convergence Study*, 8(2), 3-16.
- Hume, M. (1996, August). Scissorhands. *Harpers and Queen*, 82.
- Hunt, A. (1996). *Governance of the consuming passions: history of sumptuary law*. New York, U.S.: Palgrave Macmillan.
- Hesselgren, S. (1998). *Man's perception of man-made environment: an architectural theory*. (K. H. Park & J. J. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Kimoodang. (Original work published 1975)
- Je, M. H. & Oh, Y. J. (2011). A study on the effect of visual tactility in user interface design of Smart Phone. *Journal of Korean Society of Media and Arts*, 9(1), 119-135.
- Ji, S. H. (2002). *Psychology of visual arts and design* [시각 예술과 디자인의 심리학]. Seoul, Republic of Korea: Mineumsa.
- Jin, J. K. (2003). *Contemporary aesthetics lecture* [진중권의 현대미학 강의]. Seoul, Republic of Korea: Artbooks.
- Jin, J. K. (2004). *Aesthetics odyssey3* [미학 오디세이3]. Seoul, Republic of Korea: Humanist.
- Jin, J. K. (2011). *The story of western art: modernism* [진중권의 서양미술사 모더니즘편]. Seoul, Republic of Korea: Humanist.
- Kim, E. J. (2009, July 28). Fried egg candle. Retrieved from [http://media.jungle.co.kr/cat\\_magazine\\_special/detail\\_view.asp?master\\_idx=304&pagenum=1&temptype=5&page=15&code=&menu\\_idx=302&main\\_menu\\_idx=2&sub\\_menu\\_idx=26&all\\_flag=1](http://media.jungle.co.kr/cat_magazine_special/detail_view.asp?master_idx=304&pagenum=1&temptype=5&page=15&code=&menu_idx=302&main_menu_idx=2&sub_menu_idx=26&all_flag=1)
- Kim, J. H. (2003). *Design element* [디자인 원론]. Seoul, Republic of Korea: Bubseo Publications.
- Kim, J. Y. & Lee, H. J. (2005). A Study on Hybrid Trend upon Alexander McQueen's Work. *The Research Journal of the Costume Culture*, 13(2), 300-313.
- Kim, M. J. J. (2001). A study on the human sensibility measurement technology of texture coordination. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 3(1), 47-55.
- Kim, S. K. (2004). *Study on graphic expression utilizing visual tactility* (Master's thesis, Ewha woman's university, Seoul, Republic of Korea). Retrieved from [http://www.riss.kr/search/detail/DetailView.do?p\\_](http://www.riss.kr/search/detail/DetailView.do?p_)

- mat\_\_type=be54d9b8bc7cdb09&control\_\_no=02727eb9751db5e5#redirect
- Kim, S. Y. (2008). The Grotesque in the Work of Alexander McQueen. *Journal of the Korean Society of Costume*, 58(8), 106-119.
- Kim, Y. H. (2005). Etude sur la theorie de l'art chez deleuze. *Studies in Philosophy East-West*, 36(0), 159-174.
- Kim, Y. W. & Choi, J. M. (2011). Effect of characteristics and texture of sight and touch on the tactile preferences for the black fabrics. *The Research Journal of the Costume Culture*, 19(3), 556-564.
- Knox, K. (2010). *Alexander mcQueen: genius of a generation*. London, United Kingdom: A & C Black.
- Kwon, E. S. (2002). *Color and synaesthesia* [색채와 공감각]. In Y. G. Kwon (Ed.), *Future that is color* [색이 만드는 미래] (pp. 42-50). Seoul, Republic of Korea: Kukje Books.
- Kwon, H. J. (2002). *Study on the relationship between visual tactility and color emotion : with emphasis on the development of web-based assessment tool* (Master's thesis, Korea Advanced Institute of Science and Technology, Taejon, Republic of Korea). Retrieved from [http://www.riss.kr/search/detail/DetailView.do?p\\_mat\\_\\_type=be54d9b8bc7cdb09&control\\_\\_no=21204e3578ae54e5#redirect](http://www.riss.kr/search/detail/DetailView.do?p_mat__type=be54d9b8bc7cdb09&control__no=21204e3578ae54e5#redirect)
- Kwon, H. S. & Keum, Y. J. (2008). Characteristics of avant-garde deconstruction-ism expressed in Alexander McQueen's Design. *Journal of Fashion Business*, 12(2), 100-116.
- Lee, J. H. & Roh, Y. S. (2012). A Study on the Formative Character of Maximalism Shown in the Works of Alexander McQueen. *The Research Journal of the Costume Culture*, 62(6), 165-181.
- Lee, K. H. (2007). A study on the interaction between visual perception and the body in contemporary painting space. *Journal of science of Art & Design*, 11(0), 109-152.
- Lee, S. & Du Preez, W. (2005). *Fashioning the future: tomorrow's wardrobe*. London, United Kingdom: Thames & Hudson.
- Libby, W. C. (1981). *Color and the structural sense*. (Y. J. Lee, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Mijinsa. (Original work published 1974)
- Lim, S. W. (2013). Aktualitat der vergessenen moeglichkeiten angesichts walter benjamins kunstwerk-essays. *Zeitschrift für deutschsprachige Kultur & Literatur*, 22(0), 93-118.
- Lindgren, M. (2011). The Perception of Fashion: Alexander McQueen. *Centre for Fashion Studies*, 1-67.
- Mcluhan, M. (2002). *Understanding media: the extensions of man*. (S. K. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Mineumsa. (Original work published 1964)
- Marks, L. U. (1998). Video haptics and erotics. *Screen*, 39(4), 331-348.
- Menkes, S. (2015, March 16). Suzy Menkes: Alexander McQueen Savage Beauty Review. Retrieved from <http://www.vogue.co.uk/suzy-menkes/2015/03/suzy-menkes-on-alexander-mcqueen-savage-beauty>
- Metmuseum.org (n.d.). Alexander mcQueen 2005 S/S. Retrieved from <http://blog.metmuseum.org/alexander-mcqueen/ensemble-its-only-a-game-1/>
- Moholy-Nagy, L. (2005). *The new vision: fundamentals of Bauhaus design, painting, sculpture, and architecture* (4th ed.). New York, U.S.: Dover Publications.
- Moon, E. B. (2010). *color design textbook* [색채 디자인 교과서]. Paju, Republic of Korea: Ahn graphics.
- Musee-rodin (n.d.). The hand of god. Retrieved from <http://www.musee-rodin.fr/en/collections/sculptures/hand-god>
- Ndc (n.d.). Juice Box. Spiegel. Retrieved from <http://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/haptic.html>
- Nike (n.d.). Soccer Ad. Retrieved from <http://news.nike.com/nike-football-soccer>
- Oh, C. R. (2003). *Theory of formative arts* [조형예술원론]. Busan, Republic of Korea: Dong-a university publications.
- Osterwold, T. (2003). *Pop art*. London, United Kingdom: Taschen.
- Park, K. W. & Park, M. Y. (2008). A study on package design shape using visual tactility: focused on the domestic drinks market. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 14(3), 201-210.
- Park, M. Y. & Joh, H. (2013). A study on the library of 'the name of the rose' as a haptic space. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 22(2), 100-111.
- Paterson, M. (2007). *The senses of touch: haptics, affects and technologies*. New York, U.S.: Berg Publications.
- Roh, E. K. & Ryu, H. S. (2005). Visual texture image and preference of men's suit fabrics. *Korean Journal of The Science of Emotion & Sensibility*, 8(2), 117-128.
- Sauvagnargues, A. (2009). *Deleuze et l'art*. (J. H. Lee, Trans.). Paju, Republic of Korea: Youlhwadang. (Original work published 2005)
- Segye (2005, overmber 24). Lipstick ad. Retrieved from <http://www2.segye.com/Articles/News/Article.asp?aid=20051122000279>
- Shim, H. R. (2003). Die großstadt als der neue spielraum und das neue kunsterlebnis bei walter benjamin. *A semiannually Journal of Philosophical Thought in Korea*, 14(1), 225-250.
- Smith, M. M. (2010). *Sensory history*. (S. H. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Subook. (Original work published 2007)
- Style.com (n.d.-a). Alexander mcQueen 2002 S/S. Retrieved

- ved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2002-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/9>
- Style.com (n.d.-b). Alexander mcQueen 2008 S/S. Retrieved from <http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#45>
- Style.com (n.d.-c). Alexander mcQueen 2008 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2008-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/52>
- Style.com (n.d.-d). Alexander mcQueen 2007 F/W. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/fall-2007-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/20>
- Style.com (n.d.-e). Alexander mcQueen 2001 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2001-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/24>
- Style.com (n.d.-f). Alexander mcQueen 2008 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2008-ready-to-wear/alexander-mcqueen/details/7>
- Style.com (n.d.-g). Alexander mcQueen 2009 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/11>
- Style.com (n.d.-h). Alexander mcQueen 2001 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2001-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/76>
- Style.com (n.d.-i). Alexander mcQueen 2009 S/S. Retrieved from <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/collection/39>
- Suh, S. H. & Kim, Y. I. (2013). Fashion as art through the expansion of aesthetic concept of contemporary art and fashion. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 37(4), 577-589.
- Svendsen, L. (2013). *Fashion: a philosophy*. (S. Y. Doh, Trans.). Seoul, Republic of Korea: MID. (Original work published 2006)
- Victoria and Albert Museum (n.d.-a). Cuirass. Retrieved from <http://www.vam.ac.uk/museumofsavagebeauty/mcq/cuirass-back-plate/>
- Victoria and Albert Museum (n.d.-b). Mussel bodice. Retrieved from <http://www.vam.ac.uk/museumofsavagebeauty/mcq/mussel-bodice/>
- Vasarely (n.d.). Vega-Ball. Retrieved from <http://www.vasarely.com/site/site.htm>
- Vernerpanton (n.d.). Spiegel. Retrieved from [http://www.vernerpanton.com/vp\\_fabric/fabric.html](http://www.vernerpanton.com/vp_fabric/fabric.html)
- Watt, J. (2014). *Alexander mcqueen: fashion visionary* (2nd.). London, United Kingdom: Goodman Books.
- Wilson, A. (2015). *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*. New York, U.S.: Scribner.