

blend simulation에 의한 변화와 형태의 변형

The Transformation of Change and Form by Blend Simulation

고재성

한양대 강사

Contents

Abstract

I. 서론

II. 변화의 개념

II.1 공간과 시간

III. 형태의 정의

IV. 캐릭터의 정의

V. blend simulation 분석

VI. 결론

참고 문헌

ABSTRACT

'There is nothing changed, and there is nothing to be created. Everything is just transformed' said Lavoisier, one of the great chemist in 18th century. Today's esthetics richness is actually originate from the chemical transformation through recombining processes. The esthetic elements make the compounds with new styles by colliding themselves like atoms and molecules in a pot with some boiling liquid. We are living in changes and the changes are time. Simulation makes it possible to recognition the change.

Simulation also tells the newness, The change is a criteria of time, Time is a form of intuition, and the intuition is the change itself. The intuition, once told by Bergson, represents original Freedom-Creation. Hence, this study are intended to explains the reason that the designers should recognize space and time by change and approach the form by intuition and with scientific methods, and how the changes and the forms are created as a methodology for developing characters and newly designed objects. A form appears as a change by intuition and perception and the change based only on general recognition can obtain the originality.

Key Words : Time-Space, Change, Form

I. 서론

'아무것도 사라지지 않고, 아무것도 창조되지 않는다. 모든 것은 변형될 뿐이다.' 라고 18세기의 위대한 화학자 라부아지에는 말한다. 실제로 재결합을 통한 일종의 화학적 변형에서 오늘날의 미적 풍부함의 상당부분이 나온다. 끓고 있는 용액 속에서 좌충우돌하는 원자들처럼 미적인 요소들은 서로 충돌하면서 새로운 스타일의 합성물을 만들어 내고 있다. 우리는 변화 속에 살고 있고 변화는 시간의 인식이다. 시간 자체는 우리에게 인식되지 않고 오직 시간을 규정하는 변화의 현상들을 통해서만 시간을 인식할 수 있기 때문이다. 즉 실체가 A상태에서 B상태로 바뀌는 것이 변화이며 변하는 것은 실체 자체가 아니라 실체의 상태만이 변하여 바뀌는 것이다. 시뮬레이션 1)은 변화의 상태들을 지각하고 변형에 의한 새로

움을 이야기 한다. 변화는 시간의 규정이고 시간은 직관의 형식이며 변화는 직관의 대상이다.

직관은 베르그송이 말하는 근원적 창조로 나타난다. 우리는 변화에 의한 새로움과 직관에 의한 창의성을 찾는다. 시물레이션 이 변화에 의한 새로움과 독창성을 위한 유의한 도구라는 것을 우리는 인식하고 학습하고 있으며 또한 형태와 형태가 융합하여 변형된 형태의 새로운 스타일의 합성물로 나타낸다. 【Fig. 1】

시물레이션에 의한 변화는 매트릭스이며 가상의 실체를 창조한다. 새로움과 독창성은 모던과 포스트모던의 공통된 예술적 감각이다. 독창성이란 '원천에서 솟아나온 것'을 뜻하는 것이며 이는 변화 자체인 직관의 근원적 창조성과 맥을 같이 한다. 컴퓨터시물레이션은 우리에게 공간과 시간을 인식하여 한 차원 높은 인지능력을 지니게 한다.

blend simulation은 2차원적 형태의 변화를 통한 공간과 시간의 인식으로 형태와 형태가 융합하여 새로운 형태를 도출하는 컴퓨터시물레이션의 가장 기초적인 기법이다.

본 연구의 시물레이션 대상으로는 기하학의 원과 이중섭 작품 속 캐릭터의 형태로 하였다. 이유로는 공간의 성질들을 종합적이고 선천적으로 규정하는 기하학에서 원²⁾은 시원의 상징인 점의 확장

으로 원은 보이지 않은 점이고 점은 보이지 않은 원이다. 즉 형태는 점에서 생성되어 점으로 소멸된다. 원은 중심·기점·시원의 상징임과 동시에 순수직관이며 직관의 형식인 미술의 영역에서 형태를 추출하는 것은 당연한 논리일 것이다.

예술가에 의해서 자기의 직관적 경험내용을 예술이란 고도의 정신적 활동을 통해 미적으로 표현함으로써 이를 보편적으로 타인에게 전달할 수 있으며 이러한 보편적 전달을 통해서 타인이 이를 직관할 수도 있는 것이다. 직관은 대상을 직접 인식하는 작용이며 보편적인 것에 대한 인식이다. 특히 현대 한국미술을 대표하는 작가인 이중섭의 작품에 나타난 움직임의 형태는 본 연구자의 '한국적 애니메이션의 움직임 연구'³⁾에서 밝힌바 있고 연구의 연계성이 높아 시물레이션 대상으로 하였다.

따라서 본 연구의 목적은 변화를 통한 공간과 시간을 인식하고 디자이너가 형태를 직관⁴⁾과 과학적인 방법으로 접근해야 한다는 당위성과 캐릭터 및 디자인의 새로운 형태개발의 방법론으로 시물레이션에 의한 변화와 형태의 변형에 대한 해명에 있다.

II. 변화의 개념

미칼한 진동성의 상징이다. 즉 우주와 생명이 정지된 고요가 아닌 움직이는 역동성으로 체험하게 한다.

원은 같은 길이의 곡선으로서 확보할 수 있는 최대 공간면적을 만들어 낸다.

김경재, 상징수학으로서의 수비학이 연성수련에 갖는 의미, p.3. <http://www.soombat.org>

3) 한국디자인문화학회, 2004년 10권 3호 p.79.

4) 베르그송은 직관을 대상에 대한 의식, 직접적 의식이라고 말한다. 즉 직관은 경험이며 대상에 대한 공감sympathy이다. 감성적 직관은 보편적인 것에 대한 인식.

1) 가지 현상의 복잡한 과정에 대해 이와 유사하면서도 간단한 수치적·물리적 모델을 사용하여 실험하고 그 결과를 계산적으로 처리하는 기법의 총칭

2) 점은 길이, 폭, 넓이, 높이가 없는 단지 위치만 나타내는 0차원 이므로 실제로 가시적인 점을 표현한다는 것은 불가능하다. 다만 눈에 보이지 않는 이데아적 '중심, 시원, 기점의 상징'으로서 백지위에 연필로 점을 찍는 것이다. 그 점 위에 점을 일치시키고 한바퀴 돌리면 원이 그려진다. 점이 팽창, 확장, 발전하면 원으로 나타난다. 점은 보이지 않는 원이요, 원은 보이는 점이다. 원은 예술과 건축물의 축조과정에서 언제나 빛, 공간, 시간, 힘이 모든 방향으로 펼쳐나가는 원리를 상징한다.

원은 원주가 지니는 주기적 운동성, 규칙성, 리드

칸트에 의하면 변화가 가능하기 위해서는 고정된 불변적 실체가 전제되어야 한다. 불변적인 것이 없이는 변화를 설명할 수 있는 기준이 없기 때문이다. 변화는 변하지 않는 것과 비교를 통해서 비로소 변화로서 인식된다. 그러므로 변하지 않고 지속적인 존재를 실체라고 명명한다면 변화는 실체가 전제되었을 경우에만 경험적으로 인식된다. 여기서 말하는 실체라는 개념은 형이상학적이거나 존재론적인 의미에서의 실체가 아니라 인식론적인 의미에서의 실체이다.

유잉Ewing은 실체 지속성이 시간의 통일성을 위한 조건이라는 사실이 실체를 옹호하는 칸트의 가장 강력한 논거라는 것이다. 5)

이러한 현상적 실체 인식론적인 의미에서의 실체가 바로 인과율이 가능하기 위해서 변화가 가능하기 위해서 반드시 전제해야 할 요소이다. 변화를 설명하기 위해서는 변화를 변화로서 인식할 수 있는 척도와 기준이 있어야 하며 그것이 바로 지속적인 실체의 개념이다. 이런 측면에서 변화는 실체 자체의 변화일 수 없다. 실체가 변한다면 그것은 더 이상 실체일 수 없을 뿐만 아니라 변화를 가능할 수 있는 기준으로 삼을 수 없다. 따라서 변화란 실체에게는 적용될 수 없다.

변하는 것은 실체 자체가 아니라 실체의 결모습 즉 실체의 상태일 수밖에 없다. 따라서 변화는 실체에게서 일어나지만 변하는 것은 실체 자체가 아니라 실체의 상태이다. 즉 변화하는 모든 것은 즉 실체는 전혀 변하지 않고 오직 변화의 주체인 상태만이 다른 상태로 변하는 것이다. 따라서 '실체는 인과성의 궁극적 주체'이며 실체가 없이는 실체의 변화가 성립하지 않으며 따라서 실체의 두 상태들 간의 인과관계도 성립하지 않는다. '실체가 존재하는 특수 방식인 실체에 관한 규정들을 우유성⁶⁾이라고 부른다. 실체는 우유성이라는

5) A.C.Ewing, , 김상봉 옮김, P.157.

6) 어떤 사물을 생각할 때, 그 사물의 존재에 영향을

규정을 통해서 실존한다. 따라서 실체는 우유성 이외의 존재 방식이 있을 수 없다. 이러한 실체에 대한 규정인 우유성을 통해서 실체의 지속성을 도출할 수 있다. 즉 실체의 지속성을 전제해야만 실체를 규정하는 방식인 우유성의 의미를 지닐 수 있다. 우유성 이외의 또 다른 실체에 대한 규정은 있을 수 없다. 따라서 실체는 변화나 원인과 결과라는 관계가 가능하기 위한 조건이라고 볼 수 있다. 이것은 실체가 형이상학적인 실체의 개념이 아니라 기능적 개념이라는 것을 지시한다. 칸트는 실체를 철학적인 본체로 가정하지 않고 과학적 인식의 원리로 삼은 것이다. 7)

변화란 실체가 실존하는 하나의 방식이다. 즉 동일한 대상의 한 실존 방식 다음에 다른 한 실존 방식이 후속하는 것이다. 그러므로 변화란 실체의 상태가 다른 상태로 바뀌는 것이다. 따라서 변화는 불변적인 것, 지속적인 것이 있어야만 가능한 것이다. 즉 실체가 A상태에서 B상태로 바뀌는 것이 변화이다. 이러한 변화는 개관적이고 필연적인 법칙을 포함하고 있으며 이것이 바로 인과율이다. 이런 측면에서 인과율은 실체와 변화라는 두 가지 개념에 근거를 두고 있다. 칸트는 경험의 유추에서 우리가 인과관계로서 파악하고 있는 모든 것은 바로 선천적인 인과법칙이 있어야만 비로소 인과관계로서 인식된다는 것을 밝히고 있다. 그러므로 실체의 지속성이 시간의 통일성의 조건이 되는 것이며 이것이 실체를 옹호하는 가장 강력한 논거가 되는 것이다. 따라서 칸트는 인과관계가 가능하기 위해서는 변화가 가능해야 하고 이러한 변화는 실체의 존재를 요청하며 변화와 실체를 통해서 시간에 대한 규정이 가

주지 않는 성질. 비본질적인 성질을 가리키는 말이다. 아리스토텔레스가 사용한 말이며, 라틴어로는 contingens라고 한다. 논리적으로는 '어떤 존재가 필연은 아니지만 그것이 존재한다 해도 그것 때문에 아무런 불가능도 생기지 않는 것'으로 정의된다.

7) 최재희 역, 순수이성비판, p.196.

능하다. 시간 자체는 우리에게 인식되지 않고 오직 시간을 규정하는 변화들 현상들을 통해서만 시간을 인식할 수 있다. 그 외에는 시간을 인식할 수 있는 다른 방법이 없다.⁸⁾

칸트의 인과론을 언급할 때 일반적으로 인과관계가 적용되는 대상은 物과 物이다.

즉 원인도 物이고 결과도 物이다. 칸트는 원인과 결과를 설명하기 위해 변화라는 개념을 언급한다. 변화란 '이전에 없었던 어떤 상태가 생기는 것'이다. 어떤 상태가 생긴다는 것은 이 상태를 포함하고 있지 않은 현상이 선행하지 않고서는 경험적으로 지각될 수 없다. 즉 변화란 바로 사건이며 사건은 상태의 변화를 의미한다. 사건이란 어떤 상태를 포함하고 있지 않은 또 다른 하나의 상태가 반드시 선행해야만 한다. 그러나 실체 자체는 변하지 않고 오직 변화에 대한 인식을 가능하게 해준다. 변하는 것은 실체 자체가 아니라 실체의 상태만이 변하여 바뀌는 것이다. 따라서 실체의 상태란 바로 실체와 다른 어떤 것이 아니라 실체가 존재하는 하나의 방식이다. 그러므로 한 실체가 다른 실체로 변할 수는 없다. 그것은 실체의 규정에 맞지 않기 때문이다. 그러므로 지속적인 실체는 그대로 있고 실체의 상태들만 변하여 바뀌는 것이다. 칸트는 인과관계를 실체의 두 상태간의 관계라고 규정한다.⁹⁾

즉 관계라는 개념에서 정리하면 첫째 실체와 우유성의 관계 즉 '현상이 아무리 변하여 바뀐다 해도 실체는 지속한다.' 둘째 '모든 변화는 원인과 결과를 연결하는 법칙에 따라 생긴다.'는 것이다. 즉 시간적으로 계기하는 것이 인과관계의 본질이라고 한다. 셋째로 '모든 실체들은 그것들이 공간상에서 동시에 지각될 수 있는 한 일관적 상호작용 속에 있다.'는 것이다. 변화는 시간

에 대한 규정이며 공간은 시간 속에 있기 때문에 공간과 시간에 관한 논의는 필수적이며 그에 대한 일반적인 논의에 대하여 살펴보고자 한다.

II. 1 공간과 시간

공간이란 직접적인 경험에 의한 상식적인 개념으로 상하·전후·좌우 3방향으로 퍼져 있는 빈 곳을 말하며 이러한 공간의 개념은 각 학문의 특성에 따라 다르게 인식될 수 있다.

즉 철학적으로는 시간과 더불어 物體系를 이루는 기초형식이다. 우리는 외계에 존재하는 객관적 사물의 外在性을 우리가 경험할 수 있는 세계에서 파악하고 고찰하려고 한다. 이때에 객관적 사물의 존재성은 3차원의 지속적인 동질적이며 무한히 분할할 수 있고 제한 없이 확장할 수 있는 것으로서 나타난다. 시간이란 3차원 공간에서 일어나는 물리현상을 기술하기 위하여 공간좌표와 독립적으로 도입한 매개변수이다. 물리현상을 시간적으로 추적함으로써 원인과 결과 사이의 인과관계가 명백해진다. 정확히 반복되어 일어나는 것이 물리법칙에 의하여 보증되는 자연현상이 존재한다면, 그 현상이 되풀이되는 주기를 정함으로써 물리적 시간이 정해진다는 것이다.

칸트의 선험적 감성론에서 공간과 시간은 직관의 형식, 즉 직관을 구성하는 조건이 된다. 칸트에 있어 순수직관은 선천적 종합적 인식의 기초인 동시에 조건이다. 그리고 경험적 직관은 순수직관을 통해서 가능하게 된다. 공간과 시간은 감성적 직관의 순수한 형식이며, 현상은 감성적 직관의 대상이다. 그리고 공간은 '외적 현상'의 형식이요, 시간은 '내적 현상'의 형식이다.¹⁰⁾

칸트가 의미하는 선천성이란 개별적 감각들로부터 도출되는 것이 아니라 우리의 모든 경험에 전제되어 있으며 경험 이전에 우리 자신 안에 내재

8) , 칸트철학에서 범주와 그 적용의 타당성 연구, P.89.

9) *ibid*, p.91.

10) 김용정, 칸트철학연구, p.17.

되어 있는 것이다. 칸트는 공간과 시간이 감각에 기인하는 것이 아니라 그것이 우리 안에 내재되어 있다고 가정함으로써 설명될 수 있기 때문이다.¹¹⁾

결국 칸트의 논리에 의하면 공간과 시간은 개별적인 감각들에서가 아니라, 우리 본성의 일반적 구조에서 도출된다. 즉 공간과 시간이 우리 자신 안에 내재되어 있으므로, 우리가 경험하는 모든 대상이 내재된 그것과 일치해야 한다고 말할 수 있다. 칸트는 공간의 선험적 해명이 어떤 개념을 다른 선험적 종합적 인식의 가능성을 이해할 수 있는 원리로 설명하는 것이라고 말한다. 그러므로 칸트에 있어서 선험적 해명이 가능하기 위해서는, 첫째로 선험적 인식이 하나의 개념, 예컨대 공간, 시간과 같은 것에 의해서 확실성이 성립되어야 하며, 둘째로 이러한 선험적 인식은 이 개념에 대한 주어진 설명 방법, 예컨대 공간과 시간이 순수직관이라는 것이 전제되어야 한다. 다시 말하면, 선험적 해명에서 기하학이 공간의 성질을 선험적 종합적으로 규정함으로써 선험적 해명의 두 가지 조건을 만족시킨다. ¹²⁾

이러한 주장을 대변하는 칸트의 선험적 해명의 부분을 살펴보면 다음과 같다. ‘기하학은 공간의 성질들을 종합적이고 선험적으로 규정하는 학문이다. 공간에 관한 그러한 인식이 가능하려면 공간은 본래 직관이어야 한다. 왜냐하면 개념에서는 이 개념을 초월한 어떠한 명제도 끌어낼 수 없는데, 기하학에서는 그러한 일이 이루어지고 있기 때문이다. 그러나 이 직관은 선험적인 것으로, 대상의 모든 지각 이전에 우리에게서 발견되며, 따라서 순수직관이지 경험적 직관이 아니다.’ 이와 같이 칸트에 따르면 기하학은 공간의 성질을 선험적 종합적으로 규정하는 학문이다. 이것은

11) A.C.Ewing, , 김상봉 옮김, p.41.

12) 송병욱, 공간과 직관의 선험성과 기하학, p.148.

기하학이 선험적 종합적 판단이나 명제로 구성된다는 것을 의미한다. 칸트는 더 나아가서 ‘그렇다면 객관 그 자체에 선험하여 객관의 개념을 선험적으로 규정할 수 있는 외적직관이 어떻게 해서 심성에 존재할 수 있는가’ 라고 묻고 있다. 칸트는 이 물음에 대한 가능한 대답으로서 다음과 같이 언급한다. ‘주관이 객관에 촉발되어서 객관의 직접적 표상, 즉 직관을 얻기 위한 주관의 형식적 성질로서 外感 일반의 형식으로 주관 내에 자리 잡고 있기 때문이다.’ 그러므로 공간은 인간의 감성에 속한 형식으로서 인식주체에 귀속되어 있으며, 주관으로서의 인식주체가 외적 대상을 파악하는 형식이다. 즉 공간은 주관을 떠난 物自體의 성질이 아니다. 만일 공간이 物自體라고 한다면 우리는 그것을 선험적 직관으로 파악하여 주체 내에 포함시킬 수가 없을 것이다. 따라서 공간은 경험적 대상에서 선험하여 선험적으로 직관되며, 경험적 대상이 놓여지는 장소로서 의식 속에 선험적으로 내재한다.¹³⁾

칸트는 공간에 대한 주장을 그 자신이 제시한 선험적 해명 과정을 통하여 다음과 같이 결론짓고 있다. 첫째로 ‘공간은 物自體의 성질도 아니며, 혹은 주관적 제약이 없어도 여전히 남아 있는 物 그 자체도 아니다.’ 둘째로 ‘공간은 모든 外感의 현상의 형식일 뿐이다. 즉 감성의 주관적 제약이다.’ 이것은 현상의 형식인 공간이 현실적 지각에 앞서서 선험적으로 심성에 주어져 있음을 말한다. 공간은 外感의 형식으로서 선험적으로 심성에 주어져 있으므로, 현상이 우리 밖에 있는 것으로 파악되기 위한 현상의 필연적 제약이다. 따라서 칸트는 ‘인간적 입장에서 외적직관을 받아들일 수 있는 주관적 제약을 떠나 버리면 공간의 표상은 무의미하다.’ 고 말하고 있다. 이것은 인식하는 주체, 즉 주관에 의해서 공간이라는 외적 직관이 파악되지 않으면 공간은 무의미하게

13) F.Copleston, 칸트, p.92.

됨을 뜻한다. 그리하여 공간은 인식 주체에 의해서 분명하게 드러나며, 만일 그것을 외적 직관으로 파악하는 주체가 없다면 알려질 수 없는 것이다. 칸트에 의하면 공간 형식을 떠난 경험적 실재는 있을 수 없다. 이 형식은 경험적 실재의 구성에 관여하며, 따라서 그것들 자체가 경험적으로 실재적이다. 즉 외적 감각의 대상은 항상 공간 안에서 주어진다. 그러나 현상만이 공간 안에서 우리에게 알려지며, 물자체는 알려지지 않는다는 의미에서 공간은 선험적으로는 관념적이다. 그러므로 공간은 경험적으로는 실재적이지만 선험적으로는 관념적이다. 칸트는 시간의 선험적 해명 속에서 시간이 선천적 종합적 인식의 근거가 됨을 밝히고자 하였다. 14)

그는 기하학을 공간의 본성에 기초시킨 것과는 달리 시간에 관한 선천적 학문이 없다는 어려움에 부딪혔다.

그리하여 칸트는 운동을 시간의 본성에 기초시킨다. 그러나 기하학이 공간에 관한 학문이라는 설명에 비해 운동이 시간의 본성에 기초한다는 설명은 훨씬 설득력이 없어 보인다. 15)

칸트의 선험적 해명을 살펴보자. '변화, 즉 운동_장소의 변화 이라는 개념은 시간표상을 통하여도 시간표상에서만 가능하다. ... 서로 모순 대등하는 두 가지 규정_예를 들면 동일한 물에게서 선후 관계적으로 발견되는 것은 시간에 있어서만 가능한 것이다.' 칸트는 변화라는 것은 개념에 의해서는 이해 될 수 없고 오직 시간이라는 직관을 통해서만 이해될 수 있다고 본다. 순수한 개념 속에서는 동일한 장소에서 존재하거나 존재하지 않는다는 것이 불가능하지만, 만일 우리가 시간을 도입한다면 가능하게 된다. 왜냐하면 이 경우

에 그 대상이 동일한 장소에서 어떤 시간에는 존재하며 다른 시간에는 존재하지 않을 수 있기 때문이다. 그러므로 시간은 개념이 아니라 직관이다. 그리고 오직 시간만이 변화와 운동의 개념을 가능케 한다. 16)

시간을 공간과 연결해서 고찰해 보자. 공간 내에 있는 현상의 실재성은 시간에서도 동일하게 적용되어 시간 내에서도 가능하다. 그러므로 현상 없는 시간은 표상될 수 있어도 시간 없는 현상은 표상될 수 없다.

시간은 선천적 종합적 인식의 가능 근거인 공간과 동일한 직관의 방식으로 현상의 근거에 있게 된다. 그러므로 '시간은 일반역학이 제시하는 바와 같은 다수의 선천적 종합적 인식의 가능성을 설명해 준다.' 고 볼 수 있다. 칸트는 시간의 선험적 해명을 통하여 다음과 같이 결론짓는다.

칸트는 첫째, '시간은 독립적으로 존재하는 어떤 것이 아니며, 또한 物에 속하는 객관적 규정도 아니다. 따라서 物의 직관의 모든 주관적 제약이 배제된 경우에도 남아 있는 어떤 것이 아니다.' 라고 말한다. 따라서 칸트는 '시간이 모든 직관이 성립하기 위한 주관적 제약이며' 그렇기 때문에 시간은 '내적 직관의 형식으로서 대상에 앞서 선천적으로 표상될 수 있다.' 이것은 라이프니츠의 시간 규정, 즉 시간은 대상에 의해서 상대적으로 규정되며 상대적 시간에 불과하다는 주장을 비판하는 것이며, 또한 뉴턴과 같이 시간은 독립적으로 존재하는 절대적인 어떤 것이라는 주장과도 구별된다. 둘째로 칸트는 '시간은 內感의 형식, 즉 우리 자신과 우리의 內的 상태를 직관하는 형식이다.' 라고 말한다. 이것은 시간이 外的 현상을 규정하는 공간과는 다름을 의미한다. 그러므로 시간은 외적인 형체와 같은 것만을 규정하는 공간표상과는 다르며, 내적 상태에 대한 표상의 관계를 규정한다. 따라서 우리들 자신이나 우리

14) , 칸트철학연구, p.27.

15) A.C.Ewing, 순수이성비판, 김상봉 옮김, p.68.

16) ibid, p.69.

들의 내면적 상태가 시간이라는 직관의 대상이 된다. 셋째로 '시간은 모든 외적 현상 일반의 선천적인 형식적 제약이다. 모든 외적 직관의 순수 형식인 공간은 단지 외적 현상의 선천적 제약이다. 이와 반대로 일체의 표상은, 그것이 외물을 대상으로 하든, 하지 않든 간에 심성의 규정으로서 내적 상태에 속한다. 그러므로 시간은 모든 현상 일반의 선천적 제약이며, 더구나 내적 현상의 직접적 제약이며, 또한 그것을 통해서 간접적으로는 외적 현상을 제약한다.' 라고 말한다. 그러므로 칸트에 의하면 모든 '외적 현상은 공간 속에 있고 공간 관계에 의해서 선천적으로 규정된다.' 라고 말할 수 있다면, 내감의 원리에 의해서 '모든 현상 일반, 즉 감각의 대상인 모든 현상은 시간 안에 있고 따라서 필연적으로 시간관계 속에 있다.' 라고 말할 수 있다. 결국 우리는 공간표상이 시간표상안에 속한다고 말할 수 있다. 왜냐하면 공간은 시간 안에서 생각될 수 있으나 시간은 공간 안에서 생각될 수 없기 때문이다. 그렇다고 하여 공간의 특수성이 침해되는 것은 아니다. 왜냐하면 외적 대상은 필연적으로 공간 안에 있는 것이며, 선천적인 공간의 형식이 없다면 외적 대상이라고 하는 표상을 우리가 가질 수 없기 때문이다. 그런데 칸트에 있어서 공간과 시간을 결합하는 형식이 운동이다. 物理學的 공간 시간은 운동에 의해서 이해되어야 하며 운동은 운동하는 것을 떠나서는 존재하지 않는다. 운동하는 것은 그것의 지각을 전제로 하기 때문에 운동은 경험에 의해서만 공간 내지 시간 속에서 보여 지는 경험적인 것이다.¹⁷⁾

칸트는 기하학이 선천적 종합적 인식으로서, 공간의 가능성이 확보되기 위한 근거라고 생각한데 비하여, 운동은 선천적 종합적 인식으로서의 시간의 가능성이 확보되기 위한 선천적인 근거는

아니라고 보았다. 그리하여 칸트는 '선형적 감성론'은 변화의 개념을 선천적 所與로서 간주할 수 없다. 왜냐하면 시간 속에 있는 것은 변화하여도 시간 그 자체는 변화하지 않기 때문이다. 라고 말한다. 칸트는 시간은 우리의 주관을 떠난 그 자체로서는 아무것도 아니라고 생각 하였다. 왜냐하면 시간이란 우리의 내적 직관의 주관적 형식이기 때문이다. 만약 시간이 감성의 주관적 제약이 아니라고 한다면, 시간은 객체 그 자체로 존재하는 것이 되므로 선천적 종합적 인식으로서의 수학의 선천성을 보증할 수 없다. 또한 시간은 현상에 대한 규정으로서 현상에 대해서만 객관적 타당성을 갖는다. 그러므로 시간은 우리의 감성에 주어질 수 있는 모든 현상에 대하여 경험적 실재성을 갖는다. 그런데 물자체에 속하는 그러한 성질은 감각을 통하여 우리에게 주어질 수 없다. 왜냐하면 시간은 감성적 직관의 주관적 제약이기 때문에 현상의 파악에만 제한되며, 시간은 物自體에 귀속되지 않기 때문에 물자체를 파악할 수는 없다. 따라서 우리는 시간이 선형적으로는 관념적이라고 말할 수 있다. 칸트에 의하면 우리가 공간과 시간 속에서가 아니면 현상을 표상할 수 없다. 예를 들어, 두 가지 현상을 동시적으로 파악하고자 할 때, 그것은 공간 내에서 하나를 다른 하나와 관련시킬 수 있다.

그리고 시간 속에서 하나의 표상은 다른 하나의 표상보다 먼저 혹은 후에 오거나 그것과 동시에 온다. 그러므로 공간과 시간은 감각의 다양성이 정리되고 배열되는 틀을 구성한다. 칸트에게 있어서 이런 형식들을 떠난 경험적 실재는 있을 수 없다. 칸트는 선천적 종합판단이 가능하기 위해서는 무엇보다도 먼저 감성에 선천적 직관형식이 있어야 한다고 생각했고, 공간과 시간이 바로 그 직관 형식임을 논증했다. 공간 안에 존재하지 않은 외적 감각의 대상은 있을 수 없으며 시간 안에 존재하지 않은 대상은 그것이 외적 감각의 대

17) , 칸트철학연구, p.30.

상이든 내적 감각의 대상이든 있을 수 없다. 18) 따라서 경험적 실재는 필연적으로 공간관계와 시간관계로 특징 지워진다. 이러한 형식들은 경험적 실재의 구성에 관여하게 된다.19)

이상의 논의된 내용을 정리하면 공간과 시간은 칸트의 선험적 감정론에서 직관의 형식 즉 직관을 구성하는 조건이 된다. 순수직관은 선험적 종합적 인식의 기초인 동시에 조건이다. 즉 공간과 시간은 감성적 직관의 순수한 형식이다.

III. 형태의 정의

형태는 경험의 형식이며 직관의 대상이다. 게슈탈트는 전체, 형태, 모습 등의 뜻을 지닌 독일어로 게슈탈트심리학자들에 의하면 개체는 어떤 자극에 노출되면 그것들을 하나하나의 부분으로 보지 않고 '완결' 근접성' '유사성'의 원리에 입각하여 자극을 하나의 의미 있는 전체 혹은 형태 즉 게슈탈트로 지각 하는 것이다. 20)

감각은 빛, 소리와 같은 외계의 사상 및 통증과 같은 체내의 자극에 의하여 일어나는 의식현상을 말하며 자극이 신체에 수용되면 신체 내의 복잡한 작용에 의하여 중추신경에 전해졌을 때 여기서 일어나는 대응을 감각이라고 한다. 감각의 말단기능을 수용이라 한다. 그리고 최후로는 뇌의 기능으로 그것이 어떤 자극인가를 알게 되는데, 이것을 지각이라고 한다. 지각이란 감각이 통합되어 구체적인 의미를 지닌 고차원의 기능을 말한다. 심리학이나 생리학에서는 자극으로부터 야기되는 의식 내용에서도 복잡한 형태를 제외한 단순한 내용을 들어서 감각이라 부른다. 즉 자극

을 받아서 느끼는 경험은 시간적·공간적 관계를 갖추고, 또한 대부분은 형태를 갖춘 지각을 말한다. 즉 지각은 생활체가 환경의 사상事象을 감각을 통하여 아는 일을 말하며 환경 내의 물리화학적 에너지는 생활체의 감각에 도달하여 지각으로서 작용하지만, 감각은 자극을 수용하여 구심성求心性 신경계를 흥분시키고 흥분은 중추에 도달하여 복잡한 과정을 일으켜서 지각을 발생시킨다.

이것은 지각을 발생적으로 본 경로인데 지각을 자극에 대응하는 차별반응의 일종이라고도 볼 수 있다. 그러나 직접현상으로서 지각은 무엇을 감지하느냐, 무엇을 인지하느냐를 가리킨다. 사물을 인지하는 데에도 그것이 무엇인지는 모르지만 무엇인가의 존재를 발견detection하는 단계로부터 그것이 무엇인지를 명확하게 알게recognition되는 단계까지가 포함된다. 게슈탈트학파는 전기電氣와 자기磁氣의 장場 또는 비누거품과 같은 계로서의 성질을 갖춘 물리현상에 주목한다. 계로서의 전자기電磁氣 또는 역학적인 힘의 평형에 의하여 성립되는 것이며, 일부분의 변화는 즉시 전체에 파급된다. 생리-물리의 수준에서 어떠한 힘이 작용하고 있는가를 분석함으로써力學觀 비로소 심리적 게슈탈트의 성립기구成立機構가 명백해진다고 생각하였다. 예컨대 눈의 망막에 어떤 형태의 물체의 상이 투사되었을 때 그 흥분이 일어나는 것은 꼭 빛이 투사된 부분에만 한하지 않고 어떤 계통적인 경사도를 가지고 그 주변에도 미친다는 것이다_場의 理論. 기하광학적 착시幾何光學的錯視나 기타 현상의 설명에는 이와 같은 흥분의 장場을 고려해야한다.

오늘날에는 이러한 장場이 말초감각 기관의 성립기구成立機構 수준에서 성립한다는 것이 설명되거나 게슈탈트학파는 주로 대뇌중추에서의 장場을 생각하였다. 이 밖에도 장場 이론의 사회심리학에의 응용_레빈이나 학습심리학에서 습관의 형성

18) F.Copleston, , p.89.

19) ibid, p.92.

20) 양호일, 커뮤니케이션 디자인神話學, p.56.

과 붕괴가 아니라 인지구조의 변용이 중요하다고 생각하는 등 역사상 최초로 연합설이 아닌 새로운 심리학의 체계를 세우는 데 크게 공헌하였다.²¹⁾

게슈탈트이론에서 연구법을 가져온 현대 유전학의 입장을 취하는 사람은 유전인자란 엄밀한 의미에서 보나, 전체로서 보다 더 넓게 보다 더 분명히 그것은 형태이며 또한, 형태 속에서 자각하는 우리들의 구조적 성향이라고 말할 수 있다.²²⁾

【Fig. 1】 이상의 논의된 내용을 정리하면 자극에 의해 완결, 근접, 유사, 폐쇄, 착시 등의 원리에 입각하여 자극을 하나의 의미 있는 전체 혹은 형태 즉 게슈탈트로 지각하는 것이다.

IV. 캐릭터의 정의

문화콘텐츠의 매트릭스인 캐릭터의 사전적 의미는 사람이나 사물의 특징, 성격, 평판, 명성, 등을 말하며 Keller는 캐릭터를 브랜드 상징의 특별한 유형으로 인간이나 실제 삶의 특성을 가지고 있는 형상으로 보고 있다. 일반적으로 캐릭터라 함은 '특화된 성격, 상징'을 의미한다. 즉 주어진 대상을 다른 객체와 구별 지을 수 있는 하나 이상의 특정한 성격 또는 상징을 캐릭터라 볼 수 있으며 이러한 어의적 개념의 연장선상에서 캐릭터는 구별되어지는 성격을 지닌 특정 주체를 지칭하는 의미로 사용될 수 있으며 각종 영상물이나 매체의 등장인물 광고나 프로모션의 행위자를 지칭하는 용어로 사용되고 있다. 디자인에 있어서 캐릭터란 특정적 시각 자극물이며 표현양식은 대상물의 구체적 표현에서부터 문자체, 추상적 패턴, 또는 모든 그래픽 표현을 포함하는 단위 형태나 형태 그룹, 그 움직임, 사운드 등으로 나타난다.²³⁾

21) <http://100.naver.com>

22) 역, 칼 융의 심리학, 成文閣, p.56.

광고에서는 유명한 스타의 사진 등을 계약하여 계속 사용할 때도 있는데 이것도 캐릭터라 부를 수 있다. 결국 캐릭터란 장르별 호환성이 뛰어나야 하고 가치의 중층성이 큰 강한 설득력을 가진 커뮤니케이션 수단으로서 존재할 때 효용 가치를 인정받으며 모든 개성 있는 이미지의 산물로서 캐릭터 산업은 인간의 감성을 설득하는 산업이 된다. 캐릭터의 주요한 기능으로서 커뮤니케이션 기능은 기업 또는 캠페인 등에서 목적하는 바의 사업 내용이라든가 추구하는 이념, 기타 여러 가지 목적을 알리고 홍보하며, 상품의 판매와 정보 제공을 위한 커뮤니케이션 수단의 역할을 한다. 이때의 캐릭터는 어떤 다른 것을 대신하여 표시 또는 지시하는 기호로서의 성격을 갖는데,²⁴⁾

어떤 대상물의 형태적, 의미적 표현을 상징으로 보았을 때, 정보를 시각화하여 그 속에 내제된 의미나 정서를 효과적으로 전달해 주는 이미지 보완적 상징물로서 심벌을 대신하는 기능을 한다. 캐릭터가 디자인에 있어서 의미 또는 정보 전달의 정보성, 이미지 개선과 창조적 심미성, 기업과 제품의 심벌로서 상징성, 새로운 부가 가치를 창출하는 경제성의 기능을 갖고 점차 활용의 폭이 넓어지는 이유로는 다음과 같다.

_움직임이 있는 형태로 다이나믹한 형태나 동작의 연출이 가능하다.

_자유로운 동작의 변형이 가능한 형태로 다른 시각 형태에 비해 응용 범위가 넓고 제약을 적게 받는다.

_구체적인 형태로 의미 전달이 쉽고 빠르다.

이와 같이 캐릭터는 근엄하고 정돈된 형태 또는 이미지라기보다는 틀에 얽매이지 않아 자유롭고 다양한 움직임을 지닌 형태라는 것을 알 수 있다. 여기에 재미있고 자유분방하여 독특한 형태

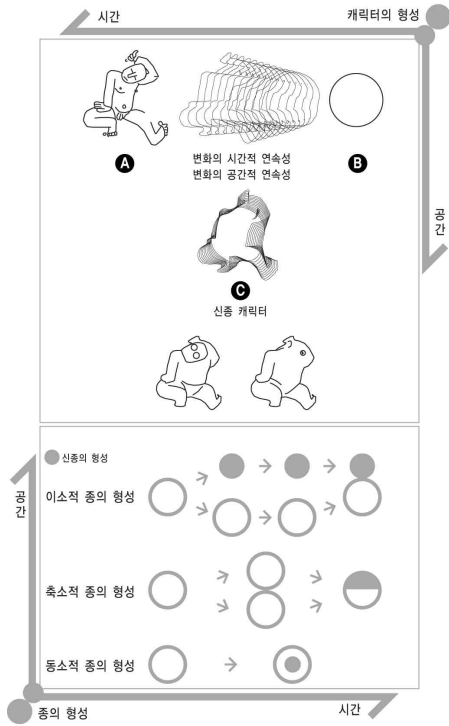
23) 김인철, 기업이미지 관리에 있어서 캐릭터의 활용에 관한 연구, p.34

24) ibid, p.215.

를 지닌 표현 소재들이 사용됨을 알 수 있다.²⁵⁾

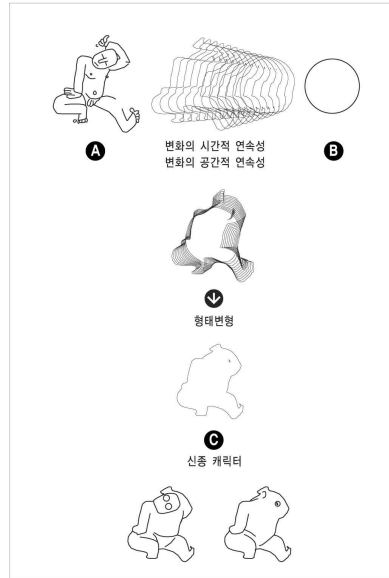
캐릭터는 형식적이고 기능주의적 사고에서 탈피하여 자유롭고 유희적인 사고의 전환을 통해 인간 내면에 자리 잡고 있는 휴머니티에 바탕을 둔 인간적 심성의 감성적 시각언어라고 할 수 있다. ²⁶⁾

캐릭터가 호소력 있는 시각언어로서 공감을 불러일으키고 호응을 얻기 위해서는 강한 개성과 독창성을 갖추고 있어야 한다. 따라서 독창적 캐릭터란 다양한 변형의 형태를 지닐 때 보편성을 획득하는 것이다.



【그림. 1】 유전학과 형태의 변형에 의한 신종캐릭터

V. blend simulation 분석



_A상태에서 B상태로의 변화에 의한 변형



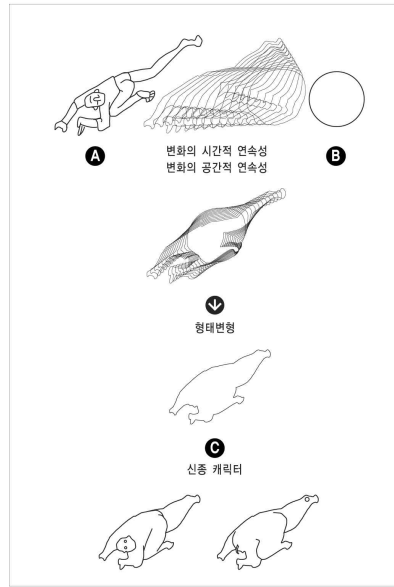
_A상태에서 B상태로의 변화에 의한 변형

25) , 유전자 알고리즘을 응용한 디지털 캐릭터의 이미지 연구, 한양대 박사논문, p.14.

26) 최영진, 캐릭터의 기호적 분석과 그 표현에 관한 연구, 국민대 석사논문, 1995, p.6.



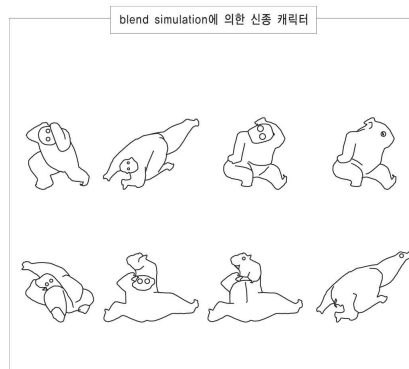
_A상태에서 B상태로의 변화에 의한 변형



_A상태에서 B상태로의 변화에 의한 변형



_A상태에서 B상태로의 변화에 의한 변형



_변화에 의해 변형된 캐릭터 형태

VI. 결론

지금까지 직관에 의한 형태가 blend simulation에 의해서 독창적인 형태로 변형되는 것을 살펴 보았다. 형태란 자극에 의한 지각으로 변형된 캐

릭터가 다양한 형태로 착시錯視되는 것을 확인 하였다. 따라서 형태란 직관과 지각에 의한 변화로 나타나며 보편적 인식을 바탕으로 한 변화만이 독창성을 획득할 수 있는 것이다. '아무것도 사라지지 않고, 아무것도 창조되지 않는다. 모든 것은 변형될 뿐이다.' 라는 18세기의 위대한 화학자 라부아지에의 명제를 다시 한번 되새겨 본다.

<http://100.naver.com>

참고 문헌

- 양호일, 커뮤니케이션디자인神話學, 유림출판사, 1989.
- , 환경디자인행태학, 유림출판사, 1990.
- , 정치 행동학, 유림출판사, 1991.
- , 역,그래픽디자인론, 미진출판사, 1983.
- 오광수, 이중섭, 시공사, 2003.
- 김용운·김용국, 공간의 역사, 전파과학사, 1990.
- 김용정, 칸트철학연구, 유림사, 1978.
- 송병욱, 공간 직관의 선형성과 기하학:칸트의 공간론을 중심으로, 철학, 제22집, 한국철학학회 편, 삼일당, 1984.
- 전원배 옮김, 순수이성비판, 삼성출판사, 1985.
- 김상봉 옮김, 순수이성비판입문, 한겨레, 1985.
- 이정우 옮김, 시간과 공간의 철학, 서광사, 1986.
- 김정주, 칸트의 인식론, 철학과 현실사, 2001.
- 채미영, 칸트철학에 있어서의 공간과 시간, 석사 학위 논문, 경상대 교육대학원, 1993.
- 김경재, 상징수학으로서의 수비학이 연성수련에 갖는 의미, 2003.
- 이정엽, 유전자 알고리즘을 응용한 디지털 캐릭터의 이미지 연구, 2003.
- 최영진, 캐릭터의 기호적 분석과 그 표현에 관한 연구, 1995.
- 김인철, 기업이미지 관리에 있어서 캐릭터의 활용에 관한 연구, 1995.
- 이태동 역, 칼 융의 심리학, 成文閣, 1978.