

패션일러스트레이션의 스캠퍼(SCAMPER)기법을 활용한 창의적 표현

Creative Expression Using the Scamper Technique of Fashion Illustration

유영선^{*} · 하지연

Yoo, Young Sun⁺ · Ha, Ji Yon

경희대학교 의상학과⁺ · 계명대학교 텍스타일디자인학과

Dept. of Clothing and Textiles, Kyung Hee University⁺

Dept. of Textile Design, Keimyung University

Abstract

This paper intended to clarify the expression methods of creative fashion illustration by summarizing the visual expression methods related with the scamper technique, which is one of creativity theories, and by using them for the analysis of fashion illustration works.

The expression methods of fashion illustration using seven scamper techniques are as per the below:

The 'substitute' technique of the scamper, which is found in fashion illustration, substitutes a human body or a part of the human body, which is an expression factor of fashion images, with other object or it substitutes a part of the target for expression with a symbolical image. The 'combine' technique combines the image, which can emphasize a topic, with the target for expression, which is used as the means to deliver a fashion message and to emphasize a fashion trend. The 'adapt' technique makes a visual pleasure by giving new characteristics through the personification of the target for expression or the application of it to an unexpected place. The 'modify' technique is found through 'the transformation of a human body' caused by the magnification, the minimization, or the exaggeration of a part of the human body, through 'closeup' for the emphasis of the topic, and through 'the comparison of size' for the emphasis of the minimization or the magnification. The 'put on other use' technique uses a tool or an image for other uses as an expression medium to express a human body or an apparel, through which it makes creative expressions. The 'eliminate' technique deletes a part or all of the shapes or the colors of the target for expression. It has been used most frequently in the fashion illustration after 2000. It is used to emphasize a fashionable silhouette or a fashion item, and to express a fashion image. The 'reverse' technique is found as the reverse of thoughts, the reverse of a screen, the negative effect of photographing, and the re-arrangement.

Key Words : Creativity, Fashion Illustration, SCAMPER, Visual Expression

접수일: 2008년 8월 20일, 심사일: 2008년 9월 11일, 게재확정일: 2008년 9월 16일
교신저자: 유영선, ysyoo@khu.ac.kr

※ 이 연구는 2007년도 경희대학교 연구비지원에 의한 결과 임.(KHU-20070646)

I. 서론

예로부터 음악이나 연극, 미술과 같은 예술 활동은 과거부터 창의성을 증진시키려는 사람들의 많은 관심을 끌어들였다. 사람들은 창의적인 예술 활동에 참여함으로써 고정관념을 깨뜨리고 새로운 입장에서 사고하여 창작하게 된다. 특히 메시지 전달을 위한 일러스트레이션에서 창의적 표현은 감상자에게 극적인 감동을 줄 수 있는 중요한 요소이다.

시각예술로서의 패션일러스트레이션은 하나의 화면에 생명력을 불어넣어 의미를 부여하고 독창적이며 감동을 불러일으킬 수 있어야 한다. 단순히 하나의 프레임에 형태나 색채 질감을 사용하여 표현하는 영역을 넘어서는 차원이며 창의적 사고의 과정을 통하여 체계적으로 시각화되어 표출되었을 때 비로써 생명력을 지닌다고 할 수 있을 것이다.

창의성은 아이디어를 결합과 재결합하는 일련의 정신적 메커니즘에 근거하고 있으며 레오나르도 다빈치(Leonardo Da Vinci)는 두개의 사물이나 아이디어를 비슷하지 않더라도 인간의 뇌가 의도적으로 이 둘에 집중하면 반드시 둘 사이의 연관성을 만들어 낸다는 사실을 발견했다. 많은 경우에 창의적인 아이디어 발상은 상상력을 통하여 관련이 없는 대상을 해결해야 할 문제와 관련지음으로써 이루어진다. 이는 전달해야 할 메시지와 디자인 목표를 분석하고 질문하여 컨셉을 뚜렷하게 함으로서 아이디어의 연쇄적인 반응을 일으키는 것이다.

SCAMPER는 서로 다른 이질적인 이미지를 결합하거나 대체하거나 또는 대응하는 등 다양한 사고기술들을 다각도로 시도함으로써 보다 창의적 아이디어를 탐색하고 한편으로는 시각적인 임팩트를 강조할 수 있는 발상방법이다. 이것은 인위적인 발상법으로서 보편적인 논리에서 벗어나 다각적인 사고를 갖도록 체크리스트를 이용하기 때문에 이 기법의 강제적 연상 단계는 독창적인 아이디어를 발상할 수 있도록 한다. 박찬국, 김관배¹⁾의 연구결과에서도 디자인과정의 발상의 범주에서 활용가능성이 가장 큰 사고 기법이 SCAMPER 기법임을 밝히고 있다. 따라서, 패션일러스트레이션의 표현방법에 있어서 SCAMPER 기법을 이용한 체계적인 발상방법을 연구한다면 패션일러스트레이션 표현기법의 범위를 확대하고 패션일러스트레이션을 작업하는 이들의 창의적 표현모색에 도움을 줄 수 있을 것이다.

이러한 배경으로 본 연구는 창의성 이론 중에서 SCAMPER기법과 관련하여 시각적 표현 방법을 파악하여 이를 패션일러스트레이션 작품 분석에 사용함으로써 창의적인 패션일러스트레이션의 표현방법들을 밝히고자 한다.

연구방법은 창의적 시각 표현방법으로서의 SCAMPER기법의 이론적 정립을 위한 문헌연구와 SCAMPER기법을 이용한 패션일러스트레이션의 시각 표현방법 도출을 위한 작품의 내용

1) 박찬국, 김관배(2004), “시각디자인과정에서 SCAMPER의 활용에 관한연구” 디자인학연구 통권 제55호 Vol 17 No.1, 2004

분석으로 하였으며 문헌연구에는 시각 예술과 패션일러스트레이션 그리고 창의성 이론에 관련된 국내·외 문헌과 연구논문들을 사용하였다. 분석에 사용된 작품들은 패션일러스트레이션 간행물 및 작가의 작품집, 패션잡지, 패션 관련 단행본에서 발췌하였으며, 연구의 범위는 2000년 이후의 작품들 중 창의적 시각 표현방법으로 표현된 작품들을 선정하였다.

II. 창의성 이론과 SCAMPER

1. 창의성의 일반적 이론

창의는 새로 의견을 생각하여 낸, 지금까지 없던 것을 처음으로 생각해 내는 것 또는 그런 생각이나 의견으로, 창조는 새로운 것을 자기의 생각이나 기술 등을 처음으로 만듦, 이제까지 없었던 것을 새로 만들어내는 일이라고 정의된다. 창의력은 새로운 관계의 발전, 새로운 아이디어를 창조하는 능력으로 정의되기도 한다.²⁾

최근 50여 년간에 이루어진 창의성의 정의의 경향을 살펴보면 초기에는 창의성은 확산적 사고의 요소들을 포함하는 인지적 요소의 일부이거나 개인적인 성향으로 간주되었고 이러한 연구들은 발전하여 새로움을 창출하는 사고 과정, 개인적 성향, 동기 유발 등 여러 요소들이 상호 작용함으로써 창의성이 발휘된다고 주장하였으며, 따라서 가장 최근 연구자는 전체적·통합적 접근이 필요하다고 역설하고 있다.³⁾ 여러 가지의 창의성의 정의를 종합하여 정리해 보면, 창의성이란 우리들의 과거의 경험과 지식을 토대로 해서 거기에 새로운 것을 첨가하는 지적 과정인데, 그러기 위해서 과거의 경험과 지속적인 노력이 중요하며 이것들을 재결합해서 새로운 패턴, 새로운 아이디어, 새로운 소산(작품, 제품, 상품, 가치, 활동 등)을 만들어 내는 능력과 사고과정으로 정의해 볼 수 있겠다.⁴⁾

시각예술에서 창의성은 간단히 말해 사물을 다르게 보고 있음을 알려주는 방법이다. 즉, 사물을 보는 방법을 새로운 방식으로 또는 다른 시각에서 제시하여 작품을 대하는 사람들로 하여금 작품이 제시하는 정보를 새로운 조명 속에서 바라보고 더 잘 깨닫게 하는 것이다. 진화론자 다윈은 창의력과 관련된 적절한 비유로 “선택의 가능성을 가장 많이 가진 개체가 생존할 기회가 가장 많다”고 말한 바 있다. 따라서 우리는 삶의 기쁨과 생존을 위해서도 반드시 창의력을 필요로 한다고 할 수 있다.⁵⁾

2) 홍순정(1999), 지능과 창의성, 양서원, p276

3) 김재창(2005), “디자인 교육에서 창의적 아이디어 발상을 위한협동학습 모형에 대한 연구 -구조중심협동학습 모형과 JigsawⅡ협동학습 모형의 비교 분석을 중심으로-”, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.9

4) 홍순정(1999), 앞의 책, p281

5) 코라 베서 지그문트(1998), 당신에게는 자신도 모르는 창의력이 있다, 생각의 나무, p.36

이렇게 본다면 우리가 상정할 수 있는 창조성이란, 이미 존재하고 있는 요소들의 배합을 통한 새로운 의미의 획득이라고 말할 수 있을 것이다.⁶⁾ 이러한 까닭에서 우리 주위에 산재해 있는 여러 가지 발상이론들은 새로운 재료를 가지고 새로운 의미를 만들어내는 것이 아니라 기존의 재료와 상황이 그것과는 또 다른 의미나 관점을 획득하도록 유도하는 장치들로 가득 차 있다. 개인의 지적 능력과 수행을 평가할 때 지적인 것과 창의적인 것의 관계를 지적인 것은 객관적인 기준에 따라 옳은 것, 정답에 해당하고 창의적인 것은 보다 주관적인 기준을 만족시키는 좋은 것의 개념에 비유하여 설명되기도 한다.⁷⁾

아른 하임(R. Arnheim)은 『미술과 시지각』에서 “모든 지각(知覺)은 또한 사고(思考)이고 모든 이지(理智)는 또한 직관(直觀)이며 모든 관찰은 또한 창조이다”라고 말하고, 시각은 감각적 요소들을 단지 기계적으로 기록하는 것이 아니라 실재를 창의적으로 파악하는 것으로 다시 말하면 상상력을 동원하여 발명적이며 기민하고 아름답게 파악하는 것인데, 예술의 창작은 일상생활의 경험에 의한 평범하고 흔히 있는 활동으로부터 시작된다고 하였다.⁸⁾ 즉 창조성은 인간의 의식과 의도를 가지고 보통의 고정관념에서 탈피하여 현존하는 요소나 미래지향적 요소의 새로운 결합을 통하여 새로운 것을 만들어 내는 성질이나 힘이라고 할 수 있겠다.⁹⁾

오늘날 창조성이란 색다름 그리고 이를 이끌어내는 정신적 에너지라고 일반적으로 규정되고 있다. 그러나 이에 대한 개념이 비록 달려졌다할지라도 그것이 인간의 한계능력을 벗어난 신과 같은 초월성에 창조성의 바탕을 두고 있는 것이 아니므로, 창조행위 그 자체는 과거의 모방제작의 걸모양을 그대로 닮고 있다고 말할 수 있을 것이다.

2. SCAMPER 개념

표준화된 창의성 기법을 나열해 보면, 브레인스토밍, 스캠퍼, 강제 결합법, 속성 열거법, 색다른 용도법, 기발하게 사용하기, 공상 상상 기법, 형태 종합, 시네틱스기법, 과제 수행 계획표, 결점 열거법, 희망 열거법등이 있으며 이외에도 300여 가지 이상의 다양한 기법이 있다.

브레인 스토밍 기법의 4가지 기본 원칙을 보완하기 위해서 창의성 체크리스트를 사용했는데, 체크리스트 중의 하나인 에이벌(Eberle)의 SCAMPER는 각 내용이 외우기도 쉽고 실생활에 많은 도움을 주기 때문에 창의성 함양에 널리 사용되어 왔다.¹⁰⁾

6) 오근계(2002), “창조적 발상과정에 있어서 비논리적사고의 지속에 관한 연구”, 디자인학연구 통권 제34호 Vol.13 No.1, p240

7) 홍순정(1999), 앞의 책, p277

8) 박영원(2001), 디자인 記號學, 청주대학교출판부, 2001, p100

9) 위의 책, p100.

10) 황숙찬(2007), “창의성 발달을 위한아동미술 지도방안 연구 및 효과분석, - 도식기 아동을 대상으로 -”, 한서대학교

에이벌은 오스본(Osborn)이 제안한 동사 체크리스트를 보완하여 7가지 질문으로 재구성하여 SCAMPER라는 체크리스트를 만들었다. 이 기법은 7단어의 약자로 구성되어 있으며, 특정 대상이나 특정문제에서 출발해서 그것을 변형시키는 방법으로 아이디어와 상상력을 동원하도록 도와주는 체크리스트 기법이다.

SCAMPER의 7단어는 ‘대체하다(Substitute)’, ‘결합하다(Combine)’, ‘적용하다(Adapt)’, ‘변형하다(Modify)’, ‘다른용도로 사용하다(Put to other uses)’, ‘제거하다(Eliminate)’, ‘반전하다(Reverse) 또는 재배열하다(Rearrange)’ 의 첫글자로 구성되어 있다. 이 일곱 개 단어의 의미를 담은 체크리스트에 따라 생활 주변에서 나타나는 문제점을 발견하고 해결하도록 사고를 전개시키므로 초보자도 쉽게 활용할 수 있고 문제의식을 습관화할 수 있다. 에이벌은 이 활동을 통해서 창의력을 내는 성격과 능력을 신장하도록 권하고 있다.¹¹⁾

SCAMPER 기법의 특성은 체크리스트를 문제해결 과정에서 획일적으로 적용되는 것이 아

<표 1> SCAMPER의 체크리스트와 내용

체크리스트		내용	표현방법
S	대체하다 (Substitute)	기존의 것을 대신하여 무엇을 대체할 수 있나	주제나 목적 강조를 위하여 기존구성요소, 재료, 대상의 전체나 부분을 다른 것으로 대신 사용
C	결합하다 (Combine)	다른 무엇과 결합할 수 있나	다른 조립품 또는 공감되는 부분의 용도, 주제를 섞거나 조합, 통합과정에서 주제의 효과 배가
A	적용하다 (Adapt)	주제에 맞는 비슷한 다른 곳의 아이디어를 빌어 적용시킬 수 있는가?	비슷한 기능을 가진 대상체나 과거의 유사한일을 모방하거나 아이디어를 적용
M	변형하다 (Modify)	대상을 수정하거나 변화시킬 수 있는가?	대상을 길이나 높이 양을 극단적으로 확대하거나 축소, 또는 과장하여 허구화하거나 과장을 위하여 부분을 수정, 새로운 방법, 형식의 표현, 색채, 형태의 변경
	확대하다 (Magnify)	대상을 강조하거나 확대, 연장할 수 있는가?	
	축소하다(Minimize)	축소하면 어떤가?	
P	다른용도로 사용하다 (Put to other uses)	다른 용도로 사용할 수 있는가?	대상을 다른 용도의 방법이나 배경으로 사용
E	제거하다 (Eliminate)	대상에서 무엇을 제거할 수 있는가?	대상의 구성요소를 지우거나 핵심기능을 간소화 감소화 단순화
R	반전하다(Reverse) 재배열하다(Rearrange)	대상의 순서를 바꿀 수 있는가? 생각을 반전할 수 있는가?	구성요소의 안팎, 아래위, 위치를 재배열하거나 반전, 원인과 결과를 교체, 긍정과 부정의 관점을 바꾼 새로운 사고

예술대학원 석사학위논문 p.19

11) 위의 책, p.19

나라 해결해야 할 문제에 따라 창조적 사고를 위한 도구로서 융통성 있게 활용될 수 있다¹²⁾는 것이며 체크리스트라는 강제적 힌트를 통하여 개별경험에 확산적 사고를 부여하여 다각적인 사고를 전개함으로써 능률적으로 아이디어를 얻을 수 있다¹³⁾는 것이다. 위의 표 1은 SCAMPER의 체크리스트에 따라 내용을 정리한 표이다.

III. SCAMPER의 시각적 활용

다음은 SCAMPER의 시각적 표현방법을 파악하기 위하여 시각디자인, 광고, 영화포스터 등의 시각예술에 나타난 SCAMPER기법 실증적 사례들을 살펴보았다.

1. 대체하다 substitute

현재의 상태에서 새로운 디자인 목표에 맞추어 기존의 디자인요소들을 다른 것들로 대체하거나 변경하는 것을 생각할 수 있다.

대체할 때는 시선을 끌만한 드라마틱한 요소와 독특한 시각적 재미가 있어야 보는 사람의 시선을 사로잡을 수 있다. 그러나 나타내고자 하는 주제가 뚜렷이 나타나야하며 주제에 합당한 이유가 뚜렷해야 이미지의 대체는 호소력이 있을 수 있다.

시각예술에서 ‘대체하다’의 방법은 전달하고자 하는 주제를 대체할 수 있는 상징이미지나 대중에게 이미 알려진 요소를 활용하여 제품의 품질이나 성격을 대신 전달하는 데 사용되었다. <그림 1>은 담배 흡연 시 내뿜어지는 무형의 연기를 악마의 얼굴이미지로 대체하면서 흡연이 인간에게 얼마나 해로운 것인지 호소하고 있다.

2. 결합하다 combine

디자인 주제나 문제와 직접적으로 관련이 없는 기존의 아이디어나 주제들도 상황에 따라 결합시켜 봄으로써 새로운 디자인 아이디어를 창출할 수 있다. 하지만 왜 그것과 결합되게 되었는가 하는 원인의 결과를 추리를 하게 되고 그 추리는 사물의 상징과도 관련될 수 있다.

시각예술에서 ‘결합하다’의 기법은 우리에게 알려진 대중적 인물이나 캐릭터들을 활용하여 조합하여 각각의 이미지들이 가지고 있는 성격이 통합과정에서 전달하고자 하는 주제를 강조

12) 백연경(2005), “SCAMPER 기법을 활용한 발상지도가 디자인 수업에서 중학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 효과”. 이화여대 교육대학원 석사학위논문, p.12

13) 박찬국 김판배(2003), 앞의 책, p.223

하는데 사용되었다.

<그림 2>는 ‘Global Bully’ 라는 제목의 캐나다판 타임지의 표지그림이다. 미국을 상징하는 독수리머리와 근육질의 인간 몸을 결합한 것이다. 과도하게 부풀려진 근육질 몸매에 비해 상대적으로 작아 보이는 독수리머리와 빨강, 파랑, 흰색의 무늬로 조합된 팬티는 지나치게 작아 보여 우스꽝스럽다. 이것은 작가가 클린턴(Clinton) 대통령 재임기간동안 세계에 미국의 힘을 지나치게 과시하고 있는 점을 골목대장에 비유하여 그린 그림이다.

3. 적용하다 adapt

아이디어 발상에서 대상의 주제를 시간과 공간을 초월하여 이동시킴으로써 특정 환경에 적응 시키면 이것 또한 새로운 아이디어의 원천이 될 수 있다.¹⁴⁾

대상을 있는 그대로 생각하지 않고 비슷한 의미를 전달할 수 있는 다른 것을 찾는 일로 문제와 직접적으로 관계가 있음직한 과거의 아이디어와 정보에 약간의 변형만으로도 훌륭한 결과를 얻을 수도 있다.¹⁵⁾

<그림 3>은 커피자판기의 옆 벽에 커피를 서빙하는 여자의 이미지사진을 적용시킨 것으로 마치 사람이 커피를 제공하는 착각을 유도하고 있다. 이것은 기계에 관련성 있는 인간적 감성을 적용하여 사용자에게 기계역할에 대한 인지성은 물론 유쾌한 감성을 전달하고 있다.

4. 변경하다 modify

‘변경하다’의 기법에는 ‘확대하다 magnify’, ‘축소하다 minimize’의 기법들이 포함되는 데 이미지, 색채, 형태의 변형, 대상의 크기나 길 또는 대상의 부분간의 확대 축소의 방법으로 나타났으며 이것은 시각적 효과를 극대화하거나 의외성 또는 친근감을 표현하는데 사용되었다. 확대 축소의 기법이 함께 사용되었을 경우 시각적 표현의 대비가 강조될수록 그 뒤에 숨은 의미를 크게 나타낼 수 있으며 같은 이미지를 어떻게 변형, 배치하느냐에 따라 새로운 시각효과를 만들어 낼 수 있다.

<그림 4>는 인간의 일상생활 장면에서 거대하게 커져버린 미키마우스가 서 있는 것으로 옷 위에 써 있는 ‘We come in celebrity’로 미키마우스의 거대한 명성을 표현한 것으로 보인다. 그 아래 상대적으로 지나치게 작게 표현되어진 인간생활의 표현은 주제를 명확하게 만들어준다. 미키마우스는 우리가 이미 알고 있는 익숙한 존재로 ‘변경하다’의 기법은 친근한 소재의 변형

14) 위의 책, p.227

15) 백연경(2005), 앞의 책, p.16

으로 새로운 아이디어를 도출해 낼 수 있다.

5. 다른 용도로 사용하다 put to other use

아이디어의 관점을 넓게 보면 다양한 발상의 가능성이 많아진다. 다른 소재로, 다른 재료로 새로운 용도를 창출할 수 없을까, 다른 접근 방법으로 대신할 수 없을까 등의 시도를 통하여 새로운 아이디어를 창출할 수도 있다. 메시지전달을 위하여 기존의 아이디어를 변화시킴으로써 아이디어를 독창적이고 인상적으로 만드는 방법 중 하나¹⁶⁾가 ‘다른 용도로 사용하다’이다.

광고디자인에서는 대상을 의외의 장소로 이동 다른 용도로 사용되거나 전혀 엉뚱한 장소에 이동시켜놓음으로써 전달하고자하는 메시지를 명확하게 하고 있다.

<그림 5>는 인간생활용품인 면도기를 잔디위에 이동하여 마치 잔디 깎는 기계인 듯 배치해 놓고 있다. 잔디 위에 가지런히 깎아 놓은 흔적을 남겨놓음으로써 면도기의 성능을 간접적으로 알리고 있다.

6. 제거하다 eliminate

이미지를 삭제하는 방법도 상상력을 유발시키는 하나의 방법이다 시각적 질서를 부여함에 있어 단순한 처리는 시선을 이끄는데 상당히 효과적이다.¹⁷⁾ 아이디어가 어렵거나 복잡하면 커뮤니케이션의 효율이 떨어진다. 사물을 보여주는 방법이나 전달하는 방법을 간단하고 이해하기 쉽게 만들어야 한다. 형태를 최소화하여 포인트를 강조함으로써 명료한 발상으로 이끌 수 있고 내용을 조직화하고 메시지를 해석하며, 흥미를 조절하는 역할을 한다. <그림 6>은 영국 팝 아티스트 Allen Jones의 작품으로 ‘Art is Female’의 테마를 강조하기 위하여 다리를 제외한 다른 부분을 벽속에 감추어 표현하고 있다. 이처럼 주제를 강조하기 위한 방법으로 ‘삭제하다’의 방법이 사용되고 있다.

7. 반전하다 reverse

‘반전하다’의 기법은 ‘사고를 바꾸면’, ‘형태요소를 바꾸면’, ‘레이아웃을 바꾸면’, ‘패턴을 바꾸면’, ‘순서를 바꾸면 어떨까’, ‘원인과 결과를 바꾸어 보면 어떨까’ 등과 같이 여러 디자인 요소들을 재배열하거나 포지티브, 네거티브를 바꾸거나, 상하를 뒤바꾸어 역할과 입장을 정반

16) 박찬국, 김관배 (2004), 앞의 책, p.227

17) 위의 책, p.227

대로 바꾸어가면서 정반대의 대조적인 의미를 강조하는 새로운 아이디어를 도출할 수 있도록 한다.

<그림 7>은 영화 ‘Maid in manhattan’의 포스터이다. 하녀였던 주인공이 신분상승을 한다는 영화 내용을 반영하듯 거울을 보는 여인과 거울에 비쳐지는 여인의 복장이 상반되게 구성되어 있다. 반전하다의 기법은 형태나 이미지의 반전된 표현기법은 물론 고정관념과 상반 된 개념의 표현방법으로 큰 효과를 가져 올 수 있다.



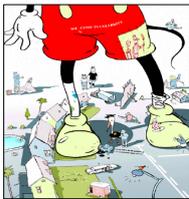
<그림 1>
<http://www.anvari.org>



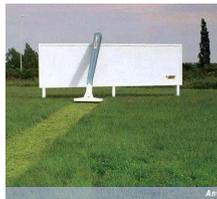
<그림 2>
<http://www.loc.gov>



<그림 3>
<http://www.anvari.org>



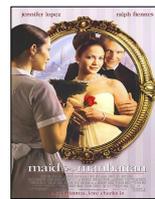
<그림 4>
<http://www.ist-one.com>



<그림 5>
<http://www.anvari.org>



<그림 6>
<https://webgate.epa.eu>



<그림 7>
<http://artfiles.art.com>

IV. 패션일러스트레이션의 SCAMPER 표현방법

본 장에서는 2000년~2008년의 패션일러스트레이션 문헌과 인터넷검색을 통하여 수집된 패션일러스트레이션작품 중 SCAMPER기법을 활용하여 표현된 패션일러스트레이션 350작품 중 뚜렷하게 SCAMPER 체크리스트의 특징을 나타내는 252개 작품을 선정·분석에 사용하였다. 분류와 분석에는 패션전공자 5인이 참여하였고, SCAMPER기법에 따라 ‘대체하다’ 35개(14%), ‘결합하다’ 23개(9%), ‘적용하다’ 16개(6%), ‘변경하다’ 62개(25%), ‘다른 용도로 사용하다’ 10개(4%), ‘제거하다’ 70개(28%), ‘반전하다’ 36개(14%)로 분류되었다.

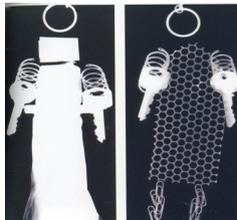
1. 대체하다 substitute

패션일러스트레이션에 나타난 SCAMPER의 ‘대체하다’기법은 패션이미지의 표현요소인 인체 또는 인체부분을 다른 대상으로 대체하거나 시각예술에서와 마찬가지로 표현대상의 일부분에 전달하고자하는 상징이미지를 대체하거나 패션일러스트레이션의 전통적인 표현 매체인 채색도구를 대신하여 채봉실, 옷감조각, 비즈, 금속조각, 진흙 공예 등 창의적인 표현도구로 대체한 것들로 나타났다. 이는 패션일러스트레이션의 패션이미지 전달을 위하여 주로 사용되었다.

<그림 8>은 고급스러운 이미지의 오프꾸뛰르 의상들을 보여주고 있는데 오른쪽 여인의 파이프에서는 담배연기 대신 프랑스국기의 상징 3색이 피어오르고 있다. 이것은 오프꾸뛰르의 대표상징인 프랑스의 이미지를 담배연기로 대체함으로써 오프꾸뛰르라는 주제를 강조하고 있다. <그림 9>는 신체와 옷의 각 부분을 유사한 형태의 금속성 물질로 대체하여 표현한 것이다. 2000년 이후 패션 트렌드에서 테크놀로지 이미지는 지속적으로 등장하고 있는데 이 그림



<그림 8> Jordi Lavanda 2003 Hey Day



<그림 9> Alison Atkins 2003 Image makers p.174

은 금속성물질로 대체된 독창적인 인체와 표현 도구로 테크놀로지감성을 표현하고 있다. 이처럼 ‘대체하다’기법은 작가가 표현하고자하는 주제를 위하여 표현대상의 전체나 일부분에 상징성을 내포하고 있는 이미지를 대체함으로써 표현효과를 극대화할 수 있다.

2. 결합하다 combine

패션일러스트레이션에서의 ‘결합하다’는 패션트렌드나 패션착용자나 제품의 기능을 설명하는 숨은 뜻을 전달하고자 사용되기도 했다.



<그림 10> Michael Bartalos 2002 <http://www.bartalos.com>



<그림 11> Yuko Yoshioka 2002 mondofragile.com p.70



<그림 12> Kareem Iliya 2008 <http://www.art-dept.com>

<그림 10>은 2000년대 강하게 대두하고 있는 자연과 환경에 대한 패션 트렌드를 강조하기위하여 인체를 나무와 결합된 옷과 조합한 것이다. 옷 위에 배치된 새는 살아있는 환경을 상징하고 나무는 인간생활에 익숙한 대표적인 자연 상징물로 친숙한 상징으로 현재의 패션트렌드를 환기시켜주고 있다.

<그림 11>은 최신 유행의 옷을 입은 여인의 머리위에 동물의 귀를 결합하여 패션에 관하여 동물적 본능을 가지고 있는 여자들을 표현하고자 하였으며 <그림 12>는 샌달과 깃털을 결합하여 무게감이 느껴지지 않는 가벼운 구두의 이미지를 표현하였다. 이처럼 ‘결합하다’의 기법은 작가의 패션이미지와 메시지 전달을 위한 대상의 조합으로 나타나기도 하고 감상자와 커뮤니케이션을 쉽게 하고 흥미를 유발하고자 의도적인 결합으로도 나타나고 있다.

3. 적용하다 adapt

패션일러스트레이션에서 SCAMPER의 ‘적용하다’는 엉뚱한 장소에 표현대상을 배치하여 옷과 같은 오브제를 의인화하기도하고 인간을 스스로 움직일 수 없는 오브제로 배경에 적용시키고 있다.

<그림 13>은 바닷가 암석위에 누워있는 사람들 옆에 티셔츠를 배치한 것으로 함께 나란히 누워있는 사람들처럼 티셔츠도 일광욕을 하는 모습으로 의인화되어 보이게 함으로써 예상치 못한 곳에 적용시킨 발상이 즐거움을 준다.

‘적용하다’의 기법은 유사한 기능을 가진 대상이나 사건을 모방하는 것으로 <그림 14>는 인체를 끈으로 동작시켜야만 되는 인형이미지로 적용시켜 패션에 있어서 자유롭지 못한 인간을 표현하고 있다.

4. 변경하다 modify

패션일러스트레이션에서 ‘변경하다’는 인체부분의 확대 축소 과장의 방법에 의한 ‘인체변형’ 주제의 강조를 위한 ‘클로즈업’ 축소 또는 확대를 강조하기 위한 ‘크기 대비’의 방법으로 나타났다.

2000년대 이후 나타난 패션일러스트레이션의 인체변형방법은 애니메이션 이미지의 인체표현이 대세이다. 또한 인체 프로포션의 변경도 과거와 같이 길이로 길게 연장된 인체표현방법뿐만



<그림 13>
Montoriol Cassandre 2000
Fashionbiz p.182



<그림 14> gray
richird 2003 Fashion
illustration next p.79



<그림 15>
Emma Mori, 2002
Mondofragile p.87



<그림 16>
Ben Shannon 2003
Image Makers p.66



<그림 17>
DEICATESSEN 2004
Fashionbiz p.204

아니라 길이가 짧게 축소된 프로포션으로 친근감을 주는 인체표현방법이 많이 나타나고 있다.

<그림 15>는 길이는 축소되고 폭은 확대된 프로포션으로 변경한 애니메이션이미지의 인체이다. 만화 속에서 보던 인물로 표현된 패션일러스트레이션은 감상자에게 유머러스한 친근감을 더해주고 있다. <그림 16>은 인체의 움직임에 3차원의 화면으로 구성된 것으로 인체의 움직임에 따라 화면가까이보이는 것은 지나치게 크게 표현하고 멀리 있는 것은 상대적으로 작아보이게 표현하여 그림속의 인물이 순간적으로 화면 밖으로 튀어 나올 것 같은 표현효과가 눈길을 끈다. <그림 17>은 지나치게 크게 강조된 여인의 그림 아래 조그맣게 서 있는 남자를 그린 그림으로 여인의 거대한 입김이 조그만 남자의 귀를 향하고 있는 이미지는 모든 분야에서 커져버린 여성과위를 표현하고 있는 것처럼 보인다.

5. 다른 용도로 사용하다 put to other use

패션일러스트레이션에서 SCAMPER의 ‘다른 용도로 사용하다’는 패션메시지나 트렌드를 표현하기보다는 독창적인 화면구성을 위하여 예기치 못한 소재를 사용하거나 패션일러스트레이션자체가 가지는 용도의 변경으로 나타났다.

<그림 18>은 일회용반창고 위에 그려진 패션일러스트레이션이다. 상황과는 전혀 어울리지 않는 표현소재의 사용으로 창의적인 화면을 만들고 있다.

<그림 19>는 패션일러스트레이션의 그림으로서의 용도를 변경하여 윈도우의 마네킹으로 사용되고 있다. 실제 인체 크기로 확대된 유머스러운 인물그림은 친근감을 준다.

이 처럼 기존의 사고로는 생각할 수 없는 표현도구와 매체의 다른 용도의 사용은 엉뚱하고 기발한 장면을 만들어 감상자로 하여금 즐거운 감정을 가지게 해 작품의 이해를 쉽게 도울 수 있게 한다.

6. 제거하다 eliminate

SCAMPER 기법 ‘제거하다’는 2000년 이후 나타난 패션일러스트레이션에서 가장 출현빈도가 많은 기법이다. 많은 패션일러스트레이터들이 이 기법을 활용하고 있으며 이 기법은 SCAMPER의 다른 기법에서도 동시에 활용되고 있어 이것까지 포함한다면 더욱 더 많은 출현빈도를 확인할 수 있을 것이다. 특히 패션일러스트레이션에서는 추상적인 패션이미지를 많이 다루고 있어 SCAMPER의 제거하다는 감상자의 상상에 의해 이미지가 해석되고 보완될 수 있다는 장점이 있다.

<그림 20>은 Kareem Iliya의 작품으로 구체적인 색상이 스타일이 은폐되고 실루엣으로만 표현되고 있다. 치마부분에 스타일이 삭제되어 그려진 섬세한 디테일은 감상자로 하여금 상상

하게한다. <그림 21>은 주제가 되는 이미지대상에만 색과 무늬를 표현하고 나머지 인물과 오브제의 색과 형태를 제거하여 그림의 주제를 강조하고 있다.

<그림 22>는 패션일러스트레이션의 주요요소인 인체를 제거하고 의상의 윤곽선으로만 그려진 그림이다. 미완성으로 그려진 선은 감상자에 의해 상상된 이미지로 완성될 수 있다.

7. 반전하다 reverse

패션일러스트레이션에 나타난 SCAMPER의 ‘반전하다’는 사고의 반전, 화면의 상하, 앞뒤의 반전, 사진기법의 네가티브 효과의 반전, 그리고 기존관념에 반전하는 앞뒤 상하 배열의 재구성으로 나타났다. 즉 패션일러스트레이션의 주요소인 인체의 배치에서 크기를 반전한 배열, 인체부분의 상하를 바꾼 재배열, 전경과 배경의 뒤바뀐 표현, 현실에서 일어날 수 없는 반전된 상황의 표현 등이다.

<그림 23>은 돌로 된 실물 사진 속에서 튀어나오는 그림으로 그려진 인물들은 표현도구의 반전뿐만 아니라 이루어질 수 없는 일의 현실화를 표현한 사고의 반전으로 이루어진 재미있는 장면이다.

<그림 24>는 인물의 배경이 되는 울창한 나무와 그 배경의 색상과 사실적 표현을 반전시켜 그 의외성으로 창의적인 배경을 만들고 있다. 화면상의 반전 효과는 새로운 화면구성을 이루게 해 흥미로운 구도를 만들어 낼 수 있다는 장점이 있다.



<그림 18>
Jeffrey Fulvimari 2004
www.jeffreyfulvimari.com



<그림 19>
Army Davis 2005
http://amydavis.com



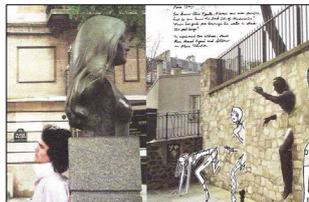
<그림 20> Kareem Ilya, 2005
100years of Fashion
Illustration p.378



<그림 21>
Mary Lynn Blasutta 2004
Fashionbiz p.68



<그림 22> Anne Bourbeau, 2006
Fashion Illustrator p.153



<그림 23> Deygas Florence 2001
Fashion illustration next p.55



<그림 24> Jeffrey Fulvimari 2002
www.jeffreyfulvimari.com

IV. 결 론

본 연구에서는 시각예술분야의 창의적 표현방법 중 하나인 SCAMPER기법을 근거로 패션 일러스트레이션작품을 분석하여 패션일러스트레이션의 창의적 표현방법을 알아보고자 하였다. 분석결과 표현대상간의 대비와 인체변형을 강조한 ‘변경하다’ 기법과 표현대상의 일부를 제거하거나 은폐하여 표현한 ‘제거하다’ 기법이 다른 기법에 비해 상대적으로 많이 나타났다.

SCAMPER 기법을 이용한 패션일러스트레이션 표현특징은 다음과 같이 정리되었다.

첫째, 패션일러스트레이션에 나타난 SCAMPER의 ‘대체하다’ 기법은 패션이미지의 표현요소인 인체 또는 인체부분을 다른 대상으로 대체하거나 시각예술에서와 같이 표현대상의 일부에 전달하고자하는 상징적 이미지로 대체하거나 패션일러스트레이션의 전통적인 표현 매체를 창의적인 표현도구로 대체한 것 등으로 나타났다. 이는 패션일러스트레이션의 주요요소인 패션이미지 전달을 위하여 주로 사용되었다.

둘째, ‘결합하다’는 작가의 패션메시지전달을 위한 대상의 결합으로 나타나기도 하고 감상자의 흥미를 유발하고자 의도적인 결합으로도 나타났으며 패션트렌드나 패션착용자나 제품의 기능을 설명하는 숨은 뜻을 전달하고자 사용되기도 했다.

셋째, ‘적용하다’는 엉뚱한 장소에 표현대상을 배치하여 시각적인 즐거움을 주기도하고 인간을 타인에 의해 움직인 있는 수동적인 대상으로 적용하다기도 하면서 창조적인 장면을 만드는데 중요한 기법이 되었다.

넷째, ‘변경하다’는 인체부분의 확대 축소 과장의 방법에 의한 ‘인체변형’, 주제의 강조를 위한 ‘클로즈업’, 축소 또는 확대를 강조하기 위한 ‘크기 대비’의 방법으로 나타났다. ‘인체변형’은 애니메이션 이미지의 인체표현이 대세로 친근감을 주는 인체 프로포션이 많이 나타났다. 클로즈업의 방법은 SCAMPER ‘확대하다’와 관련되어 패션메시지를 전달하기 위하여 주로 나타났으며, ‘축소하다’는 확대방법과 함께 사용되어 ‘크기대비’의 방법으로 패션이미지를 강조하고 있다.

다섯째, ‘다른 용도로 사용하다’는 패션메시지나 트렌드를 표현하기보다는 독창적인 화면구성을 위하여 예기치 못한 소재를 사용하거나 패션일러스트레이션자체가 가지는 용도의 변경으로 독창적인 표현을 만들어냈다.

여섯째, ‘제거하다’는 2000년 이후의 패션일러스트레이션에서 출현빈도가 매우 높은 표현방법이며, 표현대상의 일부 또는 전부를 삭제하는 방법으로 유행실루엣 또는 아이템 강조와 패션이미지를 표현하는데도 사용되어졌다.

일곱째, ‘반전시키다’는 이미지 재배열이나 생각의 반전을 의미하며, 사진기법에서 반전효과, 앞뒤의 배치개념의 반전, 사고의 반전으로 나타났다.

참고문헌

- 홍순정(1999), 지능과 창의성, 양서원
- 박영원(2001), 디자인 記號學, 청주대학교출판부
- 코라 베서 지그문트(1998), 당신에게는 자신도 모르는 창의력이 있다, 생각의 나무
- 박찬국, 김관배(2004), “시각디자인과정에서 SCAMPER의 활용에 관한연구” 디자인학연구 통권 제55호 Vol 17 No.1
- 김재창(2005), “디자인 교육에서 창의적 아이디어 발상을 위한협동학습 모형에 대한 연구 -구조 중심협동학습 모형과 JigsawⅡ 협동학습 모형의 비교 분석을 중심으로-”, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 황속찬(2007), “창의성 발달을 위한아동미술 지도방안 연구 및 효과분석, - 도식기 아동을 대상으로 -”, 한서대학교 예술대학원 석사학위논문
- 백연경(2005), “SCAMPER 기법을 활용한 발상지도가 디자인 수업에서 중학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 효과”. 이화여대 교육대학원 석사학위논문
- 오근계(2002), “창조적 발상과정에 있어서 비논리적사고의 지속에 관한 연구”, 디자인학연구 통권 제34호 Vol.13 No.1
- Cally Blackman(2004), 100years of Fashion Illustration, Laurence King
- DEICATESSEN,(2004), Fashionbiz, Toyko: Happy books
- DEICATESSEN, (2002)Mondofragile, Toyko: Happy books
- Laird Borrelli(2004) Fashion illustration next, Chronical Books
- Bethan Morris(2006), Fashion Illustrator, Laurence King
- Jordi Lavanda(2003), Hey Day, RM
- Martin Dawber(2003), Image Makers, Michell Beazley
- www.jeffreyfulvimari.com
- www.amydavis.com
- www.bartalos.com/pages/port.html
- www.ist-one.com/disney/Mickey.html
- www.anvari.org
- www.artfiles.art.com
- www.loc.gov/tr/print/swann/kunz/kunz-exhibit.html
- <https://webgate.epa.eu/>