

디펜bacher의 디자인 사이클을 통한 한국적 버네쿨러 패션디자인 개발

이 현 승·이 재 정·박 주 회*

국민대학교 테크노디자인전문대학원 패션디자인전공 박사과정
국민대학교 의상디자인학과 교수
국민대학교 의상디자인학과 부교수*

요 약

본 연구의 목적은 피오나 디펜bacher(Fiona Dieffenbacher)가 제시한 디자인 프로세스인 'The Design Cycle' (이하 TDC)을 통한 한국적 버네쿨러(vernacular) 요소를 반영한 패션디자인의 도출과 디자이너의 독창성을 증시하는 해당 프로세스의 유효성 탐색에 있다. 이를 위해 TDC의 구조와 버네쿨러 디자인의 개념, TDC를 기준으로 분석된 패션디자인 사례를 고찰하였다. 프로세스의 첫 단계인 발상(idea) 단계에서는 브레인스토밍과 마인드 맵핑, 문헌조사를 통해, 전통과 현재를 잇는 한국의 버네쿨러 요소로 무속과 K-pop, 거리응원 등에 내재된 '흥'의 역동성을 발견하였고, 이를 표현하기 위한 매체로서 무속의식의 운동성을 추출하였다. 두 번째 콘셉트(concept) 단계에서는 아이디어에 관한 해석 작업을 수행하여, 무속의식의 운동성을 시각화하기 위한 디자인 콘셉트로 '좌우'와 '상하', '원 회전' 운동의 방향성을 추출하였고, 그래픽 툴과 축도 패턴 작업을 통해 운동 방향성과 역동성을 시각화하기 위한 방안을 탐색하였다. 마지막 디자인(design) 단계에서는 상기의 콘셉트를 패션디자인으로서 구체화하고 세 가지 콘셉트를 반영하는 시그니처 스타일의 완성을 위한 재인식 및 재창조 작업을 수행하여, '좌우'회전의 운동이미지가 의복의 디자인 선으로 적용된 스타일과 '상하'의 운동이미지를 수직으로 비대칭 및 레이어드 구조로 적용한 스타일, '원' 운동의 이미지가 디자인 선에 적용된 스타일을 도출하였다. 이로써 TDC가 정서적 요소의 시각화를 가능하게 하여 '오래된' 이미지로 비취질 수 있는 버네쿨러 요소를 활용하더라도 현대적인 패션디자인 도출이 가능함을 확인할 수 있었다. 본 연구의 과정 및 결과는 향후 국제적인 취향이 공유되는 현대 패션디자인에 있어 디자이너의 독창성을 강화하기 위한 패션디자인 프로세스 및 차별적인 영감의 원천으로서 버네쿨러 요소를 다루는 유사 연구에 참고 될 수 있기를 기대하며 여기에 연구의 의의를 둔다.

주제어 : 디자인 사이클, 발상, 콘셉트, 디자인, 버네쿨러 디자인

I. 서론

현대 패션디자이너에게는 세계적인 트렌드가 공유되는 상황 속에서 다원화된 사회 및 산업구조, 소비자 유형에 따라 차별적이며 독창적인 결과물의 도출이 요구된다. 패션디자이너는 브랜드의 정체성을 반영하는 독자적인 디자인 콘셉트를 토대로, 시즌별 변화감과 특정 시기를 대표하는 트렌드, 경쟁자와의 차별성을 전달하기 위한 일련의 과정에 따라 디자인 작업을 수행한다. 이러한 일련의 작업을 디자인 프로세스라 하며, 일부 친체적인 디자이너들과 같이 직관적으로 창의적 결과물을 낼 수 있는 능력이 부족하더라도 체계적인 작업 과정과 훈련에 따라 창의적 디자인 작업 성취를 위한 프로세스 측면의 연구는 꾸준히 수행되어왔다.¹⁾

뉴욕의 디자인스쿨인 파슨스(Parsons The New School for Design)의 피오나 디펜바허(Fiona Dieffenbacher)는 최근 발상 도출과 콘셉트 설정, 디자인 작업을 단계적으로 수행하는 직선사고모형(linear thinking framework)과 작업자가 자율적으로 수행과제와 단계를 조율할 수 있는 임의과정모형(random process framework), 그리고 이 둘이 유기적으로 결합된 패션디자인 프로세스, 디자인 사이클(The Design Cycle, 이하 TDC)을 제시했다.²⁾ TDC는 프로세스의 발상(idea)과 콘셉트(concept), 디자인(design) 각 단계별 하위과제의 수행을 통해 디자이너의 창의적인 발상과 해석, 결과도출을 돕는다. 단계적 작업 수행의 결과물에 기존에 존재하는 콘셉트가 되풀이 되거나, 혹은 영감의 원천이 직접적으로 디자인에 반영되는 등의 미흡한 점이 발견될 경우, 이전 단계나 프로세스의 첫 단계인 발상으로 돌아가 하위수행 과제의 수행을 통해 문제를 해결하는 순환적 프로세스의 수행이 가능하다. TDC는 이러한 구조를 통해 수행자로 하여금 독창적인 주제해석과 표현방법을 연구하여 디자이너 고유의 시그

니처 스타일을 도출하도록 유도한다.

순환적인 트렌드에 따라 시대에 맞는 적절한 새로움을 제시해야하는 패션디자이너에게 독창적 사고는 필수적인 소양이다. 특히 패션디자인 분야에서 ‘복제’는 시스템의 일부가 되었고³⁾, 이는 국제적인 취향의 공유와 더불어 각기 다른 디자이너의 작업 결과가 획일화될 수 있는 위험성을 불러왔다. 이와 같은 위험성을 피하기 위한 방안으로, 국제화된 세계에서 지역적 차별성을 드러내고자 하는 글로벌리즘(globalism) 개념이 반영된 버내쿨러 디자인(vernacular design)을 꼽을 수 있다. 토착적이며 비계층적, 일상적, 자연발생적인 특정 국가 혹은 지역의 문화요소를 해석하여 디자인에 반영하는 개념인 버내쿨러 디자인은 국제화, 서구화된 현대 디자인에 있어 ‘차별적이며 지역적인 세계화’를 위한 방안의 하나로 주목받고 있다. 그러나 전통적, 토착적 문화요소를 사용함에 따라 자칫 디자인의 결과물이 현대적이지 못할 수 있는 위험성 또한 내포하는 것이 사실이다. 일반적으로 버내쿨러 디자인은 토착적, 전통적 문화의 시각 요소를 디자인에 반영되는 경향을 보임에 따라, 자칫 전통 건축물이나 의복의 형태 및 디테일, 문양 등의 전통 요소가 직접적으로 디자인에 적용되어 ‘오래된’ 이미지가 필요 이상으로 부각되어 현대적 디자인과 동떨어진 결과물이 도출될 수 있기 때문이다.

본 연구의 목적은 ‘오래된’ 이미지의 사용이 전제되는 한국적 버내쿨러 디자인을 수행함에 있어 디자이너의 독창적인 해석을 유도하는 TDC를 통해 차별적이며 현대적인 패션디자인을 도출하고, 이를 통해 차별적인 결과물 도출을 위한 TDC의 유효성을 탐색하는 데 있다.

본 연구는 다음과 같은 단계로 설계, 수행되었다.

첫째, TDC가 제시하는 단계적, 순환적 과정의 맥락과 글로벌리즘, 버내쿨러 디자인의 개념 파악을 위해 문헌고찰을 수행하였다.

둘째, TDC의 각 단계별 수행과제의 목적과 의미를 파악하기 위해 해당 프로세스를 통한 패션디자인 전개 사례를 고찰하였다.

셋째, 한국적 버내컬러 패션디자인을 위한 TDC의 순환적 과정 수행을 위한 각 단계별 수행목표를 설정하여, 프로세스를 수행하였으며, 대표적인 시그니처 스타일 시안 3종을 제작하였다.

본 연구에서는 현대적 디자인에 있어 전통적 요소의 투영이 불가피한 한국적 버내컬러 디자인을 주제로 다루는 것에 있어, 기존의 프로세스에 비해 상대적으로 독창적인 디자인 도출에 집중하는 디펜바허의 모델을 통해 버내컬러 요소의 현대적 해석, 이용 방안을 모색하였다. 이를 통해 국제화된 현대 패션디자인에 있어 차별적 이미지를 구축하기 위한 디자인 소스로서, 버내컬러 요소의 활용성 및 디자이너의 독창성을 강화하기 위한 도구로서 TDC의 적합성 또한 확인되었으며, 여기에 본 연구의 의의를 둔다.

II. 이론적 고찰

디자이너의 창의적 발상을 보조하는 측면에서 디자인 프로세스의 역할을 고려한다면, 디펜바허의 TDC는 수행자의 독창적인 결과물에 보다 초점이 맞춰져 있다는 점에서 기존의 프로세스와 차별성이 있다. 따라서 본 장에서는 디펜바허의 패션디자인 프로세스 모델의 구체적인 프로세스 구조와 디자인에 있어 국제적 차별성과 경쟁력을 모색하기 위한 수단으로써 글로컬리즘과 버내컬러 디자인에 관한 문헌고찰이 수행되었다.

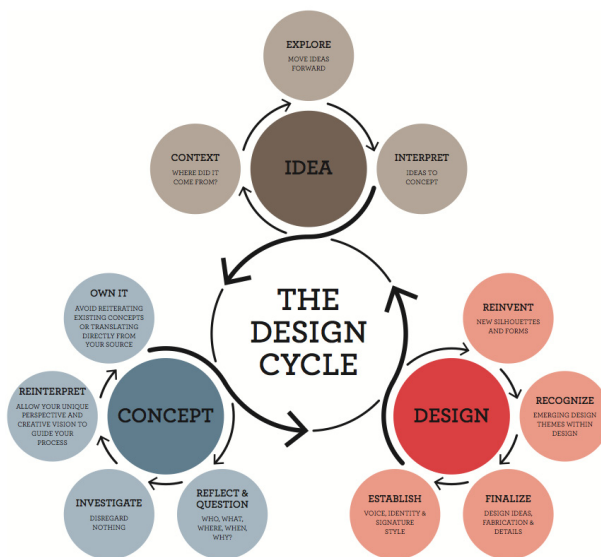
1. 디펜바허의 TDC

디펜바허의 패션업계에서 20년 이상의 실무경험과 뉴욕 파슨스의 패션디자인 학사과정의 코스

디렉터(course director)로서 교육 경험을 토대로, 비경험적, 직관적으로 창조적 작업 성취가 어려운 유형의 사람이라도 개인의 성향에 맞는 프로세스가 적용된 훈련을 통해, 독창적인 디자인작업 전개가 가능함을 지적하며, 이를 위한 디자인 프로세스로 TDC를 제시했다.

TDC⁴⁾는 각각 설정된 임무를 단계별로 수행해 나가는 직선사고모형과 디자이너나 디자인을 공부하는 학생 개인이 임의적으로 수행단계를 설정해나가는 임의모형이 결합되어 발상과 콘셉트, 디자인 각 단계가 단계적은 물론 순환적으로 수행 가능한 구조로 설계되었다<그림 1>.

창의적인 발상과 디자인 전개를 위하여 발상, 콘셉트, 디자인의 세 단계가 자율적으로 수행 혹은 반복될 수 있는 순환구조로 구성되어있으며, 각 단계에는 점진적으로 구체화되는 하위 수행과제들이 있다. 즉 1단계인 ‘발상’에서는 맥락(context), 탐색(explore), 해석(interpret), 2단계인 ‘콘셉트’에서는 반영과 문제설정(reflect & question), 연구(investigate), 재해석(reinterpret), 자기화(own it), 3단계인 ‘디자인’에서는 재창조(reinvent), 인식(recognize), 완성(finalize), 확립(establish)의 명확하고 구체적인 하위수행과제들을 제시⁵⁾하고 있어 학습과 훈련이 가능하며, 차별화 추구가 용이한 모델이라 할 수 있다. 발상 단계의 ‘맥락’은 영감의 출처를 탐구하고, ‘탐색’은 발상의 진전을 도모하며, ‘해석’은 탐색의 결과를 콘셉트로 전개하기 위한 과정으로 제안된다. 콘셉트 단계의 ‘반영과 문제설정’은 발상 단계에서 제기된 문제를 ‘누가, 무엇을, 어디에서, 언제, 왜’ 등으로 구체화시키고, ‘연구’는 이를 해결함에 있어 풍부한 리서치를 수행하고, ‘재해석’은 디자이너의 독특한 관점과 창의적인 시각을 허용하여 디자인 프로세스를 전개하고, ‘자기화’는 앞선 단계의 결과물의 재인식 및 이미 존재하는 콘셉트를 되풀이하거나 디자인 원칙을 직접적으로 옮기는 것을 피하는 과정으로 제안된다. 디자인



〈그림 1〉 The Design Cycle
 (출처: 「FASHION THINKING: Creative Approaches to the Design Process」, 2013, p.13)

단계의 ‘재창조’는 새로운 실루엣과 형태의 디자인을 제안하고, ‘인식’은 개발된 디자인 가운데 새로이 떠오르는 주제를 도출하고, ‘완성’은 디자인 발상과 소재, 디테일을 결정짓고, ‘확립’은 정체성과 시그니처 스타일을 표명하는 과정으로 제안된다. 이러한 모든 과정은 수행자의 발상이 순환적 연구와 재해석 과정을 통해 독창적으로 디자인에 반영되도록 유도한다.

2. 버네쿨러 디자인의 개념

버네쿨러의 사전적 의미는 ‘토착적인(지방 고유의)’, ‘토착어의’, ‘일반 시민들의 일상어의’, ‘향토적인 스타일의’, ‘속칭적인’, ‘풍토적인’ 등으로⁶⁾, 특정 대상물에서 나타나는 특정 국가 혹은 지역의 역사적, 지역적 특성의 가시적인 반영으로 해석이 가능하며, 일반적으로 특정 지역과 시대, 집단 내

에서 일상적인 형태 혹은 소재, 기술, 기능이 적용된 기능적 표현 혹은 양식, 풍토, 지역적인 양식으로 정의될 수 있다.⁷⁾ 또한 특정 문화나 지역, 집단 내의 일상적인 것을 의미하는 특성상 역사성을 띄는 보편적인 전통 요소뿐만 아니라 특정 지역사회 계층과 하위문화 계층까지 포괄하기도 하는 다원적인 속성을 보인다.⁸⁾

앞서 언급된 ‘버네쿨러’의 내재적 의미와 ‘디자인’의 합성어로서, ‘토속적, 민중적 디자인’, ‘근대 이전의 디자인’, ‘익명의 디자인’의 의미를 지니는 ‘버네쿨러 디자인’은 서구화된 현대 디자인 산업의 틀을 벗어나 특정 문화의 전통적 속성에 근거한 ‘차별적이고 지역적인 세계화’ 방안으로 주목받고 있다. 이러한 방향성에서 세계화를 의미하는 ‘globalization’과 지역화를 의미하는 ‘localization’이 결합된 ‘국제화된 세계에서의 지역화’를 의미하는 글로컬리즘(globalism)⁹⁾ 개념과 버네쿨러 디자인은

유사성을 띤다. 글로컬리즘은 현대의 서구적 사회 문화구조를 공유하는 상황 속에서 각국의 지역적, 민족적, 문화적, 역사적 정체성을 되찾고자하는 반작용으로 나타난 현상으로, 국제적인 시장 속에서 국제적 차별성과 경쟁력을 얻기 위해 한 지역 혹은 국가의 문화적, 역사적 요소를 디자인 요소로 활용하는 경향으로 구체화되고 있다.

버네클러 디자인 또한 유사한 방향성에서 특정 국가 혹은 지역의 문화적 특성을 반영함에 있어 의도적 혹은 급진적으로 형성되거나, 변질되지 않고, 일상적이며 관습적으로 구체화된, 오랜 기간 최소한의 문제해결과정을 거쳐 다듬어진 역사성을 띄는 전통 요소들, 즉 전통의 조형미를 현대 디자인에 적용하여 국가적 혹은 지역적 정체성을 구축한다.¹⁰⁾ 이로 인해 디자인에 있어 시각적으로 토착적이며 지역적 특성이 부가되어, 일상적인 개념에 따라 인위적이지 않고 습관적인 접근방식을 취함으로써, 민족적 조형미를 투영한 ‘디자이너가 디자인하지 않은 디자인’¹¹⁾으로 해석되기도 한다. 즉 버네클러 디자인은 서구화된 보편적인 디자인과 대비되는 개념으로 ‘일반 민중의 생활 속에서 자생적으로 발생한 토속적인 디자인’을 의미¹²⁾하며, 사회·문화적인 전통에서 파생되는 디자인, 지역적 속성을 반영하는 디자인으로 전통을 표현함으로써 해당 지역 혹은 문화권의 구성원으로 하여금 일상적이며 친근함을 통한 향수를 전달한다.¹³⁾ 한국의 버네클러 디자인 또한 역사적으로 계급화된 사회 구조의 상류, 하류문화를 불문하고 오랜 시간 일상 속에서 사용되어온 생활도구나 건축물, 의복, 관념적 조형예술 등을 통해 구체화될 수 있으며, 이를 통해 서구화된 현대 디자인에 타국과 차별적인 지역적 정체성을 투영하여 경쟁력 확보가 가능하다.

III. TDC를 기준으로 분석된 패션디자인 사례 고찰

본 장에서는 한국적 버네클러 이미지를 투영하는 패션디자인 연구에 앞서, TDC로 분석된 패션디자인 사례를 고찰하고자 한다. 이를 위해 디펜바허가 「Fashion Thinking」에서 제시한 9건의 패션디자인 사례 중 2011년 어폴다 유러피언 디자인 어워드(Apolda European Design Award)를 수상한 멜리타 바우미스터(Melitta Baumeister)의 독일 포르츠하임(Pforzheim) 대학에서의 2010년 학사학위 컬렉션을 채택하였다.

1. 발상

첫 단계인 발상의 맥락 단계에서 해당 사례의 디자이너인 바우미스터는 매스미디어와 가상현실이 제공하는 디지털 세계에 흥미를 가지고 있었으며, 여기서 영감의 출처를 찾았다. 이는 디자이너가 디지털 매체에 의한 현실세계의 비물질화에 관심을 가지고 있었고 현실공간과 시간의 재구성에 대한 프랑스의 철학자 장 보드리야드(Jean Baudrillard)의 이론에 영감을 받았기 때문이다.

이후 탐색 단계에서 바우미스터는 제품보다 개념의 표현에 발상의 초점을 두고, 온라인 커뮤니티에서 개인을 드러내는 ‘인조의 이상형(artificial ideal)’으로서 아바타(avatar)와 같은 개념으로 가상세계 안에서 패션과 의상의 비물질성을 탐구했다. 바우미스터는 브레인스토밍 결과 가상프로세스(virtual process)와 비물질화(dematerialization), 시뮬레이션(simulation), 진실의 유기(loss of truth), 전용예술(appropriation art), 기성품(ready-made), 복사/붙여넣기(copy/paste), 콜라주(collage), 미학(aesthetics), 가치전용(value appropriation) 등의 콘셉트 연구를 위한 아이디어 소스를 도출했고, 이를 출발점으로 아이디어의 콘셉트화 및 컬렉션의 정체성 확립을

위한 색상과 스타일 설정, 소재활용 방안 연구를 수행했다.

다음으로 해석 단계에서 디자이너는 복사/붙여넣기 동작과 같이 디지털 환경에서 일반적으로 사용되는 조작방법과 기존 재료에서 새로움을 창출하기 위한 소재로서 ‘기성복’을 활용한 전용예술 기법에 착안했고, 이를 무드 보드와 드로잉으로 시각화했다. 이때 화가 에곤 실레(Egon Schiele)의 작품을 전용하여 아이디어를 정리함으로써 단순한 문서정리 작업이 아닌, 기존 재료를 재사용하거나 모방하는 전용예술의 프로세스를 실천했으며, 이후 전용예술의 원리를 활용하여 인터넷에서 검색한 남성복의 흥미로운 요소를 그래픽 툴을 활용하여 합성, 조작하여 여성복으로 해석하는 작업을 콘셉트화 하였다<그림 2>.

2. 콘셉트

두 번째 단계인 콘셉트에서는 앞선 단계의 과제 수행결과를 토대로 ‘Virtual Appropriation’이라는 콘셉트가 설정되었다. 발상 단계에서 제기된 문제를 구체화하기 위한 반영과 문제설정 단계에서 바우미스터는 하나의 디자인 원천에서 영감을 얻은 한 쌍(couple)의 룩을 생성하는 작업을 통해 특정한 기법을 공유하면서 다른 소재를 적용하여 복제하는 전용개념을 발전시켰다. 바우미스터는 패션트렌드가 디자이너로부터 거리패션으로 낙수효과(trickled-down effect)에 따라 전파되는 패션문화의 한 경향을 기존 패션을 복제함으로써 개념적으로 자신의 작업에 반영했다. 연구 단계에서 바우미스터의 작업은 사진과 스케치 등을 연구노트에 정리하는 2D 시각화 작업과, 드레이핑 기법을 활용하여 1/4 축소 사이즈의 드레스의 형태를 구성하거나, 복사/붙여넣기의 아이디어를 활용하여 기존의 중고 남성복의 라펠 등의 디테일을 잘라 붙여 여성용 가봉의상을 제작하는 3D 형태구성 작업이

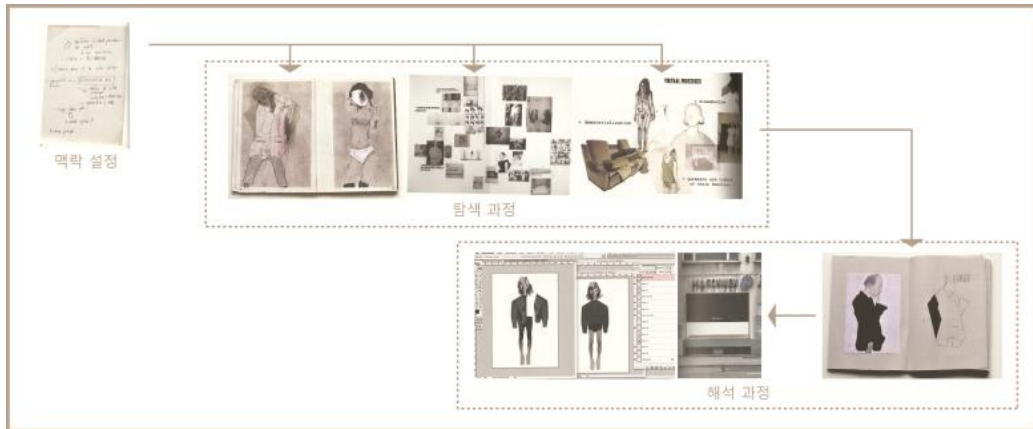
병행되었다. 이후 바우미스터는 프린트 개발과 봉제선 세분화 등의 작업을 통해 초기 콘셉트의 세부적인 해석을 시작했다.

이를 통해 재해석 단계에서 바우미스터는 평면성(flatness)과 육체이탈(disembodiment)과 같은 가상의 개념을 패션디자인 아이디어로 해석했고, 전통적인 3D 드레이핑 및 2D 평면패턴작업에 관한 이해를 바탕으로 이를 디지털 환경에서 결합하여 새로운 실루엣을 창조하는 독자적인 방법으로 작업했다.

마지막 자기화 단계에서 바우미스터는 콘셉트를 구체화하기 위한 작업들을 통해 가상미와 육체이탈/구체성에서의 이탈, 복사/붙여넣기, 기성품을 도출하였으며, 이를 토대로 표면과 소재, 색상의 활용, 마감 작업을 통해 각각의 키워드를 하나의 컬렉션으로 통합하는 작업을 수행했다. 이 단계에서 최종 결과물은 디지털 디자인 작업과 이를 실체화하는 디자이너 자신의 능력으로 정의할 수 있다<그림 3>.

3. 디자인

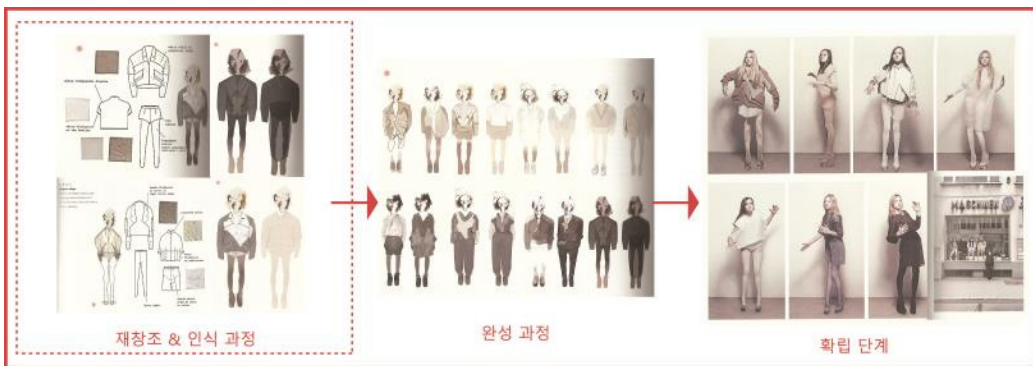
디자인의 첫 단계인 재창조 단계에서 바우미스터는 작업 전반에 걸쳐 일관성 있는 접근 방식을 보였는데, 먼저 주위의 현실과 사회, 사물을 관찰했으며, 둘째, 끊임없이 의문을 가지고 자신의 아이디어를 전진시키기 위한 콘셉트를 창조했고, 셋째, 브레인스토밍과 키워드 탐색을 거쳐 아이디어를 보다 발전시킴으로써 도출한 결과물로부터 소재활용을 위한 디테일과 기술에 관한 아이디어를 수집하여 새로이 떠오르는 주제를 탐색하기 위한 인식 단계에 반영하였다. 바우미스터의 작업을 통해 나타나는 테마는 의상 너머에 있는 콘셉트의 창조라고 할 수 있으며, 의상디자인과 제작만이 아닌 그것의 의미와 맥락의 제시를 작업의 중심에 두었다.



〈그림 2〉 바우미스터의 발상 과정
 (출처: 『FASHION THINKING: Creative Approaches to the Design Process』, 2013, pp.27-31을 바탕으로 재구성)



〈그림 3〉 바우미스터의 콘셉트 설정 과정
 (출처: 『FASHION THINKING: Creative Approaches to the Design Process』, 2013, pp.91-95를 바탕으로 재구성)



〈그림 4〉 바우미스터의 디자인 완성 과정
 (출처: 『FASHION THINKING: Creative Approaches to the Design Process』, 2013, pp.155-159를 바탕으로 재구성)

완성 단계에서 바우미스터는 어도비 일러스트레이터(Adobe Illustrator)를 활용하여 어둡거나 밝은 색상과 재킷, 톱, 드레스 실루엣의 균형이 핵심을 이루는 컬렉션의 최종 라인업을 완성했다. 해당 컬렉션의 주요 구성요소로 그래픽과 도상적 형태, 부드러운 파스텔 색상에서 무겁고 강한 어두운 색상의 차분한 변화를 표현하는 색상 팔레트, 각기 다른 의상에서 반복되는 소재와 상이한 디테일 등을 꼽을 수 있다.

마지막 확립 단계에서 디자이너는 최종 결과물을 제시할 장소로 거주 지역 내 빈 가게의 쇼 윈도우를 선택했는데, 이는 컬렉션의 총체적인 콘셉트인 전유의 개념을 ‘공간의 전유’로서 표현하기 위함이다. 빈 가게의 쇼 윈도우에 프라다(Prada)의 로고를 붙이고 실제 모델에 의상을 입혀 자신의 컬렉션을 제시함으로써, 의상 컬렉션뿐만 아니라 거대한 브랜드를 대하는 사람들의 인식, 진실과 현실에 관한 개념 또한 표현했다.

바우미스터의 작업에는 ‘패션은 문화와 사회적 작용의 반응’이라는 디자이너 자신의 패션에 대한 관점과, 패션 속에서 사회적 문제를 반영하거나 증대하고자 하는 스스로의 작업에 부여된 의미가 반영되었다<그림 4>.

IV. TDC를 통한 한국적 버네크러 패션디자인

본 장에서는 TDC의 프로세스 구조와 이를 적용한 실제 사례에 관한 고찰 결과를 토대로 한국적 버네크러 패션디자인을 연구하였다. 국제적으로 표준화된 현대 패션에 있어 한국적 요소의 활용을 통한 국제적 차별성과 기존의 접근방식과 다른 결과 도출을 위해, TDC의 단계적이며 순환적인 발상과 구체화 과정을 디자인 프로세스에 적용

하였다. 이를 통해 한국적 이미지를 패션에 반영함에 있어 차별적 결과물을 모색하고자 한다. 본 연구에서는 앞서 고찰된 사례와 같이 각 단계별 하위 수행과제의 결과는 다음 단계에서 참고, 재해석이 가능하도록 리서치노트에 정리하였다.

1. 발상

첫 단계인 발상 단계에서는 브레인스토밍과 2D 리서치, 마인드 매핑의 세부 수행과제가 포함되며, 아이디어와 디자인 콘셉트 간의 맥락적 연관성, 이에 따른 디자인 소스 탐색, 탐색의 결과를 디자인 콘셉트로 설정함에 있어 기존의 아이디어와 차별성을 도출하기 위한 해석 작업이 수행된다. 각각의 과제를 수행함에 따라 초기 아이디어 발상과정과 아이디어 구체화가 체계적으로 이루어질 수 있는 세부단계가 설정되어 있다.

본 연구에서는 영감의 출처를 탐구하기 위한 맥락 단계에서 디자인 주제인 버네크러 디자인과 한국적 버네크러 요소에 관한 문헌과 사례 고찰을 통한 콘셉트 발상연구를 수행하였다. 버네크러 디자인에는 ‘토속적, 민중적인, 근대 이전의, 익명의 디자인’이란 대중성의 개념과 ‘전통’의 ‘이어져(傳)’ ‘사용된다(統)’의 현재성의 개념이 수반된다.¹⁴⁾ 이에 따라 첫째, 상기의 버네크러 개념의 투영과 둘째, 과거와 현대에 걸쳐 한국인의 일상적 정서에 부합하는 디자인 모티브의 설정, 셋째, 해당 프로세스 모델이 강조하는 발상과 이의 재해석, 자기화를 중심으로 하는 연구 가이드라인을 설정하였다.

다음으로 탐색 단계에서는 먼저 과거와 현재를 잇는 버네크러 요소 추출을 위해 브레인스토밍과 문헌고찰, 마인드 맵핑을 수행하였다. 그 결과, 전통적 이미지와 함께 20세기 후반 급격한 경제성장과 2002년 이후 일상화 된 거리 응원 등, 현대 한국의 역동적 이미지¹⁵⁾를 반영하는 모티브로 ‘무

속'이 선정되었다. 이는 무속이 고대부터 대중의 생활과 밀접하게 상호작용해왔고, 외래의 종교 또한 무속적 정서가 반영되어 토착화되는 양상을 보인 점¹⁶과 고대로부터의 제례의식이 무속의식에 상당부분 잔류¹⁷하며, 이것이 근대화 과정에서도 살아남아 현대 대중의 일상과도 밀접한 연관을 가지고 있기 때문이다. 또한 무속의 의식에서 나타나는 춤과 음악을 통한 무당과 약사, 신도들의 일체화 현상 등, 한국적 정서의 '흥'¹⁸의 역동성은 현대의 거리음원이나 K-pop 스타들의 공연 상황 등에서도 실제적으로 나타나고 있기에, 과거와 현대를 잇는 정서적 측면의 역동적 버네클러 요소로 해석할 수 있다. 이러한 정서적 역동성을 상징하는 모티브로 무속의식이 발견되었고, 이에 관한 시각자료들을 고찰하였다. 그 결과, 의식의 역동성이 무당의 춤동작과 음악에서 비롯되며 동작은 좌우회전과 상하운동으로, 음악을 구성하는 소리는 방향성이 있는 파장의 이동으로 운동성이라는 개념이 공유되는 것으로 분석되었다.

이에 따라 마지막 해석 단계에서 무속의 운동성과 방향성을 디자인 콘셉트에 반영하기 위한 시각적 방향성을 모색하였다. 운동성과 방향성과 관련한 시각자료 분석과 스케치작업, 운동의 방향성을 정적인 인체에 적용하기 위한 방안 모색을 위해 인체사진의 편집 작업을 수행하였다. 그 결과, 움직임과 방향성, 파장은 좌우와 상하, 원형의 선형 운동의 방향성으로 해석될 수 있는 공통점을 가지는 것으로 해석되었고, 상기의 과정은 리서치 노트에 정리되어 다음 단계의 콘셉트 연구에 적용되었다<그림 5>.

2. 콘셉트

두 번째 콘셉트 단계에서는 발상 단계에서 도출된 아이디어와 키워드의 문맥적 반영과 문제설정, 시각화를 위한 방향성의 연구, 방향성 연구결

과의 디자인 결과물로서 다양한 구체화 방안을 모색하기 위한 재해석, 마지막으로 전단계의 결과를 토대로 차별적인 디자인 정체성을 위한 자기화 과정이 수행된다.

첫 번째 반영과 문제설정 단계에서는 발상 단계에서 도출된 키워드의 해석과 이를 시각화하기 위해, 앞서 도출된 키워드인 좌우와 상하, 원형운동의 방향성 이미지를 인체 사진에 콜라주 기법으로 적용하여 좌우 회전 운동의 방향성과 중심축, 상하 운동의 동적인 이미지를 구체화하는 작업을 수행하였다.

이후 연구 단계에서 이것을 의복 사진에 대입하여 운동방향성의 이미지를 콘셉트로서 풀어내기 위한 시각적 지표로 러프 스케치 작업을 수행하였다. 이때 좌우와 상하, 원의 선형 움직임의 이미지의 규칙성 및 정교한 시각적 표현 방안 모색의 필요성이 발견되어, 어도비 포토샵 CS5(Adobe Photoshop CS5)를 활용하여 의복이미지를 왜곡하거나 절단하여 재조합하는 방안을 모색하였다. 이후 작업의 결과물을 출력하여 콘셉트의 키워드 강조를 위해 다시 스케치하거나 콜라주 기법을 활용하여 재해석하는 2차 연구과정을 수행하였다.

그 결과 재해석 단계에서 도출된 콘셉트의 시각화 방안은 다음과 같다. 첫째, 좌우 회전 움직임에 따른 인체의 비틀림이 반영되어 의복 일부 형상과 패턴이 왜곡되는 표현 유형과, 둘째, 상하운동이미지에 따라 의복이 수직적으로 분해되어 형상과 패턴이 왜곡되는 유형, 마지막으로 원형회전 운동이미지가 적용되어 의복의 형상과 패턴이 왜곡되는 유형을 콘셉트로서 도출하였다. 이에 따라 그래픽 툴을 통한 변형과 왜곡의 이미지가 실체화되었을 때, 운동성을 반영하는 선의 이미지가 적절히 의복의 구조가 유지되면서 표현될 수 있는지, 혹은 표현될 수 없다면 콘셉트의 구체화를 위한 표현 방향성의 재수정을 위해 1/4 축도 패턴을 활용하여 입체적 재해석 작업을 수행하였다.



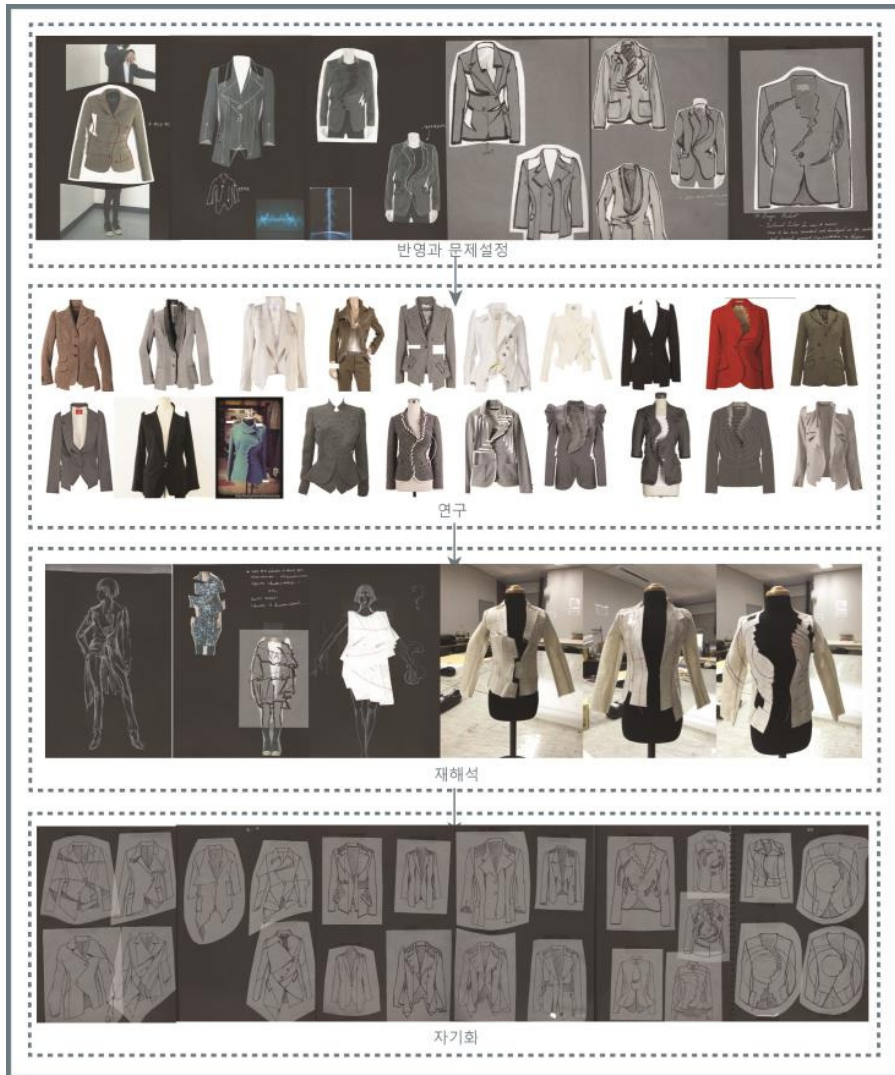
<그림 5> 한국적 버네쿨러 패션디자인 발상 과정

마지막 자기화 단계에서는 앞선 결과에 기초하여 디자인 전개 시 표현에 있어 일관성 있는 콘셉트의 반영 및 표현의 다양성을 모색하기 위한 스케치 작업을 수행하였고, 버네쿨러 이미지를 반영하면서 현대적 패션으로서 구체화하기에 적합한 소재와 색상 연구 또한 병행하였다. 이에 따라 토착적인 버네쿨러 이미지의 반영을 위해 무채색과 난색 계통의 색상의 채택을 고려하였고, 현대적

패션이미지 전달을 위해 일반적인 재킷 소재인 모직원단을 수집하여, 앞선 결과와 함께 리서치노트에 정리하였다<그림 6>.

3. 디자인

디자인 단계에서는 앞서 도출된 3가지 유형의 콘셉트를 의상으로서 표현하기 위한 구체화 작업을



<그림 6> 한국적 버네클러 패션디자인 콘셉트 설정 과정

수행하였다.

제창조 단계에서는 전 단계의 평면과 입체 작업 결과를 토대로 회전과 상하 운동 표현이 전반적으로 간략화 될 필요성과, 의복의 디자인 선을 통해 선적인 움직임의 표현이 강조될 수 있는 가능성을 발견하여, 재해석과 정교화 작업에 반영하였다.

또한 인식 단계에서 연구자간의 토의를 통해,

패션에 있어 해당 콘셉트를 구체화하기 위한 아이템으로 재킷을 선정하였다. 이는 해당 아이템이 현대 패션에서 서구의 전통과 격식을 대표하는 아이템으로, 한국적 버네클러 요소와 결합되어 현대 패션에 있어 한국의 전통성과 현재성을 반영하는 디자인 제시에 적합한 것으로 사료되었기 때문이다.

이에 따라 완성 단계에서는 첫 번째, 좌우 회전



<그림 7> 한국적 버네쿨러 패션디자인 디자인 전개 과정

운동의 방향성이 재킷의 형태와 패턴구조에 방향성 이미지가 반영된 유형과, 두 번째, 상하운동의 방향성이 재킷의 형태와 패턴구조에 반영된 유형, 마지막으로 세 번째 원회전운동의 방향성이 재킷의 형태와 패턴구조에 반영된 디자인을 전개하였다. 상기의 재창조와 인식 과정의 결과물로 도출한 디자인 전개 안은 연구자간의 토의를 거쳐 각 유형별로 4종, 총 12종의 재킷 디자인이 한국의 정

서적 버네쿨러를 반영한 패션디자인으로 평가, 선정되었다<그림 7>.

마지막 확립 단계에서는 전 단계에서 도출된 유형별 12종의 디자인 컬렉션 중 가장 해당 콘셉트에 부합하는 디자인을 각각 1종, 총 3종을 선택하여 본 연구에서 수행한 현대적인 한국적 버네쿨러 패션디자인의 시그니처 스타일의 예시로서 제작하였다. 좌우와 상하, 원의 운동 방향성을 선의

이미지로 의복에 반영함에 있어 유기적인 선의 연속성이 디자인에 주요한 요소로 파악되어, 먼저 각 디자인이 종이 패턴 단계에서 조립되어 바디에 입혀진 상태에서 선의 이미지를 배치하는 입체작업을 먼저 수행하였다. 이후 해체된 종이패턴상의 선의 이미지를 2D 패턴에 적용하여 광목 가봉과정을 거쳐 선의 부정교합을 재조정하는 작업을 통해 선의 이미지를 정교화 하여 2D 패턴에 반영하였다. 소재로는 일반적인 재킷 소재인 모직원단을 채택하였는데, 이는 세 가지 콘셉트의 디자인 모두 일정 이상의 물성을 가진 소재를 적용하지 않을 경우, 좌우와 원운동 방향성의 이미지를 표현한 디자인선과 상하 운동 방향성을 반영한 중첩구조의 실루엣이 확실히 구분되어 보이지 않을 수 있는 점이 광목가봉 과정에서 발견되었기 때문이다. 또한 전통적 서구 의복인 재킷과 한국의 전통적인 버네클러 속성의 공존을 모색하려는 본 연구의 콘셉트를 강조하고자 하는 개념적 이유 때문이기도 하다. 마지막으로 수정된 패턴을 모직원단에 적용하여 본 연구의 최종 결과물인 디펜바허의 TDC를 통한 한국적 버네클러 패션디자인의 시그니처 스타일 예시를 도출하였다<그림 7>.

첫 번째 좌우회전의 운동이미지가 사선으로 의복에 적용된 유형의 경우, 사선으로 적용된 운동의 방향성을 시각적으로 강조하기 위해 사선의 방향성에 따라 의복의 구조가 비틀어지고, 일부 구조가 돌출되도록 디자인하였고, 평면 패턴의 병행을 통해 구체화되었다. <표 1> 두 번째는 상하의 운동이미지를 수직으로 의복의 비대칭 및 레이어드 구조로 해석, 표현한 유형이다. 수직적 비대칭 구조로 구체화된 운동의 방향성에 단계적으로 높이 차이를 둔 4중 레이어드 구조를 통해, 상하의 수직적 운동성을 시각화하였다. 마지막으로 세 번째 원운동의 이미지가 의복에 적용된 유형의 경우, 원운동의 이미지를 시각화함에 있어 재킷 표면의 봉제선을 디자인 선으로 활용하였다.

원회전 운동이미지의 강조를 위해 라펠이 없는 라운드넥 재킷을 원형으로, 평면패턴 위에 원의 곡선을 대입하여 봉제선을 배치하였고, 재킷의 중심선과 헴라인 또한 원을 연상시킬 수 있는 곡선으로 디자인하였다.

또한 재킷에 배치된 원형 곡선의 이미지 강조를 위해 불필요한 닥트 등은 곡선으로 도안된 봉제선에 편입시켜 이미지의 정교화를 시도했다<표 1>.



V. 결론

본 연구에서는 한국적 버네클러 패션디자인을 전개함에 있어, 기존의 패션디자인 프로세스에 비해 디자이너의 독창성에 보다 초점을 둔 디펜바허의 TDC 모델을 통한 디자인 연구를 수행하였다. 국제적 취향의 공유로 인한 획일적 디자인 결과물의 도출을 피하고 차별적 이미지의 전달을 위해, 한국적 버네클러 패션디자인을 주제로 프로세스가 제시하는 단계적 재해석을 위한 아이디어발상과 디자인 콘셉트 설정, 디자인을 위한 표현적 측면의 연구를 통해, ‘오래된’ 디자인 소스를 활용한 현대적 패션디자인 결과물의 도출을 시도하였다.

본 연구를 통해 발견된 TDC가 강조하는 디자이너의 창의적 해석을 위한 발상과 콘셉트, 디자인의 각 단계별 고려요소는 다음과 같다.

첫째, 발상 단계에서는 기존의 디자인 프로세스에서 일반적으로 강조되는 확산형 사고기법인 브레인스토밍과 마인드 맵핑 이후, 초기 발상과정의 결과를 사례나 문헌고찰을 통해 분석하고 정교화하는 과정이 요구된다. 본 연구의 발상 단계의 탐색과 해석과정과 같이, 사례 혹은 문헌고찰을 통해 초기 발상의 결과인 아이디어에 관한 제반지식, 예를 들어 역사적, 사회적, 지리적, 현상적 정보 및 시각자료를 수집, 이해, 분석함으로써 발상된 아이디어의 독창적 해석의 범위를 확장하기 위한 작업

<표 1> TDC를 통한 한국적 버네쿨러 패션디자인 시그니처 스타일 개요

	좌우 운동이미지 적용안	상하 운동이미지 적용안	원 운동이미지 적용안
전면			
후면			

을 통해 TDC에서 강조되는 독창성과 창의성이 강화될 수 있다.

둘째, 일반적으로 디자인 콘셉트가 발상 과정 이후 순차적 혹은 직관적으로 설정되지만, TDC의 콘셉트 설정 단계에서는 발상 단계에서 도출되어 발전된 아이디어, 즉 디자인 주제의 재해석 과정

을 통해 주제의 이미지를 피상적으로 디자인에 반영하지 않기 위해, 디자이너의 독자적 해석이 강조된 은유적 표현을 위한 콘셉트 연구 작업이 요구된다. 본 연구의 콘셉트 단계의 연구와 재해석 과정과 같이, 기존 사례와 다른 방향성 모색을 위해 기존의 결과물을 응용한 2D 작업은 물론, 콘셉

트에 따른 표현 영역의 확장과 정교화를 위한 선행적인 3D 작업 등의 과정을 통해 아이디어의 재해석과 구체화, 이에 따른 디자인 주제의 독창적 해석과 표현 방향성이 발견될 수 있다.

마지막 셋째, 디자인 단계에서는 앞선 과정을 통해 도출된 콘셉트와 디자인 주제를 의상으로 표현함에 있어 이전 과정에서 도출된 방향성을 견지하면서 기존 사례의 반복을 피하기 위한 구체화 및 정교화 작업이 요구된다. 본 연구의 디자인 단계의 재창조 및 인식, 완성과정과 같이, 콘셉트에 따른 디자인 전개와 소재 연구, 콘셉트의 반영을 위한 시그니처 스타일의 확립을 위한 디자인 스케치, 평면, 입체 재단 및 패턴 작업 등에 의해, 디펜바허가 TDC를 통해 의도한 ‘같은 주제라도 디자이너의 독자적 연구와 해석에 따라 각기 다른 표현’ 즉 디자이너가 실체화 될 수 있다.

본 연구에서는 버네클러 디자인을 주제로 상기의 과정을 거쳐 물질적 전통이미지의 현대화가 아닌, 전통적인 정서적 요소가 시각적으로 재해석하여 한국적 정체성이 반영된 현대적 패션디자인을 도출하였다. 일반적으로 전통적 이미지의 반영이 전제되는 버네클러 디자인을 주제로 TDC의 단계적, 순환적 과정을 수행함으로써, TDC가 정서적 요소의 시각화를 가능하게 하여 다원적인 디자인 방법 모델임을 확인하였다. 나아가 동일한 주제를 채택하더라도 디자이너 개인의 재해석에 의한 차별적인 결과 도출이 가능하여 독창성을 증시하는 패션디자인의 적용 가능성 또한 확인할 수 있었다. 향후에는 본 연구의 결과를 토대로, 창의적 디자인 결과물의 도출은 물론, 프로세스 수행의 효율성과 특정 목적을 위한 의복 디자인의 문제해결 과정 또한 고려된 패션디자인 프로세스에 관한 연구가 후속될 예정이다.

참고문헌

- 1) 김승현 (2014). 확산형, 분석형 사고기법이 융합된 패션디자인발상 교육모델 개발, 서울대학교 대학원 박사학위논문, pp.1-4.
- 2) Dieffenbacher, F. (2013). *FASHION THINKING: Creative Approaches to the Design Process*, New York: AVA, pp.12-209.
- 3) 위의 책, p.91.
- 4) 위의 책, pp.12-13.
- 5) 위의 책, pp.12-209.
- 6) 박정희 (2006). 한국 버네클러 디자인의 현대적 적용 연구, *조형미디어학*, 9(2), pp.135-138.
- 7) 주신영, 전재훈 (2014). 현대 패션에 나타난 버네클러 디자인에 관한 연구: 한국디자이너를 중심으로, *한국 의류학회지*, 38(6), pp.796-797.
- 8) 박정희. 앞의 책, pp.135-138.
- 9) 김선영 (2013). 국내 라이선스 패션 잡지 화보에 나타난 글로컬리즘 경향, *한국패션디자인학회지*, 13(1), p.49.
- 10) 강준호 (2014). 현대 패션에 나타난 버네클러적 디자인의 표현특성과 미적 의미 연구, 경북대학교 대학원 석사학위논문, pp.5-8.
- 11) 황지현 (2012). 문화상품개발을 위한 버네클러디자인의 실험적 적용, *기초조형학연구*, 13(3), p.386.
- 12) 위의 책, p.386.
- 13) 주신영, 전재훈. 앞의 책, p.15.
- 14) 황지현. 앞의 책, p.388.
- 15) 김도경, (2006). 코리아 이미지를 이용한 환경시설물 디자인 개발 연구, *디자인학연구*, 19(4), pp.31-40.
- 16) 권상우 (2010). 한국 문화심리에서의 ‘한국적 유교’: 무교와 유교의 만남을 중심으로, *남도문화연구*, 19(-), pp.178-179.
- 17) 위의 책, pp.181-185.
- 18) 현택수 (2004). 문화의 세계화와 한국문화의 정체성: 비언어극 <난타>의 사례 연구를 중심으로, *한국학연구*, 20(-), pp.188-190.

A Study on Korean Vernacular Fashion Design through Dieffenbacher's The Design Cycle

Lee, Hyun Seung · Lee, Jae Jung · Park, Ju Hee⁺

Doctoral course, Graduate School of Techno Design, Kookmin University

Professor, Dept. of Fashion Design, Kookmin University

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, Kookmin University⁺

Abstract

The purpose of this study is to extract modern fashion design by re-interpreting Korean vernacular elements through The Design Cycle(refer to as TDC hereafter) suggested by 'Fiona Dieffenbacher' and investigate its effectiveness for unique fashion design works reflecting designers' characteristics as well as own interpretation of design theme. In order to achieve this purpose, literature reviews on TDC, vernacular design, glocalism and a designer's case which had been analyzed by criteria of TDC were conducted. At the 1st Idea stage, through brainstorming, mind-mapping and literary researches, 'Korean excitement' which could be found out from Korean shamanism in the past and which has been continued as the cultural aspect until this modern society, K-POP and the street cheering in the present Korea was payed attention and the directional motility of shaman's action in ceremonies of Korean shamanism was then extracted as expressive design key words. At the 2nd Concept stage, ideas had been re-investigated and images of three directional motility; 'horizontal', 'vertical' and 'circular movement' were then configured as the design concept. At the 3rd Design stage, the concept had been visualized and the signature styles reflecting the three directional motility were then established to be modern fashion designs; the 1st style was constructed adapting 'horizontal' image in design lines on the surface, 2nd style was constructed to indicate 'vertical' image by the asymmetric and layered structures and 3rd style was constructed to illustrate 'circular' image through design lines on the surface. As a result, the emotional element of Korean vernacular was able to be visualized and established as modern Fashion by TDC. Therefore, it was also confirmed that the modern fashion design could be created although it's design inspiration was come from the 'old image' of the vernacular element.

Keyword : The Design Cycle, idea, concept, design, vernacular design