

디자인 발상에서 이미지 맵핑 활용에 관한 연구

- 패션 컬렉션 수업의 예시로 -

김 정 희 · 김 혜 은*

가천대학교 예술대학 패션디자인전공 교수
영국 왕립예술대학 패션 여성복 박사*

요 약

패션 디자인은 디자인 발상을 통해 의상을 미적, 기능적으로 전개시키는 예술적인 과정이다. 디자인 발상의 과정은 개개인마다 차이가 있으나, 마인드 맵은 생각을 지도화하여 주제와 연상되는 단어를 통해 이미지를 도출해 내어 이를 디자인으로 적용하는 방법이다. 본 연구는 패션 디자인에서 주제를 전개시키는 방법으로 마인드 맵을 이용해 의상 전개 시키는 과정을 이론적 연구와 수업 실습을 통해 분석하였다. 이를 통해 디자인 발상과 전개 과정에 대한 이해를 돕고, 실례를 통해 추후 패션 디자인 수업 지도에 도움을 줄 수 있을 것이다. 64인의 학생들로 구성된 패션 컬렉션 수업에서 학생들에게 이미지 맵의 4가지 진행 방법을 소개하고, 디자인을 전개하도록 하였다. 4가지 전개 방식은 다음과 같다. 이미지 맵에 제시된 서로 다른 성격의 단어들을 하나로 조합하여 패션디자인 전반에 적용 시킨다. 둘째, 주제와 연관된 단어 중 하나의 관심 단어를 키워드로 심도 있게 들어가 주제에 대한 속성을 도출하여 패션 디자인을 전개시킨다. 셋째, 이미지 맵핑을 통해 연상되는 시각적인 자료 (건축, 회화, 영화 등)를 활용하여 그 안에서 특징적 요소를 도출하여 디자인을 전개한다. 넷째, 주제와 관련하여 연상되는 사물을 가지고 그에 대한 시각적 특징을 디자인의 요소로 사용하였다. 이를 통해 도출된 디자인 요소를 통해 조사, 분석하고, 형태를 구성하는 과정으로 완성품이 나오고, 완성품을 재검토하며 최종 완성품을 제작한다. 패션과 언어적인 전개인 마인드 맵 과정은 생각을 표현하는 매개로서 디자인 발상에 있어, 상호적 관계에 있으며, 패션 컬렉션 수업을 분석하여 정리한 결과, 이는 디자이너나 학생들에게 적합하고 효율적인 방식임을 알 수 있었다.

주제어 : 마인드 맵, 이미지 맵핑, 브레인 스토밍, 언어, 디자인 발상

본 논문은 2015년도 가천대학교 교내연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

교신저자: 김혜은, hyk0010@hotmail.com

접수일: 2015년 7월 21일, 수정논문접수일: 2015년 12월 3일, 게재확정일: 2015년 12월 6일

I. 서론

현대 사회는 대량의 정보와 지식을 서로 공유하고 저장할 수 있는 능력을 갖춘다. IT 기술 (Information Technology)과 CT 기술 (Computer Technology)등의 발전은 정보 교류에 있어서 전달 수단의 시간적, 공간적 면적을 최소화하여 서로간의 소통이 과거의 정보 교류 능력에 비하여 매우 효과적이고 원활해진 것이 사실이다. 하지만 수많은 지식과 동반하는 의견을 동시에 통합시키는 과정이란 결코 쉽지 않다. 시시각각 늘어나는 정보들을 분석, 탐색, 저장, 공유, 전달 및 가식화 등의 과정을 거쳐 관리하기 위한 기술기반을 구축하기란 매우 복잡한 일이기 때문이다. 흔히, 빅데이터(Big Data)라고 부르는 대량의 정보들 간의 관계를 적절한 소비성과 생산성의 기준으로 유지하는 것은 그 관계를 효율적으로 지속시킬 만한 기반 확립의 ‘창의성’과 정보들 간의 ‘조화’를 중요시한다는 점에서 의미가 있다.¹⁾

사람과 사람 사이에서 의사소통은 정보매체간의 정보교류 방법 그 이상으로 복잡하고 예측불허하다. 또한 생각과 의견을 여러 가지 표현의 도구와 매체를 통하여 서로 소통하고 있고, 이 중에서 인간의 언어가 가장 큰 예로 들 수 있다. 생각과 의견을 언어적 수단을 통해 표현하고 소통하면서, 서로 간에 관계를 성립한다. ‘표현의 자유’는 과거에 비해 특정한 규범 없이 그 폭이 훨씬 넓어졌다. 현대사회에서 다양한 개념의 표현이 자유로워졌음에도 불구하고 여전히 많은 예술가들이 눈에 보이지 않는 구조의 틀에서 벗어나지 못하는 경우가 흔하게 발생한다.²⁾ 정형화된 고정관념이나 사고방식의 개입이 창의적이고 자유로운 문제가 되기도 한다.

디자인의 시작은 원하는 주제를 가지고 브레인스토밍을 통해 주제를 개념에서 시각화된 스케치, 의상으로 전개하는 데 있다. 디자이너들은 이러한 브레인스토밍 과정을 통한 이미지화 작업에 어려움을 느끼는 데, 창의적인 디자인 과정은 수학 문

제 풀이와 달리 한 방향의 방법이 아니라, 다방향성의 창의적인 과정이기 때문이다.

마인드맵은 ‘생각의 지도’라는 뜻으로 브레인스토밍 과정 중 하나로 주제와 관련하여 연상되는 모든 단어를 적는 동시에 이를 이미지화 하여 나뭇가지의 방사 형태로 뻗어가며 적는다. 브레인스토밍 과정에서의 마인드 맵핑은 디자인 일반 분야와 교육학과 분야에서 디자인 발달과 디자인 교육 분야에 많은 연구가 있다. 디자인 분야에서 디자인 프로세스 개발(이민선, 2014; 신은진, 최현숙, 2014; 장계영, 2011; 박응범, 2009)³⁾, 브레인스토밍과 마인드맵을 이용한 교육프로그램 연구(설희경, 2007; 윤성연, 2013; 최주연, 2011)⁴⁾, 브레인스토밍과 창의적 사고의 상관관계 연구(유봉현, 2000)⁵⁾, 브레인스토밍과 이미지 맵을 통한 디자인 전개(김세령, 2010)⁶⁾과 같은 선행연구가 그것이다. 그러나 브레인스토밍은 디자인 전개 과정의 시작점임에도 불구하고, 패션디자인 분야에서의 학술 연구는 미비하다. 본 연구는 패션 디자인 발상에서 이미지 맵핑을 활용하여 디자인을 전개시키는 다양한 방법을 패션 컬렉션 수업의 64명 학생들의 전개 방향을 분석하여 연구하였다.

디자인 발상 과정의 전개방식과 발전 방향은 가장 쉽고 간단한 방식으로 추상적인 개념을 인공물로 승화 및 형태화시키는 것이다.⁷⁾ 디자인이란 미적, 창의적 그리고 혁신적인 특성을 구체화하는 상당히 복잡한 개념이기 때문에, 디자이너는 미적 재능과 창의성 그리고 업무의 완결성을 모두 충족시켜야 하는 것이 의무이지만, 이를 달성하는 것은 결코 쉽지 않다. 대부분의 사람들은 문제해결에 있어서 각기 다양한 방법으로 대처 및 실행하지만 디자이너들은 여러 특정한 방식으로서 문제를 해결할 수 있다.⁸⁾

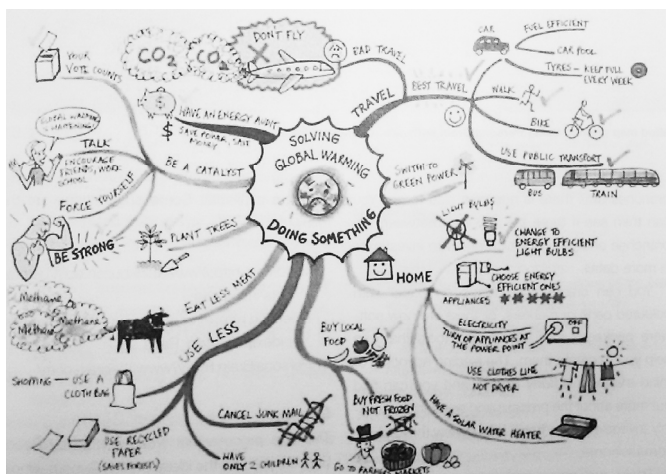
<그림 1>, <그림 2>의 예처럼 마인드맵 (mind map)은 “자신이 알고 있는 것을 동시에 검토하고 고려할 수 있는 일종의 시각화된 브레인스토밍 방

법이다”⁹⁾ 마인드맵은 두뇌 안에서 생각하고 기억하는 모든 것을 지도 그리듯이 표현하는 방법으로, 1970년에 토니 버잔(Tony Buzan)에 의해 개발되었고, 버잔 오가니제이션 (Buzan Organisation)의 트레이드마크로 등록되어 있다.¹⁰⁾ 윤성연(2013)은 어떤 문제나 주제에 대해 생각을 할때 시간이 흐르거나 연속적인 사고의 연상이 진행되며 내용의 일부를 잃어버리게 되는 데 마인드맵은 이런 일련의 생각을 상기시켜주는데 큰 역할을 한다. 이는 학습법, 기억력뿐만 아니라 기업 업무 능력 향상에 큰 효과가 있어 학교뿐만 아니라, IBM, 골드만삭스, 보잉, GM 등의 사원 교재로 사용하고 있다.¹¹⁾

마인드맵의 방법은 주제에 해당하여 연관된 단어를 생각한 후 이를 중심으로 삼아 식물 가지와 같은 형상으로 점차 뻗어 나간다. 뻗어 나간 가지의 생각들을 서로 긴밀한 연관성을 지니게 되고, 사용자는 이를 되짚어 보면서 관점의 확대를 통해 새로운 발상을 가능하게 된다. 마인드맵은 두뇌의 많은 부분을 자극하여 활용하고, 시각적 형태를 강조하여 이해력, 사고력 확장에 도움을 주어, 주제에 대해 체계적으로 정리할 수 있도록 한다.

<그림 1>과 같이 마인드맵은 항상 새로움을 추

구하는 패션 디자인 영역에서 디자인의 발상의 기본이 되어, 컨셉에 대해 기존과는 다른 접근을 할 수 있고, 디자인 발상 과정에서 빈번히 활용되고 있다. 연상이라는 것은 우리가 지식을 습득하는 과정과 매우 흡사하고 동시에 언어에 대해 가장 근본적인 원리라고 할 수 있다. 추상적인 개념을 언어로써 표현하는 것은 감각적 경험-기억-연상을 바탕으로 이루어지기 때문이다. 패션이란 하나의 사회적인 언어로써 이하의 감각적 경험부터 연상의 개념까지 모두 내포하고 있다고 볼 수 있다. 패션을 통하여 작가는 개인적인 믿음부터 문화적 의미까지 모두 표현할 수 있다는 것은 굉장한 일이다. 패션 디자인의 과정에서 마인드 맵핑은 패션이란 언어를 형성하는 데 가장 기본적이며 효과적인 방법 중 하나이다.¹²⁾ 패션은 보편성과 대중성을 필수적으로 하는데 있어서 언어와 공통점이 있다. 그러므로 추상적 개념을 모두가 이해할 수 있는 언어로 축약시킴으로써 패션으로써 승화시키는 과정이 자연스럽게 이어질 수 있다. 특별히 패션 디자인의 기본 단계에 있는 학생들은 추상적인 개념을 패션소재로 직접 표현하는 것보다 언어로 설명하는 것이 초기 발전 단계에서 훨씬 쉬울 수 있다. 따라서 마인드 맵핑을



<그림 1> 패션디자인에서 사용한 다양한 디자인 맵 예시¹³⁾

통하여 발상을 전개시키는 방식은 그 학생들이 접하기 쉬운 방식이기도 하다.

II. 연구 방법 및 절차

연구 방법은 문헌 연구와 컬렉션 수업 실습을 통한 사례 분석을 기초로 한다. 문헌 연구는 디자인의 이미지 발상 과정, 이미지맵과 패션 디자인의 과정을 통해 디자인 발상과 전개 과정의 이해를 돕고, 실제로 수업을 통해 학생들이 디자인을 전개하는 실례를 통해 전개 방식을 분류할 수 있었다. 이미지 맵을 활용하여 디자인 발상을 하여 이를 시각화 한 과정은 다음과 같이 분류하였다. 각 조에게 주제와 키워드가 주어진 후 전개방식인 네 개의 카테고리에 따라 다른 방식으로 개념을

조합, 탐구, 비유, 연상 등으로 풀이하도록 하였다. 이미지 맵에 제시된 서로 다른 성격의 단어들을 하나로 조합하여 패션디자인 전반 (실루엣, 소재, 칼라, 디테일, 무드)에 적용 시킨다. 둘째, 주제와 연관된 단어 중 하나의 관심 단어를 키워드로 심도 있게 탐구하여 주제에 대한 속성을 도출하여 패션 디자인을 전개시킨다. 셋째, 이미지 매핑을 통해 연상되는 시각적인 자료 (건축, 회화, 영화 등)을 활용하여 그 안에서 특징적 요소를 도출하여 디자인을 전개한다. 넷째, 주제와 관련하여 연상되는 사물을 가지고 그에 대한 시각적 특징을 디자인 요소로 사용하였다.

이를 통한 언어로부터의 전개 방법은 브레인스토밍 1단계, 2단계를 통해 도출된 키워드와 의상으로서의 표현에서 패턴으로 연계까지의 과정을 표로 정리하였고, 이는 <표 1>, <표 2>, <표 3>, <표 4>와 같다.

<표 1> 서로 상반된 단어를 통한 패션 디자인 전개

언어로서 표현				
조별 하위 주제	브레인스토밍 1단계	브레인스토밍 2단계	키워드	의상에서의 표현
Calendar	5월	카네이션, 마징가 체트	직선적, 꾸불꾸불	조각, 레이어링
Calendar	8월	태풍	나선형, 그림자, 물결	찢기, 스티치
Calendar	8월	휴가	편안함	넉넉한 버버리
The Wakening	탄생	꽃봉오리		광섬유
The Wakening	선물	개화	빛	리본
Turn-On	증기기관	남성적	희망	오버롤
Turn-On	봄	이사	사랑	블루
Turn-On	달력	생일	새해	신사적 이미지
Turn-On	태양	불꽃	툴	포켓
Turn-On	순환		유통	셔츠
여행 첫날의 아침	파도	침대	촉감	피
Boundless Potentialities	쌈	복잡함	분할	패치워크
Boundless Potentialities	새싹	개화	벚꽃	흰색
Boundless Potentialities	순결	영혼	흰색	웨딩드레스
Boundless Potentialities	사랑	프로포즈	실타래	마

<표 2> 키워드에서 심도 깊게 들어가 패션 요소로 전개

언어로서 표현				
조별 하위 주제	브레인스토밍 1단계	브레인스토밍 2단계	키워드	의상에서의 표현
Calendar	달력	찢음	파쇄지	프린지
Calendar	3월	꽃의 번짐	스피드	은은한 반복적 프린트
낮ış	이질적인	당연한 것이 그렇지 않을때	옷의 해체	옷 해체, 재구성
낮ış	시선	피사체	구조적	매쉬
낮ış	해체주의	미세한 다름		옷을 단면으로 분해
낮ış	남아서 낮ış어집	리사이클	옛것의 부활	한복적 색상, 요소 적용
The Wakening	Illumine	반짝임		시폰
The Wakening	봄	해동/새싹	개화	러플
The Wakening	Blooming Time	싱그러움	활기	문양
The Wakening	하얀 빛	이상한 나라의 엘리스	Shining	시폰
The Wakening	생명	꽃	색	개더스커트
Turn-On	백의 민족	송고함	흰색	한복
Turn-On	셔츠	남성	포켓	클래식 복식
Turn-On	기호	화살표	스위치	워크웨어
여행 첫날의 아침	휴양지	비행기	눈	흰색
여행 첫날의 아침	샤워	세탁	수건	샤워가운
여행 첫날의 아침	휴양지	물걸	웨이브	주름
Boundless Potentialities	씨앗	생명	설렘	파스텔
Boundless Potentialities	광택	물걸	주름	Texture
Boundless Potentialities	불꽃놀이	스파클	투명	Lapping Texture
Boundless Potentialities	깨끗함	우유	반투명	노방
Boundless Potentialities	사랑	싱그러움	곡선	Wave & Curve Line

<표 3> 이미지 맵을 통해 연상되는 시각적 자료를 활용하여 디자인 전개

언어로서 표현				
조별 하위 주제	브레인스토밍 1단계	브레인스토밍 2단계	키워드	의상에서의 표현
Calendar	7월	락 페스티벌	사이키델릭, 히피	바이커 재킷
낮ış	장 뒤 뷁페	어린이	나비	나비의 3d 디테일
낮ış	르네 마그리트	테페이즈망		프린지에 그림
낮ış	조현실 주의	여행	캠핑	데님, 텐트 디테일
낮ış	낮ış 사진	연결과 단절		코스셋 연결 디테일
낮ış	초행길	자하하디드 건물	곡선의 겹침	프린트, 곡선 패턴

<표 4> 연상되는 사물을 이용하여 그 특징을 패션 요소로 전개

언어로서 표현				
조별 하위 주제	브레인스토밍 1단계	브레인스토밍 2단계	키워드	의상에서의 표현
Calendar	발자취(흔적)	지문	등고선	레이어링
Calendar	11월	입동	눈송이	눈송이 디테일 붙임
Calendar	12월	겨울	눈결정체	컷팅
Calendar	10월	단풍	분리, 퍼짐	단풍 디테일
Calendar	4월	피크닉	금붕어 꼬리	금붕어 형태 디테일
낮잠	여행	유럽 여행	고딕양식	긴 프린지
낮잠	익숙함의 결핍	물의 퍼짐	오버랩	컷오프, 매쉬, 프린지
낮잠	설렘과 두려움의 시작	성형	보형물	스티치, 니팅
낮잠	우주	빛	스펙트럼	조형물, 프린트로 빛의 번짐 표현
The Wakening	지구	동그라미		원의 패턴
The Wakening	Melting	액체	혼합	페이즐리
Turn-On	아침	여명	따스함	핑크
여행 첫날의 아침	여행	수트케이스	설레임	면
여행 첫날의 아침	여행	창	브런치	라운드 웨어
여행 첫날의 아침	순환	바다	햇빛	Solar Color
여행 첫날의 아침	퍼즐	스케치북	명화	패치워크
Boundless Potentialities	면	입체	공간	리플
Boundless Potentialities	접화	파티	햇살	프리즘색
Boundless Potentialities	선	곡선	원	리본테이프
Boundless Potentialities	시공간	건축	조각	Twinkle Texture
Boundless Potentialities	입체	구조	미니멀리즘	스페이스 룩

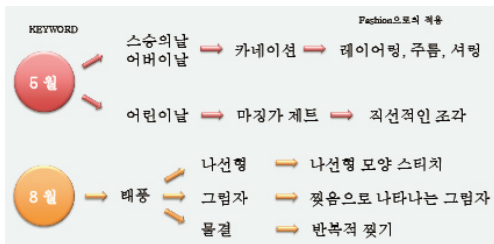
1. 서로 다른 단어들을 조합하여 패션 요소로 적용

창의적 사고 훈련은 모범의 기준을 깨는 것으로부터 시작한다. 표준으로부터 벗어나는 것을 표준으로 하는 일종의 모범기준에 대한 모순이라고 할 수 있다.¹⁴⁾ 이전의 학습으로부터 잠시 벗어나 습관적이고 개념적인 패턴을 수평적 사고로 재해석하는 것이다. 시적 허용이나 예술적 발상, 창조적 문제 해법, 브레인스토밍, 마인드 맵핑과 유사한 방식의 조직적 탐구와 가능한 해답의 채택등과 같이 자유로운 생각방식을 요구한다. 획기적인 발상을 위한 압박이 심하게 작용할수록 창의적인 발

상이 이뤄지기 힘들다.¹⁵⁾ 또한 인간은 결코 고립된 상태에서 창의적이기 쉽지 않기 때문이다. 창의적 행위는 항상 ‘가능하거나 실제 미래의 또는 현재의 행위에 의한 행위’처럼 어떠한 상호적인 관계로부터 야기된다.¹⁶⁾ 창의성의 중요한 요소는 감각적 경험이다. 인간의 감각적 경험을 중심으로 창의적 행위가 형성되고 변화한다.

첫 번째, <표 1>과 같이 ‘달력’이라는 주제로부터 학생들은 각 월별에 상관관계가 있는 명사, 수식어 등의 단어들을 떠올리면서 그 중의 연상된 단어들 간에 상반되는 개념을 갖는 단어들끼리 재조합하는 과정이다. ‘대조 (contrast)’의 개념을 통하여 상반되는 의미의 단어를 ‘융합’함으로써, 대조를 통해 의상 컨

셉의 균형이 어떠한 방식으로 형성되는지 또한 시각적, 의미적으로 공감하고 이해할 수 있도록 훈련하는 방식이다. 예를 들어, '5월의 스승의 날과 어버이날'에 보편적으로 떠오르는 카네이션의 특징을 먼저 전개하고, 동시에 '5월 어린이날'의 로봇 장남감을 연상했을 때, 카네이션의 주름 잡힌 시각적 특징과 로봇장남감의 딱딱하고 직선적이며 기하학적인 간의 유기성과 인공적이고 지적인 느낌의 상반되는 느낌을 패션의 요소로 새롭게 구성하는 방식이다. 카네이션의 부드러운 선과 여성스러움은 로봇의 질도 있고, 지적인 직선의 남성성과 상반된다고 해석할 수 있다. 이어서 남성성과 여성성 사이에 중점을 두어 서로 간에 상이한 개념을 조화롭게 만드는 데 전체적인 주제를 잡을 수 있다. 두 가지의 다른 특성을 서로 잇는 일은 창의적이며 획기적인 디자인의 가능성을 극대화시키기 때문에 매우 효과적인 방법이라 할 수 있다.



<표 5> 상반되는 연상 단어의 혼합

2. 키워드에서 심도 깊게 들어가 패션 요소로 전개

창의성은 예술적인 행위와 관련하여 순간적으로 표현된 기반을 뜻한다고 볼 수 있다. 인간은 순수한 감각을 지니고 있으며, 그들의 감각적 경험을 지식으로 쌓고, 표현하며 타인과 소통하는 존재들로 정의될 수 있다.¹⁷⁾ 두 번째로 창의성은 생산성과 직접적인 관계에 있다. 여기서 핵심은 개인은 각자의 생산력과 여러 산물의 상품화를 통하여 사회에서 상품의 객관화를 이룰 수 있다는 점이다.¹⁸⁾ 예로는 장인이 만든 명품과

장인의 정신이 대표적이다. 세 번째로 창의성이란 개념은 문제 해결의 개념으로서 발명과 혁신의 의미를 두고 있다. 인류학적으로 인간은 본능에만 의존하거나 원초적인 행동방식을 통해서 살아가지 않고, 그들의 삶을 개설하고 능숙하게 꾸려나간다고 이야기하고, 창의성이란 새로움과 획기적인 발상을 목표로 끊임없는 문제를 해결하고 도전하는 발상이라고 정의한다.¹⁹⁾ 네 번째로 창의성이란 행위 자체와 새롭고, 혁신적인 사회의 기초기반을 구축할 수 있는 특성을 의미한다. 이러한 창의성의 원형은 반체제에 의한 사회의 쿠데타 그리고 다양한 예술적, 정치적 선언문등을 예로 들 수 있다.²⁰⁾

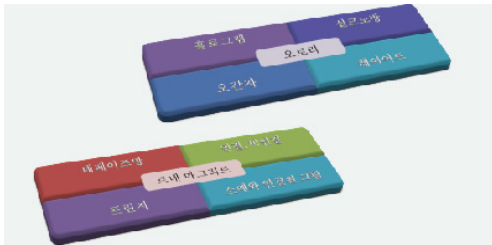
<표 2>의 주제에서 연상된 한 단어를 중심으로 다른 개념들을 이어서 전개하는 방식으로써, 구체적인 묘사를 요구한다. 예를 들어, '아침'을 주제로 이에 관한 '해돋이', '해변의 모래밭', '거친 표면' 으로 연상을 거듭 해가는 과정은 곧, 아침이라는 단어의 이해의 시작점으로 돌아가는 과정과 같다. 아침이라는 개념이 어떻게 초기에 학습되었고, 그 근원이 무엇인지 파악하는 것이다. 이 과정에서 중요한 점은 주제가 심도 있게 이어짐으로써, 연상 흐름의 끊김 없이 감각적인 경험의 이해를 더불어 할 수 있게 한다는 점이다. '아침'이라는 개념은 시간적인 요소로써 흔히 이해되지만, 아침의 햇살과 아침 햇살의 따사로움, 상쾌한 공기와 아침의 안개, 이슬 그 외에 함께 연상되는 풍경들을 상기시키게 된다. 이러한 풍경의 기억은 곧 감각적인 요소와 연결됨으로써, 자연스럽게 시각적, 촉각적, 청각적, 후각적 등의 다양한 영감을 작용시키게 된다. 이러한 영감은 곧 창의적인 패션 디자인의 핵심적인 컨셉이 될 수 있다.



<표 6> 한 단어에 대한 심도 있는 해석

3. 이미지 맵을 통해 연상되는 시각적 자료를 활용하여 디자인 전개

<표 3>의 이미지 맵을 통해 연상되는 시각적 자료를 활용한 디자인 전개의 특징은 시각적 연상 작용에 초점을 두는 것과 특정한 단어를 중심으로 떠오르는 시각적 개념들을 전개한다는 것이다. 회화, 영화, 건축 등 다른 시각적, 예술적 매체를 예로 들어, 이미지 맵핑을 꾸밀 수 있으며 다양한 시각적 매체를 ‘있는 그대로’ 즉, 시각적으로만 이해하는 훈련을 돕는 방식이다. 이를 통하여, 매체나 대상을 단순하게 보고 해석하지 않고, 시각적 세부 사항을 섬세하게 바라보고 논리적으로 이해할 수 있으며, 의상의 컨셉을 정하는 데 있어서 컨셉의 탄탄한 구조와 나아가 디자인의 형태를 잡는 데에도 기여하게 된다. 스토리텔링과 패션 디자인 컨셉의 의미는 다른 시각적 매체로부터 영감을 받아 전개함으로써, 컨셉의 예가 이미 주어진 상태이기 때문에 사람들로부터 컨셉에 대한 공감을 쉽게 얻을 수 있고 디자인 과정에서 수시로 참고할 수 있는 모델이 존재한다는 점에 큰 장점이 있다.²¹⁾

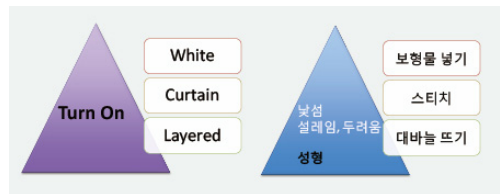


<표 7> 연상되는 시각적, 자연 현상적 자료

4. 연상되는 사물을 이용하여 그 특징을 패션 요소로 전개

연상되는 사물의 대표적인 특징을 패션 요소로 전개하는 방식은 위의 다른 매체로부터 시각적 영감을 받아 발상하는 방식과 유사하지만 <표 4>와

같이 형태의 윤곽, 형태의 비율, 텍스처, 색상, 대체 소재 그리고 장식적 요소까지 쉽게 접근할 수 있다는 점에서 차이가 있다. 분명한 대상의 사물로부터 시각적 이해가 짧은 시간 내에 이뤄지므로 처음부터 디자인의 개념적인 발단보다 시각적 요소에 전체적인 중점을 두게 된다. 사물을 자세하게 살펴보고, 이해하는 훈련은 패션 디자인에 있어서 가장 기본이 되지만, 초보 디자이너들에게 그리 쉬운 과정은 아니다. 하지만 개념과 형태디자인 사이에 특정한 사물을 등장시킴으로써 개념을 형태화 시키는 과정이 보다 직관적이고, 자연스럽게 이어질 수 있다고 본다.



<표 8> 연상되는 특정한 사물

III. 패션 디자인 과정의 전체적 특징 및 분석

1. 조사 및 분석

올바른 정보탐색과 계획은 패션 디자인의 초기 단계에 있어서 매우 중요하다.²²⁾ 이 단계에 할당되는 적당한 양의 시간은 정하고자 하는 주제의 종류에 따라 다양하게 나뉜다. 예를 들어, 시중의 다양한 패션 아이템이나 옷 등에 관한 사전조사가 필요한 경우, 그 당시 현 소비자들의 요구사항과 현 시장에서 가장 보편적으로 구매되고 있는 유행의 흐름을 조사해야하기 때문에 다양한 변동 요소들과 비공식적인 정보들을 찾는 데 걸리는 시간은 때마다 다를 수 있다. 대부분의 패션 디자이너들

은 사전 조사 및 초기 연구를 시작함에 있어서 탄탄한 계획과 전략을 세우지 않는다. 인터넷 웹 검색을 통해서 매우 쉽고 빠르게 자료를 수집하는 것이 대개 흔한 방법이지만, 인터넷에서 자료를 얻는 것만으로 수준 높은 자료를 찾는 것은 매우 어렵다. 그리고 인터넷에서 자료를 검색할 때, 어떤 키워드들을 사용해야 하는지, 신빙성이 높은 검색도구는 어떤 것들이 있는지 알고 있어야 초기 연구의 알맞은 시간의 양과 높은 수준의 정보를 획득할 수 있다.²³⁾ 효과적인 초기 연구 방법의 예는 다음과 같다.

첫째, 조사 대상의 주제에 대한 정보의 범위를 확실히 정해두고 시작해야 한다는 점이다.²⁴⁾ 초기 연구를 진행시키기 전에, 연구에 해당하는 정보가 어떤 대-주제(對主題) 안에 속하는지 그 범위를 미리 파악함으로써 불필요한 정보를 찾는 데 소비되는 시간을 막고, 우선순위에 따라 필요한 정보를 효과적으로 찾을 수 있다.

둘째, 연구를 시작할 때, 정보를 수집하고 조사하는 단계는 정해진 시간 안에 이뤄져야 한다.²⁵⁾ 프로젝트에 관한 타임라인을 정해두는 것이 중요하다. 컨셉 정하기부터 초기 연구, 패턴 짜기, 제봉하기, 수정하기, 발표하기까지 각 단계마다 얼마만큼의 시간을 할애할 것인지, 세분화된 시간계획을 정하는 것이 매우 중요하다. 그렇지 않고서는 시간적 구성의 균형을 잃어 작품을 원하는 시간까지 완성하지 못할 수 있기 때문이다. 시간적 제한은 초기 연구를 하면서 필요한 정보만 찾아서 고를 수 있는 요령을 자연스럽게 습득하도록 도와주고, 점차 컨셉을 더 확실하게 결정할 수 있도록 해주기도 한다. 반복적인 훈련을 통해 초기연구를 효율적으로 행할 수 있는 요령을 터득할 수 있을 것이다.

2. 컨셉

패션 디자인은 시각적 영감으로부터 시작하여

초기 연구부터 분명한 컨셉까지 이어진다. 본인의 추상적인 아이디어를 좀 더 깊이 있게 사고하면서 컨셉을 정하는 것이 첫 번째 단계이다. 컨셉은 추상적인 개념들을 이어가는 형태로 발전되는데, 이때 각 이어지는 단어나 아이디어들 간의 유사점이나 대조되는 특징들을 사용될 소재에 연관시켜 소재선택에서도 범위가 정해지게 된다. 컨셉을 발전시키는 단계는 고난이도의 단계라 할 수 있고, 각 패션 디자이너마다 이 과정을 해석하고 풀어나가는 데 있어서 다양한 방식을 추구하기도 한다.²⁶⁾ 필요한 자료를 모으고, 생략하며 편집의 과정을 거쳐 점차 직면했던 문제를 풀어나가게 된다. 이미지 분석은 직접 시각적인 자료를 보면서 이뤄져야 하고, 이때에 시각적 데이터를 분명하게 해석하며 이의 숨은 의도나 의미에 관해 심도 있게 알아내는 것을 목적으로 한다.²⁷⁾ 이를 시각적 판단 능력이라고 이야기한다. 이미지를 어떻게 읽고, 다시 설명할 수 있는지와 이러한 시각적 문법을 알고 있는지가 핵심이다. 시각적 판단 능력의 기준의 첫 번째 단계는 바로 객관적인 관점에 있다. 보이는 대로 설명하고 해석하는 것이다. 두 번째는 설명하는 단계인데, 이때 주관적인 해석과 분석과 같은 시각적, 철학적, 논리적 통찰력이다. 세 번째는 관념적이고, 보편적인 해석과 함께 작가의 의도에 관한 깊은 의미를 파악하는 단계이다. 연극, 영화, 사진, 광고, 행위예술 그 외에 중요한 패션분야의 작품을 깊이 있게 이해하고, 또 설명할 수 있는 능력을 말하며, 이 과정을 통해서 개인의 디자인이 어떤 방향으로 발전할지, 그리고 관객과 소비자가 그 패션디자인을 어떻게 이해할지에 대한 객관적인 분석도 가능하다.²⁸⁾ 수집한 자료들을 최대한 효과적으로 활용하기 위하여, 패션 디자이너는 의상의 형태에 대하여 완전히 이해하고 있어야 한다. 추상적인 개념을 형태화하는 능력뿐만 아니라 의상을 만드는 기술력의 훈련 또한 필수적이다. 컨셉 정하기는 패션 디자인의 과정에서 가장

중요한 단계이다. 이 단계의 핵심은 전체적인 디자인을 시작하고 기초기반을 다지는 과정이라는 것이다. 그리고 영감이라는 것은 순간적으로 떠오르기 때문에 이러한 부분에서 예측불허하다.²⁹⁾ 그리고 반드시 기억해야 할 사항은 아이디어와 주제가 항상 패션 시장의 현황 즉, 패션트렌드를 반영해야 하는 점이다. 컨셉을 정하는 데 있어서 패션 컬렉션의 전체적 느낌, 색상, 형태 등 영감을 주는 아이디어를 최대한 표현할 수 있어야 한다.

3. 형태

물리적인 구조와 형태가 정해지고 프로토타입이 만들어지는 단계이다. 이 전 단계에서 정해진 주제에 맞게 형태를 구성하고, 이 후의 디자인 계획, 재탐색과 생산방식 등에 따라서 디자인의 샘플링이 완성된다.

4. 디자인 완성 단계

초기 디자인을 질적인 면에서 여러 단계를 거쳐 수정하는 과정이다. 미적, 기능성, 내구성, 그 외 성능 등을 기준으로 디자인의 질적인 면을 확인하고, 최종적인 디자인이 소비자에게 전해지게 된다.

그러므로 디자인이라는 개념은 예술성, 심미성, 창의성, 전략적 매니지먼트, 올바른 정보탐색, 예리한 분석력과 수행능력을 모두 요구한다.³⁰⁾ 뿐만 아니라, 시각적 판매 전략과 광고 및 프로모션 또한 상호적으로 작용해야 디자인을 완성할 수 있다.

패션의 발상은 광범위한 분야에 대한 기술을 활용하여 복잡한 디자인과정을 소화해내는 능력이지만, ‘컨셉-아이디어스케치-디자인전개-제작과정’의 전형적인 과정³¹⁾을 벗어나 유연한 방식의 디자인을 전개할 수도 있다. 이는 예측 불가능한 순간의 디자인이나 혁신적인 디자인의 원천이 될 가능성이 높기 때문이다.

IV. 결론 및 제언

디자인 발상을 마인드 맵핑 방식으로 세분화 및 단계화시킴으로써 창의적인 패션 디자인이 완성되는 것이 연구의 목적이었다. 패션 디자인 과정이 사전조사 및 시각적 분석, 컨셉 정하기, 아이디어 스케치, 디자인 전개, 제작 과정 및 완성 등으로 이뤄지고, 그 중 패션 디자인 컨셉 정하기와 같은 단계에 관하여 연구하였다. 마인드맵은 브레인스토밍의 한 방법으로 자신이 생각을 언어화하는 것이다. 디자인 분야에서 마인드맵은 연상되는 단어를 나무 가지 형식으로 방사형으로 적어 생각을 극대화하는 것으로, 기존의 것에서 머무르지 않고 새로움을 추구하는 패션디자인 분야에 있어 언어의 시각화 방법으로 유용하다. 본 논문은 디자인 발상의 방법으로 이미지맵을 사용하여 패션 컬렉션 수업의 디자인 발상 방법으로 사용하고 이를 통해 의상을 진행하는 방법을 보여주었다. 학생들은 4개의 카테고리에 맞추어 서로 다른 성격의 단어들을 하나로 조합하여, 주제와 연관된 단어 중 하나의 관심 단어를 키워드로 심도 있게 들어가 주제에 대한 속성을 도출하여, 연상되는 시각적인 자료 (건축, 회화, 영화 등)를 활용하여 그 안에서 특징적 요소를 도출하여, 주제와 관련하여 연상되는 사물을 가지고 그에 대한 시각적 특징을 디자인의 요소로 사용하였다.

또한 ‘창의성’이란 무엇인가에 관한 이해를 바탕으로, 디자인 과정을 살펴보았다. 창의성은 직면하는 문제를 효과적이고, 감각적으로 균형이 있는 해답을 찾는 것을 의미하며, 패션 디자인 또한 창의성과 같은 지배 구조를 갖는다. 그리고 언어는 감각적 경험-기억-연상-기호화를 통하여 생겨나고, 패션도 사회적 언어로 비유할 수 있다. 따라서 패션의 전개는 개념의 연상을 통하여 감각적인 영감, 다양한 소재로 표현 및 재구성의 단계까지 발전하는 과정이다. 가장 대중적이고, 보편적인 기호로서

패션의 언어적 특성과 공통점을 갖는다. 그렇기 때문에, 패션 디자인 발상에 있어서 언어적 풀이 방식은 상호적인 관계에 있고, 쉽고 효율적인 방법이기 때문에 초보 디자이너와 학생들에게 적합한 방식을 알 수 있었다.

본 연구는 이미지 맵핑 발상 방법에 익숙지 않은 학생들을 위해 임의로 4개의 카테고리를 나누어 진행을 하였다. 이미지 맵핑 방법이 특히 주제와 의상 디자인 전개 사이에서 어려움을 겪는 패션디자인과의 학생들의 발상방법 훈련으로 적합하기에 이를 개발하기 위해서는 앞으로 후속 연구가 필요하다. 디자인이라는 것이 발상 방법과 전개가 누구나 같지 않고, 또한 일률적이면 새로운 디자인이 나오기 쉽지 않으나, 이미지 맵핑 방법에 어느 정도 익숙하기 위해서는 체계적인 커리큘럼과 이를 학생들과의 소통을 통해 수정, 보완이 필요하다. 또한 이미지 맵핑을 통한 다양한 시각적 자료를 체계화 하면 주제어로 디자인 발상, 디자인, 최종 완성으로 이끌어 새로운 디자인으로 창출되는 데 도움이 되리라 본다.

참고문헌

- 1) Barabasi, A. (2003). *Linked: How everything is connected to everything else and what it means*. New York: Plume, p.26.
- 2) Oracle Big Data (2014). *Hadoop and NoSQL*. retrieved 2015. 7. 7. <https://www.oracle.com/big-data/index.html>
- 3) Kant, I. (1784). *An answer to the question 'What is enlightenment?'* In: Reiss, H. *Kant's political writings*, Cambridge: University Press, pp.54-60.
- 4) 이민선 (2014). 스토리텔링을 통한 창의적 패션디자인방법론에 관한 연구: '미수아바호브' 컬렉션 사례를 중심으로, 한국패션디자인학회지, 14(4), pp.35-45.
- 5) 신은진, 최현숙 (2014). 블랙의 상징성을 응용한 패션디자인 개발, 한국패션디자인학회지, 14(1), pp.189-210.
- 6) 장계영 (2011). 창의력 제고를 위한 디자인 프로세스 개발에 대한 연구, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-106.
- 7) 설희경 (2007). 마인드 맵을 활용한 초등학교 디자인 교육 프로그램 연구: 3,4학년을 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.1-112.
- 8) 최주연 (2011). 타이포 일러스트레이션 교육에서 브레인스토밍과 스킴피를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.1-155.
- 9) 윤성연 (2013). 창의적 표현력 증진을 위한 고등학교 1학년 디자인 수업에 관한 연구: 브레인스토밍 기법을 중심으로, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.1-93.
- 10) 유봉현 (2000). 브레인스토밍 기법이 창의적 사고력 증진에 미치는 영향에 관한 실험 연구, 연세대학교 교육대학원 박사학위논문, pp.1-155.
- 11) 김세령 (2010). 바디페인팅(Body Painting)의 디자인 발상에 관한 연구: 시각적 수사사고 이론을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-84.
- 12) Sotoriva, M., Matos, C., Juliana, P. & Broega, A. (2012). *A new language for creativity in fashion design*, Milano: Minho University. pp.1-3.
- 13) Ibid., pp.2-4.
- 14) Naver 특수교육학 용어사전 (검색어: 이미지 맵, 자료검색일 2015. 7. 2. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=383531&cid=42128&categoryId=42128>
- 15) 윤성연 (2013). 창의적 표현력 증진을 위한 고등학교 1학년 디자인 수업에 관한 연구: 브레인스토밍 기법을 중심으로, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, p.5.
- 16) 전라북도 교육청 (2012). *중학생을 위한 공학실험*, 전주: 전라북도교육청, p.11.
- 17) Faste, R. (1997). *An unpublished book chapter describing the use of mind maps in design*, p.5. retrieved 2015. 7. 9. http://www.fastefoundation.org/publications/mind_mapping.pdf
- 18) Gaimster, J. (2011). *Visual Research Methods in Fashion*, Oxford: Berg, p.17.
- 19) Drach, M. (1981). *The Creative Aspect of Chomsky's Use of the Notion of Creativity: The Philosophical Review(1)*, Santa Barbara: University of California Press, p.57.
- 20) Brockling, U. (2006). *On Creativity: a Brainstorming Session*, Educational Philosophy and Theory, Wiley Online Library, pp.101-103.
- 21) Ibid., p.103.
- 22) Samoff, M. (1962). *The Associative Basis of the Creative Process*, Psychological Review, 69(3), p.220.
- 23) Brockling, U., op.cit., p.105.
- 24) Ibid., pp.105-106.
- 25) Ibid., p.105.
- 26) Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, California: Pearson, pp.54-55.
- 27) 박응범 (2009). 디자인 창의성 증진을 위한 Brain Mapping 기법 개발에 관한 실험 연구, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, p.2.
- 28) Gaimster, J. (2011). *Visual Research Methods in Fashion*,

- Oxford: Berg, pp.13-14.
- 24) Ibid., pp.15-16.
 - 25) Ibid., p.16.
 - 26) Sotoriva et al.. op.cit., p.3.
 - 27) Ibid., pp.3-5.
 - 28) Ibid., p.3.
 - 29) Gaimster, J. (2011). *Visual Research Methods in Fashion*, Oxford: Berg, pp.16-17.
 - 30) Crawford, C.. op.cit., p.54.
Feinberg, M. & Charlan, N. (2008). The "Rules" of Brainstorming: An Impediment to Creativity?, IRLE Institute for Research on Labor and Employment, retrieved 2015. 7. 7. <http://irle.berkeley.edu/workingpapers>. Berkeley University of California.
 - 31) Ibid.

‘Mind-mapping’ Method for Fashion Design

- Participated in Class <Fashion Design and Seasonal Collection> -

Kim, Jung Hee · Kim, Hye Eun⁺

Professor, Dept. of the Art, Fashion Design, University of Gachon
Ph.D., Fashion Womenswear, Royal College of Art⁺

Abstract

Fashion design is an artistic process of developing a creative idea to a clothing both aesthetically and functionally. There are various ways to design garments. ‘Mind-mapping’ is one way to develop a central idea by brainstorming at a beginning stage of fashion design. This research aims to explore ‘Mind-mapping’ through theoretical studies and class practice. Through the class of <Fashion Design and Seasonal Collection>, the total number of 64 students became the experimental participants. Students were assigned for four different categories of design applications. They are described as follows: 1. Based on finding two contrasting ideas on an implicit topic, they are to converge these different meanings to produce a single concept for a clothing, 2. Students think of a keyword on one topic out of all and further discover to reduce to the essence of the meaning of the idea/word. 3. Students are allowed to use other form of inspirations such as architecture, painting, film to associate with the central idea of their developed design. 4. Students select an alternative ‘object’ to resemble its visual components and transfer them to their central ideas. From the collected data, students proceed to further analysis, investigation, design and final evaluation of their clothing. The experimentation demonstrates that mind-mapping method as a representation by its use of language, is localized to express many abstract ideas by fashion designers. In conclusion, it tells that the mind-mapping method in fashion design is a proper way for fashion designers and students.

Keyword : mind-mapping, image-mapping, brainstorming, language, visual association

