

## 대학 졸업 패션쇼 디자인 발상과 전개 사례 연구

김 혜 은 · 김 정 희\*

우송대학교 뷰티디자인경영학과 초빙교수  
가천대학교 패션디자인 전공 교수\*

### 요 약

본 연구는 졸업 패션쇼를 준비하는 학생들의 패션디자인의 발상과정 사례를 분석하여 특징을 도출하기 위한 연구이다. ‘창조적 파괴’를 주제로 한 졸업 패션쇼에 참가하기 위하여 1, 2학기에 작품 준비 수업을 수강하고 졸업 패션쇼에 참가한 학생 중 브레인스토밍부터 최종 의상 창작의 전 과정이 일관적이어서 사례분석에 적합한 12명의 학생들을 대상으로 사례 연구를 진행하였다. 참가 학생들의 마인드맵, 브레인스토밍, 발상, 시각적 연상, 패션디자인으로의 전개, 최종 작품을 단계별로 살펴본다. 학생들의 디자인 발상 과정의 특징을 분석하였다. 분석 결과를 살펴보면, 첫째, 발상의 요소로 인물, 예술작품, 자연, 인공, 지역, 추상적 개념 중 주로 마인드맵을 이용해 자연, 지역, 추상적 개념을 발상의 시작점으로 하고 인공, 예술 작품과 같은 다른 요소와 결합하는 복합적 과정을 진행하기도 한다. 둘째, 발상을 기초로 한 이미지 연상 작용을 통해 단어, 사물, 개념이 시각화될 수 있도록 하였고, 주로 유사 연상, 대조 연상, 인과 연상을 사용함을 볼 수 있었다. 셋째, 연상을 패션디자인의 요소인 선, 색, 소재, 디테일로 적용할 때 시각적인 면이나 그 외의 특성을 이용해 전개하는 것을 볼 수 있었고, 하나의 의상 디자인에 시각적 특성 이용을 복합적으로 사용해 전개시키는 것을 볼 수 있었다. 넷째, 디자인 발상 과정이 마인드맵, 발상, 연상, 전개, 최종 의상의 과정을 되풀이하고 반복하는 과정을 겪기도 하며 이는 개인차가 있다. 분석 결과 학생들은 각자의 방법으로 디자인을 진행하지만 선호하거나 더 편안함을 느끼는 분야가 있는 것을 알 수 있었다. 따라서 창의적 디자인 도출을 위한 교수자의 안내자 역할이 중요하다. 후속 연구로 종적, 횡적 연구를 추가한다면 졸업 작품전을 준비하거나 디자인 발상을 하는 학생들의 디자인 전개에 도움을 줄 유용한 자료가 될 수 있을 것이다.

주제어 : 디자인 발상, 디자인 전개, 졸업 패션쇼, 마인드맵, 이미지 연상

본 논문은 2018년 가천대학교 교내연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

\*교신저자: 김정희, [jhkim0320@gachon.ac.kr](mailto:jhkim0320@gachon.ac.kr)

접수일: 2018년 4월 22일, 수정논문접수일: 2018년 5월 16일, 게재확정일: 2018년 6월 11일

## I. 서론

### 1. 연구 배경

발상은 생각의 시작으로 주제에 대해 구상하고 창의적 아이디어를 나타내는 예술 활동이다(Oh et al., 2002). 아이디어 발상을 통해 주제에 맞추어 소재, 형태, 색상을 구체화하고 작품 제작을 통해 아이디어를 실체화한다. 발상 과정은 독창성과 창조성을 기초로 고객의 욕구를 만족시키고 이를 기초로 디자인을 전개해 상품을 만들어 내는 과정이다. 패션디자인의 발상과 전개는 디자이너의 창의적 능력의 발현이고, 패션 산업은 고부가가치 산업으로 창의적 디자이너의 육성은 국가적 차원에서 중요하다. 따라서 미래 디자이너 육성을 위해 체계적 교육 자료의 준비가 필요하다. 연구자의 지도 경험을 통해 보면, 학생들은 디자인 과정 중 특히 아이디어 발상과 발상을 기초로 한 패션디자인으로 전개시키는데 어려움을 호소하며, 이미 검증이 되어 있는 기존 디자이너의 작품을 가져와 복제하는데 문제의식을 느끼지 못하고 있기도 하다. 그러나 디자인은 그 과정이 불명확해 완벽한 기술이 어렵고, 주관적 해석이 크게 작용하고 과정 상 변수가 많은 분야이기 때문에 체계적 정리가 쉽지 않다(Kim, Y. K., 2014). 디자인 발상과 이를 전개한 패션디자인 이론서와 선행 연구 자료를 살펴보면, 첫째, 유명 디자이너의 자료를 기초로 연구한 자료가 일반적이다(Kim & Lee, 2011; Lee, 2012; Son & Kwon, 2014). 그러나 패션학도를 위한 교육 과정에서는 패션계의 정상에 위치한 디자이너들의 작품이 때론 요원하게 느껴질 수도 있으며, 수업 진행시 학생들의 작품을 예시로 사용하는 경우 친밀감과 동질감을 느껴 이해도가 상승함을 느낄 수 있었다. 둘째, 학생과 패션전문가의 발상 전개 과정을 연구한 자료이더라도 ‘발상’에 초점을 맞추어 이것이 패션디자인으로 어떻게 전개시켰는지에

대한 전 과정에 대한 연구가 부족함을 알 수 있다(Kim & Park, 2010; Kim, Y. K., 2014; Kim, 2017). 이에 본 연구는 졸업 패션쇼를 준비하며 주제에 맞추어 패션디자인 작품을 개발하는 수업을 통해 나온 결과를 기초로 브레인스토밍, 디자인 발상부터 이를 패션디자인에 적용해 작품을 개발하는 전개 과정의 전 과정을 연구하여 특징을 분석하는 사례 연구를 목표로 한다. 이를 통해 패션 전공 학생들의 졸업 패션쇼 준비와 디자인 수업 교육 자료로 활용할 수 있는 기초를 제공해 창의적 패션 디자이너 육성을 위한 패션디자인의 발상과 전개 훈련에 도움을 준다는데 연구의 의의가 있다.

### 2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 2016년 졸업 패션쇼 준비를 위한 4학년 1, 2학기 전공 수업 수강 학생들의 작품을 기초로 분석하였다. 연구 내용은 시대 흐름에 맞는 졸업 패션쇼의 큰 주제 안에서 각 조의 그룹 주제를 정하고 이에 맞추어 브레인스토밍을 통해 마인드맵을 기초로 개인 주제를 정해 발상 요소를 정하고, 이를 통해 그 특징을 패션디자인 요소로 도출하여 최종 의상 컬렉션을 진행하는 일련의 과정을 단계별로 정리하여 그 특징을 분류하였다. 연구 방법은 패션디자인을 중심으로 디자인, 예술 영역에서의 발상에 관한 서적과 논문의 선행연구(Kim & Kim, 2015; Kim & Park, 2010; Kim, S. H., 2014; Kim, Y. K., 2014; Lee, 2014; Jo & Lee, 2016)를 중심으로 한 문헌 연구를 기초로 마인드맵에서 뽑은 키워드를 통해 도출한 개인주제를 살펴보고, 문헌 연구를 통해 정리한 발상, 연상, 전개, 최종의상의 범주에 맞추어 디자인 과정이 담긴 학생들의 수시 과제, 학생과의 대화, 스케치북, 포트폴리오, 도록, 졸업 패션쇼 의상을 연구자 2인이 순서대로 정리하고 분류하여 특징을 분석한 사례 연구를 진행하였다. 분석 방법은 분석에 있어 실제 학생들의 졸

업 패션쇼 진행 분석이라는 목적에 더 부합하기 위해 각 과정의 결과 분석에 머무르지 않고, 학생이 고민을 통해 발상, 연상 결과가 나왔는지에 초점을 맞추어 학생들의 생각의 발전 과정을 자유롭게 적어놓고 다양한 고민의 흔적을 볼 수 있는 스케치북, 학생과의 직접 대화, 학생의 발전 과정 상 대표적인 것을 정리해 놓은 포트폴리오 등을 중심으로 구분하였다. 작품 분석은 주관성의 오류에 빠지지 않고 정확도를 높이고자 마인드맵부터 최종의상의 각각의 과정의 특징에 근거해 2인의 연구자가 분류, 해석하고 반복, 해체, 재구성, 재검토의 과정을 거쳐 분류하여 특징을 정리할 수 있었다.

패션은 정치, 문화, 경제 등 사회 변화와 함께 하기 때문에 졸업 패션쇼의 주제는 모든 산업에서 화두가 되고 있는 4차 산업 혁명에서 인식의 전환을 위해 중요하게 언급되는 조셉 슈페터(Joseph Schumpeter)의 ‘창조적 파괴’를 주제로 삼았다. 창조적 파괴는 슈페터가 사용한 경제 용어로, 기술혁신으로서 낡은 것을 파괴, 새로운 것을 창조하고 변혁을 일으키는 창조적 파괴 과정이 기업경제의 원동력이라는 것이다(Foster, 2003/2003). 수강생 41명은 창조적 파괴에 대해 비슷한 관심을 가진 6개의 조로 나누어 마인드 매핑을 통해 조원이 함께 조 주제를 정하였다. 조 주제는 각각 ‘움트다’, ‘Noisy Relax(시끄러운 휴식)’, ‘Digital Nomad(디지털 유목민)’, ‘Redefine(재정의)’, ‘Hybridism - East meets West(이중 조합 - 동양과 서양의 만남)’, 그리고 ‘Catharsis(카타르시스)’로 정하였다. 컬렉션의 전개는 조 주제를 바탕으로 조원 개인이 마인드 매핑을 다시 진행해 개인 주제를 정하고 이를 발상의 기초로 사용하며, 컬렉션을 전개시켰다.

패션디자이너가 실제 작품으로 제작되는 과정에는 많은 변수가 존재한다. 소재나 부자재를 조사하거나 구입하는 과정에서 수급의 문제로, 평면재단이나 드레이핑의 입체재단을 하는 과정에서도 구상한 아이디어가 실행하기 어렵거나 기대에 못 미

치는 경우 계획을 변경할 수밖에 없다. 또한 졸업 패션쇼의 경우, 개인 컬렉션과는 달리 쇼를 효과적으로 보여주기 위해 한 무대를 구성하는 조원들 사이에 선, 색상, 소재, 디테일 일부를 공통으로 통일하고, 디자인 전개 과정에서 개인의 개성과 조원과의 통일성을 적절히 조정해야하기 때문에 이 부분에서도 디자인의 변화가 있을 수 있다. 제작 과정에서 우연이나 실수가 더 나은 결과를 만들어 디자인이 수정되기도 하며, 특히 전문성이 부족한 학생의 경우 이와 같은 우연이나 실수에 의한 변형이 더욱 빈번하다. 본 연구의 분석 대상은 발상, 전개의 과정과 특징을 살펴보기 위해 41인의 졸업 컬렉션 참가자 중 상대적으로 주제부터 발상, 전개까지의 큰 변화가 덜해 일관성을 유지하며 발상과 전개의 특성이 잘 나타나는 작품을 각 조에서 2작품씩 선정하여 총 12점을 분석하였다.

## II. 디자인 발상 전개 과정

대학 졸업 패션쇼는 판매를 1차 목표로 상업적 가능성과 브랜드의 홍보 수단이 되는 디자이너의 패션쇼와는 다른 성격을 가진다. 브랜드는 다른 브랜드와 차별되는 자신만의 정체성이 있고, 구매 고객층이 있어 이를 기준으로 패션쇼의 디자인 방향을 설정할 수 있다. 또한 패션은 트렌드에 민감하기 때문에 패션 회사에서 소비자의 구매욕을 자극하고 흥미를 불러일으키기 위해 디자인 과정에서 트렌드 조사가 기초가 되며 이는 디자인 전개 과정에 중요한 길잡이 역할을 한다. 그러나 대학 패션쇼의 경우 판매를 위한 작품 생산 보다 학부의 교육 과정 동안 배운 것을 기초로 본인의 작품 세계를 보여주어 창의성과 발전 가능성을 보여주고 졸업 후 취업, 창업, 상위학교 진학을 위한 가이드라인을 제공하는 역할을 한다. 특정 고객층을 염두해 두고 제작할 수도 있고 그렇지 않을 수도

있어 대상에 대해 자유롭게, 바로 판매로 이루어지지 않기 때문에 상업성에서도 유연하며, 패션은 유행을 떠날 수는 없지만 패션 회사의 제품보다는 트렌드에 제약을 덜 받는다. 또한 다수의 학생들이 무대를 구성하기 때문에 하나의 주제와 정체성, 대상 안에서 일괄적이며 다양성을 추구하는 브랜드 쇼와는 달리 각자의 개성과 창의성을 조원과 조정해야 하기 때문에 브랜드 패션쇼와는 디자인 접근법이 다르다.

### 1. 마인드맵의 브레인스토밍

패션디자인은 추상적 개념을 언어로 표현, 그리고 그것을 의상이라는 시각화된 대상으로 만들어내는 과정이다(Lee, 2012). 창의적인 디자인을 위해서는 기존에 존재하는 것들에서 탈피해 신선한 접근이 필요하다. 이를 위해 다양한 발상법들이 연구, 적용되고 있는데, 패션디자인 발상으로 활용도가 높은 것이 마인드맵이다. ‘생각의 지도’를 뜻하는 마인드맵은 1970년 토니 부잔(Tony Burzan)이 개발한 연상법으로 연상되는 단어를 나뭇가지 형태로 뻗어가며 적어 생각을 이미지화시키고, 연상 단어를 되짚으면서 관점을 확대해 새로운 발상을 가능하게 한다(Kim & Kim, 2015). 특히 언어 연상뿐만 아니라 나뭇가지 형태로 뻗어가는 이미지 작업을 병행해 두뇌를 자극하기 때문에 사고력, 이해력을 확장시킬 수 있는 장점이 있다. 생각을 확장시켜 다양하고 유연한 해답을 얻을 수 있으며, 상상을 유도하고 체계적이며 구체적인 사고를 가능하게 한다. 이미지맵의 과정은 중심단어 또는 이미지 선택하기, 상상하기, 연상하기, 결합하기의 과정으로 나뉠 수 있다. 특히 결합하기 과정을 통해 새로운 아이디어가 도출된다. 그러나 사고의 가치를 뺀다 보면 핵심의 도출이 어렵고, 상상력이 계속 확장 되는 가운데 멈추기가 어렵고, 멈춰야 될 시점을 확신하기가 어려운데, 아이디어가

막히거나 일정 단계에 도달했다 생각되면 결합과정을 진행한다. 지금까지 작성한 단어들을 기초로 특징적인 것이나 중심이 되는 단어, 강렬한 인상을 준 것을 가지고 종합하거나 이질적인 것을 결합해 일반적 사고 과정으로는 쉽게 생각할 수 없는 다른 차원의 아이디어를 생각하게 된다(Seol, 2007). 또한 자기 자신의 범위, 즉 경험의 범위 안에서만 생각을 뻗어나갈 수 있기 때문에, 상대적으로 경험이 부족한 학생의 경우 리서치를 병행하여 부족한 부분을 보충하는 것이 필요하다(Lim, 2010).

### 2. 발상의 원천

졸업 패션쇼는 대학마다 상이하지만 소량의 의상(1-4벌)으로 개인의 창의성을 보여주어야 하기 때문에 무엇보다 디자인 발상이 중요하고, 학생들의 부족한 경험을 보충하고 사고의 확장을 위해 다양한 자료로부터 아이디어를 얻는다. 아이디어는 유연한 사고, 다양한 지식, 경험, 개인의 노력과 의지의 결과로 리서치가 중요하다(Oh et al., 2002). Lee(2012)는 리서치 방법을 서적과 매스미디어, 패션 관련 행사 참관, 박물관·미술관 방문, 민속촌·민속의상 박물관 방문, 공연 관람, 예술적 명소 관광, 생활환경 둘러보기, 체험, 여행 등으로 들었다. 리서치를 통해 아이디어를 정리하고 특성을 이용해 패션으로 전개하며, 리서치 능력을 키우기 위해 사진 찍기, 스케치하기, 메모하기, 스크랩하기, 견본 수집하기, 전문기관 방문하기가 도움이 된다.

패션디자인 발상의 원천으로는 무엇이든 가능하다. 사물에 대한 관찰에 기초할 수도 있지만, 무형물, 현상, 개념과 같이 눈에 보이지 않는 것도 모두 발상의 원천이 될 수 있다. 디자인 발상의 요소를 분석한 선행연구를 살펴보면 Lee and Lee (2011)는 이미지에 의한 발상을 역사성, 민속성, 자연 조형, 인공 조형에 의한 발상으로, 디자이너 인

터뷰를 기반으로 한 비평 기사 자료를 분석한 Jo and Lee(2016)는 인물, 예술작품 및 예술사조, 패션의 역사성, 지역적 특성, 자연물, 조형물, 추상적 개념, 특정 목적을 위한 의상, 특정 사건, 주제 없음으로 구분하였다.

선행 연구를 기초로 학생들의 디자인 발상의 요소 분석을 위한 분류를 하면 다음과 같다. 첫째 ‘인물’은 허구나 실제의 인물에 대해 그 인물의 직업, 삶, 특징, 외관 등과 관련해 리서치를 진행해 인물의 이미지, 스타일, 사진 등에서 아이디어를 얻어 이를 통해 디자인을 도출해 낸다. 인물의 경우 시대를 풍미한 유명 인물을 사용하는 경우가 많아 그 인물이 살던 시대상이나 복식이 디자인의 요소로 포함되기도 한다. 둘째, ‘예술작품’은 미술, 조형 작품 외에도 드라마, 음악, 만화 등 대중문화 장르를 포함시킨다. 여기에는 시각적 작품 외에도 시대적 사조를 이루는 예술사상, 시대적 이해, 대표 작가 등 다양한 요소가 사용될 수 있다. 예술 작품은 뚜렷한 시각적 결과물이 존재하기 때문에 특징적인 것을 이용해 패션의 시각 요소로 전개하기 용이하다. 셋째, ‘자연’은 자연의 색, 형태, 특성 등을 이용해 디자인으로 전개하는데, 자연 현상도 여기에 포함되며 시각적 요소뿐만 아니라 그 의미 변화의 과정 등이 영감의 원천으로 적용가능하다. 역사적으로 인류와 친근한 자연 모티브는 사용도가 높아, 로마시대 월계수, 포도 등이 패션 액세서리, 건축물과 같은 디자인에 다양하게 사용되었고, 현대 아르누보 디자인은 식물을 디자인 발상의 요소로 사용하였다. 넷째, ‘인공’은 인간에 의한 창작물로 예술 작품을 제외한 인공물을 일컫는다. 인류가 살아오며 발전시킨 제품이나 생활기기 등의 특성, 용도 등이 디자인의 요소로 적용된다. 패션 역시 인공물로 역사적 패션 의상이나 스타일이 영향을 미친 경우도 포함된다. 특히 현대 패션은 이전 유행 트렌드를 재해석해서 창작하는 경우가 많고, 디자이너들은 유명 디자이너 작품의 오마주를

통해 재해석해 발상의 원천으로 즐겨 사용하고 있다. 다섯째, ‘지역’은 지역적인 특성을 가지고 있는 것과 지역에 근거한 민족, 인종들을 포함한다. 사막이나 정글 등의 지역적인 특성, 분위기 외에도 특정 지역에 사는 민족들의 특성, 특정 장식, 역사적 배경이 모두 포함된다. 특히 패션의 중심을 이끌어갔던 서구의 시각에서 비서구 세계의 문화, 의복, 생활 등은 이국적으로 느껴져 디자인 발상의 원천으로 즐겨 사용되며, 이는 에스닉 룩이라는 패션의 한 스타일로 자리 잡았다. 여섯째, ‘추상적 개념’은 눈에 가시적으로 보이지 않는 대상이나 국어의 관형사 또는 형용사의 의미를 통해 디자인의 발상 요소로 사용한다. 특정 사조나 분위기 등이 이에 해당되며, 시각적으로 보이지는 않지만 대상이 가지고 있는 분위기 특성이 디자인 요소로 작용한다. ‘기하학적’이거나 ‘미니멀한’ 등은 확연한 시각적 대상은 없어도 연상되는 특징을 발상의 요소로 사용할 수 있다. 일곱째, ‘특정 사건’이 디자인 발상의 요소로 활용된다. 올림픽이나 쿠데타 등과 같은 사건은 상대적으로 상징하는 이미지 자료가 포함되어 있고, 대중들에게도 강한 인상으로 남아 있어 연상을 위한 아이디어 요소로 즐겨 사용된다. 특히 행사 대표 색상이나 엠블럼은 강한 시각 연상을 수반하여 발상의 요소로 활용하기에 적합하다.

디자인 발상은 리서치를 통해 정보를 수집하고, 세분화하여 분류, 분석하는 가공의 단계를 거치고, 이를 기초로 아이디어를 발상하며, 후에 아이디어의 타당성을 검증하며 디자인을 전개하는 단계가 있다. 디자인 발상에 대한 Lee(2012)의 전개 과정에 따르면 디자이너는 하나의 주제를 설정하여 유래, 형식, 내용, 의미, 유명한 작품 등을 조사하고 디자이너는 이 중 관심 있는 것에 대해 심도 있게 추가 리서치를 하거나 하나 이상의 요소들을 적용하여 디자인을 전개한다. 여기에는 패션디자인의 요소인 실루엣, 소재, 색상 등의 선택이 영향을 미친다.

### 3. 시각적 연상을 통한 패션디자인 전개

패션디자인은 단어, 개념과 같은 발상 요소를 아이디어로 발전시켜 시각화된 의상으로 표현하는 것으로 마인드맵을 통해 도출된 단어를 기초로 패션디자인의 요소로 전개하는 것은 쉽지 않다. 이를 어떻게 전개하는가가 디자이너의 노하우이고 개성의 차이를 가져다 줄 수 있다. 발상을 통해 의상에 적용하기 위한 시각적 전환 방법은 연상이다. 연상은 형태를 보고 비슷한 형을 떠올리는 것으로, 이미지 연상은 상상력에 크게 의존한다. 연상은 의식, 무의식의 기억을 자극하는데 도움을 주기 때문에 창의성, 상상력을 기초로 하는 디자인 발상에 효과적이다(Lim, 2010). 연상을 통한 시각적 표현은 오감을 통해 떠오르는 생각이나 사물을 자유롭게 상상하는 이미지 자유 연상이라고 불린다. 하나의 사고에서 다른 사고를 이끌어내는 ‘연상’은 고대 그리스부터 중요시 여겨, 플라톤(Plato)이나 아리스토텔레스(Aristotle)는 연상을 ‘인간 심리학의 기본 원리’라고 강조하며 연상의 방법에 대해 논의

하였다(Toyoshi, 2009/2011). 이러한 자유 연상에는 접근연상, 유사연상, 대조연상, 인과연상이 있다(Table 1). 첫째, 접근 연상은 가까운 것에 대한 연상이며, Lim(2010)은 대상에 대해 과거의 경험과 연결시키거나 사건, 대상을 차례로 상기시키는 것이라 하였다. 유사연상은 비슷한 것을 연상으로 하는 아날로지(analogy)이다. Toyoshi(2009/2011)는 유사연상이 발상에서 매우 중요한 법칙 중 하나로, 색상, 형태, 기능, 감촉, 기억 등의 유사함을 연상한다고 하였다. “이것은 무엇과 비슷한가?, 이것은 그것과 어떤 공통된 성질을 지니고 있는가?, 구성 부분에 대해서는 어떤가?”의 질문에 대한 대답이 그것이다(Toyoshi, 2009/2011, p. 195). 대조연상은 유사와는 반대 연상이며, 유사와 같이 발상에 있어 효과적이다. 서로 이질적인 것을 반대 방향에서 생각해 예상치 못한 해결방법이나 생각을 찾아낼 수 있다. 문제들도 ‘고품질 저가격’, ‘작지만 큰’ 등 대조 형태의 과제나 해결책으로서 제시되기도 한다. 인과연상은 원인과 결과로부터 연상하는 방법으로, 원인, 결과의 법칙의 인과 관계를 통해 이미지

Table 1. 이미지 자유연상 분류표.

제1법칙 ‘접근’	그 근처에 있는 것, 있었던 것을 떠올린다 이것은 누구의 것인가? 이것의 근처에 무엇이 있는가?	여성용 하이힐 ⇒ 그것을 신은 여성을 상상 훗카이도 로케 방송 ⇒ 삿포로로 전근을 간 옛 친구를 떠올린다
제2법칙 ‘유사’	아날로지의 일종으로, 비슷한 것을 연상한다 모양, 색, 냄새, 소리, 구조 등이 비슷하다 비유나 은유도 포함된다	거미줄 ⇒ 인터넷망 (모양이 비슷하다) 아름다운 여성 ⇒ ‘흰 백합 같은 여성’ (적유) 팽팽한 공방 ⇒ ‘시소게임 같다’(은유)
제3법칙 ‘대조’	유사와는 반대로 대립하는 것, 반대인 것을 떠올리는 연상 이것은 무엇과 다른가? 차이점은 무엇인가? 대립하는 것은 무엇인가? 반대로 하면 어떻게 될까?	도시적인 사람 ⇒ 시골의 부모님을 떠올린다 숲의 산책 ⇒ 해변을 떠올린다 웃는 얼굴 ⇒ 울 때는 어떤 표정을 지을까?
제4법칙 ‘인과’	원인이 되는 현상을 보고 과거의 경험 등을 바탕으로 예상되는 결과를 떠올리는 것	하늘에 구름이 졌다 ⇒ 비가 내리겠네 중요한 상담이 잘 끝났다 ⇒ 사장이 한턱 쏘겠군

From Toyoshi. (2009/2011). p. 197.

로 연상 시키는 방법이다. 고대 그리스인들에 의해 만들어진 접근, 유사, 대조의 연상의 3법칙에 18세기의 영국의 철학자 데이비드 흄(David Hume)이 추가해 연상의 4법칙을 완성하였다.

연상을 통해 패션디자인으로 적용하기 위한 요소를 Lee(2003)는 선, 색채, 재질로 보았다. 선에 의해 실루엣이 결정되고 실루엣은 결국 선으로 표현될 수 있기 때문에 상호의존적이며, 색채는 색상, 명도, 채도에 따라 배색과 조합을 통해 수많은 이미지를 나타내며, 재질은 옷감으로 표현되며, 재질의 특성에 따라 다른 이미지를 나타낸다. Lee et al.(2003)은 실루엣, 디테일, 색채, 재질, 무늬의 5가지로 구분하였는데, 실루엣은 전체적인 윤곽선, 디테일은 내부의 세부적인 선으로 구분하였고, 재질과 무늬도 분리하였다. Park et al.(2006)은 형태, 색채, 소재, Kim and Lee(2011)는 선, 색채, 재질로 패션디자인의 요소로 비슷한 범주를 언급하였고, Son and Kwon(2014)은 선, 형태, 색채, 질감 및 무늬의 4가지 요소로 나누어 선과 형태를 분리하였고, Lee and Lee(2011)는 선, 형태, 색채, 소재, 무늬로 소재와 소재에 나타난 무늬를 분리해 5가지 요소로 나타내었다. Kim and Kim(2015)은 의상의 실루엣, 비율, 텍스처, 색상, 해당 소재, 그리고 장식 요소 등의 적용을 들었다. Jo and Lee(2016)은 선행연구들과 Son and Kwon(2014)을 참고하여 선, 색채, 재질 및 무늬로 구분하였다. 선행연구를 종합하여 살펴본 연구의 학생 작품 분석을 위한 패션디자인의 요소는 선, 색상, 소재, 디테일로 정리하였다. 선은 전체적인 느낌을 좌우하는 윤곽선과 부피감을 표현하는 실루엣으로 정의하고, 색상은 사용된 색으로 의상 착장에 있어 인간이 인식하는 첫 번째 요소이며 전체적인 인상에 매우 중요하다. 소재는 패션디자인에서 시각적이자 감각적인 요소로 사용된 직물의 재질인 소재, 무늬를 포함한다. 디자인 스케치를 하고 직물을 선택하는 경우도 있지만 직물의 두께감과 촉감적인 특징에서 영감을

얻어 실루엣 등을 진행하기도 할 정도로 디자인에 중요하다. 디테일은 실루엣이 의복의 외곽선이라면 디테일은 내부적인 세부적인 면이다(Lee et al., 2003). 전체적인 디자인에는 큰 영향을 주지 않지만 전체 이미지와 개성을 들어낼 수 있는 부가 요소로서 칼라, 네크라인, 의상 입체화를 위한 다트와 구성선, 소매, 커프스, 포켓, 턱, 개더, 플리츠, 셔링, 스모킹, 파이핑, 단추 등과 부착하는 장식의 요소를 포함한다.







### III. 디자인 발상 분석 및 특징

#### 1. 디자인 발상 분석

Kim, S. H.(2014)은 ‘확산분석형 패션디자인발상 교육모델 단계별 특성’을 ‘문제 이해 및 설정 → 디자인 문제 탐구 → 디자인 문제 정리 및 분석 → 패션디자인적 사고로 재해석 → 디자인 표현’으로 구분하였다. 문제 이해 및 설정은 주제 선정이고, 디자인 문제 탐구는 확산형 사고를 통해 사고를 확장한다. 이는 마인드맵의 기능이며, 디자인 문제 정리 및 분석 단계는 분석과 정리 단계로 발상과 연상의 과정을 일컫는다. 패션디자인적 사고로의 재해석은 패션디자인 요소로 적용을 의미하고 마지막의 디자인 표현단계는 디자인을 통한 최종 디자인 선정으로 볼 수 있다. Kim, Y. K. (2014)는 패션디자인의 전개 과정을 ‘주제어 추출 → 유추에 의한 주제어 확장 → 어휘 간 자유결합 → 결합 어휘 구체화 및 가시화 → 디자인 전개(안으로의 발상, 밖으로의 발상)’과 같이 분류하였다. 유추에 의해 주제어를 확장하고 확산적 사고를 통해 생각을 확장해 가능한 많은 아이디어를 생성하며, 자유결합을 통해 주제를 구체화 시킨다. 이때 스토리텔링과 같은 방법이 도움이 된다. 결합한 어휘를 구체화, 가시화 시킬 때 이미지를 차용, 변

형하거나, 외형적 특징을 사용하거나 잠재적 욕구를 외적으로 발현한다. 이는 마인드맵이 가지고 있는 장점으로 어휘 간 자유결합은 발상, 결합 어휘 구체화 및 가시화는 시각화의 연상법이고 디자인

Table 2. 학생 작품 분석표.

1조. 윽트다					
개인 주제	마인드맵	발상	연상	전개	최종의상
	이미지맵				
Deconstruction	파괴→해체, 분열, 혼돈	추상 개념	인과연상 창조적 순간 나타나는 '파괴'에서 연상되는 비슷한 단어의 특성을 의상으로 특징 도출	·선: 의상 해체 및 강조-특성 이용, 칼라, 소매, 길이 강조됨-특성 이용, 절개, 해체 라인의 강조-특성 이용(최종의상에 반영 안 됨), 혼돈은 레이어드룩으로 표현-특성 이용  ·소재: 체크무늬 소재를-시각화, 이질적 소재(인공가죽, 면체크)-특성 이용	 Figure 2. 'Deconstruction' 주제 의상.
	 Figure 1. 'Deconstruction' 이미지맵.				
Volcano	·윽트다→균열→지진→화산 ·화산→갈라짐→마그마 흐름	자연 (현상)	인과연상 화산에서 심도 있게 들어가 땅에서 화산이 갈라져 분화하는 것의 특성, 이미지 표현	·소재: 용암의 흐름을 이질적 소재로 표현(용암-따듯한 느낌의 스웨이드, 땅-차가운 느낌의 인조가죽)-특성 이용  ·색상: 빨간색, 검은색 - 시각화  ·디테일: 지퍼가 열리면 용암을 연상하는 빨간 원단을 볼 수 있도록 함-시각화(최종의상에 반영 안 됨)→지퍼 디테일로 표현-절개-특성 이용	 Figure 4. 'Volcano' 주제 의상.
	 Figure 3. 'Volcano' 이미지맵.				
2조. Noisy Relax					
개인 주제	마인드맵	발상	연상	전개	최종의상
	이미지맵				
Noisy + Relax	·소음→지지직→프린지 ·휴식→편안함, 반려견 ·새로운 기술→3D 프린팅 접목	추상 개념→추상 개념, 인공	대조연상 소음과 휴식이라는 상반된 단어를 사용해 특징, 시각화하여 디자인 전개  인과연상 새로운 기술: 3D 프린팅 접목	·선: 휴식은 편안한 실루엣으로 표현-특성 이용  ·색상: 연한 회색, 검정의 상반된 강조-특성 이용  ·소재: 휴식을 니트로 표현-특성 이용  ·디테일: 휴식에서 도출한 반려견의 뼈다귀, 발바닥 등을 3D 프린팅으로 표현-시각화, 특성 이용	 Figure 6. 'Noisy + Relax' 주제 의상.
	 Figure 5. 'Noisy + Relax' 이미지맵.				





Vie Brève	Noisy→젊음, 청춘 →짧은 인생, 불완전 →클럽, 라이팅(조명)	추상 개념	유사연상, 인과연상 Noisy에서 젊음, 청춘에 집중해 연상되는 단어들 을 시각화	·선: 클럽 룩, 빛의 뻗어나감 ·시각화, 젊음의 불완전함을 치 마단의 언밸런스 컷으로 사용- 특성 이용(최종의상에 반영 안됨) ·색상: 반짝한 샤이니 색상, 검 정-시각화 ·소재: 새틴 소재-시각화	
		Figure 7. 'Vie Brève' 이미지맵.			

Figure 8. 'Vie Brève' 주제 의상.

## 3조. Digital Nomad






개인 주제	마인드맵	발상	연상	전개	최종의상
	이미지맵				
Nomad: 베드윈족	·유목민→베드윈족→수렵생활→사파리룩, 그물, 모자	지역 (민족)	유사연상, 인과연상 베드윈족을 주제로 잡아 그들의 수렵생활 물품을 시각화	·선: 사파리룩-시각화 ·색상: 사파리룩, 유목생활-시각화 ·소재: 사파리룩, 그물 원단-시각화 ·디테일: 모자를 포켓으로 응용, 덧댄 원단-시각화, 등판 그물장식-시각화(최종의상에 반영 안됨)	 Figure 10. 'Nomad:베드윈족' 주제 의상.
		Figure 9. 'Nomad:베드윈족' 이미지맵.			
기계	·4차산업혁명→디지털→기계 ·기계→기계어, 부품, 딱딱함, 다중연결성, 차가움	인공 → 추상 개념, 인공	유사연상 기계에서 연상되는 단어를 시각화	·선: 각진 인공적 실루엣-시각화 ·색상: 인공적 느낌 강조위해 검은색-시각화 ·소재: 반짝이는 합성가죽-시각화 ·디테일: 디지털, 모니터와 내부 부품-시각화(최종의상에 반영 안됨)→다중연결성을 다수의 끈으로 표현-특성 이용, 산업부품(톱니, 고리) 연상되는 부자재-시각화	 Figure 12. '기계' 주제 의상.
		Figure 11. '기계' 이미지맵.			

Figure 10. 'Nomad:베드윈족' 주제 의상.





Figure 12. '기계' 주제 의상.

## 4조. Redefine

개인 주제	마인드맵	발상	연상	전개	최종의상
	이미지맵				

벤다이어그램	·재정의→빅뱅-융합/분리→ 벤다이어그램→도형, 라인 ·새로운 기술→3D 프린팅 접목	<b>추상 개념</b>	<b>인과연상, 유사연상</b> 벤다이어그램이라는 수학 도형에서 디자인 도출, 새로운 기술	<b>선:</b> 도형의 결합을 단순화 시켜 뷔스티에 제작- <b>시각화</b> , 벤다이 어그램 모양 케이프- <b>시각화</b> (최 종의상에 반영 안됨)  <b>색상, 소재:</b> 도형의 단순함 강 조- <b>특성 이용</b>  <b>디테일:</b> 라인, 도형을 이용한 목 걸이를 3D 프린팅으로 제작- <b>시</b> 각화, <b>특성 이용</b>	 Figure 14. ‘벤다이어그램’ 주제 의상.
	 Figure 13. ‘벤다이어그램’ 이미지맵.				
Stag	·재정의→부활의 상징성 →수사슴	<b>자연 (동물)→ 예술작품</b>	<b>인과연상, 유사연상</b> 수사슴뿔을 다룬 그래픽 작품을 의상에 시각화, 특성화 + 수사슴 연상되는 느낌	<b>색상, 소재:</b> 순수이미지, 미니멀 한 의상, 여성적- <b>특성 이용</b>  <b>디테일:</b> 시슴뿔을 단순화한 그 래픽 작품으로 상의 가슴 부분 절개- <b>시각화</b> , 검정라인으로 라 인 포인트- <b>시각화</b>	 Figure 16, ‘Stag’ 주제 의상.
	 Figure 15. ‘Stag’ 이미지맵.				

### 5.3. Hybridism-East meets West

개인주제	마인드맵 이미지맵	발상	연상	전개	최종의상
영국과 한국	·영국→전화 부스, 근위병, 국기 ·한국→한복, 한복치마, 비침	<b>지역 (국가)→ 인공</b>	<b>대조연상</b> 영국을 대표하는 것, 한국을 대표하는 상반된 것을 의상에 시각화	<b>선:</b> 영국 정장- <b>특성 이용</b>  <b>색상:</b> 전화 부스, 국기- <b>시각화</b>  <b>소재:</b> 정장 원단, 비치는 원단- <b>시각화</b>  <b>디테일:</b> 한복 치마를 이용한 망 토(최종의상에 반영 안됨)→ 치 마와 같은 어깨 장식- <b>시각화</b>	 Figure 18. ‘영국과 한국’ 주제 의상.
	 Figure 17. ‘영국과 한국’ 이미지맵.				
Coexistence :영국, 한국	·영국→버버리, 정장 ·한국→한복치마	<b>지역 (국가)→ 인공</b>	<b>대조연상</b> 영국과 한국의 공존의 제목으로 영국 대표, 한국 대표 의상을 시각화 배치	<b>선:</b> 버버리, 서양 바지, 한복 치 마- <b>시각화</b>  <b>색상:</b> 흑, 백 대비- <b>시각화</b>  <b>소재:</b> 버버리 원단, 비치는 원 단- <b>시각화</b>  <b>디테일:</b> 띠- <b>시각화</b>	 Figure 20. ‘Coexistence :영국, 한국’ 주제 의상.
	 Figure 19. ‘Coexistence :영국, 한국’ 이미지맵.				





6조. Catharsis					
개인 주제	마인드맵	발상	연상	전개	최종의상
	이미지맵				
Wash Away	·카타르시스의 정화, 치유 →씻어냄→흘러내림, 폭포 수→모래사장에 물들어옴	<b>추상 개념 → 자연 (현상)</b>	<b>인과연상</b> 흘러내림, 모래의 자연 현상, 자연물을 이용	· <b>선:</b> 물이 흘러내리는 느낌- <b>시각화</b>  · <b>색상:</b> 모래- <b>시각화</b>  · <b>소재:</b> 모래느낌의 재질감 있는 원단- <b>시각화</b>  · <b>디테일:</b> 모래 위 자국을 다층 구 조 플리츠로 표현- <b>시각화</b> (최종 의상에 반영 안됨)→모래사장 에 남은 물건, 꽃 장식- <b>시각화</b>	 <b>Figure 22.</b> ‘Wash Away’ 주제 의상.
	 <b>Figure 21. ‘Wash Away’ 이미지맵.</b>				
Moksha	·카타르시스→중독→해탈, 해방, 자유로움→구속, 담 배 연기 ·사키르 고크세르바그 (Sakir Gokcebag)의 작품	<b>추상 개념 → 예술 작품</b>	<b>인과연상</b> 묶였다(구속을 표현) 풀리는(해방을 표현) 작품에서 특성 시각화	· <b>선:</b> 각이 잡힌 베스트 상의, 느 슨한 실루엣 스커트 대비- <b>특성 이용</b>  · <b>색상:</b> 자극 대비- <b>특성 이용</b>  · <b>소재:</b> 인조가죽, 쉬폰의 대비- <b>특성 이용</b>  · <b>디테일:</b> 끈-구속- <b>특성 이용</b> , 묶이거나 말리는 느낌- <b>시각화</b> (최종의상에 반영 안됨)	 <b>Figure 24.</b> ‘Moksha’ 주제 의상.
	 <b>Figure 23. ‘Moksha’ 이미지맵.</b>				

Figure 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23 photographed by the author. (March 11, 2018).  
 Figure 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24 photographed by Ian Studio. (September 29, 2016).

전개는 패션디자인 요소로의 전개에 해당한다. 본 연구에서는 두 선행 연구를 기초로 마인드맵을 통한 발상, 발상을 연상하는 법, 그리고 이를 패션디자인으로 전개하기 위한 요소의 적용, 그리고 최종의상으로 분류하였다(Table 2), (Figure 1-24). 연상 방법의 경우 선행연구를 기초로 분류하였고, 전개의 경우 시각적 특성을 이용해 패션디자인 요소인 선, 색상, 소재, 디테일로 적용한 경우와 시각적 특성을 제외한 특성 이용의 경우 두 가지로 분류하였고, 또한 이미지맵은 창작자의 발상 도출과 디자인 전개를 대표하기 위해 제작하는 이미지이기 때문에 이해를 돕기 위해 표에 포함시켰다(Figure 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23). 분석은 각 과정의 결과보다는 스케치북, 학생과의

직접 대화와 같은 과정에 중점을 두어 발상, 연상, 전개의 방법으로 분류하였다.

선행연구를 참조하여 학생들의 작품을 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 발상 요소로 예술작품, 자연(현상, 동물), 인공, 지역(민족, 국가), 추상적 개념을 다양하게 사용하였다. 앞장에서 발상 요소를 인물, 예술작품, 자연, 인공, 지역, 추상적 개념, 특정 사건으로 분류했으나, 인물, 특정 사건의 사용은 볼 수 없었다. 이는 소규모 사례 연구로 일반화 할 수는 없지만, 창조적 파괴라는 추상적 개념의 대주제로부터 나온 그룹 주제가 ‘움트다, Noisy Relax, Digital Nomad, Redefine, Hybridism-East meets West, Catharthis’와 같은 추상적 개념인 만큼 추상적 개념이 발상 요소로 다수 나오거나, 그 외에도

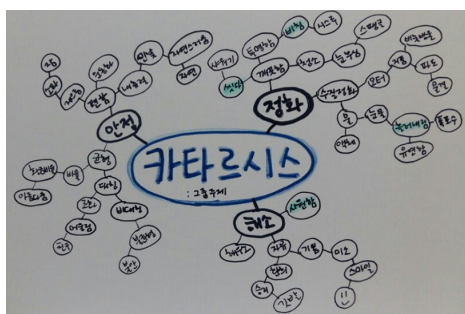


Figure 25. 'Wash Away' 주제 학생 스케치북 일부.  
Photographed by the author.  
(March 11, 2018).

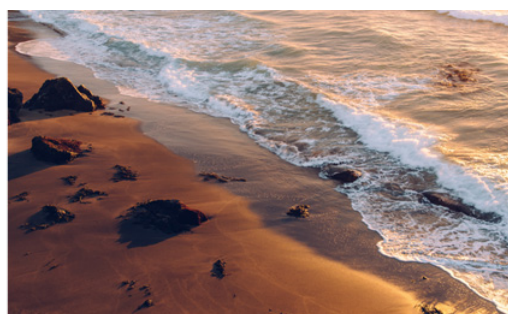


Figure 26. 'Wash Away' 주제 학생 포트폴리오 일부.  
Photographed by the author.  
(March 11, 2018).

마인드맵을 통해 자연, 지역과 쉽게 연결시키는 것으로 보아 학생들이 상대적으로 자연, 지역을 편하게 여겨 발상의 요소로 사용함을 알 수 있었다. 6조(Catharsis)의 'Wash Away'를 주제로 한 학생의 경우 <Figure 25>와 같이 마인드맵을 통해 '씻다', '흘러내림' 등의 중심어를 도출해 냈으나 이를 이미지로 연상시키는 것에 어려움을 느끼며 마인드맵에 근거한 이미지를 찾아 <Figure 26>과 같이 씻기고 흘러내려가는 모래에 파도가 들어왔다 빠지는 자연 현상과 연관 지어 자신에게 익숙한 광경으로 연결 시켜 발상을 진행하는 것을 볼 수 있었다.

둘째, 발상을 기초로 의상으로 전개하기 위한 연상 작용은 대조연상, 유사연상, 인과연상을 사용하였다. 상반된 단어를 통한 대조연상, 비슷하게 연상되는 연관 단어를 통한 유사연상, 키워드에서 심도 있게 들어가 패션 요소로 전개하는 인과연상을 볼 수 있었지만, 본인이 경험과 결부시켜 연상하는 접근연상은 찾아볼 수 없었다. 대조연상을 통해 대조되는 것을 상상하는 것은 머릿속에 이미 지화하여 패션디자인의 요소를 도출하는데 있어 학생들이 상대적으로 편안해 하였고, 이는 서로 상반되는 것을 배치해 시각적 충격을 주어 신선함을 가지고 오는 디자인 효과도 있다. 실제로 2조(Noisy Relax), 5조(Hybridism - East meets West)의

경우 주제 자체가 상반된 요소를 내재하고 있어 다양한 유추어를 뽑아내어 의상에 전개시키는데 다른 조보다 어려움을 덜 겪는 것을 볼 수 있었다. 일례로 'Coexistence: 영국, 한국'을 주제로 한 학생의 경우 영국, 한국의 서양, 동양으로 구분 지을 수 있는 상반된 두 국가를 선택해, 각각을 대표하는 의상에서 패션디자인 요소를 도출하였다. 그러나 같은 상반어를 주제로 정하였다 하더라도 3조(Digital Nomad)의 경우 두 개의 주제를 나누어서 'digital', 'nomad'로 조원이 두 그룹으로 분리되어 개별적으로 진행해 대조연상의 상반된 이미지 연상은 보기 어려웠다. 키워드에서 연상되는 연관 단어를 옮겨가며 그 특징을 패션디자인 요소로 전개하는 것은 이미지 연상법 중 유사연상이나 인과연상으로 마인드맵을 작성하는 본인의 관심사에 맞추어 연관된 단어로 옮겨가고 이것들에서 특징을 뽑아 디자인에 적용하는 것을 볼 수 있다. 'Deconstruction'의 경우 파괴에서 도출할 수 있는 유사연관 단어인 해체, 분열, 혼돈을 뽑아 이 단어에서 연상되는 이미지를 의상으로 적용하였다. 학생들이 연상 작용 중 접근연상을 사용하지 않은 이유는 분석대상이 경험이 상대적으로 적은 학생 졸업 작품 쇼인 만큼 경험과 결부시키는 접근연상이 쉽지 않은 것이라 추측할 수 있다. 그러나 접근연상은 <Table 1>의 하이힐의 예와 같이 일상적인

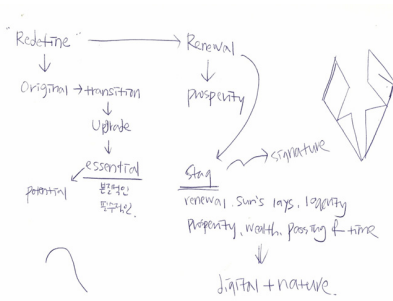


Figure 27. 'Stag' 주제 학생 마인드맵.  
Photographed by the author.  
(March 11, 2018).

것에 적용할 수 있는 것이기 때문에 경험의 많고 적음에 관계없이 사소하더라도 개인적 경험을 과정에 적용시키는 연습이 필요하다. 따라서 다양한 창의적 발상을 위해 접근연상에 대한 훈련이 필요함을 알 수 있다.

셋째, 연상 작용을 통해 패션디자인의 요소인 선, 색상, 소재, 디테일로 전개하는 방법은 연상결과를 시각적으로 이용하는 방법과 시각적인 것 이외의 특성을 이용하는 방법을 고루 사용하고 있다. 시각적 특성 이용은 이미지, 의상 모두 시각적 대상이기 때문에, 이미지로부터 시각적 아이디어를 얻어 의상으로 전개하는 것이 상대적으로 용이하다. 예술 작품, 건축, 회화, 영화 등의 시각적 자료를 활용하여 연상되는 특징을 패션디자인 요소로 즐겨 사용해 전개한다. 시각적 형태를 갖춘 자료는 그것에서 눈에 보이는 특징을 패션으로 연상하기 용이하다. 그러나 눈에 보이지 않는 추상적 개념 또는 자연물과 같은 경우 인공물인 의상의 요소로 바로 적용할 때 어려움이 있을 수 있다. 따라서 <Figure 27>의 마인드맵 과정에서도 같이 마인드맵과 발상의 단계에서 인간이 만들어 놓은 예술 작품, 인공물을 이용해 이를 시각적으로 이용하기도 한다. 'Stag'라는 주제의 작품은 'Redefine'라는 추상단어의 마인드맵 과정에서 새로 태어남, 부활을 상징어로 하는 시각적 대상인 수사슴 동물을

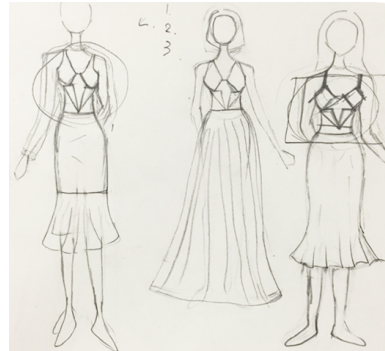


Figure 28. 'Stag' 주제 학생 디자인 스케치 과정.  
Photographed by the author.  
(March 11, 2018).

연결시키고, 자연물인 수사슴을 바로 의상에 적용하기 쉽지 않아 인간의 손을 한번 거친 수사슴을 주제로 한 그래픽 작업을 이용해 시각적 특성을 도출해 디자인을 전개하였다(Figure 28). 시각적 특성을 제외한 특성을 이용해 의상의 요소로 적용하는 경우, 사물이나 사건, 현상 등이 갖는 특징을 의상에 전개시킨다. '기계'를 개인 주제로 정한 학생의 경우 기계에서 연상되는 기계어, 부품, 딱딱함, 차가움, 다중연결성의 특징을 의상디자인에 적용해 인공적 실루엣, 인공적 느낌을 위해 반짝이는 검정색 합성 가죽을 사용했으며, 디테일로 산업 부품을 연상하는 부자재와 다중연결성을 나타내는 끈을 이용하였다.

넷째, 졸업 패션쇼의 주제가 창조적 파괴라는 4차 산업혁명의 기술혁신과 관련해 언급되는 주제임에도 불구하고, 기술적 개발이나 접목 보다는 개념적인 측면에 중점을 두어 개발하였다. 천연 소재나 자연적인 이미지 보다는 인조 소재를 사용하거나 3D 프린팅을 접목하는 등 패션디자인의 요소인 선, 색, 소재, 디테일 중에서 소재, 디테일의 기술적인 접목에 한정되어, 나머지 부분의 개발이 상대적으로 부족함을 알 수 있었다. 이는 디자인 전공 학생들로서 졸업 작품 개발 수업으로 디자인에 치중하다 보니 기술개발에는 시간적, 기술적인 개발의 부족함을 이유로 들 수 있겠다. 또



한 대주제, 그룹주제, 개인주제에서 디자인으로 전개시키는 과정에서 그룹주제, 개인주제에 집중해 전개하다 보니 창조적 파괴까지 포함하여 발상을 전개하는 데 한계가 있다. 교수자는 학생들의 디자인 요소 전개에 있어 생각을 확장해 생각할 수 있도록 도와주며 또한 세부 주제에 한정하다 큰 틀을 놓칠 수 있는 오류를 덜기 위해 대주제를 수시로 상기시켜주는 것이 필요할 것이다.

## 2. 디자인 발상의 특징

학생들의 졸업쇼 준비를 통해 패션디자인의 발상 과정을 분석한 결과, <Figure 31>과 같은 특징을 도출할 수 있었다. 첫째, 발상의 요소가 고정적이지 않고 유동적이다. 하나의 발상 요소로 시작했다 하더라도 발상의 과정에서 다른 요소와 결합하는 것으로 추상적 개념으로 시작하였다 하더라도 마인드맵을 통한 발상과정에서 인공물이나 예술작품 등의 새로운 요소와 결합하여 패션디자인 요소 전개를 위한 연상에 도움을 받고 있어, 요소 사용이 고정적이지 않다. ‘Stag’ 작품의 경우도 ‘Redefine’라는 추상적 개념에서 수사슴이라는 자연물 그리고 수사슴을 작품으로 한 그래픽 작품인 예술작품으로 발상요소를 이동해 적용한 것을 볼 수 있다.

둘째, 연상을 통한 시각화를 통해 단어, 사물, 개념 등이 창작자의 머릿속에 이미지화 될 수 있도록 한다. 이는 ‘단어’라는 비시각 대상이 시각적 대상인 의상이라는 결과물로 나오는 의상의 시각화 과정상 필요하며, 연상은 주제어와 의상을 연결시키는 중간자 역할을 한다. 마인드맵과 발상의 과정에서 학생들은 사물 개념에 국한되지 않고 개인 지식, 관심, 경험, 상상을 통해 다양하게 사고를 확장한다. 사고의 확산적 발상은 관심 있는 분야로 확장하고 연상을 통해 ‘시각화할 수 있는 대상’으로 확장 또는 수렴한다. 개념의 시각화의 경우

‘Moksha’를 주제로 한 학생의 경우 조 주제인 ‘Catharsis’의 중독, 혼돈과 같은 개념을 시각적으로 연상하는 것은 쉽지 않고, 학생은 이 과정에서 본인이 도출한 ‘Moksha’라는 주제에 대해 확신을 못 하게 되며 전개에 어려움을 겪었다. 이에 교수자는 중독, 그로부터 오는 혼란을 표현하고 있는 사진, 영화 등 창작품의 이미지를 통해 시각적 연상을 연결시킬 수 있도록 도왔다. 특히 이중 대표적인 중독으로 얘기되는 담배의 내뿜는 연기를 통해 묻혀 있다 풀리는 특성을 뽑아내었고, 이를 기점으로 순조롭게 진행될 수 있었다. 묶였다 풀리는 이미지를 작품으로 표현한 고크세르바그의 작품을 이용해 시각화의 대상으로 잡아 패션디자인 요소를 도출하였다. 이를 통해 주제를 연상하는 과정에서 패션에 시각적으로 적용하기 위해 ‘시각화’할 대상을 찾아 과정을 전개함을 알 수 있었다. 이 단계를 거치면 하나의 이미지가 머릿속에 작용하기 때문에 여기서 패션디자인의 요소로 도출을 위해 시각적, 그 외의 특성 도출이 가능하다.

셋째, 연상을 의상으로 전개시키는 방법은 시각적인 면이나 그 외의 특성, 성격적인 면을 이용해 전개시켰고, 하나의 의상을 디자인 하는데 시각적, 특성적인 면을 복합적으로 사용해 전개시키는 것을 볼 수 있다. 연상을 통해 도출한 시각적 대상의 시각적, 특성적 성격을 이용해 선, 색상, 소재, 디테일의 각각의 요소에 혼재해 사용하며, 디테일도 하나의 특징만을 도출하는 것이 아니라, 시각, 특성에서 요소를 뽑아 혼재해 사용하기도 한다. ‘Noisy + Relax’의 소음과 휴식을 주제로 한 학생의 경우 소음, 휴식에서 나오는 특성을 패션의 요소인 편안한 실루엣, 니트 원단 등으로 사용하고, 소음의 경우 소음의 정신없는 느낌을 디테일인 프린지로 사용하고, 반면에 편안함에서 연상된 반려견의 장난감 등의 인공물을 시각화해 디테일의 장식으로 옮겨, 시각화, 특성화를 병행해 사용하였다.

넷째, 디자인 발상 과정이 마인드맵, 발상, 연상,

전개, 최종의상의 한 방향의 전개 과정이 아니라, 과정을 되풀이하고 반복하는 과정을 겪기도 하며 이 과정에는 개인차가 있다. 서론에서 언급한 바와 같이, 특히 패션디자인의 요소로 전개시키는데 있어 머릿속에 상상하는 디자인과 실제 제작된 것과는 많은 괴리가 존재한다. 이는 상상을 처음 실물로 만드는 가봉의 단계에서도 또한 가봉 후 실제 원단을 사용했을 때에도 있을 수 있다. ‘기계’를 주제로 한 학생의 경우 ‘디지털’이라는 마인드맵의 도출 단계에 초점을 두어 디지털 모니터와 내부 부품의 모습을 <Figure 29>와 같이 등판에 구사하려 했으나, 패턴, 가봉 단계에서 머릿속 상상과는 달리 자연스럽게 나오지 않고, 여러 시도에도 만족할 만한 결과가 나오지 않아 다시 이미지 맵 상태에서 다시 중심으로 돌아가 마인드맵 과정을 진행하고, 다시 연상을 하고 전개의 과정을 거쳐 끈과 금속 지퍼의 부자재를 더욱 강조해 사용하는 것으로 방향을 전환하였다(Figure 30). 또한, 디자인 전개에서 발상 과정의 반복은 사람마다 다른데, 어떤 학생의 경우 반복 없이 마인드맵부터 최종의상까지 전개하기도 하고, 디자인에 어려움을 겪거나 본인이 생각한 디자인과 실체가 차이가 있어 다시 마인드 맵, 발상의 과정을 다시 반복하기도 한다.

#### IV. 결 론

패션디자인 교육은 차세대 디자이너 육성을 위해 핵심적인 부분이며, 디자인 발상은 다른 의상과 차별화된 경쟁력을 가질 수 있어 중요하다. ‘창조적 파괴’를 주제로 졸업 패션쇼를 위한 준비 수업의 수강생 12작품을 뽑아 주제 선정, 마인드맵, 이를 통한 발상, 시각화 과정인 연상, 이를 통한 패션디자인 전개, 최종 컬렉션을 분석하였다.

마인드맵을 통해 브레인스토밍을 하여 생각을

확장시키고, 발상의 원천으로 인물, 예술작품, 자연, 인공, 지역, 추상적 개념, 특정 사건을 사용하였다. 특히 학생들은 주제와 연관 있는 추상적 개념 외에도 자연, 지역을 발상의 요소로 많이 사용한 것을 볼 수 있었다. 발상을 시각화하기 위한 연상 과정에서 대조연상, 유사연상, 인과연상을 사용하고 접근연상은 사용하지 않은 것을 알 수 있었다. 연상을 패션디자인의 선, 색, 소재, 디테일의 요소로 적용하는 경우, 시각적인 면이나 시각적인 면 외에 특성적인 면을 골고루 다양하게 사용하는 것을 알 수 있었다. 또한 졸업쇼의 주제가 창조적 파괴임에도 불구하고 기술적인 접목에는 소홀함을 알 수 있었다.

따라서 디자인 개발과정을 통해 도출한 졸업 패션쇼를 위한 패션디자인 발상의 특징은 다음과 같다. 첫째, 발상의 요소가 고정적이지 않고 유동적이어서 하나에서 다른 요소로 이동하기도 하고, 둘째, 연상의 시각화 과정이 중요하며 의상 전개에 있어 시각적, 특성적 특징을 혼합해서 이용함을 알 수 있었다. 셋째, 요소를 패션으로 전개시키는 데에 있어 시각, 특성을 골고루 적용하며 선, 색상, 소재, 디테일에 혼재해 사용하는 것을 알 수 있었다. 넷째, 디자인 발상 과정이 마인드맵, 발상, 연상, 전개, 최종 의상의 과정을 되풀이하고 반복하는 과정을 겪기도 하며 이는 개인차가 있다.

사례연구를 통해 특징을 분석해본 결과 요소 사용이나 연상에 있어 일정 부분으로 편향되는 것을 볼 수 있었다. 창의적 디자인 발상을 위해 교수자가 발상의 과정에 개입해 발상 요소로 쉽게 연결하지 않는 인물, 특정 사건 등의 아이디어를 안내하거나 학생들이 다양한 연상법을 적용해 쉽게 생각할 수 있는 방향이 아닌 창의적 방향으로 유도하고 대주제와 그룹주제, 개인주제를 연관시키고 상기시키면 다양한 창의적 결과물을 도출하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 따라서 디자인 전개 과정에서 배우는 과정인 학생들의 부족하거나 놓

치는 부분에 있어서 창의적 디자인 도출을 위해 교수자의 안내 역할이 중요하게 부각됨을 알 수 있었다.

본 연구는 패션학과의 실제 졸업 패션쇼를 분석한 사례 연구로 이를 통해 학생들의 디자인 전개에 다양한 특징을 알 수 있었고, 디자인 수업에 교육 자료로 도움이 될 수 있으리라고 기대한다. 졸업 패션쇼 지도를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 발상의 요소가 몇몇 주제에 한정되는 것을 보다 다양한 영역으로 확대 시킬 수 있도록 안내할 수 있는 지도가 필요하다. 특히, 사회 경험이 부족한 학생들을 위해 참고 문헌, 자료, 이미지 등의 리서치를 통해 관심의 폭이나 발상 방향을 확대시킬 수 있도록 유도함이 바람직하다. 이와 같은 직·간접적인 다양한 경험과 접목시키는 시도는 발상을 더욱 풍부하게 할 수 있다. 또한 학생들의 발상 과정을 살펴보면 패션디자인 요소로 적용할 때 다양한 시각화 사례를 볼 수 있었다. 시각적인 요소를 연상해 시각적 대상인 의상을 창작하는 것은 비시각적 대상으로부터 생각하는 것보다 상대적으로 덜 어렵다. 연상을 패션디자인의 요소로 적용하는데 어려움을 느끼는 학생에게는 시각적 자료 리서치와 연상을 권유하는 것도 도움이 될 것이다.

본 연구에서는 한 학교, 한 학년의 졸업 패션쇼 준비과정을 연구하여 특성을 도출하였다. 그러나 사례 적용이 한 학교를 연구하고 1회의 졸업 컬렉션을 사례연구인 한계가 있다. 연구가 더욱 실효성을 거두고 교과과정이 각기 다른 학교에서 일반적으로 적용하기 위해 수년간에 걸쳐 졸업 패션쇼를 분석하는 종적 연구를 통해 학년간 특수성을 극복하고, 다른 학교의 졸업 패션쇼를 같은 연구 기준으로 비교 연구하는 횡적 연구를 병행 한다면, 졸업 패션쇼 준비를 위한 가이드라인으로 더욱 확고한 연구가 될 것이다.

## References

- Foster, R. (2003). *창조적 파괴* [Creative destruction] (Chung, S. M., Trans.). Seoul: 21st Century Books. (Original work published 2003)
- Jo, J. E., & Lee, Y. Y. (2016). An analysis of fashion design inspiration sources for the creative advancement of fashion industry. *Journal of the Korean Society of Costume*, 66(2), 90-101. doi:10.7233/jksc.2016.66.2.090
- Kim, S. H. (2014). *Fashion design ideation educational model by converging divergent and analytical methods*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul National University, Seoul.
- Kim, J. H., & Kim, H. E. (2015). 'Mind-mapping' method for fashion design: Participated in class <fashion design and seasonal collection>. *Journal of the Korea Society of Fashion Design*, 15(4), 53-65. doi:10.18652/2015.15.4.4
- Kim, M. J., & Lee, Y. Y. (2011). *패션디자인 아이디어 문화에서 찾기* [Finding fashion ideas in culture]. Seoul: Episteme.
- Kim, Y. K. (2014). Study on characteristics of the development process of fashion design thinking through the lexicon. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(2), 113-125. doi:10.7233/jksc.2014.64.2.113
- Kim, Y. K. (2017). Study on classification of associated words of fashion image words through analogical transfer: Focused on the image words of feminine, mannish, classic and avant-garde. *Journal of the Korean Society of Costume*, 67(5), 1-16. doi:10.7233/jksc.2017.67.5.001
- Kim, Y. K., & Park, H. W. (2010). Study on a creative fashion design development process through idea classification. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(9), 95-105.
- Lee, E. Y. (2003). *복식디자인론* [Theory of fashion design]. Seoul: Gyomoonsa.
- Lee, J. S., Kim, Y. S., Lee, H. J., & Yum, H. J. (2003). *현대의 패션* [Fashion for moderns]. Seoul: Gyomoonsa.
- Lee, K. H., & Lee, E. R. (2011). *패션 디자인 플러스 발상* (2nd ed.) [Fashion design plus inspiration (2nd ed.)]. Paju: Gyomoonsa.
- Lee, K. H. (2012). *패션디자인 감성* [Fashion design sensibility]. Seoul: Kungchoonsa.
- Lee, M. S. (2014). A study on a creative fashion design methodology using storytelling: Focusing on 'Misu à Barbe' collections. *Journal of the Korea Society of Fashion Design*, 14(4), 35-45.
- Lim, G. J. (2010). A study on the teaching creative design through association: In the concept of the design department of the vocational school. *Journal of Digital Design*, 10(4), 483-491.
- Oh, S. S., Kim, I. K., & Jung, H. S. (2002). *Fashion design & production*. Seoul: Kungchoonsa.
- Park, H. W., Lee, M. S., Yum, H. J., Choi, K. H., & Park, S. J. (2006). *현대 패션 디자인* [Contemporary fashion



- design]. Seoul: Gyomoonasa.
- Seol, H. G. (2007). *A study on design education program for elementary school using mind map*. Unpublished master's thesis, Kyunghee University, Seoul.
- Son, M. Y., & Kwon, Y. J. (2014). *패션디자인* [Fashion design]. Seoul: KNOU Press.
- Toyoshi, N. (2011). *아이디어 창조기술* [Creative ideas techniques learning and creative thinking] (Kim, J. H., Trans.). Seoul: Spectrum Books. (Original work published 2009)

## **A Case Study of Design Inspiration and Development for University Graduation Fashion Show**

**Kim, Hye Eun · Kim, Jung Hee<sup>+</sup>**

Visiting Professor, Department of Beauty Design Management, Woosong University

Professor, Department of Fashion Design, Gachon University<sup>+</sup>

### **Abstract**

This study aims to guide fashion design students preparing a graduation fashion show or conducting fashion design inspiration through analysing an inspiration process of fashion design. Twelve students, who registered classes over the first and second semester of their 4<sup>th</sup> year to prepare a fashion show and whose works are consistent from concept to final outcome, are the objects of this case study. Their processes from brainstorming using mind mapping, inspiration, visual association, design to final garments are scrutinized. Through the analysis, some characteristics were found out. Firstly, among sources of inspiration such as figure, artworks, nature, artefact, region and abstract concept, students feel more comfortable to use nature, region, abstract concept as a starting point. They sometimes add one more sources such as artifact or artworks in the process. Secondly, they visualize inspirations from words, objects or concepts and these visual associations are mainly associations by contrast, contiguity and similarity. Thirdly, they adopt visual or other characteristics when they adopt line, color, material and details for fashion design. Sometimes they mix both characteristics in one design. Lastly, design process from mind mapping, inspiration, visual inspiration, design and final clothes goes through iterative process and it differs from each other. Through an analysis from preparation to results of fashion show, students have each individual method for inspiration, however, there are some tendencies which they feel comfortable of or are inclined to. Thus, it is important for tutors to guide students in various ways for producing creative outcome. If adding horizontal studies such as other universities and vertical researches of some years of investigation, it will be useful references for preparing graduation collection.

Key words : design inspiration, design development, graduation collection, mind map, visual association