

패션 디자인을 위한 체계적, 직관적 접근 방법에 관한 고찰

최 윤 미
충남대학교 의류학과 전임강사

A Study on the Systematic, Intuitive Approach for Fashion Design

Yoon-Mi Choi, Full-time Instructor
Dept. of Clothing & Textiles, Chungnam National University

目 次

Abstract	3. 디자이너의 사고 방식에 대한 이해 : 체계적 방법과 직관적 방법
I. 서 론	III. 패션 디자인 방법론
II. 문제 제기를 위한 패션 디자인에 대한 이해	1. 패션 디자인 방법론을 위한 전체
1. 패션 디자인의 속성	2. 패션 디자인 방법론
2. 디자인 작업 특성 :	IV. 결 론
예술적 접근과 과학적 접근	참고문헌

Abstract

It is the important situation that the fashion industry is faced to enormous changes in the nation and worldwide market. To cope with this situations, it is necessary to clarify that the concept of fashion design and its process.

This study was conducted as followings:

1. Fashion design is the process of problem solving including the steps of understanding problem, visualizing the image of a design concept.
2. The systematic and intuitive approach is harmonized to solve the process of fashion design.
3. The step of understanding problem is consist of the analysis of environments, the

explanation of problem, the determination of purposes, the definition of problem and the visualizing the image of a design concept.

4. In the step of the visualizing the image of a design concept, the intuitive approaches can be clarified as the importance of start, the step by step process, the determination of a design concept, the fixations of an image, the image realization through real objects, the diminution a difference between a concept and a visualizing the image and the necessity of exercises.

I. 서론

우리 나라의 산업환경은 WTO 체제의 대두, OECD의 가입 등으로 인한 개방시대를 맞이하고 있으며, 패션 디자인 산업도 그 동안 정부의 보호아래 독점해왔던 국내 시장에서 외국 브랜드와 치열한 경쟁이 예상되고 있는 상황이다. 이전까지 우리 섬유 산업 분야의 특징은 값싼 임금을 바탕으로 OEM(original equipment manufacturing) 위주의 저가격 수출에 주력하였다. 그러나, 1990년대 들어서 임금 상승, 노사 분규, 시장 개방으로 인해 그 동안 추구해온 값싼 임금을 바탕으로한 저원가 전략이 사용될 수 없게 되었다. 품질과 디자인이 앞선 선진국 제품이 국내에 수입되는 동시에, 풍부한 인력과 자원을 가진 동남아시아 및 중국의 값싼 제품이 세계 시장은 물론 국내 시장에도 물밀듯이 들어오고 있는 상황이다. 또한, 소득 수준이 높아지면서 소비자들은 기능, 품질뿐 아니라 감성, 스타일 측면까지 중요시하고 있다.

현재는 이러한 급변하는 산업 환경에 대처할 수 있는 패션 디자인 산업의 발전적인 전략을 모색해야 할 중요한 시점이라 하겠다. 한국 패션 디자인의 경우, 많은 수의 디자이너들이 세계 시장에 자신의 독창적인 디자인으로 사업을 확대하고 있다. 1997년 3월 10일부터 19일에 개최된 파리 기성복 박람회에 이영희, 진태욱, 문영희, 홍미화 등이 참가하여 가을, 겨울 패션을 선보이고¹⁾, 젊은 디자이너들이 홍콩, 파리 등의 국제 무대에 자신들의 패션을 선보였다.²⁾ 이와 같은 몇몇 디자이너의 경쟁력있는 패션 디자인 산업 전개외에 대부분의 디자인 현장을 살펴보면 안타깝게도 외국 유명 디자이너의 작품을 그대로 모방하는 경우가 비일비재하거나, 국내 브랜드 중 판매가 잘 되는 제품을 빠른 시간안에 모방하여 내놓는 경우가 많고, 대기업을 선두로 외국 브랜드의 제품을 직수입하여 판매하는데 경쟁적인 실정이다. 경영상의 이유로 외국의 디자인을 수입할 경우, 이는 한국 패션 디자인 산업의 지지 기반을 위협하는 위기 상황으로 우리나라의 자체적인 디자인 개발을 기대하기 어렵게 된다. 그러므로 그 어느 때보다도 패션 디자인의 발전을 위한 논의가 필요하다고 하겠다.

패션 디자인에 관한 선행 연구를 살펴보면 한 주제에 대한 디자인 전개에 관한 논문³⁾이 대다수이며, 보다 기본적인 포괄적인 방법론에 관한 연구는 적은 편이다. 최근 도규희⁴⁾가 형

1) 조선일보, 1997년 2월 26일, p. 19.

2) 1997년 1월 24일 홍콩에서 개최된 아시아 퍼시픽 영디자이너쇼에 강진영이, 1997년 1월 24일에서 27일까지 개최된 파리 프레타포르테에 심상보, 박은경, 이경원, 박춘무가 참가했다. (섬유저널, 1997년 3월호, pp. 126-9)

3) 조희래, 김영인, 색동을 응용한 한국적 디자인의 개발. 한국의류학회지, 20(5), pp. 718-727, 1996.

4) 도규희, 형태분석법을 이용한 의상디자인 전개과정의 방법론적 연구. 한국의류학회지, 20(3), pp. 401-413, 1996.

태분석법을 이용한 디자인 발상에 관한 일련의 연구를 진행하고 있으나 방법론에 관한 더 많은 논의가 필요한 실정이다. 패션 디자인의 속성 및 작업 특성에 대한 기본적이고 포괄적인 방법론에 관한 연구는 디자인 산업 발전에 필수적이라고 하겠다.

본 연구는 패션 디자인의 특성을 밝히고자 우선 패션 디자인이 아이디어의 단순한 시각화가 아닌 종합적인 문제 해결과정임을 밝히고, 디자인을 전개시키는 접근 방법에 있어서 과학적, 예술적 접근 방법이 통합된 체계적, 직관적 접근 방법의 필요성을 밝힌다. 또한, 디자인 전개과정을 문제를 이해하는 단계, 해결안을 발상하는 단계, 대안을 평가하고 최선안을 선택하는 단계로 나눈 뒤 문제를 이해하는 단계와 해결안을 발상하는 단계에서 사용될 방법론을 논의하고자 한다. 본 연구의 디자인에 관한 논의는 산업 디자인 및 환경 디자인 및 패션 디자인에 관한 문헌연구와 기존의 조사 연구된 자료를 바탕으로 진행되었다.

II. 문제 제기를 위한 패션 디자인에 대한 이해

1. 패션 디자인의 속성

패션 디자인을 언급할 때 일반적으로 완성된 디자인의 시각적이고 조형적인 측면이 우선하여 인식되었다해도 과언이 아닐 것이다. 그러나 이는 패션 디자인의 일부분만 부각된 것이며, 패션 디자인이란 어떤 목적을 달성하기 위한 전반적인 기획, 종합적인 문제해결과정으로서 이해하는 것이 좋은 디자인을 만들어내기 위한 시발점이 된다고 하겠다.

패션 디자인의 속성을 이해하기 위해 일반적으로 사용되는 디자인 용어에 대해 살펴보면 다음과 같다. 디자인(Design)이라는 용어는 현재 패션 디자인, 도시 디자인, 시각 디자인, 건축 디자인, 시스템 디자인 등 다양한 범위에서 사용되고 있다. 이 용어가 일상적으로 널리 사용된 것은 1920~1930년대에 유럽에서 모던 디자인(Modern Design)의 개념이 성립된 이후의 일이다.

본래 디자인은 '표시한다'라는 의미의 라틴어인 Designare, '밀그림을 그린다, 소묘하다'라는 의미의 이탈리아어인 Disegno, '목적, 계획'을 뜻하는 프랑스어인 Dessein에서 유래했다. 이 말을 번역하면 기획, 계획, 초안, 구상, 도안, 밀그림, 설계, 의장 등의 의미가 있지만 그 어느 낱말도 디자인이 가지고 있는 의미를 충실히 전해주지 못해 '디자인'을 그대로 쓰고 있다.⁵⁾ 그러나, 여기서 한가지 주목할 점은 디자인의 기본적인 의미는 기획 내지는 설계라는 점이다. 즉, 어떤 일정한 목적을 세우고 그 실현을 위한 일련의 행위 개념이라 할 수 있다.

일반적인 디자인의 개념을 살펴보면 다음과 같은 여러 의미로 나누어진다.⁶⁾

- 어떠한 행동의 계획을 발전시켜 나가는 프로세스
- 목적에 합치되는 조형 과정을 일관하는 계획, 즉 조형 계획
- 사회에 속한 인간의 물질적, 정신적인 욕구에 대해 구체적인 환경을 만들어 적용하는 과정
- 제품을 창조하여 가치를 낳는 계획 활동, 즉, 인간 생활에 유용한 물건을 만드는 조형 활동

5) 조동성, 이동현, 『디자인 디자인산업 디자인정책』, 디자인 하우스, p. 15-16. 1996.

6) 임연웅, 『현대디자인론』, 학문사, p. 11. 1986.

이상을 요약하여 디자인을 정의하면 “인간 생활의 목적에 따라 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 이를 표현하는 것, 즉 실용적이고 미적인 조형의 가시적 표현”이라고 할 수 있다. 즉, 디자인이란 단순히 시각적이고 조형적인 측면뿐만 아니라 이를 이루어내기 위한 목표의 설정, 계획, 종합적인 문제해결과정으로서 인식하는 것이 중요하다고 하겠다.

패션 디자인이 포함되는 제품 디자인의 목표는 어떤 목적을 향해 계획을 세우고 문제해결을 위한 사고와 개념을 가시적이고 촉각적인 매체로 표현하여 유통시킴으로써 인간의 정신적, 물질적인 욕구를 최대한 만족시키는 인공적 환경형성을 도모하는 창조적인 활동”이라 할 수 있다.

Tate⁸⁾가 제시한 성공적인 패션 디자인의 세 가지 측면을 살펴보면 패션 디자인의 속성을 좀더 분명하게 밝힐 수 있다. 첫째, 소비자에 대한 인식이 선행되어야 한다. 소비자의 나이, 분위기, 상황, 라이프스타일 등에 적합하여야 한다. 즉, 디자인한 의복을 착용할 소비자에 대한 구체적인 분석이 이루어져야 하고 디자인 전체 과정에 이러한 착용자 요인이 반영될 수 있어야 한다. 둘째, 가격에 상응하는 상품가치를 지녀야 한다. 소비자는 의복의 가격을 기준으로 하여 그에 상응하는 기대수준을 가지게 되는데 이에 적합한 형태와 품질 등을 지녀야 한다. 셋째, 미적인 측면으로 디자인, 색상, 장식 등이 착용자의 외관이 돋보일 수 있어야 한다. 또한 복식에서 표현되는 미란 해당 시조에 유행하는 것이 무엇인가에 따라 영향을 받게 되므로 유행흐름에 대한 정확한 이해를 바탕으로 실루엣, 색상, 소재의 전개가 필요하다고 하겠다. 이러한 측면을 포함하는 디자인이 성공적이라 할 수 있으며, 패션 디자인이라 하면 위의 속성들이 계획, 기획, 문제해결과정을 통해 일관되게 해결되어야 한다.

2. 디자인 작업 특성 : 예술적 접근과 과학적 접근

디자인 속성에서 디자인이란 문제 해결과정이며, 계획, 기획이라 하였는데 이를 실행하는 접근 방법에 있어서 디자인 작업의 특징은 상상력이 요구되고, 미적인 조형 연습이 필요하며, 현재 당면한 문제를 정확히 인식하고 미래에 사용될 해결안을 제시하는 예술과 과학이 통합된 접근방법이 절실하다고 하겠다.

그러나, 디자인에 대한 일반적인 인식은 미술의 한 응용 분야이고 미술적인 재능이 디자이너의 필수적인 조건으로 여기는 정도이다.⁹⁾ 이러한 이유는 우리의 현대 디자인 형성이 실질적으로 1960년대부터 이루어졌으며, 미술 대학 내에 응용미술과, 생활미술과, 도안과 등이 생기면서 외국의 진보적인 디자인 교육에 비해서 순수 미술 교육의 테두리 가운데서 위축되어 왔기 때문이다.¹⁰⁾ 그러나, 미술적인 조형감각과 더불어 디자인 전체 과정에 있어서 문제해결을 위한 체계적이고 이성적인 접근이 동반되어야 하겠다.

디자인은 예술과 과학의 복합적인 양상을 띠고 있으며 이 두 분야의 적절한 조화를 통해 보다 바람직한 결과를 기대할 수 있다. 다시 말해서 디자인은 예술적인 창조능력과 과학적인 접근 방법에 의존하며 그 행위는 예술과 과학이 공동으로 점유하고 있는 영역의 어느 한 지점에서 이루어진다. 그런데, 디자인에 있어서 예술적인 창조 능력과 과학적인 접근 방법은 절대적

7) 조동성, 이동현(1996). 앞의 책, p. 22.

8) Tate, Sharon L. 『Inside Fashion Design』, Harper & Row, p. 106. 1989.

9) 임연웅. 『디자인 방법론 연구』, 미진사, p. 17. 1994.

10) 정시화. 『현대디자인 연구』, 미진사, pp. 271-277. 1995.

인 개념보다는 상대적인 개념으로 이해되어야 한다. 왜냐하면, 예술과 과학은 각 분야가 공통적으로 창조 능력과 접근 방법을 필요로 하기 때문이며, 창조 능력과 접근 방법은 상호의존적이기 때문이다. 이러한 사실은 디자인에도 똑같이 적용된다. 그러나, 통상적으로 디자인 개발은 독창적인 아이디어의 발상과 합리적인 문제 해결에 의해 이루어지게 된다. 이러한 관점에서 볼 때, 독창적인 아이디어의 발상은 예술적인 창조 능력과 더 관련이 있다고 볼 수 있고, 합리적인 문제해결은 과학적인 접근 방법과 더 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있으므로,¹¹⁾ 디자인은 예술적인 창조 능력과 과학적인 접근 방법에 의존한다고 인식하면 무리가 없겠다.

보다 간단히 언급하자면 디자인의 형태는 예술에 기초를 두고, 기능은 과학에 기초를 둔 통합 작업이다. 즉, 디자인은 미술적인 영역은 물론이고 공학과 과학까지도 광범위하게 포함하는 특수한 영역에 속한다. 즉, 디자이너는 우리의 산업구조 가운데서 생산의 향상, 제품의 질 향상과 개발을 위해서 기여하는 것이 기본적인 임무라고 생각하는 예술가 겸 사업가이어야 한다.

그렇다고 해서 디자인 작업을 예술, 과학과 혼동되어서는 안된다.¹²⁾ 디자인 행위는 그것을 달성하기 위해서 예술, 과학 등을 조화시켜서 사용하는 복합적인 활동이다. 만약 디자인 행위를 그들 중 어느 하나로 보게 된다면 디자인 행위는 성공하지 못할 것이다.

이들 간의 주된 차이점은 시간 개념의 차이이다. 예술가와 과학자는 물질적인 세계를 현재 존재하는 것으로 취급한다. 과학의 목적은 존재하는 현상을 정확히 기술하고 그것을 설명하는 일이다. 예를 들어 예술가인 화가나 조각가는 과학자와 같이 미래에 대해서는 관여하지 않고, 현재에 대한 관계를 가지고 있다. 예술가의 목적은 그들의 행위와 동시에 존재하는 매체를 움직이고 그렇게 함으로써 만족을 얻는 것이다. 그러나, 디자이너는 상상하는 미래와 존재하지 않는 사실을 취급하는 것이 의무이다. 그리고 디자이너는 예측하는 것을 실현하는 방법을 지정하지 않으면 안된다.

디자인 과정에 대한 기존의 설명 모델 중 가장 인기 있는 것의 하나는 과학적 방법의 모델이다. 그러나, 과학이 기본적으로 설명적인데 반해 디자인은 본질적으로 해결안을 제시하는 처방적인 성격¹³⁾을 띠는데 그 차이가 있다. 디자이너들은 무엇이, 어떻게, 왜라는 질문을 다루는 것을 목적으로 하지 않고 오히려 무엇이 예측 가능하고 현실성이 있으며 해야 하는가 하는 질문을 다루는 것을 목적으로 한다. 과학적인 접근 방법이 우리들의 현재를 이해하고 미래를 예측하는데 도움을 주는 반면 디자이너들은 미래를 처방하고 창조하는 것으로 생각된다.

디자인 작업과 혼동될 가능성이 있는 이들 세계간의 통합적인 방법의 예를 살펴보면 디자이너는 미래를 예측하기 전에 현재 알고 있는 필요성에 따라 과학적인 의심의 개념과 컨트롤된 실험결과를 조립하여 검토하는 능력이 필요하다. 하지만 문제가 현재 상태에 대립하여 미래 자체를 취급할 때는 과학적 의심은 제대로 활용되지 못하고 다른 어떤 요소 즉, 직관과 같은 요소가 사용될 수 있다. 한편, 디자이너가 자기 결정에 기초하여 새로이 일관된 패턴을 찾는 한편, 수많은 선택을 통하여 스스로 방법을 발견해야만 할 때 예술적 접근은 적절한 것이다. 이러한 경우에 문제의 형식을 표현하는 수단이나 작업의 속도를 높이기 위해서는 컴퓨터 등과 같은 과학적 방법에 의존해야 하는 것이다.

11) 이재국, 디자인 가치의 본질과 그 근원에 관한 연구, 한양대학교 박사학위논문, pp. 11-19, 1989.

12) Jones, Christopher J., 김계윤 역, 『디자인 방법론(Design Methods)』, 대우출판사, pp. 24-25, 1993

13) Lawson, Bryan, 윤장섭 역, 『디자이너의 사고방법(How Designers Think)』, 기문당, p. 111, 1991.

디자인은 순수하게 아름다움만 추구하는 예술과 달리 기능을 먼저 생각하며 사전에 계획되는 조형으로서 여러 가지 다른 부분으로 결합되어 이루어진다. 디자인은 우연에 의해서 이루어지는 것이 아니고 사전에 주어진 조건 가운데서 계획 하에 이루어진다. 디자이너라면 반드시 이성적으로 작업해야 하며 주어진 조건, 주어진 시간 안에 최상의 문제를 해결해야 하는 주어진 상황 속에서의 창조활동을 하는 것이다. 예술가의 경우처럼 자신의 내적 필요성이나 독자적인 내적 이미지를 자발적으로 표현하는 것과 같은 행위는 결코 있을 수 없다. 디자이너의 작업은 수없이 많은 복잡한 문제들, 예를 들어, 패션 디자인의 경우 생산에 따르는 기술적, 경제적 문제, 의복을 착용하는 상황에 대한 사회적 문제 등을 다각도로 검토하고 종합해서 최상의 바람직한 실체를 창출해내는 것이다. 따라서 디자인은 그 과정이 많고, 접근 방법 또한 예술적, 과학적 어느 한 부분으로 치우칠 수 없다는 점을 인식하는 것이 중요하다고 하겠다.

패션 디자인의 전개에 있어서도 과학적, 예술적인 방식이 조화되어 통합적으로 사용되는 접근 방법이 필수적이라고 하겠다. 우선, 이해를 돕기 위해 두 가지 접근 방법을 디자인 과정의 특성에 따라 나눠보면, 각 브랜드가 목표로 하고 있는 시장에 대한 정확한 분석, 소비자에 대한 사회적, 경제적, 신체적인 특성에 대한 정확한 이해, 전반적인 유행의 흐름에 대한 정확한 정보를 통한 분석에서는 과학적인 접근 방법이 보다 우선적일 수 있다. 그리고 이러한 정보를 바탕으로한 색채, 실루엣, 소재의 선정 및 시각화 과정의 디자인 전개에 있어서는 예술적인 접근 방법이 보다 우선적으로 적용되어야 하겠다. 그러나, 이와 같은 이해를 도모하고자 하는 이분법적 구분대신 디자인 과정에서 각 단계마다 과학적이고도 예술적인 접근 방법을 통합하여 적용하는 것이 바람직한 디자인 전개 방법이라고 하겠다.

패션 디자인의 경우 1995년도 국내 의류 관련 대학의 수가 전문대 31개, 4년제 대학 55개로 해마다 5,000명 정도의 졸업생이 배출되고 있는 실정¹⁴⁾이다. 그러나, 새로 졸업한 신입 디자이너에게 작업이 주어졌을 경우 시장조사라든가 디자인 컨셉이 없이 무조건 예쁘게 그리는 일에 치중하거나 외국 도서를 그대로 베껴서 제출하려 한다. 여기에 디자인의 종합적인 문제 해결 능력이 보완되는 것이 시급한 문제라고 하겠다. 현재 의류관련 학과의 경우 소속 계열이 이과, 문과, 예술계로 각 학교마다 다른데 특히 이과인 경우에는 과학적이고 합리적인 기존의 교육특성에 예술적인 접근방법을 더욱 보완하고, 예술계의 경우에는 보다 체계적이고 과학적인 접근 방법이 보완되어, 통합적으로 교육되어야 하겠다.

3. 디자이너의 사고 방식에 대한 이해 : 체계적 방법과 직관적 방법

디자인 작업 특성에서 예술과 과학이 통합된 접근 방법의 중요성을 강조하였는데 구체적인 접근 방법의 특성을 밝히기 위해서 각각의 예술적, 과학적 접근 방법을 이루는 사고 방식의 특성을 이해하는 것이 중요하다고 하겠다.

심리학에서 인간의 사고유형을 여러 가지 이름아래 크게 두 가지로 구분하고 있다. 한가지는 일정한 논리적 프로세스를 따라 하나의 정확한 답을 얻기 위해 연역적으로 검증하는 사고 방식이다. 이러한 사고를 흔히 과학적 사고라 하며, 이러한 유형의 사고자는 분석적, 논리적, 이성적, 수리적, 발견적 측면이 우수하다.

또 다른 한 가지 사고의 유형은 사고자 자신의 경험에 의존하여 일정하게 내려진 틀이 없

14) 『한국 패션교육기관 실태조사』, 한국섬유산업연합회, 1995. 12. p. 8.

이 가급적 사고의 영역을 확산시켜 명확한 답이 없이 다양한 답을 구하려는 유형이다. 이러한 유형의 사고를 흔히 예술적 사고라고 하며, 이러한 사고자는 상상적, 경험적, 가상적, 직관적, 심미적, 종합적, 발명적 측면이 뛰어나다. 전자의 사고 유형은 수렴적, 합리적, 혹은 수직적 사고라고 하고, 후자의 사고 유형은 확산적, 상상적 또는 수평적 사고라고 부른다.¹⁵⁾

과학적 접근 방법과 예술적 접근 방법을 구체적인 사고과정으로 그 특성을 대별해 보면 분석적 사고 / 직관적 사고, 추리력 / 상상력, 수렴적 사고 / 확산적 사고, 수직적 사고 / 수평적 사고 등으로 구분지을 수 있는데 정상적인 사람들에게는 이 상반되는 성질들이 양측이 보완되어 교류하면서 형성되고 있다. 그 사고의 유형을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

1) 분석/ 직관¹⁶⁾

사물을 논리적으로 원인 결과를 밝혀 세밀히 추적해가는 사고를 분석이라 하고, 판단, 추리 등의 사유 작용을 덧붙이지 않고 대상을 직접적으로 파악하는 작용을 직관이라 한다.

2) 수렴적(Convergent) 사고/ 확산적(Divergent) 사고

수렴적 사고란 인식 가능한 옳은 답을 찾기 위해서 연역적이고 내삽법적인 기술을 요하는 것이다. 확산적 사고란 수렴적 사고와 대조적으로 귀납법적이고 외삽법¹⁷⁾적인 기술을 요구한다. 확산적 사고는 여러가지 정보를 일정한 방향으로 종합하여 가장 좋은 해결안 한가지를 생각하는 사고 기법이고, 확산적 사고란 주어진 한 가지 정보에서 다양한 답을 인출하도록 유도하는 사고 기법이다.¹⁸⁾ 훌륭한 발상가들의 사고 방식을 살펴보면 볼록 렌즈와 같은 확산적 사고 → 수렴적 사고의 2단계 사고를 한다. 또한 김현정¹⁹⁾은 디자인의 창조적 문제해결과정에서 창조적인 사고를 위해 수렴적-확산적-수렴적 사고의 기본 단위가 반복적으로 일어나는 CDC 모델을 제안하였다.

3) 수직적 사고/ 수평적 사고

논리적 사고는 사고의 출발점에서부터 결론에 이르기까지 거치게 되는 각 단계가 항상 정확하고 연속적인 사고방식을 지니는데 이를 수직적 사고(vertical thinking)라 하며 수직적 사고는 뚜렷하고 확실한 방향선을 따라 오르락내리락하면서 직진한다. 그에 반해서 일정한

15) 김재규. 디자이너 특성에 따른 문제접근 방법의 개인차에 대한 연구. 고려대학교 석사 학위논문. pp. 30-32. 1993.

16) 박화술. 『창조공학원론』. 학문사. pp. 88-89. 1990.

17) 바틀렛(Bartlett)은 디자이너가 자신의 사고 방향을 통제하는가 혹은 목적없이 제멋대로 나기도록 방치하는가에 따라 폐쇄적 시스템의 사고방식과 모험적 사고방식으로 나누었는데 폐쇄적 체계의 사고 방식에서 두 가지 프로세스 즉, 내삽법(interpolation)과 외삽법(extrapolation)을 제시한다. 내삽법은 종착점과 주어진 과정에 대한 몇 가지 증거를 제공하고 종착점과 나머지 과정을 발견하는 것이고 외삽법은 방법에 대한 몇 가지 증거를 제시하고 종착점과 나머지 과정 모두를 차차 발견하면서 구성하는 것이다. (Lawson, Bryan, 윤장섭역(1991). 앞의 책. pp. 124-125.)

18) 권은숙. Industrial Design Process에서의 창조성 개발을 위한 방법론적 고찰. 서울대학교 석사학위논문. p. 13. 1986.

19) 김현정. 디자인 초기단계에서의 문제형성을 위한 체계적 창조성 적용에 관한 연구. 한국과학기술원 석사학위논문. p. 26. 1994.

방향으로만 향하는 패턴을 떠나서 다른 몇 개의 패턴으로 이동할 것을 요구하는 사고를 수평적 사고(lateral thinking)²⁰⁾라 한다. 이 둘은 대립하는 것이 아니고 수평적인 아이디어가 새로운 아이디어를 낳고 수직적 사고가 그것을 전개시키는 보완 관계를 가진다.

본 연구에서는 보다 구체적인 사고과정을 지시하고자 분석적 사고, 추리력, 수렴적 사고, 수직적 사고를 포함하는 과학적 접근 방법은 '체계적 접근 방법'으로 직관적 사고, 상상력, 확산적 사고, 수평적 사고를 포함하는 예술적 접근 방법을 '직관적 접근 방법'으로 언급하고자 한다.

Ⅲ. 패션 디자인 방법론

1. 패션 디자인 방법론을 위한 전제

패션 산업은 고부가가치의 성격을 띠며, 거대한 설비, 조직이라든가 막대한 자본이 투입되는 기술 개발이 필요한 타 업종에 비해, 보다 짧은 시간에 적은 비용으로 최대의 효과를 거둘 수 있는 고효율의 산업이다. 우리 패션 산업을 살펴보면 기성복은 1972년 화신산업이 선보인 '레나운'에서 시작²¹⁾ 되었으며, 이제 20년 남짓 넘어선 청년기에 해당된다고 할 수 있다. 지금까지 양적인 성장을 해왔다면 이제부터는 패션 디자인의 고부가가치적인 성격을 실현할 수 있는 패션 디자인의 활성화 방안에 대한 논의가 활발해져야 하겠다.

본 연구는 패션 디자인의 방법론에 대한 고찰을 통해 패션 디자인에 대한 접근이 보다 용이하고 효율적으로 이루어지길 기대하고 있다. 그러나 패션 디자인에 관한 방법론을 진행시키기 전에 몇 가지 문제점을 검토하는 것이 중요하다고 하겠다.

우선, 패션 디자인에 대한 방법론적인 접근이 실제 패션 디자인에 도움이 될 것인가의 문제이다. 사실 뛰어난 디자이너들은 이러한 구체적인 방법론에 대한 아무런 고려없이 지금 이 순간에도 실제 작업에 임하고 있을 것이다. 그러나, 분명한 것은 그러한 숙련된 디자이너가 되기 위해서는 무수한 시행 착오를 거치면서 나름대로의 방법론을 지니고 있으리라는 점이다. 따라서 본 연구에서는 디자이너들이 나름대로 지니고 있는 디자인 방법론을 밝힐 수 있다고 가정하고 있다.

패션 디자인에 도움이 될 방법론을 모색할 경우, 이 방법론이 제대로 구성되었는지를 밝히기 위해서는 그 결과물인 디자인에 의존하게 된다. 즉, 좋은 디자인이 나올 수 있는 방법론이어야 한다. 그렇다면, 훌륭한 좋은 디자인이란 무엇인가, 훌륭한 디자인을 측정해낼 수 있는 기준은 무엇인가에 대한 논의 또한 진행되어야 한다.

그 밖에, 교육이라든가 학습에 의해서 패션 디자인의 능력이 향상될 수 있는가 또한 어느 정도까지 향상될 수 있는가, 머리속에 있는 개념적인 디자인을 일러스트레이션으로 표현했을 경우, 이를 실제 소재를 이용하여 제작하였을 경우, 이들 간의 차이를 어떻게 극복할 것인가, 등에 대한 답을 계속해서 모색해야 한다.

2. 패션 디자인 방법론

20) De Bono, Edward., 한국능률협회 역(1970). 「수평적 사고 (New Think: the use of lateral thinking in the generation of new ideas)」, 한국능률협회, p. 10.

21) 최재환. 「패션마케팅 전략」, 한언, p. 18, 1996.

1) 문제해결과정으로서 디자인

디자인 활동은 새로운 결과물을 만들어 내는 창조의 과정이다. 상황을 파악하여 '문제를 이해하는 단계', 이를 해결하기 위해 다양한 '해결안을 발상하는 단계', 대안을 평가하고 '최선안을 선택하는 단계'를 거치는 창조적 문제 해결 과정이라고 할 수 있다.

그러나, 지금까지 디자인 활동이라 하면 디자인 과정 중에서도 주로 실체화하는 과정, 즉 본격적으로 해결안을 발상하고 이를 구체화하는 과정에서 기법들을 응용하는 정도의 접근만이 있었을 뿐이다. 그러나, 최근의 디자인은 단순히 시각적, 촉각적으로 느낄 수 있는 형태를 만들어내는 것만을 의미하는 것이 아니라 일반적 계획을 형성할 수 있는 개념적 능력(conceptual ability)을 필요로 하는 다원적이고 포괄적 의미를 내포하고 있다.²²⁾ 즉, 패션 디자인에서 세계적인 유행의 흐름에 대한 이해, 시장내 소비자의 욕구 등을 정확히 분석한 후 이에 적합한 디자인을 구체화하여 시장에 제품으로 제시하여야 하는 개념적 능력이 점점 중요시되고 있다.

디자인의 영역이 실제 제품으로 어떻게 생산되는지에 대한 구체적인 뒷받침이 크게 중요하지 않는 미래지향적인 개념적 디자인에까지 확대되었고, 디자이너의 창조적 컨셉 개발 능력의 중요성이 대두되었다. 여기서 컨셉(concept)이란 디자인 시작 단계에서 디자인할 문제를 이해하여 다음 단계의 세부적, 구체적 디자인 개발을 위한 초기의 기본 방향을 말하며, 디자인의 창조적인 문제해결 과정에서 일관되게 다루어져야 할 중요한 요소이다. 그리고 디자인 결과물이 컨셉에 어느 정도 충실했는지가 좋은, 훌륭한 디자인을 평가하는 중요한 측정 기준이 된다고 하겠다.

2) 문제를 이해하는 단계의 방법론

디자인은 적절한 문제를 찾아내고 형성하는 것부터 시작한다. 문제란 바람직한 모습과 현재의 차이라고 정의되며 바람직한 모습이 분명치 않으면 문제도 분명치 않게 된다.²³⁾ 디자인 문제를 이해하는 과정은 디자인 문제 해결과정의 가장 최초의 단계이며 또한 디자인 결과물이 창조적인지 아닌지를 결정하게 되는 가장 중요한 단계이다.

이 단계에서는 우선 디자인의 문제에 대한 적절한 진술인 디자인 목표 즉, 다음 시즌에 소비자가 요구하는 디자인이 무엇인가에 대한 정보 수집을 바탕으로 정확한 디자인 목표가 수립되어야 한다. 그 다음은 디자인 문제를 해결하는데 있어서 제한점들이 무엇인가를 밝히고 디자인의 작업의 우수성을 판단할 기준이 무엇인가가 밝혀져야 한다. 즉, 상황고찰과 환경분석-문제진술-목표설정-제한점 설정-방향설정-문제정의-디자인 개발의 과정이 이루어져야 한다.

각 단계의 방법론은 디자인 주제를 선정하고 주제를 둘러싼 상황고찰과 환경분석 단계에서는 상상적, 조망적 사고로 여러 가지 상황을 상상하는 것으로 확산적 사고가 요구되며, 문제진술 단계에서는 문제를 좁은 범위로 명확하게 축점화하는 것으로 수렴적 형태의 사고가 일어난다. 이와 같은 명확한 문제에 축점화가 이루어져야 목표 설정 단계가 정확히 이루어진다. 방향설정 단계에서는 축점화된 문제 목표에 여러 방향으로 상상하는 확산적 사고가 요구된

22) 이진표, 디자인 방법론에 관한 연구, 학술진흥재단 논문집, p. 4, 1987.

23) 新藤保紀, 류호섭 역, 『창조적 사고』, 도서출판국제, pp. 104-105, 1996.

다. 특히 해결안이 다양하고 기발하게 발상되기 위해서는 판단이나 비평을 가하지 않는 확산적 사고가 중요하다고 하겠다. 문제정의 단계는 문제를 종합하여 명확하게 기술하는 것으로 종합적 수렴적 사고가 요구된다. 이 과정이 진행된다면 이를 바탕으로 해결안을 발상하는 단계로 넘어간다.

3) 해결안을 발상하는 단계

앞서 디자인 문제를 해결하기 위한 접근 방식으로 크게 체계적 접근 방식(systematic approach)과 직관적 접근 방식(intuitive approach)으로 구분지을 수 있다고 하였다. 과학적이고 체계적인 방법에 디자인 문제를 적용시킴으로써 객관적이고 합리적인 해를 구한다는 체계적 접근 방식은 1960년대부터 활발하게 연구되어온 합리적 디자인 방법론과 그 맥을 같이하여 부분적으로나마 프로그램 단계와 평가 단계에 큰 발전을 가져왔다.

그러나 예술적 접근 방법의 기본적 사고 유형인 직관이란 보여질 수 없는 문제이고 개인적인 창조성의 여부에 관련되어 설명될 수 없는 문제라고 규정되어, 직관적 접근 방식에 대한 적극적인 연구가 이루어지지 않았다. 그러나 창조적 디자인 과정은 분석적 사고와 직관적 사고를 모두 요구하며 서로 교류되어야 한다는 점을 인식할 때, 직관적 디자인 과정에 대한 연구는 필요불가결하다고 하겠다.

디자인 전체과정을 통하여 가장 불확실성이 크고 모호해지는 부분의 하나는 자료의 수집, 분석, 구성 단계 이후 개념을 구체화시키는 시각화 과정이라고 생각한다. 이 부분은 논리적, 체계적 방법으로는 해결될 수 없고 인간의 육감, 상상력, 우연 등이 개입되어야 하는데, 이러한 직관적 사고로 그 모호한 부분의 불확실성을 최소화하고 숙달될 수 있게 하는 직관적 디자인에 대한 대안이 필요하다고 할 수 있겠다.

이를 위해 다음에 디자인 분야에서 논의된 직관적 이미지를 구체화, 시각화하는 몇 가지 기법을 제시하고자 한다. 그 내용은 시작의 중요성, 단계별 진행, 주제의 설정, 이미지 고정화, 개념을 통한 구현이 아닌 실체를 통한 구현, 개념과 해결안의 간격 줄이기, 훈련의 중요성으로 다음과 같다.

(1) 직관적 이미지를 시각화 하는 기법

① 시작의 중요성

원하는 이미지를 시각화 하려는 단계에서는 우선, 시작한다는 것이 중요²⁴⁾하다. 백지 상태나 아무 것도 시작하지 않은, 표현하지 않은 무의 단계는 두려움을 가져올 뿐이다. 흔히들 어떤 이미지가 완벽해질 때까지 백지 상태로 두고 시간을 지체하는 경우가 많은 데 이는 실패를 두려워하기 때문이며 이를 두려워하지 않고 우선 시작하는 것이 매우 중요하다.

② 단계별 진행

디자인 진행과정은 분명한 단계가 있고 각 단계마다 표현되어야 할 중요한 개념이 있다. 이미지를 시각화하는 단계에서 그때 그때의 아이디어를 단계별로 자국을 남기면서 과정을 진행시키는 작업이 중요²⁵⁾하다. 디자인을 전개시킬 때 많은 사람들은 아이디어가 갑자기 떠오를

24) 커트 헵크스, 래리 벨리슨, 박영순 역, 『발상과 표현기법』, 디자인하우스, pp. 17-19, 1987.

25) 위의 책, p. 106.

것이라는 막연한 기대를 가지고 갑자기 모든 것을 해결하고자 하는데 문제가 있다. 시각화 과정에는 분명히 단계가 있고, 그 단계마다 개념을 시각화하여 표현하여야 한다. 사람들이 저지르기 쉬운 오류는 중간 단계를 거치지 않고 완성된 결과를 얻을 수 있다고 생각하는데 있다. 단계를 밟아 가는 것이 효율적인 방법이다.

③ 주제의 설정

어떤 상황을 정의하는데 있어서 주가 되는 특정한 개념을 설정하는 것은 그 개념에 사로잡히기 위함이 아니라 그 개념을 매개체로 하여 관련되는 개념들을 계속하여 이끌어 내고자 한다. 만일 주가 되는 개념을 이끌어낼 수가 없게 되면 다른 대안이 되는 어떠한 개념들도 모호하고 일반적인 범주 내에서만 맴돌게 된다.

주제는 디자인의 여러 요구 사항들이 많은 가운데 처음부터 끝까지 일관성을 부여해주는 역할을 하기도 한다.²⁶⁾ 여기서 주제란 어떤 상황을 정의하는데 있어서 주가 되는 지배적인 개념으로서 어떤 디자인 프로젝트 전 과정에 걸쳐 반복되어 나타나는 특정한 패턴이나 아이디어를 말한다.

예를 들면 한 콜렉션에서 주제를 '자유로움'이라고 정했을 경우, 의복에서 표현될 수 있는 '자유로움'의 여러 가지 가능성을 모색해 본다. 우선, 의복에 얽매이지 않은 느낌을 주고자 인체를 구속하지 않는 헐렁한 스타일을 생각할 수 있다. 또한, 확정적인 형으로부터 자유로워지고자 입을 때마다 변하는 스타일을 개발할 수 있다. 그리고 자유성을 부여한다는 주제에 보다 충실할 수 있는 의복 소재를 검토해 본다. 이와 같이 특정 주제를 선정하고 디자인 전 과정에 일관되게 적용되도록 하는 방법을 시도한다.

④ 이미지 고정화

생각은 순식간에 나타났다 사라진다. 이를 방지하기 위해서 머릿 속의 생각을 순간순간 구체화시키는 작업이 중요하다. 생각을 언어로 표현하는 것보다는 시각적으로 표현하는 것이 훨씬 효과적이다.

이미지를 고정화 하는 시각화 과정에서 중요한 것은 아름답고 훌륭한 이미지의 완성이 아닌 머리 속에 떠오른 아이디어를 신속하고도 정확하게 표현하는 것이 중요하며 신속한 시각화는 시각적 잠재력을 개발시키는 역할을 한다.

⑤ 개념을 통한 구현이 아닌 실체를 통한 구현

새로운 디자인을 개발할 때 그 주제에 대해 알고 있는 기존의 개념에 의존하려는 경향이 있다. 예로 해바라기를 응용한 의상 디자인을 전개시키려할 때 대부분의 사람들이 기존에 가지고 있던 자신의 기억 또는 문자를 통한 개념에 의존하여 의상 디자인을 전개시키려 한다. 이는 대부분 그 대상에 대한 고정 관념에 의존하여 시각화를 시도하게 되는 데 이러한 개념을 통한 시각화, 구현이 아닌 직접적인 실체를 보고, 느껴서 나오는 시각화가 중요하다고 하겠다.

개념을 기반으로한 디자인의 구현은 모든 사람이 디자인의 주제가 되는 한 대상에 대해 거의 비슷한 고정관념을 가지고 있기 때문에 그 결과물은 누구나 느낄 수 있고 기존에 알고 있던 그 속성이 그대로 드러나므로 더 이상의 신선함, 독창성을 느끼기 어렵다. 실체를 직접 보

26) 하신혜, 창조적 환경 디자인을 위한 직관적 접근방법과 과정에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, p. 47. 1990.

고 그 느낌을 보다 충실히 전달하려는 실체를 통한 구현이 중요하며, 실체를 직접 대하기 어려운 경우에는 사진 등의 자료를 충분히 모은 후 시각화 작업에 들어가는 것이 중요하다고 하겠다.

⑥ 개념과 해결안의 간격 줄이기

머리속에 떠오른 개념 또는 아이디어, 이를 시각화한 것, 또한 이를 실물로 제작하는 과정을 거치는 동안 각 단계에서 이루어진 형상간에 격차를 줄이는 것이 중요하다.

실제 패션 디자인을 전개시킬 경우 칼라의 크기, 단추의 위치, 전체적인 길이와 폭의 관계, 주머니의 크기 등이 제작되었을 경우 맨 처음 생각한 것과 시각화한 것과 많은 차이가 나타나는 경우가 많다. 이러한 생각한 것과 실제 제작물간의 차이는 좁힐수록 좋다. 이 차이는 실물 제작의 경험이 많을수록 적어지게 된다. 이는 자신의 아이디어를 보다 정확히 알리는데 필요하며 이러한 간격을 줄이려 노력을 해야 한다.

⑦ 훈련의 필요성

직관적 디자인 과정을 위해 위의 6가지를 제시하였다. 이러한 과정은 무의식적 과정을 밖으로 끄집어내는 듯한, 밖으로 보여질 수 없는 과정을 무리하게 보여주려고 하는 듯한 느낌일 수도 있다. 아마도 숙련된 디자이너, 예술가들은 이러한 과정이 무의식적으로 빨리 진행될 것이다. 그래서 아이디어가 갑자기 창출되는 듯이 보일 것이다. 그러나 이는 많은 창조과정을 거친 훈련에 의해 얻어진 결과라고 하겠다.

아직 창조적인 발상에 익숙하지 않은 단계의 초보자인 경우, 갑작스런 아이디어 창출을 바라지 않고 하나하나의 창조 과정을 밟아 가는 훈련을 한다면, 그 속도는 점점 빨라지고 마침내는 그 중간 단계를 필요로 하지 않은 채, 무의식 상태에서 직관적 과정은 이루어질 것이다. 중요한 것은 반복된 훈련의 중요성이다.

IV. 결 론

패션 산업에 있어서 디자인 개발은 중요한 부분이며 보다 짧은 시간에 적은 비용으로 최대의 효과를 거둘 수 있다. 이러한 디자인 개발은 현 시장변화에 대처하기 위한 가장 중요한 전략이라고 할 수 있다.

본 연구는 디자인의 속성을 시각적이고 조형적인 측면을 우선시하기보다 종합적인 문제해결과정으로 인식하는 것이 중요하며, 디자인에 대한 접근 방법이 체계적이고 직관적인 접근 방법이 통합적으로 이루어져야할 필요성을 밝혔다. 패션 디자인 방법론에서 문제를 이해하는 과정의 절차와 사고방식을 밝혔으며, 해결안을 발상하는 시각화의 단계에서 직관적 이미지를 시각화하는 기법으로 시각의 중요성, 단계별 진행, 주제의 설정, 이미지 고정화, 개념을 통한 구현이 아닌 실체를 통한 구현, 개념과 해결안의 간격 줄이기, 훈련의 필요성을 제시하였다.

후속 연구로는 이러한 방법론의 타당성을 검증하기 위한 좋은 디자인에 대한 측정 기준이 무엇인가 즉, 디자인의 평가에 대한 연구와 본 연구에서 진행된 내용을 실제 디자인 전개에 적용하는 실증적 연구가 필요하다.

참고문헌

1. 김재규, 디자이너 특성에 따른 문제접근 방법의 개인차에 대한 연구, 고려대학교 석사 학위논문. 1993.
2. 권은숙, Industrial Design Process에서의 창조성 개발을 위한 방법론적 고찰, 서울대학교 석사학위논문. 1986.
3. 김현정, 디자인 초기단계에서의 문제형성을 위한 체계적 창조성 적용에 관한 연구, 한국과학기술원 석사학위논문. 1994
4. 도규희, 형태분석법을 이용한 의상디자인 전개과정의 방법론적 연구, 한국의류학회 지, 20(3). 1996.
5. 조동성, 이동현, 『디자인 디자인산업 디자인정책』, 디자인 하우스. 1996.
6. 박화술, 『창조공학원론』, 학문사. 1990
7. 新森保紀, 류호섭 역, 『창조적 사고』, 도서출판국제. 1996.
8. 이진표, 디자인 방법론에 관한 연구, 학술진흥재단 논문집. 1987.
9. 이재국, 디자인 가치의 본질과 그 근원에 관한 연구, 한양대학교 박사학위논문. 1989.
10. 임연용, 『현대디자인론』, 학문사. 1986.
11. 임연용, 『디자인 방법론 연구』, 미진사. 1994.
12. 정시화, 『현대디자인 연구』, 미진사. 1995.
13. 조희래, 김영인, 색동을 응용한 한국적 디자인의 개발, 한국의류학회지. 20(5). 1996.
14. 최채환, 『패션마케팅 전략』, 한연. 1996.
15. 커트 헵크스, 레리 벨리스톤, 박 영순 역, 『발상과 표현기법』, 디자인하우스. 1987.
16. 하신혜, 창조적 환경 디자인을 위한 직관적 접근방법과 과정에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문. 1990.
17. 섬유저널, 1997년 3월호
18. 조선일보, 1997년 2월 26일.
19. 『한국 패션교육기관 실태조사』, 한국섬유산업연합회. 1995. 12 .
20. De Bono, Edward , 한국능률협회 역, 『수평적 사고 (New Think: the use of lateral thinking in the generation of new ideas)』, 한국능률협회. 1970.
21. Jones, Christopher J., 김재운 역, 『디자인 방법론(Design Methods)』, 대우출판사. 1993.
22. Lawson, Bryan, 윤장섭 역, 『디자이너의 사고방법(How Designers Think)』, 기문당. 1991.
23. Tate, Sharon L., 『Inside Fashion Design』, Harper & Row. 1989.