

패션일러스트레이션의 효율적인 교육방법에 관한 연구

A Study on the Effective Teaching Methods of Fashion Illustration

정 회 옥 · 박 숙 현
경성대학교 의류학과

Joung, Heui Ok · Park, Sook Hyun
Dept. of Clothing and Textiles, Kyungsung Univ.

Abstract

The purpose of this study was to suggest effective teaching method of fashion illustration based on the results of examining the use of fashion illustration required by fashion designers and the ways of teaching used by professors teaching fashion illustration.

The methods of this research were based on questionnaires.

Questionnaire I was responded by 73 fashion designers working for fashion industry. Questionnaire II was answered by 52 professors teaching fashion illustration in colleges and universities.

The results were as follows

1. In the examination of fashion illustration used by fashion designers in fashion industry, the flat was found to be most frequently used for market research, design sketch, presentation and specification. The illustration of wearers' form for making trend maps. So the flat was found to be the method that is most used by fashion designers. As for the coloring materials, markers were most frequently used that are of easy use, and the texture was mostly expressed by attaching fabric swatches. Two or three body poses are used for each style of clothing.

2. The effective teaching methods of fashion illustration that fashion designers and professors teaching fashion illustration consider are first, to teach the flat more precisely, second, to increase use of markers as coloring material, third, to teach various types of model poses. And fourth, the texture needs to be a little bit less expressed by focusing only on the effects because fabric swatch is used.

I. 서 론

패션일러스트레이션(Fashion Illustration)은 패션정보와 이미지를 전달하기 위한 시각적 커뮤니케이션으로써 유행이나 패션이미지,

마인드에 따라 민감하게 변화하면서 작가의 개성과 예술성을 함께 표현하는 시각전달 매체이다. 이러한 목적을 가진 패션일러스트레이션은 인체의 기법에서부터 착장까지 정확한 이해와 재료의 구사, 그리고 다양한 이미지

연출까지 오랜기간 많은 연습이 필요한 분야이다.

그러나 패션일러스트레이션을 학습하고 있는 의류관련학과 학생들은 미술계열의 학생들과는 달리 일러스트레이션에 관한 기초가 전혀 없는 상태에서 시작하여 1~2년에 2~4과목의 수업으로 능숙한 일러스트레이터를 양성한다는 것은 불가능한 실정이다. 현재 우리나라 실정을 고려해 볼때 일러스트레이터로서는 취업이 극히 한정되어 있으며 주로 디자인 관련분야에 일하는 사람들에게 패션일러스트레이션이 사용되고 있는 실정이다.

또한 의류관련학과의 학생을 대상으로한 설문조사¹⁾²³⁾ 결과에 따르면 졸업후 희망직종이 50~60% 이상이 디자이너인 것으로 나타났다.⁵⁾ 현재 의류산업체 디자이너들이 사용하고 있는 패션일러스트레이션과 현 의류관련학과의 패션일러스트레이션 수업시간에 교육하고 있는 패션일러스트레이션과는 다소 차이가 있다는 것을 느끼며 그러한 차이를 보완하여 학습시키므로써 교과과정상에 정해진 짧은시간 내에 효율적인 패션일러스트레이션의 교육이 이루어져야 할 필요성을 느낀다.

그동안의 패션일러스트레이션에 관한 선행연구를 살펴보면 「권성재」⁴⁾ 「성미화」⁵⁾ 「김미영」⁶⁾의 연구는 패션일러스트레이션의 전반적인 흐름에 관한 연구이고 또 「이현주」⁷⁾ 「김혜여」⁸⁾의 연구는 인체변형을 중심으로한 것이다. 또한 「이옥순」⁹⁾의 연구에서 보면 패션일러스트레이션의 교육실태에 관한 조사에 그치며 효율적인 교육방법에 관한 연구는 부족한 것 같다.

따라서 본 연구에서는 디자이너의 자질을 갖추기 위한 패션일러스트레이션의 효율적인

교육방법을 제시하기 위하여

첫째, 의류산업체 디자이너들을 대상으로 주로 사용되고 있는 패션일러스트레이션의 사용실태와 그들이 생각하는 효율적인 교육방법에 관해 살펴 보고

둘째, 전국대학의 의류관련학과 패션일러스트레이션 담당교수님들을 대상으로 현 패션일러스트레이션 교육실태와 효율적인 교육방법을 제시하는 것을 목적으로 한다.

본 연구의 방법은 패션일러스트레이션의 기능, 용도에 관한 문헌 연구를 조사하고 그에 따른 실증적 연구를 위해 설문지법을 병행한

다.

II. 패션일러스트레이션의 기능 및 용도

1. 패션일러스트레이션의 기능

1) 정보전달의 기능

패션일러스트레이션은 시각적 매체를 통해 다수에게 메시지를 전달하는 것을 목적으로 그려지는 것이다. 현대의 복잡하고 빠른 전달매체 속에서 대중은 단순하고 강력한 영향력을 원하며 단 한번에 이해하고 전달되는 것에 매력을 느낀다. 이러한 시점에서 패션일러스트레이션은 대중에게 신선한 미적체험을 가져다 줄 수 있는 시각적인 표현 방식으로서 그들의 목적과 특성에 따라 기능성이 대중에게 빠른 시간내에 전달될 수 있는 것이어야 한다¹⁰⁾.

2) 패션창조원의 영감원

과거의 패션일러스트레이션은 복식에 대한 기록이나 패션디자이너의 보조수단으로 그 시대의 시대상을 느낄 수 있는 것이었으나 이제는 역으로 잘 표현된 패션일러스트레이션은 패션디자이너에 영향을 미치는 창조영감원이 되어 전문적인 독자성을 띠어가고 있다. 따라서 패션일러스트레이션은 상상의 세계를 쉽게 형상화 함으로서 패션디자이너에 무한한 창조의 폭을 넓혀 주고 있다.

3) 지적 도해성

그림은 사물을 객관적으로 전달하며 이해를 돕는 설명력을 가지고 있다¹¹⁾. 패션일러스트레이션도 의상이라는 사물을 객관적으로 표현하고 전달하므로 보는 사람들로 하여금 이해를 돕는 설명적인 기능을 가지고 있다. 또한 여기에 패션에 대한 지식과 감각으로 예술적으로 승화된 패션일러스트레이션은 패션에 대한 감각을 한층 더 높여 대중에게 더 가까이 다가서게 한다.

2. 패션일러스트레이션의 용도

1) 트렌드제시를 위한 패션일러스트레이션
해마다 봄·여름(S/S) 가을·겨울(A/W)

두번씩 정기적으로 앞으로 유행될 패션경향에 대한 칼라, 소재, 디자인, 디테일 등 전반적인 내용을 담고 있어 업체의 기획뿐 아니라 디자이너에게 디자인 아이디어를 제공하기도 한다. 정보를 위한 책자로는 패션트렌드(Fashion's Trend)나 W.W.D 등과 같은 책자들이 있는데 앞으로 유행하게 될 패션경향을 보여주는 것이다.¹²⁾ 여기에는 트렌드 이미지가 담긴 예술적느낌의 일러스트레이션으로 부터 제작이 가능한 설명도 느낌의 패션일러스트레이션까지 다양하게 편집되어 있다.

2) 패턴복을 위한 패션일러스트레이션

패턴복은 정기적으로 유행하는 스타일을 선별하여 패턴으로 만들고 그 패턴을 팔기 위해 완성된 옷의 스타일을 패션일러스트레이션으로 여여놓은 일종의 카달로그(catalog)이다.¹³⁾ 여기서는 특히 시간과 경제의 절약을 위해 사진보다 패션일러스트레이션이 많이 사용되고 있다. 이것은 일반대중을 상대로 한 것이므로 그 표현에 있어서 지나친 과장이나 생략등이 없이 자연스럽게 표현하고 있으며 흥미있는 표정이나 활동적 자세등 간단한 변화만이 보여지고 있다.

3) 제작을 위한 패션일러스트레이션

제작을 위한 패션일러스트레이션은 세 가지 형태로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 개인의 복식 디자인 발상을 구체적으로 표현한 것이고, 둘째는 부띠끄(boutique)와 같은 주문점에서 고객에게 디자인에 대한 조언을 위해 사용되는 것이고, 셋째는 규모가 큰 의류업체에서 작업을 위한 정리된 타입의 패션일러스트레이션이다.¹⁴⁾ 업계에서의 패션일러스트레이션은 디자이너가 디자인한 의도를 정확히 표현한 것으로 봉제를 위한 도식화와 함께 제작자들에게 넘겨진다. 이 때의 패션일러스트레이션은 완전한 모드와 정확한 디테일을 보여주는 것으로 그 자체가 충분한 제작 지침서가 되게 하는 것이다. 따라서 디자인한 의도를 정확하게 전달함으로써 시행착오를 줄이고 시간적, 물리적인 과실을 최소로 줄여 조직적이고 체계적인 생산체계를 이루게 된다.

4) 광고를 위한 패션일러스트레이션

광고를 위한 패션일러스트레이션은 신문이

나 잡지 광고 뿐만 아니라 의류 제조업체나 직물업체의 카달로그, 패키지 디자인, 백화점이나 직물업체의 P.O.P 광고, 패션쇼의 포스터나 프로그램, 디스플레이 등에서 널리 사용되고 있다.¹⁵⁾ 또한 신문이나 잡지에서 기사를 돕거나 정보제공, 객관적인 사실을 전달하는 목적과 판매효과를 높이기 위해 패션일러스트레이션이 사용된다. 또 외국의 경우는 컬렉션이나 쇼의 의상을 전달하는 보도적인 기능으로 이용되는 경우가 많지만, 우리나라의 경우는 패션정보 제공이나 취재기사에 컷의 역할로 이용되는 경우가 대부분이다. 윈도우나 플로어 디스플레이에서 배경으로 일러스트레이션이 활용되기도 한다. 이것은 인쇄를 위해 복사하는 형태가 아닌 일회적인 스케치로 사용된다. 실물 크기 그대로 이용되므로 드로잉은 크게 그릴 수 있으며 다른 매체에 비해 더 자유스러운 테크닉을 사용할 수도 있다.

5) 장식, 전시를 위한 패션일러스트레이션

패션일러스트레이션이 다양하게 발전함에 따라 미술품과 같이 풍부한 패션의 이미지와 작가의 개성이 함께 나타난 예술적 가치가 있는 창작작품을 말한다. 이 분야는 트렌드, 제작, 광고를 위한 일러스트레이션에서 요구되어지는 구체성을 지니지 않더라도 전체적인 분위기나 이미지 표현만으로도 그림의 충분한 가치를 갖는다. 회화적인 조형성과 아름다움을 지닌 패션일러스트레이션은 패션의 이해를 돕고 대중과 패션을 친숙하게 하여 대중의 미적감각을 높이는 데 큰 역할을 할 수 있다.

III. 연구방법 및 절차

1. 조사방법

설문지법을 이용하였으며 설문지 I에서는 패션일러스트레이션의 형태 7문항, 채색재료 4문항, 재질표현방법 3문항, 모델포즈 2문항, 기타 15문항을 중심으로 작성하였으며, 설문지 II에서는 형태 4문항, 채색재료 2문항, 재질표현방법 2문항, 모델포즈 2문항, 기타 13문항을 중심으로 연구자가 직접 작성하여 사용하였다.

2. 조사대상 및 기간

* 설문지 I : 국내 여성 의류산업체 중 137업계를 선정하여 각 기업의 디자이너들에게 설문지를 배포하였으며 그 중 73업계의 설문지가 회수되었다. 73업계중 내셔널 브랜드(National Brand) 23업계, 디자이너 브랜드(Designer's Brand) 15업계, 중소의류업계 35업체를 연구자료로 하였다.

조사기간은 1996년 4월10일~5월20일까지 소요되었다.

* 설문지 II : 대학교와 전문대학의 패션일러스트레이션을 담당하는 교수님들에게 총 84부를 배포하여 그 중 52부의 설문지가 회수되었다.

조사기간은 1996년 7월20일~10월4일까지 소요되었다.

본 연구에서는 여성복 분야만을 조사하였다.

3. 자료분석은 백분율로 하였다.

IV 결과 및 고찰

1. 의류산업체의 패션일러스트레이션 사용 실태와 효율적인 교육방법

1) 사용실태

의류산업체에서 디자이너가 사용하고 있는 패션일러스트레이션의 사용실태를 알아보기 위해 우리나라 여성 의류업계(73업체) 디자이너들에게 설문조사한 결과는 첫째, 일반적사항 <표1~표4>, 둘째, 디자인실에서의 패션일러스트레이션 사용실태 <표5~표7>, 셋째, 디자이너가 생각하는 효율적인 교육방법 <표8~표11> 순으로 고찰하였다.

<표 1> 디자이너의 연령

연 령	응답자수	비 율 (%)
20 ~ 25세	2	2.74
26 ~ 30세	24	32.88
30 ~ 35세	33	45.21
35 ~ 40세	14	19.18
계	73	100

<표 1> 디자이너의 연령을 살펴보면 30 ~ 35세가 가장 많았고, 다음이 26 ~ 30세 순으로 나타났다. 대부분 디자인 실장들이 그 브랜드(Brand)를 대표하여 작성한 예가 많아 연령이 좀 높은 것 같다.

<표 2> 최종학력

최 종 학 력	응 답 자 수	비 율 (%)
전문대 졸업	27	36.98
대학교 졸업	30	41.09
대학원 졸업	10	13.69
기 타	6	8.22
계	73	100

<표 2> 디자이너의 최종학력을 살펴보면 대학교를 졸업한 후 디자이너가 된 경우가 가장 많았고 다음이 전문대 졸업으로 나타났다. 그리고 기타는 고등학교 졸업으로 나타났다.

<표 3> 학부전공

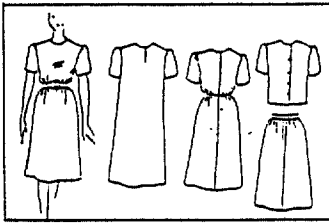
학 부 전 공	응 답 자 수	비 율 (%)
의류학과	26	38.81
의류직물학과	3	4.48
의상디자인학과	25	37.31
의생활학과	1	1.49
응용미술학과	5	7.46
회 화 과	3	4.48
기 타	4	5.97
계	67	100

<표 3> 전문대 이상을 졸업한 디자이너의 학부전공을 살펴보면 의류학과가 가장 많았고 다음이 의상디자인학과로 거의 비슷하게 나타났다.

<표 4> 각 용도별 패션일러스트레이션의 형태조사

패션일러스트레이션의 형태	마켓리치	디자이너 스케치	작업지시서 제작	트렌드맵 작성	프리젠테이션
도식화	56.67	59.03	82.50	22.79	43.90
Float	5.56	6.02	1.25	2.56	1.21
착장화	6.67	20.48	3.75	54.43	26.83
착장화 + 도식화	30.0	14.46	12.50	10.12	23.17
기 타	1.11	.	.	10.12	4.88
계	100	100	100	100	100

* <표 4> 에서 착장화 + 도식화란 다음 그림과 같다.



<그림1> 착장화+도식화

<표 4> 각 용도별 패션일러스트레이션의 형태를 살펴보면 다음과 같다.

- ① 마켓 리서치시에는 도식화의 형태를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났으며 다음이 착장화 + 도식화의 형태로 나타났다.
- ② 디자인 스케치시에는 도식화의 형태를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났으며 다음이 착장화의 형태를 사용하고 있는 것으로 나타났다.
- ③ 작업지시서 또는 샘플제작 지시서시에는 거의 대부분이 도식화의 형태를 사용하는 것으로 나타났으며 다음이 착장화 + 도식화의 형태를 사용하는 것으로 나타났다.
- ④ 트렌드 맵 작성시에는 다른 용도와는 달리 착장화의 형태를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났으며 다음이 도식화의 형태를 사용하고 있는 것으로 나타났다.
- ⑤ 프리젠테이션시에는 도식화의 형태를 가장 많이 사용하는 것으로 나타났으며 다음으로 착장화 형태, 착장화 + 도식화 형태 순으로 나타났다.

따라서 트렌드 맵 작성시를 제외하고는 모든 용도에서 도식화를 사용하고 있다는 것을 알 수 있다.

<표 5> 채색재료

채 색 재 료	용 답 자 수	비 율 (%)
수 채 화 물 감	6	8.22
포 스타 칼 라	1	1.37
색 연 필	29	39.73
마 카	36	49.32
파 스텔	1	1.37
계	73	100

<표 5> 채색재료를 살펴보면 쉽고 간편한 마카를 가장 많이 사용하는 것으로 나타났고, 다음은 색연필로 나타났다.

따라서 칼라를 넣어 사용하는 패션일러스트레이션 형태로는 주로 착장화에서 사용하며, 재료는 사용하기에 간편한 마카와 색연필을 주로 사용하는 것으로 나타났다.

<표 6> 재질표현방법

재 질 표 현 방 법	용 답 자 수	비 율 (%)
흑백으로 처리	4	5.48
칼라를 넣어 처리	17	23.29
패브릭 스와치 부착	49	67.12
기 타	3	4.11
계	73	100

<표 6> 패션일러스트레이션의 재질표현으로는 패브릭 스와치(Fabric Swatch)를 부착하여 표현한다는 것이 가장 많았고, 다음이 칼라를 넣어 표현한다는 것으로 나타났다. 일반적으로 소재선택이 이루어진 후 아이템별 디자인이 이루어지므로 재질표현은 패브릭 스와치를 사용하는 경우가 많고 다음이 칼라를 넣어 사용한다는 것을 알 수 있다.

<표 7> 모델포즈

모 델 포 즈	용 답 자 수	비 율 (%)
손에 익은 한가지 포즈만 사용	12	16.44
일정한 2-3 가지 포즈 사용	50	68.49
분위기에 맞게 다양하게 사용	12	16.44
계	73	100

<표 7> 모델의 포즈는 일정한 2-3가지 포즈를 의복의 스타일에 맞게 바꿔가며 그린다는 것이 68.49%로 가장 많은 것으로 나타났다. 즉 슬림한 실루엣이나 정장 스타일의 옷에 맞는 인체포즈와 활동적이고 캐주얼한 스타일의 옷에 적합한 포즈를 구별해서 사용하고 있는 것 같다. 그의 손에 익은 한가지 포즈만을 사용하는 것과 의복의 분위기에 맞게 다양하게 사용하는 것은 거의 비슷하게 나타났다.

2) 패션일러스트레이션의 효율적인 교육방법의류산업계 디자이너들이 생각하는 패션일러스트레이션의 효율적인 교육방법을 조사한 결과치이다. <표8~표11>

<표 8> 수업시간 중점교육

수업시간 중점교육	응답자수	비율 (%)
인체포즈	13	17.81
도식화	39	53.42
착장화	18	24.66
착장화의 칼라링	1	1.37
재질표현	2	2.74
계	73	100

<표 8> 을 보면 패션일러스트레이션 수업시간에 인체포즈, 도식화, 착장화, 칼라링, 재질표현 중 가장 중점적으로 다루어져야 할 것은 도식화로 나타났다. 그리고 앞의 <표 4> 에서 디자이너가 가장 많이 사용하고 있는 패션일러스트레이션의 형태 또한 도식화라는 것을 알 수 있다. 따라서 디자이너가 가장 많이 사용하고 있는 도식화를 교육계에서도 좀 더 세부적으로 상세하게 교육시키는 것이 바람직하다고 할 수 있겠다.

<표 9> 채색재료

채색재료	응답자수	비율 (%)
수채화물감	10	13.69
포스터칼라	2	2.74
색연필	16	21.91
마카	39	53.42
파스텔	3	4.11
기타	3	4.11
계	73	100

<표 9> 를 보면 채색재료 교육으로는 마카사용을 중점적으로 교육시키는 것이 바람직하다가 53.42%로 가장 많은 것으로 나타났다.

<표 5> 에서 디자이너가 주로 사용하는 채색재료로는 사용하기에 간편한 마카와 색연필을 주로 사용하는 것으로 나타났으며 중점적으로 학습시켜야 할 채색재료 또한 마카로 나타났다. 따라서 디자이너들이 주로 사용하고 있는 마카의 채색학습을 좀 더 교육시키는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

<표 10> 소재무늬·재질감 표현

소재무늬·재질감 표현	소재 무늬		재 질 감	
	응답자수	비율 (%)	응답자수	비율 (%)
전체적으로 사실적 표현	4	5.48	6	8.22
일부분만 사실적 표현	25	34.26	18	24.66
분위기만 살리고 약화 표현	44	60.27	49	67.12
계	73	100	73	100

<표 10> 소재무늬와 재질감은 어느정도로 표현할수 있도록 교육시키는 것이 바람직한가를 살펴보면 분위기만 살리고 약화해서 표현할수 있도록 하는 것이 대부분으로 나타났으며 다음으로 일부분만 사실적으로 표현하는 것으로 나타났다.

<표 6> 에서 디자이너가 사용하고 있는 패션일러스트레이션의 재질은 대다수가 패브릭 스와치(Fabric Swatch)를 부착하여 표현하는 것으로 나타났으므로 소재무늬와 재질감 표현은 분위기만 살리고 약화해서 표현하는 것만으로도 실무에서 작업을 수행해 나가는 데 부족함이 없는 것으로 나타났다.

<표 11> 모델포즈 교육

모델 포즈	응답자수	비율 (%)
일정한 2-3 가지 포즈만 연습시킨다	7	9.59
다양한 포즈를 자유롭게 가르친다	32	43.84
분위기에 따라 특정한 포즈를 가르친다	31	42.47
참고자료를 보고 가르친다	3	4.11
계	73	100

<표 11> 디자이너들이 생각하는 착장화의 모델포즈 교육은 다양한 포즈를 자유롭게 가르치게 한다가 옷의 디자인이나 분위기에 따라 특정한 포즈를 제시하여 그리게 하는 것이 비슷한 비율로 나타났다. 따라서 디자이너들이 실제 사용하고 있는 착장화의 모델포즈는 일정한 2-3가지 포즈를 사용하여 의복의 스타일에 맞게 바뀌가며 그리는 것을 사용하지만 실제 배우는 것은 다양한 모델의 포즈를 자유롭게 배우는 것이 바람직하다고 생각하는 것으로 나타났다.

따라서 처음 배울때는 다양하게 학습한 후 자기 스타일에 맞는 포즈를 정하여 디자이너가 되었을때 자신이 디자인한 옷을 마음껏 표현 할 수 있도록 교육시키는 것이 바람직하다

고 할 수 있다.

2. 전국대학 의류관련학과 의 패션일러스트레이션 교육실태와 효율적인 교육방법

1) 패션일러스트레이션 강의시수 분석

패션일러스트레이션의 교육실태를 파악하기 위해 전국대학 의류관련학과 67개의 교과과정표를 수집하여 조사한 결과는 다음과 같다.

〈표 12〉

4년제 대학의 경우 평균적으로 패션일러스트레이션 과목은 약 3과목, 학점은 약 7학점, 시수는 약 10시수로 나타났으며, 전문대학의 경우 평균적으로 과목은 약 3과목, 학점은 약 6학점, 시수는 약 9시수로 나타났다. 그러나 평균으로 전체를 판단하기엔 각 학교마다 많은 차이가 있다. 성신여대, 부산대는 패션일러스트레이션 과목이 1과목으로 평균에 비해서 아주 작게 학습하고 있는 것으로 나타났고, 국민대는 패션일러스트레이션 과목이 5과목, 청주대는 6과목, 덕성여대는 8과목으로 평균에 비해 아주 많이 학습하고 있는 것으로 나타났다.

학점과 시수에 대하여 살펴보면 4년제대학의 경우 2학점에 3시간이 34.96%, 3학점에 4시간이 26.83%, 2학점에 4시간이 19.51% 순으로 나타났다. 전문대학의 경우는 대부분이 2학점에 3시간으로 83.33%를 차지하고 있으며 다음이 2학점에 2시간이 9.52%로 나타났다. 따라서 전체적으로 볼때 2학점에 3시간이 46.66%로 가장 많은 것으로 나타났고 다음이 3학점에 4시간이 20%로 나타났음을 알 수 있다.

2) 교육실태

의류관련학과 의 패션일러스트레이션 담당 교수님들께 설문조사한 결과는 첫째, 일반적 사항 〈표13~표14〉, 둘째, 교육실태 〈표15~표22〉, 셋째, 효율적인 교육방법 〈표23~표26〉 순으로 고찰하였다.

〈표 13〉 의류관련학과 패션일러스트레이션 담당교수들의 학부전공을 살펴보면 의류관련학과가 69.23%로 가장 많았으며 미술관련학과 출신도 상당수 있는 것으로 나타났다.

〈표 13〉 담당교수의 학부전공

학부전공	응답자수	비율 (%)
의류 관련학과	36	69.23
미술 관련학과	16	30.77
인문사회 관련학과	.	.
자연과학 관련학과	.	.
기타	.	.
계	52	100

〈표 14〉 담당교수의 산업체 실무경험

실무경험	응답자수	비율 (%)
있다	20	38.46
없다	32	61.53
계	52	100

〈표 14〉 담당교수의 패션산업체 실무경험의 유무를 살펴보면 실무경험이 있다가 38.46%로 나타났으며, 그 중 디자이너가 80%이고, M.D가 15%, 디스플레이어가 5%로 나타났다.

〈표 15〉 일러스트레이터로서의 자질과 취업유무

일러스트레이터로서의 자질	응답자수	비율 (%)	단독취업	응답자수	비율 (%)
10% 미만	34	65.38	가능	9	17.31
20 ~ 30%	11	21.15	불가능	43	82.69
30 ~ 40%	2	3.85			
50% 이상	4	7.69			
계	52	100	계	52	100

〈표 15〉 의류관련학과 의 패션일러스트레이션 수강학생 중 전문적인 일러스트레이터로 발전할 가능성이 있는 학생은 10% 미만 즉 아주 소수라는 결과가 나왔다. 그리고 우리나라 현 상황에서 패션일러스트레이터로서 단독취업은 어려운 것으로 생각하고 있었다. 따라서 패션일러스트레이션이 패션일러스트보다는 디자이너로서 더 많이 사용되고 있는 실정이므로 디자이너로서 자질을 갖추도록 패션일러스트레이션을 교육시키는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

<표 12> 전국대학 의류관련학과와 패션일러스트레이션 강의시수 분석

번호	학교명	학과명	과목명	학점	시수	번호	학교명	학과명	과목명	학점	시수
01	전국대	의상학과	소묘 I	3	4	15	부산대	의류학과	F·I I	3	4
			패션크로키	2	3	16	부산여대	의류학과	인체크로키	2	3
			스타일화 I	2	3				F·I I	2	3
			스타일화 II	2	3				F·I II	2	3
02	전국(충주)	의상디자인	F·I I	2	3						
			F·I II	2	3	17	상명대	의상디자인	F·I I	2	3
03	경북대	의류학과	F·I I	3	4	18	상주산대	의상학과	일러스트 I		
			F·I II	3	4				일러스트 II		
04	경상대	의류학과	스타일묘법 I	2	3				크로키	2	3
			스타일묘법 II	2	3				패션드로잉 I	2	3
05	경성대	의류학과	인체크로키	2	3	20	성신여대	의류직물	F·I	2	3
			패션드로잉 I	2	4	21	성심여대	의류직물	F·I I	3	4
06	경원대	의상학과	패션드로잉 II	1	2				F·I II	3	4
			인체크로키	2	3	22	서울대	의류학과	크로키	2	4
07	경희대	의상학과	스타일화 I	3	4				F·I	2	4
			스타일화 II	3	4	23	서울여대	의류학과	소묘	2	3
			크로키	3	4				디자인실험 I	3	4
			스타일화 I	3	4				스타일묘법 II	2	3
08	국민대	의상디자인	스타일화 II	3	4	24	서원대	의류직물	F·I I	2	4
			드로잉	1	2				F·I II	2	4
			패션드로잉 I	2	4	25	수원대	의류직물	소묘	2	3
			패션드로잉 II	2	4				인체크로키	2	3
09	계명대	의생활학과	패션크로키 I	1	2				F·I I	3	4
			패션크로키 II	1	2				F·I II	3	4
			F·I I			26	숙명여대	의류학과	패션드로잉 I	2	3
			F·I II						패션드로잉 II	2	3
10	덕성여대	의상학과	패션드로잉 III	2	3				패션드로잉 III	2	3
			인체소묘 II	2	3	27	안동대	의류학과	패션드로잉 I	3	3
			패션드로잉 I	2	3				패션드로잉 II	3	3
			패션드로잉 II	2	3	28	연세대	의생활학과	인체크로키	3	4
			패션크로키 I	2	3				F·I	3	4
			패션크로키 II	2	3	29	영남대	의류학과	F·I I	2	4
11	동신대	의류학과	F·I II	2	3				F·I II	2	4
			F·I I	2	3	30	이화여대	의류직물	인체크로키	1.5	3
			F·I I	2	4				F·I I	1.5	3
			F·I II	2	4				F·I II	1.5	3
			F·I III	2	4	31	인천대	의생활학과	인체드로잉	3	3
			크로키	2	4				패션크로키 I	3	3
12	동아대	의류학과	패션크로키 II	2	4				패션크로키 II	3	3
			F·I I	1	2	32	인하대	의류학과	기초스타일묘법	3	4
			F·I II	1	2				크로키	2	3
			F·I III	1	1				스타일묘법	2	3
13	동희대	의류학과	소묘	3	4	33	원광대	의상학과	F·I I	2	3
			F·I I	3	4				F·I II	2	3
			F·I II	3	4	34	울산대	섬유디자인	드로잉 I	3	4
14	대구대	의류학과	드로잉 II	3	4				드로잉 II	3	4
			소묘	3	4	35	전남대	의류학과	인체크로키	2	4
			인체크로키	2	3				F·I I	2	4
			스타일화법	3	3				F·I II	2	4
			F·I I	3	4				F·I III	2	4

번호	학교명	학과명	과목명	학점	시수	번호	학교명	학과명	과목명	학점	시수
36	전북대	외류학과	인체크로키	2	3	51	동주여전	의상학과	소묘	2	3
			F·I I	3	4				패션드로잉 I	2	3
			F·I II	3	4				패션드로잉 II	2	3
37	전주우석대	의상학과	소묘	2	2	52	대전보건전	외류직물	패션드로잉 III	2	3
			크로키	1	2				스타일요법	2	3
			패션드로잉 I	3	4				53	대전실업전	의상학과
			패션드로잉 II	3	4				F·I	2	3
38	중앙대	외류학과	F·I I	2	4	54	배화여전	의상학과	F·I I	2	2
			F·I	3	4				F·I II	2	2
			복수 F·I	3	4				55	배화여전	전통복식
39	상원대	외류학과	크로키	2	3	56	상지전문대	의상디자인	스타일요법	2	2
			스타일화 I	2	3				소묘	2	3
			스타일화 II	2	3				스타일화 I	2	3
40	청주대	의상디자인	소묘	2	4	57	상지병설전	의상학과	스타일화 II	2	3
			기초드로잉	2	4				F·I I	3	3
			인체크로키 I	2	3				58	선진전문대	의상디자인
			패션드로잉 I	2	3				소묘	2	3
			인체크로키 II	2	3				스타일화 I	2	3
41	충남대	외류학과	복식의장실습 I	2	3	59	승의여전	의상학과	스타일화 II	2	3
			복식의장실습 II	2	3				소묘	2	3
			복식의장실습 III	2	3				스타일화 III	2	3
42	한남대	외류학과	인체묘사	2	3	60	신구전문대	의상학과	스타일화 I	2	3
			패션크로키	2	3				F·I	3	3
			F·I I	2	3				61	신일전문대	의상디자인
			F·I II	2	3				F·I I	3	4
43	한성대	외류직물	F·I I	3	4	62	원광보건전	의상학과	F·I II	3	4
			F·I II	3	4				스타일화 I	1	2
44	한성대	의상학과	크로키	3	4	63	원주전문대	의상학과	스타일화 II	1	2
			스타일화 I	3	4				F·I I	2	3
			스타일화 II	3	4				64	전주백제전	의상디자인
45	한양대	외류학과	패션드로잉 I	3	4	65	진주전문대	의상디자인	소묘	3	3
			패션드로잉 II	3	4				F·I I	2	3
46	효성여대	외류학과	스타일화 I	2	4	66	충청전문대	의상학과	F·I II	2	3
			스타일화 II	2	4				소묘	3	3
47	목포대	외류학과	인체크로키	2	4	67	한양여전	의상학과	F·I I	2	3
			F·I I	2	4				스타일화 II	2	3
			F·I II	2	4				스타일화 III	2	3
			F·I III	2	4				소묘	2	3
전문대									스타일화 I	2	3
48	경북실업전	의상디자인	인체소묘	2	3	68	해전전문대	의상디자인	스타일화 II	2	3
			패션모델링	1	2				스타일화 III	2	3
			인체크로키	2	3				69	장안전문대	의상학과
			패션드로잉 I	2	3				F·I II	2	3
			패션드로잉 II	2	3				디자인드로잉	2	3
			F·I I	2	3				스타일화 I	2	3
			F·I II	2	3				F·I I	2	3
49	경동전문대	의상디자인	F·I I	2	3	70	장안전문대	의상학과	F·I II	2	3
			F·I II	2	3				F·I III	2	3
			드로잉 I	2	3				F·I	2	3
			드로잉 II	2	3				스타일화 II	1	2
50	동래여전	의상학과	스타일화 I	1	2	71	장안전문대	의상학과	스타일화 II	1	2
			스타일화 II	1	2						

〈표 16〉 패션일러스트레이션의 사용분야

사용 분야	응답자 수	비율 (%)
디자인 관련분야	40	76.92
M.D 상품유통분야	1	1.92
디스플레이 관련분야	4	7.69
의복구성 관련분야	2	3.85
기 타	5	9.62
계	52	100

〈표 16〉 학교에서 배운 패션일러스트레이션이 주로 어느분야에 사용되는가를 살펴보면 디자인 관련분야에 사용된다고 생각하고 있는 견해가 대부분 이었다.

〈표 17〉 패션일러스트레이션 교육목적

교육 목적	응답자 수	비율 (%)
패션일러스트레이터의 자질	3	5.77
디자이너의 자질	31	59.61
다방면의 자질	18	34.62
기 타	.	.
계	52	100

〈표 17〉 현재 패션일러스트레이션 교육을 학생들이 어느분야에 자질을 갖추도록 하고 있는가에 대해 살펴보면 디자이너의 자질을 갖추도록 교육하고 있다가 59.61%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음이 어디든지 다방면으로 사용할 수 있도록 다양하게 교육시키는 것으로 나타났다. 이것은 앞의 〈표 15〉에서 패션일러스트레이터로는 단독취업이 어려운 실정이고, 〈표 16〉에서 패션일러스트레이션의 대부분이 디자인 관련분야에 사용되고 있는 실정으로 나타났으므로 이러한 결과가 나타난 것 같다.

〈표 18〉 도식화의 표현방법

도식화의 표현방법	응답자 수	비율 (%)
아주 정확하게 한다	6	11.54
정확하게 한다	17	32.69
보통이다	25	48.08
정확하게 안한다	2	3.85
전혀 안한다	2	3.85
계	52	100

〈표 18〉 도식화의 표현방법에 대한 교육 정도를 살펴보면 도식화가 어떤 것이라는 정도만 알려주는 수준으로 학습하는 경우가 대부분이고, 아주 정확하게 교육시키는 학교는 호남대, 청주대, 상주산업대, 신일전문대, 해전전문대, 대전보건전문대로 많지 않은 것으로 나타났다.

〈표 19〉 채색 재료

채색 재료	응답자 수	비율 (%)
수채화물감	32	61.54
포스터물감	2	3.85
색연필	2	3.85
마카	6	11.54
기 타	10	19.23
계	52	100

〈표 19〉 패션일러스트레이션 수업시간에 다루고 있는 채색재료를 살펴보면 수채화물감이 61.54%로 가장 중점적으로 교육시키고 있는 것으로 나타났다. 그러나 호남대, 부산여대, 동의대, 한성대, 상주산업대, 원주전문대는 마카사용의 교육을 가장 중점적으로 다루고 있는 것으로 나타났다. 마카는 의류산업체 실무에서 가장 많이 활용되는 재료이므로 〈표 18〉 과 〈표 19〉 의 결과를 볼때 호남대와 상주산업대는 실무에서 디자이너로서 필요한 자질을 갖추도록 적절히 교육시키고 있다는 것을 알 수 있다.

〈표 20〉 재질표현 방법

재질표현 방법	응답자 수	비율 (%)
전체적으로 사실적 표현	17	32.69
일부분만 사실적 표현	18	34.62
분위기만 살리고 약화 표현	14	26.92
기 타	3	5.77
계	52	100

〈표 20〉 수업시간에 패션일러스트레이션의 재질표현방법을 어느정도로 교육하고 있는가를 살펴보면 일부분만 사실적으로 표현하도록 교육하고 있다가 가장 많았고, 다음은 전체적으로 사실적이게 표현 할 수 있도록 교육한다고 나타났다. 그러나 그 차이는 별로 크지 않은 것으로 나타났다.

〈표 21〉 모델포즈

모델 포즈	응답자 수	비율 (%)
손에 익은 한가지 포즈만 사용	.	.
일정한 2-3가지 포즈 사용	2	3.85
분위기에 맞게 다양한 포즈 사용	40	76.92
참고자료를 보고 그리도록 한다	10	19.23
계	52	100

〈표 21〉 수업시간에 모델의 포즈는 분위기에 맞게 다양한 포즈를 사용하도록 한다가 76.92%로 가장 많은 것으로 나타났고, 다음은 참고자료(서적, 잡지)를 보고 그리게 한다가 나타났다. 성신여대, 신일전문대는 일정한 2-3가지 포즈를 의복의 스타일에 맞게 바꿔가며 교육하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 22〉 패션일러스트레이션 수업시간

수업시간의 정도	응답자 수	비율 (%)
아주 적당하다	3	5.77
적당하다	8	15.38
보통이다	24	46.15
부족하다	13	25.00
많이 부족하다	3	5.77
계	52	100

〈표 22〉 현재 의류관련학과의 패션일러스트레이션 수업 배당시간 정도를 살펴보면 담당교수의 견해로 46.15%가 보통이다 라고 생각하였고 다음이 부족하다 순으로 나타났다. 앞의 〈표 12〉 패션일러스트레이션 강의 시수 분석표와 비교하여 보면 보통이다의 경우 평균(약 3과목, 7학점, 10시수)과 같이 나타났고, 부족하다는 경우는 약 2과목(4학점, 6시수)으로 나타났다. 건국대(9학점, 13시수), 전북대(8학점, 11시수), 경동전문대(8학점, 12시수)는 아주 적당하다고 했으며, 부산대(3학점, 4시수), 장안전문대(2학점, 3시수), 신구전문대(8학점, 11시수)는 많이 부족한 것으로 나타났다. 따라서 전체적으로 볼때 교수님들은 현재 패션일러스트레이션 수업배당시간이 다소 부족하다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

3) 효율적인 교육방법

〈표 23〉 도식화의 비중

도식화의 비중	응답자 수	비율 (%)
늘일 필요가 있다	38	73.08
현재 충분히 학습 시키고 있다	9	17.31
결과에 관계없이 늘일 필요 없다	2	3.85
기 타	3	5.77
계	52	100

〈표 23〉 의류산업체 디자이너들은 도식화를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났고 효율적인 교육방법에 대한 디자이너들의 의견도 패션일러스트레이션 수업시간에 도식화의 비중을 늘일 필요가 있다는 결과를 참고로 교수님들의 의견을 살펴보면 도식화를 정확하고 자세하게 표현할수 있도록 교육을 늘일 필요가 있다가 73.08%로 가장 많이 나타났다.

따라서 도식화는 정확한 스티치 표현, 깃의 여밈정도, 단추의 갯수, 주머니의 위치까지 아주 정확하게 교육시킬 필요가 있다고 생각 된다.

〈표 24〉 마카교육

마카 교육	응답자 수	비율 (%)
늘일 필요가 있다	37	71.15
현재 충분히 학습시키고 있다	9	17.31
결과에 관계없이 늘일 필요 없다	3	5.77
기 타	3	5.77
계	52	100

앞서 조사한 결과 실무에서 디자이너들은 사용하기에 간편한 마카와 색연필을 주로 사용하고 있는 것으로 나타났으며 효율적인 교육방법에 대한 디자이너들의 의견도 수업시간에 마카의 교육을 늘일 필요가 있다는 것으로 나타났다. 〈표 24〉에서 이것을 참고로한 교수님들의 의견을 살펴보면 현재 수업시간에 가장 중점적으로 다루는 채색재료는 수채화물감으로 나타났지만 실무에서의 원활한 디자인 작업을 위해서는 마카와 색연필의 비중을 늘여 교육시킬 필요가 있는 것으로 나타났다.

〈표 25〉 재질표현의 간소화

재질표현의 간소화	응답자 수	비율 (%)
동의한다	23	44.23
동의하지 않는다	24	46.15
기타	5	9.62
계	52	100

〈표 25〉 디자이너들에게 조사한 결과 재질표현은 패브릭 스와치(Fabric Swatch)를 주로 사용하기 때문에 패션일러스트레이션 수업 시간에 재질표현의 간소화 교육에 대한 교수님의 의견은 동의한다와 동의하지 않는다가 거의 비슷하게 나타났다.

〈표 26〉 착장화의 모델포즈 교육

일정한 2-3가지 포즈를 의복의 스타일에 맞게 바꿔가며 사용	응답자 수	비율 (%)
동의한다	18	34.62
동의하지 않는다	34	65.38
기타	.	.
계	52	100

실무에서 모델의 포즈는 일정한 2-3가지 포즈를 의복의 스타일에 맞게 바꿔가며 그리는 것을 주로 사용한다는 결과가 나왔는데 〈표 26〉에서 교수님의 의견은 여기에 동의하지 않고 다양하게 교육시키는 것이 바람직한 것으로 나타났다. 〈표 11〉에서 효율적인 교육방법에 대한 디자이너들의 의견도 모델포즈의 교육은 다양하게 학습시키는 것이 바람직한 것으로 생각하고 있었다. 따라서 수업시간에 모델포즈는 분위기에 맞게 다양하게 교육시키고 개인적으로 자기에게 맞는 모델포즈 2-3가지 정도를 정하여 꾸준히 반복 연습하는 것이 바람직한 것으로 사료된다.

다음은 교수님을 대상으로 실무와 교육에서의 차이를 줄일수 있는 효율적인 교육방법에 대한 조사이다.

전국대학의 의류관련학과의 교과과정을 조사한 결과 패션일러스트레이션에 관한 교과목이 평균 3과목(약 6학점, 약 9시간)으로 나타났으며 이 과목 중 1과목 정도는 디자이너로서 필요한 패션일러스트레이션을 중점적으로 교육시키는 것에 대해 설문에 응한 교수님들의 90.38%가 여기에 동의한다는 결과가 나왔

다.

또 디자이너들에게 설문조사한 결과에 맞추어서 실무에서 이용하고 있는 부분들을 보완하여 교육시킨다면 디자이너로서 취업시 현재보다 더 도움이 될것으로 기대할수 있는가를 살펴보면 설문에 응한 교수님들의 80.77%가 도움이 될것으로 기대한다고 나타났다.

IV 결론 및 제언

디자이너가 실무에서 필요로 하는 패션일러스트레이션 사용실태 및 의류관련학과의 패션일러스트레이션 교육실태를 조사하고, 그리고 그에 따른 효율적인 교육방법을 제시하기 위한 본 연구의 결과는 다음과 같다.

1. 의류산업체에서 디자이너가 사용하고 있는 패션일러스트레이션의 사용실태를 살펴보면 용도별 패션일러스트레이션의 형태로 마켓 리서치 (Market Research)시 도식화물, 디자인 스케치(Design Sketch)시 도식화물, 작업지시서 제작시 도식화물, 트렌드 맵(Trend Map) 작성시 착장화물, 프리젠테이션(Presentation)시 도식화물 가장 많이 사용하는 것으로 나타났다. 따라서 디자이너가 가장 많이 사용하고 있는 것은 도식화라는 것을 알 수 있다. 또한 용도 중 작업지시서 제작시와 디자인 스케치 제작시 패션일러스트레이션이 가장 많이 사용되는 것으로 나타났다. 그리고 채색재료는 사용하기에 간편한 마카를 가장 많이 사용하는 것으로 나타났으며, 재질은 주로 패브릭 스와치(Fabric Swatch)를 부착하여 표현하고 있는 것으로 나타났다. 인체포즈는 일정한 2-3가지 포즈로 의복의 스타일에 맞게 바꿔가며 표현 하는 것을 주로 사용하는 것으로 나타났다.

2. 의류관련학과의 패션일러스트레이션 교육실태는 도식화의 교육은 도식화가 어떤 것인지 알려주는 수준으로 다소 약화시켜 교육하고 있는 것으로 나타났고, 채색재료는 수채화물감을 중점적으로 교육시키고 있는 것으로 나타났다. 그리고 재질표현은 일부분만 사실적으로 표현하고 있는 것으로 나타났으며, 모델의 포즈는 분위기에 맞게 다양하게 교육시키고 있는 것으로 나타났다.

3. 패션디자이너와 패션일러스트레이션

담당 교수님들이 생각하는 효율적인 패션일러스트레이션의 교육방법으로는 도식화는 좀 더 정확하고 자세하게 표현할 수 있도록 교육시키고, 채색재료는 마카사용의 교육을 좀 더 중점적으로 시킬 필요가 있는 것으로 나타났다. 그리고 재질표현은 주로 패브릭 스와치를 사용하기 때문에 분위기만 살리고 다소 약화시켜 표현하도록 하고, 모델포즈 교육은 실무에서는 일정한 2-3가지 포즈만을 사용하지만 처음에는 다양하게 교육시키는 것이 바람직한 것으로 나타났다.

본 연구의 결과가 제한된 패션일러스트레이션 수업시간내에 현실정에 맞는 효율적인 교육방법을 제공함으로써 의류산업체 디자이너들의 패션일러스트레이션 자질을 함양하는데 기여하여 미래의 젊은 디자이너 지망생들에게 많은 도움을 줄 수 있기를 바란다.

본 연구는 패션일러스트레이션의 형태, 채색재료, 재질표현방법, 모델포즈 등 몇가지 표현방법만을 중점적으로 연구하였으나 패션일러스트레이션의 여러측면에서 다양한 후속연구가 필요하다고 생각된다.

참 고 문 헌

- 1) 패션리더, 월간 패션리더 1996년 4월호, p184-193.
- 2) 패션리더, 월간 패션리더 1996년 6월호, p164-173.
- 3) 패션리더, 월간 패션리더 1996년 7월호, p178-183.
- 4) 권성재, 패션일러스트레이션에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 1976.
- 5) 성미화, 패션일러스트레이션에 관한 연구, 성신여대 석사학위논문, 1986.
- 6) 김미영, 패션일러스트레이션에 관한 연구, 성신여대 석사학위논문, 1989.
- 7) 이현주, 현대 패션일러스트레이션에 있어서 '인체표현'에 대한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 1987.
- 8) 김혜여, 현대 패션일러스트레이션의 표현양식에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 1991.
- 9) 이옥순, 한국의 패션일러스트레이션의 교육실태에 관한 연구, 이화여자대학교 석

사학위논문, 1976.

- 10) 우주형, 예술로사이 패션일러스트레이션, 이화여자대학교 석사학위논문, 1990.
- 11) 성광숙, 패션일러스트레이션, 이즘출판사, 1992.
- 12) 이미정, 패션일러스트레이션의 질감표현에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 1994, p12.
- 13) 홍경임, 패션일러스트레이션의 부조적 표현에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 1991, p9
- 14) 홍경임, op cit. p9.
- 15) 이미정, op cit. p16.