

# 아이디어 발상 유형화를 통한 창의적 패션 디자인 전개 프로세스 연구

김 윤 경<sup>+</sup> · 박 혜 원<sup>\*</sup>

부산대학교 의류학과 강사<sup>+</sup> · 창원대학교 의류학과 교수<sup>\*</sup>

## Study on a Creative Fashion Design Development Process through Idea Classification

Yoon-Kyoung Kim<sup>+</sup> · Hye-Won Park<sup>\*</sup>

Instructor, Dept. of Clothing and Textiles, Pusan University<sup>+</sup>

Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Changwon University<sup>\*</sup>

(투고일: 2010. 7. 27, 심사(수정)일: 2010. 9. 20, 게재확정일: 2010. 10. 20)

### ABSTRACT

The purpose of this study is in allowing thinking about the design development process which is more towards the visual and perceptual aspects related to the form structure by more diverse methods by typology of idea generation. To accomplish such goal, researches in the psychology, pedagogy, engineering, and consilient studies as well as related precedent researches and reference data in architecture, promotion, industrial design, and other art fields and fashion designs are collected and analyzed to see the study trend. In addition, in the content analysis method based on such, the idea generation was classified into types in consideration of relevancy, usefulness, and suitability with fashion. First, a concentrated thinking of a limited space is a method of leading an optimal design by focusing on solving the cause of a problem within a space which generates the problem. Second, plan thinking per section of structure decomposition is a method of dismantling the design problems per organization, thinking type, factor, and characteristic into sub-modules to re-interpret and re-organize the problems in various aspects. Third, an associated thinking through interpreting relationships among vocabularies is a method of selecting the marginal languages that allow a person to come up with concrete forms and the key words related to fashion to import the characteristics and attributes of the marginal languages and thematic relationship between the two terms to search the relevancy. Lastly, the free integrated thinking of language extension is a method of groping integration between other fields and fashion by free integration among the extended terms by extending the vocabularies through inferring metaphorical expressions founded upon individual's memories or knowledge concepts regarding theme words that do not allow concrete forms to come up.

Key words: classification(유형화), creativity(창의성), development process(전개과정),  
fashion design(패션디자인), idea(아이디어발상)

## I. 서론

21세기 지식 정보화 사회의 화두는 무엇보다도 '창의성'이다. 기존의 지식을 통해 새로운 지식을 창출하는 개개인의 창의성이 요구되는 것이다. '무엇을 생각하는가'에서 '어떻게 생각하는가'로 초점이 옮겨지면서 창의적인 아이디어는 '有'에서 '새로운 有'를 만들어내는 것으로 여겨진다.<sup>1)</sup> 과거 창의성이 타고나는 선천적인 것이라는 견해는 창의성과 관련된 다양한 연구가 이어지면서 개인 간의 차이만 있을 뿐 누구나 가지고 있으며 체계적이고 의도적인 교육적 노력과 적절한 훈련을 통해 더 나은 수준으로 올라설 수 있다고 전해지고 있다.<sup>2)</sup>

반짝이는 아이디어나 발명품과 같은 창의성이 돋보이는 결과물에 대한 사고과정을 분석하고 이를 체계화하여 자신의 분야에 적용하고자 하는 열의는 시대의 요구를 반영한 끊임없는 노력이다.

패션에 있어서의 창의성은 과거를 잇고 미래를 예측하며 끊임없이 변화해야 하는 패션의 속성에 가장 절실하게 요구되어지는 항목이다. 미적인 감각이 탁월한 천부적인 재능을 가진 디자이너나 건축가, 광고 기획자들은 그들의 작품을 통해 창의적인 결과물이 어떠한 사고과정이나 방법을 통해 나오게 되었는지 알려준다. 허나 이는 지극히 개인적이며 단편적인 부분이 있어 막상 자신의 일에 적용시켜보고자 하면 구체적이고 체계적인 면에서 아쉬움이 있다.

언어적인 기술 없이도 타고난 직관력에 의해 창의적인 디자인을 만들어 내는 사람도 있지만 상대적으로 이러한 직관력이 부족한 사람이라면 언어적인 접근이나 아이디어 발상에 대한 정확하고 다양한 방법의 습득 및 훈련이 필요하다.

창의적인 아이디어 발상과 관련된 선행 문헌<sup>3)</sup> 4)5)6)7)들을 살펴보면 패션을 제외한 다른 분야의 아이디어 사례가 대부분이어서 패션 디자인 발상으로의 적용에 어려움이 있다. 또한 패션 전문 서적<sup>8)</sup> 9)10)11)들은 형태구조와 관련된 시 지각적 측면에 치중된 발상법이 주로 소개되고 있어 좀 더 다양한 아이디어 발상을 유도할 수 있는 방법들이 패션 분야에 적합하게 정리되고 체계화된다면 패션을 보는 시

각을 넓혀 양과 질적인 측면에서 발전된 작업이 가능하리라 여겨진다.

이에 본 연구는 패션 디자인 전개 과정 시 양적 증가를 통해 최적의 결과물을 도출하기 위한 목적으로 아이디어 발상 유형화 작업을 실시하고자 한다.

이를 위해 창의성, 아이디어 발상, 디자인 전개 및 프로세스와 관련된 심리학, 교육학, 공학, 복합학 분야의 연구와 건축, 광고, 산업디자인 및 기타 예술분야 그리고 패션 디자인 전공 분야의 관련 선행연구와 참고자료를 수집하고 분석하여 연구동향을 살펴 보았다. 또한 이를 토대로 한 내용분석방법에서 패션과의 관련성, 유용성, 적합성 등을 고려하여 패션 디자인 전개 과정 시 다양한 아이디어가 나올 수 있도록 몇 가지 유형을 제시하였다.

## II. 이론적 배경 및 연구동향

창의성(creativity)은 실체가 있는 대상이 아닌 신비하고 주관적인 주제로 인간의 잠재 능력을 설명하기 위한 가설적인 개념이라 그 정의를 내리는 것이 결코 쉽지 않다. 이러한 특성으로 인해 1950년 이후 창의성에 대한 과학적 관심이 증가하면서 학자들 간에 다양한 정의가 내려지고 있다.

Guilford<sup>12)</sup>는 창의성이란 새로운 사고를 생산해 내는 것으로 확산적 사고가 창의적 결과를 얻는데 필요하다고 하였으며 Veron<sup>13)</sup>은 창의성을 전문가가 과학적, 심미적, 사회적, 또는 기술적인 가치를 인정하는 새롭고 독특한 아이디어나 발명 또는 예술적인 산출물을 생산해 내는 인간의 능력으로 새로운 발상이라 하였다. 신현암<sup>14)</sup>은 상상력을 근간으로 문제를 분석하고 단순화 시키는 능력 또는 한 분야의 개념을 다른 분야로 전환시켜 적용하는 능력이라 정의하여 창의성을 창의적인 사람들의 개인적 능력이나 특성에 무게를 싣고 정의하였다.

한편, Torrance<sup>15)</sup>는 창의성을 다양한 시도를 하다가 그 중에서 가장 적절한 것을 깊게 파고들어 가치 있는 것을 발견 또는 생성하게 되는 것이라 하였으며 Rogers<sup>16)</sup>는 경험내용으로부터의 참신한 관계 산출 행위로 기존의 것을 대상으로 미지의 관계 범칙

을 추구해내는 기존 사고의 새로운 결합으로 설명하였다. Urban<sup>17)</sup>은 주어진 문제나 직접 발견한 문제에 대해 놀랄만한 산출물을 만드는 것으로, 유혜경<sup>18)</sup>은 문제에 대한 전혀 새로운 견해 또는 접근 시각, 남들이 예상치 못하는 새로운 조합의 발견이라고 정의하여 창의성을 결과물의 산출 행위 또는 그 과정에 무게를 두고 설명하였다.

Csikszentmihalyi<sup>19)</sup>와 Sawyer<sup>20)</sup>는 창의성을 개인적 능력이나 현상보다 사회문화적 맥락 속에서 개인과 집단 그리고 사회로부터의 적절한 상호작용 속에서 나오는 아이디어나 결과물로 보고 체제적 현상과 사회적 과정에 초점을 두고 설명하였다.

창의성에 대한 여러 정의를 조합해보면 개인의 전문적 지식이나 경험적 요소 등의 환경적 영향이 내재된 가운데 깊고 넓은 사고의 확장을 통해 사회가 수긍하는 객관적 가치를 지닌 새로움을 지닌 결과물을 산출하는 창의적 인물과 과정 또는 산물을 아우르는 포괄적인 개념으로 정리할 수 있으며 이러한 특성이 사회심리, 인지과학 및 통합적 접근의 연구를 계속적으로 이어오게 하는 원인으로 볼 수 있다.

이러한 창의성은 문제를 찾아 생각을 전개하고 정리해나가는 발상을 통한 일련의 프로세스를 통해 결과물을 산출하게 된다. 발상(發想)은 디자인에서 조형 제작 활동의 주체가 되는 인간이 예술적 표현 의지를 가지고 창의적인 아이디어를 끌어 낸 다음, 주제에 따라 소재나 형태를 구성하고, 제작을 통해 이미지를 새롭게 만들어 가는 의도적인 과정이다.<sup>21)</sup> 발상이 생각을 이끌어 내는 행위 자체에 초점을 맞춘다면 프로세스는 진행과정에 무게를 더 두고 있으며 여러 학자들에 의해 여러 모델이 제시되어 왔다. Watkins<sup>22)</sup>는 디자인 프로세스를 수용-분석-정의-아이디어 도출-아이디어 선택-수행 및 평가로 제안하였으며 오나령, 이승희<sup>23)</sup>는 선행연구 분석을 통해 창조적 문제해결 프로세스를 수용, 분석, 관념화, 수렴, 수행, 평가의 과정으로 나누고 단계별로 분석적 조합법, 창조적 연관법, 자유연상법으로 나눈 창조성기법과 활용방법을 제안하였다. 최근 들어서는 형태발상 능력 향상을 위해 디지털 디자인 프로세스 프로그램을 활용한 연구<sup>24)25)</sup> 등이 보고되고 있다.

각 학문 분야에서는 창의성과 발상에 관련한 다양한 연구가 이루어지고 있으며 최근의 연구 동향을 살펴보면 다음과 같다. 교육학에서는 창의성에 관한 개념연구<sup>26)27)</sup>가 계속적으로 보고되고 있으며 창의적 사고 및 해결과정의 전문적인 지식 기반이 어떠한 관련성을 가지는지에 대한 관계연구<sup>28)29)30)</sup>와 창의성 교육프로그램의 학습효과<sup>31)32)33)</sup>를 살펴보는 연구 등이 보고되고 있다. 또한, 언어표현 능력과 관련한 창의성 연구<sup>34)35)36)</sup>가 교육학 분야에서는 꾸준히 이루어지고 있어 언어를 시각화시켜 디자인에 적용하는 방법론적 연구가 패션 디자인 분야에도 필요하리라 여겨진다.

기타 디자인 예술 분야 및 감성학, 복합학 분야에서는 사고의 창의성과 디자인 창의성과의 관련성<sup>37)</sup> 및 경험적 감성 정보에 의한 직관적 아이디어 발상과 창의적 디자인과의 관련성<sup>38)</sup>을 살펴보는 연구와 창의적 디자인 방법론에 관한 사례연구 및 실태조사<sup>39)40)41)42)</sup> 등이 보고되고 있다.

또한 디지털 디자인 프로세스를 통해 형태발상에 준한 시각적 요소 결합의 디자인 방법론을 제시한 연구<sup>43)44)45)</sup>가 보고되고 있다. 실제 생활용품을 대상으로 아이디어 발상 단계에서 감성이나 이미지어 추출 및 조합, 정리의 과정을 통해 창의적 디자인 개발 방향을 제시한 연구<sup>46)47)</sup>가 있으며 아이디어 발상 단계에서 언어화, 시각화를 동시에 진행함으로써 창의적 디자인 개발의 효과를 살펴 본 연구<sup>48)49)</sup>가 보고되고 있다. 이는 학문적 바탕위에 생활용품을 실험대상으로 사용함으로써 창의적 디자인 개발을 실용화시키는 것에 그 의의가 있다 하겠다.

패션 디자인 분야의 관련 선행 연구를 살펴보면 의상 디자인에 영감을 주는 화가의 작품을 통해 그 특성을 분석하고 작품이 반영된 의상을 발상기법에 준해 분석한 연구<sup>50)51)</sup>와 패션일러스트레이션에서도 표현 기법을 창의적 발상법에 준해 분석한 연구<sup>52)53)</sup> 등이 있다. 또, 체크리스트 법이나 형태분석법, 구성선 분석 등 의복의 시시각적 측면에 무게를 두고 방법론과 특성을 논한 연구<sup>54)55)56)57)</sup> 등이 있으며 창조적 디자인 프로세스를 수용, 분석, 관념화, 수렴, 수행, 평가의 단계로 나누어 각 단계별로 효과적인

창조성기법이 달라 창의적 디자인 개발을 프로세스 전체의 과정으로 보아야 한다는 연구<sup>58)</sup>가 보고되고 있다.

최근의 디지털 디자인 프로세스를 통해 창의적인 디자인 개발을 구체화시키는 일련의 연구<sup>59)60)61)62)</sup>가 이루어지고 있는데 여기서도 디자이너의 개인적 경험이나 프로세스 과정 중 시각적, 언어적 자극이 아이디어의 양적 질적인 개발에 도움이 된다고 보고하고 있다.

창의적 아이디어 발상과 과정에 관련한 선행연구 중에 특히 디자인과 관련된 부분에서는 실제 생활용품에 창의적 디자인을 접목시킬 수 있는 방법이 연구되고 있으며 시각화는 물론 언어화를 통한 발상의 방법도 주목받고 있는 것으로 분석된다. 이에 비해 패션에서는 시각적 자극에 치우친 형태발상이 주를 이루고 있어 시각적, 언어적 자극을 패션 디자인 전개 과정에 적절하게 도입하는 방법론적 노력이 필요하리라 여겨진다.

### Ⅲ. 아이디어 발상 유형화

일반적으로 많은 양의 아이디어를 창출할 수 있는 유연한 사고는 자신의 사고과정에 여러 가지 요소들을 조합, 변형, 결합시키는 다양한 발상 훈련을 통해 만들어 진다. 여기서는 발상 대상을 눈에 보이는 가시적 형태와 보이지 않는 비가시적 의미의 관점에서 아이디어 발상을 유형화 하였으며 유형별로 디자인 전개 과정을 제시하였다.

#### 1. 가시적 형태

##### 1) 한정된 공간의 집중발상

창의적인 생각이나 발견을 하는 사람들은 작업해야 할 결정적으로 중요한 문제를 찾는 능력이나 직관을 가지고 있는 반면, 덜 창의적인 사람들은 중요한 것을 전혀 보지 못한다고 한다.<sup>63)</sup> 창의적인 사고가 창의적 발전으로 어떻게 일어나는지를 이해하기 위해 새로운 사고 과정을 가정할 필요는 없으며 우리의 평범한 사고와 같은 과정 속에서 남과 다른 문

제찾기의 재능을 통해 시간과 노력을 절약할 수 있는 것이다.

공학분야에서 최소한의 한계와 지식만으로 주어진 자원들의 한계를 자각하고 그 범위 안에서 최적의 제품개발을 이끌어 내고자 하는 교육의 지향점<sup>64)</sup>은 주어진 일정한 상황이나 상태에서 정확한 문제찾기를 통해 아이디어를 다양화시킬 수 있는 방법의 습득 및 훈련이 이루어져야 가능함을 의미한다.

창의적인 아이디어 발상에 있어 대상에 대한 문제의 세계를 명확히 정리하면 그 속에서 문제해결을 위한 요소들이 추출되고 이 요소들의 재구성만으로 창의적인 해결책을 만들 수 있다.<sup>65)</sup> 이상적인 최종 결과는 모순을 해결하는데서 달성되며 이상적이고 창의적인 해결책은 제품이나 상품 속에서 찾을 수 있다.<sup>66)</sup>

이는 새로운 아이디어 발상이 필요한 대상에 대해 문제를 일으키는 요소를 발견하고 이를 해결하기 위해 집중하는 방법이다. 신체적 변화나 장애에 의한 활동성의 제약 및 불편, 외부 환경 변화에 대한 신체적 위험과 같은 결과와 결과의 원인이 되는 구성요인과의 관계변화에 초점을 맞추어 발상하는 것이다. 제한적 문제에 대한 수직적 사고를 요하는 집중적 발상으로 정확한 문제 찾기 즉 문제 인식을 통해 문제해결을 위한 가장 직접적이고 확실한 방법을 강구하는데 주력하고 문제를 일으킨 공간에 사고와 시선을 집중시켜 해결해 나가는 과정이다.

의복이라는 가시적 형태의 문제점을 인식하고 그 부분의 해결을 위한 집중적인 사고는 문제 해결을 위한 전개도구의 선택방법에 따라 양적으로 더욱 확장되고 다양하게 발전시켜 나갈 수 있다.

문제를 일으킨 의복의 한정된 공간의 구성요소만으로 새로운 아이디어를 만들어내는 안으로의 발상과 문제점 해결을 위한 방법으로 현재 가지고 있는 구성요소가 아닌 새로운 요소를 부가하거나 외부에서 가져오는 밖으로의 발상으로 나누어 전개시킬 수 있다.

안으로의 발상은 다양한 외부 다른 요소를 활용하지 않고 구성요소의 추가나 변형, 제거 등으로 문제를 해결하는 아이디어 발상으로 명명하였으며 의복

이라는 가시적 형태나 사물에 대해 새로운 형태의 요소나 추가 없이 현재 지니고 있는 구성요소만으로 디자인 전개가 이루어진다.

그러므로 창의적 결과물 역시 처음의 그것과 동일한 구성요소를 지니며 그 안에서 동일 요소들의 용도변경이나 복제, 분할, 대칭파괴, 제거 등의 기법을 통해 아이디어 발상이 이루어진다. 이는 범위의 한계로 인한 다양성에 제약이 따를 수도 있으나 의복이 가지는 문제점을 좀 더 정확히 인지하고 몰입하게 하며 이는 문제요소 및 문제의 주변요소들을 시간 및 공간적으로 재배치하는 노력으로 나타나게 된다.

밖으로의 발상은 현재 가지고 있는 구성요소가 아닌 새로운 요소를 추가하거나 외부에서 가져오는 아이디어 발상으로 명명하였다. 문제점을 해결하기 위한 방법으로 외부의 다른 요소를 활용하거나 기존의 구성요소와 유사한 종류나 성질의 것을 가져와 문제점을 해결하는 것이다.

문제를 유발하는 요소가 있는 한정된 공간에서의 집중 발상은 직면한 디자인 문제의 해결을 위한 가장 직접적이고 적극적인 해결 방법으로 디자인 전개 프로세스는 <그림 1>과 같다.

## 2) 구조 분해의 섹션별 계획발상

창의적인 사람은 자신이 이미 가지고 있는 지식과 개념들을 종합하고 서로 연관시키면서 논리적으로 해결해 나가는데 이때에 가지고 있던 개념에 갈등이 생기게 되면 이를 해결하기 위해 새로운 지식을 창출하게 된다. 생각하는 사람이 된다는 것은 생각하는 사람이 되고자 의식적으로 희망하는 것으로 창의적

발상에 있어서도 생각하고자 하는 의식적 의도 자체가 사고력을 증진시키는 첫 단계이다.<sup>67)</sup> 그러므로 생각하는 사람이 되는 일은 조작적인 기술이나 연습을 통해서 사고를 더 잘 할 수 있다.

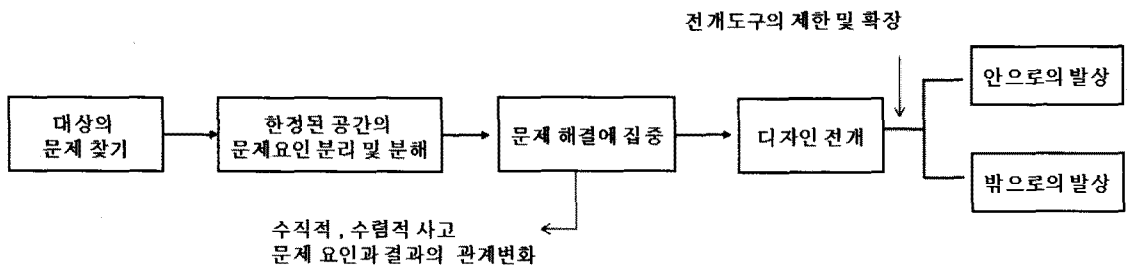
패션에서 동일시를 이용한 광고의 효과<sup>68)</sup>처럼 아이디어 발상에서도 의식적이고 의도적인 생각은 시작과 달리 포괄적이고 넓은 시야를 의도적으로 만들어 주어 결국에는 이러한 각각의 신호가 실체가 되어 걸모양이 따라가게 된다.

사고 유형 중 수평적 사고는 기존과는 다른 아이디어를 모색하며 지각의 방향에 변화를 주려는 시도로 주어진 문제를 다른 관점에서 재 포함함으로써 문제를 새롭게 정의하고 재해석하여 재구성하는 사고이다.<sup>69)</sup>

이러한 수평적 사고는 독창적인 방식으로 정보를 이해하려는 태도와 방법을 의미하는데 여기서 태도란 어떤 아이디어를 탐색하려는 능동적인 경향을 말한다.<sup>70)</sup> 문제의 인지와 생각하고자 하는 노력을 통해 계획적이고 의식적으로 대상에 대한 다양한 섹션을 나누고 섹션의 일부가 되어 사고하며 이를 섹션간의 관계조율로 정리함으로써 창의적 발상에 이르게 한다.

디자이너들은 디자인 문제를 해결할 때 문제를 작은 하위모듈들로 분해하는데 이때 분해된 하위모듈들은 상호 긴밀한 연결을 갖게 되며<sup>71)</sup> 디자인 발상 과정에서 문제를 분해하고 이를 여러 개의 하위문제들로 나누어 해결해 나가는 기술이 창의적 디자인을 하는데 도움이 된다.<sup>72)</sup>

창의적 디자인을 구성하는 요소는 창의성의 하위 속성과 디자인 대상에 따라 차이가 있으나 가장 중요한 요소로 형태와 구조가 중요한 고려 대상이며<sup>73)</sup> 그 외에 의복에 대한 구성별, 구성요소별, 속성별, 사



<그림 1> 한정된 공간의 집중발상에 의한 디자인 전개 프로세스

고 유형별 등 하위구조로 나누는 기준은 다양하다.

매년, 매 시즌마다 트렌드로 주목받는 레트로, 복고풍 의상은 그 당시 시대 의상을 그대로 답습하는 것이 아닌 구성적 분해 및 분석, 분해된 가시적 대상에 대한 속성 분석 등을 통해 의도적, 계획적으로 지금의 감성에 맞게 다양한 코드로 풀어낸다. 이는 문제에 대한 이해의 폭을 넓혀서 문제를 다양한 관점으로 볼 수 있게 하여 결과보다 과정을 중요시 하는데 초점을 둔다.

발상을 위한 여러 가능성을 의도적이고 계획적으로 나누어 시작하므로 발상 대상물의 수평적, 확산적 사고를 도울 수 있는 기준을 선정하는 것이 무엇보다 중요하다. 기준에 의해 분류된 각 섹션별로 자유로운 사고 이동을 통해 다양한 아이디어 산출을 용이하게 할 수 있다. 여기서는 비평적 사고를 통한 문제해결보다 다양한 제안을 만들어낼 수 있도록 진지하고 정교한 사고에 초점을 맞추며 디자인 전개 프로세스는 <그림 2>와 같다.

## 2. 비가시적 의미

패션에서 발상의 근원이 되는 영감(inspiration)은 오감을 통해 얻어진다. 시각을 통해 얻어지는 것이 대부분이나 촉각, 후각, 청각, 미각 등 눈에 보이지 않는 다른 감각을 통해 얻어지는 영감 또한 디자인 발상에 영향을 미치며 이러한 비가시적 의미들은 언어를 통해 구체화 된다.

### 1) 어휘 간 관계해석의 연관발상

창의성과 관련하여 언어는 미묘한 의미의 변화나 해석의 다양함과 가시적이지 않다는 것에 대한 불안

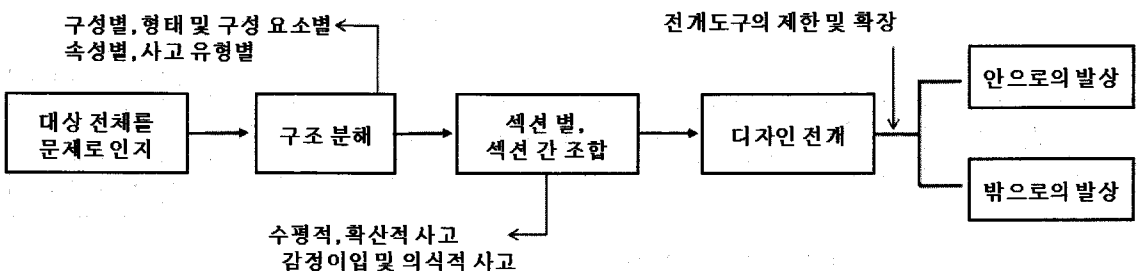
함보다 비가시적이기 때문에 무한한 사고의 확대를 가져올 수 있는 유용함이 장점으로 작용한다. Aristotle는 'On Interpretation'라는 책에서 단어와 단어 간의 연쇄관계가 자신의 사고를 반영하고 형성하는데 얼마나 강력한 도구인지를 설명하였다.<sup>74)</sup>

두 개의 명사를 결합하여 만든 명사-명사 결합개념은 생성하고 해석하는 과정에서 각 개념 속에 존재하지 않던 새로운 속성을 출현시키며<sup>75)</sup> 이전에 존재하지 않았던 새로운 실체를 창조해 낼 수 있기 때문에 창의적 과정이다.<sup>76)</sup> 이는 언어 간의 다양한 관계해석 훈련이 새로운 창의적 산물을 생성하게 함을 말한다.

명사와 명사 사이에 존재할 수 있는 결합개념의 해석을 주제적 관계로 보고 두 명사 사이를 원인, 소유, 제작, 장소, 목적, 수단, 시간, 동격 등의 주제적 관계로 해석하거나<sup>77)</sup> 두 명사를 비교하여 선택한 속성을 주명사에 적용하여 기존의 주명사가 가지고 있지 않았던 새로운 의미를 구성하는 속성해석<sup>78)</sup> 등은 언어 간의 관계해석을 통해 다양한 디자인 전개가 가능할 수 있음을 추론케 한다.

일반적으로 창의적 발상이 산출된 결과물에 초점을 맞추고 있다면 여기서는 산출 그 자체보다는 언어를 통한 결합개념의 생성과 해석을 통해 산출 가능하도록 만드는 사고과정에 초점을 둔다.

단어의 속성들은 단어를 통해 떠오르는 대상이 가지는 외적, 내적 특성이 되므로 여기서는 어휘를 통해 구체적인 형상이 떠오르는 대상을 가리키는 용어가 쓰일 수 있다. 패션과 관련된 주제어와 구체적인 형상을 떠올릴 수 있는 주변어를 선택하여 두 어휘 사이의 주제적 관계나 주변어의 속성 및 특성을 주제



<그림 2> 구조 분해의 섹션별 계획발상에 의한 디자인 전개 프로세스

어에 이입함으로써 두 어휘간의 관계해석을 통해 연관성을 탐색하는 수직적 사고를 유도한다. 언어를 통한 사고의 다양한 연결과 조직화가 창의적인 디자인을 만들어 내는데 중요한 과정으로 작용하는 것이다.

'스커트'와 '칼날'이라는 용어의 결합은 어휘 간 관계해석에 의해 다양한 결과물이 나올 수 있다. '칼날과 같이 정확하고 쉬크한 주름장식이 들어간 스커트(칼날이 주는 이미지)', '칼날 자체 장식을 넣은 스커트(칼날을 재료로 사용)', '칼날만을 사용하여 재단한 스커트(제작과정에 적용)' 등 두 어휘 간의 관계 해석을 통해 다양한 아이디어 발상을 할 수 있다.

어휘 간의 관계해석을 통한 연관발상은 미처 생각하지 못했던 패션과 다른 대상과의 관계결합으로 인해 의외의 디자인 개발이 가능하다. 언어적 자극을 시각적으로 가시화시켜 이를 전개 도구를 통해 다양화시킬 수 있다는 특성이 있으며 이에 의한 디자인 전개 프로세스는 <그림 3>과 같다.

## 2) 어휘 확장의 자유결합발상

언어는 인간의 한정된 과거 경험이나 제한된 언어 문법 규칙을 활용하여 무한히 많은 개념들을 창조하고 결합한다. '시계'나 '후드' 등의 단어는 언어를 통해 구체적인 대상이 떠오르는 어휘로 언어 간의 다양한 관계해석을 통해 '시계 목걸이'나 '후드 티'와 같은 실용성과 창의성을 겸비한 디자인을 탄생시켰다. 반면, '신비로운', '미래의', '고전적인' 등과 같이 구체적인 대상이 떠오르지 않는 어휘의 경우 개인의 경험이나 지식 기반 위에 유추를 통한 광범위한 개념 확장을 통해 발상을 유도할 수 있다.

인지심리학적 관점에서 개념 결합은 창의성 원천

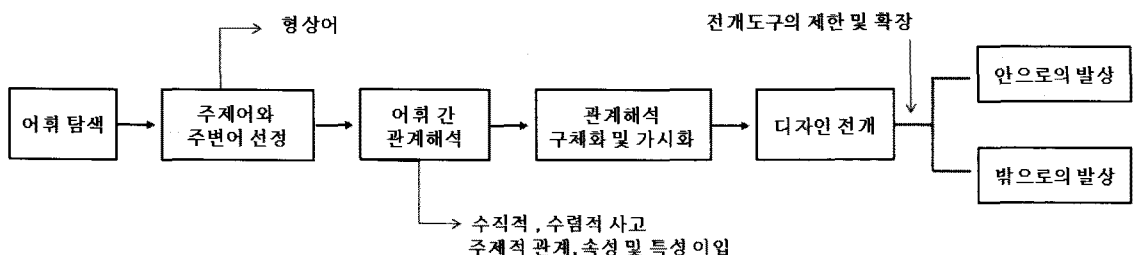
가운데 하나이다. 둘 이상의 개념 결합은 단순한 합 이상으로 각 개념에는 존재하지 않았던 새로운 개념이 나타나거나 분명하지 않았던 새로운 속성들이 발현된다. 이는 개념 확장을 통해 발전되며 이는 매우 추상적인 표현으로 추상화하는 것이 아이디어를 구체화하는데 도움이 된다.<sup>79)</sup>

이러한 개념 확장은 메타포(metaphor)라 불리는 은유와 유추를 통해 이루어지는데 생생한 구체적인 인상을 창조하기 위해 서로 연관 없는 두 가지 요소를 연결하는 이미지의 한 표현방법인 은유는 사고의 본질적 도구로 추상적 개념을 표현할 수 있는 유일한 방법이다.<sup>80)</sup>

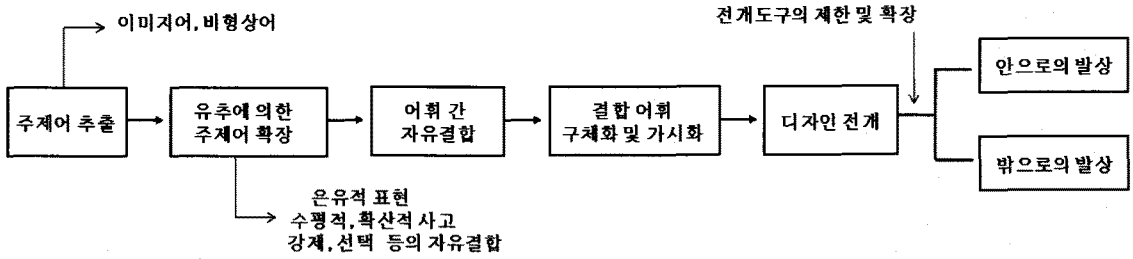
구체적인 형상이 떠오르지 않는 이미지어, 비형상어의 경우 개인의 기억이나 정서, 경험, 지식 등이 바탕이 된 은유와 유추를 통해 아이디어를 확장시킨다. 이러한 마음속 그림과 지식 개념들의 사용에 초점을 둔 언어의 확장고 개념 결합은 아이디어 발상의 또 다른 유형으로 볼 수 있다.

많은 아이디어 발생원 중 하나인 메타포는 아이디어를 발생하는데 독특한 방법을 제공할 뿐만 아니라 디자인 프로세스에서 아이디어 발생원으로써 중요한 역할을 하며 시각적인 은유를 통해 다양한 해석을 가능하게 하는 장치이다.<sup>81)</sup>

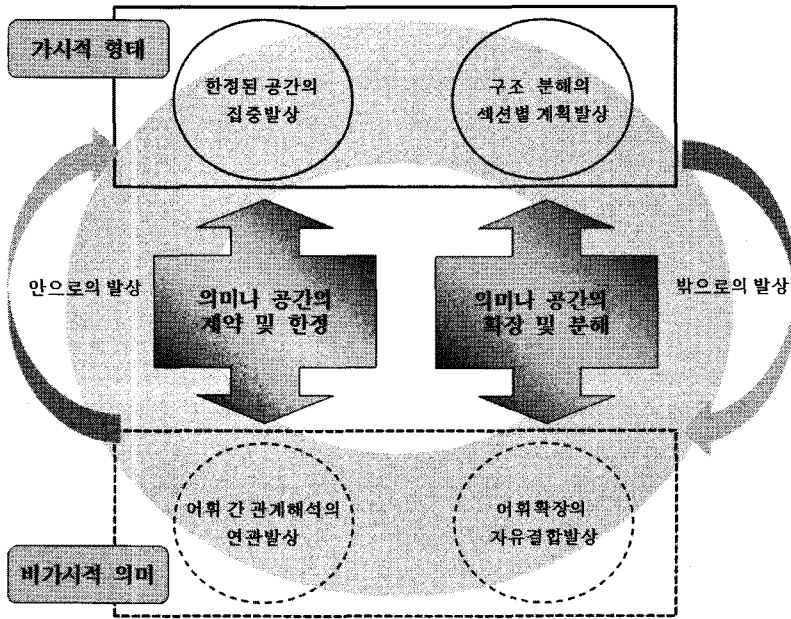
유추에 의한 추론은 일반적으로 토대(base)라고 부르는 하나의 체계로부터 목표(target)라고 부르는 다른 체계로 구조적인 정보를 전이시키는 것이다.<sup>82)</sup> 유추를 사용하는 방식은 익숙하지 않은 상황과 관련한 가설을 만드는 것, 문제해결의 수단이나 테크닉의 원천으로 사용하는 것, 학습과 전이를 위한 보조 수단으로 사용하는 것 등을 포함해서 여러 가지 방식이



<그림 3> 어휘 간 관계해석의 연관발상에 의한 디자인 전개 프로세스



〈그림 4〉 어휘 확장의 자유결합발상에 의한 디자인 전개 프로세스



〈그림 5〉 아이디어 발상 유형화 모형

있는데<sup>83)</sup> 주제어에 대한 유추는 중심이 되는 주제어의 구조를 이해하고 이로 전제되는 개념 사이의 대응관계를 인식하여 발상을 위한 수단으로 활용된다.

유추를 통해 이루어지는 의도적 언어 확장은 개인의 신체적, 물질적, 지각적인 경험으로부터 발생하는 것으로<sup>84)</sup> 일련의 언어 확장에 영향을 미치는 개인적인 특성은 은유를 통해 다른 영역으로의 질적인 도약을 만들어 낸다.

그러므로 은유를 통한 언어의 유추는 어떤 어휘간의 결합이라도 연결망을 가지고 있어 독특함 속에서도 관련성을 내포하고 있다. 패션에서 이미지, 영

감, 분위기, 느낌 등 추상적인 개념을 형상화하는 과정에서 개인의 경험적, 지적 사고를 은유적 방법을 통한 유추로 어휘를 확장한 자유결합발상은 다른 분야와 패션과의 연결 네트워크를 구축할 수 있다. 어휘 확장의 자유결합발상에 의한 디자인 전개 프로세스는 〈그림 4〉와 같다.

이상의 결과를 통한 아이디어 발상 유형화 모형은 〈그림 5〉와 같다.



## IV. 결론 및 제언

본 연구는 패션에서 시지각적 측면에 치우친 발상법을 좀 더 다양한 방법으로 사고할 수 있게 하고자 '어떻게 생각할 것인가'로의 방법론적 과정에 초점을 맞추어 아이디어 발상 유형화 작업을 실시하였으며 디자인 전개 과정 시 좀 더 다양한 발상 시각으로 양과 질적인 측면에서 발전된 결과가 도출될 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

이를 위해 심리학, 교육학, 공학, 복합학 분야의 연구와 건축, 광고, 산업디자인 및 기타 예술분야 그리고 패션 디자인 전공 분야의 관련 선행연구와 참고 자료를 수집하고 분석하여 연구동향을 살펴보았다. 또한 이를 토대로 한 내용분석방법에서 패션과의 관련성, 유용성, 적합성 등을 고려하여 아이디어 발상을 유형화하였다.

유형화의 첫 단계로 발상 대상을 눈에 보이는 가시적 형태와 보이지 않는 비가시적 의미로 크게 나누었으며 가시적 형태를 대상으로 한 발상은 한정된 공간의 집중발상과 구조 분해의 색선별 계획발상으로 유형화하였다.

한정된 공간의 집중발상은 문제를 일으키는 공간 안에서 문제의 원인을 찾고 해결에 집중하여 최적의 디자인을 이끌어내는 방법이다. 신체적 위험과 같은 결과와 결과의 원인이 되는 요인과의 관계변화에 초점을 맞추어 문제를 일으키는 요소의 해결에 집중하는 방법이다.

구조 분해의 색선별 계획발상은 형태에 대한 구성별, 사고 유형별, 구성 요소별, 속성별 분해 등 디자인 문제를 계획적으로 작은 하위모듈들로 분해하여 의식적으로 각 색선별 발상에 집중함으로써 문제를 다양한 관점에서 재해석, 재구성하는 방법이다.

발상의 근원이 시각이 아닌 다른 감각에 의해 얻어지는 비가시적 의미들은 언어를 통해 구체화될 수 있으며 어휘 간의 관계해석을 통한 연관발상과 어휘 확장을 통한 자유결합발상으로 유형화하였다.

어휘 간의 관계 해석을 통한 연관발상은 패션과 관련된 주제어와 구체적인 형상이 떠오르는 주변어를 선택하여 두 어휘 사이의 주제적 관계나 주변어

의 속성 및 특성을 주제어에 이입함으로써 연관성을 탐색하고 구체화 시키는 방법이다.

마지막으로 어휘 확장의 자유결합발상은 구체적인 형상이 떠오르지 않는 주제어에 대해 개인의 기억이나 지식 개념들이 바탕이 된 은유적인 방법을 통한 유추로 어휘를 확장시킴으로써 연결 네트워크를 구축, 구조화하여 다른 분야와 패션과의 결합을 모색하는 방법이다.

이상의 유형화 방법은 디자인을 구체화시켜 발전시키는 단계에서 전개도구의 선택에 따라 대상이 지니고 있는 구성요소만으로 디자인 전개를 하는 안으로의 발상과 새로운 요소를 부가하거나 외부에서 가져오는 밖으로의 발상으로 나누어 다양화 시킬 수 있다

이 연구는 형태발상 측면은 물론 언어를 통해 인지심리학적, 감성적 측면을 디자인으로 시각화 시키는 전개 과정을 제시함으로써 좀 더 다양하고 창의적인 발상을 유도하는데 기초자료를 제공했다는 데 그 의의가 있으며 후속연구에서는 각 유형별 실증연구를 통해 발상 과정상의 특성과 효과에 대한 연구가 계속적으로 이어져야 할 것으로 여겨진다.

## 참고문헌

- 1) '有'에서 '새로운 有'를 만들어 내는 것이 창조성이다 (2008. 1. 10). *조선일보*, p. 63.
- 2) 하주현 (2006). *눈이 번쩍 띄는 창의력*. 서울: (주)시그마프레스, pp. 13-18.
- 3) 김광규 (2005). *창의력이 모든 것을 이긴다*. 서울: 길벗, pp. 14-412.
- 4) de Bono, E. (1999). *Six Thinking Hats*. 송광한, 양성진 역 (2007). *여섯색깔 생각의 모자*. 서울: 한울, pp. 22- 25.
- 5) Garchik, Morton (1981). *Creative visual thinking-How to think up ideas fast-*. 정경선 역 (1999). *창의적 시각 발상법*. 서울: 예경, pp. 9-99.
- 6) 박지원, 윤석호, 추봉조, 한만덕, 홍기현 (2003). *창조적 아이디어 발상 및 전개*. 서울: 학문사, pp. 167-218.
- 7) Felipe, F. A. (1998). *Ideas that changed the world*. 안정희 역 (2004). *세계를 바꾼 아이디어*. 서울: 사이언스북스, pp. 8-391.
- 8) 가재창 (1992). *패션디자인발상트레이닝 2*. 서울: 정은도서, pp. 5-152.
- 9) 김미지자 (1998). *21세기 디자이너를 위한 감성공학*. 서울: 디자인오피스, pp. 146-201.

- 10) 한국패션문화협회 (2009). *FashionArt*. 서울: 교문사, pp. 31-339.
- 11) 이경희, 이은령 (2008). *패션디자인 플러스 발상*. 서울: 교문사, pp. 46-67.
- 12) Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), pp. 444-454.
- 13) 전경원 (2000). 동·서양의 하모니를 위한 창의학. 서울: 학문사, p. 112.
- 14) 신현암 (1999). 기업회생의 원천-유레카 상품-. *삼성경제연구소 CEO Information 189호*.
- 15) Torrance, E. P. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In Sternberg, R. J. (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 43-75). New York: Cambridge University Press.
- 16) 유혜경 (1998). *예술교육*. 서울: 학연사, p. 43.
- 17) 조연순, 성진숙, 이혜주 (2008). *창의성 교육-창의적 문제해결력 개발과 교육 방법*. 서울: 이화여자대학교 출판부, p. 17.
- 18) 유혜경. *앞의 책*, pp. 42-43.
- 19) Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the psychology of discover and invention*. New York: Harper Perennial.
- 20) Sawyer, R. K. (2006). *Explaining creativity: The science of human innovation*. New York: Oxford University Press, pp. 35-36.
- 21) 이경희, 이은령. *앞의 책*, pp. 2-3.
- 22) Watkins, Susan M. (1988). Using the design process to teach functional apparel design. *Clothing and Textiles Research Journal*, 7(1), pp. 10-14.
- 23) 오나령, 이승희 (2007). 창조적 패션디자인 프로세스에 관한 연구. *패션비즈니스*, 11(2), pp. 129-144.
- 24) 이수용, 이상준 (2006). 디지털 디자인 프로세스에 나타난 형태생성방식의 특성에 관한 연구. *한국디지털건축·인테리어학회 논문집*, 6(2), pp. 9-16.
- 25) 홍정표, 최은희 (2007). 유추적 연합과 형태요소 재구성에 의한 창의적 아이디어 발상법. *감성과학*, 10(3), pp. 443-450.
- 26) 최인수 (1998). 창의성을 이해하기 위한 여섯 가지 질문. *한국심리학회지: 일반*, 17(1), pp. 25-47.
- 27) 송인섭, 김혜숙 (1999). 창의성 개념정립을 위한 탐색적 연구-암시적 창의성 이론을 중심으로-. *교육심리연구*, 13(3), pp. 93-117.
- 28) 최일호, 최인수 (2001). 새로운 생각은 어떻게 가능한가: 전문분야 창의성에 대한 학습과정 모형정립. *한국심리학회지*, 20(2), pp. 111-142.
- 29) 조연순, 최경희, 체재숙, 성진숙, 서예원 (2000). 창의적 문제해결력 신장을 위한 초등학교교육과정 개발연구-과학의 내용지식, 과정지식, 창의적 사고기능의 융합. *초등교육연구*, 13(2), pp. 5-28.
- 30) 김경자 (2000). 창의적 문제 해결력 신장을 위한 교육과정 평가 모형. *초등교육연구*, 13(2), pp.135-152.
- 31) 정금희 (2006). 어린이 디자인 교육 프로그램을 통한 창의적 문제해결 능력에 관한 연구. *시각디자인학연구*, 21(0), pp. 105-117.
- 32) 정미경 (2001). 의생활교육의 창의적 문제해결 수업모형 적용이 창의성 증진에 미치는 효과. *한국의류학회지*, 25(9), pp. 1563-1570.
- 33) 전경원 (1997). 창의성 프로그램이 대학생의 창의성 개발에 미치는 효과. *교육심리연구*, 11(2), pp. 223-253.
- 34) 강승희 (2001). 언어 영재와 일반 아동의 작문에 나타나는 이야기 구조와 언어적 창의성의 발달 및 차이. 부산대학교 대학원 박사학위논문, pp. 123-127.
- 35) 차주연 (2005). 여섯 색깔 사고 모자 기법을 적용한 수업이 아동의 창의성과 언어 표현 능력에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문, pp. 51-53.
- 36) 강정란 (2008). 명사-명사 결합개념을 이용한 글쓰기 활동이 아동의 언어 창의성 및 쓰기 표현력에 미치는 효과. 부산대학교 대학원 석사학위논문, pp. 83-87.
- 37) 김은주, 홍찬석, 홍정표 (2007). 아동의 디자인 창의성과 TTCT창의성과의 관계-아동의 디자인 창의성 개발을 위한 평가법에 관한 기초연구-. *감성과학*, 10(3), pp. 433-441.
- 38) 허성철 (2003). 경험적 감성 정보에 의한 직관적인 아이디어 발상 기법. *한국감성과학회지*, 6(1), pp. 1-10.
- 39) 조용호 (1999). 기업에서의 디자인 방법론의 도입실태와 전망에 관한 한·일 비교연구. *디자인과학연구*, 3(0), pp. 1-5.
- 40) 이승영 (2005). 혁신적 디자인 사고와 방법론에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 11(2), pp. 114-125.
- 41) 박선영 (2005). 브레인 스토밍기법을 적용한 무용교육이 자신감에 미치는 영향. *한국스포츠타리서지*, 16(4), pp. 337-344.
- 42) 강덕구 (2005). 디자인의 창의적 발상을 위한 검사프로그램에 관한 기초연구. *기초조형학연구*, 6(2), pp. 135-147.
- 43) 최자영, 이현주, 오대욱, 임춘성, 이병도, 정경연 (1998). 직물디자인의 감성 공학적 분석 방법론 연구. *한국감성과학회지*, 1(2), pp. 43-53.
- 44) 홍정표, 정수경 (2006). 창조적 디자인 발상을 위한 디자인 방법론. *감성과학*, 9(4), pp. 385-394.
- 45) 조부연 (2007). 산업도자기의 디지털 디자인 프로세스에 관한 연구. *디지털디자인학연구*, 7(4), pp. 287-297.
- 46) 정재훈, 김영선 (2005). 설계VE시 브레인스토밍을 효과적으로 수행하기 위한 아이디어 창출기법. *자연과학문의조화*, 53(12), pp. 68-74.
- 47) 조광수 (2008). 디자인 심미성 요소들의 관계정립과 성공적 디자인프로세스 제시-테니스화를 중심으로-. *감성과학*, 11(1), pp. 91-104.
- 48) 홍정표, 최은희 (2007). 유추적 연합과 형태요소 재구성에 의한 창의적 아이디어 발상법. *감성과학*, 10(3), pp. 443-450.
- 49) 최은희, 최윤아 (2007). 유추적 사고에 의한 디자인 문제해결의 유형-연상된 단어와 스케치 분석을 중심으로-. *한국실내디자인학회논문집*, 16(2), pp. 63-70.
- 50) 이윤정, 금기숙 (1996). 의상디자인 발상 및 전개 방법에 관한 연구. *부석*, 29, pp. 53-69.
- 51) 조진숙 (2004). 조형예술을 응용한 의상디자인 발상에 관한 연구-20세기 패션디자인에 나타난 몬드리안의

- 기학추상회화 작품을 중심으로-. *복식문화연구*, 12(4), pp. 663-675.
- 52) 성유정, 유영선 (2002). 패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법 연구-표현 요소를 중심으로. *복식*, 52(7), pp. 13-25.
- 53) 김하림, 유영선 (2002). 패션일러스트레이션의 창의적 표현방법 연구-창의적 발상기법을 중심으로-. *한국의류학회지*, 26(8), pp. 1153-1164.
- 54) 도규희 (1996). 형태분석법을 이용한 의상디자인 전개 과정의 방법론적 연구. *한국의류학회지*, 20(3), pp. 401-413.
- 55) 공미선, 채금석 (2005). 크리에이티브 패션 디자인의 전개 방법에 관한 연구. *복식*, 55(2), pp. 45-57.
- 56) 이영교 (2005). *체크리스트 방법으로 분석한 의상 디자인 발상에 관한 연구*. 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문. pp. 1-16.
- 57) 공미란 (2008). 의상디자인 발상을 위한 구성선의 응용과 전개방법. *한국의류산업학회지*, 10(6), pp. 848-856.
- 58) 오나령, 이승희. *앞의 책*, pp. 129-144.
- 59) 이수용, 이상준. *앞의 책*, pp. 9-16.
- 60) 정은경, 심한수 (2007). 웹 디자인 프로세스의 정립에 관한 연구. *조형미디어학*, 10(4), pp. 115-122.
- 61) 이근 (2004). 자동차 디지털 디자인 프로세스에서 경험적 창의성 연구. *기초조형학연구*, 5(1), pp. 75-83.
- 62) 배리사, 이인성 (2004). 디지털 시대의 의상 디자인 개발에 관한 연구. *복식*, 54(4), pp. 63-74.
- 63) Weisberg, Robert W. (2006). *Creativity: understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, pp. 11-12.
- 64) 한병기, 지해성 (2006). 공학교육에서의 디자인 및 창의적 설계교육. *공학교육연구*, 9(4), pp. 19-27.
- 65) Horowitz, Roni, 김준식 역 (2008). *누구나 창의적인 사람이 될 수 있다-창의적인 사고기법-ASIT*. 서울: FKI미디어, pp. 15-70.
- 66) Altschuller, G. S. (1985). *Creativity as an exact science*. New York: Gordon and Breach.
- 67) 송광한, 양성진 역. *앞의 책*, pp. 22-25.
- 68) 김정탁, 염성원 (2000). *기호의 광고학*. 서울: 커뮤니케이션북스, pp. 218-219.
- 69) 김영채 (2001). *창의적 문제 해결: 창의력의 이론, 개발과 수업*. 서울: 교육과학사, pp. 64-65.
- 70) 이영만, 박해진 (1994). CoRT 사고교육 프로그램이 창의성과 사고유형의 변화에 미치는 효과. *교육연구*, 4, pp. 107-148.
- 71) Simon, H. A. (1996). *The Sciences of the artificial*, 3rd Ed. Cambridge, MA: The MIT Press.
- 72) Ullman, D. G. (2003). *The Mechanical Design Process*, 3rd Ed. McGraw-Hill.
- 73) 홍정표, 정수경 (2008). 창의적 디자인의 디자인 구성 요소와 심미성요소 분석. *감성과학*, 11(3), pp. 387-397.
- 74) Michalko, Michael (2001). *Cracking creativity-The secrets of creative genius*. California: Ten Speed Press, p. 42.
- 75) Ward, T. B., Smith, S. M., & Vaid, J. (1997). *Creative thought: An investigation of conceptual structures and processes*. Washington, DC: American Psychological Association, pp. 1-27.
- 76) Costello, F. J., & Keane, M. T. (2000). Efficient creativity: Constraint guided conceptual combination. *Cognitive Science*, 24(2), pp. 299-349.
- 77) Gagné, C. L., & Shoben, E. J. (1997). Influence of the matic relations on the comprehension of modifier-noun combination. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition*, 23 (10), pp. 71-87.
- 78) Wisniewski, E. J. (1997). Conceptual Combination: Possibilities and Esthetics. In Ward, T. B., Smith, S. M., & Vaid, J. (Eds.), *Creative thought: An investigation of conceptual structures and processes* (pp. 51-81). Washington, DC: American Psychological Association.
- 79) 김철민 (2001). 광고아이디어 발상과정에 대한 체계적 접근 모형: 개인수준의 아이디어 발상을 중심으로. *한국심리학회지 소비자·광고*, 2(1), pp. 69-85.
- 80) Leach, H., & Graham, R. (2007). *Everything you need to know about creative writing*. 윤재원 역 (2009). *창의적인 글쓰기의 모든 것*. 서울: 배이직북스, pp. 295-296.
- 81) 김동하 (2004). 아이디어 발상에 관한 연구-메타포를 중심으로-. *기초조형학연구*, 5(2), pp. 149-158.
- 82) Gentner, D. (1983). Structure mapping: A theoretical framework for analogy. *Cognitive Science*, 7, pp. 155-170.
- 83) Halford, G. S. (1993). *Children's understanding: The development of mental models*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1-31.
- 84) Mason, J. (1989). Mathematical abstraction as the result of a delicate shift of attention. *For the learning of Mathematics*, 9(2), pp. 2-8.