

## 어휘를 통한 패션 디자인 발상 전개 과정의 특성 연구

김 윤 경

부산대학교 의류학과 강사 · 노인생활환경연구소 연구원

### Study on Characteristics of the Development Process of Fashion Design Thinking through the Lexicon

Yoon Kyoung Kim

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Pusan National University ·  
Research Institute of Ecology for Elderly, Pusan National University  
(투고일: 2013. 11. 11, 심사(수정)일: 2013. 12. 26, 게재확정일: 2014. 1. 29)

#### ABSTRACT

Creative thinking requires an ability to draw ideas on the given topic in a given time period with concentration. For this, the development process of design concept on the topic was collected through experiments and interviews targeting 10 fashion education experts and 10 clothing majors. After the analysis, the results are as follows: First of all, divergent thinking was done to find as many ideas and possibilities as possible at the step of expanding the topic by analogy. This showed characteristics of spreading thoughts through the spread of lexicon to professional field knowledge of learned, individual's cultural background, other art fields. Second, abstracted and designed words that are expanded and listed by the topic analogy were specified the topic gradually through the free combination method between lexicons. The sentences made by the combination of lexicons were interpreted through the serial listing method, in which the connection between sentences had the meaning of orderly cause and effect form, and the parallel listing method that treated information at once. Third, the few characteristics of the procedure that visualizing into the specific design are as follows. Firstly, the method to transform image that lexicon has into the one appropriate to the topic, the case that reflects external characteristics of selected designed word, and the case which reflects as the extrinsic expression of personal immanent and tactic desires. This study has its means to propose methods and directions to help create more creative and systematic ideas by analyzing the characteristics that appeared during the process of thinking language-oriented design.

Key words: analogy(유추), characteristic(특성), design thinking(디자인발상),  
development process(전개 과정), lexicon(어휘)

## I. 서론

21세기는 자신의 업무영역에 대한 깊은 전문지식을 갖추면서도 다른 영역이나 교양에 대한 폭넓은 이해를 갖춘 '전문화되면서도 다재다능한 인재(Specialized Generalist)'를 필요로 한다.<sup>1)</sup> 과거 인재가 자신의 전공을 살려 독자적인 판단으로 주어진 임무를 달성하였다면 미래는 종합적 사고와 높은 판단능력, 타 전공과의 소통을 잘할 수 있는 통합적인 접근의 '네트워크형 인재'를 원하는 것이다. 모든 걸 오픈하고 소통하며 협력해야 표준이 될 수 있는 공유(共有)의 시대<sup>2)</sup> 통합적 사고를 지닌 창의적 인재 교육은 필요하다. 주어진 주제와 상황에 대해 다양한 방법과 관점으로 새롭고 가치 있는 사고력을 형성하고 이를 구체적으로 표현하는 능력함양 교육이 요구되는 것이다.<sup>3)</sup>

패션 분야는 매 시즌 새로운 테마가 발표되고 테마에 맞는 다양한 디자인 개발이 이루어지고 있다. 지식 정보화 사회에서 패션의 주기는 점점 짧아지고 있으며 차별화 다양화를 요구하는 소비자의 감성은 더욱 복잡해지고 있어 창의성을 기반으로 한 다양성은 절실히 요구되고 있는 실정이다. 디자인 행위는 그 자체가 불명확한 문제로서 처음부터 완벽하게 기술될 수 없을 뿐만 아니라, 상황에 따라서는 주관적인 해석을 요구하고 위계적인 구성을 갖는 특징이 있다. 하지만 디자인은 결코 무의식적, 맹목적 행위가 아니라 그 자체가 과정이며 이러한 과정에 의해 이미지와 아이디어가 가시적으로 실체화되는 것이 디자인의 궁극적인 본질이 된다.

아이디어 발상과 관련된 선행 논문이나 교재를 4)5)6)7)8) 살펴보면 디자인 발상 행위 과정상의 특징은 물론 패션과 관련된 구체적인 사례가 명시되어 있지 않아 패션 디자인 발상으로의 적용에 구체성이 결여된다. 또한 패션 전문 서적<sup>9)10)11)</sup>들은 형태구조와 관련된 시·지각 측면에 치중된 발상법이 주를 이루고 있다. 실질적으로 패션 디자인을 개발하는데 있어 구체적인 형상을 제시하는 주제 외에 추상적인 개념의 컨셉을 구체적인 디자인으로 끌어내는 과정이 상당히 많다. 하지만 비형상어인 추상단어를 주제

어로 제시 하였을 때 패션 디자인 전공 학생들은 주제를 바라보고 접근하며 이를 구체화 시키는데 있어 막연한 어려움을 호소한다.

연상 작용을 통한 아이디어 발상법은 어떠한 디자인 주제가 주어졌을 때 막연히 시각적 구체화를 하기 보다는 단어, 형태, 색상의 체계적인 연상 작용을 통하여 창의적인 아이디어 발상을 할 수 있는 점에서 활용가치가 높다.<sup>12)</sup> 언어지향적 아이디어 발상은 그림 중심의 발상 방법보다 훨씬 합리적이고 체계적으로 아이디어를 창출할 수 있으며 더 넓고 깊게 발상을 전개할 수 있는 장점을 가짐으로<sup>13)</sup> 어휘를 통한 디자인 발상 전개 과정을 살펴보는 것은 좀 더 창의적이고 체계적인 아이디어 창출에 도움을 줄 수 있을 것이며 나아가 실질적인 디자인 감각을 키우는데 필요한 방법과 방향을 제시 해 줄 수 있을 것이다.

물리적 대상(object)의 디자인 언어는 일반적으로 시각적인 형태로 인식되지만 때로는 디자이너의 철학이나 의도에 따라 점차 내면적인 대상으로 추상화 단계를 거침으로써 최초 물리적 대상 자체의 고유한 의미만을 내포한 채 전혀 새로운 디자인 언어로서 재구성되기도 한다.<sup>14)</sup> 패션 분야에서 매 시즌 제시되는 트렌드 키워드는 여러 가지 환경적, 문화적 요인들에 의해 다양한 의미나 형태로 펼쳐졌다가 디자이너의 감성, 브랜드의 컨셉이나 아이덴티티에 맞게 해석되고 정리되어 구체적인 디자인으로 가시화된다. 이러한 일련의 과정에 대한 패션 디자인 분야의 연구는 아직 미흡한 실정이며 실증적 연구를 통해 디자인 발상 전개 과정상의 특성들을 살펴보는 것은 '유(有)'에서 또 다른 '새로운 유(有)'를 만들어내기 위한 방법을 제시한다는 측면에서 그 의미가 있다고 여겨진다.

따라서 본 연구는 어휘를 통한 패션 디자인 발상 전개 과정의 특성을 살펴 창의적인 디자인 발상을 위한 여러 가지 방법과 방향을 제시함으로써 학생들의 실질적인 디자인 감각과 전문성을 키우는데 그 목적이 있다. 순간적이거나 번뜩이는 아이디어는 물론 개개인의 아이디어를 발상하고 전개하는 노력의 과정 속에는 일련의 공통 분모가 있을 것이라 가정하고 제시된 주제어에 대한 디자인 발상 전개 과정

을 살펴보는 실증적 연구를 통해 그 특성을 분석하였으며 이를 토대로 디자인 실습 교육에 필요한 방향성을 제시하고 제안하였다.

## II. 이론적 배경

특정 이미지에 대한 소통 매개으로써 시각 이미지보다 언어가 일관된 반응을 보이는 것은 인간의 정서 기억 내에서 언어적 연상 작용이 시각적 연상 작용과 아울러 존재하고 있음을 추정하게 하며 활성화된 이미지 형식의 정서기억은 언어로 번역되는 과정에서 변이를 보일 가능성이 있다.<sup>15)</sup> 연상(association)은 심리에 있어 하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상으로 철학에서는 연상이 일어나는 조건으로 유사, 대조, 인접을 말하기도 한다. 19세기 후반 실험심리학의 창시자 Wundt는 인간의 의식내용을 감각·관념 및 감정 등의 원자적 요소들로 분석하여 그것들이 연상되는 법칙을 발견하려고 했다.<sup>16)</sup> 연상의 사전적 의미는 내면적 심리를 끄집어내고 발현하는데 있어서의 현상적 개념으로 볼 수 있으며 디자인 분야에서는 이러한 현상이 유추나 은유와 같은 전이적 특성을 통해 기술되어지기도 한다.

같은 종류의 것 또는 비슷한 것에 기초하여 다른 사물을 미루어 추측하는 의미의 유추(analogy)는 두 개의 사물이 여러 면에서 비슷하다는 것을 근거로 다른 속성도 유사할 것이라고 추론하는 것을 말한다.<sup>17)</sup> 은유(metaphor)는 전달할 수 없는 의미를 표현하기 위하여 유사한 특성을 가진 다른 사물이나 관념을 써서 표현하는 어법의 사전적 의미를 갖는다.<sup>18)</sup> 은유와 유추에 관한 선행연구들을 살펴보면 이들 모두 대상들 사이에 존재하는 유사성을 바탕으로 발생한다는 공통점과 함께 일반적으로 유추가 은유를 아우르는 포괄적인 개념으로 정의되고 있다.

창의적인 디자인 사고의 방법으로서 유추는 어떤 목적을 달성하기 위해 도움이 되는 실마리를 제공해주는 것으로, 다른 상황에서는 요구를 어떻게 충족시키는지를 검토함으로써 직면하고 있는 문제의 해결 방법을 보다 분명히 하게 된다.<sup>19)</sup> 유추를 통해 아이디어를 구체화시키는 디자인 프로세스는 디자인 주

제를 일반적으로 결합하여 생각하기 힘든 아이디어들과 생각을 연결시키는 프로세스를 만들어 줌으로써 창의적인 디자인 결과를 얻게 된다.<sup>20)</sup> Broadbent<sup>21)</sup>는 유추적 디자인은 단순히 인습의 모방에서 탈피하여 새로운 시각적 형태를 만들어 내는 과정으로 창조적 아이디어의 가장 유력한 원천이 된다고 하였다. 임규정<sup>22)</sup>은 연상의 과정을 통한 언어적 나열 방법이 확산적 사고를 유도하고 유연한 사고와 이미지 시각화 능력을 기를 수 있어 창의적 발상 디자인 교육에 효과적이라 하였다. 이상에서 살펴보면 유추나 은유와 같은 전이적 특성이 창의적 디자인 발상 과정에 도움을 줄 수 있고 유사성을 근거하여 계속적으로 아이디어를 떠올리는 연상 과정은 제시된 주제에 대한 확산적, 수렴적 사고를 하는데 이상적이라 할 수 있다.

디자인어는 디자인 언어를 통해 단순히 과거의 요소를 그대로 재현하거나 기본 요소들을 다양한 연산에 의해 변화시켜 표현하기도 하며 때로는 상상 등을 통한 비현실적 대상을 새롭게 만들어내기도 한다. 이러한 일련의 과정들은 이전의 최선의 것은 보존하고 착된 상황을 벗어나고자 하는 디자이너의 창조성과 관련되어 있다. 다양한 종류의 디자인 언어들은 디자인 과정을 통해 지정된 집합, 사례의 조합, 단순한 유형들의 조립 등으로 정리될 수 있다.<sup>23)</sup> 심리학자 Royce<sup>24)</sup>는 한 개인의 세계관, 사상, 철학 등은 사고 패턴의 전제에 기초하고 있으며 어떠한 인지 프로세스에 의해 창조적 사고를 하는가와 밀접한 관계가 있다고 하였다. 최은희, 최윤아<sup>25)</sup>는 연상된 단어와 스케치 분석을 통해 유추에 의한 디자인 문제해결의 유형을 진화형, 발산형, 약한 전환형으로 구분하였으며 진화형은 구조적 유추가 많이 사용되고 발산형과 약한 전환형으로 갈수록 표면적 유추가 주로 사용된다고 하였다. 최은희<sup>26)</sup><sup>27)</sup>는 상업공간과 주거공간 디자인 과제를 중심으로 유추의 활용방법 및 효과를 살펴 본 결과에서 학습자의 수준에 상관없이 언어적 유추와 시각적 유추를 함께 활용 했을 때 창의적 디자인의 생산정도가 높다고 하였다. 박경애, 이찬<sup>28)</sup>은 유추적 디자인 사고는 형태구성 방식의 하나로 참신한 발상이나 풍부한 아이디어를 얻을 수 있는 가능성이 높다

고 하였다. 또한 회화에서 도출한 유추적 착상은 미술에서의 표현적 경향이 유추적 사고를 통한 기호작용의 전이효과로 실내디자인에 적용됨으로써 예술적 재순환의 형식이 이루어진다고 하였다. 창의적인 아이디어가 끊임없이 요구되는 디자인 분야에서는 이러한 유추적 연상 작용의 중요성을 인지하고 이와 관련된 연구들이 지속적으로 이루어지고 있다.

패션은 디자인 분야에서도 가장 변화에 민감하여 독특함과 다양성이 절실히 요구되어 지는 반면 상대적으로 디자인 전개 과정에 있어서의 특성을 추출하고 이를 개발하기 위한 노력과 연구는 미흡한 실정이다. 하지만 창의적인 작품을 분석하거나 발상법을 적용한 사례연구는 이어지고 있는데 조합법과 강제연결법과 같은 발상법을 활용한 패션 상품개발에 관한 연구<sup>29)</sup>나 창의성이 돋보이는 디자이너 작품의 조형적 특성을 살펴본 연구가 지속적으로 이루어지고 있다. 최근의 연구에서도 시대사조나 트렌드에 맞물려 주목받는 디자이너 작품에 대한 조형성을 살펴본 연구<sup>30)31)</sup>와 디자인 발상 근원과 작품 특성을 연결지어 살펴본 연구<sup>32)</sup>를 볼 수 있다. 이러한 연구 경향은 좀 더 나아가 다른 디자인 분야인 건축 공간을 패션의 영역으로 가져와 유명 디자이너 브랜드의 이미지 구축에 활용한 연구<sup>33)</sup>나 문화 예술을 활용한 패션 브랜드에 관한 연구<sup>34)</sup>로 그 영역이 확장되고 있다. 이상의 연구 대부분은 시각적 결과물에 대한 특성을 살펴보는 측면이며 이러한 결과물이 나오기까지의 과정을 분석하고 그 특성을 살펴보는 연구는 미흡한 실정이다. 이러한 연구가 이루어진다면 좀 더 창의적인 디자인 발상을 할 수 있는 방법과 방향을 제시할 수 있어 디자인 능력 향상에 실질적인 도움을 줄 수 있을 것이다. 언어에 의한 유추적 연상 과정을 통해 나타나는 디자인 전개 과정상의 특성을 분석하고 이를 교육에 적극적으로 활용한다면 산업적 측면에서 현실적인 디자인 감각을 키울 수 있으므로 이와 관련된 연구는 필요하리라 여겨진다.

### III. 연구내용 및 방법

장기적인 측면에서 창의적인 발상은 어떤 아이디

어를 미리 정해놓고 그 아이디어에 맞는 주제를 찾아 아이디어를 끼워 맞추는 경우보다 어떤 주제가 주어지던 일정한 시간 안에 수준이 있는 아이디어를 꺼낼 수 있는 노하우가 요구된다.<sup>35)</sup> 이러한 관점에서 디자인 전개에 필요한 대표 주제어를 선정하기 위해 예비조사를 실시하였다. 패션 관련 수업을 듣는 대학생과 대학원생 68명을 대상으로 'fashion'하면 떠오르는 연상 어휘에 대해 수집하였다. 그 결과 빈도수가 매우 높고 어휘를 통해 의상으로 표현하기 적합하며 패션전공 집단이 패션관련 용어로 인지하고 있는 '아방가르드(avant-garde)'를 대표 주제어로 최종 선정하였다.

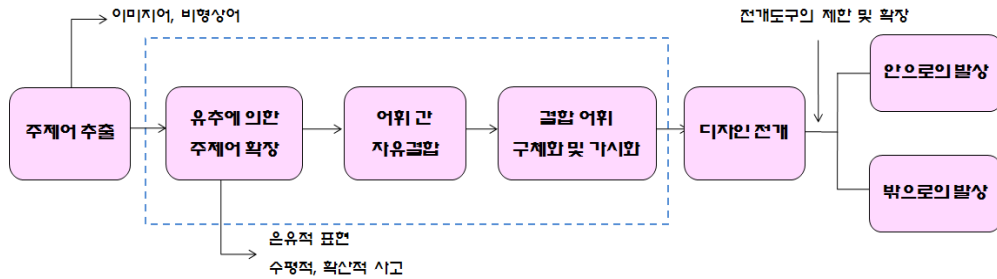
선정된 어휘는 5년 이상 패션 디자인 관련 분야 강의경력을 가진 교육 전문가 10인과 패션 디자인 실습수업을 이수하고 졸업 작품 패션쇼를 준비하고 있는 의류학과 3학년 학생 10명을 대상으로 실험이 실시되었다.

실험은 A4용지에 '아방가르드' 용어를 주고 디자인으로 나오기까지의 머릿속에 떠오르는 모든 과정을 가감 없이 종이 위에 표현하도록 하였다. 시간은 60분 이내로 한정하였으며 실험이 끝난 후 1:1 면접을 통해 실험지 내용의 디자인 전개 과정을 상세히 기술하게 하였으며 그 내용을 녹취하여 실험지와 함께 결과 분석에 사용하였다.

### IV. 결과 및 고찰

디자인 초기단계에 직관에 의해 아이디어를 발상하고 이를 이론이나 분석의 힘에 의해 검증하고 다시 종합의 단계에서 직관을 끌어내는 것이 디자이너에게는 논리적 과정이라고 할 수 있다. 사고의 과정에서 발산적 사고는 예술적 능력과 결부된 창의적 사고기법이라는 생각이 일반적으로 통용되고 있으며 창조적 문제 해결의 과정에서 발산적, 직관적 사고가 아이디어 발상 단계에서 선행되고 수렴적, 논리적 과정을 통해 검증한다는 면에서 앞과 일맥상통한다.<sup>36)</sup> 따라서 이러한 과정 속에서 디자인 발상 전개상의 내용적 특성 추출은 가능하리라 여겨진다.

디자인 발상 전개 과정이 디자이너 개인의 의식



〈그림 1〉 어휘 확장의 자유결합발상에 의한 디자인 전개 프로세스

또는 무의식적인 행위일지라도 거기에는 어떤 특징적 패턴이 존재한다고 예측할 수 있으며 본 연구에서는 실험지와 1:1면담 내용을 토대로 결과를 분석하고 그 특징을 살펴보았다. 어휘를 통한 디자인 발상 전개 과정을 분석하고 그 특징을 추출하는데 선행 연구에서 제시한 〈그림 1〉<sup>37)</sup>의 디자인 전개 과정을 참고하였다.

### 1. 유추에 의한 주제어 확장

디자이너는 사고(思考)를 통해 디자인 결과물을 만들어 낸다. 의도된 행위인 동시에 일련의 과정으로써 물리적 형태의 지각과 구성을 통해 부여된 동기는 기억이나 지식을 디자인 목표인 개념(concept)에 따라 불러오으로써 디자인 사고를 활성화시키게 된다.<sup>38)</sup> 유추에 의한 추론은 일반적으로 토대(base)라고 부르는 하나의 체계로부터 목표(target)라고 부르는 다른 체계로 구조적인 정보를 전이시키는 것이다.<sup>39)</sup> 주제어에 대한 유추는 중심이 되는 주제어의 구조를 이해하고 이로 전개되는 개념 사이의 대응관계를 인식하며 발상을 위한 수단으로 활용 된다.<sup>40)</sup> 유추를 사용하는 방식은 익숙하지 않은 상황과 관련한 가설을 만드는 것, 문제 해결의 수단이나 테크닉의 원천으로 사용하는 것, 학습과 전이를 위한 보조 수단으로 사용하는 것 등을 포함해서 여러 가지 방식이 있다.<sup>41)</sup> 여기서 가능한 한 많은 아이디어와 가능성을 찾아내기 위한 확산적 사고를 위해 판단을 보류하고 자신의 생각을 넓혀나가야 하는 과정으

로<sup>42)</sup> 이렇게 펼쳐진 내용들은 디자인을 구체화 시켜 나가야 하는 수렴적 사고의 단계에서 경우의 수를 늘려주어 서로간의 유기적인 결합시도를 원활하게 한다.

피험자 개인의 펼쳐진 어휘들에 대한 분석을 통해 〈그림 2〉와 같은 몇 가지 특징을 추출하였으며 주제어에 대해 확장 전개 된 내용을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 학습된 전문 분야 지식의 전개를 들 수 있다. 전체적으로 주제어에 대한 이미지나 느낌, 심상 등은 크게 차이를 보이지 않았으며 피험자들 간의 상반되거나 의외의 의미를 지닌 어휘 전개는 거의 나타나지 않았다. 이는 패션에서 이해되는 주제어에 대한 개념이 일반화되어 있다는 것을 의미한다. 또한 실험집단이 패션 전공자 집단이므로 학습된 전문 지식을 바탕으로 발상 초기에 동일하거나 유사한 어휘 전개를 해 나가고 있음을 알 수 있다.

여기에는 주제어에 대해 연상되는 디자이너를 유추해 내는 특징이 보였다. 평소 디자이너의 작품을 통해 느껴 왔던 이미지나 패션계에서 주제어의 이미지로 각인된 정보들이 연결되어 나타났다. 이는 더 나아가 그러한 디자이너의 작품에서 보여 지는 디자인 요소별 특징들을 나열하는 방식으로 전이 되었다. 이러한 특징들은 모방의 대상을 찾는 심리적인 측면이 작용하는 것으로 보여 진다. 주제어의 추상적 요소를 구체화시키기 위한 방법으로 가장 직접적이고 확실한 디자이너의 작품 특성을 연결고리로 선택하는 것이다. 창의적인 아이디어는 당면한 문제에 대한 상당 수준의 전문지식을 가져야 하며 그로부터 유용한

결과를 기대할 수 있다.<sup>43)</sup> 실질적으로 창의적인 디자인이 '무(無)'에서 '유(有)'를 만들어내는 것은 아니므로 '새로운 유(有)'를 창조하기<sup>44)</sup> 위한 모방 대상을 대표 디자이너와 그의 작품 특성을 택함으로써 객관성과 신뢰성을 갖추고자 하는 것으로 여겨진다.

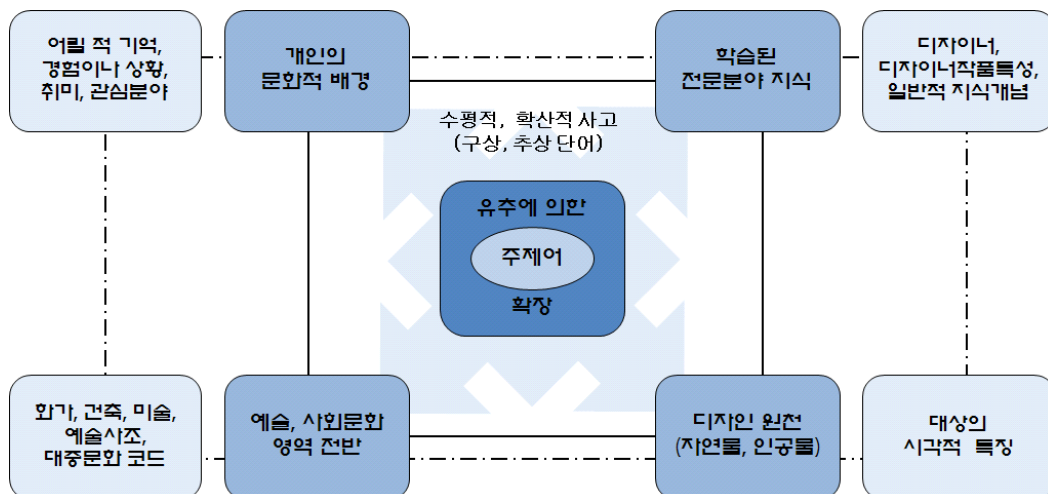
다음은 개인의 문화적 배경과 관련된 개념의 전개를 들 수 있다. 주제어와 관련되어 개인의 지식이나 경험, 내면적 개념, 과거의 기억이나 상상력 등이 유추 확장되는 특징을 보인다. 디자이너는 디자인 문제의 일과 자신을 개인적 유추로 동일시하는데 이를테면 '내가 만일 ○○라면 나는 어떻게 느낄 것인가? 나에게 작용하는 ○○은 무엇일까? ○○에 대한 나의 태도는 무엇일까? 등'으로 동일시한다.<sup>45)</sup> 유추를 통해 이루어지는 앞의 의도적 언어 확장의 특징은 개인의 신체적, 물질적, 지각적인 경험으로부터 발생하는 것이라는 연구<sup>46)</sup>와 유사하다.

또 다른 특징으로 주제어에 대해 미술이나 건축 같은 다른 예술 분야나 기타 대중문화 영역으로의 사고 확장을 들 수 있다. 해당 문제를 다른 분야인 예술이나 과학 또는 기술에 있어서의 알려진 사실과 비교하는 직접적 유추이다.<sup>47)</sup> 창조적 사고에 영감을 주는 토대로서 다른 디자인 영역에서 모티브를 가져오는 것으로 디자인 형태 표현의 요소로서 주제어의 이미지를 상기시키는 화가나 건축가, 예술사조, 대중

문화의 아이콘 등을 유추하여 거기서 보여 지는 시각적인 코드들로 어휘를 확장, 전이 시키는 특징이 나타났다. 어느 분야든 창의적 진보는 그 분야에 대한 깊은 지식이 필요하며 책이나 수업을 통해 배운 학문이나 직업에 관한 형식적 지식은 새로운 것을 찾아내는데 중요한 역할을 한다.<sup>48)</sup> 이는 해당분야의 전문지식은 물론 다른 영역이나 교양에 대한 폭넓은 이해로 학문 간의 융합, 문화와의 소통을 통해 열릴 수 있는 사고 영역이다. 다방면의 폭 넓은 지식과 경험이 창의적 디자인을 개발하는데 기초가 될 수 있음을 보여주는 것으로 통합적, 융합적 교육의 필요성이 요구된다 할 것이다.

끝으로 자연물이나 인공물과 같은 디자인 발상의 근원이 되는 소스(source)가 주제어의 유추 과정에서 나타나는 것이다. 키워드와 연관된 시각 이미지들은 실제 디자인된 사례보다는 자연물이나 미술작품에서 찾는 것이 더 새롭고 독창적인 형태로 적용, 발전될 가능성이 높다.<sup>49)</sup> 주제어의 이미지를 연상시키는 동물이나 식물 같은 자연물이나 인공물을 통해 주제어에 가장 적합한 창의적 디자인을 찾아가는 것도 하나의 특징으로 나타난다.

이상의 유추에 의한 주제어 확장 특징 모형에서 보여 지는 것은 주제어와 관련한 단편적인 언어 나 열로 이해하기보다 서로 유기적이고 다차원적이며



〈그림 2〉 유추에 의한 주제어 확장 특징 모형

동시다발적인 형태로의 이해가 필요하다. 전문분야에 대한 정보 습득과 분석이 선행되어 지는 부분으로 방대한 패션 정보를 펼치고 이를 분석할 수 있는 정보 분석력이 요구된다.

## 2. 어휘 간 자유결합

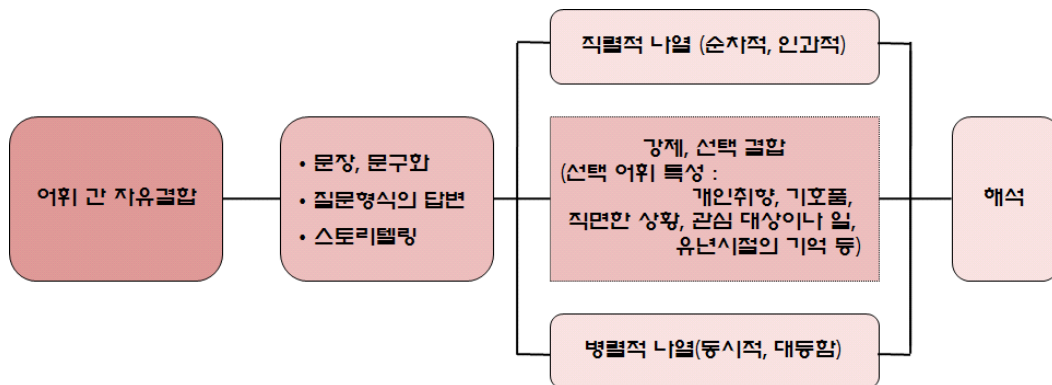
디자인 사고의 전개는 개념으로부터 시작되는 것으로 이의 추상화가 창의적 산출에 영향을 크게 미치며 적절히 추상화 된 개념의 변환(transformation) 과정을 통해 비로소 해결안에 도달하게 된다.<sup>50)</sup> 일반적으로 시각적 측면과 디자이너의 사고 전달 의지의 표현이라는 측면에서 디자인 언어들 사이의 관계성과 연산 과정을 이해하는 것은 중요하다.<sup>51)</sup> 주제어로부터 확장 전이 된 어휘들은 점차 구체화된 단어들로 세분화 되어 분류되고 나아가 형태도출과 연관될 수 있는 특성들로 정리된다.

유추에 의한 주제어 확장에 의해 나열된 추상, 구상 단어들은 어휘 간 자유결합 방식을 통해 점차 주제를 구체화시켜 나가는데 다음 <그림 3>과 같은 방법적 특징을 보인다.

먼저, 선택한 단어들을 결합하여 문장이나 문구를 만드는 특성을 보인다. 스스로에게 질문에 대한 대답의 형식으로 어휘들을 결합하고 문장을 만들면서 디자인 사고를 구체화시켜 나가는 스토리텔링(story-telling) 방식이다. '스토리(story)'와 '텔링(telling)'의 합성어로 '이야기하다'라는 의미의 스토리텔링<sup>52)</sup>은

주제어에서 출발해 확장, 전이된 단어들이 결합되어 디자인으로 최적의 시점을 찾아 나가는 과정에서 유용하게 사용된다. 인간의 감성과 언어적 의미에 호소하는 스토리텔링은 사건이나 사실에 대한 의사소통이 아니라 개인적이고 주관적인 의미에 대한 이야기 나누는 작업을 의미하며 언어를 이용한 조형개념의 확립을 가능하게 하여 창의적인 사고형성과 아이디어 발상을 위해 매우 유용한 방법이다.<sup>53)</sup>

어휘들의 결합을 통해 만들어지는 문장이나 문구는 해석의 과정에서 직렬적 나열과 병렬적 나열의 특성이 나타났다. 하나의 기구에서 두 개 이상의 동작이 순차적으로 일어나는 것과 관계되며 시간적인 순차(sequential)를 의미하는 직렬<sup>54)</sup>적 나열은 문장과 문장의 연결이 인과형식으로 이어지면서 그 속에서 결정적 모티브를 찾아가는 방법이다. 예를 들면 나열된 어휘 중에 주제어에 대해 '예술과 과학의 결합', '불균형', '디테일의 요소가 많다', '중첩', '전환', '변환', '무정형의 실루엣', '과장', '절개가 많은', '특이함', '기이함', '콜라보레이션(collaboration)' 등의 연상 어휘를 나열한 피험자는 그 나열된 어휘들 중에 '디테일의 기능이 변형된다.'로 어휘 결합을 통해 문장을 만든다. 그리고 '어떻게', '왜'라는 방법적인 측면과 구체화를 위한 이유를 나열된 어휘에서 다시 가져와 '디테일의 기능을 변화시켜 실루엣의 변형으로 형태 왜곡을 가져온다.'로 주제를 함축한다. 더 나아가 '디테일을 중첩하고 과장해서 무정형의 실루엣을 만든다.'는 형식의 순차적인 방법을 통해 디자인을 구체



<그림 3> 어휘 간 자유결합의 해석 및 분석 특징

화 시켜 나가는 것이다.

한편, 여러 개를 나란히 늘어세우는 형식의 병렬<sup>55)</sup>적 나열은 어휘 조합에 있어 여러 개의 장치가 동시에 정보를 처리하는 식으로 복수 이상의 개개의 어휘를 열로 배열하여 디자인 곳곳에 적용시키는 경우이다. 예를 들어 주제어에 대해 ‘앞서나가는’, ‘알렉산더 맥퀸’, ‘전위예술’, ‘특수소재’ ‘해체’, ‘반향’, ‘사춘기’, ‘언밸런스(unbalance)’, ‘비틀기’, ‘유머’, ‘과장’ 등의 연상 어휘를 나열한 피험자는 ‘메탈을 반복한다.’ ‘형태를 과장한다’, ‘좌우를 비대칭으로 한다’ 등의 형태로 나열된 문장을 디자인 부분 부분에 적용시키는 것이다. 순차적이거나 인과적인 개념에서의 사고의 전개이기 보다 선택된 몇 가지 어휘들에 대해 디자인 구성요소에 그 의미를 반영하여 변형시켜 나간다.

어휘간의 자유결합을 통해 만들어 지는 문장은 선택이나 강제 결합 방식으로 이루어진다. 강제 결합은 의도적으로 문제와 관련지어 단어를 선택하지 않고 명백한 관계가 없는 두 사물을 짝짓고 어떤 결과가 나타나는지 봄으로써 당연하지 않은 관계로부터 뭔가를 배우게 해 준다. 반면에 선택 결합은 한 가지 대상이나 아이디어는 임의가 아니라 ‘신중하게’ 선택한 것을 이용한다는 것이다.<sup>56)</sup> 주제어의 유추에 의한 전이를 통해 많은 연상 어휘가 나오고 이를 시각화시켜 디자인으로 끌어내야 하는 경우 필요에 의해 의도적인 선택 결합이 많이 보이는 것으로 나타났다.

스토리텔링의 방법적인 측면과 동시에 해석과정을 통해 어떻게 해석할 것이냐의 과정도 창의성을 이해하는 새로운 접근이다.<sup>57)</sup> 결합된 개념의 해석은 그 범주가 다양하다. 단어가 가지고 있는 고유의 속성을 이끌어 내어 해석하거나<sup>58)</sup> 결합 개념 사이의 주제적 관계로서 해석<sup>59)</sup>이 가능하다. 사람들은 보통 한두 가지의 주제적 관계만 반복적으로 사용하려는 경향이 있는데<sup>60)</sup> 피험자 개인의 취향이나 기호품, 직면한 상황, 현재 집중하거나 관심을 가지고 있는 대상이나 일, 유년시절의 기억 등이 결합 어휘를 선택하고 해석하는데 영향을 미치는 것으로 나타났다. 결합 어휘들의 반복적이고 기계적인 해석의 틀을 벗어나 시각적 결과물에 대한 독창적인 이야기를 만들어 나가는 과정이 필요하며 이를 위해 좀 더 통합적인 사고가

이루어 질 수 있도록 하는 디자인 교육 훈련이 요구된다.

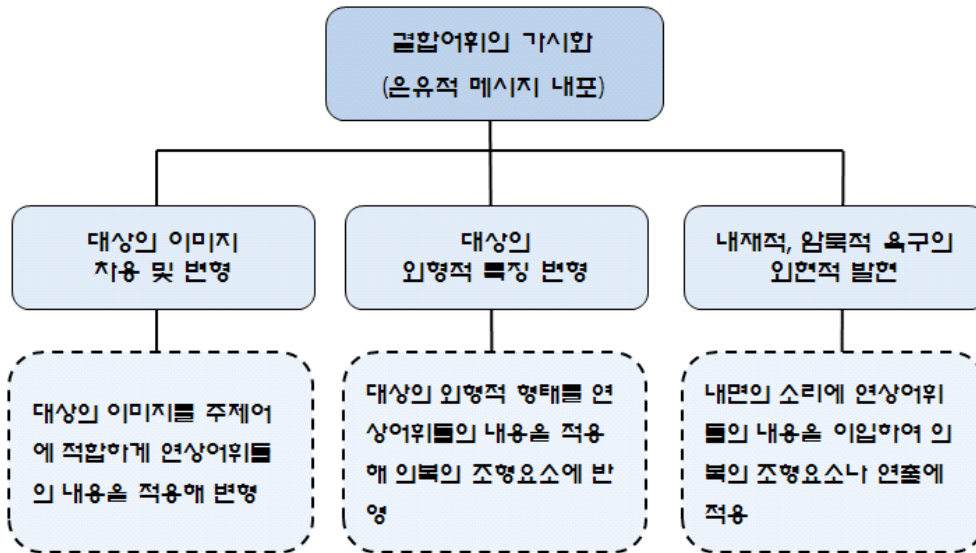
### 3. 결합 어휘의 가시화

언어적 사고체계를 기반으로 하는 디자인 개념은 형태, 색채, 재료, 질감에 관한 경험과 미학을 기반으로 조형적 사고와 디자인 주제와의 관계성을 이끌어낸다.<sup>61)</sup> 연상된 어휘를 자유롭게 결합하여 문장으로 스토리텔링하고 이를 의복으로 구체화시키기에 가장 적합한 시각적 코드를 찾아 이를 바탕으로 한 가시화 작업이 들어간다. 디자인 능력이나 스케치 능력이 높은 학습자의 경우 다양한 아이디어 발산 후 그 중에서 수렴적으로 1-3개의 아이디어를 연합 또는 변형시켜 아이디어를 진화시키는 반면 디자인 능력이나 스케치 능력이 낮은 학습자들은 다양하게 아이디어를 발산 후 그 중 가장 좋다고 생각되는 아이디어 1개만을 선택하는 경우가 많다.<sup>62)</sup> 실험에 참가한 대상자 중에서도 디자인 발상 능력이나 표현 능력이 상대적으로 낮은 피험자의 경우에는 연상 어휘의 수나 가시화 시킬 대상을 관찰하고 전개하는 것이 단편적이고 단조로운 측면이 있는 것으로 나타났으며 디자인으로 구체화시키는 과정에서도 소극적이고 단조로운 전개를 보였다.

결합 어휘의 시각화는 주제에 대한 피험자의 의도적 선택으로 그 안에는 주제어에 대한 은유적 메시지를 내포하고 있다. <그림 4>는 주제어 연상을 통해 나온 어휘들을 문장으로 스토리텔링하면서 여기서 결합된 어휘가 디자인으로 구체화되는 시각화 특성을 나타낸 것이다.

먼저, 대상의 이미지를 차용 및 변형시키는 경우이다. 주제어에 의해 발산된 여러 어휘 가운데 최종 선택된 대상 즉, 선택 어휘의 이미지를 주제에 맞게 변형시키는 경우이다. 여기서는 다른 외부에서 대상을 찾기보다 ‘의복’의 범주 안에서 대상을 선택하고 이를 주제에 맞게 가공하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 예를 들면 ‘해체적’, ‘기괴한’, ‘파괴적’ 등의 어휘는 ‘한복’이 가지는 단아한 이미지를 ‘파괴적’인 이미지에 적용시켜 형태를 해체, 분리함으로써 기존의 이미지를 변형시켜 주제에 적합한 디자인으로 정





〈그림 4〉 결합된 어휘의 시각화 특성

리해 나가는 것을 들 수 있다.

다음은 구상 어휘의 외형적 특징을 디자인에 반영하는 경우이다. 디자인 전개는 핵심 소스(source)를 외부의 구상체에서 가져오는 경우로 주제어의 의미를 가장 잘 표현할 수 있는 구상체를 선정하고 외형적인 특징을 분석하여 디자인의 형태를 구성하는데 적용한다. 연상 어휘들 중 ‘과장된’, ‘코끼리’ 어휘를 선택해서 코끼리의 큰 귀, 상아, 주름진 피부 등의 외형적 특징을 의복의 조형요소에 적용한다. 코끼리 큰 귀를 연상시키는 과장된 소매, 주름을 연상시키는 극한의 턱(tuck)을 잡는 것이 그 예이다. 디테일이나 트리밍, 소재, 컬러 등 다른 조형요소를 체크리스트 하면서 주제에 맞는 디자인을 추출하기 위해 대상의 외형적 변형을 시도하는 경우이다.

창의적 디자인을 평가하는데 있어 구성요소는 형태와 구조가, 심미성 요소는 형태미의 조화와 내용미의 시대성 그리고 독특성이 가장 중요한 요소로 나타난다고 하였다.<sup>63)</sup> 실험에서 구상 어휘의 외형적인 형태를 디자인으로 구체화 시키는 경우가 많은 것으로 보아 다른 조형요소에 비해 구조적인 측면에서의 전체 또는 부분의 형태가 디자인 전체를 결정하는 주도적인 역할을 하는 경향이 있음을 알 수 있다. 또

한 시각화 대상의 선택에 있어서도 피험자의 취향이나 기호품, 주변의 자연물이나 인공물, 시대의 유행 아이콘이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 언어적 발상법에 의해 아이디어가 생성되지만 결국은 개 개인의 경험과 영감을 통하여 아이디어가 차별화되는데 이는 언어적 조합법에 의한 아이디어를 시각적으로 다시 표현할 경우에는 자신의 감각과 경험 및 영감에 의해 결과물이 달라진다는 연구<sup>64)</sup>와 유사하다.

디자인의 한 분야인 건축에서 요소(점, 선, 면, 볼륨)들의 시각적 이미지 처리는 일반적으로 비교(comparison)와 변형(transformation)의 두 가지로 나뉘었다고 하였다. 비교는 요소들을 비교하여 서로 어울리거나 그렇지 않음을 판단하고 유사성의 정도를 측정하는 것을 말하며, 변형은 이미지의 내용을 바꾸거나 이미지를 재구성하여 초기 이미지의 구조를 바꾸는 변경(alteration)과 초기 이미지의 구조를 그대로 둔 채 새로운 이미지를 보강하거나 자세한 이미지로 교체하는 생성(production)으로 다시 나뉜다.<sup>65)66)</sup> 이러한 과정은 패션에서 디자인 구성 요소를 활용하여 대상의 이미지나 형태 특성을 주제에 맞게 비교, 변형하여 사용하는 것과 같은 맥락이라 볼 수 있으며 따라서 디자인 분야에서의 학문 간의 교류는 발상의

근원을 좀 더 풍성하게 제공하는데 도움을 줄 수 있으리라 여겨진다.

마지막으로 개인의 내재적, 암묵적 욕구가 외현적으로 표출되는 경우이다. 무의식이나 경험 또는 학습에 의해 축적된 기억, 내면적으로 누르고 있는 감정이나 욕구, 긍정적이거나 부정적인 상황 등이 디자인 전개에 구체화 과정에서 표출되어 영향을 미치는 것이다. 예를 들면 '옷을 입는다'를 바쁜 자신의 일상을 돌아보며 착장의 완성이 '중간상태', 즉 착장이 진행 중인 상황을 디자인으로 구체화시키는 경우이다. 피험자들의 면담 과정에서 자기 내면의 심리적인 상태를 자연스럽게 표출하고 이러한 감정이 디자인에 반영되는 것을 알 수 있었다. 사람이 만들어내는 모든 창조물은 주제 역할을 막론하고 작가의 내면이 투영되어 나타난다. 유명한 디자이너의 컬렉션을 살펴보면 때 시즌 달라지는 테마에도 불구하고 그들만의 아이덴티티를 가지는데 우리는 이것을 디자이너의 작품세계라고 한다. 자신만의 독특함, 이는 오랜 연륜은 물론 다양한 경험을 통해 얻어지는 것으로 내면의 경험이나 지식, 욕구 등이 투영되어 나타나는 것이다. 피험자 자신의 기질적 성향, 주변의 상황이나 환경이 디자인 구체화의 단계에서 영향을 미친다.

이상의 디자인 전개 과정의 특성으로 살펴 본 결과 다양한 분야에 관심을 가지고 심미적, 기술적 경험을 습득하는 것은 창의적 디자인 개발을 위한 필요충분조건이라 할 것이다. <그림 5>는 어휘를 통한 패션 디자인 발상 전개 과정상의 특성을 요약 정리한 것이다. 유추에 의한 주제어의 확장된 개념이 디자인으로 가시화되는 과정의 특징적 형태를 통해 실제 디자인 교육에서 이러한 특성들에 대한 심도있는 분석과 연구, 반복된 훈련이 필요할 것이라 여겨진다.

## V. 결론

창의적인 발상은 실질적인 관점에서 볼 때 참신한 아이디어에 맞는 주제를 찾는 것 보다 주어진 주제 즉 컨셉에 대해 일정한 시간 내에 집중력 있게 아이디어를 도출 할 수 있는 능력을 필요로 한다. 이를 위해 패션 교육 전문가 10인과 의류학 전공자 10인을 대상으로 주어진 주제어에 대한 디자인 발상 전개 과정의 내용을 실험 및 면접을 통해 수집하였으며 그 특성을 분석하고 정리하면 다음과 같다.

첫째, 유추에 의한 주제어 확장의 단계에서는 확산적 사고를 통해 가능한 한 많은 아이디어가 펼쳐



<그림 5> 어휘를 통한 패션 디자인 발상 전개 과정의 특성

지고 세부적으로 전이되어나가는 특징을 보였다. 여기서의 일반적 지식 개념이나 디자이너와 그의 작품 특성과 같은 학습된 전문 분야의 지식 어휘, 개개의 취향이나 상황, 어릴 적 기억 등 개인의 문화적 배경을 반영하는 어휘가 나타났으며 그 외에 미술이나 건축 같은 다른 예술 분야나 사회문화 현상, 자연물이나 인공물 등과 관련된 어휘가 나타나는 특성을 보였다. 비일상적인 것에 대해 현실적으로 다가갈 수 있도록 일반화 시키는 능력은 대상을 다양한 각도에서 볼 수 있는 융통성 있는 사고에서 시작되며 이는 보다 넓은 세계를 이해하고 대상에 대해 다양한 각도에서 바라볼 수 있는 환경 즉 디자인 훈련이 필요할 것이다.<sup>67)</sup>

둘째, 주제어 유추에 의해 확장 나열된 추상, 구상 단어들은 어휘 간 자유결합 방식을 통해 점차 주제를 구체화시켜 나간다. 나열된 여러 어휘들이 문장으로 만들어지면서 스토리텔링 방식으로 디자인을 구체화 시키는 작업에 들어간다. 어휘들의 결합을 통해 만들어지는 문장이나 문구는 해석의 과정에서 인과형식의 순차적 의미를 지니는 직렬적 나열 방식과 여러 개를 나란히 늘어세워 이를 동시에 정보 처리하는 병렬적 나열 방식을 보인다. 여기에 개인의 취향이나 기호품, 현재 집중하거나 관심을 가지고 있는 대상이나 일, 어린 시절의 기억 등이 어휘를 선택하고 결합, 해석하는데 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 디자인 창작에 있어 발상의 풍부한 원천을 제공하고 이를 창의적으로 확장시켜 나가는 데는 다양한 분야에 대한 이해와 경험이 필요하며 나아가 이를 창의적으로 융합하여 끌어낼 수 있는 통합적인 사고가 필요하다 할 것이다.

셋째, 주제에 가장 적합하게 접근할 수 있는 어휘들을 선정하고 이를 구체적으로 가시화 시키는 과정에서 다음의 몇 가지 특성을 살펴볼 수 있다. 먼저, 최종적으로 선정된 어휘의 이미지를 빌려와 주제에 맞게 변형시키는 경우로 주제를 통해 유추된 여러 어휘들의 의미가 이미지를 변형시키는데 반영되는 것이다. 다음은 시각화 대상 즉, 구상 어휘의 대상이 지니는 외형적 특징을 디자인 요소에 반영하는 경우이며 끝으로 표면적으로 주제와 직접적인 관련이 없

다 하더라도 개인의 관심대상이나 상황 및 환경 등이 디자인 결정의 단계에서 개인의 내재적, 암묵적 욕구의 외현적 표출로 나타나는 것으로 분석되었다. 따라서 디자인을 구체화 시키는 과정에서 대상에 대한 이미지를 정확하게 평가할 수 있는 안목과 구상물에 대한 외형적 특성을 분석하고 이를 의상 디자인에 접목시켜 표현해 보는 실질적 디자인 훈련이 이루어져야 할 것이다.

어휘를 통한 창의적 패션 디자인 발상 전개 과정의 특성을 살펴보는 것은 아이디어 확장을 무한으로 넓히고 이를 다시 유기적 인과 관계를 통해 디자인으로 구체화시키는 과정 속에서 일련의 내용상 특징을 발견할 수 있어 실질적 디자인 교육에 도움을 줄 수 있을 것이다. 또한 어휘가 가지는 무한한 창의 가능성을 패션 디자인 발상의 시작에 돕음으로 인해 디자인 전공자나 디자이너의 창작 사고를 확장시켜 양적 증가를 가져올 수 있을 것이며 이를 시각화, 구체화 시키는 과정에서 결합과 재구성을 통해 질적 산출로 이어질 수 있을 것이라 여겨진다.

본 연구는 데이터의 양적 증대를 통해 얻을 수 있는 추가 결과의 가능성을 배제할 수 없으므로 확대 해석에 신중을 기해야 할 것이다. 이 연구는 언어지향적 디자인 발상의 과정에서 나타나는 특성을 분석함으로써 좀 더 창의적이고 체계적인 아이디어 창출에 도움을 줄 수 있는 방법과 방향을 제시하였는데 그 의미가 있다고 볼 수 있으며 나아가 현실적 감각을 키워 디자인 경쟁력을 갖추는데 도움을 줄 수 있을 것이라 여겨진다.

## 참고문헌

- 1) "'창의성 교육' 없으면 세계경쟁서 도태된다" (2007. 1. 1), 조선일보, p. 16.
- 2) "소유의 시대서 공유의 시대로...이젠 모든 걸 오픈하라" (2012. 8. 25), 조선일보, p. 45.
- 3) 김선영 (2009), *창의성 개발을 위한 디자인교육 콘텐츠-융합집중형 디자인 교육과 디자이너의 창의성-*, 서울: 집문당, pp. 38-132.
- 4) 김광규 (2005), *창의력이 모든 것을 이긴다*, 서울: 길벗, pp. 14-373.
- 5) De Bono, E. (2007), *여섯색깔 생각의 모자*, 송광환, 양성진 역, 서울: 한울, pp. 11-227.

- 6) Garchik, M. (1999), *창의적 시각 발상법*, 정경선 역, 서울: 예경, pp. 3-88.
- 7) 박지원 외 (2003), *창조적 아이디어 발상 및 전개*, 서울: 학문사, pp. 11-288.
- 8) Fernandez-Armesto, F. (2004), *세계를 바꾼 아이디어*, 안정희 역, 서울: 사이언스북스, pp. 10-391.
- 9) 이광훈 외 (2010), *패션디자인의 발상 기법*, 서울: 시그마프레스, pp. 167-205.
- 10) 박혜원 외 (2006), *현대패션디자인*, 서울: 교문사, pp. 72-128.
- 11) 이경희, 이은령 (2011), *패션디자인 플러스 발상*, 서울: 교문사, pp. 2-61.
- 12) 임규정 (2010), 연상을 통한 창의적 발상 디자인교육 방법 연구: 전문계고 디자인교과를 중심으로, *디지털디자인학연구*, 28(4), pp. 483-492.
- 13) 박용원 (2002), 광고아이디어 발상을 위한 스프링법에 관한 연구, *디자인학연구*, 15(1), pp. 153-161.
- 14) 송석현 (2009), 건축 디자인 언어의 적용 및 사고 분석에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, p. 41.
- 15) 서동연 (2010), 공간 디자인에 대한 감성연상 매개로써 언어와 시각이미지 특성, *디지털디자인학연구*, 26(10) 2호, pp. 379-388.
- 16) 자료검색일 2013. 10. 7, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=511554&cid=282&categoryId=282>
- 17) 자료검색일 2013. 10. 7, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132820&cid=200000000&categoryId=200000014>
- 18) 자료검색일 2013. 10. 7, <http://terms.naver.com/search.nhn?query=%EC%9D%80%EC%9C%A0>
- 19) 우홍룡 (1999), 언어/시각정보의 유추에 의한 창조적 디자인 사고, *한국디자인학회: 1999년도 추계 학술발표대회 논문집*, pp. 14-15.
- 20) 조현재, 이현주 (2011), 발산적 사고를 통한 아이디어 발상의 디자인 프로세스, *디지털디자인학연구*, 29, pp. 141-152.
- 21) Broadbent, G. (1984), *건축디자인방법론*, 이광로 역, 서울: 기문당, p. 58.
- 22) 임규정 (2011), 연상을 활용한 시각적 표현이 창의적 발상교육에 미치는 영향: 특성화고등학교 디자인교육을 중심으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p. 156.
- 23) 송석현, *op. cit.*, pp. 39-40.
- 24) 박경애, 이찬 (2006), 유추적 사고의 전개과정에 의한 디자인 의미 개발에 관한 연구-아파트 평형별 실내디자인 프로토타입 적용을 중심으로-, *한국실내디자인학회논문집*, 15(5), pp. 77-84.
- 25) 최은희, 최윤아 (2007), 유추적 사고에 의한 디자인 문제해결의 유형-연상된 단어와 스케치 분석을 중심으로-, *한국실내디자인학회논문집*, 16(2), pp. 63-70.
- 26) 최은희 (2010), 창의성 증진을 위한 유추의 활용방법 (1)-상업공간 디자인 과정을 중심으로 한 실험연구-, *한국실내디자인학회논문집*, 19(4), pp. 31-38.
- 27) 최은희 (2010), 창의성 증진을 위한 유추의 활용방법 (2)-주거공간 디자인 과정을 중심으로 한 실험연구-, *한국실내디자인학회논문집*, 19(6), pp. 38-46.
- 28) 박경애, 이찬, *op. cit.*, pp. 77-84.
- 29) 정인희 (2013), 패션 상품 아이템 개발을 위한 창의적 발상법의 활용-벨벳 상품의 사례-, *한국의류학회지*, 37(2), pp. 213-223.
- 30) 이지현, 노윤선 (2012), 알렉산더 맥퀸 작품에 나타난 맥시멀리즘, *복식*, 62(6), pp. 165-181.
- 31) 오윤정, 김지영 (2011), 지아니베르사체의 패션디자인 발상 연구, *복식*, 61(8), pp. 18-31.
- 32) 김지영 (2010), 빅터 앤 롤프의 디자인 발상과 작품 특성, *복식*, 60(10), pp. 47-64.
- 33) 박신미 (2012), 현대패션에 나타난 건축 공간을 활용한 이미지 구축현상 고찰-아르마니 그룹 프라다, 콤포 데가르송을 중심으로-, *복식*, 62(7), pp. 150-169.
- 34) 백정현, 배수정 (2012), 럭셔리 패션 브랜드의 문화·예술 활용에 관한 연구-PRADA를 중심으로-, *패션비즈니스*, 16(5), pp. 146-163.
- 35) 박용원, *op. cit.*, p. 155.
- 36) 조현재, 이현주, *op. cit.*, p. 148.
- 37) 김윤경, 박혜원 (2010), 아이디어 발상 유형화를 통한 창의적 패션 디자인 전개 프로세스 연구, *복식*, 60(9), p. 102.
- 38) 송석현, *op. cit.*, p. 111.
- 39) Gentner, D. (1983), Structure mapping: A theoretical framework for analogy, *Cognitive Science*, 7, pp. 155-170.
- 40) 김윤경, 박혜원, *op. cit.*, p. 102.
- 41) Halford, G. S. (1993), *Children's understanding: The development of mental models*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1-31.
- 42) 문정화, 변순화 (2003), *창의성이 보인다 성공이 보인다-44가지 창의적 문제 해결 기법*, 서울: 창지사, pp. 33-35.
- 43) 임규정 (2011), *op. cit.*, p. 38.
- 44) "'有'에서 '새로운 有'를 만들어 내는 것이 창조성이다" (2008. 1. 10), *조선일보*, p. 63.
- 45) Broadbent, G., *op. cit.*, pp. 425-426.
- 46) Mason, J. (1989), Mathematical abstraction as the result of a delicate shift of attention, *For the learning of Mathematics*, 9(2), pp. 2-8.
- 47) Broadbent, G. *op. cit.*, p. 426.
- 48) Sternberg, R. J. & Lubart, T. I. (1995), *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*, New York: The Free Press, pp. 151-164.
- 49) 최은희 (2011), 창의성 증진을 위한 언어적·시각적 유추의 효과검증-실험집단과 비교집단의 비교를 중심으로 한 실험연구-, *한국실내디자인학회논문집*, 20(2), pp. 30-38.
- 50) 우홍룡, *op. cit.*, pp. 14-15.

- 51) 송석현, *op. cit.*, p. 112.
- 52) 자료검색일 2013. 10. 11, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530368&cid=272&categoryId=272>
- 53) 김선영 (2009), *창의성 개발을 위한 디자인교육 콘텐츠-융합집중형 디자인 교육과 디자이너의 창의성-*, 서울: 집문당, pp. 97-98.
- 54) 자료검색일 2013. 10. 11, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=836805&cid=209&categoryId=209>
- 55) 연세대학교언어정보연구원 편 (2010), *연세초등국어사집*, 서울: 두산동아, p. 517.
- 56) 문정화, 변순화, *op. cit.*, pp. 117-127.
- 57) Ward, T. B. (2001), Creative cognition conceptual combination, and the creative writing of Stephen R. Donaldson, *American Psychologist*, 56(4), pp. 350-354.
- 58) Costello, F. J., & Keane, M. T. (2000), Efficient creativity: Constraintguided conceptual combination, *Cognitive Science*, 24(2), pp. 299-349.
- 59) 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.
- 60) 김철민 (2001), 광고아이디어 발상과정에 대한 체계적 접근 모형: 개인수준의 아이디어 발상을 중심으로, *한국심리학회지: 소비자 광고*, 2, pp. 69-85.
- 61) Thiel, P. (1977), *Visual Awareness and Design*, Washington: University of Washington Press, p. 5.
- 62) 최은희 (2011), *op. cit.*, pp. 30-38.
- 63) 홍정표, 정수경 (2008), 창의적 디자인의 디자인 구성 요소와 심미성요소 분석, *감성과학*, 11(3), pp. 387-397.
- 64) 임규정 (2011), *op. cit.*, pp. 50-51.
- 65) Kosslyn, S. M. (1980), *Image and Mind*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, pp. 287-346.
- 66) Kosslyn, S. M. (1981), The Medium and the Message in Mental Imagery: A Theory, *Psychological Review*, 88(1), pp. 46-66.
- 67) 문정화, 변순화, *op. cit.*, pp. 24-25.