

# 루트번스타인(R. Root-Bernstein)의 생각도구를 활용한 패션일러스트레이션의 창의적 표현 분석

권 정 숙

경남대학교 의류산업학과 교수

## Analysis of the Creative Expression of Fashion Illustration using the Idea Tool of R. Root-Bernstein

Jung-Sook Kwon

Prof., Dept. Clothing Industry, Kyungnam university  
(2017. 6. 23 접수; 2017. 8. 31 수정; 2017. 9. 5 채택)

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the expression characteristics of creative fashion illustration based on the theory of creativity by using the conceptual ideas related to visual expression in the theory of creativity of R. Bernstein.

The contents of the study were theoretical basis of creativity theory and R. Bernstein's creative thinking tool. A specific checklist applying 13 creative thinking tools was developed to analyze individual cases and characteristics of creative thinking tools applied to visual arts and fashion illustrations.

As a result, the application of a creative thinking method by the utilization, transformation and integration of R. Bernstein's thought tool yielded creative thinking about fashion illustration and the value of improvement creativity that can expand expression areas.

*Key Words:* Fashion illustration(패션일러스트레이션), R.Bernstein(루트번스타인), Creativity(창의성), Fashion(패션), Creative Thinking(창의적 사고)

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

빠르게 발달하는 현대 정보사회의 변화 원동력은 단순한 과학 기술의 발달에 기인하는 것이 아니라 창의적 사고의 결과물로 간주될 수 있다. 사회, 경제, 경영, 예술, 디자인, 과학 등 다양한 분야에서 창의성은 화두로 강조되고 있다. 특히 새로운 트렌드와 아이디어를 반영한 독창적인

디자인을 선보여야하는 패션디자인은 시즌마다 인 분야에서 창의성은 중요한 가치로 부각되고 있다. 이제까지 없었던 전혀 새로운 무엇인가를 만들어내는 '창조성'과는 달리 새로운 생각이나 문제해결 과정을 통한 독창적인 시각과 차별적인 결과물을 도출하는 '창의성'이 요구되는 실정이다. 첨단 기술의 테크니컬한 장치를 탑재한 웨어러블 컴퓨터, 새로운 기능을 하는 신소재의 개발, 특별한 기능성을 발휘하는 기발한 아이디어 의류로 설명될 수 있는 '제품 창조'의 의미를 넘어

<sup>+</sup>Corresponding author ; Jung-Sook Kwon  
Tel. +82-55-249-2308 Fax. +82-505-986-2183  
E-mail : nicegina@uok.ac.kr

현대의 패션 디자이너와 브랜드에 정체성과 차별성을 부여할 수 있는 창의적인 감각과 디자인 방법론을 의미한다.

패션일러스트레이션은 독창적인 아이디어와 창의적 표현으로 감상자에게 시각 디자인의 메시지 전달 기능과 예술적 감흥을 극대화시키는 역할을 한다. 시각예술로서 패션일러스트레이션은 한 장의 그림이라는 영역을 넘어서 브랜드 및 패션디자이너의 정체성과 사회문화적 경향, 트렌드를 종합한 새로운 패션메시지를 전달하는 역할을 한다. 이러한 관점에서 새로운 패션 작품 혹은 패션 메시지를 체계적으로 시각화하여 표현할 수 있는 창의적인 사고의 기술이 요구된다. 따라서 창의적 패션일러스트레이션 표현을 위한 창의적 발상법에 대한 체계적이고 다양한 연구가 필요하다.

패션일러스트레이션의 창의적 발상법을 위한 선행 연구는 다음과 같다.

유영선, 하지연(2008)은 패션일러스트레이션의 스텝퍼(SCAMPER)기법을 활용하여 창의적 표현을 연구하였고 김하림, 유영선(2002)는 패션일러스트레이션이 창의적 표현 방법을 창의적 발상기법을 중심으로 연구하였다. 김유경(2012)은 패션일러스트레이션 교육과 관련하여 창의적 표현 방법의 관점에서 디지털 패션일러스트레이션의 표현 특성을 연구하였다.

시각 디자인과정에서는 김재원(2008)은 현대일러스트레이션 교육에서의 아이디어 발상에 관한 연구를, 박찬국, 김관배(2004)는 시각디자인 과정에서 스텝퍼의 활용에 관한 연구를 진행하였고 홍정표 외(2007)는 창의적 사고를 통한 아이디어 발상 방법론에 관하여 연구하였다. 윤민주(2013), 양윤숙(2014)는 루트 번스타인의 사고도구를 활용한 디자인 교육과 발상관련 교육을 진행하였다.

이와 같이, 디자인 교육과정과 패션디자인 전반에 걸친 창의적 발상법에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 하지만 패션 일러스트레이션이 다양한 표현 방법과 내용으로 창작되고 있으나 다른 시각 예술분야의 분야에 비해 독자적 가치 인정과 창의적 표현에 대한 평가가 아직은 부족한 실정이다. 따라서 다양한 표현 방법을 활용한 창의적 패션일러스트레이션의 가치 제고의 한계

를 넘어 개념 구상 과정에서부터 창의적 발상에 관한 논의가 필요하다. 이를 통하여 시대를 대변하는 패션의 시각적 매개체이며 패션이라는 실제 결과물의 표현 영역을 능가할 수 있는 창의적 시각 예술로서의 패션일러스트레이션의 발전 가능성과 독자적인 예술 영역으로서의 가치를 제고하고자 한다.

본 연구의 목적은 루트번스타인의 창의성 이론에서 시각적 표현과 관련된 발상기법을 고찰하여 패션일러스트레이션의 작품 분석에 사용함으로써 창의성 이론에 근거한 창의적인 패션일러스트레이션의 표현 특성을 밝히고자 한다.

연구 내용은 다음과 같다.

1. 이론적 고찰에서는 선행연구와 문헌고찰을 통한 창의성 이론과 루트번스타인의 창의적 사고도구를 고찰하여 이론적 근거를 마련하였다.
2. 13개의 창의적 발상기법을 응용한 구체적인 체크리스트를 작성하여 시각 예술에서의 사례를 고찰한다.
3. 패션 일러스트레이션에 적용된 창의적 사고도구의 개별적 사례와 특성을 분석한다.
4. 패션 일러스트레이션에 적용된 창의적 사고도구들을 일련의 사고과정으로 분석한다.

연구 방법은 루트번스타인의 창의적 발상 기법에 관한 국·내외 문헌과 연구논문들을 활용하여 이론적 고찰을 진행하였으며 창의적 발상 기법이 표현된 패션일러스트레이션의 작품 분석을 통한 내용 분석을 사용하였다. 이론적 고찰에서는 루트번스타인의 제안한 13가지 사고도구를 중심으로 진행하였으며, 이 과정에서 시각예술에 적용된 사례들은 객관성과 신뢰성을 확인할 수 있는 역사적 회화 작품들을 활용하였다. 패션일러스트레이션 작품집 및 작가도록, 패션잡지, 패션 관련 단행본 및 인터넷에 탑재된 패션일러스트레이션 작품들을 발췌하였다. 최근 패션일러스트레이션 분야를 이끌어가고 있는 작가들을 중심으로, 연구의 범위는 2000년 이후의 작품들 중 창의적인 시각표현방법으로 표현된 패션일러스트레이션 작품을 선정하였다.

## II. 창의성 고찰

### 1. 창의성 개념

아이디어 발상은 디자인 분야뿐만 아니라 과학 기술과 산업, 경제 및 사회 분야에서 당면하고 있는 다양한 문제들을 해결하기 위한 아이디어와 문제 해결 방안으로 강조되고 있는 ‘창의성’에 의해 좌우되는 것이다.

창의성은 이미 존재하는 것을 토대로 시작하는 것이다. 창의성(력)과 창조성은 영어로는 Creativity로 동일한 번역으로 해석되지만 창의성은 새로운 것을 생성해 내는 사고, 창조성은 새로운 가치를 생성하는 의미로 해석되어 유사하지만 구별되어 사용되기도 한다. 본 연구에서는 창의성과 창의력, 창조성, 창조력을 구분하지 않고 ‘창의성’으로 표기하였다(전경원, 2008). 그 정의는 “이질적인 정보들을 조합하고 통합하여 물건이나 아이디어를 만들어 내는 것뿐만 아니라, 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 생각해 내는 능력 또는 그것을 기초화하는 인격적인 특성”으로 규정(조경덕 역, 2003) 하고자 한다.

창의성이란 ‘서로 연관되지 않을 것처럼 보이는 두 개의 대상을 강제로 결합시키는 것’이라는 고전적 정의를 생각해본다면, 창의적인 사람은 양립되지 않을 것 같은 극단에서 보완적인 원리를 찾아 독창적으로 결합시키는 능력을 가져야 한다. (Mednick, 1962) 창의적 사고는 새로운 생각을 떠올리려 노력하고 지식과 경험을 조작하여 무언가 새로운 변화를 시도하는 태도이다. 가드너(H. Gardner)는 창의성은 ‘지적 능력에 의한 것이 아니라 개인의 성격, 기질, 환경 등의 특성에 더 밀접한 관련이 있다’고 설명하였으며 와이즈버그(Weisberg)는 창의성이 선천적이 아님을 지적(심광현, 2012) 하였다. 그러한 과정에서 정보와 경험, 지식, 내면감각들이 첨부되어 새로운 창의 결과물이 발생하는 것이다. 가장 많은 재료를 취하는 사람이 가장 독창적인 사람으로 인식되기도 한다. 다른 사람들에게는 아무 관련이 없어 보이는 아이디어들 속에서 연관성을 찾거나 새로운 가치를 발견하는 것이 창조적 사고이다. 창조 행위는 행동, 사고 가능성, 기술에 존재했던 기술을 한데 섞고 결합하는 작업이다(박

종하 역, 2010).

Taylor(1959)(2007, 김영채)는 창의의 수준을 5가지로 제안하고 있다. 표현적 창의, 생산적 창의, 발명적 창의, 혁신적 창의, 발생적 창의로 분류하였으며 패션일러스트레이션은 자유로운 유희를 억제하고 최종작품을 마무리 해낼 수 있는 기법이 요구되는 예술 또는 과학에서의 창의로 설명될 수 있다.

### 2. 창의적 사고와 상상

창의학 이론가들은 상상력을 창의성의 본질적 요소로 여겨왔고, 오스본(Osborn)은 ‘창의적인 상상력(Creative imagination)’이란 용어를 사용하여(전경원, 2000) 창의성의 근간은 상상력이라는 것을 강조하였다. 일반적으로 창의적 활동에 사용되는 사고를 ‘창조적 사고(Creative Thinking)’라고 하며, 그때 사용되는 상상을 ‘창의적 상상(Creative Imagination)’이라고 한다. 창조적 사고는 현실적 사고와 상상의 중간 과정이며, 창의적 상상은 사고의 특징을 많이 포함하고 있다. 창의적 사고와 상상은 모두 상상과 사고의 특징을 가지고 있으면서 통합된 것으로 볼 수 있다. 사고가 현실적이고 논리적인데 반해 상상은 비현실적인 경향을 가지고 있다. 창의적 상상은 과거의 경험을 이미지로 떠올리는 ‘재생적(Reproductive) 상상’과 ‘비현실적(Unrealistic) 상상’의 중간에 위치한다(조경덕 역, 2003). 상상이란 이미지를 머릿속에 떠올리는 것으로, 감각적 성질을 가지고 있다.

작센트미하이(Csikszentmihalyi)는 창의적인 사람들의 중요한 성향으로 상상과 공상, 또 한편으로는 현실에 근간을 둔 의식 사이를 오가는 것을 지적하였다(작센트미하이, 2003). 상상력이란 계획적이고 구조적인 것이 아닌 즉흥적으로 일어나는 정서적 표현을 바탕으로 아이디어로 구체화되기 이전 상태에 해당된다.

상상적 단계에서는 새로운 발상을 만들어내고 그 발상을 여러 방향으로 생각해본다. 실용적 단계에서는 발상들을 평가하고 실행한다. 상상적 단계는 새로운 아이디어를 발견하고 포괄적으로 사고하며, 문제를 조작하는 시기이므로 유연한 사고가 효과적이다. 실용적 단계는 아이디어를 평가하고 실용적인 분야로 한정하며, 위험 요소를 분석

<표 1> 창의적 문제 해결과정과 패션일러스트레이션 발상과정

| Dewey (1910) | Wallas (2004)<br>Torrance (1927) | 김재원 (2008),<br>이진숙 (2009) | Csikszentmih-alyi (1996)                              | 공선표 (2010) | 패션일러스트레이션 발상과정 |
|--------------|----------------------------------|---------------------------|---|------------|----------------|
| 문제인식하기       | 준비 단계                            | 이해단계                      | 충돌<br>지각 (Perception)<br>감정 (Emotion)<br>사고 (Thought) | 관찰         | ▷ 정보수집과 분석     |
| 문제 정의하기      |                                  |                           |   |            |                |
| 해결책 제안하기     | 부화단계                             | 아이디어 검토                   | 시각형태로 표현  | 도구화        | ▷ 아이디어 전개      |
|              | 발현 단계                            | 표현                        | 충돌의 해결  | 변형         | ▷ 이미지 표현       |
| 결과고려하기       | 검증단계                             | 수정, 완성단계                  | 균형획득  | 통합         | ▷ 완성 및 평가      |
| 해결책 수용하기     |                                  | 종합평가                      |   |            |                |

하여 그 아이디어를 실행할 준비를 하는 과정으로 냉철한 사고가 적절하다(정주연 역, 2002).

창의적 상상은 예술적 창작 활동에서 가장 중요한 의미를 갖는다. 예술가들의 경우 창의적 상상을 통하여 어떠한 심상이나 이미지를 만드는 자체가 창조적 목적이 된다. 이와 관련하여 패션 일러스트레이션의 창의적 상상과 수준이 구별되는 특성을 살펴볼 필요가 있다.

### 3. 패션 일러스트레이션과 창의성

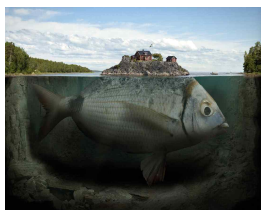
디자인에 있어 창의성은 문제해결과정으로 정의되며, 디자인 작업 과정에서 디자이너의 주관적 미감과 브랜드 정체성의 기본으로 트렌드의 해석, 사회문화적 특성, 소비자의 요구 등과 같은 외적 요인 및 산업적 효율성을 고려한 디자인 결과물의 생산 과정으로 설명될 수 있다. 이와 관련하여 패션디자인과 패션일러스트레이션의 창의성 관련성은 유사한 과정상의 공통점을 지니고 있는 동시에 패션일러스트레이션이 시각예술이로서 가지는 자유로운 상상적 표현과 개인

의 독창성 표출에 적극적일 수 있는 특성을 지니고 있다.

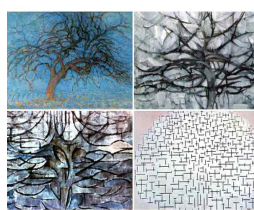
독립된 시각예술인 패션일러스트레이션은 패션이라는 메시지를 주제로 다양한 표현매체를 활용하여 비현실적 상상을 좀 더 확대된 차원에서 표현이 가능한 특성을 지닌다. 창의적 발상은 독창적인 자기표현이고 이는 흥미와 정보에서 출발하여 표현하고자 하는 예술적 욕구에 의해 이루어지는 것이다. 따라서 흥미, 정보, 욕구, 메시지 등의 탐색, 분석과정에서 아이디어 혹은 이미지로 구체화하는 패션일러스트레이션은 작업 과정 가운데 발상 단계에서 다양한 생각도구와 발상훈련이 요구된다. 아이디어 발상은 창의적 사고로써 일상생활 뿐 만 아니라 예술, 디자인, 과학기술 등 여러 가지 전문분야에서 당면하고 있는 문제들을 해결하거나 새로운 시각과 가치를 발견하는 중요한 역할을 한다. 아이디어 발상은 콘셉트, 디자인과의 관계에서 창의성 중심의 디자인 프로세스(The Design Cycle)에서 살펴볼 필요가 있다(이현승, 2016). 발상(Idea)은 맥락과 탐색, 해석의 하위 구조, 콘셉트(Concept)는 숙고



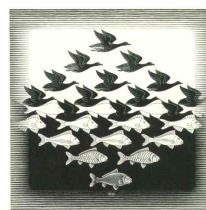
<그림 1> 김창열  
(출처: [www.kintschang-yeul.jeu.go.kr](http://www.kintschang-yeul.jeu.go.kr))



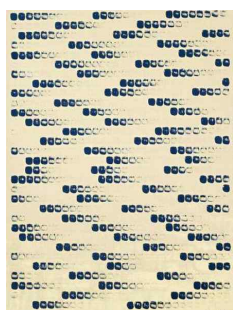
<그림 2> Erik Johansson  
(출처: [www.erikjohanssonphoto.com](http://www.erikjohanssonphoto.com))



<그림 3> Piet Mondrian  
(출처: <http://blog.naver.com/kgreensum>)



<그림 4> M.c. Escher  
(출처: The Graphic Work)



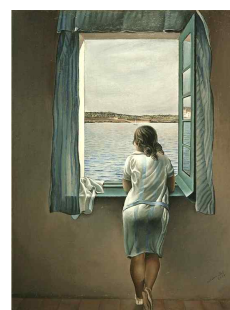
<그림 5> 김환기  
(출처: [www.whankimuseum.org/new\\_html/main.php](http://www.whankimuseum.org/new_html/main.php))



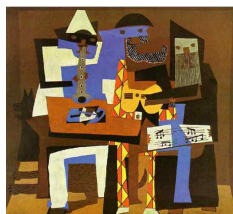
<그림 6> Ren Magritte  
(출처: [www.renemagritte.org](http://www.renemagritte.org))



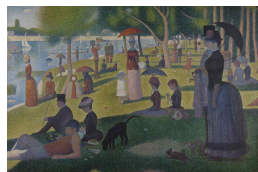
<그림 7> Jackson Pollock  
(출처: [www.jacksonpollock.org](http://www.jacksonpollock.org))



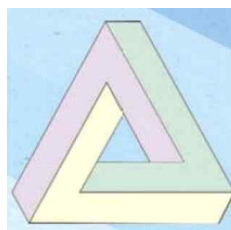
<그림 8> Salvador-Dali  
(출처: [www.salvador-dali.org/en](http://www.salvador-dali.org/en))



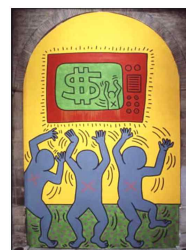
<그림 9> Pablo Picasso  
(출처: [www.pablocicasso.org](http://www.pablocicasso.org))



<그림 10> Georges-Pierre Seurat  
(출처: [www.artic.edu](http://www.artic.edu))



<그림 11> Roger Penrose  
(출처: <http://dl.dongascience.com>)



<그림 12> Keith Haring  
(출처: [www.haring.com](http://www.haring.com))



<그림 13> Yue Minjun  
(출처: [yueminjun.com.cn](http://yueminjun.com.cn))



<그림 14> Laura Innes  
(출처: [www.lauralaine.net](http://www.lauralaine.net))



<그림 15> silja Gotz  
(출처: [www.illustrationdivision.com](http://www.illustrationdivision.com))



<그림 16> Niky Roehreke  
(출처: [www.nikyniky.com](http://www.nikyniky.com))

<표 2> 루트번스타인의 생각기술의 패션일러스트레이션 적용

| 공선표 창조적사고 6단계 | 루트번스타인 창조적사고 | 루트번스타인의 생각기술 13가지 | 패션일러스트레이션에 적용된 생각기술 | 패션일러스트레이션 진행과정 | 패션일러스트레이션에 적용된 창의적 발상 단계 |
|---------------|--------------|-------------------|---------------------|----------------|--------------------------|
| 관찰            | 현황파악         | 관찰 ▷              | <b>관찰</b>           | 정보수집과 분석       | <b>현황파악</b>              |
|               |              | 형상화 ▷             | <b>형상화</b>          |                |                          |
|               |              | 추상화 ▷             | <b>추상화</b>          |                |                          |
| 패턴화           | 패턴파악         | 패턴인식 ▷            | <b>패턴화</b>          | 주제인식과 콘셉트 설정   | <b>본질인식</b>              |
|               |              | 패턴형성 ▷            |                     |                | <b>콘셉트 설정</b>            |
| 본질파악          | 본질파악         | 유추 ▷              | <b>유추</b>           |                |                          |
| 도구화           | 대안선택         | 몸으로생각하기 ▷         | <b>몸으로생각하기</b>      | 아이디어 전개        | <b>도구화</b>               |
|               |              | 감정이입 ▷            | <b>감정이입</b>         |                |                          |
|               |              | 차원적사고 ▷           | <b>차원적사고</b>        |                |                          |
|               |              | 모형 만들기 ▷          | <b>모형 만들기</b>       |                |                          |
|               |              | 놀이 ▷              | <b>놀이</b>           |                |                          |
| 변형            | 대안혁신         | 변형 ▷              | <b>변형</b>           | 이미지 표현         | <b>표현</b>                |
| 통합            |              | 통합 ▷              | <b>통합</b>           | 완성 및 평가        | <b>완성 및 평가</b>           |

와 질문, 연구, 재해석, 자기화로 구성되었으며, 디자인(Design)은 재창조와 인식, 완성, 확립으로 구성되었다.

콘셉트는 어떤 사물과 현상에 대하여 가지는 추상적인 생각이라면 아이디어는 사물에 대한 구체화된 생각, 이미지는 아이디어의 구체화된 표출로 설명될 수 있다. Wallas(2004)와 Torrance (1979)는 창의성 문제해결의 능력이라 정의하고 창의적 사고의 과정을 다음과 같이 설명했다. 문제를 해결하기 위한 관심, 자각, 이해하는 활동인 준비(Preparation)단계, 문제를 지각하고 이를 해결하기 위한 내적 보존기간인 부화(Incubating) 단계, 부화단계에서 부화된 아이디어가 표출되는 단계인 발현(Illumination)단계, 표출된 아이디어는 문제 성격에 맞추어 검증이 필요한 검증(Verification)단계로 구분하였다.

패션일러스트레이션의 창의적 발상과 표현을 위한 단계로 김재원(2008)과 이진숙(2009)은 발상기법에 의한 시각이미지를 발상기법 이해단계, 아이디어 검토, 표현단계, 수정·완성 단계, 종합평가 단계로 구분하였다. 이를 토대로 본 연

구에서는 패션일러스트레이션 진행과정을 준비 단계인 정보수집과 분석, 콘셉트 설정 및 해석, 아이디어 전개, 이미지 표현, 완성 및 평가의 단계로 제안하고자 한다(표 1).

### III. 루트번스타인의 생각도구 개념과 시각 예술에서의 적용 사례 분석

#### 1. 루트번스타인 생각도구의 개념과 유형

2007년 로버트 루트번스타인과 미셸 루트번스타인이 쓴 ‘생각의 탄생’은 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci), 알버트 아인슈타인(Albert Einstein), 파블로 피카소(Pablo Picasso)등 역사 속에서 뛰어난 창의성을 발휘한 사람들이 과학, 수학, 의학, 문학, 미술, 음악, 무용 분야에서 공통적으로 사용한 13가지 생각도구를 추출한 책이다. 창조적 상상력은 생각의 도구에 대해 숙지하고, 여러 학문들을 통합적으로 이해하고 이에



<그림 17> Spiros Halaris  
(출처: www.illustrationdivision.com)



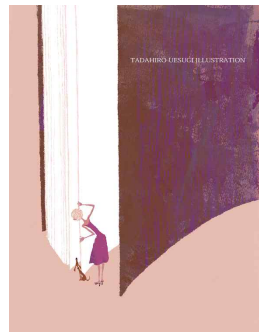
<그림 18> Ruben Toledo  
(출처: Richard Martin, 1997)



<그림 19> 최철영  
(출처: Bethan Morris, 2010)



<그림 20> Leo Espinosaza  
(출처: www.illustrationdivision.com)



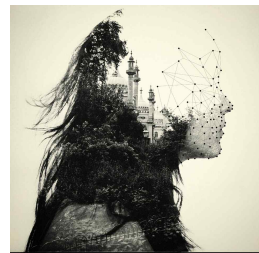
<그림 21> Tadahiro Uesugi  
(출처: www.tadahirouesugi.com)



<그림 22> Grace Ciao  
(출처: www.graceciao.com)



<그림 23> Shamekh Bluwi  
(출처: www.facebook.com/shamekhbluwi)



<그림 24> Dan Mountford  
(출처: www.danmountford.co.uk)



<그림 25> Robert Wagt  
(출처: Bethan Morris, 2010)

도달하려는 욕구에서 향상되고 습득될 수 있다. 13가지 생각도구에는 관찰, 형상화, 추상, 패턴 인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 통합이 있다.

이 생각도구들은 꺼내는 방법과 적용 방법에

관하여 고려할 문제가 존재한다. 먼저, 13가지 생각도구를 개별적 도구로 볼 것인지, 아니면 창조적인 사고를 도출해내는 과정으로 파악할 것인지에 대한 것이다(공선표, 2010). 루트번스타인은 13가지 '생각도구' 라는 개념으로 설명하는 것과 같이, 창조적 사고를 위한 도구임을 인식하

고 이 도구들을 활용하여 다양한 사고기술과 표현방법들이 보태어져 창조적 사고로 전개될 수 있음을 강조하였다. 마지막으로 생각도구들의 활용에 있어서, 모든 과정의 수순을 거쳐 창조적인 사고가 진행되는 것도 있지만 편중되거나 혹은 하나의 도구에서 새로운 아이디어가 도출되기도 한다는 특성을 숙지해야한다.

과학과 예술뿐만 아니라 여러 가지 학문 영역의 경계를 넘어 긴밀한 연관성을 가지고 있음을 설명한다. 창조적 상상력은 생각의 도구에 대해 숙지하고, 여러 가지 학문과 이론들을 통합적으로 이해하고 활용 방법을 습득하는 과정에서 연마될 수 있다. 창의성이 소수의 과학자나 예술가들의 전유물이 아니라 각 개인의 느낌, 직관, 감정, 감각의 다양한 훈련과 학습을 통하여 창의적 상상력을 자극하고 표현하는 과정에서 창의성이 향상될 수 있다.

## 2. 루트벤스타인 생각도구의 시각 예술에서의 적용 사례 분석

1) 관찰하기(Observation): 모든 지식은 관찰에서 얻어진다. 관찰은 눈에 보이는 것을 넘어서며 시각, 청각, 후각, 촉각 등 모든 감각들을 동원한다. 관찰은 훈련과 연습을 통해 얻게 되는 기술이다. <그림 1>은 김창열의 물방울 그림이다. 김창열의 물방울은 상상과 실제 사이, 개념과 사물 사이에 위치하며, 거기에서 물방울의 특수한 존재 상태를 관찰할 수 있다. 물방울을 섬세하게 관찰하고, 물방울보다 더욱 물방울처럼 보이도록 하는 물방울의 형상화는 ‘수동적 보기’가 아닌 ‘세밀한 관찰’을 통하여, 이미 주변에 존재해 온 것들에 대한 새로움의 가치를 발견하는 과정으로 설명될 수 있다.

2) 형상화(Imaging): 우리는 눈에 보이지 않는 관념적 이미지를 음악, 그림, 영상, 조형, 도표 또는 공식 등의 수단으로 형상화시킬 수 있다. 형상화는 과학, 미술, 수학 등 여러 분야에서 보편적으로 사용되고 있으며 어떤 사물이나 현상에 대하여 상상력을 통하여 시각화하여 눈에 보일 수 있게 나타내는 능력이라고 할 수 있다. 형상화는 관찰과 상상과정에서 시각 이외의 감각을 활용하여 느낀 것을 이미지로 형상화하는 비

시각적 형상화와 눈으로 관찰한 것을 통해 시각적 이미지를 만들어내는 시각적 형상화가 있다 (양윤숙, 2014). <그림 2>는 리얼리티를 가졌지만 존재하지 않는 세상을 작업하는 에릭 요한슨(Erik Johansson, 2009)의 작품이다. 현실을 담아내듯 자신의 상상을 사진 합성으로 담아내는 그는 현실보다 더욱 섬세한 리얼리티의 트릭을 사용하여 환상을 표현하였다.

3) 추상화(Abstracting): 추상이란 어떤 대상의 전체를 재현하는 것이 아니라 눈에 덜 띄는 한 두 개의 특성만을 나타내는 것이다. 사람, 사물, 행동 등 모든 대상의 가장 중요한 핵심을 끄집어내는 작업이다. 이는 있는 그대로의 본질을 꿰뚫어 보는 눈에서 출발하며 극도로 단순화 시키는 과정에서 모호했던 속성들이 분명하게 드러난다. 몬드리안(Piet Mondrian, 1908-1913)은 작품 [나무 연작]<그림 5>는 구체적인 대상인 현실의 나무를 순수 조형적 요소로 파악하고 변형하는 과정을 보여주는 것이다. 여기서 단순화는 그냥 간단히 그리는 것이 아니고 사물의 본질을 꿰뚫어보는 일종의 압축 관찰 작업으로써, 그 뒤에 숨어있는 의미를 알아냄으로써 인상적인 현실을 더 잘 이해하기도 한다.

4) 패턴 찾아내기(Recognizing Patterns): 자연의 법칙이나 수학의 공식, 음악, 조형, 언어, 춤 등에 포함된 반복의 패턴을 발견하고 박자와 운율을 찾아내는 작업이다. 패턴을 알아내 반복되는 원칙을 이끌어내어 이를 예상의 근거로 삼는다. 우리는 패턴에서 지각과 행의해 또 다른 패턴을 만들어내며 이러한 순간에 새로움이 생겨난다(박종성, 2007). 패턴인식의 대가인 에셔(Maurits Escher)는 수학적 난제들을 기하학적으로 형상화해 미술뿐만 아니라 수학과 과학, 심지어 철학계에도 영향을 준 화가이다. <그림 4>(Escher, M. C., 2008)은 에셔의 ‘하늘과 물’이라는 작품으로 여백은 그냥 여백이 아니며 구분에 모호한 경계선에서 위쪽으로는 새가 되고 아래쪽으로 물고기가 되는 형태이다. 평면의 규칙적인 분할, 반복, 거울이미지, 중첩과 전환 등이 그의 시각적 언어이자 작품의 핵심을 이룬다.

5) 패턴 만들기(Forming Patterns): 복잡성은 단순한 요소들의 결합에서 생긴다는 원리가 바로 패턴 만들기의 핵심이다. 패턴 만들기는 아주 단



순한 요소들이 예상치 못한 뜻밖의 방식으로 결합된다는 특성을 지니며 패턴 만들기를 익히는 것은 새로운 무엇인가를 만들어 내기 위한 핵심 열쇠이다. 하나의 요소나 작용을 일반적인 기법으로 다른 것과 병치하는 것은 둘을 단순히 합치는 것 이상의 종합적 패턴을 만들어 낸다. <그림 5>은 우리나라의 1세대 추상미술 화가인 김환기의 작품(1978)이다. 단순한 점의 반복으로 형성된 점층적 점 패턴은 왼쪽으로 연속된 움직임과 다양한 형태로 해석될 수 있다.

6) 유추하기(Analogizing): 유추란 둘 혹은 그 이상의 현상이나 복잡한 현상들 사이에서 기능적 유사성이나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 것을 유추라고 한다. 유사성(Similarity)보다 차원이 깊은 분석으로 미술, 음악, 문학 뿐 아니라 과학이나 공학적 발명품들은 서로 전혀 상관 없어 보이는 다른 분야의 사안들이 중요한 속성이나 기능을 공유하고 있다. 여러 가지 유추법을 사용하여 주변에서 지나치기 쉬운 사소한 사물이라도 적극적인 관찰을 통하여 시간을 가지고 천천히 음미하며, 새로운 상상력의 활용을 통하여 창의적인 예술 작품으로 표현될 수 있다(안금희, 2010). <그림 6>은 초현실주의 작가인 마그리트(René Magritte)의 1945년 [rape]라는 작품으로 여성 나체의 형태를 얼굴로 대체하였다. 분명 가슴과 음부는 눈, 코, 입과 유사한 형태가 아님을 확실히 인지하면서도 의미적 연관성과 형태의 맥락을 조작하여 의도된 유추를 가능케 하는 작품이다.

7) 몸으로 생각하기(Body thinking): 특정의 감각기관을 통하지 않고서도 느끼는 감각은 예술, 과학에서 상상력을 증진시키는 중요한 역할을 하며 육감(Six sense)과도 상통하는 개념이다. 몸의 감각과 근육의 움직임, 감정들을 보다 정련된 사고의 단계로 뛰어오르는 사고를 의미한다. 운동을 하며 창작을 하는 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1952)의 액션 페인팅(그림 7)은 관람용 그림이 아니라 작가의 작업 모습을 상상하면서 감상하여야만 작품의 의미를 이해할 수 있다.

8) 공감하기(Empathizing): 공감하기 또는 감정이입하기란 뜻이다. 자신을 잊고 사물과 하나가 되는 것이며 다른 사람의 입장과 시각에서 바라보는 것을 의미한다. 우리가 ‘자신’이 아니라 ‘자

신’이 이해하고 싶은 것’이 될 때 가장 완벽한 이해가 이루어질 수 있다고 설명한다. 공감은 ‘문제속으로 들어가 그 문제의 일부가 되는 것’을 가르킨다. 예술가들은 자신이 작업을 하는 사물이 될 때 까지 계속 몰입을 하면서 대상을 보고 있는 자신을 발견하며, 화가는 그림의 주제와 하나가 됨으로써 생기는 통찰의 상태를 표현하는 것이다(양윤숙, 2014). 살바토르 달리(Salvador Dali, 1925)는 창가에 서있는 소녀(그림 10)를 통하여 자유분방함과 슬픔이 담긴 그림을 그렸다. 평범한 현실의 모습을 통하여, 어머니를 잃었지만 아무 일이 없었던 것처럼 살아가는 일상에 대한 사무치는 외로움을 표출하는 작품이다.

9) 차원적 사고(Dimensional Thinking): 생각의 범위를 3차원 이상의 다차원으로, 시간과 공간을 넘어서는 또 다른 차원으로 넓혀 나가는 상상능력이다. 다차원적 사고란 평면에 그려진 사물을 화면에서부터 끌어내어 3차원이 세계로 옮길 수 있는 상상력을 말한다. 회화에서는 3차원 입체의 사물이나 풍경을 2차원인 평면에 나타내기 위해 발전한 원근법을 사용하였다. 피카소(Pablo Picasso)는 기존의 원근법을 포기하고 동일한 사물을 서로 다른 측면에서 바라본 모습을 일부 합쳐서 보여주는 방식의 입체주의 작품을 작업하였다. <그림 9>은 세 악사의 다양한 측면의 모습을 2차원적 평면위에 차원적 조작을 하여 표현한 작품이다. 공간과 시간이 중요한 의미를 가진다. 공간을 입체적으로 생각하며 규모와 무게에 대한 관심은 다양한 상상력의 재료로 활용될 수 있다. 10센티미터 책갈피로 표현된 63빌딩에서는 규모가 주는 거대함이나 위력을 느낄 수 없다. 하지만 빌딩전면에 배치된 거대한 실과 바늘의 조형물에서는 이질적인 규모의 중압감을 느낄 수 있다.

10) 모델링(Modeling): 모델은 현실에 실재하는 사물일 수도 있고 숫자나 비현실적인 상상의 산물일 수도 있다. 모델링의 핵심은 현실에서 접할 수 없는 것에 대한 접근을 가능하게 한다. 모형은 보는 사람이 즉각 인식할 수 있도록 실체를 축약하고 차원을 달리 표현해야 한다. 모델링은 실제, 혹은 가정적 실제상황을 염두에 두고 필요한 규칙이나 자료, 절차를 이용하는 시뮬레이션이다(박중성, 2007). 시각 예술에서의 모형의 개

념은 스케치 혹은 표상적 형상화로 설명될 수 있다. 감각기관으로 인지할 수 없는 현상을 형상화하기 위해서 실재를 대신할 수 있는 모형은 예술적 표현기술과 차원적 사고기술을 활용하여 표현될 수 있다. 시카고 미술연술 연구소는 조르주 쇠라(Georges Seurat)의 명작 ‘그랑자트 섬의 일요일 오후’(그림 10)과 함께 스케치를 소장하고 있다. 조각가나 건축가들도 비슷한 목적으로 스케치의 일종인 ‘마케뜨(Maquette)’를 이용한 다.

11) 놀이(Playing): 놀이는 재미가 있을 뿐 아니라 아무런 부담감 없이 새로운 시각에서 객체를 들여다 볼 수 있으며 지식을 이해의 단계로 이끈다. 놀이에는 분명한 목적이나 동기가 없다. 이것은 우리에게 상징화되기 이전의 내면적이고 본능적인 느낌과 정서, 직관적인 쾌락, 우연한 조작산물들로부터 창조적인 통찰이 나온다. 재료, 규칙, 기술을 가지고 ‘놀이’를 통한 자유로운 연상과 조작을 하는 것은 기발한 아이디어나 참신한 생각을 낳는다. 수학자 로저 펜로즈(Sir Roger Penrose)는 ‘불가능한 생각’을 가지고 놀 수 있는 새로운 방법을 알아냈다. 막대기 도형들을 갖가지 방법으로 배치하면서 다양한 도안을 시도하다가 결국 ‘불가능한 삼각형’(그림 11)을 고안하게 되었다.

12. 변형하기(Transforming): 하나 또는 다수의 상상력 틀이 상호작용을 할 수 있도록 여러 가지의 상상력 틀을 연속적으로 또는 동시다발적으로 사용하여 영향력을 주고받으며 작용하는 것을 변형이라고 한다. 표현 방법의 하나인 변형은 생각도구들을 연결하여 상호접합 시킨다. 미국의 그래피티 아티스트 키스 해링(Keith Haring)은 하위문화로 낙인찍힌 낙서화의 형식을 변형하여 새로운 회화 양식을 창조하였다. 신나는 힙합 음악과 거리 댄서들의 춤동작은 픽토그램(Pictogram) 같은 간결한 선과 강렬한 원색, 재치와 유머가 넘치는 그래피티 작품<그림 12>(1995)으로 변형되었다. 변형의 수단이 예상치 못한 기발한 방법일수록 놀랄만한 통찰력을 얻게 될 가능성이 크다.

13. 통합하기(Synthesizing): 통합하기는 느낌, 감각, 지식, 기억 등 모든 것이 하나로 합쳐져서 통합하는 필수 과정이다. 생각이라는 행위는 본

질적으로 공감각적이다. 변형적 사고가 가능하며 반드시 얻게 되는 결과가 바로 통합적 이해다. 예술, 과학과 디자인은 서로 목적과 소재가 다르지만 통합을 통하여 서로 융합된 결과물들을 생산하는 것이 현재의 관심과 트렌드로 작용한다. 추상주의 화가 칸딘스키는 색채에서 소리와 운동감각, 이입되는 감정들을 느꼈고 영국의 화가이자 팝아트, 사진작가인 데이비드 호크니(David Hockney)는 음악을 들을 때마다 색으로 지각하여 음악공연용 무대를 디자인할 때 유용하다고 말했다(박종성 역, 2007). 중화인민공화국의 웨민권(Yue Minjun)은 ‘냉소적 사실주의자(Cynical Realist)’로 대표되며, 입을 크게 벌리고 하얀 이를 드러낸 채 활짝 웃는 특유의 인물 캐릭터로 유명하다. 마네(Edouard Manet)의 풀밭위의 점심식사를 패러디한 작품은 회화의 영역을 넘어 그저 웃고 있는 캐릭터들의 등장만으로도 웃음소리가 들리는 듯 인상적인 새로운 감각을 체험할 수 있다.

#### IV. 루트벤스타인 생각도구를 적용한 패션일러스트레이션의 창의적 특성 분석

본 장에서는 루트벤스타인의 생각도구를 활용하여 패션일러스트레이션에 적용가능한 창의적 표현 방법 및 특성들을 분석하고자 한다. 시각예술의 한 분야이면서 패션을 매개체로 하는 패션일러스트레이션은 예술작품을 발상하고 작업하는 순차적 진행과정과는 구별되는 작품제작 과정의 특성을 지닌다. 패션스타일화에 해당하는 기능적 패션일러스트레이션을 제외하고 예술성이 강조되는 패션 일러스트레이션을 중심으로 창의적 표현을 살펴보고자 한다. 생각도구의 활용가능성을 분석하는 연구의 특성상 13가지 생각도구를 각각 독립적으로 표현된 특성으로 분석하였다.

##### 1) 관찰

패션일러스트레이션에서 관찰은 우리 몸의 모든 감각을 이용하여 세속적인 일상의 가치들을

재발견하고 재조명하는 것을 의미한다. 우리가 잘 알고 있다고 생각하는 익숙한 대상을 반복적으로 제시하고 변형시킴으로써 우리가 보아 온 것들에 대한 재조명과 관심을 유도한다. 패션일러스트레이션에 있어서 관찰은 대상에 따라 다양하게 전개될 수 있다. 인체나 옷, 배경이나 액세서리, 혹은 자연이나 디자인 제품 등 유형의 관찰 대상과 감성적 메시지, 트렌드, 예술적 흥미 등의 무형의 관찰 시점 혹은 관심 측면에 따라 유추, 추상, 형상화의 과정과 연계되어 창의적 아이디어로 전개된다. 로라 레인(Laura Laines)는 유기적인 곡선의 볼륨감을 강조한 우아한 디지털 페미니즘을 표현하였다. 관찰의 대상은 머리 카락이며 풍성한 양감을 지닌 구름덩어리같이 표현되었다(그림 14). 몽계몽계 부풀려진 머리 카락은 인체를 지탱하며 마치 공중부양을 연상케 하는 부드러운 터치로 완성되었다.

## 2) 형상화

사물의 모습을 상상 속에서 그려내는 과정에서 형상화가 이루어진다. 형상화는 현상을 그대로 재현하거나 특이한 추상능력, 감각적인 연상에 이르기 까지 다양하게 표현된다. 형상화 할 때 마음에 떠오른 모든 이미지들은 다른 전달수단으로 변환될 수 있다. 그 전달수단은 말, 음악, 그림, 조각 등 다양하다. <그림 15>은 실야 고츠(Silya Gotz)의 작품으로 옆질러진 찻잔이 스커트의 형태로 형상화 되었다. 찻잔에는 마을의 전경이 가득 담긴 풍경이 담겨있고 마을에서 쏟아지는 커피가 모델의 발을 적시려는 순간의 상상을 시각적으로 표출하였다. 이 과정에서 커피잔에 대한 관찰과 상상은 커피가 쏟아지는 순간을 걱정스레 지켜보는 인물로 감정이입 된다.

## 3) 추상화

패션일러스트레이션에서는 대상을 있는 그대로 재현하는 것이 아니라 인물이나 메시지의 특징을 잡아내어 표현하고 싶은 부분을 축약하여 표현하는 특성을 지닌다. 패션일러스트레이션은 강조하고 싶은 부분을 제외한 부분에 있어서는 과감한 생략과 선택적 표현을 사용하는 특성을 지닌다. 의도적인 생략이나 과장으로 재구성된

화면을 바라보며 불분명한 실체에 대한 의문을 품거나 의외의 특질을 발견해 낼 수 있다. <그림 16>은 니키 로르크(Niky Roehreke)의 작품으로 인물과 패션 메시지의 핵심을 추출하여 추상화로 표현하였다. 자연스러운 물감의 번짐을 배경으로 이질적인 질감의 사진을 단순한 형태로 커팅하여 대비시켰다. 사물의 특징을 관찰하여 표현하고자 작가의 의도는 인물의 헤어와 눈, 옷의 디테일을 제거하였으며, 물감 번짐의 배경과 어울려 새로운 형태의 조화된 화면을 구성하였다.

## 4) 패턴화

패션일러스트레이션에서 패턴인식은 패션소재의 기술적 생성 공정특성상 소재를 직조하는 과정이나 프린팅의 기본 골조가 패턴의 형태이다. 꽃무늬나 점, 독특한 모티브를 패턴으로 반복하여 대량의 직물이 제작되는 것을 예로 들 수 있다. 패션일러스트레이션에서 패턴인식과 형성은 회화적 연관성을 통해서 새로운 패턴을 인식하고 형성하는 패턴화의 방법으로 통합하여 분석하고자 한다. <그림 17>은 스피로스 하라리스(Spiros Halaris)의 작품으로 화면을 가득 메운 차양 우산의 강렬한 스트라이프와 화면 중앙에 유일하게 구별되는 인물의 줄무늬 원피스를 구성하여 시선을 집중시켰다. 같은 형태가 반복되는 차양 우산의 줄무늬와 색상과 규격이 다른 인물의 원피스 패턴은 유사한 형태, 다른 색상으로 감각적인 시각적 자극을 유도하였다.

## 5) 유추

비교되는 사물이 어떤 성질이나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 것을 유추라고 한다. 무엇인가를 이해시키려는 자는 알려지지 않은 것을 잘 알려진 것에 비유하여 설명하듯이, 만약 유추가 없다면 설명이 불가능하다. 패션 일러스트레이션에서 유추는 이미 기존에 있는 요소와 성질을 바탕으로 다른 사물의 성질이나 관련성을 유추하여 대체하거나 추리하는 것을 의미한다. 시각 예술이 가지는 무한한 표현 가능성이 반영되어, 유사한 형태와 성질을 가지는 사물간의 유추는 물론이며 유사성의 정도를 넘어서는 광범위

한 유추는 감각적 자극과 이질적 병치의 표현으로 확대되어 표현되기도 한다. <그림 18>은 패션과 일러스트레이션 영역에서 독창적이고 감각적인 작업을 진행하고 있는 루벤 톨레도(Ruben Toledo)의 작품이다. 인체와 의상제작용 마네킹, 형태적으로 유사하지만 현실적으로 하나일 수는 없는 연결을 통하여 익숙한 개체들의 새로운 형태로의 결합 결과물이다.

#### 6) 몸으로 생각하기

시각, 청각, 미각, 후각, 촉각 등 다양한 감각 영역에서의 감각적 상상력의 발휘는 공감각적 자극뿐만 아니라 작업 행위와 감정의 혼적으로 표출되기도 한다. 패션일러스트레이션에서는 한 눈에 봐도 알 수 있는 대상들의 인식 시간들을 지연시키고자 시각적 대상 탐문의 과정을 유도하는 방법으로 공감각적 요소들을 효율적으로 사용한다. 패션일러스트레이션에 표현된 대상들의 인식이 지연되는 과정에서, 감상자는 내면의 의미나 새로운 감각들을 체험할 수 기회를 제공 받게 된다. <그림 19>은 최철영 작가의 콜라주 기법과 포토샵을 활용한 작품이다. 스타킹을 신은 다리 형체 위에 마치 스타킹의 레이스 패턴에서 유출된 듯 한 무수한 실오라기들이 표현되어 있다. 손으로 만져보면 포슬포슬한 표면의 실오라기들이 느껴질 것 같은 촉각적 감각을 자극하며, 실오라기의 시각적 인지 유도는 다리 형체를 따라 이루어진다.

#### 7) 감정이입

어떤 대상을 표현하기 위하여 흉내를 내거나 유사한 형태를 표현, 연관된 관련성으로 유추하는 것보다 더 직접적인 방법으로, 자기 자신을 대상에 투영하는 것을 의미한다. 패션일러스트레이션에 있어서 감정이입은 패션메시지와 트렌드를 전달하는 패션일러스트레이션의 기능성 강조와 더불어 작가가 전달하고자 하는 예술적 의미와 감성적 메시지를 전달하는 방법으로 활용될 수 있다. 이것은 공감능력으로 대상에 감정을 이입하고 타인의 심경을 그 입장에서 상상하고 공감할 수 있다. <그림 22>는 흑백으로 처리된 주변 인물들 사이에서 독립된 색상으로 부각되

는 인물을 주인공으로 강조하였다. 웃고 떠들며 대화하는 대중들 사이에서 스스로가 주변 분위기를 차단한 것처럼 느껴지는 주인공의 고립과 공허감의 감정이입을 표출하였다.

#### 8) 차원적 사고

차원적 사고는 2,3차원의 변형, 시각적 관점 변형, 진행방향의 역행하는 것과 관련이 있다. 어떤 공간 내에서 사물이 차지하는 비중과 크기, 공간과 시간 너머의 차원들을 개념화하는 것을 의미한다. 패션일러스트레이션은 인체를 주제로 하는 특성을 지니고 있으므로 작가의 표현 의도대로 인체의 변형과 과장, 비율 및 시각적 관점의 변형이 중요한 표현 방법으로 활용되고 있다. <그림 21>은 일본 전통 그림인 우키노에 풍 동양적 여백의미를 국제적 감성과 패션트렌드로 승화시켜 표현하는 타다히로 우에스기(Tadahiro Uesugi)의 작품이다. 이 작품에서는 책 뒷면을 지켜보는 소녀의 시선으로 몰입되어 화면을 넘어선 시선의 확장을 유도하고 있으며 일반적인 현실에서 상상하기 힘든 거대 책은 이미 단순한 지식의 산물을 넘어서 건물 같은 공간을 형성하며 화면상 절대적 비중을 차지하고 있다.

#### 9) 모형 만들기

패션 일러스트레이션에 있어서 모형 만들기는 패션 일러스트레이션이 패션디자인 프로세스 과정에서 스케치에 해당하는 스타일화의 기능을 하고 있다는 기본적 특성을 제외하고서도 다양한 관점의 새로운 요소로 분석될 수 있다. 건축 작업에서 작은 모형을 새로운 기구나 기계의 발명에서도 실험용 모델을 만드는 것처럼 옷을 제작하는 과정에서 스케치 과정을 거쳐 물리적 모형에 해당하는 가봉 작업을 통하여 실체를 확인하고 수정하기 위한 과정을 거친다. 패션 작업 현장에서 구상 작업의 스케치를 패션 일러스트 혹은 도식화로 작업하는 것 자체가 모형 만들기에 해당될 수 있다. 시각 예술에서도 사용되는 유사한 표상적 모형은 사전 스케치가 가장 흔한 모형만들기에 해당한다. <그림 22>는 꽃을 소재로 하여 의상을 아름답게 디자인하는 싱가포르

의 작가 Grace Ciao의 작품이다. 이 작품은 앞서 설명한 패션일러스트레이션에서 모형만들기의 특성 구분 중 마지막에 해당하는 것으로, 장미 꽃송이의 형태를 관찰하고 스커트의 형태로 대체하여 표현하였다. 이 작품은 현실에서는 불가능한 상상을 인체와 꽃의 형태적 연결을 유추하여 시각적으로 표상화한 것이다.

#### 10) 놀이

패션 일러스트레이션에 있어서 놀이는 상징화되기 이전의 내면적이고 본능적인 느낌과 정서, 쾌락, 유머를 표현한다. 놀이는 의도된 행위나 계산에 의한 조작이 아닌 우연에 의한 효과, 일상적인 규칙과 평범함을 거부하고 새로운 것을 시도해 보고자 하는 순수한 새로움에 대한 욕심과 게임으로 파악할 수 있다. 놀이는 단순한 유희나 재미를 위한 활동의 영역을 넘어 패션 일러스트레이션의 새로운 미적 영역 확장 및 작품의 차별화된 특성을 표현할 수 있는 방법으로 활용할 수 있다.

샤메크 부르이(Shamekh Bluwi)는 풍경에서 영감을 얻는 건축가이자 패션일러스트레이터이다. 그의 작품cut out dress <그림 23>는 인체와 드레스를 스케치 한 후 채색과정 없이 드레스 부분을 잘라내었다. 잘라낸 드레스 부분을 원하는 자연배경을 투영하여 매번 새로운 드레스 패턴(드레스 소재의 모티브)을 변경할 수 있는 흥미로운 작품이다. 창작과 감상의 과정에서 놀이의 쾌감과 참여를 통한 상호소통의 감성 교류가 유발되는 새로운 표현 방법으로서의 가치를 지닌다.

#### 11) 변형

다양한 생각도구들을 연속적 혹은 동시에 사용하여 연관성을 지니며 작용하여 새로운 형태로 조합되는 것을 변형이라고 한다. 패션일러스트레이션에서 변형은 단순한 형태나 용도 변형을 의미하는 표현 방법적 측면만을 의미하는 것이 아니라 생각도구를 연속적으로 사용하는 실습과 변형의 과정으로 설명될 수 있다. 어떤 구상이나 통찰이 다수의 생각도구들을 거쳐 변형되고 하나 혹은 그 이상의 매체로 변환된다. 변형은 단순히 수학이나 과학, 언어, 이미지에 한

정되는 것이 아니라 자신의 경험과 지식, 영역간의 경계를 파괴하며 서로 결부시킨다. <그림26>은 단 몬트포드(Dan Mountford)의 작품으로 사진과 그래픽의 합성으로 작업한 일러스트 작품이다. 3D 모형 시뮬레이션의 그래픽은 섬세한 얼굴 실제 사진과 중첩되어 입체적 구조미를 표출하고 머리 부분의 형태 내부를 채우고 있는 풍경 사진은 이질적인 생경감과 시각적 자극을 연출하는 형태로 변형되었다. 그래픽, 사진의 매체적 변형과 감각적 이접(異接)은 여성의 얼굴형태와 머리카락의 섬세한 곡선과 구도를 효과적으로 표현하였다.

#### 12) 통합

통합적 이해란 감각적 인상과 느낌, 지식과 기억, 정보가 다양하면서도 통합적으로 결합되는 것을 말한다. 통합적 사고의 세계는 경험의 일반적인 범주를 넘어 감각과 느낌을 종합하는 것, 감각적으로 종합된 것을 패턴이나 모형, 유추 등 고차원적인 형태로 구축하여 기억 속에 저장된 추상적 지식과 경험이 통합된다. 생각이라는 행위는 본질적으로 공감각적인 것이며, 패션 일러스트레이션의 구상과정에서 상상과 분석을 동시에 하고, 과학자이거나 자료 분석가 이면서 예술가가 되기도 하는 것이 바로 통합적인 사고의 모습이다.

<그림 25>은 네덜란드 일러스트레이터 로버트 바그트(Robert Wagt)의 작품이다. 작가의 의도는 다른 의미와 내용으로 구성되었을 가능성도 있지만, 분석자의 입장에서 면밀한 관찰과 유추, 표현을 위해 선택된 도구, 생각기술들의 변형, 통합의 과정을 거쳐서 해석된 결과이다. 분석관찰과정에서 임신부의 배와 아기의 의미를 부각시키기 위한 주제의 관찰은 인체의 단순화, 리본의 곡선과 유사한 인체의 곡선을 표현하기 위한 왜곡과 추상화의 과정을 거쳐, 기쁨과 환희의 순간을 표현하는 형상화 및 감정이입과 함께 폭죽이 발사된 순간, 색종이 조각과 리본이 아직 땅에 닿기 직전 찰나의 시간적 차원을 표현하였으며 폭죽소리와 축가, 엄마와 아이의 웃음소리가 예상되는 청각적 감각들이 시각적으로 변형되어 표현되었다.

#### IV. 결론 및 제언

패션일러스트레이션에서 창의성에 대한 고민은 패션경향의 감각적 전달과 작가의 개성을 효과적으로 전달하기 위한 목적으로 중요하게 다루어지던 부분이다. 현대의 패션일러스트레이션은 복식제작을 위한 모형(스케치)이나 이미지정보를 전달하는 표현수단이며, 스케치, 드로잉, 패션사진, 콜라주, 그래픽 등 다양한 표현 매개체를 활용한 시각예술의 한 분야로 성장하고 있다. 패션일러스트레이션에 적용된 루트번스타인의 생각기술은 다음과 같다. 관찰, 형상화, 추출, 패턴화, 유추, 몸으로 생각하기, 공감하기, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 통합이다. 이 과정은 루트번스타인의 창조적 사고 6가지인 현황 파악, 패턴파악, 본질파악, 도구화, 대안선택, 대안 혁신의 과정으로 분류할 수 있으며, 이것은 패션일러스트레이션의 진행과정인 정보수집과 분석-주제 인식과 콘셉트 설정-아이디어 스케치 및 전개-표현-완성 및 평가의 단계에 적용하여 창의적 발상의 단계는 현황파악-본질인식-콘셉트설정-도구화-표현-완성 및 평가로 분류되었다(그림 25).

첫째, 현황 파악 단계는 패션일러스트레이션의 정보 수집과 분석의 과정에 해당한다. 이 과정에서는 관찰, 형상화, 추상화의 생각도구를 활용하여 들여다보고 상상력을 활용하여 단순화가 진행된다. 대상을 집중하여 관찰하고 상상 속에서 그려내는 능력인 상상력을 발휘하여 형상화하였다. 어떤 대상의 전체를 재현하는 것이 아니라 특징적인 몇 개의 특성으로 단순화하였다.

둘째, 본질 인식 단계는 패션일러스트레이션의 주제 인식에 해당한다. 창조적 사고의 6단계 중 앞으로 일어날 일을 반복적인 패턴으로 예상하고 설계하는 패턴화에 해당하는 과정에서는 패션일러스트레이션의 과정의 특성을 고려하여 표현하고자 하는 주제 인식 과정으로 대체하였다. 현황 파악단계에서 수집된 정보와 분석 과정을 바탕으로 표현할 대상에 대한 본질 즉 주제에 대하여 깊이 있게 파악하는 과정이다. 생각도구로 제안되는 패턴인식과 패턴형성은 패션일러스

트레이션의 진행과정에서는 차별화된 적용 특성을 발견할 수 있었다. 본질 인식 단계에서 반복되는 패턴으로 인식하고 설계하는 도구로 활용되기도 하지만 도구화와 표현 단계에서 다양한 표현 기법으로 활용되었다.

셋째, 콘셉트설정 단계는 패션일러스트레이션의 콘셉트 설정에 해당한다. 창조적 사고의 6단계 중 불필요한 부분들을 걸러내고 새로운 본질을 파악하는 과정으로 설명될 수 있다. 패션일러스트레이션에서는 앞선 과정에서 도출한 주제를 중심으로 전달한 패션 정보와 이미지를 설정한다.

넷째, 도구화 단계는 패션일러스트레이션의 아이디어 전개에 해당한다. 창조적 사고의 6단계 중 몸으로 생각하기, 감정입입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이를 활용하는 도구 선택의 과정이다. 패션일러스트레이션에서는 아이디어의 구체화 과정으로 다양한 감각을 활용하여 생각하는 것을 표현하고 그리는 인물이나 대상에 감정을 입입하여 특별한 분위기나 메시지를 형성한다. 차원적 사고를 적용하여 자유롭게 대상을 왜곡하거나 새로운 시각에서의 차별화된 특성을 표현하고 이러한 과정은 놀이를 통하여 자연스럽게 의도치 않은 우연의 효과들을 연출하거나 실습, 상징, 게임 등 놀이의 연마 방법들을 활용하여 독창적인 이미지를 표출한다. 모형 만들기는 상상 속에 떠오르는 형상들을 구체화시키는 과정에서 거친 스케치와 샘플을 제작하는 과정에서 다양하게 활용될 수 있다.

다섯째, 표현 단계는 패션일러스트레이션의 이미지 표현 단계에 해당한다. 창조적 사고의 6단계 중 여러 가지 생각도구들을 결합하여 현실에 맞게 적용하는 변형의 과정으로 설명될 수 있다. 패션일러스트레이션에서는 선택적 도구를 활용하여 표현하는 단계이며 이 과정에서는 도구를 선택하여 직접 표현작업이 이루어지는 과정으로 작가의 경험과 숙련정도, 지식, 생각도구들을 활용하는 방법과 정도에 의해 끊임없이 변형하고 적용하는 과정으로 분석될 수 있다.

여섯째, 완성 및 평가단계는 패션일러스트레이션에서도 동일한 최종과정에 해당한다. 창조적 사고의 6단계 중 통합의 과정으로 패션일러스트레이션에서는 작품의 완성으로 마치는 것이 아니라, 작가는 차기 작품의 콘셉트의 영감을 떠

올리거나 작업시 의도하지 않았던 기법들의 변형과 통합과정에 의해 새로운 미적 가치를 발견할 수 있다. 변형까지는 작가혼자의 작업과정이었다면 통합의 과정에서는 감상자와 평가자의 입장에서 미적 사고의 확장과 통합을 통하여 다양한 분석과 시각적 가치부여의 의미를 제고할 수 있는 확대된 의미로 해석될 수 있다.

루트번스타인은 다양한 생각도구들은 창의적 사고의 재료와 도구의 입을 강조하였다. 생각도구의 활용과 변형, 통합에 의해 창의적인 사고와 그에 따른 패션일러스트레이션의 표현 영역확대와 창의성의 함양은 시각예술 분야에 중요한 시사점과 연구 가치를 부여한다. 따라서 후속 연구에서는 생각도구를 활용한 패션일러스트레이션 발상과정의 특성을 답을 수 있는 모듈을 제안하여, 실제 패션일러스트레이션 교육에 적용할 수 있는 실질적 활용연구를 진행하고자 한다.

## 참고문헌

- 김유경. (2012). 패션일러스트레이션 교육발전을 위한 디지털 패션일러스트레이션의 표현 특성에 관한 연구. *한국디자인포럼*, 37, 419-433.
- 김재원. (2008). 현대 일러스트레이션 교육에서의 아이디어 발상에 관한 연구. *한국디자인포럼*, 21, 117-130.
- 김하림, 유영선. (2002). 패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법 연구: 창의적 발상기법을 중심으로. *한국의류학회지*, 26(8), 1153-1164.
- 루트번스타인. (2007). *생각의 탄생*. 서울: 에코의 서재.
- 박찬국, 김관배. (2004). 시각디자인 과정에서 스킵퍼의 활용에 관한 연구. *디자인학 연구*, 55, 221-230.
- 심광현. (2012). *창의적 문화 교육*. 서울: 살림터.
- 안금희. (2010). 미술교육에서의 창의성에 대한 담론 고찰. *미술교육연구논총*, 28, 109-141
- 양윤숙. (2014). *루트번스타인의 생각도구를 활용한 통합미술프로그램 연구*. 서울교육대학교 석사학위 논문.
- 오지혜. (2013). 패션전공자들의 표현력 향상을 위한 패션일러스트레이션 표현기법 연구. *한국디자인문화학회지*, 19(2), 282-293.
- 유영선, 하지연. (2008). 패션일러스트레이션의 스킵퍼(SCAMPER)기법을 활용한 창의적 표현. *한국패션디자인학회지*, 8(2), 59-73.
- 윤민주. (2013). *루트 번스타인의 사고도구를 활용한 미술과 발상지도 방안 연구*. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이현승, 이재정, 박주희. (2016). 디펜버허의 디자인 사이클을 통한 한국적 버내클러 패션디자인 개발. *한국패션디자인학회지*, 16(1), 17-32.
- 전경원. (2000). *창의학*. 서울: 학문사
- 칙센트미하이. (2003). *창의성의 즐거움* (노혜숙 역). 서울: 더난출판사. (원저 1996 출판)
- Bethan Morris. (2010). *Fashion Illustrator*, Laurence King Publishing. Great Briain.
- ESCHER, M. C.. (2008). *The Graphic Work of M.C. Escher*. TaschenAmericaLlc. <http://kimtschang-yeul.jeju.go.kr>
- Henri Bergson. (2016). *웃음/창조적 진화/도덕과 종교의 두 원천* (이희영 역). 서울: 동서문화사. (원저 1907 출판)
- Mednick, S.A. (1962). The Association Basics of the creative Process. *Psychological Review*, 69, 220-232.
- Mihaly Csikszentmihalyi. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Pennial, Washington.
- Richard Martin. (1997). *Style Dictionary by Ruben Toledo*. NewYork: Abbeville Press
- Torrance, E. P. (1979). An instructional model for enhancing incubation. *Journal of Creative Behavior*, 13(1), 23-35.
- Robert Root-Bernstein & Michèle Root-Bernstein. (2010). *생각창조의 기술* (공선표 역). 서울: 리더스북. (원저 1999 출판)
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt Brace.
- M.C. Escher, *The Graphic Work*  
<http://blog.naver.com/kgreensum>  
<http://dl.dongascience.com>  
[www.artic.edu](http://www.artic.edu)  
[www.danmountford.co.uk](http://www.danmountford.co.uk)  
[www.erikjohanssonphoto.com](http://www.erikjohanssonphoto.com)  
[www.facebook.com/shamekhbluwii](http://www.facebook.com/shamekhbluwii)

---

[www.graceciao.com](http://www.graceciao.com)  
[www.haring.com](http://www.haring.com)  
[www.illustrationdivision.com](http://www.illustrationdivision.com)  
[www.jacksonpollock.org](http://www.jacksonpollock.org)  
[www.kimtschang-yeul.jeju.go.kr](http://www.kimtschang-yeul.jeju.go.kr)  
[www.lauralaine.net](http://www.lauralaine.net)  
[www.nikyniky.com](http://www.nikyniky.com)  
[www.pablocicasso.org](http://www.pablocicasso.org)  
[www.renemagritte.org](http://www.renemagritte.org)  
[www.salvador-dali.org/en](http://www.salvador-dali.org/en)  
[www.tadahiroesugi.com](http://www.tadahiroesugi.com)  
[www.whankimuseum.org/new\\_html/main.php](http://www.whankimuseum.org/new_html/main.php)  
[www.yueminjun.com.cn](http://www.yueminjun.com.cn)