

의상디자인 발상 교육과정에 관한 연구

조진숙

경원대학교 의상학과

문명이 발달함에 따라 우리들은 디자인의 중요성을 더욱 실감하게 된다. 그것은 디자인이 인간의 모든 생활과 관계를 맺고, 보다 즐겁고 편리한 생활을 하기 위해서 좋은 디자인의 필요성이 절실해지기 때문이다.

모든 디자인은 실체로서 우리의 생활과 관계되나, 특히 의복은 입는 기능과 미를 나타내는 표현의 기능을 가진 조형물로서 중요한 자기 표현 수단이기도 하다.

인체와 가장 가까이 있고 착용자에 관한 모든 정보를 가지적인 것으로 상대방에게 전달할 수 있는 중요한 매체이므로 실용과 미를 통합한 양질의 (good quality) 디자인이 추구되어야 한다.

양질의 디자인을 추구한다는 것은 우리의 밝은 생활을 약속할 수 있는 이상이다.

따라서 디자인 교육은 무엇보다도 먼저 디자인의 이러한 이상에 접근할 수 있는 바탕을 마련하는데 있으며 이상적인 디자인의 질을 이룩할 수 있기 위해서는 학생들의 창조능력을 개발하는데 있다고 생각한다.

디자인 교육은 기초교육(basic course, preparatory instruction), 기술교육(work-shop training, practice instruction)의 2단계의 교육과정으로 나누어 볼 수가 있다.

학생들은 기초교육과정 동안에 다양한 디자인 소스(source)를 모티브로 하여 색채, 소재, 실루엣 및 디테일과 관련시킨 실습과정을 통해 창조력을 개발하는 기능적 활동과 예술적 훈련의 과정을 거치면서 창조성을 배양해 나간다. 기술교육 과정에서는 기능인으로서의 창작 체험을 통해서 자신이 한 사회집단의 일원이 될 수 있도록 전문가적 자질을 습득시키는 것이다.

본 연구는 창조력 개발이 디자인 교육의 핵심인 동시에 목표라고 한다면 보다 나은 인간생활을 창조할 수 있는 바람직한 디자이너가 되기 위하여 기초디자인의 중요성이 재인식되므로, 사회에서 요구하는 바람직한 디자이너로서 그들을 교육하기 위한 디자인 발상 교육 과정에 관하여 연구하고자 한다. 이론적 배경으로는 현대 디자인교육에 커다란 영향을 준 바우하우스의 교육방법과 디자인과 관련된 문헌 등을 토대로 하여 기초교육 과정인 디자인 발상에 대해 연구하고자 한다. 발상이란 말은 다른 말로서는 착상, 고안이라고도 하나 그 뜻은 일순간에 떠오르는 생각, 즉 인스피레이션(inspiration)을 의미한다. 디자인의 근원은 이미지이며 그 이미지가 인스피레이션을 놓고 더욱 나아가서 발상을 얻을 수 있게 된다. 의상디자인에서는 창조적인 발상이 가장 중요한 과제이며 특히 현대생활에선 풍부한 아이디어가 요구된다. 아이디어는 눈에 보이는 것은 물론, 생활 속의 모든 것이 창조적 근원이 되고 계기를 만들어 주는 것이다.

어떠한 것을 만들어 내는 과정에서 생각하여야 할 것은 하나의 발상을 어떻게 효과적으로

색채, 소재, 형태와 관련을 지을 것인가 또는 자유로운 발상으로 오리지널(original)한 것을 만들 것인가 하는 것이다. 바우하우스에서 기초교육을 담당한 이텐(Johannes Itten)의 디자인교육은 대비효과를 감각적으로 경험하고 이성적으로 통합하여 깨닫게 하는 방법으로 지도하였다. 그는 기초디자인으로서 형태, 질감, 색채에 대한 조형연습은 가장 중요하며 이것은 대비에 대한 훈련이라고 하였다. 의상디자인에 있어서도 형태, 소재, 색상은 중요한 요소로서 이것에 대한 조형연습은 학생들의 재질을 충분히 자유롭게 발휘하는데 도움을 준다. 이러한 조형연습은 다양한 테마(theme)를 모티브로 하여 이루어지는데 그 아이디어 발상 정리법으로는 유사발상, 역발상, 형태분석법, 체크리스트 등이 있다.

1. 유사 발상

유사 발상이란 어떤 것의 형태를 유사하게 의복의 소재나 색상, 형태 등으로 표현하여 전개하여 가는 발상방법이다. 예를 들어 나뭇잎이나 물고기, 꽃이나 풀 등 이러한 것들을 모티브로 하여 그 속에서 색채를 추출하고, 대상에서 느껴지는 시각적, 촉각적인 느낌을 소재로 표현하며, 대상에 나타나 있는 형태는 실루엣 이나 디테일 등으로 응용된다.

유사 발상에 사용되는 아이디어의 모티브는 자연적인 것, 인공적인 것, 우리를 둘러싸고 있는 그 모든 것이 다 포함된다.

1) 자연물

(1) 색 채

눈을 뜨면 우리들의 시야는 하늘이나 바다의 색, 무지개나 저녁노을의 색, 이렇게 많은 색들로 충만되어 있다. 이처럼 우리 눈앞에 펼쳐진 충만된 색으로부터 우리는 많은 색의 영감을 얻을 수 있다. 이러한 색들은 눈여겨 보면 단독으로 있지 않고 주위환경과 함께 어우러져 있다. 이 어우림 속에서 우리는 색채의 조화를 느낀다. 이 색채의 조화는 의복이나 기타 디자인에서도 매우 중요하여 디자인할 때 색채의 조화에 중점을 두고 구상하기도 한다.

(2) 형 태

우리 눈으로 파악된 자연의 특징을 나타내는 형태는 의상에 있어서 실루엣이나 칼라, 포켓, 소재의 문양, 애플리케 등의 디테일로 표현된다.

(3) 소 재

소재에서 중요시 되는 것은 그 소재가 지니고 있는 느낌, 즉 재질감이다. 재질감이란 texture를 말하며 주로 촉각적 느낌에 의해서 심리적 반응을 불러 일으키며 이러한 심리적 반응을 의상의 소재로 발전시켜 그 느낌을 표현할 수 있다. 따라서 자연물을 보고 느끼는 시각적, 촉각적 느낌을 염색, 켈트, 핀터, 오버 록, 플리츠, 구김 등 여러 가지 다양한 재가공 방법을 통해서 그 느낌을 표현할 수 있다.

2. 역 발상

역 발상은 어떤 사물과 반대되는 방향으로 생각하는 것으로 전혀 상반되는 형태나 성질의

것을 관련지어 역으로 생각하면 어떻게 될 것인가 하는 발상법이다.

용도나 위치, 형태, 이미지 등의 역 발상을 살펴보면 다음과 같다.

용도, 위치	형태	이미지
남성용 ↔ 여성용	둥근 것 ↔ 사각	전통적 ↔ 권위적
앞 ↔ 뒤	큰 것 ↔ 작은 것	건전 ↔ 퇴폐
속 ↔ 겉	긴 것 ↔ 짧은 것	고상 ↔ 천하다
위 ↔ 아래	넓은 것 ↔ 좁은 것	현실 ↔ 비현실
오른쪽 ↔ 왼쪽	규칙적 ↔ 불규칙	국제적 ↔ 민족적
비싼 것 ↔ 싼 것	하드 ↔ 소프트	과거 ↔ 미래
	은폐 ↔ 노출	
	구성 ↔ 비 구성	
	평면 ↔ 입체	
	투명 ↔ 불투명	

이처럼 모든 상황에서는 반대의 상황이 존재한다. 따라서 의복의 형태, 소재, 색상의 위치, 형태, 이미지에서 다양한 역 발상을 해 볼 수 있다. 즉, 고급스런 이미지의 역 발상으로 값싸 다거나 가난해 보이는 이미지로 천의 구멍을 내고 깊은 효과를 낸다거나 남성적인 딱딱한 이미지의 의복을 여성에게 착용시켜 본다거나, 자켓의 앞과 뒤를 바꾸어 입는 등의 발상의 재미스러움과 독특함을 살릴 수 있다. 최근 패션의 다양화와 유니크함이 환영받는 추세에는 좋은 발상방법이다.

3. 형태 분석법

어떤 부분과 부분의 조합을 하나 하나 관찰하면서 새로운 것을 생각해내는 방법이다.

예를 들어 테일러드자켓과 운동복이나 등산복에서 많이 사용되는 후드와 결합된 자켓, 상의와 바지의 결합인 점프 슈트 등이 있다.

즉, 형태 분석법이란 형태를 분석하여 하나의 개체의 이 부분과 다른 개체의 또 다른 부분과 결합하여 새로운 개체를 만들어 내는 것이다. 비슷한 성격끼리의 개체결합은 고상하고 품위가 있으나 반대되는 이미지와의 개체결합은 독특하고 재미있으므로 상식을 초월하는 개체결합을 즐겨 볼 수 있다. 그 외 칼라와 벨트, 포켓과 벨트, 소매와 견장, 소매와 몸판 요크, 벨트와 스카프 등의 디테일과 디테일, 디테일과 장식품 등의 결합도 다양하게 생각해 볼 수 있다.

4. 체크리스트법

이 방법은 옷의 디자인 요소를 체크하면서 개선점이 있는지 여부를 확인하는 방법이다.

즉, 기존의 의상을 가지고 떼어내거나 추가하거나 변경하는 것도 새로운 아이디어를 얻을 수 있는 디자인 발상의 좋은 방법이다.

1) 삭 제

삭제법 발상에는 형태의 수정을 목적으로 하는 삭제법과 단순함을 지향하는 삭제법이 있다.

2) 추 가

이미 있는 것을 더 추가하는 것을 말한다.

추가법 발상은 이미 있는 것을 더 끼어 입는 코디네이션에 의한 추가와 똑같은 디테일을 반복하거나 추가하는 두 가지 방법이 있다.

3) 변 경

의복에서 상식화 되어 있는 디테일의 위치와 색상, 옷감의 재질 등을 변화시키는 것을 말한다.

4) 전 환

어떤 분야나 어떤 목적으로 사용되고 있는 rrit을 다른 분야나 다른 목적으로 바꿔보는 아이디어의 전개를 말한다. 방법은 다른 분야에서 사용되고 있는 것을 패션에 활용해서 사용하는 방법과 현재 의상에서 쓰여지고 있는 것을 있는 용도를 떠나서 다른 용도로 사용되는 방법이 있다.

이처럼 디자인 발상 방법에는 여러 가지가 있다.

의복은 그 시대를 살아가는 인간의 시대정신을 반영하는 것으로서 패션이라고 하는 사회적 현상이 작용하는 것이므로 디자인 소스나 아이디어 전개 및 표현 방법은 패션의 영향을 받게 된다.