

패션텍스타일 디자인의 현대적 심미화에 대한 연구

게오르크 짐멜(Georg Simmel)의 모더니티(modernity) 중심으로

A study on the modern aestheticization of fashion-textile design
focusing on the modernity of Georg Simmel

주 저 자 : 정하경 (Chung, Ha Jeong)

국민대학교 테크노디자인전문대학원 박사

w1girl@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2022.3.318>

접수일자 2022. 8. 24. / 심사완료일자 2022. 9. 15. / 게재확정일자 2022. 9. 25.

Abstract

Georg Simmel is a thinker who implied the phenomena and interrelationships of society, culture, and art at the center of human beings in the modern era of the 19th century when the monetary economy of capitalism was intensively revealed. Among his extensive discourses on modernity, 'Cultural Philosophy' and 'Sociological Aesthetics' focuses on the value of human essence, and his research provides fundamental concepts necessary for the study of human awareness as a designer in the contemporary digital-based industry. Through the design methods and processes universally developed in the fashion-textile design studio, the researcher's design thinking and behaviors are drawn from the perspective of Simmel's 'cultural philosophy' and 'sociological aesthetics', and based on this, the results of discussing the creative style and behavior that a designer should have for the modern aestheticization of fashion-textile design are as follows. First, according to the fashion market economy, research is carried out in consideration of the group to which the designer belongs. According to the purpose, direction, process, and role of the designer, design research is conducted by understanding the times and expanding historical knowledge. Second, empathize with the public through communication. By following the principle of autonomous competition in the capitalist market, designers understand and accept trends to express free creativity. Third, explore creative behaviors. The internal value of the industry is raised by combining the cultural and aesthetic needs that can survive in the autonomous competition of the expanded fashion industry.

Keyword

패션텍스타일 디자인(fashion-textile design), 문화철학(cultural philosophy), 사회학적 미학(sociological aesthetics)

요약

게오르크 짐멜은 자본주의의 화폐경제가 집약적으로 발현하는 19세기의 근대에서 인간의 중심에서 사회, 문화, 예술의 현상과 상호관계를 함의한 사상가이다. 그의 광범위한 모더니티 담론 중 '문화철학'과 '사회학적 미학'은 인간 본질의 가치에 중점을 두고 있으며, 그의 연구는 현대의 디지털 기반의 산업에서 디자이너로서의 인간이 지녀야 할 인식 연구에 필요한 근본적 개념을 제공한다. 패션텍스타일 디자인 스튜디오에서 보편적으로 전개하는 디자인의 방법과 과정을 통하여 연구자의 디자인 사고와 행위를 짐멜의 '문화철학'과 '사회학적 미학'의 관점에서 특징을 도출하였다. 이를 바탕으로 패션텍스타일 디자인의 현대적 심미화를 위해 디자이너로서 지녀야 할 창의적 양식과 행위를 논의한 결과는 다음과 같다. 첫째, 패션 시장경제에 따라 디자이너의 소속된 집단을 고려하여 리서치한다. 디자인 리서치는 목적, 방향, 과정, 그리고 디자이너의 역할에 따라 시대성을 이해하고 역사적 지식을 확장하여 진행한다. 둘째, 소통으로 대중과 공감한다. 이는 자본주의 시장의 자율경쟁 원칙에 따라 디자이너는 유행을 이해하고 수용하여 자유로운 창의성을 발현한다. 셋째, 창의적 행위를 모색한다. 확장된 패션산업의 자율경쟁에서 생존할 수 있는 문화적 욕구와 미학적 욕구를 결합하여 산업의 내적 가치를 높인다.

목차

1. 서론

1-1. 연구의 목적과 의의

1-2. 연구의 방법과 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 자본주의 화폐경제 기반의 모더니티
- 2-2. '문화철학'의 개념
- 2-3. '사회학적 미학'의 개념

3. 패션텍스타일 디자인 전개

- 3-1. 리서치
- 3-2. 발상의 조형화
- 3-3. 콘셉트와 편집
- 3-4. 텍스타일 디자인
- 3-5. 의상 디자인과 완성

1. 서론

1-1. 연구의 목적과 의의

디지털 기반의 기술과 문화의 발달은 현대산업의 전반에 큰 혁신을 가져왔다. 패션과 텍스타일 산업에서도 디지털 기술을 활용한 디자인 제작과 제품 생산은 공정의 시간 단축과 생산비용 절감의 혁명적 효율성을 가져왔으며, 인터넷을 통한 디지털 네트워크의 환경은 디자인과 제품의 유통 수단으로서 새로운 문화를 형성하고 있다. 현 디지털 사회는 쉽고 빠르고 편리한 수단으로 인간 삶의 혁명을 가져왔으나 이와 반대로 쉽고 빠르고 편리하게 인간과 그의 삶을 복제, 차용, 도용할 수 있고, 당할 수 있는 수단에 노출되어 있다. 문화와 기술의 확산과 교류는 역사적으로 인간의 삶을 윤택하게 하였지만, 이를 통해 발생하는 갈등과 위기를 극복하며 발전하였다.¹⁾ 디자인 과정에서 야기될 수 있는 디자인 이미지와 기술의 재현, 복제, 차용, 도용의 도덕적 인식은 디자이너로서 지녀야 할 기본 윤리이다. 하지만 광범위한 정보가 노출된 디지털 기반의 문화에서 디자인을 시작하는 학생이나 새내기 디자이너에게 디자인의 생산과 제작에 허용되는 재현, 복제, 차용, 도용의 사회적 범위를 정의할 수 있는 척도를 가르치는 것은 어렵다. 본 연구는 도덕적 인격체의 디자이너를 양성하는 것이 올바른 디자인 문화를 구축하는 방법이라는 전제하에 주체적인 디자이너로 성장하기 위하여 지녀야 할 삶의 양식과 행위를 게오르그 짐멜(Georg Simmel)의 모더니티(modernity)이론에 기초하여 접근하고자

4. 패션텍스타일 디자인의 고찰

- 4-1. 패션텍스타일 디자인의 '문화화'
- 4-2. 인간 영혼의 특징

5. 결론

- 5-1. 패션텍스타일 디자인의 현대적 심미화
- 5-2. 연구의 한계 및 제언

참고문헌

한다.

짐멜은 자본주의의 화폐경제가 집약적으로 발현하는 19세기의 근대에 사회학, 철학, 심리학, 미학 등 다양한 분야에서 인간, 사회, 문화, 예술 관점의 현상과 상호관계를 함의한 모더니티 이론을 탐구한 사상가이다. 그의 연구는 자본주의가 비약적으로 발전하며 유산 시민계층, 즉 부르주아가 막대한 경제 자본을 축적한 배경에서 지식인, 예술가, 과학자와 같은 교양 시민계층의 문화자본이 평가절하되며 나타난 인간소외 현상에서 논의되었다. 짐멜의 이론은 돈이 인간의 영혼을 구제하고, 개인의 인격을 발전시키며, 자유를 함양시킬 수 있는가를 모색하는 돈에 기반한 인간 중심의 '문화의 가능성'을 논의한다. 본 연구에서는 그의 광범위한 모더니티 이론 중에서 '문화철학'과 '사회학적 미학'을 중심으로 고찰한다. 인간의 이상적인 정신문화와 사회의 경제적인 물질문화를 포괄하여 언급한 '문화철학'과, 인간의 관점에서 추구하는 새로운 미학 개념인 '사회학적 미학'은 사회와 문화라는 큰 개념 위에서 인간과 물질의 상호관계와 상호작용을 심도 있게 다루고 있으므로 인간 삶의 양식과 행위의 본질을 구축하기 위한 개념을 제공하는 가치를 지닌다.

본 연구는 패션텍스타일 디자인 스튜디오에서 보편적으로 전개하는 디자인의 방법과 과정에서 나타나는 연구자의 디자인 사고와 행위를 짐멜의 '대립' 구조를 사용하여 분석하고, '문화철학'과 '사회학적 미학'의 관점에서 특징을 도출한다. 이를 바탕으로 패션텍스타일 디자인의 현대적 심미화를 위해 디자이너로서 지녀야 할 창의적 양식과 행위를 논의한다. 현대의 광범위한 디자인 시장에서 현대성에 부합하는 심미성 있는 디자

1) 김장석, 이주와 전파의 고고학적 구분, 한국상고사학보, 2002, 38(-), 1-26, pp.19-20.

인을 생산해야 하는 패션텍스타일 디자이너에게 고려되어야 할 점에 중점을 두고자 한다. 본 연구는 연구자의 고급 패션 시장을 지향하는 패션텍스타일 디자인 스튜디오에서의 디자인 경력을 바탕으로 영국을 포함한 유럽에서 지향하고 있는 보편적 리서치 방법과 디자인 전개 과정 그리고 기술을 활용하여 디자인 연구하였다. 그리고 문헌 연구에 기초하여 디자인의 전개 과정을 체계적으로 서술하였다. 본 연구의 의의는 쉽고 빠르고 편리한 디지털 시대에 의해 확장된 디자인 시장에서 올바른 디자인 문화를 인지할 수 있고, 디자이너에게 필요한 창의적 행위와 양식을 제공함으로써 개인의 구체적인 행위와 양식을 찾는 방법을 모색할 수 있다.

1-2. 연구의 방법과 범위

모더니티는 현재의 특수성에 대한 고조된 감수성, 미래의 새로움에 대한 기대와 믿음을 반영하려는 의도가 담겨있다고 정의한다.²⁾ 짐멜의 모더니티는 화폐중심의 자본주의가 발전하여 탈인간화가 일어난 근대의 시대적 배경에서 인간중심의 사회와 문화, 미학을 논의한다는 미래지향적 현대성을 지닌다. 이는 과학기술의 발달로 디지털 산업의 구조와 변화가 혁명적으로 발전한 현대의 과도기적 상황에서 인간의 가치에 대하여 논의할 수 있는 고전의 취미를 제공한다. 본 연구에서는 짐멜의 모더니티 이론의 주요 매개체인 화폐 이론의 개념과 이를 통해 드러난 인간 영혼의 본질을 살펴보고, ‘문화철학’의 이론을 통하여 자본 중심의 사회적 기반에서 확장되는 인간 영혼의 가치를 문화의 생성원리를 통하여 알아본다. 그리고 인간의 삶 중심으로 확장된 ‘사회학적 미학’의 개념과 그 과정에서 발생한 ‘유행’을 통하여 인간 삶의 특징을 순차적으로 정리하여 고찰한다. 패션텍스타일 디자인 개발 과정에서 나타난 ‘문화철학’의 관계와, ‘사회학적 미학’의 확장된 인간의 미학적 자각을 통하여 현대의 패션텍스타일 디자이너가 지녀야 할 창의적 행위와 양식을 밝힌다. 패션과 텍스타일 디자인의 선행연구를 살펴보면, 디지털 프로그램을 활용한 전통 복식 혹은 전통 문양의 재현연구, 이론적 배경을 고찰하고 이를 디자인에 적용한 제품개발연구, 일러스트레이터와 포토샵을 사용한 프린트 디자인 혹은 패션 일러스트레이션 연구, 3D 가상 프로그램을 사용한 패션디자인 연구, 컴퓨터 응용 설계(CAD)를 사용한 의상 패턴 연구, 미학의 이론적 개념 바탕의 현대

패션을 논의한 연구가 있다. 본 연구는 디자인 실무에서 수행되고 있는 패션텍스타일 디자인 방법을 짐멜의 ‘문화철학’과 ‘사회학적 미학’의 이론적 배경에 적용하여 분석함으로써 디자이너로서 지녀야 할 창의적인 인간 삶의 양식과 행위를 도덕적 관점에서 논의한다는 점에 주목하였다. 본 연구의 방법은 문헌 연구와 디자인 연구로 진행된다. 게오르크 짐멜, 패션디자인, 텍스타일 디자인, 디지털 그래픽 프로그램 등의 전문 서적과 논문, 그리고 학술 사이트를 통하여 문헌 연구를 한다. 그리고 디자인 실무에서 진행되는 디자인 전개 방식을 바탕으로 손기술과 포토샵(photoshop), 클로(clo), 서브스텐스 3D(substance 3D) 등의 디지털 그래픽 프로그램의 기술을 활용하여 패션텍스타일 디자인과 의상 디자인을 실험하여 제작한다.

2. 이론적 배경

2-1. 자본주의 화폐경제 기반의 모더니티

모더니티는 1620년대, 중세 라틴어의 Modernus에서 도출되었으며, ‘현대적인 것’이라는 의미를 지닌다. 모더니티는 개념적으로 19세기 말에서 20세기 초의 근대 시기를 가리키며, 자본주의 발전과 연관된 산업화, 세속화, 합리화로 이행되는 사회적 관계를 문화적인 지적 활동과 결합하여 확장하였다.³⁾ 짐멜은 돈과 인간 영혼의 결합이라는 철학적 자본주의 논리에서 모더니티 담론을 구성하였다.⁴⁾ 짐멜의 자본주의 화폐 이론에서 돈은 사회적 관계에서 상호작용의 필요 요소로서 인간의 자의식과 세계의 관계, 개인의 내적인 정신 세계와 자유 및 인격 그리고 삶의 양식에 영향을 미치는 관계의 축이다. 짐멜은 고대와 중세와는 다른 돈의 지배가 일어난 근대시대에서 돈의 이중적 성격과 역할을 정의하였다. 돈은 자본주의 화폐경제에 대한 비판을 일으키는 매개물이자 문화의 발전 가능성을 추구하는 지적 작업을 위해 필요한 매개물로서 문화 파괴적인 부정적 특성과 건설적인 긍정적 특성을 함께 내포한다. 즉, 인간은 돈에 의해 탈 개체화, 탈 인격화 되는 동시에 개체화 인격화된다는 것이다.⁵⁾

짐멜은 인간의 역사는 ‘대립’ 구조로 형성되었으며,

3) 모더니티와 모더니즘[mfeo lab], (2022.09.17.), URL: <https://mfeolab.tistory.com/97>

4) 김덕영, 게오르크 짐멜의 모더니티 풍경 11가지, 도서출판 길, 2007, pp.83-84.

5) Ibid., p.100.

2) 모더니티[두산백과], (2022.09.17), URL: <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3431431&cid=40942&categoryId=31435>

물질과 이념의 대립, 지성과 의지의 대립, 절대와 상대의 대립, 영속과 비 영속의 대립을 통하여 발전하였고 설명한다.⁶⁾ 짐멜은 돈의 양적 논리에 의해 인간이 탈 개체화와 탈 인격화되어가는 과정과 돈의 질적 논리에 의해 인간이 개체화와 인격화되어가는 과정을 짐멜 자신의 지적 작업인 ‘대립’의 분석 방법을 토대로 철학적 자본주의 원리를 설명하였다. 인간의 탈 개체화와 탈 인격화는 돈의 양적 논리로서, 돈이 자본가와 노동자, 수요자와 공급자 사이의 교환행위의 사회경제적 순환에서 발생한다고 하였다. 돈이 가진 힘은 인간의 절대적 가치로 추구되어 그 양의 대소관계에 따라 인간관계의 격차를 만들어낸다. 이로 인해 인간은 고유하고 순수한 본질에서 멀어져 돈과 교환되는 영혼의 상실이 발생한다고 하였다. 이에 반해 인간의 개체화와 인격화는 돈의 질적 논리로서 노동의 생존 단계에서 벗어나 돈을 소유한 개인은 주관적 삶의 양식에 관심을 가지고, 사회와 문화적인 것을 발전시킨다고 하였다. 사회적으로 경제적 토대를 이룬 유산 시민계층이 교양 시민계층에 투자를 통해 개인의 인격이 분화하여 발전한다고 하였다.⁷⁾ 이로 인해 경제 자본이 사회자본과 문화자본으로 변화하는 돈의 질적 이동으로 인하여 인간의 영혼이 개체화와 인격화의 본질로 되돌아간다고 하였다. 이 결과를 통하여 짐멜은 돈과 영혼의 결합이 가능하며, 화폐경제에서 물질문명과 정신문화의 상호작용은 건전한 정신문화가 발전할 수 있는 전제조건이 된다고 설명하였다.⁸⁾

2-2. ‘문화철학’의 개념

짐멜은 문화의 개념을 인간의 영혼에서 출발하여 주체와 객체의 상호작용을 축으로 구성한 것이고, 정신적인 것과 더불어 물질적인 것을 문화의 범주에 통합시킴으로써 문화의 외연을 경험과학적에서 철학적 설명력까지 확장했다. 이 문화개념의 기저에는 인간의 가치와 자유, 삶의 양식을 포괄하는 인간의 영혼이라는 범주가 깔려있다. 그리고 주관문화(subject culture) 혹은 인격문화(personality culture)와 객관문화(object culture) 혹은 물격문화(physical culture)로 분류하여 두 범주의 상호작용에 의한 문화의 발전을 구현하였다. 짐멜은 문화를 ‘영혼이 자기 자신에 이르는 길’이라고 하였다.⁹⁾

6) Ibid., p.93.

7) Ibid., p.103.

8) Ibid., p.107.

9) 산응철, 현대 문화의 본질과 위기 그리고 인간

여기서 ‘길’이란 객관화된 제도 혹은 구조적 사실과 실체로서 인간이 세계와 관계를 맺기 위해 존재하는 객관적 수단이다. 이는 인간 영혼을 고유한 완성으로 이끄는 객관적 사물이나 실체이거나, 인간 혹은 사회가 더 높은 존재가 되기 위한 필연적 ‘도정’이라고 했으며, 이를 객관문화라고 한다. 주관문화는 객관문화를 통해 달성된 개인의 발전 정도를 가리킨다.¹⁰⁾ 인간 영혼을 온전히 발전시키는 방법은 객관문화의 방식을 수단으로 사용하여 주관문화로 편입하는 것을 ‘문화의 공식’이라고 한다(그림 1).¹¹⁾



[그림 1] 문화의 공식

문화는 인간 영혼의 행위와 그로부터 생산되는 것의 총합으로서 과학, 종교, 예술, 윤리, 경제, 기술 등의 인간 삶과 행위의 전반 영역을 포괄한다. 인간 영혼은 주관문화의 가치를 증식시킴으로써 자신의 가치를 증식시켜 ‘문화화’한다. ‘문화화’의 과정은 가치증식의 과정이다.¹²⁾ 짐멜은 주관문화의 발전을 위한 객관문화의 수단으로 자본경제의 긍정적인 기능을 설명하기 위하여 타자기를 예시로 설명하였다. 인간 영혼이 타자기라는 사회의 표준화된 활자를 수단으로 자신의 개성적 사상과 주체적 사고를 표출하는 것은, 객관문화인 타자기를 수단으로 주관문화가 형성된 것이라고 설명한다. 타자기로 대표되는 객관문화는 현대 문화가 생산한 수단으로 인간 영혼의 내면의 가치를 발전시킨 ‘길’이 된다.¹³⁾ 객관문화와 주관문화의 관계에 의한 인간 영혼의 발전을 살펴보면, 짐멜은 객관문화는 주관문화와 더불어 인간의 삶과 행위를 결정한다. 또한 다양한 객관문화가 존재할수록 인간의 삶과 행위를 더욱 다양하게

- 게오르그 짐멜의 문화철학 중심으로 -, 인간연구, 2009, 제 17호, p.111.

10) Ibid., p.113.

11) 게오르그 짐멜, 게오르그 짐멜의 문화 이론, 도서출판 길, 2007, p.46.

12) 김덕영, Op. cit., p.188.

13) 게오르그 짐멜, 돈의 철학, 도서출판 길, 2021, p.826-827.

형성하고 분화한 인격을 함양하는 가능성을 갖는다. 짐멜은 이 가능성은 삶의 양식의 다원화로 특징지으며 현대사회에서는 커질 수밖에 없다고 하였다.¹⁴⁾ 그리고 객관문화의 형식과 내용이 증가하여 주관문화보다 우월한 지위를 차지하는 것은, 인간이 객관문화를 주관문화의 발전을 위해 창조적으로 수용하는 능력을 상실할 때 나타난다는 문화사적 특징을 지닌다고 하였다.¹⁵⁾

2-3. '사회학적 미학'의 개념

예술작품은 예술가 자신의 주체적이고 인격적 영혼을 주관적 질서와 구조의 원리로 표현되어 완성한다. 짐멜은 전통적인 미학은 '예술을 위한 예술'의 이념으로 예술작품에 구원의 가능성을 부여하여, 인간이 주체적이고 개인적 인격체로서 예술작품과 상호작용한다고 하였다. 예술작품은 그 자체의 독립적이고 전체적이며 다른 사물들로부터 거리를 유지하며 가치를 지향한다는 것이다.¹⁶⁾ 그러나 짐멜의 '사회학적 미학'은 '사회학적'과 '미학'이 결합된 모더니티의 한 담론으로서 화폐경제와 밀접한 관계가 있다. 전통적인 관점의 미학에서 보면 모순이지만, 짐멜은 자본주의 산업문화에는 새로운 예술형식이 요구되며, 인간의 삶과 행위가 미학으로 형상화되어야 한다고 제시하였다. 이는 미학을 예술작품에 한정하지 않고, 자연, 역사, 사회, 국가, 정치, 노동, 상품 등의 일상의 모든 현상과 대상에 미학적 가치와 의미를 부여하는 의미를 지닌다.¹⁷⁾ '사회학적 미학'은 주체적인 인간 영혼이 미학적 직각을 함양하고, 인간의 '일상적 삶'을 심미화하는 예술적 의지와 능력을 바탕으로 인간의 개체화와 인격화로 확장하는 의미를 내포하고 있으며, 장식예술이나 소비예술을 '사회학적 미학'의 범주로 기술한다.¹⁸⁾ 그리고 이 예술적 결과물은 인간의 개성을 드러내어 삶에서 자신의 취향을 표현하는 개체성을 지닌다고 하였으며,¹⁹⁾ 이를 향유하는 인간의 주체적 인격은 일상적 삶으로부터 심미적 구원을 받게 된다고 하였다. '사회학적 미학'에서 인간의 개체성 발현의 의미는 인간의 물질에 대한 욕구를 미학

적으로 해소하는 과정이며, 자본주의 시장의 자유경쟁 원칙에서 '유행'으로 나타난다.

짐멜은 '유행'을 '사회적 균등화 경향과 개인적 차별화 경향 사이에 타협하려고 시도하는 삶의 형식 중에서 특별한 것이다²⁰⁾라고 하였다. '유행'은 인간의 심리와 사회의 관계에서 모방 욕구와 차별화 욕구의 양면성으로 갈등과 조화를 이루어 나타난다. 모방 욕구는 개인적이고 창조적인 노력을 기울이지 않고 이미 만들어진 것을 모방함으로써 쉽게 이룬다. 검증된 것을 모방하기 때문에 안전한 결과를 얻을 수 있다. 모방의 행동은 집단에서 개인에게 행위 양식을 전수하고, 집단의 선택 안에서 개인이 존립한다. 개인과 집단의 동일성, 통일성, 보편성을 지니고 지속을 강조하는 성향이 있다. 반면 차별화 욕구는 구분하고 변화하여 주목받으려는 경향을 지니며 만족을 위한 유일한 것을 추구하는 개체성을 지닌다. '유행'의 본질은 언제나 한 집단의 일부가 선도하고 집단 전체가 그 뒤를 따르는데, 그 특징으로 인하여 '유행'은 계층을 형성한다. 개체성을 지닌 동등한 위치에서는 결속을 다지고 외부와의 차별성을 부각하고 자신의 개별성을 강조하고 확인하는 동시에 결속감에 만족한다.²¹⁾ 그리고 집단의 동일성, 통일성, 보편성을 지닌 하류 집단에는 폐쇄성을 보이는데, '유행'을 통해서 집단 모두가 시행하여 일반화되면, 사회적으로 더 이상 '유행'이라 하지 않는다.

3. 패션텍스타일 디자인

본 장에서 논의하는 패션과 텍스타일 디자인의 창작 과정은 리서치, 발상의 조형화, 콘셉트와 편집, 텍스타일 디자인, 의상 디자인과 완성의 차례로 전개한다. 디자인 컬렉션을 위한 실험단계까지 진행하며 연구의 구성도는 [그림 2]와 같다.

3-1. 리서치

리서치는 디자이너의 영감에 따라 시각적 정보를 추적하고 수집하여, 아이디어를 세우고, 주제를 설정하며 디자인 전개의 묘사와 방향을 계획하는 잠재적인 설계 단계이다. 리서치 단계에서 디자이너의 사고, 포부, 관심사, 창의적 전망이 관찰된다.²²⁾ 언어로 정보를 수집

14) 김덕영, Op. cit., p.195.

15) Ibid., p.195.

16) 김덕영, Op. cit., p.522.

17) 박정균, 게오르그 짐멜의 사회학적 미학 연구 -칸트와의 연관성 중심으로-, 서울대학교 석사학위논문, 2018, p.78.

18) 김덕영, Op. cit., p.540.

19) 박정균, Op. cit., p.86.

20) 게오르그 짐멜, 짐멜의 모더니티읽기, 새물결, 2006, p.57.

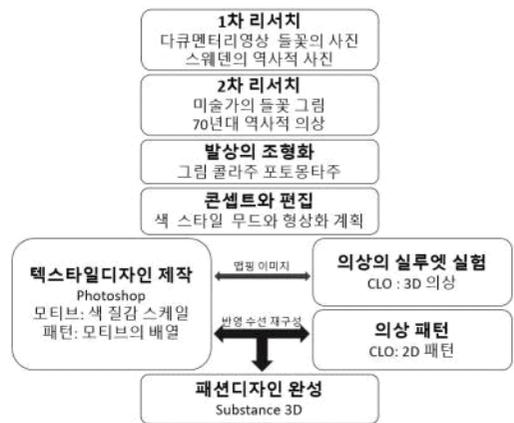
21) Ibid., p.59.

하는 방법은 브레인스토밍(brainstorming)과 마인드맵(mind-map)이 있다. 디자인 개요와 관련된 모든 언어의 나열 혹은 분류하여 아이디어를 정리하는 방법으로서 더 깊이 있는 분석에 도움을 준다.²³⁾ 시각적 정보를 수집하는 방법은 1차 리서치와 2차 리서치로 나뉜다. 1차 리서치는 디자이너의 영감으로 역사적이거나 주변에서 접근할 수 있는 원천에서 찾는다. 이것은 디자이너의 직접 경험의 기록으로서, 사진 촬영, 그림, 인터뷰 등을 포함한다. 이때 필요한 독창적인 사고는 감각적 자극이 주어질 때 발생하는데 관찰자들은 모든 신체 감각을 예리하게 활용하여야 한다.²⁴⁾ 반면 2차 리서치는 1차 리서치의 지원 수단으로서 다른 사람들의 작품에서 발견할 수 있다. 그 범위는 책, 잡지, 박물관, 미술관, 시장, 상점, 자연, 극장, 거리 및 디지털 미디어 등에서 수집한 이미지, 기사, 사진, 물체 등이다. 오늘날 인터넷의 활용은 광범위한 정보와 이미지를 빠르게 검색하는 장점이 있다. 그러나 이러한 검색 기능의 활용은 유일한 리서치 수단이 아닌 1차 리서치와 2차 리서치의 개념을 이해하고, 주요 연구의 목적에 맞는 균형된 활용이 요구된다. 이는 디자인 설계자의 정체성을 보여주기 위한 전제조건으로서²⁵⁾ 디자이너의 철학, 재능, 경력에 따라 디자인 집단으로 분류되어 시장성에 따라 디자인하는 차이를 만든다.²⁶⁾

본 디자인 연구의 리서치는 연구자의 주체적 취향에 따라 시대와 지역을 초월하여 시작하였다. 디자인 영감은 B.C. 3 스웨덴의 여성 바이킹의 무덤에서 발굴된 여성 바이킹과 말의 유골, 그리고 그녀의 부장품 소개하는 BBC 다큐멘터리에서였다. 미디어(media)를 통한 역사적 차용에서 시작된 1차 리서치로는 유튜브에 소개된 바이킹에 관한 역사적 다큐멘터리와 시대상을 재현한 공간과 복식 그리고 영상의 전체적인 색감과 질감의 이미지를 캡처하여 복제하고 기록하였다. 이를 통

22) Simon Seivewright, Basic Fashion Design 01: Research and Design, AVA publishing, 2007, p.7.
 23) 엘런 립튼, 그래픽 디자인 씽킹: 창의적 사고와 표현, 비즈앤비즈, 2012, pp.16-25.
 24) 로버트 푸트번스타인, 미셸 루터번스타인, 생각의 탄생: 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각도구, 에코의 서재, 2010, p.78.
 25) Fiona Dieffenbacher, Fashion Thinking: Creative approaches to the Design Process, AVA Publishing, 2013, p.19.
 26) Colin Renfrew and Elinor Renfrew, Basic Fashion Design 04: Developing a Collection, AVA publishing, 2009, p.79.

해 '고대, 전쟁, 깃발, 방패, 칼, 도끼, 무기, 말, 동료, 항해, 배, 바다, 바람, 식량, 불, 피, 상처, 두려움, 포로, 전사, 죽음, 야생, 자연, 대립, 남자, 여자, 파란 눈, 금발, 생존, 지배, 패배, 승리, 술, 춤, 노래, 고요, 평화 등의 언어로 아이디어를 정리하였으며, 단어를 선정하여 넓어진 주제의 범위를 축소하고, 스웨덴의 역사, 문화, 예술, 복식에 대한 시각적 정보를 추가로 추적하여 보충하였다. 2차 리서치는 스웨덴의 전통 복식의 형태에 근거하여 70년대 디자이너, 오시 클라크(Ossie Clark)²⁷⁾과 벨빌 세순(Bellville Sessoon)²⁸⁾의 패션사진을 복제하였으며, 이를 현대적으로 해석하기 위하여 콘셉트의 시각적 단서로 조작하였다.



[그림 2] 패션텍스타일 디자인 과정의 구성도

3-2. 발상의 조형화

디자인 아이디어를 발전시키는 발상의 조형화 단계에서는 리서치의 시각 정보를 바탕으로 창의적 형태를 그림으로 재현하고, 콜라주와 포토몽타주 기법의 해체와 조합으로 새로운 형태를 유도한다.²⁹⁾ 그림은 디자이너의 개성을 표현하는 근본적인 재능으로서 주체적이고 개성 있는 디자인 개발을 위하여 지속적인 탐구가 요구된다. 그림은 1차 리서치를 기록하는 이상적인 방법이고, 창의적인 디자인을 위한 형태를 구체화하는 기술이다. 도면에 형상, 질감, 색, 크기, 비율, 구조로 와

27) Judith Watt, Ossie Clark 1965/74, V&A Publications, 2003, p.101.
 28) McDowell, Colin., Fashion today, Phaidon, 2000, p.293.
 29) Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.83; Simon Seivewright, Op. cit., pp.86-87.

표현되면 텍스타일 디자인의 기초설계가 되고, 의상을 구체화하는 아이디어를 설계하는 도구가 된다. 콜라주와 포토몽타주는 다양한 출처로 수집된 시각 정보를 창의적인 스케일(scale)과 범위로 자르고 배치하는 기법으로서 추상적인 우연의 형태를 발전시키는 접근법이다. 디자이너의 상상력을 바탕으로 분해와 조립, 이동과 결합의 행위는 창의적인 새로운 형태를 제시할 수 있다. 도화지 위의 인간 형상에서 리서치와 그림 이미지를 사용한 콜라주와 포토몽타주 기법은 의상으로 구체화할 수 있는데, 다양한 조형성의 배치는 그림으로 형상화된 의상과 텍스타일 디자인 아이디어를 보다 발전된 형태로 확장할 수 있다.³⁰⁾

본 디자인 연구는 1차 리서치와 2차 리서치를 바탕으로 프린트 디자인을 위한 모티브로 야생의 들꽃과 말을 선정하여 물감, 펜, 오일 파스텔을 사용하여 그림으로 재현하였다. 스웨덴의 고대 복식 이미지를 콜라주와 포토몽타주 기법을 차용하여 새로운 실루엣으로 유도하였다. 그 결과는 [그림 3]과 같다.



[그림 3] 프린트 텍스타일 디자인과 의상 디자인을 위한 발상의 조형화 단계

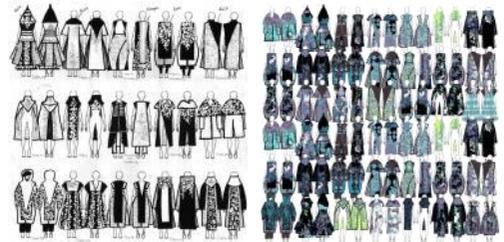
3-3. 콘셉트와 편집

콘셉트는 디자이너의 재량에 따라 리서치나 발상의 조형화 단계에서 전개할 수도 있으나 편집 단계에서

추가로 조사하고 진화시켜 최종적으로 확정한다. 편집은 형태의 추상적 혼란에서 디자인을 위한 필수요소를 결정하여 질서를 만드는 단계이다. 그림, 콜라주, 포토몽타주의 상호보완 작업을 통한 구체적 형태에서 색, 직물, 세부 장식, 텍스타일 기법, 의상의 실루엣 등으로 작업하기 위한 디자인의 설계와 계획이 이루어지는 단계이다. 디자인의 주제, 색, 무드를 나타내는 콘셉트 이미지의 [그림 4]와 의상디자인을 편집한 [그림 5]는 다음과 같다.



[그림 4] 오시 클라크(좌)과 벨빌 세순(우)의 이미지를 사용한 콘셉트



[그림 5] 의상디자인의 편집

3-4. 텍스타일 디자인

텍스타일 디자인은 프린트와 자수 등의 다양한 기법을 직물에 모티브와 패턴을 고려하여 필요한 분량의 디자인을 제작한다. 발상의 조형화 단계에서 개발된 모티브와 패턴의 스케일, 배치, 기법에 따라 프린트, 자수, 니트 등으로 제작한다. 텍스타일 디자인은 컬렉션의 색상, 주제, 콘셉트의 시각적 전달과 선전에 직접적 영향을 주고, 의상에 깊이를 더할 수 있는 새로운 발명이 될 수 있다.³¹⁾ 의상에 텍스타일을 적용할 때 색, 질감, 장식이 신체에서 어떻게 분할하고 조합하는지 비

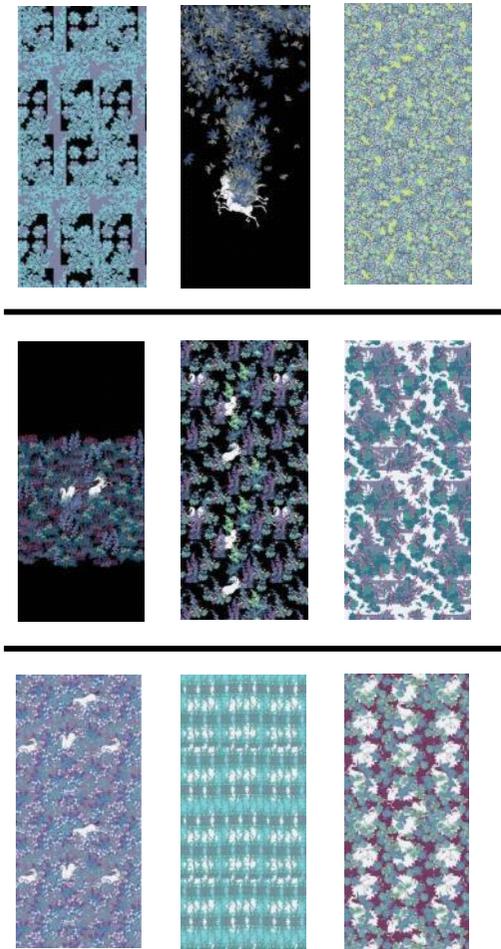
30) Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.83; Simon Seivewright, Op. cit., p.118-121; Jenny Udale, Basic Fashion Design 02: Textiles and Fashion, AVA publishing, 2008, pp.30-31.

31) Jenny Udale, Op. cit., p.129; Julia Gaimster, Visual Research Methods in Fashion, Bloomsbury Academic, 2011, p.81.

율, 균형, 볼륨, 대비, 대칭 등의 심미성을 고려하고, 의상의 절단, 솔기와 다투 등의 부분 기능도 조화롭게 구성한다.

손 그림으로 표현된 들꽃과 말의 모티브를 스캔하여 포토샵의 비트맵(bitmap)으로 작업하였으며, 모티브를 패턴화한 프린트 텍스타일 디자인을 제작하였다. 대표적인 디자인 이미지는 [표 1]과 같다.

[표 1] 프린트 텍스타일 디자인 컬렉션 (DTP, 150cm x 50cm)



3-5. 의상 디자인과 완성

드레이프(drape)를 통해 의상의 실루엣(silhouette)을 실험하고 의상 패턴을 제작한다. 드레이프는 실루엣이 3D로 변환하는 모형을 만드는 실험방법이다. 실루

엣은 몸 위에 드리워지는 의상의 윤곽을 의미하고, 실루엣의 볼륨은 개발에 따라 주제적인 컬렉션으로 만드는 중요한 요소이다. 드레이프는 실루엣으로 성장하고 변화시키는 기술로서 보편적으로 의상 패턴만으로 실루엣을 추측할 수 없을 때, 새로운 실루엣을 개발하기 위하여, 어렵고 복잡한 실루엣을 실험하기 위하여 사용한다. 의상 패턴은 드레이프를 통한 3D의 실루엣 결과를 도면에 옮겨 2D로 전환하여 완성한다. 디자인은 최종 결정된 의상에 직물을 봉제와 접착 등의 이음기술을 사용하여 완성하고, 이때 직물과 의상의 조화, 배열, 결합 행위로 만족할만한 결과물이 나올 때까지 실험, 편집, 수정, 재구성의 시행착오와 반복을 통해 디자인의 완성도를 높여간다.³²⁾

편집 단계에서 완성된 의상의 스케치를 바탕으로 클로의 2D창과 3D창을 사용하여 의상 패턴 제작과 의상의 실루엣을 실험하였고, 텍스타일을 적용하였다. 서브스턴스 3D를 사용하여 직물의 밀도를 높였다. 대표적인 디자인의 의상 패턴, 의상의 실루엣 실험, 프린트 텍스타일 적용의 일련의 과정은 [표 2]와 같다.

[표 2] 의상 패턴, 의상의 실루엣 실험, 프린트 텍스타일을 적용한 패션의 제작과정

의상 패턴	의상의 실루엣 실험	프린트 텍스타일 적용

32) Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.147.



4. 패션텍스타일 디자인의 고찰

4-1. 패션텍스타일 디자인의 '문화화'

연구자의 패션텍스타일 디자인 과정이 주관문화가 형성되는 '문화화' 과정을 서술하기 위하여 짐멜의 '문화철학'에서 논의한 '문화의 공식'에 대입하였다. 우선 리서치의 객관문화를 디지털과 문헌 정보, 전통 기술, 혁신기술로 분류하였으며, 짐멜이 언급한 타자기를 객관문화와 주관문화의 분류에 설명하여 분석의 이해를 도왔으며, 그 내용은 다음의 [표 3]과 같다.

[표 3] 패션텍스타일 디자인 과정의 '문화의 공식'

영혼	디자인 과정	객관문화(수단)	주관문화
사고 사상	타자기		(문학)
관심사 사고 개성 주체성 창의성	리서치	디지털과 문헌 정보	디자인
	발상의 조형화 콘셉트와 편집	전통 기술 (손작업)	
	텍스타일디자인 의상 실루엣 실험 의상 패턴 패션 완성	혁신기술 (디지털 그래픽 프로그램)	
	제품	자본	

짐멜의 '대립'의 논리 방법을 차용하여 디자인 과정의 객관문화를 '주체적 리서치'와 '모방의 리서치', '전통 기법을 살리는 비트맵 질감'과 '디지털 그래픽의 벡터(vector) 질감', '디지털 사용의 동선, 시간, 비용의 단축'과 '전통 디자인 방식의 행위'로 분류하여 패션텍스타일 디자인의 '문화화'를 논의하였다.

첫째, '대립'의 논리 방법으로 분류된 내용은 '주체적 리서치'와 '모방의 리서치'로 논의되었다. 우선, '주체적 리서치'는 본 디자인 연구의 1차 리서치 단계에서 추적된 광범위한 이미지는 브레인스토밍의 언어 의미에 의해 핵심 주제로 접근하여 디자인의 중심을 맞추어 나아갔다. 그리고 2차 리서치는 70년대의 역사적 패션사건과 스웨덴의 고대의 여성 바이킹 이미지와의 접촉점을 찾아 디자이너 개인의 자유재량을 바탕으로 현대적으로 해석하고 디자인을 진행하였다. 이와 '대립'되는 '모방의 리서치'는 만약 리서치의 시작을 올해의 '오트 쿠티르(haute couture)'와 '레디 투 웨어(ready to wear)' 등의 상위집단에서 발표된 텍스타일과 의상이 지닌 심미성과 시대성을 분석하여 디자인을 진행하였다면 디자이너의 주체적 리서치 과정이 생략되어 디자인 기간이 단축된다. 이는 빠르게 회전하는 패션의 대중적 유행에 적합한 리서치 방법으로서 상위 패션 집단에서 진행하여 발표한 검증된 디자인을 모방하여 제작하기 때문에 상업성을 보장받을 수 있다. 디자인의 상업성은 디자이너가 추구하는 방향과 정도에 따라 디자인의 창의적 가치가 결정되기도 한다.

주관문화의 결과로 나타난 패션텍스타일 디자인의 '문화화'의 관점에서 살펴보면, 우선 연구자의 디지털과 문헌 정보에서 전개된 1차와 2차의 리서치 방법은 고급 패션 시장을 지향하는 디자인을 생산하기 위한 목적에서 연구자의 경력을 통한 보편적으로 사용하는 방법이다. 이는 디자이너 자신의 주체적 사고에서 비롯된

결과로서 디자이너 자신의 가치를 증식시키는 과정을 거쳤다. 다만 리서치 과정의 한 부분인 주제의 선정에 있어서 ‘문화화’의 가치가 자본주의의 이윤 목적에 편승한 진행이었다면, 판매되지 못하는 위험 요소로 작용하여 디자이너의 관심사와 개성은 가치가 하락하게 되고 전체 디자인 결과에 영향을 미쳐 디자이너와 디자인의 가치가 하락하는 ‘문화화’를 겪게 된다.

둘째, ‘대립’의 논리 방법으로 분류된 내용은 ‘전통 기법을 살리는 비트맵 질감’과 ‘디지털 그래픽의 벡터 질감’으로 논의되었다. 우선, ‘전통 기법을 살리는 비트맵 질감’에 대해 살펴보면, 여성 바이킹의 무덤이라는 역사에서 시작한 리서치는 그 이미지의 특성상 낡고 바랜 질감이며 이를 발상의 조형화 과정에서 표현하기 위해 다양한 미술의 표현 기법을 연구하였다. 프린트 디자인의 모티브인 야생의 들꽃과 말의 적당한 표현을 찾기 위하여 재료와 연구자 본연의 그림체, 그리고 붓과 펜의 굵기, 방향 등으로 다양한 질감을 시행하여 리서치 이미지의 무드(mood)와 연결하였다. 손기술의 모티브 질감을 유지하기 위하여 픽셀로 전환되는 비트맵을 사용하였다. 손 그림은 디자인의 의도된 감성으로서 재료의 질감을 유지하는 포토샵의 활용방안은 다양한 표현 방법을 모색한 결과이다. 모티브를 포토샵으로 옮겨 색상을 콘셉트에 맞추어 바꾸고, DTP에 최적화할 수 있도록 질감을 수정하고, 패턴 구조를 만들어 프린트 디자인을 완성하였다. ‘대립’의 ‘디지털 그래픽의 벡터 질감’을 살펴보면, 만약 모티브를 처음부터 일러스트레이터, 포토샵, 페인터의 그래픽 프로그램의 툴(tool)을 사용하여 그린다면, 점으로 이루어진 벡터 파일의 영향으로 리서치를 통해 의도한 본연의 질감과 감성을 표현하기에는 한계를 가진다.

주관문화의 결과로 나타난 패션텍스타일 디자인의 ‘문화화’의 관점에서 살펴보면, 전통 기술을 활용한 디자인의 표현은 연구자의 디자인 무드에 따른 디자인 의도를 긍정적으로 표현한 연구자의 사고, 개성, 창의성이 드러나는 가치를 만들었다. 그러나 자본주의의 이윤을 목적에서 소비자의 니즈(needs)와 유행이 무시된 디자인의 진행으로 이윤을 창출하지 못하는 결과가 나타나면 그 가치가 하락하는 ‘문화화’를 경험할 것이다.

셋째, ‘대립’의 논리 방법으로 분류된 내용은 ‘디지털 사용의 동선, 시간, 비용의 단축’과 ‘전통 디자인 방식의 행위’이다. 우선 ‘디지털 사용의 동선, 시간, 비용의 단축’을 살펴보면, 클로를 사용하여 드레이프를 통한 의상의 실루엣 실험, 봉제 방향 결정, 의상 패턴, 텍스타일 디자인의 적용 등 디자인의 수정과 재구성하는

마지막 실험작업의 시행착오 과정을 진행하였다. 그리고 서브스텝스 3D를 사용하여 직물의 사실적 밀도감에 접근하였다. 3D 프로그램은 벡터 파일로 전환되기 때문에 디자인의 배열과 결합의 조형을 시각적으로 확인할 수 있지만, 디자인 표면의 질감과 그 무드를 함께 확인하기에는 한계를 지닌다. ‘대립’의 ‘전통 디자인 방식의 행위’를 살펴보면, 만약 클로 대신 손기술의 행위로 진행하였다면, 디자인 표면에 따른 디자인의 감성을 확인하며 디자인을 수정하며 진행하는 장점이 있지만, 반면 디자인행위의 동선이 길어지고, 시간은 디자이너의 만족 정도에 따라 연장되며, 실험에 사용되는 의상 패턴 제작, 가봉, 프린트 직물 제작 등 비용 부담이 발생한다.

주관문화의 결과로 나타난 패션텍스타일 디자인의 ‘문화화’의 관점에서 살펴보면, 디지털 산업화가 진행되고 있는 현대에서 디자인에 필요한 혁신기술의 활용은 연구자가 디자인에 시대성을 반영하여 자신의 가치를 증식시키는 과정을 거쳤다. 자본주의 이윤의 목적에서는 활용된 혁신기술은 디자인행위의 동선, 디자인 제작 시간, 실험 비용을 고려하여 디자인 생산의 효율적인 가치를 만들었다.

4-2. 인간 영혼의 특징

주관문화와 객관문화의 질적 범주의 차이에서 나타난 인간 영혼의 보편적 특징을 도출하기 위하여 주관문화가 객관문화보다 우위일 때, 주관문화와 객관문화가 동질일 때, 주관문화가 객관문화보다 하위일 때로 분류하여 논의한다.

첫째, 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우는 짐멜의 ‘문화화’의 정의에서 찾을 수 있다. ‘문화화’의 과정은 인간 영혼의 가치는 주관문화의 가치를 통해 증명되어 주체, 즉 인간 영혼의 가치가 증식되는 것을 의미한다. 시대마다 ‘문화화’의 차이는 있지만, ‘문화화’된 사회는 이미 주관문화가 객관문화보다 앞선 높은 수준이다. 짐멜이 예시로 사용한 타자기의 설명을 살펴보면, 주관문화는 타자기를 사용한 인간 영혼의 한 결과물이며, 여기서 인간 영혼은 주체로서의 척도할 수 없는 정신이다. 짐멜은 ‘정신은 독립적이고 객관적인 것을 창조하며, 주체는 정신을 통해 자신에게서 나와 자신에 이르는 길을 걷는다³³⁾’라고 하였다. 또한 이어서 ‘주관문화는 영혼의 역량에 의한 독립적인 발전을 이룬다. 그러나 영혼은 주관문화를 자신과 동일한 위치로 고양

33) 김택영, Op. cit., p.196.

하지 않으면서도 여전히 궤도 안으로 끌어들인다. 주관 문화를 따르면서 영혼은 더 나아갈 수 없어 막혀거나 가장 내적이고 고유한 삶에서 유리된다.’³⁴⁾고 하였다. 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우 인간 삶의 양식과 행위는 가치를 발전시키기 위한 창조의 노력을 이상적인 삶으로 여기어 인간 영혼 자신을 주체적이고 개인적이며 개성을 지향하게 할 것이다. 그리고 인간 영혼의 내적 갈등으로 인한 차체의 고립은 상위집단의 결속으로 하위 집단과의 개별성을 지니며 차별화를 추구한다. 차별화는 인간의 영적 가치를 변화시켜 남과 다름을 주목받으려는 욕구의 경향으로 해석된다.

둘째, 주관문화와 객관문화가 동일일 경우에 짐멜은 객관문화는 주관문화와 더불어 인간 영혼의 삶의 양식과 행위를 결정한다고 하였다. 이는 주관문화와 객관문화가 종합적으로 구성된 현대사회의 특징을 지닌다. 다양한 객관문화는 다양하게 인간 삶의 양식과 행위를 형성하고 그 다양함 안에서 세분된 인격을 양성할 수 있는 다원화로 나타난다. 다원화 적 특징은 다양한 취향과 개체성의 인정으로서 평등한 관계의 수평적 확장을 이룬다. 인간 영혼의 삶의 양식과 행위는 유행의 모방 욕구와 차별화 욕구가 인간 자신의 주체, 표면, 생활, 공간 등을 미학적으로 형성하고자 하는 욕구를 충족시키기 위하여 사회적으로 상호 작용하며 자신의 존재를 개체화와 인격화하는 특징으로 나타난다. 이 다원화는 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우와 주관문화가 객관문화보다 하위일 경우에 나타나는 특징이 모두 공존한다.

셋째, 주관문화가 객관문화보다 하위일 경우를 살펴 보면, 주관문화와 객관문화가 분리되고, 객관문화의 형식과 내용이 증가하여 주관문화를 압도하여 우월한 지위가 될 때, 인간 영혼은 객관문화를 자신의 주관문화 발전을 위해 창의적으로 수용하는 능력을 상실한다. 인간 자신의 주체적 사고와 인격을 사용하는 것보다 평준화와 보편화되어있는 객관문화를 받아들여 평준화와 보편화되어있는 주관문화를 생산하며 그 규모가 팽창한다. 이 배경은 문화적 요소와 자본주의라는 경제적 요소가 결합한 형태로 설명할 수 있다. 인간 삶의 양식과 행위로서의 공급자는 경제적 이윤을 동기로, 그리고 수요자는 문화적 욕구에 따라서 시장을 매개로, 사고하고 행위 하는 산업이다.³⁵⁾

자본주의 경제의 사회적 기반에 나타난 인간 영혼의 특징은, 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우 개성, 개체성, 개별성, 차별화가 도출되었다. 이는 ‘유행’에서 논의한 상위집단의 특징이 보이며, 하위 집단과의 뚜렷한 계층화가 나타낸다고 논의할 수 있다. 주관문화와 객관문화가 동일일 경우는 다원화로서 각각의 집단이 지닌 균등화 경향과 차별화 경향의 욕구를 타협하는 유행의 이상적 순환일 수 있다. 주관문화가 객관문화보다 하위일 경우 능력 상실, 평준화, 보편화가 도출되었으며, 인간 영혼의 폐해가 발생할 수 있으며, 이로 인한 인간소외 현상에 따른 윤리의식이 결여될 수 있다.

5. 결론

5-1. 패션텍스타일 디자이너의 현대적 심미학

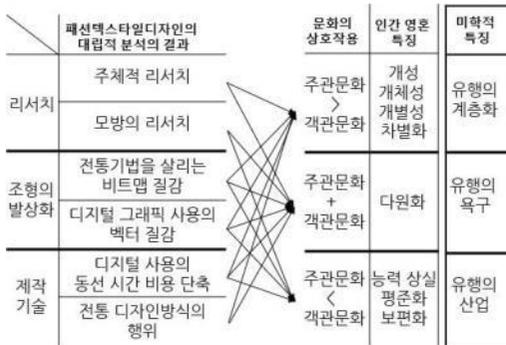
이론적 배경에서 논의한 ‘사회학적 미학’의 주체는 보편적 인간이며 일상생활에서 개인의 능력과 취향이 들어간 예술적 소비의 의미를 내포하고 있다. 짐멜은 이런 ‘일상적 삶을 심미화’를 통하여 인간이 개체화와 인격화로 된다고 하였다. 그 범위로 확장하여 일상의 모든 현상에 미학적 가치를 부여하였다. 본 연구는 소비자의 ‘일상적 삶을 심미화’를 통해 광범위하게 확장된 디자인 시장에서 현대성에 부합하는 심미화를 위하여 디자인적 측면에서 패션텍스타일 디자이너가 고려해야 할 양식과 행위에 대하여 논의하고자 한다.

연구자의 패션텍스타일 디자인의 고찰을 통하여 리서치 과정의 ‘주체적 리서치’와 ‘모방의 리서치’, 발상의 조형화 과정의 ‘전통 기법을 살리는 비트맵 질감’과 ‘디지털 그래픽의 벡터 질감, 제작기술 과정의 ‘디지털 사용의 동선, 시간, 비용 단축’과 ‘전통 디자인 방식의 행위’로 분류하였고, 이를 짐멜의 ‘문화철학의 ‘문화의 공식’에 대입하여 디자인 과정에서 나타난 디자이너의 영혼의 가치, 디자인행위의 가치, 디자인의 가치에 대한 ‘문화화’를 논의하였다. 또한 이를 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우, 주관문화와 객관문화가 동일일 경우, 주관문화가 객관문화보다 하위일 경우로 분석하여 주관문화와 객관문화의 질적 범주의 차이를 통해서 인간 영혼의 특징이 도출되었다. 그 결과 ‘사회학적 미학’의 ‘유행’의 특징이 발견되었으며, 이를 ‘유행의 계층화’, ‘유행의 욕구’, ‘유행의 산업’으로 분류하였다. 이를 바탕으로 도출된 패션텍스타일 디자이너가 지녀야 할 현대적 양식과 행위는 ‘패션 시장경제에 따라 디자이너의 소속된 집단을 고려하여 리서치한다.’, ‘소통으로 대중

34) Ibid., p.196.

35) 김덕영, 유행, 개인 그리고 사회-이론적 논의 및 ‘이스트팩’ 현상 사례 연구, 현상과 인식, 1999, p.57.

과 공감한다.’, ‘창의적 행위를 모색한다.’고 논의되었다. 연구의 순차적 분석 과정은 [그림 6]과 같다.



[그림 6] 패션텍스타일 디자인의 심미화 도출 과정

첫째, 패션 시장경제에 따라 디자이너의 소속된 집단을 고려하여 리서치한다.

패션텍스타일 디자인 과정 중 '주체적 리서치', '전통 기법을 살리는 비트맵 질감', '디지털 그래픽의 벡터 질감', '디지털 사용의 동선, 시간, 비용 단축', '전통 디자인 방식의 행위' 과정은 주관문화가 객관문화보다 우위일 경우에 나타난 특징과 부합하였다. '주체적인 리서치' 방법을 바탕으로 다양한 발상의 조형화와 제작기술의 사용을 통해 시대의 흐름에 순응하는 디자이너의 철학을 알 수 있다. 이를 통해 디자이너 삶의 개성, 개체성, 개별성, 차별화의 특징이 나타나며, 이는 '사회학적 미학'의 '유행의 계층화'에서 디자이너 삶의 양식과 행동의 원인을 발견하였다. 이론적 배경에서 '유행의 본질은 언제나 한 집단의 일부가 선도하고 집단 전체가 그 뒤를 따른다.'라고 하였다. '유행을 주도하는 세력은 경제적으로나 문화적으로 자기 자신, 자신의 생활과 공간을 미학적으로 형성하고 유지할 수 있는 능력을 지닌 사회집단이다. 그리고, 어떤 특정한 유행이 전 사회적으로 확산하면 유행을 주도하는 세력은 기존의 유행을 버리고 또 다른 새로운 유행을 창출하게 되고, 다른 집단은 다시 이를 모방하게 된다.'³⁶⁾ '유행을 주도하기 위한 디자인을 제작하기 위하여 리서치는 디자인의 목적, 디자인 방향, 디자인 과정, 디자이너의 역할 등을 고려하여 진행하는데, 그것도 자본주의 경제체제에 맞게 신중하게 고려되어야 한다. 그 결과는 그해에 상위집단에 높은 가격으로 판매 수익을 올리거나 혹은 하위 집단의 '유행'을 선도하게 된다면 디자인인 주관문

화의 가치 상승으로 디자이너 자신의 가치도 함께 상승하기 때문이다. 그러나 그렇지 못하면 디자인과 디자이너의 가치가 하락한다. '유행을 주도하는 디자이너와 '유행을 창의적으로 재현하는 디자이너의 리서치 방법은 다르므로 디자이너는 의식적으로 각각의 집단을 위한 차별화된 소스를 찾아내는 것이 무엇보다 중요하다. 이를 위하여 사회, 문화, 예술, 정치, 경제 등의 시대성과 역사에 관한 관심과 이해가 요구된다.

둘째, 소통으로 대중과 공감한다.

패션텍스타일 디자인 과정 중 '주체적 리서치', '모방의 리서치', '전통 기법을 살리는 비트맵 질감', '디지털 그래픽의 벡터 질감', '디지털 사용의 동선, 시간, 비용 단축', '전통 디자인 방식의 행위' 과정은 주관문화와 객관문화가 동질일 경우에 나타난 특징과 부합하였다. 리서치, 발상의 조형화, 제작기술의 디자인 표현과 결과에 대하여 모두 열려있는 디자이너의 삶의 철학이 있다. 이는 디자이너 삶의 다원화의 특징으로 나타나며, 이는 '사회학적 미학'의 '유행의 욕구'에서 디자이너 삶의 양식과 행동의 원인을 발견하였다.

수평과 수직으로 확장된 광범위한 '유행'에서 디자이너 삶의 양식과 행위로 대중의 모방 욕구와 차별화 욕구를 충족시키는 방법은 소비자와의 소통을 통한 사회적, 심미적, 경제적, 철학적 공감이다. 디자이너 자신의 계층 집단을 이해하고 수용하여 자신의 개성과 사고를 표현하는 삶에 편입하고 거기서 자신의 매력을 찾는다. 이는 디자이너의 자유로운 주체적 인격으로서 향유하는 창의성의 발현일 수도 있고, 화폐경제의 자본주의적 대량생산의 발달에 기반한 디자이너의 물질에 대한 욕구를 심미적으로 해소하는 시장의 자율경쟁 원칙에 관여할 수 있다.

셋째, 창의적 행위를 모색한다.

패션텍스타일 디자인 과정 중 '모방의 리서치', '전통 기법을 살리는 비트맵 질감', '디지털 그래픽의 벡터 질감', '디지털 사용의 동선, 시간, 비용 단축'은 주관문화가 객관문화보다 하위일 경우에 나타난 특징과 부합하였다. '모방의 리서치'는 제한된 발상의 조형화로 연결되고 획일화된 디자인 생산에 관여한다. 그리고 '디지털 사용의 동선, 시간, 비용의 단축'의 제작을 통해서 디자인 제작의 과정에서 최저 비용으로 최고의 이윤을 창출할 수 있다. 이는 새롭게 개발된 기술의 습득과 활용에 각근히 노력해야 하는 동기부여가 된다. 이는 디자이너 삶의 창의적 능력 상실, 평준화 보편화의 특징으로 나타난다. '사회학적 미학'의 관점에서 '유행의 산

36) Ibid., p.60.

업에서 나타난 디자이너 삶의 양식과 행동의 원인을 발견하였다.

‘모방의 리서치’는 빠르게 회전하는 패션의 대중적 ‘유행’에 적합한 리서치 방법이다. 그리고 상위 패션 집단에서 검증된 디자인을 모방하여 제작하기 때문에 상업성을 보장받을 수 있다. 이는 빠르게 회전하는 유행에 맞추어 대중의 모방 욕구를 충족시키는 공급 방법이다. 그러나 모방의 리서치를 통해서 대량 생산된 제품은 ‘유행이 지나면 폐기되어 경제적 측면에서 낭비를 일으킨다. 새로운 ‘유행’은 기존의 ‘유행’을 전락시키기 때문이다. ‘유행은 심리적 욕구가 작동한다. 현대사회에서는 작은 경제적 차이가 큰 문화적 차이에 이바지한다. 왜냐하면 자본주의 대량생산 체제는 생산자에게 소비자의 물질적, 경제적 욕구와 미학적, 문화적 욕구가 결합해야만 시장에서 살아남을 수 있다.’³⁷⁾라고 하였다. 현대의 패션산업에서는 상위집단과의 협업과 사회적 공헌을 기획하고 실천하고 있다. 방대한 자율경쟁에서 살아남을 방법은 ‘유행’의 특성을 활용하여 시대성을 인지한 산업의 내적 가치를 높이는 방법을 모색하는 것이다.

5-2. 연구의 한계와 제언

본 연구는 패션텍스타일 디자인 스튜디오에서 보편적으로 전개하는 디자인의 방법과 과정에서 나타나는 연구자의 디자인 사고와 행위를 짐멜의 ‘문화철학’과 ‘사회학적 미학’의 관점에서 특징을 도출하였다. 그 결과 패션텍스타일 디자인의 현대적 심미화를 위해 디자인이너로서 지녀야 할 창의적 양식과 행위를 ‘패션 시장 경계에 따라 디자이너의 소속된 집단을 고려하여 리서치한다.’, ‘소통으로 대중과 공감한다.’, ‘창의적 행위를 모색한다.’라고 논의하였다. 그러나 짐멜의 모더니티 이론, 패션텍스타일 디자인 이론과 실무적 과정의 광범위한 이론적 배경은 결론의 도출하는 과정에서 분석의 혼란과 장황해진 논리적 해석이 야기 되었다. 또한 본 연구의 디자인의 결과에서 제품 생산과 판매를 하지 않고 진행한 디자인 과정의 연구는 자본주의 경제체제의 관점에서 정확한 주관문화의 가치를 판단할 수 있는 기준을 만들지 못했다는 한계를 지닌다. 현 시대적 기술과 문화의 변화에서 패션텍스타일 디자인 분야의 디자이너로서 자신의 양식과 행위의 철학적 논의는 창의적인 디자인 개발을 위한 원동력이 될 수 있기에 지속적인 연구가 필요하다.

37) Ibid., p.62.

참고문헌

1. 김덕영, 게오르그 짐멜의 모더니티 풍경 11가지, 도서출판 길, 2007.
2. 게오르그 짐멜, 돈의 철학, 도서출판 길, 2021.
3. 게오르그 짐멜, 짐멜의 모더니티읽기, 새물결, 2006.
4. 게오르그 짐멜, 게오르그 짐멜의 문화 이론, 도서출판 길, 2007.
5. 로버트 푸트번스타인, 미셸 루터번스타인, 생각의 탄생: 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각도구, 에코의 서재, 1999.
6. 엘런 럽튼, 그래픽 디자인 씽킹: 창의적 사고와 표현, 비즈앤비즈, 2012.
7. 최영림, 3D 패션디자인-CLO6.0-, 연구교회사, 2021.
8. Colin McDowell, Fashion today, Phaidon, 2000.
9. Colin Renfrew, and Elinor Renfrew, Basic Fashion Design 04: Developing a Collection, AVA publishing, 2009.
10. Fiona Dieffenbacher, Fashion Thinking: Creative approaches to the Design Process, AVA Publishing. 2013.
11. Jenny Udale, Basic Fashion Design 02: Textiles and Fashion, AVA publishing, 2008.
12. Judith Watt, Ossie Clark 1965/74, V&A Publications, 2003.
13. Julia Gaimster, Visual Research Methods in Fashion, Bloomsbury Academic, 2011.
14. Simon Seivewright, Basic Fashion Design 01: Research and Design, AVA publishing, 2007.
15. 김덕영, 유행, 개인 그리고 사회-이론적 논의 및 ‘이스트팩’ 현상 사례 연구, 현상과 인식, 1999, 78호.
16. 신응철, 현대 문화의 본질과 위기 그리고 인간
17. -게오르그 짐멜의 문화철학 중심으로-, 인간연구, 2009, 제 17호.
18. 박정균, 게오르그 짐멜의 사회학적 미학 연구 -칸트의 연관성 중심으로-, 서울대학교대학원

- 석사학위논문, 서울대학교, 2018.
19. 이정연, 대도시의 문화와 삶-G. Simmel의 문화철학을 중심으로-, 중앙대학대학원, 석사학위논문, 중앙대학교, 2007.
20. www.google.com

21. www.naver.com
22. www.pinterest.com
23. www.youtube.com