

창의성과 윤리성을 표상하는 패션 텍스타일 디자인의 현대적 창작원리 연구

아리스토텔레스(Aristotle)의 시학(Poetics) 이론 중심으로

A study on modern creative principles of fashion-textile design that represents creativity and ethics

focusing on the theory of Aristotle' Poetics

주 저 자 : 정하경 (Chung, Ha Jeong) 국민대학교 의상디자인학과 박사졸업
w1girl@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.4.538>

접수일 2023. 11. 25. / 심사완료일 2023. 12. 02. / 게재확정일 2023. 12. 11. / 게재일 2023. 12. 30.

Abstract

This study aims to examine principles of artistic creation through Aristotelian poetics and to derive the creative principles of modern design through a discussion of creative and ethical design activities contemporary fashion-textile designers and students must engage in. The activities have the same potential as poetics' aim of providing the public with 'spectacles' and arousing their feelings. Analyzing contemporary fashion design processes and poetics led to the following results: research on imitation, reproduction, appropriation, and borrowing, which happen in digital space, should be utilized considering the appropriate market level. For a creative collection, researching and investing in traditional and innovative technologies is necessary. A designer must research expressive techniques by borrowing and appropriating the descriptive principles of art to derive ideas that go beyond universally recognized and static structural forms. While these design techniques aid a designer, it's important to creatively experiment within the design process to avoid compromises that weaken a designer's innovative ideas and original identity. This study suggests that in order to obtain good design results in the closely interconnected fashion and textile world, it is necessary to trust the creator's design thinking and expression and have the patience to constantly experiment, which is a way to represent creativity and ethics.

Keyword

Fashion-textile design(패션 텍스타일 디자인), Creative design activities(창의적 디자인 행위), Ethical design activities(윤리적 디자인 행위), Poetics(시학), Representation(재현)

요약

본 연구는 아리스토텔레스의 시학을 통해 예술의 창작원리를 고찰하고, 이를 통해 디자인을 공부하는 학생들과 새내기 디자이너가 지녀야 할 창의적인 디자인 행위와 윤리적인 디자인 행위의 논의를 통하여 현대디자인의 창작원리를 도출한다. 디자인 행위의 목적은 '볼거리'를 제공하여 대중에게 감정을 일으키는 것으로서, 시학 이론과 현대 패션 텍스타일 디자인의 제작과정을 대입하여 분석한 결과는 다음과 같다; 오늘날 디지털에서 일어나는 모방, 복제, 도용, 차용은 디자인 마켓의 수준을 고려하여 활용한다. 현대적이고 창의적인 컬렉션을 위하여 전통과 혁신의 기술을 연구하고 투자한다. 예술기법의 도용과 차용은 보편적으로 인식되는 형태의 구조를 파괴하여 창의적인 결과물을 위한 시각적 조작의 표현 방법으로써 디자인에 유용한 기법을 탐구한다. 창작자가 2차 리서치의 모방, 복제, 차용, 도용으로 타협하는 디자인 행위는 본인의 혁신적 아이디어를 손상하고 독창성을 잃어버리는 결과를 가져오므로 신념 있는 본능적 재현을 우선시한다. 본 연구에서는 밀접한 상호연계의 패션과 섬유 세계에서 좋은 디자인 결과를 얻기 위해서는 창작자의 디자인적 사고와 표현을 믿고 끊임없이 실험하는 인내심이 필요하며, 이는 곧 창의성과 윤리성을 표상하는 방법임을 제시한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 아리스토텔레스의 시학
- 2-2. 패션 텍스타일의 디자인 과정

3. 시학과 디자인 행위

4. 현대디자인의 창작원리

- 4-1. 마켓을 고려한 리서치
- 4-2. 혁신기술의 투자와 연구
- 4-3. 예술기법의 응용과 차용

1. 서론

1-1. 연구의 배경

현대의 디자인은 디자인을 제작하기 전에, 창작자로서 시대성이 드러나는 창의적이고 독창적인 감성, 소비자의 요구(needs)와 소속의 이윤, 사회적 도리에 부합하는 기술 방법과 제작 등을 고려한다. 그리고 리서치에 따른 주제 설정, 시각화의 콘셉트 전개, 기술을 적용한 디자인의 제작과정을 설계하고 상품으로 완성한다. 패션 텍스타일 디자인을 위한 영감과 디자인 전개에서 중요한 부분을 차지하는 시각예술은 역사적으로 시대나 부류에 따라 독특한 양식의 시각적 유사성을 지니며, 문화 유대를 통한 기술의 모방과 이전으로 발전해 왔다. 오늘날은 디지털의 소셜네트워크(Social Network)로 인해 대량의 정보를 시간, 비용, 환경에 구애받지 않고, 과거보다 빠르게 시각예술의 모방, 복제, 차용, 도용이 뚜렷하게 나타나고 있다. 광범위한 시각 정보와 기술을 쉽고 빠르게 공유할 수 있는 현대의 디자인 환경에서 창의성과 윤리성의 의미를 되짚어 보는 것은 디자인을 배우는 학생 혹은 새내기 디자이너의 역량 발전을 위하여 가치가 있다고 판단한다.

사전적 의미의 창의성과 윤리성을 살펴보면, 우선 창의성은 '새로운 것을 생각해 내는 특성¹⁾'이다. 디자인에서의 창의성은 창작자만이 지닌 개성(individuality)과 감성(sensitivity)을 디자인의 긴 과정에서 사고와 표현을 통하여 주체적(identity)으로 표출하는 미적 특성으로 설명하겠다. 대중은 이에 따라 생산된 결과물을 통해서 창작자의 창의성을 가늠한다. 본 연구에서는 이런 일련의 디자인 과정을 '창의적 디자인 행위로 정의하겠다. 그리고 윤리성은 '사람으로서 마땅히 행하거나 지켜야 할 도리를 따르는 성질²⁾'로서 도덕성과 상통한

- 1) 국립국어원 표준국어대사전. (2013년12월7일). URL; <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>
- 2) 우리말샘. (2023년12월7일). URL; https://opendict.korean.go.kr/search/searchResult?focus_name_top=query&query=%EC%9C%A4%EB

4-4. 신념 있는 본능적 재현

5. 결론

참고문헌

다. 그러나 본 연구의 논점인 윤리성은 창작자로서 행하거나 지켜야 할 도리 안에서 디자인적 사고를 통해 그리거나 만들고 기술을 적용한 결과물을 위하여 표현하는 모든 행동, 즉 창의성을 강화하기 위한 실천으로 정의하며, '윤리적 디자인 행위'로 표기하겠다.

본 연구의 이론적 배경인 아리스토텔레스(Aristotle)의 시학(Poetics)은 예술이론의 원초적 영감의 위치에서 수많은 가설과 추론을 이끌며, 심층적 연구가 이루어진 대표적 고전이다. 아리스토텔레스는 시를 그림, 음악, 춤과 같은 예술의 맥락에서 생각하고 논의하였다. 이 맥락에서 공통으로 논의된 행위는 '미메시스(mimesis)'로서, 모방기술의 산물을 의미한다. 그의 이론은 근대 유럽에 이르러, '아트(art)'의 개념을 처음 소개한 것으로 간주하였고, 예술의 본질인, '미(beauty)'를 설명하는 '미학(aesthetics)'으로 발전하였다³⁾. 시학은 아리스토텔레스의 다른 논저들에 비해 내용이 도식적이고, 개략적으로 질서 없이 다루며, 문장의 함축적 표현, 생략, 간략어가 가득하고, 주요 개념의 정의가 미흡한 미완성이다.⁴⁾ 그래서 더욱 다양한 논리를 유추할 수 있는 시학은 문학을 비롯한 예술 분야뿐 아니라 철학, 사회, 정치 등 광범위하게 연구되었다. 예술과 철학의 관점에서 논의하고 있는 시학의 선행연구는 다음과 같다. 테이트(Tate)는 가다머(Hans-Georg Gadamer)의 시학에 대한 해석을 바탕으로 고대 개념의 '미소스(mythos)', '미메시스', '카타르시스(katharsis)'가 현대예술의 미학적 개념을 이해하는 데에 연관성이 있음을 논의하였다.⁵⁾ 그리고 아리스토텔레스가 서술한 '포이에

%A6%AC%EC%84%B1

- 3) 이상섭, 아리스토텔레스의 시학 연구, 문학과 지성사, 2002, p.165.
- 4) 로젤린 듀퐁록, 장 래롯, 시학, 펍권북스, 2011. p.16.
- 5) Daniel L. Tate, Transforming Mimesis: Gadamer's Retrieval of Aristotle's Poetics, Epoché, A Journal for the History of Philosophy, 2008(Fall), Vol.13, No.1, pp.185-186.

티케(poietike)'를 비유로 사용하여 그림에 대한 견해를 서술하는 방법으로 시문학을 통하여 예술의 도덕적 함의를 서술한 연구가 있으며,⁶⁾ 아리스토텔레스가 추구하는 철학과 학문의 방법론에 맞추어 인간의 이성 작용을 통해 예술창작의 원리를 도출한 연구가 있다.⁷⁾ 또한 아리스토텔레스의 시학, 형이상학, 정치학 개념과 예술의 상호관계를 서술하여 예술의 윤리적 의미를 논의한 연구도 있다.⁸⁾ 국내에서 이루어진 시학의 선행연구는 철학, 문학의 교육 분야와 춤, 영화, 연극, 오페라의 공연예술 분야에서 전반적으로 이루어지고 있다. 시학에서 설명한 창작원리에서 예술의 미학적 개념과 역사적 의미를 이론적으로 논의한 선행 연구자는 김현이 대표적이며,⁹⁾ 시학에서 비롯한 현대디자인에 대한 선행연구를 찾을 수 없었다. 본 연구는 현대 미학의 근본 뿌리가 되는 시학의 창작원리를 패션 텍스타일 디자인 과정에 대입하고 분석하여 창작자가 실천할 수 있는 '창의적 디자인 행위'와 '윤리적 디자인 행위'를 논의함으로써 인문학적 관점에서 디자인의 창작원리를 연구하고자 한다.

1-2. 연구 목적 및 방법

연구의 목적은 아리스토텔레스의 시학에 나타난 예술의 창작원리를 기반으로 창의적이고 윤리적인 패션 텍스타일 디자인 생산을 위한 현대적 창작원리를 논의

- 6) Harold Skulsky, Aristotle's Poetics Revisited, Journal of the History of Ideas, 1958. 4, Vol.19, No.2, pp.147-148; Isaiah Smithson, The Moral View of Aristotle's Poetics, Journal of the History of Ideas, 1983. 1-3, Vol.44, No.1, pp.3-4; Graham Zanker, Aristotle's Poetics and the Painters, The American Journal of Philology, 2000(Summer), Vol.121, No.2, p.225.
- 7) Andrew Ford, The Purpose of Aristotle's Poetics, Classical Philology, 2015. 1, Vol.110, No.1, pp.1-2.
- 8) Anoop Gupta, Rethinking Aristotle's Poetics: The Pragmatic Aspect of Art and Knowledge, The Journal of Aesthetic Education, 2010(Winter), Vol.44, No.4, pp.60-62.
- 9) 김현, 아리스토텔레스 시학의 세 개념에 기초한 인간 행동 세계의 시적 통찰과 창작의 원리, 인간학연구소, 2004. 7, Vol.7, No.0, pp.27-31; 김현, 아리스토텔레스의 시학에 나타난 창작의 원리, 지중해지역연구, 2009. 2, Vol.11, No.1, pp.68-73; 김현, 시 짓는 기술의 탄생 원인-아리스토텔레스의 시학 1448b4-24-, 서양고전학연구, 2019. 9, Vol.58, No.2, p.222.

한다. 인터넷의 발달로 인한 정보의 고도화는 디자인과 기술의 모방, 복제, 도용, 차용을 만연하게 하였다. 이를 창작자의 '창의적 디자인 행위'를 위하여 디자인에 활용하는 방법을 모색하고, 그 과정을 통해 '윤리적 디자인 행위'를 실천할 수 있다는 연구의 의의를 지닌다. 또한 현대 패션 텍스타일 디자인에서 요구하는 시대성을 초기 철학의 개념에서 논의함으로써 다양한 시각의 학문적 가치를 마련할 수 있다.

연구의 범위는 아리스토텔레스의 시학을 루카스(1968)의 영문번역과 듀풍록과 래롯(1980)의 한글 번역으로 한정하여 고찰하고, 논문, 저널, 비평 등의 문헌 연구로 본 연구의 이론적 배경을 마련한다. 또한 패션과 텍스타일 디자인은 전문 서적, 논문, 저널을 바탕으로 문헌 연구한다. 연구의 방법은 첫째, 아리스토텔레스가 서술한 시학의 개념을 살펴보고, 모든 창작예술의 본질적 의미인 '미메시스를 바탕으로 서술된 시학의 창작원리를 고찰한다. 그중 디자인 분야에서 활용할 수 있는 '보편적인 것을 재현한다', '고유한 모습을 재현한다', '은유적으로 전이한다', '사건을 조직적으로 구성한다'의 네 가지 방법으로 분류하여 서술한다. 둘째, 영국에서 보편적으로 수행하고 있는 디자인 과정을 바탕으로 '리서치', '디자인 사고의 발전', '디자인 완성'으로 분류하여 고찰한다. 셋째, 이론적 배경에서 고찰한 시학의 창작원리에 디자인 과정을 대입하고 분석한다. 넷째, 연구 과정에서 나타난 디자인의 보편적 목적인 '불거리'를 위하여 창작자가 실천하는 '창의적 디자인 행위'와 '윤리적 디자인 행위'를 대하여 논의하고 이를 바탕으로 현대디자인에서 요구되는 창작원리를 도출한다.

2. 이론적 배경

2-1. 아리스토텔레스의 시학

"I propose to treat of poetry and of its various kinds, the essential quality of each; to inquire into the structure of the plot; into the number and nature of the parts of which a poem is composed; and similarity into whatever else(1,1447a 8-12)."¹⁰⁾

아리스토텔레스는 시학의 1장에서 '시 짓는 기술'을 위한 시의 종류, 특징, 구조를 다룬다는 목적을 밝히고

10) Samuel H. Butcher, Poetics of Aristotle, Classic House, 2003, p.1.

있다. ‘시 짓는 기술’을 의미하는 ‘poietike’와, 그 원리인 ‘mimesis’의 어원을 살펴보고 그 개념을 정의하면, 우선 ‘Poetics’는 프랑스어 ‘peri poiêtikê’의 번역으로써 ‘poiêtikê’는 ‘만들다, 제작하다, 창작하다’의 뜻을 가진 그리스 어원의 동사 ‘poiein’에서 왔다. 이는 시뿐만 아니라, 배, 건물, 칼, 옷 등을 만드는 기술을 포함하며, ‘poiê-’의 어간과, ‘기술, 능력’을 뜻하는 ‘-tikê’가 결합한다.¹¹⁾

“Epic and tragic composition, and indeed comedy, dithyrambic composition, and most sort of music for wind and stringed instruments are all, [considered] as a whole, representations(1, 1447a13-14).”¹²⁾

아리스토텔레스는 이어 시학의 틀을 통해 이해할 수 있는 인간의 기술과 행동은 ‘mimesis’에 의해 이루어진다고 말한다. 시학에서는 ‘mimesis’의 의미를 연구자에 따라 ‘모방(imitation)’으로 해석하는 경우가 있으나, 본 연구는 ‘재현(representation)¹³⁾’으로 사용한다. 시학에는 ‘mimesis’의 정의가 없으므로 그 어원에 근거해 의미를 해석해야 한다. 고대 그리스어에서는 콩트나 마임의 배우를 가리키는 ‘mimos(μῖμος)’가 활동, 일, 과제라는 뜻의 ‘-sis’와 함께 ‘행동’이라는 뜻의 명사를 구성하여 ‘mimesis(μίμησις)’로 이어졌다. 따라서 고대의 연극이 대사와 울동을 중심으로 이루어졌다는 점을 고려

할 때, ‘mimesis’는 독창적인 행동의 표현으로 묘사될 수 있다.¹⁴⁾

“Representation is natural to human beings from childhood. They differ from the other animals in this: man tends most towards representation and learns his first lessons through representation(4, 1448b6-9).”¹⁵⁾ and “Since by nature we are given to representation, melody and rhythm (that verses are parts of rhythms is obvious), from the beginning those by nature most disposed towards these generated poetry from their improvisations, developing it little by little(4, 1448b20-24).”¹⁶⁾

아리스토텔레스는 ‘재현’의 원인을, 인간은 ‘재현’하는 본능을 지니고, ‘재현’된 대상을 보고 쾌감을 느끼며, 본능적으로 배우는 것을 좋아하고, ‘멜로디(melody)’와 ‘리듬(rhythm)’이 존재한다고 하였다.¹⁷⁾ 아리스토텔레스가 설명하는 ‘재현’의 본능은 어린 시절의 처음 배우는 단계이고, 전문적인 ‘재현’은 ‘재현’된 ‘대상’에서 쾌감을 느끼는 예술적 본능과 본능적인 ‘멜로디’와 ‘리듬’의 표출이라고 하였다.¹⁸⁾

“Tragedy is a representation of a serious, complete action which has magnitude, in embellished speech, with each of its elements [used] separately in the [various] parts [of the play]; [represented] by people acting and not by narration; accomplishing by means of pity and

11) Gerald F. Else, Aristotle Poetics, University of Michigan Press, 1983, p.79; 김현, 2004, Op. cit. p.31.

12) Richard Janko, Aristotle Poetics I with the Tractatus Coislinianus a Hypothetical Reconstruction of Poetics II the Fragments of the on Poets: Translated with notes by Richard Janko, Hackett, 1987, p.1.

13) 본 연구가 밝히고자 하는 논점의 이해를 돕기 위하여, ‘mimêsis’의 의미를 ‘imitation’이 아닌 ‘representation’으로 해석하여 사용한다. ‘mimêsis’는 인간이 지닌 본능적 rhythm의 재능을 예술로 표출한다는 의미가 “;for even dancing imitates character, emotion, and action, by rhythmical movement (1, 1447a18-27)”에서 설명하고 있는데, ‘imitation’의 “a copy of something, especially something expensive and the act of copying somebody/something (Oxford dictionaries, 31. March. 2021)”이라는 사전적 정의와 모순된다고 판단하였다. 그리고 ‘imitation’의 사용이 ‘창의성, 주제성, 개성의 혁신’을 강조하는 현대디자인의 시대적 개념과 맞지 않음을 포함한다.

14) Donald W. Lucas, Aristotle Poetics: Introduction, Commentary and Appendixes by D. W. Lucas, Oxford University Press, 1983, pp.270-271.

15) Richard Janko, Op. cit., p.4.

16) Ibid., p.5.

17) Stephen Halliwell, Aristotle’s Poetics, University of Chicago Press, 1998, p.68; Richard Janko, Op. cit., p.74; Stavros Tsitsiridis, Mimesis and Understanding: An Interpretation of Aristotle’s Poetics 4.1448b4-19, Classical Quarterly, 2005. 12, Vol.55, No.2, pp.439-440; Gerald F. Else, Op. cit., p.127; Donald W. Lucas, Op. cit., pp.74-75.

18) George Whalley, Aristotle’s Poetics: Translated and with a Commentary by George Whalley, McGill-Queen’s University Press, 1997, pp.56-57.

terror the catharsis of such emotions(6, 1449b25-29).¹⁹⁾

아리스토텔레스는 본능으로 만들어지는 전문적인 '재현' 이외에, 비극의 구성을 논의하며, 형태가 체계적으로 만들어지는 원리를 서술하였다. 우선 비극의 본질은 정화(purgation), 즉 '카타르시스'를 실현하는 것이다. '카타르시스란 비극적 감정이 드러나는 격정적 사건을' 재현' 수단에 의해 깨끗하게 정화되는 감정이라고 하였다²⁰⁾, 그리고 말(embellished speech)과 연기(people acting)를 통하여, 춤의 몸 형상, 음악의 멜로디, 시의 언어는 대상을 표현하는 수단으로서 일종의 '카타르시스'의 여과장치라고 전제하였다.²¹⁾

"So tragedy as a whole necessarily has six parts, according to which tragedy is of a certain sort. There are plot, characters, diction, reasoning, spectacles, and song. The media in which [the poets] make the representation comprise two parts [i.e., diction and song], the manner in which they make the representation, one [i.e., spectacle], and the objects which they represent, three [i.e., plot, character and reasoning](6, 1450a8-14).²²⁾

비극은 '대상(objects)', '수단(means)', '양식(modes)'을 기준으로 구성되며, 재현을 위한 '대상을 구성줄거리(plot)', '성격(character)', '추라추론(Reasoning)'으로, '재현을 위한' 수단을 '언어(diction)와 '노래(song)'로, '재현을 위한' 양식을 '볼거리(spectacles)'로 제시한다는 것을 논의하였다.²³⁾ 또한 대중에게 더욱 격정적인 감정인 '파토스(pathos)'가 나타나게 하기 위해서는 격정적 사건들이 강한 '볼거리'로 재현되어야 한다고 하였다.²⁴⁾ '볼거리'는 전문적 예술의 영역에서 대중과 소통하는 매개체로서, 진부한 사건이 반전으로 흥미롭게 전개되거나, 기대하던 사건의 결과가 다르게 뒤엎어지거나, 그 속성이 대중의 정서를 자극하여 반응한다. 줄거리의 전개가 논리적인 타당성을 갖추어 설득해야 격정적 감정의 '카타르시스'

를 실현하며, '포이에티케' 즉, 시학의 목표가 된다.

아리스토텔레스가 논의한 '시 짓는 기술' 중, 시각적 이미지로 창작할 수 있는 원리를 '보편적인 것을 재현한다', '고유한 모습을 재현한다', '은유적으로 전이한다', '사건을 조직적으로 구성한다'로 분류하여 고찰하였고, 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 보편적인 것을 재현한다.

"[P]oetry is a more philosophical and more serious thing than history; poetry tends to speak of universals, history of particulars(9, 1451b6-8) and [a]s for [the poet's] stories, both those [already] made up and those he composes himself, he should set them out as universals, and only then introduce episodes, i.e., extend them(17, 1455a34-1455b1-2).²⁵⁾

시인이 시에서 '근본대상²⁶⁾'을 형상화한다는 것은, 그것이 지나는 보편적으로 포착되어 자연스럽게 이해되는 성격과 구조를 시인의 관점에서 그려주고 보여주는 등의 행위를 통하여 개성 있게 '재현'하는 것이다. 작품의 전체적인 구도를 건설하고, 간략하거나 우연의 요소를 적절히 배열하여 줄거리를 이루는 틀의 위계 구조를 만드는 행위는 '재현'을 더 풍부하게 보완하는 방법이라고 하였다.²⁷⁾

둘째, 고유한 모습을 재현한다.

"Since tragedy is a representation of people who are better than we are, [the poet] should emulate the good portrait-painters. In rendering people's articular shape, while making them [life]-like, they paint them as finer [than they are]. So too the poet, as he represents people who are angry, lazy, or have other such traits, should make them such in their character(15, 1454b8-13).²⁸⁾

"We delight to contemplate when reproduced with minute fidelity: such as the forms of the

19) Richard Janko, Op. cit., p.7.

20) Donald W. Lucas, Op. cit., p.273.

21) 로슬린 듀풍록, 장 랠롯, Op. cit., p.29.

22) Richard Janko, Op. cit., p.8.

23) 로슬린 듀풍록, 장 랠롯, Op. cit., p.156.

24) Ibid., pp.158-163

25) Richard Janko, Op. cit., p.9, p.23.

26) 본 연구에서 '근본대상'은 자원, 소스(source), 원천의 의미로 정제되지 않는 낱것의 실제 대상을 의미하며, 비극의 요소인 '대상(object)'과 차별화한다.

27) Donald W. Lucas, Op. cit., pp.291-292.

28) Richard Janko, Op. cit., p.20.

most ignoble animals and of dead bodies[, because] to learn gives liveliest pleasure. [...] Thus the reason why men enjoy seeing a likeness is, that in contemplating it they find themselves learning or inferring, and saying perhaps, 'Ah, that is he'. For if you happen not to have seen the original, the pleasure will be due not to the imitation as such, but to the execution, the colouring, or some such other cause(4, 1448b10-19).²⁹⁾

‘근본대상’의 고유한 모습에서 선택된 독특한 부분은 그것을 특징하는 ‘성격’이 나타난다. 재현작품은 실제 모습보다 더 비슷하게 닮고, 예술가의 특정한 시각으로 ‘재현’된 고유한 부분을 정돈하기 때문에 ‘근본대상’보다 더 순수하고 아름다운 완성된 형상을 갖는다. 극단적 예시로 인간의 본성은 모두가 알고 있는 ‘근본대상’이 예술가를 통해 고유한 모습보다 더 나은 변형이 이루어졌을 때, 그 재현을 어떻게 구현하는가는 예술가의 아이디어에 의해 실현된다.³⁰⁾

셋째, 은유적으로 전이한다.

“But the greatest thing by far [in regard to diction and style] is to have a command of metaphor. This alone cannot be imparted by another; it is the mark of genius, for to make good metaphors implies an eye for resemblances(22, 1459a4-7).”³¹⁾

은유적 전이란 어떤 낱말이나 문장을 고유하게 사용되던 곳에서 다른 곳으로 자리를 바꿔 옮겨 놓는 것이다. 은유는 양도할 수 없고, 위조할 수도 없는 시인의 우월한 창조적인 기술이고, (‘대상’의 시선에 토대를 두고 있어) 시인 본인만이 볼 수 있는 유일한 감성이다. 은유의 기술은 인간의 잠재적 생산 행위로서, 지적 지식을 수단으로 ‘대상’을 만드는 것이다.³²⁾ 은유는 가장 분명한 변형을 이루는 ‘재현’으로서 은유의 자유롭고 참신한 표현은 대중에게 새로운 감동을 준다.

넷째, 사건을 조직적으로 구성한다.

“[T]he plot is the representation of the action; by ‘plot’ here, I mean the construction of the

incidents. By the ‘characters’, I mean that according to which we say that the people in action are of a certain sort. By ‘reasoning’, I mean the way in which they use speech to demonstrate something or indeed to make some general statement(6, 1450a4-7).”³³⁾

비극의 재현은 ‘줄거리’가 구성되고, 등장인물의 행위와 언어를 통해 필연적 ‘성격’과 ‘추론’이 드러나는 질서를 지닌다. 비극에서 질서 있게 ‘재현’하는 ‘대상’의 순서는, ‘줄거리’를 가장 먼저 구성하여 극의 틀을 세우며, 작가에 의해 만들어진 등장인물의 행위를 통해 ‘성격’과 ‘추론’이 드러나도록 사건을 구성한다고 하였다.³⁴⁾ ‘구성줄거리’는 관객의 인식을 전환하여 감정을 이끌어내는 가장 중요한 요소라고 하였다.³⁵⁾ “a magnitude that is easily seen as a whole, so too in the case of plots there should have length, but [only] a length that is easily memorable(7, 1451a4-5).”³⁶⁾ 사건들은 일정한 크기를 가지고 전체를 이루는 완결된 행위로 ‘재현’하도록 통일성 있게 구성하여 비극의 기능을 극대화하고 미적 만족에 도달하게 한다.

2-2. 패션 텍스타일의 디자인 과정

2-2-1. 리서치

리서치는 디자이너의 영감에 따라 시각적 정보를 추적하고 수집하여, 아이디어를 세우고, 주제를 설정하며 디자인 전개의 묘사와 방향을 계획하는 잠재적인 설계 단계이다. 리서치의 시작에 앞서, 디자인의 목적과 목표를 확고히 하고, 작업유형에 따른 문제제시, 제약조건, 결과 범위 등을 계획한다. 리서치를 통하여 디자이너의 사고, 포부, 관심사, 창의적 전망을 관찰할 수 있다고 하였다.³⁷⁾

리서치에서 언어와 그림의 상호작용은 디자인의 새

29) Samuel H. Butcher, Op. cit., p.2.

30) Gerald F. Else, Op. cit., pp.79-80.

31) Samuel H. Butcher, Op. cit., pp.18-19.

32) Stephen Halliwell, Op. cit., pp.46-47.

33) Richard Janko, Op. cit., p.8.

34) 로슬린 듀퐁록, 장 랠롯, Op. cit., p.158.

35) Clinton D. Corcoran, The Problem of Dramatic Expectation in Aristotle's Poetics, Greek, Roman and Byzantine Studies, 1997(Fall), Vol.38, No.3, p.294.

36) Richard Janko, Op. cit., p.11.

37) Simon Seivewright, Basic Fashion Design 01: Research and Design, AVA publishing SA, 2007, p.7.

로운 개념을 제시할 수 있다. ‘브레인스토밍(brainstorming)과 마인드맵(mind-map)’과 같이 컬렉션 개요와 관련된 모든 언어의 나열과 카테고리의 분류는, 더 깊이 있고 빠르게 분석하여 주제를 명시할 수 있고, 디자인 아이디어를 정리하는 데 도움을 준다.³⁸⁾ 그리고 시각적 리서치에는 ‘1차 리서치와 2차 리서치’가 있다.³⁹⁾ 1차 리서치(primary research)는 디자이너의 직접 경험의 수집과 기록으로서, 사진 촬영, 그림, 인터뷰 등 신체감각의 기억으로 정보를 수집한다. 예리한 관찰자들은 모든 종류의 감각을 활용하며, 디자인에서 필요한 독창적인 사고는 지속적인 감각적 자극이 주어질 때 발생한다.⁴⁰⁾ 리서치의 소재는 역사적이거나 주변에서 접근할 수 있는 ‘근본대상’에서 찾아야 하며, 결정은 디자이너의 영감이 중요하다. 직접적인 시각 자료의 수집은 디자인적 사고로 이루어지며 디자인을 이루는 바탕이 된다. 반면 2차 리서치는 1차 리서치의 지원 수단으로서 다른 사람의 작품에서 발견할 수 있다. 정보의 출처를 밝히는 행동은 창작자로서 본인의 디자인 시장을 인지하는 수단이 되기 때문에 1차 리서치 만큼이나 중요하다. 그 범위는 서적, 저널, 잡지, 박물관, 갤러리, 시장, 상점, 자연, 영화, 극장 등과 새로운 기술의 온라인과 오프라인의 이미지, 기사, 사진, 사물 등의 수집이며 1차 리서치와 같다. 특히 오늘날 인터넷의 활용은 광범위한 정보와 이미지를 빠르게 검색하는 장점이 있다. 이러한 검색 기능의 활용은 유일한 연구 수단으로서 역할을 하기보다는 기본 연구의 지원으로 활용한다.⁴¹⁾ 디자인의 목적에 대한 이해와 함께 2차 리서치의 균형된 활용은 디자이너의 정체성과 마켓을 결정하는 전제 조건이 된다. 패션 텍스타일 디자인의 마켓은 디자인 하우스(designer houses)와 명품 브랜드(luxury brands and Independent designer labels)의 ‘오트 쿠튀르(Haute Couture)’와 ‘기성복 쇼(Ready to Wear)’의 컬렉션으로써 발표된 디자인은 다음 해 유행을 주도한다. 유행을 따르는 대중적 마켓

38) 엘런 럽튼, 그래픽 디자인 씽킹: 창의적 사고와 표현, 비즈앤비즈, 2016, pp.16-25.

39) Simon Seivewright, Op. cit., p.14 ; Julia Gaimster, Visual Research Methods in Fashion, Bloomsbury Academic, 2011, pp.1-2 ; Fiona Dieffenbacher, Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Processes, AVA Publishing, 2013, p.19.

40) 로버트 루트번스타인, 미셀 루트번스타인, 생각의 탄생: 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각도구, 에코의 서재, 2007, p.45.

41) Julia Gaimster, Op. cit., p.xviii.

은 중간레벨의 브랜드(Mid-level brands), 패스트 패션(fast fashion brands), 캐주얼(casual wear), 운동복(sportswear brands) 등이 있다.⁴²⁾ 디자인의 리서치는 마켓에 따라 디자인의 목적, 디자인 방향, 디자인 과정, 디자이너의 역할 등을 고려하여 진행한다.

2-2-2. 디자인 사고의 발전

디자인 아이디어를 발전시키는 방법은 리서치의 시각 정보를 바탕으로 ‘그림(drawing & painting)’으로 창의적 형태를 ‘재현’하고, ‘콜라주(collage)’의 해체와 조합으로 새로운 형태를 유도한다.⁴³⁾

‘그림’은 디자이너의 개성을 표현하는 근본적인 재능으로서 창의적 디자인 개발을 위하여 지속적인 탐구가 요구된다. 이것은 1차 리서치를 기록하는 이상적인 방법이고, 창의적으로 디자인으로 형태를 구체화하는 기술이다. 형상 질감, 색, 크기, 비율, 구조와 함께 도면에 그림으로 나타나면, 텍스타일 디자인이 되고, 의상을 구체화하는 설계 방법이 된다.

‘콜라주’는 다양하게 수집된 시각 정보를 창의적인 규모와 범위로 자르고 배치하는 기법을 사용하여 형태를 발전시키는 접근법이다. 선택한 이미지의 다양한 요소들은 퍼즐처럼 분해와 조립, 이동과 결합으로 추상적인 형태와 구조를 만들어 새로운 형태를 제시한다.

‘그림’과 ‘콜라주’의 초기의 형태는 디자이너의 상상력이 시각적으로 표현된 추상적 모습이다. 이를 좀 더 실제 디자인으로 구체화하는 방법은, 인간 모습의 그림 위에서 복사된 디자인 이미지를 ‘콜라주와 포토몽타주(photomontage)’ 기법을 사용하여 의상과 텍스타일의 형태를 잡으며 실제 비율로 배치하는 것이다. 이때 텍스타일의 모티브와 패턴의 배열, 크기, 질감과 장식 요소를 고려하여 설계한다. 다양한 규모(scale)와 배치는 초기의 의상과 텍스타일 디자인의 아이디어보다 발전된 형태로 확장할 수 있고, ‘드레이프(drape)와 의상 패턴(flat-pattern)’ 등의 사실적 기술을 적용할 때 나타나는 격차를 줄일 수 있는 효율적인 방법이다.⁴⁴⁾

42) Colin Renfrew, and Elinor Renfrew, Basic Fashion Design 04: Developing a Collection, AVA publishing, 2009, p.79 .

43) Simon Seivewright, Op. cit., pp84-85. ;Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.19.

44) Simon Seivewright, Op. cit., p.106 ;Jenny Udale, Basic Fashion Design 02: Textiles and Fashion, AVA publishing, 2008, pp.134-136 ;Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.147.

‘편집(compile)’은 형태의 추상적 혼란에서 질서를 만드는 단계로서 디자인을 위한 필수요소를 결정한다. 이 과정에서 드러나는 콘셉트는 디자이너의 오리지널 아이디어인 주제에서 추가 조사하고 진화하여 발전한다. ‘그림’과 ‘콜라주’의 상호보완 작업을 통한 구체적 형태에서 색상, 직물, 세부 구성요소, 프린트, 장식, 실루엣 등으로 작업하기 위한 결정 과정이다.

2-2-3. 디자인 완성

디자인의 완성은 최종 결정된 의상에 직물을 적용하여 의상으로 완성하는 단계이다. 텍스타일 디자인은 직물에 모티브와 패턴을 고려하여 프린트와 자수 등의 기법을 활용하여 필요한 수량을 제작하고, 드레이핑 실험과 패턴 제작을 통해 의상의 실루엣을 완성한다.

리서치를 바탕으로 개발된 모티브와 패턴의 규모, 배치, 기법에 따라 제작된 ‘프린트(print), 자수(embroidery), 직물 조작(fabric manipulation) 등의 텍스타일 디자인’은 컬렉션의 색상, 주제, 콘셉트의 시각적 전달과 홍보에 직접적 영향을 주고, 의상에 깊이를 더하는 새로운 발명이다.⁴⁵⁾ 의상에 텍스타일을 적용할 때 색, 질감, 장식이 신체에서 어떻게 분할하고 조합하는지 비율, 조화, 부피, 대조, 대비, 균형 등의 심미성을 고려하고, 의상의 절단, 솔기와 다트 등의 기능과 조화롭고 섬세하게 구성한다.⁴⁶⁾

‘드레이프와 의상 패턴’은 3차원(three-dimension)의 실루엣으로 모형화되기 위한 실험방법이다. 실루엣은 몸 위에 드리워지는 의상의 윤곽을 의미하고, 패션에서 가장 중요한 요소이다. 실루엣의 볼륨은 개발에 따라 컬렉션의 주제성을 만듦으로서, 실루엣에 대한 영감은 역사적 의상이 기반이며, 모양과 구조의 다양한 실험과 연구의 결과이다.⁴⁷⁾ 드레이프는 직물의 특성이 따라 접히고 움직이는 모양을 활용하여 실루엣으로 성장하고 변화시키는 기술이다. 이것은 보편적으로 의상 패턴만으로 실루엣을 추측할 수 없을 때, 새로운 실루엣을 개발할 때, 어렵고 복잡한 실루엣을 실험할 때 사용한다. 드레이프는 최종 선택된 직물의 조직과 무게에 가까운 직물로 실험하고, 3차원의 실루엣 결과를 도면에 옮겨 의상 패턴으로 전환하여 도면을 완성한다.

의상은 봉제와 접착 등의 이음기술을 통해 완성한

45) Jenny Udale, Op. cit., p.129 ;Julia Gaimster, Op. cit., p.81.

46) Colin Renfrew, and Elinor Renfrew, Op. cit., p.11.

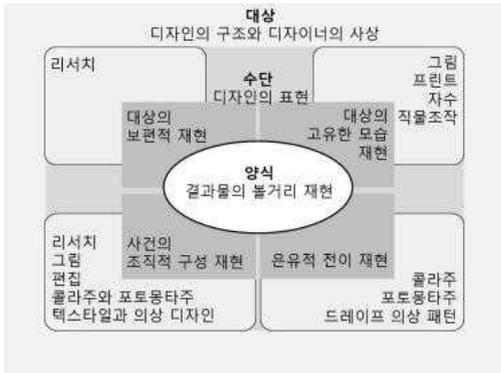
47) Simon Seivewright, Op. cit., p.123.

다. 그러나 완성은 텍스타일과 의상의 조화, 배열, 결합의 일련의 과정대로 만족할만한 결과물이 나타날 때까지 실험, 편집, 수정, 재구성의 시행착오와 반복을 통해 컬렉션의 완성도를 높여간다.⁴⁸⁾

3. 시학과 디자인 행위

아리스토텔레스의 시학에서 고찰한 비극의 구성요소의 ‘대상’, ‘수단’, ‘양식’에 시학의 ‘시 짓는 기술’의 창작 원리와 디자인적 과정을 대입하여 분석하였다. ‘대상’은 ‘구성줄거리’, ‘성격’, ‘추라추론’, ‘수단’은 ‘언어와 ‘노래’, ‘양식’은 ‘볼거리를 포함한다고 언급하였다. 이를 패션 텍스타일 디자인 과정에 대입하여 유추하면, 디자인에서의 ‘대상’은 창작자의 정체성, 개성, 주제성을 시각적으로 드러나게 하는 디자인의 설계라고 전제하고, 디자인에서의 ‘수단’은 디자인 과정에서 창작자의 사고를 표현하기 위해 사용하는 그리거나 만드는 행위와 기술로 간주하였다. 따라서 패션 텍스타일 디자인의 창작과정에서 창작자의 사고와 행위 중심으로 수행하는 과정으로 고찰된 ‘1차와 2차 리서치’, ‘그림’, ‘콜라주와 포토몽타주’, ‘편집’, ‘프린트, 자수, 직물 조작(텍스타일 디자인)’, ‘드레이프와 의상 패턴(의상 디자인)’과 ‘시 짓는 기술’의 창작원리로 도출된 ‘보편적인 것을 재현한다’, ‘고유한 모습을 재현한다’, ‘은유적으로 전이한다’, ‘사건을 조직적으로 구성한다’에 대입하여 그 특성별로 분류하여 배치하였다. 이론적 배경에서 고찰한 ‘줄거리의 전개가 논리적인 타당성을 갖추어 설득해야 걱정적 감정의 ‘카타르시스’를 실현하며, ‘포이에티케’ 즉, 시학의 목표가 된다는 서술에 근거하여, 디자인에서의 ‘양식’은 디자인의 목적, 즉 대중에게 흥미를 유도하여 산업적 이윤과 연결하는 시각적 결과물을 생산함으로써 대중에게 시대성이 나타나는 미학적 ‘볼거리’를 제공하는 것이라고 논의한다. 그 내용은 [그림 1]과 같다.

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



[그림 1] 비극 요소를 바탕으로 도출한 디자인의 목적

‘보편적인 것을 재현한다’라는 의미를 살펴보면, ‘재현하고자 하는 행위나 ‘구상하고자 하는 사건이 품은 보편적인 것은 누구나 공감할 수 있고, 공감하는 대중으로부터 그 보편성을 깨닫도록 형상화하여 소통한다고 해석하였다.⁴⁹⁾ 역사가 사실을 서술하면 기록이 되지만, 작가에 의해 ‘구상’을 이루어 사건을 만들면 보편적 특성의 ‘근본대상’이 ‘재현’을 통해 시나 극이 된다. 대중이 알고 있는 보편적 ‘근본대상’이 작가의 관점에서 ‘재현’되었을 때, 그것이 재해석된 차이점을 통해 대중의 이해와 공감을 얻는 작품이 된다. 견고한 구도로 구성될수록 완성도에서 오는 대중의 만족감은 더 높아진다. 이는 ‘1차와 2차 리서치단계의 창작행위와 유사하다. 디자이너는 대중과 창작자로서의 본인에게 익숙한 ‘근본대상’에서 영감을 찾는다. 영감은 ‘근본대상’을 통해서 디자이너의 재능을 이끄는 ‘재현’의 원동력이며, 디자이너의 시대성과 창의성을 드러나는 요소이다.

‘고유한 모습을 재현한다’라는 의미를 살펴보면, 창작자는 ‘근본대상’의 고유한 모습을 나타낼 수 있는 형태적 특성을 파악하여 ‘근본대상’보다 더 정돈되고 완벽하게 ‘재현’한다고 하였다. 이 과정에서 창작자의 표현력, 미의 관점, 변형을 구현하는 사고 등에 따라 ‘대상’은 창의적으로 ‘재현’된다. 이는 ‘그림’, ‘프린트, 자수, 직물 조작(텍스타일 디자인)’단계의 창작행위와 유사하다. 디자이너는 본능의 예술적 재능으로 ‘근본대상’의 특징을 잘 파악하는 관찰력, 개성 있는 미의 관점, ‘근본대상’의 고유한 모습보다 더 풍격있는 묘사를 할 수 있는 선, 질감, 톤, 색상의 표현기술을 가져야 한다. 또한 ‘근본대상’의 변형을 구상할 수 있는 상상력도 있어야 한다. 창작자의 본능적 재능은 ‘그림’으로 새롭고 독창적인 형태로 ‘재현’되고, 이를 바탕으로 만든 ‘프린트,

자수, 직물 조작의 텍스타일 디자인’은 색상과 질감을 통하여 컬렉션의 ‘구상’과 ‘성격’을 ‘추리’한다.

‘은유적으로 전이한다’라는 의미를 살펴보면, 은유적 전이의 행위로 인해 ‘대상’은 옮겨진 위치에서 의미가 명확해지고, 참신하고 풍부한 감성을 표현한다. 창의적인 ‘재현’은 창작자가 ‘근본대상’에서 의도적 차이를 만들어 발전시킨 것이고, 의도적인 차이를 만들어내는 것은 본능적인 재능인 ‘멜로디와 ‘리듬’에 의해서 만들어지는 기술이다. 은유는 ‘대상의 가장 분명한 변형을 이루는 기술로서 창작자의 본능적 재능으로 활용한다. 이는 ‘콜라주와 포토몽타주’, ‘드레이프와 의상 패턴(의상 디자인)’의 창작행위와 유사한 기법의 원리를 지닌다. 창작자의 자유로운 상상력을 통해 ‘재현’하는 주관적 수단으로서 학습되는 것보다 창작자가 지닌 타고난 미적 감각의 재능과 기술로 표현한다. 참신하게 ‘재현’한 형태는 대중에게 새로운 감각 시각과 의미를 제시한다.

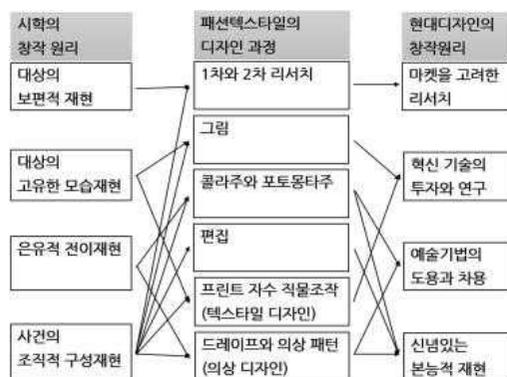
‘사건을 조직적으로 구성한다’라는 의미를 살펴보면, 비극의 사건은 ‘줄거리’, ‘성격’, 사상의 ‘대상’이 작가의 구성력에 따라 ‘카타르시스’의 실현 정도는 다르다. 큰 중심 골격의 ‘줄거리’를 만들고, 사건들을 적절히 배열하여 ‘구상’하는데, 사건의 개연성과 필연성에 따라 통쾌하게 해결되는 사건과 이때 나타나는 인물의 ‘성격’과 사상은 대중에게 공감과 감동을 준다. 이는 ‘1차와 2차 리서치’, ‘그림’, ‘콜라주와 포토몽타주’, ‘편집’, ‘프린트, 자수, 직물 조작(텍스타일 디자인)’, ‘드레이프와 의상 패턴(의상 디자인)’의 창작행위에서 유사성을 발견할 수 있다. ‘리서치’를 통해 ‘근본대상’을 신중히 선정하여 주제를 결정하고, 디자인의 방향을 결정하는 큰 틀을 구성한다. ‘편집’에서는 제거되어야 할 이미지, 선택되어야 할 이미지를 대상의 개연성이나 필연성에 따라 구분하여 배치하는 세부 구성을 건설한다. 이는 많은 아이디어가 중복되어 필요 없이 커지거나 두서없이 전개되어 디자인 흐름에 방해되는 혼란을 피할 수 있다. 이는 컬렉션의 완성을 위한 창작자의 역량과 조직력에서 비롯되며, 비극에서 인물의 ‘성격’과 극의 ‘추리추론’은 ‘언어’와 ‘노래’로 잘 구성되어 표현되듯이, 패션의 컬렉션에서 발표된 작품의 결과물로 드러난다.

4. 현대디자이너의 창작원리

비극은 사람의 행위에서 드러나는 ‘대상의 ‘재현’이다. ‘재현’의 ‘대상’인 ‘성격’은 윤리적 주체인 사람의 행위를 통해서 나타나기 때문에 행위를 체계적으로 정립

49) 김현, Op. cit., p.77.

하는 것은 '성격을 정립하는 것과 같은 개연성을 지닌다.⁵⁰⁾ 본 연구에서는 디자인 과정에서 창작자의 사고와 표현하는 행동으로 드러나는 '창의적 디자인 행위'를 통해서 완성된 컬렉션은 창작자가 지닌 주체적 개성과 감성을 시각적 이미지로 표상하여 나타내는 것으로서 비극의 '성격과 같은 맥락으로 해석하였다. 즉, '창의적 디자인 행위'는 탄탄하게 구성한 '대상'을 예술적 표현의 '수단'을 사용하여 디자인의 '성격을 정립하여 대중에게 디자인이라는 시각적 결과물을 통한 강한 기억의 감동으로 남을 수 있도록 '불거리를 제공한다. 현대 패션에서 대중의 감정을 끌어내는 컬렉션이란 '창의적 디자인 행위'의 결과물로서 유행으로 대중화되어 이윤을 창출하는 상업적 디자인이거나 창작의 가치로 평가되는 예술적 디자인으로 설명한다. 시각 정보의 공유가 쉽고 빠른 현대의 디자인 환경에서 창작자로서 새로운 심미성에 접근하여 대중의 감성적 호기심에 접근하기는 쉽지 않다. 창작자로서 민감하게 받아들여야 하는 모방, 복제, 차용, 도용은 '창의적 디자인 행위'를 위하여 고려되어야 할 '대상'과 '수단'이며, 인간의 도덕적 도리에서 사고하여 행동으로 표현된 '불거리를 만들기 위한 암묵적으로 실천하는 '윤리적 디자인 행위'이다. '창의적 디자인 행위'와 '윤리적 디자인 행위'가 공통으로 나타난 패션 텍스타일 디자인에서 요구되는 현대적 디자인의 창작원리를 '마켓을 고려한 리서치', '혁신기술의 투자와 연구', '예술기법의 도용과 차용', '신념 있는 본능적 재현'으로 논의하였다. 그 결과의 도출 과정은 [그림 2]와 같다.



[그림 2] 현대디자인의 창작원리 도출 과정

4-1. 마켓을 고려한 리서치

50) 로슬린 듀퐁록, 장 랠롯, Op. cit., p.27.

'창의적인 디자인 행위의 리서치는 창작자의 사고에서 비롯된다. 창작자에게 흥미롭고 가치 있는 영감을 찾아 수집하는 것은 리서치의 시작이고, 컬렉션 완성의 긴 여정을 순조롭게 진행하기 위한 주제의 선정은 신중하게 이루어져야 한다.⁵¹⁾ 리서치만으로 대중의 주목을 유도하기 위해서는, 대중의 지적 호기심을 자극하는 예상 밖의 주제를 선정하거나, 시대상을 반영하는 보편적 주제를 선정하여 참신한 상상력으로 해석할 수 있다. 컬렉션의 주제는 창작자의 생각과 관심사, 트렌드 전망의 반영이기 때문에 창작자 자신의 역사와 배경에 관련한다. 창작자는 역사와 현재의 광범위한 정치, 경제, 사회, 문화, 예술 등의 관심 분야를 심층적으로 연구하는 자세가 요구된다. 시간과 장소를 가리지 않고 항상 관찰하고 기록한다면, 다양한 시각적 안목을 진화시켜 새로운 가치를 알아볼 수 있다. 개인의 취향도 시간이 지남에 따라, 혹은 안목이 높아짐에 따라 변화하는 것처럼, 과거의 기록이 현재의 디자인 주제로 사용될 수도 있고, 진부해져 버려질 수도 있다. 그러나 장기적으로 기록하는 습관화된 리서치는 신중한 주제 선정에 도움을 주고, 디자인 과정에서 주제를 다시 설정하는 시행착오를 줄일 수 있다.

'윤리적 디자인 행위'에서 2차 리서치의 수용은 신중히 고려되어야 한다. 현대의 인터넷 디지털세계에서는 시큰벌 발표된 컬렉션과 논평 등 디자인에 대한 다양하고 체계적인 정보가 있고, 창작자와 디자인브랜드마다 소셜네트워크 플랫폼(social-network platform)을 설계하여 홍보와 마케팅 등 획기적인 전략을 활용한 패션산업 전반이 이루어지고 있는 정보의 보고이다.⁵²⁾ 이렇게 변화하는 네트워크를 통하여 '대상'의 모방, 복제, 도용, 차용이 디자인을 위한 새로운 리서치 개념으로 사용되며, 1차 리서치 개념이 사라지고 2차 리서치를 통한 조작이 창의적인 디자인으로 둔갑하고 있다. 이를 수용하는 창작자와 대중의 인식과 태도는 오늘날의 시대성에 따라 관대하게 변화하고, 패션산업에서도 이에 순응하고 있다. 창작자로서의 개인의 역할을 인지하고 마켓의 수준과 스타일을 고려하여 리서치의 방법과 범위를 선택하여 다양한 소비자의 욕구를 충족시키기 위해서 알맞은 리서치 방법을 사용하는 것은 '윤리적 디자인 행위'의 시작이다. 리서치를 위한 인터넷의 활용이 유일한 수단이 아니고, 1차 리서치를 통한 창

51) Robert Leach, The Fashion Resource, Tames and Hudson, 2012, p.15.

52) Amanda Sikarskie, Digital Research Methods in Fashion and Textile Studies, Bloomsbury Visual Arts, 2020, p.4.

작자의 디자인 영감을 지원하여 독창적인 아이디어를 창출해내는 보고로 사용해야 한다. 창작자로서 윤리성이 결여된 허락 없는 공유의 범위는 각자의 마켓 수준에 고려하여 선택하는 영리한 활용이 필요하다.

4-2. 혁신기술의 투자와 연구

‘창의적인 디자인 행위’에서 기술은 창작자의 역량에서 비롯된다. ‘그림’, ‘프린트, 자수, 직물 조작(텍스타일 디자인)’에서 시각적 감정을 자극하는 창작자의 심미적 요인은 형태의 형상, 비율, 색상, 질감의 새로움에서 찾을 수 있다. 보편적 형상이 대담한 비율과 조화로 예상 못 한 의외의 변형으로 표현되었거나, 전체적인 색상의 조화에서 포인트 컬러의 강조로 인한 반전이거나, 그림 기술과 재료의 성질에 따라 나타나는 대담한 대조의 차이 등에서 드러난다. 비극에서 ‘언어’를 통한 표현은 감정을 일으키는 행위로서, 디자인에서 시각적으로 드러나는 창작자의 그림체는 감정을 일으키는 표현행위로 연관 지을 수 있다. 디자인 아이디어를 전개하는 과정에서 ‘그림’은 작가에게 필요한 필수기술로서 ‘근본대상’을 창의적 형태로 구체화하여 기록하는 ‘수단’이고, 개인마다 고유하게 지니는 그림체는 표현에 따라 정체성을 지닌 개성적인 디자인이 된다. 창작자 개인마다 고유하게 지니는 그림체는 형태의 표현에 따라 프린트와 자수와 같은 표면 디자인(surface design)과 텍스타일 디자인으로 표현하는 가장 이상적인 ‘수단’이 된다. ‘근본대상’의 고유한 모습에서 특징을 파악하는 시선과 이를 정확하고 개성 있게 표현할 수 있는 창작자의 재능은 만족을 위한 노력으로 더욱 발전할 수 있는 기술이다. 창작행위에서 가장 기본이 되는 ‘그림’의 기술은 이미 완숙한 경지에 있더라도 평소에 연습하는 습관과 다양한 표현기법의 연구가 필요하다.

‘윤리적 디자인 행위’에서 창의적 표현을 위한 기술의 모방, 복제, 차용, 도용은 역사적으로 디자인의 발전을 가져왔다. 컬렉션에서의 텍스타일은 색상, 주제, 콘셉트의 시각적 전달에 직접적 영향을 주고, 의상에 깊이를 더하는 등 중요한 역할을 한다. 시각예술의 역사에서 새로운 사회현상의 영향으로 새로운 문화가 형성되었을 때, 텍스타일의 혁신기술도 현대화되어 발전하였다. 그 예시를 살펴보면, 프린트 텍스타일 디자인은 1960년대 중반부터 디자이너의 정체성을 디자인에 나타내기 시작하며 예술적 표현에 필요한 프린트 기술의 황금기였다.⁵³⁾ 직물의 특성에 따른 다양한 염료와 약

품이 사용되었다. 1980년대의 컴퓨터 직기의 발전은 직조(woven)와 자카드(jacquard) 직물 공정이 이전에 불가능했던 표현이 가능하게 개발되었고,⁵⁴⁾ 1990년대 이후는 디지털 기술의 발달이 직기에서 벗어나 디지털 프린트로 발전하였으며, 이는 기존의 프린트 공정에서 제한되었던 다색(multi-color)과 사진을 직물에 직접 프린트할 수 있게 됐다.⁵⁵⁾ 발전되는 기술은 산업에 적용되어 제작공정을 쉽고 빠른 결과물을 생산하고, 그 질감이 다른 결과물을 통해 새로운 예술성을 만들고 있다. 현재는 2차원에 제한되었던 디자인 기술은 3차원 설계 계획을 가능하게 하여 공정 과정이 생략된 시뮬레이션 기술을 제작에 활용하는 단계에 있다. 그림의 재능은 타고난 본능으로 작품을 표현하는 기본감성이지만, 현대는 그림의 재능만으로는 시대성을 표현하는 창의적인 디자인을 하기에는 제약이 있다. 빠르게 순환하는 디자인산업에서 대중의 시각을 이해하고, 시대적 흐름을 예측하여, 창작자 자신의 아카이브를 고수하기 위해서는 꾸준한 연구가 필요하다. 이와 마찬가지로 새로운 아이디어의 창조적으로 디자인에 반영하기 위해서는 전통 기법의 이해와 새로운 혁신기술의 연구와 투자가 요구된다.

4-3. 예술기법의 도용과 차용

‘창의적인 디자인 행위’를 위한 예술기법의 도용과 차용은 창의적인 ‘윤리적 디자인 행위’로서 새로운 예술 기법으로 창출된다. ‘그림’으로 발전시킨 다양한 형태를 콜라주, 포토몽타주, 드레이프 기법을 사용하고 상상력을 동원하여 조작과 스케치로 다듬어서 조화롭게 구성된 이미지들은 색상, 장식, 텍스타일, 의상으로 구체적으로 조형화된다. 디자인된 형태들을 대조의 하모니를 사용하여 새로운 형태와 구조로 재현하여 ‘불거리’를 제공하는 것은 대중에게 시각적 즐거움과 함께 소비로 연결될 수 있다. 이는 창작자의 미적 재능과 상상력의 표현으로서 디자인의 예술성에 직접적으로 관여하기 때

Schiffer Publishing, 1999, p.4.

54) Clarke Braddock, Sarah E., and Jane Harris, Digital Visions for Fashion and Textiles: Made in Code. Thames and Hudson, 2012, p.84.

55) Katherine Polston, Lisa Parrillo-Chapman, and Margeurite Moore, Print-on-demand Inkjet Textile Printing Technology: An Initial Understanding of User Types and Skill Levels, International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 2015. 5, Vol.8, No.2, p.88.

53) Roseann Etting, Psychedelic Chic: Artistic Fashion of the Late 1960s and Early 1970s,

문에, 새롭고 독창적인 작품을 위해서는 아이디어를 새롭고 흥미로운 방식으로 혼합하여 발전시키는 것이 중요하다.

예술은 디자인 행위에 중요한 영감으로 리서치되어 왔다. 디자인의 발전단계에서 사용하는 ‘콜라주와 포토몽타주’는 현대 예술사조의 표현기법 중 일부이다. 이론연구를 통해서 이해한 미술사조의 원리와 창작자의 조형적 상상력이 더해지면 독창적으로 ‘대상’을 ‘재현’하는 데 도움을 준다. 독창적인 ‘대상’을 재현하기 위하여, 이론연구를 통해서 이해한 예술기법과 창작자의 조형적 상상력을 더하는 방법이 있다. 디자인에 활용되고 있는 기법은 영화의 구성기법의 몽타주(montage), 초현실주의의 새로운 사조로 등장했던 아상블라주(asmblage)와 데페이즈망(depaysment), 행위적 관점의 해체주의(de constructivism) 등 다양하다. 이는 2차원과 3차원의 디자인 형태 조각에 유용하게 사용되고 있으며, 조형 원리를 고려한 비율과 배치 방법에 따라 보편적 이미지가 다양한 추상적 이미지로 변하여 ‘볼거리를 제공하는 유용한 ‘수단’으로 활용된다. 예술기법의 도용과 차용은 형태의 시각적 조각을 과감하게 끌어내는 방법으로서 유패함, 호기심, 감탄 등 순수미술을 감상할 때 느끼는 감정과 같이, 패션에서 대중이 상상할 기회를 마련하여 심미적 감동을 끌어낼 수 있다.

4-4. 신념 있는 본능적 재현

‘창의적인 디자인 행위’는 실험적 사고와 행동에서 비롯된다. ‘콜라주와 포토몽타주’, ‘드레이프와 의상 패턴(의상 디자인)’은 이미지 요소들을 이동, 결합, 분해, 재배치 등의 과정을 통하여 ‘근본대상’이 보다 새로운 형태와 구조로 발전시키는 방법이다. 대중이 인식하는 보편적인 의상 구조가 파괴되어 새로운 실루엣이 등장했을 때, 대중에게 놀라운 감정을 일으킬 수 있다. 이는 창작자의 타고난 재능에 의존하여 상상력을 통해 이미지를 과감하게 조작하여 배치하는 행위로서 아리스토텔레스가 설명한 인간의 ‘멜로디’와 ‘리듬’ 본능과 연계성을 지닌다. 본능적으로 즐기는 행위가 기존의 디자인에서 본 적 없는 혁신적 결과를 가져올 수도, 아니면 실망할 수도 있다. 하지만, 디자인이 될 수 있다는 확장된 사고의 실험은 과감하고 독창적인 디자인으로 인정되거나, 창작자의 예상에서 벗어난 우연의 사고를 통해 다양한 결과를 얻을 수 있다.⁵⁶⁾ 그러나 창작자는 본인이 ‘재현한 창의적인 형태를 상업디자인에 맞추어 변형하는 행위가 보편적으로 일어나고 있으며, 끊임없

56) Fiona Dieffenbacher, Op. cit., p.10.

이 과거의 트렌드를 리사이클하고 있다.⁵⁷⁾ 새로운 혁신은 모든 시대에 새로운 평가 기준을 만들어왔지만, 시야의 확장을 도와 다음의 디자인 발전에 이바지한다. 인간은 창의적인 문제를 해결하기 위해 상상력에 의존한다.⁵⁸⁾ 과감하고 발칙한 상상의 형태변형이 지속해서 시도되어야 하는 이유는, 기존의 디자인에서 본 적이 없는 새로운 형태의 생산은 곧 ‘창의적인 디자인 행위’를 통한 생산으로 간주되며, 디자이너의 본능적 ‘재현’으로 수행된 것이다. 이는 곧 대중에게 새로운 관점과 의미를 제시하는 ‘볼거리를 제공하기 때문이다.

‘윤리적 디자인 행위’의 시작은 창작자의 자존감 확립에서 비롯된다. ‘편집’은 텍스트일과 의상의 디자인 형태가 구체적으로 드러나기 위한 시작 단계로서 본인의 순수한 아이디어로 구성해야 한다. 그러나 순수한 디자인 영감을 지원해야 하는 2차 리서치에 자신의 아이디어를 맞추는 모순된 편집행위로 인해 창작자가 발전시켜온 본질의 혁신적 아이디어에서 벗어나기도 한다. 이유는 디자이너로서 본인의 재능을 믿지 못하고, 아이디어 전개에서 나타난 결과물을 의심하여, 대중에게 증명된 결과물을 차용함으로써 안전한 디자인으로 만드는 경우이다. 그리고 또 다른 하나는 상업성에 치우쳐 본인이 원래 세웠던 디자인의 목표와 개념에서 벗어나 익숙함과 타협하는 것으로서 다른 사람의 결과물을 참고삼아 모방, 복제, 도용, 차용하는 경우이다. 이런 행위는 혁신을 파괴하여 태초의 아이디어를 손상하고, 본인의 순수한 독창적 주체성을 잃게 된다. 창작자는 정체성이 확립된 개인의 독창적인 창작원리를 만들 때까지 자신의 재능을 믿고, 인내하여 실험하는 ‘윤리적 디자인 행위’가 필요하다.

5. 결론

본 연구는 아리스토텔레스의 시학과 현대 패션 텍스트일 디자인의 제작과정을 분석하여 ‘창의적 디자인 행위’와 ‘윤리적 디자인 행위’가 표상되는 현대디자인의 창작원리를 도출하였다. ‘마켓을 고려한 리서치’에서는

57) Marcus Fairs, Li Edelkoort Publishes Manifesto Explaining Why ‘Fashion is Obsolete’, [Dezeen], (2015.3.2). URL: <https://www.dezeen.com/2015/03/02/li-edelkoort-manifesto-anti-fashion-obsolete/>

58) William Duggan, Creative Strategy: A Guide for Innovation, Columbia Business School Publishing, 2012, p.194.

창작자 개인의 영감을 중심으로 역사와 현재의 시대적 사건을 지속적으로 기록하고 연구하여 주목성과 참신성으로 만족할 수 있는 주제를 선정하는 안목을 기른다. 광범위한 정보의 디지털세계에서, 창작자로서 본인의 디자인 마켓의 수준과 역할을 인지하고, 모방, 복제, 도용, 차용의 정보의 공유범위를 윤리적으로 활용하여 분쟁이 발생하지 않도록 한다. ‘혁신기술의 투자와 연구’에서는 대중의 감정을 일으키기 위해서는 예상하지 못했던 뜻밖의 형태변형이나, 취향에 맞는 형태를 감상하였을 때 나타나며, 이는 숙련된 창작자의 개성적 표현력과 적절한 기술의 활용 때문이다. 이를 위해서는 지속해서 그리는 행위를 수련하고, 전통 기술과 새로운 혁신기술을 익히고 연구하는 자세가 필요하다. ‘예술기법의 차용과 도용’에서는 디자인의 아이디어 전개 과정에서 역사적으로 예술사조에서 수행된 기술을 도용하고 차용하여 풍부한 표현 방법을 연구하고, 디자인의 구조 안에서 과감하고 발칙한 상상을 통한 형태변형의 시도가 필요하다. ‘신념 있는 본능적 재현’에서 감정을 만들어 낼 수 있는 ‘불거리’를 제공하기 위하여 디자인의 형태 조각이 구체적으로 드러나는 콜라주, 포토몽타주, 드레이프와 편집단계에서 보편적 오류가 나타난다. 그것은 본인의 혁신적 아이디어에서 벗어나 대중에게 증명된 시각적 익숙한 결과물을 모방, 복제, 차용, 도용하여 창작자 스스로 타협하는 행위이다. 이는 창작자의 태초 아이디어를 손상하고, 본인의 순수한 독창적 정체성을 잃게 되는 결과가 나타나기 때문에, 본인의 본능적 ‘재현’을 믿고 수행하는 인내가 필요하다.

아리스토텔레스의 시학은 보편적이고 잠재적인 예술 이론이 아닌 과학이론으로써 연구에 응용할 수 있는 가치가 있다.⁵⁹⁾ 비록 고대의 미학 이론이지만, 아리스토텔레스의 이론은 현대의 디자인에서 창의적 디자인을 만드는 행위로 활용되어왔다. 역사적으로 시각예술의 디자인과 그 기술은 문화전이라는 명목하에 모방, 복제, 도용, 차용이 이루어져 왔으며 혁신적 발전으로 현대에 이르렀다. 아리스토텔레스는 ‘미메시스’가 인간의 본능에 기인한 순수한 예술적 행위라고 논의하지만, 이는 현대의 패션과 텍스타일 디자인산업에서는 그 경계가 모호하고, 의미가 퇴색되어 탐욕으로 인한 분쟁이 발생할 수 있는 요지가 될 수 있다. 디자인에 있어서 창작자 개인이 지닌 역량에 따라 자신이 지닌 본질을 믿고 활용하는 ‘창의적 디자인 행위’와 ‘윤리적 디자인 행위’는 중요하며, 그에 따라 창작자는 대중의 감정을

일으키는 ‘불거리’를 제공하는 창의적 예술가로서 자신을 유지할 수 있다.

시학을 고찰하는 과정에서 고대어의 영문 해석본과 국외와 국내의 선행연구를 통해서 다양한 추론을 발견할 수 있었다. 시학은 연구자의 상상력으로 무한한 추론이 가능한 고전으로써 디자인 분야에서도 앞으로 후속 연구로 이어지기를 기대한다.

참고문헌

1. 로버트 루트번스타인, 미셸 루트번스타인, 생각의 탄생: 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각 도구, 에코의 서재, 2007.
2. 로슬린 듀풍록, 장 랠롯, 시학, 펍권북스, 2011.
3. 이상섭, 아리스토텔레스의 시학 연구, 문학과 지성사, 2002.
4. 엘런 럽튼, 그래픽 디자인 씽킹: 창의적 사고와 표현, 비즈앤비즈, 2016.
5. Amanda Sikarskie, Digital Research Methods in Fashion and Textile Studies, Bloomsbury Visual Arts, 2020.
6. Clarke Braddock, Sarah E., and Jane Harris, Digital Visions for Fashion and Textiles: Made in Code. Thames and Hudson, 2012.
7. Colin Renfrew, and Elinor Renfrew, Basic Fashion Design 04: Developing a Collection, AVA publishing, 2009.
8. Donald W. Lucas, Aristotle Poetics: Introduction, Commentary and Appendixes by D. W. Lucas, Oxford University Press, 1983.
9. Fiona Dieffenbacher, Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Processes, AVA Publishing. 2013.
10. Gerald F. Else, Aristotle Poetics, University of Michigan Press, 1983.
11. George Whalley, Aristotle's Poetics:

59) Poulheria Kyriakou, Aristotle's Philosophical Poetics, Mnemosyne, 1993. 8, Vol.46, No.3, p.355.

- Translated and with a Commentary by George Whalley, McGill-Queen's University Press, 1997.
12. Jenny Udale, Basic Fashion Design 02: Textiles and Fashion, AVA publishing, 2008.
 13. Julia Gaimster, Visual Research Methods in Fashion, Bloomsbury Academic, 2011.
 14. Richard Janko, Aristotle Poetics I with the Tractatus Coislinianus a Hypothetical Reconstruction of Poetics II the Fragments of the on Poets: Translated with notes by Richard Janko, Hackett, 1987.
 15. Robert Leach, The Fashion Resource, Tames and Hudson, 2012.
 16. Roseann Etting, Psychedelic Chic: Artistic Fashion of the Late 1960s and Early 1970s, Schiffer Publishing, 1999.
 17. Samuel H. Butcher, Poetics of Aristotle, Classic House, 2003.
 18. Simon Seivewright, Basic Fashion Design 01: Research and Design, AVA publishing SA, 2007.
 19. Stephen Halliwell, Aristotle's Poetics, University of Chicago Press, 1998.
 20. William Duggan, Creative Strategy: A Guide for Innovation, Columbia Business School Publishing, 2012.
 21. 김현, 아리스토텔레스 시학의 세 개념에 기초한 인간 행동 세계의 시적 통찰과 창작의 원리, 인간학연구소, 2004. 7, Vol.7, No.0
 22. 김현, 아리스토텔레스의 시학에 나타난 창작의 원리, 지중해지역연구, 2009. 2, Vol.11, No.1
 23. 김현, 시 짓는 기술의 탄생 원인 -아리스토텔레스의 시학 1448b4-24-, 서양 고전학 연구, 2019. 9, Vol.58, No.2
 24. Andrew Ford, The Purpose of Aristotle's Poetics, Classical Philology, 2015. 1, Vol.110, No.1
 25. Anoop Gupta, Rethinking Aristotle's Poetics: The Pragmatic Aspect of Art and Knowledge, The Journal of Aesthetic Education, 2010(Winter), Vol.44, No.4
 26. Clinton D. Corcoran, The Problem of Dramatic Expectation in Aristotle's Poetics, Greek, Roman and Byzantine Studies, 1997(Fall), Vol.38, No.3
 27. Daniel L. Tate, Transforming Mimesis: Gadamer's Retrieval of Aristotle's Poetics, Epoché: A Journal for the History of Philosophy, 2008(Fall), Vol.13, No.1
 28. Graham Zanker, Aristotle's Poetics and the Painters, The American Journal of Philology, 2000(Summer), Vol.121, No.2
 29. Harold Skulsky, Aristotle's Poetics Revisited, Journal of the History of Ideas, 1958. 4, Vol.19, No.2
 30. Isaiah Smithson, The Moral View of Aristotle's Poetics, Journal of the History of Ideas, 1983. 1-3, Vol.44, No.1
 31. Katherine Polston, Lisa Parrillo-Chapman, and Margeurite Moore, Print-on-demand Inkjet Textile Printing Technology: An Initial Understanding of User Types and Skill Levels, International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 2015. 5, Vol.8, No.2
 32. Poulheria Kyriakou, Aristotle's Philosophical Poetics, Mnemosyne, 1993. 8, Vol.46, No.3
 33. Stavros Tsitsiridis, Mimesis and Understanding: An Interpretation of Aristotle's Poetics 4.1448b4-19, Classical Quarterly, 2005. 12, Vol.55, No.2
 34. Marcus Fairs, Li Edelkoort Publishes Manifesto Explaining Why 'Fashion is Obsolete', [Dezeen], (2015. 3. 2). URL: <https://www.dezeen.com/2015/03/02/li-edelkoort-manifesto-anti-fashion-obsolete/>
 35. <https://dictionary.Cambridge.org>
 36. www.etymonline.com
 37. www.naver.com