

디지털 패션 일러스트레이션 표현도구로서의 인간 정서

음정선·유영선⁺

경희대학교 의상학과 강사·경희대학교 의상학과 교수⁺

Human Emotion as an Expression Tool for Digital Fashion Illustration

Jungsun Eum · Youngsun Yoo⁺

Lecturer, Dept. of Clothing and Textiles, Kyung Hee University

Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Kyung Hee University⁺

(received date: 2022. 3. 28, revised date: 2022. 4. 19, accepted date: 2022. 4. 22)

ABSTRACT

Fashion illustration within online platforms uses human emotion as an instrument for communicating with the audience. This study investigates the emotional methods of expression for various components of fashion illustration through case analysis and aims to clarify the method of expression that facilitates two-way communication between fashion illustrators and digital platform users. The research found characteristics of human emotion employed in fashion design by examining advanced studies and by analyzing how these characteristics are expressed and connected through fashion illustration in a digital environment. The study achieved the following results: First, by examining advanced studies, the characteristics of human emotions used as design tool was shown to be nostalgia, relaxation, compathy, nature, and sincerity. Second, components related to the expression of human emotions in fashion illustration were summarized as “emotional color combination,” “individual brush touch,” “individual human body,” and “storytelling using background and white space.” Third, by analyzing cases focusing on the above, the report found that emotional combination delivered a variety of emotions through symbolic and contradistinctive color combinations; individual brush touch delivered emotions through the expression of brush touch with rough and improvised brush touch, realistic brush touch, creative brush touch, and the use of actual texture; individual human body expressed emotions by describing the human body and differentiating its proportions; and storytelling using background and white space emotional messages through methods like filling the background with a specific object, color representation in an empty space, etc. This study will help smooth communication between fashion illustrators and online platform users.

Key words: digital fashion illustration(디지털 패션 일러스트레이션), emotional expression (감성적 표현), human emotion (인간정서)

I. 서론

21세기에 들어서면서 첨단기술의 발전과 함께 디자인 패러다임은 변화되어 왔다. 특히, 디지털 기술에 소외된 인간성 회복의 문제가 자주 거론되면서 인간정서는 디자인 가치부여를 위한 표현 도구로 다루어지고 있다. 20세기의 인간에 대한 자연으로부터의 차별성을 강조한 관점에서 변화되어, 2000년 이후에는 첨단 기술을 배경으로 하는 '인간스러움' 혹은 '인간다움'의 정체에 대해 주목하고 있는 것이다(Ahn, 2021).

문학적 개념으로 인간의 정서는 '무어라 규정하기 어려운 마음의 복잡한 가닥들을 절실하게 형상화한 것, 즉 인간 마음을 표현하는 어휘'로 설명된다(Kim, 2010). 디자인 분야에서의 인간의 정서는 개인적 삶의 직접경험과 간접경험을 통해 차별화되고 개인취향으로 다양화되어있어, 디자인 과정에서 전략적 표현도구로 사용된다(Song, 2021). Triberti, Chirico, La Rocca, & Riva(2017)는 인간정서는 제품과 서비스의 디자인 속성을 통해 사용자의 긍정적인 감정 또는 즐거움을 촉진한다고 했다. 정서를 기반으로 한 디자인은 의사 결정은 물론 주의력과 기억력에 영향을 미치고 의미를 생성하기 때문에 지속적인 제품선택과 사용에 영향을 줄 수 있다는 것이다.

그동안 인간정서에 관한 디자인 분야 연구는 인간 경험과 접목된 제품, 서비스, 인간공학 중심으로 진행되어 왔으나 최근 디지털 미디어의 발달로 소셜미디어, AI, 실감미디어 등과 관련된 연구로 확대되고 있다. 인간의 정서를 사용자 경험에 따른 차별성으로 디자인 감성 코드를 구분하는 연구(Song, 2021), AI와의 정서적 대화를 시도하여 대화(conversation)가 가지게 되는 인간의 감성적인 연결성과 문화적인 특질을 알아본 연구(Ahn, 2021), 사용자 감성·경험 모델을 제시하여 사용자 경험을 중심으로 하는 실감 미디어 연구(Kim & Nah, 2019)등 인간정서에 관련된 연구의

폭은 넓다.

이러한 인간정서를 기반으로 하는 시각적 표현 특성은 디지털 플랫폼을 통하여 작품을 발표하는 패션 일러스트레이터들도 활용하고 있다. 플랫폼을 사용하는 관람자와의 소통을 목표로 작가의 컨셉을 전달하는 표현도구로 사용되고 있다. 특히, 패션 일러스트레이션이 인간생활에 가장 밀접한 패션을 표현한다는 점에서 디지털시대 특성으로 개별화되고 다양화된 감상자와 작가간의 소통도구로써 인간의 정서를 활용한 표현 방법은 그 가치가 발휘될 수 있다. 이에 본 연구의 목적은 온라인 사이트나 소셜미디어 등 디지털 플랫폼의 패션 일러스트레이션들을 대상으로 인간정서의 표현방법을 사례 연구하여 패션 일러스트레이터와 사용자간의 소통방법을 원활하게 하는데 도움이 되고자 하는데 있다.

본 연구는 선행연구 분석과 사례분석을 통해 진행되었다. 선행 연구는 감성, 인간정서, 패션 일러스트레이션 관련 연구들을 중심으로 살펴보았다. 사례 분석을 위한 패션일러스트레이션 수집은 먼저 검색 채널에서 'Emotional fashion illustration'을 비롯한 인간정서 특성 관련키워드 'Nostalgia', 'Relaxation', 'Nature', 'Compathy', 'Sincerity'를 사용하여 검색하였다. 그 중 개인 사이트를 가지고 활동하는 작가들을 중심으로 개별 사이트와 SNS를 통해 검색이 다시 이루어졌다. 작품선정은 이론적 고찰에서 정리된 인간 정서 표현 특성이 뚜렷하게 드러난 작품으로 하였으며, 전문가 3인이 모두 동의 한 것을 분석에 사용하였다.

II. 이론적 고찰

1. 인간정서와 디자인

정서(emotion)는 외부 자극에 대한 단기적, 인지적 반응, 즉, 인간의 모든 감정이며, 감정은 외부의 자극으로 일어나는 것으로 사람마다 외부 자극에 대한 지각이 다르며 그에 따라 느끼는 감성

에도 차이가 있다. 이러한 이유로 인간정서는 문학을 비롯한 심리학, 엔지니어링, 소비자 연구, 상품 및 제품디자인과 마케팅과 같은 다양한 분야에서 폭넓게 다루어지고 있다.

You(2014)는 감성, 즉 정서는 외부 자극에 대한 자기 지각 특성이 결합한 것이며 이는 디자인된 형태나 자연 경치 그리고 이야기 등과 같이 다양한 자연 및 문화적 결과물에 대한 경험에 반응하여 나타나게 된다고 하였다. Kim(2020)은 정보화 사회가 되면서 하드웨어 중심의 물질적 가치보다는 인간의 정서가 고려된 소프트웨어 중심의 지적 가치가 부각되고 개성화를 중시함에 따라 소비시장에서는 소비자와 관련하여 인간정서를 의미하는 '감성'이라는 단어의 사용이 점차 증가하였으며, 이전에 축적해왔던 많은 정보와 물질적인 풍요로 인한 과잉 소비가 억제되어 상품 이외에 새로운 부가가치의 창출에 의미와 관심이 표현 도구로서의 '인간정서'를 주목하게 했다고 하였다. 인간정서를 표현도구로 하는 디자인을 감성디자인으로 부른다. Shin(2018)은 감성디자인이란 소비자가 느끼는 막연한 니즈뿐만 아니라 소비자의 욕구와 욕망까지도 조사하여 제품 개발에 전략으로 적용하는 디자인 방법이라고 하였다. Shin, Park,

Chung, & Jun(2020)은 감성디자인은 기능, 형태 및 유용성을 넘어 사용자 경험을 풍요롭게 하는 목적을 가지며 즐거움, 재미, 감탄, 애착과 같은 사용자의 긍정적 감성반응을 이끌어내는 것의 중요성을 강조하는 디자인 접근 방식이라 하였다. Kim(2019)은 예술에서의 감성은 인간의 감각을 통해 미적대상과 교감이 이루어질 때, 적절한 심리적 반응이 일어나 감정 변화를 감지하게 되는데 이를 미적 감성이라 하였다. 디자인과 예술적 표현요소로서의 인간정서는 디지털 플랫폼에서 인간관계와 환경에 관련된 아날로그적 감성으로 주로 다루고 있었다.

선행연구를 통하여 감성의 디자인 표현특성을 살펴보면, Lee & Lee(2011)는 디지털 시대의 한계점을 중심으로 하여 아날로그적 감성 특성을 향수, 정·유대감, 자연, 정성과 노력으로 분류 하였다. You(2014)는 아날로그 감성의 형상특성을 디지털 시대 이전 '과거의 물건을 연상하는 형상이나 기능', 기계적인 인간성 상실의 이미지를 극복하기 위한 '자연스럽고 따스한 느낌의 형상이나 기능', '아날로그적 기구나 기계에서 연상 되는 물리적 동작이나 형상'이라 하였다. Shin & Chung(2015)은 아날로그 감성의 성격을 '정', '향수', '정성', '여백의 여유'로 정리하였다. Hong & Kim

<Table 1> Human Emotional Characteristics Derived from Previous Studies

Researcher (year)	Characteristics of Human Emotion				
Lee & Lee (2011)	Nostalgia		Nature	Bond	Sincerity and effort
You (2014)	Shape or function reminiscent of an object from the past		Natural and warm shape		Physical motion or shape reminiscent of the work of analog tools
Shin & Chung (2015)	Nostalgia	Relaxation		Bond	Sincerity
Hong & Kim (2019)	Longing for something old		Nature	Feelings or behaviors about things or situations	Five senses experience
This study	Nostalgia	Relaxation	Nature	Compathy	Sincerity

(2019)은 아날로그 감성의 특성을 '시각적 오감체험', '옛 것을 되찾고 싶어 하는 그리움', '자연', '사물들이나 상황들에 대한 느낌 또는 행동'으로 나누었다.

〈Table 1〉은 앞에서 언급한 선행연구의 인간정서의 표현특성을 표현범주 별로 정리한 것이다. 따라서 본 연구에서는 앞의 선행연구들에서 자주 언급되는 비슷한 특성들을 종합하여 다음과 같이 인간정서의 표현 특성을 향수, 여유로움, 자연, 유대감, 정성으로 분류하였다.

2. 디자인 도구로서의 인간정서와 특성

1) 향수

'향수'는 어린 시절에 대한 그리움을 바탕으로, 현실에 지친 현대인들이 그 시절로 돌아가고자 하는 회귀본능이라고 할 수 있다(Shin & Chung, 2015). 이것은 불편한 고통스러운 기억과 결합되어 현재의 생활을 위로받고 긍정적인 역할을 하기도 하며, 예술가들은 이러한 향수의 자극으로 주제를 만들어내기도 한다(Lee, 2019). Hong & Kim(2019)은 아날로그 감성의 가장 대표적인 특징으로 과거시간, 어린 시절의 그리움을 비롯한 추억 회귀, 안식처, 따뜻함, 편안함, 기억 등 같은 공간적 대상에 대한 그리움의 성격이며 이는 향수에 포함된다고 하였다.

디자인 분야에서는 '복고풍', '레트로'를 주제로 과거의 향수에 대한 인간감성을 활용하는 방법으로 과거에 유행하던 스타일을 재해석한 것으로 마케팅전략을 내세우고 있다. 이 현상은 다가오는 시대에 대한 불안감과 첨단기술에 의해 고갈된 아이디어 창의를 위해 과거를 그리며 그 속에서 새로운 따뜻한 감성과 새로운 창조성을 발견하자는 것이다(Lim, 2019). 〈Fig. 1〉은 1980~1990년대의 복고풍으로 재해석한 틸다 스윈튼(Tilda Swinton)을 표지모델로 한 보그 표지 디자인으로 향수를 디자인 컨셉으로 활용한 것이다.

2) 여유로움

Lee(2014)는 동양화에 보이는 '여백의 미'는 '비움'의 의미를 담고 있다고 하였다. 동양화의 여백에는 비어져 있으므로 해서 채워져 있는 더 강한 선의 의미를 포함하고 있다. 여백을 바탕으로 하는 선의 경우는 대상의 깊이와 내면성, 시간성, 어떤 내포된 사건들까지도 동시에 보여주는 복합적인 의미를 가지고 있다. Gil(2018)은 건축에서의 비움은 공간의 일부를 의도적으로 비우면서 기능 중심의 공간을 여유로움으로 표현함으로써 보다 풍성하고 다양한 공간감을 연출할 수 있게 한다고 했다. 즉, 선과 여백으로 그려지는 동양화와 3차원의 공간을 연출하는 건축에서 여유로움은 요소간의 관계나 관람자 또는 사용자의 감성과 상호작용할 수 있는 표현방법이 된다.

안 치홀트(Jan Tschichold)는 기능적 디자인에 다가서는 첫 단계가 새로운 방법을 개발하는 것이고 '장식'을 없애는 것에서 시작된다고 했다. 안 치홀트는 여백을 배경이 아니라 조형요소로 사용하였으며 넓은 흰색이 가지고 있는 효과가 검정과 회색보다 강하다고 생각했다(Gil, 2018). 〈Fig. 2〉는 안 치홀트의 북 디자인으로 인쇄된 형태와 인쇄되지 않은 형태 사이의 여백의 대비를 디자인 특징으로 한 것이다.

3) 유대감

'정'은 한국 사회의 인간관계의 중요한 가치로 사람사이의 친밀감을 의미한다. 이것은 긍정적인 의미에서의 상대방과의 밀접한 관계로, 관계를 맺고 있는 사람들 사이에서 유대감이다(Seo & Ryoo, 2014). Lim, Shin, Hong, & Suh(2013)는 상대방과 정서를 주고받는 것은 사회적 관계의 형성과 유지 및 만족에 중요한 역할을 한다고 하였으며, 유대감은 따뜻함과 편안함의 긍정적 정서를 바탕으로 한다고 했다. 소셜미디어의 사용자가 사이트를 이용하면서 느끼는 재미, 즐거움과 흥미 정보는 놀이의 특성이 포함되고, 특히 반복된 다



<Fig. 1> Vogue Cover
(Choi, 2018)



<Fig. 2> Book Design by Jan
Tschichold
(Picturequotes, n.d.)



<Fig. 3> The Interface of the Weather App
(Esposito, 2018)

양한 콘텐츠와의 상호작용은 긍정적인 정서를 유발하여 지속적인 사용을 증진시킨다(Seo & Ryoo, 2014). <Fig. 3>은 누구나 공감할 수 있는 도시의 주요 랜드마크의 일러스트레이션과 친밀감을 주는 색상 조합으로, 어느 지역의 날씨정보라는 것을 쉽게 이해할 수 있게 디자인된 인터페이스 사례이다.

4) 자연

자연은 아날로그 감성의 특징 중 하나로 많은 사람들은 자연환경 속에서 휴식을 취하고 여유를 가지면서 에너지를 얻는다. 자연스러움, 가공하지 않음, 꾸미지 않음, 여유, 휴식, 안정, 정화의 특성이 이에 포함된다(Hong & Kim, 2019). 자연이나 자연과 같은 프로세스를 가진 것에 선천적으로 인간이 끌리는 본능은 다양한 디자인 분야의 감성 소통도구가 될 수 있으며 인간의 자연에 대한 본능을 해소 및 충족시켜 줌으로써 정서적, 인지적, 신체적으로 긍정적 효과를 가져올 수 있다(Kim & Chung, 2020). 이것은 생활환경에 자연을 가져오는 디자인을 연결하였을 때 사람들은 편안함을 느낄 수 있다는 것이다.

<Fig. 4>는 WeWork와 Bjarke Ingels Group이 협력하여 만든 교육공간으로 빛으로 가득 찬 학습

환경은 유기적인 선으로 구성된 구조물과 이동식 가구로 채워졌다. 나무 표면과 녹색 음영의 숲 이 이미지로 자연친화적 공간을 표현한 사례이다.

5) 정성

‘정성’은 인간관계에서 서로 베풀고 정성을 주고받는 행동을 통해 존중감과 만족감을 형성하는 기대심리이다(Shin & Chung, 2015). 현대인들은 다차원인 감각의 디자인을 추구하며 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등 오감(五感)이 디자인의 중요한 요소가 되고 있다. 장인의 손길이든 아마추어의 손길이든 인간의 손을 거친 정성스러운 수공예 작업은 인간의 오감을 자극하게 되어 고부가가치를 발휘할 수 있다. 아마추어의 경우에도 손으로 만든 흔적은 친숙하면서도 따뜻한 정 의 이미지를 가질 수 있으며, 따뜻함이 녹아 들어가 더 창의적인 아이디어로 평가 받기도 한다(Ro, 2016). 대량 생산으로는 불가능한 사람의 정성과 손때, 손맛에 대한 관심이 커지면서 핸드메이드 패션이나, 손뜨개질, 십자수, 아트 북과 같이 사람의 정성된 손길로 만들어진 것들이 가치를 지닌다. 정성의 가치는 사람들 간에 사물들이나 상황들에 대한 느낌 또는 행동의 가치 인지요소가 같을 때 형성된다.



〈Fig. 4〉 Nature-Inspired School
(Wang, 2018)



〈Fig. 5〉 Louis Vuitton
(Lee, 2022)

그것은 자동적인 감각이 아닌 어떠한 사물들이나 상황들에 대한 느낌이나 행동으로 지각하는 것이다. 이는 ‘촉스럽고, 세련되고, 저급스럽고, 고급스럽고, 현실적이고 환상적이다’ 등의 언어로 표현될 수 있다(Hong & Kim, 2019).

〈Fig. 5〉는 넷플릭스 오리지널 시리즈 ‘오징어 게임’의 주인공이 미국 배우 조합상(SAG)을 수상하면서 착용한 드레스이다. 반짝이는 크리스탈과 은구슬로 오랜 시간 수공예 작업으로 만든 것으로, 같은 수공예기법으로 정성스럽게 만들어진 땀과 함께 화제가 된 루이 비통(Louis Vuitton)의 디자인이다.

3. 패션일러스트레이션의 인간정서 시각적 표현 요소

Sung & Yoo(2002)는 창의적 패션일러스트레이션의 표현요소를 선, 형태, 질감, 색채, 공간으로 구분하였다. 디자인에서의 선은 감정, 표정을 가진 조형요소로서 선 자체로 다양한 느낌을 표현할 수 있으며, 예술작품에서 화면을 구성하는 선은 형태, 색, 질감 등의 요소들과 함께 사용되어 인간정서의 특성을 표현한다고 하였다. 형태는 작가가 관찰하거나 상상한 것을 시각적으로

의미를 부여하며, 새로운 형과 배경의 배치에 의해 새로운 자극을 만들어 낸다고 하였다. 질감은 작가의 정서를 전달하며, 특히 디지털 매체사용은 세상에 존재하지 않는 질감을 만들어내고 있으며 감상자의 호기심을 자극할 수 있다고 하였다. 색은 인간정서에 직접적인 자극을 주는 요소로써 작품 전체 분위기를 주도하고, 단순히 색채 감정의 전달할 뿐만 아니라 다른 요소들과 조화를 이루고 리듬을 형성시켜 감상자의 심미적 만족을 돕는다고 하였다. 공간은 작가의 의지에 의해 창조되는 것으로, 디지털 매체의 발전으로 현실공간을 왜곡시키거나 재배열하여 작품의 스토리를 무한하게 펼치는 것이 가능하게 되었다고 했다.

Im & Ju(2008)는 색채, 질감, 여백, 형태, 공간감이 감성을 표현하는 구성요소로, 색채는 색상, 채도, 명도의 상호작용을 통해 일러스트레이션의 분위기를 만들어내며 서로 조화되거나 상반되는 색상끼리의 조합을 통해 다양한 정서를 표현한다고 하였다. 또한 풍성한 질감표현은 시각적 재미와 감성적 자극을 불러일으키며, 붓질, 문지르기, 드로잉, 구멍 내기 등의 다양한 기법이 있다고 하였다. 여백은 비워진 공간이 아닌, 시각적 편안함

과 여유를 제공하는 기능을 하며 화면에서의 여백 비율의 증감은 스토리를 효과적으로 전달한다고 하였다. Lee(2010)는 작가는 작품을 통해 개인의 감성과 경험을 드러내는데, 내면의 욕구를 환상적으로 표현하는 일러스트레이션은 붓 터치를 이용한 점묘기법과 빛의 효과를 통해 동화와 같은 표현을 극대화 할 수 있다고 하였다. 현실에서 불가능한 것들을 표현하는 과정에서 세밀한 붓 터치를 이용하여 내면과 무의식의 세계를 시각적으로 표현할 수 있다는 것이다. Lee & Kim(2014)은 그림책 일러스트레이션 상징의 표상적 특성 연구에서 그림의 구조적 해석을 위한 분석 도구로 공간, 색채, 선을 분류하였다. 공간은 작가의 지각에 의해 즉각적으로 채워지며, 동양에서 공간은 음양오행 원리에 근거하여 우주의 질서와 인간의 모든 생활 현상과 생성소멸을 의미한다고 했다. 색채는 눈으로 지각되어진 색의 경험효과이며, 감정, 기분, 정서를 표현하고 유발한다고 했다. 색채를 눈으로 보고 대뇌를 통해 경험과 인상, 많은 지식들과 연관해 해석하며, 색채의 정서적 요인은 개인의 심리에 따라 나타나는 색채반응을 규명하는 것으로 감정, 기억, 인식 등의 성향이 작용한다고 했다. Park(2014)은 그림책과 유아의 정서에 관한 연구에서 색채는 형태와 함께 시각을 통하여 인지

되는 사물의 의미의 중심이며 작가의 사상과 철학은 물론 감상자의 내면을 이미지화하여 해석하는데 중요한 조형언어라고 하였다, 특히 유아는 색채를 통하여 고유한 상징을 구체적으로 인지할 수 있고 작가는 자신의 감정이나 현실을 표현하기 때문에 색을 통한 타인과의 상호교류가 가능함에 주목하였다.

위의 선행연구들은 <Table 2>로 정리되었다. 본 연구에서는 선행연구의 일러스트레이션의 표현요소인 '색채', '질감', '여백', '선', '형태', '공간감'에서 작가가 일러스트레이션에 나타내고자 하는 감정과 관련된 패션 일러스트레이션의 표현 구성요소를 '감성적 색채조합', '개성적 붓 터치', '개성적 인체' '여백과 배경을 활용한 스토리전달'로 정리하였다. 이를 토대로 다음 장에서는 패션 일러스트레이션 사례들을 분석하였다.

III. 패션 일러스트레이션의 구성요소에 따른 인간정서 표현방법

본 연구에서는 앞장의 이론적 고찰에서 <Table 2>로 정리된 인간정서 표현 관련 구성요소인 '감성적 색채조합', '개성적 붓 터치', '개성적 인체', '배경과 여백에 의한 스토리전달'을 중심으로 패션

<Table 2> Components of Human Emotional Expression in Previous Studies

Researcher (year)	Components of Human Emotional Expression					
Sung & Yoo (2002)	Color	Line	Texture	Shape	Space	
Im & Ju (2008)	Expressing mood with color combinations		Copious texture	Individual shape	Space	Storytelling using white space
Lee(2010)		Delicate brush strokes				
Lee & Kim (2014)	Color	Line			Space	
Park (2014)	Emotional communication with others through color					
This study	Emotional color combinations	Individual brush touch		Individual human body	Storytelling using background and white space	

일러스트레이션 작품사례들을 분석하고 구성요소 표현방법과 인간정서 표현과의 연관성을 파악하였다.

1. 사례분석

1) 감성적 색채조합

색에 관련된 인간정서는 일상생활에서의 경험, 문화, 지역에 따라 다르며, 이와 관련하여 보는 이의 감성을 자극하는 색채는 어떻게 선택되고 배치되는가에 따라 다양한 감정을 불러일으킬 수 있다. 더구나 인간정서와 관련된 표현 특성들과 연계되어 작가와 감상자의 공감으로 소통될 수 있다.

특히 색채는 인간정서의 표현 특성인 ‘향수’와 관련하여 나타났으며, 이는 어린 시절의 기억을 긍정적으로 연상시키고 편안함을 느끼게 한다는 선행이론과 관련된 것이다. <Fig. 6>은 단순하고 자유로운 그림체와 함께 아동화에서 볼 수 있는 부드러운면서도 경쾌한 파스텔톤의 색채를 사용함으로써 어린 시절의 추억, 동심 등을 떠올리며 정서적인 친근함과 따스함을 느낄 수 있다. 또한 해, 구름, 꽃 등은 인간정서 표현요소인 자연모티프로 현대인의 지친 일상에 위로를 줄 수 있다. <Fig. 7>은 빨강색의 풍선으로 어린 시절을 연상시킬 수 있다는 점에서는 <Fig. 6>의 향수에 관한 인간정

서를 표현하고 있으나, 원색의 빨강과 강조와 주제의 색인 노랑을 조합함으로써 인간의 오감을 자극하는 개성적인 감성을 전달한다. 더불어 옷의 섬세하고 사실적으로 표현된 흑백 패턴의 텍스처어는 인간정서를 자극하는 정성을 나타내고 있다.

<Fig. 8>은 패션브랜드 Gucci의 2016년 SS컬렉션의 작품이미지를 그린 것으로 다채로운 색상을 사용하고 있으나 전체적으로 낮은 채도를 사용하고 복고풍의 의상스타일과 텍스타일을 조합하여 복고적 이미지를 나타내고 있다. 지난날의 추억을 연상할 수 있는 색채조합과 더불어 어린 시절 가지고 놀았던 형광색의 스티커를 화면에 도입하여 자유로운 곡선으로 그려진 라인과 함께 지나간 시간의 향수에서 비롯된 즐거움과 유희적인 감정을 이끌어낸다.

<Fig. 9>는 인간의 감정 중 우울함을 표현하는 블루 색상의 큰 붓터치로 작가와 감상자의 감정 공감을 시도하고 있다. 블루와 오프밀 그레이의 대조적인 배치를 통해 어두운 감정을 불러일으키며, 더불어 공허한 눈을 블랙으로 강조함으로써 우울했던 기억에 대한 공감을 유도하였다.

2) 개성적 붓 터치

붓 터치는 일러스트레이션의 중요한 구성요소



<Fig. 6> Katy Smail
(Katy Smail. n.d.)



<Fig. 7> Tracy Turnbull.
(Tracyturnbull. n.d.)



<Fig. 8> Gucci SS16
(Sarah Beetson. n.d.)



<Fig. 9> Judit Garcia-Talavera
(Juditlatragedia. n.d.)

로서 선의 굵기나 방향, 경사각도 연결성, 그리고 강약조절과 섬세함으로 다채로운 텍스추어와 함께 사용되면서 천차만별의 표현이 가능하며, 이는 감상자의 정서를 자극하여 공감과 유대감을 불러일으킨다.

〈Fig. 10〉은 일상적인 장면속에서의 캐주얼 의상을 표현한 그림으로 섬세하지 않은 붓 터치와 거친 텍스추어로 편안한 느낌을 주는 그림이다. 끊어진 붓 터치의 연결로 길가의 블럭을 연상할 수 있는 표현은 화려한 패션보다 친근한 인간 정서를 자극하고 있어 공감을 불러일으킨다. 일상의 패션을 재현한 장면을 스케치하듯 거칠게 그린 터치는 작가의 독자적인 감성으로 전달되었다.

이론적 배경에서 논의한 인간정서의 시각적 표현방법에는 다양하고 풍부한 텍스추어의 활용이 있었다. 〈Fig. 11〉은 디자이너 Marc Jacobs의 2021년 Fall 컬렉션에 등장했던 신체 전체를 감싸는 빅 실루엣 코트이다. 외형 중심으로 그려진 코트 위로 바로 알아볼 수 있는 손으로 그린 클래식 이미지의 단순 반복 패턴이 놓여짐으로서 여유로움을 느끼게 해준다. 단순한 반복이미지 패턴과 수작업의 붓 터치가 조화되어 편안한 인간 감성을 느끼게 해준다.

〈Fig. 12〉는 인체의 머리카락과 수염을 가늘고

섬세한 붓 터치로 묘사하고, 전통적 니트 문양을 세부적으로 재현하여 인간정서의 정성을 시각적으로 표현하였다. 니트의 질감은 늘 포근하게 감싸는 인간 정서를 자극하고 전통적인 패턴은 익숙한 이미지로 공감의 정서를 나타내었다. 〈Fig. 13〉 역시 이러한 니트에 대한 인간 정서를 활용한 표현 방법으로 그림에 실제 니트를 도입하였다. 생생한 붓 터치 대신 손으로 짠 니트를 대체한 것으로 수공예에서 느끼는 정성과 독창성을 나타낸다.

3) 개성적 인체

패션 일러스트레이션에서 인체표현은 작가마다 표현하는 목적에 따라 개성적인 인체표현방법을 사용한다. 본 연구의 사례분석에서도 인체는 작가가 상상한 것을 시각적으로 재현되고, 변형, 왜곡되면서 감상자의 호기심을 불러일으키는 대상이었고, 또한 붓 터치와 공간배치에 따라 새로운 자극을 만들어 내었다.

〈Fig. 14〉는 일러스트레이터 안젤리카 히스(Angelica Hicks) 그린 피비 필로(Phoebe Philo)의 개인적 감성을 나타내는 패션스타일이다. 필로의 고급스럽고 미니멀한 패션스타일을 어린이가 사람을 그린 듯한 미숙한 느낌의 인체 즉, 신체비



〈Fig. 10〉 Bricks
(Julie Houts, n.d.)



〈Fig. 11〉 Marc Jacobs Fall 2021
(Biou Karman, n.d.)



〈Fig. 12〉 Tobias Göbel.
(Illustrationx, n.d.)



〈Fig. 13〉 Izziyana Suhaimi.
(TextileArtist.org, n.d.)

울에 비해 커다란 머리, 비정상적으로 얇은 팔과 손, 발로 표현된 인체에 연출함으로써 감상자로 하여금 친근하고 순박한 감성을 느끼게 해준다. <Fig. 15>는 패션 브랜드 Pringle of Scotland의 디자인을 그린 그림으로 과장되지 않은 인체 비율과 부드러운 인상의 얼굴 형태는 편안한 느낌을 준다. 작가는 섬세하고 날카롭게 과장된 손발의 형태로 개성을 표현하였다. <Fig. 16>은 과장된 인체 프로포션으로 그려진 그림으로 하체의 비율을 유난히 강조하고 있다. 본래 전통적 패션일러스트레이션은 10등신~12등신으로 과장된 경우가 많았고, 이것은 인간정서로 받아들이기에는 다소 거리가 있었다. 현재의 감성적 패션 일러스트레이션의 경향은 이러한 과장된 프로포션에서부터 축소, 과장된 인체까지 감상자의 개인적 취향과 감성으로 다양화되어 나타나고 있다. <Fig. 17>은 Laura Laine의 작품으로 과장된 인체 프로포션과 풍성한 헤어스타일, 그리고 과장된 묘사력으로 인간의 오감을 자극하고 있다. 다른 신체 부위에 비해 머릿결 하나하나를 지나치게 세부적으로 표현하고 그 비중도 몸집에 비해 강조되고 있어 신비스러운 느낌으로 개성적인 인체를 표현하였다.

4) 배경과 여백에 의한 스토리전달

그림에서 공간은 작가의 의지에 의해 창조되는 것으로, 오늘날의 컴퓨터 기술의 발전으로 현실을 왜곡시키거나 재배치하여 작가의 개념을 무한하게 펼치는 것이 가능하다. 마찬가지로 패션 일러스트레이션에서도 역시 배경과 여백은 작가의 창의력을 감상자와 공감대를 형성할 수 있는 표현의 공간으로 보여지고 있다.

<Fig. 18>은 패션잡지 하퍼스 바자(Harpers Bazaar)에 게재된 패션 일러스트레이션으로 야외 공간을 배경으로 오픈 꾸뛰르의 고급스러운 패션을 착용한 여성이 그려졌다. 섬세하고 세련된 표현은 고급스러운 감성이 느껴지고 일부 생략되어 표현된 부분도 감상자에 의해 해석될 가능성으로 주며, 또한 자연 배경을 사용하여 인간이 자연에서 느낄 수 있는 위로와 안정을 전달한다.

<Fig. 19>는 디자이너 스텔라 매카트니(Stella McCartney)의 디자인을 표현한 그림으로 두 개로 연속된 그림은 상반된 색상으로 그려져 있다. 첫 번째 그림에서 여성이 손에 쥐고 있는 달걀이 두 번째 그림에서는 깨어져 있어 달라진 상황에 대해 감상자로 하여금 상황을 짐작하게 한다. 그림의 감상과정에서 오감을 자극하고 상상하게 하여 작



<Fig. 14> Angelica Hicks
(Shim, 2016)



<Fig. 15> Frida Wannerberger
(Pringle of Scotland, n.d.)



<Fig. 16> Valentina Battaglia
(TRENDLAND, n.d.)



<Fig. 17> Givenchy
(Laura Laine, n.d.)



<Fig. 18> Harper's Bazaar
Zeitgeist
(Nuno Da Costa, n.d.)



<Fig. 19> Stella Mc Cartney POP
(Laura Callaghan Illustration, n.d.)



<Fig. 20> Christopher
Shannon SS14
(Richard Kilroy, n.d.)

가와 감상자는 공감으로 소통은 물론 감상자 간의 유대감을 느끼게 할 수 있다. 보는 이들은 복잡하게 구성된 배경의 색채와 동시에 여기저기 배치되어 있는 물건들에서 캐릭터와 연관 지은 스토리를 만들면서 동질적인 유대감을 가지는 것이다.

<Fig. 20>에서는 인물 캐릭터의 상반신을 배치하고 나머지는 두 가지 색상의 여백으로 남겨두는 구성을 사용하였다. 얼굴은 섬세하게 표현되었으나 문양의 흔적만으로 표현된 옷은 감상자에 의해 디자인을 짐작하게 한다. 두 가지 색상의 배경은 인물의 움직이는 포즈로 다른 공간으로 이동 중인 것으로 상상하게 할 수도 있게 색상의 차이에서 감상자의 경험에 따른 또 다른 상상을 가능하게 한다.

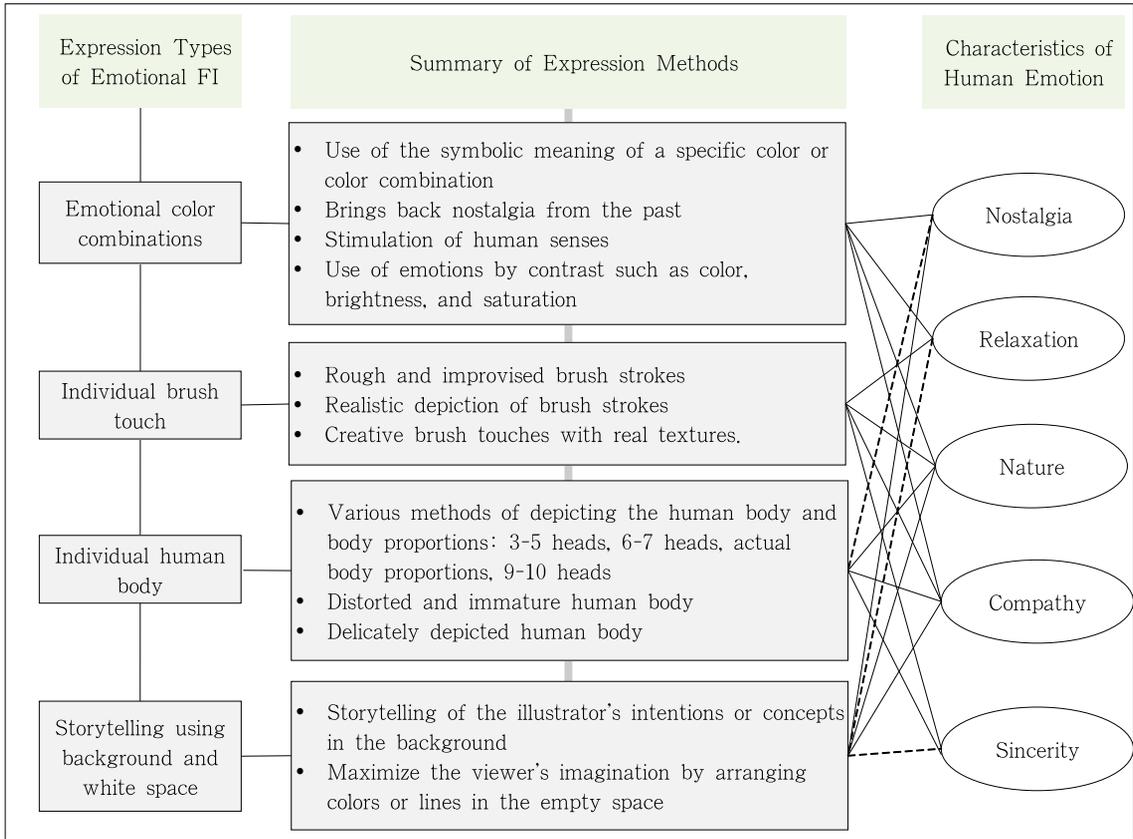
배경과 여백에 대한 표현특성을 분석한 결과 배경과 여백은 인물캐릭터나 의상 스타일의 연출에서 미처 전하지 못한 스토리적 감성을 배가시키는 역할을 수행하는 것으로 보인다. 스토리 전달을 위해 이를 강조할 수 있는 대상물을 배경 가득 채우거나 비워진 여백에 주제와 어울리는 시각적 색채 표현 등을 부분적으로 연출하여 그 메시지 전달을 도와주고 있음을 알 수 있었다. 즉, 일러스트레이터의 의도나 표현하고자하는 개념을 배경에서 뒷받침해주고 있었다.

2. 패션 일러스트레이션 구성요소의 인간정서 표현방법 사례분석 결과

패션 일러스트레이션 표현 구성요소의 인간정서 표현방법 사례분석 결과와 인간정서 특성의 관련성은 <Fig. 21>로 정리되었다.

첫째, 패션 일러스트레이션에서 인간정서를 적용한 색채조합은 인간정서의 표현 특성인 향수, 여유로움, 자연, 공감, 정성의 모든 특성과 관련되어 나타났다. 특정 색 혹은 색의 조합이 가지고 있는 상징적인 의미나 보편적인 감성을 이용하여 지난 시절의 향수와 인간의 감각, 그리고 공유할 수 있는 감성을 전달하는 수단으로 사용하고 있었다. 또한 색상, 명도, 채도 등의 대비에 의한 강조 효과를 이용하여 전달하고자 하는 감성을 강조하는 경우도 보여주었다.

둘째, 붓 터치 표현 유형은 자유롭지만 편안한 유형의 붓 터치, 사실적인 묘사의 붓 터치, 실제 텍스처를 그대로 사용한 독창적인 붓 터치로 나타났다. 자유로운 유형의 붓 터치는 붓 터치의 방향이나 굵기, 표현방식이 일관적이지 않아 즉흥적인 감성으로 여유로움을 전달하였고 사실적인 묘사의 붓 터치는 현실적인 생생함을 전달하여 정성과 개성적 표현을 보여주었다.



〈Fig. 21〉 Summary of the Relationship between the Expression Method of Emotional Fashion Illustration and Human Emotional Characteristics

셋째, 인체 표현은 인체 묘사 방법과 바디 프로포션에 따라 다양한 감성을 표현하고 전달할 수 있음을 알 수 있었다. 3-5 등신의 바디 프로포션에서는 여유로운 감성에서 비롯된 유희와 향수를 느낄 수 있었으며, 6-7등신의 실제적인 바디 프로포션에서는 동질적인 유대감을 느낄 수 있었다. 또한 9-10등신의 바디 프로포션에서는 관능과 패션의 트렌디함을 표현하고 있었다. 왜곡되고 미숙한 인체표현에서 오히려 친근함을 느낄 수 있었으며, 정성스럽고 섬세하게 묘사된 인체 표현에서는 수공예품을 보는 듯한 경이와 정성을 느낄 수 있었다.

넷째, 배경과 여백에 대한 표현특성을 분석한

결과 배경과 여백은 인물캐릭터나 의상 스타일의 연출에서 미처 전하지 못한 스토리적 감성을 배가시키는 역할을 수행하는 것으로 보인다. 스토리 전달을 위해 이를 강조할 수 있는 대상물을 배경 가득 채우거나 비워진 여백에 주제와 어울리는 시각적 색채 표현 등을 부분적으로 연출하여 그 메시지 전달을 도와주고 있음을 알 수 있었다.

또한 〈Fig. 21〉에서 볼 수 있듯이 패션 일러스트레이션 표현 구성요소의 인간정서 표현방법 사례분석 결과와 인간정서 특성의 관련성을 살펴보니 각 표현 유형에서 파생된 다양한 표현 방법들은 결과적으로 인간 정서의 특징인 '향수', '여유로움', '유대감', '자연', '정성'의 특성과도 모두 맞닿

아 있음을 알 수 있었다.

V. 결론

본 연구는 디지털 플랫폼 속에서 패션 일러스트레이션이 인간적 정서를 전달하는 표현 방법에 대해 연구함으로써 최근 패션 일러스트레이션의 인간정서 표현 경향을 알아보는데 그 목적이 있다.

이를 위해 인간정서에 대한 디자인 선행연구를 분석하여 특성을 도출하였고, 패션 일러스트레이션의 사례연구를 통해 이에 따른 표현 방법을 살펴보았다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 물질적이고 차가운 디지털 환경에서 인간정서 즉, 인간 감성은 새로운 부가가치 창출을 위한 해결책으로 떠오르고 있으며, 이는 감성에 호소하는 디자인 관련 분야에서 더 주목받고 있다. 이에 디자인 관련 선행연구 분석을 통해 디자인 도구로서의 인간정서와 특성을 도출해보았다. 그리하여 본 연구에서는 과거를 그리워 하는 ‘향수’, 장식을 배제한 비움의 ‘여유로움’, 친밀한 관계를 증시하는 ‘유대감’, 자연에서 휴식을 얻는 ‘자연’, 존중과 만족감의 ‘정성’의 특성이 도출되었다.

둘째, 패션 일러스트레이션에서 인간 정서 표현을 가능하게 하는 관련 구성요소를 살펴본 결과 일러스트의 표현요소인 ‘색채’, ‘질감’, ‘여백’, ‘선’, ‘형태’, ‘공간감’을 기준으로 본 연구에서는 패션 일러스트레이션의 조건에 더 적합하도록 ‘감성적 색채조합’, ‘개성적 붓 터치’, ‘개성적 인체’, ‘배경과 여백에 의한 스토리전달’의 표현요소로 정리될 수 있었다.

셋째, 위에 도출된 요소를 중심으로 패션일러스트레이션 작품사례들을 분석한 결과 ‘감성적 색채조합’은 상징적 색채배색, 대비적 색채배색 표현으로 나타났는데, 상징적 색채조합은 인간정서와 관련 있는 향수, 여유로움, 자연, 공감, 정성의 모든 특성 나타났으며, 이는 특정 색 혹은 색의 조합이 가지고 있는 상징적인 의미나 보편적인 감성을 이

용하여 보여지고 있었다. 또한 대비적 색채 조합은 색상, 명도, 채도 등의 대비에 의한 강조 효과를 이용하여 메시지를 강하게 전달하는 역할을 하였다.

‘개성적 붓 터치’는 즉흥적이고 여유로운 감성을 전달하는 자유로운 유형의 붓 터치, 있는 그대로 묘사하는 사실적인 묘사의 붓 터치, 실제 텍스처를 그대로 사용한 붓 터치의 표현으로 다양한 감성을 전달하고 있음을 알 수 있었다.

또한 ‘개성적 인체’는 인체 묘사방법과 인체의 프로포션을 다르게 하여 다양한 감성을 표현되고 있었다. 바디 프로포션의 비율에 따라 전혀 다른 감성을 전달할 수 있었으며, 인체 묘사의 표현방법에 따라 친근함, 우스꽝스러움, 경이, 동경 등과 같은 서로 다른 감성 전달이 가능하였다.

‘배경과 여백에 의한 스토리전달’은 특정 대상으로 배경 채우기, 비워진 여백에 색채표현 등의 방법으로 일러스트레이션이 본래 전하고자하는 감성 메시지의 전달을 돕는 역할을 하고 있었다.

또한 사례 분석 후 패션 일러스트레이션 표현 구성요소의 인간정서 표현방법 사례분석 결과와 인간정서 특성의 관련성을 살펴본 결과 연구대상들에서 보여 지는 표현 방법들은 인간 정서의 특징인 ‘향수’, ‘여유로움’, ‘유대감’, ‘자연’, ‘정성’의 특성과도 모두 연결되어 표현되고 있음을 알 수 있었다.

본 연구에서는 선행 연구와 보편적인 감성을 바탕으로 하여 실제 사용자 즉, 디지털 패션 일러스트레이션을 보는 이들의 다수 의견을 실제적으로 반영하지 못한 점이 아쉽다. 후속연구로서 온라인상에서 패션 일러스트레이션을 소비하는 실제 사용자들의 의견을 자세히 파악하는 설문 조사 분석연구를 제안한다.

References

- Ahn, S. H. (2021). A study of emotional UX on non-purpose interaction with conversational AI. *The*

- Treatise on The Plastic Media*, 24(2), 127-138. doi:10.35280/KOTPM.2021.24.2.14
- Bijou Karman (n.d.). Marc Jacobs Fall 2021. Retrieved from <https://www.bijoukarman.com/images/fashion/48.jpg>
- Choi, M. H. (2018, March 1). Rise of retro graphics. *Design House*. Retrieved from <http://dhcdn.design.co.kr/cms/img/2018/03/M.1519970932.5231.0.jpg>
- Esposito, E. (2018 May 15). 7 examples of playful weather app UIs. *Inside Design*. Retrieved from <https://www.invisionapp.com/inside-design/weather-app-ui-examples/>
- Gil S. H. (2018). Value of functional design of Jan Tschichold and Hara Kenya. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 19(2), 1-10.
- Hong, J. N. & Kim, J. H. (2019). A study on expression characteristics of analogous sentiment in contemporary residential space: Based on Pritzker Prize Winners' space. *Journal of Communication Design*, 69, 245-256.
- Illustrationx (n.d.). Tobias Göbel. Retrieved from <https://www.illustrationx.com/artists/TobiasGoebel/115058>
- Im, H. H. & Ju, H. (2008). An analytical study of the formative element and symbolism in Anthony Browne's illustration. *Journal of Art & Design Research*, 11(1), 35-46.
- Juditlatragedia (n.d.). Judit García-Talavera. Retrieved from <https://www.juditlatragedia.com/overall>
- Julie Houts (n.d.). Bricks. *Julie Houts illustration*. Retrieved from <http://www.juliehouts.com/shop/untitled-rtc22-kxkw4-xdj3w-zy6n4-lywnc-c8lal>
- Katy Smail (n.d.). Retrieved from http://www.katysmail.com/wp-content/uploads/2021/11/SpringDay_WEB.jpg
- Kim, D. H. & Chung, D. S. (2020). A study on the biophilic design hydroponics with biophilia effect for improvement of indoor environment. *Journal of Industrial Design Studies*, 14(2), 15-26. doi:10.37254/ids.2020.06.52.02.15
- Kim, H. K. (2019). A study on the artistic sensibility of Banksy graffiti. *A Journal of Brand Design Association of Korea*, 17(1), 131-140.
- Kim, S. R. (2010). Emotion and the literary education. *The Classical Literature and Education*, 20(20), 5-32. doi:10.17319/cle.2010.20.5
- Kim, U. G. (2020). A case study on the expressive characteristics of emotional design and sensory elements: Focusing on the space of sales exhibitions. *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 29(2), 135 - 144.
- Kim, W. S. & Nah, K. (2019). A study on user emotion · experience of immersive media. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 25(3), 55-64.
- Laura Callaghan Illustration (n.d.). Stella Mc Cartney POP. Retrieved from <https://www.lauracallaghanillustration.com/Stella-Mc-Cartney-POP>
- Laura Laine (n.d.). Givenchy. Retrieved from <https://lauralaine.net/wp-content/uploads/2017/04/givenchy1-1449x2000.jpg>
- Lee, E. J. (2010). *A study of stippling illustrations for the expression of fantasy: Focusing on daily life stories* (Unpublished master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Republic of Korea.
- Lee, E. (2022, February 28). Jung Ho-yeon Daengg Meori, beautiful US fashion map 'admiration'... Korean tradition announced. *Money Today*. Retrieved from <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2022022810085567945>
- Lee, E. Y. & Lee, H. J. (2011). A study on analog sensibility in media art. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 12(5), 409-420.
- Lee, H. K. & Kim, H. H. (2014). A study on the representational characteristics of picture book illustration symbol looked at in the perspective of C. G. Jung's analytical psychology: Mainly with Charles Keeping's 'Through the window'. *Journal of The Korean Society of Illustration Research*, 38(38), 35-46.
- Lee, K. H. (2019). A study of contemporary ceramic works with the subject of memory. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 20(5), 347-360. doi:10.47294/KSBDA.20.5.26
- Lee, S. H. (2014). Study on meaning and form 'emptiness' in Seung, Hyo-sang's architectures. *Journal of Digital Design*, 14(3), 165-174.
- Lim, H. S. (2019). A study on the retro design phenomenon of the emotional consumption era. *Journal of Communication Design*, 68(0), 178-189.
- Lim, N. Y., Shin, J. E., Hong, S. W., & Suh, E. K. (2013). "Joy" promotes supportive reactions in social interactions. *Science of Emotion & Sensibility*, 16(2), 221-234.
- Nuno Da Costa. (n.d.). Harper's Bazaar Zeitgeist. Retrieved from <https://www.nunodacosta.com/editorial/harpers-editorial-illustration-1>
- Park, S. M. (2014). An influence a picture book having on to emotional self-regulation of an infant: Around fears (perception general John of John Burningham). *Journal of Communication Design*, 46(0), 126-136.
- Picturequotes (n.d.). Retrieved from <http://img.picturequotes.com/2/221/220908/white-space-is-to-be-regarded-as-an-active-element-not-a-passive-background-quote-1.jpg>
- Pringle of Scotland (n.d.). Frida Wannerberger. Retrieved from <https://pringleofscotland.com/pages/frida-wannerberger-aw18>
- Richard Kilroy (n.d.). Retrieved from <http://www.richardkilroy.com/Print%201%20enlarge.html>
- Ro, J. H. (2016). Characteristics of handicraft in con-

- temporary fashion from the viewpoint of social-ecology. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 17(4), 101-111.
- Sarah Beetson (n.d.). Gucci SS 16. Retrieved from <http://www.sarahbeetson.com/portfolio/2016/6/30/gucci-ss16>
- Seo, S. I. & Ryoo, H. Y. (2014). A musical performance application design for enhancing emotional connectedness in social network service environment. *Design Convergence Study*, 13(5), 101-116.
- Shim S. (2016, July 27). What fashion's most famous designers wear. Retrieved from <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/8901/what-fashions-most-famous-designers-wear>
- Shin, J. E. (2018). A study on the expression trends of emotional design in residential interior: Based on Hansol homedeco 2018 interior trends. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 24(4), 193-208.
- Shin, J. Y. & Chung, D. S. (2015). A study on applying analog sensibility adjectives to the smart phone application icons: Based on android OS basic platform. *Journal of Digital Design*, 15(2), 697-706.
- Shin, Y. R., Park, S. Y., Chung, J. H., & Jun, S. J. (2020). A meta-analysis on international research trends of emotional design in design and HCI. *Archives of Design Research*, 33(4), 109 - 123.
- Song, M. R. (2021). A study on the emotional design appeared in ceramic tableware. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 27(2), 173-182.
- Sung, Y. J. & Yoo, Y. S. (2002). A study on the creative expression of fashion illustration: Focusing on the expression of elements. *Journal of the Korean Society of Costume*, 52(7), 13-25.
- TextileArtist.org (n.d.). Textile art by Izziyana Suhaimi. Retrieved from <https://www.textileartist.org/10-temporary-embroidery-artists/0c15d43322e11bb88c9d3c280d102207/>
- Tracyturnbull (n.d.). Retrieved from <http://tracyturnbull.com/fida-2020>
- TRENDLAND (n.d.). Valentina Battaglia. Retrieved from <https://trendland.com/valentina-battaglia-fashion-illustration/>
- Triberti, S., Chirico, A., La Rocca, G., & Riva, G. (2017). Developing emotional design: Emotions as cognitive processes and their role in the design of interactive technologies. *Frontiers in Psychology*, 8, 1773.
- Wang, L. (2018, November 5). BIG and WeWork design a nature-inspired school for kids in NYC. *INHABITAT*. Retrieved from <https://inhabitat.com/big-and-wework-design-a-nature-inspired-school-for-kids-in-nyc/>
- You, S. W. (2014). A study on the feature of analog emotion appeared on the smart phone accessories. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 15(4), 293-301.