

석사학위논문
지도교수 김삼진

헤어 폼 디자인의 구성원리와 프로세스에 관한 연구

-기초 조형디자인과의 창조적 적용을 위하여-

A Study on the Compositional Principle and Process of Hair Form Design

-Focused on the Creative Application of Basic Plastic Design -

2004년 8월

한성대학교 예술대학원

패션예술학과

분장예술학전공

이 상 화

석사학위논문
지도교수 김삼진

헤어 폼 디자인의 구성원리와 프로세스에 관한 연구

-기초 조형디자인과의 창조적 적용을 위하여-

A Study on the Compositional Principle and Process of Hair Form Design

-Focused on the Creative Application of Basic Plastic Design -

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로 제출함

2004년 8월

한성대학교 예술대학원

패션예술학과

분장예술학전공

이 상 화

국문초록

본 연구는 헤어 폼 디자인의 포괄적인 정의와 함께 헤어 폼 디자인 역시 디자인의 한 영역이란 것을 이해시키고, 더 나아가 발전된 전문가적인 시각에서 고객의 Need와 아이디어 발상 그리고 그 결과까지도 수행할 수 있는 프로세스 개발과 결과에 대해 제시하였다. 따라서 본 연구의 목적은 고객의 현재 이미지와 헤어 폼 형태에서 기초 조형의 구성요소들을 추출하여 디자이너의 전문가적인 시각에서 그 문제의 해결방안을 제시하고 고객의 이미지에 맞는 새로운 형태를 창조하는데 있다.

본 연구의 구체적인 내용을 종합하면 다음과 같다.

I 장에서는 본 연구를 하게 된 배경과 목적, 그리고 방법에 대해 설명하였다.

II 장에서는 헤어 폼 디자인의 구성원리를 설명하고 기초 조형요소의 필요성에 대해 제시하였다.

III 장에서는 본 연구의 핵심인 헤어 폼 디자인의 Process에 있어 형태 구성의 문제 해결점과 컨셉트에 맞는 아이디어의 발상을 구체적으로 이미지화하여 고객에게 이해를 도울 수 있는 헤어스케치의 필요성에 대해 설명하였다. 그리고 작품을 중심으로하는 시각적 문제해결에 대해 해석하였다.

따라서 본 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 헤어 폼 디자인은 조형 디자인의 모든 요소를 포함한다. 헤어디자이너는 헤어 폼 디자인 설계에 앞서 이 모든 요소들을 습득하고 있어야 한다.

둘째, 헤어 폼 디자인과 일반적인 디자인과의 공통점과 다른 점 그리고 앞으로 연구되어야 하는 과제에 대해 제시한다.

이상의 결과에서 복잡해지는 현대사회와 개인의 Need를 반영하는 헤어 폼 디자인은 새로운 유형의 이미지를 유도할 것이며 그에 상응하는 헤어 폼 디자인 프로세스 또한 새로운 모습으로 응용되고 연구 되어야 할 것이다.

목 차

| | |
|---|----|
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 목적 | 1 |
| 2. 연구범위 및 방법 | 2 |
| II. 헤어 폼 디자인의 구성원리 | 3 |
| 1. 헤어 폼 디자인의 개념 | 3 |
| 1) 개념 | 3 |
| 2) 시대에 따른 헤어 폼 디자인의 사적인 고찰 | 5 |
| 2. 헤어 폼 디자인과 기초 조형 디자인 | 8 |
| 3. 헤어 폼 디자인의 조형의 원리 | 12 |
| 1) 기초조형 요소: 점, 선, 면, 색, 질감, 형태 | 12 |
| 2) 조형구성원리: 비례, 밸런스, 리듬, 강조, 반복, 대칭, 통일, 균형 | 23 |
| III. 헤어 폼 디자인의 프로세스 | 34 |
| 1. 형태구성과 문제해결의 이해단계 | 35 |
| 2. 아이디어와 컨셉트의 발상단계 | 38 |
| 3. 헤어 폼 스케치 | 42 |
| 4. 헤어 폼 디자인의 창조적 적용의 실제: 작품 중심으로 해석 | 46 |
| IV. 결론 | 53 |
| 참고문헌 | 56 |
| ABSTRACT | 58 |

표 목 차

| | |
|------------------------------------|----|
| <표 1> 뷔르텍-B.E.Buerd의 디자인프로세스 | 43 |
| <표 2> Branching 형의 디자인 프로세스 | 43 |
| <표 3> 헤어 폼 디자인 프로세스 | 44 |
| <표 4> 아이디어 발상의 단어 추출법 | 45 |

그림목차

| | |
|--|----|
| <그림 1> 고대 이집트 여인들 2700-1350 B.C(Fashion in Hair) | 5 |
| <그림 2> 18세기 여인들 1770-1789(Fashion in Hair) | 6 |
| <그림 3> 20세기 여인들1915-1920(Fashion in Hair) | 7 |
| <그림 4> 현대의 여인들1985-1990(Fashion in Hair) | 8 |
| <그림 5> 점 | 20 |
| <그림 6> 선 | 20 |
| <그림 7> 면 | 21 |
| <그림 8> 색 | 21 |
| <그림 9> 질감 | 22 |
| <그림 10> 형태 | 22 |
| <그림 11> 비례 | 29 |
| <그림 12> 밸런스 | 30 |
| <그림 13> 리듬 | 30 |
| <그림 14> 강조 | 31 |

| | |
|--|----|
| <그림 15> 반복 | 31 |
| <그림 16> 대칭 | 32 |
| <그림 17> 통일 | 32 |
| <그림 18> 균형 | 33 |
| <그림 19> 얼굴의 여러 가지 형태(비키박의 Pro-Cosmetology 미용학) | 38 |
| <그림 20> The Wheel of Fashion. | 41 |
| <그림 21> 여러 헤어스케치의 예제 | 46 |
| <그림 22> 형태의 중첩을 응용한 디자인(Color Technic, 1997, p.49.) | 47 |
| <그림 23> 변형된 원기둥 형태를 응용한 디자인(Color Technic, 1997, p.47.) | 48 |
| <그림 24> 반복의 변이를 응용한 디자인(Hair Flair, Jan/Feb 2003) | 49 |
| <그림 25> 거울상 대칭을 응용한 디자인(Hair Styles Only, Sep/Oct 2002) | 50 |
| <그림 26> 배열과 비례를 응용한 디자인(Hair with Smart Tips, 1994) | 51 |
| <그림 27> 선의 대비를 응용한 디자인(Styles Only, 2003) | 52 |

I. 서 론

1. 연구의 목적

21C 현재 사회의 전반적인 흐름은 대중매체의 급속한 발달로 인해 새로운 사상과 트렌드(유행)의 다양성을 만들어내었다. 이것은 미를 추구하는 방식에 많은 영향을 끼쳤다. 그러나 미를 추구하는 방식은 시대에 따라 변천 했지만 미를 구성하는 기본원리에는 어떤 보편성을 발견할 수 있다.¹⁾

인간사회를 반영하는 헤어 폼 디자인(Hair form design)은 넓은 범위에서는 시대적 욕구와 문화적 트렌드를 실현하는 일상행위와 밀접한 관계를 유지한다. 그것은 작은 범위에서는 소비자 개인의 존재욕구를 표현함으로써 실현된 것이라 할 수 있다.

헤어 폼 디자인은 '형'을 만들기 위한 디자인 창작과정에 필요한 조형디자인 구성요소를 표현한다는 점에서 다른 예술 분야의 영역과 일치한다. 또한 헤어 폼 디자인은 디자이너가 아니라 일반대중으로부터 출발한다는 점에서 일반 디자인 영역과의 연결점을 찾을 수 있다.

반면 헤어 폼 디자인은 고객에 의한 주문생산이며 헤어 디자이너의 기능적, 미적 능력을 거쳐 창조해내는 작품이라는 점에서 순수예술과 다른점을 발견할 수 있다. 그러므로 헤어 폼 디자이너는 시대적인 욕구와 기능적인 형태를 소비자의 욕구에 알맞게 실현시킬 수 있어야 한다.

머리의 형태는 셀 수 없을 만큼 많다.²⁾ 그러나 이 모든 디자인을 창조하기 전에 먼저 전체에서 일부분을 따로 떼어 놓고 개별적으로 분석한 다음 다시 하나로 조합할 수 있는 다양한 관찰력과 균형 잡힌 시각이 필요하다. 그것은 모든 디자인의 기초인 조형디자인의 기본 원리의 이해를 바탕으로 해야 한다.

1) 김창호 외, 「실전미용경영」, 창업신보, 도서출판서조, 1999, p.30.

2) 「Hair Sculpture for Ladies」, Pivot Point, p.8.

이에 본 연구에서는 헤어 폼 디자이너가 시술에 앞서 직관에 의존하지 않고 기초 조형디자인의 구성원리를 이해하고 ‘생각’ 할 수 있는 새로운 사고 방법을 과학적, 학문적으로 제시하고자 하는데 연구의 목적을 두었다. 더 나아가 시술 완성에 있어 자기만족에 그치지 않고 고객과의 계속된 정보교환과 그 시대의 흐름, 시대정신, 문화고객의 Needs를 이해하는 창의적 형상의 이미지 창출 개발 방법론과 프로세스를 개발하였다는데 연구의 의의를 두고자 한다.

2. 연구의 범위와 방법

본 연구의 범위와 방법으로는,

첫째 헤어 폼 디자인에 대한 포괄적 정의 및 기초조형디자인 요소가 헤어 폼 디자인에 미치는 영향을 파악해 본다.

둘째 헤어 폼 디자인의 ‘형’을 결정하게 되는 기초조형요소에 대해 알아보고자 한다. 이들 요소끼리는 상호불가결한 관계를 맺고 있다. 일반적인 시각이 아닌 보다 전문가적인 시각으로 이들 요소를 개별적으로 접근하고자 한다.

셋째 헤어 폼 디자인 ‘형태’ 창조과정에서의 이론적 접근, 창의적인 사고와 창의성 개발 기법에 대하여 보다 구체적이며 합리적으로 분석하고 학문적 접근 방식의 디자인 프로세스를 제안하고자 한다.

넷째 현재 국내외 발표된 헤어 폼 디자인을 작품집, 잡지, 화보 등을 표집하여 내적 질서를 객관적인 조형적 관점에서 분석하였다. 분석방법은 합리적이고 실증적인 구성방법의 기초를 정립하기 위해 이론적 근거를 제시하고, 헤어 폼 디자인 구성요소의 해석력을 높이기 위해 도해(diagram)를 통한 분석 방법을 실시한다

Ⅱ. 헤어 폼 디자인의 구성원리

1. 헤어 폼 디자인의 개념

1) 개념

인간이 아름다움을 찾고 추구하는 것은 예나 지금이나 다를 바가 없고 그것을 추구하고자 하는 행위는 인간생활의 영원한 과제가 아닐 수 없다. 특히 인간의 외모는 다른 사람에게 언제나 좋게 평가되어지기를 바라며 성격이나 가치관, 관심, 외형적 모습으로 정보를 얻을 수 있는 척도가 되기도 한다. 현대에 있어 신체의 아름다움은 의복착용의 조화 못지않게 헤어스타일, 화장, 악세사리 등에 따라 각기 다른 목적에 맞는 아름다움과 장식성을 전달하고 있다. 이것은 인체에 있어 헤어는 신체 위에 의상으로 조화를 이룬 것 같이 두상 위에 '헤어'라는 장식물로 조화를 이룬 신체의 일부분으로 그 자체로서 장식적인 목적을 추구하는 대상물이라 할 수 있다. 의상을 제외한 외모에서 느껴지는 이미지의 70%는 헤어스타일이 좌우한다고 해도 과언이 아닐 정도로 헤어에 대한 아름다움을 추구하고자 하는 인간의 관심은 오늘날 헤어가 기능과 예술을 동시 추구하는 '헤어디자인' 시대를 낳고 있다.³⁾

과학의 발달과 기술의 발전으로 헤어 폼은 과거 성적 매력과 권위의 표시로 장식되었던 것에서 단순하고 손질하기 쉬운 합리적이고 기능적인 것으로 나타났다. 과거의 감각에서 사색적으로, 과잉장식에서 단순한 것으로, 형식적인 것에서 기능적인 것으로 변화한 것이다.

헤어 폼은 인간의 다양한 감성을 표현하는 예술로 변화 되어가고 있다. 고대에는 신들을 기쁘게 하고자 하는 신의 숭배의식과 자신을 돋보이게 하려는 자기 숭배사상이나 미에 대한 관심은 오늘날과 조금도 다를 바 없었다.

처음에 인간은 자연스러운 아름다움을 추구하였으나, 인류문화가 점

3) 박형심, 임인숙(1999), 「미용실무전개를 위한 형태학적 접근에 관한 연구」, 한국미용학회지 제5권 제1, 1999, p.25.

차 발달해 가면서 헤어 폼 디자인도 창조적 성향이 짙어져서 새로운 아름다움을 창조하는 인위적인 미를 추구하게 되었다. 결국 인류문화가 진보됨에 따라 헤어 폼 디자인도 발전을 거듭하여 인간의 미적 본능을 충족시켜 왔다고 할 수 있다.⁴⁾

헤어 폼 디자인은 일상성과 예술의 두 영역에서 미적 형상화를 추구하고 있다. 먼저 오늘날의 일상속에서 헤어 폼 디자인이란 다양한 각 개인의 만족스런 이미지 창조이다. 개인의 부정적인 면을 최소화하면서 고객의 긍정적인 면을 극대화해 하나의 모양을 디자인해야 한다. 이에 따른 원칙은 아름다운 미모를 얻기 위해 무엇이 가장 적당한가를 선택하는 것이다. 즉, 최선의 결과를 얻기 위해 고객 개인의 얼굴구조를 장점과 단점으로 알맞게 분석하여 각 개인의 장점을 강조하고 사람들의 매력에 도움이 되지 않는 점을 감소시키는 것이다.⁵⁾

예술로서의 헤어 폼 디자인은 장식예술 이상으로 미적, 기능적 욕구를 충족시켜 주는 응용예술의 한 분야이다. 이 때의 헤어 폼 디자인은 머리조각과 같은 맥락이다. 이것은 조각가가 진흙을 빚어 작품으로 만드는 것처럼 헤어 디자이너도 머리모양을 만들어 내는 것으로 이들은 단지 쓰는 도구와 매개체만이 다를 뿐이다.⁶⁾

인간을 대상으로 한 헤어 폼 디자인은 입을 수 있는 예술이다.⁷⁾ 헤어 폼은 그 자체가 종합적인 하나의 형이다. 전신 중에 일부분의 형이고 인체에서 가장 표정이 많은 머리부분에 있어서 전체 발란스의 정점을 이루는 것이기도 하다. 헤어스타일 그 자체로서의 형의 조화, 두부 전체로서의 조화, 그리고 무엇보다 몸 전체를 보았을 때 형의 조화가 잡혀있지 않으면 아름다운 헤어스타일이라 할 수 없을 것이다.⁸⁾

따라서 인간의 신체와 정신세계를 표현하는 헤어 폼 디자인 행위는, 인간의 자연미를 손상시키지 않고 그 인위성의 창조적 행위가 새로운

4) 김춘득, 「동서양 문화사」, 현문사, 2002, p.11.

5) 「Midlady's Standard」, Midlady Publishing Company, 1949, p. 194.

6) 「Hair Sculpture for Ladies」, Pivot Point, p.6.

7) 「midlady's standard」 Midlady Publishing Company, 1949, p. 176.

8) 김창호 외, 「실전 미용경영」, 장업신보, 도서출판서조, 1999, p.42.

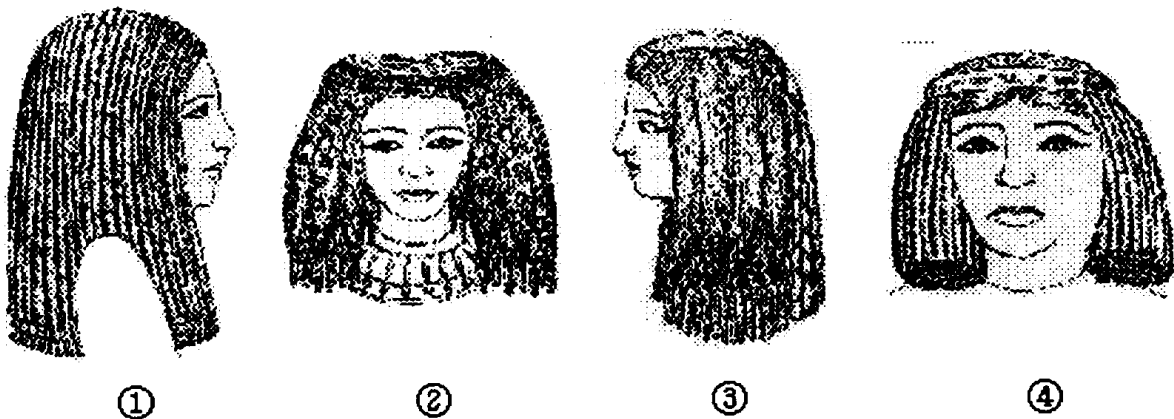
미적 가치를 창조하는 행위로서 끝없이 변화하고 개성화, 다양화되어 가는 미 양식에 따라 최고의 아름다운 미를 현실에서 구체화하는 예술이라고 할 수 있다.⁹⁾

2) 시대에 따른 헤어 폼 디자인의 사적인 고찰

시대의 흐름에 따른 헤어 폼 디자인의 의미 변화를 살펴보면 다음과 같다.

고대시대의 헤어 폼 디자인은 일상생활에서부터 본능적으로 시작 되었다. 일찍이 인간들은 미에 대한 인식을 하기 전부터 미를 추구하려는 행위는 어떤 편리한 목적을 가지고 일상생활에 이용하는 것이다. 그 예로써 농사를 지을 때 흘러내리는 머리카락을 묶어 편리함을 충족하였고 풍요와 내세의 영원불멸을 위한 기원을 머리모양에 표현하려 했다.

고대 이집트에서는 태양열로부터 머리를 보호하고 시원하게 하기 위해 머리를 짧게 깎고 모자대신 가발을 쓰는 것을 고안해 냈다. 초기의 가발은 머리를 보호하고 시원하게 하기 위해 길이가 단발형 이던 것이 후기로 갈수록 폭이 넓어지고 길이가 길어지며 상류계급은 가발에 금, 구슬, 리본, 꽃으로 장식하여 신분의 차이를 보였다. 장신구를 이용한 머리장식과, 다양한 문양의 머리장식들과 같은 여러 다양한 헤어 폼은 신분, 계급, 종족, 성별의 구분을 위한 것이었다. 또한 고대사회에서는 종교의식 때 신에게 더욱 아름답고 귀하게 보이고 전투시에 타인보다 힘의 우월감을 갖기 위한 화장의 도구로 사용되었다.

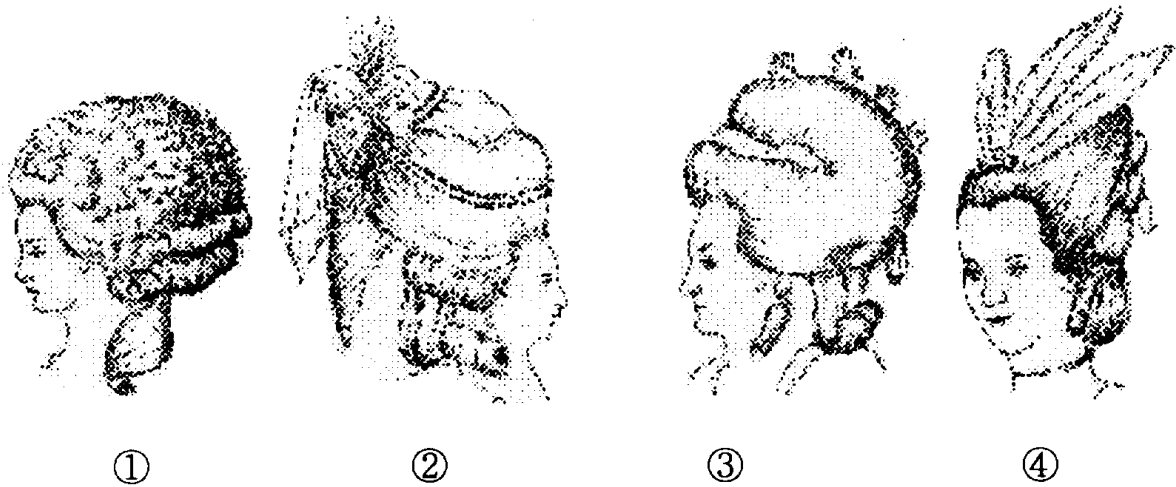


9) 전성정 외, 「미용미학과 미용문화사」, 청구문화사, 2002, p.13.

<그림 1> 고대 이집트 여인들의 헤어 폼 디자인 2700-1350 B.C

- ① C.2700 B.C. 헤어 곱슬 모양이 타일 모양으로 배열되었다. 헤어는 중앙 가르마 형태로 분리되어 수놓아 졌다.
- ② C.2000 B.C. Lady Senebtisi의 이마위에는 금 장식품으로 된 머리띠로 장식했다.
- ③ C.1400 B.C. 귀부인 계급. 뒤로 늘어 뿔아 늘인 헤어스타일. 옆머리는 풍성하고 끝을 곱슬하게 했다.
- ④ Fourth dynasty. (4대 왕조). Nofret. 면도하지 않은 두피에 헤어밴드를 해 앞 이마가 보이게 한 헤어스타일이다.

중세에는 헤어 폼에 미적인 요소를 더하면서 신앙, 정치, 사회면을 나타내는 권위를 강조하고 감정을 표현하며 기능적인 미보다는 예술적인 장식미를 추구하였다. 특히 중세에는 헤어장식 문화가 발달하였는데 보석, 모자, 가발, 동물의 뿔이나 날개를 이용하여 여러 기교를 부렸다.

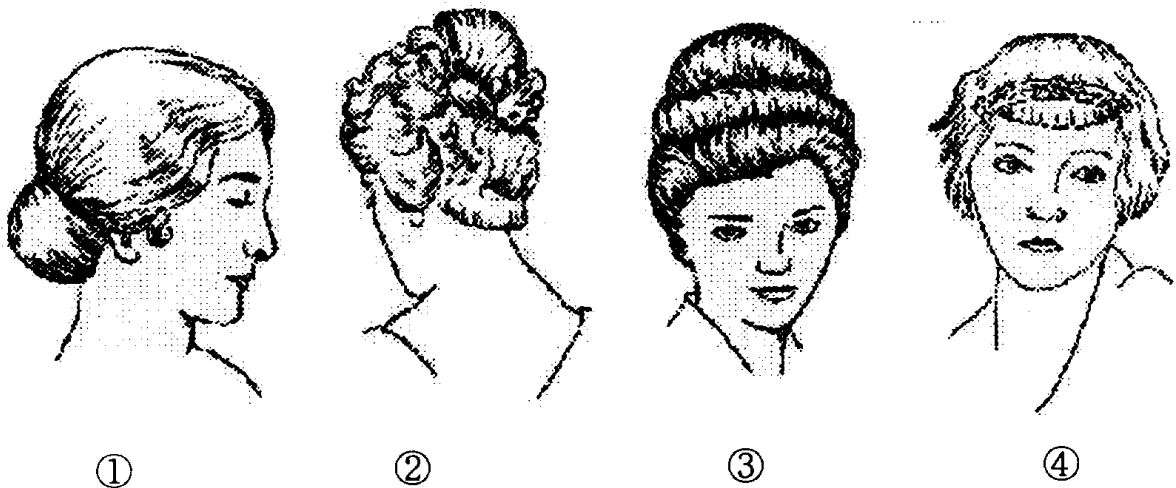


<그림 2> 18세기 여인들의 헤어 폼 디자인 1770-1789

- ① 1781, 영국. Herisson 또는 Hedgehog. 이 헤어스타일은 파리에서 시작되었는데 영국과 프랑스 두 나라에서 수년 동안 유행되었다.
- ② 17775, 프랑스. Chien couchant. 이 헤어스타일은 잠자는 개가 꼬리를 뒤쪽 아래로 매단 형태이다. 두 줄의 진주들과 장식술로 매듭되었고, 왜가리 깃털로 장식되고 리본과 유사한 활 모양의 리본으로 매어져 있다. 머리의 꼭대기에 스카프가 놓여져 있고, 두 번째 줄의 진주로 위치되어 있다.
- ③ 1778, 프랑스. 황태자비. 두 측면의 곱슬머리와 장밋빛 다이아몬드로 된 팽팽한 리본으로 매어져 있고, 한 줄의 진주가 가로 지르고 있다.

- ④ 1775, 영국. 군주의 의상과 헤어는 술이 적은 깃털로 장식되었다. 앞머리는 낮고 적은 둥근 부분가발로 거의 수직으로 앞이마로 올렸다. 귀 아래 측면은 부드럽고, 뒤로 멀리 넓게 뒤로 빗질하였다.

근대의 헤어 폼은 중세의 로코코의 낭만적인 경박함과 바로크의 격렬함도 거부되었으며 아카데미하고 계몽주의적 경향인 활동하기 편한 심플한 스타일이 많이 연출되었다. 새로운 고전주의는 고대의 예술 양식을 그대로 답습했던 것과는 달리 도덕적이고 고결한 대상만을 선택적으로 표현 하였다.

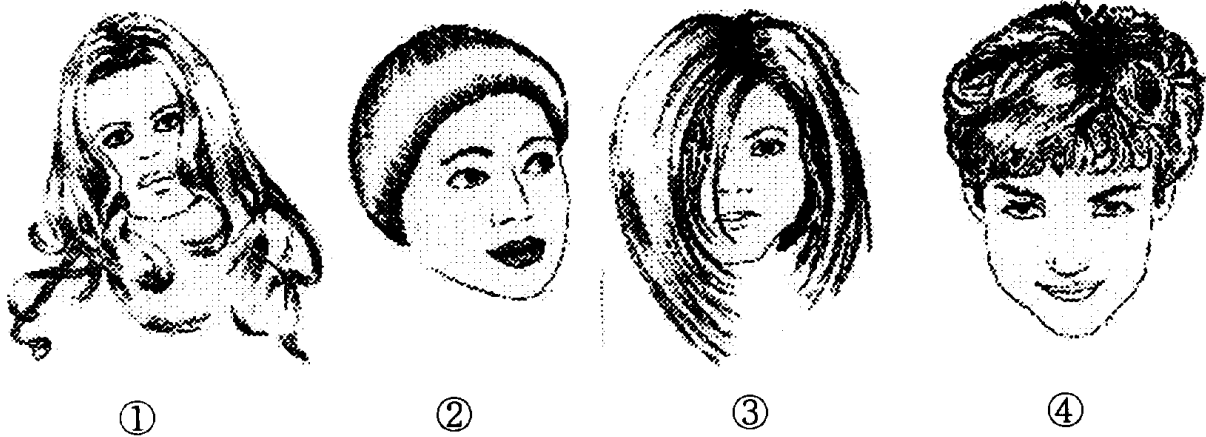


<그림 3> 20세기 여인들의 헤어 폼 디자인 1915-1920

- ① 1981, 미국. 깔끔하게 정돈되어진 헤어스타일이나 여전히 고전적인 여인의 형태를 간직하고 있다.
- ② 1981, 미국. 남생이 핀으로 꽂은 고리로 머리를 비틀고 고상하고 의례적인 헤어를 하고 다니는 여성들이 있었다. 장식으로는 타조깃털부채로 이브닝 옷차림과 장식 하였다.
- ③ 1918, 미국. 현대적인 헤어스타일로 머리를 위로 높이 치켜올리고, 측면으로 매듭 하여 뒤편으로 부드럽게 비틀어 올렸다.
- ④ 1919, 파리에서 시작된 헤어스타일. 매우 독창적인 헤어스타일로 앞쪽에는 술장식으로 장식하였고 뒤쪽으로 밴드를 낮게 감았다.

현재의 헤어 폼은 문화 전반에 걸친 표면적 변화를 구체적으로 표현 하며 나타난다. 고전적인 가치체계대신 문화의 다양성과 가변성이 수용

되면서 각 개인의 독창성이 중요시 되어 다양한 헤어 폼이 유행 하고 있다.



<그림 4> 현대 여인들의 헤어 폼 디자인 1985-1990

- ① 1995, 미국. 영화배우 Pamela Anderson. 그녀의 금발염색은 1990년대 중반에 젊은 여성들에게 대유행이었다.
- ② 1999, 미국. 아크모양의 Joan. 전통적 섹시미와는 다른 방식으로 표현한 헤어스타일이다. 이 스타일은 매우 도시적이면서 공격적이며 패션쇼 들출무대에서 인기가 높았다.
- ③ 1998, 미국. Jennifer Aniston은 1998 까지 새로운 헤어스타일을 가졌다. 중간 길이 레이어 모양으로 당대 10여년 동안 가장 유행한 헤어중 하나였다. 기본적 헤어스타일은 스트레이트로 뒤와 측면은 긴 레이어로 중간 길이이고 앞 쪽은 더욱 짧은 레이어이다.
- ④ 1997, 웨일즈 왕세자비 Diana. 1990년대 중반에서 후반까지. 다이애나의 헤어는 영국 헤어드레서 Sam McKnight의 영향으로 더욱 짧아지고, 더욱 층을 이루고 금발이 되었다. 인류학자 Grant McCracken은 그녀의 헤어스타일을 Career coif라고 명명하였다.

2. 헤어 폼 디자인과 기초 조형 디자인

예술 가운데 공간적인 형태의 시각적 예술품을 만들어내는 일을 ‘조형 예술’이라고 한다.¹⁰⁾ 헤어 폼 디자인은 신체의 장식성을 고려해 볼 때 ‘지적 조형디자인 예술품’에 속한다.

예술품을 만드는 과정을 흔히 ‘디자인’ 이라고 하는 데 예술범주에

10) 김춘일, 박남희, 「조형의 기초와 분석」, 미진사, 1991, p.1.

있어서 디자인의 포괄적 의미를 살펴보면 디자인(design)은 일상생활과 관련을 갖는 ‘모든 인간 활동의 근원’이다. 사전적 의미의 디자인은 라틴어 디세뇨(disegno)로서 ‘계획’, ‘설계’, ‘밑그림’, ‘의도’, ‘목표’와 같은 의미로서 밑그림을 의미했던 디자인은 무언가를 위해 계획된 어떤 것, 또는 어떤 것을 목표로 한 결과를 의미하거나 단지 드로잉이나 도안 개념으로 비쳐지면서 ‘심적 계획(mental plan)으로 확장되다가 현대에 와서는 마음에서 인식되고 후속적인 실행을 위해 의도된 계획 또는 목적에 대한 수단의 채택’으로 굳혀졌다.¹¹⁾

디자인은 추구하는 대상에 의미 있는 질서를 부여하는 의식적이고 직관적인 노력이다. 이러한 욕구는 모든 의미 있는 예술의 기제에 깔려있다. 또한 디자인은 외관상 혼란스러워 보이는 환경을 질서 있게 하고, 정돈하고, 조직화하고, 단련시키는 인간의 가장 기본적인 의욕(지적이고 감상적인) 중의 하나다.¹²⁾

디자인은 ‘지적 조형 활동’이다. 지적 조형 활동이란 기능, 활동, 구조, 재료, 공학, 기술 등과 같은 지적 부분간의 유기적 관계를 바탕으로 심벌 단위인 디테일, 공간, 모양, 형태, 색, 질감 등을 조화 있게 배치(lay out)하여 사용자의 니즈(needs)를 충족시키는 활동이다.¹³⁾ 즉, 디자인은 어느 목적을 가지고 형을 형상화하는 실천적인 활동이라 할 수 있다.

여기서 디자인의 조형표현 방법은 인간의 풍요한 생활에 필요한 여러 가지 문제를 발견하고, 계획적이고 과학적인 과정을 거쳐서 구체적인 형체를 동반한 해결책을 제안하는 것이다. 결과적으로 디자인은 형체를 수반한 사용방법이나 형상화시키는 것에 의하여 여러 가지 영향을 받게 되지만 형태에 의해 창출되는 생활 패턴으로서 현실화되는 경우가 많다.

그것을 위한 형체를 둘러싸고 있는 물(物)의 형(形)을 계속해서 만들며 오늘날에 이르고 있다. 이러한 틀을 형에 맞추는 것이 디자인의 조

11) 최길열, 「디자인 발상연구」, 주간디자인신문, 2000, p.4.

12) 빅터파파넬/한도룡.이해숙 공저 「인간과 디자인」, 미진사, 1986, p.132.

13) 최길열, 「디자인 발상연구」, 주간디자인신문, 2000, p.4.

형표현이다.

조형적인 형태는 크게 두 가지로 나눌 수가 있는 데, 첫째는 자연 현상으로 만들어진 형태다. 자연이나 자연현상으로 만들어진 형태는 인간의 조형사고에 대하여 강한 영향력을 미친다는 것을 부정할 수 없고 춘하추동의 계절이 바뀌면서 사람들의 미의식에 강한 영향력을 미쳤다. 조형 형태의 또 다른 형태는 인간이 창조해내는 형태다. 자연에서 이탈해 조형사고에 의해서 만들어진 형태는 인간이 생활 하면서 어떠한 목적의식으로 만들어낸 것이다.¹⁴⁾

과거 인간의 생활 속에서 디자인된 생활품이나 예술조형작품을 보면 조형의 수단으로 자연의 형태를 재현하였다. 이 기법은 자연 형태를 관찰함으로써 다시 재규정하여 만든 것인데, 이 재현적인 조형을 통해 과거 사람들은 자연이 가지는 심리적·정서적인 힘을 조형화하였다.

이러한 재현적인 조형의 성격은 헤어 폼 디자인양식에도 나타나 있다. 이집트 시대의 헤어장식을 보면 왕은 뱀 머리의 모양을 한 왕관과 장식을 사용하였다. 이것은 신을 상징하는 것으로 왕이 전쟁에 있는 동안 왕을 보호해준다고 믿었다. 즉, 뱀이 가지는 상징적이고 심미적인 힘을 조형화한 것이다.

현재에 이르러 조형디자인 형태의 양식은 많은 다양함을 보여주는데 이것은 헤어 폼 디자인에도 많은 영향을 끼쳤다. 특히 20세기에 바우하우스(Bauhaus)가 ¹⁵⁾ 조형예술 전반에 끼친 영향은 새로운 조형디자인 양식을 창조하게 하였다. 바우하우스는 개성이나 감상적 취향에서 벗어나 조형의 의미가 있는 교육방법을 실현하여 20세기 초 디자인 발전에 크게 공헌 했다. 실제로 바우하우스의 영향을 받은 오늘날 헤어 폼 디자인은 실제적 수단과 예술적 감각이 결합되어 인간생활의 환경에 적합한 창조활동이 되었으며, 물리적으로는 편하게 심리적으로는 아름답게 조화시키는 요소가 되었다.¹⁶⁾

14) 김인권 역, 「조형형태론」, 미진사, 1986, p.23.

15) 1919년 독일 바이마르에 설립된 미술, 공예학교.

16) 이해영, 「월터그로 피우스의 디자인 교육에 관한 고찰」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 1987, p.18.

바우하우스의 교육과정을 살펴보면, 디자인을 이루는 기초 조형요소들의(점, 선, 면, 볼륨, 질감, 명도, 채도 등) 원리에 바탕을 둔 주관적이고 객관적인 관찰 방법을 통해 새로운 교육방향이 제시 되어 있다.

이러한 교육 과정으로 인간 내면의 모습을 나타내는 자연의 형태에서 기본적 특질과 특성을 추출하여 재구성된 형태로 보여주는 '추상적인 조형', 생각 속에서 곧바로 표현하는 이미지인 '사유적 조형', 그리고 실제적 '목적' 속에서 상징을 가미한 '적응적 조형' 등의 여러 가지 조형 형태가 나왔다.

헤어 폼 디자인은 이 모든 조형적인 형태를 포함한다. 즉, 헤어 폼의 기하학적인 선과 형태가 가지는 함축적인 표현은 '추상적인 조형'이 포함된다. 또한 완성하고자 하는 헤어스타일에서 사람들은 그 형 자체를 보는 것이 아니라 연출하고자 하는 이미지를 본다. 이러한 의미에서 헤어 폼 디자인은 '사유적 조형'을 포함한다. 그리고 사회성의 영향을 받아 '유행'이라는 시대성을 낳고 더 나아가 헤어 폼 디자인이 가지는 합리적이고 기능적인 면에서 '적응적 조형'을 포함한다.

이처럼 헤어 폼 디자인은 모든 조형 요소를 포함하는 또 하나의 조형 예술이다. 즉, 헤어 폼 디자인을 포함한 모든 조형 작품은 기초 조형적인 모든 요소와 디자인 프로세스과정이 포함된다,

헤어디자이너 작품의 재료는 두상과 얼굴, 머리카락 그리고 그 밖의 헤어 도구들이다. 이 다양한 재료의 가공과 시술에 앞서 헤어디자이너는 머리모양의 구조나 기초조형의 원리를 도입하여 하나의 '형'을 생각하는 '조형적 사고'가 필요하다. 헤어 폼 디자인에서의 조형적 사고는 헤어스타일을 구성하는 여러 부분들의 기초적인 요소들(elements)을 지각하여, 각 '부분'의 요소에 의미를 부여하고 그 의미들을 특별한 의미로 재구성하는 것이다. 이러한 작업은 각 요소들을 '형상화'해 의도한 이미지를 창출하게 하는 것이다. 이러한 '형상화'는 이미지의 구성적 요소(design element), 또는 시지각적 요소(visual element)에 의해 다루어지는데, 이들을 '조형요소'라 한다.

조형예술 작품의 조형요소로는 선, 형, 색, 질감 등 미술가에 의해 다루어지는 것들이 있다. 물론 미술가들이 모든 것을 다 보는 것은 아니

다. 표현하고자 하는 부분들을 강조하여 볼 따름인 것이다. 헤어디자이너도 마찬가지로 의도하고자 하는 이미지의 표현적인 특성을 의미 있게 강조하여 ‘형’을 조형적으로 창출해야한다.

오늘날 헤어 폼 디자인에 있어 창조적이고 예술적인 작품 활동이 증대되면서 조형예술이 가지는 시각적 표현 양식들의 공통된 원리나 법칙을 찾을 필요가 점차 커지고 있다. 다음 장에서는 헤어형태 조형요소의 시각적 해명과 요소들을 형태로 조립하기 위한 접근법인 디자인 프로세스에 대해 알아보하고자 한다.

3. 헤어 폼 디자인의 조형의 원리

헤어폼(Form)은 헤어스타일의 윤곽(outline) 혹은 실루엣(silhouette)이다.¹⁷⁾ 형태(Form)는 헤어스타일 디자인에 있어서 가장 커다란 역할을 하는데 이는 여러 의미와 방법으로 만들어진다. 하나의 종합적인 형태를 만들기 위해 여러 조형요소들이 결합 되어 하나의 형태가 만들어져서 보는 사람으로 하여금 종합적인 이미지를 주는 것이다.

형태를 이루는 디자인의 기본요소는 앞으로 전개할 헤어 폼 디자인 논의의 기초를 형성하기 때문에 이들의 열거는 반드시 필요하다. 사실 이들 요소끼리는 상호불가분의 관계를 맺고 있어 우리의 일상적인 시각적 경험으로는 그들을 쉽게 분별할 수 없다. 개별적으로 그들 요소에 접하게 될 때, 그들은 오히려 추상적인 형태로 나타나지만 이들 요소 결국 디자인의 외형과 내용을 결정하게 될 것이다.

1) 기초조형의 요소

① 점

점은 모든 형태의 근원으로 하나의 점이 움직일 때 그것은 하나의 선의 궤적으로 1차원적 요소를 남긴다.

한 개의 점은 위치를 가리킨다. 이것은 길이도 없고 넓이도 없으며, 면적을 차지하는 것도 아니다. 점이란 선의 시작이자 끝이며, 두개의 선이 만나거나 엇갈리는 교차점이다. 또한 점은 부피의 3면 이상이 만

17) 강경화의 역, 「표준미용학」, 정담미디어, 2003, p.176.

나는 모퉁이에도 생긴다. 점은 그 자체가 최소 단위이고 공간에서 아무런 방향성을 갖지 않지만 위치만은 나타낸다.

3차원에서 하나의 개념적인 점은 공간의 위치를 가리키며, 평면의 모서리나 입방체 형태의 각의 모서리에서 선들이 만나는 곳 등을 표시한다. 추상적, 혹은 관념에 의해 떠오른 점은 생각할 수 있는 한 작고, 둥근 것이다, 그러나 크기에 있어서도 그렇지만 그 윤곽 역시 상대적이다.¹⁸⁾

점의 크기는 힘에 영향을 준다. 바탕이나 공간의 중심에 있는 경우, 하나의 점은 정적으로 움직이지 않고, 그 자신의 주변에 다른 요소를 모아 구성할 수 있다. 중심에서 밖으로 점은 자기 구심성을 가지면서 보다 동적으로 되며, 시각적 긴장은 점과 그것이 놓여지는 바탕과의 사이에서 생긴다. 점에 의해서 생기는 형태, 예를 들면 원이나 구는 자기 구심성을 만나게 되는 것이다. 이처럼 기하학적 입방체를 이해하는데 중요한 요소로서 구조 요소의 하나인 정점은 몇 개의 면이 모여서 하나의 개념적인 점이 만들어지는데 이는 모두 뾰족한 점으로 정점이라 한다.¹⁹⁾

헤어 폼 디자인에서 점은 디자인의 중심축을 이루는 중심점으로 각 평면은 그 점에서 모이고 이 점에서부터 파생하게 되어 있다. <그림 5>의 헤어스타일의 핵심은 여러 기하학적 크기의 점들이 불규칙적으로 나열된 시각의 분산화에 있다. 점들의 불규칙적인 나열은 시각적으로 발달한 이미지를 준다.

② 선

기하학에서의 선은 눈에 보이지 않는 존재이다. 그것은 움직이는 점의 궤적이며 그 소산이다. 선은 운동에서 생기며 점의 자기 완결한, 최고의 정지를 부정하는 데서 생긴다. 여기에는 정적인 것에서 운동적인 것으로의 비약이 있다.

18) 문 찬, 「Industrial Design기초교육을 위한 조형원리에 관한 연구」 p21, 석사학위논문, 서울대학교, 1992, p.21.

19) 김미옥, 「입체조형의 이해」, 출판사 그루, 2000, p.25.

따라서 선은 점이라는 회화적 원 요소에 대한 최대의 반대물이다. 더 정확하게 말하면, 선은 2차적인 요소라 하겠다. 점의 요소는 긴장과 중심을 가지고 방향을 갖지 않는데 선은 긴장과 방향을 무한히 가지고 있다. 선은 내적으로 움직이는 긴장이며 운동에서 생겨난다. 점을 선으로 바꾸고 외부에서 다가오는 힘은 여러 가지인데 선의 다양성은 이 힘의 수와 그 조합에 의존하고 있다.²⁰⁾

선은 점의 이동과 크기에 의해 폭과 길이가 정해지며 점이 갖고 있는 정지성을 파괴함으로써 정적인 것에서 동적인 것으로 변한다. 하나의 선은 움직임과 방향, 연장을 나타내며, 눈에 보이는 형태로서의 선은 그 두께나 특징에 따라 여러 가지로 변화한다. 굵거나 가늘거나, 긴장되어 있든가 느슨하든가, 곧든가 지그재그인가, 이러한 선의 시각적 특징은 길이와 폭과의 비율, 윤곽과 연속성의 정도에 대한 우리들 느낌에 의한 것이다.

선은 조형요소에서 제일 먼저 구체적으로 소용되는 역할을 한다. 심리적으로 표현되는 선은 점보다 강한 효과를 나타낸다. 선은 개인적으로 자신의 의도를 표현하는데 쓰인다. 즉, 선은 의도를 드러낸 하나의 표현적인 성질을 갖게 된다. 그래서 선은 우리에게 어떤 가능성과 의미를 남긴다.

직선은 강직하고 완고한 느낌을, 곡선은 우아하고 유순한 느낌을 나타낸다.²¹⁾ 가장 간단한 직선은 수평선이다. 수평선은 여러 방향으로 평평하게 퍼져나가는 기초적인 선으로, 수평에 관한 연상적 이미지는 차고 고요하고 세상의 기초와 바탕을 암시한다.

이와 반대로 수직선은 수평선과 완전히 대립하는 것으로 수평선과는 직각을 이룬다. 즉, 수평선과 직각으로 대립 하는 것이 수직선이다. 그리고 이들 선의 대립으로 설 수 있는 구조적인 구조물을 만들며 모든 조형건축물은 여기서 비롯된다.

20) Wassily Kandinsky, 「점과 선에서 면으로 Wassily Kandinsky」, 과학기술, 1995, p.51.

21) 구한림, 「디자인 교육을 위한 기초조형에 관한 연구」, 조선대학교 대학원 석사논문, 1996, p.13.

직선의 제 3 타입인 사선은 2개의 각도에서 이탈된 선이다. 수평선과 수직선의 대립으로 직각이 안정성을 나타낸다면, 사선은 불안정과 균형의 결여성, 산만한 운동성을 나타낸다. 사선은 밀변 위에 얹혀 하나의 삼각형을 이룰 때, 또는 직사각형의 귀퉁이를 연결할 때 비로소 안전한 것으로 인정된다.

곡선은 생명력이나 우아하고 유순한 느낌과 같은 여성을 상징한다. 그래서 원, 타원, 곡선 등은 여성적인 느낌과 연결된다. 곡선은 그 의미가 대단히 복잡적이고 광범위해서 정확한 측정이 가능하지 않다. 유선형이나 나선형은 일정한 운동성을 일반적으로 상징하지만 자유롭게 파장되는 곡선은 성숙과 융통성이 있는 직선과는 다른 대립물이다.

선의 흐름은 여러 가지 다른 운동감을 가지고 있다. 그 운동감이 전하는 느낌은 다른 표현이 되어 그 상징성은 복잡하게 된다.²²⁾

헤어 폼을 디자인 할 때 선은 다른 여러 직선들과 곡선의 조화로 하나의 형태를 만든다. 또한 선은 헤어 폼 디자인을 만드는 기술적인 요소로 방향의 진로를 보여준다. 따라서 방향의 진로는 형태 디자인 분석에 있어서 중요한 역할을 한다.

<그림 6>의 헤어스타일의 핵심은 같은 길이의 수직선들에 의해 정적인 이미지를 만들면서 시각적으로 차별한 인상을 준다. 여기서 같은 선들의 합침은 또 하나의 사선을 만들면서 2차원적인 요소에 여러 선들 합침으로서 3차원의 형태를 만든다.

③ 면

면은 부피를 구성하는 하나의 요소다. 부피를 감싸는 표면들의 모서리가 선명하여 그 부피의 모양과 윤곽선을 알아볼 수 있을 때 하나의 면이 비로소 그려지는 것이다. 면은 선과 점을 구성요소로 가지고 있다. 또한 하나의 면은 공간에서 독립적으로 존재할 수 있고 너비와 길이를 표현하는 2차원적인 요소이기도 하다.²³⁾

서로 다른 방향으로 이동하는 선의 궤적으로 면은 이루어진다. 개념

22) 김춘일, 박남희 편역, 「조형의 기초와 분석」, 미진사, 1996, p.27.

23) 케릴 아크너 콜러/김천식 역, 「삼차원 기초조형의 이해」, 조형교육, 2000, p.14.

적인 면이란 길이와 넓이는 있으나 깊이가 없다. 이것은 선에서 생겨나며, 양의 외부 한계(external limits)를 나타낸다.²⁴⁾

면은 선이 이동한 궤적으로 면에는 선의 요소가 포함되어 있다. 선이 이동할 때 만들어지는 면은 선의 위치와 방향을 정해 놓아야 한다. 왜냐하면 이동하는 방향에 따라 면의 공간은 대상이 달라지므로 배치에 신중한 선택이 필요하기 때문이다.

면은 2차원적인 넓어짐으로 면은 공간 속에서 두께와 색과 재질을 나타낸다. 즉, 하나의 형을 이루며 윤곽선을 시각화 한다. 입체물은 면의 구성에 의해 형태가 성립된다. 즉, 정면 입면, 측면, 평면이라는 다른 각도에서 면의 표현으로 입체물의 조형요소가 된다.

면의 첫 번째 대표적인 기초평면은 원이다. 원은 부드럽고 평화스럽다. 원은 시작도 끝도 없으며 연속적인 흐름으로 이어지는 원은 폐쇄된 공간을 가지며 통일과 연속적인 의미를 갖는다.

면의 두 번째 기초평면은 삼각형이다. 삼각형은 동적인 3변의 각도 관계이며 한 변으로 유지될 때 안정을 상징한다. 반면에 하나의 정점을 중심으로 지탱하고 있을 때 동적을 상징한다. 삼각형은 유지되고 있는 위치에 따라 융통적으로 다양한 느낌을 전한다.

세 번째 기초평면으로는 정방형이 있다. 균형적이며 방향성이 없고 규칙적이고 합리적인 느낌을 주변서 하나의 정점으로 지탱했을 때 동적인 느낌을 준다.

<그림 7>의 헤어스타일의 핵심은 직선과 곡선 그리고 사선의 연결로 인해 2차원적인 요소들이 모여 여러 모양의 면을 만든다. 다양한 선의 성격에 따라 면의 구성이 달라지며 변형이 가능한 무한한 면의 형태를 창출할 수 있다.

④ 색

형태는 색채로 식별된다. 색채는 단정적으로 눈에 보이는 외양으로 색의 밝기에 의해서 나타난다. 사물의 형태를 결정짓는 경계선들은 서

24) 구한림, “디자인 교육을 위한 기초조형에 관한 연구”, 조선대학교대학원 석사논문, 1996, p.13.

로 다른 밝기와 색채를 가지는 부분들을 구별해 볼 수 있는 시각의 힘에서 비롯되는 것이다. 여기서 말하는 색채는 광의의 색채이며 스펙트럼을 통해서 나오는 색 뿐만 아니라 무채색(흑색, 백색과 모든 중간 명도의 회색 또한 색과 색조의 변용도 모두 포함된다. 그리고 색채, 밝고 어둡기의 명암 등은 그 주변과 형태를 거의 확연히 구별하도록 하는 요소이다.²⁵⁾ 따라서 3차원적 형태를 표현하는데 있어서 중요한 요인이 되고 있는 빛과 그림자의 처리도 시각의 힘에서 나온다.

색이란 가장 단순하면서도 변화무상한 연출물이다. 색에는 저마다 색깔이 있고 표정이 있다. 빨강, 노랑, 초록, 파랑 등이 그것이다. 그리고 이들 색은 3속성, 즉, 색상, 명도, 채도 그리고 엄격히 따지면 표면도 등이 있고 그들의 복합에 의해 나름대로의 모습을 형성하게 된다. 따라서 따뜻한 색, 차가운 색, 무거운 색의 특징을 나타내고 있는 것이다. 색은 우리들이 기억한 인상이나 이미지와 비슷한 요소를 지니고 있음을 알 수 있는데 사실은 인상, 이미지의 본질은 색과 형태로 이루어지고 있다.²⁶⁾

색은 한눈에 사람의 관심을 끄는 힘이 있고 그것은 고유한 감정효과 의 미의식에 직접적으로 말을 거는 것과 같다. 그래서 색채 이미지에 의한 상품의 특징 부여나 차별화는 디자인 표현의 중요한 키(key)가 된다.

색채미는 디자인의 목적, 구성하는 형태, 재질과 관계해서 평가하며 더욱 이 색의 짜임새와 면적비에 의해 무한에 가까운 변화를 낳게 된다. 색이 지닌 여러 가지 양상과 변화 때문에 모든 색의 이미지 효과에는 공통성이 없는 것 같기도 하나 반드시 그렇지만은 않다. 색에는 특징적인 경향이 존재하며, 이 경향은 심리측정법에 의해 밝혀지고 있고 색의 3속성에 결부시켜 상세히 설명되고 있다.

그러므로 헤어 폼 디자인 구성에도 사람의 마음을 움직일 수 있는 이미지에 연출하는 능력을 높이면서 색이 이루는 질서와 대응시켜 이해할

25) 강진임, 「테스틸 운동이 디자인 형태에 미친 여향」 석사학위논문, 경상대학교, 1993, p.15.

26) 김용훈, 「색채메카니즘」, 법문사, 1998, p.15.

것이 요구된다.

그래서 <그림 8>의 헤어스타일의 핵심은 색의 성질을 이용해 색에 의한 크기의 변화를 주는데 있다. 가운데 하이라이트가 밝게 들어가 비록 작은 면적이라도 시각적으로 앞으로 팽창해 나와 보인다.

⑤ 질감

질감은 재료의 표면적인 성격을 말한다. 질감은 시각적, 감각적으로 느끼는 표면의 질감 즉, 본래 그 물질이 갖고 있는 재질감을 가리키는 것으로 3차원 구조체에서 생기는 표면의 고유성질을 말한다. 여기서 시각적 재질감은 시각으로 인해 만져보지 않아도 질감을 느끼게 해 주는 것으로 촉각보다 우위라 할 수 있다.

크기, 거리, 빛은 질감의 판단과 표면을 인식하는데 중요한 역할을 한다. 예를 들면 거친 표면이라도 거리를 두고 보면 비교적 매끄럽게 보이고 근접해 보이는 것에 따라 처음의 그 거침을 알 수 있다. 빛은 우리들의 질감에 대한 감각에 영향을 주며 또 그것이 비추는 질감에 의해 영향을 받는다.

질감은 여러 독특한 성질을 가지는데 시각적으로 풍부함과 쾌감을 준다. 그리고 3차원적으로 공간감의 효과를 준다. 즉, 질감은 공간감을 창출하는데 기여한다. 질감은 심리적 영향을 고려한다. 질감은 디자인의 목적과 재료, 형태, 공간, 색상에 알맞게 적용시켜야 한다. 그림이나 조각 작품의 표면에서 재질감이 시각적으로 느껴질 때 색다른 만족을 얻을 수 있는 경우가 많다. 이처럼 질감은 감각적 과정을 활성화시키는 효과가 있다는 점에서 조형요소에서 중요하게 취급된다.

<그림9>의 헤어스타일의 핵심은 2차적인 면에 촉각적 시각적 질감을 빛에 의한 움직임에 따라 질감의 깊이를 느끼게 하는데 있다. 헤어 폼 디자인에 있어 질감은 선의 연출에 따라 보는 이로 하여금 이미지가 딱딱하게 또는 부드럽게 연출될 수 있다.

⑥ 형태

형태는 색상이나 질감 그리고 구성 등을 한 작품의 전체적인 구성 나

타내는 광의적인 단어이다. 디자인이나 구성은 기본적으로 형의 배치에 관한 것이다. 3차원 조형디자인에 있어서 색채나 특별한 질감, 혹은 선이 없이도 디자인은 가능하지만 정작 형이 없는 디자인은 불가능하다.

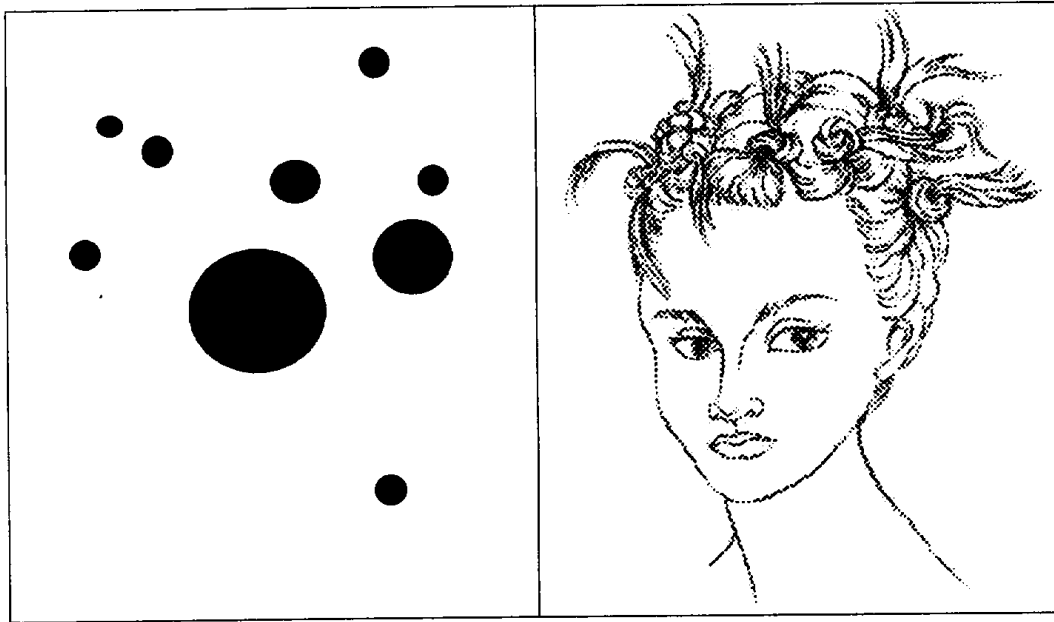
형태는 어떤 디자인의 외향이다. 3차원 형태는 여러 개의 2차원 형태로 평면상에 그려질 수 있다. 우리는 이것을 동일한 형태의 모든 다른 방향에 시각적으로 관련성이 있음을 알아두어야 한다. 형태는 눈에 포착된 대상의 본질적 특징 중에 하나이다. 형태는 위치와 방향을 제외한 사물의 공간적 면모를 가리킨다. 즉, 형태는 어떤 형태의 윤곽이라고 할 수 있으며 3차원의 물체가 2차원의 면에 의해서 나타난 것이다.

이것은 어떤 대상의 형태란 물질적인 형태의 실질적인 경계선(boundary)과 반드시 동일하지는 않다는 뜻도 포함된다. 왜냐하면 어떤 대상의 진정한 형은 그 본질적인 공간적 특성에 의하여 형성되기 때문이다.

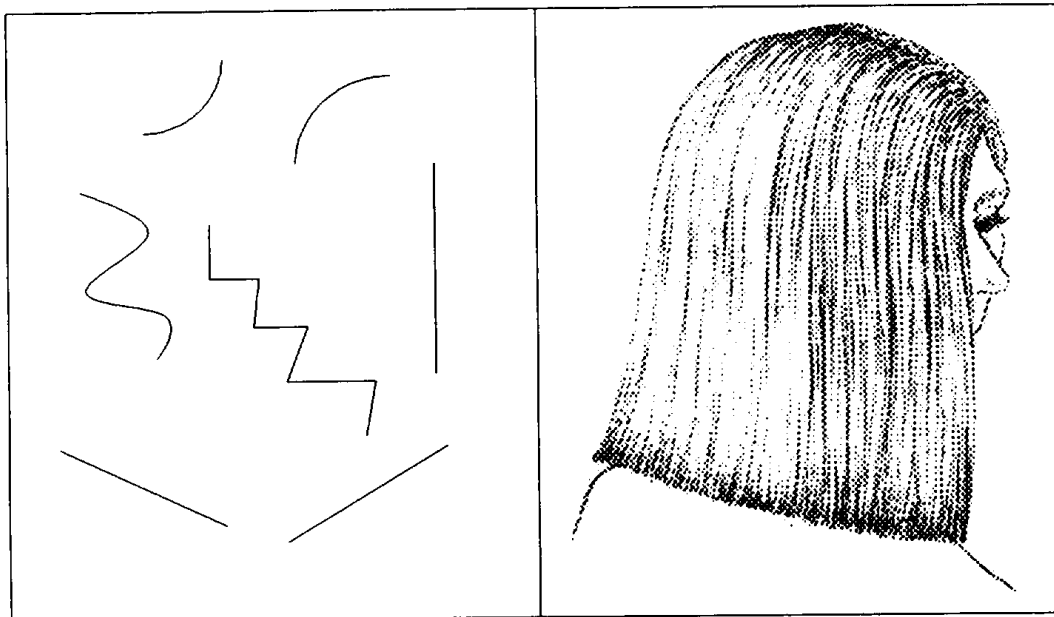
모든 형태는 크기가 있으며, 이 크기를 우리가 ‘큰 것’과 ‘작은 것’ 이라는 용어로 표현한다면, 상대적인 것이지만 역시 실제로 측량할 수 있는 것이다. 따라서 크기는 단순히 크고 작음 또는 길고 짧음 등 비교의 방법으로서 정해지는 것이 아니다. 크기란 구체적인 측량을 의미하는 것이어서 3차원 형태에서는 길이, 폭, 깊이 등의 용어로 측정되며 이것으로서 부피를 계산할 수 있는 것이다.²⁷⁾

<그림 10>의 헤어스타일의 핵심은 원추의 형태다. 원추의 형태는 원통 모양의 밑면이 점점 위로 올라가면서 직경을 수평모양으로 올라가며 원의 직경이 점점 작아져가는 형태인데 시각적으로 매우 안정된 이미지를 연출한다. 모든 헤어스타일은 삼차원적이며 기하학적인 여러 형태를 가지게 되는데 헤어 디자인에 따라 하나 또는 세 개 이상의 형태가 복합 될 수가 있다.

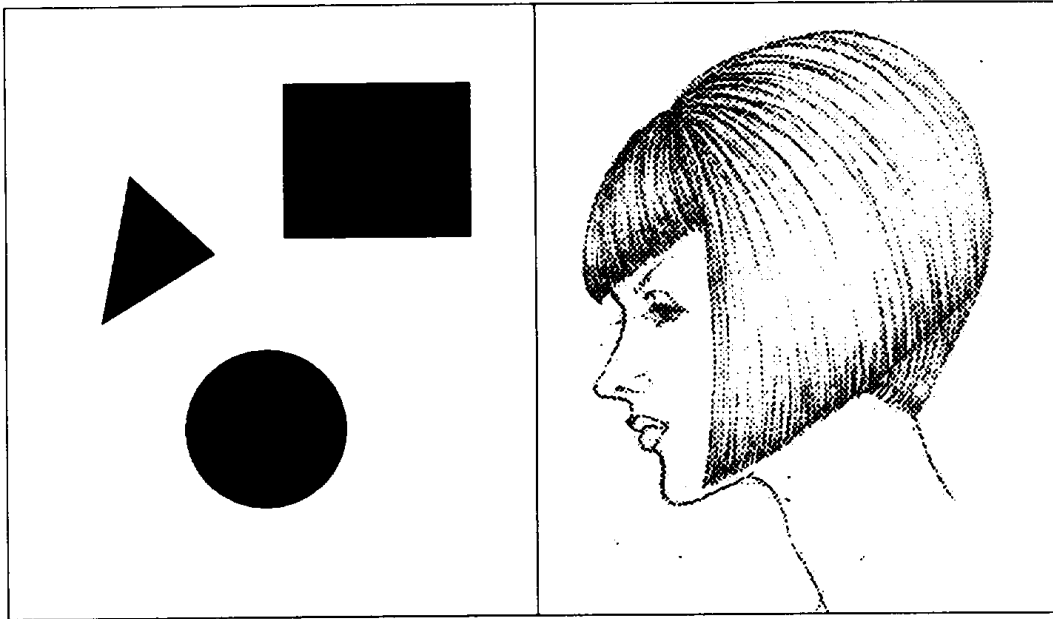
27) 구한림, 「디자인 교육을 위한 기초조형에 관한 연구」, 조선대학교대학원 석사논문, 1996, p.15.



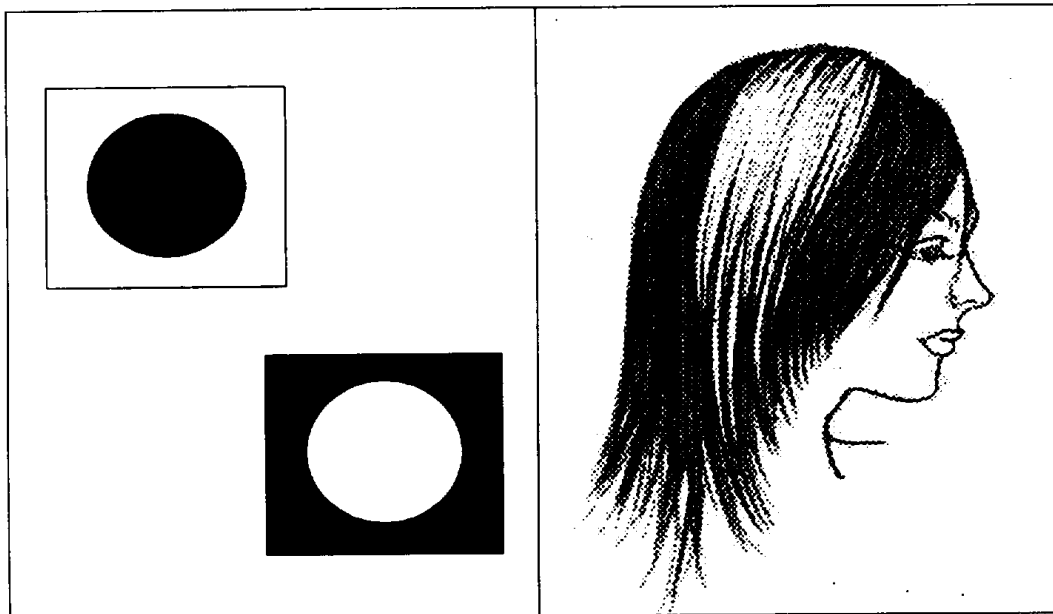
<그림5> 점의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



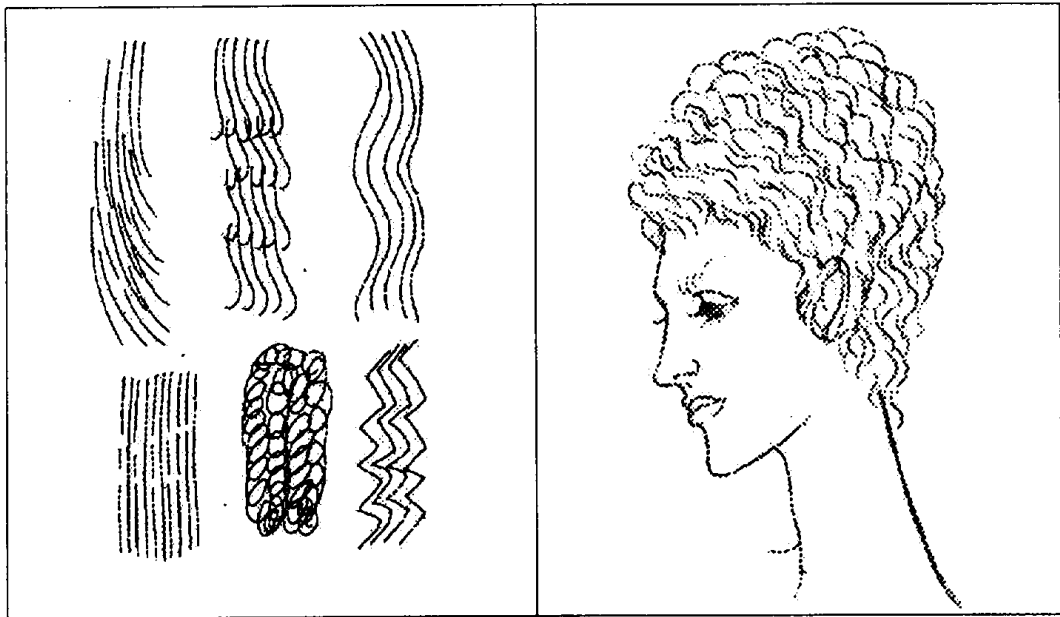
<그림6> 선의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



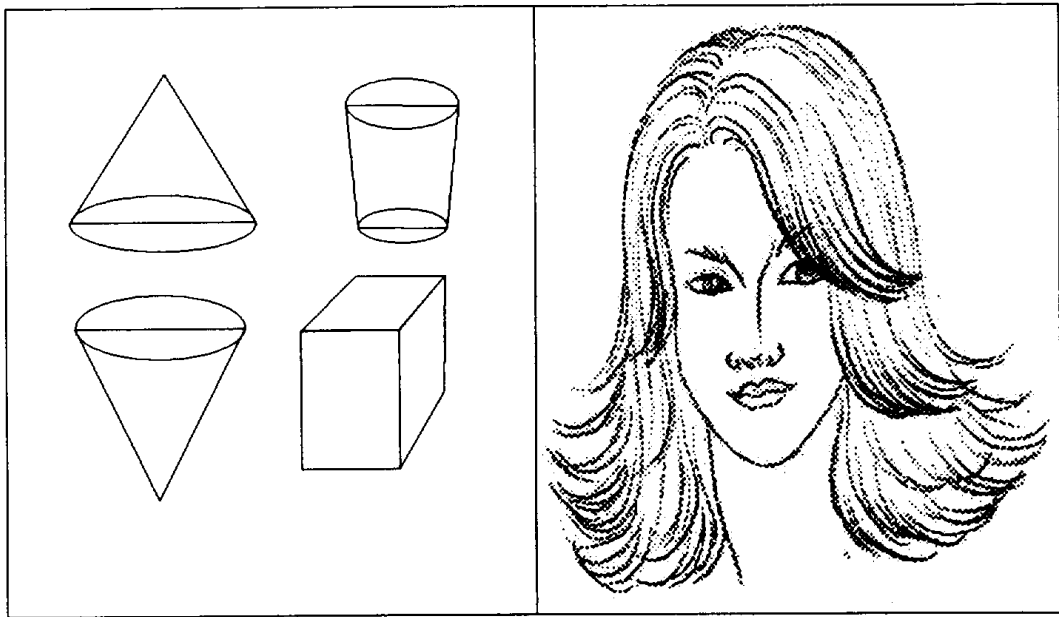
<그림7> 면의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림8> 색의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림9> 질감의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림10> 형태의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인

2) 조형구성원리

① 비례

비례는 한 요소와 또 다른 요소 간의 직접적인 관계에 관한 것이다. 예를 들어 평면의 가로와 세로의 측정값은 그 면을 구획하는 선의 정확한 길이를 결정한다. 만약 그 면의 비례가 달라지면 그 선들의 길이는 새로운 비례에 맞게 변하게 된다.²⁸⁾

비례에는 대표적인 황금비와 모듈(module), 즉 어떤 조화로 통일하는 기준의 척도 등이 있다. 그리고 비례미, 다시 말해서 균제미는 어떤 형태의 각 부분이 어떠한 비례를 가질 때 생기며 상호간 존재하는 최대공약수가 전체로서의 통일감을 결정하기 때문에 미감을 느낀다. 균제미(均齊美)는 요소 상호간의 비례 관계에 따라 정적인 장중감도 생기며 반대로 역동적인 율동감도 줄 수 있다. 비례가 너무 복잡하면 무질서와 혼란을 야기하는 것이다.

부분과 부분 또는 부분과 전체의 사이에 좋은 비례를 가지는 구성은 균형에 있어서 보는 사람에게 상쾌한 형의 느낌을 준다. 비례는 조형을 구성하는 모든 단위의 크기를 정하며, 각 단위 사이의 상호관계도 이것에 의해 정해지는 경우가 많다. 이와 같이 비례는 가장 다루기 쉬운 구체적인 구성의 형식이며 보는 사람의 감정에 직접적인 호소력을 지니고 있어 중요한 것이다.²⁹⁾

<그림 11>의 헤어스타일의 핵심은 앞과 뒤의 형태가 똑같은 크기와 무게로 조화를 이루며 비례미를 나타내는 데 있다. 두상 앞과 두상 뒤에 같은 형태의 질감과 색채를 가진 액센트를 더해주면 상호 간의 비례미가 더욱 조화롭다.

② 밸런스

조화를 유지하는 아름다움은 정적이고 은화한 미적 효과를 지니지만, 그것만으로는 단조로워 변화가 결핍된다. 그것을 깨는 동적인 효과로서 콘트라스트(contrast), 즉 대조, 대비가 추구된다. 그 동적 효과의 콘

28) 케릴 아크너콜러/김천식 역, 「삼차원 기초의 이해」, 조형교육, 2000, p.22.

29) 한석우, 「입체조형」, 미진사, 2001, p.27.

트라스트를 교정하는 것으로서 요구되는 것이 밸런스이다.

밸런스는 서로 상대되는 힘의 평형적인 상태를 말한다. 상하, 좌우, 비대칭으로 인해 시각적, 정서적 안정감을 갖출 수 있다. 물체에 주어지는 힘의 강도가 서로 같은 크기, 무게, 비중이 안정된 상태를 말한다.

밸런스에는 대칭, 방사(放射), 비대칭의 3종류가 있다. 대칭적인 밸런스는 점인 경우에는 점대칭, 직선인 경우에는 선대칭, 또 평면인 경우는 면대칭이라고 한다. 대칭의 요소에는 대칭중심, 대칭축, 대칭면이 있다. 대칭중심은 이 점을 지나 물체의 내면을 잇는 선이 이 점에 의하여 모두 2등분되는 점을 말한다. 대칭은 단순하지만 강력한 시각적 질서를 생기게 하는 방법이다. 방사적인 밸런스는 중심점에 요소를 배치하는 것으로 생기는데, 이것은 중앙을 집점으로 강조하는 구심적인 구성을 만들어 낸다. 방사대칭은 복상대칭이라고도 한다. 좁은 뜻의 방사대칭은 원생동물인 방산충류, 태양충류와 같이 몸이 구형이어서 몸의 중심점을 지나는 어떤 면으로 잘라도 서로 같은 반으로 나눌 수 있는 경우를 말한다. 그러나 일반적으로 해면말미잘과 같이 몸의 주축(상하축)을 포함한 3개 이상의 면에서 똑같은 부분으로 나눌 수 있는 것을 방사대칭이라고 하며, 대칭면이 2개로 한정될 때를 이방사대칭이라고 한다. 비대칭은 구성하는 요소 사이에 치수, 윤곽색이나 상대적인 배치속에서 대칭하는 관계가 결여되었다고 생각할 수 있다. 그렇기 때문에 대칭적 구성은 같은 한 조씩의 조합을 필요로 하지만 비대칭적 구성은 다른 요소를 넣은 것이다. 비대칭적인 밸런스는 대칭적인 균형보다 명확한 것은 아니지만 시각적으로 활발한 동적인 느낌이 많다. 또 대칭적인 것보다 유연성을 가지며, 기능적인 공간이나, 주변의 상황에서 오는 다양한 조건에도 용이하게 적용할 수 있다.

<그림 12>의 헤어스타일의 핵심은 여러 형태 즉, 복합형태를 다양한 각도로 나열하면서 비대칭적인 밸런스를 효과 있게 나타내고 있다. 이처럼 서로 다른 복합 형태들은 보는 이로 하여금 시각적으로 불안정적인 긴장감을 주면서도 흥미로운 밸런스를 만든다.

③ 리듬

시각디자인적에서 리듬이란 ‘여러 요소나 패턴들의 규칙적, 반복적인 질서가 있는 흐름’이다. 동일하거나 거의 비슷한 형·색·선·방향 등의 반복은 리듬감을 느끼게 한다. 관찰자의 입장에서 보는 것은 리듬적인 방식으로 행해질 때 가장 효과적이고 유쾌한 반응을 보여준다.

리듬은 기본적인 동세와 관련이 있다. 이것은 리듬 고유의 규칙성을 만들어 내는 되풀이 되는 모티브를 따라 우리의 눈이 이리저리 움직이는 것을 말한다.

리듬은 디자인의 원리로서 반복에 근본을 두고 있다. 시각적 통일성을 이루어 내는 원리로서의 반복은 어떤 식으로든 모든 디자인에 드러나 있다. 그러나 리듬은 동일하거나 유사한 요소들의 분명한 반복 속에서 비롯된다.³⁰⁾

리듬은 디자인의 각 요소를 종합할 때 또는 한 도형 속에도 각부 상호간의 관계에 의해 생기는 시각적인 노동의 한 형식이다. 디자인에서는 수리적인 논리보다 더욱 감각적이어야 한다.

리듬은 반복되는 강조, 순환되는 강약, 시각적인 자극과의 간격이라 할 수 있다. 되풀이 되는 단위가 조화와 비례에 관하여 복잡한 변화를 가지면 그만큼 흥미가 더 커진다. 이러한 복잡성이 통일있는 변화를 가져오면 그 되풀이는 교체라고 하며 감동은 더 커진다. 리듬은 같은 부분이 완전한 되풀이를 갖는 것 외에도 시각의 자극은 하나하나의 크기, 형, 구성에 대해 동일한 것이 아니다. 무엇이든 공통적 느낌이 있는 시각적인 특징을 가질 때도 리듬이 생긴다.

<그림 13>의 헤어스타일의 핵심은 형태의 모양, 크기, 위치, 방향, 비례의 체계적인 교차이다. 여기서 형태는 부드러운 전이(轉移)를 이루며 차례로 배열된다. 이런 점층적인 구성은 배열된 형태에 따라 커지거나 작아지는 반복적인 리듬을 가지면서 구성된다.

④ 강조

강조는 특정한 주된 부분을 강하게 표현하여 단조로움을 벗어나 변화

30) 데이비드A. 라우어, 스테플른 쾨탁/이대일 역, 「조형의 원리」, 출판예경, 2002, p.100.

와 통일감을 동시에 전달하는 특성을 가지고 있다. 강조의 요소는 끌어당기는 효과 때문에 구심성이나 유인성, 원심성이나 확산성, 강제성이 있으며 강력한 호소력을 갖게 된다. 강조는 대비에 의한 강조, 분리에 의한 강조, 배치에 의한 강조가 있다. 즉 수평과 수직의 대비, 자유 형태와 기하학적 형태의 대비 등으로 시선을 집중시킬 수 있으며 반복에 의해서도 강조의 효과를 줄 수 있다.

대비에 의한 강조는 어떤 요소가 나머지 것들과 다를 때 생겨난다. 대부분의 것들이 어두울 때, 하나의 밝은 형태는 강조가 된다. 대개의 것들이 수직일 때, 사적인 것은 강조가 된다. 대개의 것들이 비슷한 크기일 때, 비슷한 형태이면서도 의외로 작은 것들은 중요해 보이게 된다. 형태의 대부분이 직선적이거나 평행사변형일 때, 원형은 두드러져 보인다.

분리에 의한 강조는 대비에 의한 강조의 변형으로서 유용한 기법이다. 대상물이 규칙적으로 배열되어 가운데 것이 다른 것들과 같은 형태나 배치상의 대비로 멀리 분리 되 있을 때 우리의 눈길을 끈다. 이러한 강조는 지나치게 분명하고 고의적인 것으로 보일 수 있다.

배치에 의한 강조는 우리의 눈길을 그것에 향하게 한다. 즉, 모든 형태가 하나의 초점으로부터 방사될 때 이것은 눈길을 중앙의 요소로 모아주는 역할을 한다.

주조(主調)가 되는 요소에 강조의 방법을 사용할 때 여러 가지 특성의 적절성을 찾아야 단일화 또는 복합화 할 수 있다.

<그림 14>의 헤어스타일의 핵심은 동일한 질감과 단위형태 내에서 일부분을 크게 변형시켜 시각의 집중화를 유도하는 데 있다. 이것은 선과 질감의 대비에 의한 변형으로 작은 형태의 변화라도 자연스럽게 눈길을 끈다.

⑤ 반복

디자인에서 하나 이상의 동일한 형태를 이용하게 되면 그것을 반복이라 한다. 디자인에 있어 반복은 가장 단순한 방법이다. 건물구조 내의 기둥과 창문, 가구제품의 다리, 직물의 패턴, 바닥의 타일 등은 반복의

사례이다. 단위형태의 반복은 언제나 즉시적인 조화감을 전달한다. 반복적인 각 단위의 형태는 어떤 리듬 박자와 같다. 단위형태가 보다 크고 적은 수가 사용될 때 그 디자인은 단순하면서 힘차게 나타난다. 이러한 반복의 유형으로는 형상의 반복 즉, 서로 다른 크기, 색채 등을 가질 수 있다. 크기의 반복은 형상이 유사할 경우 가능하다. 색채의 반복은 형태가 동일한 색채를 띠고 있지만 그 모양과 크기가 상이한 것을 말한다. 질감의 반복은 동일한 질감을 나타내지만 모양, 크기, 색채는 다르게 나타난다. 방향의 반복은 형태가 조금도 애매함이 없이 명백한 방향감을 보여줄 때만 가능하다. 위치의 반복은 구조와 관련되어 형태가 배열되는 방법을 말한다.

<그림 15>의 헤어스타일의 핵심은 모든 형태가 동일한 질감, 같은 모양과 크기, 색채, 방향감을 가진 반복이다. 이 모든 요소들이 같은 시각적, 상관적 요소를 가지고 있다. 이런 반복적인 단위형태가 보다 크고 적은 수가 사용될 때 그 디자인은 단순하면서 힘차게 나타난다.

⑥ 대칭

대칭은 형태구성에 있어서 균형의 한 형성방법이다. 그러나 대칭이 모든 면에서 균형의 형성방법이 되는 것은 아니다. 대칭은 균형의 형성에 필요조건이지만 충분조건은 아니다. 대칭은 균형이 아니므로 이 두개는 서로 독립된 별개의 원리로 존재한다.³¹⁾

좌우대칭은 서로 반사적인 좌우의 상이 마주보고 있는 것으로, 형태가 좌우로 정리되어 질서 있게 보이게 한다. 또한 보는 사람으로 하여금 안정감을 주지만 운동감이나 아주 뛰어난 맛은 없다.

대칭의 불균형인 비대칭은 형태상 불균형이 주는 구조적 특성에 의해 시각상의 균형을 형성하는 방법이 된다. 비대칭은 대칭의 일부를 붕괴한 후 균형을 잡으려는 고도의 테크닉에 속하는 것으로 대칭의 반대는 아니다. 또한 비대칭의 부분구성은 비대칭의 다른 부분구성과의 배열에 따라 전체구성의 균형을 형성하는 방법이 되기도 한다. 즉, 비대칭의 부분구성을 대칭적으로 배열하여 전체구성의 균형을 이룰 수 있다.

31) 권상구, 「기초디자인」, 미진사, 2003, p.118.

<그림 16>의 헤어스타일 핵심은 형태와 면의 크기의 변이에 따라 일렬로 배열이 안되도록 위치에 변화를 주어 비대칭형상을 만드는 것이다. 이러한 비대칭은 디자인을 심하게 변형시키지 않고 크기나 위치에 변화를 주어 딱딱한 디자인을 유동적으로 만들 수 있다.

⑦ 통일

통일은 여러 요소, 소재 또는 조건 중인 형, 색, 양, 재료 및 기술상에서 미적관계의 결합이나 질서를 선택, 정리하여 하나의 완성체로 종합하는 것을 말한다. 여러 요소에는 서로 제약하는 것, 서로 반대되는 것들이 있지만 서로 모순되지 않게 관계지어 하나의 전체로 묶는 것이다. 그 통일에는 여러 법칙과 질서가 존재한다.

통일이란 형태를 구성하는 여러 요소들을 보는 이로 하여금 하나의 의미 있는 전체로 보이게 한다. 통일은 서로 상반되는 시각적인 힘의 대립과 긴장을 풀게 하면서 시각적인 매력을 질서 있게 만드는 효과를 낸다.

형태를 이루는 여러 구성요소는 서로의 관계에 있어서 이질적인 요소가 강하고 극단적인 경우 혼란과 무질서가 초래된다. 그렇다고 통일에 치우치게 되면 단조로워진다. 그러므로 형태에는 여러 변화와 통일이 조화롭게 이루어져야 한다.

<그림 17>의 헤어스타일의 핵심은 변이 형태인 원기둥이 불규칙적으로 배치되어 있다. 이 유연적인 배치는 점진적으로 변화하여 전체적인 형상과 구조를 만든다. 이러한 유연성은 통일성을 만들어낸다. 이러한 통일성은 요소끼리 맺는 관계가 단단히 맞을 때 생겨난다.

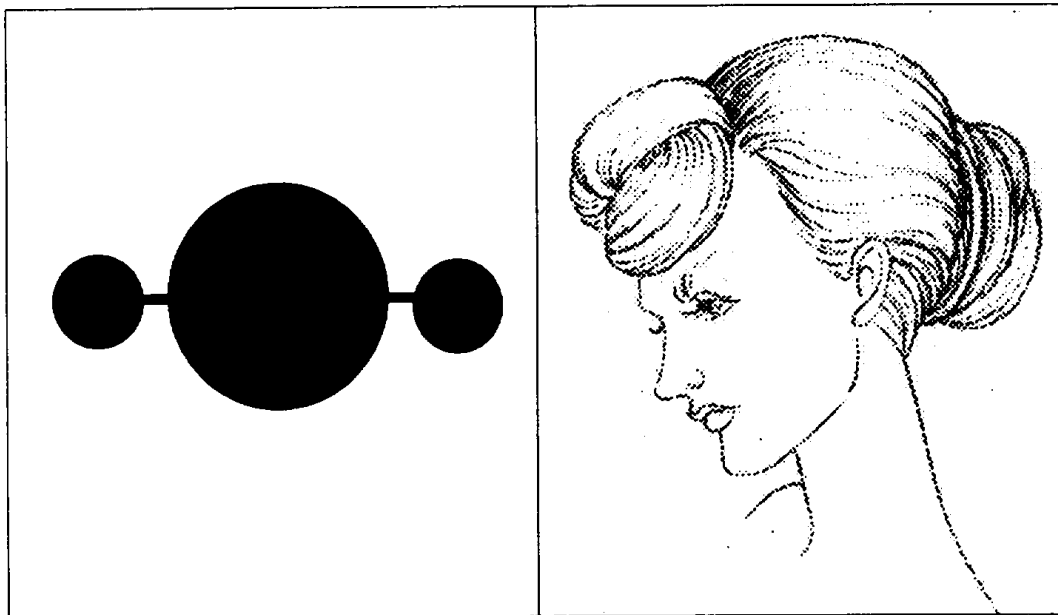
⑧ 균형

균형이란 형태구성에 있어 2개 이상의 요소 또는 형태구성의 2개 이상의 부분간에 시각상으로 형평적 안정감을 주는 상태를 말한다. 이것은 서로 반대되는 힘의 평형상태 즉 상하, 좌우, 비대칭으로 시각적, 정신적 안정감을 갖게 되는 필연적인 결속을 뜻한다. 이는 시각적으로 물체에 주어지고 있는 힘의 강도가 서로 맞비기고 있는 상태로서 크기,

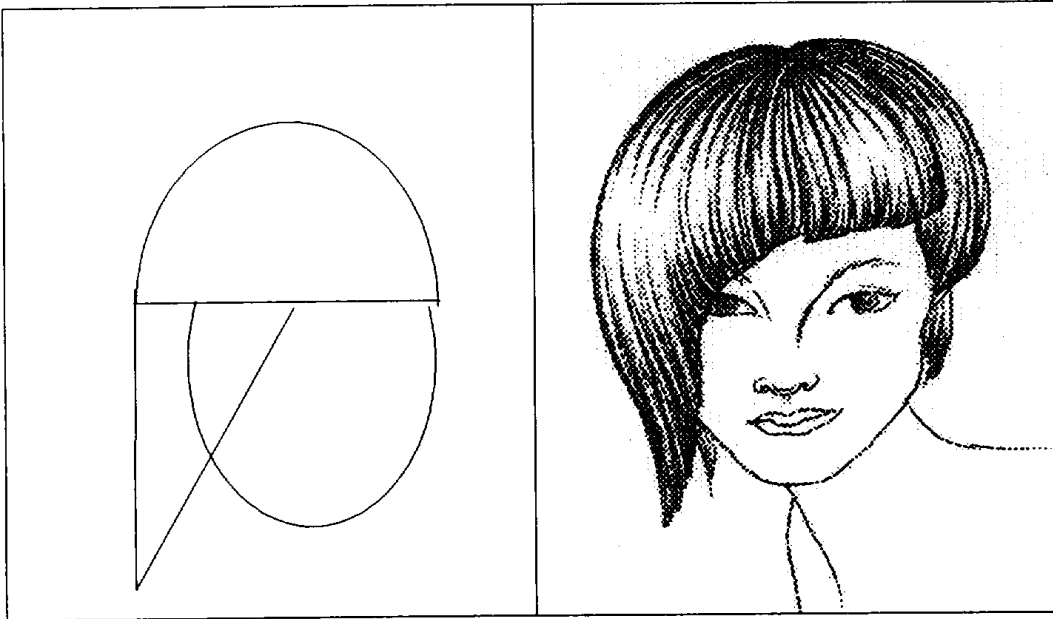
무게, 비중이 안정된 상태를 가리킨다. 이것을 균형의 가장 완전한 형의 규제, 균형이라고 하며 그 결정요인은 무게와 방향이 있다.

형의 균형은 점, 선, 면의 형평적 안정감을 주는 상태이다. 형의 균형이 형태구성에 있어서 가장 기본적인 균형이며 이를 기틀로 색의 균형과 질감의 균형이 형성 되는 것이다.

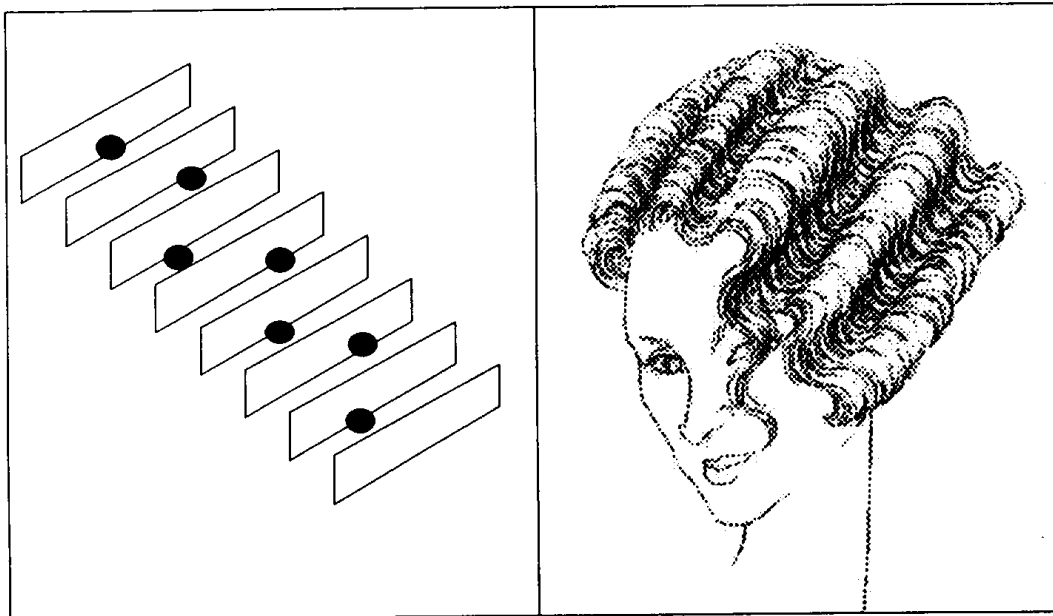
<그림 18>의 헤어스타일의 핵심은 작은 삼각형을 여러 개 결합하면서 또 하나의 삼각형 형태를 만든다. 삼각형의 패턴과 형상은 안정을 나타낸다. 삼각형 면의 질감은 직선의 연장과 함께 삼각형이 갖는 안정적인 요소와 함께 삼각형의 균형을 더해준다.



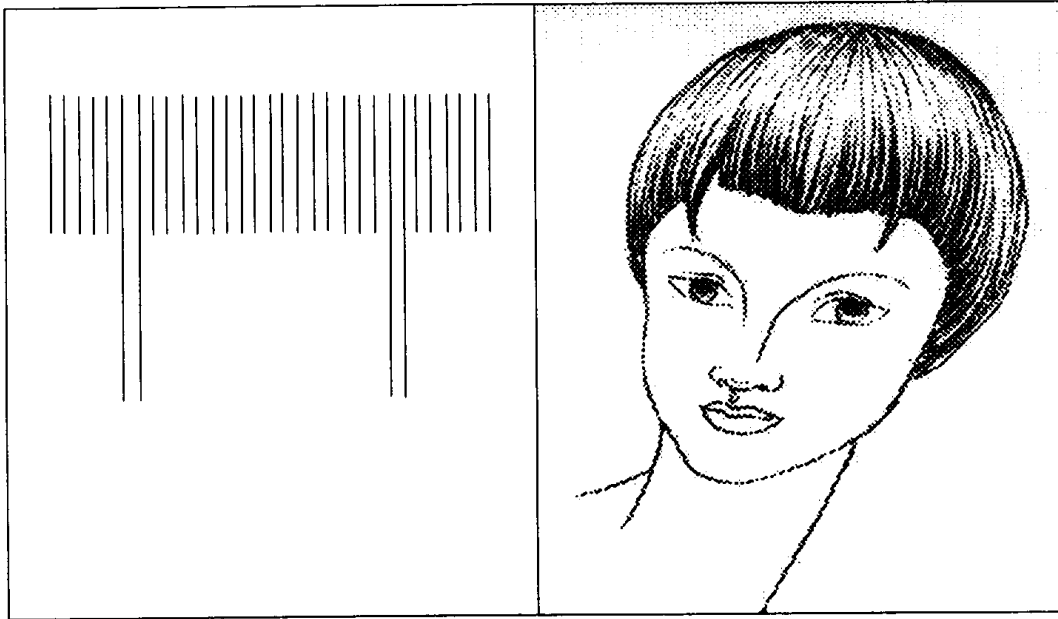
<그림11> 비례의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



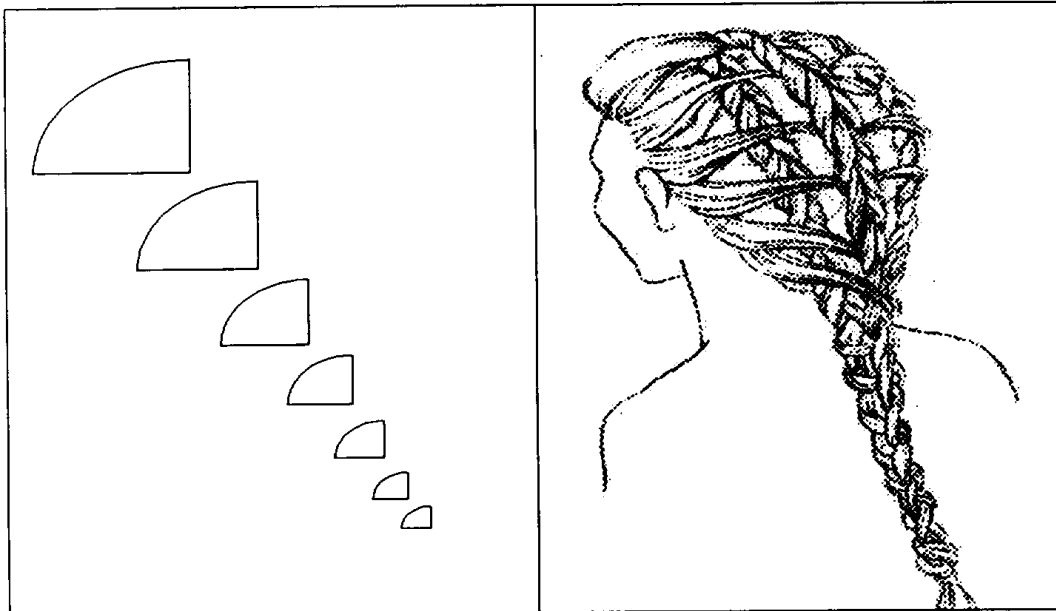
<그림12> 밸런스의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



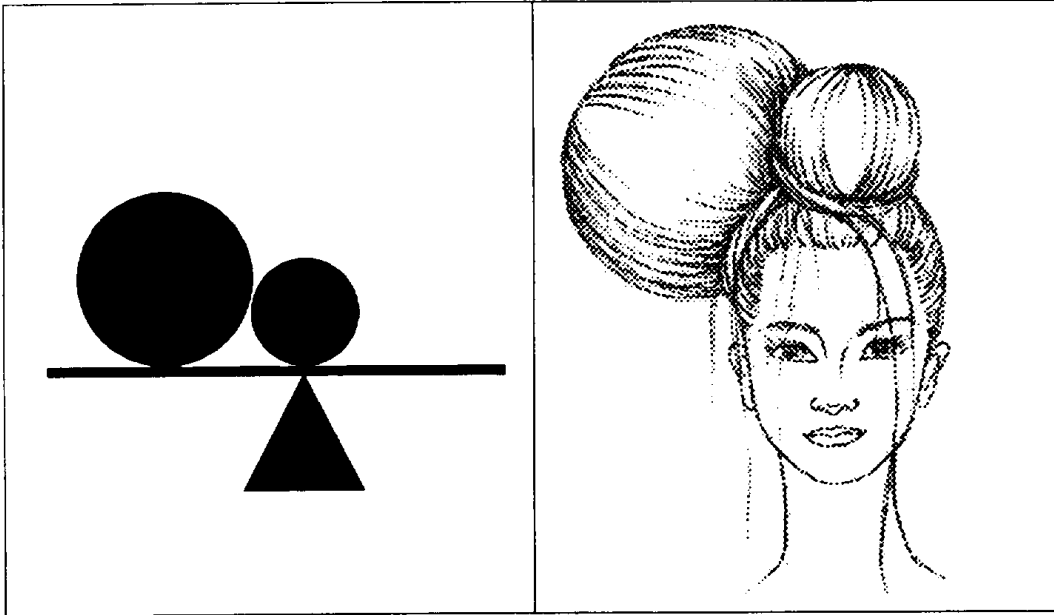
<그림13> 리듬의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



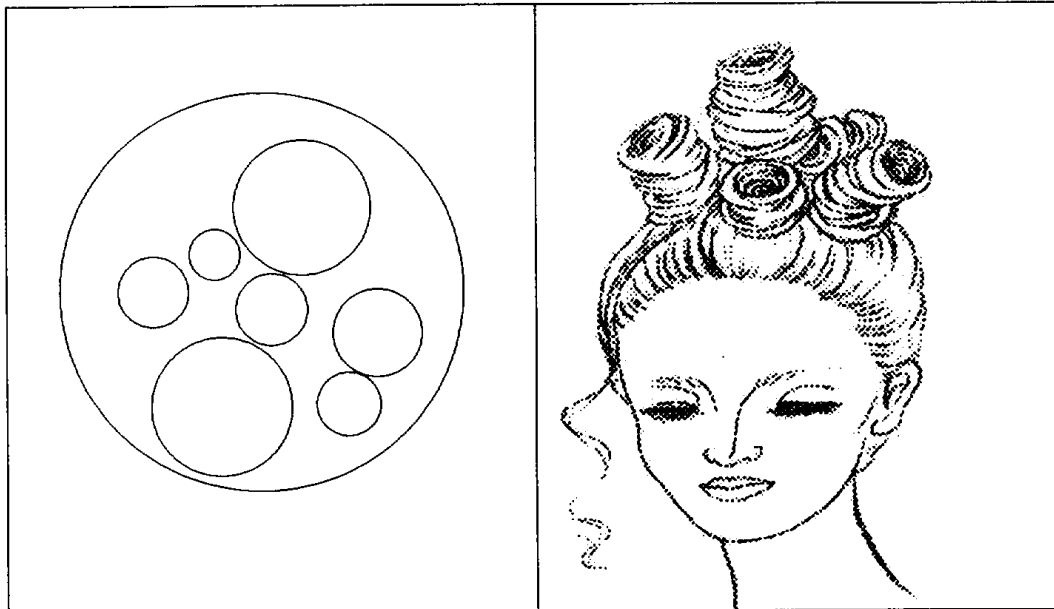
<그림14> 강조의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



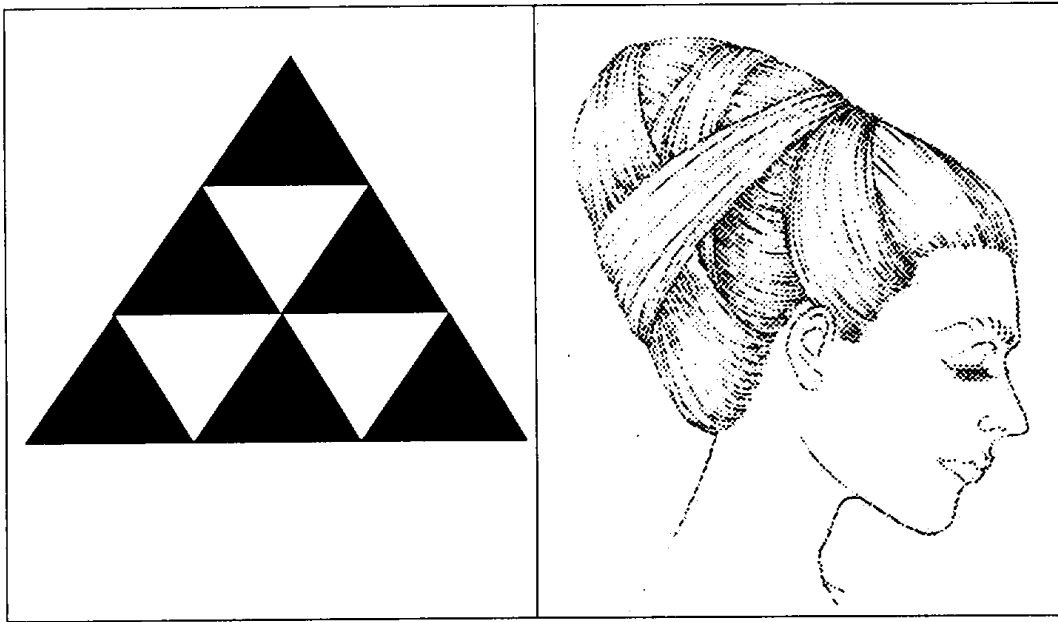
<그림15> 반복의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림16> 대칭의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림17> 통일의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인



<그림18> 균형의 요소가 부각된 헤어 폼 디자인

Ⅲ. 헤어 폼 디자인의 프로세스

헤어 폼 디자인은 앞에서 언급했던 것처럼 넓은 의미에서 디자인의 한영역이다. 디자인의 어느 분야에서든 디자이너는 작품에 대한 품질로 평가를 받으므로 훌륭한 작품은 우연한 접근법을 통한 발상으로는 완성될 수 없다. 즉, 훌륭한 작품은 과학적이고도 객관적인 디자인 프로세스의 직접적인 결과라고 볼 수 있다.

헤어 폼은 과거와 현재에 이르러 그 시대의 문화적 배경과 개인의 욕구를 포함한 복잡한 지적 디자인을 디자이너에게 요구하고 있다. 즉, 헤어 폼 디자인은 단지 기능적인 요소만을 강조하지 않으며, 고객의 심리적인 욕구와 사회의 욕구를 반영해야 한다는 어려운 과제를 가지고 있다. 헤어디자이너는 점차 복잡해져가고 있는 개인적인 욕구와 시대상을 보다 구체적이고 논리적으로 풀어야 한다. 따라서 더 나은 창조적이고 기능적인 헤어 폼 디자인 개발을 위해서는 정신적인 작업을 통한 과학적인 개념 정립이 필요하다.

일반적으로 디자인은 일반예술과는 달리 ‘지적 조형활동’이라고 한다. 즉, 디자인은 신체활동이라기 보다 생각하는 정신적 지적활동이다. 헤어 시술에 앞서 정신적인 지적조형활동은 많은 연관성을 갖는다. 이 정신적 지적활동에 연결지어 헤어 폼 디자인 과정을 이해하는 것은 바로 시술 전 디자인 프로세스에 있어 문제해결과정으로 이해되기 때문이다. 보통 디자인은 설명이 불가능한 직관에 의해 의존되는 것이 아니다. 디자인 작업은 <표 1,2>에서 제시하였듯이 만들고자 하는 대상물에 대한 문제의 발견→아이디어의 구상→컨셉트의 구성→아이디어 스케치 등의 과정과 수정작업이 상담을 통해 끊임없이 반복되어 이루어진다.

마찬가지로 디자인의 한 영역인 헤어 폼 디자인도 이와 같은 과정을 거친다. 고객과의 카운셀링에 있어 고객얼굴의 구조와 고객의 Need를

파악하는 문진(問診)과 시진(視診)의 과정은 문제의 발견이라는 첫 번째 과정이다.

두 번째 과정은 고객의 인상에 맞게 희망하는 이미지를 발견하기 위해 아이디어를 구상하는 과정으로 인상에 맞는 조형을 발견해야 한다. 다음으로 고객의 인상을 좌우하는 디자인 컨셉트를 세워야 디자인을 고객에게 설명할 때 실용적인 연출효과를 볼 수가 있다.

마지막으로 아이디어 스케치는 고객에 맞는 조형학에 근거한 이미지를 설명할 때 보다 구체적인 이미지를 형상화하는 과정이다. 헤어디자이너가 스케치 없이 문장으로 헤어 폼 디자인의 의도에 대해 설명할 때 만약 서로 머릿속에서 다른 그림을 그리고 있다면 그 결과는 되돌릴 수 없는 실수로 남는다. 따라서 헤어 스케치는 고객의 정보를 정리하여 하나의 이미지 맵을 만들어 시각화하는 작업으로 모든 일을 시작하는데 있어 가장 기본적인 과정이라 할 수 있다.

헤어 폼 디자인에 있어 고객의 다양한 얼굴, 머리 구조형태는 결코 같은 한 방향으로 향해 있지 않기 때문에 <표 3>과 같은 심층적인 프로세스를 통하여 보다 창조적이고 다양한 형태를 창출할 수 있다. 헤어 폼 디자인 프로세스의 단계별 내용을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

1. 형태구성과 문제해결의 이해단계

디자인의 조형표현 방법은 인간의 풍요한 생활에 필요한 제문제를 발견하면서 계획적이고 과학적인 과정을 거쳐 구체적인 형체를 동반한 해결책을 제안하는 것이다. 그 결과적 디자인은 형체를 수반한 사용방법이나 형상화를 시키는 것에 의해 여러 가지 영향을 받게 되지만 형체로 창출되는 생활 패턴이 현실화되는 경우가 많다. 예를 들어 헤어 시술에 앞서 고객과의 상담을 통해 고객의 얼굴 형태, 모발의 흐름 등 여러 정보를 수집해야 한다.

형태구성에 있어 헤어 폼의 가장 기본적인 것은 얼굴형태를 분석하는 것이다. 세계적으로 가장 아름답다고 인식되어지는 얼굴의 형태는 계란형이다. 계란형이 가장 아름다운 얼굴형으로 받아들여지는 이유는 생명이 태어날 때에 생명자체가 감싸고 있는 형 그 자체이기 때문이다.³²⁾

각각의 얼굴 형태는 순수하게 한 가지 형태만을 가지고 있지 않고 여러 형태의 얼굴이 복합되어 있다. 따라서 얼굴형태를 평가하기 위해서는 모발을 모두 뒤로 쓸어 넘긴 다음 관찰해야 한다.

두상은 구의 형태로 다양한 형태를 하고 있다. 사람마다 다양한 두상이 존재하는 이유는 두개골이 서로 다르기 때문이다. 두상은 모발이 젖었을 때 가장 잘 볼 수 있다. 두상은 이상적인 두상, 납작한 두상, 튀어나온 두상으로 구분된다. 33)

따라서 헤어 폼 디자인을 구상할 때는 계란형을 기준으로 두상과 얼굴 형태에 조형적으로 보정선을 보충하거나 생략해야 한다.

두상과 얼굴형태는 사람마다 다르기 때문에 고객이 원하는 스타일과 얼굴형태가 일치하지 않는 경우가 많다. 그리고 각 개인마다 얼굴과 두상의 형태가 다르므로 같은 헤어스타일을 했더라도 개개인이 느끼는 분위기와 느낌은 다를 수밖에 없다. 헤어 폼 디자인의 첫 번째 단계는 얼굴과 두상의 형태를 파악하는 것이다. 이것이 문제발견의 첫 단계이다. 다음은 얼굴형태에 따른 두상형태의 구성 문제의 이해과정이다.

① 삼각형

볼 주위에 살이 붙어 있어 무거워 보이는 얼굴이다. 이런 형태의 얼굴형에는 이마와 관자놀이가 드러나지 않는 가벼운 터치의 헤어스타일을 한다. 또한 이마의 가르마는 중심 가르마를 피하는 것이 좋다. <그림 19-①>

② 역삼각형

광대뼈가 강하게 튀어나온 반면 턱이 가는 형태로 빈약해 보이기 쉬운 얼굴이다. 이런 형태의 얼굴은 턱선에 둥근 실루엣으로 부풀려 주면 선의 흐름이 아래로 내려와 가는 얼굴형이 가늘게 부드러운 곡선을 만든다. 그러나 사이드 머리가 너무 길게 늘어뜨려지면 얼굴의 폭이 너무 가늘게 보일 수 있어 주의해야 한다. <그림 19-②>

32) 일본미용경영, 2003, 3월호, p.38.

33) 박형심 외, 「미용학 개론」, 정문각, 1999, p.165.

③ 등근형

주로 동양인에게 많은 얼굴로 골격이 둥글고 세로 가로의 길이가 거의 동일하다. 전체적으로 통통한 인상을 준다. 보통 이러한 얼굴형에는 머리 윗부분을 살려 계란형 얼굴에 가깝게 형을 보완해 준다. 옆머리의 볼륨은 실루엣 자체가 결점을 강조하게 되어 피하는 것이 좋다. <그림 19-③>

④ 사각형

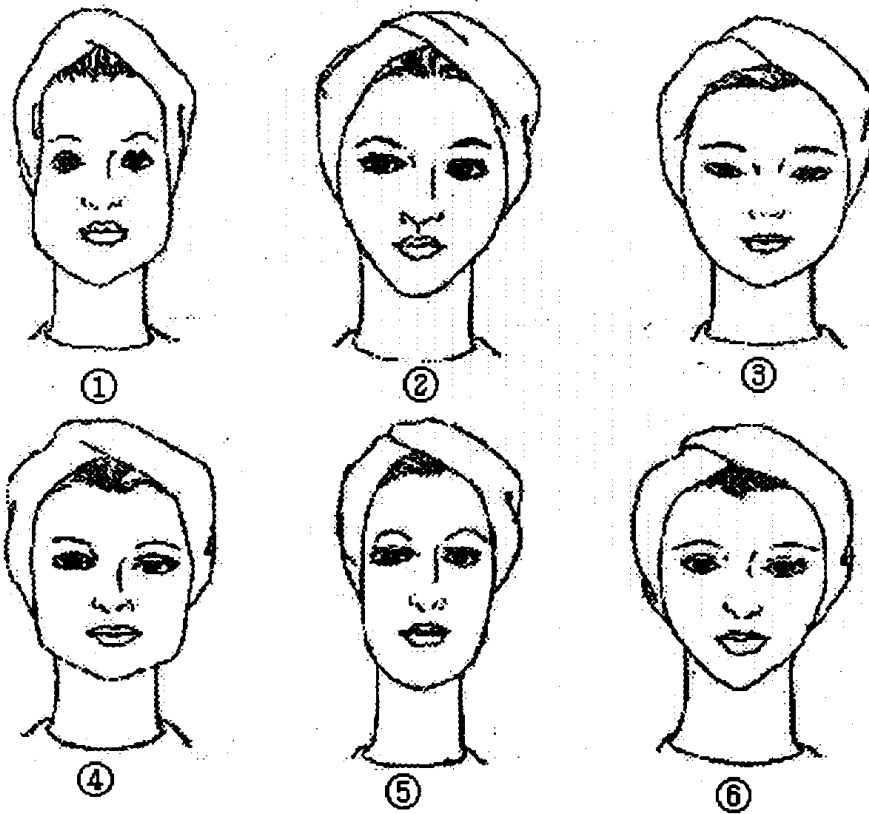
이 형은 광대뼈와 턱 부분에 각을 가지고 있어 강한 이미지를 가지는 개성적인 형태이다. 얼굴을 감싸듯 부드러운 선으로 가볍게 터치해 주위의 각을 부드럽게 보여 착시효과를 주면 훨씬 부드러운 인상을 줄 수 있다. 또한 부드러운 선으로 웨이브를 줄 경우 웨이브가 바깥쪽으로 빠치면 각진 곳이 강조되므로 피하는 것이 좋다. <그림 19-④>

⑤ 긴 형

사각형이 길게 늘어진 형으로 이 형 또한 매우 강한 개성적인 이미지를 가지고 있다. 얼굴의 길이가 강조되지 않도록 얼굴을 우아하게 옆에서 감싸게 해주는 부드러운 선으로 연출해 준다. 주의할 점으로는 앞머리의 탑에 볼륨은 피하는 것이 얼굴이 길어 보이지 않는다. <그림 19-⑤>

⑥ 마름모형

이 형태의 얼굴형은 지적인 이미지이면서 신경질적인 인상을 연출한다. 얼굴에 살이 없기 때문에 이마와 턱 부분을 부드럽게 하고 광대뼈를 가려 부드럽게 만들어 준다. <그림 19-⑥>



<그림 19> 얼굴의 여러 가지 형태(비키박의 Pro-Cosmetology 미용학)

2. 아이디어와 컨셉트의 발상단계

발상이란 새로운 생각 즉, 아이디어를 표현하는 것을 말한다. 이것은 디자인 행위의 초기 단계로써 대상의 테마와 그 개념 구성, 즉 컨셉트(개념)를 가지고 구체적인 형상을 얻어내는 과정이라 할 수 있다.

따라서 컨셉트가 어떠한 사물에 대하여 일반적으로 갖는 추상적 생각(심상)이라면 아이디어는 어떠한 사물에 대한 구체적인 생각(심상)이라고 할 수 있다.³⁴⁾ 이 두 가지 모두는 인간의 상상력에서 비롯되며 인간의 상상력은 이미지를 생산하는 원천이라고 할 수 있다.

이미지란 새롭게 만들어진 또는 재생산된 시각이다. 그것은 최초로 받아들여진 장소와 시간으로부터의 외관이다. 따라서 모든 이미지는 사물을 보는 시각을 구체화한다. 그러므로 이미지는 어떤 사물이나 인간

34) 최길열, 「디자인 발상연구」, 주간디자인신문, 2000, p.65.

이 어떻게 보였던가 또는 그 대상이 다른 사람의 눈에 어떻게 비춰지고 있는가를 나타내는 것이다. 즉, 이미지는 X가 어떻게 Y를 보았는가 하는 의미의 대응역할을 맡게 되는 것이다.³⁵⁾

헤어 폼 디자인이란 기존의 얼굴 형태와 두상을 가지고 새로운 이미지를 재창조하는 것이다. 즉, 헤어디자이너는 아이디어와 컨셉트의 발상과정에서 이미지 창조의 맵을 만들어야 하며 이것을 발상의 과정이라 한다.

헤어 폼 디자인 발상의 과정에서 가장 우선시 되어야 하는 것은 고객의 의도를 이해하기 위한 ‘조사’이다. 여기서 ‘조사’란 고객의 요구와 태도를 이해하기 위한 것이고 고객이 원하는 주문의 해결을 위한 첫 번째 단계이다. 그것은 시작 단계에서 고객과의 관계를 발전시키고 뛰어난 서비스와 양질의 디자인 창조에 초점을 맞추는 것이다. 선입견을 버리고 그들의 요구를 확인하고 그들에게 질문을 하고 원하는 목록을 작성하며 그들이 좋아하는 것을 선별하는 것은 가장 중요한 시작이며 절대적으로 필요하다. 디자인에 앞서 헤어디자이너의 질문은 고객이 원하고 필요로 하는 이미지를 결정하는 매개체가 된다. 헤어디자이너는 최소한 고객의 예산, 미적 선호 그리고 기능적 요구를 확인하는 데 관심을 기울여야 한다. 처음부터 고객에게 그들이 현재 무엇이 좋고 싫은지를 질문해야 한다. 부정적인 것은 피하되 고려중인 유형과 비슷한 것을 고객에게 물어보는 것 또한 중요하다. 그에 따라 가능한 해결과 예산에 부합하는 디자인을 창조할 수가 있다.

그 다음의 단계는 아이디어와 컨셉트를 세우는 것이다. 헤어 폼 디자인에 있어 컨셉트는 두상과 얼굴형에 맞는 형태를 부여하는 기초로서 헤어디자이너에 의해 확인된 아이디어이다. 컨셉트는 억지로 내세우는 것이 아니라 만들고자 하는 형태의 목적에 적합한 결과를 내기 위한 역할을 해낼 수 있어야 한다.³⁶⁾ 우선 컨셉트를 만드는 과정으로 아이디어를 내는 발상법을 살펴보면, 아이디어는 어느 순간 떠오르는 영감이라고 할 수 있으나 무조건 영감을 기다릴 수는 없다. 대부분의 디자인이

35) 존 버거, 「Ways of Seeing」, 1972, p.29.

36) 신진혜 외, 「디자이너를 완성하는 포트폴리오」, 영진닷컴, 2003, p.63.

그렇듯이 다양하고 체계적인 발상과정을 거쳐 아이디어를 고르고 다듬어서 하나의 창조물을 만드는 것이다. 여러 디자인 발상법 중에 헤어폼 디자인에서의 적합한 발상법으로는 아이디어를 제시하고 그것을 통하여 키워드를 추출한 뒤 실제로 적용하기 위한 방법으로 단어추출법 즉, 연상어휘를 통해 이미지를 조형으로 표현 해석하는 방법론이 있다. 단어추출법이란, 다양한 단어들을 추출하여 분해하고 분석하는 방식으로 막연하게 생각하고 있는 기존 단어에 대한 생각을 사전작업을 통해 정의하고 연상되는 단어와 상징물을 생각하는 것이다. 이때 생각하는 상징물은 긍정적인 공감을 형성하면서도 자신만의 독특한 해석을 곁들일 수 있는 장점이 있다. 앞에서 언급한 단어추출법을 헤어스타일의 4개 그룹에 적용한 것을 <표 4>에 제시하였다.

헤어 스타일은 개인의 다양성이 무한하지만 대략적으로 최신 유행적, 보수적, 개성적 그리고 피벽적의 4가지 범주로 나눌 수 있다.

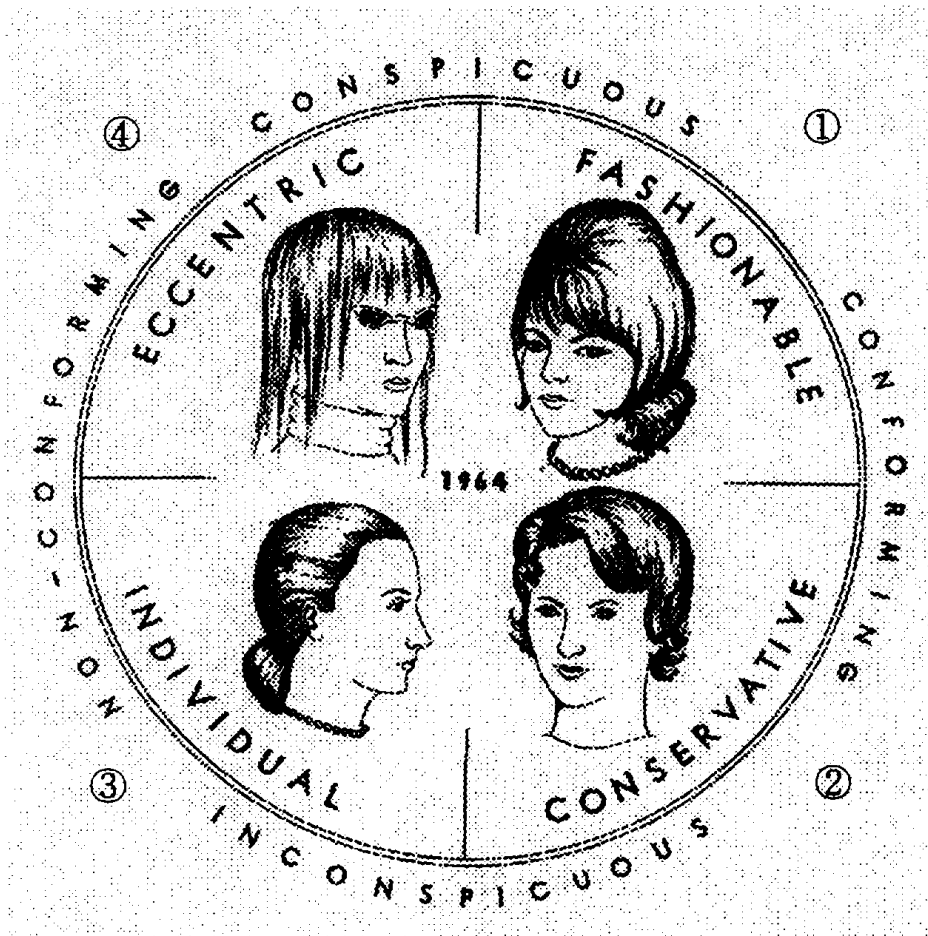
① 유행적 : 모든 다른 스타일과 비교되어 질 수 있는 표준이 된다. 극히 작은 소수의 사람들에 의하여 만들어지지만 많은 다수에 의하여 추종되는 것이다. 어떤 시기에서 스타일의 다양성은 상당히 넓은 범위로 유행을 탄다. 다른 경우에는 그 수명이 짧다. 이 그룹은 최고의 패션 뿐만 아니라 패션 리더에 의한 패턴을 따르지만 작은 수정을 가하기도 한다. 유행적인 스타일은 상당히 극적이고 따라서 눈에 띄이는 것이다.

② 보수적 : 이 스타일은 일반적으로 단순화된 방식 혹은 몇 가지의 유행이 있는 경우 가장 단순한 스타일의 경우이다. 혹은 이전 시대의 유행 스타일을 따르기도 한다. 이 경우 일반적으로 연령과 함께 보수적인 기질이 증가하게 된다. 사람들이 나이가 들면서 그들은 익숙해진 습관을 버리고 새로운 유행을 모방하기가 힘들어진다. 보수적인 스타일은 또한 약간은 유행을 타는 것으로 보이지만 상대적으로 눈에 띄지 않는다.

③ 개성적 : 이것은 획일주의적이지 않은 그룹이다. 헤어 스타일이

잘 구성되지만 목표는 개인적인 특성에 맞추게 되고 패션을 모방하지 않는다. 다시 말해 유행에 상관없이 편리하거나 어울리는 것을 입는다. 개성적인 스타일은 현재의 패션에 순응하지 않고 약간 습관을 통해 지니고 있는 것으로 구식의 스타일은 아니다. 또한 단순하고 눈에 띄이지 않은 스타일로서 젊은 여자들은 활동하기 좋거나 간단하기 때문에 좋아한다. 자신에게 맞지 않는 유행은 따라가지 않으려는 경향이다.

④ 괴벽적 : 스타일은 단지 개인적인 취향 (혹은 그것의 결여 등) 이 남들과 다르게 보이고 싶거나 보여주기 위하거나 주목을 받기 위한 것에 근거를 한다. 특히 괴팍한 여인은 그 당시의 유행에 관심이 없거나 아주 무시한다. 그러나 분명하게 눈에 띄고 싶어 하지 않지는 않는다.³⁷⁾



37) Richard Corson, 「Fashion in Hair」, Peter Own London, 1965, p.20.

<그림 20> The Wheel of Fashion.

3. 헤어 폼 스케치

스케치는 디자인에 앞서 가장 중요한 도구이다. 스케치는 디자이너의 머릿속에 떠오르는 생각을 실제 대상을 그리는 지식을 마음의 눈 혹은 상상력으로 그리는 방법이다.³⁸⁾

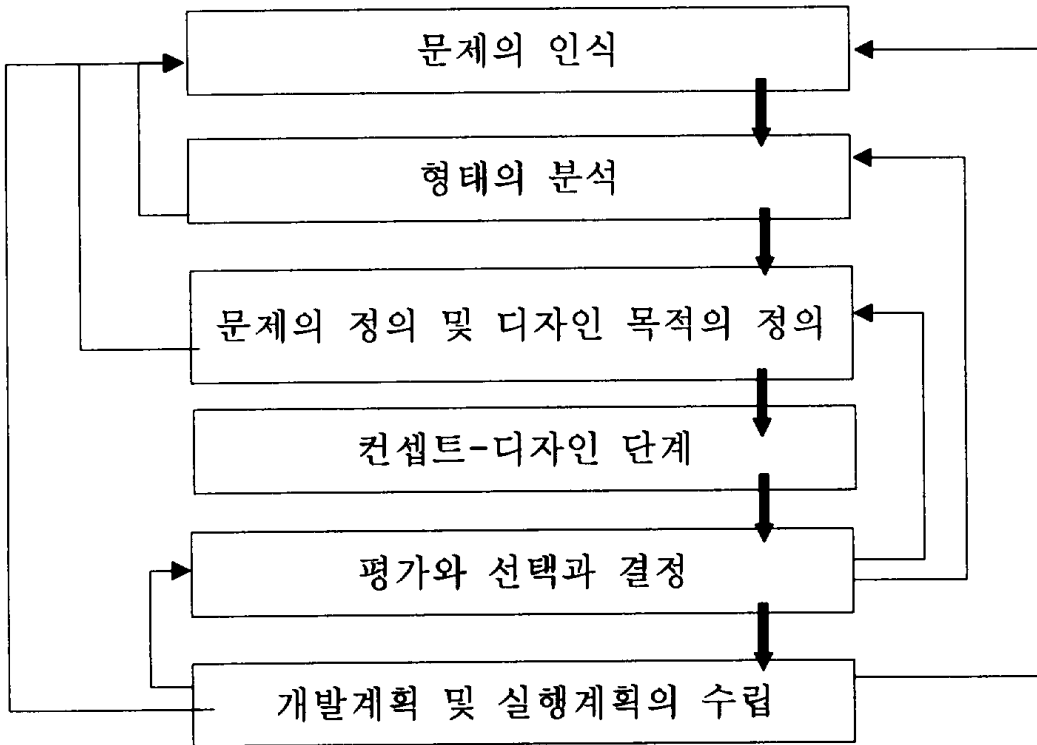
<그림 21>의 헤어 폼 스케치는 쉽고 간단명료하게 대상의 특징을 평면적 또는 입체적으로 그려서 헤어디자이너가 고객에게 자신이 창작한 헤어디자인을 제시할 수 있는 시각적 언어이다.

헤어 폼 스케치는 그림을 그린다는 것 즉, 헤어스타일을 대중과의 커뮤니케이션을 전제로 하는 헤어스타일에 관한 정보와 이미지의 시각적인 표현이며, 또한 신체 중 두부를 중심으로 헤어디자인의 의미와 이미지를 전달을 목적으로 하는 것이다. 헤어 폼 스케치는 시술 전 디자인 발상의 마지막 단계로서 아이디어와 컨셉트를 결정하고 그 헤어 이미지를 시각화하여 표현하거나 헤어에 관한 정보를 전달하는 것이다. 헤어 폼 스케치는 컨셉트를 가진 목표지향적인 그림으로서 또 하나의 시각 언어와 커뮤니케이션의 도구이다.³⁹⁾

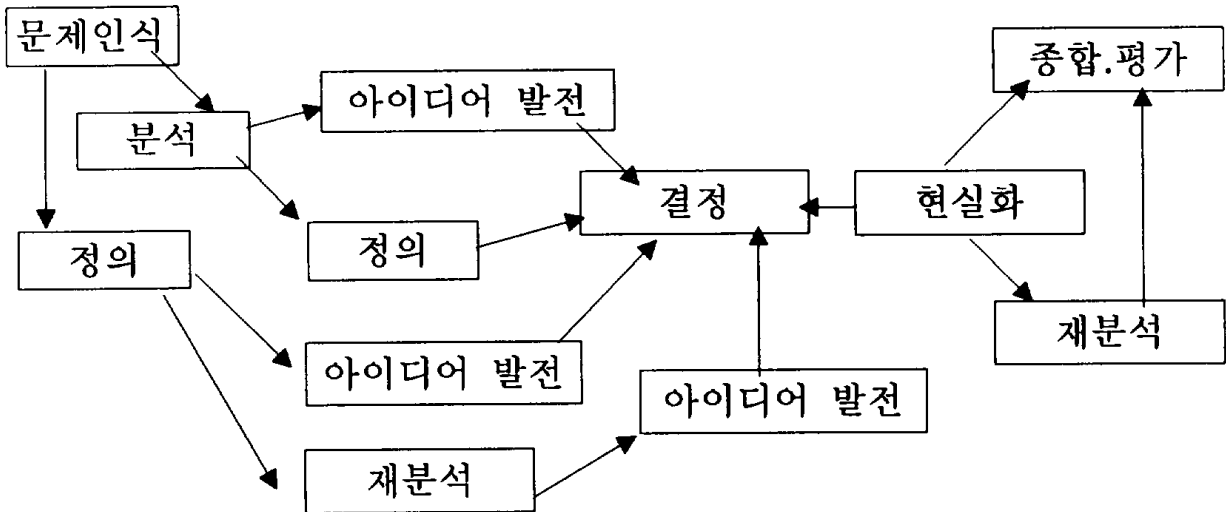
헤어 폼 스케치의 장점으로서는 헤어디자이너가 고객 개개인에 대한 관찰력과 분석력이 증가되며 무엇보다 고객 얼굴형에 따른 헤어디자인이 쉽게 설정되어 사진으로 표현할 수 없는 미적인 색과 선을 표현함으로써 시술 이전에 고객에게 좀 더 정확한 디자이너의 제안과 이미지를 인식시킬 수 있고 이에 고객이 응하지 않는 경우 시술 전 언제든지 수정이 가능하다.

38) 샘F.밀러/김용규 역, 「디자인 프로세스」, 국제, 1997, p.81.

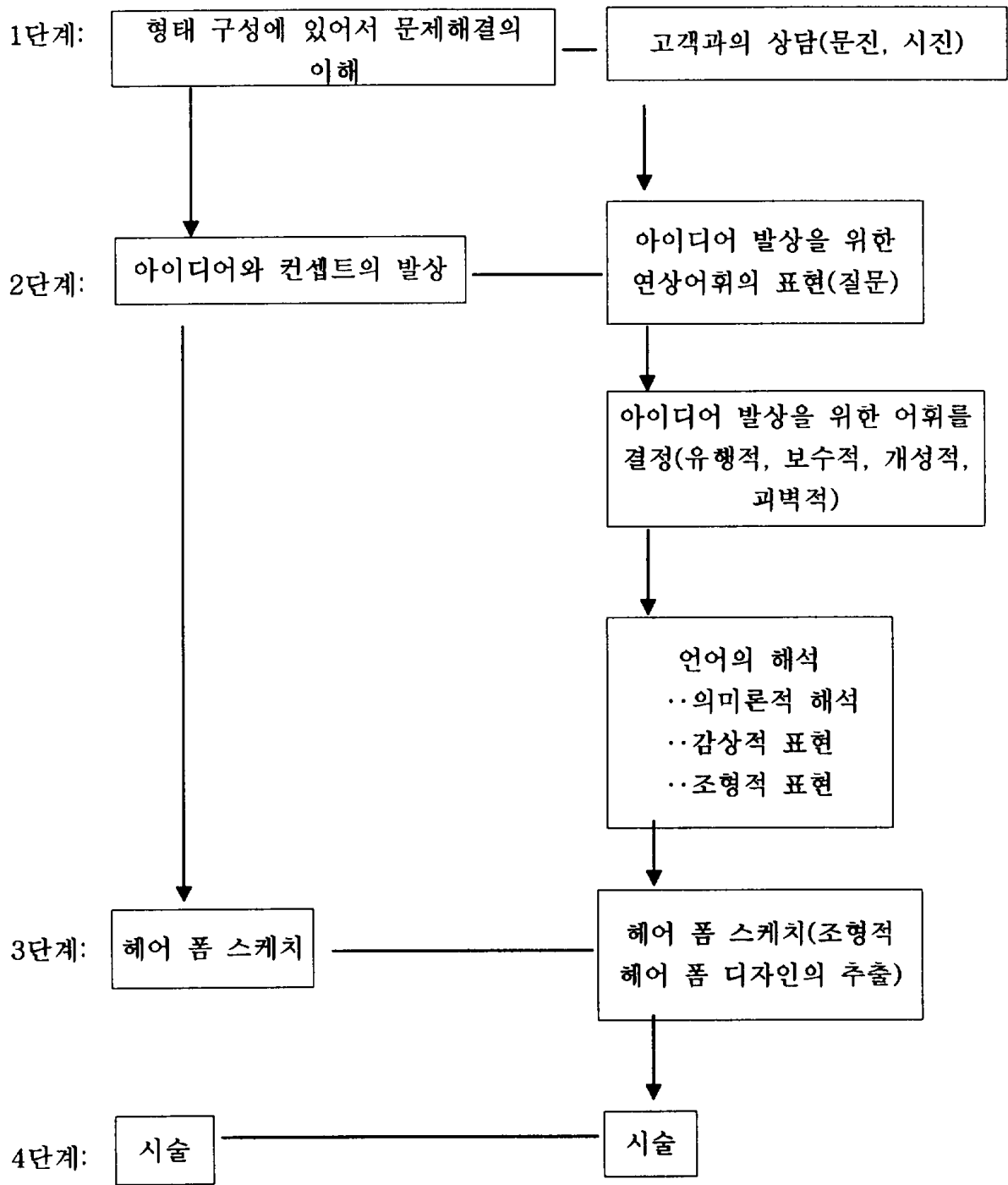
39) 구경희, 「헤어 일러스트레이션에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 디자인 대학원 석사논문, 2003, p.4.



<표 1> 뷔르텍-B.E.Buerd의 디자인 프로세스



<표 2> Branching 형의 디자인 프로세스



<표 3> 헤어 폼 디자인 프로세스

| | 의미분석 | 연상단어 | 은유과생 | 디자인 요소별 시각화 | | |
|-----|-----------------------|--------------------|-----------|-------------------|----------------|----------------|
| | | | | 라인 | 느낌 | 컬러 |
| 유행적 | 어떠한 새로운 양식, 현상을 리퍼짐 | 가벼운, 모방 | 패션리더, 모델 | 직선, 가는라인 곡선, 굵은라인 | 가벼움 | 저명도, 고명도, 저채도, |
| 보수적 | 오랜 습관, 제도를 그대로 지키 | 단순함, 견고함, 눈에 띄지 않는 | 교수, 책, 학교 | 직선 가는라인 | 단순한, 부드러운 | 흑백 대비 |
| 개성적 | 더 이상 분할할 수 없는 독립적인 존재 | 미래지향적인 | 학생 | 곡선, 굵은라인 | 차가운, 자유로움, 단순한 | 저채도 고채도 대비 |
| 괴벽적 | 괴이한 | 차가운, 광적인, 주목적인 | 락그룹 | 자유로운 라인들 | 차가운, 자유로움 | 보색 대비 |



<표 4> 고객의 언어 분석



① Ed. Tsuwaki 작품



② Graham Rounthwaite 작품



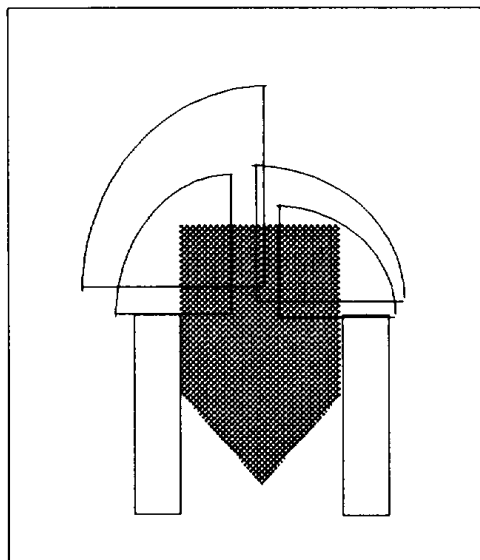
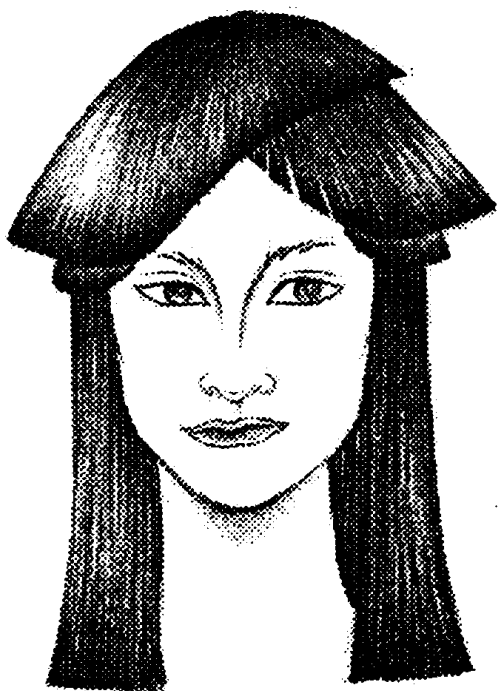
③ 라사라패션정보



④ 일본잡지 작가미상

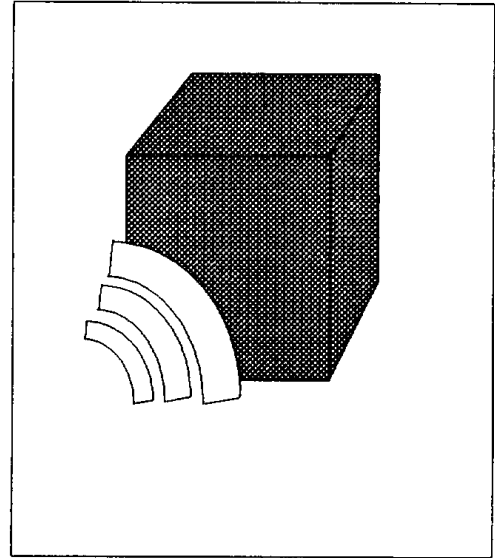
<그림 21> 여러 형태의 헤어스케치

4. 헤어 폼 디자인의 창조적 적용의 실제 : 작품 중심으로 해석



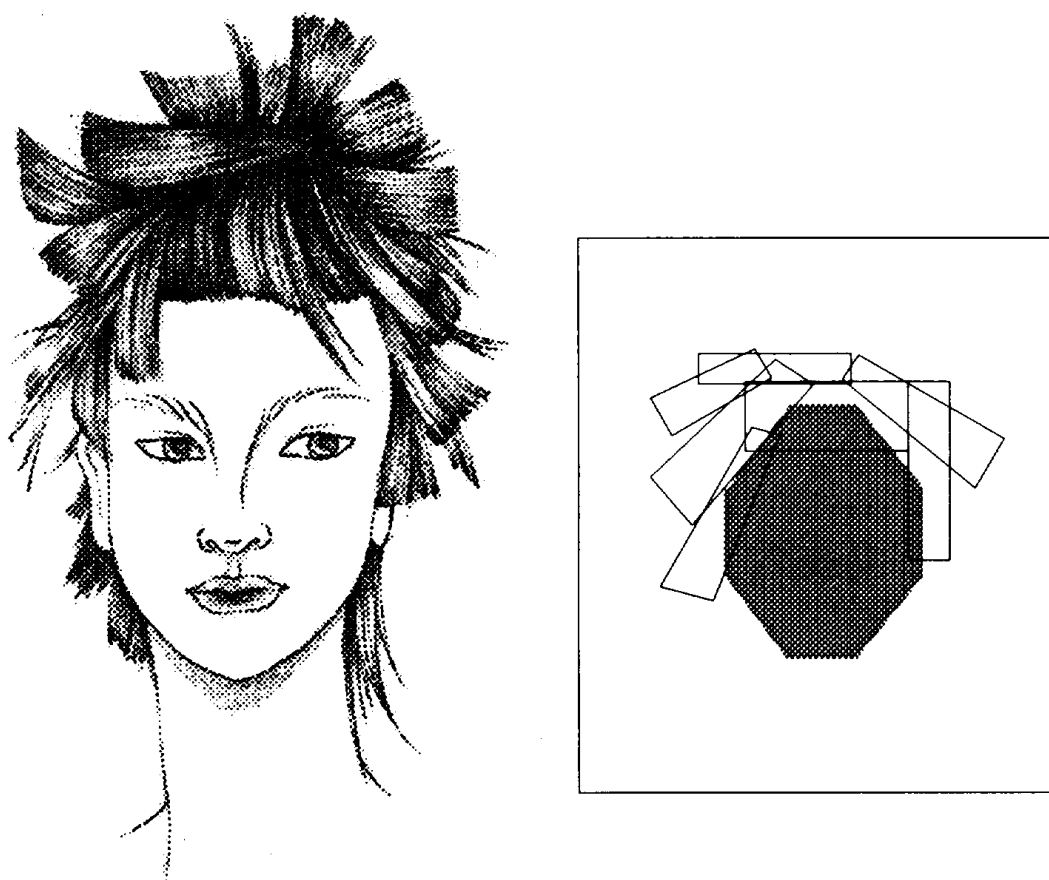
<그림 22> 형태의 중첩을 응용한 디자인(Color Technic, 1997, p.49.)

<그림 22>의 헤어디자인 핵심은 형태의 상관성 중 중첩에 있다. 이는 비슷한 형태가 서로 마주치거나 교차되면서 한 형태가 밑으로 깔리는 다른 형태의 일부를 가리우고 그 위에 남아 있는 상태이다. 이러한 중첩의 효과로는 가까이 또는 멀리 보이는 효과를 나타내는 데 여러 형태가 단 하나의 질감(단순함)을 반복과 방향의 반복으로 가져 통일된 시각적 이미지를 구성한다. 이 디자인이 시각적으로 안정감을 주는 이유는 양쪽 사이트에 똑같은 모양의 원기둥인 형태가 안정적으로 받쳐주고 있기 때문이다. 그러나 다소 지루한 느낌을 주는데 그 이유는 우선 프론트에 중첩이 되는 뱅(Bang)의 두 선이 만나는 꼭지점이 가운데 있기 때문이다. 또한 프론트에 있는 기하학적인 형태의 뱅은 서로 같은 각도를 가지므로 시각적으로 보기 좋은 형태는 아니다. 그러나 전체적으로 매우 안정감이 있고 정적인 디자인이다.



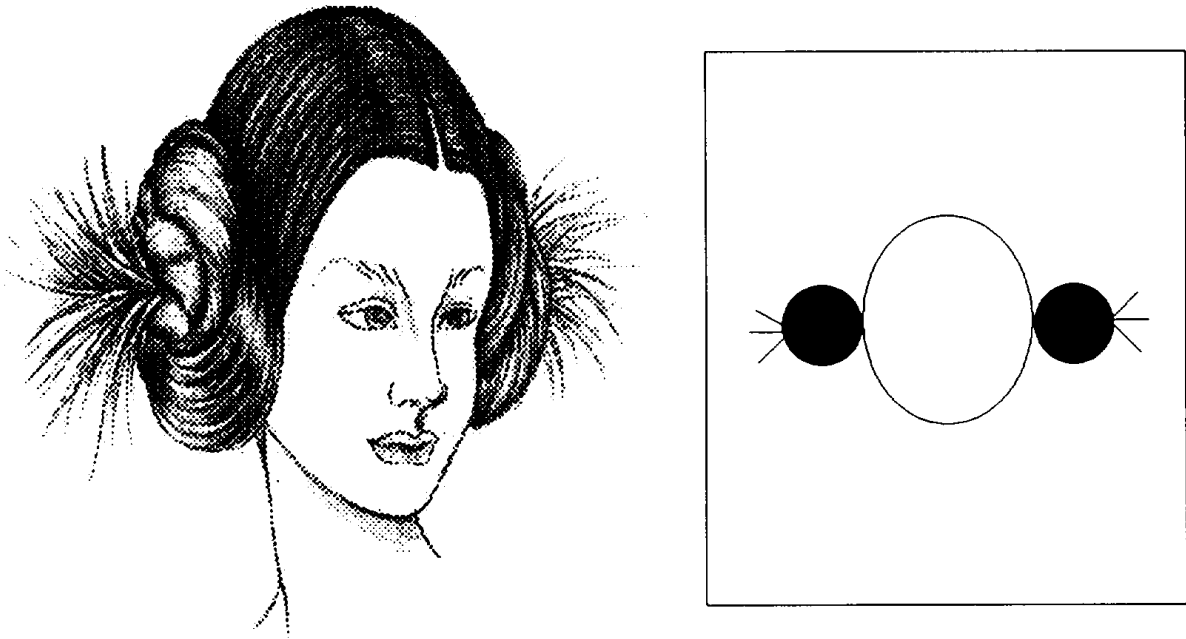
<그림 23> 변형된 원기둥 형태를 응용한 디자인(Color Technic, 1997, p.47.)

<그림 23>의 핵심은 전체적으로 원기둥의 형태를 가지고 있다. 그러나 왼쪽측면에 계단형태의 점층구조인 파괴된 원기둥의 변형된 형태를 이루고 있다. 원기둥의 변형된 형태인 직육면체가 가지는 비율은 작지만 시각적인 효과에 있어서는 큰 비중을 차지한다. 그러나 전체적으로 곡선으로 구부러진 직육면체와 파괴된 원기둥의 상관성은 서로 연결이 되면서 통일감을 준다. 그 이유는 서로 다른 형태를 이루나 서로 만나는 접점인 면이 곡선으로 완만히 이루어져 있고 서로 같은 질감으로 통일감을 주기 때문이다.



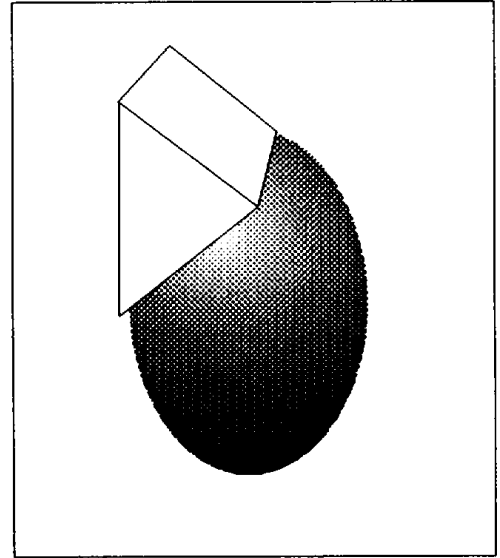
<그림 24> 반복의 변이를 응용한 디자인(Hair Flair, Jan/Feb 2003)

<그림 24>의 핵심은 반복의 변이이다. 변형된 직사각형의 여러 형태들이 다른 위치에 배열되어 복합적인 반복의 구성을 가지고 있다. 여기서 변형된 직사각형은 일관된 위치와 방향을 가지고 있지 않고 불규칙적이며 형상들이 서로 포개져 있다. 그리고 왼쪽 상단을 중심으로 점층적으로 회전되었다. 이 디자인은 면의 변형과 위치 방향의 불규칙적인 짜임새로 인해 시각적으로 다소 산만한 느낌을 주나 면의 위치 각도와 비율이 같지 않기 때문에 지루하지 않은 매우 동적인 디자인이다.



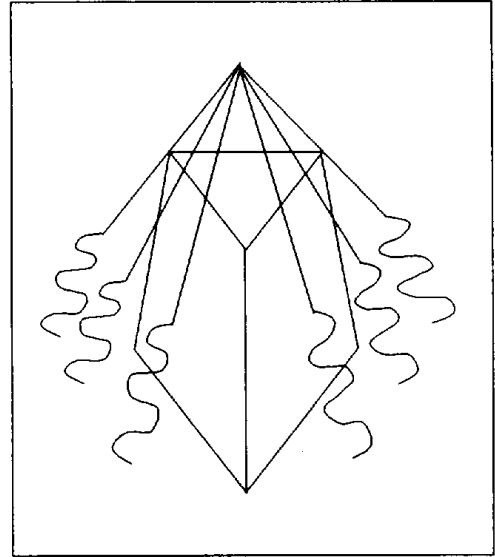
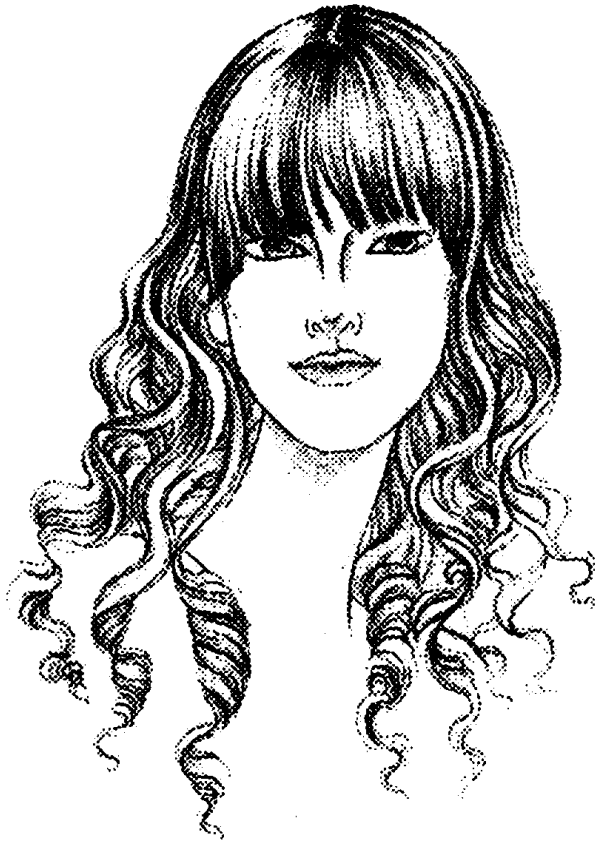
<그림 25> 거울상 대칭을 응용한 디자인(Hair Styles Only, Sep/Oct 2002)

<그림 25>의 핵심은 원형태가 거울상대칭으로 형태를 이룬다. 동시에 이 안정성은 원주중심에서 파생되는 모발지감의 변화에 의해 안정감이 다소 파괴가 되나 모든 대비적인 질감이 거울상대칭으로 같은 형태로 배열되어 시각적으로 정적인 안정감을 찾게 한다. 여기서 안정감을 이루는 이유는 같은 크기의 형태와 질감의 대칭적 평형상 때문인데 이는 얼굴이 중심이 되어 보이지 않는 축이 형상을 균등하게 만들기 때문이다.



<그림 26> 배열과 비례를 응용한 디자인(Hair with Smart Tips, 1994)

<그림 26>의 핵심은 기하학적인 면의 위치, 배열, 비례가 다른 운동감에 있다. 여러 복합적인 요소가 서로 조화롭게 배열되어 있는 디자인이다. 우선은 기하학적인 면의 분할들이 뭉쳐서 또 하나의 기하학적인 덩어리를 만들었다. 커다란 이 덩어리는 얼굴두상 위에서 무게중심을 벗어나 주의를 끌고, 큰 덩어리를 이루는 작은 면의 분할인 작은 면들은 변칙된 구성을 만들었다. 이 면의 변화들은 체계적이지 않으며 불규칙적이다. 이 디자인은 하나의 단순한 업스타일로 보이지만 작은 면의 분할과 무게중심을 벗어난 위치의 선정으로 정적이면서 동적인 조화로우움을 가지고 있다.



<그림 27> 선의 대비를 응용한 디자인(Styles Only, 2003)

<그림 27>의 핵심은 직선과 곡선의 대비에 있다. 프론트의 뱅은 직선이 반복되어 반구의 형태를 이루고 사이드와 백의 머리는 원기둥이 여러겹 겹쳐지면서 반복되어 어깨 아래로 부드러운 곡선을 만들고 있다. 여기서 주목할 것은 원기둥이 서로 겹쳐지면 단위 형태로 웨이브져 있으면서 시각적으로 생기를 부여해 준다. 전체적으로 삼각형의 구도를 가지고 있는 이 디자인은 뱅의 직선과 어깨 위로 늘어진 곡선의 대비로 이 디자인을 좀 더 흥미롭게 해준다. 이러한 대조의 효과적인 사용은 디자인에 매우 중요한 요소이다.

V. 결론

본 연구는 헤어 폼 디자인의 포괄적인 정의와 함께 헤어 폼 디자인 역시 디자인의 한 영역이란 것을 이해시키고, 더 나아가 발전된 전문가적인 시각에서 고객의 Needs와 아이디어 발상 그리고 그 결과까지도 수행할 수 있는 프로세스 개발과 결과에 대해 제시하였다. 따라서 본 연구의 목적은 고객의 현재 이미지와 헤어 폼 형태에서 기초 조형의 구성요소들을 추출하여 디자이너의 전문가적인 시각에서 그 문제의 해결 방안을 제시하고 고객의 이미지에 맞는 새로운 형태를 창조하는데 있다.

본 연구의 결과를 종합하여 연구에 대한 결론을 다음과 같이 제시하면,

첫째, 헤어 폼 디자인은 조형 디자인의 모든 요소를 포함한다. 헤어 폼 디자인 설계에 앞서 먼저 헤어디자이너가 이 모든 요소들을 습득하고 있어야 한다. 헤어 폼 디자인은 여러 가지 요소들 중 한 가지 만으로는 디자인하는 것은 불가능하다. 이 여러 요소들은 상호 보완적인 의미를 가지고 하나의 형태를 만들며 고객과 디자이너가 의도하는 이미지 형태를 만드는 것이다. 그러므로 헤어디자이너는 시술에 앞서 고객의 두상과 얼굴형태의 문제점을 보다 전문가적인 시각으로 관찰해야 한다.

둘째, 헤어 폼 디자인은 어느 목적을 가지고 하나의 형을 완성한다. 이것은 대부분의 디자인 목적과 같다. 그리고 헤어 폼 디자인 프로세스와 대부분 디자인 프로세스는 많은 공통점을 가지고 있다. 이 둘의 공통점으로는 기존 형태에 대한 문제의 발견과 분석, 그리고 거기에 따른 아이디어와 발상 전반에 걸친 디자인 설계과정은 같다. 다른 점으로는 대부분 사물을 디자인 하는 일반적인 디자인과는 다르게 헤어 폼 디자인은 인간 신체의 한 부분인 두상과 얼굴 형태를 대상으로 한다는 점이다. 결과물이 나온다는 점에서 볼 때, 헤어 폼 디자인 프로세스는 고객

과의 상담이 매우 중요하다. 상담 중에 고객이 원하는 이미지를 언어로 표현할 때 헤어디자이너는 단어의 의미를 머릿속에서 형태화시켜야 한다. 그리고 머리 속에 있는 이미지를 바로 스케치하여 고객에게 제시할 수 있어야 한다. 만약 그 이미지가 고객이 생각한 이미지와 다르다면 시술에 들어가기에 앞서 같은 프로세스 순환과정을 통해 고객이 원하는 이미지에 접근해 나가야 한다.

과거 헤어 폼 디자인에서 새로운 이미지화는 매우 결과 지향적이었다. 그러나 현재 사회의 다양화로 개인의 욕구가 더욱 복잡해져 가면서 이에 대응하는 헤어 디자인의 범주는 단순히 형태를 만들기 위한 것이 아니라 개인의 개성과 시대성을 포함한 이미지를 창조하는 것이다. 따라서 헤어 폼 디자인 프로세스 정립의 목적은 결과를 유도하기 위해서다. 앞으로 헤어 폼 디자인 프로세스는 이러한 환경적 변수에 의해 더욱 복잡해질 것이다. 헤어 폼 디자인 프로세스는 과거와는 다르게 전문화되어야 하고, 디자인적으로도 검증과 시도로 합리적인 순환 과정의 정립이 필요하다.

본 연구를 통해 헤어 폼 디자인이란 고객의 요구에 의해 이미지를 새롭게 창조하며 이를 위해 헤어디자이너는 과학적이고 전문가적 창의성으로 고객이 수용할 수 있는 결과물을 얻기 위해 지속적인 연구를 계속해야 한다.

이와 같은 결과를 바탕으로 향후 연구과제는 다음과 같다.

첫째 : 새로운 이미지를 만들기 위해 조형기본원리를 바탕으로한 아이디어 발상 훈련과 창의적 사고의 훈련을 꾸준히 개발 할 수 있는 연구가 필요하다.

둘째 : 헤어디자이너가 갖는 이미지와 고객이 갖는 사고의 차이에 대해 많은 연구가 필요하다.

셋째 : 새로운 기술의 진보와 빠르게 변하는 환경적 변수는 새로운 이미지를 창출하고 그에 상응하는 헤어 폼 디자인 프로세스 또한 새로운 모습을 요구한다. 그러므로 헤어 폼 디자인은 본 연구를 바탕으로 헤어 폼 디자인 프로세스에 적용되었던 해결과정들을 도입해 새로운 외형적인 결과를 유도하기 위한 시스

템 개발을 해야 한다.

참고 문헌

1. 단행본 및 번역본

- 샘F밀러, AIA, 김용규 역, 「디자인 프로세스」, 도서 출판 국제, 1997.
- 니콜라스 룩스, 김 미지자 역, 「창조적 디자인 감감 깨우기」, 도서 출판 해암, 1998.
- 빅터 파파넥, 현용순. 이은재 역, 「인간을 위한 디자인」, 미진사, 1983.
- 빅터 파파넥, 한도룡. 이해묵 역, 「인간과 디자인」, 미진사, 1986.
- 도널드 노먼, 인지공학 심리 위원회 역, 「생각있는 디자인」, 학지사, 1998.
- 도널드 노먼, 박영순 역, 「디자인과 인간심리」, 학지사. 1996.
- 데이비드A.라우어,스테플튼 펜탁, 이대일 역, 「조형의 원리」, 예경, 2002.
- 김춘일, 박남희, 「조형의 기초와 분석」, 미진사, 1991.
- 케릴 아크너콜러, 김천식 역, 「삼차원 기초조형의 이해」, 조형교육, 1997.
- 프랭크 휘트포드, 이대일 역, 「바우하우스」, 시공사, 2000.
- 웨슬리 칸딘스키, 「점과 선에서 면으로」, 바우하우스. 1924.
- 티오 반 도스버그, 「새로운 조형 예술의 기초개념」, 바우하우스. 1924.
- 임연용, 「디자인 방법론 연구」, 미진사, 1992.
- 피벗 포인트, 「스컬프춰 레이디즈 & 맨」, 피벗 포인트.
- 피벗 포인트, 「헤어 스크럽춰」, 피벗 포인트.
- 김태진 발행, 「밀레이디스 스탠다드」,청담 미디어, 2003.
- 젤란스키 피셔, 김현중, 이명기 역, 「디자인 원리」, 도서출판 국제, 2000.

- 리차드 코슨, 「Fasion in Hair」, Peter Owen. 1965.
- 김창호 외, 「실전 미용경영」, 창업신보 도서출판 서조, 1999.
- 전선정 외, 「미용미학과 미용문화사」, 청구문화사, 2001.
- 김춘득, 「동서양 미용문화사」, 현문사, 2002.
- 커트 헵크스. 래리벨리스트톤, 박영순 역, 「발상과 표현기법」, 디자인 하우스, 1987.
- 최길열, 「디자인 발상연구」, 주간 디자인 신문, 2000.
- 김용훈, 「색채메카니즘」, 법문사, 1997.

2. 참고 논문

- 김영옥, 「선과 면에 의한 공간 구성」, 이화여자대학교, 석사학위논문, 1988.
- 구경희, 「헤어일러스트레이션에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 디자인대학원, 2003.
- 곽형심. 임인숙, 「미용실실무전개를 위한 형태학적 접근에 관한 연구」, 한국미용학회지, 1999.
- 구한림, 「디자인 교육을 위한 기초조형에 관한 연구」, 조선대학교, 1996.
- 이해영, 「월터그로 피우스의 디자인 교육에 관한 고찰」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 1987.
- 문 찬, 「Industrial Design기초교육을 위한 조형원리에 관한 연구」, 석사학위논문, 서울대학교, 1992.
- 이수연, 「두식의 조형에 관한 연구」, 원광대학교석사학위 논문, 1994.
- 박창선, 「기초 디자인에 있어서 입체조형에 관한 연구」, 홍익대학교, 석사학위논문, 1992.
- 김숙란, 「시각적 표현으로서의 조형연구」. 국민대학교, 석사학위논문, , 1989.

ABSTRACT

A Study on the Compositional Principle and Process of Hair Form Design

-Focused on the Creative Application of Basic Plastic Design -

Lee, Sanghwa

Major in Make-up Arts

Dept. of Fashion Arts

Graduate School of Fine Arts

Hansung University

This study sought to understand that hair form design is one domain of design along with its comprehensive definition and further to present the conception of customer needs and ideas from the developed expert perspective, the development of the process able to carry out them. Therefore, this study was intended to present the solution to the problem from a designer's expert perspective by drawing the component elements of basic artefact from the current image and hair form of the customer and create a new form well-suited to the image of the customer.

The concrete contents of this study were summarized as follows:

Chapter 1 set forth the background, purpose and method of study.

Chapter 2 set forth the compositional principle of hair form and presented the need for basic plastic elements.

Chapter 3 set forth the need for hair sketch that could help customers understand by translating the conception of ideas well-suited to the concept into an image as well as the solution of the problem in composing the form in the process of hair form design, the core of this study. And it interpreted the visual problem solution revolving around the work.

As a result, the following findings were obtained:

First, hair form design included all the elements of plastic design. Hair designers must acquire all the elements prior to the design of hair form.

Second, this study presented the commonality and difference between hair form design and general design, and the task should be investigated in the future.

The complicated contemporary society and the hair form design reflecting the individual needs will induce a new type of image and the corresponding process of hair form design should also be applied and investigated in a new form.