

2026년 총장배 패션콘테스트 주제

[주제] Push the Boundaries (경계를 넘어)

지금은 하나의 유행보다 AI와 인간의 협업, 순환과 재판매, 디지털·물리의 결합, 포용적 디자인, 소재와 생산의 전환이 동시에 일어나는 시대이다. 패션의 경계를 재해석해 새로운 스타일을 제안하는 것이 2026년을 살아가는 우리들의 과제이다.

경계의 의미는 다음과 같다.

- 신체와 정체성의 경계 : 표준·비표준 체형, 장애·비장애, 연령별 규범, 젠더 구분을 넘어 다양한 몸과 움직임을 포용하는 디자인
- 의복과 공간의 경계 : 옷이 신체를 덮는 것을 넘어 설치물·환경·이동식 공간으로 확장되는 디자인
- 제작 방식의 경계 : 기능과 장식의 통합, 전통 복식과 첨단기술의 결합, 손작업과 디지털 제작, 맞춤 생산과 대량생산, 장인성과 자동화의 결합
- 완성과 미완성의 경계: 하나의 고정된 결과물이 아니라 착용자가 계속 변화시키는 열린 디자인
- 확장과 융합의 경계 : 타 분야(건축, 제품디자인, 공예, 공연, 음악, 게임, 생명과학, 로봇공학 등)와의 융합 또는 수공예와 디지털 제작의 결합으로 확장되는 디자인
- 실재와 관계의 경계 : 현실과 가상, 인간과 비인간의 경계를 넘어 디지털 패션, 메타버스, AR 의상, 생성형AI 기반 디자인
- 가치의 경계: 예술과 일상, 고급과 대중, 유행과 지속성의 경계를 지우고 공존할 수 있는 디자인
- 소유와 순환의 경계 : 구매보다 대여·구독·공동소유로의 확장 및 소비자가 직접 참여·변형하는 패션, 폐기물의 순환, 복원과 재창조를 통한 열린 디자인
- 시공간의 경계 : 계절과 지역의 구분을 넘어 기후변화와 다양한 환경 및 글로벌 유통·문화가 교차하는 디자인

※ 자유주제도 가능함