

1980년대 이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석(제1보)

유 영 선 · 박 민 여*

경북대학교 의류학과, *경희대학교 의상학과

A Study on the Expression of Visual Image in Fashion Illustration

Yoo, Young Sun · Park, Meegnee*

Dept. of Clothing and Textiles, Kyungpook National University

*Dept. of Clothing and Textiles, Kyung Hee University

(2001. 1. 2 접수)

Abstract

This research focuses its study on the expressions of the visual images of the fashion illustration as a part of visual art and utilizes it to formulate the theoretical basis. Main findings of our research are as follows: The structure of communications in the fashion illustration is based on the four elements. They are the expression of the texture, drawings, composition, and the human body and dress. The characteristics in expression of texture level in fashion illustration can be the expression of creative texture in pattern or crease, and also can be expressed as various collage and photomontage by computer graphics. Secondly, the analysis on the characteristics of the drawings show that the drawing skills are imagination and sequential drawings. Thirdly, the characteristics of composition method are mainly shown as the application of plane composition which was previously used in avant-garde arts. Fourthly, most of the human body in the fashion illustrations are shown as the results of simplification, exaggeration and deformation in human body and also expressed or analyzed by the method of the body modification. Based on the above findings of this research we conclude that the way of expression in the fashion illustration is very similar in its composition as in visual art. However, they also show differences between the two in expression method or the method for the image development in specific expressions.

Key words: image, texture, composition, drawing, human body, fashion illustration;

이미지, 텍스처, 구도, 드로잉, 인체표현, 패션일러스트레이션

I. 서 론

처음 인간이 의복을 시각적으로 정확하게 전달하

고자하는 의사를 가지면서 시작한 것으로 추측되는 패션일러스트레이션은 현대패션이 산업화, 기업화되면서 패션미디어로서 패션산업의 여러 분야에서 사용되고 있으며, 시각예술로서 일러스트레이션의 한 영역으로 자리잡고 있다.

* 이 논문은 1998년도 경북대학교 공모과제 연구비에 의하여 연구되었음

패션이란, 언어나 문자로 환원하기 어려운 시각적 추상성을 띠는 것이어서 그 전달은 비주얼 커뮤니

케이션(visual communication)을 기본으로 하므로 패션일러스트레이션은 패션일러스트레이터의 개념에 의해 이미지화되어 새로운 시각의 세계를 만들어낸다. 이 경우 패션일러스트레이터의 오리지널 디자인이나 기성디자이너의 작품에 패션일러스트레이터의 개성과 창의력이 더해지기 때문에 완성된 작품은 실제 디자인에 예술성이 더해짐으로써 본래의 디자인 의도보다 더 매력 있는 그림으로 표현되는 것이다. 따라서 작가의 명확한 주제의식을 필요로 하는데 작가의 경험과 직감만으로 이루어진 감각, 정서를 사실적, 개성적으로 받아들이고 소화하여야 하며, 다른 사람에게 그의 느낌이 정확하고 효과적으로 전달될 수 있도록 해야 한다. 그렇게 함으로써 패션일러스트레이터들은 자신이 전달하고자 하는 패션이미지를 독창적인 방법으로 표현하여 대중들을 설득할 수 있으며 패션일러스트레이션은 시각예술로서의 독자적인 영역을 구축할 수 있다. 현대의 패션일러스트레이터는 순수예술의 표현방법을 가미하여 작가의 무한한 상상과 실험적인 시도로 대중들에게 인상적인 작품들을 만들어내고 있다.

패션일러스트레이션이 대중과 가장 가까이 있는 패션을 매체로 다루는 시각예술로서 그 표현방법에 관한 다각도의 연구가 필요함에도 불구하고, 아직 그에 관한 체계적이고 이론적으로 정리된 연구가 부족하다. 현재 국내의 패션일러스트레이션에 관한 이론적 연구를 살펴보면, 주로 석사학위논문으로 다수 발표되어 있으며, 박사학위논문으로 이승욱(1996)¹⁾의 논문이 있다. 전국규모의 전문학회지에는 최근 유태순·전경숙(1996)²⁾, 이주현(1996)³⁾, 유영선(1998)⁴⁾, 신상무·박영옥(1999)⁵⁾ 등의 논문이 있다. 이 외 대학논문집에서 다루어진 것들이 다수 있다. 이들은 짧은 시기 안에서 이루어진 패션일러스트레이션의 상황을 다루거나, 전반적인 역사적 흐름을

다룬 것들이다. 외국의 경우도 패션일러스트레이션 작가들의 작품집, 패션일러스트레이션 전문잡지 등 작가의 실제작품이 실린 자료들은 국내에 비해 상대적으로 많으나 이에 비해 전문학술지에 발표된 논문은 양적으로 부족하다. 국제 전문학술지에서 패션일러스트레이션에 관한 논문으로는 돈나 다니엘슨(Donna R. Danielson)(1986)⁶⁾(1989)⁷⁾의 논문정도를 볼 수 있다.

그러므로, 패션일러스트레이션의 표현영역을 확대하고 패션일러스트레이션을 학문적으로 연구하고자 하는 이들에게 중요한 자료가 될 수 있도록 이론적으로 체계화되고 심화된 연구가 필요하다고 할 수 있다. 특히 시각예술에서 독창적인 예술성을 표현할 수 있는 이미지 표현방법 연구는 다양한 표현방법이 필요한 패션일러스트레이션 분야에 적절한 도움을 줄 수 있을 것이다. 시각적 표현의 특징적 요소와 이미지의 관계를 규명하여, 패션일러스트레이션 표현과정에 도입한다면, 패션의 추상적인 이미지를 구체적으로 형상화하는 것이 가능할 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 시각예술에서 시각적 이미지의 전달구조와 구성요소를 밝히고 이를 근거로 패션일러스트레이션 작품을 분석함으로써 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법과 특징을 규명하는데 있다.

연구 방법은 문헌연구를 중심으로 이루어지며, 시각예술에서의 이미지 표현방법은 예술, 일러스트레이션 문헌과 작품집 분석을 통해 고찰 정리하였고, 패션일러스트레이션 분석에 사용되는 작품들은 패션일러스트레이션이 새로운 관심으로 부각⁸⁾되기 시작한 1980년대 이후 발표된 패션일러스트레이션 작품집, 패션잡지, 패션관련 단행본에서 시각예술의 형식을 갖추고 그려진 작품들을 중심으로 발췌하여 사용했다.

〈표 1〉 언어학적 분석시스템과 이미지층위

언어적 층위(Level of language)	분석체계(Systems of analysis)	이미지 층위(Level of imagery)
음성(Sounds)	음성학(Phonology)	지각요소(Elements of perception)
소리형성(Sounds formations)	형태학(Morphology)	형상, 패턴(Figure, Patterns)
개념(Concept)	어휘론(Lexicology)	표현대상(Represented objects)
진술(Statements)	통사론(Syntax)	심상/Images)

II. 시각적 이미지의 전달 구조와 표현방법

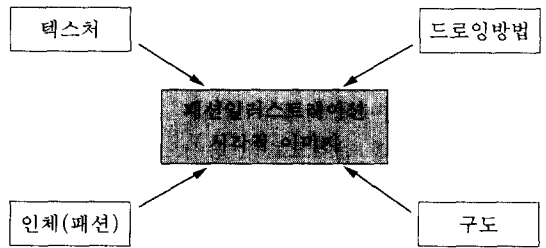
1. 시각적 이미지의 전달구조

본 논문에서는 언어기호 시스템과 관련된 이미지의 층위(Level of imagery)를 통하여 패션일러스트레이션의 시각적 이미지를 나타내는데 필요한 표현방법의 요소들을 밝혔다. <표 1>은 언어학상 정확한 연구 분석을 하기 위한 중요한 전제 조건인 언어의 기술이 이루어지는 층위들간의 구별을 의미하는 언어학적 분석시스템과 이미지층위의 표⁹⁾이다.

하인쯔 크로엘은 이 표에 나타난 이미지층위를 시각언어서술의 4가지 층위¹⁰⁾로 설명하고 있는데 이미지층위의 지각요소는 '텍스처', 형상과 패턴은 '구조', 표현대상은 '사물'로, 이미지는 '사물들간의 관계'로 설명하고 있다. 이들의 관계를 구체적으로 살펴보면, 첫째, 이미지층위의 지각요소인 텍스처는 형태, 볼륨감, 명도, 선, 색채와 더불어 회화의 기본요소로서 화지표면의 첨가물, 재료자체, 재료를 다루는 작가의 기법이다. 텍스처의 발견은 현대디자인의 특징적 요소로 텍스처는 실제 물체들의 표면을 구성하는 것을 도와주며, 깁슨(J. J. Gibson)에 따르면 시각세계에 대한 모든 기본인상은 텍스처와 텍스처 변화도로 축소해서 나타난다고 한다¹¹⁾. 텍스처는 그림의 첫 번째 인상을 남기게 되는 것으로 시각언어의 소리(sounds)에 해당되는 중요한 역할을 맡고 있다. 둘째, 이미지층위의 형상과 패턴은 시각언어서술의 구조적 층위를 이루며 지각요소들에 대한 계획된 조직이 된다. 화면의 전체적 구조는 어떤 형태의 구도를 선택하느냐 하는 것과 밀접한 관계가 있다. 이 윤곽들은 다듬어진 내부구조로서 만들어지고, 가장자리 주름, 경사도 및 곡면 등으로 형태를 갖춘다. 이것은 보는 이들에게 형태의 다양성으로 인식되게 한다¹²⁾. 선, 윤곽 및, 형태 등은 형상과 패턴들을 형성하게 되는데 이러한 것들은 명암, 선, 텍스처, 색채 등으로 채워지면서 경우에 따라 작가에 의해 암시적으로 표현되기도 하고 변형되기도 하며, 감상자의 지각능력에 의해 완성되기도 한다. 셋째, 이미지층위의 표현대상인 대상층위는 그림에서는 작가가

표현하고자 하는 사물(object)이다. 패션일러스트레이션에서는 개념을 가진 복식을 착용한 인체가 표현대상이 된다. 인체는 변형의 방법에 따라 다른 이미지를 표현할 수 있다. 넷째, 이미지층위의 심상, 바로 'Image'는 언어적 층위의 진술로 텍스처, 구도와 드로잉 방법, 인체 등 하나 이상의 표현대상 간의 관계에 따라 다르게 표현될 수 있는 것이다.

이로써 패션일러스트레이션의 이미지는 텍스처, 구도, 드로잉방법, 인체표현방법에 의해 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이것은 [그림 1]로 정리된다.



[그림 1] 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법

2. 시각적 이미지 표현방법

본 절에서는 2장 1절에서 패션일러스트레이션의 이미지 표현방법의 요소로 논의 정리된 텍스처, 드로잉방법, 구도의 방법, 인체표현을 시각예술의 이론을 근거로 고찰 정리하였다.

1) 텍스처: 텍스처란 말뜻 그대로 촉감을 뜻하는 것으로 시각예술에서 첫 번째 시각적 효과를 가진다는 점에서 매우 중요한 역할을 담당하며 명암이나 선만큼 중요한 요소이면서 작품에 사용된 재료와 물질을 다른 요소들보다 더욱 명확하게 보여주는 면이 있다.

시각예술에서의 텍스처 표현방법은 <표 2>의 네 가지 방법¹³⁾으로 분류된다.

실물 텍스처는 화지 표면이나 부착물의 텍스처를 그대로 사용한 것이며 모사 텍스처는 실물의 텍스처를 수작업으로 똑같이 베껴 그린 것이다. 교차 텍스처는 앞의 두 가지 방법을 동시에 사용한 것으로, 예를 들면 실물텍스처의 표면을 사진복사나 프로타주의 방법으로 옮겨놓은 것이다. 창조적 텍스처는

〈표 2〉 텍스처 표현방법

방 법	특 정
실물텍스처	화지의 텍스처에 의한 표현, 플라주, 앓상블라주
모사텍스처	실물을 모사한 것, 모사 되었음을 쉽게 알 수 있는 것부터 실물과 똑같은 것까지 다양
교차텍스처	실물텍스처와 모사텍스처의 두 요소를 함께 지니는 것, 전사(frottage)
창조적 텍스처	실물텍스처를 상징하는 추상화되고 양식화된 텍스처

실제의 텍스처를 작가의 상상력으로 새롭게 창조된 양식이다.

2) 드로잉방법: 일반적으로 드로잉은 회화의 바탕그림으로 이해되고 있으나 현대회화에서는 드로잉 기법자체만으로 하나의 회화로 이해되기도 한다. <표 3>은 일러스트레이션의 드로잉 표현방법¹⁴⁾을 고찰 정리한 것이다.

드로잉방법 중 윤곽드로잉, 동작드로잉, 무의식드로잉은 선을 사용한다는 점에서는 같게 볼 수 있으나 선의 강약(윤곽드로잉), 움직이는 물체의 동작표현(동작드로잉), 작가의 무의식세계의 표현(무의식드로잉)이라는 작가의 표현하고자 한 의지에 따라 조금씩 다르게 구분된다. 윤곽드로잉은 세부묘사 없이 감상자의 경험으로 상상할 수 있는 장점을 지니며, 동작드로잉은 작가의 감정이나 개성을 주제와 연결시켜 표현하는 장점, 그리고 무의식드로잉은 작가의 개념을 펼칠 수 있는 실마리가 될 수 있다. 명암드로잉, 점묘법, 아카데미드로잉은 표현 효과의 차이로 구분된 것이라 할 수 있다. 특히 명암드로잉은 가장 많이 사용되는 드로잉방법으로 명암이나 입체 감각을 통해 분위기를 표현한다는 장점을 지닌다.

연속드로잉은 현대의 일러스트레이션에서 작가의 개념을 표현할 수 있는 중요한 표현방법이 되고 있다.

3) 구도: 구도란 그림의 전반적인 배열과 배치에 관한 문제를 말하는 것으로¹⁵⁾ 그림을 통하여 자기의 사상이나 감정을 표현하는 하나의 방법¹⁶⁾이다. 구도를 정하는 것은 목적에 따른 작가의 개성과 의향에 달려있다. 구도는 시대의 미의식에 따라 변화했으며, 현대적 회화는 초기단계에서 최근에 이르기까지 있어온 다양한 구도방법들을 모두 보여주고 있다. 이것이 현대회화에서 구도의 다양성을 만들고 있고 작가들의 표현 행위를 풍부하게, 그리고 자유분방하게 만드는 원동력이 된다. <표 4>는 고대에서 현대에 이르기까지 구도의 방법을 고찰 정리 한 것이다.

황금분할구도는 고전회화에서 많이 보여지는 방식이고, 중심구도는 구성의 둔탁함이나 정체된 느낌을 주므로 일반적으로 많이 사용하지 않으나 일러스트레이션에서 주제를 부각시키는 방법으로 많이 사용하고 있다. 원근법은 일정한 시점에서 본 물체 및 공간을 눈으로 보는 것과 같은 효과를 자아내도

〈표 3〉 드로잉 표현방법

방 법	특 정
윤곽드로잉(Contour Drawing)	입체형상을 선으로 표현—선의 두께로 명암과 색을 표시
동작드로잉(Gesture Drawing)	사람, 움직이는 사물들의 순간동작을 특징적 기록한 것
무의식드로잉(Doodling Drawing)	습관적·무의식적으로 그리는 낙서 같은 드로잉
명암드로잉(Tonal Drawing)	목탄, 흑연가루, 연필, 콘테, 크레용, 수채물감, 아크릴릭, 유화물감, 플라주 등의 재료를 사용
점묘법(Stippling Drawing)	점을 이용한 묘사기법, 신문, 흑백브로슈어를 위한 팬일러스트레이션에 사용
상상드로잉(Imagination Drawing)	작가들의 머리에서 창작된 이미지들을 기록한 것으로 새로운 이미지 제공의 원천
아카데미드로잉(Academic Drawing)	고전적인 시대에 이루어진 고전적 드로잉, 해칭이나 크로스해칭의 사용
연속드로잉(Sequential Drawing)	한 주제의 연속 드로잉, 다양한 각도의 이야기 창조
섬네일 스케치(Thumbnail Sketch)	작품구상을 위한 간략한 스케치

〈표 4〉 구도의 방법

방 법	특 징	
황금분할구도	황금분할의 비례를 살린 구도	
중심구도	그림화면 중앙에 중요 요소 배치, 주제를 부각시키는 방법으로 사용	
원 근 법	대기원근법	대상이 공간 속에서 후퇴할수록 뿌옇게 흐려지면서 원근감 표현
	선원근법	일점원근법, 이점원근법, 삼점원근법
	평행적원근법	원근법 질서를 평행적으로 배치
	다중원근법	몇개의 소실점이 수평선상에 있지 않아 기묘한 분위기 연출
	다층원근법	패널이나 틀 속의 그림을 여러 층으로 배치-이집트벽화, 만화드로잉
	역원근법	원근법의 좁아지는 평행선들이 만나지 않고 다시 넓어짐
	원근법 변용	직선의 원근법을 곡선 등으로 변용-현대문명을 부각하는데 응용
스냅적구도	사진을 찍듯이 한 순간을 외부로부터 고정시켜 표현되는 것	
패러디적 구도	유명한 작품 혹은 양식을 현대적 의미로 재해석하여 사용	
평 면 적 구 도	접사적구도 (Close-Up)	시점과 대상의 거리 최소화 -회화를 평면적 질서로 변화 시도 일상성 결별-색채원근법(인상주의), 시점분화와 역원근법(큐비즘)
	합체의 시상	무방향성과 무시점-시점이 대상과 합류, 화면의 좌우, 상하의 구별이 없음(앵포르멜회화)
	반접사적구도	클로즈업의 시점을 한순간으로 고정-앤디워홀 작품(반복된 마릴린 먼로의 얼굴사진)

록 평면 위에 표현하는 방법¹⁷⁾으로 평평한 화면에 공간적인 부피를 표현할 수 있고, 원근법으로 표현된 정경과 그림을 보는 사람의 시점에 관련된 일안시점을 가정할 수 있다는 장점이 있다. 중세의 원근법의 소점은 종교적인 지고점으로서 항상 가장 성스러운 대상을 두었다. 이러한 중세의 신(神)중심적 원근법은 근대에 이르러 소실점에 화가자신을 둔다던가, 서민들을 돕으로써 원근법을 패러디하기도 하였으며 현대에서는 원근법의 소실점 위치를 변화시키거나 역으로 두어 현대문명을 부각시키는데 응용하기도 한다¹⁸⁾. 평면적 구도는 현대의 추상화가들이 시점에서 화면의 세계와 자신의 내부의식을 동질화하려하면서 나타난 것으로 외면세계를 내부의식의 세계로 끌어들이고 있다. 이러한 시도는 큐비즘(Cubism), 추상표현주의, 컨셉츄얼 아트(Conceptual Art), 팝아트, 하이퍼리얼리즘(Hyperrealism)으로 나타났다.

4) 인체 표현: 인체변형(deformation)이란 대상을 시각적 영상으로 충실히 재현하지 않고 고의로 왜곡시켜 표현하는 양식을 말하며, 이는 근대에 이르러 미술에서의 사실주의가 부정됨에 따라 중요하게 부상되었다¹⁹⁾. 돈나 다니엘슨(Donna R. Danielson)은 “패션일러스트레이션에 있어서 이상적인 인체의

변화(The Changing Figure Ideal in Fashion Illustration)”에서 이상적인 인체 변형에 미치는 요인으로 시대정신과 각 시대의 패셔너블한 옷차림과 특징, 즉, 패션경향을 꼽고 있다²⁰⁾.

인체변형의 구체적인 방법에는 신장(elongation), 단축(raccourcissement), 확장(agrandissement), 생략(abbreviation), 단순화(simplification) 등이 있으며 대부분의 작품은 몇 가지 변형방법이 복합되어²¹⁾ 나타난다. 이를 근거로 시각예술에 나타난 인체변형 방법을 <표 5>로 정리하였다.

인체변형에 있어서의 단순화는 주로 인체의 특정 부분에서보다 구조적 형태자체에서 이루어지는데, 그렇게 함으로써 인체는 간결성과 명료성을 갖게되어 작가의 의도를 보다 쉽게 집약시켜준다. 과장적 변형에 의한 인체는 동일형태를 지니고 있으면서도 고유한 비례관계가 깨짐으로 해서 특이한 표정이나 강조된 동작과 형태를 갖추게 된다²²⁾. 인체의 기형을 통한 변형은 현대인의 복잡한 삶을 표현하는 도구로 사용되는데 인체를 갈기갈기 찢거나 부시고 혹은 찌그러뜨리기도 한다. 동물의 의인화는 고대 이집트 파피루스에서부터 찾아볼 수 있는데²³⁾ 인체와 이질적인 요소와의 결합은 인간내면의 다양한 이미지를 전달할 수 있다는 장점이 있다.

〈표 5〉 인체표현의 방법

방 법	특 징
단순화	간결성과 명료성을 갖춘 인체로 작가의 의도를 집약
과장	신체부분의 확대나 축소, 신장이나 단축의 표현
절단·파손 기형화	현대인의 복잡한 내면세계를 표현하는 매체도구로 인체사용
동·사물의 의인화	동물, 사물의 느낌을 인체와 연결, 다양한 이미지를 전달

III. 1980년대 이후 Fashion Illustration의 시각적 이미지 작품 분석

본 연구의 분석자료가 되는 작품들은 패션일러스트레이션이 다시 관심을 불러일으키기 시작한 1980년대 이후 작품들을 중심으로, 예술적인 영감과 표현력으로 작품활동을 한 르네 그로우(Rene Grau), 안토니오, 에르테, 비라몬테(Viramontes), 히폴리트 로메인(Hypolyte Romain), 루벤 톨레도(Ruben Toledo), 스테파노 카누리(Stefano Canulli)등 패션일러스트레이션 작가들의 작품집과 「라 모드 앙 페튀르(La Mode en Peinture)」, 「바니티(Vanity)」, 「보그(Vogue Italia)」, 「바자(Bazaar)」, 「엘르(Elle)」, 「갭(Gap Italia)」, 「유행통신(流行通信)」등 패션일러스트레이션 또는 패션 전문잡지와 잡지들에 실린 작품들을 발췌하여 재편집한 패션일러스트레이션 작품집, 그밖에 패션관련 문헌 등에서 선정하였다. 작품 선정기준은 시각예술로서의 패션일러스트레이션 구성요건과 표현형식을 가진 분석타당성이 있는 것으로 하였으며, 작품선정의 객관성을 유지하기 위하여 경희대학교 패션디자인 연구실 전공자 5명이 모여 선정기준에 적합한 작품들을 발췌하였다. 그

결과 1980년대 작품 50개, 1990년대 작품 50개, 모두 100개의 작품이 선택되었다. 패션일러스트레이션작품 표현방법의 분석항목은 〈표 6〉으로 정리하였다. 단, 인체표현방법에는 시각예술의 인체표현방법으로 정리된 네 가지 분류 외에 사실적 인체표현을 포함시켜 분석하였다.

1. 표현방법의 빈도분석

1980년대 이후 패션일러스트레이션 시각적 이미지 표현방법의 빈도분석결과는 〈표 7〉과 같이 나타났다. 각 항목의 분석결과는 다음과 같다.

1) 텍스트: 1980년대 이후 패션일러스트레이션에 나타난 텍스트 표현방법은 실물텍스처, 창조적 텍스트가 비슷한 숫자로 가장 많이 나타났고, 모사텍스처, 교차텍스처가 상대적으로 적게 나타났다.

2) 드로잉방법: 드로잉방법은 상상드로잉, 윤곽드로잉이 가장 많았고, 그 밖에 동작드로잉, 명암드로잉 순으로 나타났다. 특기할 만한 것은 연속드로잉인데 연속드로잉은 전체의 23%를 차지하고 있다. 처음 패션 잡지나 패션일러스트레이션 잡지에 실린 것을 다시 패션일러스트레이션 작품집에 발췌되어 실리는 과정 중 누락된 것을 감안한다면 더 많은 수의 연속드로잉을 확인할 수 있을 것이다. 이것은 패

〈표 6〉 시각적 이미지 표현방법 분석항목

텍스처		드로잉방법										구도					인체표현										
실물	모사	교차	창조	윤곽	동작	사상	명암	무의식	점묘법	아카데미	연속	섬네일	기타	황금분할	중심	원근법	스냅적	패러디적	클로즈업	합체의시상	반접사적	사실적	단순화	과장	파손절단·기형화	동·사물의의인화	기타

선이 하나의 테마로 연속된 다양한 디자인을 만들어내는 것과 관련된다. 이외에 섬네일스케치, 무의식드로잉 등이 소수 나타났는데 주목을 끄는 점은 기타(7%)로 나타난 드로잉기법으로 이것은 모두 포토몽타주기법으로 나타났다.

3) 구도표현: 합체의 시상, 클로즈업 구도가 가장 많이 사용되었으며, 뒤이어 원근법과 반접사적 구도가 많이 사용되었다. 원근법에 있어서는 초현실주의 회화에서 많이 보이는 다중원근법, 원근법 변용, 역원근법 등이 나타났다. 또한 스냅적 구도도 비교적 많이 나타났다.

4) 인체표현: 인체의 단순화, 인체과장, 사실적 인체표현의 순으로 나타났고, 동물·사물의 의인화, 인체무형화, 인체파손절단 및 기형화가 소수로 고루 나타났다. 주목할 만한 점은 기타(8%)로 나타난 인체의 무형화이다. 인체는 전혀 보이지 않고 인체에 입혀진 듯한 복식의 표현은 시각예술에서 인체변형 방법으로 없던 것으로 패션일러스트레이션에서 특징적으로 나타나고 있다. 1980년대(2%)에 비해 1990년대(6%)에 더 많이 나타난 인체표현방법이다. 극단적인 인체변형방법인 동물·사물의 의인화(9%), 인체파손절단·기형화(7%)와 기타의 인체무형화(8%) 작품수 모두를 합하면(24%), 인체의 과장(23%)보다 많은 작품수로 패션일러스트레이션에서는 극단적인 인체변형방법이 많이 사용되었음을 알 수 있다.

2. 표현특징 분석

1) 텍스처 표현의 특징 : 개성적인 창조적 텍스처의 표현, 직물이나 종이의 끌라주 표현, 포토몽타주의 사용이 1980년대 이후 패션일러스트레이션의 두드러진 특징으로 나타났다.

① 창조적 텍스처 표현: 창조적 텍스처의 개성적 표현은 직물의 문양과 인체의 동작이나 의복의 드레이프에 따라 생겨나는 주름의 창작적인 표현으로 나타났다. 시각예술에서 자연물의 문양이나 형태를 창조적 텍스처로 표현하는 것을 비교하면, 패션일러스트레이션에서 창조적 텍스처 표현방법은 기존에 알려진 문양의 형태를 간결하게 상징적으로 표현하면서 새로운 텍스처로 표현하기도 했고, 전혀 새로

<표 7> 1980년대 이후 패션일러스트레이션 시각적 이미지 표현방법 빈도 결과표

표현방법		1980년대	1990년대	작품수(%)	
텍스처	실물텍스처	21	23	44(44)	
	모사텍스처	5	1	6(6)	
	교차텍스처	5	4	9(9)	
	창조적 텍스처	19	22	41(41)	
드로잉 방법	윤곽드로잉	8	11	19(19)	
	동작드로잉	7	6	13(13)	
	상상드로잉	19	21	40(40)	
	명암드로잉	6	5	11(10)	
◎: 다른 드로잉기법과 중복되는 경우	무의식드로잉	1		1(1)	
	점묘법				
	아카데미드로잉	4		4(4)	
	연속드로잉	●15	●8	●23(23)	
구도	섬네일스케치	2	5	7(7)	
	기타	3	4	7(7)	
	황금률구도				
	중심구도				
	원근법	대기원근법	3	1	4(4)
		선원근법	1		1(1)
		평행원근법		1	1(1)
		다중원근법	6	0	6(6)
		다중원근법	1	1	2(2)
		역원근법	4		4(4)
		원근법변용	1		1(1)
	스냅적 구도	4	9	13(13)	
	패러디적 구도	1	1	2(2)	
	클로즈업	12	11	23(23)	
합체의 시상	11	15	26(26)		
반접사적 구도	6	11	17(17)		
인체 변형	사실적 인체	11	10	21(21)	
	인체의 단순화	15	17	32(32)	
	인체과장	14	9	23(23)	
	인체파손절단·기형화	3	4	7(7)	
	동물·사물의 의인화	5	4	9(9)	
	기타	2	6	8(8)	

운 문양을 창작하여 사용하기도 했다. [그림 2]는 창작적인 문양으로 시선을 끄는 작품인데 동일하게 보이는 도시의 건물들을 의복의 문양으로 패턴화하여 판화기법으로 표현된 작품이다. 검은 바탕에 흰 윤곽으로 이루어진 문양의 입체적인 텍스처가 시선

을 끄는 이미지 시각요소가 된다.

② 다양한 플라주 표현의 실물텍스처: 패션일러스트레이션에서 실물텍스처는 직물이나 종이의 플라주 기법으로 많이 나타났다. 종이를 구기거나 찢은 부분은 옷의 소재 텍스처가 되기도 하고 반복해서 찢어 붙인 종이조각의 겹은 옷의 주름 방향을 상징하는 텍스처가 된다. [그림 3]은 직물 조각을 의복의 실루엣으로 오려 플라주한 것이다. 직물조각은 실제 의복소재가 주는 텍스처 효과를 그대로 나타내기 때문에 생생한 패션이미지를 전달할 수 있게 한다.

③ 포토몽타주와 접목된 교차텍스처: 시각예술에서 교차텍스처의 방법이 사진기술의 발달로 포토몽타주에서 포토몽타주로 옮겨갔듯이 패션일러스트레이션에서도 포토몽타주의 기법과 실물텍스처가 접목된 교차텍스처가 나타나고 있다. 포토몽타주는 현대적 이미지를 전달하는데 많이 사용되는데, 포토몽타주한 배경 위에 실제 인물사진을 플라주나 다양한 드로잉방법으로 표현하기도하며, 실물사진을 컴퓨터 합성으로 표현하고자하는 이미지를 강화하고 있다. 이것은 사진적인 시각의 경직성을 해체하여 회화적인 묘사방법과 정확한 사진적 기록을 시각화법으로 확장시키려는 의도에서 나타난 것이다. [그림 4]는 미래적 이미지로 제안되고 있는 디지털이미지를 나타내는 그림이다. 실물사진을 컴퓨터 합성으로 이미지 조작하고 전자적 기호와 문자를 그 위에 그려서 디지털이미지를 강화하고 있다.

2)드로잉방법 특징: 1980년대 이후 나타난 패션일러스트레이션의 드로잉방법의 특징은 상상드로잉과 연속드로잉으로 나타났다.

① 상상드로잉: 상상드로잉은 패션디자이너가 항상 참신한 것을 추구하고 새로운 것을 만들어 내고자하는 의도가 패션일러스트레이션에 작용한 것으로 생각된다. 이는 과거의 복식이나 인간이 가지는 심리적 상황을 상상력으로 표현하여 패션일러스트레이션이 인간의 외형적인 요소 뿐만 아니라 인간내면까지 표현하고 있다는 것을 보여주었으며 전위적인 패션이미지를 창출하고 다양한 의미가 내포될 수 있는 패션상황을 풍자하는데 사용되었다. [그림 5]는 Erte가 1980년대에 발표한 작품으로 불의 이미지를 패션디자인으로 표현한 것이다. 불 속에 휩싸인 여인의 모습을 상상하여 상징화하고 있는데, 그림을 그리고 있는 작가의 손을 함께 그려 넣음으로써 그림이 상상 속의 상황임을 알리고 있다.

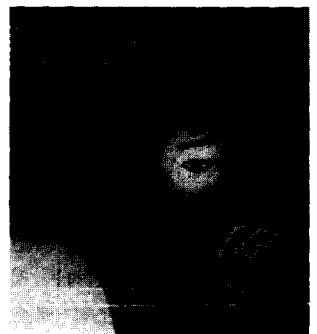
② 연속드로잉: 연속드로잉은 매 시즌마다 유행 정보 분석가들에 의해 제안된 몇 가지의 테마아래 전개되고 있는 패션의 상황과 관련되는 것으로 많은 수의 패션일러스트레이터들은 큰 흐름을 이루고 있는 패션테마를 주제로 연속된 작품을 만들어낸다. 시리즈 작품은 다양한 디자인을 만들어낼 수 있다는 장점과 한가지 테마로도 여러 가지로 해석되는 패션을 구체적으로 전달할 수 있는 효과적인 방법이다. [그림 6], [그림 7]은 지아니 베르사체(Gianni



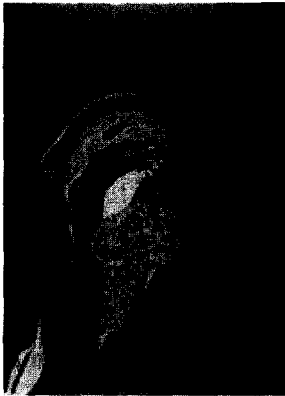
[그림 2] Fran ois Berthoud,
1986 「Fashion Illustration today」



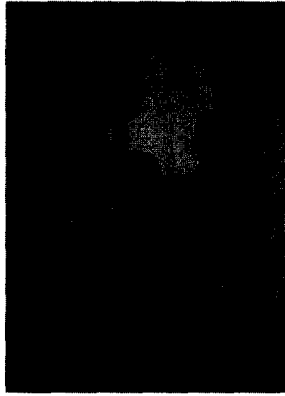
[그림 3] Gap Italia 1985, No.113



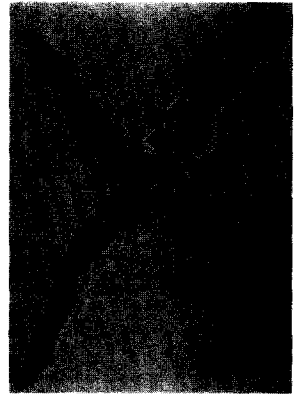
[그림 4] Stefane Canulli, 1995
「Precis d'Extravagance」



[그림 5] Ert, 1982 Ert AtNinety - five I



[그림 6] Versace, 1994 「Vanitas」



[그림 7] Versace, 1994 「Vanitas」

Versace)가 알파벳과 숫자를 주제로 연속적으로 디자인을 전개한 패션일러스트레이션 작품들 중에서 발췌된 것으로 베르사체는 여러 시대의 역사들을 참조하여 디자인하고 있는데 이 시리즈 작품에서도 단어와 숫자에 연결된 인체의 포즈를 통해 복고풍 메시지를 전달하고 있다.

3) 구도표현의 특징: 구도표현의 특징은 아방가르드 예술에서 주로 사용되는 평면적 구도와 과거의 원근법을 현대적으로 변용한 구도, 스냅적 구도의 현대화로 나타났다.

① 아방가르드예술구도의 활용: 아방가르드 예술에서의 평면적 구도 즉, 클로즈업, 시상의 합체, 반접사적 구도는 패션일러스트레이션의 현대적 이미지를 표현하는데 사용되었다. 앙포르멜 회화에서 볼 수 있는 시상합체의 구도와 현대회화의 반접사적 구도의 사용으로 패션일러스트레이션의 아방가르드 성향을 표현하고 있다. [그림 8]은 이태리 속옷 콜렉션인 '피티 링제리(Pitti Lingerie)'의 포스터인데 짧은 트렁크로 보이는 옷들을 평면적 구도로 패턴화하여 표현한 것이다. 즉, 시상의 합체구도로 앙포르멜 회화에서 볼 수 있는 무방향, 무시점의 구도로 표현된 것이다. [그림 9]는 아방가르드예술의 반접사적 의지를 반영한 것으로 윤곽선으로 그려진 그림을 포토몽타주 기법으로 이중적으로 오버랩시킴으로써 마치 초점이 맞지 않은 그림으로 보이게 한다. 이것이 바로 반접사적 구도의 의지를 보여주는 것으로 초점의 어긋남은 그림이 작가의 시점에 포착

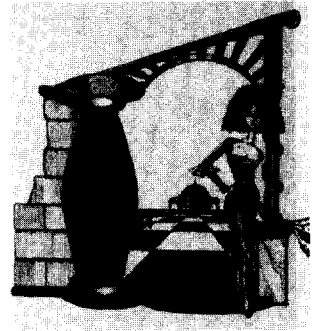
된 것이 아닌 고정된 것으로 그 누구에게도 속하지 않은 자유로운 것임을 표현하고 있다. 이러한 반접사적 구도는 시각예술에서처럼 패션일러스트레이션에서도 아방가르드한 표현구도로서 뿐만 아니라 예술을 대하는 작가의 정신을 반영하고 있다.

② 원근법의 현대적 변용: 르네상스시대의 수학적이고 합리적인 원근법의 체제를 깨는 원근법의 변용 구도는 패션일러스트레이션의 아방가르드성을 강조하고 있다. 현대적 패션일러스트레이션에서는 르네상스시대의 수학적이고 합리적인 원근법의 체제를 깨면서 구도의 현대화를 도모하고 있다. [그림 10]은 전통적인 선원근법 즉, 1점원근법의 구도로 중세의 전통적인 원근법처럼 소점에는 신성한 상징물, 사원이 놓여있다. 중세의 원근법은 가장 신성한 상징물이나 숭배받는 존재를 소점에 뒀으로써 엄숙한 이미지를 나타내고 있는데, 이 그림의 경우 만화적인 인체표현과 기법으로 전통원근법에서 표현되는 엄숙함을 즐거움으로 대체하고 있다. 이처럼 전통원근법의 현대적 변용은 패션일러스트레이션의 아방가르드 이미지를 강화하고 동시에 현대적 패션일러스트레이션에서 약화되기 쉬운 예술적인 화면의 깊이를 표현해 주고 있다. 또한 다중의 시점을 복합적으로 표현하고 시점을 다르게 구성하면서 현대적 구도의 다양성을 만들어 가고 있다.

③ 스냅적 구도의 현대화: 패션일러스트레이션에서의 스냅적 구도는 과거의 스냅적 구도가 기념적인 것에 사용되었던 것과는 다르게 일상적인 장면



[그림 8] Pitti Lingerie Poster, 1991

[그림 9] Hiroshi Tanabe, 2000
「Visionaire's Fashion 2000」[그림 10] Ruben Toledo, 1983
「Style Dictionary」

을 스케치할 때 사용되었다. 이는 현대 시각예술에서의 스냅적 구도와도 같다. 특히 패션이 인간생활과 밀접한 관련성이 있으므로 생활 속에 있는 패션을 스냅적 구도로 표현할 때 감상자가 보다 쉽게 이해함으로써 작품의 설득력을 높일 수 있다. [그림 11]은 일상생활과 밀접해 있는 패션쇼의 장면을 스냅적 구도로 스케치한 그림이다. 패션쇼 모델의 움직임과 그것을 감상하는 관객들의 관계를 하나의 사건으로서 장면(still)속에 담고 있는 것이다.

4) 인체변형의 표현특징: 1980년대 이후 나타난 패션일러스트레이션의 인체변형 표현 특징은 인체를 상징적으로 단순화시킨 단순미의 추구, 다양한 인체과장을 통한 개성표현, 인체를 의인화하거나 파손, 기형화, 무형화한 극단적인 변형으로 나타났다.

① 단순미의 추구: 사물이나 사상에 대한 이미지를 간결화한 상징적 표현은 작가의 컨셉을 명확하게 전달한다. 인체의 단순화한 표현방법은 추상적인 작가의 이미지를 효과적으로 표현하는 도구가 된다. 패션일러스트레이션에서는 단순화된 인체와 함께 단순화된 복식의 실루엣과 디테일, 상징적인 문양이 함께 나타나고 있다. [그림 12]는 얼굴, 손, 액세서리(모자, 선글라스), 신체 등을 각각 하나의 검은 덩어리로 기호화하여 하나의 이미지로 단순화하면서 전체를 통합하고 있다. 간결하게 상징화된 형태는 복잡한 패션아이템을 하나의 이미지에 통합하여 패션 메시지를 강화하고 있다.

② 개성적 인체과장: 패션일러스트레이션에서 인

체과장의 방법은 과거에서 보여지던 인체과장처럼 여성의 아름다움을 강조하기 위한 프로포션을 길이로 과장하는 방법이 많은 부분을 차지하고 있지만, 반대로 프로포션을 축소시키거나 패셔너블한 의상과는 무관해 보이는 뚱뚱한 인체, 어린이가 그린 듯한 균형감 없는 인체 등 개성적인 인체표현이 많이 나타났다. 얼굴표정에 있어서도 만화적인 표현, 눈, 코, 입의 변형 등이 나타났다. [그림 13]은 왜곡된 포즈와 더불어 전통적인 미의식의 인체표현과는 상반된 인체의 과장적 표현으로, 어린이가 그린 듯한 부정확한 드로잉기법과 함께 유머적 이미지를 강화하고 있다. 이처럼 1980년대 이후 패션일러스트레이션에 나타난 인체의 과장은 기존의 미적인 프로포션을 부정하는 왜곡된 것으로 유머와 풍자를 포함하고 있다.

③ 극단적인 인체변형: 인체의 극단적인 표현은 동물·사물의 의인화, 인체의 무형화, 인체의 파손절단·기형화로 표현되고 있는데, 동물·사물의 의인화는 동물과 사물뿐만 아니라 식물, 만화주인공의 의인화로도 나타났다. 인체의 무형화의 방법으로는 인체가 없이도 마치 사람이 옷을 입고 있는 듯한 동작으로 표현되기도 하고, 인체 파손절단·기형화는 얼굴이 없는 인체, 신체부분의 절단 등으로 나타났다. [그림 14]는 이세이 미야케(Issey Myake)의 인디언 스타일의 에스닉 의상을 그린 것으로 '열려라 참깨'라는 동화적인 주제와 어울리는 식물을 의인화한 얼굴과 인체는 친근감을 연출하고 있다. 동화적



[그림 11] J.Philippe Delhomme, 1999 「Vogue No.775」



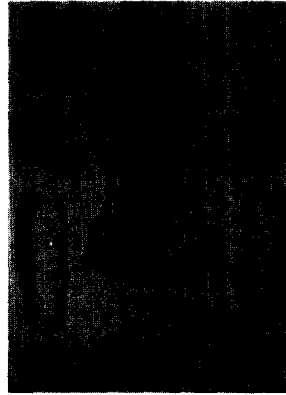
[그림 12] Tony Viramontes, 1988 「Viramontes」



[그림 13] Hypolyte Romain, 1994 「Pr t-- --Porter」



[그림 14] Frederique Strinz, 1986 「La Mode En Peinture'86」



[그림 15] Anna Piaggi, 1998 「Anna Piaggi Fashion Algebra」



[그림 16] Camilla Dixon, 1995 「Professional Fashion Illustration」

이미지의 식물과 인체의 연결 구조는 동심을 느끼게 한다. [그림 15]는 광대복장을 한 신체의 각 부분을 절단하여 그로테스크이미지를 표현하고 있다. 광대의 유희적인 이미지를 신체절단이라는 그로테스크한 이미지와 접목시킴으로서 가식적인 인간의 냉혹한 내면세계를 담고 있다. [그림 16]은 인체가 없으면서도 마치 사람이 옷을 입은 듯 움직이는 옷을 현대적 구도로 반복하여 그린 것이다. 인체의 무형화 방법은 시각예술의 이론서에서는 거론되지 않았던 방법으로 패션메시지를 강조하고자 하는 패션일러스트레이션에서는 시각을 끄는 요소가 되고 있다. 이처럼 극단적인 인체변형은 아방가르드한 패션이미지를 강조함과 동시에 인간의 회노에락을 표현하

는 간접적인 도구가 되었다.

IV. 결 론

1980년대 이후의 패션일러스트레이션의 작품분석에 따른 표현방법의 특징은 첫째, 텍스처 층위는 이미지의 지각요소가 되는 것으로 종이질감과 침가물, 채색재료나 붓터치로 이루어지는데, 패션일러스트레이션에 나타난 텍스처 층위의 표현특징은 천, 종이 등의 다양한 폴라주를 이용한 식물텍스처가 주로 (44%) 나타났으며 창작적인 문양이나 옷의 주름에 관한 창조적 텍스처 표현이 그 다음으로 나타났다. 또한, 컴퓨터 합성으로 이루어진 포토몽타주가 특징

적으로 나타났다.

둘째, 드로잉방법은 이미지의 구조 층위 중 하나로 상상드로잉과 연속드로잉 방법이 두드러지게 나타났다. 분석대상이 된 대부분의 패션일러스트레이션은 상상드로잉으로 이루어졌으며, 많은 수의 그림이 연속드로잉으로 이루어졌다. 이는 하나의 테마로 연속된 아이디어가 전개될 뿐만 아니라 항상 새로운 아이디어가 요청되는 패션디자인의 특성에 기인한 것으로 생각된다.

셋째, 드로잉방법과 함께 패션일러스트레이션 이미지의 구조층위를 이루고 있는 구도의 특징은 아방가르드의 예술에서 주로 사용되는 평면적 구도와 과거의 원근법을 현대적으로 변용한 구도, 스�냅적 구도의 현대화로 나타났다. 이것들은 패션일러스트레이션의 현대적 이미지를 강조하고 있으며 작가정신을 반영할 수 있는 도구가 되기도 한다.

넷째, 이미지표현의 대상층위를 이루고 있는 인체와 복식의 표현은 인체변형방법으로 파악되었는데 1980년대 이후 패션일러스트레이션에 나타난 인체는 단순화가 가장 많이 나타났고, 인체의 과장, 극단적인 인체변형의 방법들이 나타났다. 이러한 표현들은 패션일러스트레이션의 독자성과 패션메시지를 강화하고 있다.

이상과 같이 살펴본 결과 패션일러스트레이션의 표현방법은 시각예술에서의 표현방법과 유사한 구조를 이루면서도 구체적인 표현에 있어서 표현도구나 이미지 전개의 방법이 조금씩 다르게 나타났다. 이는 패션일러스트레이션이 다루는 패션이라는 주제의 특징이 다른 시각예술보다 더 인간생활에 밀착되어 인간의 외모뿐만 아니라 내면의 세계까지 다루고 있기 때문일 것이다. 따라서 앞으로의 패션일러스트레이션은 시각적으로 보이는 표현방법 뿐만 아니라 인간의 정신과 정서를 나타낼 수 있는 이미지의 표현방법에 더 많은 관심을 가져야할 것이다.

참 고 문 헌

- 1) 이승욱, 패션일러스트레이션에 관한 연구, 서울여자대학교 박사학위논문, 1996.
- 2) 유태순·전경숙, 인체미의 이상형에 따른 패션일러스트레이션의 변화, 복식, 28, 1996.
- 3) 이주현, Fashion Illustration의 표현양식의 고찰, 한국의류학회지, 20(6), 1996.
- 4) 유영선, 패션일러스트레이션에 있어서 유머 이미지, 한국의류학회지, 22(8), 1998.
- 5) 신상무·박영옥, Cad를 이용한 패션일러스트레이션의 회화적 입체표현 연구, 복식, 44, 1999.
- 6) Donna R. Danielson, According to the artists : Professional fashion illustrators' views about their art form, *Clothing and Textiles Research Journal*, 5(1), 1986.
- 7) Donna R. Danielson, The Changing Figure Ideal in Fashion Illustration, *Clothing and Textiles Research Journal*, 8(1), 1989.
- 8) 伊東順二, ダンシング・シヤドウ, VIRAMONTES トニノ・ヴェイラモンラス 作品集, 流行通信, p. 2, 1988.
- 9) 하인즈 크로엘, 현대커뮤니케이션디자인, 도서 판국제, p. 31, 1993.
- 10) Ibid., p. 43.
- 11) Ibid., p. 52.
- 12) Ibid., p. 51.
- 13) Claudia Betti·Teel Sale, 현대드로잉기법, 미진사, p. 134, 1994.
- 14) 앤드류 장, 일러스트레이션의 세계, 도서출판 디자인하우스, 1993, 130-143 요약.
- 15) Ibid., p. 144.
- 16) 박용숙, 회화의 방법과 구도, 집문당, p. 15, 1983.
- 17) 월간미술편, 세계미술용어사전, 중앙일보사, p. 302, 1989.
- 18) Claudia Betti·Teel Sale, op. cit., 179-182 요약
- 19) 이주현, op. cit., p. 1173.
- 20) Donna R. Danielson, op. cit., p. 35.
- 21) 이현주, 현대일러스트레이션에 있어서 '인체표현'에 관한 연구, 석사학위논문, 홍익대학교 산미대학원, p. 15, 1987.
- 22) Ibid., 26-27
- 23) Steven Heller·Gail Anderson, 박영원 옮김, 그래픽위트, p. 15, 1996.