

패션 일러스트레이션의 환유적 표현방법

최 정 화

경북대학교 의류학과

The Expression of Metonymy in Fashion Illustration

Jung Hwa Choi

Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University
(2004. 3. 29. 접수)

Abstract

The purpose of this study was to analyze a theoretical frame of expressional area, the characteristics and the effects which is applied to fashion illustration by metonymic theory. The theoretical frame of expressional area was analyzed by category analysis and 150 fashion illustrations from 1900 to 1999 were analyzed by contents analysis. The results of this study were as follows: The expressions of metonymy were categorized by close-up, realistic expression, omission, borrowing of past style, simplification and deconstruction. First, close-up was presented as emphasis of small part of fashion by cutting the scenes, snapshot, emphasis, etc. Second, realistic expression was presented as description of related circumstance with fashion message through perspective and realistic description of circumstance related to figures. Third, omission was presented as seeking of essential core by removing color, pattern, texture or by omitting body and as emphasis of communication about dominant fashion message. Fourth, borrowing of past style was presented as reminding us of background of the past. Fifth, simplification was presented as using of form or color to alleviate tension of object and to restore the essential reality. Sixth, deconstruction was presented as fragmenting of image, flattening of body and clothing, weakness of form, and strength of color. In conclusion, metonymy made by experience system of thinking based on the reality, have extended expressional territory in pre-existing fashion illustration. And these ways not only will provide fashion image as illustrator's subjective intention and theoretical system of expression of message, but also will be useful way to strengthen communication for easier interpretation of fashion illustration.

Key words: Metonymy, Synecdoche, Fashion illustration; 환유, 제유, 패션 일러스트레이션

I. 서 론

오늘날 문자, 음성, 그림, 영상 등이 복잡하게 얽혀 있는 정보화 시대에 패션 일러스트레이션은 시대적인 문화, 인간의 생활 감정과 성격, 사상 등에 대한 정보를 이해하고 전달하는 하나의 커뮤니케이션 예술로 인정받고 있다.

커뮤니케이션 예술로서 패션 일러스트레이션은 패

션에 대한 메시지 전달 및 설득을 목적으로 하고 있다. 이러한 전달과 설득적 개념은 일찌기 고대 그리스, 로마에서 구두 산문의 표현기술이자 장식적 특성을 지닌 수사학과 깊이 연관되어 있음을 발견할 수 있다.

수사학은 전달과 설득, 그리고 미적인 욕구를 동시에 충족시킬 수 있는 표현체계에 대한 가능성을 제시하고 있다. 비유법이라는 하부개념을 가지고 있는 수사학은 의미에 따른 은유, 직유, 환유, 제유, 반어, 역

설, 상징, 우화, 과장법, 의인법 등과 형식에 따른 병치법, 도치법, 대조법, 점층법 등을 포함하고 있다. 그 가운데 무엇보다 은유는 인간 개념의 기본 조직이자, 창조행위에 필요한 중요한 도구로 인식되어져 왔었다. 그러나 1950년대 야콥슨(Jakobson)을 비롯한 최근의 여러 학자들에 의해 환유도 인간 개념의 기본조직이자 인간의 언어, 사고, 태도 그리고 행위의 구조를 밝히는데 은유보다 더욱 쉽고 효과적이며 이상적인 인지 모델(김옥동, 1999)임이 설득력을 얻고 있다.

환유는 은유와 더불어 인간 사고를 확장시키는 유용한 표현 수단으로서 우리의 경험을 토대로 사고, 행동, 태도를 구조화하는 커뮤니케이션 장치이다. 그리고 부분을 통해 감추어진 전체를 지시하여 그 의미를 전달함으로써, 함축적이고 상징적인 체계를 가진 은유와 달리 작가의 의도를 복잡하지 않은 시각 언어 체계로 표현하며, 연상에 의한 사실을 추론하는데 보다 쉽고 효과적인 수단으로 인정받고 있다.

따라서 본 연구에서는 인간의 사고체계를 이루고 있는 환유 이론을 토대로 시각적 표현 방법을 범주화하여 패션 일러스트레이션 작품에 대한 이해와 해독을 증진시킬 수 있는 이론적 체계를 마련하고 그에 따른 표현특성과 효과에 대해 분석하고자 하였다.

연구 방법은 환유와 관련된 문헌을 중심으로 한 범주 분석의 이론적 연구와 이를 토대로 한 내용 분석 연구로 이루어진다. 내용 분석 연구는 패션 일러스트레이션이 이미지 표현 위주의 다양한 표현 형식으로 발전되기 시작한 20C 이후를 기점으로 1900년~1999년 사이에 발표된 *The Complete Guide To Fashion Illustration*, *Fashion Drawing In Vogue*, *Cubism and fashion*, *Fashion Illustration Now*, *Fashion Illustration Today*, *The Style Dictionary*, *Vogue*, *Internet Data* 등에 수록된 작품들을 대상으로 하였다. 작품은 환유 이론을 통해 범주화된 시각적 표현 방법을 근거로 하여 총 194개로 선정되었으며, 그 가운데 환유 이론과 시각적 표현 방법, 그리고 패션 일러스트레이션에 대한 교육을 받은 전공자 5명으로 하여금 최종적으로 150개의 작품을 선정하게 하였다.

II. 이론적 고찰

본 장에서는 수사학에서 사용되고 있는 환유 이론을 통해 시각적 표현 방법의 범주적 체계를 마련하고자 한다.

1. 환유(metonymy)

1) 개념에 대한 제이론

환유는 그레이마스(Greimas & Courtes, 1988)의 기호학 용어 사전에서 주어진 문장단위가 연결된 다른 단위와 대치되는 언어학적 현상으로, 담화의 의미론의 문맥 내에서 본다면 주어진 의미의 단위인 의소(seme)가 다른 종속배열(hypotactic)과 또는 초배열(hypertactic) 의소에 의해 대치되는 대체 과정의 결과이며, 제유(synecdoche)의 보다 특별한 예를 포함하는 것으로 설명하고 있다. 즉, 그레이마스와 꾸르테가 제시한 환유는 언어적 영역 내에서, 어떠한 의소와 그것에 종속되거나 종속하는 다른 어떤 의소로 대치 가능한 것을 의미하는 협의적인 시각을 보여주고 있다.

비슷한 맥락에서 테렌스 호크(Hawkes, 1983)는 환유의 어원을 통해 정의하고 있는데, 즉, 환유가 meta 'change'와 onoma 'name'에서 연유된 희랍어 'metonymia'에서 왔으며, 여기에서는 사물의 이름이 그 사물과 관련된 다른 어떤 것을 대신하기 위하여 전이되는 것이며, 제유의 작용과 밀접히 관련되어 있다고 설명하였다. 그리고 이때의 전이는 표현하고자 하는 대상체와 인접해 있는 것으로 어떤 것에 의해서 그것에 연결된 나머지 부분을 대신시키는 일, 그렇게 함으로써 어떤 것에 의해 감추어진 전체를 지시하는 것에 있다.

전이 또는 대체로서의 환유를 폰타니에(Fontanier)는 "하나의 대상을 다른 대상의 이름을 써서 지칭하는 개념으로 보고 이때 또 다른 대상은 원래의 대상과 마찬가지로 완전히 별개의 것이나, 그 존재나 방식에 있어서 첫 번째 대상에 기인하거나 덕을 보는 경우 또는 역의 경우"로 설명(박혜영, 1987)하기도 하였는데, 이것은 결국 그레이마스, 꾸르테, 테렌스 호크의 대체와 전이로서의 환유 개념과 같은 맥락에 있는 것이기도 하다.

환유에 대한 전형적인 정의는 브레딘(Bredin, 1984)에게서 찾을 수 있는데, 그는 '환유란 어떤 사물의 이름을 그것과 밀접하게 관련되어 있는 다른 사물에 옮기는 것이다'라고 하였다. 여기서 밀접하게 관련된다는 의미는 원인과 결과, 용기(溶器)와 내용물, 소유자와 소유물 등등의 관계를 말한다.

소쉬르의 기호표현 개념과 야콥슨(Jakobson)의 환유의 개념 그리고 프로이드의 정신분석 이론을 재해석한 라캉(Lacan)은 환유를 일부분으로 전체를 나타

내거나, 하나의 사실로써 감추어진 전체의 의미를 대변케 하는 것으로 어떠한 사물에 그것과 관련이 있는 다른 것들을 관련시키기 위하여 사용되는 비유(Lakoff & Johnson, 1980)로 규정한 바 있다. 즉 환유를 부분과 전체의 관계로 보고 일부분을 통해 관련된 부분이나 전체를 대신하는 것으로 설명하고 있다.

이처럼 환유는 사물이나 개념을 지칭하는 것으로 어떠한 대상체의 일부나 전체를 통해 관련된 대상체의 부분이나 전체를 지시하는 것이며, 그 의미를 연상하여 확장해 나가는 것을 의미한다.

2) 환유의 존재영역과 존재방식에 따른 범주화

환유는 대체, 지시, 인접성, 부분과 전체라는 개념 등과 관련하여 보다 거시적인 것과 세부적인 모델로 분류되고 있다.

먼저 환유의 개념 즉, 인접성에 의해 어떤 것과 연결된 나머지 부분을 대신하거나, 감추어진 전체를 지시하는 것을 토대로 환유를 어떠한 관련된 영역, 즉 동일 범주 내에서 이루어지는 것으로 분류한 레이코프가 있다. 레이코프는 이러한 범주적 개념을 사용하여, 범주의 한 구성요소나 하위 범주로 범주 전체를 나타낸 7가지 모델의 환유 즉, 1) 사회적 고정관념 2) 전형적인 사례 3) 이상적인 것 4) 모범적인 것 5) 생성원 6) 하위모델 7) 두드러진 사례로 분류하고 있다(김옥동, 1999). 그리고 환유의 하위범주로 제유를 설정하고 있는데, 제유는 부분 관계로 일반 vs 종의 관계이며, 더 포괄적인 범주와 덜 포괄적인 범주의 관계(김경용, 2001)로 보고 있다. 이처럼 환유의 개념에서 함께 제시된 제유는 이미 전통 수사학자들에 의해 환유의 특수한 경우로 포함시키고 있으며, 한 개체가 다른 개체를 지시하기 위해서 사용된다.

제유에 대한 정의는 옥스퍼드 사전(Simpson, 1989)에서 보다 포괄적인 단어가 보다 덜 포괄적인 단어를 대신하여 사용되거나 혹은 그 반대로 사용되는 수사법, 즉 부분에 대한 전체나 전체에 대한 부분, 종에 대한 일반이나 일반에 대한 종으로 보다 광범위하게 나타나고 있으며, 정원용(1996)은 이러한 정의에서 환유를 부분과 전체에 대해 물질적인 측면의 환유와 종에 대한 일반, 일반에 대한 종의 범주적 측면의 제유로 분류하고 있다.

에코(Eco, 1984)는 환유와 제유를 보다 구체적으로 설명하고 있는데, 제유는 그것을 구성하는 두 항이 보다 많거나 적은 범위의 관계에 의해 서로 대체되는 전

체를 위한 부분, 부분을 위한 전체, 유를 위한 종, 복수를 위한 단수 등으로 나타나며, 환유는 기능적 연속성(contiguity)의 관계, 즉 원인/효과, 용기/내용물, 작동을 위한 기구, 원물체를 위한 원산지, 상징화된 것을 위한 상징자체(emblem)등에 의해서 서로 대체 관계를 갖는 것으로 보았다.

결국 환유는 인접하고 연속한 다른 존재 영역으로의 이동이라는 주개념을 토대로 다시 환유와 제유로 분류되어, 전자는 지시하는 대상체를 대치하고 그 관계를 이해하고 강화하는 것이며, 후자는 지시하는 대상체 전체를 대표하며, 종에 대한 일반, 일반에 대한 종으로 범주화할 수 있다.

환유는 또한 인접성에 관련된 개념을 토대로 그 존재 방식으로서 공간적 인접성(물건 또는 사람 대신 장소, 내용물 대신 용기)이나 시간적 인접성(원인 대신 결과, 결과 대신 원인)(김옥동, 1999)에 기초하여 분류될 수 있다. 환유의 존재방식에 대해서는 일찍이 「변론론 교본」을 써서 수사학을 굳건한 발판에 올린 로마의 수사학자 퀴틸리아누스에서도 찾아 볼 수 있는데, 시간적 인접에 의한 것으로는 원인으로써 결과가 있으며, 공간적 인접에 의한 것으로는 용기로써 내용물, 행위자로서 행위나 물건, 시간이나 장소로써 그 특성이나 생산품, 연상된 대상으로써 그 소유자나 사용자(김옥동, 1999)가 있다. 이러한 두 대상이 가지는 존재 방식을 통한 퀴틸리아누스의 분류에 대해 뒤마르세(Dumarsais)는 보다 확장된 시각에서 시간적 인접에 의한 것으로 결과를 원인으로 나타내는 경우, 원인을 결과로 표현하는 경우, 그리고 공간적 인접에 의한 것으로 내용물을 내용물을 담는 그릇으로, 사물을 사물이 만들어지는 장소로, 사물이 의미하는 바를 그 사물을 가리키는 기호로, 구체적인 것을 추상적인 명사로, 감정을 그 감정의 근거지로 간주되는 신체 일부로, 짐을 집주인으로, 뒷일을 앞선 일로 또는 앞선 일을 뒷일로 나타내는 경우, 전체를 부분으로 표현하는 경우(박혜영, 1987)로 제시하고 있다.

퀴틸리아누스, 뒤마르세의 환유 모델들을 보다 더 확장된 시각에서 제안한 브레딘(1984)은 시간적 인접에 의한 것으로 원인과 결과, 시간과 시간 속에 있는 오브제가 있으며, 공간적 인접에 의한 것으로는 고안자와 고안된 것, 사용자와 도구, 행하는 사람과 행해지는 것, 열정과 열정의 대상, 내용물과 내용물을 담는 것, 장소와 장소에 있는 오브제, 소유자와 소유되는 것, 나타내는 것과 의미하는 것, 구체적인 것과 추

<표 1> 환유의 존재영역과 존재방식에 따른 범주

환유의 범주화		개념
존재 영역	제유	대상체의 부분으로서 그 전체 대상체를 대표하는 범주적 차원
	환유	물리적으로 인접한 다른 대상체를 지시하는 차원
존재 방식	공간적 인접	지시하는 대상체가 표현된 기호체와 물리적으로 인접
	시간적 인접	지시하는 대상체가 표현된 기호체와 시간적으로 인접

상적인 것의 11가지 종류로 분류하고 있다. 이 외에 김옥동(1999)은 시간적 인접에 의한 결과로써 원인을 나타내는 환유, 시간으로 사건이나 행위를 나타내는 환유, 공간적 인접에 의한 소유물로써 소유주를 나타내는 환유, 도구로써 관련한 일이나 일하는 사람을 나타내는 환유, 소재나 재료로써 제품을 나타내는 환유, 감정으로써 감정의 대상을 나타내는 환유, 구체적 인 것으로써 추상적인 것을 나타내는 환유, 이와는 반대로 추상적인 속성으로써 구체적인 실체를 나타내는 환유, 행위자으로써 행위를 나타내는 환유, 개체로써 유형을 나타내는 환유로 제시하고 있기도 하다.

다음 <표 1>은 환유의 존재영역과 존재방식에 따른 범주화를 나타낸 것이다.

3) 환유의 시각적 표현방법의 범주화

일찍이 은유의 그늘에 가려 체계적인 이론 정립이 미흡했던 환유는 야콥슨을 통해 새롭게 재조명 받은 이후 1980년대부터 본격적으로 연구가 이루어지기 시작하여 선행연구가 아직 미흡한 상황이다. 이러한 상황에서 야콥슨의 환유에 대한 정의와 그 특성에 대한 연구는 하나의 큰 성과라 할 수 있다. 야콥슨(1987)은 특히 환유를 여러 분야와 관련지어 논하고 있다는 점에서 새로운 학문 분야로의 발전 가능성을 열어 놓았는데, 예술에서는 리얼리즘, 큐비즘, 그리고 영화에서의 기법 등을 예로 들면서 인접성에 의한 환유를 설명하였다.

리얼리즘에서의 환유는 어떠한 현실체와의 직접적인 관련성을 사실적 표현으로서 구체적이고 합리적이며 기계적으로 나타내고 있다. 대상체의 진실에 접근하는 한 방법으로서 리얼리즘은 원근법적 구도를 하나의 대안으로 사용하여 왔는데, 이것은 우리가 의미해독에 보다 확신을 가지게 하는 설득적인 기호체계를 창출하고, 중심의 명백하고 강조된 것에서 주변적인 것으로 확장되게 하는 특성을 지닌다.

환유의 사실적 표현 특성은 사진이 발명되면서부터 보다 활발하게 나타났으며, 또하나의 방법적 차원

으로 사진보다도 더 자세하게 대상체를 묘사하여 포커스 없는 화면에 육안을 초월한 시각으로서 대상체가 가지고 있는 객관적 실체의 전체성을 드러내고자 하는 극사실주의를 통해서도 나타난다. 극사실주의는 시각 현실을 충실히 묘사한다는 일반적인 사실적 기법을 극단으로 이끌고 간 경향으로서 근대적 사실주의에서의 진실보물을 의미한다.

현실에 있는 사실적인 대상체가 가지는 연관된 여러 관념으로의 이동으로서 환유를 김도훈은 연극이라는 예술형태에서 찾는다. 그는 무대 위에서 재현할 수 없는 장면을 지시하는 것이 환유의 기능이며, 도상 기호로서 등장인물과 오브제의 기본적인 기능이 환유라는 입장을 취한다(한국기호학회, 1999).

사실적 표현과 달리 환유의 특성으로 제시된 큐비즘은 사실적 성향과 비교하여 묘사대상과 공간의 변형, 해체, 화면 분할 등에 의해 물질의 외연을 형이상학적으로 표현하고 있다. 이것은 비슷한 아방가르드적 성향의 초현실주의와 비교하여 환유적 성격이 더 강하게 드러난다는 점에서 환유로 분류되고 있으며(김옥동, 1999), 더불어 화면에 분할되고 얽힌 대상체의 부분과 부분이 그 전체를 대신하고 있고, 단순화된 선(line)들은 작가가 표현하고자 하는 실체를 보다 강화하기 위한 수단으로 사용되고 있다.

큐비즘에서의 해체와 함께 전체 대상체에 대한 실체를 파악하기 위한 클로즈업은 영화에서 먼저 제기되었다. 이것은 프레임에서 여백이 없는 인물이나 사물의 상세한 장면을 나타내는 기법이며, 이후 사진 분야에서도 작가가 주요 배경과 인물의 일부분을 절단함으로써 자신의 관점을 지배적으로 드러내고자 하는 것(Nochlin, 1986)에서 이용되고 있다. 그리고 해체와 유사하게 표현에 있어서 일상적 시각에서의 원근법을 지양하고, 화면을 평면화시키며 수용자로서 하여금 궁금증과 상상력을 자극하여 이미지의 유연성을 강조한다.

클로즈업과는 달리 영화에서의 셋 업(set-up)은 특별한 장면을 찍기 위한 카메라 및 조명의 위치 설정

을 의미하는 것으로 특히 장면의 선택은 무엇보다 영화의 극중 인물에 대한 간접적으로 인접한 설명체 역할을 하는 것으로 환유적 개념을 보여준다. 말하자면 클로즈업은 제유로, 셋업은 환유의 범주에 속한다고 할 수 있다(김옥동, 1999).

예술에서 뿐 아니라 정신분석학을 토대로 은유와 환유를 무의식의 양면으로 본 라강은 환유를 지연된 은유로 설명하였으며, 이때 기표와 기표의 연결과정에서 생략이 가능하다고 보았다. 그리고 김희영은 라강의 생략이 통합체들을 한데 모으고 연결하는 과정에서 드러나는 모든 균열이나 도치, 역전, 이동 등의 움직임은 충칭하는 것으로, 존재 영역으로서 완전한 전체 대상체로의 회복과 본질적인 것에 대한 핵심을 파악하게 하는 제유의 한 형태(한국기호학회, 1999)임을 설명하였다.

포스털(Postal)은 ‘삭제 규칙’이라는 낱말의 제거(한국기호학회, 1999)를 통해 환유의 특성을 보다 구체적으로 공식화하였으며, 아르하임(Arnheim, 1994)은 이러한 생략(omission)이 본질에로의 환원(striping to the essentials)을 위해 대상체의 표현을 최소한으로 제한한 것이며, 대상체의 이미지를 알아보는 것을 어렵게 하지 않고 더 쉽게 하여 준다고 설명하기도 하였다.

일반적으로 생략이라는 것은 우리 시지각의 기본 법칙에 따라 어떤 자극 패턴이든 단순하게 보려는 단순화 경향(Grant, 1987)을 의미하기도 한다. 단순화는

두 대상체 사이에서의 긴장감을 감소하고 본질적인 것의 사실성을 회복한다. 이러한 관점에서 브레딘(Bredin, 1984)은 이 두 오브제 사이에서 단순화를 이용하는 것이 환유임을 지적인 바 있기도 하다. 단순화를 통한 환유는 표상된 대상체의 전체가 아니라 본질적으로 표현된 일부분을 통해 전체 대상체로의 관념적 이동을 의미한다. 이는 곧 제유의 영역이며, 인간 사고의 확장을 통해 전체 대상체에 대한 특성을 짐작할 수 있게 한다.

환유는 현재의 사실적 효과 뿐 아니라 과거에 대한 관련성 있는 관념들을 통합적으로 상기시키고 연상하게 한다. 즉, 현실적, 사실적인 측면을 통해 작품의 패러다임에 쉽게 접근할 수 있게 할 뿐 만 아니라 이미 재현된 기호들을 새롭게 차용하여 지난 시대에 대한 특정 분위기, 이데올로기, 상황, 사건 등을 환기시키는 것이다. 이러한 측면에서 시각 언어의 비유법으로서 환유법을 설명한 김미정(1997)은 환유가 과거의 시각 스타일 즉 색채, 상품, 서체 등을 통해 나타나며, 복고적 경향과 관련되어 시간적인 정체성을 공유할 뿐 아니라 지난 시대의 유행을 읽을 수 있다고 보았다. 그리고 더 넓은 측면에서 유행에 불변하는 고전주의적 스타일 역시도 환유의 표현방법으로 설명하고 있다. 이러한 과거의 스타일 차용을 통한 환유적 표현방법은 드 만(De Man)의 시각에서도 확인할 수 있는데, 즉 환유가 어떠한 현실적인 것과 연관되어

<표 2> 환유의 시각적 표현 방법의 범주

시각적 표현방법 관련학자	클로즈업	사실적 표현	생략	과거의 스타일 차용	단순화	해체
Jakobson, R. (1987)		리얼리즘				큐비즘적 해체
Lacan, J. (한국기호학회, 1999)			기표와 기표의 연결과정에서 생략	역전, 이동		
Postal, P. M. (한국기호학회, 1999)			낱말의 제거			
De Man, P. (김옥동, 1999)		현실적		역사적인 과거의 사실		
Bredin, H. (1984)		사실 주의적			두 대상체 사이에서 단순화함	
김경용(1996)		자연적, 사실적				
김미정(1997)				고전적, 과거의 시각 스타일		
김도훈 (한국기호학회, 1999)		사실주의, 오브제		역사적		
김옥동(1999)	클로즈업	셋업		역사적 사실		해체, 화면분할

있으면서 나아가 역사적인 과거의 사실과도 그 맥이 닿아 있다는 것이다(김옥동, 1999).

다음 <표 2>는 환유적 표현에 대한 관련학자들의 이론을 통해 시각적 표현 방법으로 범주화한 것이다.

III. 패션 일러스트레이션의 환유적 표현방법 분석

본 장에서는 20C 이후의 환유적 패션 일러스트레이션에서 시각적 표현 방법의 범주화를 토대로 내용 분석에 의한 출현 빈도와 표현방법에 따른 특성 및 효과를 분석·정리하였다.

다음 <표 3>은 환유적 패션 일러스트레이션의 분석 항목을 구체화한 것이다.

<표 3> 환유적 패션 일러스트레이션의 분석항목

환 유											
시각적 표현방법											
존재영역		존재방식		표현방법							
제유	환유	공간적 인접	시간적 인접	클로즈업	사실적 표현	생략	과거의 스타일 차용	단순화	해체		

1. 20C 이후 환유적 패션 일러스트레이션의 출현 빈도 분석

<표 4>에서 환유적 패션 일러스트레이션은 1910-

1920년대에 높은 빈도를 차지하였다. 이것은 당시 패션 일러스트레이션이 옷을 입는 방식에서 벗어나 패션 이미지를 표현하기 위한 한 방법으로써 상황을 묘사하기 시작하였으며, 이러한 상황묘사는 곧 인접해 있는 어떠한 다른 대상체나 이미지를 상상하도록 하는 환유적 패션 일러스트레이션의 주요한 표현방법이기 때문에 분석된다.

2. 환유적 패션 일러스트레이션의 존재 영역과 존재 방식

<표 5>와 같이 환유적 패션 일러스트레이션의 존재 영역은 환유적 표현이 63.3%, 제유적 표현이 36.6%로 환유적 표현이 보다 높은 빈도를 차지하였으며, 존재 방식은 공간적인 인접은 91.3%, 시간적인 인접은 8.6%로 공간적 인접이 보다 높은 빈도를 차지하였다.

존재 영역으로서 환유는 인체나 비인체를 통해 물리적으로 인접한 다른 대상체를 지시하는 차원으로 서, 단지 전체 대상체를 대표하는 범주적 차원의 제유보다 폭넓은 주체의 행위나 상황, 관련된 장소 등을 암시하고, 패션 메시지를 보다 다양하고 손쉽게 전달할 수 있기 때문에 분석된다.

존재 방식으로서 공간적 인접은 패션 메시지를 함축한 대상체와 관련된 인체 일부나 전체 혹은 인접한 다른 대상체 혹은 장소를 연상하게 하는 것으로, 원인과 결과에 의한 제한된 상황을 암시하는 시간적 인접에 의한 표현보다 감상자들로 하여금 충분한 상상의 여지를 줄 수 있기 때문에 분석된다.

<표 4> 환유적 패션 일러스트레이션의 출현 빈도

구분	작품 연대	1900	1910	1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	작품수 (%)
		환 유	11	31	37	18	10	3	4	7	11	

<표 5> 환유적 패션 일러스트레이션의 존재 영역과 존재 방식

구분	작품연대	1900	1910	1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	작품수 (%)
		작품수	11	31	37	18	10	3	4	7	11	
존재 영역	제 유	2	7	11	6	7	3	3	5	3	8	55(36.6)
	환 유	9	24	26	12	3	1	2	8	10	10	95(63.3)
존재 방식	공간적 인접	11	29	31	18	9	3	4	7	11	14	137(91.3)
	시간적 인접		2	6		1					4	13(8.6)

<표 6> 환유적 패션 일러스트레이션의 표현방법 빈도*

구분	작품연대	1900	1910	1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	작품수(%)
	작품수	11	31	37	18	10	3	4	7	11	18	
표현 방법	클로즈업		2	6	3	5	2		2	4	4	28(18.6)
	사실적 표현	5	6		11	6			2	5	3	38(25.3)
	생략	4	2	1		1	2	1	2	3	8	24(16.0)
	과거의 스타일 차용		1								2	3(2.0)
	단순화	6	24	36	6	1	1	4	4	4	13	99(66.0)
	해체	1	2					1				4(2.6)

*한 작품에 여러 항목이 중복될 수 있음.

3. 환유적 패션 일러스트레이션의 표현방법

<표 6>과 같이 환유적 패션 일러스트레이션의 표현방법은 단순화가 66.0%로 가장 높은 빈도를 차지하였으며, 이외에 사실적 표현이 25.3%, 클로즈업 18.6%, 생략 16.0%, 해체 2.6%, 과거의 스타일차용이 2.0%를 각각 차지하였다.

가장 높은 빈도를 차지한 단순화는 1910-1920년대 아르 데코기에 포쇼왈(pochoir)에 의한 단순한 선과 색채 묘사, 1990년대 이후에는 컴퓨터 매체의 활용으로 명확하고 기하학적인 라인, 그리고 단순한 색채 등의 현대적 감각의 표현방법이 유행하였기 때문으로 분석된다.

사실적 표현은 1930년대 높은 빈도를 차지하였으며, 외부 실재, 구체적 상황, 세습적인 지식과 문화적 변화 등을 인간 사고의 연속 작용에 의해 꾸밈없이 반영하고 있다.

클로즈업은 패션 일러스트레이터가 의도한 결정적인 장면을 화면에 가득 채워 전체적인 패션 이미지나 메시지를 전달하는 것으로, 1900년대와 1960년대를 제외하고는 비교적 고른 분포를 나타내고 있다.

생략은 패션 일러스트레이션의 표현 주체로서 인체, 혹은 비인체의 부분 혹은 전체를 삭제함으로써 본질적인 부분만을 부각하여 전체 이미지로 완성하게 하는 제유적 표현이며, 1990년대 이후 비교적 높은 분포를 보여주었다.

4. 환유적 패션 일러스트레이션의 표현 특성

1) 장면 절단에 의한 클로즈업

사각 이미지의 구도적인 측면에서 아주 근접하게

묘사하는 클로즈업은 대상체의 일부를 통해 드러나지 않은 나머지 전체를 환기시키는 것인데, 즉 한 특정한 대상은 그것을 둘러싼 전체적 지각장(perceptual field)의 일부가 되고 그 지각장은 특정 대상물에 대한 지각에 의미나 형태 해석을 첨가시켜 주는 환유적 특성을 지닌다.

클로즈업에 의한 일부 묘사의 한 방법으로서 장면 절단은 표현하고자 하는 대상체를 순간적으로 포착하여 생생한 현실감을 살리면서 작가가 의도한 결정적인 장면을 주된 메시지로 전달한다.

패션 일러스트레이션에서 장면 절단에 의한 클로즈업은 사진보다 작가 고유의 자아의식에 근거하여 패션 이미지와 동시대 유행의 주체에 대한 결정적인 장면을 포착하여 드로잉 및 페인팅, 그리고 컴퓨터를 통해 많이 나타나고 있다. 특히 표현에 있어서는 은유와 같이 과장된 수식이 아니라 패션에 대한 작가의 경험 한 영역에 위치하는 일부분 묘사만으로 표현되지 않은 나머지 이미지를 환기시킨다.

<Fig. 1>은 벌레의 유머러스한 제스처(gesture)를 통해 트렌드로 나타난 하이힐(high heel)의 위험성과 이러한 위험성에도 불구하고 하이힐을 통해 보다 여성적인 매력을 추구하고자하는 일반 여성들의 이미지를 상상하게 하는 제유적 표현이다.

2) 원근법을 통한 사실적 표현

사실적 표현에서는 원근법에 의한 형과 크기의 변화, 겹치기에 의한 윤곽의 중단, 빛과 그늘에 의한 특정 부분의 강조와 기타 부분에 대한 배제, 반사에 의한 고유색의 증강과 같은 것들이 대상체의 해석에 중요한 수단이 된다(Arnheim, 1995). 이러한 원근법에 의한 사실적 표현들은 보통 현실의 정확한 반영이며,

가시적인 세계를 중심으로 그것의 객관성을 나타내는 표현 방법이다. 그리고 형상을 창조하는 특징적인 방법으로 애매함보다는 정확한 묘사와 이차원적인 회화 평면에 삼차원적인 공간의 깊이를 재현함으로써 비사실적이고 추상적인 상징으로 바꾸지 않는다는 점에 그 특징이 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 원근법에 의한 사실적 표현은 주어진 배경의 암시적인 특성으로 패션 메시지를 파악할 수 있게 한다.

<Fig. 2>는 르 탄(Le Tan)의 작품으로 잔디 위에 놓여진 골프공과 골대, 그리고 골프채를 들고 있는 한 여성의 이미지를 사실적으로 묘사한 작품이다. 이 작품은 구체적인 현실 세계를 묘사하여 작품속의 상황을 감상자로 하여금 연상하도록 하는 환유적 표현 방법으로 고급 레저 스포츠를 즐기는 상류층에 대한 패션 메시지를 전달하고 있다.

3) 인체 또는 비인체의 생략

생략을 통해 이루어지는 의미 작용은 공통의 문화적 혹은 역사적 배경을 토대로 하며, 대상체의 본질적인 핵심을 드러내기 위한 가장 효과적인 부분을 선택하여야 한다. 이것은 무조건적인 생략으로 인해 해독 과정에서 나타나는 오류를 방지하기 위해서이기도 하다.

비가시적인 것에 대한 더 많은 내적 의미를 유보하여 수신자로 하여금 다양한 의미해독을 낳게 하는 생략은 대상체에 대한 호기심을 자극하는 긍정적인 효과를 가지고 있다. 물론 일부 대상체의 과다한 생략은 오히려 커뮤니케이션을 방해하기도 하는데 이를

보완하는 문자기호는 의미 해독의 명확성을 더하는 하나의 방법이기도 한다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 생략은 인체의 생략 혹은 비인체의 일부 특히 세부적인 형태의 생략을 통해 감춰진 나머지를 지시하는 것으로 나타나고 있다.

<Fig. 3>은 내추럴한 실루엣과 여밈형식의 바지만을 통해 생략된 상의(上衣) 디자인의 이미지와 전체 패션 이미지의 내추럴함을 연상할 수 있도록 유도하고 있다.

4) 과거의 스타일 차용

스타일 차용에 의한 상호 교감은 이미 존재하고 있는 기존의 시각요소들을 새로운 표현 의도로 빌려오는 복고적 이미지를 통해 통합적 관계에 있는 환유의 유추작용을 이끌어 낸다. 어떠한 특정 시대의 시각 스타일은 그 당시에 관련하여 현재에 새로운 시각적인 연상을 만들어 낸다. 말하자면 과거의 어떠한 이미지를 통해 그 시절의 특정한 분위기 및 관련된 다른 관념으로의 이동을 가능하게 하는 환유적 방식을 사용하는 것이다. 이러한 복고적 이미지는 여러 과거의 문화적 생산물을 텍스트로 하여 재구성하거나, 낮은 요소를 낮은 환경에 위치시킨다든지 과거의 양식에 현재 의미를 덧붙이는 혼합방식으로써 나타난다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 스타일 차용은 과거의 익숙한 경험 혹은 이미지를 토대로 당시의 분위기를 전달하고 현대적인 의미로 재생산된다.

<Fig. 4>는 이코노미(Economy)의 작품으로 과거의 어린 시절의 놀이 문화에 대한 시각적 연상을 자아내

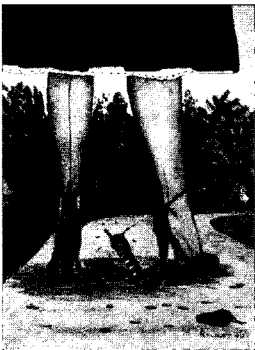


Fig. 1. Rycroft,
www.georgeglazer.com

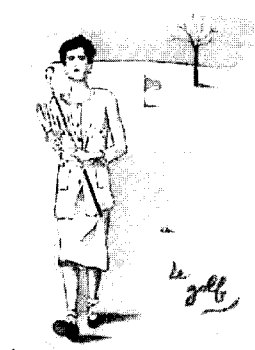


Fig. 2. Le Tan, P.,
Fashion Illustration Today,
1994



Fig. 3. Miyake, I.,
Pants, 2001

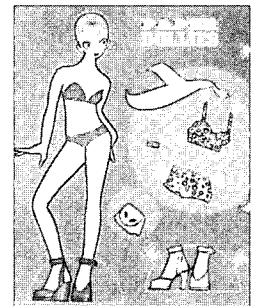


Fig. 4. Economy, M.,
Fashion Illustration Now,
2000

는 환유적 표현이다. 특히 컴퓨터라는 전달도구를 통해 현대적인 이미지를 가미하여 새롭게 표현하고 있는 것이 특징적이다.

5) 시각 요소의 단순화

단순화는 상대적으로 필요한 최소한의 구조적 특징들을 가지는 복합체로 구성하는 것을 의미하며, 눈에 자극이 약할수록 더욱 잘 나타나는 것이 특징이다. 특히 작품의 주제나 작가의 의도를 표현할 때 가장 필요한 형이나 구조적 특징을 인지하여 이미지를 표현하는데 이용하기도 한다.

지각되는 자극을 약화시켜 대상의 이미지를 알아보는 것을 어렵게 하지 않고 더 쉽게 해주는 단순화는 사실적인 형태보다 완결된 이미지를 발산하고 메시지 전달의 효율화를 기할 수 있다. 미술 작품에서 아르하임(Arnheim, 1995)은 이러한 단순화가 그 주제가 허용하는 한도 내에서 올바른 미술의 원리라고 보고, 균형이 잡힌, 규칙적인, 대칭적인 형태에의 경향과 같다고 보았으며, 특히 원시적인 회화표현에서의 초보적인 접근이나 아이들의 그림에서 보여지는 것이 생물학적으로 중요한 “본질적인 것”의 사실성에 더욱더 호감을 갖게 한다고 그 효과를 설명한 바 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 단순화는 <Fig. 5>의 베니토(Benito)의 작품에서와 같이 사실적인 표현이 아닌 단순화된 선을 통해 패션 스타일을 응집하여 전달하고 있다.

6) 이미지의 해체

이미지의 해체를 통한 환유는 기존의 고전적인 미의식을 거부하는 동시에 불안정과 무질서를 있는 그대로 포용하며 다양성과 열립을 추구하는 표현방법이다. 그리고 그 구성의 조형논리상 추상적인 방법에 깊게 접근하고 있지만 추상이 가지는 상징적 모티브와 기호를 통한 선형적인 정신성으로의 귀착과는 차이가 있다. 즉, 탐구의 대상으로 오브제 자체를 부정하지 않으며, 외부세계에 대한 기피가 아니라 그것의 재해석을 통해 형상을 회복하는 것이다. 이러한 관점은 한 개념 영역 내에서 관련된 전체 대상체를 회복하여 그 맥락을 찾고자 하는 환유와도 일맥 연결될 수 있는 점이다.

패션 일러스트레이션에서 이미지 해체에 의한 환유는 <Fig. 6>의 그리스(Gris)의 작품에서와 같이 인



Fig. 5. Benito, E., www.artophile.com



Fig. 6. Gris, J., Cubism and Fashion, 1996

<표 7> 20C 이후 환유적 패션 일러스트레이션의 표현 방법에 따른 특성과 효과

표현 방법	표현 특성	표현 효과	
환유	클로즈업	<ul style="list-style-type: none"> 장면을 절단하여 패션 소품만을 화면에 부각 신체적 제스처의 순간 포착 인체와 근접한 배경을 제거하여 원근법적 구도 탈피 혹은 원근법적 구도를 통해 중심 대상체를 부각 	<ul style="list-style-type: none"> 작가의 지배적 관점 표출 시선을 집중 시키고 흥미를 유발하여 커뮤니케이션을 강화 일상적 시각의 탈피
	사실적 표현	<ul style="list-style-type: none"> 원근법적 표현 패션 메시지와 관련된 상황묘사 인물과 관련된 주변 환경의 묘사 	<ul style="list-style-type: none"> 인체와 패션에 대한 의식관계 설정 현시적
	생략	<ul style="list-style-type: none"> 인체의 생략 패션 메시지의 중심요소를 제외한 형태생략 	<ul style="list-style-type: none"> 대상체의 본질적인 핵심 추구 지배적인 패션 메시지에 대한 커뮤니케이션을 강화
	과거의 스타일 차용	<ul style="list-style-type: none"> 복고적 시각 스타일의 현대적 변용 	<ul style="list-style-type: none"> 사회, 문화적 배경에 대한 명시성 노스텔지어 긴장 감소
	단순화	<ul style="list-style-type: none"> 형태, 혹은 색채의 단독 사용 	<ul style="list-style-type: none"> 본질적인 것의 사실성 회복
해체	<ul style="list-style-type: none"> 이미지의 파편화 인체와 의복의 평면화 형태의 약화, 색채의 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 형상에서의 회복을 통한 대상체의 리얼리티 부각 	

체와 의복의 전체 이미지를 파편화하고, 평면화시키며 색채를 강화하여 고유의 형상을 회복하고자 하는 것에서 찾아 볼 수 있다.

다음 <표 7>은 20C 이후 환유적 패션 일러스트레이션의 표현방법에 따른 표현 특성과 효과를 나타낸 것이다.

IV. 결 론

본 논문은 환유의 시각적 표현방법을 범주화하고 이를 패션 일러스트레이션에 적용하여 패션 메시지를 전달하는 표현방법에 대한 이론적 토대와 그에 따른 표현특성 및 효과를 분석하였다.

연구의 결과는 다음과 같다.

환유의 시각적 표현방법은 클로즈업, 사실적 표현, 생략, 과거의 스타일 차용, 단순화, 해체로 범주화되었다. 이를 토대로 20C 이후 환유적 패션 일러스트레이션의 표현방법에 따른 특성과 효과로 첫째, 클로즈업은 장면을 절단하여 패션 소품만을 화면에 부각시키거나, 신체적 제스처의 순간 포착이나 인체와 근접한 배경을 제거하여 원근법적 구도를 탈피 혹은 원근법적 구도를 통해 중심 대상체를 부각시키는 것으로 나타났다. 이것은 일상적 시각에서 탈피한 작가의 지배적 관점 표출하고 시선을 집중하여 커뮤니케이션을 강화하는 역할을 하고 있다.

둘째, 사실적 표현은 1900-1940, 1970-1990년대에 걸쳐 꾸준히 나타나고 있으며, 원근법적 표현을 통해 패션 메시지와 관련된 상황을 묘사하거나 인물과 관련된 주변 환경을 사실감 있게 묘사하는 것으로 나타나고 있다. 이것은 인체와 패션에 대한 작가의 의식 관계를 설정하고 현시적인 특성을 드러내는데 효과적이다.

셋째, 생략은 인체를 생략하거나 색채, 패턴, 텍스처 등을 제거함으로써 대상체의 본질적인 핵심을 추구하고 지배적인 패션 메시지에 대한 커뮤니케이션을 강화하고 있다.

넷째, 과거의 스타일 차용은 20C 이후 패션 일러스트레이션에서 낮은 빈도로 나타나고 있으며, 복고적 시각 스타일을 현대적으로 변용하여 과거의 사회, 문화적인 배경을 명시적으로 나타내고 노스탤지어를 연상하게 한다.

다섯째, 단순화는 1910-1920년대 아르 데코기와 포스트 모더니즘적 경향을 반영한 1990년대에 가장

높은 빈도로 나타나고 있으며, 형태 혹은 색채를 단독으로 사용하여 표현하고자 하는 대상체에 대한 긴장을 완화하고 본질적인 것에 대한 리얼리티를 회복하고 있다.

여섯째, 해체는 1900-1910년대에 큐비즘의 영향으로서 대상체의 리얼리티를 표현하기 위한 방법으로 이미지의 파편화, 인체와 의복의 평면화, 형태의 약화, 색채의 강화 등으로 나타나고 있다.

이상과 같이 현실세계에 바탕을 둔 경험화 된 사고 체계가 빚어낸 환유는 기존의 패션 일러스트레이션의 표현 영역을 확장하고, 패션 일러스트레이터가 의도한 주관적인 관념으로서의 패션 이미지와 메시지 표현에 이론적 체계 제공할 뿐 아니라 패션 일러스트레이션에서의 의미 해독을 보다 쉽게 하여 커뮤니케이션을 강화하는 유용한 표현수단으로 활용되고 있다.

본 연구의 제한점으로는 패션 일러스트레이션의 분석 자료에서 정기간행물 자료의 불연속성, 연도별 출현 빈도의 불규칙성, 그리고 편의 표집 방식으로 자료를 조사하여 자료 선정에 다소 제한되거나 편파적일 수 있으므로, 본 연구의 결과를 일반화하는 데에는 이와 같은 한계점이 고려되어야 할 것이다.

참고문헌

- 김경용. (2001). *기호학의 즐거움*. 서울: 민음사.
- 김미정. (1997). *시각 언어에 있어서 비유법의 문제*. 이화여대 석사 논문.
- 김옥동. (1999). *은유와 환유*. 서울: 민음사.
- 박혜영. (1987). 은유와 환유의 언어학적, 정신분석학적 해석에 대한 이론적 고찰. *덕성여대 논문집*, 16(1), 107-123.
- 정원용. (1996). *은유와 환유*. 서울: 신지서원.
- 한국기호학회. (1999). *은유와 환유*. 서울: 문학과 지성사.
- Arnheim, R. (1994). *미술과 시각학*. 김춘일 옮김. 서울: 미진사.
- Arnheim, R. (1995). *예술심리학*. 김재은 옮김. 서울: 이화여자대학교출판부.
- Barnes, C. (1988). *The Complete Guide to Fashion Illustration*. Ohio: North light books.
- Benaïm, L. (2001). *Pants*. Paris: Vilo pub.
- Borrelli, L. (2000). *Fashion Illustration Now*. London: Thames & Hudson.
- Bredin, H. (1984). *Metonymy. Poetics Today*, 5(1), 45-58.
- Drake, N. (1994). *Fashion Illustration Today*. London: Thames & Hudson.
- Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*. Indiana University Press.

- Grant, D. (1987). *리얼리즘*. 서울: 서울대학교 출판부.
- Greimas, A. J. & Courtes, J. (1988). *기호학 용어사전*. 천기석, 김두한 옮김. 서울: 민성사.
- Hawkes, T. (1983). *은유*. 심명호 옮김. 서울: 서울대학교 출판부.
- Jakobson, R. (1987). *Language in Literature*. Ed. Krysyna Pomorska and Stephen Rudy. Cambridge, Mass.: Belknap Press.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Martin, R. (1996). *Cubism And Fashion*. New York: Harry N. Abraams, Inc.,
- Nochlin, L. (1986). *리얼리즘*. 권원순 옮김. 서울: 미진사.
- Packer, W. (1997). *Fashion Drawing In Vogue*. London: Thames & Hudson.
- Simpson, J. A. (1989). *The Oxford English Dictionary*. New York: Clarendon Press.
- Toledo, R. (1996). *The Style Dictionary*. New York: Abbeville Press.
- Vogue Italia. (1999, 5).
- Vogue Italia.(1999, 9).
- <http://www.artophile.com>
- <http://www.art-and-posters.com>
- <http://www.art-deco-prints-and-posters.com>
- <http://www.georgeglazer.com>
- <http://www.oldimprints.com>