

패션일러스트레이션에 나타난 초현실주의 표현에 관한 연구

김 수 경

가톨릭대학교 의류학 전공 부교수

A Study on the Surrealism Expressed in Fashion Illustrations

Soo-Kyong Kim

Associate Prof., Dept. of Cloting & Textiles The Catholic University of Korea

(2004. 10. 7. 접수; 12. 6. 채택)

Abstract

The objective of this study is to review the expressive effect of fashion illustrations and to enlarge its expressive range by analysing the correlations between fashion illustrations and surrealist expressive characteristics.

The results are as follows. The surrealist expressive methods of fashion illustration such as depaysement and automatism have been used by many foreign and domestic fashion illustrators. I think that these methods reinforce the subjective aspect of expressive effects and enlarge the transmitting function of fashion message. The elements of expression are divided into color, texture, shape/form and space.

Subjective colors rather than natural colors are used for the surrealist expressive effect of color in fashion illustrations, and illusion of space is expressed by the change of brightness. The surrealist expressive effect in fashion illustrations distorted the experience of factual texture and disturbed the visual texture. The use of tactile texture presented strange effects perspectively.

The objects of shape in fashion illustrations were mainly human body. The form of human body presents reconstituted and reinterpreted figure by transformation or distortion according to the intention of the artist rather than realistic and physical form. In fashion illustration, the transformation of the human body itself whose body parts get separated, superposition of exterior material and human body, and the distortion of human body by the change are done.

Space is where background and shapes are inter-penetrated because they are ambiguous and untransparent, and where all are in disorder and unbalance. The method of projection uses distance perspective, multiple perspective and amplified perspective representation, and forms a psychological space feeling. And I think the use of surrealist expressive methods are very useful for the subjective sensitiveness and the transmission of a fashion message, and presents a possibility to develop a new expressive method.

Key Words: surrealism(초현실주의), depaysement(위치전환법), automatism(자동기술법), elements of expression(표현요소), fashion illustration(패션일러스트레이션)

I. 서론

오늘날의 패션일러스트레이션은 단순한 드로잉에서 벗어나, 순수회화의 응용에서 컴퓨터그래픽까지 활용하여 다양한 표현을 보이고 있다. 다양한 표현기법을 통하여 패션 메시지를 전달하는 하나의 시각예술매체로 발전하고 있으며¹⁾ 작가내면의 아이디어, 미적 감각 등을 표현하는 시각예술로 자리 잡고 있다. 한편 20세기 이후의 패션일러스트레이션은 조형예술의 여러 사조와 함께 발전하여 왔다. 패션주제와 메시지를 전달하기 위해서 내면의 이미지와 감성을 표현하는 기법이 다양하게 활용되어 조형예술과의 관계는 더욱 확대되어 간다고 사료된다.

조형예술 사조 중에서 인간 내면의 이미지와 감성을 중시한 사조로 초현실주의가 중요한 위치를 차지하고 있다. 초현실주의는 꿈, 무의식 등 환상 세계나 인간심리를 표현의 대상으로 하였다. 인간 내면의 이미지와 감성을 형상화할 수 있으며 상상력을 표현할 수 있는 무한한 가능성을 제공하여 인간 사고를 자유롭게 하였다.

초현실주의는 파리에서 앙드레 브르통에 의해 주도된 문화 예술 운동이었으나, 초현실주의적 삶을 사는 것의 중요성을 강조했다. 또한 엄격히는 예술사조이면서도 하나의 사조로 규정하기 어려우며, 주관성을 중요시하는 예술은 무엇이든 초현실주의의 영향을 지니고 있다고 본다²⁾.

시각예술이나 패션과 광고에서 크게 반영되어 나타났으며³⁾ 특히 패션⁴⁾에는 직·간접적으로 많은 영향을 미쳤다. 초현실주의의 강한 표현효과는 인간 내면의 환상을 발산하여 현실에 투영하는 패션의 속성에 잘 부합되기 때문이라고 사료된다.

패션에서 초현실주의는 간헐적이나 꾸준하게 트렌드로 제시되고 있다.⁵⁾ 또한 컴퓨터의 보급으로 현실과 초현실의 시각적 경계를 좀 더 자유롭게

이동할 수 있게 됨으로서 패션일러스트레이션에서 간과하고 넘기기에는 중요성이 크다고 사료된다. 특히 패션은 물리적 신체를 고려해야하는 복식을 매개체로 하므로 내면의 이미지를 초현실적으로 형상화하는데 있어 한계를 가지게 된다. 반면에 패션일러스트레이션은 인체를 조형적으로 인식하고, 내면의 이미지를 초현실적으로 형상화할 수 있는 가능성에 있어서 패션보다 훨씬 자유롭다. 패션일러스트레이션에서는 초현실주의의 대표적 기법인 위치전환법이나 자동기술법 등이 사용될 뿐 아니라, 초현실주의적인 조형요소를 활용함으로써 메시지 전달이 활성화된다고 사료된다.

그런데 1980년대 후반에서 1990년대 초반까지는 패션이나 패션일러스트레이션과 초현실주의와의 관계를 다룬 선행연구가 지속적으로 있었으며, 초현실주의가 패션에 미친 영향이나 기법에 관한 연구가 주를 이루었다.⁶⁾ 반면에 초현실주의는 자주 등장하는 용어이면서도 최근에는 크게 논의되지 않아서 선행연구가 많지 않았다. 또한 2000년 이후로 패션일러스트레이션에 관한 연구가 활발해지고 있는데 비해 초현실주의와 관계를 다룬 연구는 많지 않았다.⁷⁾

본 연구의 목적은 패션일러스트레이션에서 보이는 초현실주의 표현기법을 정리하여 패션일러스트레이션의 표현특성과 표현요소를 알아봄으로써 패션일러스트레이션의 시각 예술적 측면에 관해 고찰하고자한다.

연구의 내용으로는 초현실주의의 발생과 표현기법의 특성을 밝히고, 이를 요소별로 정리한다. 밝혀진 표현요소를 근거로 패션일러스트레이션에 나타난 초현실주의적 표현기법을 정리한다.

본 연구의 범위로는 20세기 이후 출간된 보그(Vogue), 라 모드 앙 페인튀르(La mode en peinture) 등의 패션 일러스트레이션의 수록범위가 높은 잡지와 패션일러스트레이션 팜플렛 등 국내외 패션일러스트레이션 관련간행물을 통하여 초현실주의적 경향을 보이는 작품들을 대상으로 한다. 방법면에서는 선행된 연구와 문헌자료를 통한 고찰을 위주로 하며, 그 외 잡지와 전시회 등을 통해 보이는 자료를 활용하고자 한다. 본 연구를 통해 기대되는 성과는 초현실주의와 패션일러스트레이션의

Corresponding author ; Soo-Kyong Kim

Tel. +82-16-435-3853, Fax. +82-2-2164-4320

E-mail : kimssoo@catholic.ac.kr

관계를 살핌으로써 패션일러스트레이션의 표현 영역을 넓히고 이론적 근거를 정리하는데 있다.

II. 이론적 배경

1. 초현실주의 개념정의

1) 전개

초현실주의란 프로이드의 정신분석의 영향을 받아, 인간내면의 세계인 잠재의식과 무의식, 또는 꿈의 세계에 대한 표현을 지향하는 20세기의 문학·예술사조이다.⁸⁾

초현실주의라는 용어는 1917년에 시인 아폴리네르(Apollinaire)가 그의 부조리극 《티레시아의 유방 Les Mamelles de Tiresias》를 초현실주의 극이란 것에서 유래되었다.

1920년대 초에 등장한 초현실주의는 브르통(Breton)을 선두로 아라곤(Aragon), 엘뤼아르(Eluare) 등 파리 다다이즘 시인들의 유파에서 직접적인 기원을 찾을 수 있다. 오랫동안 질서와 전통, 이성과 과학에 의한 합리적인 사고와 물질문명에 우의를 두었던 서구사회는, 1차 세계대전 이후 기존가치체계와 도덕적 관념에 대한 회의, 이성과 과학에 대한 불신으로 혼란의 시기를 겪게 된다. 이러한 상황 하에서 기존의 이성적 가치체계에 대한 도전으로, 예술과 문학에서 부정적이고 파괴적인 다다이즘이 탄생하였으며 전개되어 갔다. 그런데 다다이즘은 단순한 무질서와 파괴의 원리가 반복되며 어떤 해결점이 제시되지 못하였다. 초현실주의자들은 이러한 다다이즘의 파괴적이고 부정부주의적인 예술원리를 수정하고, 초현실주의를 전통적 예술의 표현 방법에 대한 대체 예술 활동으로 규정지으려고 노력하였다.⁹⁾

1924년, 브르통은 초현실주의의 첫 번째 선언서를 발표하였다. 초현실주의 선언은 합리주의를 부정하고 무의식의 외재화(外在化)에 의한 인간의 해방을 선언하는데, 여기에 뒤상(Duchamp), 에른스트(Ernst) 등의 적극적인 지지를 받으며, 공식적으로 설립되었다고 할 수 있다. 초현실주의는 종래의 형식적인 미적 교양에 반대하고, 인간존재의 새로운 존재법을 추구하는 공동의 목적을 위해 결집되

었다. 예술의 새로운 문제제기를 위한 대상으로서 외부의 세계를 이용한다는 것은 불가능하다고 보았으며, 내적인 대상, 이성과 감성이 긴밀한 상태에 있는 정신의 갈등에 집중하지 않을 수 없었다.¹⁰⁾

또한 무의식과 의식 등 상반되는 두 현실이 융합된 통합세계를 초현실로 설정하여 초현실의 정신세계를 구현하려 하였다¹¹⁾.

초현실주의는 이성에 의해 억압되어 왔던 무의식의 세계를 밝히고, 감성과 상상력을 이성의 우위에 놓음으로써 인간에 대한 총체적인 인식을 추구하고자 했던 예술운동이다.

초현실주의자들은 프로이드(Freud)의 심리학에서 알려진 잠재의식이나 무의식, 본능과 같은 정신세계에 대하여 탐구하고 묘사했다. 프로이드는 이드(id)를 정신 에너지의 원천이며, 본능적 욕망인 무의식적인 성적 본성이나 공격력, 인간의 가장 핵심인 요소들의 저장소로 규정하였고 이러한 본능적 욕망은 꿈, 환상, 무의식적인 사고 현상에서 가장 분명하게 설명된다고 하였다. 인간의 정신세계를 밝히려 한 프로이드의 관심은 초현실주의 전반에 깊은 영향을 끼치게 되며, 꿈과 욕망, 무의식 등은 초현실주의자들이 가장 선호하는 소재가 되었다.

2) 근원

한편 초현실주의는 문명에 대한 거부로 시작이 되었지만, 그 사상적 이념과 표현의 근원은 과거에 맥을 대고 있다. 미술사에서 이 운동을 예시한 미술가들로 제리코(Gericault), 르동(Redon), 키리코(De Chirico), 샤갈(Chagall) 등, 감성과 상상력을 우위에 두었던 예술가들을 들고 있다. 따라서 초현실주의는 상상으로부터 주제의 내용을 취했던 형이상학적 회화와, 감성을 중요시 한 낭만주의와, 내적 표현과 정신세계를 중요시 한 상징주의, 입체파의 공간의식, 사물들의 우연한 배열을 강조했던 다다이즘 등에서 표현의 근원을 찾고자 한다.

초현실주의는 무의식의 영역에 눈을 들었는데, 무의식과 의식의 자아 확대라는 문제에 제일 먼저 눈뜬 것은 낭만주의였다. 낭만주의는 고유한 형식을 갖기보다는 개성을 구가하고 자아의 해방을 주장하며 상상과 무한적인 것을 동경하는 주관적·감정적인 태도가 두드러진 미술이다¹²⁾.

자아가 상상하는 대로 해석하여 이미지를 표현

하는 낭만주의의 특징은 초현실주의에서 보이는 비합리적이고 감성을 중요시하는 표현기법으로 이어진다. 억압된 무의식의 세계를 가능한 한 참되게 표현하려고 한 초현실주의의 갖가지 시도는 시·회화·사진·영화 등에서 현실적인 연상을 뛰어넘는 주관적이고 감성적 태도를 중요시했다.

낭만주의 중에서도 인간의 내적 감정표현에 좀더 충실하고자 했던 그룹들은 자신들을 상징주의자라고 불렀다. 이들은 신비하고 형상화할 수 없는 초자연적인 내면의 세계에 가치를 두었고¹³⁾, 내면(內面), 관념 등을 상징·우의(寓意)·표징 등의 수법으로 이미지를 통해 전달하려 하였다. 상징주의는 눈에 보이는 것들의 논리를 눈에 보이지 않는 것들에 적용시키는 것이다. 상징주의는 물질적 세계와 정신적 세계의 구조적 갈등 속에서 탄생했으며 그 목적은 물질세계와 정신세계의 갈등을 해소하는 것이다.

서로 연결되지 않는 이미지들, 근본적으로 서로 다른 단편적인 상징, 상상력이 꾸며낸 요소들은 꿈과 무의식의 내면세계를 표현해내려 했던 초현실주의자들의 시도를 앞서 보여준다¹⁴⁾. 또한 상징주의 작가들이 주로 삼은 주제인 생(生)·사(死)·사랑·성(性)·꿈·환상 등이 초현실주의에서도 자주 활용되는 주제이다. 현실 세계를 초월적 정신세계의 상징으로 보고, 초월적이고 본질적인 정신세계에 접근하려 한 것이 상징주의에서 초현실주의로 이어지는 부분이다.

키리코 등의 이탈리아의 형이상학적 회화는 형식적으로는 상징주의화가들의 꿈과 같은 시각에 어느 정도 영향을 받았다. 형이상학적 회화의 이미지들은 구상적이고 사실적이었으나 그 사실적 세계는 일상세계가 아니라 초현실적 세계였다. 키리코는 관찰자의 눈높이와 소실점을 일부러 뒤틀리게 함으로써 관찰자가 보는 풍경이 현실의 풍경 같으면서도 전혀 현실이 아닌 듯한 느낌을 갖게 만들었다. 원근법을 자유롭게 과장하거나 왜곡하였으므로, 관찰자는 그의 그림을 보면서 소실점이 각기 다르게 나타나는 것을 보고, 무의식적으로 정신이 분산되고 초월적인 분위기를 체험하게 되었다¹⁵⁾.

키리코는, 신변 물체를 결합과 병치(並置), 변모 등으로 신선하고 시적(詩的)인 이미지로 창조하는 쪽을 좋아했다. 서로 고립한 현실적 물체를 일상적

맥락에서 벗어난 논리로 뒤집음으로써 낯설게 결합시키고 명쾌하게 묘사하여, 매혹적인 환상의 세계를 그렸다. 이러한 위치를 전환하는 기법은 초현실주의자들 사이에서도 주목되었다.

초현실주의 표현의 근원을 또 다른 곳에서 찾아본다면, 그것은 입체파 운동으로 거슬러 올라간다. 입체파는 4차원의 시간과 공간이 2차원의 화면에서 인정되기 위한 혁신적인 공간을 표현하고 있다. 초현실주의 공간은 많은 경우 상상과 비현실의 공간인데, 초현실주의는 간접적으로 입체파의 계열을 잇는 공간파악과 시점을 특색으로 하고 있다.

또한 초현실주의자들이 즐겨 사용한 기법인 콜라주(Collage)나 포토몽타주(Photo montage)도 입체파의 현대적 발상의 하나였다. 화면에 여러 가지 물질을 붙여 구성하는 콜라주 기법은, 초현실주의 작품에서는 기성품에 손질을 가하지 않고 전혀 엉뚱한 물체끼리 조합시킴으로써 별개의 새로운 현실을 만든다. 콜라주 작업은 비유적, 연상적, 상징적 효과를 노리는 방법으로 쓰이며 무의식 속에 잠재되어 있는 환상의 세계를 일깨운다.

초현실주의자와 다다이스트들은 오브제와 같은 직접적인 표현의 채택이나 콜라주, 포토몽타주 등의 기법을 즐겨 사용했다. 그러나 이러한 기법을 공유한다는 점 이외에도, 초현실주의의 표현기법의 근원을 찾는다면 그것은 다다이즘에서 찾는다.¹⁶⁾

다다이즘은 제1차 세계대전 후의 기성의 전통·질서에 대한 파괴운동이었던 만큼 비합리를 예찬한다. 초현실주의는 다다이즘의 비이성적 상상력을 무의식과 자아탐구라는 새로운 인지방법과 결합했다. 초현실주의자들이 탐구한 자동기술법의 기원을 다다이스트들의 《아름다운 시체》라고 불리는 게임에서 찾을 수 있다¹⁷⁾.

자동기술법, 객관적 우연, 이런 점들을 다다가 이미 사용했었다. 그러나 그들에게는 이를 뒷받침해서 설명해 줄 이론이 없었다. 이에 비해 초현실주의는 새로이 발견되는 다양한 기법을 사용해 무의식의 세계로 체계적인 답사를 하고자 했던 것이었다¹⁸⁾.

이와 같이 초현실주의는 다다이즘의 이념을 채택하고 기법을 이어 받았다. 또한 주관적이고 감성

적 태도를 중요시하는 낭만주의에서 표현의 이념적 근원을 찾을 수 있다. 상징, 우의 등의 수법으로 내면적 이미지를 형상화한 상징주의와 꿈, 사랑, 생, 사, 환상 등의 주제를 공통적으로 취급한다. 어긋난 시점과 공간의 왜곡으로 낯선 분위기를 제시하며 위치전환법으로 환상의 세계를 그린 형이상학적 회화, 콜라주 기법, 다시점에 의한 형태, 공간 개념은 입체파와 맥을 같이하고 있다.

2. 초현실주의 표현 기법의 특성

1) 위치전환법

초현실주의 표현특성은 두 개의 주된 경향이 공존하였다.

하나는 구상을 기반으로 하였으며, 자연형상의 재현을 일반적인 현실의 상황에서 멀리 벗어나 병치, 전환, 치환, 또는 변화를 시키는 기법이다¹⁹⁾.

대표적 작가로는 에른스트, 달리(Dali), 마그리트(Magritte) 등이며, 이들은 정교한 사실주의 기법으로 무의식의 세계를 표현하거나, 단순하고 정확한 표현을 통해 사물을 일상적 의미로부터 해방시켜 본질적인 의미로 복귀시키려 하였다.

사실적 대상이라도 그것이 놓여있는 본래의 일상적인 맥락에서 벗어나 뜻하지 않은 장소에 놓여 있을 경우, 우리는 매우 낯설면서도 환상적인 느낌을 갖게 된다. 이러한 기법을 위치전환법(depaysment)이라 하는데, 낯설고 환상적인 느낌

은 심리적 충격을 주며 보는 사람의 마음속 깊이 잠재해있는 무의식의 세계를 해방시키는 역할을 한다.

초현실주의 회화에서는 낯익은 물체를 뜻하지 않은 장소에 놓음으로써 꿈속에서 밖에 없는 화면을 구성했다. 또한 무의식 속에 나타난 의식의 잠재된 욕망을 상징적인 물체들로서 표현했다. 또한 꿈속의 환각과 결합하는 통합적인 비전속에서 현실을 창조하고자 하였다. 구체적으로는 사물이 비정상적인 크기이거나 왜곡되어 표현되며, 전혀 상관없는 사물들을 병치시킴으로써 독특한 이미지를 드러내 보인다. 사물은 일상적인 맥락에서 벗어나 의외의 장소에 배치되는 낯선 공간이미지를 활용하며, 대상을 세밀히 표현하면서 동시에 관례적인 틀로부터 그 대상을 떼어내어 다른 곳으로 공간이동을 시킨다. 중복된 사물들이 서로 배경이 되고 형상이 되는 착각을 이용한다.

2) 자동기술법

또 다른 접근방식은 추상을 기반으로 하였다. 자연에서 발견되는 형태들을 구체적으로 재현하지 않으며, 무의식 내에서 탄생된 이미지 등을 지향한다. 대표적 작가로는, 미로(Miro), 아르프(Arp), 맛송(Masson) 등이며, 의식, 관념, 이성 등의 영향이 배제된 상태에서 손에서 자발적으로 흘러나오는 움직임으로 비구상적 형상을 작품화하였다. 이러한 기법을 자동기술법(Automatism)이라고 하며, 서

〈표1〉 초현실주의 표현기법의 근원

조형예술사조	개 념	초현실주의와 관련 있는 기법
낭만주의	상상과 무한적인 것을 동경하는 주관적, 감정적인 태도가 두드러짐. 무의식과 의식의 자아확대. 형식은 경시.	형의 이상주의(idealism). 공상적 주관적이고 비합리적 감성을 중요시한 색채 및 구성표현기법.
상징주의	상상과 무한적인 것 동경하는 감성적 태도가 두드러짐. 현실세계를 정신세계의 상징으로 간주.	상징·우의·표징기법을 통한이미지 활용. 생·사·사랑·성·꿈 등이 주제.
형이상학적 회화	상상으로부터 주제의 내용을 선택. 신변물체의 비논리적 결합으로 낯선 이미지 창출.	왜곡된 원근법. 위치전환법.
입체파	물체를 입방체처럼 분해하고 재구성. 4차원의 시간과 공간이 2차원회화에서 인정되어야 함. 상징에 가까운 이미지 들을 만들어내는 주관적이고도 임의적인 방식으로 형태들을 구성.	다시점 공간 구조. 비현실적 공간. 콜라주, 포토몽타주 등의 기법 사용.
다다이즘	고정관념에서부터 인간정신의 자유로움 추구 비이성적 상상력을 동원한 자아탐구.	새로운 소재, 생각, 방향을 추구한 표현기법. 오브제 활용. 자동기술법.

정적이면서도 추상적인 구성은 화면 공간에 연상 작용을 일으키는 다양한 형상과 자유로운 필치로 표현된다. 이들은 프로이드의 ‘무의식이 이성의 통제를 뛰어넘어 잠재된 충동과 상상의 세계를 해방시킨다’는 학설을 원용하며, 콜라주, 데칼코마니(Decalcomanie), 앓상블라주(Assemblage), 프로타주(Frottage), 포트몽타주 등의 다양한 기법을 개발했다. 이러한 기법을 통해 무의식을 넘나드는 시각적인 이미지의 세계를 창출하려고 했다.

또한 초현실주의에서는 오브제의 활용도 시도 되는데 초현실주의적 오브제는 의식의 간섭 없이 형성되는 ‘꿈만을 감지한 물체들’로서 이는 실용주의를 뒤엎고, 사실에만 신경을 쓰는 관찰자를 불안하게 만들고, 현실 감각을 교란시키며 신비로운 것에 대한 일별을 허용해주는 것이다.

3. 초현실주의의 표현요소

1) 색(色)

색을 구사하는 방법에는 주관적인 색과 자연색으로 구분할 수 있다. 자연색이란 일반적으로 인식하는 객관적인 색으로써, 대상물에 대한 인식을 높여주기도 한다. 그러나 작가는 자신의 계획이나 미적, 혹은 정서적 이유로 색을 주관적으로 선택한다. 색이란 근본적으로 빛의 속성이지만 대상물 자체의 것은 아니므로 빛이 변할 때 따라서 변하며, 색이 놓인 조건에 따라 달라 보인다. 그러므로 색은 주관적 표현 효과를 나타내기 위해 적합한 조건을 가진다.

초현실주의에서는 색을 구사하는 방법에 있어서 햇빛아래서 보이는 자연색을 그대로 이용하지는 않는다. 초현실주의에서는 자신의 정서적인 흐름에 따라 주관적인 색을 선택하며 색을 강조하거나 과장하기도 한다.

색은 정서적인 감정과 느낌에 호소하는 중요한 수단이기 때문에 초현실주의에서는 색이 지닌 정서효과를 감성, 상황, 맥락에 따라 활용하고 있다. 그런데 색이 지니고 있는 상징적인 개념을 단순화하여 도입시키기보다는 순수하게 작가의 주관에 따라 감정내용을 강화하는 색의 선택이 이루어지고 있다.

한편 색은 그림의 공간감과 관계가 있다. 강렬하

고 난색의 채도가 높은 색상은 앞으로 튀어나오는 듯이 보이며 반대의 경우는 뒤로 후퇴해 보인다. 초현실주의에서 공통적으로 표현된 색의 효과로는 색을 이용한 공간감의 강조에 있다. 이러한 강조는 무의식의 세계로 들어가는 효과를 주고 있다²⁰⁾.

2) 질감(質感)

질감에는 촉감적 질감과 시각적 질감의 두 범주가 있다. 실제의 재료를 이용하는 입체조형물에서는 촉감적 질감을 느낄 수 있다. 그러나 그림에서 질감이란 실제의 촉감에 의한 질감보다는 경험에 의해 이해되는 시각적 질감이다. 촉감에 의한 기억력이 질감을 예상하게 하고 사실처럼 보이게 하여 시각적 질감을 느끼게 한다.

시각적 질감은 색채와 명암, 형 등으로 우리에게 친숙한 질감을 표현함으로써 실제로는 존재하지 않더라도 시각적으로 질감을 느끼게 할 수 있는 것이다. 그런데 초현실주의에서는 이러한 색, 명암, 형 등의 변형된 표현으로 통상적으로 느껴야 할 질감에 착각을 일으키게 한다. 이는 경험을 통해 알게 된 일상적 질감체험을 왜곡시켜 시각적 질감에 혼란을 준다. <그림1>은 매

끄러워야 할 얼굴표면에 나무결의 질감을 대입했다. 사람의 모습에 전혀 어울릴 것 같지 않은 질감은 그 기원이나 의미에 대한 질문과 생각을 불러일으킨다. 한편 그림에서 촉감적 질감은 임파스토(impasto)²¹⁾기법이나, 프



(그림1) 마그리트작품 (Martin, R., p.160)

로타주, 콜라주, 앓상블라주 기법 등과 같은 재료의 혼합이 활용된다. 이러한 기법은 촉감적 재질의 구체적 효과를 극대화할 수 있는 실용적인 방법인데, 초현실주의에서는 특정의 관계없는 형태에 적용시킴으로써 시각적으로 의외의 효과를 준다. 에른스트는《침묵의 눈》에서 프로타주 기법을 통한 촉감적 질감의 시각적 변형을 제시한다. 축축한 연못과 바위와 폐허에 그럴듯한 질감을 이용해 시각적으로 무시무시한 분위기를 연출하고 있다.²²⁾

3) 형(形)

형은 어떤 형체의 윤곽이라고 할 수 있으며, 일반적으로 점, 선, 면이 연장되거나 색과 명암 등이 변화된 관계 속에서 이루어진다²³⁾.

평면상의 형은 형상(shape)이라고 하고 입체적인 형을 형태(form)로 구분한다. 초현실주의에서 형은 시각적 사실성을 보이기도 하지만 자연적 비례감을 변형하거나 이상화시킨다. 형은 그리는 사람의 내면 속 상상에 의해 상징적으로 표현되기 때문에 과장, 변형, 왜곡, 파괴되는 등의 새로운 형을 갖추기도 한다. 피아노는 일반적으로는 직선을 가져야 하는 형태인데 <그림2>에서는 곡선으로 나타나고 있다. 사물을 표현함에 있어서 직선형보다는 곡선형이 불명료하고 무질서한 효과를 강조하므로 초현실의 세계를 표현하기에 적합해 보인다. 이와 같이 초현실주의적 형은 일반적 상식에서 변형된 모습을 보이고 있다.

또한 인공의 형상보다는 자연의 형상이 주로 나타난다. 무생물이 생물의 형상을 취하거나, 생물과 병치, 혼합되어 생명력을 가지는 경우가 빈번하다. 또한 생물이 무생물로 해석되거나 무생물과 병치되어 생명력을 잃기도 한다<그림3>.

한편 초현실주의에서는 형상의 크기가 혼란스럽게 나타나 비이성적인 세계를 표현한다. 사물을 사실적으로 묘사하면서 크기나 위치의 엉뚱한 배



<그림2> 달리작품 (Martin, R., p.135)



<그림3> 만 레이 작품 (Martin, R., p.132)



<그림4> 마그리트 작품 (라우어, D., p.70)

치를 통하여 규모의 혼동을 제시했던 마그리트는, 익숙한 형상들을 크기나 비례, 위치 등의 왜곡을 통해 신비한 상상의 세계를 보여 주고 있다²⁴⁾.

크기가 자유롭게 표현되는 효과는 일반적인 입체감과 중량감에 변화를 준다. 초현실주의는 중량감을 부정하고 양감을 해체시켜서 일반적으로 경험한 물질세계의 질서를 무너지게 한다<그림4>.

초현실주의에서 형상은 이렇게 우리가 지각하는 바대로 표현되지 않는데, 인체의 경우에도 마찬가지로 자연주의적 시각을 뛰어넘어 표현된다. 과장되게 비례가 늘어나고 왜곡되거나, 부위별로 분할되어 재배치되기도 하고, 다른 인공물이나 자연물과 병치되어 낯선 이미지를 보여준다. 인체의 왜곡과 과장에는 이상주의에 의한 형상으로 표현되기도 하며²⁵⁾ 인체가 변형된다. 변형되는 모습은 다른 외부물체와의 중복, 전이에 의하여 변형을 이루기도 하며, 출산력이나 아름다움을 상징하는 나무, 꽃과 합성되기도 하고 무생물에 중첩되어 재구성되기도 한다. 나아가 인체는 의복 등에 의한 입체감의 암시로 투명하게 이루어지며, 입체감은 살아 있지만 양감이 사라짐으로써 형체가 소멸된 모습으로 표현되기도 한다<그림5>. 또한 팔, 다리, 입술, 눈 등 특정부위와 기관들이 기형적으로 확대되어 표현되거나 상징으로 변형된 모습을 보인다. 눈, 입술, 가슴, 손 등 초현실적으로 상징적 의미를 지니고 있는 부위들은 그 자체로서의 기능 외에 상징하는 기능들을 제시한다. 입술과 가슴은 관능성을 상징하며, 눈은 현실과 초현실이 보이는 눈이며 보이면서 보는 기능을 수행하며 손은 육체와 영혼이 분리될 수 있는 부분이다.



<그림5> 카잔드르작품 (Martin, R., p.65)

4) 공간(空間)

형태는 공간 속에 존재하며 공간은 깊이, 넓이와 같은 양감의 차원을 가진다. 이차원인 그림에서는, 우리가 사물로 인식한 것은 형상이며 둘러싼 공기

나 빈곳은 배경이다. 따라서 그림에서의 공간은 배경과 형상과의 관계이다. 평면에서 나타나는 공간은 실제의 공간이 아니므로 그 자체로서 환영일 수 있고, 가상의 공간이며, 실제 공간에 대한 모방의 공간이다. 그런데 초현실적 공간에서는 이러한 모방의 공간을 실제처럼 보이게 하려는 시도조차 이루어지지 않으며 도리어 모방성 자체가 무시된다.

현실과 초현실을 혼합하는 공간이므로 불명확하거나 질서가 없으며 균형과는 무관한 공간이다. 내부와 외부가 통해있으며 형상이 투명하게 표현됨으로써 착시가 나타나는 허구의 공간이기도 하다. 또한 초현실주의는 양감과 공간, 형상과 배경이 서로 자유롭게 상호 침투하는 것을 적극적으로 허용하고 있다. 형상이 배경에 의해 싸여진 것이라기보다는 투명하게 중첩되어 각각의 형이 모습을 드러내는 다의적인 공간감을 보이기도 한다²⁰⁾.

여기서 공간은 자유롭게 다양한 해석이 가능해진다<그림6>.

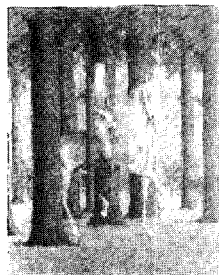
이렇게 공간감이나 깊이감을 나타내는 여러 법칙이 무시되며 혼란스러워지는데 마그리트의 그림은 형상과 배경이 분리되지 않은 채 공간관계가 애매한 비현실적 세계를 드러내고 있다<그림7>.

일반적으로 2차원의 화면상에서 가까운 대상은 크게 표현되고 멀리 있는 대상은 작아짐으로서 공간감이 형성된다. 그런데 초현실주의에서는 크기가 자유롭게 표현되어 일반적인 공간감을 갖는데 방해가 된다. 크기의 차이를 과장되게 증대시킴으로써 공간감을 가장하고 하며, 이러한 대비는 생명력 있는 효과를 이루어낸다. 평면 속에서 표현되는 물체와 물체의 관계에 의해 결정되는 규칙이 무시됨으로써 공간감에 혼란이 야기된다.

한편 공간감은 원근법과 관계가 있다. 원근법이



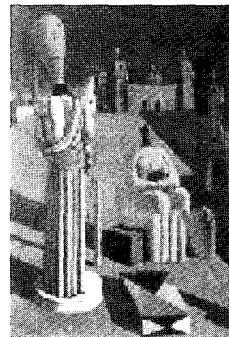
<그림6> 달리작품
(Neret, G., p.25)



<그림7> 마그리트작품
(라우어, D., p.202)

란 넓은 의미로 전반적인 투사방식체계를 포괄적으로 말하는데 사용 된다. 좁은 의미로는 시각적 원근법²⁷⁾을 의미한다. 서양회화에서는 르네상스 시대 화가들 이후 세간 이전까지 시각적 원근법이 규범처럼 인식되어 왔다.

초현실주의에서는 시각적 원근법이 꿈에 대한 향수나 공포를 일깨우고 공간의 멀어지는 신비로움을 창조해내는데 놀랄만한 성과가 있음을 감지했다. 달리의 경우는 선 원근법을 엄밀하게 사용하여 운동감이 강한 공간을 그려내고 있다. 키리코의 <사악한 뮤즈><그림8>를 보면 꿈과 같은 모호한 공간을 위하여 원근법을 강조하고 있다. 그런데 소실점이 하나로 일관되게 수렴되지는 않으며 소실점이 확장된 소실지역으로 수렴된다. 따라서 초현실주의에서 시각적 원근법은 공간을 초현실적으로 표현하고자 할 때 적극적으로 활용된다. 공간감의 모호한 효과를 위하여 하나의 점으로 수렴되어야 하는 소실점을 소실지역으로 확산시키는 경우도 보이고 있다.



<그림8> 키리코 작품 (파이퍼, D., p.104)

시각적 원근법을 입체파는 다시점의 투사방식 체계²⁸⁾로 재구성하였다. 이 투사방식에 의해 4차원의 시공간을 2차원에서 표현하려면, 여러 관점에서의 모습이 하나의 이미지로 통합되어 분명한 공간감이 느껴지지 않는데, 이는 형태에 대한 주관적 관점을 강조하는데 효과가 있으며 초현실적 공간 효과를 제공한다²⁹⁾. 초현실주의는 입체파가 재구성한 다시점 투사방식을 계승하였다. 샤갈은 자유로운 투사방식을 통하여 거의 중력으로부터 자유로운 인물 형상들과 자유로운 공간을 그려내고 있다.

한편 초현실주의에서는 드라마틱하고 강한 효과를 위해 증폭된 원근법(amplified perspective)을 이용한다. 이러한 원근법은 공간성 자체가 시선을 끌어들이는 요소가 되어³⁰⁾, 심리적 공간을 나타내는데 효과가 있다.

Ⅲ. 패션일러스트레이션에 나타난 초현실주의

20세기 이후의 패션일러스트레이션은 작가의 내적 감성을 반영하는 조형 예술적 측면이 강화되어가고 있다. 특히 패션사진의 발달은 패션일러스트레이션이 갖는 복식의 설명에 관한 기능을 축소시키는 계기를 제공하면서, 패션일러스트레이션의 주관적 이미지표현을 위한 기능은 점점 부각되고 있다. 감성과 상상력을 중요시한 초현실적 표현 특성과 요소는 패션 메시지 전달과 주관적 이미지 표현에 적합하여 패션일러스트레이션에서 자주 활용되고 있다.

1. 패션일러스트레이션과 초현실주의 표현기법

1) 위치전환법

패션일러스트레이션에서 위치전환법의 활용은 초현실적인 이미지를 위해서보다는 초현실적인 복식구상의 드로잉으로 많이 활용되고 있다. 스킨아파렐리(Schiaparelli)는 위치전환법을 사용하여 어떤 오브제든 복식으로 나타내며 예상치 못한 이미지를 제시한 선구자이다. 눈, 가슴, 입술 등 신체 일부분을 독립적으로 떼어내어 복식에 표현하거나, 물고기, 가재 등을 복식에 이용한 드로잉을 보여주고 있다. 또한 본래 기능을 벗어난 구두, 악기 등이 디자인되어 복식의 구성요소가 되는데 스킨아파렐리의 패션일러스트레이션은 복식으로 구체화된다는 특색이 있다. 이러한 시도는 꾸준히 계승되어오며, 베르뜨(Vertes), 우드워드(Woodward), 라크르와(LaCroix) <그림9> 등의 디자이너에게서도 보인다. 로페즈(Lopez)는 다른 디자이너의 초현실적인 복식을 드로잉하기도 하며, 자신의 초현실적 디자인을 패션일러스트레이션으로 표현하기도 한다.

한편 콘틀러시(Contellacci)나 도마(Daumas)<그

림10>는 사람의 신체와 재구성되고 창작된 생물형상의 머리를 합성하여 낯선 분위기의 장소에 배치하며, 조리(Jori)<그림11>는 얼굴이 있어야 할 자리에 꽃을 제시하고 있다. 얼굴은 인체의 부위 중 가장 인간성을 상상할 수 있는 부분이다. 이와 같은 작업에서는 인체의 개념을 벗어난 조류, 꽃 등의 동식물의 얼굴형상에 의복을 입은 인체의 모습을 혼합하여 인간성의 이중적 의미를 상징하고 있다고 보인다. 또한 여성을 상징하는 꽃이나, 불길하게 표현된 재구성된 나비, 새 등으로 도치하는 것은 기존의 일반적인 이미지를 변형시켜 무의식 속의 불안감이나 실현 불가능한 꿈을 상징한다고 보인다.



<그림9> 라크르와 작품 (Martin, R., p.156)



<그림10> 콘틀러시 작품
(La mode en peinture(2), p.90)



<그림11> 조리작품 (국제교육개발원, p.92)

2) 자동기술법

패션일러스트레이션에서는 포토몽타주, 콜라주, 앳상블라주 등의 기법을 통하여 자동 기술적 표현기법을 활용하고 있다. 졸탄(Zoltan)은 꿈을 꾸는 듯한 환상적인 얼굴에 종이, 과일, 채소껍질 등의 재료를 불규칙하게 콜라주하거나 포토몽타주하여 입체적인 재질감은 표현하며, 상상의 이미지를 전달하고 있다<그림12>. 김성민의 앳상블라주 작업을보면, 시간의 제약과 조정 속에서 살아야하



<그림12> 졸탄 작품 (드레이크, N., p.156)

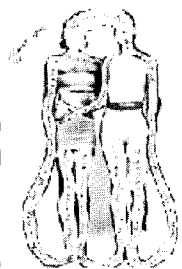
는 현대인이 잃어 가는 생명력을 마네킹 손과 시계 부속품을 합성하여 표현하고 있다. 그의 작업은 이탈리아 초현실주의 작가였으며 일러스트레이션에 많은 영향력을 보여준 보나(Bona)의 실험적인 콜라주 작업방식과 유사함을 발견할 수 있다. 즉 각각의 상관없는 요소들로 구성되어 있음에도 불구



<그림13> 김성민 작품 (한국패션일러스트레이션 2회 정기전, p.9)



<그림14> 페레즈 작품 (Borrelli, L., p.45)



<그림15> 토포작품 (La mode en peinture (2), p.42)

고 작업의 결과는 하나의 주목할만한 이미지를 형성한다<그림13>. 국내외를 통하여 포토몽타주에 의한 패션일러스트레이션작업은 증가추세에 있다. 김혜영은 사진의 컴퓨터 합성을 통해 무중력 상태의 날아가는 인체형상을 보여주고 있고, 전통적인 드로잉 작업을 하던 페레즈(Perez)도 최근작에서는 컴퓨터 합성을 통한 파괴된 인체를 제시하고 있다<그림14>.

한편 토포(Topor)의 작업<그림15>에서는 사진에 손가는 대로 덧칠을 하여 두 인체에 하나의 얼굴을 그리거나, 손이 발과 연결되고 다시 두 얼굴을 호스처럼 연결하여 기형적으로 표현하며, 인체를 파괴하고 괴물과 같은 모습으로 재구성하였다. 재구성된 인체 위에 제목이나 표현된 복식과 아무관련 없는 문장이 무의미하게 반복되면서, 피비우스의

<표2> 표현특징

	내 용		방 법	초현실주의 작 가	패션일러스트레이션 작 가
위 치 전 환 법	의식의 잠재된 욕망을 상징적 물체로 표현. 환각과 결합하는통합적인 현실 창조. 사실적 형상	크기	사물의 비정상적 크기.	달리 마그리트 에른스트	스키아파렐리 베르드 우드워드 라크르와 로페즈 콘틀러시 조리
		형	형상의 왜곡. 낮선 사물들의 병치. 독립된 사물을 비논리적으로결합.		
		공간	형상을 상징적으로 표현 낮선 공간 이미지 활용. 일상적인 관점에서 이탈된 공간이동. 형상과 배경의 구분이 불명확		
자 동 기 술 법	무의식 내에서 자동 기술적으로 탄생한 이미지 지향. 비구상적 형상.	질감	다양한 자동기술법 활용. (콜라주, 데칼코마니, 앳상블라주, 프로타주, 포토몽타주)	미로 아르프 맛송	졸탄 김성민 보나 김혜영 페레즈 토포
			오브제 기법 활용		

떠처럼 끝이 없는 허부를 제시하는 듯이 보인다. 자동 기술적으로 표현된 이러한 작품들은 이성적 지배를 거부하며 반의식 상태를 표현하는 것이다. 내면의 감성이나 상상력 등의 주관적 표현에 좀 더 가치가 주어지는 패션일러스트레이션의 경향을 드러내는 것이라 사료된다.

2. 패션일러스트레이션과 초현실주의적 표현요소

1) 색

홀더니쓰(Holderness)의 작업<그림16>에서, 인체는 구체적으로 표현되나 인체와 함께 하는 동물들을 병치시키고 몽환적 색채를 사용함으로써 꿈의 세계를 표현했다. 색채사용에 있어 빛을 암시하는 명도상의 변화로는 꿈의 세계를 표현하며 깊이가 있는 공간감을 보이고 있다. 강렬하고 난색의 채도가 높은 색상은 앞으로 튀어나오는 듯이 보이며 반대의 경우는 뒤로 후퇴해 보인다. 초현실주의에서 공통적으로 표현된 색의 효과로는 색을 이용한 공간감의 강조에 있다. 이러한 강조는 무의식의 세계로 들어가는 효과를 주고 있다.

전반적으로 특정의 분위기를 상징하는 색의 사용은 보이지 않았지만, 얼굴이나 신체의 색을 표현함에 있어서 자연색으로 표현하기보다는 신비하거나 우울한 분위기를 위하여 작가의 주관적 관점에 따라 푸른색이나 보라색, 연녹색 등을 사용하기도 하였다.

한편 색을 쓰는 방법적 측면에서 초현실주의적 표현이 가능하였다. 조리의 작업에서는 단순한 구도와 색상을 이용하였지만 작가의 감성에 의해 불가사의한 분위기를 연출하고자 했다. 방법적으로는 수채물감이 번지는 효과를 활용하여 노란색을 몽롱하게 표현하였으며, 이로써 무의식 속의 공간을 환영처럼 느끼게 하는 효과를 주고 있다. 일리아(Iliya)는 인체 실루엣을 검정색으로 단순화시켜 시선을 집중시키나, 주변배경은 색을 번지게 활용하여 신비하면서 우아한 환상의 이미지를 보여주고 있다<그림17>.

2) 질감

패션일러스트레이션에서는 형상에 재질감을 낮설게 결합함으로써 촉감적 재질감에서 의외의 효



<그림16> 홀더니쓰 작품
(Drake, N., p.67)



<그림17> 일리아 작품
(Drake, N., p.75)

과를 준다. 달리에 의해 제작된 '57년 패션광고'에서 보면, 자동적으로 흩뿌린 물감으로 상의를 암시하며, 두상은 거칠게 표현되었다. 여기에 사실적으로 묘사된 나비의 결합은 두상표면의 얼굴 질감을 더욱 거칠게 대조시키면서 낯설고 괴기스런 분위기를 연출하였다.

초현실적인 질감을 보여 주는 예로서 패션일러스트레이션에서는 콜라주, 앳상블라주 포토몽타주 기법 등의 활용을 들 수 있다. 텍스트나 문자를 이미지의 일부로 차용하는 것은 시각적으로 의외의 효과를 준다. 최초의 초현실주의자였던 브르통이 그의 작업에서 문자와 이미지를 조합하는 방법을 사용하여 언어와 이미지의 소통가능성을 보여 주었다³¹⁾. 도노반(Donovan)은 문자와 기호자체를 이어 붙이고 조합시키는 과정을 통해 '문자'라는 기능을 형상의 재질로 바꿔놓음으로써 표정내부를 생략시켜버렸다. 이는 유기적인 인체에 무기질적인 활자가 재질로 살아있음으로 패션일러스트레이션의 새로운 표현력을 제시한다<그림18>.

토포<그림15>의 작업은 무의식적인 문자를 인체형상에 적어 넣음으로써 인체재질은 사라지게 하고 잠재의식의 세계를 자극하는 효과를 주고 있다.

줄탄(Zoltan)이 시도하는 콜라주작업은 실제 촉감적 재질감을 느끼게 해주는 재료들을 이어 붙임으로써, 복식소재의 사실적 질감표현의 효과를 극대화하고, 상상력이 강한 이미지를 제시한다<그림12>. 콜라주뿐만 아니라 날이 확산되어 가고 있는 컴퓨터를 활용한 다양한 멀티미디어 기법들의 사용은, 얼굴과 인체의 시각적 질감에 혼란을 일으킨다. 그러나 복식표현에 있어서는 촉감적 재질에 있어 구체적 효과를 극대화하고 복식재질의 사실적 질감처리 능력이 증대되어가고 있다. 이로써 패



<그림18> 도노반 작품 (국
제교육개발원, p.25)



<그림19> 로페즈 작품
(Martin, R., p.67)

선일러스트레이션의 재질감 표현에 있어 창의적인 실험이 가능하게 하며 초현실적인 효과를 높이고 있다.

3) 형

패션 일러스트레이션에서 중요한 주제는 인체와 복식이며, 인체의 형은 복식을 표현하는 매개체로써 중요한 위치를 차지한다. 따라서 초현실적 표현요소에서 형은 주로 인체형을 다루게 된다. 일반적으로 패션 일러스트레이션에서 인체의 형은 사실적이고 물리적인 인체형보다는 작가의 의도에 따라 해석된 인체형이 제시되고 있다. 초현실적 표현효과를 위한 인체형은 변형이나 왜곡에 의해 재구성되고 재해석된 형을 나타내고 있다. 인체형을 변형하는 방법에는 이상주의적 관점에 의한 변형이 있다. 고전적이며 이상적 비례를 갖춘 인체형은 이상적 인체미를 원하는 욕구를 표현하기에 적합한 것으로, 현실의 결점과 조화롭지 못한 부분은 수정되고 자연계에 존재하지 않는 완전성에 대한 꿈을 나타낸다.

또한 인체이미지는 각각의 근육의 구조에 따라 절단되거나, 마네킹과 같이 연결될 부위의 단면이 잘라진 형상을 취하기도 한다<그림19>. 키리코는 마네킹을 의인화하여 얼굴 없는 인간을 묘사하는데, 이러한 표현을 통해서 작가의 감정을 암시했으며 신비로운 분위기를 연출했다³²⁾. 오돔(Odom)과 로페즈는 기계적이고 기술적인 마네킹의 해부도와 같은 기능적 단면도를 제시하고, 인체와 마네킹을 합성하여 인체를 부분으로 나눈다. 이러한 효과도 마네킹이라는 인간형상이 원본이 아닌 모형을 상기시키고 있다. 인체가 분절된 형상의 제시나 마네킹과 사람 형상의 대조적 배치는, 가상과 현실

의 연상을 왜곡시키는 효과를 주고 있다고 사료된다.

인체의 변형에는 비례의 과장을 들 수 있다. 패션 일러스트레이션에서는 과장되게 늘어난 비례를 사용하여 이상미를 개념적으로 제시하기도 한다. 시스토(Sisto)의 경우 비례는 늘이면서 단순화된 형처리를 통하여 인체를 우화적으로 표현하고 있다.

한편 초현실주의적 표현으로는, 신체를 드러내 보이는 벗은 인체형과 옷을 입은 형상을 대조함으로써 벗은 몸과 의복의 관계를 은유적으로 표현하기도 한다. 옷을 입지 않은 몸이란 '드러냄'을, 옷은 '은폐'를 암시하는데, 둘의 상호작용은 드러내고 감출 수 있는 의복이 갖는 모순된 기능을 나타내고 있다³³⁾. 패션 일러스트레이션에서는 신체 부위의 부분이 이동을 하거나 분리되기도 하는 인체 자체의 변형과, 외부물체와의 중첩, 전이에 의한 인체 왜곡이 이루어지고 있다. 인체의 왜곡은 나드자(Nadja)의 작품처럼 투사방식에 따라서 과장된 외형을 갖추기도 한다<그림20>. 이러한 시점은 연극적인 연출과 함께 비뚤어지고 왜곡된 내면의 이미지를 보여주고 있다. 제라드(Gerard), 조리, 콘틀러시 등의 작업에서 인체는 나무, 꽃, 동물, 또는 존재하지 않는 생물과 합성되기도 하고 중첩되어 재구성되기도 한다.

또한 팔, 다리, 입술, 눈 등 특정부위와 기관들이 기형적으로 확대되어 표현되거나 상징적으로 변형된 모습을 보인다. 토포는 두 명의 인체를 사지를 연결하여 잇거나 얼굴을 하나로 연결하여 재구성하고 있다. 두 인체의 기형적 표현에 의미 없는 문장을 나열하여 심리적 충격과 허무함을 나타냈다<그림15>.



<그림20> 나드자 작품
(Martin, R., p.10)



<그림21> 아발론 작품
(국제교육개발원, p.38)

아발론(Avallone)의 작품<그림21>에서는 얼굴과 인체는 작가가 원하는 대로 재구성되어있으며, 다양한 움직임과 더불어 야성미가 넘치는 포드로 자유롭게 표현되고 있다. 방수란, 이윤지, 페레즈의 경우는 컴퓨터 그래픽을 사용하여 인체를 왜곡하고 변형하여 분열시키기까지 한다<그림14>.

나이가 패션일러스트레이션에서도 인체형상은 의복의 입체감을 통하여 인체가 있음을 암시하지만, 인체자체의 양감은 사라지고 형태감이 소멸되기도 한다<그림5>.

4) 공간

패션일러스트레이션에서 초현실적 공간효과는 불명확하거나 내외부가 뚫린 공간으로서 나타나고 있다. 판티(Fanti)의 작업에서와 같이 형상과 배경은 내외부의 경계가 명확하지 않으며 겹쳐져서 공간의 구별이 이루어지지 않고 있다. 또한 공간은 2차원에서 보이는 상상의 공간이므로, 논리적 사실감을 표현하여 실제처럼 보이기도는 패션의 메시지 전달을 위한 창의적 상상력이 제시되어야 하는 관점에서 형성되고 있다<그림22>.

초현실적 공간 안에서 해체된 형상들은 무중력 상태로 떠다니며 공간을 휘젓게 된다. 이러한 표현 효과는 2차원의 평면이 4차원으로 전이되는 모습을 보여준다.

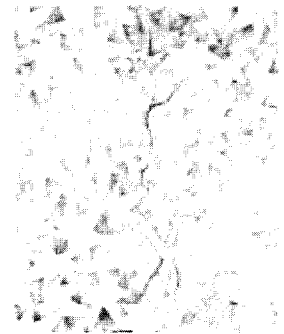
또한 형상의 크기가 자유롭게 표현되어 일반적인 공간성에서 벗어나는다. 르탕(Le Tan)의 작업<그림23>에서와 같이 크기의 차이를 대조적으로 강조함으로써 허구의 공간감을 가장하며, 이는 결과적으로 주제를 강조하는 효과를 나타낸다. 이와 같은 기법은 달리가 자주 사용한 것으로, 달리는 고전적 화법에 숙달된 손의 테크닉을 가지고 사실적으로

묘사한 대상들을 조각조각 병치하고 낮은 공간 안에 크기를 과장되게 배치함으로써 내면의 정신을 교란하는 이미지를 은유적으로 표현했다. 카람(Karam)의 경우도 세련된 테크닉으로 묘사된 복식 안에 새라는 낮은 형상을 배치함으로써 잠재의식 속의 공간을 은유적으로 표현하고 있다<그림24>. 이는 평면 속에서 형상과 형상의 배치에 의해 결정되는 공간감이 무너지게 된다.

패션일러스트레이션에서는 증폭된 원근감의 사용으로 심리적 공간감을 유도하고 있다. 나드자는 특히 이렇게 비꼬인 투사방식체계로 연극적인 연출을 하고 있으며<그림20>, 박진희는 증폭된 원근법의 사용으로 얼굴과 가슴을 강조하며 이로써 풍요를 암시하는 가을이라는 주제에 적합한 구도를 제시한다고 사료된다<그림25>.



<그림24> 카람작품
(La mode en
peinture (7), p.54)



<그림25> 박진희작품
(한국패션일러스트레이션 2회
정기전, p.17)



<그림22> 판티 작품
(La mode en
peinture (2), p.87)



<그림23> 르탕작품
(Drake, N., p.78)

〈표3〉 초현실주의의 표현요소 적용 사례

	방 법	패션일러스트레이션의 적용 사례	작 가	
색	자연색보다는 정서적 흐름에 의한 주관적색사용.	신체, 얼굴에 적용.	드로우슨(Drawson)	
	감정내용에 따라 강화된 색의 사용.	인체에 주관적 색채 적용.	로페즈, 비라몬트(Viramontes)	
	색으로 공간감 활용 : 비현실적 세계표현.	명도변화로 색의 공간감 압시. 색을 쓰는 연출효과로 신비함 표현.	홀더니스, 일리아	
질	일상적 질감체험을 왜곡. 시각적 질감에 혼란을 줌.	인체에 거칠고 낯선 질감의 대입	달리	
	촉감적 재질기법(플라주 등)사용 으로 시각적으로 낯선 효과 제시	텍스트, 문자 등의 콜라주: 인체에 무기질 적 질감으로 새로운 표현력 제시. 촉감적 재질로 소재의 사실감 극대화.	도노반, 줄탄	
형	자연주의적 시각에서 변형, 왜곡, 파괴시킴	인체의 변형	토포, 아발론 로페즈, 스키타파렐리	
	형상의 규모의 혼동	인체와 주변사물과의 관계를 이용	르탕, 캔슬(Cancel)	
	무생물과 생물의 병치	인체와 마네킹의 병치	로페즈	
	인 체 형	비례의 변형, 과장	비례의 과장	로페즈, 시스토
		부위별 분할,	인체분할	로페즈
		이상주의 화	이상주의적 관점의 형상제시	로페즈
		형상의 왜곡	시점에 의한 왜곡	토포, 나디아
		다른 사물과 병치, 전이에 의한 변형.	마네킹과 대조적 배치. 꽃, 나비, 새 가상의 동물과 병치	오돔, 로페즈, 제라르, 조리, 콘틀러시
		형체감이 사라지고 투명 하게 표현	형체소멸	카산드라
	특정기관의 기형적 확대로 상징적으로 표현됨	입술, 손, 다리 등	토포, 아발론	
공 간	2차원에서 제시할 수 있는 3차원 공간의 모방성 무시	차원의 전이, 무중력 상태	솔로무카(Solomouka)	
	배경과 형상의 불명확한 경계	양감과 공간, 형상과 배경이 상호 침투하는 공간	판티	
	무질서, 불균형의 공간	영동한 장소에 낯선 공간의 배치	시에슬르위츠(Cieslewitz)	
	형상이 부분적으로 소멸되는 공간	인체가 사라지고 의복만 남음	카르마(Karma) 자카르(Zarcare), 판티	
	형상의 비 규칙적 크기로 공간감 에 혼란 야기	일반적 공간성에서 허구의 공간감 가장	달리, 르탕	
	원 근 법	시각적 원근법	시각적 원근법을 가장	르탕
		다시점 투사체계		
증폭된 원근감		심리적 공간감 유도	나드자, 박진희	

IV. 결 론

본 연구에서는 패션일러스트레이션에서 보이는 초현실주의 표현기법을 정리하여, 패션일러스트레이션의 표현효과를 알아보고, 패션일러스트레이션의 시각 예술적 측면에 관해 고찰하고자 하였다.

결과는 다음과 같다.

초현실주의는 파리에서 앙드레 브르통에 의해 주도된 문화 예술 운동이었으며 엄격히는 예술사 조이지만 하나의 사조로 규정하기 어려우며, 주관성을 중요시하는 예술은 무엇이든 초현실주의의 영향을 지니고 있다고 보았다. 따라서 초현실주의와 연관된 미술사조로 낭만주의, 상징주의, 형이상

학적 회화, 입체파, 다다이즘을 살펴보았다.

초현실주의 표현 기법의 특성은 위치전환법과 자동기술법으로 나누었으며, 표현요소별로는 색, 질감, 형, 공간으로 구분하였다.

패션일러스트레이션에서 초현실주의 표현기법인 위치전환법과 자동기술법은 국내외 많은 작가들에 의해 활용되고 있었다. 이러한 기법들은 패션일러스트레이션의 주관적 표현효과를 강화하고 패션메시지전달의 기능을 확장시킨다고 사료된다.

패션일러스트레이션에서 색의 초현실적 표현효과는 자연색보다는 감성에 따라 강화된 주관색이 사용되었으며, 명도변화로 색의 공간감을 표현하여 비현실적인 세계를 나타내었다. 패션일러스트레이션에서 질감의 초현실적 표현효과는 일상적 질감체험을 왜곡시켜 시각적 질감에 혼란을 주었으며, 촉감적 질감의 활용은 시각적으로 낯선 효과를 제시했다. 패션일러스트레이션의 형의 대상으로는 주로 인체형으로, 인체의 형은 왜곡, 과장, 변형, 분할, 병치 등으로 재해석되었다. 또한 입체감은 표현되나 형체감이 사라져서 투명하게 표현되기도 하였다. 공간은 배경과 형상이 불명확하여 상호 침투하는 공간이었으며, 무질서, 불균형의 공간감을 보이기도 하였다. 형상이 부분적으로 소멸하거나 크기가 비규칙적으로 나타나 일상적 공간감에 혼란이 보이기도 했다. 투사방식으로는 시각적 원근법, 다시점 투사방식, 증폭된 원근감이 사용되어 심리적 공간감을 형성하였다.

초현실주의 기법과 초현실주의적 조형요소는 패션일러스트레이션에서 자주 활용되고 있었으며, 이는 패션일러스트레이션의 표현효과를 확장시키는데 적지 않은 영향을 준다고 사료된다.

이러한 패션일러스트레이션의 초현실주의적 기법과 요소는 날로 확대되어가고 있었는데, 특히 컴퓨터를 활용한 작업의 증가로 촉감적 질감의 사실적 효과가 증대되며 시각적 질감과 공간의 왜곡, 인체형의 변형과 왜곡을 보이고 있다. 특이한 점은 한국패션일러스트레이션에서 초현실주의적 경향이 활발함을 알 수 있었다.

패션일러스트레이션에서 초현실주의 표현기법의 활용은 주관적 감성과 패션 메시지를 전달하는데 유용하였으며, 새로운 표현방법 개발의 가능성

을 제시한다고 사료된다. 또한 패션일러스트레이션의 조형 예술적 측면을 강화하여, 독자적 시각예술의 한 장르로 발전시키는데 일조한다고 사료된다.

본 연구는 패션일러스트레이션에서 표현되는 기법을 초현실주의적 관점에서 파악하고자 하였기 때문에, 각 작업에서 제시한 다양한 주제를 고려하지 않은 점과, 작업의 기법상의 결과로 인한 표현효과가 초현실적 주관성을 보이면 초현실주의적 사례로 제시한 한계가 있다. 그러나 이는 문화예술운동이었던 관점에서만 초현실주의를 이해하지 않고 주관적 초현실성을 보이는 모든 시각적 결과를 초현실주의로 보려고 했기 때문이다. 후속 연구로는 일러스트레이션의 외형을 취하고 있는 아바타가 컴퓨터와 함께 대중적으로 확산되면서 제시하는 초현실주의적 성향에 대하여 고찰하고자 한다.

참고문헌

- 1) 석유정, 유영선 (2002). 패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법 연구. *복식* 52(7), p.14.
- 2) 브래들리 피오나, 김금미 역 (2003). 초현실주의. 열화당, p.73.
- 3) 게일 매슈, 오진경 역 (2001). *다다와 초현실주의*. 한길아트, p.424.
- 4) 여기에서 패션의 사용은 사회·문화의 제(諸) 현상을 지칭하는 광의의 패션이 아니라, 일반적으로 복식과 관련하여 언급하는 협의의 패션을 지칭함.
- 5) 삼성디자인넷. <http://samsungdesign.net>.
- 6) 광미영, 정홍숙 (1995). 현대복식에 응용된 초현실주의적 표현방법 고찰(1). *한국의류학회지* 19(2); 박선위 (1989). 복식조형의 초현실적 표현에 관한 연구. 이화여대 석사학위논문; 이지선 (1992). 현대패션에 나타난 초현실주의. 성신여대 석사학위 논문; 최선행 (1993). 유행과 초현실주의. *성신여대 생활과학연구소* 13(1); 최윤미 (1991). 복식사 연구방법에 있어서 양식 및 그 변화에 관한 연구. 초현실주의를 중심으로. 서울대 석사학

위 논문.

- 7) 권정숙 (2004). 패션일러스트레이션에 나타나는 들뢰즈의 포스트구조주의적 특성연구. *복식 54(5)*; 김수경 (2000). 패션일러스트레이션의 인체변천에 관한 연구. *가톨릭대 생활과학연구소 20(1)*; 성광숙 (2004). 90년대 이후 패션일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구. *복식 54(1)*; 유영선, 박민여 (2002). 1980년 이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석. *한국의류학회지 26(2)*; 최정화, 유영선 (2004). 시각기호의 3차원을 활용한 패션일러스트레이션의 은유와 환유적 표현방법 분석. *한국의류학회지 28(5)*.
- 8) 두산 EnCyber.
- 9) 앤드류 장, 줄리 리버맨, 최재은 역 (2002). *일러스트레이션*. Design house, p.169.
- 10) 방근택 (1986). *Art Encyclopedia -western art-*. 한국미술연감사, pp.608-609.
- 11) 최선형 (1993). Op. cit., p.117.
- 12) 방근택 (1986). Op. cit., pp.450-462.
- 13) Sproccati, S. (1992). *Guide de l' Art*. Paris: Solar, p.135.
- 14) 파이퍼, D., 강민기 외 4인 역 (1995). *미술사의 이해 -새로운 지평선-*. 시공사, p.587.
- 15) Ibid., pp.634-635.
- 16) Ibid., pp.636-641.
- 17) 앤드류 장 외 1인 (2002). Op. cit., p.170.
- 18) 방근택 (1986). Op. cit., pp.596-621.
- 19) 파이퍼, D. (1995). Op. cit., p.639.
- 20) 라우어, D. A., 펜탁, S., 이대일 역 (2002). *조형의 원리*. 예경, pp.249-257.
- 21) 물감을 두텁게 사용하여 그리는 방법.
- 22) Ibid., pp.164-165.
- 23) Ibid., p.136.
- 24) Ibid., p.70.
- 25) 이상주의에 의한 형상이란 이상적 비례에 의해 개념적으로 만들어지는 것으로써, 달리의 *《십자가의 예수》*에서 보이는 것처럼 인위적인 완성성에 의한 이상미를 표현하고 있다. Ibid., p.143.
- 26) Ibid., p.200.
- 27) 평행선은 소실점으로 모아지는 것처럼 보이며, 대상물이 관찰자의 눈에서 멀어질수록 작게 보이는 투사방식체계.
- 28) 다시점(multiple)투사방식 : 하나의 인물이나 대상을 여러 각도에서 바라보는 것.
- 29) 파이퍼, D (1995). Op. cit., p.102.
- 30) 라우어, D. A.외 1인 (2002). Op. cit., p.192.
- 31) 앤드류 장 외 1인 (2002). Op. cit., p.176.
- 32) Ibid., p.174.
- 33) Martin, R. (1987). *Fashion & Surrealism*. London: T. & H., pp.50-51.