

2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션의 시각적 표현 양상

최 정 화[†]

경북대학교 의류학과

A Visual Expression in Fashion Illustration using 2D Graphics

Jung-Hwa Choi[†]

Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University

(2005. 2. 25. 접수 : 2005. 7. 1. 채택)

Abstract

These days, photoshop and illustrator program can make a fashion illustration express easily and speedily. And they can also express a feeling and sensitivity of fashion illustrator by a tool and effect more than a manual work's media. The purpose of this study was to analyze a visual expression and characteristics in fashion illustration using 2D graphics. The method of this study was to analyze the fashion illustration books using 2D graphics. The visual expressions in fashion illustration using 2D graphics were as follows: Fashion illustration was based on a sketch or photography, and used a composition, drawing, mapping, painting, and manual work's re-touching. Characteristics of visual expression were as follows: First, a image composition was showed discontinuity and heterogeneity of image, new context and composition, and allowance of reality. Second, image transform was showed image overlap, body transformation by image recomposition, and deformed transformation by vector drawing. Third, hyper-real was showed precise touching, mechanical and neutral image, omission of background and focus of an object's characteristic and information. Fourth, following a realistic expression was showed simplified color, shading, dominant view point of fashion illustrator by omission, and daily life style. Fifth, following a pictorial expression was showed non-fixed and irregular line, natural painting, and drawing and painting by conventional pictorial media. In conclusion, a photoshop and illustrator in 2D graphics will serve as a new media for fashion illustration with a manual work. And they will not only intensify a capacity as a commercial role of fashion illustration but also present a positive motive for students learning a fashion illustration.

Key words: fashion illustration(패션 일러스트레이션), 2D graphics(2D 그래픽스), 일러스트레이터(illustrator), photoshop(포토샵).

I. 서 론

과학 기술의 진보는 인간의 지적·감성적인 창작 활동과 불가분의 관계를 형성하면서 이루어지고 있

나. 그 가운데 컴퓨터는 이제 예술적 도구로서 정착되어 시각 이미지 관련 예술에 커다란 파급 효과를 나타내고 있다.

최첨단의 컴퓨터 기술과 예술의 만남은 예술가들에게는 새로운 창조적 욕구의 계기를, 대중들에게는

[†] 교신저자 E-mail : ryucjb@chol.com

새로운 예술의 장르에 따른 문화적 경험을 이끌어 낸다. 예술 작업에 있어 작가의 아이디어를 즉각적으로 실현할 수 있게 하며, 그 표현 형태는 지극히 사실적인 것에서부터 왜곡, 과장, 콜라주, 우연적 효과 등을 개입시켜 작가의 창의적인 영감에 시너지적 효과를 생성하고 있다. 그리고 기존의 전통적인 회화 매체와 더불어 그들의 사고 방식 혹은 예술관을 제시할 수 있는 가능성을 확대시키고, 보다 더 분명한 시각적 언어로 구체화시키기 위한 한 방법으로 작품에 다양하게 활용되고 있다.

컴퓨터 그래픽스의 여러 기능들은 기존의 미술 도구와 유사한 특성을 가지고 있으면서도 표현 도구로의 간편성과 효율성이 있으며, 많은 시간을 요하는 작품을 빠른 시간에 처리할 수 있는 기능적인 면과 그리고 기존의 미술 도구로서는 도저히 표현하기 어려운 부분도 쉽게 표현할 수 있는 장점을 가지고 있다. 이러한 장점은 신속하고 정확하며 창의적으로 패션에 대한 이미지나 정보를 전달해야 하는 패션 일러스트레이션에서도 긍정적인 표현 매체로서 가능성을 지닌다.

현재까지 패션 일러스트레이션은 초창기 패션 플레이트(fashion plate)의 기계적인 생산과 핸드 컬러링의 형태에서, 손으로 드로잉 된 스케치에 컴퓨터로 컬러링을 하는 것에 이르기까지 많은 변화와 발전을 이루어 왔다.¹⁾ 그리고 20세기 중반 이후부터는 패션 일러스트레이션이 상업적 예술로서 의상을 재현하기 위한 일러스트레이션에서부터 판매 촉진을 위한 커뮤니케이션과 프로모션 일러스트레이션에 이르기까지 다양하게 활용되어 오고 있다.²⁾

무엇보다 최근 테크놀로지의 영향은 실제적인 생산과 판매에도 영향을 미치게 될 만큼 패션 일러스트레이션의 효율성이 증가되고 있는데, 가령 POP 광고, 이벤트, 인테리어, 생활 용품, 의상 등에 다방면으로 이용되고 있는 패션 일러스트레이션은 컴퓨터 그래픽 기술의 발전이 무엇보다 큰 영향을 끼친 것에 있다. 특히 2D 그래픽스 가운데 어도비(adobe)사의 포토샵과 일러스트레이터는 최근 패션 일러스트레이션 작가들이 보다 손쉽고 편리하게 현대 사회의 패션과

문화, 그리고 라이프 스타일 등을 표현하기 위한 주요 도구로 사용되고 있으며, 그 표현 방법 또한 다양화되어 가고 있다.

따라서 본 논문에서는 2D 그래픽스 가운데 포토샵과 일러스트레이터로 표현된 패션 일러스트레이션 작품에서의 시각적 표현 방법과 특징을 분석하여 새로운 매체에 의한 창의적인 표현에 대한 가능성을 제시하는데 그 목적이 있다. 더불어 패션을 전공하는 학생들에게 기존의 전통적 회화 매체로 접근하기 어려웠던 표현 방법들을 보다 쉽고 친숙하게 접근할 수 있도록 그 동기를 제공하고자 한다.

연구 방법은 2D 그래픽스, 패션 일러스트레이션과 관련된 서적과 논문을 통해 이론적 고찰을 실시하였으며, 분석 자료는 패션 일러스트레이션 관련 서적에서 2D 그래픽스를 부분적 혹은 전체적으로 활용한 작품들로 사용하였다.

II. 2D 그래픽스와 패션 일러스트레이션에 대한 이론적 고찰

1. 컴퓨터 그래픽스의 개념 및 특성

컴퓨터 그래픽스(computer graphics)는 인간의 창조성과 감성 영역을 확대할 수 있는 무한한 가능성이 잠재되어 있는 새로운 기술 분야로서 거의 상상할 수 없을 정도로 빠르게 발전하고 있다. 예술보다 과학에 더 가까웠던 컴퓨터 그래픽스는 70년대 이후부터 예술 작업의 모든 면에 서서히 영향력을 행사하게 되었으며, 최근에는 소프트웨어의 사용법이 더욱더 쉬워지고, 디자이너에게 무한한 경험과 표현의 여지를 제공하는 기술과 도구를 많이 갖추게 되었다.

컴퓨터 그래픽스는 현재 순수 회화, 일러스트레이션, 웹, 편집, 텍스타일, 건축 및 실내, 제품, 애니메이션, 게임, 영화 등 시각 예술 분야에서 다양하게 활용되고 있다. 그리고 디자이너의 영감과 아이디어를 시각적으로 형상화시키는데 있어 효율성이 높은 도구이며, 다양한 소프트웨어와 그래픽 기능의 발달로 인해 과거 어느 때보다도 그 활용도가 증가하고 있다. 일반적으로 컴퓨터 그래픽스란 컴퓨터를 도구로

1) Laird Borrelli, *Fashion illustration next* (San Francisco: Chronicle books, 2004), p. 7.

2) Kathryn Mckelvey and Janine Munslow, *Illustrating Fashion* (London: Blackwell Science Ltd, 1999), p. 170.

사용하여 구현할 수 있는 모든 종류의 화상과 그에 관련하는 기술을 총칭한다. 이러한 컴퓨터 그래픽스는 크게 정지 화면을 의미하는 쉼은 의미의 컴퓨터 그래픽으로 2D(평면), 3D(삼차원), 그리고 컴퓨터 애니메이션과 같은 시간 개념을 포함한 4D로 구분할 수 있다.

흔히 컴퓨터로 페인팅(painting)하는 대표적인 것으로 2D는 평면으로 출력된 모든 이미지(image) 및 이차원상의 작업 프로세스를 총칭하는 말로써 쉼은 의미의 컴퓨터 그래픽으로 총칭되기도 한다. 3D는 실제의 삼차원 데이터(data)를 입력하여 아록된 삼차원 모델 및 그 프로세스를 뜻한다. CAD/CAM 분야의 렌더링(rendering)이 대표적이다. 4D는 삼차원의 공간에 시간의 축을 더한 것으로, 'Time Art'로 지칭되기도 한다³⁾.

컴퓨터 그래픽스를 사용하면 1680만 가지 이상의 Color로 인간의 가시 영역을 벗어난 무한한 가까운 색상을 만들 수 있으며, 창조적인 작업 과정에서 모호한 이미지를 명확하게 정립시키는 도구로서의 우수성을 지니고 있다⁴⁾. 그리고 표현 방법에 있어서도 순수 회화와 비교하여 사진이나 손으로는 표현이 불가능한 합성 및 변형이 가능하며, 브러쉬나 색연필 또는 파스텔과 같은 재료에서 표현할 수 없는 새롭고 매혹적인 이미지를 창출해 낼 수 있을 뿐 아니라 명암, 색채, 특수 효과 등 놀라운 기능을 수행⁵⁾하고 이미 구성된 이미지의 크기나 양식까지도 조작이 가능하다. 뿐만 아니라 작품이 완성되는 어느 순간에서도 저장될 수 있기 때문에 후에 다시 사용되거나 원래의 작품을 조금도 변경시키지 않고 재 작업할 수 있다. 3차원 이미지의 모델링(modelling)을 위한 소프트웨어 프로그램들은 예술가들이 마치 실제 공간 속에서 작품들을 돌리고 재 위치시키고, 여러 각도 및 투시 상태로 관찰해 보는 것과 같이 컴퓨터 스크린 위에서 실제와 유사한 표현을 만들어⁶⁾ 낼 만큼 컴퓨터 그래픽스의 잠재력은 무한하다고 할 수 있다.

2. 2D 그래픽스의 종류와 특성

2D 그래픽스는 캔버스에 연필이나 붓을 사용하는 종전의 표현 방식 대신 컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 모니터 상에 이미지를 직접 구현하는 평면 자원의 그림 방식으로서 현재 가장 널리 사용되고 대중화된 프로그램으로는 비트맵 방식의 포토샵, 페인터, 페인트샵프로, 그리고 벡터 방식의 일러스트레이터, 코렐 드로우, 프리핸드 등이 있다. 최근 컴퓨터 그래픽을 통해 작품을 표현하고 있는 작가들은 주로 포토샵과 일러스트레이터를 중심으로 다양한 표현 방법을 모색하고 있다. 따라서 본 절에서는 포토샵과 일러스트레이터를 중심으로 그 특성을 살펴보고자 한다.

포토샵은 1990년 2월 어도비사에서 맥(Mac)용으로 발표되었고, 2D 그래픽 시장에서 막강한 힘을 발휘하고 있는 프로그램이다. 이미지를 만드는 방법은 비트맵(bitmap) 방식으로서 픽셀의 조합에 의해 컬러 및 이미지가 만들어지며, 해상도가 결정된다. 비트맵 방식은 이미지를 확대하면 픽셀이 드러나기 때문에 이미지의 크기를 늘리거나 줄이게 되면 원본 이미지에 손상을 주게 된다.

포토샵에는 다양한 툴 박스(tool box) 도구들과 메뉴바(menu bar)에서의 모드(mode), 레이어(layer), 편집(edit), 필터(filter)도구 등을 제공한다. 이것은 스캔(scan)받은 사진이나 슬라이드(slide), 이미지 등을 다양한 방법으로 조작할 수 있게 하며, 이미지 리터칭(re-touching)으로 더욱더 선명하거나 색다른 스타일 로도 변화가 가능하다. 특히, 필터 기능은 기존의 사진 이미지를 유화나 수채화 등으로도 연출할 수 있는 특수 효과로 사용되고 있기도 하다.

가장 보편적인 이미지 수정 프로그램인 포토샵은 손쉬운 이미지 합성에서부터 이미지 보정, 변환 등이 가능하다. 무엇보다 수정과 보완 기능이 장점인 프로그램으로서 다른 벡터(vector) 프로그램이나 3D 프로그램에서 작업된 이미지들도 수정과 보완은 포토샵에서 이루어지기도 한다.

포토샵은 또한 호환성이 우수하여 다른 프로그램과 연결하여 사용할 수 있다. 이것은 현재 그래픽 시장에서 가장 선호도가 높은 프로그램이 될 수밖에 없

3) 신진식, *컴퓨터 애니메이션* (서울: 한국 문연, 1990), pp. 49-50.

4) 백진화, "시각표현기법으로서의 Computer Graphics," (숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 1992), p. 11.

5) 오해석, 김은영, *컴퓨터 그래픽스 이론과 실제* (서울: 대림, 2000), p. 16.

6) 신시아 닷맨, *컴퓨터 예술의 세계*, 권은숙 역 (서울: 미진사, 1994), p. 9.

는 이유 중의 하나이기도 하다. 그리고 지속적인 업데이트로 인해 여러 그래픽 프로그램에서의 장점을 도입하여 이미지 프로세싱에 다양한 변화를 주고 있다.

한편 일러스트레이터는 점, 선, 면을 기본 단위로 하여 좌표 위치마다 색상을 할당하는 베지어 곡선(Bezier curves)을 사용해 이미지를 그리는 것이다. 일러스트레이터의 기능은 크게 세 가지로 드로잉, 변형, 페인팅 기능이 있다.

2D 벡터 그래픽의 대표적인 프로그램인 일러스트레이터는 작업의 정밀성이 요구되는 것으로, 로고, 캐릭터, 애니메이션, 패키지 디자인 등 상업적인 분야에서 정밀한 객체를 만드는 데 가장 널리 사용되고 있다.

벡터란 크기와 방향을 함께 표현하고자 하는 개념으로 얼마만한 힘으로 어느 방향으로 가느냐를 말한다⁷⁾. 따라서 점으로 이루어지는 비트맵 방식과는 달리 파일 크기가 작고 확대시에도 이미지가 손상되지 않으므로, 최상의 퀄리티를 유지하면서 적은 파일 용량으로도 빠른 로딩(loading)을 실현할 수 있다. 역시 포토샵과 함께 다른 프로그램과 완벽한 호환성을 가지고 있어 광범위하게 사용되고 있는 프로그램이다.

출력에서는 포스트스크립트(postscript)의 지원을 받아서 출력이 되기 때문에 출력 후의 이미지는 아주 선명하다. 포스트스크립트는 프린터(printer)를 이용하여 글자, 그래픽, 이미지의 표현 등을 자유자재로 구사할 수 있는 언어이기 때문에 이미지가 점과 곡선 등 각각의 수학적 정의에 의해 정의되므로 해상도에 관계없이 최상의 출력물을 얻을 수 있는 것이 장점이다. 따라서 이미지는 크기나 해상도에 상관없이 객체의 수가 몇 개가 되거나 각각의 객체를 움직이거나 변형시키더라도 다른 객체에 영향을 주지 않는다⁸⁾.

이상과 같이 포토샵과 일러스트레이터는 각각 비트맵과 벡터 방식으로 이미지 구현이 간단하고 신속한 것을 장점으로 하여, 호환성이 우수하고 다양한 틀과 메뉴 기능에 의해 순수 회화적인 표현에서부터 상업적인 분야에 이르기까지 광범위하게 사용되고 있는 대중화된 프로그램이라 할 수 있다.

3. 패션 일러스트레이션의 개념 및 흐름

오늘날 패션 일러스트레이션은 컨셉(concept)을 가진 목표 지향적 그림으로서 시각 언어이자 커뮤니케이션 아트로서 독자적인 장르를 형성해 가고 있다. 대중과 커뮤니케이션을 전제로 패션의 주체가 되는 인체와 복식에 대한 패션 이미지나 정보를 작가의 독특한 의식이나 개성으로 시각화할 뿐만 아니라 상업적인 전달의 기능을 수행하며, 패션 창조에 영감원으로서 디자이너에게는 상상력의 발판을 마련해 준다.

패션 일러스트레이션은 주로 사실적인 의상만을 묘사해 왔던 20세기 이전과 달리 20세기 이후부터 이미지 위주로 다양화되기 시작하였다. 이것은 사회, 문화적 변화, 패션 트렌드, 시대적인 예술 사조, 작가의 마인드 변화, 표현 매체의 다양화 등이 커다란 영향을 미친 데 있다.

1910년대에는 아르누보와 오리엔탈의 영향이 지배적이었으며, 표현에서는 꽤 사실적인 성향이 두드러졌다. 폴 포와레(Paul Poiret), 조르주 르파프(Georges Lepape) 등은 인물의 표정과 포즈에서 그 이전과 다른 자연스러움과 생동감이 넘쳤으며, 디테일한 묘사보다 단순화하여 이미지를 집약적으로 표현하였다.

1920년대는 드로잉 스타일이 실루엣은 유지하면서 더욱더 심플해지고 각이 지며, 선(line)에 의한 표현으로 이루어졌다. 인물은 더욱더 길고 기를게 과장되었으며, 2차원적인 특성을 지녔다⁹⁾.

1930년대는 패션 일러스트레이션이 황금 시기로 접어들기 시작한 시점으로 드로잉 선들은 더욱더 부드러워지고 곡선적이며 조직적인 특성을 지니게 되었다. 특히 초현실주의의 영향으로 인물은 그로테스크하게 변화되었으며, 기존의 표현 스타일을 뛰어넘어 작가의 자유로운 상상력이 크게 영향을 미치게 되었다.

1940년대, 1950년대는 1930년대의 연장이었으며, 1950년대 말부터 1960년대는 팝아트와 탄에이저(teenager), 그리고 사진이 등장하였다. 여성들의 이미지는 새로운 자유를 암시하며, 진지한 것에서 유희적이고 긍정적이며 쾌락을 표현하는 다이내믹하고 드러

7) 시진형, *컴퓨터 그래픽스의 이해* (서울: 인출미디어, 2000), p. 54.

8) 권진하, "일러스트레이션을 위한 컴퓨터 그래픽 제작도구 활용에 관한 연구-2차원적인 프로그램 중심-", *지역개발연구* 9권 (2001), p. 333.

9) Kathryn Mckelvey and Janine Munslow, *Op. Cit.*, p. 4.

마틴한 포즈로 변화하였다¹⁰⁾. 그리고 그동안 실화적인 배경처리도 생략되고 색채 사용이 현저히 줄었으며, 붓, 펜, 폰테 등의 표현 매체로 실루엣을 강조하였다¹¹⁾.

1970년대는 1960년대의 팝아트와 사이키델릭의 연장으로 장식적인 스타일이 유행하였고, 프로포션이 13~14등신까지 연장되었으며, 중반 이후에는 하이퍼리얼리즘이 등장하였다. 표현 방법에 있어서는 안료, 종이, 스크린 톤 등을 이용한 콜라주 기법이 도입되었다¹²⁾.

1980년대는 화가, 디자이너 등을 비롯하여 다양한 분야의 예술가들이 패션 일러스트레이션에 참여하게 됨으로써 패션 일러스트레이션의 대중성을 맞이하게 되었으며, 패션 잡지에서도 사진의 발명으로 인해 주춤했던 패션 일러스트레이션에 변화를 가져왔다. 그리고 포스트모더니즘의 영향으로 표현 매체에서는 혼합적이고 난해하며, 특별한 원칙이 있다기보다 작가의 심상을 위주로 실험적이면서도 혁신적으로 표현하기에 이르렀다.

1990년대 이후는 사진이 여전히 대중적이고 패션 정보를 전달하는 측면에서 우위를 차지하고 있었으나, 컴퓨터 테크놀로지의 발달로 인해 중반 이후부터 포토샵과 일러스트레이터를 사용한 작품들이 패션 광고에서부터 상품에 이르기까지 그 영역을 확장하기에 이르렀다.

이와 같이 패션 일러스트레이션은 20세기 이후 시대적 흐름에 빠르고 민감하게 변화·발전하고 있으며, 작가의 창의적 욕구를 충족시키기 위한 표현 매체의 다양화가 커다란 역할을 해 왔음을 알 수 있다.

III. 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽스의 필요성과 활용 양상

1. 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽스의 필요성

패션 정보와 시대 정신, 문화, 라이프 스타일 등에 대한 다양한 정보를 사용되는 목적이나 기능, 용도에

따라 빠른 시간 내에 시각화하여 대중들에게 전달하는 패션 일러스트레이터들은 창의적인 아이디어와 감성으로 예술적 차원의 작품으로 승화시켜 나가기 위한 다양한 수단과 방법을 모색하고 있다.

그 가운데 컴퓨터 그래픽 소프트웨어는 오늘날 누구나 쉽게 조작할 수 있으며, 예술 분야에서는 전통적인 예술 창작 방법에 변화를 예고하였다. 컴퓨터로 출력된 출력물은 곧 예술작품으로 인식하고 있으며, 이전에 존재하지 못했던 미적 경험들을 가능하게 한다. 패션 일러스트레이션에서도 점차 작가들은 전통적인 회화 매체에서 컴퓨터 매체로의 사용도가 증가하고 있는 추세이다.

현재 대중화된 2D 그래픽스는 패션 일러스트레이션 작가들의 이러한 창조적 욕구와 결합하여 아주 친근한 표현 수단으로 빠르게 발전하고 있다. 무엇보다 이전에 경험하지 못했던 여러 미적 경험을 가능하게 하며, 상상 이상의 것을 제공하여 이 분야에서 독창적인 발전을 기대할 수 있다는 가능성을 예견하게 하였다. 그리고 디자이너의 발상에 따른 시간과 그 발상을 표현하는 시간과의 물리적 차이를 확연하게 줄여주어 작업 능률을 향상시킨다.

2D 그래픽스가 가지고 있는 작업 환경은 수작업 환경과 연관되어 있는데, 전통적인 회화 매체인 캔버스와 컬러링 도구가 컴퓨터 모니터, 디지털이징 테이블(digitizing table), 스타일러스 펜, 혹은 마우스 등으로 대체된 것이다. 모니터 상의 이미지는 무엇보다 손쉽게 지우거나 변형이 가능하고 소요되는 시간이 단축되며, 상상력을 무한대로 표현할 수 있게 하는 장점이 있다. 그리고 극 사실적인 표현에서부터 모방, 변형, 합성 등 다양한 방법 등에 이르기까지, 전통적인 표현 기법은 물론이거니와 그 이상의 표현 한계까지도 극복할 수 있다.

그러나 컴퓨터 기술을 이용하여 작업하는 예술 작가들이 쉽사리 놓치게 되는 것으로는 전통적 재료가 가지고 있는 물리적인 직감성이 있다. 따라서 최근 컴퓨터 그래픽스를 사용하는 패션 일러스트레이션 작가들은 핸드 드로잉 된 스케치를 스캔 받아 입력된 이

10) *Ibid.*, p. 5.

11) 박미래, *패션 일러스트레이션* (고양군: 경춘사, 1987), pp. 6-7.

12) 최정화, 유영선, "시각 커뮤니케이션으로서의 패션 일러스트레이션에 관한 연구-은유와 환유를 중심으로-", *한국의류산업학회지* 5권 2호 (2003), p. 135.

미지를 2D 그래픽으로 컬러링이나 이미지에 변화를 주거나 혹은 프린팅 된 이미지 상에 수채화나 파스텔 등의 전통적인 회화 매체로 다시 리터칭하는 방식 등을 채택하기도 한다.

이와 같이 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽은 작가의 자유로운 사고와 개성을 표현하는데 손쉽고 스피디하게 전개할 수 있게 하며, 다양한 톨 기능과 효과 등을 통해 전통적인 회화 매체 이상의 느낌과 감성을 표현할 수 있으며, 때론 전통 회화 매체와 함께 절충하여 컴퓨터의 기계적이고 중성적인 느낌을 보완할 수 있게 한다.

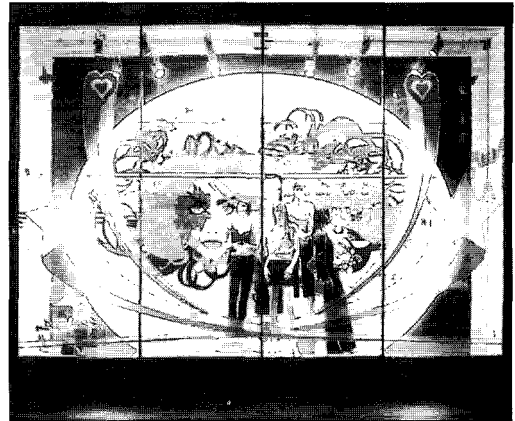
2. 2D 그래픽을 활용한 패션 일러스트레이션의 활용 양상

2D 그래픽을 활용한 패션 일러스트레이션은 시각 이미지의 홍수 속에 살고 있는 현대인에게 미적 호감과 감성을 자극하는 매체로 예술적 역할뿐 아니라 상업적 역할과 기능을 기대할 수 있다. 무엇보다 벡터 방식의 일러스트레이터 프로그램은 크기에 상관없이 최상의 퀄리티를 유지할 수 있기 때문에 다방면에 활용될 수 있다.

이미 2D 패션 일러스트레이션은 패션 브랜드의 이미지를 향상시키기 위한 POP 광고, 매장 인테리어에서 장식적 요소, 이벤트 디자인에서 상품에 대한 홍보 역할 등을 수행하고 있으며, 의상뿐만 아니라 일상 생활용품에서도 그 활용도가 지속적으로 증가하고 있는 추세이다.

POP 광고는 '구매 시점 광고'라 하여 상품, 서비스, 관념 등에 관한 메시지를 구매 시점에서 소비자에게 직접 설득시키는 커뮤니케이션으로서 일반적 광고의 개념보다는 보다 더 적극적이고 설득력이 강하다¹³⁾. 흔히 포스터, 현수막, 배너 광고 등에 쓰이며 벽면이나 천장, 윈도우, 선반 등 다양하게 활용되고 있다. <그림 1>은 영국의 한 매장에 있는 윈도우 디스플레이용의 패션 일러스트레이션이다. 큰 사이즈를 필요로 하는 윈도우나 옥외 광고, 매장 인테리어 등에 쓰이는 이러한 패션 일러스트레이션은 대부분이 2D 그래픽을 사용하여 손쉽게 작업되고 있다.

의상에서의 2D 그래픽 활용은 디지털 프린팅 기



<그림 1> www.vault49.com

술의 발달과 함께 기성복 디자인에서 활용도가 높아지고 있는데, 특히 패션 일러스트레이션은 장식적 요소가 강하여 티셔츠와 같은 단품의 캐주얼적인 이미지를 표현하는데 효과적으로 사용되고 있다. <그림 2>는 01 S/S Custo Barcelona의 작품으로 패션 일러스트레이션을 사용하여 티셔츠를 보나 장식적이고 화려하게 표현하고 있다.

이처럼 디지털 기술의 발전과 함께 2D 패션 일러스트레이션은 이미 일상 생활 속에 깊숙이 침투해 있으며, 시대적 추세에 발맞추어 예술적 가치뿐만 아니라 다방면에서 상업적 가치를 가지고 있다.



<그림 2> 01 s/s, Custo Barcelona, www.firstview.com

13) 김정민, 김순자, "VMD 방안으로서 패션 일러스트레이션 활용에 관한 연구," 복식문화연구 12권 4호 (2004), p. 654.

IV. 2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션의 시각적 표현 양상

1. 2D 그래픽스의 표현 과정

2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션의 표현 양상은 포토샵, 일러스트레이터를 주된 도구로 하여 단독으로 사용하거나 혹은 전통적인 회화 매체인 수채, 유화, 연필, 목탄, 파스텔, 잉크, 마커 등을 부분적으로 활용하여 나타내고 있다. 대부분의 작가들은 기본적으로 드로잉 한 스케치를 먼저 스캔 받은 후에 그래픽 프로그램에서 다양한 툴과 메뉴 기능을 복합적으로 사용하고 있다.

포토샵을 이용해서 표현하는 과정은 다음과 같다. 먼저 비트맵 방식을 고려하여 출력하고자 하는 크기를 지정한 후 스캔을 받는 것이 무엇보다 중요하다. 그 후에 페인팅이나 문양 혹은 이미지를 포토샵으로 맵핑(mapping), 변형하는 방법, 스케치나 사진을 스캔 받아 이미지를 조작한 이후 출력해서 다시 전통적인 회화 매체로 표현하는 방법, 전통적인 회화 매체로 표현된 것을 스캔 받은 이후에 그래픽 프로그램으로 마무리 리터칭하는 방법, 스캔 받은 사진과 그래픽 이미지를 합성하는 방법, 포토샵과 서로 호환되는 일러스트레이터 프로그램을 함께 사용하여 이미지에 변화를 주는 방법 등을 사용한다.

〈그림 3〉은 Mascia pierre-louis의 작품으로 전통적



〈그림 3〉 Mascia pierre-louis. 「Fashion Illustration Next」, p. 106.

인 팔라쥬 기법의 작품을 스캔 받은 이후에 포토샵의 무빙 필터를 사용하여 움직임의 효과를 나타내고 있으며, 〈그림 4〉는 사진을 스캔 받은 이후 벡터 드로잉 한 이질적인 이미지들을 포토샵으로 합성하였으며, 〈그림 5〉는 2003년도에 발표한 Toulouse Sophie의 작품으로 스캔 받은 사진 이미지를 포토샵의 툴 기능으로 일부 선(line) 및 색채를 생략·단순화 하여 출력한 후 전통적인 회화 매체인 수채와 잉크로 리터칭하여 완성한 작품이다.

일러스트레이터를 활용한 양상은 작가의 자유로



〈그림 4〉 Vault 49. 「Wonder Land」, p. 140.



〈그림 5〉 Toulouse Sophie. 「Fashion Illustration Next」, p. 156.

은 스케치나 사진을 밑그림으로 하여 벡터 방식으로 드로잉해서 색과 명암을 채우는 방식으로 나타나고 있다. 역시 포토샵과 호환하여 이미지 변형을 하거나 혹은 출력된 이미지를 전통적 회화 매체로 리터칭하는 방법이 사용되고 있다.

주로 일러스트레이터로 표현된 그림은 그림자로 명암을 표현한다 하더라도 평면적인 느낌이 우세하며, 단순화된 이미지를 나타내는 것이 특징이다. 물론 메쉬(mesh) 기능을 사용하여 입체적인 이미지 표현이 가능하지만 차지하는 메모리가 커지게 되므로 많이 사용하지는 않는 편이다. 무엇보다 벡터 방식으로써 크기에 상관없이 다양한 사이즈로 출력이 가능하고, 퀄리티에 변화가 없기 때문에 상업적 용도로서 최근 패션 일러스트레이터 작가들이 선호하고 있는 프로그림이다.

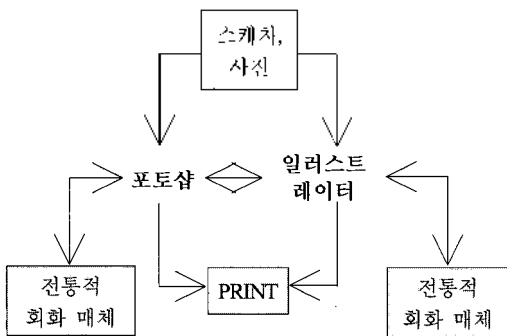
일러스트레이터는 필터(filter)나 변형(transform) 기능에 주로 의존하여 이미지를 변형하는 포토샵과는 달리 드로잉 방식으로 인체를 변형한다. 주로 스케치를 밑그림으로 하여 작업하기는 하지만 다양한 드로잉 툴과 작가의 의도에 의해 창의적으로 표현할 수 있다.

다음 <그림 6>은 2D 그래픽스 도구에 따른 패션 일러스트레이션 표현 과정을 나타낸 것이다.

2. 2D 그래픽스의 시각적 표현 방법

1) 이미지 합성

2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션에서 이미지 합성은 전통 회화 매체 방식의 콜라주 기법을



<그림 6> 2D 그래픽스 도구에 따른 패션 일러스트레이션 표현 과정.

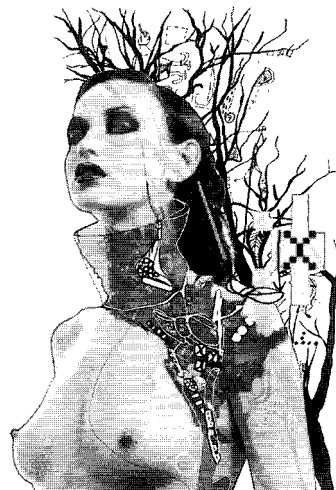
한 차원 끌어 올린 것이다. 특히 사진 합성은 가장 빠른 시간 내에 작가의 의도에 부합되는 이미지를 만들 수 있는 것으로서 크기나 색채, 형태에 자유롭게 변화를 줄 수 있다. 또한 사진에 의한 합성은 우연에 의한 두 가지 혹은 그 이상의 이미지를 결합 혹은 변형함으로써 새로운 시각적 충격을 동반할 수 있다.

이미지 합성에 의한 또다른 표현 효과는 시각적으로 연관성 없는 불체를 교묘히 결합함으로써 마치 진실인 것처럼 느끼도록 할 수 있다. 이것은 컴퓨터 그래픽 기술의 커다란 장점으로서 수작업을 통해서 나타낼 수 없는 방법이며, 사실적이면서도 비현실적인 시각 이미지를 생성할 수 있다.

이처럼 합성된 이미지는 대체로 현실적인 것과는 거리가 있으며, 불연속적이다. 그리고 이질적인 것을 특징으로 하며, 새로운 맥락(context)과 새로운 구도를 통해 새로운 의미를 낳게 한다.

<그림 7>은 Joel Lardner의 작품으로 스캔 받은 모델의 사진과 오브제를 합성하고 그 위에 드로잉 툴로 선을 표현하여 나타낸 것이다. 이것은 전통적 콜라주 표현에서 불가능한 오버레이 기능을 통해 여러 이미지가 동시에 겹쳐져 보이는 효과를 나타내고 있는 것이 특징적이다. 사진과 사진의 합성 또한 기존의 전통 회화매체에서 손쉽게 표현되고 있지만 컴퓨터 그래픽을 통해 투명도를 조절함으로써 색다른 이미지 표현이 가능하다.

한편 사진이 아닌 스케치한 누드를 직접 스캔 받은



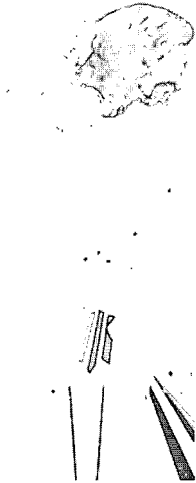
<그림 7> Joel Lardner, 「Romantik」, p. 60.

이후에 포토샵으로 착장한 <그림 8>은 기본 틀인 누드 위에 다양한 스타일과 색상의 의상을 코디네이션할 수 있기 때문에 의상 디자인을 위한 스케치 작업에서도 효과적으로 사용될 수 있다.

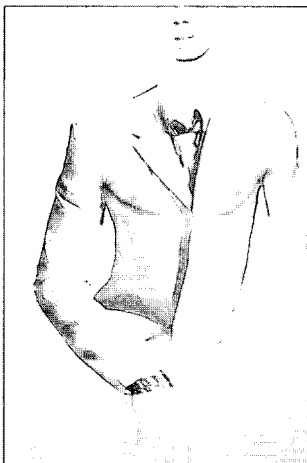
이외에도 패션 아이템 <그림 9>, 소재, 분양, 오브제 <그림 10>등을 직접 스캔 받아 합성함으로써 이미지에 리얼리티를 부여하는 방법도 다양하게 사용되고 있다.

2) 이미지 변형

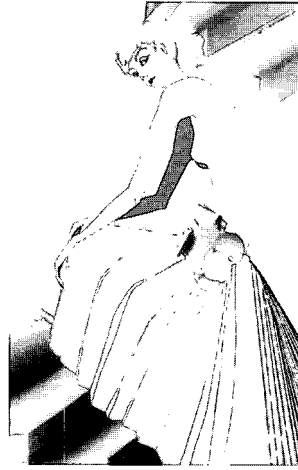
포토샵은 다양한 필터 효과에 의해 손쉽게 이미지를



<그림 8> Cecilia Carlstedt. 「Wonder Land」, p. 48.



<그림 9> Thierry Perez. 「Fashion Illustration Now」, p. 146.



<그림 10> Lidia Cerruti. 「Image Makers」, p. 179.

를 왜곡할 수 있다. 일상적인 이미지를 의외의 충격적이고 그로테스크한 이미지로 표현 가능하게 하며, 다양한 컬러의 극적 대비는 더욱더 기괴하고 충격적인 시각 효과를 유도할 수 있다.

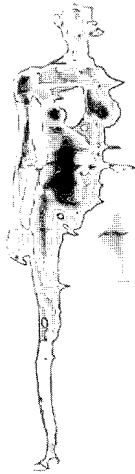
패션 일러스트레이션에서 종이, 수채, 에나멜 등의 전통적인 회화 매체를 주로 사용해 온 Berthoud François는 최근 새로운 매체로서 포토샵을 작품에 사용하고 있는데, 2001년 작품 <그림 11>에서는 스캔 받은 사진에 필터 효과를 사용함으로써 의상의 내·외부 실루엣과 분양이 오버랩되어 새로운 이미지를 창조해내고 있다.



<그림 11> Berthoud François. 「Fashion Illustration Next」, p. 45.

〈그림 12〉는 2001년 Du Preez Warren & Thornton Jones Nick의 작품으로 모델의 사진을 포토샵과 일러스트레이터를 사용하여 왜곡함으로써 하이퍼 비주얼 이미지로 나타내고 있으며, 〈그림 13〉은 2003년 Sean Macfarlane의 작품으로 스캔 받은 사진의 모델 두상을 변형함으로써 괴기한 이미지를 표현하고 있다.

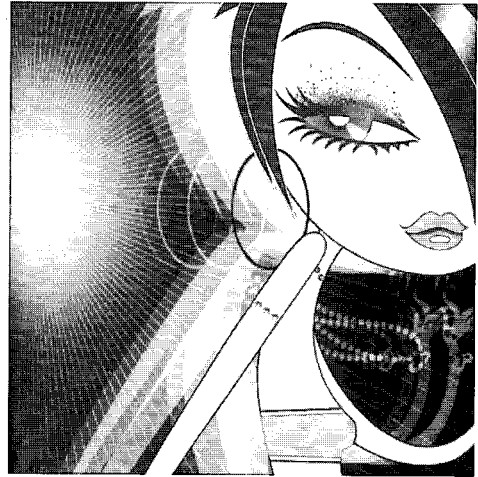
이미지 변형에 있어 또 다른 표현 방법으로는 벡터 드로잉 방식이 있으며, 이것은 작가의 창의적인 인본 표현이 가능하고 상업적 용도인 캐릭터, 이벤트 홍보용, 렌시 제품, 의상의 문양에 다양하게 활용이 가능



〈그림 12〉 Du Preez Warren & Thornton Jones Nick. 「Fashion Illustration Next」, p. 132.



〈그림 13〉 Sean Macfarlane. 「Image Makers」, p. 89.



〈그림 14〉 Pinglet. 「Image Makers」, p. 119.

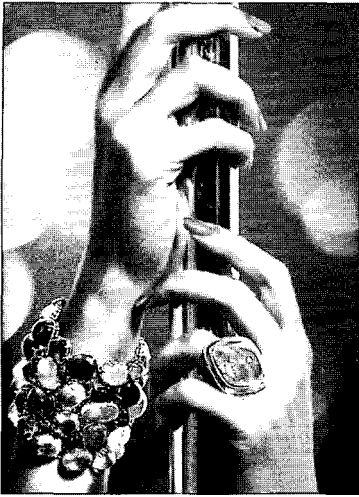
하여 최근 패션 일러스트레이션 작가들도 점차 사용 빈도가 증가하고 있다.

〈그림 14〉는 2002년 Pinglet의 작품으로 일러스트레이터 프로그램으로 명확한 컬러와 최소화된 디테일을 주요한 시각 요소로 표현하고 있다. 그리고 비정상적으로 큰 얼굴과 왜곡된 인체 이미지가 유머러스하게 나타나고 있다. 이처럼 벡터 드로잉에 의한 이미지 표현 방법은 빠른 시간 내에 인물의 특징을 다양하게 묘사할 수 있는 것이 장점이며, 평면적이고 작가의 수관에 의해 충격적인 이미지 표현으로 화면에 흥미를 부여하고 있는 것이 특징적이다.

3) 극사실적 표현

극사실적 표현은 정밀한 사진과 같이 실제 대상을 묘사하면서도 사진에서 볼 수 없는 포커스가 없는 화면을 특징으로 한다. 사물을 보다 나은 방법으로 전달하는 것을 그 목적으로 하는 극사실적 표현은 중성적이며 차가운 느낌을 지니고 있는 것이 특징적이다. 60년대 팝아트 이후 나타난 이러한 극사실적 표현은 컴퓨터 기술의 발전으로 인해 보다 정교하게 묘사되고 있다.

〈그림 15〉는 2003년 France "Numéro" 잡지와 독일 "Vogue"지에 실린 Habermacher rené & Tsipoulanis jannis의 작품이다. 디자이너 브랜드를 위한 광고 전략의 하나로써 모델의 손과 액세서리를 포토샵으로 정밀하게 묘사하고 있다. 그리고 주로 배경을 미세화



〈그림 15〉 Habermacher rené & Tsipoulanis jannis.
『Fashion Illustration Next』, p. 83.

고 인물이나 사물을 중심으로 표현하고 있어 패션에 대한 정보를 정확하게 전달하고 있는 것이 특징적이다.

2D 그래픽 프로그램을 이용한 극사실적 표현은 정밀한 사진과 같이 명확한 선이나 색으로 표현되고 있으며, 수작업에 의한 표현보다 더욱더 기계적이고 중성적인 이미지를 나타내고 있다. 그리고 사물을 바라보는 보다 나은 방법으로서 작가의 주관적 시각이 아니라 객관적인 대상의 실체를 드러내는 방법으로 표현되고 있다.

이러한 극사실적 표현의 특징에도 불구하고 현재 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽스를 사용한 극사실적 표현을 거의 찾아 볼 수는 없다. 이것은 인물의 사실성과 입체감을 극도로 리얼하게 표현하는 도구로써 3D 그래픽 프로그램이 더욱더 효과적이며, 컴퓨터가 가진 장점 가운데 신속함이 부족하기 때문으로 사료된다.

4) 준사실적 묘사

준사실적 묘사는 포토샵보다 일러스트레이터로 주로 표현하고 있다. 이 표현 방법은 이미지 사진을 밑바탕으로 하여 형태를 사실적으로 표현하고, 색채를 단순화하는 것이다. 그리고 입체감을 부여하기 위해 명암 단계를 단순화하고, 질감 표현은 거의 생략하고 있는 것이 특징이다.

일러스트레이터에 의한 준사실적 묘사는 손쉽고

단시간에 작업이 가능한 것이 장점이며, 디테일한 부분을 과감히 생략함으로써 작가의 지배적인 관점 표현이 가능하다. 그리고 패션 일러스트레이션 작가의 창의적인 선과 형태미가 결여됨으로써 화면에 긴장감과 흥미보다는 의미 해독에 명확성을 부여한다.

〈그림 16〉은 2002년 Street Cred의 작품으로 일러스트레이터를 이용하여 명암 단계를 만듦으로써 인물의 입체감을 단순하게 살린 준사실적 표현이다. 일상의 이미지를 주된 모티브로 하여 사실적인 형태미에 중점을 두고 있으며, 과장이나 왜곡이 없는 것이 특징적이다.

〈그림 17〉은 Anthony Kolber의 2002년 작품으로 힙



〈그림 16〉 Street Cred. 『Image Makers』, p. 95.



〈그림 17〉 Anthony Kolber. 『Image Makers』, p. 74.

함과 패션에서 영감을 얻어 표현한 것이다. 배경은 생략되어 있으며, 인물의 행동을 준사실적으로 묘사하고 있다.

이처럼 준사실적 묘사는 라이프 스타일과 관련하여 인물과 배경이 함께 단순하게 묘사되거나 인물 단독으로 묘사되고 있으며, 일상의 내추럴한 이미지를 주로 표현하고 있다.

5) 준회화적 표현

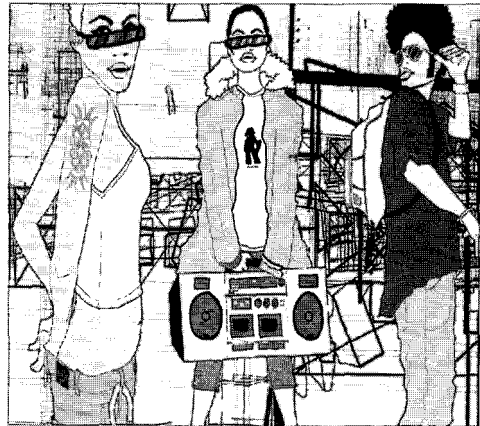
준회화적 표현은 컴퓨터의 기계적이고 명확하며 인위적인 느낌보다 전통적 수작업에 의한 비정형적이고 자연스러운 이미지에 가깝게 표현한 것을 의미한다. 주로 다양한 브러쉬 기능을 통해 수작업의 느낌을 주거나 혹은 출력한 이미지 위에 전통적 회화 매체를 사용하여 표현하고 있는 것이 특징적이다.

<그림 18>은 2002년 Marcos Chin의 작품으로 연필 스케치 도안을 스캔하여 포토샵으로 채색한 것이다. 특히 연필 스케치 자국을 그대로 나타내면서 채색에서는 자연스러운 그라데이션, 러프한 붓 자국, 강약을 조절한 꽃 문양 이미지는 흡사 회화적 표현에 가깝다.

<그림 19>는 1998년 Graham Rounthwaite의 작품으로 역시 드로잉 된 스케치를 스캔 받아서 포토샵을 사용하여 채색한 작품이다. 마르코스 친과는 달리 러프한 연필 스케치를 없애고, 이크릴이나 과슈로 작업한 듯 채색된 인물들, 내추럴한 윤곽선과 배경에서의



<그림 18> Marcos Chin. 「Image Makers」, p. 52.

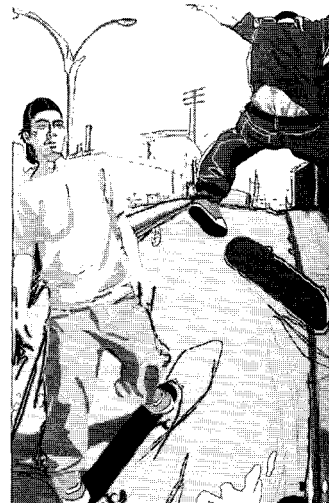


<그림 19> Graham Rounthwaite. 「Fashion Illustration Now」, p. 152.

비정형적인 선의 표현들은 거의 회화적 표현에 가깝게 묘사되고 있다.

<그림 20>은 2003년 David Pfendler의 작품으로 회화적 느낌을 위해 선의 표현에 중점을 두고 매우 거칠게 표현하고 있으며, 또한 화면에 원근감을 부여하고 있는 것이 특징적이다.

한편 Toulouse Sophie는 포토샵으로 스캔 받은 이미지를 출력한 후에 전통적 회화 매체인 잉크, 스탬프, 수채 붓감 등으로 이미지를 워싱함으로써 그래픽 이미지의 기계적인 느낌을 완화하고 회화적 표현에 가깝게 묘사하는 방법을 선택하고 있는데, <그림 21>에



<그림 20> David Pfendler. 「Image Makers」, p. 78.



〈그림 21〉 Toulouse Sophie. 「Wonder Land」. p. 58.

서는 특히 수채물감을 마무리 단계에서 리터칭하여 표현하고 있다.

이처럼 2D 그래픽스를 활용한 준회화적 표현은 수채화나 아크릴, 과슈 등의 전통적 회화 매체의 표현능력을 위해 비정형적이고 불규칙적인 선, 내추럴한 채색과 전통적 회화매체에 의한 드로잉, 채색을 첨가하여 표현하고 있다.

다음 〈표 1〉은 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽의 시각적 표현 방법에 따른 표현 특징을 나타낸 것이다.

V. 결 론

오늘날 패션 일러스트레이션에서의 2D 그래픽스는 과거 어느 때보다 작가들의 창조적 욕구와 맞물려 활성화되어 나타나고 있으며, 특히 전통적인 회화 매체와의 연계성을 가지고 다양한 시각적 표현 양상을 띠고 있다. 2D 그래픽스 가운데 포토샵과 일러스트레이터는 대중화된 소프트웨어로서 기능적인 부분에서도 점점 업데이트되고 있으며, 작품 제작에 있어서는 손쉽고 복제가 가능하고 스피디하게 처리할 수 있다는 점에서 무엇보다 커다란 장점을 가지고 있다.

본 논문에서는 이처럼 다양한 장점을 지닌 포토샵

〈표 1〉 패션 일러스트레이션에서 2D 그래픽스의 시각적 표현 방법에 따른 표현 특징

시각적 표현 방법	표현 특징
이미지 합성	<ul style="list-style-type: none"> · 사진과 사진, 사진과 그래픽 이미지, 드로잉과 그래픽 이미지 등의 합성에 의한 불연속적, 이질적 표현 · 새로운 맥락과 새로운 구도 표현 · 패션 아이템, 소재, 문양, 오브제의 부분적인 합성으로 인한 리얼리티 부여
이미지 변형	<ul style="list-style-type: none"> · 필터 기능에 의한 이미지 오버랩과 변형 · 이미지 재조합에 의한 인체 변형 · 벡터 드로잉에 의한 인체의 기형적 변형
극사실적 표현	<ul style="list-style-type: none"> · 생밀한 터치감 · 기계적, 중성적 · 배경의 생략 및 사물의 특성과 정보에 초점
준사실적 묘사	<ul style="list-style-type: none"> · 단순화된 색채 및 명암 표현 · 디테일한 부분의 생략에 의한 작가의 지배적인 관점 표현 · 일상의 라이프 스타일 표현
준회화적 묘사	<ul style="list-style-type: none"> · 비정형적이고 불규칙적인 선, 내추럴한 채색 · 전통적 회화매체에 의한 드로잉과 채색

과 일러스트레이터를 활용한 패션 일러스트레이션 작품에 나타난 시각적 표현 방법과 그에 따른 특징을 분석하고자 하였다.

시각적 표현 양상 가운데 먼저 표현 과정은 포토샵과 일러스트레이터가 가지고 있는 특성을 고려하여 스케치나 이미지 사진 등을 토대로 하여 합성이나 드로잉, 맵핑, 페인팅, 전통적인 회화 매체를 통한 리터칭 등으로 나타나고 있다.

시각적 표현 방법에 따른 특징으로는 첫째, 이미지 합성으로서 사진과 사진, 사진과 그래픽 이미지, 드로잉과 그래픽 이미지 등의 합성에 의한 불연속적, 이질적 표현, 새로운 맥락과 새로운 구도 표현, 패션 아이템, 소재, 문양, 오브제의 부분적인 합성으로 인한 리얼리티 부여 등이 있다.

둘째, 이미지 변형에 의한 표현 방법으로써 필터 기능에 의한 이미지 오버랩과 변형, 이미지 재조합에 의한 인체 변형, 벡터 드로잉에 의한 인체의 기형적 변형 등을 그 특징으로 한다.

셋째, 극사실적 표현방법은 정밀한 터치감, 기계적, 중성적 느낌, 배경의 생략 및 사물의 특성과 정보에 초점을 두고 있다.

넷째, 준사실적 묘사는 사진 이미지를 토대로 하여 색채나 명암 표현의 단순화, 디테일한 부분의 생략에 의한 작가의 지배적인 관점 표현, 그리고 일상의 라이프 스타일을 표현하고 있는 것이 그 특징이다.

다섯째, 준회화적 묘사는 컴퓨터의 기계적이고 명확하며 인위적인 느낌을 줄이고 진동적인 회화에서 보여지는 내추럴한 선과 터치를 표현한 것으로서 그래픽 툴의 브러쉬 기능을 사용하여 비정형적이고 불규칙적인 선과 내추럴한 채색을 하거나 혹은 그래픽 작업의 마무리 단계에서 전통적 회화 매체에 의한 드로잉과 채색을 통해 표현되고 있다.

이상과 같이 2D 그래픽스의 대표적인 소프트웨어로서 포토샵과 일러스트레이터에 의한 패션 일러스트레이션의 표현 방법은 전통적인 회화 매체에서 나아가 새로운 표현 매체로서 컴퓨터의 가능성을 가늠할 수 있게 하였으며, 더불어 이를 통해 상업적인 역할로서의 패션 일러스트레이션의 역할을 강화하고, 의상을 전공하는 학생들에게 패션 일러스트레이션에 보다 친숙하게 접근할 수 있는 동기를 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

권진하 (2001). "일러스트레이션을 위한 컴퓨터 그래픽 제작도구 활용에 관한 연구-2차원적인 프로그

램 중심-" 지역개발연구 9권.

김정민, 김순자 (2004). "VMD 방안으로서 패션 일러스트레이션 활용에 관한 연구." *복식문화연구* 12권 4호.

박미래 (1987). *패션 일러스트레이션*. 고양군: 경춘사.
백진화 (1992). "시각표현기법으로서의 Computer Graphics." 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

서진형 (2000). *컴퓨터 그래픽스의 이해*. 서울: 인솔미디어.

신시아 굿맨 (1994). *컴퓨터 예술의 세계*. 권은숙 역. 서울: 미진사.

신진식 (1990). *컴퓨터 애니메이션*. 서울: 한국 문연.
오해석, 김은영 (2000). *컴퓨터 그래픽스 이론과 실재*. 서울: 대림.

최정화, 유영선 (2003). "시각 커뮤니케이션으로서의 패션 일러스트레이션에 관한 연구-은유와 환유를 중심으로-" *한국의류산업학회지* 5권 2호.

Beazley, M. (2004). *Image Maker*. London: Octopus Publishing Group Ltd.

Borrelli, Laird (2000). *Fashion Illustration Now*. London: Thames & Hudson.

Borrelli, Laird (2004). *Fashion Illustration Next*. San Francisco: Chronicle Books.

Land, Wonder (2004). Berlin: Die Gestalten Verlag GmbH & Co.KG.

Mckelvey, Kathryn and Munslow, Janine (1999). *Illustrating Fashion*. London: Blackwell Science Ltd.