

패션 일러스트레이션에 나타난 원근법 해체에 대한 연구

김 순 자

상명대학교 패션디자인학과 교수

A Study on the Deconstruction of Perspective in Fashion Illustrations

Soon-Ja Kim

Prof., Dept. of Fashion Design, Sangmyung University

(2015. 1. 29. 접수; 2015. 5. 7. 수정; 2015. 5. 12. 채택)

Abstract

Advent of diverse media and advancement in digital technology significantly affected our perception of time and space. By utilizing digital media actively, fashion illustration has come to go beyond the limitation on conventional perspective expression. This study aims to examine the phenomenon of deconstruction of perspective in fashion illustration, and to analyze a variety of space expressions and effects of visual expression in fashion illustration. By way of literature research for the study, theoretical data are reviewed about basic concepts of conventional perspective and the characteristics and aesthetic concept of perspective deconstruction expression in visual art. By way of an empirical study, fashion illustrations that represent the deconstruction of perspective are classified and analyzed characteristics and image effects of such expressions. Deconstruction of perspective in fashion illustration find in expression of spaces by means of multi-space, multi-layer space, reverse perspective, perspective through the exaggeration, multi-perspective space, and panoramic visual condition. Fashion illustration expresses visual confusion or fantasy rather than creating realistic spaces that have utilized reasonable perspective. Fashion illustration is moving toward a trait with disharmony and an in-depth visionary space by overlapping or mixing spaces differing from each other, and by means of such peculiar and unrealistic expressions, unfamiliar images are created.

Key Words: Deconstruction of perspective(원근법 해체), Expression of space(공간 표현), Fashion illustration(패션 일러스트레이션)

I. 서론

우리가 어떤 대상을 본다는 것은 단지 생리적 현상에 그치는 것이 아니라 보는 대상에 대한 인식의 결과를 제시하는 것이다. 또한 포스트모던의 다원적인 시각과 과학기술의 발전은 이러한 시각적 인식의 변화 뿐 아니라 시각적 대상

을 예술적으로 표현하는 방법에도 영향을 미치고 있다. 시각예술에서의 변화는 그 시대에 출현한 미디어의 변화와 특히 관련이 깊다. 맥루언(Marshall McLuhan)은 모든 미디어가 그 내용이 인간 생활에 영향을 주기 전에 미디어 자체가 인간이나 사회에 영향을 미친다고 하였고 모든 미디어는 우리가 세상을 인식하는 방식에 영

Corresponding author ; Soon-Ja Kim

Tel. +82-41-550-5204, Fax. +82-41-550-5206

E-mail : sjkim@smu.ac.kr

※ 본 연구는 상명대학교 교내 연구비의 지원으로 연구되었음.

향을 주는데 이는 미디어가 다르면 메시지도 달라지고 수용자가 인식하는 방식도 달라지기 때문이라고 하였다(McLuhan, 1964/2002). 원근법은 공간에서의 물체를 전체와 관련지어 포착하고 시각적으로 표현하는 방법이며 원근법을 통해 3차원의 공간을 2차원의 평면에 표현하여 공간감을 나타내게 된다. 사진과 영화의 출현은 원근법적 시각상에 커다란 변동을 가져와 단일시점의 시각으로부터 다양한 시각을 인정하게 되었다. 이러한 변화된 시각상은 시각예술에서의 표현과 이에 대한 개념 자체의 변화와 영역의 확대를 가져왔으며 작가들은 원근법적 시각 개념에서 벗어나 원근법 질서를 파괴하는 공간 표현을 통해 변화된 의식을 표출하게 되었다. 또한 디지털 미디어의 발전은 대상을 있는 그대로가 아닌 우리가 ‘보기 원하는 방법’으로 세계를 묘사할 수 있게 해주는 데(Barthes, 1961/1994) 이러한 디지털의 급격한 진화로 인해 새로운 시각적 표현이 나타나게 되었고 그에 따라 미적가치의 수용 방식이 변화하여 사진이 출현한 시대와 비슷한 시각의식의 변용이 일어나고 있다.

패션 일러스트레이션은 단순히 스타일을 기록하고 설명하는 기능이나 패션 이미지를 전달하는 기능에서 벗어나서 작가의 독창적 메시지를 담고 있어 예술성을 전달하고 창출하는 표현 영역으로 발전하고 있으며 표현기법에 대한 연구와 개발이 폭넓게 이루어져 시각예술로서의 가치도 높아지고 있다. 따라서 패션 일러스트레이션의 표현 특성은 패션 메시지나 트렌드와 관련된 문화적 특성의 변화 뿐 아니라 순수 미술의 표현기법과 시각 개념의 변화에 영향을 받는다. 또한 디지털 이미지의 활용은 패션 일러스트레이터의 감각과 창조 능력을 높이고 있으며 패션 일러스트레이션에서의 표현기법들은 점점 더 새로워지고 다양화되고 있다. 특히 디지털 기법을 통한 이미지 프로세싱 작업은 다양한 공간 표현 기법을 만들어내어 이미지 상승효과를 가져오고 있으며 흥미를 유발시켜 패션메시지를 효과적으로 전달하고 커뮤니케이션을 강화하는 역할을 하고 있다.

패션 일러스트레이션 관련 연구는 주로 표현 주체의 특성과 이미지 표현기법에 대한 연구가 이루어졌고 주체와 공간의 관계나 주체인 인체

와 의복이 공간에 배치되는 방법에 대한 연구는 많이 이루어지지 못하였다. 패션 일러스트레이션에서 원근법이나 공간 표현에 대한 연구로는 현대적 원근법에 대한 연구와 다중 공간 표현에 대한 연구가 있는데 이러한 연구들에서는 독창적이고 예술적 가치를 지닌 패션 일러스트레이션으로 표현하기 위해 창의적 공간 표현을 활용하고 있다고 하였고(박선희, 유영선, 2003) 기존의 원근법을 벗어나 서로 다른 공간감을 중첩시키거나 혼합하여 환영공간을 만들어내고 있다고 하였다(이지현, 2009).

본 연구의 목적은 패션 일러스트레이션의 공간표현에 나타난 원근법 해체 공간 표현기법의 특성과 의미, 표현 효과를 분석하는 것이다. 이론적 연구에서는 원근법의 기본 개념과 특성을 고찰하고 패션 일러스트레이션은 평면으로 표현되는 시각예술의 하나로 현대미술의 표현기법과 작가들의 시각적 인식 변화에 영향을 받는다는 사실을 전제로 현대미술에서 탈 원근법적 공간 표현이 제시된 작품의 예를 통해 원근법 해체적 표현의 특성과 의미를 고찰하였다. 실증적 연구는 2000년 이후 출판된 패션 및 패션 일러스트레이션 관련 서적을 통해 이루어졌다. 1차로 형상과 배경이 명확하게 구분되어 공간감이 형성된 작품을 선정하고 선정된 작품 중 고전적 원근법 특성을 벗어난 102 작품을 2차로 선정하여 현대미술에서의 해체적 표현 특성을 준거로 유형화하고 표현효과를 분석하였으며 해체주의적 관점에서 미적 개념을 고찰하였다.

II. 공간과 원근법의 개념

1. 공간의 개념

공간은 물체가 놓인 자리, 위치이며 물체의 존재를 알려주는 주요한 도구이다. 또한 시각예술에서 공간은 감각적으로 체험되어지는 경험의 장이기도 하다(이지현, 2009). 시각예술에서의 공간은 대부분 평면공간을 대상으로 하는데 평면 공간은 입체공간과 달리 깊이는 배제되고

넓이와 높이만이 존재한다. 따라서 보다 변화 있는 공간 구성을 위해 의도적으로 가상의 깊이감을 만들어 환영적인 공간을 연출하고 있다. 공간은 실제 공간과 묘사 공간으로 구분할 수 있다. 실제공간은 작품 속에 실제로 존재하는 공간으로 캔버스의 틀 속에 있는 평면적인 공간이나 조각이나 건축물의 주위와 내부에 있는 입체적인 공간이다. 묘사공간은 회화나 소묘 같은 평면 작품에서 볼 수 있는 환상적인 공간인데 실제로는 평면이지만 그 속에 공간이 있는 것처럼 느껴지게 그려진 것이다(Bevlin, 1976/1986).

2. 원근법의 개념

원근법의 perspective란 용어는 라틴어 아르스 페르펙티바(ars perpectiva: 뚫어 보다, 관통해 보다)에서 유래했으며(Panofsky, 1997), per(through)와 specere(to look)가 합해진 것에서 알 수 있듯이 ‘통하여 보다’라는 의미와 ‘명료하게 보다’라는 의미를 갖고 있다(엄기홍, 2005). 원근법은 3차원적 공간을 2차원적 평면에 나타냄으로써 공간감을 표현하는 것인데 화면에 보이는 형상이 마치 실제로 보고 있는 것 같은 공간감을 느끼게 하여 사실적 환영을 불러일으키는 것이다.

원근법은 15세기 이탈리아 사람들에 의해 발명되었다. 건축가 부르넬스키(Filippo Brunelleschi)의 실험에 의해 기하학적 원근법이 탄생하였고 알베르티(Leon Battista Alberti)의 <회화론>에서는 원근법을 이론화하고 체계화하였다(Berger, 1972/1990). 원근법은 투시도법이라 불리는 선 원근법 외에 공기 원근법과 색채 원근법이 창안되었다. 선 원근법에서 모든 평행선은 한 점으로 모이기 때문에 보는 이로부터 멀어질수록 그 밀도가 높아져 복잡한 형태를 띠며 눈높이에 맞히게 되는 소실점에서 모여 멈추거나 사라져 버린다. 공기 원근법은 대상이 눈으로부터 멀어지면 그 형태의 뚜렷함이 줄어드는 것을 바탕으로 원근감을 나타내는 것을 말하는데 공기의 간섭 작용을 감안하여 먼 거리에 위치한 물체일수록 윤곽선을 흐리게 처리하여 공간의 깊이를 표현한다(백승철, 2008). 또한 색채원근법은 거리가 멀어질수록 색채의 밀도가 점차 줄어드는 것을 이용해 공간감을 표현하는 것이다. 색채원근법

은 거리감을 나타내기 위해 색의 명도와 채도상의 변화를 이용한다. 난색은 한색에 비해 진출성이 강하기 때문에 멀리 떨어진 물체일수록 청색 기운을 띠게 채색하여 화면의 깊이를 강조한다. 즉 전경에서는 따뜻한 색을 배치하고 후경에는 상대적으로 차가운 색을 배치하면 공간감이 더 커질 수 있는 것이다(Nobler, 1966/1993).

원근법은 공간상의 직선들이 수렴되는 소실점을 시점과 일치시킴으로써 시각장에서 데카르트적 보는 주체를 구성하는 것이기도 하였다. 이러한 점에서 데카르트적 원근법체계(The Decartian perpectivalism)로 규정되기도 한다. 원근법은 정밀한 관찰법이나 그것은 경험을 일반화시키는 하나의 방법에 불과하다. 원근법에 의한 경치는 물체에서 멀리 떨어진 곳에 관찰자의 위치를 고정시킨 뒤 한 쪽 눈으로만 바라보았을 때의 모습을 가정한다. 따라서 원근법이 요구하는 시각은 우리가 실제로 사물을 관찰하는 방법과 일치하지 않는 경우가 많다(이두희, 2001). 또한 원근법은 쉬지 않고 변화하는 망막 속의 세계를 단 하나의 시점으로 정지시켜 세계를 정합적으로 이해하려 한 것이다(Berger, 1972/1990). 그러나 인간의 눈은 가시세계의 변화하는 대상에 대한 끊임없는 반응으로 정지 화면을 만드는 것이 불가능할 뿐 아니라 외부세계에 대해 두뇌가 받게 되는 경험은 원근법적으로 설정된 하나의 장면이 아니라 복합적 관계로 설정된 모자이크와 같은 것이기 때문이다(이정은, 2007).

인간이 사물을 보는 행위는 신체기관으로서 눈이 수행하는 시지각의 작용 그 이상의 것이다. ‘본다는 것’은 이미 ‘인식한다는 것’이다(주은우 1998). 특히 시각이란 특정한 시대 특정한 미디어의 출현과 그 시대의 바탕이 되는 철학적 사유에 의해 매개되는 것으로 지각방식에 따라 세계를 바라보는 일정한 ‘보는 방식’을 규정한다(Berger, 1972/1990).

III. 현대미술에서의 원근법 해체

회화의 표현 방법에서 자연의 모방을 위한 가장 이상적인 방법으로 생각되어 온 원근법은 입

체과의 다시점 구성에서 완전히 파괴되었으며 입체과 이후에도 원근법의 질서를 부정하는 다양한 공간 표현기법이 지속적으로 전개되었다. 이러한 표현의 특성과 의미를 고찰하였다.

1. 현대미술에서의 원근법 해체의 표현 특성

1) 입체파의 다시점

다시점은 세잔느에 의해 모색되기 시작한 분석적 입체주의에서 시작되었으며 피카소를 비롯한 입체파 화가들에 의해 본격적으로 화면에 구현되었다. 입체파 화가들은 원근법적 재현을 거부하고 대상을 다양한 시점에서 추구하고 해체하여 재구성함으로써 시간과 공간이 더해진 4차원의 세계를 부여하려 했던 것이다(Giedion, 1982/2005). 다시점은 하나의 단일공간에 대한 동시적 사고로 나타난다(김태은, 2001). 이러한 다시점 구성은 하나의 공간에서 눈높이와 원근을 다르게 표현하는 방법으로 나타나며 서로 다른 소실점을 가진 대상물들이 하나의 수평선상에 위치하게 되면서 색다른 공간감을 부여한다(Cox, 2000/2003).

피카소의 <아비뇰의 처녀들>은 얼굴 여러 부분의 정면과 측면 모양이 화면 위에 동시에 보이도록 그려진 모습인데(그림 1) 각 시점마다 포착된 조형의 파편들이 해체와 재구성의 과정을 거쳐 표현됨으로써 각 시점에 대한 동시성을 표현한다. 또한 물체에 대해 관찰자가 느끼는 상대적 공간을 각각의 시간 속에서 기하학적으로 분해하고 재배치하여 새로운 관점과 세계를 표현하고 있다. 이러한 표현에서는 배경과 대상과의 경계가 허물어져 대상을 표현한 형태가 상호 침투되어 겹쳐서 나타나며 피카소는 이러한 기법을 통해 일점 원근법의 공간적 환영주의에서 벗어나 의도적으로 구축된 다시점적 공간을 제시하고 있다(김영나, 1985).

2) 미래파의 움직임 표현

미래파의 움직임의 연속적 표현은 움직이는 대상에 대한 동시적 표현이며(김태은, 2001) 정지된 이미지의 잔상과 그 흐름으로 움직이는 것

처럼 보이는 착시현상이다. 움직임의 원리는 정지된 단일 동작을 그리고 그 다음에 연속동작을 그려 여러 동작을 연결시키는 시퀀스의 결합에 있다. 이러한 움직임의 형상은 인간의 눈으로는 포착하기 불가능한 현상이다. 따라서 움직임을 포착한 이미지들은 카메라와 같은 기계적 장치를 빌려 바라본 현상이라고 생각하는 것이 적합하다(Tisdall & Bozzolla, 1977). 또한 미래파의 움직임에 대한 역동성은 시점을 영화 촬영방법 같이 연속적으로 움직여 몇 개의 시점을 하나의 그림에 담아 표현한 것으로 움직임의 순간 표현이라는 점에서 영화의 원리에 그 동기를 갖고 있다고 할 수 있다.

뒤상(Marcel Duchamp)의 계단을 내려오는 나무(그림 2)는 입체파의 다시점과 움직임의 묘사를 결합시킨 표현이다(Ruhrberg et al., 2000). 시간과 공간의 연속성을 불러일으키는 방법을 통해 2차원 평면에 계단을 내려오는 여인의 움직임을 표현하였는데 이러한 연속적 움직임은 정지된 각 시점에서 인체형태를 표현한 입체파의 표현과는 다르다. 뒤상은 그림에서 입체파의 파편화를 적용하여 인체 각 부분을 기계부속들이 연결되듯 그렸고 내려오는 위치를 그래프로 기록하듯 하나의 위치에서 그 다음 위치로 진행되는 과정을 연속적으로 나타내었다(김영나, 1996).

3) 다다의 포토몽타주

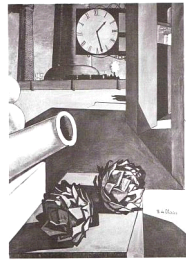
다다의 포토몽타주에서는 단일시점의 원근법은 사라지고 다시점의 기법이 제시되었다. <그림 3>에는 배경도 원근법도 특별한 질서도 없이 다양한 이미지가 다중시점으로 병치되어 있다. 그림에서는 잡지, 신문, 포스터, 사진, 광고 카탈로그 등의 레디메이드 이미지를 부분적으로 이용하였고 이러한 텍스트들을 본래의 문맥과는 상관없이 특정 공간에 임의로 결합하여 새로운 텍스트의 공간, 새로운 이미지의 공간을 만들었다. 이처럼 포토몽타주를 통해 인간의 시지각을 넘어서 작가의 주관적 관점에서 새롭게 표현된 복합공간을 통해 새로운 세계를 보여주었는데 사진의 비합리적인 결합은 무질서하면서도 폭발적인 이미지를 만들었고 이것은 당대의 현실적 상황을 끌어들이는 강력한 혁명적 에너지를



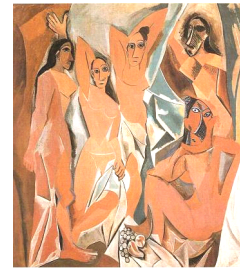
<그림 1> Pablo Picasso,
Les Femmes d'Alger (O.J.), 1911,
(출처:Rihrberg, K. et al. p.69.)



<그림 2> Marcel Duchamp,
Nude Descending a Staircase, 1912,
(출처:Rihrberg, K. et al p.129.)



<그림 3> Raoul Hausmann,
ABC, 1924
(출처:http://notebook.carlos-alonso.com/tag/raoul-hausmann/)



<그림 4> Giorgio de Chirico,
The Philosopher's Conquest, 1914,
(출처:Lynton, N. (1993), p.149.)

가졌다. 다다이스트들에게 사진은 원근법이 사라지고 난 공간을 표현하기 위한 시각의 혁명적 도구였다. 또한 사진은 하나의 고정된 시점에서 볼 수 있는 것만을 보여주지만 포토몽타주는 여러 개의 시점이나 아주 다른 장면들을 하나의 이미지로 조합하는데(Ades, 1976/2003) 이미지 조각들을 자르고 붙이는 조합을 통해 새로운 구성을 만들고 서로 다른 순간에 일어난 것들을 조합하여 하나의 사건을 만든다(이두희, 2001).

4) 초현실주의 원근법 변조

사물의 세계를 재해석한 초현실주의 작가 키리코(Giorgio de Chirico)는 사물에 대한 주관적 재구성과 원근법 변조에 의한 독자적인 화풍을 전개하였다(송옥호, 2003). 그의 작품 <철학자의 정복>에서는 화면에 수평선으로 구획되어진 깊은 공간을 만들어 전경과 원경을 이 수평선에 의해 분리시키고 전경과 원경 사이에 있어야 할 중경을 생략함으로써 하나의 소실점을 회피하고 소실점들이 서로 일치하지 않은 채 흩어져 있는 비과학적인 원근법을 사용하였다(박소민, 2005). 이러한 방법은 수평적 구도와 수직적 구도를 통해 원근법의 규칙에서 벗어나 소실점을 분산시키므로 기하학적 원근법이라고도 한다(손유진, 2004). <그림 4>에서 보는 것처럼 전통적 원근법으로 묘사된 것 같지만 전경에서 원경으로 이어지는 연결감이 없어 모호하고 혼란스러운 공간을 연출하는데(Bradley, 1997/2003) 중경의 생략은 작품을 현실세계를 초월한 형이상학적 화면으로 이끌고 있다. 또한 전경과 원경 사이의 불

명확한 공간 속에 그림자는 극적인 요소를 함축하고 있으며(Lynton, 1980/1993) 과거와 현재가 한 화면 속에 공존하고 있는 것 같은 느낌을 줌으로써 시간의 이질적 병치를 통해 신비한 분위기를 연출하고 있다. 작가는 이러한 공간의 변조를 통해 실제의 공간과 공간적 화면의 대치에서 나오는 모순을 통해 모호성을 제시한다.

이러한 표현은 공간에 오브제가 놓이는 것이 아니라 주변 상황과 결합, 변형되어 공간 자체를 형성해 나가면서 작가의 주관적 경험, 감정, 상상력을 자유롭게 표현해 커뮤니케이션을 확대시킨다. 또한 외부세계와 내부세계 가까운 것과 먼 것을 혼동하고 교환하면서 우리가 갖고 있는 기존의 공간 인식에 대한 상식을 전도시킴으로써(Gombrich, 1960/1989) 공간 인식에 대한 모순을 인식시켜준다.

5) 호크니의 다중원근법

다중원근법은 입체파의 다시점과 동양화의 산점투시를 아우르는 독창적인 방법으로 데이비드 호크니(David Hockney)에 의해 다양하게 시도되었다. 산점투시는 화가가 고정된 시야의 제약에서 벗어나 서로 다른 시점에서 서로 다른 시야 내의 사물을 관찰하여 얻은 결과를 작품 속에서 잘 어울리도록 구성하며 한 쪽의 그림 속에 몇 개의 시평선과 초점이 생겨 마치 시점이 이동하는 것처럼 보인다(Bevlin, 1976/1986). 따라서 여러 개의 시점이 화면에 공존하는 점에서 입체파의 다시점과 유사하지만 입체파의 다시점을 초월한 시간과 공간의 이동구성이 보인

다는 점에서는 다시점과 차별된 의미를 갖는다(이정은, 2007). 호크니의 작품 <그림 5>는 약간씩 다른 앵글에서 찍은 사진으로 이루어진 모자이크로 움직임의 기록하고 있다. 그의 표현방법은 하나의 오브제를 여러 조각으로 나누어 해체했다가 다시 구성하는데 여러 시점에서 각기 다른 시간에 찍은 폴라로이드 사진을 재구성하여 사진에 내재되어 있는 원근법의 규칙을 완전히 뒤엎고 사진이 갖고 있는 재현체계를 완전히 해체하며 사진에는 존재하지 않는 시간의 흐름을 조합하여 객관과 주관의 적절한 조화를 이루는 기발한 효과를 표현한다(Gombrich, 1960/1989). 단일시점을 가지고 있는 사진의 조각들이 몽타주의 조립과정을 거쳐 다중시점으로 구성되고 통합되는 것이다. 우리가 어떤 사람을 볼 때 우리의 눈은 잠시도 정지 상태에 머물지 않으며 우리가 어떤 사람이나 상황을 생각할 때도 우리 마음속에 형성되는 그 사람의 이미지는 언제나 복합적인 것이다. 호크니는 그의 작품에서 이런 경험을 보여주었다. 또한 현상을 다차원적으로 사고한 그의 시선은 3차원의 현실적 대상을 유동적인 차원으로 옮겨놓았다. <그림 6>의 작품은 웅장하고 광활한 자연이미지를 사진기로 기록하고 각 장면들을 빼곡히 배열해 놓음으로써 사진의 재현적 한계성을 벗어나서 무한한 공간을 표현해내고 있다. 호크니는 이 작품에서 관찰자의 움직임에 따라 계속적으로 변화하는 공간을 화폭에 담고 있는 것이다. 이러한 표현은 마치 영화를 보는 것처럼 화면 어느 곳에 시선을 두더라도 화면상의 어느 시선을 따라 움직이더라도 연속적인 공간감을 느낄 수 있다. <그림 7>은 다중원근법 특성을 총체적으로 보여주는 포토몽타주로 35mm 사진 400여장을 붙여서 완성한 것인데 입체과의 다시점 논리를 사진이라는 매체를 통해서 복합적인 시공간으로 구성한 것이다. 중앙에 고정된 시점을 가진 것처럼 보이지만 각 사진들은 그림 안이나 밖에서 수렴되는 많은 시점들이 중첩되어 있다. 이것은 사진이라는 정지된 이미지로 현실이미지를 보여주는 방법으로 이중적 이미지를 제시한다. 다른 차원의 공간을 구성한 것 또한 현실을 다차원적으로 사고한 그의 시선을 보여주는 것이다. 이처럼 호크니의 작품들에서는 원근법적 질서를

벗어나 다중적인 초점과 시점의 움직임을 보여주고 있으며 일상적인 지각으로는 파악할 수 없는 차원과 왜곡된 공간이 가시화되어 나타나고 있다(Itou, 1987/2000).

또한 다중원근법은 다시점과 포토몽타주를 활용하지만 다시점의 추상적 표현이나 다다의 이미지의 비합리적이고 무질서한 결합과는 다르게 일관성 있는 이미지의 합성으로 하나의 장면을 연출한다.

6) 살르의 다 중첩 공간

포스트모던 미술에서의 공간 구성은 재현적 원근법으로 표현되는 공간 구성과는 다른 맥락을 가지고 있다. 재현적 원근법 공간에서 이미지들은 맥락의 질서 속에서 통일된 관계를 획득함으로써 의미의 일관성을 갖는다면 포스트모던 미술에서의 이미지는 상호 침투되거나 무질서하게 혼성되어 고정적인 하나의 의미를 나타내지 않고 다양한 의미해석이 가능한 다의적이고 불확정적인 이미지를 표출한다. 데이비드 살르(David Salle)는 미국의 포스트모던 미술의 대표적 작가로 그의 작품은 이러한 특성을 구체적으로 보여준다. <그림 8>의 작품에서 단편적으로 그려진 이미지들은 시각적으로 이질적이고 서로의 연관성이 부족하며 이미지들이 무질서하게 중첩되고 혼재되어 소실점이 분산되고 전체적으로 통일된 회화의 구성을 관조하는 것이 불가능하다. 살르는 합리적인 공간에 이미지를 위치시키는 것에서 벗어나 다양한 관점에서 이미지를 묘사하여 복합성, 모호성, 부조화성을 표출하고 다의적인 해석을 유도한다(안의정, 1998). 이러한 작품에서 주체는 모호하게 표현되어 관람자들은 그것이 지시하는 의미를 찾기가 쉽지 않아 자의적으로 해석하게 되고 따라서 주체의 의미는 해체된다. 또한 무질서하고 복잡한 드로잉 선은 그림의 내부 안쪽의 공간을 확장함으로써 하나의 공간이 아닌 다중적이고 탈 경계적인 공간을 보여주고 있다(Fuchs, 1992).

2. 현대미술에서의 원근법 해체의 특성과 의미

사회 변화의 패러다임 속에서 사람들은 일상



<그림 5> David Hockney,
 <Place Furstenburg, Paris,
 1985> (출처:www.ibiblio.org)



<그림 6> David Hockney,
 <Merced river, Yosemite valley, 1982>
 (출처:www.hockneypictures.com)



<그림 7> David Hockney,
 <Pearblossom highway, 1986>,
 (출처:Ruhrberg, K. et al.
 (2000), p.308.)



<그림 8> David Salle,
 <Untitled, 1991>.
 (출처:Fuchs, R. H. (1992), p. 12.)

적인 것으로부터 탈피하려는 무의식적 욕구와 일률적인 것을 다르게 보고 새롭게 해석하려는 강한 지적 욕망을 갖는다. 이는 기존의 관념으로부터 탈피하여 정형화된 질서체계를 붕괴하고 절대적인 가치관의 해체를 통하여 새로운 가능성을 모색하려는 것이다. 원근법 해체는 기존의 재현적 질서로부터 탈피하여 새로운 시각질서의 가능성을 모색하려는 시도에서 시작되어 현대미술에서의 미적 가치 개념의 변화에 따라 다양한 방법으로 시도되었다.

해체주의 이론은 후기 구조주의적 배경에서 등장하였지만 근본적인 차원에서 보면 이분법적 가치체계인 서구적 전통의식에 대한 비판 이론이다. 데리다의 해체주의는 플라톤 이래 자연과 문화의 대립, 본질과 현상의 대립에 기반을 둔 서구 형이상학 전반에 대해 비판한다. 이분법적 대립 요소들이 각각 상호충족적인 관계에 있기 때문에 이분법적 대립의 존재이유 자체가 무의미하다는 것이다(김옥동, 1994). 해체주의 이론에 대한 문헌(김성곤, 1998)을 통해 살펴본 해체주의의 기본 개념 및 특성은 첫째, 주체의 해체이다. 주체가 사고의 중심으로 존재의 의미를 드러낸다는 형이상학을 거부하고 주체는 언어기호와 관계 속에 자리한다고 주장한다. 둘째, 형이상학의 닫힌 체계를 공격하면서 세계를 이분법으로 구분하는 합리적 이성 중심주의를 근본으로부터 해체한다. 셋째, 닫힌 체계 내에 단순히 지배받는 대상물이 되기를 거부하고 시간적 공간적 경계를 초월함으로써 가능해지는 열린사회, 열린 사고를 추구한다. 현대미술에서의 탈원근법적 표현의 의미를 이러한 해체주의적

인 관점으로 고찰해 보았다.

1) 주체의식의 변화 - 주체의 해체

원근법의 주체는 고정된 중심이며 절대적인 하나의 시점에 기초한다(주은우, 1998). 따라서 단일시점인 선 원근법에는 시간과 공간, 그리고 상호작용의 방식에 따라 주체의 관점이 변할 수 있는 가능성이 존재하지 않는다. 원근법은 하나의 고정된 시점을 바탕으로 대상을 정확한 법칙에 따라 공간에 재현할 수 있게 한 것으로 화면 상에서 주체가 가장 이상적으로 구현되는 위치에 시선을 고정한 다음 주체를 제외한 부분을 시각에서 소외시킴으로써 주체에 대한 종속적인 관계를 드러내는 것이다(이두희, 2001). 또한 원근법은 공간상의 직선들이 수렴되는 소실점을 시점과 일치시킨다. 따라서 소실점은 그림을 그리거나 보는 사람의 눈의 위치, 눈의 높이와 일치한다. 즉 그림을 그리는 화가와 그림을 보는 관람자의 눈이 가시적인 세계를 질서지우고 배치하는 중심이다. 따라서 원근법은 보는 사람을 가시적인 세계의 중심이 되는 보는 주체로 정립한다(주은우, 1998). 동양의 경우 이 주체와 객체의 개념이 명확하지 않다. 오히려 제 3의 관점 혹은 상대방의 관점이 중요하다. 관찰 방향에 따라 시선의 주체가 달라지도록 그려져 있는 것이며(김정운, 2012) 이것은 관찰자와 그가 처한 상황의 상호작용에 따라 달라지는 관점이 표현된 것이다.

현대미술에서 시각의 변화를 이끌어 낸 주요 요인은 사물을 바라보는 주체의 점진적 해체가

다. 시간의 흐름에 따른 시점에 있어서 다중적인 시점을 함축하는 것이나 시간성의 흔적은 대상들의 가변적이고 유동적인 지속의 과정을 보여주기 위한 것이며 이미지 속으로 시간성이 유입되는 것은 절대적인 중심적 시점인 원근법의 시각과 반대되는 것으로 대상을 통제하고 소유하는 주체를 부정하거나 그 모순을 드러내는 것이다. 그러나 주체의 해체는 주체를 죽이는 것이 아니라 탈 중심화 복수화 함으로써 의미의 가능성을 무한으로 열어놓는 것이다(김형효, 1993).

2) 시각개념의 변화 - 합리적 이성중심주의의 해체

우리가 사물을 보는 시각은 우리가 존재하는 사회나 문화에 의해 형성되는 것이며 무엇을 알고 있는가, 또는 무엇을 믿고 있는가에 깊은 영향을 받고 있다(Berger, 1972/1990). 따라서 원근법은 서구 근대성에 적합한 재현양식이자 이성적이고 합리적인 세계관을 가진 시각양식이며(Hauser, 1953/1999) 르네상스 이래 시각예술이 지키고 있던 원근법적 공간의 해체는 단순히 보는 방식의 변화를 보여주는 것이 아니라 시각에 대한 새로운 인식을 드러내는 것이다. 시각은 과거로부터 가장 고귀한 감각으로 불렸으며 르네상스 원근법에 기초한 재현미술은 자연을 인간의 시각으로 본 시각중심주의의 결과이다(엄기홍, 2005). 서구의 시각우위성을 과학적 차원으로 올려놓은 원근법은 기하학의 원리가 규제하는 평면적이면서도 삼차원의 깊이를 실현하는 수학적 공간을 구축함으로써 합리적인 시각 공간을 실현한 것이다.

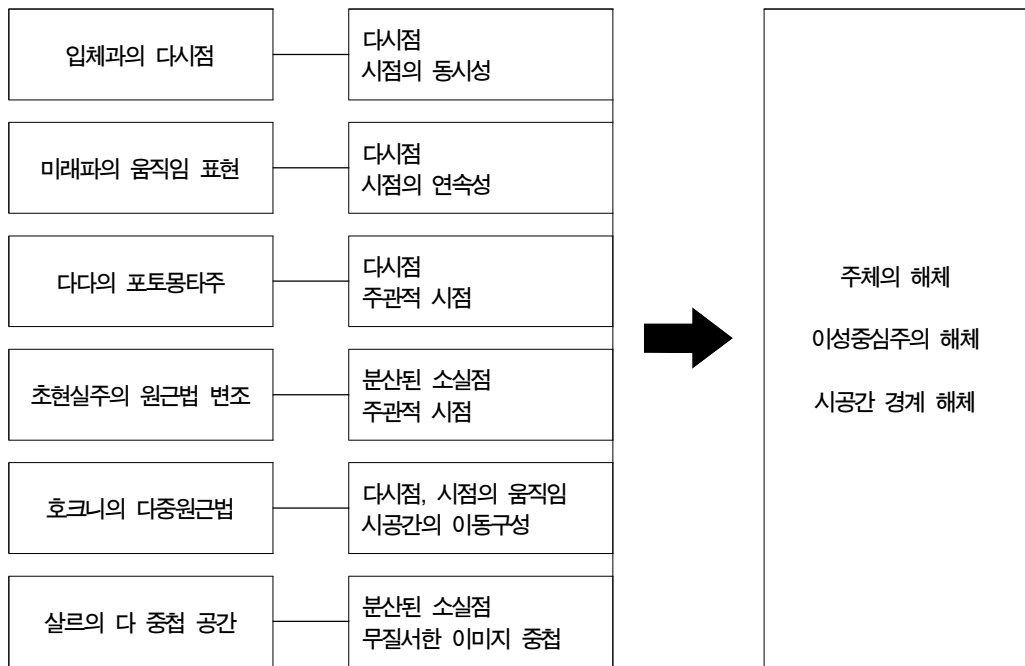
원근법 해체의 발생은 사진과 영화 등 미디어의 발달과 관련이 깊다. 카메라는 시점을 상대화하고 제한적으로 만듦으로써 전체를 포착하는 이상적이고 시각중심적인 원근법적 시점을 부정하고 합리적인 단일시점의 인간적 시각으로부터 다양한 시각을 인정하게 만들었다. 또한 원근법 해체의 발생은 인간중심의 절대적인 세계관에서 대상 중심의 상대적 세계관으로의 이행과 병행하여 인간중심적 재현예술에서 벗어나려는 것이다. 사물을 바라보는 다중시각의 개

념과 실험정신은 시각의 지배적인 위계질서에 우위를 두었던 고정된 시점이 아니라 감성적인 시각에 기준을 둔 진정한 리얼리즘을 확보하기 위한 다양한 시도로 원근법 해체를 도모하였다.

3) 시공간 개념의 변화 - 시공간 경계 해체

르네상스 원근법은 소실점으로 고정되는 절대적인 시공간 개념을 드러낸 것으로 시간과 공간을 고정 불변의 절대적인 것으로 보았다. 시각공간을 합리화하고 그 속에서 보이는 것들을 시각적 통제의 대상으로 만드는 원근법의 시각은 시간을 정지시키고 대상들의 움직임에 고정시킨다. 따라서 르네상스의 선원근법은 움직이는 주체를 고려하지 않고 있다는 인식의 오류를 범하는 문제를 갖고 있다. 본다는 것은 시간과 공간 속의 관찰자의 위치에 관련되는 선택적 행위임에도 불구하고 원근법에 따르면 시각의 상관성이 존재하지 않았던 것이다(Berger, 1972/1990).

그러나 입체파, 미래파, 다다이스트들은 시간과 공간을 상호 밀접한 관계를 가지면서 변화해가는 유동적이며 상대적인 것으로 파악하였고 이들에 의해 공간과 시간의 독립성은 부정되었으며 이 둘을 복합체로 이해하는 새로운 사고가 생겨났다. 입체파에서 동시적 시각을 갖고 다양한 시점에서 대상을 관찰한다는 것은 시간을 동반하는 사고이다. 따라서 대상에 대해 여러 시점을 갖는다는 것은 시선에 물리적 시간이 존재한다는 것이다. 또한 시간적 동시성이란 과거와 현재의 공존이다. 미래파의 화면에서는 움직임의 결과로서 화면에 대한 기록이 정지 상태로 표현되지만 동작의 움직임에 대한 흔적을 보여준다(Berger, 1972/1990). 절대적인 시간 개념이 상대적인 시간 개념으로 변화된 시공간 개념은 시간과 공간을 동시에 담아내는 콜라주와 포토몽타주로 창안되었고 이러한 표현기법은 다양한 시각을 통해 새로운 세계를 보여주었다. 이것은 인간의 시지각적인 시각을 넘어 보지 못하던 세계까지 새롭게 인식함으로써 표현 영역을 확대한 것이다.



<그림 9> 현대미술에서의 원근법 해체 표현의 특성과 의미

IV. 패션 일러스트레이션에서의 원근법 해체 공간 유형과 특성

디지털 환경의 영향으로 패션 일러스트레이션에서는 디지털 이미지와 디지털 기법의 특성을 활용한 표현이 다양하게 나타나고 있으며 공간 표현에서도 고전적 원근법을 적용한 표현 대신 다중적, 다층적 복합공간으로 구성하고 있다.

패션 일러스트레이션에서의 원근법 해체 공간은 <그림 9>의 현대미술에서의 원근법 해체 공간의 표현 특성을 준거로 입체파와 미래파 그리고 다다의 공간구성 특성인 다중 공간, 다다의 포토몽타주와 초현실주의 공간 표현의 주관적 시점을 보여주는 역원근법과 과장원근법, 호크니의 다중원근법 구성과 영화적 움직임을 보여주는 파노라마 공간구성, 그리고 살르의 공간구성 특성을 나타내는 다중 공간으로 유형화하였다. 이러한 공간의 표현특성을 구체적으로 고찰하고 현대미술에서의 원근법 해체 의미를 준거로 의미와 표현 효과를 분석하였다.

1. 다중 공간

다중 공간은 둘 이상의 차별적 시간과 장면이 하나의 공간에 공존하는 공간 형태이다(이지현, 2009). 입체파와 같은 다시점 공간이지만 입체파의 표현기법에서 대상을 분해하여 다시 조합하는 방법으로 다시점공간을 표현하는 것과 다르게 다중 공간에서는 다양한 시점에서 파악한 형상을 병치하는 방법을 사용한다. <그림 10>에서는 하나의 대상을 여러 시점으로 포착하고 각 시점에서의 형상을 조합하여 구성하고 있다. 이것은 관찰자의 움직임에 따라 계속적으로 변화하는 공간의 변화를 화면에 담아 놓은 것이다. 또한 <그림 11>은 동일대상의 연속적 움직임을 하나의 공간에 병치함으로써 시간의 연속성을 연상하게 한다. 이것은 미래파의 움직임의 순간적 표현과 다르게 약간씩 상이한 정적인 흔적들을 연속시켜 이미지의 움직임을 추구하는 것이다. 이처럼 이미지 속에 시간성이 유입되는 것은 시간의 흐름에 따른 시점에서 다중적인 시점



<그림 10> Green Studio
(출처:Victionary
(2007a), p.214.)



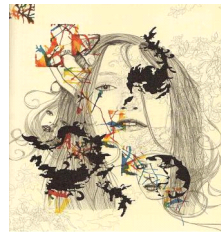
<그림 11> Kate Gibb,
2000 (출처:Borrelli, L
(2004), p.51.)



<그림 12> Deanne Cheuk
(출처:Morris, B. (2007),
p.158.)



<그림 13> Molly Grad,
2006 (출처:Borrelli, L.
(2008), p.131.)



<그림 14> Yoshi
Tajima (출처: All Rights
Reserved Publishing
(2007), p.271.)

을 함축하는 것으로 절대적인 중심시점인 원근법 시각과 다르다. 다중 공간에서 공간적 시간적 단편들을 병치하는 효과는 동시적 특성을 띠는 것이다. 즉 과거/현재의 이분법을 해체하고 각각의 대상이 지니는 시간과 공간의 상이한 존재들을 동일 조건에서 동시에 볼 수 있게 만들어 주체의 중심성을 와해시킨다. 또한 공간 내에서의 이미지의 연속성은 하나의 시점에서 관찰자의 시야에 포착되는 장면내 내재되어 있는 시간적 흐름으로 인해 호기심을 유발시키고 공간에서 신체적 체험을 유도한다. 공간에서의 움직임은 수반한 신체적 체험은 자신이 존재하는 곳에서부터 공간성을 확장하고 연장시킨다(백상우, 2009).

다중 공간은 공간 개념을 확장하고 기존의 시공간의 경계를 이루는 축들을 광범위하게 해체시킨다. 또한 복합적 시간의 공존과 시간의 흐름을 한 화면에 나타내는 것은 불확정적인 시간 이미지를 나타냄과 동시에 현재 상태로부터의 이탈과 새로운 상태로의 복귀를 수반한다. 따라서 다중 공간은 이성적이고 분명한 의미에서 벗어나 중의적이고 무의식적인 의미전달에 효과적으로 사용될 수 있다(이지현, 2009).

2. 다층 공간

다층 공간은 이미지들이 다시점 다초점으로 자유롭게 무질서하게 중첩 병치되어 복합적 다층 구조를 이루고 있는 공간이다. 디지털 가상 공간은 비물질적 공간으로 그 자체로 투명하며

행동을 자유롭게 해준다(이진경, 2000). 또한 디지털 공간 안에서는 시간과 공간의 축이 자유롭게 중첩되어 이미지들은 비선형적 배치에 의해 다층공간을 만들어내고 있다(김은경, 2001).

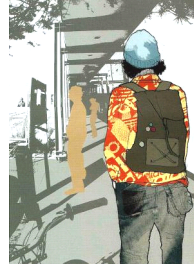
<그림 12>의 이미지들은 서로의 연관성을 알 수 없고 무질서하게 던져놓은 것처럼 구성되어 있다. 비선형적으로 중첩, 병치된 이러한 공간구성은 시각적 위계질서를 혼란시켜 카오스 공간으로 이르게 한다. 이러한 구도는 화면을 구성하는 중심 요소와 관습적 구성을 탈피하여 주체의 부재와 공간의 개방성이 중시되는 것이다. 이미지의 무차별한 나열로 시점이 분산되고 연속성이 없는 이미지들은 단편적으로 부유하여 분명한 의미를 전달하지 못하고 있다. 또한 이미지들은 상호텍스트성을 통해 재구성되고 재해석되어 합리적이고 고정된 의미체계를 해체하고 새로운 의미를 생성하게 된다. <그림 13>의 이미지들은 투명하게 중첩되어 다층공간을 형성하고 있는데 공간의 경계가 분명하지 않아 각각의 형상을 가까운 것으로도 볼 수 있고 멀리 있는 것으로도 볼 수 있는 모호한 공간성을 나타내고 있다. 이것은 공간에서의 시점이 해체되어 중심적인 시점을 무의미하게 만들고 있으며 공간적 시간성의 초월을 보여주고 있는데 공간 간의 경계가 파괴되고 이미지들의 상호 관입으로 인해 연속적이고 역동적인 공간을 만든다. <그림 14>에서는 이미지들을 파편화시켜 의도적으로 비논리적으로 배치하고 있다. 파편화되고 부분적으로 잘려나간 이미지들은 기호로부터 기의를 떼어내어 새로운 의미로 확장시키고 기의를 산중시킨다. 또한 파편들을 서로 다른



<그림 15> Marguerite Sauvage
(출처:Walton, R. and Cogliantny, J.
(2008), p.18.)



<그림 16> Hannah Broadway,
2006 (출처:Dawer, M. (2007),
p.210.)



<그림 17> Luke Wilson,
Pointer (출처: A. & Zeegen, L.
(2004), p.287.)



<그림 18> Ito Keiji, 2007 (출처:
Borrelli, L (2004), p.86.)

각도에서 중첩시킴으로 초래되는 무질서와 불연속은 이성애에 의해 규정된 사고를 벗어나 열린 사고를 추구하는 해체주의적 시각이다. 화면과 대상과의 경계가 해체되고 대상을 표현한 형태까지 상호 침투하여 새로운 형상과 공간을 만들어 내며 이를 통해서 이미지는 잠재적인 변화 가능성을 예고하면서 다양한 의미체계를 창출한다. 따라서 다층 공간은 중첩된 층의 효과를 통하여 더 많은 창조적인 작업을 만들어 내는 강력한 수단이 될 수 있다.

패션 일러스트레이션에서 디지털 이미지는 단순한 재현으로서의 이미지를 넘어서 상상력을 자극한다. 이러한 탈재현적 이미지는 우리가 예상하지 못한 다양한 시지각적 공간을 제공하고 더욱 진화된 공간개념과 시간개념의 확산을 가져왔으며 시지각을 넘어 보이지 않는 세계까지 새롭게 인식함으로써 표현영역을 확대하고 있다.

3. 역원근법

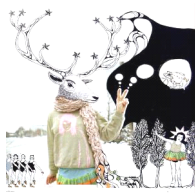
역원근법은 원근법적 시각개념에 어긋나게 표현하여 의도적으로 원근을 속이는 방법이다. 인간은 특정한 물체의 크기를 알고 있으면 그 주변 물체의 크기와 상대적인 거리를 알 수 있다. 즉 크기가 작을수록 멀리 떨어져 있는 것이고 물체의 크기가 클수록 가까이 있는 것으로 생각할 수 있다. 또한 원근법적 시각체계에 의하면 위쪽에 배치된 물체들이 아래쪽에 있는 물체보다 먼 거리에 위치한다고 생각되며 위치에 따라 공간의 거리감이 달라진다. 이러한 공간감

의 표현은 동서양이 다른 시각을 갖고 있다. 서양에서는 관찰자의 정해진 시점으로부터 일관된 방향성을 가지나 동양에서는 여러 방향의 다른 시점에서 관찰된 모습을 한 화면에 표현하는 비원근법 또는 역원근법을 사용하기도 한다(한국디자인학회 도서출판 위원회, 2003). <그림 15>에서는 가까이 있는 인체보다 먼 곳의 인체를 더 크게 표현하고 있어 선 원근법과 반대로 표현하고 있으며 <그림 16>에서 공간에 배치된 세 대상의 크기는 점진적으로 작아지는 것이 아니라 급격한 차이를 보이며 화면에서의 위치와 거리감이 원근법에 맞지 않게 표현되어 있다. 이것은 전경에 일관성 있는 눈높이와 원경의 인체에 존재하는 급격한 눈높이의 차이를 만드는 방법으로 작가가 의식적으로 원근을 속이고 있음을 알 수 있다. 이러한 불합리한 구도는 왜곡된 원근법으로 공간감이 결여되어 있고 사실적 의미 전달이나 현실감이 부족하다.

역원근법은 합리적 원근법 질서를 의도적으로 해체하여 기존의 시각개념과 공간 인식을 전도시킴으로써 감각의 혼돈을 유도하고 미묘한 심리적 호기심을 유발한다. 관찰 방향과 시점에 따라 시선의 주체가 달라지는 것은 주체가 고정되지 않고 상황에 따라 변화하며 주체의 개념 자체가 해체되는 것을 의미한다. 주체의 해체는 주체를 죽이는 것이 아니라 탈 중심화 함으로써 의미의 가능성을 무한으로 열어놓는 것이며 따라서 이러한 공간은 시점에 따라 의미 해석의 변화 가능성이 있는 다의적인 공간(equivocal space)이다(Lauer, 1979/1986). 다중적이고 다의적인 의미의 공간은 이성적 직관에 의한 사고보다



그림 19> Linn Olofsdotter, 2006
(출처: Victionary (2007b), p.17.)



<그림 20> Container, 2005
(출처: Klantan, B. et al. (2005), p.9.)



<그림 21> Laura Quick, 2007
(출처: Victionary (2007b), p.212.)



<그림 22> Soen, 2006,
(출처: 1, p.69.)

는 감성적이고 직관적인 의식이 지배하는 모호하고 불확정적인 공간이다.

4. 과장원근법

과장원근법은 어떤 한 대상의 극적인 확대를 통해 의식적으로 원근을 속이는 방법이다. 과장원근법은 하나의 주제가 보는 사람을 향해 직접 부각될 때 생기는 관점으로 독특한 시각적 이미지를 만들어낸다(Lauer, 1979/2002). <그림 17>에서 공간 앞쪽에 배치된 대상의 크기는 지나치게 크게 표현되어 위쪽 공간의 대상들과 모호한 관계를 설정하고 있다. 공간에서 소실점이 한 곳으로 모이는 것처럼 보이도록 만들고 있지만 실제로는 각기 다른 지점에 분산된 소실점을 갖고 있으며 전면에 배치된 대상을 강조하기 위해 의도된 공간 표현기법이다. 이처럼 과장 원근법은 자연스러운 크기를 일부러 크게 변형시키거나 의도적으로 특이하게 만들어 시각적 충격을 주는 것이다. 과장원근법에서 특정 대상의 극적인 확대는 공간 안에서의 물체에 대한 시각적 인식을 파괴하여 기이한 분위기를 연출하며 역동적 움직임을 부여하여 물체가 튀어나오는 것 같은 느낌을 준다(김성운, 1997). <그림 18>에서는 배경에 제시된 풍경에 비해 앞에 제시된 대상물의 과장된 크기로 인해 원근법적 질서가 무너지고 시각적 혼란을 준다. 이것은 사진 원근법과 일치하는데 사진 원근법에서는 대상이 가까운 경우에는 카메라와의 거리 차 때문에 크기의 차가 커진다. 따라서 아주 가까운 거리에서 찍은 스냅사진에서는 발이나 손이 엄청나게 커지고 건물의 윤곽선이 가파르게 보인다(Arnheim, 1995/1954). 과장원근법은 합리적이고 이성적인 인간의 시각개념을

벗어난 비합리적인 표현이다. 그러나 과장 원근법의 장점은 그것이 우리를 그림 속으로 쉽게 끌어들이는 점이다(Lauer, 1979/2002). 또한 이러한 표현은 인간은 대상을 기하학적으로 보기도 하지만 심리적으로 보기도 하기 때문에(Hockney, 1976) 특정 대상에 집중하면 그 대상이 더 크게 보인다는 말(문소영, 2013)처럼 대상에 집중하여 메시지를 강하게 전달하려는 의도가 들어있으며 시공간적 경계를 벗어나서 공간감을 확장하는 효과도 있다.

5. 다중원근법

다중원근법은 현상에 대한 다양한 사고를 통해 복합적인 시간과 공간을 구성하는 것이다. 현대미술에서의 원근법 해체에서 고찰한 것처럼 다중원근법은 입체파의 다시점과 유사하지만 입체파의 다시점을 초월한 시간과 공간의 이동구성을 보여준다.

<그림 19>에서는 여러 대상과 상황을 서로 다른 눈높이로 제시하고 있는데 각기 다른 지점에 분산된 소실점으로 긴장감을 형성하고 있다. 여기에는 서술적인 내용에 의한 시간성이 개입되어 있다. 즉, 시간의 흐름을 담은 사건의 흐름을 통해 복합적인 시간과 공간을 구성하는 것이다. 서로 다른 사건이나 주제의 나열을 통해 자율적이고 다양한 스토리를 구성하는 이러한 표현은 제시된 다면적 시각성을 중심으로 이미지의 자의적 해석이 더해짐으로써 다양한 스토리가 전개될 수 있다.

다양한 상황들을 이야기를 전개하듯이 여기 저기 늘어놓고 있는 것 같은 <그림 20>에서 각 장면들은 우리가 행동하면서 보게 되는 사물과

일치하며 보이는 사물의 변화가 공간 이동의 장면을 만들고 이야기의 줄거리로서 소통의 역할을 담당하게 된다. 공간과 시간의 이중적 조작을 읽는 것 자체가 시각적 유희로 나타나는데 연관성이 부족한 이미지들의 결합은 새로운 시각적 자극으로 작용하며 이를 통해 주관적이고 비선형적인 내러티브를 전달한다. 이처럼 관찰자의 자의적인 해석을 유도하여 스토리를 상상하게 하는 것은 의미의 모호성을 갖는다. 또한 비연속적인 사건들과 이미지들이 중첩되고 모자이크된 단편적인 기억들을 떠올리는 연상 작용을 통해 대상에 대한 강렬한 시각 효과를 불러일으킨다.

다중원근법을 적용한 표현에서 다른 차원의 공간을 구성하는 것은 현실에 대한 다차원적 사고를 보여주는 것이며 단일한 시점이 아닌 다양한 시점에서 세계를 바라보는 것이다. 또한 다의적 해석의 가능성은 확정적 주체 개념을 벗어나서 상황에 따른 변화가능성을 의미하는 것이며 기호는 확실한 것이 아니며 의미 역시 유동적이고 일시적으로 유보된 것이라는 해체주의의 차연의 의미이다(송옥호, 2003).

6. 파노라마 화면구성

파노라마 기법은 시간의 흐름을 연속적으로 담아내는 기법 또는 360도 방향의 모든 경치를 담아내는 기법이나 장치이며 파노라마는 그렇게 담아낸 그림이나 사진을 말한다. 파노라마는 그리스어의 ‘panhoran(모두가 보인다는 뜻)’에서 비롯된 말로 회전화(回轉畵) 또는 전경화(全景畵)라고도 한다(월간미술, 1999).

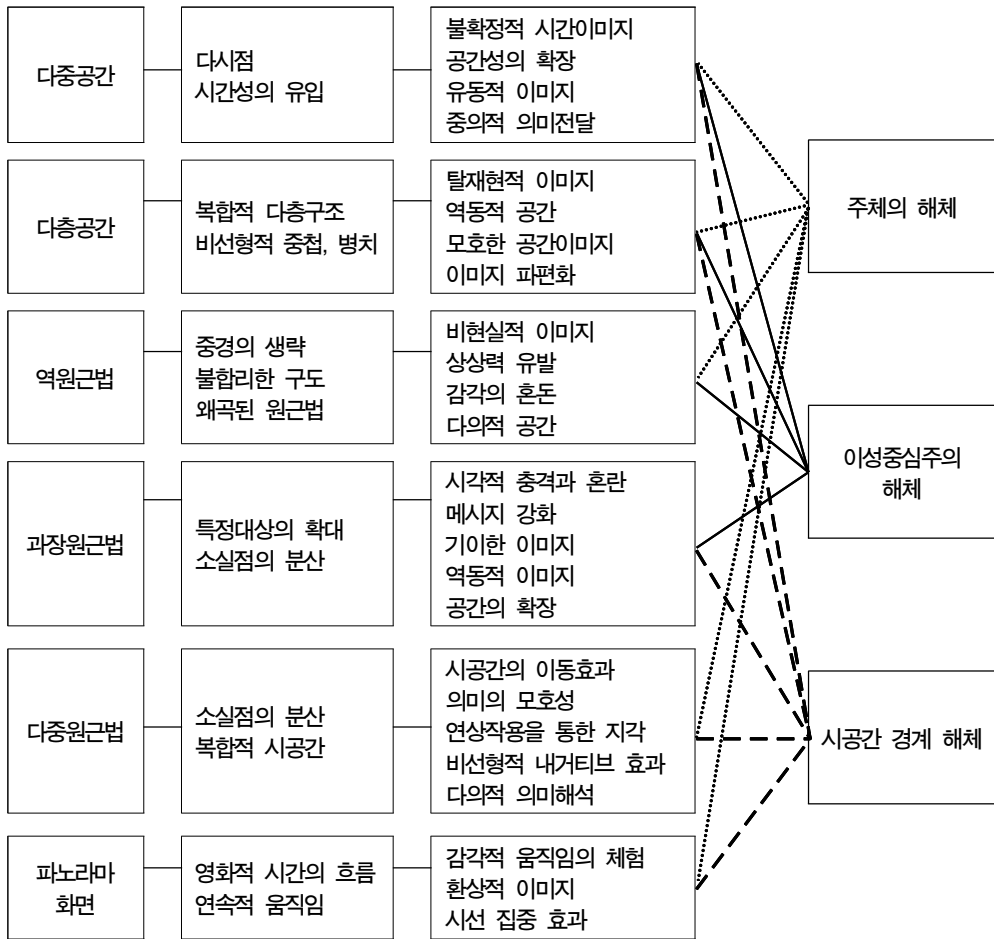
원근법적 시각체계의 해체는 영화에서 분명해진다. 영화는 그 자체가 움직이는 사진이기 때문이다. 파노라마 화면 구성은 영화에서의 공간 인식처럼 시간의 변화를 연속적으로 보여주는 공간구성이다. 영화는 회화와 다른 방식으로 3차원을 인식하게 만드는데 이러한 3차원 공간의 인식은 영상을 바라보는 방향이 시간에 따라 전환되면서 르네상스적인 공간과 다른 시간의 차이에서 나타나는 정보로서의 동영상이 된다. 스크린에 투영되는 이미지들의 움직임이 시점이 분산되는 시각을 제공하는 영화는 끊임없이

움직이는 파노라마 시각 조건을 만든다. 영화를 볼 때 관객은 하나의 관찰지점을 계속 지켜나가면서 계속 움직이는 세계를 보게 된다(Arnheim, 1957/1986). 이것은 우리가 고정된 시선으로 움직이는 대상을 보는 것으로 회화에서 대상은 고정되고 우리의 시선이 움직이는 것과 차이가 있다(김태은, 2001).

<그림 21>에서는 동일 인물의 점진적 확대와 시간의 흐름에 따른 연속적 움직임의 변화를 파노라마처럼 인식하게 되는데 이것은 각 시점에서의 대상을 단편적으로 인식하는 다중 공간의 표현과는 차이가 있다. 또한 <그림 22>에서 다면 거울을 보는 것 같은 이미지는 움직이는 초점을 따라 관찰자의 시선을 공간 안으로 끌어들여 시간의 흐름을 보여준다. 이러한 공간에서는 시간적 흔적이 이미지 자체 속에 새겨져 있는데 이것은 감각적 움직임을 제공하여 실제로 그 곳에 있지 않으면서 그 곳에 있는 것 같은 느낌을 체험하게 해준다. 파노라마 화면에서는 단편적 연속성을 제시하는 다중 공간과 달리 연결 동작으로 이루어진 장면 자체에서 시간의 흐름을 감각적으로 느끼게 되며 현실에서 시간과 공간은 연속적 현상으로 체험되는 것처럼 시간과 공간을 동시에 경험하게 하므로 움직임을 무감각적으로 수용하게 된다.

파노라마적 시각이란 보는 것을 영화화 버린다는 것이며 시간과 공간이 동시에 작용하는 시공간적 인식으로의 전환이다. McLuhan(1964/2002)은 영화는 선형적 연속성을 상관적 배열로 전환시킨 매체라고 했는데 이것은 전통적인 시공간 연속체를 영화가 붕괴시켰다는 의미이다. 또한 영화에서는 편집에 의해 시간의 연속성을 자유롭게 변형할 수 있다. 따라서 파노라마적 시각을 통한 표현은 현상을 다차원적으로 사고하여 시간과 공간의 이동구성을 보여준다. 움직이는 시점은 고정되지 않는 초월적 주체를 의미하며 시간과 공간의 이동구성은 시공간의 경계를 해체하는 의미를 담고 있다. 이러한 영화의 움직임을 적용시키는 공간 구성은 환상적 이미지를 표현할 뿐 아니라 시각적 호기심을 자극하고 시선을 집중시키는 효과가 있다(Sontag, 1978/1994).

패션 일러스트레이션에서 원근법 해체 공간



<그림 23> 패션 일러스트레이션에서의 원근법 해체 표현 특성과 의미

표현의 유형과 특성 및 표현 효과를 분석하고 현대미술에서의 표현 특성을 준거로 해체주의 관점에서 의미를 고찰한 결과를 <그림 23>에 제시하였다. 다중 공간과 다층 공간은 불확정적이고 탈재현적 이미지를 통해 역동적이고 모호한 공간 이미지와 중의적 의미를 전달하고 있으며 이를 통해 주체와 합리적 이성 중심주의를 해체하고 시공간 경계를 해체하고 있다. 초현실주의의 왜곡된 원근법을 보여주는 역원근법은 비현실적 이미지로 주체와 합리적 이성중심주의의 해체 공간을 표출하며 과장원근법은 기이한 이미지로 합리적 이성중심주의의 해체와 시공간

경계 없이 확장된 공간을 표출하고 있다. 다중 원근법 공간과 파노라마 화면을 통해서도 모호성과 다의적 의미해석을 통해 주체의 해체를 도모하며 복합적 시공간 표현과 연속적 움직임은 시공간의 경계 해체를 보여주고 있다.

V. 결론

과학의 발전과 다양한 미디어의 출현에 따른 시각패러다임의 변화는 세상을 바라보는 눈과 세계를 지각하는 인식의 변화를 가져왔으며 시

공간에 대한 우리의 인식 또한 변화시키고 있다. 따라서 원근법적 공간 표현의 의미는 단지 작가가 2차원의 공간에 만들어낸 환영의 공간을 의미하는 것이 아니라 세상을 보는 작가의 관점을 드러내는 것이다. 대상의 재현이라는 절대 공간에서의 리얼리즘을 철저히 따르는 단일시점체계인 원근법은 사진과 영화의 등장으로 다중시점의 시각체제로 변모되었고 재현을 목표로 하던 당시의 예술에 커다란 위기를 가져왔으며 이로 인해 재현을 포기한 다양한 표현기법이 등장하였다. 이러한 배경에서 현대미술에서 원근법 해체는 기존의 이분법적 사고방식이나 단일의 축으로 이루어진 가치판단의 기준을 와해시키고 다원적인 시점에서 현상을 파악하고자 하는 것으로 해체주의적 관점에 부합된 미적 개념을 표출하고 있다. 또한 디지털 시대로 대변되는 오늘날의 환경변화는 개방성과 상호작용성이 특징으로 나타나고 있으며 고정된 관점이나 닫힌 사고에서 벗어나 끊임없는 변화를 추구하는 유동적 문화의 특성과 시간과 공간 개념의 변화를 가져왔다. 디지털 공간에서는 기존의 물리적 공간 형태를 무중력, 불연속성을 지닌 자유로운 공간 흐름의 상태로 바꾸어 놓았고 이러한 영향은 새로운 공간 개념을 만들고 확산시키고 있기 때문이다.

본 연구에서는 패션 일러스트레이션에서 원근법 해체 공간표현의 유형과 특성을 분석하고 해체주의적 관점에서 의미를 고찰하였으며 그 결과는 다음과 같다. 패션 일러스트레이션에 표현된 원근법 해체 공간은 다중 공간, 다층 공간, 역원근법과 과장 원근법 공간, 다중원근법 구성과 파노라마 화면 구성으로 유형화할 수 있었다. 다중공간은 패션주체의 공간적 시간적 변화를 다시점으로 파악하고 공간에 병치하여 고정되지 않은 시공간적 개념을 보여주며 다층공간에서는 시공간에서의 주체가 고정적이지 않고 모든 형상이 자유롭게 비선형적으로 중첩된 가상공간의 특성을 보여준다. 역원근법과 과장원근법은 의도적으로 원근을 속이는 왜곡된 원근표현으로 감각의 혼란과 시각적 혼란을 주는 방법이다. 다중원근법 공간은 복합적 시공간 구성으로 비선형적이고 우연적인 스토리를 제시하고 이를 통해 주관적 내러티브를 강화하고 있으

며 파노라마 화면 구성은 대상의 연속적 움직임을 보여주는 공간구성을 통해 합리적 실제 공간이 아닌 비이성적이고 초현실적인 공간을 보여준다. 이러한 표현은 합리적이고 이성적인 재현적 공간 개념을 벗어난 감성적인 공간표현이며 확정적 주체 개념을 벗어나 일시적이고 유동적인 주체 개념을 보여준다. 또한 시공간 경계를 초월한 열린 개념으로 자유로운 사고에 의해 새로운 공간구성을 창출해낸 것이다.

이처럼 2000년대 이후 패션 일러스트레이션의 공간 표현은 합리적인 원근법적 공간에서 벗어나 다양한 관점에서 복합적인 공간을 창조하고 다원적 시각에서 패션메시지를 표출하고 있다. 공간은 시각예술을 구성하는 기본적인 요소들의 배치에 의해 어떠한 형식에도 구애받지 않고 창조할 수 있는 무한대의 가능성을 내포하고 있으며 패션 일러스트레이션에서도 이러한 공간 표현을 독창적 표현 수단으로 활용하고 있는 것이다. 이러한 표현은 공간에 대해 지각하고 있는 보편적인 사실에 어긋나게 표현함으로써 신선한 충격을 주고 환상을 표현한다. 또한 이것은 표현 주체를 해체하고 의미를 모호하게 하여 보는 사람들로 하여금 의미에 대해 사유하게 만드는 방법이다. 패션 일러스트레이션에서 원근법 해체 공간은 재현보다는 감성표현을 중시하고 시각예술의 커뮤니케이션 기능을 고정시키지 않고 상대적이고 유동적인 감성적인 사고로 전환하는 디지털 시대 인터랙티브 환경을 표출하는 것이다. 또한 디지털 이미지는 사람들의 상상력을 폭넓게 확산시키고 원근법이 해체된 공간은 인간의 시지각을 넘어 보지 못하는 세계까지 새롭게 인식하게 함으로써 표현영역을 확대하고 있다.

패션 일러스트레이션에서 원근법 해체는 현대미술에서와 같이 해체주의적 관점을 보여준다. 그러나 현대미술에서 원근법 해체 공간 표현이 기존의 가치관을 부정하고 새로운 차원의 시각을 요구하는 수단이었다면 패션 일러스트레이션에서는 시공간 표현의 다양화를 통해 상상력을 자극하고 패션메시지를 효과적으로 전달하는 창조의 수단으로 사용되고 있다. 따라서 패션 일러스트레이션에서 원근법 해체 공간은 기존의 미적 개념에 대한 거부나 치환이라는 개념보다는

새로운 조합의 추구에 대한 관심을 표출하는 것이며 대상을 하나의 고정된 관점으로 바라보는 시각에서 벗어나 새로운 의미의 생성공간을 통해 새로운 미적 원리를 제시하는 것이다.

참고문헌

- 김옥동 (1994). *포스트모더니즘과 포스트구조주의*. 서울: 현암사.
- 김성권 (1998). *탈구조주의의 이해*. 서울: 민음사.
- 김성운 (1997). *광고 visual에서의 과장원근법에 관한 연구*. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 김영나 (1985). *피카소의 예술세계*. 피카소 걸작선. 서울: 호암갤러리.
- 김영나 (1996). *서양 현대미술의 기원*. 서울: 시공사.
- 김은경 (2001). *해체주의적 공간구성에 나타난 콜라주적 특성에 관한 연구*. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정운 (2012) 관점의 발견. *중앙 선데이*, 255, p.25.
- 김태은 (2001). *회화에 있어서 동시적시각의 조형성 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 김형효 (1993). *테리다의 해체 철학*. 서울: 민음사.
- 노영화 (2008). *원근법 형성과 디지털 시대 디자인에 있어서 해체에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 문소영 (2013). 그림과 사진은 따로 또 같이 갈 수 있을까. *중앙 선데이*, 340, p.28.
- 박선희, 유영선 (2003). 패션 일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법. *복식*, 53(7), 57-68.
- 박소민 (2005). *조르조 데 키리코의 데페이즈망 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 백상우 (2009). *멜로 폰티의 신체지각 개념을 통한 디지털 공간 연구*. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 백승철 (2008). *원근법을 활용한 심볼 마크 디자인에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 손유진 (2004). *초현실주의 데페이즈망 기법을 통한 무의식의 세계 연구*. 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 송옥호 (2003). *현대미술에 있어서 해체와 이미지 차용에 관한 연구*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안의정 (1998). *데이비드 살르의 해체주의적 전략*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 엄기홍 (2004). *후기현대미술의 시각 개념의 전개*. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 월간미술 (1999). *세계미술용어사전*. 서울: 월간미술사.
- 윤난지 (1999). *모더니즘 이후 미술의 화두*. 서울: 눈빛.
- 이진경 (2000). *시공간의 탄생*. 서울: 푸른 숲.
- 이두희 (2001). *원근법의 해체과정과 현대적 시각의 의미 변화*. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정은 (2007). *데이비드 호크니의 다중원근법 연구*. 충북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이지현. (2009). 현대 패션 일러스트레이션의 다중공간 표현에 대한 연구. *한국의류학회지*, 33(4), 644-654.
- 주은우 (1998). *현대성의 시각체계에 대한 연구*. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 한국디자인학회 도서출판위원회 (2003). *기초디자인*. 서울: 안 그래픽스.
- Ades, D. (2003). *Photomontage* (이윤희 역). 서울: 시공사 (원저 1976 출판).
- The age of feminine drawing (2007)*. Tokyo: All Rights Reserved Ltd.
- Arnheim, R (1986). *예술로서의 영화* (김방옥 역). 서울: 홍성사 (원저 1957 출판).
- Arnheim, R. (1995). *미술과 시지각* (김춘일 역). 서울: 미진사 (원저 1954 출판).
- Barthes, R. (1994). *사진론* (송숙자 역). 서울: 현대미학사 (원저 1961 출판).
- Benjamin, W. (1992). *발터 벤야민의 문예 이론* (반성완 역). 서울 민음사 (원저 1983 출판).
- Berger, J. (1990). *이미지-시각과 미디어* (편집부 역). 서울 :동문선 (원저 1972 출판)
- Bevlin, M. E. (1986). *디자인의 발견* (정경원 역). 서울: 도서출판 디자인하우스 (원저 1976 출판).

- Borrelli, L. (2004). *Fashion illustration next*. London: Thames and Hudson.
- Borrelli, L. (2008). *Fashion illustration by fashion designers*. London: Thames and Hudson.
- Bradley, F. (2003). *Surrealism* (김금미 역). 서울: 열화당 (원저 1997 출판).
- Cox, N. (2003). *입체주의* (천수원 역). 파주: 한길아트 (원저 2000 출판).
- David Hockney : photos/collages. 자료검색일 2014. 12. 11, 자료출처 http://www.hockneypictures.com/photos/photos_collages.php
- Dawer, M. (2007). *Big book of fashion illustration*. Singapore: Batsford.
- Fuchs, R. H. (1992). *David Salle drawing*. New York: Gagosian Gallery.
- Giedion, S. (1998). *공간, 시간, 건축* (김경준 역). 서울: 시공문화사 (원저 1982 출판).
- Gombrich, E. H. (1989). *예술과 환영* (차미레 역). 서울: 열화당 (원저 1960 출판).
- Gombrich, E. H. (1997). *서양미술사* (백승길 이종승 역) 서울: 도서출판 예경 (원저 1995 출판).
- Hauser, A. (1980). *문학과 예술의 사회사 2* (백낙청, 반성완 역). 서울: 창작과 비평사 (원저 1953 출판).
- Hockney, D. (1976). *David Hockney by David Hockney*. London and New York: Thames and Hudson.
- Itou, T. (2000). *사진과 회화* (김경연 역) 서울: 시각과 언어 (원저 1987 출판).
- Klantan, B., Ehmann, S., and Meyer, B. (2004). *Wonderland*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Lauer, D. A. (2002). *조형의 원리* (이대일 역). 서울: 도서출판 예경 (원저 1979 출판).
- Lynton, R. (1993). *20세기 미술* (윤난지 역). 서울: 예경 (원저 1980 출판).
- Mcluhan, M. (2002). *미디어의 이해* (김상기 이한우 역). 서울: 민음사 (원저 1964 출판).
- Morris, B. (2007). *Ilustracion de moda*. Barcelona: Blume.
- Nobler, N. (1993). *미술의 이해* (장점식 최기득 역). 서울: 예경 (원저 1966 출판).
- Panofsky, E. (1997). *Perspective as symbolic form*. New York: Zone Books.
- Pointer, A. & Zeegen, L. (2004). *Clin d'oeil: A new look at modern illustration*. Amsterdam: Bis Publisher.
- Raul Housmann archives 자료검색일 2014. 11. 20, 자료출처 <http://notebook.carlos-alonso.com/tag/raul-hausmann/>
- Ruhrberg, K., Schneckenburger, M., Fricke, C. and Honnef, K. (2000). *Art of the 20th century*. Madrid: Taschen.
- Sontag, S.(1994). *사진론* (송숙자 역). 서울: 현대미학사. (원저 1978 출판).
- Victionary. (2007a). *Fashion unfolding*. Hong Kong: Viction workshop.
- Victionary. (2007b). *Fashion wonderland*. Hong Kong: Viction workshop.
- Tisdall, C. and Bozzolla, A. (1977). *Futurism*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Walton, R. and Coglianry, J. (2008). *The big book of illustration*. New York: Collins design and Duncan Baird Publication.
- Web museum: Hockney, David 자료검색일 2014. 12. 12, 자료출처 <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/hockney/>