

## 그로테스크의 특징을 활용한 패션 일러스트레이션 연구

허 승 연<sup>†</sup>

광주대학교 패션주얼리학과 교수<sup>†</sup>

### A study of fashion illustration applying grotesque characteristics

Heo Seungyeun<sup>†</sup>

Professor, Division of Fashion & Jewelry, Gwangju University<sup>†</sup>

(2018. 10. 10 접수; 2019. 1. 20 수정; 2019. 1. 25 채택)

#### Abstract

This study was initiated to add value to fashion illustration as a genre of plastic art, as its importance as a progressive visual art is growing. The research purpose is to analyze characteristics of Grotesque, a subculture that emerged from the challenges and problems of groups which deviated from social and cultural trends, and to develop fashion design illustration utilizing the characteristics unique to that subculture. As a method of research, this study examined the characteristics and expression methods of Grotesque, which appeared in fashion literature, referenced a prior study of Grotesque, and developed fashion design illustration using Grotesque as a based. The result of this study are as follows. First, the characteristics of Grotesque that are applicable to fashion illustration were derived as 'evil, aversion, playfulness, heterogeneity, and abnormality'. Second, the expressive elements of Grotesques, reflecting the beauty of ugliness, present a methodology for developing new and creative fashion design illustrations. Third, it was found that Grotesque fashion illustration is a visual tool that is suitable for expressing the problematic origins of human existence, values, alienation, and social chaos. Fourth, 'arthropod' motifs were identified as a suitable theme for extracting the newly integrated Grotesque images through the process of contradiction and confrontation between humans and objects. Fifth, the Grotesque fashion illustrations could be understood in terms of plastic arts, and could provide a gateway to rediscovering human dignity. Based on the finding, we expect that creative design thinking and development that combines the motifs of various themes and Grotesque's expressive methods will proceed more deeply and specifically.

*Key Words:* arthropod(절지동물), grotesque(그로테스크), fashion illustration(패션 일러스트레이션), subculture(하위문화)

---

<sup>†</sup>Corresponding author ; Heo Seungyeun

Tel. 062-670-2877

E-mail : heos@gwangju.ac.kr

## I. 서론

오늘날 급변하는 산업사회 속에서 예술은 인간의 축적된 경험과 의식을 통해 복합적이고 양가적인 혼성적 양상을 보이고 있다. 이런 특성을 반영한 하이브리드는 인공형상과 생물유기체를 기형적으로 괴이하게 엮힌 무정형 이미지로 표출되고 있다. 이같이 정체성과 개념 범주가 확장된 시점에 패션은 20세기 후반부터 극단적 과장과 축소, 왜곡과 변형의 탈 획일 및 탈 규격화 표현을 통한 충격적이고 환상적 포스트모던, 즉 혼성모방적 진화와 발전을 거듭하고 있다.

21세기 패션은 IT 기반 디지털 기술의 활용으로 혼성과 융합의 표현 확장이 더욱 수월해졌으며, 패션 일러스트레이션에서도 디자이너의 아이디어와 감성을 확장시켜 경계를 넘나드는 새롭고 다양한 시도가 지속되고 있다. 이처럼 현대 패션 일러스트레이션은 컴퓨터 그래픽의 활용을 통해 창의적 조형성이 부여된 의상디자인의 발상 및 전개 과정 뿐 아니라 다양한 매체와 결합된 패션 이미지의 혼성적 표현이 가능케 되었다. 그로테스크의 조형성 및 내적의미 연구는 조형예술의 한 장르로서 패션 일러스트레이션 연구의 중요성이 커지고 있는 현 시점에 패션을 진보적인 시각적 예술로서 가치를 더하기 위해 지속적으로 이루어질 필요가 있다.

패션은 20세기 후반부터 자신의 개성을 왜곡, 과장, 축소, 변형 등의 다양한 조형기법을 활용하여 과거보다 더욱 충격적이고 환상적으로 표현되고 있다. 또한 21세기 패션은 포스트 모더니즘적 탈 획일화, 탈 규격화를 통해 예술양식을 지속적으로 재구성하고 변형됨으로써 새로운 혼성모방적인 것들로 대체되고 있다. 이에 본 연구는 21세기 인간의 내면적 욕구와 미의식의 표현을 반영하는 창조적이고 경쟁력 있는 디자인을 제시할 수 있는 디자인의 개념이 절실히 요구되는 흐름 속에서 20세기의 소외현상, 반문화, 반사회, 저항세력 및 사회부적응 등 사회문화적 흐름을 탈피하여 도전하는 집단의 문제로부터 출현한 하위문화 중 하나인 그로테스크에 나타난 특징을 분석하고, 이를 활용한 패션디자인 일러스트레이션 개발에 목적을 둔다. 본 연구를 통해 도출된 그로테스크 패션 일러스트레이션이 디자이너를 비롯한

현대 예술가와 현실에 지친 대중에게 현실초월의 이미지를 제공함으로써 일탈의 즐거움과 유희 감성을 간접적으로 경험할 수 있도록 하며, 조형예술로서 패션디자인이 갖는 의미와 경계를 확장시킬 수 있는 기회 제공에 그 의의가 있다.

연구를 위한 방법으로 그로테스크 관련 문헌과 패션 영역에서 선행된 그로테스크 연구의 고찰을 통해 패션에 표현된 그로테스크의 특징과 표현요소를 살펴보고, 이를 기준으로 그로테스크를 활용한 패션디자인 일러스트레이션을 전개하였다. 본 연구에서 개발된 패션 일러스트레이션은 그로테스크 이미지를 효과적으로 나타낼 수 있는 절지동물을 모티프로 설정하였다. 디자인 전개방식은 마기를 활용한 핸드드로잉으로 아날로그 방식의 1차 결과물을 완성하였고, 이를 스캔하여 컴퓨터 파일로 디지털화 하였고, Adobe Photoshop을 활용한 확대, 회전, 반전, 대칭의 과정을 거쳐 디지털 패션 일러스트레이션으로 결과물을 완성하였다.

연구의 내용은 다음과 같다. 첫째, 패션 일러스트레이션과 그로테스크의 개념을 이해한다. 둘째, 선행연구 분석을 통해 패션에 나타난 그로테스크의 특징과 표현요소를 살펴본다. 셋째, 그로테스크의 특징과 표현요소를 활용한 패션 일러스트레이션을 전개한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 패션 일러스트레이션에 대한 고찰

패션 일러스트레이션은 패션의 차별화된 형상을 평면으로 표출한 조형예술이며, 의복 뿐 아니라 이와 관련된 신발, 가방, 주얼리 등을 포함하는 액세서리, 메이크업, 헤어 등 전반적인 패션의 시각 이미지를 전달하는 커뮤니케이션 기능을 수반한다.

의복구성에 있어 패션 일러스트레이션은 디자인화 또는 스타일화를 의미하며, 단순히 의상디자인 표현 전달에 초점을 맞춘 형태로서 수월한 정보전달을 위해 묘사의 정확성이 요구된다. 이것은 의복제작을 위한 계획도인 동시에 이미 제작된 의상을 알리기 위한 설명도도 되므로 재단, 기능 등 실용적 현실 여건이 전제된다(박미래,

1987). 디자이너의 창의적 아이디어와 철학 메시지를 담은 평면예술로서 일러스트레이션은 과거나 현재 복식 스타일을 증언하거나 미래 트렌드를 예측하는 정보전달 매개체 역할을 수행함으로써 패션의 무한한 가능성을 제시함과 동시에 독자적 영역으로서 가치를 극대화하고 있다.

## 2. 그로테스크의 개념

그로테스크는 고대 로마 지하통로 ‘그로타(grotta)’에서 발견된 이국적 형태 및 표면무늬의 유물을 의미하는 이탈리아어 ‘그로테스카(grottesca)’에서 유래하며(Phillip Thomson, 1986), ‘우스꽝스러운, 기이한, 괴상한, 괴이한, 과장된, 끔찍한, 공상적인, 흉측함’ 등의 뜻을 포함한다. 그로테스크는 중세 유럽에서 장식미술 측면으로만 제한적으로 활용되었으며, 이는 기이하게 뒤엎힌 우스꽝스러운 형태의 동/식물, 인간, 건축 등으로 표현되었다(김재원, 2007).

그로테스크 예술은 필립 톰슨의 저서 ‘그로테스크’에서 인체의 상처와 절단, 이질적 결합, 희극 및 성적 요소의 결합으로 해석될 수 있으며, 이미지를 비롯한 음악, 조명, 해결되지 않는 복합적 갈등으로 나타난다(장연이, 김재웅, 2008). 하지만 오늘날의 그로테스크 미학은 개인의 미적 취향과 주관성에 비례하기 때문에 일반성과 특수성 및 회의주의 등에 대한 객관적 정의를 규정짓지 못하는 문제로 제기되고 있다(Margaret Battin, 2004).

그로테스크의 미학적 개념은 18세기부터 여러 학자의 연구를 통해 초현실적인 환상세계, 비논리적이고 허구적 태도로부터의 산물, 변형된 존재에

대한 기괴함과 추(醜)함, 사회로부터 소외, 부조리함 속의 유희로 요약될 수 있다. 이런 그로테스크의 범주는 현대 예술에 있어서 복합적인 표현 양식으로 진화되고 있으며, 조형예술의 한 장르로 구축되어 가고 있다.

그로테스크는 20세기 국제적 흐름인 신자본주의로부터 발생한 불평등, 궁핍, 소외에서 부각되기 시작하였다. 정치/경제/사회/문화로부터 강압과 제어에 대한 사색을 원하는 소수집단 출현은 대중문화에서 파생된 실천과 표현적 하위문화 발생과 관련이 깊다. 하위문화 속 그로테스크는 도시적 원시성을 추구하며, 소수 집단의 신체적 표현인 문신, 피어싱, 상징적 흉터, 장식적 정체성으로 나타났고, 대중적 낭만성과 진정성의 상반된 이념을 포함한다. 하지만 그로테스크가 그 일반적이지 못한 숨은 측면과 특성 때문에 어둠을 선호하거나 지향하는 부정적 감성이라고는 단정 지을 수 없다. 즉 그로테스크는 문화와 사회에 대한 압박으로부터 일탈과 저항을 추구하는 것이며, 반문화 속에서 재생산성이 가능한 신자유주의의 창조영역인 것이다.

## Ⅲ. 패션에 나타난 그로테스크의 특징과 표현요소

그로테스크 특징은 학자들 사이에서도 개념이 불일치하지만(김효일, 김규현, 2010), 세밀한 관점에서 양식적 범주는 축적된 선행연구를 통해 파악할 수 있다.

패션에서 그로테스크를 살펴보면, 대부분 문학




〈표 1〉 패션에 나타난 그로테스크의 특징

김유경 (2002)	서승미 (2003)	남미현, 박명희 (2004)	김선영 (2008)	김선영 (2012)	박선영, 김정미 (2014)	박희정 (2016)	그로테스크의 특징
악마성		악마성	악마성		공포성		⇒ 악마성
	언캐니	혐오성	혐오성	언캐니적인 공포와 혐오	혐오성	퇴폐와 혐오성	⇒ 혐오성
유희성	반유희	유희성	유희성	부정적 유희성	유희성	유희와 공포성	⇒ 유희성
동물성 기계성	부조화	이질성	이질성	이질적 부조화		시각적 이질성	⇒ 이질성
	형태파괴			과장된 비정상성	비정상성 비현실성	형태의 전복성	⇒ 비정상성

작품의 장면과 묘사에서 나타난 그로테스크의 특성을 정립한 필립 톰슨에 의한 부조화성, 희극성, 혐오성, 극단과 과장, 비정상성을 바탕으로 한다. 부조화는 이질적 혼합, 갈등, 충돌 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합을 의미한다. 희극은 익살맞은 풍자나 천박한 우스움으로, 혐오는 괴기와 신

비, 초자연적이고 친숙하지 않은 것으로부터의 쾌감, 심각한 위협으로의 공포를 내포한다. 극단과 과장은 자연스럽게 정상적 상태로부터 벗어난 공상과 무경험을 나타내고, 비정상성은 이성과 권위를 추구하는 인간의 욕구에서 정상의 상태나 관념을 벗어난 극도의 부자연스러움과 역겨움, 사회규범

〈표 2〉 패션에 나타난 그로테스크의 표현요소

특징	이미지	표현요소
악마성	 <p>〈그림 1〉 Alexander McQueen, 1998 (출처: Alexander McQueen Savage Beauty, p.6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 피를 상징하는 레드 색상</li> <li>- 고스적인 어두운 톤의 색상</li> <li>- 괴이하고 기묘한 장식</li> <li>- 섬뜩한 마귀나 사탄 형상</li> <li>- 비례와 균형 및 통일성을 파괴</li> <li>- 과장되고 극단적인 왜곡 형태</li> <li>- 가면/해골/인형/갈퀴 등의 소도구</li> </ul>
혐오성	 <p>〈그림 2〉 Alexander McQueen, 2007 (출처: Alexander McQueen Genius of a Generation, p.79)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체 일부의 노골적인 성적 노출</li> <li>- 신체 내부 기관의 해부학적 연출</li> <li>- 잔인하고 충격적인 모티프</li> <li>- 신체의 파괴로 인한 상처와 피</li> <li>- 벌레 및 곤충의 오브제 및 프린트</li> </ul>
유희성	 <p>〈그림 3〉 Jean paul Gaultier, 1993 (출처: <a href="https://www.nrc.nl">https://www.nrc.nl</a>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체의 추한 모습을 유머로 승화</li> <li>- 모호한 성 정체성을 희극 묘사</li> <li>- 왜곡된 과장으로 오는 패러디</li> </ul>
이질성	 <p>〈그림 4〉 Thierry Mugler, 1995 (출처: Thierry Mugler Francois Baudot, p.69)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인간과 동물의 반인반수</li> <li>- 인간과 기계의 사이보그</li> <li>- 전통적 의복 구성 소재 탈피</li> <li>- 비닐, 플라스틱, 유리 등 가공 소재</li> <li>- 동/식물 또는 어패류 등 자연 소재</li> <li>- 3D프린팅을 활용한 소재 및 부자재</li> </ul>
비정상성	 <p>〈그림 5〉 Comme des garçons, 2017 (출처: <a href="https://fashionista.com">https://fashionista.com</a>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체의 비정상적 형상화</li> <li>- 인체의 부분 삭제 또는 반복</li> <li>- 신체 부위의 재배치</li> <li>- 인체 형태의 방향 및 위치 전환</li> <li>- 인체 부분과 부분의 모순 결합</li> <li>- 신체 왜곡, 축소 또는 확대, 과장</li> </ul>

과 질서에서 벗어나고 싶은 욕망을 포함시킨 양면성을 충격적 시각으로 전도시키는 것을 말한다(Phillip Thomson, 1986).

본 연구에서 그로테스크의 특징은 패션 일러스트레이션과 상관성이 있는 패션분야 선행연구 7편을 통해 도출된 각 특징과 그 내용을 분석해본 결과, <표 1>과 같이 '악마성, 혐오성, 유희성, 이질성, 비정상성'의 5가지 유형으로 분류할 수 있다.

패션 분야 선행연구 분석을 통한 그로테스크 특징은 연구자의 다층적 관점과 미적 범주에 따라 조금씩 다르게 나타났으나, 각 특징은 유사한 맥락을 유지하고 있었다. 그로테스크 특징의 표현요소와 그에 따른 이미지는 <표 2>와 같이 정리할 수 있으며, 각 특징이 의미하는 바는 다음과 같다.

첫째, '악'은 정상과 비정상, 선과 악, 합리와 비합리, 이성과 본능 등 이원론적 미의 범주에서 인간의 도덕 기준에서 벗어난 부정적 측면의 것으로 개념화 할 수 있으며, 사회에서 오는 인간의 불안하고 두려운 심리를 흥취하거나 괴기스럽고 잔혹한 악마 이미지로 시각화되어 표출된다(김유경, 2002). 일반적으로 인간은 '선'의 기준과 규범을 벗어난 비정상적인 것으로부터 분노와 공포의 '악'을 느끼는데, 이런 '악'은 사회부조리에서 오는 인간의 심리불안감에서 시작된다. 카이저는 '미술과 문학에 나타난 그로테스크'에서 현세의 이면에서 낯설고 생경한 암흑의 세력을 대면하게 되면 당혹스러운 긴장감의 전율을 경험하게 되지만, 참된 예술은 공포와 두려운 동시에 예기치 못한 은밀한 해방감과 숨겨진 카타르시스적 희극성을 유도한다고 했다(Kayser Wolfgang, 2011). 악마 이미지는 잔혹하면서도 흥취스럽고 괴기스러운 것을 형질로 나타나면서 불쾌감을 전달한다. 이런 것들은 섬뜩하고 괴기스러운 모티프와 오브제를 활용함으로써 죽음, 공포, 비극, 질병, 음울, 죄악, 타락, 애도를 내포하며, 기독교 가치를 뒤집고 조롱하는 반교회적 성향으로 표현되고 있다. 악마성은 비인간적 특성의 악하고 소외된 고통과 혼합된 조소 또는 풍자를 가져오는 양면적 이미지, 그리고 인간의 실존적 공포에 반한 유평피아적 이미지를 모두 포함하고 있는 것이다. 패션에서 악마성은 피를 상징하는 레드 또는 고스적 어두운 톤의 색상 활용, 괴이하고 기묘한 장식과 장식

에서 벗어난 섬뜩한 마귀나 사탄 형상, 비례와 균형 및 통일성을 파괴한 과장되고 극단적 왜곡 형태 적용, 가면/인형/해골/갈퀴 등의 소도구, 혈색 없는 피부와 검은색의 눈 메이크업 적용으로 나타나고 있다(그림 1).

둘째, 혐오성은 미워하고 싫어하는 인간의 내적 감정과 공동사회에서 사용을 꺼리는 언어표현과 특정 불쾌행위를 금지하는 '터부(taboo)'적 외적형식을 가지고 있다. 그로테스크 특징 중 시각적 충격이 가장 강한 표현 중 하나인 혐오는 패션에서 금기시된 가학적이고 자학적, 파괴적 터부 이미지 등 극단적 정신분열 형태로 구현된다(박희정, 2016). 혐오성은 보존과 파괴가 팽배한 균형관계를 유지하면서 끔찍스럽고 우울하지만 매혹적 감성을 불러일으키며, 배설물 또는 폐기물처럼 파편화 된 신체의 물질적 존재가치를 절하시키고, 역겨움과 불쾌함, 잔혹과 고통, 기괴함과 비천함, 가학을 내포한다. 패션에서는 신체 일부의 노골적 성적노출이나 내부 기관의 해부 연출, 잔인한 충격적 모티프나 신체의 물리적 파괴로 인한 상처와 피를 활용해 역겨움과 거부감 전달, 징그러운 생물체의 사실적 오브제 및 프린트의 표현으로 혐오성을 극대화하고 있다(그림 2).

셋째, 유희는 인간이 느끼는 일반적 기대와 달리 희극 표현에 의한 의외 장면 연출을 통한 상호 모순된 현실을 접한 상황에서 오는 놀라움과 환멸감이 극복되면서 유발된 웃음을 의미한다(이선화, 2011). 유희적 그로테스크는 인간의 행복 이면에 존재하는 슬픔, 사회와의 괴리로 인한 고통을 우스꽝스럽게 풍자한 것이며, 이와 동시에 억압된 인간의 욕망을 일탈시키고자 해학적 재치 감성을 쾌락적으로 표출한 것이다. 그로테스크 패션에서 유희성은 주로 왜곡된 과장으로 오는 패러디, 신체의 추함을 유머로 승화, 모호한 성의 정체성을 희극적으로 표현하고 있다(그림 3).

넷째, 이질성은 서로 충돌 및 갈등되는 대립의 대상을 상호 혼합시켜 동질적 시각 상호 효과를 나타내는 것으로써, 부조화 속에서 낯선 조화를 창출한다. 카이저는 반 기계화된 인간, 꼭두각시 인형과 같이 경직된 인체, 표정을 알 수 없는 가면이나 정지되어있는 듯 무표정한 얼굴을 그 예로 제시한바 있듯이(남미현, 박명희, 2004), 인간

정체성을 혼란스럽게 할 수 있는 비일상적이고 실험적 의상소재를 활용해 인간의 외형 변화를 도모한다. 패션에서 이질성은 인간과 동물의 반인반수, 그리고 인간과 기계의 사이보그 등 어떤 것도 아닌 제 3의 형상으로 생명체의 존재가치를 상실시키고, 대중에게 소외된 비인간적 미개한 낮은 대상으로 탈바꿈 표현되고 있다. 이러한 그로테스크 패션은 비닐, 플라스틱, 유리, 필름, 고무, 디지털 디바이스, 기계, 등 <그림 4>와 같이 가공되었거나 자연그대로의 동/식물 또는 어패류 등 전통적 의복 구성을 위한 탈피한 소재를 사용하여 이질성을 더욱 부각시키고 있으며(박희정, 2016), 최근에는 3D프린팅을 활용하여 그 표현법이 더욱 진화되고 있다.

다섯째, 비정상성이란 정상상태에서 부자연스럽게 이탈한 과도현상을 말한다. 그로테스크는 근본적 비정상성과 그 비정상의 직접적 과격한 표현방식으로 인해 거칠고 저속하며, 예의범절에 어긋난 모욕으로 대중이 받아들일 수 있으며, 정상적이고 사실적인 것의 모독, 도덕적 색채가 감소된 억지스럽고 왜곡된 무의미한 것을 추구한다(Phillip Thomson, 1986). 이런 비정상성은 대중에게 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함을 동시에 느끼는 양면적 체험을 가능케 한다(장미숙, 양숙희, 2004). 패션에서 비정상적 그로테스크는 신체구조의 비정상적이고 비체계적인 형상화, 인체의 특정 부분 삭제 및 반복, 신체 부위의 재배치, 그리고 인체 일부분 형태의 방향 또는 위치 전환, 인체의 특정 부분과 다른 부분의 모순 결합, 신체의 형태를 축소 또는 확대 과장하거나 왜곡시킴으로써 참을 수 없는 해학과 무겁고 역겨운 공포의 양가적 이미지로 표현되고 있다<그림 5>. 이처럼 그로테스크의 비정상성은 친숙한 인간의 외형을 충격적으로 해체하거나 전복시킴으

로서, 전형적인 인간의 정체성을 혼란시킴과 동시에 고정되어 있던 미적 관념의 흐트러짐을 부각시켜 통상적 아름다움의 개념을 새롭게 진보된 역설적 해석으로 뒤집는 것이다.

#### Ⅳ. 그로테스크 패션 일러스트레이션 전개

























본 연구를 위한 패션디자인 일러스트레이션은 그로테스크를 효과적으로 나타낼 수 있는 절지동물 즉, 곤충류, 다지류, 거미류 등을 모티프로 설정하였다. 카이저는 그의 저서 「미술과 문학에 나타난 그로테스크」에서 인간의 형상과 기묘하게 닮은 곤충과 벌레를 포함한 절지동물은 그로테스크 이미지를 유쾌하고 끔찍하게 드러낼 수 있는 가장 적절한 대상으로 명시하였다(Kayser Wolfgang, 2011). 따라서 그로테스크 모티프로서의 절지동물은 일반적인 시각적 의식에 따라 인간에게 두렵거나 불쾌한 느낌의 혐오 경향 감정을 전달할 수 있을 것이라 판단된다. 각 디자인에 적용색상과 문양은 고정관념을 탈피한 반문화적이면서도 대중적 스타일을 동시에 추구하는 하위문화 성향을 반영하여 나타내고자 했으며, 화려하고 다채로운 컬러와 무늬의 절지동물처럼 일상에서 쉽게 접할 수 없는 배색, 강렬한 비비트 톤, 레트로 곡선과 기하학 문양의 혼성 등 표현을 통해 이루어 졌다.

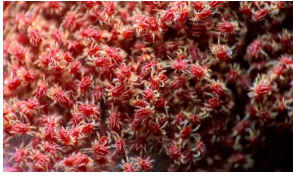
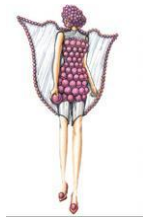














그로테스크 패션 일러스트레이션의 디자인 과정은 <표 3>과 같이 단계적 전개하였다. 1단계, 마카를 재료로 한 아날로그 핸드드로잉 디자인화, 즉 그로테스크의 각 특징을 반영한 의상디자인과 그에 따른 스타일링 결과물을 1차적으로 제작했다. 2단계, 1단계 작업이 끝난 아날로그 디자인화를 스캔하여 컴퓨터 파일로 디지털화 했다. 그리

<표 3> 그로테스크 패션 일러스트레이션 디자인 과정



〈표 4〉 그로테스크 패션 일러스트레이션

특징	모티프	1단계	2단계	3단계
악마성	 <p>〈그림 6〉 칠성무당벌레 (출처: <a href="https://kids.nationalgeographic.com">https://kids.nationalgeographic.com</a>)</p>			
	 <p>〈그림 7〉 플젠스비단벌레 (출처: <a href="https://www.lesinsectes.biz">https://www.lesinsectes.biz</a>)</p>			
혐오성	 <p>〈그림 8〉 큰광대노린재 (출처: <a href="http://www.ibric.org">http://www.ibric.org</a>)</p>			
	 <p>〈그림 9〉 상재훈단딱정벌레 (출처: <a href="http://www.stagbeetles.com">http://www.stagbeetles.com</a>)</p>			
유희성	 <p>〈그림 10〉 와틀컵애벌레 (출처: <a href="https://featuredcreature.com">https://featuredcreature.com</a>)</p>			
	 <p>〈그림 11〉 장수말벌 (출처: <a href="http://www.saferbrand.com">http://www.saferbrand.com</a>)</p>			

이질성	 <p>〈그림 12〉 붉은거미 (출처: www.igardenplanting.com)</p>				디자인 7
	 <p>〈그림 13〉 붉은점모시나비 (출처: https://species.nibr.go.kr)</p>				디자인 8
비정상성	 <p>〈그림 14〉 피카소벌레 (출처: https://yourshot.nationalgeographic.com)</p>				디자인 9
	 <p>〈그림 15〉 무지개빛메뚜기 (출처: https://bugguide.net)</p>				디자인 10

고 Adobe Photoshop으로 원본 이미지 3개를 추가 복제한 후, 원본을 제외한 3개 이미지의 컬러를 각기 다르게 변형하였다. 복제된 3개 이미지는 원본 이미지(A) 사이즈 보다 점차 큰 사이즈(AA, AAA, AAAA)로 확대하였으며, 이를 각각 다른 방향으로 회전시켜 <표 3>의 2단계와 같은 2차적 결과물을 완성했다. 3단계, 2단계 결과물 3개를 추가로 복제한 후, <표 3>의 3단계 좌측상단에 2단계 결과물을 기준으로 복제 이미지를 우측상단, 좌측 및 우측 하단에 각각 배치하고, 이를 대칭 및 반전시켜 최종 결과물을 완성하였다. 이처럼 총 10개의 창작 디자인으로 구성된 그로테스크

패션 일러스트레이션 결과물은 <표 4>와 같이 제시되었으며, 각 특징마다 2개 모티프의 다른 디자인으로 구성되었다.

그로테스크는 괴기스러운 모티프, 즉 마녀, 사탄, 드라큘라, 해골, 피, 문신 등의 악마적 요소로 무섭고 섬뜩한 초현실적 이미지를 부각시킴으로써 예술의 미적 본질과 기준을 환기시킨다. <그림 6> 칠성무당벌레를 모티프로 한 디자인 1은 괴물성과 괴이함을 더욱 부각시키도록 무당벌레의 검정 무늬를 뾰족한 원뿔 형태의 검은 부자재를 적용하였으며, 이는 주름가공 된 붉은색의 메시(mesh) 소재 스커트 위에 적용하였다. 과장되고



부풀어 오른 형태의 볼레로 상의는 일그러진 인체를 부각시키기 위해 기이하게 변형했고, 광기어린 이미지를 더욱 표출하기 위해 블랙과 레드 색상을 교차로 적용하였다. 디자인 2는 다채로운 색상과 무늬의 <그림 7>플젠스비단벌레를 모티프로 하여, 의상 색상과 문양에 반영하였다. 디자인 2의 스커트는 디자인 1과 같은 소재와 형태를 적용하였으며, 상의는 벌레의 면상을 미개물의 해골 정면 이미지로 형상화하여 괴기스러움을 자아내도록 하였다. 또한 사탄의 뾰족한 검정 색상의 꼬리를 상의와 하의 후면에 적용하여 공격적이고 잔혹한 효과를 전달하고자 하였다. 디자인 1과 2의 상의 뷔스티에는 각 모티프가 된 벌레 날개 내부 몸통의 주름진 마디형태의 몸통을 형상화했으며, 사탄을 연상케 한 메이크업과 뿔이 달린 헤어장식 연출을 통해 반사회적인 정신세계를 가진 인간의 내면에서 표출된 악의 정체성을 자아낼 수 있도록 하였다.

그로테스크의 혐오성은 인류가 직면한 문제 해결방안에 대한 기대와 균형을 파괴시킴으로써 표출되는 반항적 내적의미를 담고 있으며, 주로 신체의 가치를 비천하게 표현한 충격적인 이미지로 나타나고 있다. 디자인 3은 <그림 8>큰광대노린재의 적,녹, 흑색을 적절히 활용하여 화려하면서도 강렬하게 표현했다. 상의는 벌레의 면상을 형상화한 형태로 구성하고, 하의는 노린재 날개 속의 불균일한 몸통과 인간의 뇌를 해부학적으로 나타냈다. <그림 9>상재홍단딱정벌레 모티프 디자인 4는 벌레 몸통의 균일한 주름 및 마디를 규칙적인 의상 패턴 분할을 각 패널이 균일한 간격으로 점진된 실루엣을 연출했다. 디자인 3과 4는 신체의 물리적 파괴 이미지로서 안구 또는 눈썹 형태, 잔인한 장신구, 날카로운 철창살 또는 공포스러운 사탄의 뿔이 달린 복면, 인간세포 조직을 형상화한 복면 표면 문양 등을 활용해 노골적이고 신체의 물질성과 혐오스러운 파편적 신체를 표현했다.

그로테스크의 유희적 이미지는 끔찍함과 공포의 전율이 웃음으로 전환된 것을 말한다. 유희적 그로테스크는 기괴함과 가소로운 풍자를 관찰자에게 동시에 전달하게 되며, 인간 내면에 축적된 억압 또는 욕망에서 희극에 담긴 웃음의 미학을 통해 해방되는 기회를 만들어준다. <그림 10>와 틀껍애벌레가 모티프 디자인 5는 탈피를 위해 고

치 속에서 번데기로 변화 직전의 애벌레를 형상화한 괴이하고 우스꽝스러운 의상으로 구성하였다. 컬러는 모티프가 된 애벌레에서 추출된 알록달록하고 화려한 색상을 그대로 적용하였고, 표면의 무늬와 울룩불룩한 형태를 반영하여 디자인하였다. 특히 애벌레 머리 부분에서 볼 수 있는 섬뚱한 뿔의 형태와 엉성한 짜임의 뿔뿔한 메쉬 소재의 고치 형태는 과장되고 파격적인 디자인이지만 익살스러운 유아기적 분위기를 자아낸다. 디자인 6은 <그림 11>장수말벌의 색상 및 무늬, 실루엣을 그대로 반영하였으며, 메이크업과 헤어장신구에서도 벌의 머리 부분에서 발견할 수 있는 요소로 구성하였다. 디자인 6의 상의 구조물은 디자인 5와 같이 와이어와 메쉬를 활용하였으며, 벌집 속의 벌이 들어가 있는 모습을 키치적 오브제를 통해 희극적으로 묘사하였다. 이처럼 웃음과 의의성을 가진 그로테스크 의상은 사회적 아픔과 시대적 고통을 비판하고 풍자하는 내적 의미를 포함하고 있으며, 두려움과 즐거움이 뒤얽힌 효과는 그로테스크 분위기를 한층 더욱 고조시키고 있음을 알 수 있었다.

그로테스크에서 이질성은 낯설과 왜곡을 원리로 하여 서로 다른 본질의 대상을 결합 또는 융합의 과정을 통해 독자성을 띤 새로운 개체로 나타내는 것을 의미한다. 이는 보편적 규범과 질서를 무효화시킴으로써 혼돈과 불안을 증폭시키며, 비판적사고 성향을 발전시킨다. <그림 12>붉은거미 모티프 디자인 7은 인간 몸통과 머리의 표면을 붉은거미가 군집된 모습을 형상화하여 구성했고, 폴리우레탄과 와이어를 사용해 거미의 형태의 의상디자인을 전개했다. 색상은 주체가 된 붉은거미의 유사색상을 활용했고, 각구의 표면은 점묘기법으로 묘사했다. 디자인 8은 <그림 13>붉은점모시나비를 모티프로 하였다. 일반적 의복소재가 아닌 알루미늄 필름을 원형 재단 후, 봉제하여 곤충 날개의 결 조직을 형상화한 드레스와 모자를 전개했으며, 나비 몸통과 섬모를 형상화 한 흥부 장식물과 메이크업을 적용했다. 디자인 7과 8 같이 인간이 아닌 타 생명체와의 유기적 결합을 통한 이미지는 인간의 존엄성과 가치 훼손의 의미를 나타내며, 분리가 명확치 않은 혼성된 사회 속에서 소외 계층의 심적 억압과 고통에 대한 시

사점 제시의 계기를 마련하게 될 것이다.

인간의 정신궤도를 이탈한 부자연스러움을 추구하는 비정상적 그로테스크는 직접적인 과격한 방식을 통해 기이하고 무질서한 양상으로 나타난다. 디자인 9는 〈그림 14〉피카소벌레를 모티프로서 형태는 등껍질이 단단하고 넓고 납작한 곤충 몸통을 형상화했으며, 색상은 벌레 표면색을 바탕으로 구성했다. 디자인 9는 인체 몸통 형태를 생략과 왜곡, 확대와 과장을 통해 고의적으로 파괴함으로써 난해하고 기이한 기형적 형상을 극대화시켰다. 〈그림 15〉무지개빛메뚜기를 모티프의 디자인 10은 마디로 구성된 곤충 몸통처럼 의상 패턴 패널과 문양을 구성했으며, 색상 또한 모티프가 된 곤충 표면색상을 차용했다. 얼굴의 전면부와 흉부, 복부에 메뚜기 눈을 형상화한 메이크업과 장신구를 적용하였고, 충혈된 안구를 형상화 한 섬뜩한 장신구를 활용하여 신체 일부분의 위치 전환 및 재배치를 표현했다. 이처럼 인식이 모호한 구조, 비정형적으로 배열된 자극적인 대상의 위치 전환, 형태변형을 통해 나타난 비정상적 그로테스크는 어지럽고 복잡한 사회 속에서 그동안 확실했던 균형과 안정을 부정하는 현대인의 심리를 반영하는 것이다.

## V. 결론 및 제언

본 연구에서는 포스트 모더니즘적 탈 획일화, 탈 규격화를 통한 하위문화 예술양식 중 그로테스크의 특징과 표현방법을 고찰하였으며, 이로써 새로운 혼성모방적 미의식과 내면 욕구를 내포한 패션 디자인 일러스트레이션을 표현하고자 하였다. 또한 그로테스크는 패션에서 인체의 반미학적 해석과 그에 따른 정서적 반응을 통해 과격적이고 실험적인 시각적 표현의 폭을 넓힐 수 있다는 것을 알 수 있었다. 패션을 관찰하는 대상에게 시각뿐 아니라 정신적 충격을 주는 그로테스크는 지난친 과장과 극단적 표현을 통해 불쾌와 공포의 단계를 넘어 창의적 발상의 근원이 되고, 부조리한 현대사회 속에서 상처받은 인간의 존엄성과 가치를 재확인시킬 수 있는 계기를 마련한다.

조형예술의 다원화된 미적 가치 중 추(醜)의 미

를 부각시키는 그로테스크 패션 일러스트레이션을 전개한 결론은 다음과 같다. 첫째, 그로테스크 관련 패션 분야 연구를 분석한 결과, 패션 디자인 일러스트레이션에 적용 가능한 그로테스크 특징은 ‘악마성, 혐오성, 유희성, 이질성, 비정상성’으로 도출되었다. 둘째, 그로테스크는 각 특징별 표현요소를 통해 자연적이고 일반화된 이미지에 보기 싫고 왜곡된 형상을 나타냄으로써 추(醜)를 또 다른 시각의 미(美)로 승화시킬 수 있는 새롭고 창의적인 패션 디자인 및 일러스트레이션 전개 방법론을 제시할 수 있었다. 셋째, 그로테스크 패션 일러스트레이션은 사회문화적 내적 혼돈과 인간 소외에 대한 불안감과 공포, 인간 존재 가치의 본질적 근원을 의도적으로 결합된 비논리적 다중 이미지로 표현하기 적합한 시각도구라는 것을 알 수 있었다. 넷째, 연구자가 설정한 디자인 주제 ‘절지동물’은 인체와 객체의 모순과 대립의 과정을 통해 합일화 된 새로운 그로테스크 이미지 도출에 적합한 테마임을 확인할 수 있었다. 다섯째, 상업적 또는 물질적인 양상만을 추구하는 사회에 만연한 문제고발 및 해탈을 의미한 그로테스크는 패션 일러스트레이션이라는 조형예술을 통해 인간 존엄의 재발견 계기를 마련하는 통로 역할이 될 수 있다는 것을 파악할 수 있었다.

본 연구는 인간 내면을 파괴하는 내적 요소를 시각적으로 파악할 수 있는 그로테스크 양식의 특징을 반영한 조형예술의 다양성과 중요성을 패션 일러스트레이션이라는 결과물을 통해 확인할 수 있었으며, 독창적인 시각적 표현 수단으로 활용될 수 있는 그로테스크의 표현요소를 규명함으로써 다양한 후속 연구의 기반이 될 수 있는 틀을 마련함과 동시에 학술적 의의를 가지고 있다고 사료된다. 또한 본 연구는 예술사조의 특징과 표현요소를 접목을 통해 패션 일러스트레이션의 가치를 증폭시키며, 이로써 패션 일러스트레이션에 대한 부가가치와 독창적 디자인 개발을 위해 진보적 사고를 추출해 낼 수 있는 계기를 마련했다는 데 그 의의를 지닌다. 본 연구를 기점으로 그로테스크의 표현방법과 다양한 주제의 모티프를 접목시킨 패션 일러스트레이션에 대한 후속 연구를 통해 사고의 틀을 깬 창의적 디자인 발상과 개발이 더욱 심도 있고 구체적으로 진행되기를 기대한다.

## 참고문헌

- 김선영. (2008). 알렉산더 맥퀸 작품의 그로테스크적 특성. *복식*, 58(8), 97-114.
- 김선영. (2012). 가레스 퓨 컬렉션에 나타난 그로테스크의 표현 특성. *한국패션디자인학회지*, 12(4), 1-15.
- 김유경. (2002). *무대의상에 나타난 그로테스크 이미지 연구*. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 김재원. (2007). 그로테스크의 시각적 알레고리에 관한 연구. *한국디자인포럼*, 17(17), 41-52.
- 김효일, 김규현. (2010). 복디자인에서 나타난 그로테스크 표현으로서의 캘리그래피 연구. *디지털디자인학연구*, 10(2), 75-84.
- 남미현, 박명희. (2004). 현대패션의 그로테스크적 특성에 관한 연구. *복식*, 54(8), 147-162.
- 박미래. (1987). *패션일러스트레이션*. 서울: 경춘사.
- 박선영, 김정미. (2014). 현대패션에 나타난 그로테스크에 관한 연구. *한국의류산업학회지*, 16(1), 13-25.
- 박희정. (2016). *그로테스크 신체담론이 반영된 그로테스크의 미적 특성 연구*. 홍익대학교 박사학위논문.
- 붉은점모시나비. 국립생물자원관. 자료검색일 2018. 9. 11, 자료출처 <https://species.nibr.go.kr/EndangeredSpecies>
- 상재홍단딱정벌레. 충우곤충박물관. 자료검색일 2018. 9. 11, 자료출처 <http://www.stagbeetles.com>
- 서승미. (2003). 패션 일러스트레이션에 나타난 그로테스크 이미지. *한국의류산업학회지*, 5(2), 137-144.
- 이선화. (2011). 메이크업에 나타난 그로테스크의 조형성. *복식*, 61(5), 34-37.
- 장미숙, 양숙희. (2000). 1900년대 후반 그로테스크 메이크업에 관한 연구. *복식문화연구*, 8(3), 436-449.
- 장연이, 김재웅. (2008). 팀 버튼의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구. *디지털디자인학연구*, 8(1), 219-230.
- 큰광대노린재. bric. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <http://www.ibric.org>
- Battin, M. (2004). *예술이 궁금하다*. 서울: 현실문화연구.
- Baudot, F. (1998). Thierry Mugler. Munchen: Schirmer/Mosel.
- Bolton, A. (2011). *Alexander McQueen-Savage Beauty*. Newyork: The Metropolitan Museum of Art.
- Chrysochroa Fulgens, Les Insectes. 자료검색일 2018. 9. 11, 자료출처 <https://www.lesinsectes.biz/5-des-plus-beaux-insectes-de-la-planete>
- Comme des garçons. Fashionista. 자료검색일 2018. 9. 11, 자료출처 <https://fashionista.com/2017/03/comme-des-garcons-fall-2017-review>
- Futuristische jurken van Jean Paul Gaultier. Nrc. 자료검색일 2018. 9. 11, 자료출처 <https://www.nrc.nl/nieuws/2015/03/31/gaultier-a1464333>
- Japanese Giant Hornet. Safer Brand. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <http://www.saferbrand.com/advice/insect-library>
- Knox, K. (2010). Alexander McQueen-Genius of a Generation. London: Getty Images.
- Ladybug. national geographic. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <https://kids.nationalgeographic.com/animals/ladybug/#ladybug-leaf.jpg>
- Thomson, P. (1986). *The Grottesque*. 서울: 서울대학교 출판부.
- Picasso Bug. Yourshot. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <https://yourshot.nationalgeographic.com/photos/8944599/>
- Rainbow Grasshopper. Wikimedia. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <https://commons.wikimedia.org/wiki/>
- Tiny Red Spider Mites. I Garden Planning. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <https://www.igardenplanting.com/tiny-red-spider-mites/>
- Wattle Cup Caterpillar. Featured Creature. 자료검색일 2018. 09. 11, 자료출처 <https://featuredcreature.com/from-incredible-to-ordinary-wattle-cup>
- Wolfgang, K. (2011). *미술과 문학에 나타난 그로테스크*. 서울: 아모르문디.