

패션일러스트레이션에 있어서 유우머이미지

유 영 선

경북대학교 의류학과

Humor image in Fashion Illustrations

Young Sun Yoo

Dept. of Clothing and Textiles, Kyungpook National University

(1998. 5. 7 접수)

Abstract

The purpose of this study is enrich the expressivity in fashion illustrations by looking into the expression of humor which is seen in the fashion illustration. In addition, this study is expected to provide a theoretical basis to the people whose works are concern with Fashion design.

It is the fashion illustration that expresses the specific concept that accords with the purpose of drawing. And we need to create our own techniques freely and to develop them into higher ones.

In this view, we can say that the humor in the fashion illustrations shows us the new world of expression. And we can also say that it fills the roles of social functions to purify human emotions with helping the communication between people in our highly developed society.

Finally, the expression of humor in fashion illustrations can be described as followings. First, they are relate with the superiority, disparity, psychic release in the theory of humor's origin. Second, the image of humor can be induced by changing the figure of human body. Third, it can be encouraged by contrasting the different fashion images. Forth, we can use well-known icons that cause the humor. Finally, we can use the moods of children's drawings.

In fashion illustrations, humor does not only give us a laugh but also reflect the era, society and cultural environment. In addition, it expresses our emotions as an important medium and enlarge the range of expression in fashion illustrations.

Key words: fashion illustration, humor, fashion image; 패션 일러스트레이션, 유우머, 패션 이미지

I. 서 론

패션일러스트레이션은 동시대의 의복 문화를 표현하

여 복식의 역사적 흐름을 반영 할 뿐만 아니라 의복 제작을 위한 스케치, 앞으로의 유행 스타일을 제안하는 스타일화, 패션디자이너의 상상력과 패션영감을 표현한 예술작품등으로 여러 가지 기능을 수행하고 있다.

우리나라에서 근대적 의미의 패션일러스트레이션은 서양복이 도입되면서 시작되어 신잡지의 의류광고, 주

*이 논문은 1996학년도 경북대학교 공모과제 연구비의 지원에 의하여 이루어졌음.

부 대상 잡지의 의복 제작 방법을 제시하기 위한 그림, 더 나아가 산업 현장에서 맞춤형 제작을 위한 그림, 기성복의 샘플 제작을 위한 그림 등으로 발전되었고, 오늘날은 의류 관련 학과에서 전공과목으로 채택되어 패션전문가가 되기 위한 기본 실기로서 인정받고 있다.

실질적으로 오늘날의 패션일러스트레이션은 패션 산업의 여러 분야에서 활용되고 있다. 패션디자이너들의 디자인 창작을 위한 기능은 물론, 계절을 앞선 유행 정보를 예고하는 시각 언어로서의 역할, 디스플레이어, 코오디네이트와 같은 패션스페셜리스트의 작업 계획을 설명하는 그림 등 패션전문가들의 작업을 표현하는 중요한 수단이 되고 있다.

무엇보다도 패션일러스트레이션이 중요하게 인식되는 것은 패션일러스트레이션을 통하여 작가 또는 디자이너의 패션이미지와 패션감각이 전달된다는 점이다. 즉, 표현하는 방법에 따라 작가의 패션이미지와 패션감각이 다르게 전달되어 질 수 있다. 이러한 이미지 전달 기능은 시각 디자인과 현대 회화 작품에서도 중요시되는 것으로 작가는 그들이 언어로 표현할 수 없는 것을 이미지를 통하여 상징적으로 표현한다.

패션일러스트레이터나 패션디자이너는 강력한 인상 효과로 자신의 패션이미지를 전달하기 위해 여러 가지 방법의 상징적인 표현 수단을 쓴다. 그러기 위해서 그들은 자신이 택할 수 있는 가장 독특하며 솔직한 시각 언어로 대중을 설득할 필요가 있으며 그에 따라 개성적인 패션일러스트레이션을 위한 모색과 분석이 필요하다.

유우머이미지는 시각예술에서 유우머러스한 효과를 내거나 또는 지적인 즐거움을 주는 분석적 효과를 내어 시각디자인에 있어서 메시지를 더욱 긍정적이고 적극적인 태도로 받아들이게 할뿐만 아니라 설득성을 높여 더욱 효과적인 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 또한 정보 전달을 정확히 하고 대중에게 친근감을 조성하고 현대인에게 정신적인 즐거움을 통하여 긴장으로부터 해소시켜 주고 심리적 부담을 덜어 주는 사회 문화적 기능을 활성화한다.

따라서 패션일러스트레이션에서의 유우머이미지 활용은 패션일러스트레이션 표현 영역을 확대하고 패션일러스트레이션이 보다 설득력 있는 도구로서의 역할을 수행할 수 있다는 점에서 그 연구의 가치가 있을 것이다.

본 연구의 목적은 패션일러스트레이션의 유우머이미지 표현 방법을 유우머의 발생이론과 시각예술에서의 유우머 표현 방법과 관련하여 연구하므로써 패션일러스트레이션의 표현 영역을 넓히고, 더불어, 패션일러스트레이션을 연구하고 패션디자인 작업을 하는 사람들에게 이론적 근거를 제시하고자 한다.

II. 유우머에 대한 일반적 개념

1. 개념

유우머는 언어적인 것과 시각적인 것으로 우리 인간 생활이 부드럽고 매끄럽게 질주해 나갈 수 있도록 보조 역할을 한다. 웃음은 우리 인간들의 자연적 감정에서 우리나라 오는 가장 순수하고 원초적인 표현이며 유우머는 적대감을 줄이고 울분을 발산시키며, 정신을 고양시킨다. 유우머는 우리의 경험을 확대시키며, 우리에게 인간의 행위에 대한 허용 범위를 넓혀 준다¹⁾.

그렇다면 웃음을 유발시키는 것은 무엇인가? 다시 말해서 어떤 것이 우스운가? 웃음은 인간 독점의 특권이다. 행복인 웃음의 주요한 원천은 다름 아닌 유우머, 즉 해학이다²⁾. 놀이와는 달리 약간의 즐거움과 자유분방한 활동은 모든 유우머의 열쇠이며, 모든 그래픽디자인이 유우머를 가진 것은 아니지만 유우머는 모든 시각적 체험, 특히, 그래픽적 의미 전달에 생기를 불어넣어 준다. 그러나 유우머를 일반적으로 정의 내리기는 쉽지 않다. 사전에서는 '익살, 쾌사, 기분, 기질 등'을 뜻하며, 이은상은 '건조한 땅에 내리는 단비 한줄기 같은 것이며 거친 사막 길에서 마음의 다리를 쉬는 곳'이라 하였다³⁾. James Thurber가 '유우머는 평온속에 기억된 감정적 혼돈'이라고 한 반면, Mark Twain은 '유우머의 신비스러운 근원은 기쁨이 아니라 슬픔이다'라고 기록하였다. 만화가이자 작가인 Don Herold는 우리에게 '유우머는 고통이 가까우면 가까울수록 더 오래 지속하는 경향이 있다'고 말한다. Steven Heller는 유우머가 출생 시에 유전 인자 속에 들어 있으며, 모든 어린이가 가지고 있는 유희 본능에 의해 복돋워진다고 결론지었다.

이처럼 유우머는 다양한 측면에서 관찰되고 정의되고 있으나 우리 인간 정서와는 떼어 수 없는 가까운 관계에서 인간들에게 위안을 주는 요소임에 틀림이 없는 것이다.

2. 유우머의 발생이론

유우머가 발생하는 조건에 대해서 희극이론을 바탕으로 하여 세가지 범주로 정할 수 있다⁴⁾. 대표적인 것이 우월감설, 불일치설, 심리적 이완설이다.

1) 우월감설

Thomas Hobbes가 피력한 우월감 이론(Superiority Theory)은 자신이 승리감에 도취해 있을 때나, 혹은 상대방이 신체적, 정신적 열등 상태를 인식했을 때 느끼는 본인의 우월감에서 유머가 발생한다는 것이다. 전통 코미디에서 즐겨 사용하는 여러 기법들, 즉, 얼치락뒤치락하는 모습을 그린 슬랩스틱(slapstick)이나 백치, 익살꾼, 어릿광대 등도 이런 범주에 속한다⁵⁾.

2) 불일치설

'우스운 것'은 대개 불일치(disparity)가 놀라움을 내포한다. 이 이론은 Kant가 주장하여 Schopenhauer가 발전시킨 것이다. 칸트는 '웃음은 어떤 기대가 돌연히 무의미하게 됨'으로서 유우머가 발생한다고 보았다. 전통적인 유우머의 발생조건이 되는 오해, 역전, 반전되거나 거부된 기대는 바로 이 범주에 들 수 있다. 특히 문학에서는 실제와 다른 과장, 혹은 과장이 주가 되는 허풍, 다루는 내용과 문체의 불일치, 화자의 내러티브와 그 전달하는 내용의 불일치 등 다양한 불일치로 인한 유우머가 발생할 수 있다⁶⁾.

우리는 일상생활 중에, 살아 생동해야 할 어떤 무엇이 기계처럼 장애에 부딪쳐서 어찌할 바를 몰라 찢찢대는 경우를 종종 본다. 이때에도 우리는 관찰자의 불일치감을 체험하면서 웃음을 터뜨린다⁷⁾.

3) 심리적 이완(psychic release)설

프로이트 등이 주장하여 많은 공감과 주목을 받은 이론으로 자신, 상황, 사회 등으로부터 부과된 긴장감의 해소, 즉 심리적 이완(psychic release)에서 유우머가 발생한다고 보는 것이다. 즉, 처음에는 공포와 두려움의 대상이었으나 그 두려움이 없어졌을 때 웃음이 나온다는 것이다. 이 형태는 중세의 코미디가 어려움과 위협으로 시작해서 성공으로 끝나는 것과 맥을 같이 한다⁸⁾.

인류가 코믹의 즐거움을 안 이후로는 그것을 의도적으로 생산하려고 하기 시작했으며, 이로 인해 송고한 대상을 실추시키는 다양한 방법, 예를 들어, 흉내(mimicry), 캐리커처, 패러디, 회화화(travesty), 폭로(un-

masking) 등을 만들어 냈다⁹⁾.

3. 유우머의 효과

그러면 유우머는 어떤 효과를 가지는가. 유우머의 효과는 예술의 영역뿐 아니라 상업분야에 이르기까지 그것의 사용 범위는 넓다.

첫째, 유우머러스한 메시지는 주의를 끈다¹⁰⁾. Mark Twain의 걸작들은 호소력 있는 인물들과 마음을 끄는 이야기 때문이 아니라 그의 일화적 산문의 여러 국면을 강조해 주는 빛나는 유머 때문에 잊혀지지 않는다.

둘째, 유우머는 거부감을 줄이며 설득력을 증가시킨다¹¹⁾. 즉, 유우머는 적대감을 줄이고 울분을 발산시키며 정신을 고양시킨다.

셋째, 유우머는 정보에 대한 신뢰성을 높여 주는 경향이 있다¹²⁾.

넷째, 유머러스한 환경은 그 정보를 납득케 하고 긍정적인 분위기를 증가시킨다¹³⁾. 즉, 유우머는 기억력을 돕는 기구이다.

다섯째, 유머러스한 환경은 긍정적인 강화제 역할을 하며 이러한 환경에 놓인 설득력 있는 메시지는 더욱 효과적이라고 밝히고 있다¹⁴⁾. 기발한 착상은 반사적인 웃음을 자아내게 하여 고정된 논리로부터 이탈된 정신적 해방감을 느끼게 한다.

III. 시각예술에서의 유우머

1. 동물의 의인화

시각적 유우머의 기원을 찾으면 선사 시대까지 거슬러 올라갈 수 있을 것이다. 라스코와 다른 동굴에 있는 증거는 각 지역 동물의 드로잉 형태 속에 나타난 설명적이고 풍자만화적인 미술에 대한 인간의 첫시도를 알려준다.

또다른 시각적 유우머는 이집트의 파피루스에서 찾아볼 수 있다. 그 그림에는 인간이 동물로 묘사되는데 수많은 새떼들이 사자들을 놀려 주는 장면이 있는가 하면 말이 왕자의 모습으로 의적이 서서 그 앞에 끌려온 죄인을 단죄하는 모습이 있고 말 모양의 왕이 행차하는 뒤에 악어와 사자가 피리를 불며 따라가는 장면도 그려져 있다¹⁵⁾. 이는 그 시대의 권력자들이 많은 노예를 부렸다는 점에서 왕을 동물로 회화하므로서 당시의 시대상을 풍자한 것으로 볼 수 있다[그림 1].



[그림 1] 새와 동물의 캐리커처, 시사문제에 대한 풍자적 표현에 관한 연구, p. 41

19세기말에는 의인화와 인격화가 유행하였는데 동물이나 식물 또는 기타 사물들에 인간적인 성격을 부여하였다. George Cruikshank와 John Tenniel은 만화적 기술을 사용하여 어린이용 책의 일러스트레이션에 인격화된 이미지를 도입하였고 환상의 세계를 부여하였다¹⁶⁾. John Tenniel은 19세기 대중매체의 등장으로 창간되었고, 영국의 중산계급을 옹호하는 정치적 잡지인 펀치의 대표적 작가로, 그는 미국을 Uncle Sam으로 영국을 사자로 소련을 북극곰으로 묘사하는 식의 비유법을 썼으며, 이러한 비유는 오늘날에 와서 그 나라의 상징으로 널리 사용되고 있다¹⁷⁾.

2. 문자의 회화

우리가 대중 그래픽디자인 유머라고 부르는 초기의 것은 초기 기독교도의 그림 장식된 원문들, 기도서 그리고 8세기경의 시편들에서 그 기원을 찾을 수 있다. 이러한 것들은 원시적 그래픽 요소인 문자 디자인이 무리 없이 이미지와 연결된 최초의 예들이다.

필경사들은 실제적인 동물, 환상적인 동물 그리고 때로는 익살스런 동물형상의 암호문은 물론 구부린 인체 그림을 가지고 문자디자인을 하였다¹⁸⁾.

그리고 14세기 잠시 지도적인 성지자들에게 의해 제약을 받았던 그래픽유머는 15세기 목판 및 동판 인쇄의 완성으로 다시 한번 등장되었다. 문자디자인은 어느 정도 매체에 의해 강요된 구속으로 비록 형태면에서 엄격했을 망정 주제면에서는 코믹한 것이 되었다¹⁹⁾.

16세기에서 19세기 사이의 오랜 시간이 흐르는 동안 그래픽유머는 더욱 다양해 졌고 1830년대에 상업적 인쇄 방법의 개발 특히, 석판 인쇄는 그래픽아티스트들에게 새로운 표현의 자유와 그들의 재능을 위한 새로운 출구를 제공하였다.

그러나 이 시대의 가장 매력적인 그래픽유머는 사람들이 일반적으로 기대하는 것처럼 정기간행물에서 발견된 것이 아니라 특이한 매체인 아동용 알파벳 독본에서 발견된다²⁰⁾.

1910년대와 1920년대에는 많은 독일 상표 디자이너들이 로고와 상표 이미지를 19세기의 복잡하고 문양 중심적인 마크에서 단순하고 익살스러운 그래픽프로그램으로 변화시키려는 목표로 완전한 기하학적인 형태를 교묘하게 활용했다. [그림 2]는 독일 사회주의 출판사인 Malik Verlag을 위하여 John Hart Field가 디자인한 마크로 'MALIK'라는 산세리프체 글자들로 구성된 로봇 픽토그램이었다²¹⁾.

1950년대말 무렵, 활자 장난(typeplay)은 무질서한 다다와 미래주의자의 표현에서 발전하여 더 의도적인 의사 전달 방식이 되었다.

1960년대에 대중화된 텔레비전은 인기가 상승함에 따라 창조적인 팀파트너들과 협력하여 직접적인 디자인, 사실적인 이미지(일반적으로 사진 이미지) 및 세련된 워드 등으로 유명한 단어/이미지 광고라는 장르를 개척했다²²⁾.



[그림 2] 로봇 픽토그램, 그래픽 워드, p. 22.

3. 캐리커처

신체적 특징이나 매너의 유별남에 초점을 맞추어 표현하는 것이 캐리커처이다. 유머는 캐리커처의 중요한 표현 수단으로 인식되는데 캐리커처는 우스꽝스럽고 모순되며 비상식적인(과장, 왜곡) 요소들을 알레고리²³⁾로 엮어서 표현하려는 뜻이 대중에게 성공적으로 전달되게끔 한다²⁴⁾.

인물 풍자의 캐리커처는 16세기 후반 볼로냐의 Annibale Carracci가 작품들로 시작되었다고 볼 수 있다. Leonardo da Vinci와 Durer가 각 1500년경에 그렸던 그림들—프로필의 오버랩, 특징 있는 코와 턱과 이마를 다양하게 그렸던—은 당시의 인간 유형들에 대한 객관적인 관찰이었을 뿐만아니라, 동전과 메달에 새겨진 통치자들의 얼굴이 세월이 지나면서 닳아질 때 흔히 우스꽝스럽게 된다고 하는 사실에 대한 관찰이기도 하였다²⁵⁾. 캐리커처는 당시에 비판하기 어려운 위정자들을 비판하는데 그 역할을 하였다. 18세기 영국의 최고의 화가로 인정받던 William Hogarth의 캐리커처는 당시 영국 상류 계층의 위선과 방종에 대해 대중의 관심을 일으키고 사회 개혁을 위한 자료가 되었다[그림 3].

19세기초 Honore Daumier는 캐리커처로 강한 정치적인 입장을 표현하였는데 때로는 시각적 저널리스트로서의 직설적이면서도 익살스런 표현을 서슴치 않았다.

20세기 캐리커처는 신문 사설의 풍자에서 중요한 기능을 하는데 Washington Post지의 캐리커처 작가인 Hebert Block은 McCarthy 상원의원에 대한 용기 있는 공격과 Nixon에 대한 신랄한 풍자로 유명하다²⁶⁾.



[그림 3] 탕아의 일생, 윌리엄 호가스, 1735, 패션일러스트레이션의 세계, p. 29

4. 이중적 이미지

시각적유우머는 이중적 이미지를 표현하므로써 유우머를 나타내기도 한다.

르네상스시대에는 환상적이고 풍자적인 것에 대한 취미가 널리 퍼져, 르네상스적 위트를 표현한 작가 Pie-

ter Brueghel은 당시의 서민들의 풍속이나 축제, 건설, 미신 등을 내용으로 하는 명량한 광장극을 보는 듯한 그림을 그렸다.

또한 이 시기에 있어서 획기적인 유우머의 표현은 이탈리아 출신 작가 Giuseppe Arcimboldo에 의한 것으로 그는 신화적인 것을 주제로 하는 당시의 보편적인 작품에서 탈피하여 형태 표현에 있어서 초현실적인 환상을 자아내는 이중적인 이미지를 창조하였다. 'The Nymph Flora'라는 그의 작품 [그림 4]에는 당대의 많은 사람의 흥미를 자극할 만한 재치와 상상력이 엿보인다. 'Flora'는 꽃의 여신의 이름이면서 또한 식물의 이름이다.



[그림 4] Giuseppe Arcimboldo, The Nymph Flora 시각디자인에서의 Visual Pun 효과에 관한 연구, p. 35

5. 장난

시각예술에서의 장난은 1차대전 이전 지나면서 구체적으로 나타나기 시작한다.

Zurich, Barcelona, New York등지에서 전쟁에 대한 혐오와 예술의적인 평범한 생활의 권태로부터 거의 동시에 일어난 '다다운동'이 그 배경인데 Marcel Duchamp은 모나리자의 그림에 수염을 그려 넣은 작품으로 르네상스 이념에 직접적이면서도 유머러스한 공격을 가하였다[그림 5].

1930년대에는 콜라주 기법을 동원한 작품들이 등장하고 존 허트필드는 여러 이미지를 혼합하는 사진몽타주 기법을 사용하는 등 장난의 기법으로 유머를 표현하였다.

또한 Pablo Picasso는 자전거의 핸들과 시트를 이용하여 황소의 머리를 만들었고, 후에 자동차의 형태를 이용하여 원숭이의 머리 부분을 유머러스하게 표현하였다.²⁷⁾

1970년대 중반에서 1990년대까지 기간의 역사가 집대성이 되면 포스터모더니즘, 그래픽디자인에는 컴퓨터, 언어, 역사주의자, 장식 취향 그리고 정보 관련 디자인 등이 포함된다. 포스터모더니즘으로부터 등장하는 가장 큰 특징은 장난과 유머라는 근본적인 감각이다.²⁸⁾

포스터모더니즘의 장난 윤리는 1970년대 초의 포스터사이키델릭 시대에 핑크라고 하는 젊음의 영감으로 생긴 단명한 디자인 언어와 함께 시작했다. 핑크는 몇 년간 지속되다가 뉴웨이브로 대체되었다. 뉴웨이브는



[그림 5] Marcel Duchamp, 모나리자, 시각디자인에서의 Visual Pun 효과에 관한 연구, p. 35

원시적인 핑크식 시각적 표현을 택하여 구문법이 있는 시각언어로 변형시켰다. 그 어휘는 기분을 풀어 주는 컬러, 과다한 기하학적인 주의를 끄는 기호와 장식들, 그리고 종종 과거의 상업용 미술 매뉴얼에서 빌려 온 유머러스한 이미지 등으로 구성되어 있었다.

과거는 가볍게 환기시키는 것만으로도 디자인을 충분히 유머러스하게 할 수 있는 것으로 보이는 포스터모더니즘 시기에서도, 혼란 향수를 일으키는 시각적인 단서를 기초로 모든 유우머가 형성되는 것은 아니다. 유우

머의 결정 요인은 복합적이고 유동적이며 범주화를 적극 거부한다.

IV. 패션일러스트레이션에서의 유우머 표현방법

1. 패션일러스트레이션에 나타난 유우머의 내적 의미

1) 우월성

유우머는 대상보다 한 차원 높은 위치에서 어리석음이나 부족함을 접했을 때 얻어지는 개인적인 우월감으로 인해 형성된다. 패션일러스트레이션에서는 어린애의 그림과 같은 미숙한 인체표현이나 채색기법, 어릿광대와 같은 익살스러운 얼굴표정, 장난스러운 패션이미지로 보는 이로 하여금 그림의 미숙함과 우스꽝스러움에 우월감을 가지므로서 유우머를 나타낸다.

[그림 6]은 인체의 정확한 골격을 무시한 어린아이에 의해 그려진 듯한 인체 프로포션을 가진 그림이다. 낙서를 보는 듯한 미숙한 표현기법은 보는 이로 하여금 상대적인 우월감으로 유우머를 느끼게 한다.

또한 만화와 낙서화도 대중의 무의식을 표현하는 의사소통의 가장 효과적인 도구로서 풍자적 웃음과 우월감을 느끼게 해주어 현대인들에게 웃음을 통한 휴식을 제공한다.

2) 부조화

칸트는 일찍이 '웃음은 어떤 기대가 돌연히 무의미하



[그림 6] Pret-a-porter, p. 31

게 된 것이라 지적해서 웃음의 불일치설을 동조한바 있다. 불일치한 것 모두가 우스운 것은 아니고 우스운 불일치에는 그 전제조건으로 반드시 고통이 수반되지 않아야 한다.

[그림 7]은 화가 Fernando Botero가 프랑스판 Vogue지의 다른 영역의 예술가를 초청하여 패션의 한 순간을 포착하고자하는 의도의 기획에 의해 그린 패션 일러스트레이션으로 구근모양의 뚱뚱한 모델이 오피뚜띠르 디자이너인 니나리치의 작품을 착용한 그림이다. 이는 패션이 인체의 균형 잡힌 몸매와 밀접한 관계가 있다는 고정관념을 깨트리는 작품으로 패션과는 전혀 어울리지 않은 여인과 패션과의 불일치를 표현함으로써 유우머를 나타내고 있다. 인물의 표정 없는 얼굴은 인간의 특징인 적응력이 결여된 태도 몸짓, 동작이 단순한 기계적인 구성으로 보일 때 유머가 발생한다는 Bergson의 '생명의 기계화' 이론을 확인시키고 있다.



[그림 7] Fashion Drawing in Vogue, p. 220

3) 해방감

고대의 시각예술에서는 동시대의 권력자를 동물로 회화하고, 캐리커처의 형태로 인간의 악행과 우행을 표현함으로써 억눌린 사람들의 감정을 해방시켰다. 오늘날 패션일러스트레이션에서도 과거의 예술작품을 모방하고 흉내내거나 대중의 주목을 받는 대상을 캐리커처로 표현하거나 회화함으로써 심리적인 해방감으로 인한 유

우머를 나타내고자한다.

[그림 8]은 익살맞은 표정을 한 여인들이 샤넬의 복장임을 상징하는 금속 체인 악세사리와 샤넬의 심볼마크가 새겨진 셔츠를 입고 있다. 이는 대중이 상류사회의 브랜드로 생각하는 샤넬의 이미지를 장난스러운 캐리커처로 표현하므로써 정신적인 자유로움에 의한 유우머를 표현하고자한 작품이다.



[그림 8] Pret-a-porter, p. 10

2. 패션일러스트레이션에서의 유우머 표현 기법

1) 인체변형

유머러스한 디자인을 연결하는 열쇠로는 왜곡, 병치, 반복, 확대와 축소의 그래픽의 일반적 원칙들이 적용된다.

왜곡이 시각적인 유우머에서 가장 일반적인 요소로서 패션일러스트레이션에서 특히 인체의 왜곡은 작가의 전달하고자 하는 패션메시지를 전달하고 강화하는데 중요한 역할을 하며, 풍자와 해학의 미의식으로 과장되고 왜곡되어진 인물 표현은 웃음이라는 교감작용을 일으킨다. 우리는 인체의 이미지로 사람을 판단하는 경우가 많다. 누가 호리호리하고 뚱뚱하며, 키가 크고 작은지 확대와 축소의 개념은 우리에게 크게 자리잡고 있다. 따라서 크기의 변화가 항상 재미있는 것은 아니지만 잊지 못하게 하는데 도움을 주는 중요한 요소가 된다. 19세기 캐리커처 작가들은 자기들의 미술 공간 안에서 일

굴과 관련된 특징을 과장하고 대상물을—인형처럼—무력하게 하는 수단으로 자그마한 몸체에 큰 머리를 붙여 놓는 관행을 시작했다. 비슷하게 풍자 만화가들은 종종 권함과 또는 큰 위협의 수단으로 성격과 관련하여 대상물의 크기를 증가시킨다.

[그림 9]는 파리의 전위적 디자이너 Terry Mugler의 작품을 입은 여인의 그림이다. 실제 인체 프로포션이 5등신 정도의 인체와 비슷해 보이는 채색 기법은 보는 이로 하여금 적당한 안도감을 가져다준다. 여인을 둘러싼 인물들은 우스꽝스럽게 놀라는 표정을 짓고 있다. 5등신의 심각한 표정의 여인과 그들의 표정은 대비되어 웃음을 자아낸다.



[그림 9] LA MODE EN PEINTURE, LES COLLECTIONS ETE 86, p. 57

[그림 10] 역시 인체의 개념을 벗어난 조류, 꽃, 식물의 얼굴 형태를 가진 인체에 오프퍼피르의 복장을 한 초현실주의적 개념의 그림이다. 1930년대의 초현실주의는 Giorgio de Chirico, Salvador Dali, Pavel Tchelitchew, Pirre Roy와 같은 뛰어난 아티스트의 작품뿐만 아니라 Cecil Beaton Ewin Blumenfeld 그리고 Berard와 같은 사진 작가들의 작품을 Vogue지에 소개했다. 전쟁후, Coltellacci는 기이하고 과장된 다양함으로 프랑스판 Vogue를 장식했는데 그림은 Coltellacci가 그린 것으로 역시 오프퍼피르 디자이너 Balenciaga

의 상류사회를 풍자한 것이다²⁹⁾. 왜곡(Distortion)은 시각적인 유머에서 가장 일반적인 요소로서 현실을 지나치는 초현실주의적 과장은 유머를 발생시킨다.



[그림 10] Fashion Drawing in Vogue, p. 181

2) 요소의 대비

그래픽이든 아니든 간에 모든 디자인은 병치(juxtaposition)의 과정이다. 디자이너는 최적의 결과를 만들어 내기 위하여 영향을 미치는 구성 요소들을 어디에 어떻게 배치할 것인지를 직감적으로 알아야 한다. 여기에는 서로 조화되거나 조화가 되지 못하는 이미지, 대상, 서체 등을 배열하는 것이 관련되며 결과가 효과 있으면 되는 것이지 굳이 따라야 할 정해진 규칙이 없다.

[그림 11]은 가늘게 해석된 인체와 길고 뾰족한 손과 발, 지나치게 큰 어깨, 비례적으로 지나치게 작은 핸드백을 나란히 대비시킴으로서 병치의 효과로 유머를 자아내게 하는 작품이다. 패션일러스트레이션에서는 신체와 대치되게 손과 발을 축소, 과장함으로써 작가의 개성을 나타내기도 한다.

[그림 12]는 Grizelda Holderness의 <Fashion Slaves>라는 작품으로 디자이너 Claude Montana의 오랜제 모피와 얼룩말 줄무늬를 그린 것이다³⁰⁾. 패션에 노예가 된 인간들을 풍자한 것으로 이집트의 노예들이

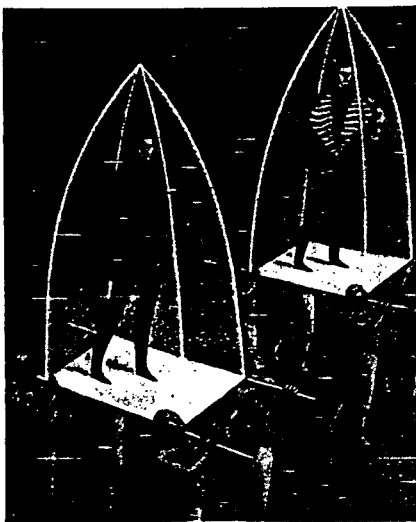
메고 가는 수레 위에 현대적 복장을 한 사람을 실려 가는 두 가지 상반된 이미지의 대비로 작품의 이미지를 강조했다. 지나간 것에 대한 인간들의 향수를 이용하여 오늘날의 것을 전달하고자 의도한 작품이다. 문학에서도 유우머 도출방식의 하나로 중세의 로맨스나 죽은 연인을 찾아 나서는 신화적모티브를 사용하기도 한다.

3) 이중적 이미지

시각예술에서 이중적 이미지는 유우머를 표현하는 수



[그림 11] Fashion Illustration in Europe, p. 56



[그림 12] Fashion Illustration today p. 74

단이였다. [그림 13]은 21세기 패션 주제의 하나인 Dualism을 표현하고 있다. 21세기를 바라보는 현대의 성개념은 남성과 여성의 성구분이 아닌 인간자체의 통합적 이미지로서 중성적인 성향을 선호한다. 이 작품은



[그림 13] Fashion Illustration in Europe, p. 37

남녀로 구분되어지는 두명의 인체를 우스꽝스럽게 오버랩 시킴으로서 패션의 이중적 이미지를 풍자하고 있다.

4) 장난

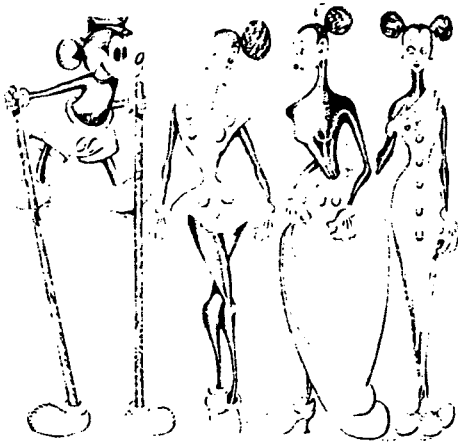
유머는 장난 본능에서 출발한다. 장난은 디자인 유머를 달성하는 첫번째 단계이며 장난은 디자인 과정 중에 필수적이다. 그러나 디자인 과정중의 장난은 아이들의 그것과는 다르다. 아이들의 장난에서는 무작위성이 생기지만, 어른들의 장난에서는 개념이 나온다.

무작위적인 이미저리는 그 자체가 목적이지만, 개념은 시각적인 의사 전달로 바뀌는 기초가 된다.

[그림 14]는 Ruben Toledo의 'Mikey Mouse Meets High fashion'²¹⁾이라는 작품으로 미키의 헤어스타일과 모습을 본뜬 인체와 미키의 복장에서 힌트를 얻은 복장을 한 디자인이 그려져 있다. 미키마우스가 만화의 주인공으로서 가지는 코믹 효과를 패션일러스트레이션에 그대로 도입한 경우이다. 미키마우스는 어린이들의 아이콘, 즉 우상으로, 우상들은 어떻게든 지배적인 힘을 결코 잃지 않는 상징물이다. 모든 유우머 특히, 정

치적, 사회적 유머에서 우상의 세속화가 반복적으로 다뤄지는 이유가 바로 그것이다. 미키마우스도 그러한 이유로 그래픽 예술에 자주 등장하는 소재로서 미키마우스를 호감을 가지고 쉽게 알아볼 수 있는 사인포스트로 사용했다.

MICKY MOUSE MEETS HIGH FASHION



[그림 14] Pret-a-porter, p. 10

풀라주는 재미있는 병치를 달성하는 기술적인 한가지 수단이다. [그림 15]는 풀라주 기법을 이용한 작품으로 수작업으로 그려진 유우머가 넘치는 인체와 실제 악세사리의 사진, 그리고 옷의 드레이프 방향에 맞추어 찢어 부친 잡지들이 교묘하게 병치되어 있다. 풀라주는 다다이스트들에 의해 우연의 법칙으로 적용된 것이었으나 이 작품은 작가의 유우머가 계획적으로 표현된 작품이다.

5) 패러디

원래 예술은 일상의 경험이나 그 대상, 자연 환경, 사건의 모방이지만 현대에 와서 예술 그 자체를 모방하고 있다³²⁾. 패러디는 무의미하거나 어리석은 방식으로 동시에 일반적으로 저변에 의도, 즉, 풍자, 조롱, 익살, 웃음을 깔고서 심각한 주제를 흉내내는 예술 표현의 방법 중 하나이다. 패러디는 순수 예술을 디자인과 접목시키면서 순수 고급예술을 우스꽝스럽게 연출함으로써 대중과 거리를 좁힌다. 잘 알려진 미술 작품은 흥미로운 현대디자인을 탄생시키는데³³⁾ [그림 16]은 마티



[그림 15] LA MODE EN LES COLLECTIONS ETE 86. P. 43



[그림 16] Fashion Illustration basic techniques, p. 84

<표 1> 패션일러스트레이션의 내적의미와 표현기법

유우머의 내적의미 (발생이론)	표현기법
우월성(우월감설)	장난(유아적표현기법, 만화적표현)
부조화(불일치설)	인체변형, 요소의 대비
해방감(심리적이완설)	패러디, 캐리커처

스의 작품을 패러디한 것으로 대가의 작품이미지를 흉내내어 미숙한 표현기법으로 표현하므로써 예술의 승고함에서 해방되고자한 그림이다.

<표 1>은 패션일러스트레이션의 내적의미와 표현기법의 관계를 도표화한 것이다.

V. 결 론

패션일러스트레이션은 목적을 가지고 그 목적에 맞는 컨셉으로 표현하는 것이 기술이며 일반적인 의미의 숙달, 연마된 묘사력이 아닌 오히려 더욱 자유로운 시야로 자신의 독특한 조형의 문법을 발견하는 것, 그리고 발견한 표현의 문법을 일정한 법칙으로 여러가지 변화를 전개하는 능력을 지니는 것이 중요하다.

그러한 측면에서 패션일러스트레이션에 있어서 유우머는 표현의 새로운 장을 열어 줄 뿐만아니라 고도로 산업화된 현대 사회에서 개인적인 정서 순화와 상호간의 커뮤니케이션의 폭을 넓혀 주는 사회적인 기능도 함께 한다.

결론적으로 패션일러스트레이션에서 유우머발생이론에 따른 표현방법을 살펴보면, 우월감설은 미숙한 유아적 표현이나 장난스러운 만화적표현으로 나타났고, 불일치설은 인체의 기계적표현과 같은 인체변형과 상반된 패션이미지의 사용과 같은 요소의 대비로 표현되었고, 심리적 이완설은 예술작품의 패러디나 고급상품의 회화화한 캐리커처로 나타났다.

시각예술로서 패션일러스트레이션의 유우머 표현기법을 분류하면 다음과 같다.

첫째, 인체 변형에 의한 표현이다. 인체 프로포션을 지나치게 과장, 축소하기도 하고, 이상적인 미의 기준을 변화시켜 인체를 뚱뚱하게 또는 지나치게 가늘게 표현하기도 한다. 경우에 따라서 손과 발 또는 다른 신체 한부분을 지나치게 과장 축소하여 인체와 대비시키기도 하며 우스꽝스러운 얼굴표정이나 변형된 얼굴형태를 표현하므로써 유우머효과를 나타낸다. 둘째, 두가지 이상의 서로 다른 상황의 패션요소를 대비시켜 유우머를 표현한다. 지나간 시대의 요소와 현대적감각의 패션이미지를 대비시키거나, 서로 다른 크기를 병치하는 것이다. 셋째, 시각예술에서의 유우머효과의 큰 몫을 이루는 이중적이미지의 도입이다. 넷째, 장난 역시 시각예술의 유우머표현방법으로 이미 대중에게 알려진 유우머

이미지의 아이콘을 패션일러스트레이션에 도입하거나 유아적이미지의 표현기법을 사용한다. 다섯째, 패션일러스트레이션에서 과거의 예술작품의 패러디는 승고한 예술정신을 회화하므로써 유우머를 도출해낸다.

이처럼 유우머는 패션일러스트레이션을 통해서 인간의 내면을 표현하는 수단이 되고 패션일러스트레이션에서 유우머가 단순히 웃음만을 제공하는 것이 아니라 시대, 사회, 문화적 상황을 반영하고 더 나아가 패션일러스트레이션 표현 방법의 범위를 넓혀 준다.

참 고 문 헌

- 1) Stven Heller & Gail Anderson, 박영원 옮김, 그래픽 워트, 1996, pp. 4-5
- 2) 김지원 평론집, 해학과 풍자의 문학, 도서출판 문장, 1983, p. 12
- 3) 박영원, 시각디자인에서의 Visual Pun효과에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원석사학위논문, 1985, p. 10
- 4) 금동지, William Faulkner의 소설에서 유우머의 예술적 기능, 경북대학교박사학위논문, 1996, p. 4
- 5) Ibid, pp. 4-5
- 6) Ibid, p. 5
- 7) 김지원 평론집, op. cit, p. 14
- 8) 금동지, op. cit, pp. 4-5
- 9) 김종엽, 웃음의 해석학, 행복의 정치학, 한나래, 1994, p. 222
- 10) 명광주, 시각디자인에 있어서의 Visual Scandal 표현효과에 관한 연구, 홍익대학교산업미술대학원 석사학위논문, 1986, p. 46
- 11) Ibid, p. 46
- 12) Ibid, p. 46
- 13) Ibid, p. 46
- 14) Ibid, p. 46
- 15) 송인순, 시사문제에 대한 풍자적인 표현에 관한 연구, 성신여대 산업대학원, 1992, p. 13
- 16) 앤드류 장, 일러스트레이션의 세계, 도서출판 디자인하우스, 1993, p. 49
- 17) 송인순, op. cit, p. 17
- 18) Stven Heller & Gail Anderson, op. cit, p. 14
- 19) Ibid, p. 15
- 20) Ibid, p. 16
- 21) Ibid, p. 22
- 22) Ibid, p. 29
- 23) 알레고리는 '확장된 비유'라고 얘기할 수 있다. 즉 그것은 표면적으로 인물과 행위와 배경등, 통상적인 애

- 기의 구조를 갖추고 있는 하나의 이야기인 동시에 그 이야기 배후에 사회적, 역사적 또는 정신적 의미가 전개되는 뚜렷한 이중구조를 가진 풍자 형식이다.
- 24) 이성표, 캐리커처의 풍자적 인물표현에 관한 연구, 홍익대학교대학원 석사학위논문, p. 12
- 25) Ibid, pp. 17-18
- 26) 앤드류 장, op. cit, p. 39
- 27) 박영원, op. cit, pp. 28-29
- 28) Stven Heller & Gail Anderson, op. cit, pp. 30-31
- 29) William Packer, Fashion Drawing in Vogue, Thames and Hudson, p. 181
- 30) Nicholas Drake, Fashion Illustration today, Thames and Hudson, p. 74
- 31) Ruben Toledo, Style Dictionary, abbeville press, p. 10
- 32) 고헌진, 김민자, "현대패션에 나타난(Parody)에 관한 연구", 복식, 제25호, 1995, 8, p. 249
- 33) Julian Seaman, Fashion Illustration basic techniques, p. 84