

포토몽타주 이미지가 表現된 1990年代 衣裳에 關한 研究

-티셔츠 디자인을 中心으로-

金 仙* · 楊淑喜

淑明女子大學校 디자인大學院 碩士*, 淑明女子大學校 衣類學科 教授

A Research on 1990's Fashions Applying Photomontage Image

- Focusing on T-shirt Design -

Sun Kim* and Sook Hi Yang

Dept. of Fashion Design, Sookmyung Women's University*
Prof., Dept. of Clothing and Textiles, Sookmyung Women's University

Abstract

The purpose of this research is to investigate the concept of the photomontage technique, one of the various photographic techniques, and to analyze the photomontage image through the patterns that appeared in 1990's fashions. Moreover, by making clothes using the photomontage image, the intention of this study to apply the technique in real life is achieved.

The results of this thesis for making clothes utilizing image of the photomontage are as followings. First, the photomontage expands the variety of materials that can be used, because the clothes using the photomontage image are able to take any photo images. Second, two different eras can co-exist in a piece of work since a photomontage work can use two images from different eras. Third, it allows greater adaptability by expressing variety and utility in the making of the casual styles using conventional photo materials.

The conclusion of this study is that the clothes appearing in the late 20th century using the photomontage image have been developed corresponding to the accelerated development of photography, machinery, and technical skill in civilization.

Trends break away from the conventional expressions of art. This is a new trend and direction in art that will effect culture in the 21st century. The photo montage image would show the possibility of a good unification between human being and machines.

I. 서론

90년대에 들어오면서 패션의 표현양식은 다양하게 변화하기 시작하였다. 이는 세계관의 구조적인 변화와 감성의 변화, 그리고 20세기 후반의 급격한 경제성장은 사회, 문화 각 분야에 걸쳐 새로운 환경을 조성해

왔으며, 패션도 이러한 세계에 부응하기 위하여 새로운 양식과 방법들을 창출하였고, 패션의 표현영역을 확대시키려는 디자이너들의 지속적인 연구와 새로운 것을 시도하려는 노력은 이런 현상을 가속화하였다.

특히 테크놀로지의 발달과 사진 기술의 발달로 인해 패션에 사진이 도입되기 시작하면서 육안으로 확

인할 수 없었던 순간이나 흘러가 버리는 장면을 포착하고, 영원히 간직하고 싶은 대중의 이상 등을 명확하고 생생하게 재현함으로써 포토몽타주 기법을 활용한 패션의 표현양식은 좀 더 미래적이고, 과학적이며 간결하고 강력한 표현수단으로 등장하게 되었다.

이는 기계화되고 자동화된 사회 속에서 숨 가쁜 생활을 하는 현대인들은 정보의 홍수 속에서 자기가 원하는 것을 단순하고도 직접적으로 체험하기를 바라고, 그것에 대해 이성적으로 사고하여 이해하기보다는 직접적으로 보고 느낄 수 있기를 원하기 때문이다. 즉, 정확한 사물의 재현능력과 생생한 현실감에 의해 보장되는 객관성 있는 신뢰감이 직접적인 설득력을 가질 수 있기 때문에 이 요구에 가장 적절한 수단이 포토몽타주 기법이라 할 수 있다.

포토몽타주 이미지가 표현된 의상은 사실적 표현이 대부분이기 때문에 인간의 신뢰성과 함께 친밀한 느낌을 주며 소비자의 심리를 비교적 강하게 자극시킬 수 있다. 그 이유는 인간의 시지각을 능가하는 기록성과 신뢰성, 그리고 사실이나 사물을 시간과 공간을 초월하여 보존하고 전달할 수 있기 때문이다.

이러한 포토몽타주 이미지를 의상에 도입함으로써 다양한 표현 형식 및 방법들을 사용하여 새로운 미적 가치를 창출하였으며 동시대의 새로운 문화현상으로 자리잡게 되었다.

본 연구는 문헌조사 방법에 의한 이론적 배경과 그것을 토대로 한 작품제작으로 구성하였다. 이론적 배경은 포토몽타주의 개념과 발생 배경에 대한 고찰, 그리고 포토몽타주 기법의 시대적 변천과정에 관해 살펴보았으며 포토몽타주 이미지가 표현된 1990년대 의상의 효과적인 표현기법을 사진자료를 통하여 각 유형별로 분석한 후 포토몽타주의 특성을 이용한 디자인과 작품을 제시하였다.

이론적 배경을 위하여 포토몽타주에 관련된 국내외 도서자료와 논문을 수집, 정리, 분석하였고, 1990년대 패션에 나타난 포토몽타주 이미지를 위한 사진자료로는 Collections와 Men's Collections, Fashion News등을 중심으로 1990년 S/S부터 1999년 F/W까지 조사분석하였다.

이를 토대로 본 연구의 작품제작은 한국의 전통적

인 사진 이미지들을 오려내어 구성한 포토몽타주 기법과 합성사진 속에 전통 문양이나 글자를 조합하여 만든 후 원색분해 프린트와 전사 프린트 기법을 사용하였으며 사진재료에 있어서는 민화집, 달력, 엽서, 삽화 등 주로 전통적인 사진을 이용하여 '전통적 이미지의 현재의 재현' 이라는 목적을 두고 작품을 제작함으로써 한국의 고유한 전통이미지의 미적 가치와 캐주얼 웨어로서의 프린트 티셔츠 디자인 개발에 따른 상품 가치 및 앞으로의 가능성을 살펴보는 것이라 하겠다.

II. 포토몽타주의 개념 및 발생 배경

1. 포토몽타주의 개념

포토몽타주는 사진의 발명과 동시에 태어났다고 해도 무방할 정도로 오랜 역사 속에서 다양한 목적과 방식으로 사용되어졌다. 포토몽타주 기법은 베를린 다다이스트들에 의해 '포토몽타주' 라고 명명되기 이전부터 행해져왔던 사진에 조작을 가하는 여러 방법에서 비롯된 것이다. 그 후 다다이스트들이 우편엽서를 오려 붙이거나 다중인화와 같은 포토몽타주의 기법들을 이용하여 익살, 풍자, 흥미거리등을 표현하면서 대중적으로 확산되었다. 그리고 다다와 초현실주의, 러시아의 구성주의 등을 거쳐 오늘날의 상업적 광고에 이르기까지, 포토몽타주는 회화와 사진의 중간에 위치하면서 인간의 상상력을 자극하고 사진에서 재료들을 얻어왔다.

사진은 그 원리의 기법상의 응용으로 무수한 창의적 표현을 시도했다. 이 중 대표적인 것으로 몽타주 방법이 있는데, 이것은 노출인화의 기법에서 보여주는 기계적인 특성에 의해 잠재적으로 함유되어있는 사진의 숨겨진 가능성을 의도적인 기계의 조작에 의해 나타내는 것이다. 이것은 사진의 예술적 형성 가능성을 보여주는 것으로 이렇게 해서 나타나는 화면을 회화에 있어서 보여지는 초현실적 표현의 선구를 이루었다고 할 수 있다. 포토몽타주는 노출인화의 방법 외에 인쇄되어진 사진들을 부착시키는 방법도 있다. 화면 위에 그려진 이미지가 아닌 오브제를 부착시키는 방

법은 입체파화가들에 의해 시도되었으며 이것은 일반적으로 콜라주(collage)라 불리어지는 것인데 몽타주(Montage)는 이런 점에서 콜라주에 속한다고 할 수 있다. 그러나 콜라주가 오브제라는 실체를 등장시키는데 반해 몽타주는 오브제보다 이미지에 관계된 것이다. 포토몽타주는 사진을 재료로 사용하여, 이질적인 여러 가지 요소들을 결부시켜서 발생하는 이미지들을 새로운 시간과 공간의 관계로 조립하여 시각적으로나 상상적으로 새로운 영상을 만드는 것이다.

이처럼 포토몽타주는 오랜 미술의 역사를 통해서도 해결점을 찾지 못하고 있던 3차원적인 실재와 2차원 평면간의 공간적 이질성의 일원화라는 과제를 사진이라는 대상을 채택함으로써 적절히 표현할 수 있었으며, 또한 포토몽타주 방법의 활용으로 시각상 이미지 폭이 넓어지고 동시에 회화의 영역에 풍부한 상상력을 창조하는 조형의지로 말미암아 화가의 내면의식과 기계적인 신시각(新視覺)이 결합되어 새로운 시공간(視空間)을 창조하는 새로운 표현매체로서 시각예술의 영역을 확대시켰다

2. 포토몽타주의 발생 배경

사진과 미술은 사진이 발명된 그 기원에서부터 연관되기 시작했고 이 양자의 관계는 사진의 역사적인 전환기마다 시각적인 인식과 전달이라는 공통구조 때문에 새로운 직관성을 점차 정립해 나아갔다. 사진과 미술이 역사상 시각적으로 처음 만나는 것은 르네상스시대의 회화에서 발견되는 원근법에서 시작한다. 르네상스시대에 등장한 원근법은 화가들이 3차원의 현실을 2차원의 화면 위에 그림으로 옮기는 회화적인 수법이지만 또한 이를 넘어 서서 세계를 인식하는 이른바 「보는」 방식이기도 하였다. 수 백년 동안 지배적이었던 원근법이라는 과학적인 방법을 사진이 완전히 성취하였을 뿐만 아니라 그 묘사력에 있어서도 인간이 도저히 모방할 수 없는 완벽함을 구사하였다. 그 결과 사진술의 발명이후에는 회화적 이미지가 방대하게 표현되었고 사진은 당시의 미술 속에 깊이 파고들어 사진을 거부하는 작가의 작품에서조차 사진적 이미지를 남기게 되었다.

「사진적 흥미」나 트릭을 사용하는 사진작품에 대해 관심이 높았던 19세기에는 이중노출이나 영혼사진(Spirit photograph)의 다중인쇄, 합성사진 등에 관한 토론이 매우 활발했었으며 사진이미지를 오려내고 다시 재 조합하는 것은 그 당시의 만화나 우편엽서, 사진앨범, 영화의 막, 군용 기념품 등에 상당히 인기 있는 소재였다.

19세기에는 합성된 사진을 사용하는 것이 매우 일반적인 것으로 단순한 풍경사진에 인물을 첨가하거나 혹은 다른 하늘을 배경으로 인화하기 위해서였다. 단 한번의 노출로는 그 당시의 미비한 촬영조건으로 인하여 샤프한 디테일의 전경과 동시에, 배경의 하늘을 완전하게 표현한다는 것은 불가능했기 때문이다. 또한 두 개의 다른 노출 사진을 연합하여 폭풍우 속 구름의 기상학적인 효과를 훌륭히 재현하기도 하였다.

이와 같이 사진발명 초기에는 단순히 사진기술의 미숙으로 인한 이용이 다수였던 반면에 20세기에 들어와서는 포토몽타주가 그 양식을 달리 하기 시작했다. 즉 예술가들의 콜라주기법에 사진이 부분적으로 이용되기 시작했다. 포토몽타주는 먼저 큐비즘과 미래주의 콜라주에 비슷한 형식으로 사진이 이용된 경우도 찾아 볼 수 있다. 일반적인 큐비즘이나 미래주의 콜라주의 다른 요소보다 훨씬 더 사실에 접근하지만, 기본적으로는 여전히 그림이나 회화 속에 혼합되어 종속되어 있을 뿐이다.

라울 하우스만에 의하면 “그 기법에 대해 혁신적인 열병에 사로잡힌 다다의 주축이었던 조지 그로스, 존 하트필드, 요하네스 바더 그리고 한나 획흐등은 이러한 기법을 포토몽타주라고 부르기로 했다”고 피력했다. 다다이스트들에게 사진이나 연합된 사진조각들은 예술 또는 반예술운동의 조류 속에서 그림의 기본적인 구성재료가 되기 시작했으며, 또한 그와 함께 포토몽타주라는 단어 또한 일반적으로 통용되기 시작했다.

베를린 다다이스트들은 혼란하며 폭발적인 이미지와 리얼리티의 자극적인 분열을 표현하기 위한 목적에서, 신문이나 잡지의 사진 이미지를 오려내어 문자나 그림 등과 함께 붙이는 방법으로, 사진을 하나의 기존 이미지로 이용했다. 그 결과 매우 독특한 표현 효과를 창조해 내었으며 이것은 유화에 대한 반작용

의 산물이기도 하다. 그리고 대략 같은 시기에 러시아의 구성주의자들은 조형적인 회화로의 복귀를 원치 않는 동시에, 그 시대의 지배적이었던 전위예술 형태나 추상의 한계로부터 벗어나고자 하는 욕구로 가득 차 있었다. 이러한 두 그룹으로 인하여 사진은 리얼리티에 대한 사진 특유의 관계성으로 인해 그 당면한 표현 욕구에 대한 한가지 해결책이 되었다.

Ⅲ. 포토몽타주기법의 시대적 변천과정

1. 다다

사진과 미술의 근대적 공간의식에 의한 제1단계의 접촉은 20세기를 경계로 지금까지는 다만 시각적인 동일 구조로서의 보는 방식에 대한 연관성이었지만 이제는 보다 구체적으로 사진의 과학적 시각에 의한 새로운 시각적 탐구를 발전하였던 것이다.

즉, 인간의 절대적인 시각이 상대적인 시각으로서의 전회이며 자아가 존재하고 있는 세계를 정확하게 파악하기 위해서는 단순히 수동적으로 볼 것이 아니라 과학적인 방법을 통해서 능동적으로 대처해야 했다.

상대적 시각은 절대적 시각인 원근법의 붕괴에 의해 전도된 시각이다. 원근법의 붕괴는 자아의 붕괴에 따르는 시대적 결과였다. 원근법의 기점이었던 자아를 발견하고 이를 정립한 절대적 시각이 소실됨으로써 더 이상 원근법적인 시각체계는 성립될 수 없게 되었다. 자아가 세계와 동떨어져서 군림하는 단독적이고 절대적인 존재가 아니라 바라보고 있는 대상 속에 함께 포함된 상대적 존재이기 때문에 현대적 시각은 세계 밖에서 세계를 대상화해서 기계론적으로 전개하는 원근법의 기점이, 대상밖에 있는 것이 아니라, 바로 대상 안에 있음을 자각한 것이다. 20세기의 개막과 함께 우후죽순처럼 발생한 전위적인 미술운동은 이러한 의식구조의 시각적 변혁에 의한 다원적인 인칭의 시각으로 말미암은 것이다. 이와 같은 시각의식의 혁명은 포토몽타주에서도 뚜렷이 나타났다.

20세기 이전의 포토몽타주는 재래적인 1점 시선의 원근법에 기초를 둔 채 단지 기술적인 결합을 극복

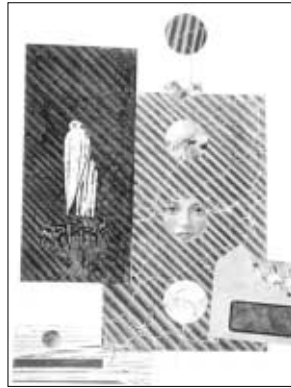
하고자 시도한, 외형상으로는 몽타주 특유의 성격이 드러나지 않은, 회화와 거의 동일한 형태이다. 20세기에 들어서면서 예술계가 위와 같은 새로운 시각에 눈을 뜨자 포토몽타주 또한, 콜라주의 형태를 바탕으로, 그 고유의 4차원적인 특성인, 단일공간인 3차원의 입체를 초월하여 즉, 새롭게 「시간」의 요소를 첨가하여 예술계에서 시각체계가 1인칭에서 3인칭으로 상승하는 상황과 유사한 방법으로 그 양상이 새롭게 변모해가기 시작했다.

다다의 운동은 제 1차 대전의 열기 속에서 1916년 2월 스위스 취리히에서 태동된다. 다다란, 양식이라고 보다는 일종의 예술가의 자세로, 전통의 위치, 이성의 우위, 예술의 형식을 부정하는 파괴적이며 허무주의적인 성격이 짙었다. 그러나 이것은 새 질서를 모색하는 과정에서 과도기적 현상으로 있을 수 있는 하나의 정신적 자세이었던 것이며 그 파괴적 반동성이나 허무적 부정성은 단순히 반 가치적이라고 볼 수 없다. 이 운동에서 특히 우리가 주목할 만한 점은 기성적인 것의 부정과 권위적인 것의 파괴에서 오는 우연성의 개입, 자동적인 발상, 자유로운 표현양식, 예를들면, 포토몽타주나 레디메이드의 오브제등의 발생이다. 이 운동은 20세기 초 이래의 모든 전위적 예술사조와 연관되며 특히 초현실주의는 바로 이 운동과 관련되어 나타난 것이다

베를린 다다를 중심으로 그들이 추구한 포토몽타주는 다다작가들의 과격한 이미지를 표현하는데 매우 유용하게 사용되었다. 그것은 우연의 효과를 나타내거나 예기치 못했던 대상의 변위효과 등, 적극적이며 삶의 근거를 이끌어 내는 바로 그 부조리한 모습을 표출한다는 다다의 이념과 완벽하게 일치되는 것이었다. 다다작가들은 그러한 기성제품으로 이루어진 우연한 이미지와, 사진이나 사진과 같은 형태를 지니는 리얼리티의 파편들을 가지고 충분히 일반대중들에게 충격을 줄 수 있었다(그림 1). 포토몽타주에서처럼 순간적으로 불합리한 이미지들을 그려낼 수 있다는 것은 회화에 있어서의 자동주의였다. 그것은 다다와 초현실주의 작가들에 의해서 고도의 문학기법으로 칭송된 바 있었던 의식의 흐름과 자동기술법(自動記述法)등의 시각적 변형이었던 것이다.



<그림 1> 라울 하우스만 “가정에서의 탁트린”,
1920 포토몽타주, 1997, p.39



<그림 2> 막스 에른스트 “우편배달부 슈발”, 1932 초현실주의2,
1995, p.51



<그림 3> 파울로 피카소 “병, 유리,
바이올린”, 1913 초현실주의2,
1995, p.38

포토몽타주에 대한 아이디어는 그 내용만큼이나 혁명적이었고 그 형태 또한 파괴적이었기 때문에 그들의 흥미를 끌기에 충분했으며, 그 결과 그들은 사진과 인쇄물을 함께 응용하여 정적인 영화로까지 변형시켰다. 특히 그들은 포토몽타주가 갖는 그 폭발적인 선전력에 매료되었었다. 따라서 포토몽타주가 다다이스트들의 이상을 실현시켜 주기에 가장 적절한 형태였으리라고 판단된다.

2 초현실주의

다다가 전통을 부정하고 이성을 멸시하며 사회관습에 대한 악마적인 반항풍속을 무기로 하는 반합리적, 반도덕적 태도를 그 특징으로 하는 반면, 「모나리자」의 복제사진에 수염을 그려 넣어 전람회출품한 뒤상의 반역정신과 피카비아의 격렬한 풍자 속에 보였듯이 그것은 개성의 미적 관념에 입각하여 서구 시민 사회에 던져진 폭탄이었다. 그리고 그 가공스러운 파괴의 흔적에 새로운 미학을 부여하는 역할을 탐지하고 등장한 것이 초현실주의 운동이다.

개성의 모든 예술이 부정된 후 초현실주의가 선택한 미지의 탐구역역은 이제까지 방치하였던 의식하의 세계, 즉 무의지의 세계였다. 그리고 그 배경에는 그 당시 개발되고 있던 심층심리학, 특히 프로이드의 연구가 초현실주의자들에게 큰 영향과 기준을 주었던 것이다.

초현실주의자들의 미술에 있어서 몽타주가 가지는 중요성은 에른스트에 의해 강조되는데 그는 연합된 사진이미지가 갖는, 방향각각을 혼란시키는 능력과 또 사물, 육체, 풍경, 심지어 물질 그 자체의 가장 미세한 디테일 속에 내재하고 있는 놀랄만한 변형(Metamorphosis)의 가능성을 체계적으로 탐구한 최초의 예술가였다. 즉 이미지들 속에서 「모순되는 이미지들의 환상적인 연속성」을 유추해내었다. 그러나 그것은 입체파 작가들의 콜라주와는 구분이 되는, 주어진 이미지에 대한 자유로운 상상의 작업으로 그 이전의 몽타주 작업들이 단지 보충의 목적에서 이용되어 왔던 것에 비해 에른스트는 그와는 다른 목적으로 사진을 이용했다. 즉, 대조적으로나 상대적으로 독립된 존재로서 독특한 특성을 갖는 요소로서 그 재료들을 이용했다.

또한 에른스트의 몽타주에는 희극적 요소와 놀라움 사이의 균형이 존재한다. 그러한 균형은 다다와 초현실주의 포토몽타주에 큰 영감을 불러 일으켜 원래의 피사체의 성질을 변형시켜 사진 이미지로 표현한 병치상태를 의미한다(그림 2).

한편 초현실주의자들 사이에 새롭게 되살아난 포토몽타주에 대한 흥미는 초현실주의적인 대상과 연관된다. 포토몽타주의 특성처럼 초현실주의적인 대상 역시 일상적인 리얼리티 형성에 일 몫을 담당한다. 그 이유는 초현실주의적인 대상 역시 기성품이나 발견된 대상으로 구성되기 때문이다.

이상에서와 같이 초현실주의는 이미지를 시각언어로 사용하고 있으며, 이를 모호성과 모순의 상태에서 보여주었다. 이렇게 일상적 문맥으로부터 분리된 오브제의 기괴한 시적결합(詩的結合)은 화면에서 현실과 무관한 조건과 결합하고 있기 때문에 표현주의가 보여주었던 환영(幻影)보다 더 포토몽타주 이미지에 가깝다고 하겠으며, 그것은 또한 포토몽타주가 사고의 참된 사진술이라고 할 수 있는 자동기술법(Automatism)의 일종으로 사진 이미지의 갖가지 형의 예술적 표현이 가능하다고 하겠다.

3. 큐비즘

20세기 최초의 새로운 운동이라고 할 수 있는 입체파는 미술사에 있어서 전환점을 이룬다. 그것은 회화의 주제를 표현하는 새로운 양식이었다. 여러 시대를 통하여 미술가들은 캔버스나 패널의 평면 위에 어떻게 3차원의 세계를 표현할 수 있겠느냐를 문제로 고심해 왔다.

15세기 이후의 화가들은 앞에 있는 것일수록 크게 그리고 먼 곳에 있는 것일수록 작게 그리는 원근화법을 사용하여 왔는데, 이 기법은 2차원의 평면에 3차원의 일루전(illusion)적 깊이를 주는 것이었다.

입체파에 있어서 사진과 미술의 관계는 크게 3단계로 나누어진다고 볼 수 있다. 제1단계는 입체파 이론의 출현이며 제2단계는 입체파 이론과 사진과의 조우로 상호 활영력의 행사단계이고 제3단계는 1960년대 이후 호크니에 의해 이루어지는 포토몽타주에 의한 입체파의 사진모체를 통한 실현이다.

입체파가 의도하는 시각의 모호성과 더불어서 1909년부터는 중요하고 새로운 회화요소가 등장하게 된다. 즉, 실제 사물들의 일부분이 그림에 그대로 부착되거나 조각작품에도 사용되었다. 이러한 소위 콜라주 기법은 1911년에 제작된 피카소의 정물화에서 처음으로 등장하는데, 그 작품에서는 사진처럼 모조된 등의자의 일부가 실제로 그려진 대상들과 복잡하게 엉켜 있다. 본질적으로 콜라주라는 것은 인간의 기본적이고도 뿌리깊은 본능을 나타내 주는 것으로 입체파 회화에 사용되기 훨씬 이전부터 민속적이고 원시적인 미술에서

그 소박한 전례를 찾아볼 수도 있지만 순수미술에서는 전혀 새로운 것일 수도 있다. 그 속에서는 서로 다른 성질의 사물들이 결합하여 기이하고도 매혹적인 상상력을 불러일으키게 한다. 사진이 발명되고 나서, 데생이나 판화, 신문의 잡보란, 채색된 리본, 레이스 등과 같은 다른 사물과 사진조각이 함께 붙어 있는 것을 쉽게 발견할 수 있다(그림 3).

이러한, 사진과 입체파 그리고 포토몽타주의 기본이 되는 콜라주, 이 세 가지의 기본적인 삼각관계는 1960년 이후 피카소의 충실한 추종자였던 호크니가 포토콜라주의 수법으로 입체파의 이론을 실천할 때에 와서야 비로소 중요하고 독특하게 그 양상을 달리하게 되었다. 호크니의 포토콜라주야말로 입체파와 사진과의 관계를 가장 효율적이고 적나라하게 연결시킨 열쇠라고 할 수 있다

결과적으로 입체파는 「시각적 진실로부터 지성에 의한 진실로의 변화」, 즉 눈에 보이는 대로가 아닌 새로운 시각적 구조로서의 대상의 파악을 시도했다. 이들 입체파의 공간은 자연의 공간이 아니라 세계라는 입체를 평면에 붙잡기 위한 다원적 시각의 공간이며 아울러 대상의 리얼리티를 파악하려는 새로운 방식의 사실주의적 태도이다.

4. 팝 아트

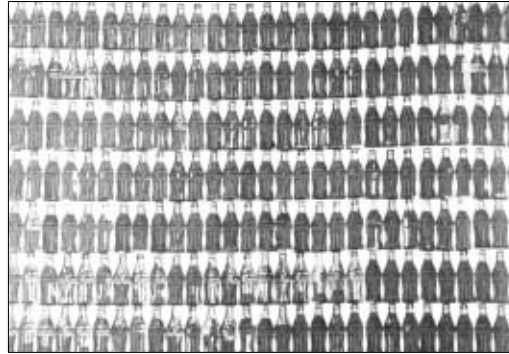
팝 아트(Pop Art)는 제2차 세계대전 후, 산업이나 소비사회 등의 물질문명으로 형성된 환경을 수용한 사조로서 좁은 의미에서는 영국에서 시작되었다고 볼 수 있다. 이들은 새로운 모습으로 등장하는 도시의 대중문화, 즉 매스 미디어와 매스 커뮤니케이션에 매혹되어 있었고, 새로운 시대의 미술의 향방을 찾기 위하여 탐구적인 토론을 계속하였다. 팝 아트라는 용어는 1954년 영국의 미술 평론가인 로렌스 알로웨이에 의해 「대중미술」을 지칭하기 위해 사용되었고, 1962년에 「대중적 이미지」를 구사하는 순수 미술가들의 활동을 위해 확대적으로 사용되었다. 이렇게 팝아트는 실제로는 영국에서 시작되었으나 처음부터 그 이미지는 주로 제2차 세계대전이 끝날 무렵부터 영국에서 범람하고 있던 미국의 매스 미디어에 바탕을 두고 있었다.

팝 아트의 성격을 보면, 추상표현주의의 반작용으로 발생했다고 볼 수 있다.

현대미술에서 사진을 회화적 수단으로서 적극적으로 도입한 것은 60년대 팝 아트의 출현과 더불어 보여졌다. 사진과 미술의 접촉은 팝 아트에서 상호 침투작용이 더욱 활발하게 촉발되는데 이는 산업사회가 갖는 소비문화의 모든 특징을 최대한으로 수용하려는 팝 아트가, 사진의 대량 생산적이며 또한 동시에 생생하게 있는 그대로의 리얼리티를 숨김없이 재생하는 현대적 속성과 일치했기 때문이다. 팝 아트는 인간의 손이 아니라 기계적인 생산에 의한 상품의 대량공급과 소비 그리고 매스 미디어를 통해서 쏟아져 나오는 정보의 홍수 등을 당연한 현실로 받아들여 즉물적인 표현을 하였다. 팝 아트의 즉물적인 표현인 앳쌍블라쥬 수법은 이미 일상생활 속에 나도는 물품들로 미술작품을 만드는 것이다. 앳쌍블라쥬는 미술가가 오브제를 가지고 창작하는 것이 아니고 다만 오브제를 서로 끌어다 맞춤으로써 오브제와 오브제 사이의 유대를 이루게 하는 것이다. 대표적으로 라우젠버그는 앳쌍블라쥬 수법으로 화면에 직접 현실세계를 도입함으로써 미술이 어디까지나 사실의 문제이며 사물의 제시라는 주장을 하였다. 라우젠버그는 50년대 초부터 그의 작업에 사진을 이용하였다. 그는 실크스크린기법을 통하여 사진을 적극적으로 활용하면서 매스 미디어로서의 일상적 레디메이드 이미지를 회화와 사진의 「새로운 차원」에서 처음으로 통합시킴으로써 회화는 그 어느 하나만으로는 완성될 수 없고 삶과 예술 모두에 연결되었고 사진은 삶과 예술 사이의 갭(Gap)을 보완하는데 중요한 디딤돌이 되었다.

팝 아트의 대표적인 작가인 앤디 워홀은 음울한 연상을 일으키는 사건현장 사진, 유명인사의 사진을 확대하거나 반복해서 캔버스에 실크스크린으로 복사했다. 즉, 작품제작도 손으로 그리는 것이라는 전통적인 사고 방식을 깨뜨리고 기계적 조작을 시도함으로써, 그 자신은 미술작품이 아닌 상품을 만드는 기계이기를 바랐다(그림 4).

이밖에도 팝 아트는 다른 유파와 달리 사진을 표현 매체로 이용하는 작가들이 많았는데, 특히 이러한 경우에 이용되는 기법의 거의가 포토몽타주였으며 그



<그림 4> 앤디워홀, “코카콜라병”, 1962 서양미술사Ⅳ, 1984

기법을 바탕으로 예술가들은 복잡성과 복합성 그리고 파괴와 반복의 개념을 표현하려는 경향이 강했다.

포토몽타주는 이러한 무기적(無機的) 이미지들의 이질적 형식들을 화면 위에서 예술의 지 즉, 내적 필연성의 요구에 따라 유기화(有機化)시키려는 노력에서 시작된 것이고, 과학의 발명품에 생명 적으로 진화하려는 의지의 결과이기도 하다.

IV. 포토몽타주 이미지가 표현된 1990년대 의상

1. 유형별 분류

1) 자연물

오늘날 사진의 이미지는 우리시대의 예술뿐 아니라 문화전반에 걸쳐 중요한 영향력을 행사하게 되었고, 그로 인해 1990년부터 현재에 이르기까지 패션에 있어서도 사진을 이용한 다양한 스타일들이 보여지게 되었다.

그 첫째로, 리얼리티를 추구하고 사실성을 부각시킨 디자인으로 자연에서 얻을 수 있는 꽃과 과일 등 자연의 모습을 의상에 담은 것으로 <그림 5>은 다양한 꽃 문양의 사진을 편집하여 여성스런 스커트 디자인으로 보여주었고 <그림 6>은 과일을 포토몽타주 하여 티셔츠로 제작함으로써 자연의 아름다움을 사실적으로 보여주고 있다.



〈그림 5〉 Nicole Miller
Fashion News,
95 S/S, p.153



〈그림 6〉 Vivienne Westwood
Men's Collections,
97 S/S, p.86



〈그림 7〉 Katharine Hamnett
Men's Collections,
97 S/S, p.98



〈그림 8〉 W.&L.T
Men's Collections,
97-98 A/W, p.134



〈그림 9〉 W. & L.T
Men's Collections,
97 S/S, Paris



〈그림 10〉 Keita Maruyama
Collections, 97-98
A/W, Toko, p.262



〈그림 11〉 Issey Miyake,
裝苑 1999, 1,
p.61



〈그림 12〉 Vivienne Westwood
Fashion News 91
S/S, London

둘째로 동물사진을 이용한 의상으로 동물은 오래 전부터 인간과 밀접한 관계를 가져왔다. 패션에서도 예외는 아니어서 다양한 동물들의 모습이 의상의 주요 모티브로 활용되어 왔다. 그 중에서도 용맹스런 호랑이나(그림 7), 코끼리, 표범사진을 활용한 의상을 착장함으로써 인간의 우위성을 표현하기도 하고 물고기, 강아지, 원숭이등 작고 귀여운 동물들도 패션의 모티브로 활용되었다.

〈그림 8〉에서는 인간의 유인원적인 모습이었던 고릴라의 사진을 이용하여 모델의 얼굴을 큰 모자로서 가리고 있는 모습을 현대적으로 키치하게 표현하였다.

이처럼 자연을 이미지로 한 포토몽타주 의상은 그 어느 때보다 우리에게 새롭고 각별한 가치와 의의를

인간에게 주고 있는데, 이는 현대 사회의 병폐인 자원 고갈 및 환경오염, 인간성 상실, 그리고 사라져 가는 생태계의 동물 등에 직면한 우리의 현실이 그 어느 때보다 근원적 자연과 자연의 회복을 절실히 요청하고 있기 때문이다.

2) 신문, 잡지, 만화 등 인쇄물

포토몽타주는 예술의 기법일 뿐만 아니라 인쇄물을 결합하여 우리시대의 중요한 표현수단이 되었다. 대량으로 인쇄되는 대중매체들은 예외 없이 포토몽타주 기법을 이용할 뿐만 아니라 칼라사진, 인쇄술의 발달, 영화, 스크린의 확장, LP레코드, TV등의 새로운 매체의 발전으로 인하여 더욱 발전해 왔다.

〈그림 9〉에서는 일회용품인 신문이 패션의 모티브가 되어 마치 모델이 신문, 그 자체로서 등장하여 신문 및 다양한 정보가 우리에게 얼마나 많은 영향을 미치고 있는가를 보여주고 있다.

〈그림 10〉에서는 컴퓨터 영상문화의 발달과 미래지향적인 상상력으로 인해 공상과학 만화의 개발이 최첨단 기술로 실현되고 있으며 유아적인 모티브가 비비드한 색상과 어우러져 밝고 명랑한 이미지를 보여주고 있다.

〈그림 11〉에서는 1940년대 미국의 빈티지(Vintage) 코믹 풍의 파이롯트 프린트로 포스터에 사용된 포토몽타주를 활용한 작품이다.

이처럼 신문, 잡지, 만화 등 인쇄물을 몽타주한 의상들은 산업화의 시대, 대중매체의 시대에 있어서 그 시대의 복제 기술을 이용하여 시대상황을 반영하고 해석하거나 비판하기도 하였다.

3) 회화

다수의 화가들과 그들의 그림은 디자이너들에게 영감의 원천이 되었으며, 디자이너들은 그들의 회화를 그대로 차용하거나 그것을 활용하여 다양한 디자인을 창조하였다. 인류의 소중한 유산으로 전해지고 있는 많은 예술작품들은 오늘날까지 그 가치를 잃지 않고 현대인의 감성에 카타르시스를 제공하고 있으며 더 나아가 새로운 예술 활동의 근원적 영감을 이루고 있

도 하다. 여러 디자이너들이 회화로부터 모티브를 얻어 새로운 디자인을 창출하고 있는 가운데 최근에는 영국의 디자이너 비비안 웨스트우드가 회화를 가장 대담하게 해석해낸 탁월한 디자이너로 그녀는 다음과 같이 언급함으로써 회화의 중요성을 밝히고 있다.

“화랑은 내 작업의 근원지이고, 회화 속의 의복뿐만 아니라 그 회화의 배경, 그리고 당 시대의 생활상에서 보여지는 색상, 디자인, 움직임의 조화는 수많은 패션 아이디어를 싹트게 한다. 위대한 예술가천이 되고 있음을 보여주고 있다.들과 그들의 작품은 끊임없이 인스피레이션들을 발산하고 있다. 〈그림 12〉는 비비안 웨스트우드의 작품으로 회화를 의상에 차용한 스타일을 보여주고 있다. 〈그림 13〉은 회화를 전면 프린트한 로맨틱한 스타일로 나일론, 폴리우레탄 혼방의 씨스루 소재로 밑단이 잘린 상태로 디자인된 장 폴 고티에르 작품이다. 모스키노는 1997, S/S Collection에서 동양의 정신적인 지주인 부처를 모티브로 작품제작을 하였는데, 〈그림 14〉에서는 어깨가 드러난 넥크라인 티셔츠 위에 ‘동서양은 차이가 없다’ 는 글자와 부처를 프린트하여 동양적 평등사상이 담긴 메시지를 전하려 하였다.

〈그림 15〉에서는 고구려 동굴벽화에서 보여지는 회화를 씨스루 소재에 프린트하여 고구려인의 기상과 오리엔탈리즘을 표현하였다.

이는 예술로서의 패션이 회화와 상호 인스피레이션



〈그림 13〉 Jean Paul Gaultier
Classique, Checkmate
1999, 6, p.2



〈그림 14〉 Moschino
Collections, 97 s/s
Milan, p.271



〈그림 15〉 Lee Shin Woo
Fashion News, 94-95
A/W, Seoul, p.155



〈그림 16〉 Alexander McQueen
Collections, 97-98
A/W, London, p.335

(Inspiration)을 이루어 패션과 예술의 경계를 사라지게 했으며 오늘날까지 디자이너들에게 영감의 원천이 되고 있음을 보여주고 있다.

4) 인물사진

“어떤 것이든 사진을 통해 확인하기 전에는 진정으로 그것을 보았다고 주장할 수 없다.”고 강조한 에밀 졸라의 말처럼 사진의 개발로 눈으로 확인할 수 없었던 순간이나 흘러가 버리는 장면을 포착하여 명확하고 생생하게 재현해 내는 위력을 사진은 지니고 있으며 인간의 시지각을 능가하는 기록성과 신뢰성, 그리고 사실이나 사물을 시간과 공간을 초월하여 보존하고 전달할 수 있다.

〈그림 16〉에서 알렉산더 맥퀸은 전쟁에 대한 고발과 참혹성을 옷으로 표현하여 전쟁으로 인한 인간성의 상실 및 피해를 고발하려 했다.

〈그림 17〉은 2차원적인 평면에 자신의 사진을 통해 3차원적인 또 하나의 나를 동시에 표현하였다. 90년대 후반으로 오면서 패션에서는 자기가 좋아하던 펑크나 록가수 등 대중의 우상을 영원히 간직하려는 경향이 강하여 그들의 모습을 담은 뮤지션 티셔츠들을 선보이고 있다. 즉, 록을 중심으로한 헤비메탈 스타일이 유행하였다.

〈그림 18〉는 미국의 얼터너티브 록밴드 그룹, 펄 잼(Pearl Jam)의 티셔츠로 귀여운 소녀와 권총, 크레용을

조합하여 프린트하였다. 〈그림 19〉는 미국을 대표하는 펑크밴드 레시드(Raid)는 모히칸의 포토 프린트와 빨간 글씨가 포인트를 준 스타일로 힘과 열정을 표현하였다. 〈그림 20〉은 록 뮤지션 아니 핸드릭스의 티셔츠로 타이 다잉(Tie Dyeing)의 기법으로 염색한 후에 광채 나는 프린트를 더해 강렬함을 표현하였다.

이처럼 포토몽타주 이미지가 표현된 1990년대 의상은 사진의 다양한 이미지 즉, 자연사진, 신문, 잡지, 만화 등의 인쇄물, 회화, 인물사진 등을 이용하여 그 시대를 반영하고, 비판하기도 하며 그 시대의 우상을 의상에 표현하여 영원히 간직하려 할 뿐만 아니라 광고 및 홍보용으로까지 발전시키면서 새로운 표현양식과 기법으로 전개해 왔다.

2 포토몽타주 이미지가 표현된 의상의 특징

1) 시대성

모든 예술작품에는 그것이 제작되어진 시대의 특성들이 반영되어 있다. 예술이 시대를 반영한다는 것은 그 시대의 특성들이 예술의 형식적인 측면에서 반영된다는 것뿐만 아니라 그 시대의 현실들을 내용의 측면에서 반영한다는 것을 의미한다. 현실을 반영한다는 것은 그러한 현실을 단지 사실적으로 묘사하는 것 이상의 문제들을 포함한다. 현실을 있는 그대로 수동적



〈그림 17〉 Cheap & Chic by Moschino, Collections 97 S/S, NewYork, p.90



〈그림 18〉 Checkmate 1999, 8, p.69



〈그림 19〉 Checkmate 1999, 8, p.69



〈그림 20〉 Checkmate 1999, 8, p.69

으로 파악하여 그릴 때 그가 그리는 현실은 비록 그것이 실재라고는 하지만 인간의 전체적인 삶으로부터 고립된 하나의 단편으로밖에 파악되지 않는다.

즉, 현실의 올바른 파악은 이러한 현실의 인간적, 사회적 삶의 전체성에 의해 파악되어야 한다

현대는 산업기술의 시대이며 정보화의 시대이다. 대중매체에 의해 포화되어진 이 시대에 있어서 사진에 의한 복제 기술의 비중은 그 어떤 것 보다 커졌으며, 이 세상은 사진 없이는 움직이지 못할 정도가 되었다. 그러한 사진술은 과학기술의 발달과정에서 출현한 것이며 세상을 바라보는 사람들의 의식을 변화시켰다.

따라서 포토몽타주 이미지가 표현된 의상은 그 사진 속에서 찍혀져 있는 사진이나 사물이 그 시간과 그 장소에 있었다는 명백한 증거가 되며 그러한 사진의 특성은 결코 그려진 이미지에서 찾아볼 수 없는 사진만이 갖는 시대성이다.

2) 대중성

수전 손타그는 “산업사회는 시민들을 이미지의 감독자로 만든다”고 말하고 있다. 산업화된 현대사회의 현실은 흔히 말하듯 「이미지의 홍수」로 특정 지워진다. 산업화에 의한 대량생산 체제는 이미지의 체험에 있어서 전에는 볼 수 없었던 커다란 변화를 가져다주고 있다. 인쇄된 그림이나 사진들이 들어있는 신문, 서적, 잡지, 만화, 영화, T. V, Video 등 다양한 시각 매체를 통하여 매일, 매시간 갖가지 종류의 이미지들의 폭격을 받고 있으며, 도시환경 및 일용품과 생활공간의 직접적인 접촉을 통해서도 많은 양의 이미지를 체험한다. 즉, 새롭고 다양한 이미지의 지배하에 이르렀다.

따라서 포토몽타주 이미지가 표현된 의상들은 일상적이며 대중적인 레디메이드 이미지를 소재로 하기 때문에 그 소재들의 특성인 대중성을 갖게되며, 또한 기계적으로 재현하거나 복사하는 과정으로 인하여 비개성화의 특징으로도 보여질 수 있지만 물질문명의 오브제나 현대문명의 산물인 매스미디어 이미지 등을 작품의 주제로 삼고 있기 때문에 대중성을 가진다고 말할 수 있다.

3)복제성

사진의 발명은 1939년에 성취되었고 그로 인해 사진은 대상의 사실성과 복제 가능성에 의해 예술 개념을 변모시키면서 엄청난 사회적 기능을 갖게 된 것이다. 즉, 사진은「모방」의 현대적 모습이 「복제」에 의해 예술이 되는 것이다. 하나의 사진작품은 기계적 복제의 원상이다. 작품이 현실의 재현이고 그것을 다시 재현하는 것이 복제인 것이다. 사진은 기계적 메카니즘(Mechanism)을 통해 대상의 리얼리티를 표현하는 방식이다.

사진 이미지가 가진 특징은 인간의 주관적인 해석의 과정을 거치지 않고 사실 그 자체가 있는 그대로 드러나는 듯한 인공적인 즉각 성과 비인격성이다. 포토몽타주의 주목적을 하나 확히는 “기계와 공업의 세계로부터의 물건들을 미술의 세계로 합치는 것”이라고 말했다. 이처럼 포토몽타주는 사진 적 메카니즘을 이용한 재생산 방식으로써 ‘산업화의 시대’, ‘대중매체의 시대’에 있어서 그 시대의 복제 기술을 이용하여 그 시대를 반영하고 해석하며 비판하는 예술이다.

따라서 포토몽타주 이미지가 표현된 의상들은 예술의 기법일 뿐만 아니라 인쇄술과 결합하여 현실을 재현하여 즉, 복제하여 우리를 삶에 좀 더 밀착된 예술성을 표출하고 있다.

4) 해체와 재창조

포토몽타주는 기존의 현실의 이미지를 해체하여 즉, 오려내고 발체하여 전혀 새롭고 낯선 또 하나의 현실을 재창조해낸다. 또한 포토몽타주에 사용된 사진 이미지들이 그 시대를 반영하는 것이므로 결과적으로는 포토몽타주 이미지가 표현된 의상은 그 시대를 반영하게 된다. 그러나 하나의 포토몽타주 작품의 재료로써 서로 다른 시대에 속해 있는 둘 이상의 사진 이미지를 사용하면 그 하나의 포토몽타주 작품 안에는 둘 이상의 서로 다른 시대가 공존하게 된다. 그렇게 함으로써 포토몽타주 이미지의 의상은 해체와 재창조를 통해 과거와 현재가 함께 공존할 수도 있으며 시간적으로 서로 떨어져 있는 사건이나 사물들, 인물들을 함께 보여주고 비교해 보일 수도 있다.

V. 작품 제작

1. 제작의도

현대 사회의 문화는 이미지를 통해 소통되고 있으며 끊임없이 생산되고 재생산되는 사진 이미지들은 오늘날의 일상생활을 지배하고 있다. 또한, 급속한 산업화와 더불어 상품의 다양화와 세계의 확대는 문화의 제약을 없애주기도 했고, 우리의 삶을 좀 더 풍요롭게 해주기도 했지만 그로 인해 우리가 보지 못하게 된 것, 잃어버린 것들은 우리의 전통적인 생활양식이나 문화들이다. 지금 우리의 의식과 사고는 주체가 불분명한 문화의식이나 편향된 서구 문화의식 속에서 전통은 상실되어가고 전통과 현대의 갈등으로 인해 무비판적으로 이루어진 서구화이다.

따라서 본고의 작품을 제작하는 과정에서 그러한 현대와 전통간의 갈등이나 부조화 등을 해소하고 우리의 전통적인 것을 이해하고 받아들이며 현대와 전통을 한 작품 안에 공존시켜 과거의 것을 현재에 비교해 보일 수 있게 함으로써 우리의 것을 소중히 지켜 나가기와 동시에 서구와 결합된 새로움을 창조하려 하였다.

포토몽타주이미지가 표현된 의상은 프린트 디자인이 대부분이므로 대중적이며 손쉽게 구매 할 수 있는 티셔츠를 중심으로 제작하였는데, 이는 티셔츠를 선호하는 청소년들에게 우리의 전통 문화를 널리 알려 우리의 것을 이해하고 사랑함으로써 점차 잊혀져 가고 있는 우리 고유 풍속이나 생활양식을 되새겨보며 가난 속에서도 넉넉한 인심이 있었던 미풍을 잃지 않고 보존 발전시키고자 한다.

기획방향은 <표 1>, <표 2>와 같다.

2. 제작방법

본고의 포토몽타주 이미지를 표현한 작품의 소재로 쓰인 사진들은 민화집, 달력, 엽서, 그 밖의 여러 책속의 삽화와 도판들을 수집하거나 사진 촬영하여 놓은 것을 가지고 본인의 의도에 맞게 커팅하고 조합하거나 글자, 문양 등을 첨가하여 캐주얼하며 현대적 감각으로 표현하였다.

포토몽타주 이미지를 활용한 작품을 제작함에 있어, 조합된 사진 이미지를 니트 원단에 프린트하기 위해 사용된 방법은 원색분해 프린트와 전사 프린트를 이용한 두 가지 방법을 병행하였다.

원색분해 프린트 법은 본인이 의도하는 사진 컷을

<표 1> 디자인 CONCEPT

Theme	전통적 이미지의 현재의 재현
Age Target	16-21세의 남녀로 프린트된 티셔츠를 선호, 착용하는 연령대로 basic하지만 trend를 수용할 수 있는 new millennium세대들
Item	Casual life style의 확산과 실용성을 추구하는 mind로 인해 on/off time에 모두 입을 수 있는 캐주얼 감각의 comfortable wear로서의 T셔츠군.
Fabric	100% 면 소재로 20's plain jerge, 20's x 16's terry, 30's interlock, 40's 특양면, 30's sackrib, 플라플리스
Color	white, ivory, beige, khaki, grey, navy, burgundy 등
Style	Sports casual느낌의 스타일로 hooded, double neck, patched tape, layered, string, stopper detail 사용
Motif	말뚝이 탈, 양주별산 대놀이 탈, 부채, 어필, 노부류인 깃발, 홍룡포

<표 2> 디자인 계획표

작품	모티브	기법	소재	색상	아이템
I	홍룡포	전사 프린트	면40's 특양면	Ivory	스웨트셔츠
II	어필	전사 프린트	면30's 인터록	Beige Navy	라운드 티셔츠
III	부채	전사 프린트	면20's 플레인	Beige Khaki	이중넥 티셔츠
IV	탈 (말뚝이)	전사프린트 patch work	면30's 특양면 플라플리스	Gray	라운드 티셔츠 후드베스트
V	탈(양주 별산대놀이)	원색분해 프린트	면40's 특양면	White Khaki	라운드티셔츠 후드 가디건
VI	의장기	원색분해 프린트	면40's 특양면	Beige Navy	폴로넥 티셔츠

컴퓨터 상에서 색 분해를 거쳐, 필름제작 후 프린트를 하는 단계로 색 분해 과정이 C(cobalt), M(magenta), Y(yellow), K(black) 4가지로 분해하여 프린트하기 때문에 사진 상에 보여지는 풍부하고 미세한 색감까지 완전하게 표현해내기가 어렵다는 단점을 가진다. 그러나 프린트의 다양한 표현력이나 프린트 후 소재의 소프트한 터치나 견뢰도에 있어서는 안전하다는 장점이 있다. 원색분해 프린트에 사용된 전통적인 모티브로는 노부류인 깃발, 말뚝이 탈, 양주별산 대놀이 탈 등을 사용하였다.

전사프린트 기법은 원하는 사진 컷을 컴퓨터 상에서 색 분해하여 사진 이미지가 전사지에 직접 프린트 되어 나오므로 원색분해보다는 색감과 패턴의 표현에서는 선명도가 높아, 원본과 유사하게 프린트 될 수 있다는 장점을 지닌다. 그러나 니트원단에 프린트를 할 경우 열과 압력으로 전사지를 고착시키기 때문에 세탁 견뢰도가 떨어져 갈라지고 벗겨지는 단점이 있었다. 그러나 전사프린트기법은 원색분해 기법보다는 간편하여 다양한 작업을 표현할 수 있었다. 전사프린트기법에 사용된 전통적인 모티브로는 홍룡포, 문중대왕 어필, 전통부채이다.

원색분해 프린트나 전사 프린트는 사용 소재에 있어 색감이 거의 없는 흰색이나 페일 톤(Pale Tone)의 색상으로만 프린트해야 하는 제약이 있어서, 사용 색상은 흰색, 아이보리, 베이지계열과 그 이외의 다크(Dark)색상은 프린트한 후 핸드 다잉(Hand Dyeing)하였다.

스타일에 있어서는 캐주얼한 티셔츠를 중심으로 기본 라운드넥과 폴로 티셔츠 그리고 소매에 배색 테이 프처리나 파이핑, 이중넥등의 레이어드 디테일을 사용하여 편안하고 경쾌한 캐주얼 스타일로 제작하였다.

V. 작품제작

1) 작품 I 홍룡포

아이템 : 라운드 넥(Round Neck),
스웨트 셔츠(Sweat Shirt)

소재 : 면 40's 특양면

색상 : 아이보리(Ivory)

기법 : 전사프린트

설명 : 본 작품 I은 영왕의 '홍룡포'인 보의 사진 컷으로 홍색바탕에 오조룡을 수놓은 문양을 모티브로 중앙에 황제라는 글자와 함께 액센트를 주어 디자인하였고 그 사진 컷을 다시 축소하여 마치 문양처럼 앞판에 프린트하였다. 궁중유물인 '홍룡포'가 갖는 느낌이 무거워 보이기 때문에 디자인에 있어서는 라글란 슬리브에 '홍룡포'의 색상과 동일하게 파이핑(piping)작업을 하여 캐주얼 하게 표현하였다.

2) 작품 II 어필

아이템 : 라운드 넥(Round Neck) 티셔츠

소재 : 면 30's 인터록(Interlock)



작품 I 홍룡포



작품 II 어필



작품 III 부채

색상 : 베이지(Beige), 네이비(Navy)

기법 : 전사프린트

설명 : 작품 II에서는 문중 대왕 어필을 모티브로 그 위에 백인과 흑인의 얼굴이 혼합된 또 하나의 사진 컷을 오버랩 시켜 프린트하여 '동양과 서양의 만남'이라는 주제를 담았다. 스타일에 있어서는 어깨에서 소매에 이르는 선을 따라 네이비 색상으로 배색 처리하여 액티브(Active)하게 표현하였다.

3) 작품 III 부채

아이템 : 라운드 넥(Round Neck) 티셔츠

소재 : 면 20's 플레인 저지(Plain Jerge)

색상 : 베이지(Beige), 카키(Khaki)

기법 : 전사프린트

설명 : 전통적인 한국의 부채 3점인 '치미선, 작선, 적쌍룡 단선' 과 전통문양을 사각 테두리로 조합하여 구성한 프린트로 디자인은 부채가 갖는 여성스런 느낌을 몸에 피트되는 실루엣과 베이지와 카키색의 이중넉으로 표현하였다.

4) 작품 IV 말뚝이 탈

아이템 : 라운드 넥(Round Neck) 티셔츠, 후드베스트(Hood Vest)

소재 : 면 30's 인터록(Interlock), 폴라플리스

색상 : 그레이(Grey)



작품 IV 말뚝이 탈



작품 V 대놀이 탈



작품 VI 의장기

기법 : 원색분해 프린트, 패딩, 핸드스티치(Hand Stich)

설명 : '동래 야유 말뚝이 탈'을 모티브로 원색분해 프린트한 후 패딩 하여 입체감을 살렸으며, 눈썹과 점들은 폴라플리스와 단추로 탈 위에 덧붙여 사실적으로 표현하였다. 스타일에 있어서는 라운드넥 티셔츠에 후드 베스트를 착장하게 함으로써 레이어드 스타일(Layered Style)로 따뜻하며 캐주얼 하게 표현하였다

5) 작품 V 대놀이 탈

아이템 : 라운드 넥(Round Neck) 티셔츠, 후드 카디간(Hood Cardigan)

소재 : 면 40's 특양면

색상 : 화이트(White), 카키(Khaki)

기법 : 원색분해 프린트

설명 : '양주 별산 대놀이 탈 22점'을 올 오버 프린트(All over Print)한 것으로, 스타일은 프린트된 소재를 라운드 넥(Round Neck) 티셔츠로 제작하였고, 그 위에 후드 카디간(Hood Cardigan)스타일을 레이어드(Layered)로 캐주얼 하게 연출하였다.

6) 작품 VI 의장기

아이템 : 폴로 넥(Polo Neck) 티셔츠

소재 : 면 40's 특양면

색상 : 베이지(Beige), 네이비(Navy)
 기법 : 원색분해 프린트, 핸드 다잉(Hand dyeing)
 설명 : 본 작품 VI은 국왕의 행렬시 사용된 깃발인 가구선인기, 주작기, 청룡기, 벽본기, 황룡기, 백택기, 삼각기, 현무기, 북두칠성기, 의복기 등의 의장기는 당시 사회의 전통이 종합적으로 투영된 상징의 집합체로 우리의 문화 및 전통을 대변해주고 있기 때문에 이 의장기를 모티브로 해서 올 오버 프린트(All over Print)하였다.
 스타일에 있어서는 프린트 색상이 밝고 화려함으로 스타일은 칼라(Collar)와 손목 리브(Rib)에만 네이비(Navy)색상을 매치한 기본 폴로 스타일로 제작하였다.

VI. 결론

오늘날 사진 이미지는 우리시대의 예술뿐만 아니라 문화전반에 걸쳐 중요한 영향력을 행사하게 되었고, 예술의 한 장르로서 사진은 새로운 과학기술과 산업 문명을 이용하여 변화와 환경에 적응하고 그것을 표현해내기 위한 예술을 모색함으로써 예술과 사회적, 시대적 환경을 일치시켜왔다.

특히 테크놀로지의 발달과 사진기술의 발달로 인해 포토몽타주 이미지를 패션에 도입함으로써 새로운 표현형식과 미적 가치를 창출하였으며, 이것은 동시대의 정서와 사회현상을 표현하였다.

이에 따라 본 연구는 사진 이미지가 패션에 도입된 측면에서 포토몽타주의 기법에 대해 고찰하였고, 우리 문화에 대한 관심과 새로운 문화창조의 측면에서 '전통적 이미지의 현재의 재현'이라는 주제 하에 포토몽타주 기법을 활용한 작품을 제작하였다.

연구결과는 다음과 같다.

첫째, 포토몽타주 기법은 베를린 다다이스트들에 의해 사회 풍자적 표현형식으로 새로이 등장한 개념이며, 다다와 초현실주의의 포토몽타주는 주로 논쟁이나 풍자를 위해 사용했다면, 큐비즘 이후에 나타나는 포

토몽타주 기법은 미술사에 큰 변혁을 초래하여 눈에 보이는 대로가 아닌 새로운 시각적 구조로서 대상을 파악하기 시작하였다. 즉, 평면적인 공간에 세계라는 입체를 표현한 다원적인 개념의 예술활동으로 정의할 수 있다. 팝 아트의 포토몽타주는 평범하고 현실적이며 복잡성과 파괴의 반복의 개념을 표현하였다. 이렇듯 포토몽타주는 무기적 이미지들의 이질적 형식들을 화면 위에서 유기화 시키려는 노력에서 시작된 것이고, 과학의 발명품을 예술형식과 유기적으로 친화하려는 의지의 결과라고 할 수 있다.

둘째로, 포토몽타주 이미지가 표현된 1990년대의 의상에서의 이미지들은 자연환경이나 꽃, 과일, 동물사진을 포토몽타주 한 것과 신문, 잡지, 만화 등 인쇄물을 이용한 포토몽타주, 회화를 이용한 포토몽타주, 인물사진을 이용한 포토몽타주 등으로 분류할 수 있는데, 이들의 작품 안에서는 시대성, 대중성, 복제성, 해체와 재창조라는 특징을 보여주고 있다.

시대성은 포토몽타주 이미지가 표현된 의상에 사진 속에서 찍혀져 있는 사진이나 사물이 그 시간과 그 장소에 있었다는 명백한 증거가 되며 그러한 사진의 특성은 결코 그려진 이미지에서 찾아볼 수 없는 사진만이 갖는 특징이다.

대중성은 포토몽타주 이미지가 표현된 의상에 있어 일상적이며 대중적인 레디메이드 이미지를 소재로 하기 때문에 그 소재들의 특성인 대중성을 갖게 되며, 또한 기계적으로 재현하거나 복사하는 과정으로 인하여 비개성화의 특징으로 보여질 수 있지만 물질문명의 오브제나 현대문명의 산물인 매스미디어 이미지 등을 작품의 주제로 활용하고 있다.

복제성은 사진 기술의 메카니즘을 이용한 재생산 방식으로서 '산업화의 시대', '대중매체의 시대'에 있어서 그 시대의 복제기술을 이용하여 시대를 반영, 해석, 비판하여 우리를 삶에 좀 더 밀착된 예술성을 보여주고 있다.

해체와 재창조는 기존의 이미지를 해체하여 전혀 새롭고 낯선 또 하나의 현실을 재창조하기도 하고 서로 다른 시대의 사진 이미지들을 이용하여 과거와 현재를 공존시키기도 하고, 시간적으로 서로 떨어져있는 사건이나 사물들, 인물들을 함께 보여주고 비교할 수

도 있다.

셋째, 이론적 연구 결과를 바탕으로 하여 포토몽타주 이미지를 표현한 작품제작을 하였으며 그 내용은 다음과 같다.

작품주제는 '전통적 이미지의 현재의 재현'으로 한국의 전통 이미지를 활용한 캐주얼 티셔츠를 제작함으로써 프린트된 티셔츠를 선호하는 청소년들에게 우리고유의 전통 문화를 소개하여 우리의 것을 이해하고 수용하면서 현대와 전통, 동양과 서양을 결합시킨 스타일로 창조적이면서 대중적, 실용적인 디자인으로 개발하였다.

제작방법은 말뚝이 탈, 양주별산 대놀이 탈, 부채, 어필, 깃발 및 홍룡포 등 한국의 전통적인 사진 이미지를 모티브로 합성사진 속에 문양과 글자를 첨가하여 원색분해 프린트와 전사프린트 방법을 이용하여 작품을 제작하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

포토몽타주 이미지를 활용한 의상들은 과거와 현재 그리고 동양과 서양 등 일상 생활 속의 어떠한 사진들도 오브제로 사용되어 질 수 있으므로, 소재의 다양성을 들 수 있으며, 한국의 전통적인 사진 이미지를 의상에 표현함으로써 잊혀져 가는 우리의 고유 풍속이나 생활양식 등의 전통 문화를 소개 발전시킬 수 있다.

전통적인 사진 이미지를 가지고 현대적인 느낌의 캐주얼 한 스타일을 제작하여 다양하고 실용적이며 대중적 디자인으로 표현함으로써, '전통적 이미지의 현재의 재현'이라는 주제 하에 그 활용범위의 확대 가능성이 인식되었다.

이상의 고찰과 분석을 통해 20세기 후반에 나타난 포토몽타주 이미지의 의상은 사진, 기계, 기술 문명의 가속화에 부응하여 전통적인 예술의 표현양식을 탈피하고 새로운 사상과 감각을 바탕으로 전개 되어왔음을 확인하였다.

이러한 경향은 21세기 신문화를 주도할 뉴 밀레니엄(New Millennium) 세대들에게 우리 고유의 전통문화를 소재로 한 포토몽타주 이미지의 티셔츠 디자인의 실용화 및 대중화로 패션산업의 새로운 시도로서 희망적인 가능성을 제시 하고자 한다.

참고문헌

1. 渡邊勉, "사진의 표현과 기법", 서울, 사진과 평론사, 1984. p. 56.
2. 방근택편저, "서양미술사IV", 한국미술감사, 1984.
3. 신라사진연구회, "특수표현기법", 서울, 신라출판사.
4. 육명심, "현대사진과 미술의 연관성", 서울예전, 1988. p. 64 p. 72.
5. 이병문, "포토저널리즘", 나남신서, 1999. p. 14.
6. Aaron Scharf, 문범역, "미술과 사진", 서울, 미진사, 1988. p. 332. p. 339.
7. Dawn Ades, 박주석역, "포토몽타주", 서울, 해뜨음, 1997.
8. Edward Lucie-Smith, 전경희역, "팝 아트 ", 서울, 열화당, 1988.
9. E.H. 고프리치, 최민역, "서양 미술사 上 下", 서울, 열화당, 1994.
10. 골딩 존, 황지우역, "큐비즘", 서울, 열화당, 1988.
11. 루이스K. 마이즐, 이영준역, "포토 리얼리즘", 서울, 열화당, 1990.
12. 미셸 사누이에, 임진수역, "다다 파리와 독일", 서울, 열화당, 1995.
13. Nancy. N. Schiffer, 'Hawaiian Shirt Design', Schiffer Publishing, 1996.
14. 페트르 라우스크, 하중희역, "20세기 사진사", 눈빛, 1995.
15. R. Lambert, 이석우역, "20세기 미술사", 서울, 열화당, 1996. p. 13.
16. 로베르 르벨, 김정란역, "초현실주의 2", 서울, 열화당, 1995.
17. 강민권, "서술적 상황연출로서의 포토몽타주", 흥대 석사학위 논문, 1991. p. 6.

18. 김경옥, “포토몽타주의 회화적 양상에 대하여”, 부산대 석사학위 논문, 1997. p. 5.
19. 김지연, “사진과 회화의 관계에 관한 연구-리얼리티의 추구과정을 중심으로-”, 서울대 석사학위논문, 1995.
20. 박혜원, “Photo Montage를 중심으로 한 사진과 미술의 연관성에 대한 고찰”, 홍대 석사학위 논문, 1988 pp. 3-4. pp. 14. pp. 23-25 pp. 56.
21. 양희린, “사진에 있어서 Pop-Photo에 관한 연구”, 이대 석사학위 논문, 1995.
22. 이순휘, “사진과 Pop Art와의 연관성에 대한 고찰”, 홍대 석사학위 논문, 1986. p. 29. p. 32.
23. 이흥재, “사진예술이 회화에 미친 영향”, 전주대 석사학위 논문, 1992.
24. 장일진, “Photo-Realism연구”, 계명대 석사학위 논문, 1984.
25. 지정훈, “Photo Montage의 시기별 표현 유형 연구”, 홍대 석사학 논문, 1995.
26. 조소영, “패션과 회화의 Inter-Mode -19C 후반 유럽을 중심으로-”, 홍대 석사학위 논문, 1997. p. 77.
27. Checkmate, '99 6, 8월호 p. 69.
28. Collections, '95 S/S, '96 S/S, A/W, '97 S/S, '97-98 S/S, A/W '98 S/S.
29. Fashion News, '91 S/S, F/W, '94-95 F/W, '95 S/S.
30. Men's Collections, '96 S/S, '97 S/S, '97-98 A/W, '99 S/S.
31. 裝 苑, 1999, 1월호 p. 61.