〔보 문〕

Journal of the Korean Society
of Clothing and Textiles
Vol. 26, No. 8 (2002) p.1153~1164

패션일러스트레이션의 창의적 표현방법 연구
-창의적 발상기법을 중심으로-
A Study on the Creative Expression of Fashion Illustration
-Focusing on Creative Idea Technique-

경북대학교 생활과학대학 의류학과
김 하 림 · 유 영 선

Dept. of Clothing and Textiles, Kyungpook National University
Ha-lim Kim · Young-sun Yoo

(2002. 2. 23 접수)

Abstract

The purpose of this study is to find out the creative visual expression in fashion illustration through the previous general theories on creativity. The creative visual expression, in fashion illustration works, can be summarized eight categories as follows.

There are 'maximization & minimization' to emphasize the illustrators' emotions and contemporary trends, proposed specially in body expression, 'inversion' seen as the forms of contra-perspective, upside-down, rearrangement of parts, diverted process, etc, 'Unusual uses' to add the effect of caricature, parody, and humor to the fashion illustration works, 'extraordinary connection' seen as the shapes of various combination between animals, plants, stuff, and man, 'concealment & elimination' used frequently in creative visual expression includes a deformed human body, an abstracted human body, an extreme value contrast, simple colors, and dress in silhouette, 'association' seen in various methods; comparing the similar shapes, describing a certain situation or details for analogizing the whole, 'illusion' expressed in surreal, mysterious, and fairy depictions and 'substitution' to imitate the composition and colors of masterpieces, copy the parts.

Key words: creativity, creative idea technique, creative visual expression, fashion illustration;
창의성, 창의적 발상기법, 창의적 시각표현, 패션일러스트레이션

I. 서 론

현대사회는 무형자산의 중요성이 증대되고 탈획일화, 개성화가 추구되면서 창의성이 핵심역량으로 부각되고 있다. 음악이나 연극, 특히 그림 그리기와 같은 예술활동들은 과거부터 창의성을 증진시키려는 사람들의 많은 관심을 끌어왔고, 사람들은 창의적인 예술활동에 참여함으로서 고정 관념을 탈피하고, 새로운 입장에서 사고하게 되었다. C. R. Darwin은 창의력과 관련된 적절한 비유로 '선택의 가능성을 가장 많이 가진 개체가 생존할 기회가 가장 많다'[1]고 말한 바 있는데, 창의적인 것이 주목성이 높고, 정보 전달력이 뛰어

※ 이 논문은 2000년도 한국학술진흥재단 연구비에 의하여 연구되었음(KRF2000-047-I00053).

나다고 바꾸어 말할 수 있다.

패션일러스트레이션은 인류가 의복을 입기 시작한 때와 그 역사를 같이 해 왔으며, 오늘날 복식의 이미지나 패션정보를 전달하는 표현수단이며, 시각예술의 한 분야로 인정받고 있다. 한때, 패션 사진과의 경쟁에 밀려 침체기를 겪기도 하였으나, 1960년대 이후 창의적인 아이디어를 가진 Antonio Ropez와 같은 전문 패션일러스트레이터들의 출현으로 그 예술적 가치를 평가받기 시작하였다. 최근에도 Mats Gustafson, Kareem Illiya, Ruben Toledo 등과 같은 작가들에 의해 독창적인 표현방법들이 보여지고 있다. 그러나 패션일러스트레이션이 다양한 작품 표현방법에도 불구하고, 다른 그래픽 디자인에 비해 독자성을 갖추지 못하였던 것은 디자인의 개념 설정에서부터 구상, 표현단계로의 구체적 프로세스와 그 논리적 근거가 미약하였기 때문이다. 따라서, 패션일러스트레이션 작품의 결과에 영향을 끼치는 발상방법이 개념구상단계에서 논의되어져야하며, 그렇게 함으로써, 패션일러스트레이션은 급변하는 동시대의 패션을 대변하면서, 대중적이고, 독자적인 예술 영역으로 확고한 자리 매김을 할 수 있을 것이다.

이러한 배경으로, 본 연구는 인문사회과학과 예술디자인 그리고 미술교육분야에서 이미 제안된 바 있는 창의성 이론에서 시각적 표현과 관련된 발상방법을 논의 정리하여 패션일러스트레이션 작품 분석에 사용함으로써 창의성 이론에 근거한 창의적인 패션일러스트레이션의 표현방법들을 밝히고자 하였다.

연구방법은 창의적 시각표현방법의 이론적 정립을 위한 문헌연구와 창의적 패션일러스트레이션의 시각표현방법 도출을 위한 작품의 내용분석으로 하였다. 문헌연구에는 창의성 이론에 관련된 국내외 문헌과 연구논문들이 사용되었고, 분석에 사용된 작품들은 패션일러스트레이션 간행물 및 작가 작품집, 패션잡지, 패션 관련 단행본에서 발췌되었으며, 사진술 이후 표현영역의 새로운 확장을 가져온 컴퓨터가 예술매체로 받아들여지기 시작한 1990년대 이후의 작품들 중 창의적 시각표현방법으로 표현된 작품들을 선정하였다.

Ⅱ. 창의성 이론

1. 창의성의 정의

일반적으로 창의성은 문제를 해결하는 과정이며, 특히 "기성의 규범에서 벗어나면서 새로운 문화를 만드는 것, 신기하고 독창적인 발상을 생각해 내는 일, 또는 그 능력"[2]으로 정의되고 있다. 오늘날의 창의성 정의와 이론들은 상이한 관점에서, 다양한 방법으로 점진적으로 형성된, 연속적인 시도들의 결과물이다. 19세기 이전까지 '창조 · 창의'는 신과 관련되어 사용되어 오다가, 19세기에 들어와서 예술가와 시인을 언급하는데 사용되기 시작하였고, 20세기에 모든 인간문화에 적용되어, 현재는 과학 · 예술 · 정치 등의 사회 · 문화 전반에 걸쳐 널리 사용되고 있다.

창의성에 대한 개념은 각 분야의 여러 학자들에 의해 다양하게 정의되고, 그 효과도 사용 분야에 따라 다양하게 나타난다. 첫째, 창의성은 사물을 다르게 보고 있음을 알려주는 효과적인 방법으로, 색다른 시각을 제시하여 사람들로 하여금 작품을 새로운 조명 속에서 바라보고 더 잘 깨닫게 하는 것이다. 즉, 창의성이란 과거의 생각과 무관한 것을 만드는 것이 아니라, 과거의 익숙한 생각들을 새롭게 재정리하는 것이므로, 창의적인 것은 완전히 새로운 것이라는 강박관념에서 벗어나야 한다. 둘째, '머리가 번득인다' 라든가, '반짝이는 아이디어', '계몽', '어떤 일을 매우 다채롭게 묘사한다' 등의 표현에서처럼 창의성은 색깔이나 빛과 연관된 감각인지와 관련을 맺고 있다. 창의력은 그저 하나의 개념이 아니라 정신적 · 육체적인 감각 체험인 것이다.[3] 그러므로, 창의성은 모든 인간에게 내재되어 있으며, 삶의 여건 하에서 매우 다양하게 표출된다.

2. 창의적 발상기법

창의성 기법은 사고의 이론과 발상의 원리를 바탕으로 경험에 의한 창조성 개발 기법들이 고찰되어 왔는데, 그 종류는 사고이론이나 발상의 원리만큼 다양하다. 본 연구에서는 창의성의 유형분류에서 학자들이 제시한 50여 개의 기법들 중에서 문제 해결의 구체적 실마리, 즉 아이디어를 제시하는 발상기법을 발췌

하여, 구체적으로 정리하였다.

1) 시네틱스(Synectics)[4]: 시네틱스는 문제를 추상화하여 생각의 폭을 최대한 넓혀서 모든 가능성을 그룹토의 형식으로 탐구하는 방법이다. Gordon은 시네틱스를 일종의 강제 연상법으로 4가지 유추적 사고 즉, 의인적 유추(Personal Analogy), 직접적 유추(Direct Analogy), 상징적 유추(Symbolic Analogy), 공상적 유추(Fantastic Analogy)를 전개하였다. Holyoak은 유추의 사용은 과학이론 정립이나 시작(詩作)에 있어서 사고가 창의성의 핵심에 도달하도록 한다고 하였다.[5]

2) 고든법(Gordon Technique): Gordon이 창안한 발상기법으로, 구체적인 문제를 제시하게 되면 아이디어 발상에 한계가 있으므로, 문제를 추상화시켜서 구성원들의 자유연상을 유도하여 문제에 관련된 정보를 탐색하게 한다. Gordon은 대부분의 문제는 새로운 것이 아니기 때문에 낡은 사고 방식을 버리기 위해 친숙한 것을 색다르게 하거나 색다른 것을 친숙하게 만드는 두 가지 방향에서 문제를 보는데, 은유적 사고는 신선한 통찰을 할 수 있도록 하는 새로운 관점을 채택하도록 도와준다고 한다.

3) 오스본의 체크리스트(OCL): Osborn이 다시 구체화한 실용적인 설문법으로, 개인이나 집단이 아이디어가 없다고 느낄 때, 생각을 확장시켜 이전에 도출된 대안에 관련된 다른 대안을 추가적으로 생각해 낼 때 이용된다.[6] Osborn 질문리스트의 핵심 동사는 put to other use, modify, magnify, minify, substitute, rearrange, combine이다.

4) 스캠퍼(Scamper): 스캠퍼는 Osborn이 제안한 동사 체크리스트를 보완하여 Eberle가 7가지 질문으로 재구성한 것으로, 특정 문제를 7단어, 즉 substitute, combine, adapt, modify(magnify, minify), put to other uses, eliminate, rearrange 또는 reverse로 변형시켜, 아이디어와 상상력을 동원하도록 도와주는 체크리스트 기법이다.

5) 연상기법(Remote Association): 대표적인 발산적 사고로 Mednick은 일반적인 연상이라기 보다는 이상한 연결의 일반적 사고 과정으로 언급하기도 했다.[7] 원격연상의 한가지 예는 벽돌이나 안전핀과 같은 물건의 가능한 다른 많은 방식을 찾아보는 것이다.

6) 색다른 용도법(Unusual Uses): Torrance가 개발한 창의성 검사 도구에는 '색다른 용도법' 이라는 활동이 있는데, 주로 주변에서 흔히 볼 수 있는 물건을 원래의 용도 외의 다른 용도로 사용하도록 아이디어를 유도하는 것으로 아동의 창의적 사고 함양에 많은 도움이 된다.[8] 즉, 원래용도 이외의 다른 용도로 전환시키는 능력을 발전시켜, 궁극적으로는 창의성과 창의력을 신장시킬 수 있도록 한다.

7) 강제결합법(Forced Relationship): Whiting이 창안한 '강제결합법' 은 관계를 형성하는 방법으로, 어떤 사물이나 아이디어를 다르게 생각해 보는 능력개발을 돕는 사고 활동이다. 문제를 창의적으로 해결하기 위해 겉으로 보기에는 전혀 관계가 없어 보이는 두 가지 아이디어나 사물을 억지로 결합시키는 활동을 통해 사고력을 신장시키는데 그 의의가 있다.[9]

Ⅲ. 창의적 발상기법에 의한 시각 표현방법

다음은 앞장에서 논의 정리한 창의적 발상기법들간의 유사성을 근거로 시각 발상기법을 8가지로 재분류한 것이다.(<표 1>참조)

1. 확대 · 축소

확대 · 축소기법은 사물을 다르게 보고 변형시키기 위해 상대적으로 확대하여 강조하거나 축소하여 주변과의 대비를 이루어 시선을 유도하는 발상 방법으로, 크기의 대비는 상대적인 비교에 의하여 결정되며, 이렇게 크기를 비교하는 방식은 인간의 심리적 반응에 중대한 영향을 끼친다. 예술가들은 '정상적' 인 이미지와 왜곡된 이미지 사이에서 감정을 불러일으키고 심미적 긴장을 만들어 내기 위해서,[10] 의식적으로, 무의식적으로 정상적인 비례를 벗어난다고 한다. [그림 1]은 한 화면 안에서 두 물체간의 크기에 대비를 준 것으로, 여성을 남성에 비해 화면 가득하게 상대적으로 확대하여 마치 남성을 조롱하는 듯한 느낌을 나타내어, 크기의 대비로 여성의 우월 의식을 표현하고자 하였다.

〈표 1〉 창의적 시각표현 발상법의 범주화

시네틱스				강제결합	상징	강제연상 은유,의인	공상 환상	대입
고든법					추상화	자유연상		
오스본 체크리스트 (OCL)	수정 확대축소	재배열	다른용도	결합	제거			대체
스캠퍼	수정 확대축소	재배열 역전	용도변경 순응	결합	생략			대치
연상기법			다른방식	이상한 연결				
색다른 용도법		다른시각	용도전환					
강제결합법		다른생각		결합 강제연관		자유연상 연관성		
창의적 발상기법 / 시각적 표현 발상법	확대 축소	순서 바꾸기	용도 변경	이상한 연결	은폐 제거	연상	환상	대체

2. 순서바꾸기

순서바꾸기는 시각의 긴장감을 유발하는 기법으로, 오랜 경험에 의해 가장 편안한 자연스러움과 안정감을 주는 '순서'라는 관습성이 짙은 요소를 파괴하여 강한 인상을 남기는 기법이다. 즉, 순서바꾸기는 같은 형상을 다른 형식으로 배열, 순서를 바꾸어 보거나 더 나은 위치에 두거나하여 형태를 조작하는 형태 재구성 등이 포함된다. 예를 들어, 하나의 그림을 여러 등분하여 재배치하는 방법으로, Mckim은 이를 '뒤죽박죽'이라고 표현하고, 사실이건 상상이건 친숙한 것을 낯설게 만드는 의식적 노력이라고 하였다.[11]

순서바꾸기는 첫째, 상하좌우의 역전, 둘째, 위치변경(원경 변경), 셋째, 형태의 재구성으로 분류할 수 있다. [그림 2]는 그 두번째 방법의 예로, 우리가 경험하던 원근감과 다소 차이가 있는데, 시각예술에서 이를 '역원근법'[12]이라 한다. 화면의 상단은 일반적으로 원경을 나타내는데, 상단의 나무를 가장 크게 근경인 것처럼 그려 놓았다.

3. 용도변경

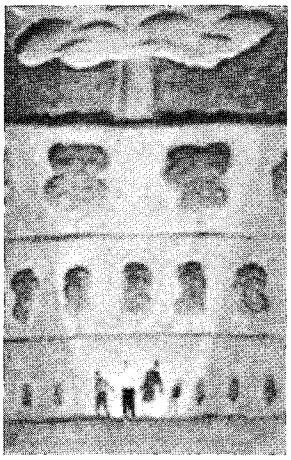
순서바꾸기가 시각적 자극추구라면, 용도변경은 사물이 분명한 목적을 가지고 다른 위치나 다른 방식으로 사용되는 것이다.

용도변경은 사물이 가지는 성격은 유지하고 위치를 바꾸는 것과 사물의 원래 성격에서 벗어나 다른 용도로 사용되는 것이 있다. 전자는 사물을 정상의 위치가 아닌 다른 장소에 두고, 또 다른 미를 부여하는 것으로, M. Duchamp의 '샘(Fountain, 1917)'이라는 작품도 작가의 의도에 의해 변기라는 고유의 성격을 벗어난 것이다. 용도 변경은 현실을 적극적으로 재해석하는 표현 방법이다. [그림 3]의 기수는 가방을 타고 붓을 들고 있는데, 단순한 가방과 붓이 말과 채찍의 용도로 변경되어 그려져 있다. 이 일러스트레이션에서 가방을 타고 있는 사람은 기수가 아니라 화가 자신으로, 화가는 말을 통해서가 아니라 그림을 통해 세상을 채찍질하고 있다.

4. 이상한 연결

이상한 연결은 요소들간의 결합이나 강제연관에 의한, 바꿀 수 있는 물체나 영상, 제품 사이의 유사성에 의해서 이끌어지는 새로운 시각적 이미지로 관찰자의 주의를 잡는 새로운 인상을 만들어 낸다. Max Ernst는 "체질적으로 다른 두 개의 물체가 이질적인 의도로 만날 때 강력한 詩的 점화가 일어나며, 커다란 감성이 낳아지는 것"이라고 하였고, Aristotle도 "대립하는 것은

[그림 1] L' Officiel No.849, 2000, p.160.



[그림 2] Jud Guitteau, 1999, American Illustration Showcase 22(1), p.225.

[그림 3] Phillip Singer, 1991, Visual Literacy, p.189.

협력하는 것이며, 상이한 것으로부터 가장 아름다운 조화가 나온다"고 하며,[13] 이미지에 변화를 주어 관념적인 항상성에서 어긋날 때 발생하는 새로운 이미지가 가지는 시각적 효과를 뒷받침 하였다. 조합은 형 외에 색, 구도, 질감, 시각적 요소 외의 감각 요소의 혼합을 모두 포함한다. 이상한 연결기법을 정리하면 첫째, 의인화의 개념이 아닌 동물이나 식물의 연결과 둘째, 하나의 화면에 2차원과 3차원을 구성하여 연결하는 것으로 분류된다. [그림 4]는 사진과 회화 등 다양한 이미지 조각을 부분적으로 가져와 다시 하나의 형태로 통합하여 완성시킨 꼴라쥬 작품으로, 초현실적인 분위기를 자아낸다.

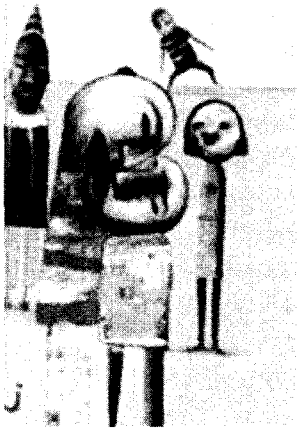
5. 은폐 · 제거

은폐는 부분을 노출시켜 관찰자로 하여금 암시된 이미지를 머릿속에서 완성하게 함으로써 예술작품과 협응할 수 있게 하는 강력한 기법으로[14] 최소로 최대한의 효과를 추구하는 간결성의 원리중 하나이다. 은폐 · 제거의 첫 번째 개념은 이미지를 간략화하기 위해 삭제 가능한 부분을 찾거나, 필요 없는 부분을 지워버리는 방법이 아니라, 위치해 있어야 할 이미지를 버림으로써 관찰자의 주의를 더욱 강하게 끌고, 작가의 감성을 정확하게 전달하는 방식이다. Islip의 작품 [그림 5]의 팔이 생략된 두 중심 인물의 과장된 두상의 접촉은 일상적으로 인간관계에서 가지는 팔, 특히 손의 역할을 부각시키고 있다. 또 다른 개념은 사물을 주의 깊게 관찰한 뒤, 가장 대표적인 칼라나 형태의 특징을 포착하여 생략적, 암시적으로 표현하는 방법으로, 오늘날의 복잡한 현대문명 속에서는 오히려 단순하고 간결한 표현이 상대적으로 사람들의 시선을 자극하기에 적합하다.

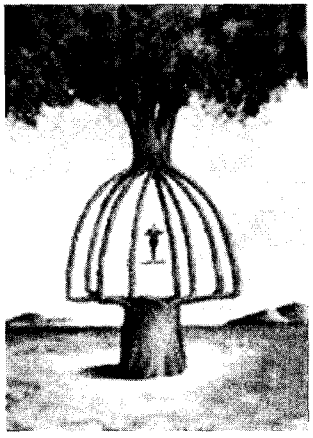
6. 연상

연상은 하나의 기호에 다른 의미를 연결하여 새로운 문제해결의 기호를 찾아내는 것이다. 하나의 관념에서 이것과 관계가 있는 다른 관념(혹은 행동, 감정 등)을 일으키는[15], 함께 떠오르는 이미지이다. 사물간의 관계를 재정립하는 과정으로, 예술가의 독창성이 돋보이는 표현 방법이며, 재료나 기법을 떠나서 아이디어 자체만으로도 새로움을 줄 수 있는 가장 창의적인 발상으로, 이것은 간접적이고 추상적인, 한편으론 우회적인 표현이라 할 수 있으나, 상징적 표현은 눈에 쉽게 더 확실한 감정을 전달하며, 서로 다른 언어의 장벽을 극복하는데도 의의가 크다. 상징에는 은유와 환유가 있으며, 은유는 대상물의 의도된 특성들을 다른 것들에 대비하여 보여준다. 다시 말해 익숙한 기호의 특성에 의해서 낯선 기호의 부분적 이해를 하게 해주는 것이 은유이다. 환유는 연속(또는 직접 연계)이라는

[그림 4] Peter Horvath, 1999, American Illustration Showcase 22(1), p.53.



[그림 5] Jordin Islip, 1993, A Survey of Illustration, p.18.



[그림 6] George Abe, 1999, American Illustration showcase 22(1), p.679.

개념으로 그것에 의해 지시되는 대상을 대치시키는 것이다.[16] 현대적 의미의 은유는 표현하고자 하는 대상의 내용이 분명하지 않거나 잘 알려지지 않은 사실일 경우 이미 알려진 사실을 이용하여 의미를 보다 명확하게 해 주며, 또한 주어진 대상의 성질이나 이미지 등과 같은 추상적인 측면을 부각시켜 줌으로써 선명한 시각적 인상을 남기는 역할을 한다.[17] 환유로 쓰이는 대상은 인간의 경험과 아주 깊이 연관되어 있어 환유는 은유보다 더 구체적이고 감각적이다.

[그림 6]은 나무줄기가 마치 새장 이미지로 변형되어 그림 속의 인물을 가두고 있는 어떤 장애물에 의한 작가의 심리적 단절을 나타내는 것으로 형태적 유사성에 의한 은유적 표현이다. [그림 7]은 김이 나는 주전자의 부리에 휘파람을 부는 듯한 입술을 가져다 놓음으로서 물이 끓는 소리를 듣고 있는 것 같은데, 입술이 가진 청각의 의미를 가져와 화면에 생동감을 주고, 또 주전자의 증기와 입김이라는 물리적 성질의 공통성을 바탕으로 공상적이고 초현실적인 효과를 표현하였다.

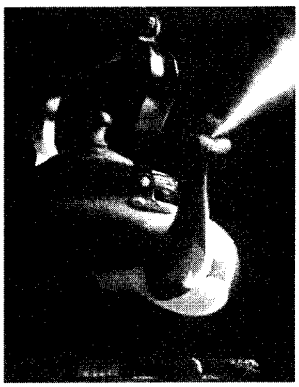
7. 환상

환상은 과거의 경험이라는 자료를 가지고, 비교적 객관적인 제약을 받지 않으면서, 새로운 사태에 당면했을 때 일어나는 심상을 재구성하는 작용이다.[18]

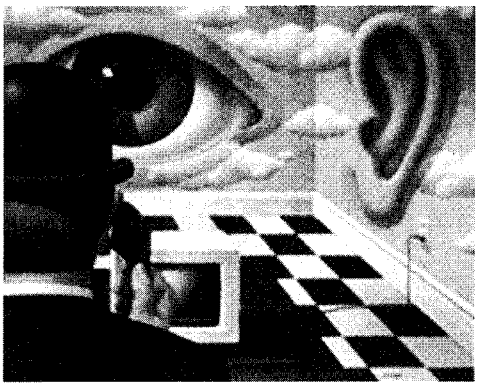
환상은 의식적인 상상에 기초한 초현실주의 그림들이 가진 고전적인 요소들을 강조하는 것으로, 비현실적 논리의 부조화, 영원함을 나타내는 깊은 공간, 원근법 등이 디자이너의 연상 단어 목록과 임의의 연결을 이루고 있다. 초현실주의의 표현 양식은 자유로운 이미지 결합의 이질화, 사물과 언어 배치 등을 완전히 현실의 위치에서 이탈시켜 현실에서 있을 수 없는 관계 형태로 배치하여 몽환상태와 같은 전율을 일으킨다.[19] 초현실주의 주된 표현 방법으로는 오토마티즘(automatism)과 데페이즈망(depasement), 데칼코마니(decalcomanie), 콜라쥬(collage), 그라타쥬(grattage), 프로타쥬(frottage) 등이 있다. [그림 8]은 벽에 귀와 눈을 그려 전화하고 있는 사람이 감시당하고 있는 듯한 분위기로, 마치 우리사회에서 문제시되고 있는 도청과 몰래 카메라에 대한 심리적 불안감을 표현하는 듯하다. 가상의 세계를 묘사하여 인간의 심리적 상태를 표현하는 작품이다.

8. 대체

대체는 습득된 정신적 이미지를 이용하여 조작하는 것으로 우리가 지각하고 있는 이미지를 재현하되 과거에 경험했던 이미지와는 차별화 된 분위기를 나타낸다. 일러스트레이션에서 이미지강화를 위해 대중적 이미지의 초상화나 사물을 대치하는 것이다. 시각예술에서 이러한 이미지의 조작은 패러디로 나타나는데



[그림 7] Richard Mercardo, 1991, Visual Literacy, p.180.



[그림 8] Theo Rudnak, 1995, The Creative Illustration Book, p.297.

[그림 9] Visual Literacy, 1991, p.182.

패러디는 무의미하거나 어리석은 방식으로 심각한 주제를 흉내내는 것[20]으로, 패러디, 즉 풍자화는 단지 해학적 상상력에 떠밀린 화가의 감정표현만은 아니다. 무엇이 신비로 덮여있든 간에, 그것은 현재의 경우와 마찬가지로, 현대의 학자들에 의해서 공통된 의견일치를 보이는, 정확한 인격적 사례들을 남기므로,[21] 하나의 감정을 유발하기에 적합한 창의적 표현 방법의 하나이다.

[그림 9]는 Edvard Munch의『절규(The Scream)』에서 대담한 사선의 원근법과 강렬한 색채의 대비가 주는 역동적인 이미지를 가져와 지하철에서의 소음에 대한 피해 의식을 표현하고 있다.

IV. 1990년대 이후 패션일러스트레이션의 창의적 표현방법

본 장에서는 패션일러스트레이션의 창의적 표현방법을 파악하기 위하여 Maddalena Sisto, Ruben Toledo 등 패션일러스트레이션 작가 작품집과 Fashion Illustration Now 등의 패션일러스트레이션 단행본, Sports Wear, Common & Sense 등의 패션잡지, Millennium Mode, Style Surfing 등의 패션관련 단행본에서 1990년 이후 작품들을 발췌하여 창의적 발상방법으로 구성된 작품들을 선정하여,〈표 1〉에서 제시된 창의적 시각 표현기법을 근거로, 확대 · 축소, 순서바꾸기, 용도변경, 이상한 연결, 은폐 · 제거, 연상, 상상, 대체 등 8가지 유형에 합당한 패션일러스트레이션의 표현방법을 각각 분석하였다.

1. 확대 · 축소

시각예술에서 확대와 축소는 사물을 변형시키기 위해 상대적으로 확대하여 강조하거나 축소하여 대비를 이루어 시선을 유도하는 발상 방법으로, 전체적 또는 부분적으로 확대 축소하는 방법이 사용되었다. 패션일러스트레이션에서는 작가가 표현하고자 하는 감정, 이미지나 트렌드를 강조하기 위해, 주제가 되는 인물의 인체표현에서 가장 많이 나타났다. 즉, 신체의 한 부분을 집중적으로 확대하여 상대적인 부분은 작게 보이게 하는 등, 주제가 되는 인물의 확대, 의복의 과장, 정상적인 인체비례를 깨는 인체변형의 방법으로 나타났다. 인체변형은 인체에 대한 작가의 주관적 해석을 가능하게 하고, 결과적으로 작가의 독창성과 개성을 보다 첨예하게 부각시킬 수 있으므로 근대 미술에서도 중요하게 부상되어 왔다. 왜곡된 형태가 주는 시각적 · 심리적 효과 즉, 미적 쾌감, 호기심, 긴장감, 충격을 통해 커뮤니케이션의 인상기능을 강화할 수 있다.[22] [그림 10]은 하이힐(high heel)을 인체에 비해 상대적으로 확대 과장하여 묘사한, 사물의 크기에 대한 모순으로 새로운 시각적 체험과 작가의 사물에 대한 의식을 잘 나타내고 있다. 과장된 하이힐은 여성의 멋에 대한 무모한 수용을 상징하고, 여성을 올려다 보고있는 작은 남성의 인체는 유행의 비현실성에 대한 작가의 감정을 표

현하고 있다. [그림 11]은 화면의 전면에 주제가 되는 인체를 확대시키고 나머지 인체와 심지어 배경들은 상대적으로 축소시킴으로써 주제를 부각시킨 작품으로, 중심 인물만 표현하는 것보다, 작지만 부 인물과 배경을 묘사함으로써 시각적인 흥미를 유발시킨다.

2. 순서바꾸기

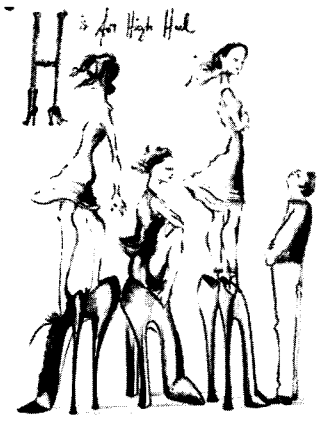
'순서바꾸기' 의 시각표현방법은 사물의 형식이나 순서, 구성을 위아래, 앞뒤로 바꾸어 보거나, 투시법의 반전, 분할하여 하나의 단위를 재배열하여 구성한 것이다. 그리는 순서를 바꾸거나 배치를 바꾸어 시선을 끌거나 반복적 표현에 의한 시각의 긴장감을 유발하는 것으로 같은 형상을 다른 형식으로 배열하거나, 형태를 재구성함으로써 친숙한 것을 낯설게 만드는 것이다. [그림 12]는 동일한 복장을 한 두 인물의 크기를 다르게 중첩시키고, 작은 인물에 짙은 색상을 사용하여 마치 옅은 색으로 채색된 큰 인물이 배경이 되는 것처럼 원근의 순서바꾸기를 의도한 작품으로, 평범한 패션이미지를 새로운 이미지로 바꾸어 놓았다. [그림 13]은 Perez의 2D 컴퓨터 작품으로, 완성된 이미지를 잘라서 이동시킨 것이다. 이미지의 부분을 분절하거나 전체를 분절하여 재구성하는 순서바꾸기의 예이다.

3. 용도변경

'용도변경' 의 시각적 표현은 표현대상을 우리가 알고 있는 방식이 아닌 용도로 사용하는 방법으로 사물의 원래 용도를 떠나서 다른 용도로 표현되도록 시각의 유연성을 가지는 것이다. 앞서 순서바꾸기가 시각적 자극추구에서 그친다면 용도변경은 분명한 '목적' 을 가지고 다른 방식으로 사용되는 것으로 시각예술에서는 사물이 가지는 성격은 유지하고 위치를 바꾸는 방식과 사물이 원래 성격에서 벗어나 다른 용도로 사용되는 것으로 나타났다. 회화는 표현도구, 표현재료의 한계가 없는 분야라고 한다. 현대 작가들의 작품에서 재료의 다양성이 보여지고 있다. 넓은 식물의 잎이 헤어스타일을 표현하는 재료로 사용되어, 잎이 가지는 원래의 모양대로 헤어스타일의 위치에 놓여짐으로서 배추자체의 조형적 이미지가 창의적인 헤어스타일을 만들어주는 것도 회화에서 사용 가능한 미디어의 범위를 보여주는 용도변경 기법의 하나이다.

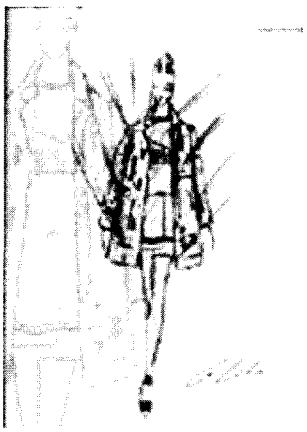
4. 이상한 연결

시각표현에서 '이상한 연결' 은 일반적인 형태를 벗어나 묘사하는 방법으로, 동물과 인간, 식물을 작가가 나타내려는 부분만을 취사선택한 다음 새롭게 조합하는 기법으로 나타났다. 요소들간의 결합이나 강제연관에 의한, 바꿀 수 있는 물체나 영상, 제품 사이의 유사성에 의해서 이끌어지는 새로운 시각적 이미지이다. 2차원 요소와 3차원 요소의 결합, 하나의 화면에 선으로 처리된 것과 입체적으로 표현된 이미지를 동시에 그



[그림 10] Ruben Toledo, 1996, Style Dictionary, p.28.

[그림 11] Joe Brocklehurst, 1998, Style Surfing, p.36.



[그림 12] Romeo Gigli, 1998, Millennium Mode, p.31.

리거나 사진이나 그래픽 요소 조각들을 붙여서 하나의 완성된 그림을 표현하거나 감각기관을 동요시키는 이미지를 창출시켜 소비자의 감정적 반응을 일으키는 방법이다.

패션일러스트레이션에 나타난 이상한 연결의 방법은 동·식물과의 결합, 사물과의 결합, 어울리지 않는 상황과의 연결로 나타났다. [그림 14]는 Sisto의 작품으로, 식물과 여성의 얼굴을 결합시킨 것이고, [그림 15]는 피부에 옷을 그린 것처럼, 인체와 의복을 중첩하여 표현한 Perez의 작품으로, 인체와 의상과의 연결이다. 이밖에 컴퓨터 그래픽으로, 헤어와 아이 메이크업(eye make-up)에 연관성이 없는 식물 모티브를 합성하여, 헤어스타일이나 얼굴의 이미지와 강제적인 연결을 시도하거나, 선만을 사용하여 그려진 2차원적인 그림과 3차원적인 인물사진을 조합하기도 한다.

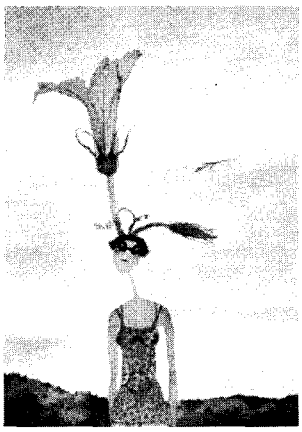
5. 제거 · 은폐

제거·은폐의 방법은 형태를 완전히 없애거나 가리는 것이 아니라 부분은 드러나게 하여 전체를 짐작하게 하는 것이다. 즉 이미지의 일부만을 보여주고, 감상자가 이미지를 완성시켜켜 여백을 주는 것이다. 단순화된 대상은 사실적이고 구조적인 형태를 표현할 때보다 더 완벽하고 완결된 이미지로 응집하여 발산될 수 있다. [그림 16]은 단순미와 절제미가 돋보이는 Kareem Illiya의 작품으로 인체나 디자인 선은 은폐하고 다만 흑색의 식물 문양을 표현하여 마치 옷을 입고 있는 인체의 일부분임을 상상하게 하는 그림이다. [그림 17]은 Girbaud의 데님기사에 대한 일러스트레이션으로, 색의 제거는 빗물이나 시간의 경과에 따른 직물(denim)의 바램을 표현하고 있으며, 부분적인 색의 제거는 시선 유도와 대상의 본질을 효과적으로 표현하고 있다. 일반적으로 악세사리 광고 일러스트레이션에서, 주체에 시선을 응집시키고 대상의 본질을 빠르게 전달하기 위해 부차적인 이미지들을 간략하거나 생략하는 은폐·제거의 기법을 활용한다.

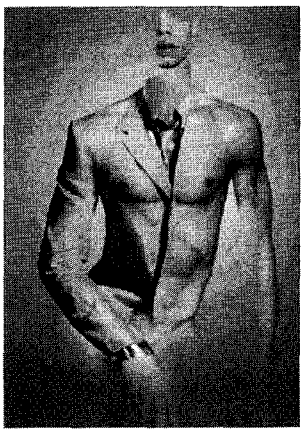
6. 연상

연상이란 하나의 관념에서 이것과 관계가 있는 다른 관념을 일으키는 것이다. 즉, 하나의 대상에서 연상되는 다른 감정이나 행동을 일으키는 것으로 우회적인 표현이라 할 수 있다. 그러나, 사물이나 사상에 대한 상징적 표현은 눈에 쉽게 더 확실한 감정을 전달하며, 또, 서로 다른 언어의 장벽을 극복하는데도 의의가 크다. 상징성을 띤 사물로 표현하거나 혹은 작가가 나타내고 싶은 사물로 원래의 형을 대신하여 표현하는 것이다. 시네틱스와 고든법의 유추적 사고와 자유연상에서 추출한 키워드로, 관련되는 이미지로서 개념을 전달하는 표현법이다. [그림 18]은 집시풍의 복식이미

[그림 13] Thierry Perez, 2000, Fashion Illustration Now, p.147.

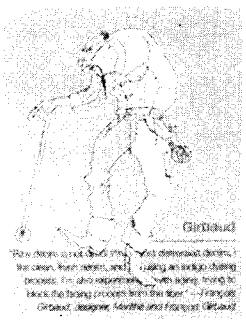


[그림 14] Maddalena Sisto, 1999, Capricci Botanici, p.42.



[그림 15] Thierry Perez, 1999, Fashion Illustration Now, p.146.

[그림 16] Kareem Iliya, 1999, Fashion Illustration Now, p.30.



[그림 17] Sports Wear, No.149, 2000, p.30.

[그림 18] Ruben Toledo, 1996, Style Dictionary, p.25.

[그림 19] Jean-Philippe Delhomme, 1999, Le Drame de la déco, p.25.

지를 표현하기 위하여 기타라는 악기를 빌어 '집시' 가 주는 낙천적 유랑의 기질을 표현하고, 기타의 외형은 여성의 인체형태를 대신하고 있다. 즉, 떠도는 유랑의 무리 음악적 감흥에 사로잡힌 집시 이미지를 악기로 표현하고 있으며 더불어 여성 인체와 악기의 유사형태를 빌어 은유적 연상 효과를 나타내었다. Delhomme의 작품은 패션쇼 장 안팎 등 주로 상황을 소재로 하는데, [그림 19]는 원시적인 느낌의 배경에 모던한 의상을 착용한 남자가 여유롭게 전화하고 있는 모습을 표현하였다. 향토색이 짙은 배경과 의상의 칼라, 그리고 휴대폰은 일상에서 벗어나 휴가를 즐기고 있는 현실 상황을 나타내는 환유적인 그림이다.

7. 환상

시네틱스, 색다른 용도법의 공상, 상상하기 기법에서 파생되는 표현방법으로 시각적 표현방법은 동물과 식물 또는 기타 사물들에 인간적 성격 혹은 특성을 부여하는 것이다. [그림 20]은 1999년 《Commons & Sense》에 실린 Sayaka의 작품으로 KOOKAI의 TV광고에서 착안한 것이다. 인어라는 소재와 유연한 곡선의 모티브를 사용하여 동화적인 신비감을 불러일으킨다. Ert 의 작품처럼 아르데코와 아르누보의 미를 조화롭게 보여준다. [그림 21]은 거울 앞에 서 있는 인물과 거울에 비친 인물이 다른 그림으로, 거울 앞에서의 상상

[그림 20] Sayaka, 1999, Commons & Sense Issue11, p.91.

[그림 21] Jason Brooks, 2001, www.jason-brooks.com.

[그림 22] Ruben Toledo, 1992, Style Dictionary, p.102.

을 표현한 것이다. 꿈이나 희망을 표현한 환상에 속하는 작품이다.

8. 대체

경험된 시각적 이미지를 새로운 형식, 방식, 의도를 가지고 구성하는 방법으로 시네틱스의 대입, 오스본 체크리스트의 대체, 스캠퍼의 대치에서 유도되었다. 대체는 이미지를 모방하거나 복제하는 형식이 많으므로 유머와 위트가 있는데, 이미지의 원천을 유명한 시각예술품(회화, 조각)과 만화 등의 대중적인 것으로 분류할 수 있다. [그림 22]는 신문이 프린트 된 디자이너의 작품을 입은 자유의 여신상을 표현하고 있다. 맨하탄 남부의 이 여신상은 프랑스가 미국의 독립 100주년을 기념하여 기증한 것으로 '자유'를 상징한다. 의복을 착용할 인체대신에 자유여신상을 대체함으로써 의복 또한 자기의 자유 의사, 자기 의지의 표현임을 나타낸다.

지금까지 1990년 대 이후 패션일러스트레이션에서 나타나는 표현방법을 창의적 발상 기법을 통해 살펴본 결과는 〈표 2〉로 정리되었다.

〈표 2〉 패션일러스트레이션의 표현특징

분류	창의성기법	시각적 표현특징	패션일러스트레이션의 표현특징	작가
확대 · 축소	· OCL · 스캠퍼	· 전체적 확대 · 축소 · 부분적 확대 · 축소	· 인체의 신장, 축소에 의한 크기대비 · 중심인물, 의복의 확대와 과장	· Lorenzo Mattotti · Ruben Toledo
순서 바꾸기	· OCL · 스캠퍼 · 색다른 용도법 · 강제결합법	· 상하좌우의 역전 · 원근의재조합 (원근 변경) · 형태의 재구성	· 이미지의 상하 역전 · 중첩된 이미지의 원근 역전 · 형태재구성-분절된 이미지의 재배열 · 진행방향의 전환	· Antonio Lopez · Thierry Perez
용도 변경	· OCL · 스캠퍼 · 연상기법 · 용도전환	· 사물의 성격은 유지하고 위치변경 · 사물을 다른 용도로 사용	· 사물의 원래방식에서 다른 용도로 사용	· Zoltan · Ruben Toledo · Goran Lelas
이상한 연결	· 시네틱스 · OCL · 스캠퍼 · 연상기법 · 강제결합법	· 의인화의 개념이 아닌 동 · 식물의 연결 · 2차원과 3차원의 동시 구성	· 사물(동물 · 식물 · 인간)의 형태적 결합 · 어울리지않는 텍스처의 결합 · 현실과 비현실적 상황과의 연결 · 2차원과 3차원의 연결	· Maddalena Sisto · Marcello Jori · Thierry Perez
은폐 · 제거	· 시네틱스 · 고든법 · OCL · 스캠퍼	· 형태의 부분을 묘사하여 전체를 짐작하게 하는 것 · 단순화, 간결화	· 인체의 부분제거, 추상적 표현 · 의복의 실루엣표현 · 극단적 명암표현 · 형태와 색상의 단순화	· Mats Gustafson · Kareem Illiya · Kristian Russel · Tobie Giddo · Anja Kroencke
연상	· 시네틱스 · 고든법 · 강제결합법	· 상징성을 띤 사물로 표현 혹은 작가가 나타내고 싶은 사물로 원래의 형을 대신하여 표현	· 형태적 유사성에 의한 사물의 비유 · 상황의 묘사로 전체 분위기 유추 · 부분적 스타일로 전체 스타일 유추	· Ruben Toledo · Hyppolyte Romain · Jean-Phlippe Delhomme
환상	· 시네틱스	· 의인화	· 초현실적표현, 신비적표현 · 동화적표현	· Antonio Lopez · Jason Brooks
대체	· 시네틱스 · OCL · 스캠퍼	· 이미지 차용	· 명화의 부분 복제 · 명화의 구도와 색의 모방	· Ruben Toledo · Gabrella Giandell

V. 결 론

창의적 발상기법에 의한 시각적 표현방법은 '확대 · 축소', '순서바꾸기', '용도변경', '이상한 연결', '은폐 · 제거', '연상', '환상', '대체'의 방법으로 정리되었으며, 각각의 방법들의 구체적인 패션일러스트레이션에서의 적용은 다음과 같다.

첫째, 확대 · 축소 기법은 트렌드를 부각하기 위해 신체의 정상적인 비례를 벗어난 변형 방법과 중심 인물의 확대, 의복의 과장으로 나타났다. 둘째, 순서바꾸기 기법은 주로 원근의 역전과 이미지의 상하 역전, 분절된 이미지의 재배열, 진행방향의 전환 등으로 표현하여 낯선 이미지를 창출하여 시선을 유도하였다. 셋째, 용도 변경기법은 원래의 방식에서 전혀 다른 용도로 사용되는 표현방법이 사용되었으며, 풍자와 유머효과를 나타내었다. 넷째, 이상한 연결 기법은 인체와 동 · 식물간의 형태 · 텍스처 결합, 인체 피부와 의복의 결합, 비현실적인 상황간의 결합으로 나타났다. 다섯째, 은폐 · 제거 기법은 패션일러스트레이션에서 많이 사용되며, 인체의 부분 제거, 인체의 추상화, 의복의 실루엣, 극단적 명암효과, 간결화된 색상표현이 주로 나타났다. 여섯째, 연상기법은 형태적 유사성에 의한 사물의 비유, 상황의 묘사로 전체 분위기 유추, 부분적 스타일로 전체 스타일 유추의 방법으로 나타났다. 일곱째, 환상 기법은 초현실적 표현, 신비적 표현, 동화적 표현으로 나타났다. 마지막으로 대체 기법은 우리에게 알려진 명화의 구도와 색을 모방하거나 부분 복제의 방법으로 나타났다.

결론적으로 패션일러스트레이션표현에서의 창의적 발상기법의 개발과 적용은 짧은 시간에 급속히 변화하는 패션경향을 설득력 있게 전달할 수 있게 하고, 패션일러스트레이션 작가 개개인의 독자성을 전달하는데 응용됨으로써, 시각예술로서의 패션일러스트레이션 커뮤니케이션 강화에 중요한 요소로 작용하고 있다.

참 고 문 헌

1. 홍명희 역(Siegmund, Cora-Besser), 당신에게는 자신도 모르는 창의력이 있다, 생각의 나무, 36, 1998.
2. 한국교육문화사 편, 원색세계대백과사전 27, 1994.
3. 홍명희 역, op. cit., 25.
4. Wake, W. K, Design Paradigms : A Source for Creative Visualization, John Wiley & Sons, Inc., 270, 2000.
5. Holyoak, K. J. & Thagard, P, Mental Leaps:Analogy in reative Thought, The MIT Press, 12, 1996.
6. Shallcross, D. J, Teaching Creative Behavior, A Spectrum Book, 92, 1981.
7. Finke, R. A., Ward, & Smith, Creative cognition : theory, research, and applications, Cambridge, Mass. : MIT Press, 184, 1992.
8. 전경원, 창의학, 학문사, 446, 2000.
9. ibid., 449.
10. 김이환 역(Mckim, R. H.), 시각적 사고, 평민사, 111, 1995.
11. ibid., 113.
12. 앤드류장, 새로운 일러스트레이션, 디자인 하우스, 50, 2000.
13. 명광주, 視覺디자인에 있어서의 VISUAL SCANDAL 表現效果에 關한 硏究, 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, 1987.
14. Wilde, J., & Wilde, R., Visual Literacy, Watson－Guptill Publications, 66, 1991.
15. 박영원, 디자인 記號學, 청주대학교출판부, 101, 2001.
16. 김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 71－75, 1994.
17. 현혜숙, 隱喩的 視覺傳達의 表現方法에 관한 硏究－ '평화포스터'를 중심으로, 서울대학교 석사학위논문, 1991.
18. 박영원, op. cit., 101.
19. 정귀영, 초현실주의, 나래원, 260, 1983.
20. 박영원 역(Heller, S., & Anderson, G.), Graphic Wit, 도서출판 국제, 90, 1996.
21. 정진국 역(Champfleury), 풍자예술의 역사, 까치, 54, 2001.
22. 유영선, 1980년대이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현 방법, 경희대학교 박사학위논문, 2000.