

포토몽타주(Photo-montage)를 응용한 패션 일러스트레이션 연구

Application of Photo-montage on Fashion Illustration

노윤선(Youn-sun, Roh)

동서대학교 디지털디자인학부 패션디자인전공

본 논문은 동서대학교 교내특별연구비 지원에 의한 것임

1. 서론

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 패션 일러스트레이션의 이론적 배경

- 2-1. 패션 일러스트레이션의 개념과 기능
- 2-2. 패션 일러스트레이션의 용도

3. 포토몽타주와 패션 일러스트레이션

- 3-1. 포토몽타주의 개념 및 발생배경
- 3-2. 포토몽타주를 응용한 패션 일러스트레이션

4. 작품제작

- 4-1. 작품제작 의도 및 방법
- 4-2. 작품 및 해설

5. 결론

참고문헌

(要約)

패션 일러스트레이션은 빠르게 변화하는 현대의 생활환경에서 예술과 산업의 여러 분야에 응용되어 폭이 넓어지고 있다. 실물이 없어서 사진으로 표현하기 어려운 분야, 특히 앞서가는 유행경향을 표현해야 하는 트렌드 북(trend book) 등에서 많이 활용되고 있다.

학계와 패션 업계에서는 점차 패션 일러스트레이션의 중요성을 인식하여 단순히 의복제작과 연결되는 설명도로서의 패션 일러스트레이션 뿐만 아니라 복식 전반의 이미지 전달을 위한 표현을 폭 넓게 연구하고 있다.

본 연구에서는 독특한 표면 재질 효과를 통하여 현대 패션의 복합적인 이미지 전달을 위하여 포토몽타주를 응용한 패션 일러스트레이션을 연구하였다.

연구의 내용 및 방법은 국내외 도서자료와 논문을 통해 패션 일러스트레이션과 포토몽타주에 대한 문헌조사를 하였으며, 패션의 복합적인 이미지 전달을 중심으로 총 5점의 실물을 제작하였다.

(Abstract)

In the rapidly advancing modern world, Fashion Illustrations are being utilized in various aspects of art and industrial works. Fashion Illustrations are especially useful in fields like trend books that show advanced trends where photographs are difficult to be utilized due to the fact the real object does not exist.

Both the academic and industrial worlds have realized the importance of Fashion Illustration and have started to study the field as a way of expressing the general image of a costume rather than a diagram for making clothes.

The focus of this study is on Fashion Illustrations using Photo Montages that express modern fashion using various and unique textures.

The study is composed of a literature review on Fashion Illustration and Photo Montages. and five work pieces are made focusing on expressing compounded images.

(Keyword)

Photo-montage, Fashion Illustration

1. 서론

1-1. 연구 목적

패션 일러스트레이션은 패션 메시지 전달이라는 목적성을 띤 시각 표현으로써 패션 잡지와 신문광고란의 패션 이미지를 효과적으로 전달하며 성장 발달하였고, 인쇄기술의 발달로 한 개의 원화가 다량으로 복사되면서 보편화되었다. 현대에 이르러 패션 디자인은 현대인들이 획일적인 생활에서 탈피하고자 하는 추세에 맞추어 좀더 새롭고 개성적인 것이 필요하게 되었다. 따라서 현대 패션 일러스트레이션은 현대 패션디자인의 다양성과 독특한 소재를 효과적으로 표현할 수 있는 역할을 수행해냄과 동시에 개성 있는 표현으로 창의적인 예술성을 내포해야한다.

이에 본 연구는 사진을 오려내어 직접 구성한 포토몽타주를 응용하여 독특한 시각적 표면효과를 표현하고자 했다. 이로써 현대인의 의상에 대한 예술적 직감력의 중요성을 고취시킴과 동시에 현대 패션의 이미지를 창조적으로 표현함으로써 예술적 가치를 높이고, 장식목적의 패션 일러스트레이션을 연구하는데 목적을 둔다.

1-2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 문헌 조사 방법에 의한 이론적 배경과 그것을 토대로 한 작품제작으로 구성하였다.

이론적 배경으로는 패션 일러스트레이션의 개념과 기능을 알아보고 점점 다양해지는 용도를 분류하였다. 또한 포토몽타주의 정의 및 발생 배경을 알아보고, 포토몽타주를 응용한 패션 일러스트레이션의 작품 사례를 알아보았다. 이론적 배경을 위하여 패션 일러스트레이션, 포토몽타주에 관련된 국내외의 도서자료와 논문을 수집 정리하였으며 참고작품은 표집하여 분석하였다.

이를 토대로 본 연구의 작품제작은 패션 잡지의 사진을 기본으로 사용하였고 아크릴 물감(Acrylic), 종이 등을 사용하여 다양한 질감 표현을 중심으로 한, 패션 이미지 전달을 목적으로 총 5점의 실물을 제작하였다.

2. 패션 일러스트레이션의 이론적 배경

2-1. 패션 일러스트레이션의 개념과 기능

패션(Fashion)의 어원은 Latin어로 팩티오(Factio)에 그 어원을 두고 있으며 「만드는 것, 행위, 행동」 등을 뜻하며 양식, 방식, 형(Shape), 유행(Vogue), 관습, 습관 등 다양한 의미를 지니고 있다.¹⁾ 또한 패션은 특정시기와 환경하의 구성원들에게 확산, 정착되어지는 현상으로 새로움을 위하여 끊임없는 변화들을 추구하는 특성을 볼 수 있다. 즉, 패션은 사회현상의 하나로 일정한 사회 속으로 일정한 기간 내 상당한 범위의 사람들이 생활태도, 사고, 판단 등에 있어서 모방을 매체로 해서 취

하는 유동적인 동조 행동의 양식²⁾으로서 패션은 복식 이외에 음악, 미술, 건축, 문학, 연극에도 작용한다.

어떤 스타일이 패션화 되기 위해서는 그 스타일이 특정 시기와 환경 하에 사회 구성원간에 적절하다고 인식되어져 일시적으로 수용되는 것이기 때문에 끊임없는 변화를 갖고 있으며, 어떤 자극에 의해 수용된 하나의 스타일은 일정의 커뮤니케이션을 통해 다수의 사회집단 구성원에게 확산, 수용되어야 비로소 패션이 될 수 있음을 의미한다.

일러스트레이션(illustration)의 어원은 「To make light」로 보이지 않는 대상에 빛을 비추어 육안으로 볼 수 없는 세계, 즉 감정이나 사상을 시각화하여 대중을 통하여 명철하게 해명한다는 의미³⁾이며 사전적 의미는 '조명한다' '밝게 한다' '분명하게 만든다'이다. 일반적으로 글의 이해를 돕기 위해 그리는 도표나 그림 등이라고 설명할 수 있다.

이러한 사전적 의미를 더욱 발전시켜 테런스 델리(Terance Dalley)는 모든 시각 예술은 그 자체로서 하나의 의미를 표현하고 있다고 보고 그러한 이미지들이 특별한 정보를 전달하는 수단으로 쓰일 때 그 예술 형식을 일반적으로 일러스트레이션이라고 부른다고 하였다.⁴⁾

위의 내용을 종합해 볼 때 패션과 패션 일러스트레이션은 시대의 유행과 사고방식을 크게 반영하는 것이며⁵⁾ 특히, 패션 일러스트레이션을 직역하면 유행을 그린다는 것이라 할 수 있다. 일반적 의미는 패션 메시지 전달이라는 목적성을 띤 시각 표현으로서, 복식의 단순한 도해에서부터 패션 이미지를 나타낸 고도의 예술적 표현에 이르기까지 복식 전달을 위한 그림이라 할 수 있다.⁶⁾

패션 일러스트레이션은 목적에 따라 다른 표현이 요구되는데 일반적으로 그 표현 성격이 크게 두 가지 흐름으로 나뉘어 진다. 하나는 복식제작과 연결되는 설명도(說明圖)기능의 그림이고 다른 하나는 구체적인 설명이나 지시보다는 복식 전반의 이미지를 작가의 해석과 개성에 따라 표현한 것이다.⁷⁾

전자는 개인적인 의복 제작에서 디자인 발상의 이미지를 바탕으로 완성된 상태를 예측하여 그린 설계도 또는 설명도의 의미이며 후자는 패션에 해당하는 요소들을 이미지 중심으로 표현한 그림이다.

또한 패션 일러스트레이션은 사용되는 목적, 기능 및 용도에 따라 적합한 패션 메시지를 대중에게 효과적으로 전달해야 한다. 그것은 이미지 창조를 위해 전달 기능의 목적을 이루면서 대중사회의 희망과 본연의 표현으로서 예술성을 가져야한다.⁸⁾ 오늘날의 패션 일러스트레이션이 수행하고 있는 각종 기능을 살펴보면 다음과 같이 세 가지로 나누어볼 수 있다.

- 2) 장문호: 복식미학, 서울대학교 출판국, 167, (1975).
- 3) 伊東太郎: 디자인 技法 시리즈 · 일러스트레이션, クウイッド社, 14, (1977).
- 4) Terance Dalley: *Illustration and Design*, 48, (1959).
- 5) Barnes, Colin: *The Complete Guide to Fashion Illustration*, Macdonald & Co Ltd, 6, (1988).
- 6) Sloane, E: *Illustrating Fashion*, Harper & Row Publishers Inc., 3, (1977).
- 7) 박미래: 패션 일러스트레이션, 경춘사, 3, (1987).
- 8) 파버 그랜저, 차해순 역: *기술과 인간의 본질*, 을유 문화사, 232, (1990).

1) Merriam Webster: *Webster's Dictionary of Synonyms*, G&C Merriam Company Publishers, 33, (1951).

첫째, 커뮤니케이션의 시대적 흐름에 편승하여 대중에게 단순하고 강력한 영향력을 주는 정보 전달의 기능을 한다. 현대사회의 사람들은 신문, 잡지, 영화, 라디오, TV 등에 의한 대량 전달 속에 살아가고 있고, 대량생산과 대량 소비, 대량 전달을 요구하는 현대 사회 속에서 패션 일러스트레이션의 위치는 점점 비중이 커지고 있으며, 패션 일러스트레이션은 오리지널 디자인의 단순한 표현에서부터 이미지화되어 새로운 시각의 세계를 열어 주는 것까지 폭 넓은 전달 기능을 갖는다.

둘째, 상상의 세계를 쉽게 형상화할 수 있는 점을 활용하여 패션 창조의 폭을 넓혀 주는 패션 창조의 영감원으로서의 기능을 한다. 패션 일러스트레이션은 복식 예술과 미술 표현 양식의 변화에 따라 막연히 보여 주는 요소에서 패션 창조의 영감을 제시하는 전문적인 독자성을 띠어 가고 있다. 즉, 회화와 함께 하는 일러스트레이션이 인간의 가장 오래된 미술이듯이 패션 일러스트레이션 또한 인간 생활이 존재하여 생활 조형을 이루는 곳에 회화의 원리와 일치하여 근본적인 요소들이 점차로 발전된다고 말할 수 있다.

셋째, 많은 유능한 패션 일러스트레이터들의 출현에 따라 작품을 보는 사람으로 하여금 예술적인 직관력으로서 접근하게끔 유도하는 예술적 기능을 한다. 패션 일러스트레이션은 창조적 과정에서 각자의 개성과 독창성을 바탕으로 한 예술적 미감이 요구되기 때문에 발생 단계에서부터 예술적 기능을 내포하고 있었다. 패션 일러스트레이션은 복식의 구체적인 묘사보다는 전체적인 분위기를 회화적으로 표현하는 것이므로 화면 효과나 이미지를 살리기 위해 상당한 생략이나 왜곡이 허용되고, 이를 통해 예술적으로 승화되어 있는 패션 일러스트레이션은 예술을 생활 가까이 접함으로써 정신적인 삶을 풍부하게 하고 패션에 대한 감각을 한층 더 높여 주게 된다.

2-2. 패션 일러스트레이션의 용도

(1) 의상 제작을 위한 패션 일러스트레이션

의상 제작을 위한 패션 일러스트레이션은 크게 두 가지 형태로 나누어 볼 수 있다.

첫째는 복식 디자인 발상을 인체에 착장시켜 구체적으로 표현한 것이고, 둘째는 생산을 위한 작업 지시서이다.

디자이너들은 컬렉션 작업을 할 때 아이디어를 표현하는 방법으로 종이 위에 그림을 그린다. 시즌에 앞서 디자이너들은 컬렉션을 정리한 스토리보드와 스케치북 형식의 그림으로 자신의 영감을 담은 패션 컨셉과 무드를 정한다. 이때의 그림들은 주로 간단한 라인 드로잉으로 이루어지는데 색상 샘플과 텍스타일 스와치, 아이디어 등을 조화시키고, 이렇게 시작된 테마는 최초의 아이디어로써 전체 컬렉션을 주도할 수도 있다.

이런 방식으로 완성된 드로잉은 의복의 형태, 색상, 테마의 전체 무드를 보여준다.⁹⁾ [그림 1]

작업 지시서는 인체의 프로포션에 알맞게 맞춰진 평평한 도식화와 모든 디자인의 디테일이 상세하게 그려져야 한다. 이것은 패션 스케치의 분석 결과이며 디자인의 실용적인 면도 고려해야 한다. 예를 들면 칼라 달리는 방법, 여머는 방법, 솔기 위치 등 복잡한 디테일을 가졌을 때 드로잉으로는 명확하게

표현되지 않는 점은 따로 설명도를 그려야 할 것이다.¹⁰⁾ [그림 2]

(2) 패션 정보를 위한 패션 일러스트레이션

패션 일러스트레이션이 가장 많이 사용되는 매체는 패션 전문지와 트렌드지이다. 이런 매체는 주로 앞으로의 패션 경향을 제시하는 것이 주된 목적이기 때문에 의상의 디자인과 세부적인 표현 등을 나타내야 하는데 사진으로 나오기 전 유일한 표현 방법이라는 면에서 의미가 있다.

오늘날의 패션은 짧은 주기로 급속한 변화를 보이고 있어서 유행 예측은 패션 산업에서 중요한 요소가 되고 있다. 트렌드지는 일년에 두 번 봄, 여름과 가을, 겨울에 발표되는 유행의 경향을 예측하거나 소개하는 책으로 칼라, 소재, 실루엣, 디테일 등 전반적인 내용을 담고 있다.

패션 제시를 위한 패턴북에는 「INDEX」, 「W.W.D.」, 「FASHION TREND」 등과 같은 책자가 있는데 앞으로 유행될 패션 경향에 대한 소재, 칼라, 디자인, 디테일 등 전반적인 내용을 담고 있어 업체의 기획 뿐 아니라 디자이너에게 디자인 아이디어를 제공하기도 한다.

여기에는 트렌드 이미지(Trend Image)가 담긴 예술적 느낌의 일러스트레이션으로부터 제작이 가능한 설명도 느낌의 일러스트레이션까지 다양하게 편집되어 있다. [그림 3]

(3) 광고를 위한 패션 일러스트레이션

패션 일러스트레이션 광고는 시즌이 시작되기 전 소비자에게 계절별 유행이나 패션의 흐름을 알려주는 역할을 해야 하고 그 브랜드만이 가지는 전통성을 소비자에게 전달해야 한다.

또한 광고의 목적이 소비자에게 보다 신속 정확하게 홍보되어 기업의 이윤을 높이고 소비자에게 정확한 정보를 제공하는 역할을 해야 함에 따라 광고 아이디어와 표현 기술이 혼연 일체가 되어 광고 소구 효과를 극대화해야 한다.

따라서 패션 일러스트레이터는 완성된 제품이 팔리게 판매상의 효과를 고려해 표현해야 하며, 분위기와 스타일을 독지적으로 표현해야 한다.¹¹⁾

선전, 광고에 속하는 패션 일러스트레이션은 신문, 잡지 광고, 백화점이나 전문점의 디스플레이, P.O.P.(point of purpose) 광고, 패키지 디자인, 패션 쿵쿠리의 옴모와 패션쇼의 포스터나 프로그램에서 널리 사용되고 있다. [그림 4]

(4) 장식 목적을 위한 패션 일러스트레이션

장식 목적의 패션 일러스트레이션은 미술품과 같이 풍부한 이미지와 예술적인 가치를 지닌 그림을 말한다.

현대의 패션 일러스트레이터는 작가의 무한한 상상과 실험적인 시도로 대중들에게 인상적인 작품을 만들어 내고 있다. [그림 5]

1967년도 에르페의 작품전에는 전시와 동시에 전 작품이 수집 애호가들에 의해 매진되었는데 오늘날에도 칼 에릭슨(Carl Erickson)이나 르네 부셰(Lene Bouche)작품의 원본은 꾸준히 수집의 대상이 되고 있다.

9) 유영선: 1980년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법, 경희대학교 박사학위논문, 10-11, (2000).

10) Ireland, Patrik John: Introduction Fashion Design, The Unicorn Books for Craftsmen, Inc., 47, (1992).

11) Barnes, Colin: 앞의책, 117.

뉴욕 메트로 폴리탄 미술관(Metropolitan Museum of Art)의 복식관(Costume Department)에는 하퍼스 바자, 보그지 등에 실렸던 패션 일러스트레이션의 원본 등이 소장되어 있는가 하면 배라르의 작품은 뉴욕 및 파리 현대 미술관(Musee de l'Art Moderne, Paris)에 일반 예술 작품과 나란히 소장되고 있는데 이는 소장하고 감상하는 예술품으로서 패션 일러스트레이션의 위치를 잘 설명해 주는 것이다.

국내에도 패션 일러스트레이션의 그룹전 및 개인전등을 통하여 순수 예술의 표현 방법을 가미한 창의적인 작품을 선보이고 있다.

(5) 복식 자료를 위한 패션 일러스트레이션

복식 자료를 위한 패션 일러스트레이션은 신문이나 잡지, 복식 시적의 내용을 보충하거나 설명하기 위한 목적으로 첨가되는 삽화이다. (그림 6)

표현에 있어서는 지나친 과장이나 생략 없이 묘사의 정확성이 요구되고 실루엣뿐만 아니라 색상, 질감 또는 포켓, 단추 등의 위치까지도 가급적 명확한 것이 필요하며, 현대에 와서는 개성적인 표현도 추구하는 추세이다.

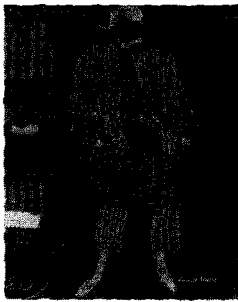


그림 1 Giorgio Armani

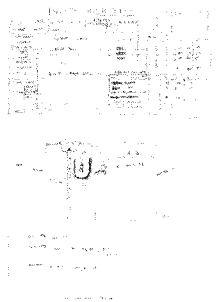


그림 2 작업지서서

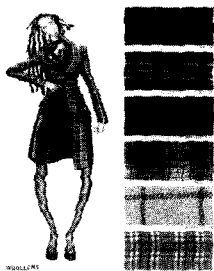


그림 3 패션정보를 위한 패션 일러스트레이션



그림 4 백화점 광고를 위한 패션 일러스트레이션



그림 5 Isao Yajima



그림 6 복식자료를 위한 패션 일러스트레이션

3. 포토몽타주와 패션 일러스트레이션

3-1. 포토몽타주의 개념 및 발생배경

사진의 발달은 일러스트레이션뿐만 아니라 모든 시각예술에 큰 영향을 주었다. 이러한 사진을 이용한 방법은 촬영에 의한 사실적 표현뿐만 아니라 새로운 이미지를 표현할 수 있는 가능성을 확대시킴으로 한 화면에서 자연스럽게 이미지를 조화시키고 구체화시켜 입체적인 느낌도 표현해 낼 수 있다.

몽타주란 프랑스 말로 '조립하는 것' 이라는 뜻으로, 서로 관계없는 여러 장면을 한 화면에 짜 맞추어 비현실적인 느낌을 갖게 하는 그림기법이다. 이 기법은 영화나 사진의 기법으로 발전하였는데, 촬영이나 현상의 단계에서 여러 장면의 사진을 하나로 합성시킨 것을 포토몽타주라고 한다.

포토몽타주는 화면을 구성하는 방법으로 여러 사진을 배열하거나 그 위에 다른 사진을 겹쳐 혼합된 형태를 갖는 것이다.¹²⁾ 사진적 의미로는 사진과 다른 인쇄물을 배치시켜서 구상한 작품을 일컫는데, 세분하면 여러 장의 음화(陰化)를 한 지면에 인화하는 포토몽타주 기법과 사진이나 인쇄된 사진을 직접 오려 내어 구성하는 포토 콜라주로 구분하기도 하나 통상 양자를 구별치 않고 포토몽타주라 한다. 포토몽타주의 영역은 조각난 사진들을 이용하는 데에만 제한된 것이 아니라 사진에 글씨, 색깔, 그림을 덧붙이는 것도 포함된다. 포토몽타주는 영화에서 필름을 편집할 때 사용하는 몽타주 수법에 대해서 보통 사진에 해당하는 것이므로 '정적인 필름'이라 불리어 왔다. 사진술의 발전은 원래 화가로서의 관심을 가진 사람들에 의해 그림을 그리는 기법의 하나로 추구된 결과였다. 하지만 사진의 예술성에 관한 긍정적이거나 부정적인 시각이 첨예하게 대립되었고, 동시에 사진의 예술적 가능성을 추구하는 시도가 끊임없이 이어졌다. 그 중에서도 1860년대에 로빈슨(Robinson)이라는 사람이 발표했던 합성사진 (composite photographs)의 기법은 평면상에서 영상 이미지를 몽타주해서 작품을 제작하고자 하는 최초의 예였다.

그는 음화(negative)단계에서 각각의 다른 프레임에서 온 부분들을 합성해 하나의 완성된 회화를 제작하고자 하였는데, 결과적으로 이 시도는 대체로 실패로 끝났다. 왜냐하면 그 시절의 서양 회화는 르네상스 이래 지켜지고 있었던 사실적인 원근법적 공간 속에 있었지만, 각각의 음화가 가지고 있는 포커스나 음영 그리고 스케일 등의 차이는 웬만해서는 극복하기 힘든 것이었기 때문이다. 이를테면 형식의 불일치가 가장 근본적인 난관이었다는 것이다.

그러나 이 불일치는 의외의 곳에서 새로운 가능성을 보여준다. 그것은 19세기 후반에 대중에 의해 널리 유행되었던 '사진 이미지의 콜라주(collage)' 인데, 콜라주는 흔히 입체화 화가들에 의해 1911년에 최초로 사용되었다고 전해지고 있지만, 이는 제도권 예술의 세계에 범위를 한정했을 때만 그러하다. 실제로는 이보다 수십 년 전부터 사진 이미지를 잘라 내 풀로 붙이는(coller) 기법이 일반인들의 재미 거리나 취미로서 유행되고 있었던 것이다. 입체파와 미래파 화가들은 르네상스 이래의 서구회화가 지키고 있었던 사실적인 원근법적 공간을 해체하고, 그것을 다시점(多視點)과 시간과 운동의 연속성으로서

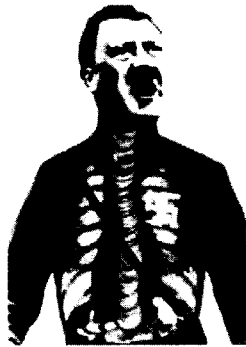
12) Hoffman, Katherine: Collage Critical Views, UMI Research Press, 296, (1989).

재구성하였지만, 이전부터 이 같은 화면 합성은 일반인들 사이에 유행하고 있었다.

포토몽타주는 주로 하우스만(Raoul Hausmann)·회흐(Hannah Hoch)·그로츠(George Grosz) 그리고 하트필드(John Heartfield)등의 베를린 다다이스트 그룹에 의해 활발하게 제작되었는데, 그들에게 아이디어를 제공했던 것도 바로 이 같은 대중들의 작품이었고, 베를린 다다이스트들은 포토몽타주를 통해 주로 정치 풍자적인 내용을 표현하였다. [그림 7]

한편 러시아에서 포토몽타주는 대중에게 혁명 이데올로기를 전달하기 위한 수단으로 사용되었다. 쿠르트시스(Gustav Kurtzsis)의 작품 [그림 8]에서 보듯 말레비치의 절대주의 회화에서 차용한 기하학적인 구조를 배경으로 하고 있는 점등이 그 특징이라 볼 수 있다.

그러나 프랑스에서 보자면 포토몽타주는 여전히 콜라주의 일부였다. 그들은 정치적 이념의 표현에는 관심이 없었으며, 사진 이미지의 엉뚱한 결합은 바로 초현실주의 회화에서 보여진 '오브제의 우연한 만남'이었던 것이다.



[그림 7] 존 하트필드,
<금화를 집어삼킨 슈퍼맨 아들르히트러>



[그림 8] 구스타프 쿠르트시스,
<다이빙 선수>

3-2. 포토몽타주를 응용한 패션 일러스트레이션

패션 일러스트레이션에 있어서 포토몽타주를 이용한 대표적 작가로는 마렌 에스더(Maren Esder)를 꼽을수 있는데 그는 사진의 합성으로 신비스러운 패션 이미지를 효과적으로 전달하고있다. 특히 얼굴과 인체에서 느껴지는 이미지는 드로잉으로 표현할 수 없는 초현실적 분위기를 자아내고 있으며 의상 표현은 직물의 사진을 이용함으로써 직물의 구체적인 전달 뿐 아니라 실물의 입체감을 극도로 살려주고 있다. [그림 9]

그의 작품은 전체적인 구성이 신선하면서 대담하고 얼굴 부분의 처리가 직물의 화려함을 돋보이게 해주는 작품, 스커트 부분의 주름효과와 일러스트의 조화가 독특하며 하나의 색만을 사용하여 훌륭한 효과를 거두는 작품, 사진을 복사하여 플라주한 작품으로 흑과 백의 대비가 강한 것이 특징인 작품 등이 있다.

이밖에도 해외의 패션 일러스트레이터로는 졸탄(zoltan), 티에리 페레즈(Thierry Perez)등이 포토몽타주를 응용한 작품을 선보이고 있다.

국내에서는 노윤선, 홍성현 등이 포토몽타주를 응용한 작품을

제작하고 있으며, [그림10]은 홍성현의 작품으로 여성의 사진과 인체 뼈의 사진을 몽타주하여 신선한 충격을 주는 이미지로 표현하였다.

이렇듯 포토몽타주를 응용한 패션 일러스트레이션은 패션 디자인과 관련된 조형적 요소를 회화적인 미개체로 나타내는 작업이다. 현대의 정보화사회에서 새로운 느낌을 전달하는 패션 일러스트레이션은 획일적인 스타일에서 벗어나 다양성과 독특한 소재를 효과적으로 표현할 수 있어야 한다.

따라서 포토몽타주는 개성 있는 표현으로 창의적인 예술성을 가진 패션 이미지를 표현하는데 효과적 표현 기법이라 할 수 있겠다.



[그림 9] Maren Esdar,
<Vogue Korea 2002,9월호>



[그림 10] 홍성현,
<SIFAC '99 팔플렛>

4. 작품제작

4-1. 작품제작 의도 및 방법

현대 패션 일러스트레이션은 패션 디자인의 특질을 다양하게 표현할 수 있는 역할을 수행해냄과 동시에 개성 있는 표현으로 창의적인 예술성을 내포해야한다.

이에 본 연구에서는 패션 일러스트레이션에 있어서 독특한 시각적 표현효과를 통한 현대 패션의 복합적인 이미지를 장식목적의 패션 일러스트레이션으로 연구하는데 포토몽타주 기법을 응용하였다.

작품은 사진을 이용하여 실물의 입체감을 살렸으며 의상의 구체적인 전달보다는 현대 패션의 소재와 이미지를 독특하게 표현하고자 하였다.

작품색상은 각 작품의 패션 이미지 전달에 있어서 강한 시각적 효과를 연출하도록 다양한 색채 대비를 활용하였다.

작품의 크기는 A1 Size로 잡지의 사진을 이용하여 작품을 구성한 후에 아크릴 물감을 이용하여 채색하였으며 부분적으로 종이를 사용하여 플라주 하였다.

작품 제작과정에 있어서 다양한 소재의 도입으로 우연의 효과를 얻을 수 있었으며, 수정하고 싶은 부분은 뜯거나 오려내어 쉽게 재 조합 할 수 있었다.

4-2. 작품 및 해설

(1) 작품 I

- 색상 : 옐로우(Yellow), 옐로우 오커(Yellow Ocher), 블루(Blue)
- 재료 : 사진, 아크릴
- 크기 : 60×85cm
- 작품해설 : 수영복을 입은 젊은 여자모델과 나이드은 여성의 얼굴을 몽타주하여 초현실적인 인상을 준다. 옐로우의 배경처리는 강렬한 음영의 효과로 태양의 이미지를 느낄 수 있으며, 사진으로 표현될 수 있는 시각적 질감표현을 효과적으로 전달하고자 하였다. 수직선 구도로 엄숙한 분위기를 자아내며, 지나간 20C를 추억하는 메시지를 표현하고 있다



그림 10. 작품 I

(2) 작품 II

- 색상 : 레드(red), 옐로우(Yellow), 그린(Green), 블랙(Black) 그레이(Grey)
- 재료 : 사진, 아크릴, 색지
- 크기 : 60×85cm
- 작품해설 : 수영복을 입은 모델과 가죽 자켓을 입은 모델의 사진을 몽타주하여, 의상 속의 인체를 투시한 듯한 표현을하고자 하였다. 블랙과 레드의 강렬한 색채 대비로 신비로운 자연의 에너지를 표현하려 하였으며, 배경 처리는 면을 분할하여 변화를 주고자 하였다.



그림 11. 작품 II

(3) 작품 III

- 색상 : 그린(Green), 그레이(Grey), 오렌지(Orange), 옐로우 오커(Yellow Ocher)
- 재료 : 사진
- 크기 : 60×85cm
- 작품해설 : 본 작품의 얼굴은 2장의 사진으로 몽타주한 작품으로 왼쪽은 칼라사진, 오른쪽은 눈을 감고 있는 회색계열의 사진으로 조합하였다. 의상은 그린과 오렌지칼라의 보색 대비로 구성하였으며 독특한 질감의 사진을 사용하였고 부분적으로 찢어 붙이기를 하여 제작하였다. 헤어는 크게 부풀린 스타일로 장식적 느낌을 주었다.



그림 12. 작품 III

(4) 작품 IV

- 색상 : 그린(Green), 그레이(Grey), 오렌지(Orange), 옐로우 오커(Yellow Ocher), 블랙(Black), 블루(Blue)
- 재료 : 사진, 아크릴
- 크기 : 60×85cm
- 작품해설 : 기계 문명 속에서 시간과 공간을 초월한 미지의 세계에 대한 현대인의 욕구를 표현하고자 한 이 작품은 니트를 입고있는 남성의 사진과 누드사진을 몽타주하여, 의상 속의 인체를 투시한 듯한 표현을 하였다. 무채색 사진에 아크릴 물감으로 인체를 명암 처리하였으며 모자와 턱수염에 블루와 그린으로 포인트를 주어 강조하였다.



그림 13. 작품 IV

(5) 작품 V

- 색상 : 그레이(Grey), 옐로우(Yellow), 블랙(Black)
옐로우 오커(Yellow Ocher)
- 재료 : 사진, 색지
- 크기 : 60×85cm
- 작품해설 : 선글라스를 착용한 무채색의 남자얼굴에 흑인의 칼라사진을 몽타주한 작품이다. 찡그리고 있는 바탕 얼굴에 웃는 모습의 입술과 눈을 몽타주하여 유머러스한 느낌을 주었다. 배경은 옐로우 색지를 사용하였으며 헤어는 블랙 색지를 찢어 붙여 유머러스한 인상을 극대화시킬 수 있는 형태로 풀라주 하였다.



[그림 14] 작품 V

5. 결론

현대의 패션 일러스트레이션은 실용적인 측면뿐만 아니라 순수예술로서의 측면도 강화되고 있다. 이렇게 순수예술로서 장식적 측면을 강조한 패션 일러스트레이션은 복식의 구체적인 전달보다 작가의 감각과 개성을 나타낼 수 있는 작품으로 잡지 광고, 백화점이나 전문점의 디스플레이, P.O.P.광고, 패키지 디자인, 패션 콩쿠르의 응모와 패션쇼의 포스터나 프로그램에서 널리 사용되고 있다. 본 연구는 현대인의 의상에 대한 예술적 직감력의 중요성을 고취시키고 동시에 현대 패션 이미지를 창조적으로 표현함으로써 예술적 가치를 높이는 패션 일러스트레이션을 연구하기 위하여 포토몽타주 기법을 응용하였다. 문헌조사와 작품제작을 통하여 연구한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다. 첫째, 다양한 사진을 조합시켜 구성한 포토몽타주 기법의 패션 일러스트레이션은 시각적 질감을 독특하게 표현하여 예술성을 높일 뿐만 아니라 현대 패션의 복합적인 이미지를 장식적 측면에서 전달할 수 있음을 확인할 수 있었다. 둘째, 포토몽타주는 회화뿐만 아니라 일러스트레이션, 섬유예술, 현대의상의 프린트로 사용되는 등 예술 분야의 재료에 대한 무한한 잠재성을 지니고 있는 표현기법으로 패션 일러스트레이션에 있어서도 다양한 표현의 개발 가능성을 가진 기법임을 확인할 수 있었다.

셋째, 패션 일러스트레이션의 질감 표현을 강조한 포토몽타주는 조형적 소재를 강조한 현대 패션 디자인을 표현함에 있어서 사진 재료의 사용이 무한하다는 장점으로 작가의 개성 및 작품의 이미지를 효과적으로 살릴 수 있음을 확인하였다. 넷째, 현실적으로 존재가 불가능한 실물의 이미지 처리 등 환상적이고 독특한 효과를 표현할 수 있었다. 본 연구의 작품은 잡지의 사진을 오려내어 풀로 붙인 후 아크릴로 채색한 수작업이었으나 향후에는 컴퓨터 그래픽의 기법과 특징들을 파악하여 좀더 다양하고 독특한 포토몽타주기법의 패션 일러스트레이션 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 노윤선, 패션 일러스트레이션을 이용한 잡지광고의 상표 재인에 관한 연구, 경희대학교 박사학위논문, 2003
- 박미래, 패션 일러스트레이션, 경춘사, 1987
- 앤드류 장, 줄리 리버맨 공저, 일러스트레이션, 디자인 하우스, 2000
- 유영선, 1980년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법, 경희대학교 박사학위논문, 2000
- 장문호, 복식미학, 서울대학교 출판국, 1975
- 파버 그랜저, 차해순 역, 기술과 인간의 본질, 을유 문화사, 1990
- 伊東太郎, デザイン 技法 シリーズ ・ イラストレーション, クウイット社, 1977
- Barnes, Colin, The Complete Guide to Fashion Illustration, Macdonald & Co Ltd., 1988
- Doreen Yarwood, The Encyclopedia of World Costume, Bonanza Books, 1986
- Hoffman, Katherine, Collage Critical Views, UMI Research Press, 1989
- Ireland, Patrik John, Introduction Fashion Design, The Unicorn, Books for Craftsmen Inc., 1992
- Isao Yajima, Figure Drawing for Fashion 2, 그래픽社, 1990
- Klotzloff, Max., Cubism, Icon Editions Haper & Row Publishers, 1973
- Merriam Webster, Webster's Dictionary of Synonyms, G&C Merriam Company Publishers, 1951
- Sharon Lee Tate · Mona Shafer Edwards, The Complete Book of Fashion Illustration, Haper & Row, Publishers, 1982
- Sloane E., Illustrating Fashion, Harper & Row Publishers Inc., 1977.
- Susan Cross and Karole Vail, Giorgio Armani, Cants, 2000
- Tate, Sharon and Mona Shafer Deward, The Complete Book of Fashion, Harper & Row Publishers, 1982
- Terance Dalley, Illustration and Design, 1959