

시각기호의 3차원을 활용한 패션일러스트레이션의 은유와 환유적 표현방법 분석

최정화* · 유영선**

경북대학교 의류학과 강사* · 경희대학교 의상학과 부교수**

The Expression of Metaphor and Metonymy in Fashion Illustration by Three Components of Visual Sign

Jung-Hwa Choi* · Young-Sun Yoo**

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University*

Associate Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Kyunghee University**

(2003. 10. 22 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study was to show the analysis system and the expression which is applied to fashion illustration by three major components in visual sign, metaphor and metonymy.

The results of this study were as follows: Firstly, metaphor in qualisign of syntactics was revealed as a color such as realistic description, a pattern such as clothing of figure, etc. Metonymy was revealed as a social and cultural background color, a concept pattern, etc. In sinsign of syntactics, metaphor was revealed as a human body, non-human body and metamorphosis human body and metonymy as a human body and non-human body. In legisign of syntactics, the metaphor by perspective was used for a fantasy of space, and the metonymy was revealed as a color perspective representation, etc. The degree of change of texture was revealed as a metaphor and metonymy of gradation. And conventional custom sign was almost revealed in metaphor.

Secondly, semantics showed about fashion image as juxtaposition of two similar objects in metaphor and as real description and simplification in metonymy. Alternative fashion image in semantics was presented as a object related to fashion image. Conventional symbolic sign was presented as a role to clarify a fashion message in metaphor.

Thirdly, the metaphorical and metonymical expression in pragmatics were usually presented as drawing and painting.

Key words : visual sign(시각기호), fashion illustration(패션 일러스트레이션), metaphor(은유),
metonymy(환유), syntactics(통사론), semantics(의미론), pragmatics(실용론)

I. 서론

오늘날 기호는 인간의 사고, 경험, 사회, 문화적 관습 등의 인간 활동 전반적인 부분에 대한 기본적인 체계를 이루고 있으며, 인문, 사회, 과학, 예술 분야 등 다양한 각도에서 조명되고 있다. 특히 의미의 표현 한계가 분명하지 않고, 주관적인 정서표현과 전달을 해야만 하는 비언어적인 시각 예술분야에서 중요하게 부각되고 있다.

시각 기호를 통한 커뮤니케이션으로서의 표현 수단이나 방법에 대한 논의는 모리스(Morris)가 제안한 기호의 3차원으로서 통사론, 의미론, 실용론¹⁾과 기호가 이루는 두 축을 기점으로 하여 설득을 위한 은유와 환유를 사회, 과학, 예술 등의 다양한 분야에 적용한 야콥슨(Jacobson)²⁾을 통해서 그 가능성을 발견할 수 있다.

시각 텍스트 가운데 하나이며, 패션에 대한 정확한 의미와 이미지 전달을 위한 패션 일러스트레이션 역시 작가의 의도가 결정되고 그것이 제작이라는 기호화과정을 통해 의미 있는 시각기호로 만들어짐으로써 대중에게 해독되는 일련의 커뮤니케이션 체계로 이루어져 있다. 이것은 패션 일러스트레이션에서의 시각적 표현이 근본적으로 기호체계와 커뮤니케이션 과정의 인식에서 출발되어야 할 필요가 있음을 의미하는 것이기도 하다. 최근까지 패션 일러스트레이션에 대한 연구 동향은 1960년대 이후 패션 일러스트레이션에 관한 연구³⁾, 패션 일러스트레이션의 표현양식⁴⁾, 인체미의 이상형에 따른 패션 일러스트레이션의 변화⁵⁾, CAD를 이용한 패션일러스트레이션의 회화적 입체표현 연구⁶⁾, 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법⁷⁾등 대부분이 표현 방법에 대한 해석적 측면에만 치중하여 왔다. 이에 반해 설득을 위한 기술로서 은유와 환유이론, 그리고 이를 형식적으로 체계화하는 기호의 3차원은 작가의 표현 의도를 보다 명확하고 쉽게 감상자에게 전달하며 해독할 수 있도록 한다.

따라서 본 논문은 기호의 3차원과 은유, 환유 이론을 패션 일러스트레이션에 접목하여 시각적 표현의 구성요소에 대한 이론적 분석들을 마련하고 그 표현방법에 대해 밝히고자 한다. 이것은 커뮤니케이

션을 목적으로 하는 패션 일러스트레이션의 기호학적 표현에 대한 근거를 제시하고, 더불어 표현영역을 확대할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

II. 연구 방법

연구 방법은 일반 언어학 및 기호학과 관련된 이론서를 통해 기호와 커뮤니케이션 그리고 은유와 환유에 대한 이론들을 고찰하였으며, 이를 토대로 패션 일러스트레이션의 시각적 표현 구성요소를 범주화하여 은유와 환유 각각의 내용 분석을 실시하였다. 내용 분석 연구에서는 패션 일러스트레이션이 이미지 표현위주의 다양한 기호형식으로 발전되기 시작한 20C 이후를 기점으로 1900년~1999년 사이에 발표된 패션 일러스트레이션 작가의 작품집, 패션 일러스트레이션 서적, 관련 문헌, 패션 관련 잡지, 인터넷 관련 사이트 등에 수록된 작품들을 대상으로 실시하였다. 작품은 은유와 환유 이론을 토대로 총 391개의 작품을 선정하였으며, 그 가운데 은유와 환유 이론, 그리고 패션 일러스트레이션에 대한 교육을 받은 전공자 5명으로 하여금 모호한 표현을 제외한 은유 150개, 환유 150개의 작품으로 최종 선정되었다.

III. 이론적 고찰

1. 기호의 구조와 의미 작용

기호의 구조는 흔히 소쉬르가 제시한 기표, 기의라는 개념으로 사용되고 있다. 바르트는 이를 보다 정교화한 기호의 모형으로 기표, 기의 그리고 기호자체를 분류하고 있다. 즉 기호 자체는 기표와 기의가 연합하여 만들어낸 새로운 요소라는 것이다⁸⁾.

기표와 기의의 관계는 자연적이거나 필연적인 동기에 의해 만들어진 것이 아니라 사회, 문화적인 관습에 의해 만들어진 자의성에 바탕을 두고 있으며, 기호의 의미는 이러한 기표와 기의의 연합 관계 즉 의미 작용에 의해서 만들어지는 것이다. 가령, 기표로서의 장미꽃은 사랑이라는 기의와 결합하여 하나

의 기호가 되는 것이다.

기표와 기의로 이루어진 기호는 의미 작용을 통해 커뮤니케이션에 이른다. 이것은 커뮤니케이션보다 더 큰 개념으로서 탈커뮤니케이션에 이르는 광범위한 현상을 망라한 것⁹⁾으로 기표와 기의의 결합을 통해 이루어진다. 기호학에서는 발신자나 수신자 양쪽에서의 의미 창출 과정이라 할 수 있으며, 이러한 의미 창출 과정을 통해 발신자는 수신자에게로 전달하는 커뮤니케이션 과정이 이루어진다. 말하자면 흔히 '의사소통'이라는 용어를 커뮤니케이션이라고 이해하고 있지만, 이것은 엄밀히 말해 '의사'는 의미작용을 '소통' 즉, 전달은 커뮤니케이션의 개념으로 이해되어야 하는 것이다.

2. 시각기호의 3차원과 은유와 환유

본 장에서는 시각 커뮤니케이션에서의 분석 수단에서 사용된 바 있는 기호의 3차원으로서 통사론, 의미론, 실용론과 기호의 두 축을 이루고 있는 설득적 메커니즘의 은유와 환유에 대해 고찰하고자 한다.

1) 통사론, 의미론, 실용론의 활용

기호학은 주로 기호의 구조를 찾아내는 통사론(구문론, syntactics), 기호와 그 지칭 대상의 관계를 탐구하는 의미론(semantics), 기호와 그 해독자의 관계를 연구하는 실용론(화용론, pragmatics)의 세 차원에서 시행된다. 이것은 모리스가 퍼스의 3원적 기호 체계이론을 발전시켜 기호의 3차원으로 제시한 것이며, 이를 통해 예술과 디자인에 있어서도 주요한 분석의 수단으로 사용되고 있다.

구체적으로 통사론은 그것이 구성되는 매체, 즉 기호의 순수한 재료적 양상과 관련하여 연구하는 것이며, 형식적인 가능성이 문제가 되는 측면이다. 이러한 통사론적 측면을 전제로 하여 의미론은 기호와 의미가 뜻하는 대상사이의 상호관계로서 한 기호가 어떤 대상이나 상황에 적용될 수 있는 조건을 결정하는 의미규칙이며, 부여된 의미를 문화적으로 이해하고 커뮤니케이션을 통해 인지시켜 나가는 방법론적 연구이다. 그리고 실용론은 기호의 해석자와 간접적으로만 관계하는 것으로, 기호 활용면의 관계를 고

찰하는 것인데, 모리스가 연구한 것처럼, "기호가 생성되는 행동내부에서의 기호의 원천, 사용 및 기호의 효과를 다루는 기호학의 한 부분"¹⁰⁾을 의미한다.

언어 연구에서 출발한 기호의 3차원은 나딘(Nadin)과 자키아(Zakia)¹¹⁾의 광고 분석틀, 크로엘(Kroehl)¹²⁾의 조형적 커뮤니케이션 이론, 최영숙¹³⁾의 기호론에 의한 시각언어를 개발하는 등 다소 다른 각도로 조망되고 있으나, 이를 토대로 시각 이미지의 구성과 내적 논리 관계, 의미작용의 문제, 그리고 시각 이미지의 기능적 분석에 새로운 가능성을 제시하고 있다.

시각 커뮤니케이션에서 기호의 3가지 차원은 시각 기호의 3가지 차원으로서 주어진 형식적 측면을 통사론, 그 맥락 속의 의미 작용의 측면을 의미론, 그리고 특정한 표현 방식의 측면으로서 실용론과 관련지을 수 있다. 그리고 시각 커뮤니케이션에서 시각 기호의 3차원은 작가의 의도, 시각 이미지로 표현된 배경, 상황 등의 맥락에 따라 다중의 의미로 해석될 수도 있으므로 메시지를 구성하는 코드, 수용자의 경험, 메시지의 중복성 등이 함께 고려되어야 한다.

2) 은유와 환유의 활용

시각 커뮤니케이션의 분석 수단으로 은유와 환유는 원래 고대 그리스, 로마에서 구두 산문의 표현기술을 가리키는 수사학에서 비롯되었다. 수사학은 기원전 5C에 처음 나타나, "말 잘하기의 예술", "설득의 예술"로서 시작되었으며, 옥스퍼드 사전(OED)에서는 다른 사람들을 설득하거나 영향을 미치기 위한 예술적 언어 사용으로 정의하고 있다¹⁴⁾. 결국 수사학은 '설득'의 기술을 연구하는 학문으로서, 커뮤니케이션의 본질과도 같다.

수사학에서 제시된 다양한 비유법은 문체를 장식하는 수단으로서 무엇보다 미적인 욕구를 충족시키기 위한 목적을 가지고 있으며, 바로 이 미(美)에 대한 가치가 충분한 설득력을 창출할 수 있다는 점에서 커뮤니케이션으로서의 가능성을 보여주고 있다.

현대의 수사학적 분류는 장식적 용어 뿐 아니라 과학적 용어로 탈바꿈하여, 최근에는 크게 세 가지 방향으로 연구되고 있다. 첫째는 옛 수사학을 다시 체계화하는 작업이며, 둘째는 옛 수사학을 한 두 개

의 기본적인 표현 수단으로 축소시키는 작업, 셋째는 옛 수사학의 어휘들에 새로운 의미를 부여하는 작업이다. 특히 옛 수사학의 여러 사항을 내적으로 총괄하는 단일성을 찾는 작업을 통하여 광범위하게 서술된 문체의 표현수단을 축소화하는 작업이 진행되고 있는데, 야콥슨¹⁵⁾처럼 ‘은유’, ‘환유’로 축소화한 것이 좋은 사례가 된다.

수사학에서의 은유와 환유는 기호학적 관점에서도 중요한 이론적 근거로 제시되고 있는데, 이것은 수사학이 언어학에서 출발한 것이며, 기호학 역시 언어학을 토대로 하고 있다는 점에 있다. 그리고 일찍이 야콥슨, 바르트 등을 포함한 기호학자들은 이러한 은유와 환유를 기호의 표현 수단으로서 제시한 바 있기도 하다.

언어적 측면에서 은유와 환유는 기호의 대체라는 방법을 통해 장식적 효과를 나타낼 뿐 아니라, 인간 사고를 확장시키는 유용한 표현 수단이다. 구체적으로, 은유는 인간의 관념세계를 구축하고 있어 익히 알고 있는 것에서 알려지지 않을 것을 유추하는 것으로, 시각적 메타포를 언급한 노엘 캐롤(Noël Carroll)은 다른 개념 또는 범주의 요소 속에 있는 이미지들 사이에서 동일한 무언가를 발견하는 것이다¹⁶⁾라고 설명한 바 있다.

반면 환유는 어떤 것에 의해서 그것에 연결된 나머지 부분을 대표시킴으로서 감추어진 전체 이미지를 지시하여 그 의미를 새롭게 창출하고 확장시키는 것으로서, 브레딘(Bredin)은 밀접하게 관련된다는 의미에서 원인과 결과, 용기(溶器)와 내용물, 소유자와 소유물 등등의 관계를 말하고 있다. 가령 왕에 대한 ‘왕관’ 혹은 ‘옥좌’라는 표현 방식¹⁷⁾에서 환유를 발견할 수 있음을 지적한다.

IV. 시각기호의 3차원을 활용한 패션 일러스트레이션 표현의 범주화

1. 시각기호의 3차원을 활용한 범주화

본 장에서는 언어 기호의 모델로서 통사론, 의미

론, 실용론을 광고나 시각 커뮤니케이션 분야에서 범주화된 시각 기호의 3차원을 통해 패션 일러스트레이션 표현을 위한 분석틀로써 제안하고자 한다.

1) 통사론의 관점

통사론의 관점은 퍼스와 크로엘 등에 의해 기호들의 조형적인 특성을 다루는 재료적 양상으로서 하나의 속성 또는 성질이 기호가 되는 속성기호, 구체적인 형상으로 구성되는 실체기호, 어떤 대상도 의미하지는 않지만 대상들 간의 관계를 참조하며 관습체계에 깊이 관여하는 규칙기호로 분류된다.

(1) 속성 기호(qualisign)

퍼스에 따르면 통사론적 측면에서 속성기호는 “하나의 성질이 기호가 되는 것”으로 어떤 구체적 형태로 현실화되지 않으면 기호로서의 실질적인 활동을 할 수 없는 것이며, 크로엘은 이러한 속성기호의 예로서 색채, 텍스처, 패턴 등으로 구분하고 있다¹⁸⁾.

먼저 시각요소로서 색채는 가시적인 외부세계의 물체를 가장 쉽게 분류할 수 있는 수단이 되며, 다른 어떤 직접적이거나 간접적인 이미지의 속성보다도 더 수용자로부터 감정적인 반응을 이끌어내며, 시각적 전달자가 알 수 없는 사회적 의미까지도 내포하고 있는 아주 주관적이고 힘있는 수단이다.

패션 일러스트레이션에서 색채 또한 당시의 패션에 대한 지배적인 코드를 보여주는 간접적인 연결체로서 기능을 한다. 그리고 색채의 심리적 효과는 작가의 경험을 토대로 한 주관적, 감정적인 분위기 표현에 효과적이며, 이미지의 추상화, 상징화에 적합하다.

둘째, 텍스처는 시각요소 가운데 하나로서 실제 물체들의 표면을 구성하고 있으며, 직접적으로 회화적 표현들을 조직하는데 요구되는 것이다.

다양한 재료에 의한 여러 가지의 텍스처는 우리로 하여금 감각을 느끼도록 하는 시각적인 단서를 제공한다. 부드러운 것과 거친 것, 광택이 있는 것과 없는 것, 투명한 것과 불투명한 것 등 시각적 흥미를 높이기 위해 작가가 의도적으로 표면에 대비적 요소를 이용할 때 여러 질감이 작품에 나타나게 된다¹⁹⁾.

패션 일러스트레이션에서 텍스처는 상징 혹은 이전에 경험했던 실제 대상의 세계에 비추어 이해되어

당시의 감정과 느낌이 연상 작용으로 이어진다. 결국 시각 요소를 이루는 텍스처는 연상 작용을 위한 중요한 표현 요소로서 패션 메시지에 대한 작가의 의도를 표현하고 이를 해독하는데 매개체 구실을 하거나 이미지 전달의 한 요소로서 형태의 속성을 강조하거나 감각적, 장식적인 효과를 나타낸다.

셋째, 패턴(pattern)은 장식을 목적으로 대상체의 표면에 나타난 형상을 의미하며, 주술이나 심미적인 욕구 등에서 시작되어 여러 함축된 의미 내용을 담은 상징적 특성을 지니고 있기도 하다.

패션 일러스트레이션에서 패턴은 외형적인 구조선보다 패션 메시지의 본질에 보다 신속하게 접근할 수 있는 요소이며, 이미 부여된 형태에 대한 특징을 뚜렷이 부각시키는데 효과적인 표현 요소이다.

(2) 실체 기호(sinsign)

실체 기호는 “단 하나의”라는 어원을 갖고 있으며, 어떠한 구조단계를 거쳐 구체적인 형상으로 구성되는 것²⁰)으로서 형태만을 의미한다. 실체기호로서 형태는 대상체의 외부적 형상이나 전체적인 외양을 의미한다.

형태는 반복, 대칭, 위계성(hierarchy), 대비 등의 구조적 특징과 색채, 패턴, 텍스처 등에 의해 상징적 단서들을 가진다²¹). 그리고 이것들을 다시 구성하고 내적인 내용을 지향하는 변형을 이행할 때 구체적으로 또다른 형태가 드러나게 된다.

패션 일러스트레이션에서 실체 기호는 패션이라는 범주 속에서 인체와 변형인체 그리고 비인체를 그 중심 인자로 하고 있다. 패션 일러스트레이션 속에 인체는 동시대의 패션 경향이나 작가의 정신을 표현하는 중요한 매체로서 특히, 인체변형을 통해 작가의 패션 메시지를 강화할 수 있으며, 패션 일러스트레이션에서 중요하게 다루어지는 독창적인 해석을 가능하게 한다²²). 그리고 비인체는 인체가 아닌 의복이나 기타 사물의 형태로 패션 메시지를 드러내고 있다.

(3) 규칙 기호(legisign)

규칙기호는 법을 뜻하는 라틴어의 *lex, legis*란 말을 어원으로 하고 있는데, 법칙 기호들은 항상 법(law)에 기초하고 있다. 원근법과 텍스처의 변화도가 규칙기호에 속하며, 그 외에 널리 쓰이는 대표적인

규칙기호로 필기체, 기호자체가 국가의 상징인 국기, 회사의 로고타입, 문장(coats of arms)등 기호 자체가 기호의 관습체계로부터 기능을 부여받은 인습적 관습²³)의 경우도 규칙기호의 사례가 된다.

규칙기호로서 먼저, 원근법(perspective)은 공간에 대한 개념으로서, 이미지의 주요한 질적 구성을 이룬다. 예술에서의 시각적 공간은 15C 르네상스 시대 원근법의 개발로 화면에 공간감을 부여하기 시작하였다. 그러나 이러한 원근법적 경향은 큐비즘에 이르러 파괴되어 대상체에 대한 공간의 환상과 착시를 불러일으키게 된다. 큐비즘에 이은 초현실주의에서의 공간개념 역시 현실에서 존재하지 않는 착시 공간과 화면의 중첩, 대상체의 위치 변화 등으로 환상적인 공간을 부여하며, 안정된 원근법에서 느낄 수 없는 긴장, 생동감, 은유적 상징 등으로 시각기호의 다양한 의미작용을 낳는다.

패션 일러스트레이션에서 규칙 기호인 원근법은 어떠한 대상체에 대한 실재감을 부여하는데 유용하게 사용되며, 이러한 원근법의 파괴로서 비규칙 기호는 일종의 환상을 부여하게 된다.

둘째, 규칙기호로서 텍스처의 변화도(gradient of texture)는 가까운 것에 대해서는 조밀하게 멀리 있는 대상체에 대해서는 성글게 표현하는 방법을 의미한다. 즉, 앞에서 언급한 시각적 원근을 위한 또 다른 방법적 차원이기도 하며, 평면인 화면을 입체적으로 표현하고 변화, 운동감을 나타내는데 사용된다.

패션 일러스트레이션에서 텍스처의 변화도는 원근법과 함께 화면에 일정한 시각 법칙을 부여하여 대상체에 대한 사실성을 높이며, 메시지 전달에 정확성과 정서적인 안정감을 제공한다. 그리고 동시에 이를 파괴함으로써 시각 이미지 표현에 새로운 변화와 흥미를 부여할 수 있는 선택적 기호이다.

셋째, 인습적 관습에 해당하는 기호는 국가의 상징인 국기, 회사의 로고 타입, 문장 등 기호 자체가 기호의 관습체계로부터 기능을 부여받은 것을 의미한다. 이것은 시각 법칙의 인식으로부터 나오는 것으로, 인간의 이성에 의해 어떠한 고정된 의미를 부여받은 것이다.

패션 일러스트레이션에서 인습적 관습 기호는 작가가 자신의 주관적 감성에 소구하여 패션 메시지를

에매모호하게 표현한 예술적 성향의 것 보다는 인습적 관습에 의한 객관화된 기호 자체를 빌어 패션 메시지에 대한 명확성과 해독에 용이성을 부여한다.

2) 의미론의 관점

의미론은 기호와 의미가 뜻하는 대상사이의 상호관계인데, 즉 한 기호가 어떤 대상이나 상황에 적용될 수 있는 조건을 결정하는 의미규칙(semantic rule)을 규정하는 것이다. 의미론적 배경에 대한 연구는 이미지의 영역을 ‘도상적인’ 범주 내에서 정의하고, 그 정의를 최초로 비언어적인 의사소통 체계에 적용시킨 퍼스²⁴⁾에 의해 도상, 지표, 상징으로 구분된 바 있다. 그리고 메사리스(Messaris) 역시 의미론적 측면에서 기호자체가 대상체와 유사한 특성을 지닌 도상, 대상체와 물리적인 인접이나 인과관계에 있는 지표, 사회구성원들의 자의적인 약속에 의해 임의적으로 만들어진 상징기호로 각각 분류하고 있다.

패션 일러스트레이션에서의 도상기호는 패션 대상체와 유사한 재현이나 닮음에 근거한 패션 이미지를 통해 찾아 볼 수 있다. 즉, 표현하고자 하는 대상체와 어떠한 속성 가운데 닮음이라는 공통분모를 전제로 한 대체물이며, 도상으로서의 가능성을 가진 것이라 할 수 있다.

지표 기호는 패션 메시지를 암시적으로 표현하는데 유용하게 사용되는 대체 패션 이미지이다. 물론 이것은 상징과 같은 함축된 의미를 가진 것이 아니라 물리적인 인접관계나, 시간적인 원인관계에 있는 것이다.

상징은 도상이나 지표와 달리 기호와 대상체간에 어떠한 연관성이 있는 것이 아니며, 임의적으로 사회구성원들의 약속에 의해 만들어진 것이다. 패션 일러스트레이션에서 상징 기호는 이미 관습적인 의미로 사용되고 있는 상징 기호들을 보조적으로 사용하여 인체와 병치 혹은 결합함으로써 패션 메시지를 보다 직감적으로 전달하는데 사용되고 있다.

3) 실용론의 관점

실용론은 퍼스에 의해 처음 사용되기 시작하여, 기호가 사용되는 구체적인 상황과 맥락, 기호 전달 수단과 반응의 관계 및 기호의 효과, 기능 등을 다루

는 기호학의 한 부분으로서 학자들마다 다양한 측면에서 접근하고 있다. 특히, 야콥슨은 기호의 기능적인 측면에서 정서적, 사역적, 지시적, 시적, 교감적, 메타 언어적 기능의 6가지로 분류²⁵⁾한 바 있으며, 크로엘²⁶⁾은 기호의 의미전달 유형으로 정서적 국면을 통해 의미를 부여하는 내포 의미와 정확한 정보의 전달이 실천되게 하는 커뮤니케이션 실행과 관련된 외연 의미, 어떤 정서적 국면도 갖지 않으며, 완전히 객관적인 엄밀 의미로 각각 구분한 바 있다. 그리고 시각론에 의한 시각 언어 개발연구에서 최영숙²⁷⁾은 전달수단(재료, 질감, 인쇄효과), 전달도구(컴퓨터, 영상, 사진, 붓), 매체(포스터, 신문광고, 잡지광고, TV광고...)로 각각 구분하여 보다 직접적인 시각 전달 디자인과 기호와의 관계를 분석하기도 하였다.

이러한 다양한 실용론적 측면의 범주화 가운데 패션 일러스트레이션에서는 전달도구로써 드로잉 및 페인팅, 사진 합성, 판화, 오브제, 컴퓨터의 경향으로 분류할 수 있다.

다음 <표 1>은 시각기호의 3차원으로 통사론, 의미론, 실용론의 시각적 구성요소에 대한 이론을 근거로 하여 패션 일러스트레이션의 표현 구성요소로 범주화한 것이다.

<표 1> 시각기호의 3차원을 활용한 패션 일러스트레이션의 표현 구성요소의 범주화

패션 일러스트레이션의 표현 구성요소		
통사론	속성기호	색 상
		패 턴
		텍스처
통사론	실체기호	형태
		인체와 비인체
		비인체 변형인체와 비인체
통사론	규칙기호	원근법
		텍스처의 변화도
		인습적 관습 기호
의미론	도 상	패션 이미지
	지 표	대체 패션 이미지
	상 징	관습적 상징 기호
실용론	전달도구	드로잉 및 페인팅
		사 진 합성
		판 화
		오브제
		컴퓨터

V. 패션 일러스트레이션에서의 은유와 환유적 표현방법 분석

본 장은 이론적 연구들을 토대로 하여 시각 기호의 3차원을 활용한 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 분석 및 고찰로 이루어진다. <표 2>는 구체적으로 은유와 환유에 따른 패션 일러스트레이션의 분석 항목을 나타낸 것이다.

<표 2> 패션 일러스트레이션의 분석항목

은유		환유											
시각 기호의 3차원													
통사론				의미론				실용론					
색채	패턴	텍스처	인체와 비인체	변형인체와 비인체	원근법	인습적 관습 기호	패션 이미지	대체 패션 이미지	관습적 상징 기호	드로잉 및 페인팅	사진 합성	오브제	컴퓨터

1. 분석 결과 및 고찰

1) 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 통사론
 <표 3>의 은유적 표현에서 높은 빈도를 차지한 변형인체와 비인체는 1980년대 이후 시각적 충격을

강조하여 인간의 상상력을 자극하고, 패션 메시지에 대한 본질적이고 추상적인 의미를 보다 신속하게 전달하는데 효과적이었기 때문으로 분석된다. 그리고 환유적 표현에서는 1910년-1920년대의 아르데코기와 관련하여 단순화된 인체와 비인체 그리고 원근법이 대상체와 배경에 대한 정보를 보다 진실되게 재현하므로써 인간의 구체적이고 다양한 경험을 토대로 인접한 다른 사건이나 관념으로 상상하게 하는데 보다 효과적이었기 때문으로 분석된다.

2) 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 의미론

<표 4>에서 은유적 표현의 높은 빈도로 나타난 관습적 상징 기호는 패션 이미지나 대체 패션 이미지와 달리 인간의 관습화된 의식에서 비롯된 생산물으로써 자칫 애매모호할 수 있는 은유적 패션 메시지의 의미 해독에 명확성과 용이성을 더해 줄 수 있기 때문으로 분석된다. 환유적 표현에서 높은 빈도로 나타난 패션 이미지는 시각 기호가 실제 대상체와 유사한 형태나 이미지를 가진 것으로 다분히 재현적인 특성을 지니고 있으며, 물리적인 인접성이나 인과관계에 의한 사실적인 표현의 대체 패션 이미지와 함께 사용되어 관련된 패션 메시지를 현실감 있고, 명확하게 전달할 수 있기 때문으로 분석된다.

<표 5>에서 은유적 표현에서는 사진합성, 오브제, 컴퓨터라는 다양한 미디어의 실험적인 사용이 효과적인 전달 수단으로서 기능하였으며, 반면, 환유적

<표 3> 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 통사론적 표현 빈도*

구분	작품연대	비유법																		작품수(%)			
		1900		1910		1920		1930		1940		1950		1960		1970		1980		1990		은유	환유
		은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유				
통사론	색채																					150(100)	150(100)
																						134(89.3)	143(95.3)
																						65(43.3)	49(32.6)
																						64(42.6)	61(40.6)
통사론	실체 기호																					85(59.3)	143(95.3)
																						13(8.6)	8(5.3)
																						53(35.3)	
규칙 기호	원근법																					43(28.6)	85(56.6)
																						61(40.6)	49(32.6)
																						11(7.3)	3(2.0)

* 한 작품에 여러 항목이 중복될 수 있음.

<표 4> 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 의미론적 표현 빈도*

구분		작품연대		1900		1910		1920		1930		1940		1950		1960		1970		1980		1990		작품수(%)			
		비유법		은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유
		작품수		11	12	31	16	37	10	18	5	10	3	3	7	4	6	7	48	11	43	18	150	150			
의미론	도상	패션 이미지	11	9	30	13	37	6	18	4	9	1	3	3	3	3	7	27	11	20	17	86 (57.3)	146 (97.3)				
	지표	대체 패션 이미지	5	7	23	5	26	5	12	2	7	3		2	1	3	3	28	7	32	9	87 (58.0)	93 (62.0)				
	상징	관습적 상징 기호			7		10		4	2	3				4		3		22		9	4	62 (41.3)	6 (4.0)			

* 한 작품에 여러 항목이 중복될 수 있음.

3) 은유와 환유적 패션 일러스트레이션에서의 실용론

<표 5> 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 실용론적 표현 빈도*

구분		작품연대		1900		1910		1920		1930		1940		1950		1960		1970		1980		1990		작품수(%)			
		비유법		은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유	은유	환유
		작품수		11	12	31	16	37	10	18	5	10	3	3	7	4	6	7	48	11	43	18	150	150			
실용론	전달도구	드로잉 및 페인팅	11	12	31	16	37	10	18	4	9	1	3	6	4	4	6	37	10	28	7	118 (78.6)	136 (90.6)				
		사진 합성					1	1		1	1	1		1				1		3		9 (6.0)	2 (1.3)				
		오브제								1	1	1							3		1	2	6 (4.0)	3 (2.0)			
		판화															1	4			2	5	6 (4.0)	6 (4.0)			
		컴퓨터															1		6	1	11	5	18 (12.0)	6 (4.0)			

* 한 작품에 여러 항목이 중복될 수 있음.

표현에서는 현실적·사실적 경향을 표현하기 위한 도구로 드로잉 및 페인팅이 보다 효과적인 전달 도구였기 때문에 분석된다.

2. 시각 기호의 3차원에 따른 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 표현특성

1) 통사론

(1) 색채, 패턴, 텍스처

하나의 성질이 기호가 되는 속성 기호는 시각 기호의 재료적 측면으로서 색채, 패턴, 텍스처를 포함하고 있다.

은유적 패션 일러스트레이션에서는 특히 실제 기호로서 형태의 비사실성을 뒷받침하기 위한 실제 대상체의 사실적인 색채 묘사로 나타나거나, 대상체에 대한 상징적 연상에서 비롯되어 내적 기의를 드러내는 것으로 나타나고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 색채는 강한 명시성을 가지며, 사회 구성원들로 하여금 과거로부터 축적된 사회, 문화적인 배경에 대한 이해를 필요로 한다. 가령 20C초 이국적인 경향의 하나로 색채에 있어서 동양적인 이미지, 예술 사조의 영향으로 색채를 단순화하여 메시지의 본질을 강화한 것 등이 그러하다. 그리고 일부는 색채의 절용(節用)을 통해 대

상체에 대한 이미지를 더욱 강화하는 것으로 나타나고 있다.

속성 기호로서 패턴의 경향은 먼저 은유적 패션 일러스트레이션에서는 인물의 의상을 통해 상징적인 메시지를 표현하거나, 혹은 의상이 아닌 인체의 일부나 전체, 그리고 전혀 다른 대상체나 배경으로 표현되어 메시지를 강화하는 것으로 나타나고 있다. 환유적 패션 일러스트레이션에서는 대상체의 단순화와 더불어 의상에 대한 컨셉을 전달하기 위한 패턴과 의상과 관련된 주변 상황의 명확성을 표현하기 위한 배경으로서의 패턴 등으로 나타나고 있다.

색채, 패턴과 함께 다양한 재료에 의한 텍스처는 실제 대상체들의 표면을 구성하고 있는 것으로 은유적 패션 일러스트레이션에서는 작가의 의도에 따라 전혀 드러내지 않고 표현되거나, 비현실적인 이미지에 리얼리티를 부여하기 위한 사실감 있는 텍스처 등으로 나타나고 있으며, 환유적 패션 일러스트레이션에서는 의상의 재질과 인물 그대로를 진실되게 묘사하거나 작가 고유의 붓터치를 통해 새로운 텍스처로 표현된 것 등으로 나타나고 있다.

(2) 인체와 비인체, 비인체, 변형인체와 비인체

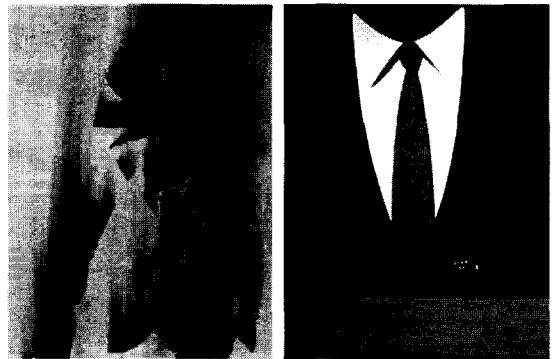
패션 일러스트레이션에 있어서 실체기호는 연상의 효과를 불러일으키는 직접적인 형상으로서, 패션 이미지를 확연히 드러내고 여러 다양한 시각적 메시지를 직접적으로 환기시키는데 유용하다.

은유적 패션 일러스트레이션에서 실체기호는 20C 초에 인체와 비인체 그리고 1980년대 이후 변형인체와 비인체가 강세를 보이고 있다. 20C 초 인체와 비인체는 단순화된 인체와 패션 메시지와 관련된 대상체를 함께 병치하는 것으로 나타나고 있는데, 예를 들면 구름의 형상을 빌어 남성의 블라우스와 유사한 이미지로 변형하여 인체와 병치한 것과 상상의 동물로서 용의 이미지를 단순화된 인체와 함께 병치하고 있는 것 등에서 찾아 볼 수 있다.

변형인체와 비인체는 1930년대 초현실주의 작가들 작품 등에서 나타나고 있으며, 20C 후반에는 이질적인 대상체와 결합한 혹은 인체 자체를 왜곡하여 변형시킨 포스트 모더니즘적 경향과 맞물려 나타나고 있다. 그리고 비인체로만 이루어진 것은 직접적인

오브제를 통해 패션 이미지를 전달하거나, <그림 1>에서와 같이 식물 문양에 의한 착시를 통해 자연주의적 패션 메시지를 전달하고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 실체기호는 대부분이 인체와 비인체로 이루어져 있으며, 수신자에게 현실적인 경험 영역에 있는 연상을 토대로 하여 패션 메시지를 전달하고 있다. 이것은 20C 초에 인물과 의상에 관련된 상황 묘사, 인체와 비인체의 보다 단순화된 라인 등으로 표현되어 전달하고자 하는 메시지의 본질에 보다 빠르게 접근하도록 하고 있다. 그리고 비인체로만 이루어진 <그림 2>는 단정한 넥타이와 화이트 칼라를 통해 비즈니스 맨의 이미지, 상황, 직업 등을 연상하게 하게 한다.



<그림 1> Kareem Iliya, 1999 <그림 2> Jean Rouille, 1975

(3) 원근법, 텍스처의 변화도, 인습적 관습 기호
어떠한 법(law)에 기초하고 있는 규칙 기호는 원근법, 텍스처의 변화도, 그리고 인습적 관습 기호으로 범주화된다.

먼저 원근법에 따른 은유적 패션 일러스트레이션은 초현실주의적 작품 속에서 작가의 무의식에 비친 공간의 환상으로 주로 표현되고 있다. 특히 달리(Dali), 콜테라치(Coltellacci), 조리(Jori) 등의 작품 속에서는 기이한 형상과 불합리한 이미지들이 시공간을 초월하여 병치, 결합되어 시각적 혼돈을 불러일으키고 있다. 그리고 소실점을 두고 대상체를 더욱더 강조하거나<그림 3>, 배경을 배제하고 대상체의 이미지만을 부각하여 원근감을 부여하지 않은 것으로 나타나고 있다.

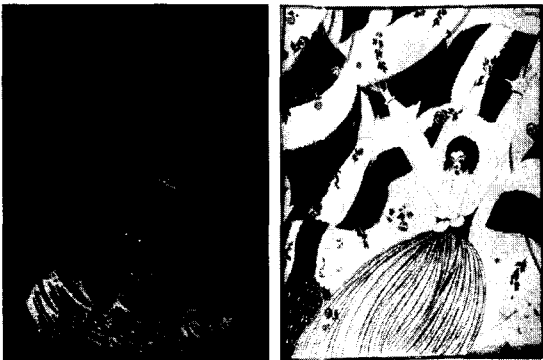
환유적 패션 일러스트레이션에서 원근법은 실제 공간을 표현하고 인물을 강조한 색채 원근법, 주변 상황과 함께 놓여진 인물을 강조하여 시선을 집중시키거나, 클로즈업에 의한 원근법적 시점의 파괴<그림 4> 등으로 나타나고 있다.



<그림 3> Salvador Dali, 1937 <그림 4> Rene Gruau, 1949

둘째, 텍스처의 변화도는 지시하는 대상체에 대한 생생한 효과를 전달하기 위한 것으로 은유적 패션 일러스트레이션에서는 1980년대 이후 변형, 왜곡된 비현실적인 대상체에 대한 진실감을 부여하기 위한 자연스러운 그라테이션 등으로 나타나고 있으며, 환유적 패션 일러스트레이션에서는 실물을 있는 그대로 묘사하여 현실감을 부여한 사실주의적 경향과 큐비즘 등에서 나타나고 있다.

셋째, 인습적 관습 기호는 지각 법칙으로서 원근법이나 텍스처의 변화도와는 달리 인간의 문화와 관습에 의한 기호를 나타내는 것이다. 은유적 패션 일



<그림 5> Erte, 1986 <그림 6> George Lepape, 1917

러스트레이션에서는 평화의 이미지와 관련된 비둘기를 인물과 함께 병치하여 내적 기호를 드러내거나 자유를 상징하는 기호로써 자유의 여신상<그림 5>을 작품에 응용한 것에서 찾아 볼 수 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서는 인습적 관습에 의한 기호가 미흡한 가운데, 프랑스를 대표하는 국기라는 부분 기호를 통해 연관된 자국의 민족적 패션 메시지로의 의미를 확장시키고 있다<그림 6>.

2) 의미론

(1) 패션 이미지

패션 일러스트레이션에서 패션 이미지는 패션 기호가 실제 대상체와 유사한 형태를 가진 것으로 다분히 재현적인 특성을 지니고 있으며, 닳음이라는 공통 분모를 전제로 한 것이다. 은유적 패션 일러스트레이션에서 패션 이미지는 새롭게 창조된 비현실적 대상체와 함께 이미지의 리얼리티를 전달하기 위한 유사한 형태의 다른 대상체를 함께 병치하는 것으로 나타나고 있으며, 환유적 패션 일러스트레이션에서는 주로 1900년대, 1930년대의 사실주의적 경향에서의 리얼한 묘사나 인물의 평면적인 단순화로 나타나고 있다.

(2) 대체 패션 이미지

패션 일러스트레이션에서 대체 패션 이미지는 패션 인체와 관련하여 물리적 상관성을 이루고 있는 기호로서 인과관계가 존재하고, 관련된 패션 메시지를 지시하고 주목하게 한다.



<그림 7> Salvador Dali, 1939 <그림 8> Edouard Blanche, 1919

은유적 패션 일러스트레이션에서 <그림 7>은 앙상하게 남은 배의 잔해를 통해 거친 폭풍우에 의해 난파된 것임을 짐작하게 한다. 이것은 1차 세계대전과 경제 대공황으로 인한 인간성 상실, 과거의 불행과 관련한 무의식적이고 몽환적인 패션 메시지를 간접적으로 전달하고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 대체 패션 이미지는 상류층의 값비싼 애견<그림 8>이나 레저 활동, 자동차 등을 부에 대한 메시지로 단순화하여 표현하고 있다.

(3) 관습적 상징 기호

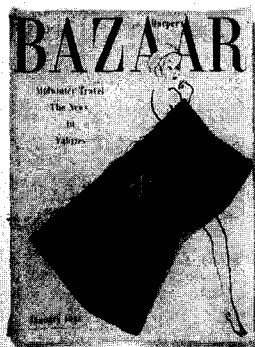
패션 일러스트레이션에서 관습적 상징 기호는 패션 이미지, 대체 패션 이미지와 달리 표현된 패션 기호와 대상체간에 어떠한 연관성이 있는 것이 아니며, 임의적으로 사회구성원들의 약속에 의해 만들어진 것이다. 이것은 어떠한 습관에 의해 굳어진 신념, 행동 규범 양식 등과 같이 자의로 만들어져 패션 메시지를 전달하게 되는 것이다.

은유적 패션 일러스트레이션에서 의미적으로 관습적인 상징 기호는 정열, 혹은 위험을 상징하는 불꽃의 이미지와 동양을 상징하는 용(龍)이라는 신비의 동물 등을 인체와 함께 병치 혹은 결합하고 있는 것에서 찾아 볼 수 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 관습적 상징 기호는 <그림 9>에서와 같이 정통성을 상징하는 중절모의 클로즈업을 통해 관련된 전체 인물에 대한 이미지를 연상하게 하는 것으로 나타나고 있다.



<그림 9> Unknown, 1938



<그림 10> Richard Avedon, 1948

3) 실용론

(1) 드로잉 및 페인팅

은유적 패션 일러스트레이션에서의 드로잉 및 페인팅은 20C초 포쇼왈(Pochoir)에 의한 아르 데코적 표현으로서 이미지를 간략하고 명확하게 표현하되 작가의 상상력이 부여된 작품과 수채화에 의한 농담 표현의 작품들이 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서는 20C초 사실주의에 의한 유화 작품, 아르 데코기의 포쇼왈에 의한 단순화 작품 그리고 르네 그로(Rene Gruau)의 단순한 생략적 드로잉에 의해 대상체의 전체 이미지를 상기시키고 주목하게 하는 작품으로 나타나고 있다.

(2) 사진합성

은유적 패션 일러스트레이션에서 사진합성은 초현실주의적 경향을 드러낸 착시 혹은 그로테스크한 인물 왜곡으로 실제 대상체를 변형, 조작하여 새로운 패션 이미지를 표현하고 이를 통해 커뮤니케이션을 강화하는 역할을 하고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 사진합성은 인물 혹은 관련된 상황을 보다 사실감있게 표현하는 한 방법으로 사용하여 당시 이상적인 인물에 대한 실제감과 패션 메시지를 대중들에게 보다 명확하게 어필하는 것으로 사용되고 있다.

(3) 오브제

은유적 패션 일러스트레이션에서 오브제는 패션 이미지와 유사한 자연물을 이용하거나 인체 이미지와 유사한 인공물을 사용하여 메시지의 내적 추상성을 드러내는 것으로 사용되고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 오브제적 경향은 직접적인 소재의 일부를 통해 전체 의상의 이미지를 감상자로 하여금 새롭게 창출하고 확장시키도록 하고 있다<그림 10>.

(4) 판화

은유적 패션 일러스트레이션에서 판화는 베르소드(Berthoud)의 작품에서 주로 나타나고 있는데, <그림 11>에서처럼 인체를 그로테스크하게 변형하거나 이미지를 조작하여 기이하고 공상적인 패션 메시지를

로의 내적 기의를 드러내고 있다. 한편, 환유적 패션 일러스트레이션에서는 <그림 12>에서와 같이 단순화된 인체와 중심으로 부각된 비인체의 수영 도구 일부를 통해 레저 웨어의 이미지를 전달하고 있다.



<그림 11> Francois Berthoud, 1988



<그림 12> Francois Berthoud, 1997

(5) 컴퓨터

은유적 패션 일러스트레이션에서 컴퓨터는 90년대 이후 인체를 의인화하거나, 인체 규모를 인위적으로 과장한 작품, 서로 다른 개념의 대상체를 합성하여 내적 유사성에 의한 은유로 표현한 츠와키(Tsuwaki)<그림 13>, 페레즈(Perez) 등의 작품에서 사용되고 있다.

환유적 패션 일러스트레이션에서 컴퓨터는 전체 이미지를 단순화하여 관련된 상황을 연상하게 하는 작품 그리고 과거의 이미지를 차용하여 현대적으로



<그림 13> Ed Tsuwaki, 1997



<그림 14> Michael Economy, 1997

변용한 작품<그림 14> 등에서 찾아 볼 수 있다.

VI. 결 론

본 논문은 시각 커뮤니케이션의 표현수단으로 거론되는 기호의 3차원(통사론, 의미론, 실용론)과 은유, 환유 이론을 패션 일러스트레이션에 적용하여 패션 일러스트레이션에서의 기호학적 표현에 대한 이론적 분석들과 그 표현방법을 통해 패션 메시지 전달을 위한 표현영역을 확대하고자 하였다.

본 논문의 연구 결과는 다음과 같다.

시각 커뮤니케이션의 표현수단으로 기호의 3차원은 각각 속성기호의 색채, 패턴, 텍스처, 실체기호의 인체와 비인체, 비인체, 변형인체와 비인체, 규칙기호의 원근법, 텍스처의 변화도, 인습적 관습 기호로 범주화된 통사론과 패션 이미지, 대체 패션 이미지, 관습적 상징 기호로 범주화된 의미론, 그리고 전달 도구의 드로잉 및 페인팅, 사진합성, 오브제, 판화, 컴퓨터에 의한 실용론으로 범주화되었으며, 이를 패션 일러스트레이션에서의 기호학적 표현에 대한 이론적 분석들로 사용하였다.

이러한 이론적 분석들을 토대로 은유와 환유적 패션 일러스트레이션의 표현 방법을 살펴본 결과, 첫째 통사론에서의 색채는 형태의 비사실성을 뒷받침하기 위한 사실적인 색채묘사, 상징적 색채의 은유적 표현과 과거의 사회, 문화적 배경에 따른 색채, 색채의 단순화, 혹은 절용의 환유적 표현으로 나타났으며, 패턴은 인물의 의상, 인체 일부나 전체, 혹은 다른 대상체를 통해 메시지를 강화하는 은유적 표현과 의상 컨셉, 의상과 관련된 주변 배경의 패턴에 의한 환유적 표현으로 나타났다. 텍스처는 작가의 의도에 따라 전혀 나타나지 않거나 비현실적인 이미지의 리얼리티를 부여하기 위한 사실감 있는 텍스처의 은유적 표현과 의상의 재질과 인물 그대로를 진실되게 표현하거나 작가 고유의 붓터치를 통해 표현된 환유적 표현으로 나타났다.

통사론의 실체기호에서 은유적 표현은 20C 초반에 인체와 비인체가 강세를 보이고 있으며, 1980년대 이후에는 작가의 독특한 개성과 미의식을 반영한 변형인체

와 비인체가 강세를 보였다. 그리고 환유적 표현은 인체와 비인체로 주로 표현되고 있으며, 관련된 상황 묘사, 단순화된 라인 등으로 패션 메시지를 전달하고 있다.

통사론의 규칙기호에서 먼저 원근법에 의한 은유적 표현은 초현실주의적 작품 속에서 공간의 환상으로 나타나거나 소실점을 두고 대상체를 강조하기 위해 사용되었다. 환유적 표현은 실제 공간과 인물을 강조한 색채 원근법, 클로즈업에 의한 원근법의 파괴로 나타났다. 텍스처의 변화도는 왜곡된 비현실적인 대상체에 진실감을 부여하기 위한 자연스러운 그라데이션의 은유적 표현과 실물 그대로를 묘사하여 현실감을 부여한 환유적 표현으로 나타났다. 그리고 인습적 관습 기호는 인간의 문화나 관습에 의해 상징화된 기호를 사용하여 메시지의 명확성을 더해주는 것으로 환유적 표현보다 은유적 표현에서 보다 많이 사용되었다.

둘째, 의미론에서 패션 이미지에 대한 은유적 표현은 형태적, 혹은 의미적 유사성의 다른 대상체와 함께 병치되어 나타났으며, 환유적 표현은 20C 초 사실주의적 경향의 리얼한 묘사나 인물의 평면적인 단순화로 나타났다. 의미론에서 대체 패션 이미지는 주로 상황 묘사를 통해 패션 메시지와 관련된 대상체로서 은유와 환유적 표현에 고루 분포되어 나타났으며, 관습적 상징 기호는 사회 구성원들의 약속에 의해 만들어진 것으로 특히 은유적 표현에서 의미 전달의 명확성을 더해주는 역할로 많이 나타났다.

셋째, 실용론에서 전달도구에 의한 은유와 환유적 표현은 드로잉 및 페인팅이 모두 높은 빈도를 차지하였는데, 이외 사진합성, 오브제, 컴퓨터 등이 1980년대 이후 은유와 환유적 표현을 위한 새로운 전달 도구로 주목받게 되었다.

본 연구의 제한점으로는 패션 일러스트레이션의 분석에서 편의 표집방식으로 자료를 조사하여 자료 선정에 다소 제한되거나 편파적일 수 있으므로, 본 연구의 결과를 일반화하는 데에는 이와 같은 한계점이 고려되어야 할 것이다.

참고 문헌

- 1) 박정순 (1997). 대중매체의 기호학. 서울: 나남출판, p. 107.
- 2) 김옥동 (1999). 은유와 환유. 서울: 민음사, p. 255.
- 3) 이승욱 (1996). 패션 일러스트레이션에 관한 연구: 1960년대 이후를 중심으로. 서울여자대학교 대학원 박사논문.
- 4) 이주현 (1996). Fashion Illustration의 표현양식에 대한 고찰-1910~1990년대를 중심으로-. 한국의류학회지, 20 (6), pp. 1166~1177.
- 5) 유태순·전경숙 (1996). 인체미의 이상형에 따른 패션 일러스트레이션의 변화. 복식, 28, pp. 65-83.
- 6) 신상무·박영옥 (1999). CAD를 이용한 패션일러스트레이션의 회화적 입체표현 연구. 복식, 44(1), pp. 131-141.
- 7) 유영선 (2000). 1980년대 이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 8) 김경용 (1994). 기호학이란 무엇인가. 서울: 민음사, p. 18.
- 9) 위의 책, p. 15.
- 10) Morris, C. (1946). *Sign, language and behavior*. New York: Prentice Hall Inc., p. 219.
- 11) Nadin, M. & Zakia, R. D. (1994). *Creation effective advertising using semiotics*. New York: The Consultant Press.
- 12) Krohel, H. 최길렬 역 (1993). 현대 커뮤니케이션 디자인. 서울: 국제.
- 13) 최영숙 (1997). 기호론에 의한 시각 언어 개발연구. 디자인학 연구집, 1(1), pp. 35-50.
- 14) Simpson, J. A. · Weiner, E. S. C. (1989). *The oxford english dictionary*. Clarendon Press, p. 857.
- 15) Jakobson, R. (1971). *Selected writing II: Word and language*. Paris: The Hague Mouton.
- 16) Pérez-Carreno, F. (2000). Looking at metaphors. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58(4), p. 377.
- 17) Bredin, H. (1984). Metonymy. *Poetics Today*, 5(1), p. 45.
- 18) Krohel, H., *op. cit.*, p. 62.
- 19) 박선의·최호진 (1989). 시각 커뮤니케이션 디자인. 서울: 미진사, p. 51.
- 20) Krohel, H., *op. cit.*, p. 62.
- 21) 이상준 (2001). 시각예술의 이미지적 표현 연구. 세종대학교 대학원 석사학위논문, p. 19.
- 22) 유영선. 앞의 책, p. 68.
- 23) Krohel, H., *op. cit.*, p. 63.
- 24) 박영원 (2001). 디자인 기호학. 충북: 청주대학교 출판부, p. 193.
- 25) 위의 책, pp. 265-267.
- 26) Krohel, H., *op. cit.*, p. 113.
- 27) 최영숙. 앞의 책, p. 42.