

패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법과 효과

권 지 영* · 유 영 선⁺

경북대학교 의류학과* · 경희대학교 의상학과⁺

A Photomontage Expression and an Effect in Fashion Illustration

Ji-Young Kwon* · Young-Sun Yoo⁺

Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University*

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

(2004. 6. 30 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a photomontage expression in order to express a characteristic personality and creativity of artists effectively in fashion illustration. The results of this study were as follows:

1) Because of a fashion and a human body were the major subjects in fashion illustration, human body transformation and composition between a human body and heterogeneous objects by photomontage appeared with a lot of works.

2) Photomontage appeared with a parody in a truth recurrence differ from a visual art, a parody seemed to be a humor with recurrence image of the original and it appeared with the general public image and it is effective in message delivery.

3) It was a stopped screen, but photomontage was expressed through overlapping and reiteration was characteristic, and it appeared with movement, a direction, a speed and rhythm effectively.

4) One screen of general chapter was only to express limited meaning, but after screen of a lot of chapter, it was able to express that was borrowed and reconstructive with a lot of contents or different contents are more than before.

5) It is changed, and composited images have a multiple point of time, and it extend a space-time limit, visual limit and an expression enabled a multidimensional space-time. Moreover, photomontage neglects unique sincerity and fact of a photo by development and utilization of computer graphic, and it can get a screen effect to spread in the virtual world as abstraction and hyper-reality.

Therefore, if various photomontage expression apply to fashion illustration works, it can overcome a limit of a visual expression, and it is able to become an important way for expanding a filed of expression and enhancement of a practical function gradually in fashion illustration

Key words : photomontage(포토몽타주), fashion illustration(패션 일러스트레이션)

I. 서론

현대 시각 예술에서는 단순한 드로잉 도구인 펜, 연필, 물감의 차원을 넘어 사진이나 오브제 등 메시지를 표현할 수 있는 것이라면 어떤 것이라도 시각적으로 표현되고 있다. 특히 대중사회에 있어서 시각 전달의 탁월한 기능을 가진 사진은 인간의 문명 속에 깊숙이 파고들어 시각 예술분야의 많은 부분에서 표현영역을 확장시켰다. 사진이 처음 발명된 시기에는 단순히 사물들을 기록하거나 사실을 전달해주는 기록성, 역사성, 정확성, 정밀성 등의 수단과 회화적 표현의 모방을 위한 기계적 도구로만 간주되어 보도, 기록, 출판이라는 실용성이 강조되는 것이 보편적이었다. 그러나 광학이론과 과학 기술의 발전으로 사진은 단순한 기계적 기록을 넘어서 인간의 시각 한계를 뛰어넘는 새로운 시각임을 깨닫게 해주었으며, 점차 사진으로 표현해 낼 수 있는 특성들은 작가의 개성을 살릴 수 있는 새로운 예술분야의 하나로 인식되었다. 이제 사진은 과학, 산업뿐만 아니라 문화, 예술 등 기타 모든 분야에서 없어서는 안 될 표현 도구로 그 기능이나 표현 양식도 다양하게 변화되었다. 그 중에서도 사진 합성, 포토몽타주는 사진이 가지는 사실적 특성을 가지고 작가의 무한한 상상력과 아이디어가 존재하는 표현 방법으로서, 풍경사진에 인물을 합성하거나 한 장의 사진에 다른 배경을 집어넣는 회화주의 시대의 합성사진으로부터 다다이스트들의 비판적·풍자적 몽타주, 초현실주의자들의 비현실적·환상적 몽타주, 그리고 오늘날에는 상업광고의 합성사진에 이르기까지 강한 대중적 호소력을 지닌 매체로 시각예술에서 새롭게 부각되고 있다.

최근에는 사진을 오려내고 재조합하던 방식에서 탈피하여 컴퓨터 그래픽의 활용으로 지금까지 현실에 존재하던 것들의 모사나 재결합, 그리고 사람의 눈이 전혀 경험할 수 없는 미묘한 세계를 창조하여 비현실적인 시각상의 이미지 폭을 넓힐 수 있게 되었다.

따라서 본 연구의 목적은 포토몽타주의 표현방법과 효과를 연구함으로써, 급속히 변화하는 패션 메시지를 전달해야 하는 현대 패션일러스트레이션 작가들에게 이론적인 자료를 제공하고 더 나아가 패션일러스트레이션의 표현 범위에 관한 가능성을 살펴보고자 하는데 있다.

II. 연구방법

본 연구는 먼저 패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현 방법과 효과를 분석하기 위해 포토몽타주의 개념을 정리하였으며, 포토몽타주의 예술적 흐름에 따른 시기별 특징을 분석하여, 시각예술에서의 포토몽타주 표현방법과 특징을 정리하였다. 이를 토대로 1990년대 이후 패션일러스트레이션 작품 분석을 함으로써 패션일러스트레이션의 포토몽타주 표현방법과 효과를 밝혔다. 연구 방법은 포토몽타주의 일반적 개념을 정의하기 위해 사진과 시각예술 표현기법에 관련된 문헌과 논문들을 사용한 문헌연구로 이루어졌으며, 분석 대상 작품들은 패션일러스트레이션 작가의 작품집, 관련 문헌, 잡지, 인터넷 등에서 발췌하여 사용하였다.

III. 포토몽타주의 개념과 예술적 흐름

1. 포토몽타주의 개념

몽타주(montage)란 원래 프랑스어의 동사 'monter'의 명사형으로서, 일반적으로 '본질적으로 다른 요소들이 통합되어 하나의 전체상을 형성하거나 그렇게 여겨지는 결합'을 의미¹⁾한다.

PED(Penguin English Dictionary)에서는 '몇 장의 사진으로 만드는 구성적 그림, 예술 또는 그것을 만드는 과정'²⁾, 브리태니커 세계백과사전(Britannica World Encyclopaedia)에서는 '독립된 사진 또는 사진의 부분들을 같이 붙여서 1장의 인화지에 독립된 영상을 연속적으로 노광시키거나 정확한 위치로 겹쳐진 승화들을 통해 영상의 구성이 동시에 노광됨으로써 합성된 사진'이라고 설명되어 있다.

다다이스트의 대표적인 작가 한나 회흐(Hannah Höch)는 포토몽타주에 대해 "예술이란 세계 안에 기술과 산업에서 나온 오브제(object)를 조합하는 것"³⁾이라 했는데, 여기서 말하는 오브제는 신문사진이나 글을 말하는 것으로 포토몽타주가 기존 회화 재료가 아닌 기계적으로 만들어진 재료를 이용하여 새로운 이미지를 만든다는 것을 의미한다. 그리고 라

울 하우스만(Raoul Hausmann)은 자신이 포토몽타주의 창시자라고 주장하면서 포토몽타주를 “초기의 포토몽타주는 상이한 관점과 수준들이 격정적으로 혼합되어 있었다.……거기에는 서로 상반되는 구조와 차원들, 부드러운 것과 거친 것, 비행기에서 찍은 광경과 클로즈업된 모습, 원근법적 화면과 평면적 화면이 혼합되어 있어 최고의 기술적 유연성과 가장 명료한 형식어법 모두가 가능하다.”라고 하였으며, 한스 리히터(Hans Richter)는 포토몽타주 기법에 대해 “그들은 사진을 잘라 선동적인 방식으로 붙인다. 여기에 드로잉을 첨가하고 다시 자른다. 신문 조각이나 오래된 편지, 그리고 주위에서 우연히 발견한 것은 무엇이나 붙인다. 그들은 자신만의 이미지를 가지고 미쳐버린 세상과 대결하는 것이다.”⁴⁾ 라고 하였는데, 이는 다다이스트들의 포토몽타주가 정치적 선전이나 사회 비판을 위해 사용되면서 사진으로만 몽타주한 것이 아니라, 존 하트필드(John Heartfield)가 주장한 것과 같이 사진과 글, 사진과 색, 사진과 그림으로 되는 작업으로, 사진 한 장에 별로 중요해 보이지 않는 한 점의 컬러가 더해져 특별한 종류의 예술 작품, 즉 포토몽타주가 될 수 있다는 것⁵⁾을 의미한다.

현대에 와서는 몽타주는 보다 가치중립적인 개념으로서, 테크닉과 엔지니어 분야에서 대상을 합성·조합하는 과정을 지칭하는데 많이 사용되는데, 콜라주는 ‘붙인다’는 단순한 테크닉적 명칭에서, 미적-예술적 법칙으로 확대되었으며, 몽타주는 비교적 중립적 의미로 머물러서, 생산의 테크닉적 함축에 더욱 많이 사용된다. 따라서 사진을 주재료로 사용하는 현대 작가들에 있어서 포토콜라주는 포토몽타주이며, 포토몽타주는 곧 포토콜라주로 그 구분에 의미를 두지 않고 있다.

따라서 사전적 정의나 여러 예술가들의 견해 등을 토대로 포토몽타주란 사진에서 비롯된 하나 이상의 실제 이미지를 오려내어 재구성하여 본 재료가 가지는 의미와는 다른 시각적으로나 사상적으로 새로운 이미지를 만들어 내는 것이라 정의할 수 있다.

오늘날의 포토몽타주에 있어서는 영화나 비디오에서 마스크처리에 의한 광학적 합성이나 크로마키(chroma-key)⁶⁾와 같은 기법이 사용되고 있는데, 이는 포토몽타주의 연장선상에서 이해될 수 있다. 또한 원래의 다다이즘적 포토몽타주로서 오려내기 또는 사진의 조합이라는 단순한 사진합성과 둘 또는 여러

장의 음화를 이용한 인화법으로서의 사진합성뿐만 아니라 시리즈 연결 사진, 상이한 이미지의 사진들을 격자형으로 조합하는 방식, 그리고 컴퓨터에 의한 합성방식 등을 몽타주의 개념에 수용하고 있다.

2. 포토몽타주의 예술적 흐름

1) 회화주의(Pictorialism) 합성사진

회화주의 합성사진은 사진발명 초기부터 20세기 초 사이에 유행하였는데, 회화적 사진을 위해 여러 가지 다양한 조건에서 만들어진 여러 장의 사진들을 모아 한 장의 사진을 만들었다. 이 때 회화적 모방을 위해 사진이 가지는 특징을 제거하고 거친 질감의 인화지를 사용하였다. 당시의 사진 합성은 단순한 기법으로 촬영할 수 없었던 복잡한 장면을 위해 다중 촬영⁷⁾과 이중노출⁸⁾을 사용하여 밝은 곳과 어두운 곳을 따로 촬영하여 한 장의 음화에서 깊이 있는 독특한 이미지 합성함으로써 표현의 한계를 극복하였다. 내용과 주제에 있어서도 회화에서 흔히 볼 수 있는 교훈적이며 우의적·신화적인 내용이나 현실적이고 드라마틱한 상황의 묘사를 주 내용으로 하였다. <그림 1>은 회화를 모방한 합성사진을 통해 예술에 이르고자 했던 헨리 피치 로빈슨(Henry Peach Robinson)의 작품으로 다섯 장의 음화를 조합해서 슬픔에 잠긴 가족들이 지켜보는 가운데 병에 걸려 죽어가는 소녀의 모습을 실제 상황인 것처럼 진실되게 재현한 것이다.

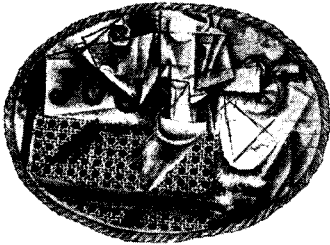


<그림 1> Henry Peach Robinson,
1858, 美術世界.

2) 입체주의(cubism)의 콜라주

사진과 그림 혹은 다른 매체와의 결합은 다다이스트들에 의한 포토몽타주작업으로부터 본격적으로 시

작되었다고 할 수 있지만 이러한 결합이 이루어지게 되는 것은 20세기 초 입체파 작가들의 파피에 콜레(papier colle)와 콜라주(collage)의 영향이 크다. 파피에 콜레를 사용한 화폭은 상이한 요소들이 미완성인 상태로 집합하여 기이한 만남을 이루고⁹⁾ 드로잉만으로 나타낼 수 없는 의외의 강조와 효과를 나타내었다. 그러나 종이 자체의 질감이 다른 재질에 비해 평면적이고 표면적 효과도 약해¹⁰⁾ 재질간의 차이가 적어 시각을 자극하는 정도와 색채의 풍부함이 다른 재료에 비해 다소 떨어졌다. 이런 단점은 콜라주로 발전하면서 나무의 결이나 돌의 결, 활자 등 실물 그대로를 화면에 넣고, 신문지, 벽지, 상품의 라벨과 같은 실제적인 종이의 단편을 붙이게 되었다. 콜라주에 폭넓게 쓰이는 다양한 재료들의 상이성은 화폭에 깊이감과 변화, 볼륨, 무게를 주게 되었으며, 각각의 소재가 가지고 있는 입체감, 색감, 재질감이 상호 조합되어 종합적으로 재질효과를 강하게 만들어내었다. <그림 2>는 등나무 의자 무늬의 비닐장판 조각과 노끈을 화면에 부착시켜 입체감과 재질감이 느껴지게 한 피카소의 콜라주 작품이다.



<그림 2> Pablo Picasso,
1912, 큐비즘.

입체주의의 콜라주 기법은 이후 전개되는 다다이즘과 초현실주의 미술에 새로운 의미의 오브제로서 재발견¹¹⁾되어 실 꾸러미, 철사, 모래 등 캔버스와는 이질적인 재료나 신문, 잡지의 사진과 기사 등을 오려 붙여서 보는 사람으로 하여금 부조리한 행동이나 아이러니컬한 연쇄반응을 노리는 기법으로 쓰이게 되었다.

3) 다다이즘(dadaism)과 포토몽타주

산업혁명 이후 급속한 변화와 물질과 인간과의 관계

속에서 1차 대전이 일어나자 전쟁의 근본토대를 과학 기술의 남용과 자본주의 사회체제로 본 다다는 억살과 무례한 행동으로 그 자신들의 억눌린 잠재본능이나 분노를 폭발하였으며, 전통의 위치, 이성의 우위, 예술의 형식, 기성적인 것의 부정과 권위적인 것의 파괴에서 오는 우연성의 개입, 자동적인 것의 발상, 자유로운 표현양식-포토몽타주, 레디메이드의 오브제 등을 발생¹²⁾시켰다. 특히 다다이스트들 중 베를린 다다이스트들은 포토몽타주를 정치적 차원에서 독일 부르조아 계급과 그들의 군사정부, 그리고 자본주의와 국가 사회주의에 저항하는 의식을 옹호하고 폭로하기 위해 충격적 메시지를 강조하는 수단으로 사용하였다. 특히 포토몽타주의 창시자인 존 하트필드는 <그림 3>과 같이 신문, 잡지 책 등 매스 미디어나 미술사로부터 기존의 이미지를 차용하거나 찍혀진 이미지들을 정교하고 자연스럽게 연결시키고 이를 대비를 통하여 대립적인 요소들을 병치시켜 새로운 의미와 충격을 주며 직설적일 만큼 직접적으로 표현하였다.

다다이스트들은 주로 이미지 확대·축소로 인한 크기의 대비와 기계와 인간 등 이질적인 것들의 연결, 효과적인 텍스트의 사용으로 기존 가치를 부정하고 사회적 모순을 비판 풍자하여 원 재료들의 피상적인 속성을 노출시키면서, 사진이 보여주는 리얼리티의 매력적인 걸모습을 단순히 받아들이는 행동은 잘못된 것임을 보여주어 보는 사람에게 새로운 리얼리티의 가능성, 사고의 새로운 조합을 제공하였다.

4) 초현실주의(Surrealism)와 포토몽타주

초현실주의자들은 비합리성과 불가사의를 이용해서 의식적인 사고 과정을 분열시키고, 테러와 에로티시즘의 예술적 가능성을 개척함으로써 잠재의식의 활동을 해방시키기 시작¹³⁾하였는데, 자신들의 조형이념을 표현하는 방법으로 데페이즈망(depaysment), 오토마티즘, 오토마티즘에 의한 콜라주, 데칼코마니(Decalcomanie), 마블링(Marbling), 프로타주(Frottage), 데콜라주(Dcollage) 등의 다양한 기법을 개발하였다. 특히 콜라주는 사진이나 인쇄물의 일부분을 오려내고 덧붙여서 비현실적인 화면으로 구성되었는데, 이러한 영상의 재구성은 의외성 내지는 기발함을 창조하였다.

1930년대 초반 포토몽타주는 인간의 신체를 더욱 직접적인 방법으로 사용해서 에로틱한 느낌을 주는

초현실주의 작품으로 신체의 각 부분들을 찢거나 자르거나 또는 다른 것으로 대체해서 친숙한 기이함을 나타내기도 했다¹⁴⁾. 대표적인 작가인 막스 에른스트(Max Ernst)는 조합된 사진적 이미지가 갖는 방향성을 찾을 수 없는 힘에 대해 체계적으로 탐구한 사람으로, 하트필드가 정치적이고 선동적이며 고발적인 포토몽타주를 제작하였다면, 에른스트는 시적이고, 초현실적이고, 예술적이고, 순결한 포토몽타주를 제작하였다. 그의 포토몽타주는 단순히 화면 구성에 있어서가 아니라 어떠한 이미지를 전달하였으며, 물체, 인체, 풍경 등 일상적인 사물들의 전치, 병치에 의한 불합리한 정신세계를 이끌어 가며 전혀 엉뚱한 장소에서의 비논리적인 만남과 시적인 정화를 동반하는 전치로써 사물을 일상적 이미지에서 이탈하여 자신의 자유로운 상상력을 결합시켰다.(그림4 참조)



<그림 3 > John Heartfield, 1932, 매스미디어와 예술.



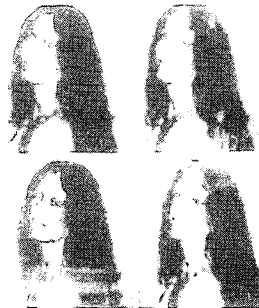
<그림 4> Max Ernst, 1921, 美術世界.

5) 팝 아트(Pop Art)와 포토몽타주

팝 아트의 출현은 50여 년을 거슬러 올라가 입체파들의 콜라주가 있고, 뒤상(Marcel Duchamp)을 주축으로 한 다다의 영향이 지대하다¹⁵⁾. 그러나 팝아트 작품들은 다다에서 보여준 노골적인 정치적 내용 없이도 비판적인 가치를 지니는 방식으로 읽혀질 수 있으며¹⁶⁾, 텔레비전이나 매스 미디어, 상품광고 등 대중적이고 일상적인 것들 뿐 만 아니라 타임즈 광장의 웃음거리, 물취미한 골동품, 저속하게 화려한 가구, 일상의복과 음식물, 영화 스타, 편엽 사진, 만화 등 범상하고 흔한 모든 종류의 레디 메이드 이미지를 미술 속으로 끌어들이고 있다. 팝 화가들은 대중문화를 받아들여 이를 자신들의 예술 속에 동화시

켜 낡은 관화들 대신에 사진들과 시사적인 광고 삽화를 회화적 수단으로 적극적으로 도입시켰으며, 결국으로 평가받고 있는 예술 작품이나 이미지를 대칭·반복·연속적으로 화면에 복사하는 실크스크린을 통한 사진조합 이미지, 즉 포토몽타주 방식을 채용하였다. 이는 사진 이미지를 실크스크린기법을 통해 화면의 평면화를 이루게 하고¹⁷⁾ 원래 이미지가 가지는 놀랍거나 충격적인 가치를 점차 약화시켜 패턴의 성격을 가지도록 만들었다.

<그림 6>은 팝아트의 대표적인 작가 앤디 워홀(Andy Warhol)의 실크스크린 작품으로 브룩 헤이우드(Brook Haywood)의 사진을 반복 사용한 작품으로 이외에도 워홀은 대부분의 작품에 이미 만들어진 대중적 이미지-코카콜라병, 캠벨 스프 깡통과 같은 상표 이미지와 영화, 대중의 스타-를 순수미술의 영역으로 끌어들이며 똑같은 이미지 사진을 50번, 100번씩 반복하면서 각 이미지들을 조금씩 변형시키고 채색을 달리하여 현대적인 삶의 모습을 보여주었다.



<그림 5> Andy Warhol, 1973, 워홀과 친구들.



<그림 6 > Albert Winkler, 2000, Paint Box, N.2.

6) 컴퓨터 아트(Computer Art)와 포토몽타주

컴퓨터 아트란 창작자의 표현에 새로운 가능성을 열어준 신예술분야로서, 컴퓨터를 이용하여 창조하는 미술 통계적인 사항의 프로그래밍 변화를 회화적 조합으로 표현하기 위해 기호에 의한 자동적이고 기계적인 순차적 구조를 시각화하는 미술의 한 경향을 말한다. 지금까지 미술에서 가장 중요한 부분으로 자리잡아 온 손으로 직접 그리고 제작하던 과정이 컴퓨터의 등장으로 종이나 연필, 물감을 쓰지 않고도 그림을 그릴 수 있게 되었으며 한 장의 그림으로 수천 가지 표현과 복제를 할 수 있게 되었다. 미술적

표현기법에 있어서 여러 가지 종류의 펜은 물론이고, 스크린 톤의 활용 및 도형의 확대, 축소, 리피트(Repeat), 이동, 부분수정 및 구조 변경, 회전, 트리밍(Trimming), 조합과 배색의 칼라 컨트롤 등 여러 가지 기능을 활용하여 포토몽타주에 결합시켜 사용할 수도 있다¹⁸⁾. 이러한 기능들은 창조자의 감각과 창조성을 무한대로 확대시켜 주고 표현 창출을 가능하게 하여¹⁹⁾, 사진으로는 도저히 흉내 낼 수 없는 극 사실적 표현과 존재감있는 3차원의 입체적 표현, 포토몽타주를 통한 다른 공간에 대한 시간축의 변환, 오리지널과 동일한 복제, 통신망과의 호환 등 새로운 이미지표현의 무한한 창조성을 가능케 하였다²⁰⁾. 1980년대 중반 이미지 위주의 컴퓨터 등장으로 시각 문화의 중심점이었던 사진의 지위에 커다란 타격을 입혔으나, 차츰 컴퓨터의 디지털 사진과 그래픽의 사용으로 기존의 사진을 잠식하는 것이 아니라 새로운 사진으로 표현되었다. 따라서 사진술을 이용하는 예술가들의 많은 수가 점차 컴퓨터 이미지화 기법에 매료되었으며²¹⁾, 화상처리를 통하여 기존의 작업태도를 그대로 유지하면서 시각 효과를 높이기 위해 사진의 합성과 수정, 즉 포토몽타주 방법을 활용하게 되었다.

<그림 11>은 알버트 윈클러(Albert Winkler)의 포토몽타주로 인체와 이질적인 대상을 실제처럼 연결한 것으로, 그는 주로 인체의 아름다움을 왜곡시키고 변형시켜 추하게 만들었다.

<표 1>은 앞서 정리한 예술적 흐름에 따른 포토몽타주 표현방법들 중 특징적인 포토몽타주 표현방법을 정리한 것이다.

<표 1> 시각예술에서 예술적 흐름과 포토몽타주 표현방법

예술적 흐름	회화주의	입체주의	다다이즘	초현실주의	팝아트	컴퓨터아트
포토몽타주	다중촬영 이중노출	파피에 콜레 콜라주	오려 붙이기	다중촬영 이중노출 오려 붙이기	실크스크린 오려 붙이기	오려 붙이기
표현 방법	· 사진과 사진의 합성 · 진실재현	· 분해된 단편의 재구성-대상물 변형 · Media합성	· 대상물변형 · 이질적 대상물의 합성	· 대상물의 왜곡· 변형 · 이질적 대상물의 합성	· 이질적 대상물의 합성 · 사진전사· 중첩 · Media합성	· 대상물의 변형 · 이질적 대상물의 합성 · 진실재현적 이미지 연출

IV. 1980년대 이후 패션 일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법

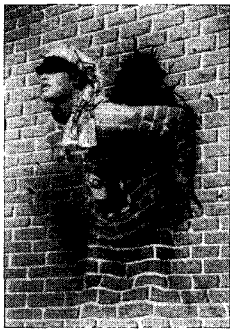
본 장에서는 패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법을 분석하기 위하여 Fashion Illustration Now 등의 패션일러스트레이션 단행본, Vogue Italy, 流行通信 등의 패션잡지, 패션 관련 단행본, 그 외 American Showcase Illustration 같은 일러스트레이션 작품집과 인터넷에서 1990년대 이후 포토몽타주 작품들을 발췌하였다. 표현방법 분류는 앞에서 논의 정리된 포토몽타주 표현방법을 근거로 '진실 재현', '대상물의 변형', '이질적 대상물의 합성', '전사', 'Media의 합성'으로 나누었으며, 패션일러스트레이션 작품수집과정에서 다수 발견된 '움직임의 합성'을 포함하여 모두 6가지의 표현방법으로 포토몽타주 표현방법의 특징과 효과를 논의·분석하였다.

1. 진실 재현

진실 재현이란 말 그대로 진실, 현실을 사실대로 재현하는 것으로, 형태적으로나 내용적으로 몽타주된 화면이 서로 다른 부분을 짜 맞추었다는 느낌이 거의 드러나지 않게 현실이 아닌 상황을 마치 현실인 것처럼 연출하거나 수정하는 방법이다. 시각예술에서 포토몽타주로서의 진실 재현은 다큐멘터리 사진의 객관성을 상실한 정치적 목적이나 특정 집단의 이익을 위해 증거가 될 수 있는 사진을 조작하는 경

우에 사용되거나 작가의 이상향을 표현하기 위해 사용되었다. 패션일러스트레이션에서의 진실 재현은 주로 현실세계가 아닌 과거와 현재, 미래가 함께 존재하는 비현실적 세계를 진실되게 보이게 합성하여 비현실적 이미지에서 현실성을 느끼게 하였다. 반면 실제 사진을 사진이 아닌 회화적 그림으로 보이게 만들어 사실의 현실적인 이미지에서 비현실성을 느끼게 하여 시각적 집중과 흥미를 유발시켰다.

<그림 7>은 인간과 벽돌을 합성하고 벽돌의 패턴적 이미지와 질감을 그대로 의상에 전사하여 마치 벽 속의 인물이 바깥으로 나오는 이미지를 컴퓨터 그래픽을 이용하여 사실적으로 표현하므로서 비현실적 상황을 진실처럼 보이게 재현한 작품이다.



<그림 7> Bosschaert, Belgian Fashion Design, 2000.



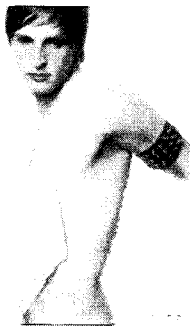
<그림 8> Vogue Italy, N.625, 2000.

패션일러스트레이션에서 진실 재현은 과거 존재했던 예술작품이나 대중적 이미지를 새롭게 해석 재현한 패러디로도 나타났는데, 패러디된 포토몽타주로 원작의 존재에서 느껴지는 익숙한 이미지를 이용하여 작품의 시각적 효과를 의도하고 있다. <그림 8>은 디에고 벨라스케스(Diego Velazquez)가 그린 《공주와 시녀들》을 패러디 한 작품으로 원작의 대상물의 일부를 다른 대상으로 대체·수정함으로써 원작을 재현한 듯 보이게 하는 작품이다.

2. 대상물의 변형

패션일러스트레이션에서의 변형은 인체를 변형한 포토몽타주로 많이 나타나는데, 인체 변형은 근대에

이르러 미술에서 사실주의가 부정됨에 따라 중요하게 부상되고 있는 방법으로, 인체에 대한 작가의 주관적 해석을 가능하게 하고, 결과적으로 작가의 독창성과 개성을 보다 첨예하게 부각시킬 수 있는 방법이다²²⁾. 인체 변형된 포토몽타주는 신체의 일부 위치와 방향이 전환되거나 규격화된 인체 비례를 무시하여, 확대, 축소되었다. 또한 모순된 부분이 결합하거나 기형화되기도 하여 고정되고 경직된 시각에서 벗어나 넓고 자유로운 표현을 할 수 있게 하여 초현실적이고 환상적인 이미지를 만들었다. <그림 9>는 의복의 디테일적인 요소들을 그래픽 작업을 통하여 피부의 질감을 대입시킴으로서 마치 인체와 의복이 연결된 하나로 보여지도록 변형시켜 시각적 충격을 주는 작품이다. <그림 10>은 의복의 크기를 정상적인 비례에서 벗어나게 확대하여 인체 위에 몽타주함으로써 인체가 불균형적으로 변형되어 보이게 한 작품으로 인체와 의복의 상대적인 크기 대비에 의해 패션이 가지는 특성이 더욱 강조되어 비정상적 비례에 따른 유머를 주고 있다.



<그림 9> Thierry Perez, Fashion Illustration now, 2000



<그림 10> View on Colour, N.18, 2000.

3. 이질적 대상물의 합성

이질적 대상물의 합성은 대상물이 해체되고 파편화된 사진 조각들이 무의식적으로 이동, 제거, 반복되어 새로운 형태의 포토몽타주를 구성하고 있다. 이때 서로 어울리지 않은 것들이 결합된 포토몽타주는 의도하지 않은, 우연적 형태의 이미지 효과를 만들게 되는데, 특히 서로 다른 성격의 대상물이 합성되어 기존 형태의 비례와 규격에서 탈피하게 되며, 연관성

의 파괴를 통해 일시적인 충격과 그로 인한 유머를 주게 된다. 또한 본래의 계획과는 전체적으로 다른 구성으로 탈바꿈하기도 한다.

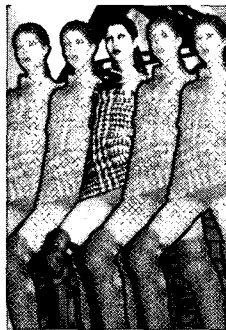
패션일러스트레이션에서도 이질적 대상물의 합성은 인체와 기계, 동물, 생물 등 서로 상반되고 어울리지 않는 것들의 충돌로 앞서 언급한 인체 자체의 변형과는 다른 합성으로 나타나는데, 이로 인해 기존에 생각하지 못했던 형상들과 이미지를 보여줌으로서 신비스러우면서도 초현실적인 시각적 충격을 주게 된다. <그림 11>은 서로 연관 없어 보이는 인체의 일부와 배의 형상, 그물 조직의 부분들을 의도적이지 않게 불규칙적으로 배열하여, 새로운 인체를 완성한 작품이다.

4. 움직임의 합성

이것은 패션일러스트레이션 작품에서 독특하게 나타난 방법으로 기계적 조작에 의한 사진 감광법과 컴퓨터 그래픽을 이용하여 표현되고 있다. 움직임의 합성은 동일한 형태의 반복적인 움직임을 한 장의 사진으로 겹쳐 운동감을 표현하고 있는데, 운동감은 평면적인 화면으로부터 보는 이의 주의력을 끌게 되어 움직이는 인체에 입혀지는 패션일러스트레이션에서 효과적인 표현 방법이라 할 수 있다. 이런 움직임에 의한 합성은 시지각에 영향을 주어 운동감뿐만 아니라 방향감과 속도감, 그리고 리듬감까지 표현 할 수 있는 방법이다. 또한 평면적인 한 장의 작품에서 움직임에 의한 시각의 흐름을 나타낼 수 있다. 동일한 형태의 움직임 이외에도 다른 형태의 움직임 또한 합성하여 현실에 없는 추상적이고 초현실적인 이



<그림 11> Vogue Korea, N.74, 2002.



<그림 12> 流行通信, N.459, 2001.

미지를 만들 수 있는데, 중첩되는 이미지 수가 늘어날수록 각각의 상이 갖는 사실감이 사라지고 예상외로 재미있는 무늬형 효과가 나타나게 된다. <그림 12>는 동일한 동작을 반복적으로 겹쳐지게 배치하여 실제로 전진하듯 시각적 방향감을 느끼게 하며 동일한 형태 반복의 시각적인 단조로움을 그래픽적 망점으로 바꾸어 독특한 질감을 보여주고 있다.

5. 전사

전사(轉寫)란 글씨나 글, 그림을 옮겨 베끼거나 촬영하여 복사하는 것으로, 반복적 전사는 같은 종류의 형·선·색 등의 요소를 반복적으로 배치·결합·전개하여 하나의 전형적인 패턴을 만들어 시각적 질감을 독특하게 만들었다. 이 외에도 중첩된 전사에 의한 포토몽타주가 있는데 이는 한 표면이 가지는 고유한 질감이 다른 표면으로 전사되어 새로운 질감을 가진 몽타주로 표현되어, 여러 장의 이미지 사진을 전사한 몽타주는 각 사진 안의 서로 다른 이미지가 덧씌워진 효과와 밑바탕의 실제질감과 그 위에 전사된 다른 질감이 교차되어 추상적인 새로운 질감의 효과를 동시에 얻을 수 있다. 패션일러스트레이션에서는 시각예술에서의 반복적인 패턴의 사용보다는 배경의 전사로 나타났다. 배경의 전사는 배경화면과 패턴의 일부분이 전사되어 합성됨으로써 배경이 가지는 질감과 이미지를 인물과 의상에 전사시켜, 배경과 인물에 동일하게 전사된 이미지는 인물과 배경이 시각적으로 연결되어 재미난 화면을 만들었으며, 전사된 질감은 원래 가지고 있던 질감 위에 더해져 독특한 질감의 이미지가 나타났다. <그림 13>은 스커트에 그려진 꽃무늬와 똑같은 이미지가 배경으로 전사되어 합성된 것으로 검은색의 헤어스타일, 코트, 부츠와 대조를 이루어 시선을 집중시키고 있다.

6. 미디어(Media)의 합성

미디어의 합성은 사진에 기존 회화 재료와 실제 질감 등 다양한 소재가 합성되어 나타나는데, 다양한 회화 도구들이 가지는 각각의 특성을 그대로 사진 위에 표현할 수 있어 독특한 입체감과 질감, 색감이 표현되어 보다 설득력 있게 이미지를 강조하는 효과

가 나타낸다. 패션일러스트레이션에서 주로 인체는 드로잉 되고 의상은 사실적인 이미지와 질감, 디테일을 보여주기 위해 사진이 사용되었으며, 반대로 의상을 하나의 덩어리로 표현하여 형태만을 살린 작품도 있었다. 드로잉은 대부분 작가의 심상을 표출함에 자유로운 주관적 드로잉으로 나타났으며, 색의 사용에 있어서는 흑백의 모노톤보다는 컬러풀한 색상이 사용되어져 밝고 경쾌한 이미지를 만들고 숨겨진 감정을 표출하여 상징적 의미를 강화하였다. <그림 14>은 한 장의 사진에서 인물과 하의부분은 사실적으로 보이도록 하고 블라우스는 수채화되기로 원래의 형태

를 파괴하지 않는 범위에서 물감의 농도로만 표현하여 이질적인 미디어 효과가 한 그림에 표현되어있다.

<표 2>는 1980년대 이후 패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법에 따른 특징과 효과를 정리한 것이다.

V. 결론

패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법은 진실재현, 인체 변형, 이질적 대상물의 합성, 움직임의 합성, 전사, Media의 합성으로 나타났으며, 분석 결과는 다음과 같다.

<표 2> 패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법과 효과

표현 방법	특징	효과
진실재현	· 단순 명료한 시·공간적 구성 · 형태적·내용적으로 연출·조 작된 이미지이나 사실적표현	· 진실된 것을 거짓되게, 거짓된 것을 진실되게 보여줌 · 직접적인 의미 전달
대상물 변형	· 비례·규격 무시 · 대상물의 부분적 제거·확대·축소·해체·재조합	· 경험할 수 없는 미묘한 세계 창조 · 다양한 관점에서의 대상물 탐구 · 환상적·초현실적·유머 이미지 창출 · 시선의 집중과 흥미 유발
이질적 대상물의 합성	· 익숙한 대상들의 관계를 파괴·분리·재조합 · 인간과 다른 대상물간의 연결	· 시각의 고정관념을 무너뜨림 · 대조되는 관계 속에서 서로를 부각 · 의도하지 않은 우연적 이미지 창출 · 순간적인 경악과 충격을 줌
움직임의 합성	· 같거나 같지 않은 형태의 대상물 반복 합성	· 시각적 리듬감과 흥미유발 · 주제반복을 통한 강조
전사	· 글 그림의 복사 · 중첩된 전사	· 추상적인 새로운 질감의효과
미디어(Media)의 합성	· 회화재료·실제 질감 등 다양한 소재의 조합	· 단조로운 화면 구성 탈피 · 독특한 입체감과 질감 표현



<그림 13> The Art of Being You, 1997.



<그림 14 > Bernie Reid, 流行通信, N.46, 2002.

첫째, 패션일러스트레이션은 패션과 인체가 그 표현 주재이기 때문에 포토몽타주에 의한 인체 변형, 인체와 이질적 대상물간의 합성이 많이 나타났으며, 시각적 질감과 촉각적 질감이 함께 표현된 드로잉과의 합성도 많이 나타났다.

둘째, 진실재현에 있어서는 패러디를 통한 포토몽타주가 나타났는데, 패러디는 원작의 재현적 이미지로 유머스럽고 대중적으로 표현되어져 메시지의 전달에 있어서 보다 효과적이었다.

셋째, 정지된 화면이지만 중복과 중첩을 통한 움직임이 있는 포토몽타주가 독특하게 표현되어져, 운동감, 방향감, 속도감, 그리고 리듬감이 효과적으로 나타났다.

넷째, 일반적인 한 장의 화면은 한정된 의미밖에 표현하지 못하였으나 여러 장의 화면을 몽타주 함으로써 보다 많은 내용이나 전혀 다른 내용을 차용·재구성하여 표현할 수 있었다. 이는 이미지의 가치와 의미를 새롭게 부여하였다.

다섯째, 변형되고 혼성된 이미지들은 화면에 복수의 시점을 갖게 하고, 시·공간적 한계와 시각적 한계성을 확장시켜 다차원적 시공간의 표현을 가능하게 하였다. 더욱이 컴퓨터 그래픽의 발달과 활용으로 사진의 고유한 진실성과 사실성을 무시하고 추상성, 초현실성 등 가상세계로 확산되는 화면효과를 얻을 수 있었다.

따라서 다양한 포토몽타주 표현방법을 활용하여 패션일러스트레이션 작품을 만든다면, 사진이 가지는 사실적이고도 직접적인 화면으로 기존 표현 도구의 시각 표현의 한계를 극복 할 수 있으며, 작가가 표현하고자 하는 패션이미지를 그 어떤 재료보다도 설득력있고 빠르게 전달 할 수 있을 것이다. 즉 포토몽타주는 패션일러스트레이션의 표현영역 확장과 실용적 기능의 강화를 위해 점차 주요한 표현방법이 될 수 있을 것이다. 나아가 포토몽타주 표현방법들은 혼성적이고 가변적인 현대 문화에 효과적으로 대응할 수 있는 표현방법으로, 특히 컴퓨터 그래픽과 인터넷을 이용한 웹상에서 이루어지는 포토몽타주로 패션일러스트레이션의 시각적 이미지를 청각적 이미지, 그리고 동영상으로까지 확장시킬 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) 美術世界 (1998), p. 150.
- 2) Ades Dawn, 박주석 역 (1989). 포토몽타주. 서울: 해돋이, p. 20.
- 3) 위의 책, p. 95.
- 4) Osbone, Harold, 한국미술연구소 역 (2001). *The oxford companion to 20th-century art*. 서울: 시공사, p. 574.
- 5) Ades Dawn, 앞의 책, p. 21.
- 6) 크로마키- 텔레비전의 화상합성(畫像合成)을 위한 특수 기술로 컬러 라이트블루의 스크린 앞에 인물이나 물체를 배치하고 컬러 카메라로 촬영하여 이 피사체상(被寫體像)을 아주 다른 화면에 끼워 맞추는 수법
- 7) 다중촬영- 촬영시 카메라 안에서 몽타주하여 한 장의 네거티브 필름에 다시 다른 대상을 이중 촬영하는 기법이다.

- 8) 이중노출- 촬영시 1매씩 따로 찍고 프린트할 때 몽타주 하는 것으로 한 장의 임화지 위에 각각의 네거티브 필름을 따로따로 노광시켜 겹쳐진 효과를 얻을 수 있다.
- 9) 신현숙 (1992). 초현실주의. 서울: 동아출판사, p. 108.
- 10) 靑木正夫, 오근재 편역 (1990). 회화: 디자인 표현기법. 서울: 미진사, 1990, p. 131.
- 11) 이재민 (1985). 입체주의의 오브제에 있어 콜라주 기법에 대한 연구. 동국대학교 대학원 석사학위논문, p. 331.
- 12) 김선 (2000). 포토몽타주 이미지가 표현된 1990년대 의상에 관한 연구 -티셔츠 디자인을 중심으로-. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 21.
- 13) Alexandrian, Sarane, 이대일 역 (1990). 초현실주의 미술. 서울: 열화당, p. 5.
- 14) Ades Dawn, 앞의 책, p. 164.
- 15) 유태수 (1987). 팝아트(POP ART)의 表現과 特性에 關한 研究 -오브제, 해프닝, 사진을 중심으로-. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 6.
- 16) Walker, John A., 장선영 역 (1998). 매스미디어와 미술. 서울: 시각과 언어, p. 64.
- 17) 문혜경 (1996). POP ART경향과 패션 일러스트레이션의 표현 기법에 관한 연구 -콜라주(Collage)기법을 중심으로-. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 49.
- 18) 오복식 (1999). 컴퓨터그래픽을 이용한 일러스트레이션 표현 연구. 강릉대학교 대학원 석사학위논문, p. 9.
- 19) 허은, 안지영, 박성훈 (2001). 멀티미디어와 예술. 고양: 한국학술정보, p. 85.
- 20) 백조야 (1991). Computer Graphics에서의 Illustration 표현효과에 관한 연구-3차원 object 중심으로. 계명대학교 대학원 석사학위논문, p. 1.
- 21) Goodman, Cynthia, 권은숙 옮김 (1994). 컴퓨터 예술의 세계. 서울: 미진사, p. 79.
- 22) 김하림, 유영선 (2002). 창의성 이론을 활용한 패션일러스트레이션의 표현방법. 한국의류학회지, 26(8), p. 1159.