복식문화연구
The Research Journal of the Costume Culture
제 16 권 제 6 호, (2008. 12), pp.1142～1155



# 현대 패션 일러스트레이션의 유희적 표현

장 정 임 · 이 연 희†
한양대학교 의류학과

# Playful Expression in Contemporary Fashion Illustration

Jung-Im Jang and Youn-Hee Lee†
Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University

(2008. 10. 22. 접수일 : 2008. 12. 23. 수정완료일 : 2008. 12. 30. 게재확정일)

## Abstract

The purpose of this study is to analyze the effects of playful aspects through the research into characteristics and playful expressional tendency that are expressed in the contemporary fashion illustration. This study covered from 1995, the beginning point of play trend spreading, to 2006 and the fashion magazines, illustrator's collections, and about 1800 pieces of work which have been revealed on the internet web site were collected. At the next stage, 443 pieces of work were selected by researcher for a questionnaire. As a result of the questionnaire, ultimately frequency was more than n=5, so it examined playful expression characteristics, the methods and the effects of the modern fashion illustration based on 335 pieces of work(75.6% of total sample) which were selected by the majority of expert group. It showed the biggest part of playful expression tendency in the modern fashion illustration was 'simplification', and second one was 'exaggeration'. 'Immature expression' and 'fantastic expression' which are included in kidult expression were next. Hopefully, this study would be helpful for creative expression of the fashion illustration which is fit for spreading play trend in modern society.

*Key words: fashion illustration(패션 일러스트레이션), playful expression(유희적 표현), body transformation(인체 변형), kidult expression(키덜트적 표현).*

## Ⅰ. 서 론

현대사회는 다양화 · 개성화의 시대로, 대중은 자신만의 재미와 독특함으로 타인과의 차별성을 표현하고 행복과 즐거움을 추구하고 있다. 이에 따라 예술에도 즐거움을 제공하기 위한 대중 친화적인 요소들이 요구되고 있고, 예술행위 자체도 하나의 '놀이'라는 행위로서 유희적인 가능성을 보여주고 있다.

유희의 요소로는 긴장과 쾌락, 그리고 재미를 들 수 있는데, 이 중 어떠한 분석이나 논리적인 해석을 거부하는 '재미(fun)'는 유희의 본질이다. 1990년대 후반부터 디지털 문화, 감성 소비, 키덜트 트렌드 및 환상과 모험을 추구하는 소비 성향을 의미하는 환타스티시즘(fantasticism) 등의 요인들에 의해 '펀(fun)'이라는 개념이 중요한 문화 코드로 등장하였다. 새로운 트

† 교신저자 E-mail : yiyhee@hanyang.ac.kr

렌드인 '펀'은 각종 예술, 영화, TV, 광고, 패션디자인, 인테리어 디자인 등 문화 전반에 많은 영향을 미치고 있다.

엔터테인먼트 기능이 강화된 디지털 기기, 만화 캐릭터를 담은 일러스트 패션, 인터넷에서 눈길을 끌었던 패러디 제품 등, '흥미와 재미'를 판매 포인트(selling Point)로 삼은 제품들이 곳곳에 등장했으며, 적지 않은 반향을 일으켰다. 이처럼 유머와 재미를 주요 컨셉으로 다룬 '펀 제품(fun product)'과 고객을 즐겁게 하는 '펀 마케팅(fun marketing)'의 유행은 앞으로도 계속될 전망이다. 최근에는 기존의 소비재 부분뿐만 아니라 자동차나 외식업, 식료품, 생필품 등에서 이러한 펀 마케팅이 적극적으로 활용되고 있다. 펀 마케팅의 타겟(target)으로 삼은 고객층이 점차 넓어지고 있으며, 심지어는 명품 브랜드들도 펀 마케팅을 활발히 펼치고 있는데, 화려하고 유머러스한 일러스트 티셔츠를 선보인 Christian Dior나 클래식한 로고 바탕의 핸드백에 원색적인 과일 무늬를 넣은 Louis Vuitton 등이 그 예이다. 이와 같이 가격의 높고 낮음을 떠나서 재미라는 요소가 제품과 마케팅에 적극 활용되는 추세이며, 이는 소비자들에게 새로운 활기와 즐거움을 선사하고 있다.

이러한 펀 트렌드의 영향으로 현대 패션 일러스트레이션에도 유희적인 표현들이 증가하게 되었으며, 패션, 전자제품, 광고 등 다양한 분야에 활용되고 있다. 지금까지 유희에 관한 연구는 주로 철학 · 교육 · 심리 · 문학 · 미학 분야 등에서 활발히 이루어져 왔으나 펀 트렌드(fun trend)의 확산과 함께 실내디자인, 제품디자인, 패션 등 디자인 관련 분야에서도 다양한 방법으로 연구되어지고 있다. 하지만 현대 패션 일러스트레이션이 개성적이고 창의적인 시각예술로서 독자적인 위치를 확고히 다지고 있는 이 시점에서 유희적 표현에 관한 연구는 주로 연구자의 작품 제시로 한정되어 있으며, 그 조형적 특성과 내적 표현에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

패션 일러스트레이션은 건축이나 문학, 음악, 회화 그리고 조각의 경우처럼 특별한 문화적 환경으로부터 나오게 된 예술의 한 형태이며, 그것을 창출해내는 사회의 영감과 욕구를 반영한다. 그러므로 현대사회에 확산되고 있는 유희 트렌드에 대해 고찰해봄과 동시에 현대 패션 일러스트레이션에 있어서 유희적 표현들이 어떠한 경향을 띄고 있는지 조사, 분석하는 것은 의의 있는 연구라 여겨진다.

본 연구의 목적은 현대 패션 일러스트레이션에 표현되고 있는 유희적 표현 경향 및 특징을 조사하여 이러한 유희적 양상들이 어떠한 효과를 주는지 분석하는 것이다. 이를 통해 유희적 표현이 나타난 패션 일러스트레이션 작품들이 다양한 분야에서 보다 설득력 있는 도구로서 활용될 수 있는 방안과 그 발전 가능성을 모색해 보고자 한다.

이를 위한 연구의 구체적 내용은 다음과 같다. 첫째, 유희의 개념을 살펴본다. 둘째, 선행 연구에 나타난 유희적 표현 특징을 고찰해본다. 셋째, 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 작품 분석을 통해 유희적 표현 특성, 방법 및 효과를 종합적으로 살펴본다.

## Ⅱ. 유희에 관한 고찰

### 1. 유희의 개념

'유희(遊戱)'란 특별한 목적 의식 없이도 그것 자체로서 흥미를 느끼게 되는 활동의 총칭으로서 흔히 '놀이' 또는 '오락'으로 표현되기도 하며[1], 일반적으로 미학적 의미에서는 'play'의 개념으로 본다[2]. 광의(廣義)의 유희는 오락이나 게임의 제한된 의미에서의 유희가 아닌, 정신적 힘의 조화롭고 억제되지 아니한 활동을 말하므로, '신체적 · 정신적 활동 중에서 식사 · 수면 · 호흡 · 배설 등 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 일과 대립하는 개념을 가진 활동'이라는 사전적 의미를 지닌 '놀이'를 포함하는 개념이라고 할 수 있다. 유희는 형태상으로는 실생활 활동의 모방 내지 유사물로서 파악되는 경우가 많지만 그 발동(發動)에 있어서는 노동이나 기타 모든 실제 활동과는 다르며 심신의 자기목적적인 자유 활동인 점에 특색이 있고, 내면적으로는 순수하게 쾌감과 결합한다[3]. 여기에서 유희의 본질은 육체적 행동이 아니며 전체적으로는 정신이 주도적 의미를 갖는 작용이며,

1) http://dic.search.naver.com
2) 다께우찌 도시오, *미학 · 예술학 사전*, 안영길 외 역 (서울: 미진사, 1993), p. 249.
3) *Ibid.*, p. 249.

정신적 원리라고 말할 수 있다[4].

유희의 요소로는 '긴장', '쾌락', '재미'를 들 수 있는데, 이중 '재미'라는 요소는 어떠한 분석이나 논리적인 해석도 거부하는 것으로 유희의 본질을 규정한다. 하나의 개념으로서 '재미'는 다른 어떤 정신적 범주에로도 환원시킬 수 없는데, 네덜란드어 'aardigheid'가 그 특징을 가장 잘 보이고 있다. 이 'aardigheid'는 'aard'에서 나왔는데, 독어의 본질 혹은 천성(art)과 존재 혹은 본체(wesen)와 같은 뜻이다[5]. Podilchak은 재미란 어떠한 활동에 대한 의식적인 선택과 자유가 있다는 전제하에 그 활동에 적극적으로 참여하여 열중함으로써 경험하게 되는 것으로 어떠한 결과나 보상을 전혀 고려하지 않고, 그 활동 자체에만 몰두하여 얻는 적극적인 감정 상태이며, 이것이 감정상 흥분을 야기시키는 것이라고 하였다[6].

우리의 현대적 어감으로 보면 '재미'의 어원의 소급 불가능성을 가장 적절히 드러내 주는 것은 영어의 'fun'이다[7]. fun은 우리 말로 장난, 놀이, 재미 등을 뜻하며, 유쾌함, 즐거움을 통해 행복감을 느끼게 하는 어떤 상황이나 활동을 말한다[8].

이처럼 유희의 개념은 '놀이', 'play'와 관련되며, 그 본질은 '재미', 즉 'fun'에서 찾을 수 있다.

**2.** 유희의 특성 및 표현 방법

유희에 관한 연구는 철학・교육・심리・문학・미학 분야 등에서 다양하게 이루어져 왔으나, 1990년대부터는 펀 트렌드(fun trend)의 확산과 함께 실내디자인, 패션, 제품디자인, 광고 등 디자인 관련 분야에서도 다양한 방법으로 연구되어지고 있다. 유희 관련 선행 연구를 패션, 패션 일러스트레이션(F.I.), 공간디자인, 회화, 제품디자인, 광고, VMD 분야로 구분하고 각 연구자별로 제시한 유희적 표현 특징을 정리하면 〈표 1〉과 같다.

이경아[9]는 형태의 왜곡(변형, 축소와 과장, 반복, 비주얼 펀), 이질적 요소의 도입(부조화한 대상병치, 눈속임 기법, 직물외의 다른 용도의 소재 도입), 그리고 일상 규칙의 위반(기존 의복 구조 해체, 착장 규범의 위반, 배색 법칙의 무시) 등의 조형적 특징을 통해 현대 패션에 유희성이 표현된다고 하였다. 한편, 최근 트렌드(1999년 S/S～2003 F/W)에 나타난 fun의 표현 방법을 연구한 박지은의 연구결과를 통해 패러디, 해학, 풍자, 넌센스, 아이러니, 변형 등의 방법들이 사용되며, 이러한 방법들이 여러 가지 예술사조와 혼합된 형태를 띄고 있음을 알 수 있었다[10].

김은주[11]는 실내 디자인에 있어서 중첩, 혼합, 왜곡, 변경 등의 다양한 유희적인 표현을 통하여 대중들의 추상적 감성인 꿈, 추억, 환상 등을 상징적으로 표현할 수 있다고 하였고, 배성희[12]는 왜곡된 형태, 과장 표현, 환상, 성적인 표현, 유아적・만화적 이미지 표현, 경쾌한 색채 사용으로 공간을 표현함으로써 보는 이로 하여금 재미, 흥미뿐 아니라 일탈, 충격 효과를 유발시킴으로써 유희할 수 있게 한다고 하였다. 또한, 함수경[13]은 유희성 짙은 예술 작품들에는 대부분 원시적 요소나 어린 아이의 순진성 그리고 즉흥적이고 자율적인 선이나 형태들이 나타난다고 하였다.

광고에 있어서 유희성은 주로 동화속의 환상적인 낭만, 그로테스크한 악취미, 성적 유희, 유아적 태도, 만화적 배경 등과 같은 이미지로 나타난다. 현실은 무

---

4) 이경아, "현대 패션에 나타난 유희성(遊戱性)에 관한 연구: 희극(喜劇)적 특성을 중심으로" (홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1997), p. 4.
5) J. Huizinga, *호모 루덴스*, 김윤수 역 (서울: 까치. 2001), p. 13.
6) 박원임, 김길양, "여가속의 즐거움과 재미에 대한 고찰," *여가레크리에이션연구* 12권 1호 (1995)에서 재인용.
7) J. Huizinga, *Op. cit.*, p. 13.
8) http://www.collins.co.uk
9) 이경아, *Op. cit.*,, p. 44.
10) 박지은, "소비자 라이프스타일에 따른 'fun' 컨셉의 비주얼머천다이징 방향의 탐색: 비주얼 프리젠테이션을 중심으로" (연세대학교 대학원 석사학위논문, 2003), p. 22.
11) 김은주, "패러다임 변화에 의한 현대 실내디자인 재료의 표현특성에 관한 연구" (건국대학교 대학원 석사학위논문, 2003), p. 87.
12) 배성희, "키치(kitsch) 현상의 '비일상적' 표현에 관한 연구: 실내 공간을 중심으로" (국민대학교 대학원 석사학위논문, 2006), p. 70.
13) 함수경, "유희적 변형에 의한 도자조형 연구" (서울산업대학교 대학원 석사학위논문, 2005), p. 12.

〈표 1〉 선행 연구에 나타난 유희적 표현 특징

| 분야별 / 연구자 / 유희적 표현 특징 | 패 션 | | | | | | | F.I. | 공 간 | | | | | 회화 | 제품 | 광고 | VMD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 정흥숙 · 김은하 | 이윤진 · 박명희 | 안세라 · 강병석 | 이경아 | 하지수 | 김정은 | 우세희 · 최현숙 | 유영선 | 전미경 | 김은주 | 배성희 | 김영희 | 고민정 | 함수경 | 김병수 | 김미정 | 박지윤 · 이주현 |
| 원시적 요소 | ■ | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| 팝아트적 유머 | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이질적 요소의 도입 | | | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 꼴라주 · 포토몽타주 | | ■ | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 부조화 | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 그래피티 | | ■ | ■ | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| 변형(왜곡, 축소, 과장) | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | ■ | ■ | ■ | ■ | | ■ | | ■ |
| 캐릭터 | | | ■ | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| 역설 | | | ■ | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| 모방 | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 일상규칙의 위반 | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 은유 | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| 병치 · 대비 | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | ■ | | |
| 유아적 · 만화적 표현 | ■ | | | | | ■ | | ■ | | | ■ | | ■ | ■ | | ■ | ■ |
| 패러디 | | | | | ■ | ■ | | | | | | ■ | | | | | ■ |
| 중첩 · 혼합 · 반복 | | | | | | | ■ | | | ■ | | | | | | | |
| 즉흥적 · 자율적인 선 | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| 환상 | | | | | | | | | | | ■ | | ■ | | | ■ | |
| 성적인 표현 | | | | | | | | | | | ■ | | | | | ■ | |
| 경쾌한 색채 사용 | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | |
| 그로테스크한 악취미 | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | |

시되며, 초현실주의적인 상황 속에서 본래의 기능보다는 환상이라는 포장으로 감싸 버리려는 경우이다[14].

유희적 표현의 효과에 관한 김병수[15]의 연구를 살펴보면, 소비자는 기존의 제품에서 느껴보지 못했던 재치있고 재미있는 요소를 접하였을때 놀라움과 즐거움을 느끼게 되면서 제품이 갖는 메시지의 내용을 더욱 쉽고 정확하게 이해할 수 있게 된다고 하였다. 더 나아가 디자이너는 자신이 의도한 바대로 소비자로 하여금 긍정적이면서도 적극적인 수용 자세를 보이게 할 수 있으며, 결국에는 제품의 판매 촉진을 자극하여 소구 대상의 이미지 인지도를 높일 수 있고, 소비자와 더욱 더 친근하게 접근할 수 있는 기회를 제공할 수 있다고 하였다.

이상, 유희 관련 선행 연구들에서 연구자별로 제시한 유희적 표현 특징을 정리해 본 결과, 왜곡, 축소, 과장 등을 포함하는 개념인 변형이 가장 많았으며, 유아적 · 만화적 표현, 이질적 요소의 도입, 패러디, 환상적 표현 등이 그 뒤를 이었다.

14) 김미정, “광고에 나타난 키치(Kitsch) 표현에 관한 연구: 국내 잡지광고를 중심으로” (광주대학교 대학원 석사학위논문, 2004), p. 11.

15) 김병수, “해학적 요소가 제품디자인에 미치는 영향에 관한 연구: Fun product의 제품사례를 중심으로” (홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2003), p. 107.

## Ⅲ. 연구 방법

현대 패션 일러스트레이션의 유희적 표현 경향을 조사, 분석하기 위해 다양한 사회과학・문화・예술・미학 관련 서적과 트렌드 관련 자료 및 학술 논문을 참고하였다. 연구 범위는 유희 트렌드가 확산된 시점인 1995년부터 2006년까지로 정하였고, 이 기간 동안 패션 잡지, 디자이너 작품집, 인터넷 웹사이트 등에 발표된 국내외 패션 일러스트레이터들의 작품들 중 약 1,800여점을 1차로 수집하였다.

2차 과정에서는 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 경향을 선행 연구를 바탕으로 상위 3항목 즉, 인체 변형, 키덜트적 표현, 이질적 요소의 도입이라는 용어를 추출할 수 있었으며, 하위 항목으로는 인체 변형에는 단순화, 과장, 키덜트적 표현에는 미숙한 표현, 환상적 표현, 이질적 요소의 도입에는 동・식물・사물의 이미지 도입, 입체적 표현, 문자나 사진과의 결합으로 구분하여 번호를 지정하였다. 선행 연구에서 추출된 용어는 '유아적・만화적 표현'이었으나, 연구자는 이를 최근 현대사회의 트렌드로 나타나고 있는 키덜트 트렌드에 부합하는 '키덜트적 표현'이라는 용어로 대체하였다. 또한, 시각적으로 표현 특징 및 방법을 구별하기 어려운 작품들을 제외하였는데, 이 과정을 통해 443점의 작품이 추출되었다.

3차 과정에서는 연구자가 추출한 443점에 대한 전문가 집단의 의견을 수렴하기 위해 패션 디자인을 세부전공으로 하는 의류학 분야의 박사 5인, 석사 4인을 포커스 그룹으로 선정하여 설문을 실시하였다.

설문 시, 작품들을 20개씩 묶어 A3 용지(23장)에 컬러 출력하여 자극물을 구성하였는데, 작품들은 작가 및 표현 특징과는 상관없이 무작위로 나열하였으며, 각 작품 밑에 순번을 매겨 응답지 작성이 용이하도록 하였다. 또한, 유희적 표현 경향에 따라 구분한 7가지 항목에 대한 참고 설명과 설문응답 방법에 관한 예시를 제시하였고, 본 연구와 설문에 관한 제언사항을 기재할 수 있도록 하였다.

## Ⅳ. 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 경향

설문결과, 최종적으로 빈도수가 n=5 이상 즉, 과반수이상의 전문가 집단이 선택한 335점(전체 표본의 75.6%)을 토대로 현대 패션 일러스트레이션의 유희적 표현 특성과 방법 및 그 효과를 고찰해 보았다. 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 경향 중 가장 큰 비중을 차지한 것은 '단순화'였으며, '과장'은 두 번째로 많은 비율로 나타났다. 키덜트적 표현에 속하는 '미숙한 표현'과 '환상적 표현'이 그 뒤를 이었으며, '동・식물・사물의 이미지 도입'하거나 '입체적 표현'이 나타난 사례들은 '일러스트레이션에 문자나 사진을 결합'한 사례들과 함께 다소 그 비중이 적게 나타났다. 그 결과는 〈표 2〉와 같다.

본 연구에서는 '인체 변형'이 표현된 현대 패션 일러스트레이션 사례들을 도출해 내기 위해 이를 '단순화'와 '과장'으로 나누어 설문을 실시하였는데, 그 결과, '단순화'는 전체 335점 중 38.2%인 128점에서 나타나 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 중 가장 큰 비중을 차지하였으며, 대표작가는 Eduard Erlikh와 Sirichai였다. 두 번째로 많은 비율로 나타난 '과장'은 19.4%로 대표작가는 Jeffrey Fulvimari, Pinglet, Ed.Tsuwaki 등이었다. '키덜트적 표현' 경향을 살펴보기 위해 '미숙한 표현'과 '환상적 표현'으로 나누어 설문을 실시한 결과 '미숙한 표현'은 전체 335점 중 13.7%에서 나타났으며, 대표작가는 Anoushka Matus, Buzzelli Kime 이었고, '환상적 표현'은 11.6%인 39점에서 나타났으며, Ferdinand, Stina Persson, Kareem, Liselotte Watkins 등이 환상적 표현을 주로 사용하였다. 또한, 이질적 요소의 도입' 경향을 '동・식물・사물의 이미지 도입', '문자나 사진과의 결합', '입체적 표현'으로 나누어 살펴보았는데, '동・식물・사물의 이미지 도입'은 6.3%, '입체적 표현'은 5.7%, '문자나 사진과의 결합'은 5.1%로 나타났다. Ed.Tsuwaki, Yoko Ikeno, Aponte Carlos, Bella Borsodi, David Ellwand, Graham Rounthwaite, Deygas Florence 등의 작품에서 이질적 요소의 도입을 많이 찾아볼 수 있었다.

### 1. 인체 변형

변형은 회화, 일러스트레이션, 디자인 기법의 하나로 대상의 성격이나 작자의 주관을 강하게 표현하기 위해서 실제 대상의 일부 또는 전부를 변형, 과장시켜 표현하여 예술적 효과를 높이는 방법이다[16]. 이러한 변형은 시각의 항상성을 벗어나게 표현된 형태를

〈표 2〉 현대 패션 일러스트레이션의 유희적 표현 경향 및 특징

| 표현 경향 | 표현 특징 | 작가 | 비율(%) |
|---|---|---|---|
| 인체 변형 | · 단순화: 형태나 색채를 간결하게 표현 | · Eduard Erlikh<br>· Sirichai | 38.2 |
| | · 과장: 신체 또는 신체 부분 (눈, 얼굴, 목 등)의 확대 축소 | · Jeffrey Fulvimari<br>· Pinglet<br>· Ed. Tsuwaki | 19.4 |
| 키덜트적 표현 | · 미숙한 표현: 즉흥적이고 자율적인 선이나 형태, 미완성의 느낌 | · Anoushka Matus<br>· Buzzelli Kime | 13.7 |
| | · 환상적 표현: 원근법 무시, 상상의 세계 표현 | · Ferdinand<br>· Stina Persson<br>· Kareem<br>· Liselotte Watkins | 11.6 |
| 이질적 요소의 도입 | · 동 · 식물 · 사물의 이미지 도입 | · Ed. Tsuwaki<br>· Yoko Ikeno | 6.3 |
| | · 입체적 표현 | · Aponte Carlos<br>· Bella Borsodi<br>· David Ellwand | 5.7 |
| | · 문자나 사진과의 결합 | · Graham Rounthwaite<br>· Deygas Florence | 5.1 |
| 합계 (총 335점) | | | 100 |

이용한 것으로 과거의 친숙한 시각적 경험의 폭에서 벗어나 형태를 의도적으로 변형시켜 유머스러운 유희 효과를 준다[17]. 변형의 의의는 대상의 형을 바꾸려는 작가의 조형 의지나 정신, 상상력, 그리고 변형된 대상이 주는 시각적 흥미로부터 동시에 찾을 수 있다. 또한, 새로운 형의 발견으로 인간에게 새로운 심미가치를 부여하여 예술과 삶을 풍요롭게 해준다.

선행 연구를 살펴보면 배성희[18]는 왜곡된 형태, 과장된 표현이 공간에 유희성을 부여한다고 하였고, 이경아[19]는 형태의 왜곡 즉 변형, 축소와 과장, 반복, 비주얼 펀 등의 조형적 특징을 통해 현대패션에 유희성이 표현된다고 하였다.

본 연구에서는 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 인체 변형의 특징을 단순화, 과장으로 구분하여 살펴보았다. 설문 결과 '단순화'는 전체 335점 중 38.2%인 128점에서 나타나 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 중 가장 큰 비중을 차지하였으며, '과장'은 19.4%로 나타났다.

**1)** 단순화

인체 변형에 있어 단순화는 주로 인체의 특정 부분에서보다 구조적 형태 자체에서 이루어지는데, 그렇게 함으로써 인체는 간결성과 명료성을 갖게 되어 작가의 의도를 보다 명확하게 전달한다. 패션 일러스트레이션에서는 단순화된 인체와 함께 단순화된 복식의 실루엣과 디테일, 상징적인 문양이 함께 나타나고 있다[20].

'단순화'가 나타난 사례들을 살펴보면, 인체와 의복을 간략한 선으로만 표현한 작품들이 많다(그림 1). 종종 일본의 전통 목판화와 비교되기도 하는 Hiroshi

16) http://terms.naver.com
17) 정남순, "패키지디자인에 나타난 유머효과에 관한 연구" (청주대학교 대학원 석사학위논문, 1996), p. 19.
18) 배성희, *Op. cit.,*, p. 70
19) 이경아, *Op. cit.*, p. 44.
20) 유영선, 박민여, "1980년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석(제1보)," *한국의류학회지* 20권 4호 (2001), p. 792.

Tanabe의 작품은 평면적이고 단순한 것이 특징이며, Piet Paris의 작품에는 가능한 적은 수단으로 높은 패션 효과를 주고자 하는 작가의 의지가 잘 나타나 있다. Kristian Russel은 Macintosh G3와 Illustrator를 사용하여 white jumpsuit의 이미지를 선명하게 표현하였으며, Tobie Giddid는 드레스를 입은 여인의 우아한 이미지를 sumi 잉크와 pantone film을 사용하여 단순화시켜 표현하였다. Berthoud François는 유동적이고 즉각적인 이미지를 만들어 낼 수 있는 'enamel drip' 기법을 사용하며 앉아있는 소녀의 모습과 Victor & Rolf의 의상을 입은 모델의 모습을 표현하였다(그림 2).

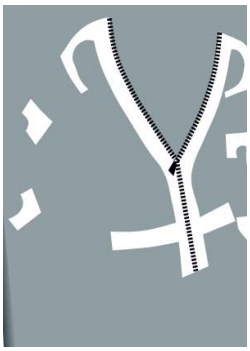
한편, 인체와 의복의 색채를 단순화시켜 표현한 작품들도 많은데, 수채화 기법이나 종이나 테이프를 이용한 꼴라쥬 기법 등이 사용된다(그림 3). 일상생활에서 작품의 소재를 발견하는 Yoko Ikeno는 최소한의 선과 눈에 띄는 색채를 사용하여 인물의 행동과 감정을 표현하는 것으로 유명한데, Macintosh G3와 Adobe Photoshop을 사용하여 이미지를 변화시킨 작품을 선보이고 있다. Jordi Labanda와 Anja Kroencke는 화려한 색채의 배경과 대비되는 검정색의 사용으로 인물의 포즈를 강조했으며, R. Nichols는 강아지와 인물을 검정색으로 표현함으로써 의상을 강조하였다. 이 밖에도 담백한 색채로 인체를 표현하거나 얼굴형과 머리를 단순화시킨 작품, 다양한 질감의 종이를 사용한 작품, 흑백으로 우아한 여성의 이미지를 표현한 David Downton의 작품, 그리고 명도 높은 컬러의 사용과 단순화된 얼굴 표현으로 만화적인 느낌을 주는 Sthphen Cambell의 작품 등이 있었다.

단순화 경향이 나타난 작품들에는 인물 표현이 생략된 경우도 많았는데(그림 4), 이러한 인물 실체의 부재(不在)는 기존의 패션일러스트레이션 표현의 중심 주체가 된 인물에 의해 패션 메시지를 표현하는 것이 아니라, 주체인 인물의 실체를 약화시키거나 제거하거나, 다른 것으로 대체하여 의상이나 혹은 특정 내용을 부각시키는 것으로, 전달하고자 하는 패션의 내용과 메시지를 강화시켜준다. 이는 의상을 입혀지는 수동적 대상이 아닌 표현매체로 간주하는 것이다[21]. 최근에는 인물과 의상뿐 아니라 모자, 구두, 가방 등을 표현한 작품들도 많다.

〈그림 1〉 David Downton. www.daviddownton.com

〈그림 2〉 Berthoud François. *Fashion Illustration Next.*

〈그림 3〉 Mascia Pierre-louis. *Fashion Illustration Next.*



〈그림 4〉 Ferdinand. ferdinand.nowhasa.com

**2)** 과장

과장적 변형은 구조의 크기를 확대하거나 축소할 때 신체의 부분적 길이를 실제와 다르게 변형하여 부각시키는 방법이다. 과장적 변형 시 인체는 동일한 형태를 지니되 인체가 갖는 고유의 비례 관계가 깨어지기 때문에 특이한 표정이나 강조된 동작과 같은 형태를 갖추게 된다. 이는 단순화 기법과 함께 가장 많이 이용되는 변형 방법 중의 하나이다[22].

21) 성광숙, "90년대 이후 패션 일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구: 패션의 트랜드와 패션의 포스트모던적 특성과의 연계를 중심으로," *복식문화연구* 54권 1호 (2004), p. 120.

22) 손영미, "일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 연구: 패션 일러스트레이션을 중심으로," *한국포장디자인학회 논문집* 11권 (2002), p. 85.

19세기 캐리커쳐 작가들은 얼굴과 관련된 특징들을 과장하고 대상물을 -인형처럼-무력하게 하는 수단으로 자그마한 몸체에 큰 머리를 붙여 놓는 관행을 시작했으며, 풍자 만화가들은 종종 권한과 위협을 표시하는 수단으로 성격과 관련하여 대상물의 크기를 증가시킨다. 이처럼 비정상적인 크기 비례 관계는 많은 불합리한 가능성을 암시하며 유희적일 수 있는데, 크기 변화가 항상 재미있는 것은 아니지만 잊지 못하게 하는데 분명 도움이 되는 중요한 디자인 도구이다[23].

패션 일러스트레이션에서 인체 과장은 여성의 아름다움을 강조하기 위해 프로포션을 길이로 과장하는 것이 많은 부분을 차지하고 있지만, 반대로 축소된 프로포션이나 뚱뚱한 인체, 어린이가 그린 듯한 균형감 없는 인체 등 개성적인 인체 표현과 함께 얼굴 표정에 있어서도 만화적인 표현, 눈, 코, 입의 변형 등이 많이 나타나고 있다[24].

인체의 과장, 즉 신체 부분의 확대나 축소, 단축, 신장의 표현들은 현대 패션 일러스트레이션의 큰 비중을 차지하고 있는데, 머리와 얼굴, 특히 눈을 과장되게 표현한 작품들이 많다. 이는 키덜트 트렌드의 영향이라고도 볼 수 있는데 성인 여성들에게 큰 인기를 끌고 있는 블라이스 인형의 모습과도 닮아 있다. Jeffrey Fulvimari는 펜과 잉크, Macintosh를 사용하여 얼굴과 눈을 강조한 귀여운 캐릭터(그림 5)로, 전 세계적으로 사랑을 받고 있으며, Pinglet(그림 6), Iza De Lyon도 이와 비슷한 과장법을 사용하여 귀여운 이미지를 표현하고 있는 작가이다.

만화[25]의 느낌을 주는 작품들도 많이 눈에 띄었는데 역삼각형의 얼굴형과 썬글라스로 캐릭터를 표현한 Ali Douglass의 작품과 코믹한 상황과 다양한 캐릭터의 표현으로 유명한 Amy Davis의 작품도 그 중 하나였다.

Ed. Tsuwaki와 Liselotte Watkins의 작품에서 보여지는 것처럼(그림 7, 8) 과장된 목으로 기형화된 인체를 표현한 작품과 Pinglet의 작품처럼 인체 프로포션을 길게 늘여 과장된 느낌을 준 작품들도 있었다.

〈그림 5〉 Jeffrey Fulvimari. www.jeffreyfulvimari.com

〈그림 6〉 Pinglet. www.pinglet.com

〈그림 7〉 Ed. Tsuwaki. www.art-dept.com

〈그림 8〉 Liselotte Watkins. www.agentform.se

**2.** 키덜트적 표현

유희에 관한 논의에서 살펴본 바와 같이 유희의 속성 중에 하나는 현실에서 벗어나 어린 아이의 놀이적 세계로 돌아가려는 것이다. 이처럼 어린 아이의 마음상태와 같은 놀이적 유희의 특성은 복잡한 사회 속에서 꽉 짜여진 일상을 거부하고 환상의 세계를 동경하는 키덜트의 특성인 일탈심리와 일맥상통한다고 볼 수 있다.

키덜트적 유희[26]란 어린 아이의 심리상태로 돌아가 아동이 가장 재미있는 방법으로 즐기는 창조 행위인 '놀이'의 세계로 빠지는 것이다. 이러한 놀이는 성인들을 어린 시절의 환상과 꿈의 세계로 돌려보내 현

23) Steven Heller & Gail Anderson, *그래픽 위트*, 박영원 옮김 (서울: 도서출판 국제, 1996) p. 48.
24) 유영선, 박민여, *Op. cit.*, p. 792.
25) 만화: 대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 인생이나 사회를 풍자 · 비판하는 그림 형식. 출처: http://100.naver.com
26) 최미경, "문화현상에 나타나는 키덜티즘 연구: 일러스트레이션 표현을 중심으로" (서울산업대학교 대학원 석사학위논문, 2006), p. 51.

실의 중압감에서 벗어나 해방감을 주고 또한 나이나 성에 대한 중압감에서 벗어나게 하여 자유로운 인간, 유희하는 인간을 가능하게 하는 것이다. 프로이드는 유희를 '유아기의 놀이적 마음 상태로 돌아가게 하는 어른의 해방감'이라 표현하였으며, 아동의 유희는 현실세계에서 불가능하였던 것을 그의 내적 세계에서 충족시키는 것이다[27].

유희 관련 선행 연구를 통해 실내공간, 광고, 회화 등에 환상적인 표현, 즉흥적이고 자율적인 선이나 형태들, 유아적 · 만화적 이미지가 표현되었을 때 유희할 수 있음을 알 수 있었다.

**1)** 미숙한 표현

'미숙함'이란 어떤 일에 익숙하지 못하여 서투른 것을 의미하는데[28] 본 연구에서는 즉흥적이고 자율적인 선이나 형태가 나타나거나 미완성의 느낌을 주는 패션 일러스트레이션 작품들을 미숙한 표현이 나타난 사례로 구분하였다. 패션 일러스트레이션에서 미완성의 느낌이란 형태의 일부분을 제거하여 부분만 드러나게 하거나, 혹은 일부만 제시한 상태에서 작업을 마친 것을 뜻한다. 즉, 이미지의 일부만이 제시됨으로 인해 작가의 주체적 결정을 배제하고, 작품이 미완결의 상태로 제시되며, 수용자의 자의적 해석을 유도하여 감상자에 의해 이미지를 완성시킨다. 미완성의 묘한 여운이 화면에 신비감을 일으켜 이미지 상승효과를 주기도 하며, 일부 제시된 부분에 시선을 응집시켜 보다 효과적으로 메시지를 전달할 수 있다[29].

의도적으로 유아성을 표현한 작품들을 보면 그 미숙함이 어찌 보면 어린이가 그린 것 같은 느낌을 주기도 하고, 전혀 기본적인 테크닉이 없는 사람이 제멋대로 마구 그려버린 것 같기도 한데, 이러한 작품들은 키덜트적 환상을 충족시켜주며 기교 없는 순수함과 신선함을 전달한다.

미숙한 표현이 나타난 사례들을 살펴보면 정돈이 되어 있지 않고 어수선한 선을 사용한 경우가 많은데, 인물의 형체를 간결하고도 거친 선으로 표현하거나 (그림 9), 움직이는 동물이나 사람의 형태를 빠르게 그린 그림인 크로키 기법이 나타난 작품들이 많다. Buzzelli Kime은 여러 개의 선을 사용하여 미완성의 느낌을 표현하였으며(그림 10), Weiner Clay는 인물의 팔과 다리를 좌우 대칭이 맞지 않게 불완전하게 표현함으로써 미숙한 느낌을 주고 있다(그림 11). Marian Richardson 그리고 Miki Amano 등도 미숙한 표현을 즐겨 쓰는 일러스트레이터들이다. 이 밖에도 인체를 거친 선으로 간결하게 표현한 뒤 의상만을 컬러링으로 강조하거나 눈, 코, 입을 생략한 얼굴 표현, 컬러링 시 여백을 남겨두어 미완성된 느낌을 주는 작품들도 있었다. 한편, Yuri의 작품에서는 우스꽝스런 인체 표현과 어수선한 느낌을 주는 컬러링이, Jessie Hartland의 작품에서는 어린 아이가 그린 듯한 단순한 선의 사용과

〈그림 9〉 Anoushka Matus. www.art-dept.com

〈그림 10〉 Buzzelli Kime. *Fashion Illustration Next.*

〈그림 11〉 Weiner Clay. *Fashion Illustration Next.*

〈그림 12〉 Jessie Hartland. *Illustration à la mode.*

27) 주요한, *Op. cit.*, p. 129.
28) available from World Wide Web @ http://krdic.naver.com
29) 성광숙, *Op. cit.*, p. 118-119.

동그랗고 큰 얼굴 표현이 재미있는 느낌을 준다(그림 12).

**2)** 환상적 표현

'환상'은 현실적인 기초나 가능성이 없는 헛된 생각이나 공상을 의미하는데, 환상적 표현은 아동화의 특징[30] 중 하나이다. 유아기에 어린이들은 현실과는 다른 환상적인 사고를 많이 하는데 이는 현실적으로 이루어지기 힘든 일들을 생각하는 것이며, 이것은 무의미한 표현이 아니라 그들의 무한한 상상의 세계를 현실로 받아들이기를 바라는 욕구의 표현인 것이다. 본 연구에서는 원근법이 무시되었거나, 상상의 세계가 표현된 작품들로 구분하였다.

'환상적 표현'이 나타난 사례들을 살펴보면 얼굴과 머리 부분을 변형시킨 작품들(그림 13)과 인체를 단색으로 컬러링하여 신비롭고 몽환적인 느낌을 주거나 머리, 얼굴 등 신체의 한 부분에 사진을 꼴라쥬한 작품들이 있었다(그림 14). Kareem은 인체를 단순화하고 색채를 강조하였으며(그림 15), Verhoeven은 여러 가지 색채를 혼합사용하여 환상적인 느낌을 나타냈다. 특히 수채화의 번짐을 통한 우연적 효과는 작가의 의지에 의해 구속되는 재료의 효과를 최대한 배제하고, 재료가 갖는 고유의 효과를 살려 그 특성을 최대한 부각시킨 것이다. 이를 역설적으로 표현하면 재료의 효과를 이미 계산한 작가의 선의지를 숨긴 우연을 가장한 숙련된 표현이라고 할 수 있다.

유아들은 사물과 사물의 관계 판단이 부족하기 때문에 화면의 통일성이 없고 단순히 나열하는 식으로 표현되는 것이 대부분이다. 또한, 자신의 경험이나 생각을 생각나는 대로 하나씩 그려나가기 때문에 공간의 통일성이 없고, 화면을 빙글빙글 돌려가며 그리기도 한다. 이처럼 아동화의 특징인 '열거식 표현'이 나타난 작품(그림 16)과 원근법을 무시한 작품도 있었다. Liselotte Watkins는 의복의 한 부분을 과장되게 표현하거나 꽃, 과일 등을 의복과 인체 표현에 사용함으로써 환상적인 느낌을 준다.

**3.** 이질적 요소의 도입

Beattlie는 웃음은 하나의 복잡한 대상에서 두 가지 이상의 부조화한 상황을 보는데서 유발된다고 하였으며, Maier는 예견했던 이를 가진 형태가 예견하지 못했던 형태로 대치되면서 유머가 발생할 수 있다고 하였다[31].

〈그림 13〉 Ferdinand.
ferdinand.nowhasa.com

〈그림 14〉 Fiona Wylie.
www.art-dept.com

〈그림 15〉 Kareem.
www.art-dept.com

〈그림 16〉 Verhoeven Julie.
image.search.naver.com

이처럼 이질적 요소들 간의 결합이나 강제연관에 의해 생성되는 시각적 이미지는 관찰자의 주의를 잡는 새로운 인상을 만들어낸다. Max Ernst는 "체질적으로 다른 두 개의 물체가 이질적으로 만날 때 강력한 시적(詩的) 점화가 일어나며, 커다란 감성이 낳아지는 것"이라고 하였고, Aristotle도 "대립하는 것은 협력하는 것이며, 상이한 것으로부터 가장 아름다운 조화가 나온다고 하였다[32]. 이는 관념적인 항상성에서 벗어날 때 발생하는 새로운 이미지가 가지는 시각적 효과를 나타낸다.

30) "아동화의 특징 1 & 2," available from World Wide Web @ http://www.ipicasso.co.kr
31) 김병수, *Op. cit.*, p. 10.

선행 연구를 살펴보면, 이윤진과 박명희는 의상에 이질적인 요소를 도입했을 때 본래의 기능에서 벗어난 위치의 전환으로 부조화와 의외성을 유발시켜 웃음과 재미를 줄 수 있다고 하였고 이를 위해 꼴라주나 포토몽타주 등의 방법이 사용된다고 하였다.

본 연구에서는 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 '이질적 요소의 도입' 경향을 '동 · 식물 · 사물의 이미지 도입', '문자나 사진과의 결합', '입체적 표현'으로 나누어 살펴보았다. 설문 결과 '동 · 식물 · 사물의 이미지 도입'은 6.3%, '입체적 표현'은 5.7%, '문자나 사진과의 결합'은 5.1%로 나타났다.

**1)** 동 · 식물 · 사물의 이미지 도입

서로 어울리지 않는 모순적인 이미지를 대비시키거나 합성시킴으로써 이미지가 강렬하게 전달되며 또한 하나의 이미지에서 또 다른 이미지를 상상할 수 있게 된다.

인체 변형의 하위 범주로 나눈 동 · 식물 · 사물의 이미지를 도입한 사례들을 살펴보면 고양이의 이미지가 결합된 인체를 생쥐와 나란히 표현함으로써 유머러스한 효과를 준 Lucy Vigrass의 작품과 동물의 뿔을 인체와 결합시킨 Ed. Tsuwaki의 작품, 그리고 고양이와 새의 이미지를 도입한 Toko Ohmori와 Liselotte Watkins의 작품이 있었다. 이밖에도 꽃과 나뭇잎으로 헤어스타일을 대체하거나 몸 전체에 꽃의 이미지를 도입한 작품(그림 17, 18), 그리고 나무를 의인화시켜 유아적으로 표현한 작품들이 있었다.

**2)** 입체적 표현

오늘날 예술가들은 입체 일러스트레이션으로서 종이, 섬유, 나무, 금속 등과 같은 재료를 접착성이 강한 물질을 이용하여 화면에 입체적으로 붙임으로써 독특한 효과를 창출해내고 있다. 입체 일러스트레이션의 표현기법으로는 파피에 콜레, 꼴라쥬, 프로타쥬, 페이퍼 스컬프쳐, 카빙 등이 있으며, 현대 패션 일

〈그림 17〉 Yuri. *Illustration à la mode.*

〈그림 18〉 David Ellwand. www.midnight-muse.com/defair.htm

러스트레이션에는 꼴라쥬 기법이 가장 많이 사용되고 있다. '꼴라쥬(Collage)'는 '풀칠', '바르기' 따위의 의미였으나, 전용되어 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지를 붙여서 구성하는 회화 기법 또는 그러한 기법에 의해 제작되는 회화를 가리킨다. 이것은 입체파 화가들이 물감대신에 신문지, 우표, 벽지, 상표 등의 실물을 붙여 구성하던 '파피에 콜레'라는 기법에서 확대되었으며, 이후 1960년대 '팝 아트'를 거쳐 계속 사용되고 있다[33]. 꼴라쥬는 재미있는 병치를 달성하는 기술적인 한 가지 수단으로 하나의 충격적인 이미지로 총체적인 부조화성이 생기게 하며[34], 사물이 갖는 본래의 기능을 벗어난 위치의 전환이 놀라움과 의외성으로 인해 재미와 웃음을 준다.

다양한 소재와 기법을 사용하는 입체적 표현 방식은 기존의 형식에 얽매이지 않고 여러 장르의 특성들을 도입하면서 발전을 거듭하고 있다. 이처럼 현대 패션 일러스트레이션은 패션 이미지의 전달이라는 기본적 기능에 더하여 다른 순수예술 분야와의 교류를 통하여 새로운 조형적 미를 발견함으로써 예술로서의 가치를 보다 높게 평가 받게 되었다.

입체적 표현이 나타난 사례들을 살펴보면 의상의 소재가 될 수 있는 것들을 사용한 경우가 많았다. 레이스와 털실을 붙여 드레스와 헤어스타일을 완성하

32) 명광주, "시각디자인에 있어서 Visual Scandal 표현효과에 관한 연구" (홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, 1987), - 김하림, 유영선, "패션일러스트레이션의 창의적 표현방법 연구: 창의적 발상기법을 중심으로," *한국의류학회지* 26권 8호 (2002), pp. 42-43에서 재인용.

33) available from World Wide Web @ http://terms.naver.com

34) Steven Heller and Gail Anderson, *그래픽 위트*, 박영원 옮김 (서울: 도서출판 국제, 1996), p. 44.

거나 종이와 레이스로 의상과 모자를 표현한 일러스트레이션이 있었고, 다양한 천을 조각조각 잘라 붙임으로서 의상을 표현한 사례도 있었다. Jessie Hartland는 털실로 헤어스타일을, 모피느낌의 소재로 상의를 완성함으로서 풍부한 질감을 표현하였고, Stephen Campbell은 색색의 실로 스티치를 놓음으로서 인체와 의상을 표현하였다(그림 19). 이 밖에도 테이프나 큐빅으로 독특한 질감을 표현하거나, 꽃과 잎사귀 등 자연소재를 활용한 작품들이 있었다.

**3)** 문자나 사진과의 결합

패션 일러스트레이션에서 문자는 주로 복식에 관한 자세한 설명 혹은 기록적 수단으로 사용되어 왔으나, 현대에는 패션의 이미지를 강화하는 역할을 한다. 한편, 패션 일러스트레이션에서 사진 합성은 대상을 변형, 조작하여 새로운 패션 이미지를 표현하고 이를 통해 커뮤니케이션을 원활하게 하는 역할을 하며, 인물 및 배경을 보다 사실적으로 표현함으로써 실제감을 주고 패션메시지를 대중들에게 보다 명확하게 전달할 수 있다.

Sarah Coleman, Jeffrey Fulvimari 그리고 Graham Rounthwaite(그림 20)의 작품에서는 인물과 의상에 적합한 메시지들이 결합됨으로써 작가가 표현하고자 하는 패션이미지가 강조되었고, Laura-Julie Gaiesch의 작품에서는 문자가 인물의 배경처럼 사용되었으며, Hope Gangloff는 말풍선을 사용하여 만화적인 느낌을 주었다.

Ito Keiji는 색연필과 아크릴, 사진, 빈티지 프린트들을 조합한 꼴라쥬 기법을 사용하여 비일상적인 이미지를 창조하였고, 애니메이터이자 일러스트레이터로 활동하고 있는 Deygas Florence는 먼저 종이에 일러스트레이션을 그린 뒤 Illustrator를 사용하여 사진과 결합시키는 방법을 사용하였다. Lulu는 사진에 표현된 인물의 이미지위에 일러스트레이션을 그리는 작업을, 한편 Bela Borsodi는 일러스트레이션위에 썬글라스, 벨트, 구두 등의 액세서리를 꼴라주한 뒤 최종적으로 사진으로 남기는 작품들을 시리즈화한 작가들이다.

〈그림 19〉 Stephen Campbell. www.art-dept.com

〈그림 20〉 Graham Rounthwaite. www.art-dept.com

## Ⅴ. 결 론

본 연구는 유희와 패션 일러스트레이션에 대한 고찰을 위해 다양한 사회과학 · 문화 · 예술 · 미학관련 서적과 트렌드 관련 자료 및 학술 논문을 참고하였으며, 현대 패션 일러스트레이션의 유희적 표현 경향을 조사, 분석하기 위해 전문가 집단을 포커스 그룹으로 선정하여 설문조사를 실시하였다. 연구의 범위는 유희 트렌드가 확산된 시점인 1995년부터 2006년까지로 정하였으며, 선행 연구를 참고하여 유희적 표현 경향을 상위 3항목, 하위 7가지 항목으로 구분하여 제시하였다. 최종적으로 과반수 이상의 전문가 집단이 선택한 작품들을 추출하여 유희적 표현 특성과 방법 및 그 효과를 고찰해 보았다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

설문 결과, '인체 변형'의 방법인 '단순화'가 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 중 가장 큰 비중을 차지하였으며, '과장'은 두 번째로 많은 비율로 나타났다. '키덜트적 표현'에 속하는'미숙한 표현'과 '환상적 표현'이 그 뒤를 이었으며, '동 · 식물 · 사물의 이미지를 도입'하거나 '일러스트레이션에 문자나 사진을 결합'한 사례들은 '입체적 표현'이 나타난 사례들과 함께 다소 그 비중이 적게 나타났다.

첫째, '인체 변형'이 표현된 사례들을 '단순화'와 '과장'으로 구분하였는데, 설문 결과, '단순화'는 전체 335점 중 38.2%인 128점에서 나타나 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 유희적 표현 중 가장 큰 비중을 차지하였다. 두 번째로 많은 비율로 나타난 '과장'은 19.4%로 나타났다. 인체 변형은 과거의 친숙한 경험의 폭에서 벗어나 형태를 의도적으로 변형시킴으로써 유머러스한 유희 효과를 주고, 일상적 시각에서 탈

피한 작가의 지배적 관점을 표출함으로써 시선을 집중시키고 커뮤니케이션을 강화하는 역할을 한다. 더 나아가 새로운 형의 발견으로 인간에게 새로운 심미가치를 부여하여 예술과 삶을 풍요롭게 해준다는 데서 그 의의를 찾을 수 있다.

둘째, '키덜트적 표현'이 나타난 현대 패션 일러스트레이션 사례들을 도출해 내기 위해 이를 '미숙한 표현'과 '환상적 표현'으로 나누어 설문을 실시한 결과 '미숙한 표현'은 전체 335점 중 13.7%에서 나타났으며 '환상적 표현'은 11.6%로 나타났다. '미숙한 표현'이 나타난 사례에는 즉흥적이고 자율적인 선이나 형태, 미완성의 느낌을 주는 작품들이 많았으며, 환상적인 느낌을 주는 작품들에는 상상의 세계가 표현되거나 원근법이 무시된 경우들이 많았다. 키덜트적 표현이 나타난 작품들을 감상자로 하여금 어린 시절의 환상과 꿈의 세계로 돌려보내 현실의 중압감에서 벗어나 해방감을 주고 또한 나이나 성에 대한 중압감에서 벗어나게 하여 자유로운 인간, 유희하는 인간을 가능하게 한다.

셋째, 현대 패션 일러스트레이션에 나타난 '이질적 요소의 도입' 경향을 '동·식물·사물의 이미지 도입', '입체적 표현', '문자나 사진과의 결합'으로 나누어 살펴본 결과, '동·식물·사물의 이미지 도입'은 6.3%,'입체적 표현'을 사용한 사례는 5.7%, '문자나 사진을 결합한 사례'는 5.1%로 나타났다. 패션 일러스트레이션에 문자와 사진을 결합하거나 입체적 기법을 사용함으로써 패션메시지를 보다 명확하게 전달할 수 있으며, 이러한 이질적 요소의 도입은 부조화와 의외성을 유발시켜 웃음과 재미를 준다.

위의 결과를 통하여 현대 사회·문화에 확산되고 있는 유희 트렌드가 현대 패션 일러스트레이션에도 반영되고 있음을 알 수 있었다. 이는 패션 일러스트레이션이 건축이나 문학, 음악, 회화처럼 문화적 환경으로부터 나오게 된 예술의 한 형태이며, 그것을 창출해 내는 사회의 영감과 욕구를 반영하는 도구임을 다시 한 번 입증해 주는 결과라 하겠다.

본 연구가 현대사회에 확산되고 있는 유희 트렌드에 부합하는 패션 일러스트레이션의 창의적 표현에 도움이 되길 바라며, 더 나아가 유희적 표현이 나타난 패션 일러스트레이션 작품들의 예술적·상업적 가치에 대한 인식이 높아져서 다양한 분야에서 보다 설득력 있는 도구로서 활용될 수 있기를 바란다.

## 참고문헌

김미정 (2004). "광고에 나타난 키치(Kitsch) 표현에 관한 연구: 국내 잡지광고를 중심으로." 광주대학교 대학원 석사학위논문.

김병수 (2003). "해학적 요소가 제품디자인에 미치는 영향에 관한 연구: Fun product의 제품사례를 중심으로." 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

김영인 외 (2006). *LOOK*. 교문사.

김하림, 유영선 (2002). "패션일러스트레이션의 창의적 표현방법 연구: 창의적 발상기법을 중심으로." *한국의류학회지* 26권 8호.

다께우찌 도시오 (1993). *미학·예술학 사전*. 안영길 외 역. 서울: 미진사.

박성봉 (1999). *대중예술의 미학*. 서울: 동연.

박영원 (2003). *비주얼 펀 비주얼 펀*. 서울: 시지락.

박지은 (2003). "소비자 라이프스타일에 따른 'Fun' 컨셉의 비주얼머천다이징 방향의 탐색: 비주얼 프리젠테이션을 중심으로." 연세대학교 대학원 석사학위논문.

성광숙 (2004). "90년대 이후 패션 일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구: 패션의 트랜드와 패션의 포스트모던적 특성과의 연계를 중심으로." *복식문화연구* 4권 1호.

손영미 (2002). "일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 연구: 패션 일러스트레이션을 중심으로." *한국포장디자인학회 논문집* 11권.

안병기 (2001). *패션 일러스트레이션 기법*. 서울: 학문사.

앤드류 장 (1996). *일러스트레이션의 세계*. 서울: 디자인하우스.

앤드류 장, 줄리 리버맨 (2003). *A Survey of Illustration*. 서울: 디자인하우스.

유영선, 박민여 (2001). "1980년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석(제1보)." *한국의류학회지* 20권 4호.

이경아 (1997). "현대 패션에 나타난 유희성(遊戱性)에 관한 연구: 희극(喜劇)적 특성을 중심으로." 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

이선영 (1999). *예술과 놀이*. 서울: 미술과 담론.

이은용 (2006). “입체적 표현기법에 의한 패션 일러스트레이션 연구: 야고프 야감 작품의 표현기법을 중심으로.” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

이주현 (1999). *패션 일러스트레이션의 테크닉*. 서울: 학문사.

주요한 (1996). *예술철학*. 서울: 경문사.

최미경 (2006). “문화현상에 나타나는 키덜티즘 연구: 일러스트레이션 표현을 중심으로.” 서울산업대학교 대학원 석사학위논문.

최은주 (2005). “디지털 사진과 텍스트의 유희에 관한 연구: 인터넷에 나타난 놀이 현상을 중심으로.” 경성대학교 대학원 석사학위논문.

함수경 (2005). “유희적 변형에 의한 도자조형 연구.” 서울산업대학교 대학원 석사학위논문.

Borrelli, Laird (2000). *Fashion Illustration Now*. 런던: Thames & Hudson.

Borrelli, Laird (2004). *Fashion Illustration Next*. 런던: Thames & Hudson.

Caillois, Roger (2003). *놀이와 인간*. 이상율 역. 서울: 문예출판사.

Huizinga, J. (2001). *호모 루덴스*. 김윤수 역. 서울: 까치.

Wong, Junko and Koko Nakano (2006). *Illustration à la mode*. 동경: CWC books.