

## 현대 패션일러스트레이션의 다중공간 표현에 관한 연구

이 지 현<sup>†</sup>

연세대학교 생활디자인학과

### A Study on the Multi-space Method in Fashion Illustration

Jee-Hyun Lee<sup>†</sup>

Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University

접수일(2008년 12월 15일), 수정일(1차 : 2009년 2월 24일, 완료일 : 2009년 3월 2일), 게재확정일(2009년 3월 7일)

#### Abstract

The purpose of this study is to analyze the characteristics of current fashion illustrations within the framework of Multi-space method. Multi-space means being piled up one moment & space on others, and being amassed in a scene. This method is related with Dadaism, Surrealism and Postmodernism, and also influences on the current fashion illustration. In this study, the types of Multi-space method could be classified into 4 types; Repetitive Time Mixture in Multi-space, Juxtaposed Time Mixture in Multi-space, Reiterated Space Mixture in Multi-space, Projected Space Mixture in Multi-space. The characteristics of Multi-space were analyzed and the results are as followed. The distinctive methods for Time Mixture in Multi-space are repetition and juxtaposition in a scene. Time Mixture in Multi-space can make the nonlinear narration and unreal illusory space in fashion illustrations more effectively. Reiterated Space Mixture in Multi-space can be related with the heterogeneous, surrealist illusions in current fashion illustrations. Projected Space Mixture in Multi-space can be characterized into inter-penetration. It can derive spectators to mix the projected & transparent images in a scene for their own imaginary stories. The final imagination can be made differently according to the personal experiences of spectators.

**Key word:** Fashion illustration, Multi-space, Time mixture, Space mixture; 패션일러스트레이션, 다중공간, 시간혼성, 공간혼성

#### I. 서 론

패션일러스트레이션은 구체화 혹은 추상화된 패션의 이미지를 전달하는 커뮤니케이션의 방법이다. 시대에 따라 패션일러스트레이션은 구체적 디자인을 설명하는 도구로 사용되기도 하였고, 추상화된 패션 이미지의 효과적 전달과 작가의 창의적 표현이 중심이 되기도 하였으나 패션이미지를 통한 시대성과 작

가의 미적 감수성의 종합적 발현이라는 특성은 지속적으로 유지되어 왔다.

패션과 인체를 중심으로 한 작가의 독창적 조형의식의 표현이라는 패션일러스트레이션의 특성에는 보다 다양한 표현기법의 확대를 불러왔다. 특히, 디지털 기반 도구의 확대와 포스트모더니즘의 영향을 바탕으로 한 현대 사회의 문화, 산업구조, 의식의 변화는 패션일러스트레이션의 도구와 패션이미지 표현방식에도 많은 변화를 가져왔다. 특히 컴퓨터를 기반으로 한 디지털 도구의 확대와 상용화는 디지털 패션일러스트레이션이라는 용어를 만들어 내었으며, 컴퓨터를 기반으로 하지 않은 일러스트레이션 작업에서

<sup>†</sup>Corresponding author

E-mail: ez2@yonsei.ac.kr

본 연구는 2008 연세대학교 교내 연구지원 과제로 수행되었음.

도 복사, 반복, 혼성 등 디지털의 기법적 특성을 차용하도록 하는 영향력을 보이고 있다. 디지털의 기법은 이미지 리터치, 필터링, 보정, 합성 등을 통한 대상 이미지의 변형 작업과 이미지들의 회전, 반사, 원근조절, 투명효과 등을 통한 현실적 또는 비현실적 공간감의 조작 등의 작업으로 이루어진다. 이러한 이미지 프로세싱 작업은 고전적 원근감을 해체하고 다양한 시점과 다중적 공간을 구성하는 등 복합적 관점을 만들어내고 있으며 현대인의 다중적 관념과 감성, 의식을 반영하기도 한다(이승영, 2001).

이러한 기법의 변화는 패션일러스트레이션에서도 나타나 기존 원근법을 사용한 현실감 있는 이미지 공간을 만드는 것보다, 서로 다른 공간감을 중첩시키거나 혼합하고 의도된 부조화와 깊이감이 있는 환영 공간을 만들어냄으로써 보다 독특하며, 차별적인 이미지를 만들어 내는 특성으로 변화되고 있다. 이와 관련된 패션일러스트레이션 연구는 이미지 및 공간, 매체의 혼성이라는 측면에서 활발한 연구가 이루어지고 있다. 민정선(2003), 성광숙(2004) 등은 현대 패션일러스트레이션의 기법과 표현매체의 흐름에 관하여 연구하였고, 데페이즈망(강성주 2006; 이태하 2005 등), 포토몽타주, 환유적 기법(최정화, 2004), 은유적 기법(최정화, 유영선, 2004) 및 조형요소에 따른 일러스트레이션 기법(성유정, 유영선, 2002) 등의 특정 기법을 중심으로 표현특성을 분석한 연구가 있었으며 공간 혼성과 관련된 연구로는 박선희, 유영선(2003)의 현대적 원근 표현기법 연구 등이 있다. 현재까지 이루어진 현대 패션일러스트레이션의 연구는 다양한 기법의 관점에서 표현특성과 흐름을 분석한 것이었으나 아직까지 4차원적인 시·공간 흐름의 표현이라는 측면에서 접근한 사례는 미비한 것으로 보인다. 특히, 시간의 동시성과 혼성의 표현은 그 접근방식에 따라 스토리텔링의 기법, 은유적 의미의 전달, 초현실적 환영의 공간 등을 만들 수 있으나 패션일러스트레이션에서는 의미 있게 다루어지지 않은 측면이 있다. 이에 본 연구는 공간혼성 뿐 아니라 시간혼성을 포함하는 다중공간의 개념을 패션일러스트레이션에 적용하고 현대 패션일러스트레이션의 흐름과 그 표현특성을 고찰함으로써 해석의 폭을 넓히고자 한다.

본 연구의 순서는 현대 시각예술에 나타나는 공간의 유형과 표현특성을 이론적으로 고찰하고, 이를 바탕으로 현대 패션일러스트레이션의 작품을 분류, 그 표현특성을 분석하였다. 유형 분류와 표현특성 분석

을 위하여 2000년 이후 국내외에 출간된 현대 패션일러스트레이션 관련 최근 작품집들(Big book of Fashion Illustration(2007), Fashion Unfolding(2007), Secrets of digital illustration(2007), New fashion illustration(2005), Fashion Illustration Next(2004), Fashion Illustration Now(2000))의 이미지를 사용하였으며 이 중에서 시·공간혼성기법을 사용한 총 69건을 대상으로 표현기법 및 작품특성을 분석하였다.

## II. 시각예술의 공간유형과 표현특성

### 1. 시각예술의 공간유형 변화

시각예술에 있어서 공간은 감각적으로 체험되어지는 경험의 장이다. 회화에서의 공간은 평면에서 환각적인 수단으로 형성되는데, 공간은 미술영역에 있어서 작품의 균형, 구성, 감성, 시간성에 영향을 미치게 되는 점, 선, 면, 형 등의 요소들을 바탕으로 무한한 포용력을 지닌다(송수련, 2005). 공간은 앞뒤, 좌우, 상하로 무한하게 퍼져 있는 빈곳, 시간과 함께 물질의 존재를 성립시키는 기초적인 근본 철학을 의미하며 대상에게 실재성(實在性)을 갖게 할 수 있는 공간이라 정의된다(국어국문학회, 2000). 공간은 물체가 놓인 자리, 위치이기도 하지만 물체의 존재를 알려주는 주요한 도구이기도 하다. 공간은 3차원적인 입체에 의해서만 형성되는 것은 아니다.

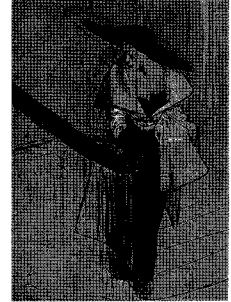
일러스트레이션과 같은 시각예술의 경우 대부분 2D의 평면공간을 대상으로 한다. 평면공간은 3D 입체공간과 달리 깊이는 배제되고 넓이와 높이만이 존재한다. 따라서 보다 변화 있는 공간구성을 위해 의도적으로 평면공간에 가상의 깊이감을 만들어냄으로써 환영적인 공간(Illusory Space)을 연출하는 기법이 사용된다. 환영적인 공간은 착시현상의 이용에 따라 연출되는 공간감을 의미하는데 프랭크 치섬(치섬 외, 1987/1997)은 환영공간의 지각정도에 따라 '얕은(shallow) 공간, 중간(moderate) 공간, 깊은(deep)/무한한(infinite) 공간'으로 나누었다. 얕은 공간은 대상(또는 형)에 양감을 표현하거나, 뒤에 어두운 대상을 배치함으로써 평면에 공간감을 표현한 제한적인 공간이며, 중간 공간은 관찰자가 현실에서 흔히 볼 수 있는 입체감을 충실히 표현함으로써 대상의 가상공간을 친숙하게 인지하도록 하는 방법이다. 이와 달리 깊은/무한한 공간은 대상의 사실감, 공간감 외에 화

면 공간이 무한대로 확장되고 있는 것으로 지각하게 만드는 것이다(그림 1-3).

공간의 유형은 관찰자 혹은 시각의 주체에 의해 분류 가능하다. 르네상스 이후 사용되는 고전적 원근법에 따른 공간은 신이 아닌 관찰자 혹은 인간을 중심으로 1인칭 관찰자 시점에 따른 객관적인 단일공간만을 제공하였다. 그러나 이후 입체파는 동일대상에 대한 복합적 시점을 제공하여 시점의 다각화를 꾀하였고 객관적 단일공간이 아닌 작가의 주관적 복합시점에 따른 복합공간을 만들었다. 이에 영향을 받은 다다이즘은 더 나아가 꼴라주, 포토몽타주라는 미디어를 활용하는 방법적 특성을 확대함으로써 단일대상이 아닌 복합대상에 대한 작가의 주관적, 복합적 시점을 제공하는 복합공간을 제시하였다. 현재의 문화적 특성에 큰 기여를 한 포스트모더니즘의 등장과 디지털 미디어의 발달은 보다 다양한 시점과 다중공간 형성에 기여하였다. 시·공간의 혼성이라는 포스트모더니즘의 특성과 복제와 합성이라는 디지털 미디어의

기법적 특성은 복합 대상, 관찰자에 따른 가변적이며 주관적 다중시점과 융합적인 시·공간의 개념이 들어간 다중공간(多重空間)을 형성하였다(그림 4).

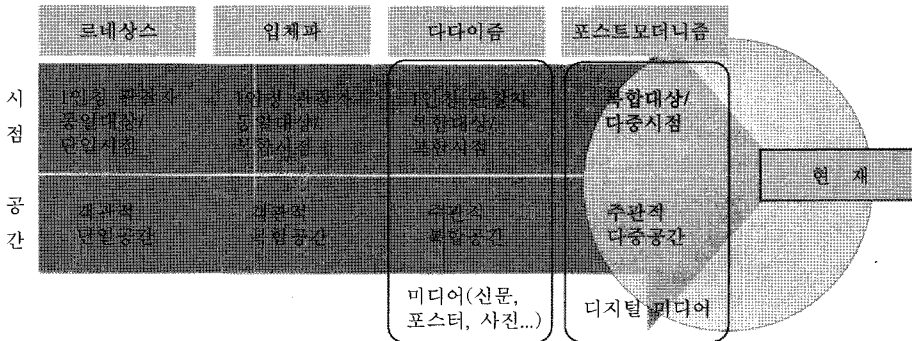
신윤화(2007)는 다중공간을 두 개 이상의 장면이 하나의 시각적 매체를 통해 합성 또는 중첩 되어 형성된 공간의 형태로 정의하였다. 즉, 다중공간은 두 개 이상의 시간과 장면, 공간들이 공존함으로써 시공간의 동시성을 나타내는 현상을 의미한다. 시·공간의 동시성은 물리적으로 흐르는 순차적 시간과 3차원적 공간이 별도로 존재하는 것을 의미하는 것이 아니라 시간과 공간이 새로운 차원(4차원)에서 서로 영향을 주며 공존하는 것을 의미하며, 한 화면 속에서 둘 이상의 서로 다른 시·공간이 표현됨으로써 실재 또는 공존할 수 없는 요소들을 표현하는 것이다. <그림 5>는 일러스트레이터 곤살라브(Gonsalves)의 'Flood'라는 작품으로 사람들을 중심으로 한 시간과 공간, 강을 중심으로 한 시간과 공간을 한 화면에 공존시킴으로써 비일상적이며, 초현실적 환영을 만들어 내고 있다.



<그림 1> 얇은 공간  
(Antonio Lopez 1966.  
New York Times)

<그림 2> 중간 공간  
(J.P. Delhomme, 2004,  
US GQ)

<그림 3> 깊은 공간  
(Rene Gruau, 1960)



<그림 4> 시점과 공간유형의 변화



<그림 5> R. Gonsalves, Flood  
(www.artcenter gallery.com)

이와 같은 다중공간의 표현은 중의적 의미 전달과 무의식적인 이미지의 전달에 보다 효과적으로 사용될 수 있다.

본 연구에서는 현대 시각예술에서 나타나는 다중공간의 표현특성을 통하여 현대 패션일러스트레이션에 나타나는 다중공간 표현의 흐름과 그 특성을 분석해보고자 한다.

## 2. 시각예술의 공간 표현방법

### 1) 중첩

공간감을 만들어 내는 방법 중 하나는 중첩이다. 중첩은 계속되는 화면에서 변화를 창출해내는 방법 중 하나로 한 단위가 부분적으로 그것의 위에 있는 다른 단위를 가릴 때 생기는 효과이다. 중첩으로 얻어진 긴밀한 결합은 특별한 성질을 가지는데 그것은 관련된 단위들 가운데 어떤 것의 완전성을 감소시켜 상호 수정과 간섭을 통한 집단성을 만든다(김복영, 1985).

중첩은 하나의 화면 안에 여러 대상이 소속되게끔 역설적으로 처리되어 규정된 형태의 특징을 파괴해 버렸다는 것과 부분이 제거되면서 새로운 형태를 만들어 내는 속성이 있다. 평면에 여러 겹의 평면을 첨가시키면서 다중적으로 발생하는 상, 하의 공간은 중첩에서 느낄 수 있는 투명성과 물질성을 보충하면서 화면을 확장시키는 역할을 하기도 한다(송수련, 2005). 관찰자는 중첩을 통해 원근을 통한 공간감을 지각하며, 시각적인 역동성을 느낄 수 있다. 또한 중첩에 따른 연속성, 다양성을 지각하고 대상의 중첩에 따른 상호 관통을 통해 새로운 형태와 이미지를 지각한다.

### 2) 투명

투명은 기본적으로 중첩이라는 방법에 의존하지만 중첩된 요소들 간의 투과에 따른 간섭, 상호 작용을 기본으로 하고 있다. 투명감은 물질의 투명과는 다른 것으로 투명한 느낌은 전적으로 불투명한 두 쌍 이상의 형을 병치해 놓아 만들 수 있다. 투명으로 보이고 싶은 형의 일관성, 외형선의 연속, 충분한 층형성 등이 투명성을 추가하는 조건이며 투명층 속에서 밀이 된 면이 반드시 뒷면(투명층)과 합치될 필요가 있다. 즉, 투명은 겹쳐진 부분 상호의 시각적 특징을 모순되게 하는 일 없이 동시적인 지각을 가능케 한다(시라이시, 2005). 투명은 중첩에 비하여 대상들을 하나로 인지하고 혼합하는 속성이 강하며, 순차적인 중첩에 따른 연속성이나 역동성을 인지하는 정도는 매우 낮다.

### 3) 원근

원근법은 라틴어 ‘아르스 페르펙티바(ars perspectiva)’에서 유래한 것으로 ‘뚫어보다, 관통해보다, 투과해보다’라는 광학적 의미였으며, 원근법에 기하학적 접근을 통한 수학적 모델을 제시한 사람은 고대 그리스의 유클리드(Euclid)였다. 그는 소실점의 개념을 규정짓지 않은 채 시각각도에 따른 대상의 크기와 거리에 대한 관계를 분석하였다. 관찰자의 시점에 따른 거리와 각도의 개념인 소실점은 15세기 이후 르네상스시대에 보다 명확한 개념을 갖게 되었다. 원근법은 다분히 관찰자, 즉 인간의 시점으로 대상을 묘사하는 특성이 있다. 따라서 하우저(1951/1980)는 원근법을 서구의 시각 우위성을 과학적 차원으로 올려놓은 재현양식 및 시각양식의 합리화라고 하였으며 이 합리화된 시각은 이성적이고 합리적인 세계관을 가진 시각양식이라고 하였다.

노영화(2008)는 그의 연구에서 원근법을 합리성으로 대변되는 서구 근대성의 시발점으로 보고 있다. 그는 원근법의 시각적 영역의 분리는 보는 방식의 새로움을 그 구조적 내용으로 가지고 있는 것이며, 원근법은 ‘시각의 합리화’로 압축 요약된다고 하였다. 즉, 원근법은 대상을 객관적으로 그려내는 시각표현으로 공간상에서 직선들이 수렴되는 소실점을 시점과 일치시킴으로써 시각장(視覺場)에서 ‘보는 주체’를 구성한다. 이러한 원근법이 근본적으로 파괴된 것은 19세기말 입체파 화가들에 의한 것으로 그들은 이성에 대한 신뢰로부터 시점을 다시점으로 분산시켜

이성을 기반으로 한 사물과 세계의 질서를 없애기 시작했다(박선희, 유영선, 2003). 입체과 이후 다다이즘으로 연결된 원근법의 부정은 이성과 합리성을 기반으로 한 서구 근대성의 부정이었으며 다양한 시간과 공간이 혼재하는 주관적 시점을 갖기 시작했음을 의미한다(그림 6).

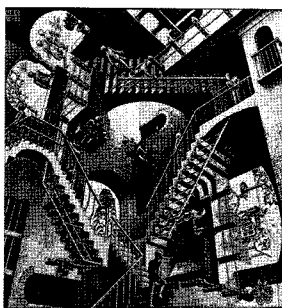
#### 4) 착시

인간이 사물에 대해 사실과 달리 그릇된 지각을 하는 것을 착각이라 하고, 시각을 통해 느끼는 착각은 착시(錯視)라고 한다. 일반적으로 착시란 기하학적 착시를 의미한다(조영제 외, 2000). 착시에 의한 무한 공간 연구로 유명한 에셔(M. C. Escher)는 2차원의 기하학적 도형을 3차원의 생물이나 사물로 변형시키거나, 2차원 그림공간에서만 존재할 수 있는 불가능한 공간을 작품화 했다. 특수한 기하학적 배치나 원근법의 수정을 통해 그는 원근법적 방식에서 벗어나 새로운 공간을 만들어냈다. 에서는 고전적 원근법의 한계를 벗어난 새로운 곡선원근법을 개발하였다. 즉, 원근법에서 소실점의 역할에 주목하여 다중기능을 하는 단일한 소실점을 가진 작품을 제작하였다. 이는 고전적 시각에서 불가능한 공간 설정으로, 소실점을 천정(zenith), 천저(nadir), 원점(distance point)에 다중적으로 위치시킴으로써 소실점의 상대성을 보여주는 것이었다(Ernst, 1982). 아래의 <그림 7>과 같이 에셔의 착시 방식은 단순히 양감을 불러일으키는 것이 아니라 동일대상에 대해 다양한 관찰시점을 제공함으로써 여러 시점의 공간을 한 화면에 제시하며 동시에 공간의 확장을 의미하는 것이다.

위의 4가지 대표적 공간감 표현방법은 2D의 평면



<그림 6>  
Duchamp, 계단을 내려오는 나부(1912).



<그림 7>  
M. C. Escher, Relativity(1953)

위에 3D의 공간을 느끼도록 만드는 방법으로 단독, 혹은 2가지 이상의 혼용되어 사용되기도 한다. 본 연구에서는 4가지 공간감 표현방법이 시·공간혼성과 현대 패션일러스트레이션 작품들에 어떻게 활용되었는지 방법을 분석하고자 하였다.

### 3. 시각예술의 다중공간 표현특성

일반적 공간의 개념과 달리 다중공간은 두 개 이상의 장면이 하나의 시각적 매체를 통하여 합성 또는 중첩되어 형성된 공간을 의미하는 것이다(신윤희, 2007). 복합공간이 다수의 시점과 대상을 한 공간에 표현하는 특성이 있다면 다중공간은 다수의 차별적 시간과 공간이 두 개 이상 시각적으로 결합되어 한 화면에 시간과 공간이 두 개 이상 등장하는 것, 즉, 융합적 시·공간의 동시성을 한 화면에 표현하는 것이다.

시간과 공간의 복합성을 표현하는 다중공간의 공간감은 공간감을 만드는 일반적 방식인 중첩, 투영, 원근, 착시와는 다른 특성을 가진다. 다중공간에 많은 영향을 미친 복합공간은 다다이즘(dadaism) 이후 시작되었으며 대표적 표현방식으로 콜라주(collage)와 포토몽타주(Photomontage)기법을 사용한다. 노영화(2008)는 그의 연구에서 다다는 미디어에 의해 파생된 사진과 인쇄물, 종이 등의 이미지 조각들의 병렬 구성, 조합을 통해 단일시점의 원근법을 파괴하고 잡지, 신문, 포스터 등 레디메이드 이미지의 사용 및 본래의 문맥과 상관없는 특정 공간에 부분적으로 텍스트를 임의적으로 결합하는 방법을 통해 새로운 이미지 공간을 만드는 기법을 만들었다고 하였다. 이와 같은 이미지 공간의 창조는 초현실주의적 기법인 데페이즈망(dépayement)에서도 나타난다. 데페이즈망은 물체나 현상을 그 본래의 일상적인 질서에서 떼내어 그 사물의 속성과는 전혀 다른 의외의 곳에 놓음으로써 관찰자에게 서로의 사물에 관계하는 유사 속성을 발견하도록 하는 기법(강성주, 2006)이다. 주혜령(2003)은 데페이즈망의 주요 기법을 공간의 변조와 이질적 사물의 결합, 물체의 변형과 변화로 정의하였고 이태하(2005)는 데페이즈망의 혼성적 표현방법을 시간의 혼성, 형태적 혼성, 공간적 혼성으로 정의하였다. 이 중 다중공간의 특성과 연계된 데페이즈망의 주요 기법은 과거와 현재의 혼재와 같은 시간의 혼성, 이질적 공간의 병치와 같은 공간적 혼성과 관계된다. 복합대상을 시공간의 이질적 병치에 따라 혼

성하는 이러한 방법은 융합적 시·공간의 동시성이라는 특성을 가장 잘 반영한다고 할 수 있다.

다음의 그림 중 데 키리코의 <그림 8>은 고전과 현대의 시간의 혼성을 에른스트의 <그림 9-10>은 중첩과 투영을 통해 단절된 2차원적 공간인 평면과 연속적 피사체에 의한 3차원적 공간의 혼성을 보여주는 좋은 예이다. 이와 같은 시·공간의 혼성은 디지털 미디어를 활용하는 현대 시각예술에서 더욱 많이 나타나고 있다.

### III. 현대 패션일러스트레이션에 나타나는 다중공간

#### 1. 다중공간 유형

현대 패션일러스트레이션의 공간은 다양하고, 복합적 기법이 사용되는 특성을 나타내기도 하지만 본 연구에서는 시공간의 혼성을 기반으로 한 다중공간 기법을 중심으로 특성 분석을 하였다. 이를 위하여 총 69건의 사례를 수집하였으며 이들을 시각예술에 나타난 다중공간 표현특성에 따라 분류하고 그 특성을 분석하였다.

이론적 고찰을 기반으로 다중공간 유형을 분류한 결과 시간혼성에 의한 다중공간과 공간혼성에 의한 다중공간으로 분류되었다. 기법적 특성과 그 표현 효과에 따라 공간혼성에 의한 다중공간 유형은 중첩에 의한 공간혼성과 투영에 의한 공간혼성으로 세분화되었다. 수집된 69건의 작품을 다중공간 유형에 따라 분류한 결과 시간혼성에 의한 다중공간 사례 13건, 공간혼성에 의한 다중공간 사례는 56건이었으며 그 중 중

첩에 의한 사례가 30건, 투영에 의한 사례가 26건으로 시간혼성에 의한 다중공간보다는 공간혼성을 중심으로 한 다중공간 표현이 많이 나타났다.

#### 1) 시간혼성에 의한 다중공간

미디어의 발달과 컴퓨터 매체의 일상화에 따라 현대 패션일러스트레이션에서도 컴퓨터를 사용한 작품이 확대되고 있다. 대상의 반복적 재생과 자유로운 혼성이 가능한 컴퓨터의 매체 특성은 현대 패션일러스트레이션의 표현기법을 확장시키고 있으며 대상의 반복과 이질적 혼성은 복합적 시간의 공존과 시간의 흐름을 한 화면에 나타냄으로써 다중공간을 만들어냄으로써 불명료한 시공간의 이미지를 만들어 낸다. 복합적인 시간을 하나의 공간에 표현하는 시간혼성의 표현방법을 살펴보면 확대/축소를 통한 반복과 다른 시간요소들의 병치로 나누어 볼 수 있다.

#### (1) 반복에 의한 시간혼성

시각조형에서 동일한 대상의 나열이 아닌 강약, 확대, 축소 등 점진적 변화는 리듬감과 함께 움직임, 시간의 변화를 나타낸다. 점진적 변화를 통한 복합적 시간혼성을 표현한 사례는 패션일러스트레이션에서도 찾아 볼 수 있는데 <그림 11, 14>는 동일인물을 점진적으로 진행되는 운동감을 반복과 확대라는 기법을 통해 표현함으로써 시간의 흐름과 인물의 이동에 따른 공간 변화를 한 화면에 표현하고 있다. 동일한 대상의 확대, 축소를 통한 반복적 표현은 관찰자로 하여금 원근감과 공간감을 인지하도록 하며 대상의 움직임에 대한 연속적인 시간을 느끼도록 한다. 또한 대상의 반복을 통하여 시공간의 연결성을 표현한 경우 관찰자는 화면의 공간을 얽은 공간이나 중간 공간



<그림 8>  
The Song of Love, Chirico,  
Museum of Modern  
Art (1914)



<그림 9>  
The Garden of France, Max Ernst,  
Pompidou, Musee National d'Art  
Moderne(1962)



<그림 10>  
공간혼성 패션일러스트레이션  
(www.online-tecton.com)



<그림 11>  
J. Priky  
(Big Book of Fashion  
Illustration, 2005)



<그림 12>  
Hey Beardsley  
(fashion un folding,  
2007)



<그림 13>  
Gibb Kate  
(fashion illustration  
next, 2005)



<그림 14>  
Irene Jacobs  
(Big Book of Fashion  
Illustration, 2005)

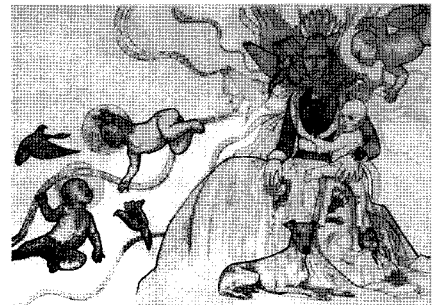
으로 인지하기 보다는 연속적이며 깊은 공간으로 인지함으로써 화면의 이미지와 공간을 확장시켜 인지할 수 있다.

(2) 병치에 의한 시간혼성

병치에 따른 시간혼성은 동일대상의 다른 움직임 을 통해 분절된 시간들을 한 공간에 병치시키는 방법 과 다른 시간성의 은유적 상징물들을 한 화면에 병치 시킴으로써 과거/현재 등 다른 시간성을 하나의 공간 에 표현하는 방법이다. <그림 12-13>은 동일대상의 다른 움직임을 분절적으로 나타내고 이들의 다른 시 간을 한 화면에 병치함으로써 하나의 대상을 통한 시 간혼성을 보여주는 다중공간 이미지를 표현하고 있 다. 이 경우 관찰자는 대상의 분절된 움직임을 순차 적으로 연결시키고, 관찰자의 주관에 따라 구성된 차 별적인 시간의 흐름을 연상하고 느낄 수 있다.

동일대상의 움직임에 따른 병치가 아닌 경우 <그림 15>와 같이 이미지의 모티브를 시간의 상징성과 결부시켜 현재와 과거의 시간적 혼성을 나타내는 방 법을 사용하고 있다. 이 작품은 작가가 성모 마리아 와 천사로 상징되는 신화적 이미지를 15세기 성화(聖 畵) 양식에서 차용하고 현재의 복식디자인과 보석디 자인을 의도적으로 결합시킴(Zeegen, 2007)으로써 시 간의 혼성을 통한 다중공간을 만들고, 시간의 흐름에 도 변치 않는 보석의 영원성을 상징적으로 표현하고 있다.

이질적인 시대 또는 시간의 상징적 오브제를 병치 함으로써 의도적인 비논리성을 표방하는 방법은 초 현실주의의 데페이즈망 기법에서 시작된 것으로 각각 의 상징적 오브제들은 아른하임(아른하임, 1976/2003) 이 데 키리코의 작품에 대해 언급한 것 같이 그림 속



<그림 15> Irene Jacobs(fashion unfolding, 2007)

의 사물들이 제 각각 독립된 공간체제를 가지고 있 으며, 같은 사물 속에서도 부분에 따라 각기 다른 공간 체제를 가지는 분자화의 효과를 가지게 된다. 즉, 오 브제는 그 하나하나가 다른 시공간으로 분화된다는 것을 의미한다.

2) 공간혼성에 의한 다중공간

다중공간의 대표적 표현방법은 이질적 공간 혼성 으로 데페이즈망 또는 포토몽타쥬 기법과 같이 연계 성이 없는 대상을 중첩하는 방식이다. 대상의 중첩 방식을 조금 더 세분화해보면 이질적 이미지들을 풀 라주함으로써 이질적인 부조화의 강조가 중심이 되 는 중첩의 방식과 이미지와 이미지의 투명성을 이용 하여 이미지간의 상호 연계성을 통해 새로운 이미지 를 창조하는 투영이라는 방법으로 분류할 수 있다.

(1) 중첩에 따른 공간혼성

중첩에 따른 공간혼성의 방법은 각각의 대상이 속 한 이질적 공간을 서로 연계시키는 방식으로 불투명 성을 기반으로 한 공간감의 연출방식이다. 이 때 불

투명하며 이질적인 요소들의 결합은 대비와 부조화와 같은 극적 효과를 강조하는 특성을 보인다. <그림 16>은 기계와 인체라는 대비되는 요소의 플라쥬를 통해 기계로 상징되는 물질적 공간과 유연한 인체로 대비되는 감성적 공간을 한 화면에 보여주고 있다. <그림 17-18>은 평면으로 표현되는 가상공간과 인체의 조합 및 중첩을 통한 얇은 공간을 만들어내는 공간 혼성방법을 나타내고 있다. <그림 19>는 사실적 인체의 입체감을 극대화하고 이를 평면화된 인공적인 공간과 대비시킴으로써 중간 공간과 얇은 공간의 대비를 극대화하고 있다. <그림 20> 역시 원근에 의한 중간 깊이의 공간에서 평면적 이미지의 얇은 공간을 대비시킴으로써 가상공간과 실제공간의 극적인 이질감을 강조하고 있다. <그림 21-22>는 이질적 중간 공간을 플라쥬의 방식을 통해 중첩시킴으로써 초현실적이며 비밀상적인 다중공간을 만들어 내고 있다.

공간의 혼성을 통한 다중공간의 표현방법은 평면

과 입체 혹은 얇은 공간, 중간 공간의 이질적 결합을 통해 만들어지거나 연계성이 없는 다른 중간 공간끼리의 결합을 통하여 일상적이지 않은 다중공간을 만들어 내는 특징이 있다.

(2) 투영에 따른 공간혼성

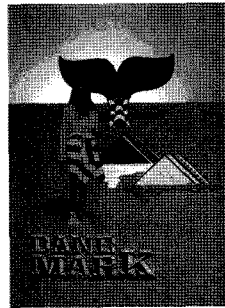
투영은 다수의 대상에 투명감을 부여해 상들을 서로 겹쳐보이게 함으로써 공간감을 만드는 방법이다. 투영은 중첩과 달리 중첩된 요소들 간 상호 작용효과를 전제로 만들어지며 동시 지각에 따른 이미지 인식을 유도하는 기법이다. 따라서 투영에 따른 공간혼성은 이질적 요소들 간의 상호 연계성을 관찰자가 인식의 과정에서 만들어 나가도록 유도하며 이러한 연계 과정을 통하여 초현실적이며 깊이 있는 무한 공간을 만들 수 있다. <그림 23-24>는 대상간의 투영을 통하여 복합적 이미지를 만들고 각각의 대상이 속한 공간들을 혼성하는 방법을 사용하고 있다. <그림 25-26>은 투영과 부분 중첩의 방법을 사용하고 있는데



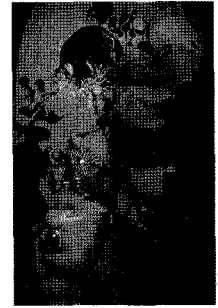
<그림 16>  
Minami Kenzo  
(fashion illustration next, 2005)



<그림 17>  
Karen Oxman  
(New Fashion Illustration, 2005)



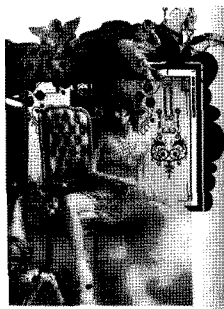
<그림 18>  
Idem  
(fashion unfolding, 2007)



<그림 19>  
Nedjel -co. Karlovich  
(fashion unfolding, 2007)



<그림 20>  
Made  
(fashion unfolding, 2007)



<그림 21>  
Hei, Beardsley  
(fashion unfolding, 2007)



<그림 22>  
Arkhipoff Elisabeth  
(fashion illustration next, 2005)



<그림 23>  
Verhoeven  
(fashion illustration next, 2005)





<그림 24>  
Anastase Charles  
(fashion illustration  
next, 2005)



<그림 25>  
Hilde Mork  
(fashion unfolding, 2007)



<그림 26>  
Goodall Jasper  
(fashion illustration  
next, 2005)



<그림 27>  
Calvin Ho  
(fashion un-folding,  
2007)

투영에 의한 무한 공간에 이미지를 중첩하는 얇은 공간의 표현방식을 혼용함으로써 다중공간의 이미지를 만들고 있다. <그림 27>은 입체적인 인체를 평면적인 동양화의 화면 속에 배치하고 이들 간의 투영의 기법을 사용하고 있다. 즉, 서양과 동양이라는 이질적 문화 공간들을 투영의 기법으로 결합하고 평면적 그래픽과 입체적 인물의 조합을 자연스럽게 결합시키는 다중공간을 표현하고 있다.

## 2. 다중공간의 표현특성 및 효과

앞에서 살펴본 바와 같이 현대 패션일러스트레이션에서의 다중공간은 크게 4가지 유형으로 나뉘며 조형적 기법은 크게 확대/축소 등을 통한 반복, 병치, 중첩, 투영 등으로 이야기할 수 있을 것이다. 이러한 특성에 따른 표현효과를 요약해 보면 크게 비선형적 내러티브, 파편성/비일상성, 상호 침투성으로 나눌 수 있을 것이다.

### 1) 비선형적 내러티브

확대/축소에 따른 이미지의 반복, 분절적 시간에 따른 이미지의 병치, 차별적 시간을 상징하는 오브제들의 병치 등을 통한 시간혼성은 패션일러스트레이션에서 이미지를 통한 비선형적 내러티브 효과를 만들어 낸다. 즉, <그림 13>과 같이 하나의 장면 안에 순차가 모호한, 분절된, 이질적 시간들의 이미지들을 담음으로써 관찰자가 이미지들을 수평, 수직 등으로 상호 연계시키며 주관적이며 다의적 이야기를 만들고 이해하도록 유도해 낸다. 김기환(2007)은 이미지를 통한 비선형적 내러티브 현상이 디지털 미디어의

등장에 따라 사용자의 선별적 정보 수용, 하이퍼텍스트적 정보 수용태도와 관계가 있는 것으로 보고 있다. 이미지를 통한 비선형적 내러티브의 효과는 개방적, 다중적 구성을 통해 이미지의 순차와 의미, 가치의 부여 등이 관찰하고 읽는 사람의 주관성에 기인한다는 특성이 있다.

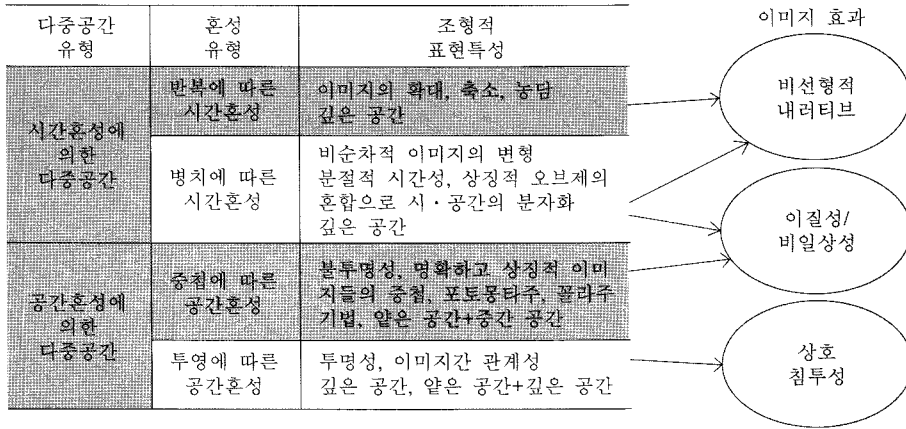
### 2) 이질성/비일상성

시간과 공간의 혼성은 이질적이며, 현실적이지 않은 의도적 낯선 이미지를 만들어 낸다. 이러한 비일상성은 화면에 나타나는 오브제들의 특성과 상징성이 명확 할 수록, 그들 간의 상징적 이미지가 극적일 수록 강하게 나타난다. 따라서 투영과 같이 상호 연계적 이미지에 기인하기 보다는 병치와 중첩과 같이 차이와 경계를 강조함으로써 이질적이며 차별적 이미지를 강조한다. 이와 같이 요소간 차별적 이미지의 강조는 상호 연결보다는 요소들의 파편성(破片性)을 강조한다. 각각의 파편화된 요소들의 이질감의 조합은 초현실적이며 비일상적 공간과 이미지를 만들어 내기도 한다.

### 3) 상호 침투성

투영에 의한 다중공간의 경우, 요소간의 투명성은 상호 연계적 이미지를 만드는 도구가 된다. 투영된 이미지들은 요소간 의미에 영향을 받게 되며 이들은 상호 침투적 이미지를 가지게 된다. 관찰자는 요소들의 총합적 인식을 통해 새로운 이미지를 창조하고 인지한다. 따라서 요소에 대한 관찰자의 주관적 경험, 의미부여, 인식에 따라 각각 새로운 참여적 이미지와 의미를 만들어 낼 수 있다.

<표 1> 다중공간 유형별 표현특성 및 이미지 효과



위에 설명한 시간과 공간혼성에 따른 다중공간의 조형적 표현특성과 그에 따른 이미지 표현효과를 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

#### IV. 결 론

시대성을 담은 패션이미지의 해석과 심미적 전달이라는 패션일러스트레이션의 방향성은 현대 패션일러스트레이션에서도 변함없이 추구하고 있다. 그러나 디지털 기반 그래픽 프로그램의 확대와 상용화는 패션이미지의 재해석과 전달방식에 많은 변화를 가져왔다. 다다이즘, 초현실주의 이후 포스트모더니즘적 사고방식에 따른 심미적 표현방식인 콜라주, 포토몽타주, 테페이즈망 등의 표현기법 등의 확대는 현대 패션일러스트레이션에도 나타났으며, 구체적 인물 및 디자인의 묘사가 아닌 추상적이며 독특한 이미지의 표현을 위한 다양한 방법들이 시도되고 있다. 이미지의 구성과 연출을 위한 시·공간의 표현방법 역시 현실감 있는 3차원의 중간 공간이 아닌 시간과 공간이 혼재되는 다중공간의 표현, 공간간의 혼재 등을 통해 모호하고, 불안정하며 비일상적인 이미지를 나타내는 특성을 보이고 있다. 이에 본 연구에서는 현대 패션일러스트레이션의 다양한 기법 중 하나인 다중공간의 특성을 분석하고 다중공간의 유형과 그 표현특성을 살펴보았으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 현대 패션일러스트레이션의 다중공간은 공간유형에 따라 시간혼성에 따른 다중공간과 공간혼성에 따른 다중공간으로 분류된다. 공간혼성에 의한 다중공간은 방법에 따라 중첩에 의한 공간혼성과 투

영에 따른 공간혼성으로 세분화 될 수 있다.

둘째, 시간혼성에 의한 다중공간의 구성방법은 동일 대상의 반복, 병치가 사용되었으며 관찰자의 주관적 시점에 따른 시간성의 연결과 해석을 통해 내러티브의 전개가 이루어진다. 따라서 비순차적이며, 분절적 시간성을 나타내는 비선형적 내러티브 효과를 나타내며 이질적이며 비일상적 이미지를 나타내는 특성을 보인다.

셋째, 공간혼성에 의한 다중공간 구성은 불투명성에 의한 중첩과 투명성에 의한 투영의 방법이 사용되었다. 중첩에 의한 공간혼성의 다중공간은 얇은 공간과 중간공간의 혼성을 통해 비일상성과 초현실적 이미지 공간을 표현하고 있으며 중첩된 이미지들의 불투명성을 강조함으로써 이질감과 비일상성을 강조하는 특성을 보여주었다. 투영에 의한 공간혼성의 다중공간은 깊은 공간 또는 얇은 공간과 깊은 공간의 혼성을 통하여 관찰자 스스로가 이질적 요소간의 연계성을 정의하고 인식할 수 있도록 하는 관찰자 참여의 이미지 전달방식이다. 요소들의 투명성을 이용한 투영방식은 요소들 간의 조합을 통한 상호 연계성과 상호 침투적 이미지의 창조라는 특성을 보였다.

넷째, 시간과 공간혼성에 따른 다중공간의 조형적 특성을 분석한 결과 대표적 이미지 효과는 크게 3가지로 분류되었으며 비선형적 내러티브효과, 이질적이며 비일상적 이미지효과, 상호 침투적 이미지의 창조로 특징지을 수 있다.

특정한 시대의 패션일러스트레이션의 표현기법과 양식은 그 시대의 통상적인 관념과 조형의식을 반영한다. 현대 사회의 디지털 기반 도구의 확대와 관념

의 변화는 패션의 이미지와 커뮤니케이션 방식에 많은 변화를 가져오고 있다. 본 연구는 현대 패션일러스트레이션의 다양한 기법과 양식 중에서 공간감의 표현방식을 중심으로 그 표현특성과 의미를 도출하고자 하였다. 연구의 결과는 현대 패션일러스트레이션의 기법과 관념의 변화, 흐름을 이해하고 해석하는 학문적 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 강성주. (2006). 초현실주의의 데페이즈망 표현기법에 의한 패션일러스트레이션. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 국어국문학회. (2000). 국어대사전. 서울: 민중서림.
- 김기환. (2007). 이미지 내러티브를 통한 애플리포트의 커뮤니케이션 효과에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김복영. (1985). 현대미술연구. 서울: 정음문화사.
- 노영화. (2008). 원근법 형성과 디지털시대 디자인에 있어서 해체에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위 논문.
- 아른하임, 루돌프. (1976). 미술과 시지각. 김춘일 옮김 (2003). 서울: 미진사.
- 민정선. (2003). 패션잡지에 나타난 패션일러스트레이션의 표현양식에 대한 연구. 연세대학교 석사학위 논문.
- 박선희, 유영선. (2003). 패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법. 복식, 53(7), 60.
- 성광숙. (2004). 90년대 이후 패션일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구. 한국의류학회지, 54(1), 109-123.
- 성유정, 유영선. (2002). 패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법 연구. 복식, 52(7), 13-25.
- 송수련. (2005). 원의 반복을 통한 시, 공간 표현 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 시라이시, 가즈야. (2005). 착시조형. 파주: 지구문화사.
- 신윤희. (2007). 일러스트레이션에서 내러티브의 효율적 전개를 위한 다중공간구성에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 민정선. (2003). 패션잡지에 나타난 패션일러스트레이션의 표현양식에 대한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤지선. (2001). 3D컴퓨터 그래픽스를 응용한 패션일러스트레이션 연구. 한국패션디자인학회지, 1(1), 149.
- 이승영. (2001). 디지털 일러스트레이션의 이미지 프로세싱에 관한 연구. 한국일러스트레이션학회지, 8, 70.
- 이태하. (2005). 데페이즈망 기법의 혼성적 표현특성 연구. 국민대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 조영제, 권병광, 안상수, 이순중. (2000). 디자인사전 (개정판). 서울: 안그래픽스.
- 주혜명. (2003). 데페이즈망 기법에 관한 연구. 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 최정화. (2004). 패션일러스트레이션의 환유적 표현방법. 한국의류학회지, 28(11), 1415-1425.
- 최정화, 유영선. (2004). 패션일러스트레이션의 은유적 표현 방법. 한국의류학회지, 28(5), 626-636.
- 치섬 프랭크 R., 치섬 제인 하트, 오웬스 세릴 할러. (1987). 디자인의 개념과 응용. 오병권 옮김 (1997). 서울: 이화여자대학교 출판부.
- 하우저, 아놀드. (1951). 문학과 예술의 사회사. 백낙청, 반성완, 염무웅 옮김 (1980). 서울: 창작과 비평사.
- Bruno, E. (1982). The vision of a mathematician, Escher The complete graphic works. New York: Thames and Hudson NY.
- Borrelli, L. (2004). Fashion Illustration next. London: Thames Hudson.
- Borrelli, L. (2000). Fashion Illustration now. London: Thames Hudson.
- Zeegen, L. (2007). Secrets of digital illustration. Switzerland: RotoVision
- Dawber, M. (2007). Big book of fashion illustration. London: BT Batsford.
- Drawber, M. (2005). New fashion illustration. London: BT Batsford.
- Victionary. (2007). Fashion unfolding. Hongkong: Victionary.