

렌티큘러 기법을 활용한 패션일러스트레이션의 시뮬라크르적 표현 연구

이 지 현

연세대학교 생활디자인학과 조교수

A Study of Simulacre Expression in Fashion Illustrations, Using Lenticular Technique

Jee-Hyun Lee

Assistant Professor, Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University

(투고일: 2009. 7. 17, 심사(수정)일: 2009. 9. 17, 게재확정일: 2009. 9. 23)

ABSTRACT

The purpose of this study was to expand the expression of Fashion Illustration using Lenticular imaging process. In the 2-dimensional pictures, Lenticular imaging process can be effective to make multiple, virtual and variable images, which are assumed the main characteristics of modern Fashion Illustration.

For this study, the main characteristics of digital based fashion trend and Fashion Illustration were analyzed. The main characteristics of digital based fashion were 'Interaction, Variableness, Virtuality, Multiples and Hyper-text' which were related with Simulacre thinking. The main characteristics of expression in Fashion Illustration were 'Virtuality and Multiples'. The image of 'Variableness' was an important factor in digital based fashion, but it was restricted within Fashion Illustration because of the 2-dimensional picture. Therefore, the Lenticular imaging process was proposed as an effective method to expand 2-dimensional limit, giving an effect of 'Variableness' in Fashion Illustration. Based on this study, 5 illustration works were proposed. The Lenticular imaging process was applied in making the images of 'Virtuality, Multiples and Variableness' in 5 works. The result of this study can be a basic material to understand the characteristics of modern Fashion Illustration as a meaningful sub-culture, and diverse expressions corresponding with the phases of the times.

Key words: fashion illustration(패션일러스트레이션), Lenticular imaging process(렌티큘러), Simulacre(시뮬라크르)

I. 서론

현대사회는 디지털 기반의 문화를 근간으로 하고 있다. 디지털 문화의 특성은 쌍방향성이 아닌 그물형태의 개방성과 상호작용성을 기반으로 하고 있으며 고정적 사고와 일원적 관점이 아닌 유동적인 사고와 다원화된 관점의 공존을 특성으로 한다. 이러한 경향은 대상의 이미지를 시각화하고 이를 표현하는 방식의 변화를 가져와 전통적 표현법이었던 사실의 재현이나 모사가 아닌, 개별적이며 차별적인 수용과 표현이라는 변화를 보이고 있다. 차별적이고 주체적인 대상의 수용 현상에 대해 벤야민(1984)¹⁾은 '사물을 공간적으로, 인간적으로 보다 자신에게 가까이 끌어오고자 하는 것이 현대 대중들이 대상을 인지하고 수용하는 자세'이며 '현대는 복제를 통하여 모든 사물의 일회적 성격을 극복하고 일시성과 반복성을 추구하고 있다'고 하였다. 복제를 통한 일시성과 반복성은 대상의 아우라(Aura)를 붕괴시키는 결과를 초래하였지만, 보드리야르의 언급처럼 복제가 원본의 이미지를 넘어서고 원본이 존재하지 않는 가상의 이미지를 만드는 시뮬라크르(Simulacre)²⁾의 사회가 되었으며, 대상이 가지고 있는 시·공간의 제약을 뛰어넘는 차이의 미학을 추구하고 있다. 이와 같이 시·공간의 개념을 뛰어넘고 복제와 가상의 이미지들을 만들어내는 시뮬라크르적 사유와 디지털 문화의 영향은 순간적이고 우연적인 비실체의 형상화를 통한 새로운 의미의 생성(권정숙 2004)³⁾이라는 특성을 보이게 되었다.

보드리야르의 언급처럼 현대 패션은 시뮬라크르적 특성이 가장 잘 나타나는 문화 영역으로, 정세희(2008)⁴⁾의 연구에서 알 수 있듯이 현대 패션은 디지털을 기반으로 한 하이퍼(hyper)적 특성을 가지고 있으며 세부 내용으로는 가변성, 다중적 젠더 정체성, 다중 문화의 정체성 표현, 현실을 뛰어넘는 가상성 등이 나타난다고 하였다. 이미지와 정체성의 다중성, 가변성, 이미지의 가상성 등은 시뮬라크르의 가장 중요한 특성과 연계된다고 할 수 있다.

패션디자인의 외형적 묘사를 넘어서 내재된 이미지를 형상화, 구체화, 재구성함으로써 시대의 미적가

치와 패션의 이미지를 극대화한다는 점에서 패션일러스트레이션 역시 시뮬라크르적 특성을 반영하고 있다. 현대 패션의 미적가치 변화에 따라 현대 패션일러스트레이션에서는 다양한 표현기법들이 연구주제로 다뤄지고 있는데, 이 중 주요 연구대상이 되고 있는 기법은 플라주, 데페이즈망, 다중성의 표현, 인체의 해체와 재구성, 전통적 조형성의 파괴 등(유영선·박민여(2001)⁵⁾, 성광숙(2004)⁶⁾, 최정화·유영선(2004)⁷⁾, 권지영·유영선(2004)⁸⁾등)으로 나눌 수 있는데, 이들은 포스트모더니즘의 영향과 시뮬라크르적 사유를 기반으로 한 특성을 보인다. 즉, 다차원적, 다중적, 비현실적, 가상적 이미지들을 만들어내는 이러한 기법들은 원본 이미지의 재현보다 이미지들의 복제, 분절과 조합, 상호 텍스트성 등의 특성을 나타내는데, 이는 이미지의 재생산을 통한 차별성과 원본 이미지 이상의 가치와 미의식을 담아내고자 하는 현대사회의 시뮬라크르적 특성과 연계성을 보인다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 시뮬라크르적 사유를 기반으로 현대 패션의 중요한 흐름으로 논의되는 다중성과 가상성, 가변성을 패션일러스트레이션의 주요 표현 특성으로 보고 효과적 표현기법을 모색해 보고자 한다. 이를 위하여 현재 시각디자인 및 현대미술에서 시·공간의 확장매체로 일부 활용되고 있는 렌티큘러 이미지 프로세싱 기법의 유형과 특성을 알아보고, 2차원 평면에 가상적 입체감과 공간감을 만들어 내는 렌티큘러 기법의 특수성과 각 기법에 따른 효과를 분석하여 현대 패션의 시뮬라크르적 특성과의 연계성을 알아보았다. 현재까지 패션일러스트레이션 분야에서 렌티큘러를 활용한 사례를 찾기 힘든 상황이고 출력의 특수성 등으로 한정적으로 사용됨을 감안하여 사례분석 보다는 문헌연구를 통해 도출된 현대 패션의 특성을 주제로 렌티큘러 기법의 작품을 기획, 제작하여 특성분석을 하고자 하였다. 본 연구의 결과는 패션일러스트레이션의 의미의 확장 및 디지털 기반의 표현 기법 및 재료의 다양화 등의 연구에 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 생각된다.

II. 이론적 배경

1. 디지털 기반 현대 패션과 패션일러스트레이션의 특성

현대 패션은 디지털 문화의 영향과 포스트모더니즘사상을 기반으로 대상의 해체와 불확정성, 하이퍼텍스트성, 가상성 등을 통해 원본을 넘어서는 다원적 미적 가치의 표현이라는 시뮬라크르적 특성을 보이고 있다. 이민정(2003)⁹⁾은 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 따른 현대 패션의 특성을 상호작용성, 이동성, 가상성으로 보았는데 그 중 가상성은 디지털 환경하의 다중 정체성의 경험과 가상공간에서의 자아의 변형과 확장 등을 의미하고 있다. 또한 김미현(2005)¹⁰⁾은 현대 패션의 흐름을 크게 비가시성(Invisible), 하이퍼텍스트성에 기반한 관계성(Connection), 구현된 가상성(Embodied virtuality)으로 보았으며, 전지현(2007)¹¹⁾은 현대패션의 디지털 이미지의 특성을 결합성(hybrid), 이동성, 영상성, 투명성이라고 하였다. 정세희(2008)¹¹⁾는 그의 연구에서 현대 패션은 시간적 연속성 및 유동적인 다중자아 정체성을 표현하는 다중성, 대상의 모방과 재현에 따른 하이퍼리얼리티의 패션인 복제성, 실체가 없는 허구적 존재를 통한 가상성, 컴퓨터를 매개로한 시뮬레이션을 특성으로 하고 있다고 하였다. 즉, 디지털문화를 기반으로 한 현대 패션의 흐름을 분석한 연구들을 종합해 볼 때 시뮬라크르적 특성인 다중성, 하이퍼텍스트성, 가상성은 중요한 특성으로 나타나고 있다.

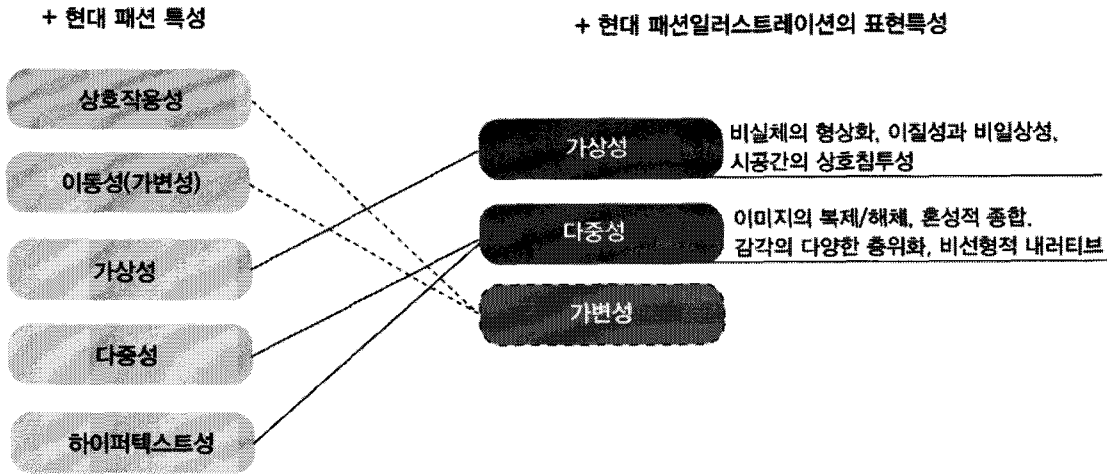
현대 패션의 흐름을 패션 이미지를 가시화하고 시대의 미적 가치를 표현하는 패션일러스트레이션 분야에도 시뮬라크르적 특성이 나타나고 있는데, 이승영(2001)¹²⁾은 그의 연구에서 디지털기반의 일러스트레이션은 현대인의 다중적 감성구조를 반영하는 역할을 구체화할 수 있는 특성이 있으며 이미지의 차용과 합성, 변형을 통해 현대의 복잡한 의미구조를 포용할 수 있다고 하였다. 패션일러스트레이션 작품에서도 디지털 기반의 이미지 프로세싱을 통해 대상의 다원적 미적 가치를 표현하는 방법이 증가하고 있는데, 유영선·박민여(2002)¹²⁾는 현대 패션일러스

트레이션의 표현특성을 이중적 이미지, 이미지의 모방·복제·해체, 회화적 이미지 등으로 분석하였고, 권정숙(2004)¹³⁾은 포스트구조주의의 관점에서 현대 패션일러스트레이션의 특성을 혼성적 종합, 비실체의 형상화, 감각의 다양한 층위화, 유기적 생성의 공간으로 정의하였으며, 이지현(2009)¹⁴⁾은 현대 패션일러스트레이션의 다중공간적 표현 특성 연구를 통해 이미지의 반복, 중첩, 투영을 통한 비선형적 내러티브, 이질성과 비밀상성, 시·공간의 상호침투성으로 정의하였다.

이와 같이 시뮬라크르적 사유를 기반으로 한 대상의 다중적이며 다차원적인 미적 가치의 표현과 순간적이며, 비실체의 이미지화를 통한 가상성의 표현이라는 시뮬라크르적 특성은 현대 패션일러스트레이션의 표현양식에서 중요한 특성으로 보인다. 그러나 현대 패션에서 주요한 흐름으로 나타나는 가변성은 2차원 평면으로 제한되는 패션일러스트레이션의 경우 효과적 표현법이 제시되지 않고 있다. 현재 패션일러스트레이션에서 이미지의 재구성을 위해 주로 사용되는 표현기법들은 컴퓨터그래픽, 포토몽타주, 플라쥬, 데페이즈망, 앳상블라주 등으로 대상의 변형, 해체, 이질적 요소들과 시공간의 조합을 2차원의 평면에 구현하는 방법을 사용하고 있다.

아래의 <그림 1>은 현대 패션의 특성과 이를 표현하는 현대 패션일러스트레이션의 표현특성을 도식화한 것으로 현대 패션의 가상성, 다중성, 하이퍼텍스트성의 경우 비실체의 형상화 및 이미지의 복제/해체/혼성 등의 방법으로 표현되고 있으나 현대패션에서 나타나는 상호작용성과 가변성에 대한 표현은 패션일러스트레이션에서 효과적으로 나타나지 않고 있음을 의미한다.

이에 본 연구에서는 2차원적인 매체의 한계를 확장하고 다중적이며, 가상적 시공간의 이미지 표현이 가능한 새로운 기법으로써 렌티큘러 이미지 프로세싱 기법을 모색하고, 관객과의 상호작용에 따른 가변적 이미지 표현이 가능한 렌티큘러의 장점을 이용해 현대 패션이 추구하는 상호작용성에 기반한 가변적 이미지를 나타내는 패션일러스트레이션 작품을 기획함으로써 대상의 다중적 이미지의 표현과 비실체적



<그림 1> 현대 패션과 패션일러스트레이션의 특성

이미지화를 위한 가상성의 표현을 구체화하고자 한다.

2. 렌티큘러 기법의 원리와 특성

1) 3차원 입체 이미지와 렌티큘러의 원리

최근에 이미지를 만드는 방식은 2차원의 평면적 접근에서 벗어나 보다 실제의 감각에 근접하기 위해 3차원의 공감각적인 면을 추가하는 특성을 보이고 있다.

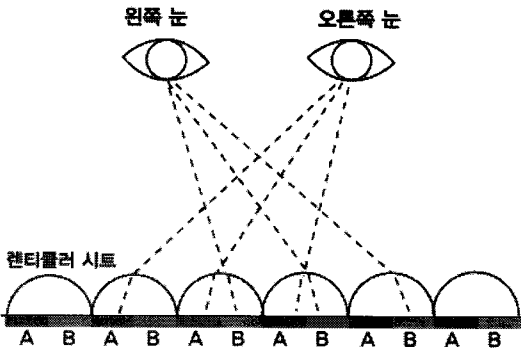
김정환¹⁵⁾에 의하면 2차원과 3차원의 이미지 차이는 사람이 인식할 수 있는 깊이감(depth feeling) 정보를 포함하고 있는가에 의해 구별된다고 하였다. 깊이감은 생리적 측면과 심리적 측면에 의해 습득될 수 있는데 생리적 측면은 시차(parallax), 수렴(convergence), 원근조절(accommodation) 등의 현상이며 심리적 측면은 대상의 광학적 특성과 기억효과 등이 해당된다고 하였다. 박진희¹⁶⁾는 그의 연구에서 입체감을 만드는 요인을 생리적 요인과 경험적 요인으로 나누어 설명하였는데 생리적 요인은 양안시차, 수렴의 요인이며 경험적 요인은 초점 조절, 운동시차, 시야의 크기, 공기투시, 선원근법, 텍스처 경사, 그림자, 중첩, 진출색/후퇴색 등으로 나누었다. 이중 인간의 해부학적 특성인 좌, 우 양안의 구조를 이용하여 인위적인 공간감과 깊이감을 만드는 방법이 생리학적

측면에서 주로 활용되는 방법이다. 즉, 양안에 의한 깊이와 공간감을 만드는 방식은 양쪽 눈과 대상이 이루는 각을 다르게 하거나 좌, 우의 초점을 다르게 해 망막에 맺히는 지점의 차이를 만들어 시차를 만드는 것이다.

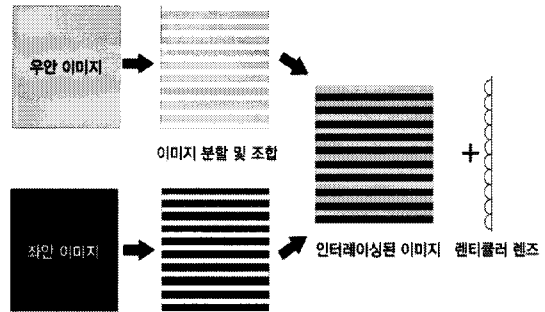
이중 양안 시차(Binocular Disparity)는 현재 입체 이미지를 만드는 가장 기본적인 원리로 활용되고 있는데 일반적으로 양안의 시각차가 클수록 물체는 가깝게 인지되고 시각차가 작을수록 물체는 멀리 있는 것으로 느껴진다. 양안 시차에 의한 방안 중 하나인 렌티큘러(Lenticular)는 렌티클(Lenticule)이라는 반원의 형태로 된 렌즈에 의한 굴절 작용을 이용하여 좌, 우안의 화상이 차이가 나도록 하는 기법이다<그림 2>. 진필훈¹⁷⁾은 렌티클에 작게 분할된 이미지를 정렬과 조합에 의해 인터레이싱(Interlacing)함으로써 렌티큘러의 효과가 얻어진다고 하였고, 그 결과 볼록 렌즈의 형태와 세로 배열에 따라 세로줄의 효과가 표면적으로 나타난다<그림 3>.

2) 렌티큘러 기법의 유형 및 특성

렌티클에 의한 순차적 이미지의 인터레이싱 기법을 통해 만들 수 있는 효과는 3차원의 입체이미지와 렌티큘러 동영상 효과로 나눌 수 있다. 하동환 외¹⁸⁾의 연구에 의하면 렌티큘러 기법은 일반적 양안의



<그림 2> 양안시차에 따른 렌티큘러 원리



<그림 3> 렌티큘러 제작 방식



<그림 4> 애니메이션 사례 1
www.signindustry.com/outdoor /articles/images/



<그림 5> 애니메이션 사례 2. Micah Panama(2008), sign with me



<그림 6> Julian Opie (2007), Sara

간격 6.2cm에 의해 발생하는 시차를 이용하며 주로 3차원 입체 이미지와 애니메이션/모션(animation/motion), 플립(flip), 모프(morph), 줌(zoom), VR(virtual reality) 등의 동영상 효과를 만들 수 있다.

렌티큘러는 별도의 동력이나 멀티미디어 장비를 쓰지 않고, 각 이미지의 프레임들의 분할과 연결을 이용해 시간의 흐름과 움직임 등 다양한 변화를 2차원의 평면위에서 다양하게 표현할 수 있다는 특성이 있다. 또한 시점에 따른 이미지의 분절적 지각은 관찰자(관객)의 움직임에 따라 다른 시점의 이미지를 인지하게 하는 특성이 있어, 보다 적극적으로 관찰자(관객)와 인터랙티브한 소통을 가능케 해주는 장점이 있다. 국내의 렌티큘러를 활용한 시각디자인과 현대미술의 사례들을 통해 기법에 따른 표현 특성과 효과를 살펴보면 다음과 같다.

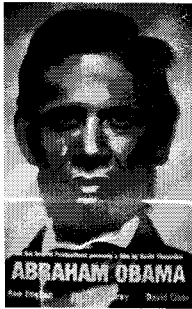
3차원의 입체 이미지는 배경과 이미지 간의 시각적 거리감을 느끼도록 하는 것으로 동영상 기법과 중복되어 사용되는 경우가 많으며, 애니메이션은 이미지의 연속적인 움직임을 표현하는 것으로 2차원적인 이미지에 별도의 장치 없이 동적 이미지를 부여하는 방법이다. <그림 4>는 뉴욕 Fortunoff 매장의 효과적 비주얼머천다이징에 렌티큘러 이미지가 사용된 사례로 스포츠의 동적인 이미지를 강조하기 위해 애니메이션 기법이 사용되었다. 애니메이션 기법은 2차원 화면상에서 효과적으로 생동감과 사실감을 부여할 수 있는 방법으로, 몇 개의 반복적 프레임을 통해 몸의 움직임이나 연속 동작을 표현한다. 주로 활용되는 분야는 영화 포스터 디자인, 스포츠 브랜드의 P.O.P. 등에 사용된다¹⁹⁾. 주로 시간, 속도감과 연계되어 사용된다. <그림 5>는 디자이너 Micah Panama의 작품으



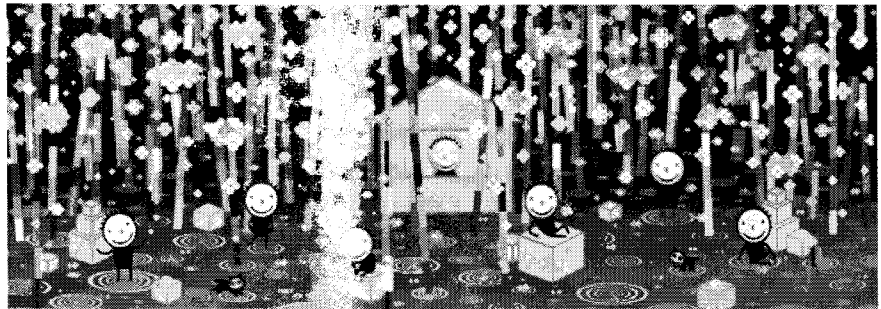
〈그림 7〉 플립 사례 1, www.sellex.com.au



〈그림 8〉 플립 사례 2, www.nbr.co.nz /files /247



〈그림 9〉 Ron English (2009), Abraham Obama



〈그림 10〉 권기수(2009), golden river(입체/플립) http://www.image_baguni.co.kr

로 저소득층 청각장애인 교육을 위한 렌티큘러 수화 학습 교재이다. 그는 애니메이션 효과를 적용해 교사 없이 학습자가 원하는 단어의 동작을 반복해 볼 수 있는 렌티큘러 기법의 단어 카드를 제작하였다. 동일 대상의 다른 움직임을 렌티큘러를 통해 표현하는 작가로 영국의 팝아티스트인 줄리안 오피(Julian Opie)가 있다. 그는 대상을 다른 시점들로 분해하고 조합하는 입체과의 접근 방식을 팝아트적인 표현 방식을 취하고 있는데²¹⁾ 그의 사라(Sara)라는 작품은 반복 동작에 따른 연속성과 시간성을 렌티큘러의 애니메이션 효과와 연계하고 있다(그림 6).

플립은 A이미지가 전혀 다른 B이미지로 갑자기 바뀌어 보이는 것을 의미한다. 따라서 프레임 간 연결 작업이 필요 없다. 이미지의 급격한 전환에서 오는 시각적 충격이 주목적이 되기도 하고, A이미지와 B이미지의 연계성을 통해 유사성을 강조하며 은유와 암시의 효과를 생성한다. 〈그림 7〉은 극적으로 상반된 좌(Love it?), 우(Hate it?) 2개의 이미지를 플립

효과를 이용해 강조함으로써 제품의 양면성을 극대화하는 그래픽 디자인이다. 이와 달리 〈그림 8〉은 맥도널드의 버스정류장 광고에 사용된 렌티큘러 이미지로 인물의 나쁜 표정과 이미지를 햄버거를 먹는 모션의 형태로 연결하여 유머와 이미지의 간의 관계성을 만들고 있다. 〈그림 9〉 역시 링컨 대통령과 오바마 대통령의 이미지를 플립효과를 이용해 연계시킴으로써 상호간 긍정적 이미지의 연상을 불러오도록 작업한 Ron English의 작품이다. 〈그림 10〉은 현대 미술 작가인 권기수의 작품으로 배경의 플립 효과를 이용하여 동일한 공간을 다른 이미지의 공간으로 확장하는 효과를 보여줌으로써 공간 이동의 효과를 주고 있다.

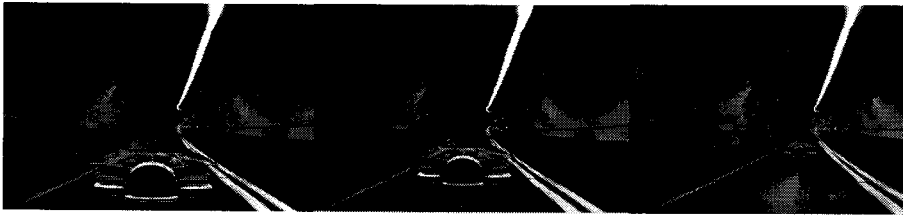
모프는 플립의 극적인 변화와 달리 이미지의 순차적이며 자연스러운 변형을 의미하는 데, A이미지가 순차적 단계에 의해 B이미지로 변화함으로써 플립에 비하여 자연스러운 단계의 표현이 가능한 효과이다. 따라서 각 프레임 간 연결 그라디언트(gradient)의



〈그림 11〉 모프 사례 1. 김현희(2005), Inter Space



〈그림 12〉 모프 사례 2. 배준성(2006), 화가의 옷 -F. Hayez



〈그림 13〉 줌 사례

http://www.win-fame.com/eng/3d_print_cards_images_lenticular_effects.html

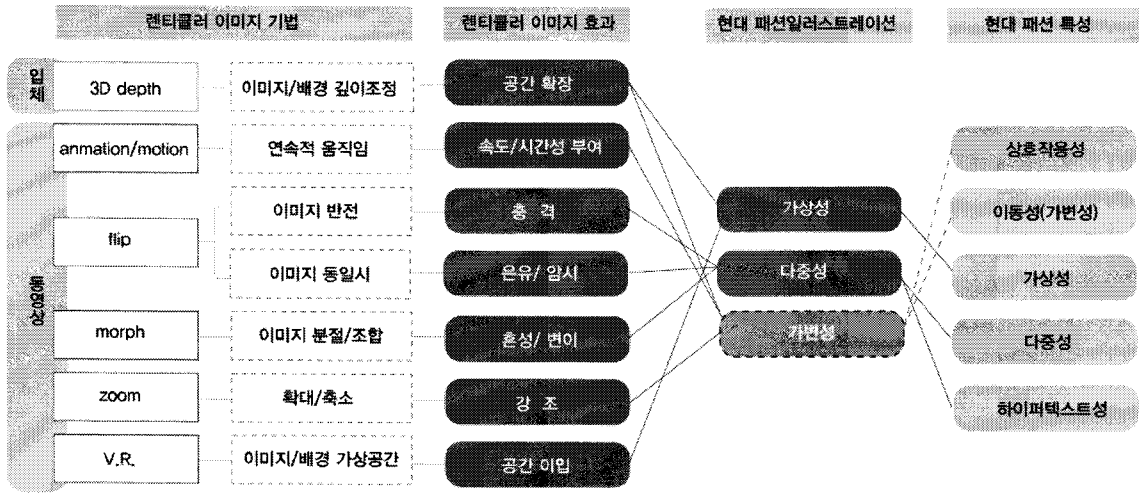
자연스러운 완급조절이 필요하며 많은 수의 프레임이 들어갈수록 더욱 자연스러운 모핑 효과를 만들 수 있다. 〈그림 11〉은 현대 미술작가인 김현희의 작품으로 있는 힘껏 '소리'를 외치지만 들리지 않고 단절된 현대인의 이미지를 형상화하고 있다. 현대인들의 이미지는 들리지 않지만 소리의 강도가 점점 커짐에 따라 파편화되어 형상을 알 수 없는 이미지로 바뀌는 과정을 보여주고 있다. 〈그림 12〉는 현대 미술작가 배준성의 작품으로 누드의 동양 여성의 이미지를 하에즈(F. Hayez) 작품의 옷을 입은 서양 여성의 이미지로 모핑되는 과정을 렌티큘러를 통해 표현하고 있다. 배준성은 레이어를 겹치는 방식이나 렌티큘러를 이용해 대상 간의 이중교배와 혼성이라는 포스트모더니즘의 양식을 표현해 내고 있는데, 이주현²⁰⁾은 배준성의 작품에 공통적으로 나타나는 비닐로 덮거나 렌티큘러를 이용해 여러 레이어(layer)를 만들어 관객들이 내면을 들춰보거나 숨겨진 이미지를 찾도록 하는 것을 인간이 가진 관음증의 본능을 자극하는 것이며 관객의 적극적 개입을 유도하는 장치

로 설명하였다.

줌은 카메라의 줌 기능처럼 거리를 당기는 효과를 의미하며 화면의 중심에서 방사형으로 뻗어나가는 이미지를 표현할 수 있고, 순차적으로 화면의 확대와 축소를 볼 수 있는 효과이다. 줌은 일정한 대상의 거리감만을 조정하는 것으로 대상을 반복적으로 강조하는 효과를 가져 온다(그림 13).

VR은 주변을 360°로 볼 수 있는 파노라마의 형태와 이미지를 다양한 각도에서 볼 수 있는 오브젝트 무비(object movie)의 효과를 의미한다. VR의 경우 기술적으로 가능하지만 실제 상용화에 따른 경비와 기술의 제약으로 보편적으로 사용되고 있지는 않다.

현재까지 렌티큘러 기법은 주로 차별성과 주목성을 극대화하기 위한 광고 그래픽디자인 분야에 주로 활용되어 왔으나 최근에는 2차원과 3차원의 공간적 제약을 넘어설 수 있는 특징과 시간성과 혼성의 이미지, 관객과의 소통을 통한 가변적 이미지를 표현하기 위하여 현대 미술 등에 새롭게 시도되고 있으며 팝아트, 디지털 미디어아트, 건축디자인 등과 다각도



〈그림 14〉 현대 패션일러스트레이션의 이미지 특성과 렌티큘러 이미지 효과의 연계성

로 접목되고 있는 경향을 보이고 있다. 이러한 렌티큘러의 특성은 공간성을 넘나들고 시간성과 혼성의 이미지를 통해 보다 다중적이며 복합적인 패션 이미지를 표현하고자 하는 현대 패션일러스트레이션의 경향과 흐름을 같이하는 것이며 2차원적 평면의 제약으로 일방적인 이미지 전달에만 호소하였던 방식을 넘어 관객 혹은 소비자와의 상호작용에 따른 가변적 이미지의 표현이라는 방향성과 연계될 수 있을 것이다. 따라서 패션일러스트레이션에서의 렌티큘러 기법의 활용은 보다 다양한 방법으로 패션 이미지의 표현과 확장을 가능케 할 수 있을 것으로 보인다.

현재 시각디자인과 현대 미술 등에 나타나는 렌티큘러의 기법 유형과 그에 따른 활용 특성을 현대 패션디자인과 패션일러스트레이션에서 나타나는 주제 특성과 비교해 보면 아래 그림과 같다(그림 14). 3차원 입체감, 애니메이션/모션, 플립, 모프, 줌, V.R. 기법에 따른 렌티큘러의 이미지 효과는 크게 공간확장, 속도/시간성의 부여, 충격, 은유/암시, 혼성/변이, 강조, 공간이입으로 분류될 수 있다. 이러한 효과는 현대 패션일러스트레이션이 추구하는 가변성, 가상성, 다중성이라는 이미지에 활용될 수 있을 것이다. 즉, 현대 패션의 상호작용성과 이동성/가변성을 표현하는 경우, 렌티큘러의 애니메이션/모션효과에 따른 속도와 시간성의 부여나 줌 효과에 의한 형태의 확대/

축소와 연계되어 사용될 수 있으며, 패션의 가상성을 표현하는 경우 3차원 공간의 깊이 조정에 따른 공간의 확장과, V.R.효과에 따라 관객을 가상공간으로의 이입시키는 방법이 사용될 수 있을 것이다. 또한 패션의 다중성 표현의 경우 플립효과에 의한 이미지의 반전, 이미지의 동일시로 충격과 은유/암시의 효과를 나타낼수 있으며, 모프 효과에 의한 이미지의 혼성과 변이가 관계성이 있는 것으로 보인다.

따라서 본 연구에서는 이미지 효과에 기반한 렌티큘러 기법을 활용하여 현대 패션의 특성을 반영한 가변성, 가상성, 다중성을 중심으로 작품 계획을 하였다.

Ⅲ. 렌티큘러 기법을 활용한 작품제작

1. 작품 제작 의도 및 방법

디지털 기반 문화에서 커뮤니케이션의 방법은 일방적이기 보다 쌍방향적이며, 고정적이지 않고 유동적인 특성을 가진다. 현대 패션에서도 이러한 특성은 중요한 주제가 되고 있다. 본 작품에서는 일방적이며 2차원적 평면에 제한되었던 현재 패션일러스트레이션의 제작방식을 벗어나 관객(관찰자)의 동선과 시선의 움직임에 따라 다른 각도의 이미지를 제

〈표 1〉 작품제작에 사용된 렌티큘러 시트 내용

작품 번호	효과	렌티큘러 시트 LPI (lens per inch)	각도	두께	프린팅
1	3D	20LPI	47	3.8mm	lambda
2	3D, 플립	20LPI	47	3.8mm	lambda
3	3D, 플립	38LPI	25	2mm	offset printing
4	3D, 애니메이션	38LPI	25	2mm	offset printing
5	3D, 줌	38LPI	25	2mm	lambda

공하는 상호작용성과 가변성을 표현하고 3차원 공간감과 여러 시점의 다중공간을 혼합시키는 방법을 통하여 공간의 확장성을 모색하고자 하였다. 또한 여러 이미지의 혼성을 통한 다중적 이미지를 관객의 관찰 각도에 따라 분절하거나 혼합시켜 볼 수 있도록 함으로써 주제와 이미지가 가진 다원화된 의미를 극대화하고 효과적으로 표현하고자 하였다.

이를 위하여 실물 제작된 의상을 촬영하여 디지털 이미지화하고 Photoshop CS3 프로그램을 이용하여 핸드드로잉에 의해 제작된 일러스트레이션과 합성 및 그래픽 작업을 하였다. 애니메이션 효과를 위해서는 모션에 따른 별도의 동작을 순차적으로 제작하였으며 고정된 이미지와 변화된 시점에 따라 움직여야 하는 이미지를 분류하여 별도의 파일로 제작하였다. 제작된 이미지는 디지털 방식의 렌티큘러로 인터레이싱 후 출력하였으며 인터레이싱 및 출력은 렌티큘러 전문출력소의 레이저케미컬 장비(Lambda)를 이용하였다.

작품제작에 사용된 렌티큘러 시트의 유형 및 물성은 다음 〈표 1〉과 같다.

2. 작품 해설

1) 작품 1

기법: Photoshop CS3, 렌티큘러 3D효과

크기: 42cm x 60cm

작품 1은 소통과 단절을 의미하는 의상을 모티브로 하여 흑과 백이라는 상반된 이미지를 소통과 단절의 이미지로 형상화하였다. 이를 위하여 렌티큘러의 3D효과를 사용 공간확장을 통한 가상성을 표현하였다(그림 15). 즉, 선을 중심으로 한 열린 이미지와 면을 중심으로 한 닫힌 이미지의 대비를 렌티큘러 기법

중 3D의 효과를 이용하여 가상공간 안에 넣고 각자의 더 먼 거리감을 표현하였다. 공간과 하나된 소통의 이미지와 별개의 개체로 부유하는 듯한 단절된 덩어리로의 이미지는 관객이 좌우로 움직이며 보았을 때 더욱 거리감을 느끼도록 표현하였다(그림 16).

2) 작품 2

기법: Photoshop CS3, 렌티큘러 3D, 플립을 이용한 대비 효과

크기: 42cm x 60cm

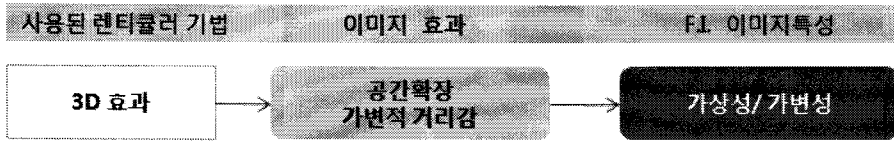
작품 2는 렌티큘러 기법 중 3D효과와 플립효과를 사용하여 공간확장 및 가변적 거리감, 공존하지 않는 것의 이미지를 통해 가상성, 가변성, 다중성을 표현하고자 하였다(그림 17). 소통과 단절의 현대인들을 복제함으로써 서로 동일한 이미지를 부여하여 같은 속성을 지니고 있음을 나타내하고자 하였으며, 서로 스치고 대면하고 있으나 서로를 인지하지 못하는 느낌을 표현하고자 하였다. 이를 위하여 렌티큘러 3D 효과를 이용해 개체 간 거리감을 만들고, 플립효과를 이용해 관객이 움직이면서 하나의 개체를 보는 순간은 다른 하나가 보이지 않고, 또 다른 개체가 보이면 하나가 사라지는 지속되지 않는 느낌을 표현하고자 하였다(그림 18).

3) 작품 3

기법: Photoshop CS3, 렌티큘러 3D, 플립을 이용한 연상 효과

크기: 42cm x 60cm

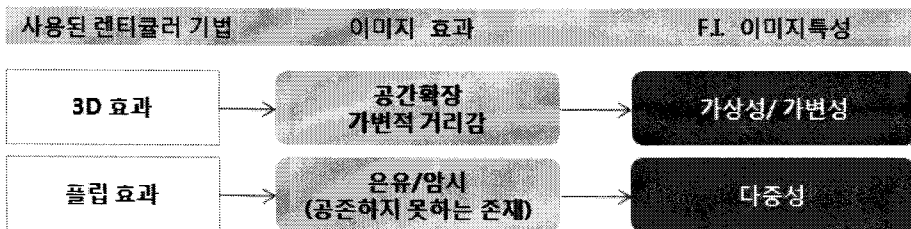
작품 3은 현대 패션일러스트레이션에서의 가상성, 가변성, 다중성의 표현을 위해 렌티큘러기법 중 3D



〈그림 15〉 작품 1의 렌티큘러 사용기법에 따른 이미지 효과



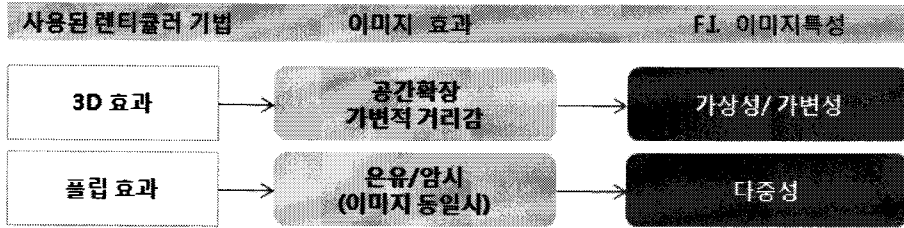
〈그림 16〉 작품 1



〈그림 17〉 작품 2의 렌티큘러 사용기법에 따른 이미지 효과



〈그림 18〉 작품 2



<그림 19> 작품 3의 렌티큘러 사용기법에 따른 이미지 효과



<그림 20> 작품 3

효과와 플립효과를 사용하여 공간확장을 통한 가변적 거리감과 이미지의 동일시를 통한 은유와 암시의 효과를 주고자 하였다(그림 19). 즉, 장감을 통해 서로 간의 소통을 표현한 둔탁하고 형태감이 강조된 의상 모티브와 여러 단의 주름 층으로 부푼 형태감을 강조한 드레스를 입은 여성의 이미지를 유사한 형태감으로 연결시킴으로써 장감이 의미하는 거절당한 소통과 여성의 이미지를 연계할 수 있도록 하였다. 남성과 여성간의 거리감은 렌티큘러 3D 효과를 이용하였으며 여성과 남성의 이미지는 플립 효과를 이용하여 이미지의 차용에 따른 연상을 극대화함으로써 다중적 이미지를 표현하고자 하였다(그림 20).

작품 4는 시간의 흐름과 공간의 다중성을 표현하기 위하여 렌티큘러의 애니메이션 기법을 사용하였고, 3차원의 공간감을 강조하기 위하여 3D효과를 사용하였다(그림 21). 인물이 공간을 회전하면서 점차 의상의 형태가 변화하는 이미지로, 관찰되는 시점의 위치에 따라 다른 의상의 형태를 나타내는 등 가변성을 강조하고자 하였다. 화면에 3개의 개별적 공간(레이어)을 공존시키고 공간 간의 투영되는 이미지를 통해 혼성적 이미지를 만들어 내도록 하였으며, 인물의 움직임을 단계적으로 넣어 애니메이션 효과를 넣음으로써 시차와 관객의 변화되는 시점에 따른 가변적 이미지를 관찰할 수 있도록 하였다(그림 22).

4) 작품 4

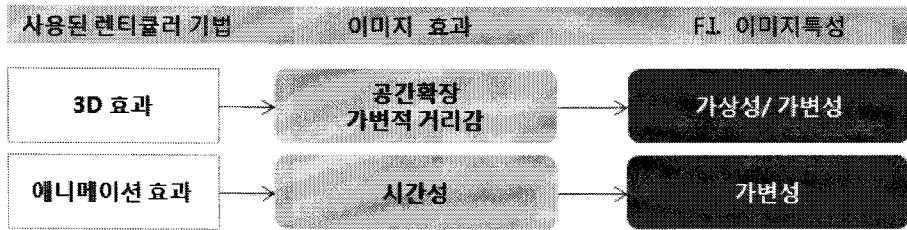
기법: Photoshop CS3, Illustrator CS3, 렌티큘러 3D, 애니메이션 효과

크기: 59cm x 84cm

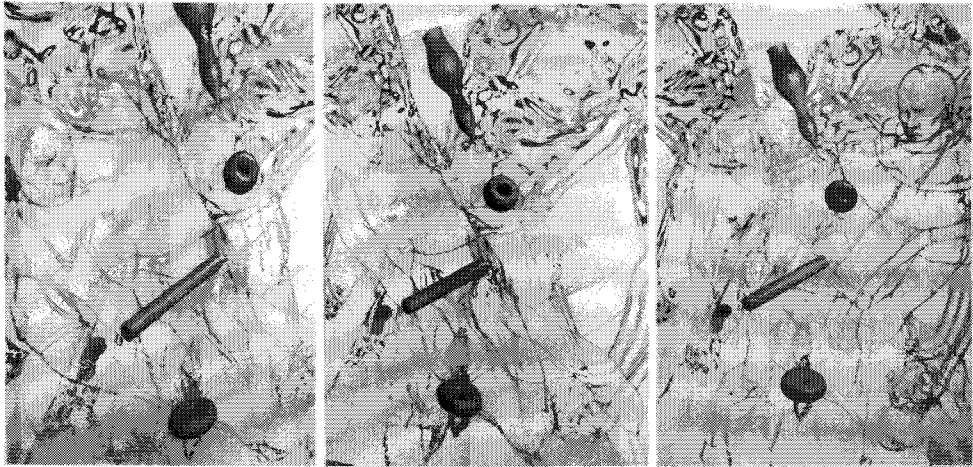
5) 작품 5

기법: Photoshop CS3, Illustrator CS3, 렌티큘러 3D, 줌 효과

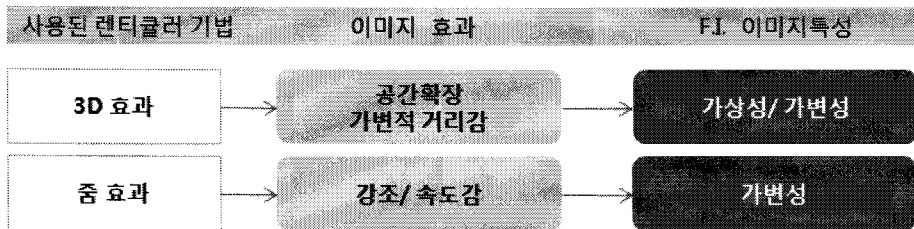
크기: 44.9cm x 36.7cm



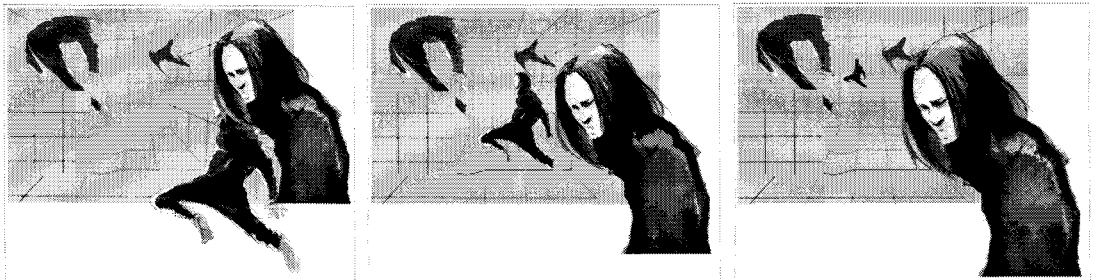
〈그림 21〉 작품 4의 렌티큘러 사용기법에 따른 이미지 효과



〈그림 22〉 작품 4



〈그림 23〉 작품 5의 렌티큘러 사용기법에 따른 이미지 효과



〈그림 24〉 작품 5

작품 5는 패션일러스트레이션에서의 가상성, 가변성을 표현하기 위하여 3D효과와 줌 효과를 사용하였다(그림 23). 동일공간에서의 서로 다른 시간 이미지와 다른 시간의 흐름이 공존하는 비현실적 이미지를 극대화하기 위하여 노랑의 단색 공간을 설정하였고 입체감의 강조를 위해 검은 선으로 인위적 원근감을 강조하였다. 인위적인 노란 공간 내에는 정지된 시간의 인물과 속도감을 가지고 멀어져가는 진행형의 시간이 공존하고 있다. 진행되는 시간성을 잘 보여주기 위하여 렌티큘러의 줌 기법을 활용하였으며 공간에 부유하고 있는 인물은 정지된 시간성을 보여주기 위하여 3D의 효과를 적용하였다(그림 24).

IV. 결론

디지털 기반의 문화는 정보의 형태와 커뮤니케이션의 방법에 많은 변화를 가져왔다. 특정 시대와 사회의 미적가치를 표현하는 패션과 패션의 이미지를 상징화하고 가시화하는 패션일러스트레이션 역시 변화하고 있다. 본 연구에서는 디지털 기반의 현대 패션과 현대 패션일러스트레이션에 공통적으로 나타나는 특성을 정의하고 이의 표현에 적합한 패션일러스트레이션 매체로서 렌티큘러 기법을 제시하였다. 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 선행연구 및 문헌조사를 통한 디지털 기반의 시뮬라크르적 특성에 따른 현대 패션의 특성은 다중성, 하이퍼 텍스트성, 가상성으로 나뉠 수 있으며, 패션일러스트레이션에서는 다중적 미적 가치의 표현, 가변성, 가상성의 표현이 특징적이었음을 알 수 있었다.

둘째, 현대미술, 시각디자인 등에서 나타나는 렌티큘러의 착시효과에 따른 공간 확장, 시간성의 부여, 충격, 은유/암시, 혼성/변이, 강조, 공간이입 등의 특성을 분석한 결과 시뮬라크르적 사유에 따른 현대 패션의 가변성, 가상성, 다중성과의 연계성을 찾을 수 있었으며, 패션일러스트레이션에서의 효과적인 도구로 사용될 수 있음을 알 수 있었다.

셋째, 위의 결과를 바탕으로 디지털 기반 이미지와 렌티큘러 기법의 혼용을 이용하여, 관객의 시점

변화와 움직임에 대응하는 가변적이며, 이미지의 분절과 조합, 대비, 연계 등을 통한 가상공간에서의 혼성된 이미지의 패션일러스트레이션을 제작할 수 있었다.

본 연구의 결과는 변화하는 패션의 흐름을 표현하기 위한 효과적 매체의 특성과 의미를 제안함으로써 평면적 표현에 머물고 있는 패션일러스트레이션 기법의 확장 및 디지털 기반의 표현 기법 및 재료의 다양화 연구 등에 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

- 1) 발터 벤야민 (1983). 발터 벤야민의 문예이론. 반성완 옮김. 서울: 민음사, p. 294.
- 2) 진중권 (2007). 진중권의 현대미학 강의-승고와 시뮬라크르의 이중주. 서울: 아트북스, pp. 262-263.
- 3) 권정숙 (2004). 패션일러스트레이션에 나타나는 들뢰즈의 포스트구조주의적 특성 연구. *복식*, 54(5), pp. 84-85.
- 4) 정세희 (2008). 현대 패션에 나타난 탈중심화 현상에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문. pp. 133-144.
- 5) 유영선, 박민여 (2001). 1980년대 이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석. *한국의류학회지*, 26(1), pp. 181-192.
- 6) 성광숙 (2004). 90년대 이후 패션일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구. *복식*, 54(1), pp. 109-123.
- 7) 최정화·유영선 (2004). 시각이미지 전달을 위한 패션일러스트레이션의 구도 표현방법. *한국패션디자인학회지*, 4(1), pp. 101-114.
- 8) 권지영·유영선 (2004). 패션일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법과 효과. *복식*, 54(8), pp. 49-58.
- 9) 이민정 (2003). 현대 패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문. pp. 88-135.
- 10) 김미현 (2005). 융합화 문화변화에 따른 패션 패러다임 특성 연구. 중앙대학교 대학원 박사학위논문. pp. 148-159.
- 11) 전지현 (2007). 패션디자인에 나타난 디지털 이미지에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 12) 정세희. *앞의 책*. pp. 133-144.
- 13) 이승영 (2001). 디지털 일러스트레이션의 이미지 프로세싱에 관한 연구. *일러스트레이션학연구*, 8(1), pp. 67-81.
- 14) 유영선, 박민여 (2002). 1980년대 이후 패션일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법 분석(제2보). *한국의류학회지*, 26(2), pp. 181-192.
- 15) 권정숙. *앞의 책*. pp. 84-85.
- 16) 이지현 (2009). 현대 패션일러스트레이션의 다중공간

- 표현에 관한 연구. *한국의류학회지*, 33(4), pp. 644-654.
- 17) 김정환 (2002). 입체영상의 과학적 재현방법과 영화에서의 예술적 적용. *영화연구*, 20(1), pp. 93-116.
 - 18) 박진희 (2008). 입체영상에서 시각공간의 재구성에 관한 연구. 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사학위논문, p. 57.
 - 19) 진필훈 (2005). 디지털 방식으로 제작된 렌티큘러 이미지의 프레임 변환 효과에 대한 연구. *한국사진학회지*, 12, pp. 83-85.
 - 20) 한동환 외(2003). 렌티큘러 렌즈시트를 이용한 3차원 입체사진 제작에 대한 연구. *한국사진학회지*, 10, pp. 93-104.
 - 21) http://www.win-fame.com/eng/top_3d_three_dimensional_printing_lenticular_effects_motion.html
 - 22) 이주헌 (2004). *생각하는 그림들 오늘*. 서울: 예담, pp. 163-166.
 - 23) <http://www.artfacts.net/index.php/pageType/exhibitionInfo/exhibition/15217>