

패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법 연구

- 표현 요소를 중심으로 -

성 유 정 · 유 영 선*

경북대학교 의류학과 박사과정 · 경북대학교 의류학과 교수*

A Study on the Creative Expression of Fashion Illustration - Focusing on The Expression of Elements-

You-Jung Sung · Young-Sun Yoo*

Doctoral Course, Dept. of Clothing and Textile, Kyungpook National University

Professor, Dept. of Clothing and Textile, Kyungpook National University*

(2002. 3. 28 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a creative expression technique in fashion illustration through analyzing applied techniques of the elements related to creative expressions in fashion illustrations. They were investigated in view of line, form, texture, color, space and the results were summarized as follows.

In the creative expression using line in the fashion illustration, emotional effects of line created by specific character of mediums and duplicated lines have been applied to visualize movements of the objects. In shape, the transformed figure by destructing, covering or eliminating a part of the figure or the dress has been adapted. In texture, the invented texture reconstructed from actual texture has been applied, collage technique, computer graphic being used to give various images of texture. The creative expressions using color have been achieved by the shading, and spreading effects and the symbolic meaning of color for creating a spatiality in a picture plane and to give emotional effects and visual concentricity. In space, the color perspective together with detailed description, the combination of various points of view and liner perspective have been used to create depth and illusional space in pictorial plane.

Key Words : creativity(창의성), creativity thinking(창의적 사고),
fashion illustration(패션일러스트레이션), expression of elements(표현 요소)

* 이 논문은 2000년도 학술진흥재단 연구비에 의하여 연구되었음(KRF2000-047-100053).

I. 서론

오늘날의 패션일러스트레이션은 단순히 복식의 재현에 그치는 과거의 드로잉에서 벗어나 순수 회화의 미적 표현 기법들과 사진, 컴퓨터 그래픽과 같은 첨단 기술을 이용하여 새롭고 창의적인 표현을 하고 있으며, 동시대의 패션메시지를 전달하는 하나의 시각 예술매체로 발전하고 있다.

창의성은 다양성과 개성이 중시되고 있는 오늘날 사회전반에 걸쳐 요구되고 있는 것으로 예술계에서도 작품의 결과에 영향을 주는 중요한 요소로 다루어지고 있다. '창의성' 개발에 대한 연구는 1950년대 이후부터 교육학, 심리학 등에서 활발히 이루어졌으며, 예술학에서는 예술 교육 프로그램을 중심으로 연구되어지고 있다. 이러한 연구들은 이론적인 연구에 집중된 것들로서 예술에 있어서는 프로그램을 활용해 직접 '창의'라는 추상적인 개념을 시각적으로 구체화시키는 것이 중요하다. 시각 예술에서 선, 색, 질감 등의 요소와 비례, 균형, 조화 등의 원리와 같은 표현 형식에 창의적 사고를 접목하여 기존의 것에 새로운 의미를 부여함으로써 복식의 유행과 패션 정보를 대중들에게 설득력 있게 전달할 수 있게 한다.

지금까지 이루어진 패션일러스트레이션에 대한 연구로는 패션일러스트레이션 표현을 이루는 기본적인 구성보다는 예술 사조의 영향이나 폴라쥬, 데페이즈망 등과 같은 특징적인 기법과 관련된 연구가 주를 이루었다. 따라서 본 연구에서는 시각 예술을 구성하는 표현 형식이 패션일러스트레이션에 어떻게 창의적으로 적용되고 있는지를 파악함으로써 패션일러스트레이션의 표현 방법을 개발하고자 하는데 있다. 연구 내용은 먼저 창의성의 개념을 고찰하여 창의적 사고 방법을 밝히고, 둘째, 패션일러스트레이션의 구성 중 형식을 밝힌다. 형식 중에서 창의적 표현 방법과 관련되는 표현 요소를 구체적으로 파악하여 II, III장에서 밝혀진 창의적 사고와 표현 요소들의 특성을 근거로 작품을 선정하여 분석하고, 작품에 적용된 창의적 표현 방법들을 밝힌다. 연구 방법은 시각 예술과 디자인의 표현

요소와 원리에 대해 다룬 국내·외의 서적, 그리고 시각 예술과 패션일러스트레이션에 관한 논문들을 통한 문헌 연구와 1990년대 이후에 제작된 패션일러스트레이션 작품집과 간행물 등에서 창의적으로 표현된 작품들을 선정해 내용 분석을 하였다.

II. 창의성의 개념과 사고

창의성은 영어의 'Creativity'에 해당하는 것으로, 이를 정의 내리는데 있어 많은 학자들은 창의성을 창조, 창작, 창안, 창조성, 창작성' 등으로 다양하게 사용하고 있으며, 과학 분야에서 창의성은 발명, 혁신, 그리고 융통성 있는 문제 해결 등과 관련되어 지고, 예술 분야에서는 창조성, 독창성, 그리고 유창성 등과 관련되어 진다고 말할 수 있다. 본 연구에서는 '창조, 창의성, 창조성, 창의력'과 같은 용어들을 동일한 의미로 사용하였다.

창의적 사고는 불안정한 사고의 확장을 시각적으로 구체화시키는데 필요하다. 이와 관련해 Fisher(1982)는 "창의적 사고 발상을 위해 정보를 얻는 방법은 예술가나 디자이너 모두 동일하다. 그러나 이렇게 얻은 아이디어나 기억들은 그대로 쓰여지는 것이 아니라, 각각의 환경에 맞게, 각자의 목적에 맞게, 예술가가 가지고 있는 능력에 의해 결합, 축소, 변형, 재현시켜 새로운 예술로 탄생하게 되는 것이다. 따라서 창의적인 예술가가 되려면 기억 속에서는 경험을, 표현 속에서는 기억을, 형태 속에서는 재료를 끄집어내어 그것을 변형시키는 일이 필요하다."¹⁾라고 했으며, 창의적 사고 방법으로 결합, 축소, 변형, 재현으로 간단히 언급했다.

Veron(1989)은 창의성을 "전문가가 과학적, 심미안적, 사회적 또는 기술적인 가치를 인정하는 새롭고 독특한 아이디어, 통찰력, 발명 또는 예술적인 산출물 생산해 내는 인간의 능력"²⁾이라고 설명하였다. 이것은 창의성을 새로운 것, 신기한 것을 만들어 내거나 새로운 시각으로 문제를 해석하는 '새로운 발상'으로 설명한 것으로, 이와 공통된 정의를 내린 학자에는 Torrance(1962)³⁾, Guilford(1970)⁴⁾,

Stein(1974)⁵⁾ 등이 있다. '새로운 발상'에는 새로운 것, 신기한 것을 만들어내는 혁신적 사고에서 도출된 새로운 시각으로 문제를 바라보는 것 그리고 상상력까지 포함된다.

Rogers(1969)는 “창의력이란 경험내용으로부터 참신한 관계의 산출 행위이며, 기존의 것을 대상으로 하여 그것으로부터 미지의 관계, 법칙을 추구하고 창안해내는 지적·정적 요인이다.”⁶⁾라고 주장하였으며, Drevdahl(1956)⁷⁾, Arieti(1976)⁸⁾ 등도 공통된 주장을 밝히고 있다. 이것은 창의성을 '새로운 발상'에만 국한시키지 않고, 과거의 경험이나 현존하는 지식과 같은 요소들을 새로운 방법으로 결합시키는 능력 즉, '기존 사고의 새로운 결합'으로 설명한 것이다. 우리의 머리 속에 이미 가지고 있는 지식이나 과거의 경험 등을 포함하는 사고의 결합에 의해 창의성은 표현된다. 기존 사고의 새로운 결합은 서로 조화를 이루거나 이루지 못하는 이미지, 대상, 서체 등을 배열하는 병치의 효과⁹⁾와 유사하며, 이것은 친근한 아이디어들을 엉뚱한 방식으로 조합하여 가치있는 어떤 것을 만들어 낼 때 일어난다. 이러한 예상치 못한 결합은 다양한 소재들을 사용하는 콜라주 기법과 몽타주처럼 상호간의 관련성이 있는 것 혹은 관련성이 없는 대상이나 요소들을 병치시켜 상반되고 모순적인 관계의 결합을 보여준 절충주의적 표현¹⁰⁾을 통해 볼 수 있다.

유혜경(2001)은 “창조성이란 문제에 대한 전혀 새로운 견해 또는 접근 시각, 기존의 경험적 사고의 한계를 깨뜨려 넘는 것, 또는 남들이 예상치 못하는 새로운 조합의 발전으로 유형·무형의 경탄스럽고 가치있는 것을 만드는 것”으로 설명하였다.¹¹⁾ 이것은 기존 요소들의 파괴를 포함하는 재결합과 경험적 사고의 해체에 의한 새로운 결합과 같은 '사고의 전환'에 의해 창의적인 결과물을 얻을 수 있는 것으로 주장한 것으로, 이와 공통된 주장을 밝힌 학자들로는 Wertheimer(1959)¹²⁾, Mamoru(1994)¹³⁾ 등이 있다. '사고의 전환'은 하나의 대상을 있는 그대로 보지 않고, 무한한 변화의 가능성을 가지는 소재로 인식하고, 이를 작품의 이미지나 주제에 맞게 변형시켜 사용함으로써 고정관념을 깨뜨리는 것이다. 여기서 고정관념 깨뜨리기는 조

합하거나 바꾸어서 새로운 의미를 부여하거나 새로운 기능을 생각해 내는 일¹⁴⁾을 의미하며, 이러한 사고의 전환은 좀 더 가치있는 창의적 사고와 표현을 위해 필요한 과정이다. 대상이나 이미지의 고유한 특성 즉, 형, 색, 질감 등에 대한 사고의 전환은 시각적인 변화로 표현되며, 이것은 왜곡, 과장, 제거 등의 파괴와 해체의 의미를 가지는 변형에 의해 이루어진다.

본 연구에서는 앞에서 언급된 창의성의 개념을 바탕으로 창의적 사고를 크게 '새로운 발상', '기존 사고의 새로운 결합', '사고의 전환'으로 분류하여 <표 1>로 정리하였다.

<표 1> 창의적 사고의 분류

창의적 사고	학자	내용
새로운 발상	Guilford Stein Torrance Veron	혁신적 사고 패러디, 풍자, 은유
기존 사고의 새로운 결합	Arieti Drevdahl Rogers	이질적 요소들의 결합 병치, 콜라주
사고의 전환	유혜경 Mamoru Wertheimer	고정관념 깨뜨리기 파괴, 변형

Ⅲ. 패션일러스트레이션의 표현 형식과 창의적 표현

1. 패션일러스트레이션의 표현 형식

패션일러스트레이션의 표현은 주제, 내용, 형식으로 이루어진다. '주제(Subject)'는 사람, 물건, 혹은 아이디어를 의미하며, 주제에 의해 예술가나 패션일러스트레이터들은 자극되어지고, 작품의 구성이 시작된다. '내용(Contents)'은 작품에서 나타내고자 하는 감정적인 혹은 지적인 메시지를 의미하는 것으로, 감상자에 의해 읽혀지는 진술, 분위기 등이 작가의 의도와 함께 작품에 내재되어 있다. 내용은 작품의 주제와 관련되며, 광범위하고 궁극

적이며 의미있는 내용은 창의적인 형식을 더욱 강조시킬 수 있다. 주제나 내용과 같이 추상적인 요소를 화면에 시각적으로 구체화시키기 위해서는 '형식(Form)'이 필요하다. 아무리 훌륭하고 참신한 아이디어나 이미지가 머리 속에 있더라도 이것을 화면에 제대로 표현해내지 못하면 소용이 없다. 형식은 작품의 부분을 구성하는 표현 요소와 전체를 구성하는 표현 원리 그리고 매체를 포함한다.

표현 요소에는 점(Point), 선(Line), 형(Shape), 형태(Form), 질감(Texture), 색(Colour), 크기(Size), 공간(Space) 등이 포함되며, 모든 요소들은 기본적으로 주제나 내용을 전달하는 커뮤니케이션의 성격을 내포하고 있으며, 이러한 요소들은 원리에 의해 통제되고 조직화된다. 이러한 기본적인 구성을 활용하는 창의적인 패션일러스트레이션을 제작하기 위해서는 수집된 정보들을 남들과는 다른 시각으로 관찰하고 해석하여 아이디어 발상을 하게 되고 이 과정에서 창의적 사고를 반영하여 지금까지 다루어진 것과는 다른 독창적인 것을 찾아내는 것이 필요하다. 창의적 사고 단계를 거친 후, 표현 단계에서는 전 단계에서 정해진 이미지나 소재 등을 화면 위에 구성하기 위해서 표현 요소와 원리 그리고 사용할 재료 및 용구를 선택하고, 이들을 적용하고 응용할 수 있는 능력 즉, 창의력에 따라 작품

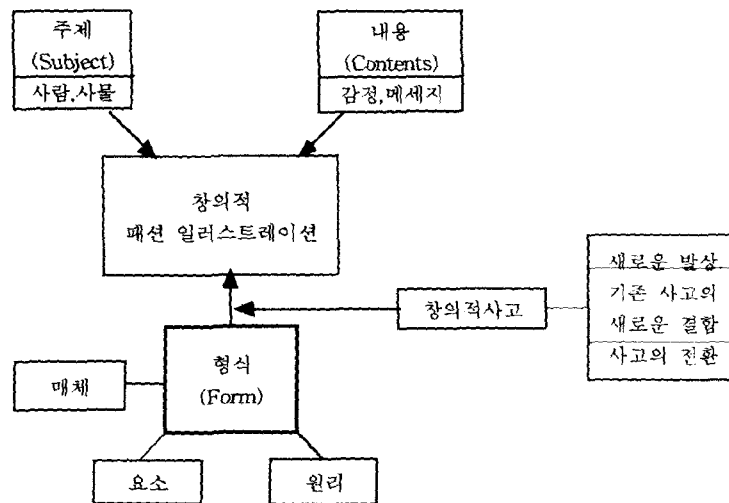
의 가치는 결정된다. 이러한 표현 요소들을 원리에 의해 적절하게 조합함으로써 통일성을 갖춘 창의적인 작품을 만들어낼 수 있다. 따라서 창의적 패션일러스트레이션은 주제와 내용을 화면에 직접 표현하는 형식에 의해 결정된다고 말할 수 있다. 그러므로, 형식 중 표현 요소에 대해 연구하고 이해하는 것은 시각화나 디자인 과정에 구상력과 창조력을 가져다준다.¹⁵⁾

<그림 1>은 창의적 패션일러스트레이션의 표현 형식을 설명한 것이다.

2. 표현 요소의 창의적 표현 방법

1) 선 (Line)

기하학에서 선이 점과 점을 잇는 공간 측정의 수단을 의미한다면, 디자인에서의 선은 감정·표정을 가진 조형 요소를 의미하며, 선 그 자체로 다양한 느낌을 표현할 수 있다. 예술 작품에서 화면을 구성하는 선은 개별적으로 사용되지 않고, 형, 색, 질감 등과 같은 다른 요소들과 함께 사용되어¹⁶⁾, 감정적인 특성을 부여하게 된다. 따라서 선의 창의적 표현 방법은 창의적 사고와 선의 물리적 특성이 결합되어 이루어진다.



<그림 1> 창의적 패션일러스트레이션의 표현 형식

(1) 선의 성격을 활용한 착시 효과 : 선은 다양한 길이와 넓이의 개념을 포함하는 것으로 굵기와 명암 혹은 위치와 배치의 변화에 따라 2차원적인 화면에 시각적 입체감이나 깊이감을 부여하는 착시 효과를 만들어낼 수 있다. 여기서 선의 착시는 화면 전체를 가로지르는 선 하나로 화면이 분할되어 깊이감을 형성시키는 것, 화면에서 한 점으로 모이는 두 개의 선에 의해 공간감이 생기는 것을 의미한다. 따라서, 선의 착시는 공간 표현과 관련되는 것으로 다양한 창의적 화면 구성을 가능하게 해주는 방법이다. <그림 2>는 선의 일반적인 물리적 특성에 대한 사고의 전환을 활용한 것으로, 명암의 차이가 나는 곡선들의 배치로 이루어진 선들이 서로 결합되어 나선과 곡선을 이루어 강한 시각적 자극을 창조함과 동시에, 화면 구성을 위해 서로 중첩시켜 표현함으로써 독특한 공간감을 가진다.

(2) 선의 감정적 사용 : 선은 작가의 감정을 표현하는 기본적인 요소로써 매체가 가지는 특성에 의한 감정적 효과를 이용한 것으로 나타났다. 즉, 선을 화면에 표현하기 위해서는 다양한 도구와 재료가 필요하며, 이들을 활용해 표현되어진 선은 매체가 가지는 독특한 특성과 합쳐져 다양한 시각적 자극을 만들어낼 수 있다. 또한 선의 성격은 단순히 매체 자체의 특성을 이용하는 것 외에 매체를 사용하는 테크닉에 의해서도 결정된다. 선의 감정적 효과는 새로운 발상과 같은 창의적 사고에 의한 선의 활용 결과이다.

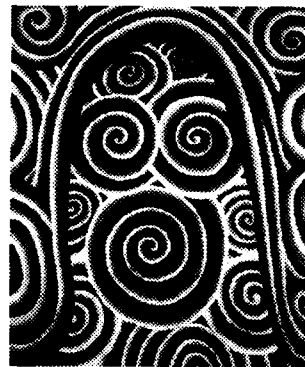
2) 형(Shape)과 형태(Form)

예술에서 형¹⁷⁾은 작가가 관찰하거나 상상한 것을 물리적으로 표현하여 예술 작품에 확실한 시각적 가치 혹은 내용을 주기 위해서이다. 시각 예술에서 형은 창의적 사고에 의해 왜곡되거나 파괴되어 새로운 형을 이루며, 형과 배경에 의한 착시 효과로 새로운 자극을 주고 있다.

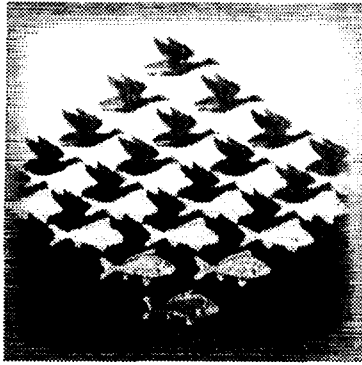
(1) 형의 왜곡과 변화 : 예술에서 형은 우리가 일반적으로 지각하고 있는 그대로를 표현하는 것이 아니라, 형태를 의도적으로 변형시킴으로써 강력한 시각적 효과를 창조한다. '변형'은 형을 변화시키는 것으로 왜곡, 과장, 삭제 등과 같은 방법으

로 이루어진다. 형의 왜곡이나 과장은 작가의 의도에 의해 형을 늘리거나, 비틀거나, 대상을 알아볼 수 없을 정도로 확대시키거나 극도로 축소시켜 화면에서 대상을 강조하는 것이고, 삭제는 형의 부분을 감추거나 없애버림으로써 강조하는 방법이다. 변형은 작가가 일반적으로 가지고 있는 형에 대한 개념에 사고의 전환과 같은 창의적 사고를 결합하여 단순화시키거나 과장 혹은 재배열하여 추상적 형을 창조하거나, 현실에서는 존재하지 않는 새로운 형을 창조해내는 것이다.

(2) 형의 착시 효과 : 형의 착시 효과는 네카티브/포지티브 형에 의해 가장 쉽게 이루어질 수 있으며, 특히, 흑백이 반복 사용되는 퍼즐 구성은 화면에 시각적인 흥미를 부여할 수 있다. 네가티브/포지티브 형은 화면상에서 형상과 배경이 형과 형태의 착시 뿐만 아니라, 공간에서의 착시까지 포함하는 심리적 효과를 만들어내는 것으로, 여기에는 새로운 발상과 관련되는 창의적 사고가 반영된 것이라 할 수 있다.<그림 3>은 네가티브/포지티브 형의 원칙을 확실하게 따르는 것으로, 새와 물고기를 흑백의 퍼즐 형식으로 구성했다. 마치 물 속에 있던 물고기들이 화면 위쪽으로 가면서 하늘을 나는 새로 변해가는 모습을 보는 것 같은 착각을 일으키게 한다. 이 외에도 형의 부분적인 삭제에 의한 암시된 형과 형의 불륨이나 크기에 의해서도 착시 효과를 만들 수 있다.



<그림 2> Andrea Sulchze, 1986
Art at the turn of the Millenium, p.455.



<그림 3> M. C. Escher, 1938 Artforms, p.55

3) 질감 (Texture)

예술에서 질감은 상징적인 혹은 연관되는 의미를 가지는 심리적인 도구로 사용되어 우리의 호기심을 자극하고, 작가의 감정을 전달하기 위해 활용된다. 오늘날 많은 예술가들은 질감을 표현하는데 있어서 어느 한가지에만 국한되지 않고 다양한 종류의 질감들을 혼합하여 사용하는 경우가 많다. 특히, 컴퓨터 그래픽을 통해 다양한 질감들을 혼합하여 이 세상에 존재하지 않는 질감을 창조하기도 한다.

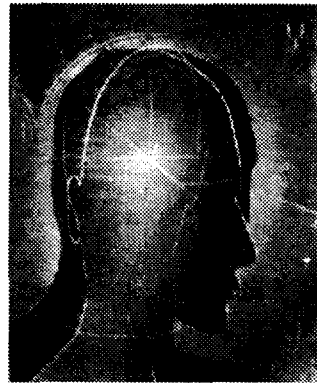
(1) 플라주 · 앳상블라주 · 포토몽타주 : 실제 질감은 대상의 표면에서 보여지고 느껴지는 것을 그대로 표현한 것으로, 화지의 질감, 매체의 질감을 직접 활용하여 화면에 시각적 질감과 더불어 촉각적 질감까지 부여하기도 한다. 실제 질감과 관련되는 대표적인 표현 방법에는 플라주와 앳상블라주가 있으며, 컴퓨터 그래픽을 통해 사진을 플라주하는 포토몽타주 기법도 실제 질감을 표현하는 방법으로 많이 활용되어지고 있다. 여기에 창의적 사고 즉, 질감에 대한 기존의 사고를 새롭게 결합시켜, 서로 연관성이 없는 질감을 사용하면 시각적으로 창의적인 효과를 만들어낼 수 있다.

(2) 실제 질감의 모사 : 실제 질감의 모사, 즉 모의 질감은 진짜 질감을 흉내내어 실물처럼 보이게 하는 모의 질감으로, 다양한 매체를 사용하여 실물의 표면인 것처럼 오해할 정도로 능숙하게 재현함으로써 풍부한 시각적 즐거움을 준다. 실제 질감의 모사는 대표적으로 트롬프 레이유 기법과 연관된다. 경우에 따라서는 실제 질감을 사용한 플라주와

모사한 질감을 함께 사용하기도 하는데 프로타주 기법이 이와 연관된다.

(3) 실제 질감의 추상화 : 추상적 질감은 실제 질감을 추상화시킨 것으로, 질감의 힌트를 가지고 작가의 의도에 적합하도록 개조하여, 추상주의 작품에서 장식적인 방법으로 사용된다. 질감의 추상화는 실제 질감을 작가의 의도에 따라 새롭게 해석하여 표현하는 것으로 이것은 창의적 사고 중 새로운 발상이 반영된 것으로 말할 수 있다.

(4) 새로운 질감의 창조 : 창조된 질감은 지금까지는 없었던 질감을 뜻하며, 종종 추상주의 작품에서 많이 보여지므로 때로는 추상적 질감과 구분하기 어렵지만 이것은 예술가의 의도에 따라 창조되는 것으로 모의 질감도 추상적 질감도 아니다. <그림 4>는 컴퓨터 그래픽을 통해 현실에는 존재하지 않는 새로운 질감을 창조한 것이다.



<그림 4> Henk Dawson, 2000 American Showcase 23rd(2), p.805

4) 색 (Color)

색은 우리의 감정에 직접적인 자극을 주는 것으로, 작품 전체의 분위기를 좌우한다. 색은 단순히 빛깔로써 사용되는 것이 아니라 다른 요소들과 조화를 이루고 리듬을 형성시켜 우리의 심미적 욕구를 만족시켜준다. 우리는 이러한 색과 다른 요소들 간의 일반적인 관계에 창의적 사고를 결합하여 다양한 창의적 표현을 이룰 수 있다.

(1) 색의 착시 효과 : 색은 기본적으로 선, 형, 공간 등과 같은 다른 요소들의 영역을 채우는 역할을

한다. 그러나, 색은 단순히 영역을 채우는 역할만이 아니라, 다른 요소들의 시각적 특성에 영향을 끼쳐 화면에 착시 효과를 형성하기도 한다. 이것은 색과 형 혹은 색과 공간의 상호 작용에 대한 사고의 전환으로 화면에 대비나 조화가 이루어져 새로운 시각적 효과를 창조해낸다. 또다른 색의 착시 효과에는 색과 색 사이의 상호 작용에 의한 것이 있다. 이것은 침투 효과로 서로 인접한 색은 서로에게 영향을 끼쳐 전체적으로 조화로운 한 화면을 구성하거나, 명암의 대비나 색의 강조 등을 얻을 수 있다.

(2) 색의 감정적 사용 : 색은 개인적 감정과 느낌을 표현하기 위해서 사용되어지는 특성이 있다. 색과 관련되는 감정들은 본능적일 때도 있고, 경험을 통해 얻은 고유한 감정일 때도 있다.¹⁸⁾ 색의 감정적 사용은 일반적으로 색 자체에 대한 느낌을 보는 것이 아니라, 다른 요소들과 함께 사용되어 작가가 표현하고자 하는 주제나 분위기를 효과적으로 전달하는 의사 소통 수단으로 사용되는 것이다. <그림 5>는 새로운 발상에 의한 색의 감정적 사용으로, 검은 배경에 노랑색의 극적인 수직 터치와 흰색으로 묘사한 형상은 환영을 보는 듯한 음산한 분위기를 느끼게 한다.



<그림 5> Francis Bacon, 1996 Bacon, p.48

(3) 색의 집중 효과 : 색의 사용은 단순한 감정적 효과 외에 시선을 집중시키는 효과가 있는데, 이것은 색의 상징성을 활용한 아이디어의 추상화, 상징화를 포함한다. 색 자체만으로 심미적 가치를

표현할 수 없지만, 여기에 상징적 의미를 부여함으로써 가치를 얻게 되는 것이다. 이러한 상징성은 작가에 따라 다양하게 변할 수 있는 유동적인 것이다.

5) 공간 (Space)

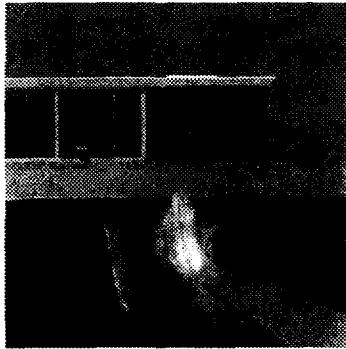
우리는 예술을 통해 평면 공간, 입체 공간 혹은 착시 공간 등을 경험할 수 있다. 예술에서의 다른 요소들처럼 공간은 계획되거나 저절로 생긴 것처럼 보일 수도 있지만, 이것은 항상 예술가의 의지에 의해 만들어지는 것이다. 예술가들은 착시 효과를 이용해 많은 예술 작품에서 환상적인 공간을 창조해 감상자들의 시각을 자극한다. 현대의 많은 예술가들은 이러한 안정된 공간보다는 현실 공간을 왜곡시키거나 다시 배열하여 자신들의 생각을 강하게 전달하기도 한다. 이러한 다양한 공간 표현 방법은 창의적 사고 즉, 기존 사고의 새로운 결합과 결합되어 이루어진다고 말할 수 있다.

(1) 크기에 의한 표현 : 크기에 의한 표현은 멀리있는 대상은 작게, 가깝게 있는 대상은 크게 표현해 화면에 깊이감과 공간감을 형성시키는 가장 기본적인 방법이다. 경우에 따라서는 멀리 있는 물체를 강조하게 위해 크기 표현을 역이용하여 화면에 독특한 공간을 표현하기도 한다.

(2) 위치와 배치에 의한 표현 : 관찰자가 지각하는 위치에 따라, 물체의 배치에 따라 공간의 표현이 달라질 수 있다. 시선을 나타내는 수평선으로 화면을 분할했을 때, 선 아래쪽에 위치하는 것은 가까운 거리로 보여지고, 위로 올라가는 수직 배치가 될 때는 깊이감이 형성되고 점진적인 후퇴를 보여준다. <그림 6>은 위치와 배치에 의한 공간 표현으로 화면의 중앙에 위치하는 두 개의 수평선을 기준으로 선 아래 부분의 수영장은 가깝게 선의 윗부분에 해당하는 건물과 의자는 상대적으로 멀리 있는 것처럼 보인다.

(3) 중첩에 의한 표현 : 중첩은 깊이의 착시를 만들어내는 하나의 간단한 방법으로 어떠한 공간 표현법보다 우선적인 것이다. 이것은 평면과 덩어리의 겹침에 의한 것으로, 어떤 물체가 다른 것의 일부분을 덮고 있다면 두 물체간에 공간감이 형성된다. 중첩에 의한 공간 표현을 원칙적으로 활용하

면서 물체나 배경을 부분적으로 해체시켜 중첩시키면 또다른 공간감이 형성되며, 여기에 크기의 변화, 색 원근법에 의한 표현이 더해지면 화면에 효과적인 깊이감을 부여할 수 있다.



<그림 6> David Hockney, 1967
The Art Book, p.220

(4) 선 원근법에 의한 표현 : 선 원근법은 선 투시법이라고도 하며, 이것은 예술가 혹은 관찰자의 시각적 지각력과 크기, 비율, 배치 등의 특정한 개념에 대한 판단을 기본으로 한다. 선 원근법은 눈 높이선, 한 점으로 모이는 평행선, 그 외 안내선들을 기본으로 화면을 구성하게 된다. 이러한 요소들에 의한 구성으로 작품에 정확한 수학적 시각을 부여해준다. 사진의 경우에는 렌즈를 통해 한 개의 초점을 기준으로 촬영하여 소실점이 하나밖에 없으나, 회화적 표현에서는 작가의 의도에 따라 하나의 화면에 여러 개의 시점에서 본 형을 복합적으로 표현할 수가 있다.¹⁹⁾

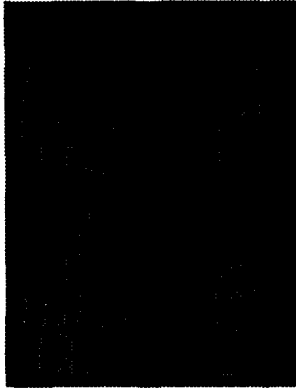
(5) 색 원근법의 표현 : 거리에 따라 질감의 표현이나 외곽선의 선명도, 색 등의 시각적 요소들이 변화하게 되는 것을 이용해 화면에 공간감을 표현하는 방법이다. 색에 따라 우리의 시각각은 전진하거나 후퇴하는 느낌을 받게 되는데 이것을 이용한 기법을 색 원근법이라고 한다. 그러므로, 화면에 공간감을 형성시키기 위해 멀리 있는 물체는 선명도가 낮은 색을 사용하고, 디테일하지 않게 하나의 덩어리처럼 묘사한다.

IV. 1990년대 이후 패션일러스트레이션 표현 요소의 창의적 표현

본 절에서는 III장에서 논의, 정리된 표현 요소의 창의적 표현 방법을 근거로 Fashion Illustration Now, Prêt-a-Porter, Style Dictionary 등과 같은 패션일러스트레이션 전문서적과 Italia Vogue, Textile View Magazine, Vogue Tessuti, L'officiel, Self Service, Citizen, 流行通信과 같은 패션 전문잡지에 소개된 1990년대 이후 패션일러스트레이션 작품 중 II장에서 파악된 세 가지 창의적 사고 방법이 적용된 작품 98점을 분석하였다. 그 결과 1990년대 이후 패션일러스트레이션 표현 요소의 창의적 표현은 다음과 같은 방법으로 정리되었다.

1. 선의 특성 활용

패션일러스트레이션에서 선의 창의적 사용은 주로 선의 감정 효과를 살린 것으로 선의 매체가 주는 감정, 선 모양이 갖는 감정, 선에 의한 운동감을 활용한 것이 많이 나타났다. <그림 7>에서는 의복의 형태를 이루기 위해 직물과 직물을 연결하는 부수적인 역할을 하는 실을 의상의 디자인을 구성하는 중요한 매체로 전환해 사용함으로써 창의적인 화면을 이룬 것으로, 데님 위에 실을 이용해 의상의 외곽선을 표현하고 단추와 주머니 부분까지 묘사하고 있다. <그림 8>은 여성의 인체를 기하학적인 이미지로 추상화시킨 것으로 실루엣을 강조했다. 인체의 외형선을 따라 반복적으로 그려진 선들은 추상화된 여성의 부드러운 이미지를 더욱 강조해준다. <그림 9>는 인체의 움직임에 대해 새로운 시각적 해석으로, 인체의 움직임을 외곽선을 이용해 상징적으로 표현했다. 인체의 단순한 반복이 아니라 조금씩 포즈를 달리하고, 점점 흐려지게 표현함으로써 마치 화면 속에서 인체가 앞으로 걸어가는 듯한 운동감을 일으킨다.



<그림 7> Vogue Tessuti, 2000 N.314, p.73.

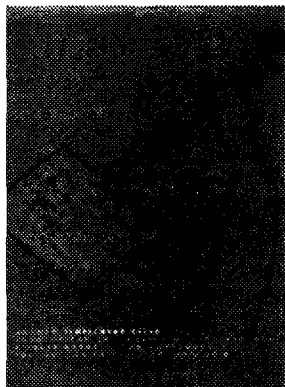
의 왜곡, 과장, 추상, 단순화 같은 방법으로 나타난다. 이러한 인체의 변형은 인체에 대한 새로운 해석에 의한 즉, 해체적 사고와 같은 창의적 사고가 반영된 것이다. <그림 10>은 단순화시킨 외형과 가늘고 길게 과장된 팔과 허리로 이루어진 인체 변형을 표현했으며, <그림 11>은 추상적 형을 창의적으로 활용한 것으로, 꽃을 추상화시켜 마치 꽃잎 여러 장이 중첩되어 의상을 이루는 것처럼 표현했다. 이에 더해 인체 표현은 물감을 입으로 붙여 우연적으로 창조된 형을 사용하여 작품에 창조적인 효과를 더해주었다.



<그림 8> Italia Vogue, 1994 N.530, p.381



<그림 10> L'officiel, 2001 N.851, p.116



<그림 9> Uertz, 1999
Art Directors Index to Illustrators19, p.7



<그림 11> Tobie Giddo, 1998
Fashion Illustration Now, p.25

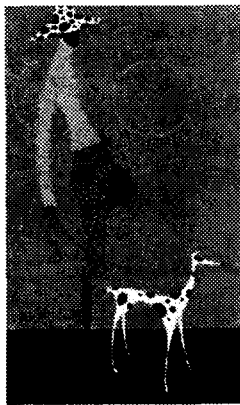
2) 형의 왜곡과 변형

패션일러스트레이션에서 형의 변화는 주로 인체

3) 새로운 질감의 창조

패션일러스트레이션에서는 의상의 실제 소재를

입체적으로 부착해 시각적인 것과 촉각적인 질감을 동시에 느끼도록 표현할 수 있고, 소재의 명암, 색 혹은 패턴 등을 사용해 실제 질감을 모사함으로써 시각적 흥미를 느낄 수도 있게 한다. 또한, 오늘날에는 컴퓨터 그래픽의 발달로 현실에서는 경험할 수 없는 질감을 창조해내기도 한다. 패션 일러스트레이션의 질감 효과 분석 결과는 다양한 질감의 결합과 창조된 질감 즉, 실제 질감이 가지는 효과를 개조한 질감과 직물이나 컴퓨터 합성을 통한 풀라쥬 효과가 많이 나타났다. <그림 12>는 원 또는 점이라는 공통된 특성을 지니는 모티브를 실제 질감과 모의 질감의 혼용으로 표현한 것이다. 하의 부분에는 풀라쥬 기법을 활용하였고, 모자, 강아지

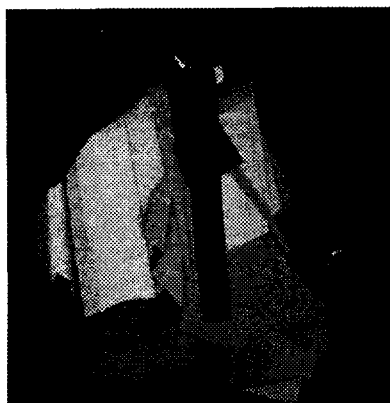


<그림 12> Anja Kroencke, 1999
Fashion: Illustration Now, p.101

와 배경 그리고 상의는 모의 질감으로 표현해 다양한 질감의 결합을 보여준다. <그림 13>에서는 컴퓨터 그래픽을 활용해 추상화된 인체와 과장된 의상을 창조된 질감으로 표현했다. 종이의 구겨짐과 접침을 활용해 풀라쥬한 것과 같은 효과로 의상을 표현했으며 독특한 입체적 효과를 보여준다.

4) 색의 심리적 효과 활용

패션일러스트레이션에서는 인체나 디자인을 좀 더 구체적으로 표현하기 위해서, 색의 대비와 조화에 의한 다양한 시각적 효과를 창의적인 표현 기법으로 사용하고 있다. 그리고, 패션일러스트레이터들은 그들의 아이디어나 이미지를 상징화하거나 자신들의 감정이나 느낌을 표현하는데 색을 사용했으며, 이것은 형이나 공간을 채우는 역할을 하는 기존의 특성에서 벗어나 화면을 구성하는 하나의 독립적인 요소로 전환된 것으로 여기에는 창의적 사고가 반영된 것이다. <그림 14>는 유화와 송진을 사용해 독특한 표면 질감을 표현했고, 블랙과 골드 계열의 색을 사용해 시각적 공간감을 이루었다. 여기에 거친 붓터치 효과가 더해져 마치 환영을 보는 듯한 묘한 분위기가 표현되었다. <그림 15>는 검은 색과 노랑 색의 대비 효과를 활용해 시각적 집중 효과를 표현한 것이다. 이러한 색 대비와 함께 의상 부분에 표현된 호랑이 무늬와 퍼트된 디자인의 의상은 여성의 원시적인 매력을 강조시키고 있다.



<그림 13> Italia Vogue, 1999 N.583, p.48



<그림 14> Ruben Alterio, 1997

Fashion Illustration Now, p.12



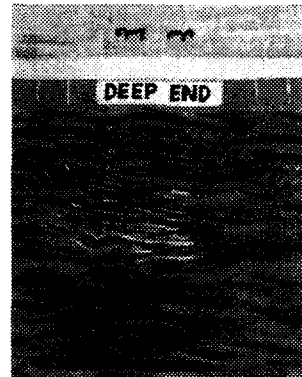
<그림 15> Lorenzo Mattotti, 2000
Segni e colori, p.58



<그림 16> Lorenzo Mattotti, 2000
Segni e colori, p.55

5) 다양한 공간 표현 방법의 결합

패션일러스트레이션에서는 다양한 시각적 자극을 주기 위하여 공간을 활용한다. 패션 일러스트레이션에서의 공간은 한 개의 표현 방법에 의해 이루어지는 것보다는 여러 개의 표현 방법들이 결합되어 구성하는 경우가 많으며, 여기에 다른 요소들의 특성까지 결합시켜 창의적인 공간을 만든다. 따라서 패션일러스트레이션의 창의적 공간은 기존에 알려진 공간 표현 방법들의 새로운 결합에 의해 이루어진다. <그림 16>은 디테일 묘사와 색 원근법을 매우 극단적으로 표현해 새로운 공간을 창조했다. 화면에서 시각적 중심이 되는 여성은 주황색을 사용하여 밝고 선명하게 표현한 반면, 화면 뒤쪽에서 배경의 역할을 하는 사람들은 모두 무채색 계열로 디테일한 묘사가 전혀 없이 표현되었다. 이와 더불어 크기에 의한 공간감과 중첩에 의한 공간감까지 함께 결합되어 다양한 깊이감과 공간감의 효과를 찾을 수 있다. <그림 17>은 'Deep End'라고 쓰여진 글씨와 화면을 가로지르는 굵은 흰색 선을 기준으로 하는 위치와 배치에 의한 공간감을 표현했으며, 슬리퍼, 자켓, 바지로 시선이 이어진다. 흰색 선을 기준으로 화면 아래쪽으로 갈수록 시선에 가까워지며, 물속에 떠있는 자켓과 바지가 물결 무늬와 자연스럽게 어울려 독특한 시각 효과를 부여해 준다. <그림 18>은 흑백의 공간에서 인체와 의상,



<그림 17> Textile View Magazine
Summer 00, Issue 50 p.152



<그림 18> Corriere Della Sera
2000 9. 29, p.18

그리고 공간을 해체한 후, 이들을 다시 결합시킨 것이다. 인체와 의상은 시각적으로 하나의 대상으로 재결합되어 서로를 분리할 수 없는 시각적 연결성이 있으며, 흑백에 의한 공간의 분리는 이를 더욱 강조해준다.

다음 <표 2>는 1990년대 이후 패션일러스트레이션 표현 요소의 창의적 표현 방법을 분석한 결과를 정리한 것이다.

와 단순화 그리고, 네가티브/ 포지티브 형과 암시된 형에 의한 다양한 인체 표현 방법으로 나타났다.

셋째, 질감의 창의적 표현 방법으로는 실제 질감의 효과를 매체의 특성을 활용해서 추상적으로 개조시킴으로써 새로운 질감을 창조하거나 실제 직물에서 컴퓨터에 이르기까지 다양한 매체를 활용한 폴라주 기법으로 나타났다.

<표 2> 1990년대 이후 패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법

표현 요소	특성	패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법	시각 예술의 창의적 표현 방법	창의적 사고
선	선의 감정적 효과 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 매체의 특성에 따른 감정효과 · 선모양의 감정효과 · 반복이나 중첩에 의한 운동감 	<ul style="list-style-type: none"> · 선의 성격을 활용한 착시 효과 · 선의 감정적 사용 	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 발상 · 사고의 전환
형/ 형태	인체 형태의 다양한 변화	<ul style="list-style-type: none"> · 왜곡, 과장, 추상, 단순화 · 네가티브/포지티브형, 암시된 형에 의한 표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 형의 변화 · 형의 착시 효과 	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 발상 · 사고의 전환
질감	창조된 질감과 폴라주의 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 창조된 질감 · 실제 질감의 폴라주 활용 · 컴퓨터 합성 	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 질감 · 실제 질감의 모사 · 실제 질감과 모의 질감의 혼용 · 실제 질감의 추상화 · 창조된 질감 	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 발상 · 사고의 전환 · 기존 사고의 새로운 결합
색	색의 공간성과 감정적 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 착시 효과에 의한 공간 표현 · 색의 상징성 활용한 감정적 표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 색의 착시 효과 · 색의 감정적 사용 · 색에 의한 집중 효과 	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 발상 · 사고의 전환
공간	다양한 공간 표현 방법의 결합	<ul style="list-style-type: none"> · 디테일 묘사와 색 원근법의 결합 · 선 원근법과 크기에 의한 공간 · 해체와 중첩에 의한 공간 	<ul style="list-style-type: none"> · 크기에 의한 표현 · 위치와 배치에 의한 표현 · 선 원근법에 의한 표현 · 중첩에 의한 표현 · 디테일과 색 원근법의 표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 사고의 새로운 결합

V. 결 론

본 연구에서는 패션일러스트레이션을 이루는 표현 요소 각각의 물리적 특성을 근거로 창의적 표현 방법을 밝히고자 하였으며, 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 선의 창의적 표현 방법은 표현 매체의 특성을 이용하여 선의 감정적 효과를 살리거나 운동감을 강조하는 방법으로 나타났다.

둘째, 형과 형태의 창의적 표현 방법은 인체를 더 길게 늘리거나, 구부리거나, 일부분을 삭제 혹은 은폐시키는 방법 등과 같은 인체 변형, 추상화

넷째, 색의 창의적 표현 방법으로는 배경에서 점차 형이 분리되어 나타나거나 혹은 배경 속으로 사라지는 듯한 착시 효과에 의한 색의 공간 표현과 강한 시각적 집중 효과를 위해 상징성을 활용하는 표현으로 나타났다.

다섯째, 공간의 창의적 표현 방법은 다양한 공간 표현 방법들의 결합으로 나타났다. 패션 일러스트레이션에서는 의상 표현에 있어서, 색 원근법이나 디테일 표현 방법을 활용해서 공간감을 표현하기도 하고, 의도적으로 다른 시점을 갖는 대상들을 다양하게 화면에 배치함으로써 공간감을 표현하기

도 했다.

결론적으로 패션 일러스트레이션은 시각 예술의 표현 형식에 의해 구성되고, 이 과정에서 '새로운 발상', '기존 사고의 새로운 결합', '사고의 전환'과 같은 세 가지 창의적 사고가 반영되어 창의적 패션 일러스트레이션이 이루어진다. 패션일러스트레이션에서 표현 요소는 작가의 마음속에 떠오른 참신한 아이디어와 같은 주제나 내용을 시각적으로 구체화시키는데 필요한 기본도구로써의 역할을 하는 것으로, 결국 창의적인 패션일러스트레이션은 표현 요소와 요소간의 새로운 사고에 의한 결합과 응용으로 창조된다고 할 수 있다.

본 연구에서 파악된 표현 요소의 창의적 표현 방법은 패션일러스트레이터들의 표현 영역을 넓히고, 대중들에게 새로운 감동을 줄 수 있는 창의적 패션일러스트레이션을 개발하는데 많은 도움이 될 것이다.

참고 문헌

- 1) Fisher, Ernst. 예술의 새로운 시각. 정경임 역(1982). 서울: 기린문화사. p. 14 재인용.
- 2) 전경원 (2000). 창의학. 서울: 학문사. p. 112 재인용.
- 3) 전경원. 앞의 책. p. 108.
- 4) 위의 책. p. 109.
- 5) 홍순정 (1999). 지능과 창의성. 서울: 양서원. p. 280.
- 6) 유혜경 (2001). 예술교육. 서울: 학연사. p. 43 재인용.
- 7) 박영원 (2001). 디자인 配號學. 청주: 청주대학교출판부. p. 100.
- 8) 유혜경. 앞의 책. p. 43.
- 9) 조현주 (1997). 패션에 나타난 유우머. 경북대학교 석사학위논문. p. 46.
- 10) 이정후·양숙희 (1999). 포스트모더니즘 패션에 나타난 불확정성. 복식. 제45호. p. 193.
- 11) 유혜경. 앞의 책. p. 42 재인용.
- 12) 홍순정. 앞의 책. p. 279.
- 13) 渡邊 謙. 예술학. 이병용 역(1994). 서울: 현대미술사. pp. 102~103 요약.
- 14) 谷協規茂. 창조력. 김광열 역(1988). 민성사. p. 239.
- 15) Wallschlaeger, C., Snyder, C. B. *Basic visual concepts and principles*. 원유홍 역(1998). 서울: 안

그래픽스. p. 82

- 16) Ocvrik, Otto G. et al. (1998). *Art fundamentals*. New York: McGraw-Hill. p.83.
- 17) Ocvrik, Otto G. et al. *op. cit.*. p. 98.
- 18) 윤민희·여화선·손경애. 앞의 책. p. 150.
- 19) Masato Takahashi. 시각디자인의 원리. 김수석 역 (1999). 서울: 지구문화사. p. 165.