

## 패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법

박 선 희\* · 유 영 선\*\*

경북대학교 의류학과 박사과정\* · 경희대학교 의상학과 부교수\*\*

### The Modern Perspective in Fashion Illustration

Sun-Hee Park\* · Young-Sun You\*\*

Doctoral Course, Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University\*

Associate Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Kyunghee University\*\*

(2003. 5. 17 투고)

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a creative perspective technique in fashion illustration through analyzing perspective in visual art experienced a great variety. This study was analyzed by examining the general theories based on the discovery of perspective and investigating the modern perspective in fashion illustration related to the method of spatial expression in visual art.

A complex perspective of existing perspective gives the effect of reappearance of actual space and three-dimensional form in a plane. Because of being used as not only one perspective technique but also some perspectives technique, its expression can be more realistic. An amplified perspective gives the effect of visual illusion just like being suck in space inside and come out from screen outside by distorting the human body. A confused perspective of space gives the visual illusional effect of collapsing actual space and misunderstanding three-dimensional form by distorting the form of the space and changing the nature as an object of fashion. A reiterated or duplicated perspective gives effect of interpreting invisible space as imaginary space by overlapping and eliminating the object of fashion. An irrational perspective of spatial illusion gives the effect of disorganization experienced thinking by strange shapes and new recognition of irrational space by extraordinary visual connection. It has a tendency to surrealism.

In conclusion, the modern perspective in fashion illustration has made the best use of not only new perspective since 1980, but general perspective before 1980.

By the modern perspective expression, the viewer has made a chance to experience imaginary spaces indirectly, and the author has been able to express emotions by his or her new attempt in the screen.

Key words: perspective(원근법), modern perspective(현대적 원근법),  
fashion illustration(패션 일러스트레이션), spatial express(공간 표현)

## I. 서론

오늘날의 패션일러스트레이션은 미술표현 양식의 다양한 변화와 함께 새로운 재료와 실험적인 기법들이 응용되면서 표현 방법들이 더욱 풍부해지고 있다. 이는 유행에 민감한 대중들에게 항상 새롭고 신선한 혹은 충격적인 감각을 주어야 하는 패션일러스트레이션의 역할에 충실히 하고 있음을 시사한다. 현재 많은 패션일러스트레이터들은 빠르게 변화하는 패션의 흐름에 따라 자신의 개성적이고 독창적인 기법과 소재의 표현으로 다양한 시도를 하고 있다.

그 중에서도 2차원의 평면상에 나타내는 공간성 표현에 대한 다양한 시도는 대중들에게 실제적 또는 경험하지 못한 세계에 대한 시각적 재현으로 실제성을 넘어선 상상의 공간을 인식 할 수 있는 간접적 체험의 기회를 부여한다.

공간이라는 것은 시각예술을 구성하는 기본적인 요소들의 배치에 의해 어떠한 형식에도 구애받지 않고 창조할 수 있는 무한대의 가능성을 내포하고 있다. 그렇기 때문에 패션일러스트레이션 뿐만 아니라 시각예술에 있어서 독창적 표현의 대표적 수단으로 활용할 수 있다.

회화가 발생한 이래, 작가들은 사람들에게 공간의 이해가 없이는 형태에 대한 창조나 커뮤니케이션 과정이 어려워짐을 느끼게 됨으로써 깊이와 형태에 대한 지각을 탄생시키는 지각개념과 공간적 단서에 대해 우선 익히는 것이 의무적이라는 것을 인식하게 된다. 공간 중의 물체를 이차원의 평면상에 표현하기 위해서는 과학적 근거의 법칙이 필요함을 느끼게 되고 여기서 원근법이 발생하게 된다.

Descartes는 원근법을 순수 공간, 내지는 무한 공간을 표상 하는 방법이라고 말한 바 있는데<sup>1)</sup>, 이는 회화를 구성하는 요소 중에서 원근법이 무한한 방법으로 발전할 수 있는 무한대의 가능성을 가지고 있음을 의미하는 것이다. 또한 현재의 원근법은 우리 주위에서 쉽게 접할 수 있을 만큼 가까이 있는 표현 방법일 뿐만 아니라 패션일러스트레이션에서 또한 독창적이고 창의적인 작가의 개성을 표현하기 위한 수단으로 활용될 수 있는 예술적 도구이다.

이러한 배경으로 본 연구의 목적은 패션일러스트레이션의 구도 표현 중에서 공간적 요소로서 다각도로 받아들여지고 있는 원근법의 현대적 의미와 그에 따른 시각적 표현 방법을 파악함으로써, 패션 일러스트레이션에서 표현되는 공간의 새로운 인식과 더불어 현대적 원근법의 활용이 창의적 표현 수단으로써 무한한 가능성을 가지고 있음을 작품분석을 통하여 살펴보고자 한다.

연구 내용은 먼저, 원근법의 일반적인 이론적 고찰에 의해 개념과 발생 배경, 시대에 따른 원근법의 의미 변화에 따른 종류들을 파악하고, 둘째 20세기 이후의 시각예술에서 나타나고 있는 원근법의 현대적 활용에 대해 살펴본다. 셋째, 1980년대 이후부터 현재까지 패션일러스트레이션에서 보여지는 현대적 원근법 표현 방법을 시각예술에 나타난 원근법의 현대적 활용에 근거하여 작품 분석을 통하여 밝힌다.

연구 방법에 있어, 원근법의 이론적 고찰과 20세기 이후의 원근법의 활용의 연구는 2차원적 시각 예술을 다룬 국내외 문헌연구를 통하여 이루어지고, 패션일러스트레이션 작품분석은 1980년대 이후에 출간된 패션일러스트레이션을 포함하고 있는 패션관련 문헌과 패션일러스트레이션을 전문적으로 운영하는 인터넷 사이트에서 작품들을 선정하여 분석하였다.

## II. 원근법의 일반적인 이론적 고찰

### 1. 원근법의 개념

사전적으로 ‘perspective’는 원근법 또는 투시화법이라 하며, 사물을 꿰뚫어보는 눈, 경중(輕重)을 가늠하는 눈<sup>2)</sup>의 의미를 가지고 있으며, 어원인 라틴어의 ‘perspectiva’는 투과하여 보다라는 의미의 ‘perspicere’에서 유래한다.

회화에서 공간은 화면 구성의 한 요소로서 공간 배치의 표현 방법에 의해 움직여지는 것이라 볼 수 있는데, 바로 그것이 원근법이 발생하게 된 목적이 된다. 즉, 원근법은 공간 중의 물체를 전체와 관련지어 포착하고 시각적으로 표현하는 방법인데, 삼차원

의 현실을 이차원의 평면상에 재현하는 회화와 가장 밀접한 관계가 있으나 건축, 정원, 도시계획 및 무대장치 등의 시각적인 효과에 대해서도 사용하는 개념이라 할 수 있다. 현재 건축에서 사용되고 있는 투시화법(perspective drawing)이라 함은 회화에서 재현된 원근법이 건축 설계 분야에서 발달하여 도학의 기법으로 정착한 것이다<sup>3)</sup>. 현재는 컴퓨터의 발달로 가상 현실적인 공간 시뮬레이션이 가능하게 되어 투시도의 역할도 많은 변화를 거듭하고 있으나 우리가 명시해야 될 것은 투시도법도 일종의 회화적 표현이므로, 원근법의 역할은 상실될 수가 없다는 것이다.

이처럼 원근법의 용어는 넓은 의미의 전반적인 투시방식 체계로 사용되고 있다. 원근법에 의해 3차원적인 공간을 2차원적인 평면에 나타냄으로써 공간감을 표현하게 되며 시각체계를 확립하게 된다. 이러한 원근법의 발달은 15세기에 발명되었던 Gutenberg의 금속 활자에 힘입은 바가 크며 McLuhan이나 Ong이 지적한 바 있듯이 활판인쇄술은 지각의 영역을 기본적으로 청각적 공간에서 시각적 공간으로 변화시켰으며<sup>4)</sup>, 이러한 인쇄술의 혁신에 의해 원근법의 체계화된 원리가 전달되는 것을 촉진 시켰고 원근법의 시각 양식이 사람들에게 자연스럽게 받아들여지면서 없어서는 안 될 중요한 위치에 자리하게 된다.

그러나 원근법이 서양에서만 행해진 것은 아니다. 동양 회화에서는 먼 데 있는 것을 화면 위쪽, 가까운 데 있는 것을 아래쪽에 그리는 방법이 가장 오래된 형식이다. 서양의 원근법이 과학적이었다고 한다면, 동양의 원근법은 심리적이라 할 수 있다. 이것은 겉보기로 원근을 알기보다도 마음에 남는 인상에 작용하는 것이라 얘기할 수 있다.

## 2. 원근법의 발생과 시대에 따른 의미 변화

원근법은 15세기 이탈리아 피렌체의 화가들에 의해 발명된 것으로, 관찰자의 눈에서 멀어질수록 평행선이 모이는 것처럼 보이며 대상물이 점점 작아지게 보이는 사실을 기초로 하고 있다. 이처럼 3차원적인 공간을 2차원적인 평면에 나타냄으로써 공간감을 표현하게 되며 시각 체계를 확립하게 되는데, 그 역사는 그리스 미술로 거슬러 올라간다. 고대 그리스인

들은 무대장면 그림 속의 건물에 환영적 외형을 부여하기 위해서 이미지의 후퇴와 투사 개념을 발견했다고 한다. 그 당시의 이것이 현대적 관점에서 말하는 '원근법'의 시각체계를 갖춘 것은 아니었지만, 그러한 그리스의 지식은 14세기에 전면에서 배경으로 일관되게 후퇴하는 사실적 회화 공간을 구축하려는 노력을 시도하였던 중세 화가들에게 이론적 근거를 제공하게 되었다<sup>5)</sup>.

그러다가, 15세기 르네상스 시대에 들어오면서 진정한 공간 체계의 원근법으로서 인간의 시각적 확립에 이르게 된다. 르네상스 예술가들은 과거의 종교적 권위에 의한 표현이 아니라 자신의 눈에 비친 그대로를 표현하기 위해 자연적인 묘사만으로는 구사할 수 없다는 것을 알고 과학적인 체계를 가지고 합리적인 시각 공간을 성취하게 된다.

바로크 시대에 이르러 원근법은 추상적이고 과장된 투시원근에 의한 순수 공간 내지는 무한 공간을 표상하는 방법으로 쓰여지고 있다. 바로크는 사실상 황당하거나 괴기스럽다는 의미로서 고전시대의 양식의 엄격한 규칙을 무시하는 취미의 타락으로 간주하였으며, 표현방식이 르네상스와 다르게 감정적 요소에 호소하고 있었다<sup>6)</sup>. 르네상스 투시법의 시점이 전체적인 구도를 가장 균형 있고 정확하게 포착할 수 있는 이상적인 지점에 소실점을 설정한다면, 바로크 시대의 시각은 인간과 대상의 거리를 다양하게 창출하면서 동시에 대상세계를 포착함으로써 그들 상호간의 거리를 제시할 수 있는 중심점을 설정하는 것이다. 그러므로 바로크시대는 공기와 빛을 선적인 형태나 사물의 몸 자체에 보다 더 긴밀하게 연결시키려는 시도였던 것이며 이것은 거리감각 또한 환영에 의한 것이라고 얘기 할 수 있는데, 즉 캔버스 위의 화면은 평평한 표면일 뿐, 깊이가 있을 수 없음에도 불구하고 우리는 캔버스의 평면성 대신에 우리로부터 멀어져 가는 공간이 있다는 착각을 하게 되는 것이다. 바로크의 주관적 투시법은 주관적인 것만은 아니며, 객관적인 것과 주관적인 것을 대상과 시점을 연관시키는 방법이며, 이는 부분적인 대상을 보는 시점과, 화면 전체를 구성하는 시점의 관계이기도 하다.

그러나 인상파 이후에 나타나는 공간 표현에서는 공간에 대한 객관적인 것은 거의 무시되고 있었다.

Van Gogh는 투시적 공간개념이 요구하는 깊이를 모두 제거해버렸고, 화가의 작업을 재현에서 표현으로 돌려놓는다. 그는 공기의 떨림이라든가, 대기 중에 흐르는 움직이는 미세한 기운 등, 서정적 측면으로 공간표현방식을 취하고 있었다. Cezanne은 수학적이고 과학적인 구성을 위해 투시법 자체가 와해되는 지점을 보여주었다. 물체의 본질을 순간적으로 재현되는 대상의 모습에서 찾으려하지 않고, 모든 형태를 기본적인 형태로 환원하여 본질을 보다 완벽하게 포착하고자 하였던 것이다<sup>7)</sup>.

인상주의화가들은 투시법에 의해 사물들은 공간적으로 관계 지우는 제도나 습속이 변화됨에 따라 공간을 표상 하는 방식, 아니 공간 자체도 상이한 것으로 변화될 수 있다는 것을 뜻하는 것처럼 공간의 인식이 개혁되고 있었다<sup>8)</sup>.

원근법은 19세기 말 입체파 화가에 의해 르네상스 시대 원근법의 기본 이념은 완전히 무시되어진다. 그들은 이성에 대한 신뢰로부터 시점을 다 시점으로 분산시켜 이성이 빚어낸 사물과 세계의 질서를 없애 버리기 시작했는데 이때부터 전통적인 원근법이 사라지게 된다. 그러나 여기서 원근법이 사라졌다고 일컫는 것은 결코 사물이나 대상을 이해하는데 있어서 일체의 비례적인 혹은 비교적인 공간적 시각이 사라

졌다는 것이 아니라, 작가의 주관적인 이상을 화면에 내포할 수 있다는 것을 의미한다.

이후 입체파의 큐비즘은 데스틸의 이념으로 이어져 추상미술주의 화가들은 회화 속 화면의 일루전과 부피감을 부정한 본질적인 요소로 환원하고자 하였으나, 원근법은 대상의 재현에 목적을 두기 때문에<sup>9)</sup> 분석 범위를 입체파 이후로 제한하기로 한다.

<표 1>은 반복적으로 변화를 맞이한 원근법의 종류와 특징을 간략히 나타내고 있다. 원근법의 분류는 박용숙(1986)<sup>10)</sup> 외, 원근법을 다루고 있는 국내문헌을 참고하여 정리하였다.

### Ⅲ. 시각예술에서 나타나고 있는 원근법의 현대적 활용

앞에서 살펴본 시대에 따른 원근법적 시각의 변화와 그 해체라는 긴 여정을 통해 현대회화에서 보여주는 원근법적 표현은 점점 소실점의 주체적 관찰자의 시점에서 대상을 바라봄으로써 원근표현의 차별화 된 특징을 보일 수 있음을 시사하고 있다. 그것은 입체파의 해체라는 원근법적 표현이 아닌, 실제 공간 속에 존재하는 시점에 관한 작가의 독창적 활용에

<표 1> 원근법 분류 유형에 따른 표현방법과 특징

유형적 분류	표현 방법	주요 표현요소	특징
선원근법	소실점에 의한 표현	선, 형태	수학적 질서 체계의 과학적 원근법 선의 착시효과에 의한 깊이감, 입체감
평행원근법	평행인 선의 배치	선, 형	동양적 관념의 법칙 거리에 따른 크기의 변화
대기원근법	색채 및 윤곽의 변화 명암, 텍스처의 변화	색, 질감	공기의 떨림과 미세한 대기 운동을 이용한 형태 묘사 색채의 성질에 의한 심리적 효과 : 초록색-먼곳, 파랑색-휴식, 빨강색-운동감
색채원근법	색깔의 성질에 의한 거리감 표현	색	화면의 개체성을 확인하는 경계선이 사라짐
꼭선원근법	광각 시점에 의한 선의 변화	선, 형	광각 시점에 의거한 표현
외심적원근법	화면 밖의 소실점에 의한 표현	형태, 공간	관자의 의지에 속박되지 않는 무한한 소점
역원근법	거리에 반비례하는 형태의 변화	형태	· 화면의 사물들을 하나의 평면에 제시 · 화면의 구도가 사라지고 초점이 분산
다중원근법	다른 눈높이를 가진 여러 개의 소실점에 의한 표현	선, 형태	· 정신적 공간을 반영 · 내면적으로 깊이의 변화를 줌 · 초현실주의 피안의 분위기 연출
다층원근법	평행하는 기저선에 의한 변화	선, 형태	· 패널식으로 화면을 연결해서 입도록 만들 · 이미지크기의 변화
전면축화	공간 속으로 후퇴할 때의 형태의 변화	형태	대상물이 화면 앞으로 뻗어 나오는 공간적 착시효과

의해 현대적 시각의 차별화를 줄 수 있는 원근법이 발생하고 있다는 것이다. 새로운 접근방식의 원근표현은 이미 이선미(1998)<sup>11)</sup>, 김주성(1984)<sup>12)</sup>, Gombrich(1989)<sup>13)</sup>, 김정은(1999)<sup>14)</sup>, 이두희(2001), Laura(2002)<sup>15)</sup>, 김성운(1997)<sup>16)</sup>, Kepes(1989)<sup>17)</sup> 등에 의해 연구되어짐으로써 현대적 원근법의 근거를 마련하고 있다.

이선미는 다중원근법의 현대적 활용을 David Hockney의 관점에서 새롭게 살펴보았으며, 김주성은 공간표현의 시각적 일루전 현상을 포스터 일러스트레이션의 활용에서 연구함으로써 그 특징을 착시적 공간, 초현실적 공간, 비 일상적 발상과 풍자적 형태 왜곡으로 분류하여 작품을 분석하고 있다. 김성운은 광고 비주얼 표현에서 3차원의 입체 비주얼화적 표현방법 모색을 위해 IMAX 영화 광고의 SP 매체를 중심으로 과장 원근법의 활용을 분석하였다. 또한 주은우(1998)는 현대성의 시각체제에 대한 연구를 원근법과 주체의 시각적 구성을 중심으로 연구함으로써 시각양식의 변화에 따른 원근법의 변화를 밝히고 있다.

본 장에서는 원근법의 현대적 활용이 현대 회화 및 2차원적 시각 예술형식에서 어떻게 나타나고 있는지와 그 시각적 효과를 분석하여 그 표현특징에 따라 과장에 의한 원근표현, 공간 혼동에 의한 원근표현, 중첩에 의한 원근표현, 환상에 의한 불합리한 원근표현으로 나누어 논의 정리하고, IV장의 패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법의 표현 근거로 사용한다.

시대적 범위는 공간표현방법이 혁신적으로 이루어진 아방가르드 예술운동이 등장한 20세기 초반을 기점으로 하며, 이후 등장한 작품분석을 통해 이루어진다.

### 1. 과장에 의한 원근표현

화면에 드라마틱하며 다이내믹한 특성을 주기 위해 생겨난 방법으로 하나의 주제가 보는 사람을 향해 직접 부각될 때 생겨나는 공간적 특성자체가 시선을 끌어들이는 요소가 되며 보는 사람들에게 그림이 2차원의 평면이라는 사실을 잊도록 만들어주는 효과적인 기법이다<sup>18)</sup>. 김성운(1997)<sup>19)</sup>은 이러한 표

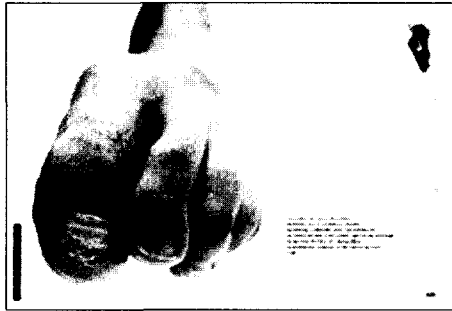
현의 발생시기를 이루 딱 규정짓기는 힘들지만 다다이즘, 미래주의, 초현실주의 등의 전면에 미세하게 나타나면서 그것이 형식이나 격식에 얽매이지 않는다는 특징에 의해 기존 원근법에 무감각해진 사람들의 반응에 신선함을 불어넣을 수 있는 수단으로 발전할 수 있다고 말하고 있다. 기존의 원근법에서 보여주는 한계가 우리 눈이 보여 지는 대로 결코 바뀌어 질 수 없는 정지된 시간을 나타낸다면 과장에 의한 원근표현은 생명력과 운동감을 불어넣은 인간의 착시 현상이라 볼 수 있다. 이것은 원근법의 가장 충실한 역할인 화면 배경의 공간감 부여의 목적보다는 화면에 나타나는 등장인물이 강조하고자 하는 크기의 왜곡된 축소와 확대의 방법을 이용하기 때문이다. <그림 1>은 인체의 엄지발가락을 지나치게 강조하고 있다. 과장된 엄지발가락의 부러진 발톱 모습에서 스포츠 스타의 화려함 뒤에 감춰진 두려움, 강한 승부근성 뒤에 숨겨진 나약함을 역설적으로 사용한 제품의 광고이다.

### 2. 공간의 혼동을 이용한 원근표현

현대 회화에서는 입체적인 착각과 실제의 수정을 붓피시키거나 또는 시각적으로 애매 모호한 것을 분열시키는 것에 의하여 실제적인 것이 변형되고 시각적 혼란을 가져오기도 한다. Lauer(2002)<sup>20)</sup>는 물체의 결합과 병치 등으로 신선하고 시적인 이미지를 창출해 낸 Rene Magritte의 상상력에서 이러한 효과를 많이 찾아볼 수 있다고 얘기하고 있다. 초현실주의 화가인 그는 무게가 없는 물체를 공중에 띄우기도 하고, 주제를 나타내는 등장인물과 배경이 한 공간 안에 존재하면서도 공간 자체를 임의로 분리시킨 후 새로운 이미지를 삽입하여, 그 효과는 마치 입체감이 사라지고 앞뒤의 구분이 가지 않는 새로운 형태의 다의(多義)적인 공간을 만들기도 했다. 이처럼 이질적인 요소를 삽입하여 새로운 이미지를 창출하는 공간의 혼동을 이용한 원근표현은 신선한 시각적 효과를 준다.

<그림 2>의 <땀뿌 혼적>은 나무 기둥사이의 공간과 말을 타고 있는 등장인물간의 이질적인 공간적 갈등을 일으키고 있다. Laura는 이 작품에서 보여

지는 공간성은 주제와 배경이 분리되지 않은 채 나타냄으로써 보는 사람으로 하여금 공간관계가 애매 모호하여 호기심을 유발케 하며, 주제와 배경이 뜻하지 않은 부분에서 서로 겹치고 있다.



<그림 1> 브라이언 맥브라이드, 1998  
<http://www.design.co.kr>



<그림 2> Rene magritte, 1964  
 조형의 원리

이러한 공간의 혼동에 의한 원근법적 접근 방식은 물체에 대한 성질을 강그리 무시하고 작가의 감정에 따라 새로운 성질을 부여하여 원근법의 습관적인 방법의 일부를 무시하는 것이며, 80년대 불어닥친 포스트모더니즘의 영향에 의해 이질적인 요소를 보다 쉽게 재결합 할 수 있는 사진 기술에 많은 영향을 끼치면서 더욱 발전하게 된다<sup>21)</sup>.

### 3. 중첩 또는 중복에 의한 원근표현

중첩(overlapping) 또는 중복은 계속되는 시각개념으로부터 벗어나 변화를 창출하는 방법 중에 하나이다. 한 단위가 부분적으로 그것 위에 있는 다른 단위에 가릴 때 생기며, 보다 통일된 패턴에 시선이 집중됨으로써 그 형태 관계를 더 강하게 만드는 시각적 효과를 가져 오게 한다<sup>22)</sup>. 김복영(1985)<sup>23)</sup>은 이차적 형상의 층에서 이차적 형상의 층이 중첩되어 지는 경우의 평면을 구조로 불러도 좋을 것이라면서 공간의 내포성을 밝히고 있으며, 이런 것에 의해 필요한 것은 보여 지고 불필요한 것은 가리워 지면서 구조를 형성해 나간다. 만일 하나의 공간 형태가 다른 형태를 가려 볼 수 없게 되면 뒤에 가려진 것이 존재하지 않는다고 생각하지 않는 것처럼, 겹쳐있는 형상을 볼 때 맨 앞의 것은 두 개의 공간적 의미 그 자체와 그 자체 밑에 있는 것을 갖고 있다는 것을 알게 되는 것이다. Arnheim(1995)<sup>24)</sup>이 중첩은 대상의 부분을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 대상을 통합하는 속성을 가진다고 말했듯이 대상이 없어진 것이 아니라 그 자리에 현존함을 암시하고 있다. 김정은(1999)<sup>25)</sup>은 이러한 중첩에 의한 원근표현은 보여지는 것과 보여지지 않는 것의 상호작용에 의해서 보는 대상에 대한 상상력을 무한히 할 수 있게 되며, 중첩의 확장된 개념인 투명성의 중첩 또한 단순한 화면에 변화와 운동감, 공간감을 부여하여 작가의 내적 의도를 다양하게 표현할 수 있는 효과적인 기법으로 쓰여질 수 있다고 밝히고 있다.

<그림 3>에서는 여러 대상들이 마치 입체감이 없는 듯 위에서 아래로 중첩되고 있다. Kepes(1989)<sup>26)</sup>은 이러한 겹쳐짐을 하나의 공간 형태가 다른 형태를 가리워볼 수 없게 되면 맨 앞의 것은 두 개의 공간적 의미 그 자체와 그 자체 밑에 있는 것을 갖고 있다는 것을 알게 된다고 얘기하고 있다. 감상자가 대상들의 입체표현이 없음에도 불구하고 그들간의 공간의 깊이를 지각할 수 있는 것은 인간의 경험적 사고에 기인하기 때문이다.

#### 4. 환상에 의한 불합리한 원근 표현

컴퓨터 그래픽이 발달하면서 최근 시각 예술에서는 과거의 실제 풍경에 의한 공간적 표현으로의 원근법이 아닌 삼차원의 애매 모호성에 의한 공간적 환상 현상을 거리감에 맞지 않는 불합리한 원근 표현으로 보는 이로 하여금 신선한 충격을 주고 있다.

Gombrich(1989)<sup>27)</sup>는 이러한 표현의 기원을 Hogarth의 작품인 <잘못된 원근법>에서 찾아 볼 수 있다고 얘기하고 있다. Hogarth는 우리가 공간에 대해서 생각하고 있는 사실과 엇갈리게 표현함으로써 시각적 신선함을 자아내고 있지만, 그 당시 정확한 관습에 얽매어 있던 화가들에게는 Hogarth의 풍자화는 잘못된 원근법의 표제화라고 여겨졌다. 그러나 Gombrich의 해석은 이러한 표현 또한 불가능한 세계, 즉 그림에서는 중력의 법칙이 통하지 않고, 나무가 제 멋대로 자라며, 팔은 얼마든지 길게 뻗을 수 있는 실로 묘한 환상적 세계를 표현하여 시각적 일루전 현상으로 새로운 원근 표현의 표본이 되고 있다는 것을 보여주고 있다는 것이다.

불합리한 원근 표현은 인간 스스로 규칙을 만들어 낸 실제 공간들의 법칙들을 적용하려는 의지로 그림 그 자체를 감상하기 때문에 공간의 일루전 현상이 오는 것이고 다양한 관점에서 작품을 감상하는 현대에 와서는 창의적 원근 표현으로 새롭게 모색되고 있다. 김주성(1984)<sup>28)</sup>는 고의적으로 뒤틀려진 perspective를 적용한다든지, 모순된 공간의 순환 등의 비일상적 발상의 시각적 일루전 표현은, 보는 이의 주의를 환기시키며 그것이 주는 풍자성, 유머는 시각적 유희로서 뿐만 아니라 신선한 흥미를 끄는 인상 기능을 발휘할 수 있다고 밝히고 있다. <그림 4>에서는 캔버스 속의 여인이 화면 밖의 3차원 공간으로 손을 뻗는다거나 조각상이 움직이는 것에서 공간 경계성을 배제시키면서 시대상 공존할 수 없는 인물들을 배치시켜 시간의 경계까지 무너뜨리고 있다. 이러한 작품들은 앞에서 언급한 Hogarth의 작품처럼 마침 스토리를 엮어내듯이 그림을 구성하여 풍자성을 내포하고 있다.



<그림 3> The Creative Illustration Book, 1995



<그림 4> Fisher Mike, 2000  
http://www.folioplanet.com

#### IV. 패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법

패션일러스트레이션의 창의적 표현 방법에 있어서 시각 예술이 이론적 배경이 되는 것은 패션일러스트레이션 또한 시각예술에 종속되어 있기 때문에 시각 예술의 표현 방법의 범위 안에서 창의적 효과를 노려야 한다. 그리하여 시각예술에서 나타나는 새로운 원근 표현 그 자체도 기원을 따라 가면 과거에 어긋나는 원근법의 표제로 쓰여지던 것이 현재의 신선한 충격으로 다가오게 되어 창의적 시각효과를 노

릴 수 있는 기법으로 자리 잡게 되었다. 또한 패션일러스트레이션에서의 공간은 한 개의 표현 방법에 의해 이루어지는 것보다는 여러 개의 표현 방법들이 결합되어 구성하는 경우가 많으며, 거기에 다양한 다른 요소들이 결합시켜 창의적인 공간을 만든다<sup>29)</sup>는 연구 결과에 따라 현재 쓰여지고 있는 기존의 원근법의 활용에 있어, 단독적인 전통원근법의 표현기법으로 쓰여지는 것이 아니라 여러 개가 결합해서 서로의 단점을 보완해가며 새로운 공간을 창출하고 있다. 그러나 패션일러스트레이션의 복합사용에 있어서는 시각 예술에 비해 전통원근법의 특징을 최대한 간소화시켜 활용하고 있어 공간의 단순성을 충분히 느낄 수 있다는 점이다.

그 결과 패션일러스트레이션에서 나타나고 있는 현대적 원근법은 단순한 원근표현에 있어서는 전통적인 원근법에 가장 충실하면서 때로는 지극히 단순하기도 하면서, 보다 독창적인 공간 구성에 있어서는 시각예술에서 분석한 원근법의 현대적 활용을 적용하고 있음을 작품을 통해 분석할 수 있었다.

분석에 사용한 작품들은 1980년대 이후 패션과 관련된 시각매체에서 보여지고 있는 패션일러스트레이션 중 III장에서 파악된 원근법의 현대적 활용이 적용된 작품 98점을 분석하였다.

### 1. 기존 원근법의 복합사용에 의한 원근 표현

1980년대 이후에 패션일러스트레이션에서 표현되어지고 있는 원근 표현은 단순히 전통적인 원근법에 의존하기보다는 다양한 원근법의 복합사용에 의한 표현이나 원근법 원리의 현대적 적용으로 독창적인 표현을 만들어 낸다. 즉 전형적인 원근법을 사용하지만 주제가 되는 인체를 실루엣으로만 강조한다든지, 과장되게 표현하여 현대적인 화면성을 창출하고 있으며 두 가지 이상의 원근법 유형을 접목하여 창조적인 표현을 만들어 낸다.

<그림 5>에서는 전반적으로 붉은색을 사용하여 어둡고 불안한 분위기를 조성하고 있으며, 선원근법의 응용에 의해 소실점이 한 곳으로 모이는 듯처럼 보이지만, 각기 다른 지점에 분산된 소실점으로 극적인 긴장감과 차가운 느낌을 형성시키고 있다. <그림

6>은 평행적 원근법과 곡선 원근법의 혼용으로 드라마틱한 공간감을 표현하고 있으며 더불어 내부 벽면의 크기가 실물에서는 동일하지만 왼쪽으로 갈수록 굽어 들어가며 좁혀지는 깊이감은 더욱 여실히 나타나고 있다. 이러한 결합으로 작가가 나타내고자 하는 공간에 대한 인식을 보는 이로 하여금 쉽게 받아들일 수 있도록 하여 작가와 감상자간의 커뮤니케이션(Communication)의 매개체로 사용할 수 있다.



<그림 5> Joe Brocklehurt, 1996  
Style surfing what to wear in the 3rd millennium



<그림 6> Anja-kroencke, 2000  
Vogue Germany

### 2. 과장에 의한 원근표현

패션일러스트레이션에서는 큰 것과 작은 것과의 크기대비로 인해 화면 배경의 공간감 부여의 목적보다는 화면에 나타나는 패션 주제, 등장 인물을 강조하고자 하는 방법을 활용하고 있다. 그렇게 때문에 과장에 의한 원근표현이 쓰인 작품들은 배경에 의한



공간감보다는 보는 시각에 따라 인체의 왜곡들이 주를 이루고 있으며 이러한 표현은 표면에서 튀어나와 보이거나 빨려 들어갈 것 같은 효과를 주어 새로운 공간에 대한 간접적인 시각체험을 할 수 있도록 한다.

<그림 7>에서는 바빠 걸어가는 한 여성의 인체를 아래에서 위로 보는 시각에 따라 크기의 비율을 극단적으로 표현하고 있다. 또한 선 원근법의 원리를 이용하여 가까운 곳에서 먼 곳으로 모여지는 단순한 소실점의 설정이 아니라 화면 양 사방에서 규칙적으로 한 소실점으로 모이면서 마치 사각뿔 아래에서 꼭지점을 보는 것 같은 효과를 준다.<그림 8>에서는 복도를 지나가고 있는 여성을 실루엣을 화면을 압축한 듯 왜곡시켜 표현하고 있으며 실루엣의 과장된 굴곡으로 여성의 우아함을 나타내고 있다.



<그림 7> Young Blood 012 Juin. 2002

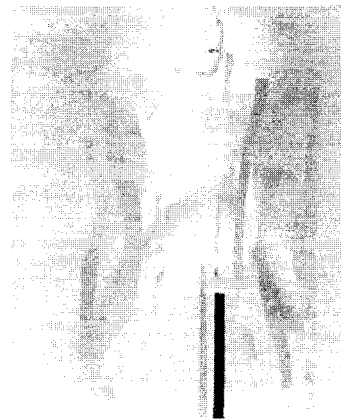


<그림 8> Nadja Fejto, 1983  
Fashion Illustration today

### 3. 공간의 혼동을 이용한 원근 표현

패션일러스트레이션에서는 실제적 공간에 대한 거리감을 붕괴하거나 해체시켜서 애매모호하고 기발한 이미지를 창출하는 방법이다. 이것은 우리가 상식적으로 생각하는 물체의 성질에 따라 위치가 제자리에 놓여있지 않고 상상하지 못하는 곳에 위치하기도 하고 공간을 인위적으로 분리시켜 새로운 이미지를 삽입하여 기존의 공간에 대한 인식을 파괴시킨다. 이러한 표현은 컴퓨터 그래픽이 발달하면서 공간이 포함된 화면을 정교하게 분리하여 주제가 되는 화면과 재결합시키는 형태를 주로 취함으로써 주제와 배경이 분리되지 않고, 공간을 압축시킨 착시효과를 주기도 한다.

<그림 9>에서는 인간의 형태를 컴퓨터 작업에 의해 수직면을 분리시켜 사이사이에 이질적 요소를 삽입시켜 새로운 두 가지의 공간 형태를 나타내어 주제와 배경이 분리되지 않고 겹쳐지게 표현하고 있다. <그림 10>은 화면에서 나타나고 있는 세 명의 등장인물과 말, 그리고 배경이 분리되지 않은 채, 공간관계가 애매모호하여 말과 등장인물 사이의 거리감을 느낄 수 없도록 하여 호기심을 자극케 하는데 이러한 공간의 왜곡이나 속임수는 회화에서만 일어나는 현상이 아니어서 착시적 원근감을 확대시키는데 효과가 있다.



<그림 9> Thierry Perez, 2000  
Fashion Illustration Now



<그림 10> 심 아르자나, 2001 KOFI, 로피시엘

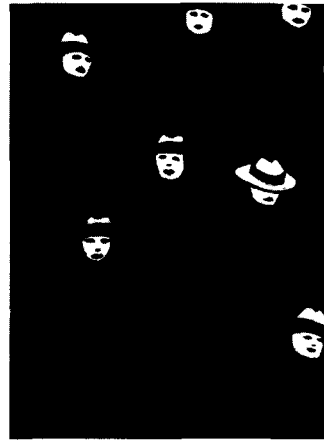
#### 4. 중첩 또는 중복에 의한 원근 표현

패션일러스트레이션에 나타난 중첩은 다른 단위에 가림으로써 보다 동일한 패턴에 관자를 집중시켜 그 형태를 더욱 강하게 만들거나 유사한 동작의 반복된 인물표현으로 인체의 움직임을 나타내고 있다. 이러한 집단성에 의해 표현된 형상과 나머지 형상들은 필요한 것은 보여 지고 불필요한 것은 가려지면서 구조를 형성해 냄으로써 패션 이미지를 전달한다. <그림 11>에서는 동일한 기모노 슬리브(Kimono-sleeved)의 오버코트(Over coat)를 입고있는 대상들을 중첩시키고 있다. 차곡히 쌓인 대상이 마치 아래로 쓰러질 것 같은 모습에서 앞으로 행진하고 있는 듯한 착시효과를 준다. 화면에서 보여지는 획일화 된 인물들과 의상에서 감상자의 시점은 집중되고, 작가 또한 디자이너 Krizia의 신 디자인 기모노 슬리브 오버 코트를 강조하기 위한 기법으로 활용함으로써 대상간의 형태관계를 더욱 강하게 하고 있다.

#### 5. 환상에 의한 불합리한 원근 표현

패션일러스트레이션에서 불합리한 원근 표현이 우리에게 공간적 환상을 주는 것은 보는 사람 쪽의 뿌리감 즉, 살아오면서 경험했던 것의 확신에 스며든 기대감과 가정, 그것에 의존하였을 때 느낄 수 있는 묘미를 가지고 있다. 즉, 실제 공간에 대한 지각이 있

어야 만이 새로운 공간에 대한 인식을 할 수 있으며 신선함을 느낄 수 있다. <그림 12>는 서로 연관성이 없는 대상을 결합시켜 새로운 시각적 자극을 유도하여 공간적 환상을 불러일으키고 있는데, 전혀 관련성이 없는 수영복과 모자를 건물들과 결합시켜 무생물인 건물이 인체화 한 듯이 표현하고 있으며, 하늘에 떠다니는 풍선들을 의인화시켜 눈과 코, 입을 가지고 있어 저마다의 표정을 달리 하고 있는 Toledo의 초현실적인 위트와 기발함으로 공간의 대한 기존의 인식을 무너뜨려 환상적 분위기를 자아낸다.



<그림 11> Francois Berthoud, 1985, Fashion Illustration Today



<그림 12> Ruben Toledo, 1996, Style Dictionary

### V. 결 론

본 논문에서는 패션일러스트레이션의 다양한 시각적 표현 방법 중에서도 창의적 공간 표현 방법을 개발하고자 변화 속에서 다양한 형태로 발전해 온 시각 예술의 원근법을 분석하여 패션일러스트레이션의 원근 표현 방법과 관련시켜 연구하고자 하였다.

첫째, 기존 원근법의 복합사용에 의한 원근 표현은 실제적 공간 표현보다 더욱 사실적이고 깊이 있는 효과를 주지만 새로운 공간 창출은 불가능하기 때문에 시각예술에서는 신선한 시각 효과를 위해서는 잘 활용되고 있지 않지만, 단순화를 추구하는 패션일러스트레이터의 작품에서는 많이 나타나고 있었다. 둘째, 과장에 의한 원근 표현은 주로 크기의 대비에 의해 나타났으며 특히 패션의 주체가 되는 인체를 왜곡시켜 공간 속으로 튀어나와 보이거나 빨려들어갈 것 같은 효과를 주어 패션 상품에 대한 호기심을 자극하여 소비를 조장시키는 패션광고 일러스트레이션에서 많이 나타나고 있었다. 셋째, 공간의 혼동을 이용한 원근 표현은 공간의 형을 왜곡시키거나

나 패션과 관련된 대상물들의 성질을 변형시켜 괴이하고 신비롭게 만드는 시각적 표현 효과를 주기도 하고, 배경과 대상을 분리시키지 않고 조합하여 다시 재배치 시켜 새로운 공간을 표현하고 있었다.

이러한 표현은 단순드로잉에 의해 표현되기도 하지만 배경과 대상의 경계를 애매 모호하게 하는 기법은 컴퓨터 그래픽을 이용하여 많이 나타나고 있다. 넷째, 중첩 또는 중복에 의한 원근 표현은 형태의 겹침과 제거에 의해 보이지 않는 이미지의 연상 작용으로 인한 상상의 공간을 확대 해석하게 만들며, 실제적 공간의 재현을 위한 깊이감을 나타낼 때의 활용되고 있다. 마지막으로 공간적 환상에 의한 불합리한 원근 표현은 풍자성을 많이 내포하는 작품들에서 보이는데, 패션 상품들을 인간보다 확대 시켜 위압감을 주는 등, 패션 제품에 중속되어 버린 현재의 사회적 문제와 인간성 정체성을 표현하기 위한 목적으로 주로 쓰여지고 있었다.

패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근 표현을 살펴 본 결과 현재까지 변화되어 온 원근표현에 의해서도 나타내고자 하는 작가의 가장 우선적인 의

<표 2> 패션일러스트레이션에 나타난 현대적 원근법의 분석표

현대적 원근 표현의 분류	표현 방법	패션일러스트레이션에 나타난 특징	표현 효과
다른 유형의 기존 원근법 복합사용에 의한 원근 표현	기존 원근법의 원리에 의한 원근 표현	· 여러 원근법의 결합에 의한 깊이 확대 · 3차원 공간 표현	· 실제적 공간에 대한 시각적 재현 · 패션의 주체가 되는 인체를 부각시킴 · 감상자의 호기심 확대 · 환상적 환영적 공간 창출 · 새로운 일루전 현상에 의한 시각적 신선함 부여
과장에 의한 원근 표현	크기의 왜곡된 축소와 확대	· 정적인 화면에 드라마틱, 다이내믹한 특성 부여 · 대상에 대한 생명력 부여 · 공간보다 대상을 강조	
공간의 혼동에 의한 원근 표현	공간과 형의 왜곡 형태와 성질의 변형, 물체의 위치 변화	· 공간에 대한 애매 모호성 부여 · 기발한 이미지 창출 · 입체적 착각과 실제적 공간 붕괴 · 환영적 공간 창출	
중첩 또는 중복에 의한 원근 표현	형의 겹침과 제거	· 반복된 패턴의 형태적 강화로 인한 시각적 효과 · 보여 지고 보여 지지 않는 것의 상호작용에 의한 상상력 증대	
환상에 의한 불합리한 원근 표현	거리감에 어긋난 표현, 형태의 자유로운 왜곡과 과장	· 삼차원 애매 모호성에 의한 공간적 표현 · 불합리한 공간에 대한 새로운 인식 · 환영적 공간 창출 · 모순된 공간의 순환 · 풍자성에 의해 보는 이의 주의를 환기	

도는 실제 공간에 대한 시각적 재현임을 알 수 있었다. 이것은 원근법의 본질적인 의미는 벗어나지 않고 있으며 이를 충족시킨 후에 감상자의 호기심을 확대시키기 위해서 환상적이며 환영적 공간을 창출하여 새로운 일루전을 유도시켜 시각적으로 신선함을 주기 위한 표현이 접할 수 있는 다양한 매체로 인하여 작가의 개성으로 나타나고 있는 것을 알 수 있었다. 현재 패션일러스트레이션의 표현 기법이 다양하게 발전하면서, 컴퓨터 그래픽만을 전문적으로 사용하는 패션일러스트레이터들이 늘어가고 있다. 색채혼합이나 프리 핸드 드로잉(Free-hand Drawing), 이미지 크기 변형 등을 컴퓨터로 조정하여 2차원적인 평면기법 자체를 공간성 표현에 이용하기도 하지만 이것 또한 대상인물의 시선처리와 삼각구도에 의한 원경과 근경의 차이를 확실하게 두는 등 디테일적인 요소를 가미해 원근 표현을 이용하고 있다.

이처럼, 현대적 원근 표현은 보는 이로 하여금 감상자는 지각할 수 없는 상상의 확장된 공간을 간접 경험할 수 있는 기회를 가지게 되고, 작가들은 새로운 시도에 의해 자신의 감정을 화면에 표현할 수 있다. 빠르게 변화하는 시대의 흐름 속에 자신의 개성과 주관을 가지고 독창적이고 예술적 가치를 지닌 패션일러스트레이션으로 표현하기 위해 창의적 공간을 창조할 수 있는 원근법이 하나의 도구로써 활용되어 질 수 있다.

## 참고문헌

- 박용숙 (1986). 회화의 방법과 구도. 서울: 집문당, p. 89.
- 교학사 (1994). *Kyohaksa's english-korean dictionary*. 서울: 교학사, p. 1814.
- Nagumo, Haruyoshi, 박영원 역 (1998). 시각표현. 서울: 국제, pp. 78-79.
- 주은우 (1998). 현대성의 시각체계에 대한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문, p. 117.
- 이선미 (1998). David Hockney의 다중원근법에 관한 연구. 경기대학교 대학원 석사학위논문, p. 16.
- Gombrich, E. H. 차미에 역 (1989). 예술과 환영 : 회화적 표현의 심리학적 연구. 서울: 열화당, pp. 290-295.
- 이두희 (2001). 원근법의 해체과정과 현대적 시각의 의미변화. 부산대학교 대학원 석사학위논문, p. 22.
- 이진경 (1997). 근대적 시·공간의 탄생. 서울: 푸른숲, pp. 56-57.
- 이두희. 앞의 책, p. 24.
- 박용숙 (1986). 회화의 방법과 구도. 서울: 집문당, pp. 15-200.
- 이선미. 앞의 책.
- 김주성 (1984). VISUAL ART 에 있어서 空間表現 의 視覺的 ILLUSION 研究. 홍익대학교 대학원. 석사학위논문.
- Gombrich, E. H. 앞의 책.
- 김정은 (1999). 2차원의 중첩효과를 이용한 공간 표현. 이화여자대학교 대학원. 석사학위논문.
- Laura, D. A. 이대일 역. (2002). 조형의 원리. 서울 : 미진사.
- 김성운 (1997). 광고VISUAL에서의 과장원근법에 대한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- Kepes, G. 유한태 역. (1989). 시각언어. 서울: 대광서림.
- 박선의, 최호천 (1989). 시각커뮤니케이션 디자인. 서울: 미진사, p. 46.
- 김성운. 앞의 책, p. 11.
- Lauer, D. A. 앞의 책, p. 201.
- 이영욱 (2003, 8. 7). 세계사진가탐구-데이비드 호크니 (David Hockney). 줌 인 웹진. 자료검색일 2003, 8. 14. 자료 출처 <http://zoomin.co.kr>
- Arnheim, R. (1995). 미술과 시지각. 서울: 미진사, p. 114.
- 김복영 (1985). 현대미술연구. 서울: 정음문화사, pp. 199-200.
- Arnheim, R. 앞의 책, p. 115.
- 김정은. 앞의 책, p. 12.
- Kepes, G. 앞의 책, p. 77.
- Gombrich, E. H. 앞의 책, pp. 273-274.
- 김주성. 앞의 책, pp. 23-25.
- 성유정, 유영선 (2001). 시각 예술의 형식을 활용한 창의적 패션 일러스트레이션. 복식, 52, p. 25.