

# 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트적 표현 특성에 관한 연구

김 미 현<sup>†</sup>

중앙대학교 의류학과

## A Study on Fashion Illustration Based on Pop Art Technique

Mi-Hyun Kim<sup>†</sup>

Dept. of Clothing & Textiles, Chung-Ang University

(2007. 11. 27. 접수)

### Abstract

Today, Fashion Illustration has been diversified in its usage and respotlighted in the significance of its artistry by artists' interpretation and subjective perspectives. The purpose of this study is to find out theoretical reestablishment of this extended expression sphere and possible expression coverage of Fashion Illustration. First, based on the Fashion Illustration works revealing expressive features of Pop Art, this study reviews major considerations of Fashion Illustration, i.e. assemblage, silk screen and new possible perspectives respectively. Therefore, based on the reviews, this study seeks to deduce pop art characteristics of expression technique found in Fashion Illustration. Expression modes of Pop Art are represented broadly by assemblage, silk screen and new perspectives. Based on corresponding case analysis, this study could come to find out the following expressive features of pop art revealed in Fashion Illustration: First, it is found that contemporary Fashion Illustration pursues unbounded expressions and unprecedented styles owing to material variety. Second, it is found that contemporary Fashion Illustration tries to adopt new and experimental techniques including computer program. Third, it is found that Fashion Illustration characterized mainly by expressive features of Pop Art shows and pioneer a wide variety of application spheres including commercials(ads), newspaper or magazine illustration and cartoon ads simply beyond designer's creative drawing. Furthermore, it is expected that Pop Art's expressive features shown in Fashion Illustration will evolve through a fusion with various experimental techniques, and keep having cultural and artistic influence in the future as well.

**Key words:** Fashion illustration, Pop art, Assemblage, Silk screen, Photo montage; 패션 일러스트레이션, 팝 아트, 아상블라주, 실크스크린, 포토몽타주

### I. 서 론

오늘날 패션 일러스트레이션은 작가의 해석과 주

관에 의하여 그 용도가 다양해지고 예술성의 중요성이 재인식되고 있다. 또한 공식화된 미술의 규범으로부터 벗어나 한층 더 진보된 성격으로 다양한 양식을 융합하면서 수평적으로 발달한 팝 아트가 가지는 표현적 특성은 패션 일러스트레이션의 새로운 장르를 존립시키고 그 영역을 폭넓게 확장해 나가고 있다. 이에 본 연구에서는 패션 일러스트레이션의 확대된 표현 영역

<sup>†</sup>Corresponding author

E-mail: mimiya613@yahoo.co.kr

본 논문은 2007년도 중앙대학교 학술연구비(일반연구비) 지원에 의한 것임.

의 이론적 재정립과 패션 일러스트레이션의 표현 범위에 관한 가능성을 살펴보는데 그 의의가 있다.

연구문제로는 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표현방법과 효과를 분석하기 위해 팝 아트의 개념을 정리한다. 그리고 패션 일러스트레이션에서 팝 아트의 표현적 특성이 나타나는 작품 사례를 중심으로 앳상블라쥬, 실크스크린, 그리고 새로운 시각적 제시로 나누어 고찰한다. 그리하여 상기 고찰을 토대로 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표현기법 특성을 도출하고자 한다. 연구방법으로는 패션 일러스트레이션과 팝 아트의 일반적 개념을 정의하기 위해 관련 문헌과 논문을 고찰하고, 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표현기법은 패션 일러스트레이션 작가의 작품집, 관련 서적, 잡지 등을 바탕으로 분석한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 패션 일러스트레이션의 일반적 개념

#### 1) 패션 일러스트레이션의 정의

패션은 한 시대의 사회, 경제, 문화의 흐름을 반영하며, 인간의 내적 미의식 세계를 표현하는 수단으로 특히 예술 양식과 밀접한 관계를 지향하며 시대적 조형성을 공유한다(채금석, 1995). 그리고 삽화, 도해, 설명, 예증이라는 사전적 의미의 일러스트레이션은 광의의 의미에서 인쇄 및 전파 매체, 영상 등을 통해 전달되는 조형적 이미지인 주제를 명확히 시각화하여 전달하기 위한 개념을 가진 목적 지향적인 그림을 지칭한다. 이러한 일러스트레이션의 한 분야인 패션 일러스트레이션은 유행하는 복식을 그리는 것, 복식을 제작하기 위해 예상하여 그린 설명도, 혹은 예상도의 개념에서 출발하여, 일러스트레이션의 기능과 목적을 패션의 시대적 요구에 맞게 표현한 것을 의미한다(Piper, 1984). 다시 말하면 패션 일러스트레이션은 복식 제작을 위한 설명 기능의 그림에서 시작하여 패션의 내면적인 세계를 작가의 해석과 개성에 따라 패션 이미지를 표현한 고도의 예술영역이라 할 수 있다. 상기 내용을 종합해 볼 때 패션 일러스트레이션은 시대의 유행과 사고방식을 크게 반영하며, 특히 한 시대의 유행을 그린다는 기능을 수행한다는 의미에서 소통 예술이라고 할 수 있다.

패션 일러스트레이션이 추구하여 왔던 기존의 복

식을 그리는 것이라는 설명도 방식은 현대 패션 일러스트레이션의 표현의 다양화와 전문성에 많은 편견과 한계성을 드러내고, 패션 일러스트레이션의 발전과 영역확장에 장애요인으로 작용하기도 하였다. 또한 패션 일러스트레이션은 상업성만이 아닌 독자적 예술품으로서 개인적, 집단적, 사회적 문화현상들을 바라보는 폭 넓은 사고의 총체적 문화가 작품활동에 반영될 수 있어야 할 것이다. 패션과 패션 일러스트레이션의 상호관계성은 사회, 문화, 개인의 메시지가 다양한 접근방식을 통하여 작품의 내·외적 요소에 반영될 때 보다 많은 변화를 갖게 된다. 이렇듯, 패션과 일러스트레이션은 현대 미술사조와 보완 관계를 유지하면서 자유로운 표현과 새로운 형식을 추구하며, 그 영역을 넓혀가고 있다.

#### 2) 패션 일러스트레이션의 목적과 기능

오늘날 패션 일러스트레이션은 초기 패션 일러스트레이션이 추구했던 동시대의 복식을 증언하고 미래 유행을 예고하는 역할뿐만 아니라, 패션 디자이너의 창의적인 아이디어를 표현하고, 패션 전문가들의 시각언어, 더 나아가 패션 상품 광고의 이미지 전달 매체로서 패션 산업의 전 분야에서 패션 감각을 전달하는 커뮤니케이션의 역할을 수행하고 있다. 뿐만 아니라, 패션 일러스트레이션은 패션 일러스트레이터의 독창적인 아이디어와 패션 메시지를 담은 시각 예술로서의 독자적인 영역을 형성해가고 있다.

20세기 패션 일러스트레이션의 전개를 살펴보면 다음과 같다. 폴 뵘와레(Paul Poiret)는 그의 이미지 표현의 수단으로 패션 일러스트레이션을 사용하여 디자이너와 일러스트레이터와의 유대 관계를 열어 놓았다. 그는 이러한 유대 관계를 예술적 차원으로 끌어올려 이미지 표현에 중점을 둔 패션 일러스트레이션을 도입하였다. 또한 폴 이리브(Paul Iribe)와 조지 르빠쁘(George Lepape)에게 그의 작품을 의뢰하여 작품집을 발간하게 하여 성공을 거두었다. 이외에도 에르떼(Erté)는 환상적이고 독자적인 양식으로 패션 분야에 시야를 넓혔다. 30년대에 들어서서 에릭(Karl Erickson)은 보그(Vogue)지에 칼라 일러스트레이션 표지를 장식하였다. 또한 이 시기의 보그지는 초현실주의를 받아들여 패션 일러스트레이션의 질을 높였으며 달리(Salvador Dali), 콜텔라치(Coltellacci), 베니토(Benito)를 대표적 작가로 들 수 있다. 특히 달리는 패션 일러스트레이션을 직접 제작하고 예술적인 차원에서 탐구하는 등 순수 회화의

교류가 그 어느 시기보다 활발하게 전개되었던 시기의 작가이다(Colin, 1988). 60년대 대표적인 패션 일러스트레이터 안토니오 로페즈(Antonio Lopez)는 현대 회화기법과 팝 아트적인 분위기를 패션 일러스트레이션에 도입하고 과감한 테크닉을 구사하여 팝 아트의 전위예술을 배경으로 한 모더니즘을 시도하였다.

패션 일러스트레이션의 기능은 패션 산업의 발달로 그 쓰임이 다양해지고 있는데 이는 복식 제작과 연결되는 설명도의 기능을 가지는 것, 그 시대가 요구하는 시대상을 반영하는 복식 자료의 기록을 위한 삽화, 패션 전문지에서 트렌드를 이미지화 시켜 전달하는 정보제공, 패션 상품의 광고, 시각예술로서의 패션 이미지 전달, 포트폴리오 제작 등으로 나누어 볼 수 있다. 이러한 패션 메시지 전달이라는 목적성을 띤 패션 일러스트레이션은 예술적 가치를 지닌 분야로서 차츰 그 영역을 넓혀가고 있는 추세이며, 기존 예술가들의 활발한 참여로 새로운 장르로 등장하고 있다. 또한 패션 일러스트레이션은 패션 산업체와 대중간의 단순한 의상 정보와 선전, 광고를 위한 전달로부터 발전하여 순수한 의상의 감각을 예술적인 측면에서 전달하는 기능을 수행한다. 현대에 와서는 전문 패션 일러스트레이터에 의한 예술적 모색과 창의적 개발로 독자적인 예술영역으로 발전하고 있다.

## 2. 팝 아트의 개념과 특성

팝 아트는 현대 산업사회의 특징인 대중문화 속에 등장하는 이미지를 미술로 수용한 사조로 예술성 자체의 의미라기보다는 광고, 산업디자인, 사진, 영화

등과 같은 대중 예술 매개체의 유행성에 대한 새로운 태도에 대해 언급된 명칭이다(Alloway, 1975). 팝 아트는 용어는 1945년 영국의 미술평론가인 로렌스 알로웨이(Lawrence Alloway)가 처음으로 사용한 것이다(리파드, 1983/1990). 원래는 매스컴이 지배하는 대중문화가 만들어 내는 집단광고 문화에 기인한 대중예술을 가리키기 위한 편리한 명칭에 지나지 않았다. 그러나 1962년 알로웨이가 그 의미를 확대시키면서 팝 아트는 대중적인 이미지를 순수 이미지의 문맥 안에서 사용하고자 하는 미술가들의 활동을 가리키는 명칭이 되었다(위커, 1983/1998). ‘랜덤 하우스 사전(Random House Art Dictionary)’에서는 “팝 아트는 미술 사조에 있어서 하나의 양식 특히 미국에서 일어나는 1960년대 초반에 유행한 연재만화와 선전용 포스트와 같은 응용미술부분에서 착안해서 과장된 형태와 이미지로 특정 지을 수 있는 구상회화의 한 양식이다.”라고 수록되어 있다. 카린 토마스(Karin Thomas)는 그의 저서 비스 푸트(Bis Heute)에서 팝 아트의 개념에 대해 “현대 소비사회의 특징을 조형언어 가운데 융합하는 미술활동이며 그 때문에 광고의 미적 능력을 심리적으로 어필하는 현란한 색채 및 형태를 최대한으로 이용한다.”고 하였다.

그러나 팝 아트는 이러한 단편적이고 사전적인 정의로서는 그 본질 파악이 도저히 불가능하다. 그것은 팝 아트라는 양식이 형식이나 내용뿐만 아니라 사회적인 맥락에서도 매우 복잡하게 전개되었기 때문이다. 팝 아트가 출현한 1960년대는 서구 자본주의 체제가 안정기에 접어든 시기였다고 볼 수 있다. 이러한 상황 하에 대량생산 체제와 대량 소비, 그리고 매



<그림 1> Daniel Spoerri의 작품  
<Pop Art> Edward Lucie-Smith



<그림 2> Arman의 작품  
<Pop Art> Edward Lucie-Smith

스미디어에 의한 정보전달방식은 세계관이나 인생관에 있어서의 변화를 더욱 가속화시킨 실질적 요인으로 작용하였다(워커, 1983/1998). 또한 고급 혹은 저급 예술의 규율이 파괴되면서 동시에 세계를 보는 시각이 주관적 방식에서 변화된 새로운 외부 세계로 바뀌어 가는데 기여하였다.

### III. 팝 아트의 표현기법에 관한 고찰

#### 1. 앳상블라주(Assemblage)

팝 아트의 표현방식으로는 신문이나 잡지 등 종이를 찢어 붙이는 콜라주에서 발전한 앳상블라주 기법이 있으며, 이는 작품의 소재를 무한하게 만들 수 있도록 가능성을 부여하였다(그림 1). 앳상블라주는 1910년대의 앳상블라주에서 발전하여 다양한 오브제나 폐품 따위를 주워 모아 부착한다는 뜻으로, 뒤뷔페(J·Dubuffet)가 처음 사용하였다. 즉 앳상블라주는 신문이나 잡지 등 종이를 찢어 붙이는 콜라주에서 발전한 것으로 다른 오브제 폐품을 모아 부착시키는 기법이다(그림 2). 앳상블라주는 이미지에서 있어서 추상에서 벗어나 현실적 형상을 표출하였으며, 유일무이한 이미지의 창조에서 벗어나 기존의 이미지를 적절히 선택, 재결합하는 것에 새로운 의미를 부여하였고, 고상하고 전통적인 소수 귀족적인 이미지에서 평범하고 유행적인 다수 대중적 이미지로 민주화시켰다. 또한 재료에 있어서 대도시 사회의 소비문화의 소모품을 등장시켰다. 이로써 ‘예술은 개성의 표현’이라는 미학의 시대에서 ‘예술은 사회의 표현’

이라는 미학의 시대로 그 방향이 바뀌게 되었다.

앳상블라주의 중요성은 추상표현에서 전혀 다른 팝 아트로 몰두하게끔 전환시켜 주었을 뿐만 아니라 시각 예술에서 적용할 수 있었던 체제를 급진적으로 재 고려하게끔 만들어 주었다.

#### 2. 실크스크린(Silk screen)

팝 아트의 기법은 어떤 이미지를 대칭 또는 반복적 연속으로 한 화면에 늘어놓는 특성을 보여준다. 팝 아트가 특히 새롭게 채용한 기법으로 스크린이나 환등기나 사진모사 또는 기존의 물상을 복제하는 복사의 방법이였다. 실크스크린은 소재를 선택하고 실크스크린 판을 만든 뒤 적당한 색깔로 찍어내는 작업을 반복하는 것으로 판화 기법을 쓰며 포스터의 평면 사진 이미지를 즐겨 채용한다. 복사, 복제는 기계, 기술적인 것의 모방적 접근이였다. 이러한 일련의 기법에서 나온 이미지와 캔버스간의 거리, 입체감이 부정되고 화면은 종이처럼 얇다. 이것은 이미지와 캔버스간의 지극히 범속한 관계성을 낳게 하고 따라서 지극히 평범한 대중적 성격을 드러내 보여주려는 것이다(김춘일, 1989). 실크스크린은 이미지의 대중화, 사회화는 현존하는 여러 종류의 현대 미술의 유파 가운데 팝 아트가 가지는 유일한 특성이자 공헌이라고 할 수 있다.

앤디 워홀(Andy Warhol)은 실크스크린 기술을 동원하여 이미지를 기계적으로 복사하였고(경지현, 2002) 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)은 환등기를 써서 만화를 세밀하게 복사하였다(김민자, 1986), (그림 3, 4).



<그림 3> Roy Lichtenstein의 작품  
<The Story of Modern Art> Norbert Lynton



<그림 4> Andy Warhol의 작품  
<The Story of Modern Art> Norbert Lynton

이를 통하여 기계적 복제에는 개성적인 것, 정서적인 것이 배제되고 능률적이고 표준화된 것이 요구된다.

패션 일러스트레이션에서 자연스럽게 이용되고 있는 오브제의 형태를 보면, 앤디 워홀의 실크스크린에 의한 반복 작업으로 오브제의 기계적인 특성을 강조하는 기법, 리히텐슈타인이 연재만화의 컷을 확대시켜 적, 청, 황 3색으로 색채를 집약시켜 오브제화하여 표현하는 기법, 리처드 해밀톤(Richard Hamilton)의 실크스크린, 유채, 폴라주 등의 여러 표현 기법과 스타일을 중첩하여 각 부분들의 주체성을 고수하면서도 단일된 구성 속에 통합시키는 표현기법 등을 들 수가 있다.

### 3. 새로운 시각적 제시

팝 아트가 추구했던 예술의 형식은 예술이 추구했던 한정된 영역에서 벗어나 일상적인 사물이나 사건들로 시각적 인식으로 확장되면 예술의 범주 속에 속할 수 있다는 새로운 보편적 시각의 제시라 하겠다. 이러한 새로운 시각적 제시는 예술을 통속적인 대중적 이미지로 전환시키는 기법 등 기존의 미학체계를 바꿔 놓았다. 팝 아트의 출현과 함께 사실상 순수회화는 광고, 포스터, 신문, 잡지의 삽화, 만화 등이 가지는 복제성에 의해 그 유일성은 소멸되었다(강홍구, 1995). 매스미디어 시대에 있어서 팝 아트의 혁신성은 기존의 고급미술과 저급미술 사이에 존재하던 전통적 위계의식을 타파하였다. 팝 아트는 종래의 하찮은 것으로 간주되어 온 모든 것, 일상적 이미지나 사물을 예술

이라는 관념과 상관없이 받아들였다(워커, 1983/1998). 이는 예술의 타락을 의미하는 것이 아니라 순수 예술의 한계와 영역을 넓히는 과정으로 볼 수 있다. 팝 아트에서 포토몽타주 기법은 반복과 나열의 방식, 산업적인 합성재료의 사용, 현대 대중매체의 도상으로서의 매체 이미지의 사용, 레디메이드 오브제의 재현, 대량생산에 대한 언급 등으로 표현할 수 있다(리파드, 1983/1990). 이러한 개념을 바탕으로 표현에 있어서 중복성이라는 오브제의 표현은 팝 아트 표현상의 의도적인 일탈로서 새로운 시각적 제시를 나타낸다(그림 5).

패션 일러스트레이션은 작가의 해석과 주관에 의하여 그 용도가 다양해지고 예술성의 중요성이 재인식되고 있다. 또한 컴퓨터 그래픽을 활용한 포토몽타주 기법은 패션 일러스트레이션의 새로운 장르를 존립시켜 가면서 그 영역을 폭넓게 확장시켜 나가고 있다. 오늘날 포토몽타주는 단순히 오려내기 또는 사진의 조합이라는 단순한 방식에서 벗어나 컴퓨터 그래픽을 활용한 다양한 합성방식을 수용하고 있다(그림 6). 즉 포토몽타주는 사진이 가지는 사실적 특성을 가지고 작가의 무한한 상상력과 아이디어가 존재하는 표현방식이다.

## IV. 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표현적 특성

### 1. 재료의 의미 변화

패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표



<그림 5> Richard Hamilton의 작품  
<Pop Art> Edward Lucie-Smith



<그림 6> Dries Van Noten  
<Fashion illustration next>

현적 특성은 첫째, 다양한 재료의 사용에 따른 재료의 의미 변화로 자유로운 표현과 새로운 형식을 추구하고 있다. 다양한 재료와 기법의 발달은 패션 일러스트레이션의 표현범위를 확대시키고 점점 평면에서 탈피하여 재료의 특성을 살리는 독특한 방법을 통한 입체적인 표현방식을 시도하고 있다. 즉 입체감이 있는 오브제나 종이, 천 등을 사용하여 작가 개인의 개성을 살려 3차원적인 입체감을 표현하려는 시도가 나타나고 있는 것이다.

팝 아트가 소비문화를 사랑하고 도시와 기술의 문화를 애호하는데서 시작되었듯이, 제조업 분야의 현저한 발달은 소재를 다양화하는 계기를 마련해 주었다. 직물에 한정된 소재 개념에서 벗어나, 플라스틱, 금속, 유리, 종이, 비닐, 셀로판, 인공 피혁, 합성수지 등에 이르기까지 소재의 범위가 확대되었으며, 복식 디자인의 과감한 변혁이 이루어 졌다. 이러한 재료, 기법, 발상의 무제한 개방을 뜻하는 개방성은 벽지, 사진, 삽화 등을 오려내어 프린트하여 붙인 재미있는 꼴라주 룩과 주로 잡동사니, 패치워크 방법으로 표현한 꼴라주 패션을 볼 수 있으며 오브제를 부착하거나 매달아 움직이게 하는 전위적인 표현을 포함한다. 이는 기존의 다듬어져 있는 심미적 균형미보다는 새롭고 혁신적인 소재를 사용하거나 전위적인 3차원적 입체 표현을 뜻하는 것이다.

재료의 의미 변화는 미학에서 유동성을 지닌 다양한 종류의 대상들과 이미지들을 수락하여, 일상적인

삶의 예술 속에 통합 하는 것이다. 다양한 종류의 오브제 중에서 예술과 생활 사이의 간격을 제시한 오브제도 있다. 그 다양한 오브제로써 비닐, 플라스틱, 금속, 유리 등과 같은 표현재료를 제한 없이 사용하였으며 패션은 입는다는 복식 개념에서 탈피하여 표현 한다는 미술 개념의 도입으로, 미술 의상의 변화를 가져왔고 이러한 패션의 경향은 오브제를 이용한 꼴라주나 앳상 블라주 형태로 많이 나타난다(박춘호, 2003).

패션 일러스트레이션에 있어서도 꼴라주 기법은 다양한 표현기법의 전개와 실험적인 시도의 추구로 독자적인 예술영역을 구축하는데 다양한 가능성을 부여하고 있다. 꼴라주 기법은 종이뿐만 아니라 재료 선택의 제한 없이 오브제를 이용함으로써 색다른 소재의 의외성으로 패션 일러스트레이션에 조형 원리를 부여하며 패션 메시지를 보다 효과 적으로 전달할 수 있다. 팝 아트는 오브제에 의한 꼴라주 기법으로 단순히 그린다든 관념에서 벗어나 다양한 기법과 소재의 선택, 입체적 표현, 매체의 혼합으로 현대 패션 일러스트레이션의 표현양식에 있어서 새로운 가능성을 제시하였다. 평면 오브제를 이용한 꼴라주는 색지류, 인쇄물, 스크린 톤, 사진 등 일상적인 소재를 회화적인 소재와 결합시켜 사용함으로써 드로잉적 일러스트레이션의 표현 한계를 넘어 복합적인 패션 이미지를 효과적으로 전달할 수 있었다(그림 7). 특히 패션 일러스트레이션에 기존의 팝 아트 작가들 앤디 워홀이나 로이 리히텐 슈타인의 작업 방법을 응용하여 스



<그림 7> Esdar Maren  
<Fashion illustration next>



<그림 8> Goodall Jasper  
<Fashion illustration next>



<그림 9> Gibb Kate  
<Fashion illustration next>

크린 톤과 사진을 오브제로 사용함으로써 보다 현대적이고 그래픽적인 효과를 강조하였다(그림 8, 9).

입체 폴라주는 현대 사회가 보여주는 여러 가지 시각적 영상 즉, 코카 콜라 캔, 랩, 랩 필름, 네온 사인, 지점토 등 통속적인 소재를 오브제로 사용함으로써 표현하고자 하는 주제의 새로운 이미지를 만들어 낼 수 있었다. 또한 기존의 일러스트레이션 소재의 폭을 넓혀, 소재가 지니고 있는 독특한 성질을 이용하여 다양한 변화를 추구하였으며, 표면의 입체적인 공간감을 강조함으로써 작가의 개성적인 표현을 가능하게 하였다. 1960년대는 우주시대의 개막으로 스피드가 새로운 시대가 감각으로 등장하고 자유로운 사상과 젊은이들의 혁신적인 패션이 크게 부각되던 시기였다. 이 시기에 추상주의적 표현의 주관적 미학에 반기를 들고 나타난 팝 아트는 기존의 심미안을 완전히 배격하고 통속적인 문화나 상업적인 문화에 관심을 전개시켰다(크로, 1998/2005). 미술계에서는 이러한 팝 아트의 구체적인 조형의식이 크게 대두되었으며 패션계에서도 금속, 유리, 종이, 비닐 등이 표현소재로써 새롭게 시도되기도 하였다(이정은, 1996).

팝 아트가 대량생산과 대량소비에 의해 형성된 도시 생활을 소재로 택하는 것과 같이 1960년대 이후는 패션에 있어서도 새로운 소재에 대한 추구가 시도되었다. 새로운 옷감 소재로써 반투명적 비닐이나 가죽 등이 많이 사용되었고, 플라스틱, 금속, 유리 등의 소재도 특이한 방식으로 응용되었다. 또한 소재의 다양성은 현대의 미술 의상(Art to Wear)의 출발을 예시했다.

## 2. 표현범위의 확대

일러스트레이션의 궁극적 목적은 의미의 전달에 있으며, 전달방법은 각 일러스트레이터들의 보다 창의적인 발상의 표현에 의해 좌우된다. 이상적인 아이디어를 시각적으로 형상화 시키기 위해서는 보다 더 많은 자료와 표현적 테크닉이 필요하다.

그리하여 패션 일러스트레이션은 현대에 와서 컴퓨터 프로그램을 활용하는 등 새로운 기법의 실험 현상이 나타나고 있다(그림 10).

패션의 지속적인 변화와 다양한 표현방식은 패션 일러스트레이션에도 영향을 주어 과거의 단순한 드로잉에서 벗어나 순수회화에 사용되는 다양한 기법들을 포함하여 사진이나 컴퓨터 등 기재를 이용한 조형 방법까지 동원되어, 보다 현대적인 감각의 예술적 패션 일러스트레이션이 전개되고 있다(그림 11).

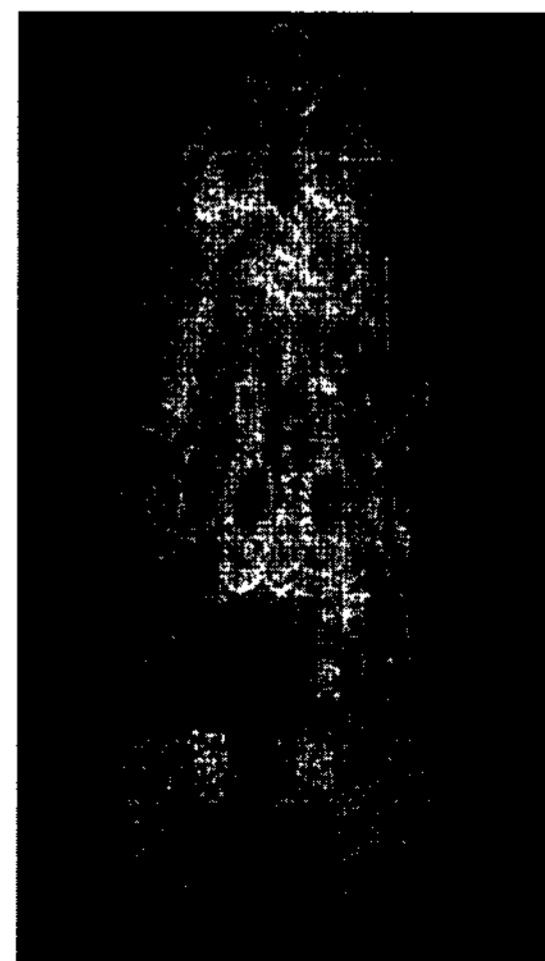
패션 일러스트에서 보여지는 포토몽타주 기법을 컴퓨터 그래픽을 활용한 작품 사례를 중심으로 합성 기법, 리터칭 기법, 필터링 기법으로 나누어 볼 수 있다. 패션 일러스트레이션에서 보여지는 포토몽타주 기법은 먼저, 컴퓨터 그래픽을 활용한 패션 일러스트레이션에서 가장 일반적으로 많이 사용되는 방법 중 하나인 합성기법이 있다. <그림 11>는 서로 다른 이미지를 부분적으로 분리하여 합치거나 겹치는 합성을 통한 새로운 이미지의 표현이다. 또한 사진위에 임의의 색상이나 선명도 등의 부분적인 색상 변화를 주는 효과인 리터칭 기법이 있다. 이러한 리터칭 기



<그림 10> Ito Keiji  
<Fashion illustration next>



<그림 11> Ito Keiji  
<Fashion illustration next>



<그림 12> Berthoud Francis  
<Fashion illustration next>

법은 보통 엑센트에 의한 주목성의 필요시 활용되며, 다양한 변환을 통한 변형방법으로 수작업으로 할 수 없었던 섬세한 효과를 가져 왔다. 마지막으로 <그림 12>은 컴퓨터 그래픽에서 이미지에 특수한 효과를 주어 환상적이고 신비로운 분위기를 연출하며 왜곡에도 자주 사용되는 필터링 기법이 있다. 그러나 이러한 필터 효과는 이미지에 과도하게 사용될 경우에 이미지의 형태가 불분명해지거나 작품 의도에서 벗어날 우려가 있다.

예술 영역의 패션 일러스트레이션은 창의적이며 고도의 미적 감각과 테크닉을 필요로 하는 분야이며, 유행의 방향을 예리하게 분석, 예측하여 패션 디자이너의 작품 세계를 예술적 직관력으로 명료하게 이해할 수 있도록 해야 한다.

### 3. 개념상의 새로운 시도

팝 아트의 표현적 특성이 두드러지는 패션 일러스트레이션은 더 이상 디자이너의 창작화가 아닌 각종 광고, 신문잡지의 삽화, 만화광고 등 다양한 영역을 제시하면서 개념상의 새로운 시도를 하고 있다(그림 13, 14, 15). 일러스트레이션은 신문, 잡지출판, 광고, 영상 프로그램 등의 디자인 절차에서 발생하여 과학, 기술혁명의 효과를 더욱 극대화시키고 있는 예술과 기술의 상호작용에 의한 예술로서 예술의 기술적 변환에 따른 결과이며 예술의 기술적 존재방식이다.

패션 일러스트레이션은 패션 산업의 발달과 함께 그 영역이 광범위해졌으며, 패션에서 팝 아트적 디자인 요소가 유행하듯 패션 일러스트레이션에도 팝 아트적 경향을 보인다. 이 시기는 표현에 있어서도 다양화 되었고, 패션 정보, 상업예술로서의 광고, TV, 영상 등 미디어의 발달로 패션 일러스트레이션의 영역이 다문화, 대중화되는 시초였다(양진희, 2006). 패션 일러스트레이션의 이용범위는 백화점의 상품 광고, 잡지, 신문, 패션 일러스트레이션 포스터와 디스플레이 패션 정보 등 다양하게 발전 되어왔고, 특히 뉴욕 타임즈를 중심으로 활약하고 있는 안토니오 로페즈(Antonio Lopez)는 이 시대에 주목 받는 일러스트레이터 중의 한 사람이었다.

1963년 이후 스페인의 패션 일러스트레이터인 안토니오는 현대 미술 양식을 적극적으로 받아들여, 표현 기법에 있어서 다양성을 이루어 시대적 흐름에 잘 적응하였다. 그는 이전의 패션 일러스트레이터들처럼

한 잡지에만 기고하기 보다, 잡지뿐만 아니라 많은 패션 브랜드의 광고에도 참여하여 활동영역이 매우 넓었으며 20여년 동안 가장 영향력 있는 패션 일러스트레이터로 인정받았으며, 1960년대와 1980년대의 패션 일러스트레이션 르네상스 사이에 다리를 놓는 역할을 하였다(문혜경, 1996). 팝 아트의 경향이라고 할 수 있는 오브제를 이용한 구성은 안토니오의 표현 회화기법에 로켓 필름 조각 사진 등 팝 이미지의 표현기법이라고 할 수 있으며, 오브제를 이용한 플라주 표현인 안토니오 로페즈의 작품이 있다. 안토니오의 작품은 그 구성과 기법이 전시대의 패션 일러스트레이션과 비교해 볼 때 발전된 것으로 현대적 감각의 선과 활동적인 포즈, 섹시한 얼굴 표정,ダイナミック한 구성이 전체적으로 제도화 된 한층 현대적 감각을 느끼게 한다. 이와 같은 경향은 표현상 제한이 없는 팝 아트의 영향을 받았다고 보여지며, 이후 안토니오 로페즈는 가장 지속적으로 영향을 준 패션 일러스트레이터였고, 일상과 예술과 가치, 과거와 현재의 트렌드를 잇는 다리 역할을 하였다고 볼 수 있다.

또한 표현수단도 다양해졌고, 전문 일러스트레이터들의 활동 뿐 아니라 디자이너들 또한 패션 일러스트레이션을 통해 자신의 표현을 자유롭게 표현하고 있다. 알로웨이의 말을 인용하면 ‘팝 아트는 여태까지 하잘 것 없는 것으로 간주되어온 모든 것-광고, 포스터, 신문잡지의 삽화, 만화, 기타 일상적 이미지를 예술이라는 것과 관계없이 받아들이고, 그 어떤 것도 비속한 것으로 보지 않으며, 표현방법에 있어서도 이른바 예술적인 방법을 무시했다’고 했다(에론슨, 1998/2002) 언어의 형식을 빌리지 않는 형태와 색채의 조형 요소들에 의한 커뮤니케이션이란 점에서 순수미술과 일러스트레이션은 공통점이 있다. 또한 회화가 어느 의미에서는, 대중 속에서 강렬한 개성을 지니고 보다 관념적인 세계로 몰입할 때, 일러스트레이션은 능동적으로 대중 속에 파고들면서, 전달 이상의 임무를 수행할 필요성이 있는 것이다. 즉 대중에게 보다 높은 미의식을 고무시키고 높은 차원으로 유도하는 것이 순수예술의 영역만은 아닌 것이다. 현대 미술에 있어서의 예술개념은 새로운 재료와 실험 정신 등 새로운 시점의 제시라는 형태로 나타나고 있으며, 그것은 많은 미술의 영역이 해체와 새로운 형성을 통하여 기존 예술영역간의 경계, 영역의 통합 등 보다 확대된 표현영역을 가지게 되었다.

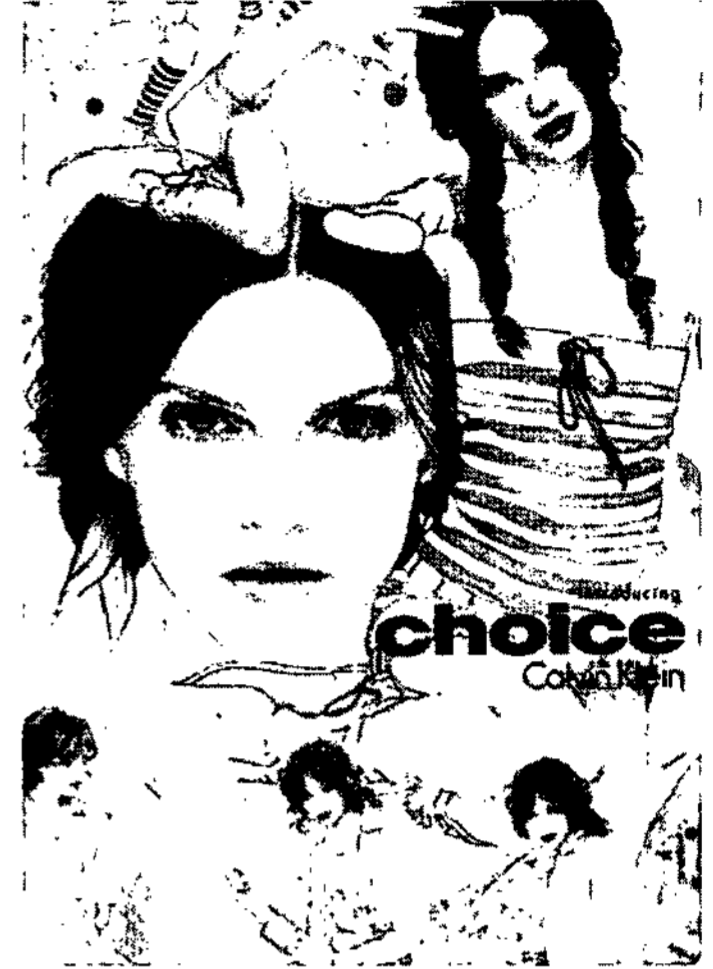




<그림 13>  
Max 잡지 표지, 2005



<그림 14>  
Puma 광고-Vogue, 2006, 5



<그림 15>  
Calvin Klein 광고-Vogue, 2006, 2

## V. 결 론

패션 일러스트레이션은 패션 정보와 이미지의 전달을 목적으로 한 시각적 커뮤니케이션이며 여기에 작가의 개성과 미적 표현에 의한 예술성에 가치를 두는 장르로서 그 의미가 깊다. 즉 예술적 차원에서의 완성과 기능적 입장에서 목적을 달성이 이루어지면서 패션의 중요한 표현기능을 지니는 분야로 고도의 전문성을 띠며 발전하고 있다. 그러나 지금까지의 패션 일러스트레이션 표현에 관한 연구들은 시각적 차원의 기본적 표현요소·원리의 적용과 미술 재료의 응용, 사진과 컴퓨터 기술을 이용한 표현방법 등 기법적 측면을 중심으로 연구의 초점이 맞추어져 있다. 그러므로 시각적 매체를 통한 이미지의 전달이 중요시되는 현 시점에서 표현기법에 의한 것보다는 표현하고자 하는 컨셉을 반영할 수 있고 현재 유행하고 있는 패션 경향이 반영된 주된 이미지의 효과적 전달을 위한 연구방법의 필요성이 대두되고 있다.

팝아트는 현대 산업사회의 특징인 대중문화 속에 등장하는 이미지를 미술로 수용한 사조로 예술성 자체의 의미라기보다는 광고, 산업디자인, 사진, 영화 등과 같은 대중예술 매개체의 유행성에 대한 새로운 태도에 대해 언급된 명칭이다. 이러한 팝 아트의 표현 방식으로는 첫째, 신문이나 잡지 등 종이를 찢어 붙이는 콜라주에서 발전한 앳상블라주 기법이 있으며, 이는 작품의 소재를 무한하게 만들 수 있도록 가능성을

부여하였다. 둘째, 소재를 선택하고 실크스크린 판을 만든 뒤 적당한 색깔로 찍어내는 작업을 반복하는 실크스크린이 기법이 있다. 셋째, 예술을 통속적인 대중적 이미지로 전환시키는 기법 등 기존의 미학체계를 바꿔놓은 새로운 시각적 제시가 있다.

1960년대 팝 아트의 출현은 급격한 산업화에 따라 대량 생산이 이루어지는 시기와 그 맥을 같이 하고 있으며, 팝 아트는 대중적 이미지의 차용과 주변의 상황을 예술 속에 끌어들이므로써 예술의 영역을 넓히고, 대중화를 실현하였다는데 의미가 있다. 미술사조에 대혁명으로 뿐만 아니라 사회 전반에 팝 아트의 특성을 유행시켰고, 대중에게 새로운 개념의 순수 예술과 패션이 참여할 수 있는 기회를 부여해 준 미술사조이다. 따라서 패션 일러스트레이션은 패션 디자인 및 이미지 전달 매개체로서 표현상의 다양화, 개성화, 전문화 시대의 추세에 따라 다각적인 표현 가능성을 시사하는 미술에 대한 필요성이 크게 주목되고 있다.

이에 따른 사례분석을 통해 패션 일러스트레이션에서 보여지는 팝 아트의 표현적 특성은 첫째, 재료의 의미 변화로 자유로운 표현과 새로운 형식을 추구하고 있다. 둘째, 패션 일러스트레이션은 현대에 와서 컴퓨터 프로그램을 활용하는 등 표현범위의 확대 현상이 나타나고 있다. 셋째, 팝 아트의 표현적 특성이 두드러지는 패션 일러스트레이션은 더 이상 디자이너의 창작화가 아닌 각종 광고, 신문잡지의 삽화, 만

화광고 등 다양한 영역을 제시하면서 그 범위를 넓혀가고 있다.

독립적인 영역을 가지고 있는 미술, 음악, 문학, 영화, 패션, 광고, 대중문화 등 이러한 문화의 개체들은 서로 상호 연관성과 흥미를 유발 시키는 역할을 갖고 있으며 서로의 표현을 이해 접목함으로써 재해석된 시각적 표현방법 등을 통해 새로운 문화 현상을 창출하고 있다. 현대 일러스트레이션은 팝 아트의 정신과 보완적 관계로 발전하고 있으며 재료의 다양성, 새로운 기법의 실험, 다양한 시각적 제시 등을 통하여 새로운 세계에 대한 비전을 제시하고 있다.

### 참고문헌

- 강홍구. (1995). *현대 미술의 기초개념*. 서울: 도서출판 재원.
- 경지현. (2002). *앤디 워홀의 작품세계연구*. 경기대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김민자. (1986). 1960년대 팝 아트의 사조와 패션. *한국의류학회지*, 10(1), 69-84.
- 김춘일. (1989). *팝 아트와 현대인*. 서울: 열화당.
- 리파드, 루시 R. (1983). *팝 아트*. 전경희 역 (1990). 서울: 미진사.
- 문혜경. (1996). *POP ART 경향과 패션 일러스트레이션의 표현 기법에 관한 연구*. 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 박춘호. (2003). *패션 일러스트레이션에 나타난 팝 아트의 경향과 표현에 관한 연구*. 국민대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 애론슨, 마크. (1998). *아방가르드의 문화사*. 장석봉 역 (2002). 서울: 이후.
- 양진희. (2006). *팝 아트를 응용한 패션 디자인의 조형미 연구*. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문.
- 워커, 존 A. (1983). *매스미디어와 미술*. 장선영 역 (1998). 서울: 시각과 언어.
- 이정은. (1996). *조형적 오브제의 표현에 관한 연구*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 채금석. (1995). *현대복식미학*. 서울: 경춘사.
- 크로, 토마스. (1998). *대중문화 속의 현대 미술*. 전영백 역 (2005). 서울: 아트북스.
- Alloway, L. (1975). *American pop art*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Colin, B. (1988). *The complete guide to fashion Illustration*. London: Macdonald & Co. Ltd.
- Darke, N. (1987). *Fashion illustration today*. London: Thames and Hudson.
- Piper, D. (1984). *The illustrated dictionary of art & artists*. New York: Random House.