

2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 패션일러스트레이션 연구

김 혜 란* · 김 수 경[†]

가톨릭대학교 의류학 전공 석사과정* · 가톨릭대학교 의류학 전공 부교수[†]

A Study on the Fashion Illustration of Humor Images Using 2D Graphics

Hye-Ran Kim* · Soo-Kyong Kim[†]

Master Course, Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University*

Associate Professor, Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University[†]

(투고일: 2008. 7. 8, 심사(수정)일: 2008. 9. 29, 게재 확정일: 2008. 10. 15)

ABSTRACT

This research aims to analyze humorous images expressed in 2D graphics fashion illustrations and to propose application of 2D graphics in humorous images for fashion illustrations to suggest a more creative and relevant fashion illustration for contemporary culture.

The result of this research were as follows:

First, theories on reaction of humor can be classified into Incongruity theory, Superiority theory and Arousal and Relief theory. Humor in visual arts are classified in Visual Parody, Visual Pun, Visual Paradox and Visual Satire. Second, Visual Pun, Visual Parody, and Visual Satire are used for visualizing fashion illustration, and the foundations for many humor images were simple-colored, imaginative, and unreal settings. And it was also found out that the physical proportion of the models generally was 1(head):7(entire body), 1:8, 1:15 and the models were usually laughing and smiling. Tone was usually pastel and vivid, and posture was usually standing-position or sitting-position. Third, based on such results, fashion illustration works of humor image using 2D graphics were created. To concretize the humor image, 'gift' as a concept was chosen.

Humor alleviates the tension and stress. It also brings laughter and pleasure to people's lives. Therefore humor image will be an effective way of expanding creativity in modern fashion illustration.

Key words: humor(유머), humor image(유머 이미지), 2d graphics(2d 그래픽스), fashion illustration(패션일러스트레이션), illustrator(일러스트레이터), photoshop(포토샵)

I. 서론

최근 들어 TV 버라이어티 프로그램, 드라마, 광고, 영화, 애니메이션 분야에서 유머러스(Humorous)한 경향을 볼 수 있다. 드라마에 등장하는 만화적인 캐릭터에 컴퓨터 그래픽스(Computer Graphics)나 말풍선을 삽입하기도 하고 유명한 영화의 한 장면을 유머러스하게 패러디(Parody)하는 경우도 있다. 이와 같이 유머는 현대 생활의 긴장과 스트레스로부터 해방될 수 있는 유흥제 역할을 하여 커뮤니케이션을 원활하게 하고, 현대인의 취향에 적합하여 주목받고 있다. 한편 패션일러스트레이션의 중요한 기능인 메시지를 효과적으로 전달하기 위해서 시대성과 트렌드가 반영되며 현대인의 취향이 고려된다. 현대 트렌드와 현대인의 취향에 적합한 유머 이미지는 유머러스한 효과를 내거나 또는 지적인 즐거움을 주는 효과를 내어, 패션 일러스트레이션과 같은 시각적인 부분에 있어 메시지를 긍정적이고 적극적인 태도로 받아들이게 할뿐만 아니라, 설득력을 높여 효과적인 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 또한 대중에게 친근감을 조성하고, 현대인에게 정신적인 즐거움을 통하여 긴장으로부터 해소시켜 주고, 심리적 부담을 덜어 주는 사회문화적 기능을 활성화한다. 이러한 관점에서 패션일러스트레이션에서 유머 이미지를 활용한 작품을 제작하는 것은 현재의 트렌드를 반영하여 대중적 호소력을 가짐으로서 메시지를 전달하는데 효과적이라 사료된다.

패션일러스트레이션의 제작에 전통적인 회화매체를 사용하는 작가들도 있지만, 컴퓨터 그래픽스의 발전으로 인해 이를 이용한 작품을 제작하는 작가들이 증가하고 있다. 컴퓨터 그래픽스의 여러 기능들은 기존의 미술도구와 유사한 특성을 가지고 있으면서도 표현 도구로의 간편성과 효율성이 있으며, 많은 시간을 요하는 작품을 빠른 시간에 처리할 수 있다. 특히 작품 제작방법에 2D 그래픽스의 대표적인 프로그램인 포토샵(Photoshop)과 일러스트레이터(Illustrator)를 활용하는 것은 유머 이미지의 표현에 용이하다. 일러스트레이터는 명암을 표현하더라도 평면적인 느낌이 우세하며, 단순화된 이미지를 나타내는 특징이

있어 만화적인 유머 이미지의 작품 제작에 적합하다. 또한 포토샵은 색이나 형태의 변형 또는 합성을 통하여 다른 이미지를 쉽게 만들 수 있어, 유머 이미지를 표현할 수 있는 다양한 이미지를 병치할 수 있다.

현대인들에게 유머와 컴퓨터 그래픽스가 필수적 요소임을 반영하듯 패션계에서도 이에 관한 연구가 진행되어 왔다. 유영선(1998)¹⁾, 우세희·최현숙(2003)²⁾, 이윤진·박명희(2003)³⁾, 최정화(2005)⁴⁾ 등의 선행연구에 의하면, 유머와 의상, 유머와 패션일러스트레이션에 관한 이론적 연구가 이뤄져 있다. 본 연구에서는 유머 이미지의 긍정적이고 적극적인 전달기능 효과와 2D 그래픽스가 유머 이미지에 적합한 점에 주목하여 이를 패션일러스트레이션 작품에 적용하고자 한다.

따라서 본 연구는 유머이미지를 고찰한 후 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 2D 그래픽스를 활용하여 제시하고자 한다. 유머 이미지를 활용한 패션일러스트레이션 작품을 통해 현대 패션일러스트레이션의 표현 가능성과 창작의 영역을 확대하고, 패션 메시지를 긍정적으로 전달하며 현대인들에게 정신적인 즐거움을 제안하는데 연구의 목적을 두었다.

연구의 방법은 다음과 같다. 유머의 반응 이론 연구를 기초로 하여 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 분석하고 이를 기초로 작품제작을 하였다. 이론적 고찰로 유머의 개념을 알아보고 한스 J. 아이젠크(Hans J. Eysenck)⁵⁾, 다니엘 E. 벌린(Daniel E. Berlyne)⁶⁾, 허버트 M. 레프코트(Herbert M. Leffcourt), 로드 A. 마틴(Rod A. Martin)⁷⁾ 등의 이론을 연계하여 유머 반응에 관한 이론을 정리하였다. 다음으로 시각 디자인 분야에서의 유머의 유형에 대해 고찰하였다. 유머 이미지 패션일러스트레이션은 최근의 패션일러스트레이션의 동향을 알 수 있는 2000년 이후 발간된 해외 패션일러스트레이션 문헌자료 Fashion Illustration Now⁸⁾, Fashionize⁹⁾, New Fashion Illustration¹⁰⁾, Fashion Illustrator¹¹⁾, Mondofragil 2¹²⁾ 등에서 사진을 빌췌하고, 구글, 야후, 네이버 인터넷 검색을 통해 패션일러스트레이션 작가의 홈페이지에서 수집하였다. 수집된 패션일러스트레이션 자료 중에서 대학에서 패션일러스트레이션을 전공하고 있는

전공자 3인이 유머 이미지의 패션 일러스트레이션을 선정하였다. 2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 패션 일러스트레이션을 제작하기 위하여 2000년 이후 2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션의 표현기법을 분류하고, 사용된 유머의 표현 유형, 유머 이미지의 배경, 유머 이미지의 모델을 분석하였다. 이러한 연구 결과에 기초하여 유머 이미지의 2D 그래픽스 패션 일러스트레이션을 제작하였다. 작품 제작 방법에는 일러스트레이터와 포토샵을 활용하였다.

II. 유머의 반응 이론 고찰과 2D 그래픽스를 활용한 패션 일러스트레이션

1. 유머의 개념과 표현유형

1) 유머의 정의와 반응이론

유머는 어원적으로는 라틴어 'Humor'에서 유래된 것으로, 사전적 정의는 익살스런 농담, 해학이며, 사람의 행동이나 현실적 사상(事象)에 대해 그것을 우스꽝스러운 면에서 다루어 표현하려는 정신 태도, 또는 거기에 표현된 익살스런 말 그 자체를 가리킨다. 고대 그리스 이후 서유럽의 고전적 의학 용어로서 체액(體液)을 뜻하기도 한다. 그리스인들은 사람 몸 속에는 혈액·점액·황담즙(黃膽汁)·흑담즙 등 4가지 체액이 흐르고 있으며, 이들이 혼합된 비율에 따라 그 사람의 성질이나 체질이 정해진다고 생각해 왔다. 근대에 들어와서 점차 기질, 기분, 특히 익살이나 농담성이 있는 기질적 의미로 쓰여지면서 현재의 의미가 생겼다¹³⁾.

아주 조잡한 장난에서 고도로 세련된 경구나 회극적 일화까지 대부분의 유머는 서로 관련이 있으면서도 양립할 수 없는 두 가지 사항의 연관관계를 갑작스럽게 깨달을 때 생겨난다. 이런 장조적인 정신활동은 적어도 삶을 해학적으로 이해한다는 견지에서 사람들에게 기쁨을 준다. 유머의 기본적인 요소로는 공격성, 불안, 악의가 담긴 충고 등을 들 수 있다¹⁴⁾.

유머의 반응 이론은 유영선(1998)¹⁵⁾, 박영원(2000)¹⁶⁾, 박희랑(2001)¹⁷⁾, 김주희(2003)¹⁸⁾의 선행연구에 의하

여, 체계적이라고 평가받고 있는 아이젠크, 벌린, 레프코트, 마틴 등의 이론을 연계하여 기존의 유머 효과와 유머 반응에 관한 이론을 크게 부조화 이론(Incongruity Theory), 우월성 이론(Superiority Theory), 각성·완화 이론(Arousal and Relief Theory)의 세 가지 범주로 정리하였다.

첫째, 부조화 이론은 유머의 인지적 요소에 초점을 두는 이론이다. 이 이론에 따르면 유머의 본질은 놀랍거나 예기치 않은 방식에서 정상적으로 두 개의 전혀 다른 아이디어, 개념 혹은 상황이 함께 일어나는데 있다. 칸트(Immanuel Kant)는 '웃음은 억제된 기대가 갑자기 어처구니없는 것으로 변할 때 일어나는 정서'라고 했다. 즉, 원래 심각한 의미로 지각된 것이 갑자기 다른 우스꽝스러운 것으로 보여져 웃음을 수반하는 유쾌한 경험을 초래하고, 원래의 기대는 없어지는 것이다. 이 이론에 의하면 유머는 갑작스런 반전으로 인해 예상치 못했던 상황에서 발생한다는 것으로, 흔히 회극이나 개그(Gag) 프로그램에서 보여진다. 전통적인 유머의 발생조건이 되는 오해, 역전, 반전되거나 거부된 기대는 이 범주에 속한다¹⁹⁾.

둘째, 유머반응에 대한 우월성 혹은 경멸이론은 플라톤(Platon), 아리스토텔레스(Aristoteles)까지 거슬러 올라가는 가장 오래된 역사를 가지고 있다. 이 이론은 웃음이 주로 약점 혹은 추함에 대한 반응으로 일어난다고 한다. 우월성은 '웃음의 열정은 다른 사람의 열등성 혹은 이전의 자기 자신과 비교하여 자기 자신의 내부에서 돌출하는 갑작스런 개념에서 생기는 갑작스런 기쁨이다'라는 토마스 홉스(Thomas Hobbes)의 말로 요약된다. 따라서 유머는 다른 사람이나 혹은 이전에 순진했던 자신을 경시함으로써 나오는 우월감의 결과이다²⁰⁾. 전통 코미디에서 즐겨 사용하는 여러 기법들, 즉, 엎치락뒤치락하는 모습을 그린 슬랩스틱(Slapstick)이나 백치, 익살꾼, 어릿광대 등도 이 범주에 속한다²¹⁾.

셋째, 각성·완화이론의 기본 가정은 유머나 웃음이 축적된 긴장이나 에너지를 감소시켜 준다는 것이다. 유머는 오랫동안 여러 종류의 긴장이나 위축된 감정으로부터의 완화를 가져다주는 장치로 여겨져 왔다. 데카르트(René Descartes)는 어떤 악을 보고 분개했

다가 그것으로 인해 우리가 해를 입지 않는다는 사실을 깨달을 때 웃음이 유발된다고 하였고, 데이비드 하틀리(David Hartley)는 웃음은 어떤 고통스러운 일이나 놀라움이 제거되었을 때 느끼는 기쁨의 표시라고 하였다²²⁾. 예를 들어, 흉내(Mimicry), 캐리커처(Caricature)²³⁾, 패러디(Parody), 희화화(Travesty), 폭로(Unmasking)등이 각성·완화이론의 범주에 속한다²⁴⁾.

2) 시각디자인에서 유머의 표현 유형

유머의 반응 이론은 문학이나 연극 부문과는 달리 시각적인 이미지로 유형화되므로, 시각 디자인에서 유머의 표현유형은 다음과 같이 분류할 수 있다. 박영원(2000), 스티븐 헬러(Steven Heller)·게일 앤더슨(Gail Anderson)(1996)²⁵⁾의 선행연구를 근거로 하여, 시각 디자인에서 유머의 유형을 크게 비주얼 편(Visual Pun), 비주얼 패러디(Visual Parody), 비주얼 패러독스(Visual Paradox), 비주얼 새타이어(Visual Satire)²⁶⁾로 분류하였다.

유머 이론과 시각 디자인의 연관 관계를 살펴보면, 부조화 이론은 시각 디자인에서는 비주얼 편과 비주얼 패러독스의 방법으로 나타난다. 각성·완화 이론은 시각 디자인에서는 비주얼 패러디와 비주얼 새타이어의 방법으로 나타난다. 우월성 이론은 시각 디자인 분야에서는 적게 나타나고 슬립스틱 코미디에서 즐겨 사용된다.

첫째, 비주얼 편에서 '편(Pun)'은 이탈리아어 'Pungiglio'의 생략어가 그 어원으로 추측되는데 정확한 어원은 모호하다. 편의 사전적인 의미는 '말장난', '익살', '말재롱', '신소리'이다²⁷⁾. 비주얼 편은 어느 한 심볼(Symbol)을 두 가지 또는 그 이상의 의미를 암시하거나 또는 다른 연상을 하기 위해 사용하거나, 같거나 비슷한 형태 또는 비슷한 소리의 두 개 이상의 의미가 서로 다른 심볼을 사용함으로써 가능하다²⁸⁾. 20세기 초 미국의 사진작가이자 화가인 만 레이(Man Ray)의 작품 '앵그르의 바이올린'(Le Violin D'Ingres)<그림 1>²⁹⁾은 여성의 사진 위에 바이올린을 연상시키는 무늬를 그려 넣었다. <그림 1>을 보는 사람은 여성의 뒷모습에서 바이올린을 쉽게 연상할 수

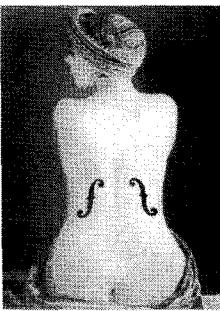
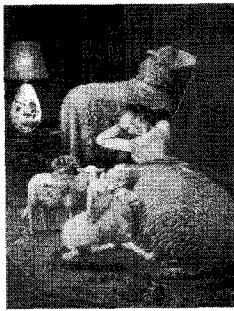
있고, 하나의 이미지가 두 가지 이상의 시각적인 즐거움을 주는 비주얼 편을 느낄 수 있다.

둘째, 비주얼 패러디는 시각적이건 언어적이건 문학적 진기함을 왜곡함으로써 새로운 작품을 개발하는 기법이다. 부조화의 요소를 근간으로 개념을 표현하는데 흉내내기(Mimicry), 병치(Juxtaposition) 그리고 반복(Repetition) 방법을 사용하였다. 1977년 콜롬비아의 화가이자 조각가인 페르난도 보테로(Fernando Botero)는 기존의 위대한 예술품인 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci)의 모나리자(Mona Lisa)를 패러디하였다(<그림 2>³⁰⁾). 똥뚱하고 유연한 신체의 모나리자는 갈수록 비만을 죄악시하는 풍조를 비판하고, 비만에 대한 작가의 다른 관점을 경쾌하게 보여준다.

셋째, 비주얼 패러독스는 수용자들로 하여금 현실에 관한 인상을 각자 형성할 수 있도록 하는 광학적 착시(Optical Illusions) 현상에서 발생할 수 있다. 현대 예술가들은 이미지의 병치, 모순적 표현 그리고 착시효과를 이용하여 시각적 역설을 창조한다. 20세기 중반 스페인의 화가 달리(Salvador Dali)는 현실적으로 불가능한 상황을 일상에 보여지는 오브제들을 병치하여 묘사한 초현실주의 작품을 선보였다. <그림 3>³¹⁾의 '마구간 도서관을 위한 연출 디자인'(Interpretation Design for a Stable Library)은 키치(Kitsch)적인 특징을 일부러 포함시켜 작품을 제작하는 그의 신랄한 유머 감각을 보여준다.

넷째, 비주얼 새타이어는 예술과 인생 자체를 조롱하며, 우리에게 사회적 규범, 가치 그리고 도덕적 쟁점에 주목하게 한다. 풍자를 하는 사람은 미리 사전지식을 주고, 부조화나 모순·모방의 요소의 효과를 높인다. 일상과 개선되어야 되는 점을 부각시켜 강조하고, 과장하여 개선되어지도록 또는 다시 한번 생각해 볼 수 있는 여지를 만들어주는 것이다. 18세기 영국의 화가 윌리암 호가스(William Hogarth)는 당시 영국 상류 계층의 방탕한 유흥을 그림으로써 위선과 방종에 대해 대중의 관심을 일으키고 사회 개혁을 위한 자료가 되었다³²⁾. 그의 가장 널리 알려진 작품은 1733년부터 2년에 걸쳐 모두 8점의 유화로 완성된 '탕아의 편력'(<그림 4>)이다³³⁾. 정리하면 시각예술

<표 1> 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 패러독스, 비주얼 새타이어의 기법

구분	비주얼 편	비주얼 패러디	비주얼 패러독스	비주얼 새타이어
작품				
기법	축자적 문자의 사용, 심볼의 다양한 의미 연상 유발, 심볼의 비교·비유를 통한 새로운 의미 유발	흉내내기, 병치, 반복	오브제의 병치, 이미지의 병치, 모순적 표현, 착시효과	개선되어야 되는 점을 부각시켜 강조하고 과장함

에서 시각적 유머의 기법을 <표 1>과 같이 4가지로 분류할 수 있다.

2. 2D 그래픽스를 활용한 패션일러스트레이션

컴퓨터 그래픽스란 하드웨어나 소프트웨어를 통해 입력된 정보를 모니터를 통해 만들어 내는 이미지와 형상을 말한다. 즉 인간이 오감으로 인식할 수 있는 모든 형상들에 대해 컴퓨터를 이용한 변환 작업 및 화상 작업 등을 통틀어 지칭한다³⁴⁾.

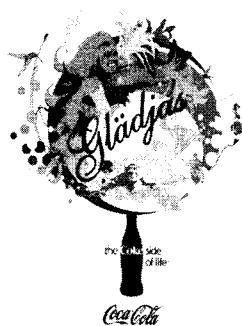
컴퓨터 그래픽스의 장점은 수작업으로는 불가능한 표현을 효과적으로 나타낼 수 있고, 세밀한 부분이나 작은 시간의 차이도 나타낼 수 있으며, 실물 그 자체의 재현은 물론 명암, 질감, 색감, 형태 등을 의도하는 대로 자유롭게 바꿀 수 있다. 제작물은 디자이너의 능력, 감각 등을 통해 무한한 이미지 창출은 물론 영구적인 보존이 가능하며, 제작물의 복구, 수정이 자유롭고 비용이나 시간을 절약할 수 있다. 단점으로는 인체 출력시 모니터의 색상과 실제 출력 색상이

다르게 나오므로 색보정이 필요하고, 기계에 의한 표현으로 사람의 느낌에 의한 표현이 어려운 점이다. 2D 그래픽스의 대표적인 프로그램은 벡터(Vector)³⁵⁾ 방식의 일러스트레이터, 비트맵(Bitmap)³⁶⁾ 방식의 포토샵이다.

일러스트레이터는 벡터 방식으로, 정확한 도형을 제작할 수 있으며, 그래프, 문자, 글자 등의 드로잉 작업이 가능하다. 해상도와 크기에 영향을 받지 않으며, 축소, 확대, 변형에도 이미지의 왜곡이 없고, CIP (Corporate Identity Plan), 심벌(Symbol), 문자(Logo) 디자인에서 크게 활용된다³⁷⁾. 일러스트레이터의 기능은 그림 그리기(Drawing) 기능, 채색을 하는 채우기(Filling) 기능, 개체의 수정과 편집(Eding), 필터 기능 등이다. 포토샵은 1990년 2월 어도비(Adobe)사의 맥(Mac)용으로 발표되었고, 대표적인 2D 그래픽스 프로그램이다. 사진 이미지를 수정, 보완하거나 색이나 형태의 변형 또는 합성을 통하여 다른 이미지를 만들 수 있으며, 사진 이미지 편집 소프트웨어로 각광받고 있다. 포토샵은 비트맵으로 데이터를 처리하



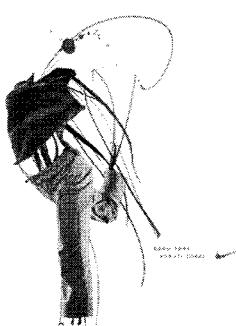
〈그림 5〉 마이클 이코노미
-Fashion Illustration Now,
p. 136.



〈그림 6〉 크리스천 러셀



〈그림 7〉 제이슨 브룩스



〈그림 8〉 세이브 자놋
-Fashionize: The Art of
Fashion Illustration, p. 21.

며, 컴퓨터그래픽 이미지 중 래스터(Raster) 방식을 취한다. 포토샵의 대표적인 작업은 이미지 합성으로, 하나 이상의 별개의 이미지들을 불러들여 합성하여 새로운 이미지를 만들어낼 수 있다.

2000년대에 들어서 전통적인 기법을 사용하는 패션일러스트레이션 작가부터, 컴퓨터 그래픽스를 사용하는 패션일러스트레이션 작가까지 많은 작가들이 활동하고 있다. 컴퓨터 그래픽스를 사용하는 작가로는 포토샵 프로그램을 사용하여 강하면서도 간결한 이미지를 창출하는 제이슨 브룩스(Jason Brooks), 파워 맥(Power Mac) 프로그램을 사용하여 코믹한 이미지를 그려내는 마이클 이코노미(Michael Economy)〈그림 5〉³⁸⁾가 있다³⁹⁾.

2D 그래픽스를 활용한 패션일러스트레이션은 시각 이미지의 홍수 속에 살고 있는 현대인에게 미적 호감과 감성을 자극하는 매체로 예술적 역할뿐만 아니라 상업적 역할과 기능을 가능하게 한다. 무엇보다 벡터 방식의 일러스트레이터 프로그램은 크기에 상관없이 최상의 퀄리티(Quality)를 유지할 수 있기 때문에 다방면에 활용될 수 있다. 2D 그래픽스 패션일러스트레이션은 패션 브랜드의 이미지를 향상시키기 위한 POP(Point of Purchase Advertisement)⁴⁰⁾매장 인테리어에서 장식적 요소, 이벤트 디자인에서 상품에 대한 홍보 역할 등으로 활용되고 있으며, 의상뿐만 아니라 일상생활용품에서도 그 활용도가 지속적으로 증가되고 있는 추세이다. 〈그림 6〉⁴¹⁾는 크리스

천 러셀(Kristian Russell)의 코카콜라 광고 일러스트레이션이고, 〈그림 7〉⁴²⁾는 제이슨 브룩스의 패션일러스트레이션을 인테리어에 활용한 예이다. 〈그림 8〉⁴³⁾은 세이브 자놋(Seb Jarnot)의 나이키 광고 일러스트레이션이다.

III. 2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지 패션일러스트레이션의 특징 분석

1. 2D 그래픽스를 활용한 패션일러스트레이션의 유머의 표현 유형

2000년 이후 발간된 해외 패션일러스트레이션 문헌자료와 패션일러스트레이션 작가의 홈페이지에서 수집된 2D 그래픽스 작품을 분석하여 유머 이미지의 패션일러스트레이션의 표현에 활용된 유머의 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어를 이용한 유머의 표현 유형을 알아보았다(표 2). 비주얼 패러독스를 이용한 패션일러스트레이션은 거의 나타나지 않아 제외하였다.

1) 비주얼 편

앞에서 살펴보았듯이 비주얼 편은 어느 한 심볼이 두 가지 또는 그 이상의 의미를 암시하거나 또는 다른 연상을 하기 위해 사용하거나, 같거나 비슷한 형

태 또는 비슷한 소리의 두 개 이상의 의미가 서로 다른 심볼을 사용함으로써 가능한 것이다.

<그림 9>⁴⁴⁾은 텔리커테슨(Delicatessen)의 작품으로 여성의 스커트를 불고 있는 남성을 표현하고 있다. 여성의 스커트는 구름이 바람에 움직이는 것이 연상되도록 비주얼 편이 잘 표현되어 있다. <그림 10>⁴⁵⁾은 텔리커테슨의 작품으로 남성을 상징하는 늑대의 울음소리가 여성을 깜짝 놀라게 하는 장면을 유머러스하게 표현하고 있다. 소리를 문자로 형상화하고, 여성을 늑대보다 크게 과장하여 주인공 쪽으로 시선을 이끈다. 비주얼 편을 이용한 상징성이 있는 명랑하고 장난스러운 이미지를 표현하고 있다. <그림 11>⁴⁶⁾은 아키히토 후지의 작품으로 프랑스의 상징인 에펠탑을 변형시켜 콧수염에 중절모와 보 타이(Bow Tie)를 하고 구두를 신은 신사를 나타내고 있다. 프랑스 남성을 에펠탑으로 표현한 왜곡된 신체 이미지가 유머러스하게 나타나 있다.

2) 비주얼 패러디

유머의 표현 유형 중에서의 비주얼 패러디의 의미에 의하면, 패러디는 기존의 작품의 진기함을 왜곡함으로써 새로운 작품을 개발하는 기법이다. 패러디를 통하여 예술가들은 심각한 예술주제를 난센스(Non-sense)적 요소의 재미를 유발시킨다. <그림 12>⁴⁷⁾은 마르 무루베(Mar Murube)의 작품으로 보티첼리(Botticelli)의 명작 ‘비너스의 탄생’을 패러디하여 여름철 바닷가에 해수욕을 즐기는 여성을 표현하고 있다. 왼쪽에는 서풍의 신 제피로스(Zephyros)와 그의 연인 클로리스(Chloris)를 대신하여 휴대용 선풍기와 뱀을 병치하고, 오른쪽에는 계절의 여신 호라이(Horai)를 대신하여 모기떼를 병치하였다. 아래쪽에는 조개에서 탄생하는 모습 대신에 해파리와 명게에 찔려 붉게 변한 다리를 나타냈다. 아름다운 여성이 더운 여름 해수욕장의 뱀, 모기떼, 명게, 해파리 등으로부터 괴롭힘을 당하는 모습을 유머러스하게 나타내고 있다. <그림 13>⁴⁸⁾은 티나 베닝(Tina Berning)의 작품으로 여성을 촬영한 사진에 빼어로의 상징인 화장과 커다란 단추를 합성하였다. 짙은 눈 화장이 눈물로 변진 빼어로의 모습을 통해 현대 여성의 슬

픔을 표현하고 있다. <그림 14>⁴⁹⁾는 텔리커테슨의 작품으로 인도의 신화에 나오는 락슈미 여신처럼 팔이 여러 개 달린 여성을 표현하였다. 락슈미 여신의 모습을 통해 여섯 개의 손에 커피잔, 수첩, 핸드폰, 펜, 서류가방 등을 들고 바쁘게 생활하는 현대의 직장 여성의 모습을 패러디하였다. 인도를 상징하는 문양, 날리는 꽃잎과 현대 도시의 건물을 같이 병치하여 패러디의 느낌을 더해주고 있다.

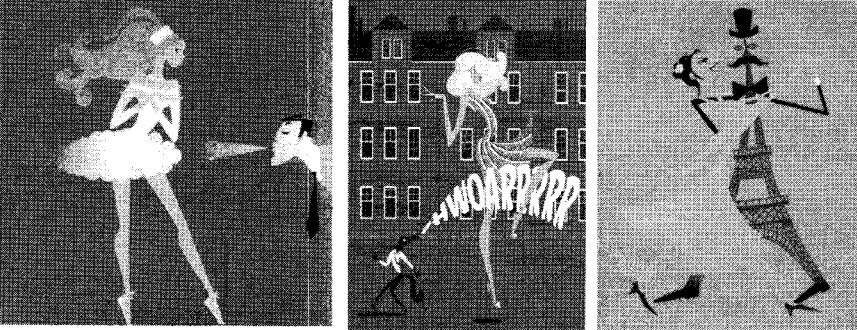
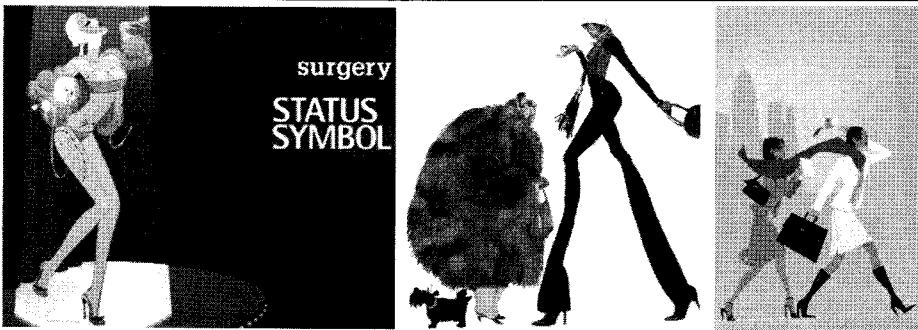
3) 비주얼 세타이어

비주얼 세타이어는 일상과 개선되어야 되는 점을 부각시켜 강조하고, 과장하여 개선되어지도록 하거나, 다시 생각해 볼 수 있는 여지를 만들어 풍자하는 것이다. <그림 15>⁵⁰⁾은 마르 무루베의 작품으로 ‘When did surgery become a status symbol(수술이 신분의 상징이 되는가)’라는 문장을 여러 종류의 성형 수술을 한 여성과 함께 병치하였다. 현대 여성의 주로 성형수술하고 싶은 턱, 가슴, 배꼽, 허벅지 부분에 붕대를 감거나 그 부분을 실선으로 표시한 여성의 스포트라이트를 받으며 다른 여성의 시선을 받고 있다. 성형에 대한 잘못된 실태를 조롱하고, 성형이 신분의 상징이 될 수 있는가에 대한 대중의 관심을 불러일으킨다. <그림 16>⁵¹⁾은 로버트 바그트의 작품으로 키가 작고 뚱뚱한 여성이 모피코트를 입고 있는 모습을 놀라워하는 여성을 표현하였다. 키가 작은 여성의 입은 모피코트는 마치 커다란 덩치의 동물처럼 표현되어 동물을 죽여 그 털로 만든 모피코트가 아름답지 않고 추함을 나타내었다. <그림 17>⁵²⁾은 제임스 크리스토프(James Christoph)의 작품으로 상사를 따라가면 바쁘게 일하는 직장 여성을 표현하였다. 직장 내의 신입사원이 겪는 힘든 회사생활을 풍자하고 있다.

2. 패션일러스트레이션의 2D 그래픽스 자료의 유형 분석

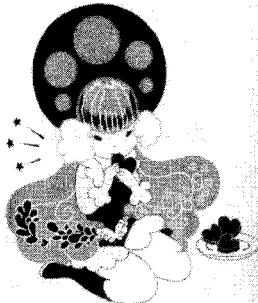
2000년 이후 패션일러스트레이션의 2D 그래픽스 표현유형을 분류하기 위하여, 2000년 이후 발간된 해외 패션일러스트레이션 문헌자료에서 1,053점의 작품과 패션일러스트레이션 작가의 인터넷 사이트에서

〈표 2〉 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어를 활용한 패션일러스트레이션

유머의 표현 유형		패션일러스트레이션
비주얼 편		 <p>〈그림 9〉 델리커테슨 -Mondofragile2: Fashion Illustrators from Japan, p. 18.</p> <p>〈그림 10〉 델리커테슨</p> <p>〈그림 11〉 아키히토 후지 -Mondofragile2: Fashion Illustrators from Japan, p. 133.</p>
비주얼 패러디		 <p>〈그림 12〉 마르 무르베</p> <p>〈그림 13〉 티나 버닝 -Fashionize: The Art of Fahsion Illustration, 표지</p> <p>〈그림 14〉 델리커테슨</p>
비주얼 새타이어		 <p>〈그림 15〉 마르 무루베</p> <p>〈그림 16〉 로버트 바그트</p> <p>〈그림 17〉 제임스 크리스토프</p>

3,000점의 작품을 대상으로 선정하였다. 총 4,053점의 작품 중 전통적인 회화 매체만을 사용하여 제작한

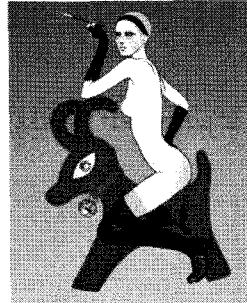
패션일러스트레이션은 선정에서 제외하였으며, 표현 유형을 확인할 수 있는 작품 1,642점을 대상으로 표



〈그림 18〉 야지 토모코
-Mondofragile2: Fashion
Illustrators from Japan, p. 67.



〈그림 19〉 베아트리체 쇼테로 -New
Fashion Illustration, p. 38



〈그림 20〉 오텀
화이트허스트



〈그림 21〉 아네트 마리
퍼시 -New Fashion
Illustration, p. 32.

현유형을 분류하였다. 전체 1,642점 중 일러스트레이터를 활용한 작품은 371점(23%), 포토샵을 활용한 작품은 220점(13%), 일러스트레이터와 포토샵을 활용한 작품은 597점(36%), 2D 그래픽스와 전통적인 회화매체를 함께 활용한 작품은 454점(28%)이었다.

일러스트레이터와 포토샵을 병행하여 사용하는 것은 가능하지만, 작가에 따라서는 한 가지 프로그램을 선호하기도 한다. 일러스트레이터를 주로 이용하는 작가는, 마이클 이코노미, 크리스천 러셀(Kristian Russell), 에드 쯔와키(Ed. Tsuwaki), 막신 로(Maxine Law), 스티븐 캠벨(Stephen Campbell), 시드니 반다이크(Sydney Vandyke), 유카 마에다(Yuka Maeda), 니코(Nico), 아키히토 후지(Akihito Fujii), 델리커테슨(Delicatessen), 알레한드로 카데나스(Alejandro Cardenas) 등을 예로 들 수 있다. 포토샵을 선호하는 작가로는 제이슨 브룩스, 요코 이케노(Yoke Ikeno), 레베카 안토니오(Rebecca Antoniou), 야지 토모코(Yagi Tomoko), 리셀로테 왓킨스(Liselotte Watkins), 세이브 자낫(Seb Jarnot), 겐조 미나미(Kenzo Minami), 로버트 바그트(Robert Wagt), 베아트리체 쇼테로(Béatrice Sautereau), 쉬브(Shiv), 카렌 옥스먼(Karen Oxman), 그레이언 라운스와이트(Graham Rounthwaite) 등이 있다.

야지 토모코(Yagi Tomoko)〈그림 18〉⁵³⁾는 일러스트레이터 프로그램을 활용하여 단순하고 만화 같은 이미지를 만들어 냈다. 펜툴을 사용하여 경계선을 간결하고 뚜렷하게 하고 간결한 색상을 채워 넣었다.

베아트리체 쇼테로〈그림 19〉⁵⁴⁾는 포토샵을 활용하여 간결하고 코믹한 인물을 그려내고 있다. 디지털 패드(Digital Pad)를 이용하여 컴퓨터상에서 밀그림 작업을 한 후 포토샵의 페인트 버켓 툴(Paint Bucket Tool)을 이용하여 색상을 채웠다. 오텀 화이트허스트(Autumn Whitehurst)는 일러스트레이터로 작업한 이미지를 포토샵과 호환하여 이미지를 합성·변형하였다〈그림 20〉⁵⁵⁾. 작품 속의 여성은 다소 굵은 선으로 간결하게 표현하고 장난감 산양을 합성하여 엉뚱한 이미지를 그려내고 있다. 일러스트레이터로 작업한 여성의 이미지를 포토샵의 브러쉬를 이용하여 장갑과 부츠에 사실적인 느낌을 주었다. 배경은 포토샵의 그라데이션(Gradation)과 레이어 합성 기능을 이용하여 표현하였다. 아네트 마리 퍼시(Annett-Marie Pearcy)는 2D 그래픽스 프로그램과 전통적인 회화 매체를 함께 활용하였다〈그림 21〉⁵⁶⁾. 전통적인 콜라주(Collage)기법을 이용하여 사진이나 잡지를 잘라서 수집한 자료를 다시 조립하여 새로운 이미지를 만들고, 포토샵의 레이어와 필터툴을 이용하여 깔끔하게 조정했다. 마지막으로 배경 사진을 레이어 합성 기능을 이용하여 합성하였다.

유머이미지의 내용분석에 있어서 자료의 선택과정은 다음과 같다. 2000년 이후 발간된 해외 패션일러스트레이션 문헌 자료에서 총 1,053작품 중 151점, 패션일러스트레이션 관련 인터넷 사이트에서 3,000작품 중 243점의 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 선정하였다. 이러한 작품선정의 검증을 위하여 먼저 2D

그래픽스의 작품들 중에서 유머이미지라고 고려되는 작품 8점과 유머이미지가 아니라고 고려되는 작품 2점의 총 10점을 대학에서 패션일러스트레이션을 전공하고 있는 3인의 토의를 거쳐 선정하였으며, 이 10점을 의류학 전공생 20인을 대상으로 유머이미지에 관한 선행 예비조사를 실시하였다. 예비조사는 이경희(2001)⁵⁷⁾의 패션 감성을 나타내는 어휘를 토대로 하여 유머의 감성이미지를 측정하였는데 모델이 중요한 요인으로 나타났다. 이러한 예비조사결과와 유머의 반응 이론에 관한 선행 연구자료를 토대로 총 394점의 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 선정하였다.

1) 유머 이미지의 작품의 배경 분석

2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 패션일러스트레이션에서 보여지는 배경을 분류한 결과, 배경은 크게 단색 배경, 평면적인 도형이나 면구성을 이용한 배경, 사실적 이미지가 혼합된 배경으로 나뉘어졌다. 구분의 편의상, 배경을 한 가지 색으로 표현한 경우를 단색 배경, 평면 구성화면과 같이 표현한 경우를 평면적 배경, 실제의 실물 이미지를 합성하거나 사실에 가깝게 표현한 경우를 준사실적 배경이라고 분류하여 칭하였다.

단색의 배경은 모델에 더 집중하게 되어 유머 이미지의 표현에 효과적이다. <그림 22>⁵⁸⁾의 로버트 바그트의 작품을 예로 보면 주모델이 아닌 다른 인물은 단색의 실루엣으로 처리하여 마치 배경과 같은 효과를 주면서 유머러스함을 표현하기도 한다.

평면적 배경은 사물을 간단하게 선으로 표현하고 색을 채워 평면적으로 표현한다. <그림 23>⁵⁹⁾은 핑글렛의 작품으로 핑크색의 육각형 도형과 타원형의 그림자를 배경으로 사용하여, 모델을 강조한다. 밝은 핑크색의 배경은 여성적이고 따뜻한 분위기를 나타낸다.

준사실적 배경은 일러스트레이터보다는 포토샵을 활용하여 주로 표현되고 있다. 이 표현 방법은 이미지 사진을 밀바탕으로 하여 형태를 사실적으로 표현하거나, 원하는 이미지 사진을 합성하거나 또는 패턴을 만들어 채우는 것이다. <그림 24>⁶⁰⁾은 애네트 마리 퍼시의 작품으로 포토샵을 활용하여 여러 종류의 가방 이미지 사진을 합성하고, 호피 무늬 패턴을 만들어서 장식장을 표현하였다.

2) 유머 이미지의 작품 모델 분석

패션일러스트레이션을 유머러스한 이미지로 표현 하려면 시각 예술에서의 비주얼 유머를 컨셉에 맞춰 진행하는 대상이 있어야 하는데, 이 대상을 모델(Model)이라고 하였다. 유머이미지를 인식하는 데에 있어서 얼굴의 과장과 변형과 같은 다양한 이미지 조작이 가능하겠으나, 본 연구에서는 예비조사를 통해 만화적이고 단순화된 유사인간형이 주로 유머 이미지로 인식되어 모델의 얼굴표현을 위주로 분석하였다. 예비조사에서 모델의 얼굴표정이 유머 이미지를 인식하는데 중요한 분류 기준이 되었으며, 웃는 표정이나 미소 띠는 표정을 유머 이미지라고 인식하는 경향이 나타났다. 이에 따라 모델은 인체의 비례(Physical Proportion), 표정(Facial Expression), 색조(Tone), 자세(Posture)로 분류하여 분석하였으며, 모델의 색상은 배경을 제외한 모델의 피부와 의상을 포함하였다. 유머 이미지의 모델 유형은 자료사진 394점에서 한 작품에 여러 모델이 있는 경우 모두 대상에 포함시켜 총 431모델을 분석하였다(<표 3>). 모델의 자세는, 자세의 유형을 알 수 있는 무릎 부분 이상이 나타난 작품으로 한정하였다.

유머 이미지의 패션일러스트레이션의 인체의 비례는 8등신이 35.3%, 7등신이 22.3%, 15등신이 12.5%로 나타나, 8등신, 7등신, 15등신의 순으로 많이 나타났다. 일반적인 패션일러스트레이션에서 주로 사용하는 9~10등신의 인체 비례보다는 약간 작거나 과장한 경우가 많았다. 7등신의 인체 비율은 8등신의 변형으로 일반적인 일러스트레이션에서는 사실적 묘사에 사용되는 인체 비율이지만, 패션일러스트레이션에서는 소녀나 여성의 귀여움을 강조하거나 유머적인 표현에 적합한 비율이라고 생각된다. 또한 8등신의 인체 비율은 일반적인 일러스트레이션에서 가장 매력적인 인체의 비율로, 패션일러스트레이션에서도 많이 표현되고 있다. 15등신의 인체 비례는 일반적인 일러스트레이션에서는 거의 활용되지 않으며, 유머 이미지 패션일러스트레이션에서 나타난다.

표정은 웃는 표정이 28.8%, 미소 띠는 표정이 23.0%, 놀란 표정이 22.3%로 나타나, 웃는 표정, 미소 를 띠고 있는 표정, 놀란 표정의 순으로 많이 나타났

〈표 3〉 2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 자료유형과 자료내용

자료 유형	구분		작품수 (백분율)	
	일러스트레이터		371 (23)	
	포토샵		220 (13)	
	일러스트레이터+포토샵		597 (36)	
	2D그래픽스+전통적 회화매체		454 (28)	
	계		1,642 (100)	
자료 내용	모델	인체 비례	5등신 이하	30 (7.0)
			6등신	48 (11.1)
			7등신	96 (22.3)
			8등신	152 (35.3)
			9등신	32 (7.4)
			10~14등신	19 (4.4)
			15등신	54 (12.5)
		계		431 (100)
		표정	웃는 표정	124 (28.8)
			미소 띠는 표정	99 (23.0)
			놀란 표정	96 (22.3)
			무표정	94 (21.8)
			기타	18 (4.2)
		계		431 (100)
		색조	파스텔 톤	210 (48.7)
			비비드 톤	136 (31.6)
			페일 톤	76 (17.6)
			그레이 톤	9 (2.1)
		계		431 (100)
		자세	서있는 자세	176 (40.8)
			앉아있는 자세	94 (21.8)
			걷는 자세	78 (18.1)
			뛰고 있는 자세	39 (9.0)
			누운 자세	15 (3.5)
			운동하는 자세	12 (2.8)
			기타	17 (3.9)
		계		431 (100)

다. 웃는 표정은 일반적인 패션 일러스트레이션에서 보여지는 무표정이나 관능적인 표정보다 유머 이미지를 형상화하는데 도움이 되고 있다. 놀란 표정은 유머러스한 상황을 강조하는 과장된 행동과 함께 보여진다.

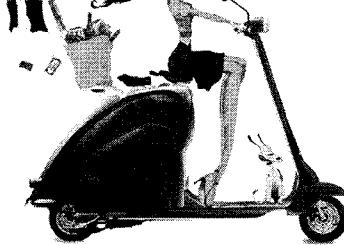
색조는 파스텔 톤(Pastel Tone)이 48.7%, 비비드 톤(Vivid Tone)이 31.6%, 페일 톤(Pale Tone)이 17.6%로 나타났다. 파스텔 톤과 비비드 톤은 모델의 머리카락, 눈동자, 입술, 의상, 구두 등에 사용되었으며, 일반적인 패션일러스트레이션보다 비비드 톤이 많이 사용되었다. 파스텔 톤과 비비드 톤 다음으로는 페일 톤이 많이 사용되었으며, 그레이 톤(Grey Tone)은 유머 이미지를 표현하기는 적합하지 않아 가장 적게 나타났다.

자세는 일반적인 패션일러스트레이션에서 많이 나타나는 서있는 자세가 40.8%, 앉아있는 자세가 21.8%, 걷는 자세가 18.1%로 나타났다. 또한 뛰고 있는 자세, 누운 자세, 운동하는 자세 등도 비교적 적게 나타났지만 유머 이미지를 표현하는데 적합하다.

〈그림 25〉⁶¹⁾의 히로시 후지(Hiroshi Fujii)의 작품은 7등신의 인체 비례로 얼굴 반대쪽의 보이지 않는 부분의 눈을 표현하였으며, 미소를 띠는 표정을 하고 있다. 색조는 비비드 톤과 파스텔 톤을 사용하였고, 경쾌하게 걷는 자세이다.

〈그림 26〉⁶²⁾의 평글랫의 작품은 8등신의 인체 비례이고, 바나나를 연상시키는 스커트를 착용하고 있

<표 4> 패션일러스트레이션에 나타난 유머 이미지의 배경과 모델

패션일러스트레이션			
	단색 배경	평면적 배경	준사실적 배경
배경			
	〈그림 22〉 로버트 바그트	〈그림 23〉 핑글렛	〈그림 24〉 아네트 마리 퍼시 -New Fashion Illustration, p. 34.
모델	인체 비례: 7등신	인체 비례: 8등신	인체 비례: 15등신
			
모델	〈그림 25〉 히로시 후지	〈그림 26〉 핑글렛	〈그림 27〉 로버트 바그트 -Fashionize: The Art of Fahsion Illustration, p. 104.

으며 웃는 표정을 하고 있다. 색조는 비비드 톤과 파스텔 톤을 사용하였고, 춤을 추듯 뛰는 자세로 유머 이미지를 강조하고 있다.

〈그림 27〉⁶³⁾는 로버트 바그트의 작품으로 15등신의 비례로 과장하였고, 날리는 머리카락, 국기, 식료품을 보며 웃는 표정이다. 색조는 비비드 톤과 파스텔 톤을 사용하여 밝은 느낌을 주었으며, 스쿠터를 타서 앉아있는 자세이다.

IV. 2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 패션일러스트레이션 작품 제작

앞에서 살펴보았듯이 2D 그래픽스를 활용한 패션

일러스트레이션은 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어를 통해 유머를 표현하였으며, 유머 이미지의 배경은 단색 배경, 평면적 배경, 준사실적 배경이 주로 나타났다. 또한 유머 이미지의 모델은 7등신, 8등신, 15등신의 인체 비율이 많이 나타났고, 웃는 표정, 미소 띠는 표정, 놀란 표정이 많이 나타났다. 색조는 파스텔 톤과 비비드 톤이 많이 나타났고, 자세는 서 있는 자세와 앉아있는 자세가 많이 나타났다. 이 연구결과를 적용하여 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 제작하였다.

1. 작품 설명

유머이미지의 2D 그래픽스 패션일러스트레이션을 제작을 위한, 전체 컨셉(Concept)을 ‘선물(Gift)’로

설정하고 6작품의 제작을 시도하였다. 선물을 컨셉으로 설정한 이유는, 선물은 유머와 같이 대인관계의 촉매제일 뿐만 아니라 받는 사람에게 웃음을 유발하기 때문이다. 웃음은 마음의 칭을 열게 하여 경계심이나 긴장이 이완되며, 친근감을 조성하고 현대인에게 정신적인 즐거움을 주어 긴장으로부터 해소시킨다. 이처럼 선물을 주고받는 것은 웃음을 유발하고 생활의 활력소로서 현대인에게 필요한 사회문화적 기능을 한다.

현대인이 받고 싶어 하는 선물과 받고 싶지 않은 선물을 신문 기사를 통해 알아보았다. 사람들이 받고 싶은 선물인 디지털 전자제품, 보석, 옷과 구두와 사람들이 받고 싶지 않은 선물인 꽃을 모티브로 선정하였다. 또한 사회적인 문제가 되고 있는 비정상으로 마른 몸을 추구하는 경향, 동물 보호에 반하여 동물 모피로 제작한 의류를 모티브로 선정하여 선물이라는 컨셉을 표현하였다(표 5).

〈표 5〉 작품 설명

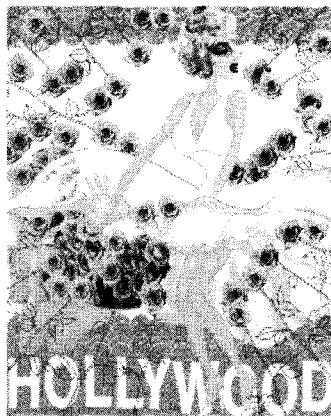
작품명	작품 I	작품 II	작품 III
모티브	디지털 전자제품	다이어트 약품	꽃
유머의 표현유형	비주얼 편	비주얼 편	비주얼 패러디
유머 이미지 배경	평면적 배경 준사실적 배경	평면적 배경 준사실적 배경	평면적 배경 준사실적 배경
유머 이미지 모델	인체비례: 8등신 표정: 웃는 표정 색조: 파스텔 톤 비비드 톤 자세: 서있는 자세	인체비례: 15등신 표정: 미소 띠는 표정 색조: 파스텔 톤 자세: 서있는 자세 앉아 있는 자세	인체비례: 8등신 표정: 관능적인 표정 색조: 화이트, 파스텔 톤 자세: 서있는 자세
2D 그래픽스 표현기법	일러스트레이터, 포토샵	일러스트레이터, 포토샵	일러스트레이터, 포토샵
작품 설명	락슈미 여신처럼 각각의 손에 PMP, 노트북, 디지털 카메라, 핸드폰을 들고 허둥대는 모습. 정보기술의 발달로 등장한 21세기형 신인류인 디지털 노마드.	허리를 비틀어 짠 것처럼 마른 여성의 알파벳 S형태의 몸매로 비정상적으로 마른 몸을 추구하는 모습.	영화 '7년만의 외출'의 마릴린 먼로. 여성의 신체가 가지는 성적 이미지를 상업적으로 이용하는 세태를 표현.
작품명	작품 IV	작품 V	작품 VI
모티브	혼수	옷, 구두	모피 의류
유머의 표현유형	비주얼 새타이어	비주얼 새타이어	비주얼 새타이어
유머 이미지 배경	준사실적 배경	준사실적 배경	평면적 배경 준사실적 배경
유머 이미지 모델	인체비례: 8등신, 4등신 표정: 우울한 표정 색조: 파스텔 톤, 블랙, 화이트 자세: 서있는 자세	인체비례: 8등신 표정: 우울한 표정, 웃는 표정 색조: 비비드 톤, 파스텔 톤 자세: 서있는 자세, 뛰는 자세	인체비례: 15등신 표정: 비웃는 표정 색조: 비비드 톤, 파스텔 톤 자세: 앉아 있는 자세
2D 그래픽스 표현기법	일러스트레이터, 포토샵	일러스트레이터, 포토샵	일러스트레이터, 포토샵
작품 설명	과도한 혼수로 인해 파경에 이르는 세태를 풍자.	양손 가득 쇼핑백과 선물상자를 들고 있는 여성이 다른 여성의 선물상자를 보고 부러워함. 쇼핑 중독을 표현.	동물의 머리로 이루어진 모피 의상을 입고 있는 여성. 동물 보호와 모피 반대를 표현.



〈그림 28〉 작품 I



〈그림 29〉 작품 II



〈그림 30〉 작품 III



〈그림 31〉 작품 IV



〈그림 32〉 작품 V



〈그림 33〉 작품 VI

2. 작품

작품 I〈그림 28〉은 좁은 세대에서 인기가 많은 선물인 디지털 전자제품을 모티브로 하여, 락슈미 여신처럼 여러 개의 팔로 다양한 디지털 제품을 사용하는 ‘디지털 노마드’를 표현하였다. 여성의 팔의 로우 배터리(Low Battery), 올 나이트(All Night), 불통(不通, Impassability), 콜(Call), 플레이 게임(Play Game), 촬영(Shooting), 큐트 베이비(Cute Baby)라는 글자가 팔을 형성하는 것처럼 보이는 비주얼 편을 활용하여 제작하였다.

작품 II〈그림 29〉는 여러 종류의 다이어트 약품을 모티브로 하여, S라인의 몸매를 위해 다이어트에 열광하는 여성들을 표현하였다. 여성들의 허리를 마치 수건을 짜듯이 비틀어지게 표현하여 S라인을 강조하였다. 여성들의 몸매와 머리카락은 알파벳 S자 형태로 보이도록 비주얼 편을 활용하였다.

작품 III〈그림 30〉는 우리가 흔히 선물하는 꽃을 모티브로 하여, 영화 ‘7년만의 외출’의 유명한 장면인 마릴린 먼로가 바람에 날리는 스커트를 내리는 장면을 패러디하였다. 현대인들은 기념일이나 기쁜 날에 꽃보다는 좀 더 실용적인 선물을 받고 싶어한다는 조사를 근거로⁶⁴⁾, 20세기 최고의 섹스 심벌 마릴린 먼로의 모습을 통해 현대인의 선물에 대한 마음을 표현하였다.

작품 IV〈그림 31〉은 과도한 혼수로 파경에 이르는 세태를 풍자하여, 웨딩드레스를 입은 신부의 티아라(Tiara)에 집, 차, 텔레비전, 시계, 장롱, 냉장고, 세탁기, 냄비 등의 혼수를 가득 실었다. 남성은 포효하는 늑대의 실루엣으로만 검게 표현하고 나비넥타이를 하여 신랑을 상징하였다. 여성은 신부를 상징하는 웨딩드레스를 입고 서 있고, 남성은 세부적인 표현을 하지 않고 늑대를 상징하는 실루엣으로 표현하여 신부와 흑백의 대조를 상징적으로 나타내었다.

작품 V〈그림 32〉는 옷과 구두 등이 들어있는 선물상자를 모티브로 하여, 이미 많은 선물상자를 들고 있는 여성이 다른 여성의 선물 상자를 부러워하는 모습을 나타내었다. 현대의 스트레스나 우울증으로 인해 양손 가득 쇼핑백과 선물 상자를 들고 있지만, 또 다른 쇼핑을 하기를 원하는 쇼핑중독을 풍자하여

유머러스하게 표현하였다.

작품 VI〈그림 33〉는 모피 의류를 모티브로 하여, 사람들의 패션을 위해 동물을 죽여 그 가죽으로 모피 의류를 만드는 세태를 풍자하는, 동물 보호의 의미를 담고 있다. 모피 코트는 일반적으로 모피의 재료가 되는 부분이 아닌 동물의 머리 부분으로 만들어졌으며, 입을 벌리고 사람들을 위협하는 야생동물로 표현하였다. 여성은 동물의 피를 상징하는 붉은색의 포도주를 들고 입을 빼죽이며, 온몸을 표범과 살쾡이 등의 머리 부분으로 치장하고 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 대중에게 친근감을 조성하고 현대인에게 정신적인 즐거움을 주어 심리적 긴장으로부터 해방시켜주는 유머를 분석하고, 2D 그래픽스를 이용하여 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 제작하는 것이다. 유머에 관한 이론적 고찰과 2000년 이후의 유머 이미지 2D 그래픽스 패션일러스트레이션의 분석을 토대로 작품을 제작하였으며, 연구범위는 2D 그래픽스의 활용이 증가한 2000년 이후로 하였다.

연구의 결과는 다음과 같다.

유머는 익살스런 농담 또는 해학이라고 할 수 있으며, 사람의 행동이나 현실적 사상에 대해 그것을 우스꽝스러운 면에서 다루어 표현하려는 정신 태도 또는 거기에 표현된 익살스러운 말 그 자체를 가리킨다. 유머는 웃음을 주기도 하지만 패러디를 통해 원작이나 널리 알려져 있는 이미지를 변형·왜곡시켜 낯설게 하기도 하고, 새타이어를 통해 사회적 결함이나 악덕, 부조리 등을 날카롭게 비꼬는 공격적인 차가운 웃음을 나타내기도 한다.

유머의 반응 이론에 따른 시각 디자인 분야의 유머의 표현 유형을 분석한 결과, 부조화이론은 시각 디자인에서 비주얼 편과 비주얼 패러독스로 나타났다. 또한 각성·완화이론은 시각 디자인에서 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어로 나타났다.

2000년 이후 2D 그래픽스를 활용한 패션일러스트레이션의 표현기법을 분류한 결과, 주로 많이 이용되는 표현기법은 일러스트레이터와 포토샵 프로그램을

함께 활용하여 작업하는 것이었다. 따라서 작품의 제작에 일러스트레이터로 드로잉하여 포토샵에서 색상을 채우고 이미지를 합성하는 방법을 이용하였다. 패션일러스트레이션 분야에서 2D 그래픽스 기법은 드로잉, 채색, 이미지의 합성 등의 용도로 많이 활용되고 있으며, 앞으로도 다양하게 활용될 수 있다.

유머의 시각적 유형을 토대로 패션일러스트레이션을 시각화하는데 있어서 시각적 유머의 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어를 통하여 표현하였고, 비주얼 패러독스는 패션일러스트레이션에서는 적게 나타나 제외하였다. 시각 예술에서의 유머에 대한 고찰을 통해 패션일러스트레이션을 위한 유머 이미지를 알아보고, 문헌자료와 인터넷 홈페이지에서 유머 이미지의 배경을 고찰한 결과 단색 배경, 평면적 배경, 준사실적 배경이 많이 보여졌다. 또한 인체 비율로는 7등신, 8등신, 15등신의 비율이 많이 나타났고, 웃는 표정과 미소 띠는 표정이 많이 나타났다. 색조는 파스텔 톤과 비비드 톤이 많이 나타났고, 자세는 서 있는 자세와 앉아있는 자세가 많이 나타났다.

2000년 이후 패션일러스트레이션에서는 2D 그래픽스를 활용하는 것이 일반화되었으며, 유머 이미지를 이용하여 패션일러스트레이션을 제작하는 작가의 수도 증가하고 있다. 해외의 작가들은 비주얼 편, 비주얼 패러디, 비주얼 새타이어의 유머의 표현 유형을 패션일러스트레이션의 중요한 요소로 표현하고 있다. 이에 우리나라의 패션일러스트레이션의 경쟁력을 높이는 일환으로 본 연구에서는 선행연구된 자료를 토대로 2D 그래픽스를 활용하여 유머 이미지의 패션일러스트레이션을 제작하였다. 작품 제작에는 사람의 마음을 즐겁게 하거나 웃음이라는 반사행동을 일으키는 유머의 특성과 비슷한 '선물'을 컨셉으로 선택하였다.

본 연구는 사례를 분석함에 있어서, 2000년 이후 해외에서 발간된 패션일러스트레이션 문헌자료와 인터넷상의 패션일러스트레이터의 작가의 홈페이지에서 자료를 수집한 결과를 가지고 사례를 분석한 결과 자료의 대표성에 대한 문제점이 제시될 수 있었으나, 가능한 많은 2D 그래픽스를 사용하는 2000년 이후의 작가들의 경향을 고찰하기 위한 불가피한 방

편이었음을 밝힌다. 또한, 유머이미지의 사진자료 검증을 위해 실시한 사전예비조사에서 얼굴이미지 조작방법이 조형성의 변화가 아닌 표정이 중요한 요인으로 나타나 얼굴표정에 한정하여 분석하였으며, 유머이미지에서 얼굴의 조형성의 변화를 간과하고 배제한 점을 한계로 지적할 수 있다.

2D 그래픽스를 활용한 유머 이미지의 패션일러스트레이션 제작은, 함축적인 커뮤니케이션의 수단으로 긴장이나 위축된 감정으로부터의 완화를 가져다주는 역할을 하는 유머를 통해 현대인의 삶에 즐거움과 웃음을 준다. 그뿐만 아니라 유머 이미지는 우리나라의 패션일러스트레이션에도 유효한 수단이 될 수 있다. 향후 다양한 패션일러스트레이션의 이미지를 제안하는 많은 국내 작가들이 유머 이미지를 활용하여 새로운 이미지를 창조할 수 있기를 기대한다. 유머 이미지 패션일러스트레이션에 대한 후속 연구에서는 2D 그래픽스뿐만 아니라 3D 애니메이션을 이용한 패션일러스트레이션을 제언한다.

참고문헌

- 1) 유영선 (1998). 패션일러스트레이션에 있어서 유우머 이미지. *한국의류학회지*, 22(8)
- 2) 우세희, 최현숙 (2003). 컴퓨터를 활용한 유머 이미지 패션디자인 개발에 관한 연구. *복식*, 53(5)
- 3) 이윤진, 박명희 (2003). 현대 의상에 나타난 유머성. *복식*, 53(5)
- 4) 최정화 (2005). 2D 그래픽스를 활용한 패션일러스트레이션의 시각적 표현 양상. *복식문화연구*, 13(4)
- 5) Eysenck, H. J. (1942). The appreciation of humor: An experimental and theoretical study. *British Journal of Psychology*, 32.
- 6) Berlyne, D. E. (1977). Laughter, Humor, and Play. *The Handbook of Social Psychology*, 3(2).
- 7) Lefcourt, H. M., & Martin, R. A. (1986). *Humor and life stress-antidote to adversity*. New York: Spring Verlag.
- 8) Laird Borrelli (2000). *Fashion Illustration Now*. London: Thames & Hudson.
- 9) Delicatessen (2005). *Fashionize: The Art of Fashion Illustration*. Italy: Happy Books.
- 10) Martin Dawber (2005). *New Fashion Illustration*. London: BT Batsford.
- 11) Bethan Morris (2006). *Fashion Illustrator*. London: Abrams Studio.
- 12) Delicatessen (2006). *Mondofragile2: Fashion Illus-*

- trators from Japan.* Italy: Happy Books.
- 13) 동서문화 (1997). *Pascal 세계대백과사전*. 서울: 동서문화, p. 12065.
- 14) 한국브래티니커회사. 한국 브리태니커 온라인 사전. 자료검색일 2008. 4. 21, 자료출처 <http://primum.britannica.co.kr>
- 15) 유영선. 앞의 책, p. 980.
- 16) 박영원 (2000). 웹사이트 커뮤니케이션에서의 디자인 유머효과의 활용 가능성에 관한 연구. *광고학연구*, 11(2), p. 41.
- 17) 박희랑 (2001). 유머형성 기제에 따른 유머소구 광고의 심리적 경험구조. *광고학연구*, 12(4), p. 40.
- 18) 김주희 (2002). 시사적 유희를 위한 일러스트레이션. 이화여자대학교 석사학위논문, p. 18.
- 19) 유영선. 앞의 책, p. 980.
- 20) 박희랑. 앞의 책, pp. 46-47.
- 21) 금동지 (1996). William Faulkner의 소설에서 유우며의 예술적 기능. 경북대학교 박사학위논문, p. 4. 유영선. 앞의 책, p. 980에서 재인용.
- 22) Berlyne, D. E. (1977). *op. cit.* p. 800. 박영원. 앞의 책, p. 43에서 재인용.
- 23) 캐리커처: 어떤 사물이나 사람의 특징을 과장하여 우스꽝스럽게 풍자하는 표현 방법에 흔히 사용되는 말이다. 그러나 미술사에서 이탈리아어 적재하는 의미의 'Caricare'에서 유래된 캐리커처는 '비난 받는'이나 '숨은 저의가 있는' 초상화라는 더 정확하고 특수한 의도를 가지고 사용되고 있다. 해럴드 오즈본 편. 한국미술연구소 옮김 (2002). *옥스퍼드미술사전*. 서울: 시공사, p. 902.
- 24) 유영선. 앞의 책, p. 980.
- 25) Steven Heller, Gail Anderson 저. 박영원 옮김 (1996). *그래픽 위트- 디자인의 유머표현기법*. 서울: 도서출판 국제.
- 26) 용어의 통일성을 위해 'Parody'를 외래어 '페러디'로 표기한 것과 같이 'Satire'를 우리말 발음대로 '새타이어'로 표기하고자 한다. 'Parody'와 'Satire'의 차이를 우리말로 구분하기에는 모호하며 자주 혼용되어 사용되고 있다. 두 단어 모두 일반적으로 우리말로 해석하면 '풍자'로 해석된다. 비주얼 페러디와 비주얼 새타이어를 분류하는 기준을, 원작이나 일반 대중에게 널리 알려져 있는 이미지의 유무에 따라 분류하였다. 비주얼 페러디는 원작이나 널리 알려져 있는 이미지를 변형·왜곡시켜 낯설게 하여 회화화나 풍자를 한 작품을 선정하였고, 비주얼 새타이어는 원작이나 널리 알려진 이미지가 없이 주로 사회적 결함이나 악덕, 부조리 등을 날카롭게 비꼬는 공격적인 차가운 웃음을 나타낸 작품을 선정하였다.
- 27) 중앙일보사 (1999). *중앙멀티미디어백과99*. 서울: 중앙일보사.
- 28) 박영원. 앞의 책, p. 47.
- 29) 만프레드 하이팅, 안규철 옮김 (2003). *만레이*. 서울: Art&Books, p. 27.
- 30) 자료검색일 2008. 3. 20. 자료출처 www.allposters.com/gallery.asp?aid=85097&search=Botero
- 31) Frank Weyers (2000). *Salvador Dali-life and Work*. UK: Konemann, p. 49.
- 32) 유영선. 앞의 책, p. 982.
- 33) 고종희 (2005). 일러스트레이션-세계의 교양 6. 서울: 생각의 나무, p. 134.
- 34) 정선영, 문희용, T&T 교육교재팀 (2004). *Trial 2004 컴퓨터그래픽스운용기능사필기*. 서울: 영진닷컴, p. 318.
- 35) 벡터: 그래픽 객체들을 수학적 함수로 표현하여 그래픽 명령어 형태로 컴퓨터의 기억 공간에 저장한다. 예를 들어, 직선은 직선 그리기 함수와 두 끝 점의 좌표값으로, 원은 원 그리기 함수와 원의 중심 및 반지름 값으로 표현하며, 이러한 그래픽 함수들의 모임이 컴퓨터 메모리에 저장되어 필요할 때 수행된다. 벡터 그래픽스에서는 절, 선, 다각형, 원, 곡선 등의 기하적 객체를 수식의 형태로 표현하므로 그래픽 화면을 확대해도 화질의 변화가 없다. 최윤철, 임순현, 고건 (2003). *컴퓨터 그래픽스 배움터*. 서울: 생동 출판, p. 29.
- 36) 비트맵: 컴퓨터 분야에서 디지털 이미지를 저장하는데 쓰이는 이미지 파일 포맷 또는 메모리 저장 방식의 한 형태이다. 보다 일반적으로는 래스터 그래픽스(점방식)라고 한다. 화면상의 각 점들을 직교좌표계를 사용하여 화소 단위로 나타낸다. 위키백과 자료검색일 2008. 5. 2. 자료출처 <http://ko.wikipedia.org>
- 37) 정선영, 문희용, T&T 교육교재팀. 앞의 책, p. 350.
- 38) Laird Borrelli, *op. cit.* p. 136.
- 39) 윤지선 (2001). *3D 애니메이션을 응용한 패션일러스트레이션 연구*. 이화여자대학교 석사학위논문, p. 9.
- 40) POP: 구매시점(購買時點)광고 · 판매시점광고라고도 한다. 판매점 주변에 전개되는 광고와 디스플레이류(類) 광고의 총칭이다.
- 41) 자료검색일 2008. 3. 2. 자료출처 www.art-dept.com/illustration/Russell
- 42) 자료검색일 2008. 3. 19. 자료출처 www.jason-brooks.com
- 43) Delicatessen (2005). *op. cit.* p. 21.
- 44) Delicatessen (2006). *op. cit.* p. 180.
- 45) 자료검색일 2008. 4. 3. 자료출처 www.larkworthy.com
- 46) Delicatessen (2006). *op. cit.* p. 133.
- 47) 자료검색일 2008. 4. 2. 자료출처 www.marmurube.com/marmurube
- 48) Delicatessen (2005). *op. cit.* 표지.
- 49) 자료검색일 2008. 3. 1. 자료출처 www.delicatessen.it
- 50) 자료검색일 2008. 2. 14. 자료출처 www.marmurube.com
- 51) 자료검색일 2008. 3. 25. 자료출처 www.lindgrensmith.com/search/wagt
- 52) 자료검색일 2008. 6. 14. 자료출처 www.lindgrensmith.com/search/christoph
- 53) Delicatessen (2006). *op. cit.* p. 67.
- 54) Martin Dawber, *op. cit.* p. 38.
- 55) 자료검색일 2008. 2. 7. 자료출처 www.art-dept.com/illustration/whitehurst
- 56) Martin Dawber, *op. cit.* p. 32.

- 57) 이경희 (2001). 패션감성의 측정도구 개발에 관한 연구(제1보). *한국의류학회지*, 25(3).
- 58) 자료검색일 2008, 3. 24, 자료출처 www.lindgrensmith.com/search/wagt
- 59) 자료검색일 2008, 3. 14, 자료출처 www.pinglet.com
- 60) Martin Dawber, *op. cit.*, p. 34.
- 61) 자료검색일 2008, 3. 14, 자료출처 <http://homepage.m.ac.com/hfujii>
- 62) 자료검색일 2008, 3. 14, 자료출처 www.pinglet.com
- 63) Delicatessen (2005), *op. cit.*, p. 104.
- 64) 연합뉴스 (2007, 11. 29). 직장인이 가장 받고 싶은 성 탄절 선물은. *동아일보*. 자료검색일 2008, 3. 15, 자료 출처 <http://www.donga.com>