

패션일러스트레이션 교육발전을 위한
디지털 패션 일러스트레이션의 표현 특성에 관한 연구 I
-디지털 개념에 따른 디지털 패션 일러스트레이션의
표현 양상을 중심으로-

A Study on Characteristics of Expression by Digital Fashion Illustration for
Development of Fashion Illustration Education I
-Focused on Expression by Digital Fashion Illustration according to Concept of Digital-

김 유 경

청주대학교 패션디자인학과 시간강사

Kim Yoo-kyoung

Chong Ju university

* 이 논문은 학술진흥재단 2011년도 시간강사연구지원사업의 연구비지원에 의하여 연구되었음.

1. 서론

2. 디지털 패션 일러스트레이션 개념 이해

3. 디지털 시대 개념과 시각적 표현 특성

- 3-1. 다양성 원리를 포용한 다원성
- 3-2. 잠재된 다질성 결합의 혼성화
- 3-3. 다양체의 인정에 의한 탈경계
- 3-4. 역사의 지속성·순환성을 추구한 복고
- 3-5. 자기정체성 존재인정의 인간중심화
- 3-6. 비물질성 원리에 따른 내적의미의 개념화

4. 디지털 개념에 따른 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 특성

- 4-1. 소수국가 에스닉 이미지를 표현한 다원성
- 4-2. 이질적 요소의 크로스오버를 표현한 혼성화
- 4-3. 리inker네이션 개념에 따른 디자인 순환성
- 4-4. 표현 방법과 영역에 확장을 추구한 탈경계
- 4-5. 키덜트 유희적 감성제안의 인간중심화
- 4-6. 내재된 스토리를 담은 개념화

5. 디지털 패션 일러스트레이션 발전을 위한 이상적 표현 제안

- 5-1. 중심문화를 부정한 창의적 퓨전 다원주의 표현
- 5-2. 크로스오버 혼성화를 통한 다의적 이미지 표현
- 5-3. 리inker네이션 개념 적용, 순환 가능한 리디자인 제안
- 5-4. 감성화를 지향한 인간중심화 표현
- 5-5. 개념화를 지향한 전통영역의 확장화

6. 결론

참고문헌

논문요약

디지털의 테크놀로지의 발전은 디지털이 결합된 패션일러스트레이션을 출현, 창의적인 발전양상을 보여주고 있다. 디지털 시대의 개념은 모든 문화 예술 영역을 비롯한 패션일러스트레이션에 직접적인 영향을 미치는 동시에 발전 방향 또한 유도하고 있다. 그 결과 현재 교육현장에서 다양한 컴퓨터 프로그램을 비롯한 디지털이 패션일러스트레이션의 전개 과정에 사용되고 교육되어지고 있는 실정이다. 이와 같은 디지털의 결합은 과거 불가능했던 표현 한계를 초월하여 창의적인 표현 양상을 보여주고 있다. 때문에 디지털 패션 일러스트레이션의 현재를 이론화하고 이에 직접적인 영향을 미치는 디지털 개념과 관련하여 그 개념을 정립, 이를 근거로 디지털 패션 일러스트레이

션의 표현 양상을 분석하는 연구는 필요하다.

디지털 개념은 주름, 리즘, 시물라르크의 철학적 사유에서 다양성 원리, 복잡성 원리, 잠재성 원리, 다질성 원리, 다양체 원리, 비물질성 원리, 일시성 원리 등 키워드를 추출, 그 맥락적 근원을 찾아 볼 수 있다. 추출된 키워드를 근거로 디지털 개념의 특성을 분류하면 다양성 원리를 포용한 다원성, 잠재된 다질성의 혼성화, 다양체 인정에 의한 탈경계, 다질적 실재의 인정에 따른 순환성, 자기정체성 존재인정의 인간중심화, 비물질성 원리에 따른 내적의미의 개념화 등 세부적 표현 특성으로 분류, 설명할 수 있다.

첫째, 중심주의에서 탈피한 포용의 시각은 소수국가의 에스닉 이미지를 다양한 작가적 관점으로 적용, 소수국가 중심의 다원성으로 나타났다. 둘째, 작가의 관점에 따라 결합 가능한 모든 요소들은 크로스오버를 통한 혼성화로 표현, 전통적인 개념과 차별화된 독창적인 이미지로 표현되었다. 셋째, 리inker네이션(환생)개념은 과거에서 현재까지의 존재하는 모든 물질과 사건에 디지털을 결합, 새로운 의미를 부여하여 재탄생시킨 디지털 패션일러스트레이션 디자인의 순환양상으로 전개되고 있다. 넷째, 탈중심 사고의 지향은 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 방법과 영역의 전통적인 범위 보다 넓은 확장을 추구한 탈경계 양상으로 나타났다. 다섯째, 자기정체성에 대한 존재인정을 추구하는 인간의 사고는 감성적 측면에서 행복과 즐거움을 요구하게 되었다. 현실에 대한 억압에서 탈피하는 일환으로 키덜트적 유희의 감성을 제안함으로써 인간중심화 양상으로 전개되고 있다. 여섯째, 물질의 표현 결과물에서 벗어나 개념 예술 영역으로 디지털 패션 일러스트레이션이 예술적 승화를 지향하고 있는 표현 양상이 나타나고 있다.

본 연구에서는 디지털 개념을 이해, 디지털 패션 일러스트레이션의 표현양상을 이론화하고 이를 근거로 이상적인 표현 양상을 제안하였다. 창의적인 표현 양상을 연구하는 교육현장과 실무 패션 일러스트레이터들이 독창적인 디지털 패션 일러스트레이션을 개발하는데 이론적 선행 연구로 도움이 되길 바란다.

주제어

디지털 개념, 디지털 패션 일러스트레이션, 혼성화

Abstract

Development of digital technology, which has brought forth fashion illustration combined with digital, shows its creative development aspect. Concept of digital era

directly influences all cultural and artistic domains as well as fashion illustration and at the same time guides future directions of them. As a result, digitals including various computer programs are actually used for education of fashion illustration by educational institutions. As such, combination with digital goes beyond the boundary of expressional ways of previous days and shows creative expressional ways. Thus, a study is needed to theorize present digital fashion illustration situation and set up concept of digital directly affecting it and based thereon to analyze expressions of digital fashion illustration.

Concept of digital can go back to philosophical thoughts of fold, rhizome and simulacre in its contextual background. It can be categorized by its specific expressional characteristics; pluralism accommodating the principle of diversity, mix of various potential elements, to go beyond the boundary by accepting diversity, circularity by accepting diverse existences, anthropocentrism by accepting own identities, conceptualization of internal meaning according to the principle of immateriality.

Connected with concept of digital, digital fashion illustration expresses the followings.

Firstly, in terms of accommodation departing from the centralism, it expresses pluralism centered on a few countries by authors' employment of various ethnic images of those countries. Secondly, it expresses the mixture of all elements combinable from authors' viewpoint through crossover, which is a creative image differentiated from traditional concept. Thirdly, concept of reincarnation, which combines digital to all the materials and incidents existing from the past to the present and assigns new meanings to them, occurs as a cycle of reborn digital fashion illustration. Fourthly, by pursuing decentralized thoughts, it expresses more widely beyond the traditional scope of expressional ways and areas. Fifthly, human's pursuit of existence through identities requires happiness and enjoyment in the emotional aspect. It invites kidult's gaming nature and expresses more in a human-centered way. Sixthly, digital fashion illustration expresses in pursuit of artistic sublimation as a conceptual artistic domain departing from the expressed outcome of materials.

This study theorized expressional aspects of digital fashion illustration by explaining concept of digital and based on it, proposed ideal ways of expression. We hope this study can be a theoretic literature contributing to development of creative digital fashion illustration for educational institutions and fashion illustrators in the field.

Keyword

Concept of Digital, Digital Fashion Illustration, Hybrid

1. 서론

다양하고 다의적인 양상들이 혼재하고 변화양상의 속도 또한 가속화되어짐에 따라 모든 경계 영역이 모호하고 다층적인 의미들이 내포된 현재는 디지털 시대로 정의된다. 디지털 테크놀로지는 예술과 과학, 기술, 디자인이라는 여러 분야들 간의 경계를 없애고 다양한 분야가 어우러진 이전시대보다 진화된 결과물을 창조하는데 기여하고 그 발전 결과가 인간이 전통적으로 상상했던 범위를 초월, 초현실적이며 초우주적인 양상으로 나타나고 있다. 또한 예술의 질적 변화와 소통의 극대화를 지향하는 결과에도 일익을 담당했다(김재원, 2010).

패션일러스트레이션 분야에서도 디자인 전개과정과 결과물에서 컴퓨터 프로그램의 사용이 확대되고 있으며, 다양한 표현 도구로 디지털 테크놀로지를 접목, 예술적 가치를 만들어내며 표현의 한계를 넓혀주고 있다. 디지털 테크놀로지의 조작과정을 통해서 나온 패션일러스트레이션은 고유한 성질의 재현물을 넘어서 새로운 특성을 표출하며 '하이퍼리얼(Hyperreal)' 분위기를 표출한다. 하나의 재현적 특성에 새로운 이미지를 부여, 예측 불가능한 새로운 표현 형태를 가능하게 하고 때로는 디지털 테크놀로지에 의해 역사적으로 과거에 관념화된 미학적 의미를 재현하는 과정에서 상이한 성질로 전환시킬 수 있다.

이와 같은 디지털 패션 일러스트레이션의 표현특성은 디지털 시대적 개념과 상호작용하며 그 표현양상이 출현한 것으로 시대적 개념의 변화, 발전과 함께 향후에도 다양하게 변화하고 발전할 것으로 예측된다. 따라서 디지털 패션 일러스트레이션의 표현특성을 디지털 시대적 개념과 관련하여 그 표현특성이 어떻게 변화하고 발전하고 있는지에 대한 연구는 필요하다. 이는 디지털 패션 일러스트레이션을 연구하

는 전문 패션일러스트레이터들을 비롯하여 패션전공 분야에서 디지털 패션 일러스트레이션을 공부하는 학생들의 표현기법을 교육하는데 이론적 자료로 도움을 줄 수 있을 것인데 이를 본 연구의 목적이라 할 것이다. 또한 현재의 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 양상을 이해하여 향후 다가올 패러다임에 따른 디지털 패션 일러스트레이션을의 발전 양상을 예측해 볼 수 있는 기준을 제공하는 동시에 시대개념과 패션일러스트레이션을의 발전 관계를 이론화하는 기본 자료로 제공될 수 있을 것인데 이를 본 연구의 의의라 할 것이다.

디지털의 발전과 함께 세계적인 유명 패션일러스트레이터들은 자신의 독창적인 개념을 표현하는 방향에서 포토샵(Adobe Photoshop)과 일러스트(Adobe Illustration)를 중심으로 디지털을 다양하게 활용하고 있다. 최근 패션일러스트레이션 분야를 이끌어 가고 있는 작가들을 중심으로 이들의 작품과 디지털 패러다임과 관련한 본 연구는 디지털 패션 일러스트레이션 교육 현장에서 이루어지고 있는 실습과정에서 효과적인 교육 프로그램 구성에 이론적 자료로 활용 가능할 것이다.

디지털과 관련한 패션일러스트레이션을의 선행연구를 살펴보면 윤지선(2001)은 3D 컴퓨터 그래픽을 응용한 패션일러스트레이션에 관해 연구하였다. 노윤선(2003)은 디지털의 대표적 표현 방법인 포토몽타주를 응용한 패션일러스트레이션을 연구하여, 작품연구를 발표하였다. 김유경, 유영선(2011)은 타다히로 우에스키의 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현특성을 연구하였고, 김유경(2011)은 디지털 패션 일러스트레이션에 관하여 배경이 되는 철학적 사유를 분석하고 그 일환인 탈중심 사유와 관련한 이론을 정립하고 이를 근거로 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 양상을 이론화하였다. 현재 실무와 교육현장에서 디지털이 다양하게 사용되고 있으며 그 결과 다양한 작품들이 발표되고 있는 상황임에도 불구하고 디지털 시대 개념과 관련하여 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 양상이 어떻게 변화·발전하고 있는지에 관한 이론적 정리와 발전 방향의 제언에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

본 연구의 내용은 다음과 같다. 디지털 패션 일러스트레이션을의 개념과 디지털 시대 패러다임과 관련한 시각적 표현특성의 개념을 이론화한다. 이를 근거로 디지털 개념과 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 특성을 분석하여 디지털 패션 일러스트레이션을의 발전 방향을 예측, 이상적인 표현 양상을 제안해 본다. 본 연구를 통해 디지털 개념과 디지털 패션 일러스트레이션을의 변화, 발전 관계의 양상을 이해하고 그 의미

를 알 수 있을 것이다.

연구방법은 디지털 개념 및 디지털 패션 일러스트레이션을에 대한 문헌연구를 통해 이론을 정립, 이를 근거로 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현특성을 연구하였다. 이때 디지털 개념은 그 근원인 철학적 사유를 밝혀 디지털 개념 특성의 분류 틀을 추출, 이론화하였다. 본 연구는 양식적 관점에서 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 특성을 분석하는데 디지털 개념은 내적 즉 맥락적 관점에서 디자인 표현특성을 이론화하였다. 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 특성에 대한 내용은 귀납적 연구방법을 사용하여 디지털 개념과 시각적 표현특성을 적용, 디지털 패션 일러스트레이션을의 표현 양상을 분석하고 이론화하였다.

2. 디지털 패션 일러스트레이션 개념 이해

디지털 테크놀로지의 발명 이래 지속적으로 발전하고 있는 컴퓨터 그래픽스, 인터넷 등은 디지털 매체를 통한 예술의 기능을 발전시키고 있다(윤지선, 2001) 이러한 양상의 영향으로 전통적인 패션일러스트레이션에 디지털 기술이 적용된 패션일러스트레이션 즉, 디지털과 패션일러스트레이션이 결합된 용어를 디지털 패션 일러스트레이션이라 한다(김유경, 2011). 디지털 패션 일러스트레이션은 전통적인 패션일러스트레이션의 표현 특성을 보다 더 사실적으로 배가시켜 줄 수 있는 동시에 그 표현 한계를 넘어 창의적인 다양한 표현을 제공해주고 있다. 1970년대 이래 “예술과 테크놀로지의 만남”으로 출발한 테크놀로지 아트의 일환인 디지털 패션일러스트레이션은 시대성과 작가의 창의성을 담아 패션이미지를 시각화하는 것(윤지선, 2001)으로 패션일러스트 전반에 디지털이 결합된 것으로 이해가능하다. 현대적 패션일러스트레이션은 전통적인 패션일러스트레이션의 개념을 넘어 문화와 시대정신, 작가정신이 반영된 컨셉을 가진 커뮤니케이션 아트이다(최정화, 유영선, 2004). 따라서 디지털 패션 일러스트레이션은 작가의 의식세계를 개성과 독창성으로 이미지화하여 표현하는 과정에 디지털이 결합된 결과물의 총칭으로 이해할 수 있다. 이와 같은 디지털 시대 가장 대표적인 특성요소인 테크놀로지의 결합으로 탄생된 디지털 패션 일러스트레이션은 디지털 시대적 특성과 함께 다양한 양상으로 다각도적인 방향에서 그 발전은 지속될 것이며 그 발전 양상은 시대적 패러다임과 긴밀하게 연동하며 변화할 것이다.

3. 디지털 시대 개념과 시각적 표현 특성

디지털 시대는 문제해결과정의 모든 조각이 단계별로 명료한 기계적 절차 알고리즘으로 정의되며 시작되었다. 기계화된 인간의 사고 형식체계(Formal system)에 의해서 사람의 두뇌처럼 정보를 계산하는 기계개념이 정립(이인식, 2000)된 현재는 컴퓨터가 출현이후 급속도로 발전한 디지털 문화의 시대이다. 시대를 주도하는 사람들의 견해와 사고를 지배하는 틀인 패러다임 즉 시대적 개념은 표현 주요 요소들과 긴밀하게 연동하며 그 흐름이 변화하였다. 그 결과 예술 및 디자인의 표현 양상에 직접적으로 긴밀한 관계를 미치며 영향력을 행사하고 있다.

디지털 시대 전통 경계 영역의 붕괴, 다양한 양상의 혼재를 인정하고 그 변화와 발전 속도가 가속화되고 있다. 다의적인 양상의 혼재적 특성은 그 영역과 방법이 무한하여 단적으로 규정할 수 없다. 이와 같은 디지털 시대 개념은 질 들뢰즈, 장 보드리야르의 주름, 시물라르크, 리즘의 근본이 되는 생성(Being)철학에서 그 사유를 살펴볼 수 있다.

생성철학의 구체적 원리는 다양성, 복잡성, 잠재성, 다질성, 다양체, 일시성, 비물질성 등의 원리이다. 다양성 원리는 다양한 잠재적이며 불확정적인 모든 표현 가능한 요소들이 다양하게 외부로 표출, 표현되는 것이다. 복잡성 원리는 다양한 방식의 주름 즉 현상들이 무수한 반복적인 주름 층인 중첩의 특성으로 수많은 반복 사건들이 복잡하게 연계되어 존재하는 원리이다. 잠재성 원리는 주름의 접힘을 의미하는데 다양한 가능성들이 잠재성을 띤 무한한 가능성의 세계를 의미한다. 이때 잠재된 가능성이 다른 무한한 것으로 되는 의미의 원리로 그 잠재가능성이 인정된다. 다질성 원리는 ‘본질적으로 다질적인 실재’를 의미하는데 하나의 요소가 나타날 때 나머지 특징적 의미들이 없어지지 않고 그 배경에 깔려있는 것으로 일시적인 모든 것들 간의 접속을 무한하게 허용하는 원리이다. 다양체 원리는 하나의 원리로의 환원이 아닌 이질적인 집합의 다양체의 존재를 인정하는 원리로 접속에 의해 차원수가 변화하며 다른 것으로 변화되는 다양체를 의미한다. 일시성 원리는 관계를 형성할 수 있는 상호 관계가 서로 교류하는 방식에서 순간적인 사건을 형성하는 원리로 원본과 차별화된 자기정체성의 존재가 순간적으로 생성되는 원리이다. 비물질성 원리는 움직임에 주목, 일시성을 표방하는 비교정성과 같은 원리로 하나의 현상이 순간의 일시적 측면을 강조하는 새로운 구축을 의미하는 원리이다. 일시성의 원리는 일시적인 시물라르크 특성에서 출현한 것으로 사용자와 상호 교류하는 방식으로 순간적 사건이 형성되는 것을 의미한다. 이 과정에서 단순한

복제와 외적 관계의 수준을 넘어 차별화된 자기정체성을 가진 존재로 인정하는 내적 관계를 인정하는 것이다. 이상의 원리들은 디지털 개념에 직접적인 영향을 미치는 특성으로 그 결과는 다원성, 혼성화, 탈경계, 순환성, 인간중심화, 개념화, 등의 시대적 개념으로 나타났다. 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 장 보드리야르의 생성철학을 맥락으로 디지털 개념의 특성을 이론화하면 <표 1>과 같다.

생성 철학	원리	내용	디지털 개념
주름	다양성 원리	다양한 불확정적·잠재적 요소들이 펼침과 함께 외부로 표출되는 원리	다원성
	복잡성 원리	중첩의 특성을 띤 반복적인 주름 층들이 수많은 반복적 사건들과 복잡하게 연계되어 존재하는 원리	혼성화 순환성
	잠재성 원리	다양한 가능성들의 잠재성을 띤 주름의 접힘의 무한한 가능성이 잠재된 다른 어떤 것이 되는 원리	혼성화 탈경계
리즘	다질성 원리	하나의 요소가 나타날 때 그 특징적 의미가 잠재하며 일시적인 모든 것과 접속을 무한히 허용하는 원리	혼성화 순환성
	다양체 원리	접속의 증가 때마다 차원수가 달라지면서 다른 것으로 변화하는 원리. 이질적인 집합의 다양체 존재 인정	탈경계 비물질화
시물라르크	비물질성 원리	일시성을 표방, 비교정성과 같이 하나의 순간적 일시적 현상 측면을 강조, 새로운 구축을 의미	비물질화 개념화
	일시성의 원리	단순한 복제와 외적 관계 수준이상의 차별화된 자기정체성을 가진 순간적 사건형성을 의미. 내적관계 인정	인간중심화 비물질화

[표 1] 생성철학 맥락에 따른 디지털 개념 표현 특성

3.1. 다양성원리를 포용한 다원성

모든 문화와 구성원을 인정하는 다원주의 관점은 (이브 미쇼, 2003) 한 국가 안에 뚜렷하게 구분되는 민족, 종교, 문화적 집단이 공존하는 소수문화를 존중하는 현재를 지칭하는 관점이다(마이클 마자르, 2000). 특정 집단의 고정된 문화 속성 보다 다양한 집단 간 역동적, 유기적, 지속적 관계 작용의 결과적 산물인 다문화는 서로 다른 문화 간 끊임없이 관계를 유지하며 재형성되는 변모의 과정이다(정상준, 1995).

넓은 시각에서 움직이는 사고의 전환은 시대를 벗어나 인종, 성, 계급, 민족 등 전통에 대한 해체를 유도했고 그 결과 초국가주의, 탈민족주의 등 타자(Other)에 대한 이해, 포용으로 연계되었다. 세계 문화가 다양하게 교류·공존하는 방향을 유도, 주류와 비주류의 경계를 무너뜨리고 보다 넓은 관점의 문화를 지향하는 디지털 개념의 결과를 보여주었다. 그 과정에서 문화 간 특성들은 자유롭게 혼용, 결합하여 새로운 문화를 출현시킬 수 있다.

3.2. 잠재된 다질성의 결합에 따른 혼성화

잠재된 복수성을 인정, 내포된 무한한 누층의 구조로 설명된 복수적 특성의 혼성화(Hybrid) 즉 하이브리드 문화는 동양·서양, 과거·현재, 상류·하류, 주류·비주류 등 대조와 결합의 경계를 인식 후 병치하는 스타일의 혼합을 의미한다(양취경, 김경란, 2005). 경계와 구분의 영역 해체보다 대조의 결합을 의미하는 혼성화는 상호 소외의 상태를 해체하는 것이다(문화사회 연구회, 1994). 혼성화는 패션과 관련해서 크로스오버, 융해, 융합, 합병 등의 퓨전과 동의어로(임영자, 한윤숙, 2001) 시대변화와 함께 인간의 상상, 결합 가능한 모든 영역간의 감각적인 혼성적인 새로운 결합을 의미한다. 그 결과 디지털과 결합된 혼성화는 인간의 상상력의 범위를 보다 자유분방한 방향으로 유도, 그 양상이 즉흥적이고 무규칙적인 다중성의 특성을 추구하게 되었다. 무한한 경계 영역의 새로운 출현 노력으로 모든 것에 새로움을 제시하는 가능성을 제공하는 의미가 있다 할 것이다. 그 과정에서 디지털 테크놀로지는 그 가능성의 경계 영역을 무한하게 하였다.

3.3. 잠재된 다양체의 인정에 의한 탈경계

디지털 문화 속 전 세계는 언제나 누구와 함께 상호교류가 가능한 환경이다. 시·공간의 제약이 붕괴, 잠재된 모든 다양체들이 인정되면서 탈경계 사고가 유도되었다. 데리다는 탈경계 개념을 중심구조나 개념들이 탈중화 노력의 일환에 의해 기존 사상체계에 내재된 인간을 속박하는 성질에서 인간을 해방시키는 것으로 이론화하였다(강훈, 2005). 일정사고의 경계붕괴와 함께 다양한 시각과 견해가 변화·전환되는 등보다 새로운 존재 가능성에 대한 다양성을 인정하는 것이다. 단적인 하나의 정의나 규정으로 설명되지 않을 때 발생하는 탈중화 현상은 경계해체로 기존의 상상력과 관념이 충동을 일으켜 다른 관점을 수용하고 통합하는 방식이다. 경계 해체는 단편적 중심에서 벗어나 보다 광범위하게 유기적인 중심으로 시각을 전환, 전통적인 일러스트레이션의 영역을 붕괴시켜 그 영역을 타 영역과 통합, 새로운 관점으로 전개를 가능하게 할 수 있다. 즉, 디지털 시대 전통적인 패션일러스트레이션 영역에 대한 경계의 규정은 무의미하다 할 것이다.

3.4. 다질적 실재의 인정에 따른 순환성

유기체적 세계관과 생태학적 사유로 설명되는 순

환성은(이정민, 홍의택, 안성희, 2006) 들뢰즈와 가타리의 생태학적 사유에서 그 출발점을 찾을 있는데 이때 유기체는 관계에 의해 규정되는 것이다. 인간의 근원적인 사유와 생태적 주체의 내재성에는 어떤 서열구조도 없이 차이들이 존재하고 그 차이가 순환하는 것이다(장시기, 2008). 방법론적, 존재론적의 두 견해에서 이해할 수 있는 순환은 마틴 하이데거에 의해 현존재와 그 자체에 대한 되물음의 순환으로 순환구조를 시간성 속에서 정초(사물의 기초를 잡아 정함) 시킴으로써 순환의 존재론적 가치를 제시하였다(정기철, 2004). 시대 변화와 함께 돌고 돌아 되돌아오는 속성 즉, 일련의 변화의 과정과 결과가 되풀이되는 특성으로 나타난다. 이때 존재형성 요인들은 그 실재의 가치를 새롭게 변화시켜주어 기존의 존재가치와 차별화된 새로운 존재로 생성된다. 순환하는 다양한 존재들은 디자이너의 상상력, 관념 혹은 관람자에 의해 다양한 존재가치로 해석가능하다. 역사적으로 문화예술의 등장이 환경 속에 존재하는 모든 요소들의 새로운 형태로 전환된 과정의 반복된 결과의 산물임을 순환성개념으로 이해할 수 있다. 지속적인 생을 추구하는 재창조의 순환성은 내재된 복제, 패러디, 재탄생, 리디자인 등 다양한 모습으로 나타나고 있다. 그 과정과 결과에 적용된 원본의 새로운 탄생 즉 순환은 무한한 생의 영속적 속성의 인정으로 의미 있는 존재로의 부활을 의미한다. 즉, 디자이너는 하나의 개체나 오브제 등에 새로운 개념을 부여, 기존의 존재가치와 차별화된 의미 있는 존재로 재탄생시키는 것이다.

3.5. 자기정체성 존재인정의 인간중심화

산업사회 사용자적 관점의 기능중심 양상을 보여 주었던 인간중심사고의 견해는 디지털 시대 보다 감성, 감정 등 맥락적 견해로 변화하였다. 이는 인간의 육감을 자극하여 정신적 내면에 감응을 주는 방향의 패러다임을 의미한다. 그 결과 사람들은 아날로그 시대 현명한 사람 즉 이성보다 디지털 시대 유희적 인간 즉 감성적 측면에서 즐거움을 추구하는 결과를 보여주었다(조동성, 2006). 디지털 시대 유희는 생활기능, 사회기능, 문화기능을 갖는 필수 요소로 드림 소사이어티(Dream Society)로 변화를 의미한다(김지희, 유태순, 2006). 이와 같은 감성지향 인간중심화 개념은 인간의 삶에서 정신적 가치를 부여, 본질적으로 인간에게 행복을 추구하는 생활을 제안하고 개선해주는 감성적 측면을 제공하는 방향을 의미한다. 디지털 시대 기계적인 차가운 감성유도 양상의 예술로부터

새로운 안식처를 제공하고자 하는 노력의 일환으로 어린 시절의 꿈과 환상에 대한 키덜트 양상, 자연에서 느낄 수 있는 편안함, 현실을 초월한 환상과 초현실의 이미지를 통해 느낄 수 있는 유희 등이 대표적인 사례이다.

디지털 시대 인간중심화 개념은 개인주의적인 가치를 추구한 인간중심 사고에서 출발, 감성중심 경향을 의미한다. 양식적 측면인 형태의 아름다움과 기능에서 탈피, 감성적인 커뮤니케이션이 가능한 인간중심화는 인간의 개성, 취향 등을 강조하는 모순·복잡·애매한 것을 열린 시각에서 포용한 시대적 개념의 의미가 있다.

3.6. 비물질성 원리에 따른 내적의미의 개념화

개념미술의 등장으로 분기점을 맞이한 개념화(박기웅, 2003)는 사실적이고 물질화된 관점과 차별화된 창조적이고 비물질적인 관점을 더 중요하게 인식하는 계기와 결과로 이어졌다.

구체적인 외형과 물질화를 추구하는 조형성에서 벗어나 시각, 후각, 청각, 촉각 등 감각적인 확대를 유인하게 되었다. 또한 시각적인 조형적 측면에서 벗어난 컨셉을 구성하는 모든 범위로 주요의미가 확대되고 있다(이정민, 홍의택, 안성희, 2006). 요제프 보이스는 ‘생각하는 것이 조각하는 것’ 이란 말로 작가의 비물질적인 개념을 물질화에 적용, 설명하였다. 퍼포먼스, 강의 등 형식을 취한 그의 작품 활동은 자연과 문명, 물질과 정신, 동물적 영감과 인간의 이성 등을 대비시켜 인간의 영혼 단계를 작품화하였다(진휘연, 2002). 이는 모든 미술주제와 범주에 관한 도전으로 과거의 형식과 방법 및 영역에 제한을 모두 파괴시킨 의미가 있다.

디지털 시대 개념화는 유형에서 무형으로의 가치 전환을 의미, 기존에 규범화되었던 모든 틀을 붕괴시켜 디자인의 구조와 기능을 전략적으로 개념화시킨 결과물로 이해가능하다. 개념화는 인간의 상상력과 창조력 등 주관적인 가치를 보다 중시할 수 있게 되어 우리의 삶을 보다 더 풍요롭게 만들어주는 방향으로 유도하고 있다. 그 결과 물질중심 가치화의 경계를 무너뜨리면서 정신적인 가치를 중시하는 맥락적 측면의 의미가 있다.

4. 디지털 개념에 따른 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 특성

4.1. 소수국가 에스닉 이미지를 표현한 다원성

다원주의 즉 다문화주의의 인정은 민족국가와 소수집단의 문화를 패션일러스트레이션에 등장시키며 전통적으로 동·서의 양극화된 문화의 영역보다 다양한 문화의 출현을 인정하였다. 중심과 주변의 이원론적 사고를 붕괴시키며 새로운 소수집단의 특성을 담은 다양한 문화를 인정하는 에스닉 이미지는 다양한 문화 간 결합을 통해 기존의 특성과 차별화된 개성있는 문화이미지의 양상을 보여주는 캐릭터를 출현시키거나 전통적인 에스닉 이미지를 디지털과 결합시켜 새로운 이미지로 표현하였다.

일본의 동양풍에서 영향을 받아 오리엔탈 이미지를 초현실적, 환상적 이미지로 표현한 Richard Gray는 전통적인 일본이미지의 화려함에 유희적 이미지를 결합, 새로운 소수국가 이미지를 다원주의 관점에서 표현하였다. 동양적 이미지의 다양한 모티브는 동양풍의 패션과 소품 등의 민속적 이미지로 표현되었다. 낮은 콧대, 쌍꺼풀 없는 긴 눈꼬리의 동양여인은 가느다란 팔다리와 함께 부드러운 여성적인 선으로 표현되었다[그림 1]. 아프리카, 남미 등의 주변 소수국가 이미지를 현대적인 팝아트 이미지로 표현한 Nikki Farquharson은 전통적 에스닉 패턴을 다채로운 원색으로 화려하게 표현하였다[그림 2]. Tadahiro Uesugi는 일본 전통미술인 우키요에 스타일에서 작품의 주제를 영감 받아 서정적이며 시적인 분위기의 패션일러스트레이션을 전개하였다. 전통적인 민속이미지는 우에스키의 섬세하고 여성적인 화풍으로 개성 있는 현대의 민속적 이미지로 창조되었다.

다양한 소수국가 에스닉 이미지의 새로운 표현은 서양 중심 문화와 차별화된 소수국가 중심주의적 즉 민족주위적인 다원화 개념이 디지털 패션 일러스트레이션에 영향을 미쳐 문화적 혼성화의 특성으로 나타나고 있음을 알 수 있었다. 이는 일원화된 중심주의 사고의 부정으로 다각도적인 시각에서 다양한 문화들의 공존을 포용하는 열린 시각의 사고에서 출현한 탈경계 개념의 내적 의미가 있다.



[그림 1] Untitled. Richard Gray¹⁾

[그림 2] Untitled Nikki Farquharson²⁾

1) <http://www.illustrationdivision.com>

4.2. 이질적 요소의 크로스오버를 표현한 혼성화

결합 가능한 다양한 요소들의 혼성화는 디지털과 함께 이질적인 영역, 이미지, 장르 등 모든 요소들이 한 영역 내에 표현되어져 새로운 이미지로 출현되었다.

포토 몽타주를 창의적이고 다각도적인 시각에서 변용, 혼성한 Anna Godeassi는 남성과 영성의 이중적 이미지를 포용, 현실과 이상의 세계에 대한 인간의 갈망을 초현실적인 시각에서 전개하였다.

그 과정에서 성, 시간, 공간 등은 크로스오버의 혼성화된 이미지로 나타났다. 현실을 초월한 이상적인 생활을 꿈꾸는 현대인의 라이프 스타일에 대한 이상을 유희적으로 표현한 일정 중심에 대한 사고의 부정에서 출발한 탈경계 사고의 결과로 이해 가능하다[그림 3].

전통적인 페미니즘의 미를 부정한 듀얼리즘, 인터섹슈얼적 사고는 남성과 여성의 통합적 이미지를 유인하는 결과로 나타났다. 이성만이 가진 특성을 부정하지 않고 창의적인 사고로 크로스오버시켜 중심화된 성 영역을 탈피한 개성적인 캐릭터를 표현하였다. 육체적으로 특정화된 남·녀의 이분법적 성의 사고에 대한 부정은 인간의 본질적인 의미를 추구하는 내적인 의미가 있다할 것이다[그림 4].

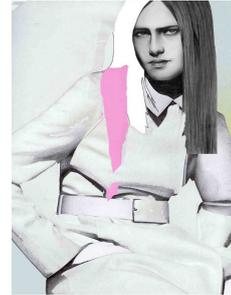
일정 문화의 전통적 이미지를 붕괴, 이질적인 문화의 크로스오버를 통해 창의적인 다문화이미지의 캐릭터로 표현되었다. 고전적이며 현대적이고 동양적인 서양의 여성미가 함께 공존하는 새로운 캐릭터는 새로운 페미니즘을 표현한 여성상으로 제시되었다. 쌍꺼풀 없는 눈꼬리가 올라간 긴 눈, 높지 않은 코 등 동양적 여성상은 작가의 관점에 따라 동서양 이미지가 공존하는 독창적인 다문화 여성상을 출현시켰다[그림 5].

또한 일반적인 오리엔탈리즘을 부정하여 크로스오버 관점으로 혼성한 결과는 현대를 대표하는 니트 소재를 응용, 다중적이며 초현실적인 이미지의 새로운 문화적 이미지로 나타났다. 그 결과 독창성이 있는 개성있는 문화이미지의 특성을 보여주었다[그림 6].

혼성화 개념은 이질적인 사고에 대한 포용시각으로 새로운 퓨전화의 이미지를 탄생시켜준 예술적 의미가 있다.



[그림 3] 2007. COMING BACK HOLIDAYS. GRAZIA magazine. Anna Godeassi³⁾



[그림 4] Nicolas Tavitian⁴⁾



[그림 5] Untitled. Lauren Bishop⁵⁾



[그림 6] Untitled. Richard Gray⁶⁾

4.3. 리인커네이션 개념에 따른 디자인의 순환성

지속가능한 생명에 대한 리인커네이션(환생, 재탄생)의 사고는 자유로운 디자이너의 상상력과 만나 기존의 모든 물질이 새로운 생명을 부여받아 개성 있는 존재로 환생되었다. 과거에 존재했던 사건, 사고는 디지털 테크놀로지와 결합, 새로운 이미지로 패러디되었다.

Tadahiro Uesugi는 1940~50년대 영화잡지 이미지를 패러디한 다양한 작품을 발표했다. 영화에 등장하는 인물의 새로운 묘사와 당시의 패션스타일은 현대적 감성으로 새롭게 재탄생되었다. 그 결과 과거에 대한 향수는 차가운 디지털의 결합을 따뜻한 아날로그적 감성으로 전환시켜주었다[그림 7].

보티첼리의 비너스의 탄생은 Laura Laine의 새로운 시각으로 디지털 시대 환상적이고 우아한 페미니즘 이미지로 재탄생되었다[그림 8].

그의 자유롭고 창의적인 상상력은 메니큐어가 아름다운 색상의 비로, 하이힐이 건물로 재탄생되는 등 다양한 시각에서 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 소재가 재탄생된 오브제의 순환성을 보여주었다[그림 9].

3) <http://www.annagodeassi.it>

4) <http://www.nicolastavitian.com>

5) <http://www.laurenbishopillustration.co.uk>

6) <http://www.illustrationdivision.com>

2) <http://cockasnook.blogspot.com>

9. 10]. 이상과 같은 오브제를 비롯한 다양한 사건 및 이미지의 순환 즉 환생은 기존의 가치에 대한 고정관념이 완전히 배제된 새로운 존재로의 재탄생으로 작가의 사고는 무한한 존재가치의 발견을 가능하게 하는 순환성의 내적 의미가 있다.



[그림 7] 2001. Hachette 婦人書報社 Magazine. Tadahiro Uesugi⁷⁾



[그림 8] NY TIMES T MAGAZINE. Laura Laine⁸⁾



[그림 9] VOGUE NIPPON. Nicolas Tavitian⁹⁾



[그림 10] YSL Cage Shoe. Laura Laine¹⁰⁾

4.4. 표현 방법과 영역의 확장을 추구한 탈경계

전통적으로 2D의 평면작업으로 전개했던 패션일러스트레이션은 탈경계의 디지털 개념과 만나 가변하는 3D 영상물로 전개되었다. 순간적 이미지를 표현했던 패션일러스트레이션은 사건전반의 모든 이야기를 표현하여 변화의 과정 모두를 전달할 수 있게 되었다.

Ed Tsuwaki는 디지털 패션 일러스트레이션의 개성을 좌우하는 캐릭터의 변화과정을 3D로 영상화하여 표현하였다[그림 11].

이와 같은 3D 영상화 작업은 전통적인 패션일러스트레이션의 역할을 확대시켜 시대의 문화를 대표하는 iPad의 프로그램으로 사용되어 소비자에게 새로운 메시지를 전달하는 역할을 담당하였다. 초기 화면부터 화면전체에 패션과 관련한 스토리를 담아 디지털 문화와 관련하여 소비자와 상호작용을 통해 유동적으로

가변하는 영상커뮤니케이션의 역할을 담당하였다[그림 12]. 또한 Tadahiro Uesugi는 영화의 스토리 전개 전반에 이미지를 작업하여 디지털 패션 일러스트레이션을 영화분야로 그 영역을 확장시켰다.

이외에도 표현영역의 확대화는 무한한 방법으로 나타났는데 Laura Laine은 Melbourne의 중앙우체국 내부에 패션일러스트레이션을 설치 미술화로 작업하여 실내 인테리어의 일환으로 디지털 패션 일러스트레이션의 역할과 영역을 확장시켰다[그림 13].

Julian Opie는 LED조명을 결합, 탈의하는 여인의 모습을 영상화한 디지털 패션 일러스트레이션을 발표하였다. 드로잉으로 전개되었던 패션일러스트레이션의 표현방법에서 확장된 탈경계 사고의 예로 이해가 가능하다. 이는 DUBLIN 등 도시에 환경물로 설치되었다[그림 15].

또한 2008년 서울스퀘어의 건축물 외피로 디자인되어 디지털 패션 일러스트레이션이 건축영역과 상호 융합된 사례를 보여주었다[그림 14].

이상과 같이 탈경계 개념과 디지털 테크놀로지의 무한한 결합은 디지털 공간에서 타인과의 상호작용의 수단으로 디지털 패션 일러스트레이션은 향후 더 획기적이며 창의적인 양상으로 전개될 것이다.



[그림 11] Untitled. Ed Tsuwaki¹¹⁾



[그림 12] 2010. Cosmopolitan for iPad October. Mary Lynn Blasutta¹²⁾



[그림 13] 75 Melbourne's GOP. Laura Laine¹³⁾



[그림 14] 2009. Seoul Square. Julian Opie¹⁴⁾

7) <http://tadahirouesugi.com>

8) <http://www.lauralaine.net>

9) <http://www.lauralaine.net>

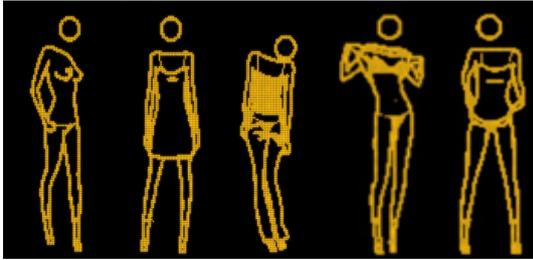
10) <http://www.lauralaine.net>

11) <http://www.edtsuwaki.com>

12) <http://www.youtube.com/watch?v=jFja67anWPo&NR>

13) <http://www.lauralaine.net>

14) <http://www.iarcblog.net>



[그림 15] 2003. Woman undressing. Julian Opie¹⁵⁾

4.5. 키덜트 유희적 감성제안의 인간중심화

디지털 패션 일러스트레이션에 나타난 유희성의 표현은 만화적 표현, 동화적 이미지를 미성숙한 테크닉을 통해서 낯서 이미지를 추구한 키덜트적 표현의 특성을 보여주었다.

만화는 아트와 대중문화의 경계에서 현대 팝아트의 표현기법 일부로 인정되며 그 영역이 매우 다양화된 분야로 인간의 감성에 아동적인 자유로운 사고로 회귀를 유인, 인간의 감성을 자극하는 특성을 보여주었다[그림 16].

미숙한 캐릭터를 표현한 만화적 표현은 어린 시절로 되돌아 갈 수 있는 감성을 유인한다. 어린이에게 꿈과 희망을 주는 만화와 동화적 유희는 빠르게 급변하는 기계화된 디지털 패러다임 속에서 자유로운 상상력을 불러일으키며 현실과 무관한 과거로의 감성적 환타지를 제공한다[그림 17].

완벽하게 돌아가는 디지털 테크놀로지의 발전 속에서 서투른 낯서적 표현은 이완성의 느낌을 주어 현실에 대한 중압감에서 벗어나 해방감을 줄 수 있는 감성을 제공한다. 때문에 관람자에게 즉흥적이고 자율적인 자유로운 사고를 가능하게 함으로써 즐거움을 제공할 수 있다[그림 18].

이상과 같이 다양한 방향에서 전개되는 키덜트적 표현은 공통적으로 어린 시절의 즐거운 놀이를 경험하게 하여 현실에서 불가능한 모든 일들을 내적 세계 즉 상상에서 모두 실현시켜 줄 수 있다.

때문에 현실에 대한 중압감에서 벗어나 자유로움을 느끼는 즐거운 감성을 제공받게 된다. 이는 인간을 존중하는 방향으로 이해가능한데 이러한 유희적 감성 제공은 물질적, 육체적 측면에서 인간을 존중했던 외적 양상보다 정신적, 감성적 즉 내적으로 인간을 존중하는 인간중심화 개념의 본질적인 의미가 있다.



[그림 16] United bamboo. Sthphen Campbell¹⁶⁾



[그림 17] Untitled. Alli Arnold¹⁷⁾



[그림 18] Untitled. KLAS FAHLEN¹⁸⁾

4.6. 내재된 스토리를 담은 개념화

패션일러스트레이션의 역할이 순수미술의 경계영역과 교차되고 더불어 디지털 테크놀로지가 결합되어 작가의 개념과 전개의도가 표현결과 보다 더 중요한 개념화 양상으로 나타났다.

Julian Opie는 현대무용수 Caterna의 움직임을 역동적으로 표현, 인간이 항상 움직이고 그 움직임으로 인해 살아있음을 암시하는 자신의 사고과정을 개념화하여 표현하였다. 한 화면 안에서 작가의 개념을 전달했던 전통적인 방법에서 벗어나 무용수와 장시간 함께 생활하고 그들의 움직임을 사진촬영 후 이미지를 컴퓨터에서 디지털 일러스트레이션으로 최소화하였다[그림 19. 20]. 디지털 패션 일러스트레이션으로 작업된 이미지들은 회화, 조각, 동영상 등 다양한 표현방법으로 자신이 표현하고자 하는 스토리를 은유적으로 전달하였다. 제작된 동영상은 무용수들의 무대에서 함께 공연되는 행위예술의 일부로 패션일러스트레이션의 역할이 확대되었다. 이 과정에서 패션일러스트레이션은 단순한 무대디자인의 일부가 아닌 무용수와 함께 전달하고자 하는 메시지를 동적움직임으로 전달하는 유동하는 행위미술의 일환으로 개념화의 특

15) <http://www.julianopie.com>

16) <http://www.illustrationdivision.com/campbell>

17) <http://www.illustrationdivision.com/arnold>

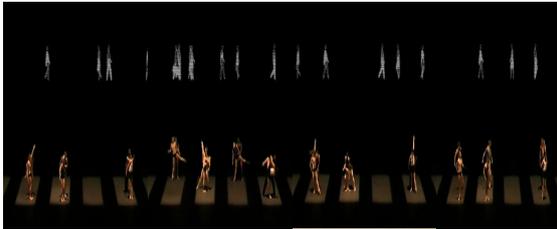
18) <http://www.illustrationdivision.com/fahlen>

성을 보여주었다[그림 21]. 이상과 같이 작가가 전달하고자 하는 스토리를 암시하고 그 전개과정과 표현방법에서 자유로운 개념을 적용시킨 결과 디지털 패션 일러스트레이션은 외적으로 표현된 결과보다 그 과정과 내적으로 작가가 본질적으로 전달하고자 했던 메시지가 담긴 개념화의 의미가 있다. 그 결과물인 디지털 패션 일러스트레이션 영역은 개념미술, 행위예술 등의 무한한 영역으로 확장가능하다.



[그림 19] Dancing Naked. 2009-2010. Julian Opie¹⁹⁾

[그림 20] Dancing Naked. 2009-2010. Julian Opie²⁰⁾



[그림 21] 2008. Royal Opera House. Infra. Julian Opie²¹⁾

5. 디지털 패션 일러스트레이션 발전을 위한 이상적 표현 제안

5.1. 중심문화를 부정한 창의적 퓨전 다원주의 표현

문화를 반영한 시각예술의 한 분야인 패션일러스트레이션은 디지털 시대 탈중심을 해체한 다양성을 인정한 사고의 요구와 함께 전통적인 중심문화에 대한 사고는 의미가 없다. 그 과정에서 과거 소외되었던 주변 즉 소수문화나 민족주의 이미지들을 디지털 패션 일러스트레이션에 새로운 이미지로 재창조함으로써 디지털의 발전과 함께 새로운 퓨전 다원주의가 표현될 수 있다.

즉 모든 지구상의 존재하는 문화는 변화하는 현재를 대변하는 새로운 문화이미지로 작가의 해체되고 재조합, 병합, 혼성되는 과정에서 시간의 흐름에 따라 변화하는 시대 패러다임을 반영한 퓨전화 된 다원주의 이미지로 표현될 수 있다.

이때 시대적, 문화적, 정치적으로 공존하는 모든

패러다임들을 다양한 집단의 시각에서 디지털을 접목시켜 패션일러스트레이션에서 유기적으로 결합, 재창조할 수 있다. 그 결과 서로 다른 문화 간의 관계를 새로운 시각에서 연결시켜 글로벌 문화의 새로운 이미지를 제안하는 방안으로 디지털 패션 일러스트레이션이 그 역할을 담당할 수 있는 의의가 있을 것이다.

또한 디지털 시·공간에서 일정 민족이나 문화적 집단의 단절은 사라지고 현재를 함께 공유하는 광활한 시각에서 유기적, 지속적인 관계 작용에 의해 재형성되는 퓨전화 된 다문화는 인종, 성, 민족 등의 단절된 개념을 탈피시켜 함께하는 세계화의 문화를 지향하게 될 것이다. 자유로운 혼용, 결합, 재창조의 새로운 시각은 잠재된 무한한 창의적인 가능성에 의해 또 다른 새로운 문화의 지속적인 창조 가능성에서 디지털 개념에 따른 디지털 패션 일러스트레이션의 다원성 표현양상의 의미를 찾을 수 있다.

5.2. 크로스오버 혼성화를 통한 다의적 이미지 표현

과거 중심주의, 구조주의 등을 통한 모든 정의에 대상들은 디지털 시대 모든 정의와 규범들을 부정하는 탈중심 사유로 인해 그 본질이 해체되고 재창조되는 양상으로 나타나고 있으며 이는 보다 넓은 포용의 시각으로 향후에도 지속될 것이다. 따라서 디지털 패션 일러스트레이션에서는 하나의 획일화된 사고를 부정하는 열린 사고의 지향은 필수적인 창조요소가 된다. 그 과정에서 모든 표현 요소들은 그 전통적인 규정이 아닌 작가의 새로운 시각으로 창의적인 규정이 가능하다.

대비되고 이질적인 것들의 모든 감각적인 결합은 크로스오버기법을 통한 혼성을 통해서 수많은 의미와 이미지들의 복잡성을 조화롭게 개성 있게 표현할 수 있는 계기를 제공한다. 잠재된 수많은 사건들이 일정 중심과 고정된 관념을 부정하는 탈중심 개념으로 중첩되거나 투영성을 통해 모든 다층적인 요소들이 조화롭게 크로스오버로 표현가능하다.

모든 이질적 요소들은 동시에 다중성과 다양성을 인정받으며 다층적으로 전개될 수 있다. 그 결과 단편적인 규정과 이미지들은 새로운 다수성을 의미한 다양성의 이미지로 표현가능하며 이는 초현실적, 추상적 이미지로 표현가능하다.

성, 종교, 문화, 시간과 공간 등 단편적으로 규정되었던 이미지들은 전통적인 규정을 부정, 다수성을 인정하는 포용의 시각에서 다각도적인 크로스오버를 통해 새로운 차별화된 의미로 디지털 패션일러스트레이션

19) <http://www.outset.org.uk>

20) <http://www.julianopie.com>

21) <http://www.julianopie.com>

에서 새롭게 제안될 수 있는 것이다. 그 결과 디지털 패션 일러스트레이션에서 결합 불가능하거나 이질적인 모든 구성요소들은 창의적인 시각으로 크로스오버되어 새로운 이미지로 재창조될 수 있다. 그 결과는 전통적인 모든 정의와 규범은 부정될 수 있고 디지털 패션 일러스트레이션에서는 시대 변화와 함께 늘 변화할 수 있는 새로운 견해에 대한 열린 사고를 요구하게 된다.

이는 디지털의 발전과 변화 양상과 함께 상황에 따라 대두되는 모든 표현 요소들은 디지털 패션 일러스트레이션에 모든 이질성들이 크로스오버를 통해 시대 패러다임을 반영한 또 다른 창의적인 이미지 즉 문화를 창조할 수 있는 계기를 제공하는 의미가 있다.

5.3. 리inker네이션 개념 적용, 순환 가능한 리디자인 제안

모든 문화와 예술의 창조가 순환하는 역사 속에서 끊임없이 변화하고 발전하는 과정을 반복하는 순환속성과 마찬가지로 디지털 패션 일러스트레이션의 발전 양상 또한 지속적인 순환의 속성을 가진다. 이때 순환 가능한 표현 요소들은 인간과 함께 존재해온 모든 것들로 역사적 사건을 비롯한 물질과 비물질 등과 현재를 이룬 삶이 반영된 모든 현상과 요소들이 해당된다. 생이 지속적으로 환생의 과정을 통해 재탄생한다는 리inker네이션의 개념은 새로운 관점에서 재창조되고 리디자인 되는 근본적인 사유로 디지털 패션 일러스트레이션 내에 끊임없이 재창조의 결과물을 유추할 수 있는 원동력이 될 수 있다.

작가가 가진 창의적인 시각은 존재했던 모든 과거의 사건과 사물을 새로운 견해에서 디지털 패션 일러스트레이션에 패러디하고 새로운 레트로 이미지로 재창조할 수 있다. 이 과정에서 결합된 디지털은 존재한 모든 사건과 사물에 전혀 다른 생명체로 의미를 전환시켜 줄 수 있는 초현실적 가능한 세계를 제공하는 수단으로서 최적의 조건이 된다.

유기적으로 순환하는 사고의 순환성은 예술의 패러디는 물론 일상소재를 새롭게 디자인할 수 있는 계기를 제공한다. 그 과정에서 또 다른 의미를 내포한 재탄생된 모든 사건과 사물들은 작가가 의도한 의미를 내포한 의미있는 기호로 작용하게 된다. 이렇게 재탄생된 의미 있는 기호는 디지털 시대의 문화를 대변하는 상징성을 가짐으로써 과거를 내재한 현재를 투영한 인간의 삶과 사고를 대변하게 된다. 이와 같은 재창조관점은 디지털 패션 일러스트레이션의 디자

인을 역사, 문화, 예술, 일상 즉 인간의 삶과 자연스럽게 연결시키며 예술의 한 분야로 승화시키는 계기를 제공한다. 동시에 그 과정에서 창의적인 작가의 사고는 모든 예술과 비예술의 경계를 무너뜨리게 된다.

이상과 같은 순환하는 리inker네이션의 재창조 개념은 디지털 패션 일러스트레이션에 표현 소재를 과거에서 현재에 이르는 모든 예술과 인간의 일상으로 무한하게 그 영역을 확장시킴은 물론 존재하는 모든 의미가치가 작가의 의도에 따라서 유기적으로 새로운 의미로 전환될 수 있는 가능성을 제안하는 디자인적 의미가 있다. 뿐만 아니라 전통적으로 예술과 일상을 규정지은 경계 영역의 파괴를 통해 디지털 패션 일러스트레이션의 다양한 표현 목적과 역할의 계기를 제공함으로써 향후 디지털 패션 일러스트레이션의 발전 양상을 다양할 수 있게 해주는 의미를 찾을 수 있다.

5.4. 감성화를 지향한 인간중심화 표현

디지털 테크놀로지의 빠른 발전은 차가운 감성을 유도한다는 일부 비판적인 견해의 문제점을 동반해왔다. 디지털 시대를 반영한 모든 예술가들에게는 차가운 감성화 유도의 문제점을 해결해야하는 과제를 가지고 있는 것이 현실이다. 디지털 패션 일러스트레이션의 제작 과정과 결과에서 인간의 감성화를 통한 인간 존중은 모든 디지털 테크놀로지의 발전과 병행되어야 할 것이다.

따라서 앞 절에서 분석된 키덜트적 유희를 통해 차가운 감성을 해소시켜주고 있는 디지털 패션 일러스트레이션의 인간중심화 양상은 앞으로도 지속적으로 패러다임과 함께 변화되며 다양한 양상으로 전개될 것이다. 또한 이외에도 인간중심화와 관련하여 감성적으로 접근한 다양한 표현 결과들이 표현 영역과 방법적 측면에서 더욱 확대될 것이다. 현실의 탈피를 통한 인간의 상상력을 제공할 수 있는 초현실적 이미지를 표현한 감성화, 자유로운 상상으로 환상의 이미지를 표현함으로써 현실의 불안과 갈등을 해소시켜줄 수 있다. 인간의 삶에 근원으로 그 관심이 높아지고 있는 자연에 대한 표현은 그 영역이 초자연적 범위까지 확대되어지는 등 인간 본연의 감성에 접근시킬 수 있다. 디지털 패션 일러스트레이션에 표현되는 이와 같은 인간존중화 양상의 표현 방법은 디지털의 결합을 통해 현재까지 전개되었던 완성도 보다 더욱 높아진 완성도를 보여줄 수 있을 것이다. 반면 미숙하고 미완성된 이미지를 통해 감상자로 하여금 중압감에서 탈피한 자유, 꿈, 환상 등을 제안할 수 있다. 그 결과

디지털 패션 일러스트레이션은 작품과 관람자의 단적인 관계를 벗어나서 인간과 상호 감성의 교류를 피할 수 있는 생명성을 부여받은 의미 있는 예술로 승화가 가능한 내적 의의를 가진다.

그 결과 디지털 패션 일러스트레이션에 새로운 시각에서 심미성의 가치를 출현시킬 수 있으며 예술적 견해에서도 보다 풍요로운 시각을 가능하게 해 줄 수 있는 의의를 찾을 수 있을 것이다.

5.5. 개념화를 지향한 전통영역의 확장화

앞 절에서 2D의 시각 결과물에서 디지털이 결합되어 3D의 가변 가능한 시각예술로 전환되어진 디지털 패션 일러스트레이션은 건축, 영화, 조각 등 타 분야와 긴밀하게 연동하며 그 영역이 무한하게 확장된 결과를 알 수 있었다.

이상과 같이 전통적인 패션일러스트레이션의 역할과 표현 방법은 디지털과 결합되어 그 관점이 무한하게 넓어지고 있으며 그 결과 전통 영역에 대한 정의는 붕괴되어졌다. 이는 향후 보다 더 획기적인 방향으로 전개될 것이다.

이 과정에서 디지털 패션 일러스트레이션은 단순한 시각이미지의 결과물에서 탈피한 작가가 전달하고자 하는 메시지를 담은 개념화된 비물질적인 결과물까지 그 영역이 확장 가능하다. 또한 하나의 단일 영역으로 규범화되었던 관점은 의미가 없어져 타 분야와 유기적으로 공존될 수 있으며 그 결과는 단일 영역을 부정하게 되는 탈영역화를 지향하는 것이다.

디지털 미디어를 비롯한 디지털 테크놀로지의 빠른 발전과 급진적으로 출현하는 새로운 발전 양상은 디지털 패션 일러스트레이션의 전개 과정과 결과에 직접적인 영향을 미치며 표현 요소를 변화시킬 뿐 아니라 창의적인 결과물로 유도시켜 줄 수 있다.

일례로 디지털 테크놀로지의 상호작용적 특성은 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 방법에 또한 직접적인 영향을 미치며 인간, 환경, 문화 등을 비롯한 다양한 구성요소들과 긴밀하게 연동, 상호작용하며 표현 요소로 작용할 수 있다. 그 과정에 작가의 사고는 메시지와 이야기로 전환되어 다양한 결과물로 전개 가능하다.

이상과 같은 개념화를 통한 전통영역의 탈피는 디지털 패션 일러스트레이션이 향후 영화, 건축, 시각, 조형, 개념미술 등 모든 문화예술분야는 물론 인간의 생활과 연동하는 표현 결과물로 전개가 가능함을 시사한다.

5. 결론

본 연구에서 디지털 시대 개념의 철학적 사유를 알아보고 그 개념을 정립하여 이를 근거로 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 특성을 분석하고 발전 방향을 제안한 결과는 다음과 같다.

첫째, 디지털 시대의 철학적 사유를 질 들뢰즈, 장 보드리야르, 펠릭스 가타리의 주름, 리즘, 시뮬라르크의 생성사유로 설명할 수 있었다. 사유의 원리는 다양성, 복잡성, 잠재성, 다질성, 다양체, 비물질성, 일시성 등의 원리로 설명할 수 있었다. 이를 근거로 다원성, 혼성화, 탈경계, 순환성, 비물질화, 인간중심화 등의 디지털 개념의 키워드를 추출, 그 개념을 다양성 원리를 포용한 다원성, 다질성의 결합을 지향한 혼성화, 다양체의 인정에 의한 탈경계, 다질적 실재 인정의 순환성, 자기정체성 존재인정의 인간중심화, 내적 의미의 비물질성 원리의 개념화 등으로 정립할 수 있었다.

둘째, 상위의 디지털 개념을 근거로 디지털 패션 일러스트레이션의 표현 특성을 분석한 결과는 소수국가 에스닉 이미지를 표현한 다원성, 이질적 요소의 크로스오버를 표현한 혼성화, 리인커네이션 개념에 따른 디자인의 순환성, 표현 방법과 영역 확장을 추구한 탈경계, 킥트 유희적 감성제안의 인간중심화, 내재된 스토리의 은유적 개념화와 탈경계 등 세부적 양상으로 분석되었다.

셋째, 상위의 표현 양상을 분석한 결과와 디지털 개념정립의 이론을 적용, 디지털 개념에 유기적으로 연동하는 디지털 패션 일러스트레이션의 발전을 위한 이상적 표현 제안은 다음과 같다. 중심문화를 부정한 퓨전 다원주의지향, 열린 시각의 크로스오버를 통한 혼성화, 리인커네이션 개념적용을 통한 순환의 재창조화, 감성화를 지향한 인간중심화, 개념화를 지향한 전통영역의 확장화 등으로 제안할 수 있었다.

넷째, 상위의 이상적 표현 제안을 통한 디지털 패션 일러스트레이션 발전의 결과는 예술적인 견해에서 내적인 의의가 있다.

중심문화와 주변문화의 양극화된 사고를 부정한 퓨전 다원주의의 지향은 현존하는 다른 문화 간 관계를 새로운 포용의 시각에서 하나로 혼용, 결합, 재창조시킴으로써 시대를 대변하는 세계를 통합시켜 주는 글로벌 문화의 새로운 이미지를 제안하는 방안으로 디지털 패션 일러스트레이션이 역할을 수행할 수 있는 의의가 있다. 열린 시각의 크로스 오버를 통한 혼성화 표현양상을 통해서 디지털 발전과 함께 등장, 대두되는 모든 이질적인 표현 요소들이 크로스오버를

통해 창의적이며 독창적인 시각이미지와 새로운 문화를 창조할 수 있는 계기를 디지털 패션 일러스트레이션이 제공하는 의의가 있다. 지속적인 순환을 가능하게 하는 리인커네이션(환생) 개념적용으로 재창조된 디지털 패션 일러스트레이션은 시공을 초월하여 과거에서부터 현재까지 존재해왔고 존재하고 있는 모든 예술과 인간의 일상이 표현 소재로 선택 가능한 표현 소재의 확장을 통해 예술과 일상의 경계 영역파괴를 통해 다양한 디지털 패션 일러스트레이션의 전개 목적과 역할의 계기하는 의의가 있다. 감성화를 지향한 인간존중화 양상 표현은 디지털 패션 일러스트레이션이 인간과 상호 감성의 교류를 꾀할 수 있는 예술로 승화가능한 계기를 제공하는 내적 의의가 있다. 개념화를 지향한 전통영역의 확장화는 향후 발전 가능한 디지털 테크놀로지와 사고의 변화에 순응하며 무한하게 창조적인 결과물로 전개가 가능할 수 있는 계기를 제공할 것이다. 창의적인 사고의 함께 급변하고 지속적으로 발전양상을 보여줄 디지털 테크놀로지는 디지털 개념 또한 변화할 수 있는 계기를 제공하며 디지털 패션 일러스트레이션의 변화와 발전에 다양한 견해에서 예술적 가치를 높이는 동시에 인간의 삶에 직접적인 영향을 주고받으며 지속적으로 발전할 것이다.

본 연구를 통해서 디지털 개념이 전통적인 패션일러스트레이션 보다 디지털 패션 일러스트레이션을 더 발전할 수 있게 해주는 주 발전 요소로 작용하고 있음을 알 수 있었다. 단편적인 시각의 부정, 열린 시각에서의 포용적 사고와 현실을 초월한 창의적 사고 등으로 나타난 디지털 개념은 디지털 패션 일러스트레이션의 디자인 발상에 다양하게 적용되어 창의적인 다양한 발전을 유도하고 있었으며 이러한 양상은 앞으로도 지속될 것이다.

따라서 향후 디지털을 적용하여 패션일러스트레이션을 제작하는 실무 일러스트레이터나 디지털 패션 일러스트레이션을 교육하는 현장에서 디지털 개념의 변화와 발전 방향을 연구하고 이해하는 것은 디지털 패션 일러스트레이션을 창의적으로 표현할 수 있는 방안으로 필수 요소라 할 것이다.

본 연구를 통해 디지털 개념이 디지털 패션 일러스트레이션의 예술적 가치를 보다 더 높이는 동시에 인간의 삶과 직접적으로 연동하며 디자인 발상에 창의성을 높일 수 있는 개념으로 다양한 관점에서 활발하게 연구가 이루어지길 바란다.

참고문헌

- 강훈 (2005). 현대디지털 건축디자인에서 '잠재성 드러내기'에 관한 연구. 『대한건축학회논문집』, 21(9), 77-86.
- 김유경 (2007). 탈중심 사유적 디지털 패션일러스트레이션에 관한 고찰. 『기초조형학』, 12(5), 93-103.
- 김지희, 유태순(2006). 현대패션에 나타난 디지털 문화 감성성에 관한 연구. 『복식산업학회』, 57(8), 1-13.
- 김유경, 유영선(2011) 타다히로 우에스키 디지털 패션일러스트레이션의 표현특성. 『기초조형학』, 12(4), 43-53.
- 김재원(2010). 디지털 매체를 통한 인체 이미지의 심층적 표현. 『한국디자인트렌드학회』, 28, 29-42.
- 노윤선 (2011). 포토몽타주를 응용한 패션일러스트레이션 연구. 『한국디자인학』, 3(53), 291-298.
- 마이클 마자르 (2000). 『트렌드 2005』.서울 : 경영정신.
- 박기웅 (2003). 『모더니즘 해체와 그 이후』. 서울 : 형설출판사.
- 양취경, 김경란 (2005). 다문화시대 하이브리드 패션과 메이크업에 관한 연구. 『복식문화학회』, 13(3), 361-379.
- 윤지선 (2001). 3D 컴퓨터 그래픽스를 응용한 패션 일러스트레이션 연구. 『한국패션디자인학회지』, 1(1), 147-172.
- 이브 미쇼 (2003). 『문화란 무엇인가』.서울 : 시공사.
- 이인식 (2000). 『디자인 키워드』. 서울 : 김영사.
- 이정민, 홍의택, 안성희 (2006). 동시대 디자인 패러다임이 적용된 기초조형 교육안 개발. 『기초조형학 연구』, 9(4), 172.
- 임영자, 한윤숙 (2001). 현대패션에 표현된 하이브리드 경향 연구. 『한국복식학회』, 51(5), 113-134.
- 정상준 (1995). 문화적 다양성과 다문화주의. 『외국문학』, 43, 9.
- 장시기 (2008). 『들뢰즈와 탈근대 문화연구』.서울 : 당대.
- 정기철 (2004). 『해석학과 학문과의 대화』. 서울 : 문예출판.
- 조동성 (2006). 『디자인 혁명』. 서울 : 한스미디어.
- 진희연 (2002). 『아방가르드란 무엇인가』. 서울 : 민음사.
- 최정화, 유영선 (2004). 시각이미지 전달을 위한 패

선일러스트레이션의 구도 표현 방법. 『한국패션디자인학회지』, 4(1), 101-114.

