

# 디지털 패션 일러스트레이션에 나타나는 시간관 유형과 표현 특성

- 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션의 비교를 중심으로 -

고 정 민·이 지 현\*

연세대학교 생활디자인학과 박사과정  
연세대학교 생활디자인학과 부교수\*

## 요 약

본 연구는 다양한 디지털 매체를 수용하여 자유로운 시각 표현이 가능해진 디지털 패션 일러스트레이션의 새로운 방향성을 제시하고자 시간관을 중심으로 그 현황을 분석하고 표현적 특성을 도출하였다. 먼저 문헌 고찰을 통하여 종교, 철학, 과학, 예술 분야에서의 시간에 대한 인식론을 바탕으로 시간관의 대표적인 유형을 파악하였다. 그 결과 시간이 흐르는 방향성을 중심으로 각 분야에서 나타난 시간관의 유형은 직선적 시간관, 순환적 시간관, 나선형적 시간관, 파편적 시간관 등 총 네 가지 형태로 분류되었다. 그리고 디지털 패션 일러스트레이션에서의 시간관 표현의 특성을 분석하기 위하여, 현재 다양한 시간관의 표현이 이루어지고 있는 디지털 회화와 비교 분석을 진행하였다. 분석 결과, 디지털 회화에서는 앞서 파악한 네 가지 유형의 시간관이 모두 표현되고 있었지만, 이와는 달리 디지털 패션 일러스트레이션은 직선적 시간관, 순환적 시간관, 파편적 시간관 등의 세 가지 유형만이 나타나고 있었다. 이는 적극적인 디지털의 도입을 통해 다양한 표현이 가능한 디지털 회화와는 달리 디지털 패션 일러스트레이션에서는 비교적 좁은 범위에서의 디지털 도입이 이루어지고 있기 때문이었다. 이로 인해 디지털 패션 일러스트레이션은 다소 한정적 형태의 시각적 표현만이 가능하였고, 결과적으로 물리적인 시간의 변경을 통해 새롭게 시간이 창조되는 나선형적 시간관의 활용이 어려운 것으로 분석되었다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 디지털 패션 일러스트레이션에서의 보다 다양한 시간관 표현을 위해 인터랙티브 콘텐츠를 활용으로 시간의 방향성을 생성하며 확장하는 나선형적 시간관의 표현을 제안하였다. 이와 같이 디지털 패션 일러스트레이션에서 디지털에 대한 적극적인 수용이 이루어진다면 한정적 범주의 표현 영역을 뛰어 넘어 보다 넓은 새로운 영역으로의 확장이 가능할 것이다.

주제어 : 시간관, 디지털 패션 일러스트레이션, 디지털 회화

\*교신저자: 이지현, ez2@yonsei.ac.kr

접수일: 2017년 4월 20일, 수정논문접수일: 2017년 5월 23일, 게재확정일: 2017년 6월 8일

## I. 서론

시간은 역사 속에서 인간의 본질적 문제와 깊은 연관을 가지며 오랫동안 주요하게 다뤄진 주제이다. 시간에 대한 시대별 특성 분석을 통하여 한 시대를 관통하는 중심적 사유를 관찰할 수 있으며, 이를 바탕으로 이루어진 종교, 철학적 사고, 과학의 발전, 예술 사조 역시 파악할 수 있다.

패션 일러스트레이션은 이미지를 통해 패션 메시지를 표현하여 전달하는 시각적 언어이다. 산업 구조와 문화적 의식의 변화는 패션 일러스트레이션 분야에도 큰 영향을 주어 다양한 변화를 가져오게 되었다. 작품 속에서의 시간과 공간 표현은 패션 일러스트레이션의 분위기를 결정하고 주제를 강조하며 작가의 창의성을 표현하는 도구로 활용된다. 특히 현대 패션 일러스트레이션은 디지털 수용으로 매체 활용이 자유로워짐에 따라 다양한 시간 표현이 가능해졌다. 그 결과 작품 속 시간의 의미는 확대되고 있으며 그 중요성 또한 강조되고 있다.

하지만 현재까지 패션 일러스트레이션에서의 시간관 표현에 대한 분석은 다소 미흡한 실정이다. 또한 디지털을 통해 기존과는 다른 새롭고 차별적인 표현을 보여주고 있는 현대의 패션 일러스트레이션에서는 디지털 시대의 시간관 적용과 관련된 연구가 필요하다. 이에 본 연구에서는 종교, 철학, 과학, 예술 분야에서 나타난 시간의 유형을 바탕으로 디지털 패션 일러스트레이션에서의 시간관 표현 및 그 특성에 대하여 분석하고자 하였다. 그리고 이를 통해 패션 일러스트레이션의 발전을 위한 새로운 방향성을 제시하는 것을 목표로 하였다. 그에 따라 시간관을 다루는 다양한 분야의 서적과 선행논문을 바탕으로 그 유형을 도출하였다. 그리고 패션 일러스트레이션 서적(Borrelli, 2004; Borrelli, 2008; Victionary, 2007a; Victionary, 2007b)과 선행 연구(Kim, 2011; Kim, 2012; Kim, 2015;

Lee, 2009a; Lee, 2009b; Oh & Kwak, 2010), 인터넷 검색을 통해 대상을 수집하였고, 2000년 이후의 디지털 회화 20건과 디지털 패션 일러스트레이션 20건을 대상으로 연구를 진행하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 시간관의 개념

존재의 지속적인 경과를 의미하는 시간은 플라톤(Platon)과 아리스토텔레스(Aristoteles) 등의 고대 그리스 철학자들로부터 진리 탐구의 대상이 되어 현재까지도 다양한 분야의 주제로 다루어지고 있다. 또한 인류 역사 발전의 중요한 축을 담당해오며 사회적, 개인적, 문화적 삶의 핵심 체계로 위치하게 되었다.

시간관은 이러한 시간에 대한 인식으로써 역사적으로 발전하고 사회적으로 전승되어 온 다양한 인류의 관념을 포함하고 있다.

### 2. 분야별 시간관

본 연구에서는 시간관의 특성을 관찰하고자 시간에 대한 인류의 사유가 표현된 분야를 종교, 철학, 과학, 예술 등의 네 가지 영역으로 나누어 고찰하였다. 그에 따른 각 분야의 시간의 특성은 다음과 같다.

#### 1) 종교에서의 시간

종교는 자연현상에 대한 인간의 체험을 집대성한 분야로써 삶의 방향성에 대하여 실존적 질문에 대한 답을 찾을 수 있는 영역이다(Oh, 2004). 본 연구에서는 종교의 기원에 초점을 두고 「성서」의 ‘구약’ 중심의 종교와 인도의 ‘베다(वेद)’ 기반의 종교로 나누어(Chea, 2015) 시간의 특성을 분석하

였다. 「성서」의 「구약」을 바탕으로 발전한 대표적 종교 유형으로는 유대교, 그리스도교, 이슬람교를 선정하였으며, 인도의 「베다(Vedas, véda)」에 뿌리를 둔 종교로는 힌두교, 불교를 선택하였다. 이를 중심으로 종교에서 나타난 시간의 특성과 방향성에 대하여 고찰하였다.

먼저 서구권 종교에 큰 영향을 끼친 구약 기반의 세 가지 종교에서 보이는 시간은 모두 신을 향해 하나의 방향으로 나아간다. 「성서」에서는 세상이 태초에 창조되는 것으로 시작되어 시간의 흐름에 따라 종말에 다다르게 된다(Jo, 2009). 또한 여기에서의 시간은 이미 정해진 방향으로 흘러감에 따라 예언 및 예언자의 존재가 커다란 의미를 지니게 된다. 뿐만 아니라 인간 역시도 태어나서 죽게 되면 심판을 받게 되는 것을 바탕으로 일방향의 특성을 나타내고 있다. 즉, 구약 기반의 세 가지 종교에서 보이는 시간의 방향성은 모두 직선적 특성을 보인다고 할 수 있다.

반면 인도에서 발생한 힌두교와 불교는 서구의 종교와는 다른 특성을 보인다. 두 종교는 모두 「베다」의 우파니샤드(उपनिषद्)를 바탕으로 범아일여(梵我一如)와 윤회(輪廻)사상에서 출발하지만 이에 대한 수용에서는 커다란 차이를 보인다. 범아일여 사상을 중심으로 아트만(我: 개인적 원리, 불변의 영혼, 물질적 자아)이 윤회의 고리를 끊고 브라흐만(梵: 우주적 원리, 우주의 근본 실재)과 하나가 되는 것을 해탈이라 주장하는 힌두교에서는 우주가 브라흐마, 비슈누, 시바에 의해 창조, 유지, 파괴의 과정이 끊임없이 되풀이된다고 보고 있다. 그에 따라 인간 역시 의식의 주체인 아트만이 변화되지 않은 채 계속해서 윤회하는 순환적 시간관을 보이고 있다. 반면 불교에서는 브라흐만도 아트만도 모두 없다는 무아(無我)를 집약한 공(空)사상을 바탕으로 한다. 그리고 이와 함께 연기(緣起)를 중심으로 고정적이고 영원한 실체가 없이 계속해서 변화하는 윤회를 통하여 나선형적 시간관을

나타내고 있다.

## 2) 철학에서의 시간

철학이란 한 시대의 사회 전반을 비추는 거울이라 할 수 있다. 철학적 사유는 사회의 반영인 동시에 사회를 초월하여 이를 반성적으로 고찰하고 비판하는 기능을 가진다(Park, 1997). 본 연구에서는 철학에서의 시간에 대해 동양과 서양으로 나누어 특성과 방향성에 대하여 분석하였다. 동양 철학에서는 유가, 도가, 음양가를 중심으로 파악하였고, 서양 철학에서는 플로티노스(Plotinos), 아우렐리우스 아우구스티누스(Aurelius Augustinus), 프리드리히 니체(Friedrich Nietzsche)를 중심으로 파악하였다.

유가의 3대 경전 중 하나인 「주역(周易)」에서는 변통(變通)의 개념을 사용하여 시간을 설명하고 있다(Chang, 2000). 과거를 반복하면서도 새로운 미래의 모습의 등장이 가능한 시간관으로써(Chang, 2001), 시간의 변화를 비연속의 연속인 나선형적 시간관으로 파악하고 있다.

그리고 도가에서는 현상계와 실재를 오가며 결국엔 무로 돌아오게 됨으로써 무한히 순환하며 반복하는 도의 개념을 통해 시간의 순환성을 나타내고 있다.

그리고 자연계와 인간과의 상호감응을 바탕으로 하는 음양가에서는 음과 양의 상태가 계속해서 변하며 자연계를 이루는 다섯 가지 기운(목, 화, 토, 금, 수)도 상호작용하는 순환론적 시간관을 보여주고 있다.

고대 그리스인들은 시간을 공간적 정신의 세계 안에서 천체 움직임에 의존한다고 생각하였다. 이러한 시간에 대한 사고를 집약한 플로티노스는 시간을 영원의 형상으로 파악하였다(Jo, 2009). 또한 시간은 긴 주기의 끊임없는 연속이며 각 주기는 동일한 순서로 같은 사건들을 재생한다고 보았다. 즉, 시간을 반복하는 시대의 주기로 파악한 결과,

창조적인 결정이나 새로운 실현의 가능성을 배제하였다(Chung, 2016).

그리스인들과는 달리 「성서」에서 이해하는 시간은 신에게서 계획된 구원을 실행하기 위해서 사용된다. 이러한 시간에 대한 개념을 이어받은 아우구스티누스는 순환론적 시간과 직선적 시간으로 구분하였다(Chung, 2016). 그리고 그리스적인 순환론적 시간을 거부하고 이미 예정되어 있다는 직선적 이해에 바탕을 둔 기독교적인 시간을 정립하고자 하였다.

니체는 근대의 직선적·진보적 시간관을 비판하며 허무주의의 이론적 근거인 영겁회귀의 개념을 사용하였다(Chea, 2015). 영겁회귀는 매번 동일하게 같은 모습이 반복되는 기계적 순환으로(Jo, 2009) 니체는 이를 통해 목표와 의미 없는 상태가 영원히 반복되는 것을 인간의 삶으로 파악하였다.

### 3) 과학에서의 시간

과학에서의 시간은 시대별로 대두된 과학의 패러다임을 중심으로 고전물리학, 상대성 이론, 양자론을 중심으로 분석하였다.

뉴턴역학과 전자기학을 근간으로 하는 고전 물리학은 상대성 이론·양자론이 나타나기 이전인 20세기 초까지의 물리학을 의미한다. 하나의 원인은 하나의 결과를 가지는 인과론을 기반으로 절대적 개념의 시간을 상정하고 있다(Jo, 2009).

알버트 아인슈타인(Albert Einstein)은 시간과 공간은 상대적이고, 이들이 변한다 할지라도 빛의 속도는 항상 일정하다는 광속도 불변의 원리와 물리법칙은 등속운동을 포함한 모든 관성 기준틀에서 변하지 않는다는 상대성 원리를 바탕으로 시간과 공간은 절대적이지 않고 상대적이라는 특수 상대성 이론을 발표하였다(Oh & Kwak, 2010). 이를 통해 3차원의 공간과 1차원의 시간을 하나로 결합한 ‘시공간’의 개념을 도입하였다. 그리고 이를 보완하여 질량과 에너지는 시공간을 휘게 하고 자유

입자들은 휘어진 시공간 속에서 움직인다는 일반 상대성 이론을 통해 물질, 시간, 공간을 통합하였다(Chea, 2015).

양자론은 원자, 분자, 소립자 등의 미시적 대상에 적용되는 역학으로 거시적 현상에 보편적으로 적용되는 고전역학과 상반되는 부분이 많다. 확률론적 입장을 취하는 양자론은 현재 상태를 정확히 알 수 있더라도 미래에 대한 정확한 예측은 불가능하다는 불확정적 시간관을 나타내고 있다(Lee & Dong, 2002).

### 4) 예술 분야에서의 시간

예술 분야에서의 시간은 매체의 발달에 따라 입체파와 미래파, 비디오 아트, 디지털 아트로 분류하여 분석하였다.

산업혁명 이전까지는 인간의 눈을 통한 관찰을 기반으로 인상파와 같은 단시점의 단수시간 표현이 이루어졌으나, 이후 사진기와 영사기의 발명을 통해 이전보다 더 다양한 시간 표현이 가능해졌다. 그 결과 복수 시점을 통한 복수 시간을 동시적 표현으로 입체파가 나타내었으며, 단시점을 통한 복수 시간의 동시성 표현으로 미래파가 나타나게 되었다(Yu, 2006).

비디오 아트는 TV와 비디오 매체의 발명으로 발생하게 되었다. 특히 TV가 가진 실시간의 개념을 적극 활용함으로써 비디오 아트에서는 동시적 시간을 표현할 수 있게 되었다. 이와 더불어 반복 재생이 가능한 비디오의 특성을 바탕으로 순환적 시간의 표현 역시 가능하게 되었다(Lee, 2013).

현대에는 컴퓨터와 인터넷의 발명으로 디지털이 일상화되었다. 그에 따라 이를 활용한 디지털 아트에서는 가상의 시간 개념과 경험의 시간 개념을 만들어 내게 되었고, 그 결과 불연속적인 시간관, 파편적 시간관, 순환적 시간관, 나선형적 시간관 등의 다양한 시간관의 유형을 표현할 수 있게 되었다(Lee, 2013).

### 3. 디지털 회화

디지털 아트는 디지털 미디어를 활용한 미술 작품 및 디지털 매체 자체를 통한 새로운 장르의 미술이다(Jung, 2011). 감상자와 작품 사이의 상호 작용을 통한 감각의 확대 및 몰입을 가능하게 하고, 작가와 감상자 사이의 예술 활동 과정으로서 경험과 체험을 수반한다(Jung, 2012). 이를 통해 능동적인 참여와 개방적이고 수평적인 융합을 지향하는 특징을 가진다(Kim, 2014).

디지털 회화는 디지털 아트에 포함된 시각 예술의 한 종류로써 수작업으로 제작되는 전통회화의 표현 방식에 디지털 기술이 융합된 유형이라 할 수 있다. 그에 따라 인터랙션(interaction)과 움직임(motion)의 기능성이 포함되거나, 최종 구현 방식에 디지털 과정이 개입된다. 비물질성, 상호 작용성, 참여를 통한 경험 및 체험, 가상성, 열린 과정의 예술, 복합감각형 인간, 시간성, 참여·소통·공유·개방, 원격현전, 네트워크성, 혼합현실, 퍼포머로서의 신체성, 원본성, 몰입감 등의 미학적 특성을 바탕으로(Jung, 2011) 예술 표현 영역의 확장에 따른 예술의 개념과 범위의 확장성을 특성으로 가진다.

### 4. 디지털 패션 일러스트레이션

디지털 패션 일러스트레이션은 전통적인 패션 일러스트레이션에 다양한 디지털 기술을 적용하여

비트를 사용해 작업한 것으로(Kim, 2011), 작가의 의식세계를 개성 및 독창성으로 시각화하여 표현하는 과정에 디지털이 결합된 결과물로 정의할 수 있다(Kim, 2012).

디지털 패션 일러스트레이션은 전통적 패션 일러스트레이션의 표현 특성을 배가시키고 이미지의 왜곡, 중첩, 분열 등을 통한 이질적인 공간의 배치, 인체의 변형 및 왜곡 등으로 작가의 사고를 무한히 확장할 수 있다(Oh, 2013). 특히 대상의 자유로운 혼성과 반복적인 재생 등의 기법을 활용한 표현 방식의 확장은 복합적 시간의 공존 및 한 화면 속의 다양한 시간의 흐름을 나타냄으로써 불명료한 시공간 이미지를 만들어내게 되었다(Lee, 2009a). 그 결과 작가의 창의적 표현을 통해 기존 영역의 한계를 뛰어넘는 차별적이고 다양한 형태의 작품 제작이 가능한 특성을 가지고 있다.

## III. 시간관의 유형 분류 및 분석

앞서 파악한 각 분야별 시간의 유형 고찰을 통해 그 특성을 직선적 시간관, 순환적 시간관, 나선형적 시간관, 파편적 시간관 등 네 가지 유형을 분류하였다. 그에 따른 각 유형별 시간의 흐름은 <Figure 1>, <Figure 2>, <Figure 3>, <Figure 4>로 표현하였고, 내용 및 특성은 <Table 1>과 같이 분석하였다.



Figure 1. 직선적 시간관.

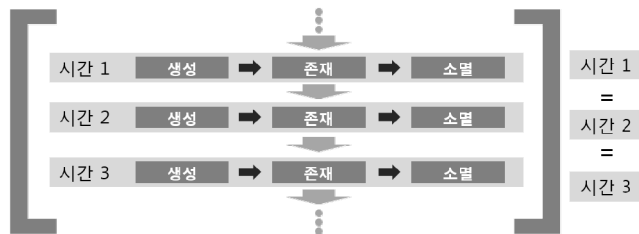


Figure 2. 순환적 시간관.

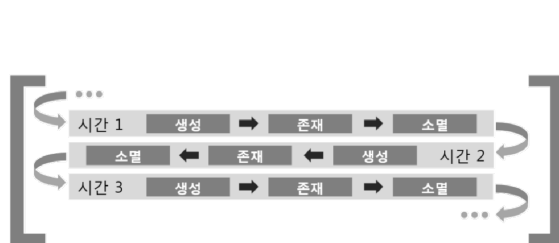


Figure 3. 나선형적 시간관.

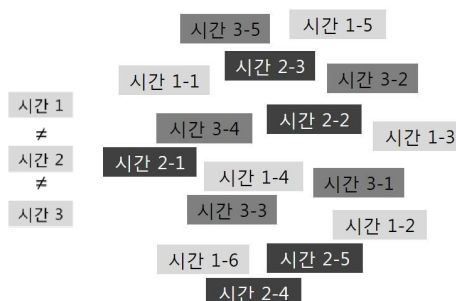


Figure 4. 파편적 시간관.

Table 1. 시간관의 유형적 분류.

구분\시간관	직선적 시간관	순환적 시간관	나선형적 시간관	파편적 시간관
내용	• 시간의 흐름이 한 방향으로 움직임	• 시간의 흐름이 일정한 주기를 가짐	• 새로운 형태가 생성되는 방향으로 시간이 순환함	• 시간이 방향성을 가지지 않음
특성	• 후퇴 없는 순차성	• 기계적 반복성	• 반복적 순환에서 새로움이 창조	• 다양한 시간의 존재, 다양한 확률로서 존재, 예측 불가능
주요 개념	• 유대교, 기독교, 이슬람교에서의 시간관 • 아우구스티누스의 시간관 • 고전 물리학에서의 시간관 • 미래파의 시간관	• 힌두교에서의 시간관 • 도가에서의 시간관 • 음양학에서의 시간관 • 플로티누스의 시간관 • 니체의 시간관 • 비디오아트에서의 시간관	• 불교에서의 시간관 • 유가에서의 시간관 • 디지털 아트에서의 시간관	• 상대성 이론에서의 시간관 • 양자학에서의 시간관 • 입체파에서의 시간관 • 디지털 아트에서의 시간관

## 1. 직선적 시간관

직선적 시간관은 한 방향으로 시간이 움직임에 따라 후퇴 없이 서사적이고 순차적인 특성을 가진다. 구약 중심의 종교인 유대교, 기독교, 이슬람교에서의 시간, 아우구스티누스의 시간, 고전 물리학에서의 시간, 미래파의 시간에서 관찰되었다.

## 2. 순환적 시간관

순환적 시간관은 시간의 흐름이 일정한 주기를 가지며 특정 부분이 기계적으로 반복된다는 개념이다. 힌두교에서의 시간, 도가의 시간, 음양학의 시간, 플로티누스의 시간, 니체의 시간, 비디오 아트의 시간에서 관찰되었다.

## 3. 나선형적 시간관

나선형적 시간관은 순환적 시간과 마찬가지로 주기를 가지고 반복되기는 하지만 동일한 반복이 아닌, 계속해서 새로운 형태로 변화하는 시간을 나타내는 개념이다. 불교에서의 시간, 유가의 시간, 디지털 아트에서의 시간에서 관찰되었다.

## 4. 파편적 시간관

파편적 시간관은 시간이 방향성을 가지지 않음에 따라 과거, 현재, 미래가 순서 없이 배열되어 있는 개념이다. 확률로서만 존재하여 예측이 불가능한 동시에 다양한 시간들이 존재하는 평행 우주에서의 시간 개념이 포함된다. 상대성 이론에서의 시간, 양자학에서의 시간, 입체파의 시간, 디지털 아트에서의 시간에서 관찰되었다.

#### IV. 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션에서 나타난 시간관 표현의 특성

본 연구에서는 시간관을 중심으로 디지털 패션 일러스트레이션과 디지털 회화를 비교 분석하였다. 그에 따라 디지털 회화에서의 시간관 표현과 특성을 분석하고 디지털 패션 일러스트레이션의 시간관 표현 및 특성을 분석하였다. 그리고 분석한 내용을 바탕으로 상호비교를 통해 차이점을 파악하였으며, 그에 대한 결과를 중심으로 패션 일러스트레이션의 새로운 방향을 제시하였다.

##### 1. 디지털 회화에서의 시간관 분석

수집한 디지털 회화의 사례를 앞서 분석한 시

간관의 유형을 바탕으로 분류하였다. 직선적 시간관의 유형은 4건, 순환적 시간관의 유형은 5건, 나선형적 시간관의 유형은 7건, 파편적 시간관의 유형은 4건으로 분류되었다(Table 2). 그리고 유형별 사례 중 하나의 작품을 선정하여 디지털 회화에서 시간관에 대해 분석하였다. 그에 대한 유형별 특성 및 각 대표 사례의 분석은 다음과 같다.

##### 1) 직선적 시간관이 나타나는 디지털 회화

디지털 회화에서 직선적 시간관의 주된 표현 방식은 이미지의 중첩이다. 시간의 흐름으로 인해 변화되는 다양한 모습들을 축적하여 하나의 이미지에 표현하였다. 그 결과 작품은 과거, 현재, 미래의 순차적인 시간의 흐름이 표현되어 있는 특성을 가진다. 감상자는 작품을 통하여 시간의 흐름을

Table 2. 수집된 디지털 회화의 유형별 분류.

유형	작품명 (년도)	작가
직선적 시간관	『On air project 110-1 (New York series), 2005』 (2005)	김아타
	『The Raft』 (2004)	빌 비올라(Bill Viola)
	『Long March: Restart』 (2008)	펑 멩뽕(Feng Mengbo)
	『빨갱이라도 리듬을 탄다』 (2013)	장영해 중공업
순환적 시간관	『Dans le Métro Parisien』 (2012)	장 폴 구뎀(Jean Paul Goude)
	『Gallopig Horse』 (2012)	줄리언 오퍼(Julian Opie)
	『박연폭포-오르네리다』 (2010)	이이남
	『Tristan's Ascension』 (2005)	빌 비올라(Bill Viola)
	『Colorless』 (2016)	백승우
나선형적 시간관	『Bubble』 (2000)	볼프강 뮌흐 & 키요시 후루카와 (Wolfgang Muench & Kiyoshi Furukawa)
	『Evolving Spark Network』 (2013)	에드윈 판 데르 헤이더(Edwin van der Heide)
	『Bit. fall pulse』 (2015)	율리우스 포프(Julius Popp)
	『IRIS.p』 (2014)	하이브(HYBE)
	『In Order To Control』 (2011)	노타 베네 비주얼(NOTA BENE Visual)
	『Staalhemel - Steel Sky』 (2009)	크리스토프 드 보엑(Christoph De Boeck)
	『A million Times』 (2013)	휴먼 신스 1982(Humans Since 1982)
파편적 시간관	『TMS - Time Machine! version 5, 2005』 (2005)	마사유키 아카마츠(Masayuki Akamatsu)
	『Time Portrait』 (2007)	엠마 호가드(Emma Hogarth)
	『Reface[Portrait Sequencer]』 (2007)	골란 레빈 & 재커리 리버만 (Golan Levin & Zachary Lieberman)
	『Self Mirror Portrait』 (2003)	홍성철

파악할 수 있다.

『On air project 110-1 (New York series), 2005』는 직선적 시간관이 나타나는 디지털 회화이다(Figure 5). 작가는 고정된 위치에 하나의 카메라를 설치하여 8시간 동안의 오랜 렌즈 노출을 통해 작품을 촬영하였다. 그 결과 건물과 광고판 등은 카메라에 그 형체가 명확하게 기록되지만, 사람들과 자동차 등은 그 형체를 알아볼 수가 없다. 즉, 작품은 고정된 사물과 움직이는 사물의 차이점을 중심으로 오랜 시간동안 발생한 사건들을 한 장의 이미지에 기록함으로써 시간의 흐름을 나타냈다.

## 2) 순환적 시간관이 나타나는 디지털 회화

디지털 회화에서 순환적 시간관의 대표적 표현 방식은 순환적 체계로 시간을 변환시키는 시간의 조정과 복제이다. 즉, 시작과 끝이 없이 계속되는 반복을 통하여 일상적인 시간의 경험에서 벗어나게 만든다. 그 결과 작품의 내러티브 보다는 순환적인 구조가 강조됨에 따라, 시간의 서사성에 대한 감각이 흐려지게 만든다.

『Dans le Métro Parisien』은 연속적으로 놓인 멀티 모니터를 통해 재생되는 영상 설치물이다(Figure 6). 작가는 일정한 거리를 두고 다량의 모니터를 전시장

사방에 빼곡히 설치하였다. 관객은 모니터가 설치된 전시 공간 내부에서 작품을 감상하게 된다. 모니터에서는 전시장 내부를 끊임없이 순환하는 지하철의 움직임을 표현된다. 시작과 끝이 없이 기계적으로 반복되는 영상을 지켜보며 관객은 순환적 시간을 인지하게 된다.

## 3) 나선형적 시간관이 나타나는 디지털 회화

디지털 회화에서 나선형적 시간관의 주요 표현 방식은 가상의 공간 안에서 감상자가 스스로의 경험을 통해 팽창하는 시간의 방향을 생성할 수 있는 인터랙티브 콘텐츠의 활용이다. 작품은 관객의 개입과 그로 인해 발생하는 우연성을 바탕으로 새로운 이미지를 창조하게 된다. 그 결과 관객은 자신의 행동을 통해 새롭게 생성되는 시간을 체감하게 된다.

『Bubble』은 카메라와 모니터로 구성된 인터랙티브 미디어 아트이다(Figure 7). 작품의 전면 스크린에는 물방울이 떠다니고 있고, 작품을 감상하는 관객의 그림자도 스크린에 비춰지게 된다. 스크린상의 움직이는 물방울에 감상자의 그림자가 닿게 되면, 물방울은 방향을 바꾸어 튀어 오르거나 터지게 된다. 즉, 감상자는 자신의 움직임을 통해 그

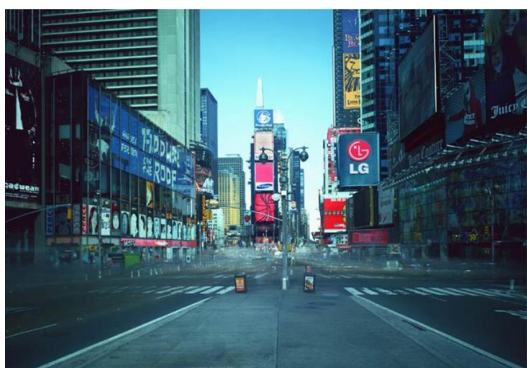


Figure 5. 『On air project 110-1 (New York series), 2005』.  
From Kim. (2007). p. 123.

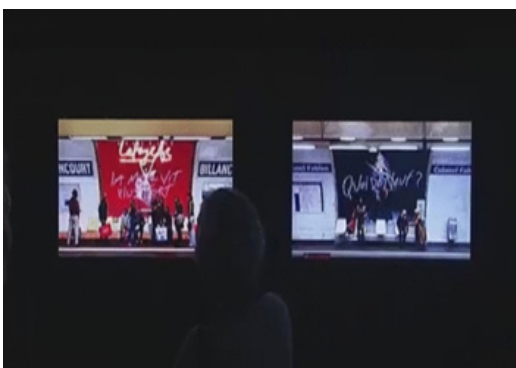


Figure 6. 『Dans le Métro Parisien』.  
From "Goudemalion", grande rétrospective Jean-Paul Goude aux Arts  
décoratifs ["Goudemalion", great retrospective Jean-Paul Goude at the  
decorative arts]. (2011).  
<http://www.francetvinfo.fr>



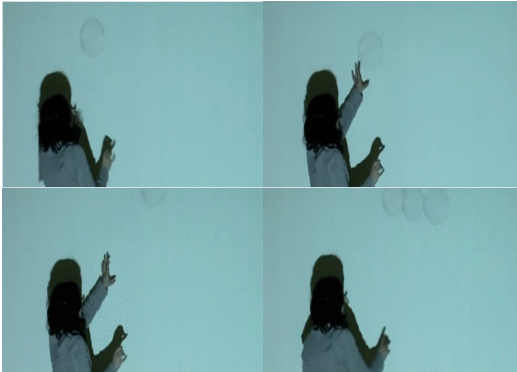


Figure 7. 『Bubble』.  
From Wolfgang and Kiyoshi. (2000).  
<http://hosting.zkm.de>



Figure 8. 『TM5 - Time Machine! version 5, 2005』.  
From Akamatsu. (2006).  
<https://www.youtube.com>

림자의 형태를 변형시킴으로써 작품과의 상호작용을 하게 된다. 그 결과 작품은 매번 새로운 형태의 이미지가 창조된다.

#### 4) 파편적 시간관이 나타나는 디지털 회화

디지털 회화에서 파편적 시간관의 대표적 표현 방식은 랜덤 알고리즘 바탕의 콘텐츠를 활용한 다양한 시간들의 제시이다. 현재, 과거, 대과거의 이미지가 두서없이 나타남으로써 순차적, 역행적, 동시적 시간의 흐름이 발생된다. 그 결과 관객은 작품을 감상하는 동안 파편적으로 나뉜 불연속적인 시간을 인지하게 된다.

『TM5 - Time Machine! version 5, 2005』은 카메라와 세 개의 모니터로 구성된 작품이다(Figure 8). 관객이 작품을 감상하는 동안 카메라는 그 모습을 촬영하게 되고, 그 이미지들은 작가가 작성해둔 알고리즘에 따라 형태와 재생시간이 변형되어 각각의 모니터에서 무작위로 재연된다.

#### 5) 디지털 회화에서 나타나는 시간관 유형

앞서 분석한 디지털 회화의 사례에서 도출된 시간관의 유형별 특성, 표현 방식, 대표적 유형, 사례에 대한 비교분석은 <Table 3>과 같다.

## 2. 디지털 패션 일러스트레이션에서의 시간관 분석

시간관의 유형에 따라 수집한 20건의 디지털 패션 일러스트레이션의 사례를 분류하였다. 그 결과 직선적 시간관의 유형은 8건, 순환적 시간관의 유형은 4건, 나선형적 시간관의 유형은 0건, 파편적 시간관의 유형은 7건으로 분류되었다(Table 4). 즉, 디지털 회화의 경우, 앞서 분류한 네 가지의 시간관 모두를 표현하고 있었던 반면, 디지털 패션 일러스트레이션에서는 직선적 시간관, 순환적 시간관, 파편적 시간관만이 나타나고 있었다. 이에 따라 수집된 사례들 중 각 유형별로 하나의 작품을 분석의 대상으로 선정하여 디지털 패션 일러스트레이션의 유형별 특성 및 표현 방식을 정리하였다. 그에 대한 유형별 특성 및 각 대표 사례의 분석은 다음과 같다.

#### 1) 직선적 시간관이 나타나는 디지털 패션 일러스트레이션

디지털 패션 일러스트레이션에서 직선적 시간관의 주요 표현 방식은 시선의 이동에 따라 순차적인 구조로 시간을 나타내는 선형적 이미지 나열이다. 인간은 시간을 서사적 구조를 통해 순차적

Table 3. 디지털 회화의 시간관 분석.

유형 분석	직선적 시간관	순환적 시간관	나선형적 시간관	파편적 시간관
특성	• 작품 안에 과거, 현재, 미래의 순차적 시간 흐름 표현, 감상자는 작품을 통하여 시간의 흐름을 파악	• 시작과 끝이 없는 특정 시간의 기계적 반복, 감상자는 작품을 통해 시간의 순환성을 인식	• 순환되는 시간의 흐름 새로운 창조, 감상자는 작품을 통해 새롭게 생성되는 시간 체감	• 과거, 현재, 미래의 순서 없는 배열로 표현, 감상자는 작품을 통해 불연속적인 시간을 인지
표현 방식	• 시간의 흐름으로 인한 변화를 계속해서 축적(시간의 축적)	• 시간을 순환적 체계로 변환시키는 시간의 조정과 복제	• 가상의 공간에서 감상자가 스스로의 경험을 통해 시간의 방향을 설정하며, 팽창하는 시간의 방향을 생성할 수 있는 인터랙티브 콘텐츠의 활용	• 다양한 시간들을 무작위로 제시하는 알고리즘으로 제작된 콘텐츠의 활용
대표 유형	• 시간의 흐름을 바탕으로 내러티브를 활용한 디지털 이미지, 동영상, 디지털 콘텐츠	• 기계적으로 반복되는 내러티브를 가진 동영상, 디지털 콘텐츠	• 관객과의 상호작용을 활용하여 새로움이 나타나는 열린 구조의 디지털 콘텐츠	• 다시점의 시간이 표현된 디지털 이미지, 감상자와의 상호작용을 통해 특정 시간의 표현이 가능한 디지털 콘텐츠
대표 사례 (작가)	『On air project 110-1 (New York series), 2005』 (김아타)	『Dans le Métro Parisien』 (구뎀)	『Bubble』 (빈흐 & 후루카와)	『TM5 - Time Machine! version 5, 2005』 (아카마츠)

Table 4. 수집된 디지털 패션 일러스트레이션의 유형별 분류.

유형	작품명 (년도)	작가
직선적 시간관	『Untitled』 (2011)	리베카 안토니오(Rebecca Antoniou)
	『The bad apple』 (2007)	로라 퀵(Laura Quick)
	『Issey miyake A-POC inside』 (2007)	사토 마사히코 + 유프라테스 (佐藤雅彦 + ユーフラテス)
	『Bijou gets undressed』 (2004)	줄리언 오퍼(Julian Opie)
	『Summer trends, for esquire magazine』 (2003)	이렌느 야콥스(Irene Jacobs)
	『85 sylvan』 (2005)	존 프리크리(John Priky)
	『Cosmopolitan boulevard』 (2010)	메리 린 블라스타(Mary Lynn Blasutta)
순환적 시간관	『Catwalk edouard roques animation』 (2014)	에드워드 로케스 & 말리카 위터커 (Edouard Roques & Malika Whitaker)
	『Shaia walking 1』 (2016)	줄리언 오퍼(Julian Opie)
	『The run』 (2010)	이상원
	『Fashion industry / illustration』 (2014)	티오나 가글리바(Teona Gagloeva)
파편적 시간관	『Tea tonique a fragrance by miller harris』 (2016)	로라 퀵(Laura Quick)
	『Print colour bike people』 (2005)	케이트 깁(Kate Gibb)
	『Fall fashion 06』 (2006)	키에기(Kieki)
	『Vouge pelle』 (2007)	제임스 디그넨(James Dignan)
	『Travel oddities』 (2008)	새라 빗슨(Sarah Beetsen)
	『untitled』 (2006)	말리 그래드(Molly Grad)
	『Underwear』 (2007)	비욘 브라치먼(Bjorn Brochmann)
	『Mother』 (2007)	이렌느 야콥스(Irene Jacobs)
	『Forest』 (2007)	헤이 비어슬리(Hey Beardsley)



Figure 9. 『Untitled.』  
From Kim. (2011). p. 99.



Figure 10. 『Shaia walking 1.』  
From Opie. (2016).  
<http://www.julianopie.com>

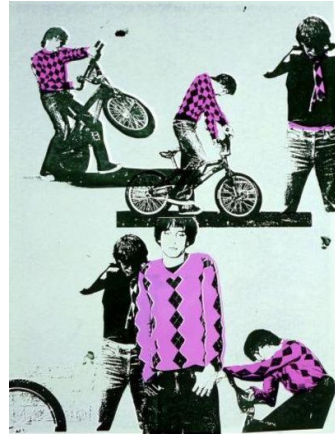


Figure 11. 『Print colour bike people.』  
From Borrelli. (2004). p. 51.

으로 인식함으로써 시간의 흐름을 1차원의 선형으로 파악한다. 그에 따라 직선상에서의 변화를 시간의 흐름과 동일하게 인지하여 과거, 현재, 미래의 순차적 시간 흐름을 표현할 수 있다. 그 결과 감상자는 연속적으로 배열되어있는 이미지를 시간의 흐름 속에서 변화된 움직임으로 인식하게 된다.

안토니오의 작품은 동일 인물을 채도 차이와 다양한 동작의 표현으로 적층적으로 나타내고 있다(Kim, 2011), (Figure 9). 관찰자는 선형적인 시선의 이동을 통해 변화되는 대상의 모습을 따라 가며 이미지를 서사적으로 조합하게 된다. 그 결과 작품 속 인물이 연속적인 변화를 나타내는 움직임으로 인식하게 된다.

## 2) 순환적 시간관이 나타나는 디지털 패션 일러스트레이션

디지털 패션 일러스트레이션에서 순환적 시간관의 대표적 표현 방식은 기계적 반복 이미지의 재생 및 순환적 이미지 제시이다. 시작과 끝이 없는 특정 시간의 기계적 반복을 통하여 감상자는 작품을 통해 시간 순환을 인식할 수 있다.

『Shaia walking 1』은 디지털로 제작된 애니메이션으로 이미지의 반복을 통하여 시간의 흐름을 조

정하고 있다(Figure 10). 단순한 기계적 반복으로 새로움의 발생이 차단됨으로써 순간적 이미지의 표현을 통해 사건 전반의 이야기를 표현한다. 시작과 끝의 무한 반복을 통해 시간을 순환적 체계로 전환시킨 작품이다.

## 3) 파편적 시간관이 나타나는 디지털 패션 일러스트레이션

디지털 패션 일러스트레이션에서 파편적 시간관의 주된 표현 방식은 불연속적인 움직임을 하나의 공간에 병치하여 이어지지 않은 시간을 연상하게 하는 다시점과 다중 공간의 표현이다. 과거, 현재, 미래의 시점이 일정한 규칙 없이 배열되어 작품을 통해 다양한 시점에서의 불연속적인 시간을 인지할 수 있다.

『Print colour bike people』은 둘 이상의 시간과 장면이 하나의 공간 안에 병치되어있다(Lee, 2009a), (Figure 11). 동일한 대상의 움직임을 다양한 시점에서 무작위로 나열하여 시간의 흐름을 예측할 수 없다. 또한 제시된 다중 이미지는 시간의 흐름과는 무관하다. 그에 따라 불연속적 이미지는 파편적 시간을 표현하고 있다.

#### 4) 디지털 패션 일러스트레이션에서 나타나는 시간관 유형

앞서 분석한 디지털 회화의 사례에서 도출된 시간관의 유형별 특성, 표현 방식, 대표적 유형, 사례에 대한 비교 분석은 <Table 5>와 같다.

### 3. 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션의 비교 분석

본 연구에서는 현재까지의 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션의 사례 분석을 통해 두 분야에서의 시간관 표현에 대한 분석을 진행하였다. 이 과정에서 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션에서 표현해 온 시간관의 유형을 확인할 수 있었다. 그 결과 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션에서 시간관 표현과 관련된 가장

큰 차이점은 관람자와의 상호작용으로 인해 물리적인 새로운 시간이 생성되는 나선형적 시간관의 표현 여부라는 것을 파악하였다.

디지털 패션 일러스트레이션은 디지털 회화에 비해 디지털의 수용이 일부 영역에서만 이루어졌음에 따라 상대적으로 좁은 범위의 시간관 표현이 나타났다. 이로 인해 디지털 패션 일러스트레이션은 감상자 입장에서의 관념적 조합으로 표현되는 직선적, 파편적 시간관을 중심으로 파편적 시간관 등의 상대적으로 좁은 시간관을 한정적 형태의 시각적 표현으로 나타내고 있었다. 하지만 디지털 회화는 보다 넓은 범위에서의 디지털 수용이 이루어진 결과, 물리적인 시간의 변경을 통해 창조되는 나선형적 시간관을 포함하여 비교적 다양한 시간관을 표현할 수 있었다(Table 6).

Table 5. 디지털 패션 일러스트레이션의 시간관 분석.

분석 \ 유형	직선적 시간관	순환적 시간관	파편적 시간관
특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품 안에 과거, 현재, 미래의 순차적 시간 흐름 표현</li> <li>감상자는 작품 속에서 직선적 시간의 흐름 파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시작과 끝이 없는 특정 시간의 기계적 반복</li> <li>감상자는 작품을 통해 시간 순환을 인식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과거, 현재, 미래가 규칙 없이 배열</li> <li>작품을 통해 다양한 시점에서 불연속적인 시간을 인지</li> </ul>
표현 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>시선의 이동에 따라 선행 구조로 시간을 나타내는 이미지의 나열</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기계적 반복 이미지의 재생</li> <li>순환적 이미지 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>불연속적인 움직임들을 하나의 공간에 병치</li> <li>연결되지 않은 시간을 연상</li> <li>다시점, 다중 공간의 표현</li> </ul>
대표 유형	<ul style="list-style-type: none"> <li>시간의 흐름을 바탕으로 내러티브를 활용한 디지털 이미지, 동영상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기계적으로 반복되는 내러티브를 가진 동영상 및 디지털 이미지로 제작된 렌터클러</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>비연속성의 시간이 표현된 디지털 이미지</li> </ul>
대표 사례 (작가)	『Untitled』 (안토니오)	『Shaia walking 1』 (오피)	『Print colour bike people.』 (김)

Table 6. 시간 표현 유형 및 시간관 비교 분석.

양식 \ 유형 및 적용	디지털 회화	디지털 패션 일러스트레이션
도출된 유형	<ul style="list-style-type: none"> <li>직선적 시간관</li> <li>순환적 시간관</li> <li>나선형적 시간관</li> <li>파편적 시간관</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직선적 시간관</li> <li>순환적 시간관</li> <li>파편적 시간관</li> </ul>
디지털 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>넓은 범위에서 디지털의 수용</li> <li>다양한 형태의 시간관 표현</li> <li>확장적 형태의 시각적 표현</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일부 영역에서만 디지털의 수용</li> <li>상대적으로 좁은 시간관 표현 범위</li> <li>한정적 형태의 시각적 표현</li> </ul>

분석 내용을 바탕으로 디지털 패션 일러스트레이션의 표현의 확장을 위해서는 보다 넓은 범위의 디지털 도입의 필요성을 도출할 수 있다. 특히 디지털 회화와 같이 확장된 시간관 표현을 위해서는 디지털 회화에서 활용되고 있는 다양한 매체에 대한 수용과 더불어 보다 넓은 범위의 시간관을 표현할 수 있는 방법론에 대한 적극적 수용이 요구된다. 그에 따라 디지털 패션 일러스트레이션에서 팽창하는 시간의 방향을 생성할 수 있는 인터랙티브 콘텐츠를 활용한다면 현재의 한정된 범주의 표현 방식을 뛰어 넘을 수 있을 것이다. 즉, 상호작용을 통해 새로움이 발생될 수 있는 열린 구조의 디지털 콘텐츠는 순환적인 시간의 흐름 속에서 새로움을 창조하여 감상자로 하여금 새롭게 생성되는 시간을 체감할 수 있게 할 것이다. 또한 디지털 패션일러스트는 결과적으로 더 넓고 새로운 영역으로의 확장이 가능할 것이다.

## V. 결 론

본 연구는 디지털을 활용하여 과거와는 차별적인 특성을 보이고 있는 디지털 패션 일러스트레이션에 대하여 시간관 중심의 분석을 시도하였다. 이 과정에서 종교, 철학, 과학, 예술 등의 다양한 영역에서 나타난 시간에 대한 유형을 종합하고 새롭게 분류하였다.

그리고 분류된 유형을 바탕으로 디지털 회화와 디지털 패션 일러스트레이션 분야에 적용하여 비교 분석하였다. 그에 따라 패션 일러스트레이션에 대한 새로운 시각에서의 접근이 가능하였다. 또한, 디지털의 활용을 통한 다양한 매체의 수용과 넓은 범위의 시간관을 표현할 수 있는 방법론 수용을 통한 패션 일러스트레이션의 확장 가능성을 파악할 수 있었다. 결과적으로 시간관을 중심으로 패션 일러스트레이션을 분석하고 유형을 분류함으로

써 차별적 접근을 시도할 수 있었다.

이를 통해 시간관의 유형별 특성을 기반으로 디지털 패션 일러스트레이션에서의 새로운 유형에 대한 표현 가능성을 발견함으로써 새로운 방향성을 제시하였다.

## Reference

- Akamatsu, M. (2006, October 29). TM5-Time Machine! version 5, 2005. *YouTube*. Retrieved April 20, 2017, from <https://www.youtube.com/watch?v=iZ3JgkMsJdU>
- Borrelli, L. (2004). *Fashion illustration next*. London: Thames and Hudson.
- Borrelli, L. (2008). *Fashion illustration by fashion designers*. London: Thames and Hudson.
- Chang, W. S. (2000). What is time in the Yijing?: A comparative study with Whiteheadian' Epochal theory of time. *The Journal of Whitehead Studies*, 3(-), 111-139.
- Chang, W. S. (2001). 중국철학: 주역(周易)의 시간과 우주론: 비교철학적 관점에서 [Chinese philosophy: Time and cosmology in the Yijing: From a comparative philosophical point of view]. *Journal of Eastern Philosophy*, 24(-), 245-265
- Chea, S. J. (2015). *지적 대화를 위한 넓고 얇은 지식: 철학, 과학, 예술, 종교 신비 편* [Spacious and shallow knowledge for intellectual conversation: Philosophy, science, art, religion, mystery]. Seoul: Hanbit Biz.
- Chung, Y. S. (2016). Plotinus and Augustine on time. *University and Christian Mission*, 30(-), 73-101.
- "Goudemalion", grande rétrospective Jean-Paul Goude aux Arts décoratifs ["Goudemalion", great retrospective Jean-Paul Goude at the decorative arts]. (2011, November 11). *franceinfo*. Retrieved April 20, 2017, from [http://www.francetvinfo.fr/culture/expos/goudemalion-grande-retrospective-jean-paul-goude-aux-arts-decoratifs\\_25733.html](http://www.francetvinfo.fr/culture/expos/goudemalion-grande-retrospective-jean-paul-goude-aux-arts-decoratifs_25733.html)
- Jo, H. H. (2009). A royal round ring: Synchronized time through mathematics·science and philosophy·religion and i. *Journal of the Korean Society of Jungshin Science*, 13(1), 41-72.
- Jung, H. H. (2011). *A study on the reception of digital art*. Unpublished doctoral dissertation, Kyungsung University, Busan.
- Jung, H. H. (2012). A Study on the aesthetic characteristics of digital art. *Journal of Digital Design*, 12(1), 203-212.
- Kim, A. T. (2007). *Atta Kim ON-AIR: 뉴욕의 신화가 된 아티스트 김아타의 포토로그* [Atta Kim ON-AIR: New York's legendary artist Kimita's photolog]. Seoul: Yedam.
- Kim, M. S. (2014). A media contents based media skin

- fusion technology research. *Journal of Digital Design*, 14(3), 605-614.
- Kim, S. J. (2015). A study on the deconstruction of perspective in fashion illustrations. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 17(2), 93-109.
- Kim, Y. K. (2011). A study on the decenterized cogitative digital fashion illustration. *Journal of Basic Design & Art*, 12(5), 93-101.
- Kim, Y. K. (2012). 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. *Journal of Korea Design Forum*, 37(-), 419-433.
- Lee, H. G., & Dong, J. K. (2002). A comparative study on art, music and architecture on the concept of time from viewpoints of oriental and western philosophy. *Korean Institute of Interior Design Journal*, (34), 61-68.
- Lee, J. H. (2009a). A study on the multi-space method in fashion illustration. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 33(4), 644-654.
- Lee, J. H. (2009b). A study of simulacre expression in fashion illustrations, using lenticular technique. *Journal of the Korean Society of Costume*, 59(8), 152-165.
- Lee, S. E. (2013). (A) study on temporality and complexity in contemporary art. Unpublished doctoral dissertation, Kookmin University, Seoul.
- Oh, E. K., & Kwak, T. G. (2010). Aesthetic analysis of digital art using fashion illustration software. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(3), 26-43.
- Oh, J. H. (2013). A study on fashion illustration technique for fashion majors to improve design expression. *Journal of Korean Society of Design Culture*, 19(2), 282-293.
- Oh, K. J. (2004). On the religious doctrines in the bible and the principles of design. *Journal of Basic Design & Art*, 5(1), 29-37.
- Opie, J. (2016). Shaida walking. I. 2016. *Julian Opie*. Retrieved April 20, 2017, from <http://www.julianopie.com/#/artwork/film/2016/4044>
- Park, Y. M. (1997) 철학의 기능과 현대문명 [Function of philosophy and contemporary civilization]. *융·복합문화논총*, 26(-), 307-325.
- Victionary. (2007a). *Fashion unfolding*. Hong Kong: Viction workshop.
- Victionary. (2007b). *Fashion wonderland*. Hong Kong: Viction workshop.
- Wolfgang, M., & Kiyoshi, F. (2000). Muench|Furukawa. *zkm.de*. Retrieved April 20, 2017, <http://hosting.zkm.de/wmuench/bub/video>
- Yu, H. J. (2006). A study of time on media development in art. *Journal of Basic Design & Art*, 7(1), 115-121.

# The Concept of Temporal Types and Expressive Characteristics in Digital Fashion Illustration

- Focused on Comparison of Digital Painting and Digital Fashion Illustration -

Kho, Jeong Min • Lee, Jee Hyun<sup>+</sup>

Doctoral course, Dept. Human Environment & Design, Yonsei University  
Associate Professor, Dept. Human Environment & Design, Yonsei University<sup>+</sup>

## Abstract

This study analyzes the present situation and expressive characteristics of the digital fashion illustration in order to present a new direction of digital fashion illustration which accepts various digital media and enables free visual expression. Firstly, a representative type of the time concept was identified based on the epistemology of time in religion, philosophy, science, arts through literature review. As a result, the types of the time in each field are classified into four types, namely, linear concept of time, cyclic concept of time, spiral concept of time, fragment concept of time. In order to analyze the characteristics of the temporal expression concept in the digital fashion illustration, a comparative analysis with the digital painting in which various expressions of time concept are presented is carried out. As a result of analysis, in digital painting, all four types of time concept were expressed, but in contrast, digital fashion illustrations showed only three types of linear concept, cyclic concept, fragment concept. This is due to the introduction of digital in a relatively narrow range in digital fashion illustration, unlike digital painting, which can be expressed in various ways through the introduction of active digital. As a result, it was possible for the digital fashion illustration to make a limited visual representation only, hence it was analyzed that it is difficult to use the spiral temporal view in which the new concept of time is created through the change of the physical time. Based on this, it was proposed to express the spiral concept that generates and extends the direction of time by using interactive contents for more diverse time expressions in digital fashion illustration. In this way, if the digital fashion illustration is actively accepted, it will be possible to expand to a broader new area beyond a limited expressive category.

Key words : concept of time, digital fashion illustration, digital painting

