

## 현대 패션에 표현된 Trompe l'Oeil 기법 연구 -1990년대를 중심으로-

조진숙<sup>†</sup>  
경원대학교 의상학과

### A Study on Trompe l'Oeil Expressed in Modern Fashion -Focused on 1990s-

Jean-Suk Cho<sup>†</sup>

Dept. of Clothing, Kyungwon University  
(2004. 7. 12. 접수 : 2004. 9. 18. 채택)

#### Abstract

Trompe l'Oeil technique strategically conceived with a view to effectively realize creative ideas among the expression techniques of fine arts style has provided the driving force in development of fine arts and has continuously influenced development of the modern fashion pursuing unique individuality. The study is focused first on finding out how Trompe l'Oeil technique originated in connection with researching the fashion of Trompe l'Oeil and on analysing the technique of expression. The author referred to fashion magazines for designing ideas of Trompe l'Oeil represented in modern fashion in practical applications used by designers in Paris, Italy, London and New York during the 10 year period(1990~1999). The collections of data were analyzed as following:

Effectiveness depending on the method of Trompe l'Oeil

1. Effectiveness of Layering: when two clothing are over lapped or coordinated with one another in color or style.
2. Effectiveness of Detailing: when pictures, stitch, tape, cutting, quilting and etc are used to create collar, pocket, yoke, zipper, string, shadow and etc.
3. Effectiveness of Accessories: when the image of necklacc, belt, tie, tasscl, badges and stars are represented by illustration or embroidery on clothing to substitute the actual existence.
4. Effectiveness of Nudity: when human body is realistically drawn and printed on clothing.

*Key words: Trompe l'Oeil, over lapping, coordinating, jacket, collar.*

#### I. 서론

패션은 정치, 경제, 사회, 예술, 종교 등에 많은 영

향을 받으면서 다양하게 전개되고 있으며, 현대 사회의 다양한 현상과 복잡한 상황 등이 패션의 다양한 조류와 경향으로 표현되고 있다. 패션에 영향을 주고 있는 이러한 요소들 가운데서도 각 예술 양식

<sup>†</sup> 교신저자 E-mail : jeansc@hanmail.net

에 나타나 있던 다양한 표현 방법은 패션과 밀접한 관계를 갖고 공동된 표현기법을 보이면서 현대 패션에 새롭고 독창적인 영감을 제공해 주고 있다. 특히 다각적인 표현의 가능성은 보여주고 있는 미술양식의 새로운 기법과 재료에 대한 참신한 아이디어들은 패션디자이너들에게 새로운 아이디어를 제공해준다.

트롱프레이(Tromp-l'oeil, 눈속임) 기법은 미술양식의 독창적 표현기법으로써 창의성을 추구하는 현대 패션에 지속적인 영향을 주었다. 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli)를 비롯하여 카메리노(Roberto di Camerino), 고띠에(Jean Paul Gaultier), 카스텔바자(Charles de Castelbajac), 갈리아노(John Galiano), 모스키노(Franco Moschino) 등의 권위적인 디자이너들은 이러한 트롱프레이 기법을 패션에 접목하여 우리에게 재미와 유머가 번득이는 새로운 패션 감각을 보여주고 있다.

본 연구는 현대 의상에 새로운 조형 양식을 선사하여 새로운 형식의 의상을 탄생시키는 트롱프레이 기법에 대해 관심을 갖고, 패션의 창작 영역 확대와 독창적인 의상을 창조하는데 기여하고자 현대 패션에 표현된 트롱프레이 기법에 대해 살펴보고자 한다. 연구방법은 트롱프레이 기법에 관한 이론적 내용을 살펴보고자 미술서적과 화보집 등을 통하여 고찰하였고, 현대 의상에 표현된 경우를 살펴보고자 최근 10년 간(1990년~1999년) 파리, 런던, 밀라노, 뉴욕 등에서 발표한 유명 디자이너의 작품이 실려있는 패션잡지, Book Moda(이태리: publifashion), Collections(일본: Gap Press)와 Collezioni(이태리: Zanfi Editori), Fashion Preview(New York: Rockport Publishers)를 통하여 트롱프레이 기법이 표현된 의상 136점을 수집하였다. 수집된 작품은 시각적 표현 효과와 표현된 의복과 디테일, 액세서리 종류 그리고 표현에 사용되는 방법별로 분석되었으며, 분석된 결과는 백분율을 사용하여 비교하였다. 특히 선정 과정에서 정확성과 객관성을 부여하기 위하여 의상학 석사과정을 마친 전문가 3인이 안면 타당도 검증을 실시하였다. 이러한

과정을 통해서 현대패션에 표현된 트롱프레이 기법을 밝혀내어서 독창적인 아이디어 창출에 끊임없이 노력하고 있는 디자이너들에게 도움이 되었으면 한다. 이러한 연구는 의상 디자인 창작 영역을 넓혀줄 뿐만 아니라 다양한 의상 디자인을 구상하는데 도움이 되리라 본다.

## II. 이론적 배경

### 1. 트롱프레이의 정의

트롱프레이란 프랑스어로 실물과 같은 착각을 일으키는 그림<sup>1)</sup>이라는 뜻으로 보는 사람이 눈속임을 알아차리기 전의 최초의 놀라운 표현을 만들어 내는 기법<sup>2)</sup>을 말한다. 트롱프레이의 확실한 용어 정의를 위하여 미술 관련 사전을 살펴보았다. 세계 미술용어사전<sup>3)</sup>에서는 “트롱프레이는 눈속임 기법으로 세밀한 묘사로 실체의 것을 보는 듯한 착각을 주는 기법으로 처음에는 세속적인 물체를 소유하고 싶은 갈망을 나타낸다는 식으로 묘사했던 일도 있다. 근세 네델란드 시민들의 생활 속에서 정물화의 변종으로 환영을 받았다. 대상에 전적으로 의존하고 있다는 점에서 이 말은 보통 나쁜 뜻으로 쓰여지지만 초현실주의에서는 데페이즈망<sup>4)</sup>이나 편집광적인 비판 방법에 바탕을 둔 이 수법을 효과적으로 사용하였다. 이 기법의 의도는 보는 자의 의식을 착란시키는 데 있다. 데 키리코(Giorgio de Chirico, 1898~1978)를 비롯하여 달리(Salvador Dali, 1904~1989), 마그리트(Rene Magritte, 1898~1967), 델보(Paul Delvaux, 1897~1994) 등의 작품이 잘 알려져 있다.”고 하였다. 미술 인명/용어사전<sup>5)</sup>에서는 “꼼꼼하게 묘사하여 실물과 같은 환각을 일으키게 하는 그림으로 서양미술에서는 이런 종류의 그림이 오랫동안 일반적으로 존중되어 왔다. 그러나 결국 이것은 단순히 고도의 기술적 능력을 요구하는 것 뿐이었다. 이와 같은 그림의 통속적인 매력이라는 것은 진정한 예술적인 가치를 수반하

1) 불환사전, Trompe-l'oeil 항목 (서울: 삼화출판사, 1985) p. 1502.

2) Miriam Milman, *Trompe-l'oeil Painting* (N.Y.: Rizzoli, 1982). p. 7.

3) 세계 미술용어사전 (월간미술, 2002). p. 72.

4) 어떤 물체가 본래 있던 곳에서 떼어내는 것을 말한다. 예를 들어 손목이 팔에서 떨어져 공중을 떠다니는 장면처럼 초실제와 환상의 영역.

5) 미술도서 편찬 연구회, *미술 인명/용어 사전* (서울: 도시출판 우람, 1994). p. 546.

지 않는 사람들을 곧 실망시킨다. 트롬프레이의 취향 그 자체는 근대의 상업 미술에 널리 채용되고 있다. 또 초현실주의 작가들은 자신들의 화면 속에 가끔 이를 이용한 물체를 배치하여 실물과 같게 보이도록 착각 효과를 이용하였다.”고 하였다. 현대 디자인 용어사전<sup>6)</sup>에서는 “눈을 속이는 것이라는 뜻으로 실물이 있는 없는 그곳에 있는 것처럼 그린 정물화를 말한다. 다만 보통 정물화가 아니고 기이한 테마나 대상의 상상하기 힘든 조합을 연구하여 착각의 재미있는 것을 강조하는 것이 많다. 17세기경 시민 계급의 발흥에 이어서 시민생활의 특색을 나타내는 물품이나 대상을 테마로 하는 그림이 흔히 이 방식으로 그려져 있다. 초현실주의 화가인 피에르 로이(Pierre Roy)가 이것을 부활시켜 환상적인 작품을 발표하였는데 상업디자인에도 잘 이용하고 있다.”고 하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 트롬프레이는 불어로서 눈속임(fool or deceive the eye)이라는 뜻으로 넓은 의미로 착각 또는 착시와 같은 뜻으로 사용되기도 한다. 그러나 착각은 모든 감각에서 인정되므로, 시각에서의 착각만을 특히 주목하여 이를 착시(illusion)라고 따로 부른다<sup>7)</sup>. 착시현상은 우리에게 재미 있고 신비스러운 시각경험을 하게 해준다. 좁은 의미의 트롬프레이 기법은 시각적인 착각을 일으키도록 유도하는 표현기법을 말한다.

## 2. 미술 속에서의 트롬프레이 표현기법

플라톤은 예술은 현실을 그대로 담은 것인 동시에 가짜이며 환각<sup>8)</sup>이라고 주장하였다. 고전시대의 유명한 일화로써 BC 5세기경의 고대 그리이스의 화가인 제우스(Zeuxis)라는 화가가 포도를 너무도 그럴듯하게 그려서 새들이 와서 쪼아 먹으려고 했다는 이야기가 있다. 또한 파르하시오스(Parhasios)라는 화가가 제우스를 자신의 화실에 초대하였을 때, 제우스가 끄덕거리며 패널에서 커튼을 들어올리려고 시도하였을 때 비로소 그는 그것이 실제 커튼이

아닌 그림으로 그린 것이라는 걸 알았다. 제우스는 새들을 속였지만 파르하시오스는 화가까지도 속였던 것이다<sup>9)</sup>. 이처럼 완벽한 트롬프레이 기법은 주변환경에 완전히 통합되어서 눈에 띄지 않고 넘어가는 것이다. 트롬프레이 기법의 그림을 처음 볼 때는 놀라움으로 다가오고 곧 의심과 확신의 감정을 번갈아 가며 갖는다. 놀란 관객은 시각적 이미지와 지적 메시지 사이에서 갈등결판한다. 그러나 뇌는 벌써 그것의 의미를 알아차리고 그가 본 것을 분석하려고 시도할 것이다<sup>10)</sup>.

이처럼 트롬프레이는 보는 사람들이 그들의 앞에 보여지는 상상의 세계를 받아들이기 때문에 현실의 환영을 주는 것으로 많은 미술인들에게 표현의 자유를 주었다<sup>11)</sup>. <그림 1> The Meeting of Alexander the Great and Roxana, behind a Trompe l'oeil Curtain(1753~1755)의 작품을 살펴보면, Pietro Rotari는 그림 위에 커튼이 드리워진 형태의 유화를 그렸다. 커튼의 매우 사실적인 표현기법은 이 그림을 보는 순간 가려진 그림의 내용에 대한 호기심으로 커튼을 걷어올리고 싶은 욕구를 느끼게 한다. <그림 2> Three Cherubs Playing with Birds(18세기 후반)의 작품을 살펴보면, Piat-Joseph Sauvage Flemish는 3명의 아기 천사가 비



<그림 1> The Meeting of Alexander the Great and Roxana, behind a Trompe l'oeil Curtain.  
(출처 : Five Centuries of Trompe l'Oeil Painting, 2002)

6) 이대호, *현대 디자인 용어사전* (서울: 디자인 오피스, 1996). p. 295.

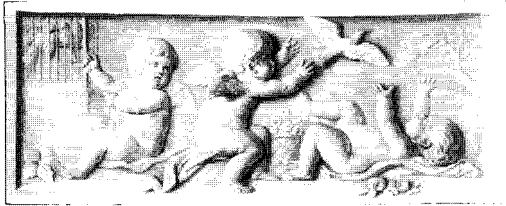
7) *두산 세계대백과 EnCyber*.

8) 시라이지 가쓰야, 김수석 역, *착시조형* (서울: 지구문화사, 1998). p. 2.

9) E. H. Gombrich, *예술과 환영, 차니레 역* (서울: 열화당, 1994). p. 234.

10) Miriam Milman, *Op. cit.*, p. 103.

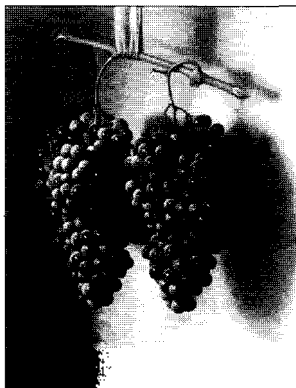
11) Miriam Milman, *Op. cit.*, p. 7.



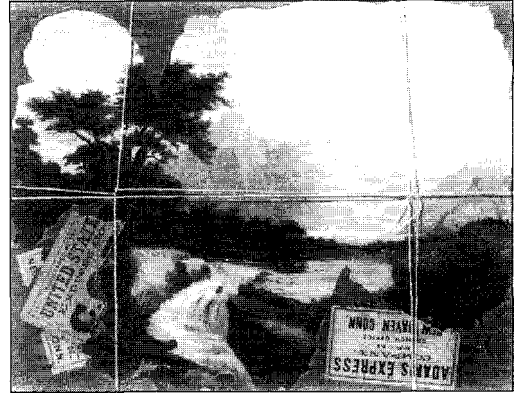
〈그림 2〉 Three Cherubs Playing with Birds.  
(출처 : Five Centuries of Trompe l'Oeil Painting, 2002)

둘기를 가지고 놀고 있는 석고 조각 형태의 유화를 그렸다. 이러한 그림을 벽에 장식한다면 아마도 실제 석고조각상이라고 생각할 것이다.

1세기 후의 〈그림 3〉 The Twins, Chianti Grapes (1885)이라는 작품을 살펴보면, George Henry Hall은 촘촘하게 말이 박혀있는 탐스러운 포도 두 송이의 유화를 그렸다. 보는 순간 포도를 만지려고 저절로 손이 가게 만드는 그림이다. 비슷한 시기의 그림인 〈그림 4〉 Tom in Transit(1890~1895)이라는 작품을 살펴보면, John Haberle은 영성하게 묶은 끈, 찢어진 포장지와 운송표, 그리고 찢어진 포장지에 사이로 드러난 그림의 유화를 그렸다. 수평으로 보여지는 끈의 그림자, 찢어진 종이 면의 처리 기법은 2차원이지만 3차원적인 깊이를 느끼게 하므로 보는 사람으로 하여



〈그림 3〉 The Twins, Chianti Grapes.  
(출처 : Five Centuries of Trompe l'Oeil Painting, 2002)



〈그림 4〉 Tom in Transit.  
(출처 : Five Centuries of Trompe l'Oeil Painting, 2002)

금 진짜 포장끈으로, 포장지가 찢어져서 그림이 드러난 것으로 착각하게 만든다<sup>12)</sup>. 놀라운 동시에 눈부시고, 작각을 일으키게 하는 것<sup>13)</sup>이 바로 트롬프레이 기법이다. 이처럼 트롬프레이 기법은 환상과 현실을 이중적으로 표현함으로써 초현실적이고 다양한 해석의 가능성을 보여준다.

### 3. 패션에 트롬프레이 기법을 표현한 대표적 디자이너

패션에서 트롬프레이 기법이 응용되기 시작한 것은 패션 디자이너들이 초현실주의라는 예술 사조를 접하면서부터이다. 초현실주의는 종래의 예술양식을 부정하고 인간의 내면세계인 잠재의식과 무의식의 세계를 탐구하며 인간정신의 해방을 목표로 하였으며 초현실주의 화가들은 의식과 무의식, 현실과 상상을 종합하여 초현실세계를 구현시키고자 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)의 정신분석학을 토대로 오토마티즘(Automatism), 데페이즈망(Depaysmen), 프로타주(Frottage) 등의 표현방법을 창안하였다<sup>14)</sup>. 이러한 표현양식의 시도와 전개는 현대 조형 예술의 발전에 크게 기여하였으며 패션에도 많은 영향을 미쳤다<sup>15)</sup>. 패션에 표현된 트롬프레이 기법을 이해하기 위하여 대표적 디자이너인 스키타파렐리와 카멜리

12) Sybille Ebert Schifferer, *Five Centuries of Trompe l'Oeil Painting* (Rome: Biblioteca Hertziana, 2002). pp. 119, 133, 311, 323.

13) Miriam milman, *Op. cit.*, p. 60.

14) John Russel, *The Meaning of Modern Art* (London: Thames and Hudson, 1989). p. 199.

15) *현대미술용어사전* (서울: 열화당, 1978). p. 41.

노의 작품에 대해 살펴보고자 한다.

### 1) 엘사 스키피아렐리에 의해 표현된 트롬프레이 기법

엘사 스키피아렐리(Elsa Schiaparelli, 1890-1973)는 1930년대 패션을 리드한 대표적 디자이너로 당시의 초현실주의자인 달리(Salvador Dali)를 비롯하여 장 콕토(Jean Cocteau) 등 유명한 예술가들과 친교를 맺었다. 이들과의 교우관계는 그녀의 인생뿐 아니라 작품세계에 큰 영향을 주었으며 그녀의 디자인을 놀라움과 충격이라 표현하게 되는 가장 확실한 배경이 되었다<sup>16)</sup>. 그녀의 첫 번째 디자인은 <그림 5>에 나타난 바와 같이 1927년에 발표한 트롬프레이 보우타이 스웨터<sup>17)</sup>로 검정색 바탕에 앞 네크 부분에 흰색 리본무늬가 있는, 마치 실제로 리본을 단 듯한 착각을 불러 일으키는 의상이었다. 이것은 트롬프레이 기법을 활용한 것으로 1927년 패션계에서 매우 새롭고 독특한 작품으로 선정되어 보그지(Vogue)에 실리기도 하였다<sup>18)</sup>. 초현실주의자들과 친분을 유지해온 그녀는 그들에게서 영감을 받아 그들이 제공하는 아이디어를 모드화 시키는데 몰두하였다. 바로 그런 아이디어는 기상천외한 것으로 파리 패션계에 센세이션을 일으켰다. 대표적인 것은 <그림 6>에 나타난 바



<그림 5> 트롬프레이 보우타이 스웨터.  
(출처 : Elsa Schiaparelli, 1986)



<그림 6> Desk Suit.  
(출처 : Elsa Schiaparelli, 1986)

와 같이 Dali의 '서랍이 달린 미로의 비너스'라는 작품에서 착상된 'Desk Suit'로 포켓이 책상 서랍 모양으로 디자인 된 슈트, <그림 7>에 나타난 바와 같이 달리로부터 영감을 얻어 디자인한 'Tear Dress'로 실제로 찢어진 않았지만 찢어진 듯한 착각을 불러 일으키는 프린트무늬의 드레스, <그림 8>에 나타난 바와 같이 장 콕토가 얼굴 윤곽을 그리고 스키피아렐리가 디자인한 것으로 얼굴의 옆모습에 머리카락이



<그림 7> Tear Dress.  
(출처 : Elsa Schiaparelli, 1986)

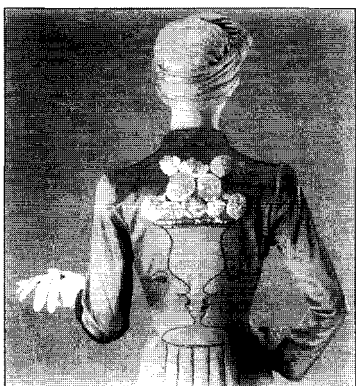
16) 박선위, "복식조형의 초현실적 표현에 관한 연구" (이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1989), p. 19.

17) Palmer White, *Elsa Schiaparelli* (U.S.A.: Rizzoli International Publications Inc., 1986), p. 62.

18) 락미영, "20세기 패션에 나타난 초현실주의 복식양식에 관한 연구" (중앙대학교 대학원 박사학위논문, 1995), p. 80.



〈그림 8〉 여자의 얼굴과 머리카락이 수 놓인 재킷.  
(출처 : Elsa Schiaparelli, 1986)



〈그림 9〉 두 개의 얼굴과 장미꽃이 수놓인 드레스.  
(출처 : Elsa Schiaparelli, 1986)

소매에서 물결지듯 떨어지는 재킷과 〈그림 9〉에 나타난 바와 같이 보는 사람에 따라 마주보고 있는 두 사람의 옆모습으로도, 꽃병으로도 보이도록 디자인된 핑크장미가 가득 꽃힌 꽃병이 수놓아진 드레스가 있다. 그밖에도 나비, 사탕, 악기, 물고기, 서커스 말, 댄서 등의 모양을 초현실적이면서도 환상적으로 구체화시켜서 단추로 디자인되었으며, 이러한 단추는 의상의 부가가치를 높여 주었다<sup>19)</sup>.

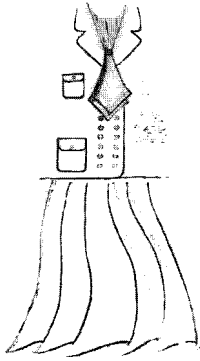
이처럼 초현실주의의 영향을 강하게 받은 스킵아파렐리는 환상적이며 유머가 넘치는 디자인, 자수, 단추, 직물 문양 등 자유로운 상상력을 의상에 표현하는데 트롱프레이 기법을 훌륭한 도구로 사용하여 대담하고도 원초적인 디자인을 창출하였다.

## 2) 로베르타 디 카멜리노에 의해 표현된 트롱프레이 기법

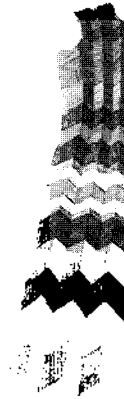
로베르타 디 카멜리노(Roberta di Camelrino, 1955~1975)의 디자인은 사람들이 좋아하든 안 하든 간에 어떤 불확실한 매력 이상의 무언가를 표현하는 내면의 힘을 가지고 있다. 즉, 아름다운 옷, 정교한 커트, 그것들은 디자인과 색상에 있어서 정장의 냄새를 풍기며 실수할 수 없는 모양새를 갖추고 있다. 그녀는 1960년대에 이태리 패션 이상으로 패션계에 강한 영향을 미쳤다. 그는 미소니(Missoni), 아르마니(Giorgio Armani), 베르사체(Gianni Versace)와는 달리 홀로 서 있었다. 당시 함께 활동한 시기에 미국에는 올레그 카시니(Oleg Cassini)가 있고 유럽에는 푸치(Emilio Pucci)가 있었다. 그녀는 스타일리스트라기 보다는 크리에이터의 세대라 할 수 있다. 크리에이터는 이미지를 고안할 수 있고 그것이 의상으로 전파되고 또 하나의 트레이드마크가 될 수 있다. 그녀의 트레이드마크는 의상의 형태와 디테일을 그림을 사용하여 현실로 착각하게 하는 트롱프레이 기법의 드레스이다. 트롱프레이는 2차원에 나타나는 현상을 3차원으로 발전시키고자 하는 욕망 즉, 단지 변방에 없는 것을 볼륨감을 주기 위한 것으로부터 출발해왔다. 카멜리노가 이러한 노선을 따른다는 것은 인체를 부인하는 것과 마찬가지로이다. 그러나 그녀는 몸이 준 제한 수 있는 우주를 창조해내기 시작했다. 그녀는 몸이라 불리우는 전통적인 구조물에 작업을 시작했고 그녀만의 환상에 폭 빠졌다. 카멜리노의 디자인은 인체의 사이즈가 크든 작든 어느 것에도 구애받지 않고 모든 것을 너무도 우아하게 트롱프레이를 강조하는 것이었다. 〈그림 10〉에 나타난 바와 같이 그녀를 드레스를 살펴보면 재킷을 스커트로부터 분리하여 디자인하였고 재킷 속에서 칼라, 포켓, 단추, 넥타이, 밑단을 볼 수 있다. 재킷 속에는 무한대의 변화 가능성을 포함하고 있다. 〈그림 11〉에 나타난 바와 같이 만약 상, 하의가 똑같은 패턴을 갖고 있다면 하의의 플리츠는 그것을 구분시키는데 충분하고 벨트와 같은 어떤 모멘트에 시선을 끌어 두 영역을 구분시킬 것이다.

그 외에 〈그림 12〉에 나타난 바와 같이 단추 구멍

19) A. Baily, *The Passion for Fashion* (Great Britain: Dragon's World Ltd., 1988). p. 161.



〈그림 10〉 더블 버튼의 두피스.  
(출처 : *Roberta di Camelrino, 1985*)



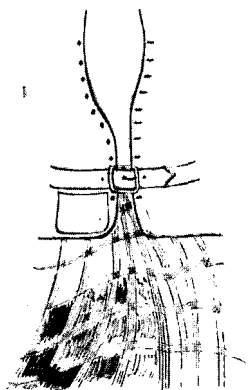
〈그림 13〉 기하학적 무늬의 드레스.  
(출처 : *Roberta di Camelrino, 1985*)



〈그림 11〉 줄무늬의 두피스.  
(출처 : *Roberta di Camelrino, 1985*)

같은 디테일에도 관심이 간다. 기하학적 무늬들은 〈그림 13〉에 나타난 바와 같이 인체의 각 부분에서 조이거나 늘어난 모습을 잘 표현하고 있으며 〈그림 14〉에 나타난 바와 같이 인체가 움직임에 따라 스커트 햄라인이 움직이는 순간적 형태를 잘 묘사하고 있다.

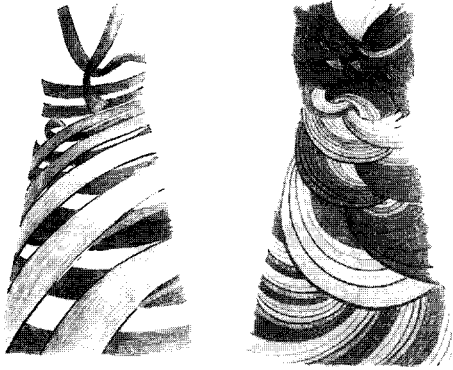
또한 〈그림 15〉에 나타난 바와 같이 단순한 바디 위에 사실상 존재하기 힘든 볼륨의 드레이프 드레스를 그림을 통해서 잘 표현하고 있다. 이처럼 그녀는 드로잉 기법을 통해서 그녀가 상상하는 모든 디자인을 다 표현해내고 있다. 그녀만의 독특한 창의



〈그림 12〉 단추구멍이 있는 조끼.  
(출처 : *Roberta di Camelrino, 1985*)



〈그림 14〉 움직이는 형태의 스커트.  
(출처 : *Roberta di Camelrino, 1985*)



〈그림 15〉 드레이프 드레스 I, 드레이프 드레스 II.  
(출처 : *Roberta di Camerino*, 1985)



〈그림 16〉 Christian Dior (1992).  
(출처 : *Fashion Preview*)

력을 통해서 예술가의 역할을 충분히 해내고 있는 것이다<sup>20)</sup>.

### III. 현대의상에 표현된 트롱프레이 기법의 분석결과

현대 패션에 도입된 트롱프레이 기법은 풍부한 표현효과를 제시하면서 디자이너들에게 다양한 방법으로 응용되고 있었다. 분석결과는 다음과 같다.

#### 1. 표현 효과

##### 1) 두 벌 착용 효과

한 벌의 의복으로 감은 종류의 의상을 겹쳐 입거나, 다른 종류의 의상을 코디하여 착용한 것처럼 보여서 한 벌의 의상을 두벌의 의상으로 착각하게 하였다.

##### (1) 두 벌 겹침 효과

두 벌을 겹쳐서 착용한 효과는 〈그림 16〉, 〈그림 17〉에 나타난 바와 같이 칼라나 네크라인과 밑단이 두 겹으로 겹쳐지게 디자인할 경우, 두 벌의 옷을 겹쳐서 착용한 것으로 착각하게 된다.

##### (2) 두 벌 코디 효과

두 벌을 코디하여 착용한 듯한 효과는 교묘한 계



〈그림 17〉 Raffaella Curiel (1990).  
(출처 : *Collezioni*)

단방법이나 다른 종류의 의상형태를 결합하여 디자인 한 경우에 나타난다. 재단 방법은 〈그림 18〉에 나타난 바와 같이 드레이핑을 기술적으로 처리하여 한 벌의 옷이지만 테일러드 재킷과 원피스를 함께 착용한 듯 보이게 하거나, 〈그림 19〉에 나타난 바와 같이 테일러드 칼라가 네크라인이 아닌 프린세스 라인에 연결되고, 목 부분은 V-네크의 여밈으로 처리됨으로써 한 벌의 옷이지만 네크라인 부근만 볼 때, 테일러드 재킷과 조끼를 함께 착용한 듯 보이는 것 등이 있다. 그밖에 〈그림 20〉에 나타난 바와 같이 줄무늬의 방향 효과를 이용하여서 가디건과 탑을 함께 착용

20) Vittorio Sgarbi, *Roberta di Camerino* (Venezia: Cataloghi Marsilio, 1985). pp. 7-72.





〈그림 18〉 Josep Font Y.L.D. (1991).  
(출처 : *Fashion Preview*)



〈그림 19〉 Tailleur Longuette (1994).  
(출처 : *Collezioni*)



〈그림 20〉 Herve Leger (1993).  
(출처 : *Collections*)

한 것으로 착각하게 하기도 하였다.

다른 종류의 의상형태를 결합한 디자인은 〈그림 21〉, 〈그림 22〉에 나타난 바와 같이 재킷+조끼나 코트+재킷을 결합한 디자인처럼 실제로는 한 벌이지만 두 벌의 의상을 코디하여 착용한 듯 보였다. 또는 〈그림 23〉에 나타난 바와 같이 밑단을 다른 종류의 의상형태의 밑단과 결합하여 디자인함으로써 밑단만의 변화로도 조끼와 재킷을 코디하여 착용한 듯한 착각을 불러 일으키기도 한다.

다른 종류의 의상형태를 결합하여 디자인할 때에 〈그림 24〉에 나타난 바와 같이 다른 색상을 함께 사용하거나 〈그림 25〉에 나타난 바와 같이 다른 소재



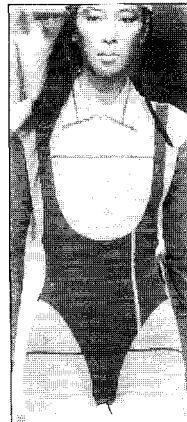
〈그림 21〉 Chantal Thomas 〈그림 22〉 Paco Rabanne (1990). (출처 : *Collezioni*) (1990). (출처 : *Collezioni*)



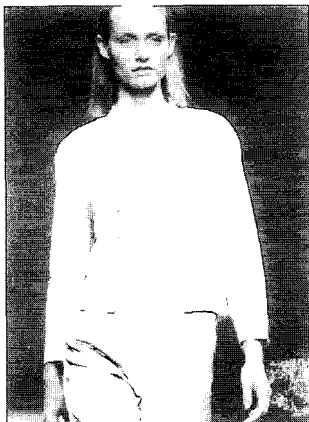
〈그림 23〉 Bill Blass (1996).  
(출처 : *Book Moda*)



〈그림 24〉 Chanel (1991). (출처 : *Collezioni*)



〈그림 26〉 Issey Miyake (1991).  
(출처 : *Collections*)



〈그림 25〉 Prada (1995). (출처 : *Collections*)



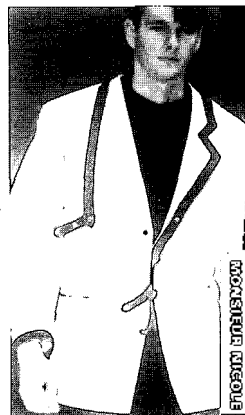
〈그림 27〉 Issey Miyake (1991).  
(출처 : *Collections*)

를 함께 사용하였을 경우, 두 벌의 의상이라는 착각을 더욱 강하게 하였다.

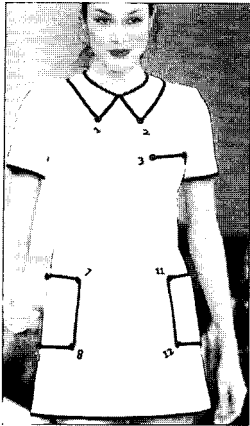
그 외에도 〈그림 26〉, 〈그림 27〉에 나타난 바와 같이 다른 종류의 의상형태를 다른 색상으로 프린트하거나 다른 무늬의 천으로 바디에 연결하였을 때(퀵트)에 두 벌을 코디하여 착용한 것으로 착각하게 한다.

### 2) 디테일 효과

의복 속의 칼라나 포켓, 요크, 넥타이, 지퍼, 층층이 치마, 끈, 그림자 등과 같은 디테일이 실제로는 없지만 테이프, 스티치, 그림, 컷팅, 니트 기법을 활용하여 있는 것처럼 착각하게 하였다. 테이프 기법은 〈그림 28〉, 〈그림 29〉에 나타난 바와 같이 칼라나 포켓 형태로 테이프를 붙여서 마치 칼라나 포켓이 있는



〈그림 28〉 Monsieur Nicole (1991).  
(출처 : *Collections*)



〈그림 29〉 Christian F. Roth (1995).  
(출처 : Collections)



〈그림 31〉 Under Cover (1999).  
(출처 : GAP)

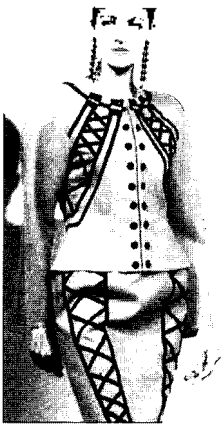
것처럼 착각하게 하였다. 또한 〈그림 30〉에 나타난 바와 같이 지그재그형으로 끈이 엮어지는 형태를 표현하기도 하였다.

스티치 기법은 〈그림 31〉에 나타난 바와 같이 포켓 형태로 스티치를 박아서 표현하였다. 키팅 기법은 〈그림 32〉에 나타난 바와 같이 복 부근의 천을 칼라형태로 키팅하여 의복의 검정색과 피부색을 대비 시킴으로써 다소 거리를 두고 바라보았을 때 칼라로 착각하게 하였다.

니트기법은 〈그림 33〉에 나타난 바와 같이 다른 색상을 사용하여 칼라 형태로 직조하고 더욱이 가장 자리를 다른 색상으로 스티치를 넣어서 칼라로 착각



〈그림 32〉 Fendi (1997).  
(출처 : Book Moda)



〈그림 30〉 F.M. Bandini (1990).  
(출처 : Collezioni)



〈그림 33〉 Ernestina Cerini (1990).  
(출처 : Collezioni)

하게 하였다. 또한 <그림 34>에 나타난 바와 같이 바탕과 다른 무늬의 천을 사용하여 칼라 형태로 바디에 연결하였을 때, 칼라가 두 장으로 보였다.

그림 기법은 <그림 35>, <그림 36>, <그림 37>에 나타난 바와 같이 스커트에 일정한 간격으로 진한 색의 라인을 그려서 명암 효과를 주어 마치 층층이 치마처럼 보이게 하거나, 지퍼나 물통, 단띠 같은 디테일을 정교하게 그려서 실물처럼 보이게 하거나, 칼라의 아랫부분을 진한 색으로 그려서 그림자 효과를 주기도 하였다. 이처럼 그림기법은 디테일 뿐 아니라 옷에 빛과 그림자를 연상케 하는 효과를 주기도 하였다. 최근 청바지 디자인에서 대퇴부나 부릎 뒷



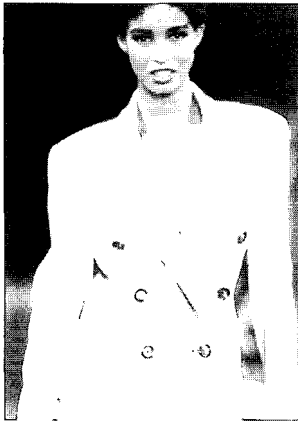
<그림 37> Under Cover (1999).  
(출처 : GAP)

부분을 주름 방향으로 탈색함으로써 구겨진 것처럼 보이게 하는 것도 트롱프레이 기법의 디자인이라 할 수 있겠다.

3) 액세서리 효과

<그림 38>, <그림 39>에 나타난 바와 같이 허리 벨트의 장식 술이나 목걸이 등을 그림이나 자수로 표현하여 실제로 있는 것처럼 각각하게 하였다.

이상과 같이 현대의상에 표현된 트롱프레이 기법은 두 벌의 착용효과, 디테일 효과, 인체 노출 효과, 액세서리 효과 등을 나타내고 있었다. 이러한 트롱프레이 기법의 디자인은 보는 사람으로 하여금 놀라운



<그림 34> Randolph Duke (1991).  
(출처 : Collections)



<그림 35> Lapidus (1992). <그림 36> K. Hannett (1990).  
(출처 : Collezioni) (출처 : Fashion Preview)



<그림 38> Baroco Couture (1991).  
(출처 : Collezioni)



〈그림 39〉 Chanel (1990).

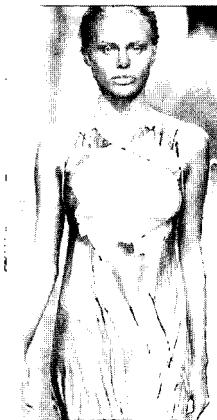
(출처 : *Fashion Preview*)

과 재미를 가져다 주며, 사용방법에 따라 다양한 표현효과를 나타낼 수 있었다. 따라서 독특함을 추구하는 현대패션의 추세와도 부합되는 디자인 기법이라고 사료된다.

#### 4) 인체 노출 효과

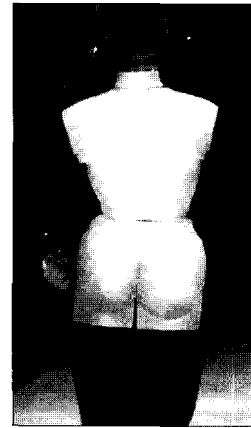
인체 노출 효과는 〈그림 40〉, 〈그림 41〉에 나타난 바와 같이 드레스의 일부분에 가슴이나 뒷모습 같은 인체의 일부를 사실적으로 묘사함으로써 인체가 노출된 듯 착각하게 하였다.

## 2. 표현 내용



〈그림 40〉 Malhas (1997).

(출처 : *Collezioni*)



〈그림 41〉 Jean Paul Gaultier (1991).

(출처 : *Fashion Preview*)

#### 1) 표현효과별 빈도

트롬프레이 기법의 표현효과는 〈표 1〉에 나타난 바와 같이 두벌 착용 효과가 74.0%로 가장 높게 나타났고, 다음은 디테일 효과 16.5%, 액세서리 효과 7.4%, 인체 노출 효과 2.1% 순으로 나타났다. 두벌 착용 효과는 두벌을 코디 효과가 68.9%로 두벌 결합효과 5.1%보다 매우 높게 나타났다.

이상과 같이 트롬프레이 기법은 디테일이나 액세서리, 인체 등의 표현보다는 의복의 형태 디자인에 더 많이 사용되었음을 알 수 있다. 두벌 착용효과는 두벌 코디 효과가 단연코 많았다. 이것은 다른 의상과 코디하여 착용한 효과가 두벌을 겹쳐 입은 효과보다 디자인의 재미를 더 많이 주기 때문인 것으로 사료된다.

#### 2) 표현된 의복, 디테일, 액세서리 종류와 신체부위

트롬프레이 기법의 의복종류를 살펴보면 두벌 결합효과는 재킷에만 나타났고, 두벌 코디 효과는 재킷이 32.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 원피스(드레스 포함)가 26.5%, 바지가 3.7%, 코트, 상의, 점프슈트가 각각 2.1% 순으로 나타났다. 즉, 두벌 착용효과는 재킷이 가장 많았음을 알 수 있다. 디테일 효과는 칼라가 6.1%로 가장 높게 나타났고, 다음은 포켓 3.5%, 그림자 2.1%, 트리밍 1.5%, 요크, 층층이 치마, 지퍼, 끈 등이 각각 0.8% 순으로 나타나, 주로 칼라와 포켓에 표현됨을 알 수 있다. 액세서리 효과는 작

〈표 1〉 표현효과 및 표현된 의복, 디테일, 액세서리 종류와 신체부위

항목		작품 수	%	작품 수	%	
두벌 착용 효과	두벌 겹침 효과	재킷	7	5.1	101	74.0
	두벌 코디 효과	재킷	44	32.4		
		원피스	36	26.5		
		코트	3	2.1		
		바지	5	3.7		
		상의	3	2.1		
		접프수드	3	2.1		
디테일 효과	칼라	8	6.1	22	16.5	
	포켓	5	3.6			
	요크	1	0.8			
	응충이 치마	1	0.8			
	트리밍	2	1.5			
	지퍼	1	0.8			
	끈	1	0.8			
	그림자	3	2.1			
액세서리 효과	목걸이	3	2.1	10	7.4	
	벨트	2	1.5			
	계급	1	0.8			
	술	3	2.1			
	넥타이	1	0.8			
인체 노출 효과	가슴	2	1.4	3	2.1	
	뒷보습	1	0.7			
합 계		136	100	136	100	

품수가 적어 단언하기 어려우나 복건이와 술이 각각 2.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 벨트 1.5%, 넥타이와 계급이 각각 0.7% 순으로 나타났다. 인체 노출 효과 또한 작품수가 적어 단언하기 어려우나 가슴 1.4%로 뒷보습 0.7%보다 높게 나타났다.

이상과 같이 드롱프레이 기법은 두 벌 착용 효과

에서 의복 종류는 재킷이 가장 많았으며, 디테일 효과는 칼라가 가장 많았다. 이것은 상·하의를 착용하였을 때, 상의가 먼저 눈에 띄고, 상의에서는 칼라에 시선이 먼저 집중되므로, 시선이 먼저 집중되는 곳에 표현하는 것이 시선을 끌고자 하는 디자인 목적에 부합되기 때문이라 사료된다. 작품수가 적으므로 단언하기 어려우나 액세서리 효과는 목걸이와 술이 가장 많았으며, 인체 노출 효과는 뒷보습보다는 가슴 표현이 더 많았다.

3) 표현방법

드롱프레이 기법의 표현방법을 살펴보면 〈표 2〉에 나타난 바와 같이 두 벌 겹침효과는 다른 소재+다른 색상이 2.0%로 다른 소재와 다른 색상이 각각 1.5%인 것보다 다소 높게 나타났다. 두 벌 코디 효과는 다른 종류의 의상형태와 결합한 디자인이 62.4%로 재단 방법 6.6%보다 매우 높게 나타났다. 다른 종류의 의상형태 결합에 의한 두 벌 코디 효과는 다른 색상을 사용한 것이 21.3%로 가장 높게 나타났고 다음은 다른 소재 13.2%, 다른 소재+다른 색상이 16.9%, 동일 소재+ 동일 색상이 5.9%, 밑단의 형태결합 디자인 2.1%, 줄무늬와 그림(프린트)이 각각 1.5% 순으로 나타났다. 이로써 두 벌 착용 효과는 주로 다른 소재나 색상을 사용하여 표현하였음을 알 수 있다. 디테일 효과는 그림이 7.6%로 가장 높게 나타났고 다음은 테이프 4.5%, 스티치 2.1%, 퀴팅 1.5%, 컷팅 0.7% 순으로 나타났다. 액세서리 효과는 작품수가 적어 단언하기 어려우나 자수가 4.5%로 그림 2.9%보다 다소 높게 나타났다. 인체 노출 효과는 모두 그림으로 표현되는 것으로 나타났다.

이상과 같이 드롱프레이 기법의 표현 방법에서 두 벌 겹침 효과는 다른 소재+다른 색상이 가장 많았다. 두 벌 코디 효과는 다른 종류의 의상형태와 결합한 디자인이 재단 방법에 의한 디자인보다 매우 많았다. 이것은 재단에 의한 두 벌 코디 효과는 고도의 재단 기술을 요하기 때문이라 사료된다. 다른 종류의 의상형태 결합에 의한 두 벌 코디 효과는 다른 색상을 사용한 것이 가장 많았다. 이로써 두 벌 착용 효과는 주로 바탕과 다른 색상이나 다른 소재를 사용하여 표현함을 알 수 있다. 디테일 효과는 그림을 사용한 것이 가장 많았다. 액세서리 효과는 자수를

〈표 2〉 표현방법

항목				작품 수	%	작품 수	%
두벌 작용 효과	두벌 겹침 효과	칼라, 넥, 밈단의 겹침	다른 소재	2	1.5	7	5.0
			다른 색상	2	1.5		
			다른 소재 + 다른 색상	3	2.0		
	두벌 코디 효과	다른 종류의 의상형태와 결합	재단방법	9	6.6	94	69.0
			동일 소재 + 동일 색상	8	5.9		
			다른 소재	18	13.2		
			다른 색상	29	21.3		
			다른 소재 + 다른 색상	23	16.9		
			줄무늬 효과	2	1.5		
			밈단의 형태 결합	3	2.1		
프린트(그림)	2	1.5					
디테일 효과	테이프		6	4.5	22	16.5	
	그림		10	7.6			
	스티치		3	2.1			
	컷팅		1	0.8			
	퀵팅		2	1.5			
액세서리 효과	그림		4	2.9	10	7.4	
	자수		6	4.5			
인체 노출 효과	그림		3	2.1	3	2.1	
합 계				136	100	136	100

사용한 것이 그림을 사용한 것보다 다소 많았으며, 인체 노출 효과는 모두 그림으로 표현하였다. 디테일 효과나 인체 노출 효과에 그림이 많이 사용된 것은 그림이 다른 방법보다도 표현력이 뛰어나기 때문이라 사료된다.

#### IV. 결 론

현대 패션에 표현된 트롬프레이 기법을 연구하고자 파리, 이태리, 런던, 뉴욕 등에서 발표된 유명 디자이너의 작품이 실려있는 최근 10년 간의 해외 유명

잡지를 통하여 트롬프레이 기법을 활용한 의상디자인을 수집, 분석한 결과는 다음과 같다.

##### 1. 표현 효과

###### 1) 두 벌 작용 효과

(1) 두 벌 겹침 효과는 칼라나 여밈과 밈단을 두 겹으로 겹치게 하여 두 벌을 겹쳐 입은 듯한 효과를 나타낸다.

(2) 두 벌 코디 효과는 기술적인 재단방법이나 다른 종류의 의상형태를 결합한 디자인을 함으로써 두

벌의 의상을 코디하여 착용한 듯한 효과를 나타낸다.

**2) 디테일 효과**

그림이나 스티치, 테이프, 커팅, 퀴팅 등을 활용하여 칼라나 포켓, 요크, 지퍼, 끈, 그림자 등의 효과를 나타낸다.

**3) 액세서리 효과**

의상의 적절한 위치에 목걸이나 벨트, 넥타이, 장식 술, 계급 같은 액세서리를 그림이나 자수로 표현하여서 실제로 존재한 듯한 효과를 나타낸다.

**4) 인체 노출효과**

사실적인 인체 형태를 그림으로 프린트하여 의상의 일부분에 표현함으로써 인체를 노출한 듯한 효과를 나타낸다.

**2. 표현내용**

**1) 표현효과별 빈도**

드롭프레이 기법을 활용한 의상디자인은 두 벌 착용 효과가 가장 많았고, 다음은 디테일 효과, 액세서리 효과, 인체 노출 효과 순이었다. 두 벌 착용 효과는 두 벌 코디 효과가 두 벌 겹침 효과보다 매우 많았다.

**2) 표현된 의복, 디테일, 액세서리 종류와 신체부위**

- (1) 두 벌 착용 효과는 재킷이 가장 많았다.
  - ① 두 벌 겹침 효과는 재킷에만 나타났다.
  - ② 두 벌 코디 효과는 재킷이 가장 많았으며, 다음은 원피스(드레스포함), 바지, 코트, 상의, 점프 슈트 순이었다.
  - (2) 디테일 효과는 칼라가 가장 많았고, 다음은 포켓, 그림자, 트리밍, 요크, 층층이 치마, 지퍼, 끈 순이었다.
  - (3) 액세서리 효과는 목걸이와 술이 가장 많았고, 다음은 벨트, 넥타이와 계급 순이었다.
  - (4) 인체 노출 효과는 가슴 표현이 뒷모습보다 많았다.

**3. 표현방법**

(1) 두 벌 착용 효과는 다른 소재나 색상을 주로 사용하였다.

① 두 벌 겹침 효과는 다른 소재+다른 색상이 가장 많았고 다음은 다른 색상, 다른 소재 순이었다.

② 두 벌 코디 효과는 다른 색상을 사용한 것이 가장 많았고 다음은 다른 소재, 다른 소재+다른 색상, 동일 소재+ 동일 색상, 밑단의 형태 결합, 줄무늬와 그림(프린트) 순이었다.

(2) 디테일 효과는 그림이 가장 많았고 다음은 테이프, 스티치, 퀴팅, 커팅 순이었다.

(3) 액세서리 효과는 자수가 그림보다 다소 많았다.

(4) 인체 노출 효과는 모두 그림으로 표현하였다.

이상과 같이 미술의 독특한 기법의 하나인 드롭프레이 기법을 활용하여 독특하고 유희와 유머가 넘치는 다양한 디자인을 할 수 있다. 이처럼 미술의 다양한 기법들은 의상 디자인 창작에 많은 영향과 영감을 주며 신선한 감각으로 제창조된다. 본 연구자는 이러한 디자인과 관련된 많은 연구들이 의상디자인 구상에 많은 아이디어를 제공할 수 있기를 바란다.

**참고문헌**

곽미영 (1995). "20세기 패션에 나타난 초현실주의 복식양식에 관한 연구." 중앙대학교 대학원 박사학위논문.

미술도서 편찬 연구회 (1994). *미술 인명/용어 사전*. 서울: 도서출판 우람.

박선위 (1989). "복식 조형의 초현실적 표현에 관한 연구." 이화여자대학교 석사학위논문.

불한 사전 (1985). *Trompe l'Oeil* 항목. 서울: 삼화 출판사.

시라이찌 가쓰야 (1998). *착시조형*. 김수석 역, 서울: 지구문화사.

월간미술 (2002). *세계 미술용어 사전*. 서울: 월간미술.

열화당 편집부 (1978). *현대 미술용어 사전*. 서울: 열화당.

이대호 (1996). *현대 디자인 용어 사전*. 서울: 디자인 오피스.



- A. Baily (1988). *The Passion for Fashion*. Great Britain: Dragon's world.
- John Russet (1989). *The Meaning of Mordern Art*. London: Thames and Hudson.
- Miriam Milman (1982). *Trompe l'Oeil Painting*. N.Y.: Rizzoli.
- Palmer White (1986). *Elsa Schiaparelli*. N.Y.: Rizzoli.
- Sybille Xbert Schifferer (2002). *Five Centies of Trompe l'Oeil Paintig*. Rome: Biblioteca Hertziana.
- Vittorio Sgarbi (1985). *Roberta di Camerino*. Venezia: cataloghi Marsilio.
- X. H. Gombrich (1994). *예술과 환영*. 차미래 역, 서울: 열화당.