

2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인 연구

박 은 경

인천대학교 패션산업학과 부교수

A Study of Fake Design in the Fashion of the 2000s

Eunkyung Park

Associate Professor, Dept. of Fashion & Industry, University of Incheon

(투고일: 2010. 1. 25, 심사(수정)일: 2010. 2. 22, 게재확정일: 2010. 2. 25)

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the expressional traits and internal meanings of fake design in the 2000s' fashion, based on study of art and design area. For achieving the purpose, this study performed related research works and a demonstrative analysis of fashion collection photographs. The scope of this study is from 2000 to 2009. The results are as follows. Fake design uses trompe-l'oeil which is an art technique related to the meanings of 'deceive or fool the eye'. This eye-deceiving technique has been used for a long time in the art, and particularly noticed as one of techniques of Surrealism. Art works using trompe-l'oeil express familiar and unreasonable world at the same time, and also the fusion of reality and fabrication. Fake design in design area of the 2000s makes people take daily life in unfamiliar way by unusualness and breaking the boundary between real and fake. By fake design, people can enjoy fun and a sense of freedom with amusement rather than unpleasant of being deceived. Fake design in the fashion of the 2000s uses eye-deceiving technique and also focuses on the concept of 'fake'. The expressional traits were categorized as realistic expression, surrealistic expression and fake value expression. The internal meanings were analyzed as breaking boundary between real and fake, rediscover dailiness, new attitude to traditional thinking. In conclusion, fake design in the fashion of the 2000s gives playfulness, fun, feeling of release and will be pursued continually.

Key words: fake design(페이크 디자인), trompe-l'oeil(눈속임 기법), expressional trait(표현 특성), meaning(의미)

I. 서론

2000년대 패션에서 페이크 디자인(fake design)¹⁾이 부각되고 있다. 눈속임 기법(trompe-l'oeil)을 응용한 페이크 디자인은 거짓을 위조하는 것이 아니라 시각적 즐거움의 창조에 목적이 있으며, 시각적 애매 모호함을 이용하여 일상에 이색성을 창조한다.²⁾

미래 지향적 테크놀로지를 중심으로 하는 2000년대의 삶에서 오락, 재미, 즐거움의 테마가 강력한 트렌드로 대두되고³⁾ 포스트모더니즘 시대 이후 더욱 개성적이고 독창적인 예술적 표현이 요구되고 있는 것과 관련하여, 패션에서 독특한 표현 기법의 개발은 더 중요해지고 있다. 이런 배경 하에 2000년대 들어 페이크 디자인이 다양하게 나타나고 있으나, 현재까지 패션에서 이루어진 페이크 디자인에 관한 연구는 초현실주의 예술사조에 관한 연구에서 일부 다루어지거나 눈속임 기법의 조형적 연구로만 한정되었다. 그리고 연구 범위도 대부분 1930년대와 1980~1990년대로 시기가 내용면에서 제한되어 있었다.⁴⁾

본 연구는 2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인의 미적 특성을 표현 특성과 의미 측면에서 체계적으로 밝힘으로써 하나의 독특한 표현 기법으로 자리 매김하는데 연구의 목적을 두고자 한다. 이를 위하여 페이크 디자인이 기반을 두고 있는 예술의 눈속임 기법을 사적으로 고찰하고 타 디자인 분야에 표현된 페이크 디자인을 살펴 본 뒤, 이를 바탕으로 패션에 표현된 페이크 디자인의 미적 특성을 밝히고자 한다.

연구방법은 예술, 디자인, 문화, 패션 관련 서적, 논문, 기사, 인터넷 자료들을 통한 문헌 연구와 패션지와 패션 인터넷 사이트의 디자이너 컬렉션 사진을 대상으로 하는 사례 연구로 한다. 연구 시기는 2000년에서 2009년까지이다.

이 연구를 통해 2000년대 패션에 나타난 페이크 디자인의 특수성을 기록하고 패션 관련 산업에서 대중의 흥미를 끌 수 있는 상품 개발에 기초 자료를 제공하고자 한다.

II. 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법

2000년대에 부각되고 있는 페이크 디자인은 예술에서 오랜 역사를 지니고 있는 눈속임 기법을 바탕으로 한다. 이 장에서는 예술의 눈속임 기법을 사적으로 고찰하고 2000년대 디자인 분야의 페이크 디자인을 사례 중심으로 살펴보아, 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 미적 특성을 분석하고자 한다.

1. 예술에 나타난 눈속임 기법

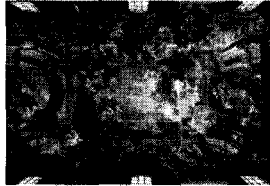
눈속임 기법이란 감상자가 실물처럼 착각할 정도로 정밀하게 묘사한 기법⁵⁾으로 '눈을 속이다'란 뜻을 갖고 있는 프랑스어 trompe-l'oeil로 널리 알려져 있다.

르네상스 예술가 Benvenuto Cellini가 회화는 거짓이고 가장 뛰어난 화가들은 결국 가장 큰 거짓말쟁이들이라고 하였듯이, 고대 그리스인들은 객관적 실재와 인공물, 실재와 허구, 원본과 복제품의 상호작용에 대한 생각에 익숙했다. 그들에게 시각적 환영은 예술에서 중요한 질적 요소였다.⁶⁾

예술에 나타난 눈속임 기법은 오랜 역사를 가지고 있다. 그리스의 유명한 화가 Zeuxis와 Parrhasios의 일화처럼 오랫동안 화가들은 진짜로 착각할 만큼 그럴듯한 그림으로 사람들을 속여 왔다. 일화에 의하면 Zeuxis가 그린 포도는 새들이 쪼아 먹으려고 할 만큼 진짜 같았는데, 커튼으로 가려져 있던 Parrhasios의 그림은 Zeuxis까지도 속을 만큼 모든 것이 그려진 것이었다.⁷⁾ 둘의 대결은 동료화가까지 속일 수 있었던 Parrhasios의 승리로 끝이 났다. 이와 같이 화가들은 관람자로 하여금 실재 대상들이 물리적으로 존재하고 있다고 믿게 하기 위해 작품에 의도적으로 눈속임들을 추가했다.⁸⁾ 예로 파리가 그림 액자 틀에 앉아있는 것 같은 초상화나 회화작품을 일부분 가리는 커튼이 작품에 의도적으로 그려졌다. <그림 1>⁹⁾처럼 액자에 포장지가 붙어있는 것 같이 혹은 그림에서 사람이 튀어나오는 것 같은 작품들이 그려졌으며 칼, 카드, 리본, 가위 등의 사물이 벽에 걸리거나 주변에 놓여있는 것처럼 사실적으로 그려졌다. 르네상스와



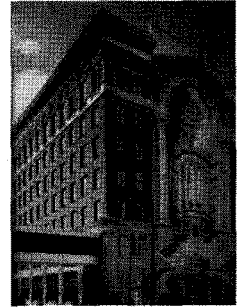
〈그림 1〉작가 미상, 1480.
미술 속의 미술, 2001,
p. 5.



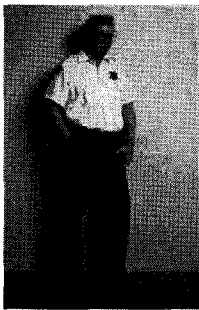
〈그림 2〉 Pozzo, 1691-1694.
Masters of Deception,
2004, p. 10.



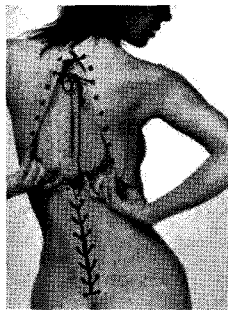
〈그림 3〉 Magritte, 1954.
미술 속의 미술, 2001,
p. 27.



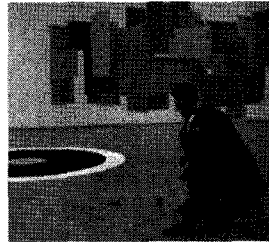
〈그림 4〉 Hass, 1983.
A trick of the eye,
2004, p. 77.



〈그림 5〉 Hanson, 1990.
A trick of the eye,
2004, p. 9.



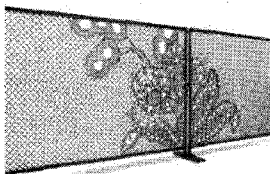
〈그림 6〉 Vang, 2001.
A trick of the eye,
2004, p. 86.



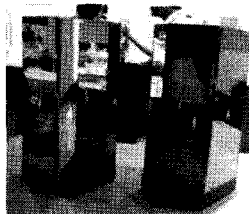
〈그림 7〉 Pierre Joseph, 2003.
A trick of the eye, 2004,
p. 92.



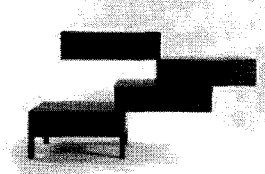
〈그림 8〉 Hofstra, 2008
Hot trend 2009,
2009, p. 292.



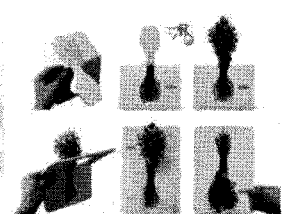
〈그림 9〉 Joep Verhoven,
lace fence, 2005.



〈그림 10〉 Details, 2007.
Hot trends 40, 2008, p. 206.



〈그림 11〉 Front,
magic collection, 2007.



〈그림 12〉 이기승,
instant blossom, 2007.

바로크시대에는 보다 넓은 공간의 느낌을 주기위해 벽에 창문, 문, 복도 등이 진짜로 착각할 만큼 사실적으로 그려졌다. 화가들은 원근법과 단축법(fore-shortening)을 이용하여 〈그림 2〉¹⁰⁾처럼 벽이나 천장의 공간이 '열린' 듯한 건축학적 착시에 접근하였다.

20세기에 들어와서는 초현실주의 회화의 한 표현 방법으로 눈속임 기법이 이용되었다. 1920~30년대 유행한 초현실주의는 현실 이상의 것을 추구한다는 의미로, 논리가 미치지 못하는 영역의 숨겨진 진실을 표현하고자 고의적으로 이상하고 비이성적인 것들을

다루었다. 초현실주의에는 두 가지 형태가 있었는데 하나는 의식의 통제에서 벗어나 즉흥적인 화법을 실험하는 것이었고 또 하나는 주도면밀한 사실주의적 기법으로 상식에 도전하는 환각적인 장면을 창조하는 것이었다.¹¹⁾ 이 두 번째 형태가 눈속임 기법과 관련된다. 대표적인 초현실주의 작가 Rene Magritte는 일상의 사물들을 부조리하게 구성하고 그것을 통해 충격을 주었다. <그림 3>¹²⁾은 Magritte의 작품 '빛의 제국'이다. 낮과 밤이 공존하는 그림인데 언뜻 보면 어디가 이상한지 모를 만큼 사실로 느껴지는 그림이다. Salvador Dali는 인간의 지각 과정에 수반되는 모호성을 이용하였다. 그는 우리가 바르고 정상적인 것이라고 생각하는 지각에 대해서까지 의문을 가지게끔 착각을 강화시키고자 하였으며 이를 위해 인체, 공간, 물질, 형태자체의 왜곡을 이용하였다.¹³⁾ 이와 같이 초현실주의는 일상을 통해 익숙한 모습들을 불합리한 맥락 속에 불안정하게 배치한 화면으로 논리를 뛰어넘는 현실의 새로운 시각을 제공해 주었다.¹⁴⁾

눈속임 기법은 이후로도 지속적으로 놀라운 효과들을 만들었다. 1960년대 이후 Richard Hass를 비롯한 다수의 화가들은 <그림 4>¹⁵⁾처럼 도시 빌딩 벽에 가상의 건축인 커다란 눈속임 벽화들을 그렸는데¹⁶⁾ 어느 것이 진짜 빌딩이고 어느 것이 그려진 것인지 구별하기가 매우 어렵다. 팝 아티스트 Andy Warhol은 대상 자체가 예술작품이라 선언하면서 세제나 케첩 포장 박스와 똑같이 보이는 작품들을 만들었다.¹⁷⁾ 1990년대 Duane Hanson의 <그림 5>¹⁸⁾ 같은 하이퍼리얼리즘(hyperrealism) 조각은 실제 사람으로 오인될 만큼 진짜 같이 보였으며, 2000년대 Nicole Tran Ba Vang은 <그림 6>¹⁹⁾처럼 의복, 몸, 피부의 관계에 대한 모호하고 초현실적인 사진작품을 선보였다. 나아가 2003년 Museum of Modern Art in Frankfurt am Main에서 열린 'Living Museum' 전시에서 Pierre Joseph은 실제 인간이 조각처럼 보이는 작품 <그림 7>²⁰⁾까지 등장시켰다.²¹⁾ <그림 8>²²⁾은 2008년 봄부터 6개월간 네덜란드 도시 Leeuwarden Zaailand 광장에 설치된 Henk Hofstra의 작품 Art Eggcident이다. 그는 일상적으로 먹는 달걀 프라이를 직경 30m의 초대형 사이즈로 그림으로서 삭막한 도시에 재미

를 불러 일으켰다. 이와 같이 최근 눈속임 기법은 일 상에서 너무 익숙해져서 그 자체도 의식하지 못하는 것을 낯설게 느끼게 하는데 포인트가 있다.²³⁾

2. 2000년대 디자인에 나타난 페이크 디자인

눈속임 기법을 응용한 2000년대 페이크 디자인은 앞으로의 트렌드로 성장할 잠재력이 있는 것으로 간주되고 있다.²⁴⁾ 또한 최근 기술의 발달로 더 업그레이드되고 기존 통념을 깬 낯설게 보기를 통해 새로운 버전의 페이크 디자인이 시도되고 있다.²⁵⁾

<그림 9>²⁶⁾는 네덜란드 디자인 팀 Demakersvan의 Joep Verhoven가 2005년 철조망 펜스(fence)에 얽은 레이스 옷감의 패턴을 적용하여 만들어낸 레이스 펜스이다. 디자이너는 강하고, 크고 산업적인 것과 감성적이고, 정교하고 수공예적인 것을 결합시키는 시도, 혹은 펜스의 배타적인 적대감과 레이스의 부드러움의 결합을 시도하였다고 하였다.²⁷⁾ 언뜻 보면 레이스같이 보이는 이 제품은 철조망과 레이스라는 전혀 어울릴 것 같지 않은 생경한 요소의 만남으로 인한 의외성이 즐거움을 준다.²⁸⁾

2007년 Masion & Object 전시에 소개된 Details의 양초 조명인 <그림 10>²⁹⁾ 또한 페이크 디자인을 활용하였다. 반투명 거울의 사각형 통으로 된 조명 안에 하나의 초가 켜져 있고, 촛대는 가려져 있다. 사각면의 거울들은 각각 촛불을 반사해 마치 여러 개의 불꽃들이 공중을 떠다니고 있는 것 같은 착시 현상을 일으키며 동시에 방 안의 풍경도 같이 비쳐서 환상적인 분위기를 만든다.

2007년 Design Miami/Art Basel에 등장한 디자인 업체 Front의 the magic collection 과 divided 시리즈 가구들은 미술에 쓰이는 환영, 착시효과를 가미한 것이 특징인데 <그림 11>³⁰⁾처럼 중력의 법칙을 벗어난 듯 공중에 떠 있는 스탠드나 서랍들, 두 발로만 서있는 의자 등으로 구성되었다. 디자이너들은 '몇 가지 디테일만 바꿔줘도 일상을 낯설게 볼 수 있다. 뭔가 덧붙이거나 빼서 그 오브제의 가장 중요한 특성을 사라지게 한다면...' 이라고 하면서 우리가 기존 사물에 대해 당연하다고 믿고 있는 사실에 의문점을 가짐으로서 일상에 새롭게 눈 뜨게 하였다.³¹⁾

〈그림 12〉³²⁾는 세계 3대 디자인 award로 꼽히는 red dot award에서 2007년 수상한 이기승의 작품 instant blossom이다. 겉보기엔 꽃과 화병이 그려진 평범한 카드이지만 그려진 꽃에 분무기로 물을 뿌리면 꽃이 피어난다. 이 디자인은 단순히 눈속임에서 끝나는 것이 아니라 실제 존재하는 꽃으로 변화시킴으로써 기존 통념을 깨는 새로운 형태의 페이크 디자인이라 할 수 있다.³³⁾ 즉 2차원의 꽃 그림에서 3차원의 꽃다발 형태로 꽃이 피어나는 현상을 디자인 한 것이다.

한편에서는 진품을 흉내 낸 'fake'가 아니라, 'fake' 자체가 진품이 되어 등장하였다. 2007년 디자이너 박진우는 Louis Vuitton speedy 가방 그림 위에 'FAKE'라는 글씨를 써 넣은 'perfect fake bags' 가방들을 여러 전시회에서 선보였다.³⁴⁾ 세계적인 명품 가방들은 가짜 상품이 많다. 많은 사람들이 Louis Vuitton 가방 중 다수는 가짜일 거라고 생각하는 가운데, 작가는 가짜 Louis Vuitton 가방에 'FAKE'라는 글씨를 써 넣음으로써 이미 알고 있는 가짜 루이비통 백을 오리지널로 만들었다.³⁵⁾ 그리고 이러한 유머와 풍자를 통해 작가는 유희함을 유발시켰다.

위의 사례들을 통해 볼 때 2000년대 디자인에 나타난 페이크 디자인의 표현특성은 눈속임 기법과 생경한 요소의 만남, 환상적 표현 등을 통해 의외성을 추구하고 일상을 낯설게 바라보게 하는 것이라고 할 수 있다. 또한 이를 통해 일상을 재발견하게 하고 즐거움을 느끼게 하는 것이라고 할 수 있다.

3. 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 미적 특성

예술에 나타난 눈속임 기법의 표현을 예술 서적 및 선행 연구에서는 대체로 시각적 착시를 일으키는 오브제나 건축 그림, 살아있는 것 같은 사람이나 동물 묘사, 상황의 연출로 분류하였다. 예로 Hollmann-Tesch³⁶⁾는 고대부터 현재까지 예술에 나타난 눈속임 기법을 실제 사물처럼 보이는 환영적 오브제, 어떤 상황이 연출된 시뮬레이티드 아트, 실제 건축 같은 착시를 주는 환영적 건축, 살아있는 것 같은 사람이나 동물 묘사로 언급하였다. Ursula·Martin Benad³⁷⁾

는 건축의 인테리어 측면에서 눈속임 기법을 재질의 모방, 3차원 입체감 표현인 grisaille, 작은 규모의 사물을 표현하는 trompe-l'oeil, 그리고 전경이나 건축을 표현하는 파노라마로 설명하였다. 손영미·조영아³⁸⁾는 예술의 눈속임 기법을 그림 속 그림, 인체의 응용, 채색된 외벽, 가구 및 오브제로 분류하였다.

2000년대 디자인에 나타난 페이크 디자인의 경우 표현 분류까지는 논의가 이루어진 바 없으나, 사례 연구를 통하여 초현실적이거나 현상의 재현과 가짜 자체를 내세우는 새로운 표현까지 나타났음을 알 수 있었다.

본 연구는 관련 문헌의 분류를 참고하고, 눈속임 기법의 사적 고찰 및 2000년대 페이크 디자인의 사례 연구를 통하여 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 표현 특성을 재분류하였다.

가장 큰 특징인 살아있는 것 같은 묘사, 실제 같은 착시를 일으키는 오브제나 건축 그림, 상황의 연출은 사실처럼 보이는 것이 가장 큰 특징이므로 이를 사실적 표현으로 분류하였다. 사실 같이 보이지만 현실을 왜곡하거나 마술 같은 환영을 주는 것은 초현실적 표현으로 분류하였다. 마지막으로 작품이 실재를 흉내 내는 것이 아니라 거꾸로 실재가 예술 작품을 흉내 내는 것, 또는 예술 작품이 상품을 흉내 내는 것, 가짜를 내세운 진짜는 기존의 가치를 조작(fake)하거나 가짜의 가치를 확대시킨 표현이므로 이를 가짜 가치 표현으로 정리하였다. 결과적으로 본 연구는 예술과 디자인의 페이크 기법의 표현 특성을 사실적 표현, 초현실적 표현, 가짜 가치 표현으로 도출하였다. 이러한 표현의 의미는 앞에서 살펴본 내용을 근거로 현실과 가상의 경계 허물기, 현실을 낯설게 보기, 일상의 재발견, 즐거움, 유희 등으로 정리하였다.

1) 표현 특성

(1) 사실적 표현

페이크 기법의 성공은 무엇보다도 관찰자를 속이는데 성공하느냐 아니냐에 따라 결정된다.³⁹⁾ 따라서 페이크 기법은 보는 이를 속일 수 있는 사실적 표현을 추구한다는 것이 큰 특징이다. 2차원 화면 안에 3차원 대상이 실제로 존재하는 것 같이 보이도록 질

감이나 입체감 등에 극사실적인 표현을 하거나, 혹은 일상적인 사물이 주변에 놓여있는 것처럼 의도적으로 속이는 표현을 한다. 일상적인 사물은 보통 회화 작품으로 그럴 만한 가치가 없는 것으로 간주되지만, 실제로 있는 것으로 보여 지기는 쉽기 때문에 이것을 사실적으로 그린 복제품은 실물보다 더 실물로 보일 수 있다.⁴⁰⁾ <그림 1>은 액자 틀 위에 액자를 포장했던 포장지가 남아 있는 듯 한 사실적 표현으로 의도적으로 착각을 유도한다. 또한 <그림 2>, <그림 4>, <그림 5>, <그림 9>도 사실적인 표현으로 눈을 속인다. 심리학자이자 이론가인 Jacques Lacan은 Zeuxis와 Parrhasios 일화가 인간인지의 흥미로운 측면을 드러낸다고 한 바 있다. 즉 동물들이 외형적인 것에 매력을 느낀다면 인간은 숨겨진 아이디어에 매력을 느낀다는 것⁴¹⁾으로 페이크 기법은 호기심과 재미를 추구하는 인간 본성에 호소하기 위해 사실적인 표현으로 속임을 유도한다고 할 수 있다.

(2) 초현실적 표현

페이크 기법은 진짜 사물을 왜곡시켜 진짜와 허위를 혼동시키거나 그 경계를 해체하는 초현실적인 표현을 하는 특징이 있다. 회화 작품들은 원근법 등을 이용하여 그림을 사실적으로 느껴지게 하는 것이 보통인데, 페이크 기법은 일부러 원근법이나 상식을 어겨 일견 자연스럽지만 어딘가 이상한 그림을 낳았다. 예로 Magritte의 <그림 3>과 Nicole Tran Ba Vang의 <그림 6>은 초현실적 왜곡을 보이고 있다. <그림 8>의 경우도 거대한 달걀 프라이가 초현실적 느낌을 준다.

2000년대 페이크 디자인에서 <그림 10>처럼 여러 개의 불꽃들이 공중을 떠다니고 있는 것 같은 조명이나, <그림 11>처럼 증력의 법칙을 벗어나 공중에 떠 있는 스탠드, 서랍들, 두 발로만 서있는 의자 등도 초현실적 표현이라고 할 수 있다.

(3) 가짜 가치 표현

20세기 후반기에 들어 페이크 기법은 기존의 가치를 조작하거나 가짜의 가치를 확대하는 표현까지 등장시켰다. 예로 1960년대 Andy Warhol이 제작한 세

제와 케첩 제품 포장 박스 작품은 예술 작품이 일상 상품을 흉내 냄으로서 기존의 예술 작품과 상품사이의 관계를 뒤집었다. 2003년 'Living Museum' 전시에서는 <그림 7>처럼 살아있는 사람이 조각 작품들이 되었는데 이것은 환영인 작품이 실재를 흉내 내는 것이 아니라, 실재가 거꾸로 환영을 흉내 내는 실재의 역전(reversal of reality)⁴²⁾이다. 즉 기존 가치를 역전시켜 가짜에 의미를 부여하는 것이라고 할 수 있다. 또한 <그림 12>는 꽃의 모양만이 아니라 꽃이 피어나는 현상까지 흉내 낸 새로운 형태의 페이크 디자인이다. 3차원 꽃다발 로 피어나는 현상을 보여줌으로써 가짜의 한계를 넘는 새로운 가치를 부여한 디자인이라 할 수 있다. 박진우의 fake bags 시리즈들도 가치와 관련된 표현이다. 오늘날 유명 브랜드는 이미지 자체가 가치로 여겨지는데, 가짜 Louis Vuitton 가방들은 그 가치를 모방한 것이다. 이런 가짜 가방을 다시 모방한 박진우의 fake Louis Vuitton은 가짜라 선포하고 전시하는 순간 오리지널이 된다.⁴³⁾ 그의 fake 가방 옆면에 있는 'Truth&Irony'라는 문구처럼 가짜가 오리지널의 가치를 갖게 되는 표현인 것이다.

2) 의미

사실적 표현, 초현실적 표현, 가짜 가치 표현을 통해 예술과 디자인에서의 페이크 기법은 착시의 세계를 창조하고 실재와 형상, 진짜와 가짜 사이의 경계를 무너뜨린다. 관찰자는 긴 관찰 끝에서야 실재와 착각을 구별할 수 있으며 그가 세상을 얼마나 표면적으로 그리고 부정확하게 보는지를 알게 되면서 매료되고, 한편으로는 불편해진다.⁴⁴⁾ 그러나 불쾌함보다는 유쾌함이 유발되어 일순간 주변이 해방공간이 된다. 페이크 디자인은 언뜻 보았을 때 보다 다시 한번 보았을 때 느끼는 의외성이 잘 전달되었을 때 효과가 극대화된다.⁴⁵⁾ 사람들은 가벼운 눈속임을 통해 즐거움을 누리게 되고 일상의 무거움을 떨쳐버릴 수 있게 되는 것이다.

이런 의외성을 예술 미학에서는 '낯설게 하기'라고 한다. '낯설게 보기'를 가능케 하는 정서적 체험은 '재미'로 이는 사람들이 다른 세상으로 눈을 뜨게 만

들어 준다.⁴⁶⁾ 재미나 유희를 추구하는 성향은 최근 사회 문화적으로도 두드러지고 있는 현상이다.

이와 같이 페이크 디자인은 일상에서 너무 익숙해진 것을 '낯설게 보기'를 통해 새롭게 느끼게 하는데 의미가 있으며⁴⁷⁾ 일상을 재발견하는 놀라움과 즐거움을 동시에 느끼게 한다. 또한 낯설게 보기는 기존 통념을 깨고 확립된 기존 질서와 가치를 전환시킨다.

예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 미적 특성을 정리하면 <표 1>과 같다.

Ⅲ. 2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인

2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인을 분석하기 위한 자료는 style.com, firstviewkorea.com같은 패션전문 사이트와 패션 잡지의 2000년~2009년 패션 컬렉션 중 디자이너의 설명이나 비평가의 비평에 'fake', 'trompe-l'oeil', '눈속임', '페이크' 등의 설명이 있는 경우를 중심으로 하여 패션을 전공한 2명의 전문가가 선별하였다. 그리고 2장에서 분석한 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 미적 특성을 토대로 2000년대 패션에 나타난 페이크 디자인의 표현 특성과 의미를 분석하였다. 그 결과 패션에 표현된 페이크 디자인도 예술 및 디자인의 페이크 기법과 유사한 미적 특성을 보임을 알 수 있었다.

1. 전반적 경향

본 연구에서 페이크 디자인이 나타난 2000년대 컬렉션을 정리한 결과는 <표 2>와 같으며 이를 통해 2000년대 컬렉션에서 페이크 디자인이 지속적으로 나타나고 있는 것을 알 수 있다. 페이크 디자인은 컬렉션 테마가 '초현실주의', '눈속임 기법(trompe-l'oeil)'과 관련되어 강하게 나타나거나, 이런 테마는 아니지만 주요 기법으로 이용되기도 하였다. 다수의 컬렉션에서는 페이크 디자인이 전체 디자인에서 차지하는 비중은 작았지만 흥미를 유발하는 포인트로 사용되었다. 이러한 사실을 통해 2000년대 패션에서 페이크 디자인이 디자인 기법으로 부각되고 있음을 알 수 있다.

페이크 디자인이 강하게 나타난 예는 눈속임 기법이 테마였던 Cacharel의 2001 FW 컬렉션을 들 수 있다. 이 컬렉션에서 페이크 디자인은 포켓이나 스티치가 프린트된 셔츠, 눈속임 리본과 목걸이가 장식된 드레스, 눈속임 러플이나 테슬(tassel)이 달린 스커트 등 다양하였다. 2006년 SS Moschino 컬렉션도 체인 벨트나 진주 목걸이, 가짜 플라운스(flounce), 리본 장식 등의 프린트, 앞과 뒤를 바꿔 입은 듯한 페이크 디자인이 많이 나타났다. 피날레부터 시작하여 패션 쇼가 거꾸로 진행된 Marc Jacobs의 초현실적 2008년 SS 컬렉션에서는 눈속임 언더웨어가 위에 장식된 드레스, 너무 작거나 굵이 부러진 것 같은 구두, 의복을 여러 벌 착용한 효과를 주는 페이크 레이어링

<표 1> 예술과 디자인에 나타난 페이크 기법의 미적 특성

표현 특성		의미
사실적 표현 (realistic expression)	·오브제, 사람, 생물, 풍경, 건축 등의 사실적 표현 ·의도적인 눈속임 표현	·현실과 가상의 경계 허물기
초현실적 표현 (surrealistic expression)	·맞는 것 같으면서도 시각적, 논리적으로 왜곡된 표현	·현실을 낯설게 보기
가짜 가치 표현 (fake value expression)	·실재의 역전, 실재의 거짓 표현 ·살아있는 사람이 조각을 흉내 내거나, 아트 작품이 일상 상품을 흉내 ·기존의 한계를 넘는 새로운 차원의 표현 ·가짜가 새로운 가치 획득	·기존 통념, 질서, 확립된 가치 붕괴 ·일상의 재발견

즐거움, 유희, 해방감

(fake layering), 재킷 같은 케이프 등의 페이크 디자인이 나타났다. Viktor & Rolf의 2009년 FW 컬렉션에서는 예술에서처럼 2차원으로 3차원 형상을 흉내내는 것이 아니라 거꾸로 드레이퍼리 같은 3차원 디테일을 2차원으로 보이게 한 새로운 페이크 디자인이 등장하였다. 2006년 FW Jonathan Saunders, 2009년 SS Alexander McQueen 컬렉션은 사실적이거나 초현실적인 느낌의 프린트를 많이 사용하였다.

이런 페이크 디자인과는 다르게 Prada는 ‘클래식’이란 개념과 디자인에 대한 페이크 디자인을 보여주었다. ‘페이크 클래식’이란 테마로 진행된 Prada의 2007년 FW 컬렉션에서 클래식한 요소들은 Prada 특유의 트위스트와 만나 새롭게 포장되었다. 무언가 심플하지만 이상한 것을 표현하고 싶었다는 Prada는 원시성과 인공성, 절제와 도발이라는 상반된 요소를 서로 믹스하여 전혀 새로운 것을 창조⁴⁸⁾해냈다.

테마와 상관없이 주요 기법으로 페이크 디자인이 사용된 예는 Marc Jacobs의 2001 FW 컬렉션을 들 수 있다. 이 컬렉션에서는 심플한 옷들에 눈속임 라

펠, 리본, 칼라 등을 절제되게 사용하여 숙녀라는 테마를 장난스런 디테일로 표현하였다. 그 외 대다수의 컬렉션에 나타난 페이크 디자인도 주로 눈속임 칼라, 포켓, 리본 등의 디테일이나 목걸이 및 벨트 같은 액세서리, 페이크 레이어링을 많이 사용하였다. 또한 니트와 레이스, 깃털 등을 진짜같이 프린트하거나 가죽을 데님이나 코듀로이 같이 보이게 만든 페이크 재질도 표현되었다.

2. 2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인의 미적 특성

1) 표현 특성

선행연구⁴⁹⁾에서는 패션에 나타난 눈속임 기법의 표현 특성을 주위환경과의 조화, 인체의 노출 및 응용, 앞과 뒤, 겉과 안, 미완성의 완성, 두벌 착용 효과, 디테일 및 액세서리 표현 등으로 구분한 바 있다. 본 연구에서는 2장에서 도출한 예술과 디자인의 눈속임 기법의 특성에 근거하여 2000년대 페이크 디자

〈표 2〉 페이크 디자인이 나타난 2000년대 컬렉션

	2000	2001	2002	2003	2004
SS		Cerruti	Sonia Rykiel		Miguel Androver
FW	Ruffo Reserch	Blaak, Cacharel, Marc Jacobs, Moschino, Versace	Roberto Cavali, Jean Paul Gaultier, Louis Vuitton, Yohji Yamamoto	Marc by Marc Jacobs	Hussein Chalayan, Dolce & Gabana
	2005	2006	2007	2008	2009
SS	Rochas	Moschino, Matthew Williamson	Sonia Rykiel	Richard Chai, Marc Jacobs, Martin Margiella, Sonia Rykiel, Thakoon	Chanel, A. McQueen
FW	Undercover	Missoni, Benhaz Sarafpour, Jonathan Saunders, Thakoon, Proenza Schouler	Bluemarine, Prada, Pringle, Cynthia Rowley, Louis Vuitton, Yves Saint Laurent	Limi Feu	(Pre Fall) Moschino, Narciso Rodriguez, Commes des garçons, D & G, Stella McCartney, Benhaz Sarafpour, Viktor & Rolf

(진한 글씨는 페이크 디자인이 주된 테마로 진행되거나 독특한 페이크 표현이 사용된 컬렉션임)

인의 표현 특성을 사실적인 표현, 초현실적 표현, 가짜 가치 표현으로 정리하였다. 인체의 노출 및 응용, 앞과 뒤 혹은 겉과 안이 뒤집힌 것 같은 표현, 미완성의 완성, 두벌 착용 효과, 디테일 및 액세서리 표현은 모두 사실적인 표현이 큰 특징이므로 이를 한 범주로 묶었다. 초현실적 표현과 가짜 가치 표현은 선행연구와는 차별되는 새로운 범주라 할 수 있다.

(1) 사실적인 표현

2000년대 패션에 나타난 페이크 디자인에서 가장 많이 보인 범주는 사실적인 표현이다. 구체적으로는 칼라, 주머니, 리본, 앞트임, 단추, 장식 스티치, 러플 등의 디테일을 그려 넣거나 프린트하고, 여러 벌의 옷을 착장한 것처럼 보이도록 페이크 레이어링을 한다. 목걸이나 허리 벨트 등의 장신구를 그려 넣거나 자수로 마치 진짜 착용한 것처럼 보이게도 한다. 예로 Cacharel의 2001년 FW 컬렉션인 <그림 13>⁵⁰⁾의 디자인에서 어깨 요크선, 주머니, 앞트임 선은 그려진 것이다. 이런 사실적인 표현은 '눈속임 기법'을 사용하였음을 쉽게 알아차릴 수 있게 약화되어 표현되기도 한다.

최근 발달된 프린팅 기술을 이용하는 경우 눈속임 디테일은 보다 더 사실적으로 표현된다. 예로 Jonathan Saunders의 2006 FW 컬렉션인 <그림 14>⁵¹⁾를 보면 여러 끈들이 몸통 부분에서 서로 엮이고 아래로 쳐진 것 같은 디자인이 음영 처리를 비롯하여 사실처럼 정교하게 표현되었다. 여러 디자이너의 작품에서는 니트, 레이스 등의 프린트나 여러 원단을 콜라주 한 것 같은 프린트를 사용하여 진짜처럼 보이게도 하였다. 가공 처리 기술의 발달로 인해 새로운 페이크 디자인도 등장했는데 Louis Vuitton의 2007년 FW 컬렉션에서는 <그림 15>⁵²⁾처럼 비를 맞은 것 같이 가짜 물방울이 떨어져 있는 배레모들이 선보였다.

(2) 초현실적 표현

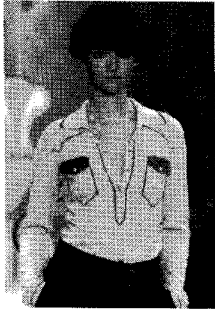
초현실적 표현은 예술과 디자인의 경우에서처럼, 일견 사실적으로 보이지만 현실에는 없거나 불가능한 것을 표현하는 것이다.

예로 Yves Saint Laurent의 2007 FW 컬렉션에서는 <그림 16>⁵³⁾과 같이 악어가죽처럼 보이는 모피가 등장했다. 소재 가공기술의 발달을 이용하여 모피로도 악어가죽으로도 보이는 이중적 소재를 제시한 것이다. 이러한 페이크 디자인은 실재를 꼭 닮게 묘사하는 전통적 눈속임 기법에서 나아가 현실에 없는 것을 표현한 것이라 할 수 있다. Alexander McQueen의 2009 SS 컬렉션에 등장한 의상인 <그림 17>⁵⁴⁾은 나뭇결을 천에 프린트한 것이 특징이다. 이 디자인은 옷의 소재로 사용될 수 없는 나무로 옷을 만든 듯 한 초현실적 느낌을 준다. 또한 Marc Jacobs의 2008 SS 컬렉션에서는 <그림 18>⁵⁵⁾처럼 부러진 굽이 앞부분에 붙은 것 같은 구두들이 선보였다. 언뜻 보면 걸을 수 없는 구두처럼 보이는 이 디자인은 진짜 사물을 왜곡시켜 진짜와 허위의 경계를 해체하는 초현실적인 표현이다. 유사하게 2009년 FW 컬렉션에서 Commes Des Garçons은 1930년대 초현실주의 사조에서 등장했던 발가락이 달린 신발을 재현하여 발가락과 발톱이 그려진 신발들을 제시하였다.

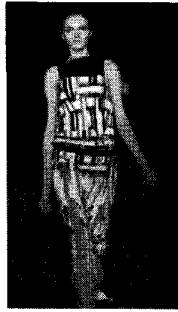
(3) 가짜 가치 표현

가짜 가치 표현은 기존의 가치를 조작하거나 역전시켜 가짜에 의미를 부여하고 가짜의 가치를 확대하는 표현이다. 또한 가짜의 한계를 넘어 새로운 가치를 부여하는 디자인이다.

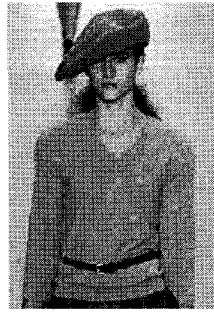
Prada는 '페이크 클래식'이라고 설명한 2007 FW 컬렉션에서 <그림 19>⁵⁶⁾처럼 값 싼 소재처럼 보이는, 그러나 사실은 고가의 소재들과 그라데이션된 플라스틱 컬러로 기이한 룩을 보였다. 이 디자인은 하이테크 적으로 보이기도 아마추어 작품처럼 보이기도 했으며 동시에 매우 새롭게 느껴졌다. 진지하고 격조 높은 클래식이 아니라 '가짜 클래식'이라고 함으로서 Prada는 '가짜'라는 부정적인 단어조차 멋지게 느껴지게 만들었다.⁵⁷⁾ Prada는 클래식이란 개념과 디자인의 가치를 역전시켜 이에 대한 '가짜'를 디자인하고 '가짜'에 새로운 가치를 부여한 것이라고 할 수 있다. 이것은 디자인에서 나타났던 'fake bags' 시리즈와도 유사한 것이다. Chanel 또한 2009년 SS 컬렉



<그림 13> Cacharel, Paris, 2001 FW.



<그림 14> Jonathan Saunders, London, 2006 FW.



<그림 15> Louis Vuitton, Paris, 2007 FW.



<그림 16> YSL, Paris, 2007 FW.



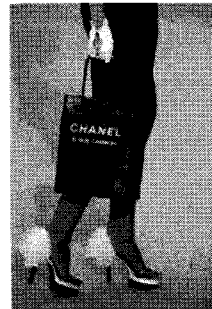
<그림 17> Alexander McQueen, Paris, 2009 SS.



<그림 18> Marc Jacobs, New York, 2008 SS.



<그림 19> Prada, Milan, 2007 FW.



<그림 20> Chanel, Paris, 2009 SS.

션에서 <그림 20>⁵⁸⁾처럼 종이 쇼핑백같이 보이는 가방을 선보였는데, 고가의 가죽 가방으로 가짜 혹은 저가 제품을 흉내 냄으로써 기존 가치를 역전시켰다. Ruffo Research도 2000 FW 컬렉션에서 저가의 데님을 흉내 낸 가죽 소재 의상을 디자인 한 바 있다.

2) 의미

예술과 디자인에서와 같이 2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인은 진짜와 가짜 사이의 경계를 무너뜨림으로서, 사람들로 하여금 일상에서 익숙해진 것을 '낯설게' 보게 하며 새롭게 느끼게 한다. 낯설게 보기는 기존 통념을 깨고 기존 질서와 가치를 전환시키는 것인데, 보통 럭셔리와 클래식이 선호되는 패션 디자인에서 '가짜' 혹은 '속임수'가 등장하는 이유는 '럭셔리와 클래식을 아무렇지도 않게 대하는 태도'

에서 비롯된다고 할 수 있다. 다시 말해 브랜드 로고를 달면 저가의 비닐 백도 고가의 상품처럼 보일 수 있고, 스타 디자이너가 만들면 '가짜'라는 것이 무언가 더 신비롭게 보일 수 있다는 자신감이다.⁵⁹⁾ 이런 태도는 '페이크'라는 부정적인 용어에 대한 인식의 역전을 보이며, 유희로서의 '페이크'라는 새로운 가치를 형성한다. 그리고 사람들은 일상을 재발견하는 놀라움과 동시에 즐거움을 느끼게 된다.

또한 한 패션 에디터가 '매 시즌 놀라운 아이디어가 쏟아져 나오면서, 패션 세계는 상상력을 키워주는 놀이공원처럼 튀는 재미로 가득해졌다. 격식과 체면을 갖춘 장소에서 은근히 반항하고 싶다면 고정 관념을 깨고 세상 밖으로 나온 눈속임이 속고 속이는 재미와 쾌감을 가져다 줄 것이다.'⁶⁰⁾라고 하였듯이, 기존 가치와 고정 관념에 사로잡힌 답답한 일상에서

〈표 3〉 2000년대 패션에 표현된 페이크 디자인의 미적 특성

표현 특성		의미	대표 디자이너
사실적 표현 (realistic expression)	·극사실적 표현 ·옷 위에 실제로는 없는 디테일과 액세서리, 소재를 표현 ·페이크 레이어링	·현실과 가상의 경계 허물기 ·현실에 대한 새로운 인지	Cacharel, Marc Jacobs, Moschino, Sonia Rykiel, Alexander McQueen, Prada, Chanel,
초현실적 표현 (surrealistic expression)	·맞는 것 같으면서도 시각적, 논리적으로 왜곡된 표현 ·나무로 만든 것 같은 옷, 현실에 없는 소재 ·부러진 굽의 구두	·현실을 낮설게 함 ·일상의 재발견	Jonathan Saunders, Louis Vuitton, Viktor & Rolf
가짜 가치 표현 (fake value expression)	·'가짜'라는 개념에 의미를 두고 강조 하는 표현 / 가치 역전 ·고가의 소재로 저가의 이미지 흉내 ·의도적인 미숙함, 저급함 표현	·기존 가치와 사고에 대한 새로운 태도	
즐거움, 유희, 해방감			

페이크 디자인은 해방감을 줄 수 있다.

이상에서 살펴본 2000년대 패션에 표현된 다양한 페이크 디자인의 표현 특성과 의미를 정리하면 〈표 3〉과 같다.

IV. 결론

2000년대 들어 보다 정서적이고 인간적인 것들, 좀 더 본질적인 요소로서 대두하고 있는 fun 테마에 의해 대중의 가치 의식은 물건 자체에서 마음으로 전환되고 있으며 이는 아이디어 중심 사고로의 전환을 낳고 있다. 예상치 못한 요소들, 전혀 다른 시각, 낙천주의적 사고 등은 아이디어 중심의 사고에서 필수적인 것으로 받아들여지게 된다. 우리의 감각을 사로잡고 시선을 멈추게 하는 오락적이고 재미있는 요소들을 찾아내는 작업은 사물을 다른 시각으로 바라볼 수 있는 동기를 제공하며 대중에게 행복한 무언가를 선사할 수 있다.⁶¹⁾ 이런 배경 하에 2000년대 패션에서 페이크 디자인이 부상하고 있으며 많은 디자이너들은 다양한 페이크 디자인을 도입하고 있다.

예술에서 오래된 눈속임 기법에 기반을 둔 2000년대 페이크 디자인은 기술의 발전과 함께 더 새롭게 변화되고 있으며 사실적 표현, 초현실적 표현, 가짜 가치 표현이란 특성을 보인다. 또한 이런 표현을 통해 현실과 가상의 경계를 허물고 현실을 낮설게 함

으로써 새롭게 인지하게 하고, 기존의 가치와 사고를 벗어나는 태도를 낳고 있다.

오락과 재미, 즐거움을 추구하는 성향은 최근 사회 문화적으로 두드러지고 있고 보다 흥미롭게, 더욱 새롭게, 좀 더 시선을 끄는 것이 주요 화두가 되고 있다.⁶²⁾ 그리고 패션에서 기존 미의 기준을 해체하고 독창적인 예술 표현이 더욱 요구되게 한 포스트모더니즘의 영향도 지속되고 있기 때문에 페이크 디자인은 앞으로도 계속 추구될 것으로 생각된다.

본 연구는 2000년대 패션에 나타난 페이크 디자인을 예술의 눈속임 기법과 타 디자인 영역의 페이크 디자인 특성 분석에 근거하여 사례 연구로 고찰하였다. 그러나 아직까지 관련 자료와 선행 연구가 많지 않아 자의적인 해석이 되었을 한계가 있다. 앞으로 더 많은 관련 자료를 수집해 심도 있게 분석하여 페이크 디자인의 미적 특성을 보다 객관적으로 규명해야 할 필요성이 제기된다.

참고문헌

- 1) 페이크 디자인이란 최근 trend나 사회 문화 현상 설명에서 사용하기 시작한 용어로, 눈속임 기법(trompe-l'oeil)을 응용하되 좀 더 발전된 디자인을 지칭하고 있다. 페이크 퍼블로지 (2008. 7. 30). 퍼스트뷰 코리아. 자료 검색일 2009. 7. 1. 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>; 한국트렌드연구소·PFIN지음 (2009). *Hot trend 2009* (초판). 서울: 리더스 북, p. 290.
- 2) 국제디자인트렌드센터·한국트렌드연구소 지음 (2008).

- Hot trends 40*(초판). 서울 : 한국트렌드연구소. pp. 202-207.
- 3) pre trend. *Funny life 1*. 2002 S/S influence (2000. 12.4). *퍼스트뷰 코리아*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 4) 최윤미 (1993). 복식에 표현된 초현실주의 양식 및 그 변화에 대한 연구. *한국의류학회지*, 17(1), pp. 137-149. 손영미, 조영아 (2002). 현대 패션에 나타난 Trompe-l'oeil(눈속임)에 관한 연구. *복식 52*(4), pp. 155-171. 조진숙 (2004). 현대 패션에 표현된 Trompe-l'oeil 기법 연구. *복식문화연구*, 12(5), pp. 880-896. 최윤미의 연구는 초현실주의에 대한 연구의 일부로서 눈속임 기법을 다루었다. 손영미, 조영아의 연구는 주로 1980년대와 1990년대를 대상으로 하였다. 조진숙의 연구는 눈속임 기법의 조형적인 면만을 다루었고 연구 시기도 1990년대를 대상으로 하였다. 이들의 연구는 2000년대의 다양한 페이크 디자인을 다루지 못한 한계가 있다.
 - 5) Fichner-Rathus, L. (2004). *Understanding Art* (7th ed.). 최기득 옮김 (2005). *새로운 미술의 이해* (초판). 서울: 도서출판 예경, p. 545.
 - 6) Hollmann, E., & Tesch, J. (2004). *A Trick of the Eye, Trompe l'oeil Masterpieces* (1st ed.). Munich. Berlin, London, New York: Prestel, p. 5.
 - 7) Sturgis, A. (1994). *Magic in Art* (1st ed.). 임근혜 옮김 (2001). *미술 속의 마술* (초판). 서울: 보림 출판사, p. 4.
 - 8) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, pp. 6-7.
 - 9) 임근혜 옮김. *앞의 책*, p. 5.
 - 10) Seckel, A.(2004). *Masters of Deception*(1st ed.). New York: Sterling publishing co., INC., p. 10.
 - 11) Strickland, C. (1992). *The Annotated Mona Lisa*. 김호경 옮김 (2000). *클릭, 서양 미술사* (초판). 서울: 도서출판 예경, pp. 266-267.
 - 12) 임근혜 옮김. *앞의 책*, p. 27.
 - 13) Lynton, N.(1980). *The Story of Modern Art*. 윤난지 옮김(1993). *20세기의 미술*(초판), 서울: 도서출판 예경, p. 196.
 - 14) 김호경 옮김. *앞의 책*, p. 270.
 - 15) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, p. 77.
 - 16) Trompe l'oeil. *Wikipedia*. 자료검색일 2009. 7. 5, 자료출처 <http://en.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'oeil>
 - 17) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, p. 19.
 - 18) *Ibid.*, p. 7.
 - 19) *Ibid.*, p. 86.
 - 20) *Ibid.*, p. 92.
 - 21) *Ibid.*, p. 9.
 - 22) 한국트렌드연구소·PFIN지음. *앞의 책*, p. 292.
 - 23) 페이크 퍼플로지. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 24) 한국트렌드 연구소·PFIN지음. *앞의 책*, pp. 10-11.
 - 25) 페이크 퍼플로지. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 26) *Lace Fence*. 자료검색일 2009. 7. 15. 자료출처 <http://www.demakersvan.com>
 - 27) *위의 글*. 자료검색일 2009. 7. 15. 자료출처 <http://www.demakersvan.com>
 - 28) 국제 디자인트렌드 센터·한국트렌드 연구소 지음. *앞의 책*, p. 206.
 - 29) *위의 책*, p. 206.
 - 30) DIVIDED. *Front News*. 자료검색일 2009. 7. 15. 자료출처 http://www.frontdesign.se/newsupdate_DIVIDED.htm
 - 31) 한국트렌드연구소·PFIN 지음. *앞의 책*, pp. 293-294.
 - 32) 페이크 퍼플로지. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 33) 페이크 퍼플로지 *위의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 34) 김명연 (2007). 2007 밀라노 국제가구박람회로 본 대접받는 디자인의 조건. *행복이가득한집*, 2007(6), 디자인하우스. 자료검색일 2009. 7. 15, 자료출처 http://happy.design.co.kr/in_magazine/sub.html?at=view&p_no=18&info_id=40971&c_id=00010002
 - 35) 마연주 (2008). *Beautiful FAKE* 박진우展. 자료검색일 2009. 7. 15, 자료출처 <http://www.neolook.net/archives/20080802f>
 - 36) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, pp. 7-9.
 - 37) Benad, U., & Benad, M. (2004). *Trompe L'Oeil Today* (1st ed.). New York: W.W. Norton & Company, Inc., pp. 19-21.
 - 38) 손영미, 조영아. *앞의 글*, pp. 158-160.
 - 39) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, p. 6.
 - 40) *Ibid.*, p. 7.
 - 41) Trompe l'oeil. *Wikipedia*. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 5, 자료출처 <http://en.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'oeil>
 - 42) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, p. 9, p. 91.
 - 43) 마연주. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 10, 자료출처 <http://www.neolook.net/archives/20080802f>
 - 44) Hollmann, E., & Tesch, J. *op. cit.*, p. 6.
 - 45) 한국트렌드연구소·PFIN 지음. *앞의 책*, p. 290.
 - 46) 페이크 퍼플로지. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 47) *위의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1. 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 48) 2007 FW Women RTW review. Prada. *퍼스트뷰 코리아*. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 49) 조진숙. *앞의 글*, pp. 887-892. 손영미, 조영아. *앞의 글*, pp. 161-164.
 - 50) 2001 FW Women RTW. Cacharel. *퍼스트뷰 코리아*. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 51) fall 2006 Ready-to Wear. Jonathan Saunders. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/review/F2006RTW-JSAUNDERS>
 - 52) fall 2007 Ready-to Wear. Louis Vuitton. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/review/F2007RTW-LV>

- hows/review/F2007RTW-LVUITTON/
- 53) 2007 FW Women RTW. YSL. 퍼스트뷰 코리아. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 54) 2009 SS Women RTW. Alexander McQueen. 퍼스트뷰 코리아. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 55) spring 2008 Ready-to Wear. Marc Jacobs. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.style.com/fashionshows/review/S2008RTW-MJACOBS>
 - 56) 2007 FW Women RTW. Prada. 퍼스트뷰 코리아. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 57) 오희선(2007). It's a fake!. *바자 코리아*. 2007(9). 서울: (주) 가야 미디어, p. 202.
 - 58) 2009 SS Women RTW. Chanel. 퍼스트뷰 코리아. 자료검색일 2009. 12. 15, 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 59) 오희선. *앞의 글*, p. 202.
 - 60) 김은지(2009.10). Cheat & Check. *보그 코리아*. 2009(10). 서울: 두산 매거진, p.218.
 - 61) pre trend. Funny life 1. 2002 S/S influence. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1. 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>
 - 62) *위의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1. 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com> / *페이크 퍼플로지*. *앞의 글*. 자료검색일 2009. 7. 1. 자료출처 <http://www.firstviewkorea.com>