

트롱프뢰유 패션디자인의 형태 생성 다이어그램에 관한 연구

이 신 영

동아대학교 패션디자인학과 조교수

Study of the Form Generation Diagrams of *Trompe l'oeil* Fashion Design

Lee, Shin-Young

Dong-A University, Dept. of Fashion Design, Assistant Professor
(투고일: 2012. 4. 16, 심사(수정)일: 2012. 7. 23, 게재확정일: 2012. 8. 2)

ABSTRACT

This study examined the visual elements of the *Trompe l'oeil* design and the combination conditions of each element in order to deduce the form generation diagrams of *Trompe l'oeil* fashion design. The following is what the study found: First, *Trompe l'oeil* fashion design can be divided into two based on its subject: 'the combination of internal elements of dress' and 'the combination of external elements of dress'. Looking at the visual components of each type, depending on the subject, 'the combination of internal elements of dress' design was achieved by combining internal dress elements: including textile, detail, item, accessory, layering, etc.. In case of 'the combination of external elements of dress' design, the object of *Trompe l'oeil* was expanded in scope to environment, which includes the actions of a wearer. Second, as for *Trompe l'oeil* fashion design through the combination of external dress elements, the condition to combined visual components of the work in the process of creation was related to 'the popularity of object', 'the similarity of shapes and sizes', and 'the probability of location'. Third, deriving a form generation diagrams of *Trompe l'oeil* fashion design was very effective in delineating specific relationships and conditions, directions among elements combined in fashion design.

Key words: fashion design(패션디자인), form generation diagrams(형태 생성 다이어그램),
Trompe l'oeil(트롱프뢰유)

I. 서론

예술은 한 시대의 내용과 형식을 기록한다. 시대가 이상으로 지향하는 미적 가치, 도덕관, 이념, 사상과 같은 정신적 가치는 그것을 적절히 표현하는 형식을 통해 구현된다. 특히 한 시대를 지배하는 미학과 미적가치는 예술 작품 안에서 가시적으로 표현된다.¹⁾ 조형예술의 한 장르로서 패션은 다양한 사회적 현상과 복잡한 상황 등에 영향을 받으면서 변화해왔다. 그 가운데에서도 각 예술에 나타나 있는 다양한 표현 방법은 패션과 밀접한 관계를 맺는다.²⁾ 예술과 패션은 서로간의 영역을 넘나들며 영감을 주고받으며 많은 예술가들이 패션을 소재로 한 작품을 제작하기도 하며 패션의 영역에 있는 전문인들 역시 꾸준히 그들의 디자인 아이디어를 예술에서 찾고 있다.³⁾ 이번 2012년 S/S 시즌 해외 패션 컬렉션의 경우 많은 디자이너들이 다양한 예술작품에서 영감을 얻은 디자인들을 발표하였는데⁴⁾, 각각의 다양한 예술양식 중에서도 특히 미술양식은 현대의 많은 디자이너들에게 독창적인 개성을 표현하기 위한 참신한 아이디어를 제공해준다.⁵⁾

최근 새로운 대중예술의 경향으로 등장한 트릭 아트(trick art)는 트롱프뢰유 기법을 기반으로 하여 극명한 묘사와 특수 도료를 통해 2차원의 틀을 벗어나 마치 벽을 뚫고 나온 것 같은 3차원의 살아있는 작품과 소통하는 체험형 회화로 디자이너 뿐 아니라 일반 대중에게도 매우 흥미로운 예술 분야로 각광받고 있다. 이러한 시각적 착시를 유도하는 회화적 표현기법인 트롱프뢰유(Trompe l'oeil)는 다양한 양상으로 복식에 적용되고 있으며 관련 선행 연구 역시 활발하게 이루어져 있다.

트롱프뢰유 관련 의상학계 선행연구로는 신혜정⁶⁾, 권연옥⁷⁾, 방성련⁸⁾, 송영경⁹⁾, 강성주¹⁰⁾, 조유림¹¹⁾ 등의 연구를 들 수 있다. 신혜정은 현대패션에 나타난 트롱프뢰유 표현기법 중의 하나인 레이어링 착시 기법을 브랜드 고유의 아이덴티티로 정하여 신규 여성복 브랜드 런칭에 관한 연구를 진행하였다. 이 연구에서 그는 시각적 착각을 일으키기 위한 트롱프뢰유의 표현 기법을 응용하여 아이템의 결합과 디테일의

조작으로 레이어링 착시효과를 주어 단품에 두 벌 이상 겹쳐 입은 실용적 기능성을 주는 동시에, 상품 기획 과정을 통해 마켓에 기초한 판매 가능성이 있는 제품을 제안하고 있다. 권연옥의 연구는 현대 패션과 밀접한 연관을 맺고 있는 초현실주의 데페이즈망 기법을 모티브로 삼은 패션 스타일링에 대한 연구를 진행하였으며, 트롱프뢰유를 착시를 유발하는 초현실주의 콜라주 기법의 하나로 소개하고 있다. 방성련의 연구는 예술사조와 패션과의 연계성을 이해하고 발전시키기 위해 1980년대 이후 현재까지 발표된 전위적이고 실험적인 패션에 가장 많은 영향을 끼쳤다고 판단되는 초현실주의를 재분석하고 1980년대 이후 나타난 초현실주의 패션을 상징적 이미지의 오브제, 이중이미지와 트롱프뢰유, 데페이즈망 기법에 해당하는 일상용품의 전위와 복식의 전위, 성의 양면성과 페티시즘으로 유형별로 분석 고찰하고 있다. 이 연구에서 연구자는 트롱프뢰유를 문양이나 색채에 변화를 주어 착용상태에 대한 착시를 유발하는 기법으로 주로 인체의 착시를 유도하거나 심미적인 장식을 목적으로 사용되었음을 밝히고 있다. 송영경의 연구는 키덜트 패션의 예술적 표현경향의 하나로 트롱프뢰유 표현기법을 들고 있다. 키덜트 패션에 나타난 트롱프뢰유 기법은 평범한 일상에서 벗어난 예기치 못한 만남을 통해 의외성과 환상의 세계를 표현하며 일상적인 지각의 경험에서 벗어나 재미있고도 신비로운 시각경험을 제공한다고 하였다. 강성주는 초현실주의의 표현기법인 데페이즈망에 의한 트롱프뢰유 현상을 도입하여 패션일러스트레이션 작품을 제작하였다. 연구자는 해당 기법이 패션일러스트레이션 뿐만 아니라 패션디자인에도 창의적인 아이디어가 될 수 있으며, 현재 트렌드인 캐릭터 의상에 삽입되어 디자인을 더욱 발전시킬 수 있는 가능성이 있음을 시사하였다. 조유림의 연구는 패션에 나타난 트롱프뢰유를 표현 기법과 시각적 특성을 분류한 뒤, 프린트 작업으로 표현된 사례를 중심으로 그 세부 기법과 특성에 대해 고찰하였다. 연구자는 평면조형에 표현되는 트롱프뢰유 패션디자인이 시각적 의외성으로 인한 재미와 입체 작업에서는 표현하기 어려운 작업들을 표현하는데 효과적인 특성을 갖고 있다

고 하였다.

이와 같은 선행연구들에서는 패션에 표현 가능한 트롱프뢰유 표현 기법에 관한 고찰이 주를 이루고 있다. 그러나 트롱프뢰유 예술작품은 시각적으로 인지되는 착시현상에 대한 표현기법 뿐 아니라 그러한 착시 현상을 즐기고 체험하는 관람자-패션에서는 착장자-의 역할이 중요한 예술 형태라 할 수 있다. 즉, 트롱프뢰유를 좀 더 적절히 표현하고 즐기기 위해서는 작품의 시각적 감상 뿐 아니라 예술작품이 주는 경험적 체험, 그 즐거움을 유발하는 조건적 구성에 대한 고찰이 필요한 것으로 판단된다.

따라서 본 연구에서는 패션디자인의 트롱프뢰유 표현 기법을 두 가지 방향으로 나누어 그 형태 생성에 필요한 구성 요소 및 결합 조건을 살펴보고, 형태 생성 다이어그램을 통해 트롱프뢰유 패션디자인의 조형 과정을 보다 구체적으로 시각화 하여 도식으로 제시하고자 한다. 트롱프뢰유 패션디자인의 첫 번째 방향은 선행연구들에서 지속적으로 고찰되어 온 트롱프뢰유의 일반적 표현 경향으로 복식 내적 요소를 트롱프뢰유 한 것이며, 두 번째 방향은 트롱프뢰유 작품 구성에서 보다 중요한 관람자-착장자의 역할을 필요로 하는 복식 외적 요소가 결합된 트롱프뢰유 패션디자인 사례들을 분석하고자 한다.

이를 위한 연구방법으로는 문헌 연구 및 디자인 사례 분석을 통한 질적 연구를 수행하고자 한다. 이론적 배경에서는 트롱프뢰유와 형태 생성 다이어그램에 관한 문헌 연구를 진행하고자 한다. 이론적 배경에서 다루게 될 트롱프뢰유의 연구범위는 예술사 전반에 나타난 트롱프뢰유 회화 기법을 대상으로 고대부터 현대까지 미술작품으로 하며, 문헌 연구를 통해 대표적인 트롱프뢰유 회화 작품으로 언급되는 작품들을 중심으로 살펴보았다. 패션디자인 사례 분석을 위한 연구범위는 20세기 이후 현대 패션에 나타난 트롱프뢰유 작품들로, 최근 디자인 사례들은 2000년대를 중심으로 해외 패션 콜렉션 전문 사이트인 www.style.com과 디자인 아이디어 전문 소개 사이트인 www.toxel.com에서 수집하였다. 본 연구는 디자인 경향이나 트렌드에 관한 양적분석이 아닌 특정 표현 기법에 관한 질적 분석을 수행하고, 트롱프뢰유

를 활용한 디자인 전개에 아이디어를 얻을 수 있는 사례를 들고자 한다. 따라서 연구대상 및 사례 제시의 범위가 다소 협소하다는 연구의 제한점을 가지고 있음을 서론에서 밝혀두고자 한다.

본 연구의 구성은 다음과 같다.

Ⅱ장은 본 연구의 이론적 배경으로 문헌연구를 통해 회화 작품에 나타난 트롱프뢰유에 관해 살펴보고자 한다. 또한 형태 생성을 위한 구성요소와 그 결합 방식에 관한 총체적 흐름을 도식으로 표현하는 형태 생성 다이어그램에 관한 개념 및 특성에 관해 살펴볼 것이다. Ⅲ장에서는 패션디자인에 있어 트롱프뢰유 작품 사례들을 중심으로 트롱프뢰유 패션디자인의 시각적 구성 요소의 결합 조건에 관해 살펴보고자 한다. 이후 형태 생성 다이어그램을 통해 트롱프뢰유 패션디자인의 조형원리를 보다 구체적으로 시각화 하여 도식으로 제시하고자 한다.

이러한 연구의 의의는 첫째, 예술 및 디자인 분야에서 사용자와의 상호 소통이 점차 중요시되고 있는 현재에 패션디자인에서 적용 가능한 인터랙티브 디자인(interactive design)의 한 방법으로 트롱프뢰유를 소개함에 있다. 둘째, 형태 생성 다이어그램 도출을 통하여 패션디자인의 요소와 조건, 결합방식을 명시적으로 드러내 보이는 방법론적 분석을 시도하였으며, 이러한 연구는 향후 디자인 방법론을 활용한 다양한 아이디어 발상에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 회화에 나타난 트롱프뢰유(Trompe l'oeil) 기법

트롱프뢰유는 '눈속임'이라는 의미의 프랑스어로, 그림을 실제 사물로 혼동하게 만드는 매우 사실적인 표현 기법과 그 그림을 일컫는 말이다.¹²⁾ 불한사전에서 트롱프뢰유는 프랑스어로 실물과 같은 착각을 일으키는 그림¹³⁾이라고 정의되어 있으며 환영(Illusion)과 같은 착각이나 착시의 눈속임 기법이다. 착시란 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은



〈그림 1〉 야코포 데 바르바리,
자고새가 있는 정물, 1504년
- 진중권의 서양미술사, p. 187.



〈그림 2〉 판 데어 스펠트와 판 미리스,
화환과 커튼이 있는 트롱프뢰유, 1656년
- 지식의 미술관, p. 30.

하나나 둘 이상의 시각적 자극 속성에 대한 바르지 못한 지각을 말하며 실제의 것이 다른 것으로 오인되는 것을 착시라 한다. 이처럼 트롱프뢰유 기법은 정밀하게 묘사하여 보는 사람으로 하여금 시각적으로 착각하게끔 하여 경험적 방법에 의한 일루전 효과를 얻어내고자 한다.¹⁴⁾

완벽한 트롱프뢰유 기법은 주변 환경에 완전히 통합되어서 눈에 띄지 않고 넘어가는 것이다. 트롱프뢰유 기법이 그림을 처음 볼 때는 놀라움으로 다가오지만¹⁵⁾ 관객은 그것이 착각이라는 사실을 자신이 알고 있다는 사실을 받아들이려고 하지 않으며 그림이 실제인지 아닌지 확인하려고 만져본다.¹⁶⁾ 곧 의심과 확신의 감정을 번갈아가며 갖게 되고 놀란 관객은 시각적 이미지와 지적 메시지 사이에서 갈팡질팡한다. 그러나 뇌는 벌써 그것의 의미를 알아차리고 그가 본 것을 분석하려고 시도할 것이다. 이미지와 관객사이의 이러한 불확실함은 상황을 모호하게 하고 결국 끊임없는 즐거움을 만든다.¹⁷⁾ 즉, 트롱프뢰유는 보는 사람들로 하여금 그들의 앞에 보여 지는 작품과 현실, 상상의 세계를 넘나들며 감각적 즐거움을 만끽하게 한다.

트롱프뢰유라는 말은 17세기 바로크(Baroque) 시대에 생겨났다. 하지만 그 특질은 미술사에서 이미 오래 전부터 존재했다.¹⁸⁾ 트롱프뢰유 기법의 시초는

고대 그리스 화가들이 실제와 같은 정밀한 묘사로 착각을 일으켰던 환영주의 작품의 표현 기법¹⁹⁾으로 알려져 있으며, 실존하는 작품들 중 미술사에 널리 알려진 최초의 트롱프뢰유 예는 1504년 바르바리(Jacopo de' Barbari, 1450~1515)의 〈자고새가 있는 정물〉(그림 1)²⁰⁾로 추정된다. 석공의 화살에 목을 꿰인 자고새가 갑옷의 장갑과 더불어 벽에 걸려 있는 장면인데, 마치 벽면처럼 보이는 저 평면은 실은 목판이다.²¹⁾

트롱프뢰유는 17세기 바로크에 이르러 절정기에 도달한다. 〈화환과 커튼이 있는 트롱프뢰유〉(그림 2)²²⁾는 1656년 제작된 것으로, 검은 벽 위에 꽃들이 그려져 있고 그 그림을 보호하기 위해 커튼이 쳐져 있다. 지금은 열려 있지만 필요한 때에는 닫아 놓으려 커튼을 쳐 놓았을 것이다. 반짝반짝 윤기가 도는 천은 다소 두툼하고 묵직해 보인다. 만져보지 않아도 그 매끄러운 질감이 절로 느껴진다. 그러나 꽃과 마찬가지로 이 천도 한 화면에 그려진 그림이다. 언뜻 보아서는 실제 커튼이 그림 위에 드리워진 것 같지만 사실은 하나의 환영에 불과하다. 바로 제우스스와 파라시오스의 에피소드를 원용해 그린 그림인 것이다.²³⁾

트롱프뢰유의 전성기가 지난 18~19세기에도 트롱프뢰유는 여전히 그려졌다.²⁴⁾ 이후 현대에 들어 트롱



〈그림 3〉 르네 마그리트, 인간의 조건,
1934년
- *눈속임 그림*, p. 208.



〈그림 4〉 트릭 아트 전시회
- <http://blog.daum.net>



〈그림 5〉 독일 트릭 아트
- <http://www.asiatoday.co.kr>

프뢰유는 일부 초현실주의²⁵⁾자들에 의해 본격적으로 활용되기 시작하였다.

트롱프뢰유 하면 꼭 언급되는 그림 중의 하나가 바로 초현실주의 화가인 르네 마그리트(Rene Magritte, 1898. 11. 21~1967. 8. 15.)가 그린 〈인간의 조건〉(그림 3)²⁶⁾이다. 마그리트는 상상을 현실로 만드는 독특한 시적 창조 작업을 통해 일상의 물체들을 화면 속에 기묘하게 병치시키거나 매력적으로 결합하는 방법을 통해²⁷⁾ 관객에게 초현실적 경험을 제공하였는데, 〈그림 3〉을 살펴보면, 관객들은 그림의 두께를 말해주는 흰 모서리와 받침대의 높이를 통해 이 그림의 이중성을 깨닫는다. 자세히 살펴보면, 창문 앞에 자리 잡은 이젤에 유화가 한 점 걸려 있다. 유화에 그려진 풍경은 창밖으로 보이는 풍경과 딱 맞아떨어진다. 이처럼 어떤 조건이 맞기만 하면 '그려진 것'을 실제라고 여기게 된다. 일단 이런 메커니즘(mechanism)을 알게 되면, 지금까지 당연히 실체라고 여기던 것들까지 의심스러워진다. 마그리트의 그림 속 창문으로 보이는 풍경, 이것 또한 그려진 건 아닐까라는 의심처럼 화면에 그려진 것은 실체라고 전제하는 관습을 받아들이면서 빠지게 되는 함정들을 마그리트는 다양한 각도와 층위에서 제시한다. 창문과 이젤의 양쪽으로 커튼이 있다. 이 커튼을 쳐버

린다면 그려진 것인지 실제인지를 가릴 필요도 없지겠지만, 어차피 커튼 역시 그려진 것이다. 이 모두가 그림인 것이다.²⁸⁾

이렇게 회화에서의 트롱프뢰유는 실물과 같은 세밀하고 사실적인 묘사로 외부세계와 내부세계, 환상과 현실을 이중적으로 표현함으로써 초현실적인 경험을 제공한다.²⁹⁾ 이러한 이유로 예술사조로서 초현실주의는 사실주의적 눈속임 기법인 트롱프뢰유 기법이 새롭게 재창조되는 하나의 동기가 되었으며, 20세기 주요한 미술기법의 하나로 자리 잡게 하였다.³⁰⁾

현재 트롱프뢰유를 보다 직접적으로 경험할 수 있는 예술적 통로는 트릭 아트를 통해서이다. 국내에서는 '2010 MBC 트릭 아트 특별전'을 통해 소개된 트릭 아트는 극사실주의 작품 위에 투명도가 높은 특수 도료를 덧칠해 얇은 피막을 형성하여 빛의 굴절과 반사, 원근과 음영에 따라 보는 사람으로 하여금 착각을 일으키는 새로운 미술 장르이다.³¹⁾ 트릭 아트가 선사하는 트롱프뢰유를 즐기기 위해서는 적극적인 관객의 참여가 필수적인데, 〈그림 4〉³²⁾와 〈그림 5〉³³⁾에서 볼 수 있듯이 상상이 현실처럼 느껴지는, 예술 작품의 시각적 조형물이 진짜처럼 보이게 하는 데에는 관객의 역할이 중요하기 때문이다. 즉, 트릭 아트는 작품과 관객의 소통이 직접적인 체험형

예술로, 여기에 트롱프뢰유는 작가가 처음부터 관객-사용자의 행위를 염두에 두고 연출된다.

트롱프뢰유의 '눈을 즐겁게 해준다'는 표현은 이 장르의 오락적 성격을 강조한다.³⁴⁾ 첼리니(Benvenuto Cellini, 1500~1571)는 "미술은 속임수"라고 했다. 미술은 진실을 반영하지만 그 수단은 어디까지나 속임수이고, 트롱프뢰유는 미술이 지닌 속임수라는 측면을 극대화시킨 영역이다. 또한 트롱프뢰유는 현실과 환영의 경계에서 벌어지는 적극적인 게임이다. 이 게임을 통해 트롱프뢰유는 관객이 현실을 인식하는 방식, 미술을 받아들이는 방식을 예기치 못한 측면에서 다채롭게 드러낸다.³⁵⁾

2. 형태 생성 다이어그램의 개념 및 특성

다이어그램(diagram)이라는 용어는 회답어의 [~를 통하여(through)]와 [기록한다(to write)]의 합성에서 유래하며, 어떤 것을 통하여 기록하는 기록방식에 관한 표현으로 사용된다. 이것은 그래프나 차트 등의 용어로 대체하여 사용³⁶⁾되기도 한다. 다이어그램은 단순한 점이나 선, 기호 등을 사용하여 어떤 현상의 상호 관계나 과정, 구조 등을 도해하거나, 사물의 대체적인 형태와 여러 부분의 관계를 이해하기 쉽도록 하기 위한 시각적 도구이다.³⁷⁾ 즉, '재현보다는 설명을 위한 시각적 디자인'이나 '배열과 관계를 보여주는 그림'으로 정의³⁸⁾되는 다이어그램은 상황의 전반적인 윤곽과 구도를 제시해주는 설명적 그림이라는 의미에서 인류의 커뮤니케이션을 포함하는 넓은 의미로 사용되며 단순한 사실이나 수치 그 자체뿐만 아니라 어떤 일의 과정, 구조 상황 등 요소들 간의 관계를 중요시 한다는 점에서 그래프나 차트를 포괄하는 개념이라고 할 수 있다.³⁹⁾

이러한 다이어그램은 기본적으로 수많은 양의 정보를 압축하여 전달하는 특성을 갖는다. 실제 정보의 물질적 형태나 크기와 무관하기 때문에 그 양과 질 등에 대한 수많은 정보를 추상적이지만 압축하여 전달할 수 있다. 또한 다이어그램은 시간에 따른 물질의 변형이나 움직임 및 흐름을 압축적으로 표현한다. 이것은 다이어그램이 가진 가장 큰 장점 중의 하나로서 그 이후의 상황에 대한 예측을 가능하게 한다.

한편 다이어그램은 개체와 전체, 개체와 개체 간의 잠재적 관계나 위상을 압축하여 전달하기도 한다. 구체적인 표현이 아니더라도 대강의 선이나 방향 등의 표시로 전체를 가시화하고 그 속에서 개체가 차지하는 위치나 서로의 관계를 보여줄 수도 있으며, 반대로 개체의 관계를 통해 전체의 경계나 조직 관리가 드러나 있도록 하는 것이다. 이와 비슷하게 다이어그램은 구체적으로 표현하지 않아도 요소들 간의 시각적 관계를 조절함으로써 잠재적 질서를 제공하거나 전체 구조의 느슨한 경계를 제공한다. 더불어 정보를 합리적·객관적으로 표현 가능한 다이어그램은 정보의 관계에 대한 추정, 검증 및 조절이 용이한 특성을 갖는다. 여기서 조절은 다이어그램 상에 나타난 정보들의 상호 관계를 만드는 방법이 복수적일 수 있음을 말한다. 재현의 목적으로 사용되는 이미지는 구조를 구체적으로 표현할 수는 있지만 이미지 상에 존재하는 정보가 현실과 밀착되어 있기 때문에 결과물로서의 기능밖에 할 수 없다. 하지만 다이어그램은 관계, 구조 등에 있어서 추상적이며 압축되어 있어 관계의 변화를 구체적인 이미지보다 손쉽게 조절할 수 있다.⁴⁰⁾

다이어그램을 그 표현 형태로서 분류하면 크게 기구 다이어그램(Organization and Flow Diagrams), 비교·통계 다이어그램(Comparative·Statics Diagrams), 기능 및 해부 다이어그램(Diagrams Visualizing Fuction Process), 통계 및 장식 지도 다이어그램(Cartographic Diagrams), 일람 및 행사 예정 다이어그램(Table chart) 등으로 나눌 수 있다.⁴¹⁾ 각각의 다이어그램 중, 패션디자인에 있어 시각적 조형 요소들의 결합 원리를 다이어그램화 하기 위해서는 기능 및 해부 다이어그램이 가장 적합한데, 이는 사물의 현상에 대한 설명을 위해 필요한 각각의 정보들과 작용을 시각적으로 정리한 것으로⁴²⁾, 현상에 대한 구성요소 및 기능, 요소들 간의 관계를 표현하기에 적합하며 원인과 결과 정보, 즉 원인 요소와 그 결합과정, 그에 따른 현상에 대한 총체적 정보의 시각전달 수단으로서 높은 가치를 지니고 있다.

패션디자인 분석에서 형태 생성 다이어그램이 중요한 의미를 갖는 이유는 그것이 양식적 구분과는

별개로 패션디자인의 조형 활동에 관한 내재적 본질을 드러내기 때문이다. 그것은 다양한 패션디자인 안에 결합되어 있는 요소들 간의 특정한 관계를 연구하는데 유용하다. 즉 패션디자인 자체의 내재적인 생성 규칙을 규명 가능한 대상으로 전환시키며, 조형 활동에 관한 명시적 규명에 매우 적합하다. 패션디자인에 있어 그 조형의 생성 원리를 다이어그램으로 표현할 경우 다양한 패션 스타일의 디자인 요소의 결합 방향, 흐름을 개별화하여 분석 할 수 있다. 특히 향후 디자인 경향의 추이 예측이나 새로운 디자인 개발이 중요한 패션디자인에서 조형을 위한 디자인 요소의 잠재적 관계, 질서에 대한 다이어그램은 매우 유용할 것으로 판단되며, 특히 조절이 용이하다는 점은 앞으로의 창의적 아이디어 개발을 위한 선행 데이터로서 논리적이고 합리적인 사고의 틀을 생성할 수 있다는 점에서 매우 중요하다 할 수 있다.

Ⅲ. 트롱프뢰유 패션디자인의 형태 생성 다이어그램

본 장에서는 패션디자인에 있어 트롱프뢰유 표현의 형태 생성 다이어그램 도출을 위해 트롱프뢰유 표현 단계를 크게 '복식 내적 요소의 결합'과 '복식 외적 요소의 결합'으로 나누어 살펴보고자 한다.

1. 복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인

패션과 미술은 역사적으로 서로 밀접한 관계를 맺어 왔고 현대에 와서 그 교류는 더욱 빈번해졌다.⁴³⁾ 복식학자 콜린 맥도웰(Colin McDowell)은 '초현실주의적인 사고와 표현양식은 1930년대부터 패션분야에 지속적으로 영향을 끼쳤다'⁴⁴⁾고 하였다. 패션디자이너들은 콜라주, 포르타주, 트롱프뢰유, 크기의 변화, 혼합, 수정 등과 같은 초현실주의 기법을 활용하여 역설, 양면적 개념, 시각적 형태로의 이중 이미지의 데페이즈망⁴⁵⁾을 표현하였으며, 이를 통해 신비와 에로티시즘, 유희를 표현하였다.⁴⁶⁾

패션에 트롱프뢰유 기법이 응용되기 시작한 것은



〈그림 6〉 엘자 스키피아렐리, 1927년
- <http://cafe.daum.net/fashion-20>

패션디자이너들이 초현실주의라는 예술 사조를 접하면서 부터이고 그 선구자는 엘자 스키피아렐리(Elsa Schiaparelli, 1890. 9. 10~1973. 11. 13)이다. 엘자 스키피아렐리의 첫 번째 디자인은 검정색 바탕에 실제 리본을 메어 늘어뜨린 것 같은 착각을 일으키는 흰색 보우 타이 무늬로 목둘레를 핸드 메이드한 니트 스웨터〈그림 6〉⁴⁷⁾였는데, 그것은 트롱프뢰유 기법을 응용한 것으로 1927년 패션계에서 매우 새롭고 독특한 작품으로 선정되어 보그(Vogue)지의 여러 페이지에 실리기도 하였다.⁴⁸⁾

대담한 독창성을 지닌 스키피아렐리가 트롱프뢰유 기법을 의상에 접목시킨 이후 많은 패션 디자이너들이 그들의 의상에 트롱프뢰유 기법을 접목시켜왔다.⁴⁹⁾

소니아 리켈(Sonia Rykiel, 1930. 5. 25~)은 2008년 S/S 컬렉션에서 엘자 스키피아렐리를 기념하기 위해 〈그림 7〉⁵⁰⁾, 〈그림 8〉⁵¹⁾, 〈그림 9〉⁵²⁾와 같은 디자인을 선보인 바 있다. 〈그림 7〉은 티셔츠 위에 서스펜더 팬츠(suspender pants)를 입은 것처럼 표현한 니트이며, 〈그림 8〉은 칼라와 벨트, 버튼이 있는 코트처럼 보이지만 실제로는 니트 랩 드레스이다.⁵³⁾ 〈그림 9〉 역시 재킷의 칼라와 라펠, 베스트가 트롱프뢰유로 처리된 디자인이다.

같은 경향으로 모스키노(Moschino)는 2006년 S/S 컬렉션에서 드레스에 벨트를 사실적으로 그려 넣어



<그림 7> Sonia Rykiel, 2008 S/S
- <http://www.style.com>



<그림 8> Sonia Rykiel, 2008 S/S
- <http://www.style.com>



<그림 9> Sonia Rykiel, 2008 S/S
- <http://www.style.com>



<그림 10> Moschino, 2006 S/S
- <http://www.style.com>



<그림 11> Moschino, 2010 S/S
- <http://www.style.com>

실제 액세서리를 착용한 것과 같은 착각을 일으키는 디자인<그림 10>⁵⁴⁾을 발표하였다. 또한 2010년 S/S 컬렉션에서는 원피스에 트렌치코트의 라펠, 어깨 견장, 벨트, 포켓 등을 사실적으로 묘사하여 원피스가

지만 마치 트렌치코트를 입은 것과 같은 착각을 일으키게 하였다<그림 11>⁵⁵⁾. 이 같은 의상은 실제 디테일이 없는 의상에 재미뿐만 아니라 실용적으로 장식화 하여 트롱프뢰유의 착시가 더욱 강하게 보이는



<그림 12> Maison Martin Margiela, 2007 S/S
- <http://www.style.com>



<그림 13> Comme des Garçons, 2009 F/W
- <http://www.style.com>



<그림 14> Karen Walker, 2009 F/W
- <http://www.style.com>



<그림 15> Tsumori Chisato, 2011 S/S
- <http://www.style.com>

의상이다.⁵⁶⁾

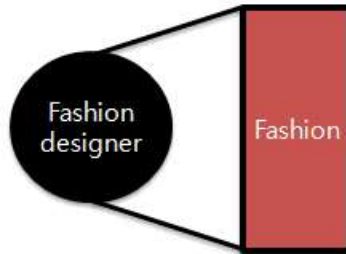
위와 같은 디자인 사례는 해당 디자인을 분석하고 해석할 때 착용자의 역할이 다소 필수적이지는 않다. 그 이유는 위 사례에서의 트롱프뢰유 대상은 복식 내적 요소, 즉 재질(texture), 디테일(detail), 아이템(item), 액세서리(accessory), 착장(layering) 등과 같은 '복식'이라는 큰 테두리 안에 국한되어 있으며, 따라서 관객은 대상 디자인을 하나의 의복 전체로 인식하기 때문이다.

위 <그림 12>⁵⁷⁾, <그림 13>⁵⁸⁾, <그림 14>⁵⁹⁾, <그림 15>⁶⁰⁾ 역시 같은 유형의 트롱프뢰유 패션디자인이라 할 수 있다. 이와 같은 방향의 트롱프뢰유를 본 연구에서는 '복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유'로 분류하며, 그 형태 생성 다이어그램으로 <그림 16>과 <그림 17>을 제시하고자 한다.

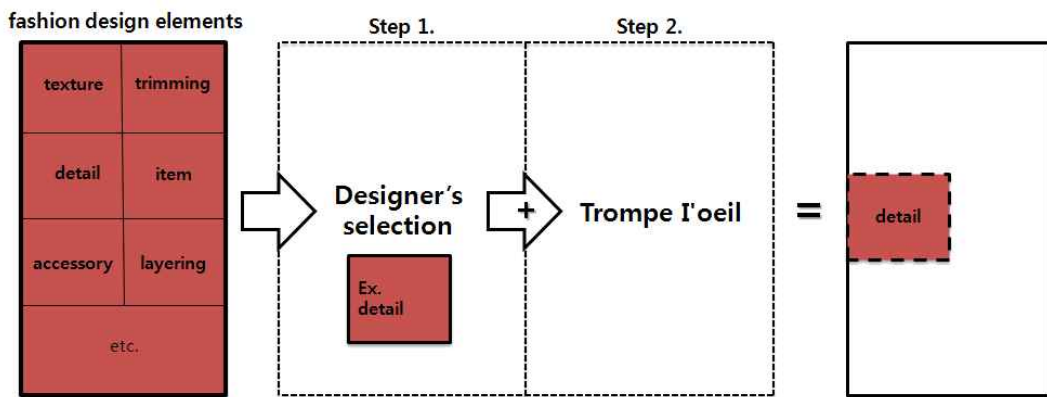
<그림 16>은 '복식 내적 요소의 결합'을 통한 트롱프뢰유 패션디자인에 있어 그 선택의 대상이 복식에 한정되어 있음을 보여주는 다이어그램이다. 이러한 형태 생성 과정에 있어 디자이너의 창의적 '선택'과

새로운 '트롱프뢰유' 방법에 대한 개발 등은 디자인의 결과로 제시되는 작품의 '새로움'의 측면과 직결된다. <그림 17>은 복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인의 형태 생성에 관한 전체 과정을 보여주는 다이어그램이다. 이 다이어그램에서 형태 생성을 위한 중요한 두 가지 단계는 '선택'과 '트롱프뢰유'이다. 즉, 디자이너에 의해 '선택'이 이루어지면 그 대상을 '트롱프뢰유' 하여 시각적 착시를 유발하는 형태 생성이 이루어진다. 이 때 선택될 수 있는 대상은 복식 디자인의 요소, 즉 재질, 트리밍(trimming), 디테일, 아이템, 액세서리, 착장 등 복식 내적 요소이다.

이와 같은 복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인은 대상 복식 요소의 트롱프뢰유를 통해 잠깐의 눈속임과 즐거움을 제공하지만 착용자, 또는 관람자와의 보다 직접적인 소통은 제한된다. 다음 절에서는 트롱프뢰유 패션디자인의 두 번째 방향으로, 트롱프뢰유 작품 구성에서 관람자-착장자의 역할을 필요로 하는 패션 디자인 사례들을 중심으로



〈그림 16〉 복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인의 대상



〈그림 17〉 복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인 조형과정의 형태 생성 다이어그램

트롱프뢰유 패션디자인의 시각적 구성 요소의 결합 조건을 살펴보고자 한다.

2. 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인

트롱프뢰유 기법은 보는 사람이 눈속임을 알아차리기 전의 최초의 놀라운 표현을 만들어 내는 기법으로⁶¹⁾ 창의성을 추구하는 현대 패션에 재치 있는 상상력을 가미해 즐거운 눈속임을 준다.⁶²⁾ 트롱프뢰유는 관객을 '속인다'. 관객은 일단 속았다가 곧 가짜임을 알아차린다. 대부분의 트롱프뢰유는 몇 초 만에 그림임이 들통 나게 되어 있다.⁶³⁾ 혹시라도 실제인 줄 알고 지나가버리면, 교묘한 숨씨에 대한 경이로움은 아예 없게 된다. 숨씨를 과시하여 감탄을 자아내려면 어찌되었든 마지막에는 발각되어야 한다. 또한

관객이 애초부터 '완전히 속아 넘어가지 않는' 트롱프뢰유도 많다. 순간적으로 실제인지 그림인지 긴가민가하는 국면에 머물다가 그림임을 알아차리게 되는 작품도 많다. 사실 이 '긴가민가 하는' 국면도 트롱프뢰유가 선사하는 큰 즐거움이다.⁶⁴⁾

트롱프뢰유는 관객을 속여야 하기 때문에 당연히 실물을 꼭 빼닮아야 한다. 그러나 '빼닮는다'라는 말만으로는 트롱프뢰유의 요건을 드러내기 어렵다. 관객을 속이려면 복잡하고 미묘한 수단을 구사해야 한다.⁶⁵⁾ 바로 이것이 트롱프뢰유를 만들기 위한 시각적 구성 요소의 결합 조건을 의미한다. 본 절에서 연구자는 트롱프뢰유 회화의 시각적 특성을 기반으로 패션디자인 사례들의 질적 분석을 통해 패션에 적용 가능한 관람자-착장자의 역할을 필요로 하는 트롱프뢰유의 시각적 구성요소의 결합조건을 '표현 대상의 대중성-일상성', '형태와 크기의 유사성', '위치의 개연

성'으로 단계화하고 그 전체 과정을 형태 생성 다이어그램으로 도출하였다.

1) 표현 대상의 대중성-일상성

관객의 눈을 속이는 그림이 되려면 관객이 잘 아는 것을 그려야 한다.⁶⁶⁾ 패션에 있어서도 마찬가지이다. 본 연구에서는 이것을 '결합조건 1 : 표현 대상의 대중성-일상성'으로 언급하고자 한다. 즉, 트롱프뢰유를 연출하기 위해서는 그 표현 대상이 대중적이고도 일상적인 사물이어야 한다는 것이다.

〈그림 18〉⁶⁷⁾은 누구나 다 아는 우편 회사의 배달 봉투를 프린트 하여 보는 이로 하여금 착용자가 실제 봉투를 들고 있는 것과 같은 착각을 불러일으킨다. 〈그림 19〉⁶⁸⁾ 역시 많은 사람들이 애용하는 헤드셋을 트롱프뢰유로 처리하여 그것이 실제인지 착각인지 '긴가민가'한 인식의 상태에 놓이게 한다. 관객이 잘 알고 순각적인 인식으로 진짜 사물인 것으로 착각할 수 있는 것을 트롱프뢰유 할 때 그 효과는 즉각적이다. 따라서 이를 위해서는 '표현 대상의 대중성-일상성'이 트롱프뢰유 조형에 있어 기본 조건으로 작용한다.

속임을 당하고 좋아할 사람은 없다. 하지만 그림으로 눈속임을 당하는 일은 다르다. 눈속임을 통해 우리

스스로가 얼마나 쉽게 착각하고 혼동하는지 깨닫는 일은 유쾌하다. 트롱프뢰유는 이렇듯 우리가 가진 한계를 새삼 되돌아보게 하고 그 한계를 새로운 상상과 가능성의 세계로 이어주는 아주 특별한 장치이다.⁶⁹⁾

2) 형태와 크기의 유사성

트롱프뢰유의 대상은 주로 묘사하기 용이한 것, 묘사했을 때 관객의 눈에 그럴 듯하게 보일 법한 것이다.⁷⁰⁾ 패션에 트롱프뢰유가 적용될 경우, 관객의 눈에 그럴 듯하게 보이기 위해서는 형태와 크기, 혹은 비율이 현실과 작품에서 유사해야 할 것이다. 본 연구에서는 이것을 '결합조건 2 : 형태와 크기의 유사성'으로 언급하고자 한다.

〈그림 20〉⁷¹⁾은 마치 금방 터질 듯한 풍선처럼 보이지만 실제로는 배가 많이 나온 사람이 트롱프뢰유 처리된 티셔츠를 착용하고 있는 모습이다. 실제 풍선처럼 보이기 위해 공기흡입구 까지 달려 있다. 게다가 더욱 흥미로운 건 비스듬히 새겨져 있는 광고 문구로, 관객은 이 작품을 대함에 있어 '풍선이라고 생각했는데, 그것이 착각이었음을 알아차리고, 풍선이라고 생각했던 것은 착용자의 터질듯한 배의 형태적 특성에 따른 것이며, 터질듯한 배는 비만을 연상시키고, 때마침 보이는 헬스클럽 광고 문구를 통해 다이



〈그림 18〉 FedEx
- <http://www.toxel.com>



〈그림 19〉 Marshall Music
- <http://www.toxel.com>



〈그림 20〉 PowerHouse Healthclub
- <http://www.toxel.com>



〈그림 21〉 H4H Hair Formula
- <http://www.toxel.com>

어트가 필요하다'라는 지시적 내용까지 인식하게 된다. 이러한 인식의 바탕에는 '풍선'과 '불룩한 배'의 '형태와 크기의 유사성'이 있는 것이다. 〈그림 21〉⁷²⁾ 역시 같은 경향의 예로, 가슴까지 내려오는 긴 머리 카락이 트롱프뢰유 처리되어 있다. 이 작품이 관객으로 하여금 착시를 불러일으키기 위해서는 착용자의 머리색과 웨이브 정도의 유사성이 필수적이다.

3) 위치의 개연성

사실주의와 트롱프뢰유는 서로 다른 개념이다. '사

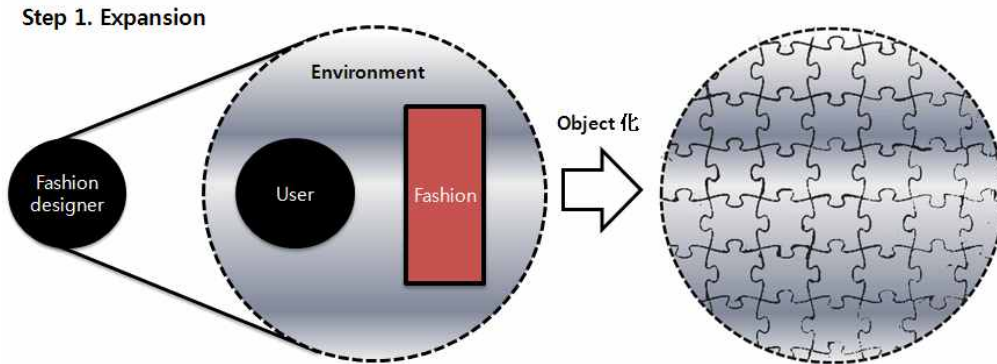
실주의'는 제 아무리 묘사가 사실적이라 해도 어느 정도 관습성을 전제한다. 때문에 묘사가 아무리 사실주의적이라도 사람들은 그런 그림을 실물로 착각하지는 않는다. 하지만 트롱프뢰유는 다르다. 트롱프뢰유 회화는 그림의 경계를 넘어 아예 사물로 착각되기를 원한다.⁷³⁾ 결국 트롱프뢰유의 기본적인 열개는 2차원의 평면이면서 3차원의 입체물인 양 관객을 속이는 것이다. 트롱프뢰유는 실재와 환영 사이의 경계를 교란한다.⁷⁴⁾ 3차원의 입체물을 감각적으로 인지하기 위해서는 관객의 행위가 수반된다. 즉, 2차원의



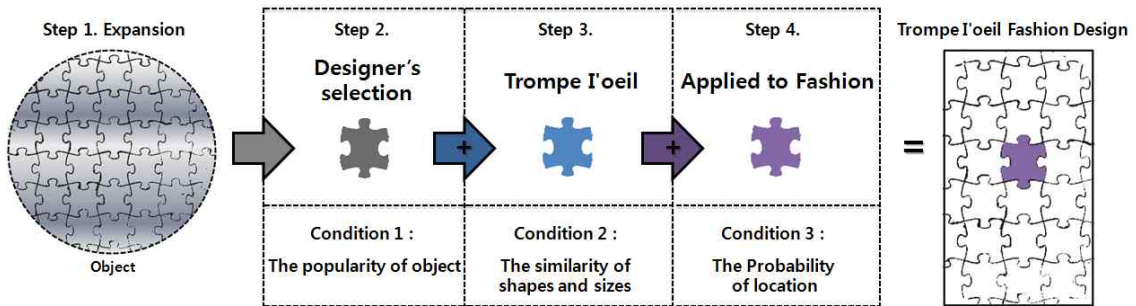
〈그림 22〉 Gun
- <http://www.toxel.com>



〈그림 23〉 Marshall Music
- <http://www.toxel.com>



<그림 24> 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인의 대상



<그림 25> 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인 조형과정의 형태 생성 다이어그램

평면을 인지하기 위해서는 시각으로 충분하다. 그러나 3차원의 입체물을 정확하게 인지하기 위해서는 촉감, 즉 인체의 행위를 통한 동적 인식이 요구된다. 따라서 트롱프뢰유를 보다 적극적으로 즐기기 위해서는 사용자의 행위 역시 디자인의 요소로 작용한다. 패션에 트롱프뢰유가 적용될 경우 디자인은 착용자의 행위를 수반함으로써 좀 더 그럴싸한 트롱프뢰유, 즉 3차원의 입체물과 같은 착시를 생성해 낸다. 이를 위해서는 착용자의 동적 역할에 적절한 대상의 위치가 관건이다. 본 연구에서는 이것을 '결합조건 3 : 위치의 개연성'으로 언급하고자 한다.

<그림 22>⁷⁵⁾에서 보이는 트롱프뢰유의 대상은 영화나 드라마에 등장하는 형사들의 뒷모습에서 흔히 볼 수 있는 총의 모습이다. 총을 트롱프뢰유 할 때 최적의 위치는 관객으로 하여금 많이 본듯한, 익숙한 위치일 것이다. 지금 당장이라도 총을 빼어들 수 있

을 것 같은 현실감은 바로 위치의 개연성에 의해 그 효과를 보장받는 것이다. <그림 23>⁷⁶⁾ 역시 같은 유형으로 트롱프뢰유 처리되어 있는 마이크와 스탠드는 착용자의 행동과 적절한 위치에 적용되어 있다. 가령 대상이 다른 위치에 적용되었다면 관객으로 하여금 '3차원의 입체물'로 보이지 않을 확률이 높다. 따라서 '위치의 개연성'은 트롱프뢰유 작품에 있어 대상의 적용 위치에 대한 결합 조건으로 작용한다.

위 사례들은 앞서 소개한 '복식 내적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인'과는 다소 다른 특징을 갖는다. 그것은 위 사례에서 트롱프뢰유 된 대상은 모두 복식 외적 요소인 것이다. 복식 외적 요소를 복식 안에 트롱프뢰유 하여 관객으로 하여금 착시를 불러일으키기 위해서는 복식 내적 요소의 트롱프뢰유 패션디자인에 비해 좀 더 착용자의 존재 및 행위에 대한 고려가 수반되어진다. 즉, 복식 외적 요소의

결합으로 이루어진 <그림 18>~<그림 23>의 패션디자인은 보다 적극적인 형태의 트롱프뢰유 디자인으로, 디자이너는 사용자와 작품의 상호 작용을 유도하며, 트롱프뢰유 연출을 위해 필연적으로 착용자의 신체와 행위를 고려해야 하는 것이다.

이러한 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인의 시각적 구성 요소와 그 결합 조건을 형태 생성 다이어그램을 통해 보다 구체적으로 시각화 하여 도식으로 제시하면 다음 <그림 24>, <그림 25>와 같다.

단계적으로 살펴보면, <그림 24>는 관람자-착장자의 역할이 고려된 트롱프뢰유 패션디자인에 있어 패션디자이너가 디자인의 요소로 활용할 수 있는 범위가 사용자와 복식을 포함한 더 큰 외부적 환경으로 '확장'되었음을 보여주고 있다. 디자이너는 아이디어 발상을 위한 사고의 범주를 보다 '확장'하여 다양한 시각적 구성 요소를 '선택'할 수 있다. 이 '선택'의 과정에서 적용되는 조건이 바로 '표현대상의 대중성-일상성'이다. 시각적 구성요소가 '선택'되어지고 나면 다음 단계에서는 패션에 결합되기 위해 대상이 '트롱프뢰유' 된다. 이 때 적용되는 조건은 '형태와 크기의 유사성'이다. 즉, 대상의 현실적 형태와 크기를 유지하면서 '트롱프뢰유'되는 것이다. 선택된 대상이 패션에 결합하면서 '트롱프뢰유' 되는 대상은 관람자-착장자의 행위가 고려되어 그 결합의 위치가 결정되어지며, 이 조건이 '위치의 개연성'으로 작용한다. <그림 25>의 다이어그램은 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인에 있어 그 조형 과정상에 필요한 시각적 구성 요소 및 각 요소의 결합 조건에 관한 전체 과정을 보여주고 있다. 복식의 외적 디자인 요소를 선택하는 데에는 '표현대상의 대중성-일상성'의 조건이, 대상 요소를 트롱프뢰유로 처리함에 있어서는 '형태와 크기의 유사성'의 조건이, 마지막으로 패션에 적용되어 완성될 때는 '위치의 개연성' 조건이 작용함을 보여주고 있다. 각각의 형태 생성 단계는 다이어그램에서 색의 변화를 통해 구분하고 있으며, 특히 '위치의 개연성'을 적절하게 표현하기 위해 직소 퍼즐(Jigsaw puzzle)의 형태로 구성하였다. 위와 같은 다이어그램은 복식 내적 요소의 결합을

통한 트롱프뢰유 패션디자인에 비해 그 시각적 구성 요소와 결합조건들이 보다 확장되고 세밀한 추가 단계들이 필요함을 보여주고 있다. 이러한 과정에서 디자이너는 다양한 단계에서 다양한 시각적 요소를 조절하여, 보다 많은 경우의 수를 아이디어 발상 과정에서 생각해 볼 수 있을 것이다.

IV. 결론

본 연구에서는 트롱프뢰유 패션디자인의 형태 생성 다이어그램 도출을 위해 트롱프뢰유 작품의 시각적 구성 요소 및 각 요소의 결합 조건에 관해 살펴 보았다.

연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 트롱프뢰유 패션디자인은 트롱프뢰유의 대상에 따라 크게 '복식 내적 요소의 결합'과 '복식 외적 요소의 결합'을 통한 디자인으로 나눌 수 있었다. 각각의 유형에서 트롱프뢰유의 시각적 구성 요소를 살펴본 결과, 복식 내적 요소의 결합을 통한 패션디자인 사례에서는 재질, 디테일, 아이템, 액세서리, 착장 등과 같은 '복식'이라는 대상 안에서 그 구성 요소가 선별 되었다. 반면, 복식 외적 요소의 결합을 통한 패션디자인 사례에서는 트롱프뢰유의 대상이 복식을 포함한 환경까지 그 대상 범위가 확장되었으며, 여기에 착용자의 행위까지 고려된다.

둘째, 복식 외적 요소의 결합을 통한 트롱프뢰유 패션디자인의 경우, 조형 활동의 과정에서 작품의 시각적 구성 요소를 결합하기 위한 조건으로 '표현대상의 대중성-일상성', '형태와 크기의 유사성', '위치의 개연성'이 작용하는 것으로 판단되었다.

셋째, 트롱프뢰유 패션디자인의 형태 생성 다이어그램을 도출한 결과 패션디자인 안에 결합되어 있는 요소들 간의 특정한 관계 및 조건, 방향 등을 명시하기에 매우 유용하였다.

본 연구의 제한점은 사용자의 행위가 고려된 패션디자인 사례에 대한 자료 선정에 있어 하이 패션(high-fashion)의 디자이너 컬렉션 분석이 아닌 인터넷 검색을 통한 자료 수집이 이루어져 분석 대상의 범위가 다소 협소하였다는 점이다. 이러한 제한점은

하이패션 디자인과 일반 아이디어 상품 디자인에 있어 트롱프뢰유 패션디자인 경향의 차이에서 오는 것으로, 후속연구에서는 좀 더 다양한 패션 그룹 간 트롱프뢰유 패션디자인의 경향 비교 분석이 가능할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 1) 신주영 (2008), 패션과 예술의 관계에 대한 이론적 고찰, *服飾*, 58(8), p. 2.
- 2) 신혜정 (2010), 레이어링에 의한 Trompe l'oeil 기법을 응용한 패션 디자인 연구 : 여성복 신규브랜드 상품개발을 중심으로, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 1.
- 3) 권연옥 (2009), 초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 패션 스타일링 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 22.
- 4) 디자이너 리드 크라코프(Reed Krakoff)는 조류학자이자 화가인 존 제임스 오듀본(John James Audubon, 1785. 4. 26~1851. 1. 27)의 조류 도감에서 영감 받은 새 프린트를 선보였으며, 로다르테(Rodarte) 컬렉션에서는 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh, 1853. 3. 30~1890. 7. 30)의 '해바라기', '별이 빛나는 밤에' 등 고흐의 대표작을 응용한 드라마틱한 디자인들을 선보였다. 도나 카란(Donna Karan)은 아이티 출신 아티스트 필립 도다르(Philippe Dodard, 1954~)의 추상적인 페인팅을 거친 붓 자국의 민속적 프린트로 풀어내 모던한 디자인에 강렬함을 더하고 있다. 한편 질 샌더(Jil Sander) 컬렉션에서는 임체과의 거장 파블로 피카소(Pablo Ruiz Picasso, 1881. 10. 25~1973. 4. 8)의 초상화를 담은 니트를 선보였으며 드리스 반 노텐(Dries Van Noten)은 피에르 조제프 르두테(Pierre Joseph Reduete, 1759. 7. 10~1840. 6. 19)의 수채화에서 영감 받은 플라워 프린트를 선보였다. 이경은 (2012. 2), *Cosmopolitan*, p. 138.
- 5) 신혜정, *op. cit.*, p. 1.
- 6) *Ibid.*
- 7) 권연옥, *op. cit.*
- 8) 방성련 (2007), 1980년대 이후 패션에 나타난 초현실주의 표현에 관한 연구, 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 9) 송영경 (2007), 키덜트 패션의 미적특성에 관한 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 10) 강성주 (2006), 초현실주의 데페이즈망 표현기법에 의한 패션 일러스트레이션, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 11) 조유림 (2008), 트롱프뢰유 기법의 패션디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 12) 이주현 (2011), *지식의 미술관*, 서울: 아트북스, p. 27.
- 13) *불한사전* (1985), 서울: 삼화출판사, p. 1502.
- 14) 이경은 (1995), Visual Illusion을 응용한 현대 복식 디자인 연구 : Trompe l'oeil 기법을 중심으로, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 30.
- 15) Milman, Miriam (1982), *Trompe l'oeil Painting*, New York: Rizzoli, p. 103.
- 16) *Ibid.*, p. 7.
- 17) *Ibid.*, p. 103.
- 18) 이주현, *op. cit.*, p. 29.
- 19) 고대 그리스 화가들은 초기의 양식화 된 미술에서 벗어나 새로운 미술로 전환하는 과정에서 이러한 방법을 사용하였다. 고전시대의 유명한 일화로써 BC 5세기경의 고대 그리스의 화가인 제우스(Zeusis)라는 화가가 포도를 너무도 그럴듯하게 그려서 새들이 와서 쪼아 먹으려 했다는 이야기가 있다. 그러한 제우스를 파라시오스(Parhasios)가 자신의 화실로 초대하였을 때, 제우스가 끄꽂거리며 패널에서 커튼을 들어 올리려고 시도 하였을 때 비로소 그는 그것이 실제 커튼이 아닌 그림으로 그린 것이란 걸 알았다. 제우스는 새들의 눈을 속였지만 파라시오스는 화가의 눈까지도 속였던 것이다. 조진숙 (2004), 현대패션에 표현된 Trompe l'oeil 기법연구 : 1990년대를 중심으로, *복식문화연구*, 12(5), p. 192.
- 20) 진중권 (2011 a), *진중권의 서양미술사 : 고전예술편*, 서울: 휴머니스트, p. 187.
- 21) *Ibid.*, pp. 187-188.
- 22) 이주현, *op. cit.*, p. 30.
- 23) *Ibid.*
- 24) 진중권 (2011 a), *op. cit.*, p. 188.
- 25) 산업혁명 이후 이루어진 새로운 기계 문명과 그로 인해 발생한 정신문화의 갈등 속에서 문학, 미술, 철학의 활발한 움직임이 있었으며 1, 2차 세계대전을 전후하여 인간정신의 해방을 목표로 하는 초현실주의가 나타났다. 초현실주의자들은 두 가지 이상의 상반된 이미지, 즉 환영과 실제, 실제와 비현실을 통합시키거나 노출과 은폐를 통해 사물을 왜곡하고 변형시켰다. 초현실주의 화가들은 의식과 무의식, 현실과 상상을 종합하여 초현실주의 세계를 구현하였다. 신혜정, *op. cit.*, p. 4.
- 26) 이연식 (2010), *눈속임 그림 : 트롱프뢰유, 실재를 흉내 내고 관객을 속이다*, 서울: 아트북스, p. 8.
- 27) 신혜정, *op. cit.*, p. 5.
- 28) 이연식, *op. cit.*, pp. 207-209.
- 29) 신혜정, *op. cit.*, p. 8.
- 30) 손영미, 조영아 (2002), 현대패션에 나타난 Trompe l'oeil(트롱프-뢰이유, 눈속임)에 관한 연구, *服飾*, 52(4), p. 156.
- 31) 윤태진 (2010. 8. 2), "모나리자에게 눈썹을 그려준다고? 2010 MBC 트릭아트 특별전", 교보문고 북뉴스, 자료검색일 2012. 4. 8, http://news.kyobobook.co.kr/today/newsView.ink?sn_tn_id=1922&orderclick=L1J
- 32) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://blog.daum.net/appletre/e7392/8894716>
- 33) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.asiatoday.co.kr/news/view.asp?seq=612901>
- 34) 진중권 (2011 b), *교수대 위의 까치*, 서울: 휴머니스트, p. 164.
- 35) 이연식, *op. cit.*, p. 35.

- 36) Hurlburt, Allen (1983), *디자인개념*, 김광현 역, 대구: 계명대학교출판부, p. 115.
- 37) 장진안 (2007), 현대 건축에서 형태생성을 위한 다이어그램에 관한 연구, 단국대학교대학원 석사학위논문, p. 9.
- 38) 김홍수 (2007), 생성 다이어그램과 재현방식을 통한 바로크 건축에 관한 연구 : 프란체스코 보로미니, 구아리노 구아리니, 요한 발타자르 노이만의 종교 건물을 중심으로, 한양대학교대학원 박사학위논문, p. 23.
- 39) 장진안, *op. cit.*, pp. 9-10.
- 40) *Ibid.*, pp. 14-16.
- 41) 최철희 (2002), 시각매체에 있어서의 다이어그램 디자인에 관한 연구, 한서대학교 대학원 석사학위논문, p. 11.
- 42) 장진안, *op. cit.*, p. 13.
- 43) 신혜정, *op. cit.*, p. 5.
- 44) McDowell, Colin (1984), *Directory of Twentieth Century Fashion*, London: Frederick Muller, p. 24.
- 45) 테페이즈망은 물체나 영상을 그것이 놓여 있는 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내 그 사물과는 전혀 연관성이 없는 엉뚱한 장소에 놓음으로써 보는 이로 하여금 외관상 이질적인 상황으로 인한 심리적 충격을 일으키게 하는 방법이다. *현대미술용어사전* (1979), 서울: 중앙일보사, p. 42.
- 46) 송영경, *op. cit.*, p. 46.
- 47) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://cafe.daum.net/fashion-20>
- 48) 신혜정, *op. cit.*, pp. 5-6.
- 49) *Ibid.*, p. 6.
- 50) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2008RTW-SRYKIEL>
- 51) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2008RTW-SRYKIEL>
- 52) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2008RTW-SRYKIEL>
- 53) 권연옥, *op. cit.*, p. 55.
- 54) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2006RTW-MOSCHINO>
- 55) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2010RTW-MOSCHINO>
- 56) 신혜정, *op. cit.*, p. 15.
- 57) 자료검색일 2012. 7. 11, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2007RTW-MMARGIEL>
- 58) 자료검색일 2012. 7. 11, <http://www.style.com/fashionshows/complete/F2009RTW-CMMEGRNS>
- 59) 자료검색일 2012. 7. 11, <http://www.style.com/fashionshows/complete/F2009RTW-KWALKER>
- 60) 자료검색일 2012. 7. 11, <http://www.style.com/fashionshows/complete/S2011RTW-TCHISATO>
- 61) Milman, M., *op. cit.*, p. 7.
- 62) 신혜정, *op. cit.*, p. 1.
- 63) 이연식, *op. cit.*, p. 17.
- 64) *Ibid.*, p. 20.
- 65) *Ibid.*, pp. 22-23.
- 66) *Ibid.*, p. 20.
- 67) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>
- 68) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>
- 69) 이주현, *op. cit.*, p. 35.
- 70) 이연식, *op. cit.*, p. 22.
- 71) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>
- 72) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>
- 73) 진중권 (2011 b), *op. cit.*, p. 164.
- 74) 이연식, *op. cit.*, p. 34.
- 75) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>
- 76) 자료검색일 2012. 4. 8, <http://www.toxel.com/inspiration/2009/04/14/clever-and-creative-t-shirt-designs/>