

## 패션 일러스트레이션에서의 이미지 가상화 연구

김 순 자<sup>†</sup>

상명대학교 의상디자인학과

### A Study on the Image-Virtualization in Fashion Illustration

Soon Ja Kim<sup>†</sup>

Dept. of Fashion Design, Sangmyung University

(2007. 11. 27. 접수)

#### Abstract

Image which appears in fashion illustration on the late twentieth century is not the representative image as an equivalence to the real fashion styles but the virtual image which bears no relation to any reality. The purpose of this study is review the concept of virtuality and analyze in which way virtual image is expressed in fashion illustrations on the background of Jean Baudrillard's simulacre theory. In post-modern paintings the expression methods of image-virtualization were image mixing through photo-image appropriation, image overlapping, and the icons inserted unreasonably, the focus-out effect through scrubbing and the over-painting on the photograph. Image-virtualization in fashion illustration was expressed through image mixing and expression of image uncertainty. Image mixing was made by photo-image appropriation, image overlapping, connection of heterogeneous images and using interface image, and uncertain image was expressed through the expression of visual ambiguity and virtual movement.

**Key words:** Image-virtualization, Fashion illustration, Simulacre, Image mixing, Image uncertainty; 이미지 가상화, 패션 일러스트레이션, 시뮬라크르, 이미지 혼성, 이미지 불확실성

#### I. 서 론

패션 일러스트레이션은 신선한 미적 체험을 전해 줄 수 있는 독자적인 시각예술로 자리 잡게 되면서 그 표현과 의미 해석에 있어서 다각도의 연구가 필요하게 되었다. 시각예술로서의 패션 일러스트레이션은 패션 일러스트레이터의 콘셉트에 의해 이미지화되어 새로운 시각의 세계를 만들어낸다. 이 경우 디자인의 이미지화 과정에서 패션 일러스트레이터의 개성과 창의력에 의해 예술성이 더해짐으로써 완성된 작품은 본래 디자인 의도보다 더 매력 있는 그림

으로 표현된다. 더불어 현대의 패션 일러스트레이터는 순수예술의 표현방법을 가미하여 작가의 무한한 상상과 실험적인 시도로 대중들에게 인상적인 작품을 만들어내고 있다(유영선, 2000).

따라서 패션 일러스트레이션은 표현방법에 있어 그 시대의 미술사 및 문화적 요소가 반영되어 있으며, 미술 표현양식의 다양한 변화와 함께 새로운 재료와 실험정신으로 패션 일러스트레이션의 면모를 더욱 풍부하게 하고 있으며 점점 더 전문화되어 독자적인 영역을 구축하고 있다.

후기 현대 사회에서 전자매체의 발전은 시각예술을 중심으로 멀티미디어의 대중적 보급과 활용을 손쉽게 하였으며 디지털 세계에서 시각적 이미지는 대상의 표상과 장인적 실재성의 표현이 아니라 이미지의

<sup>†</sup>Corresponding author

E-mail: sjkim@smu.ac.kr

본 연구는 상명대학교 교내연구비에 의해 지원되었음.

차용과 조작에 의한 가상성 표현으로 제시되고 있다. 이미지가 끊임없는 자기복제와 조작을 통해 근원적인 지시물과 의미를 상실하고 이미지 자체의 스펙터클로만 존재하게 된 것이다. 이로써 이미지와 그것이 갖는 가상성은 우리 주변에 만연해 있는 현상으로 존재하게 되었다. 따라서 시각예술에서의 가상성 문제에 대한 활발한 연구가 진행되고 있으나 패션 일러스트레이션에서의 가상성 문제를 직접적으로 다룬 연구는 발견하기 어렵다.

본 연구의 목적은 현대 패션 일러스트레이션에서 이미지가 갖는 가상성과 이미지의 가상화를 위한 표현기법을 제시하고 그 효과에 대해 분석하는 것이며, 이러한 연구를 통해 다양한 이미지들이 무의미하게 마구 혼용되는 듯이 보이는 최근의 패션 일러스트레이션의 표현과 해석에 있어서 고정된 하나의 인식체계가 아니라 다원화된 표현과 새로운 해석의 틀을 제공할 수 있는 가능성을 제시해주고자 하는 것이다.

연구는 피에르 레비(Pierre Lévy)의 가상성 이론과 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시뮬라시옹(Simulation) 이론을 근거로 가상화의 개념과 특성을 고찰하고, 후기 현대 회화에서 이미지의 가상화 유형과 상징성에 대해 살펴보았으며, 그러한 가상화 특성들을 패션 일러스트레이션에 적용하여 그 표현기법과 효과에 대해 분석하는 것으로 진행되었다.

연구방법은 가상화의 정의와 특성은 문헌연구를 위주로 고찰하였고 후기 현대 회화에서의 가상화 이미지 유형과 상징성에 대한 연구는 미술사와 미술 관련 서적 및 작품전시 팸플릿에 대한 분석을 통해 이루어졌으며, 패션 일러스트레이션에서의 가상화 이미지는 패션 및 패션 일러스트레이션 관련 서적과 패션일러스트레이터의 작품집의 사진자료를 위주로 실증적으로 분석하였다.

## II. 이미지 가상화의 정의

이미지 가상화에 대한 정의를 위해 가상의 개념을 살펴보고, 레비의 이론을 기반으로 가상화에 대한 정의를 하였으며 보드리야르의 시뮬라크르(Simulacre) 이론을 준거로 이미지 가상화에 대한 정의와 특성을 제시하였다.

### 1. 가상의 개념

가상은 개념사에서 나타나는 것처럼 플라톤에서

시작되며 존재와 존재론적 거리로 파악된다. 가상으로서의 허구, 환영이라는 의미를 지니고 있는 가상은 진리에 비해 비 진리, 기만, 거짓, 속임수, 등의 인식론적 의미를 갖는다(이상근, 1996). 플라톤의 이데아론에 의하면 이데아 세계로부터 1단계는 현실, 그 현실을 모방한 2단계는 예술작품이라 말하며, 모방을 거울에 비유하면서 거울 속에 들어있는 현실세계의 모든 것은 가상에 지나지 않는다고 하였다. 이와 같이 플라톤의 가상의 개념은 ‘가짜’ 즉 ‘진짜’를 모방한 ‘진짜’의 모조품으로 이데아의 함량이 부족하거나 거의 이데아의 모습을 내재하지 않은 눈속임으로 배척의 대상이었다(고은영, 2005).

Virtuel(가상)이라는 단어는 중세 라틴어 *virtualis*에서 유래하였으며 *virtualis*는 힘, 능력이라는 뜻의 *virtus*에서 유래한 것이다(레비, 1995/2002). 또한 스킨라 철학에서는 실행상태가 아니라 잠재된 힘의 상태로 존재하는 것이 가상적인 것이었으며. 웹스터 사전에 의하면 가상이라는 말은 사실상으로는 그렇지 않지만 본질 또는 효력에 있어서 존재함(being in essence or effect not in fact)이란 뜻을 갖고 있다(김성미, 2004).

### 2. 레비의 가상화 정의

레비(1995/2002)에 의하면 실체가 ‘지금 가지고 있음’의 개념이라면 가상은 ‘앞으로 받게 됨’ 또는 환상의 개념으로 좁은 의미에서는 정신적 환상이지만 넓은 의미에서는 실제 세계와 대비되는 세계이다. 하지만 그는 가상과 대립되는 개념은 실재(real)가 아니라 현실(actuel)이며, 가상성과 현재성은 단지 현실의 서로 다른 두 가지 방식이라 말한다. 따라서 가상은 엄격한 의미에서는 현실이 아닌 현재성에 대립되는 개념이다.

레비는 이러한 관계에 대해 마치 씨앗이 미래에 성장할 나무나 익을 열매의 프로그램을 이미 가지고 있듯이 하나의 역동적인 힘으로 존재하나 구체적으로 실현되지 않은 현실을 의미하며 가상이 나무로 자라나는 씨앗의 본질 속에 있다면 나무의 가상성은 바로 현실적인 것이지만 또한 실제로 현재하는 것은 아니며 정해진 순간과 장소에서 많은 구체적인 모습을 만들어낼 수 있는, 그렇다고 해서 그 자체가 특정 장소 혹은 시간에 관련되지 않은 탈영토적인 현실체가 바로 가상적인 것이라고 말하고 있다(레비, 1997/2000).

가상화는 현실화의 반대 움직임으로 현실에서 가

상으로의 이행이다. 또한 개체의 힘을 향한 상승이며 대상의 존재론적 중력의 중심으로부터의 움직임이다. 레비(1995/2002)는 가상화의 특성을 ‘탈출하기: 엑소도스로서의 가상화’와 ‘피비우스 효과’로 정의하였다. 즉 가상은 ‘여기에 없음’을 뜻하며 어떤 개인, 집단, 행위, 정보가 가상화될 때 이것들은 ‘여기 밖에’ 존재하며 탈지역화 된다는 것이다. 또한 가상성의 구현은 현재화의 과정이며 그것이 곧 실제의 문제로 귀결된다. 가상화의 또 다른 특성은 내부에서 외부로의, 그리고 외부에서 내부로의 통행이다. 가상화를 통해 열리는 초공간은 외부와 내부가 어느 순간 전도 되는 피비우스의 효과에 의해 연장된다. 이러한 피비우스 효과는 동일성과 타자성이 혼재하는 섞임의 공간을 제공하며 언제나 돌연변이이고 다르게 되는 것과 동시에 이타성을 받아들이는 것이다.

레비에 의하면 현실이 끝난 지점에서 가상화가 이루어지는 것은 현실과 가상화의 그 경계 지점에서의 ‘피비우스 효과’로 인해 가상과 현실의 단절이 아니라 가상이 현실의 연장으로서 또 다른 현실의 장을 열게 되는 것이다. 따라서 가상화는 현실감을 상실하는 것이 아니라 정체성의 변환이며 현실의 창조를 전달하는 하나의 중요한 수단이다.

### 3. 보드리야르의 시뮬라크르를 통한 이미지 가상화의 점의

어떠한 사물을 재현하는 것이 이미지이고 이러한 이미지를 생산하는 힘이 상상력이며 이미지에 의해 구성된 세계가 상상세계이다. 이미지가 모방할 혹은 재현할 실체가 없거나 이미지가 실체인 세계에서는 상상세계는 존재를 상실한다. 이러한 세계에서 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하며 기호와 그 지시대상과의 분리현상은 위장된 이미지인 시뮬라크르를 만들어낸다.

이미지의 순환적 과정에서 이미지의 변화하는 4 단계를 보면 이미지가 사실성을 반영하는 단계에서 점점 사실성을 감추고 변질시킨 다음 사실성의 부재를 감추게 되고 마지막 단계에선 부재를 감추고 어떠한 사실성과도 무관한 시뮬라크르가 된다. 이 때 이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르이며 이미지와 실재 사이에는 아무런 관계가 존재하지 않는다(Baudrillard, 1984).

이처럼 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 실제 현실에 대한

인위적 대체물로 현실이 아닌 가상현실 이미지이다(안상혁, 2005). 많은 사람들이 시뮬라크르를 ‘홍내’ 또는 ‘모방’으로 번역하고 있는데 홍내를 내기 위해서는 반드시 홍내 낼 대상이 있고 이 실제 원 대상을 베끼게 되면 그것이 바로 홍내이다. 가상은 홍내 낼 대상이 없는 이미지이며 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고 현실은 이 이미지에 의해 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다(보드리야르, 1981/2001). 시뮬라시옹은 시뮬라크르의 동사적 의미로 ‘시뮬라크르를 하기’이다. 추상과 시뮬라시옹의 차이는 전자가 아직 원본과 그 복사라는 이원론에 기초하고 있음으로 하여 이미지는 어디까지나 실체의 그림자로서 존재하나 사실성이 결여되어있는 반면에 시뮬라시옹에서는 이미지가 실체를 가정하지 않고 스스로 실체인 이미지 혹은 모델을 만드는 것이다.

오늘날 미디어의 발달은 기호와 정보를 증대시킨 나머지 의미를 소멸시킨다. 실재와 비실재, 기와의 기표의 차이는 스스로 붕괴하고 두 대립 항들이 서로 구별되지 않고 하나로 결합된 거대한 시뮬라시옹의 세계인 것이다. 보드리야르는 이러한 이항 대립구조의 부의미화에 대한 설명을 위해 ‘내파(implosion)’ 개념을 사용한다. 내파라는 용어의 사전적 의미는 본질적으로 상이한 것, 동등하지 않은 것이 돌발적으로 동일한 평면 안으로 함몰하는 경우를 가리킨다(최정민, 2005).

그의 이론을 시각예술에 적용시키면 시뮬라시옹은 이미지 생성이 지시대상을 전제하지 않고 스스로 이루어지는 예술적 상황을 말한다. 따라서 그의 이론은 오늘날의 시각이미지가 가상성을 그 중요한 특징으로 하고 그 지시대상을 상실함으로써 그 자체로는 아무런 의미도 갖지 않게 되는 점을 논증하기에 적합하다고 할 수 있다.

가상적인 것은 실제적 형태적으로 구체화되지는 않는다는 것은 보드리야르와 레비의 주장 모두에게서 공통적으로 제시되고 있다. 그러나 보드리야르에게 가상성은 현실과의 완전한 단절을 의미하지만, 레비에게 있어서 가상화는 현실감을 상실하는 것이 아니라 정체성의 변환을 의미한다.

또한 레비에 의하면 가상성은 역동적인 힘이며 실현되지 않는 현실이다. 다시 말해 가상성은 바로 현실적인 것이지만 또한 실제로 현재하는 것은 아니며 정해진 여러 순간과 장소에서 많은 구체적인 모습을

만들어낼 수 있지만 그 자체가 특정 장소 혹은 시간에 관련 되지 않은 탈영토적인 현실체가 바로 가상적인 것이다.

보드리야르 또한 시뮬라크르는 이미지의 유동적 현상화의 특징을 갖는다고 했는데 이미지의 유동적 현상화는 고정적인 모습에서 탈피하여 '고정적이지 않은', '언제든지 움직일 수 있는', 비고정적인 것으로 공간의 특성에 새로운 가치와 의미를 전달하게 된다(이가연, 2006).

### III. 후기 현대 회화에서의 이미지 가상화의 유형

후기 현대 회화에서의 이미지가 가상화의 특성을 가지는 것을 고찰하고 그 유형을 구체적으로 분석하였다.

#### 1. 후기 현대 회화에서의 이미지의 특성

그림은 거울의 세계 즉 환영(illusion)의 세계이며 보다 실제감이 있는 환영적 사물을 만드는 것이 화가의 사명이다. 화가들은 원근법이라는 인위적 공간을 만들어 3차원적 사물을 2차원적 평면으로 나타냄으로써 그 대상을 유사성을 기반으로 한 착각구조로 존재하도록 한 것이다. 이러한 이데아의 환영은 가상과 유사하지만 원본과 그것의 복사라는 이원론적 관계 속에 이미지와 실체가 따로 뗄 수 없는 관계인 반면 가상의 세계는 이미지가 실체를 가정하지 않고 스스로 실체인 이미지를 만들어내는 것이 다르다.

후기 현대 회화에서의 이미지는 전통적 사실주의 회화의 이미지처럼 재현적인 역할로서 등장하지 않는다. 전통적 이미지와 같이 사실성을 지니고 있다 하더라도 그것은 원본의 실체를 가정하지 않은 즉 전통회화에서처럼 실물을 묘사하는 방법에 의해서가 아니라 맥락에서 분리되어 떨어져 나온 원본의 진위가 의심스러운 사진 이미지에 의존함으로써 이미지가 실재하는 어떤 본질을 대신하여 보여준다는 지시 기능을 불가능하게 한다(이승신, 2005). 특히 사진 이미지와 회화를 결합시키는 작업을 하는 후기 현대 회화 작가들의 작품들은 전통적인 회화의 해석방법으로는 해결되어지지 않는 비일관성과 전혀 어울리지 않는 이미지들의 영똥한 배합을 확인할 수 있다. 이러한 이미지 혼성은 언뜻 보기에 단지 작가의 무의미

한 유희로만 보인다.

또한 후기 현대 회화에 등장한 이미지는 전통적인 사실주의 회화에서 보여 지는 이미지와는 다른 맥락을 가지고 있다. 즉 전통적인 사실주의에서의 이미지가 맥락의 질서 속에서 이성애 의해 통일된 관계를 획득함으로써 의미의 일관성을 갖는다면 오늘날의 이미지는 고정 되어 단 하나의 의미를 가지는 것이 아닌 복수적인 의미의 해석이 가능한 의미의 불확실성이 일어난다. 이는 오늘날의 이미지가 맥락에서 떨어져 나옴으로써 어떤 일관적인 의미에 고정되지 않고 서로의 관련성도 없이 부유하며 떠다니는 이산적 특성을 갖게 됨에 따라 자율성을 획득하기 때문이다(이승신, 2005).

위에서 살펴 본 것처럼 오늘날의 이미지는 근원적인 지시 기능을 상실하고 이미지 자체의 스펙타클로만 존재하며 복수적 의미 해석이 가능한 이미지의 자율성을 갖고 있다. 작품 내에서 이러한 이미지의 운용은 보드리야르의 이론에 의하면 가상화를 유발하며 이전과는 다른 해석의 가능성을 제공하게 된다.

#### 2. 이미지 가상화의 유형

앞에서 살펴본 것처럼 후기 현대 회화에서의 이미지의 가상화를 유발하는 표현특성은 이미지의 혼성과 의미의 불확실성을 통한 가상성 표현으로 나누어 볼 수 있다. 이러한 가상화 유형을 실제 작품을 통해 구체적으로 살펴보았다.

##### 1) 이미지의 혼성

이미지 혼성은 예술작품에 사실적인 깊이의 공간을 제공하는데 절대적인 법칙으로 여겨졌던 원근법을 사용하지 않음으로써 그 절대적인 시선의 위치도 폐기되어지고 그에 따라서 이미지들 사이의 관계를 유지 하던 통일적 질서의 사라짐과 동시에 이미지의 전체적인 맥락으로부터의 분리가 일어나 이미지들은 서로 아무런 관련성 없이 한 화면 안에 무작위로 흩뿌린 것처럼 편재하여 자율성을 획득한다. 이러한 이미지 혼성기법의 작품유형을 구체적으로 살펴보았다.

##### (1) 사진 이미지의 차용

차용은 본래의 문맥에서 이미지를 끌어내고 다른 문맥에서 취한 이미지들과 혼합함으로써 그 본래의 의미를 박탈하고 새롭게 해석하는 것을 말한다(이준,

1992).

데이비드 살르(David Salle)의 회화에서는 미술사나 대중적인 이미지들, 만화나 성에 관한 책자 등 여러 곳에서 빌려 온 다양한 사진 이미지들을 부분적으로 차용하여 요소들을 분해하고 이러한 이미지들들 어떠한 관계의 설정이나 계층적인 구조 없이 화면 안에서 새로이 조합하고 있다. 작가는 그들의 그림의 평범한 것을 특별한 것으로 전환시키기 위해 사진이라는 매체를 교묘하게 조작하고 다듬고 몽타주하고 수정한다. 이 방법은 이미지 모방 복제와 더불어 팝아트 작가들에 의해 자주 사용되는 기법으로 기존의 이미지를 차용하여 하나의 맥락에서 떼어내어 다른 맥락에 위치시킨다(위커, 1998/1999). <그림 1>의 살르의 작품은 전적으로 차용에 의존하고 있으며 오늘날과 같은 매체 과잉 시대에 있어 문화적이고 편견이 뒤섞인 관념들과 이미지들의 모순적 통합물을 통해 풍부한 상상력과 회화적 세련성을 마음껏 활용하고 있다. 살르는 또한 그림에서와 같이 화면 구성에서 두 폭화와 세 폭화 형식을 즐겨 사용하였다. 대형화면울 몇 개의 패널로 단순히 분절된 것에서 각각 다른 이미지의 화면으로 조립한 것에 이르기까지 화면 분할 형식이 있으며 이는 구상과 추상의 대비적 결합과 이미지의 의도적인 분산의 방법으로 사용되었다(이준, 1992). 이러한 형식은 시각적인 흥미와 부가적인 긴장을 생성하며 부조화성을 강화하는 방편으로 삼고 있다. 차용의 방식으로 임의지도록 고안된 다양한 이미지의 혼성을 제시하며 서로 다른 원천으로부터 의미를 찾아내게 함으로써 문제를 복잡하게 만드는 방식을 이용하여 의미 해석을 불확실하게 한다.

이처럼 살르는 매스미디어에 의해 현실이 기호의 막 뒤로 사라진 소비사회의 면모를 간파하며 모조가 실재에 의해 대체된 것, 또한 그것이 실제보다 더 리얼해진 하이퍼 리얼의 세계를 직시하면서 이제 현실은 '거대한 모조품(simulacrum)'이 되었음을 보여주려는 것이다(안익정, 1998).

## (2) 이미지 중첩

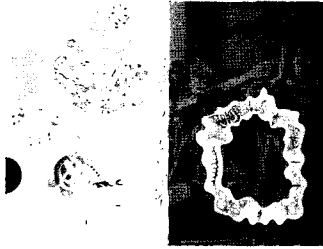
중첩은 한 단위가 부분적으로 그것의 위에 있는 다른 단위로 가리어질 때 생긴다(아른하임, 1954/1996). 이미지 중첩은 몇 개의 이미지가 겹쳐서 나타나는 영상의 중복으로 이는 이미지 위에 이미지가 중추적으로 쌓이는 형식으로 대개의 이미지는 단순한 선에 의한 개념적 표현이 공통적이다. 또한 이미지 중첩은 동일한 공간에 되도록 많은 정보를 담는 방법이므로

이는 작품이 가진 정보량을 엄청나게 증가시킨다(최정민, 2005).

살르의 작품인 <그림 2>에서는 단편적으로 그려진 이미지들이 아무렇게나 중첩되어 배치되어 있으며(Fuchs, 1992) 비일관성과 전혀 어울리지 않는 입자들의 엉뚱한 배합은 언뜻 볼 때 단지 작가의 무의미한 유희로 보인다. 전체적으로 통일된 회화의 구성을 관조하는 것이 불가능하게 됨으로써 관객들은 각각의 이미지에서 이미지로 건너뛰듯이 이동하여 대상을 지각할 수밖에 없는데 이러한 시선의 흐름은 이미지를 시각적이 아닌 촉각적으로 지각하게 만든다. 이미지의 윤곽선만으로 겹쳐 그려진 이미지들은 그 내부가 비어있음으로 인해 마치 채색으로 채워진 그의 그림 위에 덧붙여 겹쳐놓은 유리 위에 이미지처럼 여겨진다. 이러한 구성방식은 전통적인 원근법이 화면 안에 소실점을 두어 대상들이 사라지게 함으로써 표현했던 거리의 깊이감과는 또 다른 깊이를 제공한다(박남순, 2004). 이러한 드로잉 선은 그림의 내부 안쪽의 공간을 확장함으로써 또 다른 층 위에 묘사된 이미지들과 사건들을 느닷없이 보여주게 된다. 또한 이미지를 화면의 중심에 두어 강조하기도 하고 중심을 비움으로써 약화시키기도 하고 두 개 이상의 이미지를 상반되게 배치하기도 하고 수없이 많은 이미지를 가득 채워버리기도 한다. 중첩에 의해 생략된 부분이 생기게 되는 경우 그것은 실제로 이런 부분들의 시지각을 박탈하는 것이다. 그러나 중첩은 그것들을 시야에서 치워버리는 것이지만 동시에 그것들이 자리에 현존함을 암시하기도 한다. 즉, 나머지 부분을 잘라 내었다기보다는 감추어진 것으로 보이게 하여 무한성의 시각개념을 지닌다(아른하임, 1954/1996). 이처럼 원근법의 적용 없이 아무렇게나 배치된 듯이 보이는 이러한 이미지 구성방법은 내파에 의해 무의미한 텅 빈 기표들이 서로 아무 연관성 없이 부유하는 시뮬라크르를 보여준다.

## (3) 인터페이스 이미지의 삽입

인터페이스 이미지는 갑자기 응시됨으로써 가상화되는 지점으로 레비가 가상성의 특성으로 설명한 피비우스의 띠처럼 내부와 외부가 교환되는 경계이다. 엉뚱하게 등장하는 인터페이스 이미지들은 처음에는 잘못 본 것으로 인식되지만 그러한 오인으로서의 이미지에 주목하는 순간 그 이미지는 가상화되기 시작한다. 인터페이스 이미지는 응시를 덮을 놓아 잡는 역할을 하지만 응시를 만들어내는 대상은 텅 빈 기표



<그림 1>  
David Salle, Pink Teacup,  
Ruhrberg, K. (2000)



<그림 2>  
David Salle, Untitled,  
Fuchs, R. H. (1992)



<그림 3>  
Francesco Clemente, Untitled,  
Ruhrberg, K. (2000)

로 아무런 의미도 가치도 지니지 않는다. 그러나 이러한 오점-얼룩은 시선을 지연시키거나 가상화를 통해 나타나게 된다. 화면을 바라보는 주체의 응시는 단순히 바라보는 시선과는 다르다(서주영, 2002). 응시를 통해 시점이 이동하면서 공간이 가상화되는 것이다.

돌맹이들이 널려있는 어느 시냇가의 풍경을 그린 듯이 보이는 <그림 3>의 프란체스코 클레멘테(Francesco Clemente)의 작품에서는 유심히 살펴보면 사실적으로 그린 돌맹이 사이사이로 붉은 색 바퀴들이 어울리지 않는 방식으로 삽입되어 그려져 있음을 알 수 있다(Ruhrberg et al., 2000). 보드리야르의 이론으로는 이 작품속의 바퀴들은 단지 아무런 의미가 없는 기호-이미지의 놀이나 장난으로 밖에는 달리 해석할 수 없다. 그러나 엉뚱하게 삽입되어 작품의 이야기를 방해하는 것처럼 여겨지는 이러한 형태들은 뫼비우스의 효과로 인해 또 다른 현실을 열고 또 다른 주체를 상징함으로써 작가가 의도한 주제로 연결되는 이미지들의 연쇄에 또 다른 해석의 가능성을 부여한다.

이미지 혼성은 혼란스럽게 구성된 것처럼 보여 질서라고는 없는 것처럼 보여 주체는 처음부터 배제된 것처럼 보인다. 따라서 이미지 혼성을 통한 작품에 대해 관객은 그것이 지시하는 의미를 찾기가 쉽지 않다. 하지만 작가가 이러한 작품을 통해 제시하고자 하는 것이 바로 이런 의미의 불확실성이다.

이처럼 이미지 혼성은 무질서에 가까운 혼돈 속에 질서를 추구하는 구성이 이루어진다. 그러나 한편으로 그것은 창조성의 배경이기도 하다. 완전한 무질서는 새로운 질서로서의 가능성을 지니면서 모든 조형의 형성은 이 극과 극의 관련 속에 혼성이라는 방법을 통해 새로움을 만들어 가게 되는 것이다.

### 3. 불확실성의 표현

모든 가상은 의도적인 것이든, 비의도적인 것이든 의미를 제거하기 위해 공모한다. 현대 회화에서 이미지가 갖고 있는 지시 기능의 철폐는 단순한 분리 이탈에 의해 일어나는 것이 아니다. 그것은 보드리야르가 정의한 시물라크르에 의한 의미의 내파가 일어나고 그로 인해 지시기능이 사라짐으로써 일어난다. 이러한 내파로 인해 모든 것이 사라짐으로써 실재는 시물라크르로 전환되는 것이다.

시물라시옹의 내파에 의해 이산적으로 된 기표는 모든 해석이 가능한 의미의 불확실성을 낳고 어떠한 의미도 존재하지 않는 의미 해석의 불가능성을 지니게 된다.

후기 현대 회화에서 사진을 이용하는 예술가들은 사진의 여러 가지 특성들 중 어떤 방식을 취하는가에 따라 각기 다른 방향으로 나아가는데 특히 게하르트 리히터(Gerhard Richter)의 회화들은 사진 이미지들을 차용하여 독특한 표현기법으로 의미의 불확실성을 획득하는 방법으로 이미지의 가상화를 실현하고 있다. 리히터의 작품을 중점적으로 분석하여 의미의 불확실성을 통한 이미지 가상화를 살펴보았다.

#### 1) 이미지 흐림 효과에 의한 사진 회화

사진 이미지를 흐릿하게 하거나 혹은 지우는 것은 카메라에 기초한 재현을 의문시하고, 우연한 일이나 사고의 가능성을 탐구함으로써 거리감을 존속시킨다는 점을 증명한다. 리히터는 자신의 회화 작품들에서 사진의 외양을 취하고 초점을 흐리게 하는 표현 방식을 취하고 있다. 이것은 회화라는 형식과 사진이라는 형식을 중재하여 혼합한 것으로서 이러한 방식은 이미지를 왜곡시킴으로써 사진이 공공연히 권리를 주

장 하는 진실성에 의문을 던지고 실재와 왜곡된 실재, 사진과 회화 사이의 경계를 손상시킨다(김운홍, 2005). 그는 <그림 4>에서처럼 형상들의 윤곽선을 분지름으로써 이미지들이 사진에서의 초점 흐림 효과처럼 보이도록 하였는데 사진과 같은 사실주의적 묘사방식에 이러한 흐림 효과를 사용함으로써 회화와 사진 사이의 구별과 그림의 주제와 그 주제의 포착 및 해석 사이의 애매모호함을 나타내고 있다. 특히 그는 이러한 작품을 흑백으로 이미지를 채색함으로써 의미의 무를 더욱 강조하게 된다. 흐려진 이미지를 통해 정확한 사진적 시각으로 바라보는 방식에 대해 의의를 제기하고 있는 것이다. 흐릿하게 하는 표현법에 대하여 그는 “그것이 가장 사진처럼 보이게 하기 때문이며 가장 그림이 아닌 것처럼 보이게 하기 때문이다.”(Richter, 1998)라고 말한다.

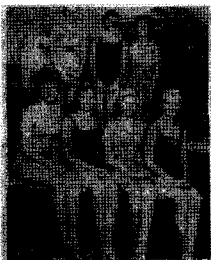
시그마 폴케(Sigmar Polke) 또한 <그림 5>와 같이 사진의 표면에 점묘의 효과를 주어 이미지를 불명확하게 하여 이미지의 가상화를 이루고 있다. 그는 망점들로 구성된 잡지나 만화, 신문의 인쇄된 이미지를 차용하면서 대량생산되는 이미지들을 자신의 캔버스 위에 재현한다. 그러나 폴케의 점으로 된 이미지는 그것이 원본으로 삼는 망점의 기계적 생산방식과는 정반대인 수공으로 제작되고 있다. 이와 같은 모순된 요소들의 공존인 그의 회화는 각기 다른 시간과 공간 속에서 그리고 각기 다른 관객과의 관계 속에서 끊임없이 새로운 의미와 이미지를 만들어내는 열린 텍스트이다(Ruhrberg et al., 2000).

## 2) 표현주의적 붓 터치에 의한 추상 회화

리히터의 스냅사진을 이용한 추상 회화는 <그림 6>, <그림 7>과 같이 사진의 표면을 물감의 두터운

층으로 덮어 그 아래에 있는 것들을 더 많이 혹은 조금 가리면서 이미지의 부분들을 덮는다. 이러한 작품들은 사진 이미지를 실크스크린으로 인쇄하고 인쇄물을 아직 마르지 않은 상태에서 평평한 붓으로 문질러 어두움 저편의 빛, 빠르게 지나가는 존재, 위기감 등으로 교란시키며 물들이고 있다. 그것들은 선이나 얼룩으로 놓여 있기 때문에 동일성을 확인할 수 있는 어떠한 형상이나 깊이의 단서도 묘사 되지 않으며 스무마토(sfumato)와 같이 부드러운 붓 터치를 통해 사진이 지닌 객관성과 차가움을 넘어서고 있다(김운홍, 2005).

이처럼 실내사진이나 풍경 사진 위에 물감을 덧바른 작품들에서 사진은 레디 메이드가 되었다. 또한 기계복제 시대의 복제 가능한 미술로서의 사진은 그 위에 칠해진 모방이 불가능한 비정형적인 모습의 붓 자국을 통해서 유일성을 지닌 회화가 됨으로서 원본이 된 것이다(김정희, 2003). 흐릿한 이미지와 표면 가까이에서 이루어진 회화적 행위의 흔적은 사실적인 이미지를 화면 속 공간에서 더 멀리 위치시키고 의미의 해석이 끝내 이루어지지 못하도록 지연시킴으로써 관객들에게 불편함을 일으킨다. 이러한 불편함은 관객의 인식을 화면 밖으로 밀어내면서 화면 내부로의 몰입을 방해하는데 이로 인해 화면 내부의 요소들 간의 간극에서 분열된 주체가 인식되고 그 주체는 타자성으로서 한 작품 내부에서 작용한다. 또한 가장 완벽한 재현으로서의 자연의 복사인 사진 위에 아무렇게나 칠해진 부질서해 보이는 이러한 추상회화는 의미와 확실성, 그리고 진리에 대한 우리의 지각과 무엇이 추상이고 무엇이 실제적인가에 대한 지각에 의문을 제기한다.



<그림 4>  
Gerhard Richter,  
Swimmers,  
Ruhrberg, K. (2000)



<그림 5>  
Sigmar Polke,  
Bunnies,  
Ruhrberg, K. (2000)



<그림 6>  
Gerhard Richter, Overpainted photograph,  
세계미술을 움직이는 현대 거장 20인전. (2006)



<그림 7>

#### IV. 패션 일러스트레이션에서의 이미지 가상화 유형

패션 일러스트레이션에서의 이미지 가상화 유형은 현대 회화에서의 이미지 가상화 유형을 준거점으로 하여 이미지의 혼성과 불확실성의 표현으로 분류하여 살펴보았다.

##### 1. 이미지의 혼성

최근의 패션 일러스트레이션은 하나의 패션 이미지를 강렬하게 전달하려는 시도를 벗어나 다양한 이미지의 요소들을 하나의 화면에 배치하거나 복잡하고 미묘한 스타일이 뒤섞여 표현되고 있어 구체적인 이미지나 명확한 패션 메시지를 파악하기 어렵다. 이러한 이미지의 혼성은 그 그림의 주제가 전달하려는 패션 메시지가 일관된 의미로 환원 되지 않고 다양하고 모호한 의미로 수용된다. 또한 이러한 다양함은 통합되어 새로운 의미를 생성하여 전달하거나 요소간의 새로운 대립관계를 형성하게 되는데 어떤 일관된 이미지에 고정 되지 않고 서로의 관련성도 없이 떠다니며 이미지의 자율성을 획득하게 된다.

이러한 이미지 혼성의 방법은 사진 이미지의 차용, 이질적 이미지 결합, 이미지 중첩, 인터페이스 이미지의 삽입의 표현유형으로 나누어 살펴보았다.

##### 1) 사진 이미지의 차용

패션 일러스트레이션에서의 이미지는 다양한 방법으로 사진 이미지를 차용하여 표현하여왔다. 그러나 최근에는 기존의 단순히 사진 이미지를 오려 붙이는

포토몽타주 기법에 국한되지 않고 <그림 8>에서처럼 사진이나 인쇄물을 여러 가지 방식으로 오려내고 덧 붙여서 다시 혼성을 이루어 비현실적인 구성체를 이루고 있다. 형태를 해체하고 다시 무작위로 풀라주하여 이미지를 겹치고 가림으로써 시선을 분열시키기도 하고 주체의 해체를 위해 표현대상을 인위적으로 분절 파괴하여 재조합하거나 분해하고 전위시켜 대상을 왜곡하여 탈구조의 형태를 만든다. 이것은 또한 개체간의 비경계적 사고에 의해 기억에 친숙한 원형의 개체를 원래의 위치와 관계에서 분리, 이동하여 낯설게 전환함으로써 시각자의 인식 결정을 유도시킨다.

이러한 방식의 포토몽타주는 사진이 가지는 사실적 특성을 차용하여 작가의 무한한 상상력과 아이디어로 새롭게 표현하는 방식이다. 또한 비현실적인 영상의 재구성은 의외성 내지는 기발함을 창조하였으며 사진이 보여주는 매력적인 걸모습을 단순히 받아들이는 행동이 잘못된 것임을 시사하고 새로운 리얼리티의 가능성, 사고의 새로운 조합을 제공하고 있다. 최근에는 사진을 오려내고 조합하는 방식에서 탈피하여 컴퓨터 그래픽의 활용으로 지금까지 현실에 존재하던 것들의 모사나 재결합, 그리고 사람의 눈이 전혀 경험할 수 없는 미묘한 세계를 창조하여 비현실적인 가상의 이미지로의 시각상의 이미지 폭을 넓히고 있다(권지영, 유영선, 2004).

##### 2) 이질적 이미지의 결합

이미지의 강렬한 전달을 위해서는 서로 어울리지 않는 모순적 이미지를 대비시켜 이중적 이미지를 연출할 수 있다. 또한 하나의 이미지에서 또 다른 이미지를 상상할 수 있을 때 이중적 이미지가 존재하게



<그림 8>  
Maren Esdar,  
Borrelli, L. (2004)



<그림 9>  
Container, Klantan, B.,  
Ehmann, S. & Meyer, B. (2004)



<그림 10>  
Stephane Manel,  
Borrelli, L. (2004)



<그림 11>  
Koji Ota,  
Borrelli, L. (2004)



되는데, 패션 일러스트레이션에서의 이질적 이미지의 결합은 인체와 기계, 동물, 등 인체와 무관한 제 3의 물상을 인체와 결합시켜 그로테스크한 인체로 표현하여 독특한 스펙터클이나 환타지를 연출한다. 서로 상반되고 어울리지 않은 것들의 충돌은 인체 자체의 변형과는 또 다른 기존에 생각하지 못했던 형상들과 이미지를 보여줌으로써 신비스러우면서 초현실적인 시각적 충격을 준다. 가상현실에서는 이처럼 꿈과 현실이 일치되면서 둘 사이의 대립적인 관계가 결코 하나로 합쳐지지 않았던 선을 넘어 결합한다. 하나의 극과 다른 극이란 의미가 없어지는 의미의 함열이 일어나고 여기에서 시뮬라시옹이 시작되는 것이다(이종한, 2004).

<그림 9>에서는 인체의 이미지와 동물의 이미지를 결합시켜 이미지 개체간의 대립관계를 형성시키고 있다. 대비의 직접적인 표현을 통해 새로운 의미와 충격을 주고 있으며 서로 다른 성격의 대상물이 합성되어 기존 형태의 비례와 규격에서 탈피하게 되면 연관성의 파괴를 통해 일시적인 충격과 그로 인한 유머를 주게 된다. 이것은 인체 고유의 형태를 기정사실화하기보다 재창조의 대상으로 보고 주관적이고 자율적인 표현을 추구하는 것이다.

### 3) 이미지 중첩

패션 일러스트레이션에서의 이미지 중첩은 <그림 10>에서처럼 서로의 연관성을 알 수 없는 다양한 이미지의 형상들이 여기저기 던져놓은 것처럼 구성되어 마주치기도하고 겹치기도 한 상태로 배치되어 있다. 이러한 그림에서 다양한 형상들은 통합되어 새로운 의미를 생성하거나 개체간의 새로운 대립관계를 형성시킨다(권정숙, 2004). 한편으로 조화가 깨진 형태는 시각적 흥미를 유발시키며 중첩에 의한 충돌이 있을 경우 변화와 긴장이라는 의미로 발전되어 다양한 효과와 생동감을 유발시킬 수도 있다. 또한 이러한 구도는 화면을 구성하는 중심 요소와 관습적 구성을 탈피하여 중심의 부재와 공간의 개방성이 중시되는 것으로 자유로운 사고에 의해 새로운 구성을 갖는다. 이미지의 무차별한 나열로 연속성이 없는 대상과 형상을 화면 가득 채우고 있는 이러한 패션 일러스트레이션에서 이미지는 아무런 연관성 없이 부유하여 분명한 패션 메시지를 전달하지 못한다. 패션 일러스트레이션에서의 시각적 표현이 메시지 전달의 의미보다 의외성, 낯설음, 혼동의 충격적 시각 유인의 방

법으로 나타나고 있는 것이다.

### 4) 인터페이스 이미지의 삽입

패션 일러스트레이션에서의 인터페이스 이미지는 전체 이미지와의 조화를 깨고 패션 메시지 의미해석에 혼란을 주는 의외의 이미지 형상을 말한다. <그림 11>에서는 그림의 아래 부분에 엉뚱하게 전체 이미지와 어울리지 않게 해골의 이미지가 삽입되어 있다. 전체 이미지와 관련 없이 등장한 예측불허의 해골 이미지는 주제와 배경의 위계질서를 깨고 시각적 자극과 긴장감을 부여한다. 즉, 엉뚱하게 삽입되어 패션 이미지를 방해하는 인터페이스 이미지는 보드리야르에 의하면 단지 아무런 의미가 없는 시뮬라크르 이미지로 작가의 놀이나 장난으로 해석될 수도 있다. 그러나 단순히 잘못 삽입된 무의미한 단편이 아니라 어떤 작용을 하는 것이라면 레비의 주장처럼 이들의 작품들은 단순히 무의미하고 허무한 것, 혹은 잘못 그려진 것이거나 작가들이 장난을 부린 것이 아니라 그러한 작용이 은폐됨으로써만 제대로 기능하는 어떤 의미화 작용을 감추고 있는 것으로 생각될 수 있는 또 다른 해석을 가능하게 하는 것이다.

## 2. 불확실성의 표현

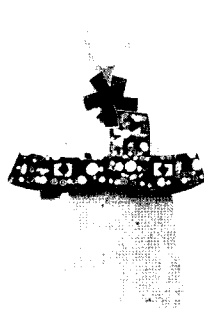
패션 일러스트레이션은 패션을 표현하는 기호인데 포스트모던 패션은 다양화, 개성화, 규범의 해체 등을 이루고 있으며 객관적 성향보다는 주관적이거나 상대적인 성향의 것으로 과격적이고 애매모호한 불확실성을 보이고 있다(성광숙, 2004). 이러한 패션의 불확실성은 패션 일러스트레이션에도 영향을 미쳐 이전의 구체적인 스타일의 과장이나 단순화기법의 패션 일러스트레이션에서 벗어나 이미지 자체만으로 표현하거나 또는 이미지조차 모호하여 보는 사람들의 시각적 판단과 의미해석에 맡기는 불확실성의 표현으로 나타나고 있다. 이러한 불확실성은 지시대상을 전제하지 않거나 의도적으로 이미지를 구성하는 요소를 감추는 방법으로 이미지의 가상화를 만들어내고 있는데 불확실성의 표현을 통한 이미지 가상화의 특성을 이미지의 시각적 특성을 흐리게 하는 시각적 불명료성의 표현과 가상적 움직임의 표현으로 나누어 살펴보았다.

### 1) 시각적 불명료성의 표현

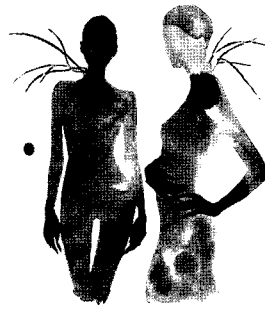
기존의 패션 일러스트레이션에서의 주체는 착장상



<그림 12>  
Pierre-Louis Mascia,  
Borrelli, L. (2004)



<그림 13>  
Francois Berthoud,  
Borrelli, L. (2000)



<그림 14>  
Kareen Iliya,  
Morris, B. (2007)



<그림 15>  
Hirosh Tanabe,  
Gan, S. (1997)

태의 인체로 인체와 복식의 이미지를 통해 패션 메시지를 전달하였고 시각적 명료성을 통한 이미지 강화를 위해 단순하고 명확한 형태로 표현하는 것이 효과적이었다. 최근의 패션 일러스트레이션에서는 주체인 인물의 실체를 약화시키거나 제거하거나 다른 것으로 대체하여 그 의미를 축소시키고 있다. 또한 이미지의 일부만이 제시됨으로 인해 작가의 주관적인 결정을 배제하고 작품이 미완성의 상태인 것처럼 제시되며 수용자의 자의적 해석을 유도하여 감상자에 의해 이미지를 완성시킨다. 따라서 수용자 개인에 의해 개별화된 다양한 이미지가 완성되며 하나의 기표가 다중 기의로 전파된다. 이러한 표현은 미완성의 묘한 여운이 화면에 신비감을 일으켜 이미지 상승효과를 주기도하며 일부 제시된 부분에 시선을 응집시켜 보다 강력한 메시지 전달을 효과적으로 할 수 있는 방법으로도 사용할 수 있다. <그림 12>에서는 마치 사진 작업에서 흔들림을 주어 초점을 흐리게 한 것 같이 화면에 제시된 형태가 불확실하게 나타나고 있으며, <그림 13>에서는 실루엣을 흐리게 하여 형태적 특성이 명확하게 드러나지 않는다. 또한 <그림 14>에서는 이미지 구성요소를 물감의 번진 형상으로 가려서 주체의 이미지를 감추고 있는데 물감을 떨어뜨리거나 번지게 하는 등 자유로운 흔적들은 인식에 지배받지 않는 예술적 자율성을 표현한다. 이러한 표현은 형태의 요소를 모호한 색의 유희로 은폐하여 시각적 자극과 화면의 긴장감을 부여하는 동시에 명백한 이미지에 의한 의미 해석을 지연시키거나 불가능하게 하여 이미지의 자율성을 확보해주는 동시에(김상민, 2002) 다양한 의미생성의 가능성을 내포한다.

## 2) 가상적 움직임의 표현

가상현실에서의 탈물질적인 개체들은 유동적인 운동, 변화 등의 시간을 사유함으로써 얻어질 수 있는 가변적 에너지를 중요시한다(이가연, 2006).

동일한 면 혹은 물체가 일정한 간격을 두고 배치되면서 방향성을 지니게 되면 움직이는 것처럼 착시현상이 발생하는데(Davis, 1996) <그림 15>에서는 인체의 형상을 중첩 또는 반복적으로 배치하여 인물들이 걸어오는 듯한 운동성을 표현하고 있다. 이것은 가상의 시간성을 함축된 하나의 화면에 표현한 것이다. 즉 특정 장소, 혹은 시간에 관련되지 않은 탈영토적인 실체로 가상성을 표현하고 있으며 이것은 관찰자의 시선 이동에 따른 요소간의 새로운 관계성의 생성으로 연속적인 장면의 움직임을 나타낸다. 또한 동일한 동작을 반복적으로 겹치게 배치하여 실제로 전진하듯 시각적 방향감을 느끼게 하며 동일한 형태 반복의 시각적인 단조로움을 그래픽적 선으로 바꾸어 독특한 느낌을 준다. 이러한 가상적 움직임의 이미지는 순간 포착이라는 고정된 틀을 깨고 새로운 시간성을 도입하여 비실체적인 순간의 포착으로 표현하여 시각의 미적 인식영역을 확장한다.

## V. 결 론

연구의 결과를 통해 오늘날 패션 일러스트레이션에서의 시각적 이미지는 가상성을 그 중요한 특징 중 하나로 전개되고 있으며 이러한 표현은 패션의 재현을 포기하고 그들만의 독특한 환상을 표현하고 있다는 것을 알 수 있다. 후기 현대 미술에서 나타나는 이미지 흔성과 불확실성의 표현은 그 지시대상을 상실함으로

써 보드리야르에 의하면 그 자체로는 아무런 의미도 갖지 않는 가상적 이미지이다. 그러나 보드리야르가 폐쇄적이고 무의미한 것으로 보았던 가상성의 개념은 레비의 새로운 정체성의 획득으로 설명될 수 있다.

이러한 가상적 이미지는 패션 일러스트레이션에도 적용되어 기존 패션 일러스트레이션과는 전혀 다른 표현방식으로 나타나고 있다. 즉 단순한 이미지의 재현이나 과장에서 벗어나 이미지 자체만으로 표현되고 있으며 다양한 이미지가 혼재되거나 구체적인 이미지를 감추는 방식으로 의미해석의 불확실성을 표현하고 있다. 이러한 표현은 패션의 환상성을 보여주기 위한 패션 일러스트레이터들의 단순하고 무의미한 놀이로 해석될 수도 있으나 또 다른 의미에서 관람자의 감성에 따른 해석과 지각경험의 장을 넓일 수 있는 새로운 창조성 개발의 방법이 될 수도 있다. 또한 표현 기법으로의 이미지의 가상화는 수용자의 미적 인식 영역을 확장하고 화면에 긴장감과 흥미를 유발시키는 효과를 준다.

이러한 결과는 패션 일러스트레이션이 이제는 패션을 전달하는 수단으로써만이 아니라 일러스트레이터의 역량에 따라 패션에 대한 개인적 감정 표현을 가능하게 하는 영역으로 확장되었음을 의미한다. 또한 패션 일러스트레이션은 개체 간이나 내부와 외부 간의 끊임없는 상호작용을 통해 다양성을 수용하며 주제를 벗어난 타자성에의 관심으로 표현영역이 확장되어 화면에 시각적 긴장감과 환상적 시각공간을 창출하고 있는 것을 알 수 있다.

패션 일러스트레이션은 패션과 함께 존재하는 상업미술이므로 지나치게 순수 회화적 분석기준에 의해 논의되는 것은 패션 일러스트레이션의 기능이나 역할이 고려되지 않은 형식적인 결과만이 도출될 수 있는 위험성이 있다. 그러나 패션 일러스트레이션이 패션을 표현하는 기호라는 점을 감안한다면 파격적이고 애매모호한 현대 패션을 파악할 수 있는 하나의 방법이 될 수 있으며 동시대의 문화를 이해할 수 있는 또 다른 코드가 될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

권정숙. (2004). 패션 일러스트레이션에 나타나는 들뢰즈의 포스트 구조주의적 특성 연구. *복식*, 54(5), 83-93.  
 권지영, 유영선. (2004). 패션 일러스트레이션에서의 포토몽타주 표현방법과 효과. *복식*, 54(8), 49-58.  
 고은영. (2005). 오시이 마모루 작품에 나타난 시뮬라시옹 연

구. *디자인학연구*, 18(2), 102-110.  
 김상민. (2002). *재현의 논리에 대한 G 들뢰즈의 비판과 그 극복에 관한 연구*. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.  
 김성미. (2004). *현대미술에서의 가상성에 관한 연구*. 청주대학교 대학원 석사학위 논문.  
 김운홍. (2005). *게르하르트 리히터 작품을 통해 본 사진과 회화의 관계*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문.  
 김정희. (2003). *게르하르트 리히터의 회화 미술사의 편견을 넘어*. Gerhard Richter. 서울: 갤러리 현대.  
 레비, 피에르. (1995). *디지털 시대의 가상현실*. 전재연 옮김 (2002). 서울: 궁리.  
 레비, 피에르. (1997). *사이버 문화: 뉴 테크놀로지와 문화 협력 그리고 커뮤니케이션*. 김동윤, 조준형 옮김 (2000). 서울: 문예출판사.  
 박남순. (2004). *미국 뉴 페인팅 회화 연구*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문.  
 보드리야르, 장. (1981). *시뮬라시옹*. 하태환 옮김 (2001). 서울: 민음사.  
*세계미술을 움직이는 현대거장 20인전*. (2006). 서울: 갤러리 H.  
 서주영. (2002). *자크 라캉의 용시 개념으로 본 왜상 연구*. 고려대학원 교육대학원 석사학위 논문.  
 성광숙. (2004). 90년대 이후 패션 일러스트레이션의 표현적 특성에 관한 연구. *복식*, 54(1), 109-123.  
 송민영. (2002). *디지털 이미지의 가상성에 관한 연구*. 경희대학교 언론정보대학원 석사학위 논문.  
 아른하임, 루돌프. (1954). *미술과 시지각*. 김춘일 옮김 (1996). 서울: 홍익사.  
 안상혁. (2005) *자크 라캉의 거울 단계와 영상미디어의 매개과정과의 연관성*. *디자인학연구*, 18(4), 147-154.  
 안의정. (1998). *데이비드 샬트의 해체주의적 전략*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.  
 워커, 존 A. (1998). *매스미디어와 미술*. 장선영 옮김 (1999). 서울: 시각과 언어.  
 유영선. (2000). *1980년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각 이미지 표현 방법*. 경희대학교 대학원 박사학위논문.  
 이가연. (2006). *현대공간에 나타나는 시뮬라크르 현상의 표현특성에 관한 연구*. 국민대학교 디자인대학원 석사학위 논문.  
 이상근. (1996). *Teodor W. Adorno의 가상 구체 연구*. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.  
 이승신. (2005). *이미지의 가상화 연구*. 홍익대학교 대학원 박사학위 논문.  
 이종한. (2004). *시뮬라크르의 전형으로서의 매트릭스의 가상세계*. *디자인학연구*, 17(1), 339-346.  
 이 준. (1992). *신표현주의의 포스트모던 투성*. 미국 포스트모던 대표작가 4인전. 서울: 호암갤러리.  
 최정민. (2005). *르네 마그리트에 있어서 데페이즈망의 가상성*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.  
 홍희선. (2006). *이미지의 차용에서의 시뮬라크르 역할 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.

- Baudrillard, J. (1984). *The precession of simulacra: Art after modernism rethinking representation*. N.Y.: The New Museum of Contemporary Art.
- Borrelli, L. (2000). *Fashion illustration now*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Borrelli, L. (2004). *Fashion illustration next*. San Francisco: Chronicle Books.
- Davis, M. L. (1996). *Visual design in dress (3rd ed.)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Delicatessen, D. (2003). *Fashionize: The art of fashion illustration*. Italy: Happy Books.
- Fuchs, R. H. (1992). *David Salle drawing*. NY: Gagosian Gallery.
- Gan, S. (1997). *Visionaire's fashion 2000*. London: Laurence King Publisher.
- Klantan, B., Ehmann, S., & Meyer, B. (2004). *Wonderland*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Morris, B. (2007). *Ilustracion de moda*. Barcelona: Blume.
- Richter, G. (1998). *The daily practice of painting*. London: The MIT Press.
- Ruhrberg, K., Schneckenburger, M., Fricke, C., & Honnef, K. (2000). *Art of the 20th century*. Spain: Taschen.