

碩士學位論文

현대패션에 나타난 유희적(遊戲的) 빈티지(Vintage)



제주대학교 중앙도서관
濟州大學校 大學院
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

衣類學科

黃敬惠

2001年 12月

현대패션에 나타난 유희적(遊藝的) 빈티지(Vintage)

指導教授 張愛蘭

黃敬惠

이 論文을 理學 碩士學位 論文으로 提出함.



2001 年 月

黃敬惠의 理學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長

李孝直



委

員

孔수리



委

員

張愛蘭



濟州大學校 大學院

2001 年 月

목 차

국문초록

표 목차

그림 목차

I. 서론	1
1. 연구 의의 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	5
II. 이론적 배경	6
1. 빈티지(Vintage)의 개념	6
2. 유희(遊戱)의 개념	10
3. 유희적 빈티지 디자인의 개념	13
III. 현대 패션에 나타난 유희적 빈티지의 특성	15
1. 의외성	15
2. 양성성	19
3. 왜곡성	23
4. 해체성	27
IV. 유희적 빈티지의 의상 디자인	41
1. 디자인 의도	41
2. 디자인 및 제작	42
1)작품 I : 유희적 빈티지의 의외성 디자인	42
2)작품 II : 유희적 빈티지의 양성성 디자인	46
3)작품 III : 유희적 빈티지의 왜곡성 디자인	49
4)작품 IV : 유희적 빈티지의 해체성 디자인	52

V. 결론	55
참고 문헌	58
Abstract	63



국 문 초 록

오늘날 환경파괴와 인간성 상실이라는 문제들이 크게 부각되면서, 그 문제들은 패션뿐만 아니라 사회적으로도 큰 영향을 미치고 있다. 이에 현대인들은 현실의 문제들을 오히려 사회·문화적인 측면에서 정신의 자유성으로 극복하려는 양상으로 나아가기 시작하였고, 이러한 현상은 세기말이 되면서 더욱 뚜렷해지고 있다.

다시 말하면, 현대인은 다양하고 독특한 개성을 추구함으로써 현실의 중압감에서 벗어나고자 노력하였으며, 더욱 더 유희적인 표현을 통하여 정신적 즐거움을 제공받았다.

현대인들은 복잡한 사회의 문제에서 일탈하고자 선택한 매체 중의 하나가 패션인데, 그 패션을 통하여 시도해 본 사회적 현상을 두 가지 측면에서 정리해 볼 수 있다.

첫째, 현대인들은 패션으로 즐거움과 웃음, 허무, 자아상실이라는 양면적인 유희성을 추구한다.

이는 급변하는 현실에서 자신의 정체성을 찾고자 하는 현대인들에게 정신적인 유희가 중요한 도피처로 받아들여지고 있기 때문이라고 사려된다.

패션에 표현된 유희적 특성은 우스꽝스러운, 엉뚱한, 놀라운, 의외적 이라는 감성으로 나타나는데, 웃음을 터트리게 하는 감성적 유머효과 뿐만 아니라 지적, 정신적, 즐거움을 주는 효과로도 표현 될 수 있다.

둘째, 현대인들이 중고품 이미지의 낡은 모습에서 친숙하고 자연스러움 속에서 안정을 찾고자 하는 욕구에서 등장한 것이 빈티지 패션이다.

빈티지 패션은 과거의 제품을 현대 패션에 이용하는 재활용패션과 과거 특정 시대의 스타일을 모방해 현대적으로 재해석하는 재생패션으로 나눌 수 있다.

따라서 본 연구에서는 현대패션에 나타난 유희적 빈티지의 특성들을 내적 의미와 외적 형식으로 나누어 분석한 후 그것을 바탕으로, 패션에서 유희적 빈티지가 갖는 특성을 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성 등으로 코드화하여 작품들

을 해석하였다.

첫째, 유희적 빈티지 패션에서의 의외성은 이질적 요소의 도입으로 기존의 가치와 양식이 붕괴되는 불일치적인 내적 의미와 이질적 요소를 부정형, 혼합형으로 결합시킨 부조화된 외적 형식으로 표현된 것을 코드화 한 것이다.

둘째, 유희적 빈티지 패션에서의 양성성은 남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 나타내는 성의 일체성적인 내적 의미와 이성요소를 극대화시킨 형태의 외적 형식으로 표현된 것을 코드화 한 것이다.

셋째, 유희적 빈티지 패션에서의 왜곡성은 인체의 자아확대 개념과 인체의 절대적 이상미에 대한 파격적인 거부인 불합리적인 내적 의미와 무정형의 실루엣과 재단의 비구성적 변형, 비대칭의 조형미 및 형태파괴인 불균제적인 외적 형식으로 표현된 것을 코드화 한 것이다.

넷째, 유희적 빈티지 패션에서의 해체성은 형식에 얽매이지 않고 인종·문화·종교등 모두를 초월한 자유로운 형태의 불확정적인 내적 의미와 유희, 부조화, 비상식, 비범함, 규범의 파괴, 불협화음 등의 외적 형식으로 표현된 것을 코드화 한 것이다.

이와같이 복식에서 유희적 빈티지의 특성은 이질적 요소의 도입, 성의 혼돈, 변형, 자유로움 등으로 웃음을 유발하며 복식에 무한한 창조 가능성을 제시하며 정신적, 지적 즐거움을 제공한다.

다시 말하면 현대패션에 나타난 유희적 빈티지의 특성은 현대의 다양한 문화적 상황을 이해하면서 현실에 대한 반감을 비꼬거나 우스꽝스럽게 만들어 현실이탈을 원하는 현대인들의 속성을 가지고 있으며, 현시대의 불안한 현실을 유머러스하게 극복하려는 긍정적인 의도를 가지고 있다.

이에 본 논문에서는 현대적으로 재생한 유희적 빈티지의 특성을 앞에서 고찰한 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성의 코드를 표현유형에 맞추어 디자인하여 유희적 빈티지에 표현된 미를 제시하고자 작품을 제작하였다.

첫째작품 : 유희적 빈티지의 의외성 디자인

콜셋을 이미지화 하고 부풀린 스커트의 패치워크된 낡은 표현은 현대인들의 심리상태를 복합적으로 표현하였다.

둘째작품 : 유희적 빈티지의 양성성 디자인

남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 새로운 양상으로 유머러스하게 표현하였다.

셋째작품 : 유희적 빈티지의 왜곡성 디자인

비대칭 라인과 이질적 요소를 이용한 현대적이고 미래적인 유희적 빈티지를 표현하였다.

넷째작품 : 유희적 빈티지의 해체성 디자인

세기말적인 해체주의 복식의 퇴폐미와 저속함, 노출 등의 현상을 이미지화 하였다.

유희적 빈티지의 패션은 자본주의의 물질만능에 대한 인간성상실과 환경문제 등의 사회적인 문제를 유희적으로 표현하여 이를 통해 물질문명의 소비사회를 일깨우며 인간성회복을 표현하는데 유희적 빈티지의 창조적 의의를 갖는다고 볼 수 있다.

Key Words : 유희적 빈티지, 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성

표 목 차

< 표 1 > 빈티지 패션의 역사적 흐름	8
< 표 2 > 유희적 빈티지의 특성	32
< 표 3 > 유희적 빈티지의 표현기법	33
< 표 3 > 작품 I의 디자인 컨셉	42
< 표 4 > 작품 II의 디자인 컨셉	46
< 표 5 > 작품 III의 디자인 컨셉	49
< 표 6 > 작품 IV의 디자인 컨셉	52



그림 목 차

[그림 1] Christian Dior '00 S/S 「Collezioni Donna」 N.75, p.82	34
[그림 2] Christian Dior '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.344	34
[그림 3] John Galliano '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.338	34
[그림 4] Alexander McQueen '00 F/W 「Vogue(K)」	34
[그림 5] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.140	35
[그림 6] Roberto Cavalli '01-02 A/W 「Collezioni」 N.82, p.71	35
[그림 7] Gianni Mocaro '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.78	35
[그림 8] Roberto Cavalli '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.336	35
[그림 9] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.77	35
[그림 10] Seredin & Vasiliev '02 A/W 「L' OFFICIEL」 N.17, p.135	35
[그림 11] Vivienne Westwood's '00 「dressing up vintage」 p.108	36
[그림 12] Matthew Williamson '99-00 A/W 「Fashion News」 Vol.53, p.98	36
[그림 13] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.212	36
[그림 14] Vivienne Westwood's '00 「dressing up vintage」 p.131	36
[그림 15] Christian Dior '02 W 「L'OFFICIEL」 N.17, p.29	36
[그림 16] Jean Paul Gaultier '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.14	36
[그림 17] Masaki Matsushima '98 S/S 「Fashion News」 Vol.80, p.79	37
[그림 18] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.109	37
[그림 19] Dolce & Gabbana '00 「20 TH CENTURY FASHION」 P.261	37
[그림 20] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.326	37
[그림 21] Yuma Koshino '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.246	37
[그림 22] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.216	37
[그림 23] Vivienne Westwood '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.4	38
[그림 24] Comme des Garçons '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.123	38
[그림 25] Jean Paul Gaultier '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.15	38

[그림 26] Shimura '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.248	38
[그림 27] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.175	38
[그림 28] Jean Paul Gaultier '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.343	38
[그림 29] Jean Paul Gaultier '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.342	39
[그림 30] TBF '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.255	39
[그림 31] Custo Barcelona '02 S/S 「Collezioni」 N.85, p.99	39
[그림 32] Jerome Dreyfuss '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.42	39
[그림 33] Christian Lacroix '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.225	39
[그림 34] Maria Uergine '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.233	39
[그림 35] Betsey Johnson '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.187	40
[그림 36] Crystals Swarovski '01 S/S 「Collezioni」 N.81, p.224	40
[그림 37] Ella Stick '00 S 「FARBE(K)」 No.18, p.153	40
[그림 38] Julien Macdonald '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.166	40
[그림 39] John Galiano '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.339	40
[그림 40] Christian Dior '00 S/S 「Collezioni Donna」 N.75, p.81	40
[그림 41] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.66	40
[그림 42] 작품 I 의 도식화	43
[그림 43] 작품 I 의 실물사진	44
[그림 44] 작품 I 의 실물사진	45
[그림 45] 작품 II 의 도식화	47
[그림 46] 작품 II 의 실물사진	48
[그림 47] 작품 III 의 도식화	50
[그림 48] 작품 III 의 실물사진	51
[그림 49] 작품 IV 의 도식화	53
[그림 50] 작품 IV 의 실물사진	54

I. 서 론

1. 연구 필요성 및 목적

현대인들은 산업화에 따른 과학 기술의 발달과 물질적 풍요 속에서 보다 나은 삶을 영위하기 위해 끊임없이 미래만을 위해 달려왔고 그 결과 과학, 기술, 문명 등 모든 분야에서 놀랄만한 성과를 이루어 왔지만 그 이면에는 환경파괴라는 결과물을 해결해야만 했다. 그러한 환경파괴와 인간성 상실이란 문제가 패션뿐 아니라 전 사회적으로 큰 영향을 미치고 있고 심각한 위기감을 느끼게 하고 있다.

21세기의 시작도 여전히 환경 오염문제가 대두되고 경제가 불투명 하는 등 전반적인 사회 상황이 어둡고 불안한 느낌이 드는 시기이다.

따라서 현대인들은 복잡다단한 사회 속에서 벗어나고자 선택한 매체인 패션으로 추구하고 있는 사회적 현상을 두 가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 현대인들은 패션을 통해 즐거움과 웃음, 허무, 자아상실이라는 양면적인 유희성을 추구하고 있다.

여기에서 유희란 재미와 즐거움을 그 본질로 하며, 마음의 경쾌화, 중압에서의 해방, 정신의 자유성을 느끼게 한다. 더욱이 유희성은 심각성을 회피하려는 대중과 그 속에서 발생하는 사회·문화적 현상의 접목에서 파생되므로, 복식을 비롯한 예술적 분야에서 이 유희적 특성이 중요시된다. 그러므로 유희적인 배경은 가치체계의 다원화, 미의식의 변화, 대중문화의 확산, 청소년 문화의 확산 등 사회·문화의 현상적 측면에서 이해하여야 한다.¹⁾

두 번째 특징으로 나타난 현상은 복고, 즉 사전의 의미로는 옛날로 돌아가는

1) 이경아, “현대패션에 나타난 유희성(遊戱性)에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위 청구논문, 1997, p.6

것이다.

현대인은 현대산업사회의 환경 속에서 인공적인 요소가 첨가되지 않은 순수한 과거에서 보호받고자 하는 심리에서 새 것이 아닌 과거의 낡은 구제품을 선호하고자 하였다. 이를 중고품이라 할 수 있는데, 좀 더 수사학적으로 기술하면 과거 어느 시대의 사고, 정서와 분위기 미학, 유희 등을 오늘의 시각과 정신으로 재해석한 것이다. 즉 과거로 돌아가는 것이 아니라 과거의 기억과 추억, 역사적인 사건들을 가져와 그 쓰임새를 현재에 맞게 만드는 것을 말한다.

또 다른 의미로, 개성화·다양화 시대에 사는 현대인은 회소가치를 현재 시점에서는 만들어 낼 수 없고, 만들어지지 않으며, 또 찾을 수 없는 과거의 장소, 명품, 의류 등에서 찾고자 하는 경향이 있다. 이러한 경향들은 과거의 것을 그대로 가져와 활용하는 것, 그리고 과거의 디자인과 분위기, 감각은 그대로 가져오되 기능적인 면을 추가로 표현한 형태로의 리사이클 개념으로 점점 더 확산되고 있다.²⁾

패션에서도 리사이클 시스템이 유행하고 있는데 대표적인 예가 빈티지로, 이는 사회전반에 확산되고 있는 환경 중시 풍조에 크게 영향을 받은 결과이기도 하며 독특한 패션을 찾아 헤매는 젊은이들의 욕구이기도 하다.

젊은 패션리더들을 위한 빈티지의 출현³⁾은 1980년대이래 과거로의 역사성 집착과 향수가 반영되는 영화, 음악과 같은 대중문화의 중요한 모티브⁴⁾가 되고 있다. 그것은 유사한 사회현상에 대한 시대적 공감으로 현대에도 빈티지가 존재하고 있는 이유이다.

2000년의 빈티지는 과거의 물건을 가져온 것이 아니라 특정시대의 스타일을 모

2) <http://news.naver.com/new> 「New-Old-Fashioned」 확고한 복고스타일 지향 '98 S/S Multi-Trend 분석 빈티지룩(Vintage-Look) 패션마케팅, 1997. 5.

3) 밀리터리 룩(military look)인 군인용 야전점퍼와 여자들도 신는 군화, 벨티드 슈트(belted suit), 카뮈플라주 룩(camouflage look) 등이 젊은이들 사이에 유행한 빈티지 패션이다.

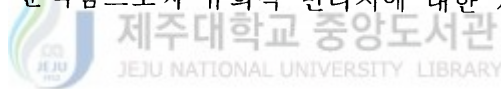
4) 고현진, “빈티지 패션의 미적 가치에 관한 연구”, 의류학회지 vol.21.no.2.2001.pp.288-289

방하여 현대적으로 재해석한 재생패션이라 할 수 있다.⁵⁾ 즉, 빈티지는 과거의 제품을 그대로 가져와 현대패션에 이용하는 재활용 패션과 과거 특정시대의 스타일을 모방해 현대적으로 재해석하는 재생패션으로 나눌 수 있다.⁶⁾

따라서 리사이클 현상이 뚜렷한 사회, 문화적 측면에서 현대인들에게 선택되어지는 유희적 빈티지가 패션의 개념을 넘어 현대인의 메말라 가는 정서에 심리적 안식처를 제공할 것이라 기대한다.

그러므로 본 연구에서는 빈티지의 재생패션 분석을 위해 어느 특정시대의 스타일이 재해석된 것인지를 역사적 흐름으로 규명하고, 또한 최근 재생패션 의미의 빈티지가 시대적으로 현대인들이 느끼는 소외감, 공허감을 메워주며 시각적인 즐거움을 제공하는 하나의 수단으로 사회·문화적 측면에서 내면적 깊이를 이해함과 동시에 그 배경을 고찰하는데 의의가 있겠다 하겠다.

그러므로 1990年代 후반에 나타난 패션 경향으로 재생패션 의미의 빈티지에서 유희적 특성을 분석함으로써 유희적 빈티지에 대한 개념을 규명하는데 목적이 있다.



위와 같은 의의를 통해 본 연구의 목적과 1차적으로 유희적 빈티지의 개념을 정의 내려보고, 2차적으로 유희적 빈티지의 특성을 코드화 시킨 것을 응용한 디자인을 제시하는 것이다.

본 연구의 목적을 수행하기 위해 다음과 같은 연구문제들을 설정하였다.

첫째, 문헌 및 선행연구를 통해 빈티지 및 유희성의 개념을 규명한 후, 재생패션 의미의 유희적 빈티지의 디자인 개념을 정립하고, 본 연구의 분석 틀인 유희적 빈티지의 특성을 코드화 한다.

5) <http://new.naver.com/news-read> 한국경제,2000.10.30.

6) <http://www.samsung-design.net>

둘째, 코드화한 4가지 특성을 근거로, 1990년대 후반부터 2001년 S/S까지 디자이너들의 작품을 중심으로 실증적 방법을 통해 분석·해석한다.

셋째, 이들을 분석한 결과로 코드화된 유희적 빈티지 특성을 응용한 창작디자인 및 의상 작품을 제시한다.



2. 연구 내용 및 방법

본 연구에서는 유희적 빈티지의 디자인 개념 정립을 위해서 과거회귀 현상 속에서 웃음과 재미가 표현된 빈티지 패션으로 제한하였다.

왜냐하면 시대에 따라 유희의 개념이 달라져 왔고, 현대 예술에 있어서의 유희는 그 개념이 더욱 확장된 맥락에서 이해되고 있기 때문이다.

연구진행 방법은 문헌연구와 실증적 분석으로 행하였다. 먼저 문헌 및 선행연구를 통하여 빈티지와 유희성에 대한 개념을 규명함으로써 유희적 빈티지의 디자인 개념을 정립시켰고, 연구 분석을 위한 유희적 빈티지의 특성을 코드화 한 후 디자이너들의 작품을 중심으로 실증적으로 분석·해석한다.

자료는 유희성 및 빈티지에 관한 국내외 문헌 및 선행연구 자료, 잡지, 신문 기사, 인터넷 검색 등을 중심으로 진행하고, 유희적 빈티지가 많이 표현되었다고 사려된 국내외 패션전문잡지에서 디자이너 작품들을 발췌하여 분석하였다.

즉, Collezioni, Collezioni Donna, Fashion News, Collections, Fashion biz, Elle, Vogue, Bazaar, Marie Claire, gap - D, L'OFFICIEL 등의 패션잡지를 주로 이용하였고, 잡지의 비평기사와 인터넷 사이트도 참조하였다.

II. 이론적 배경

1. 빈티지(Vintage)의 개념

빈티지란 문자 그대로 ‘antique-고유한, 오래된’ 것을 의미한다. 복식에서 사용되는 빈티지란 빈티지 와인(vintage wine)⁷⁾의 빈티지에서 유래된 용어이다. 즉 어느 일정한 기간을 경과해도 광채를 잃지 않는 어떤 특정의 두드러진 유행 또는 유행품을 가리킨다. 단적으로 말하면 ‘오래되어도 가치가 있는 것(oldest but goodies)’ 혹은 ‘오래 되어도 새로운 것(new-old-fashioned)’이 된다.⁸⁾

보드리야르(Baudrillard)에 의하면, “패션은 레트로(retro)이다. 패션은 항상 과거 형태의 즉각적이고 전체적인 재순환 이다” 라고 언급했다.⁹⁾ 또한 Dubbin & Berman¹⁰⁾은 요즘의 패션 트렌드는 서로 다른 10년 주기의 디자인 요소들이 한 시즌에 아름답게 조합되어 나타나므로, “레트로”는 그 의미를 상실하고 이제 ‘빈티지 만이 시대정신이 된다’ 라고 한다.¹¹⁾

빈티지는 패션뿐만 아니라 오늘날 과거회귀 현상의 하나로써 다른 분야에서도 그 영향력은 크게 확대되고 있다. 사실 과거 전통 스타일로의 복귀현상은 역사에서 계속되고 있지만, 최근에는 포스트모더니즘과 세기말 현상으로써 과거를 돌아보는 자기 반영적 패션이 자주 거론되는 논의의 대상이 되고 있다.

패션에서의 빈티지는 과거의, 오래된 골동품성(old), 남이 착용했었던 낡은 중고성(secondhand), 그 존재의 시대를 전형적으로 잘 나타내는 진품성(authentic), 자기만의 개성을 살릴 수 있는 독특한 희소성(unique), 시대에 뒤떨어지는 구식성

7) 일정한 지역, 수확기의 포도주. 특히 양조연도가 표시된 숙성된 고급 포도주

8) <http://mybbs.hana.net>

9) Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death, (London:Sage), 1993, p.88.

10) Dubbin, T., Berman, A. E., Vintage Style, Harper Collins, 2000, p.10

11) 고현진, op.cit., p.485

(out-of-mode)의 특성을 띤 ‘찾아낸 패션’이라고 말할 수 있다.

최근 패션 트렌드에 미치는 이러한 빈티지의 영향력은 날로 증가하고 있어, 실제로 오래되고 낡은 중고 스타일이 아니더라도 이미지를 가져온 패션 역시 빈티지 패션의 확장된 개념으로 보고 있다.¹²⁾

패션에서 빈티지는 두 가지 의미가 함축되어 있다. 즉 과거의 제품을 그대로 가져와 현대패션에 이용하는 재활용 패션과 본 연구의 주제인 과거 특정시대의 스타일을 모방해 현대적으로 재해석하는 재생패션으로 나눌 수 있다.

재활용 패션은 베틀 시장이 발달한 유럽, 일본 등지에서 이미 정착된 패션이고, 국내에서는 압구정동의 빈티지 상점을 중심으로 요즘 젊은이들 사이에 인기 있는 새로운 현상이다.

재활용 패션이 구제품에 대해 새롭게 부각된 뉴 패션개념이라면 재생패션은 90년대 초반부터 이미 패션에서 익숙해진 복고 개념의 일환이다.

구체적인 복고의 바람은 1991년부터 시작되었다. 세기말을 불과 10년 앞둔 시기에 많은 대중들은 지나간 20세기를 회상하며 동경하는 정서가 패션에 반영되어 60년대식 미니 스커트, 비틀즈 룩 등 복고현상이 등장하였다. 또한 21세기에 접어들면서도 옛 것을 차용하려는 디자이너들의 시도는 계속되고 있는데 21세기에는 20세기의 복고와는 달리 낡은 트렌드 들을 과감하게 변용해 새롭고 신선한 패션으로 만들어 내고 있다.

따라서 빈티지 패션이 등장한 1940년부터 최근까지의 스타일을 10년 주기별로 살펴보기로 한다. <표 1>

왜냐하면, 빈티지가 나타난 시대적 배경이 어떠한지를 살펴봄으로써 20세기말에 나타난 빈티지가 문화적 맥락에서 어느 특정시대의 현상들과의 유사성을 살펴보는 것도 의의가 있기 때문이다.

12) 고현진, op.cit., p.484

< 표 1 > 빈티지 패션의 역사적 흐름13)

	시대적 배경	패션	액세서리	메이크업·헤어
1940 年代	·제2차 세계대전	·밀리터리룩(견장,뱃지) ·각진 어깨, 무릎길이의 짧은 스커트의 테일러드 슈트	·작은 모자 ·터번이 유행 ·조이스 썬기급 ·군대 뱃지, 공군날개 모양의 장식이 있는 큰 솔더백	·메이크업은 밝고 진함 ·반짝이는 빨간 입술 ·빨간 매니큐어 ·업스타일의 헤어
1950 年代	·전후 무역산업의 회복 및 발달	·Dior의 New look ·허리라인이 없는 sack dress ·과장된 주트 슈트 ·테디보이즈 스타일 ·비즈로 장식한 화려한 가디건 유행	·얇고 둥글고 높은 슬리퍼식 하이힐 ·필박스 모자, 진주 목걸이 ·드럼과 코삭형의 모자 ·프렌치 플리츠 헤어피스	·메이크업은 진한눈썹
1960 年代	·옵아트(Op Art) ·팝아트(Pop Art) ·미니멀리즘(Minimalism) ·새로운 예술사조 성행 ·제2차 세계대전 이후 베이비 붐 세대의 등장	·망토 스타일 자켓 ·초미니 스커트 ·관탈롱 슈트 ·유니섹스 진 ·전위적인 푸레주 패션 ·화려한 색상의 셔츠(사이키델릭)	·금속사 스타킹 ·롱 부츠 ·비닐 소재 소품 유행 ·Box Bag ·우주적인 액세서리	·우주적인 펄 메이크업 ·기하학적인 커팅과 볼륨 있는 헤어(비달 사순) ·자연스런 히피스타일 헤어 ·패턴이 들어간 아이메이크업 ·가짜 속눈썹
1970 年代	·펑크 ·에너지 파동 ·디스코 대유행	·레이어드룩(Layered look), ·빅 록이 유행	·뾰족하고 송곳 모양의 굽이 달린 펑크 스타일 구두 ·빈티지 디스코 Bag ·발목까지오는 부츠	·아프로 헤어 ·화려한 컬러 ·힘오스러운 문신 ·불쾌한 장신구
1980 年代	·포스트모더니즘의 영향으로 클래식시즘, 모더니즘, 아방가르드와 노스탤지어 등이 융합표현	·펑크 룩 유행 ·남녀 의복을 겹쳐 입는 앤드로 지너스 룩 등장	·두꺼운 가죽벨트 ·손가락이 없는 장갑 ·인조 보석 ·50년대의 샤넬 '2.55'백 ·구찌,루이비통 백	·짧은 커트 스타일 ·Rock 가수의 여장 또는 남성 메이크업 ·뉴 사이키델릭 메이크업
1990 年代	·경기침체와 걸프전의 영향 ·절제와 구시대로의 복고적 경향 ·세기말적 경향과 미래적 경향이 공존 ·환경보호 운동	·포스트모더니즘의 영향으로 복고풍 디자인에 재활용 첨단 신소재와 전통적 소재의 혼합 사용 ·핸드 메이드 니트	·큐빅 달린 짐계 핀, 곱창 밴드 등 유행 ·나이키 스니커즈 유행	·누드 메이크업 ·자연친화적인 메이크업

13) Tracy Toikien, 「dressing up vintage」에서 요약

또한 본 연구의 재생패션 의미의 분석을 위해 어느 특정시대의 스타일을 재해석한 것인지를 규명하기 위함이다.

이상과 같이 살펴본 바에 의하면 빈티지란 80년대 이래로 현대인의 과거로의 집착이 구체적으로 표출된 현상중의 하나로 오래되어도 새로운 것, 자기만의 개성을 살릴 수 있는 독특한 희소성이 담겨져 있는 것이라 말할 수 있다.



2. 유희의 개념

유희란 영어로 ‘play’ , ‘amuse ments’ , ‘pastime’ , ‘merryman king’ (불어 ‘jeuer’ , 독어 ‘spielen’) 등으로 사용하지만, 일반적인 미학적 의미에서 ‘play’ 의 개념으로 본다.

사전적인 정의로 ‘play’ 는 퍼닝(punning)속에서처럼 유머러스하거나 혹은 수사학적(rhetorical)효과를 얻기 위해 특별히 이용한 경우나 놀이행동을 지칭한다. 또한 이 단어에는 변화(change), 다양성(variation), 대치(alternation) 개념이 수반된 가벼우면서도 동적인 절차 방법 혹은 행동을 의미한다.¹⁴⁾

이러한 유희에 대한 개념은 이미 미학자, 철학자들이 예술과의 밀접한 관계로 논하고 있다. 미적, 예술적 활동을 유희 충동에 둔 쉴러¹⁵⁾나 그로스(Karl Groos)¹⁶⁾등은 예술을 일종의 유희로 보고, 호이징하(Huizinga)¹⁷⁾는 문화가 유희로부터 발생되어 발전해 왔음을 논증하였으며 예술의 전개과정을 살펴보더라도 그 쾌감이 현실에서 벗어나서 존재하는 것은 유희와 예술의 공통점이라고 말하고있다.

이와 같이 예술이나 문화의 본질로 보았을 때 유희는 하나의 본능으로 창조과정의 중요한 부분과 결부되어 창조적 사고의 기초를 형성시켜 준다.¹⁸⁾

그렇다면 결국 웃음을 일으키는 원인은 부조화성, 대비성, 기대의 어긋남으로 인한 우월감의 충족이나 억압된 의욕의 충족 등에서 발생하는 것으로 이해할

14) The new encyclopedia, p.804 이경아, op.cit., p.4 재인용

15) "인간은 오로지 미와 유희해야 하며 또한 오로지 미와 만나서 유희해야 한다."라고 인간과 유희, 그리고 아름다움의 관계를 요약하고 있다.
(박연양, '유희와 예술의 연주론적 고찰', 「안동대 논문집」, 제8호, 1986, p.218

16) 모방본능이 유희에 큰 역할을 한다고 지적하고, 이것은 어려운 현실에서 자기의 가상세계를 만들어가고 유아나 성인의 생활속 깊이 박혀서 결국은 여러 가지 예술의 근원이 된다고 하였다.(ibid., p.212)

17) 호이징하/김윤수 역, 「호모루덴스」, 까치, 1993, p.12

18) 문지숙, "타이포그래피에 있어서 시각적 유희에 관한 연구", 홍익대학교 석사학위논문, 1993, p.21

수 있다. 즉, 웃음은 대체로 일반화된 사회의 인식과 삶의 현실이 어긋날 때 이를 해소하기 위한 방편으로 발생하는 것이다.¹⁹⁾

한편 우스운 상황의 주요 유형들로는 이상한 의상을 입어 기존 방식에 어긋나는 행동, 도덕성에 위반되는 행동, 에티켓을 위반하는 행동, 왕정복고 시대의 코미디와 같은 외설, 이질적 요소의 도입, 말장난, 넌센스, 바나나 껍질에 넘어지는 것 같은 불행, 곡예사를 흉내내는 서커스 광대와 같이 지식과 기술이 부족한 은근한 모욕 등을 들 수 있다.²⁰⁾

패션에서의 유희적 특성은 우스꽝스러운, 엉뚱한, 놀라운, 의외적 이라는 감성으로 나타나는데, 웃음을 터트리게 하는 감성적 유머효과 뿐만 아니라 지적, 정신적, 즐거움을 주는 효과도 포함된다.²¹⁾

결론적으로, 디자인에 있어서 기발한 착상이나 놀라움이 내포되어 있을 때 유머러스한 유희 효과가 나타난다고 본다. 유희의 이러한 현실 이탈 방법은 일종의 경쾌함, 즉 현실 세계가 지닌 무게를 벗어난 세계를 제공한다. 유희의 경쾌함은 단순히 현실로부터 유리되어 있기 때문에 생기는 것이 아니라 현실의 중압감에서 벗어나서 흥가분해지고 부상(浮上)하는 방향으로 현실에서 이탈하는 것에 의해 초래되는 것이다.²²⁾

즉, 현대 사회의 문화와 그 시대 정신의 변화가 현대 예술 분야에서 유희적 특성들이 두드러지게 나타나게 되는 내적 기준이 된다.

1990년대에 들어서면서 앞으로 다가오는 새로운 세기에 대한 불안과 흥분, 현재의 불안정한 정치나 경제적 상황을 비판하고 괴로워하기보다는 지금의 상황을 받아들이고 다양한 상황을 긍정적으로 평가하려는 사고들이 패션에서도 유머감을 가지고 예전의 틀에 박힌 획일적인 논리에서 벗어나려는 움직임으로

19) 김성태, “비 공격적인 유머의 문제”, 한국심리학회지 Vol.1-4, 1970, pp.117-121

20) 하지수, “현대패션에 표현된 유희성”, 복식 Vol.22, 1994.5. p.74

21) 이경아. op. cit., p.6

22) 와타나베 마모루 저, 이병용 역, 「예술학」, (서울:현대미술사), 1994, pp.240-241

유도하고 있다.²³⁾

패션도 모든 문화의 양상처럼 시대정신을 반영하며 패션의 변화를 이해하기 위해서는 변화하는 사회를 이해해야만 한다. 이는 한 시대의 복식은 문화와 사회의 다양한 요소들의 상호관계에 대한 중요한 표현이기 때문이다.²⁴⁾

다시 말해서 패션에 유희적인 표현을 하고 또다시 빈티지가 유행하는 것은 시대 상황의 요구에 적합한 어쩔 수 없는 선택으로 받아들여져야 한다.



23) 이경아 op. cit, p.317

24) Jeanette C.Lauer. Robert H. Lauer, 「Fashion power」, Prentice Hall, 1981, p.18

3. 유희적 빈티지 디자인

복고로써의 빈티지 의미를 살펴보면, 출현 당시는 부유한 상류층에 대한 동경에 따른 동조의 시각이 있었던 것에 비해, 전후(戰後)에 나타난 하위문화의 빈티지 패션은 기성세대에 대한 강한 반발, 반(反) 물질주의에 대한 저항의식이 포함되어 있다.²⁵⁾ 그리고 감각적, 저질적, 가변적, 유동적인 가치추구 등 대중문화적 특성이 사회의 다양한 분야에서 두드러지게 표현되고 있는데, 그러한 점이 빈티지 패션에도 영향을 미치고 있다. 특히 패션에도 일시적, 소비적, 통속적 경쾌함과 가벼움 그리고 감각적인 면의 고양이 등 유희적 경향이 전반적으로 시대의 모습을 그대로 반영되어 나타난다.²⁶⁾

즉, 패션의 엘리트 집단의 지향성에서 벗어나 오히려 대중의 기호와 스타일이 복식에 반영되어 유머와 위트를 기제로한 유희적 재미와 생동감이²⁷⁾ 빈티지 패션에 두드러진다. 이런 현상들로 인하여 과거로의 재해석을 원하는 인간들은 단순한 재생느낌의 빈티지 보다는 웃음, 재미있는, 우스꽝스러운, 허무 등을 보여주는 유희를 첨가시킴으로써 대리만족감을 느끼고자 한다.

다시 말해서 빈티지 패션에 유희적 특성을 부가시킴으로써 표출된 웃음은 생리적인 현상이 아니라 사회적인 맥락에서 성립된 문화적 현상이며 진정한 사회적인 의미가 부여되기 때문이다.²⁸⁾

따라서 유희적 빈티지란 재생패션을 이용하여 과거 특정시대의 의상을 이 시대에 맞게 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존 개념의 이탈 등 유희적 표현으로 표출된 조형적인 부조화, 불일치, 불합리성 등을 내포한다. 또 기존의 관습적인 사고범위를 벗어나 디자인에서 요구하는 독창성을 담은 표현방법으로

25) <http://www.innewyork.co.kr>

26) 최윤미, “90년대 초 복식에 나타난 가벼움에 관한 고찰”, 한국의류학회지, Vol.18-5, 1994, p.737

27) 이경아, op.cit., p.21

28) 윤자정, “유머의 어려움과 가능성”, 월간미술, vol., 1997.3.p.116

상상력을 자극하고 디자인에 있어서 새로운 개념을 창출할 수 있게 하여 정신적, 지적 만족감을 제공할 수 있는 디자인이라고 정의 내리고자 한다.

유희적 빈티지 디자인은 편안한 느낌과 자신을 자유롭게 표현하기에 가장 적절하다고 본다. 기존방식에서 벗어나 개성에 따라 유머러스하고, 여성적이면서도 펑크적인 이미지로도 입어볼 수 있다. 그것은 현대인들이 차별화 된 독특한 스타일을 원하는 내적 심리가 있기 때문에 과거를 돌아보기 시작하였고, 새로운 스타일로 표현하였다.

즉, 특정시대의 스타일을 기본으로 부조화적인 다양한 사물들이 매치 되어서 전혀 새로운 스타일이 되었다. 물론 그 요소에는 웃음, 즐거움, 자아상실, 허무 등의 유희성이 표출되어 진다고 본다.

결론적으로 유희적 빈티지 디자인이란 특정 시대의 스타일 모방과 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존개념의 이탈 등의 유희적인 표현기법으로 인해 표출된 재미와 즐거움이 혼합되어 현대적으로 재해석된 재생패션으로 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성, 등의 조형적 특성을 적용시켜 표현된 디자인을 ‘유희적 빈티지’라고 정의 내릴 수 있다. 더불어 대중의 기호와 스타일이 디자인에 반영되어 유희적 재미뿐만 아니라 현대사회의 문화적 복합성도 함축되어 있다.

Ⅲ. 현대패션에 나타난 유희적 빈티지의 특성

현대에는 인간성상실과 다양화, 개성화의 시대로 심각하지 않으려는 현대인들과 그 속에서 파생되는 사회·문화적 현상의 접목으로 나타나고 있는데 패션에 있어서의 유희적 빈티지의 개념은 특정 시대의 스타일 모방과 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존개념의 이탈 등의 유희적인 표현기법으로 인해 표출된 재미와 즐거움이 혼합되어 나타나고 있다.

현대적으로 재해석된 디자인을 대중의 기호와 스타일을 복식에 도입함으로써 유희적 재미와 현대사회의 문화적 복합성을 반영하고 있는데 재생패션의 특성을 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성 등으로 코드화 시켜 조형적 특성을 나누어 살펴보고자 한다.

1. 의외성



유희적 빈티지의 의외성은 이질적인 요소의 도입으로 기존의 가치와 양식을 붕괴하는 불일치적인 내적 의미와 이질적인 요소를 부정형, 혼합형으로 결합시킨 부조화된 외적 형식으로 구성된 것을 코드화한 것이다.

의외성을 표현한 기법을 살펴보면, 초현실주의와 같은 세기말 복식 표현에서 가장 많이 사용되는 기법 중의 하나인 이질적 요소의 도입이란 ‘조화되지 않는 대상(사물)이나 이미지의 병치(Juxtaposition)’, ‘눈속임기법(Trompe l’oeil)’, 그리고 ‘직물대신 일상 생활에서 다른 용도로 쓰이는 소재의 사용’ 등의 방법으로, 유희적인 의외성을 나타내는 대표적인 표현기법이라 할 수 있다. 다시 말해서 20세기 후반 패션에서 기존의 가치와 양식을 붕괴하는 새로운 표현방법으로 창조적인 유희를 전달하는 표현 기법²⁹⁾이라고 할 수 있다.

그리고 좀 더 유머러스한 의외성을 표현하기 위한 방법으로 콜라주(Collage)가 있다. 직물소재 이외에 이질적이고 의외의 사물이나 이미지를 의상에 도입하거나 엉뚱하게 혼합하는 방법으로, 이는 재미있는 병치를 달성하는 수단이며 총체적인 부조화성을 생기게 한다.³⁰⁾ 특히 콜라주 기법 중에 ‘눈을 속이는 것’이라는 뜻의 트롱프리유(Trompe l’oeil)는 실물이 없는데 있는 것처럼 기이한 소재나 대상(對象)으로 상상하기 힘든 조합을 통하여 재미있는 착각을 유도한다.³¹⁾

[그림 1]은 Christian Dior의 작품으로, 거칠고 낡은 듯한 원시적인 소재와 현대적인 광택소재 등의 이질적인 소재의 결합과 더불어 70년대의 전통에 구애받지 않는 창조성과 자신만의 독특한 이미지를 표현하는 핑크패션을 재생한 작품으로 커다란 옷 핀의 여밈 장치, 옷에 매단 인공물 및 자연물 등의 전혀 상반되는 성질의 것을 조합함으로써 현 사회에 대항하는 반(反)권위적인 가치를 지닌 인간의 근원적인 의지의 표현을 유머러스하게 표현하고 있다.

핑크패션은 소비사회 즉, 탈(脫)산업적 문명의 산물인 낭비에 대한 강한 거부이며 진정한 의복에 대한 추구로 볼 수 있다.

[그림 2]도 Christian Dior의 작품으로, 빛 바랜 블루진에 메시지가 있는 문자와 깃털 장식, 부정형의 지퍼 등을 일정한 기준 없이 개성 있게 코디하여 해방과 억압을 유머러스하게 매치 시킴으로써 의외성을 표현하였다. 이와 같이 복식에서 이질적인 요소의 도입은 의외성과 부조화를 유발시켜 유희적 특성을 보여주고 있다.

[그림 3]은 John Galiano의 작품으로, 세기말을 대표하는 퇴폐적인 이미지의 그물 망으로 에로틱하게 노출된 인체 위에 점퍼스타일의 상의를 스커트화 하여

29) 이경아, op. cit., pp.36-37.

30) Steven Heller & Gail Anderson/박영원 역, 「그래픽 위트」, 도서출판 국제, 1996, pp.40-44.

31) ibid., p.36.

착용하고 의복 구성의 해체와 사진, 문자, 청바지에서 뜯은 포켓 등의 콜라주 기법과 패치워크(Patchwork)한 차림은 현대인들의 내적 갈등의 돌출구로 표현되어 파격적인 부조화된 의외성을 표현하고 있다. 이는 [그림 4]에서 볼 수 있듯이 주렁주렁 매단 혐오스러운 이미지의 장신구와 헤어스타일, 메이크업, 다양한 이질적인 소재 등 펑크스타일을 현대적으로 재해석한 재생패션이라 할 수 있다. 이러한 펑크는 기존의 관념과는 다른 불쾌감을 주는 것을 목적으로 하여 헤어스타일(Hair style), 악세서리(Accessarily), 복장 등에서 문명파괴적인 양상을 띄며 모히칸족 헤어스타일과 장신구, 바디 페인팅을 즐겼다.³²⁾ 이는 의도적으로 어리석은 유머와 위트와 비 진지성에서 오는 충격효과³³⁾를 노린 것이라 할 수 있다.

[그림 5], [그림 6], [그림 7], [그림 8]은 [그림 9]와 같이 깃털과 블루진이 결합된 60년대 히피스타일의 재생패션이라 할 수 있다. 1990년대에는 장기적인 경기불황으로 인한 침체분위기 속에서 60년대 사회적 불안의 반영으로 히피스타일이 등장한 것과 마찬가지로 고도의 경제성장 속에서 세계적으로 불황감이 넘치게 되고 정신적 빈곤감을 느끼게 되는 오늘날, 과거에 대한 동경과 향수로 현대인들에게 다시금 설득력³⁴⁾을 지니게 하고 있다.

Alexander McQueen의 작품인 [그림 5]는 맹수의 이미지 표현을 위해 모피소재로 야성적인 동물 얼굴이 묘사된 상의와 낡은 진을 무작위로 조각조각 기워 재활용 이미지의 스커트에서 원시적인 야성과 도시적인 빈곤의 결합에서 의외성을 발견할 수 있다.

[그림 6]도 탈색된 진에 트리밍된 깃털과 모피에서 원시성과 도시적인 허무주의가 결합되어 표현되고 있는데 이는 히피의 표현 방식으로 표현의 자유를 강조하였으며 규격화되고 경직된 사회에 반기를 들어 자아를 표현하는 의외적인 유희적 빈티지가 표현되었다.

32) 권정원 “현대패션에 나타난 재활용(Recycling) 패션 디자인에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문, 1997, p.38

33) 노정심 “아방가르드 패션에 관한 연구”, 서울대학교 석사논문, 1994, p.83

34) 권정원, op. cit., p.39

[그림 7]은 전위적인 패션스타일로 전통에 구애받지 않고 창조적이며 높이 솟은 헤어스타일은 자기만의 강렬한 메시지를 표현하며 전혀 상반된 이질적인 소재가 혼합되어 에로틱한 여성스러운 이미지가 표현된 작품이다.

[그림 10]은 Vivienne Westwood 의 작품인 [그림 11]과 같이 그런지 룩을 재생한 패션인데 70년의 그런지 룩은 경제적인 불황으로 인해 재활용품 사용이 큰 관심을 집중시키며 패션의 주요 테마의 하나로 등장한 재생한 빈티지라고 볼 수 있다. 낡은 진에 그라데이션 색상의 리본 테잎의 평조직 엮음에서 조화로운 색채 배색에 의한미를 표현하며 형식에 얽매이지 않는 자유로운 유희적 감성을 표현하고 있다.

[그림 12]는 자연색상의 거친 마 소재를 낡은 이미지 연출을 위해 풀어헤쳤으며, 풀어진 올마다 각양각색의 색상으로 이루어진 비닐과 비즈를 끼워 자연과 인간, 의복이 융화됨을 강조하며 유머적인 요소를 같이 첨가하여 관습적인 틀에서 벗어나 독특한 개성이 나타나는 빈티지를 표현하고 있다.

이와 같이 일상생활에서 얻어지는 재활용품을 이용한 작품들은 버려지는 것에서 벗어나 디자이너의 창조적 의지를 통하여 환경문제의 해결과 자연과 인간이 함께 공존한다는 면에서 큰 의미가 있다고 보여진다.

결론적으로 유희적 빈티지의 의외성은 특정시대의 빈티지 스타일에 재활용된 이미지와 이질적인 소재를 콜라주와 패치워크 등의 기법을 이용하여 혼용·부정함으로써 의외적인 형태파괴 및 부조화로 다양한 모습으로 전개되는 새로운 패션의 표현방식으로 유머러스하게 재해석한 것이다.

2. 양성성

유희적 빈티지의 양성성은 특정 빈티지 스타일에 여성=자연=객체, 남성=문화=주체라는 여성의 종족 상태를 이데올로기적으로 반영하고 있는 과거의 문화적 이분법에서 탈피하여³⁵⁾ 남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 나타내는 성의 일체적인 내적 의미와 이성요소를 상징적으로 극대화시킨 형태의 외적형식으로 구성된 것을 코드화 한 것이다.

양성성을 표현한 기법을 살펴보면 이성의 성(性)이미지를 나타내는 소재의 혼용, 아이템(Item), 악세서리(Accessarily) 도입, 성 부위의 묘사 및 과장 등으로 표현하고있으며 특히, 에로틱한 노출에 의한 여성적인 이미지를 과장되게 표현하고있다.

성의 혼돈은 현대 패션에 있어서 여성성과 남성성의 규범에 대한 도전이며, 인체와 성과 복식간의 전통적인 가치체계를 퇴화시켰다.³⁶⁾

따라서 본 연구에서는 남성성과 여성성인 양성성에서 성(sexiness)적인 것에만 제한을 두고 분석한다.

세기말이 되면서 이성(異性)요소의 수용은 이전보다 훨씬 양극화되는 현상을 보이고 있으며, 남녀 평등이나 기존가치 체계에 대한 반발에 기인하는 과거의 패션과는 달리 진보적 성향과 독창성의 새로운 표현으로 제시된다.

현대에는 여성이 남성의 전용상징물인 넥타이, 중절모, 지팡이 등을 착용하거나, 남성은 반대로 여성의 치마, 긴 머리, 꽃 장식, 화장, 귀걸이 등으로 여성화하고자 하는 욕구가 1980년대 앤드로지너스(androgynous)이후 계속되었고 그 정도가 점점 더 극대화되고 더욱 유머러스하게 표현되었다.³⁷⁾

35) 채금석, 「현대복식 미학」, 경춘사, p.251.

36) 노정심, op.cit., pp.58-60



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[그림 13]은 Christian Dior의 작품으로, 바이킹을 연상시키는 투구와 카우보이 식의 가죽 팬츠에서 느껴지는 강한 남성적인 이미지와 유머러스하며 조잡하게 보이는 이미지의 각 가지의 천 조각을 패치워크한 것, 여성스럽게 부풀린 소매와 에로틱한 노출에 의한 여성적인 이미지가 공존한 양성성을 단편적으로 보여주고 있다. 더불어 컬러플한 인공 모피와 천연 모피의 사용에서 귀여운 여성적인 이미지와 야성적인 남성적인 이미지가 결합됨을 알 수 있으며, 불규칙한 트리밍의 사용은 더욱 더 즐거움과 흥미를 유발한다고 본다.

80년대 Vivienne Westwood가 [그림 14]와 같이 난폭하고 거칠어야 할 해적을 오히려 익살스러운 모습으로 표현한 것을 Christian Dior은 퇴폐적인 이미지로 재해석하였다고 본다.

[그림 15]도 Christian Dior의 작품으로, 남성을 의미하는 레이어드한 재킷, 짧게 맨 넥타이, 복서를 연상시키는 챔피언 벨트와 드레싱한 손에서 남성성과, 러플 달린 블라우스와 귀에 꽂은 꽃과 살짝 노출된 부위에서 여성성이 유머러스하게 공존한 양성성을 볼 수 있다.

[그림 16]은 Jean Paul Gaultier의 작품으로, 과거의 명화가 프린트된 집시풍의 티어드 스커트, 속옷을 겹옷화 한 브래지어, 각진 남성적인 테일러드 재킷, 팔에 두른 각반 등에서 과거와 현재의 공존과 여성과 남성의 공존에서 아이러니한 불일치로 흥미로운 양성성을 극대화시켰고 그러한 이미지가 빈티지로 나타날 수도 있다.

[그림 17]은 70년대 여장한 남자의 모습[그림 18]을 98년에 재해석된 빈티지로 분석 할 수 있다. 펑크 스타일에 영향을 받은 문화적 이질성을 강하게 보여주고 있다.

[그림 18]은 조각상의 붉은 입술과 붉은 색의 매니큐어와 더불어 한층 에로틱함을 두드러지게 한 짙은 메이크업, 섹시한 여성성을 형상화한 의상과 소품들로 인해 우스꽝스러움의 범주를 넘어 오히려 추함의 극치가 표현된 것에서 양성성

37) 안선경, “현대복식에 표현된 추의 개념”, 숙명여자대학교 석사학위논문, p.77

이 부각되어 표현되고 있다. 남성이라는 전통적인 성의 양분법은 부정하고 양성
의 동일시를 표현하고 있으며 이로 인해 성 이미지에 대한 기존의 관점은 약화
되어 보인다.

퇴폐적이지는 않지만 [그림 17]도 남성이 여자의 전유물인 스커트를 바지 위
에 착용하여 양성이 한 곳에 공존함을 알 수 있으며, 남성다움의 포기로 인해
받게될 비난에도 불구하고 스커트를 당당히 걸침으로써 남성의 복식이 주는 커
다란 긴장감으로부터의 해방을 표현하고 있다.

[그림19] 역시 랩스커트 형식에 여성스런 무늬와 색채의 조합으로 강한 남성
의 모습에서 여성성을 느낄 수 있으며 당당한 모습에서 양성이 공존하고 있음
을 알 수가 있다.

그 반대로 [그림 20]는 남성적인 강인한 이미지를 가진 여자 모델이 여성스러
운 레이스 팬츠 위에 남성적인 가죽 스커트의 여러 파넬이 부정형으로 결합된
모습으로, 양성성을 볼 수 있다.

서로 다른 성의 혼용은 상대의 성에 대한 기대 혹은 시각적 불쾌감으로 인해
기대를 무너뜨림으로써 유희의 표현이 극적인 효과로 나타날 수도 있다. 또한
현대 패션에서 성적인 자유를 위한 노출은 기존의 억압된 욕구를 해체하여 인
간의 육체에 대한 재발견과 파행적 행위 언어를 표현하는 것이라 할 수 있다.³⁸⁾

이와 같이 현대 패션에 나타나고 있는 성의 혼돈은 인체와 성과 복식간의 전
통적인 가치체계를 퇴화시켰고, 이는 디자이너로 하여금 복식 자체에서 무제한
적인 자유를 구가할 수 있도록 하는 계기가 되었다.³⁹⁾

결론적으로 유희적 빈티지의 양성성은 상징적인 성적 표현을 통하여 나타나
는 성에 대해 억압되어 있는 구조를 해체하여 성적 표현과 본능적인 관심을 복
식을 통하여 표출하며 인간적인 감성을 자극하고 또 다른 시각으로 성적인 유

38) 이경아, op. cit., p.68

39) 노정심, op.cit., p.60

머로 접근하는 것이다. 또한 특정시대의 빈티지 스타일에 좀더 극대화시킨 성의 혼돈 및 공존을 위해 이성의 상징물을 레이어드(Layered) 기법을 통해 유머러스하게 재해석 한 것이다.



3. 왜곡성

유희적 빈티지의 왜곡성은 인체의 자아확대 개념과 인체의 절대적 이상미에 대한 파격적인 거부인 불합리적인 내적 의미와 비대칭의 조형미를 갖는 실루엣과 형태를 파괴한 불균제적인 외적 형식으로 구성된 것을 코드화한 것이다.

왜곡성을 표현한 기법을 살펴보면 특정시대의 빈티지 스타일에 전체적인 인체의 형태를 무시하고 실루엣이나 복식 요소들을 왜곡시켜 유희성을 강조한 것이다. 즉 ‘변형’, ‘축소와 과장’, ‘반복’ ‘비주얼 펀’⁴⁰⁾ 등의 형태의 왜곡을 통해 유머러스하게 표현한 것이다.⁴¹⁾

앞에서 언급한 것처럼 유희적 빈티지의 왜곡성도 주관적인 개념을 파괴하여 왜곡과 부조화한 대상의 병치, 눈속임기법, 의외의 소재 사용으로 인하여 나타날 수 있는 왜곡된 조형의 특성이다. 또한 무정형의 실루엣과 재단의 비구형적인 측면에서 왜곡성을 볼 수 있다.

복식의 형태가 이상적인 인체의 형태로부터 자유로와 지기 위해서는 인간의 합리적인 사고가 만들어 놓은 인체의 형태와 구조에 대한 과학적인 해석을 의도적으로 부정하는 것이었다. 인체의 이상형을 추구하는 복식의 형태에 대한 합리적인 형태 판단에 근거한 복식구조를 의도적으로 부정하거나 인체형에 대한 무관심을 표명⁴²⁾하고 있다.

왜곡을 위한 방법으로 변형은(deformation)은 시각의 항상성을 탈피하여 표현된 형태를 이용한 것으로, 과거의 친숙한 시각적 경험의 폭에서 벗어나 형태를

40) 비주얼 펀 (visual pun) - 그래픽 디자인에서 유머러스한 디자인을 표현하는 방법중에 하나인데, 패션 디자인에서도 모스키노나 카스텔바작과 같이 의상에 유머와 재치를 의도하는 디자이너들에게 유희적 효과를 주는 요소로 이용되고 있다.

41) 이경아, op.cit., p31.

42) 노정심, op.cit., p.61

의도적으로 변형시켜 유머러스한 유희효과⁴³⁾를 표현한 것이다.

즉 유희적 빈티지에서 나타나는 왜곡은 기존의 디자인을 재생하여 인체의 특정 부위를 인위적으로 왜곡시킴으로써 복식의 자아확대 개념을 넘어서 인체의 절대적 이상미에 대한 파격적 거부로 인식할 수 있다.⁴⁴⁾

동양풍의 민속적인 이미지가 내포된 Yuma Koshino의 작품 [그림 21]은 팽조인 허리와 과장된 스커트로 이루어져 마치 스커트의 형태를 모방한 조형물체가 겹겹이, 형태가 왜곡되고 변형된 스타일이라는 점과 유머러스한 이질적인 소재가 티어드 되어 조합된 점에서 왜곡성이 표현되었음을 알 수 있다.

Christian Dior의 작품인 [그림 22]에서도 동양적인 이미지의 코트에 복잡하면서도 흥미를 유발시키는 각 가지의 상반되고 이질적 소재를 매치시켜 인체형에 근거한 복식의 형태적 요소의 흔적을 찾아 볼 수 없는 극단적으로 비합리적인 형태로 비대칭형의 조형미를 보여주므로 하여 왜곡시킨 듯한 모습에서 서양과 동양이 접목되어 전환된 현상이라 추측할 수 있다.

Vivienne Westwood는 [그림 23]에서 볼 수 있듯이 낡은 듯하게 올이 풀린 브레이드(Braid)로 트리밍(Trimming)한 스커트 자락을 걷어올린 뿔로네즈 스타일을 재생하였다. 서로 상반되는 소재를 결합시켜 왜곡된 스커트는 정대칭의 개념을 파괴하여 클래식(Classic)한 개념에서 벗어난 전통적인 의복의 형태와 구조와 기능성에 대한 기대를 무너트리고 불합리함을 보여주고 있으며 홀터 넥(Halter Neck)의 상의는 의상이기보다는 펜던트(Pendant)와 같은 액세서리(Accessarily) 효과를 에로틱하면서 유머러스하게 보여주고 있다.

형태를 왜곡시킨 것 외에도 다른 측면의 왜곡된 의상은 ‘인체에 입혀지는 것’이 아니라 독립적으로 형성되어 그 속에서 ‘인체가 둘러 싸여지는 것’이라는 새

43) 정남순, “패키지디자인에 나타난 유머효과에 관한 연구”, 청주대학교 석사학위논문, 1996, p.19.

44) 안선경, op.cit., pp.78-79.

로운 구조적 개념을 가지게 된다. 구조적인 형태의 강조는 지나치게 인체 형태를 왜곡시키고, 확장시켜 착용했을 때 여러 형태의 동시적 표현으로 인해 일정한 실루엣이 형성되지 않는 무형태를 가져오기도 하며, 이런 경우 착용하는 방법과 움직이는 동작에 따라 전체 실루엣이 자율적으로 변화한다.⁴⁵⁾

[그림 22]는 사각의 평면적인 옷감을 인체에 둘러 일정한 실루엣을 형성하였고, Comme des Garçons의 작품인 [그림 24]는 복식의 형태를 전혀 찾아볼 수 없는 극단적이고 비합리적인 형태로 무정형의 타탄 체크(Tartan check)의 옷감을 인체의 실루엣에 피트 하도록 형상화된 의상으로 인체에 대한 의상이 갖는 익숙한 시각에서 벗어난 유희를 주고 있다.

Jean Paul Galtier의 [그림 25]도 체크 무늬의 옷감을 무형태로 인체에 둘러 인체를 무시한 왜곡된 형태의 상의와 실제의 허리둘레와 상관없이 커다랗게 왜곡된 바지에서 통속적인 당당한 유머를 볼 수 있다.

다시 말해서 유희적 빈티지에서 시도되는 형태의 왜곡은 규범적인 형태를 의도적으로 변화시켜 유머러스한 새로운 효과를 모색하는 것이다.⁴⁶⁾

특히 조형적으로 변형된 빈티지 디자인은 [그림 24], [그림 25]에서 볼 수 있듯이 기발한 착상 속에서 패션의 모습으로도 표현되어져 왜곡성을 볼 수 있다.

[그림 26]은 Shimura의 작품으로, 주머니의 형태가 반복과 과장을 통해 본래의 주머니의 용도를 넘어서 의복전체의 기능성을 저하시키는 아이러니컬한 모습을 보여주고 있으며, 기능성과 형태를 유머러스하게 왜곡시켰음을 알 수 있다.

이러한 유희적 빈티지 패션이 제시하는 우연한 스타일의 효과는 실상 단순한 우연의 산물이 아니다. 우연이란 겉보기에는 지극히 임의적인 것처럼 보이지만 사실은 예술가의 치밀한 계산과 선택이 수반되지 않고는 도저히 이루어 질 수

45) 채금석, op. cit., p.251

46) 이경아, op. cit., p.31.

없는 것이다.⁴⁷⁾

결론적으로 유희적 빈티지의 왜곡성은 특정시대의 스타일에 인체의 형태를 무시하고 실루엣이나 복식요소들을 변형, 컷팅, 축소와 과장, 반복, 비주얼 편을 통해 왜곡시켜 재해석한 것이다.



47) 김옥동, 「포스트모더니즘의 이해」, P.447

4. 해체성

유희적 빈티지에서의 해체성은 형식에 얽매이지 않고 인종, 문화, 종교 등 모든 것을 수용하면서도 이 모두를 초월한 자유로운 불확정적인 내적 의미와 유희, 부조화, 비상식, 비범함, 규범의 파괴, 불협화음⁴⁸⁾ 등의 외적 형식으로 구성된 것을 코드화 한 것이다. 이는 과거와 현재(Past/Present), 동양과 서양(Oriental/Western), 디자이너 패션과 스트리트 패션 (Designer Fashion/Street Fashion), 쇼트와 롱 (Short/Long), 포멀과 스포츠(Formal/Sports), 하드와 소프트(Hard/Soft) 등 모든 이분법적인 관계의 것을 해체시키는 과정 또는 결과⁴⁹⁾에 유머러스한 요소를 부가 혹은 전환시킴으로써 나타난다.

해체성을 표현한 기법으로는 풀라주 기법, 위치의 전환, 절개와 부착과 솔기의 시접이 밖으로 돌출 되어 불규칙하고 실밥이 너덜거리는 스타일의 개성적이고 자유로운 표현 등이 있다. 색채와 소재로는 자연친화 적인 소재인 나무, paper, 깃털, 등과 내추럴한 색상이 주를 이루고있다.

즉 자유로운 복식이란 형태의 불확정이라고 말할 수 있는데, 이것은 의복의 미완성적인 이미지로 나타나며 인체의 새로운 이미지를 표현한다고 할 수 있다.

여기에서 유희적 빈티지의 코드화된 측면의 조형성으로는 기존의 구조에 대해 다른 구조를 구성하는 것이 아니라, 어떤 의미에서든 처음의 구조를 우회하여 그것을 지지하고 있던 제반 가치를 불안정한 상태로, 허공에 매단 상태로 만들면서 다른 새로운 형태를 만들어 내는 것을 말한다.⁵⁰⁾

Christian Dior의 작품인 [그림 27]은 60년대의 히피 스타일로 당시의 하위문

48) 김현미, “현대패션에 나타난 해체주의 메이크업 특성”, 제주대학교 석사논문, 2000, p.17

49) 임광숙, “해체 디자인의 문화적 상징성에 관한 연구”, 숙명여대 석사논문, 1998, p.31

50) 조미영, “현대 헤어스타일에 나타난 해체현상에 관한연구”, 세종대학교 석사학위논문, 1999, p.9

화의 극단적이고 반항적인 스타일로 나타났는데 사회적 반란을 표현하여 재생한 빈티지로서, 이질적인 소재의 결합과 의복구조의 해체 등에서 흥미를 유발하고 있다. 즉 비대칭구조의 잔잔한 꽃무늬 코튼 셔츠와 한쪽 소매와 칼라 등이 제거되어 비대칭된 스웨이드(Suede) 코트에 줄자를 벨트로 사용한 점, 각양각색의 단추가 유머러스하게 달린 점, 그리고 신대륙 개척자의 모습을 변형시킨, 모피로 구성된 모자와 기형적으로 과장된 헤어스타일 등에서 유머러스한 해체성을 볼 수 있다.

또한 해체성은 기존가치에 대한 본질적이고 구조적인 파괴를 디자인 분야에 시도하여 유머러스한 상황 및 결과물에서 파생된 것이라 할 수 있다.⁵¹⁾

예를 들면, [그림 28], [그림 29], [그림 30]은 유머러스하게 구조가 파괴된 디자인이다. Jean Paul Gaultier의 작품인 [그림 28]은 낡은 진 재킷의 한쪽 형태가 완전히 제거되어 해체된 디자인으로서, 의상의 구조와 질서가 파괴된 것처럼 보인다. 이러한 구성 형태는 다소 전위적이며 기존의 고정 관념을 탈피하고자 하는 하는 의도가 엿보이는 디자인으로써 실루엣의 형태를 변화하고 해체하여 재구성하는 방식을 통하여 유머러스하게 표현하고 있다.

[그림 29]도 바지 한 쪽이 제거되어 구성된 블루진을 마이크로(Micro) 미니 스커트 위에 착용한 것으로, 형태의 파괴와 의복 전체의 기능성을 저하시키는 디자인으로 기존의 구성과 양식이 해체된 창조적인 유희가 표현되었다.

TBF의 [그림 30]은 한 쪽이 제거된 미완성 이미지의 코트를 스커트 위에 또 끼입은 점퍼스커트 위에 착용함으로써, 실루엣을 단순히 파괴하는 것이 아니라 그것들을 재구성하였음을 알 수 있다. 다시 말해서 의복 구성의 분해작업은 표면상 부분적, 조작적, 파편적으로 보이지만, 부서지지 않는 실체에 대한 기대를 파괴하고 있을 뿐이며, 다시 재구성함으로써 구조가 뚜렷해짐을 알 수 있다.⁵²⁾

이러한 형태의 재구성은 보편적인 상식에서 벗어나 다른 의상의 부분과 새롭

51) 박연주, “매니쉬룩의 해체주의적 접근을 통한 의상디자인 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문, 1995, p.86

52) 김현미, op.cit., p.25

게 연결시키는 방법으로 이루어 졌으며 기존의 형태를 벗어나 의복을 분해하여 재구성을 통해 새로운 디자인을 이루며 절개와 부착으로 기능적인 면과 함께 고정적인 미의 개념을 탈피하고자 하는 의지를 표현하고있다.⁵³⁾

[그림 31]은 상식의 틀을 깨뜨리지 않는 범위 내에서 디자인이 전개된 것이다. 즉 스커트 형식을 상의로 전환시켜 기존의 구성 규범을 해체하고 파괴하여 부분적으로 크고 작은 구멍을 도려내어 현대인들이 사회에 갖고 있는 반항을 유머러스하게 표현하고 있다.

Jerome Dreyfuss의 작품인 [그림 32]는 빈티지 스타일을 새롭게 재해석한 재패션이다. 즉 재활용할 수 있는 블루진 바지를 해체하여 안쪽에 모피를 대어 솔 형식으로 만들었다. 이는 형태의 파괴와 결속의 양면가치를 부여하고 있으며 동시에 형태의 재구성을 통해 의복의 재활용성에 만족감을 느끼고 있는 듯 하다.

Christian Lacroix의 작품인 [그림 33]과 Maria Vergine의 작품인 [그림 34]는 재활용된 원단을 패치워크(Patchwork)로 구성한 형태로, 시접과 박음질이 밖으로 드러난 완성도가 떨어지는 이미지에서 희극적인 요소가 드러나 보인다. 솔기의 시접이 밖으로 나오거나 시접처리가 되지 않아 불규칙한 헴라인(Hemline), 실밥이 너덜거리는 스타일은 개성표현의 범주를 벗어나 기성세대의 사고방식을 부정하며 파괴라는 행위를 통해서 자신을 부각시키면서 현실을 도피하며 허무적인 젊은이들의 심리 표현으로 나타나고 있다.

그리고 해체성의 속옷의 겉옷화 현상은 세기말적 해체주의 복식의 대표적인 현상으로, 브래지어, 거들, 카터 벨트, 콜셋 등의 속옷이 일상복 으로 접목되어 전통미와 퇴폐미, 저속함과 고상함, 은폐와 노출이라는 양면적인⁵⁴⁾ 현상을 유희적 빈티지에서조차 찾아볼 수 있다.

Betsey Johnson의 작품인 [그림 35]와 Crystals Swarovski의 작품인 [그림

53) 권정원, op.cit., p.67

54) 김현미, op.cit., p.22

36]은 속옷을 겉옷화한 것이다. [그림 35]는 비치는 소재의 원피스 위에 또 한 번의 원피스를 착용하고, 그 위에 콜셋형의 바디스를 입음으로써 기존의 구성방식이 파괴되었음을 알 수 있다. 이는 속옷의 겉옷화 현상중에서 가장 보편적으로 사용되어지는 디자인으로 흥미를 유발시키며 부조화로 인해 유희를 찾을 수 있다.

[그림 36]도 속옷형의 콜셋을 겉옷으로 착용한 것으로, 에로틱한 그물망의 속옷 위에 각각의 장식물이 달린 블루진의 바디스를 착용한 것이다. 올바르게 않은 겉옷의 착용으로 인해 겉으로 묘하게 드러나 통일성을 파괴하며 의도적으로 유머와 위트와 비진지성에서 오는 충격효과를 노리고 있다.

[그림 37]은 속옷의 팬티 형식의 블루진의 핫팬츠를 바지 위에 착용한 것으로, 기존의 착용법이 해체된 것에서 웃음을 유발시킨다. 이러한 통속과 쾌락, 관능주의의 경쾌함과 짜릿함 뒤에는 현재의 풍속에 관한 비아냥거림과 신랄한 익살과 유머가 진지하게 배어있다.⁵⁵⁾



콜라주 기법을 통한 해체성은 의복 소재로 적합할 것 같지 않은 다양한 재료를 부가하는 것이다. 그 예로, Julien McDonald의 작품인 [그림 38]은 나무를 의복소재로 전환시켜 드레스로 표현한 것이다. 환경오염에 대한 현대인들에게 경각심을 심어주며 자연친화적인 소재로 의복이 갖는 기능적 측면에서 상징성을 보여주며 진지한 유희를 표현하고 있다.

그리고 John Galliano의 작품인 [그림 39]과 Christian Dior의 작품인 [그림 40]은 [그림 41]과 같이 60년대의 팝아트의 영향을 받은 paper 드레스를 재해석한 재생패션이다. [그림 39]는 신문지를 직물과 같은 의복 소재로 전환하여 드레스에 콜라주기법으로 표현되었다. 이는 의복의 형태를 의도적으로 해체하고 있으며 기존의 위치에서 벗어난 소재는 혼돈과 낯설음을 표현하고 있다. 일상적 사고를 벗어난 디자인과 소재는 파격적인 착장 방법으로 인해 신선한 충격을

55) 노정심, op.cit., p.82

던져주고 있다.

[그림 40]은 이질적인 소재가 무정형으로 구성된 상의와 스커트에 깃털, 노트, 빛, 코르크 마개, 병 등 인공물을 장식적인 목적으로 전환시켜 사용함으로써 강한 해체성을 표현하고 있다. 즉 생활 용구의 형태를 부분적으로 장식요소로 사용하여 뜻밖의 기발하고 유머러스한 효과를 창출하여 재미와 유머러스함을 한층 느끼게 하기 때문이다.

결론적으로 유희적 빈티지에서의 해체성은 특정 시대의 빈티지 스타일에 의복구조의 해체와 착장 규범을 탈피함으로써 의복 원리를 부조화로 유도하여 유희적인 효과를 극대화시킨 디자인 특성을 말하며, 그러한 형식 파괴로 어두웠던 과거 시대에서 오는 정서적 억압과 무료함을 벗어나 즐거움을 느끼게 하는 극적인 요소가 내포된 디자인이라 표현할 수 있다.

이상에 살펴본 바와 같이 현대패션에 나타난 유희적 빈티지의 특성과 표현 기법을 요약 정의 해보면 다음의 < 표 2 >, < 표 3 >과 같다.

< 표 3 >에서는 현대패션에 나타난 유희적 빈티지의 코드화된 특성을 디자인 특성, 표현기법, 대표적인 디자이너로 나누어 기술하였다. 유희적 빈티지를 90년대 후반부터 조사하였으나 99년 이후부터 현재까지 주로 나타났으며 < 표 3 >에 기술한 디자이너들의 작품에서 두드러지게 유희적 빈티지를 찾아 볼 수 있다.

< 표 2 > 유희적 빈디지의 특성

유희적 빈디지	빈디지의 의미	
의외성	<ul style="list-style-type: none"> · 현대인들의 내적 갈등의 돌출구로 표현되어 과격적인 부조화 추구 · 기존의 가치와 양식을 붕괴하는 새로운 표현 방법 · 불일치 	<ul style="list-style-type: none"> · 이질적 요소를 다양하게 부정형, 혼합형으로 결합시킨 이미지 · 의도적인 유머와 위트, 비진지성에서 오는 충격효과 · 부조화
양성성	<ul style="list-style-type: none"> · 여성=자연=객체, 남성=문화=주체라는 여성의 종족 상태를 이데올로기적으로 반영 · 과거의 문화적 이분법에서 탈피 · 남성과 여성의 결합으로 초래된성의 혼돈 및 공존을 새로운 양상으로 유머러스하게 표현 · 성의 일체성 	<ul style="list-style-type: none"> · 여성이 남성의 전율물인 넥타이, 중절모, 지팡이 등 착용 · 남성은 여성의 치마, 긴머리, 꽃장식, 화장, 귀걸이 등으로 여성화하고자하는 욕구가 극대화되며 유머러스하게 표현 · 이성요소를 상징적으로 극대화시킨 형태
왜곡성	<ul style="list-style-type: none"> · 인체의 특정부위를 인위적으로 왜곡시킴으로써 복식의 자아확대 개념과 인체의 절대적 이상미에 대한 과격적 거부 · 형태판단에 근거한 복식구조를 의도적으로 부정하고, 인체형에 대한 무관심표명 · 불합리적 	<ul style="list-style-type: none"> · 인체의 형태를 무시하고 실루엣이나 복식요소들을 왜곡시킴 · 부정형의 실루엣과 재단의 비구상적 변형 · 비대칭의 조형미 및 형태파괴 · 동양과 서양이 접목되어 전환된 현상 · 불균제
해체성	<ul style="list-style-type: none"> · 하나의 스타일에 얽매이지 않고 인종, 문화, 종교등 새로운 것을 수용하면서도 이 모두를 초월 · 자유로움을 복식에 표현하여 패션의 새로운 질서 창조 · 처음의 구조를 우회하여 그것을 지지하고 있던 제반가치를 불안정한 상태로 허공에 매단 상태로 만들어 다른 새로운 형태를 추구 · 불확정 	<ul style="list-style-type: none"> · 유희, 부조화, 비상식, 비범함, 규범의 파괴, 불협화음 · 술기의 시점이 밖으로 돌출되어 불규칙하고 실밥이 너털거리는 스타일의 개성 표현 · 세기말적인 속옷의 걸옷화 현상 · 전통미와 퇴폐미, 저속함과 고상함, 은폐와 노출이라는 양면적인 현상

< 표 3 > 유희적 빈티지의 표현기법

	빈티지의 특성	표현기법	빈티지의 디자이너
의의성	<ul style="list-style-type: none"> · 이질적인 요소의 도입으로 기존의 가치와 양식붕괴 	<ul style="list-style-type: none"> · 이질적인 소재 도입 · 부조화, 불일치의 결합 · 조화되지않는 대상, 이미지의 병치, 눈속임기법, 풀라주기법, 패치워크기법 	<ul style="list-style-type: none"> · Christian Dior · Alexander McQueen
양성성	<ul style="list-style-type: none"> · 성의 혼돈에 의한 이데올로기 반영 · 과거의 문화적 이분법에서 탈피 	<ul style="list-style-type: none"> · 남성 의복 아이템 도입 · 남성의 액세서리 사용 · 다른 성 이미지를 나타내는 소재의 혼용, 아이탬, 악세사리 도입 · 성부위의 묘사 및 과장 	<ul style="list-style-type: none"> · Jean Paul Gaultier · Vivienne Westwood
왜곡성	<ul style="list-style-type: none"> · 형태 변형에 의한 빈티지 효과를 극대화 	<ul style="list-style-type: none"> · 의복 구성요소의 변형 · 요소의 반복사용 · 형태파괴, 변형, 컷팅, 축소와 과장, 반복, 비주얼편 	<ul style="list-style-type: none"> · Com Des Garçons · Shimura
해체성	<ul style="list-style-type: none"> · 스타일에 얽매이지 않고 사회의 다양한 맥락에서 수용·초월한 자유로움 	<ul style="list-style-type: none"> · 의복의 기능성, 목적성을 해체 · 풀라주 기법 · 속옷의 겉옷화 · 위치의 전환, 절개 및 부착 	<ul style="list-style-type: none"> · Maria Vergine · Anna Sui



[그림 1] Christian Dior '00 S/S
「COLLEZIONI DONNA」 N.75, p.82



[그림 2] Christian Dior '01 S/S
「Collezioni」 N.80, p.344



[그림 3] John Galliano '01 S/S
「Collezioni」 N.80, p.338



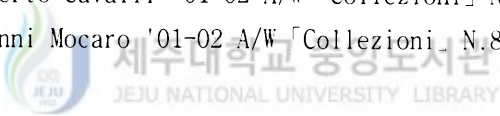
[그림 4] Alexander McQueen
'00 F/W 「Vogue(K)」



[그림 5] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.140

[그림 6] Roberto Cavalli '01-02 A/W 「Collezioni」 N.83, p.71

[그림 7] Gianni Mocarò '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.78



[그림 8] Roberto Cavalli '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2, p.336

[그림 9] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.77

[그림 10] Seregin & Vasiliev '02 A/W 「L'OFFICIEL」 N.17, p.135



[그림 11] Vivienne Westwood's '00 「dressing up vintage」 p.108

[그림 12] Matthew Williamson '99-00 A/W 「Fashion News」 Vol.53, p.98

[그림 13] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.212



[그림 14] Vivienne Westwood's '00 「dressing up vintage」 p.131

[그림 15] Christian Dior '02 W 「L'OFFICIEL」 N.17, p.29

[그림 16] Jean Paul Gaultier '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.14



[그림 17] Masaki Matsushima '98 S/S 「Fashion News」 Vol.80, p.79

[그림 18] Tracy Tolkien '00 「Dressing up vintage」 p.109

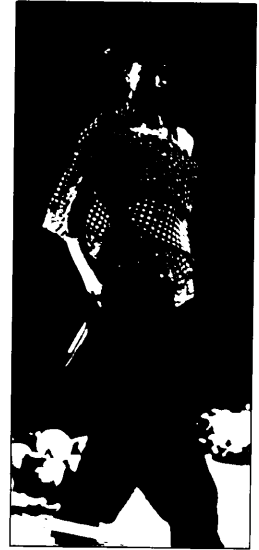
[그림 19] Dolce & Gabbana '00 「20 TH CENTURY FASHION」 P.261



[그림 20] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.326

[그림 21] Yuma Koshino '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2, p.246

[그림 22] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.216



[그림 23] Vivienne Westwood '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.4

[그림 24] Comme des Garçons '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.123

[그림 25] Jean Paul Gaultier '98 S/S 「Collections」 Vol.13, p.15



[그림 26] Shimura '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.248

[그림 27] Christian Dior '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.175

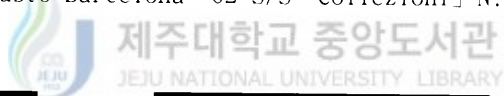
[그림 28] Jean Paul Gaultier '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.343



[그림 29] Jean Paul Gaultier '01 S/S 「Collezioni」 N.80, p.342

[그림 30] TBF '99-00 A/W 「gap - D」 Vol.2, p.255

[그림 31] Custo Barcelona '02 S/S 「Collezioni」 N.85. p.99



[그림 32] Jerome Dreyfuss '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2, p.42

[그림 33] Christian Lacroix '01-02 A/W 「Collezioni」 N.84, p.225

[그림 34] Maria Uergine '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2, p.233

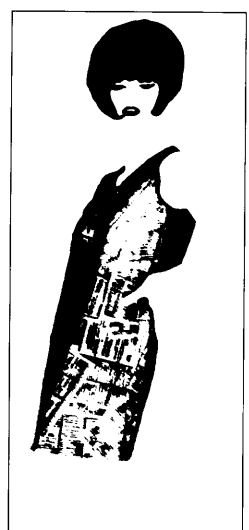


[그림 35] Betsey Johnson '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2. p.187

[그림 36] Crystals Swarovski '01 S/S 「Collezioni」 N.81. p.224

[그림 37] Ella Stick '00 S 「FARBE(K)」 No.18. p.153

제주대학교 중앙도서관



[그림 38] Julien Macdonald '99-00 A/W 「gap-D」 Vol.2. p.166

[그림 39] John Galliano '01 S/S 「Collezioni」 N.80. p.339

[그림 40] Christian Dior '00 S/S 「COLLEZIONI DONNA」 N.75. p.81

[그림 41] tracy tolkien '00 「dressing up vintage」 p.66

IV. 유희적 빈티지의 의상 디자인

1. 디자인 의도

본 연구에서는 현대 패션이 인간에게 주는 웃음과 즐거움을 유희적 빈티지의 조형적 특성을 감각적이며 엉뚱하고 기발한 방법으로 디자인된 현대의 문화적 상황과 결부된 유희적 빈티지의 특성들을 살펴보았다.

현대패션에 나타난 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존개념의 이탈 등의 유희적인 표현기법으로 인해 표출된 유희적 재미와 즐거움이 혼합되어 현대적으로 재해석한 유희적 빈티지의 특성을 앞에서 코드화한 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성을 표현 유형에 맞추어 디자인하여 유희적 빈티지에 표현된 대표적인 표현기법으로 표현된 복식의 미를 제시하고자한다.

디자인 의도는 복식의 기존 개념인 기능적이고, 장식적인 측면을 해체하여 유희적 빈티지가 갖고있는 지난 시대의 자유로움과 이탈을 꿈꾸는 현대인들의 감성과 다양성을 접목시켜 현대적이고, 미래적인 유희적 요소로 볼 수 있는 정형화된 틀에서 벗어난 빈티지를 표현하고, 작품제작을 통해 엉뚱함이나 유희적인 표현으로 인한 재미와 더불어 상식의 범위를 벗어난 다양한 디자인의 창조성을 제시해 보고자 한다.

본 작품의 소재로는 정형화된 틀에서 벗어나 이질적인 요소를 강하게 표현하는 가죽, 니트, 단추, 금속, 솜, 악보, 인공물 등을 디자인에 맞게 표현하였다.

따라서 의복의 전통적인 미를 부정하고 새로움을 추구하는 유희적 빈티지 패션은 현대의 전통적인 상황 속에서 끊임없는 변화와 다양한 자유를 표현하고 있다.

2. 디자인 및 제작

1) 작품 I : 유희적 빈티지의 의외성 디자인

인체의 형태를 무시하고 실루엣이나 복식 요소들을 변형, 축소, 반복을 통해 의외적인 표현으로 유희성을 강조하였다.

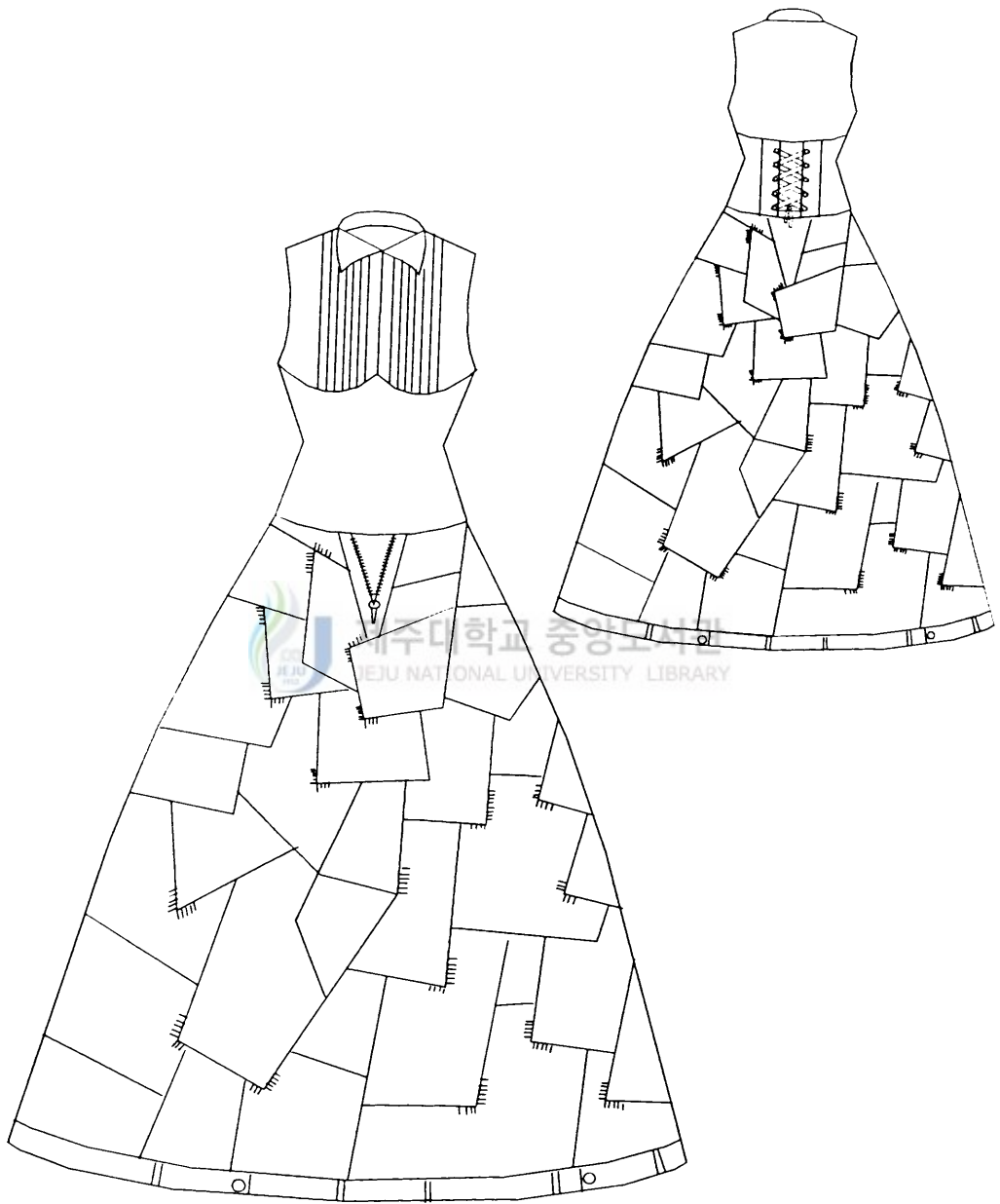
상의는 폴셋 형태의 바디스를 입어 가슴부위가 과장되며 재킷 속의 검은 브래지어는 에로틱함을 극대화시키고 있으며, 텍시도 와이셔츠의 앞부분을 진 재킷에 부착하여 유머러스하게 표현하였다. 스커트는 왜곡되게 부풀려 그 위에 여러 가지 소재로 패치워크를 하였고 스커트 밑단은 진 바지의 벨트 부분을 재활용하여 전체적으로 달았다. 여러 가지 소재를 올 풀기를 하거나 낡은 듯한 스타일은 개성표현의 범주를 벗어나 인체와의 부조화로 유희적 재미를 유도하였고 현대사회의 정신적 고갈을 상징적으로 제시하고자 하였다.

본 작품은 70년대의 포스트모더니즘의 영향을 받은 재생패션의 디자인이다.

작품 I 의 컨셉은 < 표 4 >과 같다.

< 표 4 > 작품 I 의 디자인 컨셉

이미지(Iminge)	폴셋을 이미지화 하고 부풀린 스커트의 낡은 표현은 현대인들의 심리상태를 복합적으로 표현하였다.
소재(Fabric)	진, 면, 악보, 등
아이템(Item)	드레스
표현유형	이질적 요소를 부정형, 혼합형으로 결합시키고, 부조화, 불일지로 표현
디자인 포인트 (Design Point)	과장되게 표현된 가슴 부위와 과도하게 과장된 스커트의 패치워크



[그림 42] 작품 I의 도식화



[그림43] 작품I의 실물사진



[그림 44] 작품I의 실물사진

2) 작품 II : 유희적 빈티지의 양성성 디자인

남성의 강인한 이미지를 나타내기 위해 카우 보이식 가죽바지를 스커트화 하였고, 형태의 파괴를 위해 앞과 뒤의 위치를 전환시켰으며 바지의 절개된 부분을 한쪽으로 합쳐 남성의 성(sex)을 과장되게 형상화하였다.

상의는 동양적인 새틴 실크소재에 가슴부터 배꼽 부위까지 마름모꼴로 구멍을 내어 반복효과로 여성의 섹시하고 유희적인 에로티즘의미를 극대화 시켰다.

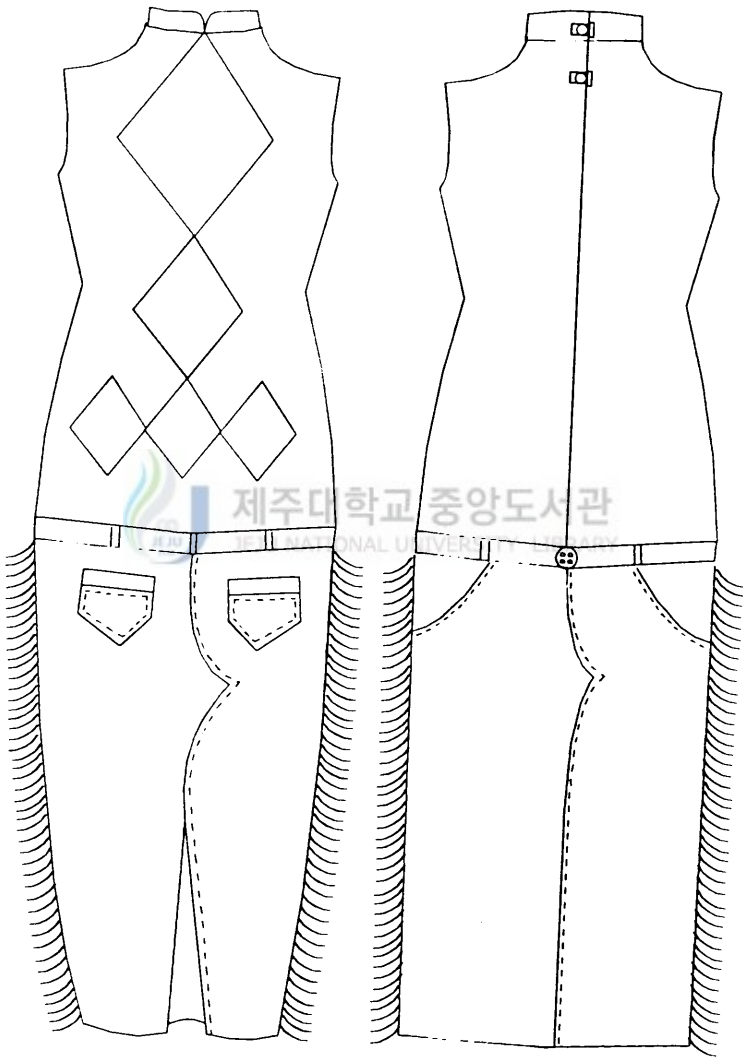
카우 보이식 가죽 바지에서는 서양의 강한 남성을 표현하고 동양적인 새틴 실크와 매듭 목걸이 매듭단추에서는 동양적인 여성의 섬세함을 엿볼 수 있다.

남성과 여성의 성적 이미지를 상징적으로 표현하여 이성(異姓)의 의복과 장식품을 공유하고 싶은 욕구를 유희적으로 표현하였다.

본 작품은 80년대의 재생패션으로 성의 혼돈과 이데올로기를 반영하고 있다. 작품 II의 디자인 컨셉은 < 표 5 >와 같다.

< 표 5 > 작품 II의 디자인 컨셉

이미지(Iminge)	남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 새로운 양상으로 유머러스하게 표현
소재(Fabric)	가죽, 동양적인 새틴 실크
아이템(Item)	드레스
표현유형	양성적 표현, 위치의 전환
디자인 포인트 (Design Point)	에로틱하게 표현된 가슴부위와 의도적으로 위치를 바꾼 바지형태의 스커트



[그림 44] 작품 II의 도식화



[그림45] 작품Ⅱ의 실물사진

3) 작품 III : 유희적 빈티지의 왜곡성 디자인

의복의 형태변형은 의복의 기존형태에 대한 기대감의 반전으로 유희적인 효과를 줄 수 있다.

비대칭 라인의 원피스에 스커트 밑단은 숨을 넣어 과장된 조형미를 표현하고 그 위에 크고 작은 단추와 인공물을 달아 유머러스하게 표현하였다.

상의는 니트소재에 이질적인 요소 사물이나 탈, 화분, 집게 등을 달아 부조화를 유발시킨다. 스커트는 파이핑으로 연결시켜 가슴 부위에서 착용하여 신체의 움직임에 따라 스커트가 위트가 있는 다이내믹한 울동감을 느낄 수 있다.

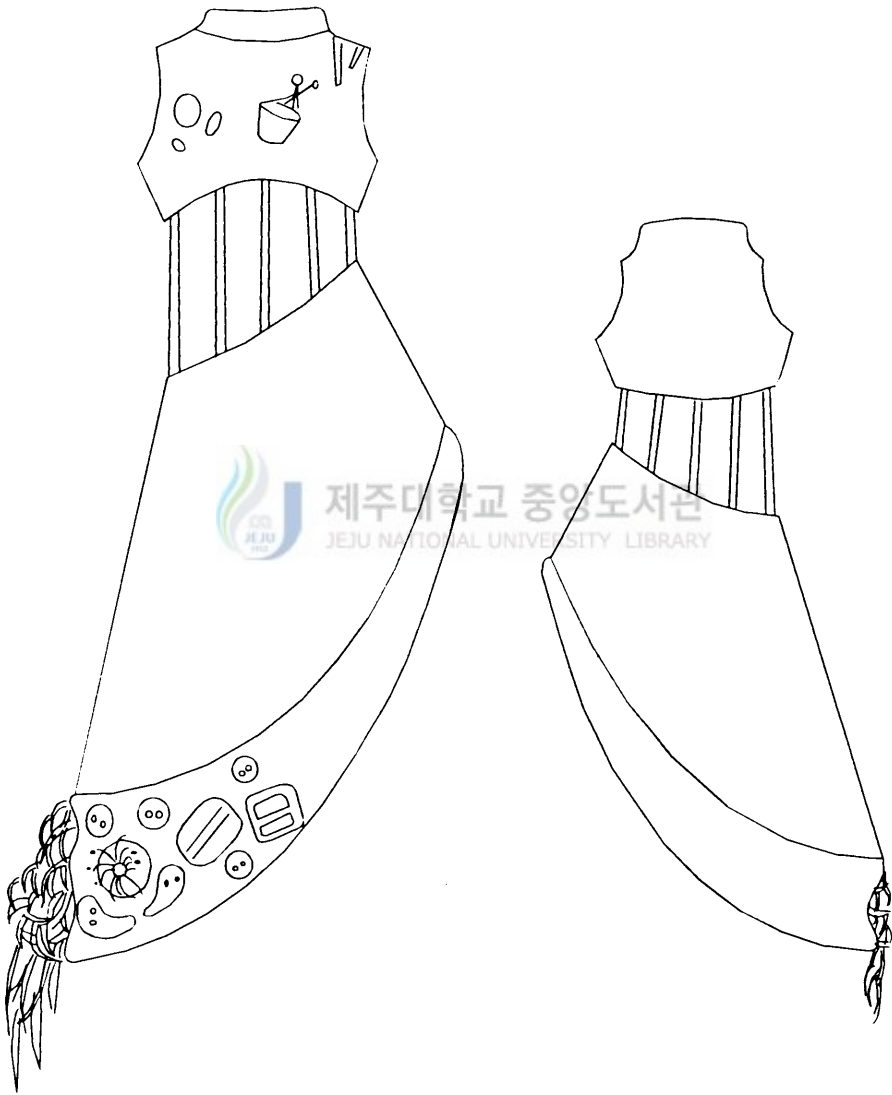
원단은 빈티지적인 가죽소재로 이미지를 강하게 표현하였다.

본 작품은 90년대의 재생패션으로 90년대에는 배르사체의 작품에서 가죽소재로 띠를 만들어 왜곡시킨 디자인을 찾아 볼 수 있다.

작품 III의 디자인 컨셉은 < 표 6 >와 같다.

< 표 6 > 작품 III의 디자인 컨셉

이미지(Iminge)	비대칭 라인과 이질적인 소재를 이용한 현대적이고 미래적인 유희적 빈티지 표현
소재(Fabric)	가죽, 니트, 금속, 단추, 숨, 인공물
아이템(Item)	투피스
표현유형	형태파괴 및 부조화로 유머러스한 빈티지 표현
디자인 포인트 (Design Point)	비대칭 라인의 스커트와 에로틱한 상의, 이질적인 소재



[그림 46] 작품 III의 도식화



[그림47] 작품Ⅲ의 실물사진

4) 작품 IV : 유희적 빈티지의 해체성 디자인

의복구조의 착장 규범을 탈피하여 의복원리의 불합리적인 부조화를 유도하여 유희적인 효과로 극대화시키고 형식을 파괴하여 정서적 억압과 무료함에서 벗어나 즐거움을 느끼게 표현하였다.

진 바지 앞쪽의 주머니 형태를 그대로 살려 상의로 이동시키고 스커트는 진 바지의 다리부분을 해체하여 스커트화 하였고, 소매는 진 바지 한쪽을 해체하여 표현하였고 인조모피로 속옷을 형상화하였다.

색상은 분홍색과 하늘색의 인조모피로 여성스러움과 유아적인 천진함을 느낄 수 있다.

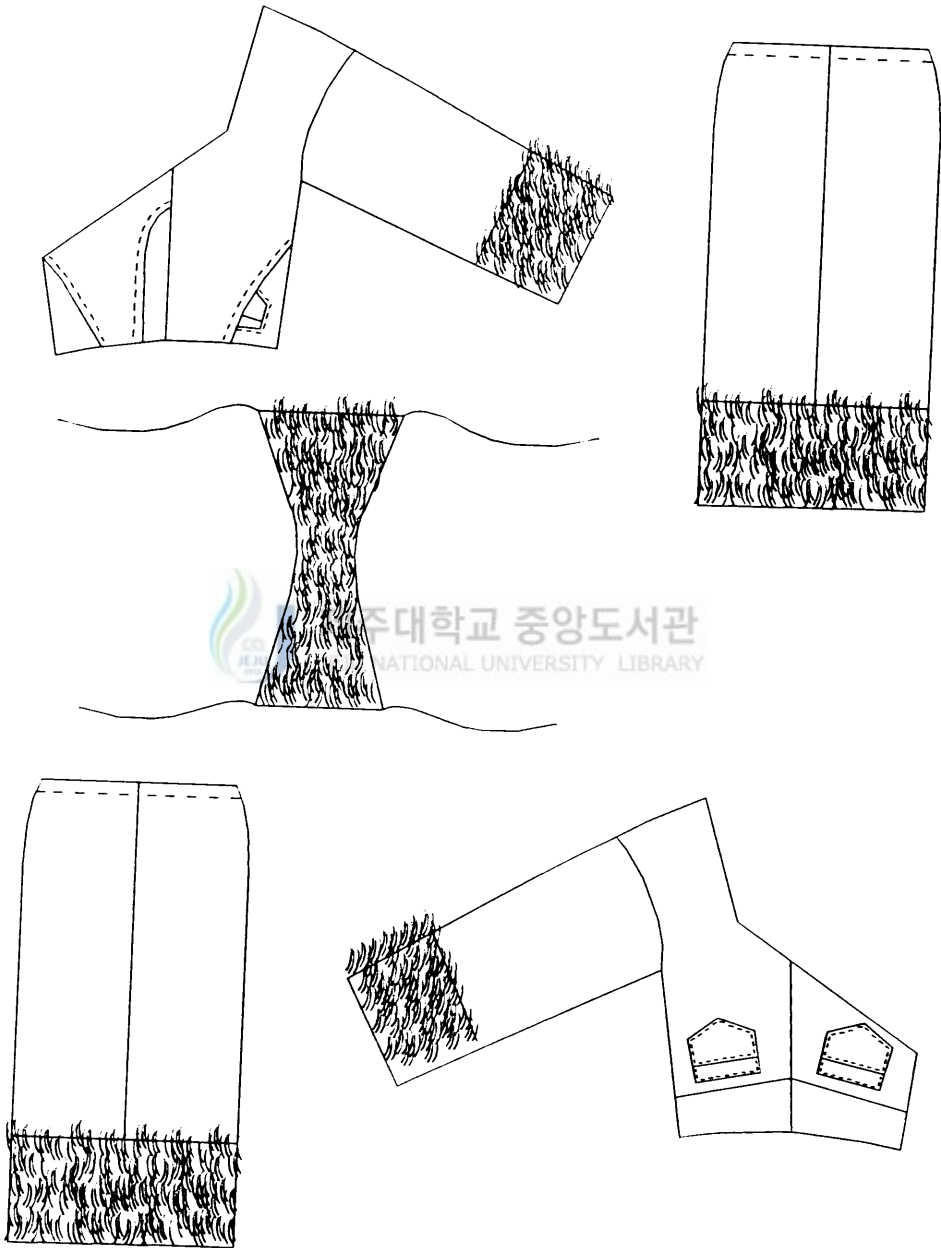
이와 같이 하나의 의복을 해체하여 상식과 형식에 얽매이지 않는 자유로운 유희적 감성을 표현하고자 하였다.

본 작품은 60년대의 히피문화의 영향을 받은 재생패션으로 울이 풀린 진과 부를 상징하는 모피의 결합으로 부조화를 유발시키고 있다.

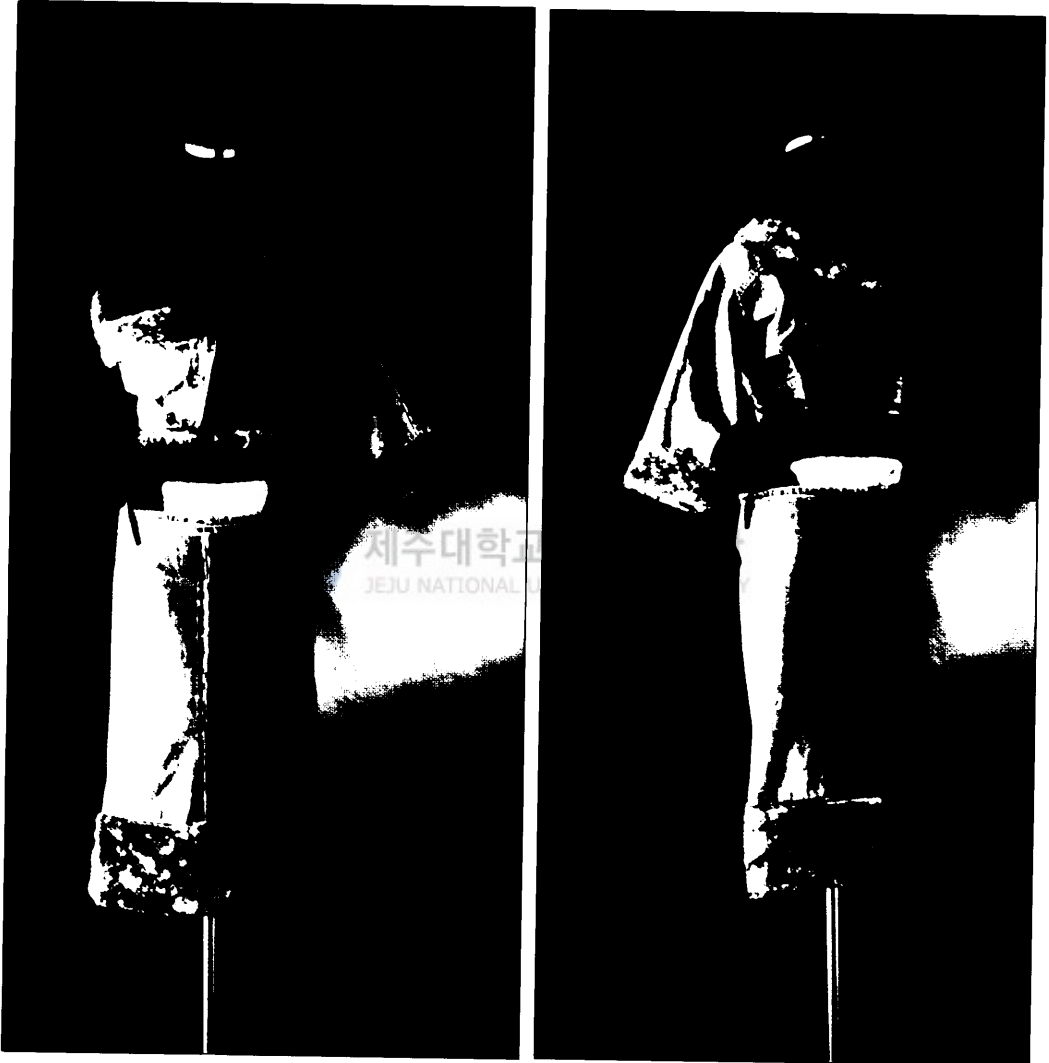
작품 IV의 디자인 컨셉은 < 표 7 > 과 같다.

< 표 7 > 작품 IV 디자인 설명

이미지(Iminge)	세기말적인 해체주의복식의 퇴폐미와, 저속함, 노출 등의 현상을 이미지화 하였다.
소재(Fabric)	진바지, 인조모피
아이템(Item)	투피스
표현유형	퇴폐미, 저속함, 노출 등을 과장되게 표현
디자인 포인트 (Design Point)	진바지를 콜라주화 하고 속옷을 겹옷화



[그림 48] 작품 IV의 도식화



[그림49] 작품Ⅳ의 실물사진

V. 결 론

현대는 인간의 기본적인 감정, 인간성 회복, 자연으로의 회귀 등을 중시하는 시대로 패션에서도 기존의 가치와 물질문명의 소비사회를 일깨우며 인간의 자유와 개성적 표현을 존중하는 인간 본래의 가치추구를 유희적 특성을 통해 제시하고 있다.

본능적으로 웃음을 제공하는 유희는 재미와 즐거움을 그 본질로 하며 중압으로부터의 이탈, 긴장해소 등의 과거의 향수를 그리워하며 복식이 인간에게 주는 편안함을 느끼게 한다.

즉, 유희적 빈티지란 재생패션을 이용하여 특정 시대의 옷들을 이 시대에 맞게 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존 개념의 이탈 등 유희적 표현을 통해 표현된 조형적인 부조화, 불일치, 불합리성을 내포하고 기존의 관습적인 사고를 벗어나 디자인에서 요구하는 독창성을 담은 표현방법으로 상상력을 자극하고 디자인에 새로운 개념을 창출함으로써 정신적, 지적 만족감을 제공할 수 있는 디자인이라고 할 수 있다.

본 연구에서는 특정 시대의 스타일 모방과 형태의 왜곡이나 이질적인 요소의 도입, 기존개념의 이탈 등의 유희적인 표현기법으로 인해 표출된 유희적 재미와 즐거움이 혼합되어 현대적으로 재해석된 재생패션으로 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성 등의 조형적 특성을 적용시켜 표현된 디자인을 '유희적 빈티지'라고 정의 내릴 수 있다.

그 유희적 빈티지의 개념을 기본으로 디자인 특성을 유희적 빈티지의 의외성, 양성성, 왜곡성, 해체성 등으로 코드화 하여 작품들을 해석한 결과는 다음과 같이 요약 할 수 있다.

1. 유희적 빈티지의 의외성은 이질적인 요소의 도입으로 기존의 가치와 양식을 붕괴하는 불일치 적인 내적 의미와 이질적인 요소를 부정형, 혼합형으로 결합시킨 부조화된 외적 형식으로 구성된 것을 코드화한 것이다.
2. 유희적 빈티지의 양성성은 특정 빈티지 스타일에 여성=자연=객체, 남성=문화=주체라는 여성의 종족 상태를 이데올로기적으로 반영하고 있는 과거의 문화적 이분법에서 탈피하여 남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 나타내는 성의 일체적인 내적 의미와 이성요소를 상징적으로 극대화시킨 형태의 외적형식으로 구성된 것을 코드화 한 것이다.
3. 유희적 빈티지의 왜곡성은 인체의 자아확대 개념과 인체의 절대적 이상미에 대한 파격적인 거부인 불합리적인 내적 의미와 비대칭의 조형미를 갖는 실루엣과 형태를 파괴한 불균제적인 외적 형식으로 구성된 것을 코드화한 것이다.
4. 유희적 빈티지에서의 해체성은 형식에 얽매이지 않고 인종, 문화, 종교 등 모든 것을 수용하면서도 이 모두를 초월한 자유로운 불확정적인 내적 의미와 유희, 부조화, 비상식, 비범함, 규범의 파괴, 불협화음 등의 외적 형식으로 구성된 것을 코드화 한 것이다.

이와 같이 유희적 빈티지가 현대 복식에 표현됨으로써 현대 복식에 나타난 유희적 빈티지의 개념을 올바르게 이해하고 디자인에 활용하여 복식에 개성적인 디자인을 추구할 수 있을 것이며, 이러한 본 연구의 결과에 따라 작품 제작을 시도하였다.

첫 번째 작품은, 유희적 빈티지의 의외성을 디자인하였다.

콜셋을 이미지화 하고 부풀린 스커트의 패치워크 된 낡은 표현은 현대인들의 심리상태를 복합적으로 표현할 수 있었다.

두 번째 작품은, 유희적 빈티지의 양성성을 디자인하였다.

남성과 여성의 결합으로 초래된 성의 혼돈 및 공존을 새로운 양상으로 유머러스하게 표현할 수 있었다.

세 번째 작품은, 유희적 빈티지의 왜곡성을 디자인하였다.

비대칭 라인과 이질적인 요소를 이용한 현대적이고 미래적인 유희적 빈티지를 표현할 수 있었다.

네 번째 작품은, 유희적 빈티지의 해체성을 디자인하였다.

세기말적인 해체주의 복식의 퇴폐미와 저속함, 노출 등의 현상을 이미지화 하였다.

디자인분석에서는 99년 이후부터 현재까지 유희적 빈티지가 주로 나타났기 때문에 99년 이전의 작품들을 분석하지 못한 한계점을 보였다.

작품 제작시 제언점은 60년에서 90년대까지의 유희적 빈티지를 표현하는데 있어서 디자인의 독창성과 소재의 한계성을 넘지 못한 점이 아쉬움으로 남는다.

이러한 유희적 빈티지의 표현은 빈티지에 대한 인식을 단순히 오래된 골동품성이 짙은 패션으로 인식하는 것이 아니라 과거회귀현상이 뚜렷한 사회, 문화적 측면에서 현대인들에게 선택되어지는 빈티지가 패션의 개념을 넘어 현대인의 고갈되어 가는 정서에 심리적 안식처를 제공 할 것이라 기대한다.

앞으로의 연구에서는 이러한 빈티지 패션의 한계점을 극복하고 또 다른 기법

이나 소재의 활용에 대한 연구와 자연 친화적인 빈티지의 재생패션에 관한 연구를 통해 복식에서 환경문제에 대응할 수 있는 적극적인 연구가 계속적으로 요구되어야 한다고 생각된다.



참 고 문 헌

1. 논문

- 김성태, “비 공격적인 유머의 문제”, 한국심리학회지 Vol.1-4, 1970
- 김현미, “현대패션에 나타난 해체주의 메이크업 특성”, 제주대학교 석사학위 논문, 2000
- 고현진, “빈티지 패션의 미적 가치에 관한 연구”, 의류학회지 Vol. 25. No. 2001
- 권정원, “현대패션에 나타난 재활용(Recycling) 패션 디자인에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위 논문, 1997
- 노정심, “아방가르드 패션에 관한 연구”, 서울대학교 석사학위 논문, 1994
- 남궁윤선, “우리나라 청년 하위문화 스타일의 외모 특성과 상징적 의미”, 성균관대학교 박사학위 논문
- 문지숙, “타이포그래피에 있어서 시각적 유희에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위 논문, 1993
- 박명희, “1980년대 패션에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구”, 숙명여자대학교 박사학위 논문, 1991
- 박연주, “매니쉬룩의 해체주의적 접근을 통한 의상디자인 연구”, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1995
- 박연양, “유희와 예술의 연주론적 고찰”, 안동대학교 논문집, 제8호, 1986
- 이경아, “현대 패션에 나타난 유희성(遊戱成)에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위 논문, 1997

- 임광숙, “해체 디자인의 문화적 상징성에 관한 연구”, 숙명여자 대학교 석사학위 논문, 1998
- 안선경, “현대복식에 표현된 추의 개념”, 숙명여자대학교 석사학위 논문, 1994
- 정남순, “패키디자인에 나타난 유머효과에 관한 연구”, 청주대학교 석사학위 논문, 1996
- 조미영, “현대 헤어스타일에 나타난 해체현상에 관한연구”, 세종대학교 석사학위 논문, 1999
- 최윤미, “90년대 초 복식에 나타난 가벼움에 관한 고찰”, 한국의류학회지 Vol.18-5, 1994
- 최지나, “Junk Art를 응용한 의상디자인”, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1992
- 하지수, “현대패션에 표현된 유희성”, 복식 Vol.22, 1994
- 홍영미, “현대 여성복 패션에 나타난 에로티시즘 표현”, 성균관대학교 석사학위 논문 ,2000
- 홍순미, “현대 여성복 패션에 나타난 에로티시즘 표현”, 성균관대학교 석사학위 논문, 2000

2. 국내서적

- 김영자, 「복식미학의 이해」, 경춘사, 1998
- 김옥동, 「포스트모더니즘의 이해」, 지성과 문화사, 1996
- 김 청, 「패션과 예술」, 금오, 1984
- 라사라교육개발원, 「복식사전」, 도서출판 라사라, 1992

문화와 사회연구회, 「현대와 탈현대」, 사회문화연구소, 1994
 박성봉, 「대중예술의 미학」, 동연, 1996
 오창섭, 「디자인과 키치」, 토마토, 1997
 이경희 編著, 「20세기의 모드」, 교학연구사, 2001
 윤자정, 「유머의 어려움과 가능성」, 월간미술, 1997
 장문호, 「복식미학」, 세운문화사, 1997
 정삼호, 「현대패션모드」, 교문사, 1996
 채금석, 「현대복식미학」, 경춘사, 1995

3. 국외서적

Dubbin, T., Berman, A. E., Vintage Style, Harper Collins, 2000
 ELIZABETH EWING 「HISTORY OF 20th CENTURY FASHION」,
 B.T. BATSFORD LTD London, 1993
 France Grand 「COMME des GARÇONS」, *fashion memoir*, 1998
 Jeanette C.Lauer. Robert H. Lauer, 「Fashion power」, Prentice Hall, 1981
 Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death, (London:Sage), 1993
 Mariuccia Casadio 「VARSACE」 THAMES AND HUDSON, 1997
 MEMOIRE DE LA MODE 「Jean Paul Gaultier」, FARID CHENOUNE
 EDITIONS ASSOULINE, 1993
 McDowell's Directory 「TWENTIETH CENTURY FASHION」, Copyright, 1985
 Rizzoli 「dressing up vintage」, tracy tolkien, 2000
 Steven Heller & Gail Anderson/박영원 역, 「그래픽위트」, 도서출판국
 제, 1996

베비스 힐리어/조규화 역, 「20세기양식」, 수학사, 1993
와타나메 마모루/이병용 역, 「예술학」, 현대미학사, 1994
호이징하/김윤수 역, 「호모루덴스」, 까치, 1993

4. 패션잡지

「Bazaar」 : NO.53, NO.54, No.55
「Collection」 : Vol.13, Vol.23
「Collezioni」 : N.80, N.83, N.84, N.85
「Collezioni Donna」 : N.72, N.75, N.77, N.78
「ELLE(K)」 : NO.72, NO.73
「Fashion biz」 : NO.162, NO.165, NO.166, NO.174
「Fashion News」 : Vol.53, Vol.80
「FARBE(K)」 : NO.18
「gap - D」 : Vol.2
「L'OFFICEL」 : N.17
「Vogue(K)」 : NO.59, NO.62, NO.63

5. 기타

한국경제 2000. 10. 30

<http://news.naver.com/new>

<http://new.naver.com/news-read>

<http://mybbs.hana.net>

<http://www.samsung design.net>

<http://www.nwk joins.com/200104/475/nwk key.htm>



ABSTRACT

Analysing the aspects of Play Vintage in modern fashions

Hwang Kyoung - Hye

Department of Clothing and Textile

Graduate School of Arts, Jeju National University

Supervised by prof. Jang Ae - Ran

Some problems caused by environmental destruction and dehumanization affect not only society but also fashions.

People tend to find mental joy by seeking various, unique and play expression. Fashion is one of the methods which people choose in order to escape from the complex social problems. The social phenomena investigated through fashion can be summarized as two aspects.

Firstly, people seek ambivalent amusements through fashions, which consist of joy, laugh, emptiness and the loss of self, since the mental amusement is a significant role for them to find their identity. Amusing expressions in fashions are characterized as extraordinary, surprising, and unexpected sensitivity. These characteristics can be intelligible and mentally delightful as well as emotionally humourous.

Secondly, vintage fashion appeared as people desired comfort from the familiar and natural image of old things.

This study analyses the characteristics of play vintage via dividing into internal significance and external forms. Based on the significance, this study codifies the characteristics and explains works of garments. The codes are unexpectedness, ambivalence, misinterpretation and disorganization.

First, unexpectedness of play vintage fashions is a code expressed by internal meaning of disharmonious expressions adapting different elements

and destroying the past value and forms, and by disharmonious external forms which consolidate different elements into unformed and blended types.

Second, ambivalence of play vintage fashion is a code expressed by internal significance which unifies bisexual complexity and existence, and by symbolic external forms which maximize gender element.

Third, misinterpretation of play vintage fashion is a code expressed by unreasonable internal significance which implies radical rejection for absolute value of physical beauty, and by destructive external forms which imply anti-form silhouette and disorganized tailoring.

Lastly, disorganization of play vintage fashion is a code expressed by unconfirmed internal significance which has free styles beyond race, culture, and religion, and by external forms which are humorous, unbalanced and uncommon.

The characteristics of play vintage in garments give people mental joy and possibilities for unlimited creativity of garments. That is, they help people overcome real problems of unstable society through making real world humorous.

Based on this paper, several works were made. They demonstrate the beauty of play vintage fashion. They were designed according to the expression codes, that is, unexpectedness, ambivalence, misinterpretation, and disorganization.

No.1 : Design of unexpectedness

Modern people's mind were expressed by the image of corsets and the old patchwork of a puffed-up skirt.

No.2 : Design of ambivalence

Bisexual chaos and existence were humorously expressed.

No.3 : Design of misinterpretation

Modern vintage was expressed by using unbalanced lines and unidentical elements.

No.4 : Design of disorganization.

Corruption and vulgarness of garments were expressed as images.

In conclusion, play vintage fashion has a creative significance in respect that it shows reestablishment of humanity and boosts consuming atmosphere in civilized society through making environmental, social problems caused by materialism play and interesting.



감사의 글

저의 모든 길을 예비하시고 늘 돌보아 주시는 하나님의 무한한 은혜에 깊은 감사를 드립니다.

이 작은 결실은 많은 분들의 가르침과 도움으로 완성될 수 있었습니다.

대학원 진학에서부터 본 논문이 완성되기까지 학문의 자세와 모든 세심한 부분까지 지도해 주시며 때로는 야단치시고 격려해주시며 제자를 끝까지 믿어주신 장애란 교수님께 깊은 존경과 감사를 드립니다.

먼 거리도 마다하지 않으시고 논문심사에 기꺼이 응해주신 이효진 교수님, 권숙희 교수님께도 감사드립니다.

공부하는 딸을 위하여 끊임없이 기도해 주시고 두 아이를 사랑으로 키워 주시며 본의 아니게 불효를 끼쳐드린 친정 부모님께도 무한한 감사를 드리며 사랑과 존경의 마음을 전합니다.

부족한 며느리를 말없이 지켜봐 주신 시부모님, 항상 기도로 함께 해주신 큰언니와 형부, 멀리 영국에서 늦은 나이에 공부하는 서로를 위로하던 작은 언니, 서울에서 격려해준 하나밖에 없는 동생 경아와 제부에게도 고마운 마음을 보냅니다.

보이지 않는 곳에서 기도해주신 이동희 목사님과 사모님, 늘 용기 주시던 소홍남 집사님, 영림, 혜경, 진숙, 현미, 은진, 진영언니 에게도 감사의 마음을 전합니다.

자료 수집에서부터 편집에 이르기까지 수고하고 도와준 후배 명관에게도 고마움을 전합니다.

바쁜 엄마에게 어리광 부릴 사이 없이 의젓하게 커버린 사랑하는 우리 큰 아들 승균, 논문 시작과 함께 태어나 부족했던 엄마의 사랑에도 불구하고 건강하게 자라준 우리아가 민균, 많이 인내해준 남편에게도 미안한 마음과 고마움을 전하며 이 논문의 결실을 함께 나누고자 합니다.

2001年 12月

황 경 혜