

# 남성복에 나타난 콜라주 기법의 유형 및 조형적 특징

## - 유희성의 표현을 중심으로 -

임 시 은 · 박 한 힘\*

계명대학교 미술·디자인학부 패션디자인전공 겸임교수  
계명대학교 미술·디자인학부 패션마케팅학전공 조교수\*

### 요 약

패션디자인 표현기법 중 ‘폴로 붙이기’라는 뜻에서 유래한 콜라주는 소재와 색상, 무늬 등을 자유롭게 활용하여 다양한 패션디자인을 개발하는 데 중요한 역할을 했다. 특히, 유희적인 이미지를 전달하고자 할 때 주로 사용되고 있기도 하다. 이 연구의 목적은 남성복에 표현된 콜라주 기법의 특징과 유형을 분석하고, 나아가 연구의 결과를 바탕으로 콜라주 기법을 활용한 남성복 디자인을 개발하는 데 사용할 수 있는 기초 자료를 얻기 위함이다. 연구의 방법으로는 선행연구와 조사연구를 병행했고, 문헌 연구에서는 남성복에 적용된 콜라주의 사례를 고찰했으며, 조사연구에서는 남성복 컬렉션에서 콜라주 기법이 적용된 실제 사례를 수집해서 분석했다. 구체적인 연구의 방법으로는, 문헌 연구 단계에서 콜라주와 유희의 개념과 유형, 남성복 패션디자인에 나타나는 콜라주를 이용한 유희적 표현 방법에 대해 살펴보고 콜라주의 개념과 표현 방법을 분석하여 조사연구에 필요한 프레임워크를 설계했다. 그리고 조사연구에서 2015년 S/S 시즌부터 2019년 F/W 시즌까지의 남성복 컬렉션 이미지를 WGSN과 VOGUE를 중심으로 콜라주 기법의 표현방식에 따라 총 147개의 이미지를 수집 및 분류했다. 이 중 콜라주 기법의 특징이 시각적으로 선명하게 드러난 대표 이미지를 패션디자인 박사 2명과 함께 선정했으며, 이 이미지들은 선행연구에서 도출된 패션디자인의 조형적 특성 요소에 따라 실루엣과 색상, 패턴, 소재 등을 바탕으로 분석해서 연구의 결과를 도출했다. 패션컬렉션의 남성복 디자인에서 콜라주 기법을 활용한 이미지는 크게 다양한 색상을 사용한 표현과 다양한 패턴을 결합한 표현, 그리고 예상치 못한 소재를 사용한 표현과 이질적인 아이টে임을 결합한 표현의 네 가지로 분류할 수 있었다. 또한, 콜라주 기법은 다양한 표현 방법으로 남성복 디자인에 사용되고 있음을 확인할 수 있었으며 이를 통해 다양한 유희적 메시지도 함께 전달하고 있음도 알 수 있었다. 이 연구는 콜라주 기법이 적용된 패션디자인에 관한 연구를 남성복까지 확장 시켰다는 것과 콜라주 기법을 활용한 새로운 남성복 패션디자인의 개발로 이어질 수 있는 디자인 기초 자료를 제공했다는 데 가장 큰 의의가 있다.

주제어 : 콜라주, 유희성, 형태변형

\*교신저자: 박한힘, [kfmarketing401@kmu.ac.kr](mailto:kfmarketing401@kmu.ac.kr)

접수일: 2022년 2월 17일, 수정논문접수일: 2022년 3월 14일, 게재확정일: 2022년 6월 14일

## I. 서론

패션디자인은 기능적인 면뿐만 아니라 창조적이고 새로운 미적 가치의 중요성이 강조되는 분야로 유희적 요소를 의복에 적용함으로써 사람들의 흥미를 유발해왔다. 특히, 최근 빠르게 성장한 남성복은 치열한 경쟁 속 실험적인 시도들이 계속되고 있다. 디자인을 차별화하고, 브랜드의 정체성을 나타내는 방법으로 유희적 현상이 나타나는 점에 주목하여 유희적 표현기법 중 콜라주(collage)를 활용한 패션디자인에 주목하여 연구를 진행했다(Huh & Kim, 2020). 콜라주는 ‘폴로 붙인다’라는 의미에서 유래한 기법으로 재료와 색, 패턴 등을 자유롭게 활용함으로써 흥미로운 패션디자인을 개발하는데 중요한 역할을 했다. 패션디자인에 사용된 콜라주 기법에 관한 선행연구를 살펴보면, An(2018)은 디포메이션(deformation)과 그로테스크(grotesque) 기법 등으로 블랙 유머(black humor)를 패션디자인에 적용한 사례를 통해 조형미를 분석했으며, Shin(2019)은 스티치 기법의 개념과 종류를 고찰하여 이를 응용한 입체적인 느낌의 패션일러스트레이션을 개발했다. 또한 Kim(2012)은 미술사조에 따른 콜라주의 변천을 고찰하고 2000년대 국내외 패션컬렉션에 선보인 여성복 이미지를 통해 패션에 적용된 콜라주 기법을 규명한 연구를 했다. 이처럼 패션디자인에 적용된 콜라주에 관한 연구는 다양한 측면에서 진행됐으나, 대부분 여성복 위주로 이루어져 왔다. 이에 본 연구자는 남성복에 적용된 콜라주 기법에 관한 심층적인 연구가 부족하다는 판단하에, 남성복에 표현된 콜라주 기법의 특징과 유형을 분석하고, 나아가 연구의 결과를 바탕으로 콜라주 기법을 활용한 남성복 디자인을 개발하는데 기초 자료 제공을 위해 연구를 진행했다.

구체적인 연구의 방법은 다음과 같다. 먼저, 선행연구의 고찰과 분석을 중심으로 한 문헌 연구를 진행한 후 남성복에 적용된 콜라주의 사례를 직접

살펴본 조사연구를 진행했으며, 문헌 연구 단계에서는 콜라주와 유희의 개념 및 유형, 현대 패션디자인에 나타나는 콜라주 기법을 이용한 유희적 표현 방법에 대해 살펴보고 콜라주의 개념과 표현 방법을 분석했다. 조사연구 단계에서는 콜라주 기법이 적용된 남성복 패션디자인 이미지를 WGSN과 VOGUE를 위주로 수집했으며, 표본 수집을 위한 기간은 연구 논문의 작성을 시작하기 직전인 2019년 F/W 시즌부터 이전 5년까지의 2015년 S/S 시즌까지로 정해서 남성복 레디 투 웨어(ready-to-wear) 컬렉션 중 콜라주 기법을 통한 유희적 표현이 나타난 147개의 남성복 이미지를 수집하여 콜라주의 표현 방법에 따라 분류했다. 이미지를 분류하는데 있어서 콜라주 기법의 적용 범위는 별도로 제한하지 않았지만, 콜라주 기법의 특징이 시각적으로 명확하게 드러나는 대표 이미지를 패션디자인을 전공한 박사 2명과 함께 선정했으며, 이를 패션디자인의 조형적 특성에 대한 Jung(2010)과 Kim and Rhee(2003)의 표현 양상으로 패션 스타일을 나누고 형태별 특성과 색채별 특성 그리고 소재 및 기법별 특성으로 나누어서 디자인의 특징을 분석하는 선행연구를 참고해서 연구에서 도출된 조형적 특징의 요소에 따라 실루엣과 색, 문양, 소재를 기준으로 분류한 후 분석했다.

## II. 이론적 배경

### 1. 유희의 개념 및 유형

‘유희’는 사전적 의미로 재미를 얻기 위해 하는 활동을 의미하며 즐거움이 핵심인 놀이(play)와 유사하다. 플라톤(Platon)은 유희를 처음 언급했으며, 유희와 신성함, 삶을 동일시하였고 그 개념은 현대에까지 이어졌다. 앙리 베르그손(Henri Bergson)은 기계적인 동작이나 몸에 배어있는 습관에서 유

회를 찾을 수 있으며, 희극적인 것은 인간을 떠나서 존재할 수 없다고 보았다(Lee, 2013). 프리드리히 쉴러(Friedrich Schiller)는 사람은 유희하는 한 완전한 인간이라 말함으로써 유희의 중요성을 강조했다. 이처럼 유희는 단순히 언어와 행동을 통해 웃음을 만드는 방법이 아닌, 인간의 내재되어 있는 감정의 자유로운 표출로 인해 형성되는 것이다. 또한, 유희는 이성과 감성을 조화시키고, 현실과 규율에서 벗어나 인간을 자유롭게 만드는 수단이라 할 수 있다(Kim & Lee, 2012).

유희의 표현 방법은 유머(humor), 풍자(諷刺), 아이러니(irony), 패러디(parody) 등으로 분류할 수 있다. 유머는 해학과 상통하는 의미가 있으며, 사전적인 의미는 익살스럽고 품위가 있는 말이나 행동을 일컫는다. 즉 즐거움을 일으키는 희극적인 성질을 갖는 것을 해학, 또는 유머라 한다. 유머의 필수적인 요소는 ‘웃음’으로 반사적인 웃음을 자아내게 만드는 일종의 자극이라 할 수 있다(Ahn & Gaang, 2006). 풍자는 사회나 개인의 부정적인 상황에 대해 직접 표출하지 않고 유머를 곁들여 비판적으로 표현함으로써 교훈적 의미를 주는 동시에 웃음 짓게 만든다. 아이러니는 그리스어로 ‘감추다, 숨기다’를 의미하며 사전적 의미로 예상 밖의 결과가 빚은 모순이나 부조화를 뜻한다. 예술사에서는 실제와 반대되는 성질을 부여하여 표현을 극대화하는 것으로 함축적인 의미를 통해 유희적 요소를 나타낸다. 아이러니는 유희의 표현 형태 중 가장 도전적이고 날카로우며, 외형과 내적 감정의 모순으로 인해 부조리한 감정을 동반한 역설적 웃음을 갖는다. 조롱조로 상대를 우습게 만들거나 스스로를 부정함으로써 상대를 은연중에 비웃기도 한다(Cho, 2017). 패러디는 원작을 해체하고 내적인 측면에서 접근함으로써 해학적으로 표현하는 것을 의미하는데 시대에 따라 다르게 나타났다. 모더니즘 시대에는 패러디를 통해 예술계에서 독창적인 스타일을 구축할 수 있었으나 포스

트모더니즘 시대에는 특정한 의도나 풍자 없이 ‘모방’ 자체에서만 의미를 찾는 혼성모방으로 귀결되었다. 최근 패러디는 풍자나 조롱이 아닌 존경과 경배를 바탕으로 ‘오마주’의 형태로 나타나 부정적인 의미보다는 대상에 대한 친근감과 유머를 표현한다(Hwang, 2012). 이러한 유희의 모든 표현 방법은 웃음을 유발한다는 공통적인 특징이 있으며, 각 방법은 독립된 것이 아니라 서로 연관되어 있다.

## 2. 현대 패션디자인에 나타난 유희성의 표현 방법

패션디자인에 나타난 유희성을 연구한 선행연구를 살펴보면, 다양한 유희적 요소가 활용되는 것을 알 수 있다. Ahn and Gaang(2006)은 문화와 유희성의 상관관계를 고찰하고, 1990년~2006년의 패션디자인에 나타난 유희적 요소의 특성을 분석했다. 연구 결과, 유희성의 표현 방법 중 낙서는 자유와 오락, 가벼움을 유희적 특징으로 내포했으며, 이를 핸드 드로잉, 그래피티, 자유분방함, 직접 전달성, 메시지의 구체성으로 표현했다. 캐릭터는 재미, 현실 이탈, 가상성을 내포하며, 이를 캐릭터의 특징적 형상화, 만화, 일러스트, 인형, 유치함, 영웅적 등으로 표현했다. 오브제는 의외성과 이질적 즐거움을 내포하고, 이를 초현실주의의 데페이즈망 기법, 일상품의 차용, 부분적 장식성으로 표현했으며, 탈현상은 부조화, 일상 탈피, 아이러니를 내포하고, 이를 과장, 변형, 착시, 초현실, 탈현실, 기존 질서의 해체로 표현했다. 역설은 놀라움과 위트를 내포하고 이를 상황의 반전, 발상의 전환, 기존관념의 혼돈으로 표현했으며, 모방은 풍자, 웃음을 내포하고 이를 이미지의 모방, 패러디, 재현성으로 표현했다.

Jung(2010)은 2000년~2010년까지 프레타포르테 여성복 4대 컬렉션을 중심으로 인간과 과학의 관계가

더욱 밀접해짐에 따라 나타나는 퍼놀로지(funology)의 본질을 규명하고자 했다. 빈도 분석 결과, 순수한 어린이의 감정 상태를 표현한 아동화, 낙서 같은 그라피티가 프린팅 기법과 접목되어 활용됨을 알 수 있었다. 또한 형태적인 면에서 실루엣의 변형과 착장 방법의 변화가 많이 나타났고, 한 부분을 지나치게 과장하거나 문양을 반복하여 리듬감과 율동감을 통해 재미를 주는 표현방식이 있었다. 원색이나 화려한 색채감이 두드러지는 표현방식, 다양한 소재를 활용하는 디자인 또한 다수 나타났다.

Kim and Lee(2012)는 제레미 스캇(Jeremy Scott)이 아디다스(Adidas)와 컬래버레이션한 2005 S/S~2012 S/S 시즌까지 여성복 컬렉션에 나타난 유희성을 분석한 결과, 형태의 변형, 유아적 모티브의 차용, 이질적인 오브제의 사용, 그라피티의 활용으로 요약할 수 있었다. 형태의 변형은 의복의 왜곡, 인체의 과장, 초현실주의의 기법을 통한 착시, 미완성 등으로 나타나며, 반전의 재미를 추구했다. 또한 아이들이 좋아하는 초콜릿 바, 인형 등의 도입, 팝아트적인 요소가 가미된 디자인, 장난스러운 캐릭터의 활용으로 해학과 즐거움을 제공하였다. 이질적인 오브제의 사용은 액자, 쓰레기통, 시계, 총알, 커튼레일, 프로펠러 등 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 오브제를 본래의 기능에서 벗어나 활용함으로써 놀라움과 의외성으로 인해 즐거움을 주었다.

다양한 디지털 색채와 낙서와 같은 장난스러운 그라피티의 활용을 바탕으로 익살스럽고 유머러스한 문구, 레터링 기법 등을 더해 독특한 재미를 유발했다.

Jia(2015)는 2006년~2015년까지 디자이너 8명의 컬렉션을 통해 현대 패션에 나타난 키덜트적 유희성을 분석한 결과, 유아성, 환상성, 의외성, 모방성, 과장성으로 분류할 수 있었다. 이는 유아적 표현, 그라피티, 패러디, 디포메이션, 눈속임, 콜라주, 팝아트 요소, 포토몽타주(Photomontage), 테페이즈망 등으로 표현되었다. Cho(2017)는 2014년~2017년의 모스키노(Moschino) 컬렉션에 나타난 유희성을 고찰한 결과, 그라피티와 패러디, 데포르마시옹, 콜라주, 팝아트, 트롱프뢰유, 테페이즈망 기법으로 표현되었다. 또한, 주목성, 모방성, 왜곡성, 창조성, 대중성, 환상성, 의외성의 특성이 나타났다.

선행연구를 살펴본 결과, <Table 1>과 같이 현대 패션디자인에서 유희적 표현을 위한 방법으로 다양한 기법이 활용되었는데 그 중에서도 그라피티와 콜라주 기법이 가장 많이 나타남을 알 수 있었다.

### 3. 콜라주의 개념 및 기법

콜라주는 1912~1913년경 입체파들이 대상의 해

Table 1. Method of expressing the playfulness of fashion design in the precedent study.

Researcher	Expression method
Ahn & Gaang (2006)	Hand drawing, graffiti, figuration of character, cartoon, illustration, doll, surrealism, dépaysement, borrowing of everyday goods, partial decoration, exaggeration, transform, optical illusion, surrealism, dismantling of existing order, reversal of situation, conversion of ideas, confusion of existing concepts, imitation of images, parody, repeatability
Jung (2010)	Variation of silhouette/creation methods, overstatement of details/clothes, repetition of the patterns of forms/materials, extreme color of saturation, glossy, various textures, three-dimensional, drawing, objet, graffiti
Kim & Lee (2012)	Distortion of clothing, exaggeration of the human body, optical illusion through surrealism, incomplete, pop art, characters, change of an objet function, digital color, humorous graffiti
Jia (2015)	Characters, immature drawing, fairytale, fable, exaggerated silhouette, contrast of various materials, objet of animals and plants, graffiti, parody, deformation, trickery, collage, pop art, photo montage, dépaysement
Cho (2017)	Graffiti, parody, deformation, collage, pop art, trompe l'oeil, dépaysement

체와 분석, 재구성을 기반으로 하여 유화에 인쇄물을 붙였던 ‘파피에 콜레(papier collé)’로부터 유래하였다. 물체를 화면에 직접 적용함으로써 공간적 깊이와 색, 질감의 특징 등을 강조하여 사물의 구체적인 이미지를 표현하고, 풍부한 조형성을 강조하는 효과를 가져왔다. 다다이즘 시대에는 기존의 예술 개념을 부정하고, 부조리한 충동과 아이러니한 연쇄반응을 일으키기 위해 인쇄물뿐만 아니라 실밥, 머리카락, 강통 등 이질적인 재료를 붙이는 기법으로 확대되었다. 이는 서로 다른 요소들을 하나로 결합시킨 방식이므로 전통적인 원근법과 본래의 틀을 깨뜨린 입체적인 요소를 제시함으로써 흥미와 유희를 유발하였다. 이 시대에는 포토몽타주와 메르츠 콜라주(merz collage)가 대표적인 콜라주 기법으로 나타났다. 포토몽타주는 하나의 화면에 여러 개의 사진을 배열하는 기법으로 글씨와 그림 등을 덧붙이는 것도 포함된다. 메르츠 콜라주는 입체과의 파피에 콜레에서 영감을 받아 폐품을 활용하는 것으로 우연에 따른 의외성을 예술에 활용하였다. 대표적인 기법인 아상블라주(asmontage)는 조립을 의미하고 재료를 접착시키거나 용접하며, 사회의 물질문화를 반영하고 공격하기 위한 목적성을 드러내기도 했다(Roh, 1995).

1950년대에 영국에서 발생한 팝 아트는 1960년대 화가들에게 영향을 끼쳐 넥타이, 구두 등 다양한 소재를 활용함으로써 콜라주의 영역을 확장했으며, 대중문화와 물질적 풍요, 소비문화를 풍자하는 작품들이 많이 등장하였다. 당시 콜라주 기법을 사용한 대표적인 팝 아트 작가는 피터 블레이크(Peter Blake), 제스퍼 존스(Jasper Johns), 로버트 라우센버그(Robert Rauschenberg) 등이 있다. 피터 블레이크는 잡지, 장난감, 식품, 엽서, 담배 등 일상적인 오브제로 작품을 구성했으며, 현대적이고 새로운 것과 쇠퇴한 것을 혼합함으로써 과거에 대한 향수를 표현하였다. 제스퍼 존스는 깃발, 과녁, 숫자 등 단순한 사물을 통해 관념을 표현함으로써

볼 수 있지만 보이지 않는 것들을 작품에 나타내고자 하였다. 로버트 라우센버그는 신문, 만화책, 거울 등 새로운 사물들을 작품에 활용하여 더욱 다양한 재료의 가능성을 보여주었고, 회화와 조각의 경계를 모호하게 만드는 작품에 몰두했다(Kim, 2012).

패션과 콜라주 기법은 고대부터 서로 밀접한 관계를 맺고 있었다. 원시인과 인디언, 에스키모인 등은 의식을 행할 때 옷과 머리 장식에 동물의 털이나 구슬 등을 붙여 장식했으며, 이는 콜라주의 시초라 볼 수 있다. 즉, 패션디자이너에 이질적인 소재와 오브제로 새로운 이미지를 창조하여 다원성을 지닌 디자인을 제작하는 것을 콜라주 기법이라 한다(Cho, 2017). 현대 패션디자인에서 콜라주 기법은 다양한 소재나 패턴을 결합하거나 서로 다른 느낌의 아이템들을 모아 붙인 것과 같이 여러 요소를 하나의 디자인으로 제작하는 방식으로 나타난다.

### III. 콜라주 기법을 이용한 남성복 디자인의 유희적 이미지의 표현 방법 및 특징

2015년 S/S-2019년 F/W 컬렉션에서 콜라주 기법을 활용한 남성복 이미지를 수집한 뒤 콜라주를 이용한 유희적 이미지의 전달을 표현 방법에 따라 분류한 결과, 다양한 색이나 패턴을 조합한 표현 방법, 이질적인 소재나 아이템을 조합한 표현 방법과 같이 총 4가지로 분류할 수 있었다.

#### 1. 색의 조합을 활용한 콜라주 표현 방법

다양한 색의 조합을 통한 유희적 이미지의 표현 방법은 한 아이템에 여러 가지 색종이를 오려 붙인 듯한 디테일로 나타나며, 2019년 F/W 컬렉션



Figure 1. On/Off Presents.  
From Fall/Winter 2019  
ready to wear  
On/Off. (2018).  
<http://www.wgsn.com>



Figure 2. Pronounce.  
From Fall/Winter 2019  
ready to wear Pronounce. (2018).  
<http://www.wgsn.com>



Figure 3. Vivienne Westwood.  
From Fall/Winter 2016  
ready to wear  
Vivienne Westwood. (2015a).  
<http://runway.vogue.co.kr>

에서 온오프 프리젠츠(On/Off Presents)는 점프수트 형태에 Red, Yellow 등의 원색을 주조색으로 적용하였고, strong톤의 Red, Blue, Yellow의 크고 작은 불규칙한 형태의 다각형을 믹스(mix)해서 유희성을 표현했으며(Figure 1), 프로나운스(Pronounce)는 yellow톤과 green톤, blue톤 GY의 스웨이드를 활용하여 톤 온 톤 배색을 활용해서 유희성을 표현하였다(Figure 2). 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 2016년 F/W 컬렉션에서는 vivid톤의 다양한 색의 컬러 블록에 기하학적이고 불규칙한 패턴을 더한 자카드 소재를 활용하여 유희성을 극적으로 표현하였고(Figure 3), 세 가지 디자인 모두 직선 형

태의 실루엣이 표현되었다.

## 2. 패턴의 조합을 활용한 콜라주 표현 방법

다양한 패턴을 조합한 유희성의 표현 방법 또한 <Figure 4, Figure 5, Figure 6, Figure 7>과 같이 하나의 룩에 두 가지 이상의 패턴을 결합한 디자인으로 나타났다(Figure 4). CMMN SWDN의 2015년 F/W 컬렉션에서는 grey톤의 Green과 Black, White를 바탕으로 하운드 투스(hound tooth) 형태를 믹스한 패턴의 코트와 팬츠를 조합해서 유희적 이미지를 표현했고, <Figure 5>의 리버틴(Libertine)은 수



Figure 4. CMMN SWDN.  
From Fall/Winter 2019  
ready to wear CMMN SWDN. (2018).  
<http://www.wgsn.com>

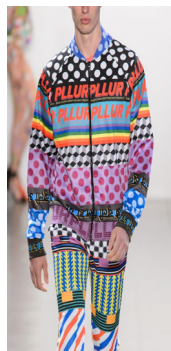


Figure 5. Libertine.  
From Spring/Summer 2019  
ready to wear Libertine. (2018).  
<http://www.wgsn.com>



Figure 6. Gucci.  
From Spring/Summer 2016  
ready to wear Gucci. (2015).  
<http://runway.vogue.co.kr>



Figure 7. 2 Moncler 1952.  
From Spring/Summer 2019  
ready to wear 2 Moncler. (2018).  
<http://www.wgsn.com>

평형의 도트와 다각형 패턴의 점퍼와 가슴 부분에 레터링을 적용한 패턴에 팬츠를 매치, vivid톤의 Blue Grey, Yellow 등의 대비로 경쾌한 룩을 완성 시켜서 유희적 이미지를 표현했다. 구찌(Gucci)의 2016년 S/S 컬렉션에서는 수트의 재킷과 팬츠에 ‘+’와 ‘x’를 모티프로 일정하게 반복된 패턴을 적용하여 율동감이 느껴졌으며, 셔츠와 넥타이는 서로 다른 패턴을 적용하여 패턴의 중첩을 표현하였다. 또한 각 아이템에 사용한 소재의 광택감이 서로 다른데 셔츠와 넥타이의 광택감이 상대적으로 높아 전체적인 룩에서 비중은 적지만 가시성을 높이는 효과를 주어 극적인 형태의 유희적 이미지를 표현했다(Figure 6). 2019년 S/S 컬렉션에서는 하나의 아이템에 두 가지의 패턴을 적용한 디테일이 많이 나타났는데 <Figure 7>의 몽클레르(Moncler) 재킷과 팬츠는 Blue과 Red, White의 삼각형 패턴을 반복적으로 적용해서 시각적 효과를 활용한 유희적 이미지를 표현했다.

### 3. 소재의 조합을 활용한 콜라주 표현 방법

의외의 소재를 조합한 디자인은 <Figure 8, Figure 9, Figure 10, Figure 11, Figure 12>와 같이 술 장식이나 아크릴을 활용하여 디테일을 더함으로써 콜

라주의 유희성을 표현하였다. 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 2015년 F/W 컬렉션에서는 <Figure 8>과 같이 검은색 수트의 벨트에 술 장식을 더하여 클래식한 스타일과 히피 감성을 결합함으로써 이질적인 두 스타일의 조합이라는 독특한 스타일링 방법을 통한 유희적 이미지를 표현해냈다. 구찌의 2019년 S/S 컬렉션에서는 풍성한 술을 강조한 디자인을 선보였는데, strong톤의 Purple 재킷 위에 술 장식을 촘촘히 연결한 디자인 <Figure 9>와 deep톤의 Red, Grey, Yellow의 술이 반복된 팬츠, <Figure 10>을 스타일링해서 유희적 이미지를 표현했다. 2018년 제레미 스캇(Jeremy Scott)과 구찌 컬렉션에서는 주얼(jewel)을 모티프로 아크릴 장식이 된 디자인이 나타났다. <Figure 11>과 같이 가죽 재킷과 팬츠 일부에는 아크릴 소재의 입체적인 주얼 오브제를 부착하였고, 나머지 부분은 주얼 모양의 패턴을 프린팅하여 실제 오브제가 있는 것 같은 유희성을 표현하였다. 구찌는 저채도의 brown톤의 니트에 다양한 색과 형태의 주얼을 부착한 동적이고 유머러스한 디자인을 통한 유희적 이미지를 구현해 냈다(Figure 12).

### 4. 아이템의 조합을 활용한 콜라주 표현 방법

하나의 룩에 서로 다른 스타일의 아이템을 조



Figure 8. Vivienne Westwood.  
From Fall/Winter 2015 ready to wear Vivienne Westwood, (2014).  
<http://runway.vogue.co.kr>



Figure 9. Gucci.  
From Spring/Summer 2019 Ready to wear Gucci, (2018a).  
<http://runway.vogue.co.kr>

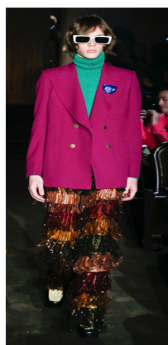


Figure 10. Gucci.  
From Spring/Summer 2019 Ready to wear Gucci, (2018b).  
<http://runway.vogue.co.kr>



Figure 11. Jeremy Scott.  
From Spring/Summer 2018 ready to wear Jeremy Scott, (2017).  
<http://runway.vogue.co.kr>



Figure 12. Gucci.  
From Fall/Winter 2018 ready to wear Gucci, (2017a).  
<http://runway.vogue.co.kr>

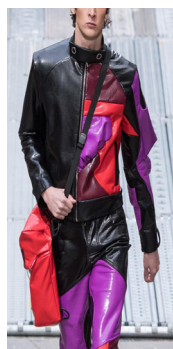


Figure 13. Balenciaga.  
From Spring/Summer 2018  
ready to wear Balenciaga. (2017)  
<http://runway.vogue.co.kr>



Figure 14. Angus Chang.  
From Spring/Summer 2018  
ready to wear Angus Chang. (2017).  
<http://www.wgsn.com>



Figure 15. PushBUTTON.  
From Spring/Summer 2018  
ready to wear PushBUTTON. (2017).  
<http://runway.vogue.co.kr>

합한 디자인을 통한 유희적 이미지의 표현 방법은 <Figure 13, Figure 14, Figure 15>와 같다. 발렌시아가(Balenciaga)는 2018년 S/S 컬렉션에서 <Figure 13>과 같이 포멀한 팬츠와 캐주얼하고 스포티브한 집업 점퍼를 믹스매치해서 유희적 이미지를 표현한 디자인을 다수 선보였다. 앵구스 창(Angus Chang) 2018년 F/W 컬렉션에서 가죽 소재의 라이더 재킷과 바지 아이템에 같은 가죽 소재이지만 vivid톤의

콜라주 기법을 이용해 제작한 이질적인 스타일의 디자인을 믹스 앤 매치 시켜서 유희적 이미지를 만들어냈고, 술 장식과 과감한 자수를 더한 이국적인 무드의 재킷에 벨벳 소재의 캐주얼한 와이드 팬츠를 매치하였다(Figure 14). 푸시버튼(PushBUTTON)의 2018년 F/W 컬렉션에서는 남성복과 여성복의 경계를 무너뜨린 디자인들을 선보였는데 <Figure 15>와 같이 캐주얼한 스웨트 셔츠에 섬세한 레이

Table 2. Characteristics of fashion design of playful images using collage techniques.

Expression method	Formative characteristics			
	Silhouette	Color	Pattern	Material
Combinations of various colors	·Straight silhouette	·Greyish color, dark grey, red ·Tone-on-tone color ·Vivid and strong red, blue, grey	·Consisting of squares of different sizes and colors ·Abstract patterns of flexible curves	·Jersey, leather, suede, jacquard, etc
Combinations of patterns	·Straight silhouette	·Black & white ·Vivid and strong yellow, grey ·Blue, yellow, purple ·Deep blue, yellow	·Gingham check, tartan ·Variant checks using geometric patterns ·Stripe pattern ·Looks with two patterns on one look	·Knit, wool, silk, cotton, etc
Combinations of heterogeneous materials	·Straight silhouette	·Subdued color like grey, black, brown ·Accent color of strong purple, beige	·Plain ·Repeating jewel motif	·Wool, knit, jersey, leather, etc ·Using fringe and acrylic decoration
Combinations of heterogeneous items	·Straight silhouette ·Inverted triangle silhouette	·Grey, black, white ·Bright yellow, grey, silver, light blue, red, grey, yellow, green	·Plain ·Check, floral pattern	·Jersey, wool, silk, velvet, etc ·Using both fringe decoration and glossy materials

스 장식이 있는 슬립 형태의 원피스의 앞면을 부착하여 두 가지 아이টে를 레이어드한 듯한 착시현상을 일으킴으로써 독특하고 유희적인 디자인을 나타냈다.

이처럼 콜라주 기법은 색과 패턴, 소재, 아이টে를 다채롭게 조합하여 흥미와 재미를 유발하는 동시에 새로운 조형적 특징을 가진 패션디자인을 개발하는 방법으로 작용했으며, 각 표현 방법에 따른 특징을 비교 분석한 내용을 정리하면, <Table 2>와 같다.

#### IV. 결 론

현대 사회에서 유희적 패션디자인은 유머, 풍자, 아이러니, 패러디와 같은 유희적 요소를 20세기~21세기의 예술, 사회현상과 접목함으로써 새로운 스타일로 발전했다. 본 연구에서는 패션디자인, 그중에서 남성복 디자인에 적용된 유희적 표현기법 중 콜라주가 적용된 사례들에서 표현 방법이나 조형적 특징들을 살펴보고자 했으며 결론은 다음과 같다. 첫째, 남성복 컬렉션에서 콜라주 기법을 활용한 이미지는 다양한 색을 활용한 표현 방법과 여러 패턴을 조합한 표현 방법, 의외의 소재를 활용한 표현 방법, 이질적인 아이টে를 조합한 표현 방법으로 분류할 수 있었다. 둘째, 다양한 색이나 패턴을 조합한 표현 방법은 패션디자인에 컬러 블록(color block) 형태로 나타났으며, 직선 형태의 실루엣이 주를 이루었다. greyish톤과 dark톤의 Grey, Red, vivid톤과 strong톤의 Red, Blue, Grey가 배색을 이루었으며, 주로 기하학적이고 불규칙한 패턴이 나타났고, 소재는 저지와 가죽, 스웨이드, 자카드 등 다양하게 사용됐다. 셋째, 하나의 룩에 두 가지 이상의 패턴의 중이를 오려 붙인 듯한 디자인 디테일에서는 무채색과 vivid톤, strong톤의 Yellow, Grey, Purple, Blue, Yellow, dark톤의 Blue, Yellow

이 나타났다. 문양은 주로 체크 패턴과 스트라이프 패턴이 많이 나타났고, 소재는 니트, 울, 실크, 코튼 등이 사용됐다. 넷째, 의외의 소재를 사용한 디자인에는 술 장식과 주얼 모티프를 더한 디자인이 많이 보였다. 무채색과 strong톤의 Purple, deep톤의 Red, Green, Yellow 등이 나타났고, 울, 니트, 저지, 가죽 등에 술 장식과 아크릴 디테일을 더했다. 주얼을 모티프로 한 디자인의 일부는 아크릴 소재로 만든 입체적인 주얼 오브제를 부착했고, 나머지 부분은 프린팅을 하여 눈속임으로써 유희적 디자인을 표현했다. 다섯째, 서로 다른 패션 스타일의 아이টে를 조합한 유희적 패션디자인에서는 클래식한 아이টে와 캐주얼하고 스포티브한 아이টে를 섞은 디자인이 다수 나타났다. 무채색에 bright톤의 Yellow, Green과 light톤의 Blue, Red, Green, Yellow Green 등이 사용됐고, 패턴은 체크와 꽃무늬가 나타났으며, 저지, 모, 실크, 벨벳 등의 소재가 사용됐다. 이처럼 콜라주 기법은 다양한 표현 방법으로 남성복에 사용되고 있음을 확인할 수 있었으며 이를 통해 다양한 유희적 메시지도 함께 전달하고 있음도 알 수 있었다.

이 연구의 가장 큰 의의는 기존의 여성복 중심으로 진행됐던 콜라주 기법이 적용된 패션디자인에 관한 연구를 남성복까지 확장시켰다는 것과 더불어 콜라주 기법을 활용한 남성복 패션디자인의 개발과 디자인 방법론의 제안까지 이어질 수 있도록 디자인 실루엣과 소재, 장식, 색채, 등의 분석까지 세밀하게 이루어졌다는 데 있다. 또한, 후속 연구를 통해 콜라주 기법이 적용된 남성복 패션디자인의 개발이 진행될 수 있도록 할 예정이다.

#### References

- Ahn, S., & Gaang, B.-S. (2006). A study on the design characteristics of fun in modern fashion. *Journal of*

- Basic Design & Art*, 7(2), 359-369.
- An, G. J. (2018). A study on the formative aesthetics of black humor fashion. *Journal of Basic Design & Art*, 19(5), 411-426. doi:10.47294/KSBDA.19.5.30
- Cho, S. Y. (2017). *A study on the playful characteristics in contemporary fashion brand Moschino*. Unpublished master's thesis, Chung-Ang University, Korea.
- Fall/Winter 2015 Ready to wear Vivienne Westwood. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from <https://runway.vogue.co.kr/2015/03/09/ready-to-wear-2015-fw-vivienne-westwood/#0:28>
- Fall/Winter 2016 Ready to wear Vivienne Westwood. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from <https://runway.vogue.co.kr/2016/03/07/ready-to-wear-2016-fall-vivienne-westwood-collection/#0:26>
- Fall/Winter 2018 Ready to wear Angus Chiang. (2017). *WGSN*. Retrieved March 13, 2023, from <https://www.wgsn.com/library/results/9154581c5e8258652d30caaecdc88e3d/Men's>
- Fall/Winter 2018 Ready to wear Gucci. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 16, 2021, from <https://runway.vogue.co.kr/2018/02/21/ready-to-wear-2018-fw-gucci/#0:86>
- Fall/Winter 2018 Seoul fashion week PushBUTTON. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from <https://runway.vogue.co.kr/2018/03/30/seoul-collection-2018-fw-pushbutton/#0:38>
- Fall/Winter 2019 Ready to wear CMMN SWDN. (2018). *WGSN*. Retrieved March 13, 2022, from <https://www.wgsn.com/library/results/9154581c5e8258652d30caaecdc88e3d/Men's>
- Fall/Winter 2019 Ready to wear On/Off. (2018). *WGSN*. Retrieved March 13, 2022, from <https://www.wgsn.com/library/results/434ced8198f165d7afc48026477d8ac3/Men's>
- Fall/Winter 2019 Ready to wear Pronounce. (2018). *WGSN*. Retrieved March 13, 2022, from <https://www.wgsn.com/library/results/9154581c5e8258652d30caaecdc88e3d/Men's>
- Huh, G. Y., & Kim, Y. (2020). A study on the characteristics of play in contemporary menswear fashion design. *Journal of Basic Design & Art*, 21(3), 443-454. doi:10.47294/KSBDA.21.3.32
- Hwang, D. K. (2012). *디지털 아트에서 패러디의 유희성 연구*. Unpublished master's thesis, Korea University, Korea.
- Jia, Z. (2015). *Expression and characteristics of kidult playfulness reflected in contemporary fashion design*. Unpublished doctoral dissertation, Hanyang University, Korea.
- Jung, E. Y. (2010). *A study on the formative characteristics of funologic design in modern fashion*. Unpublished master's thesis, Hongik University, Korea.
- Kim, D. Y., & Rhee, S. C. (2003). A study on the formative characteristics of kitsch in modern fashion design. *Journal of Korean Society of Design Culture*, 9(2), 13-32.
- Kim, E. Y., & Lee, M. S. (2012). A study on the element of fun in fashion design. *Journal of Fashion Design*, 12(3), 43-58.
- Kim, J. H. (2013). *Fashion design development based on collage technique of pop-art*. Unpublished master's thesis, Kookmin University, Korea.
- Kim, S. Y. (2012). Study on collage techniques applied to contemporary fashion. *The Research Journal of the Costume Culture*, 20(2), 129-143. doi:10.29049/rjcc.2012.20.2.129
- Lee, J. Y. (2013). *A study on comic features of Maurizio Cattelan's works of art*. Unpublished master's thesis, Hongik University, Korea.
- Roh, Y. S. (1995). *Application of collage on fashion illustration*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Korea.
- Spring/Summer 2016 Ready to wear Gucci. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from <https://runway.vogue.co.kr/2015/09/24/ready-to-wear-2016-ss-gucci-collection/#0:53>
- Spring/Summer 2018 Ready to wear Balenciaga. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from <http://runway.vogue.co.kr/2017/10/02/spring-2018-balenciaga/#0>
- Spring/Summer 2019 Ready to wear Gucci. (n.d.a). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from [http://runway.vogue.co.kr/2018/09/26/ready-to-wear-2019-ss-gucci/#0\(a\)](http://runway.vogue.co.kr/2018/09/26/ready-to-wear-2019-ss-gucci/#0(a))
- Spring/Summer 2019 Ready to wear Gucci. (n.d.b). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from [https://runway.vogue.co.kr/2018/09/26/ready-to-wear-2019-ss-gucci/#0\(b\)](https://runway.vogue.co.kr/2018/09/26/ready-to-wear-2019-ss-gucci/#0(b))
- Spring/Summer 2018 Ready to wear Jeremy Scott. (n.d.). *VOGUE*. Retrieved October 15, 2021, from [https://runway.vogue.co.kr/2017/09/12/spring-2018-jeremy-scott/#0\(b\)](https://runway.vogue.co.kr/2017/09/12/spring-2018-jeremy-scott/#0(b))
- Spring/Summer 2018 Ready to wear Libertine. (2017). *WGSN*. Retrieved March 13, 2021, from <https://www.wgsn.com/library/results/9154581c5e8258652d30caaecdc88e3d/Men's>
- Shin, H. J. (2019). A Study on fashion illustrations using stitch techniques. *Journal of Fashion Design*, 19(1), 75-90. doi:10.18652/2019.19.1.5
- Spring/Summer 2019 Ready to wear 2 Moncler 1952. (2018). *WGSN*. Retrieved March 13, 2022, from <https://www.wgsn.com/library/results/9154581c5e8258652d30caaecdc88e3d/Men's>

# Types and Formative Characteristics of Collage Techniques in Menswear - Focused on Playful Expression -

Lim, Si Eun · Park, Han Him<sup>+</sup>

Adjunct professor, Dept. of Fashion Design, Keimyung University  
Assistant professor, Dept. of Fashion Marketing, Keimyung University<sup>+</sup>

## Abstract

Collage, which originated from the meaning of ‘pasting glue’, played an important role in developing interesting fashion designs by freely utilizing materials, colors and patterns. The purpose of this study is to analyze the playful expression techniques and formative features that appear in modern menswear. To this end, the concept and type of play were examined through prior research and literature, and the concept and method of playfulness and collage appearing in modern fashion design were examined to design the frame needed for survey research. To collect images of modern menswear, a total of 147 images were collected and classified according to the expression method of the collage technique, focusing on WGSN and VOGUE from the 2015 S/S season to the 2019 F/W season. Among them, a representative image that visually revealed the characteristics of the collage technique was selected and classified along with two Ph.D. in fashion design. This was analyzed based on silhouettes, colors, patterns and materials, depending on the factors of the formative characteristics derived from the preceding study on the formative characteristics of fashion design. Research shows that images of menswear using collage techniques in modern fashion collections could be classified into expressions using different colors, those combining different patterns, those using unexpected materials, and those combining disparate items. This study is intended to open the possibility of developing more diverse designs which can be used as practical materials when developing a playful fashion design with collage techniques.

Key words : collage, playfulness, deformation

