

안토니오 로페즈의 작품에 나타난 1960년대 패션 일러스트레이션의 색채 이미지 연구

전 세 미 · 엄 혜 정⁺

전북대학교 대학원 의류학과 박사과정 · 전북대학교 의류학과 교수⁺

A Study on Color Image of 1960s Fashion Illustrations in Antonio Lopez's Works

Semi Jeon · Haejung Yum⁺

Doctoral course, Dept. of Fashion Design, Jeonbuk National University

Professor, Dept. of Fashion Design, Jeonbuk National University⁺

(received date: 2021. 9. 23, revised date: 2021. 10. 8, accepted date: 2021. 10. 15)

ABSTRACT

The purpose of this study was to explain the color image and component by analyzing the color images that appeared in Antonio Lopez's works in the 1960s. To this end, the characteristics of Lopez's 1960s fashion illustrations were analyzed through theoretical consideration. That is, the researcher selected 91 pieces of these illustrations and identified their colors. The team found that Lopez wanted the present a new image of a woman, not the typical fashion illustration that represented an upper-class woman. More specifically, Lopez wished to display an image from everyday life or youthful fashions that were popular at the time, expressing a bright, cheerful image of a woman. Additionally, Lopez's method for representing women in everyday life employed a variety of types, such as soft-dynamic, soft-static, hard-dynamic, and hard-static images. As a component for expressing women of various images, Lopez used high chroma colors or pastels to express cheerful and cute images, abandoning brighter colors for achromatic hues to represent delicate, modern images of women. Beyond this, dynamic images appeared that possesses various component, such as mixes of achromatic and chromatic colors, complex and irregular curves, dynamic human poses, and fashion displaying abstract patterns. Therefore, these results highlight the importance of color for fashion students. Furthermore, these data could be used as a reference for the component according to the fashion illustration image.

Key words: 1960s fashion(1960년대 패션), Antonio Lopez(안토니오 로페즈), color image(색채 이미지), color image scale(색채 이미지 스케일), fashion illustration(패션 일러스트레이션)

I. 서론

세계적인 브랜드 디자이너인 마크 고베(Marc Gobe)가 “감성적 접근은 차별화를 위한 결정적인 요소가 되고 있다. 색채는 다른 어떤 요소보다도 감성적 경험의 핵심적인 도구다”라고 말한 것처럼, 색채는 시각적 이미지를 나타내는데 중요한 요소이다(J. Kim, 2011). 색채의 시각적 이미지는 작가의 작품 속에서도 자유롭게 표현되는데, 우리는 이를 통해 시대의 상황이나 사회 현상을 엿볼 수 있다(Oh, 2006).

유명 패션 일러스트레이터들 역시 특유의 색채 감각으로 시대적 감성을 표현했다. 본 논문의 주제가 되는 안토니오 로페즈(Antonio Lopez, 1943~1987)가 그 대표적인 예이다. 그가 작품 활동을 시작했던 1960년대는 영화와 TV 등 대중문화, 사진기술의 발달로 패션 잡지 속 일러스트레이션은 시대에 뒤떨어진 진부한 그림으로 인식되었던 시기였다. 또한 젊은이 문화가 생성되어 주축을 이루었던 시기로, 패션에 있어 전통이 거부되고 기성세대들의 엘레강스 패션은 무너졌다(Seong, 2004). 그에 따라 영 패션이 도래했고, 색채에 있어서도 비비드 톤, 브라이트 톤 등 밝고 강한 색채감이 유행했다(Park, 2003; Kim, 2014).

이 같은 특징은 1960년대에 작업했던 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션에 고스란히 담겨있다. 당시 그는 생동감 넘치는 몸의 움직임과 스피드감이 있는 다이내믹한 구성의 패션 일러스트레이션을 발표했는데(Paul, 2004), 특히 1960년대 감성을 담아낸 독특하고 다양한 색채 감각은 주목해볼 만 하다.

따라서 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션을 작품 디자인이나 상품 홍보에 이용한 패션 브랜드들의 예를 쉽게 찾아볼 수 있다. 2021년 패션 브랜드 톰 포드(Tom Ford)는 춘하 컬렉션으로 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션을 이용한 작품을 발표했는데, 무엇보다 화려한 색채를 특

징으로 했다(Jin, 2020). 패션 브랜드 겐조(Kenzo)는 2017년 춘하 컬렉션에서 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션에서 영감을 받아 화려한 프린팅과 자수 장식의 의상을 선보였다(Jo, 2017). 메이크업 전문 브랜드 맥(MAC)은 2013년 ‘맥 안토니오 로페즈’ 컬렉션을 출시했는데, 그의 패션 일러스트레이션 작품집인 ‘안토니오 걸스(Antonio Girl’s)’에 등장하는 뮤즈들의 얼굴을 상품 스페셜 패키지로 디자인하였으며, 특유의 색채감을 메이크업 제품으로 선보였다(Jeon, 2013). 이 제품은 아트와 메이크업과의 만남이라는 의미에서 소장가치가 높은 상품으로 소비자들의 관심을 불러 모았다.

이상의 경향은 앞서 마크 고베가 말했듯이 감성적 접근이 상품의 차별화를 위한 결정적인 요소가 되는 시대에 있어 한 시대적 감성을 지니는 패션 일러스트레이션이 또 다른 감성으로 재생산되고 있음을 의미한다. 따라서 1960년대라는 시대적 특성을 자신만의 감성으로 표현했던 패션 일러스트레이터 안토니오 로페즈의 가치를 발견하고, 색채를 중심으로 한 독특한 작품 세계를 분석할 필요가 있다. 그러나 지금까지 이루어진 안토니오 로페즈에 관한 연구들은 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션에 나타난 인체재현에 관한 연구(Lee & Geum, 2011), 메이크업에 관련된 연구(Bang, 2006)만이 진행되었을 뿐이다.

따라서 본 연구는 1960년대 패션 일러스트레이션에 나타난 색채 이미지와 구성 요소적 특징을 구체적으로 분석함으로써 그가 표현하고자 했던 시대적 감성은 무엇이었는지를 가늠해 보고자 함을 목적으로 했다. 이를 통해 시대적으로 영향력이 있던 패션 일러스트레이터의 작품에 대한 이해를 높이고, 패션 일러스트레이션 속 색채의 중요성을 인식시키는데 도움이 되고자 했다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 안토니오 로페즈의 작품에 나타난 색채 이미지 스케일은 어떤 형용사로 분류되며 그 빈도수는 어떠한가. 둘째, 색채 이미지 스케일별로 분류된 안토니오 로페즈

작품은 어떤 구성 요소적 특징을 지니는가이다. 위의 연구 문제를 해결하기 위한 방법으로 본 연구는 문헌 연구와 질적 연구를 병행하였다. 문헌 연구로, 선행연구와 단행본 등을 참고로 하여 안토니오 로페즈의 작품세계, 색채 이미지 스케일, 패션 일러스트레이션의 구성 요소에 관해 살펴보았다. 질적 연구로, 안토니오 로페즈 작품을 수집하고 색채 이미지를 분석했는데, 이는 3장에서 구체적으로 설명하였다. 본 연구는 시대적 감성에 대한 통찰력을 필요로 하는 패션 일러스트레이터들에게 구체적인 자료를 제공한다는 점에서 의의가 있다.

II. 이론적 배경

1. 안토니오 로페즈의 작품 세계

패션 일러스트레이터 안토니오 로페즈(Antonio Lopez, 1943. 2. 11~1987. 3. 17)는 1943년 푸에르토리코에서 태어났다. 1960년대 초, 미국 뉴욕의 FIT(Fashion Institute Technology)에 재학 중 실력을 인정받은 그는 WWD(Women's Wear Daily)에서 일하게 되었는데, 이때 여성을 드로잉한 그림이 주목을 받게 되었다(Paul, 2004). 그 후 1987년 사망할 때까지 그는 많은 예술이 컴퓨터에 의존하는 시대에 손으로 그린 아름다운 선과 화려한 색상, 독특한 인체포즈로 많은 영감을 주었다(Paul, 2004). 또한 과거의 유명한 패션 일러스트레이터들을 모방하는데 머물지 않고 일상적인 소재나 자신의 눈길을 끄는 모든 시각적 도구를 활용해 대중과 적극적으로 소통했다는 점에서 높이 평가되는 인물이었다(Choinique, 2019).

안토니오 로페즈는 하이패션계의 화려한 스타일보다는 각 시대마다 끊임없는 변화를 추구했다(Lee & Geum, 2011). 그가 두각을 나타냈던 1960년대는 영 패션이 도래하면서 유행하는 스타일이나 인체미 등이 변화되었지만, 기성의 패션 일러스트레이터들은 여성의 품위를 떨어뜨리는 패

션이나 어린아이와 같은 포즈를 그리려고 하지 않았다(Lee & Geum, 2011). 그러나 안토니오 로페즈는 활동적이고 움직임이 큰 인체포즈를 구현함으로써 '젊음'을 표현했다. 또한 '눈부시게 빛나는 찬란한 잉크의 귀환'이라고 불릴 만큼, 그는 원색이나 형광색의 강렬한 색채로 과감함과 다양성을 표현했다(Jim, 2012).

1970년대에 안토니오 로페즈는 뉴욕에서 파리로 이주하면서 그 영향력을 파리로까지 확대했다. 그 안에서 파리의 여러 디자이너, 아티스트들과 교류하기 시작했고, 이후 이탈리아, 일본 등을 포함한 국제적인 활동을 전개했다(Oishi, 1994). 그리스 조각과 같이 인체를 세분화시키거나 바디 빌더와 같은 육체를 묘사한 작품 등이 그 예이다(Oishi, 1994).

1980년대가 되자, 안토니오 로페즈는 다시 뉴욕으로 복귀하여 입생로랑(Yves Saint Laurent), 지아니 베르사체(Gianni Versace)와 조지오 아르마니(Giorgio Armani) 등 유명 디자이너들과 협업을 진행했다(Lee & Geum, 2011). 이 시기에 그는 입생로랑의 25주년 기념 책자와 미국 백화점 블루밍데일즈(Bloomingdales)의 캠페인을 위한 패션 일러스트레이션 등을 제작했는데, 그 중 흑과 백으로 묘사된 세밀화는 대형 캔버스화로 백화점의 쇼윈도를 장식할 정도로 높이 평가되었다(Oishi, 1994). 한편 1980년대 중반 이후 사망 전까지 안토니오 로페즈는 아프리카 전사를 위시하여 '정령', '기도', '신', '생과 사' 등을 테마로 한 그림에 집중해 갔다. 지인들의 초상화를 그림으로써 개인의 고독을 나타내거나 아름다운 색채를 버리고 흑과 백의 색채를 위주로 한 그림이 그 예이다(Ferbemaria, 2009).

이상의 내용을 간추리면 안토니오 로페즈는 1960년대에 새로운 변화를 누구보다 적극적으로 도입하여 화려한 색채로 '일상생활 속 젊은 여성'이라는 시대적 감성을 표현했다. 그 후 그의 작품 성향은 급속도로 변화되었는데, 육체의 아름다움

을 예술적으로 묘사하게 되었다. 그리고 1980년대에 들어서면 화려한 색채 대신 무채색을 통해 그의 외롭고 고독한 심정을 표현했다고 할 수 있다.

2. 색채 이미지 스케일의 개념 및 분류

색채 이미지 스케일이란 색채에 대해 느끼는 공통적인 감성을 체계적으로 분석하고 조사하여 특징한 언어로 객관화시킨 것을 말한다(Park & Kim, 2007).

색채 이미지 스케일은 그 방법에 따라 크게 한국식과 일본식으로 나눈다. 한국식은 IRI(Image Research Institute) 색채 이미지 스케일이라고 하는데, IRI 색채 연구소에서 통상 산업부의 지원으로 1995년부터 1996년 까지 한국인의 색채 감성을 시각적으로 척도화하기 위해 개발되었다(Lee, 2017). 일본식은 고바야시 시게노부(Kobayashi Shigenobu)가 1983년, 1986년 두 차례에 걸쳐 발표한 것으로, 색채 성향을 분석하고 방향을 제시하기 위한 목적으로 개발되었다(Moon, 2011).

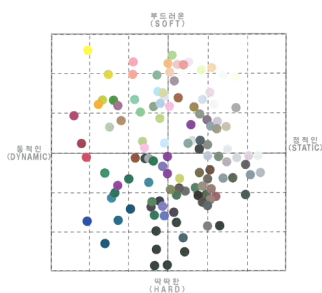
한국식과 일본식 색채 이미지 스케일은 구조의 면에서 차이가 있는데, 세로축은 양쪽 모두가 'Soft-Hard' 이미지를 기준으로 하는데 반해, 가로축은 한국의 경우 'Dynamic-Static' 이미지를, 일본의 경우는 'Warm-Cool' 이미지를 기준으로 한

다. 본 연구는 안토니오 로페즈의 작품들을 살펴 보았을 때, 'Warm-Cool'보다는 'Dynamic-Static'의 축으로 분석하는 것이 적절하다고 판단했기 때문에 한국의 IRI 색채 이미지 스케일을 분석도구로 사용했다.

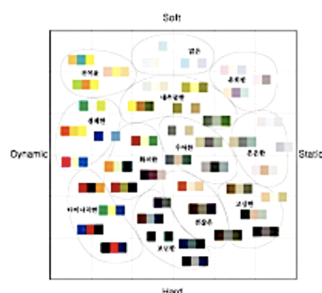
색채 이미지 스케일은 크게 단색 이미지 스케일, 배색 이미지 스케일, 형용사 이미지 스케일로 분류된다.

단색 이미지 스케일은 모든 색상을 그 이미지의 차이에 따라 세로축 'Soft-Hard'와 가로축 'Dynamic-Static' 구역에 하나씩 위치시킴으로써 한눈에 파악할 수 있도록 한 색채 감성 공간을 가리킨다(Park & Kim, 2007). <Fig. 1>과 같이 세로축을 기준으로 위쪽으로 갈수록 명도가 높은 색채가 위치하고 아래쪽으로 갈수록 명도가 낮아진다. 또한 가로축을 기준으로 왼쪽으로 갈수록 채도가 높고 오른쪽으로 갈수록 채도가 낮은 색채가 분포한다.

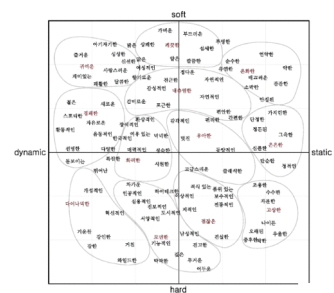
배색 이미지 스케일은 삼색 배색을 최소 기본 단위로 해서, 그 적당한 위치를 세로축과 가로축을 기준으로 정한 것이다(Kim, 2006). <Fig. 2>와 같이 비슷한 느낌의 삼색 배색을 한데 묶어 열두 개의 그룹을 만든 후, 각 그룹마다 귀여운, 경쾌한 등 형용사를 부여함으로써 배색이 가진 차이를 명확히 알 수 있도록 제시한 것이다(Park & Kim, 2007). 구체적으로는 'Soft-Dynamic'에는 귀여운,



<Fig. 1> Single Color Image Scale
(Park, Lee & Lee, 2007, p. 50)



<Fig. 2> Coloration Image Scale
(Park & Kim, 2007, p. 90)



<Fig. 3> Adjective Image Scale
(Park & Kim, 2007, p. 92)

경쾌한, 화려한, ‘Soft-Static’에는 온아한, 은은한, 우아한, ‘Hard-Dynamic’에는 다이내믹한, 모던한, ‘Hard-Static’에는 점잖은, 고상한 등의 형용사가 분포되어 있다. 배색 이미지 스케일의 특징은 세로축과 가로축에 가까울수록 대표 형용사와 비슷한 배색 이미지를 보이고, 거리가 멀수록 배색 이미지와의 차이는 커진다.

형용사 이미지 스케일은 두 축을 기준으로 색채와 색채 이미지를 언어로 연결시킨 것을 말한다(Park & Kim, 2007). <Fig. 3>을 보면 두 축을 기준으로 ‘귀여운’, ‘경쾌한’ 등과 같이 열두 개의 큰 형용사 그룹이 각각의 위치에 분포되어 있으며, 그 안에 다시 ‘즐거움’, ‘아기자기한’, ‘싱싱한’, ‘재미있는’ 등과 같이 세부 형용사들이 포함되어있다.

3. 패션일러스트레이션의 구성 요소

고려대한국어대사전에 따르면 구성 요소란 어떠한 사물을 짜임새 있게 이루고 있어서 그 사물에 꼭 필요한 성분을 말한다(“*Component*”, n.d). 따라서 패션 일러스트레이션의 구성 요소란 패션 일러스트레이션을 짜임새 있게 이루기 위한 꼭 필요한 성분이라 정의할 수 있다.

선행연구에 나타난 패션 일러스트레이션의 구성 요소를 살펴보면 Kim & Park(1991)은 조형적으로 의미 있는 부분을 강조하는 것이 중요하다고 하면서 선, 형, 색, 질감으로 분류했다. 선, 형, 색, 질감 외에 Sung & Yoo(2002)는 점, 형태, 크기,

공간이라는 요소를 추가면서 모든 요소들은 기본적으로 주제나 내용을 전달하는 커뮤니케이션의 성격을 내포한다고 했다. 한편 Poao(2020)는 패션 일러스트레이션의 구성 요소로 ‘화면 구성’, ‘인체’, ‘색채’를 들었다.

이상의 선행연구를 참조하여 본 연구에서는 ‘화면 구성’을 ‘화면 레이아웃’이라 명명하고, ‘색채’, ‘선’, ‘인체’의 구성 요소에 ‘패션’의 요소를 추가하여 5가지로 분류했다. 위의 내용을 정리하면 <Table 1>과 같다.

1) 색채

색채는 명확한 초점이나 균형을 이루기도 하고, 무엇보다 강렬한 시각적인 요소로 간주하게 만드는 요인이다(Poao, 2020). 색채는 색상, 명도, 채도 외에도 톤(tone)에 따라 다양한 느낌을 줄 수 있기 때문에 패션 일러스트레이션에서 이러한 색채의 효과를 적극적으로 활용하면 작품의 깊이를 극대화시킬 수 있다. 색채는 밝고 따뜻한 계통의 색은 애정이나 열정을 느끼게 하고, 차가운 계통의 색은 평온함과 신비감을 느끼게 한다(Ma, 2009). 명도는 어려운 상황이나 극적인 심리를 효과적으로 나타낼 수 있으며, 대상을 더욱 입체적으로 만들고, 채도는 그림의 성격을 활달해 보이도록 하거나 부드럽게 만든다(Ma, 2009).

색채의 3속성 가운데 명도와 채도의 복합적인 색조를 의미하는 톤은 넓은 의미로는 색상의 명,

<Table 1> A Study on the Components of Fashion Illustration

Researcher	Characteristics				
Poao (2020)	Screen Configuration, Human Body, Color				
Sung & Yoo (2002)	Point, Line , Shape, Form, Texture, Color , Size, Space				
Kim & Park (1991)	Line , Shape, Color , Texture				
					
The Components of Fashion Illustration in this Study					
Color	Line	Screen Layout	Human Body	Fashion	

암, 강, 약, 농, 옅, 얇음, 깊음의 정도 차이를 나타내는 것을 말하며(Y. Kim, 2011), 좁은 의미로는 명도와 채도를 합친 색의 성질을 말한다(Park & Kim, 2007). 톤에 따른 색채 이미지는 Vivid, Strong과 같이 고채도의 화려한 톤은 활동적, 강렬한 이미지를 나타내며, Bright, Pale, Light와 같이 고명도의 밝은 색조는 여성적, 부드러움, 낭만적인 이미지를 나타낸다. 또한 Light Grayish, Grayish, Soft, Dull과 같이 중명도의 수수한 색조는 비교적 차분하고 편안한 이미지, Deep, Dark, Dark Grayish과 같이 저명도의 어두운 색조는 엄숙함, 남성적, 중후함을 나타낸다(Kwon, 2003). 즉 색채는 다양한 심리 효과와 이미지를 상징하기 때문에 패션 일러스트레이션에서 따뜻함과 차가움, 부드러움과 딱딱함, 남성적인 느낌과 여성적인 느낌 등을 직접적으로 표현할 수 있는 구성요소라 할 수 있다.

2) 선

선은 형태를 표현하는 데 반드시 필요한 요소이다. 선을 통해 명암이나 질감과 같은 표면의 특성을 표현할 수 있으며 굵고, 가늘고, 우아하고, 활동적이고, 팽팽하거나 자연스럽게도 묘사할 수 있다(Park & Choi, 1999).

패션 일러스트레이션에서 선은 직선, 곡선, 굽은 선, 가는 선, 단순한 선, 복잡한 선 등으로 분류된다. 먼저 직선은 두 개의 점을 우회하지 않고 바로 잇는 선이며(Park, Lee, & Lee, 2007), 이는 운동감이 없는 정적임을 나타낸다(Park & Choi, 1999). 이와 반대로 곡선은 끊임없이 방향을 바꾸는 점의 궤적에 의해 생기는데, 여성적인 느낌이나 부드럽고 여유로운 이미지를 나타낸다(Park et al., 2007). 또한 자유로운 곡선은 움직임이 있는 운동감을 표현하며, 가늘고 단순한 선은 간단하고 명쾌한 운동감을 주지만 굵고 복잡한 선은 복잡적이고 강한 운동성을 보여준다(Park & Choi, 1999). 이처럼 패션 일러스트레이션에서 같은 선이라고 할지

라도 그 종류에 따라 명암이나 질감과 같은 표면의 특성을 달리 표현할 수 있으며, 동적이거나 정적인 느낌과 같이 운동감을 적절하게 나타낼 수 있다.

3) 화면 레이아웃

레이아웃(layout)이란 일러스트레이션, 표제, 문안, 로고 등 구성의 각 요소를 일정한 공간 안에 효율적으로 배열하는 과정을 말한다(Lee, 2003). 따라서 패션 일러스트레이션에 있어 화면 레이아웃은 패션 일러스트레이션이 효과적으로 표현되도록 공간, 인체, 오브제 등 화면에 놓일 요소들을 배치하는 작업이라고 정의할 수 있다. 본 연구에서는 화면 레이아웃을 보다 구체적으로 파악하고자 각 요소들의 배치 방법, 공간, 화면 각도로 나누어 그 특성을 살펴보았다.

먼저 패션 일러스트레이션의 공간, 인체, 오브제 등 화면에 놓일 요소들을 배치하는 방법으로는 프레임(Framed), 셔터(Shattered), 센터(Centered) 레이아웃 이렇게 세 가지가 있다(Bill, 2000). 프레임 레이아웃은 틀 안에 인체나 오브제가 정리되어 있으며, 인체나 오브제 등이 중첩되지 않는다. 셔터 레이아웃은 인체나 오브제들이 사방으로 흩어져 있는 화면 구성을 말하는데, 이는 보는 이로 하여금 시선이 어느 한 곳에 머무르는 것이 아니라 화면 전체를 볼 수 있게 한다. 마지막으로 센터 레이아웃은 인체, 오브제 등 각각의 패션 일러스트레이션 요소들이 화면 가운데로 배열되는 것을 말한다.

다음으로 패션 일러스트레이션에 있어 공간은 시각적인 영향정도에 따라 포지티브(positive) 공간과 네거티브(negative) 공간으로 분류된다(Bill, 2000). 먼저 포지티브 공간은 화면에서 인체나 오브제가 차지하게 되는 공간을 뜻한다. 이 공간은 인체가 만들어낸 실루엣, 색채, 부피에 영향을 받으며, 주로 눈에 보이는 가시적인 오브제들로 구성된다. 이와 반대로 네거티브 공간은 인체나 오브제가 없는 공간을 말하며, 포지티브 공간과 불

가분의 관계를 갖는다.

마지막으로 화면 각도는 피사체에 대한 카메라의 각도, 구도 또는 찍고자 하는 대상에 대한 카메라의 위치나 렌즈의 각도를 말한다(Kim, 2010). 화면 각도는 아이레벨 앵글(Eye Level Angle), 로우 앵글(Low Angle), 하이 앵글(High Angle)로 세 가지로 나뉜다. 아이레벨 앵글은 피사체와 카메라 앵글이 같은 높이에서 촬영하는 것이다(Kim, 2010). 가장 평범한 앵글이며, 인물을 실체 눈높이에 맞게 촬영함으로써 피사체와 대등한 위치인 느낌을 준다(Choi, 2018). 로우 앵글은 피사체를 아래에서 위로 올려다보며 촬영하는 앵글을 말한다(Choi, 2018). 건물의 웅장함이나 사람의 다리가 길어 보이는 다소 과장되고 웅장한 느낌을 얻고자 할 때 사용하는 각도이다(Kim, 2010). 하이 앵글은 로우 앵글과는 반대로 피사체를 위에서 아래로 촬영하는 앵글을 말한다(Choi, 2018). 피사체가 작아 보이는 듯 한 느낌을 주기 때문에 소외감, 외로움 등을 더욱 효과적으로 표현할 수 있다(Choi, 2018).

4) 인체

패션 일러스트레이션의 인체에 관해 인체 표현 방법과 인체 포즈로 나누어 설명하면 다음과 같다. 먼저 인체 표현 방법은 사실적 표현, 단순화된 표현, 왜곡/변형된 표현 방법으로 분류된다. 그 중 인체의 사실적 표현은 인체의 비율로 보았을 때, 7등신 미만의 인체로 표현하는 것으로(Min, 2003), 얼굴, 손과 발의 등 정확한 표현이 가능하며 의복도 실루엣, 색채, 소재 등을 사실적으로 묘사할 수 있다. 단순화된 표현은 의복의 실루엣이나 소재, 디테일을 생략해 표현한 것이며, 이미지에 간결성과 명료성을 준다(Lee, 2008). 왜곡/변형된 표현은 인체의 비례가 극단적으로 길게 늘어지거나 축소된 것, 과감한 색채 대조, 성별을 알 수 없는 불명확한 젠더 등 왜곡된 변형의 과정을 통해 표현된 인체를 말한다(Poao, 2020).

다음으로 인체의 포즈는 서있는 정적인 포즈, 움직임이 있는 동적인 포즈, 앉아 있는 포즈, 기대거나 누워있는 인체의 포즈 등으로 나누어 볼 수 있다. 가만히 서있는 인체 포즈는 정적인 포즈로 오히려 부자연스러운 느낌을 준다(Bill, 2000). 움직임이 있는 동적인 인체 포즈는 체중을 한쪽 다리에 실거나, 얼굴을 옆으로 돌리거나, 인물이 무엇인가에 기대는 포즈로, 강한 움직임을 갖는 포즈를 말한다. 특히 걷고 있는 인체 포즈의 경우, 팔과 다리는 반대로 움직이고 허리는 체중을 싣고 있는 다리 쪽으로 높아지는 것이 특징이다. 다음으로 앉아 있는 인체의 포즈는 두 다리를 나란히 바닥에 놓고 팔은 의자 팔걸이에 걸치고 똑바로 앞을 보고 있는 포즈를 말하는데(Bill, 2000), 이 경우 몸을 지탱해주는 소도구나 오브제를 필요로 한다. 기대거나 누워있는 인체의 포즈는 작품에 등장하는 인체를 육감적으로 어필하며, 편안한 이미지를 보여주는데 적합한 포즈이다(Bill, 2000). 이렇게 인체의 비율을 변화시키는 방법, 인체를 사실적, 단순화한 표현, 인체의 포즈에 따라 인체가 주는 이미지도 강함과 약함, 부자연스러움과 자연스러운 이미지 등으로 변화함을 알 수 있다.

5) 패션

패션 일러스트레이션의 표현 주체가 되는 것은 인체와 패션이며 패션은 인체에 옷을 입힘으로써 가시적인 형태로 성립된다(Jo, 2005). 이렇듯 패션 일러스트레이션은 패션 이미지를 시각화하여 표현하거나 패션 정보를 전달시키기 위한 것이며 색채와 형태에 의한 커뮤니케이션이라고 할 수 있다.

본 연구는 1960년대 패션의 특징을 파악하기 위해 Hong(2014), Lee(2013), Jeong(2004), Yu & Choi(2004)의 연구 결과를 토대로 <Table 2>와 같이 그 특징을 영 패션(미니스커트), 팝아트 패션, 읍아트 패션, 히피 패션, 유니섹스의 다섯 가지로 분류했다. 첫째, 1960년대는 영 패션의 시기로 불렸으며, 당시 젊은 층의 스트리트 패션이 본

격적으로 전개되는 시기였다(Yu & Choi, 2004). 따라서 ‘영 패션’이란 1960년대의 젊고 마른 육체에 대한 선호와 함께 미니스커트가 나타난 것을 가리킨다. 둘째, 1960년대 초반에 크게 유행하기 시작한 팝아트는 신문이나 잡지에서 나온 사진, 광고, 만화, TV장면, 영화, 포스터, 간판, 상품의 이미지, 자동차 등 일상적인 생활에서 흔히 볼 수 있는 이미지들을 패션에 이용한 예술사조이다(Hong, 2014). 따라서 팝아트 패션이란 팝아트 예술의 영향으로 선명한 색상, 대조된 배색, 기하학적 모티브 등을 특징을 갖는 패션을 가리킨다(Lee, 2004). 셋째, 1960년대의 또 다른 예술사조의 한 장르였던 옹아트는 상업적인 장식이나 패션에 많이 적용되었다. 따라서 옹아트 패션이란 선을 패턴화해서 그 자체를 디자인 요소로 적용시킴으로써 시각적 효과를 준 패션을 가리킨다(Hong, 2014). 넷째, 1960년대 중반 이후 기성세대에 대한 저항으로 나타난 청년문화의 하나로 히피가 등장했다. 따라서 히피 패션이란 청바지가 낡아 헤졌거나 바랜 것 같은 색상, 민족복식에서 영감을 얻은 아이템과 문양 등이 특징인 패션을 가리킨다(Seo, 2003). 마지막으로 유니섹스란 남녀 구별 없이 같은 소재와 색의 바지와 셔츠로 이루어진 패션 스타일을 가리킨다(Jeong, 2004).

III. 자료 수집 및 분석 방법

본 연구의 자료 수집 및 분석 방법은 다음과 같다. 먼저 자료 수집 방법으로, 안토니오 로페즈에 관한 문헌들 중 1960년대 작품을 가장 많이 실고 있는 폴 카라니카스(Paul Caranicas)의 「Antonio's People」과 일본 패션 전문지 High Fashion의 부록 「アントニオ」을 주요 자료로 해서, 그 곳에 게재된 14개의 작품과 17개의 작품을 각각 수집했다. 그 후, 더 많은 작품을 수집하기 위해 인터넷 검색 엔진을 사용했는데, 데이터 보유수를 고려해서 구글(<http://www.google.co.kr>)과 핀터레스트(<http://www.pinterest.co.kr>)에서 ‘안토니오 로페즈’를 키워드로 해서 작품을 검색했다. 검색된 작품들 중 1960년대에 해당하는 것으로 53개와 7개의 작품을 각각 선별해낸 결과, 총 91개의 작품을 수집했다.

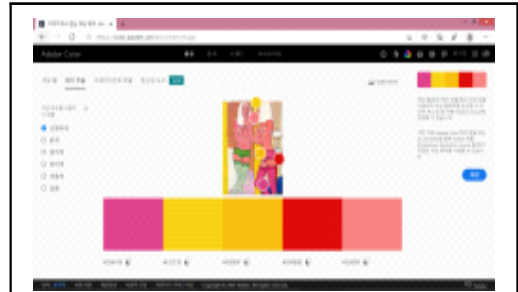
다음으로 수집된 91점을 각각 색채 분석했는데, 그 방법으로, 본 연구는 패션 일러스트레이션의 색채 분석을 위해 Adobe Color CC 프로그램을 사용하였다. Adobe Color CC 프로그램은 Adobe사에서 제공하는 RGB색 공간을 기반으로 한 색채 분석 도구이다. 이 분석 도구는 이미지를 삽입 한 후, ‘색상 무드’ 선택하기 틀을 통해서 지배적으로

<Table 2> A Study of Fashion in the 1960s

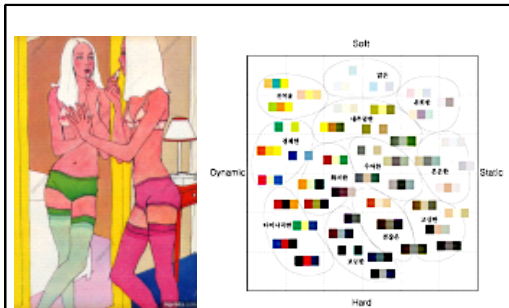
Researcher	1960s Fashion Characteristics				
Hong (2014)	Young Fashion(miniskirt), Op Art Look, Pop Art Look, Mondrian Look, Tailored Pants Suit, Unisex, Sportive Look				
Lee (2013)	Pop Art, Mods Look, Hippie Fashion, Unisex, Casual Wear, Miniskirt, Hot Pants, Underwear, Space Look				
Yu & Choi (2004)	Mods Look, Jackie Look, Young Fashion(miniskirt), Op Art Look, Pop Art Look, Space Look, Hippie Look, Unisex Look				
Jeong (2004)	Miniskirt, Pop Art Fashion, Op Art Fashion, Hippie, Unisex Look				
↓					
The Most Popular 1960s Fashion					
Young Fashion (miniskirt)	Pop Art Fashion	Op Art Fashion	Hippie	Unisex	



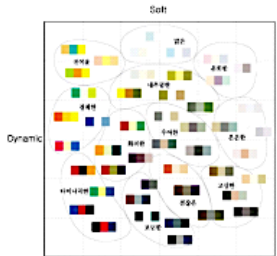
〈Fig. 4〉 Insert Fashion Illustration
(Adobe Color, n.d.)



〈Fig. 5〉 Color Extraction Complete
(Adobe Color, n.d.)



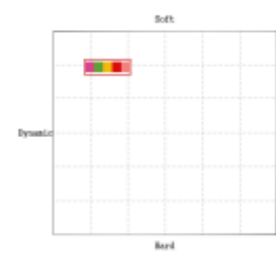
〈Fig. 6〉 Antonio
Lopez 1967
(Hprints, n.d.-a)



〈Fig. 8〉 Extract Adjectives
(Park & Kim, 2007)



〈Fig. 6〉 Antonio
Lopez 1967
(Hprints, n.d.-a)



〈Fig. 7〉 Coloration Image Scale
(Drawn by author-Jeon)

쓰인 색상을 파악할 수 있어서 여러 분야에서 사용되고 있다. 구체적인 색채 분석의 진행 절차는 다음과 같다. 첫째, 패션 일러스트레이션 91점을 하나씩 Adobe Color CC 프로그램에 〈Fig. 4〉와

같이 이미지 삽입한다. 둘째, 〈Fig. 5〉와 같이 5도 배색으로 색채를 분석한다. 이때, 색채의 강조색, 주조색이 명확하지 않은 경우 추출된 색의 배치 순서를 바꾸어 분석한다. 셋째, 〈Fig. 6〉와 같이

〈Table 3〉 Analysis Process of Research

Perform ColorExtraction			
Adobe Color CC	Insert Fashion Illustration	5 Degree Coloration	Color Extraction Complete
↓			
Apply I.R.I Color Image Scale			
Extracted Colors	Coloration Image Scale	Adjective Image Scale	
↓			
Antonio Lopez 1960s Fashion Illustration Color Image Scale Classification			
↓			
Antonio Lopez 1960s Fashion Illustration Component Features by Color Image Scale			
↓			
Conclusion			

개별 이미지를 각각 삽입하여 그 이미지에 대한 5도 배색을 추출한 후, <Fig. 7>과 같이 추출된 배색을 보고 그와 일치하는 색채 분포의 위치를 찾는다. 넷째, <Fig. 8>과 같이 그 위치에 해당하는 형용사를 최종 추출한다. 위의 모든 과정을 보여 주는 연구의 분석 프로세스는 <Table 3>과 같다.

IV. 분석 결과 및 고찰

본 장에서는 제 III장에서 제시한 방법대로 91개 작품을 색채 분석해서 얻은 색채 이미지를 각 구역별로 분류하고 그 빈도수를 알아보았으며, 색채 이미지 스케일별 구성 요소적 특징을 살펴보았다.

1. 색채 이미지 스케일의 분류 및 작품 수의 빈도분석

앞서 말한 바와 같이 한국의 IRI 색채 이미지 스케일의 분류 기준에 의해 Soft-Dynamic, Soft-Static, Hard-Dynamic, Hard-Static의 네 구역으로 나누고, 각 구역에 해당되는 작품 수 및 형용사 이미지를 추출했다. 그 때 Soft-Dynamic 구역에 해당하는 ‘경쾌한’과 ‘화려한’의 형용사는 하나로 묶었는데, 각 형용사에 속한 작품들이 서로 가까이 겹쳐있어 확실한 분류가 어려웠기 때문이었다.

91개 작품의 색채 분석을 통해 네 개 구역별로 작품들을 분류했을 때, 각 구역에 해당하는 작품 수를 빈도순으로 나열하면, Soft-Dynamic 37개(40.7%), Soft-Static 25개(27.5%), Hard-Dynamic 25개(27.5%), Hard-Static 4개(4.3%)의 순이

었다 <Table 4>. 다음으로 네 가지 구역에 해당하는 형용사들을 빈도순으로 나열하면, ‘경쾌한/화려한’ 19개(20.9%), ‘귀여운’ 18개(19.8%), ‘다이나믹한’ 16개(17.6%), ‘은은한’ 14개(15.4%), ‘우아한’ 11개(12.1%), ‘모던한’ 9개(9.9%), 그 외는 4개(4.3%)로 추출되었다<Table 5>.

이상의 결과를 통해 91개 중 4개를 제외한 거의 대부분의 작품들이 ‘Soft’와 ‘Dynamic’의 이미지를 동시에 지니거나 그 중 하나의 이미지를 갖고 있음을 알 수 있었다. <Fig. 9>의 분포도를 통해 구체적으로 살펴보면 우선 ‘Dynamic-Static’의 가로축을 기준으로 많은 수의 작품들이 ‘Static’보다는 ‘Dynamic’에 치우쳐 있음을 알 수 있다. ‘귀여운’, ‘경쾌한/화려한’, ‘다이나믹한’의 형용사들이 그 예이다. 그에 비해 ‘Soft-Hard’의 세로축을 기준으로 보면, ‘Soft’에 치우치기 보다는 중간 부분에 위치하거나 ‘Hard’에 근접해 있음을 알 수 있다. 즉 ‘Soft’이미지라 하더라도 ‘밝은’, ‘내추럴한’, ‘온화한’의 형용사 이미지보다는 ‘경쾌한/화려한’, ‘우아한’, ‘은은한’ 등과 같이 ‘Hard’가 약간 가미된 형용사 이미지를 특성으로 하고 있었다. 또한 ‘다이나믹한’, ‘모던한’과 같은 ‘Hard’에 근접한 이미지도 다수 나타났다. 이러한 형용사 이미지들은 1960년대 시대적 배경 및 패션 경향을 반영한 것으로, 안토니오 로페즈가 밝고 강한 색채감으로 ‘젊음’을 상징했다는 선행연구들(Paul, 2004; Jim, 2012) 결과와도 일치하는 것이라 생각한다.

<Table 4> Analyze the Frequency of the Four Zones

Zone	Number	Percent(%)
Soft-Dynamic	37	40.7
Soft-Static	25	27.5
Hard-Dynamic	25	27.5
Hard-Static	4	4.3
Total	91	100

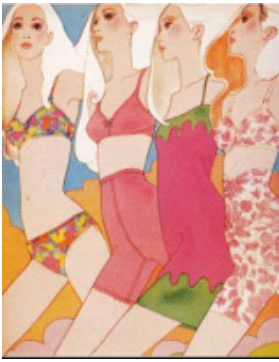
나타났다. 이러한 느낌은 그 외 구성요소에도 공통되어 나타났는데, 인체의 헤어스타일, 의복의 프린트 문양, 배경 등에 곡선을 반복적으로 사용하였으며, 화면 레이아웃에서 포지티브와 네거티브 공간 모두에 곡선을 사용하여 사랑스러운 소녀 이미지를 표현하였다. 또한 로우 앵글의 화면 각도를 사용하였는데, 이를 통해 당시 유행했던 미니 스커트와 길고 가느다란 팔다리를 강조한 것이라 추측할 수 있다. 그리고 젊은 여성의 인체를 사실적으로 표현하였으며 다수의 여성들이 도시의 거리를 무릎을 꿇거나 보폭을 넓게 하여 확보하는

동적인 포즈를 그렸다. 마지막으로 패션에 있어서는 이너웨어, 짧은 길이의 원피스, 미니스커트나 이와 함께 매치할 수 있는 다양한 색채의 스타킹 등 영 패션에 속하는 아이템이 많이 나타났다. 위의 내용을 정리하면 <Table 6>과 같다.

2) Soft-Static

Soft-Static 구역은 91개 작품 중 25개(27.5%)에 달하는 작품이 분포된 색채 이미지 스케일로, ‘은은한’ 14개(15.4%)와 ‘우아한’ 11개(12.1%)의 형용사 이미지가 추출되었다. 두 개의 형용사 이미

<Table 6> Soft-Dynamic

Group	Soft - Dynamic			
Sub Group	Figure & Coloration	Design Element		
Cheerful/ Glossy		Color	Vivid Tone, Contrast Color Combination	
		Line	Fine Curve	
		Screen Layout	Space	Positive, Negative Space Curve
			Screen Angle	Low Angle
		Human Body	Representation	Realistic Expression
			Body Pose	Leaning or Lying Body Pose
	<Fig. 10> Antonio Lopez 1968 (Hprints, n.d.-b)	Fashion	Young Fashion, Unisex Fashion	
Cute		Color	Bright Tone & Pale Tone, Tone in Tone Color Combination	
		Line	Fine Curve	
		Screen Layout	Space	Positive, Negative Space Curve
			Screen Angle	Low Angle
		Human Body	Representation	Realistic Expression
			Body Pose	Dynamic Human Pose
	<Fig. 11> Antonio Lopez 1967 (The Antonio Archives, n.d.)	Fashion	Young Fashion	

지별로 구성 요소적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, ‘은은한’ 형용사 이미지이다. 네 번째로 많은 작품 수가 해당된 형용사 이미지로서 검정색, 흰색, 회색과 아이보리 색이 섞인 그레이시 톤(Grayish Ton)으로 차분하고 세련된 이미지를 나타냈다. 그에 따라 패션 역시 매니시한 팬츠와 셔츠 룩 외에도 미니스커트와 쇼츠, 짧은 길이의 원피스와 스타킹 등의 영 패션, 유니섹스 패션으로 세련되고 도시적인 느낌을 강조했다. 또한 화면 레이아웃에서도 네거티브 공간에 자동차 등과 같은 일상적인 오브제로 팝아트 같은 이미지를 주거나 TV 화면과 같은 프레임 레이아웃을 사용하기도 했다. 반면 그 외 구성 요소에서는 다양한 선과 동적인 원근감 등으로 단순한 색채감을 보완했는데, <Fig. 12>에서 보는 바와 같이 인체와 오브제의 실루엣은 붉은 선으로 필 압을 살리고 디테일에서는 가늘고 섬세하게 표현하는 등 다양한 선적인 변화를 주었다. 또한 로우 앵글의 화면 각도로 인체의 포즈를 더욱 부각시키고 멀리 오브제를 두어 원근감을 강조하기도 했다.

둘째, ‘우아한’ 형용사 이미지이다. 다섯 번째로 많은 작품 수가 해당된 형용사 이미지로서 검정색, 흰색, 회색과 황색을 띤 베이지계열의 색채로 이루어진 라이트 그레이시 톤(Light grayish Tone)으로 우아하면서 심플한 이미지를 나타냈다. 인체 표현에 있어서도 얼굴, 헤어스타일을 간략화하여 단순하게 표현한 것이 특징이었다. 화면 레이아웃에서도 <Fig. 13>에서 보는 바와 같이 일상생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 도시의 빌딩 모습을 네거티브 공간의 오브제로 간략화하여 심플하게 표현하였다. 주목해 볼 점은 패션에서 다양한 종류의 아이템이 아니라 원피스만 집중해서 나타났는데, 아마 원피스를 통해 심플하면서 우아한 여성의 이미지를 강조하기 위함이었으리라 추측해 볼 수 있다. 반면 그 외 구성 요소에서 다양한 변화를 주어 심플한 느낌을 보완했는데, 선의 요소에서 직선, 곡선, 기하학선을 다양하게 사용하였으

며, 인체의 손, 다리 등에 가는 선을 여러 겹 겹친 붉은 선 느낌으로 외곽선에 선적인 변화를 주었다. 또한 로우 앵글의 화면 각도로 다리를 꺾어 앉아 있는 인체 포즈를 더욱 부각시키고 멀리에는 빌딩을 두어 원근감을 강조했다. 위의 내용을 정리하면 <Table 7>과 같다.

3) Hard-Dynamic

Hard-Dynamic 구역은 91개 작품 중 25개(27.5%)에 달하는 작품이 분포된 색채 이미지 스케일로, ‘다이나믹한’ 16개(17.6%)과 ‘모던한’ 9개(9.9%)의 형용사 이미지가 추출되었다. 두 개의 형용사 이미지별로 구성 요소적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, ‘다이나믹한’ 형용사이다. 세 번째로 많은 수가 해당된 형용사 이미지로서 모노 톤(Mono Tone)과 비비드 톤(Vivid Tone)을 혼합한 것이 특징으로 나타났다. 또한 색채 배합에서도 <Fig. 14>의 예와 같이 검정색, 흰색, 회색과 빨강, 노랑, 파랑의 혼합으로 뉴트럴(Neutral) 배색과 콘트라스트(Contrast) 배색이 혼합되어 나타났으며, 이를 통해 화려함과 대담함을 나타냈다. 이러한 느낌은 그 외 구성 요소에도 공통되어 나타났는데, 인체의 실루엣, 헤어스타일, 패션 등에 불규칙하고 복잡한 곡선을 가늘게 반복적으로 표현하였으며, 로우 앵글의 화면 각도를 사용하여 인체의 실루엣을 강조하였다. 이 외에도 인체와 대등한 위치에서 본 아이 레벨 앵글을 사용한 작품들도 있었다. 특히 테이블과 의자에 기댄 인체 포즈로 앞, 옆, 뒷 모습 등 다양하고 동적인 포즈를 보여주었는데, 이를 통해 일상생활 속에서 친근하게 볼 수 있는 오브제인 테이블과 의자를 사용하여 평범한 일상의 여성들을 표현하고자 했다고 볼 수 있다. 마지막으로 패션에 있어서는 추상적인 동물무늬를 적용시켜 시각적인 움직임을 주는 오피트 패션과 유니섹스 패션에 속하는 아이템으로 ‘다이나믹한’ 형용사와 일치하게 역동적인 이미지를 주었다.

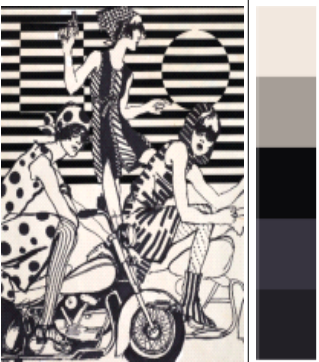
둘째, ‘모던한’ 형용사이다. 가장 적은 작품 수가 해당된 형용사 이미지로서 모노 톤(Mono Tone)이 특징으로 나타났다. 또한 색채 배합에서도 <Fig. 15>의 예와 같이 검정색, 흰색, 회색의 무채색 배색으로 세련되며 도시적인 이미지를 나타냈다. 이러한 느낌은 그 외 구성요소에도 공통되어 나타났는데, 직선, 원, 기하학 선들을 서로 규칙적으로 혼합 구성하여 인체의 패션, 헤어스타일 등에 패턴화한 것이 특징으로 나타났다. 화면 레이아웃에서 포지티브, 네거티브 공간 모두 위의 다양한 선들을 이용하여 옵아트의 예술 기법을 보여주었다.

이를 통해 모노톤의 색채를 사용해 비교적 단순할 수 있는 화면 레이아웃을 옵아트 예술 기법을 적용시켜 시각적 재미를 더해주었다. 또한 로우 앵글의 화면 각도를 사용하여 모토 사이클을 타고 있는 여성의 다리를 강조하였으며, 이 외에도 인체와 대등한 위치에서 본 아이 레벨 앵글을 사용한 작품들도 있었다. 인체 표현에 있어서는 비교적 단순하게 표현을 하였고, 모토 사이클이라는 오브제를 사용해 다리를 벌려 앉아 있는 터프한 인체 포즈를 표현하였다. 이를 통해 강인한 여성의 이미지를 보여주고자 함을 추측해 볼 수 있다.

<Table 7> Soft-Static

Group	Soft - Static			
Sub Group	Figure & Coloration	Design Element		
Delicate		Color	Grayish Tone, Neutral Color Combination	
		Line	Bold Lines, Fine Lines	
		Screen Layout	Placement Method	Frame Layout
			Space	Representing Pop Art Techniques in Negative Spaces
			Screen Angle	Low Angle
		Human Body	Representation	Simple Representation of the Human Body
			Body Pose	Sitting Pose
	<Fig. 12> Antonio Lopez 1965 (Oishi, 1994)	Fashion	Young Fashion, Unisex Fashion	
Elegant		Color	Light Grayish Tone, Neutral Color Combination	
		Line	Straight, Curved, Geometric Line, Bold Lines, Fine Lines	
		Screen Layout	Placement Method	Frame Layout
			Space	Representing Pop Art Techniques in Negative Spaces
			Screen Angle	Low Angle
		Human Body	Human Representation	Simple Representation of the Human Body
			Human Body Pose	Sitting Pose
	<Fig. 13> Antonio Lopez 1966 (Emily, 2012)	Fashion	Young Fashion	

〈Table 8〉 Hard-Dynamic

Group	Hard - Dynamic			
Sub Group	Figure & Coloration	Design Element		
Dynamic		Color	Mono Tone & Vivid Tone Blend, Neutral & Contrast Color Combination	
		Line	Curves, Irregular Lines, Complex Line, Fine Line	
		Screen Layout	Screen Angle	Low Angle, Eye Level Angle
		Human Body	Body Pose	A Pose Leaning on an Object Various Poses such as Front, Side, Back, etc. Dynamic Human Pose
		Fashion	Op Art Fashion, Unisex Fashion	
Modern		Color	Mono Tone, Neutral Color Combination	
		Line	Straight Line, Geometric Line	
		Screen Layout	Space	Positive, Negative Space Op Art
			Screen Angle	Low Angle, Eye Level Angle
		Human Body	Representation	Simple Representation of the Human Body
			Body Pose	Sitting Pose, Dynamic Pose
	〈Fig. 15〉 Antonio Lopez 1966 (Emma, 2014)	Fashion	Op Art Fashion, Young Fashion	

마지막으로 패션에 있어서는 옵아트 패턴을 사용한 원피스, 모자, 스카프, 스타킹, 신발 등 영 패션, 옵아트 패션에 속하는 것으로 나타났다. 이를 종합하면 다음 〈Table 8〉과 같다.

이상으로 본 장에서 다룬 Soft-Dynamic, Soft-Static, Hard-Dynamic, Hard-Static 구역별 구성 요소적 특징을 종합하면 다음 〈Table 9〉와 같다.

IV. 결론

1960년대 안토니오 로페즈는 그 이전의 패션 일

러스트레이션이 흔히 상류층의 대상으로 우아하고 엘레강스한 여성상만을 보여주었던 것과는 달리 일상생활 속 영 패션을 착용한 젊은 여성을 밝고 경쾌한 이미지로 재현했다. 본 연구는 그 이미지가 구체적으로 무엇인지 알아보기 위해 안토니오 로페즈의 1960년대 작품 91점을 선정 후, 색채 추출을 통해 그 특징을 파악했다. 그 결과 'Dynamic-Static'의 가로축과 'Soft-Hard'의 세로축을 기준으로 보았을 때, 총 91개 중 4개를 제외한 거의 대부분의 작품들이 'Soft'와 'Dynamic'의 이미지를 동시에 지니거나 그 중 하나의 이미지를 갖고 있

〈Table 9〉 Component Features by Color Image Scale

Group	Adjective	Design Element						
		Color	Line	Screen Layout		Human Body		Fashion
Soft-Dyna-mic	Cheerful/ Glossy	Vivid Tone	Fine Curve	Space	Positive, Negative Space Curve	Repre- sentation	Realistic Expression	Young Fashion, Unisex Fashion
		Contrast		Screen Angle	Low Angle	Body Pose	Leaning or Lying Body Pose	
	Cute	Bright Tone, Pale Tone	Fine Curve	Space	Positive, Negative Space Curve	Repre- sentation	Realistic Expression	Young Fashion
		Tone in Tone		Screen Angle	Low Angle	Body Pose	Dynamic Human Pose	
Soft-Static	Soft	Mono Tone	Bold Lines, Fine Lines	Placement Method	Frame Layout	Repre- sentation	Simple Representation of the Human Body	Young Fashion, Unisex Fashion
		Neutral		Space	Representing Pop Art Techniques in Negative Spaces	Body Pose	Sitting Pose	
				Screen Angle	Low Angle			
	Elegant	Mono Tone	Straight, Curved, Geometric Line, Bold Lines, Fine Lines	Placement Method	Frame Layout	Repre- sentation	Simple Representation of the Human Body	Young Fashion
		Neutral		Space	Representing Pop Art Techniques in Negative Spaces	Body Pose	Sitting Pose, Dynamic Pose	
				Screen Angle	Low Angle			
Hard-Dyna-mic	Dynamic	Mono Tone, Vivid Tone Blend	Curves, Irregular Lines, Complex Lines, Fine Lines	Screen Angle	Low Angle, Eye Level Angle	Body Pose	A Pose Leaning on an Object Various Poses such as Front, Side, Back, etc. Dynamic Human Pose	Op Art Fashion, Unisex Fashion
		Neutral & Contrast						
	Modern	Mono Tone	Straight Line, Geometric Line	Space	Positive, Negative Space Op Art	Repre- sentation	Simple Representation of the Human Body	Op Art Fashion, Young Fashion
		Neutral		Screen Angle	Low Angle, Eye Level Angle	Body Pose	Sitting Pose, Dynamic Pose	

음을 알 수 있었다. 이 두 이미지는 안토니오 로페즈가 표현하고자 했던 당시의 시대적 감성이라 생각된다. 그러나 그 안에는 다양한 형용사 이미지를 내포하고 있었으며, 그 표현 방법 역시 다양하게 나타났다.

색채 이미지 스케일의 구역별로 구성 요소적 특징을 살펴본 결과는 다음과 같다.

첫째, 'Soft-Dynamic' 구역은 91개 작품 중 가장 많은 37개에 달하는 가장 많은 수의 작품이 분포된 색채 이미지 스케일로, '경쾌한/화려한'과 '귀여운' 형용사 이미지가 추출되었다. 이 두 이미지를 위해 높은 채도와 파스텔 톤의 색채를 사용했으며 화면 레이아웃의 공간마다 곡선을 통해 부드럽고 사랑스러운 여성의 이미지를 나타냈다. 둘째, 'Soft-Static' 구역은 91개 작품 중 25개에 달하는 작품이 분포된 색채 이미지 스케일로, '은은한'과 '우아한' 형용사 이미지가 추출되었다. 이 두 이미지는 화려한 색채를 버리고 단순한 무채색을 사용한 반면, 그 외 요소에서는 다양한 변화를 표현했다는 점이 공통적으로 나타났다. 먼저 외곽선이 두드러졌는데, 다양한 굵기의 선을 이용해 외곽선에 필 압을 적용시킨 점과 가는 선을 여러 겹 겹쳐 굵은 선처럼 표현했다. 또한 네거티브 공간에 일상생활 속에서 쉽게 볼 수 있는 자동차나 빌딩의 모습을 팝아트 기법으로 표현한 점도 두드러졌다. 셋째, 'Hard-Dynamic' 구역은 91개 작품 역시 25개에 달하는 작품이 분포된 색채 이미지 스케일로, '다이나믹한'과 '모던한' 형용사 이미지가 추출되었다. 이 두 이미지는 색채에서 큰 차이를 보였는데, '다이나믹한' 이미지에는 무채색과 유채색을 혼합하여 강한 색채 대비를 강조한 반면, '모던한' 이미지에는 무채색이 중심을 이루었다. 그러나 복잡하고 불규칙한 곡선, 동적인 인체 포즈, 기하학적이며 애니멀 패턴 등 유희적인 요소 등에서 공통점을 보였다.

이상의 연구를 통해 안토니오 로페즈는 1960년대 시대의 시대적 변화를 'Soft'하고 'Dynamic'한 시대

적 감성으로 표현했으며, '경쾌한/화려한', '귀여운', '은은한', '우아한', '다이나믹한', '모던한'과 같이 다양한 색채 이미지별로 특유의 표현방법을 구사했음을 알 수 있었다. 그를 통해 도시의 일상생활 속 젊은 여성들을 표현했는데, 귀엽고 사랑스러운 이미지에서부터 모던한 이미지에 이르기까지 다양하게 나타났다.

본 연구는 안토니오 로페즈의 패션 일러스트레이션 실제 작품이 아닌 RGB 값을 기반으로 하는 디지털 이미지를 사용하여 간접적으로 측색하였기 때문에, 실제 작품의 색채와 다소 오차 범위가 발생할 수 있다는 한계를 갖는다. 그러나 이상의 결과는 패션을 전공으로 하는 학생들에게 시대적으로 영향력이 있는 패션 일러스트레이터의 작품에 대한 이해를 높이고, 패션 일러스트레이션에서 색채의 중요성을 인식시키는데 도움이 될 수 있다고 생각한다. 그리고 패션 일러스트레이션을 창작하는데 있어 색채 이미지별로 구성 요소를 어떻게 기획, 전개시키면 되는지에 관한 자료로도 활용될 수 있으리라 생각한다. 이 연구 결과를 토대로 다양한 패션 일러스트레이터의 색채 이미지를 분석하는 후속 연구가 활발히 이루어지길 기대한다.

References

- Adobe Color. (n.d.). Retrieved from <https://color.adobe.com/ko/create/image>
- Artful Venture. (n.d.). Retrieved from <https://artfulventure.tumblr.com/post/30457352286/framenoir-antonio-lopez-illustration-from>
- Bang, S. J. (2006). The influence of 1960's pop art upon make-up illustration: On antonio lopez's illustration. *The Journal of the Korean Society of Make-up Design*, 2(2), 13-20.
- Bill, T. (2000). *Fashion drawing*. (D. R. Jang, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Yegyeong. (Original work published 1996)
- Choi, J. H. (2018, December 3). Angles according to the angle of the camera, *MCplus*. Retrieved from <http://www.mc-plus.net/news/articleView.html?idxno=5590>
- Choinique. (2019, July 16). *Fashion illustrator Antonio Lopez, Serial-1*. Retrieved from <https://blog.naver.com>

- com/choinique/221587140044
- Component.(n.d). In *Korea University Korean Dictionary*. Retrieved from <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/6ef29500b3fc40f8b32136bf78c6c46b>
- Emily, S. (2012, October 2). Antonio's World: The Life and Work of a Celebrated Fashion Illustrator. *Smithsonian*. Retrieved from <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/antonios-world-the-life-and-work-of-a-celebrated-fashion-illustrator-57752906/?no-ist>
- Emma, L. (2014, February 28). Antonio lopez. *Emma louise layla*. Retrieved from <https://www.emmalouiselayla.com/2014/02/antonio-lopez.html>
- Ferbemaria. (2009, March 17). Fashion illustrator-Antonio Lopez. *Fashion style life beauty*. Retrieved from <https://blog.naver.com/PostThumbnailView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=farbemaria&logNo=90044067617&categoryNo=53&parentCategoryNo=>
- Hong, J. Y. (2014). *Research on design with op-art patterns: Focusing on silhouettes of the 1960s* (Unpublished master's thesis). Sungshin Women's University, Seoul, Republic of Korea.
- Hprints (n.d.-a). Retrieved from <https://hprints.com/en/item/31866/Antonio-Lopez-1967-Cidenyl-Lingerie-St>
- Hprints (n.d.-b). Retrieved from <https://hprints.com/en/item/45873/?u=1,17>
- Jeon, Y. M. (2013, September 9). MAC, Launches 'Mac Antonio Lopez' Collection. Retrieved from <http://www.kukinews.com/newsView/kuk201309090068>
- Jeong, H. S. (2004). A Study on the similarity of fashion in the 1920's and 1960's. *The Costume Culture Association*, 12(2), 224-238.
- Jim, T. (2012, October 28). Antonio lopez. *Flaunt*. Retrieved from <https://flaunt.com/content/people/return-resplendent-inkwell>
- Jin, J. A. (2020, September 21). Tom ford 2021 s/s. *W Korea*. Retrieved from http://www.wkorea.com/2020/09/21/tom-ford-2021-s-s/?utm_source=naver&utm_medium=partnership
- Jo, E. H. (2017, February, 28). 'Genzo' 2017 s/s presentation. *Apparelnews*. Retrieved from http://m.apparelnews.co.kr/news/news_view/?idx=164752
- Jo, H. S. (2005). *A study on fashion illustration using drawing* (Unpublished master's thesis). Daegu University, Gyeongsan, Republic of Korea.
- Kim, C. I., & Park, N. H. (1991). *Fundamentals and analysis of shapes*. Seoul, Republic of Korea: Mijinsa.
- Kim, J. H. (2011). *Secrets of things that look good, colors*. Seoul, Republic of Korea: Gilbut Publisher.
- Kim, J. M. (2010). Analysis of emotional preference subsequent to the position of a camera angle. *Society of Design Convergence*, 9(1), 13-24.
- Kim, M. H. (2006). A study on the empathy with IRI image scale according to the color of image: Focusing on the movie scandals. *Korean Society of Color Studies*, 2(4), 33-44.
- Kim, S. H. (2014). *Aesthetic characteristics and formative characteristics of modern fashion and beauty represented 1960's style* (Unpublished master's thesis). Seokyeong University, Seoul, Republic of Korea.
- Kim, Y. R. (2011). *A study on fashion illustration by drawing techniques: Focusing on texture representation* (Unpublished master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Republic of Korea.
- Kwon, H. S. (2003). *A study on the fashion image making adapting colors* (Unpublished master's thesis). Sookmyung Women's University, Seoul, Republic of Korea.
- Lee, D. C. R. (2017). *Analysis of colors in mural villages using image scale* (Unpublished master's thesis). Andong National University, Andong, Republic of Korea.
- Lee, E. J. (2008). *The characteristics of fashion illustration in The contemporary fashion industry* (Unpublished master's thesis). Yeungnam University, Gyeonsan, Republic of Korea.
- Lee, E. S. (2004). *Study on pop art in contemporary fashion design: The analysis of comparative on 1960s and 2000s* (Unpublished master's thesis). Han Yang University, Seoul, Republic of Korea.
- Lee, K. A. & Geum, K. S. (2011). A study on the human reproduction in antonio lopez's fashion illustration. *The Korean Society of Costume*, 61(1), 1-19.
- Lee, K. S. (2013). *A study on costume collaboration between art and fashion since 1960s* (Unpublished master's thesis). Dongguk University, Seoul, Republic of Korea.
- Lee, M. S. (2003). *A study on the aesthetics expressed in the fashion poster* (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Republic of Korea.
- Ma, S. Y. (2009). *A study on teaching method for increase of image formation ability through producing illustrations: Focus on the students in the 3rd grade of middle school* (Unpublished master's thesis). Korea National University of Education, Chong ju, Republic of Korea.
- Min, J. S. (2003). *A study on expressive style of fashion illustration appeared in the fashion magazine: based on Vogues published in Korea and US from 1996 to 2003* (Unpublished master's thesis). Yonsei University, Seoul, Republic of Korea.
- Moon, E. B. (2011). *Color design textbook*. Paju, Republic of Korea: AhnGraphics.
- Oh, H. S. (2006). The psychological effect of color therapy in Picasso's works. *Korean Art Therapy Association*, 13(2), 405-428.
- Oishi, N. (1994, April 01). *Antonio Lopez. Hi Fashion*.

- Tokyo, Japan: Cultural Publisher.
- Park, C. H. (2003). *The study for pop art trend and expression on fashion illustration: In the focus of work study* (Unpublished master's thesis). Kookmin University, Seoul, Republic of Korea.
- Park, O. R. & Kim, E. J. (2007). *Color*. Seoul, Republic of Korea: Hyunseul Publishing.
- Park, S. E. & Choi, H. C. (1999). *Visual communication design*. Seoul, Republic of Korea: Mijinsa.
- Park, Y. S., Lee, H. J. & Lee, M. E. (2007). *Color design project 14*. Seoul, Republic of Korea: Gyomoonsa.
- Paul, C. (2004). *Antonio's people*. New York, U.S.: Thames & Hudson.
- Poao, J. (2020). *A study on the expression of romanticism fashion illustration* (Unpublished master's thesis). Kyunghee University, Seoul, Republic of Korea.
- Seo, M. H. (2003). A study on fashion and make-up of 1960s. *The Korean Society of Make-up Design*, 1(2), 43-47.
- Seong, K. S. (2004). A study of fashion model image according to fashion trend since 1960. *The Korean Fashion & Beauty Society*, 2(1), 21-33.
- Seong, Y. J. & Yoo, Y. S. (2002). A study on the creative expression method of fashion illustration: Focusing on expression elements. *The Korean Society of Costume*, 52(7), 13-25.
- The Antonio Archives (n.d.). Retrieved from <https://www.theantonioarchives.com/general-5>
- Yu, M. G. & Choi, J. S. (2004). A study on the hair style in respect of fashion trend in 1960's. *Journal of The Korean Society of Fashion & Beauty*, 2(2), 1-11.