

The Characteristics of Fashion Design as a Playing through a Doll

Lee, Ji-Hyun* · Kim, Young-In

Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University*

Professor, Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University

Diverse plays are being highlighted as a part of entertainment industry in 21st century and people are getting more interest in playing with dolls. In this study, the concept of play as an entertainment is redefined, the role of playing doll is researched through the history of doll play and pattern analysis, and applicable method of fashion design as a play are suggested by analyzing the pattern of doll and the feature of costume design based on the play pattern.

This study is based on both literary and positive study. In literary study, the role of playing doll is described and has been examined by the analysis of scholars' opinions, and pattern and trend of playing dolls is inquired through the historical study. In positive study, the pattern and costume design of sample costume dolls are analyzed using 624 samples of the representative images collected from the literatures and real figures, and they are classified as collection dolls or fashion dolls in order to analyze the feature of fashion design in playing dolls. The result of this study is summarized as follows.

Doll playing is series of activity using a toy, i.e. doll which resembles human to pursue pleasure and satisfaction. There are fashion dolls where the main activity is to change costume, collective dolls for collective play by careful examinations of different doll's ornaments and decorations, and user's recreated dolls such as an avatar for mix-and-match play.

As a result of the analysis of the shapes of dolls, the collective dolls, which are for the collections and ornaments, describe infant or child, divided bodily section from life-size ratio of 5~6 and reflect human's body realistically as he/she is.

On the other hand, the fashion-dolls, describe adults, showing the idealistically divided bodily section from life-size ratio of 8 and follow human features uniquely and characteristically as possible.

Doll's costumes based on its use, the costumes are divided into a real world costume which is similar to what human wear in daily life and a virtual costume which is used in the movie or play and the costumes only worn by the dolls.

In the examination of the type of costume worn by dolls, dress is principally dominant costume in collection doll, whereas in fashion doll, dress is still mainly worn but shirt · blouse & pants, shirt · blouse & skirt, jacket, coat, bathing suit. etc. are shown dispersedly as well. In the costume silhouette of dolls, both collection and fashion doll use A line which has feminine image, fit and flare and crinoline silhouette. Collection doll uses mostly A line silhouette meanwhile fit-and-flare is mostly used in the fashion doll but other silhouettes are also relatively shown a lot. In the means of the color of the costume worn by dolls, collection doll is more similar to those in actual fashion design. On the contrary, the color of fashion doll is put on is more free and more various because the trendy colors such as green, yellow, purple. etc are used.

In this study, systemization of the theory on playing doll was verified and performed, and application of fashion design depended upon play pattern of playing doll Accordingly, by combining two areas, play and fashion, the costume of doll was analyzed from the stand point of item, silhouette, color, etc. in terms of fashion design. Furthermore, this could be applied to costume design of dolls in order to develop fashion design as a play.

인형을 통해 본 놀이로서의 패션 디자인의 특성

이지현* · 김영인

연세대학교대학원 생활디자인학과* · 연세대학교 생활디자인학과 교수

21세기에는 놀이가 엔터테인먼트산업으로써 주목을 받고 있으며, DIY문화, 각종 인형 전시회와 인터넷 동호회 등을 통해서 인형놀이에 대한 관심이 높아지고 있다. 본 연구에서는 엔터테인먼트로서의 놀이의 개념을 재정의 하고, 놀이의 역사와 유형 분석을 통해 인형놀이의 위상을 살펴보고, 놀이 유형에 따른 인형의 형태와 의상 디자인의 특성을 분석하여 놀이로서의 패션 디자인의 응용방안을 제안하였다.

본 연구의 방법은 문헌연구와 실증연구를 병행하였다. 문헌 연구에서는 놀이에 대한 학자들의 견해를 분석하여 놀이에 나타난 인형놀이의 위상(位相)을 찾았고, 역사적 고찰을 통해서 인형놀이의 유형과 흐름을 규명했다. 실증연구에서는 인형놀이에 나타난 패션디자인의 특성을 분석하기 위하여 문헌과 실물로부터 수집한 대표적 이미지 총 624개를 대상으로, 수집인형과 패션인형으로 분류하여 의상의 모델이 되는 인형의 형태 디자인과 의상 디자인을 분석하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

1. 인형놀이는 인형이라는 사람의 형상을 본떠 만든 장난감을 가지고 즐거움과 만족을 추구하기 위해 하는 일련의 활동으로, 크게 의상의 교체를 목적으로 하며 패션인형이 주를 이루는 역할놀이, 관상과 장식을 목적으로 하며 고급스럽고 정교한 수집인형이 주를 이루는 수집놀이, 아바타처럼 자신이 원하는 스타일로 인형의 형태와 의상을 재창조하는 믹스 앤 매치 놀이로 구분한다.

2. 인형의 형태디자인을 분석한 결과, 수집과 관상이 놀이의 목적인 수집인형은 유아나 아동을 표현하며 5·6등신의 신체비율을 보이며, 인간의 모습을 그대로 반영하는 사실적인 묘사를 하였다. 반면에 의상의 교체가 놀이의 목적인 패션인형은 주로 성인을 묘사하며 8등신의 이상적인 비율을 보였고, 인간의 모습을 변형하여 독특하고 개성적인 형태로 표현하였다. 그리고 인형의 얼굴디자인 특성은 수집인형과 패션인형 모두 무표정과 미소를 띤 인형이 대부분이었으

나, 수집인형은 웃음, 진지, 찡그림, 화남, 슬픔, 울음, 놀람, 잠 등의표정도 나타났다. 그리고 인형의 헤어스타일은 여성스럽고 우아한 분위기를 연출하는 긴 생머리와 긴 퍼머머리 그리고 긴 웨이브가 많았으며 헤어 칼라는 브라운, 검정, 금발의 순으로 나타났다.

4. 인형 의상을 용도에 따라 분류한 결과 현실에서 인간이 입는 것과 비슷하게 전개되는 현실세계의 의상과 현실에서는 영화나 연극 등에서 사용되며 인형만이 입는 가상세계의 의상으로 유형화하였다. 현실세계의 의상에는 평상복, 스포츠 의상, 직업 의상, 재현 의상, 브랜드 의상, 민속 의상, 이벤트 의상이 있고, 가상세계의 의상은 동화 의상, 영화나 TV의상, 요정 의상과 천사 의상 등으로 세분화하였다.

5. 인형 의상의 아이템은 수집인형이 드레스를 중심으로 집중적인 분포도를 보였고, 패션인형이 드레스의 비율은 높지만 셔츠·블라우스와 팬츠, 셔츠·블라우스와스커트, 자켓, 코트, 수영복 등으로 분산적인 분포를 보였다. 인형 의상의 실루엣은 수집인형과 패션인형 모두 여성적인 이미지의 A라인, 핏 앤 플레어, 크리놀린 실루엣의 비중이 높았는데, 수집인형은 A라인에 집중적인 분포를 보였으며, 패션인형은 핏 앤 플레어 실루엣의 비중이 높았지만, 다른 실루엣도 비교적 많이 나타났다. 인형 의상의 색채는 수집인형의 의상이 실제 패션디자인에서 주로 사용되는 색상·색조와 더 유사하였고, 패션인형의 의상은 GreenYellow, Purple 등의 액센트 색과 트렌디한 색이 사용되어 색 사용이 더 자유로워 다양하다는 것을 알 수 있었다.

본 연구는 인형놀이에 대한 이론을 체계화하고, 인형놀이는 놀이 유형에 따라 패션디자인의 적용이 달라져야 한다는 사실을 검증하였다. 이에 따라 놀이와 패션 디자인의 두 영역을 접목시켜 인형의 의상을 패션 디자인적인 측면에서 아이템, 실루엣, 색채 등을 분석하였고, 놀이로서의 패션디자인의 개발을 위한 인형 의상 디자인에 적용할 수 있도록 하였다.