

현대 패션 변화에 따른 마네킹의 표현 양상

김 소 영* · 양 속 희

서일대학 의상과 전임강사* · 숙명여자대학교 의류학과 교수

The Aspect of Mannequins Expression with Changes of the Modern Fashion

So-Young Kim* and Sook-Hi Yang

Full Time Instructor, Dept. of Fashion & Textile Design, Seoil College*
Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Sookmyung Women's University

Abstract

The human body is a subject to represent one's thoughts and feelings more easily. Historically, the women's body has become a implement to express an ideal of beauty with the changes of the times, and it has created some ideal body by various means. We have been influenced consciously or unconsciously by the ideal body made artificially. As fashion dolls and mannequins came out with various style in the 19th century, the fashion and the ideal body of those days were expressed completely. In the 20th century, it took as a matter of course that commercialization of fashion made persue the ideal body, so mannequin as a transmitter of esthetic presentation were used to express the ideal body. Mannequin is a implement to express an ideal body of that times, because mannequin, when it is made, is exactly embodied fashionable images of that times which include a ratio of the human body's curve, a pose, an ample bosom, a fashionable dress and so on.

This study considers changes of the ideal body and the fashionable clothes in each generation from the 1920's to the present time, and, on the basis of this, the correlation of the ideal body with the form of mannequins. And this study examines what kind of mannequins, that is, realistic mannequin, sculpture mannequin, and abstract mannequin.

Key words : mannequins, ideal body, realistic mannequin, sculpture mannequin, abstract mannequin.

I. 서 론

인체는 인간이 추구하는 사상이나 감정을 표현할 수 있는 가장 용이한 대상이다. 역사적 맥락에서 볼 때 화려한 의상, 모자, 화장 및 가발은 사회적 지위와 불가분의 관계를 가지면서 그 자체가 관심의 대상이었으나, 지금은 의상과 몸의 외양이 직접적으로 사회적 신분을 상징한다고 보다는 진정한 '자아표현'을 위한 개성 상징으로 간주되고 있다. 20세기 후반 선

진 자본주의 사회의 구조변화는 절약과 자제, 근면성을 강조했던 경쟁 자본주의를 쇠퇴시킨 반면, 노동시간의 단축과 생산성의 급증으로 여가가 늘어나면서 열심히 소비하는 것이 미덕인 소비문화의 중요성을 강조하고 있다. 이러한 소비문화 속에서 사람들은 규칙적인 운동, 건강 프로그램, 식이요법, 그리고 색상의 조화가 이루어진 옷차림을 통해 자신의 몸을 보살피고 개조하면서 주도면밀히 전시해야 할 대상으로 여기게 되었다.

역사속에서 여성의 신체는 시대에 따른 미의 이

상형을 표현하는 도구가 되어 왔으며 다양한 방법으로 신체적 이상형을 창조해왔다. 본래 인간의 신체는 그 누구의 것이나 할 것 없이 모두 불완전한 것이지만, 인체를 재현할 때에는 만드는 사람의 특수한 감각이 끼어들고 여기에 이상적인 신체를 추구하기 때문에 실제 신체형과 이상적인 신체형이라는 이중성을 지니게 된다. 그런데 우리는 다소 인위적으로 만들어진 이상적인 신체형에 의해 의식적으로 또는 무의식적으로 영향을 받아왔으며, 이상적인 신체형은 사회적 통치에서 여성의 미와 나르시즘적인 이상을 표현하는 역할을 해왔다. 특히 복식은 인체 위에 표현되는 예술이기 때문에 사람들은 이상적 신체에 근접하기 위해 의상을 이용해왔다.

14세기 초반 최신 패션을 입힌 인형이 왕실 사이에서 교환되면서 새로운 패션을 보급하는 일을 담당했으며, 19세기에는 패션 인형과 마네킹이 다양한 형태로 나타나면서 그 당시 패션과 신체 이상형을 완벽하게 표현해 내었다. 20세기에 들어와 윈도우 디스플레이에 마네킹을 사용하여 의상을 보여주는 것이 점차 일반화되었으나, 많은 사람들은 인간의 신체를 이용하였다는 점 때문에 마네킹의 사용에 반대하기도 하였다. 그러나 이 시기에 점차 패션이 상업화되자 이상적인 신체형을 추구하는 것은 당연하게 여겨졌고, 이상적인 신체형을 지닌 마네킹을 미적 표현의 전달자로 이용하게 되었다. 초창기에는 콧셋과 란제리를 보여주기 위해 마네킹이 부분적으로 이용되었지만, 1920년대에 들어와 전신 마네킹의 사용이 가능해지면서 본격적으로 유행 패션을 보여주기 시작했다. 마네킹 역사학자 마사 벤틀리 헤일(Marsha Bentley Hale)은 각 시대마다 어떤 모델을 대상으로 했는지, 어떤 재료를 사용했는지, 마네킹 조각가가 상업적인 인체를 어떻게 만들었는지, 그 시대의 패션 스타일이 어떠한지 등, 정치, 사회, 예술, 문화 등의 모든 요소들이 마네킹의 형태를 만들어내는데 영향을 주었다고 했다.

현재 사회철학적, 예술적인 관점에서 인체에 대한 많은 연구가 진행되고 있다. 인체와 복식을 연관시

킨 선행 연구로는 각 시대별로 인체의 미의식과 복식을 관련시킨 연구¹⁾, 일러스트레이션의 변화를 이상적 인체와 비교한 연구²⁾, 또 패션디자인에 표현된 인체 이미지의 상징성에 관한 연구³⁾ 등 인체의 이상미를 의상을 통해 보여지는 외형의 형태를 중심으로 고찰한 것 등이 있다. 인체가 개인의 정체성과 가치를 표현하는 수단으로 부각됨에 따라 인체의 이상적인 미를 가장 잘 반영하는 마네킹의 형태가 바로 각 시대에 유행했던 의상을 가장 잘 표현하는 수단이었기 때문에 마네킹에 대해 고찰하는 것은 의의있는 일이라 사료된다. 본 연구에서는 전신 마네킹의 사용이 가능해진 1920년대부터 현재까지 각 시대별로 이상적인 신체형과 마네킹의 형태가 어떠한 관계를 가지고 변화되어 왔는지를 살펴보고, 의상을 표현하기 위해 마네킹이 어떤 양상으로 표현되었는지를 고찰하고자 한다.

II. 마네킹의 역사적 · 형태적 고찰

이상적인 체형과 유행의상은 서로 영향을 주면서 변화되어 왔다. 1900년대 들어와 윈도우 디스플레이에 마네킹을 사용하는 것이 일반화되었지만 전신 마네킹이 사용된 것이 아니라 대부분 부분 마네킹이 사용되었다. 그러나 1920년대에 들어와 전신 마네킹의 사용이 가능해졌기 때문에 신체 이상형과 마네킹의 전체적인 스타일이 유행 의상에 따라 변화되어 왔다고 할 수 있다. 1920년대는 모더니즘을 추구한 시기로 모든 분야에서 새로운 아이디어가 대두되었던 시기였으며, 이전 어느 때보다도 신체 문화를 강조하던 때였다. 2차원의 큐비즘과 기능주의의 영향으로 여성들의 의상은 직선형 실루엣의 기능적이며 현대적인 형태로 표현되었다⁴⁾. 낮은 허리선, 짧은 스커트, 가슴이 납작한 보이쉬(boyish) 스타일 또는 가르손느(garconne) 스타일, 극단적인 '플래퍼' 스타일과 짧은 머리형이 유행되었다. 1922년 마레샬(Jerome le Morechal)은 살아있는 인체로부터가 아닌 패션드로잉에 의해 마네킹을 제작할 것을 제안하기도 했다

1) 김수경, 서양복식에 표현된 여성인체의 해석에 관한 고찰, 복식 37호, 1998. 3.

2) 유태순, 전경숙, 인체미의 이상형에 따른 패션 일러스트레이션의 변화 복식 28호, 1996. 5.

3) 권기영, 조필교, 현대 패션디자인에 표현된 신체이미지의 상징성, 복식문화연구 제8권 5호, 2000. 10.

4) 유송옥, 이은영, 황선진, 복식 문화, 서울 : 교문사, 1996, pp.220-222.

데⁵⁾ 이 때까지는 살아있는 모델로부터 직접 형태를 뜨거나 그대로 복사하여 마네킹을 제조했었다. 이 당시의 왁스 마네킹은 직선적이고 기능적인 실루엣이 유행함에 따라 실제 머리카락과 유리 눈을 가진 곡선이 부족한 보이쉬한 형태의 남성화된 마네킹이었다⁶⁾. 1920년대 중반, 마네킹은 아르누보보다 더 양식화된 새로운 아르데코 스타일에 영향을 받아 단순, 정교, 모던한 유행을 이끌어냈다. 새로운 아르데코 스타일로 된 마네킹 전시회가 1925년 파리에서 개최되었는데⁷⁾, 마네킹에 머리카락이 만들어지고 눈이 그려졌다. 파리에 있는 시에겔(Siégel)의 스튜디오는 1920년대 중반 이후 파피에 마슈(papier-mâché)로 만들어진 섬세한 질리의 마네킹을 생산하기 시작하면서 왁스 마네킹은 주류에서 밀려났다.

1929년 10월 월 스트리트의 주가 폭락에 의해 서구 전체의 경제적 위기는 실업, 해고, 고통을 야기했고, 도덕성과 삶에 대한 태도에 큰 변화가 일어났다. 이 사건은 패션과 여성의 이상형에 즉시 영향을 미쳤는데, 여성의 패션과 이상형은 항상 사회의 크고 작은 변화를 표현하는 도구의 역할을 하였다. 위기의 시기에는 전통적인 가치를 유지하려는 분위기를 보이며, 성적 정체성을 강조함으로써 사회질서를 재확립하려는 경향을 지닌다. 1920년대 곡선에서 해방된 톱보이의 이상형은 1930년대에 활짝 여성스러운 이상형으로 대체되었다. 여성들은 여전히 가늘고 작은 힙을 원했지만, 허리가 자연스러운 위치로 복귀하면서 가슴은 부드럽게 강조되었다. 1930년대 여성의 실루엣은 가늘고 '내추럴'한 신체형을 추구했으며, 선명한 립스틱으로 입술을 뚜렷하게 표현하였고 눈썹을 뽑은 자리를 펜슬로 그려넣었다. 머리모양은 유려하고 잠든된 신고전주의 스타일의 퍼머로 외모에 변화를 주었다. 어깨 길이 정도의 머리카락을 끝 부분에 약간의 컬을 주어 안으로 말아 넣은 페이지 밥(Page bob) 스타일도 유행⁸⁾하였다. 외상은 스커트 길이가 길어지면서 몸에 꼭 맞으면서 어깨는 넓고

각이 진, 전체적으로 홀쭉하고 긴 룽 앤드 슬림의 여성적인 실루엣이 유행하였다. 이 시기에는 가능한 자연스러운 신체를 가진 왁스 마네킹과 파피에 마슈 마네킹이 제작되었다. 프랑스는 1930년경 까지 마네킹 제조의 독보적 존재였으나, 미국에 마네킹 공장들이 생기면서 세계 시장에서 서로 경쟁하기 시작했다. 1930년대의 프랑스 마네킹은 아르데코의 심플한 엘레강스 스타일에서 영감을 얻은 것이었지만 큐비즘의 기하학적인 깔끔한 선 또한 영향을 미쳤다. 이러한 마네킹들은 타원형 얼굴, 높은 광대뼈, 약간 비스듬한 눈, 아름답게 칠해진 눈썹에 뒤로 모은 머리, 목에 타이트하게 붙은 컬 또는 가볍게 웨이브진 머리를 지녔다⁹⁾(그림 1). 미국의 마네킹 제작자 래스터 가바(Lester Gaba)는 마를린 디트리히(Marlene



<그림 1> Pierre Imans이 만든 1930년대의 마네킹. 타원형의 얼굴, 높은 광대뼈, 아름답게 그린 눈썹으로 당시 패션 이상형을 보여줌.

5) 권성재, 플라스틱 이전의 마네킨에 관한 고찰, 한양여전 논문집, Vol.13, 1990, pp.558-561.

6) Thesander, Marianne, *The Feminine Ideal*, London : Reaktion Books Ltd., 1997, pp.107-108.

7) 1925년 'Exposition International des Arts Décoratifs et Industriels Modernes'라는 명칭으로 파리에서 전시회가 개최되었다.

페니스파르크외, 현대 디자인의 전개, 미진사, 1990, p.101.

8) 유송옥 외 2인, 앞의 글, p.224.

9) Thesander, Marianne, *ibid*, pp.131-135.

Dietrich), 그레타 가르보(Greta Garbo), 캐롤 롬바드(Carole Lombard)와 같은 영화스타들을 모델로 하여 유럽 모델들보다 더 글래머러스한 마네킹을 제작했다.

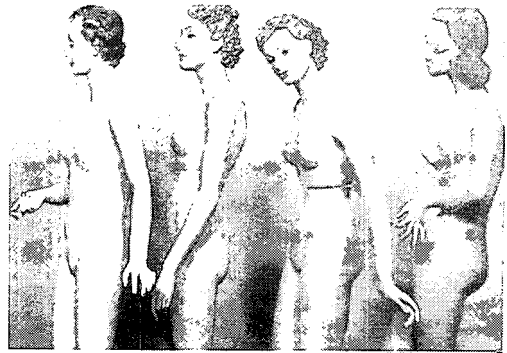
1940년대의 신체의 형상은 이 시기동안 그다지 많이 변화되진 않았지만, 얼굴과 헤어스타일은 마네킹이 만들어진 곳에 따라 다양하게 변화되었다. 힌드스갈(Hindsgaul)의 마네킹¹⁰⁾은 1941년 에바(Eva)라는 모델로 생산되기 시작하여 스칸디나비아에서 커다란 성공을 거두었고, 전쟁 이후 다른 많은 국가에 수출되었다(그림 2). 힌드스갈 마네킹은 1947년 당시 유행하던 가슴과 작은 허리를 강조하는 우아한 마네킹으로 세계적으로 성장하였고, 다른 마네킹보다 메이크업을 덜해서 훨씬 신선하고 '내추럴'한 외모를 가진 마네킹을 제작하였다¹¹⁾. 제조업자들은 실물과 같은 모습을 만들려고 애썼지만, 자연스러운 해부학적인 구조를 정확하게 표현하지는 못했다. 전쟁의



<그림 2> 1941년 Hindsgaul이 만든 마네킹. 쇼파에 앉아있는 마네킹의 모델과 마네킹의 모습.

발발로 인하여 여성이 사회에 진출하게 되자 여성복에서는 상당히 많은 변화가 일어났다¹²⁾. 각진 어깨와 무릎 길이의 짧은 스커트를 지닌 테일러드 스타일의 밀리터리룩을 위해서 마네킹은 평균적인 여성들보다 약간 키가 크고 다리가 과장되게 긴 마네킹이 사용되었고, 둥근 어깨와 가는 허리, 둥근 힙, 밑단쪽으로 길고 풍부하게 퍼지는 플레어 스커트의 뉴룩을 위해서는 더욱 가는 허리와 더 높은 가슴을 지닌 마네킹이 이용되었다. 따라서 여성의 신체형은 새로운 스타일을 보여줄 목적으로 가장 이상적인 마네킹을 만들기 위해 노력하였다. 또한 마네킹의 화장과 헤어스타일은 이상적인 패션 타임을 창조하는 것들도 도와주었다. 힌드스갈의 마네킹은 말춤으로 된 가발이나 사실적인 타입의 헤어스타일로 만들어졌다. 마네킹의 머리가죽 안으로 레이스가 삽입되어 개인적으로 원하는 색상이나 헤어스프레드로 스타일을 만들 수 있게 되었다. 1947년에는 석고와 질기고 굵은 삼베의 혼합물로 마네킹을 만들기도 했으나 무거웠다. <그림 3>은 시대에 따라 미적 이상형이 변함에 따라 마네킹의 모습이 변화된 모습을 보여주고 있다.

1950년대 초반 '틴에이지'라는 용어가 나타나면서 패션 산업은 점차 젊은 소비자들의 구매력에 맞춰져 캐주얼웨어와 바지 착용이 일반화되었다. 이 때의



<그림 3> 좌로부터 1928년, 1936년, 1948년, 1956년경의 마네킹의 모습. 시대에 따라 미적 이상형이 변함.

10) Hindsgaul 마네킹 회사는 마네킹의 세계적인 선두 제조업체 중의 하나이다.

11) Schneider, Sara K., Vital Mummies : Performance design for the Show-Window Mannequin, New York University, Ph.D, 1992, pp. 57-61.

12) 이선재, 의상학의 이해, 서울 : 학문사, 1998, p.146.

이상적인 신체형은 육감적인 곡선을 지닌 실루엣과 마른 체형이 공존했는데, 영화배우인 마릴린 먼로(Marilyn Monroe), 제인 러셀(Jane Russel), 라나 터너(Lana Turner), 오드리 햅번(Audrey Hepburn) 등이 패션의 이상형이었다. 디오르의 영향으로 수많은 라인이 유행되면서, 기본적인 실루엣의 변화는 허리에서 이루어져 슬림 웨이스트, 하이 웨이스트, 로우 웨이스트의 순서로 변화되었다. 또 육감적인 곡선을 얻기 위해 패드를 넣은 브래지어를 이용하여 큰 가슴과 작은 힙, 가는 허리를 가진 '스웨터 질'들은 또 다른 의미의 소녀같은 모습으로 간주되었고¹³⁾, 이로 인해 큰 브래지어가 상품화 되었다. 이 시기에는 플라스틱 마네킹이 등장하면서 그 이전에 결여되었던 재질의 안정성과 형태의 다양함·완벽함이 성취되었기 때문에 마네킹이 비약적으로 발전되었다¹⁴⁾. 틴에이저와 성인 마네킹이 둘다 생산되었지만, 그들 사이의 차이점은 나이를 나타내는 헤어스타일만으로 특징이 표현되었다. 체형은 탄탄하고 높은 가슴, 작은 허리, 작은 힙과 긴 다리를 가진 호리호리한 소녀적인 모습이었다. 마네킹은 가능한 한 실물처럼 보이려 했지만 종종 부자연스러운 각도 때문에 들출된 팔과 손가락에 의해 인형처럼 보이기도 하였다. 1956년 힌드스글은 세계 최초로 하이버글래스(fibreglass) 마네킹을 개발하여 완벽한 인공적인 체형을 만들 수 있게 되었다. 가발은 나일론을 이용하여 다양한 색깔과 두께의 머리카락으로 만들어졌다. <그림 4>는 1958년 힌드스글 회사의 마네킹 디자이너 크리스텔(Christel)이 디자인한 최초의 틴에이저 마네킹의 모습이다.

1960년대는 젊은 세대가 기성세대의 전통과 관습에 도전하여 그들의 주장을 강하게 표출하면서 패션에서도 새로운 가치를 추구하여 급속히 변화되었다. 이 당시의 이상적인 신체형은 영국 패션모델 트위기가(Twiggy)같이 야윈 몸매에 인조 속눈썹을 붙이고 주근깨가 있는 모습이었으며, 머리모양은 전위적인 비탈사순의 짧고 단순한 형태가 유행되었다. '60년대 초기의 마네킹은 젊지만 분명한 여성스러움을 가지고 있었다. 직모로 뒤를 빗어올린 나일론 머리카락, 무



<그림 4> 1958년 Hindsigal 회사의 Christel이 디자인한 최초의 틴에이저 마네킹.

거운 마스크라와 약간 밝은 색상의 관능적인 입술을 가지고 있었다. 마네킹은 당시 사진 모델이었던 진 쉬림튼(Jean Shrimpton) 또는 젊은 미국 퍼스트 레이디였던 제클린 케네디(Jacqueline Kennedy)를 본따 만들었다. 1964년 '리트미카(Rytmica)' 라는 마네킹은 모든 연결부위들이 거의 관절로 이어졌고, 왁스 마네킹이 50 kg의 무게였던 반면 이 마네킹은 7 kg으로 가벼워졌다¹⁵⁾. 베이비붐 세대가 청소년층으로 등장하여 유행이 소수 유명 디자이너의 영향력에 국한되지 않고 청소년 특유의 하위문화의 특성을 반영한 반유행적 경향이 등장하였다. 1965년부터 가장 여성다운 마네킹은 매우 어리고 마른 사춘기 소녀의 형상이었고, 길고 아름다운 머리를 지닌 바비인형과 같은 모습이었다. 몸매는 젊은 에너지의 이미지를 만들기 위해 팔짱을 끼고 한쪽편으로 부자연스럽게 내밀어서 마치 움직이는 것같이 놓여졌다. 1965년에는 메리 퀴트의 영패션과 초미니 스커트, 금속스타킹, 긴 부츠가 유행되었으며, 영국의 디자이너 아

13) 정홍숙, 서양복식문화사, 서울: 교문사, 1997, p.380-383.

14) 이소영, 패션디스플레이의 역사적 변천에 관한 연구, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 1998, pp.36-37.

15) Thesander, Marianne, *ibid*, pp.156-157.



<그림 5> 1967년 어린 Twiggy의 모습. 그녀 모습의 혁명적인 마네킹과 의상.

델 로스테인(Adel Rootstein)은 1966년에 트위기를 꼭 닮은 마네킹을 만들기도 했다(그림 5). 또 여성 운동의 영향으로 자연스러운 모든 타입의 체형이 받아들여져 자연스러운 가슴의 형태가 허용되었고 노브라도 유행되었다. 마네킹은 대부분의 여성들보다 키가 크고 날씬하며 긴 다리를 지니고 있지만 해부학상으로 정확한 몸매를 표현하면서 이전보다 더욱 실물같고 값싸 보이는 마네킹이 만들어졌다.

1970년대의 이상형은 자신감을 지닌 여성, 활동적이지만 자신을 컨트롤할 수 있는 여성이었다. 초반의 젊은이들은 길고 윤기나는 머리 스타일을 선호하였고, 후반에는 머리를 짧게 하여 얼굴을 작아보이게 하는 스타일이 유행되었다. 대담하고 질계 하던 눈화장이 부드러워졌으며 여전히 마른 체형이 유지되었다. 초기 여성해방운동으로 여성들은 타이트한 폴셋에서 해방되었지만 미적 이상형에 맞추기 위해

체형 관리와 같은 또다른 형태에 구속되었다. 젊은 여성들은 이러한 신체 고정형의 성 역할에 피곤함을 느끼게 되었고, 남녀의 진정한 동등성을 표현하기 위해 의상을 이용하였다. 어깨가 넓은 역삼각형 실루엣의 정장, 의복을 층층이 겹쳐입어 색상이나 소재 등의 다양한 효과를 낼 수 있는 레이어드 룩과 전체적으로 헐렁한 이국풍의 빅 룩이 유행되었고¹⁶⁾, 심지어 안감이 없는 비구조적이며 캐주얼한 복식형태가 주류를 이루어 캐주얼화가 가속화됨으로써 스웨터, 진, 티셔츠가 인기를 끌었다. 완벽한 메이크업과 유행하는 머리 스타일을 가발로 자유롭게 표현하였으며, 마네킹은 유행이 지난 역할과 기대로부터 자유로워지면서 다소 나이든 여성들의 모습으로도 만들어졌다¹⁷⁾.

1980년대는 20세기 전반을 지배해 온 모더니즘이 쇠퇴하면서 포스트모더니즘이 심화, 발전된 시기로, ¹⁸⁾ 대중문화와 고급문화의 결합을 통해 문화의 참가자가 엘리트에서 일반 대중으로 확대되기 시작할 때였다. 폭인문화의 영향이 두드러졌으며 건강 열풍과 함께 매끄러운 몸매의 건강미가 새로운 이상미로 등장하였다. 즉 모델 클라우디아 쉬퍼(Claudia Schiffer)나 신디 크로퍼드(Cindy Crawford), 나오미 캠벨(Naomi Campbell) 등의 풍만하면서 건강한 몸매가 이상형이 되었다¹⁹⁾. 1980년대의 여성의 이상형은 '70년대의 사실적인 신체형보다 더욱 섬세하게 만들어졌고, 가장 작은 디테일로 가능한 '자연스러운' 형태가 되도록 더욱 정확하게 표현되었다. 키가 크고 날씬하며 근육질의 다리는 아니지만 길고 쭉 뻗은 유연한 다리를 지닌 자유롭고 자신감이 있는 관능적이고 도전적인 몸매 자체는 의복의 형태에 영향을 주었고(그림 6), 마네킹에 옷을 입히는 것 자체가 일종의 장식이 되었다. 세계 각국의 문화 표출과 새로운 디자이너들이 많이 등장함으로써 역사적인 요소, 민속적인 요소, 인간과 자연의 상징적인 요소 등이 패션에 다원적·절충적으로 도입되었다²⁰⁾. 마네킹은 개발한 회사마다 각각의 모델에 이름이 붙여졌지만,

16) 유송옥 외 2인, 앞의 글, pp.236-237.

17) Pegler, Martin M., *Visual Merchandising & Display*, 4th Edition, New York : Farichild Publications, 1998, pp.92-93.

18) 이선재, 앞의 글, pp.154-155.

19) Quick, Harriet, *Catwalking - A History of the Fashion Model*, New Jersey : Wellfleet Press, 1997, pp.148-150.



<그림 6> 1980년대의 패션 이상형인 Naomi Campbell, Claudia Schiffer, Karen Mulder의 모습과 안형들.

다양한 메이크업과 헤어스타일로 변화를 줌으로써 종류가 다양해졌다. 이러한 변화 가능성은 '80년대의 다양한 패션 이미지와 조화되어 완벽하게 의상을 표현해 내었다. '80년대 중반 이후 모든 여성 마네킹은 두 발로 더욱 확고하게 서 있는 것처럼 보여 더욱 자신감이 있고 관능성을 발산하는 것 같이 보였다. 1983년 뉴욕의 메트로폴리탄 미술관에서 열린 입생로랑(Yves Saint-Laurent)의 의상 회고전에서는 마네킹의 머리를 지지 직물로 덮어 마네킹의 특징을 없애버린 후 동일한 포즈의 마네킹을 사용하였다²¹⁾. 이것은 마네킹의 형태에 영향을 받지 않고 여성의 신체와 의상만으로 패션을 나타내려는 의도로 보여진다. 1988년 코펜하겐의 장식예술박물관에서 개최된 의상전시회²²⁾에서는 조각형태의 헤어스타일에 화장을 하지 않은 완전히 흰 마네킹에 동시대의 패션들이 전시 되었다. 마네킹은 의상과 분리되어 주의를 끌지 않았지만, 흥미있는 대조를 만드는데 도움을

주었다.

1990년대는 날씬하고 흐르는 듯이 유연한 기능적인 몸매와 케이트 모스처럼 '60년대를 연상시키는 마른 체형이 동시에 인기를 얻었다. 이상적인 신체형이 존재하기는 하지만 표준화된 신체에 대한 강조는 모호해졌고, 대중매체를 통해 보여지는 신체적 매력도 획일적인 미보다는 개성을 더 강조하고 있다. 유행 의상들 또한 포스트모더니즘의 영향으로 특별히 어떤 양식이 정해져 있지 않고 잘 어울린다고 느껴지는 것들이 규칙에 얽매이지 않고 다양한 스타일로 혼합되어 표현되었다. '90년대에는 매우 실물과 같은 마네킹이 많이 생산되었고(그림 7), 메이크업이나 헤어스타일에 의해 나타날 수 있는 어떠한 정의도 피할 수 있는 매우 단순화된 형태도 많이 보여지고 있다. 몸은 실물과 같은 타입으로써 아주 정확하게 만들어졌지만, 모든 모델들이 짧은 머리카락과 애매모호한 얼굴의 특징을 지니고 있다. 흑인음악의 열풍으로 나타난 이국적 취향, 오리엔탈리즘, 패치워크나 그런지 룩, 스트리트 패션은 중요한 영향력을 행사하였는데, 평범한 익명성을 강조하여 의상을 돋보이게 하기 위해 마네킹의 온몸을 동일한 색상으로 강조하기도 했다. 대개는 흰색이었지만 금색, 은색, 청동색, 녹색, 갈색 등 다양한 색상으로 나타났다.



<그림 7> 1990년대의 정교한 마네킹으로 실물과의 구별이 어려움. Violetta와 그녀 모습의 마네킹.

20) 정홍숙, 앞의 글, pp.400-404.

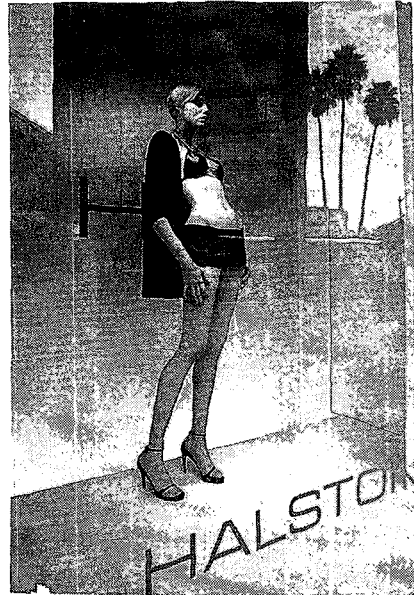
21) Thesander, Marianne, *ibid.*, pp.203-205.

22) 'Stars of French Fashion'이라는 제목으로 의상전시회가 열림.

Ⅲ. 마네킹의 표현 양상

현대적인 도시와 상업이 발전하고 상점들이 윈도우 디스플레이를 대중들과 더욱 긴밀하고 직접적인 접촉의 수단으로 사용하게 됨에 따라 마네킹은 의상을 보여주는 중요한 도구가 되고 있다. 마네킹은 실제로 옷을 착용했을 때 어떻게 보여지는지, 의상 전체의 분위기가 어떠한지를 알려주는 말없는 판매원의 역할을 담당하고 있다²³⁾.

마네킹의 포즈는 유행의 방향을 표현하고 특별히 강조해야 할 대상이 존재할 때 큰 영향을 미친다. 어떤 의상을 입힐 것인가에 따라 다양한 포즈가 나타나는데, 팔을 약간 구부리거나 힘에 적당히 몸무게를 실은 적립의 마네킹에는 포멀의상, 모피코트, 코트와 슈트 또는 우아한 란제리를 보이는게 이상적이다(그림 8). 마네킹이 사진이나 여러가지 각도를 취하고 있을 때, 즉 손은 허리에 대고 팔꿈치를 옆으로



<그림 9> Saks, Beverly Hills. 브랜드 이미지를 각인시키기 위한 당당하고 활동적인 포즈.



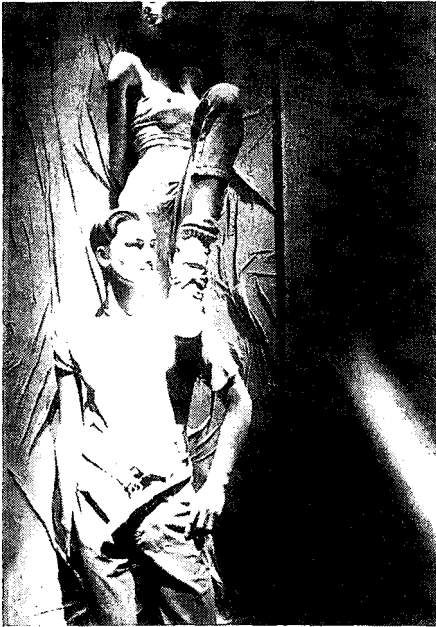
<그림 8> 1962년 Saks Fifth Avenue의 인테리어 디스플레이.

벌린 포즈, 머리는 뒤로 젖히고 힘을 밖으로 내밀어 다리를 벌린 포즈는 활동적으로 보이기 때문에²⁴⁾ 스포티하며 활동적인 의상을 입힐 때 사용한다(그림 9). 사진은 움직임을 역동적으로 보이게 하고 제시된 의상으로 흥미를 끌게 하지만 구부린 팔과 다리는 옷을 입히기가 어렵고 바지와 소매에 주름을 생기게 하면서 옷의 선을 단절시킬 수도 있다. 두꺼운 직물의 의상이나 풍성한 의상은 구부린 부위의 주름 때문에 원래 의상의 디자인이나 흐름을 망치기 때문에 주의해야 한다. 앉아있는 마네킹은 공간의 변화를 줄 수 있기 때문에 두 세계의 마네킹을 배열할 때 다양함과 흥미를 줄 수 있다. 앉아있거나 무릎을 구부리거나 몸을 굽힌 마네킹들은 세퍼레이트, 캐주얼웨어, 란제리, 활동적인 스포츠웨어를 보여주는데 효과적이다(그림 10).

디자이너들은 의상을 돋보이게 하기 위해서 각각 다른 형태와 포즈를 지닌 마네킹을 선택하게 되는데, 마네킹의 종류로는 전신 마네킹, 머리없는 마네킹,

23) Drake, Mary F., Spoons, Janice H. & Greenwald, Herbert, *Retail Fashion Promotion and Advertising*, Macmillan Publishing Co., 1992, p.106.

24) 김현진, 여성복 매장의 감각적 분류에 따른 소도구 역할에 관한 연구, 경성대 대학원, 1995, pp.17-18.



<그림 10> Macy 본점의 디스플레이. 선 포즈와 무릎을 구부린 서로 다른 포즈의 배열은 공간의 변화를 통해 다양함과 흥미를 유발함.

바디 마네킹, 토르소, 기타 마네킹 대용으로 사용되는 패널, 기둥, 피어프, 와이어 등²⁵⁾ 다양한 형태가 존재한다. 그러나 본 연구에서는 전신 마네킹만을 대상으로 하였기 때문에 다른 종류의 마네킹은 연구에서 제외시켰다. 전신 마네킹의 유형을 살펴보면 각 연구자마다 분류 방법이 조금씩 달랐는데, 심낙훈(1997)은 사실 마네킹, 반추상 마네킹, 추상 마네킹으로, 박경범(1995)은 사실적인 마네킹, 조각 마네킹, 추상 마네킹으로, 그리고 Pegler(1998)는 현실적인(realistic) 마네킹, 반현실적(semirealistic) 마네킹, 반추상적(semiabstract) 마네킹, 추상적(abstract) 마네킹으로 분류하였다. 이와 같은 분류와 마네킹의 형태적인 측면을 고려하여 여기서는 사실적인 마네킹, 조각형태의 마네킹, 추상적인 마네킹으로 나누어 살펴보았다.

사실적인 마네킹은 인간과 같은 형태를 가진 마네킹으로 메이크업, 바디칼라, 헤어스타일 등이 극히

사실적이며 인체의 모양을 그대로 재현한 형태이다. 그래서 현재 유행하고 있는 패션 경향이나 현대적인 분위기를 연출하는 데 사용된다²⁶⁾. 사실적인 마네킹은 과거에는 유명한 모델이나 고전적인 영화 스타들을 닮은 것이 대부분이며, 오늘날에는 꼭 그런 것은 아니지만 대개 디스플레이 윈도우 밖에서 보는 사람들과 동일한 모습과 의상이기 때문에 더욱 현실적이고 자연스러움을 추구하고 있다(그림 11). 사실적인 마네킹은 통통한 어린 아이, 주근깨의 짙은 머리를 한 10대, 가냘프거나 성숙한 몸매 등 다양한 유형으로 보여지고 있다. 근래에 와서 마네킹의 사이즈가 점점 커지고 있는데, 이는 큰 사이즈의 몸매를 가진 여성들이 점점 더 늘어나고 있는 것을 반영한 것이다²⁷⁾. 마네킹의 메이크업과 가발을 바꾸는 것만으로도 의상과 조화를 이룰 수 있으며, 최신 유행의 의상을 입히려면 보그나 하퍼스바자에 나온 최신 화장품 룩을 따라야 한다. 트레이디셔널한 스타일을 원하는 고객들의 시선을 끌려면 마네킹의 뺨과 눈이 의상과 매치되고 섬세한 칼라를 적용해야만 알맞은 룩을 제공할 수 있다. 따라서 화장과 가발 스타일은 특별한 고객의 유형을 겨냥한 것이라 할 수 있다. 햇빛에 노



<그림 11> 1990년대 Colette라는 여성을 사실적으로 만든 마네킹.

25) 심낙훈, 비주얼 머천다이징 & 디스플레이, 영풍문고, 1997, pp.211-213.

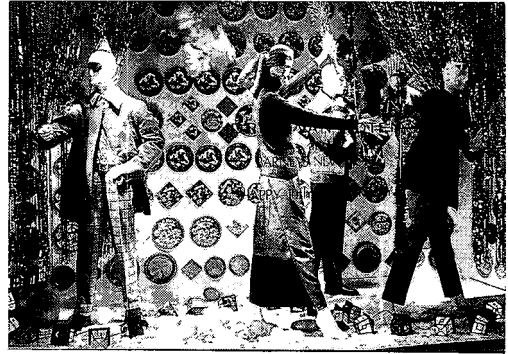
26) 박경범, 마네킹 이미지의 형상화에 관한 연구 - 작품 제작을 중심으로, 국민대 대학원, 1995, pp.16-18.

27) Pegler, Martin M., *ibid.*, pp.89-90.

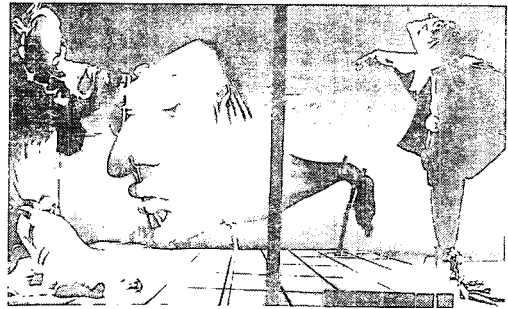
출된 지역에서는 야외 활동으로 인해 그늘리고 달아 오온 피부를 가진 마네킹을 선호하며, 주로 인공조명 아래의 실내에서 활동하는 사람들이 많은 곳에서는 피부색이 부드럽고 얼은 세련된 마네킹을 선호한다.

조각형태의 마네킹은 형태와 포즈는 사실적인 마네킹과 같으나 바디칼라는 흰색, 회색, 검정색 등 특별한 집단이나 지역에 어울리는 단일 색상을 사용한다. 또한 조각으로 완전한 현실적인 얼굴을 가지고 있지만 메이크업은 전혀 하지 않는다. 헤어스타일이 조각으로 표현되어 가발 사용이 거의 불가능하지만 사실적인 마네킹만큼 존재감이 없으므로 어떤 패션과도 잘 어울리는 것이 장점이다.²⁸⁾(그림 12). 마네킹보다 상품 자체가 눈에 띄므로 디자인성이 좋은 의상을 전시하는데 적합하다. 특히 남성 마네킹의 경우에는 사실적인 마네킹보다 조각형태의 마네킹이 더욱 선호되는데, 흰색이나 청동 또는 테라코타로 만들어진 조각형태의 남성 마네킹이 사실적인 마네킹보다 더 남성적으로 보이기 때문이다.

추상적인 마네킹은 스타일과 장식에 있어서 극단적으로 표현된다. 팔과 다리는 대체로 길거나 날씬하게 표현되며 자연스러운 라인과 포즈를 만들기보다는 전체적인 효과를 창출하는데 이용된다. 그러므로 의상을 연출하는 단순한 도구에서 탈피하여 개성이 강한 패션이나 이벤트성이 있는 연출에 사용되며, 공간을 연출하는 오브제로서의 독자적인 기능을 갖는다.²⁹⁾(그림 13). 추상적인 마네킹은 상당히 세련되고 다변적인 모습인데 포즈에 따라 모피코트, 가운, 란제리, 스포츠웨어 등 광범위한 의상을 입힐 수 있다. 추상적인 마네킹은 사실적인 마네킹보다 현재 유행하는 패션에 더욱 잘 어울린다. 분해를 통한 변형, 단순화를 통한 변형, 과장을 통한 변형, 왜곡을 통한 변형 등 다양한 변형을 통해 마네킹의 형상을 추상적으로 표현하고 있다. 현대에는 마네킹에서도 포스트모더니즘적인 경향이 보여지고 있으며, 인간의 모습을 모방한 종전의 마네킹 형태에서 탈피하여 동·식물이나 각종 사물을 의인화한 마네킹의 사용이 늘고 있다.



<그림 12> 뉴욕 Madison Avenue에 있는 Barneys의 디스플레이.



<그림 13> 런던 Harvey Nichols의 1985년 윈도우 디스플레이.

이상에서 살펴본 바와 같이 마네킹의 종류에 따라 형태, 용도, 대표적인 얼굴 형태, 의상을 입혔을 때의 효과 등의 표현 양상을 정리하면 <표 1>과 같다.

IV. 결 론

마네킹이라는 플라스틱 형상은 인간의 다양한 형상들을 코드화한 재복제의 이미지이다. 유행에 따라 인공적인 마네킹은 유행되는 이상형과 매치되면서 새로운 신체형을 얻었다. 마네킹을 제조할 때는 신체의 곡선에 대한 비율, 포즈와 가슴의 풍만함, 유행하는 의상 등 동시대의 유행하는 이미지를 정확히 파악하여 형태화 하기 때문에 마네킹은 그 시대의

28) 박경범, 앞의 글, p.15.

29) 심낙훈, 앞의 글, pp.214-216.

<표 1> 마네킹의 표현 양상

	사실적인 마네킹	조각형태의 마네킹	추상적인 마네킹
형태	메이크업, 바디칼라, 헤어스타일 등이 극히 사실적이며, 인체의 모양을 그대로 재현한 형태임.	형태와 포즈는 인체의 모양을 그대로 재현한 사실적인 마네킹과 동일. 바디 칼라는 흰색, 회색, 검정색 등 단일 색상을 이용하며 헤어스타일은 조각으로 표현하여, 가발 사용이 거의 불가능함.	분해를 통한 변형, 단순화를 통한 변형, 과장을 통한 변형, 왜곡을 통한 변형 등 다양한 변형을 통해 마네킹의 형상을 추상적으로 표현한 형태임.
용도	모든 유행의 패션 경향이나 현대적인 분위기를 연출하는데 사용.	마네킹 자체의 존재감이 없기 때문에 모든 패션과 잘 어울림.	의상 연출의 단순한 도구에서 탈피하여 공간을 연출하는 오브제로서의 독자적인 기능을 가짐.
대표적인 얼굴 형태			
의상 전시 효과			

이상적인 신체를 표현해 낼 수 있다. 마네킹은 단순히 옷을 입히는 도구가 아닌 우리의 내적·외적 모습의 상징물로 대체되어 현대사회의 다양한 모습을 조형적으로 형상화하고 있다. 마네킹의 누드가 갖는 의미는 삶을 통해 만들어진 본질적인 여성의 모습을

표현하며, 얼굴의 표정변화, 신체의 움직임, 색채, 머리칼라 등은 여성의 심리상태를 나타내므로 재각기 특이한 형태를 지니고 있다. 인체의 형상을 지닌 마네킹은 깨끗한 이미지와 부드러운 곡선, 시원한 선의 흐름을 지니고 있을 뿐 아니라 어떤 형태로도 변

형이 가능하며 새로운 형상의 오브제로도 제작할 수 있다. 특히 플라스틱 마네킹의 등장 이후 재질의 안정성과 형태의 다양함, 완벽함이 성취되면서 비약적인 발전을 이루었으며, 시대마다 유행하는 의상, 헤어스타일, 메이크업, 신체 이상형과 같은 사회적 분위기와 예술사조를 반영하면서 발전해왔다.

마네킹의 역사적 고찰을 통해 전신 마네킹을 사용하기 시작한 1920년대 이후 이상적인 신체형과 마네킹의 형태는 유행의상을 표현하기 위해 동일한 스타일로 변화되어 왔음을 알 수 있었다. 여성의 이상적인 신체형은 항상 사회의 크고 작은 변화를 반영하여 이상형에 새로운 가치를 부여함으로써 사회와 문화속에서 여성들을 지배해왔다. 현대에 존재하는 이상형은 단지 유행하는 스타일의 옷을 잘 입는다는 것만을 의미하지는 않는다. 이상적인 신체형은 유행이 지배적인 현상이 되기 이전에 그 문화속에 존재하다가 유행 스타일이 바뀌면서 동시에 의상과 어울리는 신체형으로 변화한다. 그러므로 패션이 변화함에 따라 이상적인 신체형이 바뀌며 이는 곧 마네킹의 형태에도 영향을 미쳤다. 새로운 패션의 기본이 되었던 여성의 신체형은 가장 좋은 장점을 새로운 스타일로 보여주고자 할 때 마네킹을 이용하였다.

또한 마네킹의 형태적 고찰을 통해 마네킹의 표현 양상을 살펴보면 사실적인 마네킹, 조각 형태의 마네킹, 추상적인 마네킹으로 나누어 볼 수 있었다. 사실적인 마네킹은 인간과 같은 형태를 가진 마네킹으로 메이크업, 바디칼라, 헤어스타일 등이 극히 사실적이며 현대적인 분위기를 연출하거나 유행하고 있는 패션, 특정대상을 타겟으로 하는 의상을 보여 주려고 할 때 많이 사용되었다. 조각 형태의 마네킹은 형태와 포즈는 사실적 마네킹과 같으나 바디칼라는 흰색, 회색, 검정색 등 단일 색상으로 만들어지며, 헤어스타일이 조각으로 표현되어 가발 사용이 거의 불가능하지만 사실적인 마네킹만큼 존재감이 없으므로 어떤 패션과도 잘 어울렸다. 추상적인 마네킹은 스타일과 장식에 있어서 극단적으로 표현되는데, 의상을 연출하는 단순한 도구에서 탈피하여 공간을 연출하는 오브제로서의 기능도 가진다. 상당히 세련되고 다변적인 모습으로 포즈에 따라 광범위한 의상을 입힐 수 있으며 사실적인 마네킹보다 현재 유행하는 패션을 보여주는 데 더 효과적이기도 하다.

이상과 같이 마네킹은 현대 패션의 변화를 표현하기 위해서 다양한 형태로 변화되어 왔다. 옷걸이에 걸려있는 옷의 이미지와 인체의 형상에 입혀지는 옷은 서로 다른 이미지를 가지고 있기 때문에, 마네킹은 앞으로도 패션의 변화를 알리기 위한 수단으로, 또 이상적인 신체형의 변화를 알리기 위한 수단으로 널리 이용될 것으로 여겨진다.

참고문헌

- 권기영, 조필교, “현대 패션디자인에 표현된 신체이미지의 상징성”, 복식문화연구 제8권 5호, 2000. 10.
- 권성재, “플라스틱 이전의 마네킹에 관한 고찰”, 한양여전문집, Vol. 13, 1990.
- 김수경, “서양복식에 표현된 여성인체의 해석에 관한 고찰”, 복식 37호, 1998. 3.
- 김현진, “여성복 매장의 감각적 분류에 따른 소도구 역할에 관한 연구”, 경성대 석사학위논문, 1995.
- 박경범, “마네킹 이미지의 형상화에 관한 연구 - 작품 제작을 중심으로”, 국민대 석사학위논문, 1995.
- 심낙훈, 『비주얼 머천다이징 & 디스플레이』, 서울 : 영풍문고, 1997.
- 심낙훈, 이경돈, 민병근, 『디스플레이』, 서울 : 기문당, 1999.
- 유송옥, 이은영, 황선진, 『복식문화』, 서울 : 교문사, 1996.
- 유태순, 전경숙, “인체미의 이상형에 따른 패션 일러스트레이션의 변화”, 복식 28호, 1996. 5.
- 이선재, 『의상학의 이해』, 서울 : 학문사, 1998.
- 이소영, “패션디스플레이의 역사적 변천에 관한 연구”, 동국대 석사학위논문, 1998.
- 정홍숙, 『서양복식문화사』, 서울 : 교문사, 1997.
- 테라시마 아츠코, 나가레 아키코, 『비주얼 머천다이징』, 서울 : 포텍스, 1994.
- 페니스파크의, 『현대 디자인의 전개』, 서울 : 미진사, 1990.
- Drake, Mary F., Spoons, Janice H. & Greenwald, Herbert, *Retail Fashion Promotion and Advertising*, Macmillan Publishing Co., 1992.
- Pegler, Martin M., *Visual Merchandising & Display*, 4th Edition, New York : Fairchild Publications, 1998.
- Portas, Mary, *Windows - The Art of Retail Display*, New York : Thames & Hudson, 1999.
- Quick, Harriet, *Catwalking - A History of the Fashion Model*, New Jersey : Wellfleet Press, 1997.
- Schneider, Sara K., *Vital Mummies : Performance*

Design for the Show-Window Mannequin, New York University, Ph.D, 1992.
Steele, Valerie(Edited), *Fashion Theory - The Journal of*

Dress, Body & Culture, Issue 1, March, 1999.
Thesander, Marianne, *The Feminine Ideal*, London : Reaktion Books Ltd., 1997.