

假面(Mask)을 활용한 衣裳 디자인 研究

任亨蘭* · 李美淑

全南大學教 大學院 博士課程* · 全南大學教 衣類學科 助教授, 全南大學教 生活科學研究所 研究員

A Study on Fashion Design Using Masks

Im, Hyung-Ran* and Lee, Mi-Sook

Doctoral Course Dept. of Clothing & Textiles, Chonnam National University*
Assistant Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Chonnam National University,
Human Ecology Research Institute, Chonnam National University

Abstract

The purpose of this study was to develop fashion designs using masks on the basis of plasticity of masks.

This study was conducted both theoretically and empirically. In a theoretical study, mask-related research and fashion-related literature were examined. In an empirical study, masks used in collections since the 1990's were analyzed through fashion magazines and fashion web sites.

Based on such theoretical researches, masks used in modern fashion collections were divided into accessories and clothing to analyze and three fashion designs were developed on the basis of results described above.

This study intended to express a romantic look with primitive mood that added formative elements of a mask to the design concept of "Romantic-Primitive". First, forms of masks were simplified and deconstructed and then some methods such as textile printing, leather handcraft, or applique were expressed.

Key words: Mask(가면, 탈), incantation(주술성), amusement(유희성), disguise(가장성), Romantic-Primitive(로맨틱 프리미티브)

I. 서론

인류의 역사를 통해 볼 때 인간은 어떤 시대나 지역을 막론하고 항상 새로운 것에 대한 미적 표현 충동을 지니고 있었다. 특히 원시인들은 그들이 자연 속에서 느낄 수밖에 없었던 무력감과 자의적인 불명료한 상(象)을 제거하고 싶은 충동을 구체화시키려고 하였다¹⁾. 자연 안에서 분리되지 못한 원시인들의 정신구조는 대상을 비가시적인 세계와 연결시켜 파악하였기 때문에 어떤 대상을 예술 작품으로 재현할 경우 극단적으로

왜곡, 강조, 단순화시키는 방법을 사용하는 경향이 있었다²⁾. 이러한 비가시적인 세계와 가시적 세계를 연결해주는 제의적 미술로 추상적 상징형식을 가장 뚜렷하게 표현하고 있는 것이 바로 가면이다.

가면은 시대의 흐름과 함께 표현하는 주체에 따라 재료와 형태를 달리하면서 다양하게 변형되어 왔으며, 무용이나 연극, 회화와 같은 예술 장르에서 뿐만 아니라 패션 디자인 분야에서도 디자인 영감의 원천으로 끊임없이 활용되고 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 가면에 대한 선행 연구는 주로 민속학적·국문학적인

면³⁾에서 가면의 역할, 상징성, 제작 기법 등을 중심으로 이루어졌다.

따라서 본 연구는 가면의 조형적인 특성에 가치를 두고 가면을 활용한 창의적인 디자인을 개발하여 현대 복식의 다양한 표현 욕구에 부응하고자 한다. 가면을 의상 디자인에 활용함에 있어서 우선 작품의 주제인 가면의 정신적 기조에 대한 이론적 이해가 선행되어야 하므로 가면에 관한 관련 문헌과 선행 연구들을 중심으로 가면의 기원과 유형, 가면의 조형성 및 상징성 등에 대해 고찰하였다. 모드 에 모드(Mode et Mode), 갭 프레스(Gap Press), 모다인(MODAIN), 패션 뉴스(Fashion News) 등의 패션 잡지와 퍼스트 뷰(First View), 동아 TV 등의 인터넷 사이트의 자료를 중심으로 1990년 이후부터 2004년 현재까지의 패션 컬렉션에 활용되고 있는 가면에 대해 분석한 다음, 가면의 표정과 형태, 표현성 등 가면이 지니고 있는 예술적 가치, 구성적 표현 기법을 살려서 3점의 의상을 제작하였다.

II. 가면의 이론적 배경

1. 가면의 기원 및 변천

가면은 처음에는 수렵 생활을 하던 원시인들이 수렵 대상인 동물에 가까이 다가가기 위한 변장용으로, 후에는 살생한 동물의 영혼을 위로하거나 살생에 대한 죄의식을 덜기 위하여 또는 그 주력을 몸에 지니기 위하여 사용되었던 것으로 추정된다⁴⁾.

신석기 시대 이래 농경과 목축 사회로 들어오면서 인간들은 악령에 대항하거나 선령으로부터 주술의 힘을 빌리기 위해 가면을 사용하였으며, 이 때에 가면은 주술 행위에 등장하는 신령이나 악귀, 동물로 가장하기 위한 상징물이었다⁵⁾. 가면은 가장과 주술적 기능뿐만 아니라 부족의 생존을 위한 전투에서 적의 공격으로부터 몸을 지키는 한편 악령으로부터 몸을 보호한다는 양면적 기능과 나아가서는 적을 위협하는 힘을 부여하는 이중적인 효과를 갖는다.

가면은 원시 문화가 지배적인 시대에서 벗어나 문명

이 어느 정도 발달된 시대에서도 신의 세계와 인간과의 교감의 미디어로서, 각 민족 특유의 것이 사용되었다. 처음 신과 동격으로서의 가치를 찾고자 사용하였던 가면은 차츰 예능 가면으로 발전하면서 극중 인물의 특징 묘사 또는 시대의 감정의 표출로서 가면극과 더불어 그 명맥이 이어져 왔으며, 현대에 이르러서는 가면의 종교적 기능과 신격의 상징성과 같은 신성스러운 면은 상실되고 예술적인 면이 더욱 강조되고 있다.

2. 가면의 유형

가면은 신성 가면(神聖 假面, holy mask), 벽사 가면(辟邪 假面, demon mask), 의술 가면(醫術 假面, medicine mask), 추억 가면(追憶 假面, memorial mask), 장례 가면(掌禮 假面), 토tem 가면(totem mask), 기우 가면(祈雨 假面, rain making mask)과 수렵 가면(狩獵 假面, hunting mask), 전쟁 가면(戰爭 假面, war mask), 입사 가면(入社 假面, initiation mask), 연극 가면(演劇 假面, drama mask), 무용 가면(舞踊 假面, dance mask) 등으로 세분되기도 하나, 그 쓰임새와 기능에 따라 크게 신앙 가면(信仰 假面)과 예능 가면(藝能 假面)으로 나누는 것이 일반적이다⁶⁾. 이들은 서로 확연히 다른 것이라기보다는 상호 보완적이며 조화 관계를 지니고 있는데, 그 특징을 살펴보면 다음과 같다.

1) 신앙 가면

신앙 가면은 가면을 일정한 장소에 안치해두고 제사를 지내거나 어떤 소망을 기원할 때, 또는 악귀를 쫓아내기 위해 사용하는 가면을 말한다. 신앙 가면은 크게 일정한 장소에 안치해두고 제사를 지낼 때 사용하는 신성 가면과 악귀를 쫓아내기 위해 얼굴에 쓰는 벽사 가면으로 나뉜다.

신성 가면은 신성한 대상을 신앙하고 숭배하는 기능을 하며, 부족의 수호신이나 토tem 등을 상징하는 것으로⁷⁾, 영혼 가면, 데드 마스크, 혼의 탈 등으로 불리기도 했다. 반면에, 벽사 가면은 잡귀나 악귀를 몰아내고 부족에 다가올 불행을 예방하며 성년식에 참가할 자를 보호하거나 사회 질서를 유지시키는 용도로 사용하였다.

〈그림 1〉은 이집트의 미라 가면으로, 인간의 얼굴을 그대로 재현하고 있다. 이는 죽은 사람이 사후에 얻고자 하는 신과 같은 형태로, 육체가 썩어 없어지면 육체를 대신해 영혼의 부활에 필요한 육체적인 형태를 제공하는 것이었다. 〈그림 2〉는 결혼식 또는 높은 서열에 있던 사람들의 장례식 등에 의복과 함께 사용된 가면이다. 얼굴 전체가 비슷한 반원의 기하학적인 도형으로 가득 채워져 있으며, 복잡한 구성에도 불구하고 대칭적 균형을 유지하고 있다.

〈그림 3〉은 중앙 아프리카의 베켈(Bakwile) 지역에서 성인식이나 장례식에 주로 사용하는 가면으로, 단순화된 심장형 얼굴 모양에 머리 위의 두 뿔이 양옆으로 연장되어 턱 밑까지 연결되어 있다. 〈그림 4〉는 장례식에 사용된 방상씨 탈이다. 일반적으로 나무, 짚, 종이로 만들어진 방상씨 탈은 장례가 끝난 후 무덤 근처에 묻거나 불에 태워졌으며, 장례 행렬의 맨 앞에서 춤을 추며 잡귀를 쫓아냈다고 한다.

이와 같이 신성 가면과 벽사 가면을 포함하는 신앙 가면은 악마를 쫓기 위해 그 형상을 그로테스크하고 심하게 왜곡시키며, 위협적이면서도 신비스런 모습을 지닌다.

2) 예능 가면

예능 가면은 종교적 행사에서 신과 동격으로서의 가치를 갖고자 사용하였던 신앙 가면이 시간이 흐름에 따라 춤과 연극이 가미되면서 점차 예능 가면으로 변모하였다는 이론이 지금까지 일반적인 정설로 인정되

어 왔다.

다시 말해서 오늘날 예능 가면은 무용을 하거나 연극할 때에 또는 축제 등에 사용되는 가면으로, 주술적인 목적보다 미적 측면에서 예술적인 용도로 사용하기 위해 만들어지고 있다. 원시시대에 주술의 하나로 요구되면서 사용되었던 가면은 차츰 오락성을 띤 가무와극(劇)을 통하여 실용적인 목적으로 예용화(藝用化)되었다⁸⁾. 이러한 예능 가면에는 무용 가면(舞踊 假面)과 연극 가면(演劇 假面)이 있다.

〈그림 5〉는 19세기 일본의 축제에서 사용된 시시 가면이다. 적색과 검은색 옷칠이 되어 있고, 눈과 눈썹, 이에는 금박이 되어 있으며 혀와 턱이 움직이고 다채로운 색의 머리카락이 달려 있다. 〈그림 6〉은 자이르 펜데족의 나무 가면으로, 공연 중에 다른 가면을 흉내내는 가면이다. 〈그림 7〉은 일명 '과부탈'이라고 하는 부네 탈로 탈놀이에서 여러 남자들을 유혹하는 역할을 한다. 〈그림 8〉은 현대의 축제에서 사용되는 가면으로, 스위스 북서쪽에 위치한 바젤의 파스나흐트 축제에서 볼 수 있는 가면이다. 이 축제에서 사람들은 기묘한 동물 가면을 쓰고 다양한 악기를 연주하며 거리 행진을 한다.

3. 가면의 조형적 특성

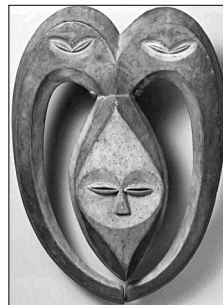
가면의 생명은 풍토, 역사, 생활 양식을 바탕으로 한 공동체적 의지가 수용되면서 표출될 때 얻어지는 것으로⁹⁾, 토템이나 제의의 방법이 다르기 때문에 형태, 소



〈그림 1〉 미라가면, 「마스크」



〈그림 2〉 Teke, Disc-Shaped Mask, 「The art of african masks」



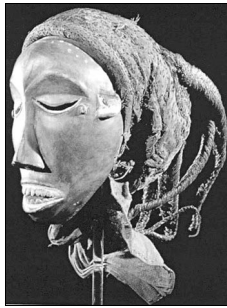
〈그림 3〉 Heart-Shaped Mask, 「The art of african masks」



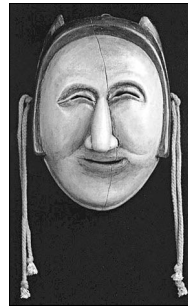
〈그림 4〉 방상씨 탈, 「탈」



<그림 5> 일본의 시시 가면, 「마스크」



<그림 6> 자이르 펜데족의 가면, 「마스크」



<그림 7> 하회탈 부네, 「탈」



<그림 8> 스위스 바젤의 축제 가면, 「환희와 열정의 지구촌 축제 기행」

재, 색채 면에서 차이를 보이는데, 가장 두드러진 차이는 형태에서 나타난다. 이러한 차이는 그들이 사는 지역의 한계로 인한 동물들의 토템이나 기후에 따른 생활 양식, 부족마다의 전통에 따른 관례적인 양식, 신앙 체계에 기인한 것이다.

1) 형태

가면의 형태는 얼굴을 가리는 정도에 의해 전신가면 및 전면 가면, 3/4 가면, 반 가면으로 나눌 수 있다. 원시 사회에서 가면을 사용한 이래 특히 신화적인 무용을 하는 경우는 물, 불, 또는 짐승 등의 형태를 모방한 전신 가면을 사용하였으며¹⁰⁾, 이러한 가면의 형태는 점차 얼굴 부분을 가리는 전면 가면의 형태로 변화했다. 반 가면은 말을 할 수 있도록 입을 내놓은 형태로, 대부분 코를 강조하거나 턱을 강조하여 입체감이 나타나도록 만들어졌다. 반 가면은 무용의 통일감을 강조하기 위한 소품으로 17세기 초반부터 사용되기 시작하였다¹¹⁾고 한다.

이러한 가면은 지역마다 전통에 따른 관례적인 양식과 다신교적인 신앙 체계로 인해 종류와 모양이 다양하며 양식적 차이가 크다. 가면은 주술적인 힘을 발휘하거나 초자연적인 힘을 상징하기 위해서 표현에 있어서 그 모양을 일상적 비례 관계보다 강화 또는 약화하거나 불균형, 부조화의 상태로 변화시켜 발전하였으며, 일상적 비례 관계가 극도로 파괴되어 부조화적 형태를 갖기까지 변형되어온 가면은 색, 형, 선 등의 면에서 과장되고 왜곡되어진 것이다²⁾. 앞에서 살펴본 신앙

가면과 예능 가면은 대부분 전면 가면의 형태를 취하고 있으며, 미적 특성을 강조하는 예능 가면보다는 신앙 가면이 불균형, 부조화, 비례의 불일치를 보여준다.

2) 소재

가면은 재료에 따라 특성이 다르고 제작 방법이나 용도에도 차이가 있다. 가면에 사용된 소재는 크게 나무(木製)와 종이(紙製)로 나눌 수 있다. 과거에 얼굴이나 머리 등에 착용하던 대부분의 가면들은 나무, 풀, 종이, 진흙, 뼈, 조류의 털 등의 쉽게 부식되는 소재로 제작되었기 때문에 현존하는 가면을 찾기가 매우 어렵다¹³⁾. 따라서 고대 문헌이나 역사 이전의 벽화에 기록된 내용을 바탕으로 가면의 소재를 유추해 낼 수 있을 뿐이다. 생활 주변에서 쉽게 구할 수 있었던 여러 가지 소재로 제작된 가면에 토템과 관련된 자연물을 장식하는 경우가 많았는데, 이러한 자연물들의 직접적인 이식(移植)은 정령의 존재에 대한 염원으로 커다란 힘을 갖는다.

그러나 시대가 변화하면서 새로운 재료의 개발과 제작의 용이성으로 인하여 가면들이 실용화되면서 전통 가면이 지녔던 조형미가 결여되는 경향을 보이고 있다.

3) 색채

가면에서 보여지는 색채는 가면이 처음에 주술제의(呪術祭儀)에 사용되었던 만큼 상징적 의미에 따라 색이 정해졌다. 가면에서 주조를 이루는 색은 적색, 갈색, 흰색의 3가지 색이다. 적색은 가면의 색 중 가장

흔한 색으로, 주술의 효력을 발생시키는 색의 의미를 가지며 생명의 색인 동시에 적을 공포에 떨게 하는 공격적인 색으로 통용된다¹⁴⁾. 따라서 적색은 전체적으로 채색되지 않고, 부분적인 문양과 더불어 가면의 특정 의미를 강조하는 차원에서 사용되었다. 갈색은 땅의 상징과 더불어 가면의 재료로 목재가 많이 쓰였기 때문에 대부분의 가면이 띠고 있는 색이다. 무채색인 흰색은 흑색과 더불어 존재하는 모든 색을 구분하는 색인 동시에 근원이 되는 색이며, 만물을 생성하는 빛과 어둠을 의미한다. 그 밖에 청색은 자연물에 관련된 신성한 색으로, 창조, 생식, 생명, 희망 등 움직이는 능동성과 관련되어 있으며 자연의 풍요를 뜻한다.

4. 가면의 상징성

가면은 다른 조형물과는 달리 신앙적 목적을 기원으로 하고 있기 때문에 제작에 있어서 시각적 효과보다는 정신적 혼(魂)이 요구되었다¹⁵⁾. 고대에 있어서 상징은 전적으로 원시인들의 의식 구조에서 연유된 것으로 원시 사회에서 상징은 주술적 신앙이나 토tem에 따라서 선택되었고, 그 사회에서 일어나는 여러 가지 사건들을 상징적으로 묘사함으로써 그것을 현실로 재현 가능하다고 믿었다.

앞에서 살펴본 것처럼, 가면은 전체 혹은 부분적으로 그 형태가 왜곡되거나 과장되는 특징을 보이며, 적색, 갈색, 흰색을 주조색으로 하여 토tem과 관련된 자연물이 장식으로 부착되었다. 가면에서 보여지는 이러한 다양한 조형적 특징들은 원시 사고 체계 즉, 가면에 내재된 상징성을 이해하지 않고서는 해석할 수가 없다. 따라서 본 절에서는 가면에 내재된 상징성을 주술성, 유희성, 가장성으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1) 주술성(呪術性)

원시인들은 원초적인 생명력과 강한 창조성의 근원을 주술에 두고 있으며, 신화, 애니미즘, 토테미즘 등은 주술의 근원을 이루고 있다. 삶을 위한 인간의 본능은 주술을 낳게 하였으며, 자연에 대한 의미부여를 관념으로 체계화할 수 없었던 원시인들에게 신의 대체물은 곧 신 자체였고, 종족 보존에 대한 욕망과 각종

재난의 예방을 위한 활동으로 주술적 의미의 상(象)을 제작하게 되었던 것이다¹⁶⁾. 주술은 생명을 보존하기 위해 실현된 하나의 실용적인 기술이며, 원시인들은 가면이 풍요로움과 행복을 가져다주고 질병을 멀리한다고 믿었으며, 자기가 가지고 있는 능력으로 악령에 도저히 대항할 수 없을 때 신이나 동물을 모방하거나 상징하는 가면을 얼굴에 쓰고 주술을 행하였다.

가면은 풍요를 기원하고 자연의 힘으로부터 인간을 보호하고, 악귀를 퇴치하고, 적으로부터 종족을 보호하기 위한 주술적인 의례와 밀접한 관계를 맺으면서 초자연적인 힘을 인간의 현실 세계에 실제화시키는 역할을 하였다.

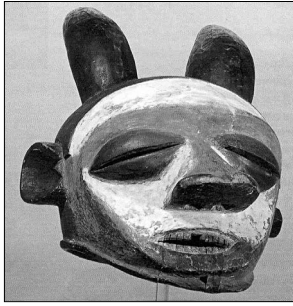
〈그림 9〉는 자이르 툼바 부근의 마쿠타에서 만들어진 가면으로, 남성의 가입 의례 절차 또는 공동체를 대표한 장례식에 사용되었다. 〈그림 10〉은 아프리카 가봉 푸누(punu)족의 나무 가면으로, 가봉 남부의 장례식 행사와 관련이 있으며 죽은 자의 모습을 새긴 가면이다. 〈그림 11〉은 쿠바 Ngady Amwaash 나무 가면으로, 삼각형의 문양이 적색과 노랑색, 백색, 검은색으로 채색되었고, 중요한 제사 때 남자들이 썼던 가면이다.

2) 유희성(遊戱性)

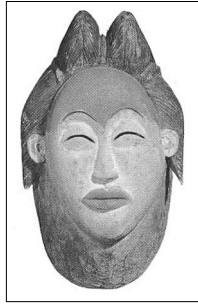
플라톤(Plato)과 아리스토텔레스(Aristotle)는 유희란 감각적이며 동물적 불안정성의 자연적 표현이라 했다. 진지하지 않으며 오락과 카타르시스의 기능을 갖는 유희는 현실에서 도망하는 수단을 제공하는 것이며, 유희의 즐거움은 억압으로부터의 해방을 추구하는 의미가 아닌 그 자체로 즐거운 것이다¹⁷⁾.

가면의 유희성은 무용 가면이나 연극 가면에서 그 성향이 두드러지게 나타난다. 앞에서 언급한 바와 같이, 주술적인 목적으로만 사용했던 가면은 점차 연극이나 무용과 같은 예술에서 오락적인 기능을 위하여 사용되면서 유희적인 성격이 두드러지게 나타나게 되었다.

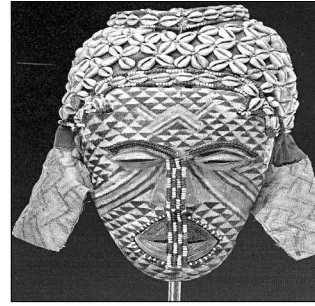
가면의 세계는 현실의 또 다른 양상과 현실 자체의 보존, 또는 양자 사이를 오가는 성격을 모두 포함하며, 인간 내면 세계에 억제된 감성의 표현으로 형성되어져 가면을 통한 강한 인상, 충격이 여러 유형의 특징으로



〈그림 9〉 아프리카의 나무가면, 「마스크」



〈그림 10〉 가봉 푸누족의 가면, 「마스크」



〈그림 11〉 Kuba, 나무가면, 「The art of african Mask」

나타나면서 연희자들이 즐길 수 있게끔 또 다른 형태의 감동과 흥미를 유발시켜준다. 가면을 쓰고 축제를 즐기는 동안 동질적 생활을 영위하는 사람들은 이상이나 이해가 공유되는 성격 때문에 즐거움을 느낄 수 있다. 이러한 행위를 통해 공동체 의식을 더욱 강화하고 현실을 비판하기도 하며, 극복된 꿈을 현실적으로 구가하게 되는 것이다.

〈그림 12〉는 단 족(族)의 Gle Mu 가면으로 의상과 함께 축제에서 사용된 가면이다. 〈그림 13〉은 파푸아뉴기니 연안의 엘레마족이 사용한 타원형의 가면으로, 춤을 출 때에 주로 사용하였으며 사람들을 즐겁게 하고 의식에 축제 분위기를 불어넣는 역할을 한다. 〈그림 14〉는 하회 별신굿에 등장하는 주지 탈로 주지는 굿 판의 잡귀들을 물리치는 역할을 하며, 인간의 형상을 상상한 사람들의 희롱의 대상물이다.

3) 가장성(假裝性)

인간은 근원적으로 현실화될 수 없는 것에 대해 환상을 꿈꾸는 존재이며, 끊임없이 가장하고 모의(模擬)하는 충동을 지닌다. 인간은 가면으로 자신의 얼굴을 덮음으로써 일상 생활로부터 잠시 자신의 정체와 영혼을 해방시킨다⁸⁾.

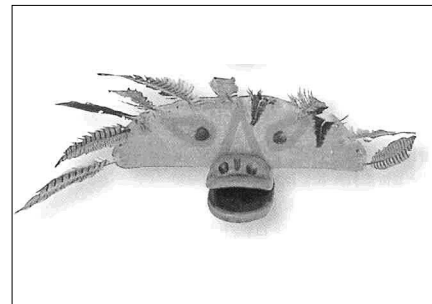
가면의 제의를 통해 신적인 존재에 대한 것을 경험하면서, 가면을 쓴 자와 신화를 동화시켰으며, 이러한 원시인들의 무의식 세계는 원시 가면의 상징적 행위를 통하여 영적 세계(靈界)와 육체의 세계(肉界)를 자연스럽게 결합시켰다. 가면은 단순히 얼굴을 가리는 것에 그치지 않고 깊숙하게 밑바닥에 깔려있는 어떤 에너지와 신비한 영적인 힘을 의인화하며, 자신을 숨기는 동시에 가면의 보호 아래 자신을 속속들이 드러내는 성격을 갖는다. 가면을 쓴다는 것은 단순히 가면이 나타



〈그림 12〉 Dan Gle Mu Mask, 「The art of african Mask」



〈그림 13〉 파푸아뉴기니 에하로 가면, 「마스크」



〈그림 14〉 주지, 「해학과 익살의 탈」

내는 대상으로 가장한 것이 아니며, 가면이나 분장으로 인해 신분이나 남녀의 성별은 은폐되고, 누구라도 자신이 원하는 인물이 될 수 있다. 즉, 가면이 상징하는 그 자체가 되는 것이다.

〈그림 15〉는 북아메리카의 나무 가면으로, 겨울 의식에서 특정한 가문의 전통과 관계가 있는 동물이나 정령을 나타낸 가면이다. 〈그림 16〉은 AD 1200~1519년 미스텍·아스텍족의 비의 신을 묘사한 터키옥 모자이크 가면으로, 터키옥 가면들은 반신반인이었던 사제들이 입었던 예복의 일부였다. 〈그림 17〉은 가봉 크웰레(Kwele)족의 나무 가면으로, 마법의 파괴적인 측면에 대항하기 위해 벌이는 의식에서 신비한 영적인 힘을 의인화하기 위해 사용한 가면이다.

Ⅲ. 가면을 활용한 의상 디자인 분석

1. 의상 디자인에 활용된 가면

1) 액세서리에 활용된 가면

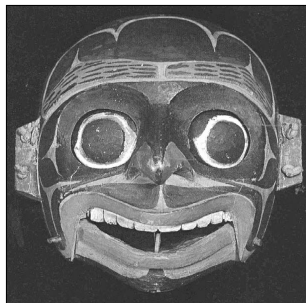
인간은 금속이나 돌을 자유롭게 다루기 이전에 물, 나무, 조가비로 만든 단순한 모양의 구슬로 치장하였는데, 이러한 것들은 단순히 장식을 위한 목적이 아닌 종교적인 목적으로 사용되었다¹⁹⁾고 한다. 그리고 사회가 발달함에 따라 인간의 미의식이 강조되어 장신구를 착용하여 부를 상징하고 신분을 나타내는데 가치를 두게 되면서 그 형태는 정교하고 화려하게 변화되었다.

20세기에 들어와 그 어느 시대보다도 액세서리는 패션 코디네이션에 없어서는 안 될 필수품이 되어 세계적인 디자이너들 대부분이 그들의 컬렉션에 의상과 액세서리를 코디네이트시켜 발표하고 있으며²⁰⁾, 가면 역시 패션 디자인 분야에서 장식의 목적으로 의상의 일부분으로 이용되고 있다. 즉, 가면 자체를 얼굴에 씌워서 의상의 분위기와 특성을 살려주거나 모자, 장식 핀 등에 이용함으로써 장신구의 역할을 하고 있다.

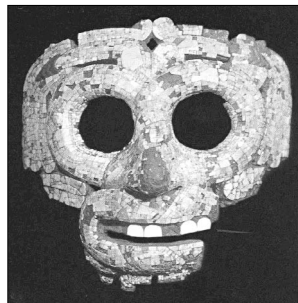
액세서리로서 사용된 가면은 반 가면의 형태가 주를 이루고 있으며, 선글라스형, 투구형, 모자형, 부채형 등과 같은 다양한 형태를 볼 수 있다. 소재는 의상과 동일한 직물이나 가죽, 깃털, 금속, 보석, 레이스 등이 주로 쓰이며, 색채는 가면 본래의 색상을 그대로 사용하는 경우보다 의상과 조화될 수 있는 색채가 주로 사용되었다. 패션 컬렉션에서 액세서리로 활용된 가면은 형태, 소재, 색채의 측면에서 특별한 상징의 의미를 내포하고 있다기보다는 의상을 돋보이게 하기 위한 부수적인 장식품으로 사용되었다.

〈그림 18〉은 엠마누엘 웅가로(Emanuel Ungaro)의 '95 F/W 컬렉션에서 볼 수 있는 반 가면(Half-mask)으로, 장식적인 기능을 하는 가면이다. 〈그림 19〉는 알렉산더 맥퀸(Alexander Mc Queen)의 '96 F/W 컬렉션에서 볼 수 있으며, 끈을 이용하여 얼굴에 밀착되도록 착용하였다.

〈그림 20〉은 '98 S/S 오트 쿠튀르 컬렉션에서 엠마누엘 웅가로가 발표한 의상으로, 상의와 같은 소재를 사용하여 만든 단순한 형태의 반 가면이다. 〈그림



〈그림 15〉 북아메리카의 나무 가면, 「마스크」



〈그림 16〉 미스텍·아스텍족의 가면, 「마스크」



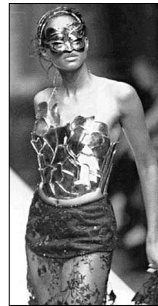
〈그림 17〉 가봉 크웰레족의 가면, 「마스크」



〈그림 18〉 Emanuel Ungaro, '95 F/W, 「www.firstview.com」



〈그림 19〉 Alexander McQueen, '96 F/W, 「www.firstview.com」



〈그림 20〉 Emanuel Ungaro, '98 S/S, 「Mode et Mode N.302」



〈그림 21〉 Alexander McQueen, '00 F/W, 「www.firstview.com」



〈그림 22〉 Walter Van Beirendonck, '00 S/S, 「www.firstview.com」



〈그림 23〉 Christian Dior, '00-'01 F/W, 「Mode et Mode N.312」



〈그림 24〉 Philip Treacy, '03 S/S Haute Couture, 「Gap Press V.9」



〈그림 25〉 Christian Lacroix, '02-'03 F/W, 「Gap Press V.46」

21)은 알렉산더 맥퀸의 2000년 F/W 컬렉션에서 볼 수 있는 얼굴 전체를 가리는 투구 형태의 전면 가면(Full face mask)이다.

〈그림 22〉는 월터 반 바이렌던크(Walter Van Beirendonck)의 2000년 맨즈 웨어 컬렉션에서 발표된 것으로 실을 엮어 만든 얼굴 전체를 감싸는 전면 가면이다. 〈그림 23〉은 크리스티앙 디오르(Christian Dior)의 컬렉션에서 볼 수 있는 가면으로, 동물의 형상이 그대로 가면에 표현되었다. 〈그림 24〉는 필립 트레이시(Philip Treacy)의 컬렉션에서 볼 수 있는 가면으로, 나비를 모티브로 하여 만든 한 쪽 눈만을 가리는 반 가면이다. 〈그림 25〉는 크리스티앙 라크로와(Christian Lacroix)의 '02/'03 F/W 오트 쿠튀르 컬렉션에서 볼 수 있는 가면으로, 보석과 깃털 장식 등이 의상의 화려함을 부각시켜준다.

2) 가면을 활용한 의상 디자인

가면은 의상을 돋보이게 하기 위한 목적의 액세서리에 사용되고 있을 뿐만 아니라 다양한 방법과 형태로 변형되어 현대의 많은 디자이너들의 패션 컬렉션 의상에도 활용되고 있다.

컬렉션에 활용된 가면의 특성을 살펴보면 가면은 장식적인 효과를 주기 위해 부분적으로 사용되며, 형태, 소재, 색채의 측면에서 특별한 상징의 의미를 내포하고 있지는 않았다. 가면을 의상에 활용하는 방법으로는 의상에 포인트를 주기 위한 코사지로 활용되거나, 어플리케, 비즈 장식, 프린팅 등의 기법이 사용되었고, 가면의 형태를 그대로 이용한 디자인보다는 사람의 얼굴 모습이나 입체주의 기법에 의해 그 형태를 분해하거나 단순화시켜 장식을 하거나 프린트하여 표현한 예가 많았다. 또한 의상의 형태를 살펴보면 가면을 활용

한 문양 등의 장식적 요소를 특징으로 하기 때문에 대체적으로 단순한 형태를 보인다.

〈그림 26〉은 파코 라반(Paco Rabanne)이 '90 S/S 프레타 포르테 컬렉션에서 발표한 의상으로, 원피스의 절개선마다 파이핑을 하고, 가면을 상체의 중앙 부분에 부착하여 포인트를 주었다. 〈그림 27〉은 디오르의 '91/'92 프레타 포르테 작품으로, 재킷의 뒷면에 〈그림 3〉에서 볼 수 있는 가면의 형태가 프린트되어 있다. 〈그림 28〉은 '93/'94 F/W 오트 쿠튀르 컬렉션에서 루이 페로(Louis Feraud)가 발표한 의상으로, 다양한 색상의 비즈를 사용하여 가면의 형태를 유머러스하게 표현하였다.

〈그림 29, 30〉은 세라딘과 바지리에브(Seredin & Vasiliev)의 '01 S/S 오트 쿠튀르 컬렉션 작품으로, 〈그림 29〉는 여인의 조각상을 깃털과 함께 사용하였으

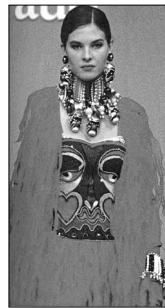
며, 〈그림 30〉은 커다란 가면을 얼굴에 쓰고 같은 소재를 의복처럼 온 몸에 감아 표현하였는데, 여기에서 전면 가면의 형태를 엿볼 수 있다. 활용된 가면의 형태는 〈그림 2〉에서 볼 수 있는 것과 비슷하다. 그들은 '01/'02 F/W 오트 쿠튀르 컬렉션에서도 가면을 활용하였는데, 서로 다른 크기와 형태의 어릿광대 가면을 의상의 가슴과 엉덩이 부분에 부착하였다(그림 31). 〈그림 32〉는 '02/'03 F/W 프레타 포르테 컬렉션에서 장 샤를르 드 카스텔바작(Jean Charles de Castelbajac)이 선보인 작품으로, 가면의 형태를 단순화시켜 표현하였으며, 〈그림 33〉은 지아니 베르사체(Gianni Versace)가 발표한 작품으로, 가면에서 볼 수 있는 삼각형이나 직선의 기하학적 무늬를 복식에 장식하였다.



〈그림 26〉 Paco Rabanne, '90 S/S, 『Mode et Mode N.270』



〈그림 27〉 Christian Dior, '91-'92 F/W, 『Mode et Mode N.275』



〈그림 28〉 Louisferaud, '93-'94 F/W, 『Mode et Mode N.284』



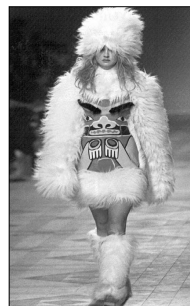
〈그림 29〉 Seredin & Vasiliev, '01 S/S Haute Couture, 『Mode et Mode N.314』



〈그림 30〉 Seredin & Vasiliev, '01 S/S, 『Mode et Mode N.314』



〈그림 31〉 Seredin & Vasiliev, '01-'02 F/W, 『Fashion News』



〈그림 32〉 Castelbajac, '02-'03 F/W, 『Gap press V.44』



〈그림 33〉 Gianni Versace, '90, 『Collezioni』

IV. 가면을 활용한 의상 디자인 제작

1. 디자인 기획

본 연구의 디자인 기획 의도는 가면을 무한한 창작 가능성을 지닌 표현 수단으로 인식하고 이를 의상에 적용시킴으로써 예술성과 실용성 그리고 표현성을 겸비한 의상 디자인의 표현 영역의 확대를 모색하고자 하는데 있다.

최근 패션 트렌드는 미니멀리즘에서 벗어나 복고 분위기가 주를 이루고 있으며, 로맨티시즘 또한 강조되고 있다. 이러한 패션 경향을 반영하여 "Romantic-Primitive"를 디자인 컨셉으로 설정하고, 일반적으로 가면 전통의 중심지라고 알려진 아프리카와 의식을 중시하며 가면을 전통을 상징하는 것으로 손꼽는 아메리카의 가면을 디자인의 모티브로 설정하였다. 설정된 가면의 조형적 특성을 고려하여 이를 재구성한 모티브를 텍스타일 프린팅 기법을 사용해서 현대적인 감각의 텍스타일을 개발하여 블라우스, 팬츠, 탑, 스커트, 원피스로 완성하였다. 소재와 색상은 디자인 컨셉에 맞도록 실크, 폴리 시폰, 시폰, 데님 소재를 사용하였고, 색상은 로맨틱하면서 원시적인 느낌을 주는 오렌지 컬러와 연베이지, 브라운, 그린, 바이올렛을 사용하였다.

2 작품 제작

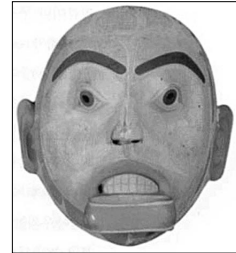
1) 의상 디자인 I

높은 신분의 특정한 여성을 나타낸 아메리카 서북 지역에서 볼 수 있는 오리나무 가면(그림 34)을 의상 디자인의 모티브로 설정하였다. 변형되지 않은 가면의 형태를 텍스타일 프린팅 기법을 사용하여 실크 소재에 표현하고, 프린팅 된 가면의 형태를 부분적으로 해체하였다. 이렇게 해체된 형태를 오렌지 색상의 실크 시폰 소재의 블라우스와 데님 팬츠에 일정한 형식없이 자유롭게 아플리케 하였다. 상의의 블라우스 형태는 두겹으로 이루어진 비대칭 슬리브의 오프 숄더 블라우스이고, 하의는 오렌지 빛이 도는 짙은 청색의 데님 소재를 이용하여 벨 보텀즈 라인의 팬츠를 제작하고

팬츠의 옆선과 밑단의 울을 풀어 프린지 장식을 하였다(그림 35).

2) 의상 디자인 II

남아메리카 페루에서 사용되는 장례식 가면(그림 36)을 의상 디자인의 모티브로 설정하였다. 형태를 변형하지 않은 가면을 가죽 소재를 사용하여 표현하였다. 가면의 형태를 가죽 소재에 표현함에 있어 가죽 공예기법을 이용하였으며, 브라운과 그린을 사용하여 채색하였다. 이렇게 표현된 가면을 상의로 활용하였으며, 탑의 형태로 등 부분에서 여미도록 디자인하였다. 하의는 바이어스 재단의 플레어 스커트를 제작하였다.



<그림 34> 디자인 의 모티브



<그림 35> 디자인 의 실물 의상

그린의 실크 시폰 소재를 사용한 플레어 스커트는 오렌지 색, 녹색 빛이 도는 회색 등의 다양한 색상의 조각천을 부착하여 장식적 효과를 주었다(그림 37).

3) 의상 디자인 III

콩고 루바족의 키프웨베(kifwebe)가면(그림 38)을 의상 디자인의 모티브로 설정하여 백 리스 원피스(back-less one-piece dress)를 제작하였다(그림 39). 키프웨베 가면의 형태적인 특징으로 보여지는 곡

선을 사용하여 가면의 형태를 재구성하고, 이를 다양한 크기로 변형한 모티브를 텍스타일 프린팅 기법을 이용하여 폴리 시폰 소재에 표현하였다. 바이올렛을 주 색상으로 사용하였으며, 다양한 크기로 변형된 모티브에는 오렌지, 브라운, 그린을 사용하였다. 원피스 상의 부분의 깊은 슬릿과 비대칭 슬리브, 스커트 부분의 깊은 슬릿과 비대칭 라인으로 장식적인 효과를 주었다.

이상의 작품 제작 결과를 정리하면 <표 1>과 같다.



<그림 36> 디자인 II의 모티브



<그림 38> 디자인 III의 모티브

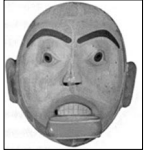







<그림 37> 디자인 II의 실물 의상



<그림 39> 디자인 III의 실물 의상

〈표 1〉 가면을 활용한 의상 디자인의 조형적 특성과 제작 기법

디자인	모티브	아이템	형태	소재	색상	기법	실물의상
디자인 I	 아메리카의 오리나무 가면	블라우스	두 겹으로 이루어진 비대칭 형태의 오프숄더 블라우스	실크 시폰	오렌지, 브라운, 그린	텍스타일 프린팅, 아플리케	
		팬츠	프린지 장식의 벨보텀즈 팬츠	데님, 실크 시폰	오렌지 빛이 도는 짙은 청색	스톤 워싱, 아플리케	
디자인 II	 페루의 장례식 가면	탑	탑	가죽, 메탈	브라운, 그린	가죽 공예	
		스커트	조각천이 장식된 플레어 스커트	실크 시폰	그린, 오렌지, 회색 빛이 도는 녹색		
디자인 III	 콩고의 키프웨베 가면	원피스	깊은 슬릿이 들어간 비대칭 슬리브의 상의와 비대칭 라인의 스커트가 연결된 원피스	폴리 시폰	바이올렛, 그린, 오렌지, 브라운	텍스타일 프린팅	

V. 결론

이상으로 다문화주의하에서 원시 조형 요소들의 다양한 미적 가치가 중요시됨에 따라 가면의 예술적 특

성을 현대 의상에 활용하기 위해서 먼저 원시 가면의 기원과 종류 및 조형성과 상징성에 관하여 고찰하였다.

가면은 처음에는 수렵을 하기 위한 가장의 역할에서 차츰 풍년을 기원하고 악귀를 물리치는 주술적인 성격

을 띠었지만, 가면이 춤과 연극에 사용되면서 가면의 종교적 기능과 신격의 상징성과 같은 신성스러운 면은 상실되고 예술적인 면이 더욱 강조되고 있다.

가면의 조형성을 형태, 소재, 색채 등으로 구분하여 살펴본 결과, 주술적인 힘을 발휘하거나 초자연적인 힘을 상징하기 위해서 가면의 형태는 전체 혹은 부분적으로 왜곡이나 과장이 강하게 나타나는 특징을 보이며, 나무, 금속, 돌, 종이, 진흙, 동물 가죽, 뼈, 식물의 잎, 줄기, 조류의 털, 조개, 상아, 산호 등 생활 주변에서 쉽게 구할 수 있었던 자연물이 소재로 사용되었다. 주술제외에 사용되는 만큼 상징적 의미에 따라 색이 정해졌는데, 가장 흔하게 볼 수 있는 색상은 적색, 갈색, 흰색이었다. 적색은 주술의 효력을 발생시키는 색으로, 특정 의미를 강조하는 차원에서 부분적으로 사용되었고, 나무가 재료로 많이 쓰였기 때문에 갈색 또한 가면의 주조색이었으며, 흰색은 모든 색의 근원이 되는 색으로 가면에 부분적으로 쓰이고 있었다.

가면의 상징성을 고찰한 결과, 크게 주술성, 유희성, 가장성으로 대별할 수 있었다. 즉 다른 조형물과는 달리 종교적 목적으로 사용하였던 가면은 풍요를 기원하고, 악귀를 퇴치하고, 적으로부터 종족을 보호하기 위한 주술성, 무용이나 연극에서 사용된 가면에서 그 성향이 두드러지게 나타나는 유희성, 자신을 숨기는 동시에 가면의 보호 아래 자신을 드러내는 가장성이 내재되어 있다.

현대 패션 컬렉션에 활용되고 있는 가면을 액세서리와 의상으로 나누어 살펴본 결과, 액세서리에 활용된 가면은 주로 반 가면의 형태로 선글라스형, 투구형, 모자형, 부채형 등의 다양한 형태를 볼 수 있었으며, 가면을 활용한 의상 디자인의 미적 특성을 살펴본 결과, 가면은 장식적인 효과를 주기 위해 부분적으로 사용되었고 포인트를 주기 위한 코사지로 활용되거나, 애플리케이션, 비즈 장식, 프린팅 등의 기법이 사용되었으며, 가면의 형태를 그대로 이용한 디자인보다는 사람의 얼굴 모습이나 입체주의 기법에 의해 그 형태를 분해하거나 단순화시켜 장식을 하거나 프린트하여 표현한 예가 많았다. 또한 현대 패션에 다양하게 활용되고 있는 가면은 형태, 소재, 색채의 측면에서 특별한 상징의 의미를 내포하고 있지는 않았으며, 단순한 형태에 소재와 색채

면에서는 장식적 효과를 높이기 위해 의상과 동일한 소재나 조화되는 색상을 주로 사용되고 있었다.

이와 같은 이론적 연구를 토대로 “Romantic - Primitive”라는 디자인 컨셉을 설정하고, 3벌의 의상을 디자인하였다. 첫 번째 의상은 아메리카 서북 해안 지역의 오리나무 가면을 프린팅 기법을 사용하여 실크 소재에 표현하고, 표현된 형태를 해체한 다음, 이를 아플리케이션 기법을 사용하여 의복에 장식하였다. 두 번째 의상은 페루의 장례식 가면의 형태적인 특성과 장식적 요소를 가죽 공예 기법으로 표현하였다. 세 번째 의상은 콩고 루바족의 나무 가면의 곡선미를 살려 재구성한 모티프를 텍스타일 프린팅 기법을 사용하여 직물에 표현하고, 비대칭 라인의 원피스를 제작하였다. 이렇게 디자인된 3점의 의상을 통해 가면의 원시성과 의복의 현대성을 절충해 보고자 하였다.

이상의 연구를 통해서 가면은 인간의 꿈, 열망, 무의식의 세계를 표출하며, 특히 다문화주의가 중시되고 있는 최근의 경향 속에서 다각적인 재창조 작업을 통해 새로운 차원의 조형 예술로서의 의상을 창조해 낼 수 있는 무한한 가치와 가능성이 존재함을 확인할 수 있었다.

본 연구가 단편적인 이론 연구에서 벗어나 현대 복식의 다양한 표현 욕구에 부응할 수 있도록 새로운 의상 디자인의 영역 개발 및 확대를 모색하며, 미흡하나마 가면의 다양한 디자인 요소들을 다각적인 재창조 작업을 통해서 가면이 가지고 있는 무한한 가능성을 활용할 수 있는 계기가 되었으면 하는 바램이다.

참고문헌

- 1) 주명희(1991). 지아니 베르사체(Gianni Versace)의 의상에 나타난 프라미티비즘(Primitivism)에 관한 연구. 복식, 17호, p. 201.
- 2) 신민경(1995). 원시 가면에 나타난 기호성과 상징성에 대한 연구. 숙명여대 석사학위논문, p. 2.
- 3) 김 면(2002). 전통 가면의례와 축제문화, 독일언어문학 제 18집, 김미경(1993). 한국 탈놀이의 가면 형태에 관한 구

- 조적 분석, 세종대 석사학위논문.
- 박연선(2002). 처용무에 나타난 가면의 역할에 관한 연구, 민속학술자료총서 2 : 가면·탈 1, 도서출판 우리마당 터.
- 백정희(2001). 중국의 가면(儼面)과 한국의 나례(儼禮)와 제례(祭禮)의 가면 고찰, 대한무용학회논문집 Vol. 29.
- 송차남(2002). 假面の 造形性에 관한 研究, 민속학술자료총서 2 : 가면·탈 1, 도서출판 우리마당 터.
- 신민경(1995). 앞의 논문, 1995.
- 심우성(1995). 韓國의 탈 - 오늘을 낳은 어제의 얼굴들 -, 韓國學論集 Vol. 27 No. 1.
- 이규범(1985). 韓國 假面の 製作技法에 관한 研究, 상시대 논문집 제 6집.
- 전경선(1983). Black-Africa 假面에 나타난 造形意識에 관한 考察, 이화여대 석사학위논문.
- 4) 김미경(1993). 앞의 논문, p. 5.
- 5) 신민경(1995). 앞의 논문, p. 4.
- 6) 심우성(1995). 앞의 논문, p. 253.
- 7) 신민경(1995). 앞의 논문, p. 6.
- 8) 이은정(1990). 한국 가면을 응용한 의상디자인 연구. 이화여대 석사학위논문, p. 34.
- 9) 심우성(1994). <탈>. 대원사, p. 13.
- 10) 김경희·이옥희(2002). 무용가면의 상징성 연구. 복식문화연구, 10(4), p. 91.
- 11) 김경희·이옥희(2002). 위의 논문, p. 92.
- 12) 김미경(1993). 앞의 논문, pp. 48-49.
- 13) 백정희(2001). 앞의 논문, p. 94.
- 14) 박진희(1993). 20세기 후반 Fashion에 나타난 African Primitivism에 관한 연구. 홍익대 석사학위논문, p. 17.
- 15) 이규범(1985). 앞의 논문, p. 77.
- 16) 이규범(1985). 앞의 논문, p. 9.
- 17) 하지수(1994). 현대 패션에 표현되는 유희성. 복식, 22호, p. 73.
- 18) 권영걸 외 26인(2002). <이제는 색이다>. 국제, p. 18.
- 19) 이형규·신은정(2001). 고대 이집트 장신구에 관한 연구. 디자인과학연구, Vol.4 No.3, p. 21.
- 20) 임경순·유송옥(1997). 샤넬의 커스툼 주얼리에 관한 연구. 복식, Vol.32, p. 45.

(2004년 5월 6일 접수, 2004년 5월 21일 채택)