

전통 국기복 디자인에 관한 미학적 고찰
- 씨름복을 중심으로 -

An Aesthetic Review on the Traditional Active Sports Wear Design
- Focusing on Korean Wrestling Uniform-

주저자 : 윤을요 (Yun, Eul-Yo)

국민대학교 테크노디자인대학원 퓨전디자인학과

공동저자 : 박선경 (Park, Sun-Kyung)

국민대학교 조형대학 의상디자인학과

1. 서 론

- 1-1. 연구의 목적
- 1-2. 연구의 방법과 범위

2. 이론적 고찰

- 2-1. 전통문화와 국기복
- 2-2. 씨름과 씨름복
- 2-3. 현행 씨름복의 구성과 규정

3. 씨름복 디자인의 미학적 고찰

- 3-1. 씨름의 미학적 요소
- 3-2. 전통 씨름복의 미적 분석
- 3-3. 씨름복 디자인의 미적 요소

4. 결론 및 제언

참고문헌

씨름복이 갖는 미학적인 부분을 크게 네 가지 항목으로 분류하여 첫째 전통성과 독창성, 둘째 유용성과 적합성, 셋째 상징성과 장식성, 넷째 다양성과 통일성으로 그 내용을 체계화하였다.

결론적으로 씨름복 디자인 기획에 있어 가장 중요한 부분은 상기에서 제시한 미학적 부분을 토대로 일관된 컨셉을 시각화 하는데 있다.

이번 연구는 씨름복에 관한 미학적 부분의 이론 연구로서, 디자인 컨셉 설정 및 디자인 전개에 지침을 제시하는데 의의를 지니며, 향후 추진될 전통 문화 복식 디자인의 기획에 관한 기반연구였다는 점에 그 의미를 둔다.

(Abstract)

Focusing on costume research to set image of Korean wrestling that has potential power as a traditional and cultural item, the purpose of this research is to systemize Korean wrestling uniform and offer suggestions regarding visualization, and to carry out basic ground research to develop Korean wrestling uniform design.

For the basic part, I compared world wrestling and Korean wrestling in an effort to learn more about the history of wrestling uniform along with its transitional changes. And for the practical part, I studied the criterion of the current wrestling and its uniform, and classified the aesthetic points of Korean wrestling uniform into four categories in the view point of design ground research: tradition and uniqueness, usability and compatibility, symbolism and ornamentation, variety and unification.

It is concluded that the most important part in designing Korean wrestling uniform lie in how to consistently visualize it based on the above mentioned aesthetic points.

As the theoretical research on aesthetic parts of Korean wrestling uniform, this research finds its meaning in suggesting guideline for design concept and development while planning traditional and cultural costume design which will be materialized in the follow-up research.

(要約)

본 연구는 전통 문화상품으로 잠재력을 지니고 있는 씨름의 이미지 구축에 관한 복식 연구로서, 씨름복의 체계화 및 시각화에 관한 방안제시, 그리고 씨름복 디자인 개발에 관한 기초 기반연구를 목적으로 하고 있다.

따라서 기초적인 부분으로는 씨름복의 역사성에 대한 탐구로 세계 씨름과 우리나라의 씨름을 비교 고찰해 보았으며, 씨름복에 관한 변천사에 관하여 탐구해 보았다.

또한 실질적인 부분으로는 현행 씨름 및 씨름복에 관한 기준에 대하여 그 내용을 숙지하고, 디자인 기반 연구로서

(Keyword)

Tradition, Originality, Usefulness, Suitability, Symbol, Decoration, Variety, Unity

1. 서 론

1-1 연구의 목적

세계화, 국제화, 정보화된 지구촌의 모습은 유행 트렌드와 같은 공통분모 속에서 획일화된 일반성으로 이해되기 쉽다. 그러나 이러한 시각은 첨단 산업화에만 초점을 둔 것으로 글로벌화가 가속화될수록 개인의 취향이나 내적 기호는 점점 더 다양화되고 있다.

오늘날 우리 것에 대한 관심과 전통적인 것에 대한 이해 노력은 정체성과 관련된 부분으로서 그 바탕에는 고유성에 기초한 다양한 개별성의 욕구가 내재되어 있다. 또한 세계적인 흐름 역시 전통문화 혹은 민속 문화의 계승을 통한 문화권의 독특성 찾기에 노력을 기울이고 있고, 보다 적극적인 측면에서 이를 문화자원으로 활용, 관광 상품으로 홍보 이용하는 점을 볼 때, 이제 전통문화는 과거라는 시점을 벗어나 새로운 면모로 탈바꿈하여야 하는 시기이다.

그러므로 본 연구는 우리나라의 대표적인 전통국기이자 스포츠 문화상품으로서 잠재적 가능성이 높은 씨름의 문화상품적 가치 위상정립에 관한 방안 마련의 측면으로서, 씨름복 디자인 개발에 대한 기반 연구에 그 목적이 있다.

구체적인 연구는 전통 국기의 체계화, 시각화에 기초하여 씨름 고유의 정신을 살린 복식 개발의 필요성을 전제로 씨름복 디자인 개발의 선행 단계로서의 기초 기반연구에 그 초점을 둔다. 아울러 전통 국기복의 디자인 개발은 물론 전통 스포츠 복식 디자인에 관한 선행연구로서, 디자인 개발의 방향제시 및 기획 기반연구의 토대 마련에 그 의미를 둔다.

1-2 연구의 방법과 범위

씨름은 한민족의 얼이 담겨있는 가장 오래된 민속경기로서 현재는 아마추어와 프로의 경기체제로 운영되어지고 있으나, 국민체육으로서의 가치 및 전통문화 상품으로서의 높은 부가가치가 잠재되어 있는 부분이다.

따라서 전통 계승의 측면으로나 문화 상품으로서의 가치 측면, 그리고 국민체육으로서의 효과를 기대할 때, 씨름에 대한 체계화, 세련화의 필요성이 요구된다.

실제로 모든 문화상품이 일관된 컨셉을 가지고 패키징화 되는 추세를 감안할 때, 이제 씨름은 단순한 겨루기 시험의 차원을 넘어서 그 가치부여가 일신되어야 하며, 일관된 컨셉에 의한 국기복 디자인을 통해 씨름의 정신을 표현하는 체계화, 시각화의 노력이 요청된다.

이에 본 연구는 민속 고유의 전통 씨름과 세계적인 씨름에 대해 고찰함으로써, 씨름복의 역사성과 공통점에 관하여 숙지코자 한다.

또한 디자인 기반연구로서 씨름복에 내재된 미학적인 부분에 관해 연구하고, 이를 디자인 컨셉 설정 및 디자인 전개 시에 활용한다.

아울러 디자인 개발의 선행연구로서 현 씨름복의 구성과 기준에 관한 세부적인 내용을 고찰하고, 운영 방식에 관한 일반적인 지침을 숙지함으로써 이를 디자인 개발 시 참고 활용도록 한다.

2. 이론적 고찰

2-1 전통문화와 국기복

전통이란 역사적으로 전승된 물질문화, 사고와 행위양식, 사람이나 사건에 대한 인상 등의 상징이며, 시대적 가치관의 재평가 과정을 통해 후세에 전승되어지는 것으로서 인습과는 구별된다.

또한 전통은 공동체로서의 통일화 또는 타 집단이나 타 공동체에 대한 독립성과 차별성을 유발함으로써 집단이 내부적·외부적으로 위기에 빠졌을 때, 결집력을 모으는 잠재력을 가지고 있다. 실제로 이러한 사실은 민족단합의 우려로서 일제시대 때 일시 중단되었던 씨름경기의 예에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

따라서 조상의 얼과 민족의 정서가 담겨져 있는 씨름은 우리에게 단순한 스포츠 이상의 의미를 지닌다.

시대가 변하면서 전통에 대한 가치관도 조금씩 바뀌어 가고 있으며, 전통에 대한 학자들의 견해도 여러 방면으로 나뉘어진다.

문화 인류학자 레비-스트로스(Levi-Strauss)는 현대 사회에 존재하고 있는 관습과 전통을 동일시했으며, 관습은 이유 없이 사라지거나 생존하는 것이 아니며, 역사적인 유동성에 의한 것이라기보다는 오히려 현재의 분석이 밝혀내야만 하는 기능의 지속성에 의해 존속하게 되는 것이라고 보았다.

또한 사회학자 링클루(Lenclud)는 전통의 개념을 세 가지로 나누어서 설명하였는데, 첫째 시대 보존으로서의 전통은 현재에 존재하는 영속적인 과거 사실로서의 잔존이며, 보다 넓게는 변화한 시대에 살아남은 유산으로 간주된다고 하였으며, 둘째 문화적 메시지로서 정의되는 전통은 문화적인 의미를 가지면서 메시지로서 표현되는 내용이 통합되면서 효과적인 힘으로 재생산되려는 경향을 가진다고 하였다. 셋째, 전달방식으로서 전통은 과거로부터 생존한 모든 것이 전통적인 것이 아니듯이 전달된 모든 것이 반드시 전통의 형태를 가지지도 않는다는 점을 또한 강조했다.

이와 같이 링클루는 전통이 수동적으로 전래되는 과거의 산물이 아니라, 현대적인 기능이라는 기준에 근거한 과거의 해석임을 주장하고 있다.

결국 오늘날 전통에 관한 연구나 사고는 전통에 대한 현재의 의미나 기능성을 중심으로 발전하고 있으며, 따라서 전통은 과거에 대한 답습이 아니라 현재 우리가 그것들을 사유하고 있기 때문에 가능한 것이라는 결론을 유도할 수 있다.

따라서 이 같은 시각에 기초하 볼 때, 단순한 과거지향의 전통 국가의 계승은 무의미한 일이 아닐 수 없으며, 국가복의 개발 역시 시대적 지향점이 결여된 고답적 형태의 디자인 전개는 시대적 가치를 상실한 것이라 하겠다.

그러므로 전통 국가복의 개발은 단순한 과거 지향적 의미의 복식 디자인의 차원을 넘어서는 것으로서 시대정신이 내재되어 있는 디자인이어야 함을 전제로 한다.

즉, 국가복이 갖추어야 할 이념적, 정신적인 부분을 충분히 수용하면서, 시대정신이 살아있는 디자인이 바로 씨름복의 바람직한 모습이라고 사료된다.

2-2 씨름과 씨름복

씨름은 두 사람이 힘을 겨루는 투기로서, 인류의 탄생과 시대를 같이 한다. 즉, 원시사회에서 맹수나 타 부족과의 싸움에서 생존하지 않으면 안 되는 환경에서 생활 수단의 방편, 호신술 또는 농경사회의 제전행사의 일환으로서 행하여 지던 것이 점차 인간의 지적, 정서적, 사회적 생활양식의 발달에 따라 유희적 요소로 전환되었고, 마침내 경기 의식이 발생하고, 하나의 스포츠로 행하여지게 된 것이다.

2-2-1 외국의 씨름복

2-2-1-1 몽고의 씨름 : 부호(Buh)

몽고에서는 13세기 징기스칸 시대에 부호라는 씨름이 이미 널리 보급되어, 국가적 행사인 제전으로부터 작은 부락의 축제에 이르기까지 빠짐없이 거행되었다.

복장은 상의에 '쇼닥'이라는 길상 문양이 있는 하의에 '구달'이라는 가죽 반장화를 착용하고, 상대 선수가 잡을 수 있도록 '쇼닥'이라는 두꺼운 형겅이나 가죽으로 만든 조끼를 어깨 위에 덧입었다. 시합에 임할 때는 모자를 쓰고, 경기에 앞서 하늘에 대한 존경의 표시로 매가 나는 모습처럼 팔을 저으며 춤을 춘다.

일정한 형태의 경기장이 없이 초원이나 맨땅 혹은 체육관에서 경기를 하며, 제한 시간 없이 단판승으로 판가름한다.

2-2-1-2 러시아의 씨름 : 삼보 (Sambo)

삼보는 러시아어로 '무기 없는 자기방어'의 줄인 말이다. 러시아인들은 고대 때부터 행하여 온 다양한 씨름 중에서 자기 방어에 절대적으로 필요한 것들을 선별하여, 이를 기초로 육체 훈련의 내용을 담아 1939년에 고유의 국기, 삼보를 만들었다.

경기장은 10평방미터 넓이에 5~20cm의 매트를 깔 4각형의 경기장에서 하며, 복장은 유도 도복과 같은 상의를 입고, 짧은 반바지에 삼보 슈즈를 신는다.

2-2-1-3 터키의 씨름 :

카라쿠자크(Kara Kucak) / 야올귀레쉬(Yagli Gures)

터키에는 카라쿠자크와 야올귀레쉬는 두 가지 형태의 씨름이 있다. 역사적 기원으로는 카라쿠자크가 더 오래 되었으나, 두 가지 모두 결혼식 피로연이나 축제일 등에 경축 행사로 행해졌고, 오늘날까지 터키인들의 국민적인 스포츠로서 높은 인기를 얻고 있다.

카라쿠자크는 강한 근육을 가진 자가 이긴다는 뜻이며, 판정과 규칙에 있어서 자유로운 방식의 레슬링과 유사한 점이 많다.

야올 귀레쉬는 오일레슬링이라는 의미가 시사하듯, 양선수 공히 서로의 몸을 잡을 수 없도록 온 몸에 올리브 오일을 바르고 경기를 하도록 되어있다.

경기복은 상의 없이 짧은 가죽바지를 착용하고, 특별한 매트 없이 평지 풀밭에서 경기한다.

승패가 나지 않을 경우는 다음날로 경기가 연장된다.

2-2-1-4 스위스의 씨름 : 슈빙겐(Das Shwingen)

슈빙겐으로 공칭되는 스위스의 씨름은 알프 레슬링(Alp wrestling)이라고도 불리는데, 이는 스위스의 씨름이 대체로 산간 지방에서 성행하게 되었음에 기인한다.

복장은 긴 바지에 소매가 짧은 상의를 입으며 운동화를 신고, 그 위에 서로 맞잡을 수 있도록 우리의 살바 같은 것이 달린 짧은 유니폼을 착용한다.

1864년에 슈빙겐 협회의 주선으로 세더 박사가 씨름의 방법과 체계를 다졌으며 이후, 빠른 속도로 확산되었다.

경기장의 규격은 높이가 30cm이고, 직경이 6m인 원형의 모래판이며, 우승자에게는 우리나라와 같이 황소를 상으로 주는 풍습이 있다.

2-2-1-5 아이슬랜드의 씨름 : 팡(Fang)/글리마(Glima)

아이슬랜드의 씨름은 크게 두 가지의 유형으로 나뉘어지는데, 전쟁 중에 군인이 무기를 잃어 버렸을 때 공격이나 방어를 목적으로 하는 팡과 오락 스포츠로 즐겼던 글리마가 있다.

아이슬랜드는 기후가 찬 까닭에 차가워진 몸을 덥게 할 목적으로 씨름을 하는 경우가 많았으며, 글리마는 놀이나 오락을 위해 했기 때문에 특별한 경기복장이 없이 평범한 옷을 입고 경기를 했다. 이후, 1905년에 이르러 넓적다리에 가죽 혁대를 착용하게 되었고, 이때부터 가죽 띠를 잡고 경기를 하게 되었다.

2-2-1-6 스페인 씨름 : 루차카나리아(Lucha Canaria)

루차카나리아 라고 하는 스페인의 씨름은 스페인령인 카나리아 제도의 원주민 민속경기가 스포츠로 발전한 것이다.

경기는 직경 15m의 원형 경기장이나 매트 위에서 진행되며, 야외 경기 시는 모래나 조금 딱딱한 땅에서도 거행된다. 복장은 질기고 튼튼한 셔츠에 짧은 반바지를 입으며, 반바지

의 끝은 여러 번 말아 올려 착용한다.

왼손으로는 상대방의 말아 오려진 반바지 끝을 잡고, 오른손으로는 바지의 왼쪽 허리 부분을 잡거나 혹은 셔츠를 잡고 경기 한다.

2-2-1-7 남미 지역의 씨름

남미의 씨름은 아마존 유역에 거주하고 있는 원시부족의 씨름에서 찾아 볼 수 있다.

인디오로 불리고 있는 이들은 생존 수단으로써 씨름을 하는데, 먹이를 얻기 위해 짐승들과 싸운다든지 적으로부터 자신을 보호하기 위해 씨름을 했다.

씨름 경기는 각종 회의나 행사가 벌어지는 광장에서 거행되며, 엎드린 자세에서 서로 마주보고 있다가 시작하고, 승패는 상체부분이 지면에 닿는 쪽이 지는 것으로 되어 있다. 경기복은 따로 착용하지 않는다.

2-2-1-8 아프리카 지역의 씨름

우간다 지역에서 시행하는 ‘퀴우어’, ‘퀴위’ 라는 씨름은 고유의 민속전통 경기로서, 고대 부족국가에서 왕이나 추장을 즐겁게 하기 위해 고안된 경기라고 전해진다.

또한 세네갈에서는 대지에 대한 감사의 의미로서 씨름이 번창했는데, 대체로 아프리카 지역의 씨름은 지배계층의 역할을 복돋기 위한 것이거나 또는 추수감사제와 같은 행사에 예식으로서 경기가 치러졌으며, 경기복은 따로 없었다.¹⁾

2-2-2 우리나라의 씨름과 전통 씨름복

우리나라의 씨름은 고려, 조선시대에 들어오면서 유희적인 민속놀이로 정착하게 되었고, 시간이 지남에 따라 일련의 근대화 과정을 거치면서 스포츠의 모습을 띄게 되었다. 일제 강점기 민속경기라는 이유로 쇠퇴의 길을 걸었으나 해방 후, 60, 70년대의 경제성장, 80년대의 스포츠 절정 시대를 거치면서 지금의 모습을 갖추게 되었다.

2-2-2-1 삼한시대

삼한시대의 씨름에 관한 기록으로는 중국의 「후한서」와 신채호의 「조선 상고사」가 있다.

후한서에 보면 중국의 한나라 왕은 부여의 왕이 자기 나라를 방문했을 때, 환영 행사로서 북을 치고 피리를 불며, 각저희(角渰戲)를 행하게 했다고 기록하고 있다.

씨름복에 있어서는 오늘날처럼 살바를 착용하고 행해졌는지는 알 수 없으나 현재의 씨름과 매우 유사한 형태였으리라 추정된다.

2-2-2-2 삼국시대

씨름에 관한 삼국시대의 대표적인 유물로는 고구려 고분

벽화를 들 수 있다. 고구려 영토였던 지린성(吉林省)의 집안시(集安市)에 위치한 각저총 주실의 씨름벽화나 집안현의 장천 1호분 벽화, 황해도 안악, 평안남도 강서 약수리 등에서 발굴된 고구려 고분 벽화나 귀족들의 무덤들에 그려져 있는 씨름 벽화를 통해 고구려시대에 이미 씨름이 성행했음을 알 수 있다.

백제나 신라의 씨름에 관한 역사적 사료는 없으나 기타 문헌을 통해 볼 때, 그 당시 삼국의 언어, 문화, 풍습, 놀이 등이 같다는 사실을 전제로 연중행사에 씨름을 즐겨 했을 것으로 추정된다. 다만 [그림1]을 통해 알 수 있는 당시의 씨름복은 경기복의 개념이라기보다는 서민복인 바지나 혹은 속바지 형태의 의복이었을 것으로 짐작되며, 상의는 벗은 상태로 묘사되어져 있다.



[그림1] 각저총의 씨름도

2-2-2-3 고려시대

씨름에 관한 최초의 문헌상의 기록은 15세기 조선 세종 때 편찬된 「고려사」이다. 충숙왕 17년(1330년) 3월에 왕은 중요한 정사를 총신인 배전, 주주 등에게 맡기고, 매일 궁중

에서 잠무에 종사하는 소동과 씨름을 하며 상하의 예의가 없었다는 기록이 있다.

또한 충혜왕 4년(1343) 2월 8일에 왕은 용사를 이끌고 씨름 놀이를 하였다는 기록과 함께 충혜왕 4년 11월 4일에 고용보와 시가에 행차하여 격구 및 각저희를 보고 용사들에게 포목을 다수 하사하였다는 기록을 살펴볼 때, 고려시대 씨름의 대중적인 인기를 짐작할 수 있다.

다만, 고려시대에 와서도 고유의 씨름복으로 존재하였던 경기복은 없었으며, 서민복인 바지·저고리를 착용하고 경기 하였을 것으로 추정된다.

2-2-2-4 조선시대

조선 초·중기의 씨름에 관한 문헌상의 자료로는 「조선왕조실록」이 있으며, 씨름에 관한 내용으로는 세종 원년(1419) 6월 15일에 태종과 세종은 저자도에 행차하여 중류에 배를 띄우고 종친과 주연을 베풀고, 강변에서 각력회를 보았다는 기록이 있다.

1) <http://www.ynucc.yeungnam.ac.kr>.

조선후기의 씨름에 관한 문헌들은 「송경지」, 「동국세시기」, 「경도잡지」, 「해동국지」 등이 있으며, 그림으로는 단원 김홍도의 「기산의 풍속도」, 혜산 유숙의 「대쾌도」 등이 있다



[그림 2] 김홍도의 씨름도

또한 「동국세시기」 편에 보면 씨름하는 모습을 묘사한 대목이 있는데, 두 장정이 서로 허리를 구부리고 각기 오른손으로 상대 장정의 허리를 잡고 왼손으로는 상대방의 허벅지에 끼운 사포를 잡고 일어나서 상대방을 번쩍 들거나 혹은 다리를 걸어 매어치는 것으로 이때 깔리는 자가 패하는 것으로 묘사하고 있다.

씨름복에 있어서는 상기 [그림 2] 를 통해서 알 수 있듯이, 조선시대도 특별한 경기복은 없었으며 바지·저고리 형태의 복장이나 저고리를 벗은 채로 경기했었음을 알 수 있다.²⁾

2-2-2-5 근·현대

근대로 넘어오면서 씨름은 소규모의 지역적인 지방 씨름이 성행되었으나 1912년 10월 유각권 구락부의 주관으로 단성사에서 최초로 대회형식의 씨름대회가 개최되었다. 이후, 씨름 스포츠화를 목적으로 조선씨름협회가 주최하는 조선씨름대회가 개최되었으며, 경기 시에 착용하는 살바 또한 흑백으로 나누어 착용하게 되었다.

일제 통치 하에서 큰 씨름 대회의 주최권은 주어지지 않았으며, 대개 융화정책의 일환으로 일본인 신문사 주최로 잔치형태의 씨름 대회만이 개최되었다.

해방 이듬해인 1946년에 재건을 보게 된 조선씨름협회는 대한씨름협회로 개칭되었으며, 1947년 제 7 회 전국 씨름선수권대회가 개최된 이후부터 현재에 이르고 있다.

당시의 씨름복은 반바지 위에 흰색의 살바를 두른 형태로 착용되었으며, 1972년 씨름협회의 KBS 공동주최로 제 1회 KBS배 전국장사 씨름대회가 장충체육관에서 거행되면서 야외 모래판에서 실시하던 경기를 실내에서 실시하게 되었

다.³⁾

2-3 현행 씨름복의 구성과 규정

현재 씨름 경기에 사용되고 있는 복장은 식전과 식후, 그리고 직분과 관련하여 식전복, 경기복, 식후복, 심판복 등으로 구분된다. 복장에 관한 규칙은 대한씨름협회가 제정한 씨름 경기규칙(제6장 14조)에 명시되어 있으며, 그 내용은 다음과 같다.⁴⁾

‘선수의 경기 복장은 본부에서 인정하는 경기에 적합한 복장을 착용하여야 하며 소속 표식은 좌측 재봉 선에 부착하고 대진표의 청·홍 살바와 동일한 복장을 착용하여야 한다.’ (단, 착용 복장은 단체전에 한한다.)

2-3-1 선수 복장

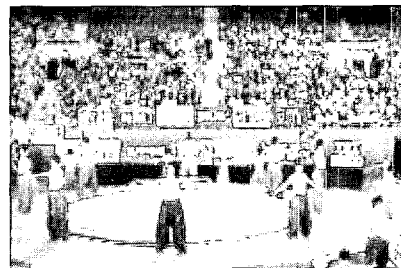
2-3-1-1 식전 복장

선수 입장시의 복장은 [그림 3] 처럼 각 팀 별로 색을 달리한 포에 팀의 엠블럼이 흥배로 되어있다.



[그림 3] 식전 입장시 선수 복장

몸본 시범시의 복장은 [그림 4] 와 같이 상의인 포를 벗고 허리끈으로 여덟 처리한 바지만을 착용한다.



[그림 4] 몸본 시범 시의 복장

2) 유오근, "우리나라 민속씨름의 사회적 발전과정에 관한 고찰" (경희대학교 석사학위논문 1984), pp. 4-19

3) <http://www.ynucc.yeungnam.ac.kr/~ssi/>

4) <http://ssireum.sports.or.kr/ssirum/>

2-3-1-2 경기복장

2-3-1-1-1 살바

살바란 씨름 경기 시, 사타구니와 허리에 거는 손잡이로서 재질은 16수의 광목이며, 전폭 길이로 1호부터 7호까지 호수별로 분류된다. 살바의 규격은 허벅지 넓이에 비례하여 책정하며 그 기준은 [표 1] 과 같다.

[표 1] 살바의 규격

호수	총길이	고리길이	사용범위
1	222Cm	78Cm이하	허벅지둘레+20Cm
2	227Cm	82Cm이하	허벅지둘레+20Cm
3	232Cm	86Cm이하	허벅지둘레+20Cm
4	237Cm	90Cm이하	허벅지둘레+20Cm
5	242Cm	94Cm이하	허벅지둘레+20Cm
6	247Cm	98Cm이하	허벅지둘레+20Cm
7	252Cm	102Cm이하	허벅지둘레+20Cm

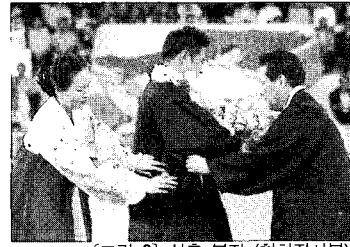
1983년 4월 14일 민속씨름대회 이후부터 흑·백의 색상에서 현재의 청·홍 색상으로 바뀌어 착용되어지고 있으며, 착용 방식은 [그림 5] 처럼 오른쪽 다리에 걸쳐 허리에서 둘러낸다.



[그림 5] 경기 시 복장

2-3-1-1-3 식후 복장

식후 우승한 선수의 복장은 [그림 6] 과 같이 바지 없는 포차림에 장사의 표시로 우승 띠를 매어준다.



[그림 6] 식후 복장 (천하장사복)

2-3-1-1-4 머리 모양

특별한 규정은 없고 대체적으로 짧은 머리모양을 하는 것이 일반적이다.

2-3-1-1-5 심판 복장

심판의 복장은 [그림 8] 과 같이 흰색 바지에 흰색 상의를 착용하며, 소매부리는 살바의 색상과 동일하다.



[그림 7] 심판복장

2-3-1-1-2 경기복

경기복은 [그림 6] 처럼 허벅지 정도의 짧은 길이의 반바지로 신축성 있는 소재로 만들어졌으며, 각 소속 팀의 명칭이 인쇄 되어있다.

3. 씨름복 디자인의 미학적 고찰

3-1 씨름의 미학적 요소

3-1-1 역동의 미학

씨름은 체험적 신체 자각을 통해 정신과 신체가 일치된 즉각적인 반응을 역동적인 움직임으로서의 이끌어내는 질적 상황이다.

따라서 씨름이 갖는 근본적인 아름다움은 즉각적인 반응의 순간에 표현되는 역동미로 압축할 수 있다.

순간적인 기술과 힘을 통해 얻게 되는 생동성은 팽팽한 긴장 구도를 순간적인 힘의 분산으로 변화시켜 힘의 균형을 이동시킴으로서 선수와 관람객 모두에게 쾌감을 전달한다.

스포츠에서 발견할 수 있는 예술성은 아름다움을 표현하려는 동작기술을 통해서 나타난다는 코이치의 (koich)의 주장처럼 역동성은 스포츠를 예술로 승화시키는 역할을 한다. 로우에(Lowe) 또한 스포츠 동작에 대한 반응은 동작자체에 대한 감정이입 반응이며, 다른 하나는 움직임의 자세와 기술 및 구성에 대한 개별적인 해석에서 출발한다는 지적처럼 동작에 관한 제 분석은 역동성이 스포츠 미학에서 차지하는 비중을 단적으로 표현한 예로 인식할 수 있다.

따라서 씨름의 아름다움은 자세와 동작선 그리고 순간적인 움직임에서 나타나는 기운생동의 역동미로 결론지을 수 있다.

3-1-2 순박의 미학

예로부터 씨름은 서민들 사이에서 행해져 온 민속놀이의 한 부분으로 세련된 기교와 귀족풍의 고고한 미는 없으나 우리 민족의 순박한 정서가 스며 있다.

과거, 씨름 경기가 행해졌던 곳은 사람들이 많이 모이는 곳이었으며, 전쟁 기간 중에는 무예연마 겸 놀이로써 실시되었던 점을 보더라도 씨름이 얼마나 서민적이고, 소박하며 하나로 결합할 수 있는 공동체 의식을 다지는 스포츠인가를 잘 알 수 있다. 즉, 스포츠임과 동시에 놀이문화로서 과거 조상들의 순박한 정서를 그대로 표현한 바람직한 형태의 운동경기라 할 수 있다.

3-1-3 공간의 미학

야외 또는 실내경기장에서 진행되는 씨름은 원형의 제한된 공간이 주는 장소적 특수성으로 선수와 관객 모두에게 팽팽한 긴장감을 고조시키는데 간접적인 영향을 끼친다.

더불어 제한된 공간에서 서로가 밀고 당기면서 선수의 움직임에 따라 영향을 받는 모태판의 가변성은 역동의미를 더해 주는 역할을 하면서, 씨름만이 가지는 공간적인 아름다움을 경험할 수 있다.

3-1-4 겨룸의 미학

겨룸의 의미는 둘 혹은 그 이상의 집단이 상대적인 우위성 확보를 위한 투쟁을 뜻하며, 두 사람이 힘을 겨루는 투기가 시작된 것은 인류의 탄생과 그 기원을 같이 한다. 원래 씨름은 원시사회에서 맹수나 다 부족과의 싸움에서 생존하지 않으면 안 되는 상황 하에서 생활수단의 방편, 호신술 또는 농경사회의 제전행사의 일환으로 행하여지던 것이 점차 인간의 지적, 정서적, 사회적 생활양식의 발달에 따라 유희적 요소로 발전되었고, 마침내 오늘날과 같은 스포츠의 형태로 정착하게 되었다.

엘리어트(Elliott)는 스포츠에 어떤 아름다움이 있다면, 그것은 스포츠의 본성에 미가 추가되는 부수적 역할에 불과할 뿐이라고 하였으며, 그 이유는 스포츠의 목적이 경쟁에서 이기는 것이기 때문이라고 하였다.

따라서 스포츠의 본질적인 미학은 경쟁에서 얻어지는 성취에 대한 또는 승리에 대한 쾌감을 일컬으며, 이것은 스포츠에 있어서 '미 이전의 미'로 이해할 수 있다.

3-1-5 동적인 정미의 미학

씨름의 아름다움은 씨름 자체가 우리 민족 정서와 잘 맞아 있다는 점이다. 즉, 활동성을 요하는 스포츠임에도 불구하고

하고 결코 난삽하거나 속되지 않으면서, 쾌활하고 생동감 넘치는 정·동의 적절한 어우러짐을 들 수 있다.

대체로 정적인 모든 활동은 정서적 안정과 기쁨은 있으나 기운생동하기 어려우며, 침체되고 유약하다.

이에 반해 동적인 활동은 활달하고 생기 있으나 경박하고, 허식적인 부분으로 치우치기 쉽다.

그러나 씨름은 이러한 내용이 적절히 조화되고 있는 정적이면서도 침체되지 않는, 강인하면서도 부드러운 우리의 민족적 정서와 아주 유사한 공통점을 지니고 있다. 씨름은 고고한 귀족풍의 스포츠는 아니다. 그러나 결코 조잡하지 않으며, 허식적이지도 치졸하지도 않다.

마치, 우리 민족의 분위기처럼 정적이면서도 동적인 면모를 동시에 가지고 있는 중용지덕의 어우러짐, 정·동의 하나됨이 씨름이 갖는 진정한 아름다움이다.

3-2 전통 씨름복의 미적 분석

씨름은 놀이 문화적 성격을 띤 고유의 스포츠로서, 과거에는 경기복으로서 씨름복이 존재하지 않았던 바, 문헌상의 기록을 바탕으로 경기 시에 착용하였던 서민복을 중심으로 고찰하였음을 전제한다.

3-2-1 자연스러운 선과 양감의 미

전통 씨름복으로 착용되던 서민복의 아름다움은 자연스러운 선과 부피감의 조화에 있다.

목선의 아름다움을 돋보일 수 있는 저고리의 안깃과 걸깃이 이루는 V자형 선이나 부드러운 배래선, 그리고 저고리에서 수직으로 떨어지는 고름의 선은 정숙한 멋과 더불어 정의미를 고취시킨다.

아울러 테넴으로 묶은 바짓부리의 선은 힘 있는 남성적인 아름다움을 표현해주며, 풍성한 바짓통의 볼륨감은 건장한 남성미를 강조해 주는 역할을 한다.

결과적으로 앞서 언급한 정·동의 미학을 복식적인 면에서 연결하자면 바로 저고리가 지니는 정적인 선의 미학과 바지가 지니고 있는 동적인 양감의 조화에 있다고 하겠다.

3-2-2 여유로운 소박의 미

예를 좇되 허례와 과장을 거부하고 허상에 가치를 두지 않는 고졸한 품격, 기운생동의 활기찬 기상과 여유 그것이 바로 전통적인 서민의상이 갖는 아름다움이다.

소박하되 속되지 않고 정적이되 강인한 아름다움, 그것이 곧 씨름의 미학이며 씨름복의 아름다움이다.

한국의 미를 '구수한 큰 맛'에 비유하였던 고유섭의 주장처럼 우리의 씨름과 씨름복에는 꾸며지지 않은 진실된 아름다움이 내재되어 있으며, 이는 착용자로 하여금 부담스럽지 않은 편안함을 전달하는 장점이 있다.

풍성한 남자 바지는 몸을 구속하지 않는 편안함이 있고,

넉넉한 실루엣은 시각적인 면에서 여유로운 아름다움을 전달해 준다.

더불어 평면 구성방식으로 제작된 한복은 품의 조정이 자유롭고 체형에 관계없이 누구나 맵시 있게 입을 수 있다는 장점이 있으며, 이는 오늘날의 캐주얼웨어가 갖는 특징과 일맥상통하는 면이 있다.

3-2-3 구속되지 않은 자연의 미

미술사학자 김원룡은 우리 아름다움의 기저에 흐르고 있는 것은 자연주의라고 전제하고 이것은 삼국 시대부터 조선 시대에 이르기까지 한국미의 기초가 되고 있다고 보았다.⁵⁾ 즉, 자연에 대한 애착, 자연 현상의 순수한 수용, 이것이 우리 민족의 특성이었다.

복식의 색상을 통해서도 알 수 있듯이 동양적인 가치관에 뿌리를 두고 삼라만상의 자연을 천리로서 해석코자하는 음양오행에 기초한 오방색의 사용과 천연염료에서 얻어지는 자연스러운 색상의 아름다움은 우리 민족의 시각적 정서가 자연의 미에 기초하였음을 설명한다.

또한, 복식의 구성면에 있어서도 여미의 정도에 따라 여러 가지 멋을 낼 수가 있는 가변성과 융통성에 따른 장점이 있다. 즉, 어떤 틀에 얽매지 않고 착용자의 체형에 따라 편하게 변형될 수 있는 강점이 있는 것이며, 이는 우리 민족의 속박되지 않은 자유의식과도 관련이 있다고 사료된다.

기획되거나 의도되지 않은 가변성의 아름다움, 그것이 우리 서민의상의 특징이며 전통 씨름복의 성격이다.

3-3 씨름복 디자인의 미적 요소

3-3-1 전통성과 독창성

현대에 있어 전통의 의미는 단순한 과거 아름다움의 재현에서 벗어나 미래를 조망하고, 현재의 좌표를 설정하는데 의미를 두고 있다.

전통을 사회적인 행위와 상징의 저장소로서 정의한 쉘즈(Shils)의 주장처럼, 전통은 사회적, 문화적인 부분 안에서 다양한 상징체계와 어울리면서 그 사회나 문화의 코드로 인식되어지고 이것은 곧 독창적인 맥락을 이루는 요소가 될 수 있다.

따라서 의복을 통한 전통성, 독창성의 실현은 상징체계와 하나된 정서적 공감대 형성이 무엇보다도 중요하며, 전통을 오늘날에 되살릴 수 있는 시대정신이 요구된다. 다시 말해, 민족성이나 정체성을 표현할 수 있는 디자인으로 단순한 과거의 복구가 아닌 시대정신이 살아 있는 독창적인 스타일의 디자인이 필요한 것이며, 그것이 곧 씨름복 디자인이 갖추어야 할 요목이다.

3-3-2 유용성과 적합성

유용성은 디자인에 있어 함목적성과 일맥상통한다. 왜냐하면 모든 디자인의 목적성은 필요와 실용의 측면에서 출발하기 때문이다.

실제로 예술 평론가 허버트 리드(H. read)는 만일 한 사물이 적합한 디자인과 적절한 재료로 만들어지고 그 기능을 완벽하게 만족시켰다면 우리는 그 심미적 가치에 대해 염려할 필요가 없다고⁶⁾ 주장하였으며, 경험주의 사상가 흄(D. Hume)은 수많은 인간적 산물들의 미는 그것들이 기여하는 목적에 대한 유용성과 적합성으로부터 나온다고⁷⁾ 역설하였다.

결국 씨름복은 다양한 동작을 필요로 하는 경기복으로서 유용성과 적합성은 경기복을 구성하는 패턴과 소재의 적용에 있어 중요한 부분이 된다.

따라서 씨름복은 경기의 내용에 충실히 부합하여 활동성을 고려한 알맞음의 기준에서 디자인되어야 한다.

3-3-3 상징성과 장식성

상징은 원래 그리스어(symbolon)에서 파생된 용어로, 사물의 의미를 전하는 매개적 작용의 통칭을 일컫는다.

즉, 논리적으로는 결합되기 어려운 양 계기를 초 논리적으로 매개하는 표현법으로 대상자체를 단순, 우회 표현함으로써 서술적 언어의 표현을 넘어서 단순 이미지의 지각적 전달을 통해 인식 면에서 직설적인 표현보다 더 극대화된 효과를 거둘 수 있다는 장점이 있다.

디자인의 미적 상징은 동시대 사람들의 생활 문화와 불가분의 관계를 이루면서 그 시대의 미적 상징을 탄생시킨다.

모든 소비자가 개개의 사물을 구입하는데 있어 항상 상징적인 체계에 주목하는 것은 아니지만, 의미와 가치를 부여하는 부분, 또는 자신의 취향을 극명하게 나타내고자하는 경우에 있어서 기호적 상징체계의 효용성은 존재 타당성의 의미로서 취사선택의 여부를 결정하는데 중요한 요인으로 작용한다.

쉬마르조프(A. Schmarsow)에 의하면, 장식예술은 그것 자체가 독자적인 가치를 창조하는 예술이 아니라 다른 예술에 수반되어 그것들에서 표현될 제 가치들을 강조, 매개하면서 그 매력에 주의를 집중시키고, 그 수용과 이해를 용이하게 하는 기능을 가지는 데 불과하다지만 이러한 이유 때문에 장식은 모두 일종의 가치표시 또는 가치매개로서 기능한다고 주장하였다.⁸⁾

하지만 디자인에 있어서의 장식은 예술에서 논의되는 장식의 개념과는 좀더 다른 차원에서 다루어져야 한다. 다시

5) 김원룡 (1993). *한국 고미술의 이해* 서울대학교 출판부.

6) R.Kinross, 'Herber Read's Art and Industry : A History', *Journal of Design History*, 1, 1988, pp. 35-50.

7) 손효주 역, *미학의 기본 개념사*, p. 193.

8) 편집부, *미학사전* 서울, 논장, 1983. p. 346.

말해, 디자인에 있어서 장식은 순수한 장식이 될 수 없고 또한 형식을 위한 형식이라든가 순수한 형식은 디자인에는 어울리지 않는 것이기 때문이다.⁹⁾

따라서 디자인의 장식은 디자인의 목적을 달성하는데 있어 미적 효과를 극대화시킬 수 있는 방향에 초점을 맞추어야 한다.

그러므로 이러한 관점에서 볼 때, 씨름복 디자인 전개에 따른 구성 요소로서의 장식체계는 상징의 체계와 반드시 관련되어야 한다.

왜냐하면 전통적인 의미와 상징체계를 중심으로 한 장식체계의 접목은 씨름복의 완성도나 형이상학적 체계의 구체화, 실현화의 요소로 작용하기 때문이며, 상징체계와 조화를 이룬 장식은 씨름복 디자인의 미적인 부분을 극대화시킬 수 있기 때문이다.

3-3-4 다양성과 통일성

다양성과 통일성의 조화, 또는 어울림은 씨름이 갖고 있는 정·동의 미와 상응하는 부분이다.

미에 대한 기준이 서로 다르고 또한 각 민족마다 아름다움에 대한 기준이 상대성을 띤다는 사실을 고려할 때, 디자인은 생활양식에 따라 다양하게 개발 전개 되어야 한다.

즉, 모든 디자인은 시대와 지역과 사회 환경의 가치 기준으로 생성된 산물이며, 변화와 개선의 결과로 이루어진 문화적 소산으로 이해되어야 함¹⁰⁾을 전제로 할 때, 아름다움 역시 다양성의 측면에서 이해되어야 하며 항상 변화를 동반해야 한다는 점에 귀결한다.

또한 다양성은 지역성과 상통하는 부분이 있으며, 이는 독창적 개별성과도 같은 맥락을 이루는 것으로서, 우리 고유의 전통성과 정체성을 살리는 부분에 있어 필수적 요소가 될 수 있다.

그러나 국기복과 같은 단체복은 하나의 팀으로서 공동체적인 느낌이 내재되어 있어야 하며, 통일성은 단체복이 추구하는 요소인 만큼 다양성만을 추구하는 디자인은 자칫 단체복의 기능을 상실할 우려가 있다.

일반적으로 미적 대상의 부분들이 상호 관계를 맺어 쾌감을 낳는 것은 다양성과 통일성의 조화로서 어울림의 미로 이해될 수 있다.

씨름은 우리 민족의 전통 국기로서의 위상과 문화적 가치, 그리고 민족적 정서와 기풍이 태어 있는 스포츠이다. 따라서 씨름복 디자인은 차별성, 전통성을 살린 독창적인 디자인에 국제적인 요소를 조화시키는 일에 초점을 맞춰야 하며, 이를 바탕으로 소재의 유용성과 적합성, 디자인의 다양성 통일성을 살리는 것이 중요하다.

4. 결론 및 제언

유구한 역사와 함께 전승되어 온 민속 고유의 놀이문화인 씨름은 시대적 환경 속에서 민중들과 함께 시대에 따라 변화 발전 하였다.

오늘날 비인기 스포츠로의 전략은 지원사의 지원금 축소와 씨름단 폐쇄의 악순환으로 이어지고 있다.

이는 전통문화 차원에서 고려할 때, 비단 씨름 하나만의 문제로만 치부할 수 없다.

이에 본 연구는 우리 문화에 관한 의식 고취 및 스포츠 문화 발전의 고부가가치 창출이라는 필요성과 함께 전통국기 문화상품으로서 상당한 잠재력을 갖고 있으면서도, 태권도에 비해 상대적으로 열세한 씨름을 대상으로 전통국기의 시각화, 체계화 부분과 관련하여 씨름복 디자인에 관한 체계와 기획에 관한 디자인의 기반연구에 목적을 두고 연구를 진행하였다.

따라서 연구는 크게 이론적 배경이 되는 부분과 실질적인 디자인 기획 연구의 지침이 되는 미학적인 부분으로 나누어 연구하였다.

먼저, 이론적인 부분은 씨름 및 씨름복에 관한 역사성 연구로서, 세계의 씨름과 우리나라의 씨름을 비교 고찰해 보았으며, 그 공통점과 차이점을 이해할 수 있었다.

다음으로 실질적인 부분의 연구로서는 현행 씨름 및 씨름복에 관한 변천사의 과정을 탐구해 보았고, 아울러 현행 씨름복의 기준에 관한 내용을 숙지할 수 있었다.

셋째, 디자인 기반 연구로서 씨름복이 갖는 미학적인 부분은 크게 네 가지 항목으로 분류하여 첫째 전통성과 독창성, 둘째 유용성과 적합성, 셋째 상징성과 장식성, 넷째, 다양성과 통일성에 관하여 연구하였으며, 씨름복 디자인에 필요한 요소와 그 내용을 체계화하였다.

현대는 국제적인 분위기나 트렌드를 도외시키고 존재할 수 없는 시대이다.

그러므로 국제성을 무시한 전통성의 구현은 시대착오적인 발상이다.

따라서 씨름복 디자인 전개에 관한 최종적인 결론은 체계화된 전통 만들기의 일관성 있는 시각화 작업이란 점을 다시금 강조한다.

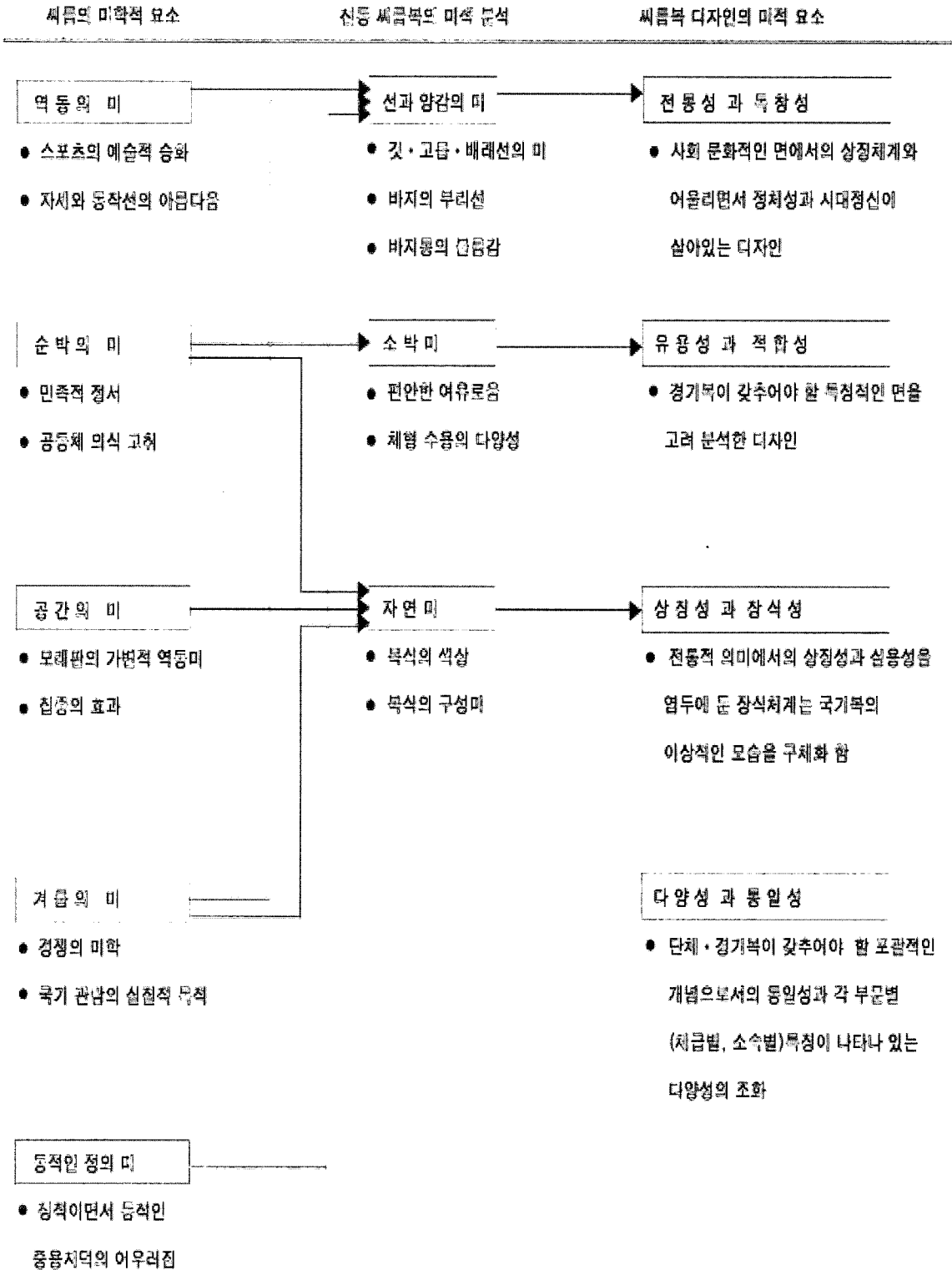
본 논문의 연구 목적이 디자인 기반연구에 초점을 두고 있는 만큼, 실질적인 부분에 있어서의 디자인 과정은 구체화된 씨름복 디자인 연구를 통하여 실현시켜야 하는 한계가 있다.

다만, 이번 연구를 토대로 씨름복에 관한 전반적인 이론고찰 및 디자인 컨셉 설정에 대한 지침의 제시, 씨름복 디자인의 미학적 부분에 관한 연구로서 앞으로 전개될 전통 국기복 디자인의 기획 방향에 관한 기초 기반연구였다는 점에 그 의미를 두며, 향후 추진될 전통 문화 복식 디자인의 기획에 관한 기반연구였다는 점에 의미를 둔다.

9) 손효주 역, 미학의 기본 개념서, pp. 257-282.

10) 이재국, 디자인 가치론, 청주대출판부, 1995, p.23.

<표> 씨름과 씨름복의 미학적 상관 구조



참고문헌

- 김창룡 (1991). "스포츠의 미학적 개념 정립에 관한 연구." 서울대학교 박사학위논문.
- 김점태 (2001). "한국 현대씨름에 관한 연구." 동아대학교 석사학위논문.
- 유오근 (1984). "우리나라 민속씨름의 시대적 발전과정에 관한 고찰." 경희대학교 석사학위논문.
- 정민혁 (2002). "씨름의 미학적 고찰." 용인대학교 석사학위논문.
- 홍창표 (1997). "씨름 본질에 관한 연구." 용인대학교 무도연구소지
- 홍창표 (1997). "씨름규정 변천 과정에 관한 연구." 용인대학교 무도연구소지
- 강병석 (1998). "20세기 패션과 디자인 트렌드 변화사례 연구." 국민대학교 조형논총 18.
- 박은주, 은영자(1999). "1990년대 패션에 나타난 오리엔탈리즘에 관한 연구." 한국복식학회 복식43호.
- 강유원 (1994). "경쟁적인 스포츠에서의 미." 한국체육학회 국제스포츠학술대회
- 김원룡 (1993). 한국 고미술의 이해. 서울대학교 출판부.
- 한국정신문화연구원 (1991). 한국미술의 미의식. 고려원
- 월간 미술편 (1995). 세계미술 용어사전. 중앙일보사.
- 박대순 (1996). 현대 디자인 용어사전. 도서출판 디자인오피스.
- 이재국 (2000). 디자인미학, 청주대학교 출판부.
- 이재국, (1995), , 디자인 가치론. 청주대학교 출판부.
- 홍창표 (1997). 씨름총론. 도서출판 흥경
- 湖小明, 신상성 역 (1993). 스포츠 미학론. 가람출판사.
- W. Tatarkiewicz, 손효주 역(1990). 미학의 기본 개념사. 미진사.
- R. Kinross, 'Herber Read's Art and Industry : A History', Journal of Design History, 1, 1988, pp. 35-50.
- <http://www.ynucc.yeungnar1.ac.kr/~ssi/>
- <http://www.ssireum.sports.cr.kr/ssirum>.