

## 현대 패션에 나타난 가면의 형태와 특성

김 선 영

순천대학교 패션디자인전공 조교수

### The Styles and Characteristics of Masks as Expressed in Modern Fashion

Sun-Young Kim

Assistant Professor, Dept. of Fashion Design, Sunchon National University

(2007. 10. 24 투고)

#### ABSTRACT

This study is on the various style and characteristics of mask, and was performed empirically by reviewing the related materials such as the literature, precedent studies, fashion works, and home and foreign fashion magazines.

As a result of the study, the style of mask in the modern fashion is roughly categorized by full-covered style, half-covered style, and over-half-covered style which is covered over 50% of a face. And, mask is utilized on a hat or a dress all over, or is produced by a elaborate makeup. Mask with lots of variation has three big characteristics, which are sense of disguise, sense of ornamentation, sense of grotesquery. First, sense of disguise means deviation or tool of affectation instead of cultural standard norm through transforming or masquerading as an imagery person or animal in ancient myths, famous artistes, etc. It could be developed to express a designer's identity. Second, mask decorated with various styles and materials has sense of ornamentation, which means natural human desire of expression for beauty, and at the same time human mind longing for experience a fantastic and ideal inner world being deviated from the present world even indirectly. Third, ignoring the original format of eyes, nose, and mouth, using extraordinarily various techniques such as distortion, extreme, exaggeration, concealment, or combining with animal images, mask has sense of grotesquery inducing humor and horror simultaneously.

Key words: mask(가면), disguise(가장성), ornamentation(장식성), grotesque(그로테스크)

## I. 서론

인류 역사와 함께 오랜 기원을 가진 가면은 얼굴이나 머리 전체 또는 온몸을 가릴 수 있는 조형물로 단순히 얼굴을 가린다는 의미 외에 다른 모습으로 가장한다는 의미를 담고 있다. 예로부터 축제나 특별한 제의가 있는 어느 특정한 날에 복면을 하거나 가면을 쓰면서 다른 존재가 되고자 하는 것, 자신을 현존재의 고통과 고뇌로부터 구원하는 것, 인간 외계의 초월적 힘의 도움으로 자신을 해방시켜 다른 존재라는 인상을 타인에게 심어주는 것, 또 그렇게 작용하도록 이러한 힘과 권력을 사용하는 것은 인간 누구에게나 보편적으로 존재하는 근원적인 충동이자 욕망이라고 할 수 있다.<sup>1)</sup>

인간은 스스로가 단순한 자연물로 그치는데 만족하지 못하고 내면에 어떤 초월적 대상을 느끼고자 소망하게 되고 그 본질적인 기능이 표정의 변화인 가면은 이러한 욕망을 충족시키는 방편이 되는 것이다. 이처럼 모순된 이중성을 극복하기 위한 방편으로 사용된 가면은 그 상징적 대상과 인간 사이를 잇는 매개체 역할을 하여 원시시대부터 주술적, 제의적, 예술적 표현물로서 존재해 왔다. 특히 익명성이 대두되는 현대에 이르러 이러한 가면의 사용은 다른 인간이 되고자 하는 대중들의 욕구를 대리로 충족시켜 주고 있는 것이며 또한 각각의 인간이 저마다 의식적으로든 무의식적으로든 날마다 꾸미는 자신의 가면을 벗고자 하는 욕망을 표현하는 것이라고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

이러한 가면은 시대의 흐름과 함께 다양한 재료와 형태로 변형되어 왔으며, 무용이나 연극, 영화와 같은 장르에서 뿐만 아니라 패션디자인 분야에서도 디자인 영감의 원천으로 활용되어 독창적 이미지를 나타내고 있다. 그러나 패션디자인과 관련한 가면에 관한 선행연구는 주로 가면의 조형성을 중심으로 한 디자인 연구나 무용의상과 관련된 것으로 현대패션에 나타난 가면에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 이에 본 연구는 현대패션에 나타난 가면의 다양한 형태와 특성을 알아보고 이를 통해 패션디자인의 독창적인 디자인 전개에 활용하고 현대패션이 추구하는

다양하고 새로움의 표현 욕구를 이해하고자 한다. 연구방법은 이론적 배경을 위해 가면과 관련된 선행연구와 관련문헌을 통해 가면의 기원과 상징성을 고찰하였고, 실증적 분석을 위해 패션관련 작품집과 국내외 패션잡지 등을 이용하여 1995S/S부터 2006F/W까지 파리, 밀라노, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 작품을 분석하였다. 작품의 선정은 객관적인 기준을 마련하기 위해 패션관련 전공자 3인과 패션디자인 전공 4학년 10명에게 질문하여 명확하게 가면의 형태를 나타내는 총 150점의 작품을 1차로 선별하였고, 이 중에서 전면가면, 반가면, 3/4가면, 기타의 항목으로 분류하여 가면의 형태와 특성을 가장 잘 대표할 수 있는 작품 34점을 최종 선정하였다.

## II. 가면의 기원과 상징성

### 1. 가면의 기원

가면의 어원에 해당하는 프랑스어 마스크(Masque)와 이탈리아어 마스케라(Maschera)는 중세 라틴어인 마스카(Masca = Hexe, 마귀)에서 유래한다. 이들의 공통적인 근원은 '조소하기' 혹은 '익살꾼'이라는 의미의 아랍어 '마스하라(Mashara), 마스크하랏(Maskharat)'에서 유추할 수 있다.<sup>3)</sup> 가면은 인간이나 동물들의 얼굴모양을 만들어 주로 얼굴에 써서 분장에 사용하는 것으로 동양이나 서양, 문명이나 미개를 막론하고 거의 모든 민족 사이에 존재하고 또 그 기원도 대단히 오래된 것이다. 얼굴을 가리는 조형품인 가면은 특정한 목적과 용도, 관념을 가진 것으로 얼굴을 가릴 뿐만 아니라 본래의 얼굴과는 다른 인물이나 동물, 또는 초자연적인 존재 등을 표현하여 가장성을 나타낸다.

가면은 원시시대에는 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 추정되나,<sup>4)</sup> 이후 농경과 목축사회로 들어오면서 인간들은 악령에 대항하거나 선령으로부터 주술의 힘을 빌리기 위해 가면을 상징적으로 사

용하였다. 이러한 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.<sup>5)</sup>

또 고대 이집트인들은 파라오의 시신에 영원성과 완전성의 상징인 순금으로 된 가면을 씌움으로써 불멸의 삶을 영원하였고, 그리스 시대에 이르면 매우 보편화되어 제사를 지내기 위한 방법으로 신들을 연상시키는 가면을 쓰고 긴 행렬을 이루었다.<sup>6)</sup> 가면은 원시시대 토템에서 유래된 것이나 점차 신들을 연상시키는 가면의 형태로 변화되어 신의 세계와 인간과의 교감의 미디어로서 작용한 것이라 할 수 있다. 그러나 중세 기독교 교회에서는 변신의 어떠한 형태도 용납되지 않았으며 짐승의 가면을 쓰는 것을 금지하였기 때문에 회화적인 마스크를 쓰게 되었고 점차 예능적인 가면으로 발달하게 되었다.

특히 얼굴을 가리는 것으로서의 가면은 동·서양을 막론하고 연극이 시작된 이래 계속해서 사용되어 왔다. 연극에서 가면은 무엇보다도 자기 자신을 감춘 채 타인을 관찰하기 위해서 도입되었으며, 자신의 정체성, 계급차이, 성의 터부 등으로부터 벗어나게 해 준다는 의미에서 일탈과 해방의 축제정신을 담고 있다. 서양의 경우 가면은 중세극과 이탈리아의 코메디아 델라르테(Commedia dell'arte)에서도 사용되었다. 르네상스 시기에는 가면의 진지성이 상실되고 그 대신 사교모임, 연극, 가장무도회 등에서 반가면의 형태가 애용되었는데 특히 카니발 가면은 익명성의 비호 하에 계책을 구가하고 시민과 귀족을 속여 넘기는 일을 가능하게 해주었다. 또 18세기 초 궁정사회에서는 눈만을 가리는 가면이 궁정 여흥의 확고한 성분이 되기도 하였다.<sup>7)</sup> 그러나 르네상스 이후부터 가면은 개인주의적인 문화가 요구하는 개성적인 표현을 제한하는 것으로 간주되어 그 인기가 쇠퇴하였다. 유럽의 봉건제도를 무너뜨린 강력한 사회, 경제적인 개혁과 더불어 인본주의적인 사고가 점차 확산되면서 유연성이 없는 가면은 다채로운 인간의 표정과 복잡한 내면상황을 나타내기 위해서 벗겨져야 했던 것이다.<sup>8)</sup> 그러나 가면의 형태는 특히 대중연극이

나 거리극 등에서 계속되었다.

복식의 경우 1540년경 가면이 나타나는데, 초기에는 연극배우가 직업적으로만 사용했으나 곧 빠르게 번져서 남녀 간에 모두 유행되었다. 이것은 안색이 변하거나 화장이 지워지는 것을 방지하기 위해 또는 공적인 장소에서 자기의 존재를 감추기 위해 쓰였으므로 어떠한 신분의 사람에게나 이용되었다. 처음에는 승마할 때 선글라스처럼 눈을 가리는 목적으로 쓰였으며 눈에서부터 약간 아래까지 덮는 짧은 마스크에서부터 검은색 벨벳으로 만든 전면 마스크까지 있었는데 상류층에만 허용되었다.<sup>9)</sup>

이와 같이 가면은 17세기까지는 얼굴을 덮어씌우는 것 내지는 반가면으로서 이마와 코를 덮는 것, 즉 불리한 일기상황으로부터 보호하는 것을 의미하였고, 18세기 이후부터는 비유적으로 '연기예술'을 전체적으로 옹호하고 의상이라는 의미에서 복장에 대한 표기로 환유적으로 사용되고 또 가장의 뜻을 내포하게 되었다.<sup>10)</sup>

## 2. 가면의 상징성

가면은 상징과 표정으로 표현되는 조형물로 다른 조형물과 달리 시각적인 효과뿐만 아니라 정신적인 혼이 담겨져 있다. 고대에 있어 상징은 신화나 종교적인 것을 의미하게 되는데 이는 고대 원시인들의 의식구조에서 연유된 것이라 하겠다. 가면에 내재된 상징은 각 지역의 역사와 주술적 신앙, 풍토, 생활 및 문화양식 전반을 바탕으로 한 공동체적 의지의 표현으로 가면은 그것이 사용되는 곳에서 언제나 변신의 기호로 작용한다. 가면에 관한 선행연구와 가면의 기원 및 변천과정을 토대로 나타난 가면의 상징성을 주술성, 유희성, 가장성으로 구분하여 고찰하면 다음과 같다.

### 1) 주술성

주술은 인간이 자연과 합일하기 위한 행위로 보다 강렬하게 스스로 자연물임을 의식하고 그 자각에 도취하기 위한 행위로 가면의 가장 오래된 기능의 하나는 주술적인 기능이라 할 수 있다. 가면은 자신의

모습을 감추고 위장하는 변장의 형태로 자신을 방어하고 보호함과 동시에 상대방을 공격하는 무기로서의 의미를 갖기도 한다.<sup>11)</sup> 즉 가면으로 얼굴을 변화시켜 본성을 버림으로써 자기가 아닌 또 하나의 다른 인격체가 되는 것이다. 삶을 위한 인간의 본능은 주술을 낳게 하였으며 자연에 대한 의미부여를 관념으로 체계화 할 수 없었던 과거 원시인들에게 신의 대체물은 곧 신 자체였고 재난의 예방을 위한 활동으로 주술적 의미의 가면을 제작하게 되었던 것이다. 또 자연 안에서 분리되지 못한 원시인들의 정신구조는 대상을 비가시적인 세계와 연결시켜 파악하였기 때문에 어떤 대상을 예술작품으로 재현할 경우 극단적으로 왜곡, 강조, 단순화 시키는 방법을 사용하는 경향이 있었다. 이러한 비가시적인 세계와 가시적 세계를 연결해 주는 제의적 미술로 추상적 상징 형식을 가장 뚜렷하게 표현하고 있는 것이 바로 가면이다. 이처럼 가면은 풍요를 기원하고 자연의 힘으로부터 인간을 보호하고 악귀를 퇴치하고 적으로부터 종족을 보호하기 위한 주술적인 의례와 밀접한 관계를 맺으면서 초자연적인 힘을 인간의 현실세계에 실제화 시키는 역할을 하였다.<sup>12)</sup>

## 2) 유희성

Platon과 Aristoteles는 유희란 감각적이며 동물적 불안정성의 자연적 표현이라 했다. 진지하지 않으며 오락과 카타르시스의 기능을 갖는 유희는 현실에서도 망하는 수단을 제공하는 것이며 유희의 즐거움은 억압으로부터의 해방을 추구하는 의미가 아닌 그 자체로 즐거운 것이다.<sup>13)</sup> 동서고금을 막론하고 사람들은 일정기간 일상으로부터 벗어나 즐거움, 환희, 폭력 또는 진지함 등을 표출하는 축제를 즐겼는데 이때 가면을 씌으로써 사람들은 스스로를 더욱 과장하고 광란하게 만들었다. 이는 다른 사람을 경험하기 위해, 자신과 다른 사람을 속이기 위해 그리고 의사소통 수단으로서 가면이 적합하였을 뿐만 아니라 욕망을 분출, 은폐시키기에도 매력적인 존재였기 때문이었다.<sup>14)</sup> 이처럼 가면은 인간의 욕망이 구체화된 실제적 대상으로서 현실의 또 다른 양상과 현실자체의 보존, 또는 양자 사이를 오가는 성격을 모두 포함하

며 가면을 통한 강한 인상, 충격 등 여러 유형의 특징으로 나타나 또 다른 형태의 흥미와 유희를 유발시켜준다.<sup>15)</sup>

## 3) 가장성

인간은 근원적으로 현실화 될 수 없는 것에 대해 환상을 꿈꾸는 존재이며 끊임없이 가장하고 모의하는 충동을 지니며, 가면으로 자신의 얼굴을 가림으로써 일상생활로부터 잠시 자신의 정체와 영혼을 해방시킨다.<sup>16)</sup> 가면이 처음에는 신과 동격으로서의 가치를 갖고자 사용되었으나 차츰 예능가면으로 발전하면서 극중 인물의 특징을 묘사하고 또한 그 시대 감정의 표출로 변화 발전하였다.<sup>17)</sup> 이는 가면이 단순히 얼굴을 가리는 것에 그치지 않고 인간 내면에 깔려있는 어떤 에너지와 신비한 영적인 힘을 의인화하며 자신을 숨기는 동시에 가면의 보호 아래 자신을 드러내는 것을 상징한다. Roger Caillois는 <놀이와 인간>에서 인간에게 자연적이고 본능적인 가면 쓰기와 흥내 내기의 기본 목표는 기만이 아니라 자유 즉 진정한 개성을 해방시키는 것이라고 주장한다.<sup>18)</sup> 가면은 익명성과 그리고 변신의 자유를 가면 쓴 사람에게 수여하고 세상을 일종의 일시적인 무대로 변환시키게 되는데,<sup>19)</sup> 가면을 쓴다는 것은 단순히 가면이 나타내는 대상으로 가장한 것이 아니며 가면이나 분장으로 인해 신분이나 남녀의 성별은 은폐되고 누구라도 자신이 원하는 인물이나 대상으로 가장 될 수 있는 것으로,<sup>20)</sup> 가면이 상징하는 그 자체가 되는 것이다.

## Ⅲ. 현대패션에 나타난 가면의 형태와 특성

처음 신과 동격으로서의 가치를 찾고자 사용하였던 가면은 차츰 예능가면으로 발전하면서 극중 인물의 특징묘사 또는 시대의 감정 표출로서 가면극과 더불어 그 명맥이 이어져 왔으며 현대에 이르러서는 가면의 종교적 기능과 신격의 상징성과 같은 신성스러운 면은 상실되고 예술적인 면이 더욱 강조되고 있다. 오늘날 가면들은 여전히 전통적인 의미를 표출하기도 하지만 오락과 흥미를 유발하기 위해 사용되

기도 하고, 안경의 형태나 분장의 형태로 또 장식품으로 여전히 사랑 받고 있다.

현대인에게 가면은 특히 스포츠와 관련하여 자신들이 좋아하는 선수들을 닮기 위해 사용하거나 특정 인기 배우, 연예인을 모방함으로써 자신의 정체성을 표출하고 확인하기 위한 매개로 사용되기도 한다.<sup>21)</sup> 또한 현대패션에 있어 가면은 의상의 분위기와 특성을 살려주거나 장신구의 개념으로 사용되어 다양한 이미지를 표현하고 있다. 본 장에서는 현대패션에 나타난 가면의 형태를 알아보고, 가면이 갖는 상징성에 근거하여 그 특성을 가장, 장식, 그로테스크로 분류하여 고찰하였다.

## 1. 현대패션에 나타난 가면의 형태

가면의 형태는 일반적으로 얼굴을 가리는 정도에 의해 전신가면 및 전면가면, 3/4가면, 반가면으로 나눌 수 있다. 현대패션에 장신구로 활용된 가면 역시 복면처럼 얼굴전체를 가리는 전면가면의 형태와 선글라스형, 투구형, 모자형, 부채형과 같은 다양한 형태의 반가면, 3/4가면의 형태로 나타났고 또 가면을 모자나 의상 전체에 활용하거나 정교한 메이크업을 통해 가면으로 연출하는 형태로 나타났다.

### 1) 전면가면

원시사회에서 가면을 사용한 이래 특히 신화적인 내용의 무용을 하는 경우는 물, 불, 또는 짐승이나 가재 등의 형태를 모방한 전신용 가면을 사용하였고 이후 점차 얼굴 전체를 가리는 형태인 전면가면의 형태로 변화하여<sup>22)</sup> 보는 사람으로 하여금 상징적인 의미를 암시하거나 상상력을 자극시키게 한다.

<그림 1>은 18세기 복식과 투우사의 화려한 의상에서 영감을 받은 Christian Lacroix의 작품으로 높은 머리 장식과 함께 얼굴 전면에 화려한 보석으로 치장한 가면으로 연출한 것이다. <그림 2> 역시 은빛 가면과 헤어 장식으로 환상적인 이미지를 준다. 고대 신화와 전설 속에 등장하는 스피르크스 가면으로 연출한 <그림 3>과 나뭇잎을 이용해 부채 형태로 연출한 <그림 4>는 원시적인 이미지를 나타낸다.

<그림 5>는 귀족 스포츠인 펜싱에서 아이디어를 얻어 모델들의 얼굴에 모발을 꼬아 만든 격자무늬의 가면을 썬 Victor & Rolf의 작품이고, <그림 8> 역시 펜싱가면을 연상시키는 것으로 마치 얼굴이 없는 것 같은 이미지를 전달한다. <그림 6>은 영화의 한 장면을 연상시키는 기괴하고 흉측한 마스크로 절개되고 분해된 밀리터리룩과 연출한 것이고, <그림 7>은 천으로 둘러 감고 피어싱과 클립, 옷 핀 등으로 한 치의 틈도 없이 얼굴을 가린 Under Cover의 작품으로 폭력적인 이미지를 전달한다. 또 이러한 복면의 형태로 감싼 <그림 9>, 프랑스 대혁명에서 영감을 받아 혁명의 잔혹함을 나타낸 Christian Dior의 작품 <그림 10>, Vivienne Westwood 컬렉션에 선보인 에스닉 이미지의 <그림 11> 역시 전면가면으로 연출하여 현대사회의 익명적 가장성과 함께 그로테스크한 이미지를 표현하였다.

### 2) 반가면, 3/4가면

말을 할 수 있도록 입을 내놓은 형태의 마스크를 반가면이라 하며 이 형태는 무용의 통일감을 강조하기 위한 하나의 소품으로 17세기 초반에 사용되기 시작하였다.<sup>23)</sup> 현대패션에 있어서 장신구로 사용된 가면은 반가면과 얼굴의 반 이상을 가린 3/4가면의 형태가 주를 이루고 있으며 선글라스형, 투구형, 모자형, 부채형, 한쪽 눈만 가린 형 등 다양한 형태로 나타났다.

<그림 12·22·23>는 괴기스러운 새, 파충류, 곤충 등 여러 동물들을 혼합한 듯한 그로테스크한 의상과 함께 연출된 반가면들이고, <그림 16·20> 역시 화려한 장식과 형태로 초현실적 이미지를 나타내는 Thierry Mugler의 작품이다. 또 <그림 13·14>는 모던하고 화려한 선글라스 형태의 가면을 표현하고 있으며, <그림 15·21>은 다양한 형태와 소재로 가면을 연출시킨 2003 S/S의 Pierre Balmain의 작품으로 정교한 콜라주 형태의 메이크업을 연상시키는 선글라스 형태와 부채 형태의 가면이다.

<그림 17>은 오페라의 유령을 연상시키는 연극적 요소와 초현실적 분위기 등 스타일 강한 이미지를 전달하고 있으며, 반면 꽃을 형상화하여 한쪽 눈만을

가린 형태의 <그림 18>, 섬세한 레이스로 눈을 가린 형태의 <그림 19>는 부드럽고 섬세한 여성스러운 이미지를 전달한다. <그림 24>는 베니스 축제와 유럽, 아랍 등 모든 문화적인 것들의 콜라주를 연상시키는 Christian Lacroix의 2001 F/W 작품으로 모자와 연결 되어 한쪽 눈만을 가린 형태의 가면이다.

3/4가면은 얼굴의 반 이상을 가린 형태로 <그림 25·26>과 같이 입을 가린 복면 형태, <그림 27>과 같이 가면 자체의 한쪽 면이 제거된 카니발 가면을 착용한 것, 그리고 <그림 28·29·30>과 같이 투구형태로 표현되었다. <그림 30>은 얼굴에는 랩으로 말고 모히칸 족처럼 종이로 뾰족하게 솟은 헤어스타일과 함께 얼굴을 감싸는 가면으로 마치 핑크족을 연상시키는 여전사의 이미지를 나타낸다.

### 3) 기타

현대패션에서 장신구로 활용된 가면은 다양한 형태와 소재, 색채로 의상을 돋보이게 하기 위한 부수적인 장식품으로 사용된 경우가 많으며 또 착용된 의상의 분위기와 컬렉션의 주제를 고조시켜 강하고 역동적인 이미지를 표현하였다.

<그림 31·32·33>은 원시적인 느낌의 가면을 헤어 장식으로 활용한 것 이고, <그림 34>는 커다란 전면 가면을 얼굴에 쓰고 온몸을 같은 소재로 둘러 감아 의상과 연장되는 느낌으로 활용하여 전신가면의 형태를 느끼게 한다. <그림 35>는 마릴린 먼로의 얼굴이 그려진 가면을 모자로 활용하여 팝 아트적 이미지를 주며, <그림 36>은 눈 부분만을 뚫어 놓은 모자와 연결된 가면의 형태로 초현실적 이미지를 나타낸다.

<그림 37> 역시 헤어 장식의 일부분으로 연출된 가면으로 비치는 망사와 붉은 깃털 장식으로 화려함을 보여준다. <그림 38>은 섬세한 레이스를 얼굴에 붙여 메이크업한 것으로 가면을 착용한 것과 같은 착시를 일으키게 하여 화려하면서도 그로테스크한 이미지를 연출하고 있으며, <그림 39> 역시 정교한 가면 메이크업으로 아마존 밀림의 여전사와 같은 느낌을 표현하였다.

이상에서와 같이 현대패션에 나타난 가면은 다양

한 형태와 소재로 의상의 분위기를 보조하거나 또는 전체적인 이미지를 주도하는 장신구로서 패션디자인에 활력을 불어 넣어 새로운 창조성을 표현하였다. 이러한 가면의 형태를 <표 1>에 정리하였다.

## 2. 현대패션에 나타난 가면의 특성

현대패션에 나타난 가면의 형태와 가면 고유의 상징적인 의미를 통해 현대패션에 나타난 가면의 특성은 가장성과 장식성, 그로테스크로 나타났다. 현대패션에 나타난 가면은 원시가면의 가장 상징적인 의미였던 주술적인 성향을 나타내다기 보다는 의상의 일부 또는 디자인의 한 모티브로 사용되어 장식적인 특성을 나타낸다. 또 단순히 얼굴을 가리는 것에 그치지 않고 어떤 에너지와 신비한 영적인 힘을 의인화 했던 가면의 가장성은 현대사회에 있어 익명인으로 표현된 또 다른 자아로 현대패션에 있어서 은폐와 노출의 양면적 가장성으로 표현되었으며, 특히 무용이나 연극과 같은 예술에서 오락적인 기능을 위해 사용되면서 나타났던 가면의 유희성은 고정관념을 탈피한 경계초월의 경향을 보이는 현대패션의 경향에 따라 다양한 소재와 비정상적이고 왜곡된 형태, 극단적인 연출 등 웃음과 공포를 동시에 유발하는 강한 그로테스크적 이미지로 전환되어 나타났다.







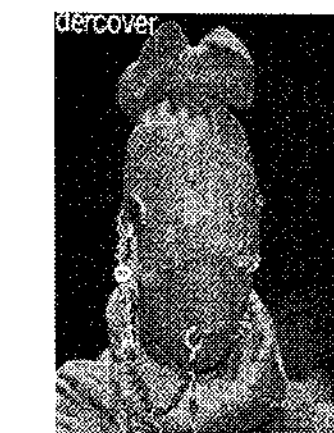
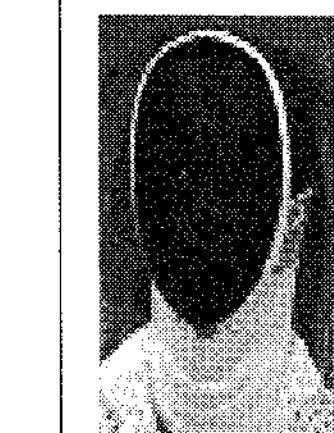






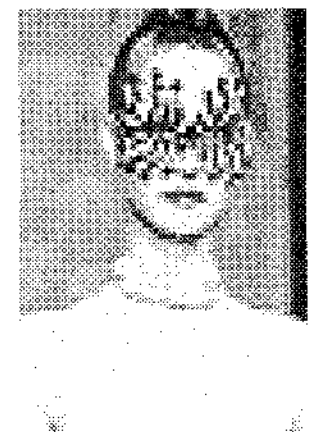

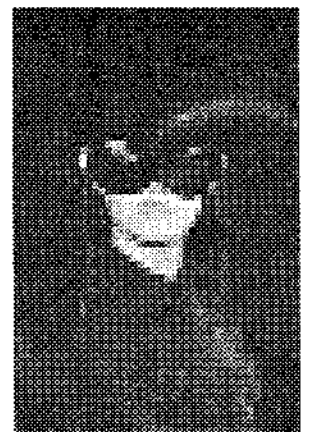

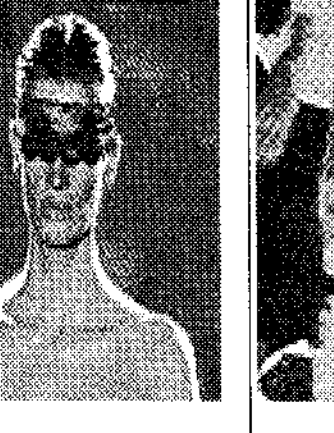



### 1) 가장성

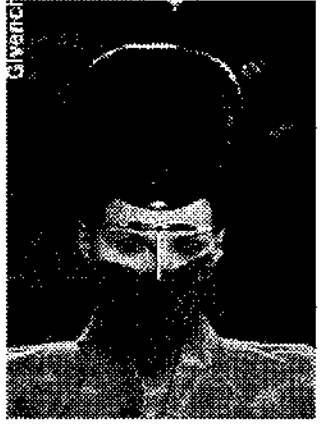




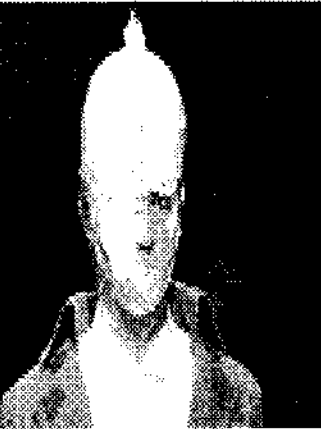





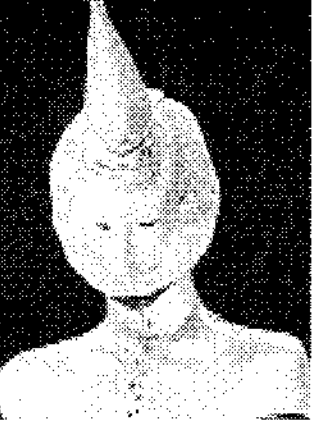

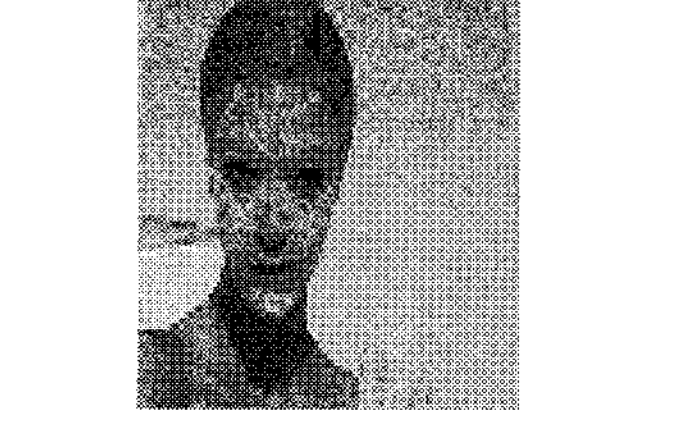

인간은 신체이미지를 통해 자신과 타인을 지각하고 평가하게 된다. 따라서 상황에 따라 자신을 표현하는 방식을 달리하며 타인과 상호관계 속에서 자신을 포장하려는 성향을 가지게 된다.<sup>24)</sup> 외모의 가장을 이루는 가장 용이한 방법 중 하나가 바로 가면의 착용이라고 할 수 있다. 가면을 쓴 사람들은 그들을 바라보는 각각의 사람들에 의해 다른 영향을 받게 되고, 바라보는 사람들 역시 가면을 쓴 사람들의 의도와는 달리 서로 다른 영향을 받기도 한다.

또 가면의 착용은 사회적으로 인정된 자신의 동일성을 상실하고 익명인으로 표현된 또 다른 인물을 나타낸다. 분장한 얼굴은 인물과 사회적 역할이 통일성을 이룬 기호로서 생성되고 해석될 수 있는 반면



<표 1> 가면의 유형

구분	가면의 유형					
전면 가면						
	<p>〈그림 1〉 Christian Lacroix, 2002 F/W<sup>23)</sup></p>	<p>〈그림 2〉 Jean Paul Gaultier, 2002 F/W<sup>24)</sup></p>	<p>〈그림 3〉 Christian Dior, 2004 S/S<sup>25)</sup></p>	<p>〈그림 4〉 Torrente, 2004 S/S<sup>26)</sup></p>	<p>〈그림 5〉 Victor &amp; Rolf, 2006 F/W<sup>27)</sup></p>	<p>〈그림 6〉 Junya Watanabe, 2006 F/W<sup>29)</sup></p>
전면 가면						
	<p>〈그림 7〉 Under Cover, 2006 F/W<sup>30)</sup></p>	<p>〈그림 8〉 Abraham Pelham, 2001 S/S<sup>28)</sup></p>	<p>〈그림 9〉 Philip Treacy, 2001 F/W<sup>31)</sup></p>	<p>〈그림 10〉 Christian Dior, 2006 S/S<sup>32)</sup></p>	<p>〈그림 11〉 Vivienne Westwood, 2006 F/W<sup>33)</sup></p>	
<p>얼굴전체를 가리는 전면가면 또는 원단으로 둘러싼 복면의 형태로 나타남.</p>						
반 가면						
	<p>〈그림 12〉 Thierry Mugler, 1997 S/S<sup>35)</sup></p>	<p>〈그림 13〉 Philip Treacy, 2001 F/W<sup>40)</sup></p>	<p>〈그림 14〉 Pierre Balmain, 2003 S/S<sup>41)</sup></p>	<p>〈그림 15〉 Pierre Balmain, 2003 S/S<sup>42)</sup></p>	<p>〈그림 16〉 Thierry Mugler, 1999 F/W<sup>38)</sup></p>	<p>〈그림 17〉 Alexander McQueen, 2002 F/W<sup>44)</sup></p>
반 가면						
	<p>〈그림 18〉 Bouddica, 2002 F/W<sup>45)</sup></p>	<p>〈그림 19〉 Gianni Versace, 1997 S/S<sup>46)</sup></p>	<p>〈그림 20〉 Thierry Mugler, 1999 S/S<sup>39)</sup></p>	<p>〈그림 21〉 Pierre Balmain, 2003 S/S<sup>43)</sup></p>	<p>〈그림 22〉 Thierry Mugler, 1997 S/S<sup>36)</sup></p>	<p>〈그림 23〉 Thierry Mugler, 1997 S/S<sup>37)</sup></p>
<p>눈과 코를 가리는 정도의 선글라스 형태, 투구 형태, 모자 형태 등 다양하게 나타남.</p>						

구분	가면의 유형					
3/4 가면	 <p>〈그림 25〉 Givenchy, 1997 F/W<sup>48)</sup></p>	 <p>〈그림 26〉 Alexander McQueen, 2002 F/W<sup>49)</sup></p>	 <p>〈그림 27〉 Junya Watanabe, 2006 F/W<sup>50)</sup></p>	 <p>〈그림 28〉 Givenchy, 1997 S/S<sup>51)</sup></p>	 <p>〈그림 29〉 Pierre Balmain, 2003 S/S<sup>52)</sup></p>	 <p>〈그림 30〉 Junya Watanabe, 2006 S/S<sup>53)</sup></p>
얼굴의 반 이상을 가리는 형태로 투구형태, 복면형태 등으로 나타남.						
기타	 <p>〈그림 31〉 Pierre Balmain, 2003 S/S<sup>54)</sup></p>	 <p>〈그림 32〉 Seredin&amp;Vasiliev, 2001 S/S<sup>55)</sup></p>	 <p>〈그림 33〉 John Galliano, 1995 F/W<sup>56)</sup></p>	 <p>〈그림 34〉 Seredin&amp;Vasiliev, 2001 S/S<sup>57)</sup></p>	 <p>〈그림 35〉 Philip Treacy, 2003 S/S<sup>58)</sup></p>	 <p>〈그림 36〉 Seredin&amp;Vasiliev, 2001 F/W<sup>59)</sup></p>
	 <p>〈그림 37〉 Stephne Saunier, 2004 S/S<sup>60)</sup></p>	 <p>〈그림 38〉 Givenchy, 2006 S/S<sup>61)</sup></p>	 <p>〈그림 39〉 Givenchy, 1998 F/W<sup>62)</sup></p>			
가면을 모자 또는 의상 전체에 활용하거나 정교한 메이크업, 콜라주 형태의 메이크업을 통해 가면으로 연출.						

에 고정된 가면의 의미를 구성하는 것은 바로 인물과 역할 사이의 '차이와 거리'이다. 그 이유는 가면이 항상 두개의 주체 즉 가면이 의미하는 것과 가면이 감추는 것을 동시에 지시하기 때문이다.

이러한 가면의 가장으로 인한 이중성에 대해 구조주의 인류학자 Levi Strauss는 그의 저서 <가면의 길>에서 '가면은 일차적으로 그것이 드러내는 것이 아니라 그것이 변형시키는 것, 다시 말해 의도적으로 드러내지 않는 것이다. 그러므로 가면은 신화와 마찬가지로

가지로 그것이 긍정하는 것만큼 부정한다. 가면은 비단 그것이 말하는 것 혹은 말한다고 생각하는 것으로 이루어져 있을 뿐만 아니라 그것이 배제하는 것으로도 이루어져 있다.'라고 하였다. 이러한 방식으로 가면은 그것이 사용되는 곳에서는 언제나 변신의 기호로서 작용한다.<sup>25)</sup> Jean Louis Bedouin 역시 '가면에 각인 되어 있는 특징은 가면이 자기를 숨긴 다기보다 기꺼이 드러내는 것이며 또한 그것은 자기로부터 덮개를 벗는 성질을 가지고 있다.'<sup>26)</sup> 하였다. 즉



가면을 통해 자신을 다시 한 번 감추게 되는 이중적 가장성을 갖게 되는 것이다.

연극이나 오페라와 같은 무대에서 뿐만 아니라 패션컬렉션의 무대에서도 가면을 착용한 모델은 작품의 연출을 위해 자기 본래의 모습을 숨긴 채 다양한 모습과 성격의 페르소나를 씌으로써 캐릭터의 본성을 체득하고 자아와 캐릭터의 동일화를 시도한다. 가면은 주체의 이탈과 분산을 야기하고 드러내기 위해 감추는 은폐와 노출의 양면적 가장성을 표현하게 되는 것이다.

2006 F/W 컬렉션에서 카니발 마스크 같은 가면을 선보인 Comme des garçons의 디자이너 Rei Kawakubo는 〈스타일닷컴〉과의 인터뷰에서 “앞에 드러난 것과 뒤에 숨겨진 것 즉 우리가 세상에 보여주기 위해 선택한 자아와 그 뒤에 숨겨진 모습을 동시에 표현하려 했다.”고<sup>27)</sup> 밝힌 바와 같이 디자이너의 정체성을 표현하기도 한다. 또 고대신화나 동물, 원시적인 이미지, 초현실적인 형태의 가면, 유명 연예인의 가면을 통해 일상으로의 복귀를 위한 탈주이자 기존질서에 대한 비판을 표현하며 패션디자인에 그 자체로서 하나의 문화를 형성한다.

즉 최첨단 과학 시대라 불리는 21세기에도 가면은 사람들로 하여금 여전히 변장하게 하고, 다양한 방식으로 변형하게 하며 인간과 세계 사이의 새로운 관계를 구성하고 규칙을 위반하며 그것을 파괴하도록 함과 동시에 현실을 새로이 구성하고 생산하게 하는 메커니즘으로 작용하는 것이며, 사회에 의해 규정된 성 역할과 관련된 취향과 행동 등에 대한 문화적인 표준 규범 대신 일탈 혹은 가식적인 표현수단으로서의 인위적 가장성을 나타낸다.

## 2) 장식성

우리들 모두 패션의 시대에 살고 있다고 말할 수 있을 만큼 옷을 입는 다기보다는 패션을 입고 있다고 할 수 있다. 여러 종류의 사람들 집단 속에서 유행하는 복식에 대한 습관이나 스타일을 말하는 패션은 같은 사물을 동시적, 개별적으로 선택하는 수많은 개별 취향의 총화인 대중적 취향이다. 이미 오래 전부터 의상과 장신구를 포함하여 머리스타일, 화장 등

인간 신체 전반에 행해지는 모든 장식을 포함하여 전체적인 조화 및 통일된 이미지를 형성하는 토탈 패션으로서의 개념은 인간의 내·외적인 개성에 알맞은 아름다움을 표현하면서 패션의 정신을 반영하였다.<sup>28)</sup>

특히 미의 추구를 위한 복식이나 기타 장신구에 있어서의 장식은 개인에게 있어서는 인격이나 사상 표현의 한 수단이 되며 그 시대의 사조를 반영함은 물론 지역의 전통을 나타내기도 하면서 개성에 따른 창의성을 나타내게 된다. 장식은 라틴어 'Ornare(장식하다)'에서 유래한 것으로 인간 표현 본능의 하나로 인간 자신과 생활공간 속에서 다양한 의미를 가지며, 한 개인의 자아나 미적취향, 신분 표시의 수단이 될 수도 있다.<sup>29)</sup>

20세기 조형미학을 대표하는 것 중의 하나인 모던함은 단순함을 특징으로 하여 복잡한 현대를 사는 사람들에게 강하게 대두되었다. 그러나 오늘날 모던함이 주는 차가움, 단단함, 냉정함, 빈틈없는 표현들에 의한 획일성에서 벗어나고자 하는 현대인들의 감성은 다시금 장식을 강조하고 있다. Steven Connor는 모더니즘에서 탈피하려는 포스트모더니즘에서 예측할 수 있는 형식으로 장식과 치장을 이야기하였는데,<sup>30)</sup> 현대 패션에 나타난 가면의 장식적 경향은 여성미를 더욱 강조 시키거나 초현실적인 이미지로 꿈과 환상을 표현하게 된다. 가면의 소재에 있어서도 시대가 변화하면서 종이, 고무, 플라스틱, 금속, 깃털, 머리카락, 가죽, 보석, 직물, 레이스 등 다양한 소재로 의상과 조화를 이루거나 또는 이질적인 소재로 구성되어 다채로운 이미지를 나타내었다. 형태 역시 투구형태, 모자형태, 복면형태, 메이크업을 통한 가면의 형태 등 가면의 고정관념에서 탈피하여 그 형태만으로도 장식적인 효과를 나타냈다.

W. Tatarkiewicz가 “창조성이란 바로 색다름이라고 하면서 모든 창조성에는 색다름의 의미가 함축되어 있으며 색다름은 크던 작던 점진적인 변화를 필요로 한다.”<sup>31)</sup>고 했듯이 강한 장식성과 다양한 형태로 표현된 가면들은 현실적인 제한과 경계를 초월하여 우리에게 의식과 무의식의 반응을 활성화하는 환상적인 사유를 이끌어 색다른 이미지를 표현하게 된

다. 환상적인 색채와 조직을 가진 다양한 재질들과 형태를 통해 장식된 가면들은 함께 연출된 의상의 분위기를 한층 고조시키고 창조적 새로움을 갖게 한다.

현대패션에서 화려한 장식 가면의 사용은 인간 본연의 미적 표현 욕구인 동시에 억압적이고 제한된 현실세계에서 벗어나 이상적이고 환상적인 내면세계를 간접적으로나마 경험하고자 하는 마음을 표현한 것이라고 할 수 있다. 또한 우리들 자신이 현실에서 결핍된 욕망이나 소망을 표현하는 것에서 그치는 것이 아니라 가면의 화려한 장식적 표현을 통해 계속해서 또 다른 이미지를 생산해내어 가면이 갖는 이미지의 전복으로 새로운 패션의 이미지를 추구하는 것이다.

### 3) 그로테스크

그로테스크란 원래 식물, 동물, 인간, 공상 속의 동물 등이 환상적으로 서로 얽혀서 결합되어 끔찍하고 무시무시한 느낌으로 보여 지는 고대 장식의 특정한 형식을 일컫는 것이며 동굴 발굴의 의미를 지닌 이탈리아어 '그로테(Grotte)'에서 유래하였다.<sup>32)</sup> Philip Thomson에<sup>33)</sup> 의한 그로테스크의 현대적 정의는 첫째, 갈등, 충돌, 이질적인 것의 결합 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합으로 인한 부조화, 둘째, 아이러니와 패러독스와 같은 갈등이나 대립을 수반한 희극적인 것이면서 동시에 끔찍한 것, 셋째, 정상적인 것을 벗어난 과장과 극단, 그리고 공상적이지만 현실적인 우리의 당면현실이라는 사실, 넷째, 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함을 동시에 체험하는 비정상성이다.

가면은 고의로 인간의 용모를 일그러뜨리고 캐리커처를 만들어 내어 얼굴을 새롭게 조형하며 이러한 가면의 착용은 중성화된 얼굴과 끊임없이 움직이는 신체사이에 대립을 가져온다.<sup>34)</sup> 패션컬렉션에서 연출된 가면은 모델의 표정연기와 몸짓표현을 정지시키고 모델의 신체와 착용한 의상에 관심을 집중시키는 효과를 낳게 되기도 한다. 현대에 와서 다양한 재료가 등장함에 따라 가면의 그로테스크한 표현이나 양식화, 강조 등 다양한 표현이 더욱 용이해지고 있다.

특히 고대신화와 전설 속에 등장하는 스팅크스 같은 인간과 동물의 복합체와 같은 형상의 가면은 인

간의 어리석음을 지적하고 인상적인 비유를 통해 기괴하고 그로테스크한 이미지를 표출한다. 또 Thierry Mugler의 1997 F/W 컬렉션에서 선보였던 괴기스러운 새, 파충류, 곤충 등 여러 동물을 혼합한 듯 한 그로테스크한 의상과 가면은 원시동물 형상의 비정상적인 하이테크화로 새로운 공상의 세계를 그로테스크하게 표현한 것으로 인간의 가치 상실과 동물의 인격화라는 상반된 아이러니 속에서 억압된 생명의 존재에 의문을 제시하였다. 신의 가면에서부터 동물이나 곤충의 가면에 이르기까지 다양한 그로테스크적 이미지를 나타내는 현대의 가면들 속에는 인간이 자신의 본성 속에 그것이 들어있음을 인정할 수밖에 없는 어떤 것들이 들어있는 것이고 개인은 가면의 익명성 뒤로 숨지만 가면은 오히려 감추어진 것들 더 두드러지게 하는 효과를 거두게 한다.

단순히 컬렉션의 주제를 살리거나 디자이너의 취향에 따라 연출되던 가면은 2006 F/W 파리 컬렉션에서 역동적이며 강렬하고 구조적으로 연출된 가면들로 특히 대두되었다. 가면의 시각적 효과는 보조장신구의 수준을 넘어 하나의 트렌드로 대두되었는데 Vicror & Rolf, Vivienne Wstwood, Junya Watanabe, Comme des Garcons의 모델들 얼굴이 모두 가면으로 가려졌고 이들은 모두 신비하면서도 공포스러운 분위기를 자아냈다. 특히 Under Cover의 Jun Takahashi는 모든 모델들의 얼굴에 입은 옷들과 같은 소재와 컬러로 만들어진 복면을 씌워 얼굴의 형태나 윤곽 등을 부분적으로 또는 전체적으로 은폐시킴으로써 마치 형태가 없는 듯이 표현하여 그로테스크한 이미지를 나타냈다.

실제로 Jun Takahashi는 단지 아름답다는 이유만으로 복면을 사용했으며 사람들의 시선을 모델들의 얼굴이 아닌 자신의 옷으로 향하게 만들기 위한 것이라고 하였으나, 이 트렌드에 대해 여러 저널리스트들은 모델들의 얼굴을 가려 '런웨이의 불구자'로 만든 행위가 여성 혐오주의적이라고 비판하는 한편 패션쇼를 좀 더 드라마틱하게 만들기 위한 '장난'에 불과하다는 의견도 팽팽히 맞섰다.<sup>35)</sup> 이러한 복면은 어떤 가장이나 무엇인가를 모방하는 의미에서의 가면과는 달리 전적으로 자신의 정체성을 감추고 익명적

〈표 2〉 가면의 상징성과 현대패션에 나타난 가면의 특성

가면의 상징성	현대패션에 나타난 가면의 특성
<b>주술성</b> -위장과 변장으로 자신을 보호 -초자연적 힘을 기원하는 주술적 의례 와 관계	<b>장식성</b> -위장과 변장이 아닌 의상의 일부 또는 디자인의 한 모티브로 자신을 장식 -패션 테마의 부각, 강한 장식적 표현으로 풍부한 패션의 이미지를 나타냄
<b>가장성</b> -자신의 정체와 영혼을 해방 -어떤 에너지와 영적인 힘을 의인화한 다른 인물로의 변신	<b>가장성</b> -현대사회에 있어 익명인으로 표현된 또 다른 자아이며 형상을 표현 -은폐와 노출의 양면적 가장성 표현 -디자이너의 정체성 표현
<b>유희성</b> -일상에서 벗어난 축제의 유희표현 -무용이나 연극 같은 예술에서 오락적인 기능을 위한 도구	<b>그로테스크</b> -경계초월의 경향을 보이는 현대패션 의 경향에 따라 다양한 소재와 비정 상적이고 왜곡된 형태, 극단적인 연출로 추의 미를 유희적으로 표현 -공포와 웃음을 동시에 유발하는 그 로테스크적 이미지로 전환

인 특성을 보여 그로테스크한 분위기를 나타낸다. <Vogue Korea>의 패션고문 Gene Krell은 많은 디자이너들이 주목한 가면에 대해 새로운 여성상을 언급하였는데, "마스크는 신비로움과 연결되며 그것은 파워 풀한 여성을 의미한다. 호기심과 함께 공포감까지 준다."<sup>36)</sup>라고 하였다.

이와 같이 종이, 퍼, 금속, 플라스틱 등 이질적 요소의 결합과 눈, 코, 입 본래의 형태를 무시하거나 비정상적으로 왜곡, 극단, 과장, 얼굴 윤곽의 은폐, 동물적 요소가 결합된 형태로 묘사하여 기형적이고 부자연스러운 기괴함을 나타낸 가면은 일련의 부조화, 불일치적 현상을 통해 웃음과 공포, 재미와 혐오를 동시에 유발하는 그로테스크한 이미지로 추의 미를 추구하는 또 다른 미적 쾌감을 표현하였다.

이상의 내용을 정리하면 〈표 2〉와 같다.

#### IV. 결론

가면은 인간의 욕망이 구체화된 실제적 대상으로서 인간적인 것과 신적인 것을 넘나들며 현실과 이상을 모두 경험하게 한다. 동서고금을 통해 오랜 역사를 가진 가면은 특정한 목적과 용도, 관념을 가진

것으로 얼굴을 가릴 뿐만 아니라 본래의 얼굴과는 다른 인물이나 동물, 또는 초자연적인 존재 등을 표현하여 주술성, 유희성, 가장성을 나타낸다. 이러한 가면은 현대패션에 있어 다양한 형태와 소재로 의상의 분위기를 고조시키거나 가면 자체로 의상에 활용되기도 하고 패션컬렉션에서 전체적인 이미지를 주도하기도 하여 다양한 이미지를 표현하였다.

본 연구는 현대패션에 나타난 가면의 다양한 형태와 특성을 통해 패션디자인의 독창적인 디자인 전개에 활용하고 현대패션이 추구하는 다양하고 새로움의 표현 욕구를 이해하고자 하였다. 연구결과 현대패션에 나타난 가면의 형태는 얼굴전체를 가리거나 복면처럼 머리부터 얼굴전체를 가리는 전면가면의 형태, 선글라스형, 투구형, 모자형, 부채형 등 다양한 형태로 눈과 코를 가리는 정도의 반가면, 얼굴의 절반 이상을 가리는 형태로 투구형, 복면 형 등으로 나타난 3/4가면의 형태로 나타났다. 또 가면을 모자나 의상 전체에 활용하거나 정교한 메이크업을 통해 가면으로 연출하는 형태로 나타났다.

이러한 가면들은 그 형태와 표현방법에 따라 가장성, 장식성, 그로테스크한 특성을 나타냈다. 첫째, 가장성으로 고대신화에 나오는 가상적인 인물이나 동물, 유명 연예인 등 다양한 모습으로 변장하고 변형

하게 하였다. 이는 사회에 의해 규정된 성 역할과 관련된 취향과 행동 등에 대한 문화적인 표준 규범 대신 일탈 혹은 가식적인 표현수단으로 작용한 것이며, 디자이너의 작품의 정체성을 나타냈다. 둘째, 다양한 형태와 소재로 장식된 가면은 인간 본연의 미적 표현 욕구인 동시에 억압적이고 제한된 현실세계에서 벗어나 이상적이고 환상적인 내면세계를 간접적으로나마 경험하고픈 마음을 표현한 것이며, 가면의 화려한 장식적 표현을 통해 계속해서 또 다른 이미지를 생산해내어 가면이 갖는 이미지의 전복으로 새로운 패션의 이미지를 추구하였다. 셋째, 그로테스크로 눈, 코, 입 본래의 형태를 무시하거나 비정상적으로 왜곡, 극단, 과장, 얼굴 윤곽의 은폐, 동물적 요소가 결합된 형태로 묘사하여 기형적이고 부자연스러운 기괴함을 나타낸 가면은 일련의 부조화, 불일치적 현상을 통해 웃음과 공포, 재미와 혐오를 동시에 유발하는 그로테스크한 이미지로 추의 미를 추구하는 또 다른 미적 쾌감을 표현하였다.

이와 같이 다양한 이미지로 나타난 가면은 패션컬렉션에서 아름다운 모델들의 개성을 가면 뒤편으로 숨김으로써 옷을 돋보이게 하려는 의도이거나 또는 최첨단 인터넷 세상에서 가장 유해한 요소로 작용하고 있는 익명성의 힘을 보여주려는 의도일 수도 있고, 단순한 장식에 불과할 수도 있다. 그러나 현대패션에 나타난 가면은 현대인의 다양한 삶과 욕망을 표현하는 하나의 장이며 하나의 문화를 형성함과 동시에 디자이너의 창작의 의지를 표현한 것으로 디자인의 전개에 있어 새로운 활력을 불어 넣었다. 본 연구를 통해 가면뿐 아니라 다양한 장신구의 조형적인 요소를 이용하여 다각적인 재창조를 통해 보다 독창적인 패션디자인 전개에 활용할 수 있는 계기가 되기를 바란다.

### 참고문헌

- 1) 김형기 (2003). 독일어권 연극에서의 가면. 브레히트와 현대연극, p. 343.
- 2) *ibid.*, p. 343.
- 3) Ingelore Ebeling (1984). *Musken und Maskierung. Kult, Kunst and Kosmetik.* Koln: Von den Naturvorkern bis zur Gegenwart, p. 243.
- 4) 김미경 (1993). 한국탈놀이의 가면형태에 관한 구조적 분석. 세종대학교 대학원 석사학위논문, p. 5.
- 5) 임형란, 이미숙 (2004). 가면을 활용한 의상 디자인 연구. 한국패션비즈니스학회, 8(2), p. 155.
- 6) Jean Louis, 이강렬 역 (1986). 가면의 민속학. 서울: 경서원, p. 23.
- 7) 김형기, 이영임, 안소형, 이호경, 고희상 (2005). 가면과 욕망. 서울: 월인, p. 30.
- 8) 김형기, *op. cit.*, p. 344.
- 9) 정홍숙 (1997). 서양복식문화사. 서울: 교문사, p. 195.
- 10) Heinz E.R. Martin (1983). *Masken.* Munchen, pp. 10-11.
- 11) Richard Ellmann (1979). *The Man and the Mask.* New York: Norton, p. 176.
- 12) 임형란, 이미숙, *op. cit.*, pp. 154-158.
- 13) 하지수 (1994). 현대패션에 표현되는 유희성. 복식, 22, p. 73.
- 14) 이호경 (2003). 독일지역 축제문화에서의 가면과 인간의 욕망. 브레히트와 현대연극, p. 450.
- 15) 임형란, 이미숙, *op. cit.*, p. 158.
- 16) 권영걸 외 26 인 (2002). 이제는 색이다. 서울: 국제, p. 18.
- 17) 김경희, 이옥희 (2002). 무용가면의 상징성 연구. 복식문화연구, 10(4), p. 414.
- 18) Roger Caillois, 이상률 역 (1994). 놀이와 인간. 서울: 문예출판사, pp. 136-147.
- 19) Sunsan Valeria, Harris Smith (1984). *Masks in Modern Drama.* London: Bekley, p. 2.
- 20) 임형란, 이미숙, *op. cit.*, p. 159.
- 21) 이호경, *op. cit.*, p. 452.
- 22) 김경희, 이옥희, *op. cit.*, p. 409.
- 23) 2002F/W Haute Couture Collection (2002. 9). *Harper's Bazaar.* p. 479.
- 24) 2002F/W Haute Couture Collection (2002. 9). *Vogue,* p. 85.
- 25) 2004S/S Haute Couture Collection (2004. 3). *Gap Press, 11,* p. 27.
- 26) 2004S/S Haute Couture Collection (2004. 3). *Gap Press, 11,* p. 100.
- 27) 2006F/W Collection (2006. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 11.
- 28) 2001S/S Haute Couture Collection (2001. 3). *Gap Press, 34,* p. 131.
- 29) 2006F/W Collection (2006. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 11.
- 30) 2006F/W Collection (2006. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 11.
- 31) 2001F/W Haute Couture Collection (2001. 9). *Vogue,* p. 86.
- 32) 2006S/S Haute Couture Collection (2006. 9). *Vogue,* p. 193.
- 33) 2006F/W Collection (2006. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 49.
- 34) 김경희, 이옥희, *op. cit.*, p. 410.
- 35) 1997S/S Haute Couture Collection (1997. 3). *Harper's*



- Bazaar*, p. 88.
- 36) 1997S/S Haute Couture Collection (1997. 3). *Harper's Bazaar*, p. 89.
- 37) 1997S/S Haute Couture Collection (1997. 3). *Harper's Bazaar*, p. 89.
- 38) 1999F/W Haute Couture Collection (1999. 9). *Vogue*, p. 124.
- 39) 1999S/S Haute Couture Collection (1999.3). *Vogue*, p. 280.
- 40) 2001F/W Haute Couture Collection (2001. 9). *Vogue*, p. 86.
- 41) 2003S/S Haute Couture Collection (2003. 4). *Fashion news*, 84, p. 69.
- 42) 2003S/S Haute Couture Collection (2003. 4). *Fashion news*, 84, p. 70.
- 43) 2003S/S Haute Couture Collection (2003. 4). *Fashion news*, 84, p. 69.
- 44) 2002F/W Collection (2002. 5). *Vogue*, p. 7.
- 45) 2002F/W Collection (2002. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 7.
- 46) 1997S/S Haute Couture Collection (1997.4). *Vogue*, p. 135.
- 47) Fall couture Express (2001. 9). *Vogue*, p. 84.
- 48) 1997F/W Haute Couture Collection (1997. 9). *Vogue*, p. 345.
- 49) 2002F/W Collection (2002. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 54.
- 50) 2006F/W Collection (2006. 5). *Vogue* 별책, p. 63.
- 51) 1997S/S Haute Couture Collection (1997. 4). *Collections*, 17, p.40.
- 52) 2003S/S Haute Couture Collection (2003. 4). *Fashion news*, 84, p. 68.
- 53) 2006S/S Collection (2006. 3). *Harper's Bazaar* 별책, p. 42.
- 54) 2003S/S Haute Couture Collection (2003. 4). *Fashion news*, 84, p. 68.
- 55) 2001S/S Haute Couture Collection (2001. 3). *Gap Press*, 34, p. 82.
- 56) 1995F/W Haute Couture Collection (1995. 9). *Collections II*, p. 49.
- 57) 2001S/S Haute Couture Collection (2001. 3). *Gap Press*, 34, p. 79.
- 58) Paris Express (2003. 3). *Vogue*, p. 120.
- 59) 2001F/W Haute Couture Collection (2001. 9). *Mode & Mode*, 316, p. 123.
- 60) 2004S/S Haute Couture Collection (2004. 3). *Gap Press*, 11, p. 98.
- 61) 2006S/S Haute Couture Collection (2006. 3). *Gap Press*, 15, p. 37.
- 62) 1998F/W Haute Couture Collection (1998. 9). *Harper's Bazaar*, p. 37.
- 63) 장미숙, 양숙희 (2003). 공포영화에 나타난 악마의 유형과 특수분장기법에 대한 연구. *복식*, 53(8), p. 33.
- 64) 김형기, *op. cit.*, p. 351.
- 65) 장미숙, 양숙희, *op. cit.*, p. 33.
- 66) M For Mask (2006. 10). *Vogue Korea*, p. 229.
- 67) 김선영 (2005). 머프의 사적고찰과 미적가치에 관한 연구. *복식문화연구*, 13(4), p. 523.
- 68) *ibid.*, p. 521.
- 69) 이경아, 전해정(2005). 로맨틱시즘 복식의 양식Ⅱ. *복식*, 55(1), p. 65.
- 70) Wladyslaw Tatarkiewicz, 손효주 역 (1997). *미학의 기본개념사*. 서울: 미진사, pp. 312-313.
- 71) 이정혜, 김순자 (2004). 현대패션에 나타난 신체장식 표현의 미적가치에 관한 연구. *복식문화연구*, 12(5), p. 728.
- 72) Philip Thomson, 김영무 역 (1986). *그로테스크*. 서울: 서울대학교출판부, pp. 27-36.
- 73) 김형기, *op. cit.*, p. 345.
- 74) The Mask of Fashion (2006. 5). *Harper's Bazaar* 별책, p. 49.
- 75) M For Mask, *op. cit.*, p. 229.