

석사학위논문

고구려 사신(四神)의 조형적 특성을
응용한 헤어디자인 연구

2014년

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

헤어디자인전공

김미정

석사학위논문

지도교수 김경인

고구려 사신(四神)의 조형적 특성을 응용한 헤어디자인 연구

A study on hair designs by the application of the Formative
Characteristics of the four Gods in Goguryeo's ancient tombs

2013년 12월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

헤어디자인전공

김미정

석사학위논문

지도교수 김경인

고구려 사신(四神)의 조형적 특성을 응용한 헤어디자인 연구

A study on hair designs by the application of the Formative
Characteristics of the four Gods in Goguryeo's ancient tombs

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로 제출함

2013년 12월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

헤어디자인전공

김미정

김미정의 예술학 석사학위논문을 인준함

2013년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

국 문 초 록

고구려 사신(四神)의 조형적 특성을 응용한 헤어디자인 연구

한성대학교 예술대학원
뷰티예술학과
헤어디자인전공
김 미 정

현대 디자인 분야 전반에 걸쳐서 독창성은 담은 전통문화가 건축·회화·패션 분야와 접목되어 전통미의 현대적 재현의 시도와 우리민족 고유의 전통성을 바탕으로 새로운 디자인이 창작되고 있다. 헤어디자인 분야 또한 활발한 대중매체와 정보통신의 발달로 다양한 헤어스타일이 나타나고 있으며, 민족의 독자적 전통미를 토대로 새로운 헤어디자인을 계속적으로 제시하여 건축·회화·패션 분야와 더불어 우리나라의 문화와 역사를 표현하는 매개체가 되고 있다.

본 연구는 고구려 고분벽화에 나타난 사신을 응용한 디자인의 독창적이고 우수한 우리민족 고유의 전통성을 바탕으로 한 디자인의 우수성을 연구하고 그 표현기법을 헤어디자인으로 보여주고자, 사신을 응용한 디자인 사례를 분야별로 분석하고, 도출된 조형적 특성을 응용하여 헤어디자인 작품으로 표현하였다.

먼저, 고구려 고분벽화에 나타난 사신의 이해를 돕고자 여러 문헌과 사진·학회지·선행연구물을 참고로 하여 이론적 고찰과 조형적 특성을 고찰 하였다. 벽화에 나타난 사신(四神)의 조형적 특성을 도출하고, 헤어디자인의 조형요소

로 형태·질감·색상을 통해 헤어디자인의 특성을 분석 하였다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 해외문물이 무분별하게 유입 되고 있는 현시점에서 고유의 전통성과 우리민족의 독자성을 지닌 사신도의 회화성과 예술적 가치를 확인할 수 있다.

둘째, 고전적인 소재를 응용하여 현대적 기법으로 재해석하여 헤어디자인작품 창작의 다양성을 고취시킨다.

셋째, 고전적, 현대적 미가 결부된 신개념의 미를 창조할 수 있다.

넷째, 사신을 응용한 헤어 디자인 연구가 전무한 현 시점에 뷰티 분야에 새로운 연구 시도 의의가 있다.

이와 같이 본 연구는 헤어 아트 디자인에 있어서 예술의 새로운 표현 영역의 한 부분으로 받아들여지도록 도움이 되고자 하며, 한국의 미를 표현 할 수 있는 가능성 있는 전통적 모티브로 헤어디자인과 관련하여 지속적으로 연구가 이루어져야 할 과제로 요구하는 바이다.

【주요어】 고구려 고분벽화, 사신, 사신도, 헤어디자인, 조형적 특성

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 목적	1
1.2 연구의 내용 및 방법	2
II. 이론적 고찰	4
2.1 고구려 고분벽화의 사신	4
2.1.1 사신도의 기원	4
2.1.2 사신의 상징	6
2.1.3 사신도의 시대별 분석	11
2.2 사신의 조형적 특성	18
2.3 사신을 응용한 디자인 분야별 작품	22
2.4 헤어디자인 특성	28
2.4.1 헤어디자인의 개념	28
2.4.2 헤어디자인의 조형요소	29
2.4.3 헤어디자인 작품 사례	37
III. 사신(四神)의 조형미가 응용된 헤어디자인	40
3.1 작품1. Blue curves	41
3.2 작품2. Graceful & brave lady	45
3.3 작품3 Red glory	49
3.3 작품4. Creative mix	53

IV. 결론 및 제언	57
참고문헌	60
부 록	61
ABSTRACT	62

표 목 차

〈표 1〉 후기의 사진도	17
〈표 2〉 시기별 형태의 변화	20
〈표 3〉 시기별 색상의 변화	21
〈표 4〉 시기별 선의 변화	22
〈표 5〉 색상과 톤의 배색	36
〈표 6〉 색의 배색	37
〈표 7〉 헤어디자인 작품사례1	40
〈표 8〉 헤어디자인 작품사례2	41

그 립 목 차

〈그림 1〉 청룡, 강서중묘	7
〈그림 2〉 백호, 강서중묘	8
〈그림 3〉 주작, 강서중묘	10
〈그림 4〉 현무, 강서대묘	11
〈그림 5〉 청룡, 약수리 고분벽화	13
〈그림 6〉 백호, 약수리 고분벽화	13
〈그림 7〉 주작, 약수리 고분벽화	13
〈그림 8〉 현무, 약수리 고분벽화	13
〈그림 9〉 청룡, 무용총	14
〈그림 10〉 백호, 무용총	14
〈그림 11〉 주작, 무용총	14
〈그림 12〉 현무, 덕화리 1호분	14
〈그림 13〉 강서대묘 서쪽 천장 고임	16
〈그림 14〉 강서대묘 북쪽 천장 고임	16
〈그림 15〉 사신을 응용한 디자인 작품1	23
〈그림 16〉 사신을 응용한 디자인 작품2	23
〈그림 17〉 사신을 응용한 디자인 작품3	25
〈그림 18〉 사신을 응용한 디자인 작품4	25
〈그림 19〉 사신을 응용한 디자인 작품5	25
〈그림 20〉 사신을 응용한 디자인 작품6	25
〈그림 21〉 사신을 응용한 디자인 작품7	27
〈그림 22〉 사신을 응용한 디자인 작품8	27
〈그림 23〉 사신을 응용한 디자인 작품9	27
〈그림 24〉 사신을 응용한 디자인 작품10	27
〈그림 25〉 WELLA 2013	32
〈그림 26〉 Tony&Guy 2013	32
〈그림 27〉 Tony&Guy 2013	32
〈그림 28〉 Amos 2013	32
〈그림 29〉 비활동적 질감	21
〈그림 30〉 활동적 질감	21

I. 서 론

1.1 연구의 필요성과 목적

우리는 규제완화와 정보, 통신의 급속한 발전으로 국경의 의미가 사라지고 전 지구촌을 무대로 하는 경제활동을 펼치는 세계화시대에 살고 있다. 이러한 세계화 물결 속에서 경쟁력을 갖추기 위해서는 우리 문화의 세계화에 대한 중요성 인식이 우선되어야 한다.

세계는 빠른 정보교류와 발달된 물질문명을 공유하고 그 안에서 각 나라의 차별화된 문화적 요소들이 고부가가치로 국가의 경쟁력이 되고 있다. 국가의 고유한 정체성을 바탕으로 한 새로운 이미지를 창출하는 것은 국가 경쟁력을 확보하는 중요한 수단이며 세계는 역사를 배경으로 한 차별화된 문화의 특성을 국가적 차원에서 개발하고 지원하여 문화적 마케팅으로 국가브랜드를 구축하기에 열을 올리고 있다.

이에 세계화 시장에서 경쟁력을 갖추기 위해 자국의 전통성과 독창성을 담은 건축물·회화·패션 분야의 현대적 재현이 나타나고 있으며, 각 국의 헤어디자이너들 또한 민족 고유의 독자적 전통미를 토대로 새로운 디자인을 계속적으로 제시하며 문화와 역사를 표현하는 매개체로서 나아가고 있다.

미용 산업은 급속히 발전하였고 현시대에는 빠른 속도로 트렌드가 바뀌면서 현대인들은 반복되는 실용 미용의 유행 패턴을 탈피하여 새롭고 개성적이며 독창적인 시대 트렌드를 원하고 있다. 이러한 시기에 기존의 헤어 아트의 주된 모티브가 되어왔던 소재나 미술사조에서 시선을 돌려 한국전통 미를 고찰하고 시각화 하여 실용적인 측면에서의 헤어가 아닌 조형성을 부여한 예술 작품으로서의 가치를 가지는 헤어작품으로 조명하려 하고자 한다. 본 연구에서는 고구려 고분벽화에 나타난 사신의 조형적 특징을 이해하고 고분벽화를 응용한 사례들의 분석을 통해 고분벽화의 사신을 헤어 디자인 작품의 독창성 있는 모티브로 재해석 하고자 한다.

2004년 유네스코에 세계문화유산으로 등재 되어 가치 높은 자랑스러운 우

리 민족의 문화재인 고구려 고분벽화는 고구려 문화의 실상을 가시적으로 선명히 보여주고 우리민족의 역량을 진솔하게 잘 드러내 보여주는 빛나는 문화유산으로서 현재까지 다방면에서 연구가 지속적으로 이어져 온 것은 고구려 문화의 중요성을 의미하는 것이다.

본 연구와 관련하여 사신을 응용한 디자인 분야별 작품을 살펴보면 의상디자인 분야에서는 안소영(2004)은 사신의 주작을 모티브하여 의상디자인에 접목하였고, 한정인(2009)는 발염을 소재로 하여 사신을 응용하여 의상디자인을 하였으며, 시각디자인 분야에서는 김미영(1987)은 공간에서 사신도의 재구성에 관한 연구를 하였고, 박은주(2002)는 고구려 고분벽화의 주작을 소재로 한 칠에 작품을 제작하였다. 또한, 미술 분야에서는 한승룡(2008) 사방신을 응용한 도자 조형 연구가 있다.

이와 같이 우리의 역사의 전통미와 민족성이 담긴 고구려의 고분벽화를 소재로 한 다방면의 디자인 연구가 있으나, 사신의 이미지를 응용한 헤어디자인 연구는 전무한 현 실정으로 최초로 헤어디자인에 사신을 접목한 디자인 창작을 시도하여 연구의 희소성 가치가 있음을 나타낸다. 또한 예술성과 조형성이 우수한 역사적인 소재인 사신과 관련한 헤어디자인 분야에서 본 연구는 사신의 디자인적 측면에 집중하여 헤어작품으로 담아 표현하고자 하였다.

본 연구의 목적은 고분벽화에 나타난 사신의 조형적 특성을 유형화하여 그 특성을 도출하고 사신의 상징적 의미와 함께 응용하여 헤어 디자인에 적용한 독창적이고 창의적인 작품을 제작함에 있다.

더불어 다양한 시각과 창의적인 해석으로 입각한 헤어 작품의 디자인 영역 확장과 표현 요소의 새로운 가능성을 제시할 뿐만 아니라, 후배양성과 헤어디자인 창작 자료로서 기여하고자 한다.

1.2 연구의 내용과 방법

본 연구에서는 이론적 고찰을 위해 건축, 미술, 그리고 의상 등의 분야에서의 선행연구논문, 관련서적, 문헌과 연구 자료를 통해 수집한 자료를 중심으

로 사신의 상징성과 조형적 특성을 분석하였다. 작품 구상과 이미지 자료 수집은 아모스, 토니앤가이, 웰라 등 헤어 제품 회사의 인터넷 사이트를 참고하였다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

2장에서는 고구려 고분벽화와 사신(四神)의 헤어디자인의 작품을 제작 하기 앞서 고구려 고분벽화의 사신과 사신도의 기원, 사신이 상징하는 의미와 시대별 사신도의 회화적 특성과 변화양상에 대해 고찰하였으며 사신의 조형적 특징을 형태, 색상, 선으로 분류하여 살펴보았다. 또한 사신을 응용한 디자인 분야별 작품사례를 미술, 시각디자인, 의상분야로 나누어 또한, 헤어디자인의 개념정리와 헤어디자인의 조형 요소인 형태, 질감, 색상의 정의와 종류를 살펴보고, 다양한 헤어디자인의 작품사례를 알아보았다. 위의 분석을 토대로 응용한 헤어디자인 일러스트와 제작 과정, 제작의도와 함께 4가지의 헤어디자인 작품을 제작하였다.

Ⅱ. 이론적 고찰

2.1 고구려 고분벽화의 사신

2.1.1 사신도의 기원

예부터 인간들은 그림이나 기호 등을 바위나, 동굴, 무덤 벽 등에 그려 많은 기록을 남겨왔으며 그들이 남겨 놓은 그림과 기호를 통해 문화를 짐작해 볼 수 있으며 망자의 삶을 고스란히 기록했던 고구려 벽화는 고구려인의 사상과 고대 문화를 들여다 볼 수 있는 열쇠로 사신도를 들여다보면 1500년 전 고구려의 찬란했던 문화와 역사, 우리조상의 정신성과 생활양식 등을 엿볼 수 있는 중요한 자료인 것이다.

고분벽화에서 고분은 순 우리말로 '옛무덤'으로 무덤은 산자가 죽은 자를 위해 마련한 공간으로 죽은 자의 또 다른 삶, 혹은 그 삶을 준비하는 공간이라 할 수 있다. 벽화는 말 그대로 벽에 그린 그림을 말하지만, 보통 건축물 내외의 천장과 벽면을 화폭으로 삼아 그림을 그린 것을 가리킨다. 벽화는 인간이 만들어낸 특정한 공간을 장식한다는 점에서 특정 관념이나 시각, 의미를 담기 쉬운 그림이다.(전호태, 2004, p2)

묘주의 초상화와 인물 풍을 주로 그렸던 4, 5세기를 거쳐 6세기에 접어들며 등장한 사신도는 고구려인의 문화와 의식의 진화를 보여주는 아주 중요한 자료로 주목할 만하다. 고구려 고분벽화는 수렵도·행렬도·연희도·생활공간도·일월성수도·사신도 등의 제재들로 표현되어 있으며, 벽화의 내용에 따라 크게 생활풍속·생활풍속 및 사신·사신으로 나눌 수 있다. 생활 풍속을 주로 그린 것으로 안악 2 3호분, 각저총, 무용총 등이 있고, 사신도를 함께 그린 것으로는 쌍영총, 대안리

1호분이 있다. 사신도를 함께 그린 것으로는 강서대묘와 강서중묘를 들 수 있다. 4세기부터 7세기까지 그려진 고구려 고분 벽화는 대체로 생활 풍속 위주의 그림에서 사신도 위주의 그림으로 변천하여 갔다.

고구려 고분벽화의 사신도는 사람이 죽은 다음에도 생존 당시와 같이 생활한다는 환상을 형상화하여 고분 내부에 그려 넣은 그림이다. 더불어 묘실 내부를 벽화로 아름답게 장식하는 풍습은 영혼 불멸의 사상과 관련된 것으로, 고구려인들은 육체는 비록 죽었으나 영혼은 계속 살아있다고 믿었고 살아서의 영광을 죽어서도 지속하기를 원하였다. 지배 계급은 자기 조상의 영혼이 자신들을 보호해 준다고 생각하여 고구려 벽화에서는 지배 계급의 일부가 무덤을 크게 축조하고 묘실 내부에 사신의 힘을 빌어 벽사(辟邪), 수호(守護), 상서(祥瑞), 영원(永遠), 청정(淸淨) 등을 상징하는 그림을 그려 정신적 안도감을 얻으려한 그들의 정서를 엿볼 수가 있다.(이숙형, 2007, p11) 또한, 고구려 지배층의 생활 외에도 민중의 삶의 모습이 배어 있는 경우가 많아 당시의 생활을 반영하는 자료로서 인물을 그릴 때에도 주인공 귀족은 매우 크게, 시종들은 매우 작게 그리는 등 신분상의 격차를 반영하고 있음을 알 수 있다.

본래 사신(四神)은 사방(四方)을 지키는 방위 신으로 동벽에 청룡, 서벽에 백호, 남벽에 주작, 북벽에 현무가 등장하는데 이는 중국의 고대신앙으로부터 전승되어진 것으로 보여 진다. 사신사상이 생겨나기 시작한 시기는 중국 전국시대부터이나 조형적으로 나타난 것은 한대(漢代)에 이르러서 처음으로 고분벽화나 화상석(畵像石), 전(塼), 와조(瓦竈), 석궁(石宮), 동경(銅鏡)등에 나타나고 있다.(汝信, 2000, p.19) 한대인들은 사신도상을 고분이나 건축물 등에 사용하여 방위개념과 벽사의 의미를 상징하고자 하였다.

우리나라에서는 한대의 중국적인 것에서 탈피하지는 못했지만 4세기부터 풍속기가 고구려 고분벽화로 그려졌고, 5세기 중반에서 6세기 중반에는 양 벽면을 차지할 정도로 사신도가 부각되었다. 6세기 후반 경에는 사신도만이 벽화의 주화제(主畵題)로 그려졌다. 주목할 만한 점은 호남리 사신총(1916년 발굴조사)에서 사신이 그려진 단실(單室)구조의 묘실에 단순하고 활달하고 힘찬 표현의 벽화를 직접 석면 위에 그렸다. 이는 사신도 고분시대의 개막을 알리는 것이다. 그 이후 발굴된 고분 대부분에서는 사신도가 그려져 있음을 발견할 수 있다.(이숙형, 2007,

p12) 삼국시대의 벽화고분이 현재까지 110기 이상 발견된 가운데 신라와 백제의 것 2기, 가야의 것 1기를 제외한 나머지는 고구려에 만들어 진 것으로, 고구려 고분 벽화는 장기적으로 꾸준히 만들어져왔으며 벽화 내용과 구성방식, 표현기법 또한 시기에 따라 달라졌다. 당시의 고분벽화는 한국 고대사회의 주인공들이 직접 그들의 무화를 담아 그려낸 미술 작품이라는 점에서 그 역사적 문화적 의의를 지니고 있다. 또한 고구려는 동양에서 가장 풍부하고 다양한 고분벽화를 남겼다. (안휘준,2000,p20) 우리는 고구려 고분벽화를 통해 고구려인의 내세관, 기질과 기상, 미의식과 색채감각은 물론, 종교와 사상, 외국과의 정치적 상황 등 다양한 문화적 양상을 들여다 볼 수 있다.

2.1.2 사신의 상징

사신은 동·서·남·북의 네 방향, 봄·여름·가을·겨울 네 계절, 하늘·사방의 28별자리와 관련 있는 상상속의 존재이다.(전호태,1999,p.116) 청룡·백호·주작·현무를 의미하지만 현무는 거북이와 뱀이 서로 뒤엉킨 모습을 하고 있어서 전부 다섯 종류의 동물이 관련되어 있음을 알 수 있다.(안휘준,2000,p.22).

이는 우주의 별자리를 인식하면서 등장하며 음양오행설(陰陽五行說)이나 풍수지리설과 같은 신앙, 사상, 관념과 합쳐져 궁궐의 터나, 집 터, 무덤 터의 위치에도 영향을 주었다. 오행설은 후한대에 이르면서 정치는 물론 사회, 문화의 각 분야에서 크고 작은 영향을 끼치게 된다. 기원과 종말, 생성과 소멸뿐 아니라 변화와 이탈, 순환과 반복을 설명하는 오행설은 많은 분야에서 합리적으로 설명하는 도구로 쓰이게 된다.

고분벽화에 등장하는 사신은 고대인들의 천문사상과 자연숭배 사상이 고구려인의 욕망과 결합되어 형상화된 가상의 동물로, 인간들로부터 악귀를 물리치고 복을 기원하는 신비한 힘을 지닌 우상 신이기도 하다.

용의 모습을 한 청룡은 하늘로 승천하고자 하는 고구려인의 욕망을, 호랑이의 모습을 한 백호는 강인한 용맹성을 소유하고 싶어 하는 고구려인의 소유욕을, 봉황의 모습을 한 주작은 하늘을 자유롭게 날고 싶어 하는 고구려인의 희망을, 거북과 뱀의 결합인 현무는 겨울에 동면할 수 있는 능력과 바다와 육지를 자유롭게

왕래할 수 있는 능력을 본받고 싶어 하는 고구려인의 잠재적 열망이 표출되어 구체화된 것이다.

〈사신은 청룡(靑龍, 東), 백호(白虎, 西),朱雀(朱雀, 南), 현무(玄武, 北)의 오방신(五方神)을 말한다. 사신사상은 전국시대 말에 발달한 천문오행사상(天文五行思想)에 의해서 체계화되었으며, 사신을 사방에 배치함으로써 우주를 형성시키는 한편, 어떤 특정 공간(예를 들면 건축물이나 무덤 등)을 보호하는 보호신을 구성할 목적으로 만들어져 육조시대에 유행하였다.

사신은 원래 고대 중국에서 사방(四方)의 성좌(星座)를 각각 동물형으로서 나타낸 것이다. 즉, 칠수(七宿, 7개의 별)씩으로 구성된 사방 성좌의 모습이 동물(즉, 사신의 네 동물)의 모습을 하고 있다는 데 착안하여 각 방위마다 상상속의 동물을 배치한 것이다. 그래서 동방 7수가 배열된 모습은 청룡을, 북방 7수가 배열된 모습은 현무를, 서방 7수가 배열된 모습은 백호를, 그리고 남방 7수가 배열된 모습은朱雀를 닮아 있다고 보았다. 그리고 천상동물(天上動物)을 오방(五方)에 배치하고 다섯 가지 색(靑, 白, 黃, 黑, 赤)으로써 각 동물의 색을 삼은 것은 중국의 전통적인 오행사상(五行思想)에서 비롯된 것이다. 오행사상은 음양사상과 더불어 전국시대에 발달했던 학설로 제(齊)나라의 추연(鄒衍, 기원전 350~기원전 278년)이 정립했다고 한다. 오행은 자연계를 구성하는 목(木), 화(火), 토(土), 금(金), 수(水)의 5종류의 쉬지 않는 강한 순환운동을 말하며, 고대 중국에서는 하늘의 주된 성좌도 이 오행으로 이뤄졌다고 믿었던 것이다.

그리고 사신은 도교의 바탕을 이루는 신선사상(神仙思想)과도 관련이 깊다. 신선사상은 기원전 3세기 무렵에 일어났으며, 특히 진시황제와 한무제 때에 크게 부흥하였다. 전국시대, 초나라의 굴원(屈原), 송옥(宋玉) 등이 지었다고 전하는 『초사(楚辭)』 권 5 원유편(遠遊篇)과 권 8 구변편(九辯篇) 등에는 굴원이 신선이 되어서 사신을 거느리고 행렬하는 장면이 묘사되어 있다. 또한 『후한서(後漢書)』 권 28 풍연전(馮衍傳)에는 사신이 신선의 풍류를 즐기는 동물로 표현되고 있다. 한대(漢代)의 동경에는 신선상과 사신도가 함께 그려지는 경우가 많은데, 이것은 사신사상과 신선사상이 혼합된 결과이다. 고구려 통구 4호분과 5호분에도

사신을 타고 가는 신선들의 모습이 보인다.

이처럼 사신은 천문오행사상에서 유래하여 각각 7별씩을 주관하는 사방성좌(四方星座)의 모습이었으나, 방위신이나 사신상응(四神相應)의 산의 형세를 나타내는 뜻으로 혹은 신선의 품격을 지닌 고아한 동물로 그 뜻이 발전하였다. 그 의미의 발전에 따라서 한나라와 육조시대에는 도상으로 널리 유행하였으며, 고구려에서도 이를 무덤의 수호신으로 적극 수용하였다.

2.1.2.1 청룡(靑龍)

사신중 하나로 푸른빛을 띠는 용의 형상화하였으며, 동쪽 방위의 운, 신 기운을 맡은 태세신을 상징한 짐승으로 예로부터 무덤과 관 속의 왼쪽에 그렸고 계절로는 봄을 의미하며 또한 연호나 기,강,교,산,도 등 말의 머리에 붙여 쓰기도 한다.

동방의 7별자리를 대표하는 영물로, 용은 더듬이처럼 끝이 말린 뿔과 매끈한 이마, 길게 내민 혀, 넓고 뽕족한 귀와 찢어진 눈, 몸통 굽기의 꼬리, 기다란 몸뚱이에 비늘이 붙었고, 가시가 달린 파충류와 비슷한 모습으로 묘사된다.

방위별로 구분되는 사신의 상징을 고찰해 보면 동쪽방향의 청룡은 만물생성(萬物生成)의 근원이 되는 비·구름을 거느리면서 창생을 제도하는 신령스러운 동물로서 영험스럽고 괴이하며 신비스러운 모습으로 옛사람들의 마음속에 깊이 자리하고 있었다. 용(龍)이 만물조화(萬物造化)의 능력을 갖춘 영험과 신비의 상징으로서 길상(吉祥)과 벽사(辟邪)또는 수호의 능력을 갖춘 동물로 여겨졌기 때문에 표현한 것이다.(박용숙,1992,pp15-16)

또한 서양과는 달리 날개가 없어도 날 수 있는 신비한 힘을 부여했으며, 동양의 용은 상서로운 것으로 그려졌다. 주로 비, 바람을 일으키는 용은 농업을 주로 하는 아시아지역 사람들에게 구름과 비라는 천기(天氣)의 상징으로 여겨졌으며 구름을 불러 비를 내려 풍물(品物)을 푸르게 한다는 조화의 힘을 가진 존재로 받아들여졌다. 즉 용은 농업과의 관계를 암시했고 용의 위력은 농업에 대한 관심과 비례하고 있음을 알 수 있다. 그러므로 용은 인간의 능력으

로 할 수 없는 신비한 힘을 지녀 인간의 힘과 다른 마력을 가지고 있다고 생각한 것이다.(이숙형,2007,p15)



〈그림1〉 청룡, 강서중묘

(출처: 한국학중앙연구원)

2.1.2.1 백호(白虎)

민족에서 서쪽 방위의 지, 금 기운을 맡은 태백 신을 상징한 짐승으로 범의 모습으로 무덤속의 오른쪽 벽과 관의 오른쪽에 그렸고 계절로는 가을을 의미한다. 과장된 아가리와 부릅 뜬 붉은 눈, 위와 아래로 뻗은 희고 날카로운 송곳니, 앞으로 내밀어 쳐들어 올린 앞 발등이 절묘하게 조화를 이룬 사실성을 지닌 존재로 그려진다. 벽화에서 백호는 머리의 형상과 몸에 있는 파상형 줄무늬에 의해 청룡과 구별된다. 《시경》은 백호를 의로운 짐승으로 보고 있는 반면, 《인원비광경》은 흉신으로 기록하고 있으며 백호는 청룡과 대칭되는 것이라 여겨 좌청룡, 우백호로 일컬어지며 청은 동, 백은 서를 가리킨다. 여기서 용호(龍虎)는 혈(穴)의 호위(護衛)로 생각되었으며, 용호가 서로 어울려 주변을 여러 겹으로 감쌌으므로 명당지가 형성된다고 믿었다.(김기웅, 1982, p.20)

백호는 서쪽 방향에 그려졌는데 청룡과는 달리 실재하는 동물로서 모성(母性)의 상징이고 음(陰)의 상징이다. 호랑이는 그 용감함과 용맹스러움이 모든

동물의 왕이라 할 수 있다. 사신도에 나타난 백호의 모습은 날개가 달린 점에 주목할 만하다. 백호는 호(虎) 산중에 사는 것과 밤에 활동한다는 사실로 밤은 음양기(陰陽氣)를 뜻하므로 산신으로 피장자를 수호하는 신으로 상징되었으며, 사악한 잡귀를 물리칠 수 있는 영물(靈物)로 인식되어 벽사의 주재자로 군림하게 되는데, 호랑이가 인간에게 보여준 포악성과 용맹성으로 잡귀를 상대한다면 틀림없이 잡귀들도 그의 위엄에 놀려 근접해 오지 못할 것이라는 소박한 믿음에서 출발한 것이다. (김창래, 1992, pp.16-17)



〈그림2〉 백호, 강서중묘

(출처: 한국학중앙연구원)

2.1.2.3 주작(朱雀)

주작은 남쪽의 수호신으로 붉은 봉황을 형상화 하여 무덤이나 관의 앞에 그렸다. 계절로는 여름을 의미한다. 주조(朱鳥)라고도 하며 붉은 봉황이라고도 한다. 그 때문인지 형태는 봉황과 거의 비슷하다. 또는 주작의 모습에 공작과 비슷하며 은빛을 띠고 있어 '불새'라고도 불리며 밤을 좋아하지 않으며 봉황이 왕을 상징하는 것과는 달리 재주를 수호를 담당으로 하는 새로 현자나 기술자 등 재주를 가진 자를 좋아한다고 한다. 현실과 상상의 동물이 복합된 봉황

의 모습으로 묘사되며, 무덤과 널의 앞쪽에 그려져 있다.

불(火)기운을 맡은 신으로 장생불사(長生不死)와 같은 현실적인 염원이 상징적으로 표현되었다.(김창래, pp.118-119) 특히 주작의 날개가 하늘의 상징이고 남성적인 것의 상징이라는 것은 세계 모든 신화에 공통적으로 드러나는 특색이기도 하다. 봉황이 자주 밟는 봉황대 밑에 알을 닮은 둥근 돌을 묻어 놓게 했는데 봉황이 막 멈췄을 때 그 돌을 파내어 복용하면 정신의 안정을 얻는다고 했다. 또한 봉황이 저녁과 새벽에만 운다는 것은 어둡고 밝은 것에 민감하다는 점에서 역시 빛과 관련된다고 말할 수 있다. 이에 음악적 기본원리가 되기도 하고, 혹은 정신을 안정시키는 효능을 지닌다고 생각했던 것이다.(박용숙, 1992, P.777) 주작의 외형은 부분적으로 닭의 머리, 뱀의 목, 제비턱, 거북의 등, 물고기 혹은 공작의 꼬리로 이어진다고 전하는 것과 거의 일치하는 모습이며 오채색의 화려한 색조가 그 형상을 매우면서 악귀를 물리치는 오행신의 신수임을 뒷받침 하고 있다.(이영옥, 1997, p.38) 그러므로 주작은 관념속의 상상의 새로 생명화(生命化)와 신격화(神格化)된 이미지로 그려졌음을 알 수 있다.



〈그림3〉 주작, 강서중묘

(출처: 한국학중앙연구원)

2.1.2.4 현무(玄武)

동방의 청룡, 남방의 주작, 서방의 백호와 함께 4신의 하나인 현무는 북쪽의 수호신으로(水)기운을 맡은 태음신을 상징하며 거북이와 뱀이 뭉친 형상으로서 계절로는 겨울을 의미한다. 《초사(楚辭)》 원유(遠遊) 보주(補注)에는 "현무는 거북과 뱀이 모인 것을 이른다. 북방에 위치하고 있으므로 현이라고 이르고, 몸에 비늘과 두꺼운 껍질이 있으므로 무라고 한다"고 하여 현무의 모양과 그 이름을 붙인 까닭을 말하고 있다.

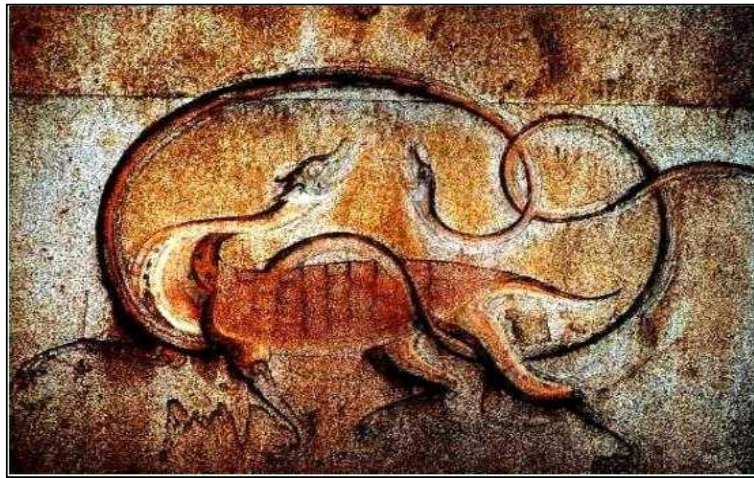
현무가 거북과 뱀의 얹혀 있는 형상으로 표현된 까닭은 고대 중국인들이 거북의 종류는 수컷이 없다고 생각하여 머리의 모양이 유사한 뱀으로써 짝을 짓고, 그들이 서로 마주보면 곧 기(氣)가 통하여 잉태하게 된다고 생각하였기 때문이다. 거북과 뱀이 얹혀 있는 형태는 비단 고대 중국에서만 한정된 것이 아니라 인도의 우주상징도(宇宙象徵圖)에서도 찾아볼 수 있다.

결국 거북은 우주 창생 설화에 있어서 대지(母)의 상징이고 그 대지는 하늘과 대칭되는 바닷 속을 뜻하게 되지만 땅은 별개의 축이 아니라 음, 양의 관계로 묶이게 된다.(박용숙, 1992, p. 773) 현무는 고분벽화에서 실물의 거북 모습을 한 정적이고 경직된 신귀(神龜)의 형상으로 나타남을 발견할 수 있다.

현무가 거북과 뱀의 얹혀 있는 형상으로 표현된 까닭은 고대 중국인들이 거북의 종류는 수컷이 없다고 생각하여 머리의 모양이 유사한 뱀으로써 짝을 짓고, 그들이 서로 마주보면 곧 기(氣)가 통하여 잉태하게 된다고 생각하였기 때문이다. 거북과 뱀이 얹혀 있는 형태는 비단 고대 중국에서만 한정된 것이 아니라 인도의 우주상징도(宇宙象徵圖)에서도 찾아볼 수 있다. 인도의 현무도 뱀이 거북의 몸체를 감고 그 꼬리와 머리가 서로 합치되어 원을 형성하고 있어서 두 나라 현무의 형태는 거의 유사하나, 인도의 현무는 재생과 불멸, 영원과 시간 등을 상징하기 때문에 중국의 것과 그 의미는 전혀 다르다. 현무는 그 모습의 독특함 때문에 다른 동물에 비해 형태가 쉽게 구별되며 그 의미도 또한 중국인의 독특한 감정에서 비롯된 것임을 알 수 있다.

현무에서 가장 중요한 거북에 대한 사항을 살펴보면 다음과 같다. 거북은 그 모습이 위는 하늘처럼 둥글고, 아래는 땅처럼 편편하여 우주의 축도와 같고, 수명 또한 매우 길기 때문에, 거북은 용, 기린, 봉황과 함께 예부터 사령(四

靈)으로 여겨졌다. 중국에서는 여와씨가 거북의 네다리를 잘라 하늘을 떠받치게 했다는 신화가 나온다. 우리나라에서도 거북은 물의 신이나, 용왕으로 상징되며 서수로서 인식되었다. 고구려의 주몽이 도망쳐 남쪽으로 갈 때 다리를 놓아 도운 것이 거북이었고, 『삼국유사』 「가락국기」에서 신성한 군주의 출현을 요구하는 백성의 뜻을 신들에게 전달하는 매개자 역할을 했던 것도 거북이었다.



〈그림4〉 현무, 강서대묘

(출처: 한국학중앙연구원)

2.1.3 사신도의 시대별 분석

고구려 고분벽화의 변화과정은 그 당시의 시대상황과 생활상을 변천을 알 수 있게 하므로 그것이 주는 역사적, 미술사적 의미는 크다. 시대의 변천에 따라 무덤의 구조, 벽화의 내용, 화풍, 종교 외국과의 관계 등에서의 변화 또한 알 수 있다. 벽화의 내용에 따라 3가지 발전단계로 구분 할 수 있는데, 먼저 4-5세기에 나타난 인물풍속도를 시작으로 5-6세기 때는 인물풍속도와 사신도가 주를 이루었으며 6-7세기에 들어서면서 벽화의 주제는 사신도로 변천한다.

고구려 고분벽화에 사신도가 그려진 것은 현재 약 60묘(墓)로, 그 중 사신도 위주로 되어있는 벽화는 묘실이 하나 있는 고분에서만 발견이 된다. 사신도 고분으로는 중기 단실분인 호남리 사신총과 후기 단실분인 개마총, 내리 1호 분, 통구 사신총, 강서중묘, 강서대묘가 대표적이다. 사신에 부여된 의미와 역할은 시대적으로 일관된 성격을 지니고 있지는 않다. 이는 고구려인의 내세관 변화에 따른 것으로 고분벽화에 표현된 사신의 위치와 구성 제재들을 통해 확인할 수 있다.

고분벽화의 편년을 분류하는 것은 학자마다 다르지만, 전기는 4세기말-5세기, 중기는 5세기말- 6세기, 후기는 6세기말-7세기 전반으로 나눈 김원룡의 3기설(三期設)에 근거하여 시대별 사신도의 회화적 특성과 형태의 변화에 대해 정리하였다.

2.1.2.4 전기(4세기~ 5세기)

중국과의 끊임없는 마찰을 겪고 있었으며 동아시아의 중심 세력으로 부상하고 있던 시대적 상황으로 중국 한 대의 사신도를 빌어다 고구려적으로 표현하는 과정이다. 중국의 영향이 나타나는 기법이 표현되어 있으며 화면구성에 있어서도 공간미와 생동감이 넘치는 사실적인 묘사가 눈에 띄지만 몸체의 부피감이 없고 비례가 맞지 않은 등의 미숙한 점도 나타난다.

전기의 사신은 표현과 배치가 정형화 되지 않아 기이하고 어색한 모습을 띠는 경우가 많았으며, 쌍을 이뤄 나타나거나 일부가 생략되기도 하였다. 매우 딱딱하고 긴장된 필선으로 그려져 있으며, 이 시기의 사신도가 아직 상징적인 동물표현에서 크게 벗어나지 못했음을 보여 준다.

고구려 전기의 고분벽화에는 사신도가 아직 본격적으로 등장하지 않으며, 사신은 묘주초상의 상단이나 하단에 부속물로 작게 표현되어있다. 간헐적으로 나타나는데, 한대(漢代) 사신도의 형태를 빌어다 그것을 수용했던 단계로 정의내릴 수 있다.

삼실총, 대안리 1호분, 수렵총, 약수리 고분 등의 사신도가 전기의 대표적인 고분벽화이다.



〈그림5〉 약수리 고분벽화, 청룡



〈그림6〉 약수리 고분벽화, 백호



〈그림7〉 약수리 고분벽화, 청룡



〈그림8〉 약수리 고분벽화, 백호

2.1.2.4 중기(5세기 말~ 6세기)

중기(5세기 말~ 6세기)에 형성된 사신도는 인식이 체계화 되면서 동물들이 추상적이고 상징적인 표현에서 벗어나 사실적이고 실제적인 모습을 보이는 시기이다. 사신의 형태는 보다 생기 있고 울동적으로 표현되었으며 색조도 화려해지고 밝아진 것은 고구려적 특성이라 할 수 있다. 박진감이 넘치고 힘찬 고구려 회화의 특성이 서서히 드러나지만 원근감이나 입체감이 완성되지 못한 점을 볼 수 있다. 중기의 덕화리 고분벽화에서는 사신의 비중이 크고 인물 풍속도의 비중이 매우 작다. 이로써 이 벽화는 인물 풍속도와 사신도가 함께 그려진 고분으로서의 마지막 시

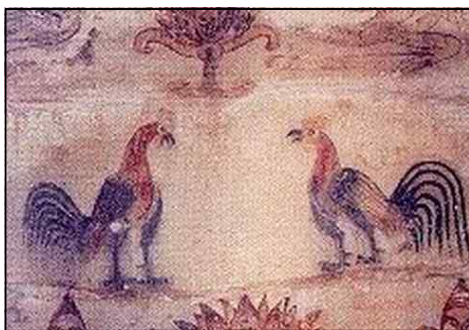
기의 것으로 유추해 볼 수 있으며, 사신도 고분으로 이행하는 시기임을 짐작할 수 있다. 유연한 필선, 세밀한 세부묘사 등 전대에서보다 진전된 회화 수법을 보이고 있다. 고산리 1호분, 무용총, 덕화리 1호분, 쌍영총 등의 사신도가 이 시기의 대표적인 벽화이다.



〈그림9〉 무용총, 청룡



〈그림10〉 무용총, 백호



〈그림11〉 무용총, 주작



〈그림12〉 덕화리 1호분, 현무

2.1.2.4 후기(6세기 말~ 7세기 전반)

후기의 사신도는 고구려 고분벽화 중에서 사신도 표현상 가장 절정을 이루는 시기로서 절제되고 조화로운 완벽한 구도로 긴장감과 역동감이 넘치는 형태, 선명한 색채의 배합 등 표현상 가장 완성된 형태이다.(박옥자,2005,p58) 사신의 비중이 높아져 사신이 벽화의 중심주제가 됨으로써 그 의미가 부각됨을 알 수 있다. 세련

되고 다듬어진 모습, 힘차고 동적인 고구려적인 특성이 두드러지게 나타난다. 표현 방법이나 화풍은 점차 세련되고 능숙한 것으로 발전되어 갔으며 이와 함께 힘차고 동적이며 긴장감이 감도는 고구려적인 특성도 더욱 두드러지게 되었다. 그리고 채색도 시대의 흐름에 따라 더욱 선명하고 화려한 것으로 발전되었다.

6세기 이후에는 벽화 내에서 사신의 비중이 높아져 무덤 칸 벽면 전체를 차지하는 유일한 주제로 등장하기에 이르는데, 이로부터 내세를 구성하는 하나의 일원으로서가 아니라, 독자적 존재이면서 무덤의 수호자로 변모한 사신의 위상을 엿볼 수 있다.

호남리 1호분, 강서대묘, 강서중묘, 통구4호분, 통구 5호분, 진파리 1호분 등의 벽화에 이러한 특징이 잘 나타난다.

후기에 회화적인 특징이 가장 잘 나타난 대표적인 벽화는 바로 '강서삼묘(江西三墓)'이다. 무덤의 크기에 따라 '강서대묘', '강서중묘', '강서소묘'라 구별하여 불리어지며, 이 가운데 강서중묘와 강서대묘만 벽화가 있고 강서소묘는 없다.

강서대묘는 평안남도 강서군 강서면 삼묘리에 있는 삼국시대 고구려의 벽화 고분으로 강서삼묘 중 가장 큰 벽화고분이다.

벽화의 내용은 사신도 및 장식무늬이며, 회칠을 하지 않은 잘 다듬어진 널방 돌벽 면에 직접 그렸다. 널방 남벽의 입구 주변에는 인동 당초 무늬를 그려 장식하고, 좌우의 좁은 벽에는 주작을 한 마리씩 그렸으며, 동벽에는 청룡, 서벽에는 백호, 북벽에는 현무, 천장 중앙의 덮개돌에는 황룡을 각각 그렸는데, 천장의 황룡은 침수에 의하여 박락되어 분명하지 않다.

고분축조 및 벽화연대에 관하여는 여러 가지 견해가 있지만 대체로 6세기 후반에서 7세기 초로 추정되며 벽화는 대체로 철선묘법으로 그려졌는데, 사신도는 그 구상이 장대하고 힘차며 필치가 세련되어 우리나라 고분벽화 중에서 극치를 이루는 걸작으로 평가된다.

강서중묘는 북한 평안남도 강서군 삼묘리의 평야 한가운데에 있는 7세기 고구려 시대 무덤 3기 중 하나다. 근처의 강서대묘와 함께 고구려 고분벽화의 절정기 작품을 지니고 있는 벽화고분으로 유명하다. 잘 다듬어진 화강암 판석을 사용하여 널방을 축조하였다. 널방벽과 천장부의 석면에 직접 그림을 그렸

다. 널방 벽화의 주제는 사신(四神)이다. 동벽의 청룡과 서벽의 백호는 강서대묘에서와 같이 널방 입구를 향하여 포효하는 자세를 취하고 있는데, 세부표현이 간략하고 형식화되어 있어 상상의 동물 특유의 신비감이나 생동감이 강서대묘에서 보다 약하다. 널방 입구인 남북좌우에는 1쌍의 주작이 부리에 구슬을 물고 좌우로 양 날개를 펼쳐 날아오르려는 듯한 자세로 서 있다. 북벽의 현무는 여러 개의 토산과 암산으로 이루어진 산 위에 서 있는데, 그 자세가 어색하고 뻣뻣하다. 거북은 육지의 네발짐승과 같은 다리와 머리를 지녔으며 거북을 휘감은 뱀은 특유의 활력을 잃고 있다. 북벽의 현무는 동·서벽의 청룡·백호에 비해 고졸한 맛을 풍기며 강서중묘의 축조연대를 추정하는 데 혼란을 주는 요인이 되고 있다. 천장부의 평행고임 면은 양식화된 인동연꽃넝쿨무늬로 장식되었다. 천장뚜껑돌 밑면의 그림은 특정한 관념과 연관된 듯한 짜임새 있는 배치를 보여준다. 화면의 중앙에는 만개한 연꽃을, 그리고 동서 양측에는 해와 달의 모습을, 남북에는 봉황 1마리씩을 묘사했으며 4모서리에는 인동연꽃무늬를 1/4씩 표현했다. 해는 붉은 원 안에 검은 3발 달린 까마귀[三足鳥]로, 달은 누런 원 안에 옆드린 두꺼비로 나타냈는데, 두꺼비는 그 모습이 형식화되어 곤충과 같은 느낌을 준다. 강서중묘는 강서대묘에 비하여 벽화 표현기법의 양식화가 뚜렷하고 묘실구조도 보다 간략화된 것으로 보아 7세기 전반 경에 축조된 고분으로 추정 된다.

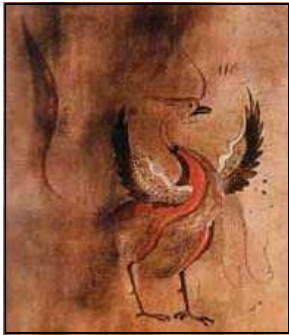
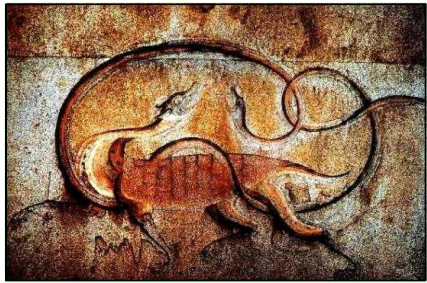
강서중묘 사신도는 망자(亡者)를 지키는 동서남북 각 방위의 사신뿐 아니라, 하늘 연꽃과 봉황, 해와 달 등이 그려진 천장화까지 있다는 점에서 무척 희귀한 그림이다. 특히 남쪽 의 주작 그림은 붉은색과 회색을 적절히 배합해 단아하면서도 세련된 한 쌍을 나타내고 있다는 점에서 더 큰 규모인 강서대묘의 사신도보다 예술적 가치를 인정받고 있다.(출처: 이태호, 유흥준(1995))



〈그림 13〉강서대묘 서쪽 천장 고임



〈그림 14〉강서대묘 북쪽 천장 고임

	강서대묘	강서중묘
청 룡		
백 호		
주 작		
현 무		

〈표1〉 후기의 사신도

2.2 사신의 조형적 특성

2.2.1 형태

전기에 나타난 청룡은 몸통에 가는 털이 표현이 되어있으며, 전체적으로 꿈틀거리는 S자로 움직임이 나타난 형태이며, 청룡의 뒷부분에 구름과 함께 그려져 있다. 백호는 머리로 자연에서 볼 수 있는 호랑이의 것과 같다. 배경을 장식하는 구름도 장식무늬화하면서 현실감을 잃었다. 백호 앞에는 서방을 나타내는 서쌍삼성(西雙三星)과 달이 표현되었다. 약수리 고분벽화에 나타난 주작의 형태는 부채모양으로 활짝 펼친 두 날개와 날개에 표현된 깃털이 특징이다. 별자리 및 변형 구름 무늬와 함께 그려져 있고, 섬세하게 표현된 세 갈래의 꼬리가 잘 나타난다. 하지만 몸과 맞지 않은 가는 다리와 조화롭지 않은 형태가 남아있다. 현무의 형태는 비늘이 표현된 귀갑(龜甲)과 뱀이 길이가 매우 길게 나타난다.

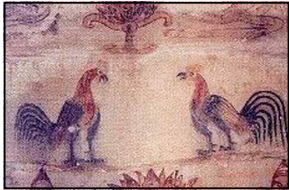
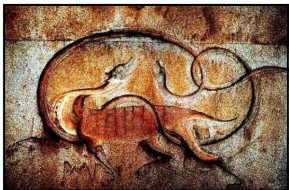
중기 덕화리 1호분에 나타난 청룡은 힘찬 형태가 뚜렷이 나타나며 살이 통통히 오른 몸체에 먹 선이 강하고 경직스런 고식의 딱딱함이 남아있으면서도 후기 사신도의 위용과 비슷하다. 무용총에 나타난 백호는 가늘고 긴 몸에 자연에서 볼 수 있는 호랑이의 특징을 거의 그대로 옮겼다. 앞으로 길게 내민 백호의 혀가 방망이처럼 느껴진다. 어깻죽지에서 날개처럼 뻗어 나온 것뿐 아니라 몸 곳곳에 솟은 거칠고 긴 털들도 상서로운 기운의 표현이다. 머리 부분이 지워져있으나 포효하는 모습으로 박진감을 느끼게 한다. 무용총에 그려진 주작은 날개깃털과 꼬리의 표현이 사실적으로 그려져 있다. 뾰족한 부리와 섬세하게 표현된 주작의 형태를 볼 수 있다. 덕화리 1호분에 나타난 현무는 다른 현무도와 마찬가지로 뱀과 거북이 뒤섞여있는 형상을 하며 거북이처럼 등갑이 표현되어 있고 뱀도 비늘도 표현 되었다. 이처럼 중기의 사신도는 전체적으로 중국적인 표현기법에서 벗어나 5세기로 넘어 오면서 다소나마 세련된 동물표현이 세부적으로 정리가 되어 있으며 박진감 넘치고 힘찬 고구려 회화의 특성이 서서히 드러나고 있다.

후기 강서중묘에 나타난 청룡은 긴장감이 넘치고 역동적인 용의 형태로 공중에 떠있는 앞발과 땅을 내딛는 두 다리가 힘차며 유연성이 나타난다. 흘러내리는 S자 형의 목의 곡선은 가슴에 이르러 굽게 확장되고 몸통으로부터 꼬

리로 감에 따라 차차 가늘게 길어져서 탄력성 있게 움직인다. 백호의 모습은 청룡과 유사하다. 날카로운 발톱과 아가리가 크게 표현되어있으며, 몸통부터 꼬리까지 역동적인 형태의 흐름을 느낄 수 있다. 파상형 줄무늬로 백호의 특징을 보여 준다.

강서대묘의 주작은 길고 섬세한 털이 특징이며 우아하게 꼬리가 모두 위로 향한 모습을 볼 수 있다. 전기, 중기에 비해 주작의 형태가 조화롭다. 회화적으로 뛰어난 현무도는 거북이 자아낸 운동감과 뱀이 이루어낸 탄력성이 잘 어우러져 현무를 실재하는 신수(神獸)처럼 느끼게 한다. 마주보는 자세로 비스듬히 허공을 바라보는 거북과 뱀의 아가리에서 기운이 화염처럼 뿜어나온다. 6~7세기 동아시아 회화사에서 가장 완성도가 높은 작품의 하나로 평가받는 그림이다.

이처럼 사신의 형태는 시기가 지날수록 조화로운 구도와 완성도가 높아졌음을 확인할 수 있다.

	전기	중기	후기
청 룡			
	대안리 1호분	덕화리 1호분	강서중묘
백 호			
	약수리 고분벽화	무용충	강서중묘
주 작			
	약수리 고분벽화	무용충	강서대묘
현 무			
	약수리 고분벽화	덕화리 1호분	강서대묘

〈표2〉 시기별 형태의 변화

2.2.2 색상

초기에 그려진 벽화에 나타난 색채는 벽화의 바탕색인 황색이나, 형태를 표현할 때 사용되는 흑색위주이다. 중기로 갈수록 선명한 오방색을 사용하여 다채로운 색감을 표현 하였다.

후기의 가장 대표적인 강서대묘의 청룡도를 보면 벽면에 회를 칠하지 않고 곱게

물가리한 화강암에 직접 그려 마치 비단에 그린 것 같이 부드러운 느낌을 준다. 튀어나올 듯이 커다란 두 눈의 묘사와 길게 내민 붉은 혀가 눈에 띄며 목 아래 부분에는 희고 붉은 삼색띠를 표현했다. 채색 표현에 있어서는 비늘로 가득 찬 몸체는 5색을 칠해 입체감을 나타내어 검은색, 붉은색, 청색, 갈색, 흰색 등의 색채를 사용해 구름법으로 그렸으며 농담의 변화가 풍부하여 다양하고 선명한 색감을 보여준다. 이렇듯 후기의 벽화기법은 매우 원숙하고 세련된 채색이 돋보인다.

전기	중기	후기
-벽화의 바탕색인 황색 -형태를 표현에 사용된 흑색	-벽화의 색인 황색 -선명한 오방색 사용	-벽화의 색인 황색 -오방색의 채도와 명도에 변화를 주어 사용

〈표3〉 시기별 색상의 변화

2.2.3 선

초기 사신은 동일한 굵기의 선으로 평면적이고 대담하고 간결하다. 묘사를 목적으로 그렸으며, 필치의 표출성이 없고 일정속도의 굵기로 붓을 눌러 묘선이 철사와 같이 딱딱하고 변화 없이 그리는 철선묘법을 사용하였다. 점차 중기로 갈수록 선에 강약이 생기고 세부적인 묘사가 이루어지며, 철선묘법에서 벗어나 비수가 섞여있는 선을 사용함으로써 울동감을 담아냈다. 세련된 필치로 생동감, 박진감 넘치는 사신을 표현이 되었다.

후기에 들어서 회화적 표현이 가장 잘 나타난 강서대묘의 청룡을 보면 물결치는 듯한 선이 인상적이다. 흘러내리는 S자 형의 목의 곡선은 가슴에 이르러 굽게 확장되고 몸통으로부터 꼬리로 감에 따라 차차 가늘게 길어져서 탄력성 있게 움직인다. 구름도법(鈎勒塗法)의 기법으로서 묵선으로 물체의 윤곽을 먼저 긋고, 그 속에 채색하는 방법으로 필세(筆勢)는 호방해 보인다. 몸체 각 부분의 화려하면서도 원숙한 치밀한 선의 묘사가 눈에 띄며 사신도에 그려진 청룡 중에서 고구려

회화의 완벽에 달한 최고의 걸작이라 할 수 있다.

이처럼 후기로 갈수록 벽화에 나타난 선의 특징은 강조할 선은 굵게 표시하고 수염이나 날개 등은 가는 선을 사용함으로써 선의 강약과 농담의 변화를 주어 대상이 가지는 특성과 생동감을 표시한데서 찾아볼 수 있다. 또한 백제나 신라의 부드럽고, 유연한 세밀한 선과는 달리 대부분 강철과 같은 차갑고 절제된 냉엄한 특징을 지니는 것 또한 고구려 사람들의 척박한 생활풍토에서 기인한 강인하고 무사적인 소양이 회화에 있어 선의 표현에 반영되어진 것으로 보인다.(박옥자, 2005, p.62-63)

전기	중기	후기
-자유롭고 소박함 -묘사를 목적 -대담하고 간결 -딱딱한 철선묘법 사용	-선의 강약 조절 -세필로 세부묘사 -세련되고 숙달된 기법으로 표현	-최고점에 이른 필체 -선의 강약과 농담의 변화 -고구려 정신이 담긴 생동적인 선

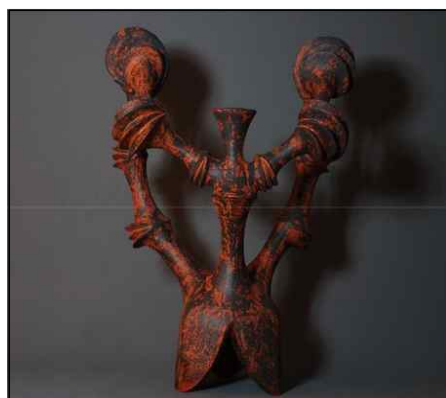
〈표4〉 시기별 선의 변화

2.3 사신을 응용한 디자인 분야별 작품

2.3.1 미술 분야

사신을 응용한 디자인의 미술 분야는 2008년 한승룡의 작품으로 고구려 고분벽화의 사신 중 주작을 주제로 하였다. 특히 주작의 비상하는 날개에 집중하여 조형적 구조를 차용하여 창작 도조 작품으로 전개하였다. 주작의 이미지를 직관적으로 재구성하고 표현 대상을 창의성, 공간성, 대칭구도, 긴장감의 매체 변화에 중점을 두고 제작에 임하였다. 색상 변화에 있어서는 흑유와 테라시질라타를 칠하여 주작의 의미색인 붉은색을 띄게 하였다. 형태적 변화에

있어서는 공간감, 대칭구도, 동적 율동성, 긴장감을 적절히 사용하여 형태적 변화를 주고자 하였다. 〈그림 15〉는 주작의 날개 이미지를 재구성하고 해체, 결합시켜 창의성과 대칭구도로 형태를 구상하였다. 좌우 날개는 주작의 날개 형상에서 외곽선을 이미지로 형상화 시켰으며 자연스러운 선을 부각시키고자 의도하였다. 〈그림 16〉은 주작의 활공하고자 하는 날개의 이미지에 모티브를 두고 공간감을 극대화 시켜 형태를 진화 시켰다. 형태선의 반복으로 율동감을 느낄 수 있는 작품이다. 또한 색상은 테라시질리타를 칠하여 오래된 느낌을 표현하였다.



〈그림 15〉 사진 응용한 디자인 작품1 〈그림 16〉 사진 응용한 디자인 작품2
 (출처: 한승룡, 고구려 고분벽화 사방신을 응용한 도자조형연구
 : 주작을 주제로 한 작품제작을 중심으로 2008)

2.3.2 시각디자인 분야

시각 디자인 분야에서는 〈그림 17〉〈그림 18〉에서 1987년 김미영의 작품으로 고분 벽화의 사신도를 벗어나 인간의 삶, 기원 등과 깊은 연관을 갖는 사신으로 파악하고, 화면 공간서 재구성 되는 표현소재로 등장 시켰다. 사신도의 의미와 상징성을 근거로 공간속에서 사신의 형태와 배경의 연결을 시도하여 새로운 공간을 모색하였다.

〈그림 17〉은 어두움에 갇혀 있는 공간에서 밝은 외부 공간으로 진행하려는 의지를 표현한 것으로, 색면의 경계에서 공간의 꺾임과 새로운 공간 형성을 시도하였다. 특히, 현무의 상징은 지신(地神)으로 의미하는 탄생과 죽음을 동시에 상징하고자 하는 의도가 나타난다.

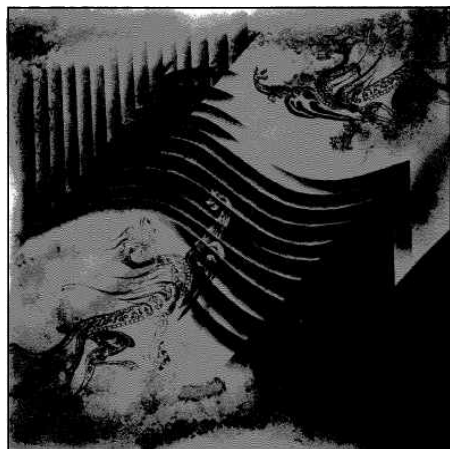
〈그림 18〉는 수직선의 반복으로 긴장감을 유발하며, 왜곡된 수직선으로 울동감과 공간감을 유발시켰다. 작품에 나타난 백호는 선들에 의해 분할된 공간을 대각으로 비상하며 서로 마주 배치되어 긴장을 더해주었다. 이러한 화면의 배치는 미래로 이어지려는 시·공간의 통일을 시도했으며, 구도의 복잡함에 비하여 색상의 채도를 낮춤으로써 산만함을 피하고자 하였다.

또한, 2002년 박은주의 작품은 고구려 고분벽화의 사신도 중 주작에 대한 고구려인의 사상과 감정을 고찰하고 이를 통해 과거부터 현재까지 이어지고 있는 고유한 가치체계를 파악한 후 도출된 세계관과 인식을 바탕으로 본인의 정신세계를 칠예(漆藝)작품으로 재창조 하였다. 주작의 형태를 재현하는 것이 아닌 현재 살고 있는 우리의 내면세계를 응축하여 새로운 주작의 모습으로 표현하고, 조형물로 형상화하는 과정에서 더 나은 삶을 살아가고자 노력하는 현대인의 비상을 표출하고자 하였다.

삶의 다양한 측면들을 이해하고 단혀져 있던 우리의 마음을 여유롭게 풀어나가기 위한 한 방법으로 칠액과 삼베가 차곡차곡 쌓이며 만들어 가는 건칠(乾漆)의 형상을 '기(器)'라는 조형예술로 형상한 〈그림 19〉 작품에 나타난다. 작품 속에 표현된 주작은 우리가 포용하지 못하고 있는 삶에 대한 다양한 측면들을 개방적인 마음으로 수용하고 희망적인 눈으로 보고자 하는 심상에서 비롯된 자신에 대한 열망의 표현이다.

〈그림 20〉는 삶을 살면서 버겁고 힘들어 정신적으로 피로할 때 마음을 비우고 조용히 사색할 수 있는 피안적 이상세계를 담고자 '기(器)'의 형상을 빌어 건칠의 장점을 살린 조형물로서 형상화하였다. 우리의 화려한 모습을 상반부와 중반부에 그려진 주작으로 표현하고 여백으로 남겨지는 하반부의 공간을 축소하여 마음속의 잠재적 열정을 드러내고자 하였다. 또한 깃털의 생동감 있는 표현으로 삶의 다양한 열정을 보여주고자 하였다. 작품을 감상하는 모든 사람이 휴식을 취하며 비상을 준비하는 주작의 모습을 통해 영혼의 휴식을 경험하고, 다시 새롭게 비상

할 수 있는 계기를 얻을 수 있기 희망하며 제작한 작품이다.



〈그림 17〉 사진 응용한 디자인 작품3 〈그림 18〉 사진 응용한 디자인 작품4
(출처: 김미영, 공간에서 사진도의 재구성에 관한 연구 1987)



〈그림 19〉 사진을 응용한 디자인 작품5 〈그림 20〉 사진을 응용한 디자인 작품6
(출처: 박은주, 고구려 고분벽화의 주작을 소재로 한 칠예 작품 연구 2002)

2.3.3 의상 분야

의상디자인 분야에서는 고분벽화와 사신을 소재로 한 디자인이 꾸준히 나타나고 있다. 그 중 사신의 조형성이 잘 나타난 네 작품을 알아보았다.

먼저 〈그림 21〉와 같이 2004년 안소영 디자이너의 작품으로 주작을 모티브로 사용하여 고구려의 용맹함과 에스닉한 이미지를 함께 담고 있다. 스커트의 측면 금색부분에 강서중묘의 주작문양을 열전사 기법으로 프린트 하였다.

또한 〈그림 22〉는 2002년 김혜은 디자이너의 작품으로 벽화의 이미지를 의상에 재현하고 있다. 무용총의 이미지를 자켓의 팔부분과 스커트 하단과 크게 그려져 있으며 우아한 투피스와 함께 고구려의 기상을 느낄 수 있다.

〈그림 23〉, 〈그림 24〉은 2010년 한정인의 작품으로 고구려 고분 벽화를 현대적 감각을 지닌 창의적인 현대 패션으로 재창조 하였다. 또한 기존에 전통미를 표현하는데 잘 사용되지 않던 데님을 주소재로하고 쉬폰 이라는 이질적 소재를 조화롭게 사용하였다. 데님의 세밀한 워싱 효과를 줄 수 있는 발염기법을 응용한 새로운 방법을 도입해 문양을 표현하여 역사적 흥미가 담겨진 현대성을 작품에 독특하게 담아내고자 하였다.



〈그림 21〉 사신을 응용한 디자인 작품7 〈그림 22〉 사신을 응용한 디자인 작품8

(출처: 안소영, Noin-Ula와 고구려의
복식 및 문양연구와 이를 반영한
에스닉스타일 의복디자인 연구.2004)

(출처: 김혜은, 고구려 벽화를 응용한
의상디자인 연구.2002)



〈그림 23〉 사신을 응용한 디자인 작품9 〈그림 24〉 사신을 응용한 디자인 작품10

(출처: 한정인 고구려 고분벽화를 응용한 의상디자인 연구.2010)

2.4 헤어디자인 특성

2.4.1 헤어디자인의 개념

헤어디자인은 인간의 신체에 가해지는 대표적인 장식행위중 하나로 볼 수 있다.(이연희,이운영, 2002,pp9-10) 즉, 헤어디자인은 살아있는 사람 그 자체를 대상으로 하는 것으로 다른 어떤 디자인 영역보다 더욱 신중하게 고려되어야 하며 모델에게 적합한 디자인 창출을 전제한 후 거기에 미적 추구나 유행 등을 반영시켜야 한다. 헤어디자인은 토털 패션의 한 요소로서 좁게는 전체 패션과 넓게는 시대적 배경과 그 사회의 문화, 그리고 사회 구성원들의 라이프스타일에 따라 변화한다.(최혜정,2005,p19)

헤어디자인은 두발의 형태를 만들기 위해 고안 또는 계획하는 것으로 어떤 이미지나 생각을 사물 외부에 표출하는 행위이며, 이런 계획은 전체 두상과 얼굴형에 근거한 이미지를 이끌어내기 위해 피시술자가 희망하는 것과 디자이너의 아이디어가 합쳐져 상호 의견을 교환으로 이미지가 형성된다. 이렇게 형성된 이미지는 사용하는 재료와 사용되는 기술에 의해 형이 구체화 되므로 헤어디자인은 이미지와 소재와 기술의 총체(김가연,2003) 라고 할 수 있다. 이러한 헤어스타일은 인간의 미적 가치관에 따라 창조된 외적 조형물로서 미적 가치와 함께 상징적 가치와 실용적 가치도 함께 지니며, 인체와 그 움직임을 바탕으로 인간의 무한한 상상력과 감정을 질서 있게 표현하는 삼차원적인 디자인작업이라는 점에서 예술과 흡사하다. 즉, 헤어디자인은 인간의 두상과 얼굴형을 구조적으로 파악할 수 있는 공학적인 분석력과 이를 통해 예술적으로 표현할 수 있는 조화로운 능력에 의하여 창출되어야 한다는 점에서 다른 조형디자인과 유사하다고 볼 수 있다.(하정연,2002,p12)

이처럼 헤어디자인은 그 시대의 사회와 문화를 배경으로 계속해서 변화와 발전을 보이고 있으며, 현대인의 다양한 욕구와 개성을 충족시킬 수 있는 창조적인 활동으로 보다 아름답고 새로운 이미지를 창출하고자 하는 인간의 의식적 욕구 충족의 수단으로 볼 수 있다.

헤어디자인의 목적은 헤어스타일에 의해 아름답게 보이도록 만드는 것으로,

다양한 조형 요소의 구성에 의해 적절히 조화(최혜정,2005,p20)되었을 때 본래의 상태로부터 더 아름답게 표현할 수 있다. 즉, 헤어디자인은 헤어라는 소재에 일련의 조형 활동을 수행해나가는 것으로 개인의 고유미를 부각시켜 개성미를 강조하며 전체 이미지를 개선시키는 창조적 활동이다.

2.4.2 헤어디자인의 조형요소

헤어 디자인은 전체 두상과 얼굴형에 근거해 아름답고 개성 있는 이미지를 이끌어 내기 위해 디자인 요소를 조화시키고 그것에 적절한 변화를 주어 구성된다. 헤어디자인의 조형적인 구성 요소인 형태(form), 질감(texture), 색채(color)은 헤어디자인의 기능적인 면과 연결해 조화를 이루고 있으며 이러한 시각 요소는 가시적으로 표현될 때 나타나는 것으로 실제로 눈에 보이므로 디자인의 외양을 꾸미는 요소 중 가장 중요한 비중을 차지(김가연,2003,p.20)하며, 각각의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

2.4.2.1 형태(form)

형태는 포괄적인 의미로 인간이 디자인하는 창의성에 입각하여 부여된 가치가 기능적 요소와 환경적 요소를 동시에 충족시키며, 그 결과 우리의 감각과 이성을 통해 인지될 수 있는 총체적인 전달매체라고 할 수 있다. 이러한 형태는 그 요소가 디자인 과정에서 어떠한 방법으로 결합되는지에 따라 디자인이 창작되어지므로 형태의 종류와 특성을 분류할 필요가 있다. 형태는 이념적 형태(ideal form)와 현실적 형태(real form)로 분류 할 수 있는데, 이념적 형태는 순수 형태(pure form) 또는 추상적 형태(abstract form)를 말하며, 현실적 형태는 자연적 형태(nature form)와 인위적 형태(artificial form)로 나뉜다. 먼저 이념적 형태를 살펴보면 현실적 형태와 대립하며, 모든 형태의 기본이 되는 것으로, 이 중 순수형태는 모든 형태의 기본인 점, 선, 면, 입체를 기본

으로 한다. 순수형태는 소재 자체가 큰 의미를 주지 못하지만 현실적 형태를 구성하는 원소 또는 그것을 표현하는 기본이 된다고 할 수 있다. 추상적인 형태는 자나 척도를 이용하여 얻어진 직선, 곡선, 면, 입체 등으로 구성되는 형태 또는 추상의 것을 말한다. 현실적 형태는 인간 자신을 포함하여 인간 주위에 존재하는 모든 소재가 되는 물상을 의미하는데, 이는 현실적 형태에서는 소재 자체가 커다란 의미를 갖는다는 것을 말해주고 있다. 현실적인 형태의 분류의 하나인 자연적 형태는 인간의 의지나 요구에 관계없이 자연적으로 형성된 자연물, 인간을 포함한 우주 전체를 대상으로 하며, 이는 자기 형성에 의하여 성립되는 것이지만 따로 떨어져서 독립되어 있는 것이 아니고 상호 연관하여 작용(최선미, 2001, p.27)되는 것이 그 특징이다. 반면에 이러한 자연의 형태와는 달리 인위적인 형태는 인간의 의사에 따라 형성되는 것으로, 실용적인 욕구나 심미적인 욕구를 충족시키기 위한 현실적 형태(김가연, 2003, p.16)라고 할 수 있다. 인위적 형태의 흔적은 과거의 역사와 각 지역, 민족의 유산에서 찾아 볼 수 있으며, 문명과 문화가 발달한 현대 사회에서는 합리적이고 새롭게 발전되고 있는 과학적이고 예술적인 형태로 표현되고 있는 것을 살펴볼 수 있다. 디자인을 실용적이고 미적인 조형의 가시적 표현(문재원, 2004, p.31)이라고 보는 관점에서는 이 가시적 표현은 현실적 형태의 창조를 의미하며, 디자인은 새로운 현실적 형태라고 규정지을 수 있다.

시각요소의 구성요체인 형(shape)은 실체적 본질에 대한 외형적 양식으로 바깥경계 또는 윤곽을 나타낼 수 있는 형태선이라고 할 수 있다. 형은 가로, 세로로 이루어진 형태의 2차원적 표현으로 시작한 곳에서 만나는 선으로 둘러싸인 평면으로 3차원의 입체(Pivot point, 1994, p.16)를 의미하는 것으로 위치와 방향을 제외한 사물의 공간적 면모를 나타낸다.

형태의 디자인 원리란 어떤 실체를 형성하기 위해 필요한 각 부분들을 유기적으로 통일하기 위한 구조적 계획이다. 즉, 디자인 요소들이 어떤 특정한 효과를 성취하기 위하여 어떻게 결합되어야만 하는가를 결정하는 하나의 연관 법칙이거나 또는 구성계획이라 할 수 있다. 형태의 디자인의 원리는 <표5>과 같이 통일, 균형(대칭, 비대칭), 비례, 리듬(반복, 점이), 조화, 강조, 대비로 구분할 수 있다.(한희수, 2000, p.64)

디자인의 원리 중 가장 핵심이 되는 요소인 통일은 부분과 부분, 부분과 전체 사이에 질서를 유기적으로 조화되는 것을 의미하며, 형태의 디자인 원리 중 가장 핵심이 되는 요소이다.(이기봉,2009,p.18)너무 통일에 치우치면 단조로울 수 있기 때문에 적절한 조화가 필요하다.

균형은 대칭과 비대칭으로 나눌 수 있으며, 대칭은 점을 중심으로 같은 형태를 갖게 되는 점대칭 형태를 비롯하여 선대칭, 면대칭, 평행으로 그대로 이동시켜 만들어지는 평행 대칭, 그리고 좌우 대칭, 형태를 정비례로 확대, 축소시킨 유사대칭 등이 있다.(조열,김지현, 1999,p231). <그림 25>는 형태의 좌우대칭으로 표현되었다. 이와 반대로 <그림 26>과 같이 가운데 중심선을 기준으로 좌우가 균등하지 않을 때 또는 상하를 기점으로 균등하지 않는 것을 비대칭이라 한다.

비례는 전체형태와 부분 형태 사이에 양적인 비교를 포함하는 원리로 비율 또는 분할을 뜻한다. 헤어디자인에서 크기와 사용된 색의 양, 공간의 구조, 형태, 결, 감촉 등이 있다.

움동감을 느낄 수 있는 리듬은 반복과 점으로 구분되며, 반복은 동일한 요소나 대상 등을 두 개 이상 배열시켜 시선이 이동하여 상대적으로 동적인 느낌을 줌으로써 운동감을 나타나게 하는 것을 의미한다. 반복과는 조금 다르게 단계적인 변화 즉, 점차적으로 서서히 변화하는 것을 점이라 한다. 각 부분에 형태가 점점 커지거나, 색이 점점 밝아지 것 등을 포함하며 동적인 느낌을 준다.

두 개 이상의 요소 또는 부분의 상호관계에서 서로 분리되어 배치하지 않고 통일된 전체로서 감각적 효과가 나타나는 것(권미희, 2011,p.23)으로, 변화의 요소를 가미하여 통일과 균형이 이루어지도록 하는 것이 조화이다.

강조란 어떤 주변 조건에 따라 특정한 부분을 강하게 하여 변화를 주는 요소이다. 디자인 요소를 반복함에 의해 얻어지거나 디자인 요소의 대조를 통해 얻는 경우, 평이함 속에 두드러진 형태나 색채 등의 단일 디자인 요소로 강조하는 경우가 있다.<그림 27>은 짧은 옆머리의 평이함 속에 긴 머리가 강조됨을 알 수 있다.

형태학적 디자인에서 대비란 <그림 38>과 같이 서로 다른 요소들을 조합하여

배치시킴으로써 긴장감이나 극적인 효과를 얻을 수 있다. 직선과 곡선, 대조적인 색, 서로 다른 크기 등을 예로 들 수 있다.



〈그림 25〉 WELLA 2013



〈그림 26〉 Tony&Guy 2013



〈그림 27〉 Tony&Guy 2013



〈그림 28〉 Amos 2013

2.4.2.2 질감(texture)

질감은 형태, 색과 더불어 디자인의 필수요소로서, 재료나 기법에 의해 나타나는 표면의 특징으로 촉각으로부터 시각적 촉감에 이르기까지의 모든 것(기

초디자인, 2002, p.105)을 말한다. 즉, 재료나 기법에 의하여 나타나는 물체 표면의 특징으로 부드럽다, 곱슬거린다, 거칠다, 오돌토돌하다 혹은 매끄럽다와 같이 재료의 성질을 표현할 수 있다. 질감은 모든 시각예술에서 작품의 촉각적 효과를 좌우하며 전체 디자인에 미치는 영향을 분석(최혜정, 2005, p.28)하는데 중요한 요소라고 할 수 있는데, 명암효과에 의해 다르게 보일 수도 있고 거리감에 따라 전혀 다른 느낌을 주기도 하는 새로운 시각적 특징으로 명도의 대비나 시각적 거리감과 함께 표현되어 디자인의 기본 요소(문재원, 2004, p.35)로 작용되어 진다.

모발에서의 질감은 촉각과 시각으로 느낄 수 있는 표면의 질인 머릿결로 볼 수 있는데, 이러한 머릿결은 표면이 매끈하고 움직임이 없는 비활동적인 언엑티베이트드(unactivated)와 곱슬거리거나, 거친, 혹은 오돌토돌한 느낌의 활동적인 액티베이트드(activated)로 크게 구분 지을 수 있으며, 헤어디자인에서 층이나 컬이 없는 비활동적인 질감의 경우 <그림 29>와 같이 고정화된 분위기를 연출하며, 반면에 머릿결의 층이나 펌 웨이브 등으로 움직임이 있는 활동적인 질감의 경우 <그림 30>과 같이 발랄하고 역동성을 느끼는 등 다채로운 느낌을 줄 수 있다.

이와 같이 헤어디자인에서 질감은 모발의 자연적인 재질을 활용하거나 인위적인 방법이나 화학적인 요인을 사용하여 웨이브와 같은 인공적인 형태의 질감을 형성해 모발 재질을 바꾸어 느낌을 다르게 표현하는 것으로 모발이 갖는 성질에 의해 분류할 수 있다. 모발의 기본적인 성질은 반 곱슬모, 강모, 연모, 가는 모발 등이 있으며, 물리적인 성질은 인위적으로 웨이브를 넣거나 디자인 시 무게감을 주는 위치에 변화를 주고 모발 표면에 촉각 시각적 효과를 주어 거칠거나 부드럽게 표현하는 것으로 볼 수 있다. 질감을 통해 표현되는 느낌이 달라지며 디자인의 중요한 요소라 할 수 있다.



〈그림 29〉 비활동적 질감

출처: Tony&Guy 2012



〈그림 30〉 활동적 질감

출처: Amos 2013

2.4.2.3 색채(color)

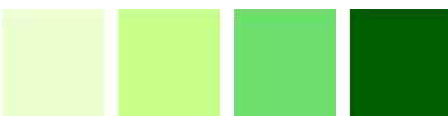
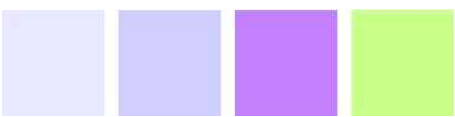
색채는 가장 본능적이고 직접적인 표현요소이고 일상생활과 밀접하게 관련되어 있는 부분으로 눈으로 보이는 모든 외양은 색의 밝기에 의해서 나타난다고 볼 수 있다. (Rudolf Arnheim, 1960, p.32) 즉, 사물은 그 자체가 색을 가지고 있는 것이 아니라 모든 색을 포함하고 있는 백색광 가운데 어느 색을 흡수하고, 어느 색을 반사하느냐에 따라 그 사물의 색이 정해진다. 사물의 형태를 결정짓는 경계선들은 서로 다른 밝기와 색채를 가지는 부분들을 구별해 볼 수 있는 시각적인 힘에서 비롯되는 것이다. 즉, 형태는 색채로 인해 구별된다. 이러한 색채는 형을 강조하는 기능을 가지고 있으며, 모든 색채는 형태를 가지고 있으며 모든 형태는 색채를 가지므로 색채가 풍부해지면 형태도 충실해진다. (김가연, 2003, p.21) 이러한 배색은 균형, 강조, 대조, 점이, 지배, 분리 등과 같은 배색원리를 이용해 색의 조화를 맞춰갈 수 있다. 헤어디자인에서의 색채는 자연적인 또는 인위적으로 염색을 통해 변형된 머리색을 의미한다. 헤어디자인에서 일반적인 염색을 통해 변형된 머리색을 의미한다. 헤어디자인에서 일반적인 유행현상을 모발의 염색을 기본(하정연, 2002, p.24)이라고 할 수 있는데, 전반적인 흐름에 있어서 색채는 헤어디자인의 연출력을 더욱 강화시킨다. 헤

어디디자인에서 색을 이용한 경우는 얼굴의 개성파악과 머리의 상태, 색조나 하이라이트를 어떤 위치에 두느냐에 따라 이미지 변화 효과(최혜정,2005,p.27)를 높일 수 있다. 따라서 염색의 색은 얼굴의 빛깔과 나이, 헤어 커트 디자인을 고려하여 선택해야 되며 특히 명도와 채도는 개개인의 직업, 취향, 헤어 커트 디자인등과 같이 전체적인 스타일의 이미지를 감안해야 한다. 모발 끝이 가벼운 내추럴 헤어스타일은 주로 명도가 높은 색의 파스텔 컬러나 중간 명도의 색을 사용해 이미지를 더욱 자연스럽고 부드럽게 연출하고, 무겁고 강한 선의 디자인에는 채도가 높고, 명도가 낮은 톤의 색을 사용해 선의 흐름을 강조(최혜정,2005,p.28)할 수 있다. 이와 같이 헤어 디자인에서 색채는 생동감이나 방향감에 대한 착각을 일으키게 하며, 이로 인해 특정한 부분에 이목을 집중시켜, 질감과 부피감, 머릿결 등의 차이를 만들어 낼 수 있다. 헤어 컬러 디자인에서 활용되는 배색이란 4개의 기본 패턴인 색상차, 명도차, 채도차, 톤차를 고려하여 배색하고, 유사색, 대조색, 대립색, 보색 등의 배색 조합을 이용함으로써 선의 흐름과 면적을 구분 할 수 있는 것으로 색상과 톤의 배색을 분류하여 배색의 특성 <표5>,<표6>와 같이 정리하였다.

분류		특성
색상	동일색상 배색	-다른 색을 넣지 않은 전체적으로 조화감과 융화감이 있는 배색. -색상이 같아 동일감은 있으나, 명도나 채도의 변화 고려 요구.
	유사색상 배색	-인접 색상 배색으로 색상환에서 30° ~60° 사이의 색끼리 배색. -색상차가 적어 부조화가 되기 쉬우므로 명도나 채도에 변화요구.
	반대색 배색	-보색관계의 반대 색상과 배색해 강한 자극으로 생기가 들게 함.
톤	톤온톤 배색	-동색계의 농담배색으로 동일 색상으로 2개의 톤의 명도 차이를 크게 둔 배색으로 유사 색상의 톤으로 변화시킴. 즉, 동일색상 채도차이
	톤인톤 배색	-비슷한 톤의 조합에 의한 배색 기법으로 색상은 톤온톤 배색과 같으며, 동일 색상을 원칙으로 하고, 인접색이나 유사색상 범위 내에서 선택하는 것으로 톤 차이가 비슷한(특히, 유사명도)배색. 즉, 다른색상 동일채도

〈표5〉 색상과 톤의 배색

(출처: 송은, 2003, 헤어컬러디자인의 배색 계획)

	
동일색상배색	유사색상배색
	
톤온톤 배색	톤인톤 배색

〈표6〉 색의 배색

2.4.2 헤어디자인의 작품사례

헤어 디자인의 작품 창작은 모발의 성질, 두상의 공간적인 감각과 리듬감, 컬러, 질감 등의 표현방법으로 미적 감각을 요구하거나 가공되어진 소재를 사용하여 헤어의 조형적인 기술로 표현 되어지는 것으로, 헤어 디자인 작품 제작은 조형요소인 형태, 색상, 질감과 개인의 미적 감각과 창작성이 합쳐져 창의적이고 독창적인 디자인을 표현할 수 있다. 이에 본 연구자는 디자인 작품 사례를 컨슈머, 헤어바이나이트, 업스타일, 블로우 드라이로 선택하여 디자인 설명과 함께 조형적 특징을 〈표7〉,〈표8〉과 같이 정리 하였다.

	헤어디자인 사진	디자인 설명	조형적 특성
컨슈머		백 포인트에서 시작된 C컬과 앞쪽으로 펼쳐진 S컬의 컨슈머	액티베이트 질감과 언 액티베이트 질감의 혼합 톤온톤 컬러
헤어바나이트		컨슈머 작품 위에 피스를 연결하여 화려하고 웅장한 헤어바나이트	액티베이트한 질감과 톤온톤 컬러

〈표7〉 헤어디자인 작품사례1

업스타일		탑 부분과 백에 표현된 C컬과 S컬의 매끈함이 우아함이 잘 나타난 업스타일	언엑티베이트한 질감과 동일색상배색과 톤온톤 컬러
블로우드라이		사이드에서 시작된 C컬의 연속으로 생긴 S컬 형태의 블로우 드라이	아주 가벼운 엑티베이트한 질감. 유사색상의 톤인톤 컬러

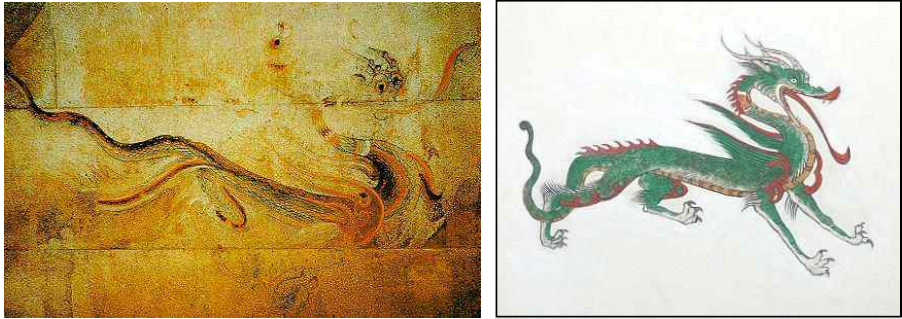
〈표8〉 헤어디자인 작품사례2

Ⅲ. 사신(四神)의 조형적 특성이 응용된 헤어디자인

제 3장은 이론적 고찰을 통해 도출된 사신의 조형적 특성 토대로 헤어디자인 작품 제작을 하는 단계이다. 모티브가 된 사신의 사진과 함께 디자인에 적용될 색상과 배색을 표로 정리하였으며, 사용된 색상의 값은 HTML의 색상코드로 나타냈다. 일러스트와 표현방법을 통해 제작에 앞서 형태와 색상을 계획, 구상하였고, 작품 제작하는 과정을 사진과 함께 설명하여 제작의 사실성을 구체화 하였으며, 작품제작 의도와 함께 완성된 작품을 정리하였다.

청룡을 응용한 Blue curves 작품을 시작으로 Graceful & brave lady 두 번째 작품으로는 백호를 모티브 하였다. Red glory는 주작의 우아함을 헤어디자인 작품으로 담아냈으며, 현무를 응용한 Creative mix까지 총 4가지 작품으로 고구려 사신(四神)을 헤어디자인 작품으로 창의적으로 표현하였다.

3.1. 작품1. Blue curves

작품 모티브	
	
색상과 색상값	
	
COLOR="#030132" COLOR="#020266" COLOR="#026701" COLOR="#979A01" COLOR="#FFCC01" COLOR="#FFFFFF"	
색상과 배색	재료
유사색상 배색과 톤온톤 배색.	커트 도구, 노랑, 초록, 파랑 색의 헤어 매니큐어, 탈색제, 6%산화제, 호일 스프레이, 왁스,

〈일러스트〉

표현 방법
오묘한 색의 표현으로 색상의 그라데이션을 표현하기 위하여 파스텔을 사용하여 색을 완성하였다. C컬의 연속과 앞으로 떨어지는 S컬로 역동성있는 청룡의 움직임의 형상화하였다
일러스트

〈제작 과정〉

〈처음〉



〈중간〉



〈끝〉



① 전체적으로 액티브이트한 질감이 나타나도록레이어 형태로 가볍게 커트한다.

② 산화제와 탈색제를 혼합하여 색이 나올 부분에 탈색을 하여 어두운 모발의 색을 빼낸다.

③ 색상이 조화롭게 그라데이션 될 수 있도록 파랑, 초록, 노랑색을 연결하여 매니큐어를 바른다.

④ 피스를 제작하여 같은 방법으로 탈색을 하고 세 가닥으로 나누어 염색작업을 한다.

⑤ C컬과 S컬이 잘 표현 될 수 있도록 양면 빗을 사용하여 블로우 드라이를 한다.

⑥ C컬마다 골을 내주어 움직임을 강조한다.

⑦ 스프레이를 뿌린뒤 U핀과 핀컬핀을 이용하여 임시로 고정한다.

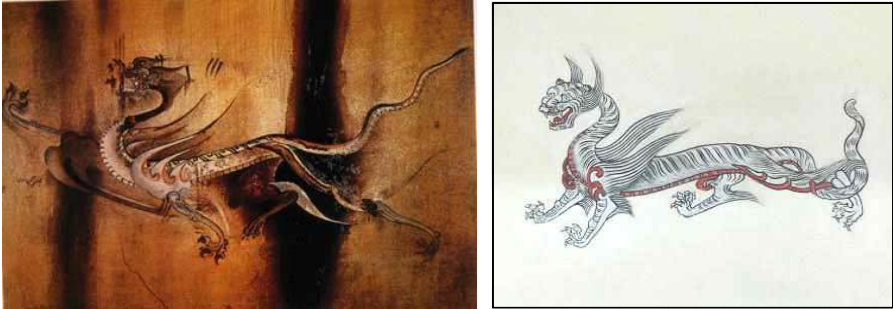
⑧ 마무리로 광택제를 뿌려 광택감을 부여한다.

〈작품사진과 설명〉

청룡의 오방색인 청(靑)색의 유사색상으로 톤온톤하여 신비로우면서 강인한 청룡을 모습을 표현하였으며, 점차 그라데이션 되는 색상으로 깊이감과 자연스런 흐름을 나타냈다. 조형적 특징인 S자 굴곡을 C컬의 연속으로 나타난 S컬의 웨이브로 청룡의 역동성과 유연성을 강조하였으며 뒤쪽에서 시작된 웨이브가 앞머리까지 연결된 모습은 청룡의 몸통과 힘 있는 꼬리를 표현함과 동시에 하늘로 승천하고자 하는 고구려인의 욕망을 나타냈다.



3.2. 작품2. Graceful & brave lady

작품 모티브	
	
색상과 색상값	
 COLOR="#FFFFFF" COLOR="#9A9A9A" COLOR="#343434" COLOR="#010101"	
색상과 배색	재료
검정과 회색, 흰색. 톤온톤 배색.	커트도구, 검정, 투명 헤어 매니큐어, 스프레이, 왁스, 꼬리 빗, 컨슈머 빗.

〈일러스트〉

표현 방법
백호의 상징색인 흰색을 베이직 컬러로 사용하였으며 검정색과 흰색의 자연스러운 연결로 회색색상을 통해 부드러운 백호의 털을 형상화 하였다. 4B연필을 사용하여 그린 선을 손가락으로 그라데이션 하였으며, 백호의 크고 용맹스런 형상을 무게감 있는 구도로 표현하였다.
일러스트

〈제작 과정〉

〈처음〉



〈중간〉



〈끝〉



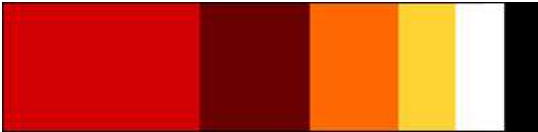
- ① Ear to ear 로 브로킹을 나눈다.
- ② 베이스가 될 뒷부분과 탑 부분만 질감 처리를 한다.
- ③ 뒷부분에 세로로 교대로 검정색으로 염색작업을 한다. 앞부분에 검정과 회색이 점차 그라데이션이 되도록 연결하여 염색한다.
- ④ 깨끗이 행귀낸 후 머리를 말리고 매직기를 사용하여 머리를 펴준다.
- ⑤ 앞쪽에 볼륨이 나올 부분은 백콤으로 풍성하게 만들고 겉부분은 매끈하게 빗질한다.
- ⑥ 무게감 있는 큰 S컬을 탑 부분에 표현한다.
- ⑦ 그와 반대로 뒷부분에는 끝머리가 매끈하고 가볍게 날리도록 빗질하여 고정시켜준다.
- ⑧ 마무리로 광택제를 뿌려 광택감을 부여한다.

〈작품사진과 설명〉

작품 2는 백호를 모티브로 제작한 헤어 디자인 작품으로 예부터 신성한 존재로 인식이 되어온 백호를 고귀함을 주는 동시에 용맹스러움과 강인함을 여성미로 승화 시켜 업스타일로 제작하였다. 언택티베이티한 질감으로 무게감을 주었으며 백호의 부드러운 털을 검정색과 흰색의 조합으로 백호의 파상형 줄무늬를 형상화하였다. 사납지만 의로운 존재로써 친숙하게 다가오는 백호를 부드러운 색상의 그라데이션을 통해 보여주었다. 백호의 수염과 날카로운 발톱을 뒷부분에 날리는 머릿결로 표현하여 백호의 조형적 특성을 부각시켰다. S컬로 백호의 몸집을 표현하였으며, 웅장하고 무게감 있는 모습을 안정적인 구도인 대칭을 사용하였다.



3.3. 작품3. Red glory

작품 모티브	
	
색상과 색상값	
 COLOR="#CC0001" COLOR="#670001" COLOR="#FF6600" COLOR="#FFCC33" COLOR="#FFFFFF" COLOR="#000000"	
색상과 배색	재료
빨강, 주황, 노랑 톤온톤 배색 유사색상 배색	커트 도구, 헤어 피스, 글루, 빨강, 주황, 노랑색의 헤어 매니큐어, 고정 스프레이, 광택 스프레이,

〈일러스트〉

표현 방법
가장 주목했던 부분은 주작의 날개 표현이다. 빨강, 주황, 노랑색과 함께 검정색을 사용하여 날개의 깃털부분을 섬세하게 그리고자 하였다. 비대칭적 디자인으로 주작의 얼굴부터 몸통을 표현하였고 점차 길어져서 뒤쪽으로 떨어지는 형상은 주작의 꼬리를 형상화 하였다.
일러스트

〈제작 과정〉

〈처음〉



① 레이저(razor)를 사용하여 모발을 가볍게 커트한다.

베이스가 될 부분은 최대한 가볍게 테이퍼링 하며 뒷부분에 날개로 표현 될 부분은 기장을 살리면서 가볍게 질감처리 한다.

〈중간〉



② 빨강, 주황, 노랑을 그라데이션 하여 깊이감이 느껴지도록 하며, 끝부분에 검정색으로 주작의 깃털모양을 표현한다.

③ 양면빋과 드라이로 작품의 형태를 잡고 돈모를 사용하여 매끈하게 드라이 마무리 한다.



④ 스프레이를 사용하여 고정하며 끝부분에 광택스프레이를 뿌린 뒤 빗질을 하여 가닥가닥 펼쳐지도록 한다.

〈끝〉



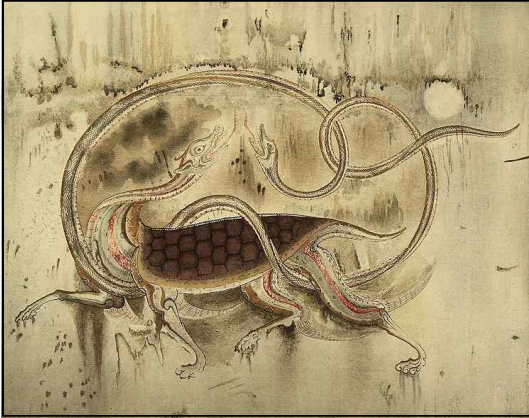
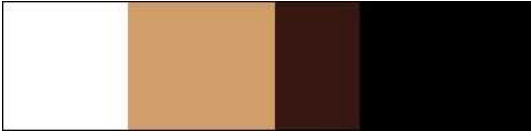
⑤ 색감이 잘 나타날 수 있도록 빗질을 깨끗하게 해주며, U핀과 바늘을 이용하여 고정력을 높인다.

〈작품사진과 설명〉

작품 3 Red glory는 사진 중 주작을 모티브로 제작한 헤어 디자인 작품으로 헤어디자인의 형태학적인 특성 중 비대칭으로 작품의 주목성을 높이고, 점차 길이가 늘어나는 점이를 사용하여 울동감을 부여하였다. 주작의 상징색인 빨강과 주황의 톤온톤색상을 사용하여 정렬적인 주작의 이미지 컨셉의 완성도를 높이고자 제작했다. 주작의 우아미를 강조하고자 뒷부분은 블로우 드라이로 방향을 우측으로 45° 부터 아래로 갈수록 좌측 45° 다시 우측 아래로 떨어지는 S자 형태로 연결되게 드라이하여 화려하게 날개로 비상하는 주작의 이미지를 형상화 하였다.



3.4. 작품4 Creative mix

작품 모티브	
	
색상과 색상값  COLOR="#FFFFFF" COLOR="#CC9A67" COLOR="#361712" COLOR="#010101"	
색상과 배색	재료
검정, 갈색, 노랑, 흰색 톤온톤 배색 동일색상 배색	커트도구, 드라이, 롤빋, 꼬리빋. 검정, 노랑, 투명 헤어 매니큐어 고정스프레이, 광택스프레이 아이롱, 매직기

〈일러스트〉

표현 방법
어두운 색을 거북이를 밝은 흰색을 뱀을 형용하여 디자인의 형태인 대비와 조화를 함께 표현하였다. 두 색의 조화로움을 갈색과 노랑색 색연필로 자연스럽게 연결하여 단조롭지 않도록 표현하였다. 큼직하고 역동적인 S컬로 뱀의 움직임은 형상화 하였다.
일러스트

〈제작과정〉

〈처음〉



① 무거운 질감을 유지하기 위해 부분적으로만 틴닝을 사용하여 질감 커트한다.

② 하이라이트 존을 제외한 베이스를 전체적으로 어둡게 염색한다.

〈중간〉



③ 뒷부분은 드라이로 위로 빗질하여 열을 준 뒤 Ear point와 눈썹 산이 만나는 위치에 하나로 묶어준다.

④ 오른쪽에서 시작된 웨이브가 뒤로 갔다가 앞으로 흘러내리는 형태로 고정하여 준다.



⑤ 머릿결의 흐름이 잘 보이도록 매끈하게 빗어주는 것이 중요하다.

〈끝〉



⑥ 반원의 형태를 만든 부분의 끝머리는 아이롱으로 컬링을 준다.

⑦ 광택 스프레이를 사용하여 광택감을 부여한다.

〈작품사진과 설명〉

작품 4 Creative mix는 현무를 응용하여 제작한 헤어 디자인 작품으로 뱀과 거북의 뒤섞여 있는 형상을 검정과 흰색 두 가지의 반대색상을 사용하여 대비를 높임과 동시에 형태적으로는 조화롭게 표현하였다. 앞부분에 뱀이 움직이는 듯 역동성을 하이라이트 색으로 표현하였으며, 그와 반대로 뱀의 아랫부분에 우직하게 표현된 거북의 형상을 어두운 색상을 사용하여 현무의 이미지를 형상화 하여 제작하였다. 탑 부분에 무거운 반원은 거북의 딱딱한 귀갑을 모티브 하였으며, 그 위에 가볍게 날리는 질감과 뒷부분에 구불거리는 형태를 뱀의 꼬리와 몸통을 표현하였다.



IV. 결론 및 제언

급변해가는 현대사회에서는 개성의 표현이 자유로워지고 트렌드의 변화 또한 빠른 속도로 바뀌어 가고 있다. 반복되는 실용 미용의 유행패턴을 탈피하여 독창적이고 독특한 유행을 창출하고 있으며 그 수단으로 특징 변화가 쉬운 헤어스타일과 함께 예술적 표현을 강조한 헤어디자인의 중요성이 강조되고 있다.

이러한 때에 기존의 헤어디자인의 주된 모티브가 되어왔던 고전적 소재나 미술사조에 시선을 돌려 한국전통 미를 고찰하고 시각화 하여 실용적인 측면에서의 헤어가 아닌 조형성을 부여한 예술 작품으로서의 가치를 가지는 헤어 작품으로 조명하려는 움직임이 커지고 있다.

2004년 유네스코에 세계문화유산으로 등재 되어 가치 높은 자랑스러운 우리 민족의 문화재인 고구려 고분벽화는 문헌의 한계를 벗어나 고구려 문화의 실상을 가시적으로 선명히 보여주고 우리민족의 역량을 진솔하게 잘 드러내 보여주는 빛나는 문화유산이며 아울러 한국 고대 회화사에서 차지하는 비중 또한 절대적이어서 여러 시점에서 구체적이며 종합적인 연구를 하는 것에 관해 중요성이 크다는 것은 아무리 강조해도 지나침이 없다.

따라서 본 연구는 고구려 사신의 조형적 특성을 응용한 헤어디자인 작품제작을 중심으로 연구를 진행하였으며 작품제작을 위한 연구과정은 다음과 같다.

먼저, 고구려 고분벽화와 사신의 대해 고찰하고 헤어디자인의 특성을 조형요소로 고찰하였다. 고분벽화에 등장하는 사신은 청룡·백호·주작·현무를 가리키는 것으로, 고대인들의 천문사상과 자연숭배 사상이 고구려인의 욕망과 결합되어 형상화된 가상의 동물로, 인간들로부터 악귀를 물리치고 복을 기원하는 신비한 힘을 지닌 우상 신이기도 하다. 또한, 시기별로 변천되어 가는 사신의 조형적 특징을 형태와 색채와 함께 표현되어진 선의 변화로 나누어 살펴해보았다. 점차 시기가 지날수록 완성된 형태와 선에 강약이 생기고 세부적인 묘사가 이루어지며, 다채로운 색상과 선명한 색채를 사용하여 생동감, 박진감

넘치는 사신을 표현이 되었다. 이는 힘차고 동적인 고구려적인 특성이 드러남을 알 수 있다.

조형적 측면에서 뛰어난 수준인 고분벽화를 응용한 디자인 분야별 작품사례를 미술 분야와 시각디자인, 의상 분야로 나누어 살펴보았다. 역사와 전통미가 담긴 고구려의 고분벽화를 소재로 한 다방면의 디자인 연구가 있었지만 헤어디자인에 관련하여서는 현재 전무한 실정으로 연구자는 예술성과 조형성이 밀반침된 역사적인 소재인 사신과 관련하여 헤어디자인 분야에서의 연구가 부족함을 깨닫고 사신의 디자인적 측면에 초점을 맞추어 헤어디자인 작품으로 담아보고자 연구를 시작하였다.

고구려 고분벽화에 나타난 사신의 조형적 특성을 유형화하여 특성을 도출하고 사신의 상징적 의미와 함께 응용된 창의적이고 독창적인 헤어디자인 작품 4점을 제작하였다.

작품1 Blue curves는 청룡의 신비스러운 이미지를 나타내고자 청색의 유사색상인 파랑과 녹색을 그라데이션하여 오묘하면서 깊이감이 느껴지도록 표현하였다. C컬의 연속으로 나타난 S자 형태는 청룡의 역동성과 유연하게 흐르는 몸통을 형상화 하였고, 뒤쪽에서 시작된 S자 웨이브의 흐름은 정중선을 지나 앞쪽까지 연결된 형태로 승천하고자하는 고구려인의 욕망을 담았다. 또한 가벼운 질감의 커트와 대비된 균형감 있는 구도로 유연하면서도 안정감이 느껴지는 청룡의 모습을 표현하였다.

작품2 Graceful & brave lady는 신성한 존재로 인식이 되어온 백호를 모티브한 작품으로 용맹스러움과 강인함을 여성미로 승화시켜 굽은 S컬이 표현되어진 업스타일로 제작하였다. 백호의 부드러운 털과 흐름을 흰색과 검정의 연결로 백호의 대표적인 특징인 파상형 줄무늬를 표현하였다. 뒷부분에 빠죽하게 날리는 형태는 백호의 날카로운 발톱과 수염을 형상화 하였으며 사납지만 의로운 존재로써 친숙하게 다가오는 백호를 그라데이션 색상을 사용하여 부드럽게 표현하였다. 또한 가로 형태의 굽은 S자와 대칭적인 형태는 백호의 웅장한 몸집을 부각시켰다.

작품3 Red glory는 화려하게 날개 짓하는 주작의 모습을 형상화한 작품으로 주작의 상징적인 우아함이 돋보일 수 있도록 표현하였다. 먼저, 주작의 오방

색은 붉은색을 톤온톤하여 정렬적이며 화려함을 부각시켰으며, 모발끝부분에 어두운 색을 사용하여 날개의 깃털을 섬세하게 표현하였다. 주작의 머리와 꼬리를 표현한 큰 S자 형태는 율동적이며 하늘을 날고 싶어 하는 고구려인의 욕망을 담았다. 가벼운 질감과 점이되는 길이의 차이로 우아한 주작의 날개 표현의 완성도를 높였다.

현무를 응용한 작품 4 Creative mix는 뱀과 거북이가 뒤섞여 있는 형상을 검정과 흰색 두 가지의 반대색상을 사용하여 상반된 대비를 높임과 동시에 조화롭게 어우러지게 표현하였다. 얇은 가닥으로 표현된 뱀이 어두운색상의 무거운 느낌의 거북을 미끄러지듯 유연하게 감싸고 있는 모습은 암수가 조화롭게 이룬다는 현무의 의미를 색상과 형태로 나타내었으며 대칭적인 구도로 안정감을 부여하였다.

작품제작에는 사신의 조형적 특성과 상징성에 중점을 두어 제작하였으며, 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 해외문물이 무분별하게 유입 되고 있는 현시점에서 우리나라 고유의 전통성과 민족의 독자성을 지닌 '사신도'의 미적·예술적 가치를 확인하였다. 이는 헤어디자인의 작품 소재로서 부족함이 없을 뿐만 아니라, 독창성 있는 모티브로써 고구려인의 회화성과 사신도의 조형적 특성을 재조명할 수 있었다.

둘째, 고분벽화의 사신도라는 고전적인 소재를 응용하여 업스타일, 컨슈머와 같은 헤어디자인의 현대적 기법으로 재해석하여 헤어작품의 디자인창작의 다양성을 고취시켰다.

셋째, 고전적 현대적 미가 결부된 신개념의 미를 창조할 수 있다.

넷째, 사신을 응용한 헤어 디자인 연구가 전무한 현 시점에 뷰티 분야에 새로운 연구 시도 의의가 있다. 세계문화유산으로 등재 되어있는 고구려 고분벽화의 사신도는 가치 높은 우리 민족의 문화재로 다방면에서 연구가 지속적으로 이어져 왔으며 문화와 역사를 표현하는 매개체로서의 헤어디자인의 연구가 앞으로도 지속되어야 한다.

이와 같이 본 연구는 헤어 디자인에 있어서 예술의 새로운 표현 영역의 한 부분으로 받아들여지도록 도움이 되고자 하며, 고구려 고분벽화의 사신은 독적 전통미를 표현 할 수 있는 가능성 있는 모티브로 헤어디자인과 관련하여 지속적으로 연구가 이루어져야 할 과제로 요구하는 바이다.

그러나 사신의 이미지를 표현하기에 본 연구의 네 작품이 표현력과 발상법이 부족하였으며 모티브를 하여 제작하는 연구로써 개인적 미적견해 들어가 있음을 밝히고 가속적인 변화가 끊임없이 이루어지는 현대의 시대적 요구와 발맞추어 지속적인 연구를 필요로 한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 권미희. (2011) “롱 헤어디자인의 머리 형태 고찰 및 재현”, 석사학위논문
한남대학교 사회문화대학원
- 김가연. (2003) “헤어디자인 형태 도출에 관한 연구”, 석사학위논문,
용인대학교 경영대학원
- 김정현. (2013) “기능경기대회의 헤어디자인종목이 살롱스타일에 미치는
영향력분석 및 작품연구”, 석사학위논문, 영산대학교
미용예술대학원.
- 김진아. (1998) “제품형태에 있어서 통일성과 전형성의 영향에 관한 연구”,
석사학위논문, 전북대학원
- 김창래. (1992) “고구려 사신도의 상징성과 조형성에 대한 연구”.
석사논문, 경희대학교
- 김혜은. (2002), “고구려 벽화를 응용한 의상디자인 연구”.
- 문재원. (2004), “자연의 유기적 형태 표현에 관한 헤어디자인 연구”,
석사학위논문, 용인대학교 경영대학원
- 박용숙. (1992) “사신도와 그 주제에 관한 고찰”.
- 박정순. (1993), “신제품 계획을 위한 디자인 정보 시스템 연구”, 석사학위논문
한국과학기술원
- 송 은. (2003), “헤어컬러디자인의 배색 계획”, 석사학위논문, 한성대학교
- 안소영. (2004), “Noin-Ula와 고구려의 복식 및 문양연구와 이를 반영한
에스닉스타일 의복디자인 연구”
- 이기봉. (2009), “조형적 형태를 중심으로 한 헤어디자인연구”, 석사학위논문
건양대학교대학원
- 이영옥. (1997), “고구려 고분벽화의 사신도 연구”
- 최선미. (2001), “디자인 소재별 형태 표현 요소에 관한 연구”, 석사학위논문,

연세대학교

최혜정. (2005), “얼굴형에 따른 헤어스타일의 연구” 석사학위논문

한남대학교대학원

하경연. (2002), “헤어디자인의 조형성에 관한 연구”, 석사학위논문,

한성대학교 예술대학원

한정인. (2010), “고구려 고분벽화를 응용한 의상디자인 연구”.석사학위논문,
이화여자대학교.

권상구, '기초디자인', 서울 : 미진사, 2002, p.105

전호태, 1999, 고분벽화로 본 고구려 이야기 (서울:폴빛)

안휘준, 2000, 한국회화사연구 (서울:(주)시공사)

이연희.이운영, '현대인의 이미지 메이킹', 2002, 서울 : 청구문화사,

조열·김지현 『형태지각과구성원리』, 창지사 1999, p.231.

전호태 2004 고구려 고분벽화의 세계 (서울:서울대학교 출판부)

전호태 2000 고구려 고분벽화 연구 (서울:사계절)

김기웅 <한국의 벽화고분> 동화출판공사 1982

2. 국외문헌

Rudolf Arnheim, 'Art and Visual Perception', L.A : California Univ.Press,
1960,

Pivot point, The Scientific Approach to Hair Sculpture Ladies, Chicago :

Pivot Point International, Inc., 1994,

학과

뷰티예술학과
(Beauty Art & Design)

전공

헤어디자인 (Major in Hair Design)

학위

예술학석사
(Master of Arts)