



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

카니발 유형분류를 통한 캐릭터
디자인 제안 연구



한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

뷰티색채학전공

오 현 옥

석사학위논문
지도교수 신인숙

카니발 유형분류를 통한 캐릭터 디자인 제안 연구

A Study on the Character Design through
Carnival Type Classification



한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

뷰티색채학전공

오 현 옥

석사학위논문
지도교수 신인숙

카니발 유형분류를 통한 캐릭터 디자인 제안 연구

A Study on the Character Design through
Carnival Type Classification

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로
제출함

2017년 12월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

뷰티색채학전공

오 현 옥

오현옥의 예술학 석사학위 논문을 인준함

2017년 12월 일

심사위원장 朴 志秀 (인)

심 사 위 원 申 仁 淑 (인)

심 사 위 원 조 신아 (인)

국 문 초 록

카니발 유형분류를 통한 캐릭터 디자인 제안 연구

한 성 대 학 교 예 술 대 학 원
뷰 티 예 술 학 과
뷰 티 색 채 학 전 공
오 현 옥

본 연구는 카니발 속 캐릭터 작품에 나타난 색채와 형태 등 조형적 특성을 분석하고, 응용하여 마스크 디자인과 오브제 디자인을 다양한 재료와 기법을 사용하여 캐릭터에 스토리를 담아 성격적 특성 분석을 통하여 창작 작품으로 디자인을 제안하고자함에 본 연구의 목적으로 삼고자 하였다.

본 연구의 대상으로 베네치아 카니발 가면, 전통가면에 나타난 표현기법과 조형적 특성을 선행연구나 문헌연구를 통해서 분석하고, NCS 표색계를 통한 색채적 특성을 분석하여 응용하고 접목시켜서 마스크 디자인, 오브제 디자인으로 제안하고자 하였다.

카니발 축제 속 가면은 시대적, 지역적, 상징적인 표현을 할 수 있는 역할로 때로는 자유, 저항, 해방, 풍자, 일탈의 도구로 사용되었다.

축제의 시작은 종교행사로 출발하였지만 시간이 흐르면서 축제는 위와

같이 다양한 의미를 가지고 변해갔다. 카니발 속 역할 뒤집기를 통해서 새로운 자아를 찾아가며 그로 인해 스스로에 대한 의미를 생각하며 성장한다. 이러한 축제는 소통의 장으로 여겨졌던 부분, 타의적이 아닌 능동적으로 참여하는 부분 등 모두 축제가 가지는 매력이 아닐 수 없다.

이러한 축제의 큰 흐름이 카니발이라는 축제를 통해 잘 나타나고 있다.

카니발 행렬에 등장하는 가면과 가장은 그 시대적인 특성을 반영하고 있다. 전통 가면에서는 익살, 풍자, 해방과 일탈의 느낌이 드러나 있으며 현대 가면은 소재의 다양성으로 인해서 가면과 가장의 장식적인 부분이 더욱 강조되고 화려해졌다고 볼 수 있다.

현대 카니발 축제 행렬에는 전통 가면과 현대 가면이 같이 공존하며 축제의 장을 완성해 나간다. 이러한 축제는 마치 과거와 현재를 연결해주는 공간처럼 보인다.

카니발에 사용되는 가면의 특징을 조형, 색채 분석을 통해 작품의 표현기법 특징을 응용하여 마스크 디자인과 오브제 디자인을 제안하였다.

소재의 다양성을 활용하여 작품이 가지는 고유한 특성을 살리고자 하였으며 표현기법에 차이를 두어 캐릭터의 특징적인 부분을 나타내고자 하였다. 총 마스크와 오브제 8개의 작품으로 디자인을 하였다. 이렇게 제작된 작품은 각 캐릭터에 맞는 성격적인 특성과 그 안에 함축된 의미를 나타내고자 한다.

본 연구는 예술작품의 다양한 소재와 기법을 마스크의 조형 분석, 기법 분석, 색채분석을 통한 응용연구의 지표가 되어 앞으로 좀 더 발전하여 활용되어지고, 더 나아가 다양한 재료와 기법을 적용한 연구를 통해 독창적이고 축제에 활용될 수 있는 실용적인 부분과 예술적인 성격을 같이 갖는 마스크 디자인과 오브제 디자인 작품에 대한 후속 연구가 이루어지길 바란다.

【주요어】 카니발, 축제, 마스크, 오브제, 색채

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 목적	1
1.2 연구의 범위와 방법	2
II. 카니발의 유형 분류와 문화사적 고찰	3
2.1 카니발의 기원과 역사	3
2.2 카니발 축제 속 가면의 역할과 그 의미	5
2.3 가면 유형과 특성	10
2.4 가면의 용례	21
III. 지역적 특성에 따른 카니발	23
3.1 베네치아 카니발 형태 및 특성	23
3.2 브라질 카니발 형태 및 특성	30
3.3 베네치아 전통 가면 및 현대 카니발 가면 이미지 스케일	34
IV. 이벤트 유형에 따른 가면 디자인 제안 연구사례	35
4.1 제작 의도 및 방법	35
4.2 작품제작 및 설명	35
4.3 연구 작품 I 빛의 마중	35
4.4 연구 작품 II 사랑의 세레나데	40
4.5 연구 작품 III 행복한 결실	44
4.6 연구 작품 IV 선과 악	49
4.7 연구 작품 V 열정	53
4.8 연구 작품 VI 도도한	57

4.9 연구 작품Ⅶ 교활한	65
4.10 연구 작품Ⅷ 어리석은	69
V. 결 론	77
참 고 문 헌	81
ABSTRACT	84



표 목 차

[표 3-1]베네치아 전통 가면과 가장의 형태	28
[표 3-2]현대의 카니발 가면과 가장의 형태	29
[표 3-3]브라질 카니발	33
[표 4-1]작품 I ‘빛의 마중’ 디자인 연구사례 색채분석	37
[표 4-2]연구 작품 I ‘빛의 마중’ 작품 제작 과정	38
[표 4-3]연구 작품 I ‘빛의 마중’ 색채제안	39
[표 4-4]‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례 작품 모티브 및 색채제안	42
[표 4-5]연구 작품 II ‘사랑의 세레나데’ 작품 제작과정	42
[표 4-6]작품 II ‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례 색채분석	43
[표 4-7]작품 III ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례 색채분석	46
[표 4-8]나무 및 나뭇가지 디테일	46
[표 4-9]작품 III ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례 색채분석	48
[표 4-10]작품 IV ‘선과 악’ 디자인 연구사례 색채분석	51
[표 4-11]작품 IV ‘선과 악’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안	52
[표 4-12]작품 V ‘열정’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안	54
[표 4-13]작품 V ‘열정’ 디자인 연구사례 색채분석	56
[표 4-14]작품 VI ‘도도한’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안	58
[표 4-15]작품 VI ‘도도한’ 디자인 연구사례 색채분석	59
[표 4-16]연구 작품 VI ‘도도한’ 작업과정	60
[표 4-17]연구 작품 VI ‘도도한’ 마스크 디테일	61
[표 4-18]연구 작품 VI ‘도도한’ 오브제 양산 제작과정	62
[표 4-19]작품 VII ‘교활한’ 디자인 연구사례 색채분석	66
[표 4-20]연구 작품 VII ‘교활한’ 마스크 제작과정	67
[표 4-21]작품 VIII ‘어리석은’ 디자인 연구사례 색채분석	70
[표 4-22]연구 작품 VIII ‘어리석은’ 마스크 제작과정	72
[표 4-23]오브제 재료와 특징	74
[표 4-24]오브제 재료와 특징	75
[표 4-25]오브제 재료와 특징	76

그림 목 차

[그림 2-1]아를레키노(Arlechino) 가장과 가면	11
[그림 2-2]메디코 텔라 페스테(Medico della peste) 가장과 가면	12
[그림 2-3]콜롬비나(Colombina) 가장과 가면	13
[그림 2-4]브리젤라(Brighella) 가장과 가면	13
[그림 2-5]잔니(Zanni) 가장과 가면	14
[그림 2-6]바우타(Bauta) 가장과 가면	15
[그림 2-7]모레타(Moretta) 가장과 가면	15
[그림 2-8]볼토(Volto) 가장과 가면	16
[그림 2-9]가토(Gatto) 가장과 가면	17
[그림 2-10]판탈로네(Pantalone) 가장과 가면	18
[그림 2-11]바메리케 코끼리 가면	19
[그림 2-12]멕시코 올멕 가면	19
[그림 2-13]펜데 뿔부 추장 가면	19
[그림 2-14]하노맨 발리인 가면	19
[그림 2-15]아프리카 검 가면	20
[그림 2-16]아프리카 검 가면	20
[그림 2-17]세레머니얼 푸누 가면	20
[그림 2-18]콩고 부족 전통 가면	20
[그림 2-19]제의용 가면/cindy jo,spirit Mask	21
[그림 2-20]벽사용 가면/ 목심칠면, 신라 (호우총),6세기	22
[그림 2-21]축제용/베니스 가면 축제	22
[그림 3-1]마리아 축제	24
[그림 3-2]천사 강림	25
[그림 3-3]아름다운 가면 경연대회	26
[그림 3-4]베네치아 전통가면 이미지 스케일	34
[그림 3-5]현대 카니발 가면 이미지 스케일	34
[그림 4-1]작품 I ‘빛의 마중’ 디자인 연구사례	39
[그림 4-2]작품 II ‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례	41

[그림 4-3]연구작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’	43
[그림 4-4]작품Ⅲ ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례	45
[그림 4-5]나무 디테일	47
[그림 4-6]연구 작품Ⅲ ‘행복한 결실’	47
[그림 4-7]작품Ⅳ ‘선과 악’ 디자인 연구사례	50
[그림 4-8]연구 작품Ⅳ ‘선과 악’	52
[그림 4-9]작품Ⅴ ‘열정’ 디자인 연구사례	53
[그림 4-10]연구 작품Ⅴ ‘열정’ 마스크 정면 디테일	54
[그림 4-11]연구 작품Ⅴ ‘열정’ 오브제 디테일 및 윗면 디테일	55
[그림 4-12]작품Ⅵ ‘도도한’ 디자인 연구사례	58
[그림 4-13]‘퍼’ 부착 후 디테일	63
[그림 4-14]연구 작품Ⅵ ‘도도한’	64
[그림 4-15]작품Ⅶ ‘교활한’ 디자인 연구사례	65
[그림 4-16]연구 작품Ⅶ ‘교활한’ 마스크 디테일	68
[그림 4-17]연구 작품Ⅶ ‘교활한’	68
[그림 4-18]작품Ⅷ ‘어리석은’ 디자인 연구사례	69
[그림 4-19]연구 작품Ⅷ ‘어리석은’	73

I. 서 론

1.1 연구의 목적

축제는 종교의식과 행사를 신앙이라는 축을 기본으로 하여 집단적으로 표현하며 인간을 새롭게 태어나게 만드는데 이는 위의 과정을 통해서 개인의 신앙심이 같이 표현 된다고 본다. 축제를 공동체의 행위라고도 이야기 한다. 이러한 축제는 종합 예술적 성격을 띠고 있으며 그 안에 함축하고 있는 것은 종교적 제의, 의례식 등이 있다.

축제의 한 종류인 카니발은 위의 내용만 가지고 있지 않고 역할 뒤집기를 통해서 거꾸로 된 세상을 찾는 제한 없는 자유의 표출을 나타낸다.

정상궤도를 벗어나는 삶으로 축제를 즐기게 된다. 즉, 왕이 거지가 되고 거지가 왕이 되어 각자의 역할을 바꾸어 축제 기간 동안 지내고 그 역할에 대한 풍자가 같이 이루어진다. 카니발 축제는 앞의 내용을 포함하면서 스스로에 대한 의미를 생각하면서 성장을 하게 된다. 또한 자신이 진정으로 원하는 게 무엇인지를 찾는 자아발달의 측면을 가지고 간다. 이러한 부분에서 그치지 않고 누군가에 의해서 수동적으로 이루어지는 게 아닌 스스로의 의지로 능동적으로 참여하게 된다. 그리고 카니발 축제의 또 다른 특징은 무대도 관객도 없는 부분을 눈여겨 볼 필요가 있다. 관객과 배우가 구분이 되어있는 무대의 특성을 배제한 소통의 중요성을 강조한다는 측면이다.

축제 속 다양한 의미를 내포하고 있는 부분을 각 나라마다 하나의 문화적 또는 이벤트적 성격이 강하게 표현되고 있다. 이러한 축제를 다양한 색채와 장식을 사용해서 점점 더 화려해지고 또한 각 캐릭터 본연의 특징을 극대화하기도 한다.

이에 따라 본 연구는 캐릭터 가면의 특징을 예술적인 부분과 역할이 가지고 있는 색채적 특성을 살려 마스크 디자인과 오브제를 활용하여 연구하고자 한다.

마스크는 다양한 캐릭터의 변화적 특성을 표현 할 수 있다. 그리고 캐릭

터의 성격을 더 강조 할 수 있는 방법으로 오브제를 활용하여 그 각각의 의미를 부여하면서 이벤트에 활용이 가능하다고 본다. 캐릭터에 담겨있는 또 다른 의미를 재해석하고 그 속에 함축된 의미를 나타내고자 한다. 본 연구자는 캐릭터 가면의 특성을 아트마스크와 오브제 디자인에 접목하여 심미적, 예술적인 측면을 강조하며 각 작품에 스토리를 담아 표현하고 실제 이벤트에 사용 될 수 있도록 실용적인 부분을 절충한 작품을 제작하고자 한다.

1.2 연구의 범위와 방법

본 연구는 카니발 축제에 사용되는 다양한 가면과 소재를 활용하여 그 캐릭터가 가지는 고유한 특성을 아트마스크와 오브제로 디자인 하고자 한다.

연구의 범위와 방법은 다음과 같다.

첫째, 국내 전문서적을 활용하고 선행 논문과 기타 자료를 통해서 카니발의 시대적 배경이 카니발 축제에 어떠한 변화와 영향을 미쳤는지 알아본다.

둘째, 참고문헌으로 알아 본 카니발 가면의 기법 및 다양한 소재를 분석하고 작품에 사용된 색채를 이미지 스케일과 NCS표 색계를 통해서 명도와 채도, 뒹양스를 분석한다.

셋째, 카니발 가면의 색채적 특성을 파악하여 색채형태, 조형적 특성 등을 보고 변형, 응용하여 아트마스크와 오브제로 디자인을 제안하고자 한다.

Ⅱ. 카니발의 유형 분류와 문화사적 고찰

2.1 카니발의 기원과 역사

베네치아 카니발은 매년 1~2월 사이에 시작해서 사순절 전날까지 10여 일간, 즉 기름진 화요일(Mardi Gras) 혹은 참회의 화요일(Shrove Tuesday)에 끝나며 산 마르코 광장(Piazza di San Marco)을 중심으로 베네치아 전역에서 개최된다.

베네치아 카니발은 아퀼레이아와의 분란에서 승리하면서 이를 기념하기 위해서 시작 되었다. 전쟁에서 패배한 아퀼레이아의 열두 영주는 베네치아로 끌려와서 매년 공물을 바치기로 약속하였다.

이때부터 산마르코 광장에서 소 1마리와 돼지 12마리가 공물로 바쳐져 모두가 보는 앞에서 도살하며 축제의 시작을 알리게 되었으며 전통으로 자리 잡게 되었다.

사육제가 가지고 있는 의미는 다음과 같다. 고기를 멀리하다. 고기를 없애다. 이는 그리스도의 종교적인 의미도 가지지만 축제적 성격이 더 강하다. 사순절 이전에 벌이는 행사로 일탈의 느낌을 강조하며 일상의 굴레에서 벗어나고자 한다. 사순절의 의미는 부활절을 앞두고 40일간을 경건하게 보내면서 금욕하고 속죄하면서 지낸다. 즉, 종교적 금욕기간이다. 카니발은 금욕기간인 사순절에 들어가기 전에 먹고 마시며 즐기려는 의도가 들어있다. 또한 카니발은 어둠과 죽음을 상징하는 겨울에서 새로운 생명의 탄생을 나타내는 봄으로 넘어가는 계절적인 변화의 특징도 같이 가져간다. 이러한 카니발은 종교적 행사는 아니지만 부활절이라는 종교적 행사와 연결되어 이루어지고 있다.

현실에서의 일탈되는 행사이지만 또 다른 부분은 종교적 의미인 속죄, 부활이라는 부분도 같이 갖고 있다.

카니발이라는 단어는 여러 가지 유래를 가지고 있다.

첫째, 로마력을 기준으로 한 그리스와 라틴 세계에서는 한해의 마지막 달에 2월 행사로 라틴어에서 유래 된 ‘배 마차’(Cirrus navalist)라고 불렸다. 이는 배 모양의 마차행렬에서 봄에 이루어지는 축제에서의 맹세와 정화의 의미로 사용된다.

둘째, 세 가지의 어원적 의미로 풀이되기도 한다.

카르네 발레(carne vale)- 고기여, 그만이라는 금욕의 뜻으로 사용되는 라틴어의 의미를 가지고 있다. 카르넬 레바레(carne levare)- 고기를 먹지 않는다는 뜻을 가지고 있다. 카르넬레바리움(carnelevarium)-고기를 치운다. 또는 없앤다는 뜻의 어원적인 의미로도 보고 있다.

셋째, 앞에서 본 내용과는 다른 의미로 카로(Caro)의 고기와 배불리 먹다는 뜻의 Valiens의 합성어로도 이야기 되고 있다.

초기 카니발은 민속 축제적인 형태로 기원과 위협으로 부터 극복하려는 뜻을 함축하고 있었다. 주된 행사 내용은 거꾸로 된 세상을 표현하며 자유의 표출을 나타내어 재생, 자유, 빛, 선의 승리를 의미하였는데 이는 풍자와 해학이라는 부분을 거치면서 자연스럽게 나타났다. 카니발은 행사의 다양한 기원을 가지고 있다. 처음에는 농신 제를 이교적인 느낌으로 12월 17일~ 1월 1일까지 절충하는 것으로 그리스도교를 믿는 로마사람들을 회유하기 위해서 인정한 것으로 본다. 또한 신년 축제와 주의 공현 제를 합쳐서 그리스도교를 연계한 크리스마스가 된다. 대부분의 북유럽지역은 민속 신앙과 농경축제를 합쳐서 이를 기반으로 중세 여러 축제가 활성화 되었는데, 이는 훗날 그리스도교로 흡수된다. 그러나 시대를 거치면서 카니발은 종교적인 의미보다는 하나의 축제로 신성함을 거부하는 행진, 춤 등 다양한 의미로 자리 잡게 된다.

2.2 카니발 축제 속 가면의 역할과 그 의미

카니발의 기원과 가장무도회 등을 통해서 다양한 가면이 등장하게 된다. 이러한 가면은 자유로움과 그에 따르는 방종에 이르기까지 자신을 표현하는 자연스러운 수단으로 활용된다.

가면의 정의는 좁은 뜻의 변장인 머리 전체나 온몸을 가린다는 뜻으로 사용되었으며 연극가면이나 토속적인 형태를 말한다. 처음에 가면은 긴 겨울, 죽음, 어둠 등의 위협적인 악령에 대처하는 수단으로 사용 되었고 원시 동물형 가면인 소, 사슴은 수렵의 대상으로 변장을 하였으며, 흉측한 형상과 마귀 모습의 가면은 기괴하고 섬뜩한 느낌을 주는 도구로도 사용 되었다. 이러한 가면은 주술적 목적인 종교의식과 신앙 의식용으로 사용 되다가 현재에는 자신이 추구하고 싶은 정체성의 수단으로 일탈을 목적으로 사용된다.

가면은 신화적인 측면과 현대적인 측면인 이중성을 가지고 있다. 원시 사회의 가면은 변신의 도구로 사용되는 것이 일반적이었으나 여기에 그치지 않고 종교적인 중요성까지 같이 부여하고 있다. 가면은 일상 시에는 물리적인 기능으로 얼굴을 보호하고 방한용으로 사용되지만, 심리적인 기능을 더 많이 가지고 있다고 볼 수 있다.

가면이 가지는 효과는 그 어떤 부분보다 젊어지게 하고 소생시켜 주어 사회와 자연 모두에게 활력을 주는 역할을 한다. 축제 때 모두가 생기를 얻기 위해서 일상적인 질서들을 일시적으로 파괴한다. 이러한 가면은 쓰고 변장을 하게 되면서 세속적인 허상을 감추려고 하는 하나의 도구로 사용되게 된다. 이러한 과정들을 통해서 사람들은 자신이 평소에 할 수 없었던 행동을 하고 평소 해보지 못했던 패션을 하게 되면서 모두 즐거움을 느낀다.

카니발은 기존 질서를 파괴하며 상상의 세계를 만들어 억압과 공포로부터 벗어날 수 있다. 또한 새로운 질서에서 느껴지는 환희를 맛보며 변장을 통해서 무질서함을 거치면서 불안, 불평등적 모순, 억압과 갈등으로부터 벗어나는 일탈의 수단인 심리적인 측면과 풍자와 패러디를 통해서 기

존 질서로부터 탈출하는 사회적 측면의 역할을 가지고 있다.

더 나아가 일상 삶의 커뮤니케이션 놀이의 수단으로 일상 삶의 계약과 금기와 구속에서 벗어나는 문화적 측면을 보이고 있다.

따라서 카니발에서 가면의 역할은 인간의 깊은 성찰의 장으로 인간의 신비를 열어보는 하나의 도구로 사용된다. 가면은 자기표현을 위한 도구로 사용되기도 하지만 또 다른 놀이의 구성요소인 복합적인 커뮤니케이션의 구성 요소가 되기도 한다. 카니발에서 사람들은 가면을 통해서 해방된 삶 즉, 제약과 금기, 구속, 예절, 위계질서, 나이에 많고 적음, 부의 유·무, 사회적인 지위로부터 자유롭게 되고 축제를 통해서 그 어떤 사회적 규범이나 관습에 억압당하지 않게 되어 자유롭게 어울리면서 웃고 마시고 춤추는 과정을 통해서 사람들은 비로소 해방을 느낀다. 축제 행렬시 사람들은 가면을 쓰고 별거숭이나 다름없는 모습으로 활보하여 해방과 자유로움을 만끽하기 위한 수단으로 가면을 사용한다.

카니발 축제 속에서 가면은 시대적, 지역적, 상징적인 표현을 할 수 있는데 이러한 표현은 가면이 가지는 신비적, 차별적, 과거 지향적, 자연적, 복합절충적인 요소들을 가지고 있기 때문이다. 축제 속에서 표현되는 자유, 저항, 해방, 풍자 등 일탈의 과정과 민중적인 가치는 골탕 먹이기, 전복된 세계를 표현하며 역할 전도, 풍자의 의미 등을 나타낸다. 이는 화려한 의상과 가면, 가장, 변장, 대형 조형물, 광인들의 배, 광인 조합 등을 이용해서 표출된다.

카니발은 나는 누구인지 찾아가는 과정이라고 볼 수 있다. 즉, 자신의 모습이 타인의 모습이 되고 그런 과정 속에서 자신을 이해할 수 있는 기회를 갖기도 한다. 일상성에서의 탈출이나 풍자를 통해서 정체성 놀이를 추구하기도 하고 반대가 되는 일반적인 논리가 거꾸로 된 논리나 뒤집힌 논리로부터 제압당하는 시기이다. 이렇게 역할 뒤집기에 자주 등장한 광인은 해학과 풍자를 주면서 세상 뒤집기를 한다. 카니발 축제는 광인의 축제로부터 시작되었다. 축제 속에서 광인은 주교가 되기도 하고 때로는 교황으로 숭배되어 익살스럽게 표현이 된다. 광인은 순환장치 역할을 하면서 인간의 내부와 우주를 자유롭게 순환할 수 있게 해 주었다. 또한 그들

은 사람들의 정제된 불안 심리에 대해서 해학을 경험하게 한다. 여기에서 광인의 역할은 약자로서 지배자를 비판하기도 하고 풍자할 수 있는 캐릭터로 표현된다. 이러한 특징을 가진 광인을 사람들은 신과 소통하는 존재로 여기면서도 상대적으로 두려움의 대상으로 여기게 된다. 그렇다면 과연 광인은 누구인가? 광인은 빨강, 노랑, 초록색등 다양한 색의 후드를 착용하고 자주 등장하는데 여기서 사용된 초록의 의미는 광기를 상징한다. 그리고 자연의 흐름에 활기를 주는 의미로 초록이 사용되기도 한다. 광인이 주로 축제에서 주는 역할은 풍자로 인간들의 열정과 광기, 인생의 허무함 등 삶의 근심과 인간의 욕망 등을 이야기 한다. 이러한 광인은 카니발에서 없어서는 안 되는 존재가 된다. ‘광인 없는 놀이는 없다’는 속담이 독일에 있을 정도이다. 이러한 광인의 종류는 미친 사람, 다소 어눌한 사람, 직업으로 하는 거리의 광대도 광인으로 이야기 하고 ‘광인협회’단체 회원들도 광인으로 다양하게 분류되었다. 이러한 광인들은 중세 시대에 다양한 모습을 하고 있는데 사람들은 광인을 불쌍하게 여기면서도 반면에 혐오의 대상으로 조롱하기도 하였으며 광인을 신적인 능력이 있다고 생각하였기 때문에 공포의 대상으로 보기도 하였다. 그러나 신적인 능력이 있다고 생각되는 광인이 때로는 사탄에 의해서 희생양이 되기도 하였으며 이러한 광인을 사람들은 동정의 대상의 시선으로 바라보기도 하였다. 그리고 사람들은 광인을 뇌에서 시작된 병으로 보아서엽기적으로 뇌를 절개하는 수술을 하기도 한다. 이밖에 광인을 치료하기 위해서 냉수치료법 등 특별한 의식들이 이루어졌다. 이러한 광인들은 중세 말에 가서 시행정관이나 의사에 의해서 광인으로 판정을 받게 되면 수용 시설에 격리되거나 도시에서 추방을 당하게 되었다. 광인은 축제 때 진홍색(왕을 상징하는)입고 사회와 정치를 풍자하였는데 역할에 맞게 ‘패러디’하고 ‘조롱’하기도 하였다.

축제를 금지 시키고 근절 시키려는 움직임이 일어나면서 광인들이 비난과 억압을 받기 시작했다. 사람들은 광인이 신성을 모독한다고 이교적 악마라고 칭하기도 하였다. 이렇게 축제가 비난을 받게 된 배경은 정치적인 이유에서 성당 참사회원들이 주교와 보조하는 역할을 하면서 서로의

대립을 표현한 것으로 광인 축제를 금지 시키게 된다. 그러나 축제가 여기서 끝이 나지 않고 14세기부터 도시를 중심으로 카니발이 성행하게 되었는데 이 축제들은 기존에 광인의 축제에서 많은 영감을 얻었다고 할 수 있다. 마스크를 쓰고 연극놀이를 하기도 하고 이러한 도시의 축제가 2월에 벌어지는 카니발 축제에도 응용되기 시작했다. 그 당시 화려한 판타지의 카니발 축제는 농촌 사람들과 도시인들이 차이를 들어내고 있는데 농촌에서는 야만적인 부분이 강조된 동물 마스크를 주로 착용하였으며 축제의 행렬은 일정한 장소가 정해지지 않았으며 들로 산으로 다녔다. 그리고 ‘카니발 왕’과 ‘사순절 여왕’을 만들어 축제의 행렬을 진행 하다가 마지막 부분인 육식일 행렬 후에는 그것을 불 태웠다. 반면 도시의 축제는 사회적, 정치적, 종교적인 의미를 함축하고 있으며 농촌과는 다르게 화려하고 기교적인 마스크가 등장하면서 퍼레이드가 진행된다. 가장 큰 도시 카니발의 특징은 과시적이면서도 호화로움이 많이 보인다. 도시의 카니발은 교회와 시청, 시장 등에서 이루어졌으며 이러한 행렬을 통해서 그 도시의 권력과 위계를 보여줄 수 있다고 본다. 단순히 보여주는 것에 그치지 않고 하나의 큰 축제와 기쁨을 공유하는 장으로 거리의 군중과 뒤섞이며 축제의 행렬을 이끌어 나갔다.

여러 학자들은 가면의 개념을 다음과 같이 이야기 하고 있다.

메츠거(W.Mezger)는 “가면놀이는 정체성의 놀이를 시행하는 것이며, 잠정적으로 자아를 포기하는 것”이라고 말한다. 이는 이미 형성되어 있는 사회적 자아의 정체성 변형으로 볼 수 있으며 자발적이 아니지만 하나씩 정체성을 포기하다 보면 자신의 본질적인 모습을 찾아간다고 해석되기도 한다. 뢰스만(Heinz Hulsmann)은 “가면의 개념은 인간과 그들의 정체성과의 차별에 대한 질문을 던지는 것”이라고 규정했다. 그리고 보드리야르(Jean Baudrillard)는 그의 글 “분열된 주체”를 통해서 가면 축제와 같은 외모와 외관의 확장 놀이를 추구하는 것은 사회 속에서 형성된 한정적 주체의 재생산이 불가능한 상태에서 이루어진다고 해석한다. 그에 의하면 이러한 가면변장은 개인주의를 확인시키며 소외의 표시로 제시되면서 사회의 규정을 벗어난다고 보았다. 가면은 인간의 사회성을 이야기 하면서

하나의 소통의 도구로 활용된다. 즉, 가면축제에 사용되고 있는 가면은 사회적 가면 위에서 사회적 억압과 한계 속에서 타의적으로 형성된 한정적인 자아를 가면을 벗 켜워서 자신이 희망하는 본인의 성격을 나타나게 된다. ‘페르소나(persona)’는 사람(person)의 어원에서 왔으며 극중 인물 또는 외적인 성격이라는 의미로 사용되며 이는 인간이 살아가는 하나의 장이 연극이라고 보았다. 가면을 착용 후에는 여러 가지 변화가 일어나는데 그중에 타자의 의미를 잘 나타낸다. 짐승이 되기도 하고 나무가 되며 또한 신이 되기도 한다. 가면의 주목적은 일차적으로는 자신을 가리지만 그 내면에는 또 다른 욕망을 표현하는 주체로 이야기 하고 있다. 따라서 사람들은 이러한 축제의 행렬 속에서 자신의 정체성을 찾아간다고 볼 수 있다.

베네치아 카니발 마스크(venice carnival mask)의 경우에는 자신을 가리는 가면을 통해서 베네치아 사육제에서 평민과 귀족의 역할전복을 허락하였으며, 이때 그들의 억압과 오랜 설움과 긴장을 씻어주는 역할을 하였다. 신분 탈피로 이용된 가면을 통해서 익명성과 안정감, 쾌감 등을 느낄 수 있다. 이러한 가면축제는 타자와의 연결을 시도하기도 하여 공동체적 결집과 더 나아가서는 세계와의 유희적 소통을 나타낸다. 베네치아에서는 13세기부터 가면을 쓰기 시작하였다. 제 7차 십자군 원정에서 무슬림 여인들을 데리고 귀환 할 때 이 여인들이 머리와 얼굴을 가린 베일을 보고 ‘가면’이 유행하기 시작했다. 그러나 이러한 가면은 때로는 통제의 대상이 되기도 한다. 가면을 착용하고 크고 작은 범죄의 도구로 사용되었기 때문이다. 그 예로는 1268년 5월의 법령인 가장 오래된 기록을 보면 여자들이 가면을 쓴 남자에 의해서 계란을 맞는 사례가 있었으며 이 일을 계기로 시의회에서는 가면의 착용을 금지하였다고 한다. 이를 어길 때에는 다양한 형벌을 받게 되었는데 감옥살이, 노역, 벌금형 등의 처분을 하였다고 한다.

그러나, 가면은 18세기부터 법으로 정해져 착용할 수 있게 하였다. 그리스도 승천일로 그리스도가 부활한지 40일 후인 매년 5월경에 이를 기념하였고, 10월 5일부터 12월 25일의 성탄절까지, 그리고 성 스테파노 축일인 12월 26일부터 참회의 화요일 자정까지 가면을 쓸 수 있었다. 이렇게

본다면 베네치아는 1년의 대부분의 기간을 가면을 착용하여 변장 할 수 있게 된다.

가면이 또 다시 착용이 금지되게 되는데 그 역사적 배경은 오스트리아가 베네치아를 지배하게 되면서 카니발과 함께 가면 착용이 금지 되었다. 그러나 1979년에 카니발이 재 부활 되면서 가면도 다시 등장하게 되었다. 그 이후에 카니발의 상징으로 자리 잡고 있는 가면은 대학생들이 가면을 직접 제작해서 기념품으로 팔기 시작하게 되면서 현대적이고 다양하게 발전하게 되었다. 이러한 작업들은 예나 지금이나 변함없이 수작업으로 이루어지고 있다.

2.3 가면 유형과 특성

서양에서는 가면을 착용하면서 모두가 평등해진다는 믿음을 가지고 있었는데 이는 귀족이나 하층민의 구분 없이 누구에게나 공평하게 작용한다.

베네치아에 카니발에 등장하는 수많은 가면들은 즉흥극의 일종인 ‘코메디아 델라르테(Commedia Dell’arte)’의 등장인물에서 전문배우들이 착용하면서 극의 흐름을 이끌어 내는 과정을 통해 가면이 대중화 되게 되었다.

‘코메디아 델라르테’는 즉흥 가면극으로 이 시작은 중세 유랑극단의 소극에서부터라고 한다. 이러한 즉흥 가면극은 인생, 사랑, 불륜을 이야기하며 극의 스토리를 가면이 상징하는 인물과 레퍼토리로 연기하는 특징을 가지고 있다.

이러한 가면극은 16~18세기에 인물들의 가면과 복장은 다양한 캐릭터로 유행하였으며, 카니발을 대표하는 가면으로 자리 잡게 된다. ‘코메디아 델라르테’의 가면극은 수십 년 동안 인물의 변화 없이 고정된 역할의 가면들이 반복해서 등장한다.

‘코메디아 델라르테’의 등장인물의 가면 종류는 아를레키노(Arlechino) 가면, 메디코 델라 페스테 (Medico della peste) 가면, 콜롬비나

(Colombina) 가면, 브리젤라(Brighella) 가면, 잔니(Zanni) 가면, 바우타(Bauta) 가면, 모레타(Moretta) 가면, 볼토(Volto) 가면, 가토(Gatto) 가면, 판 탈로네(Pantalone) 가면 등이 있다.

가면이 가지고 있는 특성을 들여다보면 다음과 같다.

첫째, 아를레키노(Arlechino) 가면은 하인 역할을 하였는데 베르가모 출신으로 등장하며 반쪽 가면(half-mask)으로 수염이 덩수룩한 검은색 가면에 마름모꼴 얼룩무늬가 있는 타이즈와 알록달록한 옷의 색상을 입고 슬랩스틱이라는 몽둥이를 지니고 다녔으며 이는 현대에서 몸 개그(상황극)을 말하는 용어로 사용된다. 아를레키노 가면은 ‘익살꾼’이라는 뜻으로 대중적으로 가장 많은 인기를 모았던 역할이며 이 역할의 특징적인 성격은 교활하지만 또 다른 반전인 유쾌한 성품을 지니고 있었기 때문에 사람들에게로부터 많은 시선을 받을 수 있었다.



〈 그림 2-1 〉 아를레키노(Arlechino) 가장과 가면

(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

(가면)<http://mandoosis.tistory.com/6>

둘째, 메디코 델라 페스테 (Medico della peste) 가면의 모티브가 된 것은 실제로 베네치아에서 흑사병이 유행했을 때 머리부터 발끝까지 몸을 보호해주는 옷을 입고 다른 위생도와 함께 마스크를 착용하면서 페스트 치료를 했다고 한다. 메디코 델라 페스테 가면은 샤를 드 롬(Charles de

Lorme)이 고안한 것으로 전해지는데 이는 7세기에 루이 13세의 주치의 이었다고 한다. ‘코메디아 델라르테’의 고정 배역으로 등장하며 가면의 특징은 새처럼 긴 부리가 있고 샤를 드 롬의 복장을 한 ‘페스트 치료 의사’가 극중에 나타난다. 또 다른 특징으로는 눈에 동그란 투명 유리를 끼웠고 긴 부리가 달려서 연결된 가면에 검정 모자와 롬 코트를 착용하고 지팡이를 든 손에는 흰 장갑이 끼워져 있다.



〈 그림 2-2 〉 메디코 델라 페스테 (Medico della peste) 가장과 가면
(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>, (가면)
<http://blog.naver.com/leobusan?Redirect=Log&logNo=40154281300>

셋째, 콜롬비나(Colombina) 가면은 ‘코메디아 델라르테’에서 어떤 배우가 말괄량이 하녀 역할을 맡았는데 자신의 미모를 가리지 않고 등장하고 싶어 해서 새롭게 태어났다고 한다. 콜롬비나 가면의 특징은 반쪽 가면으로 눈과 코, 턱 윗부분만 가린다. 그리고 장식적인 면을 강조하기 위해서 금과 은 반짝이는 크리스털, 화려함을 더욱 강조하기 위해서 깃털을 장식하며 리본이나 막대를 달아서 얼굴에 고정한다. 카니발에서 자주 보게 되는 부분과 반쪽 가면들이 이 가면에서 유래되었다고 한다. 극에서 배우들이 가면에 영향을 받지 않으면서 대사를 정확하게 전달되게 할 수 있고, 또 다른 특징은 자유롭게 먹고 마시고 이야기 할 수 있도록 반쪽 가면의 형태로 제작이 되어 활동의 편리성도 주었다.



〈 그림 2-3 〉 콜롬비나(Colombina) 가장과 가면

(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>, (가운데 가면)
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2044028&cid=42836&categoryId=42836>, (가면)
<http://blog.naver.com/leobusan?Redirect=Log&logNo=40154281300>

넷째, 브리젤라(Brighella) 가면은 인간적인 아를레키노의 동료로 등장하는데 비천한 하인 역으로 탐욕스러우면서 교활한 성격을 가지고 있다. 아를레키노와는 다르게 영리하고 나이가 많게 묘사되며 많은 돈을 모으게 되어 나중에 선술집 주인이 된다. 브리젤라는 콜롬비나 가면처럼 반쪽 가면의 형태를 가지고 있고 얼굴에 성격이 그대로 반영되어 있는 것처럼 과장된 광대와 치켜 올라간 눈꼬리와 온갖 돈을 다 삼키고 싶어 하는 탐욕스러운 표정을 읽을 수 있다. 이는 가면에 어울리는 녹색 줄무늬가 들어간 흰 옷을 입고 나중에는 망토까지 착용하게 된다.



〈 그림 2-4 〉 브리젤라(Brighella) 가장과 가면

(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

(가면)<http://mandoosis.tistory.com/6>

다섯째, 잔니(Zanni) 가면은 ‘코메디아 델라르테’에서 가난하고 배고픔에 굶주린 하인의 역할로 등장하는데 잔니의 또 다른 성격적 특징은 상스럽고 교활하다는 것이다. 초기에는 잔니 가면이 얼굴 전체를 덮는 전체가면으로 사용되었지만 극중의 대사의 맛을 살리기 위해서 눈과 코만 가리는 반쪽 가면으로 변형되었다. 잔니 가면은 위로 휘는 코가 길면 길수록 어리석음을 함축하고 있으며 한 눈에 들어오는 긴 코가 특징으로 반쪽 가죽 가면의 형태를 가지고 있다.



〈 그림 2-5 〉잔니(Zanni) 가장과 가면

(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

(가면)<http://mandoosis.tistory.com/6>

여섯째, 바우타(Bauta) 가면은 본래는 순백색을 사용한 전체 가면이었으나 요즘에는 금박을 입혀서 사용한다. 바우타를 활용한 방법으로는 18세기에 회합이 있을 때나 정치적인 결정을 할 때와 같이 익명성을 필요로 하는 장소에서 바우타와 검은 망토(Tabarro)를 표준으로 가면을 착용하고 변장하도록 하였으며 이는 베네치아 정부에 의해서 지정이 되었다. 이러한 바우타 가면은 베네치아 시민만 사용 할 수 있었는데 카사노바도

이 가면을 즐겨 착용하였으나 이 복장을 착용할 때 주의사항으로는 무기를 소지하는 것을 엄격하게 금지 했다고 한다. 이 바우타 가면의 특징으로는 입이 없는 대신에 부리처럼 보이는 턱과 이마, 코와 눈 사이의 굴곡과 뾰족하게 꺾여진 턱 선을 강조하는 것 들이다.



〈 그림 2-6 〉바우타(Bauta) 가장과 가면

(가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

(가면)<http://blog.naver.com/sminahpark/40167002665>

일곱째, 모레타(Moretta) 가면은 얼굴의 중심부만 가리는 작은 가면의 형태로 검은색 벨벳 소재를 사용하여 만들었으며 오뚝한 코와 둥그란 눈구멍을 크게 뚫어서 중심부만 가리고 여성들이 주로 착용하였다. 가면을 지탱하기 위해서 가면의 안쪽에 고리나 단추를 입에 물고 착용하였는데 이러한 부분 때문에 착용 후에는 말을 할 수가 없었다. 그래서 지어지게 된 또 다른 이름이 세르벤타 무타(Servetta Muta) 가면으로 불리었는데 이는 병어리(Muta)의 뜻을 담고 있어서 이다.



〈 그림 2-7 〉모레타(Moretta) 가장과 가면

(가장, 가면)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

여덟째, 볼토(Volto) 가면은 이탈리아어로 ‘얼굴’을 의미하며 ‘시민의 가면’으로 불릴 만큼 사람들에게 가장 인기 있는 가면이었다. 볼토(Volto)의 또 다른 이름으로는 ‘라르바(Larva)’라고 불리었는데 이는 유령이라는 뜻을 가지고 있다. 어두운 밤 골목에서 희미한 달빛 아래 흰색 볼토를 마주치게 되면 마치 유령을 보는 것 같다고 해서 지어진 이름이다. 처음에는 흰색의 얼굴이었지만 시간이 지나면서 최근에는 얼굴에 부분을 금박으로 화려하게 장식하고 그와 함께 코트와 삼각 모자를 함께 착용한다. 볼토(Volto)는 이야기하며 먹고 마실 수 있도록 초기에는 얼굴을 위쪽만 가려져 있었으나 최근 얼굴이 변하였는데 얼굴 전체를 가리고 끈으로 고정하였는데 그것의 입 부분이 막혀 있어서 가면을 쓰고는 모레타(Moretta) 가면처럼 먹고 말할 수 없게 되었다.



〈 그림 2-8 〉볼토(Volto) 가장과 가면

(가면, 가장)<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

(가면)<http://mandoosis.tistory.com/6>

아홉째, 가토(Gatto) 가면은 이탈리아어로 고양이라는 뜻을 가지고 있다. 축제 때마다 등장하는 이 전통 가면은 고양이가 거의 없어서 귀하게

여겼던 이유로 사람들에게 더 많은 인기를 얻을 수 있었다. 가토(Gatto)의 특징은 고양이 얼굴의 반쪽 가면이며 이마부터 코까지만 가리게 되어 있어서 말하고 음식을 먹는 게 자유로웠으며 주로 여성들이 착용한다.



〈 그림 2-9 〉가토(Gatto) 가장과 가면

(가장)

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2044028&cid=42836&categoryId=42836>

(가면, 가장) <http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>

열째, 판 탈로네(Pantalone) 가면은 나이 많은 베네치아 상인으로 묘사되며 긴 부리 코와 길고 뾰족한 턱수염을 가지고 있으며 붉은 옷에 검은 외투를 착용하였는데 몸에 꼭 끼게 입는 특징을 가지고 있다. 또한 베네치아에서 가장 유명한 가면복장을 하고 있다.

프랑스에서는 판탈롱이라고 부르는 의상으로 판탈롱 바지는 현대 여성들이 자주 입었던 것으로 이 판탈로네(Pantalone)가 입었던 의상에서 유래되었다고 볼 수 있다.

이 가면의 역할은 베니스 출신으로 사랑을 방해하는 역할로 나와 연인들을 휘방 놓는다. 이러한 판탈로네(Pantalone)는 상대적인 성격을 갖고 있는데 단순한 것 같으면서도 다른 한편으로는 의심이 많고 자랑을 일삼는

얇미운 구두쇠이지만 의외로 고상한 측면도 가지고 있다.



〈 그림 2-10 〉판탈로네(Pantalone) 가장과 가면

<http://blog.naver.com/sminahpark/40167002665>

앞에서는 전통가면의 특징을 보았다면 다음으로는 가면의 형태에 대해 들여다보고자 한다. 가면은 사이즈에 따라서 다양한 형태로 나뉜다. 얼굴 전체를 가리는 전면 가면, 얼굴의 반을 가리는 반가면(3/4 가면)으로 나누어 볼 수 있다. 이러한 가면은 자신이 아닌 다른 역할로 변신하기 위해서 변장 장치로 몸 전체를 가리는 전신가면이 나중에는 얼굴 전체를 가리는 전면가면으로 변하였다. 그리고 연극이나 무용 등에 사용되어 말을 할 수 있도록 만들어진 반 가면은 입체적인 느낌이 들도록 코나 턱을 강조하였으며 17세기에는 무용의 통일감을 위해서 사용되었다. 이러한 가면은 다양한 재료와 기법을 사용하여 제작되었는데 나무, 종이 등이 주재료로 사용되었으며, 주재료 외에도 바닷가에서 흔히 구할 수 있는 조개, 동물로부터 얻을 수 있는 가죽, 손쉽게 얻을 수 있는 진흙, 뼈, 화려함을 주는 깃털, 푸성귀 등을 사용하여 제작하였다. 이러한 소재의 특성 때문에 쉽게 파손되거나 마모가 되어서 현재 존재하는 가면은 극히 드물다. 아프리카의 가면은 주위에 풀뿌리나 털 등이 일정한

수염의 형태로 붙여져 만들어 있는 경우가 많다. 이를 보면 아프리카에서는 애니미즘 적 목적이 강하다고 볼 수 있다. 또한 화려한 깃털을 사용하는 가면은 아메리카 등에서 발견 되는데 에스키모의 가면은 이 깃털만 사용되는 것이 아니라 특이하게 새를 통째로 부착하기도 한다. 그리고 깃털만 사용하는 것에 그치지 않고 더불어 가공한 인공물인 나무나 뼈, 돌 등을 사용하였으며, 조개껍질과 식물 뿌리와 사람의 머리카락, 수염 등을 사용하였다.

다양한 재료에 따른 가면의 형태는 다음 그림과 같다.



〈 그림 2-11 〉바메리케 코끼리 가면

〈 그림 2-12 〉멕시코 올멕 가면

<http://www.cti.itc.virginia.edu>

<http://www.metmuseum.com>



〈 그림 2-13 〉펜더 뿔부 추장 가면

〈 그림 2-14 〉하노맨 발리인 가면

<http://www.cti.itc.virginia.edu>

<http://www.orientalcargo.com>

가면에는 주로 적색, 흰색, 갈색 등의 세 가지 색이 사용된다. 그 중에 광

범위하게 사용되는 적색은 주술적인 효력이 강하게 나타나는 색, 생명의 색으로 인식됨과 동시에 공포의 색으로 사용된다. 갈색은 나무 재료를 사용하여 나무가 지니고 있는 고유의 색을 사용하여 가면을 만든다. 그리고 흰색은 빛과 어두움을 표현할 때 빛의 의미로 사용되어진다. 가면을 제작할 때 대부분이 위의 세 가지 색을 바탕으로 활용하지만 청색과 황색을 자주 사용하는 아메리카도 있다. 다양한 색상에 따른 형태의 가면은 다음 그림과 같다.



〈 그림 2-15 〉아프리카 검 가면

<http://www.masksoftheworld.com>



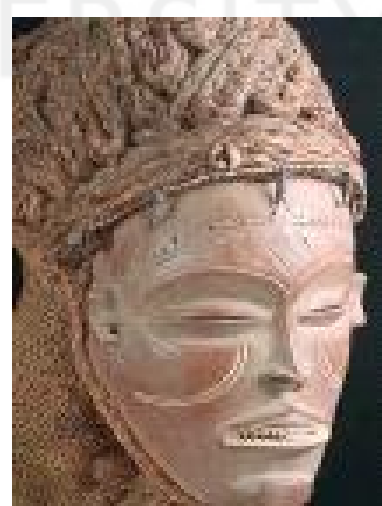
〈 그림 2-16 〉아프리카 검 가면

<http://www.masksoftheworld.com>



〈 그림 2-17 〉세레머니얼 푸누 가면

<http://www.africancraftsmarket.com>



〈 그림 2-18 〉콩고 부족 전통 가면

<http://www.masksoftheworld.com>

2.4 가면의 용례

가면이 지니는 다양한 의미로 제의용 가면과 벽사용 가면이 있으며 축제 및 연희용 가면의 형태로 그 사용 목적에 따라 다르게 나누어진다.

먼저 제의용 가면은 두 가지 측면으로 구분이 되어 있는데 첫 번째, 어떤 매체와 정령, 혼령등과 소통을 목적으로 하는 살아 있는 자를 위한 가면이다. 이는 우주의 질서를 유지하는 절대적인 힘과의 연결을 이야기 한다.

그 예로는 정령의 힘을 소유한다고 믿고 있는 부분을 강조한 가면이 고대아메리카의 ‘이피우타 마을’(Ipiuta town)에 있는 무덤에서 두개골에 정령이 있다고 추정하였다. 첫 번째, 아프리카에서 가면을 쓰면서 춤을 추는 형식에서 그들은 사회관계와 종교가 하나로 일체되는 중요한 예술의 형식과 주술적인 의미를 동시에 갖고 있다.

두 번째, 죽은 권력자와 부유한 자를 매장한 사람들을 위한 즉 죽은 자를 위한 가면으로 사용되었다. 이는 다양한 지역에 남아 있는데 이집트의 미라 가면과 라틴 아메리카의 대리석 가면 그리고 장례식에 사용된 가면으로 코러스 제도 메르 등에 현재까지 남아있다.



〈 그림 2-19 〉제의용 가면 /cindy jo,spirit Mask

<http://images.search.yahoo.com>

다음으로는 기복적인 성격을 가지고 있으며 축귀의 기능을 가진 벽사용 가면이 있다. 이 가면은 실용 가면으로서 색채나 형태가 클수록 더 큰 힘을 얻을 수 있다고 생각되었으며 이렇게 표현하면 곧 다가올 공동체의 불행과 저주로부터 자유로워진다는 안위를 얻기 위해서 사용되었다. 악귀보다 더 무섭게 과장되고 표현하였으며 이러한 예로 중국인들은 신을 숭배하고 복을 비는 활동보다 실제로 악귀를 쫓는 것이 더 중요하다고 믿었다.



〈 그림 2-20 〉벽사용 가면/ 목심칠면, 신라 (호우총), 6세기

<http://maskmuseum.com>

반면에 축제용 가면은 인간의 심미적인 것을 더 강조하는 용도로 사용하여 주술적인 목적은 이보다는 떨어진다고 할 수 있다. 주로 연회나 축제에 사용되면서 무용과 연극이 함께 등장하게 된다. 오락적인 특성을 지니고 있는 축제는 카니발의 마스크를 들 수 있으며 가장 중요시 되는 소통을 중심으로 발전해 나간다. 귀족과 평민 계층이 역할 자체가 전복되어 타인의 이해를 동반하며 이러한 전복을 사회적으로 정당하게 수용하고 있다.



〈 그림 2-21 〉축제용/베니스 가면 축제

<http://kr.image.yahoo.com>

Ⅲ. 지역적 특성에 따른 카니발

3.1 베네치아 카니발 형태 및 특성

베네치아에서 가면 축제가 발달하게 된 배경은 다음과 같다. 신의 뜻으로 모든 걸 받아들이던 중세시대와는 달리 베네치아는 상업도시들이 등장하고 발달하면서 인본주의적이고 현세적인 성격으로 바뀌어 갔다. 상업의 발달로 부의 흐름이 자연스럽게 평민 중에서 대 상인들로 움직이게 되었으며 이를 계기로 귀족과도 대등한 위치에 설 수 있게 된다. 그리고 모든 것을 신에게 의지했던 시기를 끝으로 인본주의의 성향으로 돌아서게 된다.

베네치아 축제는 12세기에 시작되어 매년 엄청난 관광객이 방문하는 대규모의 축제이며 대략적으로 3백만 명이 참여한다고 한다. 산 마르코 광장(Piazza di San Marco)을 중심으로 베네치아 곳곳에서 이루어진다. 이탈리아 베네치아에서 사순절 전날까지 매년 10여 일 동안 열리고 있으며 축제에 다양한 행사들이 진행되고 있는데 황소 목 자르기(Taglio della testa al toro), 마리아 축제(Festa delle Marie), 천사 강림 (Volo dell'angelo), 아름다운 가면 경연대회(La maschera piu bella)등이 있다.

황소 목 자르기(Taglio della testa al toro)는 가장 오래된 의식으로 전통적으로 사순절 전 기름진 목요일(Giovedi grasso)에 행사를 진행하였다. 카니발 기간 중에서 기름진 목요일과 사순절 전날인 기름진 화요일이 옛날이나 오늘날이나 변함없이 가장 큰 분위기를 만들어 내며 축제의 고조를 알려주는 날이기도 하다. 12세기에 전쟁에서 패배한 아퀼레이아 대주교는 베네치아에게 공물로 1마리의 황소와 12마리의 돼지를 바치기로 하면서 축제가 시작되었는데 이렇게 바쳐진 공물을 사람들이 모인 자리에서 잔인하게 죽였다. 이 행사는 카니발의 주요한 행사로 자리 잡았으나 1525년에는 중단되었다가 그 이후에는 1마리의 황소 목을 자르는 행사로

바뀌었다. 옛날에는 푸줏간 사람들과 대장장이와 수공업자들이 모여서 카니발 기간 중 기름진 목요일에 산 마르크 광장으로 모여 들었다고 한다. 이들에 의해서 꽃을 단 황소 목을 자르면서 축제의 시작을 알렸으나 오늘날에는 시행 되지 않고 있다고 한다. 이것은 잔인성과 생명 존중의 이유 등으로 중단되었다.

마리아 축제(Festa delle Marie)는 아름답지만 가난한 소녀 열두 명에게 베네치아 총독이 보석을 나누어 주며 신부 지참금으로 쓸 수 있게 한 전통에서 유래 되었다. 이 축제가 오늘날에는 전통 의상 퍼레이드의 의미를 가지고 있다. 전통 의상을 입고 호위를 받으며 마리아로 선정된 소녀들이 산 마르크 광장까지 행진한다. 이렇게 선발된 소녀들이 한명한명 소개되고 또 다시 그중에서 한 명을 선발하여 이듬해에는 ‘천사 강림’(Volodell’angelo) 행사에서 천사 역할을 맡게 된다.



〈 그림 3-1 〉마리아 축제

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=sf3468&logNo=20205708107&parentCategoryNo=&categoryNo=1&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView>

‘천사 강림’ 행사는 마리아 축제에서 선발 된 사람이 천사의 역할을

맡아서 축제를 진행하게 되는데 축제의 진행 방식은 총독에게 경의를 표현하면서 내려오는 것으로 산 마르코 광장(Piazza di San Marco) 종탑에서 광장 바닥까지 늘어뜨린 줄을 타고 내려온다고 해서 ‘천사의 비행’이라고도 불린다.

천사 대신에 한동안은 산 마르코 광장을 가득 채운 인파의 머리 위에 꽃을 뿌리는 것을 비둘기 모양의 나무 로켓이 날아 내려오면서 축제를 진행 하였으나, 2001년부터는 다시 나무 로켓 대신에 천사로 바뀌었다.

기존에는 천사 역할을 배우나 운동선수, 가수, 모델 등이 해왔는데, 2011년부터는 마리아 축제에서 12명의 소녀 중 뽑힌 한명이 천사 역할을 하게 된다.



〈 그림 3-2 〉천사 강림

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=sf3468&logNo=20205708107&parentCategoryNo=&categoryNo=1&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView>

아름다운 가면 경연대회(La maschera piu bella)는 베네치아 하면 가면이 떠오를 정도로 중요한 역할을 하며 카니발 기간 동안 줄곧 가면과 함께 하게 된다. 이 행사는 여러 행사 중에서도 마지막 주말에 산 마르코 광장에서 개최되고 이러한 아름다운 가면 경연대회는 베네치아의 카니발

을 대표하는 행사로 자리 잡고 있다. 시민과 관광객뿐만 아니라 상점에서도 축제 기간 곳곳에서 가면을 쉽게 만날 수 있으며 가면과 함께 화려한 장식으로 표현한 의상을 차려입은 사람들이 자연스럽게 베네치아를 걸어 다닌다. 이 아름다운 가면 경연대회는 국제 복식 전문가와 패션 디자이너들이 심사에 참여한다. 축제에 참여한 경연 자들은 각자의 개성과 솜씨를 뽐내는 전통 가면과 현대 가면 등 다양한 작품을 출품 한다.



〈 그림 3-3 〉 아름다운 가면 경연대회









<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=sf3468&logNo=20205708107&parentCategoryNo=&categoryNo=1&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView>

베네치아 가면제작은 옛날이나 지금이나 변함없이 수작업으로 이루어 지는데 이렇게 가면을 제작하는 사람과 판매상들은 특별하게 대우를 해주었으며 이들은 작품을 만들 때 디자인과 형태 잡는 것뿐만 아니라 장식과 조형미까지 생각하며 작업을 한다. 원래 가면의 주목적으로 장식성과 실용성, 상징성을 강조하였으며 전통적인 베네치아 가면의 소재는 종이와

가죽, 도자기, 유리등을 이용해 만들었다. 이러한 가면이 오늘날에는 종이와 가죽 대신에 편리성을 생각해 석고로 만들고 금박을 입혀서 제작하고 화려한 그림 등을 그려 넣는다. 전통 가면보다 다양한 소재의 발달로 현대에는 아크릴 물감, 구슬, 깃털과 가면에 화려함을 극대화 시킬 수 있는 보석과 장식을 소재로 사용하여 제작하고 오션지나 타로 카드를 이용하여 장식을 하기도 한다.

베네치아 카니발에 등장하는 많은 가면들은 ‘코메디아 델라르테 (Commedia Dell’arte)’라는 즉흥극에 등장한 다양한 인물들에서 유래 되었다고 볼 수 있다. 이는 사랑, 질투, 불륜, 인생을 주제로 하는 고전 문학을 바탕으로 둔 이야기로 배우들의 즉흥적인 연기로 이루어지는 것이 특징이다. 16~18세기에 베네치아에서 이 가면극이 유행하였으며 그와 더불어 ‘코메디아 델라르테’ 등장하는 배역의 가면과 복장까지 유행하게 된다. 이 극에 등장하는 인물은 아를레키노(Arlecchino), 메디코 델라 페스테 (Medico della peste), 콜롬비나(Colombina), 브리젤라(Brighella), 잔니 (Zanni), 바우타(Bauta), 모레타(Moretta), 볼토(Volto), 가토(Gatto), 판탈로네(Pantalone) 등이 있다. 이 가면들은 배우들이 연기에 몰입할 수 있게 부분 가면의 형태가 많다. 가면을 착용하고 대사 전달을 하는 것뿐만 아니라 자유롭게 마시고 먹을 수 있고 이야기 할 수 있다.

〈 표 3-1 〉 베네치아 전통 가면과 가장의 형태

			
아를레키노 (Arlechino) http://vilanefille.blogs.com	모레타 (Moretta) http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001	모레타 (Moretta) http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001	콜롬비나 (Colombina) http://dalpiano.com
			
판탈로네 (Pantalone) http://blog.naver.com/sminahpark/40167002665	라르바(larva)	브리젤라 (Brighella) http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001	바우타(Bauta) http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001
전통 가면은 극 중에서 각 캐릭터의 특성을 최대한 살리기 위해 그림처럼 그 인물의 성격이 드러나도록 가면을 제작하였다. 가면에 사용되는 소재는 그 당시 자주 사용되는 것을 이용하여 거친 느낌이나 부드러운 느낌을 같이 표현 한다.			

〈 표 3-2 〉 현대의 카니발 가면과 가장의 형태



현대 가면의 특징은 기존 전통가면이 가지고 있는 캐릭터적인 요소와 함께 다양한 소재인 크리스털, 깃털, 레이스 등을 사용하며 이와 결합하여 화려한 색채를 가지고 있는 장식을 사용하여 가면이 가지는 성격적 요소를 극대화 되게 표현한다.

축제기간 중에 과거와 현재의 만남의 장처럼 과거로부터 전해져 내려오는 〈 표 3-1 〉 가면과 의상을 착용한 사람들과 더불어 〈 표 3-2 〉 가면과 의상을 착용한 사람들로 산 마르코 광장은 마치 과거와 현재가 공존하는 것 같은 착각에 빠질 정도로 시간의 흐름을 자연스럽게 잇는 하나의 공간이 된다.

‘코메디아 델라르테’의 전통가면에서는 극에 캐릭터적 특성을 살리기 위해서 성격적인 면에 초점을 맞추어 가면 작업이 이루어졌다면 현대의 카니발에서는 각 캐릭터의 성격에 맞게 장식과 소재를 다양하게 활용하여 캐릭터적인 요소와 화려한 색채와 장식성까지 같이 갖추고 있다. 이 기간 동안 베네치아 지역 곳곳에서는 전통 가면과 현대 가면을 착용한 이러한 풍경이 자연스럽게 여겨지고 이 화려함을 보기 위해서 매년 많은 사람들이 산 마르코 광장으로 몰려든다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이러한 가면 축제에서는 가장 행렬, 민속 오락, 연극 공연 등 다양한 행사 등이 진행이 되고 수많은 형형색색의 의상과 가면을 착용한 사람들로 거리는 곧 아름다운 그림처럼 가득 채워진다.

3.2 브라질 카니발 형태 및 특성

리우데자네이루 카니발 (Rio Carnival)은 종교적 행사로 남아메리카의 브라질 리우데자네이루에서 축제가 진행된다. 축제가 진행되는 시기는 매년 1~2월 사이의 사순절 직전의 금요일에 시작해서 사순절 전날까지 5일 동안 열리는 행사가 열리는데 브라질의 항구 도시인 리우데자네이루에서 성대하게 카니발이 열린다. 다른 나라의 행사와 달리 화려함으로 전 세계 사람들에게 주목을 받고 있다.

카니발은 4개의 도시를 중심으로 리우데자네이루, 상파울루, 사우바도르, 헤시피 등 브라질 전역에서 열린다. 이 축제 기간 동안에는 모두가 일을 하지 않고 밤낮 구별 없이 축제를 즐긴다. 단, 국가 기간산업과 소매업, 축제 관련업만 일을 하게 된다.

브라질인들은 감사하는 마음을 전하며 모든 것을 언제나 하느님께 의지하고 구하려고 하였다. 이러한 브라질인들이 자주 사용하는 말 중에는 “Gracas a Deus!” 라는 말이 있는데, 여기에 나오는 “Deus”는 신이라는 뜻을 가지고 있으며 주로 인사말이나 대화에서 자주 쓰이고 있다.

브라질인들이 즐기는 카니발의 시작은 사순절에 앞서 3일이나 일주일 동안 신나게 먹고 마시며 즐기는 행사로 그리스도가 40일간 광야에서 금식하고 시험받은 수난의 시절 앞에 즐기는 것이다. 그들은 이렇게 흥겹게 지낸 카니발 축제가 끝나면 더 많은 고백과 회개를 하기 위해서 교회에 나가고 그로 인해 자신이 더욱 새롭게 태어나는 신앙인으로 단식과 속죄를 하면서 사순절을 뜻 깊게 보내려고 한다. 그러나 브라질은 과거에 고질적인 인플레이와 외채에 시달리던 시절뿐만 아니라 최근 신자유주의 시대에 들어 그들의 빈부 격차는 더욱 심각해지고 이로 인해서 많은 사람들이 죽어 가고 있는 상황이다. 이는 빈곤과 기아가 원인이 된다고 한다. 따라서 브라질인 들은 카니발 축제에 소요되는 많은 시간과 정력, 돈의 낭비가 만만치 않은데 과연 이 카니발 축제를 여전히 해야 하는 것인지에 대해서 끊임없이 문제 제기를 하였다. 이를 보고 브라질의 지식층들은 망국병의 원인이 되는 부분을 카니발이라고 이야기하는 사람이 적지 않다.

그러나 브라질 국민들은 카니발 축제의 필요성을 이야기 하고 있다. 축제는 ‘구경하는 축제’(representation)와 ‘참여하는 축제(participation)’로 구분이 되는데 카니발 축제는 주체와 객체로 분류되지 않으며 무대와 관객석이 따로 없듯이 모두 하나가 되어 ‘참여하는 축제’적 성향이 강하다. 이러한 축제적 특성은 폐쇄적인 느낌이 아닌 개방적 성격과 정적이지 않으며 동적인 역동성을 가지고 있다. 축제가 진행되는 동안 사람들은 누군가의 지배를 받고 축제의 행렬이 이루어지는 것이 아닌 자발적으로 행사에 참여하게 된다. 또한 무대와 관객이 없다는 측면은 사회적인 소통을 빼놓을 수 없는 부분으로 이야기 하고 있다. 현재 사회에서는 소통의 부재로 인해 많은 문제들이 발생하지만, 브라질 카니발에서 가면을 착용한 이들은 역할 전복을 통해 나의 모습을 한 타인을 통해 바라보면서 자신에 대한 이해와 타인의 모습으로 변장한 나는 인물을 풍자 하면서 그 인물의 고충까지 읽어 나갈 수 있기 때문에 서로 간에 소통이 이루어진다고 할 수 있다. 그리고 축제 속에서는 어떠한 높낮이가 있는 신분으로 행사가 진행되지 않고 누구나에게 똑같은 위치에서 즐길 수 있도록 평등성을 보장해준다. 또한 축제를 통해 또 다른 나를 경험 할 수 있기 때문에 매혹적인 부분을 느끼게 되고 이를 통해서 축제가 주는 환상성을 체험하게 된다.

이러한 다양한 의미 때문에 브라질인들은 “하나의 국민”이고 나아가 “하나의 국가”임을 실현하려는 의지가 굳게 드러나기 때문에 카니발 축제에 대한 끈을 놓지 않는다고 볼 수 있다. 여러 가지 이유로 계속 이어져온 카니발 축제는 이제는 브라질인들 만의 축제가 아닌 세계인의 축제로 발전하여 ‘카니발의 세계화’가 이루어졌다고 해도 어색함이 없을 것이다. 축제는 문화적 체험을 할 수 있는 기회이며 동시에 미적 체험이 이루어지는 공간이다. 또한 시각과 청각을 연상시키는 텍스트로 이야기 할 수 있다.

1723년부터 브라질에서 카니발이 본격적으로 시작되었으며 19세기 후반에 이탈리아에서 들어온 무도회는 카니발의 대표적인 행사로 인식되고 있다. 1840년에는 가짜 턱수염과 콧수염, 가면이 등장하고 재미있는 복장이 등장하게 되었다.

처음 카니발은 중산층을 중심으로 한 카니발과 흑인과 가난한 백인을 중심으로 한 카니발인 두 종류로 시작 되었다.

첫째, 중산층을 중심으로 형성된 카니발은 주로 호텔이나 극장에서 축제를 하였는데 이것은 유럽의 카니발을 흉내 냈다. 이 행사에서는 무도회를 열어서 폴카와 탱고, 왈츠 등을 추는 것으로 진행된다.

둘째, 흑인과 가난한 백인을 중심으로 형성된 카니발은 아프리카 토속종교로 알려진 칸돔블레(Candomble) 신자의 의상을 착용하며 다양한 역할을 행하면서 축제를 즐겼다. 다양한 역할의 예로는 광대와 악마, 왕과 여왕, 박쥐와 해골모양으로 위장하면서 삼바(Samba)춤을 추면서 행렬에 참여하였다. 뒤이어 1855년에는 카니발 클럽이 생기면서 축제가 더 조직화된 행사로 자리를 잡게 되어 유럽식 카니발은 점점 브라질 특유의 카니발로 흡수되었다. 이러한 카니발에서는 다양한 노래와 춤, 의상 등이 더욱 화려해지고 이에 영향을 준 것은 아프리카 출신의 노예들 이었다.

카니발은 흑인을 중심으로 발전한 문화적 축제로 자리 잡고 있는데, 노예 노동자로 끌려온 흑인들이 사탕수수 플랜테이션에서 일하며 노동 작업의 힘들을 잊기 위해서 추게 된 춤이다. 카니발은 춤, 음악, 노래, 의상, 음식 등이 유럽의 그것과 서로 결합하여 이루어진다. 이는 흑인, 백인과 흑인의 혼혈인 몰라토(mulatto)들에 의해서 행해졌다. 이러한 것이 발전하여 삼바가 되었다. 그러나 이러한 축제가 발전하면서 과거에 흑인에 의해서 이루어졌던 축제의 느낌보다 기업에 의해서 상품화 되면서 진행된 느낌이 더 커졌으며 이를 보기 위해서 관람객과 외국인과 백인들이 상당수 행사에 참여한다.

〈 표 3-3 〉 브라질 카니발



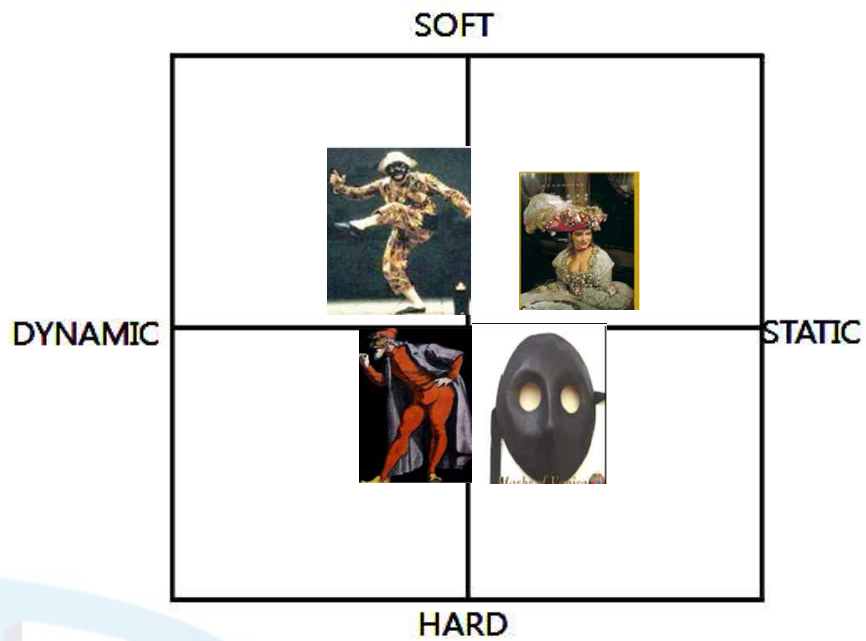
브라질 카니발의 특징은 반짝이는 의상을 입고 격렬하게 흔들리는 무용수들이 축제를 화려하게 장식하며, 흥겨운 리듬을 연출하게 만드는 악단이 함께 참여하며 화려한 차량이 삼바 축제 행렬을 같이 진행한다.

리우 지역에 결성된 2백여 개의 삼바 스쿨이 일 년 동안 연습하여 체계적이며 조직적으로 이루어지는 행사이다.

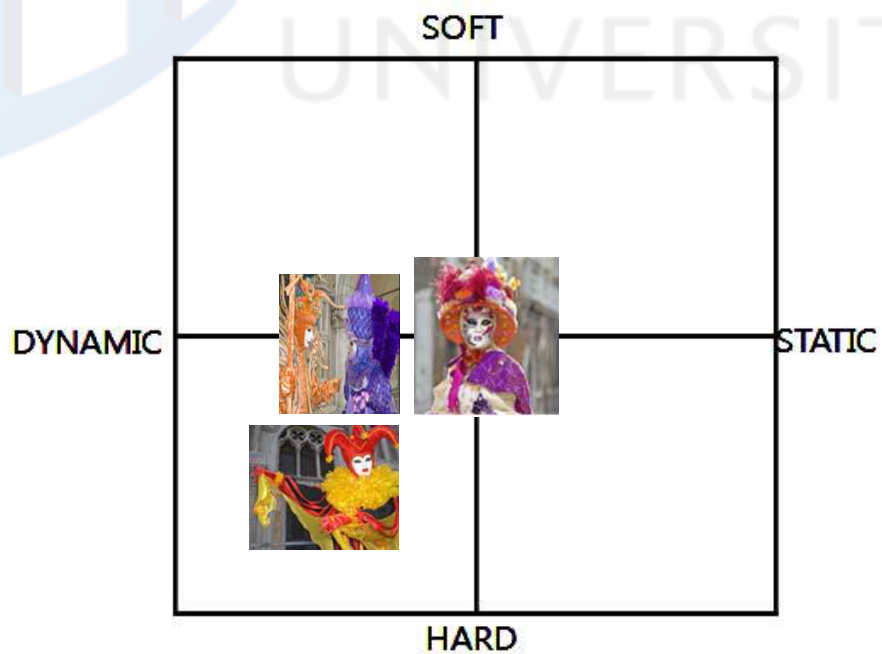
이들은 최고의 삼바 스쿨에 선정되기 위해 퍼레이드에서 격렬한 춤과 신나는 음악, 노래, 화려한 의상, 장식성을 강조한 소품 등을 활용하여 행사에 참여한다. 이러한 프로그램을 선보여서 최고의 삼바 스쿨에 선정되기도 한다. 이렇게 뽑힌 이들에게는 가장 큰 의미를 가지며 명예롭게 여긴다고 한다.

이렇듯 리우데자네이루를 전 세계 카니발의 수도로 인식시키는 역할을 하고 있는 것은 바로 리우만의 독자적인 행사로 삼바 경연대회를 진행하면서 다른 지역과는 구별되는 체계적인 차별성 때문일 것이다.

3.3 베네치아 전통 가면 및 현대 카니발 가면 이미지 스케일



〈 그림 3-4 〉베네치아 전통 가면 이미지 스케일



〈 그림 3-5 〉현대의 카니발 가면 이미지 스케일

IV. 이벤트 유형에 따른 가면 디자인 제안 연구사례

4.1 제작 의도 및 방법

축제 속 가면을 통해서 시대적인 변천과 그에 맞게 변해 온 가면의 장식성과 고유한 가면의 캐릭터의 특성을 알아보았다. 가면이 갖는 고유의 성격을 강조하여 베네치아의 전통가면이 현재까지 축제에서 큰 자리를 잡고 있다. 이는 다양한 기법과 소재를 사용하여 극중 캐릭터 가면의 특성을 최대한 살렸음을 알 수 있다.

본 연구는 이를 기반으로 각 가면이 가지는 개성을 최대한 표현하기 위해서 마스크에 다양한 기법과 여러 가지 소재를 활용하여 그 가면이 가지는 고유의 성격을 표현하고자 하여 마스크 디자인과 오브제 디자인을 제안 하고자 한다.

작품 제작의 기본 재료는 마스크와 오브제를 주로 표현하였으며 이를 제작시 아크릴 물감, 아쿠아 물감, 크림 물감, 천사점토, 철사, 바니쉬, 젯소 등을 사용하였다. 전통 가면 3작품, 베네치아 카니발 가면 5작품을 선정하여 디자인을 하고자 한다.

4.2 작품제작 및 설명

4.3 연구 작품 I 빛의 마중

재료: 플라스틱 소재 마스크, 아크릴 물감, 거친 샤 화이트 망사, 실버 펄 망사, 아이보리 공단, 그레이 진주, 실버 줄 진주, 크리스털 스톤, 라텍스, 비닐, 바늘, 실, 폼 보드, 글루

연구 작품 I ‘빛의 마중’은 베네치아 가면 중 새 하얗게 표현된 마스크를


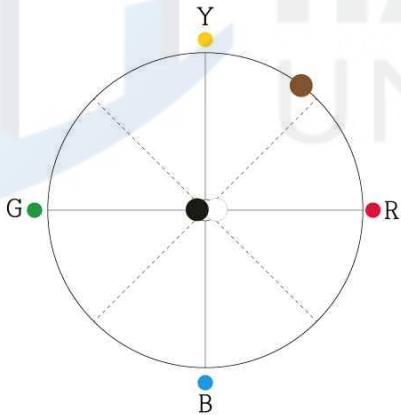
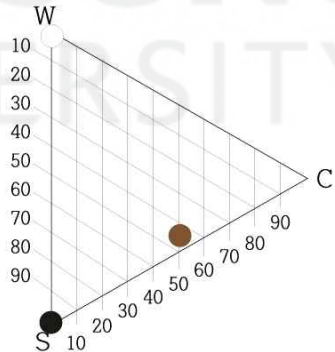
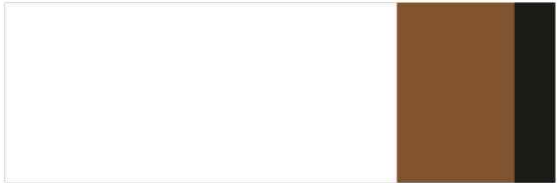
응용하여 제작하였다. 세상에 처음 태어났을 때 빛의 의미를 생각하며 제작하였으며 작품 속에서 같은 화이트에도 명암 차이를 두어서 화사한 빛에서 오는 부분에도 색감이 다르게 해석됨을 표현하고자 하였다.

화이트가 주는 깨끗함 속에서는 때 묻지 않은 순수함과 여러 보이는 색감으로만 인식이 될 수 있지만 이를 골드색 마스크를 사용하여 유약하지만 얇은 느낌을 주려고 하였다. 마스크의 약간은 거칠어 보이는 느낌을 표현하고자 종이 마스크가 아닌 플라스틱 소재의 마스크를 사용하였다. 붓으로 얼룩이지고 색이 입혀지지 않는 부분이 있어 라텍스를 이용해 점을 찍어 가듯이 패딩 기법으로 작업 하였으며 골드 아크릴 물감으로 채색했을 때 깊이 있는 느낌의 골드를 표현하기 위해서 브라운과 골드를 적절하게 혼합하여 마스크에 어울리게 제작하였다. 색의 선명도를 높이기 위해서 한 번 건조 시킨 후 2~3 번 반복해서 채색 해 주었다.

오브제로 한껏 부풀린 모자의 느낌을 표현하기 위해서 가장 거친 샤 화이트 망사를 사용하였는데 볼륨감을 주기 위해 여러 번 주름을 잡아 고정 시킨 후 만들어진 풍성한 주름위에 레이어드 하듯이 덧대어 올려서 작품을 연결하여 커다란 느낌의 모자를 완성 하였다.

화이트 망사 중간에 실버 망사를 사용하여 포인트 느낌을 살려 주었으며 기본 바탕으로 사용한 거친 느낌의 화이트 샤 망사와는 다르게 부드러운 촉감의 실버 펄 망사로 작품을 만들었다. 이렇게 만들어진 부분 중 가장 가운데는 거친 느낌의 화이트 샤 망사와 부드러운 실버 펄 망사를 자연스럽게 어우러지게 하는 색감으로 아이보리 공단을 사용하여 가운데 부분을 장식 해 주었다. 아이보리 공단으로 하나의 주머니를 볼륨감 있는 작은 모자처럼 보이게 제작 하였다. 이러한 과정을 더 돋보이게 하기 위해서 상단에는 은은한 그레이 빛 진주를 부착하였으며 하단에는 상대적으로 화려함을 가지고 있는 실버의 줄 구슬을 붙였다. 마치 온 세상의 빛으로 뒤덮고 있는 것처럼 표현하기 위해서 얼굴 주변을 오브제로 같이 연결시켜 디자인을 제안하였다.

〈 표 4-1 〉작품 I ‘빛의 마중’ 디자인 연구 사례 색채 분석

작품 I. 빛의 마중 작품제안			
			
NCS 색상 분포도		NCS 명도채도 분포도	
			
팔레트			색상값
			<ul style="list-style-type: none"> ○ White ● S4550-Y45R ● Black

위의 〈 표 4-1 〉은 마스크 디자인과 그에 따른 색채를 분석하여 만든 도표 이다. 아트 마스크를 육안 측색하여 값을 구한 결과, white,

S4550-Y45R는55%의 노란색(Y)와 45%의 빨간색(R)의 색상 값으로 나왔다. 그리고 BLACK이 나왔다.

〈 표 4-2 〉연구 작품 I ‘빛의 마중’ 작품 제작 과정




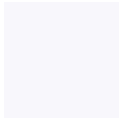

연구 작품 1의 ‘빛의 마중’은 디자인 연구사례 작품으로 〈 표 4 -1 〉에

서 보이는 색감을 이용하여 전체적으로 빛의 느낌을 강조하였다. 실버 망사를 사용하여 왼쪽 부분을 장식하여 어느 한 부분으로 빛이 들어 오는 듯한 느낌을 표현하고자 하였다.



〈 그림 4-1 〉작품 I ‘빛의 마중’ 디자인 연구사례

〈 표 4-3 〉연구 작품 I ‘빛의 마중’ 색채제안

색채제안		
		

4.4 연구 작품Ⅱ 사랑의 세레나데

재료: 마스크, 아크릴 물감(펄 골드, 브라운), 바니쉬, 골드 컬러 글루, 악보, 골드 레이스, 바이올린, 폼 보드, 접착제

사랑의 세레나데는 음악적 소재가 가득 들어 있는 가면이며 악보로 보이는 음표가 마치 하나의 음악을 완성하여 연주되는 느낌으로 표현되어 있다. 누군가를 향한 사랑의 세레나데를 연주할 것처럼 느껴지는 마스크 디자인이다. 악보만 표현했을 때 오는 단조로움을 악보 끝에 골드색 레이스 장식을 부착하여서 고급스러우면서도 화려함을 동시에 보여주고 있다. 오브제를 골드로 표현하였는데 이와 대조되게 얼굴은 하얗게 채색하여 포인트를 살려 주었으며 얼굴에서도 역시 악보가 그려 있어서 오브제와 자연스럽게 하나로 연결되는 느낌으로 제작되어 있다.

마치 엘가의 바이올린 음악인 사랑의 세레나데의 음악이 흘러나오는 듯한 느낌을 최대한 살려 연구 작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’를 표현하였다.

골드 느낌의 오브제와 대비되는 화이트 컬러의 아크릴 물감을 마스크에 채색하고 오브제와 연결되게 마스크 왼쪽 부분에 악보를 그렸다. 그 악보가 돋보이도록 컬러글루 골드를 이용하여 액자를 그리듯이 표현하였다. 눈썹과 입술의 색깔도 전체적으로 통일감이 들도록 골드 컬러로 연출하였으며 마스크의 마지막 작업으로 유광 바니쉬를 사용하여 마스크를 생동감 있게 작업하였다. 음악의 테마로 완성된 작품이기에 오브제를 작업할 때도 사랑의 세레나데라는 제목과 어울리는 낡은 악보(깊이감이 배어 있는)를 사용하였으며 악보에 골드 느낌을 주기 위해 펄 골드 아크릴, 브라운 아크릴 물감을 적당량 믹스해서 깊이 있는 골드색을 연출하였다. 한 번의 채색으로 악보의 깊이감이 묻어나지 않아 세 번까지 작업을 하였다. 이렇게 완성된 악보에 화려함을 주기 위해 골드색 레이스를 붙였으며 부채 접기를 하여 하나의 꽃 모양을 만들었다. 이렇게 만들어진 여러 개의 꽃을 입체감 있게 폼 보드에 부착하는데 가장 밑면에 가까운 꽃은 가장 큰 사

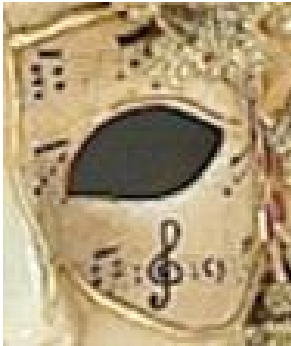
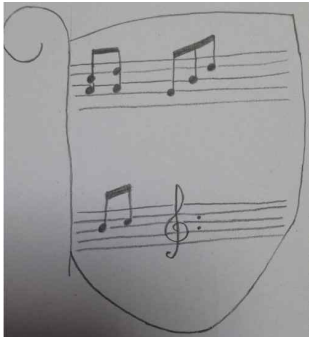


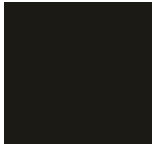
이스로 붙여주고 마스크에 가까울수록 점점 작아지도록 리듬감 있게 표현하였다.

윗면의 오브제와 연결되게 아랫부분도 같이 연결감 있게 작업하였으며 마지막으로 미니 바이올린을 꽃 방향의 반대 방향으로 붙여서 마무리 하였다.



〈 그림 4-2 〉작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례

〈 표 4-4 〉 ‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례 작품 모티브 및 색채제안

모티브	응용 모티브	색채 제안
		  

〈 표 4-5 〉 연구 작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’ 작품 제작과정





〈 그림 4-3 〉연구 작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’

〈 표 4-6 〉작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’ 디자인 연구사례 색채분석

NCS 색상 분포도		NCS 명도채도 분포도	
팔레트			색상값
	<ul style="list-style-type: none">S1515-Y40R S3040-G10YS2520-Y30R S4545-Y50RS4050-G30Y Black		

위의 < 표 4-6 >은 < 그림 4-2 >를 마스크 디자인과 오브제 디자인에 대한 색채를 분석하여 만든 도표이다. 아트마스크와 오브제를 육안으로 측색하여 값을 구한 결과, S1515-Y40R, S3040-G10Y, S2520-Y30R, S4545-Y50R, S4050-G30Y, Black의 값으로 나왔다.

S1515-Y40R은 60%의 노란색(Y)와 40%의 빨강색(R)의 색상 값이 나왔다. S3040-G10Y는 90%의 그린 색(G)와 10%의 노란색(Y)의 색상 값이 나왔다. S2520-Y30R은 70%의 노란색(Y)와 30%의 빨강색(R)의 색상 값이 나왔다. S4545-Y50R은 50%의 노란색(Y)와 50%의 빨강색(R)의 색상 값이 나왔다. S4050-G30Y는 70%의 그린 색(G)와 30%의 노란색(Y)의 색상 값이 나왔다.

4.5 연구 작품Ⅲ 행복한 결실

재료: 마스크, 아쿠아 물감, 크림 물감, 21호 꽃 철사, 천사 점토, 아크릴 물감, 펄 브라운 비즈, 크리스털 비즈, 블루 펄, 화이트 펄, 구리 , 자개 장식, 나비 장식, 마른 이끼, 폼 보드, 오공 본드

연구 작품Ⅲ ‘행복한 결실’은 퍼플 컬러에서 느껴지는 우아함과 화려함을 동시에 가지고 있으며 골드색과 적절하게 컬러 조합을 이루어 모티브로 활용된 나비와 꽃이 생동감 있게 연출 되었다.

나비는 길상의 의미를 가지고 있는 상징물로 여겨진다. 좋은 부부애를 상징할 때 나비가 사용이 되며 부와 자식의 번성 등 다양한 긍정적인 의미를 가지고 있는 모티브를 행복한 결실이라는 스토리에 연결시켜서 작품Ⅱ 사랑의 세레나데와 자연스럽게 이어지는 결실의 의미를 가지고자 하였다.




마스크는 아쿠아 물감으로 배경색을 채색한 후 골드색과 같은 화려함 표현해야 하는 부분은 크림 물감으로 작업하여 그 부분이 눈이 띄도록 표현 하였다. 나무로 사용한 오브제는 꽃 철사를 이용하여 기본 뼈대를 만들었으며 나뭇가지를 여러 개로 나누어 풍성함을 표현하고자 하였다. 천사

점토에 작업을 할 때 나무의 질감을 표현하기 위해 브라운 아크릴 물감을 섞어서 같이 반죽하였다. 건조 된 후 세 번의 채색을 통해 나무의 거친 느낌을 표현하였다. 다음으로 나뭇가지로 사용한 비즈 가지는 33가지 이상을 만들어 옆으로 풍성하게 뻗어 나가는 나무의 이미지를 표현하기 위해 많은 양의 비즈를 사용하였으며 흔들림에서 오는 화려함을 연출하기 위해서 브라운과 화이트 컬러의 비즈를 혼합해서 작업을 하였다. 폼 보드에 부착하고 나서 바닥의 밋밋함을 없애기 위해서 바다 느낌의 화이트 펄 가루와 블루 펄 가루를 적절하게 섞어서 표현하였으며 나무에서 느껴지는 화려함을 바다의 펄 가루가 자연스럽게 이어줄 수 있도록 작업하였다. 마스크에 있는 모티브의 나비 모양을 다시 한 번 강조해주는 느낌으로 마스크 옆쪽에 자개와 나비를 이용해서 포인트를 주었다.



〈 그림 4-4 〉 작품Ⅲ ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례

〈 표 4-7 〉 작품Ⅲ ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례 색채분석

모티브	응용 모티브	색채제안
		

〈 표 4-8 〉 나무 및 나뭇가지 디테일



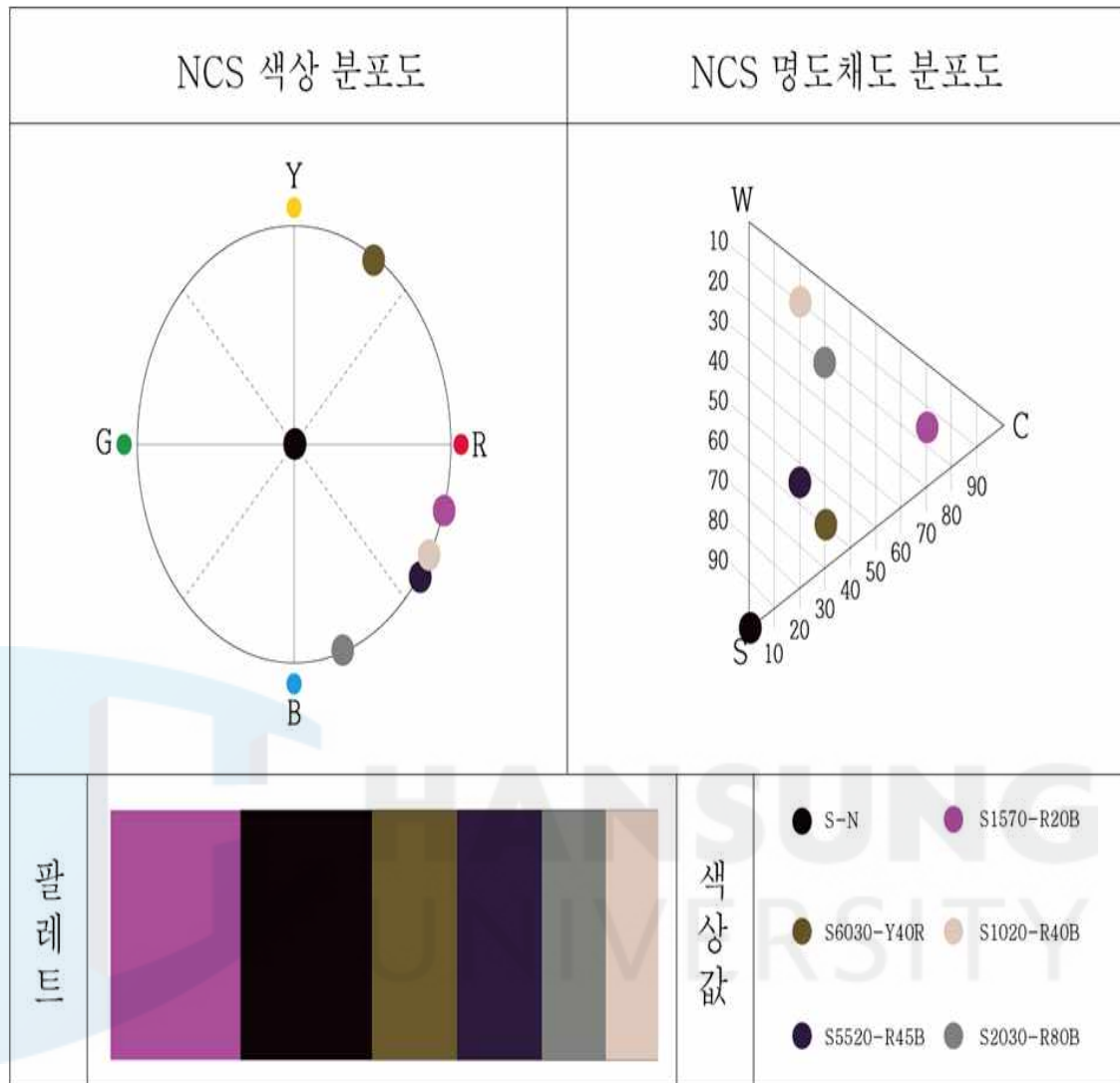


〈 그림 4-5 〉 나무 디테일



〈 그림 4-6 〉연구 작품Ⅲ ‘행복한 결실’

〈 표 4-9 〉작품Ⅲ ‘행복한 결실’ 디자인 연구사례 색채분석



위의 〈 표 4-9 〉는 〈 그림 4-4 〉에 대한 마스크 디자인 제안과 그에 따른 색채를 분석하여 만든 도표이다. 마스크 디자인의 색상을 육안 측색하여 값을 구한 결과 S-N, S1570-R20B, S6030-Y40R, S1020-R40B, S5520-R45B, S2030-R80B 와 같다.

S-N, S1570-R20B는 80%의 빨간색(R)과 20%의 파랑색(B)의 색상 값이 나왔다. S6030-Y40R은 60%의 노란색(Y)와 40%의 빨간색(R)의 색상 값이 나왔다. S1020-R40B는 60%의 빨간색(R)과 40%의 파랑색(B)의 색상 값이 나왔다. S5520-R45B는 55%의 빨간색(R)과 45%의 파

란색(B)의 색상 값이 나왔다. S2030-R80B는 20%의 빨간색(R)과 80%의 파란색 (B)의 색상 값이 나왔다.

4.6 연구 작품Ⅳ ‘선과 악’

재료: 마스크, 아크릴 물감, 바니쉬, 나이프, 폼 보드

‘선과 악’이라는 작품은 블랙과 화이트의 밝고 어두움 즉 명암 대비로 표현되어 있는데 이러한 차이를 성격적인 측면으로 해석하였다. 인간은 양가감정이 들 때가 많은데 이것을 서로 색이 분명한 컬러를 활용하여 극과 극의 느낌을 강조하고자 하였다.

마스크에 반은 선을 상징하는 화이트, 나머지 반은 악을 상징하는 블랙으로 모티프를 그리고 나머지 바탕색은 그와 정반대의 색으로 채색을 하였다. 이러한 색채의 특성을 잘 이용하여 항상 느끼는 인간의 갈등을 함축적으로 표현하고 입가의 식물 모습은 어떻게 보면 입술 같은 느낌이 드는데 하얀색은 선을 상징하는 의미에서 선을 행할 때도 늘 누군가의 속삭임이 드는 마음의 흔들림을 표현하기 위해서 입술처럼 보이는 식물의 잎사귀를 그려서 작업하였다.

이러한 ‘선과 악’의 감정을 느낄 때 수많은 번민에 사로잡히게 되는 감정을 폼 보드 바닥에 나이프를 이용해서 화이트와 블랙의 아크릴 물감을 거칠게 표현하였다.



〈 그림 4-7 〉작품Ⅳ ‘선과 악’ 디자인 연구사례

‘선과 악’ 작품적 특징에 맞게 반으로 나눈 색의 대비를 최대한 활용한 작품으로 캐릭터가 가지는 특징을 부각시키며 작품의 이미지를 나타내고자 하였다. 식물의 모티브를 이용하여 서로 다른 영역까지 자연스럽게 넘나들 수 있는 부분이 돋보인다. 따라서 모티브를 연결하여 작품 속에 담긴 의미를 최대한 표현 하고자 하였다.

〈 표 4-10 〉 작품 IV ‘선과 악’ 디자인 연구사례 색채분석

선과악 작품제안			
			
NCS 색상 분포도		NCS 명도채도 분포도	
			
팔레트		색상값	<p>○ White</p> <p>● Black</p>

위의 < 표 4-10 >은 마스크 디자인 제안과 그에 따른 색채를 분석하여 만든 도표이다. 마스크 디자인의 색상을 육안 측색하여 값을 구한 결과, white, black의 값이 나왔다.

< 표 4-11 >작품Ⅳ ‘선과 악’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안

모티브	응용 모티브	색채제안
		 



< 그림 4-8 >연구 작품Ⅳ ‘선과 악’

4.7 연구 작품Ⅴ ‘열정’

재료: 마스크, 아크릴 물감, 바니쉬, 폼 보드, 금속 장식, 컬러 스톤, 골드 천, OHP 필름, 도일리 페이퍼, 레드 깃털, 공작 깃털, 화이트&골드 깃털, 구리선, 접착제

연구 작품Ⅴ ‘열정’은 브라질 삼바축제가 연상 될 만큼 강렬한 레드와 골드를 사용하였으며 축제의 화려한 의상에 어울리도록 마스크 모티브 사이사이에 다양한 색깔의 스톤으로 장식성까지 표현하였다.

브라질의 격정적인 춤과 흥겨운 음악을 듣는 듯한 느낌으로 마스크가 디자인 되어 있다.

마스크 디자인은 골드와 브라운을 섞은 색으로 바탕을 채색 하였으며 식물의 문양을 여러 갈래로 어지럽게 연결되게 그렸다. 골드색이 주는 화려함과 레드가 주는 강렬함을 복합시키는 마스크를 제작하기 위해서 펠이 섞여 있는 아크릴 물감을 주재료로 사용하였으며 이에 어울리게 모티브 사이사이에 다양한 컬러의 스톤을 사용하였다. 그와 어울리는 금속 장식을 부착하였는데 마스크 바탕색과 비슷한 색깔로 표현이 되어 색이 흡수되었다. 이러한 단점을 보완하고자 노란색에 골드색 아크릴 물감을 섞어서 또 다른 화려함을 간직한 색으로 조색하여 금속 장식에 새로운 컬러를 입혀 마스크 모티브 가장자리에 포인트를 주어 작업을 했다.



〈 그림 4-9 〉작품Ⅴ ‘열정’ 디자인 연구사례

〈 표 4-12 〉작품Ⅴ ‘열정’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안

모티브	응용 모티브	색채제안
		



〈그림 4-10〉 연구 작품Ⅴ ‘열정’ 마스크 정면 디테일

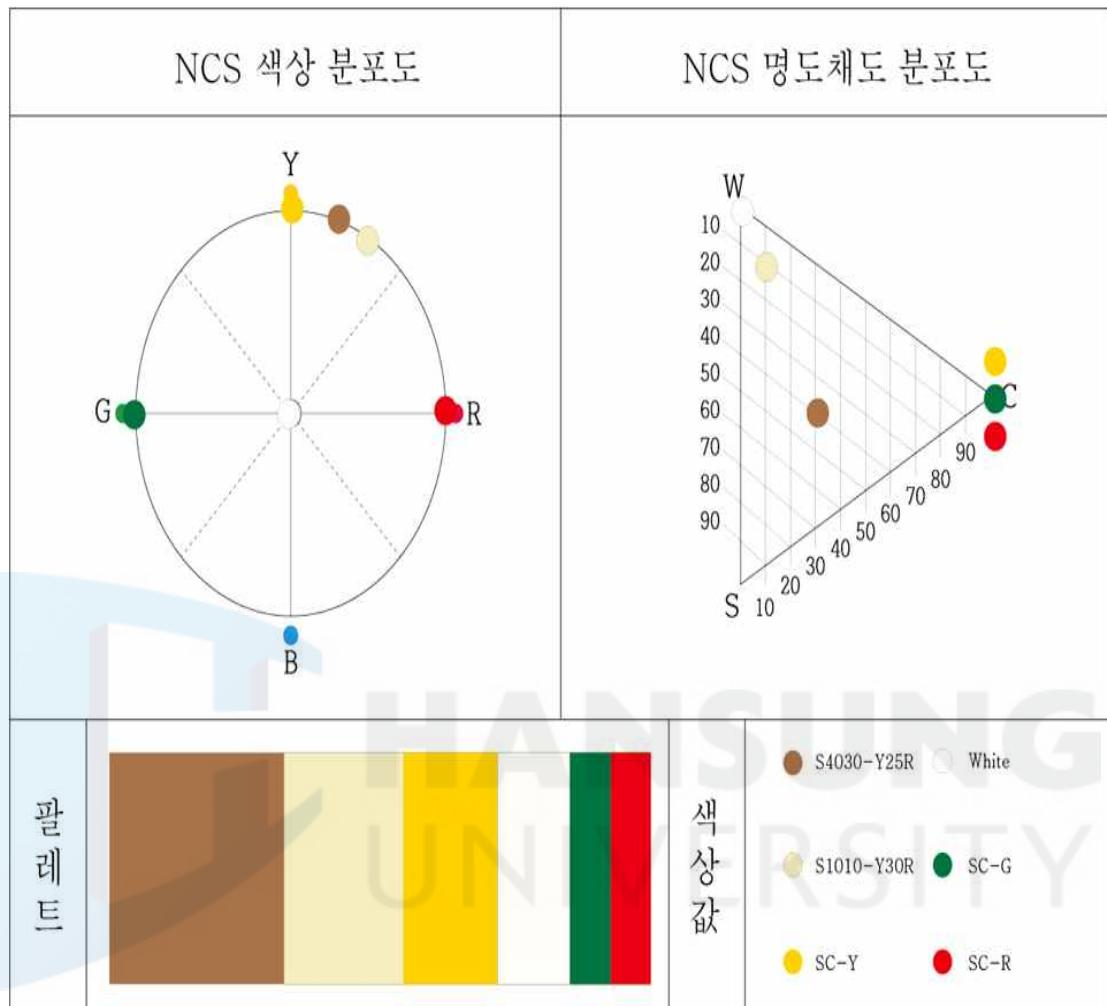


연구 작품Ⅴ ‘열정’의 오브제는 작품명과 어울리게 화려한 색감을 주로 사용하여 표현하였다. 하얀 바탕에 레드와 주황이 주는 열정의 의미를 부각시키기 위하여 도일리 페이퍼 사이사이에 넣어 작업하고 가장 윗면에는 공작의 깃털을 넣어 포인트를 주었다. 그리고 중간에는 화려한 비즈를 사용하여 화려함을 한층 더 강조하였다.



〈 그림 4-11〉연구 작품Ⅴ ‘열정’ 오브제 디테일 및 윗면 디테일

〈 표 4-13 〉작품V ‘열정’ 디자인 연구사례 색채분석



위의 〈 표 4-13 〉은 〈 그림 4-9 〉를 마스크 디자인 제안과 그에 따른 색채를 분석하여 만든 도표이다. 마스크 디자인 색상을 육안으로 측색하여 값을 구한 결과, S4030-Y25R, White, S1010-Y30R, SC-G, SC-Y, SC-R의 값으로 나왔다.

S4030-Y25R는 75%의 노란색 (Y)와 25%의 빨간색(R)의 색상 값이 나왔다. White, S1010-Y30R는 70%의 노란색(Y)와 30%의 빨간색(R)의 색상 값이 나왔다. SC-G, SC-Y, SC-R의 색상 값이 나왔다.

4.8 연구 작품Ⅵ ‘도도한’

재료: 마스크, 천사 점토, 젯소, 바니쉬, 사포, 아크릴 물감, 크리스탈, 검정 구리 선, 차콜색 페, 꽃 철사 21호, 골드 레이스, 비즈, 진주 장식, 폼보드, 오공 본드, 속눈썹, 아이보리 공단, 접착제, 바늘, 실

연구 작품Ⅵ ‘도도한’은 가토(Gatto)라는 캐릭터로 베네치아 전통 가면 중 하나이며 이탈리아어로 고양이라는 뜻을 의미하는 이름을 가지고 있다. 옛날에는 고양이가 매우 드물어서 사람들에게 귀한 대접을 받았다고 한다. 이러한 고양이의 특징을 생각하니 도도한 느낌이 연상되며 그 당시 베네치아 축제 때마다 사람들에게 인기를 얻었던 가면이라는 것을 알 수 있다.

가면의 기본 틀 위에 천사 점토를 이용해 입체적으로 다시 가면의 틀을 만든다. 이 과정 중에서 접착제를 이용해 가면과 점토의 접착력을 높인다. 한 번에 많은 양을 올리지 않고 조금씩 쌓아 올리는 방법으로 마스크에 입체감을 살려준다. 이마의 굴곡과 오뎅한 콧날은 여러 번 덧대어 볼륨감 있게 제작하였다. 이렇게 만들어 진 틀은 건조 후 다시 거친 사포와 부드러운 사포를 반복해서 사포질을 해 주면서 마스크의 울퉁불퉁한 면을 고르게 만들어 준다. 이렇게 다듬어진 마스크는 젯소를 발라 다시 건조 시켜 작업을 한다. 작업을 마친 마스크는 스케치를 하고 그 위에 채색하는 과정을 거쳐 바니쉬로 마무리 한다. 모티브가 강조되게 펄 회색 컬러로 채색 해 준다.



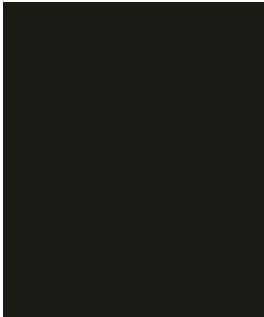
오브제에 고양이의 도도함을 표현하기 위해서 페 장식과 양산을 활용하였는데, 마치 도도한 아가씨가 잘 차려 입고 콧대 높게 양산을 들고 축제 행렬을 참여하는 모습을 상상하며 마스크와 오브제에 그러한 의미를 함축적으로 담아 보았다. 양산은 꽃 철사를 이용해 기본 틀을 만들고 그 위에 골드색과 노란색을 섞어 천사 점토와 같이 반죽하여 우산대를 완성한다. 건조 과정을 거치고 양산은 아이보리 공단 천과 골드 레이스를 이용해서 고급스러우면서 우아한 느낌을 연출하였으며 블랙 구리로 도도해 보

이는 고양이의 콧수염을 바깥 치켜 올리게 장식해 주었다.



〈 그림 4-12 〉작품Ⅵ ‘도도한’ 디자인 연구사례

〈 표 4-14 〉작품Ⅵ ‘도도한’ 디자인 연구사례 모티브 및 색채제안

모티브	응용 모티브	색채제안
		

〈표 4-15〉작품Ⅵ ‘도도한’ 디자인 연구사례 색채분석

도도한 작품제안			
			
NCS 색상 분포도		NCS 명도채도 분포도	
			
팔레트			색상값
			<ul style="list-style-type: none"> ○ White ● S2020-R35B ● Black

〈 표 4-16 〉연구 작품Ⅵ ‘도도한’ 작업과정



가벼운 천사 점토를 사용하여 마스크의 입체감을 살려 주었으며 캐릭터의 특징을 돋보이게 하기 위해 오뎅한 콧날과 둥근 이마를 표현하였다.

모티브는 바탕색의 블랙에도 포인트 느낌이 강조 되도록 차콜 색으로 조색하여 은은하면서도 화려함을 나타내기 위해 작업하였다.

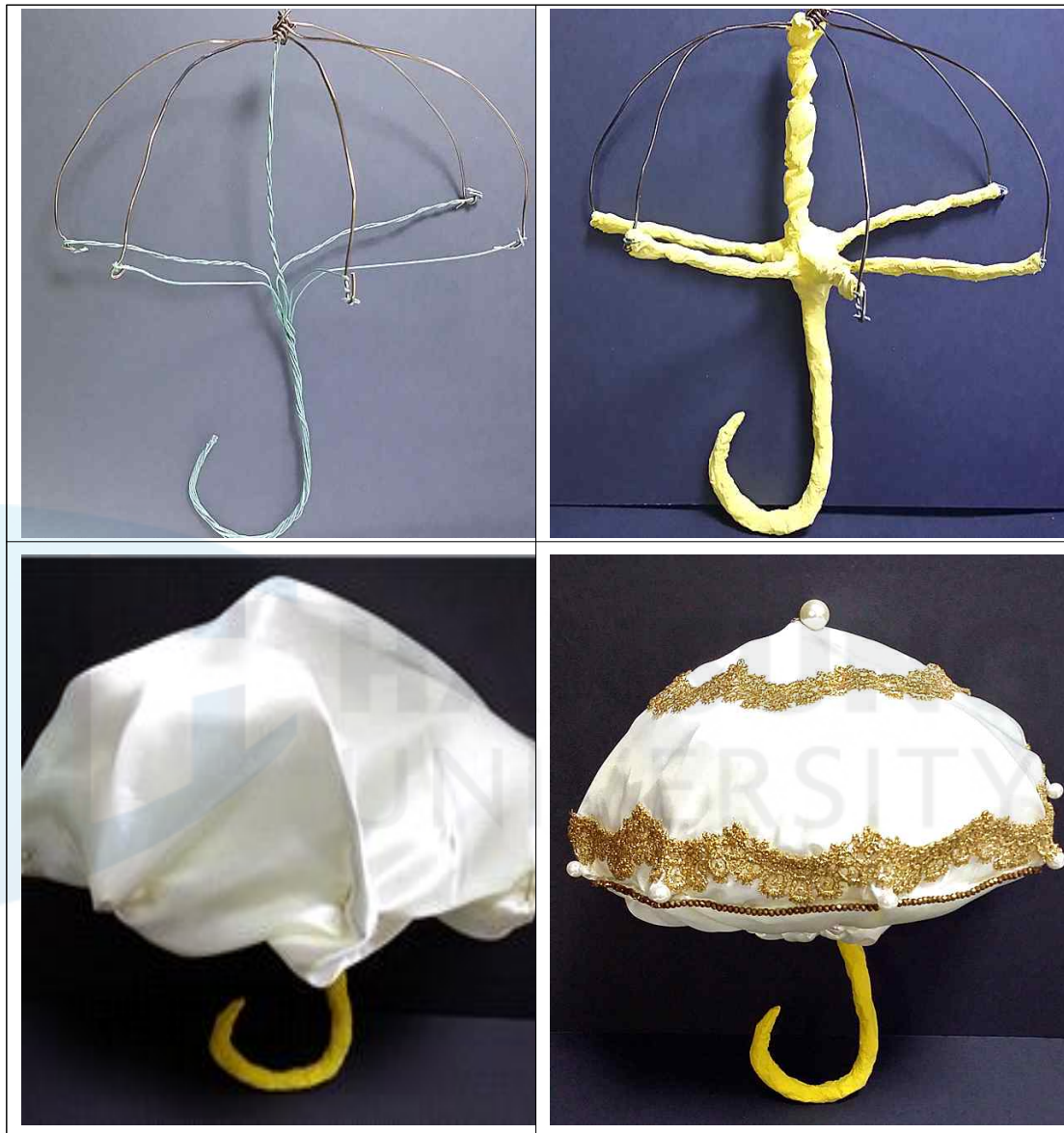
〈 표 4-17 〉연구 작품Ⅶ ‘도도한’ 마스크 디테일



채색을 끝낸 후 마스크의 화려함을 표현하기 위해 크리스털을 장식하고 속눈썹을 위, 아래 붙여주어 여성스러움을 극대화 시켰다. 그리고 고양이의 특징인 콧수염을 블랙 구리선을 이용해 곳곳하게 작업하여 연구 작품

Ⅵ. ‘도도한’의 이미지를 한층 더 부각시켰다.

〈 표 4-18 〉연구 작품Ⅵ ‘도도한’ 오브제 양산 제작과정



작품과 어울리는 소재로 양산을 제작하였으며 입체적인 느낌을 나타내고자 철사와 구리선을 이용하여 작업하였다. 여성스러우면서 고급스러움을 동시에 갖기 위해 아이보리 공단 천위에 한 땀 한 땀 수를 놓는 느낌의 레이스를 부착하였다.

골드 레이스와 어울리게 브라운 비즈 장식으로 마무리 하여 양산이 가지

고 있는 특징을 잘 나타내어 작품 ‘도도한’과 자연스럽게 어울리게 작업하였다.



〈 그림 4-13 〉 ‘퍼’ 부착 후 디테일

연구 작품Ⅶ ‘도도한’의 특징적인 부분을 차콜 색의 ‘퍼’를 사용하여 고양이가 가지고 있는 또 다른 고급스러운 부분을 잘 살아나도록 작업하였다. 블랙 컬러와 결합시켰을 때도 어색하지 않는 차콜 컬러를 사용하여 마스크 얼굴 안쪽까지 퍼를 넣어서 마치 살아있는 고양이가 연상되는 것

처럼 표현하였으며 눈 부분과 마스크 주변부분의 털의 흐름을 동적인 느낌을 잘 살릴 수 있도록 작업하였다.



〈 그림 4-14 〉연구 작품Ⅵ. ‘도도한’

연구 작품Ⅵ ‘도도한’의 완성작품으로 전체적인 느낌이 우아하면서 때로는 도도한 느낌을 살리고자 양산과 퍼를 결합시켜서 작업하였으며, 마치 축제 속 주인공처럼 보이는 ‘도도한’의 이미지를 최대한 강조하여 연출하였다.

4.9 연구 작품Ⅶ 교활한

재료: 마스크, 천사점토, 수염, 골드 천, 장식 줄, 동그란 판, 폼 보드, 세팅기, 스프레이, 실 핀, 오공 본드, 비닐

연구 작품Ⅶ ‘교활한’의 디자인 연구사례는 베네치아 전통 가면 중에서 비천한 신분이면서 신분 상승을 노리는 욕심 많은 인물로 묘사된다. 울퉁불퉁한 얼굴 표정과 팔자로 올라간 콧수염 등을 보고 캐릭터의 성격을 느낄 수 있는 가면이다.

기본 평평한 반가면 마스크 위에 천사 점토를 부착하면서 작품의 캐릭터를 살리기 위해 울퉁불퉁한 높낮이의 표정을 만들어 준다.


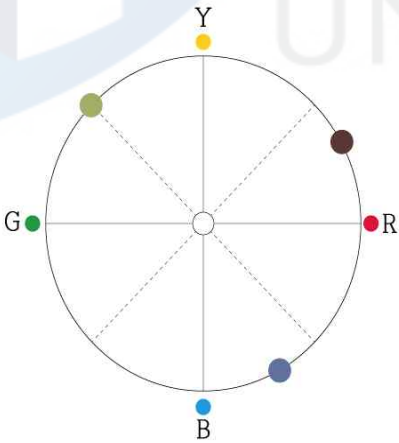
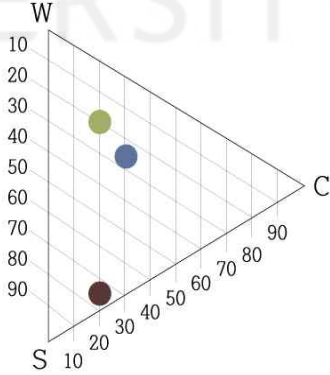
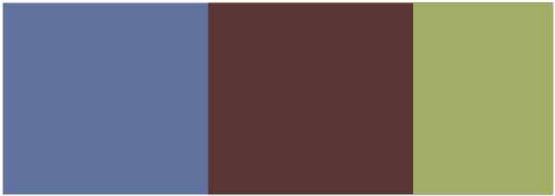
극 중에서 나이와 욕심 많은 인물로 표현되기 때문에 눈가가 움푹 들어가게 제작하며 눈꼬리는 상승형으로 표현하였다.

욕심이 덕지덕지 붙어 있는 교활한은 온통 머릿속에서 금화만 생각하는 인물로 표현하기 위해 골드 천을 사용하여 돈 주머니를 만들고 그 옆에는 금화가 넘쳐나는 것을 제작하였다. 마스크 상단에 돈 주머니와 금화를 배치한 것은 생각 주머니처럼 돈에 대한 생각을 머릿속으로 그리는 장면을 나타내기 위해 작업하였다.



〈그림 4-15〉작품Ⅶ ‘교활한’ 디자인 연구사례

< 표 4-19 >작품Ⅶ ‘교환한’ 디자인 연구사례 색채분석

교환한 작품제안			
			
NCS 색상 분포도		NCS 명도채도 분포도	
			
팔레트			색상값
			<ul style="list-style-type: none"> ● S2530-R70B ● S7520-Y65R ● S2020-G50Y

〈 표 4-19 〉의 작품 ‘교활한’에서 나타난 색상의 값은 S2530-R70B, S7520-Y65R, S2020-G50Y 와 같다.

〈 표 4-20 〉연구 작품Ⅶ ‘교활한’ 마스크 제작과정

 <p>반가면 위에 천사점토와 접착제를 이용하여 입체적인 느낌을 살려 작업</p>	 <p>캐릭터의 성격을 강조하기 위해 굴곡 있는 인상의 느낌으로 중간 중간 ‘선’을 세워 제작</p>
 <p>입체적으로 만들어진 가면을 완벽하게 건조시킨 후 거친 사포와 부드러운 사포를 이용하여 표면을 매끄럽게 만들어 준다. 그리고 젯소를 발라서 조금 더 깔끔한 느낌이 들도록 작업</p>	 <p>채색을 한 번에 끝내지 않고 깊은 색감을 표현하기 위해서 여러 번 반복해 채색하여 작업</p>



〈그림 4-16〉연구 작품Ⅶ ‘교활한’ 마스크 디테일



〈그림 4-17〉연구 작품Ⅶ ‘교활한’

4.10 연구 작품Ⅷ ‘어리석은’

재료: 반가면, 천사 점토, 철사 , 오공 본드, 아크릴 물감, 누빔 천, 체크 천, 폼 보드

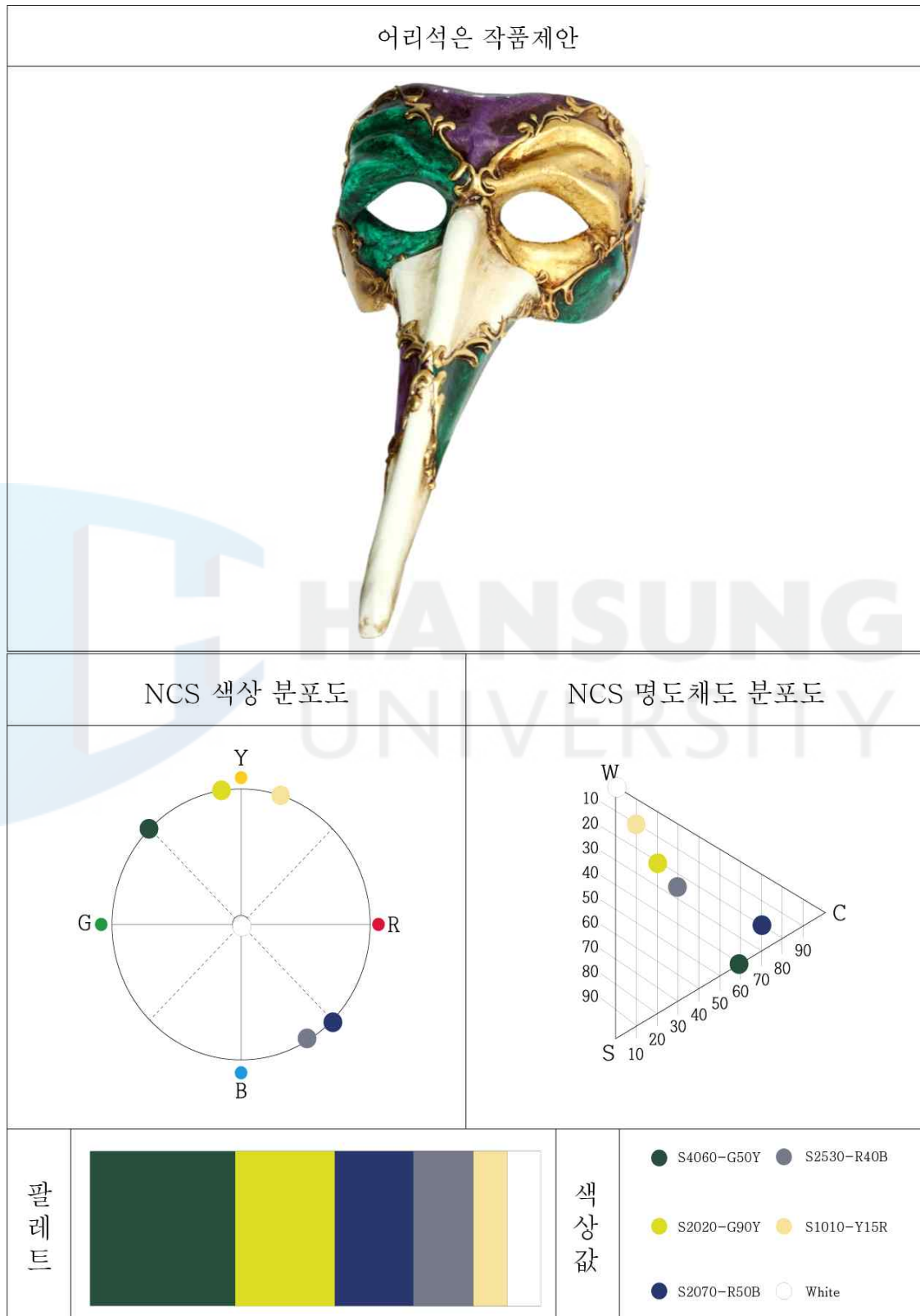
연구 작품Ⅷ의 디자인 연구사례는 베네치아 전통 가면 중 상스럽고 교활한 역할로 나오는 잔니로 늘 배고픔에서 벗어나지 못하는 인물로 묘사된다. 이 가면의 특징은 코가 길고 상승형 일수록 더 어리석음을 나타내고 있다.

연구 작품Ⅷ은 눈만 가리는 기본형 마스크에 철사를 길게 작업하며 그 위에 철사를 코 주변에 고정시킨다. 천사 점토를 이용해 모양 틀을 만들어 주고 긴 코를 강조하여 코끝을 동그랗게 작업하며 눈꼬리는 길게 작업 해 준다. 어리석음과 대조되게 마스크의 색상은 화려한 편이다. 오브제는 마스크 색상과 반대로 어딘지 모르게 부자연스러운 부분을 부각시키기 위해서 누빔 천과 체크 천을 덧대어 표현하였다.



〈그림 4-18〉작품Ⅷ ‘어리석은’ 디자인 연구사례

< 표 4-21 >작품Ⅷ ‘어리석은’ 디자인 연구사례 색채분석



〈 표 4-21 〉의 작품 ‘어리석은’에서 나타난 색상의 값은 S4060-G50Y, S2530-R40B, S2020-G90Y, S1010-Y15R, S2070-R50B, White 와 같다.

S4060-G50Y는 50%의 녹색(G)와 50%의 노란색(Y)의 색상 값이 나왔다. S2530-R40B는 60%의 빨간색(R)와 40%의 파란색(B)의 색상 값이 나왔다. S2020-G90Y는 10%의 녹색(G)와 90%의 노란색(Y)의 색상 값이 나왔다. S1010-Y15R는 85%의 노란색(Y)와 15%의 빨간색(R)의 색상 값이 나왔다. S2070-R50B는 50%의 빨간색(R)와 50%의 파란색(B)의 색상 값이 나왔다. 그리고 White의 색상 값이 나왔다.



〈 표 4-22 〉연구 작품Ⅷ ‘어리석은’ 마스크 제작과정



꽃 철사 20호(천사 점토의 접착력을 높이기 위하여)를 사용하여 긴 코의 뼈대를 완성



천사 점토와 접착제를 사용하여 가면의 안쪽 면까지 도톰하게(얇게 제작했을 때 지점토의 갈라짐을 방지하기 위해서) ‘틀’을 제작



가면을 완벽히 건조 시킨 후 거친 사포와 부드러운 사포를 사용하여 거친 표면을 매끄럽게 제작



완성된 가면 위에 젯소를 바른 후 밑그림을 그리고 채색 후 바니쉬로 마무리 작업



〈그림 4-19〉연구 작품Ⅷ ‘어리석은’

화사한 색채의 마스크 색깔과 대조적인 색감을 사용한 오브제를 이용하여 캐릭터가 가지는 성격적 요소를 강조하였다. 그리고 긴 코를 제작하여 전통 가면에서 이야기했던 내용으로 코가 길면 길수록 어리석다는 것을 강조하기 위해서 철사를 지지대로 활용하여 작품을 제작하였다.

〈 표 4-23 〉 오브제 재료와특징

작 품	재 료	특 징
	<ul style="list-style-type: none"> ·거친 샤 화이트 ·실버 펄 망사 ·아이보리 공단 ·그레이 진주 ·실버 줄 진주 ·크리스털 스톤 ·비닐, 바늘, 실 	<ul style="list-style-type: none"> ·화려한 볼륨감 연출 : 거친 샤 망사 ·빛의 통로 표현 : 실버 펄 망사 ·포인트 모자 느낌 : 아이보리 공단
연구 작품 I ‘빛의 마중’	·폼 보드, 글루	
 	<ul style="list-style-type: none"> ·악보 ·골드 레이스 ·바이올린 ·골드 컬러 글루 ·펄 골드, 브라운 아크릴 물감 ·폼 보드, 접착제 	<ul style="list-style-type: none"> ·음악적 요소 강조 : 악보, 바이올린 사용 ·세 번 채색한 악보에 고급스러운 느낌 강조: 골드 레이스
작품 II ‘사랑의 세레나데’		
 	<ul style="list-style-type: none"> ·21호 꽃 철사 ·천사 점토 ·아크릴 물감 ·펄 브라운, 크리스 털 비즈 ·블루, 화이트 펄 ·구리, 오공 본드 ·자개, 나비 장식 ·마른 이끼 ·폼 보드 	<ul style="list-style-type: none"> ·나무의 느낌을 표현 : 꽃 철사 사용(천사 점토 접착력을 높이기 위해서) ·행복함의 상징 : 풍성한 나뭇가지를 33가지 이상 비즈로 표 현 ·화려한 나비 : 자개와 나비장식을 결합하여 완성
연구 작품 III ‘행복한 결실’		

〈 표 4-24 〉 오브제 재료와 특징

작 품	재 료	특 징
 <p>연구 작품Ⅳ ‘선과 악’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·폼 보드 ·아크릴 물감 ·나이프 	<p>·‘선과 악’ 작품 속 번민을 폼 보드 위에 나이프를 이용해 아크 릴 물감으로 거칠게 표 현</p>
 <p>연구 작품Ⅴ ‘열정’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·골드 천 ·폼 보드, 오공본드 ·컬러(퍼플, 크리스털) 비즈 ·OHP 필름 ·도일리 페이퍼 ·레드 깃털 ·공작 깃털 ·화이트&골드 깃털 ·구리선 	<p>·‘열정’의 느낌 표현 : OHP 필름과 도일리 페이퍼를 같이 결합하 여 콘 모양을 만들고 그 안에 강렬한 레드 깃털로 강조</p> <p>·화려함은 공작깃털을 사용해 기둥처럼 표현</p> <p>·가운데: 비즈, 화이트 & 골드 깃털 포인트</p>
 <p>연구 작품Ⅵ ‘도도한’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·꽃 철사 ·아크릴 물감(노랑) ·크리스탈 ·퍼(차콜색) ·아이보리 공단 ·골드 레이스 ·진주 장식 ·골드 비즈 ·비닐, 오공 본드 ·구리 선, 폼 보드 ·바늘, 실 	<p>·우아하면서 여성스러 운 느낌: 공단 천으로 작업한 양산 => 철사, 구리선 사용하여 뼈대 완성 후 비닐을 채워넣 고 바느질</p> <p>·양산 장식: 우아한 느 낌을 위하여 진주 장 식, 골드 레이스, 비즈 장식으로 포인트</p> <p>·고급스러운 느낌: 퍼 사용</p>

〈 표 4-25 〉 오브제 재료와 특징

작 품	재 료	특 징
	<ul style="list-style-type: none"> ·수염 ·골드 천 ·장식 줄 ·동그란 판 ·폼 보드 ·세팅기 ·스프레이 	<ul style="list-style-type: none"> ·돈만 생각하는 캐릭터 강조: 골드 천으로 바느질 하여 주머니를 만들고 속에 비닐을 채워 볼륨감을 표현 ·넘치는 금화: 골드 아크릴 물감을 사용하여 동그란 판 위에 패딩 기법으로 작업(거친 느낌 강조)
	<ul style="list-style-type: none"> ·실 편 ·오공 본드 ·비닐 	<ul style="list-style-type: none"> ·수염: 나이가 있는 캐릭터를 강조하기 위해 흰색도 같이 섞어서 작업하고 마무리로 양 끝이 올라가게
연구 작품 VII ‘교활한’		세팅기로 마무리
	<ul style="list-style-type: none"> ·누빔 천 ·체크 천 ·오공 본드 ·폼 보드 	<ul style="list-style-type: none"> ·어리석은 느낌 강조 :가면에 사용한 화려한 색조와 대비되게 어둡고 무거운 색채의 누빔 천(어눌한 느낌 강조)과 체크 천 사용하여 작업
연구 작품 VIII ‘어리석은’		

V. 결 론

본 연구는 카니발 가면의 각 캐릭터 역할과 그 내재적 의미를 생각하며 마스크와 오브제를 통해 디자인을 작품화 하고자 하였다. 또한 작품을 통해 선, 악, 즐거움, 사랑, 행복, 질투, 악으로 부터의 구원 등의 성격이 담긴 가면에 의미를 부여하고자 하였다.

작품 계획과 제작에 앞서 문헌연구를 통해서 카니발의 기원과 역사를 알 수 있었으며 가면의 시대적 배경을 연구하여 다양한 가면의 변화를 살펴보았다. 가면의 변화는 그 당시 예술적 감각과 심미적인 표현뿐만 아니라 자유, 저항, 해방, 풍자 등의 민중적인 가치 및 특성을 과장하거나 회화화하거나, 풍자하면서 그 수단으로 이용되었음을 알 수 있다.

작품 제작에 앞서 작품에 나타난 조형적 특징을 응용하여 새로운 형태로 변형하였으며, 색채적 특성을 응용하여 작업하였다. 이러한 가면은 다양한 소재를 활용하여 가면이 주는 화려함을 극대화 하였으며 색채가 주는 명암의 차이로 캐릭터만의 고유한 독창적인 성격을 강조하고 있다.

따라서 본 연구 작품은 카니발 캐릭터 가면의 화려함과 그 함축된 의미를 나타내고자 색감과 소재의 다양성을 활용하여 연출하고 디자인 하였다.

연구 결과는 다음과 같다.

1. 연구 작품Ⅰ ‘빛의 마중’은 가면과 오브제의 결합을 통해서 하나의 큰 빛이 연출 되는 것처럼 표현하고자 하였다. 화이트 컬러가 주는 단조로움을 마스크의 골드로 색감의 변화를 주었으며 소재의 부드러움과 거친 부분을 상대적으로 활용하여 작품 속에 깊고 얇은 느낌을 연출하였다. 마스크 하나로 표현되지 못하는 부분을 소재의 다양성을 활용하여 작품의 캐릭터를 살릴 수 있었다.
2. 연구 작품Ⅱ ‘사랑의 세레나데’는 베네치아 가면에서 음악적인 테마를 가

지고 이야기 하고 있는 부분을 부각시키며 작품을 하기 위해서 실제로 낚은 악보 위에 오브제 작업을 하였다. 오래된 악보의 지면이 아크릴 물감을 잘 흡수하지 못해서 세 번을 반복해야 하는 번거로움이 있었지만 건조 후 밑에서 비추는 음표의 경쾌함을 볼 수 있어서 캐릭터의 성격을 잘 나타낼 수 있었다. 입체적인 느낌과 장식성을 살리기 위해서 부채 접기로 여러 개의 꽃 모양을 만들었으며 이를 이용해 하단부터 부착해 안정감을 줄 수 있도록 작업하였다. 악보 꽃과 자연스럽게 어울리는 바이올린을 마스크 한 쪽 면에 부착함으로써 사랑의 세레나데처럼 캐릭터만이 갖는 음악적인 요소들이 풍기는 것 같다.

3. 연구 작품Ⅲ ‘행복한 결실’에 나타나는 퍼플 컬러와 골드컬러는 작품Ⅱ와 다른 느낌으로 다가오게 만드는 작품이다. 공통요소인 골드가 들어갔지만 어떠한 색상을 사용 하느냐에 따라 다른 색 맛을 낼 수 있다는 것을 알게 되었다. 아쿠아 물감으로 기본적인 색상을 채색하고 화려한 골드색의 포인트는 크릴 물감으로 채색을 하였다. 아쿠아 물감에 없는 골드를 찾기 위해서 크림 물감을 이용하였는데 서로 섞이지 않는 성분이라서 작업을 하는데 어려움이 따랐다. 그러나 작업 후 블랙이 주는 선명한 라인 작업 때문에 나비의 모티브가 더욱 부각 될 수 있었다. 하나의 스토리를 만들기 위해서 철사와 비즈를 이용해 나무를 제작하였는데 작은 비즈를 한데 뭉쳤을 때 나타나는 화려함은 ‘행복한 결실’이라는 부분을 한 번 더 알려주는 듯하다.
4. 연구 작품Ⅳ ‘선과 악’은 인간의 양가감정을 표현하기 위해서 빛을 상징하는 화이트 컬러와 이와 반대로 어둠을 상징하는 블랙 컬러의 대조적인 부분으로 작업을 하였다. 흑, 백에서 오는 분명한 경계 부분을 화이트부분의 입술 옆 식물의 잎사귀가 하나의 다른 메시지를 전달해 주는 역할로 표현을 하였다. 늘 사람들은 양가감정을 갖고 있는데 가면 속 모티브가 또 다른 역할을 하는 셈이라고 볼 수 있다. 이러한 감정을 마스크로만 표현하면 딱 끊기는 느낌을 줄 수 있어서 폼 보드를 이용하여 마음의 어지러움을 아크릴 물감과 나이프를 이용해서 거칠게 표현하였다.
5. 연구 작품Ⅴ ‘열정’은 축제에서 빠질 수 없는 가장 커다란 역할을 차지하고 있는 캐릭터라고 볼 수 있다. 가면 축제 속 나는 타인의 역할을 하면서

또 다른 역할의 흥미로움을 얻을 수 있으며 이렇게 참여하는 캐릭터들은 역할에 몰입하게 된다. 화려함을 극대화하기 위해서 다양한 소재를 활용하였다. 마스크 장식적인 요소가 들어 있다고 해도 오브제가 뒷받침이 되지 않는다면 어딘지 모르게 채워지지 않는 부분을 우리는 곧 알아차릴 수 있다. 마스크의 입체감을 실어 주기 위해서 OHP필름을 하나하나 말아서 덧대는 느낌으로 차곡차곡 겹쳐서 붙였다. 단순히 필름 롤만 작업하게 되면 단조로울 수 있어서 화이트 컬러 도일리 페이퍼와 채도 차이가 큰 레드 컬러의 깃털을 한 롤에 넣어서 한 눈에 들어 올 수 있도록 작업하였다.

6. 연구 작품Ⅶ ‘도도한’은 베네치아 전통 가면중 인기가 많은 가면 중 하나로 고양이가 귀했던 시대에 등장한 가토가 매 축제 때마다 등장할 정도로 사람들에게 많은 관심을 받는 캐릭터이다. 고양이가 주는 도도함을 표현하기 위해서 마스크에 세밀하게 작업을 하였으며 블랙 바탕에 가리지 않게 모티브를 차콜 빛으로 포인트 주었다. 그리고 이러한 캐릭터가 더 강조 될 수 있도록 ‘양산’과 차콜 색상의 ‘퍼’ 등을 작업하여 캐릭터가 주는 성격적인 부분을 더욱 강조 하였다. 마스크에는 고양이 수염의 디테일함을 표현하기 위해서 블랙 구리선으로 뿔뿔하게 작업하였다.
7. 연구 작품Ⅷ ‘교활한’ 나이 많고 욕심 많은 비천한 하인으로 나오는 브리젤라 느낌을 표현하기 위해서 천사점으로 마스크에 입체감을 실어 얼굴에 표정 라인을 살려 손으로 여러 번 다듬어 가며 가면의 틀을 만들었다. 이런 마스크와 어울리도록 오브제를 금화와 그것의 주머니로 표현하였으며 마스크 위쪽에 오브제를 부착함으로 늘 돈을 생각하는 캐릭터의 성격을 강조하며 생각 주머니 같은 느낌으로 작업하였다. 이렇게 오브제가 주는 작품의 역할은 화려함과 돋보이는 것뿐만 아니라 작품의 캐릭터가 갖는 성격적인 부분을 잘 표현하고 있는 것이다.
8. 연구 작품Ⅷ ‘어리석은’ 베네치아 가면의 성격적 요소를 표현하려고 하였고 긴 코가 상징하는 어리석음을 강조하기 위해서 길이 감을 주어 가면을 제작하였다. 가면에 부착하기 위해서 철사를 이용하였는데 점토로 뼈대를 덮었을 때 무거운 부분을 안쪽을 채워서 안정감 있게 표현하였다. 일상적인 느낌과 다르게 표현하기 위해서 가면에서 사용된 화사한 색상과는 대비

되게 오브제에서는 ‘누빔 천’과 ‘체크무늬 천’을 이용해 누더기 같은 느낌으로 작품을 제작하였다. 본 연구는 카니발에서 사용된 다양한 성격을 갖고 그들만의 역할을 하는 가면에 색채와 조형요소를 응용 및 재구성하여 마스크 디자인과 오브제 디자인을 제안하였다. 이러한 연구를 바탕으로 소재와 제작의 다양성을 작품에 적용하여 작업을 시도하였으며 이를 바탕으로 실용성을 살린 작품을 제작할 수 있었다. 카니발에 대한 선행 연구나 문헌정보를 통해서 축제 속 다양한 가면의 캐릭터적 요소를 강조하기 위해서 다양한 질감으로 마스크를 제작하고 하나의 스토리를 완성하는 것으로 오브제 디자인을 연결시켰다. 우리 현대 사회에서는 각종 축제를 즐길 수 있는 문화가 많이 활성화 되어 있다. 그 예로는 지역마다 다양한 주제를 가지고 거리 행렬을 하는 등불 축제, 각 지역의 장소를 활성화시키기 위한 공원 축제 등 다양한 소재로 사람들 가까이에서 행해지고 있다. 이러한 축제 속에서 본 연구자가 만든 작품이 실용적으로 활용되어 지기를 바라며, 또한 예술적인 부분과 색채와 기법 분석을 통한 응용 연구의 지표가 되어 앞으로도 발전되고 활용되어지며 마스크와 오브제 디자인의 작품 연구에 대한 관심으로 후속 연구가 계속 이어지기를 바란다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 고호상. (2005). 『사회속의 욕망과 가면』. 가면과 욕망.
서울: 연극과 인간.
- 고용식. (2004). 『축제의 이념과 한계 .축제와 문화』.
인천: 인하대학교 출판부.
- 김동준. (2006). 『세시풍속에 나타난 축제의 성과 속. 축제와 문화적
본질』. 유럽사회문화연구소. 서울: 연세대학교 출판부.
- 김미성. (2004). 『축제로 융화되는 민속신앙과 기독교-프랑스의
“니스 카니발”을 중심으로』, 47. 한국 프랑스학회.
- 김미성. (2006). 『축제로 융합되는 민속신앙과 기독교 축제와 문화적
본질』. 유럽사회문화 연구소, 서울: 연세대학교 출판부.
- 김 면. (2003). 『가면 속에 감춰진 전통과 욕망. 유럽의 축제문화』.
서울: 연세대학교 출판부.
- 김성진. (2005). 「축제의 문화적 정체성과 경제, 사회적 효과에 관한
연구:프랑스 니스 카니발을 중심으로」. 연세대학교 대학원
석사학위논문.
- 김세근. (1995). 『가면으로부터의 해방』. 서울: 반석출판사.
- 김지호. (2013). 「동·서양 가면극의 가면 비교연구」. 중앙대학교
석사학위논문.
- 김찬자. (2005). 『코메디아 델라르테』. 서울: 집문당.
- 다빈치 축제 편집팀. (2016). 『세계 축제 100』. 다빈치.
- 류정아. (2004). 『축제인류학』. 서울: 살림출판사.
- 신세적. (2004). 「사회적 가면 페르소나를 통한 자아 표현 연구」.
국민대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 안소현. (2005). 『가면의 개념과 현상. 가면의 욕망』. 서울: 연극과 인간.
- 양규실. (2007). 「축제 가면을 활용한 헤어아트 발상」. 서경대학교

석사학위논문.

여홍상. (1995). 『바흐친과 문화 이론』. 문학과 지성사.

원용희. (2003). 『세계의 축제문화』. 서울: 백산출판사.

윤선자. (2008). 『축제의 문화사』. 한길사.

윤선자. (2002). 『프랑스 근대 사회에서의 카니발 축제의 변화』, (14), 281-299. 역사민속학.

윤소윤. (2016). 「한국 전통탈과 베니스 가면에 표현된 분장의 맥시멀리즘적 특성 연구」. 한남대학교 석사학위논문.

이광운. (2004). 『브라질의 카니발: 축제의 미학에 관한 연구』. 이베로아메리카 제6권.

임형준. (2003). 「가면 사용의 치유적효용성 연구:한국의 탈을 중심으로」. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.

이종승. (2003). 『축제로서의 삶, 축제와 문화』. 서울: 연세대학교 출판부.

이기철. (2003). 『베네치아 역사와 축제 문화. 유럽의 축제문화』. 서울:연세대학교 출판부.

최정화. (2015). 『패션 마스크에 나타난 캐릭터 이미지의 유형과 활용의미』, 4-8. 경북대학교.

한순자. (2009). 『카니발 축제의 가면에 대한 연구』, 59(7),34-49. 한국복식학회.

2. 인터넷 자료

<http://terms.naver.com>(세계의 축제.기념일 백과)

[http://blog.naver.com/postview.nhn?blogId=heejj0228&logNo=30075682745
&begin...](http://blog.naver.com/postview.nhn?blogId=heejj0228&logNo=30075682745&begin...)

<http://blog.naver.com/youngoneii/22048719001>

<http://blog.naver.com/sminahpark/40167002665>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2044028&cid=42836&categoryId=42836>

<http://blog.naver.com/leobusan?Redirect=Log&logNo=40154281300>
<http://blog.naver.com/mandoosis.tistory.com/6>
<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC%EC%9A%BO%EC%B9%B4%EB%8...>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=12797&cid=40942&categoryId=32180>. <두산백과>
<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC%EC%9A%BO%EC%B9%98%EC%95...>
<http://www.cti.itc.virginia.edu>
<http://www.metmuseum.com>
<http://www.orientalcargo.com>
<http://www.masksoftheworld.com>
<http://www.africancraftmarket.com>
<http://images.search.yahoo.com>
<http://maskmuseum.com>
<http://kr.image.yahoo.com>
<http://webshots.com>
<http://photos.signonsandiego.com>
<http://sirman.net>
<http://travelwebshot.com>
<http://www.hanryeotoday.com/news/articleview.html?idxno=32488>
<http://blog.daum.net/habee777/51>
<http://blog.daum.net/blog/BlogTypeview.do?blogid=oio4x&articleno=546244&bloghome-menu=recenttext>
<http://algogaza.com/item/carnaval-annecy>
<http://www.ityb.co.kr/sub-read.html?uid=4428>
<http://cafe.naver.com/hoho60/906>
<http://blog.naver.com/youngoneii/220487191001>
<http://mandoosis.tistory.com/6>

ABSTRACT

A Study on the Character Design through Carnival Type Classification


Oh, Hyun-Ok

Major in Beauty Color Design

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University



This study analyzes, the feature of colors and shapes of the characters in the carnivals, and has its aim to create and suggest a new mask and objet designs using various materials and techniques to embody the characters' stories to present its original characteristic.

Venice Carnival mask and traditional mask are chosen as the subject of this study to analyze the technique of expression and figurative features through preceding research and literature and proposing mask and objet designs coloristic feature applied that is analyzed through NCS color coordinates.

The masks in the carnival festivals expressed a particular period of time, regions and symbols also as a tool of freedom, resistance, liberation, satire and deviation at times.

The festival originally started as a religious event however it changed as above over time. Through changing roles in the carnivals people found their new ego and grow thinking about one's true self.

These festivals were taken as a place of communication and people were actively participated. This is what the festival attracts the most.

Such festival's flow is presented through carnival festivals.

The masks and the disguise that appear in the carnival parades reflects the features of that period. Traditional masks show humor, satire, liberation and deviation and modern masks became much more glamorous with since using various materials highlighting the accessories.

Traditional masks and modern masks coexist, completing the festival, in the carnival parades today.

This seems like a path that connects the past and the present.

Mask design and objet design were newly created by applying the technique of expression which was from analyzing the coloristic and figurative feature of carnival masks.

To emphasize the design's unique elements variety of materials were actively used also carefully chose different techniques of expression to present special features of the characters.

Masks and objet total 8 pieces are designed. These newly designed pieces presents personality features of each characters and to show implied meaning inside.

This study may can be a beacon of applied researches through analyzing colors, figures and techniques from searching different art works and their materials and techniques. Moreover, wish to find follow up studies that contain new mask design and objet design which are both artistic and realistic using various materials and techniques to be able to be part of unique festivals.