Journal of the Korean Society of Costume
Vol.56, No.7 (September 2006) pp.42-53

구체 관절 인형의 상징성과 인형 패션 디자인에 관한 연구

손 이 정+ · 이 언 영* · 이 인 성**
이화여자대학교 의류직물학과 석사과정+ · 이화여자대학교 의류직물학과 강사* · 이화여자대학교 의류직물학과 부교수**

A Study on Ball Joint Doll's Symbolism and Clothing Design

Yi-Jeong Son+ · Un-Young Lee* · In-Seong Lee**
Masters Course, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University+
Lecturer, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University*
Assistant Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University**
(2006. 2. 15 투고)

ABSTRACT

The purpose of this research is to study doll's symbolism representing our social culture and the characteristics of clothing design. The ball joint doll was selected, that are pretty much resembled to human body in terms of facial expression, body proportion, joint movement, etc.

Results of research are summarized as follows: the ball joint doll is indicated a doll whose joints are free to move with a round shaped joint, which originated by Yochilya simon, who adopted German Hans Bellmer's method. The ball joint doll, first, there appeared state of human isolation due to the material civilization and industrial revolution, and trend of adhering to one's own world made human possess dolls. Second, according to the doll play became a representing play culture among Kidult culture, dolls, that are resembled with human being, were recognized as personalized objects. Third, along of expanding digital culture that makes easy to exchange information via Internet, so, ball joint doll market is growing fast, for which various levels of mania are being formed. Take a look at the doll fashion in modern society. In accordance to form of Look, it is largely categorized Young Casual look, Office look, Ethnic look and Military look. When take a look at design specialty, young casual look was presented as a comfortable silhouette and also made of elastic materials and expressed vivid · bright tones. Office look image was expressed as a suit of jacket with skirt, and cotton · wool · polyester materials and acro-matic colors. Ethnic look was represented by Japanese traditional dress and Chinese traditional clothing. The Military look was generally emphasized army uniforms of straight silhouette and shoulder straps.

Key words: the ball joint doll(구체관절인형), symbol(상징성), the doll fashion(인형 패션)

Corresponding Author: Yi-Jeong Son, E-mail: sylvia_yj@hotmail.com

Ⅰ. 서론

과거 우리나라에서 유아기의 상징으로만 여겨지던 인형의 세계가 현재 '아날로그적 감수성'을 파는 산업으로 빠르게 성장하고 있다. 이는 사회가 디지털화 될수록 사람들 사이의 관계가 익명성을 띠게 됨에 따라 인간의 감성은 아날로그적인 것에 대한 향수를 느끼게 되며, 감성을 교류할 대상으로 익숙한 인형을 택하기 때문이다.

한 연구 통계에 따르면 "현재 어린이는 물론 남녀 대학생, 직장인과 60대 전문직 종사자까지 다양한 연령과 직업을 가진 사람들이 인형을 '입양'해 키운다."고 조사되었다. 이들은 인형을 사는 것을 '데려온다'(입양)고 하고, 가지고 노는 것은 '키운다'고 표현할 만큼 무생물인 인형을 인간과 같은 개념으로 받아드리며, 인형에 대해 강한 애착을 가지고 있다. 이 세상에 하나뿐인 곰 인형에서부터 아이들의 장난감으로 유명한 바비와 최근 선풍적 인기를 끄는 구체 관절 인형, 인형계의 '명품' 마담 알렉산더, 갓난아이를 빼닮은 슈슈 등에 이르기까지 인형의 종류도 보다 다양해지고 인형 컬렉터들도 크게 늘고 있는 실정이다.[1)]

이에 아날로그적 감수성에 대한 향수를 갖는 사회적 분위기와 더불어 바비와 구체관절인형, 마담 알렉산더 등과 같은 패션 인형이 우리의 일상생활에서 하나의 예술적 창조의 대상이 되고 있음을 인식하여, 패션 인형에 관한 연구들이 나타나고 있다. 현재 복식 분야에서 패션 인형의 의상에 관한 선행연구는 인형 의상 디자인에 관해 연구한 김근정(1999), 인형 의상 발전 및 디자인 개발에 관해 연구한 이영선(2004), 바비 인형 패션의 조형미에 관해 연구한 조정원(2005) 등으로 바비 인형과 같은 마른 인형에 초점을 맞추고 이들의 의상에 관해 연구되었다. 이에 본 논문에서는 여러 가지 패션 인형과 비교해 보았을 때 얼굴 표정, 신체 비례, 관절의 움직임, 그 외 세부 묘사 등이 실제 인체와 가장 비슷하고 상당수의 마니아 층을 확보하고 있는 구체 관절 인형을 선정하여 이들의 상징성과 패션에 대해 분석하였다. 따라서 본 연구의 목적은 현재 연구가 미미한 구체 관절 인형에 대한 인식을 넓히고 더 나아가 현대 사회에서 패션 인형이 가치 있는 문화 상품으로 확고한 자리매김을 하도록 돕는데 있다.

연구 방법은 2004년에 발간된 〈살아있는 인형〉과 〈파엘라인가의 아이들〉등과 같은 국내외 인형 관련 서적 및 논문 등의 문헌 조사 방법에 의한 이론적 고찰과 '구체 관절 인형 협회(www.ladoll.com)' 및 '인형중독(http://mybb.cyworld.com)'과 같은 동호회, 그리고 인터넷 자료들을 참고로 하였다.

연구 문제로는 첫째, 구체 관절 인형의 개념을 정의하고 출현 배경을 살펴본다. 둘째, 구체 관절 인형의 상징성을 세 가지로 분류하여 고찰하고, 셋째, 구체 관절 인형 의복의 형태를 온라인 샵에서 판매량이 높은 순서별로 선별한 후 현대 패션 룩에 근거하여 대표될 수 있는 4가지 스타일로 분류하여 디자인적 요소를 분석하였다.

따라서 본 논문은 구체 관절 인형에 대해 연구하고 그 패션을 분석하여 패션 사회에서 구체 관절 인형의 성장 가능성을 제시하는데 그 의의가 있다.

Ⅱ. 구체 관절 인형

1. 구체 관절 인형의 개념

〈그림 1〉 구체 관절 인형 구성요소
www.stoo.com

〈그림 2〉 구체 관절 인형
www.dollstown.com

'구체 관절 인형'이란 인형의 관절을 분해한 다음 동그란 관절부분(구체)을 만들어 자유롭게 움직일 수 있도록 연결한 것을 말한다〈그림 2〉. 구체는 만들고 싶은 인형 이미지에 따라서 목이나 팔 어느 한 부분만도 넣을 수도 있으며 인체와 흡사하게 만들기 위해 손가락 마디 하나하나까지 관절로 나누는 경우도 있다. 독일의 조형미술가 한스 벨머가 인체를 표현하는 방법으로 관절에 구체를 사용한 것이 시초가 되어 구체 관절 인형이 만들어지기 시작하였다.

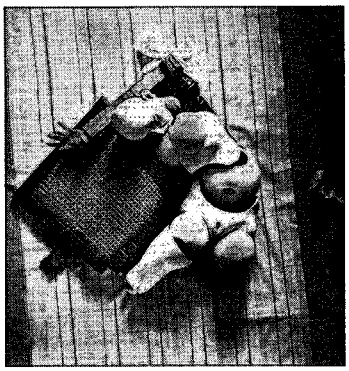
구체 관절 인형을 만드는 주재료는 석소점토[2]인데 35~60㎝ 정도의 작고 섬세한 인형을 만들 때는 주로 석소점토를 이용하고 1m 정도의 큰 인형은 석소점토에 나무가루를 반죽해 가볍고 단단하게 만든다. 그 다음에 유리로 만든 눈과 인모를 심고 도색작업을 하면 완성된다〈그림 1〉. 인형 하나를 제작하는데 2~3개월 정도 소요되는데 몸체를 직접 만드는 것이 힘든 사람을 위해 98년 봄 일본의 보크스사에서 발매한 '수퍼돌피(Super Dolfie)'가 출시되기도 했다. 수퍼돌피는 인형(Doll)과 피규어(Figure)의 합성어이며 우레탄을 소재로 한 관절 인형으로 안구와 가발을 함께 넣어 판매하지만 취향에 따라서 다른 것으로 교환이 가능하다. 처음에는 갈색 눈에 검고 긴 생머리를 가진 동양인 느낌의 '메구', 짙은 파랑색 눈에 갈색 곱슬머리를 가진 '카라', 보라색 눈에 금발 웨이브 머리를 가진 '사라', 청녹색 눈에 옅은 브라운웨이브의 '나나' 등 4가지 종류의 모델이 출시되었는데 현재는 기본적인 모델만 20여종에 이른다. 슈퍼 돌피는 보스크사에서 제작한 구체 관절 인형의 한 종류로서 루츠, AI, DOD 그리고 엔젤리젼 등으로 세분화되며 각각의 제작사들마다 고유한 상표를 가진 구체 관절 인형이 존재한다.[3]

이렇듯 구체 관절 인형의 골절은 인형에 따라 18~20개 정도의 부분으로 나뉘어 있다. 부분마다 고리가 달려 있거나 속이 비어있어 텐션 고무줄로 안을 연결시키면 다른 인형에 비해 실제 사람처럼 팔·다리의 움직임이 유연하고 자연스러운 동작을 취할 수 있게 되며, 다섯 손가락 마디 하나하나까지 관절로 나눠서 제작하게 되면 보다 사실감을 극대화 시킬 수 있다. 또한 우레탄이나 점토로 만들어지기 때문에 얼굴형도 바꿀 수 있고 안구, 가발, 메이크업까지 원하는 대로 변화시킬 수 있어 인형의 소유자가 본인의 개성대로 성형할 수 있다는 점이 구체 관절 인형의 중요한 특징 중의 하나이다.

2. 구체 관절 인형의 역사

구체 관절 인형은 1930년 독일의 초현실주의 미술가 한스벨머(Hans Bellmer)에 의해 만들어졌다. 벨머는 찍은 사진을 오려붙여 재구성하는 사진 몽타주의 기괴한 효과를 즐기던 당시의 초현실주의자들과는 달리, 거기에서 한 걸음 더 나아가 처음부터 인형 오브제를 원하는 구도로 배치하고 완결된 이미지로 촬영함으로써 이른바 연출사진의 선례를 만든 예술가이다.

벨머는 1933년부터 5~6등신대의 여성 인형을 만들기 시작했고 이를 소재로 강박적인 욕망을 담은 사진들을 만들어냈다. 그의 인형은 불안정해 보이는 여성의 모습을 하고 있는데, 동그란 관절 부위가 노출되어 부품이 해체된 기계인간을 연상시켜 성적 공상을 표출했던 초현실주의자들에게 찬미의 대상이 됐다.



〈그림 3〉 한스 벨머 작품 1

〈그림 4〉 한스 벨머 작품 2

〈그림 5〉 한스 벨머 작품 3

그 이후 구체 관절 인형은 개인 작가들의 전시용 인형으로 꾸준히 만들어져왔고 대부분 일본의 인형 작가들에 의해 발전 되었으며, 1999년 일본의 보크스사에서 대중화하였다. 그동안 인형작가들이 사용했던 재료는 점토, 석분점토, 혹은 나무 등으로 일일이 깎거나 조형해 모양을 잡아주어야 했지만, 보크스사에서는 경화 우레탄을 사용하여 실리콘 재질의 몰드를 만들어 그 모양대로 몰드 하나로부터 대략 30여체의 인형을 만들어 낼 수 있고, 원형 하나로 끝이 없는 숫자의 몰드들을 만들 수 있었다. 슈퍼돌피(SD)라고 이름 붙여진 이 구체 관절 인형들은 이런 방식으로 복제·생산되어 단가를 낮췄으며 단순한 장식품으로서의 인형이 아닌 '딸처럼 사랑해 주세요'라는 컨셉으로 인기를 얻게 되었다.

최초의 슈퍼돌피(SD)는 같은 헤드에 다른 디폴트(default)[4]를 갖춘 네쌍둥이로 기존 인형과 달리 안구와 가발 등을 바꿔줄 수 있었으며, 사포로 깎아내거나 퍼티로 붙여 넣거나 하여 얼굴형과 신체를 바꿀 수 있고 사람처럼 직접 얼굴에 메이크업을 하는 등의 '커스텀'을 통해 개성에 따른 자신만의 '아이'를 만들어낼 수 있었다.[5]

보크스사에서는 다양한 사이즈와 다양한 타입, 소품 등을 개발했고, 수십 종의 헤드와 여러 종류의 바디, 가발 디자인·색상과 안구를 개발하며 지속적으로 신제품을 발표하여 현재 구체 관절 인형계에서 가장 큰 영향력을 갖고 있다.

국내 구체 관절 인형 업체는 그보다 좀 더 늦은 때에 생겼으나 2000년 이후부터 현재에 이르기까지 다양한 발전을 하고 있다. 2002년 한국 최초의 구체 관절 인형 교실, 2003년 한국 국체 관절 인형 협회의 설립과 동시에 많은 일반인들에게 구체 관절 인형이 다가가고 있으며 여러 전시회와 대중매체 등을 통해 대중화에 힘쓰고 있다.[6]

Ⅲ. 구체 관절 인형의 상징성

1. 물질문명과 인간소외

산업 혁명을 계기로 이룩된 물질문명이 인류의 생활에 편리를 가져다주고, 복지를 증진시키는 데 크게 이바지한 것은 부인할 수 없다. 그러나 그로 인해 물질 지상주의, 황금 만능주의가 발생되었으며 인류는 유행성, 사치성에 따라 새로운 기계, 새로운 물건, 새로운 사람을 획득하려는 사회제도를 좇게 되었고, 또한 미래를 위한 투자보다는 현실의 극단적 쾌락을 중시하는 세태도 보이고 있다.

인간은 사회적 동물이라는 아리스토텔레스의 말을 빌리지 않더라도 인간은 사회 속에서 인간의 보람을 추구할 수 있고 행복의 결실을 얻을 수 있다. 그러나 현대인들은 사회와 가정, 그리고 자기 자신으로부터 소외되고 있다. 인간을 위해서 만들어 놓은 물질에 잠식을 당하고, 행복의 터전이 소실되고 사랑의 대상이 비인격화·기계화되고 인간미를 찾기가 어렵게 되었다. 또한 정신적 가치를 중시하는 경

향이 줄어들고 물질적 가치 중요하게 생각하면서 인간을 경시하게 되고 가상공간의 피상적인 인간관과 물신화가 확산되면서 인간성이 상실되고 인간들 사이에는 건조함이 늘어났다.[7]

이러한 사회 분위기 속에서 사람들은 사교를 즐기는 것이 아니라 살아있는 대상과의 관계 맺기를 두려워하여 자기 혼자만의 세계에 집착하는 경향을 갖게 된다. 또한 급격한 사회변화에 대한 반작용으로 어린 시절 갖고 있던 꿈이나 환상 등을 다시 찾고 싶어 하는데, 이러한 사고들이 결합되어 인형을 소유하는 것으로 나타나는 것이다. 내 개성대로의 모습으로 꾸미고, 내가 원하는 대로 통제할 수 있으며, 내가 원할 때만 내 곁에 있어줄 수 있는 인형에 애정을 쏟아 마음의 안정과 대리 만족을 얻고 그러한 존재를 익명의 웹 공간에서 자랑함으로써 외로움을 보상받으려는 심리가 인형에 투사되고 있는 것이다.[8]

2. 키덜트 문화

'키드(Kid)'와 '어덜트(Adult)'가 합성된 이른바 '키덜트(Kidult)'라는 신조어는 20~30대의 성인들이 어린 시절에 경험했던 갖가지 향수들을 여전히 잊지 못하고 그 경험들을 다시 소비하고자 하는 현상을 지시한다. 키덜트 문화는 이미 영화, 소설, 패션, 애니메이션, 광고 등 소비 문화 전 영역에서 새로운 문화 신드롬으로 확산되고 있다.

키덜트 문화 신드롬을 본격적으로 확산시킨 장본인은 조앤 롤링의 모험 판타지 소설인 〈해리포터〉 시리즈물이다. 〈해리포터〉 시리즈물은 전 세계 27개 국어로 번역되면서 미국 800만 부, 영국 280만 부, 독일 70만 부 등 130개국에서 1000만 부 이상 팔려나는 일대 파란을 낳았다. 키덜트 문화는 비단 대중매체에서만 있는 유행 형식이 아니라 공업 제품, 패션, 액세서리, 완구, 팬시 용품에까지 광범위하게 포진되어 있다. 컴퓨터 업체인 애플사가 선보인 신제품 '뉴 아이맥'은 어린이 장난감 같은 아이맥 시리즈를 내놓아 인기를 끌었고 고양이를 모델로 한 일본 팬시 제품인 '키티'는 20~30대 여성들도 즐겨 찾는 팬시품이 되었다.[9]

또한 키덜트 문화는 캐릭터 산업을 통해 연령층에 관계없이 받아들여지고 있는데 가슴에 큼지막한 곰돌이가 그려진 조끼와 티셔츠, 남방이나 키티 무늬의 옷, 미키마우스, 강아지, 고양이, 디즈니 캐릭터 등의 동물캐릭터가 그려진 캐릭터 웨어를 즐겨 입는 현상이 나타나고 있다. 이런 옷들은 예전에는 주로 어린이들 상품으로 나온 것이었으나 키덜트 문화의 확산으로 연령에 상관없이 소비자들이 찾고 있다. 또한 케이스에 귀여운 캐릭터가 그려진 소녀취향의 화장품이나 핸드폰 액세서리, 자동차 용품, 학용품에서 주방용품 등의 생활용품까지 다양한 캐릭터 상품으로 키덜트 족의 욕구를 충족시키고 있다.[10]

키덜트 문화의 중심에는 그들의 놀이 문화가 있다. 그 중 대표적인 것으로 인형 마니아층을 언급할 수 있는데 바비· 제니 등 일반 마론 인형부터 각 관절을 공과 고무줄로 연결해 움직임이 자유로운 '구체관절 인형', 주물을 떠 도자기로 구워낸 '비스크 인형', 큰 머리에 깜찍한 표정을 가진 '블라이스 인형'까지 그 종류는 다양하다. 인형족들은 인형에게 입술연지를 칠하고 빗질을 해주는 등 자신의 아이처럼 인형 가꾸기에 정성을 쏟는다. 3만~6만 원짜리 인형 가발, 10만원을 호가하는 인형 드레스, 인형용 고급속옷도 망설임 없이 구입하며 더 나아가 인형을 사랑하는 마니아들은 인형을 '사왔다'고 하지 않고 '입양했다'고 말한다. 또한 '인형'이라는 말조차도 '우리 아이'라는 말로 대신한다. 이들에게 인형은 살아 숨 쉬는 존재, 즉 인간의 형상을 하고 인격화된 대상물로서 가족과 같은 의미로 자리하게 되었다.[11]

3. 디지털 시대

디지털 방식, 디지털 개념은 종이, 캔버스, 인쇄물, 심지어 비디오 영상매체까지 지금까지 사용되어 온 아날로그식 모든 매체와는 완전한 차이를 가진다. 디지털 정보통신으로부터 시작된 이 혁명은 일상생활 곳곳에 영향을 미치면서 새로운 문화를 창출하고 있다. 디지털과 함께 사이버스페이스, 연결, 속도의 리얼타임, 쌍방향, 온라인, 송수신, 네트워크,

사이보그 등 다양한 언어와 소통의 양식이 등장하여 대중화되기 시작했고 디지털 매체로 동원되는 컴퓨터와 함께 수억의 지구 인류들이 이 매체를 통해 소통하고 정보를 공유하며 발전시키고 있다.

우리는 지금 초고속인터넷 가입자가 1000만 명을 넘어선 전자정부시대에 살고 있다. 전국 어디에서나 컴퓨터를 켜면 '디지털 정보'가 수돗물처럼 쏟아져 나온다. 가정에서 민원서류를 떼고 외국 유명대학 MBA강좌를 수강하는 것은 기본이 되었다. '디지털 삶(Digital Life)'이 다양하게 펼쳐지고 있는 것이다. '홈 네트워크'시대가 열리며 재택근무를 할 수 있고 집안에서 영화 관람과 유명화가의 그림 감상 등 문화생활도 가능하다. 외출 중에도 휴대전화를 통해 각종 가전제품을 제어하고 식·음료품이 떨어지면 홈서버가 자동으로 판매업체를 연결, 제품을 배달토록 한다. 12)

이러한 디지털 시대가 낳은 새로운 세대가 바로 디지털 세대이다. 디지털세대란 휴대폰 카메라나 디지털 카메라로 사물이나 자신의 모습을 찍고 찍은 것은 블로그나 개인 미니 홈피를 통해 타인에게 자랑하거나 내보이고 싶어 하는 심리를 지닌 세대로 이들이 사진을 올리고 평가받는 공간은 바로 인터넷상이다. '모든 길은 인터넷으로 통한다'는 말처럼 21세기 한국은 인터넷 환경이 첨단으로 발달한 세계최고의 인프라를 구축하고 있다. 이제 인터넷은 정보교환을 하는 곳을 넘어 새로운 스타가 생성되고 유행을 선도하는 문화가 생성되는 곳이다. 이 세대들은 통제가 없는 이 공간에서 타인이 만들어 놓은 것보다 자신들이 발굴하고 육성한 문화에 재미를 느낀다.13)

구체 관절 인형 시장은 이러한 디지털 세대들의 특징을 통해 빠르게 성장하고 있으며 수많은 마니아층을 형성하고 있다. 인형 관련 인터넷 동호회 회원 수를 모두 합치면 수십 만 명이 넘으며 이들 상당수는 성인이다. 싸이 월드 클럽 '인형중독'은 대표적인 커뮤니티이며 인형별, 연령대별 커뮤니티가 따로 생길 정도로 활동이 활발하다. 이들은 자신의 '분신'인 인형을 예쁘게 치장해 사진을 찍은 후 인터넷에 올려 서로 평가하고 인형에 대한 정보도 교환하는 등의 온라인 활동을 활발히 하고 있다.14) 현재 각종 포털 사이트의 인형 동호회, 인형오너들의 개인 홈페이지는 수 백 개이며 인형얼굴을 아크릴 물감으로 채색하거나 사포로 다듬어 변형하는 사이트, 인형 옷 판매 전문쇼핑몰 등 인형관련 사이트들도 다양하게 등장하고 있다.

Ⅳ. 구체 관절 인형 패션의 특징

패션 인형의 의복에 있어서 유행성은 무엇보다도 중요한 요소가 되고 있다. 따라서 무수히 개발되어 나오는 디자인과 일시적인 유행 추세를 잘 포착해야한다.15) 바비 인형 시리즈 중의 하나인 Great fashion of 20th century 는 20세기에 유행했던 패션 스타일을 표현한 의복을 입고 있는 시리즈로 'Premenad in the Park', 'Step Out'등이 여기에 속하는데 바비 인형의 의복이 당시의 패션 트렌드를 반영하여 선보였던 것처럼 구체 관절 인형 의복 역시 그 당시의 패션 경향을 표현하고 있다.

구체 관절 인형의 의복은 신체 비례나 관절의 움직임 면에서 사람의 인체와 매우 흡사하기 때문에 사람의 의상을 그대로 축소하여 놓은 것과 같은 형태이며, 바비나 제니의 의복과는 달리 거의 핸드메이드로 생산된다. '돌피샵'과 같은 수많은 구체 관절 인형 의복 판매 온라인 샵 역시도 직접 만든 핸드메이드로 소량 제작하여 판매한다. 또한 구체 관절 인형의 경우 인형의 종류에 따라 사이즈가 각각 다르기 때문에 인형의 종류별로 옷을 만들어 팔기도 하고 인형의 오너들은 비슷한 사이즈를 가진 인형의 옷을 사 입히기도 한다. 다른 패션 인형 의복 가격과 비교하여 비싼 편이며 의복 아이템은 재킷, 슬랙스, 원피스, 한복, 드레스 등 다양하고 의복의 이미지도 엘레강스, 스포티브 캐주얼, 매니쉬 등 여러 가지 이미지로 다양하게 나타나고 있다.

본 논문에서는 구체 관절 인형 의복 중 인터넷 인형 옷 구매 사이트에서 구매자 선호 아이템을 분석한 결과를 바탕으로 하여 영 캐주얼 룩, 오피스 룩, 에스닉 룩, 밀리터리 룩 4가지 스타일로 구분하여 디자인적 특징을 분석해 보았다.

1. 영 캐주얼 룩

〈그림 6〉

〈그림 7〉

〈그림 8〉

〈그림 9〉

구체 관절 인형의 영캐주얼 룩 www.dollmore.com

영 캐주얼 룩은 전체적으로 짧은 길이의 타이트나 플리츠스커트와 티셔츠, 스웨터, 후드 셔츠의 편안한 실루엣으로 표현되었고, 데님, 면, 저지 등의 활동성 있는 소재와 비비드·브라이드 톤의 블루, 옐로우 등의 색상으로 나타났다. 또한 어그 부츠나 스니커즈, 베이스볼 캡, 아이비 캡 등의 액세서리로 연출하여 토탈 코디네이션하였다. 〈그림 6〉을 살펴보면 상의는 노란색 스웨터에 가죽 스트링으로 장식을 하였고, 하의는 가죽을 덧대어 밑단을 처리한 미니스커트이다. 여기에 상의와 같은 소재와 컬러의 모자를 매치하였고 레이스로 제작된 레깅스를 코디하여 전체적으로 발랄하고 화사한 이미지를 준다. 〈그림 7〉에서 상의는 면소재로 제작되었고 목 뒤쪽이나 옆으로 끈을 묶어서 착용하는 스타일로 착용이 편리하게 디자인 된 러플장식의 슬리브리스 셔츠이다. 스커트는 진 소재로 된 숏 길이의 플리츠스커트로 발랄함을 더하며 신발은 지난해부터 겨울 유행 아이템인 어그 부츠를 매치하여 그 당시의 패션 트렌드를 반영한 것을 알 수 있다. 〈그림 8〉을 보면 먼저 상의는 면소재의 레이어드 후드티셔츠로 이너로는 베이직한 옐로우 티셔츠에 여러 가지 컬러가 믹스된 스트라이프 셔츠를 덧입어 레이어드룩을 연출하였으며, 하의는 카고 팬츠로 디테일한 포켓장식이 돋보인다. 팬츠 양옆에는 끈 장식이 있어 잡아당겨 9부 팬츠로도 연출이 가능하고 여기에 스니커즈를 매치하였다. 〈그림 9〉에서 상의는 전사기법을 사용한 후드 티셔츠로 순면으로 제작되었고 진 팬츠로 활동성 있는 패션을 연출하였다.

2. 오피스 룩

오피스룩의 도시적이면서 쉬크한 이미지는 재킷과 스커트 등의 한 벌 수트의 형식으로 표현하였고, 면·울·폴리에스테르 소재와 무채색 색상을 사용하였으며 넥타이나 구두 등으로 연출하였다. 〈그림 10〉은 남성 정장으로 재킷, 조끼, 바지, 와이셔츠로 완벽한 한 벌의 수트를 구성하고 있다. 실제 남성복에 쓰이는 화이트 스트라이프가 들어간 다크 그레이 컬러에 약간의 광택이 나는 고급 양복지를 그대로 사용하였으며 실제 사람의 양복 패턴을 그대로 축소하고 동일한 제작 방법으로 만들어 더욱 사실적인 수트이다. 또한 구두와 벨트와 같은 소품까지 완벽히 코디하여 더욱 실재감이 느껴지며, 〈그림 12〉와 같이 다양한 디자인과 컬러의 넥타이까지 완

〈그림 10〉

〈그림 11〉

〈그림 12〉

〈그림 13〉

구체관절인형의 오피스 룩 www.dollmore.com, http://miminecafe.cyworld.com

벽하게 재현하였다. 〈그림 11〉은 여성 치마 정장으로 블랙 바탕에 화이트 스트라이프가 들어간 재킷에 무릎 위의 짧은 블랙 플리츠 스커트, 그리고 리본 타이가 있는 블라우스로 오피스 룩을 연출하였다. 블라우스의 리본 타이와 재킷 포켓부분에 있는 리본으로 포인트를 주었으며 스타킹과 블랙 구두로 액세서리와 소품까지 완벽히 코디네이션하였다. 〈그림 13〉은 매니쉬한 그레이 여성 정장으로 재킷과 와이셔츠, 바지 그리고 수트의 컬러와 같은 그레이 넥타이까지 완벽하게 연출하였으며 쓰리 버튼 수트로 현재의 트렌드를 반영하였다.

3. 에스닉 룩

에스닉 룩은 우리나라 삼국시대의 고구려, 신라, 백제 의복을 재해석하여 표현하였고, 국화꽃, 벚꽃 문양으로 이뤄진 단체 문양이 그려진 기모노와 게다, 일본 공가 복식인 직의, 단령 등으로 일본의 전통 의상과 차이나 칼라의 중국 민속 의상을 표현하였다.

〈그림 14〉는 중국 전통의상인 치파오로 차이나 칼라에 치마에는 깊은 옆트임이 있으며 여러 가지 자수를 놓아 화려한 양단 소재를 사용하여 옷의 형태나 소재 등 중국 전통의상을 거의 그대로 재현하였다. 〈그림 15〉는 우리나라 고구려 시대 무사 복식을 현대적으로 재해석한 의상으로, 공단을 사용하였으며 은사 자수가 놓아진 자줏빛 포와 청녹색 바지

〈그림 14〉

〈그림 15〉

〈그림 16〉

〈그림 17〉

구체관절인형의 에스닉 룩 http://miminecafe.cyworld.com, www.dollmore.com

의 컬러 대비가 아름다우며 여기에 대, 머리 장식, 신발 등의 소품을 재현하여 에스닉 룩을 연출하였다. 〈그림 16〉은 일본의 기모노로 국화 문양이 들어가 있는 고급 일본 기모노 원단으로 만들어졌으며 속 기모노와 겉 기모노로 구성되어 있다. 일본의 전통 복식인 기모노를 그대로 재현하였으며 여기에 머리리본, 오비, 오비끈, 손가방, 장식 브로치, 게다로 완벽한 전통 복식을 갖추고 있다. 〈그림 17〉은 일본의 공가 복식을 재현한 것으로 국화꽃과 벚꽃으로 이루어진 단체 문양이 들어가 있는 일본 기모노 원단과 고급 퀼트 원단을 사용하였으며, 단령의 소매에는 금색 술이 달려있고 단령 외에 직의, 바지, 모자, 허리장식 금색끈 술, 모자, 목걸이 등의 소품까지 완벽히 갖추고 있다. 에스닉 룩은 보통 한복과 기모노가 주류를 이루고 있는데 한복의 경우 궁중 예복과 색동 저고리, 혼례복, 전통의상을 현대화하여 디자인한 것 등이 선보이고 있고 일본 전통의상의 경우에는 기모노와 유카타[16] 등이 만들어진다. 이렇듯 특정 국가의 전통 복식에 국한되어 있으므로 이에 대해 디자인이나 소재 면에 있어서 다양성이 요구 되어진다.

라주 문양이 나타난다. 색상은 카키, 네이비가 사용되었으며 그 외 군화나 타이, 머린캡, 두건 등으로 이미지를 완성하였다. 〈그림 18〉은 육군, 해군, 공군의 유니폼을 재현한 것으로 각진 어깨가 포인트인 재킷에 앰블럼과 견장, 패치포켓 등의 디테일로 군복의 이미지를 강조하였고 특히 해군복의 경우 세일러 칼라에 타이를 하여 마린 룩을 잘 연출하였다. 군화, 선글라스, 벨트, 타이 등의 액세서리 역시 전체적인 옷의 느낌에 맞게 조화롭게 잘 코디되었다. 〈그림 19〉는 기존의 밀리터리 룩에 세련됨을 더한 것으로 허리가 드러나는 핸드 페인팅이 된 언밸런스 티셔츠에 밀리터리 룩의 기본이라 할 수 있는 카무플라주 무늬가 들어간 바지를 코디하였고, 여기에 두건과 함께 바지에는 체인을 달아 남성적이고 거친 느낌이 나도록 연출하였다. 〈그림 20〉은 슬리브리스 블라우스와 요크가 들어간 스커트로 귀여운 느낌이 나는 밀리터리 룩을 연출하였다. 상의에는 사선 안장 장식이 들어가 있으며 두건과 스니커즈를 코디하여 발랄하고 귀여운 밀리터리 룩을 표현하였다.

4. 밀리터리 룩

〈그림 18〉

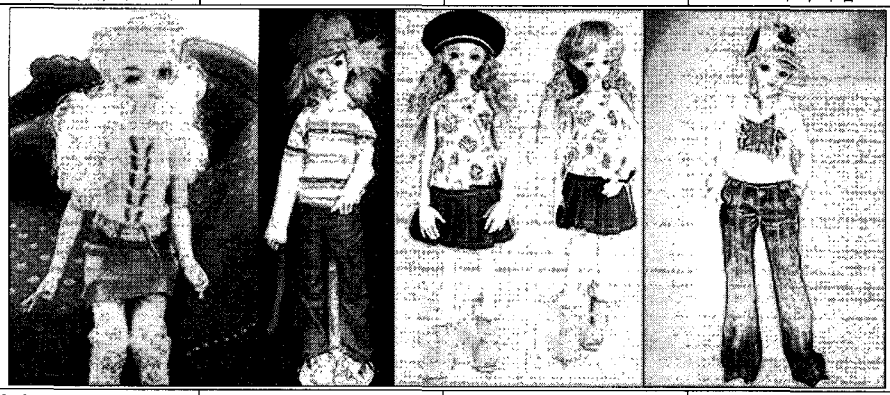
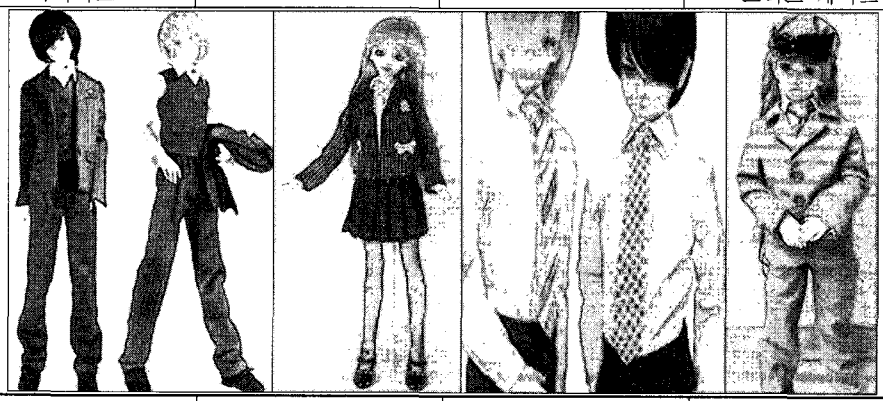
〈그림 19〉

〈그림 20〉

구체관절인형의 밀리터리 룩 www.dollmore.com

밀리터리룩은 전체적으로 직선적인 실루엣과 함께 소재는 대부분 면이 사용되고 대표적인 카무플

〈표 1〉 룩의 형태에 따른 디자인 분석

룩	스타일	소재	컬러	악세사리
영 캐주얼 룩	·짧은 길이의 타이트나 플리츠 스커트 ·티셔츠, 스웨터, 후드셔츠	데님, 면, 저지	비비드· 브라이드톤의 블루 엘로우	어그부츠, 스니커즈, 베이스볼캡, 아이비캡
				
오피스 룩	테일러드 재킷, 타이트 스커트, 슬랙스, 와이셔츠	면, 울, 폴리에스테르, 스트라이프 패턴	무채색상 (블랙, 화이트, 그레이)	넥타이, 옥스퍼드타입 슈즈, 플레인토우 슈즈, 브리프 케이스
				
에스닉 룩	기모노, 게다, 단령, 치파오	실크, 단체문양	레드, 골드, 블랙, 블루, 옐로우	끈 버튼, 장식적인 헤어핀

밀리터리 룩	군복, 각진 어깨, 짧은길이의 스커트, 통이 좁은 슬랙스 ·디테일-패치포켓, 세일러 칼라, 어깨견장, 엠블럼	면, 카무플라주 패턴	카키, 네이비, 브라운	군화, 타이, 머린캡, 두건

V. 결론 및 제언

본 논문은 어린이들이 주로 가지고 놀던 인형의 일반적인 관념에서 벗어나 아날로그 감성에 대한 향수를 갖는 현대인들에게 인형이 우리의 일상생활에서 하나의 예술적 창조의 대상이 되고 있음을 인식하여, 우리 사회·문화 속에서 나타나는 인형 중 구체 관절 인형의 상징성과 패션 디자인을 분석 하였다. 특히 사람 인체와 신체 비율, 움직임이 비슷한 구체 관절 인형을 대상으로 하여 구체 관절 인형의 개념과 역사에 대해 알아보고 상징성을 세 가지 측면으로 나누어 분석하였으며, 또한 구체 관절 인형 의복의 디자인 특성을 분석한 결론은 다음과 같다.

구체 관절 인형은 인형의 관절 부위를 구(球)모양으로 만들어 관절의 움직임이 자유로운 인형의 포괄적 명칭으로 상징성을 살펴보면 다음의 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫 번째로 물질문명과 인간소외현상을 들 수 있다. 산업혁명으로 인한 물질지상주의와 황금 만능주의는 인간들이 정신적 가치보다는 물질적 가치 중요하게 생각하게 하였고 그로인해 인간을 경시하게 되고 인간들 사이엔 건조함이 늘어났다. 이러한 현상으로 사람들은 살아있는 대상과의 관계 맺기를 두려워하여 자기 혼자만의 세계에 집착하는 경향을 갖게 되고 급격한 사회변화에 대한 반작용으로 어린 시절 갖고 있던 꿈이나 환상 등을 다시 찾고 싶어 하면서 인형을 소유하고 거기에서 마음의 안정과 대리만족을 얻는 것이다. 둘째는 키덜트 문화이다. 20~30대의 성인들이 어린 시절에 경험했던 갖가지 향수들을 여전히 잊지 못하고 그 경험들을 다시 소비하고자 하는 현상을 지시한다. 키덜트 문화의 중심에는 그들의 놀이 문화가 있는데 그 중 대표적인 것으로 인형 마니아층을 언급할 수 있다. 인형족들은 자신의 아이처럼 인형 가꾸기에 정성을 쏟으며 인형을 '사왔다'고 하지 않고 '입양했다'고 말하고 '인형'이라는 말조차도 '우리 아이'라는 말로 대신하는 것들을 통해 그들의 인형 사랑에 대한 사랑을 표현한다. 세 번째로는 디지털 시대이다. 전국 어디에서나 컴퓨터를 켜면 수만 개의 디지털 정보를 얻을 수 있는 이 시대에서 생겨난 세대가 바로 디지털 세대인데 구체 관절 인형 시장은 이들을 통해 빠르게 성장하고 있으며 수많은 마니아층을 형성하고 있다. 온라인상에 수백 개의 인형관련 동호회가 존재하며 이들은 자신의 '분신'인 인형을 예쁘게 치장해 사진을 찍은 후 인터넷에 올려 서로 평가하고 인형에 대한 정보도 교환하

는 등의 온라인 활동을 활발히 하고 있다.

구체 관절 인형의 의상은 거의 수 제작으로 생산되고 있어 온라인 샵에서 비싼 가격에 팔리고 있다. 구매자에게 선호도가 높은 인형 패션을 현대 패션 룩에 따라 4가지 스타일로 나누어 살펴본 결과 첫째, 영 캐주얼 룩은 전체적으로 짧은 길이의 타이트나 플리츠스커트와 티셔츠, 스웨터, 후드 셔츠의 편안한 실루엣으로 표현되었고, 데님, 면, 저지 등의 활동성 있는 소재와 비비드·브라이드 톤의 블루, 옐로우 등의 색상으로 나타났다. 또한 어그 부츠나 스니커즈, 베이스볼 캡, 아이비 캡 등의 액세서리로 연출하여 토탈 코디네이션하였다. 둘째, 오피스 룩의 도시적이면서 쉬크한 이미지는 재킷과 스커트 등의 한 벌 수트의 형식으로 표현하였고, 면·울·폴리에스테르로의 소재와 무채색 색상을 사용하였으며 넥타이나 구두 등으로 연출하였다. 셋째, 에스닉 룩은 국화꽃, 벚꽃 문양으로 이뤄진 단체 문양이 그려진 기모노와 게다, 일본 공가 복식인 직의, 단령 등으로 일본의 전통 의복과 차이나 칼라의 중국 민속복을 표현하였다. 넷째, 밀리터리룩은 각진 어깨, 짧은 길이의 스커트, 통이 좁은 슬랙스 등 전체적으로 직선적인 실루엣과 패치포켓, 세일러 칼라나 견장, 엠블럼과 같은 디테일로 군복의 이미지를 강조하였다. 소재는 대부분 면이 사용되고 대표적인 카무플라주 문양이, 색상은 카키, 네이비가 사용되었으며 그 외 군화나 타이, 머린캡, 두건 등으로 이미지를 완성하였다.

이상으로 살펴본 구체 관절 인형은 사람의 인체와 신체 비례, 얼굴 표정, 움직임 등이 비슷한 인형으로 안구와 머리카락을 바꾸고, 메이크업도 할 수 있어 특히 연령에 구애 없이 어린이부터 성인에 이르기까지 많은 사랑을 받고 있으며 앞으로 패션 인형 시장에서 중요한 상품 가치가 있을 것으로 기대된다. 구체 관절 인형이 여러모로 사람과 아주 비슷하다는 사실은 패션사회에서 성장할 수 있는 많은 가능성을 내포한다. 나아가 실제 사람의 옷을 만들 때 먼저 구체 관절인형의 사이즈로 만들어서 입혀보고, 인형의 의복 착용 후의 실루엣이나 직물의 텐션 정도를 미리 알아보면 시행착오를 줄이고 보다 용이하게 패턴의 수정 및 보완을 할 수 있어 제작 시간의 효율성을 얻을 수 있을 것으로 사료된다. 본 연구는 온라인 상의 구체 관절 인형의 의복 판매 샵에서 판매되는 의복만을 대상으로 조사하였으므로 구체 관절 인형의 의복에 대한 폭넓은 조사가 이루어지지 못했다는데 제한점을 두고 있다. 따라서 이에 대한 후속 연구가 이루어지길 기대하는 바이다.

참고문헌

1) 주간동아(2004. 3. 2) 인형은 나의 분신이다. 자료검색일 2005. 7. 22. 자료 출처 http://www.donga.com/docs/magazine/weekly/contents/
2) 돌가루가 주성분이며 굳으면 돌처럼 단단하고 견고한 형태로 변하는 점토로 구체 관절 인형이나 기타 형태를 오랫동안 유지시켜야하는 작품을 만들 때 사용된다.
3) 스포츠투데이 (2002.11.3). 구체관절인형. 자료 검색일 2005. 8. 5. 자료출처 www.stoo.com
4) 기본적으로 제공하는 안구, 가발, 의상 등의 사양
5) 스포츠투데이(2002. 12. 4). 슈퍼돌피. 자료검색일 2005. 7. 20. 자료출처 www.stoo.com
6) 주간한국(2004. 2. 12) 자료검색일 2005. 8. 25. 자료출처 http://weekly.hankooki.com
7) 페르낭 브로델(1999). 물질문명과 자본주의1-11(일상생활의 구조). 서울: 까치글방. p. 52.
8) 이영선(2004). 인형의상의 발전 및 디자인 개발에 관한 연구. 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 8.
9) 조선일보(2005. 4.18). 자료검색일 2005. 8. 25. 자료 출처 www.chosun.com
10) 김정은(2002). 현대패션에 표현된 키덜트적 유희성에 관한 연구. 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사학위논문, pp. 22-23.
11) 한국일보(2003. 6. 30). 자료검색일 2005. 8. 20. 자료출처 www.hankooki.com
12) 유승호(2002). 디지털 시대와 문화 콘텐츠. 서울: 전자신문사. pp. 35-36.
13) 조선일보 (2004. 8.15). 디지털 시대의 아날로그족-인형매니아. 자료 검색일 2005. 8. 26. 자료 출처 www.chosun.com
14) 김선미 현장칼럼(2003. 5. 1). 인형을 키우는 어른들. 동아일보. 자료검색일 2005. 7. 22. 자료출처 www.donga.com
15) 김근정(1999). 인형의상 디자인에 관한 연구-fashion doll을 중심으로-. 성신여자대학교 대학원 석사논문. p. 8.
16) 기모노의 일종으로 실크로 만들어진 기모노와 달리 유카타는 면으로 만들어진 간편한 무명옷으로 평상복으로 많이 착용한다.