



현대 패션에 나타난 광대의 표현특성과 디자인 연구

- 광대의 미적 모티브를 이용한 주얼리 디자인 -

남 혜 진
계명문화대학교 패션학부 겸임교수

A Study on the Expressive Characteristics and Design of the Clown in Modern Fashion

- Jewelry Design Using the Aesthetic Motif of the Clown -

HyeJin Nam

Adjunct professor, Dept. of Fashion, Keimyung College University
(received date: 2021. 3. 3, revised date: 2021. 3. 22, accepted date: 2021. 4. 2)

ABSTRACT

In this study, the history of the clown, which has been a source of continuous inspiration in the field of contemporary fashion and art over a long period, was examined. In addition, the expressive characteristics of the clown that appear in modern fashion were derived; then, base on this, the entire process of developing the design of a jewelry was presented. This study goes beyond typical jewelry designs such as necklaces and earrings that borrow the image of a clown and introduces new types of ear pieces over the eyes and ears that express emotions such as tears and smiles of the clowns, as well as mouthpieces worn by biting the mouth. The sadness of clowns, who always have to smile to amuse other people, and their performance of dangerous acrobatics have been the main inspirational elements for the jewelry collection. In addition, it is expected that this work will be a concrete and differentiated help for fashion product planning in that it offers a method for the entire process of creative design, material development, and production in the jewelry field, where research is insufficient compared to clothing.

Key words: accessories design(액세서리 디자인), circus(서커스), clown(광대), jewelry design(주얼리 디자인), joker(조커)

I. 연구목적

현대 패션과 예술 분야에서 광대와 서커스는 오랜 시간에 걸쳐 지속적인 영감의 원천이 되어왔다. 19세기 말에서 20세기 초에는 파블로 피카소(Pablo Picasso), 르누와르(Renoir), 조르주 쇠라(Georges Seurat), 툴루즈 로트렉(Toulouse Lautrec), 제임스 티소(James Tissot)와 같은 화가들의 작품 그리고 패션디자이너 엘사 스키피아렐리(Elsa Schiaparelli)의 1938년 컬렉션에서 당대 예술가들의 눈에 비친 광대의 미적 감성을 엿볼 수 있다. 한편 21세기에도 사진작가 신디 셔먼(Cindy Sherman)의 작품들, 디자이너 가레스 퓨(Gareth Pugh)의 2006 F/W컬렉션, 존 갈리아노(John Galliano)의 2008 F/W컬렉션 그리고 2019년 영화 『조커(Joker)』 등에 이르기까지 광대의 그로테스크한 미와 신비로운 복합적 감성은 패션과 예술계에 지속적인 감흥을 주고 있다.

광대에 관한 연구는 패션 분야보다는 주로 인문사회 혹은 영상이나 미술사학 분야에서 이루어지고 있었는데, 그 주제는 주로 셰익스피어 희극에 나타난 광대의 특성과 기능에 대한 것으로 편중되어 나타났고(Choo, 1998; Kim, 2007; Park, 2018; Ryu, 2015; Yu, 2011), 풍속화에 등장하는 광대의 이미지(Shin, 2020) 혹은, 최근에는 영화 조커에 관한 연구(Kim, 2020; Lee, 2020; Song, 2020) 등이 있었다. 한편 패션과 관련해서는 컬렉션 의상에 나타난 광대적인 요소를 분석한 사례 등이 있었다.

셰익스피어 희극에 나타난 광대의 특성에 관한 연구들에서는 주로 극중에서 자유롭게 자신의 감정을 표출하고, 귀족들을 우회적으로 비판할 수 있는 광대의 특권에 대해 언급하였고, 새로운 사회에 등장한 미세한 현상들을 표현하는 광대의 캐릭터에 주목하였다(Ryu, 2015). 즉 광대는 무대와 현실의 경계 위치에서 놀이를 통하여 다성적 목소리를 냄으로써, 봉건주의와 기독교에 의해 엄격하

게 통제되었던 대중들에게 웃음을 통해 해방과 자유를 경험하도록 했다는 것이다(Yu, 2011). 또한 셰익스피어 희극에 나타난 광대 의상은 19세기에는 중세시대 궁정광대 의상의 특징을 기반으로 나타난 반면, 20세기에는 작품이 제작되는 시기의 패션경향과 디자이너의 창의력에 따라 현대적 재해석이 나타나고 있음을 알 수 있었다(Park, 2018).

현대 패션에서 액세서리는 더 이상 별개의 소품이 아니라 트렌드를 공유하는 상호 보완적인 관계로 인식되어 그 중요성이 점차 커지고 있다(Kim, Yoon, & Lee, 2014). 그러나 패션제품 개발에 관한 학계의 연구현황은 여전히 의상디자인에 편중되어 있고, 상대적으로 액세서리 디자인의 개발과 제작과정에 대해서는 연구가 활발하게 이루어지고 있지 않은 실정이다(Nam, 2021). 이에 본 연구에서는 패션계에 지속적으로 영향을 미치고 있는 광대의 이미지와 요소들을 분석하는데 그치지 않고, 그 표현특성을 바탕으로 패션 주얼리 디자인을 전개하고 제작하는 방법을 상세하게 제시하고자 한다.

연구문제는 첫째, 광대의 역사와 배경을 고찰한다. 둘째, 현대 패션에 나타난 광대의 표현특성을 도출한다. 셋째, 주얼리 제품의 콘셉트 설정 및 디자인개발과 실물제작의 전 과정을 제시한다. 특히 본 연구에서는 귀걸이, 목걸이 등 기존의 전형적인 신체 부위를 장식하는 액세서리의 고정관념을 벗어난 새로운 감각의 모던 주얼리를 개발하는데 목적을 두었다. 이는 의상에 비해 디자인 방법에 관한 연구가 현저히 부족한 주얼리 분야의 제품기획에 구체적인 도움이 될 것으로 기대한다.

2. 연구방법

본 연구에서는 Davison(2013)의 『Clown』과 같은 광대에 관한 전문서적과 여러 선행연구 그리고 인터넷 백과사전 Britannica, Wikipedia 등을 바탕으로, 광대의 개념과 역사의 시대별 변화와 특징을 고찰하였다. 또한 선행연구, 신문기사에 나타난

패션 이미지를 분석하여, 현대 패션에서 광대의 이미지를 표현할 때 주로 사용된 실루엣과 소재, 패턴 그리고 디테일 등을 도출하였다. 한편, 이를 바탕으로 2개의 주얼리 디자인 콘셉트를 설정하고, 이미지 맵을 제작하였다. 최종적으로는, 각 콘셉트 별 3개씩 총 6개의 디자인 주얼리 디자인 일러스트레이션과 도식화를 제시하였으며, 이중 1개의 작품을 선정하여 실물 프로토타입을 제작하였다.

II. 이론적 배경

1. 광대의 개념과 역사

광대의 개념을 한마디로 정의하는 것은 간단하지 않지만, 브리타니카 백과사전에서는 이를 팬티마임과 서커스의 친숙한 코믹 캐릭터이자, 독특한 메이크업과 의상을 하고 우스꽝스러운 장난, 폭소를 유도하는 것을 목적으로 하는 인물로 칭한다(Clown, n.d.). 16세기 영국에서 광대는 교양 없고 무례한 패션을 하고 신사처럼 행동하지 않는 사람들을 지칭했는데, Davison(2013)의 저서에 소개된 광대의 개념은 우리 모두가 쓰고 있는 “사회적 탈”로부터 해방되기 위한 추구 혹은 자유에 관한 것으로, 개인의 진실한 자아에 대한 완전한 수용 상태로 묘사되기도 했다. 한편 신조어 패션광대(Fashion Clown)는 일반적으로 개인적인 신념이나 가치를 개발하지 못하고 사회의 엘리트들이 유행이라고 부르는 모든 것을 따르며 자신을 모순하는, 세속적인 18세에서 35세 사이의 남성을 일컫는다. 이들은 도심에 거주하며 스타벅스의 카페 라떼, 브라이틀링 시계와 검은색 안경테에 터틀넥을 입고, 하이브리드 차량을 운전하며, 환경을 보호한다는 열망을 일상적으로 표현하는 특징을 보인다(Fashion clown, n.d.). 이처럼 21세기 현대의 광대는 다른 사람들에게 웃음을 주는 역할 이외에, 실제 마음이나 상황과는 다르게 타인에게 보여주고 싶은 모습으로 자신을 포장하는 의미로도 사용되고 있다.

광대의 역사는 고대 이집트에 처음 등장하며 시작된 것으로 보인다. 이후 로마에서도 광대가 등장했으며, 중세에는 제스터(jesters)가 있었는데 <Fig. 1>, 이들의 의복은 누더기뿐만 아니라 나뭇잎과 다른 천연 물질들로 이루어진 양식화된 패치워크였다(Lee, 1995). 한편 이탈리아 인들은 르네상스 이후 유럽의 나머지 지역에 즉흥극인 코메디아 델라르테(commedia dell'arte)를 유행시켰는데, 이중 셰익스피어 극의 광대는 영국에서 가장 위대한 광대였다(Davison, 2013). 중세와 르네상스 시대의 광대는 주로 왕이나 귀족에게 고용되어 유희를 제공하는 역할을 했는데, 이는 정신적으로 모자라거나 장애가 있는 사람들이 불행을 막아준다는 당대의 믿음 때문이었고, 광대를 집에 두는 것이 보편적이었다(Kim, 2007). 16세기 말에서 17세기 초는 지배층과 인문주의자들 간에 마찰이 일어나고, 사람들의 가치관에 큰 변화가 나타난 르네상스 시대였는데, 영국의 셰익스피어는 기존의 가치를 개혁하고 새로운 사회를 풍자하기 위하여 광대 캐릭터를 유용하게 사용하였다(Ryu, 2015). 전 문서적에 나타난 셰익스피어 광대의 의상과 모습은 <Fig. 2>와 같다. 또한 광대의 전형적인 흰색 얼굴 메이크업은 17세기 후반에 처음 등장했는데, 대머리와 밀가루로 희게 한 얼굴을 가진 프랑스 광대 피에로(Pierrot)의 캐릭터로 소개되었고, 점차 부드럽고 감상적으로 변했다(Clown, n.d.). Joseph Grimaldi는 진정한 서커스 광대의 가장 초기 형태로, 1805년 영국에서 처음 등장했는데, 고전적인 트릭, 텀블링, 뱃놀이, 슬랩스틱을 전문으로 하고 “Joey”라고 불렸다<Fig. 3>. 19세기 말과 20세기 초반에 서커스의 광대는 황금기를 보냈고, 제2차 세계대전 이후 퇴화되었지만, Lecoq와 그의 추종자들이 광대 짓을 예술 형태로 번모시켜 지금은 연극 학교에서도 가르치고 있다(Davison, 2013). 한편 모던 광대 캐릭터인 Auguste는 독특한 메이크업, 화려한 가발, 과장된 신발 및 화려한 옷이 특징이었고<Fig. 4>, 그들의 엔터테인먼트 스타일

은 일반적으로 많은 청중을 즐겁게 하도록 계획된 것이었다(Clown, 2021).

20세기의 위대한 광대로 불리는 영화배우 찰리 채플린(Charlie Chaplin)은 대부분의 영화에서 늘 힘들고 소외당하는 사람으로 등장하지만, 비극적인 현실을 오히려 코미디로 표현하며 전 세계 사람들에게 감동을 주었다(Fig. 5). 한편 21세기에는 광대의 그로테스크한 특성이 부각되는 경향을 보였는데, 주로 영화나 패션컬렉션에서 두드러지게 나타났다. 2019년 영화 『조커』의 주인공은 웃음을 가면이자 방어기제로 사용하는 하층민인데(Fig. 6), 이는 이방인인 조커의 생존을 위한 웃음이자, 소외받는 대상으로서 내재된 분노가 표출된 것이었다(Song, 2020). 즉, 21세기 현대판 광대인 조커

는 일종의 불문율을 깨고, 개인, 가정, 사회적 문제로 발생한 악을 정당화하는데 사용되고 있기도 했다(Lee, 2020). 이처럼 인류 역사에서 가장 오래된 웃음거리로 여겨지는 광대는 다른 사람이 아닌 자신을 웃음거리로 만듦으로써, 신분, 직업, 계급 등의 외부적 속박 혹은 내적 본질로부터 자신을 해방시켰고, 삶의 진실을 객관적이고 비판적으로 인식할 수 있도록 하였다(Yu, 2011). 광대는 긴 세월동안 여러 문화권에서 다양한 모습으로 현실과 무대, 가상공간의 경계를 자유롭게 넘나들며 인생의 희로애락을 표현하고 있기에 예술과 패션 분야에서 지속적인 영감의 원천으로 존재하는 것이라고 추측할 수 있다.



〈Fig. 1〉 "Keying Up": The Court Jester by Chase, W. M. 1875 (Jester, 2021)



〈Fig. 2〉 Shakespearean Clown (Davison, 2013, p. 22)



〈Fig. 3〉 Joseph Grimaldi as the clown in Harlequin Padmanada, 1811 (Tikkanen, n.d.)



〈Fig. 4〉 Les Rosyann, white clown and clumsy Auguste from France (Clown, 2021)



〈Fig. 5〉 A scene from "The Kid." (Yim, 2021)



〈Fig. 6〉 Joaquin Phoenix as the "Joker" (Hymson, 2019)

2. 현대 패션에 나타난 광대의 표현특성

현대 패션에서 광대의 이미지는 일정한 상징에 의해 정형화되어 있다. 울긋불긋한 재킷, 방울이나 뿔 달린 모자, 방울이 달린 지팡이 그리고 스트라이프, 도트패턴, 체커보드 패턴, 컬러 블로킹, 넓은 피에로 칼라 등이 그것이다(Hwang, 2013). 한편 19, 20, 21세기의 셰익스피어 작품에 나타난 광대 의상의 특징은 중세시대 궁정광대 의상을 기반으로 한 나귀의 귀(Asses' Ears)나 수탉 뿔(Cock's Comb)의 형태, 폴렌느(Poulaines), 호즈(Hose), 파티칼라(Parti-Colored), 종(Bell) 등으로 나타났다(Park, 2018). 오늘날 광대의 패션으로 언급되는 여러 요소들은 전문서적을 바탕으로 그 유래를 유추할 수 있다. 1096년~1270년경의 십자군 원정은 여러 가지 유행의 계기가 되었는데, 다양한 민족이 모임으로써 의상에 대해 예민한 시각을 갖게 해주었고, 사치를 가져다주었으며, 새로운 욕구들이 형성된 새로운 사회를 창조하였던 것이다(Von Boehn, 2000). 특히 슬래쉬(slash)는 십자군 전쟁 때 군복에 난 칼자국이었는데, 찢어진 틈 사이로 여러 다른 색상의 원단이나 흰색 슈미즈가 보이게 착용하는 등 사치금지령이 내려질 정도로 화려하게 유행하였다(Chung, 2001). 1500년대 초에는 이처럼 옷감에 슬릿을 내어 안감을 끄집어낸 슬래싱(slastring)이 보편화 되었고, 독일에서는 그 과장이 극단에 이르러 양쪽 다리가 다른 색상으로 된 태피티에 슬래시를 넣은 호즈가 있었다는 역사기록도 남아있다(Laver, 2005). 이처럼 두세 가지 색으로 나누어진 옷을 미파르티(Mi-parti)라고 하는데, 이 유행은 오토 대제 시대까지 거슬러 올라갈 수 있고, 화려한 색의 옷을 입고 싶어 하는 대중의 욕구를 충족시키며 남부 유럽과 중부 유럽에 널리 퍼졌다(Von Boehn, 2000). 한편 Shin(2016)의 저서에서는 미파르티의 기원을 14세기경으로 언급하였는데, 그 주요 원인을 가문의 특징을 나타내려한 귀족들의 계급의식 때문이며, 이들이 하인에게도 가문을 나타내는 제복을 입도록 한데서

생겨났다고 보았다(Shin, 2016). 미파르티는 처음에는 남자들 사이에서 유행되었는데, Brown(2012)의 저서에도 1364년경 중세 남성의 바지였던 호스(hose)와 1375-1385경 여성의 드레스 꼬따르디(cote-hardie)에 색상이 반씩 다른 스타일이 있었음이 언급되어 있다. 미파르티는 16세기 말에 이르러서야 유행이 잦아들었지만, 오늘날까지도 광대의 의상에 남아있다.

패션 컬렉션에서 디자이너들이 표현한 광대의 이미지와 요소들을 살펴보면 다음과 같다. 패션 역사 애호가들에게 서커스 광대는 엘사 스키피아렐리(Elsa Schiaparelli)가 1938년에 보여준 컬렉션을 떠올리게 하는데(Fig. 7), 그녀는 서커스에는 디자이너와 예술가 모두를 매료시키는 많은 감정을 투사할 수 있는 피에로의 모습이 있다고 언급하였다(Borrelli-Persson, 2019).

Circuses have many dazzling sideshows, some of which Schiap referenced, but it's the figure of Pierrot, the beruffed character onto whom it's possible to project many emotions, that continues to fascinate designers and artists alike(para. 3).

또한 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 2001년 가을 컬렉션에서 우울한 빅토리아 광대를 찢어진 레이스와 얇은 명주 그물 가운과 해체된 수트로 표현했다(Fig. 8). 가레스 퓨(Gareth Pugh)는 2006년 컬렉션에서 블랙과 골드 다이아몬드로 장식된 바디 수트와 코트 그리고 폭발적인 러프와 폼폼 장식을 초현실적으로 선보였으며, 크리스티앙 디오르(Christian Dior)의 존 갈리아노(John Galliano)는 2007년 가을 컬렉션에서 파스텔 새틴 페플럼 수트와 복숭아색 러프로 완성된 피카소의 "Young Harlequin"을 재현한 것 같은 복제품을 선보이기도 했다(Friedman, 2016). 20세기의 가장 영향력 있는 사진작가 중 한 사람인 신디 셔먼(Cindy Sherman)은 '셀카'라는 단어가 존재하기도 전에 이를 예술의 한 형식으로 만들며, 패션에 대한 관심을 논리적으로 발전시켰다. 특히 의상,



〈Fig. 7〉 The Circus Collection, Elsa Schiaparelli, 1938
(The circus collection, n.d.)



〈Fig. 8〉 Alexander McQueen, 2001
(Friedman, 2016)



〈Fig. 9〉 Cindy Sherman's Clown series, 2003-2004
(Frost, 2016)



〈Fig. 10〉 Celebrating Monogram: Cindy Sherman, 2014
(Louis Vuitton, n.d.)



〈Fig. 11〉 Christian Dior, 2019
(Borrelli-Persson, 2019)

보철, 메이크업 및 디지털 사진을 통해 과장되거나 그로테스크한 캐릭터를 연구하여 작품을 제작하였는데, 2003년부터 ‘광대’ 시리즈를 시작했고 〈Fig. 9〉, 분장한 광대의 얼굴 뒤에 숨은 다양한 감정을 탐구하였다(Frost, 2016). 한편 그로테스크한 여성, 오트 꾸뛰르의 코미디적인 면을 탐험하면서 정체성의 돌연변이에 대한 지속적인 관심을 가지고 광대의 타고난 괴로움을 끔찍한 공포로 표현했다(Frost, 2016). 〈Fig. 10〉은 2014년 루이비통(Louis Vuitton)의 Celebrating Monogram 프로젝트의 일부인데, 신디 셔먼의 광대시리즈에서 영감을 얻어 광고와 가방제품을 선보였다. 크리스티앙 디오르의 2019년 컬렉션에서도 행복하면서도 슬픈 광대의 이중적인 모습이 메이크업을 넘어 주름디테일과 할리퀸 패턴을 특징으로 하는 다양한 의상으로 표현되기도 했다(Fig. 11).

이처럼 광대는 독특한 감성으로 세상사와 시대를 풍자하고, 놀라움과 재미 그리고 애환을 함께 표현하며 오랜 세월이 걸쳐 패션에 지속적인 영감이 되어왔다. 본 연구의 결과로 도출한 현대 패션에 나타난 광대의 표현특성은 다음과 같다. 실루엣은 호스 팬츠처럼 타이트하거나 크게 부풀려 과장된 팔다리의 형태를 보였는데, 이는 수탉의 벋이나 나귀의 귀처럼 늘어지거나 풀렌느처럼 뽀족하고 긴 스타일이었다. 패턴은 스트라이프나 도트 패턴, 체커보드 패턴, 다이아몬드 컬러 블로킹 등이 사용되었고, 여러 색이 혼합된 파티컬러가 사용되거나 슬래쉬로 장식된 타입이 있었다. 또한 러프컬러나 빨간 코 장식을 하기도 하고, 본래의 피부와 다른 과장된 하얀 색상으로 피부색을 표현하고, 기쁨과 슬픔 같은 감정을 숨기거나 눈코입보다 크게 메이크업을 하는 경향을 보였다. 한편

〈Table 1〉 Formative Beauty of Clown

Expressive Characteristics	
Silhouette	- Tight(Hose) - Exaggerated(Poulaines, Cock's Comb, Asses' Ears, Peplum or Bell Shape)
Material & Pattern	- Pompom, Stripe & Dot & Checkerboard pattern, Diamond color blocking - Parti-Colored, Slash
Detail	- Ruff collar, Red nose - Exaggerated skin color & Makeup that hides emotions - Funny, stupid, scary or grotesque appearance

이를 표현하는 방법은 세상사와 시대의 감성을 풍자하고, 인생의 희로애락을 포용하는 특성을 보였다. 연구결과로 도출한 현대 패션에 나타난 광대의 표현특성은 <Table 1>과 같다.

III. 광대의 미적 모티브를 이용한 주얼리 디자인

1. 콘셉트 설정 및 이미지 맵 작성

본 연구에서는 광대에서 느껴지는 감성과 표현 특성을 바탕으로 주얼리 디자인을 위하여 “The

Night Circus”라는 대표 타이틀을 설정하고, 이를 두 가지 콘셉트로 나누어서 제품을 구성하였다. 첫 번째 콘셉트는 “Hiding Trueself”라는 주제이고, 자신의 감정과 상관없이 다른 사람들을 즐겁게 하기위해 항상 우스꽝스럽거나 웃는 얼굴을 하고 있는 광대의 표정 그리고 그 이면의 서글프고 슬픈 이중적 감정을 표현하고자 했다. 두 번째 콘셉트 “Suspended Reality”에서는 중력을 거스르는 듯 공중에 매달리고, 칼을 삼키는 등의 현실에서는 겪기 힘든 잔인한 상황에서도 현실과 환상을 넘나들며, 위험을 감수하고 폭예를 하는 광대의 애환을 표현하고자 했다.



HIDING TRUESELF

<Fig. 12> Concept 1. Image Map
(Pinterest, n.d.-a; Pinterest, n.d.-b; Pinterest, n.d.-c; Pinterest, n.d.-d)



SUSPENDED REALITY

<Fig. 13> Concept 2. Image Map
(Pinterest, n.d.-e; Pinterest, n.d.-f; Pinterest, n.d.-g; Pinterest, n.d.-h)

주얼리 디자인을 위한 콘셉트 1 “Hiding Trueself”의 이미지 맵은 <Fig. 12> 그리고 콘셉트 2 “Suspended Reality”의 이미지 맵은 <Fig. 13>과 같이 표현하였다.

2. 컬러선정 및 소재개발

광대의 감정과 애환 그리고 서커스의 환상을 주얼리로 표현한 본 연구의 디자인에는 전형적인

액세서리인 목걸이, 귀걸이 등의 아이템을 넘어 마우스피스, 아이피스 등 독특한 감각을 지닌 신체장식 유형의 창의적인 신개념 제품이 포함되었다. 주얼리 디자인을 위한 주요컬러는 black, red, gold를 선정하였고, 소재는 금, 메탈, 스와로브스키 크리스탈, 체인, 투명 플라스틱 등이 사용되었다 <Fig. 14>.



<Fig. 14> Material and Color for Jewelry Design



<Fig. 15> Material Development

특히 서커스 곡예사와 인간 닥트의 위험하고 극단적인 이미지를 표현하기 위해, 실제적인 형태의 검 디테일을 실물 제작하였는데, 메탈을 연마하고 컬러 스프레이를 뿌려서 표현하였다(Fig. 15).

3. 주얼리 디자인 일러스트레이션

1) 콘셉트 1: Hiding Trueself

항상 웃어야하는 광대의 슬픔 그리고 인생의 희로애락을 포용하는 광대의 특성을 디자인 요소

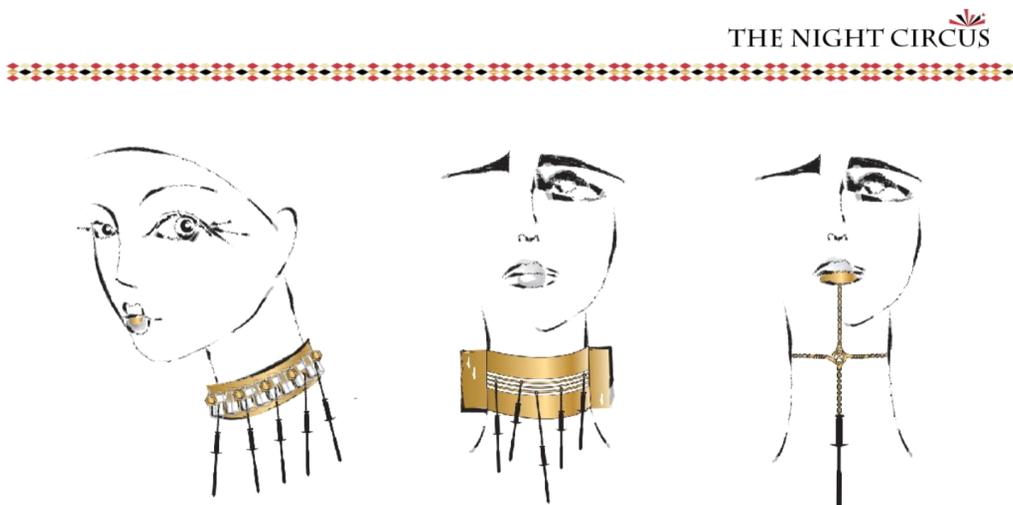
로 사용하여, 눈과 귀에 걸쳐지는 새로운 개념의 이어피스 그리고 입에 물어 착용하는 마우스피스 디자인으로 눈물과 미소를 디자인했다(Fig. 16).

2) 콘셉트 2: Suspended Reality

타인의 즐거움을 위해 목숨을 걸고 위험을 감수하며, 현실과 환상을 넘나드는 광대의 아슬아슬한 현실과 아픔을 주얼리 디자인으로 표현했다(Fig. 17).



〈Fig. 16〉 Concept 1. Jewelry Design (1-1; 1-2; 1-3)



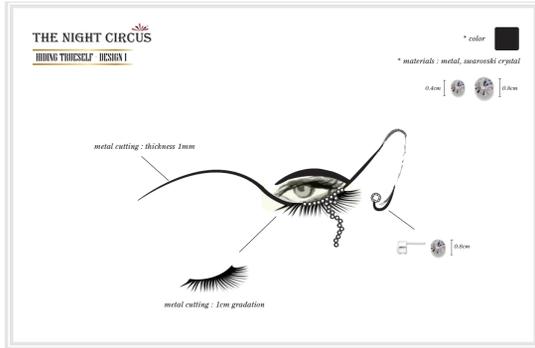
〈Fig. 17〉 Concept 2. Jewelry Design (2-1; 2-2; 2-3)

4. 주얼리 디자인 도식화 및 실물제작

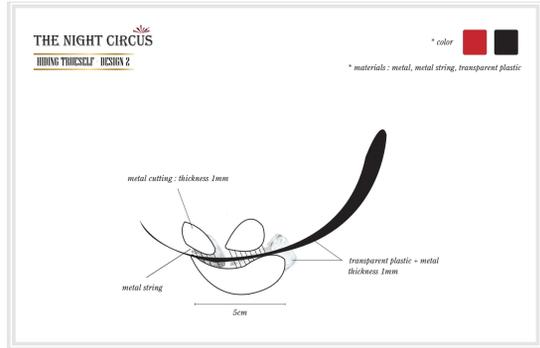
도식화는 모든 패션 제품을 단순히 아이디어를 내는 것에서 그치지 않고, 현실화시키기 위해 필수적인 설계도이다. 본 연구에서는 새롭고 추상적

인 6개의 주얼리 디자인에 대해 실물 제작 가능하도록 도식화를 제시하였다(Fig. 18-23).

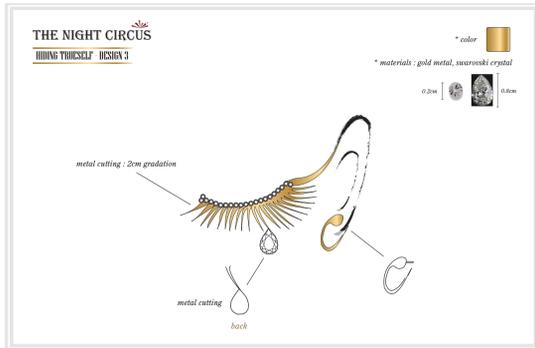
이 중 실물제작을 위하여 콘셉트 2의 첫 번째 디자인을 선택하여(Fig. 21), 실물 프로토타입을



<Fig. 18> Flat Sketch of Jewelry Design 1-1



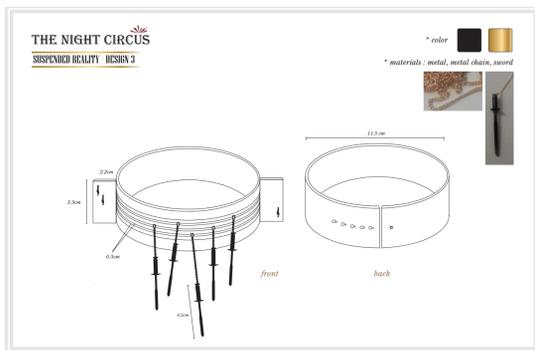
<Fig. 19> Flat Sketch of Jewelry Design 1-2



<Fig. 20> Flat Sketch of Jewelry Design 1-3



<Fig. 21> Flat Sketch of Jewelry Design 2-1



<Fig. 22> Flat Sketch of Jewelry Design 2-2



<Fig. 23> Flat Sketch of Jewelry Design 2-3

제작하였다(Fig. 24).



〈Fig. 24〉 Jewelry Prototype

IV. 결론

본 연구에서는 예술과 현대 패션 분야에서 오랜 시간동안 지속적인 영감의 원천이 되어온 광대의 역사와 배경을 고찰하고, 광대의 패션에 나타난 표현특성을 도출하였으며, 이를 바탕으로 전형적인 액세서리의 고정관념을 벗어난 새로운 감각의 모던 주얼리를 개발하였다. 연구결과로 도출한 광대 패션의 표현특성은 호스 팬츠처럼 타이트하거나 크게 부풀려 과장된 실루엣, 수탉의 뺨이나 나귀의 귀처럼 늘어지거나 플렌스처럼 뽀족하고 긴 스타일로 나타났다. 소재로는 스트라이프나 도트, 체커보드 패턴, 다이아몬드 컬러 블로킹 등이 사용되었고, 여러 색이 혼합된 파티컬러, 빨간 코 장식, 러프컬러나 슬래쉬 장식이 나타나기도 했다. 또한 본래의 피부와 다른 과장된 하얀 색상을 칠하거나, 본래의 눈코입보다 크게 메이크업을 하거나, 기쁨과 슬픔 같은 감정을 숨기는 경향으로 나타났다. 광대는 오랜 세월동안 여러 문화에 다양한 모습으로 존재해왔으며, 시대의 감성을 풍자하고 인생의 희로애락을 포용하는 매력을 지녔기에

예술과 패션분야에 지속적인 영감을 주고 있는 것으로 추측할 수 있었다.

본 연구의 결과로 도출한 주얼리 디자인의 콘셉트는 항상 웃는 얼굴을 하고 있는 광대 표정 이면의 서글프고 슬픈 감정 그리고 공중에 매달리거나 칼을 삼키는 등의 위험한 상황에서도 현실과 환상을 넘나들며 곡예를 하는 광대의 애환이었다. 이는 그동안 주로 광대의 옷차림이나 메이크업과 같은 외관을 차용했던 전형적인 패션 디자인 방식을 넘어, 광대의 눈물과 미소, 애환 등의 감정을 표현하는 새로운 디자인 발상이라는 점에서 차별성이 있다. 또한 귀걸이나 반지 등의 일반적 주얼리를 벗어나, 눈과 귀에 걸쳐지는 이어피스 그리고 입에 물어 착용하는 마우스피스 등의 새로운 개념의 주얼리를 제시하고 있다는 점에서 연구의 의의가 있다. 본 연구는 의상에 비해 연구가 미흡한 주얼리 디자인 분야의 창의적인 콘셉트 설정, 디자인과 소재개발 그리고 제작에 이르는 전 과정과 방법을 제시하고 있다는 점에서 상품기획을 위한 구체적이고 차별화된 도움이 될 것으로 기대한다.

References

- Borrelli-Persson, L. (2019, January). Fashion loves a clown: Here, 24 big-top looks that prove it from Dior haute couture to Alexander mcqueen. *Vogue*. Retrieved from <https://www.vogue.com/article/trace-a-trend-clowns-circus-on-the-runway>
- Brown, S. (2012). *Fashion: The definitive history of costume and style*. New York, U.S.: DK Smithsonian.
- Louis Vuitton. (n.d.). Celebrating Monogram: Cindy Sherman, 2014. Retrieved from <https://au.louisvuitton.com/eng-au/articles/celebrating-monogram-cindy-sherman>
- Choo, Y. S. (1998). A study of Shakespeare clowns and characters [셰익스피어 광대와 인물에 대한 연구]. *The Journal of Drama*, 10, 247-275.
- Chung, H. S. (2001). *A history of fashion*. Seoul, Republic of Korea: Gyomoonsa.
- Clown. (n.d.). *Britannica encyclopædia*. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/clown>
- Clown. (2021). *Wikipedia*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Clown>

- Davison, J. (2013). *Clown: Readings in theatre practice*. London, England: Palgrave Macmillan.
- Fashion clown. (n.d.). Urban Dictionary. Retrieved from <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fashion%20clown>
- Friedman, V. (2016, October 27). The creepy clown in your close. *The New York Times*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2016/10/27/fashion/creepy-clowns-halloween-fashion.html>
- Frost, A. (2016, May 30). Cindy sherman review: high-society selfies by quintessential postmodernist. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/may/30/cindy-sherman-review-high-society-selfies-by-quintessential-postmodernist>
- Hwang, H. J. (2013). *A study on the carnivalesque image and its semantic analysis in modern fashion: Focused on the perspective of Bakhtin's carnival theory* (Unpublished doctoral dissertation). Seoul National University, Seoul, Republic of Korea.
- Hymson, P. (2019, September 6). Fall film festivals dominate awards season as the Oscars race begins. *Los Angeles Times*. Retrieved from <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2019-09-05/race-to-the-oscars-begins-as-fall-film-festivals-dominate-awards-season>
- Jester. (2021) "Keying up": The court jester by William Merritt Chase 1875. *Wikipedia*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Jester>
- Kim, J. M. (2007). *The functions of the fools in Shakespeare's problem plays* (Unpublished master's thesis). Ajou University, Seoul, Republic of Korea.
- Kim, Y. G. (2020). Aesthetic of grotesque: The horror clown of the 19th century french pantomime and the "joker". *Visual Culture*, 37, 55-82. doi: 10.21299/jovc.2020.37.3
- Kim, S. Y., Yoon, J. A., & Lee, Y. H. (2014). Kitsch features expressed in contemporary fashion accessories. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(6), 102 - 119. doi:10.7233/jksc.2014.64.6.102
- Laver, J. (2005). *Costume and fashion: A Concise history*. (I. H. Jeong, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Sigongart.
- Lee, D. U. (2020). Narrative of evil and justified evil: A study on the film <Joker>. *The Journal of Humanities Studies*, 120, 191-214. doi:10.46346/tjhs.120.7
- Lee, J. (1995). *Clowns for Beginners*. New York, U.S.: Writers and Readers Publishing.
- Nam, H. J. (2021). Fashion product design that reflects Korean formative beauty: Handbag design using the aesthetic motif of the hanok. *Journal of the Korean Society of Costume*, 71(1), 48-64. doi: 10.7233/jksc.2021.71.1.048
- Park, S. Y. (2018). Characteristic elements and changes of court jesters' costumes in Shakespeare's works: Focused on 'As you like it', 'Twelfth night', 'King Lear'. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 24(1), 263-277. doi:10.18208/ksdc.2018.24.1.263
- Pinterest. (n.d.-a). Concept 1. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/336081190948656009/>
- Pinterest. (n.d.-b). Concept 1. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/407575834997716704/>
- Pinterest. (n.d.-c). Concept 1. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/429601251945584746/>
- Pinterest. (n.d.-d). Concept 1. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/494059021602310733/>
- Pinterest. (n.d.-e). Concept 2. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/162481499029052016/>
- Pinterest. (n.d.-f). Concept 2. Image Map. Retrieved from <https://br.pinterest.com/pin/176555247866984968/>
- Pinterest. (n.d.-g). Concept 2. Image Map. Retrieved from <https://br.pinterest.com/pin/641200065667300223/>
- Pinterest. (n.d.-h). Concept 2. Image Map. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/288793394849024285/>
- Ryu, D. Y. (2015). A study of the fool as a 'wise fool' and 'healer' in king Lear. *Journal of Korea Academia-Industrial cooperation society*, 16(1), 78-85.
- Shin, S. C. (2020). Analysis on the images of comedy plays and clowns in Antoine watteau's genre painting. *Journal of the Association of Western Art History*, 52, 87-112. doi:10.16901/jawah.2020.02.52.087
- Shin, S. O. (2016). *(A) history of costume in the west*. Seoul, Republic of Korea: Sohaksa.
- Song, D. Y. (2020). The Meaning of Laughter in <The Joker>. *The Journal of Image and Cultural Contents*, 19, 265-293. doi:10.24174/jicc.2020.02.19.265
- The circus collection. (n.d.). *Google Arts & Culture*. Retrieved from <https://artsandculture.google.com/asset/the-circus-collection-elsa-schiaparelli/3gENcXagXDJmlA?hl=ko>
- Tikkanen, A. (n.d.). 10 famous clowns: From comical to creepy. *Britanica*. Retrieved from <https://www.britannica.com/list/10-famous-clowns-from-comical-to-creepy>
- Von Boehn, M. (2000). *Die Mode I*. (J. W. Lee, Trans.), Paju, Republic of Korea: Hangilart.
- Yarrow, R. & Chamberlain, F. (Eds.). (2002). *Jacques Lecoq and the British Theatre*. Oxford, England: Routledge.
- Yim, S. H. (2021, January 12) Legendary Charlie Chaplin film 'The kid' to be re-released to mark its centenary. *Korea JoongAng Daily*. Retrieved from <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/01/12/entertainment/movies/charlie-chaplin-the-kid/20210112175607188.html>
- Yu, M. H. (2011). A study of fools in Shakespeare's comedies: The case of falstaff. *Shakespeare Review*, 47(1), 67-89.