

키네틱 아트를 응용한 헤어 조형에 관한 연구

박현화* · 이현숙

창원대학 패션디자인학과 강사* · 창원대학 패션디자인학과 교수

A Study on Kinetic Art applied Hair Shaping

Park, Hyun-Hwa* · Lee, Hyun-Sook

Lecturer, Dept. of Fashion Design, Changwon College*

Professor, Dept. of Fashion Design, Changwon College

(2005. 1. 14 접수)

Abstract

Nowadays, fashion is high evaluated as a mean of self expression as well as a formative art itself. The modern's elevated beauty sense and strong desire for individuality expression have not only advanced various and refined fashion presentation but also led to expansion of fashion to a total coordination covering hair and makeup. Of them, hair styling does play an important role in rounding out the various image of fashion. It is not only far from omittable part but also, out of simplicity in the past, taking formative characteristics in form and structure day by day. Especially, artistic elements of modern arts are being introduced as motives, and of which representative is the introduction of kinetic art which is thought the artistic approval on mechanization trend in the 20th century. Thus, the study was intended to investigate how and in what forms the various features of kinetic arts is reflected in the modern hair shaping, and to suggest a new prospect of kinetic art-applied hair shaping.

Key words : Kinetic art(키네틱 아트), Hair shaping(헤어조형), Mobile(모빌)

I. 서 론

아름다움을 추구하려는 노력은 과거에서 현대에 이르기까지 부단하게 이어온 인간의 본능적 행위라고 할 수 있으며, 특히 의상, 헤어, 메이크업 등은 미적 표현을 위한 수단이라고 할 수 있다. 현대인들의 강한 미적 표현의 욕구는 다양하고 세련된 패션 연출법을 발전시켰고 뿐만 아니라 헤어와 메이크업, 액세서리에 이르기까지 토달 코디네이션의 개념으로의 확장에까지 이르게 되었다. 그 중에서도 헤어의 연출은 다양한 패션의 이미지를 완성시키는데 중요한 역할을 하는 부분으로 빼놓을 수 없는 부분 일 뿐만 아

니라 갈수록 그 형태나 구성이 단순함에서 벗어나 조형적인 특성을 띄는 경우가 많아지고 있다. 특히 현대 미술의 예술적 요소들이 모티브로 많이 도입되어지고 있는데, 그 중에서도 특히 20세기의 기계화로의 움직임에 대한 예술적 승인이라 할 수 있는 키네틱 아트의 도입이 대표적이라 할 수 있다.

현대에 이르러서 키네틱 아트는 보다 전문화되어서 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 환경 미술등의 과학적인 기술을 요구하는 미술의 형태에도 영향을 끼치고 있으며, 이러한 키네틱 아트의 예술 영역으로의 확장은 패션에도 많은 영향을 미치고 있는데, 그 중에서 헤어 조형으로의 표현으로 많이 나타나고 있음을 알 수 있다.

이에 본 연구는 키네틱 아트의 표현 방법 중 작품

*Corresponding author: Park, Hyun-Hwa
E-mail: luck_2u@hanmail.net

의 실질적인 움직임에 적용하여 4차원의 시간성과 공간성을 표현하는 모빌의 형태가 헤어 조형이라는 형태로 어떻게 응용되어져 표현되어지고 있는지를 관찰하고 분석함으로써, 앞으로 모빌을 응용한 헤어 조형의 새로운 가능성을 제시하는데 그 목적이 있다.

연구의 내용은 현대의 헤어 디자인의 개념과 특징을 살펴보고, 그 중에서도 단순한 표현이 아닌 움직임을 중요시하는 키네틱 아트의 조형적 특징들이 헤어 조형에 어떠한 형태들로 나타나고 있는지를 다음과 같이 살펴보고 분석하였다.

첫째, 헤어 디자인의 이론적 배경으로 헤어 디자인 개념을 살펴보고 헤어 디자인의 특성에 관하여 살펴본다.

둘째, 헤어 조형의 모티브로 사용되어지는 키네틱 아트의 개념과 시대적 배경, 특성들을 파악하고, 작품에 나타난 형태적 특성과 공간의 움직임을 알아본다.

셋째, 키네틱 아트를 응용한 여러 작가들의 헤어 조형의 작품중 모빌의 형태를 응용한 작품을 중심으로 분석하여 그 특징들을 살펴본다.

연구 방법으로는 헤어 조형에 관한 연구와 키네틱 아트의 개념과 특징들을 문헌 자료를 통해 살펴보고, 그것을 바탕으로 하여 모빌의 형태가 응용된 헤어 조형의 작품들을 1990년대 이후부터 2004년까지 작품들을 중심으로 Collection, Beauty Collection, 인터넷 자료, 다양한 작품집 등을 토대로 정보를 수집하고 분석하였다. 헤어 조형의 작품들은 오뜨꾸뛰르, 프레타 포르테에 발표된 대표 디자이너들의 작품들을 중심으로 키네틱 아트의 특징들이 나타난 작품을 수집하였고, 그중에서도 키네틱 아트의 특징이 공통적으로 많이 표현되고 나타나 있는 모빌 형태의 9작품을 선정하고 그중에서 모빌에 나타난 조형적 특성을 분석하여 살펴보았다.

II. 이론적 배경

1. 헤어 디자인의 개념

디자인이란 “의중에 있는 계획이나 의도를 구체적으로 표시하여 형태가 있는 것으로 고안 하는 것¹⁾”을 뜻하며, 어떤 이미지나 생각을 사물 외부에 표출하는 행위를 말한다. 헤어 디자인은 헤어에 이러한 디자인의 개념을 도입하여 나타내고자하는 이미지를 표현하는 것을 말한다. 과거의 헤어 디자인이 단순한 실용성과 부와 권력을 과시하는 수단으로 사용되어졌

다면 현대의 헤어 디자인은 기술의 발달과 다양한 재료의 개발에 힘입어 단순한 형태에서 벗어나 다양한 형태로 발전해왔다.

헤어 디자인은 사회적 변화와 흐름을 같이 하면서 장식 본능적 행위에서 더욱 발전하여 인간의 미적 가치를 적극적으로 표출하는 생활문화로 인식되기 시작하였다. 또한 인체와 그 움직임을 바탕으로 인간의 무한한 상상력과 감정을 질서 있게 표현하는 삼차원적인 디자인 작업이라는 점에서 예술과 그 호흡을 같이 한다. 대부분의 예술이 순수하게 미적 가치만을 추구하는 반면, 헤어 디자인은 인간의 미적 가치와 실용적 가치도 함께 지닌다²⁾. 이렇듯 현대의 헤어 디자인의 작품들이 그 자체의 독립적인 예술적 가치를 인정받기 시작하면서 다양한 예술적인 조형성을 띤 작품들이 많이 보여 지고 있으며 특히 20세기 미술 사조들이 모티브로 많이 응용되어지고 있다. 그 중에서도 움직임의 예술이라 할 수 있는 키네틱 아트의 도입을 예로 들 수 있다.

2. 키네틱 아트

1) 키네틱 아트의 개념과 특성

키네틱 아트는 작품 속에서 “움직임”이 개입되는 미술을 의미한다.

“kinetic”이라는 말은 어원상 그리스어 kinesis (=movement)와 kinetok(=mobile)에서 유래한다³⁾. 1960년대에 성행한, 작품에 움직임의 요소를 도입시킨 미술경향으로 작품 자체를 비의도적으로 움직이게 하거나 기계를 이용해 작동시키는 것으로 대개 조소의 형태를 지닌다⁴⁾. 키네틱 아트의 용어를 정확히 분석해 보면 움직임을 표현한 예술이라고 해서 모두가 시각예술은 아님을 알 수 있다. 키네틱 아트의 작품은 움직임 이외의 특별한 성질을 지녀야 한다. 이러한 키네틱 아트의 움직임은 즉각 토론할 수 있는 특별한 결과를 생산할 수 있어야 한다. 달리 말하면 움직여야 된다는 것이 작품 자체의 필수적인 요건은 아니라는 것이다. 키네틱 아트의 작품은 “움직임” 그 자체 즉, 전체적인 구성요소로서의 “움직임”과 관련된다. 키네틱 아트는 실제로 움직이는 작품과 실제로 움직이지 않지만 시각적으로 움직이는 것과 같이 보이는 작품의 두 가지로 분류할 수 있다. “옵아트(Op Art)”와 “지각적 추상(Perceptual Abstraction)”은 후자의 경향을 지칭하는 용어로서, 움직이는 시지각적 현상을 강조하는 용어인데 비해 키네틱 아트는 주로

실제로 움직이는 작품을 일컫지만, 옵아트나 지각적 추상이라 불리는 경향까지도 포함하는 가장 포괄적이고 또한 보편적으로 통용되는 용어이다⁵⁾. “키네틱”이라는 단어가 조형예술에 최초로 사용된 것은 1920년의 일이다. 이 개념은 미래주의자들과 실제적인 움직임을 암시하는 구성주의와 다각적인 예술가들의 작품에서 처음으로 제안되었다. 키네틱 아트가 성행했던 시기는 1960년대이며, 70년대에 이르러서는 급속히 쇠퇴하기 시작했다. 1960년대의 빛, 움직임, 소리로 대표되던 키네틱 아트의 미학적 요소에 의한 구성 대신에 물, 안개, 연기, 불, 생물학적 요소를 포함하는 일종의 생태학적 방법론 쪽으로 옮겨가기 시작했다. 또 한편으로는 커뮤니케이션 미디어의 재발견이라는 점에서 비디오 아트, 레이저 아트, 홀로그래피 등의 첨단 기술로 접근해 가는 미술가들도 생겨나고 있다⁶⁾.

2) 키네틱 아트의 시대적 배경

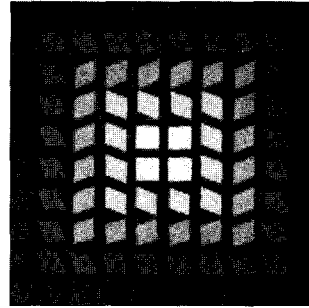
산업혁명 이후 현대 사회는 산업화에 따른 기계의 출현으로 과학이 발달하게 되고 사회는 전반적으로 변화를 맞이한다. 이러한 시대적 상황은 그 당시 미술에 큰 영향을 끼치는데 기계화에서 오는 부정적인 측면을 강조한 미술 양식이 초현실주의라면 기계와 기계의 움직임을 미학적 요소로 수용한 사조는 미래주의, 구성주의, 아방가르드에서 나아가 키네틱 아트를 들 수 있다. 그들은 인간의 생활을 편리하고 윤택하게 해주는 기계를 구성하는 부품을 소재로 이용하거나 소음, 빛의 다양함, 기계의 역동적인 움직임을 예술의 한 요소로 직접적으로 적용하여 미술의 영역을 확장시키는 역할을 하였다.

또 다른 당시의 사회적 변화로는 움직임을 포착하려는 욕구로 발명된 사진기의 출현과 발달, 물리학에서의 최대 사건인 아인슈타인의 상대성 이론 발견 등을 들 수 있는데 이러한 요소들은 키네틱 아티스트 등의 움직임과 공간에 대한 개념을 일깨우기엔 충분한 배경들이었다⁷⁾. 이러한 키네틱 아트의 대표적인 작가로는 알렉산더 칼더(Alexander Calder)를 들 수 있다.

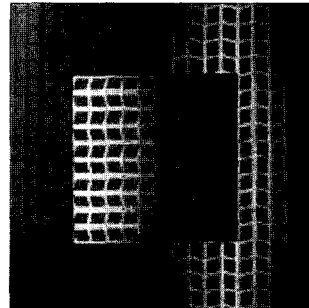
3) 키네틱 아트의 분류

키네틱 아트는 시지각적 현상(optical phenomena), 변형(transformations), 모빌(mobile), 기계를 응용한 작품, 빛의 움직임 등으로 나누어 살펴볼 수 있다.

(1) 시지각적 현상(optical phenomena)



<그림 1> Victor Vasarely (시릴 바레트, 옵아트)



<그림 2> Victor Vasarely (시릴 바레트, 옵아트)

시지각적 현상은 오브제의 시각상의 움직임 또는 실제의 움직임, 때로는 관찰자의 움직임이 긴장감이나 놀라운 효과를 산출하는 것을 말한다⁸⁾. 다시 말해서 이는 실제적인 움직임이 아닌 시각적 일루전에 의해 운동감을 느끼게 하는 것으로 대표적인 작가로는 야코브 아감(Yaacov Agam)⁹⁾의 작품과 빅토르 바사렐리(Victor Basarely) 등을 들 수 있다. 옵티컬 효과의 수단에 의해서 살아 움직이는 듯한 그림은 근본적으로 감상자의 눈과 마음속에 존재하는 것으로, 단순히 벽에 걸려 있는데 그치는 것이 아니고 오직 바라볼 때만 작품으로 구성된다. 프랭크 포퍼(Frank Popper)는 이러한 옵티컬 효과를 “추상적 시각유도(abstract visual inducement)”라 불렀으며 현기증을 일으킬 것 같은 패턴이나 반복의 효과를 이용하여 관객에게 심리적, 물리적 반응을 유도시키는 작품을 가리켰다. 이런 옵아트의 작품들은 바라보는 관객은 눈의 망막에 심한 자극을 받아 지각에 착각현상을 일으켜 강렬한 움직임을 자극 받게 된다. 이러한 것을 “무늬 효과(moire effect)”라 한다¹⁰⁾. <그림 1, 2>는 이러한 시지각적 현상을 나타내는 대표적인 작품으로 시각적 일루전에 의해 운동감을 느낄 수 있는 작품이다.

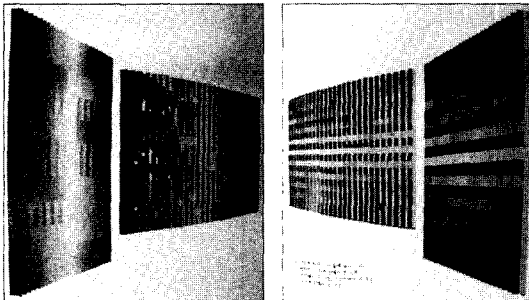
(2) 변형(transformations)

변형이 응용되는 작품에서는 움직이는 바퀴의 살이 사라지듯이, 빠른 움직임에 의해 대상이 비물질화 되는 것으로 보인다. 대상이나 관람자의 움직임이 외관상의 풍부한 변화를 가져오기도 한다¹¹⁾. 다시 말하면 관객의 움직임에 따라 변형되는 작품, 또는 관객 자신이 변형시키거나 재구성할 수 있는 회화나 조각을 말하는 것으로 어떠한 경우에는 공간이나 표면의 완전한 재구성에 이르기기도 한다. 대표적인 작가로는 야코브 아감(Yaacov Agam)을 들 수 있다. 그의 작품은 관객들이 작품에 손을 대거나 작품 앞에서 움직이는 행위의 참가에 의해서 처음으로 움직임을 낳고 또 완결하는 것으로, 창조행위에 까지 그는 모든 것을 초대하는 것이고, 그의 작품의 어느 것은 참가자의 움직임에 따라 무한한 변화를 나타낸다. 즉 관객은 이 움직임에 의해 직접 참가하는 것에 의해서 작가의 시간과 대속의 인식을 자기 것으로 하는 것이다¹²⁾. <그림 3>은 이러한 변형의 상태를 잘 볼 수 있는 작품이다.

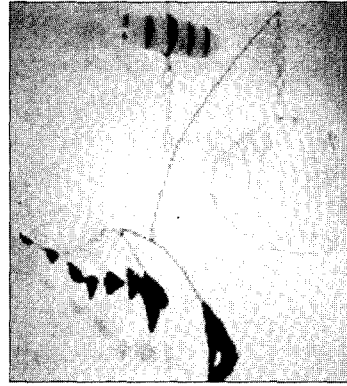
(3) 모빌(mobile)

움직임 자체를 추구하는 것으로 키네틱 아트의 전형적인 조류라 할 수 있는데, 자연적 힘, 자력, 또는 관객의 조작에 의해 작동되는 운동감 그 자체를 강조하는 경향을 말한다. 대표적인 예로는 자연적인 동력에 의해 조형적 움직임을 보여주는 알렉산더 칼더의 작품 “모빌”을 들 수 있다. 그는 모빌을 주로 천장이나 지지대에 매달아 시간적 경과에 따라 다양한 움직임을 보이도록 시도했는데 전통적 조소에 시간적 요소를 도입한 점에서 의미를 찾을 수 있다. 이 밖에 모홀리 나기, 조지 릭키 등도 이 부류에 넣을 수 있다¹³⁾.

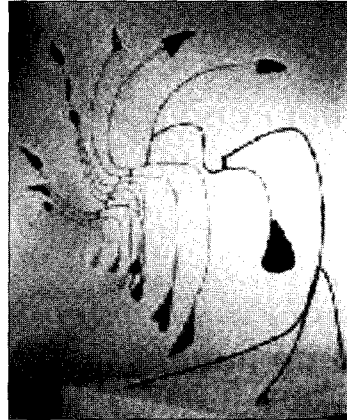
모빌은 움직임 그 자체에 의하여 현존하는 공간을



<그림 3> Yaacov Agam 이중변형(조지 릭키, 키네틱 아트)



<그림 4> Alexander Calder(조지 릭키, 키네틱 아트)
작은 거미 새우잡는 올가미와 물고기 꼬리

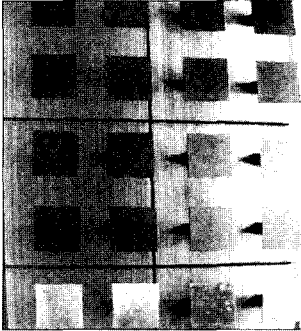


<그림 5> Alexander Calder (조지 릭키, 키네틱 아트)

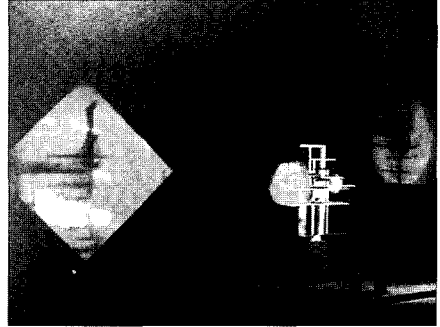
횡단하면서 시간을 창조하여, 흔들림에 의하여 생기는 형태의 변화와 형태 자체가 회전함으로써 무한한 요소가 예기치 않은 현상을 나타낸다. 이러한 현상은 공간의 가벼움과 운동감을 유출하는 것이다. 그래서 운동시간이라는 4차원의 공간적 조화에 새로운 양상으로 표현되어 진다. 시각효과의 본질적 부분으로써 공간에서의 움직임을 작품과 결합하는 것으로 일가를 이룬 최초의 작가는 미국의 알렉산더 칼더이다¹⁴⁾. <그림 4, 5>는 알렉산더 칼더의 작품으로 모빌의 특성을 가장 잘 볼 수 있는 작품이다.

(4) 기계를 응용한 작품

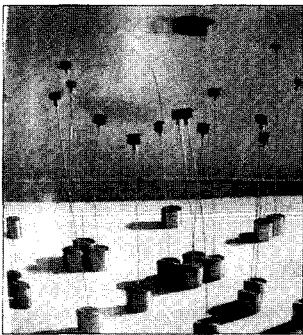
보통 전기 모터로 추진되며, 왕복, 상하, 회전 운동을 하는 기어, 캠, 크랭크, 레버 등을 갖추고 있는 작품들을 말하며, 이들 중 몇몇은, 끊임없는 반복을 통



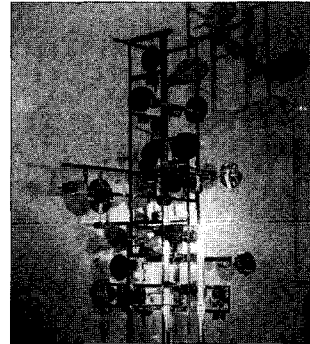
<그림 6> Jesus-Raphael Soto 진동(조지 립키, 키네틱 아트)



<그림 8> Nikolas Schffer 공간-역학 조각 (조지 립키, 키네틱 아트)



<그림 7> Takis 자장 (조지 립키, 키네틱 아트)



<그림 9> Nikolas Schffer 크로노스 8(조지 립키, 키네틱 아트)

하여 단지 그들의 무용성을 드러내는 데 그치기도 한다. 어떤 것은 여러 가지의 발견된 오브제들을 매달리게 하기도 하고, 파동 치게도 하고, 가볍게 흔들리게도 한다. 이러한 움직임은 즐겁게, 그러나 무익한 왕성함을 의도적으로 드러내면서 행해진다. 칼더의 모빌이 그의 추종자들에 의해서 한낱 바람 속의 물체의 움직임으로 곡해된 것과 같이, 모터의 힘은 인정되었지만 지루하고 의미 없는 것을 움직이게 함으로써 활력을 주는 목적으로 사용되어 왔다.

다시 말해서 모빌이 외부의 자연적 힘에 의지해서 보는 사람이 예측하지 못한 전혀 새로운 작품을 의도한 것이라면, 어떠한 기계의 작동에 의해서 움직이고, 작품의 변형된 형태를 기계 조작법에 의해 미리 예측하고 계획하고 여기에 때로는 진동과 소리를 첨가하여 만드는 작품도 있는데 이러한 작품이 바로 기계를 응용한 작품이라고 할 수 있다.

<그림 6, 7>은 바로 이러한 기계의 작동을 응용한 대표적 작품이다.

(5) 빛의 움직임

빛의 사용에 의한 움직임은 표면에 복합적인 형태의 계획된 빛을 투사하여 얻어지는 그림자와 반사, 스크린(screen) 위에서 리드미컬하게 움직이는 일련의 초점이 맞춰진 상들, 또는 실내에서 일종의 우연함을 고안하거나, 움직임의 경과로 빛의 반점을 달아나게 하는 것 등을 말한다. 키네틱 아트에서 빛은 일반적으로 많은 작가들에 의해서 즐겨 쓰이는 표현 매체로써 이러한 탐구자들은 빛의 재현 뿐 아니라 빛 그 자체를 소재로 택하여, 백색 또는 착색의 진동이나 네온, 형광등 등의 인공광선의 기계가 직접적으로 작품으로 등장하기도 한다¹⁶⁾. 최근 들어 빛의 위한 키네틱의 작품들은 레이저, 홀로 그램, 비디오 아트 등의 분야와 관련을 맺으면서 그 형태가 다양하게 보여지고 있다<그림 8, 9>.

4) 키네틱 아트의 미학적 특성

키네틱 아트는 움직임의 직접적인 개입이 가장 큰

특징이다. 공간을 이용한 이러한 특징은 움직임에 따른 시간성의 도입과 비물질적인 성질, 관객의 참여라는 3가지로 나눌 수 있다¹⁷⁾.

(1) 시간성의 도입

시간의 개념은 공간의 개념과 일치한다. 입체 구성은 일정한 공간을 차지하는 구체적인 공간의 존재적인 구성이므로 공간을 어떻게 형성하느냐가 중요하고 더욱이 주위공간과의 관계는 필수적이다. 조각에 있어서 이렇게 공간에서 움직임이 직접적인 연관이 있을 때 이 시간성을 수반하게 된다. 공간에서의 움직임이란 시간상에서, 시간의 변화에 따라 이루어지는 것이므로 4차원의 예술이라 하는 것이다.

칼더의 모빌에 나타나는 시간성의 도입을 예로 들자면 그의 작품에서 자연력으로 인해 움직이는 공간은 움직임에 의하여 현존하는 공간은 자르면서 시간을 창조하고, 회전과 움직임으로 입하여 형태는 시간에 따라 다양하게 변화하게 되는 것이다.

(2) 비 물질성

키네틱 아트는 실제적인 움직임에 바탕을 둔 사조인 만큼 시간에 따라 변하는 작품의 형태는 보이거나 잡히지 않는 비 물질인 것이다. 순간적인 형태가 보이는 것일 뿐 조각과 같은 하나의 고체로서 존재하지는 않는다. 움직임이나 빛과 같은 비물질적 실체에 의하여 물질을 비 물질로 전도시키거나 또는 그 물질성을 약화시키는 방법에 의해서 비 물질화를 추구한다. 예를 들어 실제의 빛을 이용할 수 있거나 현재 움직이는 상태의 오브제, 자력에 의한 자기장 등, 그 시점에서 움직임을 구현하면서 자체적인 비 물질성을 보여준다는 점에서 잘 알 수 있다. 또한 이러한 요소는 공간에서 다른 공간으로 전이 될 수도 있는 확산적인 경형을 보여준다. 고체의 속성을 넘어서 이러한 비 물질성은 운동이라는 움직임에 따라 다니는 필수 요소로 비어있는 공간속에서 관객은 형태의 변형과 위치의 변화에 따른 확장된 공간의 개념 또한 느끼게 되는 것이다.

(3) 관객의 참여

미술작품을 관람하는데 있어서 관객은 그 작품에 반드시 참여하게 되어있다. 그들은 시각적으로 미술품을 감상하고 주관적으로 느끼기 때문이다. 일반적인 미술품의 감상이라는 행위를 위한 참여를 관조적 표현이라 한다면, 키네틱 아트는 관객의 수동적인 관

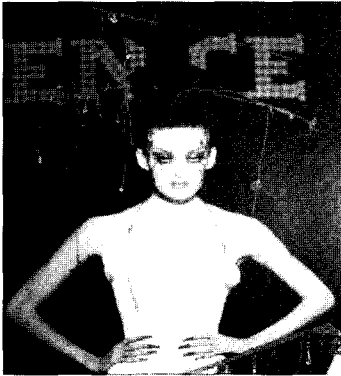
람이 아닌 작품 앞에서 움직이거나 직접 움직이게 한다는 능동적인 참여를 유도한다고 볼 수 있다. 움직임이라는 요소는 관람자의 참여를 보다 용이하게 수용할 수 있는 요인이 되며, 키네틱 아트가 수반하고 있는 비물질적인 요소 또한 빛, 공기 등의 고체가 아닌 요소들이 에너지의 일종으로 물질적인 매개물을 거치지 않고 관람자의 감각에 보다 직접적인 영향을 미친다. 이러한 특성은 대중의 참여를 활발하게 끌어 들임으로서 후에 착시에 의한 공간형성이라는 환경미술의 연결이 자연스러워 지며 폭넓은 미술의 미래를 시사할 수 있는 중요한 요소이다.

III. 키네틱 아트를 응용한 헤어 조형

키네틱 아트의 많은 특징들이 예술작품에 다양한 형태로 나타나고 있는데, 시시각적 현상, 모빌, 빛의 움직임 등의 키네틱 아트의 여러 표현 방법들이 다양하게 응용되어지고 있다. 키네틱 아트를 응용한 대부분의 헤어 조형 작품들의 형태를 살펴보면 다른 작품들과는 달리 헤어라는 표현공간의 한계와 사람의 머리위에 표현해야하는 특성 때문에 대부분의 작품들은 모빌의 형태를 나타내며 또한 모빌의 작품에는 공통된 몇 가지 조형적 특성들이 나타난다. 키네틱 아트를 응용한 헤어 조형 작품을 형태와 색채, 소재, 균형 등으로 나누어 그 조형적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

1. 형태

키네틱 아트를 응용한 헤어 조형의 작품들은 주로 자연적 힘, 자력, 또는 관객의 조작에 의해 작동되는 운동감 그 자체를 강조하는 경향을 지닌 모빌의 형태가 대부분을 차지하고 있다. 대부분의 모빌의 작품은 가느다란 철사와 와이어를 사용해 나타낸 선은 자연적인 현상을 추상적으로 표현하고, 또한 그 선들은 또 다른 기하학적 형태를 표현한다. 선은 2차원의 평면에서 입체적인 오브제들을 달아줌으로써 그 형태는 착용자의 움직임이나 보는 관찰자의 움직임에 따라서 조형물들이 움직여 자기 다른 형태의 모습들을 관찰할 수 있는 4차원의 개념으로의 확장시키는 효과를 준다. <그림 10, 11>은 추상적인 선의 움직임으로 다양한 기하학적 형태를 만들어 낸다. 이 작품들은 각각 다른 길이의 선들이 모델의 움직임이나 관찰자의 움직임의 변화에 따라 자기 다른 추상적이면서도 기하학적인 형태로 변화하여 시각적인 변화를 강조한다.



<그림 10> Torrente (gap press, 04, S/S)



<그림 12> Treacy (Book Moda Collezioni, 94, S/S)



<그림 11> Cattinoni (Book Moda, 03-04, F/W)



<그림 13> Anna Molinari Blumarine (Vogue Italia, 92)

2. 소재

헤어 조형물은 신체에 걸쳐지는 의복과는 달리 대부분의 작품들은 헤어라는 제한된 공간에서 보여 진다는 특성상 부피감은 작지만 가벼우면서도 움직임이 돋보이는 소재를 사용해서 모빌의 움직임을 강조하여 제작되어진 것을 볼 수 있다. 대표적인 예로 가벼우면서도 키네틱 아트의 모빌의 특성을 잘 나타낼 수 있는 깃털이라든지 가벼운 플라스틱이나 아크릴, 가는 철사, 와이어 등의 선택이 두드러짐을 볼 수 있다. <그림 12-14>는 가는 철사를 이용해서 조형에 형태감과 부피감을 주고 무겁지 않고 가벼운 느낌을 살려주기 위해 깃털을 사용했으며, 많은 깃털들이 다양한 움직임을 연출하여 시각적인 즐거움을 느낄 수 있는 작품이다. 또한 <그림 14>는 깃털 장식에 다양한 빛을 받으면 빛의 움직임으로 인한 다양한 변화된 조형의 형태를 볼 수 있어 빛을 응용한 키네틱 아트의 특징 또한 볼 수 있는 작품이기도 하다.

또한 과학 기술의 발달로 새롭고 다양한 소재들의 도입은 조형성이 뛰어난 실험적인 작품들을 등장시켜 전위적인 현대 감각으로 새로운 자극을 주었고 이는 여러 디자이너의 작품 속에서 나타나고 있다. 그

중에서도 금속소재의 도입이 가장 두드러지게 나타나고 있는데, 금속 소재들이 작품에 많이 사용되는 이유는 소재의 특성인 휘어짐과 가벼움 때문이며 이러한 특징들은 헤어 조형물이 움직임을 통한 다양한 변화를 나타내는데 적합하기 때문이다. 위 형태에서 살펴본 작품들은 가는 철사와 금속 소재를 이용한 작품으로 각각의 오브제가 일정한 형태를 가지고 서로 연결 되어 있으며 움직일 때마다 흔들리면서 금속의 무게감을 그대로 느낄 수 있는 특성을 가지고 있다. 각각의 오브제들의 균형과 움직임은 시간성의 도입을 유도한 움직임으로 관객의 흥미와 관심을 유발시키는 작품이라 할 수 있다.

<그림 15-18>은 가는 철사를 이용하여 형태를 만들고, 그 끝에 작은 금속 조형물을 달아서 움직일 때마다 흔들리는 자연스러운 움직임을 나타내고 있는데, 가는 철사의 형태가 별모양과 나비모양의 구조물에 의해 다양한 형태의 선을 연출하고, 철사 끝의 오브제들이 움직이면서 마치 모델의 머리로 나비가 날



<그림 14> 작가 미상
(Collezioni, 01, A/W)



<그림 15> Blumarine
(Collection, 03-04, A/W)



<그림 16> Blumarine
(Collection, 03-04, A/W)

아드는 움직임을 연출하여 키네틱 아트의 미학적 특성들을 잘 나타내고 있는 작품이라 할 수 있다.

3. 색채

주로 키네틱 아트의 작품들은 주로 선을 위주로 구성된 추상적인 작품들이 대부분이므로, 다양한 선의 표현에 의한 감각을 나타내기 위해 단순한 색채 구성을 한다. 대부분의 작품들은 선의 구성과 기하학적 형태들의 오브제들로 움직임의 요소를 잘 표현하고 있으며, 추상적인 표현들을 위해 가급적 단순한 색채 구성을 사용한다.

단순한 색채 구성을 통해서도 헤어 조형의 작품들이 화려하고 시각적인 재미를 느낄 수 있는 것은 다양한 선들의 반복과 움직임의 변화 때문이다. 특히 헤어라는 한정된 공간에서의 단순한 색채 구성은 유

기적인 선의 표현과 움직임을 강조하는데 매우 효과적이다. 위에 예로 제시된 대부분의 작품들 또한 키네틱 아트의 효과를 극대화하기 위하여 단순한 색채 구성을 사용하고 있음을 알 수 있다.

4. 균형

키네틱 아트의 헤어 조형의 작품의 대부분은 모빌의 형태를 나타내고 있다. 특히 모빌의 작품들은 자연력에 의한 움직임, 선과 형태의 조화, 색채의 강조 등 모든 요소가 하나의 작품으로 연결되기 위해서는 가장 중요한 기술적인 원리로서 균형이 필요하다.

균형은 좌우상하의 부분과 전체 형태와의 안정된 결합 관계를 말하는 것으로 중심축을 가지고 모빌을 달아주어 양쪽을 균등하게 잡아주든지 아니면 기울게 잡아주든지 하여 형태의 구성을 한층 개성적으로



<그림 17> Blumarine (Collection, 03-04, A/W)



<그림 18> Blumarine (Collection, 03-04, A/W)

<표 1> 키네틱 아트를 응용한 헤어조형

종류	키네틱 아트를 응용한 헤어조형
형태	작품들은 주로 자연적 힘, 자력, 또는 관객의 조작에 의해 작동되는 운동감 그 자체를 강조하는 경향을 지닌 모빌의 형태가 대부분을 차지하고 있다. 대부분의 모빌의 작품은 가느다란 철사와 와이어를 사용해 나타난 선은 자연적인 현상을 추상적으로 표현하고, 또한 그 선들은 또 다른 기하학적 형태를 표현한다.
소재	부피감은 작지만 가벼우면서도 움직임이 돋보이는 소재를 사용해서 모빌의 움직임을 강조하여 제작되어진다. 가벼우면서도 키네틱 아트의 모빌의 특성을 잘 나타낼 수 있는 깃털이라든지 가벼운 플라스틱이나 아크릴, 가는 철사, 와이어 등을 사용한다.
색채	대부분의 작품들은 선의 구성과 기하학적 형태들의 오브제들로 움직임의 요소를 잘 표현하고 있으며, 추상적인 표현들을 위해 가급적 단순한 색채 구성을 사용한다.
균형	키네틱 아트의 헤어 조형의 작품의 대부분은 모빌의 형태를 나타내고 있다. 특히 모빌의 작품들은 자연력에 의한 움직임, 선과 형태의 조화, 색채의 강조 등 모든 요소가 하나의 작품으로 연결되기 위해서는 가장 중요한 기술적인 원리로서 균형이 필요하다.

표현해준다. 또한 이러한 균형 속에서 움직임의 표현도 부각되는 것이다.

위에서 보여 지는 모든 작품들은 이러한 균형을 원리에 의해 표현된 작품들이며, 위에서 보여지듯 대부분의 작품들은 상하, 좌우의 균형미가 돋보이는 전형적인 작품이라 할 수 있다. 위의 내용을 표로 정리하여 살펴보면 다음과 같다.

IV. 결 론

현대의 패션에서 헤어 연출은 기능성뿐만 아니라 장식적인 요소로써 그 자체가 독립적인 미적 가치를 가지는 작품으로 인정받고 있다. 특히 현대 미술 사조를 모티브로 한 작품들이 많이 보여 지고 있는데 그중에서도 움직임을 표현하기 위해 과학적인 기술이나 기계장치 등을 수용한 키네틱 아트의 개념 및 특성을 이용한 작품들이 나타나고 있다.

그 중에서도 본 논문은 단순한 표현이 아닌 움직임을 중요시하는 키네틱 아트의 조형적 특징들이 헤어 조형에 어떠한 형태들로 나타나고 있는지 살펴보고 분석하였다.

이러한 이론적 배경을 토대로 키네틱 아트를 응용한 헤어 조형 작품들의 사례를 디자이너 작품들을 중심으로 살펴보고 이를 토대로 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

1. 현대 작가들의 헤어 조형의 작품에서 키네틱 아트는 다양한 기법을 통해서 움직임의 효과를 나타내는데 중요한 모티브가 되고 있고, 그중에서도 모빌의 형태가 가장 많이 보여 지고 있다. 이는 다른 여러 키네틱 아트의 형태들보다도 모빌이 키네틱 아트의 형태와 특성들을 가장 잘 나타낼 수 있는 분류이기 때

문이다.

2. 키네틱 아트를 응용한 헤어 조형 작품에서 선은 2차원의 평면에 입체적인 오브제들을 달아줌으로써 그 형태는 착용자의 움직임이나 보는 관찰자의 움직임에 따라서 조형물들이 움직여 각기 다른 추상적 형태의 모습들을 관찰할 수 있는 4차원의 개념으로 확장시키는 효과를 준다.

3. 헤어 조형물은 신체에 걸쳐지는 의복과는 달리 사람의 머리위에 장식되어지기 때문에 가벼운 소재를 선택하고 가벼우면서도 부피감을 느낄 수 있는 소재와 움직임을 극대화 시킬 수 있는 소재들의 선택이 많았고, 대표적인 예로 가벼우면서도 키네틱 아트의 모빌의 특성을 잘 나타낼 수 있는 깃털, 가벼운 플라스틱이나 아크릴, 가는 철사나 금속 소재 등을 사용했다. 이러한 소재들은 키네틱 아트의 미학적 특성을 잘 반영하여 헤어 조형 작품의 조형미를 극대화시키는 역할을 한다.

4. 헤어 조형 작품들의 대부분은 선의 구성과 기하학적 형태들의 오브제들로 움직임의 요소를 잘 표현하고 있으며 이를 위해 가급적 단순한 색채 구성을 사용하고 있다.

또한 대부분의 작품들이 자연력에 의한 움직임, 선과 형태의 조화, 색채의 강조 등 모든 요소가 하나의 작품으로 연결되기 위해서 가장 중요한 기술적인 원리인 균형의 원리가 사용되고 있음을 알 수 있었다.

이에 본 연구는 현대 조형 예술로서의 헤어 디자인의 표현 영역을 넓히기 위하여 다양한 기법과 형태들이 연구되어지고 있는데, 그 중에서도 현대 미술의 요소들이 다양하게 표현되고 끊임없이 연구되고 있음을 알 수 있었고, 특히 키네틱 아트의 응용은 그 특성들이 새로움과 다양한 변화를 추구하는 현대인들

의 기호를 표현하는데 적합하기 때문임을 알 수 있었다. 본 연구는 키네틱 아트를 응용한 헤어 조형의 작품들이 보다 창의적인 모티브와 다양한 소재와 기법들이 개발되어 헤어 조형에 응용되어 짐으로써 현대 예술로써의 영역 확장에 무한한 가능성을 가져오리라 기대한다.

참고문헌

- 1) 이호정((2000). 패션 디자인. 서울: 교학연구사, p.12.
- 2) 김가연(2003). 헤어디자인의 형태 도출에 관한 연구. 용인대학교 경영대학원 석사학위 논문. pp.7-8.
- 3) Cyril barretti(1974). kietic Art: Concepts of Modern Art. New York: happer & Publishers, p.212.
- 4) 안연희 역(1999). 현대 미술 사전. 서울: 미진사, pp.434-435.
- 5) 김수진(1993). 키네틱 아트를 응용한 복식디자인 연구. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문. pp.5-6.
- 6) 세계 미술용어사전(1999). 서울: 월간미술, p.467.
- 7) 최승연(2001). 키네틱 아트를 응용한 의상디자인 연구. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문. p.4.
- 8) 조지 립키(1996). 키네틱 아트. 윤난지 역. 서울: 열화당, p.13.
- 9) 안연희 역(2000). '앞의 책', pp.434-435.
- 10) 김수진(1993). '앞의 논문', p.21.
- 11) 조지 립키(1996). '앞의 책', pp.13-14.
- 12) 김수진(1993). '앞의 논문', pp.22-23.
- 13) 안연희 역(2000). '앞의 책', p.435.
- 14) 김수진(1993). '앞의 논문', pp.16-17.
- 15) 조지 립키(1996). '앞의 책', p.14.
- 16) 김수진(1993). '앞의 논문', pp.27-28.
- 17) 최승연(2001). '앞의 논문', pp.8-12.
- 18) [http://www.samsungdesign.net/Knowledge/History_DB/Art History](http://www.samsungdesign.net/Knowledge/History_DB/Art_History). 2004. 10. 18.
- 19) 최승연(2001). '앞의 논문', p.27.