

전통무형문화재의 복식문화컨텐츠 개발
- 「동래야류」 의상 디자인의 현대화 작업 -

Contents Development Related to Costume Culture in Traditional
Intangible Cultural Properties
- The Modernization of Costume Design in 「Dongraeyaryu」 -

주저자 : 김순구 (Kim Soon-Ku)
동서대학교 패션디자인학과

본 논문은 2003년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음.

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 필요성
- 1-2. 연구결과의 기대효과 및 활용방안

2. 이론적 배경

- 2-1. 「동래야류」의 구성과 양식
- 2-2. 「동래야류」 탈놀음의 의상 및 소품연구

3. 연구방법

- 3-1. 연구내용
- 3-2. 연구범위
- 3-3. 연구방법

4. 결과

- 4-1. 예비조사결과
- 4-2. 본조사결과
- 4-3. 디자인의 현대화작업

5. 결론 및 제언

참고문헌

(要約)

현대는 정보화시대의 절정에 도달한 상황으로 디지털문화로 인한 문화범람 속에 자리한 듯하다. 동서의 예술과 문화가 서로 접목되어 퓨전문화의 의미가 보편화되고 삶의 질이 향상되어 그 어느때보다도 풍부한 문화적 혜택을 누리고 있다고 여겨진다. 이러한 상황에서 자칫 문화의 혼합으로 문화원류를 저버릴 우려와 함께 특히 우리 문화에 대한 가벼운 인식과 이의 혼합보존에 있어서 자리매김이 소중하며 더 나아가 다음 세대들이 이어나갈 우리문화의 가치에 대한 재조명이 중요시되는 시점이다.

이에 본 연구자는 부산지역의 거대한 축제역할을 하며 중요 무형문화재로 지정된 「동래야류」에 대한 관심을 갖게 되어 이의 전수와 활성화를 위한 방안을 연구하게 되었다.

무형문화재를 구성하고 있는 음악, 의상, 춤사위, 소품 등의 콘텐츠 중 시각적인 효과가 크고 과거와 현재에 그 형태적 차이가 큰 의상부분을 택하여 개발부분으로 설정하였다.

탈의 해화성과 어울리면서 신세대들이 선호할 수 있는 의상으로 디자인의 현대화를 제안하므로 전통문화에 대한 관심을 유도하며 한편 지역문화축제 활성화를 위한 작은 모티브가 될 수 있기를 기대하였다.

(Abstract)

Today we seem to be flooded with digital culture as the age of information has reached its peak. As fusion culture has been generalized, in which the arts and culture of the East and the West are in harmony, and quality of life has been improved, people are enjoying more abundant cultural benefits than ever. In such a situation, we may lose the origin of our culture and disregard our traditional culture due to the mixture of cultures. In addition, it is necessary at this point to distinguish pure culture from mixed one and to re-illuminate the value of our original culture for the next generation.

Therefore, the author took interested in 「Dongraeyaryu」, a large-scale festival in Busan, which has been designated as an important intangible cultural property, and carried out a research for its continuous instruction and activation.

Among contents such as music, costume, dancing and stage properties that compose intangible cultural property, this study selected costume, which has significant visual effects and large differences in shape between old one and contemporary one, for development.

By proposing modernized design of costume preferred by the new generation and in harmony with the masks, this study wished to narrow the generation gap, to direct young people's attention to the learning of tradition and to propose motives that activate the culture of local festival.

(Keyword)

the origin of culture, modernization of costume design, traditional intangible culture, instruction and activation

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 필요성

현대는 정보화시대의 절정에 도달한 상황으로 디지털 문화로 인한 문화법람 속에 자리한 듯하다. 동서의 예술과 문화가 서로 접목되어 퓨전문화의 의미가 보편화되고 삶의 질이 향상되어 그 어느 때보다도 풍부한 문화적 혜택을 누리고 있다고 여겨진다. 이러한 상황에서 자칫 문화의 혼합으로 문화원류를 저버릴 우려와 함께 특히 우리 문화에 대한 가벼운 인식과 이의 혼합보존에 있어서 자리매김이 소중하며 더 나아가 다음세대들이 이어나갈 우리문화의 가치에 대한 재조명이 중요시되는 시점이다.

지난 2002년 월드컵과 아시안게임이 부산에서 개최되면서 본 연구자가 문화행사의 의상을 현대화시켜 디자인을 해 보았고, 또한 행사 주최 측에서 조선통신사 재현과 같은 행사를 실현한 것을 관심 있게 지켜본 결과, 우선 우리의 자긍심을 고취시켰음에 찬사를 보냈고 지역 문화재의 재조명에 대한 필요성을 절실히 깨달았다.

지방자치체가 실시된 이후 지역문화축제가 각 지방마다 성행하게 되었고 전 국민이 지역문화 활성화에 동참하여 애착심이 많이 생겼다고 여겨진다. 이를 계기로 우리지역에 묻혀 있는 소중한 문화유산 중에 꼭 전수되어야 할 것, 그리고 지속적인 보존을 위해 재개발되어야 할 것이 어떤 것이 있는지 관심을 갖게 되었다.

그래서, 본 연구자는 부산지역의 거대한 축적역할을 했으며, 「전통문화전수관」에서 전수에 주력하고 있고 중요무형문화재로 지정하여 소수의 예능보유자들을 통해 명맥이 유지되고 있는 「동래야류」에 대한 관심을 갖게 되어 이의 지속적인 전수와 활성화를 위한 연구방안을 모색하고자 하였다.

무형문화재를 구성하고 있는 음악, 의상, 춤사위, 소품 등의 콘텐츠 중 시각적인 효과가 크고 과거와 현재에 그 형태적 차이가 큰 의상부분을 택하여 중요한 개발부분으로 설정하였다. 탈의 해학성과 어울리면서 신세대들이 선호하는 의상으로 디자인현대화를 제안하여 전통문화에 대한 세대간의 격차를 좁혀 젊은 세대에게 전통 전수에 대한 관심을 유도하며 한편 지역축제문화 활성화의 역할을 할 수 있는 모티브를 제안하고자 한다.

1-2. 연구결과의 기대효과 및 활용방안

본 연구는 「동래야류」 탈놀이의 의상을 현 시대 젊은이들이 공감할 수 있는 현대화된 디자인으로 제안함으로 복식문화콘텐츠 개발에 접근하고자 하였고 이를 통한 기대효과와 활용방안을 다음과 같이 제시하였다.

[표 1] 기대효과와 활용방안

기대효과	활용방안
▶ 현세대에게 우리문화에 대한 관심을 끌게 한다.	▶ 중요무형문화재를 시민축제의 소재로 활용한다.
▶ 전통 속의 놀이문화와 현재 청소년들의 놀이문화를 접목시키는 계기를 마련할 수 있다.	▶ 현대화된 의상을 제안하여 비전문인도 구경꾼이 아닌 놀이꾼의 역할을 할 수 있게 지역 축제를 재구성할 수 있다.
▶ 특화된 지역 축제문화를 활성화함으로써 지역민의 결속력을 창	▶ 뒷놀이의 의상을 남녀노소가 출하는 풍토를 조성한다.
▶ 무형문화재 전수에 대한 시민들의 관심과 중요성을 인식시켜 준다.	▶ 함께 입고 즐길 수 있도록 자치행정에서 기회를 제공하고 지역민의 결속을 도모한다.
▶ 문화재 전수자가 바로 현세대	▶ 개발된 의상디자인을 지역행정기관 및 전수관에 기증한다.
▶ 의상을 제공하여	

2. 이론적 배경

2-1. 「동래야류」의 구성과 양식

「동래야류」는 1870년대에 형성되어 1937년 중일전쟁이 난 해까지 연희되다가 중단되었고 1967년 재연되어 중요무형문화재 18호로 지정되어 오늘에 이른다.¹⁾

이 놀음은 세시민속놀이로 연희되었다. 연희 시기는 음력 정월보름에 행해지는데, 준비과정은 야류 탈놀음 계원(契員)들이 음력 정월 초사흘 날부터 동네 각 집을 돌며 '지신밟기'를 하여 비용을 마련한다. 음력 정월보름날 동부·서부간의 줄다리기가 끝난 이튿날 밤에 동래 중앙동 광장 패문리(牌門里)에 무대를 가설해놓고 놀았다.

무대는 목재를 사용하여 관중보다 약간 높게 만들고 관중은 삼면에서 볼 수 있게 되어 있으며, 악사석은 무대를 향해서 왼쪽에 있고 무대 뒤편은 개복청으로 흰 포장(布帳)으로 가려져 있다.

이 놀음은 밤에 연희되므로 연희 때는 무대 좌우 적당한 곳에 불을 밝히고 놀음판을 좀 더 화려하게 하기 위하여 제등(提燈)을 공중에 달았다. 연희자들은 가무(歌舞)에 소양이 있는 평민 남자들로, 대개는 일정한 직업이 없었으며 그 가운데 연장자가 지휘하였다.²⁾

동래야류는 크게 길놀이, 탈놀이과장, 뒷놀이로 구성되어 있다.

길놀이는 풍악대, 중군, 길 군악대, 팔선녀, 탈놀이패, 할미가마, 한량, 농악대가 행렬을 이루며, 이를 뒤따라 신명 있는 주민들이 특이한 가장(假裝)을 하거나 소리와 퓌 쪼는 각자의 특징을 발휘하면서 놀이판으로 행진해 가는 것이다.

탈놀이는 문둥이과장, 양반과장, 영노과장, 할미·영감 과장으로 구성된 동래야류의 정수 부분이며 각 과장마다 인물의 특징에 따른 해학적인 탈을 쓰고 조선후기 서민들의 생활을

1) 부산민속예술보존협회·동래야류보존회: 東萊 들놀이, 도서출판 지평, 21, (2001)

2) 부산민속예술보존협회·동래야류보존회: 東萊 들놀이, 도서출판 지평, 36-38, (2001)

풍자하는 주제로 되어 있다.

탈놀이는 탈놀음의 네 과장을 모두 마치고 마지막으로 한데 어울려 놀이를 마무리하는 것이다. 대본이나 각본이 없이 즉흥적으로 연출되며 오독독이 타령, 고사리겨자타령, 요동춤놀이 등을 한다.

동래야류의 양식 중에서 가면은 모두 바가지로 만들며 배역에 따라 큰문둥이탈, 작은 문둥이탈, 원양반탈, 차양반탈, 모(毛)양반탈, 넷째양반탈, 종가집도령탈, 말뚝이탈, 비비양반탈, 영노탈, 영감탈, 할미탈, 제대각시탈이 있으며, 의상은 원양반의상, 차양반의상, 넷째양반의상, 모양반의상, 비비양반의상, 종가집도령의상, 말뚝이의상, 문둥이의상, 영감의상, 할미의상, 제대각시의상, 영노의상, 의원의상, 봉사의상으로 각 의상의 특징이 뚜렷하고 도구로는 상여가 있다.³⁾



2-2. 「동래야류」 탈놀음의 의상 및 소품 연구⁴⁾

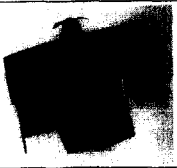



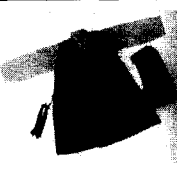


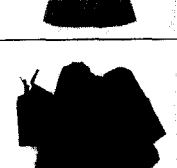
탈놀음의 등장인물 의상을 토대로 하여 인물의 특징을 살리면서 현대적 디자인을 가미한 새로운 디자인을 제안하고자 한다.

이를 위해 의상에 대한 연구뿐만이 아니라 각 인물의 탈과 춤사위를 고려하여 전체적인 조화를 이룰 수 있도록 하며 각 의상의 주요한 특성들이 함께 전달되도록 하고자 한다.

아래의 자료는 현재 전수관에서 보존하여 사용하고 있는 각 인물의 탈과 의상, 소품이다.






[표 2] 탈놀음의 의상 및 소품

역할	의상사진	의상특징	디자인제한을 위한참고사항
큰 문둥이		흰색 바지저고리, 연녹색 조끼, 대님 없이 걸어 입은 바지, 맨발에 짚신	바지, 저고리, 조끼 구성, 짧은바지 (걸어올린)
작은 문둥이		흰색 바지저고리, 미색 조끼, 대님 없이 걸어 입은 바지, 맨발에 짚신	바지, 저고리, 조끼 구성, 짧은바지 (걸어올린)

역할	의상사진	의상특징	디자인제한을 위한참고사항
원양반		학홍배의 관복, 사모, 각대, 검은 목화	무늬, 점잖은 풍채, 말뚝이와 마주보는 춤
차양반		연한 황색 도포, 남색 술띠, 정자관, 미투리, 부채	전형적인 동래 한량춤
모양반		붉은색 도포, 붉은 술띠, 미투리, 부채	익살스러움, 무릎을 많이 움츠림, 옆드려 네발걸음
넷째 양반		연한청색 도포, 연한청색 술띠, 정자관, 미투리, 부채	양반춤, 동래 한량춤
종가집 도령		남색 쾌자, 검은색 복건, 미투리, 붉은술띠, 주머니, 부채	경망스럽고 방정맞은 춤사위
말뚝이		흰색 바지저고리, 녹색마고자, 미투리, 왼쪽다리에는 누런띠로 아래를 묶음, 머리에는 노란색 빨간색 종이로 만든 꽃, 말채	풍자적인 의상, 꽃무늬가 돋보이는 화려한 마고자
비비 양반		흰색 도포, 개털관, 부채	양반의 속물적 근성
영노		전신에 검은 보자기, 팔다리에 검은 천	보자기, 천을 이용한 움직임이 강함

3) 徐淵昊: 野遊 · 五廣大탈놀이, 열화당, 27-32, (1994)

4) <http://www.pusanminsok.co.kr>

역할	의상사진	의상특징	디자인제한을 위한참고사항
영감		허술한 평복, 회색 도포, 흰 술띠, 갓, 미투리, 짚신을 매단 보따리	놀이판을 크게 돌며 추는 춤
할미		짧은 흰 저고리, 연한 회색 치마, 허리에 쪽박, 지팡이	치마를 배꼽에 돌려 저고리 밑에 맨살이 드러남
제대 각시		셋노란 삼회장 저고리, 다홍치마, 꽃 고깔, 명주수건, 흰 고무신	할미와 대조되는 화사한 색상, 가벼운 걸음걸이
의원		두루마기, 갓, 미투리, 허리에 침통	약방의 감초 역할, 소소한 웃음을 주는 역
봉사		연한청색 두루마기, 갓, 지팡이	머리위에 상식같이 매단 갓을 돌리며 경을 읽는다.

3. 연구방법

3-1. 연구내용

- 1) "탈놀음 과정"에서 디자인개발이 필요한 중요인물의 의상을 중심으로 인물의 특징을 살리면서 디자인의 현대화를 제안하였다.
- 2) "뒷놀이"에 관람객(시민)들이 같이 입고 흥을 돋우고 일체감을 느낄 수 있는 축제 한마당을 펼칠 수 있도록 남녀노소가 공용할 수 있는 전통놀이의 특징과 편의성을 고려한 의상의 디자인을 제안하였다.

3-2. 연구범위

「동래야류」의 길놀이, 탈놀이, 뒷놀이에서 "길놀이"는 가장 행렬이므로 고증된 형태의 전수에 의의가 있다고 사료된다. 탈놀이는 「동래야류」의 정수로서 등장인물마다의 특색이 있으며 특히 '탈'은 그 자체로 전수의 가치가 있으므로 의상 부분만을 현대화의 범위에 포함하였다. "뒷놀이"는 원래 특별한 의상, 소품이 있는 것이 아니라 본 놀이에 연이어 놀이 패와 관중이 한 덩어리가 되어 흥을 돋우는 놀이이므로 관중

의 결속력과 일체감을 위한 간단하면서도 놀이의 상징이 되는 의상을 제안하는 것으로 그 연구범위를 제한하였다.

3-3. 연구방법

1) 예비조사

- i) 예능보유자와의 인터뷰를 통해 신세대에게 전통문화가 접근할 수 있는 방안모색의 필요성에 대한 조사와 보존되고 있는 의상을 조사하였다.
- ii) 예능보유자(2명)와 전통문화전수학교학생(3명)과의 인터뷰를 통해 관중시민이 "뒷놀이"에서 함께 착용할 의상에 대한 필요성과 디자인상의 유의점을 조사하였다.

2) 본 조사 내용 및 절차

- i) 인지도, 선호도, 보존에 대한 의식조사
부산시민을 대상으로 서면 롯데백화점 앞에서 무작위로 200명을 선별하여 전통무형문화재에 대한 인지도, 선호도, 보존에 대한 의식을 조사하였고 그 결과를 빈도수, Percent, χ^2 검정으로 분석하였다.
- ii) 뒷놀이 의상에 대한 견해 조사
전수학생(고교생18명, 대학생40명)을 대상으로 하여 일반지역민이 참여할 때 착용할 간편하면서 전통성이 가미된 의상 디자인을 본 연구자가 제안하여 선택하도록 하였다. 제안한 의상의 종류는 5가지 디자인에 각각 전통색을 가미한 3가지 색상을 적용한 총15가지의 디자인이고 이중 총3가지의 디자인을 선택하도록 하였다.

3) 「동래야류」 주요 등장인물의 디자인 제안

예능보유자3명, 의상디자인전문가(석박사과정)10명, 의상디자인 전공 교수5명으로 패널단을 구성하여, 인물의 특징을 고려하여 전통성, 심미성, 활동성, 역할표현성을 제안하여 디자인을 결정하였다.

4) 샘플제작

- i) "뒷놀이"의상을 가장 많이 선택된 순위에 따라 3가지 디자인으로 제작하였다.
- ii) 「동래야류」 주요 등장인물 중 특색을 살려 개발이 필요한 인물에 한하여 총 5벌의 의상을 제작하였다.

4. 결 과

4-1. 예비조사 결과

2003년 10월에 예능보유자(부산민속예술협회 이사장, 총무, 전수학생3명)를 대상으로 인터뷰를 했으며 그 결과, 전통무형문화재 전수에 대한 2가지의 관점을 알 수 있었다.

첫째, 전통무형문화재는 원형을 그대로 보존할 가치가 있는 것이며, 둘째는 시대에 따라 신세대들에게 관심을 갖게 할 새로운 접근방법모색이 필요하며, 이를 위해 이벤트성을 동반한 새로운 기획과 문화재 내용의 개발이 요구된다는 점이다. 전통무형문화재는 민족과 지역민의 정신적인 바탕이며

이는 반드시 보존되어야 한다. 그러나 신세대가 이에 대한 관심을 갖지 않으면 이를 전수할 역할자가 없어지며 궁극적으로 보존의 방안이 상실되므로 위의 2관점이 동시에 필요한 점이라는 것이다. 이러한 전수의 동기화(motivation)를 제공하는 방안으로 의상의 현대화작업을 질문한 것에 대하여 적극 찬성의사를 보였고, 전통문화를 집합 기회제공과 문화활동 참여에 의한 지역민의 결속력 강화를 위한 "뒤틀놀이"의 상디자인을 위한 의견을 수렴할 수 있었다.

4-2. 본조사 결과

본 조사는 전통무형문화재에 관련이 없는 20대에서 50대 이상까지의 200명의 부산시민을 대상으로 실시하였고 그 중 172명의 data를 사용하였다.

대상의 성별, 연령, 거주지, 학력의 분포는 다음과 같다.

[표 3] 조사대상의 인구통계적 분포

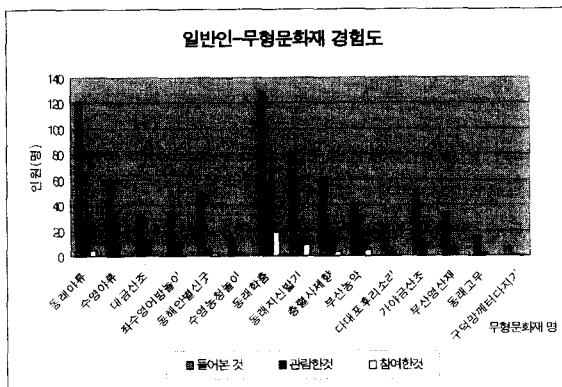
성별	남				여				계
	40				132				
연령	10대	20대	30대	40대	50대 이상	계			
	1	78	32	46	15	172			
거주지	강서구	금정구	기장군	남구	동구	동래구	부산진구	북구	계
	5	11	3	14	3	21	16	10	
	사상구	사하구	서구	수영구	연제구	영도구	중구	해운대구	
	26	6	3	14	13	7	0	20	
학력	초등학교졸		중학교졸	고등학교졸		대학교졸	대학원졸이상		계
	0		3	108		52	9		

위의 대상에게 전통무형문화재에 대한 인지도, 선호도, 보존에 대한 의식을 조사한 결과는 다음과 같다.

i) 전통무형문화재에 대한 인지도

부산지역무형문화재를 [들어서 알고 있는 경우], [관람경험의 정도], [참여경험 정도] 로 인지도를 알아보았다.

[표 4] 부산지역 무형문화재에 대한 인지도



들어서 알고 있는 문화재는 '동래학춤'과 '동래야류'가 많았고 다음으로 '동래지신밟기', '수영야류', 충렬사 제향의 순위였다. 관람경험의 정도는 '동래학춤'이 가장 많고 '동래야류', '부산농악', '충렬사제향', '동래지신밟기'순위이며, 참여경험의 정도는 적었으나, '동래학춤', '동래지신밟기', '동래야류', '부산농악', '충렬사제향'으로 나타났다. 인지의 수단으로는 매스컴이 가장 큰 역할을 하였고 학교수업과 책을 통해서였으며, 참여경험의 방법은 문화센터, 학원 등의 교습기관이나 전수단체를 통해서 주로 경험하였다.

조사의 대상의 성별, 학력, 연령에 따라 인지도의 차이를 χ^2 검정으로 분석한 결과 이러한 요인에 차이가 없음을 알 수 있었다.

ii) 전통무형문화재에 대한 선호도

선호도는 구경한 경험이 있었을 경우의 관람소감, 뒤틀이의 참여, 불참여에 대한 소감으로 알아보았다. 관람소감은 [구경꾼으로 즐거웠다]가 69.3%를 차지했고 [함께 즐기는 즐거운 시간이었다]가 22.8%, [재미없었다]가 7.8%로 전통문화재에 대한 선호를 보여주었다.

뒤틀이의 경험은 참여가 11.7%, 불참여가 88.3%였으며 참여소감은 [내용이나 형식을 몰라도 즐길 수 있었다]가 가장 많고 [내용과 형식을 잘 몰라 함께 하기 힘들었다.], [공연자와 구별되어지는 의상 등으로 인해 불편했다]의 순으로 나타났고, 불참여 이유는 [관객으로 만족한다.]가 54.9%를 차지했으며 그 외는 [전문가가 아니고 공연자와 구별되기 때문이다]라고 답하였다.

또한 뒤틀이에 대한 참여기회가 주어졌을 때의 응답은 [꼭 해보고싶다](11.6%)와 [한번쯤 해보고싶다](75.6%)가 87.2%를 차지하였고 참가할 수 있는 좋은 방법을 전통문화재에 대해 알고 의상이나 소품이 준비되어 있으며 함께 참가한다면 즐길 수 있다고 답하였다. 이는 뒤틀이에 대한 참여가 힘든 이유가 전통문화재에 대한 정보가 부족하고 공연자와 구별되는 의상 등이 원인이며 이를 해결하면 참여의사가 있음을 나타낸 결과였다.

선호도에 대한 성별, 연령, 학력을 χ^2 검증하였으나 이러한 요인에 차이 없이 위의 결과를 나타내었다.

iii) 전통무형문화재의 보존에 대한 의식

전통문화재 보존에 대한 의견은 [꼭 보존되어야 한다.](47.7%)와 [보존하되 개선이 필요하다](51.2%)가 98.9%로 나타나 전통무형문화재의 보존은 당연한 것으로 나타났다. 보존에 대한 의식을 성별, 연령, 학력을 χ^2 검증하였으나 이러한 요인에 차이 없이 같은 결과를 나타내었다.

4-3. 디자인의 현대화 작업

예비조사와 본조사에 따라 전통무형문화재 전문가와 일반 지역민의 의식을 분석하였고 이로서 전통무형문화재는 반드시

시 보존되어져야 하며 그 보존의 입장은 전통그대로의 보존과 병행하여 미래에 이를 전수시킬 동기화와 이를 위한 개발이 필요함을 알 수 있었다. 본 연구가 선정한 전통무형문화재 「동래야류」를 이 결과를 토대로 하여 다음과 같이 진행하였다. 「동래야류」중 “길놀이”는 가장행렬의 성격을 가지고 있어서 그대로 보존시켜야 할 부분으로 결정하였고, 놀이의 중심이 되는 “탈놀이”는 중요등장인물 중 그 특징을 효과적으로 살리고 흥미를 더 가미할 수 있는 인물인 문둥이, 말뚝이, 모양반, 영노, 제대각시의 의상을 개발하고, 관중과 함께 하여 지역민의 결속력을 고취할 수 있는 “뒷놀이”에서는 일반지역민이 함께 참여하기에 적합한 간편하면서도 전통성이 가미된 의상을 디자인하였다.

i) “탈놀이” 중요등장인물의 의상디자인 개발

등장인물 중 현재 전수되어 사용되어지고 있는 의상이 인물의 특징을 효과적으로 표현하는데 부족한 부분을 보완 개발하여 전문 패널단의 의견을 수렴하여 다음과 같이 디자인을 개발하였다.

[표 5] 등장인물에 따라 개발된 의상 및 특징

인물	개발된 의상 및 특징	
문둥이		
	<p>문둥이가 원래 양반인데서 착안하여 조끼를 양반의 화려했던 시절을 나타내는 원단으로, 받쳐입은 바지,저고리는 문둥병임을 나타내는 얼룩점으로 대비시켰다.</p> <p>제1과장 • 원단과 문양변경</p>	
말뚝이		
	<p>말뚝이탈에서 모티브를 얻어 마고자위에 말뚝이의 입과 눈을 수놓아 더 강한 이미지를 주고 전체적으로 화려한 원단으로 바꾸어주었다.</p> <p>제2과장 • 원단과 문양변경</p>	
모양반		
	<p>양반을 더 과장하기위해 무늬가 들어간 원단으로 도포를 만들어주고 더 화려함을 주기위해 색상대비가 강한 보라색의 달호를 입혀주었다.</p> <p>제2과장 • 원단변경 의상추가</p>	
영노		
	<p>양반을 잡아먹는 사냥군의 이미지를 살려 주어 호피가 장식된 더거리를 입혀주고 그 위에 짙은 검은 보자기는 보다 힘있는 원단으로 영노의 특성을 부각시켰다.</p> <p>제3과장 • 의상형태 변경</p>	





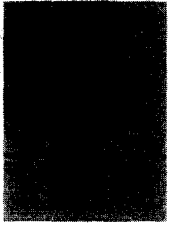

인물	개발한 의상 및 특징	
제대 각시		
	치마저고리에 보다 화려한 색상대비를 주고 치마의 폭을 넓히고 허리에서 한번 뒤어 주고 저고리아래로 치마의 말기가 보이도록 착장해준다.	
	제4과장 • 원단과 색상변경 의상변경	

ii) "뒷놀이" 의상 개발

일반지역민이 "뒷놀이"에 참여하기에 적합한 편이성과 전통성이 가미된 의상을 전문패널단의 의견을 수렴하여 전수자들에게 의해 선별작업을 실시하였다.

제안한 의상의 종류는 5가지 style 디자인에 전통색을 가미하여 총 15가지의 디자인화를 제시하였고 선택된 3가지를 제작하였다.

[표 6] 뒷놀이를 위해 개발된 의상 및 특징

디자인	개발된 의상 및 특징	
1		
	일반인에게 친숙한 사물놀이 의상의 변형된 디자인	
2		
	전통바지 저고리의 형태를 변형하고 짧은 케이프 형태를 착용한 디자인	
3		
	캐주얼한 현대적인 바지와 현대적인 하의에 케이프를 추가한 디자인	

5. 결론 및 제언

본 연구는 부산지역의 거대한 축적역할을 했으며 전통문화 전수관에서 전수에 주력하고 있는 중요무형문화재인 「동래야류」의 지속적인 전수와 활성화를 위하여 연구되어졌다.

무형문화재의 구성요소 중 의상부분을 택하였고 전통무형문화재는 반드시 보존되어야 하되 시대에 맞게 개발되어야 한다는 의식조사를 토대로 하여 디자인을 개발하였다. 현대화 작업을 시도한 의상부분은 i) "탈놀이"의 중요등장인물 중 그 특징이 개선될 필요성이 요구된 의상디자인, ii) "뒷놀이"를 일반지역민이 함께 참여할 수 있는 역할수행을 위한 간편하고 전통성을 살린 의상디자인의 부분으로 나누어 예능보유자 및 의상디자인 전문가를 패널단으로 선정하여 디자인검증을 받아 개발하였다.

이번 연구는 본 연구자가 부산지역 전통무형문화재의 보존에 대한 기대를 한국학술진흥재단에 제안하여 이루어진만큼 그 기대효과를 지켜볼 만한 마음이다.

이 연구의 제한성은 여러차례의 전문가 의견조사와 시민의 의식조사를 실시하였으나 디자인개발부분은 본 연구팀의 주관성이 많이 가미되었음을 인정한다. 그러나 이러한 부분의 객관성문제를 전통무형문화재 예능보유자, 의상디자인 전문가의 패널단을 통해 최소화하고자 각고의 노력을 하였다.

또한 개발의상의 샘플은 부산행정기관을 통해 활용할 것이며 본 연구자가 앞에서 제안한 기대효과를 충분히 낼 수 있도록 지속적인 노력과 연구를 할 예정이다. 또한 「동래야류」를 시작으로 하여 우리지역 전통무형문화재의 개발에 지속적인 연구를 하여 지역 전통문화의 보존과 개발에 작은 힘이나마 기여하고자 한다.

참고문헌

- 부산민속예술보존협회 · 동래야류보존회, 東萊 들놀이, 도서출판 지평, 2001
- 徐淵昊, 野遊 · 五廣大탈놀이, 열화당, 1994
- 주성희, 한국탈의 造形美를 활용한 의상디자인 研究, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 2003
- 하회동 탈 박물관, 탈, 김호근 편집스튜디오
- 문화관광부 · 한국복식문화 2000년 조직위원회, 우리옷 이천년, 미술문화, 2001
- 김영숙 · 손경자 공저, 한국복식도감, 예경산업사, 1984
- 하용득, 한국의 전통색과 색채심리, 명지출판사, 1989
- 백영자 · 최해율 저, 한국복식의 역사, 경춘사, 2004
- 임재석 외, 한국민속백년, 양서문화사, 1980
- 장사훈, 한국전통무용연구, 일지사, 1977