



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

김 경 희 교수지도

석사학위 청구논문

“이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에
나타난 초현실주의 미적 특성

2012

성신여자대학교 대학원

의류학과

송 보 민

“이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에
나타난 초현실주의 미적 특성

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2012년 05월

성신여자대학교 대학원

의류학과

송 보 민

인 준 서

송보민의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원_____인

심사위원_____인

심사위원_____인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

초현실주의는 제1차 세계대전 이후 이성에 의해 통제되는 사회에 대한 부정적인 시각을 통해 현실 세계를 벗어나기 위한 운동으로 예술 분야에서 처음 발생하였고, 합리적, 이성적 사고를 배제한 잠재의식인 무의식을 통해, 비합리적인 세계를 추구하였다. 여기에 하이테크놀로지의 발달은 현실 세계의 문화와 예술의 형성 기반이 되었고, 사회 전반에 걸쳐 급격한 변화를 만들어 냈다.

현대인은 이런 모순되는 관념들의 대혼란 속에서 현재 시제로 진행되며 현실감이 있는 꿈과 환상의 세계를 표현한 영화를 통해 내면적 위안을 얻고 있다. 컴퓨터 그래픽 기술의 발달은 인간의 상상력을 완벽하게 실제 세계로 재현할 수 있게 하였으며 환상의 시각화로 현대인의 욕망도 시각화되며, 영화를 이끌어 나가는 캐릭터에 의해 관객들은 심리적인 대리 만족을 느끼게 되었다. 이런 캐릭터를 가장 잘 표현하는 것이 영화 의상이며 캐릭터의 성격, 시대적 배경, 영화의 전체적인 분위기 등을 영화 의상을 통해 관객들에게 표현한다.

초현실주의는 다다이즘에서 출발한 전위적인 예술 운동으로 앙드레 마송과 막스 에른스트에 의해 표현된 즉흥성과 우연성을 이용한 자동기술법인 오토마티즘과 논리적으로 서로 상관이 없는 대상들을 한 공간에 병치해 환상의 구조에 객관적 실체의 환영을 부여하려 한 르네 마그리트와 살바도르 달리에 의해 탄생한 데페이즈망으로 표현된다. 초현실주의의 표현 기법은 인간의 다양성을 추구하는 창의적인 패션으로 계승되어 나타났다. 현대 패션은 표현 기법에 따라 이미지의 오브제화, 사물의 위치 전환, 신체의 상징화, 사물의 은유, 착시 기법으로 나타났으며, 영화에 나타난 초현실주의 패션에서도 이와 같은 표현 기법을 볼 수 있다.

팀 버튼은 영화와 애니메이션의 경계를 없애고 다양한 장르와의 혼합과 패러디를 통하여 초현실적인 특징을 지니는 영화를 만드는 대표적인 감독으로, 그가 재현하는 영상과 의상은 초현실주의 패션의 특징을 잘 표현하며 ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화에서는 현실과 앨리스의 꿈속 세계인 초현실 세계를 오가며 초현실주의 패션을 디지털기술로 재현하였다. 이에 본 연구에서는 현대인들의 정신적 분출구인 초현실주의의 미적 특성과 ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상이 가지는 의의에 대해서 살펴보았고, 환상성, 유희성, 자유성, 전위성의 초현실주의의 미적 특성에 따라 ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상을 분석하여 고찰한 결과는 다음과 같다.

첫째, ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상은 초현실주의의 환상성을 지닌다. 환상성은 현실과 무의식인 꿈의 세계를 나비의 오브제로 연결하여 부각되며 이미지의 오브제화를 통해 자연물이 가지는 환상을 의복에 표현한다. 여기에 신비감을 주는 색상과 소재의 사용, 컴퓨터 그래픽을 통한 동물의 의인화를 통해 환상성을 완성한다.

둘째, ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상은 초현실주의의 유희성을 지닌다. 사물의 은유와 사물의 위치 전환을 통한 낯설음과 사용법의 제한에서 벗어나 새로운 의미를 부여하여 의상을 유희적으로 표현한다. 사물의 은유 뿐만 아니라 사물의 위치전환으로 의복을 장식하고, 착시 효과를 통해 의복과 인체를 더욱 왜곡시켜 유희성을 나타낸다.

셋째, ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상은 초현실주의의 자유성을 지닌다. 사물의 은유인 콜라주 기법으로 초현실주의의 무의식을 의상에 표현하며, 소재를 자유롭게 사용한다. 여기에 여성복과 남성복, 시대별 복식, 동양과 서양의 복식 경계를 무너뜨려 자유롭게 혼합하여 사용하며 초현실주의 패션의 자유성을 표현한다.

넷째, ‘이상한 나라의 앨리스’ 영화 의상은 초현실주의의 전위성을 지닌다. 인간의 신체를 무생물에 전치하여 무생물을 의인화하여 전위적으로 나타낸

다. 여기에 크기의 변형, 신체의 왜곡과 전치, 신체의 상징화를 통해 그로테스크한 이미지를 만들며 전위성을 표현한다.

본 연구에서는 영화의 장면에서 표현된 화면으로 의상의 특성을 분석하였기 때문에 촬영된 각도와 거리, 시간에 따라 의상의 볼 수 없는 부분이 생기고 연구자의 주관적인 의견을 배제할 수 없었다. 앞으로 초현실주의 영화 및 환타지 영화 의상에 대한 심도 있는 연구 및 비교 연구 등의 후속 연구가 필요하며 후속 연구에서는 이러한 차이를 인지하여 깊이 있는 연구가 필요하다고 생각한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 이론적 배경	4
1. 영화 의상 고찰	4
2. 초현실주의의 개념 및 특징	12
III. 패션에 나타난 초현실주의	25
1. 초현실주의 패션	25
2. 패션 콜렉션에 표현된 초현실주의	29
3. 영화 의상에 표현된 초현실주의	46
IV. “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 나타난 초현실주의의 미적 특성	55
1. 팀 버튼의 “이상한 나라의 앨리스”	55
2. 등장인물의 성격 및 의상 분석	59
3. 영화 의상에 나타난 초현실주의의 미적 특성	65
V. 결론 및 제언	84

참고 문헌

Abstract

표 목 차

<표 1> 영화 의상의 역할	10
<표 2> 초현실주의 회화의 표현 기법	21
<표 3> 초현실주의 패션의 표현 기법	32
<표 4> 초현실주의의 미적 특성	66
<표 5> “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 표현된 초현실주의 미적 특성	82

그 립 목 차

<그림 1> 황진이(2007)	11
<그림 2> 셰익스피어 인 러브(1999)	11
<그림 3> 영웅본색(1986)	11
<그림 4> Furious Suns	22
<그림 5> Battle of Fishes	22
<그림 6> The Wheel of Light	22
<그림 7> Histoire Naturelle	22
<그림 8> The Forest and the Sun	23
<그림 9> Gouache	23
<그림 10> The Song of Love	23
<그림 11> Le Facteur Cheval	23
<그림 12> Threatening Weather	24
<그림 13> Homage to Mack Sennett	24
<그림 14> Shirley Temple	24
<그림 15> Knit Bow Sweater	27
<그림 16> Lobster Dress	27
<그림 17> Lobster Telephone	27
<그림 18> Vinus De Milo with Drawers	27
<그림 19> Desk Suit	28
<그림 20> Heavenly Zodiac Jacket	28
<그림 21> Butterfly Patterns, 2010S/S, Alexander Mcqueen	40
<그림 22> The Objet of Butterfly, 2011S/S, Valentino	40

<그림 23> The Objet of Nest, 2011S/S, On Aura Tout Vu	40
<그림 24> The Objet of Moon, 2011F/W, Dior	40
<그림 25> Moon Patterns, 2012S/S, Balmain	40
<그림 26> The Objet of Flower, 2010F/W, Dior	40
<그림 27> The Objet of Unicorn, 2011S/S, On Aura Tout Vu	41
<그림 28> Depaysement of Underwear, 2011S/S, Frankie Morello	41
<그림 29> Depaysement of Inside to Outside, 2012S/S, Maison Martin Margiela	41
<그림 30> Women in Suit, 2012F/W, Miu Miu	41
<그림 31> Sleeveless Jacket, 2011F/W, Comme des Garcons	41
<그림 32> Combined Coats, 2011S/S, Comme des Garcons	41
<그림 33> Body Distortion I, 2010S/S, Victor & Rolf	42
<그림 34> Avant-garde Dress, 2012S/S, Comme des Garcons	42
<그림 35> The Objet of Arms, 2011F/W, On Aura Tout Vu	42
<그림 36> Legs Printed Skirt, 2011S/S, Jean Paul Gaultier	42
<그림 37> Depaysement of Breast, 2010F/W, Jean Paul Gaultier	42
<그림 38> Depaysement of Body, 2010F/W, Jean Paul Gaultier	42
<그림 39> Depaysement of Lips, 2009F/W, Comme des Garcons	43
<그림 40> Body Distortion II, 2010F/W, Victor & Rolf	43
<그림 41> Long Dress, 2012S/S, Victor & Rolf	43
<그림 42> Fork Corset, 2010S/S, Franck Sorbier	43
<그림 43> The Objet of Book, 2012S/S, Kinder Aggugini	43
<그림 44> Collage of Car, 2012S/S, Prada	43
<그림 45> Collage of Snack Package, 2010F/W, Franck Sorbier	44
<그림 46> The Objet of Trump, 2010S/S, On Aura Tout Vu	44
<그림 47> Straw & Feather Dress, 2011S/S, Alexander Mcqueen	44

<그림 48> Collage of Safety Pin, 2011S/S, Balmain	44
<그림 49> Illusion of Collar, 2012F/W, Dolce & Gabbana	44
<그림 50> Drawing Jacket, 2009F/W, Comme des Garcons	44
<그림 51> Illusion by colors, 2012F/W, Comme des Garcons	45
<그림 52> Layered Sleeves, 2011S/S, Victor & Rolf	45
<그림 53> 오즈의 마법사(1939)	51
<그림 54> 나니아 연대기 -사자, 마녀 그리고 옷장(2005)	51
<그림 55> 내니 맥피 -우리 유모는 마법사(2005)	51
<그림 56> 맨 인 블랙2(2002)	51
<그림 57> 슈퍼맨 리턴즈(2006)	52
<그림 58> 록키 호러 픽처 쇼(1975)	52
<그림 59> 다크나이트(2008) I	52
<그림 60> 캐리비안의 해적 -망자의 함(2006)	52
<그림 61> 레모니 스니캣의 위험한 대결(2004)	53
<그림 62> 다크나이트(2008) II	53
<그림 63> 더 폴 : 오디어스와 환상의 문(2006)	53
<그림 64> 찰리와 초콜릿 공장(2005)	53
<그림 65> 해리 포터와 죽음의 성물 1(2010)	54
<그림 66> 오스틴 파워 -제로(1997)	54
<그림 67> 어린 앨리스 I	63
<그림 68> 어린 앨리스 II	63
<그림 69> 현실 세계의 앨리스 I	63
<그림 70> 이상한 나라의 어린 앨리스	63
<그림 71> 현실 세계의 앨리스 II	63
<그림 72> 켈트 의상의 모자 장수	63
<그림 73> 모자 장수의 뒷모습	64

<그림 74> 붉은 여왕 I	64
<그림 75> 하얀 여왕 I	64
<그림 76> 네이브 오브 하트 I	64
<그림 77> 현실 세계로 돌아온 엘리스	75
<그림 78> 붉은 여왕의 백조 모자	75
<그림 79> 하얀 여왕과 하얀 말	75
<그림 80> 하얀 여왕의 나라 사람들 I	75
<그림 81> 이상한 나라의 꽃들	75
<그림 82> 하얀 토끼	75
<그림 83> 체셔 고양이	76
<그림 84> 파란 썬기 벌레	76
<그림 85> 모자 장수	76
<그림 86> 모자 장수의 반지	76
<그림 87> 붉은 여왕 II	76
<그림 88> 하얀 여왕 II	76
<그림 89> 붉은 여왕의 구두	77
<그림 90> 붉은 여왕의 하트 모자	77
<그림 91> 붉은 여왕의 썬글라스	77
<그림 92> 네이브 오브 하트의 검정 안대	77
<그림 93> 네이브 오브 하트의 붉은 안대	77
<그림 94> 현실 세계의 사람들 I	77
<그림 95> 현실 세계의 사람들 II	78
<그림 96> 붉은 여왕의 나라 사람들 I	78
<그림 97> 하얀 여왕의 나라 사람들 II	78
<그림 98> 갑옷 입은 엘리스 I	78
<그림 99> 하얀 여왕 나라의 엘리스	78

<그림 100> 네이브 오브 하트의 러플 장식	78
<그림 101> 하얀 토끼와 더마우스	79
<그림 102> 실크로 된 모자 장수의 모자	79
<그림 103> 갑옷 입은 엘리스 II	79
<그림 104> 붉은 여왕의 병정들	79
<그림 105> 하얀 여왕의 병정들	79
<그림 106> 이상한 나라의 손가락 크기의 엘리스	79
<그림 107> 이상한 나라의 커진 엘리스	80
<그림 108> 이상한 나라의 작아진 엘리스	80
<그림 109> 붉은 여왕 나라의 커진 엘리스	80
<그림 110> 붉은 여왕의 나라 사람들 II	80
<그림 111> 네이브 오브 하트 II	80
<그림 112> 트위들디와 트위들덤 쌍둥이	80
<그림 113> 모자 장수의 얼굴	81

I. 서론

1920년대 유럽 전역에 제1차 세계대전 이후 전쟁의 긴장과 갈등이 팽배한 가운데, 초현실주의가 현실 세계의 도피처로 등장하게 되었다. 초현실주의는 기존 가치의 혁신을 통해 인습에서 벗어나고, 현실을 재구성한다는 의미를 지니며, 초현실주의자들은 전후 시대의 긴장감을 반영한 예술로 작가 내면의 꿈과 무의식의 세계를 자유로이 표현하여 심적 위안을 삼고자 하였다¹⁾.

21세기 과학 기술의 발달은 하이테크놀로지를 발달하게 하였고, 사람들의 생활에 편리성을 주었으며, 사회 전반적인 모습에 변화를 가져왔다. 현대인은 매일 새로운 유행이 탄생하고 과학적 발견이 나오는 빠른 변화 속의 모순되고 불협화음을 이루는 관념들의 대혼란으로 정신적인 무력감에 빠져들며²⁾, 무의식의 세계로부터 내면적 위안을 얻게 되었다. 이는 잠재의식의 세계에서 현실 세계의 혼돈으로부터의 해방과 인간 정신의 회복을 추구하고자한 초현실주의의 사고체계와 유사하며 현대 사회에 나타나는 초현실주의는 예술을 넘어 일상생활 속에서 그 영역의 확장을 이루었다. 하이테크놀로지의 발달과 함께 컴퓨터 그래픽 기술도 발전하여 인간의 상상력을 영화로 표현할 수 있게 하였고, 이로 인해 초현실주의 영화가 제작되고 크게 흥행을 할 수 있었다.

영화는 대중과의 교류를 통해 발달하고 표현되는 예술양식의 하나로 현실감이 있는 환상의 세계에서 현재 시제로 진행되며 누구나 간단히 경험할 수 있고, 쉽게 이해할 수 있는 커뮤니케이션으로써 내면적 위안을 주는 수단이었다. 영화의 캐릭터들은 영화에 맞는 개성을 보여주고, 숙련된 기술과 예술적 창조력을 지니며³⁾, 영화 의상을 통해 영화 캐릭터들이 정보를

1) 김승아 (2010), 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 석사학위논문, 건국대학교 대학원, p.1.

2) Alvin Toffler (2006), 원창엽 역, 제3의 물결, 서울 : 홍실문화사, p.409.

전달하고 특성을 효과적으로 나타낸다⁴⁾. 캐릭터들은 영화 의상을 통해 영화 속에서의 사회적 지위와 성격, 더 나아가 내면적인 감정까지도 시각적으로 보여준다. 이를 통해 가상의 세계와 캐릭터들이 영화를 이끌어 나가는 초현실주의의 영화는 현실과 초현실의 경계의 혼돈을 일으키기 위해 가상의 캐릭터들이 설득력을 갖는다.

초현실주의는 다양한 예술 분야에서 중요한 주제로 떠올랐고, 많은 사람들이 끊임없이 연구하고 있으며, 초현실주의와 패션에 관한 국내·외의 많은 선행연구가 있었으나, 영화 의상에 대한 초현실주의 연구는 미흡한 실정이다.

이상한 나라의 앨리스는 초현실 세계를 다룬 대표적인 작품으로 현실 세계와 이상한 나라 두 세계를 교류하며 앨리스의 무의식을 표하며 애니메이션, 뮤지컬, TV 영화 등 여러 장르의 작품으로 제작되고 있다. 초현실주의 영화의 대표적 감독인 팀 버튼(Tim Burton)⁵⁾은 초현실 세계를 현실 세계에서 해방된 실재로 창조하여 디지털 기술로 잘 표현하는 인물로 팀 버튼의 “이상한 나라의 앨리스(2010)”는 현실에서 재현할 수 있는 의상과 전체적인 영상이 잘 어우러지며 초현실주의 패션의 특징을 잘 표현하고 있다.

이에 본 연구에서는 “이상한 나라의 앨리스”를 초현실주의 표현 기법에 따라 21세기 패션과 영화 의상을 고찰하고 이를 통해 정립된 초현실주의 미적 특성에 따라 “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상을 분석하는 것에 목적이 있다. 이를 통해 초현실주의 영화 의상 디자인의 새로운 범주를 확대하고 기초적인 정보를 제공하며, 초현실주의 영화 의상 뿐 아니라 환타지 영화 의상 제작의 토대를 이루어 새로운 기법을 개발, 응용하는데 의의가 있다.

3) 이희정 (2004), 1950년대 영화의상에 관한 연구, 석사학위논문, 건국대학교 디자인대학원, p.1.

4) 김수경 (2008), 판타지영화의 캐릭터 의상에 관한 연구 -신화적 캐릭터를 중심으로-, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원, p.2.

5) 팀 버튼 (Tim Burton, 1958. 8. 25~) : 미국의 영화감독. “피위의 대모험”으로 흥행에 성공을 거두었고 호러영화 “비틀주스”의 성공으로 흥행감독으로서 명성을 얻게 되었다. “배트맨”, “가위손”등의 작품을 만들며 동화적 아름다움과 공포영화의 진을, 코미디적 요소가 뒤섞인 특유의 영화스타일을 보여주었다. 네이버 백과사전, 자료검색일 : 2012. 3. 6. 출처 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=750847>.

본 연구에서는 이론적 배경을 통하여 영화 의상의 개념과 역할을 고찰하고 초현실주의 개념과 초현실주의 회화의 기본적 표현 기법을 살펴보고자 한다. 또한 패션과 영화에 나타난 초현실주의를 알아보고 이에 나타난 초현실주의 표현 기법에 따라 정립된 미적 특성을 근거로 “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상을 분석하고자 한다.

본 연구의 방법은 국내외 문헌과 논문자료를 바탕으로 문헌연구를 시행하였으며, 현대 패션은 2010년 이후의 패션 콜렉션지, 정기간행잡지와 패션 사이트를 이용하였다. 영화 의상을 살펴보기 위해 DVD 캡처와 인터넷에 게재된 시각 자료를 추가로 활용하였다.

II. 이론적 배경

1. 영화 의상 고찰

1) 영화 의상의 개념

영화는 대중과 소통하는 대중 매체의 하나로 소통성을 가진다. 한 편의 영화는 감독의 연출, 배우의 연기, 촬영, 음향, 미술, 의상, 편집, 특수효과 등 다양한 분야들이 총체적으로 상영되며 완성되는 종합 예술이다⁶⁾. 의상은 시각예술의 다른 요소인 세트, 조명 등과 조화를 이루어 통일성을 이루어 효과적인 시각예술을 창출한다⁷⁾.

여기에서 말하는 영화 의상(衣裳)이란 캐릭터가 입는 옷을 뜻하는 말로 일상복을 뜻하는 의복(衣服)과는 구분된다. 의복은 인간이 체온유지 등 생명을 유지하기 위해서 혹은 인간을 미적으로 표현하기 위해 신체를 장식하는 목적으로 착용하기 시작한 옷을 말하고⁸⁾, 영화 의상은 배우들이 입는 의복, 헤어스타일, 장식, 장갑, 신발 등 몸에 착용하는 모든 복식을 뜻한다⁹⁾. 즉 영화 의상이란 일상적으로 입는 의복의 기능 및 목적과는 달리, 의복의 정보 전달 기능을 통해 대본을 영상화하면서 영화의 전체적인 흐름을 따라가며 캐릭터들을 시각적인 예술 표현을 통해 살아있는 인물로 만드는 것이라고 할 수 있다¹⁰⁾.

영화 의상은 독립적인 분야로 영화를 사실적으로 보여주며 캐릭터의 행동, 표정, 말투, 몸짓 등을 통해 영화의 내용을 전개한다. 표현 도구의 하나인

6) 남후신, 김순영 (2005), 영화로 보는 복식사, 서울 : 도서출판 경춘사, p.6.

7) 김영삼 (2005), 무대의상 Stage Costume, 서울 : 중앙대학교 공연영상사업단, p.7.

8) 이해영 외 2인 (2000), 21세기 패션정보, 서울 : 도서출판 일진사, p.61.

9) 이희정 (2004), 전개서, pp.8~9.

10) 김현숙 (1995), 무대의상 디자인의 세계, 서울 : (주)고려원, p.32.

의상은 캐릭터를 구성하는 중요한 시각언어로, 극적 효과를 높이고 영화의 주제를 원하는 방향으로 대중에게 전달한다. 그렇지만 영화 의상이 단순히 캐릭터에게 입혀지는 옷을 의미하는 것은 아니다. 영화 의상을 작업할 때에는 영화의 시대의 시점, 전체 이야기 흐름, 각 장면의 설정된 상황을 정확히 이해하여¹¹⁾ 장면과 장면이 넘어갈 때 적절한 의상을 적용시켜 영화의 흐름이 잘 이어지도록 해야 하며, 관객들이 지루하지 않도록 한 캐릭터의 의상에 디테일의 변화를 주거나 여러 벌의 의상을 갈아입도록 해야 한다. 따라서 여러 의상들이 한 캐릭터에 대해 일관성과 상징성을 가지는 것이 중요하다.

2) 영화 의상의 역할

배우들은 의상과 분장을 통해 배우라는 제1의 인물이 극중 인물인 제2의 인물로 변신하며, 극중에서 절충적인 새로운 캐릭터인 제3의 인물로 탄생한다¹²⁾. 영화 의상은 직접적으로 캐릭터의 정보를 제공하는데 성별, 나이, 지위, 직업, 사회적 지위 등을 보여준다. 또한 의상을 통해, 영화의 시대적 배경과 사회적 배경을 표현하여 작품배경도 나타내며, 영화 속의 의상은 주인공의 내면적인 감정, 극중 성격, 전개될 스토리의 상황 등 모든 것을 암시한다¹³⁾.

선행연구를 바탕으로 시각 예술적 요소와 이야기를 전달, 새로운 트렌드를 창조하는 세 가지로¹⁴⁾ 나누어 영화 의상의 역할을 살펴보고자 한다.

(1) 시각 예술적 역할

영화 의상은 대본의 시각적 해석과 예술적인 표현을 목적으로 배우를 캐릭터로 시각화하는 창조 작업이다¹⁵⁾. 영화 의상은 디자인, 색채, 소재, 장식

11) 상계서, p.67.

12) 김수남 (2001), 영화예술입문, 서울 : 새미, p.327.

13) 박진배 (2001), 영화, 디자인으로 보기, 서울 : 디자인하우스, p.64.

14) 김유선 (2009), 영화의상 디자인, 서울 : 커뮤니케이션북스(주), pp.10~14.

15) 이영숙 (2005), 무대의상, 서울 : 도서출판 삼영, p.10.

등으로 영화의 주제를 관객들에게 시각적으로 보여준다.

또한 감독은 의상의 색채와 장식으로 영화의 의도를 캐릭터에 암호화하기도 하는데, 2002년 한국에서 열린 월드컵 경기에서 붉은 색 티셔츠가 가지는 사회성과 대표성은 영화에서 관객들의 경험과 기억, 환희에 의해 특별한 문화적 코드로 작용한다¹⁶⁾. 의상의 색채는 영화의 조명 효과에 의해 극대화되는데 무채색 계열의 어두운 의상은 슬프고 암울한 분위기를, 밝고 강렬한 색채의 의상은 영화의 밝고 경쾌한 분위기를 표현한다. 의상 디자인은 영화에서 미술 디자인의 한 영역으로 시각적으로 캐릭터를 보여주고, 나아가 영화의 주제를 표현하고 예술적 효과를 높여준다.

영화 “황진이(2007)”의 복식은 한복의 모던함을 극대화 하여 표현한다(그림 1). 기존의 사극들과 다른 형태와 색감의 한복을 보여주는데 화려한 레이스, 커다란 머리꽃이,形形色색의 노리개들과 검정과 연회색의 차분함, 차가운 색채를 특징¹⁷⁾으로 아름다운 색채 영상을 만들어내었다.

그러나 영화 의상은 영화의 주제를 극적으로 표현하는 역할로 의상이 주체가 되어 영화의 주제를 표현하는 것을 방해하지 않도록 디자인해야 하며, 먼저 영화의 배경을 정확히 이해하고, 복식사에 대한 확실한 고증과 정확한 분석을 통한 타당한 근거를 바탕으로 디자인되어야 한다.

(2) 이야기 전달자

배우는 의상과 분장을 통해 캐릭터라는 제2의 인물로 다시 태어난다. 캐릭터를 표현하는 역할의 영화 의상은 배우가 자신의 개성을 없애고, 연기에 빠져들도록 하여 관객들에게 이야기를 전달하도록 도와주며 극중 인물의 지위와 개성, 내재되어 있는 성격까지 암시한다.

한 시대의 특징을 반영하여 창조되는 영화 의상은 한 사회의 계급과 사회

16) 최순화 (2004), 무대의상으로의 초대, 서울 : 도서출판 연극과인간, p.141.

17) 장민정 (2008), 한국 사극영화 복식의 표현성에 관한 연구 -프로덕션 디자이너 정구호의 작품을 중심으로-, 박사학위논문, 성신여자대학교 대학원, p.99.

적 지위를 보여주는데, 예를 들면 19세기가 배경인 영화에서 코르셋, 하이힐, 길고 풍성한 가운, 호블 스커트 등은 착용자가 일을 할 필요가 없는 계급임을 나타내어 계급과 사회를 표현한다¹⁸⁾. 또한 보석과 모피는 부유층임을 암시하고, 현대에서 캐주얼 차림의 캐릭터는 우아한 차림의 캐릭터와는 달리 활동적인 일을 하리라는 것을 표현한다. 이 밖에도 유니폼에 따라 교복, 군복, 경찰복, 의사 가운 등으로 캐릭터의 직업을 직접적으로 알려주기도 한다. 또한 캐릭터와 같은 성격을 가진 사람이 선택할 만한 의상으로 내성적, 외향적 성격을 나타내는데 내성적인 캐릭터는 실제 자신의 모습으로 야기될 수 있는 거부나 조소의 공포로부터 자신을 보호하고 심리적 안정감을 얻으려는 심리를 주위 사람들과 비슷한 의상을 선택하여 표현한다¹⁹⁾.

영화 의상은 색상과 질감을 통해 의상의 변화를 보여주며 캐릭터의 성격, 상황 등의 변화를 암시하기도 하는데, 이런 복선을 통해 영화의 주제와 해결 방안을 표현한다. 또한 영화 의상은 캐릭터의 정보 뿐 아니라 캐릭터 각각의 성격과 심리를 보여주어 캐릭터들 간의 관계를 통해 이야기를 전달하는 역할을 하며, 영화 의상이 보여주는 캐릭터의 성격과 작품 배경을 통해 관객들과 공감을 형성하도록 한다. 특정 캐릭터로 감정이입을 하여 효과적으로 영화를 이야기하고, 공감을 통해 관객들은 영화의 내용을 사실화한다. 불경기가 되면 심리적 전환을 위해 미니스커트가 유행하는 것과 마찬가지로 캐릭터는 우울한 기분을 전환하기 위해 밝고 경쾌한 의상을 착용하고, 우울함을 겉으로 드러내지 않으려는 심리를 보여준다. 풀어 헤쳐진 의상은 캐릭터가 낮이 나갔거나 캐릭터의 낙담한 심리상태를 보여주어, 삶의 의욕을 상실한 행동을 할 것임을 영화 의상을 통해 예측할 수 있게 한다.

영화 의상은 영화의 시간, 장소, 상황을 보여준다²⁰⁾. 사회 구성원들이 시간, 장소, 상황 등의 목적에 맞춰 의복을 착용하는 것과 마찬가지로 영화의

18) Marilyn, J, Horn and Lois M, Gurel (1988), 이화연 외 2인 역, 의복 : 제2의 피부, 서울 : 까치, p.42.

19) 이해영 외 2인 (2000), 전계서, p.68.

20) 김유신 (2009), 전계서, p.8.

캐릭터들도 이에 맞춰 의상을 착용한다. 영화에서는 회사에 출근할 때, 친구들과 만날 때, 파티에 참석할 때, 잠을 잘 때 등 모든 상황과 장소에 맞추어 의상을 착용함으로써 캐릭터가 어느 상황에 있고, 앞으로 어떤 일이 전개될 것인가를 암시적으로 보여준다.

<그림 2>의 영화 “세익스피어 인 러브(1999)” 바이올라가 입고 있는 오렌지색 로브는 퍼프가 달린 타이트 소매와 화려한 스토마커 등으로 장식되어 있으며 이는 부유한 상인의 외동딸이라는 그녀의 지위를 보여주며, 밝은 오렌지색은 그녀의 쾌활한 성격과 풍요로움을 나타낸다²¹⁾.

(3) 새로운 트렌드의 창조

트렌드란 일정한 시기에 사회의 상당 수 사람이 의식적, 무의식적으로 취사선택하여 승인된 것으로 변할 수 있는 사회적 동조 현상이다²²⁾. 대중은 다른 사람들과 상호작용을 하기 위해 트렌드를 따르게 되며²³⁾, 계속해서 새로운 변화를 따라간다.

영화는 스크린을 통해 메시지를 강력하게 전달하며, 영화의 시각적 메시지 중 하나인 영화 의상은 의복의 새로운 트렌드를 만들어낸다²⁴⁾. 영화의 스토리 전달을 위해 캐릭터의 상징적인 이미지를 표현하여 디자인하는 영화 의상은 고증을 통해 사실성을 나타내면서도 기존의 의상과는 차별화된 새로운 이미지의 디자인으로 다른 영화와는 다른 감각을 보여주어야 한다. 캐릭터가 착용하여 역사적 사실을 바탕으로 재해석된 의상 디자인은 관객들에게 받아들여져 새로운 트렌드로 창조되며, 이렇게 창조된 의상은 소멸되지 않고 영원히 영화 속에 존재한다. 따라서 영화 의상은 캐릭터가 아름답고 감동적

21) 김미영(2000), 영화 ‘세익스피어 인 러브’에 나타난 복식 분석, 석사학위논문, 성신여자대학교 대학원, p.39.

22) 유선아, 김미영 (2008), 영화 의상에 따른 인물의 이미지 차이 분석 -영화 ‘악마는 프라다를 입는다’를 대상으로-, 한국복식학회, 58(8), p.172.

23) 김순심 외 3인 (1990), 복식인문사회과학총서1 복식사회심리학, 서울 : 도서출판 경춘사, p.354.

24) 김유선 (2009), 전계서, p.13.

인 인물일 경우 대중적인 트렌드의 전달이 설득력 있게 퍼져나갈 수 있다²⁵⁾.

<그림 3>의 영화 “영웅본색(1986)” 주인공이 즐겨 입었던 트렌치코트는 당시 남학생들 사이에서 급속도로 유행하였고 이러한 현상은 하나의 문화로 주목할 만한 일 이었다²⁶⁾.

영화 의상은 패션 디자인과 달리 트렌드를 따라 창조되는 것이 아니라 관객들에게 캐릭터의 이미지를 전달하는 역할을 목적으로 디자인하여²⁷⁾ 새로운 트렌드를 창조하는 역할을 한다.

이와 같이 영화 의상의 역할을 정리하면 <표 1>과 같다.

25) 유선아, 김미영 (2008), 전계서, p.172.

26) 김유선 (2009), 전계서, p.14.

27) 김현숙 (1995), 전계서, p.32.

<표 1> 영화 의상의 역할

구분 \ 내용	표현 방법
시각 예술적 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인, 색채, 소재, 장식 등의 표현 · 색채와 조명 등을 통한 이미지 전달 · 캐릭터 이미지 전달 · 영화 주제 표현 · 영화의 예술적 효과
이야기 전달자	<ul style="list-style-type: none"> · 고증· 분석을 통한 디자인 · 복선· 변화 암시 · 영화의 주제· 해결 방안 암시 · 캐릭터들 간의 관계 설정 · 관객들과 공감 형성
새로운 트렌드 창조	<ul style="list-style-type: none"> · 사실을 바탕으로 재해석한 디자인 · 새로운 트렌드 창조 · 소멸되지 않는 디자인



<그림 1> 황진이(2007)
 (출처 : [http://movie.naver.com/
 movie/bi/mi/photoView.nhn?code=603
 11&imageNid=5651068](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=60311&imageNid=5651068).
 자료검색일 : 2012. 4. 7.)



<그림 2> 셰익스피어 인 러브(1999)
 (출처 : [http://movie.naver.com/
 movie/bi/mi/photoView.nhn?code=22012&imageNi
 d=4729501](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=22012&imageNid=4729501).
 자료검색일 : 2012. 4. 7.)



<그림 3> 영웅본색(1986)
 (출처 : [http://movie.naver.com/
 movie/bi/mi/photoView.nhn?code=101
 10&imageNid=5778103](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=10110&imageNid=5778103).
 자료검색일 : 2012. 4. 7.)

2. 초현실주의의 개념 및 특징

1) 초현실주의의 개념

초현실주의의 원칙과 개념은 문학에서 유래하였다. 19세기 프랑스 시인 콩트 드 로트레아몽(Comte de Lautréamont)²⁸⁾은 “해부대 위에서 재봉틀과 우산의 우연한 상봉같이 아름다우²⁹⁾”이라고 아름다움에 대해 새로운 시각으로 정의하였고, 초현실주의가 발생하면서 원칙이 되었다. 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)³⁰⁾가 1917년 자신의 희곡 “티레시아스의 젓가슴(Les Mamelles de Tirésias)”과 디아길레프(Diaghilev) 연출의 발레 “퍼레이드(Parade)”를 초현실적 작품이라고 언급하면서 초현실주의라는 용어가 생겨났다³¹⁾. 1924년 앙드레 브르통(Andre Breton)³²⁾이 초현실주의 제1선언문을 발표하면서 “초현실주의란 순수한 정신적 자동기술을 통해 사고의 참된 작용을 표현하는 것으로, 이성적 통제가 없는 상태, 또 모든 도덕적, 예술적 속박, 선입관에서 벗어난 상태에서 기술된 사고”라고 정의를 내렸고³³⁾, 사람들에게 빠르게 인식되기 시작하였다.

사회 각 계층의 사람들은 제1차 세계대전(1914년~1918년)의 대학살을 경험하면서 문명의 발전 결과에 대해 회의를 느끼게 되었다³⁴⁾. 다다이스트

28) 콩트 드 로트레아몽 (Comte de Lautréamont, 1846~1870) : 19세기 후반 프랑스의 시인. 무명작가였으나, 사후 쉬르리얼리스트에 의하여 절찬을 받고 근대시의 선구자로서 랭보와 같은 위치를 차지하였다. 네이버 백과사전, 자료검색일 : 2012. 3. 10. 출처 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=55987>.

29) Jose Pierre (1979), 박순철 역, 초현실주의, 서울 : 열화당, p.15.

30) 기욤 아폴리네르 (Guillaume Apollinaire, 1880~1918) : 프랑스의 시인. 소설가. 20세기의 새로운 예술 창조자의 한 사람이다. 평론 《입체파 화가》, 《신정신》은 모더니즘 예술의 발족에 큰 영향을 끼쳤다. 네이버 백과사전, 자료검색일 : 2012. 3. 10. 출처 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=106125>.

31) 이연희 외 3인 (2002), 패션문화, 서울 : 예학사, p.34.

32) 앙드레 브르통 (Andre Breton, 1892~1966) : 프랑스의 시인·수필가·평론가·편집자. 초현실주의 운동의 주동자이자 창시자의 한 사람이다. 의학도였던 그는 정신질환에 관심이 많았고, 지크문트 프로이트 (1921년에 프로이트를 만났음)의 저서를 읽고 무의식의 개념에 대해 알게 되었다. 1924년에 브르통은 《초현실주의 선언 Manifeste du surréalisme》에서 초현실주의를 ‘마음의 순수한 자동 현상’으로 정의하였다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

33) 최혜주 (2004), 초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구 -Elsa Schiaparelli의 작품을 중심으로- 기초조형학연구, 5(1), p.146.

34) Matthew, Gale (1998), 오진경 역, 다다와 초현실주의, 서울 : 한길아트, p.5.

(Dadaist)들은 이런 서구문명의 물질주의에 반해서 기존의 부패된 사회의 질서를 비난하며, 반사회, 반도덕, 반예술적 이념의 다다이즘(Dadaism)을 탄생시켰다.

다다(Dada)란 아프리카 흑인 종족이 소의 꼬리를 이르는 말이며 동시에 이탈리아의 일부 지방에서는 정육면체나 어머니를 일컫는 말로 쓰인다. 프랑스어로 장난감 목마, 보모를 부르기도 하고 러시아어와 루마니아어로 이중긍정을 할 때도 쓰이는 음성이다. 여러 언어 사이에서 공통점을 가지지 않으며 우연히 발견한 다다라는 용어는 아무 것도 의미하지 않는다는 의미로 다다이즘의 본질을 보여주고³⁵⁾, 다다의 예술에 절대자유를 지지하는데 그 의미가 있다. 다다이즘의 예술은 콜라주(Collage), 프로타주(Frottage), 데칼코마니(Decalcomanie), 포토그램(Photogram), 레디메이드(Ready-Made), 포토몽타주(Photomontage) 등의 기법에 의해서 표현되었다³⁶⁾. 개개인의 독립적 절대성을 강조한 다다이즘은 무의미한 예술을 표현하며 무형식이 특징이 되었고, 이성으로부터의 해방을 추구하였다.

초현실주의는 유산 계급을 반대하며 이론과 형태의 미를 부정하는 다다이즘과 공통점을 가지며, 이성의 지배를 거부하고, 비합리적인 것과 무의식의 세계를 표현하고자 하였다³⁷⁾. 초현실주의자들은 모든 것을 부정하는 다다이즘의 특징에 따라 형식이 없는 예술을 추구하는 반부르주아적 제스처에 빠져드는 다다리스트들의 태도에 맞서 새로운 표현수단을 모색하였으며, 간접적으로 입체주의의 공간 파악 특색을 이어받았다³⁸⁾. 입체주의는 공간 및 원근법, 캔버스의 2차원성에 표현된 양감을 표현한 것으로 원근화법을 따르지 않으며³⁹⁾, 입체주의자들은 형태를 분해해서 여러 시점의 모습을 표현하거나

35) 상계서, pp.47~48.

36) 조윤희 (2001), 초현실주의 경향의 패션사진 작품개발 연구 -현대 패션사진 분석과 스타일링을 중심으로- 석사학위논문, 동덕여자대학교 디자인대학원, p.40.

37) 이연희 외 3인 (2002), 전계서, p.34.

38) Matthew, Gale (1998), 오진경 역, 전계서, p.5.

39) Gerard Durozoi (1994), 문장, 박준원 감수, 현대 미술 사진, 서울 : 도서출판 아르떼, p.152.

명함과 입체 효과를 주기 위해 콜라주 기법을 응용하였다.

프로이트(Sigmund Freud)⁴⁰⁾의 학설에 의하면 인간의 무의식은 항상 존재한다. 이런 무의식은 낮에는 자아에 의해 밖으로 나타나지 않지만 자아의 힘이 약해지는 밤이 되면 꿈으로 표현된다. 초현실주의 회화에서는 그림을 그리는 방법보다는 그림 내용 자체를 높이 평가하였다. 브르통은 내용 자체를 평가할 때는 고정관념에 얽매이지 않고, 선입견 없이 현실을 바라보는 것이라고 여겼고, 이를 위해서 꿈과 무의식의 영역을 들여다보아야 한다고 생각하였다⁴¹⁾. 이처럼 브르통의 꿈의 무의식 표출은 프로이트의 이론으로부터 영향을 받아 발전했지만, 꿈에 대한 둘의 시선은 달랐다. 프로이트는 꿈을 소원 성취로 풀이한 것에 반해 브르통은 꿈을 욕망의 징후로 보아 꿈과 현실이 연결되어 정보를 주고 받는다고 생각하였다⁴²⁾. 초현실주의는 무의식의 세계를 통해 현실을 외면하는 것이 아니라, 꿈과 현실의 통합을 통해 절대적 리얼리티인 초현실성 안에서 의식과 무의식의 조화를 이루는 현실의 세계를 표현하고자 하였다.

2) 초현실주의의 특징

초현실주의의 특징은 초현실주의 회화의 표현 기법으로 나타난다. 이런 표현 기법은 다다의 콜라주에서 영향을 받아 발전하였는데, 이를 크게 ‘오토마티즘(Automatism)’과 ‘데페이즈망(Depaysement)’으로 나눌 수 있다⁴³⁾.

40) 지그문트 프로이트 (Sigmund Freud, 1856~1939) : 오스트리아의 신경학자, 정신분석학의 창시자. 그는 당대 최고의 지적 영향력을 가진 사람으로 볼 수 있다. 그의 정신분석학은 인간의 정신 및 정신병 치료에 관한 이론인 동시에 문화와 사회를 해석하는 시각을 제공하는 이론이다. 반복되는 비판과 논박, 수정에도 불구하고 프로이트의 연구는 그의 사후에도 유력한 분야로 계속 남아 있다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

41) Joachim, Nagel (2008), 황중민 역, 어떻게 이해할까? 초현실주의, 서울 : 미술문화, p.8.

42) Hal, Foster (2005), 전역백, 현대미술연구팀 역, 욕망, 죽음 그리고 아름다움, 경기 : 아트북스, p.31.

43) 김승아 (2010), 전게서, p.8.

(1) 오토마티즘(Automatism)

다다의 부정과 무의미함을 표현하는 창조적 기법은 ‘우연의 법칙’을 통해 작가의 상상력을 표현하였고, 이런 다다의 우연의 법칙은 초현실주의에서 ‘자동기술법’으로 이어졌다. 초현실주의에서 선(線)으로 무의식을 표현하는 것이 자동기술법적 드로잉인데, 이 기법에서는 모든 이성적 통제에서 벗어나 냉정한 자세를 유지하는 것이 중요하다. 자동기술법적 드로잉은 비이성적이고 우연적이며 통제에서 벗어난 무념무상의 상태에서 내면적 세계를 표현하는 이미지를 만들어낸다. 즉 오토마티즘은 내면의 이미지를 무의식적으로 기술하는 방법으로 창조적인 수단이었으며, 추상적 초현실주의를 표현한다⁴⁴⁾.

최초의 초현실주의 미술가인 앙드레 마송(Andre Aime Rene Masson)⁴⁵⁾은 초현실주의 운동에 합류하면서 자동기술법을 스케치와 회화에 적용하고자 하였다⁴⁶⁾. 미술에서는 오토마티즘의 표현방식에 제한이 있었는데, 이런 방식은 스케치에서 가장 활발하게 표현되었다. 앙드레 마송은 무의식에서 떠오르는 생각을 선을 통해 바로 실루엣으로 그린 후 형상화시켰다. 파리에서 공부하던 앙드레 마송은 ‘모래 그림’으로 자동기술법을 실천한 주요 인물이었다. 무의식적으로 바른 아교 위에 모래를 뿌려 생겨나는 모양의 우연한 효과에 기대어 그림을 완성시켰다. 앙드레 마송의 작품 세계는 이런 오토마티즘의 특징으로 인해 통일성을 잃고, 물결 모양의 선들이 강하게 표현되어있다⁴⁷⁾.

<그림 4>의 앙드레 마송의 ‘Furious Suns’는 선의 오토마티즘 기법으로 표현한 스케치 작품으로 물결 같고 둥그런 구조로부터 사납게 움직이는 태

44) 최해주 (2004), 전계서, p.147.

45) 앙드레 마송 (Andre Aime Rene Masson, 1896~1987) : 프랑스의 유명한 초현실주의 화가, 그래픽 미술가. 1920년대 중엽에 그의 그림 1점이 초현실주의 운동의 지도자인 앙드레 브르통의 관심을 끌어 그는 막 등장하고 있던 초현실주의 단체에 가담하게 되었다. 마송은 곧 자동기술법을 실천한 주요인물이 되었는데, 자동기술법은 무의식에서 떠오르는 충동과 영상을 그대로 드러내 보이려고 하는 자연발생적 창작법의 한 형태였다. 소묘에 타고난 솜씨를 가진 그는 거의 추상에 가까운 생물 형태를 그리기 위해 꼬불꼬불하고 표현력이 풍부한 선을 이용했다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

46) Joachim, Nagel (2008), 황중민 역, 전계서, p.9.

47) 상계서, p.26.

양계를 만들었다⁴⁸). <그림 5>의 ‘Battle of Fishes’에서는 모래 그림의 오토마티즘 기법으로 산악 풍경과 가오리 모양 바탕에 빠른 속도로 선을 그리며 살아있는 것들에 대한 잔인함을 표현하며 앙드레 마송의 걱정적인 감정과 무의식의 완전성을 보여주었다⁴⁹). 위의 그림들은 우연의 효과가 더 좋은 결과를 나타내는 것을 보여주는데, 이는 초현실주의에서 오토마티즘의 확대를 가져왔다.

어려서부터 환각을 보았던 막스 에른스트(Max Ernst)⁵⁰는 1925년 수동적 오토마티즘인 프로타주 기법을 발견하였다. 마룻바닥의 나뭇결에서 환각을 느낀 막스 에른스트는 마룻바닥 위에 종이를 놓고 연필로 문질러 마룻바닥의 불룩한 부분의 무늬를 얻었다. 이렇게 나무 파편, 나뭇잎 등의 불룩한 무늬를 연필로 문질러 그림을 구상하여 만드는 수법을 프로타주라고 한다. 프로타주는 오토마티즘의 우연한 효과로 얻기도 하지만, 계획적으로 원하는 위치에 원하는 무늬를 문질러 얻어 작품을 완성하기도 한다⁵¹). <그림 6>의 ‘The Wheel of Light’와 같이 작가의 의식적인 조작 없이 신기한 세계로 표현되기도 하는데 막스 에른스트는 프로타주의 오토마티즘을 이용한 초기 34점의 작품을 모아 “박물지(Histoire Naturelle)”를 출간하였다. 막스 에른스트는 이 작품들에서 나뭇결의 느낌을 전혀 다른 느낌으로 표현하여 야수처럼 보이도록 하기도 하고, <그림 7>과 같이 동물을 표현하기도 하였는데 이런 환상적인 느낌들을 통해 오토마티즘의 신비감을 표현하였다. 무엇보다

48) 상계서, p.26.

49) 이연희 외 3인 (2002), 전계서, pp.39~40.

50) 막스 에른스트 (Max Ernst, 1891~1976) : 독일의 화가·조각가. 미술에서 불합리성을 주창한 주요인물로서 초현실주의 운동의 자동기술법을 창시했다. 제1차 세계대전 동안 독일군으로 복무한 뒤 허무주의적 미술 운동인 다다이즘으로 전향하여 쾰른에서 다다 예술가 그룹을 결성했으며, 미술가이자 시인인 한스 아르프와 함께 잡지들을 편집했고 공중변소에서 다다 전람회를 열어 스캔들을 일으켰다. 초현실주의 그룹의 발기인들 중 한 사람이 되었다. 에른스트는 무의식에서 생겨나는 심상(心象)을 자극하기 위하여 1925년 프로타주 기법과 데칼코마니 기법을 사용하기 시작했다. 그는 이러한 기법들에서 나온 우연한 무늬들과 걸감들을 관찰하면서 자유로운 연상을 통해 여러 이미지들을 떠올린 뒤, 그것들을 <Histoire naturelle> (1926)와 같은 소묘 연작같은 많은 회화 작품들에 이용했다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

51) Joachim, Nagel (2008), 황중민 역, 전계서, p.26.

막스 에른스트의 작품에서 특히 주목할 점은 막스 에른스트가 프로타주를 할 때 반지나 고리를 종이 밑에 놓아 독특한 분위기를 더했다는 점이다. 자기완성의 상징인 원을 사용함으로써 심리적인 면에서도 무의식적인 충동을 표현⁵²⁾한 것이다.

또 다른 오토마티즘 기법으로는 막스 에른스트가 처음으로 발견한 프로타주 기법을 회화에 적용한 그라타주(Grattage) 기법이 있다. 이 기법은 프로타주와 같이 캔버스 아래에 목재와 같은 구조를 두고, 마르기 전의 물감을 주걱으로 긁어 볼록한 부분의 색을 벗겨 내거나, 여기에 나이프로 물감을 덧바르기도 하여, 물감이 묻어있는 면과 캔버스가 드러난 면이 대조되도록 하여 오토마티즘을 표현한다. 초기의 막스 에른스트의 작품은 <그림 8>의 ‘The Forest and the Sun’과 같이 도식적이고 추상적인 숲만 묘사하였지만, 차차 부분적으로 색을 벗겨내어 새와 반인 등도 표현하였다⁵³⁾.

1935년 오스카르 도밍게스(Oscar Dominguez)⁵⁴⁾에 의해 회화에 처음 도입된 데칼코마니 기법은 도기나 유기기구에 특수한 종이에 그린 그림을 옮겨 염색하는 기법에서 유래하였다. 물감이 묻은 종이를 서로 대로 눌렀다가 뿔 때 생기는 환상적인 형상의 우연한 구조의 오토마티즘을 이용한 기법으로, 우연한 구조에 작가의 표현을 더해, 회화 작품으로 표현하였다. <그림 9>의 ‘Gouache’에서처럼 데칼코마니의 오토마티즘으로 얻은 우연한 표현은 작가의 무의식이 표현된 것으로 볼 수 있다. 여기에 환상적인 상상력을 투시시켜 새로운 형태의 동물 이미지를 완성시켰으며 이와 같이 데칼코마니 기법을 통해 물감을 칠하고 종이를 겹치는 방법을 반복함으로써 얻은 무의식 세계의 자유로운 형태에 작가의 아이디어를 더해 환상적인 이미지를 표현하였다.

52) Aniela Jaffe (1995), 이희숙 역, 미술과 상징, 서울 : 열화당, p.98.

53) Joachim, Nagel (2008), 황종민 역, 전개서, p.27.

54) 오스카르 도밍게스 (Oscar Dominguez, 1906~1958) : 에스파냐 출신의 프랑스 화가. 초현실주의의 영향을 받아 1935년부터는 국제 초현실주의 전(展)에 출품하였다. 구체적인 것에서 출발하여 대상을 변형한 것이 많으며, 유머와 로맨틱한 요소가 담긴 화풍으로 호평을 받기도 하였다. 네이버 백과사전, 자료검색일 : 2012. 3. 20. 출처 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=47899>.

이와 같이 오토마티즘의 대표적인 기법에는 우연한 효과에 무의식을 통해 형태의 왜곡을 주어 작품을 표현하는 프로타주, 그라타주, 데칼코마니 등이 있다.

(2) 데페이즈망(Depaysement)

데페이즈망은 기존의 관습을 비판함으로써 전통과 합리주의를 부정하여 무형식을 중요시했던 다다에서 시작하여 발전한 초현실주의 기법으로, 일종의 전위법을 의미한다. 이 기법은 일상세계에 존재하는 대상들을 본래의 익숙한 용도, 기능, 실용적인 의미를 없애고, 우연한 곳이나 의외의 장소에 옮겨 위치시켜 당황하게 하여 초현실주의의 놀라움과 신비감을 창조한다⁵⁵⁾. 무의식 상태에서 표현하는 것이 오토마티즘이라고 하면, 무의식 상태의 오브제에 작가의 의도를 표현하여 무의식에 내재된 감동을 끌어내는 것을 데페이즈망이라고 할 수 있다⁵⁶⁾. 데페이즈망은 해체, 생략, 변형 등의 초현실주의적인 사고과정을 거쳐, 서로 공통점이 없는 이질적인 오브제들을 한 곳에 표현하기도 하고, 한 오브제를 전혀 다른 환경에 위치시켜 표현하면서 이런 오브제들의 비현실적인 만남으로 드러나지 않았던 사물의 이면을 표현한다. 이런 논리적 모순은 사실적 초현실주의의 다차원적인 표현의 깊이를 부여한다.

이러한 데페이즈망적인 초현실주의 기법에 가장 큰 영향을 끼친 인물로 조르조 데 키리코(Giorgio de Chirico)⁵⁷⁾를 들 수 있는데, 조르조 데 키리코는 “모든 물체는 양면성이 있다. 일면은 흔히 누구에게나 보이는 면이요, 다

55) 임영방 (2000), 현대미술의 이해, 서울 : 서울대학교출판부, p.176.

56) 김승아 (2010), 전계서, p.12.

57) 조르조 데 키리코 (Giorgio de Chirico, 1888~1978) : 이탈리아의 화가. 그의 초기 양식은 평범한 장소에 환상적인 것을 병치시키는 아놀드 뵘클린의 그림에서 영향을 받았다. 피렌체에서 그의 그림은 길고 불길한 그림자가 흐릿한 단색 물체 위의 밝고 선명한 빛과 뚜렷한 대조를 이루고 있다. 1911년 파리로 간 그는 고전적인 조상들이 서 있고 어두운 회랑이 뻗어 있는 황량한 광장, 그리고 거기에 외따로 선 채 자신의 그림자와 엄격하고 위압적인 건축물에 압도되어 있는 작은 인물들을 그렸으며, 그 그림에서 풍겨 나오는 수수께끼 같은 불길함으로 피카소와 기욤 아폴리네르의 찬사를 받았다. 1917년 이 시기의 그림들은 색깔이 더 화려하며, 의상실의 마네킨·비스킷·이젤 위에 얹혀 있는 그림들조차도 이 새로운 그림의 소재가 되었다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

른 면은 신들린 듯한 형이상학적인 면이다. 예술 작품은 반드시 외양에 나타난 것 이상의 것을 다루어야만 한다.”고 하였다⁵⁸⁾. <그림 10>의 ‘The Song of Love’에서는 초현실주의적인 공간을 볼 수 있는데, 원근감을 화면 안에서 모두 표현하여 다차원적인 공간을 느끼도록 하였다. 이 작품에서 대리석 두상과 수술용 고무장갑의 서로 상반되는 오브제를 한 공간에서 대조를 이루도록 표현하고 녹색의 공을 상반되는 것을 결합하는 상징의 역할로 표현하였다⁵⁹⁾. 이 그림과 같이 조르조 데 키리코는 일상적인 물체를 대조적으로 위치시킴으로써 꿈같은 이미지로 인간의 불안과 공포심을 표현하였다.

데페이즈망의 가장 대표적인 방법의 하나로 콜라주 기법을 들 수 있다. 콜라주란 원래 “풀로 붙인다”는 의미로 입체주의자와 다다이스트들이 이미 있던 것, 마련되어 있던 것들을 사용하여 화면에 붙여 구성하는 기법으로 이미 사용하고 있었다. 그렇지만 막스 에른스트는 입체주의자들이 콜라주를 회화적인 단순한 효과를 위해 사용한 것과 달리, 레디메이드의 오브제가 가진 용도와 의미에서 벗어나 사용함으로써 데페이즈망의 의미로 발전시켰다⁶⁰⁾. <그림 11>의 ‘Le Facteur Cheval’은 프로타주와 콜라주가 접목된 작품이다. 이 작품에서 막스 에른스트는 오토마티즘적인 무의식 세계 위에 대기업 시대의 인쇄물인 삽화, 그림책, 신문 그래프지를 콜라주하여 거대한 자본주의를 비현실적인 마력의 세계로 변형시켰고⁶¹⁾ 이는 우연성과 규칙에서 벗어난 유희적인 콜라주 기법을 사용하여 인간의 욕구를 제한하는 것으로부터 벗어나고자 한 것이다.

<그림 12>의 ‘Threatening Weather’는 르네 마그리트(René Magritte)⁶²⁾의

58) Aniela Jaffe (1995), 이희숙 역, 전계서, p.84.

59) 상계서, p.86.

60) 권연옥 (2009), 초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 패션 스타일링 연구, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, p.38.

61) Aniela Jaffe (1995), 이희숙 역, 전계서, p.78.

62) 르네 마그리트 (René Magritte, 1898~1967) : 초현실주의를 대표하는 벨기에의 화가. 기괴하게 번득이는 그의 환상에는 공포와 위기감, 희극적 요소 및 신비주의가 어우러져 있다. 그는 1927년에 그는 시인 앙드레 브르통, 폴 엘뤼아르를 포함한 초현실주의자들과 알게 되어 가까이 지냈으며 막스 에른스트의 콜라주도

작품으로 데페이즈망의 기본 개념을 가장 잘 보여주고 있다. 해변에서 나체 여인이 의자에 앉아 튜바를 부는 것으로도 현실에서 벗어난 모습을 보여주기엔 충분하지만 르네 마그리트는 이를 해체하여 여성 토르소, 남근적인 성격의 튜바, 의자로 다시 변형하여 데페이즈망 하였다⁶³⁾. 여기에 토르소와 튜바를 밀착시켜 표현함으로써 에로틱한 자웅일체를 이루고, 이를 통해 천상의 현상으로 묘사되던 기독교의 삼위일체에 대한 풍자를 담았다⁶⁴⁾. <그림 13>의 ‘Homage to Mack Sennett’에서는 옷 안에 감춰져야 할 신체의 일부를 겉으로 드러나게 표현하는 전치를 통해 이질적인 요소를 표현하였다. <그림 14>의 ‘Shirley Temple’을 보면 오브제와 인간의 결합으로 데페이즈망한 것을 볼 수 있다. 살바도르 달리(Salvador Dali)는 사물을 분해하여 꿈을 표현하고, 오브제를 의인화하여 환상적인 세계를 나타내었다.

이와 같이 데페이즈망은 콜라주, 레디메이드 된 오브제, 풍자, 변형 등의 기법으로 표현되며, 초현실주의의 회화의 표현 기법을 오토마티즘과 데페이즈망으로 분류하여 정리하면 <표 2>와 같다.

접하게 되었다. 그는 1940년대에 인상주의적 요소를 부분적으로 사용하는 등 다양한 양식을 시도했다. 그의 그림에는 어린시절부터 그가 열중했던 바다와 넓은 하늘이 강렬하게 묘사되어 있다. 그 밖의 환상적 표현으로는 인간의 다리를 가진 물고기, 몸통이 새장으로 되어 있는 인간, 애완용 사자 옆에서 벽 위로 몸을 기대고 있는 신사 등이 있다. (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000.

63) Joachim, Nagel (2008), 황중민 역, 전계서, p.42.

64) 상계서, p.43.

<표 2> 초현실주의 회화의 표현 기법

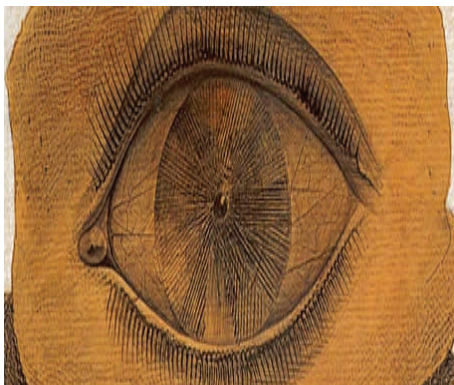
표현 기법 초현실주의 회화	오토마티즘	데페이즈망
특징	<ul style="list-style-type: none"> · 추상적 초현실주의 · 선의 자동기술법 · 무의식 상태 · 비이성적 · 우연성 	<ul style="list-style-type: none"> · 사실적 초현실주의 · 전위법 · 무의식 상태의 오브제 + 작가의 의도
표현방법	<ul style="list-style-type: none"> · 프로타주 · 그라타주 · 데칼코마니 	<ul style="list-style-type: none"> · 콜라주 · 레이메이드 된 오브제 · 풍자 · 변형
대표작가	<ul style="list-style-type: none"> · 앙드레 마송 · 막스 에른스트 · 오스카 도밍게스 	<ul style="list-style-type: none"> · 조르조 데 키리코 · 막스 에른스트 · 르네 마그리트 · 살바도르 달리
대표작품	<ul style="list-style-type: none"> · Furious Suns · Battle of Fishes · The Wheel of Light · Histoire Naturelle · The Forest and the Sun · Gouache 	<ul style="list-style-type: none"> · The Song of Love · Le Facteur Cheval · Threatening Weather · Homage to Mack Sennett · Shirley Temple



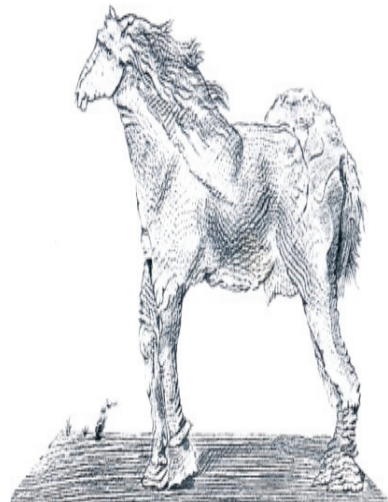
<그림 4> Furious Suns
 (출처 : Andre Masson
 and the surrealist self. p.60)



<그림 5> Battle of Fishes
 (출처 : Andre Masson
 and the surrealist self. p.64)



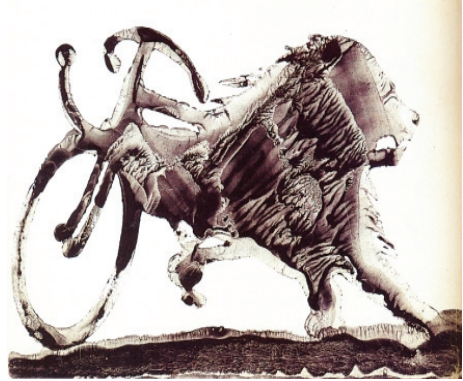
<그림 6> The Wheel of Light
 (출처 : Max Ernst :
 (a) retrospective. p.60)



<그림 7> Histoire Naturelle
 (출처 : 미술과 상징. p.99)



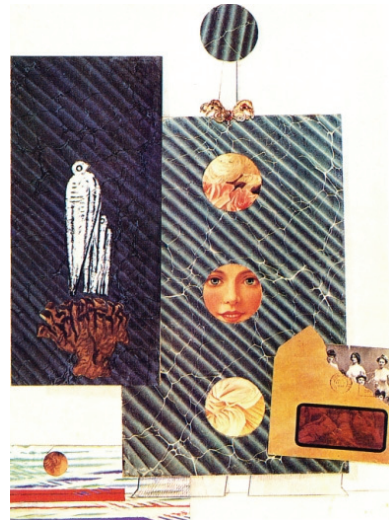
<그림 8> The Forest and the Sun
(출처 : 어떻게 이해할까?
초현실주의. p.29)



<그림 9> Gouache
(출처 : 다다와 초현실주의. p.332)



<그림 10> The Song of Love
(출처 : De Chirico :
the metaphysical period,
1888-1919. p.262)



<그림 11> Le Facteur Cheval
(출처 : 미술과 상징. p.85)



<그림 12> Threatening Weather
(출처 : Surrealist art. p.124)



<그림 13> Homage
to Mack Sennett
(출처 : Magritte 명작 400선.
p.159)



<그림 14> Shirley Temple
(출처 : Salvador Dali. p.126)

Ⅲ. 패션에 나타난 초현실주의

1. 초현실주의 패션

1930년대 후반에는 패션에도 초현실주의 경향이 나타났다. 엘자 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli)는 우아함과 고상함을 추구하는 기존의 여성적인 느낌의 디자인에서 벗어나 환상적인 요소들에 착안한 기발함과 유희적인 표현을 중시하며 디자인하였다⁶⁵⁾. 엘자 스키아파렐리는 이런 영감으로부터 목 부분에 흰색 나비매듭을 스카프처럼 보이게 그린 검은색 니트 디자인⁶⁶⁾을 시작으로 착시 현상을 이용하여 초현실주의 기법을 패션에 적용시켰다(그림 15). 엘자 스키아파렐리는 형식에 얽매이지 않는 새로운 느낌의 디자인을 위해 초현실주의자들의 이미지로부터 영감을 얻었고⁶⁷⁾, 초현실주의의 데페이즈망, 착시 등의 표현 기법을 적용한 풍자적이고 전위적이며 환상적인 디자인을 선보였다⁶⁸⁾. 그 중 엘자 스키아파렐리와 살바도르 달리의 공동 작업을 가장 의미 있는 공동 작업으로 꼽을 수 있다⁶⁹⁾. <그림 16>의 그로테스크하고 에로티시즘적인 이미지의 바다 가재와 파세리를 수놓은 이브닝 드레스는 <그림 17>의 달리의 가재 전화기를 응용한 디자인이다⁷⁰⁾. 달리는 직접 가재를 의복에 그리고, 여기에 가재를 음식으로 상징화하는 파세리를 곁들이며 환상적으로 표현하였다. 또한 달리가 비너스를 패러디한 작품(그림 18)을 응용해, <그림 19>에서 보이는 바와 같이 서랍과 손잡이를 주머니로

65) 채금석 (1995), 현대복식미학, 서울 : 경춘사, p.448.

66) 김정혜 (2005), 패션이 사랑한 미술, 경기 : (주)아트북스, p.75.

67) Gerda Buxbaum (2009), 금기숙 외 3인역, 20세기 패션 아이콘, 서울 : 미술문화, p.70.

68) 신인수 외 3인 (2003), 현대패션의 이해, 서울 : 교학연구사, p.48.

69) Gerda Buxbaum (2009), 금기숙 외 3인역, 전개서, p.70.

70) 최진영 (2006), 여성 패션디자이너의 디자인 특성 연구 -비오네, 샤넬, 스키아파렐리의 1930년대 디자인을 중심으로-, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, p.46.

데페이즈망하여 고정관념적인 미의 형태에서 벗어난 의복과의 결합으로 독창적인 미를 창조하여 표현하였다⁷¹⁾.

<그림 20>에서는 감색 벨벳 위에 밤하늘의 많은 별자리를 어린이의 낙서와 같이 자유롭게 수놓아 표현하였다⁷²⁾. 의복에 밤하늘이 갖는 환상성을 천체를 통해 초현실주의적으로 표현한 것을 볼 수 있다.

엘자 스키아파렐리는 1930년대에 발명된 지퍼와 합성소재를 의복에 사용한 선두주자였고, 패드를 넣어 넓은 어깨선을 가진 디자인을 하였다⁷³⁾. 이렇게 그녀는 소재의 제한과 인체의 실루엣을 뛰어 넘어 자유롭게 표현하였다.

이와 같이 엘자 스키아파렐리는 제2차 대전 이후의 암울한 현실을 벗어나려는 무의식을 초현실주의 패션을 통해 유희적으로 표현하였으며, 이러한 디자인은 패션의 예술성을 깨워 새로운 장을 열었고, 많은 디자이너들에게 무한한 가능성을 열어주었다.

71) 김정혜 (2005), 전개서, p.77.

72) 채금석 (1995), 전개서, p.456.

73) 양숙향 외 2인 (2006), 패션20세기, 서울 : 교학연구사, pp.83~89.



<그림 15> Knit Bow Sweater
(출처 : 현대 패션과 디자이너.
p.106)



<그림 16> Lobster Dress
(출처 : Fashion & Surrealism.
p.69)



<그림 17> Lobster Telephone
(출처 : Fashion & Surrealism.
p.68)



<그림 18> Vinus De Milo
with Drawers
(출처 : Salvador Dali. p.105)



<그림 19> Desk Suit
(출처 : Fashion and surrealism.
p.119)



<그림 20> Heavenly Zodiac
Jacket
(출처 : Shocking! The art and
fashion of Elsa Schiaparelli. p.189)

2. 패션 콜렉션에 표현된 초현실주의

엘자 스키아파렐리의 초현실주의 패션은 초현실주의 예술가들과의 교류를 통해 초현실주의 기법을 응용하여 디자인하여 현대 사회의 혼돈과 고정관념을 벗어나 인간의 다양성을 추구하며 무의식적인 내면을 표현하려는 현대인의 욕구에 따라 자유롭고 창의적인 패션으로 계승되었다. 초현실주의 패션의 선행 연구를 살펴보면 다음과 같다. 김승아⁷⁴⁾는 자연적 오브제의 전치, 일상 용품의 전치, 인체 부위의 전치, 복식 품목간의 전치, 인체 재현적 왜곡, 인체 비재현적 왜곡, 착시(시각적 왜곡) 등의 초현실주의 표현 기법으로 21세기의 패션을 이중성, 상징성, 환상성으로 분류하였다. 최해주⁷⁵⁾는 초현실주의 패션을 트롱쁘뢰이유(Trompe-l'oeil) 기법, 위치 전환 기법, 오브제(Objet) 기법, 콜라주 기법에 따라 환상성, 자유성, 유희성, 전위성의 초현실주의의 미적 특성으로 분류하였다. 박옥미⁷⁶⁾는 공연의상에 표현된 초현실주의의 예술 이미지를 알아본 연구로 다양한 소재를 통해 초현실주의적 이미지를 표현하였고, 자연을 이용해 환상의 세계를 표현하는 추상적 초현실주의 이미지와 오브제의 위치 전환에 의한 충격과 신비감에 의한 사실적 초현실주의 이미지로 분석하였다. 서경아⁷⁷⁾는 무기물간의 위치 전환인 사물의 위치 전환, 신체의 일부분을 떼어 응용하는 인체의 응용, 눈속임을 이용한 눈의 착시, 사물을 은유적으로 사용하여 내면의 이미지를 상상하게 하는 사물의 은유와 변형, 형태에 대한 고정관념에 충격을 주는 이미지 오브제화의 초현실주의 회화의 표현 기법으로 패션 디스플레이를 분류하였다. 권연옥⁷⁸⁾은 사물의 은유, 생물의 무생물화, 위치 전환, 착시, 신체의 상징화의

74) 김승아 (2010), 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.

75) 최해주 (2004), 초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구 -Elsa Schiaparelli의 작품을 중심으로-, 기초조형학연구, 5(1), pp.145-153.

76) 박옥미 (2009), 공연예술 의상에 표현된 초현실주의 이미지 연구 -태양의 서커스 'OVO'를 중심으로-, 한국디자인문화학회지, 16(4), pp.272-282.

77) 서경아 (2000), 초현실주의 회화의 표현기법을 이용한 패션 디스플레이, 석사학위논문, 대전대학교 대학원.

78) 권연옥 (2009), 초현실주의 테페이즈망 기법을 응용한 패션 스타일링 연구, 석사학위논문, 이화여자대학교

초현실주의 표현 기법을 통해 해학의 미, 이탈의 미(해체의 미), 성의 탈 중
심적 미의 현대 패션 스타일링에 표현된 초현실주의의 미적 특성을 분석하
였다. 이용익⁷⁹⁾의 연구에서는 레디메이드된 오브제, 오브제화, 복식의 구조
적인 형태 변형의 초현실주의의 표현 기법을 통해 현대 복식의 새로운 방
향을 제시하였다.

각 연구에서 나타나는 자연적 오브제의 전치, 추상적 초현실주의, 이미지
의 오브제화, 생물의 무생물화, 오브제화 기법은 모두 자연물을 패션에 자
연물 자체의 오브제로 표현하여 초현실 세계를 현실에 표현하는 기법으로
이 표현 방법은 모두 이미지의 오브제화라는 하나의 기법으로 볼 수 있다.

복식 품목간의 전치, 인체의 비재현적 왜곡, 위치 전환 기법, 사물의 위치
전환, 위치 전환, 복식의 구조적인 형태 변형은 살아있는 자연물이나 복식
의 외부의 것이 아닌 복식 품목과 구조 안에서 위치 전환과 변형이 이루어
진다는 공통점이 있다. 이러한 의복의 변형은 구조적인 삭제와 복식 품목의
이동으로 새로운 복식의 위치로 전환되어 나타나며 이 용어들은 사물의 위
치 전환이라는 용어로 통합하여 설명할 수 있을 것으로 생각한다.

인체 부위의 전치, 인체 재현적 왜곡, 인체의 응용, 신체의 상징화는 모두
인체 부위의 한 부분이 원래의 위치를 벗어나 초현실을 표현하는 기법으로
신체의 상징화라는 용어로 통합하여 표현할 수 있다.

일상 용품의 전치, 최해주의 오브제 기법, 콜라주 기법, 사실적 초현실주
의, 사물의 은유와 변형, 사물의 은유, 레디메이드 된 오브제의 용어는 이미
지의 오브제화와 사물의 위치 전환의 표현 기법과는 달리 복식이나 자연물
이 아닌 일상 용품들이 의복에 위치 전환되어 표현되는 기법으로 콜라주
기법이나 변형 등의 기법으로 표현되며 이 표현법들은 사물의 은유 표현
기법에 포함된다고 볼 수 있다.

대학원.

79) 이용익 (1991), 초현실주의가 현대복식에 미친 영향, 석사학위논문, 숙명여자대학교 산업대학원.

착시, 트롱뵈이유 기법, 눈속임, 착시 기법은 모두 눈의 착시를 이용한 표현 기법으로 착시라는 용어로 통합하여 표현할 수 있다.

각 선행 연구의 표현 기법의 용어는 모두 다르지만 용어의 정의에 따르면 각각의 선행 연구에는 5가지의 공통된 표현 기법이 나타나는 것을 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 ‘이미지의 오브제화’, ‘사물의 위치 전환’, ‘신체의 상징화’, ‘사물의 은유’, ‘착시’ 기법으로 나타난 초현실주의 표현 기법에 따라 패션 콜렉션에서 초현실주의가 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고자 한다.

선행 연구에서 초현실주의 패션의 표현 기법 중 공통적으로 추출된 표현 기법을 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 초현실주의 패션의 표현 기법

선행연구의 표현 기법	초현실주의 패션의 표현 기법
<ul style="list-style-type: none"> · 자연적 오브제의 전치 · 자연을 이용해 환상의 세계를 표현하는 추상적 초현실주의 · 이미지의 오브제화 · 생물의 무생물화 · 오브제화 	<ul style="list-style-type: none"> · 이미지의 오브제화
<ul style="list-style-type: none"> · 복식 품목간의 전치 · 인체의 비재현적 왜곡 (탈구조적 형태, 인체의 조형적 구조 무시) · 위치 전환 기법 · 사물의 위치 전환 (무기물간의 위치 전환) · 위치 전환 · 복식의 구조적인 형태 변형 	<ul style="list-style-type: none"> · 사물의 위치 전환
<ul style="list-style-type: none"> · 인체 부위의 전치 · 인체 재현적 왜곡 · 인체의 응용 · 신체의 상징화 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체의 상징화
<ul style="list-style-type: none"> · 일상 용품의 전치 · 오브제 기법 · 콜라주 기법 · 오브제의 위치 전환에 의한 사실적 초현실주의 · 사물의 은유와 변형 · 사물의 은유 · 레디메이드된 오브제 	<ul style="list-style-type: none"> · 사물의 은유
<ul style="list-style-type: none"> · 착시 (시각적으로 왜곡된 이미지) · 트롱브뢰이유 기법 · 눈속임 (눈의 착시) · 착시 	<ul style="list-style-type: none"> · 착시

1) 이미지의 오브제화

존재하지 않는 무의식이나 꿈을 표현하는 초현실주의는 초현실 세계에 접근하기 위해 자연의 오브제를 이용한다⁸⁰⁾. 초현실주의 환상은 자연물의 오브제를 현실의 패션에 오브제화 기법으로 자연물이 가지는 환상을 패션으로 디자인하여 표현한다. 엘자 스키아파렐리가 가재와 별자리를 의상에 표현하여 환상성을 표현한 것과 같이 현대 패션 콜렉션에서도 이와 같이 환상성을 표현한다.

<그림 21>은 그라타주의 표현 기법과 비슷한 방법으로 우연이 얻은 듯한 문양을 발전시켜 나비의 오브제를 표현하였다. 디자이너의 꿈을 나비 무늬로 재현하여 관람자가 시각적 환상을 경험할 수 있도록 하였다.

<그림 22>의 목 장식은 여러 마리의 나비 모양을 겹쳐서 표현하였으며, 여성스러운 소재와 색상으로 여성과 자연을 하나의 환상으로 재현하였다. 초현실주의에서 새는 하늘을 날고 싶은 인간의 욕망을 상징적으로 표현하는 오브제이며 <그림 23>에서 이런 인간의 욕망을 새의 등지를 의복으로 오브제화하여 표현하고 새의 알을 핸드백으로 새의 날개를 신발로 형상화하여 유희적으로 표현하였다.

<그림 24>는 달 오브제를 머리 장식으로 이용하여 하늘의 환상을 패션에 가져오며, 달빛의 반짝임과 같은 반짝이는 투명한 소재를 사용하여 전체적으로 환상적인 이미지를 가중시켜 표현하였다. 이러한 달과 나비의 오브제를 옷감의 문양이 아닌 의복의 장식으로 활용하여 환상적인 느낌을 관객들에게 보여주고 있다.

<그림 25>는 달 모티브와 기하학적인 무늬를 금박으로 표현하여 초현실주의의 환상 세계를 표현하였다. 여기에 밤하늘의 어두운 색이 아닌 낮의 하늘색을 바탕색으로 표현하여 밤하늘의 모티브와 낮의 이미지를 결합한 초현실의 세계를 완성하였다.

80) 이연희 외 3인 (2002), 전계서, p.46.

이렇게 초현실주의의 환상은 이미지를 오브제화하여 표현하기도 하지만 생물을 무생물화 하고 무생물을 생물화하여 초현실의 신비를 유희적으로 표현하기도 한다.

<그림 26>은 꽃다발을 표현한 디자인으로 꽃다발 포장의 비닐을 머리 장식으로 사용하여 모델을 꽃다발로 오브제화하고, 드레스를 꽃의 형태로 디자인하여 보여줌으로써 현실과 무의식의 애매모호한 경계를 표현하고 있다. 또한 <그림 27>의 모델은 하얀 색의 유니콘으로 형상화되었는데, 유니콘의 뿔 장식과 날개 장식으로 형상화된 모습은 관객들에게 환상에 존재하는 동물을 보여주며 재미를 선사한다. 관객들은 현실의 크기를 벗어난 커다란 꽃, 유니콘과 함께 현실이 아닌 환상의 세계에 있는 것과 같은 착각을 느끼며 초현실주의의 환상을 경험한다.

초현실의 환상을 표현하기 위해 오브제화 하는 자연물들은 꽃, 나뭇잎, 나무 등의 식물과 새의 깃털, 나비, 곤충, 동물, 지구를 구성하는 밤, 낮, 하늘, 별과 달 등 다양한 것들이 사용되는데⁸¹⁾, 이렇게 오브제화 된 자연물 중 인간이 직접 가볼 수 없는 하늘의 오브제들이나 형태의 변화를 통해 성장하는 나비의 존재는 현실과 초현실을 연결하는 의미로 상징화된다.

2) 사물의 위치 전환

사물의 위치 전환은 특별한 외부에서 전치한 것이 아니라 신체와 신체 위에 착장하는 복식 품목들을 구조적으로 이동시켜 표현하여 기존 위치의 변형을 주는 표현 기법이다⁸²⁾.

본 연구에서는 데페이즈망 기법 중 복식 품목 간의 전치를 사물의 위치 전환, 신체 부위의 전치를 신체의 상징화, 복식 품목이 아닌 일상 용품의 전치를 사물의 은유 표현 기법으로 따로 분류하였다.

81) 김승아 (2010), 전계서, p.22.

82) 상계서, p.25.

<그림 28>은 의복 안에 입는 속옷을 스커트 위에 위치 전환시켜 기존 속옷의 용도에서 탈피하여 스커트의 장식으로 표현하였고, <그림 29>는 자켓의 지퍼를 겹과 안을 전치하여 디자인하여, 의복의 겹과 안을 뒤집은 모양으로 표현하였다. 여기에 얼굴을 머리카락으로 가려 복식의 앞과 뒤, 겹과 안의 경계를 모호하게 하고 있다.

<그림 30>은 남성의 복식을 여성에 착용시켜 남성 복식과 여성 복식의 경계를 모호하게 하며 조끼를 프릴의 형태로 대체하여 고정관념을 벗어난 상상력을 발휘하여 자유롭게 표현하였다.

사물의 위치 전환 기법은 복식 품목의 기본 용도와 위치를 바꿔 착장의 본질적 질서를 파괴하고⁸³⁾, 현대 패션은 과거에 생긴 패션의 고정관념인 인간이 만든 이성적 사고에서의 이탈을 통해 디자인 발상의 희극적 요소를 자극한다⁸⁴⁾. 이는 21세기 기술의 발달로 인한 대량생산의 표준화에서 벗어나 자신만의 개성을 표현하려는 개인의 내면적 욕구를 복식 품목의 전치를 통한 사물의 위치 전환으로 유희적으로 표현하고 있는 것이다.

위와 같이 복식 품목의 위치를 이동하여 유희적인 표현을 하기도 하며, 복식의 구조적인 형태의 변형과 과장, 왜곡을 통해 새로운 패션을 관객들에게 선보이기도 한다.

<그림 31, 32>는 복식의 구조적인 형태에서 오는 전통적 미의 표현에서 벗어나 소매 삭제, 코트 두 벌 사이에 몸판만 있는 코트를 결합하여 의복 구조의 해체와 새로운 결합을 통해 전혀 다른 초현실의 미를 창조하였다.

<그림 33>의 드레스는 드레스의 구조를 왜곡하여 머리 부분도 드레스에 포함시키고, <그림 34>는 신체의 머리를 가리는 신체의 조형적 구조를 무시한 상의의 아방가르드한 디자인으로 상의와 하의, 앞과 뒤의 혼돈을 가져온다.

복식의 구조적인 형태를 변형시켜 기존 복식의 형태 개념을 전환시켜⁸⁵⁾

83) 상계서, p.26.

84) 권연옥 (2009), 전계서, p.60.

85) 이용익 (1991), 초현실주의가 현대복식에 미친 영향, 석사학위논문, 숙명여자대학교 산업대학원, p.35.

무의식을 표현하는 것은 조화에서 탈피하고 기존의 일상적인 미적 의미에서 벗어나 서로 분리되거나 배척하여 통일되지 않는 요소들이 이루는 부조화한 상황을 이루며, 이렇게 표현된 미는 패션에 무한한 창조성을 부여한다⁸⁶⁾. 이렇게 초현실주의 의상은 예술을 패션에 옮겨 표현함으로써 전위적인 특성을 갖는다.

3) 신체의 상징화

신체의 상징화는 신체의 일부분을 떼어내 패션 디자인에 응용하는 기법으로, 많이 사용되는 신체 부위는 눈, 입술, 가슴, 손, 다리이며, 특히 눈과 입술은 초현실주의자들에게 표현과 관람이라는 의식의 통로로 인식되며 이성적이면서 비이성적인 부분이라고 생각되어졌다⁸⁷⁾. 초현실주의 예술에서는 신체가 중요한 매개체이며 신체의 위치를 바꾸거나 변형, 다른 오브제와의 결합을 통해 그로테스크한 느낌으로 표현한다. 이 때 표현하는 전치는 부위 간의 전치 뿐 아니라 이미 존재하는 신체의 부위를 중첩하여 표현하는 것도 포함한다⁸⁸⁾.

<그림 35>는 인간의 몸에 개의 다리 모양을 여러 개 결합하여 표현한 것으로 그로테스크함을 느낄 수 있다. <그림 36>은 신체의 일부인 다리를 레이어적으로 결합한 반복적 표현으로 다리가 여러 개처럼 보이도록 왜곡하여 표현하였다.

<그림 37, 38>은 복식 안에 숨어있어야 할 신체의 일부를 복식 밖으로 전치하여 보여준다. 전치를 통해 의복 속에 갇혀 있는 신체가 겉으로 해방되는 디자인으로 표현하여 인간 이성의 억압으로부터 탈출 하고자하는 무의식적인 욕망을 표현하고 있다.

<그림 39>는 입술 마크를 천에 전치시켜 얼굴에 두르면서 모델의 눈, 코,

86) 권연옥 (2009), 전계서, pp.62~63.

87) 서경아 (2000), 전계서, p.17.

88) 김승아 (2010), 전계서, p.46.

입을 흐리게 하여주고, 입술의 위치에서 벗어난 곳에 입술 마크를 위치시켜 모델의 얼굴에 상징적으로 표현하고 있다.

초현실주의 회화는 오토마티즘적인 표현 기법을 통해 형태가 왜곡되며 변형되어 나타난다. 초현실주의 회화의 표현 방법과 같이 21세기 패션에서도 변형된 신체의 이미지는 관객들에게 창의적이며 전위적인 디자인을 보여준다.

<그림 40>은 신체의 왜곡을 통한 디자인으로 신체를 과장하고, 절지동물의 특징과 결합하여 그로테스크한 이미지를 만들어내고 있다.

<그림 41>의 빅터 앤 롤프(Victor & Rolf) 쇼는 오프닝의 입구를 커다랗게 왜곡된 드레스로 꾸몄는데 이를 통해 현실에서 볼 수 없는 모델의 익숙하지 않은 모습을 관객들에게 보여주고 있다.

4) 사물의 은유

초현실주의 표현 기법 중 데페이즈망은 현실에서 흔히 볼 수 없는 오브제의 조합과 전치를 통한 낯설음을 통해 유희성을 주로 표현한다. 본 연구에서는 초현실주의의 데페이즈망 기법 중 외부의 일상 용품을 복식에 장식이나 패턴으로 콜라주하여 표현하거나, 일상 용품을 의복의 일부로 표현하는 방식으로 고정관념을 탈피한 물체의 용도와 기능을 살펴보았다. 이런 표현 기법은 기존의 질서에서 벗어나려는 성향을 보이며 소재를 자유롭게 사용하고, 용도와 조화의 기준을 자유롭게 하였다⁸⁹⁾.

<그림 42, 43>은 복식 품목이 아닌 일상 용품으로 사용되는 포크와 책을 코르셋과 모자로 전치하여 원래의 목적에서 탈피하여 복식 품목으로 표현하였고 <그림 44>는 자동차들을 상의에 프린트로 보여주며 기하학적인 무늬와 결합한 자동차를 스커트에 콜라주 기법으로 표현하였다.

<그림 45>는 상의를 과자 봉지로 콜라주한 디자인으로 표현하였고, <그림 46>은 트럼프를 반복적으로 사용하여 트럼프의 왕과 여왕이 가지는 의미를

89) 최혜주 (2004), 전게서, p.151.

오토마티즘 기법을 통해 성으로 표현하여 의복으로 보여주었다.

<그림 47>은 천이 아닌 짚과 깃털을 반복적으로 사용하여 디자인한 의상이고 <그림 48>은 옷핀을 장식품의 고정이나, 옷을 여미는 데 쓰지 않고, 자켓에 유연성에 따라 장식하여 표현한 모습을 보여주었다.

일상의 물건이나 폐품 등의 흔한 오브제를 모아 3차원적으로 구성한 초현실주의의 콜라주 기법⁹⁰⁾ 등을 통해 사용법의 제한에서 벗어난 일상 용품에 새로운 의미를 부여하여 관객들에게 충격과 놀라움을 주어 유희적으로 표현하며, 고정관념을 벗어난 소재의 사용으로 자유로운 상상적 표현을 서슴지 않는다.

5) 착시

착시란 일종의 눈속임으로 디자인의 형이나 색채, 선, 재질감을 대비시켜 시각적으로 착각을 일으키는 초현실주의의 표현법이다⁹¹⁾.

<그림 49>는 착시를 이용하여 재미를 주고 있다. 목판에 칼라 모양의 레이스 장식을 하여 라운드 넥 블라우스를 칼라가 달린 것처럼 보이도록 표현하였다. <그림 50>의 자켓과 신발은 드로잉을 통해 착시 효과를 일으키고 있다. 실제로 사용할 수 없는 주머니와 스티치를 드로잉을 통해 유희적으로 표현하며, 발가락도 신발 위에 드로잉하여 표현하고 있다.

<그림 51>은 컬러를 이용한 착시 효과로 레드와 옐로우의 강렬한 색채 대비를 통해 재미를 주며, 옐로우 부분을 강조하는 착시 효과로 시각적 혼란을 가중시켜 신체의 형태를 유희적으로 보여준다.

<그림 52>는 소매를 레이어적으로 반복 표현하여 여러 벌의 옷을 착용한 것처럼 착시 효과를 이용해 표현하였다.

시각적 착시를 통한 풍자적인 표현으로 현실로부터 벗어나고 싶은 인간의

90) 권연옥 (2009), 전게서, p.62.

91) 서경아 (2000), 전게서, p.19.

무의식을 유희적 감각으로 보여주며, 관객들에게 새로운 충격을 선사한다. 착시는 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 실재에 꿈의 이미지로 재현하며 무의식을 더욱 강하게 전달한다. 이는 무의식을 표현하거나 의도를 배제하는 방법적 오토마티즘이 아니라 무의식을 현실에 의도를 가지고 표현하는 이념적 오토마티즘으로 표현된다⁹²⁾.

92) 김승아 (2010), 전계서, pp.28~29.



<그림 21>
 Butterfly Patterns,
 2010S/S,
 Alexander McQueen
 (출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 22>
 The Objet of Butterfly,
 2011S/S,
 Valentino
 (출처 :
www.style.com)



<그림 23>
 The Objet of Nest,
 2011S/S,
 On Aura Tout Vu
 (출처 : Gap Press
 Haute Couture. p.99)



<그림 24>
 The Objet of Moon,
 2011F/W,
 Dior
 (출처 :
www.style.com)



<그림 25>
 Moon Patterns,
 2012S/S,
 Balmain
 (출처 :
 동아 TV Collection. p.29)



<그림 26>
 The Objet of Flower,
 2010F/W,
 Dior
 (출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 27>
The Objet of Unicorn,
2011S/S,
On Aura Tout Vu
(출처 : Gap Press
Haute Couture. p.99)



<그림 28>
Depaysement of
Underwear,
2011S/S,
Frankie Morello
(출처 :
www.style.com)



<그림 29>
Depaysement of
Inside to Outside,
2012S/S,
Maison Martin Margiela
(출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 30>
Women in Suit,
2012F/W,
Miu Miu
(출처 : Vogue Paris
collections. p.38)



<그림 31>
Sleeveless Jacket,
2011F/W,
Comme des Garcons
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 32>
Combined Coats,
2011S/S,
Comme des Garcons
(출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 33>
Body Distortion I,
2010S/S,
Victor & Rolf
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 34>
Avant-garde Dress,
2012S/S,
Comme des Garcons
(출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 35>
The Objet of Arms,
2011F/W,
On Aura Tout Vu
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



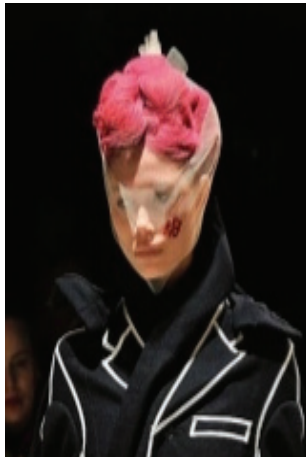
<그림 36>
Legs Printed Skirt,
2011S/S,
Jean Paul Gaultier
(출처 :
www.style.com)



<그림 37>
Depaysement of Breast,
2010F/W,
Jean Paul Gaultier
(출처 :
www.style.com)



<그림 38>
Depaysement of Body,
2010F/W,
Jean Paul Gaultier
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



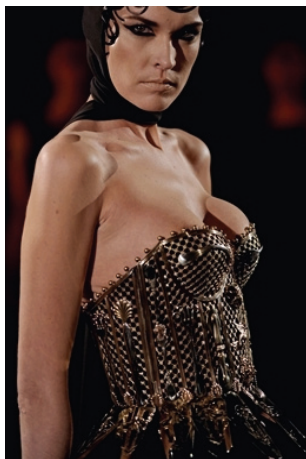
<그림 39>
 Depaysement of Lips,
 2009F/W,
 Comme des Garçons
 (출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 40>
 Body Distortion II,
 2010F/W,
 Victor & Rolf
 (출처 :
www.style.com)



<그림 41>
 Long Dress,
 2012S/S,
 Victor & Rolf
 (출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 42>
 Fork Corset,
 2010S/S,
 Franck Sorbier
 (출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 43>
 The Objet of Book,
 2012S/S,
 Kinder Aggugini
 (출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 44>
 Collage of Car,
 2012S/S,
 Prada
 (출처 : Vogue Paris
 collections. p.119)



<그림 45>
Collage of Snack Package,
2010F/W,
Franck Sorbier
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



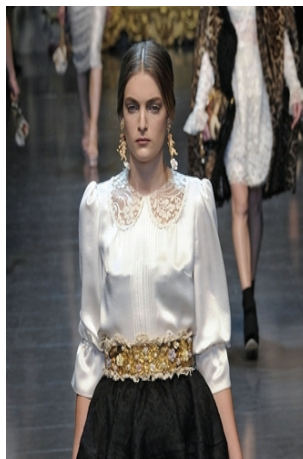
<그림 46>
The Objet of Trump,
2010S/S,
On Aura Tout Vu
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 47>
Straw & Feather Dress,
2011S/S,
Alexander McQueen
(출처 : Vogue Paris
collections. p.53)



<그림 48>
Collage of Safety Pin,
2011S/S,
Balmain
(출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 49>
Illusion of Collar,
2012F/W,
Dolce & Gabbana
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 50>
Drawing Jacket,
2009F/W,
Comme des Garçons
(출처 :
www.firstviewkorea.com)



<그림 51>
Illusion by colors,
2012F/W,
Comme des Garçons
(출처 :
www.samsungdesign.net)



<그림 52>
Layered Sleeves,
2011S/S,
Victor & Rolf,
(출처 : Vogue Paris
collections. p.88)

3. 영화 의상에 표현된 초현실주의

제1차 세계대전 이후 현실의 고통에서 벗어나 무의식을 표현한 초현실 세계는 제2차 세계대전, 산업 혁명, 세계 대공황 등의 혼돈을 겪은 사람들에게 도피처가 되었다. 초현실주의 영화는 빠른 기기의 발달로 빠르게 변화하는 현실 사회에 적응하기 위해 또 다시 혼돈에 빠져든 현대인에게도 현실을 벗어나기 위한 방법으로 중요한 역할을 하였으며, 기술적 보완을 통해 현실세계를 보다 깊게 변형시켜⁹³⁾ 초현실의 세계를 재현하였다.

초현실주의 영화는 컴퓨터 기술의 발달로 더욱더 현실적인 영상으로 표현되고 있으며, 영화의 주제를 관객들에게 직접 전달하는 캐릭터 역시 발달된 기술로 다양하게 표현된다. 이에 21세기 패션에 표현된 초현실주의 표현 기법이 활용되는 캐릭터들의 영화 의상을 살펴보기로 하였다.

1) 이미지의 오브제화

영화에 표현된 의상에서도 패션에 표현된 초현실주의의 환상과 마찬가지로 이미지의 오브제화는 초현실주의의 환상을 표현하는 중요한 요소 중 하나이다.

<그림 53>은 1939년작 오즈의 마법사로 주인공 도로시의 꿈 이야기를 보여주며 초현실을 표현한다. 마녀의 의상은 여자 주인공의 의상보다 더욱 과장되게 표현되었다. 이 드레스는 금빛의 환상을 지니는 색상과 실용성이 부족한 반짝이고 비치는 소재를 사용하여 현실의 인물이 아니라는 것을 나타낸다. 여기에 왕관과 의상의 무늬로 표현된 별 문양은 마녀의 신비감을 더욱 부각시켜준다.

<그림 54>의 얼음 마녀의 드레스도 반짝이는 문양을 통해 환상을 나타낸다. 얼음 왕관은 머리에서 직접 돌아난 고드름 형태로 마녀의 캐릭터를 형상화하

93) 김수남 (2011), 영화예술의 모든 것, 서울 : 도서출판 월인, p.30.

였다. 또한 얼음 마녀는 모피를 믹스 매치하여 차가움과 따뜻함의 모순성을 보여주어 캐릭터의 신비감을 더욱 부각시키며, 이런 디지털로 재현된 얼음 마녀의 모습은 테크놀로지의 발달로 인한 영화 의상의 완성도가 높아지고 있으며, 초현실주의 영화가 발달할 수 있는 기반이 되고 있는 것을 보여준다.

<그림 55>에서는 인간의 의복을 동물에게 착용시켜 동물을 의인화하여 영화 속의 하나의 캐릭터로 만든다. 당나귀는 마법사 유모에 의해 인간처럼 걸을 수 있게 되며, 조롱하고 싶은 대상의 의상과 비슷한 분위기의 의상을 착용하여 관객들에게 환상과 함께 주제를 전달한다. <그림 56>의 강아지 역시 주인공과 같은 의상을 착용하여 주인공과 같은 능력을 지닌 요원이라는 점을 은유적으로 표현하고 있다.

이렇게 현실에 존재하지 않는 환상성을 지니는 인물을 이미지의 오브제화로 표현하여 초현실주의 영화의 환상을 관객들에게 보여주며, 동물의 의인화를 통해 초현실주의의 환상과 함께 풍자를 통한 유희를 전달한다.

2) 사물의 위치 전환

형식이 없는 패션 원리인 ‘8 Non Fashion’은 나이, 성별, 계급, 크기, 품목, 계절, 장소, 규칙의 8개에 대해 자유로운 사고를 가지는 현대 패션으로 테페이즈망 기법이 가장 잘 반영된 의복을 구성하는 원리이다⁹⁴⁾. 이 원리에 따라 영화 의상은 모든 규칙에서 자유롭게 캐릭터의 특성을 가장 잘 표현할 수 있는 의상을 표현할 수 있다.

<그림 57>은 슈퍼맨의 의상으로 일상생활을 할 때의 의상과 다르며 움직임이 편하고, 슈퍼맨의 남성적인 근육이 잘 보이도록 디자인하였다. 여기에 하의의 팬티를 가장 겉으로 드러나도록 착용하도록 하여 남성적인 특성을 유희적으로 표현하였다.

<그림 58>의 남자 주인공은 여성의 의복으로 대표되는 코르셋과 스타킹

94) 권연옥 (2009), 전계서, p.61.

을 착용하여 여성 복식을 남성에게 전치시켜 의복이 성역할을 대표하지 않는다는 초현실주의의 자유로움을 표현하였다. 페미니스트들은 생물학적 신체를 가부장제도의 근원으로 생각하고, 지배, 종속 체제와 신체의 연관성을 연결시켜⁹⁵⁾ 여성을 억압하는 성역할에서 벗어나고자 한다.

이러한 사물의 위치 전환을 통해 전통적인 의복 구조와 위치, 착용법의 고정관념에서 벗어나 새로운 착용 의미를 주어 특수한 상황에 어울리는 의상을 캐릭터에게 부여하여 독특한 캐릭터를 유희적으로 표현하였다. 또한 자유로움과 이질적인 결합을 통해 남성과 여성의 복식을 화면에 담아내어 초현실주의의 자유로운 사고를 표현하였다.

3) 신체의 상징화

신체의 상징화는 신체의 한 부분을 이탈시켜 미적 대상으로 개체화시켜 표현한다. 이는 고정적 편견에서 탈피하여 의복을 인체를 보호하고 가리는 것이 아니라, 신체의 한 부분을 의복의 일부로 디자인하여 인체를 겉으로 드러나도록 보여주며 각 요소들이 부조화한 상황을 만들어내고, 의도적으로 억압된 욕구에서부터의 해방을 통해 육체에 대한 본능을 강조한다.⁹⁶⁾ 이런 신체의 전치는 신체의 왜곡을 통해서도 나타나는데 왜곡이란 예술에서 표현된 상이 실제의 대상과는 다른 차이를 말한다.

<그림 59>의 배트맨의 의상은 인체의 형태가 겉으로 과장되어 근육이 많은 몸으로 그려진다. 배트맨으로 변신하기 전 캐릭터의 이미지는 신사적인 이미지로 근육이 드러나지 않지만, 배트맨의 의상을 착용한 후에는 의상에 의해 근육질의 몸매로 변신하여, 새로운 캐릭터로 태어난다.

<그림 60>의 주인공은 머리 위에 해골을 쓰고, 눈을 여러 개 중첩하여 그려 넣어 전위적으로 표현하여 지배하는 신분을 상징화하고자 하였다.

95) 강현숙 (2010), 21세기 초 패션에 나타난 Body Deformation을 응용한 의상디자인 연구 -테페이지망 기법을 중심으로, 석사학위논문, 홍익대학교 일반대학원, p.10.

96) 권연옥 (2009), 전계서, pp.60~63.

<그림 61>의 의상은 어깨를 왜곡하여 표현하여 주인공의 허영된 심리를 표현하며, <그림 62>의 하얀 색 얼굴과 보라색의 손, 변형된 입술 모양과 눈 모양은 조커의 비열함과 뒤틀려진 성격을 그로테스크한 이미지로 표현하였다. 여기에 보라색과 초록색, 빨간 색의 안감의 대비는 이런 이미지를 더욱 극대화시킨다.

의상은 몸의 의미를 대신하는 것으로 탈신체화 되어 왜곡되고 변형되는 현상이 현대 패션에 나타나기 시작하였다⁹⁷⁾. 의상 조형의 연계적 측면에서 비정상적인 왜곡은 초현실적 원시성 등의 혐오를 내포한다⁹⁸⁾. 현대 패션에 나타난 특성과 같이 영화에서도 인체의 왜곡과 과장 등에 의해 초현실주의 패션의 그로테스크함이 드러난다.

4) 사물의 은유

사물의 은유는 일상 용품을 오브제화하여 의복에 전치하여 복식 품목으로 표현하는 방식으로, 이질적 요소를 패션에 표현하여 무의식이나 초현실의 세계를 보여주며 즐거움을 선사한다.

<그림 63>의 주인공 아이는 병원이라는 현실 세계를 벗어나 자유로운 곳으로 가고 싶은 소망을 가지고 다른 세계를 엿보려는 심리를 종이를 이용한 마스크를 가지고 재미있게 표현하였다. <그림 64>는 초콜릿 공장을 운영하는 주인공이 들고 다니는 지팡이의 손잡이를 사탕 모양으로 장식하여 캐릭터를 유희적으로 표현하였다.

이와 같이 복식 품목으로 전치된 일상 용품은 캐릭터의 직업이나 성격을 암시하거나 속마음을 은유적으로 관객들에게 전달하여 준다.

97) 허정신, 금기숙 (2004), 패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구, 한국복식학회, 54(3), pp.147~151.

98) 강현숙 (2010), 전계서, p.34.

5) 착시

착시는 원근법이나 명암법보다 경험에 의해 생기는 복식의 착장과 형태에 대한 기대감으로 표현된다. 복식의 구조 위의 입체적인 조형적 결합은 공간의 이중적 결합으로 인한 재미를 느끼도록 한다⁹⁹⁾. 또한 초현실주의의 착시 효과는 복식의 형태적 한계를 재치 있게 극복하여 표현한다.

<그림 65>는 모든 등장인물이 해리 포터로 변신한 모습을 표현한 장면이다. 이 장면에서 직접적인 의상의 착시는 일어나지 않지만, 여성의 의상이나, 자신의 몸보다 훨씬 크거나 작은 사이즈의 의상을 착용한 모습은 캐릭터의 제스처와 함께 본질은 다른 사람이지만 해리포터로 변신했다는 것을 착시 효과로 암시적으로 보여준다.

<그림 66>에서는 소매와 몸판이 하나로 이어진 모양의 원피스로 원모양의 조형성을 보이며 사람의 몸이 왜곡된 형태로 보이도록 착시 현상을 유도한다.

영화 의상에 표현된 착시에 있어서는 의상 디자인 자체가 착시 효과를 주지는 않더라도 공간이나 내용에 의해 초현실주의 의상의 착시 효과를 표현할 수 있다.

99) 조유립 (2008), 트롱프뢰유 기법의 패션디자인 연구, 석사학위논문, 홍익대학교 산업미술대학원, pp.36~37.



<그림 53> 오즈의 마법사(1939)
 (출처 : <http://blog.naver.com/skytatun?Redirect=Log&logNo=134677401>.
 자료검색일 : 2012. 4. 1.)



<그림 54> 나니아 연대기
 -사자, 마녀 그리고 옷장(2005)
 (출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=39907&imageNid=5362224>.
 자료검색일 : 2012. 4. 5.)



<그림 55> 내니 맥피
 -우리 유모는 마법사(2005)
 (출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=54435&imageNid=2545438>.
 자료검색일 : 2012. 4. 5.)



<그림 56> 맨 인 블랙 2(2002)
 (출처 : http://movie.nate.com/movie/movieinfo?cinema_id=16077&tab=photo.
 자료검색일 : 2012. 4. 10.)



<그림 57> 슈퍼맨 리턴즈(2006)

(출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=40177&imageNid=5335809>.)

자료검색일 : 2012. 4. 2.)



<그림 58>

룩키 호러 픽처 쇼(1975)

(출처 : <http://blog.naver.com/kinoko05?Redirect=Log&logNo=70028615810>.)

자료검색일 : 2012. 4. 20.)



<그림 59> 다크나이트(2008) I

(출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=62586&imageNid=5645830>.)

자료검색일 : 2012. 4. 15.)



<그림 60> 캐리비안의 해적-망자의 함(2006)

(출처 : http://movie.nate.com/movie/movieinfo?cinema_id=32019&tab=photo.)

자료검색일 : 2012. 4. 20.)



<그림 61> 레모니 스니캣의
위험한 대결(2004)
(출처 : [http://movie.naver.com/
movie/bi/mi/photoView.nhn?code=39705&ima
geNid=3069435](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=39705&imageNid=3069435).)
자료검색일 : 2012. 4. 21.)



<그림 62> 다크나이트(2008) II
(출처 : [http://movie.naver.com/
movie/bi/mi/photoView.nhn?code=62586&ima
geNid=5645830](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=62586&imageNid=5645830).)
자료검색일 : 2012. 4. 21.)



<그림 63> 더 폴
: 오디어스와 환상의 문(2006)
(출처 : [http://movie.naver.com/
movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66317&ima
geNid=5224810](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66317&imageNid=5224810).)
자료검색일 : 2012. 4. 18.)



<그림 64> 찰리와 초콜릿 공장(2005)
(출처 : [http://movie.naver.com/
movie/bi/mi/photoView.nhn?code=39846&ima
geNid=5453845](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=39846&imageNid=5453845).)
자료검색일 : 2012. 4. 18.)



<그림 65> 해리 포터와 죽음의 성물 1(2010)
(출처 : <http://blog.naver.com/kinoko05?Redirect=Log&logNo=70028615810>.
자료검색일 : 2012. 4. 21.)



<그림 66> 오스틴 파워-제로(1997)
(출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=25101&imageNid=5464687>.
자료검색일 : 2012. 4. 21.)

IV. “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 나타난 초현실주의의 미적 특성

1. 팀 버튼의 “이상한 나라의 앨리스”

영화 “이상한 나라의 앨리스”는 2010년 팀 버튼(Tim Burton)이 연출하고, 콜린 앳우드(Colleen Atwood)가 의상 디자인을 한 작품으로 애니메이션, 뮤지컬, 영화로 많이 제작된 작품들 중 원작의 초현실적 특성의 의상을 가장 잘 표현한 작품이다.

원작자 팀 버튼은 애니메이터 출신으로 영화와 애니메이션의 경계를 무너뜨려 작품 제작을 하며 작가주의 감독으로 자리 잡았다. 그의 작품세계는 독특하고 기괴한 초현실주의적 감각을 지닌다¹⁰⁰. 한 개인이 사회적 인간의 규율에 저항하는 방법 중 하나가 현실을 일그러뜨린 초현실에 몰두하는 일인데¹⁰¹, 팀 버튼은 다양한 장르와의 혼합과 패러디를 통해 초현실적인 특징을 지니는 포스트모던 영화를 캐릭터의 다원적 특성으로 재창조하여 표현한다¹⁰².

“이상한 나라의 앨리스”의 의상 디자이너 콜린 앳우드(Colleen Atwood)는 영화 “시카고(2002)”와 “게이샤의 추억(2005)”으로 두 번의 미국 아카데미 시상식 의상상을 수상하였고 “이상한 나라의 앨리스”로 세 번째 아카데미 의상상을 수상하였다. 그녀는 “레모니 스니켓의 위험한 대결(2004)”과 같은 초현실주의 영화 의상을 담당하였고 팀 버튼과는 “가위손(1990)”을 시작으

100) 이채론 (2010), 팀 버튼의 환상성 연구 -‘이상한 나라의 앨리스’를 중심으로-, 석사학위논문, 세종대학교 대학원, p.41.

101) 김영진 (1995), 팀버튼의 ‘크리스마스 악몽’, 한국논단, 66(1), pp.211~212.

102) 장미숙 (2009), 영화의 캐릭터 분장 코디네이션에 나타난 포스트모던 특성 -Tim Burton 감독의 작품을 중심으로-, 한국의류산업학회지, 11(2), p.222.

로 “화성 침공(1996)”, “슬리피 할로우(1999)”, “빅 피쉬(2003)” 등의 여러 작품을 같이 작업하였다.¹⁰³⁾ “이상한 나라의 앨리스”에서는 원작의 삽화를 기본으로 시대의 분위기를 살린 현실의 세계와 꿈의 세계로 분리시켜 보여 주었고, 팀 버튼의 초현실주의적 감각의 영화에 어울리는 캐릭터를 의상을 통해 창조하였다.

1) 원작의 시대적 배경 및 특징

영화의 원작 “이상한 나라의 앨리스(1865)”와 “거울 나라의 앨리스(1872)”는 수학자이었던 루이스 캐럴(Lewis Carroll)¹⁰⁴⁾이 쓴 작품으로 작품 속에는 수학자로서의 논리적 역설이 고스란히 녹아있으며, 초현실주의 문학의 대표작으로 꼽힌다¹⁰⁵⁾. 루이스 캐럴은 빅토리아 여왕 시대와 거의 일치하게 살았으며, 작품의 배경도 산업 혁명으로 영국의 전성기를 이룬 시기와 일치한다.

이 두 작품은 도덕적이고 이성적인 빅토리아 시대의 교훈주의에서 탈피한 동화로 에피소드들 간의 연관성이 없이 무관하게 연결되며 플롯이 존재하지 않아¹⁰⁶⁾, 단지 어린이들에게 재미를 주는 동화이며, 구질서가 무너진 정체성의 혼돈을 작품 속에서 언어적 유희를 통해 은유와 풍자로 표현하였다¹⁰⁷⁾.

캐럴 작품의 가장 두드러지는 특징은 작품 전체가 어린이의 꿈으로 이루어졌다는 점으로 앨리스의 모험은 프로이트식의 비유와 상징으로 표현된다¹⁰⁸⁾. 이 작품을 이해하기 위해서는 초현실적 세계인 이상한 나라를 이해

103) <http://movie.naver.com/movie/bi/pi/filmo.nhn?code=8297&page=1>. 자료검색일 : 2012. 4. 25.

104) 루이스 캐럴 (Lewis Carroll, 1832. 1. 27~1898. 1. 14) : “이상한 나라의 앨리스”를 쓴 영국 동화 작가 겸 수학자. 유머와 환상이 가득찬 일련의 작품으로써, 근대 아동문학 확립자의 한 사람이 되었다. 어린 소녀를 대상으로 많은 초상사진을 남기기도 하였다. 네이버 백과사전, 자료검색일 : 2012. 5. 2. 출처 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=150927>.

105) 장우혁 (2010), 영미아동문학을 통한 영어수업연구 : 루이스 캐럴의 ‘이상한 나라의 앨리스’, 석사학위논문, 서울시립대학교 교육대학원, pp.10~11.

106) 이강훈 (2010), 이상한 나라의 앨리스 연구, 서울 : 동문선, p.92.

107) 박세현 (2006), 동화 ‘이상한 나라의 앨리스’를 소재로 한 도자표현 연구, 석사학위논문, 국민대학교 대학원, p.10.

108) 이강훈 (2010), 전계서, pp.22~23.

해야 하는데¹⁰⁹), 이상한 나라에서 앨리스는 몸의 변형을 경험한다. 작품 속에서 신체는 언제든지 축소, 확대 될 수 있고 절단되고 먹어치울 수 있는 사물화 된 대상으로, 제자리에서 벗어나 변형된 이미지로 독자들에게 ‘친숙한 것들’로부터 두려움을 느끼게 한다¹¹⁰).

이런 신체 변화의 경험을 통해 앨리스는 무의식적인 욕망의 변화와 정체성의 혼돈을 겪게 된다. 계속해서 커졌다 작아졌다 변화하는 앨리스의 신체의 크기처럼 앨리스의 욕망은 충족되지 않지만, 이 욕망은 이야기를 이끌어가는 동력이 된다. 또한 앨리스의 혼돈은 의인화된 동물과 사물에 의해 야기되고 해소되며, 이들에 의해 이런 혼돈이 이상한 나라에서는 의미 없는 것이라는 것을 보여준다¹¹¹).

이상한 나라의 앨리스와 거울 나라의 앨리스는 존 테니얼(John Tenniel)의 삽화로 시각화되며, 팀 버튼의 영화 “이상한 나라의 앨리스”에서 디지털 기술에 의해 동화 속에 등장하는 인물들과 이질감 없이 캐릭터로 변화한다. 이 과정에서 원작의 캐릭터들과는 달리 주요 등장인물에서 붉은 왕과 하얀 왕이 제외되면서 영화에서 남성의 부재를 통해 앨리스의 현실에서의 억압을 은유적으로 표현한다¹¹²).

2) 줄거리 분석

영화 “이상한 나라의 앨리스”는 소설과 달리 이상한 나라의 붉은 여왕과 하얀 여왕의 대립과 해소를 이야기를 풀어나간다. 어린 시절 다녀온 이상한 나라의 일을 꿈으로 기억하며 코르셋으로 상징화되는 여성으로써의 억압을 받으며 살아간다. 앨리스가 19살이 되던 해 정략결혼을 통해 전통적인 여성

109) 박세현 (2006), 전계서, p.10.

110) 이강훈 (2010), 전계서, pp.48~49.

111) 송지영 (2008), 의미의 환상, 무의미의 일상 : 루이스 캐럴의 ‘이상한 나라의 앨리스’ 연구, 석사학위논문, 서울산업대학교 산업대학원, pp.23~33.

112) 이채론 (2010), 전계서, pp.62~68.

상을 원하는 현실에 부딪치게 된다¹¹³⁾. 이 때 발견한 하얀 토끼에 이끌려 앨리스는 다시 한 번 이상한 나라로 떨어진다. 여기에서 영화는 원작 이상한 나라의 앨리스의 구조를 빌려와 하얀 토끼에 의해 현실에서 벗어나 무의식으로 빠져들도록 한다. 작아졌다 커졌다 하면서 이상한 나라로 들어간 앨리스는 더마우스, 트위들디와 트위들덤 쌍둥이, 파란 썩기 벌레를 만나게 되면서 이상한 나라의 경험을 시작한다. 원작 이상한 나라의 앨리스의 카드 여왕의 독재 정치와 맞서 원작 거울 나라의 앨리스의 모티브인 체스 말로 표현되는 하얀 여왕의 기사가 되어 붉은 여왕을 물리친다. 기사가 되는 과정에서 현실의 억압에서 벗어나고자 하는 무의식과 정체성의 혼돈을 극복하고 현실에 돌아간 앨리스는 자신을 억압하던 사회의 고정관념적인 성역할에서 벗어나 적극적인 여성상으로 성장한다¹¹⁴⁾.

113) 김혜연 (2011), 낙원 상실과 이브의 모티프의 변용 : 팀 버튼의 '유령신부'와 '이상한 나라의 앨리스', 새한영어영문학회, 53(1), p.11.

114) 이채론 (2010), 전계서, pp.64~66.

2. 등장인물의 성격 및 의상 분석

영화 “이상한 나라의 앨리스”에 표현된 등장인물들의 성격과 의상을 등장 인물에 따라 앨리스의 꿈속의 세계로 인식되어지는 무의식의 ‘이상한 나라’와 앨리스가 살고 있는 ‘현실 세계’로 나누어서 분석하고자 한다.

1) 앨리스

영화의 배경이었던 19세기 영국은 산업혁명으로 활발한 무역을 하고 있던 시기였다. 그렇지만 여성의 사회적 진출이 제한되던 시대로 이 영화의 주인공 19살의 앨리스 역시 사회적 진출이 제한되고, 정략결혼을 통해 이루어지는 전통적인 여성상과 활동이 불편한 여성의 의상을 강요받으며 자신의 역할과 행동을 억압받았다¹¹⁵⁾. 이런 현실을 벗어나고자 하는 앨리스의 무의식적인 욕망은 어린 시절 꿈속에서 보았던 이상한 나라라는 초현실의 세계로 앨리스를 이끈다.

영화를 이끌어가는 주인공인 앨리스의 의상은 현실과 무의식인 꿈의 세계를 오가며 표현되며, 현실 세계의 의상과 이상한 나라의 초현실적인 의상이 구분된다. 영화에서는 현실을 벗어나고자 하는 앨리스의 희망을 파란색 계통의 의상으로 표현하였고, 붉은 여왕의 나라에서는 붉은 색 계열의 옷을, 하얀 여왕의 나라에서는 하얀 색의 옷으로 이들 나라의 특징을 반영하여 표현하였다.

어린 시절의 앨리스는 이상한 나라에서의 경험과 현실 세계의 경험을 구분하지 못해 혼란에 빠져있었다. 이상한 나라를 꿈속에서 보고 깨어난 앨리스를 앨리스의 아버지는 그저 악몽이라며 앨리스를 안심시키고, 앨리스의 혼란은 계속되며 앨리스는 혼란과 현실의 한계에서 벗어나고 싶어 하였다. <그림 67>에서 어린 시절의 앨리스는 하얀 색의 긴 드레스 형태의 잠옷을 입고 있다. <그림 68>과 같은 낮에 활동하는 차림이 아닌 잠옷 차림의 앨

115) 상계서, p.75.

리스의 모습에서 앞으로 일어날 잠자는 상황을 암시하여 혼돈에 빠진 앨리스의 내면을 표현한다. 또한 잠자리에 드는 어린 아이의 의상도 스커트 차림으로 표현되는데, 어린 시절부터 강조되는 현실에서의 성역할을 볼 수 있다.

<그림 69>의 장면에서 하얀 장미를 보며 빨간 장미를 심으라고 했다는 부인의 말에 앨리스가 하얀 장미를 빨간 물감으로 칠하면 빨간 장미가 된다고 답한다. 이는 영화 후반부에 <그림 70>에서와 같이 어린 앨리스가 하얀 여왕의 장미를 붉은 여왕의 장미로 만들기 위해 빨갱게 칠하는 장면을 통해 앨리스가 이상한 나라에서 어린 시절 겪었던 일을 기억하는 것을 보여주면서, 다시 이상한 나라로 돌아가기 전 현실에서 이상한 나라의 경험을 기억하지 못하는 앨리스가 이상한 나라의 일을 이야기 하면서 앨리스의 무의식 속에 존재하는 이상한 나라를 암시하여 보여준다.

<그림 71>의 앨리스 의상은 19세기의 로맨틱 스타일의 의상이다. 현실을 벗어나고자 하는 앨리스의 마음과 같이 푸른색의 의상이며 옆의 어머니의 의상과 마찬가지로 허리를 조이는 X자형 실루엣이지만¹¹⁶⁾, 현실의 시대적인 이미지에서 벗어나고자 하는 활동적인 앨리스의 성격을 어머니의 스커트보다 짧은 발목 길이의 스커트와 낮은 굽의 신발로 보여준다.

2) 모자 장수

영화에서 모자 장수는 원작 소설에 나오는 모자 장수와 달리 영화에서 주인공인 앨리스가 정체성의 혼란을 이겨낼 수 있도록 도와주는 중심 역할을 한다. 하얀 여왕의 전령 역할을 하는 모자 장수의 신분은 낮은 신분에 속한다. 이런 모자 장수의 의상은 19세기 의상의 기본이었던 코트, 보우 타이, 조끼, 셔츠를 기본으로 착용하여 표현되었으며, 19세기 스코틀랜드의 체크 무늬 드레스가 유행하였던 것과 마찬가지로 켈트 차림¹¹⁷⁾을 한 것을 <그림

116) 신상옥 (2000), 서양복식사, 서울 : 수확사, p.273.

117) 상계서, pp.269~272

72>에서 볼 수 있다. 또한 양쪽 색상이 다른 양말을 착용함으로써 모자 장수가 자신의 하얀 여왕 전령으로서의 역할과 모자를 만들고 싶은 자신의 무의식과의 괴리에서 나타나는 혼돈을 표현하였다. <그림 73>의 모자 장수의 바지는 기장이 짧은 형태로 나타난 것을 볼 수 있는데 이런 짧은 기장의 바지는 아동들의 복식에서 많이 나타나는 형태로 모자 장수가 어른이지만 무의식에는 아직 순수함을 가지고 있는 모습을 보여준다.

3) 붉은 여왕과 하얀 여왕

이상한 나라를 암울한 분위기로 바꾸어버린 붉은 여왕은 독재자로 표현된다. 이런 붉은 여왕의 나라는 왜곡된 공간과 그로테스크한 환상적인 이미지를 주는 고딕 느낌으로 표현되며, 여왕의 의상도 마찬가지로 고딕스타일을 변형하여 표현된다. 여기에 이상한 나라의 앨리스의 원작에서의 하트 여왕의 이미지에 맞추어 하트 모티브와 붉은 색상을 바탕으로 옷감의 기발한 문양을 표현한다.

원작에서의 붉은 나라와 하얀 나라의 왕이 없이 영화에서는 각 나라를 여왕이 통치하는 것으로 설정하여¹¹⁸⁾, 앨리스가 여성의 고정관념적인 역할에서 탈피하고자 하는 무의식을 보여준다.

붉은 여왕의 의상은 전체적으로 하트 무늬를 기본으로 디자인되었고, <그림 74>에 나타난 것처럼 여왕의 의상은 스커트에 반복적인 하트 문양이 재현되며, 여왕의 레깅스에도 하트와 카드의 스페이드 모양이 반복되는 기발한 문양을 볼 수 있다.

하얀 여왕은 붉은 여왕과 대립되는 여왕으로 하얀 나라와 어울리는 하얀색의 의상으로 순수한 인물로 표현된다. 머리와 피부도 하얀 색으로 표현되며, 진하게 강조된 눈과 입술의 화장은 하얀 피부를 더욱 하얗게 보이도록 해준다(그림 75).

118) 이채론 (2010), 전계서, pp.67~68.

4) 네이브 오브 하트

네이브 오브 하트는 붉은 여왕의 오른팔에 속하는 인물로 보통사람보다 길고 가는 신체를 가진 기사이다.

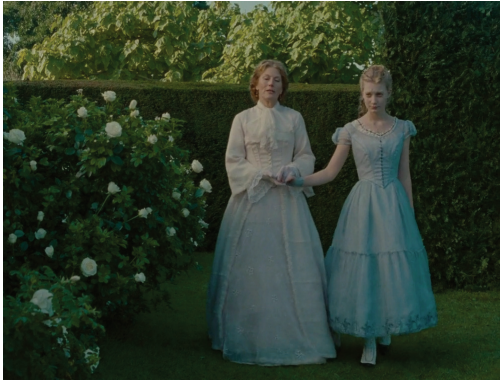
<그림 76>의 전신을 보면 길고 가는 신체로 표현된 것을 볼 수 있는데, 중세의 갑옷과 비슷한 갑옷을 기본으로 착용하고 있으며, 소매와 바지는 하트에서 모티브를 따온 형태의 줄무늬를 기본으로 움직임이 편안하도록 디자인되었다.



<그림 67> 어린 앨리스 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 68> 어린 앨리스 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 69> 현실 세계의 앨리스 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 70> 이상한 나라의 어린 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 71> 현실 세계의 앨리스 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 72> 퀴트 의상의 모자 장수
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 73> 모자 장수의 뒷모습
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 74> 붉은 여왕 I
(출처 : <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=50163&imageNid=6178538>.
자료검색일 : 2012. 5. 1.)



<그림 75> 하얀 여왕 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 76> 네이브 오브 하트 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)

3. 영화 의상에 나타난 초현실주의의 미적 특성

앞장에서 살펴본 이미지의 오브제화, 사물의 은유, 사물의 위치 전환, 신체의 상징화, 착시 기법에 나타난 초현실주의 표현 기법에 따라 패션 콜렉션과 영화 의상을 분석한 결과 다음과 같은 초현실주의의 미적 특성이 나타나는 것을 볼 수 있었다.

이미지의 오브제화에서는 자연물의 환상이 나타내는 환상성, 생물의 무생물화와 무생물의 생물화, 동물의 의인화를 통한 오브제화와 풍자를 통한 유희성이 나타났다. 사물의 위치 전환에서는 복식 품목들의 전치를 통한 유희적 표현, 남성과 여성 복식의 경계를 없애고, 여러 시대의 복식을 한 시대에 혼재하여 보여주며 자유로운 사고를 통한 자유성, 복식의 해체와 결합을 통한 왜곡으로 아방가르드한 이미지를 전위적으로 표현하였다. 신체의 상징화에서는 신체의 왜곡, 과장과 전치를 통해 그로테스크한 전위적인 느낌을 표현하고, 사물의 은유에서는 고정관념을 탈피한 일상 용품의 사용과 낯설음으로 초현실주의의 유머스러움과 자유로운 상상력을 표현하였다. 착시에서는 존재하지 않는 것을 보여주며 관객들에게 재미를 선사하였다.

이와 같이 분석한 결과 ‘환상성’, ‘유희성’, ‘자유성’, ‘전위성’의 초현실주의의 미적 특성이 공통적으로 나타나는 것을 살펴볼 수 있었다.

여성의 성역할과 행동을 제한하는 현실로부터 탈피하고자 하는 앨리스는 이상한 나라를 만들어냈고 현실로부터 벗어나고자 하는 앨리스의 무의식을 초현실 세계라고 볼 수 있다. 앞에서 살펴본 바와 같이 “이상한 나라의 앨리스” 영화는 초현실주의 회화의 기법을 응용한 의상 디자인과 컴퓨터 그래픽 기술로 초현실의 세계를 재현하였고, 앞 장에서 살펴본 초현실주의의 표현 기법에 따라 나타난 ‘환상성’, ‘유희성’, ‘자유성’, ‘전위성’의 네 가지 미적 특성으로 “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상을 분석하였다.

선행연구의 표현 기법에 따라 패션 콜렉션과 초현실주의 영화 의상에 공통적으로 나타난 초현실주의의 미적 특성을 정리하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 초현실주의의 미적 특성

초현실주의 패션의 표현 기법	패션 콜렉션과 초현실주의 영화 의상에 나타난 미적 특성	초현실주의의 미적 특성
이미지의 오브제화	· 자연물의 오브제를 패션에 오브제화 기법으로 표현	· 환상성
	· 무생물의 생물화, 생물의 무생물화, 동물의 의인화	· 유희성
사물의 위치 전환	· 복식 품목의 위치 전환	· 유희성
	· 남성복과 여성복의 혼재	· 자유성
	· 복식의 구조적인 형태 변형	· 전위성
신체의 상징화	· 신체의 부위를 중첩하여 표현 · 신체의 한 부위를 위치 전환하여 표현 · 신체의 왜곡과 과장 · 신체의 위치 전환을 통한 무생물의 의인화	· 전위성
사물의 은유	· 일상 용품을 의복의 일부로 콜라주	· 유희성
	· 일상 용품의 용도의 고정관념 탈피 (의복의 소재나 장식으로 사용)	· 자유성
착시	· 디자인의 형태, 색채, 재질감의 대비 · 공간이나 내용에 의한 눈속임	· 유희성

1) 환상성

초현실주의의 환상성은 이미지의 오브제화 표현 기법에 의해 영화 의상으로 표현된다. 현실의 억압으로부터 벗어나기 위해 무의식의 세계를 다시 경험하는 앨리스는 현실과 초현실의 세계를 오가며 영화에 초현실주의의 환상성을 부여한다. 이 영화에서 앨리스가 겪는 이상한 나라에서의 또 다른 경험이 꿈인지 현실인지 명확히 결말을 짓지 않는다. 현실로 돌아온 앨리스가 환상의 세계를 연결하는 상징성을 갖는 나비를 통해 자신의 무의식의 경험을 환상으로 남겨두며 이 영화에서 초현실주의의 환상성은 더욱 중요한 의미를 갖게 된다. 현실로 돌아온 앨리스는 이상한 나라의 경험을 통해 여성의 사회적 진출을 억압하는 사회적 고정관념을 스스로 탈피하고 변화시키는 적극적인 여성으로 변화하게 된다. 미래에 대한 희망과 앨리스의 변화를 푸른색 의상의 착용으로 표현하고 있다(그림 77).

<그림 78>은 붉은 여왕의 커다란 머리 위에 백조를 데페이즈망한 모자 디자인으로 생물을 무생물화 하여 신비함을 유머러스하게 표현하였다. <그림 79>에서 선(善)으로 상징화되는 하얀 여왕의 의상에 표현된 은색의 별 모티브는 하늘의 별에 대해서 인간이 느끼는 신비를 의복에 옮겨 환상을 지니는 모티브를 통해 이상한 나라의 환상을 보여준다. 이 환상성은 전체적으로 하얀 선한 느낌에 의해 강조된다. 여왕의 하얀 피부와 머리, 여왕의 옷과 비슷한 모티브의 말안장, 말이 입은 갑옷의 물결무늬와 진주 장식은 신비함을 표현한다. 또한 말이 착용한 의상은 <그림 80>의 하얀 여왕 나라 사람들의 의상과 같이 광택이 나는 소재와 금색의 문양이 더해지며 하얀 나라의 환상성은 완성된다.

현실에서 환상을 의미하는 모티브를 의복의 모티브로 하여 초현실주의의 환상을 표현하기도 하지만, 분장 기술의 발달과 컴퓨터 그래픽 기술의 발달은 이런 환상성을 표현하는 방법이 더욱 다양화될 수 있도록 한다.

<그림 81>의 꽃들은 꽃에 인간의 얼굴을 데페이즈망 하여 생물을 의인화

한다. <그림 82>에 앨리스를 무의식의 세계로 이끄는 역할을 하는 하얀 토끼는 현실 세계의 사람들과 똑같은 의상을 착용하여 의복이 다른 동물에게 입혀진 모습의 이질감으로 의인화되었다. <그림 83>의 체셔 고양이와 <그림 84>의 파란 썬기 벌레는 앨리스가 자신의 정체성을 찾아가는 과정에서 조연자 역할을 하는 인물들로, 현실에 없는 푸른빛으로 그래픽 작업으로 변형하고, 인간이 사용하는 오브제인 찻잔과 물담배를 동물이 사용하는 모습으로 동물을 의인화하여 관객에게 보여준다.

현실에서는 볼 수 없는 캐릭터를 통해 무의식을 기술로 재현하여 표현하면서 “이상한 나라의 앨리스”의 영화 의상은 초현실주의의 환상성을 갖는다. 현실에서 해방되고자 하는 초현실주의의 정신이 앨리스에게 성역할을 벗어나 새로운 세계를 개척할 수 있는 무의식을 일깨워주었고, 이는 나아가 현대인에게 도피처가 되며 정신적 탈출구로 작용하며 현실에 있을 법하지만, 현실에서는 볼 수 없는 환상적인 요소들로 초현실 세계를 관객 앞에 재현한다. 과거의 영화 속에서 의상의 변화만으로 초현실을 표현했던 것과는 달리 의상으로 표현되는 캐릭터 자체에 신비감을 표현하여 초현실주의의 조형적 요소의 하나인 환상성을 부각시킨다.

2) 유희성

사물의 위치 전환, 사물의 은유, 착시의 초현실주의의 표현 기법에 의해 초현실주의의 유희성은 표현되며 이상한 나라를 초현실다운 세계로 만들어 준다. 프로이트는 유머를 “유아기의 놀이적 마음 상태로 돌아가게 하는 어른의 해방감”이라 정의했는데, 그는 유머로부터 얻는 즐거움은 해방을 통해 형성된다고 하였다¹¹⁹⁾.

영화에서 모자 장수가 모자를 만드는 작업은 거의 나타나지 않지만, 모자

119) 이윤진 (2001), 현대 의상에 나타난 유머성 -미술의 표현 방식을 중심으로-, 석사학위논문, 건국대학교 디자인대학원, p.5.

장수의 직업을 바느질 할 때 필요한 도구들의 오브제 기법을 통해 은유적으로 보여준다. <그림 85>에 보이는 어깨를 가로지르는 벨트 장식은 실을 이용하고, 왼쪽 주머니의 장식은 줄자를 모티브로 하였다. <그림 86>의 모자 장수가 손가락에 끼고 있는 반지는 주황색 핀을 꽂아 넣을 수 있는 핀쿠션을 모티브로 디자인하여 사물의 은유로 관객에게 웃음을 제공하며 초현실주의를 표현한다.

<그림 87>은 의상의 안에 입는 코르셋을 겉으로 내부적 전치한 디자인으로 여왕의 큰 머리를 더욱 커 보이도록 하고, 허리를 지나치게 가늘어 보이도록 하는 착시 효과를 준다. 여기에 여왕의 원래의 입술보다 작은 하트 모양의 입술 메이크업은 입술을 하트로 보이도록 하는 효과를 더한다. 이렇게 붉은 여왕의 코르셋과 같이 허리가 가늘어 보이도록 하는 착시는 <그림 88>의 드레스에서도 보이는데, 허리의 위치를 아래로 낮추어 허리를 길고 가늘어 보이게 하지만, 붉은 여왕의 착시 효과와는 달리 하얀 여왕의 착시는 얼굴이 더욱 작아보이도록 하여 둘의 이미지를 대조적으로 보여주어 해학적으로 표현한다.

붉은 여왕의 나라의 건축물, 의상, 장식 등은 모두 트럼프의 하트 모티브를 바탕으로 하트와 붉은 색으로 표현되며 하트의 외부적 전치를 통해 유희적으로 표현한다. <그림 89>의 구두 바닥의 하트, <그림 90>의 붉은 여왕의 상징인 하트 무늬의 오브제가 모자로 디자인 된 형태, <그림 91>의 하트 모양 선글라스 렌즈, 여왕의 왕관 장식 등에서 하트 모티브가 반복적으로 재현된다. 또한 <그림 91>의 뒤로 보이는 나무의 모양, 왕관 장식과 여왕의 입술 모두 하트로 유희적으로 표현되는 것을 볼 수 있다.

<그림 92>의 네이브 오브 하트는 임무를 수행하기 위해 밖으로 나갈 때는 악을 상징하는 검은 색의 하트 안대를 착용하고, 여왕의 성 안에 머무를 때는 <그림 93>에서와 같이, 붉은 여왕의 디자인과 어울리는 붉은 색의 하트 안대를 착용하며 붉은 여왕의 나라를 지배하고자 하는 욕망을 공유함을

유머러스하게 표현한다. 트럼프의 카드에 나타나는 하트가 붉은 여왕의 디자인의 기본이 되며 트럼프의 붉은 하트가 온 나라 전체에 데페이즈망되어 반복적으로 표현되고, 인간의 지배적인 욕망이 붉은 여왕의 욕망에 투영되어 하트의 붉은 색과 검정 색으로 은유적인 풍자를 통해 나타나면서 초현실주의의 유희성이라는 미적 특성이 표현되는 것을 볼 수 있다.

이와 같이 초현실주의의 데페이즈망의 표현 기법을 통한 초현실주의의 유희성을 의상에서 엿볼 수 있다. 관객에게 익숙한 현실과 같은 공간에 이질적인 오브제의 전치와 착시를 통해 초현실적인 의상과 배경을 만들어내어 현실에서 볼 수 없는 낯설음을 다차원적으로 표현한다. 이런 데페이즈망 기법은 관객의 무의식을 자극하여 현실을 풍자하고 현실의 억압으로부터 벗어날 수 있도록 관객을 유도한다.

3) 자유성

구성 기술의 발달과 하이테크놀로지의 발전은 새로운 소재와 디자인, 다양한 의복의 형태를 가져다주었다. 이런 기술의 발달로 초현실주의의 의상의 표현은 한계를 벗어나 더욱 자유롭게 표현된다. 이와 같은 고정관념의 탈피로부터 소재의 자유성과 남성복, 여성복, 시대의 복식, 동양과 서양의 복식의 혼재로 초현실주의 패션의 자유성이 표현된다.

이상한 나라의 의상에서 가장 눈에 띄는 자유성은 여러 시대의 특징을 지니는 의상이 자유스럽게 혼재되고 있다는 점이다. 앨리스의 시선에 따라 현실 세계, 붉은 여왕의 나라, 하얀 여왕의 나라, 다시 현실 세계로 돌아오는 구조로 이루어진 영화는 여러 시기의 복식을 같은 시대 안에 혹은 한 화면 안에 한 번에 표현한다. <그림 94, 95>의 현실 세계 사람들의 의상은 기본적으로 19세기의 로맨틱 의상을 바탕으로 디자인되었고, 어두운 붉은 여왕의 세계 의상과는 대조적으로 밝은 색상으로 표현되며, 사회에서 요구하는 성역할에 맞추어 살아가는 인물들의 모습을 보여준다. 현실 세계와는 달리

이상한 나라는 붉은 여왕의 나라와 하얀 여왕의 나라의 두 가지 의상의 형태로 표현되는데, 19세기의 복식 외에 여러 세기의 복식이 혼용되어 나타나며 의복의 형태를 과장하여 신체를 왜곡시키는 의상을 기본으로 표현한다.

<그림 96>의 붉은 여왕과 함께 성 안에서 지내는 사람들의 복식은 현실 세계의 복식과 고딕 스타일의 붉은 여왕의 나라의 복식이 혼용되며, 왜곡된 신체를 더욱 과장시키는 형태로 표현된다. 또한 붉은 여왕의 독재에 따라 이들의 어두운 상황을 의상을 통해 암시한다. <그림 97>의 하얀 여왕 나라 사람들의 의상은 신비한 느낌의 패턴 및 색상과 광택이 나는 소재의 의상을 착용하여 하얀 나라의 신비함을 더욱 강조하여 보여준다. 여기에 모자 장수의 의상의 소매 끝은 레이스로 장식하면서 19세기의 복식과 이전의 복식에 나타났던 특징을 같이 혼용하여 보여준다. 현실 세계와 달리 활동성보다는 신비감에 더 비중을 두어 초현실주의의 미적 특성의 하나인 시대와 공간의 자유성을 가지게 된다.

엘리스가 착용한 갑옷 역시 중세의 갑옷의 형태에서 변형되었다. <그림 98>에서처럼 관절의 이음과 움직임은 그대로 재현되며, 여기에 남성의 의복으로 대표되는 갑옷의 특성과 달리 여성의 신체에 맞춰 곡선으로 표현한다. 중세 시대의 갑옷을 입은 엘리스는 이상한 나라에서의 전투에 참여하며 복식의 시간적 고정관념을 벗어난다. 이처럼 이상한 나라의 복식은 여러 시대의 복식을 한 시대를 살아가는 사람들에게 동시에 착용하여 보여준다.

시대적 혼재 뿐 아니라, 동서양 의복의 혼재도 나타나는데, <그림 99>의 엘리스 의상은 로맨틱 의상의 특징을 현대적 디자인에 접목시켜 표현한 다른 의상들과 달리 오리엔탈 느낌이 나는 의상이다. 서양에서 오리엔탈은 신비감을 가진 문화로 엘리스가 오리엔탈의 의상을 착용하면서 이상한 나라의 무의식을 재현하는 것으로 볼 수 있다.

<그림 100>의 중세의 갑옷 안에 착용하는 의상은 17세기 여성들이 착용하던 러플과 비슷하게 디자인된 것을 볼 수 있는데 남성의 의상에 여성의

의상의 특징이 함께 나타나며, 여러 세기의 복식 형태가 한 번에 표현되는 초현실주의 패션의 자유성을 볼 수 있다. <그림 101>의 하얀 토끼와 더마우스는 붉은 여왕의 성 안에서의 모습으로 붉은 여왕의 의상과 마찬가지로 붉은 색과 하트 모티브로 유희적으로 표현되며, 여성성이 강조되는 러플 장식의 된 의상을 착용한 모습에서 이상한 나라에서는 여성의 역할을 제한하는 현실에서 벗어나고자 하는 무의식과 초현실주의의 자유성을 동시에 보여준다. 성역할의 현실의 제한에서 벗어나고자 하는 엘리스의 무의식은 남녀 복식의 구분을 모호하게 하며 이상한 나라의 복식에 표현된다. 현실에서 벗어나 초현실에서의 경험을 통해 적극적인 여성상으로 변화되고 있는 엘리스의 모습을 현실에서 짧은 스커트를 통해 표현하던 소극적인 모습에서 남성이 착용하는 의상을 변형하여 직접 착용함으로써 보여준다.

영화 속에서 모자 장수의 신분이 그리 높지 않음에도 모자 장수의 모자는 레이스로 만들어졌고, <그림 102>의 모습과 같이 자수가 놓인 실크 스카프로 모자 장식을 하여 모자에 잘 쓰이지 않는 소재를 사용함으로써 모자가 모자 장수에게 중요하다는 것을 표현한다.

초현실주의의 현실에서 의복의 재료로 흔히 사용하는 것과 다른 오브제를 사용하고, 소재를 혼용하며, 복식의 혼재 등의 자유성을 통해 관객에게 현실의 한계로부터 벗어나 정신적 해방을 경험할 수 있게 한다.

4) 전위성

초현실주의의 의상의 형태는 신체의 상징화, 의복의 형태 해체를 통해 창의적으로 표현된다. 이런 창의적인 디자인은 무의식을 통해 이상한 나라의 의상을 왜곡과 변형으로 전위적으로 표현한다. 왜곡과 변형은 작가가 주관적인 감정과 해석을 붙여넣는 과정이다¹²⁰⁾.

하얀 여왕의 나라의 기사로 붉은 여왕과의 전투에서 <그림 103>의 엘리

120) 허정선, 금기숙 (2004), 전계서, p.147.

스가 착용한 갑옷은 몸판은 형태의 해체와 결합을 통해 이음새가 없는 한 판의 금속의 소재로 표현되고, 여성의 신체의 상징화를 통해 양쪽에 원형 장식을 한 것을 볼 수 있다.

<그림 104>의 붉은 여왕의 병정들은 이상한 나라의 앨리스 원작에서 나타난 트럼프와 체스의 기사를 모티브로 하고, <그림 105>의 하얀 여왕의 병정들은 또 다른 원작인 거울 나라의 앨리스의 체스 병정들에서 발전된 형태로 붉은 여왕의 병정인 트럼프에 붉은 여왕의 색상인 붉은 색 몸과 검은 색 무늬로 갑옷을 장식한다. 하얀 여왕의 병정은 하얀 색 체스 말로 표현되는데, 두 여왕의 병정들 모두 의인화되어 무생물인 오브제에 인간의 신체 구조를 결합하여 생물로 표현하였다. 붉은 여왕의 나라의 병정들도 카드가 의인화되어 팔과 다리가 달린 캐릭터로 표현하였다. 붉은 색의 갑옷 의상과 등판의 우연적 효과로 얻은 듯한 무늬는 카드 병정들이 붉은 여왕의 병정들임을 암시적으로 보여준다.

<그림 106>의 극도로 작아진 앨리스는 손가락 크기만큼 아주 작아진 몸의 크기에 맞춰 모자 장수가 만들어 준 의상을 착용하여 작은 몸집의 귀여움을 표현한다. 작은 몸집을 강조하기 위해 불필요한 소매를 삭제하고, 의복의 형태를 몸의 형태에 맞춰 과장되지 않도록 하였다. <그림 107>의 앨리스는 극도로 큰 모습에서 왜곡된 초현실주의 예술의 표현 기법을 찾아볼 수 있으며, 앨리스가 초현실에서 몸집이 커지고, 작아져서 현실과 같은 크기의 익숙한 사물의 모습을 다르게 보여주며 초현실주의의 전위성을 표현한다. <그림 108>의 드레스는 현실의 드레스 안에 있는 속옷에 해당하는 드레스로 몸집이 작아지면서 몸에 흐르는 느낌을 따라 끈으로 묶어 드레스의 형태를 잡으며 우연의 효과로 표현하며, 세 개의 드레스는 모두 같은 드레스로 앨리스의 몸집에 따라 형태가 바뀌며 몸집이 커지면 주름이 퍼지면서 초현실주의의 오토마티즘 효과에 의해 몸에 딱 맞는 드레스의 형태로 변화한다.

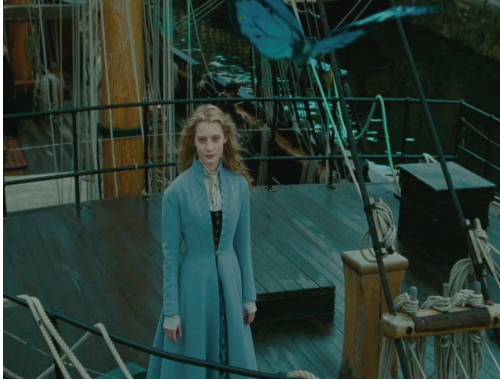
붉은 여왕의 나라에 도착하여 착용한 <그림 109>의 의상은 붉은 샤 스커

트를 이용하여 실루엣을 과장하여 표현하였고, 옷감의 검정 하트 모티브와 붉은 색의 스커트로 엘리스가 성장 과정에서 느끼는 혼란을 표현하였다. 머리가 큰 여왕이 신체의 단점을 개인의 특징으로 여기는 이상한 나라에서 보통 사람보다 커진 엘리스의 커다란 몸집은 더욱 왜곡시키는 실루엣으로 표현하여 현실에 익숙하지 않은 왜곡된 크기의 엘리스와 의상으로 이를 강조하며 초현실주의의 전위성을 보여준다.

<그림 110>의 커다랗게 강조된 붉은 여왕의 머리, 붉은 여왕과 함께 성 안에서 지내는 사람들의 왜곡된 신체, <그림 111>의 네이브 오브 하트의 기다랗게 왜곡되어 변형된 몸은 왜곡을 통해 현실에서 볼 수 없는 인간의 형태와 모습으로 컴퓨터 그래픽을 통해 전위적으로 표현한다.

<그림 112>의 트위들디와 트위들덤 쌍둥이들은 티셔츠와 반바지 차림의 같은 복장으로 커다란 머리와 뚱뚱한 몸의 왜곡으로 표현하여 현실에서는 볼 수 없는 인물들로 표현하여 이상한 나라의 인물임을 암시한다. 조금은 멍청해 보이는 캐릭터로 다른 인물들이 귀족의 의복을 변형한 옷을 착용한 모습과는 달리 활동성이 있는 의상을 착용한 모습을 볼 수 있으며, 서로 어울릴 수 없는 신분의 옷들이 동시에 표현된 모습에서 초현실주의의 자유성도 볼 수 있다.

<그림 113>에 나타난 모자 장수의 메이크업은 현실 세계에서는 광인의 모습을 대표하는 모습으로 하얀 얼굴과 주황색 머리카락, 하얀 손에 갈색으로 강조된 관절, 긴 눈썹과 하얀 색의 속눈썹, 커다란 동공 및 눈을 강조하는 붉은 색 눈 아래 음영으로 표현되며, 커다란 눈은 컴퓨터 그래픽 효과로 더욱 강조된다. 여기에 보우 타이의 패턴은 같은 리듬을 반복적으로 표현하고, 일반 보우 타이의 크기보다 크게 표현된다. 모자 장수 의상과 메이크업은 왜곡과 과장을 통해 이상한 나라의 그로테스크함을 더해주는 역할을 한다. 현실에서 광인에 대해 느끼는 공포심과 우리가 이해할 수 없는 광인의 무의식의 세계를 통해 초현실주의의 전위성을 보여준다.



<그림 77> 현실 세계로 돌아온 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 78> 붉은 여왕의 백조 모자
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 79> 하얀 여왕과 하얀 말
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 80> 하얀 여왕의 나라 사람들 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 81> 이상한 나라의 꽃들
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 82> 하얀 토끼
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 83> 체셔 고양이
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 84> 파란 썬기 벌레
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 85> 모자 장수
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 86> 모자 장수의 반지
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 87> 붉은 여왕 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 88> 하얀 여왕 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 89> 붉은 여왕의 구두
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 90> 붉은 여왕의 하트 모자
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 91> 붉은 여왕의 썬글라스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 92> 네이브 오브 하트의 검정 안대
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 93> 네이브 오브 하트의 붉은 안대
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 94> 현실 세계의 사람들 I
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 95> 현실 세계의 사람들 II
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 96> 붉은 여왕의 나라 사람들 I
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 97> 하얀 여왕의 나라 사람들 II
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 98> 갑옷 입은 엘리스 I
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 99> 하얀 여왕 나라의 엘리스
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 100> 네이브 오브 하트의 러플 장식
(출처 : 이상한 나라의 엘리스(2010).DVD)



<그림 101> 하얀 토끼와 더마우스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 102> 실크로 된 모자 장수의 모자
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 103> 갑옷 입은 앨리스 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 104> 붉은 여왕의 병정들
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 105> 하얀 여왕의 병정들
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 106> 이상한 나라의
손가락 크기의 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 107> 이상한 나라의 커진 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 108> 이상한 나라의 작아진 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 109> 붉은 여왕 나라의 커진 앨리스
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 110> 붉은 여왕의 나라 사람들 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 111> 네이브 오브 하트 II
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)



<그림 112> 트위들디와 트위들덤 쌍둥이
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)

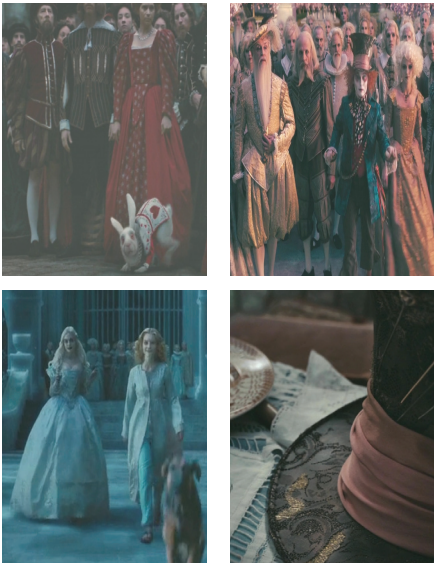



<그림 113> 모자 장수의 얼굴
(출처 : 이상한 나라의 앨리스(2010).DVD)

“이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 표현된 초현실주의의 미적 특성을 정리하면 <표 5>와 같다.

<표 5> “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 표현된 초현실주의의 미적 특성

미적 특성	표현 기법	영화 의상에 나타난 초현실주의 미적 특성의 의상 사례	
환상성	<ul style="list-style-type: none"> · 이미지의 오브제화 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연물의 환상성을 이용한 환상성 표현 · 인간 오브제의 전치, 신체의 상징화를 통한 생물의 의인화 	
유희성	<ul style="list-style-type: none"> · 이미지의 오브제화 · 사물의 위치 전환 · 사물의 은유 · 착시 	<ul style="list-style-type: none"> · 생물의 무생물화 · 복식 품목의 위치 전환 · 일상 용품을 의복에 콜라주하여 장식 · 착시 효과로 인체의 왜곡이 더욱 과장되어 보임 · 하트의 외부적 전치를 통해 붉은 여왕 상징화 	

<p>자유성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사물의 위치 전환 • 사물의 은유 	<ul style="list-style-type: none"> • 남 · 여 복식의 혼재 • 여러 시대, 동 · 서양 의상이 한 공간에 동시에 혼재 • 일상 용품을 용도의 고정관념을 탈피하여 의복의 소재나 장식으로 사용 	
<p>전위성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신체의 상징화 • 사물의 위치 전환 	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 신체 구조의 테페이즈망을 통한 무생물의 의인화 • 복식의 구조적인 형태 변형 • 컴퓨터 그래픽을 통한 신체 왜곡과 과장으로 그로테스크한 이미지 창조 	

V. 결론 및 제언

초현실주의는 제1차 세계대전 이후 현실 세계로부터 도피하기 위해 발생한 사조로 합리주의와 자연주의에 반대하고 잠재의식의 탐구를 통해 무의식을 표현한다. 전후 혼돈에서 벗어나고자 했던 인간의 무의식과 같이 현대인은 현실의 혼돈을 벗어나기 위한 탈출구로 초현실주의의 무의식을 다시 선택하였다. 또한 현대인은 이런 혼돈을 벗어나기 위한 초현실주의 무의식의 환상 세계를 실제로 보여주고, 감정 이입을 할 수 있는 영화의 캐릭터를 통해 내면적 위안을 얻고 있다. 이런 현대인의 욕구와 함께 디지털 기술의 발달은 인간의 상상력을 자극하고 환상을 완벽하게 재현하며 초현실주의의 표현 기법을 영화에도 적용할 수 있게 하였다.

이에 본 연구는 현대 사회의 트렌드인 초현실주의 미적 특성을 정립하고 “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상을 초현실주의 미적 특성에 따라 분석하는 것을 목적으로 하였고, 이를 통해 초현실주의 영화 의상의 새로운 범주를 확대하고 새로운 기반을 세우며, 초현실주의 영화 의상 뿐 아니라 환타지 영화 의상 제작의 토대를 이뤄 새로운 기법을 개발, 응용하도록 하는 것에 이 논문의 의의를 두었다.

본 연구에서는 빠르게 변화하는 현대인의 의식구조와 정신세계, 생활의 도피처로 다시 자리 잡은 초현실주의의 표현 기법인 오토마티즘과 데페이즈망에 따라 패션에 표현된 초현실주의 기법을 살펴보았다.

이에 현대 패션을 이미지의 오브제화, 사물의 위치 전환, 신체의 상징화, 사물의 은유, 착시 기법의 초현실주의 표현 기법으로 분류하였으며, 영화에 나타난 초현실주의 패션도 같은 표현 기법으로 분류하였다.

이런 초현실주의의 표현 기법이 가지는 미적 특성은 환상성, 유희성, 자유성, 전위성으로 정리해 볼 수 있었다. 이 네 가지의 미적 특성이 적용된 영

화 의상을 분석하기 위해 현실과 꿈의 세계라는 무의식의 세계를 표현한 “이상한 나라의 앨리스”를 선정하였으며, “이상한 나라의 앨리스”를 표현한 작품들 중 현재 초현실주의의 환상 영화에 큰 영향력을 가지며 의상과 영상의 조화와 고정관념을 탈피한 디지털 기술로 영화를 표현하는 대표적인 감독인 팀 버튼의 영화를 선택하였다.

팀 버튼의 “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상에 표현된 초현실주의의 미적 특성을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상은 초현실주의의 환상성을 지닌다. 환상성은 현실과 무의식인 꿈의 세계를 나비의 오브제로 연결하여 부각되며, 현대인이 환상을 느끼는 자연 오브제 특히 하늘의 오브제를 이용하여 무의식을 표현하였고, 금색, 은색 등의 신비감을 주는 색상과 비치는 소재를 사용하여 환상성을 표현하였다. 여기에 컴퓨터 그래픽으로 인간의 오브제를 동물에 전치하여 동물을 의인화하여 초현실주의의 환상성을 표현하였다.

둘째, “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상은 초현실주의의 유희성을 지닌다. 오브제의 조합과 전치를 통해 오브제를 사물의 은유로 상징화하여 캐릭터의 지위와 성격을 표현하였다. 사물의 은유 뿐 아니라 사물의 위치 전환으로 의복을 장식하기도 하고 의상의 착시 효과로 그래픽으로 왜곡된 인체를 더욱 과장하여 표현하기도 하였다. 여기에 사물의 은유 기법으로 의상에 도입된 하트 모티프는 붉은 여왕을 상징화하며 초현실주의의 유희성을 표현하였다.

셋째, “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상은 초현실주의의 자유성을 지닌다. 콜라주 기법으로 초현실주의의 무의식을 의상에 표현하며, 소재의 제한에서 벗어나 소재를 자유롭게 사용하였다. 여기에 여성복과 남성복, 시대별 복식, 동양과 서양 복식의 경계를 무너뜨려 한 시대 안에서 동시에 혼재하여 표현하거나, 서로 결합하여 사용하며 초현실주의의 자유성을 표현하였다.

넷째, “이상한 나라의 앨리스” 영화 의상은 초현실주의의 전위성을 지닌다. 익숙한 크기의 변형, 신체의 왜곡과 전치, 신체의 상징화를 통해 그로테스

크한 캐릭터를 만들었다. 여기에 인간의 신체를 무생물에 전치하여 결합하여 무생물을 의인화하여 전위적으로 나타내었고 이와 같은 표현 기법을 통해 초현실주의의 전위성을 표현하였다.

이상의 연구에서 “이상한 나라의 앨리스” 영화 캐릭터들의 의상에 표현된 초현실주의 패션의 미적 특성을 살펴보았다. 캐릭터들의 의상에서 겉으로 보이는 이미지뿐만 아니라, 환상성, 유희성, 자유성, 전위성의 미적 특성을 볼 수 있었다. 그렇지만 이 연구에서는 영화의 장면에서 표현된 화면에서 의상의 특성을 살펴보았기 때문에 촬영된 각도와 거리, 시간에 따라 의상의 볼 수 없는 부분이 생기며 이런 시각의 사각지대가 본 연구의 제한점으로 여겨진다. 또한 의상의 미적 특성의 분석에서 연구자의 주관적인 의견을 배제할 수 없었다. 본 연구에서는 영화 “이상한 나라의 앨리스”의 의상에 대해서 분석하였으며, 앞으로 초현실주의 영화 및 환타지 영화 의상에 대한 심도 있는 연구 및 비교 연구 등의 후속 연구가 필요하다고 생각한다.

참고 문헌

- 강현숙 (2010), 21세기 초 패션에 나타난 Body Deformation을 응용한 의상디자인 연구 -테페이즈망 기법을 중심으로, 홍익대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 김미영 (2000), 영화 '세익스피어 인 러브'에 나타난 복식 분석, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김수경 (2008), 판타지영화의 캐릭터 의상에 관한 연구 -신화적 캐릭터를 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김수남 (2001), 영화예술입문, 서울 : 새미.
- 김수남 (2001), 영화예술의 모든 것, 서울 : 도서출판 월인.
- 김순심, 유은희, 이유허, 이은숙 (1990), 복식인문사회과학총서 1 복식사회심리학, 서울 : 도서출판 경춘사.
- 김승아 (2010), 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영삼 (2005), 무대의상 Stage Costume, 서울 : 중앙대학교 공연영상사업단.
- 김영진 (1995), 팀버튼의 '크리스마스 악몽', 한국논단, 66(1), pp.209-213.
- 김유선 (2009), 영화의상 디자인, 서울 : 커뮤니케이션북스(주).
- 김정혜 (2005), 패션이 사랑한 미술, 경기 : (주)아트북스.
- 김현숙 (1995), 무대의상 디자인의 세계, 서울 : (주)고려원.
- 김혜연 (2011), 낙원 상실과 이브의 모티프의 변용 : 팀 버튼의 '유령신부'와 '이상한 나라의 앨리스', 새한영어영문학회, 53(1), pp.1-20.
- 권연옥 (2009), 초현실주의 테페이즈망 기법을 응용한 패션 스타일링 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 남후신, 김순영 (2005), 영화로 보는 복식사, 서울 : 도서출판 경춘사.
- 박세현 (2006), 동화 '이상한 나라의 앨리스'를 소재로 한 도자표현 연구, 국민대학교 대학원 석사학위논문.

- 박옥미 (2009), 공연예술 의상에 표현된 초현실주의 이미지 연구 -태양의 서커스 'OVO'를 중심으로-, 한국디자인문화학회지, 16(4), pp.272-282.
- 박진배 (2001), 영화, 디자인으로 보기, 서울 : 디자인하우스.
- 서경아 (2000), 초현실주의 회화의 표현기법을 이용한 패션 디스플레이, 대전대학교 대학원 석사학위논문.
- 송지영 (2008), 의미의 환상, 무의미의 일상 : 루이스 캐럴의 '이상한 나라의 앨리스' 연구, 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 신상욱 (2000), 서양복식사, 서울 : 수학사.
- 신인수, 임상임, 김혜경, 이진희 (2003), 현대패션의 이해, 서울 : 교학연구사.
- 양숙향, 김나형, 김은실 (2006), 패션20세기, 서울 : 교학연구사.
- 유선아, 김미영 (2008), 영화 의상에 따른 인물의 이미지 차이 분석 -영화 '악마는 프라다를 입는다'를 대상으로-, 한국복식학회, 58(8), pp.170-183.
- 이강훈 (2010), 이상한 나라의 앨리스 연구, 서울 : 동문선.
- 이연희, 이운영, 이현숙, 진성모 (2002), 패션문화, 서울 : 예학사.
- 이영숙 (2005), 무대의상, 서울 : 도서출판 삼영.
- 이용익 (1991), 초현실주의가 현대복식에 미친 영향, 숙명여자대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 이윤진 (2001), 현대 의상에 나타난 유머성 -미술의 표현 방식을 중심으로-, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 이채론 (2010), 팀 버튼의 환상성 연구 -'이상한 나라의 앨리스'를 중심으로-, 세종대학교 대학원 석사학위논문.
- 이해영, 안현숙, 김선희 (2000), 21세기 패션정보, 서울 : 도서출판 일진사.
- 이희정 (2004), 1950년대 영화의상에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 임영방 (2000), 현대미술의 이해, 서울 : 서울대학교출판부.
- 장미숙 (2009), 영화의 캐릭터 분장 코디네이션에 나타난 포스트모던 특성 -Tim Burton 감독의 작품을 중심으로-, 한국의류산업학회지, 11(2), pp.219-230.

- 장민정 (2008), 한국 사극영화 복식의 표현성에 관한 연구 -프로덕션 디자이너 정구호의 작품을 중심으로-, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 장우혁 (2010), 영미아동문학을 통한 영어수업연구 : 루이스 캐럴의 '이상한 나라의 앨리스', 서울시립대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전혜정 (2007), 현대 패션과 디자이너, 서울 : 도서출판 신정.
- 조유림 (2008), 트롱프뢰유 기법의 패션디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 조윤희 (2001), 초현실주의 경향의 패션사진 작품개발 연구 -현대 패션사진 분석과 스타일링을 중심으로-, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 채금석 (1995), 현대복식미학, 서울 : 경춘사.
- 최순화 (2004), 무대의상으로의 초대, 서울 : 도서출판 연극과인간.
- 최진영 (2006), 여성 패션디자이너의 디자인 특성 연구 -비오네, 샤넬, 스키피아렐리의 1930년대 디자인을 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최해주 (2004), 초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구 -Elsa Schiaparelli의 작품을 중심으로-, 기초조형학연구, 5(1), pp.145-153.
- 허정선, 금기숙 (2004), 패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구, 한국복식학회, 54(3), pp.145-158.
- Alvin Toffler (2006), 원창엽 역, 제 3의 물결, 서울 : 홍신문화사.
- Aniela Jaffe (1995), 이희숙 역, 미술과 상징, 서울 : 열화당.
- Gerard Durozoi (1994), 문장, 박준원 감수, 현대 미술 사전, 서울 : 도서출판 아르떼.
- Gerda Buxbaum (2009), 금기숙, 남후남, 박현신, 허정선 역, 20세기 패션 아이콘, 서울 : 미술문화.
- Hal, Foster (2005), 전역백, 현대미술연구팀 역, 욕망, 죽음 그리고 아름다움, 경기 : 아트북스.
- Joachim, Nagel (2008), 황종민 역, 어떻게 이해할까? 초현실주의, 서울 : 미술문화.
- Jose Pierre (1979), 박순철 역, 초현실주의, 서울 : 열화당.

Marilyn, J, Horn and Lois M, Gurel (1988), 이화연, 민동원, 손미영 역, 의복 : 제2의 피부,
서울 : 까치.

Matthew, Gale (1998), 오진경 역, 다다와 초현실주의, 서울 : 한길아트.

Robert Hughes (2008), 박누리 역, Magritte 명작 400선, 서울 : 마로니에 북스.

Clark V. Poling (2008), Andre Masson and the surrealist self, London : Yale
University Press.

Dilys E. Blum (2003), Shocking! The art and fashion of Elsa Schiaparelli,
Philadelphia : Philadelphia Museum of Art.

Francois Baudot (2001), Fashion & Surrealism, New York : Assouline.

Paolo Baldacci (1997), De Chirico : the metaphysical period, 1888-1919, Boston :
Little, Brown.

Richard Martin (1988), Fashion and surrealism, London : Thames and Hudson.

Robert Descharnes, Gilles Néret (2003), Salvador Dalí, Mexico : Numen.

Sarane Alexandrian (1993), Surrealist art, London : Thames and Hudson.

Werner Spies, Sabine Rewald (2005), Max Ernst : (a)retrospective, New York :
Yale University Press.

동아 TV Collection 2012S/S

Gap Press Haute Couture 2011S/S

Vogue Paris collections 2011S/S

Vogue Paris collections 2012S/S

Vogue Paris collections 2012F/W

한국브리태니커 편집부 (2000), (지식의 세계표준) 브리태니커 CD 2000, 서울 : 한국브리태니커.

<http://blog.naver.com>

<http://movie.naver.com>

<http://movie.nate.com>

<http://100.naver.com>

www.firstviewkorea.com

www.samsungdesign.net

www.style.com

ABSTRACT

A Study on Costume in “Alice in Wonderland” the Movie with Features of Surrealism

Song, Bo Min

Dept. of Clothing

Graduate School

Sungshin Women’s University

Surrealism was formed in the art field for the first time in order to break away from the actual world based on a negative perspective to the society being controlled by rationality since the 1st World War and it pursued unreasonable world through unconsciousness that eliminates reasonable and rational thinking. Along with this trend, development of high technology became a foundation on which culture and arts of actual world were formed and brought forth sudden transformation.

Under the great chaos of this contradictory idea, people of the contemporary times are gaining internal solace from unconscious world through a movie that is progressed in present tense and expresses a world of realistic dream and fantasy. Development of computer graphic technology enabled human imagination to be perfectly reenacted as an actual world and the audience may feel a psychological vicarious

satisfaction through the characters leading the movie by visualizing the desire of the contemporary people. It is movie costumes that express these characters most suitably and personality, historical background and overall mood (ambience) of the character are expressed to the audience through movie costumes.

Tim Burton has been placed as a representative director who makes movie with features of surrealism through combination of diversified genre and parody by eliminating a boundary between movie and animation. Costumes and images reenacted by him represent fashion features of surrealism well and in a movie of 'Alice in Wonderland', surrealism fashion was well represented through digital technique by hovering between actual world and surreal world that is a world of dream of Alice.

Under this background, in this study, a meaning of surrealism as a mental outlet of the contemporary people and movie costumes in 'Alice in Wonderland' was explored. Surrealism is a kind of avant-garde art campaign that was originated from dadaism. Surrealism is expressed by depaysement that was born by Rene Magritte and Savador Dali who tried to imbue fantastic structure with phantom of objective substance by juxtaposing automatism by using extemporaneousness and contingency being expressed by Andre Masson and Max Ernst and the subjects that are mutually unrelated logically in one space.

Expression technique of surrealism was succeeded to and represented by creative fashion that pursues human diversity. Contemporary fashion has been represented by expression of fantastic world by making use of Objet, inversion of costume item, bodily symbolism, switchover of location, optical illusion depending on each expression technique and this kind of

expression technique could be observed in surrealism fashion represented in movie as well.

Depending on expression technique of this surrealism, movie costume of 'Alice in Wonderland' was analyzed and the result of consideration by classifying such costumes into aesthetic features having a nature of fantasy, amusement, freedom and avant-garde style is as follows.

First, movie costume of 'Alice in Wonderland' has a fantastic nature of surrealism. Objet of natural substance is expressed through depaysement and fantastic touch of natural substance is expressed in the costume. Such fantastic touch is expressed through use of fantastic color tone and materials and personification of animals by computer graphic.

Second, movie costume of 'Alice in Wonderland' represents a sense of amusement of surrealism. Costume is expressed in a amusing way by vesting a new meaning without limitation of usage in strangeness through combination of objet and inversion. A sense of amusement is expressed by decorating costume with internal inversion of costume item as well as external inversion of daily supplies.

Third, movie costume of 'Alice in Wonderland' represents a nature of freedom of surrealism. Unconsciousness of surrealism is expressed in costume by collage technique of depaysement and automatism and without limitation of material, material is used freely. In this respect, free combination is used by breaking the boundary between male costume and female costume, historial costume style and costumes of the West and the Orient and free nature of surrealism fashion is expressed.

Fourth, movie costume of 'Alice in Wonderland' has a nature of avant-garde style of surrealism. A grotesque image is created through

internal inversion of body and disintegration, deformation and distortion in structural form of costume and human body and a sense of avant-garde style is expressed.

In this study, as features of costume was analyzed by pictures expressed in movie scene, dead angle of costume may be taken place depending on shooting angle, distance and time and subjective opinion of the researcher was unable to be excluded and therefore, it is considered that in-depth study may be required in the subsequent research by recognizing this difference.