

논문접수일 : 2013.12.09

심사일 : 2014.01.05

게재확정일 : 2014.01.26

『이상한 나라의 앨리스』에 나타난 여성 영웅 캐릭터의 신화적 특성과 의상

Costumes and Mythical Characteristics of the Female Heroic Character
Appearing in *Alice in Wonderland*

김 수 경

가톨릭대학교 생활과학부 의류학전공

Kim Soo kyong

The Catholic university of Korea, Dept. of Clothing & Textiles

*본 연구는 2012년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2.1. 영웅 신화의 서사구조
- 2.2. 영웅 신화 서사구조 속의 원형의 특성

3. 『이상한 나라의 앨리스』에 나타난 영웅 신화의 서사구조

- 3.1. 『이상한 나라의 앨리스』 스토리에 차용된 영웅 신화의 서사구조
- 3.2. 영웅 신화의 서사구조 원형에 의한 『이상한 나라의 앨리스』의 캐릭터 분석

4. 앨리스 의상에 나타난 영웅적 특성

- 4.1. 앨리스 의상 분석
- 4.2. 앨리스 의상의 영웅적 특성

5. 결론

참고문헌

논문요약

신화의 보편성은 대중이 선호하는 판타지영화에서 적극적으로 활용되고 있다. 본 연구는 영웅 신화의 서사구조가 적용되어 있으며 영화의상으로 가치를 인정받아 주목되는 영화인 『이상한 나라의 앨리스』의 여성 영웅으로서의 앨리스 캐릭터와 영화의상의 특성에 관하여 고찰하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위하여 캠벨과 보글러의 영웅 신화 서사구조를 정리하고, 영화 『이상한 나라의 앨리스』에 반영된 영웅 신화 서사구조를 살폈으며, 영화 속 앨리스 캐릭터와 영화의상을 분석하였다. 연구결과에 의하면, 앨리스는 모험 여정의 소명을 받고 시련을 겪으면서 소명을 완성하는 영웅 원형의 전형적인 특성을 재현하고 있었다. 그러나 현실 세계에서 소망하던 욕구들이 언더랜드의 여전사 역할이라는 우회적인 방법을 통해 자아실현으로 구현되었다는 점에서 남성 영웅과 다른 차별성을 보이고 있었다. 앨리스 의상은 영웅의 전형성과 남성성을 상징하는 디자인 요소가 활용되어 시대적 여성성을 극복하고 자아실현을 이루는 앨리스의 여성 영웅으로서의 특성을 나타내고 있었으며, 여성적이고 불완전한 이미지에서 양성적이고 안정적인 이미지로 변화되어 나타나고 있었다.

주제어

신화, 판타지영화, 여성 영웅 캐릭터

Abstract

The universal nature of myth is actively utilized in fantasy movie. This study is aimed at examining the characteristics of the movie costumes that the female heroic character wears in the film, *Alice in Wonderland*, which employs the narrative structure of the hero myth and receives much attention for movie costumes. For this purpose, the author investigates the narrative structure of the hero myth presented by Joseph Campbell and Christopher Vogler, examines the narrative structure of hero myth reflected in *Alice in Wonderland*, and analyzes the movie costumes of the character, Alice, in the film. According to the research, Alice displays the typical characteristics of the hero archetype who receives a call to undertake an adventurous journey, experiences ordeal along the way, and finally accomplishes the mission. However, Alice also shows a distinction from male heroes in that the desires in reality are fulfilled in an indirect way through her role of a female warrior in the "underland". The costumes of Alice adopt the design elements that represent typical attributes of an archetype hero and masculinity. By doing so, her movie outfits display the character's intrinsic nature as a female heroic figure who overcomes the gender notions of the time and achieves self-realization. Accordingly, Alice's image shifts from that of a feminine and disordered image to an androgynous and stable one.

Keyword

myth, fantasy movie, female heroic character

1. 서론

신화는 전 세계에 걸쳐 인간이 있는 모든 곳에 등장하는 옛날이야기와 같은 대중적이고 친근한 경험이 되고 있다. 융(Jung, C. G.)은 '집단무의식(the collective unconscious)' 개념으로 신화를 접근하여 신화를 집단 경험의 표출로 이해하고 있다. 융의 개념은 신화학자였던 캠벨(Campbell, J.)에 의해 영웅 신화의 구조체계로 발전하였다. 보글러(Vogler, C.)는 융과 캠벨의 신화연구에서 도출한 영웅 신화 여정의 원리와 형식에 관한 개념을 영화 시나리오 창작에 접목시켰으며, 그의 책 『신화, 영웅, 시나리오 쓰기』를 통해 영화에 신화적 특성이 구체적으로 적용될 수 있는 지침을 마련하고 있다.

영화는 가장 대중적인 문화예술이다. 신화에 내재된 보편적 특성은 대중성에서 안정적이기 때문에 대중적 지지가 필요한 판타지영화에서 적극적으로 활용되고 있다. 2000년대 이후 판타지영화의 대중적 성공과 함께 판타지영화 주인공 캐릭터의 특성에 영웅 신화 여정의 서사구조가 적극적으로 차용되고 있으며, 모험형 판타지영화 속 여성 영웅의 특성에 영웅 신화의 서사구조가 적극적으로 반영되어 미성숙한 여성에서 자아실현을 이루면서 성장하는 모습을 보이는 경향이 있다.

루이스 캐럴(Carroll, L., 1832-1898) 원작을 토대로 하고 있으며, 디즈니사(Walt Disney Pictures)에서 제작하고, 팀 버튼(Burton, T., 1958-)이 감독한 『이상한 나라의 앨리스 (Alice in Wonderland)』는 박스 오피스(Box Office)의 상위권을 기록한 영화이다. 또한 83회 미국 아카데미 미술상을 비롯하여 의상 부문에 있어서도 다양한 상을 받았는데, 미국 아카데미 의상상과 64회 영국 아카데미 의상상 및 37회 새턴(Saturn Awards) 의상상으로 영화의 가치를 인정받고 주목받았다. 이처럼 고전으로서의 가치와 영화의 대중적 관심을 토대로 하고 영화의 상으로서도 인정받았을 뿐만 아니라, 스토리 구조와 캐릭터들에 있어 영웅 신화 원형의 서사구조가 흥미롭게 적용되어 주목되는 영화이다. 주인공 앨리스는 영웅의 모험 여정을 따르고 있다. 앨리스는 여정을 떠나기 전의 그녀가 사회적 관습 속에서 부딪혀야 했던 제(諸)문제를 여정을 통해 해결하게 되고, 모험 여정 안에서 구원자이면서 전사로서의 경험을 한다. 이는 앨리스를 영웅으로 만들면서 동시에 앨리스의 자아실현으로 이어지면서 영화의 서사구조 속에서 영웅 신화 여정이 재현되는 결과를 낳고 있다. 여성 영웅과 서사구조 관계에 관한 연구는 이유경(2006), 김수연(2000)의 연

구 사례와 같이 연구 대상이 문학에 한정된 경우이거나, 『이상한 나라의 앨리스』와 여성성에 관한 연구도 한혜정(2010), 조애리, 윤교찬(2009)의 연구 사례와 같이 소설을 연구 대상으로 문학적 관점에서 접근한 경우가 빈번하였다. 또한 영화 『이상한 나라의 앨리스』와 의상에 관한 송보민(2012)의 연구 사례는 초현실주의와 의상과의 관계를 고찰하고 있다. 이처럼 『이상한 나라의 앨리스』의 영화의상과 여성 영웅의 서사구조를 논한 연구는 아직 미비한 실정이다.

영화의상은 영화 캐릭터의 재현에 있어 정보와 특성을 효과적으로 전달하는 중요한 요소 중의 하나로 캐릭터의 특성은 의상을 통하여 재현되며 이미지가 완성된다. 빅토리아 시대를 배경으로 여성성(gender)의 문제를 극복하는 앨리스 여정의 서사구조와 이를 반영한 앨리스 의상은 시대상을 반영한 여성의 특수성과 성장과정의 갈등을 반영하고 있다. 또한 앨리스가 모험 여정 속에서 취하는 각각의 의상들은 영웅 여정의 단계별 특성을 명시하는데 도움이 되고 있다. 따라서 시대적 배경 안에서 자아실현을 원하는 젊은 여성이면서 영웅 신화 서사구조를 따르는 앨리스 캐릭터의 특성을 재현한 의상을 살펴보는 연구는 영화 의상디자인을 위해 의미가 있다고 사료된다.

이에 본 연구는 영화 『이상한 나라의 앨리스』에 반영된 영웅 신화 서사구조를 살피고 앨리스의 영화 의상 분석을 통하여, 영웅 신화 서사구조를 차용한 판타지영화의 여성 영웅 캐릭터와 영화의상의 특성에 관하여 고찰하는 것을 목적으로 하였다.

본 연구의 내용으로는, 캠벨과 보글러의 영웅 신화 서사구조를 정리하고, 영화 『이상한 나라의 앨리스』 속에 반영된 영웅 신화 서사구조와 등장 캐릭터들의 원형적 특성을 분석하였다. 그 다음 앨리스 캐릭터의 영화의상 분석을 통해 여성 영웅으로서 앨리스의 특성과 의상과의 관계를 고찰하였다. 연구방법은 문헌을 이용한 이론적 고찰과 『이상한 나라의 앨리스』 DVD와 대중매체에서 차용한 사진 자료 분석을 통하여 이루어졌다. 본 연구는 영웅 신화 서사구조를 반영한 판타지영화의 21세기형 여성 영웅 캐릭터의 특성을 살피고 판타지영화 캐릭터와 의상의 관계에 관하여 고찰함으로써 영화의상 연구의 활성화를 도모하고 이론적 자료로 활용되는데 의의가 있다.

2. 이론적 배경

오늘날 대중에게 영화는 새로운 신화로서 제안되고 있다. 영화는 신화와 조우하면서 더 많은 상상력의 가능성을 열 수 있고, 신화는 영화를 만나 과거의

대중적 친밀감을 지속적으로 유지하고 있다고 생각된다. 그래서 많은 작가들이 “영화 만들기를 신화 만들기의 현대적인 형태”로 여긴다는 보이틸라의 주장은 주목된다(Voytilla, 1999/2005, p.19). 신화 중에서 영웅 신화는 특히 영화와 밀접한 관계를 가지고 있다. 인간이 출생, 성장, 소멸의 과정을 통하여 맞이하는 다양한 경험, 시련, 만남, 희로애락 등을 반영한 영웅 신화의 구조는 개인의 자아의식 발달 과정에서 그 개인의 특수한 지점에 적용되고, 동시에 개인이 직면한 특수한 문제에도 적용된다. 또한 "영웅의 상은 인간의 개성이 발전해 가는 각 단계를 반영"하듯 전개된다(Jung et al. 1964/2013, p.121). 융, 캠벨, 보글러의 신화 연구에서 도출한 영웅 신화의 원리와 형식을 정리하면 다음과 같다.

2.1. 영웅 신화의 서사구조

융(Jung, 1984/2002)은 시대와 인류를 초월한 이미지가 인간의 꿈과 신화에서 공통적으로 발견되는 점에 주목하고, 신화를 인간 심혼의 본질을 나타내는 정신적인 발현이라고 보았다. 즉 인간 심층에 인류 전체 역사를 통해 획득한 집단적 무의식이 존재한다고 보았고 이를 토대로 신화를 집단 경험의 표출로 이해하였다. 집단적 무의식은 민족, 문화 또는 개인적 의식을 초월한 인간 너구조의 동일성에 바탕을 두고 있으며 사람들의 무의식 속에 조상들의 경험까지도 섞여있다고 생각한 것으로, 인류 전체 역사를 통해서 획득한 무의식이다. 집단적 무의식은 각 개인이 지닌 개인적 정신과 달리 보편적 성질을 가지고 있어 모든 인간에게 동일한 내용과 행동 양식으로 나타나며, 모든 인간에게 존재하는 초개인적 성질을 지닌 보편적 정신의 토대라고 하였다. 이러한 집단적 무의식의 내용을 원형이라고 한다. 보글러(Vogler, 1998/2005)의 ‘원형’ 해석에 의하면 원형은 인류가 공유하는 유산인 고대 인격의 여러 가지 패턴을 의미하며, 인격이 다양하게 다분화되어 나타나는 인간 정신의 상이한 측면을 반영한다. 융(Jung, 1984/2002)에 의하면 원형은 신화나 민담 속에서 잘 표현되고 있다. 즉 신화나 민담의 구조 속에서 캐릭터의 유형과 그 관계가 되풀이되어 나타나는 모습을 통해 알 수 있다.

정통 신화학자인 캠벨(Campbell, 1949/1999)은 ‘영웅의 원형적인 여정(the hero’s journey)’을 추적하는 세계 각지의 영웅 신화 연구를 통해, 스토리에 일정한 패턴이 있음을 밝히고 신화 저변에 깔린 유사성에 주목하여 ‘원질신화(monomyth)’라는 명칭을 붙였다. 캠벨에 의하면, 영웅 신화의 표준적 궤도는 [표1]

과 같이 분리(separation)·입문(initiation)·귀환(return)의 보편적 틀을 지닌 공식처럼 되어있다. 분리단계는 ‘보통 세계에서의 영웅의 탄생’과 ‘모험으로의 초대’ 및 ‘관문 통과’하기까지가 해당된다. 일상적인 삶의 세계에서 살고 있던 영웅에게 특별한 임무가 부여되며, 모험에의 소명이 제안된다. 영웅은 모험에의 소명을 거부하지만 영웅을 돕는 조언자를 만나며, 모험의 길을 떠나 첫 관문을 통과한다. 입문단계는 영웅이 ‘초자연적인 특별한 세계에 들어서 겪는 시련의 길’이며 모험을 통하여 ‘신격화되거나 보상’받게 되기까지의 단계이다. 문제 상황에 직면하고, 괴물과 싸우거나 불가사의한 여행을 하는 등의 다양한 시련을 겪으며, 모험의 문턱을 본격적으로 넘게 되고, 여신이나 여성, 다양한 협력자와 적대자를 만난다. 귀환단계에서는 결정적인 승리를 거둔 영웅이 임무를 완성하고 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 일상 세계로 귀환하거나 부활하게 된다. 이처럼 "영웅 여정의 궤도는 모든 문화와 시대를 관통해서 나타나기 때문에 보편적이며 영웅의 신화적 개념은 인류의 대부분의 문제를 이해하는데 활용"될 수 있다(Campbell, 1949/1999, pp.48-49).

캠벨의 영웅 신화 서사구조 3단계		
분리	보통 세계	영웅의 탄생, 모험으로의 초대, 관문을 통과하는 단계
입문	초자연적 세계	시련의 길, 신격화, 보상까지의 단계
귀환	일상 세계	승리를 거두고 일상 세계로 귀환, 부활하는 단계

[표 1] 캠벨의 영웅 신화 서사구조

보글러(Vogler, 1998/2005)는 모든 스토리가 신화, 민담, 꿈, 영화 등에서 보편적으로 나타나는 구조상의 공통요소로 구성되어 있다는 개념을 가지고 스토리와 신화의 공통요소를 연구하였다. 보글러는 캠벨의 사상 속에 반복되어 나타나는 캐릭터와 융의 원형 사상이 상응한 점에 주목하고, 영웅 신화 여정의 원리와 형식을 영화 시나리오 창작에 접목시켰으며, 영화에 신화적 특성이 구체적으로 적용될 수 있는 실용적 지침을 마련하였다. 그는 캠벨이 출발·입문·귀환으로 패턴화한 영웅 여정의 구성을 [표2]에서 보듯이 3막 12단계로 재구성하였다. 1막은 일상 세계, 모험에의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승과의 만남, 첫 관문의 통과인 5단계이며, 2막은 시험·협력자·적대자, 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, 시련, 보상의 4단계로 잡았고, 3막은 귀환의 길, 부활, 영약을 가지고 귀환하는 3단계로 구성하였다. 보글러(Vogler, 1998/2005)에 의

하면 영웅은 용감한 전사로서 육체적 활약만 하는 역할에 한정되는 것이 아니라, 모든 주인공이 영웅의 틀에 해당될 수 있음을 밝혀 영웅의 의미를 확대하였다. 또한 영웅의 여정에 담겨있는 본질적 개념이 자아실현, 성장, 감정의 여행 등 모든 부분에 적용될 수 있음을 제시하고, 테마나 장르의 변주가 가능한 점을 명시하고 있다. 이러한 개념은 신화 속 영웅의 여정이 삶의 여정 속에서 인간이 구현하는 자아실현을 의미한 캠벨의 관점이기도 하면서, 그의 시나리오 지침서가 많은 예술 창작 구성 형식(form)의 원리로 다양하게 적용할 수 있는 가능성을 갖게 하고 있다. 한편 "남성의 여행이 직선적인데 비하여 여성의 여행은 내부와 외부로 향해 원, 혹은 나선형을 그리며 움직여가는 여행으로 비유하여, 여성의 여행이 내적 자아실현과 관계가 있을 수 있음"을 밝히고 있다(Vogler, 1998/2005, pp.25-26).

보글러의 영웅 신화 서사구조 3단계	
1막	일상 세계, 모험에의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승과의 만남, 첫 관문 통과
2막	시험/험력자/적대자, 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, 시련, 보상
3막	귀환의 길, 부활, 귀환

[표 2] 보글러의 영웅 신화 서사구조

2.2. 영웅 신화 서사구조 속의 원형의 특성

"원형 그 자체와 원형적 이미지는 구별된다(Hyde, McGuinness, 1992/2002, p.64). 원형은 물리적 실체가 아니고 무의식의 내용을 나타내며, 원형의 실제 존재는 무의식으로 추론되지만 의식으로 들어온 원형적 이미지에 의해 원형을 지각하게 된다. 즉 원형은 "무의식적 정신의 구성 인자"이며 이미지(image, 심상)나 상징의 형태를 통해서 드러나게 된다(Abt, 2005/2007, p.27). 인류의 모든 세대와 문명에서 발견되는 정신적 내용인 '현자와의 교류'가 원형이면, 신화 속에서는 현명한 노인의 이미지로 나타나는 점을 예로 들 수 있다.

정신적 내용인 원형을 "보글러는 그의 서사구조에서 유형화하고 있으며, 어떤 이야기 안에서 한 등장인물이 맡는 기능이나 역할"을 설명하는 것으로 구체화하고 있다(Voytilla, 1999/2005, p.41). 따라서 보글러가 사용하는 원형은 인간의 면면을 표상하며 인간의 동일하게 반복되어 나타나는 유형 혹은 이미지가

고, "인간의 수만 가지 특질 중에서 대표적으로 인격화된 상징"을 의미한다(Vogler, 1998/2005, pp.72-75).¹⁾ 보글러는 서사구조 속에서 자주 등장하는 보편적이고 유용한 원형을 영웅(Hero), 조연자(Mentor), 전령(Herald), 관문수호자(Threshold Guardian), 변신자재자(Shapeshifter), 그림자(Shadow), 트릭스터(Trickster)로 구성하였다. 일반적으로 캐릭터가 기능상 단순하게 한 역할을 맡는 것만은 아니고 더욱이 영화의 장르에 따라 수많은 원형이 가능하므로 보글러(Vogler, 1998/2005)는 그가 제안한 원형이 가장 기본적인 원형임을 밝히고 있다. 또한 하나의 캐릭터는 하나의 원형으로 불변하는 모습을 보이는 것이 아니라 스토리에서 일정 효과를 내기 위해 유연하게 변화하는 기능을 갖고 있으며 캐릭터의 원형 이동과 변주가 가능함을 밝히고 있다.

유형화된 각 원형을 요약하면 다음과 같다. 영웅 원형은 주인공, 혹은 중심인물로 보통세상에서 특별한 세상으로 모험의 소명을 받고 여정에 오르는 캐릭터이다. 영웅은 여정을 거치면서 성장하고 여정의 끝에 이르면 진정한 영웅으로 화(化)하게 되는 것이다. 영웅은 정체성과 완전함을 찾아 헤매는 에고(ego)를 표상하며, 욕구, 목표, 상처, 소망 등에서 불완전한 부분이 있다. 대다수의 영웅이 처한 일상 세계가 변화하지 않을 수 없는 상황 속에 있어야 욕구를 충족시키거나 상처를 치유하기 위해 여정을 떠날 수 있고 모험에의 소명을 이룰 수 있다. 여정 중에 조연자, 수호자, 적 등을 만나게 되는데 이렇게 대응하게 되는 원형들은 자신의 내면의 분리된 부분일 수도 있고 외부에서 다가오기도 하여, 여정이라는 배움과 성장을 통해 자신과의 일체를 이루게 된다.

조연자 원형은 영웅에게 도움, 정보, 통찰력을 제공하여 영웅이 영웅의 여정에 오르도록 동기를 부여하고 도와주는 현자의 모습이다. 영웅이 여정에 오르면 정보와 방향을 제시하여 정신적 힘을 제공하고, 무기, 옷, 마법의 약 등의 물질적 도움을 준다.

전령 원형은 영웅에게 영웅의 여정이 기다리고 있음을 알리는 기능이며, 영웅이 현실 세계에서 분리되어 출발의 여정을 떠나게 하는 역할을 한다.

관문수호자 원형은 영웅으로부터 특별한 세상과 특별한 세상의 비밀을 수호하는 기능으로, 영웅이 이

1) 본 연구에서 캐릭터들의 원형 분석에서 사용하는 용어 '원형'은 '동일하게 반복되어 나타나는 유형 혹은 이미지'를 의미한다.

2) 보글러의 책 번역판에는 trickster가 장난꾸러기로 번역되어 있으나 '장난꾸러기'라는 번역어가 의미상 한정적일 수 있어서 보이틸라의 책 번역에서 사용한 용어 '트릭스터'를 그대로 사용하였다.

를 극복해야만 하는 장애물의 역할이다. 관문수호자 원형은 등장인물, 사물, 자연의 역경 등 모든 것이 가능하며 반드시 악한 존재일 필요는 없다. 또한 보글러에 의하면 성공한 영웅은 관문수호자를 “위협적인 적이 아니라 도움이 되는 협력자이거나 새로운 힘이 다가올 것임을 알려주는 초기의 지시자”로서 파악하는 것’을 배우게 된다(Vogler, 1998/2005, p.107).

변신자재자 원형은 영웅의 마음에 혼란과 의문이 일게 하여 영웅에게 혼선을 제공하는 것이 주 기능이다. 그러나 많은 원형이 변신자재자 원형의 특성을 공통으로 가질 수 있다.

그림자 원형은 가장 어두운 욕망을 의미한다. 공포와 두려움, 타자의 기능으로 판타지영화에서는 주로 영웅과 반대편인 악의 캐릭터나 적, 암흑의 세력 등이 그림자에 해당된다. 그림자 원형은 사물의 어둡거나 성취되지 못하고 거부당한 측면의 에너지를 표현하며, 그 에너지 안에는 내면세계의 억눌린 괴물이 살고 있다. 그림자 원형은 악한, 적대자, 원수에 투사되어 있고, 영웅의 죽음이나 파괴에 에너지를 쏟으며, 괴물, 악령 등 두려움을 불러일으키는 존재이다. 그림자 원형은 영웅의 대립 측면에 위치하여 영웅에 도전하고, 영웅에게는 가치있는 대적자의 기능을 가지고 있다. 한편 대부분의 그림자 원형은 그 자신을 악한이나 적으로 생각하지 않으며, 자신의 신화에서는 그 자신이 영웅이며 관객의 영웅이 자신에게는 악한이 된다고 간주한다.

트릭스터 원형은 장난꾸러기 혹은 혼란을 일으키는 기능을 가지고 있다. 때로는 악의 없는 장난을 치고 싶어하는 에너지와 변화의 욕망을 구현한다. 희극적 광대나 보조역할의 캐릭터이고 영웅이나 그림자를 위한 조력자가 될 수도 있고, 자체의 임무를 가진 독립적인 대항자일 수도 있다.

3. 『이상한 나라의 엘리스』에 나타난 영웅 신화의 서사구조

3.1. 『이상한 나라의 엘리스』 스토리에 차용된 영웅 신화의 서사구조

팀 버튼의 영화 『이상한 나라의 엘리스』는 캐럴의 원작인 『이상한 나라의 엘리스』와 『거울나라의 엘리스』를 활용하여 재구성하고 있다. 판타지영화의 기본 구조인 선과 악의 대결구도를 가지고 있고, 현실과 초자연적 경계가 불분명하여 시공간이 해체되어 있으며, 다양한 환상적 인물과 존재들이 등장하고 있다. 특히 영웅 신화 여정의 형식이 영화의 서사구조

속에서 두드러지게 나타나고 있다. 『이상한 나라의 엘리스』를 보글러의 영웅 신화의 서사구조의 3막에 맞춰 정리하면 다음과 같다.

3.1.1. 『이상한 나라의 엘리스』 1막

보글러의 1막은 영웅이 일상 세계에서 모험에의 소명을 받지만 소명을 거부하고 정신적 스승과의 만남이 이뤄지며 첫 관문을 통과하는 단계이다.

남과 다른 생각과 상상력이 강하고 국제무역을 꿈꾸던 사업가였던 엘리스의 아버지는 꿈을 이루지 못하고 죽었다. 어린 시절 언더랜드(Underland)를 방문했던 엘리스는 그 방문 경험을 반복적으로 꾸는 이상한 꿈으로만 생각하며 실체를 모르고 19세가 된다. 엘리스는 그녀가 살고 있는 빅토리아 시대의 관습에 따른 여성의 역할에 대해 적응하지 못하고 한계를 느끼고 있었다. 어머니의 결정에 의해 정해진 정혼상대인 해미쉬(Hamish)의 청혼을 받아들여야 하는 난처한 순간에 만난 흰토끼(McTwisp page)를 쫓아 다시 언더랜드로 들어가면서 모험여행이 시작된다.

엘리스는 체셔고양이(Cheshire cat)의 안내로 엘리스를 기다리고 있던 겨울잠쥐 (Mallymkundormouse), 직업병인 수은 중독으로 정신이 정상이 아닌 모자장수(Hatter), 삼월토끼(March hare)를 만나게 되고, 자신이 언더랜드의 구원자로 예정되어 있다는 소명을 믿지 않는다. 모자장수와 함께 하얀 여왕(Mirana)의 성으로 도망치는 도중에 모자장수는 붉은 여왕(Irabeeth)의 하수인인 스테인(Stayne)에게 붙잡히고 엘리스는 모자장수를 구하기 위해 붉은 여왕의 성에 들어간다.

1막에서 엘리스는 여성으로서 한계를 느끼는 일상 세계에 살고 있으며, 결혼 선택이라는 원하지 않는 상황에서 벗어나려는 욕구가 모험에의 여정을 떠나게 하는 기제로 작용한다. 그러나 아직은 자신이 언더랜드의 구원자라는 소명을 거부하는 단계이며, 모자장수를 구하기 위해 붉은 여왕의 성으로 들어가는 결정을 함으로써 영웅으로서의 첫 관문을 통과하게 된다.

3.1.2. 『이상한 나라의 엘리스』 2막

보글러의 2막은 영웅이 시험에 들고 협력자와 적대자를 만나며, 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근하여 시련을 겪지만, 이를 극복하고 보상을 받는 단계이다.

엘리스는 언더랜드를 공포로 지배하고 있는 붉은 여왕 외 다양한 캐릭터들을 만나게 된다. 그 곳에서 엘리스는 보팔검(Vorpalsword)을 지키고 있던 밴더스내치(Bandersnatch)에게 그의 잃어버린 한쪽 눈을

겨울잠쥐에게서 빼앗아 되돌려주고 검을 얻는다. 엘리스는 자신에게 보답하기 위해 도움을 주는 밴더스내치를 타고 하얀 여왕의 궁으로 오게 되며, 체셔고양이의 마법으로 목숨을 구한 모자장수 등도 하얀 여왕의 궁에 다다르게 된다. 엘리스는 아직은 자신이 재버위키(Jabberwocky)를 물리칠 영웅이라는 소명을 거부하지만, 파란 애벌레 앵솔렘(Absolom carterpillar)이 번데기 단계로 들어가는 것을 통해 용기를 얻고 소명을 받아들여지게 된다. 엘리스는 하얀 여왕이 준비해 준 갑옷을 입고 언더랜드의 구원자로서 여전사가 되어 용의 형상을 하고 있는 재버위키를 죽이면서 언더랜드를 붉은 여왕의 압제에서 구하고 하얀 여왕에게 왕위를 돌려주고 영웅이 된다.

2막에서 엘리스는 적대자인 붉은 여왕과 스테인 등을 만나고, 협력자인 하얀 여왕, 모자장수, 삼월토끼 등을 만나게 된다. 또한 보팔 검을 구하기 위해 공포의 존재인 밴더스내치에게 다가가야 하는 시험과 재버위키를 죽여야 하는 시련에 들게 된다. 특히 적대자였던 대상인 밴더스내치를 협력자로 바꾸기도 한다. 재버위키와의 싸움에서 극도로 깊은 공포와 두려움의 시련을 겪지만 아버지에게서 배웠던 상상력의 힘으로 시련을 극복하고 재버위키를 죽이면서 그녀의 영웅으로서의 소명에 대한 보상을 받게 된다.

3.1.3. 『이상한 나라의 엘리스』 3막

보글러의 3막은 영웅이 귀환의 길로 들어서는데, 부활하거나 영약을 가지고 귀환하는 단계이다.

언더랜드에 평화를 돌려준 엘리스는 재버위키의 피를 마시고 현실 세계로 귀환한다. 돌아온 현실 세계에서 엘리스는 강요된 결혼을 거부하고, 아버지의 못 이룬 꿈을 이루는 동시에 독립적인 여성으로서의 자아실현을 위해 길을 떠난다. 파란 애벌레와 번데기였던 앵솔렘의 부활을 암시하는 파란 나비가 엘리스 근처로 날아다니면서 엘리스의 영웅으로서의 부활을 암시한다.

3막에서 엘리스는 현실 세계로 귀환하고, 빅토리아 시대를 사는 여성으로서가 아닌 아버지의 꿈이었던 국제무역을 통해 자아실현을 꿈꾸는 여성으로서 다시 태어나는 단계로 나아간다. 이상의 『이상한 나라의 엘리스』의 서사구조를 정리하면 [표3] 과 같다.

『이상한 나라의 엘리스』 서사구조 3단계		
1막	일상세계 언더랜드	언더랜드를 구해야하는 영웅으로서의 소명을 받으며 붉은 여왕의 상으로 자신의 의지로 들어가면서 첫 관문 통과
2막	언더랜드	재버위키와의 대결을 통해 영웅성을 확인하며 소명을 이루고 보상을 받음
3막	일상세계	언더랜드에 평화를 주고 현실 세계로 귀환 자아실현을 이루면서 영웅성 확인

[표 3] 『이상한 나라의 엘리스』 서사구조

3.2. 영웅 신화의 서사구조 원형에 의한 『이상한 나라의 엘리스』의 캐릭터 분석

3.2.1. 영웅 원형

영웅 원형은 주인공인 엘리스가 해당된다. 보글러(Vogler, 1998/2005)는 소명이 꿈, 계시와 같은 메시지의 모습으로 나타나며 변화의 시간이 도래했음을 알려주는 무의식의 메신저나 영웅 자신의 각성일 수 있다고 했다. 엘리스에게 반복적으로 나타나는 언더랜드를 방문했던 경험에 관한 꿈은 엘리스에게 다가올 모험을 암시하는 계시의 형태라 볼 수 있다. 엘리스는 이러한 꿈의 존재만으로도 힘들어하고 있었으며 동시에 빅토리아 시대를 살고 있는 19세의 여성으로서 자신이 처한 일상 세계에 적응하지 못하고 있었다. 빅토리아 시대의 여성에게 주어진 현실 세계는 엘리스의 자유를 향한 상상력의 욕구나 소망과 다르게 불완전하고 억압을 제공하는 사회이다. 언니의 포장된 결혼생활이나 왕자님만을 기다리는 노처녀 고모의 한계가 제공하는 현실과 자신이 원하지 않는 상대와의 결혼을 결정해야하는 불완전하고 억압된 현실 세계는 엘리스에게 변화하지 않을 수 없는 상황 속에 처하게 하며, 자아와 정체성을 찾고자 하는 엘리스의 욕구는 ‘모험에의 여정’을 떠나게 하는 기제로 작용한다. 따라서 언더랜드로의 여정은 엘리스가 현실의 억압을 극복하고 성장하는 계기를 제공하며 자신의 내면세계의 여행으로 들어가는 부분이면서 엘리스의 영웅성이 시작되는 지점이 된다. 엘리스는 대부분의 영웅이 여정 중에 만나는 협력자, 조연자, 적대자를 만난다. 또한 보팔검을 구하기 위해 밴더스내치와 같은 관문을 상대해야 하는 시험에 들거나 두려움의 존재인 재버위키를 죽여야 하는 시련에 들게 된다. 재버위키를 죽이고 언더랜드를 붉은 여왕의 압제에서 구함으로써 영웅의 소명을 완수하여 귀환의 길에 오른다. 독립된 여성으로서 자신의 진정한 자아를 찾게 되는 과정이 엘리스가 영웅 원형으로서의 특성을 전형적으로 갖고 있는 부분이다.

3.2.2. 조연자 원형

조연자 원형은 파란 애벌레 앵솔랩과 하얀 여왕, 모자장수가 대표적으로 해당된다. 하얀 여왕은 붉은 여왕에 의해 왕좌를 빼앗기고 마모레알(Marmoreal)로 쫓겨나서 살고 있으며, 살생을 하지 않기로 약속한 것 때문에 자신은 전사가 되지 못한다. 하얀 여왕은 엘리스에게 영웅의 모험이 다가오고 있음을 암시하고, 괴물 재버위키와 싸워야 하는 전사는 엘리스라는 사실을 알려면서 엘리스가 언더랜드를 구할 수 있는 영웅임을 깨닫게 도움을 주는 조연자 원형의 기능을 가지고 있다. 외형은 하얀 여왕이라는 명칭에 걸맞게 하얀 색 피부빛과 머리에 은빛이 감도는 흰색드레스를 착용하고 있다. 검정 손톱과 검정색의 입술색으로 대표되는 메이크업으로 흰색을 강조하면서 동시에 그로테스크한 분위기를 풍긴다. 대부분의 조연자 원형이 영웅 원형에게 물질적이거나 정신적 도움을 주듯이 하얀 여왕은 엘리스의 신체사이즈를 정상적인 크기로 만들어주기 위해 마술주스를 만들고 기사복을 제공한다. 주술적 분위기의 마녀 이미지를 활용하여 주술적 측면에서 현자인 조연자 원형을 전형적으로 재현하고 있다.

대부분의 조연자 원형이 영웅 원형에게 영웅이 될 수 있는 동기와 길을 제시하듯이 파란 애벌레 앵솔랩은 무관심한 듯한 캐릭터이나 번데기가 되는 과정을 보이면서 엘리스에게 동기를 부여해서 두려움을 떨쳐내도록 돕고, 길을 알려주는 정신적 스승의 모습을 보인다. 담배를 피는 모습으로 현로(賢老)를 모방하면서 현자의 이미지를 암시하고 있다.

모자장수도 엘리스가 언더랜드의 예정된 영웅이라는 점을 받아들이지 못하고 혼란스러워할 때 그녀가 정체성의 혼란을 이겨내고 영웅성을 기억하도록 정신적으로 도움을 주며, 작아진 엘리스를 위해 옷을 만들어 주면서 물질적으로도 도움을 주는 조연자 원형의 역할을 맡고 있다.

3.2.3. 전령 원형

전령 원형은 흰토끼, 모자장수가 해당된다. 흰토끼는 현실 세계의 엘리스를 언더랜드로 빠지게 하여 모험의 소명으로 직접적으로 이끌고 영웅의 길로 나아가게 하는 전령 원형의 기능을 가진다. “전령은 영웅에게 소명의 도전을 요구하는 극적기능”이 있다 (Vogler, 1998/2005, p.111). 모자장수가 붉은 여왕에게 잡혀가기 때문에 엘리스는 그를 구하기 위해 영웅의 길로 극적으로 도전하게 된다. 즉 모자장수는 엘

리스가 영웅의 길에 들어갈 수 있도록 동기를 부여하며 첫 관문을 통과하게 함으로써 전령원형으로서의 기능도 가진다.

3.2.4. 관문수호자 원형

관문수호자 원형은 밴더스내치와 재버위키가 해당된다. 밴더스내치는 엘리스가 영웅으로서의 여정에서 마지막 단계인 재버위키를 죽이기 위해서 가져야 하는 보팔검을 지키는 관문수호자이다. 영웅 스토리에서 관문수호자가 반드시 악한 존재일 필요가 없듯이 밴더스내치는 엘리스의 도움을 받고 협력자로 바뀌며 엘리스의 탈출을 돕는 행위를 한다. 이러한 밴더스내치의 도움은 적을 협력자로 바꾼 엘리스의 능력이 되고 결국 엘리스를 더욱 성공적인 영웅의 반열에 올리는 기능이 되고 있다.

재버위키는 언더랜드를 공포로 지배하는 붉은 여왕의 직접적인 힘이 되는 용 이미지의 괴물로 엘리스에 의해 죽는다. 엘리스가 시련을 극복하고 관문을 통과하며 영웅으로서의 보상을 받게 되는 직접적인 관문수호자의 기능이 되고 있다.

3.2.5. 변신자재자 원형

변신자재자 원형은 겨울잠쥐로 대표된다. 겨울잠쥐는 엘리스가 언더랜드의 존재들이 기다리던 ‘그(the) 엘리스’가 아니라고 확신하며 엘리스를 믿지 않음으로써 엘리스의 마음에 혼란과 의문이 일으키고 혼선을 제공하는 기능을 갖고 있다.

3.2.6. 그림자 원형

그림자 원형은 붉은 여왕과 그녀의 수하 스테인이 해당된다. 붉은 여왕은 그녀가 가진 거대한 머리의 비정상적인 외형 때문에 정상적인 외형을 증오한다. 또한 대부분의 그림자 원형이 자신을 악한으로 생각하지 않는 것처럼, 동생 하얀 여왕을 편애한 자들이 문제이며 그녀가 부모를 포함한 모두에게서 상처받았다고 생각하는 피해의식을 가지고 있다. 외형 때문에 억눌렀던 분노가 노여움과 공격적이고 파괴적인 에너지로 나타나 언더랜드를 공포로 지배하고 있다. 매우 이기적이고, 포악하고, 스스로를 최고로 간주하며, 사랑받기보다는 공포의 존재가 되기를 선택한 악한으로 그림자 원형의 많은 기능을 보이고 있다.

붉은 여왕의 나라에는 [그림1]에서 보이는 것처럼 머리 형태나 분장, 의상의 무늬에서부터 병사들에게 이르기까지 모든 부분에 하트 무늬가 등장한다. 하트

는 트럼프 카드의 모티브이며 원작 『이상한 나라의 앨리스』에 나오는 모티브이기도 하다. 그러나 붉은 여왕의 내면세계에 억눌린 마음, 즉 ‘사랑’을 갈구하지만 사랑받지 못했다는 피해의식과, 사랑으로부터 거부당한 측면의 에너지를 보상받고자 하는 상징적 모티브로 보이기도 한다. 또한 붉은 여왕의 과도한 빨간색 집착을 나타내는 의상은 그녀의 소유욕, 권력, 힘에의 욕망을 강렬하게 암시하고 있다.

스테인은 공포와 어두움을 행사하는 대표적인 그림자인 붉은 여왕에게 아부하는 최측근 수하이기 때문에도 그림자의 기능을 가지고 있지만, 동시에 붉은 여왕에게서 벗어나길 원하는 배신자의 역할을 가지고 있기 때문에 배신이라는 어두운 그림자의 기능을 보이고 있다. 스테인은 앨리스에게 반하여 붉은 여왕과 갈등을 일으키다가 앨리스가 언더랜드의 구원자라는 점을 알고 다시 대적하는 역할이기 때문에 영웅의 대립 측면에 위치한 대적자의 기능을 가지고 있다.



[그림 1] 붉은 여왕.
출처:
<http://movie.naver.com>

3.2.7. 트릭스터 원형

체셔고양이는 자유자재로 변신하며 웃는 입모양으로 트릭스터 원형의 장난스러운 본질을 나타내고 있다. 트릭스터 원형의 기능인 영웅 원형과는 무관하게 “자신의 임무를 가진 독립적인 대행자”(Vogler, 1998/2005, p.129)이며, 자유로운 변신능력을 통해 모자장수로 변신하는 속임수를 사용하고 모자장수가 처형될 위기에 놓였을 때 그의 목숨을 구해준다.

『이상한 나라의 앨리스』에 등장한 캐릭터들을 영웅 신화 서사구조에 제시된 원형들과 비교하여 정리하면 [표4]와 같다.

이상의 분석을 통하여 보글러의 영웅 신화의 서사구조가 『이상한 나라의 앨리스』에 차용된 점을 정

리하면, 영화 『이상한 나라의 앨리스』에는 보글러의 영웅 신화 여정의 형식이 서사구조 속에서 두드러지게 나타나고 있었다. 또한 주요 캐릭터들이 서사구조 속 일곱 가지 주요 원형의 특성을 보이고 있었다.

앨리스는, 그녀를 모험으로 이끄는 전령 원형을 만나고, 소명을 받고, 시험과 시련을 겪으며, 이를 극복하는데 있어서 조연자의 도움을 받으며, 그림자 원형을 만나고 적대자들을 물리침으로써 소명을 완성하고, 자신의 세계로 귀환하는, 영웅 원형의 특성을 완벽하게 따르고 있었다. 한편, 여성 영웅의 모습은 남성 영웅과 다르게 직선적이기보다는 나선형의 모험을 한다. 빅토리아 시대의 사회 문화적 풍습을 토대로 하고 있는 앨리스의 현실 세계에서, 일반인들과 다른 생각을 하며 여성으로서 자아에 대해 갖던 의문과 소망들이, 그녀의 현실 세계에서 직접적으로 해결되는 직선적인 모습을 보인 것이 아니라, 언더랜드의 여전사 영웅 역할이라는 우회적인 경험을 통하여 자신의 현실 세계에서 자아실현으로 구현되었다는 점에서, 여성 영웅 원형으로서의 남성 영웅과의 차별성을 보이고 있다.

원형	영화 캐릭터의 사례	캐릭터 특성
영웅	앨리스	주인공, 자아완성에 이르는 영웅 원형의 전형적인 기능
조연자	앵솔랩 하얀 여왕 모자장수	앨리스에게 동기부여, 정신적 물질적 도움 제공
전령	흰토끼 모자장수	앨리스를 모험의 소명으로 안내
관문 수호자	밴더스내치 재버워키	앨리스가 영웅이 되기 위해 넘어야 할 관문의 기능
변신 자재자	겨울잠쥐	앨리스의 마음에 혼선을 제공하는 기능
그림자	붉은 여왕 스테인	분노와 욕망의 에너지를 지닌 적대자 기능 배신자의 속성을 지닌 적대자 기능
트릭스터	체셔고양이	변신능력과 속임수를 지닌 기능

[표 4] 『이상한 나라의 앨리스』의 원형

4. 앨리스 의상에 나타난 영웅적 특성

4.1. 앨리스 의상 분석

앨리스의 영화의상은 총 일곱 벌이었으며 상황에 따른 이미지의 변화는 크게 다섯 단계로 구분되었다. 1막에서 2막에 해당되는 의상의 변화가 크게 네 단계로 구분되었고 3막에 해당되는 의상의 변화가 다섯 번째 단계에서 보이고 있다. 초반 네 벌의 앨리스 의상은 여성적 원피스 혹은 드레스의 형태이나 후반 세

별은 롱 재킷, 바지, 기사복, 코트와 넥타이로 구성되어 있어 여성적인 이미지에서 벗어나 남성적 아이টে임을 활용한 양성적 이미지를 띄고 있다. 실루엣은 폭의 변화를 보이는 X 라인, 트라페즈(trapèze) 라인, H 라인으로 되어 있다. 의상의 색상은 영화라는 특성에 따른 화면의 상태에 따라 색상만을 확인하였으며, 금속성 은색 기사복과 붉은 여왕의 궁에서 제공된 빨간색에 검정색과 흰색 터치가 있는 원피스를 제외하고, 전반적으로 파란색 계열의 색상을 지니고 있다. 소재도 직접적인 확인이 불가능하나 외견상으로 보이는 효과에 의하면 여성적 드레스에 어울리는 툴(tulle)과 새틴(satin)과 같은 소프트하고 가벼운 소재였다가, 기사복에서는 금속 느낌과 롱 코트에서는 멜턴(melton) 가공 울 느낌의 하드한 소재로 바뀌고 있다. 영화 속 엘리스의 의상 변화를 보글러의 서사구조와 연관하여 정리하면 다음과 같다.



[그림 2] 빅토리안 시대 아동복 출처³⁾

1막에 해당되는 첫 번째 단계는 청혼을 받고 모험을 떠나기 전 의상이며, 의상은 한 벌이다 [그림3]. 아이টে임은 스커트는 조금 짧지만 외형상으로는 전형적인 X 라인 실루엣을 가진 빅토리아 시대의 여성 의상을 반영한 평범한 모습의 파란색 드레스이다. 필수품인 코르셋과 스타킹이 갖춰지지 않은 상태이다. 영화 속에 등장하는 또래 여성 인물들이 착용한 스커트는 발등을 덮는 긴 스커트인데 비해 엘리스의 스커트는 길이감에서 짧게 되어 있다. 이러한 길이의 스커트는 [그림2]의 빅토리안 시대 아동복 스커트가 성인 여성의 스커트 길이에 비해 짧았던 점(Olian, 1994, pp.5-15)과 비교해볼 때 엘리스가 당시 여성으

로는 성숙한 19살의 나이임에도 아직도 어린 시절의 '꿈'을 꾸는 미성숙한 상태를 암시하거나, 사회 속에서 '정상'이라는 의미를 거부하고 '상상력'을 중요시했던 아버지의 영향을 반영하는 듯이 보인다. 루즈(Rouge, 1989/2003)에 의하면 빅토리아 시대에 교양 있는 여성이라면 반드시 코르셋을 착용해야 했다. 엘리스는 코르셋에 대한 반감을 표현하면서 당시 여성 의상에 대한 거부감을 명시한다. 따라서 엘리스의 의상은, 결혼과 함께 여성으로서 안위의 삶을 누리는 여성 현실에 대한 불만, 기성세대의 평범한 인생과는 다른 삶을 살고자 하는 엘리스의 소망을 직접적으로 나타내는 중요한 요소로 작용하고, 엘리스가 모험에 의 소명을 떠나야만 하는 특성을 반영하고 있다.

1막에서 2막에 해당되는 두 번째 단계는 이상한 나라에 들어가서 하얀 여왕의 궁에 도착하기까지의 의상이다. 의상은 세 벌의 원피스로 디자인되어 있다. 두 번째 단계의 의상들은 트라페즈 라인인 X 라인 실루엣에 전반적으로 불규칙한 헴 라인을 갖고 있다. 대부분의 엘리스 의상이 파란색 계열인데 비해 빨간색 위주에 흰색과 검은색이 추가되고 있다. 세 벌 중 첫 번째 의상 [그림4]는 엘리스가 언더랜드로 떨어지고 축소와 확대의 신체 변형을 하는데 이를 자연스럽게 커버하는 원피스이다. 신체가 늘어나면 타이트하게 신체커버가 되고 신체가 줄어들면 많은 플리츠와 끈의 형태로 착용할 수 있는 용도전환이 가능한 디자인이다. 빛을 받으면 광택 느낌이 나는 불규칙한 라인의 스트라이프 문양 소재가 사용된 불규칙한 라인인 플리츠가 들어간 원피스이다. 변화무쌍한 모험에의 소명에 따른 신체적 고난을 의상이 적용할 수 있도록 신축성을 있게 디자인 되어있다. 세 벌 중 두 번째 의상 [그림5]는 하이 웨이스트 라인에 코르사주(corsage) 장식이 달려 있는 외견상 툴 소재의 여성스러운 원피스이다. 조연자인 모자장수가 작아진 엘리스를 위해 만들어 준 것으로 조연자로서의 모자장수 원형의 기능을 뒷받침하고 있다. 세 벌 중 세 번째 의상 [그림6]은 엘리스가 붉은 여왕의 궁에서 여왕의 지시에 의해 입게 되는 넓은 X 라인의 원피스이다. 대부분의 엘리스 의상이 톤의 변화는 있지만 파란색 계열인데 비해 이 의상만 빨간색 위주에 흰색과 검은색이 추가되고 있다. 붉은 여왕의 이미지를 반영하여 빨간색으로 디자인되기도 했지만, 검정색이 조합된 빨간색이 가진 특성인 "힘, 강한 도전성, 불안, 갈등(Chevalier, Gheerbrant, 1982, pp.831-833)" 등을 암시하며 엘리스가 궁에서 겪게 되는 고난과 갈등을 이겨내고 도전하는 힘을 강화하기에 적합한 색이다. 또한 색과 함께 보이는 원피스의 불규칙한 헴

3) 출처 : Kushner. B. (2010.5.11). Fashion Design and Costume History in the Library's Collection. (2013.12.10), <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2010/05/11/fashion-design-and-costume-history-in-the-librarys-collection/>

라인은 엘리스가 붉은 여왕 등의 그림자를 만나고, 관문수호자인 밴더스내치를 만나 대적해야하는 과정 속에서 보이는 불안함을 표현한다. 이처럼 불규칙한 라인과 검정색과 빨간색으로 조합된 원피스는 엘리스의 불안한 상황, 고난, 도전성을 암시하고 있다고 생각된다.

2막에 해당되는 세 번째 단계는 엘리스가 하얀 여왕의 궁에서 영웅의 시련에 오르기 전 착용하는 의상이며 의상은 한 벌이다 [그림7]. 붉은 여왕이 제공해준 의상으로 앞서 나왔던 의상과 대조되는 열은 톤의 파란색과 트라페즈 라인의 실루엣으로 되어 있으며, 하이 웨이스트 라인의 롱 재킷과 바지로 구성된 의상이다. 소명을 받아들여야 하는 갈등의 기로에서

있지만, 소녀와 여성의 성역할을 벗어나서 자아를 구현하는 영웅의 소명을 궁극적으로 받아드리는 엘리스의 최종 선택을 바지와 라인을 통하여 차분한 이미지를 보이고 있다.

2막의 마지막 네 번째 단계는 영웅의 소명을 받아들이고 시련을 극복하는 단계의 의상이다. 금속성 은색 느낌의 소재를 가진 중세 이미지의 기사 갑옷 아물과 싸움을 하기에 적합하게 디자인되어있다.

3막의 마지막 단계는 현실 세계로 되돌아와서 자신의 길을 찾기 위해 배를 타고 떠나는 시점에 착용한 일곱 번째 의상이다 [그림9]. 넥타이와 허리가 들어간 X 라인의 롱 코트 아이템으로 파란색이다.

의상단계	1단계	2단계		3단계	4단계	5단계	
영웅서사 구조단계	1막	1막	2막	2막	2막	3막	
사진사례							
	[그림 3] 엘리스 의상1	[그림 4] 엘리스 의상2	[그림 5] 엘리스 의상3	[그림 6] 엘리스 의상4	[그림 7] 엘리스 의상5	[그림 8] 엘리스 의상6	[그림 9] 엘리스 의상7
의상 실루엣	X 라인	트라페즈 라인	트라페즈 라인	X 라인	트라페즈 라인	H 라인	X 라인
의상 색상	파란색 계열	파란색 계열	파란색 계열	빨간색, 흰색, 검정색	파란색 계열	금속성 은색	파란색 계열
의상 상황	현실 세계의 모험을 떠나기 전 의상	언더랜드로 떨어지고 신체 변화에 적용되는 의상	모자 장수가 만들어준 의상	붉은 여왕의 지시에 의해 제공된 의상	하얀 여왕의 궁에서 소명 수용의 결정을 하는 단계의 의상	재 버 워 키 와 결투하는 상황의 의상	현실 세계로 귀환 후 꿈을 찾아 떠나는 상황의 의상
의상요소와 서사구조 관계	모험의 소명 → 아이템	모험에의 소명 → 형태, 라인	조언자의 만남 → 의상 제공자	시험/적대자 만남 → 형태, 라인, 색상	소명의 완전한 선택 → 아이템, 라인	시련 → 아이템	부활, 귀환, 정체성 확인 → 아이템
영웅성	코르셋 거부로 영웅의 현실부적응과 모험에의 소명 표현	불규칙 라인으로 다가올 시련 암시	모자 장수가 제공한 의상으로 모자장수의 조언자 역할을 암시	변화된 색상을 통해 영웅의 시련, 갈등, 도전성 암시	양성적 형태로 소녀와 여성 역할을 벗어나 소명수용을 긍정적으로 암시	기사복으로 소명 수용과 시련 극복의 여전사 영웅을 상징	넥타이와 롱 코트로 성역할 극복, 자아실현을 상징
이미지	여성적 이미지	여성적 이미지	여성적 이미지	여성적 이미지	양성적 이미지	양성적 이미지	양성적 이미지

[표 5] 엘리스 의상 단계별 영웅성과 이미지
그림출처4)

4) 출처 : Zanuck, R. D., Roth, J., Todd, S., & Todd, J. (producers), Burton, T. (Director). (2010). *Alice in wonderland* [Film]. (California: Alice in wonderland).

기사복을 제외한 이전 의상의 소재들이 소프트한 외견을 보였던 반면에 하드한 외견을 보이는 소재로 되어 있다. 엘리스가 빅토리아 시대의 여성에게 주어진 성역할을 거부하고 자아와 정체성을 찾는 모습을 넥타이와 롱 코트의 조합이라는 남성적인 이미지의 아이템으로 상징화하고 있다.

4.2. 엘리스 의상의 영웅적 특성

엘리스의 다섯 단계별 의상에는 아이템, 실루엣, 라인을 포함한 형태, 색상, 소재, 장식 및 디테일을 통하여 보글러의 서사구조의 주요 단계별 콘셉트와 접목되게 디자인되어 있었으며 영웅으로서 엘리스의 정보를 제공하는 기능을 하고 있었다. 영화 속 엘리스의 의상 변화를 영웅 신화 서사구조와 연관하여 정리하면 [표5] 와 같다.

첫 번째 단계의 의상 [그림3] 은 아이템을 통해 일상 세계에서 어쩔 수 없이 모험을 떠나야 하는 엘리스의 상황을 지지하는 기능을 하고 있다. 즉 당시 숙녀 의상에서 필수불가결하게 갖추어져 했던 코르셋과 스타킹이 결여된 점을 대화 속에서 명시함으로써, 기성사회의 여성성과 역할에 적응하지 못하는 영웅이 되기 전의 불완전한 모습과, 영웅의 여정을 떠날 수밖에 없는 엘리스의 영웅 여정 이전 단계인 ‘결여되고 불만족한’ 상황을 암시하는 기능이 되고 있다.

두 번째 단계의 첫 번째 의상 [그림4] 는 언더랜드로 떨어지고 작아지는 신체변형을 겪으면서 이에 따른 결과로 착용하게 되는 불규칙한 라인을 가진 의상 형태를 통하여, 엘리스가 영웅으로서 겪게 될 시험과 정체성의 혼란 등의 앞으로 다가올 행보를 암시하고 있다. 그러나 동시에 신체변형에 따라 착용 가능한 디자인으로 되어 있어서, 비록 초반에는 소명을 거부하였지만 첫 관문을 통과하고 다가올 시련을 극복할 수 있는 영웅으로서의 엘리스의 정신적 적응력을 암시할 수 있다고 생각된다. 모자장수가 직접 만들어준 두 번째 의상 [그림5] 는 코르사주 장식, 하이 웨이스트 라인과 툴 소재의 귀여운 이미지를 통하여, 영웅 엘리스를 돕는 조연자로서의 모자장수 역할을 상징할 수 있다고 사료된다. 붉은 여왕의 궁에서 제공받은 세 번째 의상 [그림6] 은 빨간색 색상과 불규칙적인 라인을 통하여 적대자인 그림자 원형과의 갈등을 표현하기에 적합하며, 동시에 강한 빨간색 사용을 통하여 적대자의 관문수호자였던 밴디스나치를 협력자로 만들 수 있는 엘리스의 내재된 도전성을 표현하는데 적합하다고 생각된다.

세 번째 단계의 의상 [그림7] 은 빨간색에서 옅은 파란색으로 되돌아 온 색상의 변화와 당시의 시대적 여성 의상에 적합하지 않은 ‘바지’라는 남성복 이미지의 아이템을 통해, 시대에 적응하는 평범한 여성역할을 벗어나 ‘언더랜드 구원’이라는 소명을 받아들이고 영웅의 길을 떠나려는 엘리스의 소명 수용에 관한 긍정적 모습을 암시하고 있다.

네 번째 단계의 의상은 금속성 소재 느낌의 기사복 아이템이다. 중세풍의 기사복은 성장형 판타지영화에 등장하는 영웅들에게 전형적으로 사용되는 영화의상이다. 기사복 아이템을 통하여 ‘동굴 가장 깊은 곳으로의 접근’이 되는 괴물 재머위키와 대결해야 하는 엘리스의 ‘전사이면서 영웅’의 상징적 특성을 전형적으로 명시하면서 엘리스의 영웅성을 전형화하고 있다. 또한 [그림8] 에서 보이는 것처럼 어깨가 강조된 디테일은 남성적 이미지를 보이면서 엘리스가 사회적 성을 극복하고 자아를 찾아 나아가는데 일조하고 있다.

다섯 번째 단계의 의상에서도 [그림9] 와 같이 남성적 상징인 넥타이를 차용하고 롱 코트로 구성된 아이템을 통하여 엘리스가 당대의 여성에게 주어진 성역할을 극복하고 자아를 찾는 모습을 상징적으로 나타내고 있다.

엘리스의 의상은 아이템, 라인, 실루엣, 색상, 소재, 장식 및 디테일 등의 디자인 요소가 활용되는 방법을 통해 보글러의 영웅 신화의 서사구조 단계별로 변화하면서 엘리스의 영웅적 특성을 나타내는 중요한 정보가 되고 있었다.

구체적인 디자인 요소에 따른 엘리스 의상의 영웅적 특성은 첫째, 아이템, 실루엣, 소재, 장식 및 디테일이 활용되어 초반의 여성적 이미지에서 후반의 남성적 이미지를 추가한 양성적인 이미지로 변화되었고 엘리스가 시대적 여성성을 극복하고 자아실현에 이르는 영웅이 되는 과정을 표현하고 있었다. 엘리스가 영웅 역할을 이루는 과정에 따라 변화하게 되는 의상의 성 이미지와 의상디자인 요소별 사례는 [표6] 과 같다. 즉 아이템으로 영화 전반부에는 [그림10] 과 같이 여성적인 드레스, 원피스가 활용되다가 후반부에는 남성적인 기사복, 바지, 넥타이 [그림11] 과 롱 코트가 활용되었다. 또한 실루엣으로 여성 복식의 대명사인 스커트를 활용한 X 라인과 트라페즈 라인이 활용되다가 괴물과의 싸움에서 다리 전체가 명확하게 드러나는 H 라인이 사용되어 “당시 여성 복식에서 절대적으로 터부시 한 다리”를 드러내 보이고 있다(Buttazzi, 1983, pp.237-238). 소재에 있어서도 외견상 툴, 새틴과 같은 소프트한 소

재에서 금속성 느낌의 소재나 멜턴 가공 울과 같은 하드한 소재로 바뀌면서 남성적 이미지로의 변화를 보이고 있다. 마지막으로 영화 초반에는 [그림12]의 코르사주와 같은 여성적 이미지의 장식이 사용되었으나 후반부의 기사복에는 어깨를 강조한 디테일 [그림13]이 활용되어 남성적 이미지를 추가하고 있었다. 그러나 남성적 이미지로의 완벽한 변화는 이뤄지지 않았다. 기사복을 살펴보면 어깨를 살짝 강조한 모습으로 남성적 이미지를 나타내고 있으나 동시에 술이 달린 금속 장식으로 허리둘레에 레이어드된 스커트 형태의 여성적 이미지로 양성적인 이미지를 동시에 보이고 있다. 마지막 룡 코트에도 넥타이를 매고 있지만 허리가 들어간 X 라인 실루엣을 유지하면서 양성적인 이미지를 나타내고 있다.

이미지 디자인 요소 별 사례	여성적 이미지	남성적 이미지를 추가한 양성적 이미지
아이템과 사진 사례	원피스 드레스 	바지, 중세풍 기사복, 넥타이와 X 라인의 룡 코트 
	[그림10] 원피스	[그림11] 넥타이
실루엣	X 라인	H 라인
소재	털, 새틴 등의 소프트 외견	금속 등의 하드 외견
장식 및 디테일		
	[그림12] 코르사주 장식	[그림13] 어깨, 스커트 장식

[표 6] 엘리스 역할의 성 이미지와 의상 사례
그림출처5)

5) 출처 : [그림10, 11, 12] Zanuck, R. D., Roth, J., Todd, S., & Todd, J. (producers), Burton, T. (Director). (2010). *Alice in wonderland* [Film]. (California: Alice in wonderland); [그

림13] prop store. (2011.9.). (2014.1.8), <http://hollywoodmoviecostumesandprops.blogspot.kr/2011/09/alice-in-wonderland-white-knight-armor.html>

둘째, 엘리스의 의상은 의상디자인의 요소 중 아이템, 라인, 색상이 활용되어 영화 전반의 불완전한 이미지에서 후반의 안정적인 이미지로 변화되었고, 엘리스의 영웅이 되기 전 소망과 욕구를 이루지 못한 불완전한 상태였다가 자아실현을 이루고 영웅이 되는 모습이 의상디자인 요소가 활용되어 암시되고 있었다. 즉, 영화 전반부에서는 당시 여성복 착용에 반드시 필요한 아이템인 코르셋과 스타킹을 갖추지 않았음을 명시하고 있다. “빅토리아 시대의 정숙한 여성이 패션의 규칙과 착용예법을 따르도록 요구 받았음” (Rouge, 1989/2003, p.173)을 고려해보면 엘리스에게 있어서 코르셋의 거부는 자신이 속한 시대의 성별 역할에 대한 거부로 추론할 수 있다. 이처럼 영화 전반부 엘리스의 의상에는 필수 착용의 아이템 결여를 통하여 엘리스가 시대적 여성성을 거부하고 자신의 정체성과 완전함을 찾아 헤매는 불완전한 이미지를 나타내고 있다. 또한 엘리스 자신이 코르셋을 거부하는 불완전한 의상 착용을 선택한 점은, 영웅의 일상 세계가 변화해야만 영웅으로서 소명을 받게 되는 영웅의 특성을 나타내는 부분이 된다. 한편 언더랜드에 떨어지고 하얀 여왕의 궁에 이르기까지의 의상은 불규칙한 라인을 가진 어수선한 모습으로 엘리스의 정체성과 시련에 대한 불완전한 상황을 나타내는데 일조하고 있었다. 일반적으로 다양한 방향으로 흐르는 선은 시선의 저항감을 유도하면서 자연적인 안정감을 방해한다(권상구, 1996, p.63). 엘리스가 갈등과 시련의 시기에 착용하는 의상들은 [그림4]의 복잡한 형태 라인과 [그림6]의 끊어지는 느낌의 스트라이프 문양 라인과 같이 다양한 선이 사용되어 시선의 흐름에 긴장감을 유도하면서 어수선하고 불완전한 이미지로 나타나고 있었다. 마지막으로 붉은 여왕의 궁에서 제공된 의상은 빨간색을 주색으로 하고 검정색과 흰색이 포인트로 활용된 색상을 통해 전반적으로 파란색 위주의 엘리스 의상에서 벗어나 정체성에 혼란을 주는 결과를 제공하고 동시에 색 자체로서 불안과 갈등을 야기하는 불완전한 이미지를 나타내고 있다.

그러나 영화 후반부에 들어서면 의상은 규칙적이고 단정한 라인을 가진 형태와 파란 색상의 안정적인 이미지로 나타나고 있어, 엘리스가 자아실현에 이르고 영웅이 되는 긍정적인 모습에 적절하게 디자인 되어 있었다. 엘리스가 자신의 정체성을 찾고 자

아실현을 이루는 상황에 따른 의상 이미지의 변화와 디자인 요소별 사례는 [표7] 과 같다.

이미지 디자인 요소 별 사례	불완전한 이미지	안정적인 이미지
아이템	코르셋, 스타킹의 미착용	사례 없음
라인	불규칙한 라인	규칙적인 라인
색상	빨간색과 검정색, 흰색의 조합	파란색

[표 7] 엘리스의 자아실현에 따른 의상 이미지와 디자인 요소

이상에서 살펴 본 바와 같이 엘리스 의상에는 엘리스가 시대적 성 역할을 극복하는 상황을 나타내기 위해 넥타이, 바지 등의 남성적 상징의 아이템이 활용되었고, 전사라는 영웅적 특성을 위하여 전형적인 기사복 아이템이 활용되어 남성적인 이미지가 추가되고 있었다. 그러나 의상 이미지는 단순하게 남성적인 이미지로의 완전한 변화를 보인 것이 아니었으며 남성성을 상징하는 디자인 요소와 여성성을 나타내는 디자인 요소를 동시에 활용한 양성적인 이미지로 나타났다. 또한 의상 이미지는 필수 아이템 결여라는 착상 상태와 불규칙한 의상 라인과 붉은색으로의 색상 변화라는 디자인 요소를 통해 불완전했던 상황을 암시하다가, 규칙적인 라인이나 파란색 색상의 재사용 등을 통해 정체성을 찾고 자아실현을 이룬 안정적인 이미지로 표현되고 있었다. 이와 같이 엘리스 영화의상의 이미지를 위하여 전형적이고 상징적인 디자인 요소가 명시적이면서 동시에 암시적으로 사용되어 영웅 원형으로서 캐릭터가 가진 특성과 영화의 서사구조가 진행되어가는 상황에 따라 변화하는 캐릭터의 특성을 효율적으로 재현하는 효과를 보이고 있었다.

5. 결론

대중적인 문화예술인 영화에는 보편적이고 전(全)인류적 특성이 강한 신화가 활용되고 있다. 신화가 가진 특성인 인류 보편의 집단무의식 표출이라는 점과 영웅 신화가 가진 여정을 통한 자아실현이라는 점은 대중적 지지가 요구되는 판타지영화에서 특히 활용되고 있다. 이에 보글러는 신화연구에서 도출한 영웅 신화 여정의 원리와 형식에 관한 개념을 영화 시나리오 창작에 접목시키고 지침을 마련하고 있다.

본 연구는 영웅 신화 서사구조를 차용한 판타지영화 『이상한 나라의 엘리스』의 여성 영웅 캐릭터의

특성과 이를 반영한 영화의상의 특성에 관하여 고찰하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위하여, 신화 관련 문헌을 통해 영웅 신화의 서사구조와 영웅 신화 서사구조 속 원형의 특성을 정리하였다. 또한 『이상한 나라의 엘리스』에 차용된 영웅 신화 서사구조와 캐릭터들의 원형적 특성을 살피고, 엘리스의 영화의상을 분석하였으며 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

보글러는 영웅 신화 서사구조의 형식을 캠벨의 영웅 신화의 구조체계에서 발전시켰으며, 1막은 일상 세계, 모험에의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승과의 만남, 첫 관문 통과와 단계로 잡았으며, 2막은 시험·협력자·적대자, 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, 시련, 보상의 단계로 잡았고, 3막은 귀환의 길, 부활, 영약을 가지고 귀환하는 단계로 구성하였다. 영화 『이상한 나라의 엘리스』에는 엘리스의 모험 여행을 통해 이러한 영웅 신화의 서사구조가 적용되어 있었다.

원형이란 인간의 면면을 표상하며, 인간의 동일하게 반복되어 나타나는 유형이거나 인간의 수만 가지 특질 중에서 대표적으로 인격화된 상징이자, 영웅 신화의 서사구조 속에서 원형이란 등장인물이 맡는 기능이나 역할을 설명하는 것이다. 보글러의 서사구조에서 대표적인 원형은, 영웅, 조연자, 전령, 관문 수호자, 변신 자재자, 그림자, 트릭스터로 유형화되고 있다. 서사구조에서 캐릭터는 원형 이동과 변주가 가능하며, 한 캐릭터가 기능상 한 원형만을 맡는 것은 아니다.

영화 『이상한 나라의 엘리스』에 등장하는 캐릭터들은, 영웅 원형은 엘리스로, 조연자 원형은 앵슬랩, 모자장수, 하얀 여왕으로 전령원형은 흰토끼, 모자장수로, 그림자 원형은 붉은 여왕과 스테인 등으로 보글러가 대표적으로 유형화한 각 원형과의 접목이 이루어지고 있었다. 그러나 모자 장수 캐릭터와 같이 한 캐릭터가 단순하게 한 원형의 특성만 보이는 것은 아니었다.

엘리스 캐릭터는 현실 세계에서 다른 세계로 떨어지면서 모험에의 소명을 받고 시험과 시련을 겪으면서 소명을 완성하는 모습과, 현실 세계로 귀환하여 자아실현을 이루는 모습을 통하여, 영웅 원형의 전형적인 특성을 완벽하게 재현하고 있었다. 또한 현실 세계에서 소망한 욕구들이 언더랜드의 여전사 영웅 역할을 통하여 자아실현으로 구현되었다는 점에서 여성 영웅 원형으로서의 남성 영웅과의 차별성을 보이고 있었다.

엘리스의 영화의상은 총 일곱 벌이었으며 상황에

따른 변화는 크게 다섯 단계로 구분되었다. 영웅 신화 서사구조와 비교하면 1막에서 2막에 해당되는 의상 변화가 크게 네 단계로 구분되었고 3막에 해당되는 의상 변화가 다섯 번째 단계에서 보이고 있었다. 엘리스의 의상은 다양한 디자인 요소가 활용되는 방식을 통해 영웅 신화의 서사구조 단계별 콘셉트와 접목될 수 있었으며, 영웅이 되어가는 엘리스 캐릭터의 정보를 제공하는 기능을 하고 있었다. 모험에의 소명을 받게 되는 단계를 나타내기 위해, 시대적 여성성을 거부하는 상황의 전개와 여성복 착용에 필요한 코르셋 아이템의 결여라는 의상과의 관계가 형성되어 나타나고 있었다. 소명을 수용하고 시련을 극복하는 단계를 나타내기 위해, 괴물과 싸워야 하는 여전사 역할의 상황이 전개되고 의상은 중세풍의 기사복으로 이를 재현하고 있었다. 영웅의 귀환 단계를 나타내기 위해서, 현실 세계로 돌아와서 성역할에 따른 정체성을 찾고 자아실현을 이룬 상황으로 전개가 마무리되고 있었으며 의상은 넥타이, 바지, 롱 코트의 남성적 상징의 아이템으로 이러한 구조에 적합하게 재현되고 있었다. 이와 같이 영웅 원형의 서사구조에 적합한 엘리스 캐릭터를 재현하기 위해서 의상이 중요한 역할을 하고 있음을 알 수 있었다.

엘리스 의상의 이미지는 엘리스가 시대적 여성성을 극복하고 자아실현에 이르러 영웅이 되는 모습을 위하여, 전반부 의상은 아이템, 실루엣, 소재 등에서 여성적 이미지 위주로 나타나다가, 후반부 의상에서는 전형적으로 영웅이 착용하거나 남성적 상징성이 강한 아이템 등이 활용되지만 동시에 여성적 실루엣이 공존하거나 어깨를 강조하면서 동시에 레이어드된 스커트 형태가 부착된 기사복 등의 사례를 통하여 양성적인 이미지로 나타나고 있었다. 또한 엘리스가 영웅의 소명을 완성한 긍정적 모습을 표현하기 위하여 전반부 의상에서는 필수 착용 아이템의 결여, 라인, 색상 등을 통해 어수선한 불완전한 이미지로 나타나다가, 후반부 의상에서는 규칙적인 라인과 파란색 색상의 차분한 안정적인 이미지로 나타나고 있었다. 따라서 전체적인 의상 이미지의 전개는 불완전하고 여성적인 이미지에서 안정적이고 양성적인 이미지로 변화되어 나타났다. 또한 엘리스 의상은 판타지영화의 영웅에게 전형적으로 제안되는 아이템 활용으로 전형적 상징적 특성이 나타났고, 시대적 여성성을 극복하고 자아실현을 이루는 모습을 위하여 남성적 이미지의 아이템 활용이라는 전형적이고 상징적 특성으로 재현되면서, 엘리스 캐릭터의 영웅적 특성을 강화하고 있었다.

영화 『이상한 나라의 엘리스』가 전 연령대를 대상으로 하는 판타지영화라는 점에서 일반적으로 고려할 수 있는 전형적이고 상징적인 의상디자인 요소를 영화의상에 활용한 점이 캐릭터의 정보를 명확하게 전달하는데 효과적인 장점이 될 수 있었다고 사료된다. 따라서 본 연구는 대중을 주요 타겟층으로 선택한 영화의상디자인을 위해서는 일반적이고 전형적으로 인식되는 디자인 요소의 활용이 캐릭터 정보 전달에 효과적임을 시사하고 있다. 동시에 전형적이고 상징적으로 부각되는 요소뿐만이 아니라, 암시적일 수 있지만 다양한 디자인 요소를 영화의상디자인에 적극적으로 활용하는 방식을 통하여, 캐릭터의 정보를 시각적으로 전달하고 관람자의 감각에 어필하며, 캐릭터와 관람자의 심리적 일치를 가능하게 할 수 있다고 사료된다. 이러한 맥락에서 본 연구의 의의는 판타지영화의 영웅 캐릭터를 위한 영화의상 디자인에는 상징적이고 전형적이면서 동시에 암시적인 디자인 요소의 적절한 활용이 캐릭터와 의상의 정보 일치에 효과적으로 작용함을 시사하고 있다.

본 연구는 연구 대상인 『이상한 나라의 엘리스』가 제작사인 디즈니사의 상업적 관점이 반영된 한계점을 가지고 있다. 그러나 캐럴의 원작을 토대로 하고 있기 때문에 고전의 가치가 살아있고, 캐릭터와 의상이 영웅 신화 서사구조 속 영웅 원형과 접목되면서 동시에 여성성의 문제가 주목되었기 때문에 연구 대상으로 활용하였음을 밝힌다. 또한 영웅 원형 이외의 하얀 여왕이나 붉은 여왕 등의 다른 원형들에게서 보이는 의상도 주목되었으나 엘리스 영웅 원형의 특성을 고찰하는 관점을 흐리게 할 수 있다고 사료되어 영웅 원형 의상만을 연구 대상으로 하였음을 밝힌다. 본 연구는 연구 대상인 의상을 디자인한 영화의상 디자이너의 주관적 콘셉트가 개입된 점과, 연구자의 주관적인 의견을 배제할 수 없었던 점이 한계점이다. 또한 의상 분석 자료로 DVD를 위주로 활용하고 영화 장면에 따라 표현된 의상을 분석한 것이므로 고정된 모습의 정확한 실루엣과 라인 등을 파악하지 못한 점과 정확한 색의 톤(tone)과 소재를 확인하지 못한 점이 한계점으로 남는다. 후속 연구로 한국적 영웅 판타지 드라마와 영화의 의상 비교 연구를 제안하며, 영화의상이 영화 캐릭터의 특성을 재현하는 중요한 요소임을 고려할 때 본 연구가 영화의상디자인의 활성화를 위해 도움이 되기를 기대한다.

참고문헌

- 권상구 (1996). 『시각디자인의 기초』. 서울 : 미진사
- 김수연 (2000). 「여성영웅 소설의 서사형식과 사회적 의미」, 동국대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송보민 (2012). 「“이상한 나라의 앨리스” 영화의 상에 나타난 초현실주의 미적특성」, 성신여자대학교 의류학과 석사학위 논문.
- 이유경 (2006). 「여성영웅 형상의 신화적 원형과 서사문학사적 의미」, 숙명여자대학교 박사학위 논문.
- 조애리, 윤교찬 (2009). 『이상한 나라의 앨리스』와 여성의 몸. 『신영어영문학』, 44, 161-173.
- 한혜정 (2010). 소녀의 (탈)재현과 타자성-앨리스 안팎의 소녀담론. 『새한 영어영문학』, 52(4), 127-149.
- Abt, T. (2005). *Introduction to Picture Interpretation: According to C. G. Jung*. 이유경 역 (2007). 『융 심리학적 그림해석』. 서울 : 분석심리학연구소.
- Buttazzi, G. (1981). *La mode - art·histoire·société*. Guyader, B. 역 (1983). *La mode - art·histoire·société*. Milan: G. E.
- Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. 이윤기 역 (1999). 『천의 얼굴을 가진 영웅』. 서울 : 민음사.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1982). *Dictionnaire des symboles*. Paris: Robert Laffont.
- Hyde, M. & McGuinness, M. (1992). *Jung*. 방석찬 역 (2002). 『융 Jung』. 서울 : 김영사.
- Jung, C. (1984). *Grundwerk C. G. Jung Archetyp und Unbewußtes*. 한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역 (2003). 『융 기본 저작집 2 원형과 무의식』. 서울 : 솔.
- Jung, C., Franz, M. L., Henderson, J. L., Jacobi, J. & Jaffe, A. (1964). *Man and his symbols*. 이부영 역 (2013). 『인간과 상징』. 서울: 집문당.
- Olian, J. (1994). *Children's Fashions, 1860-1912, 1,065 Costume Designs from "La Mode Illustrée"*. N.Y.: Dover.
- Rouge, E. (1989). *Understanding Fashion*. 이재한 역 (2003). 『코르셋에서 핑크까지』. 서울 : 시지락.
- Vogler, C. (1998). *The writer's journey*. 함춘성 역 (2001). 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』. 서울 : 무우수.
- Voytilla, S. (1999). *Myth and the movies*. 김경식 역 (2005). 『영화와 신화』. 서울 : 을유문화사.
- Zanuck, R. D., Roth, J., Todd, S. & Todd, J. (producers), Burton, T. (Director). (2010). *Alice in wonderland* [Film]. (California: Alice in wonderland)
- 네이버영화. (2013.7.20), <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=50163>
- Box Office Mojo. (2012.2.15), <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=aliceinwonderland10.htm>
- Kushner. B. (2010.5.11). *Fashion Design and Costume History in the Library's Collection*. (2013.12.10), <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2010/05/11/fashion-design-and-costume-history-in-the-librarys-collection/>
- Propstore. (2011.9). (2014.1.8), <http://hollywoodmoviecostumesandprops.blogspot.kr/2011/09/alice-in-wonderland-white-knight-armour.html>