

미장아빔으로 배치된 영화 속 의상코드 분석

-Lucien Dällenbach의 이론과 영화 <Midnight in Paris>를 중심으로-

김 향 자

부산대학교 노인생활환경연구소 전임연구원 / 의류학과 강사

Costume Code Analysis Placed Mise-en-abyme in the Movie

- Focused on the Lucien Dällenbach's theory and the film <Midnight in Paris>-

Hyangja, Kim

Researcher, Research Institute of Ecology for Elderly, college of Human Ecology,
Pusan National University/Instructor, Clothing & textiles

(received date: 2016. 10. 31, revised date: 2016. 12. 6, accepted date: 2017. 1. 16)

ABSTRACT

This study focuses on the *Mise-en-abyme* theories of *Lucien Dällenbach*, and presents research methodology to analyze the modern cinema costume in a new view. Inherent aesthetic values of the costume code shown in the film are as follows. First, esthetics value shown is the analogic code through the maximization of factual realism by directing target. *Mise-en-abyme* placed in this film <*Midnight in Paris*> plays the role of costume codes, and highlights the subject by presenting specifically targeted realistic icons to maximize the realism of the movie. Second, *Mise-en-abyme* is deployed to the explicit text through costumes code is placed as Displaced code arrangements. In other words, each of the characters is a signifier. Symbolizing a historical era is the device that represents a self-reflective signifier. Third, paradoxically reflected by the overlapped expansion of virtual reality and the self-referential characteristics and are subject to reflect the thinking of the author. Costumes code placed in *Mise-en-abyme* is expressed in costumes positioned to maximize the realism in the film as described above, and implies narratives and self-reflective mediating tools that symbolism can be seen that the paradoxical metaphor for the reality and the future. In addition, through the metaphor of visual narrative is allegorical representation *Mise-en-abyme* with ambiguity, and it is a concrete text that can be realized in a variety of creative storytelling methods and image delivery methods of modern fashion. This study confirmed that this costumes to take the point of view of emotional *Mise-en-scène* in the process of completing the film's themes and cinematic devices by identifying the roles and aesthetic value of code costumes as the core subjects that make up the narrative of the film.

Key words: ambiguous narrative(다의적 내러티브), costume code(복식 코드),
Midnight in Paris(미드나잇 인 파리), Mise-en-abyme(미장아빔),
overlapped virtual(중첩된 가상), paradoxical reflects(역설적 반영),
phantom devices(환영적 장치), photorealistic icons(사실적 아이콘)

I. 서론

현대 영화에 등장하는 의상은 작품을 직접 대상하는 표현성과 영화에 내재된 함축적 의미와 가치를 전달하는 다의성을 지닌다. 영화 속 의상의 표상은 시대상을 읽고 인물의 개성과 역할을 지시하는 아이콘이며 감독의 의도와 역량이 발휘되는 예술 형식적 기교의 한 방법으로 이해되고 있다. 이에 따라 영화의상을 주제로 한 디자인 미학분야의 연구도 시각적 조형성 중심의 의상 분석이 주류를 이룬다. 그러나 영화는 시각적 종합예술이며 영화에 표현된 의상도 감독의 내러티브를 표현하는 영화적 장치로서 이해되어야 심연의 폭과 깊이를 파악할 수 있을 것으로 여겨진다.

문장 속의 문장을 의미하는 미장아빔(*mise en abyme*)은 앙드레 지드(*André Gide, 1869-1951*)의 일기에서 사용한 용어를 기초로 *Lucien Dällenbach*가 구체적인 논의를 전개한 용어이다. 그는 미장아빔에 대해 “픽션을 다루는 문화에 내재된 의미를 파악하는 데 탁월한 기준이 된다”고 하였다(*Lucien, D, 1989*). 또한 미장아빔은 ‘심연’, ‘무한 반복’의 의미를 지닌 미장아빔의 특성은 예술의 자기반영성을 드러내는 기법으로 이해되고 있으며, 영화에서는 모방적 재현적 서사방법을 탈피한 새로운 형식의 내러티브 표현방식으로 적용되고 있다. 이는 ‘다른 방식으로 말하기’의 알레고리(*Allegory*)의 의미와 유사하며(*Kim, 2013*) 미장아빔의 정의인 문장 속의 문장, 액자식 구성은 예술의 표현특성을 묘사한 것으로 작품의 기법이나 표현을 해석하는 방법론이기도 하다. 그러므로 미장아빔의 특성이 표현된 영화 속 영화의 은유 장치에서 의상코드를 분석하는 연구방법에 새로운 시각으로 접근할 수 있을 것으로 사료된다.

미장아빔에 대한 연구는 영화 텍스트(*Mun, 2015a; Mun, 2015b*)와 문학작품(*Tak & Kang, 2013*), 예술작품(*Shin, 2002; Kim, 2014*)에서 자기반영성을 다룬 연구 등이 있다. 이 연구들은 작품 속의 또

하나의 작품을 내러티브 중심으로 분석하였으며 미장아빔으로 배치된 작품들이 상호텍스트성과 자기 반영의식이 표현된 포스트모던 예술작품의 탈장르성과 재현의 성격을 포괄한다고 정리하였다.

연구대상으로 선정한 우디앨런(*Woody Allen*) 감독의 <*Midnight in Paris, 2011*>는 미장아빔 특성이 배치된 전형적인 멜로/ 코미디 장르영화이며 제 84회 아카데미 시상식에서 각본상을 수상하였고 감독상, 작품상, 미술상에 노미네이트된 작품이다. 소설가 길과 약혼녀 이네트의 파리여행에서 시공간을 넘나드는 예술가들과 조우하는 즐거리로 우디 앨런 감독의 세련된 영화감성이 미장 아빔의 미장센으로 표현된 영화이다. 미장아빔의 배치는 2011년 ‘현재’와 1920년대/ 벨 에포크 시대인 ‘꿈’이 반복되며 각 시대의 예술가들이 주인공의 낭만적 사고를 현실적으로 전환시키는 역할을 한다. 연구 내용은 루시엔 댈렌바흐(*Lucien Dällenbach, 1989*)의 미장아빔 이론에 근거하여 표현특성을 고찰하였고 영화 속 의상코드를 분석하여 미장아빔이 배치된 영화에 내재된 의상기호의 미적 가치를 해석하였다. 본 연구를 통해 영화에 배치된 미장아빔의 영화적 장치가 의상코드를 단순히 영화 아이콘인 시각적 표상도구로 머물지 않고 현대 영화를 해석하고 이해하는 직접적인 연구 분석틀로 전개됨으로써 현대 패션의 미적 가치를 재생산하는데 학술적 기여를 하고자 한다. 또한 대중성 상업성 예술성을 지닌 영화를 이해하고 분석하는 미학적 관점을 확장하고 의상코드의 시각기호를 통해 작품을 감상 및 논의하는 사회문화적 가치에 일정 부분 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

II. 이론적 배경

1. 미장아빔(*Mise-en-abyme*)의 개념

미장아빔(*Mise en abyme, Mise en abîme*)에서 ‘*abyme*’은 ‘축소된 가문의 문장’을 지칭하는 것으로 방패의 형상이 방패의 중심부에 존재함을 뜻한

다. 즉, '문장(Blason) 속의 문장(Blason)', '이야기 속의 이야기' 이미지로 작품자체 내면에서 같은 의미, 같은 주제를 강조하면서 표현의 유사성에 주목한다. Shin(2004)에 의하면 미장아빴은 같은 의미를 지닌 기의와 유사한 기표이므로 현실과 허구의 경계를 명확하지 않게 하는 불확실성에 기초함을 강조한다. 이 용어는 A. Gide(1928)가 본격적으로 소설에 도입하였고 이후 누보로망(Nouveau Roman)이론가인 리카르도(J. Ricardo)에 의해 체계화된 서술기법이다. 세익스피어 작품에서는 반영현상과 이중행위에 대한 해석과 비평을 중심으로 표현되었으며, 1950년대 이후 영화, 예술분야 등에서 문학적 표현의 일환으로 형상과의 유사성이 반복되는 현상에 관심을 갖게 되었다.

미장아빴에 대한 가장 포괄적이면서 모든 논의의 출발점이 되는 Lucien, D.의 '텍스트 속의 거울'은 앙드레 지드의 1893년 일기 구절을 시초로 논의를 전개하였다(Kim, 2014). 지드는 소설 속의 소설을 비교하는데 방패 중앙에 방패가 있고 그 방패 중앙에 또 방패가 있는 것과 같이 심연의 깊이 이를 가진 반복을 '미장아빴'이라고 정의한다. 그는 이를 은유의 은유로 표현하며 부분이 전체를 그대로 반영한다고 하였다. 그러나 지드의 미장아빴 정의와 달리 Lucien, D.(1989)는 작은 방패가 큰 방패를 만드니 반영하지 않기 때문에 거울 속의 이미지는 별개의 이야기를 은유한다고 정의한다. 그가 문학 장치나 분류시스템의 일부로 표현한 미장아빴은 '반복(repeated), 단순(simple)하거나 역설적 복제(paradoxical duplication)에 의해 전체 내러티브를 반영하는 모든 내적인 거울'이라고 정의하였다. 그는 미장아빴을 어떤 텍스트 속에 그것의 거울 또는 축소판으로 기능하는 하나 또는 여러 개의 복제물(doubling)이라 정의하고 텍스트는 수신자, 수용자의 관점에서 포착되는 반영적 텍스트나 자기 반성적 텍스트로 간주하였다(Kim, 2014).

Mun(2015b)은 영화 속의 미장아빴에 대해 상호 텍스트성과 자기반영성에 대한 반성적 관점으로 분

류하였으며 이를 '영화적 미장아빴'으로 정의한다. 영화 속에 명시적인 텍스트가 배치됨으로써 해석의 단서가 되는 작품에서 암시적 텍스트가 중층적으로 배치되고 함축적인 의미를 내장하는 텍스트까지 스펙트럼이 다양하다고 하였다. 또한 Shin(2004)은 시각예술에서 표현된 미장아빴은 거울을 통해 화가 자신이 모습을 중복과 이중화, 차이와 반복을 활용한 무한의 반영과 역설적 반영으로 특별한 현실을 창조하고 잠재성과 가능성을 가져온다고 하였다. 무한의 반영사례로 <아르놀피니의 결혼, 1434>에서 결혼 서약장면에 등장하는 거울 속 화가의 이미지는 결혼의 증언과 자신의 존재를 반영하는 장치로 작동한다. 그리고 역설의 반영은 작가가 주제를 반복하여 다루면서 내적세계와 외적세계를 같은 공간 내에 통합시켜 모호한 공간으로 만드는 모순의 반영을 표현한다고 하였다.

또한, 미장아빴 기법의 대중적 시각적 영역에서의 활용가치는 매우 폭넓고 다양하다. 작품 속 작품인 액자식 연출은 패션디자이너 및 브랜드의 패션영상 분야에서도 적극적으로 활용되고 있다. 특히 패션 광고 영상의 다층적 중의적 표현방식은 디자인 컨셉과 마케팅 전략을 전개하는 데 중요한 구성요소일 뿐 아니라 현대패션의 스토리텔링을 전달하는 새롭고 낯선 기법으로 표현된다. 그 예로 세계적인 사진작가인 닉 나이트(Nick Knight, 1958-)의 시공간을 넘나드는 패션 필름 영상에서도 이런 기법을 접할 수 있다. 가상공간의 파격적인 연출과 경계를 해체하는 차별화되고 독특한 시각효과는 패션 소비자를 설득하고 참여와 관심을 적극적으로 이끌어 낼 수 있는 직접적이고 효과적인 기법이기도 하다(Kim & Kim, 2015b). 이처럼 미장아빴은 현대 패션의 문화적 영향력을 강화하는 주요 기법이자 커뮤니케이션 도구로 자리매김할 것으로 예측되며 더욱 다양한 전개방식을 통해 패션산업과 영화의상의 역할을 증대시킬 것으로 사료된다.

2. 미장아빌의 구조

미장아빌 구조는 Fictional(허구의, 소설의)/ Enunciative(발음상의)/ Textual(원문의)/ Meta-textual(자기반영적인)/ Transcendental(초월적인)으로 이루어지며, 각각의 패턴은 a/a, a/b, a/ c, a/d, a/e으로 구성된다. 이 구조는 단순 복제/ 무한 복제/ 역설적 복제의 세 가지 타입으로 배치되며, 유사/ 동일 또는 모방/ 독자성(정체성)의 내재적 형식을 가감하면서 전체구조를 완성하는 포맷이다(Lucien, D., 1989). 즉, 방패(기본 플롯 또는 시퀀스)를 의미하는 미장아빌과 그 플롯 또는 시퀀스를 다음 플롯에서 반영(또는 비유)하는 정도에 따라 단순복제/ 무한복제/ 역설적 복제로 나뉘는데, 이에 따라 기본적인 구조가 유사한 작품(Resemblance), 같은 작품(Mimetism) 또는 독자성을 지닌 작품 그 자체 (Identity)를 반영하는 정도가 드러나게 된다.

이를 영화와 영상 작품에서 '단순복제'와 '무한복제'는 플롯이나 시퀀스가 '동일(Mimetism)'하거나 '유사(Resemble)'하게 전개되어 기본 스토리를 강화하는 방식을 취한다면, '역설적 복제'는 플롯의 형식이나 내용을 다양한 스토리텔링으로 수정, 변형함으로써 새로운 플롯, 시퀀스를 제시하는 '독자성(Identity)'을 갖게 된다. 이는 감독이나 작가의 의도가 드러나는 지점이며 영화나 영상의 주제를 명시하는 텍스트로 작용한다. 또한 단순 복제와 무한 복제가 다소 모호한 방식으로 주제를 제시하는 반면, 역설적 복제는 원문을 아이러니한 표현방식으로 복제하여 재차 표현함으로써 주제를 명확히 제시하는 명시적 텍스트로 작동한다.

이처럼 미장아빌은 이야기 속 이야기를 통해 대상 텍스트와 작가 자신을 지시하거나 은유하는 장치로 활용되며 스토리에 녹아든 상황적 맥락관계를 고려하여 작품에 내재된 가치를 시각화하는 도구로 정의 할 수 있다.

3. 영화 내러티브에서 의상의 역할

영화의상은 캐릭터를 창조하거나 완성하고 영화의 이미지를 구성하며 내러티브를 읽어주는 비유와 암시, 복선을 제공하는 시각적 조형물이다. 영화에서 착용한 인물들의 의상은 시각적 효과 뿐만 아니라 캐릭터를 표현하는 심리적, 사회문화적, 공감각적, 상징적, 감정적, 생리적 변화를 불러일으키는 영화적 장치로 작용한다. 즉, 영화 속 공간 및 장치류(조명, 분장, 인테리어, 건축..), 주변인물(캐릭터), 주제의식 등과 조화를 이루어 미장센을 구성하며 캐릭터의 개성을 독특한 시각적 효과로 연출하는 것이 의상의 역할이다.

패션분야 관점에서 영화의상은 시각예술로서 캐릭터를 창조하고 패션문화를 선도하는 대중문화 매체이며 강력한 전달효과를 갖고 있다고 정의한다(Kim, 2013). 한편 대중문화로서 커뮤니케이션 미디어인 영화에서 의상을 기호학적 관점으로 본 Bae(2012)는 영화 속 의상의 상이한 의미체계는 특히 영화를 구성하는 다른 요소들과의 상관관계에서 매우 복잡한 아이캐처(eye-catcher)로서의 역할을 한다는 점에서 이해할 수 있다고 하였다. 또한 영화에서의 의상은 패션이 아닌 기호라는 관점으로 의미작용과 커뮤니케이션 과정으로 보아야 하며 이를 통해 내러티브 전개와 캐릭터 창조에 고유의 의미체계를 분석해야 한다고 주장한다. 감독이 영화적 환상과 서사적 사실주의를 지원하기 위해 영화의상에 중요성을 부여하므로 매우 우수한 기호작용을 제시하고 있음을 피력한다. Park & Lee(2002)는 영화의상의 분석을 통해 심리적 상징적 내재적 이미지로서의 의상코드를 상세히 밝히고 있으며, 영화의상의 시각적 효과에서 각 캐릭터의 내러티브를 대변하고 암시적 의미를 드러냄으로써 작품의 완성도를 높이는 점에 대해 강조하였다.

이처럼 영화의상은 영화의 내러티브 전개와 캐릭터 창출을 위한 중요한 요소이고 텍스트 전개와 주제의식을 드러내는 기호장치이며 영화와 상호작

용하는 관객이 해독해야 할 문화코드로서 중요한 가치를 지닌다.

4. 영화 속 미장아빤 배치

영화 <Midnight in Paris>에서 미장아빤의 배치는 2011년 ‘현재’와 1920년대/ 벨 에포크 시대인 ‘꿈’이 반복되며 각 시대의 예술가들이 주인공의 낭만적 사고를 현실적으로 전환시키는 역할을 한다(Table 1).

현재 1 (2010년) - 꿈 1 (1920년대) - 현재 2 - 꿈 2 (1920년대) - 현재 3 - 꿈 3 (1920년대) - 현재 4 - 꿈 4 (1920년대) - 현재 5 - 꿈 5 (1920년대) - 꿈속의 꿈 (1890년대) - 현재 6- 꿈 6 (중세)으로 총 6회씩 반복 교차하여 시간과 공간의 3차원 이동 장면으로 구성된다. ‘현재’에서 2010년 파리의 밤거리를 산책하던 주인공 길 펜더는 밤 12시에 등장한 클래식 푸조를 타고(꿈으로 이동) 1920년대 카페에 도착하여 피츠제럴드(Fitzgerald) 부부와 피카소(Pablo Picasso), 거트루트 스타인(Gertrud stein), 헤밍웨이(Ernest Hemingway)와 소설에 대한 조언과 사랑, 예술작품에 대한 대화를 하게 된다. 꿈 1- 꿈 5는 1920년대 배경이며, 꿈 속의 꿈 장면은 1890년대 벨 에포크 시대의 맥심(Maxim) 레스토랑이 배경이다.

꿈 4 와 꿈 5 에서는 ‘꿈속의 꿈’이 전개되며 1920년대의 아드리아나와 재회한 장소는 초현실주의 화가의 결혼식이다. 초현실주의 작품들이 즐비한 배경은 꿈속의 꿈으로 이동하기 위한 영화적 장치로 볼 수 있다. 즉, 피카소로 대표되는 큐비즘 시대인 20세기 초에서 틀루즈 로트렉의 인상주의 시대인 19세기 말경으로 시간여행을 암시하는 장치이며 아드리아나와 산책을 하다가 마차를 타고 시간 이동한다. 1920년대 예술가들이 황금시기로 여기던 벨 에포크(1870년-1914년, Bell époque) 시대를 방문한 아드리아나가 그곳에 안주하려 하자 길은 현실(2010년)의 자신 역시 아드리아나처럼 상상 속의 황금시대를 동경했음을 깨닫고 자신의

현재 도피적 성향을 인정하게 된다.

1) 단순 복제(Simple Duplicated)

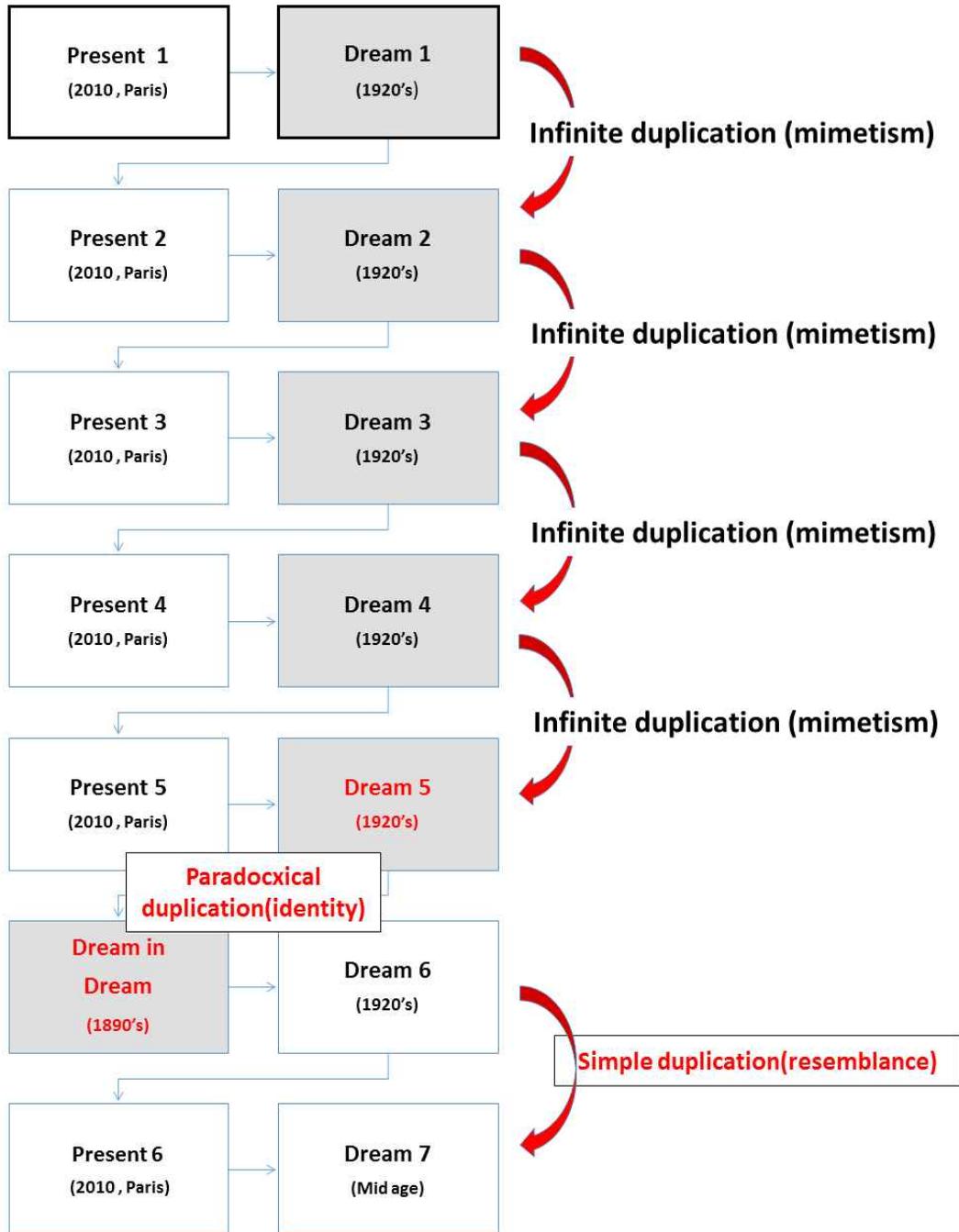
Lucien, D.(1989)는 반복을 ‘유사성 속에 연결되어 있는 일련의 중복’으로 정의한다. 또한 미장아빤은 ‘novel of the novel’뿐 아니라 ‘novel in the novel’을 지시하며 소설가가 의도하는 내재적 의미를 반복적으로 묘사한다고 주장한다. <Midnight in Paris>는 전형적으로 미장아빤이 배치된 영화이다. 현재 - 꿈 의 규칙적이고 동일한 시공간의 반복으로 ‘현재’와 과거, 과거 속의 과거에 존재하는 시공간의 연속성이 현재의 인과 관계 및 일상성을 강조하는 역할을 한다. 현재와 꿈이 인접되어 이야기 속의 이야기가 전개되는데 주인공(길 펜더)이 파리의 밤거리를 산책하다가 시간 이동을 하는 장면은 ‘꿈’에 해당되며 꿈속에서 또 다른 시간이동을 하는 꿈속의 꿈이 전개되어 5중의 미장아빤 장치로 연결된다.

영화에서 단순 복제는 도입단계인 꿈 6 과 꿈 7 로 이동하는 시퀀스가 해당된다. 꿈 6은 영화의 전체적인 스토리 맥락에 따라 전개되는 결론부인 반면, 꿈 7은 약혼자 부친이 주인공 길의 행적을 추적하도록 의뢰한 사설탐정이 시공간을 이동한 해프닝(중세 베르사이유 궁전에서 경비병에게 쫓기는 장면)으로 우디 알렌 감독의 유머를 표현한 장면이 또 하나의 단순 복제된 시퀀스이다. 감독 특유의 시니컬한 유머러스는 영화의 긴장감을 해소하고 갈등을 우회하여 해결하려는 의지로 분석된다.

2) 무한 복제(Intiative Duplicated)

무한 복제는 꿈이 반복 재현되는 것으로 꿈 1 부터 꿈 5로 복제되어 이어진다. 시대적 배경은 1920년대이며 주인공이 현재에서 꿈으로 이동하는 시퀀스마다 그 시대를 대표하는 문학 예술계 인사들이 등장하여 자신의 예술관을 피력하고 주인공에게 영감을 주는 역할을 한다. 또한 주인공이 현

<Table 1> The film 'Midnight in Paris' analysis placed Mise-en-abyme



재와 꿈을 오가는 반복적 순차적 구성으로 시각화 하여 전체 내러티브를 한번 더 반복하는 영화적

환영 장치로 볼 수 있다. Kim(2014)은 예술작품의 지시성에 대한 논의에서 “미장아빤은 어떤 작

품의 축소판(microcosm)으로 작용하여 어떤 작품의 주제, 앞으로의 진행방향을 암시해주는 것으로 드러날 수도 있다. 이 때문에 어떤 텍스트를 그 바깥의 현실과 무관하게 자기 복제의 놀이를 계속하는 독립된 텍스트의 놀이터로 만들 수도 있다.(p.347)” 고 하여 미장아빔의 자기복제의 도구적 성격을 언급하였다.

3) 역설적 복제(Paradoxical duplicated)

Lucien, D.(1989)에 의하면 복제는 유사성에 의해 반복되는 시퀀스를 포함한다. 영화에서 현재와 꿈을 반복하고 유사성을 지니는 1920년대의 시퀀스들은 단순 복제와 무한 복제를 반복하며, 꿈 5에서 ‘꿈속의 꿈’으로 이동한 1890년대는 과거 황금시대를 그리워하는 1920년대 예술가들의 과거회귀를 역설적으로 은유하는 장치로 작동한다. 즉, 1920년대인 꿈이 시퀀스를 단순 복제(유사)하는 동시에 역설적 복제를 통해 정체성을 지니며 독자적인 작가의 주제의식을 드러내는 플롯으로 전개된다. 현학적인 인물인 폴은 길 펜더가 1920년대를 황금시대로 표현한 것에 대해 ‘과거회귀는 현실도피자의 로맨틱한 상상’이라고 표현하며 길 펜더는 이에 거부감을 드러낸다. 그러나 길 펜더는 1920년대 인물인 아드리아나가 1890년대 벨 에포크 시대에 머무르려는 의지에 풀이 한 말을 되새기며 ‘현실은 상상 속의 황금시대를 꿈꾼다’는 대사로 자신의 과거회귀가 현실 도피적이었음을 인정한다. 즉, 은유 속의 은유 장치인 역설적 복제는 꿈속의 꿈을 통해 작가의 사상을 소환하는 ‘독자성을 갖는 주도적 역할’을 하고 있다.

Ⅲ. 미장아빔이 배치된 영화 속 의상의 조형적 특성

영화에 등장하는 ‘꿈’과 ‘꿈속의 꿈’ 장면은 패션문화사적 가치를 지니는 1920년대와 1890년대 벨 에포크 시대이다. 두 시기 모두 문화예술사적

으로 전성기이며 풍요롭고 화려한 당시의 패션문화가 표현된다. 본 절에서는 영화 속 미장아빔 배치순서에 따라 주요 등장인물을 중심으로 의상코드를 분석하였으며 <Table 2>에서 미장아빔 배치순으로 정리하였다.

1. ‘현재’의 의상코드(Costume code in ‘Present’)

2010년 파리가 배경인 ‘현재’의 주요 등장인물은 주인공(길 펜더), 약혼녀(이네즈), 지인들(친구 커플, 장인 장모), 큐레이터, 골동품 점원 등이다. 약혼자인 이네즈는 쇼핑과 미술관, 베르사이유 궁전 관람 장면인 <Fig. 1>, <Fig. 14>에서 흰색 면원피스, <Fig. 2>에서 연한 하늘색 니트와 청바지의 내추럴한 아메리칸 캐주얼 스타일을 착용한다. <Fig. 3>, <Fig. 15>의 파티장면에서 슬립형의 짙은 회색이나 검정색 카테일 드레스에 벨트를 한 도회적 스타일을 연출하여 현실적인 미국여성으로 표현되었다.

소설가인 길 펜더는 내추럴한 캐주얼로 전개된다. <Fig. 1>, <Fig. 2>, <Fig. 25>과 같이 주로 면소재의 셔츠(흰색, 베이지색, 연한 자주색)나 <Fig. 20>의 체크무늬 셔츠와 기본형 팬츠(검정색, 연한 베이지색)를 착용하며, <Fig. 3>의 와인 파티장면에서는 흰색 셔츠와 검정팬츠에 클래식한 글렌 체크 재킷을 착용한다.

<Fig. 14>에서 지인인 폴은 현학적인 사고를 하는 소르본 대학교수로 어깨패드가 들어간 재킷과 유색셔츠를 착용하여 유행 의상을 적절히 착용할 줄 아는 세련된 지식인으로 등장한다. 주인공을 상상의 세계로 이끄는 영감이 되는 노스탤지어 샵의 여점원 가브리엘은 <Fig. 13>에서 연한 핑크색 블라우스와 청바지 차림이며, 주인공 길과 만난 <Fig. 35>에서는 잔잔한 무늬의 원피스를 착용하여 여성스러움을 드러내고 내추럴한 스타일로 자유롭고 편안한 라이프 스타일을 지향하는 현대 여성의 이미지로 전개된다. 그 외 주인공과 피카소

의 뮤즈에 대해 논하는 큐레이터는 로팅 박물관 장면에서 <Fig. 2>과 <Fig. 20>처럼 연한 색 재킷과 흰색 블라우스, 청바지를 착용하여 현대적인 내추럴한 스타일로 착용하였다.

2. '꿈 1- 꿈 6'의 의상코드(Costume code in 'Dream 1- Dream 6')

주인공 길 이 시간이동을 시작하는 꿈 1- 꿈 5는 재즈와 아르테코 시대로 대표되는 1920년대 장 콕토의 파티장과 브릭탑 클럽이 배경으로 재즈와 가르손느 스타일의 오픈 꾸뛰르 패션, 아방가르드와 초현실주의 양식이 유행한 시기이다. 보브 헤어스타일에 가르손느 드레스를 착용하고 찰스톤을 추는 플래퍼 걸(Flapper girl), 피츠제럴드 부부, 피카소, 거트루드 스타인, 헤밍웨이, 툴루즈 로트렉(Henri de Toulouse-Lautrec), 살바도르 달리(Salvador Dali), 루이스 부뉴엘(Louis Bunuel), 만 레이(Man Ray), 고갱(Paul Gauguin), 드가(Edgar Degas) 등 1920년대 문화예술의 대표 아이콘이 '꿈'에 등장하여 영화 속 이야기에 사실적 리얼리즘을 극대화하였다.

꿈 1에서 길 펜더가 들어간 장소는 장 콕토의 파티장으로 작곡가 콜 포터(Cole Porter)가 연주하는 Let's Do It (Let's Fall In Love)(Midnight in Paris, OST and Paris, 2015)을 배경으로 가르손느 룩을 착용한 플래퍼 걸과 현대적 의상의 남성들이 등장한다.

<Fig. 4>에서 플래퍼를 소재로 소설을 발표한 젤다와 스콧 피츠제럴드 부부는 1920년대 대부분의 금발에 유행한 마셜웨이브를 하고 있다. 위대한 개츠비 원작자인 스콧 피츠제럴드(Scott Fitzgerald)는 비교적 넓은 라펠과 허리선이 들어간 회색의 3-piece 스트라이프 수트와 폭이 좁은 노란색 실크 넥타이를 착용한다. 스콧은 포마드를 바른 깔끔한 헤어스타일인 "1920년 6월 보스턴의 최신유행인 남성 마셜웨이브"를 하였는데(Richard, 2010, p.584) 이는 1930년대 영국 헤어스타일인 체

스터와 더 유사하며 다소 진보적인 스타일을 연출하고 있다. 젤다 피츠제럴드(Zelda Fitzgerald)는 마셜 웨이브의 단발 헤어스타일을 하며, 검정색 쉬폰 소재와 금색 레이스로 브레이드 처리된 가르손느 드레스와 굵은 진주 네크리스를 착용한다. <Fig. 5>의 브릭탑 클럽에서 춤을 추고 있는 가수이자 댄서인 조제핀 베이커(Josephine Baker)는 긴 슬릿의 흰색 쉬폰 소재 스트레이트 실루엣 드레스와 깃털달린 헤드드레스, 샤넬풍의 초커를 착용하여 자유분방한 플래퍼의 이미지를 표현하였다. <Fig. 6>과 <Fig. 9>에서 작가인 헤밍웨이는 짙은 회색의 박스형의 재킷과 흰색 셔츠로 당시 유행이나 격식에서 자유로운 스타일이다.

꿈 2는 헤밍웨이와 거트루드와 피카소가 있는 공간으로 이동하여 소설에 대한 조언을 부탁하며 아드리아나와 처음 만나는 장면이다. <Fig. 10>의 화가인 피카소는 어두운 회색의 더블버튼 브레스티드 수트와 화이트 셔츠와 검정 니트를 재킷 안에 착용하여 무채색의 세련된 스타일을 연출한다. <Fig. 11>의 미국인 시인이자 작가인 거트루드 스타인은 추상 무늬가 프린트된 머플러와 베스트, 흰색 블라우스를 착용하고 있어 당시 여성들의 유행스타일과 무관한 예술가적 감성과 개성을 표현한다. <Fig. 12>에서 피카소 초상화의 주인공이자 뮤즈인 아드리아나는 심플한 블랙 드레스에 나비 무늬 비즈가 수놓인 가르손느 스타일에 화려한 헤어밴드를 착용한다. 1910년대 보다 길이가 짧아진 직선형 실루엣의 드레스로 자유분방한 플래퍼 걸의 이미지를 표현하였다.

꿈 3은 1920년대 문화에 적응한 길 펜더가 파티장에서 플래퍼를 추다가 피츠제럴드 부부와 아드리아나, 헤밍웨이와 재회하는 장면과 1920년대 후반으로 전개되어 초현실주의 예술가들을 만나는 장면이다. <Fig. 16>에서 아드리아나는 쉬폰 소재의 직선형 실루엣에 붉은 색 브레이드를 두른 세일러 칼라 드레스를 착용하며 손목에는 오리엔탈풍의 팔찌와 수공예 핸드백을 코디네이션 하고 있

다. <Fig. 17>에서 초현실주의 화가인 살바도르 달리는 1920년대 후반 남성복 유행인 넓은 라펠 재킷과 화려한 프린트의 베스트, 넥타이를 착용하였으며 소품으로 코뿔소가 조각된 지팡이를 들고 있다. <Fig. 18>에서 영화감독 루이스 부뉴엘은 1920년대 유행한 단정한 헤어스타일과 갈색의 블루종과 흰색 셔츠를 착용하고 있으며, 사진작가 만 레이는 넓은 피크드 칼라의 스트라이프 비즈니스 슈트와 노란색 바탕의 도트무늬 넥타이를 착용하여 초현실주의 예술가의 개성을 표출하였다.

꿈 4의 길 펜더가 차에 탑승하고 있던 T.S. 엘리엇과 인사를 나누고 거트루드의 거실로 이동하는 장면으로 <Fig. 21>에서 짙은 초콜릿색 니트와 화이트 셔츠에 어두운 회색 팬츠를 착용하였다. <Fig. 22>에서 거트루드 스타인과 대화를 나누는 피카소가 착용한 베이지색 면 재킷은 폭 좁은 라펠과 3 버튼이 달린 라운드형 헴 라인이며 린넨 소재의 흰색 팬츠를 착용하였다.

꿈 5는 아드리아나와 재회하고 1890년대의 맥심 레스토랑이 배경인 ‘꿈속의 꿈’으로 마차를 타고 이동하는 장면이다. 초현실주의자의 결혼식 퍼포먼스에서 길 펜더와 재회한 <Fig. 26>에서 아드리아나는 노란색 바탕의 은색 펄 브레이드 장식인 샤넬 스타일의 드레스를 착용하여 의상디자이너를 꿈꾸는 몽상적 여성상으로 표현되었다. <Fig. 27>에서 길 펜더는 영화감독인 루이스 부뉴엘에게 자신의 상상을 영화로 제작할 것을 제안하는 장면으로 아드리아나와의 재회를 준비하며 신경을 쓴 붉은 색 넥타이를 착용하였다. <Fig. 28>의 맥심 레스토랑은 벨 에포크 시대를 대표하는 공간으로 현대적 의상을 한 남성들은 톱 프록코트와 케이프, 크라운이 높은 톱 햇을 착용하였고 여성들은 어깨를 드러낸 이브닝드레스와 털 트리밍이 된 케이프와 깃털장식의 모자를 착용하였다.

꿈 6은 길 펜더가 자신의 소설에 대한 조언을 거트루트와 헤밍웨이에게 듣다가 약혼자의 부정을 알게 되는 장면으로 <Fig. 32>에서 베이지색 니트

와 셔츠를 착용하였다. 길 펜더는 꿈 2부터 꿈속의 꿈 장면에서 넥타이를 맨 세미정장으로 격식을 갖춘 스타일을 표현한다. 헤밍웨이를 만난 후 자신의 소설에 대한 의견을 듣기 위해 다시 재회한 꿈 2부터 넥타이(회색사선 스트라이프, 붉은 색)를 착용하여 1920년대 실용적이되 품위있는 의복을 착용한 예술가들과 유사성을 가진 의상으로 전개된다. 한편, 꿈 7은 길 펜더를 추적하던 탐정이 중세 베르사이유 궁정으로 시간 이동한 장면이다. 이는 영화 속 유희적 전라적 장치로 우디 앨런 감독 특유의 미장센을 엿볼 수 있다.

3. ‘꿈 속의 꿈’의 의상코드(Costume code in ‘Dream in Dream’)

‘꿈 속의 꿈’ 배경인 1890년대 벨 에포크 시대는 19세기 말부터 제 1차 세계대전이 시작되기 전까지 풍요와 평화를 누렸으며 예술과 문화의 전성기로 유기적인 곡선미를 건축, 공예작품 등에서 전개한 아르누보 예술양식이 유행하였다(Jeong, 1997). 여성복은 근대적 실루엣인 아워글래스 스타일에서 S 자형 실루엣으로 변화하는 시기이며 남성복은 박스형의 편안한 실루엣과 실용적인 넥타이 형태로 변화하여 현대 남성복의 기원이 되었다.

‘꿈속의 꿈’으로 마차로 이동한 맥심 레스토랑은 신흥귀족인 부르주아와 문화예술계 주류들의 파티장이다. 여성들은 우아하고 유기적 곡선미를 살린 아르누보 스타일의 S자형 드레스를 착용하며 남성들은 검은색 프록코트와 에스코트 타이, 베스트, 흰색 윙 칼라셔츠, 톱 햇트를 착용하였다.

<Fig. 30>에서 화가이자 귀족신분인 툴루즈 로트렉은 턴오버 칼라셔츠(turn over collar shirts)와 포인 핸드 타이(four-in-hand tie)의 현대적 남성복을 착용하였다. 인상파 화가 드가는 체스터필드 코트, 베스트, 윙칼라와 넓은 리본타이를 착용하여 1870년대부터 유행한 셔츠와 넥타이의 남성복 스타일(Kim, 2010)로 개성을 표현하였다. <Fig. 31>에서 인상주의 화가인 고갱은 체스트 필드 코트

<Table 2> Costume Analysis in 'Midnight in Paris'

Mise-en- -abyme	Sequence Costume Analysis		
Present 1: 2010	 〈Fig. 1〉 Gil & Inez	 〈Fig. 2〉 Rodin museum	 〈Fig. 3〉 Wine party
Dream 1: 1920's	 〈Fig. 4〉 Fitzgerald couple	 〈Fig. 5〉 Brixtop club	 〈Fig. 6〉 Hemingway
Present 2	 〈Fig. 7〉 Furniture shop	 〈Fig. 8〉 Waiting the car	 〈Fig. 9〉 Meet Hemingway
Dream 2: 1920's	 〈Fig. 10〉 P. Picasso	 〈Fig. 11〉 Gertrud stein	 〈Fig. 12〉 Adriana
Present 3	 〈Fig. 13〉 Notalgia shop	 〈Fig. 14〉 Art gallery	 〈Fig. 15〉 Inez
Dream 3: 1920's	 〈Fig. 16〉 Gil & Adriana	 〈Fig. 17〉 Salvador Dali	 〈Fig. 18〉 Louis Bunuel & Man Ray

Present 4



<Fig. 19> Gil pender



Dream 4:
1920's



<Fig. 21> T.S. Eliot



<Fig. 22> Picaso & Gertrude
Stein

Present 5



<Fig. 23> Paris



<Fig. 25> Adriana's diary

Dream 5:
1920's



<Fig. 27> Louis Benuel



<Fig. 28> Maxim Restaurant

Dream in
Dream: Belle
Epoque



<Fig. 29> Maxim restaurant



<Fig. 30> Degas & Loutrec



Dream 6:
1920's



<Fig. 32> Gertrud stein

<p>Present 6</p>	 <p><Fig. 33> Inez</p>	 <p><Fig 34> Cafe</p>	 <p><Fig. 35> Gabriel</p>
<p>Dream 7</p>	 <p><Fig. 36> Middle age</p>	 <p><Fig. 37> Versailles palace</p>	

(Woody Allen, 2011, Midnight in Paris, DVD, Sony pictures classics.)

(Chesterfield coat)와 베이지색 베스트, 윙칼라 셔츠, 카키색 도트 프린트의 넓은 타이틀 착용하였다.

이상과 같이 1920년대에서 1890년대로 시간 이동하여 맥심레스토랑에 도착한 아드리아나 의상을 ‘아방가르드’라고 언급한 아르누보 스타일의 여성처럼 로트렉과 드가의 시각에서 1920년대의 가르손느 룩은 미래지향적이며 현대적인 스타일이다. 소설가인 길 펜더는 현재에서는 헐렁한 면 셔츠에 팬츠차림의 편안한 여행객 스타일인 반면, 꿈으로 이동한 장면에서는 글렌 체크 재킷과 흰색 셔츠, 넥타이를 착용하여 포멀한 스타일을 착용한다. 꿈 5에서 아드리아나와 재회하고 함께 꿈속의 꿈인 벨 에포크 시대로 시간 이동하는 장면에서 단정하게 착용한 붉은 색 넥타이는 그녀에 대한 호감을 표현하는 역할을 한다.

IV. 영화에 나타난 미장아빔 배치에 따른 의상코드의 내재적 의미

II 장에서 상기한 바와 같이 미장아빔은 단순 복제/ 무한 복제/ 역설적 복제의 세 가지 타입으로 배치되며, 유사/ 동일 또는 모방/ 독자성(정체

성)의 내재적 형식을 가감하면서 전체구조를 완성하는 포맷을 특징으로 한다. 이를 근거로 <Midnight in Paris>의 현재와 꿈, 꿈속의 꿈을 복제하는 영화적 미장아빔의 구조를 분석하였으며, III 장에서는 이러한 영화 속 미장아빔 배치에 따른 의상코드의 조형성을 분석하였다.

본 장에서는 미장아빔 배치와 의상코드와의 약호를 분석함으로써 영화적 장치로서 의상코드의 내재미적 가치 및 의미를 도출하였다. <Midnight in Paris>에 나타난 미장아빔 장치의 특성은 복제와 역설적 반영의 배치로 꿈의 연속선에 현재와 꿈속의 꿈이 존재한다. 미장아빔 배치에 의한 의상코드에 내재된 미적가치를 대상 지시성에 의한 사실적 리얼리즘의 극대화, 자기반영적 기표의 재생산, 가상과 현실의 중첩된 확장에 의한 역설적 반영으로 분석하였다<Table 3>.

1. 대상 지시성에 의한 사실적 리얼리즘의 극대화(Maximization of realism realistic target by Directing)

거울의 단순 복제 이미지를 의미하는 대상 지시성은 거울 속 이미지를 재현한 것이며 대상을

직접 지시하여 의미를 전달하는 영화와 영상 이미지에서 사용된다. Lucien, D.(1989)는 이를 유사성으로 정의하였다. 영화에서 '대상'이자 '기표'는 각 인물들이 착용한 의상 스타일이며, 그 대상의 역할과 대사, 메시지 등이 '의미'인 동시에 '기의'로 작동한다. 영화에서 동일한 의미를 지닌 기의는 유사한 기표의 사용으로 나타나며 실재와 허구의 경계를 모호하게 하는 장치이면서 사실을 재현하는 기호로 코드화된다. 즉, 영화 속 재현은 데칼코마니처럼 반복과 분할 복제로 이미지를 재생산하며 부조화인 이미지들을 조화롭게 배치하기 위한 전략적 장치이다. 꿈 1에서 꿈 5까지의 장면에서 등장하는 문화예술계 인물들은 각자의 개성을 드러내는 1920년대의 의상코드를 통해 주요 사상을 대변하는 내러티브를 전개한다. 그리고 이들의 반복적인 등장인 무한 복제를 통해 동일(모방)한 기호를 재생산하고 있다. 1920년대의 시대적 배경이 곧 현재와 같은 모습을 하고 있으며 이는 아드리아나의 대사를 통해 증명이 된다.

Nelson, G.(1968)은 유사성에 바탕을 둔 단순한 모방과 회화적 재현을 구분하고 있다. 그에 따르면 효과적인 재현과 모방은 창조적인 것이며 상호 정보를 주고받고 대상을 형성하고 구분한다. 구문론에서 유사코드는 은유와 직유로 구분되며 은유의 동등함과 직유의 유사한 속성을 지님을 제시하는 코드를 뜻한다.

'꿈'과 '꿈속의 꿈'에 표현된 1920년대와 1890년대의 문화는 프랑스 예술의 전성기를 이룬 시기로 건축 양식, 인테리어, 소품, 의상 등은 역사적 사실에 근거한 재현성을 생산하고 있다. 또한 등장 인물들(대상)의 성격과 작품 특성을 섬세하게 반영한 기표인 의상은 단순 재현이나 모방을 넘어 당대 패션문화에 중요한 역사적 의미를 내포하는 은유적 장치이자 리얼리티를 극대화하는 역할을 하고 있다. 꿈 1에서 길 펜더를 파티장으로 인도하는 피츠제럴드 부부는 1920년대 패션리더로 신흥부호들과 예술가들과의 커뮤니케이션을 돈독히

한 인물이다(Lee & Park, 2011). 꿈 2에서 피카소의 집 거실에는 청색시대에 그린 작품들이 걸려 있으며 거트루드 스타인이 앉은 뒷벽에 걸린 그녀의 초상화는 시기는 일치하지 않으나 피카소와 그녀의 친분을 암시하는 상징적 기표로 제시되었다. 꿈 3에서 초현실주의자의 결혼식 피로연 장면은 평범한 실내장식이 아닌 박제된 동물들이 진열된 공간으로 아방가르드 이미지를 전개한다. 카페에서 주인공과 대화하는 장면에서 착용한 초현실주의 화가인 살바도르 달리의 의상은 당시 유행한 프린트된 베스트와 스트라이프 넥타이를 슈트와 코디네이션 하여 세련된 예술가의 이미지를 사실적으로 표현한다.

'꿈속의 꿈'은 맥심 레스토랑에서 강강 춤을 감상하는 틀루즈 로트렉을 통해 벨 에포크 시대의 파리를 사실적으로 표상하고 있다. 이처럼 미장아빔이 배치된 영화에서 의상코드는 대상을 구체적으로 설명하는 사실적 아이콘으로 제시함으로써 주제를 부각시키고 영화의 리얼리티를 극대화하는 역할을 하고 있다. 또한 꿈 1부터 꿈 5의 시퀀스들은 1920년대 플래퍼 문화에서 1930년대 초현실주의로 시공간의 연속선상에서 유기적인 패션문화를 표현하고 있으며, 꿈속의 꿈인 1890년대 벨 에포크 시대는 1920년대 인물들의 내재된 심리(과거 회귀)를 재생산하는 은유장치로 볼 수 있다.

2. 자기반영적 기표의 재생산(Reproduction of self-reflective signifier)

크리스티앙 메츠는 자기반영성에 대해 영화가 이미지 현실 속에서 또 다른 이미지 현실을 보여주는 영화이미지의 심층적 이중성을 지칭하는 용어로 정의한다. 즉, 자기반영성과 미장아빔을 같은 용어로 사용하며 거울 속 거울처럼 한 이미지 안에 다른 이미지가 공존하고 있는 점에서 공통성을 지닌다(Pi, 2005). 즉, 영화 속에서 거울에 비친 자기반영적 이미지는 작가 자신의 내적 외적 의지를 은유하며 객관적 관점을 투영하는 인물로 묘사

된다. 또한 미장아빔은 ‘한 구절, 한 부분 혹은 한 시퀀스가 전체 텍스트를 축약하여 실행해 보이는 방식(Mun, 2010b)이며 이는 작가나 감독의 주제 의식을 직접 지시하는 자기반영성을 기표로 드러내 것이라 할 수 있다. 이는 대체코드(displaced code)를 의미하는 것이며, 해당의미를 전달하기 위해 다른 기호를 대체하는 것을 뜻한다. 즉, 작가나 감독의 주제의식을 드러내기 위해 각 인물의 특징(캐릭터)을 시각화한 이미지를 통해 의미를 반영하는 기표로 재생산된다.

‘꿈’에 등장하는 인물들은 당대의 유행을 주도하는 예술가들이지만 현실의 지루함과 획일성을 탈피하고 새로운 아름다움과 자유를 갈망하는 현실 도피적 성향을 표현한다. 꿈 1에서 플라퍼의 문화적 기표를 차용한 켈다 피츠제럴드는 장 콕토의 파티장이 지루하여 브릭탑 클럽으로 이동하여 조세핀 베이커의 춤을 구경하기도 한다. 그러나 꿈 3에서는 세느강 다리 아래에서 자살을 시도하는 허무주의를 드러낸다. 즉, 1920년대 문화 아이콘이던 플라퍼(신여성)의 정점에 있으며 화려하고 쾌락 중심의 모더니즘 사회상을 대표하는 역할을 하는 그녀의 현실은 화려함과 우울함이 공존하는 정신적 빈곤 사이에 방황하는 사회 속의 심층적 이중성을 표현한 것이다. 위대한 개츠비의 원작자인 스콧 피츠제럴드는 유럽 중상류층 배경인 ‘플라퍼와 철학자들’의 세편의 단편집에서 향락적이고 자유분방한 신여성인 플라퍼 이미지를 기표화하였으며 원작소설 영화 ‘위대한 개츠비, 1925’에서 사회적 의미의 플라퍼 이미지를 투영하였다(Kim, 2015).

화려한 성향의 피츠제럴드 부부와 달리 간결한 질은 갈색 블루종을 차용한 헤밍웨이(꿈1)는 켈다와 스콧에게 지적이면서 냉소적인 비판을 하며 길 펜더의 소설에 대해 현실을 인식시키는 조언을 한다. 참전 경험이 있는 헤밍웨이는 깔끔한 문체로 현실 비판적인 전쟁 생존자들의 ‘잃어버린 세대’인 모습을 표현하였고 ‘노인과 바다’로 1953년 풀리처

상, 1954년 노벨상을 수상하였다(Naver, 2015).

이처럼 미장아빔으로 배치된 의상코드는 자기반영을 통한 작품의 재생산을 표현하는 장치이며 자기반영 기표인 현실과 꿈에 등장하는 의상은 명시적 텍스트이다. 감독의 사고를 대변하는 주인공 길 펜더는 상상 속의 황금기를 갈구하며 꿈속에서 좋아하는 예술가들을 만나고 그들의 문화와 사상을 드러내는 미장아빔의 환영적 장치를 배치하였다. 또한 시각적 텍스트를 의상코드를 통해 묘사함으로써 Lucien, D.가 주장한 ‘전체 내러티브를 반영하는 모든 내적인 거울인 미장아빔’의 특성을 표현하였다.

3. 가상과 현실의 중첩된 확장에 의한 역설적 반영(Paradoxically reflected by the expansion of overlapped virtual and reality)

이야기 속에 이야기가 있는 미장아빔이 배치된 영화는 현실과 가상이 중첩된 사건의 확장성을 표현한다. 영화에서 ‘꿈속의 꿈’은 중첩된 사건에 해당되며 역설적 복제를 통한 Identity(독자성, 정체성)을 드러내는 미장아빔 장치이다. 또한 의상에 적용된 코드는 압축코드(Condensed code)로 여러 기호가 합쳐서 복합적인 새 기호를 형성하는 것이다. 즉, 과거의 황금기에 해당하는 각 시대의 상징 기호와 인물들의 의상기호, 시퀀스 기호의 중첩 등 거울 속의 거울이미지가 복합적으로 엮여서 새로운 내재적 함축적 가치를 표현하게 된다.

1905년 발표한 아인슈타인의 상대성 이론(A. Einstein, 1992, pp.37-38)에 의하면 서로 다른 상대 속도로 움직이는 관측자들은 같은 사건에 대해서 서로 다른 시간과 공간에서 일어난 것으로 측정하며 그 대신 물리 법칙의 내용은 관측자 모두에 대해 서로 동일하다. 이 시퀀스는 벨 에포크 시대의 맥심레스토랑에서 일어난 사건으로 길 펜더와 아드리아나는 각기 시공간의 다른 사건으로 기억한다. 현재 5에서 길 펜더가 현책방에서 구입한 아

느리아나의 일기장에 의하면 '꿈속의'꿈은 그녀의 꿈으로 묘사된다. 반면 길 펜더의 관점에서는 꿈 5에서 다시 마차를 타고 꿈속으로 이동한 장면이라는 점에서 중첩된 가상과 현실의 모호한 영역이면서 자신의 현실(약혼녀의 부정)을 반영하는 장면이기도 하다. 이러한 시공간의 중첩성과 상대성을 인정하는 인물은 초현실주의자들이다. 꿈 3에서 길 펜더가 2010년으로부터 시간이동을 한 사실을 얘기하자 초현실주의자인 만 레이와 살바도르 달리는 이를 수궁하고 루이스 부뉴엘에게 영화로 만들 것을 제안한다. 실제로 달리와 만 레이는 1930년대에 꿈에 대한 정신분석학적 해석을 반영한 패션디자인과 사진으로 1930년대 엘자 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli)와 함께 초현실주의 패션에 기여하였다.

꿈 2, 3, 5에 등장하는 피카소의 연인 아드리아

나의 1920년대 스타일은 당시에는 일상성을 반영하는 의상이나 1890년대 벨 에포크 시대에서는 아방가르드를 의미하고 자아실현을 매개하는 역설적 이미지로 표현된다. 그녀는 의상디자이너가 되기 위해 파리로 왔으나 모딜리아니, 피카소 브라크, 헤밍웨이와 교제한 여성(또는 뮤즈)이다. '꿈 5'와 '꿈속의 꿈'인 벨 에포크 시대에서 그녀가 착용한 은색 브레이드의 샤넬 스타일 가르손느 룩은 샤넬 부티크에서 배우고 싶었다는 의지를 반영하는 의상코드이며 1890년대에서는 미래지향적 아방가르드로 이해된다. 즉, 꿈 5와 꿈 속의 꿈은 가상과 현실의 중첩된 장치이며 아드리아나의 의상코드를 통해 현재와 과거의 황금기를 재현하는 역설적 기표로 작동하고 있다. 의상디자이너를 희망한다는 그녀에게 로트렉이 리샤르의 발레의상 디자이너로 추천하겠다는 제의에 1890년대에 머물고자 한 점

<Table 3> The aesthetic meaning of Costume code placed Mise-en-abyme in the film

Aesthetic value	Costumes code	Mise-en-abyme place Costumes code examples	Inherent value
Maximization of realism realistic target by Directing	Analogic code ; Metaphor > Provided that the equivalent		<ul style="list-style-type: none"> - Representation of history today - Realistic image replication sign - Metaphorical device to reproduce the current
Reproduction of self-reflective signifier	Displaced code ; Replacing the other symbols to convey the meaning		<ul style="list-style-type: none"> - Explicit text - Draw the spirit of the artist - A reflection of the entire narrative
Paradoxically reflected by the expansion of overlapped virtual and reality	Condensed code ; To form a composite sign multiple signs together		<ul style="list-style-type: none"> - Virtual reality and scalability of overlapped case - Acquisition of the subject through the views of others

에서 그녀의 의상은 자아실현을 이루는 직접적인 매개체가 된다. 또한 중첩된 가상의 의상코드에 자신을 이입하려는 타자(아드리아나)의 시선을 통해 자신(길 펜더)의 '황금시대 사고'가 현실 도피적임을 인정하는 역설적 은유를 표현하는 것으로 볼 수 있다.

이상과 같이 중첩된 가상은 '현재'와 동일/ 유사한 특성을 가지며 현재를 다층적 거울이미지로 채택하는 미장아빴 장치들 통해 감독의 주제의식을 우회적으로 설명하는 역설적 반영으로 볼 수 있다. 이러한 미장아빴의 중층구조는 영상의 미적 가치에 대해 논한 Kim & Kim(2015a, p.131)의 견해와 같이 "콜라주나 몽타주, 단편 등과 같은 비논리적 구조를 통해 몽상이 현실이 되며 관객의 지각변화가 가능토록 한다"는 주장을 뒷받침한다.

V. 결론

본 연구는 미장아빴이 배치된 영화의 표현특성에 따른 의상코드의 조형적 특성과 내재된 미적가치를 분석하여 현대 영화 의상을 분석하는 연구방법론을 새로운 시각으로 제시하고자 하였다. 문장속의 문장을 의미하는 미장아빴의 영화적 특성은 Lucien Dällenbach의 <The mirror in the text> 이론을 중심으로 고찰하고 영화에 표현된 의상코드의 미적 가치를 분석하였다. 우디 앨런 감독의 <Midnight in Paris, 2011>에 나타난 미장아빴의 표현 특성은 반복과 역설적 복제로 꿈의 연속선에 현재와 꿈속의 꿈이 존재한다.

영화에 나타난 의상코드의 내재된 미적가치는 첫째, 대상 지시성에 의한 사실적 리얼리즘의 극대화이다. 미장아빴이 배치된 영화에서 의상코드는 대상을 구체적으로 설명하는 사실적 아이콘으로 제시함으로써 주제를 부각시키고 영화의 리얼리티를 극대화하는 역할을 하고 있다. 또한 꿈 1부터 꿈 6의 시퀀스들은 1920년대 플래퍼 문화에서 1930년대 초현실주의로 시공간의 연속선상에서

유기적 패션문화를 표현하고 있으며, 꿈속의 꿈인 1890년대 벨 에포크 시대의 의상은 1920년대 인물들의 내재된 심리(과거회귀)를 재생산하는 은유장치로 볼 수 있다.

둘째, 미장아빴이 환영적 장치로 배치된 의상코드는 명시적 텍스트로 전개된다. 즉, 자기반영적 기표의 재생산으로 각각의 등장인물이 시대적 문화적 사상을 상징하는 기표로 작동하였으며 작품의 재생산을 표현하는 장치로 볼 수 있다. 또한 감독의 사고를 대변하는 주인공 길 펜더는 상상속의 황금기를 갈구하며 꿈속에서 좋아하는 예술가들을 만나고 그들의 문화와 사상을 드러내는 미장아빴의 환영적 장치로 배치되었다. 또한 시각적 텍스트를 패션문화를 통해 구체적이고 사실적으로 묘사함으로써 Lucien, D.(1989)가 주장한 '전체 내러티브를 반영하는 모든 내적인 거울인 미장아빴'의 특성을 표현하였다.

셋째, 가상과 현실의 중첩된 확장에 의한 역설적 반영은 작가의 사고를 반성하는 자기 지시적 성격을 내포하고 있다. '꿈속의 꿈'인 중첩된 가상은 '현실'과 유사성을 띄며 현실을 우회적으로 은유하는 역설적 반영으로 볼 수 있다. 중첩된 가상의 패션문화에 자신을 이입하려하는 타자(아드리아나)의 시선을 통해 자신(길 펜더)의 '황금시대 사고'가 현실 도피적임을 인정하는 역설적 은유를 표현하는 것으로 분석된다.

이상과 같이 미장아빴이 배치된 영화에 표현된 의상코드는 중첩된 내러티브에서 사실성을 극대화하고 자기반영적 상징성을 내포하며 현실과 미래에 대한 역설을 은유하는 매개도구임을 알 수 있다. 또한 미장아빴을 통한 시각적 내러티브의 은유는 다의성을 가진 알레고리적 표현이며 이는 현대패션의 스토리텔링 방식과 이미지 전달 방법에 다양한 창의성을 실현할 수 있는 구체적인 텍스트이다. 그리고 본 연구를 통해 미장아빴의 특성은 예술작품을 지시하는 기법의 역할 뿐 아니라 현대패션을 분석하는 연구 분석틀로서 새로운 시각을

제공할 수 있을 것으로 사료되어 현대패션을 후속 연구대상으로 분석하고자 한다.

그간 영화 속 패션문화 분석은 영화적 소품의 일부로 규정하여 주로 조형성에 근거한 내재적 가치를 파악하고 디자인에 적용하는 것이 목적이었다. 본 연구는 영화의 내러티브를 구성하는 핵심 주체로서 의상코드의 역할과 미적가치를 파악함으로써 영화의 주제와 영화적 장치를 완성하는 제작 프로세스에 의상이 감성적 미장센의 관점을 취할 수 있음을 확인하였다. 향후 대중성, 작품성, 예술성을 갖춘 우수한 영화를 제작할 수 있는 산업적, 학제적 근거에 일정부분 기여할 수 있을 것으로 사료된다.

References

- A. Einstein (1992). *Reality*. (Kim, J. O, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Miraesa, 37-38.
- Bae, S. J. (2012). A Study on Semiotics of Costumes in Film. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 14(3), 147-160.
- Gide, A. (1928). *The Counterfeiters*. (D. Bussy, Trans.). London: Knopf.
- Jeong, H. S. (1997). *A history of Fashion*. Seoul, Republic of Korea: Kyomunsa, 340.
- Kim, C. K. (2014). The Problem of Referentiality in Works of Art-The Technique of 'mise en Abyme' in Works of Art and Derrida's Critical Thinking. *Journal of The New Korean Philosophical Association*, 76, 29-45.
- Kim, H. J., & Kim, Y. S. (2015a). Aesthetic characteristics of performance costumes in the novell dance works. *Journal of Korean Society of Costume*, 61(3), 7.
- Kim, H. J., & Kim, Y. S. (2015b). Virtuality in Digital Fashion Images. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 39(2), 233-246.
- Kim, H. J. (2013). *A Study on the Allegory Characteristics in Digital Fashion*. (Unpublished doctoral dissertation). Pusan National University, Busan.
- Kim, H. J. (2015). A study on Transmedia in the 20th fashion. *Journal of Korean Society of Costume proceeding*.
- Kim, M. J. (2010). *Western fashion multi-contents*. Seoul, Republic of Korea: Kyomunsa, 364.
- Kim, Y. S. (2013). *Movie costume*. Seoul, Republic of Korea: communicationbooks, 6-9.
- Lucien, D. (1989). *The Mirror in the Text*. (Whiteley, J. & Hughes, E, Trans.). Chicago, United States of America: The University of Chicago Press.
- Lee, J. J., & Park, S. M. (2011). Fashion, culture. Republic of Korea: Yekyung, 84.
- Midnight in Paris, OST and Paris. (2015 May 15). Retrieved from <http://blog.naver.com/propsing?Redirect=Log&logNo=220311075649>.
- Midnight in Paris (2011). DVD, Sony pictures classics.
- Mun, G. G. (2010a). The Esthetic Strategies of Reflexivity and Cinematic Performances Ranging between the Screen and Life -The Discussion of Gog Sa. *Korean film association*, 44, 91-115.
- Mun, G. G. (2015b). A Study on cinematic mise-en-abyme reflected in Korean independent film. *Korean film association*, 64, 5-31.
- Naver. 2015. (2015 April 15). Retrieved from <Http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1713654&cid=43938&categoryId=43944>.
- Nelson Goodman. (1968). *Languages of Art, An Approach to a Theory of Symbols*. Indiana, United States: The Bobbs-Merrill Company, p.31.
- Park, E. J. & Lee, J. J.(2002). Focused on <Bram Stoker's Dracula> directed by Francis Ford Coppola = The Study On The Costume in Cinema. *Korean Society of Basic Design & Art*, 3(2), 99-111.
- Pi, J. H. (2005). Das Dispositiv des Kinos und die Selbstreflexion des filmischen Bildes. *Journal of KAFKA*, 12(1), 397-415.
- Richard, C. (2010). *Hair*. Seoul, Republic of Korea: Dongseokyoru, 584.
- Shin, H. K. (2002). La petite consideration sur le Mise En Abyme. *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, 16, 119-138.
- Shin, H. K. (2004). R. Magritte et l'espace de la representation. *Etudes de la Culture Francaise et des Arts en France*, 10, 1-21.
- Tak, J. W., & Kang, H. M. (2013). A Study on Mise En Abyme in Picture Books. *Journal of children's literature & education*, 14(2), 1-18.