

알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen) 작품의 그로테스크적 특성

김 선 영

순천대학교 패션디자인전공 조교수

The Grotesque in the Work of Alexander McQueen

Sun-Young Kim

Assistant Professor, Dept. of Fashion Design, Sunchon National University

(투고일: 2008. 5. 26, 심사(수정)일: 2008. 6. 23, 게재확정일: 2008. 8. 15)

ABSTRACT

This study explores grotesque characteristics that were raised as the Aesthetics of the Ugly and how it was featured in Alexander McQueen's arts. In a methodological approach, the study attempted the analysis of historical literature that was published both nationally and internationally, along with justifiable investigation using fashion/collection magazines such as Vogue, Gap and Internet search. The scope of this study ranges from 1996's Haute Couture and Pret-a-porter collection pieces modern, to date. The results of this study are summarized as follows: The first grotesque characteristic present throughout Alexander McQueen's arts is that it featured horrifying images or evil motives with pointy heads or horns, dark colored dresses, silver accessories, Dracula, witches, skulls, soldiers of evil, death and sickness. Second, aversion was realistically portrayed by frightening objects, extreme intimacy and motives that signify death and closely relative to cruelty to human bodies. It also became visible with physical destruction of the bodies and dissecting of internal organs, etc. Thirdly, its expression of humor is out of common sense with distorted human bodies by intentionally overemphasizing certain portion of the clothes or body parts. It also featured strangely deformed bodies by ignoring the typical shapes of clothes, vague definition of gender and using of unusual objects. Forth, half-man and half-beast images are portrayed using various types of bird species or animals to identify disparity. It further defined this image in the form of non-human cyborg by incorporating technology.

Key words: grotesque(그로테스크), evilness(악마성), aversion(혐오성), humor(유희성), disparity(이질성)

I. 서론

현대사회의 미 개념은 과거 이분법적이고 획일화된 미적 가치기준을 탈피하여 보다 다양하고 폭 넓게 확대되어 정상적이고 평범한 것뿐만 아니라 잔인하고 폭력적이며 혐오스러운 것 또한 미의 한 범주로 포함시키고 있다. 이러한 예술정신과 표현방식들 가운데 그로테스크는 이질적 요소의 결합, 왜곡, 극단, 과장을 통한 일련의 부조화, 불일치적 현상을 통해 웃음과 공포, 재미와 혐오를 동시에 유발하는 양면적인 모순구조로 이루어진 미 개념으로서 오늘날 문화예술전반에서 세상을 거짓 없이 새롭게 표현하는 수단으로 받아들여지고 있고¹⁾ 평범한 것에 대해 무감각한 현대인에게 시각적 충격을 유발하고 사회 전반에 만연한 심리적 부조화와 소외현상 등 현대사회의 현안 문제점들을 드러내게 한다.

또한 이러한 표현은 현대사회의 인간성 상실과 새로운 세기에 따른 심리적 불안감과 공포심으로 인해 오늘날 문학, 회화, 조각, 패션 등 예술전반에 걸쳐 나타나고 있으며 영화나 광고와 같은 대중매체에 이르기까지 확대되어 표현되고 있다. 특히 파격적이고 충격적인 그로테스크의 특성은 웃음과 공포, 현실과 비현실의 결합이라는 양면성과 동시성을 지닌 채 패션에 있어 다양한 이미지를 연출하게 하는데, 패션계의 악동 또는 세기말적인 트렌드로 부각되었던 기시크(Geek Chic)²⁾의 선두주자로 불리는 알렉산더 맥퀸의 작품에 있어 이러한 그로테스크적 표현은 대표적인 특징 중 하나라 할 수 있다.

알렉산더 맥퀸에 관한 선행연구는³⁾ 주로 해체주의나 아방가르드의 관점에서 이루어져 맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크적 특성에 관한 연구는 미비한 상태이다. 따라서 본 연구의 목적은 그로테스크의 개념과 특성을 파악하고 이를 통해 알렉산더 맥퀸의 작품에 표현된 그로테스크적 특성을 고찰하는 것이다. 이러한 연구는 현대사회의 새로운 미 개념으로 대두된 그로테스크의 특성을 표현한 디자이너의 작품을 통해 현대패션이 추구하는 새로운 미적가치를 이해할 수 있고, 이를 창작디자인의 전개에 활용할 수 있다는데 그 의의가 있다고 생각한다. 연구방법은 국내

외 관련문헌 및 선행연구 자료를 이용한 문헌연구와 Vogue, Gap, Collections 등의 패션지, 작품집, 인터넷 등의 실증적 자료 분석을 병행하였다. 연구범위는 알렉산더 맥퀸이 두드러지게 활동하기 시작한 1996년부터 현재까지의 오픈꾸뛰르 컬렉션과 프레타포르테 컬렉션 작품들을 대상으로 하였다.

II. 이론적 배경

1. 그로테스크의 개념과 특성

1) 개념 및 전개

그로테스크(Grotesque)는 '기묘한, 이상한, 공상의'를 뜻하는 것으로, 그 어원은 이탈리아어 Grotte (cave: 동굴, 발굴)라는 말에서 이것의 형용사형인 Grottesco와 명사형인 Grottesca가 생겨났다.⁴⁾ 그로테스크는 고대 로마의 한 지하 동굴에서 발견된 큰 메달, 스펅크스, 나뭇잎, 바위, 자갈 등으로 구성된 일종의 장식, 다시 말해 식물과 동물, 사람의 신체 일부들이 유희하듯 서로 뭉쳐 있는 기괴한 벽화를 일컫는 말이었는데, 후에 회화나 건축에서 인간, 동물, 식물 형태간의 무질서한 혼합을 지칭하는 개념으로 전이 확대되어 사용되었다.⁵⁾ 그리고 16세기 이탈리아 작가 Rabelais가 신체부위를 묘사하는데 사용하여 그로테스크가 문학과 비 미술 분야로 확대되었다.⁶⁾

18세기에 영국과 독일에서는 캐리커처와 관련됨으로써 우스꽝스러운, 부자연스러운 것, 부조리 등을 의미하였으며, 신고전주의 시대에는 무절제, 환상, 개인적 취향, 유기체의 자연스러운 상태의 거부와 같은 그로테스크의 특징들이 조롱과 배격의 대상이 되었고 견잡을 수 없이 격한 부조화의 조잡한 형태로 치부하는 경향이 있었다.

낭만주의 시대에 이르러 그로테스크에 내재된 웃음과 공포, 현실과 비현실의 결합이란 양면성을 지닌 그로테스크의 미학적 정당성과 가능성에 대한 탐색이 전개되었는데,⁷⁾ Hugo는 그로테스크의 본질은 괴기스러운 것의 미학으로 아름답고 숭고한 것의 웅색한 한계에 비해 희극적인 것, 무시무시한 것, 추한 것은 무한한 다양성을 가지므로 그로테스크는 숭고

와 결합하여 낭만주의의 완벽미를 창조할 수 있다고 하였다.⁸⁾

20세기에 이르러 독일 비평가 Kayser가 <예술과 문학에서의 그로테스크>를 출간함으로써 그로테스크는 미학적 분석과 비평적 평가의 대상이 되었는데,⁹⁾ 그는 그로테스크의 본질을 '적대적이고 낯설고 비인간적인 것으로 소외된 세계의 표현이고, 예술가는 존재의 깊은 부조리들과 반쯤은 우스개로 반쯤은 겁에 질려 장난을 한다고 하여 그로테스크의 양면성과 정신적 소외, 공포를 유발하는 가능성을 강조하였다. 또한 그는 비애와 뒤섞인 웃음이 그로테스크적인 것으로 변모할 때 그 웃음은 조소적, 냉소적이며 마침내 악마적인 웃음의 특징을 띠게 된다고 하여 그로테스크 웃음의 해방적인 요소를 없애지 않게 하였으며 그로테스크가 죽음의 공포를 언급한다고 하여 삶과 죽음 사이의 상호대립을 언급하였다.

러시아 비평가 Bakhtin은 그로테스크의 미학적 본질은 중세와 르네상스 카니발 민중문화와 문학 자료를 바탕으로 해결되어야 한다고 하면서 카니발 그로테스크 이론을 펼쳤으며, 포스트모더니즘의 확산과 함께 1980년대 말 Mary Russo는 Kayser의 모던그로테스크 개념과 Freud의 언 캐니 개념 그리고 이를 카니발 그로테스크와 결합하여 포스트모던 그로테스크 담론을 이끌었다. 모던그로테스크가 그로테스크의 양면성과 정신적 소외, 공포를 유발하는 가능성을 강조하였다면, 포스트모던 그로테스크는 포스트모더니즘의 확산과 함께 신체적 범주이자 희극장르인 카니발 그로테스크, 그리고 공포의 심리 정신분석학적 개념을 갖는 언 캐니 그로테스크를 두 축으로 하여 형성된 것으로 신체와 관련된 기본범주의 위반과 범주 체계 경계에서의 충돌을 의미한다.¹⁰⁾ 또 Lawson Lewis는 그로테스크를 'A mod of Illusion'이라 정의하면서 그로테스크의 양면성이 현대사회를 비판하기 위해 사용됨을 지적하였고,¹¹⁾ Arthur Clayborough는 Jung의 심리학을 이용하여 그로테스크를 분석하면서 현실과 관련시켜 기이하고 혼란스러운 것이지만 타당성 있고 현실적인 새로운 관점에서 실제 세계를 새롭게 볼 수 있도록 만드는 것이 그로테스크의 기능이라고 주장하였다.¹²⁾

그로테스크의 현대적 정의에 대해 Thomson은 첫째, 갈등, 충돌, 이질적인 것의 결합 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합으로 인한 부조화 둘째, 아이러니와 패러독스와 같은 갈등이나 대립을 수반한 희극적인 것 그리고 동시에 끔찍한 것 셋째, 정상적인 것을 벗어난 과장과 극단 그리고 공상적이지만 여전히 현실적인 우리의 당면현실이라는 사실 넷째, 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌감을 동시에 체험하는 비정상성을 그로테스크로 규정하고 있다.¹³⁾

Durrenmatt는 그로테스크를 현대예술의 일반적인 경향이며 그것은 구체적인 표현이요 구체적인 역할이며 무형상의 형상이요 표정 없는 세계의 표정이며, 패러독스 한 개념 없이는 오늘날 우리의 사고가 불가능한 것과 마찬가지로 예술에서도 그러하다고 보았다. 일반적으로 이러한 그로테스크의 형태는 분리된 영역의 혼합 속에서 정적인 것의 파괴, 동일성의 상실, 자연스러운 균형의 파괴, 물질계의 붕괴, 질서의 해체, 개성적 개념의 파괴, 역사적 순리의 분열 등에서 엿볼 수 있다.¹⁴⁾ 즉 조화나 유기적 통일체와 같은 형식적인 성질의 미에 대립하는 그로테스크는 어떤 대상에 대한 아름다움을 의미하는 것이 아니라 흥미롭거나 탐닉하게 하는 어떤 것으로 새로운 창조의 밑바탕이 되고 있다.

이상에서 고찰한 그로테스크의 전개과정을 정리하면 <표 1>과 같다.

2) 특성

그로테스크에 대한 다양한 견해를 중심으로 그 특성 또한 다층적인 의미를 지니게 되는데 본 연구에서는 Kayser, Bakhtin, Thomson 등의 견해와 그로테스크에 관한 선행연구를 통해 악마성, 혐오성, 유희성, 이질성으로 구분하여 고찰하였다.

(1) 악마성

공허, 무, 혼돈 등은 신화에서 악마와 연관 되는 대표적 상징이다. 세기말의 문화적 불안이 가장 잘 표명되는 것이 악마가 등장하는 대중문화의 공포물 장르로 볼 수 있는데, Martin Wieland는 그로테스크

〈표 1〉 그로테스크의 전개과정

	고대	중세	17-19세기	20세기
개념 및 특징	· 인간, 동물 식물의 결합으로 표현된 장식 유형	· 장식유형 · 문학과 비미술 분야로 확대된 개념 · 물질적 신체의 부절제와 과도	· 부자연, 부조리, 우스꽝스러움 · 조롱과 경멸의 대상이 됨 · 숭고미와 결합된 낭만적 그로테스크	· 모던 그로테스크: 정신적 차원의 소외와 공포 · 카니발 그로테스크: 웃음과 희극성, 고전적 신체와의 대립 · 언 캐니: 비천함과 친근함 속에서 느끼는 두려움과 공포 · 포스트모던 그로테스크: 신체규범 경계의 해체, 상호보완적 신체와 정신적 차원에서의 개념, 희극과 공포의 결합 · 현대적 개념: 희극성, 부조화, 꿈 적함, 비정상성
관련 학자		Rablais	Hugo, Ruskin	Kayser, Bakhtin, Freud, Russo, Thomson, Thomsen, Durrenmatt 등

와 괴물을 함께 언급하여 그로테스크의 악마적 특성을 짐작하게 하였으며 문화예술영역에서 보여지는 그로테스크 현상은 혐오스러운 악마를 통해 시대적, 사회적 부조리와 자본주의의 모순을 부각시키고 인간 삶의 본질을 역설적으로 표현하고자 한다고 하였다.¹⁵⁾ Kayser에 의하면 그로테스크는 세상의 악마적 요소를 통제하여 쫓아내려는 시도로서 그로테스크의 측면 중 악마적이고 무시무시한 이미지를 강조하여 예술의 불합리하고 거의 초자연적인 영역을 묘사한다고 하였다. 그의 이론은 두 가지 특징을 갖는데 먼저 그로테스크는 죽음의 공포 뿐 아니라 생의 공포를 표현한다고 보았다. 그로테스크를 인간 실존과 관계시키고 소외된 비인간적 파워, 적대적, 소외적 비인간적인 특성을 지닌다. 다음으로 그로테스크한 형태로 나타나는 고통과 혼합되는 폭소는 조소와 풍자의 성질을 획득 결국은 악마적인 것이 된다고 주장하였다. 즉 언 캐니 그로테스크를 설명하는 그의 이론은 그로테스크의 양면성과 소외적 측면을 강조하였으며 죽음뿐만 아니라 인간의 실존적 공포와 관련되었다.¹⁶⁾

(2) 혐오성

그로테스크의 근본적인 비정상성과 그 비정상이 표현되는 직접적이고 과격한 방식 때문에 그로테스크는 저속하고 거칠고, 예외범절에 대한 모욕으로 받아들여지기도 하며, 사실과 정상에 대한 모독이라든지 도덕적 색채가 감소된 멋없고 쓸데없는 왜곡, 억

지스럽고 무의미한 과장으로 받아들여지기도 한다. 그러나 비정상성으로 인한 자연스러운 균형의 파괴는 오히려 구체적인 표현이고 역설이며, 무형상의 형상, 표정 없는 세계의 표정으로 이해할 수 있다.¹⁷⁾ 그로테스크한 일그러뜨리기는 끔찍하고 우스울 뿐만 아니라 매혹적이면서도 동시에 혐오적이다. 그로테스크에 직면하게 되면 이미 알려진 방법에 의해 상황이 해명되어질 것이라는 기대가 충족되지 않는데 이때 어떤 다른 적당한 해결방법이 존재하지 않는다. 그러한 과정에서 기대지평의 파괴와 보존이 팽배한 균형관계를 유지함으로써 그로테스크는 매혹적이고 동시에 혐오감을 불러일으키게 된다.¹⁸⁾ 즉 새로운 것에 대한 기쁨과 정상적인 것에서 벗어난 것에서 맛보는 재미는 일단 비정상의 정도가 일정한 수준에 이르게 되면 친숙하지 않은 미지의 것에 대한 공포나 혐오로 바뀐다. 따라서 인간을 억압하고 구속하는 사회적 금기나 관념으로부터 벗어나고자하는 심리적 욕망은 이러한 비정상적인 형태의 그로테스크로 표출되며 이성과 권위, 질서의 규제에서 벗어난 현대인들의 양면성을 충격적인 시각으로 전도시키기도 한다.

(3) 유희성

그로테스크는 항상, 웃음, 공포와 연관되어 논해져 왔으나 그로테스크를 이들의 혼합형식으로 보려는 경향은 비교적 최근의 것이다.¹⁹⁾ 비유이나 차원을 환상적이고 과도하게 왜곡하거나 비틀음으로써 전율뿐만 아니라 웃음도 유발되는데, 관찰자를 경악하게 하

고 동시에 옷게 만드는 섬뚱함과 가스로우미 하나가 된 일그러진 묘사가 그로테스크한 것이다. 새로운 것에 대한 기쁨과 정상적인 것에서 벗어난 재미는 일단 비정상성의 정도가 일정한 수준에 이르게 되면 친숙하지 않은 미지의 것에 대한 공포로 바뀌게 된다. 따라서 공인된 기준과 규범에서 벗어난 것에 대해 느끼는 쾌감은 이러한 규범들이 심각하게 위협을 받거나 공격을 당했다고 여겨지면 곧바로 공포로 변하게 된다.²⁰⁾ Cramer는 희극성을 이루고 있는 대비가 일그러지거나 이성적으로 파악될 수 없을 정도로 극단으로 나아갈 때 그로테스크가 발생한다고 보고 있다. 원인과 결과 사이의 인식관계가 무너짐으로써 희극성은 환상적이며 비이성적인 것으로 전도되고 소외현상을 나타낸다. 즉 그로테스크는 속성상 양극에 우스운 면과 무서운 면을 동시에 지니며 서로 긴장관계가 형성된다. 이러한 유희는 환상과 탈 환상 사이의 긴장관계에서 벌어지는 모순된 유희라고도 볼 수 있다. 그로테스크의 웃음은 그 자체에 신랄함이 뒤섞여 있으며 그로테스크로 변화하면서 경멸적이고 조롱적이고 마침내는 악마적인 웃음의 특성을 갖게 된다. 결국 웃음은 공포가 되며 이는 혼란스러운 현실세계에 대한 반응으로서 본능적이고 자위적인 심리라고 할 수 있다.

(4) 이질성

이질성은 갈등, 충돌, 이질적인 것의 혼합, 혹은 본질적으로 다른 것들의 어울리지 않는 융합 등을 말한다. 이러한 부조화는 작품자체, 작품이 유발하는 반응과 예술가의 창조적 기질, 심리적 구조 속에서도 나타나는 것이다. 이와 같이 그로테스크는 추와 미, 호감과 혐오감, 선과 악 등 양립 불가능한 성질의 것을 공존시켜 그 충돌로부터 오는 부조화를 통해 양면적인 이상성을 표현하며 따라서 이러한 상호모순되고 이질적인 요소들의 결합으로 인한 부조화적 그로테스크 현상들을 사회적 혼돈과 무질서의 상실된 상황을 균형이 파괴된 이중적 모순으로 제시한다. Thomsen이 그로테스크를 왜곡과 낯섬의 원리라고 하였듯이 그로테스크는 이질적인 부분들을 결합, 융합하여 새로운 독자적인 개체가 되게 함으로써 익히

알려진 것을 낯설게 한다. 보편적으로 승인된 규범들을 전체 혹은 부분적으로 무효화시키거나 전도시켜서 이로 인하여 당황하게 되고 불안을 느끼게 되어 비판적인 사고의 과정에 이르도록 자극받게 된다는 것이다.²¹⁾ Kayser는 그로테스크를 나타내는 모티브의 예로 '인형, 기계적인 인간, 꼭두각시로 경직된 신체, 무표정한 얼굴과 가면으로 경직된 얼굴'을 들고 있다. 기계적인 것과 유기체적인 것이 결합되는 특이한 상황에서 나타나는 불균형과 기이함을 그로테스크의 본질적인 특성으로 규정하는 것인데,²²⁾ 혼합형태의 모습들이 끔찍하게 느껴지는 것은 그것이 인간과 동일성을 지니고 있어서 질서를 유지하지만 혼동 상태에서는 질서를 위협함을 암시하기 때문이다.

2. 알렉산더 맥퀸의 작품 세계

패션계의 반항아로 불리는 알렉산더 맥퀸은 런던 동부의 Stratford 출생으로 그의 어머니가 우연히 Savile Row의 TV 다큐멘터리를 보게 되면서부터 본격적인 디자인 수업을 받게 되었다. 맥퀸은 자신의 브랜드를 설립하기 전 Romeo Gigli와 앤틱 팩토리으로 유명한 Koji Tatsuno에서 일했으며, 세빌 로의 양복점 Anderson & Shepperd와 Gieves & Hawkes에서 정교한 커팅을 배우며 경력을 쌓았다.²³⁾ 영국 세인트럴 세인트 마틴 예술학교에서 석사학위를 받은 맥퀸은 1994년 복지기금의 후원을 받아 데뷔 쇼를 가졌고, 영국 <Vogue>의 에디터인 Isabella Blow의 도움 등으로 본격적인 주목을 받기 시작하여 단 7회의 컬렉션을 선보인 상태에서 John Galliano에 이어 1996년 11월 Givenchy를 맡게 되었으며, 1996년 최연소로 '올해의 영국인 디자이너 상'을 수상하기도 하였다.

스스로를 '낭만적인 정신 분열증 환자'로 치칭하는 맥퀸은 런던 패션의 가장 어둡고 음울하면서도 도발적인 패션쇼로 이목을 집중시켰으며, Kate Winslet, Jennifer Connelly, Kate Moss, David Bowie, Rolling Stones 등의 스타일 리더를 위한 개성적인 디자인으로도 유명하다.²⁴⁾ 또한 Bjork의 <Alarm Call> 비디오와 1997년 <Homogenic> 앨범 커버의 아트 디렉터로도 활약했다.²⁵⁾ 또한 그는 <Another Magazine>의 아트 디렉팅을 담당하고 있으며, 남성복, 향수, 맥큐

(McQ)의 진행뿐만 아니라 Puma와 Samsonite와의 공동 작업에도 참여하였다.

그는“나는 관객들이 내 쇼를 보다 못해 나가서 토하기를 바란다. 나는 극단적인 것이 좋다.”²⁶⁾또“나는 혁명을 일으키는 것을 좋아한다. 그리고 처음으로 혁명을 일으킬 때 벌어지는 실수를 좋아한다. 그 실수 때문에 패션이 익사이팅(Exciting) 해지게 된다. 그렇지 않다면 얼마나 패션이 지루하겠는가? 그렇지 않으면 아무 소용없다.”²⁷⁾라고 밝힌바와 같이,‘강간, 교통사고, 기아, 노예’등의 주제를 내걸고 상식을 뛰어 넘는 와일드한 컬렉션을 선보여 왔으며, 대중문화와 상업주의, 기술문명 등 패션에 기술과 문화를 접목시킨 도전적이고 실험적인 스타일을 보여주고 있다.

또 맥퀸은 구조적이고 정확한 커팅을 중심으로 극적인 쇼 연출뿐만 아니라 다양한 주제에 따른 완벽한 연출로 찬사를 받고 있다. 캣 워크를 아마존의 밀림이나 파티장으로 또 댄스 플로어나 체스 게임판 등으로 연출하여 즐거기가 담긴 컬렉션을 발표하였고, 여기서 나아가 무대 자체가 물바다이거나(그림 1) 비, 눈, 바람을 만들어 내고 무대와 공간을 모두 아크릴로 둘러싸거나 새로운 구조물을 설치하여 기온의 변화를 피하거나, 모델에게 잉크를 분사하여 즉석에서 만들어지는 무늬와 색감을 즐기는 파격적인 연출기법(그림 2), 또 피라미드 같은 구조적인 설치물에 3D홀로그램 입체 영상으로 연기처럼 나타났다가 사라지는 모델의 몽상적인 형태를 연출하였으며(그림 3), 어두운 조명 속에서 리모컨으로 투명 플라스틱마네킹을 자유자재로 움직이게 하여 로봇처럼 움직이게 하는 등 예술과 과학이 접목된 새로운 컬렉션을 발표하기도 했다. 그는“꾸뛰르 고객들의 체형과 완벽한 몸매를 지닌 슈퍼모델들의 체형사이에는 커다란 차이가 있다. 그래서 이번 쇼에서는 모델을 제외한 쇼를 해보고 싶었다.”³¹⁾라고 말하기도 했는데, 이러한 파격적인 연출과 함께 과격하고 도발적인 헤어장식과 메이크업, 사슴뿔, 박제된 새와 같은 장식, 특별히 수 제작한 의족을 착용한 장애인 모델의 기용, 일반적인 소재의 개념을 뛰어넘은 이질적인 소재의 사용 등으로 강한 충격을 전달하여 맥퀸만의 독특한 스타일로 호평을 받게 하였다.

이와 같이 영국을 대표하는 디자이너인 맥퀸은 새로운 기술과 문화를 다각화된 시선으로 바라보며 비즈니스 능력과 함께 엄격한 테일러링으로 예술적으로나 상업적인 면에서 정상의 자리에 선 디자이너이다. 맥퀸은 패션의 상업성과 예술적 창조성에 대해“패션은 창조성으로 시작해야한다. 왜냐면 비즈니스로 시작하면 지루한 컬렉션이 될 수밖에 없기 때문이다. 나는 캣 워크와 상업적인 목적이 서로 적당한 밸런스를 유지해야 한다고 생각한다. 그래야 서로 간에 부족하고 넘치는 부분을 채워줄 수 있다. 하지만 나에게서는 창조성이 시작점이다. 나는 언제나 패션을 다른 방향으로 해석하고 다른 컬러와 프린트, 커팅에 도전한다. 중요한 것은 평형이다. 옷을 만들면서 절대로 변하지 않을 규칙이라면 다른 사람들과 달라야 한다는 것이다. 나에게 패션은 상업적인 벤처가 아니다. 우리가 쇼에 칼이나 말안장 등 말도 안 되는 소품들을 사용하는 것도 결국은 발전이고 새로운 시도이다. 실수가 앞으로 전진 하는 원동력이 되어준다면 과감히 받아들일 수 있다.”³²⁾라고 밝혀 그의 작품세계를 짐작할 수 있다.

III. 알렉산더 맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크적 특성

오늘날 현대패션에 나타나는 특징은 시대를 지배하는 양식적 특징이 하나로 전개된 다기 보다 다양한 양식과 기법의 혼합, 실험성의 추구로 인해 새로운 장르의 시도가 동시에 다양하게 전개된다는 것이다. 미와 추, 빈과 부, 전통과 현대, 남성과 여성, 동양과 서양 등 다양한 요소들 간의 혼성 및 절충으로 표현되며, 예술과 문화, 과학기술 등 전 분야에 걸쳐 그 영역을 벗어나 각 요소들 간의 부조화 속의 조화로 표현되고, 소재와 구성 및 기법에 있어서도 기존 패션관념에서의 일탈을 제시하고 있다.

이와 같이 현대패션은 복식의 역사상 그 어느 때보다도 혼란스럽고 왜곡된 표현으로 나타나고 있으며, 특히 그로테스크한 이미지는 디자이너들의 새로운 발상이나 독창성으로 보다 더 충격적으로 나타나고 있다. 앞서 고찰한 그로테스크의 특성을 바탕으로



〈그림 1〉 1997 S/S²⁸⁾



〈그림 2〉 1999 S/S²⁹⁾



〈그림 3〉 2006 F/W³⁰⁾



〈그림 4〉 1998 F/W³⁵⁾



〈그림 5〉 1997 F/W³⁶⁾



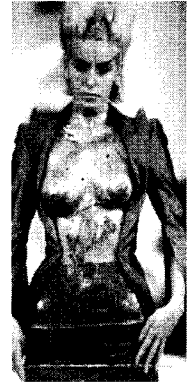
〈그림 6〉 1997 F/W³⁷⁾



〈그림 7〉 1997 F/W³⁹⁾



〈그림 8〉 2001 F/W⁴⁰⁾



〈그림 9〉 1996 S/S⁴³⁾

맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크적 특성을 악마성, 혐오성, 유희성, 이질성으로 분류하였다.

1. 악마성

악은 기존 문화 바깥에 침묵하고 있었던 우리 문화의 어두운 면이라고 할 수 있다. 정상과 비정상, 선과 악, 이성과 본능 등의 이원론적 범주에서 부정적인 용어로만 개념화 할 수 있었던 악은 필연적으로 문화의 표면에 떠오를 회귀적 폭력이라 볼 수 있다.³³⁾

문화적 불안이 가장 잘 표명되는 것은 악마가 등장하는 대중문화의 공포물 장르로 볼 수 있다. 19세기 말 〈프랑켄슈타인〉에서부터 20세기 〈에일리언〉, 〈X파일〉, 〈뱀파이어와의 인터뷰〉에 이르기 까지 이

러한 공포물에서 인간은 선으로 괴물은 악으로 묘사되고 있으며, 악마를 통해 시대적, 사회적 부조리와 불안을 표현하고 또 인간 삶의 본질을 역설적으로 표현하고 있는 것이다. 1970, 80년대에 Ozzy Osbourne, Def Leppard, Iron Maiden을 중심으로 한 영국 헤비 메탈그룹들은 아웃사이더적인 인간의 본성을 밖으로 표출해 보였다는 이유로 젊은이들을 열광시켰는데 이들의 비주얼 이미지는 악마, 해골, 피, 십자가, 죽음 등 극도의 공포감을 주는 파격적이고 괴기스러운 것이었다.³⁴⁾

이러한 악마적이고 공포적인 패션이미지는 알렉산더 맥퀸의 작품에서 대표적인 이미지라 할 수 있다. 1997F/W 컬렉션에서 활활 타오르는 원형의 불꽃사이로 갈기갈기 찢어진 붉은 색 의상에 붉은 색 가면을 뒤집어 쓴 악의 전사와 같은 모습으로 등장해 공

포스러운 장면을 연출하였으며(그림 4), 2007F/W에는 마술, 우상 숭배, 종교적인 박해 등의 마녀사냥을 테마로 쇼가 시작되자 나체의 소녀가 피눈물을 흘리거나 우글거리는 매뚜기, 부식된 해골, 피와 불이 난 무하는 소름 끼치는 영상들이 상영되었고 증세 고문의 틀을 연상시키는 족쇄를 연상시키는 족쇄와 뾰족한 돌출 장식, 딱딱하고 조형적인 가죽 뷔스티에, 죽음의 여신을 상징화한 이브닝드레스 등으로 공포심을 부각시켰으며 실제 가죽 뷔스티에를 입고 가죽까지 쓴 모델은 마치 무덤에서 빠져 나온듯한 좀비처럼 워킹 하여 공격적이고 파괴적인 그의 미적 감각을 나타냈다.

또 <그림 5>와 같이 악마를 상징하는 메이크업과 공포스러운 장식, 마치 빨이 난 것처럼 연출한 헤어스타일과 메이크업으로 악마의 이미지를 전달하는 <그림 6>은 성경에서 음란한 신으로 언급되고 있는 Baal 신의 마크로서 고대 이방종교를 숭배한다는 의미를 내포한다.³⁵⁾ 메이크업과 헤어스타일은 의상의 파괴적인미를 연출하는 것 이상의 효과적 부분으로 등장하는데 <그림 7>은 솟아오른 재킷의 양 어깨에 빨을 부착하고 메탈 콘택트렌즈로 악마적 이미지를 더욱 강하게 표현하였다.

이와 같이 맥퀸의 작품에 나타난 악마성은 뾰족한 머리형, 빨, 검은 혹은 어두운 색의 드레스, 은색 액세서리, 드라큘라, 마녀, 해골, 악의 전사 등 죽음이나 질병 또는 어둠을 나타내는 악마적인 모티브나 연출로 공포스러운 이미지를 나타내며, <그림 8>과 같이 창백한 피부에 피 흘리는 듯한 피예로 분장으로 유희적이면서 동시에 공포스러운 악마적 이미지로 표현되었다. 특히 피를 나타내는 붉은색과 검정색으로 표현되는 색채는 부정적 표현을 대표하게 되는데 어둠과 관련된 검은색을 사용하여 마귀나 요술사 또는 사탄의 섬뜩하고 괴이한 모습을 시각적으로 효과 있게 표현하고 슬픔, 음울, 비참함, 죽음, 타락, 애도 등을 상징하는 것이다.

맥퀸의 작품에 있어 아름답고 숭고한 것의 이면에 위치해 있는 그로테스크의 악마적 특징은 무한한 다양성의 형태로 새로운 창조적 근간을 이루고 있으며, 사회적 위기의식, 좌절감 등 허무주의 의식과 행동으

로 맞물려 병적인 마음이 일그러지게 나타나는 부자연스럽고 비인간적인 현대사회에 대한 고발이고, 그의 작품에 신선한 아이디어와 모티브를 제공함과 동시에 인간 내면에 대해 자기성찰을 하고자하는 디자이너의 의도로 이해 할 수 있다.

2. 혐오성

그로테스크가 탐닉하고 있는 부분을 즉각적으로 인식하게 해주는 요소 중 하나는 혐오스러운 것, 불쾌한 것이라고 할 수 있다. 혐오성은 금기적이며 괴이한 이미지, 상충적 이미지를 가진 디자인 요소의 결합, 자기 손상 이미지 등 파괴적, 공포적, 정신분열적으로 구현됨으로써 이를 통하여 강인성, 해방성, 전복성, 충격 등을 표현하여 일반적으로 아름답다고 하는 미적개념에 대해 의문을 제기하게 한다.¹¹⁾

맥퀸의 작품 중 섬뜩한 오브제나 극단적 밀폐, 죽음을 상징하는 모티브의 도입, 극단적 현실이미지의 패턴 등으로 혐오성을 표현하기도 하는데, <그림 9>는 'The Hunger'라는 제목의 작품으로¹³⁾ 지렁이와 같은 벌레를 마치 샌드위치 하듯 투명한 플라스틱 뷔스티에 안에 넣어 모델의 몸 위에서 살아 움직이는 것 같은 효과를 나타내는데 더럽고 추한 오브제의 직접적인 사용으로 혐오스러운 그로테스크 이미지를 나타낸다.

특히 현대사회의 하이테크 문명은 혐오스러운 형상의 비정상적인 하이테크화로 새로운 공상의 세계를 그로테스크하게 표현하고 있는데, 패션에서 현실적인 이미지와 공상적인 이미지의 상호공존은 주로 반 인간, 반 기계이미지의 도입, 혐오스러운 형상의 리얼한 묘사, 신체의 잔혹성과 많은 관련이 있으며 특히 신체의 물리적 파괴, 신체 내부의 해부학적 표현, 신체 일부의 노골적인 표현 등으로 나타나고 있다. 맥퀸은 1998F/W 컬렉션에서 금속소재의 인공적인 팔 형상을 지닌 괴기스러운 모습의 사이보그를 표현하기도 했는데 이러한 반 인간, 반 로봇의 형상은 인간 존재가치의 상실과 동물의 인격화라는 상반된 아이러니 속에서 미분화된 세계의 진실성, 웃음을 유발시키는 카타르시스적 효과 그리고 인간존재의 근원적인 물음을 제기하고 있다.¹¹⁾



〈그림 10〉 1997 S/S⁴⁶⁾



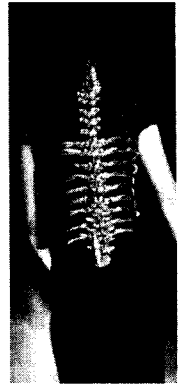
〈그림 11〉 2002 S/S⁴⁷⁾



〈그림 12〉 1996 F/W⁴⁸⁾



〈그림 13〉 1996 S/S⁴⁹⁾



〈그림 14〉 1998 S/S⁵⁰⁾

예술작품에서 신체의 절단, 파손, 훼손이 일어나는 것은 현대사회의 부정적 결과에 의한 인간의 허무주의 확산이 주된 이유이며 이를 통해 인체는 물질 그 자체가 되는 것으로⁴⁵⁾ 1997S/S에 맥퀸은 이마에 상처를 내고 한 쪽 눈 역시 보이지 않은 장애를 가지고 있는 파괴적인 신체를 보여주기도 하고, 2000F/W에는 아프리카 미개 종족의 신체 뚫기 장식으로 신체를 훼손시킨 이미지를 제시하여 무엇이 아름답게 장식된 신체인가에 대한 물음을 제기하기도 하였다. 또 〈그림 10〉과 같이 얼굴을 뚫고 지나가는 신체 훼손의 과장된 액세서리의 연출이나, 스페인의 투우를 주제로 한 컬렉션에서 〈그림 11〉과 같이 투우사들이 황소를 찌를 때 사용하는 창이 몸을 관통한 것처럼 보이는 드레스를 연출해 현대사회의 혼란과 이념적인 대립으로 인한 심리적 불안감과 공포를 암시함과 동시에 파격적인 그만의 창의성을 보여주었다. 이러한 신체 훼손의 이미지뿐만 아니라 〈그림 12〉와 같이 황금빛 레이스로 된 의상이 신체와 얼굴 전체를 모두 덮고 앙상하게 여윈 손가락뼈가 마치 얼굴을 할퀴듯이 움켜진 채 등장한 모델의 모습을 통해 현대생활 안에서 명백하게 드러나는 폭력성과 인간 육체의 나약함을 여성의 피화적이고 혐오스러운 이미지로는 강조하였다.

또 〈그림 13〉은 비치는 소재의 드레스 위에 석고로 상반신과 한쪽 팔을 깎은 것처럼 고정시킨 채 일그러진 모습으로 나타난 모델의 모습은 질병이나 육체적 고통에 분노하고 이를 통해 비인간적인 이미

지와 혐오스러운 인간의 이미지를 나타내고 있으며, 〈그림 14〉와 같이 인간의 내장 기관을 보호하는 역할의 척추와 늑골이 본래의 해부학적 기능과 내용을 모두 부정된 채 그 형태만을 이용하여 금속소재의 오브제로 변환되어 의상을 장식함으로써 신체내부의 해부학적 표현을 통한 혐오스러움을 느끼게 한다. 이와 같이 신체를 왜곡하고 변형하는 것은 사람들이 신체에 관해 생각하고 있는 개념들을 변화시키고 개선하고자 하는 것이며 또한 금기시 되었던 신체적 일탈을 통해 불안감과 혐오스러움을 동시에 느끼게 한다. 특히 〈그림 15〉와 같이 돼지형상의 마스크를 쓴 나체의 중년여성이 화려한 드레스를 입은 모델들 사이에 수많은 호흡기에 의존한 채 소파에 누워 있고 주변에는 크고 작은 나방들이 여인의 몸을 뒤덮고 있는 혐오스러운 모습을 연출하여 우리가 갖고 있는 기존의 아름다움에 관한 사고에 관해 다시금 생각하게 한다.

오늘날 자연 그대로의 신체 자체는 과학기술과 인공장기, 성형수술, 유전자 조작과 복제, 그리고 가상실체 등으로부터 침범당하고 있다. 그러한 문화적 변화들은 어떠한 요인들보다도 더욱 명백하게 신체에 관한 육체적이고 개념적인 경계를 미래의 신체 탐험으로 변이시키게 만들었다. 그리고 이러한 요인들로부터 발생하는 신체변이는 패션과 같이 몸을 통한 행위예술작업들에서 신체에 대한 변화된 개념들이 가장 직접적으로 반영하고 있다.⁵²⁾

맥퀸의 작품에서 이와 같이 혐오감을 주는 표현들



〈그림 15〉 2001 S/S⁵¹⁾



〈그림 16〉 1997 F/W⁵⁶⁾



〈그림 17〉 2007 S/S⁵⁷⁾



〈그림 18〉 2007 S/S⁵⁸⁾

은 잔혹성, 분열성, 섹슈얼리티의 불안정성과 함께 자기 증오, 공포, 분노, 좌절, 고통 등을 투사하며, 이러한 표현 형태들은 인간 존재 속에 밖으로 드러내기를 꺼려하거나 두려워하는 것에 대한 자기 고백과 자기 발견의 해방적 기분을 전달하는 것이라고 볼 수 있다.

3. 유희성

유희는 인간의 문화 속에 내재되어 있는 놀이라는 요소에 관련된 본능적인 욕구 즉 유희란 놀이의 형식을 가지고 있으며 심각하지 않으면서 재미있고 친근감 있으면서 자유롭게 표현되는 것으로 많은 사람들이 사회적 과시욕구에서 라기 보다 순수한 즐거움을 위해 가장하고 바꾸는 재미를 위해 변화를 추구하고 있기 때문에 다양한 형태의 유희적 이미지가 보이고 있다.⁵³⁾ Schiller는 예술의 본질을 유희에 두었는데⁵⁴⁾ 오늘날 현대사회에서는 미적다원화와 더불어 삶의 실제상황 속에서 유발되는 웃음과 동시에 웃음 뒤에 내포되어 있는 사회적 병리나 인간이 가진 모순을 드러냄으로써 충격과 의외성을 유발하여 그로테스크한 유희의 미적효과를 제시한다.

그로테스크를 희극의 하부 형태로 보는 사람들은 그것을 익살맞은 풍자나 천박한 우스개와 같은 것으로 분류하기도 하는데, Freud는 그로테스크가 희극적인 것을 통하여 공포를 처리하는 과정을 내포한다고 하였다. 이는 희극적인 것을 통해서 위협을 떨치고

조롱함으로써 그 위협을 경감시키는 것을 말하는 것으로 소위 방어적 웃음과 같은 맥락이다. 그로테스크의 웃음은 비자발적이고 강제적인 요소라는 점에서 단순한 유머나 유희와는 차별성을 갖으며,⁵⁵⁾ 상호 모순되는 이질적인 결합으로서 현실을 벗어난 부정적인 의미를 내포한다 하겠다.

맥퀸의 작품들에서 이러한 그로테스크한 유희의 표현은 〈그림 16〉과 같이 상식을 벗어나 의도적으로 의복을 과장하여 인체의 형상을 왜곡시킨 것, 어깨부분만을 비정상적으로 과장한 〈그림 17〉이나 전체의 상에 비해 지나치게 부풀린 〈그림 18〉의 모자와 같이 인체 일부분의 비정상적 과장 그리고 의복의 구성을 무시하여 인체를 기괴하게 형상화한 것 등으로 나타난다. 특히 〈그림 19〉와 같이 기모노의 변형과 과장을 통해 유희적 실루엣을 만들어내고 머리에는 거대한 일본식 정원의 형상을 부착함으로써 오브제를 통한 왜곡을 시도하였다.

이러한 유희의 표현은 재미와 즐거움을 본질로 하여 사회문화적인 어떠한 중압감, 즉 관습상 합리적으로 생각하도록 길들여진 사고방식에서 벗어나 대중에게 자유를 느끼게 한다. 삶의 긴장완화로써 심각하지 않은 것, 구속력이 없는 것 등으로 자유롭게 오락적인 재미와 현실에서 벗어나 환상의 세계에 몰입할 수 있게 하여 지친 일상으로부터 벗어날 수 있는 탈출구 역할을 하는 것이다.⁶⁰⁾

2003S/S에 맥퀸은 여성이 남성의 복식을 착용하



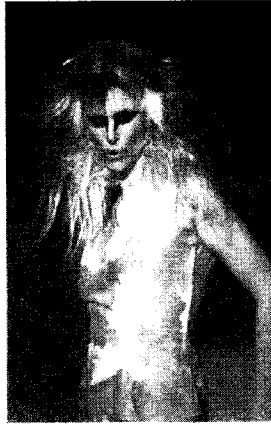
<그림 19> 2005 S/S⁵⁹⁾



<그림 20> 2000 F/W⁶²⁾



<그림 21> 2000 F/W⁶³⁾



<그림 22> 1997 F/W⁶⁵⁾



<그림 23> 2006 F/W⁶⁶⁾

고 남성 권위의 상징인 수염을 장식한 형태로 성의 모호함을 통해 우스꽝스러움과 부조화, 그로테스크한 이미지를 연출하기도 하였으며, 핑키한 클럽 분위기를 연출한 2000F/W에 그는 "패션은 재미있어야 한다. 이번 컬렉션은 새로운 밀레니엄의 진정한 시작을 축하하는데 필요한 드레스를 제공하기 위해서이다."⁶¹⁾라고 하면서 <그림 20>과 같이 파티에서 주목받기 위해 얼굴의 반을 가리는 모피모자과 <그림 21>과 같이 아예 얼굴을 통째로 가리는 헤어 장식 등 유머를 보여주는 아이콘을 사용하기도 하였다.

그의 작품에 나타난 그로테스크한 유희의 표현양식은 관객에게 단순히 웃음만 제공하는 장난스러운 디자인이나 기묘한 스타일의 파격적이고 거리낌 없는 의상과 분장으로 웃음과 동시에 충격적이고 기이한 분위기를 자아내어 비판하고 풍자하고 싶은 현 사회상을 제시하기도 한다. 또한 이러한 특성은 인간과 의복사이의 소외된 결과로 기괴함과 유머를 함께 동반하고 있으며 고정되고 억압되며 폐쇄된 세계를 유동성과 개방으로 이끄는 그로테스크의 또 다른 측면이라고도 볼 수 있다.

4. 이질성

갈등, 충돌 그리고 이질적인 것의 혼합은 창조의 공간이며 이것은 또한 그로테스크를 여타의 고상하

고 아름다운 것과 구별하게 하는 근원적인 것이기도 하다. 그로테스크 초기 개념으로 나타난 고대 장식 유형은 인간과 식물, 동물 등이 하나의 유기체로 얽혀 있는 모습이다. 이러한 양식은 현대패션까지 이어져 동물, 식물, 기계와 인간 신체의 결합으로서 나타나는데, 인간의 신체를 비인간적 신체에 조화시키는 것은 주체와 성의 관계를 문제화하게 한다.⁶⁴⁾ 패션에서 이질적인 것끼리의 결합은 상반된 디자인 요소의 결합, 소재의 비 일상성, 초현실적 요소의 도입, 인간과 동물의 결합된 원시적인 형태와 인간과 기계적인 것 또는 가상공간과의 결합 등 다양한 양상으로 나타나 아이러니한 그로테스크의 일면을 보여준다.

동물은 두려움의 대상이자 삶의 필수요건으로서 인류와 함께 공존해 왔으며, 인간과 동물의 유기적 관계는 문학, 예술측면에서 볼 때 동물의 의인화가 빈번하다는 사실에서도 미루어 짐작할 수 있다. 패션 컬렉션에 다양한 곤충, 새, 파충류, 동물 등의 모티브들을 주제로 이질적이고 악취미적인 취향을 다분히 나타내는데, 맥퀸 역시 인간과 동물의 복합체 형상으로 또 각종 조류나 동물적 소재를 통해 반인반수의 이미지를 표현하였다. 그는 1997F/W에 실제 동물의 가죽으로 제작된 의상에 동물적인 메이크업과 헤어 스타일로 인간과 동물의 혼성을 보여주었으며<그림 22>, 2000S/S에는 백조의 깃털을 섬세하게 붙여 꾸뛰르적 감성으로 새의 이미지를 표현했고, 2006F/W



〈그림 24〉 2008 S/S⁶⁷⁾



〈그림 25〉 1999 F/W⁶⁹⁾

에는 새 날개나 사슴뿔로 된 헤드 드레스뿐만 아니라 〈그림 23〉과 같이 깃털 하나하나로 세심하게 만들어진 독창적인 티어드 드레스로 독창적인 감각을 나타냈으며, 2008S/S에는 원피스의 앞가슴부분에 독수리 양 날개를 엮어 놓은 형상으로 반인 반조류의 이질적인 그로테스크함을 표현했다(그림 24). 인간과 동물의 유기적 관계는 문학과 예술 측면에서 볼 때 동물의 의인화, 인격화는 우회적으로 인간의 어리석음을 지적하고 인상적인 비유를 통해 대중을 설득하는 기능을 갖게 되는데, 이러한 인간과 동물 또는 조류의 혼합된 이미지는 인간 존재 가치의 상실과 동물의 인격화라는 상반된 아이러니 속에서 모든 것이 혼성되고 미 분리된 세계를 통해 소외되고 억압된 생명의 존재에 의문을 제시하는 맥퀸만의 독창성이

라고 할 수 있다.

반면 첨단 테크놀로지 발달은 인간이 과학적 허구와 합성하도록 하여 인간의 신비가 벗겨지고 인간을 열등한 기계의 부품으로 변화시키고 있으며 비인간화를 수반한다. 이처럼 인간과 기계가 결합된 사이보그 형태는 첨단 테크놀로지 요소를 도입하여 반기계적이고 비인간적인 그로테스크이미지를 부각시키는 대표적인 것이다.⁶⁸⁾ 이러한 첨단테크놀로지의 도입은 맥퀸의 컬렉션에서 연출이나 무대장치 등에서 극적인 효과를 나타내는데 자주 이용되고 있다. 또 1999F/W에 컴퓨터 부품 칩 모양의 무늬가 표현된 의상을 발표하였고, 〈그림 25〉와 같이 인간 신체 내부의 혈관 신경조직 대신에 반도체 회로와 여러 전선가닥으로 구성된 미래의 인간을 제시했는데 인간이 기계부품으로 변환된 듯한 시각적 착시를 일으켰다. 이와 같이 사이보그로 대변되는 인체와 기계의 결합은 정신과 육체의 이분법을 강조하는 것처럼 보이거나 동시에 새로운 융합과 공생이라는 변화 속에서 이 이분법을 시대착오적인 것으로 만들게 된다.⁷⁰⁾

즉 맥퀸의 작품에 나타난 이러한 인간과 비인간 사이의 모호한 이질성은 인체를 동물화 시킴으로써 주체의 성적 본능을 과도하게 강조하거나 무생물인 기계적 인공물의 병치를 통해 성적인 것을 억제하는 한편 자연과 인간, 기계의 결합에 의한 신체의 유희적 변화를 표현한다. 동시에 인간 존재의 하락이라는 섬뜩함을 야기하여 소외되고 억압된 것에 대한 물음을 제기하면서 이를 맥퀸만의 감성으로 표현한 재

〈표 2〉 알렉산더 맥퀸 작품의 그로테스크적 특성

악마성	혐오성	유희성	이질성
<ul style="list-style-type: none"> · 뾰족한 머리형, 뿔 · 검정, 빨강 혹은 어두운 색상 · 드라큘라, 마녀, 해골 등 악마적 모티브 · 공포이미지 연출 	<ul style="list-style-type: none"> · 극단적 밀폐 · 혐오스러운 오브제 · 죽음을 상징하는 모티브 · 신체훼손과 파괴 · 신체내부의 해부학적 표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 인체부분의 비정상적인 과장과 변형, 왜곡 · 성의 모호 · 우스꽝스러움 	<ul style="list-style-type: none"> · 상반된 디자인요소의 결합 · 소재의 비일상성 · 인간과 기계, 가상 공간과의 결합 · 반인반수의 이미지
↓	↓	↓	↓
비인간적인 현대사회에 대한 고발, 인간내면에 대한 자기성찰	변화된 신체개념의 표현, 불안과 분노 및 고통의 투사를 통한 해방감 전달	웃음과 충격으로 현대사회의 비판과 풍자	인간존재의 존엄성과 소외되고 억압된 것들에 대한 제고

치 있는 스타일의 혼합을 보여주는 것이다.

이상에서 살펴본 알렉산더 맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크적 특성을 <표 2>에 정리하였다.

IV. 결론

패션을 비롯한 현대예술 전반에 걸쳐 과거에는 드러낼 수 없었던 잔인하고 파괴적인 인간 본능의 모습들을 나타내는 표현들이 나타나고 있는데, 이는 현대사회 전반에 만연한 심리적 부조화와 소외현상 등 현대사회의 현안 문제점들을 드러내고 있으며 현대인의 변화된 미의식을 보여주는 것이다.

본 연구는 추의 미학으로 대두된 그로테스크의 특성을 고찰하고 이를 바탕으로 알렉산더 맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크적 특성을 고찰하였다. 이러한 연구는 그로테스크 이미지가 지니는 상징적인 의미와 현대사회의 제 가치관을 규명하는데 도움을 주고, 그로테스크의 특성을 표현한 한 디자이너의 작품을 통해 현대패션의 새로운 미적가치와 시대상을 조망할 수 있다는데 의의가 있다고 본다. 연구결과 알렉산더 맥퀸의 작품에 나타난 그로테스크의 특성은 악마성, 혐오성, 유희성, 이질성으로 나타났다.

첫째, 악마성은 뾰족한 머리형, 빨, 검은 혹은 어두운 색의 드레스, 은색 액세서리, 드라큘라, 마녀, 해골, 악의 전사 등 죽음이나 질병 또는 어둠을 나타내는 악마적인 모티브나 연출로 공포스러운 이미지를 나타내며, 사회적 위기의식, 좌절감 등 허무주의 의식과 행동으로 맞물려 병적인 마음이 일그러지게 나타나는 부자연스럽고 비인간적인 현대사회에 대한 고발이며, 그의 작품에 신선한 아이디어와 모티브를 제공함과 동시에 인간 내면에 대해 자기성찰을 하고자 하는 디자이너의 의도로 이해 할 수 있다.

둘째, 혐오성은 섬뜩한 오브제나 극단적 밀폐, 죽음을 상징하는 모티브의 도입, 반 인간, 반 기계이미지의 도입, 혐오스러운 형상의 리얼한 묘사, 신체의 잔혹성과 많은 관련이 있으며 특히 신체의 물리적 파괴, 신체 내부의 해부학적 표현 등으로 나타나는데, 이러한 표현은 자기 증오, 공포, 분노, 좌절, 고통 등을 투사하며 인간 존재 속에 밖으로 드러내기를 꺼

려하거나 두려워하는 것에 대한 자기 고백과 자기 발견의 해방적 기분을 전달하는 것이라고 볼 수 있다.

셋째, 유희성은 상식을 벗어나 의도적으로 의복을 과장하여 인체의 형상을 왜곡시킨 것, 인체 일부분의 비정상적 과장 그리고 의복의 구성을 무시하여 인체를 기괴하게 형상화한 것, 성의 모호함, 이질적이고 비정상적인 오브제의 사용 등으로 나타났는데, 이는 인간과 의복사이의 소외된 결과로 웃음과 동시에 충격적이고 기이한 분위기를 자아냈으며, 고정되고 폐쇄된 세계를 유동성과 개방으로 이끄는 그로테스크의 또 다른 측면이라고도 볼 수 있다.

넷째, 이질성으로 인간과 동물의 복합체적인 형상, 각종 조류나 동물적 소재를 통해 반인반수의 이미지를 표현하였고, 또 첨단 테크놀로지 요소를 도입하여 반기계적이고 비인간적인 사이보그 형태로 이질적인 이미지를 부각시켰다. 이러한 인간과 비인간 사이의 모호한 이질성은 인체를 동물화 시킴으로서 주체의 성적 본능을 과도하게 강조하거나 무생물인 기계적 인공물의 병치를 통해 성적인 것을 억제하는 한편 인간 존재의 하락이라는 섬뜩함을 야기하여 소외되고 억압된 것에 대한 물음을 제기하게 하였다.

이와 같이 패션에 있어 혁명을 주도하는 알렉산더 맥퀸의 작품은 매 시즌 무대연출, 의상, 헤어와 메이크업 등 모든 측면에서 독창적이면서도 파괴적이고 충격적인 표현으로 우리가 기존에 갖고 있는 아름다움의 추구가 아닌 새로운 미의 가치에 대해 새로운 방향을 제시해주고 있다. 또한 이러한 그로테스크적인 이미지를 통해 현대의 불안과 혼란한 현실을 비판하고 인간존재의 존엄성에 대한 총체성을 모색하려는 의도가 반영되어 있다고 할 수 있으며, 이러한 공포와 불안함을 복합적이면서 모호하기까지 한 디자인 자극으로 제시하여 경계초월의 의지를 나타내고 있는 것이다. 특히 그로테스크와 같은 추의 가치는 미래 패션에 있어서도 더욱 다양하게 전개되어 많은 디자이너들에게 영감의 원천이 되리라고 생각한다. 따라서 이러한 연구결과를 통해 패션디자이너 일상적인 사고를 초월하여 창작 될 수 있다는 인식을 갖게 하여 감성적 분야라 할 수 있는 창작 디자인의 전개에 도움이 되기를 바란다.

참고문헌

- 1) 장미숙, 양숙희 (2000). 1990년대 후반 그로테스크 메이크업에 관한 연구. *복식문화연구*, 8(3), p. 437.
- 2) 킷 시크(Geek Chic): 어울리지 않고 난해한 스타일로 기괴하고 그로테스크한 이미지들 의미한다.
- 3) 금운진 (2004). *알렉산더 맥퀸 패션디자인에 나타난 포스트모던적 아방가르드 성향에 관한 연구*. 상명대학교 예술디자인대학원 석사학위논문.
김주연, 이효진 (2005). Alexander McQueen의 패션작품에 나타난 하이브리드 경향분석. *복식문화연구*, 13(2), pp. 300-313.
박은경 (2006). *Alexander McQueen의 패션쇼에 나타난 패션과 메이크업의 해체주의적 표현연구*. 대구대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 4) Thomson, P. (1972). *The Grottesque*. 김영무 역 (1986). 그로테스크. 서울대학교출판부, p. 17.
- 5) 전영운, 류신 (2001). 그로테스크의 형식, 내용, 수용. *인문학연구*, 31, p. 150.
- 6) Thomson, P. *op. cit.*, p. 17.
- 7) 서승미 (2003). 패션일러스트레이션에 나타난 그로테스크이미지. *한국의류산업학회지*, 5(2), p. 138.
- 8) 박은경 (2003). 패션에 표현된 그로테스크 이미지의 미적특성에 관한 연구. *대한가정학회지*, 41(10), p. 88.
- 9) Thomson, P. *op. cit.*, p. 14.
- 10) 박은경. *op. cit.*, p. 89.
- 11) Lawson A. Lewis (1964). *The Grottesque in Recent Southern Fiction*. Ann Arbor: UMI, p. 249.
- 12) Clayborough. A. (1965). *The Grottesque in English Literature*. London: Clarendon, p.116.
- 13) Thomson, P. *op. cit.*, p. 27-36.
- 14) 김선호(1983). *Der Besuch der alten Dame에 나타난 그로테스크의 기법*. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p. 7.
- 15) 박재현 (1999). *프리드리히 뉘레마트의 소설 '고장'에 나오는 카니발적 그로테스크 연구*. 전북대학교 대학원 석사학위논문, p. 8.
- 16) 남미현, 박명희 (2004). 현대패션의 그로테스크적 특성에 관한 연구. *복식*, 54(8), p. 151.
- 17) 김선호. *op. cit.*, p. 139.
- 18) 권선형 (2000). 사실주의와 그로테스크. *독일문학*, 73(1), p. 5.
- 19) 장미숙, 양숙희. *op. cit.*, p. 439.
- 20) 서승미 (2003). *op. cit.*, p. 139.
- 21) 신창규 (1995). *뉘레마트 희극의 근본구조로서의 그로테스크*. 서강대학교 대학원 박사학위논문, p. 44.
- 22) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 151.
- 23) Valerie, M, Amy de la Haye. (1999). *20th Century Fashion*. 김정은 역 (2003). *20세기패션*. 서울: 시공사, p. 291.
- 24) The World of McQueen (2003. 5). *Harper's Bazaar*, p. 293.
- 25) Alexander McQueen (2000. 2). *Vogue*, p. 218.
- 26) Teri, A. (1999). *The End of Fashion*. 박문성 역 (2001). *패션디자이너의 세계*. 서울: 씨엔씨미디어, p. 62.
- 27) L'Enfant terrible redux (2006. 10). *Harper's Bazaar*, p. 364.
- 28) Caroline, E. (2003). *Fashion at the Edge*. USA: Yale university press, p. 144.
- 29) *Ibid.*, p. 179.
- 30) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 31) New Couture Century (1999. 9). *Vogue*, p. 109.
- 32) L'Enfant terrible redux. *op. cit.*, p. 367.
- 33) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 154.
- 34) 신정희, 유태순 (2001). 현대패션 및 메이크업에 표현된 대카당스적 특성에 관한 연구. *복식*, 51(7), p. 68.
- 35) Caroline, E. *op. cit.*, p. 91.
- 36) *Ibid.*, p. 235.
- 37) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 38) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 154.
- 39) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 40) Caroline, E. *op. cit.*, p. 101.
- 41) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 155.
- 42) Caroline, E. *op. cit.*, p. 23.
- 43) *Ibid.*, p. 240.
- 44) 신정희, 유태순. *op. cit.*, p. 66.
- 45) 박은경. *op. cit.*, p. 99.
- 46) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 47) 2002S/S Paris Collections (2001. 12). *Vogue*, p. 9.
- 48) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 49) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 50) Caroline, E. *op. cit.*, p. 224.
- 51) *Ibid.*, p. 98.
- 52) David Wood T.G. (1999). *Body Probe*. New York: Creation Books, p. 44.
- 53) 김선영 (2008). 현대패션에 나타난 레드디자이너의 미적특성에 관한 연구. *대한가정학회지*, 46(3), p. 9.
- 54) 서승미 (2005). 현대 예술의상에 표현된 데포르마송 이미지. *복식*, 55(7), p. 47.
- 55) 서승미 (2003). *op. cit.*, p. 139.
- 56) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 57) 2007S/S Collections (2006. 11). *Gap Press*, 73, p. 19.
- 58) *Ibid.*, p. 19.
- 59) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 60) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 157.
- 61) 2000F/W Paris Collections (2000. 9). *Vogue*, p. 154.
- 62) *Ibid.*, p. 156.
- 63) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 64) Warwick, Alexandra & Cavallaro, Dani (1998). *Fashioning the Frame*. New York: Berg, p. 58.
- 65) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 66) 2006F/W Collections (2006. 4). *Gap Press*, 70, p. 19.
- 67) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 68) 남미현, 박명희. *op. cit.*, p. 160.
- 69) 자료검색일 2008. 2. 1. 자료출처 www.firstview.com
- 70) 박은경. *op. cit.*, p. 95.