

1990년대 이후 영화 의상에 나타난 판타지 - 판타지의 개념과 조형적 특성을 중심으로 -

김수경* · 이인성†

가톨릭대학교 의류학 전공*, 이화여자대학교 의류학과

Fantasy Expressed in Movie Fashion since 1990 - With a Focus on the Concept and the Expressive Effects of Fantasies -

Soo-kyong Kim* and In-seong Lee†

Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea*

Dept. of Clothing & Textiles, Ewha Womans University

(2007. 9. 1. 접수 : 2007. 12. 30. 채택)

Abstract

The purpose of this research is to comprehend the various range of expressions of fantasies and to summarize the expressive effects of fantasies that appear most commonly in today's popular culture such as film and fashion.

The followings are the results of the research:

Fantasy means a genre of literary arts, which uses magic and supernatural figures as the themes or plots. The characteristics of the expressive effects of the costumes in fantasy movies are summarized as metaphor and symbol, hybrid, otherness, grotesque. After analyzing the costumes in fantasy movies, it is concluded that these characteristics can be conceptualized as the characteristics of the expressive effects in the field of fashion and they can be used as the basis in setting the visual images.

This research also aims at recognizing and predicting the fashion trend by understanding closely at the popular cultures, using the films as a tool, which can be led to examining the possibility of combining various popular cultures.

Key words: characteristics of fantasy(판타지의 특성), fantasy(판타지), fantasy movie(판타지 영화).

1. 서론

오늘날 만화나 게임, 영화와 패션과 같은 대중문화에서 가장 많이 등장하는 단론은 판타지이다. 판타

지물은 현실의 삶에서 벗어나고 싶은 현대인들의 감정과 가상의 욕구를 채워주는 탈출구와 대리 충족의 대체이다. 판타지 도서¹⁾, 게임, 만화 등은 젊은 세대에겐 열광을 받으며, 반지의 제왕, 해리포터, 궁 등의 판타지와 관련된 영화와 드라마는 전 세대에 걸쳐 폭

본 연구는 2006년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음.

* 교신저자 E-mail : gaby@ewha.ac.kr

1) "대학생, 사회·인문지적 NO, 판타지 OK!" 노컷뉴스 [2005년 11월 22일 검색] ; available from World Wide Web @<http://nocutnews.co.kr>

넓게 주목받고 있다. 판타지는 개인의 대리 충족의 수단으로서 패션의 속성이라고도 할 수 있기 때문에, 패션의 경우 직·간접적으로 패션 잡지나 정보회사의 트렌드로서 지면이나 영상 매체를 통해 꾸준히 제시되고 있다²⁾.

대리 충족이라는 맥락에서 패션과 함께 영화는 특히 속성 자체가 판타지일 수 있다³⁾. 그런데 패션에 사용되는 판타지의 용례가 광범위하고 모호하여, 모든 부분에서 판타지라고 언급할 수 있는 오류에 빠질 수 있기 때문에, 판타지의 개념을 명확히 하고 조형적 특성을 구체적으로 제안할 수 있는 연구가 필요하다고 사료되었다. 본 연구에서는 패션에서 사용되는 판타지 개념 정립을 위한 첫 단계로 판타지 영화의 이미지를 통한 개념의 시각화 가능성과 폭넓은 대중성에 주목하였다. 판타지 영화는, 1990년대의 <스타워즈 에피소드 1>을 전조로 하여, 2004년 아카데미 시상식에서 의상상을 비롯하여 11개의 부문의 상을 독식한 <반지의 제왕>이나 <해리포터>에 이르기까지 주목을 받은 장르이다. 특히 2000년대에 들어서 디지털 영상 기술의 발전과 블록버스터 대작의 연속 흥행으로 대중문화에서 위력적인 장르로 인식되고 있다. 따라서 본 연구는 1990년대 이후의 판타지 영화의 구성과 영화 의상을 통하여 판타지의 개념과 조형적 특성을 고찰하고자 한다.

판타지와 관련된 선행연구는 문학 관련 연구가 많았으며, 의류 분야에서는 코스프레와 게임, 아바타 등과 관련된 연구가 있었다. 판타지 영화와 관련된 연구로 전승연(1999)의 SF 영화에 나타난 의상 표현에 관한 연구, 류수현(2006)의 판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석, 서명자(2005)의 의상 디자인에 나타난 신화적 상징 체계를 다룬 연구 등을 예로 들 수 있는데, 주로 SF 판타지 영화 의상에 관한 연구들이었다. 이러한 연구들은 SF 판타지 영화를 선택하고, 이에 대한 의상 분석에 관한 연구가 주를 이루었다. 그런데 정통적 의미의 판타지 영화 의상에 관한 연구

는 미비하다고 사료되었으며, 특히 판타지의 구체적인 개념 정리와 조형적 특성에 관한 연구는 아직 다루지지 않았다.

이에 본 연구의 내용으로는, 첫째, 문헌 자료를 통하여 판타지의 일반적 개념을 정립한다. 둘째, 판타지 영화를 정의하고, 정의한 유형에 따라 1990년대 이후 대표적인 판타지 영화를 선택한다. 셋째, 선택한 영화의 의상을 통해 판타지의 특성을 고찰하여 판타지의 개념과 조형성을 구체화하고자 한다. 방법적으로는 관련 서적을 통한 이론적 연구와 대중매체에서 차용한 이미지와 영화 DVD 분석을 통해 이루어질 것이며, 고찰된 내용을 바탕으로 판타지의 조형적 특성에 대한 범주화가 이루어질 것이다. 본 연구는 판타지의 다양한 표현 영역을 이해하고, 판타지 조형적 특성을 정리하여 패션에 적용할 수 있는 이론 계시를 목적으로 한다. 본 연구의 의의는, 첫째, 현대 패션에 표현된 판타지를 영화를 통해 이해함으로써 패션을 하는 사람들에게 이론적 근거를 제시하고, 둘째, 영화를 도구로 한 문화읽기를 통하여 패션을 파악하고 예측하여 대중문화간의 접목성을 살펴보는데 있다.

II. 이론적 배경

1. 판타지

판타지(Fantasy)는 우리말의 '환상'으로, 문학이나 영화 등의 예술적 양식으로 대표적으로 사용된다. 사용되는 용례를 보면, 형용사형인 판타스틱(fantastic)과 함께, 그 자체로서 어떤 대상이나 행동이 경이로울 때 일반적으로 사용되는 '개념'이기도 하다. 또한, '현실에 있을 수 없는 일을 떠올려 욕망의 충족을 꾀하는 마음의 움직임'을 의미하는 심리학적 용어나 정신 분석학에 기초한 형식으로서, 관능이나 욕망의 충족과 관련하여 사용되기도 한다. 양식으로서 판타지의 영역에는 정통 판타지 소설, 영화 등에서부터 무

2) 2000년 들어 삼성에서 제시한 Influence나 트렌드의 예를 보면 2006 S/S에서는 PHANTASMAGORIC DELIGHT (환상적인 분위기), Influence 2005 F/W에서도 Futuristic Mythology (미래적인 신화), 2005/06 Winter Lenzing Color & Fabric Trend의 마법이나 요술, 혹은 번뜩스러우며 도발적인 판타지 컬러 분위기, Color Forecast For 2004에서는 Consumer Color Directions에서 모든 연령층이 느끼는 판타지 컬러, Swarovsky 컬렉션의 '03/04 FW 트렌드 테마에서도 이국, 환상, 신비, 비현실, 꿈 등을 언급할 수 있다; available from World Wide Web@ <http://samsung-design.net>

3) 이순홍, 김희정, "영화가 의생활에 미치는 영향에 대한 연구," 성신연구논집 35호 (1997), p. 405.

협 판타지 소설이나 로맨스 소설, 판타지 게임 등으로 광범위하게 사용되고 있다. 패션에서의 사용도 '경이로움'과 같은 일반적인 개념으로도 사용되지만, 패션에서 의미하는 판타지의 시각적인 이미지는 경이로움을 넘어서는 '판타지 양식'에 의한 이미지가 혼용되어 제안되고 있다⁴⁾. 본 장에서는 패션과 판타지의 개념적이고 조형적인 관계를 구체화하기 위하여, 영화와 관련된 문학과 예술양식의 학문적 정의를 시작하고자 한다.

1) 판타지 개념 및 어원

판타지(fantasy)는 phantasic(그리스어, phantasia=상상)에서 유래한 말로 어원적으로 상상력에 의한 이미지나 환영이 인상적으로 재현되는 것을 의미하며, 현실에는 존재하지 않는 대상을 마음속에서 감각적으로 만들어내는 것을 의미한다⁵⁾. 상상에 의한 것이나 무척이나 실재에 존재하는 듯한 느낌으로 재현된다⁶⁾. 예술이나 문학에서 사용되는 용어이며, 이전에 감각적으로 지각했던 것들인 내적 체험과 이미지들을 새롭게 현실과는 전혀 다른 관계로 형상화할 수 있는 능력으로서의 상상력이다⁷⁾. '자유롭게 하는 상상의 뜻'이라는 일반적인 미학적 개념으로 사용되기도 한다⁸⁾.

Fantastic이라는 단어는 라틴어 phantasticus에서 유래하며 '명백하게 하다, '가시화하다'라는 의미를 가진다⁹⁾. 프랑스어로 'fantastique'라는 형용사가 쓰이기 시작한 것은 중세부터이며, '공상적인', '유형의 존재의 흔적만을 지닌', '환상담: 요정이야기, 유령의 이야기'를 가리키며, 후에 '초자연적인 존재가 큰 역할을 담당하는 이야기류' 등의 의미로 변용되었다¹⁰⁾.

2) 판타지에 수렴될 수 있는 양식들의 정리

판타지 개념의 기초가 되는 이론은 주로 문학에서

이루어져 있다. 광의의 관점에서 판타지에는 환상문학, 판타지, SF 판타지, 공포물이 포함되나, 협의의 관점에서는 판타지는 환상문학, SF 판타지 등과 구분된다¹¹⁾. 협의의 관점에 관한 구체적 내용은 다음과 같다. 판타지와 환상문학은 '초자연적인 가공 세계에서 일어난 사건이나 현실에 있을 수 없는 사건을 소재로 한 문학 작품'을 의미하는 공통점이 있다. 차이점으로는 환상문학은 공포소설, 유령소설, 고딕소설, 로맨스 등을 다룬 것인데 비해, 판타지는 환상문학의 현대적인 변형으로써 영웅 서사시, 기사 모험담, 기사소설, 동화, 전설, 초자연적인 것, 신화적인 요소를 다루고 있다. SF 판타지는 인류의 미래상을 다룬 소설, 만화, 영화 등을 의미하며, 미래와 우주, 기술과 과학 이론이 커다란 역할을 한다. 공포물은 특정한 영향력을 미치려는 의도를 가지고 공포, 잔악함과 역기움을 자극하는 것이다¹²⁾.

본 논문에서는 판타지의 개념을 협의적 관점에 따라 다음과 같이 정의하고자 한다. 판타지는 우리의 현실 경험과는 다른 시공간에서 초자연적 존재들에 의해 펼쳐지는 초자연적 사건을 다루는 일종의 가상의 양식(장르)을 의미한다. 주제의 중심이 공포에 있는 호러물과 과학이론에 있는 SF 판타지를 제외하고, SF 판타지 중에서 주제가 과학보다는 가공의 신화적 세계를 무대로 영웅모험담을 그린 작품 등을 포함하였다. 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 <반지의 제왕, The Lord of the Rings(1954~1955)>은 현대 장르 판타지, 곧 모험형 장르 판타지의 형식을 처음으로 제시한 작품이라 보고 있는데 모험, 초자연적인 것, 신화적인 문학적 요소를 포함하고 있다¹³⁾. 시공간 설정에서는 SF 판타지와 공통점을 가지지만 배경이 되는 상상의 세계가 과학과 기술 없이도 존재한다는 점에서 구분된다. 판타지에 등장하는 인물과

4) 서론에서 논의함.

5) 이유선, *판타지 문학의 이해*, (서울: 역락, 2005), p. 26.

6) Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthetique*, (Paris: PUF, 1990), p. 729.

7) 이유선, *Op. cit.*, p. 26.

8) Etienne Souriau, *Op. cit.*, p. 727.

9) 보지 객순, *환상성-전부의 논리*, 서강여성문학연구회 역 (서울: 문학동네, 2004), p. 23.

10) 최기숙, *환상*, (서울: 연세대학교 출판부, 2003), pp. 8-9.

11) 본 논문에서는 아동문학 fairy tale과 만속 설화 등에서 보이는 판타지는 연구의 범위가 넓어지는 이유로 논외로 하고자 한다.

12) 이유선, *Op. cit.*, pp. 43-50.

13) 이유선, *Op. cit.*, p. 47.

불건들은 태고적이고, 정치 사회 형태는 이미 지나간 모습의 제(諸)형태를 취하고 있다. 또한, 현실과 마술적인 세계의 구분이 모호하다. 판타지 문학은 20세기에 들어서 <나니아 연대기, The Chronicle of Narnia(1950)>의 루이스(C. S. Lewis)와 톨킨에 의하여 한 획을 긋게 된다고 보고 있다. 특히 톨킨은 역사성과 허구성의 경계를 넘나들면서 현존하는 판타지 문학의 영역을 확장시켰다. 많은 판타지 작가가 그의 구성을 모방할 뿐 아니라, 많은 디지털 게임의 구성에서 응용되고 있다. 또한, 조셉 캠벨(J. Campbell)의 신화 모델에 들어맞기 때문에 많은 영화에서 응용되고 주목되고 있다¹⁴⁾.

3) 판타지의 특성

판타지의 특성은 최기숙(2005)의 환상에 관한 이론을 기초로 하였으며, 연구자가 시각적 이미지로 환원하여 설명이 가능하도록 재구성하였다¹⁵⁾.

(1) 판타지의 구성

① 배경

판타지에서는 현실과 초자연적 경계가 모호하다. 미래세계, 우주공간, 중간계 등 현실에는 존재하지 않는 가상세계를 배경으로 하며, 시공간의 해체가 이루어진다. 가상세계에서는 현실에서 억압된 욕망을 충족시킨다.

② 이야기의 구조

주인공은 캠벨(J. Campbell)이 언급한 신화적 영웅성을 지니고 있다. 선과 악의 대립구조, 영웅의 여정, 영웅의 조연자와 만남, 시련 등의 구조로써 이루어지고, 주인공은 악의 세력을 물리치기 위해 모험여행을 떠난다.

③ 주제

판타지의 주제로써 스카버러(D. Scarborough)는 ‘초자연적인 생활’을, 카이유아(R. Caillois)는 ‘고민하는 영혼이 안락을 얻기 위해 어떤 행위 성취를 회구하는 주제’를 언급하고 있다. 일반적으로 판타지의 주제적 영역은 초자연적 현상에 관한 것이다¹⁶⁾. 도도로프(Todorove)는 ‘나’의 주제와 ‘너’의 주제로 나누고, ‘나’의 주제군에는 변신, 초자연적 인물의 존재, 인간의 운명에 끼치는 영향력을 다룬 주제가 해당되며, ‘너’의 주제군에는 욕망의 극단적 실현 및 갖가지 변형, 죽음이나 사후의 생이 해당된다고 하였다¹⁷⁾.

④ 모티브

판타지의 모티브는 다음과 같다. 벤졸트(Penzoldt)에 의하면 망령, 유령, 휴힐귀, 마법사, 요술, 불가시적 존재, 동물의 영혼 등을 판타지의 모티브로, 박스(Vax)에 의하면 늑대인간, 뱀파이어, 스스로 움직이는 신체의 일부 등을 모티브로 언급하고 있다. 잭슨(R. Jackson)에 의하면 판타지의 주제로는 보이지 않는 것(un-scen)을 보이는 것으로 만드는 문제, 말해질 수 없는 것(un-said)을 표현하는 것이며, 불가시성, 변형, 이중성, 반영물(거울), 식인종 등의 모티브를 통해 실현된다고 하였다¹⁸⁾. 그 외 빙의, 정령들, 난쟁이, 요정, 괴물, 칸, 주술, 인형, 감옥 등이 있다.

(2) 판타지의 특성

① 모방(Mimesis)과 낯설음: 새로운 환경, 세계, 질서의 창조

판타지의 세계를 구성하기 위해서는 새로운 질서와 세계의 창조가 기본이 되는데, 새로운 질서와 세계는 현실 세계의 ‘모방’이면서 ‘낯설어야 한다’는 이중성을 가지고 있다. 환상적으로 창조된 세계는 인간 본성과 현실적 삶의 형태에 대한 ‘모방’으로서, 현실세계를 모방한 세계가 대안적 이상 세계로 제시되기도 한다. 또 다른 측면에서는 새로운 언어, 낯선 인물, 이

14) 스텐어트 보이탈라, *영화와 신화 Myth and the movies*, 김경식 역. (서울: 을유문화사, 2005), pp. 7-40.

앤드류 볼레이크, *J. J. R. Tolkien - 30분에 읽는 J. J. R. 톨킨*, 강주현 역 (서울: 중앙 M&B, 2003), pp. 37-41.

15) 최기숙, *Op. cit.*, pp. 73-133.

16) 이유선, *Op. cit.*, p. 47.

17) 최기숙, *Op. cit.*, pp. 9-12.

18) *Ibid.*, pp. 9-12.

결적이거나 다른 범칙에 의해 지배되는 새로운 우주로서, 현실과 가상이 전복되거나 역사와 허구가 작중되며, 현실세계에서는 볼 수 없는 세계를 가시화함으로써 현실세계와는 단절된 독자적인 세계로 탄생된다.

② 은유(Metaphor), 상징(Symbol)의 이미지화

현실세계를 낯설게 노망하기 위해 방법적으로 은유, 상징 등이 사용된다. 은유란 대상과의 유사성, 친연성을 전제로 한 조응이며, 서로 다른 사물들 간에 유사성을 파악하는 것이다. 판타지의 은유적 지시대상이 관습적, 상식적으로 합의될 때 '상징'의 경계로 넘어간다고 한다¹⁹⁾. 판타지의 현실에 대한 노망은 은유와 상징을 통해 이뤄지며, 이로서 현실 세계와 가상세계는 동질화가 가능하다. 판타지는 현실과 전혀 다른 가공의 신화적 세계를 부대로 영웅모험담을 그라거나, 현실 경험 밖의 시공간에서 초자연적 존재들에 의해 펼쳐지는 초자연적 사건을 다루지만, 비논리적인 것이 아닌 현실사회의 반영이기도 하다. 판타지는 실제세계에서 확실히 보지 못한 것을 더 통합적이고 분명하게 드러내고 인간의 도덕적·정신적 성장에 없어서는 안 될 힘을 제공한다²⁰⁾. 한편, 판타지는 현실에 존재하지 않는 세계를 언어적, 시각적으로 가시화하기 위해 이미지화한다.

③ 해체성(Deconstruction)과 하이브리드(Hybrid)

현실을 낯설게 하는 방법으로써 판타지는 현실과 외부 세계의 경계를 해체시키고, 상호교류의 세계를 제시한다. 이는 등장하는 존재물의 경계해체와 환경의 시·공간의 경계해체, 양자를 다 포함한다. '나주체'는 육체의 경계를 스스로 해체하는 형태로 구현되거나, 비인간적 존재와의 성적 교류, 사랑과 같은 이물교환(異物交媾)이나 혼성교류, 즉 하이브리드의 형태로 나타난다. 귀신, 유령, 낯선 외계인 등은 현실 바깥의 외부세계의 실존성을 나타내는 존재들로서 시·공간의 경계를 넘나든다. 환상 영역은 현실과 가상의 세계, 혹은 죽음과 삶의 변경 지역으로서 시간

적 경계와 공간적 경계가 해제된 모습이다.

④ 타자성(Otherness)과 반문화성

귀신, 유령, 낯선 외계인 등 현실 바깥의 외부세계의 존재들은 인간의 지배력을 넘어선 낯선 존재들이므로 '배제'와 '공포'의 대상이 되며, '타자의 주체'를 구성한다. 보통은 '악'의 개념으로 타자화되는 대상들은 '차이'를 '악'으로 명명하는 이데올로기적 태도를 함축한다. 또한, 타자성은 종교적이거나 이교도적 판타지로 나타난다. 타자성을 통해 공포와 그로테스크가 경험되고 타자성을 지닌 가상의 형상물은 현실이나 선을 위반하고 반문화적 요소를 지닌다. 판타지는 사회질서가 의존하고 있는 통합구조와 의미작용을 해체함으로써 분화적 안정성을 전복하고 침식시킨다고 한다²¹⁾. 현실에 대한 정면대결을 회피하는 기제들, 즉 유령과 같은 가상의 형상물은 타자성을 이루며 현실 위반과 사회 질서의 해체를 간접적으로 전달하는 요소로서, 판타지의 반문화적 성향을 가지고 있다.

⑤ 공포(Horror)와 그로테스크(Grotesque)

공포는 인간이 지배하지 못한 불확실한 세계에 대한 불안과 위협을 통해 경험된다. 또한, 불안과 공포의 기원은 거부된 타자에 대한 인식에서 출발한다. 외계인에 대한 불신과 공포를 반영하는 SF 판타지 작품들은 정치, 사회적 측면에서 외국인과 외국문화에 대한 배타성과 부정적 시각을 투영한 것으로 해석되기도 한다²²⁾. 이러한 공포는 그로테스크하게 나타난다. 또한, 공포의 경험은 낯선 세계에 대한 경험만이 아니라, 자기안의 악마성이나 분열된 자아의 통제 불능에서도 비롯되는 것으로 현실의 확실성이 해체되는 것을 자각하는 시점에서 불안과 공포를 경험하게 된다. 그로테스크는 뒤뮈르그리고, 부자연스럽고, 괴기스럽고, 섬뜩함 등을 나타내는 용어로서, 그로테스크함은 판타지 작품 속에서는 현실이 억압하고 왜곡하는 영역에서 나타난다. 또한, 그로테스크는 현실의 공포를 사실적으로 드러내지 않고 왜곡함으로써

19) *Ibid.*, p. 137.

20) 진현, "판타지 동화의 교과서 수록 양상 분석 연구" (한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004), p. 18.

21) 로지 잭슨, *Op. cit.*, pp. 69-82. 최기숙, *Op. cit.*, p. 122.

22) *Ibid.*, 재인용, 김성근, "SF: 새로운 리얼리즘과 상상력의 문학," *외국문학* 봄호 (14) (1991), pp. 18-19.

사실적 공포를 완화시키기도 한다.

⑥ 욕망(Desire)과 도피(Escape)

판타지를 통해 비현실적인 동상을 꿈꾸는 것은 채워질 수 없는 욕망과 불만족한 현실상황을 보여주는 것이라고 본다²³⁾. 판타지는 현실적으로는 부재하지만 심리적으로 실재하는 ‘욕망’이 가시화되는 지점에서 발생한다. 판타지는 일상의 삶에서 충족되지 않은 욕망과 관련이 있으며, 욕망의 대상은 악마 등으로 구체화되고 타자성을 띄고 있다. 한편, 현실의 경험 세계에서 이루지 못한 욕망은 유토피아와 같은 이상적인 세계를 통해 충족되며, 현실세계로부터 탈출해서 낯선 세계로의 ‘도피’라는 형태로 나타난다. 따라서 판타지는 적극적인 현실 대응력을 상실하고 불가능한 꿈으로 도피하도록 부추기고, 현실에서 억압된 욕망을 가상세계를 통해 충족시키고 현실에서 도피가 가능한 가상세계를 제공하는 동력이 되기도 한다.

위에서 언급한 판타지의 특성들은 각각 단절된 개념이 아니라 서로가 영향을 주고받는 관계이다. 즉 현실에 대한 모방은 은유, 상징을 통해 이미지화된다. 현실에서 낯설게 느껴지는 요소들은 흔히 타자화

되어 공포로서 인지되며, 시각적으로는 그로테스크하게 나타난다. 또한, 낯설게 하기 위한 방법으로 각 경계가 해체되고 혼성된 모습을 취한다. 이와 같은 관계를 <표 1>에서 설명하였다.

III. 본 론

1. 판타지 영화

1) 판타지 영화의 분류

영화사전²⁴⁾에 의하면, 판타지 영화는 “있을 법하지 않은 줄거리에 가공의 사건, 등장인물 등을 혼성하여 극화한 영화의 유형” 혹은 “우리가 알지 못하는 세계, 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않는 세계에 관한 영화”로 정의 내린다. 류수현²⁵⁾은 협의의 판타지 영화에 대한 정의로써 초자연성과 신화적 영웅의 이미지를 바탕으로 한 슈퍼 영웅 이미지의 판타지 영화를 언급하고 있다. 본 논문에서는 선행하여 정의된 판타지 구성과 특징에 해당되는 영화로 한정하여, 동화 영화, 단순 호러 영화, 과학에 주제의 중심이 있는 SF 영화, 대체 역사 판타지, 무협 영화 등은 제외하였

<표 1> 판타지 특성 요소간의 관계

모방	→	- 모방과 낯설음의 공유, 이중성	←	낯설음
↓				↓
은유, 상징 - 현실세계와 가상세계의 동질화, 현실세계의 반영	→	모방이면서 낯설음에 대한 이미지화	←	타자성과 반문화성 - 나와 다른 것들의 차이 - 현실의 위반
↑				
해체성과 하이브리드 - 알던 것을 새롭게 재구성하고 해체함 - 불확실하게 알던 것을 상상에 의해 혼성함	↔	공포와 그로테스크 - 거부된 타자와 불확실한 세계의 공포 - 현실이 억압, 왜곡된 영역의 그로테스크		
↕				
<p style="text-align: center;">욕망과 도피</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현실의 불만족과 심리적 욕망이 유토피아나 도피로 나타남 - 욕망의 대상은 타자화되며 그로테스크하게 나타남 				

23) 박영미, “환상문학의 정치성 연구” (연세대학교 대학원 석사학위논문, 2000), p. 11.

24) 수간 헤이워드, 영화 사전 - 이론과 비평, 이병기 역 (서울: 한나래, 1996), pp. 365-369.

25) 류수현, “판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석-슈퍼영웅의 파워이미지를 중심으로” (서울대학교 대학원 석사학위논문, 2006), pp. 10-15.

다. 선택한 장르는 SF 영화이지만, 내용의 중심이 과학과 기술에 있지 않고 신화적 구성의 주제에 해당되는 무용담 성격의 SF 판타지 영화와 정통 판타지 영화를 판타지의 특성에 해당되는 영화로 보았다. 또한, 연구의 편의를 위해 흥행 성적이 우수한 90년대 이후의 영화로 한정하였다.

2) 1990년대 이후의 판타지 영화

(1) 무용담 성격의 SF 판타지 영화

① 종류

미래 가상세계에서 펼쳐지는 무용담 성격의 SF 판타지 영화로, 1990년대의 맨 인 블랙(Men in Black, 1997), 매트릭스(The matrix, 1999), 제 5원소(The Fifth Elements, 1997)를 선택하였다. 배트맨 시리즈(Batman, 1989 시작, Batman returns 1992, Batman Forever, 1995, Batman and Robin 1997, batman begins 2005²⁶⁾), 맨 인 블랙2(Men in Black 2, 2002), 엑스 맨 시리즈(X-men, 2000, X-men X2, 2003, X-men-The last stand, 2006), 스파이더맨 시리즈(Spiderman, 2002, Spiderman2, 2004), 매트릭스 2. 3편(The matrix reloaded, revolutions 2003) 슈퍼맨 리턴즈(Superman returns, 2006) 등은 2000년대에도 속편이 나오면서 계속 흥행을 한 영화들로서 연구대상으로 삼았다. 현실이 아닌 우주를 무대로 한 SF 영화를 B급 장르로 인식하던 개념이 지배적인 당시에 1977년에, 스타워즈(Star Wars)는 미술과도 같은 시각효과 영상에 매료된 관객들의 호응에 힘입어 대 성공을 거두었으며, SF 영화의 역사를 다시 썼다고 언급된다. 본 논문에서는 스타워즈 시리즈 중에서 스타워즈 에피소드 1~3(표이지 않는 위험, 1999; 클론의 습격, 2002; 시스의 복수, 2005)편을 대상으로 하였다. 스타워즈는 SF 판타지이면서도 그 전개방식에 있어서는 전형적이고 신화적 서사구조를 갖고 있는 점에서 반지의 제왕과 비교된다.

② 구성

배경: 위에서 언급한 영화들은 현재의 현실적인

삶이 연장되는 미래가 아닌 가상의 미래세계를 배경으로 한다. 스타워즈처럼 미래의 우주공간에서는 인간과 다양한 외계생물체가 함께 살고 있다. 매트릭스에서는 현실이라고 믿었던 세계가 허상이며, 실제로는 기계에 의해 지배당하는 가상세계이다. 배트맨의 고담시티도 가상된 도시이다. 그런데 이러한 가상세계는 현실이 모방되어 있다. 고담시티는 현실의 대도시 읍지에서 발생하는 범죄와 폭력성을 투영한 도시이며, 스타워즈의 세계는 사랑과 용망으로 정의될 배신하는 인간의 마유를 보여주며, 정복욕과 불신으로 전개되는 별들의 전쟁이 일어나는 현실이 투영된 세계다. 가상세계에서는 육체와 시공간의 해체가 이루어진다. 매트릭스에서 현실이라고 믿게 하는 세계인 1999년은 매트릭스(기계)에 의해 프로그램된 세계이며, 영화 속에서 실제 연대는 2199년이다. 등장인물들은 매트릭스를 통한 현실의 접속 및 이동에 따라 시공간을 조율하여 산다. 엑스맨은 그들 자체가 수시로 육체의 해체 및 변형이 가능한 돌연변이들이며, 스파이더맨은 인체 실험의 결과로 거미인간으로 변하고, 닥터 옥타비우스는 인간의 육체와 기계가 혼성된 인간이다.

이야기의 구조: 판타지 영화는 많은 경우에 전형적인 신화적 구성을 따르고 있다²⁷⁾. 주인공들은 영웅이며, 선과 악이 대립하는 구조 속에서 주인공은 악과 대항한다. 악은 괴물과 같은 낯선 외계인기도 하고(맨 인 블랙), 가공의 힘을 지닌 컴퓨터 시스템(매트릭스)이기도 하다. 또한, 펄컨맨, 투페이스, 닥터 옥타비우스와 같은 변종인간이다. ‘인간’의 변종은 타자가 되고, ‘배체’와 ‘공포’의 대상으로 ‘타자의 주제’를 구성한다. 따라서 타자인 악의 외형은 변종인간들처럼 그로테스크하거나 불균형하게 과장되기도 한다.

주제: 선과 악의 대립이 주제로 등장하며, 구원자나 영웅 이야기(매트릭스, 제 5원소) 등의 신화적인 주제, 전생과 싸움, 고민하는 영혼이 안락을 얻기 위해 하는 행위와 회귀(배트맨), 인간의 운명에 영향력을 끼치는 원소(제 5원소) 등을 주제로 다루고 있다.

모티브: 모티브로는 지구를 벗어나 공간적으로 이동한 가상세계와 미래세계, 기계, 변종인간, 외계인,

26) 2005년에 출시된 <배트맨 비긴즈>는 배트맨이라는 영웅 탄생에 관한 내용이므로 이전의 배트맨 4편까지 보인 모험시리즈와는 그 성격을 달리하지만 본고에서는 참고용으로 직었음을 밝힌다.
27) 스텐더드 보이팅라, *Op. cit.*, pp. 7-12.

외계인과의 혼혈인, 기사, 도사, 구원자, 공주, 원소 등이 있다. 가상의 기계와 시스템, 변종 인간, 외계의 생물체 등이 악으로 등장한다. 변종인간이 선과 악의 역할을 맡기도 한다(엑스맨, 스파이더맨 등).

(2) 정통 판타지 영화

① 종류

정통 판타지 영화는 2000년대 이후에 위력적인 장르이다. 반지의 제왕 시리즈(The Lord of the Rings, 2001~2003), 해리 포터 시리즈(Harry Potter, 2001~), 나니아 연대기(The Chronicle of Narnia, 2006~)와 같은 정통 판타지물이 블록버스터(blockbuster)대작으로 흥행에 성공하면서 전 세계 영화 시장에서 주목받았다. 그 외에도 2006년 전미 영화비평가협회 최우수 작품상을 수상했던 판의 미로-오필리아와 세 개의 열쇠(El Laberinto Del Fauno/Pan's Labyrinth, 2006)를 연구대상으로 선택하였다.

② 구성

배경: 위에서 언급한 영화들은 대부분 과거와 현재의 가상세계를 배경으로 하고 있다. 반지의 제왕은 환상적 공간인 중간계에서 일어나는 전투상황을 그려낸 작품으로 시대적 이미지는 중세와 근대를 아우르는 가상의 세계이다. 해리포터는 마법학교라는 상상의 세계로 과거와 현재를 아우르고 있다. 판의 미로에서 오필리아가 사는 세계는 1940년대인 스페인 내전을 배경으로 하고 있는 환상의 세계이다. 판타지의 배경은 낯익은 정치사회형태의 제(諸)형태를 모방하고 있으며, 등장인물들은 음식에서 세계정복까지 욕망의 갈등을 현실적으로 겪는다. 반지를 통하여 세계정복을 이루려는 악의 신 사우론은 역사 속에서 등장했던 많은 정복자의 모방이며, 전쟁은 인간의 역사 속에서 익숙한 모습이다. 그러나 마법이나 마법사, 요정과 같은 초인간적인 인물들의 등장으로 낯선 판타지를 느끼게 하고, 현실과 마술적인 세계의 구분을 모호하게 하며, 역사성과 허구성의 경계를 넘나들어 낯설게 하고 있다. 한편, 육체의 해체, 생사에 따른 시간의 해체, 공간의 해체가 이루어지고 있다. 반지의 제왕에서는 죽었던 정령들은 살아나 악의 힘을 발휘하거나 군대가 되어 전쟁에 가담한다. 오필리아는

죽음을 택함으로써 살아나고, 해리포터에서는 그림 속의 인물이 살아있거나 현실세계와 마법의 세계가 서로 연결되어 있다. 또한 한 육체가 다른 육체로 전이되거나 육체의 변형이 이뤄지고 있다.

이야기의 구조: 신화적 구성형식에 기초하며 주인공은 악과 대립하지만, 주목 할 점은 대부분의 주인공이 반드시 슈퍼영웅이 아니다. 해리 포터나 호빗들은 약하고 평범하다. 갈등 구조를 위해 선한 편과 악한 편이 나뉘져 있지만, 호빗이나 선한 인간들도 반지라는 욕망 앞에서 갈등하며 이율배반적이 되고, 선악으로 구분했던 편가르기도 모호해지게 하며 욕망과 혼돈은 무척 현실적으로 표현된다. 그렇지만 악이 그려지는 형식은 여전히 배제와 공포의 대상으로서 타자의 주제를 구성하며, 외형이 그로테스크하게 그려지는 부분은 이전의 판타지 영화와 맥을 같이 한다.

주제: 선과 악의 대립, 구원자, 영웅 이야기(반지의 제왕, 해리포터) 등의 신화적인 주제, 전쟁과 싸움, 욕망에 고민하는 영혼, 인간의 운명에 영향력을 끼치는 마법 등을 주제로 다루고 있다.

모티프: 중간계, 반지, 마법학교, 마법, 악의 화신, 오크와 우르크하이와 같은 괴물, 엘프나 판과 같은 요정, 하얀마녀 제이디스, 기사, 마법사와 도사, 구원자, 공주, 반지, 난장이, 거인 등이 있다. <표 2>는 판타지 영화의 구성을 이에 적합한 판타지의 특성으로 정리한 것이다.

2. 판타지 영화 의상의 조형적 특성

<표 2>와 같이 정리한 결과, 판타지의 조형적 특성 중에서 영화 의상의 이미지에 적합한 특성은 <표 3>과 같이 재구성되었다. 즉, 영화 의상 이미지의 시각화가 가능하다고 사료되는 외형적 특성으로 재분류하여, 모방과 낯설음, 욕망과 도피, 공포, 반문화성을 제외하고 은유와 상징, 하이브리드, 타자성, 그로테스크로 재구성하였다.

무용담 성격의 SF 판타지 영화에서는 주인공의 파워풀한 영웅성과 이와 대조되는 악인의 특성이 의상을 통하여 그려졌다. 반면에 정통 판타지 영화에서 주인공은 더 이상의 슈퍼영웅이 아니며, 판타지의 효과가 디지털 그래픽에 의해 표현되어지는 부분이 많아졌다. 무용담 성격의 SF 판타지 영화에서 인간의

〈표 2〉 판타지 영화의 구성과 판타지의 특성

	판타지 영화의 예	이미지화의 예	판타지 특성
배경	외계생물체와 공존하는 우주세계	가상의 공간창조	공간의 하이브리드
	가상세계 컴퓨터 시스템 속의 세계 현실이 투영된 고단시티 등	시간을 초월한 공간 과거와 현재의 실제세계의 모방	공간의 해체, 하이브리드 공간, 의상 등의 상징, 은유적 표현
	중간계	가상의 공간창조	현실세계(공간)의 은유, 상징적 표현
	현실과 마법의 세계가 연결되는 세계	차원을 무시한 공간 합성	시공간의 해체성
	해체 육체 자체의 해체와 변형	인간과 기계, 인간과 가상동물의 합성, 마스크 등의 의상으로 표현	등장인물, 의상의 해체성, 하이브리드, 타자성
	육체와 기계의 혼성 육체의 생과 사의 시간성 해체	의상, 분장의 기계적 표현 살아있는 인간과 시체의 합성	의상의 하이브리드 분장과 의상의 해체성
구성	육체에서 육체로의 전이	인간과 인간, 인간과 가상동물과의 합성	분장과 의상의 하이브리드, 그로테스크
	요망 과자, 과일 등의 음식, 반사, 사냥, 세계정복, 권력 등	과자, 과일, 반사, 마스크, 해골 등 실물과 가상형태, 씌어가는 물질 등	사물과 의상의 은유, 상징적 표현
	주인공 영웅성	유니폼, 마스크, 망토 등의 의상, 강한 인제의 표현	의상, 분장의 상징, 은유, 하이브리드적 표현
	이야기의 구조 선과 악의 대립구조	이국적인 모티브의 합성, 불균형적이고 그로테스크한 분상, 의상, 형상 창조 동양적이거나 상징적인 모티브 응용	인물의 분상, 의상, 동물, 괴물을 상징, 은유적으로 표현 그로테스크와 타자성을 이미지화 공포와 만류화적 특성 내재함
	영웅의 여정	해어지고 낡았거나, 권위와 신분 을 상징하는 의상, 분상이나 액세서리로 영웅의 상징적 징표를 암시	의상의 상징, 은유적 표현
	주연자	집사, 기사, 도사, 마법사, 엘프, 판 등 의 요정, 마법고수들	종교인의 의상, 동양적이거나 중세적인 모티브
주제	선과 악의 대립, 구원자, 영웅 이야기 등의 신화적인 주제, 전쟁과 싸움, 욕망에 고민하는 영혼, 인간의 운명에 영향력을 끼치는 마법 등	공간, 인물, 괴물, 동물등 다양한 외형의 창조, 의상과 분장, 액세서리를 통한 상징적인 암시	의상과 분장을 은유, 상징적, 하이브리드하게 표현, 타자성과 그로테스크한 외형. 반분화성, 공포, 욕망, 도피의 특성 내재
모티브	가상세계와 미래세계, 변종인간, 외계인, 구원자, 공주, 원소, 기계와 시스템, 기사(제다이 기사), 마법, 괴물, 엘프나 판과 같은 요정, 기사, 마법사와 도사, 반지, 난장이, 거인 등	다양한 외형의 창조, 의상과 분장, 액세서리를 통한 상징적인 암시	의상과 분장을 은유, 상징적, 하이브리드하게 표현, 타자성과 그로테스크한 외형. 반분화성, 공포, 욕망, 도피의 특성 내재

〈표 3〉 판타지 특성요소의 시각적 이미지화

내재적 특성	외형적 특성	영화 의상의 조형적 특성
모방과 낯설음		은유, 상징: 모방의 이미지화
은유, 상징	은유, 상징	
해체성	하이브리드	하이브리드: 구분의 특성을 해체
타자성과 반문화성	타자성	타자성: 반문화성을 내포
공포	그로테스크	그로테스크: 공포, 욕망의 대상을 그로테스크하게 표현
욕망과 도피		

모습 위에 분장과 의상으로써 악한과 괴물이 표현되었다면(예: 배트맨의 조커), 정통 판타지 영화에서는 특수 분장과 컴퓨터 디지털 기술로 악한과 괴물을 표현하고 있다. 해리포터나 나니아의 연대기, 오필리아와 세 개의 열쇠에서는 주로 디지털 기술이 판타지의 영역을 담당했는데 비하여, 반지의 제왕은 각 등장인물들의 설정에 따라서 의상이 중요한 역할을 하고 있다. 정통 판타지 영화 의상 분석을 위한 예로 본 장에서는 반지의 제왕을 위주로 들었다.

1) 은유, 상징

배트맨시리즈, 스파이더맨 시리즈, 슈퍼맨 등에서 주인공들은 슈퍼 위력을 지닌 인간이라는 상징적 표현으로 유니폼을 착용한다. 평상복이 평범함을 상징한다면, 유니폼은 정의와 권위의 이미지이며, 특별한 능력과 위력의 상징이다²⁸⁾. 유니폼은 인체가 드러나는 바디슈트으로써 강한 남성성을 강조하며, 영웅의 성격을 은유적으로 정의하고, 영웅이미지를 시각화하는 판타지이다. 유니폼과 함께 마스크는 신분이나 정체를 감출 수 있으면서 동시에 바퀴나 거미 등의 동물을 의인화하여 그들의 성격을 상징, 은유적으로 나타낸다. 특히 상징적인 마스크는 원시사회에서 페인팅과 토렘의 마스크를 사용하여 주술적 힘과 초인간적 이미지를 표현하고자 했던 부분과 겹친다. 또한, 마스크는 스타워즈의 아나킨과 같이 마스크 이면의 존재를 상상하게 함으로써 시각적으로 모방한 어떤

이미지보다도 강한 판타지를 줄 수 있다. 유니폼에는 초인적 능력에 대한 상상력의 표현으로 날개를 대신할 수 있는 망토가 등장한다. 망토는 ‘날 수 있다’는 초현실적 이미지의 구현과 함께 신체를 확장시키고 과장하는 파워를 상징하므로²⁹⁾, 영웅만이 아니라 악의 화신이나 마법사 등도 망토를 착용한다.

무사복이나 사제복도 상징적으로 표현된다. 신화 패턴에 의하면 주인공들은 조연자를 만나는데, 조연자는 주로 서양의 수도자나 동양의 도사의 모습이다. 판타지 영화가 폭력을 기초로 하기 때문에 무사의 모습을 취하고, 그 모습은 스타워즈의 제다이의 의상처럼 일본과 중국의 무사모습이다. 매트릭스의 네오(Neo)는 초인적인 The ‘One’으로 구세주를 은유한다. 그의 의상은 가톨릭 사제복의 수단³⁰⁾을 차용한 것으로 구원자라는 상징을 보인다. 같은 아이템이라도 상징성은 똑같지 않다. 블랙슈트를 예로 들면, 맨 인 블랙에서는 인간을 경호하는 보호자로서의 상징성을, 매트릭스에서는 인간을 지배하려는 권력자로서의 상징성을 내포하고 있다. 한편, 각 영화에 등장하는 악한이나 엑스맨의 변종인간들은 그들의 역할과 성격을 그대로 암시하거나 상징하는 의상을 입음으로써 의상으로 성격을 표현하고 있다.

판타지의 영웅들은 악과 싸워야 하는 숙명적 운명이 해리포터의 이마의 번개 상치처럼 신체적 특징으로 상징화되어 있다. 판타지 세계의 악한은 세계에 대한 정복의 욕망, 물질에 대한 욕망, 배신과 불신 등

28) 류수현, *Op. cit.*, p. 68.

29) *Ibid.*, p. 77.

성광숙, 이순홍, “서양복식에 나타난 양적과장의 미의식에 관한 연구,” 복식 54권 6호 (2004), p. 117.

30) 수단 *soutane*; 가톨릭 사제복식

을 특성으로 가지고 있다. 영화에서는 위험한 정복자의 모습을 공포스러운 느낌의 마스크를 통해 상징적으로 제시한다. 마녀 사냥이 있었던 중세를 모방하여, 나니아 세계의 마녀는 중세풍의 가운을 상징적으로 입는다. 그런데 마녀의 욕망은 딱딱한 코르셋으로 굳어진 욕망을 은유적으로 표현한다. 반지의 제왕의 '죽은 자의 근대'는 찢어진 천에 권이 씌어가는 모습으로 죽음을 상징하고 있다. 오크와 우르크의 의상은 지저분하고 날카로우며 위협적인 장식으로 디자인되어 있어 배신과 혼란스러운 욕망의 상징과 은유처럼 보인다. 선한 편과 악의 편이 대체적으로 조화와 리듬, 균형과 비례가 잡힌 모습과 대조적이다. 이와 같이 선과 악의 모습이 조화와 리듬, 균형과 비례를 통해 상징적이거나 은유적으로 표현된다. 한편, 반지 원정대의 앞사귀모양의 브로치 등의 식물문양은 자연과 친화적인 엘프의 상징이면서, 평화로운 세상을 보존하려는 에볼로지를 은유함을 알 수 있다³¹⁾. 엘프의상은 동양적이면서도 자연물의 이미지가 강하며, 엘프들의 벨트의 문양, buckle, 활집, 화살 끝부분의 장식 등이 식물문양으로 표현되어 자연을 사랑하는 평화로운 종족임을 나타내고 있다.

엘프 수장 의상은 신분복인 수단과 흡사한 이미지로 디자인되어 있는 점과, 백색의 사무만과 간달프의 의상은 스탠드 칼라와 농양적인 매듭단추를 이용하여 동양의 신선 이미지를 풍기고 있다. 이와 같이 의상을 통해 지도자, 조언자의 역할을 상징적으로 나타내는 것이라 생각된다. 디자이너에 의하면, 후에 골목이 되는 스미골 의상에는 스카프를 통해, 욕망과 우울감을 드러내는 속성으로써 상징적으로 사용하였다고 하였다. 한편, 색을 통해서도 선과 악, 사랑과 욕망을 상징한다. 엘프의 짙은 색에서 흰색으로 바뀐 칼과 화살통 등은 평화를 위해 암흑과 싸우려는 선을 은유한다. 에오윈 공주 의상의 붉은색은 왕족임을 상징하며, 곤도르의 분수수비대는 검정색으로 근접하기 힘들고 위협적인 수비대의 이미지를 은유적으로 표현한다. 또한, 섭정자나 왕, 공주의 의상에는 벨벳, 모피, 걸감과 다른 안감, 장식단, 스모킹, 퍼프소매 등의 소재나 디테일의 고급스러움에서 권위와 권

력 등의 지위와 신분표현 상징적으로 표현하고 있다.

2) 하이브리드

해리포터에서 보면 현실의 세계와 마법의 세계는 4차원의 세계와 같이 공존한다. 따라서 현실에서는 현대의상을 입고 있지만 마법의 세계에 들어서면 의상은 중세에서부터 현대까지의 의상이 총체적으로 등장하고 있다. 특히 마법학교에서는 중세시대부터 의사나 학자, 대학에서 존경과 권위를 위해 입었던 로브³²⁾를 입고 생활한다. 반지의 제왕에서 호빗의 복식은 18세기 영국의 시골 복식에서 영감을 얻은 것이라고 하며, 인간들의 옷은 아이템, 라인, 소재, 봉제법이나 디테일 등에서 중세시대의 이미지를 충실하게 활용하고 있다. 이와 같이 중간계라는 같은 배경이지만 등장인물들의 의상은 각 시대가 하이브리드하게 뒤섞여 있다.

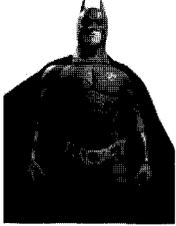
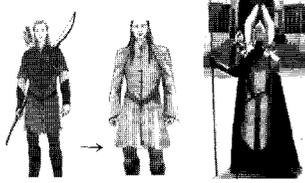
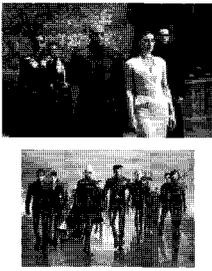
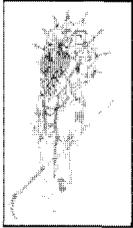
영화 의상은 그것이 갖는 직극적인 메시지 전달을 위한 상징적인 표식들이 하이브리드하게 해서 뒤섞이기도 한다. 스타워즈의 아미달라 여왕의 의상은 여왕의 권위와 신분을 과장되게 전달하기 위하여 이집트에서 르네상스시대까지의 복식 모티브와 몽고, 일본, 중국 등의 아시아 여러나라의 옷이 혼성되어 디자인되어 있다.

욕망과 배반, 너러움과 절투 등으로 뭉쳐진 악한의 의상은 조화, 정리된 질서, 균형 등과 거리가 멀게 형상화하기 때문에 무제한으로 혼성된 형식을 취하고 있다. 따라서 대체적으로 근원을 알 수 없는 하이브리드한 모습이다. 배트맨의 아이비와 조커의 의상이나 반지의 제왕의 오크와 우르크의 의상에서 나타나고 있다. 또한, 반지의 제왕의 하라드림이라는 중간대륙의 악의 존재들 의상은 폴리네시아의 키리바티(kiribati) 섬의 원주민들의 간옷제작 방식과, 금과 터키석을 이용한 남미의 아즈텍문화와, 그들이 갖고 있는 무마킬을 근거로 상아를 이용하여 동남아시아의 특성을 혼성하여 의상을 만들었다고 한다. 이렇듯이 악한 편 의 옷들은 시대성이 해체될 뿐만 아니라, 다양한 에스닉 복식이 혼성적으로 뒤섞여 있다. 울리펀트, 하이에나를 닮은 늑대, 용 등의 등장 동물들도

31) 톨킨은 전쟁을 겪으면서 전쟁에 의한 자연 파괴와 생태문제를 우려한 1세대로 언급된다. 앤드류 블레이크, *Op. cit.*, pp. 83-88.

32) Francoir Boucher, *Histoire du Costume*, (Flammarion: Paris, 1983) p. 185.

<표 4> 판타지 영화 의상의 조형적 특성의 예

은유, 상징				
	<p>슈퍼 영웅 이미지 강한 신체</p>	<p>구원자, 조인자</p>	<p>중세시대의 마녀 상징</p>	<p>색상과 문양을 상징적으로 이용</p>
하이브리드		 		
	<p>시대성의 혼성적 조합</p>	<p>시대성의 혼성적 조합</p>	<p>무차별적으로 혼성된 악의 이미지</p>	<p>다국적 에스닉 이미지의 혼성적 조합</p>
다자성				
	<p>비서구의 에스닉 복식으로 악의 모습 표현</p>	<p>이국적인 분장과 의상</p>	<p>이국적인 페인팅</p>	<p>현실과 가상이 혼성된 비서구적 동물로서 악의 모습 표현</p>
그로테스크		 	 	
	<p>마스크로 얼굴을 감춤으로써 두려운 이미지 제시</p>	<p>과장된 욕망 표현</p>	<p>부조화와 불균형</p>	<p>설정된 악의 강조</p>

이 세상에 실재론 존재하지는 않지만, 로끼리나 하이예나 등의 여뿔뿔이 익숙한 이미지를 상상하게 하는 동물들의 혼성물들이다. 이와 같이 판타지 영화 의상에서는 시대가 해체되고, 지역적 특성이나 고유의 특성이 무차별적으로 혼성되어 하이브리드하게 표현되고 있다.

3) 티자성

나니아연대기는 영화배경이 20세기 초로서 당시의 서양복식이 시대에 맞춰 등장한다. 반지의 세왕의 배경은 가상의 중간계임에도 불구하고 호빗, 사담이나 엘프 등의 선의 편에 있는 등장인물들은 서양복식을 착용한다. 사람들의 복식은 주로 중세복식에서 차용했고, 호빗의 복식은 18세기 영국 시골층의 복식에서 차용해옴으로써 영화를 만든 시구인의 감각에서 친근한 느낌을 제시한다. 반면에 판타지 영화에서 적이거나 미지의 인상을 제시해야 할 때는 동양풍의 이국적이거나 소수민족의 에스닉한 복식이 등장한다. 즉, 이스터링(Esterling)의 중동아시아나 북아프리카의 스킨이나 해적의 동양적 분장과 의상, 하라드림의 남미와 폴리네시아 풍의 의상 등이 그것이다. 하라드림에는 상흔과 무신과 바디페인팅으로 신제장식을 하였는데, 서양역사 속에서 침략과 도둑의 내상이었던 서양이외의 이국인들의 모습의 상징적으로 타자화되고 있다. 또한, 타자성은 시저분하고 불규칙한 모습으로 표현되는데, 오크 족들의 의상에서 이러한 모습을 찾을 수 있다.

4) 그로테스크

마스크는 영웅의 역할을 상징하기도 하지만 신분과 역할을 감추고 마스크 안의 모습을 숨춤으로써 공포스럽게 할 수 있고, 이를 통해 그로테스크한 이미지를 상상하게 한다. 악의 모습을 취하는 변종의 인간들은 자신들을 상징하는 모습을 의상에 표현하고 있다. 켈빈 맨, 루페이스, 미스터 프리즈, 포이즌 아이비, 닥터 옥타비우스 등은 이들과 특성에 적합한 동물, 독이 든 식물, 얼음 혹은 냉기 등을 암시하는 옷들이다. 이러한 의상들은 과장되고 복잡하게 표현되어 그로테스크한 분위기를 자아낸다. 엑스 턴은 둘

번이로서 선과 악의 역할을 함께 맡고 있다. 엑스 턴에 나오는 변종인간들 중에서도 외형적인 변형을 하는 돌연변이는 변종의 모습을 시각적으로 극대화하기 위하여 그로테스크하게 변형시키고 있다.

성동 판타지 영화에서도 악의 모습은 대체로 괴기스럽고 그로테스크하다. 심지어 신한 엘프 여왕도 반지에 대한 욕망을 보여줄 때는 그로테스크하게 바뀐다. 따라서 관객들은 그로테스크한 의상이나 분상을 통해 그들이 악한 욕망을 가지고 있음을 쉽게 알 수 있다. 오크족은 전리품에서 얻어낸 장식 등이 시간과 환경에 의해 칙이가는 그로테스크한 모습을 갖는다. 또한, 악한 자들의 의상과 감옥은 부조화와 불균형을 통해 그로테스크한 외형을 보이고 있다. 악의 군대가 이끄는 무마칸과 같은 동물들도 자극적이고 흥갈스러운 느낌을 표현하기 위해 빨간 케인팅 등으로 전쟁, 피, 공격성을 나타내며, 그로테스크하게 표현되어 있다. 사우론은 일반적인 크기의 입보다 과장되게 강조되어 욕망이 표현되고 있다. 영화는 허구에 불과한 서사에 이미지를 제공하고, 실재가 아닌 것을 이미지의 육화(肉化)를 통해 일상성을 떠난 판타지를 관객에게 제공한다³³⁾. 판타지의 전체적 구성은 현실 세계를 은유로 표현하는데 비하여, 판타지 영화 의상은 좀 더 상징적이고 구체적인 이미지회기법을 따르고 있다.

IV. 결 론

본 연구는 패션과 영화를 비롯한 대중문화에서 주목받는 판타지의 개념과 조형성을 구체화하기 위하여 문화양식의 학문적 정의를 기준으로 한 판타지 영화를 통하여 고찰하였다. 본 연구는 판타지의 다양한 표현영역을 이해하고 판타지 조형적 특성을 정리하여 패션에 적용할 수 있는 이론 제시를 목적으로 하였다.

연구의 결론은 다음과 같다.

판타지는 문화예술의 양식으로서, 미술이나 초자연적 형상이 주체나 객거리의 요소로 사용되는 것을 의미한다. 가상세계를 배경으로 하며 이야기의 구조는 신화적 영웅성을 토대로 하고 있다. 기상의 가치

33) 김성터, “영화에서의 환상성의 문제: 중세적 환상성과의 연관성 연구를 위해.” *사적/론 기술/지술* (2003), pp. 421-427.

적이고 불가시적 존재들이 모티브로 나온다. 판타지는 다음과 같은 특성을 갖는다. 모방과 낯설음을 공유하는 이중성을 기초로 새로운 세계가 창조된다. 현실세계를 반영하는 은유와 상징으로 이미지화되고, 해체성과 하이브리드, 타자성과 반문화성, 공포와 그로테스크, 욕망과 도피의 특성이 있다고 보았다.

선행 정의된 판타지의 특성에 일치하는 1990년대 이후의 판타지 영화를, 미래나 우주세계를 배경으로 한 '무용담 성격의 SF 판타지 영화군'과 과거사회를 모방한 성향이 강한 '정통 판타지 영화군'으로 분류하였다. 판타지 영화 의상의 조형적 특성은 판타지의 특성 중에서 외형적 시각화에 적합한 특성으로 재구성하여 은유와 상징, 하이브리드, 타자성, 그로테스크로 정리하였다.

첫째, 판타지 영화에서는 주인공, 조연자, 요정과 죽음의 정령과 같은 유형(有形)적 등장물의 성격과, 욕망과 배신, 마법과 권위 등의 무형(無形)적 이미지가 은유나 상징을 통해 표현되었다. 영웅은 유니폼을 상징적으로 착용함으로써 가상의 초능력과 권위를 은유적으로 표현하고 있다. 욕망의 분출, 악한이 지닌 특성들이 전형적 의상을 통해 상징적으로 표현되며, 악한의 유형(類型)화가 전형적으로 표현되고 있다.

둘째, 시대의 구분과 동서양의 지역적 구분이 해체되고 하이브리드하게 나타나고 있다. 무용담성격의 SF 판타지 영화 의상에서는 현재와 미래의 시대적 구분이 없이 혼성되며, 정통 판타지 영화에서는 현재와 과거의 동서양복식이 시대구분 없이 혼성되고 있다. 또한, 악이나 미지의 인상을 제시할 때는 동서양과 시대의 근원이 분명하지 않게 다양하게 혼성됨으로서 하이브리드한 특성을 표현하고 있다.

셋째, SF 판타지 영화 의상에서는 타자성이 의상을 통해 크게 두드러지지 않았다. 반면에, 정통 판타지 영화에서는 악과 미지의 존재를 표현할 때, 동양적 디테일을 차용하거나, 미국적이거나 소수민족의 복식을 차용하여, 서양에 대하여 동양이나 기타 민족을 타자화시키고 있다. 정통 판타지 영화의 배경은 주로 과거의 사회를 모방한 세계이다. 이러한 이야기의 구조형식으로 인하여 의상을 이용하여 주인공을 강조하기보다는, 디지털 기술과 의상을 함께 이용하여 가상된 악의 등장물들이 타자화되는 특성이 강하

게 나타나고 있었다.

넷째, 무용담성격의 SF 판타지 영화 의상에서는 악을 상징하는 인물들의 의상이 과장되고 복잡하게 변형된 그로테스크한 모습으로 나타났다. 정통 판타지 영화에서는 디지털 기술로, 악이나 미지의 존재들이 더욱 사실감 있게 표현됨으로써 조화롭지 못하며 괴기스러운 그로테스크한 특성이 강화되고 있다. 또한, 악이나 미지 존재들의 그로테스크한 외형을 통해 충족되지 못한 일그러진 욕망을 나타낸다고 사료되었다.

이와 같은 판타지 영화 의상을 통해 분석한 판타지의 조형적 특성은 패션에서의 판타지 특성으로도 개념화할 수 있으며, 시각적 이미지 정립의 기초가 될 수 있다고 사료되었다. 그런데 본 연구는 문학과 영화 등에서 양식으로서 제안되는 개념을 토대로 판타지의 조형적 특성정립에 의미를 두고자 하였다. 따라서 '개인의 욕망'이라는 심리적 측면 등을 고려하지 않았으므로, 개인의 욕망 등에 의해 특성화될 수 있는 관능성 등은 고려하지 않았음을 밝힌다. 판타지는 21세기에 주목되고 있는 감성과 이를 뒷받침하는 디지털 기술의 급속한 발달로 대중문화의 중요한 키워드로 작용하고 있다. 따라서 패션에서의 감성적 요인과 그 중에서도 판타지 감성은 더욱 주목받을 것이라 사료되어, 판타지의 조형적 특성을 토대로 한 구체적인 패션 디자인 요소의 고찰, 시각적 패션 이미지로 제안할 수 있는 판타지 이미지에 대한 고찰을 후속연구로 제안하며, 만화나 게임 등의 대중문화의 각 영역과 패션에서 제안되는 판타지 특성의 비교 분석을 후속연구로 제안한다.

참고문헌

- 김성태 (2003). "'영화'에서의 환상성의 문제: 중세적 환상성과의 연관성 연구를 위해." *사회이론*.
- 류수현 (2006). "판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석-슈퍼영웅의 파워이미지를 중심으로." 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 박영미 (2000). "환상문학의 정치성 연구." 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 보이탈라, 스투어트 (2005). *영화와 신화 Myth and the movies*. 김경식 역. 서울: 을유문화사.

- 블레이크, 앤드류 (2003). *J. J. R. Tolkein - 30분에 읽는 J. J. R. 톨킨*. 강주현 역. 서울: 중앙 M&B.
- 성광숙 · 이순홍 (2004). “서양복식에 나타난 양적과 장의 미의식에 관한 연구.” 복식 54권 6호.
- 이순홍 · 김희정 (1997). “영화가 의생활에 미치는 영향에 대한 연구.” *상신연구논문집* 35호.
- 이유선 (2005). *판타지 문학의 이해*. 서울: 역락.
- 잭슨, 로지 (2004). *환상성-전복의 문학*. 서강여성분학연구회 역. 서울: 문학동네.
- 진현 (2004). “판타지 동화의 교과서 수록 양상 분석 연구.” 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최기숙 (2003). *환상*. 서울: 연세대학교 출판부.
- 헤이워드, 수잔 (1996). *영화 사전 - 이론과 비평*, 이병기 역. 서울: 한나래.
- Boucher, Françoise (1983). *Histoire du Costume*. Paris: Flammarion.
- Souriau, Etienne (1990). *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: PUF.
- 노컷뉴스 “대학생, 사회 · 인문서적 NO, 판타지 OK!” (2005년 11월 22일 [2006년 2월 24일 검색]) available from World Wide Web @<http://nocutnews.co.kr>
- 삼성 디자인넷 (“Influence”[2006 S/S], [2005 F/W], “Report- Trend View” [2005/06 Winter Lenzing Color & Fabric Trend], [2003 F/W Cotton Incorporated Color Direction], [Swarovski 2003/04 F/W Trends]) <http://samsungdesign.net>
- 나니아 연대기 (The Chronicle of Narnia, 2006~).
- 매트릭스 시리즈 (The matrix, 1999, The matrix re-loaded, revolutions 2003).
- 맨 인 블랙 1, 2 (Men in Black, 1997, 2002).
- 반지의 제왕 시리즈 (The load of the rings, 2001~2003).
- 배트맨 시리즈 (Batman, 1989, Batman returns, 1992, Batman Forever, 1995, Batman and Robin, 1997, batman begins, 2005).
- 슈퍼맨 리턴즈 (Superman returns, 2006).
- 스파이더맨 시리즈 (Spiderman, 2002, Spiderman2, 2004).
- 엑스맨 시리즈 (X-men, 2000, X-men X2, 2003, X-men -The last stand, 2006).
- 제 5원소 (The Fifth Elements, 1997).
- 판의 미로 - 오필리아와 세 개의 열쇠 (El Laberinto Del Fauno / Pan's Labyrinth, 2006).
- 해리 포터 시리즈 (Harry Potter, 2001~).