

이시오까 에이꼬(石岡瑛子)의 영화 의상에 나타난 디자인 특성에 관한 고찰

김 희 정[†]
한성대학교 패션디자인전공

A Study on Design Characteristic Shown in Movie Costume of Ishioka Eiko

Hee-Jung Kim[†]

Dept. of Fashion Design, Hansung University

(2009. 3. 20. 접수일 : 2009. 7. 9. 수정완료일 : 2009. 7. 30. 게재확정일)

Abstract

The purpose of this study is to analyze movie costume of main character and find design characteristic and historical spirit focusing on the movie, in which Ishioka Eiko, Japanese movie costume designer constructing unique design world, participated. The study captured images of three movies such as <Dracula>, <The Cell> and <The Fall> with Digital Multimedia Converting System and analyzed them by focusing on the pictures showing designer's intention and design characteristic well among acquired 319 pictures. The costumes addressing movie costume designer's sense of values are recreated as future-oriented new works and are expressed as creative costumes by acquiring inspiration from past factors, dissolving them and applying up-to-date technology. Movie costume shall reflect historical spirit of our age as movie shows social · cultural trend including fashion trend of manufactured age. Ishioka Eiko has searched for the design, which is proper for three principles such as 'be unique', 'be eternal' and 'be innovative' and from the result of analyzing movie costume, it is found that she showed characteristics of symbolism(transmission of the sensitivity), ornamentalism(effective representation as a decorative effect attention) and multiculturalism(harmony of time and culture) as well as uniqueness. The movie costume are different mutually and create new hybrid culture, in which different costume cultures are mixed with current costumes without the restriction to other culture. It is proper for the age of globalization and localization so it is expected that the multiculturalism will be enlarged more.

Key words: design characteristic(디자인 특성), Ishioka Eiko(이시오까 에이꼬), movie costume(영화 의상).

I. 서론

문화산업이 바탕이 되는 지식 기반 경제의 시대를 살고 있는 우리는 문호개방에 의한 국제화 시대에 각 나라의 고유한 문화가 하나의 경쟁력이 되고 있으며,

이 논문은 2009년도 한성대학교 교내연구비에 의하여 연구되었음.

[†] 교신저자 E-mail : heejee05@hanmail.net

영화는 그 시대와 사회의 총체적 종합예술이기 때문에 경쟁력 있는 문화 표현의 장이 되고 있다. 영화에 현실감을 불어 넣는데 있어 시각적인 분야의 비중이 크며, 이러한 시각예술은 본인이 속한 시대와 문화에 대한 자의적 혹은 타의적 반영이며 일생생활을 반영하여 재구성하는 것이기 때문에 특별한 의미를 갖는다.

영화의 완성도에 기여하는 독자적인 전문 분야인 영화 의상은 작품 전체를 해석하여 인물을 창조하고, 극의 스타일을 표현하는 중요한 시각언어 중의 하나이다. 영화 의상은 모든 요소들이 한데 어울려 조화롭고 매력적인 이미지를 만들어야 하며, 역할에 대한 심리적인 표현 외에도 많은 물리적인 조건을 표현하고 관객이 잘 이해하도록 디자인되어야 한다.

또한, 영화 의상은 관객들이 직접 인지하는 것이 아니라 카메라의 렌즈를 통해 포착된 것을 기술적인 메커니즘을 거쳐 인지되는 것이므로 전달되는 대상의 매스성과 전파력으로 막강한 영향력을 발휘한다. 이 때문에 영화 의상을 배우의 제2의 피부라고도 하며 살아있는 인간적 장치라고도 한다¹⁾.

따라서 영화 의상디자이너는 고정관념의 상징적 이미지에 자신의 상상력을 결합시켜 시나리오의 이미지를 시각화하고 관객에게 전달하는 역할을 해야 한다.

1950년대 중반 할리우드 스튜디오 디자이너들의 영화 의상은 패션계에 지대한 영향을 미쳤고 여전히 영향력을 행사한다²⁾. 이렇게 중요한 역할을 하는 영화 의상디자이너에 대해, 현재의 영화 기획자들은 자국에서 키워진 인재를 우대하기 보다는 그들의 작품에 필요한 의상을 갖추기 위해 해외에서 능력 있는 디자이너를 영입하기도 한다.

일본인 디자이너의 세계 진출은 1950년대부터 시작되었으며, 실제로 1960년대 이후 수많은 유명 디자이너들이 배출하여 세계 패션계에 확실히 자리를 차지하였다³⁾. 이는 1970년대 후반부터 일본 경제력의 국제적인 상승세가 문화예술 분야에도 영향을 미쳤기

때문이다.

아카데미 시상식에서 의상상이 시작된 것은 1949년이며, 2009년 현재까지 역대 의상상 수상자 중에 동양인은 1986년 <란(亂)>으로 수상한 와다 에미(ワダ エミ)와 1993년에 <드라클라>로 수상한 이시오카 에이코 정도에 그치고 있다⁴⁾.

이들은 온유한 실루엣을 가진 동양 의상의 동적인 미와 아시아적인 원색 체계를 의상에 적극 반영해 왔으며, 특히 색채 사용에 있어 흥미로운 대비들을 많이 만들어냄으로써 생명력 넘치는 비주얼을 창조하여 오스카상의 영예를 안았다.

본 논문은 독특한 디자인 세계를 구축한 일본 출신의 디자이너 이시오카 에이코가 작업에 참여한 영화를 대상으로, 주요 인물의 영화 의상을 분석한 후 그의 디자인 특성과 의상에 표현된 시대정신을 찾는 데 연구목적이 있다.

연구방법은 영화 의상에 대한 연구논문, 학술지, 영화 관련 서적, 인터넷 사이트를 통해 자료를 수집하여 문헌 고찰하였고, 이시오카 에이코의 작품을 볼 수 있는 <드라클라>(1992), <더 셀>(2000), <더 폴>(2006) 등 세 편의 영화를 Digital Multimedia Converting System을 이용하여 영상 캡처 후 얻은 319장의 사진 중 디자이너의 의도와 디자인 특성이 잘 드러난 복식을 중심으로 분석하였다. 연구의 제한점으로는 실물 의상을 통한 분석이 아니라 영화 장면에서 노출된 의상을 이용하여 분석하였기 때문에 촬영된 각도나 화상의 질로 인하여 완벽한 형태 파악이나 소재, 색상의 분석에 한계가 있었음을 밝힌다.

II. 이론적 배경

1. 이시오카 에이코의 작품 세계

동경 출신의 이시오카 에이코는 '60년대 후반에서 '70년대 일본의 문화적 형성에 파란을 일으켜 광범위한 멀티미디어를 완성시킨 혁명적 여성으로⁵⁾ 자생당

1) Jean George Auriol and Mario Verdone, *La Revue du Cinema*, No. 19-20 (1949), p. 93.

2) Andrew Tucker and Tamsin Kingswell, *패션의 유희*, 김은옥 역 (서울: 예담, 2003), p. 80.

3) 佐佐木健二郎, *日本文化を往く*, (東京: 東京キララニューヨーク社, 2006), p. 60.

4) 이희승, “엔터테인먼트 스타패션 연구” (이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2006), pp. 212-214.

5) The Art Director Club, Eiko Ishioka (2008년 11월 2일 검색); available from World Wide Web@http://www.adcglobal.org/archive/hof/1992/?id=217

(資生堂)에서 그래픽디자이너, 아트디렉터로서 활동한 후 독립하여 파르코(パ°ルコ)와 각천서점(角川書店) 광고를 맡아 주목받았다.

일본의 1970년대는 급격한 변화의 시대였는데, 이시오카 에이코는 전통적 문화에서 현대적이고 세계적인 사회로 변화시키는데 대중매체를 사용했으며, 70년대 말 국제적인 사업을 하며 밖에서 일본을 관찰할 수 있게 됨으로써 한때 자신에게 집이었던 전통적 일본 문화를 새로운 시각으로 보게 되었다. 1980년대 이후는 뉴욕으로 거점을 옮긴 후 영화나 무대의 세트와 의상디자이너로 활동하여 일본 내에서 보다 오히려 해외에서 유명해졌다. 이시오카 에이코의 작업은 뉴욕에 있는 현대미술박물관(Museum of Modern Art)을 포함하여 세계적인 박물관에 영구적으로 수집되며, 1992년 뉴욕예술지도자 클럽의 명예의 전당 회원으로 선출되었다⁶⁾.

중요한 수상 경력으로는 1985년에 <Mishima>로 칸느 국제영화제 예술공헌상, 1987년 재즈 트럼펫의 제왕 마일즈 데이비스(Miles Davis)의 <TUTU> 앨범 제킷 디자인으로 그래미상, 1988년 <M. Butterfly>로 무대미술·의상 분야 뉴욕영화비평가협회상, 영화 <Bram Stoker's Dracula>로 1992년에 아카데미 의상상, 2002년에는 일본 학술, 예술, 스포츠 분야의 공로자에게 수여하는 시츄호우쇼우(紫綬褒章)를 수여받았다.

2005년에는 네델란드 국립 오페라단에서 공연한 리차드 와그너(Richard Wagner)의 오페라 <The Ring of the Nibelug> 의상에 그녀의 창조적인 능력을 쏟았으며, 2008년에는 북경(北京) 올림픽 개회식 의상을 디자인하기도 했다(그림 1).

그녀는 신체에 관한 디자인을 할 경우 패션이라든가 의상이라든가 하는 단어에서 받아들여지는 의미는 처음부터 의식하지 않았으며, 소재나 형식, 표면처리의 문제는 어디까지나 디자인 의미를 구현하는 도구로 생각하여 독창성을 주장하였다⁷⁾. 또한, 자신의 디자인을 실현하기 위해 여러 분야에서 재능 있는 사람들과 함께 작업했으며, 영화 외에도 텔레비전, 무대, 포스터, 신문 및 서적들이 그녀의 캔버



<그림 1> 베이징 올림픽 개막식 의상
(<http://knotsandbaubles.typepad.com>).

스가 되었다.

2. 작품의 스토리와 배경

1) 영화 <드라큘라>(Bram Stoker's Dracula)

프란시스 포드 코폴라(Fancis Ford Coppola) 감독이 브람 스토커(Bram Stoker)의 원작 소설을 바탕으로 하여 제작한 영화로 최고 의상상, 최고 음향효과 편집상, 최고 분장상 등 세 개의 아카데미상을 수상하였다. 또한, 이 영화는 소설을 개작하여 가장 크게 흥행한 영화가 되었으며, 상당한 문화적 반향을 일으켜 다양한 파생 상품도 등장하였다.

영화는 루마니아 트란실바니아의 성주 드라큘라가 1462년 터키의 강력한 침공을 물리치는 장면부터 시작한다. 그러나 사랑하는 아내 엘리자베타(Elisabeta)가 자신이 전사했다는 잘못된 소식을 듣고 강물에 투신해 자살하고 만다. 기독교 교리상 아내가 자살로 인하여 영원히 지옥에 떨어지게 되었음을 알고 분개한 드라큘라는 독실한 기독교도에서 교회를 모독하고 신과의 관계를 끊어버리는 악인의 모습으로 변하여 엘리자베타의 복수를 선언한다.

4세기 후 런던에 있는 법률 사무소 서기인 조나단 하커(Jonathan Harker)는 환생한 드라큘라 백작이 새

6) New Line Cinema, Eiko Ishioka interview (2008년 11월 2일 검색); available from World Wide Web@http://www.newline.com/nlcauction/eiko_interview.html

7) +81 fashion+graphics, Vol. 27 Spring, (東京: DD-WAVE, 2005), p. 58.

로 취득한 부동산 소유 이전 계약을 위해 트란실베이니아(Transylvania)로 떠난다. 드라큘라 백작은 죽은 아내 엘리자베타가 하커의 약혼자인 미나(Mina)로 환생하였음을 안타까워하며 하커를 자신의 저택에 감금한 채 영국으로 간다. 영국에 간 드라큘라는 미나의 친한 친구인 루시(Lucy)를 겁탈하고 피를 마셔 잘 생긴 젊은이의 모습으로 변하고, 미나를 만나 유혹하며 전생의 기억을 되살려줄 독주를 마시도록 하지만 탈출한 하커와 미나가 결국 결혼하게 되자 슬픔과 분노에 빠진다.

드라큘라 백작이 미나를 계속 유혹하자 반 헬싱(Van Helsing) 교수와 시워드(Seward), 모리스(Morris), 아서(Arthur) 등은 드라큘라 사냥에 나서게 되고, 결국 죽어가는 드라큘라에게 연민의 정을 느낀 미나가 칼을 뽑아 내려 하자 드라큘라는 이를 막으며 안식을 줄 것을 부탁하게 된다.

2) 영화 <더 셀>(The Cell)

타셈 싱(Tarsem Singh) 감독의 신표현주의 심리 스릴러 영화로 아카데미 분장상 후보에 올랐다.

<더 셀>에는 죽음에 대한 성찰을 담은 작품으로 업기성 논란을 일으키며 영국 현대미술을 부활시킨 데미안 허스트(Damien Hirst), 배설을 주제로 하는 충격적인 이미지로 화단의 주목을 받고 있는 네덜란드의 화가 오드 너드럼(Odd Nerdrum), 괴기스럽고 난해한 분위기와 함께 시각적 미학을 느낄 수 있는 초현실주의 애니메이션 대표 감독인 콰이형제(Brothers Quay), 에일리언을 창조함으로써 영원히 괴물의 전당에 오른 초현실주의 예술가인 H. R. 기거(Giger) 등 20세기 후반 예술가들의 영향이 보인다⁸⁾.

FBI 피터 노박(Peter Novak)은 연쇄살인범 칼 스타거(Carl Stargher)의 마지막 피해자를 찾기 위해 코마 상태에 빠진 스타거의 무의식 속으로 들어가 사건을 해결하고자 한다. 따라서 가상현실 장치를 통해 환자의 무의식 속으로 들어가 치료를 돕는 전문가인 캐서린 딘(Catherine Deane)의 협력을 요청하게 된다.

캐서린 딘은 스타거의 어둡고 뒤틀린 내면에서 악

마와 같은 흉악한 인격과 마주치게 되고 순수한 영혼을 찾아내어 성장시키려 하지만 사악한 마음이 그녀를 방해한다. 캐서린 딘이 스타거의 어두운 꿈의 세계에 붙잡히게 되자 노박은 스타거의 손아귀에서 캐서린 딘을 구해내고 마지막 범행에 대한 단서를 발견하여 익사하기 직전 갇혔던 피해자를 셀에서 구해낸다. 캐서린 딘은 스타거의 무의식을 자신의 무의식 속으로 이끌어내어 치료하려 하지만 선한 스타거를 죽이지 않고서는 악한 스타거를 파괴할 수 없다는 사실을 알고 마지못해 그를 죽이게 된다. 이후 캐서린 딘은 치료법에 새로운 방식을 도입하여 혼수상태에 빠진 소년을 자신의 마음속으로 끌어와 소년의 악으로부터 보호하게 된다.

3) 영화 <더 폴>(The Fall)

이 영화 역시 타셈 싱(Tarsem Singh) 감독의 작품으로 4개월 동안은 병원을 배경으로 극의 흐름대로 촬영하고, 그 후 4년 반 동안은 판타지한 이야기 속 세계를 인도, 남아프리카와 남미비아(Namibia) 등 24개국의 명소를 돌며 주인공의 이야기 세상을 환상적이고 매혹적인 비주얼로 탄생시켰다⁹⁾.

2007년 시체스 카탈로냐(Sitges-Catalonian) 국제영화제에서 그랑프리 수상, 제57회 베를린국제영화제 크리스탈베어(Crystal Bear) 특별상 수상, 제31회 토포토국제영화제 공식 추천 등 작품성을 인정받았고, 우리나라에서는 2008년에 개봉하여 전문가들의 호평을 받았다.

1920년 미국 할리우드의 한 병원에는 집이 불타고 아버지가 살해된 과거를 지녔으며, 오렌지 농장에서 일하다 팔에 깃스를 한 5살 소녀 알렉산드리아(Alexandria)와 여자친구를 잃고 실의에 빠진 채 무성 영화를 촬영하다 다리를 다친 스텐트 배우 로이(Roy)가 함께 입원하고 있다.

자살하기 위해 몰핀이 필요한 로이는 오디우스(Odious) 총독에 맞서 싸우는 다섯 영웅들(마스크도적, 인디언, 노예 오타 벵가, 폭파전문가, 찰스 다윈) 이야기를 알렉산드리아에게 들려주며 더 듣고 싶으

8) Wikipedia the free encyclopedia, the cell (2008년 11월 15일 검색); available from World Wide Web@<http://en.wikipedia.org/wiki/The-cell>

9) 씨네 21, 더 폴(2008년 11월 15일 검색); available from World Wide Web@http://search2.cine21.com/Search/search_image

면 약을 훔쳐오라고 한다.

실제와 이야기의 경계가 모호해지고, 이야기 속 인물들은 현실의 로이에게 영향을 받으면 이야기 속에서도 변화를 겪는다. 영화 속 이야기의 등장인물들은 바로 알렉산드리아가 알고 지내는 현실 속 인물들이며, 자신이 목격한 현실에 따라 인물들의 외모나 성격 등이 바뀌기도 한다.

약을 손에 넣고 싶은 로이는 이야기를 빨리 끝내기 위해 비약을 거듭하고, 현실의 로이가 삶에 대한 집착을 버릴수록 이야기는 점점 더 비극적으로 변해간다.

알렉산드리아는 로이의 부탁을 들어주기 위해 영국 선반 위의 약을 꺼내다가 떨어져 다치게 되고, 로이는 자신의 이야기가 물편을 얻기 위한 수단이었음을 고백하며 용서를 구한다. 두 사람은 모두 회복하여 로이는 할리우드 스타트맨으로 다시 복귀하고, 알렉산드리아는 오렌지 농장에서 가족들과 함께 과일을 줍는 일상으로 돌아간다.

III. 영화 의상 분석

이시오까 에이꼬가 영화 의상디자이너로 참여한 대표적인 세 편의 영화에서, 창의성이 돋보이는 캐릭터의 의상을 중심으로 조형적 특징과 이미지 전달 측면을 중심으로 의상을 고찰하였다.

1. 영화 <드라큘라> 의상 분석

15세기와 19세기를 배경으로 하는 이 영화에서, 영화 의상은 표현하고자 하는 시대나 지역을 나타내는 시대의상 유형에 속한다고 할 수 있으며¹⁰⁾, 빈의 퇴폐주의(Viennese Decadence)를 시각화 해 달라고 하는 감독의 제안에 맞춰 환상적으로 표현되었다(표 1).

1) 드라큘라(Dracula)

금욕적이었던 빅토리아 시대의 소설에서 드라큘

라는 오싹하리만큼 사악하고 불경한데다가 도덕성마저 전무한 존재로, 신과 미덕의 상징인 아름답고 젊은 여성을 공격하는 악인으로 묘사되고 있다¹¹⁾. 그러나 이 영화에서 드라큘라는 비이성의 존재도 아니고, 여성을 유혹하는 무죄한도 아닌 지고지순한 사랑을 찾아 헤매는 가련한 영혼으로 그려지고 있다.

드라큘라는 부인이 죽었다고 믿어서 스스로 죽음을 선택한 로미오이자, 자살한 부인을 지옥의 나락으로 떨어뜨린 신에 대한 복수를 맹세한 루시퍼(Lucifer; 타락해서 악마가 된 천사), 사랑하는 한 사람의 여자 때문에 몇 세기의 시공을 뛰어넘어 환생한 플라잉 더치맨(Flying Dutchman; 리차드 와그너의 오페라)이다¹²⁾.

드라큘라 이미지의 특징은 브람 스토커(Bram Stoker) 소설을 원작으로 한 여러 편의 영화(1931년, 1958년, 1967년)에서 중세시대 백작의 올백 머리 스타일, 검은 연미복에 검은 망토, 흰색 셔츠와 베스트, 보우타이, 깡마른 체구, 흰 피부, 날카로운 얼굴 표정과 살기 어린 눈, 긴 손가락, 송곳니로 유형화 되었다. 이러한 유형은 연극연출자 해밀턴 딘(Hamilton Deane)이 소설을 각색해서 1924년 처음 막을 올렸을 때 의상비를 절약할 수 있다는 실용성에서 비롯되었다¹³⁾.

그러나 이시오까 에이꼬는 유형적인 드라큘라의 모습을 버리고, 다양한 의상과 폼 라텍스를 이용하여 캐릭터로 분장하였고¹⁴⁾ 흡혈귀로서의 악마적인 모습과 사랑에 빠진 인간적인 모습 등 다면적이고 개성적인 이미지를 만들어 내었다.

영화에 등장하는 첫 번째, 드라큘라의 의상은 갑주(甲冑)이다. 갑주를 입고 전장에서 돌아오는 드라큘라는 트란실바니아의 성주로서 기개있는 모습이며, 어떤 갑주를 디자인하는가에 따라 영화 전체의 방향이 결정되는 중요한 의상이다.

이시오까 에이꼬는 갑주 자체에서 육체를 느낄 수 있도록 디자인하기 위해 인체 구조를 연구하고, 디자인을 실현하기 위해 기술적인 방안도 도모하였다. 갑

10) 조은호, “무대의상 및 영상의상 디자인 과정” (건국대학교 산업대학원 석사학위논문, 1999), p. 7.

11) 오유경, “50년대 호러 영화의 신기원을 이룬 해머영화사 연구” (한양대학교 대학원 석사학위논문, 2007), p. 26.

12) 石岡瑛子, 私デザイン, (東京: 講談社, 2006), p. 296.

13) Raymond T. McNally and Radu Florescu, *드라큘라 그의 이야기*, 하연희 역 (서울: 루비박스, 2005), p. 224.

14) 장미숙, “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수분장 연구” (숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, 2004), p. 77.

주는 마치 인체의 잘 발달된 근육의 표면을 보는 듯이 디자인되었으며, 색상도 붉은 색을 사용하여 피비린내 나는 전쟁의 느낌과 피로써 아내의 복수를 다짐하는 남편으로서의 결의를 느낄 수 있다. 또한, 헬멧은 늑대 이미지와 동시에 암울한 분위기를 넣어 디자인한 결과, 우연히도 일본의 장식투구와 같은 감각을 보였는데, 이는 무의식 중에 일본인의 감성이 표출된 것으로 보여 흥미롭다.

두 번째 의상은 트란실바니아 성에서 환생한 드라큘라 백작으로서 착용한 빨간색의 터키폭 가운(gown)인데 양성적 특징을 보여 주는 것이다.

감독은 이 늑은 드라큘라의 의상에 대해 드라큘라가 젊을 때 터키 이스탄불에 오래 체재했었기 때문에 터키 문화의 영향을 받았을 것이라고 제안했고, 그 결과 터키폭을 충분히 가미한 빨간 카프탄식 가운이 디자인되었다.

트랜스 섹슈얼한 분위기의 이 가운은 스탠딩 칼라가 있는 흰색의 긴 로브 위에 착용되었으며, 소매부리는 손목에 맞도록 조여져 있고, 뒤에는 7미터 이상의 긴 트레인이 있어 드라큘라가 성안을 박쥐처럼 날아다닐 때 바람을 타고 크게 물결쳐 마치 '피의 바다' 같은 효과를 낳았다.

절대적인 지위와 권력을 상징하기 위한 강렬한 빨간색 가운에는 드라큘라의 정체성을 제안하기 위해 가슴에 금사를 이용한 문장(紋章) 자수를 하였다. 문장은 용, 늑대, 뱀과 새 등 여러 동물 형태와 불 이미지를 엮어 하나의 모티브로 디자인 한 것인데¹⁵⁾ 드라큘라의 행동양식을 보장해주며, 분위기를 조성하여 드라마틱한 액션을 강화시킨다.

드라큘라의 테마 칼라는 빨간과 금색이다. 빨간은 '불과 피'라는 두 가지 상징성에 의해 실질적인 의미를 갖는다. 전설적으로 아름다운 빨간색 옷은 주교와 왕, 법관, 형리가 입을 수 있었는데, 그들 모두는 생과 사 그리고 유한과 무한을 다스리는 지배자였다¹⁶⁾. 브람 스토커 소설에서도 드라큘라가 <신명기> 제12장 33절을 인용하여 전하듯 흡혈귀인 드라큘라에게

피는 곧 생명이며¹⁷⁾, 이는 붉은색처럼 강한 이미지를 드라큘라 백작의 고유 이미지로 고정시켜 성격을 표출하기 위한 작업인 것이다.

드라큘라의 헤어스타일은 개성적이고 기묘한 양성적인 스타일로 만들었으며, 메이크업 또한 여자로도 남자로도 보이는 애매한 느낌을 강조하였다.

프란시스 코폴라 감독은 19세기 말 빈을 중심으로 한 유럽의 미술사의 큰 움직임의 하나인 '심블리즘'을 디자인의 참고자료로 제안하였다¹⁸⁾. 이로서 중요한 세 번째 의상에는 상징주의 양식의 수장격인 구스타브 클림트(Gustav Klimt)의 '키스'라는 작품이 응용되었다.

전신이 보석처럼 빛나는 이 황금색 의상은 드라큘라가 관에서 부활하는 장면에서 사용되었는데, 한명의 장인이 패치워크를 이용하여 구리색의 금속 네트 바탕에 타일을 붙이는 것처럼 메워 넣는 작업을 6개월 가량 하여 만든 수공예적인 작품이다. 또한, 이 의상은 드라큘라의 가슴에 미나가 단검을 깊게 꽂아 절명하게 하는 쇼킹한 마지막 부분에도 사용되었는데, 이 장면을 위해 특별히 심장부분에 성모 그림을 배치하여 극적인 효과를 높이도록 디자인하였다.

인간이 존재한 이후로 황금색은 인간의 눈을 부시게 했고 속세적인 행복뿐 아니라 영원한 행복을 나타내는 태고적 상징이며 구원과 진리와 불가침해성의 상징이고 또한 악마적 속임수의 상징이기도 하다. 드라큘라의 황금색 의상은 복수심에 찬 악의 군주로서의 삶을 마치고 영원한 휴식을 택한 그의 마지막의 지를 돋보이게 해주었다.

2) 미나 머레이(Mina Murray)

미나는 고아 출신으로 학교 보조 교사로 생계를 유지하다 조나단 하커와의 결혼으로 안정을 찾는 인물이다. 또한 속기에 타자까지 치는 남성의 보조적 역할을 충실히 행하는 전형적인 빅토리아 시대의 모범적 여성으로 그려지고 있다¹⁹⁾.

이시오카 에이코는 미나의 의상에 두드러지게 역

15) Susan Dworkin, *Coppola and Eiko on Bram Stoker's Dracula*, (San Francisco: Collins Publishers, 1992), p. 41.

16) Margarete Bruns, *색의 수수께끼*, 조정옥 역 (서울: 세종연구원, 1999), p. 68.

17) Raymond T. McNally and Radu Florescu, op. cit., p. 169.

18) *+81 fashion+graphics*, op. cit., p. 58.

19) 신정원, "세기 전환기의 영국문학," *서강대학교 인문과학연구소 서강인문논집* 8권 (1998), p. 66.

사적인 접근 방식을 취했는데, 이는 첫 번째 하늘색 버슬드레스에서 디자인 요소로 차용되고 있음을 확인할 수 있다.

칼라와 가슴, 소매부리 부분에 바탕천의 색보다 밝은 하늘색으로 월계수 잎 모양의 자수를 놓은 그녀의 의상은 겸손함과 순결을 나타내기 위해 높은 깃을 뽐내고 있으며, 언더스커트와 오버스커트의 대조 때문에 가정적이고 여성스럽게 보인다.

중세에는 파랑이 진정으로 신적인 빛인 동시에 모든 형태의 악에 대항하는 구원자라고 믿었다. 또한, 파랑이 연상하게 하는 바다는 이 세상의 삶이 사라지고 영원한 영혼이 탄생하는 곳이라는 죽음과 재생의 이미지를 지니며, 명도의 차이에 따라 다르긴 하지만 상실감과 재생의 두 가지 감정을 반영한다고 볼 수 있다²⁰⁾. 따라서 이성적이며 정숙한 여인으로서의 미나가 평소 즐겨 착용한 의상이 푸른색의 의상이라는 것은 드라큘라 백작의 영혼을 악에서부터 구하는 미나의 역할을 상징적으로 표현하고 있다.

둘째, 이시오가 에이코는 미나의 지성과 성적 순진성, 극기, 센스 및 강한 의지를 나타내기 위해 주제 색상을 중요하게 고려한 결과 초록색으로 선정하였다. 초록은 지옥의 빨강과 천국의 파랑 사이의 매개자로 빨강과 성부, 파랑과 성자, 초록과 성신의 상호 일치에 어떤 빈틈도 없게 되는 것이다. 즉, 초록은 천국에 도달하려는 노력과 변화이고 정신으로 이루어진 비밀스러운 영혼이며 성령의 색깔 가운데 하나로서 드라큘라의 정신을 교화하는 미나의 주제 색상으로 적절한 선택으로 보인다.

그녀가 런던의 거리에서 입은 초록색 드레스에는 이러한 노력들이 보이는데 깃털이 장식된 멋진 모자는 그녀의 생기와 투지를 나타내고, 마치 19세기 군복의 칼라처럼 넓게 배색된 칼라는 ‘남성의 두뇌와 여성의 가슴’을 가진 신여성으로서의 위상을 상징한다²¹⁾.

미나의 웨딩드레스조차 순결한 흰색 대신 어두운



〈그림 2〉 엘리자베타 의상
(<http://librarian.wordpress.com>).

녹회색을 사용함으로써 배우와 관객에게 도전적인 디자인으로 제안되었다.

15세기 드라큘라의 아내인 엘리자베타와 미나의 디자인은 상당히 일관되어 있는데, 둘 다 녹색의 주제를 가지고 있으며 엘리자베타의 월계관과 드레스의 소매와 스커트 부분에 장식되어 있는 잎사귀 모티브가 미나의 드레스 위에서도 발견됨으로서 미나가 엘리자베타의 환생이라는 것을 깨닫게 해주는 역할을 한다(그림 2).

셋째, 루울의 카페(Rule's Cafe)에서 미나가 입은 의상은 자신이 곧 흡혈귀에 의해 감염됨을 알리는 드라큘라의 상징색인 빨간색인데²²⁾, 빅토리아 시대의 여인이지만 드라큘라와 접촉 후 자신의 욕망을 드러내 보이는 상징적인 역할을 한다. 드레스는 프랑스에서 수입한 실크 호박단(silk taffeta)으로 제작했으며²³⁾, 시기는 명확하지 않지만 후기 빅토리안(Victorian) 시대의 핏빛 붉은색, 낮은 네크라인에 장식된 꽃봉우리 모양의 루싱(ruching) 장식, 언더스커트에 장식된 플리츠, 영덩이 쪽에 수공예적으로 만들어진 러플 등이 장식적인 버슬스타일의 드레스이다.

20) 스에나가 타미오, *색채심리*, 박필임 역 (서울: 예경, 2001), p. 9.

21) Bram Stoker, *Dracula*, (New York: Tom Doherty Associates, 1989), p. 266.

22) Diana Landau, *Bram Stoker's Dracula: The Film and the Legend. By Francis Ford Coppola*, (New York: Newmarket Press, 1992), p. 127.

23) Eiko Ishioka communicates in taffeta and lace (2008년 11월 20일 검색); available from World Wide Web@ <http://librarian.wordpress.com/2008/03/18/eiko-ishioka-communicates-in-taffeta-and-lace>

〈표 1〉 〈드라큘라〉 중심인물의 의상 분석

인물	의상	조형적 특징	소재	색상	비고	상징적 이미지
드라큘라		갑주 인체근육 모티브	러버	빨강	늑대이미지 헬멧	전쟁 복수 결의
		터키풍의 가운 긴 트레인 문장자수 튜닉형 로브	실크	빨강 금색 흰색	양성적 헤어스타일 메이크업	피바다 절대권력 정체성
		패치워크 튜닉 미술작품 모티브	구리네트 장식보석	금색	금사 브레이드	구원 영원한 휴식
미나		높은 칼라 버슬드레스 일사귀모양 자수	타프타	하늘색	올림머리	겸손함 순결함 악에 대항
		넓은 장식깃 드레스 일사귀모양 자수	타프타 벨벳	초록색 흰색	깃털장식 모자	의지 지성 신여성 정신적 교화
		버슬가운드레스 꽃 봉우리 모양 루싱 장식트레인	타프트	빨강	내림머리	욕망 흡혈귀 감염
루시		오프숄더 버슬 드레스	실크	민트	엘레강스한 시봉스타일	개방적 대담함
		러프장식 웨딩드레스	실크 레이스 쉬폰	흰색	보석장식 초커	성스러움 죽음과 대립

3) 루시 웨스턴라(Lucy Westenra)

루시는 아름다움과 애교 있는 성품으로 같은 날 세 명의 구혼자에게 프러포즈를 받는 빅토리아 시대의 정숙한 여성상에 반대되는 위협적인 19세의 신여성이다.

첫째, 루시의 민트색 버슬드레스는 목과 등이 흰 히 드러나도록 깊게 파인 오프숄더 스타일로 남성들에게 개방적인 루시의 성품을 엿보이게 한다.

둘째, 루시는 아서의 프러포즈를 받아들이지만 드라클라에게 피를 빨려서 오래지 않아 흡혈귀가 되며, 그 이후는 이전의 순수함을 잃고 육감적이고 방탕한 모습으로 그려진다.

루시가 어떤 알 수 없는 힘에 이끌려 무덤으로 가는 장면을 보면 쉬폰 같이 얇고 훑날리는 가벼운 소재의 빨강색 잠옷을 입고 있는데, 이는 뱀파이어가 되어가는 그녀의 운명을 예고하는 상징적 역할을 하고 있다.

셋째, 이시오까 에이코는 뱀파이어가 되어 버린 루시의 흰색 웨딩드레스를 생각할 때 오스트레일리아 사막에 사는 목도리 도마뱀을 연구하여 디자인에 반영하였다²⁴⁾. 16세기 프랑식 러프처럼 둥근 2단의 레이스 칼라는 귀족 신분에 어울리는 좋은 소재의 레이스를 사용하고 있으며, 목에는 화려한 보석이 장식된 초커(choker)를 착용하고 있다.

흰 드레스는 시대마다 다른 의미를 가지고 있지만 19세기 이후 순결의 상징으로 받아들여졌으며, 종교적인 일에서와 마찬가지로 평범한 일에서도 보통 성스러운 힘을 발휘한다²⁵⁾. 또한, 일본의 미학적 관점에서 흰색은 부정을 나타내는 검정이나 빨강과 대립하고, 게다가 검정도 빨강도 죽음의 전조를 의미한다면, 이에 대립하는 흰색은 청정임과 동시에 죽음과 대립하는 생명을 나타내는 색이기도 하다²⁶⁾. 이런 점에서 루시의 흰색 웨딩드레스는 순결함과 동시에 흡혈귀로서 죽음과 대적하는 의미를 지닌다.

2. 영화 <더 셀> 의상 분석

<더 셀>에서는 제한된 시간을 최대한 이용하기 위

해 FBI의 유니폼, 캠벨연구소 의사들의 유니폼, 캐서린 딘과 피터 노박의 뇌 속 여행 이외의 장면 등 현실 장면의 의상은 다른 디자이너에게 담당하게 하고 이시오까 에이코는 스페셜 코스튬을 담당하였다(표 2).

1) 캐서린 딘(Catherine Deane)

캐서린 딘의 첫 번째 의상은 심리치료를 위해 뇌 속의 가상세계로 들어갔을 때 입은 흰색 깃털 장식의 드레스이다. 이 드레스는 네크라인에 16세기 영국식 러프처럼 목 뒤에 깃이 세워진, 전체적으로 환상적이고 화려한 느낌이며 소재의 레이어드로 한층 위엄 있어 보인다.

프릴링(Frieling)의 색 실험에서 흰색은 보통 정지나 억압 해체를 의미하며, 그것의 위치에 따라 허무의 추구 또는 가상 세계를 표현한다²⁷⁾. 가상세계에서 심리적 억압의 해체를 위해 소년을 처음 만나는 광활한 사막 장면에서 마치 천사같은 이미지를 묘사하기에 적당한 디자인이다.

두 번째 의상은 캠벨연구소 실험실에서 캐서린 딘과 연쇄살인범 스타거가 나란히 가상여행으로 들어가는 장면에서 입은 특수한 기능의 바디슈트이다. 이 영화에서 심리학자가 최첨단 의료기술의 힘으로 식물인간인 연쇄살인범의 뇌 속을 여행하는 장면은 중요한 부분이기 때문에 이를 시각화하는 것이 영화 성공의 관건이다.

러버 마스크(rubber mask)와 러버 바디 슈트(rubber body suit)는 일종의 가면으로 작용하여 주제의 이탈과 분산을 야기하고, 드러내기 위해 감추는 은폐와 노출의 양면성을 지닌다.

이 빨강색의 바디슈트는 근육을 모티브로 디자인하여 화제를 모았는데, 새로운 조형성의 창출은 영화 의상 형태를 단조롭지 않도록 하였으며, 인체의 움직임과 고려한 액티브한 의상으로 표현되었다. 드라클라의 갑주와 같이 근육을 모티브로 표면 처리하였는데, 구간부가 분리되었던 갑주형식과 달리 실험복은 오버올 스타일로 제작되었다.

세 번째 의상은 스타거 왕에게 현혹된 캐서린 딘

24) 石岡瑛子, op. cit., p. 177.

25) Margarete Bruns, op. cit., p. 234.

26) 今道友信, *동양의 미학*, 조선미 역, (서울: 다할미디어, 2005), p. 247.

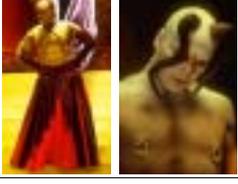
27) Margarete Bruns, op. cit., p. 219.

이 그를 구하러 온 피터 노박을 유혹하는 장면에서 착용하는 것인데, 레오타드 스타일로 신체 라인을 강조하여 에로티시즘을 느낄 수 있으며, 동양적인 패턴과 인공적인 악세사리가 결합하여 미래적이며 활동적인 느낌을 강조했다. 또한, 여성적인 곡선 문양을

이용하여 절대적인 관능성과 팜프파탈한 이미지를 강조한 이 의상은 퇴폐적이고 에로틱한 성향으로 시각적인 자극을 주었다.

한편, 고대 그리스인이나 에투리아인들이 붉은색으로 온몸을 칠하여 공격성을 자극했듯이²⁸⁾ 목에 착

〈표 2〉 <더 셀> 중심인물의 의상 분석

인물	의상	조형적 특징	소재	색상	비고	상징적 이미지
캐서린 딘		깃털장식 드레스 스위트하트네크 영국식 러프칼라	깃털 타프타	흰색	깃털장식 장갑	억압 해체 가상 세계
		근육 모티브 바디슈트	러버	빨강		은폐와 노출 육체이탈
		레오타드 스타일 곡선문양나염	합성직물 메탈	검정 빨강	금속마스크 목장식	미래적 관능적 공격적
스타거 왕		거대한 케이프	폼	자주색 그래픽 효과		왕의 위엄
		카프탄식 가운 러프칼라 매머르크 슬리브 누빔	금직 메탈릭 소재	초록색 금색	스팽글 큐빅장식 금사로프 태슬	마왕 과시적
		하카마 스타일	합성소재 벨벳	빨강 검정	긴 장갑 피어싱	생명력 악의 군주

28) 김문정, “영화 의상에 표현된 색의 상징적 이미지에 관한 연구” (중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2004), p. 69.

용하고 있는 보호대는 붉은색 금속 소재를 이용하여 차갑고 강인한 느낌을 주며, 머리카락 전체를 टे크닉하고 붉게 표면처리 함으로서 악당 스타거에게 현혹되어 공격적인 성향으로 변한 그녀의 심리상태를 대변하고 있다.

2) 칼 스타거(Carl Stargher)

어린 시절 아버지에 의해 정신적인 상처를 받았던 스타거는 부유감(浮游感)을 느끼기 위해 자신의 등에 14개의 쇠고리를 꿰어 공중에 매달리기도 하며, 납치한 여성을 셀이라는 거대한 수조 속에 익사시켜 죽인 뒤 시체를 표백제로 탈색시켜 마치 인형처럼 만들어 버리는 연쇄살인범이다.

칼 스타거는 이시오카 에이코가 <더 셀>의 의상 디자인에서 가장 힘을 기울인 배역으로 가상세계에서는 스타거 왕으로 변신한다. 스타거 왕은 십계(十戒)의 모세 혹은 붉은 수술복을 입은 이상한 외과의(外科醫), 제물을 살해할 때의 잉카 왕같은 위엄과 강력함을 지닌 이미지로 형상화되었으며, 이전의 호러 영화 속 기형 괴물과는 달리 과잉하게 장식된 의상과 세트, 연기 스타일로 뒤틀린 자아의 내적 움직임을 역설적으로 표현하고 있다.

첫째, 심리학자 캐서린 단과 처음 만나는 장면에서 스타거 왕은 위엄을 보이기 위해 등에 있는 링에 벽까지 닿을 정도의 거대한 케이프를 연결하여 크게 펼쳐지도록 착용하였다. 이 케이프는 세트의 일부가 의상이 되어 스타거 왕에게 입혀지도록 디자인되었는데, 이는 프로덕션 디자이너팀, 폼팀, 특수효과, 시각효과, 메이크업디자인, 의상디자인 파트의 면밀한 협력을 통해 지금까지의 의상에 대한 개념을 깨는 것이었다.

스타거 왕의 두 번째 의상은 초록색의 동양적인 카프탄 형식 가운데 목에는 근세 복식에서 볼 수 있는 영국식 러프칼라가 장식되었으며, 큐빅과 스팅글, 금사자수, 커다란 태슬 장식이 있는 금색 로프 벨트 등을 이용하여 마왕으로서의 과시적인 성격을 나타내고 있다. 가운데 안에는 서양의 매머루크(mameluke) 소매가 있는 누빔 소재의 금색 상의와 하의를 착용하고 있으며, 머리에는 악마의 긴 손톱같은 모티브가 장식된 금색의 머리관을 쓰고 있다.

세 번째 스타거의 의상은 죽음을 감수하는 일본의

사무라이 이미지처럼 하카마에서 영감을 얻은 빨강과 검정색의 정적이면서도 액티브한 느낌을 주는 넓은 플리츠팬츠 스타일이다.

선은 보통 정서적인 반응을 일으키는데 일본의 하카마같은 하의에서 보이는 벌어지는 선들은 허리선에서 모임으로서 억압감을 나타내며, 이 의상에 사용된 검정색과 빨강색은 가장 강력한 배합으로 활기 찬 생명력과 고갈되지 않는 마력의 이미지로 사용되었다.

스타거 왕의 헤어스타일은 빨 같은 형상을 하고 있는데, 이는 남근과 수컷의 생식력과 결부됨으로서 또 다른 상징적인 힘의 획득을 의미한다. 또한, 악마의 빨은 그가 누리는 악의 군주로서의 권력을 상징화한 것이며, 동시에 밤, 어둠, 죽음이라는 강력한 부정적인 의미를 나타낸다.

3. 영화 <더 폴> 의상 분석

<더 폴>의 캐릭터 중에서 알렉산더나 찰스 다윈 같은 인물들은 단순히 꾸며낸 것이 아니라 타셴 감독이 평소 존경했던 자신의 영웅을 영화 속에서 재탄생시킨 것이며, 민속적인 요소와 원색적인 색상을 가미하여 역할 의상을 개성 있게 표현함으로써 특유의 영상미를 표출하고 있다(표 3).

1) 마스크 도적(Black Bandit)

이야기 속 용사들의 리더인 전설의 마스크 도적은 원수의 약혼녀를 사랑하게 된 불운의 남자로 오디우스에게 잡힌 형이자 파란가면의 도적을 구하러 간다.

마스크 도적은 검정색 밀리타리 룩 스타일의 상의와 카우보이 의상인 찍스(chaps) 같이 아랫부리가 넓은 브라운 색상의 디바이디드 스커트를 접목하여 전투복으로서 기능성과 활동성을 강조하였다. 검정색 상의에는 늑골모양의 금색 브레이드를 14줄 장식하고 있는데, 전투에서 상대방을 위협하기 위해 장식하기 시작했던 초기의 목적처럼 오디우스에게 복수하기 위한 수장으로서 이미지를 강하게 하고 있다.

검정색은 죽어 있는 듯한 이미지를 표현함과 동시에 상황에 맞지 않게 두드러지는 모습을 묘사하기 위해 사용되었다. 또한, 힘과 권력, 종말을 상징할 만큼 강해서 부정적인 상징의 이미지를 지닌다. 그러나 검정색이 반드시 부정적인 역할만 담당하는 것은 아니

며, 검정은 건조한 법칙과 규정의 강압에 대항하는 용기를 의미할 수도 있고 힘과 자유를 의미할 수도 있다²⁹⁾. 권력자를 상대로 형의 억울한 죽음에 대한 복수를 다짐하는 마스크 도적에게 강한 힘을 실어주는 색상이다.

한편, 이태리의 독재자 무솔리니가 파시스트 운동을 전개하였을 때 추종자에게 검정 셔츠를 입게 했는

데, 이때의 검은색은 무자비하고 잔인한 공포의 상징 색이었으며 엄중한 권위와 규율을 강조하였다. 오디우스(Odius) 사병의 유니폼도 검정색이며 인조가죽 같이 뻣뻣한 소재를 사용하여 일사불란한 규율과 무자비한 공격성을 표현하고 있다.

2) 찰스 다윈(Charles Darwin)

〈표 3〉 <더 폴> 중심인물의 의상 분석

인물	의상	조형적 특징	소재	색상	비고	상징적 이미지
마스크 도적		밀리터리 스타일 브레이드 장식 찰 형태 팬츠	합성직물 세무	검정 진밤색	프린지 장식 긴 장갑 검정모자 빨강마스크	전투 위협 대항
찰스 다윈		모피코트 셔츠 팬츠	모피 면	빨강 흰색 검정	염색 펠트모자 롱부츠	미지의 생명체 지식인
루이지		넓은 칼라 턴업 커프스 베스트 팬츠 패치워크	면 합성소재	노랑 빨강	모자 롱부츠	저항 불꽃
에블린 공주		트레인 장식 드레스 연꽃자수 선장식 갈대기형 소매	실크	빨강 노랑	연꽃모양 쓰개	권위적 정숙함 동양적
		패딩 갈대기형 소매 웨딩드레스	실크 크리스탈 큐빅	흰색	백합모양 쓰개	장중함 환타지 순결

29) Margarete Bruns, op. cit., p. 264.

오디우스 때문에 소중한 나비를 잃은 영국의 생물학자로 윌리스라는 원숭이를 데리고 다닌다. 붉은색의 퍼(fur)로 된 코트에는 흰색과 검정색을 이용하여 무늬를 염색했는데 마치 그가 잃어버린 희귀한 나비의 날개에 있는 무늬같은 형상이다. 코트를 벗으면 흰색의 셔츠와 바지, 검은 모자와 검은 부츠 차림의 스마트한 학자의 모습으로 보이지만 붉은 퍼 코트로 인해 미지의 정글 속에 사는 생물체 같은 이미지를 갖는다.

3) 루이지(Luigi)

오디우스의 추방으로 역울한 누명을 쓰게 된 폭파 전문가로 노랑색 긴 코트 차림이다. 노랑색 코트는 넓은 칼라와 턱업 커프스로 장식되어 있고, 등에는 붉은색의 천을 이용해 불꽃 모양을 패치워크하였다.

코트의 안쪽은 붉은 안감으로 처리되어 있고 수십 개의 폭탄이 장착되어 있으며, 모자와 신발 또한 붉은색을 사용하여 강렬한 불의 이미지를 강조하고 있다.

4) 에블린(Evelyn)

마스크 도적은 에블린 공주를 처음 본 순간 반하여 사랑하게 되지만 숙적인 오디우스의 약혼자임을 알고 죽이려 한다. 다행히 그가 쓴 총이 에블린의 목에 걸려 있는 펜던트에 맞아 살아나게 되고, 두 사람은 결혼하려 하지만 주례의 밀고로 에블린은 오디우스에게 끌려가고 만다.

마스크 도적과 처음 만나는 사막 장면에서 에블린이 입고 있는 붉은 색 의상은 실루엣이나 세부 장식에 있어서 동양적인 요소를 사용하여 정적인 분위기를 지닌 독특한 의상이다. 붉은색 겉감에 노랑색 안을 대었고 깔대기형 소매부리에는 연꽃 문양이 자수된 3줄의 노란 선장식이 되어 있다. 또한, 하이네크 칼라로 정숙함과 엄숙성을 나타내고 가슴부터 드레스 밑단까지 5개의 커다란 연꽃을 수놓았다. 공주라는 신분을 상징하고 권위적인 면을 표현하기 위해 끌리는 트레인과 화려한 색상, 과장된 소매 형태, 고급스런 실크 소재를 사용하고 있다.

에블린이 결혼식 때 입은 흰색의 드레스는 4줄의

패딩선이 장식된 깔대기형 소매로 장중한 느낌을 주며, 보석으로 장식된 백합꽃 모양의 관은 샹들리에처럼 투명한 보석이 늘어져 있다. 통념적인 웨딩드레스처럼 흰색이긴 하지만 환타지 영화 의상답게 독창성이 엿보이는 디자인이다.

IV. 영화 의상에 나타난 디자인 특성

영화 의상은 인물에 관한 정보와 영화의 성격, 분위기 등을 알려주며, 시각적인 신호들과 함께 작용하여 그 상징성을 배가시켜 영화의 주제를 강화시킨다.

이시오까 에이꼬의 영화 의상은 이러한 역할에 충실한 것은 물론이고, 상징주의, 장식주의, 다문화주의 특성을 보인다.

1. 상징주의

상징주의(Symbolism)는 1880년대 파리를 중심으로 등장하여 사실주의와 자연주의에 대한 반대 입장에서 시작된 19세기의 예술사조로서 객관적인 것, 과학적인 것보다는 주관적인 것을 강조하고 형이상학적이고 신비주의적인 것을 상징적인 기법으로 표현하려는 예술양식이다³⁰⁾.

상징주의 예술은 현실을 관념적인 구성으로 표현함으로써 사물의 이면에 내포되어 있는 정신성을 추구하고자 하였으며, 사실적인 표현에서 벗어나 구체적인 이미지를 지닌 주관적 사상이나 감정을 암시적으로 표현하는데 그 특징이 있다³¹⁾.

특히 상징주의는 복식사에서 최초로 기능과 장식의 두 가지 측면이 함께 조화를 이루어 표현하는 양식을 형성하였다³²⁾.

상징주의 거장인 클림트의 작품 특성은 장식성과 여성을 통한 다양한 인간심리를 에로티시즘으로 표현한데 있으며, 고대 이집트와 그리스 신화에서 유래한 모티브와 일본 예술품의 장식적 특징들을 주요 소재로 하였다. 일본 출신의 디자이너인 이시오까 에이꼬의 영화 의상에 클림트의 작품 세계를 모티브로 역이용한 것은 흥미로운 일이며, 화려한 색채 및 장식, 의도적인 광택, 형태의 다양성, 풍요로운 질감의 겹

30) 정홍숙, *근대복식문화사*, (서울: 교문사, 1995), p. 75.

31) Edward Lucie-Smith, *Symbolist-Art*, (New York and Toronto: Oxford University Press, 1972), p. 23.

32) 김현주, 김문숙, “복식의 상징주의적 특성에 관한 연구,” *복식문화연구* 9권 2호 (2001), p. 278.

침 등을 단순한 의상 형태에 표현하고 있다.

영화 의상의 상징적 의미 전달 기능에 가장 즉각적이고 지속적인 요인인 색채는 각기 상징적인 의미를 담고 있으며, 색채가 갖는 효과는 다양한 종류의 심리적, 색리적, 문화적인 차이 속에서 서로 다른 결과를 갖는다.

이시오카 에이코의 영화 의상은 등장인물의 성향과 장면의 분위기를 효과적으로 표현하고 전달하기 위해 등장인물의 의상색을 설정했으며, 영화 의상에 표현된 색을 분석해보면 의상디자이너가 색을 통해 표현하고자 하는 상징성을 도출할 수 있다.

〈드라큘라〉의 경우, 사랑과 흡혈귀라는 상징에 공통적인 붉은 색을 선택하여 드라큘라와 뱀파이어가 된 여성들의 의상을 디자인하였고, 드라큘라의 금색 로브에는 상징주의 화가들이 주로 사용하던 색채를 이용함으로써 화려함과 함께 신비로움을 느끼게 하였다.

〈더 셀〉의 경우, 주된 공간이 꿈속의 가상세계이기 때문에 마치 꿈처럼 기묘한 흰색 의상과 장신구, 약의 구도로 검정과 빨강의 강렬한 대비를 이용하여 환상적인 가상의 세계를 완벽하게 묘사하고 있다.

〈더 폴〉에서는 다양한 캐릭터가 등장하는데 언어처럼 의미를 전달하는 기호체계의 메커니즘에 따라 검은 의상의 마스크 도적, 노랑과 붉은 색을 사용한 의상의 폭과 전문가처럼 심리적 상징 차원에서 색상이 사용되고 있다.

2. 장식주의

이시오카 에이코의 영화 의상은 실용성, 기능성보다는 장식에 의한 표현성에 치중하여, 독창성과 극적 상상력을 이용하였으며, 다른 미술 분야와 함께 통일된 환상을 형성함으로써 극의 내용을 효과적으로 표현하고 있다.

의상을 장식함에 있어서 독창성을 토대로 하여 장식의 추상성을 실행하도록 의도하였으며, 시각적으로 아름다운 형태와 유용성의 완벽한 조화를 위해서 창의적인 소재의 사용이 강조되었다.

〈드라큘라〉에서 미나의 드레스는 전체적으로 버슬스타일의 드레스인데, 캐릭터 특성에 맞춘 다채로

운 색과 자수 장식이 돋보이도록 의상이 새롭게 전개된 것을 알 수 있다.

또한, 오버스커트를 걷어 올림으로서 보이는 언더스커트는 규칙적인 플리츠를 잡아 한층 장식적이었으며, 스커트 뒤에는 1~2야드 길이의 트레인을 늘어뜨리고 스모킹, 셔팅, 플라운스를 층층이 붙이는 등 복식디자인의 기법을 총동원하였다. 또한 브레이드, 리본, 자수 등 화려한 장식이 첨가되어 우아하고 아름다운 시대복식을 재현하였다.

〈더 셀〉의 첫 장면에서 캐서린이 입고 등장하는 흰색 드레스는 온통 흰색의 깃털로 장식되었으며, 스타거 왕의 녹색 로브는 화려한 스팅글과 핫 픽스, 금직 등 여러 가지 표면장식으로 화려하게 표현되어 있어 극한의 장식성을 보인다. 심지어 실험실의 마디슈트 조차 인체 근육을 모티브를 사용하여 단조로운 표면을 다채롭게 표현하였다.

〈더 폴〉에 등장하는 생물학자 찰스 다윈의 의상은 털을 염색하여 더욱 입체적으로 표현했으며 독특한 색감과 소재로 인하여 이국적인 취향을 나타낸다. 또한 에블린의 웨딩드레스도 플랫폼 실크원단을 켈팅하여 소매부리를 극대화하는 장식성을 보이고 있다.

이 외에도 〈드라큘라〉의 경우 자수장식이 눈에 많이 띄었으며, 〈더 셀〉의 경우는 금속 느낌의 장식 마스크와 목가리개, 피어싱 등 금속 소재가 사용되었고, 〈더 폴〉의 경우 각각 캐릭터 특성에 맞는 독특한 형태의 모자를 착용하여 장식함으로써 캐릭터 특성을 강화하고 있다.

3. 다문화주의

하나 이상의 다양한 문화를 받아들이는 다문화주의는 지배민족의 문화뿐만 아니라 소수민족의 문화, 또한 그 동안 가부장제 밑에서 남성으로부터 억압받아온 여성, 그리고 서구문화의 그늘에 가려 제대로 빛을 보지 못해온 비서구문화도 그 대상이 된다³³⁾.

90년대 나타난 동, 서양의 문화가 접목되고 남성적 이미지와 여성적 이미지가 혼합되는 경향과 20세기 이후 펼쳐지는 민속풍의 유행경향은 자문화중심의 사고에서 벗어나 타문화를 수용하여 이해하고자

33) 김동욱, “세계의 신사고: 서구문화의 중심축을 흔든 다문화주의,” *WIN* 2권 12호, (1999). p. 12.

하는 가치관의 변화가 반영되었다³⁴⁾.

이시오가 에이코가 디자인한 영화 의상들은 단조로운 반복을 피하고, 동일한 색이나 스타일은 나타나지 않는다. 다양한 색상은 강렬하기도 하고 우중충하기도 하며, 가벼운 색감과 무거운 색감이 공존하여 생생하게 숨쉬는 듯하여 흥미롭다. 더욱이 특정 분야에 국한되지 않고 이질적인 요소들이 자연스럽게 친화되어 나타났으며, 전혀 조화가 불가능할 것으로 보이는 특성들이 거부감 없이 혼합되어 새로운 양식을 창출하였다. 기존의 일률적인 양식에서 벗어나 해체와 다원적인 사고에 의해 절충적인 경향으로 흐르고 있는 절충주의적 특성이 영화 의상에 나타나고 있는 것이다.

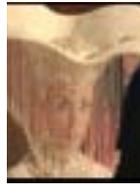
19세기 유럽 예술에 있어 두드러지게 나타났던 일본 예술의 영향은 단순한 이국풍물에 대한 동경이 아니라 예술적 창작 근거를 마련하여 새로운 예술풍토를 형성하였다. 현대 영화에 나타난 일본 디자이너의 고용은 19세기에 보여주었던 동양의 심오한 정신성을 빌어 일상을 초월한 환상의 세계를 바라는 감독의 요구가 담겨 있는 것이기도 하다.

〈드라쿨라〉의 금속 문장이 자수된 붉은 색 카프탄 형식의 가운데처럼 유럽의 조형미에 동양적인 조형미를 도입하여 역동적인 감각으로 전환함으로써, 기존의 전통미에 일본 출신 디자이너로서의 창의성이 혼용되어 디자인되었다. 문장이라는 것이 서양의 것이기도 하지만 일본에도 존재한다는 것이 절묘하게 조화되는 부분이다.

〈더 폴〉에 등장하는 인도인의 녹색 민속의상, 에브린 공주가 입은 연꽃이 자수된 붉은색 실크 드레스, 〈더 셸〉의 마치 일본의 염직물을 보는 듯한 녹색 카프탄식 가운, 검정색과 붉은색이 조화된 일본식 하카마 등은 환상적인 색채와 함께 신비롭고 동양적인 분위기를 자아내었으며, 문양에서도 동양적인 취미로 식물의 잎이나 줄기, 꽃 모티브를 중요하게 다루고 있다.

정확한 역사적 자료가 있는 시대의 의상은 디자인하기가 용이하지만 〈더 셸〉이나 〈더 폴〉 같이 불확실한 시대나 배경의 의상은 오직 디자이너의 감각만으로 의상을 디자인하게 되며, 다문화주의에 입각한 작업으로 창의적인 영화 의상이 가능하다.

〈표 4〉 디자인 특성

영화	상징주의		장식주의		다문화주의	
드라쿨라						
더 셸						
더 폴						

34) 정상호, *현대패션모드*, (서울: 교문사, 1996), p. 125.

이상과 같이 이시오카 에이코의 영화 의상에 나타난 디자인 특성을 고찰한 결과, 감성 전달면에서의 상징주의, 효과적인 표현도구로서의 장식주의, 시대와 문화간의 융화로서의 다문화주의를 복식에 표현하여 등장인물의 개성을 강화하고 영화 이미지를 개성있게 만들고 있다.

V. 결 론

어느 시대의 예술이든 심미적 사고에 기초한다. 발전하는 영화 의상에 대한 욕구는 새로운 사상의 수용, 새로운 기술의 수용 등 끊임없이 영화 의상디자이너에 요구되는 요소일 것이다.

영화 의상디자이너로서 가치관의 반영은 과거의 요소들로부터 영감을 얻어 해체시키고, 최신의 기술과 연구를 통해 미래 지향적인 새로운 작품으로 재창조함으로써 작품성 있고 창의적인 의상으로 표현되어야 한다. 제작 시대의 패션사조를 포함한 사회·문화 전반의 경향이 나타나고 시대를 반영하는 영화처럼, 영화 의상도 우리가 살고 있는 시대정신을 반영해야 한다.

〈드라큘라〉와 〈더 셀〉, 〈더 폴〉 모두 시각적 이미지를 위해 적절한 의상디자이너가 중요한 과제였으며, 의상디자이너의 역할은 머리에서 발끝까지 배역의 이미지를 창조하는 것이었다. 이시오카 에이코는 역사적 고증이나 환타지 영화에서 극 전반을 이끌어 나가는 의상디자이너로서 다양한 소재와 색상의 사용으로 매 순간 잊혀지지 않는 창의적인 의상을 디자인하였다.

〈드라큘라〉와 같은 시대극에 있어서 영화 의상은 철저한 고증을 바탕으로 의상디자이너의 창의력이 적절히 조화되어 디자인되어야 하며, 영화 상영 당시의 시대적인 미의식을 고려하여 현재, 미래요소를 조화롭게 절충해야 한다. 이러한 점에서 〈드라큘라〉는 작품의 시대적 배경을 토대로 의상디자이너의 창의력을 적절히 가미하여 디자인하였고 관객들에게도 성공적으로 받아들여졌다.

〈더 셀〉 같은 공상과학 영화의 의상은 단순한 환상이나 공상적인 것이 아닌 현재의 사회·문화적 현상을 반영한 것이라고 볼 수 있다. 또한, 영화 주제 자체가 비현실적인 것이기 때문에 영화 의상에 있어

서도 실용적이거나 사실적인 면은 무시되었고 디자이너의 상상력에 의한 미적 가치관이 영화 의상에 결정적인 영향을 미치게 됨을 알 수 있다.

〈더 폴〉의 의상들은 서구문화의 중심이었던 패션 체계에서 벗어난 다양한 문화적 변이를 수용한 것으로 동·서양의 절충, 지역 요소간의 절충, 자연과 테크놀로지의 융합으로 나타나는데, 이러한 경향은 동화같은 이야기와 더불어 인간의 감성적인 측면을 회복시키고자 한 것으로 보인다.

이시오카 에이코의 영화 의상을 분석한 결과, 독창성 외에도 상징주의, 장식주의, 다문화주의의 특성을 보였다.

이시오카 에이코는 의상을 디자인할 때 단 하나의 시각적 참조도 하지 않고 자유롭게 실험을 반복하여 기본적인 아이디어를 찾은 후에야 외부의 비디오 자료와 박물관 전시 및 서적들을 사용할 정도로 창의적인 작업을 하였다. 항상 주문처럼 독창적일 것, 영원성을 지닐 것, 혁명적일 것이라는 세 가지 말이 들어맞는 디자인을 추구하며 의상디자인에 있어서 유행을 전혀 따르지 않는 범위에서 작업하기 때문에 패션성은 특별히 고려되지 않았다.

아트디렉터이며 그래픽디자이너이기도 한 이시오카 에이코의 예술성은 형태와 관념의 융합, 자유로운 정서의 표현, 대상의 움직임, 색채를 통한 표현 의식, 풍부한 소재, 강한 장식적 표현을 특징으로 환상적인 의상, 공포감을 주는 의상, 자연을 모티브로 한 의상 등에 상징주의로 표현되었다.

영상미가 뛰어난 영화일수록 그 영상에 담은 상징성이 배가되며 영화 흐름을 전개해 가는데 더 많은 비중을 담당하게 된다. 이시오카 에이코의 창의적이고, 종합적인 디자인 감각은 영화를 더욱 매력적으로 만들었다.

이시오카 에이코의 영화 의상은 남성과 여성, 동양과 서양, 정속성과 비정속성, 과거와 현대, 미래 등의 양면적 가치에서 비롯된 다양성과 다원주의 성향을 반영하고 있다. 중국의 치파우(旗袍), 일본의 하카마, 인도의 사리, 카프탄 등의 스타일이 차용되었고, 실크, 금직, 민속적 면직물, 정열적인 색상, 화문, 용문 등 동양적인 소재와 문양을 사용하여 민속적 이미지를 강조하였다. 이는 동양의 민속복을 근간으로 다른 문화에 대한 호기심을 충족시킬 원천으로 이용하

고 장식적인 요소와 색상을 재해석한 것으로 보인다.

이렇게 이시오가 에이코의 의상은 각기 상이하고 이질적인 복식문화들이 단순히 타문화에 국한되지 않고 현대복식과 함께 뒤섞이는 새로운 혼성문화를 창조하였으며, 이러한 현상은 세계화, 지역화시대에 시기적절할 것으로 이런 다문화주의는 더욱 확대될 것으로 보인다.

영화의 장르가 더욱 세분화되고 전문화 될수록 의상 또한 전문적인 디자이너의 활약이 요구되며, 감독이 묘사하는 화가라면 의상디자이너는 그 묘사의 강력한 도구로 존재한다. 한정된 시대와 지역성을 제거하고 어디에도 소속되지 않는 독창적인 의상디자이너를 실현해야 한다.

지구가 좁아진 오늘날 일본의 디자이너가 전통적인 일본의 복식뿐만 아니라 세계 각지의 전통적 민속 의상을 결합하여 독창적인 작품을 창조하였듯이 우리나라 복식문화를 반영할 수 있는 우리나라 영화 의상디자이너들의 일보전진을 기대하여 본다.

참고문헌

- 김문정 (2004). “영화 의상에 표현된 색의 상징적 이미지에 관한 연구.” 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 김현주 (2001). “복식의 상징주의적 특성에 관한 연구.” *복식문화연구* 9권 2호.
- 김동욱 (1999). “세계의 신사교: 서구문화의 중심축을 흐른 다문화주의.” *WIN* 2권 12호.
- 스에나가 타미오 (2001). *색채심리*. 박필임 역. 서울: 예경.
- 신경원 (1998). “세기전환기의 영국문학.” *서강인문논* 8권.
- 오유경 (2007). “50년대 호러영화의 신기원을 이룬 해머 영화사 연구.” 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이희승 (2006). “엔터테인먼트 스타패션 연구.” 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 장미숙 (2004). “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수분장 연구.” 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 정상호 (1996). *현대패션모드*. 서울: 교문사.
- 정홍숙 (1995). *근대복식문화사*. 서울: 교문사.
- 조은호 (1999). “무대의상 및 영상의상 디자인 과정.” 건국대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 今道友信 (2005). *동양의 미학*. 조선미 역. 서울: 다할미디어.
- 石岡瑛子 (2006). *私デザイン*. 東京: 講談社.
- 佐佐木健二郎 (2006). *日本文化を往く*. 東京: 東京キラルニューヨーク社.
- Tucker, Andrew and Tamsin Kingswell (2003). *패션의 유희*. 김은옥 역. 서울: 예담.
- Landau, Diana (1992). *Bram Stoker's Dracula: The Film and the Legend*. By Francis Ford Coppola. New York: Newmarket Press.
- Lucie-Smith, Edward (1972). *Symbolist-Art*. New York and Toronto: Oxford University Press.
- +81 *fashion+graphics*, Vol. 27, Spring (2005), 東京: DD-WAVE.
- Auriol, Jean George and Mario Verdone (1949). *La Revue du Cinema* No. 19-20.
- Bruns, Margarete (1999). *색의 수수께끼*. 조정옥 역. 서울: 세종연구원.
- Mcnelly, Raymond T. and Radu Florescu (2005). *드라큘라 그의 이야기*. 하연희 역. 서울: 루비박스.
- Dworkin, Susan (1992). *Coppola and Eiko on Bram Stoker's Dracula*. San Francisco: Collins Publishers.
- 씨네 21, 더 폴 (2008년 11월 15일 검색); available from World Wide Web@http://search2.cine21.com/Search/search_image
- Eiko Ishioka communicates in taffeta and lace (2008년 11월 20일 검색); available from World Wide Web @<http://librarian.wordpress.com/2008/03/18/eiko-is-hioka-communicates-in-taffeta-and-lace>
- New Line Cinema, Eiko Ishioka interview (2008년 11월 2일 검색); available from World Wide Web@http://www.newline.com/nlcauction/eiko_interview.html
- The Art Director Club, Eiko Ishioka (2008년 11월 2일 검색); available from World Wide Web@<http://www.adcglobal.org/archive/hof/1992/?id=217>
- Wikipedia the free encyclopedia, the cell (2008년 11월 15일 검색); available from World Wide Web@<http://en.wikipedia.org/wiki/The-cell>