Journal of Korean Society of Costume
Vol.48 (Nov. 1999) p.133~149

영화속에 나타난 미래 의상

이 상 례
동명정보대학교 패션디자인학과 조교수

Future Costume through Movies

Sang-Rye Lee
Dept. of Fashion Design, Assistant Professor TongMyong University of Information Tecnology

ABSTRACT

In future, what kind of costume do we wear? We can guess it is in advance through movie. Movie is a omnipresent medium and a mode of expression that reflect a distintive feature of the times like fashion. In many case, costume design which belongs to a special era is based on the historic costumes but costume design for future movie depends on the creativity of costume designer and director.

Therefore, it is interesting to research how costume designer get his/her design concept for future costume in movie, how he/she express his/her design concept through his/her costume and can we convince the design comes true practically in future.

In this study, I analyze the costume design of masterpieces among SF Film:

〈Metropolis/1926〉, 〈2001: A Space Odyssey/1968〉, 〈Star Wars/1977〉, 〈Blade Runner/1982〉, 〈The 5th Element /1977〉.

Because this study is analyzed not through the original article but just through movie, it has some limitation in exact materials or color.

Key Words : SF영화, 미래의상, 커스튬디자이너(의상디자이너)
Science Fiction Film, Future Costume, Costume Designer

Ⅰ. 서 언

인류의 역사가 시작된 이래 패션은 삶의 연장선상에서 시작되어 사회의 가치관을 반영하는 가치척도의 문화현상으로 20세기 이제까지 끊임없이 발전해 왔다.

그렇다면 다가오는 21세기에는 어떠한 발전된 형태의 패션이 우리에게 보여질 것인가?

이는 패션이 문화현상임을 고려해 볼때 정확하게 예측한다는 것은 거의 불가능한 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 다음 세기에는 어떠한 옷을 입을지 미리 상상해 보는 것은 즐거운 일이 될 것이다. 미래는 분명히 지금과 다른 세계가 전개되어 나갈 것이고 의상 또한 독특한 디자인이 등장할 것이 분명하기 때문이다.

이러한 '미리보기'를 할 수 있는 가장 보편적인 매체로 영화를 들 수 있다. 영화 또한 패션과 같이 시대의 특징을 가장 설득력 있게 반영하고 있는 표현 양식 중 하나인데, 영화가 시작된 이래 인간의 상상력은 현실에서 보다 빨리 인간이 달에 발을 내딛고 우주 공간을 여행하고 인조 인간을 탄생시켰으며 냉동상태에서 깨어나 새로운 세기를 맞이했다. 특히 공상과학 영화라 명명되어진 SF(Science Fiction) 영화속에서 예측된 일들이 현실에서 놀랍도록 실현되는 것을 볼 때 이와 같은 영화 속에서의 미래의상에 대한 '미리보기'는 패션에 환상을 불러넣기에 충분하다.

영화 속에서 의상은 인물의 성격과 시대적 배경을 대변하고 영화의 전체적 분위기까지도 좌우하는 것이 사실이다. 헌데 과거의 특정시대를 배경으로 한 영화 의상은 그 시기의 의상을 바탕으로 디자인되지만, 특정 시대와는 무관한 우화풍의 영화나 미래를 배경으로 한 영화에서는 전적으로 영화의 주제와 커스튬 디자이너(Costume Designer: 이하 의상디자이너로 통일함), 그리고 감독의 상상력에 따라 의상이 결정된다. 곧 디자이너의 상상력은 영화의 시각적 환상에 결정적인 영향력을 행사하게 되는 것이다.

이러한 영화들을 위해 상상력이 풍부한, 어쩌면 많은 사람들이 소화하기 힘들 정도로 독특한 작품세계를 펼치는 디자이너들이 영화를 위해 선택되어지곤 하는데 '그들은 미래에 입혀질 의상에 대해 어떻게 분석하고 접근했으며 어떠한 디자인을 제시하였는지?' 하는 논제를 20세기를 불과 몇 달 남겨놓은 현 시점에서 영화 속 미래 의상을 통해 정리해 보는 것은 의의 있는 작업이 될 것이라 생각된다.

연구 방법은 AFI(American Film Institute)에서 선정한 미국영화 결작 100편 중 미래를 배경으로 한 SF영화: 스타워즈(Star Wars/ 1977: 아카데미 의상상 수상), 2001:스페이스 오딧세이(2001: A Space Odyssey/1968) 2편과 SF영화의 고전으로 꼽히는 독일영화 메트로폴리스(Metropolis/1926), 80년대 미국영화 중 최고의 시각효과로 공인된 블레이드 러너(Blade Runner/1982) 등 2편[1] 그리고 장 폴 골티에(Jean-Paul Gaultier)가 의상을 담당하고 많은 화제 속에 개봉되었던 제5원소(The 5th Element /1977)등 5편의 영화를 그 분석 대상으로 하였다.

본 연구는 실물의상을 통한 분석이 아니고 영화 속에 보여진 의상을 통해 디자인을 분석했기 때문에 디자인 요소 중 소재나 색상에 대한 연구는 자료의 부족으로 인한 제한이 있었으며 영화 속에서 노출빈도와 촬영된 각도에 따라서는 의상을 분석할 수 없는 상황도 있었음을 연구의 한계점으로 밝힌다.

Ⅱ. 영화에 나타난 미래의상

1. 메트로폴리스(Metropolis)

감독: 프리츠 랑 (Fritz Lang), 1926년 독일 제

1) * 구 회영, 영화에 대하여 알고 싶은 두세가지 것들, 한울, 1994, pp 165-168.
SF 추천목록 10 : 메트로폴리스, 지구가 멈추던 날, 금지된 행성, 신체강탈자들의 침입, 알파빌, 2001년 스페이스 오딧세이, 솔라리스, 미지와의 만남, 스타워즈, 블레이드러너.
* "SF Chronology", 스크린 2월호, no. 180, 1999, pp 172-205.
SF Best 10 : 메트로폴리스, 블레이드 러너, 2001년 스페이스 오딧세이, 쥬라기 공원, 스타트렉 시리즈, E.T, 브라질 여인의 음모, 슈퍼맨, 터미네이터 시리즈, 에일리언 시리즈.

작. 배경 : 2026년
의상: 앤 빌콤

흑백의 무성영화이고 제작된지 오래되 화질이 나빠 의상을 분석하기에도 한계점은 있었으나, 문학에서의 SF가 메리 셸리의 〈프랑켄슈타인〉으로부터 시작된다면 영화에서의 본격적인 SF의 발화는 프리츠 랑의 〈메트로폴리스(Metropolis)〉로 부터 시작되어[2] 영화에서의 미래 의상 연구는 〈메트로폴리스〉로부터 시작하였다.

〈메트로폴리스〉는 SF영화가 문명비판의 메시지를 담을 수 있음을 무성영화시대에 이미 증명한 작품으로, 카메라 테크닉과 세트 디자인은 이후의 SF 영화들이 두고두고 참조하는 교과서이며[3] 양분된 계급사회를 명료한 비쥬얼로 표현한 세트와 조명, 의상과 소품의 디테일은 이후 모든 SF영화의 비전을 제시했다는 평가를 받고 있다.[4]

영화의 배경은 2026년, 미래도시 메트로폴리스로서 지상세계(유산 계급)와 지하세계(노동자 계급)로 양분되어 있다. 지상세계의 프레디(Freder)가 우연히 지하세계의 마리아(Maria)를 통해 지하세계의 비참한 현실을 목격하게 되면서 영화의 갈등이 시작된다.

프레디는 메트로폴리스의 지배자의 아들로서 온실속 화초와 같이 키워진 인물로 무릎 길이의 짧은 바지와 단정하고 깨끗한 셔트에 매어진 넥타이 등으로 인물의 성격 및 배경을 의상으로 표현하고 있다. 〈사진 1〉

〈사진 1〉의 프레드의 여자친구의 의상은 20년대 유행 스타일인 플래퍼 스타일(Flapper style)이 반영된 디자인으로 등을 깊이 드러낸 홀터넥(Halter necline)의 미니 드레스와 모자로서 풍요와 여가를 즐기는 유산계급임을 상징하고 있다. 반면 지하세

<사진 1> 프레디와 여자친구, 영화 메트로폴리스

계의 마리아의 의상은 첼시칼라의 허리가 휘트되고 스커트는 플레어 개더의 세미 X라인 실루엣의 원피스 차림으로 앞여밈은 끈으로 연결된 의상이다. 〈사진 2〉에서는 집회 과정 중에 팔이 뒤로 묶여져 앞여밈이 벌어졌지만 이 장면을 제외하고 영화 속의 마리아는 어둡고 소박한 스타일이다. 이는 흑백영화에 있어 의상의 노출과 은폐를 통해 유산계급과 노동자계급 이라는 계급간의 차이를 극명하게 나타내고 있는 표본적인 디자인이라 볼 수 있다.

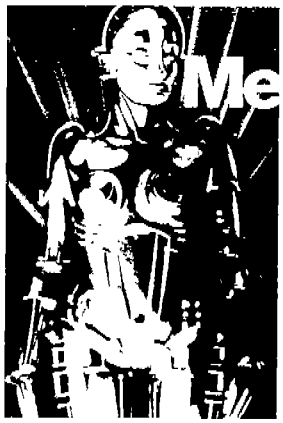
앞 전체

<사진 2> 마리아, 영화 메트로폴리스

〈사진 3〉은 로봇으로 만들어진 마리아로 1926년 영화 속에서 보여진 이 로봇은 이후의 SF 영화의 로봇 모델의 효시가 되었다. 만약 로봇의 겉 모습을

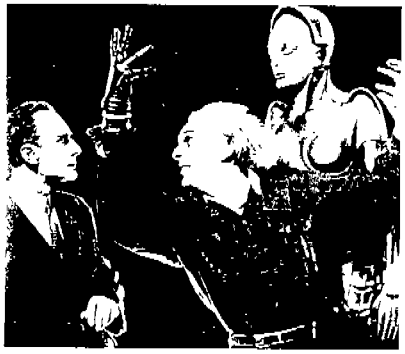
2) 스크린 2월호, no.180, 1999, p. 174.
3) 구 희영, 앞의 책, 1994, p.166.
4) 스크린 2월호, 앞의 책, p.176,

의상의 한 변형으로 볼 수 있다면 시대를 선도한 디자인이라 할 수 있겠다.



<사진 3> 로봇 마리아, 영화 메트로폴리스

〈사진 4〉는 프레더의 아버지 존(Jon Frederson), 그리고 과학자 로트방(Rotwang)으로, 존의 의상은 전체적으로 자연스럽게 흐르는듯한 스너그 휘트(Snug fit)[5] 실루엣으로, 셔트에 넥타이를 맨 좁은 폭 칼라의 3개의 버튼을 단 재킷 차림으로 20년대 남성복을 그대로 보여주고 있다.



<사진 4> 조와 로트방, 영화 메트로폴리트

지하세계 노동자들은 흡사 몽유병자처럼 등장하는데 의상은 상 하의가 붙은 동일한 작업복으로 흡사 죄수복 같은 느낌을 주고 있다.

이 영화는 독일의 무성영화시대 황금기에 표현주의 영화를 빛낸 걸작으로 표현주의의 특징인 주제 전달에 있어 상징적 표현을 중시하고 있는 것을 볼 수 있다. 영화의 세트는 지극히 상징적으로 등장하며- 영화〈메트로폴리스〉의 미래도시 모습은 이후 〈블레이드러너〉에서 모델이 되고 있다.- 의상 또한 지하세계와 지상세계라는 계급의 특징을 대변하는 주요한 상징으로 사용된 것을 볼 수 있다.

그러나 이상과 같이 분석한 의상 디자인에서 볼 수 있듯이 〈메트로폴리스〉는 SF 영화의 고전으로 영화사에서는 높이 평가 받고 있고 SF 영화를 논할 때 빼 놓을 수 없는 영화이지만 의상에 있어서는 계급의 상징외에 21세기의 미래의상에 대한 별다른 제시를 볼 수가 없다. 즉 영화에서의 의상은 지하세계와 지상세계의 계급의 특징을 명료하게 구분하는 상징으로서의 역할이 더 강조되었다고 할 수 있겠다. 1926년 제작 당시 100년 후의 미래 사회를 배경으로 하고 있지만 주인공들의 의상은 1920년대 의상에 기초해 디자인되었고 발전된 미래 의상으로서의 새로운 시도는 보이지 않는다. 이는 SF영화에서는 시대극이나 현대극처럼 의상에 대한 확실한 고증이 필요한 것도 아니어서 초기의 SF영화에서는 상징적인 우주복 정도의 의상 이외에는 그 중요성이 별로 인식되지 않았었기 때문인 것으로 보여진다.

2. 2001 스페이스 오딧세이 (2001: A Space Odyssey)

감독: 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick), 1968년 미국제작, 배경: 1999년, 2001년

의상: 하아디 아미스(Hardy Armies)

이 영화는 언젠가 인공위성에 탑승한 우주 비행사들에게 우주에서 본 경치가 어떠냐고 묻자 그들이 '〈2001 : 스페이스 오딧세이(2001 : A Space

5) 스너그 휘트(Snug fit): 헐렁하지도 않고 꼭 맞는 것도 아닌 적당한 여유를 갖고 몸에 휘트되 어 있는 모양. 1920년대 수트에서 볼 수 있었던 실루엣. <복식사전>, 라사라, 1992, p.14

Odyssey)〉에서 본 것과 비슷하다'고 대답했다.[6] 일화에서 볼 수 있듯이 혁신적인 영화 테크놀로지의 사용으로 찬탄을 불러일으킨 작품이다. 특히 〈2001: 스페이스 오딧세이〉는 철저한 고증으로도 유명한데, 원작자 아서 콜라크(Arthur C. Clarke)가 나사(NASA)의 아폴로계획에 깊이 관여하여 이 영화가 보여주는 기술적인 측면은 모두 현실화되어 현재에도 사용되고 있는 것[7]에서 볼 수 있듯이 의상에 있어서도 철저한 고증을 통한 기능성이 강조된 우주복 디자인과 여승무원들의 그립슈즈(grip shoes)등은 현실화되고 있다.

1969년 아폴로호가 달을 정복하기 1년 전인 1968년 제작된 〈2001: 스페이스 오딧세이〉는 태고의 지구, 유인원들이 물을 둘러싸고 서로 싸우는 인류의 여명에서 시작되어 400만년후 1999년으로 시점이 바뀐다. 유인원들 앞에 나타났던 모노리스가 발굴되고 미국정부는 이를 비밀리에 조사하기 위해 조사단을 파견하면서 이야기의 전개가 시작된다.

조사단 프로이드 박사와 과학자들의 의상은 좁은 칼라의 셔츠와 폭이 좁은 칼라의 재킷으로 전체적인 실루엣은 자연스럽게 몸에 휘트되며 바지는 짧은 길이의 발목을 약간 덮는 부리가 좁은 스타일이다. 넥타이는 매고있지 않으며〈사진 5〉 디자이너 하아디

<사진 5> 프로이드 박사와 과학자들
영화 2001 ; 스페이스 오딧세이

6) 스크린 4월호, "Stanley Kubrick", 1999, p.182.

7) 스크린 2월호, no.180, 1999, p. 181

아미스(Hardy Armies)의 절제되고 단정한 스타일이 그대로 나타난 디자인이다. 60년대 패션에 기초해 1999년의 의상으로 디자인된 것을 볼 수 있으나 30년 전에 디자인 된 현대의 의상이 현재의 패션과 크게 유리되지 않는 점은 주시할 만한 특징이다.

조사단 일행의 우주복 디자인은〈사진 6〉 우주복 밀워의 지퍼가 특징적으로 기능성이 강조된 디자인이다.

<사진 6> 우주복, 영화 2001 ; 스페이스 오딧세이

영화 속에서 우주 여행은 일상적으로 그려지고 있는데, 우주선 여승무원의 흰색유니폼〈사진 7〉은 당시 유행하였던 미래주의 룩에 영향을 받아 몸에 휘트되지 않는 라인의 재킷으로 소매는 8부정도의 길이로 활동성을 강조하고 있다. 바지는 자연스럽게 휘트되며 남자바지와 마찬가지로 바지의 길이는 발

<사진 7> 승무원, 영화 2001 ; 스페이스 오딧세이

목을 약간 감추는 정도이며 부리부분이 약간 넓어지는 심플한 디자인이다. 신발은 무중력 상태인 우주선 안에서 보행할 수 있도록 그립슈즈를 신고 있다.

심플한 팬츠수트는 앙드레 꾸레쥬(Andre Courreges)에 의해 디자인 된 60년대 패션과 유사한 라인이며 수정된 보트 네크라인은 60년대 여성 의상에서 일반적으로 볼 수 있었던 디자인이다. 패딩된 모자는 행성간에 무중력 때문에 디자인 되었고, 소재는 그 당시 유행하였던 신축성이 있는 더블 니트 울과 유사하다.[8)]

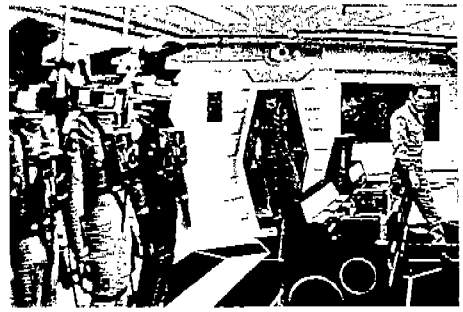
〈사진 8〉은 우주 역에서 휴식을 취하고 있는 승무원으로 모자부터 구두까지 모두 분홍색으로 색을 통일하고 그 라인은 몸에 자연스럽게 휘트되어 여성스러움과 단정함을 느낄 수 있다. 영화 속에서는 우주비행선의 승무원으로 설정된 유니폼이나 현실의 비행기 승무원의 이미지를 연상케하는 것이 흥미롭다.

<사진 8> 승무원 2, 영화 2001 ; 스페이스 오딧세이

영화는 다시 18개월 후, 2001년 5명의 승무원을 태우고 목성의 생명체 탐사를 목적으로 목성으로 향하는 디스커버리호로 시점이 바뀐다.

디스커버리호의 비행사 보우만과 폴은 활동하기 편리한 점프수트 차림으로 이 위에 바로 우주복을 덧입는다.〈사진 9〉

이상에서 볼 수 있듯이 〈2001: 스페이스 오딧세이〉의 의상에 있어서의 가장 뚜렷한 특징은 현실성



<사진 9> 비행사 보우만과 폴
영화 2001 ; 스페이스 오딧세이

이라 할 수 있겠다. 영화의 배경이 1999년, 2001년인 관계로 실제 영화의 제작 연도인 1968년과 크게 유리되지 않은 이유도 크겠지만 주요 의상이 기능성을 강조하는 기능복(여승무원들의 그립슈즈나 우주복 등)인 관계로 철저한 고증을 통해 이미 그 사실성을 강화하였고, 2001년이 바로 눈앞에 와 있는데 30년전에 상상한 21세기의 의상은 현재에 보아도 어색하지 않은 디자이너의 상상력이 가미된 미래의상을 보여주고 있어 영화속에서의 상상이 더욱 설득력 있어진다.

3. 스타워즈 (Star Wars)

감독 : 조지 루카스 (George Lucas), 1977년 미국제작, 배경: 미래
의상 : 존 몰로 (John Mollo)

77년에 개봉된 〈스타워즈(Star Wars)〉는 개봉당시 폭발적인 지지를 받았던 70년대 SF영화의 신화로 기록되고 있으며, 개봉 9일만에 350만 달러를 벌어들인 영화산업의 이정표를 제시한 영화이다.

77년 개봉 당시만 해도 〈스타워즈〉는 그냥 〈스타워즈〉였는데 80년〈스타워즈:제국의 역습〉이 개봉되면서 〈스타워즈:에피소드4-새로운 희망〉으로 부제를 달았고, 전 9부작 중 중간 3부작의 첫 번째로

8) Edward Maeder, Hollywood and History; Costume Design in Film, Thames and Hudson, 1987, p.100.

자리매김 되었다. 이번 5월에 개봉된 〈스타워즈 :The Phantom Menance〉는 에피소드1으로 여왕 아미달라의 의상은 개봉 전부터 세인들의 관심을 모아 왔으며 각종 잡지마다 스타워즈 패션을 다루고 있는 것을 볼 수 있어 영화속 의상에 대한 일반인들의 관심을 엿 볼 수 있다.

"먼 옛날, 머나먼 우주 저 편에...."로 시작되는 〈스타워즈〉는 77년 아카데미 의상상을 수상하였으며[9] 의상제작에 30만 달러를 투자한 SF영화 중 본격적으로 의상디자인의 중요성을 인지한 영화이다.

이 영화에서 제다이(Jedi)들은 '기(氣)'로 번역 가능한 '포스'를 입에 달고 사는데 컴퓨터에 의존하지 않고 '포스'만으로 데스 스타를 파괴하는 루크 스카이워커(Luke Skywalker)나 손을대지 않고 물건을 들어올리는 요다(Yoda)와 다스 베이더(Darth Vader)의 모습은 헐리우드 영화에서는 볼 수 없었던 것으로 70년대 상황에서 루카스(Lucas) 감독이 동양적인 요소를 받아들인 것은 대단한 모험으로 보인다.[10] 〈스타워즈: 새로운 희망〉의 동양적 요소는 루카스 감독의 개인적인 취향에서 비롯된 것으로-그는 일본의 영화 감독 구로사와 아키라(黑澤明)를 영화의 아버지로 생각하고 있다[11]- 의상에 있어서도 이러한 동양의 영향이 잘 드러나고 있다.

즉 극중 루크 스카이워커와 오비원 캐노비(Obi-Wan Kenobi)는 동양풍의(일본의 유도복 같은) 편안하고 넉넉한 실루엣의 셔트를 입고 있느데, 〈사진 10, 12〉 이에서 발전되어 99년 개봉된 〈스타워즈: The Phantom Menance - 의상: 트리샤 비가(Trisha Baggar)〉에서는 여왕 아미달라의 의상이 중국, 일본등 아시아 의상을 모티브로 한 동양풍 의상으로 제작되는 것으로 까지 발전되는 것이다.

루크 스카이워커는 동양풍의 셔트에 몸에 붙는 바지, 그리고 그 위에 그립 슈즈(grip soles)를 신고 있다.〈사진 10〉 루크의 셔트는 이 시대의 일반적인 의상으로 술집 주인이나 거리의 일반인들도 같은 디자인의 셔츠를 입고 있다. 여행 중에는 이 위에 사각의 판초를 걸치고 바람으로부터 보호하기 위해 보호안경(goggles)을 끼고 있다.〈사진 11〉

<사진 10> 루크 스카이워커1 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

<사진 11> 루크 스카이워커 2, 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

오비원 캐노비는 목 위로 올라오는 폴라를 입고 제다이 로브와 -극중 요다와 오비원 케노비 등의 제다이들은 일본의 기모노를 연상시키는 로브를 입고 있다.- 그 위에 모자달린 코트를 걸치고 있다. 코트는 아주 낡았으며 소매통이 넓고 옷 전체가 끝단처리가 되어있지 않다. 이 코트는 중세 수도사 복이 연상되며 이후의 다른 SF필름-제5원소등-에서도

9) Regine & Peter W. Engelmier, Fashion in Film, Prestee, 1990. p.194.
10) Screen, 99년 2월호, p.204
11) 앞의 글 p.204

비슷한 스타일로 재현되어 나타난다.〈사진 12〉

<사진 12> 오비원 케노비, 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

레어(Leia)공주의 의상은 중세풍의 헤어스타일과 전통적인 알더라앙(Alderaan) 가문의 가운인 흰색의 후드달린 저지드레스에 벨트를 매고 있는 중세풍의 디자인이다.〈사진 13〉 〈그림 1〉은 레어공주

<사진 13> 레어공주, 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

<그림 1> 레어공주의 의상을 위한 스케치
영화 스타워즈 ; 새로운 희망 「The Art of Star Wars」, p.22

의 의상을 위한 디자이너 존 몰로(John Mollo)와 일러스트레이터 랄프 맥쿼어리(Ralph McQuarrie)의 기초 스케치이다.

다스 베이더의 의상은 초현대적 기능을 갖춘 딱딱한 실루엣의 밀리터리풍 의상에 만토를 걸치고 있는데〈사진 14〉 검정색은 힘과 악을 상징하고 있다.

<사진 14> 다스 베이더, 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

제국군의 의상은 나치군복을 연상시키는 밀리터리 룩이다. 또한 제국의 돌격대원들은 플라스틱 갑옷을 전투복으로 입고 있는데〈사진 15〉 이는 1973년 루디 건릭(Rudi Gernreich)의 미래주의 의상에서 발전된 형식을 보여주고 있다 할 수 있다.〈사진 16〉

<사진 15> 제국군, 영화 스타워즈 ; 새로운 희망

핸 솔로(Han Solo)는 흰 셔트에 검정색 조끼와 통이 좁은 바지에 무릎 밑까지 올라오는 부츠를 신고 있다.〈사진 17〉- 사진 옆의 스케치는 의상을 위

<사진 16> 루디건릭의 풀라스틱 갑옥과 투구
영화 스타워즈; 새로운 희망 「Rudi Gernreich」, pp.30-31

<사진 17> 핸 솔로, 영화 스타워즈; 새로운 희망
「The Art of Star Wars」, p.69

한 기초 스케치이다.

영화 〈스타 워즈〉에서 미래의상에 대한 미리보기의 재미를 더 해주는 것은 조연인 외계인들의 의상이다. 외계인들 중 잽바(Jabba)의 기본 의상은 드레스와 그 위에 걸친 만토인데 허리에 맨 벨트나 변형된 머리 스타일등으로 재미를 더 해 주고 있다. 가몰리안 가드들은 저팔게가 연상되는 외모에 어깨와 가슴에는 동양의 보(補)를 연상시키는 장식을 달고 있다.

이상과 같은 〈스타워즈〉의 의상디자인에서 우리는 몇가지 특징을 발견할 수 있다.

첫째, 의상을 통해 선과 악을 대변하고 있는 점이다. 주인공 레어공주와 루크의 의상은 흰색으로 선과 평화와 기(氣)를 상징하고 다스베이더의 의상은 검정색으로 힘과 악을 상징하며, 우주의 떠돌이이며 선과 악의 중간 쯤에 위치한 핸 솔로의 의상은 흰색과 검정을 함께 사용하여 역할을 색으로 구별하고 있다. 양식에 있어서도 레어공주와 루크의 의상은 편안한 스타일의 흐르는 듯한 실루엣 처리로 되어 있으며 그 소재도 천연소재가 중심이 되어 있는데 반해 다스베이더와 제국군의 의상은 직선적이고 규격화된 실루엣 처리를 통해 통일감과 규율을 보여주며 인공적인 소재가 중심이다.

둘째, 동양적 요소의 두드러진 돌출이다. 앞서 언급했듯이 감독의 동양적 취향과 함께 서구인들에게 신비의 대상, 호기심의 충족 대상으로서의 복합적 배경하에 동양적 요소는 이제까지의 〈스타워즈〉 전 시리즈를 관통하는 큰 특징 중의 하나가 되고 있고 이번에 개봉된 〈스타워즈: The Phantom Menance〉에서는 오히려 강화된 느낌이다.

셋째, 어떤 한 장르나 시대성이 강조되는 것이 아닌 복합 양식의 혼재형식이다. 〈스타워즈〉의 의상에는 중세, 동양, 서양의 요소 뿐만 아니라 밀리터리풍, 그리고 심지어는 고대 그리이스의 자취까지도 함께 녹아있는 복합적인 패션 스타일의 혼재형식에 그 근거를 두고 있다.

4. 블레이드 러너(Blade Runner)

감독: 리들리 스코트 (Ridley Scott), 1982년 미국제작, 배경 : 2019년 LA.

의상: 찰스 노드(Charles Knode), 미카엘 캐프란(Michael Kaplan)

고다르의 〈알파빌〉, 제임스 카메론의 〈터미네이터〉 등에 비교되는 SF와 필름 느와르의 합성장르영화로 리들리 스코트는 특수효과 보다도 조명과 세트의 미술로 21세기의 미래 도시 로스엔젤레스를 악몽처럼 그려내고 있으며 80년대 영화 중 최고의 시각

효과를 경험할 수 있는 작품으로 평가받고 있다.[12]

미래라는 시간과 공간을 빌려 리들리 스코트(Ridley Scott)가 경고하려고 하는 것은 인간성의 문제로 거기엔 상실해 가는 인간의 미덕과 심층적으로는 전세계 모든 곳에서 행해지는 인종차별의 문제등이 담겨있으며[13] 요즘 한창 논란이 일고 있는 유전자 복제에 대한 문제를 다루고 있다.

2019년, 21세기 초의 로스엔젤레스는 산성비와 폐허로 뒤덮인 휘황한 네온간판과 일본풍의 우동집 -일본풍의 우동집과 일본인 주인은 제5원소에서 발전된 가게형식을 빌려 다시 등장한다-, 낙서된 중국어와 중국어 간판들, 마치 동양과 서양이 뒤섞인 형태의 어둡고 끝이 없는 도시이다. 이곳으로 인간이 되길 원하고 인간 속에 섞이길 원하는 합성인간 6명이 그들의 생명을 연장하기 위하여 지구로 들어오고 그것을 색출하는 임무를 맡고 있는 '블레이드 러너' 데커드(Deckrd)는 이들을 추적한다.

영화는 21세기의 미래사회를 어둡고 혼돈스럽게 표현하고 있는데 의상은 이러한 영화의 시각적 이미지 표출에 큰 영향을 미치고 있다. 극중 블레이드 러너인 데커드와 합성인간 레이첼의 기본의상은 '블레이드 러너가 리들리 스콧트감독의 1940년대의 험프리 보거트(Humphrey Bogart) 주연의 필립 마로우 인 더 빅 슬립(Philip Marlowe in The Big Sleep)같은 필름 느와르 탐정이야기의 재현인 것을 인식한 의상 디자이너 찰스 노드(Charles Knode)와 미카엘 캐프란(Michael Kaplan)이 데커드의 의상은 험프리 보커트 풍의 트렌치 코트로, 레이첼(Rachel)은 넓은 어깨의 비즈니스 수트로 명백히 40년대의 패션 풍으로 디자인 하였다.'[14]

왜 인간과 합성인간이 달라야 하는지 합성인간 살해 임무에 무감각한 블레이드 러너 데커드의 의상은 셔트에 아주 좁은 폭의 넥타이를 매고 재킷을 입고 그 위에 트렌치 코트를 걸치고 있다. 코트는 브라운색으로 넉넉한 실루엣이다. 〈사진 18〉〈그림 2〉 데커드의 코트에서 보이는 것과 같이 산성비와 폐허 속에서 미래사회의 시민들은 우비나 코트를 걸치고 우산을 쓰고 방독면을 쓴 사람까지 등장한다. 이는 극중에서 보여준 LA의 환경에 대한 반응으로 받아들여져 극의 리얼리티를 더욱 강화 시키는 한 요인으로 작용하기도 한다.

합성인간들은 용도에 따라 특기사항이 정해져 있는데 타이렐 회사의 신제품 레이첼은 넥서스6의 원형 복제인간으로 인간 보다 더 철학적이고 선과 악을 구별하며 감정을 가지고 있다. 레이첼의 의상은 지금 보아도 모던하며 완벽한 이상형의 인간을, 각

<사진 18> 블레이드 러너/데커드, 영화 블레이드 러너

<그림 2> 데커드의 의상을 위한 스케치
영화 블레이드 러너, 「Holleywood & History」, p.109

12) 구 희영, 앞의 책, p.168.
13) 스크린 2월호, 1999, p.179
14) Edward Maeder, 앞의 책, pp.109-110

이지고 딱딱한 어깨를 강조한 휘트한 재킷과 무릎 길이의 타이트 스커트, 그리고 작은 리본칼라의 의상으로 표현해 내고 있다. 그 위에 걸쳐입은 코트는 후드 달린 박스형 코트로 후드는 뒤쪽을 높게 강조하고 있다. 3번째 씬에서는 깃을 강조한 박스형 털 코트로 앞의 코트와 같이 깃을 많이 세워 딱딱함을 강조하고 있다.〈사진 19〉 코트 속 슈트는 역시 각이진 딱딱한 어깨의 휘트된 재킷과 타이트 스커트, 스탠드 칼라를 변형한 칼라의 디자인이다.〈사진 20〉〈그림 3〉. 머리스타일은 앞머리를 둥글게 말아 이마에 고정시키고 뒤는 하나로 묶은 쉬뇽 스타일로 다분히 인위적이고 딱딱하여 각이진 밀리터리 룩과 잘 조화를 이룬다. 디자이너 알랙산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 레이첼의 귀환이라는 테마로 컬렉션을 발표하기도 하였다.

<사진 19> 합성인간/레이첼 1, 영화 블레이드 러너

<사진 20> 합성인간/레이첼 2, 영화 블레이드 러너

<그림 3> 레이첼의 의상을 위한 스케치
영화 블레이드 러너, 「Hollywood and History」, p.110

군대 위안용 합성인간 프리스(Pris)의 의상은 초미니 원피스에 풍성한 실루엣의 짧은 길이 코트이다. 원피스의 가슴 위 부분과 소매는 시-쓰루의 망사이고 가터 벨트로 연결한 스타킹 역시 망사 스타킹으로 섹시함을 표현하고 있다.〈사진 21〉 신축성 있는 소재로 인체의 윤곽을 강조한 프리스의 의상이나 또 다른 합성인간 죠안나(Joanna)의 투명한 비닐 소재의 레인 코트등은 현재의 시각에서는 일반적이나 80년대 초의 패션에서는 다분히 실험적이고 미래적인 디자인이다.

<사진 21> 합성인간/프리스, 영화 블레이드 러너

이상과 같이 주인공들의 의상은 40년대 풍을 기초해 디자인 되었지만 지금 보아도 모던하고 프리스, 죠안나등의 합성인간의 의상은 실험적으로 미래라는 미지의 세계를 다룬 영화의 시각적 환상에 기여하고 있다. 〈브레이드 런너〉의 의상에 있어서

의 또 하나의 특징은 철저한 캐릭터 분석을 통한 적절한 디자인으로 각 캐릭터의 신분과 성격을 사실적으로 뒷받침하고 있다는 것이다. 이는 〈2001: 스페이스 오딧세이〉의 일부 기능성을 강조한 의상을 제외한 나머지 의상에서의 아직도 일반의상의 범주에서 벗어나지 못하고 있는 한계점이나 〈스타워즈〉의 극단적인 상징성의 디자인에서 한 단계 더 발전하였다 할 수 있다. 보다 실험적인 디자인이기는 하나 자연스럽고 사실적인 설득력을 갖는다는 점을 주시하여야 하겠다.

5. 제5원소 〈The 5th Element〉

감독: 뤽 베송 (Luc Besson), 1997년 프랑스 제작, 배경 : 2259년 뉴욕

의상: 쟝 폴 골티에(Jean-Paul Gaultier)

97년 5월 뤽 베송 감독의 〈제5원소: The 5th Element〉 상영되었을 때 영화에 대한 평은 엇갈리는 편이었지만 의상에는 찬사가 모아졌으며 영화와 하이패션의 이상적인 조화의 대표적인 예로 오래 기억될 것이다.[15]

이미 수편의 미래적 컬트 영화의 의상을 담당했던 장 폴 골티에(Jean-Paul Gaultier)는 〈제5원소〉에서 69년 아폴로 우주선의 달 착륙 이후 앙드레 꾸레쥬(Andre Courreges)에 의해 제시되었던 사이버룩(Cyber look)[16]을 발전시켜 23세기의 의상으로 제시하였다.[17]

영화는 1914년 이집트, 다가올 전쟁에 대한 공포로 외계인 종족인 몬도샤완(Mondoshawan)인들이 태고적에 그들이 건설했던 신전에 찾아와 네 가지 원소(물, 불, 바람, 흙)을 상징하는 신비한 돌들과 절대적 존재인 제5원소를 담고있는 상자를 다시 가져가는 것으로 시작 되 2259년 뉴욕으로 이어진다.

2259년 뉴욕, 괴운성이 지구에 나타나 지구가 위기에 직면한다.

주소라기 보다는 좌표로서 구별되는 작은 입방체 단위의 주거 지역에 사는 택시운전사 코벤 달라스(Korben Dallas)의 의상은 주황색의 슬리브리스(Sleeveless) 런닝 셔트(Running shirt)와 플로스톤 행성으로 향하는 중에 걸쳐 입은 짧은 팔길이의 점퍼, 그리고 음악회에서 입은 턱시도 정장등 3벌의 의상이 등장한다.

주황색의 런닝 셔트은 신축성있는 소재로 몸의 윤곽을 드러내며 등뒤는 끈으로 연결한 디자인이다. 그 위에 걸쳐 입은 점퍼는 라운드 네크라인의 허리길이의 짧은 형으로 앞에 다양한 크기의 주머니를 많이(6개) 부착하여 기능성을 살리고 있다. 또한 소매는 한쪽은 퀼팅하고 한쪽은 주머니를 달아주어 발란스를 맞추어 준 디자인이 돋보인다.〈사진 22〉

<사진 22> 코벤 달라스, 영화 제5원소

15) *Pulp / Internet Culture magazine, no. 1, 1997 7월호 , pp. 68-69*

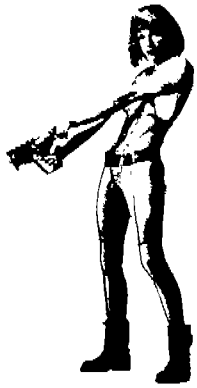
16) Cyber Look : 사이버란 컴퓨터상으로 연결되는 인간과 관련된 모든 현상을 가르키는 용어로 사이버 패션은 사이버 이미지를 반영한 것이다. 사이버 이미지는 최첨단 과학화에 따른 각종 기계 문명과 컴퓨터 문화의 창조에 따른 미래 지향적 요소를 담고 있다. 사이버와 관련된 요소에는 플라스틱, 비닐, 실버 등의 금속성의 원단이외에도 다채로운 신소재가 등장했으며 색채에 있어서도 네온컬러, 실버컬러, 광택등 첨단 테크놀로지 감각의 도입을 들 수 있다.
- 김 정애, " 20세기 후반 테크노-사이버 패션에 관한 연구", 홍익대 산업미술대학원 석사학위 청구논문, 1995, p. 36

17) WWD 97년 8월호

외계인 릴루(Leeloo)의 의상은 현대복과 같은 면의 연결이 아닌 선이 연결된 듯한 대담한 컷팅과 빛나는 메탈과 같은 신소재의 사용으로 그 신분을 부각 시켰다. 리루가 우주선의 폭발과 함께 작은 부분으로만 남겨졌다가 다시 합성과정을 통해 살아난 후에 입혀졌던 의상은 붕대를 연결한 것과 같은 디자인으로 코벤의 런닝 셔트의 뒤모습과 같은 컨셉이다.〈사진 23〉

<사진 23> 외계인/릴루 1, 영화 제5원소

골티에는 외계인 릴루를 기존의 의상의 개념에서 탈피하여 선의 연결로 이루어진 의상으로 표현하고 있으며 2번째 의상은 짧은 팔 길이의 흰색 미드립(Midriff) 티셔츠(T-shirt)와 역시 가는선으로 연결된 바지-현대의 개념으로 생각한다면 바지라고 이름 붙여질 수 있을지?-, 그리고 그위에 덧 입힌 주황색의 바디수트-두개의 굵은 끈으로 이루어지고 허리선과 밑위에서 고정-로 미래사회의 전사의 이미지를 부각시키고 있다.〈사진 24〉



<사진 24> 외계인/릴루 2, 영화 제5원소

골티에는 또한 중간에 잠시 등장하는 패스트 푸드점의 여 종업원의 의상에서도 그의 유머를 발휘한다. 맥도널드(McDonald)를 패러디 한 듯한 M자 마크를 머리띠로 크게 붙이고 붉은색에 노란색 바인딩을 굵게 두른, 가슴과 신체선을 강조한 섹시한 드레스는 미래적이다.

패스트 푸드점의 여 종업원의 의상과 같은 컨셉으로 디자인된 우주선 여승무원들의 의상에서도 신체 선을 강조해 보여주는 많은 절개선의 사용 또한 미래적인 느낌을 전달해 주며 섹시하다.〈사진 25〉 〈2001: 스페이스 오딧세이〉에서 하아디 아미스의 심플하고 단정한 이미지의 여승무원 의상과는 대조적이다.

<사진 25> 승무원, 영화 제5원소

악당 조르그(Zorg)의 의상은 뒷 칼라를 과장스럽게 올린 셔츠와 소매없는 핀스트라이프(pin stripe) 점프수트, 그리고 핀스트라이프의 차이나칼라를 단 멕시 롱코트로 디자인 되었고 실내에서는 코트 대신에 새틴의 광택이 있는 조끼 차림이다. 조끼는 속여밈 단추를 사용하였고 앞판은 배를 완전히 가릴 정도의 긴 길이이고 뒤는 허리길이로 언밸런스한 디자인이다. 뒤를 올린 하이칼라와 날렵한 부츠 속으로 집어넣은 폭넓은 바지가 군복같은 느낌이다.〈사진 26, 27〉

신부 코넬리우스(Cornelius)의 의상은 중세풍의 후드 달린 코트로〈사진 28〉 〈스타 워즈〉의 오비원 케노비의 의상이 연상되는 디자인이다.

<사진 26> 악당/조르그 1, 영화 제5원소

<사진 27> 악당/조르그 2, 영화 제5원소

<사진 28> 사제/코넬리우스, 영화 제5원소

가수 루비 로드의 의상은 애니멀 프린트의 상체가 강조된 재킷과 신체선을 강조한 바지이다. 재킷의 칼라는 옆 목선을 많이 파주어 신체를 많이 드러냄으로서 영상세대들에게 감각적으로 호전성을 표현하고 있다. 앞으로 튀어나오게 한 머리 스타일이 또한 인상적이다.〈사진 29〉

<사진 29> 가수/루비, 영화 제5원소

풍부한 상상력, 그리고 일정한 고정관념이 없는, 옷에 대한 기존의 관념을 벗어나 새로운 세계를 제시하곤 하는 디자이너로서 우선 떠오르는 디자이너가 장 폴 골티에로, 〈제5원소〉에는 골티에의 전형적 스타일이 모두 녹아있다. 무엇보다도 앞서의 4편의 영화에서와는 달리 현 시점에서의 분석적인 시각에서는 〈제5원소〉에서의 의상디자인이 가장 혁신적이고 미래지향적이다. 물론 영화의 제작 연도에 따른 패션양식의 변천과 발전을 간과한 단순한 비교이고, 가장 혁신적이라 해서 미래의상의 방향을 정확하게 제시했다고는 할 수 없지만 〈제5원소〉의 의상디자인이 풍부한 상상력을 바탕으로 새로운 세계를 제시한 것 만은 주지의 사실이다. - 뾰족한 브라(bra), 버팀살을 넣어 부풀린 스커트, 여성적인 느낌의 남성복, 공들여 찢은 코벤 달라스의 디너 셔트(dinner shirt), 나치 친위대를 연상시키는 무기 거래상 조르그의 의상이나 다른 SF영화의 의상들을 변형한 의상들에서는 절충주의도 엿보인다.[18]

결국 〈제5원소〉에서의 의상디자인의 가장 큰 특징은 그 풍부한 상상력과 기존의 옷에 대한 개념의 파괴를 들 수 있다. 이전까지의 SF영화에 있어서의 의상디자인이 실험적 제시였다면 〈제5원소〉의 의상디자인은 옷 개념 자체를 공격하는 혁신인 것이다.

18) "Dossier 1: 제5원소", Kino 97년 7월호, pp.162-169

Ⅲ. 요약 및 분석

앞에서 SF 영화의 수작과 화제작을 중심으로 미래의상을 살펴 보았는데, 패션은 한 시대의 문화와 가치를 표현하고 있으므로 영화가, 감독이 미래사회를 어떻게 해석하고 있느냐에 따라 영화 속 의상 디자인의 방향이 정해지게 된다. 또한 실제로 어떻게 입느냐가 중요한 것이 아니고 관객을 영화 속 미래의 세계로 끌어들임으로서 의상이 영화의 스타일과 이미지를 만드는데 중요한 역할을 하게되는 것을 볼 수 있었다.

연구 분석한 5편의 영화 중 SF 영화의 고전으로 거론되는, 1920년대에 제작된 〈메트로폴리스〉에서 주인공들의 의상은 1920년대 의상을 기초해 디자인 되었고 21세기의 미래의상에 대한 새로운 비젼을 제시하고 있지 않다. 다만 의상이 계급 표현의 수단으로 상징적인 도구로 쓰여진 것을 볼 수 있는데 이는 SF영화에서는 시대극이나 현대극처럼 의상에 대한 확실한 고증이 필요한 것도 아니어서 초기의 SF영화에서는 의상의 중요성이 별로 인식되지 않았었던 것을 보여주는 것이다.

〈2001: 스페이스 오딧세이〉의 의상은 철저한 고증과 과학적 근거를 바탕으로 기능성을 살린 디자인에 대한 시도를 높이 평가할 수 있으며, 당시의 유명디자이너가 영화의상 제작에 참여한 경우이다. 이 영화에서 여승무원의 의상을 제외하고는 60년대 패션에 기초해 2001년의 의상이 제시되었고 혁신적인 미래의상에 대한 새로운 시도는 약하게 나타난 것을 볼 수 있으나 30년 전에 상상한 21세기의 의상은 현재 보아도 어색하지 않는 현실성을 바탕으로 하고 있다.

본격적으로 SF영화에서 의상디자인 영역에 대한 중요성이 인지되고 미래의상에 대한 새로운 디자인의 제시가 시도된 영화는 〈스타워즈〉로서 영화가 제작된 70년대에는 획기적인 기획이었다. 이 영화에서 미래의상은 감독의 동양에 대한 의식이 많이 반영되어 동양풍의 의상을 모티브로 미래의상을 풀어나간 것을 볼 수 있으며, 〈스타워즈〉의 의상은 동양뿐 아니라 중세, 고대 그리이스, 그리고 밀리터리 풍 까지도 함께 녹아 있어 복합적인 패션 스타일의 혼재형식에 그 근거를 두고 있다. 또 다른 특징은 의상을 통해 선과 악을 대변하고 있는 점으로 흰색은 선과 평화와 기(氣)를 검정은 힘과 악을 상징한다. 영화 속 의상은 영화의 시각적 이미지에 큰 영향을 미치고 있으나 이러한 시도는 아직도 미래의상에 대한 제시가 아니고 상징적 범주를 벗어나지 못하고 있는 것을 볼 수 있다.

〈블레이드 러너〉는 영화의 주제에 따라 미래사회와 미래사회의 가치관의 혼란을 잘 표현한 영화로 의상에 있어서도 영화의 배경을 고려하며 미래의상에 대한 새로운 시도가 돋보이는 영화이다. 주인공들의 의상은 40년대 풍을 기초해 디자인 되었지만 합성인간의 의상은 실험적으로 미래라는 미지의 세계를 다룬 영화의 시각적 환상에 기여하고 있으며, 철저한 캐릭터 분석을 통한 적절한 의상디자인으로 각 캐릭터의 신분과 성격을 사실적으로 뒷받침하고 있다. 이는 이전의 SF영화에서의 극단적인 상징성을 가진 의상에서 한 단계 더 발전하여 실험적이지만 자연스럽고 사실적인 설득력을 갖는다. 80년대에 디자인되었지만 지금 보아도 모던한 의상디자인은 현대 디자이너들에게 디자인의 영감을 주어 컬렉션의 테마로 거론되기도 한다.

〈제5원소〉는 의상 디자인을 위해 이 시대 전위적 패션 선도자로 지명되는 유명디자이너가 참여한 예로서 미래의상에 대한 새로운 시도가 돋 보이는 작품이다. 디자이너 장 폴 골티에는 2029년, 23세기의 미래사회를 그 특유의 유머로 조금은 과장스럽게 해석하고 있으며, 풍부한 상상력을 바탕으로 기존의 옷에 대한 개념을 파괴하며 미래의상의 새로운 디자인을 제시한다. 즉 이전까지의 SF영화에서의 의상 디자인이 실험적 제시였다면 〈제5원소〉의 의상디자인은 면의 연결이 아닌 선의 연결로 이루어진 디자인등 옷

개념 자체를 공격하는 혁신적인 디자인이다.

이상의 5편이 영화 분석을 통하여 볼 수 있는 것과 같이 영화가 제작되는 시대가 변함에 따라 영화가 제시하는 미래의상의 양식이 변화하는데 이는 그 영화가 제작된 시점에 디자인의 기초를 두고 있는 점을 들 수 있다. 결국 디자이너들은 영화의 줄거리와 양식, 그리고 감독의 미래의 비젼을 바탕으로 새로운 사회의 구조와 가치체계를 반영하는 미래의상을 창조하게 되지만 이는 결국 디자이너 자신이 속해있는 현실의 기반 위에 펼치는 또 하나의 컬렉션 장이라 할 수 있는 것이다. 디자이너에게 미래사회란 결국 자신의 재능을 발휘 할 수 있는 또 하나의 주어진 공간이고 무대인 것이다.

Ⅳ. 결 론

영화 속 의상은 늘 많은 사람들의 관심의 대상이 되어 왔고, SF영화에서의 미래의상에 대한 미리보기는 패션에 환상을 불러일으키기도 하고 미래에 대한 혼돈을 가져오기도 한다.

이상으로 살펴본 5편의 SF영화에서의 디자인 컨셉면에서의 두드러진 특성은 다양성의 공존을 들 수 있다. 한 장르나 한 시대의 특징, 하나의 스타일이 특별히 강조하지 않는 복합된 양식이 혼재하여 나타난다. 편안하고 기능성을 갖춘 실용적인 의상이 제시되는가 하면 신비감과 장식적인 요소를 강조한 동양풍의 패션이 등장하고, 70년대 이후 SF영화의 주제가 대결이나 전쟁을 배경으로 한 관계로 밀리터리풍의 의상이 많이 보여지고 있다. 제시된 미래의상에 있어서의 디자인의 특성은 다음과 같다.

1. 동양적 요소의 차용

SF영화 의상의 디자인 컨셉으로 많이 보여지고 있는 것이 동양적인, 동양의상의 선이나 모티브등이다. 〈스타워즈: 새로운 희망〉에서는 주인공 루크의 의상이나 일반 서민들의 일상복으로 일본의 유도복과 같은 셔츠를 입고 있으며 오비원 케노비의 재다이 로브 역시 일본의 전통복식을 단순화시켜 미래의상으로 보여주고 있다. 〈스타워즈〉에서 보여준 이러한 동양적 요소들은 이후의 SF영화에서 자주 재현되고 있는데, 〈블레이드 러너〉, 〈제5원소〉 등의 예를 들 수 있다.

SF영화 의상에서 동양적인 요소가 많이 사용되는 것은 미래라는 또 다른 공간을 디자인 함에 있어 디자이너들은 지금까지 패션과는 다른 어떤 신비함과 새로움의 제시로 서양의 반대편에서 그 모티브를 찾아내는 것은 아닐까?

2. 시대의상을 모티브로 한 디자인

많은 디자이너들이 그들의 새 컬렉션을 준비 할 때 과거의 한 시기로부터 디자인의 영감을 얻어 디자인하는 것을 볼 수 있는데, SF영화에서는 고대, 중세, 그리고 60년대의 스페이스 룩(Space Look)등이 자주 등장하는 컨셉이다. 이는 현대서양 복식의 기본 구성은 입체형의 구성으로, 지금과는 다른 미래 패션의 컨셉으로 고대의상의 재단되지 않은 자유로운 선의 드레이퍼리형 의상이 자주 응용되는 것이다. 또한 중세의 수도사 복등에서 연상되는 후드달린 코트등도 자주 응용되는 아이템이다. 〈스타워즈〉의 레어공주의 의상이나 〈제5원소〉의 코넬리우스의 의상등은 중세풍으로 디자인되었고 60년대에 제작된 〈2001: 스페이스 오딧세이〉는 60년대 스페이스 룩을 모티브로 21세기 의상으로 디자인하였다. 스페이스 룩 또한 많은 SF영화에서 사이버 룩(Cyber Look)으로 발전시켜 제시되고 있다.

3. 밀리터리 룩의 재현

SF영화의 주제가 선과 악의 대결등 전투적 요소를 많이 보여주고 있어 밀리터리 룩(Military Look)

또한 의상의 주제로 빠지지 않고 보여지고 있다. 〈블레이드 러너〉에서 합성인간 레이첼의 의상은 40년대의 밀리터리 룩을 모티브로 지금 보아도 아주 모던한 2019년의 의상으로 디자인하였다. 또한 〈제5원소〉의 악당 조르그의 의상은 장 폴 골티에에 의해 디자인 된 세련된 밀리터리 룩이다.

디자인 개념에 있어서의 특징으로 들 수 있는 것은 안티 패션(Anti-Fashion) 개념의 확산이다. 90년대 이후 제작된 SF영화에서는 의상이 영화의 시각적 환상에 미치는 중요성이 인식되어 옷에 대한 기존의 관념을 벗어나 새로운 세계를 제시하곤 하는데, 〈제5원소〉의 장 폴 골티에를 그 예로 들 수 있다. 골티에는 〈제5원소〉에서 외계인 릴루의 의상을 현대의 면의 연결로 구성된 의상에서 벗어나 2차원적인 선의 연결로 구성된 새로운 패션을 제시하고 있다.

또한 80년대에 제작된 〈블레이드 러너〉에서는 80년대 패션과는 전혀 다른 의상들을 보여주고 있는데 합성인간 프리스와 조안나의 의상등은 80년대로서는 파격적인 디자인이다. 어깨를 강조하고 프릴 등의 디테일이나 주름이 많이 잡힌 스커트와 팬츠가 유행하던 80년대 초에 인체의 선을 강조한 몸에 밀착된 의상등은 현대의 패션과 반대편에서 디자인 컨셉을 잡은 예이다.

아마도 미래는 분명 지금과 다른 세계와 패션이 전개될 것이며, 비록 영화 속에서 보여준 그 때가 되어 의상이 전혀 다른 방향으로 전개 될 지라도 우리들은(영화의 관객들..) 영화 속 미래는 디자이너들에게 제시된 또 다른 컬렉션 장임을 알고 있으므로 그것에 대해 거론하지 않을 것임을 알고있다.

참고문헌

- 구 회영, 영화에 대하여 알고 싶은 두 세가지 것들, 한울, 1994
- 하 재봉, 하 재봉의 영화읽기, 예문, 1996
- 이 경기, 영화 속 영화, 우리문학사, 1997
- 이 진경, 필로시네마 혹은 탈주의 철학에 대한 7편의 영화, 새길, 1995
- Richard Martin, A History of Men's Fashion, Flammarion, 1993
- Elizabeth Leese, Costume Design in the Movies, Dover, 1991
- Regine & peter W. Engelmeier, Fashion in film, Prestel, 1990
- Peggy Moffitt & William Claxton, Rudi Gernreich, Rizzoli, 1991
- Piers Bizony, 2001: Filming the Future, Aurum Press, 1994
- Fashion/ Cinema, Biennale 야 Firenze, 1998
- Davld West Reynolds, Star Wars, DK Publishing, Inc., 1998
- Carol Titelman, The Art of Star Wars, Ballantine Books, 1979
- Edward Maeder, Hollywood and History: Costume Design in Film, Thames and Hudson, 1987
- Chris Steinbrunner & Burt Goldblatt, Cinema of the Fantastic, Saturday Review Press, 1972
- 스크린, 2월호, 4월호 1999
- 마리끌레르, 5월호 1999
- Kino, 4월호, 7월호, 9월호 1997
- Pulp / Internet Culture magazine, no. 1, 1997 7월호
- WWD, 97년 8월호
- Vogue USA, 4월호 1999
- Vogue Korea, 5월호 1997
- Scene, June 1999