

공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지

박 주 현 · 김 민 자*

서울대학교 대학원 의류학과 · 서울대학교 의류학과 교수*

Images of Costumes in Science Fiction Movies

Joo-Hyun Park · Min-Ja Kim*

Dept. of Clothing and Textiles, Graduate School of Seoul National University
Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Seoul National University*

ABSTRACT

This study is intended to examine the common features of costume images in science-fiction(SF) movies that deal with current socio-cultural situations by examining their themes and tones about the future. It can be generally concluded that costume images of SF movies are divided into two patterns: one inheriting traditional styles constructed on linear progress, and the other based on dismantling the tradition. This analysis is made through the research of actual cinematic contexts on the common features of multiple styles shaping the two patterns of costume images.

The results can be summarized as the following:

The former is related with the future built up on the basis of belief in reasonable progress rooted in the Enlightenment, reasonable plan for ideal social order, and strong faith in uniformity. So It shows functional uniformity, disregarding wasteful competitiveness in consumption and luxuriousness and clothing that has the aesthetic value of purity without emphasizing human body or sensuality are presented.

On the other hand, SF movies, which show the uncertain costume image as the meaning of dismantling of tradition, take up a rather critical view of assumption that society can move toward utopian future, as it searches future images in the notion of hetero-topia by emphasizing pluralism. Consequently, as for clothing, diversity and uncertainty in post-modern style are presented destroying modernistic dichotomy and the assumption of Utopian clothing made in the notion of modern progressivism.

Key Word : science fiction(공상 과학), image(이미지), utopia(유토피아), dystopia(디스토피아),
uniform(획일적), indeterminate(불확정적)

I. 서론

20세기 후반 포스트모더니즘 사회로 접어들면서 확산된 대중문화로 인간은 영화, TV, 비디오, 광고, 잡지 등 대중매체를 통해 제시되는 수많은 이미지들에 둘러싸여 있게 된다. 이런 이미지를 만드는 대중매체 중에서도 특히 공상 과학 영화는 현재의 과학 기술이 미래의 인간에게 어떠한 영향을 미치는지에 대한 예견을 가지고 이야기 구조보다는 적극적인 이미지의 생산으로 관객에게 미래에 대한 시각을 제시하고 있는 매체로 장르 특성상 시각적 이미지 생산이 중요하다.

한편 당대의 심리적 역사적 문제를 반영하고 이를 드러내는 문화의 한 요소로서 영화는 모든 계층과 개개의 계급구조를 망라하고 관객에게 동일화의 영향을 강하게 주는 다른 문화적 생산물 가운데에서 특히 강력한 영향력을 지니고 있는 매체다. 그 중에서도 특히 공상 과학 영화가 1970년대 이후 대중성을 확보하며 눈에 띄는 장르로 부각한 것은 세기말에 이르러 과학 기술의 발달에 따라 가속화되고 있는 문명의 변화 속에서 다가올 미래에 대한 인류의 불안과 호기심에 기인한 것이다.

이러한 배경 하에 본 연구는 먼 미래에 대한 모험을 주제로 한 영화들이 아닌 현재의 상황을 비판하고 현실에 근거해 미래를 예견하고 있는 공상 과학 영화에 대한 실증적 분석을 토대로 현재의 사회, 문화적 상황과 관련하여 현재의 연장선으로서 제시된 공상 과학 영화에 나타난 복식의 내용을 규명하고자 하였다.

의복은 우리의 신체를 외부세계 및 다른 개체들과 연결시켜주는 표현방식으로 마치 언어가 인류를 대표하는 세상을 형성하기 위한 고안물인 것처럼 모든 사회와 문화적 영역에서 옷은 세계를 투영시키고 흉내내는 한 표현양식이다. 즉 공상 과학 영화에서 알 수 없는 미래의 의복을 상상함에 있어서도 그 가능성은 무한해 보이나 분명 현재의 사회적 구

조나 새로운 사회의 가치를 반영하며 어떤 공통된 요소가 반복되어 나타난다고 할 수 있다. 미래는 언제나 현재의 연장선에서 형성되는 개념이기 때문에 미래에 등장하게 될 의복 역시 현재의 상상적인 연장선상에 놓여져 있는 것으로 이는 먼 미래가 아닌 가까운 미래에 나타날 수 있는 개연성을 내포하고 있다고 할 수 있다.

본 논문에서는 공상 과학 영화의 복식을 형식적 측면뿐 아니라 영화가 취하는 미래관과 개별 영화의 배경 설정이라는 상황적 맥락을 고려해 이에 따른 내적 의미를 밝힘으로써 공상 과학 영화에 나타난 복식에 대한 새로운 분석을 제시하고자 한데에 의의가 있다. 나아가 철학적 사고를 내포하여 현대적 해석을 지니고 미래사회에 대한 전망을 주제로 하는 공상 과학 영화들이 새로운 공간에서 탄생시킨 의복은 현재 패션의 연장으로서 현재의 패션현상을 반영하며 제시된 것으로 이를 통하여 미래 패션에 대한 예측적 방향을 비판적으로 가늠해 볼 수 있다는데 의의가 있다.

본 연구는 현대의 문화이론 및 공상 과학 영화에 대한 이론적 서적과 실제 현대 공상 과학 영화에 나타나고 있는 복식의 실증적 자료를 토대로 구체적으로 다음과 같이 진행되었다.

첫째, 공상 과학 영화의 개념을 살펴보고 공상 과학 영화가 포스트모던 문화의 맥락에서 가지는 장르특성을 이미지생산으로서의 매체로 규정하고 관련 문헌을 참고하여 살펴보았다. 그 후 현재의 상황을 비판하고 현실에 근거해 미래를 예견하는 공상 과학 영화가 취하는 형식인 유토피아형식에 대하여 살펴보고 공상 과학 영화의 현재에 대한 사회적 태도를 현재의 사회, 문화적 배경과 관련하여 살펴보았다.

둘째, 유토피아의 개념이 복식에 반영됨에 있어 그 형식과 내적 의미가 어떠한 양상으로 나타나는지 규명하기 위하여 미래의 유토피아를 그린 공상 소설에 나타난 복식 이미지를 고찰하였다. 이는 현

대 공상 과학 영화가 처음에 문학에서 출발하였고 또 현대 대부분의 공상 과학 영화가 공상 과학 소설을 원안으로 제작되고 있는 것을 고려할 때 문학에서의 복식은 미래의 복식에 대한 구체적인 청사진을 그리는데 있어 근원을 이루어 반영될 수 있음을 고려한 것이다. 이로써 공상 과학 영화에서 이러한 복식이 어떻게 반영되어 나타나며 공상 과학 영화가 취하는 미래에 대한 비판적 시각에 따라 그 의미는 어떻게 변화되는지 알아보려고 했다.

셋째, 이를 바탕으로 유토피아 형식의 공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지를 크게 전통적 유토피아 복식 양식을 계승한 복식 이미지와 이를 해체한 복식 이미지로 유형화하여 각각의 유형을 개별영화의 내용 및 주제분석과 더불어 분석함으로써 각각의 복식 이미지를 형성하는 복식 양식의 공통적인 형식과 내적 의미를 규명하고자 했다.

본 연구에서 사용된 실증적 자료로서 공상 과학 영화는 자료선정의 타당성을 갖기 위해 다음과 같은 조건을 바탕으로 선정되었다.

첫째, 1970년대 후반 이후에 제작된 영화들을 자료로 삼았다.

둘째, 영화목록은 체계적으로 완벽하고 방대한 자료를 가지고 있는 인터넷상의 allmovie guide를 비롯한 movie site에서 선택하였다.

셋째, 현실적인 상황을 고려해 우리나라에 비디오로 출시된 작품만을 대상으로 하였다.

넷째, 내용적인 면에서 미래에 대한 비판적 시각을 가지고 제작된 유토피아의 형식을 취한 영화만을 대상으로 하였다.

다섯째, 의복이 영화 전개에 있어 중요한 단서가 되는 영화만을 대상으로 했다. 내용상 구성이나 반

전들에 의존한 영화에서의 의복은 중요한 요소로 취급되지 않기 때문이다.

II. 공상 과학 영화와 복식 이미지에 대한 일반적 고찰

본 장에서는 먼저 공상 과학 영화의 일반적 정의에 대하여 살펴보고, 다음으로 후기 자본주의의 포스트모던 문화에서 장르가 가지는 매체특성으로서의 의미를 고찰해볼 것이며 마지막으로 공상 과학 영화가 취하는 형식 및 사회적 태도와 관련하여 현재의 시대적 상황을 반영하는 공상 과학 영화의 미래전망의 내용을 알아보려고 한다.

1. 공상 과학 영화의 정의

공상 과학(science fiction)¹⁾은 처음에 문학에서 출발하였으며 현재 대부분의 공상 과학 영화가 공상 과학 소설을 원안으로 제작되고 있다는 점에서 이들은 의미상으론 비슷한 배경을 지니고 있다고 할 수 있다.

공상 과학은 20세기에 발달한 문학 장르로 과학적 발견과 과학기술의 발달 및 미래의 사건과 사회변화가 인간에게 어떤 영향을 미치는가를 다루는 것이다.²⁾ Early³⁾는 공상 과학은 기본적으로 전설이 아닌 인류의 업적에 좌우되는 일종의 환상으로 과학적 상상력, 가능성 고찰을 시각화한 것이라 했다. 또 Amis는 공상 과학이란 우리가 살고 있는 세상에서는 일어날 수 없는 상황을 인간의(혹은 외계인의) 과학 또는 기술(혹은 유사 과학이나 유사 기술)로 과장해서 다룬 것이라 정의했다.⁴⁾

1) 공상 과학 소설, 과학 소설, SF등이 같은 의미로 쓰인다.

2) 『브리태니커 세계대백과사전』 vol.2 (서울: 브리태니커, 동아일보, 1993), p.96

3) Steven Early, *An Introduction to American Movies*, (New York: A Mentor Book, 1979), 이용관 외 역, 『미국영화사』, (서울: 예건사, 1993), p.234

4) Vivian Sobchak, *Screening Space: The American Science Fiction Film* (New York: Ungar, 1987), pp.18-20에서 재인용

여러 학설들을 간단히 정리하면 공상 과학 영화는 공상 과학적 소재를 과학 기술을 이용해 영화화한 시각예술이라 할 수 있고 좀 더 구체적으로 현재의 과학기술이 미래의 인간에게 어떠한 영향을 미치는지에 대한 예견을 가지고 컴퓨터 그래픽과 같은 다양한 현대 영화 기술의 발달에 근거하여 현실적으로 불가능한 소재를 효과적으로 그려냄으로써 관객이 몰입할 수 있는 시각적 화면을 제공하는 영화의 한 장르라 할 수 있다.

2. 이미지 생산 매체로서의 공상 과학 영화

소비의 사회로 규정 지워지는 포스트모더니즘 시대에 있어서 공상 과학 영화가 두드러지는 것은 이미지 생산과 소비의 매체로 중요한 역할을 한다는 점이다.

2.1. 이미지 소비사회에서 공상 과학 영화

소위 포스트모던 시대라고 하는 기호학적 환경이 현대사회를 특징짓는 핵심이 된 데에는 특히 영상 대중매체의 역할이 크다고 할 수 있다.

대중매체 중에서도 특히 현실세계를 가장 적극적으로 세부적으로 반영하고 그만큼 민첩하게 현실세계에 영향을 미치며 또 미래와 인간의 정체성에 대한 무한한 가능성을 제시하는 영화는 이러한 대중성으로 시공간적 한계를 넘어서 모든 이미지를 포괄하고 조종, 제어할 수 있는 강력한 힘을 내포하고 있으며 따라서 이미지의 전파에 있어서 큰 역할을

한다고 할 수 있다. 그 중에서도 특히 공상 과학 영화는 장르특성상 시각적 이미지의 생산이 가장 중요한 요소로 취급되어지는데 Kuhn 은 공상 과학 영화에서는 대부분의 경우 가시성의 규칙이 내러티브(narrative)의 필요조건을 초월한다고 했다.⁵⁾

이렇게 공상 과학 영화가 대중의 판타지와 과학적으로 상상된 장면들을 시각적으로 구현하기 위해 고도의 특수효과를 통해서 만들게 되는 미래 고안물들은 아이콘(iconography)⁶⁾으로 간주되는데 공상 과학 영화가 다른 장르의 영화들과 확연하게 구분되는 것은 바로 이러한 아이콘을 중심으로 이야기 전개되어 나간다는 점이다.

따라서 장르의 가장 두드러진 특성이 '아이콘(기호, 이미지)의 창조'로 요약될 수 있는 공상 과학 영화는 모더니즘 시대의 중요한 개념인 생산양식이 기호와 의미 의미화작용으로 바뀐 포스트모던한 사회의 대표적 문화적 산물이라 할 수 있다.

2.2. 공상 과학 영화에서 복식 이미지

이미지 복합체라 할 수 있는 영화 속에 포함되어 있는 기호 체계로서 복식은 영화의 하위 이미지의 추구 과정에 이용되는 한 요소다.

영화는 특히 사회상의 가장 완전하며 다방면을 포괄한 세계를 구성하며 연극이나 사진, 문학 등의 다른 매체에 비해 복식과의 관계에서 더 중요한 역할을 수행한다. 이는 영화가 기호들의 혼합, 담론들, 그리고 인지적 양식들을 통해 감각을 도입할 수 있기 때문이다. 따라서 의상을 걸친 몸(clothed body)

5) Annette Kuhn, " Cultural Theory and Science Fiction Cinema", Annette Kuhn(ed), Alien zone : Cultural Theory and Criticism Contemporary Science Fiction, (London N. Y : Verso, 1990) 【김영준, op. cit., p.35 에서 재인용】

6) 반복되는 사물과 인물, 시각적 이미지 등이 역동적 관계를 형성하면서 수십년간 계속되는 것을 장르 아이콘으로 부른다. 이 때 반복되는 이미지는 3범주로 나뉜다. 첫째는 물질적 사물, 배우의 특징과 의상, 배우가 연기하는 인물 성격 등을 둘러싼 것들이고 둘째는 인물이 활동하는 환경으로 부터 발산된 것들이며 세째는 등장 인물을 다루는 기술과 관련된 것들이다. 【Mcather Colin, Underworld U.S.A., (New York : The Viking Press, 1972), p.24.】
플롯 이해를 증진시키고 과도한 언어 설명이나 화면 설명을 피하기 위한 시각적 코드를 말한다. 【오영호, 『공상 과학 영화에 나타난 미래 전망 - 리들리 스코트의 '블레이드 러너'와 '에이리언'을 중심으로-』, (서울: 중앙대 대학원 석사학위 논문, 1993) p.11】

은 연극이나 사진에서보다는 영화에서 실질적인 주제로 다루어지며 이는 단순한 옷의 선택으로서가 아닌 상징의 과정으로 다루어질 수 있다.⁷⁾

영화 중에서도 특히 공상 과학 영화는 앞에서도 살폈듯이 장르 특성상 이미지의 창조가 적극적으로 이루어진다. 따라서 공상 과학 영화의 시각적 스타일 창조에 기여하는 복식 이미지는 영화 속의 세계를 구성하는 주된 상징적 기호로서 가치를 부여받을 수 있다.

3. 공상 과학 영화의 미래전망

본 절에서는 최근 공상 과학 영화의 중심 주제로 등장하고 있는 현실을 반영한 미래전망에 대하여 알아보기 위해 먼저 공상 과학 영화가 취하는 형식과 사회적 태도에 관하여 살펴보고 그 후 현재의 사회, 문화적 배경의 맥락에서 미래전망의 내용을 살펴보고자 한다.

3.1. 유토피아 형식

Scholes와 Rabkin⁸⁾은 서구문학에서 공상 과학의 형식을 크게 신화와 신화창조, 판타지, 유토피아로 보고 있다. 공상 과학 영화가 처음에 문학에서 출발했고 또 현재 대부분의 공상 과학 영화가 공상 과학 소설을 원안으로 제작되고 있는 것을 고려할 때 이들 영화에 적용시키는데 무리가 없다고 본다.

유토피아(Utopia)는 사람들이 겉으로 보기엔 완벽한 조건 아래 있는 이상사회로 이상가(Utopian)와 유토피아적 이상주의(Utopianism)는 대체로 실현 가능성이 거의 없이 이상적인 개혁을 뜻하는 말

로 쓰인다. 이 단어는 영어의 'no place'에 해당하는 말인 'outopia'와 'good place'에 해당하는 'eutopia'를 음차하여 만들어진 것으로 이상향의 비현실성과 이상주의적 특징을 나타낸 것이라 볼 수 있다.⁹⁾

이렇게 유토피아가 비현실적인 상상과 현실을 비판하려는 시도에서 출발한다는 점은 허구의 내러티브를 이용하는 영화나 소설에서 유용한 요소로 작용한다. 본 연구에서 대상이 될 공상 과학 영화들이 유토피아의 형식을 취하는 것들로 집중된 이유가 여기에 있다고 하겠다.

공상 과학 소설이나 공상 과학 영화에서 상정하고 있는 유토피아는 4단계 유토피아관의 개념위에 다루어지고 있다.¹⁰⁾ 플라톤의 '공화국(Republic)'에서 제시하고 있는 이상사회인 1단계 유토피아관과 토머스 모어의 유토피아에 나타나는 공유에 바탕을 둔 이상적인 평등사회인 2단계 유토피아관 그리고 기계를 노예의 위치에 놓음으로써 1단계의 플라톤의 사상을 새롭게 표현한 세계인 3단계 유토피아관을 거쳐 20세기에 접어들면서 작가들은 대부분 테크놀로지의 예측을 극복할 길을 아직 찾지 못하고 있기 때문에 인간의 어두운 미래를 예견하는 디스토피아의 출현을 보게 된다.

여기서 디스토피아(Dystopia)란 Anti-Utopia의 개념으로 답답하고 비참한 상상속의 장소로 그 곳에 사는 사람들은 무시무시한 생활방식으로 이끌려가는 그런 장소이다.¹¹⁾ Klaic는 디스토피아는 유토피아의 쇠락, 역전, 포기를 의미한다고 정의하고 특히 유토피아를 건설하기 위한 노력이 예기치 못한 부작용으로 부정적 양상이 발생하는 데 초점을 맞추고 있다.¹²⁾

7) Patrizia Calefato, "Fashion and Worldliness: Language and Imagery of the Clothed Body", *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, (Oxford : Berg Press, 1997), pp. 71-72.

8) Robert Scholes, Eric S. Rabkin, *SCIENCE FICTION history. science. vision*, 김정수, 박오복 역, 『SF의 이해』, (서울:평민사 1993)

9) 브리태니커 세계대백과사전 (서울: 브리태니커, 동아일보, 1993)

10) Robert Scholes, Eric S. Rabkin, *op. cit.*, pp.227-228.

11) Webster's Ninth New Collegiate Dictionary, (Massachusetts: Merriam-Webster, Inc, 1986) p.391.

12) Dragan Klaic, *The Plot of the Future*, (Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press, 1991), p.3

현대 공상 과학 영화에서 볼 수 있는 유토피아관은 이 3단계 유토피아관과 4단계 유토피아관인데 이들은 과학기술에 대한 입장차이로 요약된다. 3단계 유토피아관은 과학 기술의 발달이 궁극적으로 문명의 진보를 보장하고 인류의 복지 증진에 이바지 할 것이라고 보면서 미래를 최소한 현재보다 살기 좋은 사회로 상상하는 낙관적인 입장이고 4단계 유토피아관은 과학 기술의 발달이 초래할지도 모르는 피해와 미래 사회의 파괴적 측면을 경고하는 비판적인 입장이다.

3.2. 현재에 대한 사회적 태도

하나의 장르로서 공상 과학 영화에 대한 연구는 1980년대 들어오면서 구조주의적 Marxism의 영향을 받은 이데올로기 비평 속에서 발전되는데 Ryan과 Kellner¹³⁾는 공상 과학 영화의 텍스트 분석을 출발점으로 삼아서 공상 과학 영화의 이데올로기적 작업을 분석했다. 이러한 선행연구를 토대로 그 제한점을 보충하여 곽현자(1998)¹⁴⁾는 공상 과학 영화에서 제시하는 현재의 연장으로서 미래는 현재에 대한 사회적 태도에 의해 결정된다고 보았다. 여기서 공상 과학 영화에 나타나는 사회적 태도를 크게 보수주의적, 자유주의적(중도주의적), 진보적(비판적)인 것으로 구분한다.

보수주의적 영화와 자유주의적 영화 모두에서 내러티브는 안정된 균형점에서 시작되고 외계인의 침입이나 과학 기술에 의한 현실변화 노력에 의해 만들어진 갈등이 주인공의 영웅적 행위를 통해 일단락 되어지는 구조를 갖는다. 보수주의적 영화나 자유주의적 영화와는 달리 비판적 영화들은 이분법적인 경계자체를 문제삼는다. 이러한 비판적인 텍스

트들의 내러티브 역시 균형점에서 시작하나 이것은 진정한 의미에서의 안정된 균형점이 아니라 거짓 균형점이라 할 수 있다. 여기에 과학기술을 매개로 갈등이 생겨난다. 그 결과 원래의 거짓된 균형이 깨어지나 이 경우 텍스트는 새로운 안정상태에 도달하지는 못한다. 또는 갈등이 해결됨으로써 원래의 거짓 균형 상태로 되돌아오는 내러티브 구조를 가진다. 즉 이런 비판적인 텍스트는 기존의 균형이 거짓이라는 점을 전제하면서 현재의 자본주의의 모순을 외삽한 미래를 통해 현재를 비판한다.

3.3. 사회, 문화적 배경에 따른 미래전망

현대의 가장 영향력 있는 대중문화의 한 부분인 영화에 있어서도 특히 공상 과학 영화가 최근 가장 대중적인 영화장르로 부상한 것은 현대의 사회, 문화적 배경과 무관하지 않으며 특히 공상 과학 영화의 비판적 미래 전망이라는 주제는 현재의 시대적 상황과 밀접할 관련성을 가지고 있다.

1977년 조지 루카스의 스타워즈는 진정한 공상 과학 영화의 황금기의 문을 열며 이는 80년대에 들어서 기술진보에 의한 시각적 효과와 더불어 휴머니즘에 관한 비판적 시각을 담고 있는 공상 과학 영화들이 등장하는데 결정적인 역할을 한다. 여기서 이론적으로 주목할 만한 것은 1970년대 후반부터의 두 번째 황금기는 경제학자 Mandel이 구분한 후기 자본주의 시대로 Jameson이 문화적 발달의 단계에서 포스트모더니즘에 해당하는 시기와 거의 일치한다는 것이다.

여러 비평가 중 대표적인 Vivian Sobchack¹⁵⁾은 Screening Space라는 자신의 저서에서 후기 자본주의의 논리가 우리의 사회적 삶의 구조와 문화적 제

13) Michael Ryan and Douglas Kellner, Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film(Bloomington: Indiana University Press, 1988).

14) 곽현자, 『SF영화의 장르적 특성에 관한 연구 - 사회문화적 기능을 중심으로-』(서울대학교 대학원 언론정보학과 석사학위논문, 1998. 2)

15) Vivian Sobchack, op. cit., p.253.

현의 미학을 근본적으로 변화시켰다는 Jameson의 포스트모더니즘론¹⁶⁾을 용해서 현대 미국 공상 과학 영화가 포스트모더니즘을 미학적으로 형상화하고 있다고 보았다. Sobchack은 이 책에서 공상 과학 영화의 두 황금기 속에 담긴 포스트모더니즘 논리를 분석하고 있는데 1970년대 후반부터 시작된 제 2의 황금시대에 오면 공상 과학 영화들은 포스트모더니즘적인 특질들을 보다 능동적으로 취하게 된다고 했다.

당대의 심리적 문제를 반영하며 1970년대 후반부터 공상 과학 영화는 본격적으로 전체주의적 지배에 따른 인간다운 삶의 상실과 자본주의의 발전에서 필연적으로 발생하게 되는 인간성 상실을 과학적 고증을 통해 표현하고 있다.

III. 공상 과학 영화에 나타난 복식이미지

공상 과학 영화에서 복식은 영화 속 세계를 형성하고 영화의 주제를 반영하는 상징적 기호로서 작용한다. 본 장에서는 앞에서 살핀 공상 과학 영화의 유토피아 형식과 사회적 태도에 따른 주제와 관련하여 공상 과학 영화의 미래전망에 따른 복식 이미지의 의미차원을 밝히고자 한다. 이를 위하여 먼저 미래의 복식에 대한 상상적 근원을 이루어 공상 과학 영화에 반영되는 유토피아 형식의 문학에서의 복식을 살펴보고자 한다. 다음으로 공상 과학 영화의 미래관에 따라 공상 과학 영화가 제시하는 미래상과 이에 따른 복식 이미지를 유형분류하고 마지막으로 분류한 유형을 토대로 공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지의 실증적 분석을 통하여 공상 과학 영화의 미래전망에 따라 복식 이미지는 어떠한 내용을 지니며 어떠한 형식으로 나타나는지 살펴보

고자 한다.

1. 공상 소설에 나타난 유토피아 복식 이미지

미래에 세워질 이상적인 사회의 구체적인 청사진을 만드는데 있어 Thomas More와 그 뒤를 이은 여러 작가들은 유토피아에 사는 사람들이 입어야 할 옷에 관심을 가지게 되었다. 많은 작가들이 상상하는 유토피아에서 채택되어진 복식은 기존의 환경이나 조건을 변화시킴으로써 인간의 의식을 개조하고 형성할 수 있다는 관점에서 의복의 재생산적이고 혁명적인 역할을 강조했다라는 공통점이 있다.

Tomas More는 'Utopia'(1516)에서 합리적이고 행복한 사회에서는 의복에 있어서 구별이 거의 없어야 한다고 결론지었고 따라서 '패션'이라 부를 수 있는 것은 아무 것도 없는 복식을 묘사했다. Tommaso Campanella의 'City of the Sun'(1602)에서는 남성과 여성들이 시각적으로 거의 동일하게 흰 면 내외 위에 긴 상의와 타이즈를 입고 있다고 묘사하고 있다. Louis-Sebastien Mercier는 1770년 The Year 2440, A Dream of What Will Never Be 라는 작품에서도 기능적인 요구에 의해 결정된 형태로 인체의 움직임에 있어 최대한의 자유를 주며 환경적 요소로부터 인체보호를 강조하는 미래의 복식이 묘사되어 있다.

19세기말에 오면서 공상 소설에서 제시되는 유토피아 의복에 대한 생각은 합리성과 실용성 못지 않게 미적인 측면의 고려가 이루어지긴 하나 이는 당시 유럽에서 이루어진 의복개혁운동에서 이성적이고 합리적인 고려에 의해 이상적으로 생각했던 미적인 관점의 틀 안에서 묘사되어지는 경향이였다. 미국인 Edward Bellamy의 Looking Backward(1888)

16) Fredric Jameson은 지난 몇 년 동안 세속화된 천년지복설인 모더니티의 거대서사들이 미래에 대한 종말감으로 전되되어 왔으며 그러한 일종의 전도된 천년지복설이 포스트모더니즘이라 일컫는 문화현상을 구성해왔다는 것이다.

【Fredric Jameson, "The Cultural Logic of Late Capitalism", 정정호, 강내희 역, 『포스트모더니즘론-후기자본주의의 문화논리』, (서울: 도서출판 터. 1992), p.139.】

에서 의복은 '여성스러운 우아함을 강조하는 적당한 주름의 효과를 사랑스럽게 보여주는 것'으로 묘사되어지는데 이는 일종의 모호한 고대 그리스풍의 고전주의적인 스타일을 염두해 둔 것으로 볼 수 있다.¹⁷⁾ 또 F.H. Pettycoste는 그의 *Toward Utopia* (1894)에서 미래의 여성들은 형태, 색상면에서 모두 조화로운 매우 예술적으로 만들어진 의복을 입을 것이라고 단언하며 그것은 우아하고 거침없을 것이며 유행의 불합리함과는 꽤나 다를 것이라고 했다.¹⁸⁾

20세기에 들어 유토피아의 주제가 여성에 의해 해석되었을 때도 의복 스타일은 유사한 경향으로 나타난다. Charlotte Perkins Gilman의 *Herland* (1915)라는 작품에서 그녀는 무게가 다른 바디수트(body suit)를 입고 그 위에 활동이 편하며 건강하고 미적인 만족감을 주는 의복개혁의 의복인 튜닉을 착용한 사람들을 묘사했다.¹⁹⁾

지금까지 살펴본 유토피아 형식을 취하는 공상 소설에서의 의복은 정치적, 사회적 목표를 추구함에 있어 강력한 힘을 가지는 것으로 간주되며 의복에서 전체적인 균등성, 일관성을 보이고 사치와 관련된 장식적인 요소는 제외된 인체에 가장 구속이 없고 기능적인 스타일이 묘사되어졌다.

2. 공상 과학 영화의 미래관에 따른 복식 이미지 유형화

공상 과학 영화가 표면적으로 제시하는 미래상은 서로 다른 미래관에 따라 크게 두 가지로 분류될 수 있는데 이성과 합리주의에 의한 유토피아적 계획에

따라 진보의 흐름을 계승하며 그 외적 형식이 유사하게 나타나는 것과 이와는 다른 미래의 세계를 상상하고 유토피아 계획 자체의 변형과 해체²⁰⁾를 바탕으로 그 안에서 미래에 대한 새로운 제시를 하려는 것이다. 이에 따라 영화가 표면적으로 표방하고 있는 미래의 시각적 이미지는(미래상) 각각 다음과 같다.

첫째가 모든 것이 잘 정돈되어 있고 깨끗하고 고도로 기계화되어서 나무랄 데 없이 인간의 삶을 편리하게 해주는 극도로 모던한 미래사회의 이미지이며

둘째가 모던한 이미지가 가지는 인공적 순수함은 삶의 현실을 은폐하는 것으로 보고 테크놀로지의 어두운 측면을 표면으로 드러내고 그 일탈 과정을 폭로한 모더니즘에 대한 반동과 대안적인 의미에서의 포스트 모던한 미래사회의 이미지이다.

이에 따라 공상 과학 영화의 시각적 스타일 창조에 기여하는 기호로서 복식에 있어서도 이와 같은 두 가지 양상은 그대로 적용된다고 할 수 있다.

2.1. 유토피아적 계획에 따른 획일적 복식 이미지

공상 과학 영화가 표면적인 시각이미지로서 제시하는 전통적 유토피아 개념을 계승한 미래는 '이성의 믿음, 계몽과 그에 의한 단선적 진보, 이상적 사회질서에 대한 합리적 계획, 총체성'에 대한 강한 신념 위에 건설된 유토피아이다. 이는 18세기 합리주의적 계몽주의 운동의 기계론적 철학을 계승하여 이성의 능력에 대한 믿음, 기계론적 자연관, 진보의 교외등으로 요약되는 현대성의 기본이념²¹⁾에서 사상적 배경을 찾을 수 있다. 진보관을 담은 계몽사상은 인간을 자유롭게 한다는 미명하에 인간의 감성

17) Aileen Ribeiro, *op. cit.*, p. 230.

18) *Ibid.*, p. 230.

19) Elizabeth Wilson, *op. cit.*, pp.224-225.

20) 여기서 '해체'라는 용어는 기존 개념의 표면상의 자연스러움을 파헤치거나 의문으로 떠올리기 위한 원리와 관련되어 사용한 개념이다.

21) David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, 구동희, 박영민 역, 『포스트모더니티의 조건』, (서울: 도서출판 한울, 1994), p.57.

적 측면과 개성을 억누르는 순수 도구적 이성으로 자연에 대한 과학적 지배를 시도한다.

이러한 유토피아적 계획을 계승한 미래에서 취하게 되는 복식은 앞서 살핀 공상 소설에서 제시된 유토피아 복식양식을 계승하는 형식으로 나타난다. 따라서 그 특징은 합리적이고 기술중심적인 이상적 사회질서에 어긋나지 않는 의복이며 도구적 이성이 강조된 궁극적 인간형을 표현하기 위한 것이어야 한다. 또 개성이 추구되고 사치를 조장하는 소비적 의미로서의 의복은 없어야 하며 합리적, 과학적 사고에 대한 강조는 이성적인 존재로서의 인간을 재현할 수 있는 복식을 취하게 된다.

2.2. 유토피아적 계획의 해체에 따른 불확정적 복식 이미지

공상 과학 영화가 설정하는 유토피아적 계획 자체를 부정하고 유토피아 형식을 해체한 미래상은 계몽이성에 의한 유토피아적 계획을 억압적으로 보고 거대한 단일체를 이룬 세력들이 만들어 놓은 기술적, 관료적 합리성은 '과학적'이라는 미명아래서 숨없이 압제를 휘두르는 특성을 지니고 있다고 보는 데서 시작된다. 이에 대한 근거는 사회가 결국 어떠한 유토피아적 미래를 향한 길을 얻을 수 있다는 가능성을 고려한 가정 자체가 잘못 세워진 것이며 그 이유는 사회적 지위는 합리적으로 같은 척도로 비교할 수 없는 구조, 양립할 수 없는 차이를 지닌 소수집단에 의해 구성되기 때문이라는 것이다.²²⁾ 따라서 이들은 반전체주의적 입장을 취하며 개별적인 자아실현의 영역을 개척하고자 하여 '타자성', '타자의 세계'에 집착하며 다원주의 세계를 강조하

면서 미래 세계의 이미지를 heterotopia²³⁾의 개념에서 찾고자 한다. 이러한 의미에서 이성과 합리에 의한 유토피아의 개념은 해체되게 된다.

이렇게 계몽이성의 자체적 결함을 강조하며 진정한 인간해방을 위해서는 모든 계몽 프로젝트를 포기해야만 한다는 주장 위에 나타난 철학이 포스트모던 사상이다. 20세기 후반에 들어오면서 부각된 포스트모더니즘이라 일컫는 문화현상은 우리가 미래에 관해 가지는 예감들의 내용이 파멸적인 것이든 구원적인 것이든간에 기존에 지속되어 오던 모더니즘이 쇠퇴하고 있거나 소멸되었다는 생각과 밀접하게 결부되어 있는 것이다.²⁴⁾

문학과 예술의 영역에서의 포스트모더니즘도 철학에서의 탈현대론에서 자원을 제공받아 다원성, 상대성, 불확정성을 기본적인 인식론적 입장으로 하고 있다.

따라서 이러한 사회, 문화현상을 반영한 미래 실성의 공상 과학 영화에서는 복식 양식에 있어 모더니즘의 기존 질서를 해체, 분산시킴으로써 시공을 초월하는 미적 이상형 인간에게 자유와 해방을 가져다준다는 탈 현대 이론²⁵⁾으로서 포스트모더니즘의 특징들을 시각적 이미지로 제시한다고 할 수 있다. 이런 의미에서 획일화된 복식 양식 즉 현대성과 결부되어 인간의 이성을 강조하고 감성적인 측면을 배제시킨 정제되고 기능화된 의복에 반대하며 기존의 질서와 가치체계가 전복되고 해체되는 불확정적인 복식양식이 나타나게 된다. 복식양식에 있어서의 해체는 개념적으로 사물간 관계의 표면상의 자연스러움을 파헤치거나 의문으로 떠올리기 위한 원리이다.²⁶⁾ 따라서 기존의 이분법적 구분에 의한 복

22) Marcia A. Morgado, "Coming to Terms with Postmodern: Theories and Concepts of Contemporary Culture and Their Implications for Apparel Scholars", *Clothing and Textiles Research Journal*, vol 14, no.1, (1996).

23) Foucault 가 제시한 개념으로 수많은 파편적 가능 세계들이 하나의 불가능 공간안에 공존할 수 있음은 말하는 것이다. 보다 단순하게 말하면 서로 병치되거나 중첩되는 이질적 공간들을 뜻하는 것이다.

24) Fredric Jameson, "포스트모더니즘-후기자본주의 분화논리", *op. cit.*, p. 139-140.

25) 김민자, *op. cit.*, p.114

26) Marcia A. Morgado, *op. cit.*,

식 개념의 고정성과 의복에 대한 전통적 가치의 자연스러움을 파헤치고 부정하는 복식 이미지로 나타난다.

3. 공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지의 실증적 고찰

본 절에서는 실증적 분석에 사용될 공상 과학 영화에 나타나는 복식 이미지를 앞에서 설명한 두 가지의 시각적 이미지로 나누고 각각에 해당되는 개별 영화별로 영화의 내용 및 주제의 분석과 더불어 제시되는 복식 이미지를 실증적으로 고찰하고자 한다.

3.1 확일적 복식 이미지

1) 도망자 로간(Rogan's Run)

영화 Rogan's Run은 1976년 감독 Michael Anderson이 만든 영화로 왜곡된 파라다이스로서의 미래에 대한 시각을 제시한 것이다.²⁷⁾ 서기 2274년의 미래는 겉으로 보기엔 완전 고용이 이루어지고 더 이상의 인구증가가 없으며 자원도 풍부한 유토피아이다. 그러나 나이가 서른에 이르면 모두 죽어야만 하고 새로운 세대에게 자리를 내어주어야 한다는 문제가 있다. 이 영화의 표면적 시각이미지에 의해 드러나는 기본적인 설정은 객관적 과학이 자연을 지배하는 합리적 형태의 사회조직이다. 따라서 Dome City의 시민은 사치와 화려함의 요소는 제거되고 평등과 공유사상에 맞게 남녀 모두 경쟁적 요소가 적은 유사한 스타일의 옷을 입고 있다. 또 감성적 측면은 배제된 이성적 존재로서의 궁극적 인간형의 창조는 이성에 가치를 둔 순수성의 미적 가치를 지니는 복식을 이상적 복식으로 간주한다. 따라서 형식적 간결성, 총체성, 통일성, 원근법적 깊이, 절대적 명료함 등을 통한 이미지로서 인체미를 재현하는 고전

적인 스타일²⁸⁾의 드레이퍼리형으로 인성의 인체를 강조한 인체우선형의 복식을 취한다.

영화의 결말은 결국 주인공이 유토피아적으로 보이는 Dome City를 탈출하는 것으로 총체성의 계획 위에 과학적으로 구성된 유토피아는 진정한 인간해방을 이룰 수 없다는 메시지를 전하고자 한 것이다. 따라서 영화가 제시한 이상적인 의미에서의 복식은 오히려 인간을 구속하고 개성과 자유를 억제하는 도구로서의 이미지로 사용된 기호라 할 수 있다.



<그림 1> 고전적인 스타일의 의복과 바디수트

2) 저지 드레드(Judge Dread)

영화 Judge Dread는 경찰력의 문제점에 대한 불안감을 안고 미래를 디스토피아로 만드는 것은 폭도들이 아니라 오히려 경찰력이라는 생각을 반영한 영화다. 이는 보다 나은 이성을 가진 사람들이 나머지 인간들을 계몽하여 사회의 진보를 이룰 수 있다는 계몽사상에 입각한 사회구조로 모더니즘의 철학적 사고 위에 세워진 유토피아이다. 그러나 이 원래의 균형점은 진정한 의미에서 안정된 균형점이 아닌 거짓 균형점으로 과거에 대한 향수나 현재에 대한 안위를 지니며 그 대안을 과거에서 찾지 않는다는 점에서 비판적, 진보적 태도를 취한다고 할 수 있다.

27) Internet movie site.

28) Patrizia Calefato, "Fashion and Worldliness: Language and Imagery of the Clothed Body", *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, (London : Berg Press, 1997), p.81-82.

이 영화에서 제시하는 미래사회는 보다 나은 이성을 지닌 사람이 합리적으로 운영해 나가는 관료체제의 경찰국가다. 따라서 복식양식에 있어서도 정치적 질서를 유지할 수 있는 기능의 군복 형태의 유니폼이 주로 나오며 이들이 미래의 궁극적인 인간형으로 생각하는 기계적인 인간의 이미지를 주기 위해 매우 단순화된 검정색 바디수트가 주로 보인다. 군복은 실용적 의복의 대표적 예로 군복에서 형태를 빌어온 유니폼은 이성과 합리주의에 기초한 기능주의적 형태이며 이를 획일되게 착용한 인간은 하나의 도구로 취급된다는 함축적 의미를 담고 있다.



<그림 2> 군복 스타일의 유니폼

3) 가타카(Gattaca)

영화 Gattaca가 보여주는 세상에서 모든 가정은 유전자 조직으로 우성인자만을 보유한 완벽한 아이를 가질 수 있다. 과학적인 것, 완벽한 것만을 숭배하는 세상이 바로 가타가가 보여주는 21세기인 것이다. 그러나 영화 속의 현실에서 이는 매우 합리적이고 이상적으로 조직된 사회구조로 미학적으로도 아름다운 세계이다. 즉 영화가 표면적으로 취하는 배경 이념은 이성과 과학에 의해 세계를 이상적으로 만들어 갈 수 있다는 계몽사상가들의 진보적 세계관이 반영된 것이다.

따라서 복식 이미지에 있어서도 이성적으로 잘 조직되어 구성된 사회의 이미지와 맞아떨어지는 기능주의 미학의 형태로서 테일러드 수트가 획일적으로 나타난다. 테일러드 수트는 이차원적인 평면 직

물을 서양인들의 사고와 이성을 바탕으로 분해시키고 인체에 대한 그들의 미의식에 따라 입체화 과정과 함께 조립시킴으로써 20세기 서양인들의 이성 합리주의, 기계주의, 기능주의를 밀거름으로 완성된 최고의 걸작이다. 단순화되고 획일화된 형태는 계급간이나 남녀간의 의복 차이를 최소화시킨 것으로 의복에서의 평준화는 근대 휴머니즘의 한 형태로서의 평등주의에 기반한 총체성의 계획을 표방한 것이다. 특히 획일적인 검정색 바디수트 역시 기계주의적 관점의 극단적 형태로 미니멀리즘의 극치라 할 수 있다.

그러나 결국 이 영화가 관객에게 전달하고자 하는 메시지는 숨막히는 미래에서의 인간성의 상실로 획일화된 복식 이미지는 인간의 개성과 미를 추구할 자유마저 상실한 암울한 미래사회를 제시하기 위한 시각이미지로 작용한다.



<그림 3> 획일적으로 착용된 테일러드 수트

4) 데몰리션 맨(Demolition Man)

영화 Demolition Man은 2032년 경찰력 증대, 과학기술 발전을 통해 인간행동의 통제가 완벽히 이루어졌다고 생각하는 미래의 모습이 그려진다. 그러나 실상은 지하세계에 통제를 거부하는 또 다른 사회가 구성돼 있는 불안정한 이중구조를 가진 디스토피아다.

이 영화가 표면적으로 취하고 있는 사회는 정보 문명에 의해 살기 좋게 편성된 유토피아 사회이며 <그림 4>에서 보듯이 시민들이 비교적 획일적으로

취하고 있는 복식은 성차나 계급차가 최소화된 패션의 경쟁적 힘이 약한 스타일의 옷이며 인간의 성적 측면이 절제되는 스타일의 옷이다. 또 대부분의 색상이 무채색으로 색상에 있어서도 다양성을 배제시켰다. 구체적인 형태에 있어 극동 아시아의 동방풍을 택하고 있는데 이 영화가 이런 의미의 유토피아 복식으로 동방풍의 복식을 택한 것은 복식 개혁론자들이 자연스런 인체미를 표현하기 위한 적당한 복식으로 기모노를 제안했던 것과 같은 매커니즘으로 외적형식에 있어 고대의 클래식한 스타일과 유사한 동방풍의 복식에 서구문화에서 정의한 유토피아의 복식이 갖는 이념을 조작적으로 부여한 것이라 볼 수 있다.²⁹⁾



<그림 4> 획일적인 동방풍 복식 차림의 시민들

그러나 이런 복식의 이미지는 영화가 취하는 획일화되고 인간이 통제되는 사회에 대한 비판적인 태도와 합쳐져 결과적으로 폭도 박사의 꼭두각시이며 개성 없고 맥 빠진 사람들이라는 이미지를 주기 위한 기호들이다.

이상에서 요약한 의복에 대한 개념은 앞서 살핀 공상 소설에서 제시되었던 유토피아 의복에 대한 개념과 일치하는 것으로 그 외적 형식이 유사하게 나타났다. 그러나 공상 소설에서 제시한 미래에 대한 시각은 긍정적인 것으로 이성적이고 합리적인

계획 위에 세워진 유토피아에서 복식은 인간을 자유롭게 살기 좋게 하기 위한 의미에서의 생산물인 반면 합리적 계획에 따른 유토피아에 대한 부정적인 시각을 지닌 공상 과학 영화에서 복식은 함축적 의미의 차원에서 비판적이고 회의적인 의미를 전달하는 기호로 바뀌었다.

3.2 불확정적 복식 이미지

1) 둔(Dune)³⁰⁾

Frank Herbert의 대하장편소설 Dune을 David Lynch감독이 1984년 제작한 영화 Dune은 사막으로 뒤덮인 행성 'Dune' 에서 펼쳐지는 장대한 대서사시를 담은 공상 과학 영화다. 이 영화는 특히 기



<그림 5> 근대적 시공간 개념 해체: 르네상스 양식



<그림 6> 근대적 시공간 개념 해체: 19세기 양식

29) 권유진, "오리엔탈리즘의 패션체계", (서울대 대학원 석사학위 논문, 1998, 2), p. 84

30) 국내에서는 '사구'라는 제목으로 출시되었다.

31) Vivian Sobchack, *op.cit.*, p.54.

호들의 화려하면서도 시대적으로 불분명하며 지역적으로도 불분명한 절충주의로 알 수 없는 미래의 역사에 관한 개념을 미학적 스타일로 제시하고 있다.³¹⁾ 16세기 르네상스 시대를 연상케 하는 복식이 등장하는가 하면 19세기 버슬 스타일의 드레스도 보이며 평면형의 증세풍 복식도 찾아볼 수 있다.

이와 같이 영화 전반에 걸쳐 다양한 역사적 시대의 의상이 혼재하여 나타남으로써 역사적 시간에 따른 복식 형태에 대한 고정관념을 무너뜨리며, 이는 새로이 탄생된 공간에서 공식적이었던 역사적 시간개념이 흐려지도록 하여 마치 이 이야기가 역사적 시간을 초월한 영원한 배경을 가진 것처럼 보이도록 한다.

2) 바빌론(Babylon)

Babylon은 영국에서 방영되는 인기 SF TV시리즈물로 <그림 7>은 Babylon의 한 장면인데 근대적 형태의 군복 스타일과 르네상스의 무사이미지를 주는 스타일, 바로크 시대의 의복 스타일과 동방풍 스타일의 의복이 혼재하고 있다. 각각의 인물에서도 시공간의 개념이 혼합된 모호함이 느껴지는데 바로



<그림 7> 근대적 시간공간 개념 해체

크시대의 의복을 입고 있는 서양인의 머리는 일본의 사무라이를 연상시키는 형태다. 또 동방풍의 화려한 직물로 만들어진 복식을 입은 여성은 전형적인 백인이며 르네상스시대의 남성들이 입었던 대표적인 상의인 뿌르쁘앵(pourpoint)을 입은 이는 인간과 짐승의 중간적 모습이다.

이러한 복식 이미지는 bricolage의 기법으로 역사적 스타일의 문맥에 맞지 않는 부적절할 요소를 통합하여 소수민족, 동양문화등 이전에는 소외되어오던 요소들의 재배치를 통해 문화적으로 다원화된 heterotopia의 미래상을 제시하려 한 것으로 해석할 수 있다.

3) 브라질(Brazil)

영화 Brazil³²⁾은 Terry Gilliam감독의 1985년 작품으로 오늘날 최고의 SF컬트 영화 중 하나로 꼽힌다. 판료사회가 만들어낸 디스토피아의 모습을 보여주는 동시에 관료제의 끈질긴 생명력에 대한 두려움을 비판적인 시각으로 그려낸 영화다.

이 영화가 취하는 복식 이미지는 전체 텍스트 구조내에서 양식적인 복합성으로 설명되어 질 수 있다. Linda Hutcheon³³⁾은 브라질을 매우 포스트모던한 것으로 평가하는데 이는 서로 다른 역사시대들의 결정할 수 없는 혼합과 더불어 다른 영화들에 대한 패로디적 회상을 일으키는 역사에 대한 아이러니한 재고이기 때문이다. 미래적인 분위기가 30 년대의 의상과 컴퓨터들과 고도의 자동화에 의해 지배되는 세계와 혼합되어 있다. 즉 이러한 형태들의 영화는 Jameson이 말하는 향수양식의 일례로 시간적인 단절 위에 희극과 비극, 이상사회와 결합사회, 모험담과 풍자 사이의 불안정한 경향이 영화가 지닌 장르적인 이질성과 함께 나타나는 것이라 할 수 있다.³¹⁾

구체적으로 시대착오적 의복을 통해 근대적 시간

32) 국내에서는 '여인의 음모'라는 제목으로 출시되었다.

33) Linda Hutcheon, "Beginning to Theorize Postmodernism", Textual Practice,(1987), p. 11-12.

34) Steven Connor, *op. cit.*, p.210.

개념이 해체되는 미래의 이미지를 제시하며 <그림 8>과 같이 기존의 전통적인 착장 방식에 대한 개념에서 벗어나 사용목적과 기능이 뚜렷한 구두라는 아이템을 모자라는 다른 용도로 전환시켜 규범을 파괴하고 기대와 예상을 꺾으로써 기능의 명확성 대신 불확정성을 제시한다. 또 겹옷화된 코트셋같이 사적인 공간, 공적인 공간이라는 의복영역에 대한 전통을 파괴한 의상이 등장한다.



<그림 8> 전통적 착장방식 해체

4) 코드명 J (Johnny Mnemonic)

1995년에 만들어진 영화 코드명J(원제:Johnny Mnemonic)는 2020년 방송전파와 정보네

트워크가 지배하는 미래 사회에 과다한 정보, 전기, 방송전파 오염이 원인이 되어 NAS라는 신경저하증후군이 발생하고 전세계를 지배하는 권력은 일본인의 거대기업으로 야쿠자를 동원해 이 증후군의 해독방법의 정보를 없앴으로써 전세계의 지배권을 유지하려 한다는 내용으로 이 영화가 갖는 과학기술 발달 대한 시각은 비판적이다.

<그림 9>에서 여성은 파란눈을 가진 금발머리의 전형적인 백인여성이지만 복식 양식에 있어 동양적인 스타일을 취함으로써 다소 모호한 이미지를 준다. 여밈이 있는 카프탄형의 기모노 스타일 상의를 입고 있고 머리 스타일도 일본의 전통복장인 기모노에 어울리는 올림머리 차림이다. 인종간의 복식

스타일 구분이라는 경계선을 없애 일정한 복식 스타일로 구분 지을 수 없는 모호성을 나타냄으로써 복식문화에 있어서의 의상체계의 관념적이고 구조적인 해석을 해체했다.

그 외 착장 방식의 고정관념이 탈피된 의복의 예로, 남성의 경호 임무를 맡은 여성 경호원이라는 성적 가치에 대한 이분법적인 구분이 해체된 역할 구조에 따라 의복에 있어서도 여성의 신체적 구속의 의미인 코트셋을 공적인 공간으로 노출시킴으로써 억압과 학대로서의 의미자체를 해체시키고 있다. 이러한 과정을 통해 성역할적 구분과 속옷과 겹옷의 구분을 모두 파괴시켜 기존의 보호받고 구속받는 여성의 이미지로서의 여성 의복에 대한 가치를 전복시킨 복식 이미지가 추구되었다고 할 수 있다.



<그림 9> 인종간 복식 경계 와해

5) 제 5원소(The Fifth Element)

영화 The Fifth Element는 Luc Besson 감독에 의해 1995년에 만들어진 공상 과학 영화로 미래를 바라보는 태도에 있어 이분법적인 구조를 취하며 타자는 부정적으로 그려지는 보수주의적 텍스트와는 달리 주체와 타자를 설정함에 있어 긍정과 부정의 입장을 제시하지 않는 자유주의적 태도를 지니는 것으로 미래에 대한 대안적인 제시가 이루어지는 영화라 할 수 있다.

이 영화가 미래사회의 이미지를 설정함에 있어서도 다원화되고 불확정적이며 모호한 이미지의 사회를 채택했고 이에 따라 복식 이미지에서도 기존의

위계적 질서를 전복시키는 경향이 두드러지게 나타난다고 할 수 있다. 즉 복식에 있어 지역적, 인종적 모호성이 존재하며 감춤의 기능이라는 의복착용에 대한 기존의 관습을 파괴시킨 의상들이 등장한다. 또 <그림 10>에서 보여지는 남성의 cross-dressing 과 같이 복식에 있어서 성적 경계가 와해된 이미지가 제시된다. cross-dressing은 복식에서 성의 가지적 불일치를 포스트모더니즘에 있어 기독교의 문제, 타자의 복귀라는 측면과 연관시켜 사용한 보다 포괄적인 개념으로 이렇게 함으로써 기존의 사회가성의 이분법에 지나치게 의존한 나머지 가지게 된 편견들에 대해 정면으로 도전하고 있다.



<그림 10> 복식에서의 성구분 해체

6) 블레이드 러너(Blade Runner)

Ridley Scott감독의 Blade Runner(1982)는 2019년 11월 로스엔젤레스가 배경이다. 타이텔 주식 회사는 우주 식민지 개척에 필요한 노동력을 제공하기 위해 유전자 재조합 기술로 복제 인간을 개발한다. 사람보다 체력과 지능이 뛰어난 이들 복제 인간은 점차 자의식을 갖게 되고 4년으로 정해진 생명을 연장하기 위해 반란을 꾀하고 지구로 도망친다.

이러한 이야기를 담은 블레이드 러너가 조망하는 미래 도시의 이미지는 시대적 공간적 구체성이 없는 혼탁적인 이미지다. 건축 양식에 있어서도 과거 중세적 분위기와 현대의 건물 분위기가 합쳐져 구

성되어 있다.

이러한 시각적 이미지에 의해 구체화되는 미래의 도시는 결국은 오늘날의 현실 상황과 현재의 후기 자본주의 사회 질서에서 발전한 모습이라³⁵⁾ 할 수 있다. 즉 후기 자본주의 사회의 모순이 노출되고 기존의 좋은 것과 나쁜 것이라는 관념이 해체되는 포스트모던한 이미지로 복식양식에 있어서도 모더니즘 양식에 내재된 대립항들에 대한 새로운 지각과 해체를 시도해 의식적인 파괴를 추구하는 표현 형태로 구체화되어 나타난다.

복식 양식에 있어서도 차별화된 시대성이나 지역성을 찾을 수 없다. 거리에는 펑크족이 있는가 하면 이상한 모자를 쓰고 도포나 기모노를 입은 사람이 있는가 하면 복제 인간 조리가 일하는 클럽은 1940년대 스타일의 복식을 입은 사람들로 가득 차 있다.

의복의 색상과 제작기법에 있어서도 소재 자체의 낡은 흔적을 부여함으로써 부와 빈곤, 미와 추, 새 것과 헌것의 불확정성을 실현시키고 있다. 데카드의 해진 느낌이 나는 황폐한 이미지의 의복과 레이첼의 페치워크에 의해 만들어진 인조털 코트가 바로 그것이다. 페치워크는 폐품을 이용해 만들어진



<그림 11> 의복재료와 기법의 개방성 : 페치워크기법의 인조털 코트

35) Giuliana Bruno, "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner", Annette Kuhn, op. cit., p.185.

재활용의 미학으로 더 이상 지구상에 털을 가진 동물이 남아 있지 않음을 암시하듯 재료의 궁핍함을 느끼게 하는 기법으로 이용되었다.

〈그림 12〉의 복제인간 조리의 의상은 속옷이 겹옷화한 것으로 비닐이라는 기존의 의복재료의 개념을 탈피한 소재가 감춤으로서의 겹옷의 기능을 다하지 못함으로써 속옷이 겹으로 노출되고 있다.



〈그림 12〉 전통적 착장방식의 해체:비닐소재 겹옷과 노출된 속옷

IV. 요약 및 결론

연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

공상 과학 영화는 이미지 소비사회에서 적극적인 시각이미지 생산을 통해 기호학적 환경을 만들어내는 대표적 문화 산물이며 공상 과학 영화의 시각적 스타일 창조에 기여하는 복식 이미지는 시각 이미지의 창조가 중요한 영화 속에서 실질적인 주제로 다루어짐으로써 단순한 옷의 선택이 아닌 상징의 과정으로 다루어진다. 미래에 대한 비판적 시각을 반영하는 현대 공상 과학 영화는 과학기술발달이 미래에 미칠 영향을 부정적인 시각으로 바라보는데 이러한 공상 과학 영화는 현재의 문화적 우세종이라 할 수 있는 포스트모더니즘의 사상적 배경 위에 형성된 것이다.

실증적 분석에 이용된 영화들은 서로 다른 철학적 사고 위에 만들어진 미래사회이며 이는 크게 현

대성의 진보개념에서 극도로 발전하게 된 모던한 이미지를 제시한 것과 이를 버리고 해체하는 포스트모던한 이미지를 제시하는 것으로 나눌 수 있고 이에 따라 복식 이미지 역시 각각 확일적, 불확정적 복식 이미지로 나눌 수 있다.

먼저 확일적 복식 이미지의 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 이성과 합리에 의해 세워진 유토피아에서 입혀질 복식은 형태에 있어 균등성과 일관성을 보였고 소비적이고 사치스런 경쟁적 요소는 제외되었다.

둘째, 순수 도구적 이성으로서 자연을 지배하겠다는 인간의 욕망은 이러한 자연의 지배가 이루어진 것 같이 보이는 미래사회에서 이성적 존재로서 인간을 강조하는 복식 양식을 채택했다. 이성에 가치를 둔 이상적 복식은 성적인 느낌이 절제된 인간의 신체적인 형태를 강조하지 않은 순수한 형태를 유지하는 것이다.

셋째, 과학적이고 합리적인 사고에 의해 지배되는 미래 사회에서는 인간의 도구적 기능을 최대한 발휘하기 위해 인체의 움직임이 자유롭고 편리하도록 하는 기능주의에 입각한 단순화된 형태의 의복이 제시되었다. 의복을 통해 기계적 인간형을 재현하기 위해 서양 의복에 있어서 기능주의 미학에 따라 탄생시킨 테일러드 수트가 제시된다. 또 이러한 기계주의적 관점의 극단적 형태로 인체선을 그대로 재현하며 입혀지는 body suit가 제시된다.

한편 해체의 의미에서의 불확정의 복식 이미지의 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 시공간에 따른 복식 형태에 대한 전통적 가치체계를 탈피하고자 했다. 근대적 메타설화의 기초를 이루는 진보적 역사관 및 단선적 시간 개념, 그리고 근대적 지역 공간 개념의 해체와 재구성인 복식 이미지로 제시되었다.

둘째, 의복이 성을 구별해주는 도구로 이용됨을 거부하고 성에 따른 복식 형태에 대한 전통적 가치가 파괴되었다. 기존의 남성과 여성의 복식에 대한

정형화된 개념을 파괴하는 불일치 현상으로서 남성의 cross-dressing 이 주로 나타나며 성적 정체성이 결핍된 모호한 성의 이미지를 주어 제 3의 성을 탄생시키는 복식 이미지가 나타났다.

셋째, 인체미에 대한 고정관념 탈피로 의복의 구조와 인체 구조사이의 관계의 자연스러움에 대한 가정이 무시되고 의복이 어떻게 착용되어야 하는가에 대한 전통적 가정에 대한 도전이 가시화 되어 나타났다.

넷째, 의복 재료와 기법에 대한 전통적 가정이 무시되었다. 전통적으로 부의 상징이었던 복식에 대한 관념을 해체함으로써 빈곤과 황폐함을 주는 복식재료를 사용하고 기법에 있어서도 깨끗하고 정교하게 인체미를 표현하는 대신 옷을 난도질하고 타락시켜 빈곤감과 궁핍함의 이미지를 제시하는 복식이 가시화 되어 나타났다.

결국 현대 공상 과학 영화에 나타난 미래의 복식은 단순한 환상이나 공상적인 개념으로서가 아닌 현재의 사회, 문화적 현상을 반영한 현대 패션의 연장으로서 제시된 것으로 내용적인 측면 혹은 형식적인 측면에서 현재의 시대상황을 반영하고 있다.

참고문헌

- 광현자. "SF영화의 장르적 특성에 관한 연구-사회, 문화적 기능을 중심으로-." 서울대 대학원 언론정보학과 석사학위 논문.1998.
- 김경용. 『기호학이란 무엇인가:기호의 우리, 우리의 기호』 서울: 민음사,1994.
- 김민수. 『도넨디자인 비평: 포스트 모던, 해체의 이해』,서울:안그라픽스, 1994.
- 김민자. "20세기 패션에 나타난 모더니즘과 포스트모더니즘에 대한 연구(Ⅱ) -반미학(Anti-Aesthetics), 열림 패션(Open-Fashion)을 중심으로-" 복식지 38호 (1998.5)
- 김성환. 『나는 본다, 철학을』, 서울: 동녘, 1998.
- 김영준. "포스트모더니즘 영화연구-현대 공상 과학 영화를 중심으로-" 동국대 대학원 석사학위 논문, 1993.
- 김진우. 『하이테크 시대의 SF영화』, 서울: 한나래, 1995.
- 문화와 사회 연구회(편). 『현대와 탈현대』,서울: 사회문화연구소 출판부, 1993.
- 신순철. "공상과학(Science Fiction)영화에 나타난 디스토피아(Dystopia)적 미래관 분석." 서강대 대학원 신문방송학과 석사학위논문,1994.
- 오영호. "공상 과학 영화에 나타난 미래 전망 -리틀리 스코트의 '블레이드 러너'와 '에이 리언'을 중심으로-." 중앙대 대학원 석사학위 논문, 1993
- 이정호. 『포스트모던 문화읽기』, 서울: 서울대학교 출판부,1995.
- 이정후. "포스트모더니즘 패션에 나타난 불확정성". 숙명여대 대학원 의류학과 박사학위 논문, 1998.
- 이철민. "디스토피아, SF의 상상력". 씨네 21. 1997년 12월호.
- 편장완. "포스트모던 문화와 새로운 공간의 생산." 영상포럼 8호.(1994, 8).
- Asa Berger, Arther. 한국사회언론연구회 매체비평분과 (역).『대중매체비평의 기초』, 서울: 이론과 실천, 1996.
- Barnard, Malcolm. Fashion as Communication London: Routledge Press, 1996.
- Baudrillard, Jean. Simulacres et Simulation. 하태환 (역). 『시뮬라시옹:포스트모던 사회 문화론』, 서울: 민음사, 1992/1997.
- Bruzzi, Stella. Undressing Cinema: Clothing and Identity in the movies. London and New York: Routledge Press, 1997.
- Calefato, Patrizia. "Fashion and Worldliness: Language and Imagery of the Clothed Body." in Valerie Steele(ed). Fashion Theory: The

- Journal of Dress, Body & Culture. London : Berg Press, 1997.
- Connor, Steven. Postmodernist culture: An Introduction to Theories of Contemporary. 김성곤, 김정호 (역). 『포스트모던 문화』. 서울: 한신문화사, 1997.
 - Finkelstein, Joanne. After a Fashion. Carlton : Melbourne University Press, 1996.
 - Jameson, Fredric. Postmodernism and Consumer Society. The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture. 윤호병 외(역). 『포스트 모더니즘과 소비사회』. 반미학: 포스트모던 문화론』서울: 현대미학사, 1993/1994.
 - Janssen, Elois . "Visions of the Future: Costume in Science-Fiction Films." in (ed). Hollywood and History Costume Design in Film. LA: Los Angeles County Museum of Art, 1987.
 - Ribeiro, Aileen. "Utopian Dress." in Juliet Ash and Elizabeth Wilson(eds.). Chic Thrills London: Pandora Press, 1992.
 - Sobchok, Vivian. Screening Space: The American Science Fiction Film New York: Ungar, 1987.
 - Scholes, Robert, Rabkin, Eric S. SCIENCE FICTION history. science. vision. 김정수, 박오복 (역). 『SF의 이해』. 서울: 평민사, 1993.
 - Campbell, John. "Concerning Science Fiction." Conklin, G (ed). The Best of Science Fiction, New York: Crown Publishers, 1946.
 - Wilson, Elizabeth. Adorned in Dreams: Fashion and Modernity. London: Virago Press, 1985.