

대중문화에서 보여지는 신체표현과 복식디자인 연구
- 미국과 국내 영화를 중심으로 -

권 기 영[†]
미시간 주립대학교

**The Study of Human Body Expression and Fashion Design
Appeared in Popular Culture
-Focused on Movies in Korea and American-**

Gi-Young Kwon[†]

Dept. of Apparel and Textile Design, Michigan State University
(2004. 5. 28. 접수: 2004. 8. 6. 채택)

Abstract

The purpose of this study is to investigate the symbolic meaning in body image and fashion style portrayed in Korea and American movies in aspects of sex, race, nature, and technology. The researcher analyzed movies in Korea and USA, and the results were as follows. In aspects of sex, movies portrayed new masculinity and femininity escaped from previous gender stereotypes, and the clothing styles characterized sex identity and sex roles. In aspects of race, more various races appeared in America movies than Korea's, and the appearance and stereotypes related with race were blurred by the globalization and the change of film market environments. In aspects of nature, Korea movie portrayed the human being as lyrical appearance in nature, and America movie expressed the human as a strong men conquering the nature in adventure movie or super human image combined with nature thing which endowed nature's superior characteristics to human body in fantasy and science fiction movies. In aspects of technology, the human bodies were described as cyborg, alien, or super human, which symbolized the de-identification in digital world, de-boundarization between human and machines, and the human's uncertainty.

Key words: movie(영화), nature(자연), race(인종), sex(성), technology(기술).

I. 서 론

영화는 스크린을 통해 표현되는 종합예술로서¹⁾
현재뿐 아니라 지나간 과거를 새롭게 구성하거나 다
가을 미래를 예측하여 미래에 대한 모습을 가상적

이 논문은 2002년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음. (KRF-2002-037-G00009)

[†] 교신저자 E-mail: kwongy70@hanmail.net

1) Rudolf Arnheim, *Film as Art* (CA: Berkeley, University of California, 1957), p. 7.

으로 보여줌으로써 시대 정신과 가치를 조명하며, 대중들의 삶과 사회에 큰 영향을 미치고 있다. 특히 영화가 가지는 사회적 특성과 미학적 특성은 서로 영향을 주고 받으며²⁾ 사회의 변화를 반영한다³⁾.

많은 사회학자들은 영화가 관계에 미치는 역할과 영향에 대해 연구해 왔으며, 그 결과 영화를 비롯한 엔터테인먼트 미디어가 청소년의 사회화 과정을 위한 중심도구로서 무엇이 남성과 여성을 뜻하는가에 대한 강력한 메시지를 보내며⁴⁾ 다양한 매체에서 체계적으로 두사되는 이미지는 미의 아이콘으로서 소비자가 흉내내는 강력한 역할모델이 됨을 확인하였다. 패션과 영화는 여성성과 남성성의 변화를 알려주는 중요한 지침⁵⁾으로, 세계화의 추세로 국제적인 교류가 날로 높아지고 있는 요즘 다른 나라의 다양한 문화와 생활방식을 엿보는 것을 가능케 하는 영화는 다양한 인종의 미가 혼합된 다양한 형판을 제시한다⁶⁾. Holmlund⁷⁾는 신체의 영화적 재현이라는 측면에서 인종과 성, 섹슈얼리티, 그리고 계층을 연구한 결과, 영화의 주인공이 이상적인 신체의 전형성을 보여줌을 확인하였고, Katz⁸⁾는 신문이나 잡지의 영화광고에서 제시되는 폭력적이고 섹시한 분위기를 띠는 장면이 폭력과 함께 섹시한 남성성을 돋보이게

한다고 주장하였다.

이들 연구는 영화에서 재현되는 신체 유형이 신체 이미지의 시각적 차를 요구하는 사회적 분위기의 영향을 받으며 일반인들의 신체 인식에도 영향을 미침을 보여준다. 특히 영화 속 등장인물의 패션은 영화의 인가와 더불어 스크린 밖에서도 크게 유행함으로써 스타일의 확산과 소비자 하위문화의 확산을 가져오며⁹⁾, 일부는 스트리트 스타인과 결합하여 헐리웃 유행을 반영한다.

이와 같이 패션에 미치는 영화의 영향력은 지대하며, 의류학 분야의 여러 학자들이 영화와 관련한 연구를 해 왔는데, 주로 성과 관련한 연구¹⁰⁾, 산업적인 측면에서 바라본 영화의상의 이미지에 관한 연구¹¹⁾, 특정 영화에서 역할에 따른 영화의상연구¹²⁾, 그리고 영화의상의 대중패션에의 영향 등에 관한 연구¹³⁾들이다.

이에 본 연구는 신체의 내적 차원으로서의 성과 인종, 신체를 둘러싼 외적 환경으로서의 자연과 기술의 측면에서 미국을 중심으로 한 헐리웃 영화와 국내 영화에서 보여지는 영화 속 신체이미지와 패션을 살펴보았다. 이론적 배경으로 미디어 관련저서와 기사, 연구논문을 참고하였으며, 분석을 위해 1999년 이후 개봉된 미국 및 국내 영화로 한정하였다.

2) Ian C. Jarvie, *Movies and Society* (New York: Basic Books, 1995), p. 5.

3) Valenti McLean, "Movies Reflect Changes in Society," *USA TODAY*, 20 December 1990, sec. 1A.

4) Linda Holtzman, *Media Message: what film, television, and popular music teach us about race, class, gender, and sexual orientation* (Armonk, N. Y. : M. E. Sharpe, 2000), p. 95.

5) Sarah Berry, *Screen Styles* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2000), p. x iii.

6) Basil G. Englis, Michael R. Solomon, and Richard D. Ashmore, "Beauty before the eyes of beholders: the cultural encoding of beauty types in magazine advertising and music television", *Journal of Advertising* Vol. 23 No. 2 (June 1994), pp. 49-64.

7) Chris Holmlund, "Impossible Bodies: Femininity and Masculinity at the Movies", *Velvet Light Trap* (Spring 2004), pp. 98-100.

8) Benjamin J. Katz, "Advertising and the Construction of Violent White Masculinity", in *Gender, Race, and Class in Media*, ed. Gail Dines and Jean M. Humez (Thousand Oaks : Sage Publications, 2003), pp. 349-358.

9) Sarah Berry, *Op. cit.*, p. xx.

10) 정세희, 양숙희, "1930~1990년대 영화 의상에 나타난 젠더 정체성: 남성성(Masculinity), 여성성(Feminity)를 중심으로," *대한가정학회지* 40권 5호 (2002), pp. 63-78.

11) 신경섭, 박혜원, "영상산업과 패션산업 연계의 시각에서 본 1990년대 영화의상의 이미지 연구", *복식* 50권 3호 (2000), pp. 117-131.

12) 이화영, 이순홍, "역할에 따른 영화의상 분석 :영화 <바람과 함께 사라지다>의 주요 여배우를 중심으로", *복식문화연구* 10권 6호 (2002), pp. 648-665.

13) 유태순, 조은영, "영화의상이 대중패션에 미친 영향", *대구 효성가톨릭대학교 사회과학연구* 5 (1998. 2), pp. 173-189. 이순홍, 김희정, "영화가 의생활에 미치는 영향에 대한 연구", *성신여자대학교 연구논문집* 35 (1997. 2), pp. 399-418.

II. 이론적 배경

1. 신체 이미지와 영화

1) 영화에서 표현되는 성 이미지

성은 생물학적 특징에 근거해 인간을 구별하는 첫 번째 기준이자 우리 삶의 중요한 부분으로¹⁴⁾, 사회에서의 권력관계를 반영하며 정치적·경제적·문화적 이슈가 되어 왔다¹⁵⁾.

영화는 성적 이미지의 스토리로 구성되어 있으며, 시대의 이상적인 남성다움과 여성다움을 줄거리와 배우의 캐릭터 그리고 스타일 이미지를 통해 드러냄으로써 젠더 사회화를 위한 중심적인 역할을 한다. 일반적으로 남성은 독립적이고 강한 전사의 이미지로, 여성은 남성에 종속적이고 소극적인 이미지로 그려져 왔는데¹⁶⁾, 이러한 성 정체성에 대한 고정관념은 영화의 캐릭터나 주제가 복잡할수록 덜 고정되고, 단순할수록 더 쉽게 형성된다. 특히 헐리웃 영화는 여성을 남성과는 다른 방식으로 재현하는 경향이 있는데, 예를 들면 여성의 얼굴과 머리를 보이지 않고 몸만 클로즈업하거나 화면처리와 조명을 통해 여성을 관음증과 욕망의 대상으로 위치시키며 미를 부각한다.

영화에서 보여지는 성 정체성 고정관념은 산업사회의 발달과 여성의 사회적 지위변화에 따라 달리 표현되어 왔으며, 이를 시기적으로 살펴보면 다음과 같다.

1900년대 초반 산업화에 따른 사적 노동과 공적 노동의 분리는 중산층 여성의 사회적 규범을 전통적인 여성성의 경비와 원만한 가사운영으로 규정하였고, 영화 속 여성들도 매력적인 여성의 모습(waif)을 추구하였는데, 1920년대 일부 영화 장르는 착한 여성(good girl)의 이미지를 일관되게 추구하거나 또는 위험하며 사악한 여자라 할 수 있는 플래퍼 이미지를 보여줌으로써 여성을 뚜렷하고 구체적인 역할로 묘

사하였다¹⁷⁾. 이후 1941년 말 미국의 제2차 세계대전 참여로 여성들은 산업현장에 투입되었고, 이전 세대에 중산층 여성에게 요구되었던 여성성은 일을 통해 전장에서 싸우는 남성들을 지원하는 애국적인 여성으로 바뀌었으며, 이 때 여성의 삶과 감정을 그린 영화 「스펠바운드(Spellbound, 1945)」와 「밀드레드 피어스(Mildred Pierce, 1945)」, 그리고 여성적이면서 동시에 독립적인 새로운 여성의 모습을 보여주는 「Adam's Rib(1949)」와 「Women of the year(1942)」등의 영화가 상영되었다. 이처럼 헐리웃 영화가 커리어 우먼의 이미지를 구축함에 따라, 영화는 여성의 역할을 형성하는 데 긍정적인 역할을 하였다¹⁸⁾. 그러나 전쟁이 끝나고 남성이 전장에서 돌아옴에 따라 많은 여성들은 직장을 잃었으며, 박스오피스의 요구도 남성 관객의 기준에 따라 바뀌었다. 즉, 영화는 이러한 남성과 여성의 역할 변화를 반영하기보다 여성의 역할을 무조건적으로 남성을 사랑하고 지지하며 인내하는 모습으로 묘사함으로써 유희와 사랑의 대상 또는 확고부동한 반역자로 전환하였으며, 반면 남성은 전쟁서 돌아온 기쁨과 고통 등 양면성의 묘사를 통해 강력한 남성을 보여주었다. New York Times의 조사에 따르면 1930년대의 미국 영화의 3분의 1이 일하는 여성을 주도적인 여성 역할로 묘사하고 있었으며, 1975년엔 이 비율이 4분의 1을 차지하였는데, 이는 실제 1930년에 20% 이하이던 일하는 여성의 비율이 1975년에 56%로 증가한 것에 비추어 볼 때, 영화가 실제 일하는 여성을 부정확하게 반영했음을 보여준다¹⁹⁾. 1950년대 동안 미드 세대의 공민권 운동, 그리고 여성운동의 시발에도 불구하고 영화는 강하고 독립적이며 커리어 마인드를 지닌 여성을 거의 재현하지 않았으며, 대신 「How to Marry a Millionaire, 1953)」와 같은 여성의 인생을 결혼에 목표로 둔 영화나 여성이 전혀 등장하지 않는 영화들을 주

14) Carl B. Holmberg, *Sexualities and Popular culture* (Thousand Oaks, London, New Delhi; Sage Publications, 1998), p. 73

15) Roger Horowitz and Arwen Mohun, *His and Hers: gender, consumption, and technology* (Charlottesville : University Press of Virginia, 1998), p. 34.

16) Elizabeth L. Wollman, "Men, music, and marketing at Q104.3 (WAXQ-FM New York)", *Popular Music and Society* Vol. 22, No. 4 (Winter 1998), pp. 1-22.

17) Marjorie Rosen, *Popcorn Venus: Women, Movies and the American Dream* (New York: Coward, McCann, and Geoghegan, 1973), p. 99.

18) Linda Holtzman, *Op. cit.*, p. 83.

19) Carolyn Galerstein, *Working Women on the Hollywood Screen: A Filmography* (New York: Garland, 1989), p. 67.

로 제작하였다. 그러다가 1960년대 중반에는 「졸업(The Graduate, 1967)」과 「이지 라이더(Easy Rider, 1969)」와 같은 젊은 세대를 대상으로 한 영화가 그들의 시장성의 잠재력에 힘입어 헐리웃에서 대거 제작되었으며, 이들 중 몇몇 영화는 강한 여성을 묘사하거나 젊은 여성이 직면한 정체성, 역할, 그리고 섹슈얼리티와 싸우는 것을 반영하였다. 1970년대 초반 영화에서 정형화된 여성 역할은 지속되었으나 이를 타파하는 일부 영화 예를 들면, 독립적인 정체성을 찾는 여성을 묘사한 「Unmarried Women(1978)」같은 영화가 상영되기도 하였다. 1980년대는 박스오피스 9위 내의 영화 중 8개의 영화가 액션과 모험 영화로서 남성 중심적이었으며, 90년대의 박스 오피스 15위권 내의 영화 역시 80년대에 비해 다양한 장르로 구성됨에도 불구하고 76%의 영화가 남성 캐릭터가 스토리를 지배하는 구조로서 여성은 로맨스의 1차 대상이거나 주로 남성 주인공을 돋보이게 하는 역할로 묘사되었다. 그러나 「드라이빙 미스 데이지(Driving miss daisy, 1989)」, 「잉글리쉬 패이션트(English Patient, 1996)」, 그리고 <그림 1>의 「양들의 침묵(Silence of Lambs, 1991)」 등 좋은 비평과 상을 받은 영화 중 일부는 여성을 강하고 집요하며, 신비하고 모순으로 가득 찬 모습으로 그림으로써 새로운 여성을 제시하기도 하였다.

이와 같이 20세기 초 이래 영화에서 여성의 역할은 확대 변화되어 왔으나, 남성은 여전히 주연으로 등장하는 특색을 보였으며²⁰⁾, 특히 액션이나 모험영화와 같은 남성중심적 영화는 남성의 용맹성, 신체적 우월함, 힘의 과시 등을 통해 강한 남성성을 묘사해 왔다.



<그림 1> Science of Lambs (1996, US).

한편 초기 영화의 몇몇 이미지는 게이, 레즈비언, 또는 양성애와 같은 성 정체성 혼돈을 암시한 것으로 해석되기도 하는데 그 예로, 영화 「모로코(Morocco, 1930)」의 디트리히(Dietrich)는 나이트 클럽 공연 시 탐뎃에 연미복을 입고 등장하여 여성에게 키스하고 꽃을 빼 그녀가 사랑하는 남성에게 던졌으며, 영화 「크리스티나 여왕(Queen Christina, 1933)」에서 여왕으로 분한 그레타 가르보는 남장을 하고 백작부인의 입술에 입을 맞추었는데, 이러한 동성애 서브 텍스트는 레즈비언의 논쟁을 불러 일으키며 쿼어 영화의 고전이 되었다. 이처럼 인물과 배우의 섹슈얼리티의 모호성은 관객의 흥을 돋구기 위해 설정한 것으로²¹⁾, 글래머러스하게 보이는 양성애 여주인공을 돋보이게 하였다.

한편, 영화에서 게이 남성을 최초로 스테레오 타입화한 이미지 중 하나는 여자같은 남자로서 예를 들면, <그림 2>의 「말타의 매(In the Maltese Falcon, 1941)」에 등장한 Joel Cairo와 같은 인물이 해당된다. 영화 「Rebel Without A Cause(1955)」은 Plato 캐릭터를 맡은 남성 배우의 락커 안에 있는 여성스러운 외모와 스타일의 남성 사진을 통해 인물의 동성애적 취향을 암시하며, 「보니와 클라이드(Bonnie and Clyde, 1967)」에서 Clyde의 Bonnie에 대한 성적 흥미를 가로막는 것은 그에게 잠재해 있는 동성애이다. 그 밖에 「뜨거운 양철지붕 위의 고양이(Cat on a Hot Tin Roof, 1958)」, 「지난 여름 갑자기(Suddenly last Summer, 1959)」 등도 애매모호한 언급을 통해 게이 인물을 암시하고 있다. 이처럼 영화사 초기부터 60년대에 이르기까지 게이와 레즈비언의 이미지와 주제는

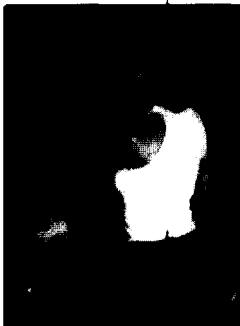


<그림 2> In the Maltese Falcon (1941, US).

20) Linda Holtzman, *Op. cit.*, p. 87.

21) Andrea Weiss, *Vampires and Violets: Lesbians in Film* (New York: Penguin, 1992), p. 32.

단지 영화의 원작과 배후의 이야기에서 확인할 수 있을 뿐 이면에 감춰져 있었다. 이는 메이저 영화의 경우, 법적 제재와 외적 통제에 의해 게이, 레즈비언, 양성애자 등이 거의 다루어지지 않았었기 때문이다²²⁾. 그러나 1968년 영화제작코드가 완전히 철폐된 후 많은 영화들은 게이나 레즈비언 인물과 주제를 다루기 시작하였다. 「Boyes in the Band(1970)」는 스톤월 혁명 이후 영화제작 코드가 폐지되고 제작된 최초로 모두 게이 인물을 묘사한 영화로서 감독도 게이이며, 「카바레(Cabaret, 1972)」는 양성애자인 남성과 성적으로 자유분방한 한 여성이 한 남성에게 관련되어 있는 이야기를 그린 영화로 또 다른 종류의 게이 캐릭터를 보여주었다. 이후 1980년대 10년 동안 게이와 레즈비언 영화는 선과 악, 희생자와 가해자, 단순함과 복잡함, 남성과 여성 양자의 캐릭터를 등장시켰다. 한편, 영화 「투스씨(Tootsie, 1982)」와 「미세스 닷아웃파이어(Mrs. Doubtfire, 1993)」에서처럼 주인공이 이성애자임에도 불구하고 상황설정상 크로스드레스를 하는 경우도 있다. 「투스씨(Tootsie, 1982)」의 주인공은 배우의 직업을 갖기 위해, 「미세스 닷아웃파이어(Mrs. Doubtfire, 1993)」는 아이들과 더 오랜 시간을 보내기 위해 아버지가 가정부가 되면서 크로스드레스를 한다. 그러나 영화 「크라잉 게임(Crying Game, 1992)」, 「필라델피아(Philadelphia, 1993)」, 그리고 「바운드(Bound, 1996)」는 인물의 동성애적 성적 취향을 모티브로 한 영화로, <그림 3>의 영화 「바운드(Bound, 1996)」에서 레즈비언 캐릭터로



<그림 3> Bound (1991, US).

분한 여주인공의 바지, 부츠, 문신 등은 레즈비언 복장코드로 영화 속에 삽입되었다. 이처럼 1937년부터 1998년에 이르기까지 관객들에게 보여진 동성애 캐릭터와 주제는 대체로 비가시적이며 이면에 존재하는 부수적인 것으로 나타났다²³⁾.

2) 영화에서 표현되는 인종 이미지

인종은 피부톤, 헤어타입, 신체비율, 골격구조 등 유전적으로 전이된 신체적 특성과 같은 시각적으로 관찰되는 다양한 요인들과 지리적 분포도 등 체계화된 인종구분 시스템에 의해 결정되며, 일반적으로 Caucasian, Mongoloid, 그리고 Negroid로 구분된다. 이는 인종을 객관적 생물학적 사실보다는 사회적 정신적 구조로 고려함을 보여준다.

많은 학자들이 영화와 TV, 음악 등의 엔터테인먼트 미디어에서 보여지는 다양한 인종의 이미지를 연구해 왔으며, 이들 이미지와 주제의 영향과 의미를 평가하고 이해를 위한 여러 이론들을 제안해 왔다. 일반적으로 엔터테인먼트 미디어는 백인 우월주의의 신화를 강조하는데, 즉 영웅 또는 악인을 막론하고 주요 인물은 모두 백인이며, 특히 정의를 위해 싸우는 사람은 백인으로 묘사되어져 왔다²⁴⁾.

영화에서 유색 인종의 이미지를 아프로 어메리칸, 인디언, 아시아인, 그리고 라틴계로 나누어 살펴보면 다음과 같다. 먼저 아프로 어메리칸의 이미지는 시기별로 차이를 보이는데, 1930~45년 동안 흑인의 이미지는 「바람과 함께 사라지다(Gone with the Wind, 1939)」에서 보듯이 하인이나 노예의 이미지로 그려졌으며, 점차 음악가 등으로 바뀌기 시작하였으나 여전히 게으르거나 우스꽝스러운 코믹한 이미지로 그들의 종속적인 위치를 강조하였다. 그러다가 60년대 중반과 70년대 초반 시민권 운동, 블랙 파워 운동의 영향으로 흑인 인물의 변화가 흑인 중심운동의 영화에서 일어나면서, 영화는 백인에 대해 승리를 거두고 흑인 여성을 쟁취하는 도전적인 흑인영웅을 묘사하였으며 이는 흑인관계에게 어필하였다. 80년대는 영화 「칼라 퍼플(Color Purple, 1985)」에서처럼 아프로 어메리칸은 다양하고 복잡한 이미지와 함께

22) Linda Holtzman, *Op. cit.*, p. 313.

23) *Ibid.*, p. 311.

24) *Ibid.*, p. 212.

수정된 정형으로 보여졌다. 우피 골드버그, 덴젤 워싱턴이나 모건 프리먼 등 대중적 인기를 얻은 독립적인 흑인 슈퍼 스타들은 인종문제를 비롯한 다양한 영역의 연기를 통해 아프리카 어메리칸의 고정관념 이미지를 줄여왔으며, 이는 흑인과 백인 관객 모두에게 호소하였다. 90년대는 영화에서 흑인인물과 인종적 주제를 위한 흥미로운 시기로서 영화 「사회에의 위협(Menace II Society)」, 「데드 프레지던트(Dead Presidents)」는 흑인을 위협하다는 등의 오해가 끊임없이 재생산되는 주류 상업영화와는 달리 흑인들의 이유있는 반항을 차분하고, 치밀하고, 사실적으로 묘사하였으며, 「정글 피버(Jungle fever, 1991)」, 「타임 투 킬(Time to Kill, 1996)」, 「말콤 X(Malcolm X, 1992)」 등은 인종 차별이라는 미국 내 사회적인 문제를 다루었다. 이와 같이 헐리웃의 상업영화에서 인종 차별적 지배는 흑인을 타자로서 종속적인 위치로 규정된 반면 백인은 비가시적이지만 주체적 대상으로 그려져 왔다. 그러나 최근 영화시장의 다양성으로 아프리카 어메리칸의 인물과 주제를 다루는 독립적인 영화제작자와 주류가 생성되고, 이는 아프리카 어메리칸의 이미지를 더 넓은 범위로 배설·확장하며 지배적인 이데올로기에 도전한다²⁵⁾.

한편, 아프리카 어메리칸의 차별철폐에 중점을 둔 공민권 운동(civil rights movements)은 영화에서 야만인으로 그려져 왔던 인디언의 이미지를 격상시키는 데에도 영향을 끼쳤으며, 90년대 영화 「늑대와 춤을(Dances with Wolves, 1990)」은 이상화된 인디언의 이미지를 보여주었다.

아시아 어메리칸은 그들의 다양한 국적, 문화, 이민경험에도 불구하고 미디어에서는 축약되고 동질화되어 제시되며, 소수인종 모델로 등장하는 경향이 있다. 초기 무성영화에서 아시아인은 황색 위험인물로 제시되었는데, 이는 사회적·정치적 역사와 밀접한 관계를 갖고 있다²⁶⁾. 제2차 세계대전 동안 일본인은 악인으로 묘사되었으며, 전후 공산주의와 함께 냉전시대에는 중국인을 부정적으로 묘사하였다. 한

편 영화사를 볼 때 백인 남성과 비극적인 사랑에 빠지는 아름답고 이국적인 분위기의 아시아 여성의 이미지가 있어 왔으며, 이러한 주제와 인물의 스테레오 유형은 60년대 영화 「수지 왕의 세계(The world of Suzie Wong, 1960)」에서 보여졌다. 1980년대는 무술영웅과 도를 닦는 인자한 사범교사의 이미지가 악인의 이미지를 대체하였으며, 「조이 럭 클럽(Joy Luck Club, 1993)」은 복잡한 아시아인 인물과 주제 그리고 역사를 묘사한 성공적인 영화이다.

라틴계 역시 마찬가지로 초기 무성영화에서 백인을 공격하는 악당으로 묘사되는 등 부정적인 이미지로 주로 제시되다가 최근 시장의 다양성과 사회변화와 함께 변화를 보인다.

3) 영화에서 표현되는 자연 이미지

자연은 영화 속 인물의 이미지와 스토리에 따라 서정적, 낭만, 광폭함 등 다양한 모습으로 그려지는데, 이처럼 자연이 영화의 대상이 된다는 것은 자연에 대한 인간의 개입을 의미하는 것으로 영화 속의 자연은 인간적 자연(Human Landscape), 즉 일종의 Human Nature가 된다²⁷⁾.

영화 「아라비아의 로렌스(Lawrence of Arabia, 1962)」는 사막을 배경으로 하여 인간의 강한 정신력과 의지를 묘사했으며, 「일 포스티노(Il Postino)」는 자연 속에 순화된 인간의 모습을 서정적으로 그렸다. 한편 예기치 못한 자연 재앙 속에서의 인간승리를 그린 「볼케이노(Volcano, 1996)」, 「단테스파크(Dante's Peak, 1997)」, 「딥 임팩트(Deep Impact, 1998)」 등의 재난영화들은 자연의 재앙을 극복하고 인간의 존재를 깨닫는 스토리로 구성되어 있으며, 스펙터클한 특수효과와 인간승리의 감동, 과학적인 탐구, 문명 비판 등의 요소를 갖고 있다. 또 다른 유형으로 남성들의 모험심에 의한 영웅심을 그린 모험영화(Adventure film)도 자연 속에서의 주인공의 용기와 도전을 그리고 있다.

미학의 자연주의는 자연과 인간 사이에 내재적 연

25) *Ibid.*, p. 235.

26) Patricia Wong Hall, "The Asian/Caucasian Connection: Our History in American Visual Media", *Interrace* Vol. 6 No. 1 (30 November 1994), p. 32.

27) "영화 속의 인간적 자연," *Archforum* [온라인잡지] (2004년 4월 5일 검색); available from World Wide Web @http://www.archforum.com/main/korea/street/movie/h_m-data/h_movie-1.html



〈그림 4〉 Splash (1984, US).

속을 인정하며, 인간을 자연의 일부로 인식하고 자연과 함께 공존해 나가기를 추구하는 것으로 자연을 그린 이러한 다양한 영화들은 인간의 속성을 자연과 조화시켜 표현하고 있다.

이처럼 자연 환경을 배경으로 한 영화 외에 동물 등 자연물과 인간 신체의 결합을 보이는 영화, 예를 들면 인간에서 동물로, 동물에서 또 다시 인간으로 바뀌는 신체 변이 혹은 신체의 파괴나 해체를 다루는 영화들도 있다. 예를 들면, 〈그림 4〉의 「스플래쉬(Splash, 1984)」에 등장하는 인어는 물기가 마르면 인간이 되며, 「플라이(The Fly, 1986)」는 인간이 파리로 변해가는 것을 보여준다. 또한 「배트맨(Batman, 1989)」의 주인공의 의상과 행동은 박쥐에서 모티프를 가져왔다. 이들 영화는 몸을 이상적인 유기체로서가 아니라 파편들이 조합되어 있는 양상으로 보며 인간 신체에 대한 인식의 변화를 가져왔다.

4) 영화에서 표현되는 기술 이미지

20세기에 들어와 비약적인 발전을 거듭하며 인간 생활과 밀접하게 관련을 맺어온 기술은 영화의 장르와 영역의 확대에 영향을 미쳐 왔다. 특히 공상과학 영화의 주제나 영상 이미지는 과학 기술과 깊은 관계를 맺고 있는데, 사이보그나 인간복제, 유전자 변형 등 영화에서 소개되는 첨단기술은 인간 신체를 가변적이고 유동적인 주체 대상으로 만들며²⁸⁾ 미래 인간의 모습을 예측해서 보여주고 있다. 학계에서도

SF가 급속한 기술개발 시대로의 특수한 장르임을 인식하고 기술진보의 직접적인 결과물인 새롭고 개선된 신체에 대해 관심을 기울이며, 특히 페미니스트 비평가들은 테크놀러지가 성적 정체성과 성인 사회 구조를 해체하는 방법을 탐구하기 위해 SF를 연구하고 있다²⁹⁾.

영화 「2001 스페이스 오딧세이(2001 a space odyssey, 1968)」는 기계가 인간을 대체하는 암울한 미래상을 그려냈으며, 「블레이드 러너(Blade Runner, 1982)」는 인간과 겉모습은 물론 감정을 느끼는 것까지 똑같은 인조인간 레플리컨트(Replicant)를 통해 인간의 정체성에 대해 성찰하였다. 영화 「로보캅(Robo Cop, 1987)」 또한 인간의 몸을 기계로 대신한다는 고전적 SF 모티프를 이용한 것으로, 이처럼 영화 속 사이보그는 인간과 기계의 경계를 무너뜨리며 인간 한계와 능력을 확대하였다. 한편 최근의 생명공학 연구의 급격한 진전과 함께 인류를 유전학적으로 개량하고자 하는 우생학을 소재로 한 「가타카(GATACA, 1997)」나, 복제기술을 모티브로 한 「에이리언 3(Alien 3, 1992)」 등의 영화는 인간의 본질과 존재에 대한 의문을 제기하며, 이러한 존재의 근원을 부정하는 혼란스런 이미지들은 미래사회의 부정적인 모습과 테크놀러지에 대한 디스토피아적 회의라는 주제를 암시한다.

〈표 1〉은 영화 속 신체 이미지를 성, 인종, 자연, 기술에 따라 분류한 것이다.

III. 영화에서 보여지는 신체이미지와 패션

1. 영화와 패션

의상은 기호와 상징을 통해 메시지를 시각적으로 전달하고, 이 때 생성된 의미는 의복의 기능과 관련되어진다³⁰⁾. 시각적 이미지를 통해 사고와 현상을 반영하는 영화에서 배우는 시각적 매체의 생산성을 확대하는 역할 모델로서 이들에 의해 사용된 의복을 포함한 모든 상품은 영화를 통해 구축된 그들의 페르소나와 이미지로 인해 가치를 지닌다.

28) Shinji Kohmoto, *Visions of The Body: Fashion or Invisible Corset* (The Kyoto Costume Institute, 1999), p. 195.

29) Sarah Lefanu, *Feminism and Science Fiction* (Bloomington: Indiana University Press, 1989), p. 8.

30) Patricia A. Cunningham and Susan Voso Lab., *Dress and Popular Culture* (Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press, 1991), p. 12.

<표 1> 영화에서 보여지는 신체의 범주와 이미지 표현

구 분	영화 속 신체 이미지
성	<ul style="list-style-type: none"> · 남성 - 영화사 이래 강한 이미지로 묘사되어 옴. · 여성 - 유희와 사랑의 대상에서 사회의 변천에 따라 여성 역할의 확대가 이루어짐. · 성적제성 혼돈을 보이는 영화도 초기 영화부터 제시되어 옴.
인종	<ul style="list-style-type: none"> · 백인 우월주의 신화로 유색인종을 부정적, 고정관념적인 이미지로 묘사. → 최근 영화시장의 다양성으로 이미지의 변화 및 확대.
자연	<ul style="list-style-type: none"> · 영화 속 인물의 이미지와 스토리에 따라 다양한 모습으로 묘사 - human nature. · 자연물과 신체의 결합을 보이는 영화.
기술	<ul style="list-style-type: none"> · 기술과 신체의 결합 - 인간신체를 가변적이고 유동적인 주체 대상으로 만들.

특히 영화의상은 극의 전개에 있어서 영화의 표현성을 강화시키는 방법으로 사용되는 영화예술의 중요한 분야로, 이것이 지니는 표현성과 상징성은 영화의 시대적·공간적 배경과 등장인물의 성격과 배역 및 이미지를 강화하고, 극의 흐름을 유도하며, 뿐만 아니라 페르디와 전환, 복선의 기능을 갖고 있다는 점에서 그 가치가 높게 평가된다.

영화의상의 스타일을 구성하기 위해 디자이너는 분위기, 세팅, 인물, 그리고 인물의 사회적 계층, 연령, 성, 그리고 성격을 분석하는데, 이는 캐릭터를 위한 의상을 결정하는 주요 요인으로³¹⁾ 이를 바탕으로 디자인과 색채, 재질을 결정한다.

오늘날 헐리웃 영화의 장르는 서로 혼재되는 경향을 보이는데, 이는 80년대 이후부터 제기되어 온 포스트 모던한 정후의 일종으로서 패션에도 영향을 미치고 있다. 영화의 장르에 따른 의상의 특징을 살펴보면, 일반적으로 멜로/드라마나 액션, 호러 영화 장르는 시공간적 배경과 스토리, 등장인물의 캐릭터에 따라 스타일에 변화를 주며, 역사물은 대하적인 서술형식과 영웅적 행위를 특성으로 하는 영화양식으로, 고중에 충실하기 때문에 패션 역시 그 시대의 복식을 재현하여 인물을 표현한다. 그리고, 평화적이고 목가적인 가치를 숭상하는 환타지 영화는 실체가 아닌 환상을 다루므로 영화 속 시각적 이미지 또한 다양한 시간대가 혼재된 플라쥬 형태를 보이며, 의복도 과거 시대에서 디자인의 모티브를 가져오거나 디자이너의 개성을 가미함으로써 새롭고 독창적인

스타일의 조합을 보이는 것이 많다. SF 영화는 공상과학을 주제로 하여 만든 영화로 가상의 미래를 우주복을 비롯한 첨단복식이나 최첨 장비들을 통해 선보이며 때로는 과거 시대와 다른 문화권의 복식에서 영감을 얻어 전혀 새로운 독창적인 의상을 선보이기도 한다.

2. 영화에서 보여지는 신체 이미지와 패션

1) 성의 측면에서 바라본 신체 이미지와 패션

의상은 영화 속 인물을 묘사하는 중요한 요소로 특정한 유형의 남성다움과 여성다움을 개별화 하는 방법을 제안하며 상징하는데, 최근의 영화들은 전통적인 성 고정관념을 재현하는 것 외에 이들 고정관념의 해체 및 변화를 보이는 것들이 등장하고 있으며, 이는 패션과 밀접한 관계를 맺고 있다.

(1) 전통적 성 고정관념

일반적으로 액션 또는 모험 영화 장르는 남자 주인공이 전쟁이나 테러, 탐험, 재난 등의 현실을 개척하려는 의지를 갖고 역경의 극복을 통해 목적을 달성하는 이야기가 주를 이루는데, 이러한 강한 남성의 세계를 다룬 영화에서 역센 근육질의 거친 남성성은 기사복이나 군복, 액티브한 캐주얼 스타일 등 남성적 의복코드에 의해 더욱 강조된다. 예를 들면, <그림 5-1>의 「반지의 제왕(Lord of the Rings, 2003)」이나 <그림 5-2>의 국내 영화 「실미도(2003)」에서 스

31) Celeste Steward, "Fashion for the theatre". *School Library Journal* Vol. 48 No. 6 (2002, June), p. 64.



〈그림 5-1〉 Lord of the Rings (2003, US).
 〈그림 5-2〉 실미도 (2003, Korea).

트리를 이끌어가는 주인공은 모두 남자로서 이들의 전쟁 씬은 극도의 남성주의적 편향을 보이며³²⁾, 남성 주인공들이 착용한 기사복이나 군복은 이러한 남성성을 강조한다. 한편, 성을 주제로 다룬 영화는 신체를 노출하거나 파트되는 패션을 통해 섹슈얼리티를 과장하며, 이들 영화에서 여성은 남성들의 보조역이나 섹스어필의 대상으로 주로 보여진다.

(2) 성 고정관념의 해체

기술문명의 발달과 여성의 사회적 지위 향상, 그리고 남녀 평등은 남성의 물리적 힘에 대한 필요성을 감소시켰고, 영화 속 남성의 이미지도 강한 카리스마와 지적 능력과 힘을 가진 남성주인공 이미지로부터 코믹하고 유희적이거나 부드럽고 세련된 메트로 섹슈얼 남성으로의 변화를 보인다. 〈그림 6-1〉의 영화 「오스틴 파워(Austin Powers: The Spy Who Shagged Me, 1999)」에서 빨데 안경에 화려한 원색의 펠벳 수트를 착용한 오스틴 파워와 주변의 섹시한 여성들의 모습은 성적 환타지를 유희적으로 표현한 것으로 코믹한 남성성과 함께 성 상품화와 키치적 표현을 보이고 있으며, 〈그림 6-2〉의 국내 영화 「색즉시공



〈그림 6-1〉 Austin powers (1999, US).
 〈그림 6-2〉 색즉시공 (2002, Korea).

(2002)」의 남녀 주인공은 각각 남성성을 상징하는 도복과 신체를 드러내는 섹시한 스타일의 의복을 입고 코믹한 포즈와 표정으로 성을 유희적으로 표현하고 있다. 이러한 섹스 코미디의 유행은 틴 에이지의 성을 열기적이고 코믹하게 그린 「아메리칸 파이(American pie, 1999, US)」와 같은 할리우드 영화의 영향과 함께 사회의 전반적인 성 개방 풍조와 깊은 관계가 있으며³³⁾, 영화 포스터에서 보이는 코믹한 인물의 모습은 액곡·분절을 통해 연출된 것으로 새로운 성 이미지를 보인다. 한편, 〈그림 7-1〉의 로맨틱 코미디 영화 「투 위크스 노티스(Two Weeks Notice, 2002)」나 〈그림 7-2〉의 국내 영화 「시월애(2000)」의 남자 주인공이 보여주는 부드러우며, 나약하고 수동적인 성적 특징을 지닌 새로운 남성 이미지는 기존의 전통적인 남성상을 계승하기보다 새로운 성적 정체성의 남성을 제시하는 것으로 이들 남성성의 특징은 약함과 강함을 동시에 지니고 있다³⁴⁾. 특히 1990년대 후반 이래 국내 영화들이 추구하는 남성상은 공격적이고 경쟁심 많은 마초 스타일에서 연약하고 수동적인 소년 스타일로 바뀌었으며, 이는 남성 정체성의 변화 가능성을 강조한다³⁵⁾.

32) 양성희, "한국영화 관객 1000만 시대: 한국 스크린 여성은 없다." [온라인게시판] (2004년 3월 10일 [2004년 4월 20일 검색]); available from World Wide Web @ <http://ucc.media.daum.net/uccmix/news/culture/art/200403/10>

33) "[문화]조폭 아류, 이젠 섹스코미디다." 뉴스메이커 [온라인잡지] (2002년 12월 27일 [2004년 4월 20일 검색]); available from World Wide Web @<http://www.khan.co.kr/nm/20021224/culture/contents.php?id=3705&path=/culture>

34) 윤승아, "터프가이 지고 부드러운男 뜨고," 해럴드닷컴 [온라인잡지] (2004년 5월 12일 [2004년 5월 20일 검색]); available from World Wide Web @<http://kr.blog.yahoo.com/jbhee1017/463741/394674.html?p=1&m=c&pm=1>

35) 유지나, 조홍, 문학산, 최윤식, 맹수진, 배경민, 한세희, 한국영화 섹슈얼리티를 만나다 (서울: 생각의 나무, 2004), p. 17.



〈그림 7-1〉 Two Weeks Notice (2002, US).



〈그림 7-2〉 시월애 (2000, Korea).



〈그림 8-1〉 Tomb Raider (2003, US).



〈그림 8-2〉 조폭 마누라 2 (2003, Korea).

이들 메트로섹슈얼 남성은 남녀의 전통적 성 역할의 경계가 희미해지는 가운데 새로 생겨나는 현상³⁶⁾으로 여성의 경제력 향상과 사회가 여성을 중심으로 재편성되면서 여성과 남성의 영역과 이미지가 중첩된 데 기인한다.

한편 최근 남성의 영역으로 여겨져 왔던 액션이 가미된 여러 영화 장르에서 여성의 역할은 점차 확장되며 이들의 이미지도 남성적인 강함을 보유하고 있는데, 이러한 새롭고 내러티브적으로 강력한 여성 영웅들은 오늘날 여성의 의미와 역할이 변화하고 있음을 보여준다³⁷⁾. 〈그림 8-1〉의 영화 「툼레이더 2 (Tomb Raider, 2003)」의 여주인공은 디테일이나 장식을 최소화한 무채색 위주의 단순한 스타일로 근육으로 단련된 신체의 각선미를 강조하는데, 이는 전통적 여성의 역할에 대한 파격과 함께 강하고 도전적이며 진취적인 여성의 형태를 나타낸다. 미국의 급진적 영화 비평가인 Robin Wood는 할리우드 영화가 미국의 사회정치적 변화를 민감하게 반영하며, 여성 전사의 이미지는 무기력해진 현대 산업사회의 남성상을 비유하는 측면이 있다고 하였다. 국내 영화 〈그림 8-2〉의 「조폭 마누라 2(2003)」에서 여주인공은 뛰어난 무술 능력을 겸비한 조직보스로서 그녀의 남성적인 외모와 옷차림은 양성적인 매력을 부여하며, 이는 여성을 매력적이고 책시한 존재로 규정하고자 하

는 대부분의 관습과 코드들을 거부하는 것이다³⁸⁾. 대중매체에서 여성의 크로스드레싱에 대한 금기가 사라지는 것은 개인의 취향과 의복에 대한 자유화에 기인하며, 성격으로 자극적인 성역할을 벗어던지는 것이다³⁹⁾.

한편 사회의 성적 소수자로서 차별을 받아왔던 동성애자들의 삶을 다룬 영화는 그들의 내면에 관한 묘사 외에 복장과 포즈 등 인물의 외적 요소들을 통해 인물들의 성 지향성을 관객에게 제시한다. 동성애를 다룬 국내 영화 「로드무비(Roadmovie, 2002)」의 한 장면인 〈그림 9〉는 수영을 기른 누워 있는 남성이 가슴을 일부 드러낸 채 또 다른 한 남성을 안고 있는 것을 보여준다. 수영은 한 때 게이를 상징하던 신체 약호로서 이들의 외모와 포즈는 게이를 암시하고 있



〈그림 9〉 로드무비 (2002, Korea).

36) "강한듯한, 예쁜듯한 메트로섹슈얼' 남성이 뜬다," 동아닷컴 [온라인잡지] (2003년 12월 14일 [2004년 4월 3일 검색]); available from World Wide Web @ http://www.donga.com/fbin/output?f=j_s&n=200312140068

37) Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (London: Comedia, 1993), p. 75.

38) Graeme Turner, *Film as social practice* (London, New York: Routledge, 1999), p. 53.

39) Sarah Berry, *Op. cit.*, p. 148.

는데, 이처럼 영화에서 인물의 복장과 신체 코드는 인물의 성 정체성을 예측할 수 있게 하는 상징적 기호로서 역할한다.

2) 인종의 측면에서 바라본 신체 이미지와 패션

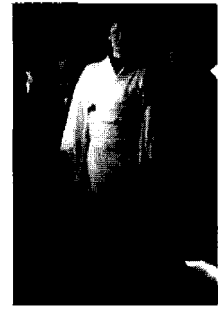
(1) 미적 기준의 다문화주의

영화는 스토리와 주제에 따라 다양한 인종의 배우들이 등장하며 이들의 영화 속 이미지는 인종과 관련한 고정관념적 이미지를 형성해 왔다. 그러나 최근의 글로벌리즘과 영화 마케팅 환경의 변화는 인종과 관련한 대중문화의 흐름에 새로운 영향을 미치고 있다.

특히 최근 아프리카인, 아메리칸 여배우들은 인종의 측면뿐 아니라 성적 소수자라는 한계에도 불구하고 드라마, 액션, 코미디 등으로 활동영역을 넓혀가고 있으며, 아카데미 주연상 수상은 이들의 영화에 대한 영향력 확대와 백인 이데올로기에 대한 도전을 보여준다. 그러나 성의 측면에서 흑인 남성배우가 주인공으로 등장하는 영화의 경우 지성과 카리스마 또는 코믹함에 초점을 맞추고 있는 반면, 여성의 경우엔 색시함과 미를 강조하는 경우가 많다는 측면에서 인종을 넘어선 젠더 이데올로기가 여전히 존재함을 보여준다. <그림 10-1>의 「007 다이 어나더데이(Die Another Day, 2003)」에서 흑인 본드걸은 한 손에 총을 들고 있지만 가슴이 깊게 파인 타이트한 가죽 의상과 비스듬한 포즈는 관객의 시선을 끌며 보여지기 위한 대상으로서의 여성 이미지를 암시한다. 그러나 백인 중심의 미 이데올로기가 이제까지 영화사를 지배해 온 것에 비추어 볼 때, 아프로 아메리칸 여배우가 색시함과 미의 대명사인 본드걸의 여주인공으로 적극적이고 강함을 겸비한 독립적인 캐릭터로서 등장한 사실은 인종적 미의 다양성을 인정하는 최근의 추세를 보여주는 것으로 이러한 규칙은 라틴계에도 적용된다. Holmlund⁴⁰⁾는 영화에 등장하는 라틴계 캐릭터에 관한 두 가지 규칙, 즉 라틴계가 주목받기 위해서는 날씬하고 아름다운 신체를 필수적으로 하며, 라틴계는 거의 항상 이성애자로 등장한다는 것을 확인하였다. 이와 같이 인종적 측면에서 영



<그림 10-1> Die Another Day (2003, US).



<그림 10-2> Kill Bill (2003, US).

화 속 유색인종의 비중 확대와 캐릭터의 다양성은 인종간의 생물학적 사회구조적 경계를 희미하게 하는 역할을 하며, 이는 미적 기준의 다문화주의와 관련되고, 패션은 이를 뒷받침하는 보조장치로서 사용된다.

(2) 이국 취향

영화에서 아시아인 아메리칸은 소수인종 모델로서 동양적인 문화와 배경 특성과 관련되어 주로 등장하며 영화 속 패션 또한 동양의 민속의상과 소품을 활용하여 이국취향을 드러낸다. 영화 「애나 앤드 킹(Anna and the King, 1999)」에서 옛 타일랜드의 왕으로 분한 주윤발의 의상은 동남아의 이국적 아름다움과 풍광과 어우러져 에스닉 감각을 보여주며, <그림 10-2>의 영화 「킬 빌(Kill Bill, 2003)」의 기모노 의상을 착용한 루시 리우는 무술을 잘 하는 동양인이라는 캐릭터로 분하였다. 이와 같이 아시아인 캐릭터를 둘러싼 동양적 신비와 독특한 문화적 배경 등은 영화 속 등장인물과의 관계설정에서 드러나며, 영화에서 보이는 동양풍은 특정한 유형의 문화적·인종적 차이를 미화하며 시각적으로 받아들여지게 하는데, 이러한 문화적 유형은 이국취향을 보여준다⁴¹⁾.

3) 자연의 측면에서 바라본 신체 이미지와 패션

(1) 자연주의

공간적 환경으로서 자연을 배경으로 한 영화는 주로 로드무비나 모험영화 장르로서, 아틀 영화에서

40) Chris Holmlund, *Op. cit.*, pp. 98-100.

41) Sarah Berry, *Op. cit.*, p. 141.

패션은 자연의 내추럴함과 편안함을 강조한 패션으로 봄에 피트되는 스타일보다는 자연스럽게 봄을 감싸는 스타일이나 평상복의 캐주얼 스타일을 주로 사용하고 있다.

로빈슨 크루소의 모험을 현대극으로 각색 영화화한 「캐스트 어웨이(Cast Away, 2000)」는 무인도에서 자연을 극복하며 살아가는 주인공의 모습을 아무렇게나 자란 수염과 머리칼, 해진 의복을 통해 표현하며, 국내 영화 「집으로(Way home, 2002)」는 시골을 배경으로 한 7살 어린 아이와 할머니의 생활을 그린 영화로 자연과 어린이의 순수한 동심 그리고 할머니의 사랑을 서정적인 분위기로 그리고 있는데, 할머니의 저고리와 고쟁이, 소년의 내추럴하고 편안한 캐주얼 패션은 캐릭터의 성격과 스타일과 합치되어 자연스럽게 순수한 이미지를 자아낸다.

(2) 자연물과의 이종병합

신체와 자연과의 결합을 보이는 영화는 주로 SF나 환타지, 공포 영화로서, 이들 영화에서 패션은 결합된 자연물의 특징을 모티브로 한 스타일로 나타난다. <그림 11>의 「스파이더맨(Spider-man, 2002)」은 거미의 유전자와 합쳐지면서 거미의 특성을 갖게 된 주인공이 악당을 물리치는 정의의 사도로 등장하는데, 이 때 패션의 주 모티브가 된 거미줄 문양은 주인공의 신체적 능력이 거미와 관련되어 있음을 시각적으로 보여준다.

자연적인 것을 해체한 뒤 파편적 재구성에서 비

롯된 변종은 자연 속에서 결코 본적이 없었던 새로운 생물형태의 창조 가능성을 말하며, 이러한 변신은 모든 형태, 의미화, 거호, 기의(記意)를 와해하고 현대의 도식화된 사고를 부인하며, 신체에 대한 새로운 인식의 틀을 제공한다.

4) 기술의 측면에서 바라본 신체 이미지와 패션

(1) 테크놀러지와의 이종병합

기술의 발달은 영화의 시각적 이미지뿐 아니라 스토리와 인물의 표현에도 영향을 미친다. 특히 미래에 대한 상상력을 바탕으로 한 SF 영화는 인간과 기계를 결합한 사이보그와 첨단 테크놀러지를 이용한 여러 장비 등을 통해 발달된 미래사회의 인간의 모습과 생활 등을 시각적으로 구현하는데, 이들 영화에서 테크놀러지는 신체를 통해 발현된다⁴²⁾. 인공지능학자인 케빈 워릭은 미래의 기계가 제공하는 초지능과 결합된 테크노휴먼, 즉 호모 사이보그가 미래 사회를 이루는 주 구성원이 될 것이라고 예측하였다⁴³⁾. 인공두뇌학을 의미하는 사이버네틱스(cybernetics)와 오거니즘(organism)의 합성어인 사이보그는 유기체 인체와 기계를 진보된 대체의학 기술로 융합한 인조인간으로서, 영화에서 사이보그는 신체 내 컴퓨터 칩 이식과 같이 테크놀러지 자체가 인간 속에 결합되어 완성된다. <그림 12>의 「터미네이터 3(Terminator 3, 2003)」는 겉모습은 인간이지만 피부아래는 전선과 회로가 복잡하게 얽혀있는 기계로 된 사이보그로서 영화 속 이들의 패션은 가죽과 고무로



<그림 11> Spider-man (2002, US).



<그림 12> Terminator 3 (2003, US).

42) Deborah S. Wilson and Christine Moneera Laennec, *Bodily Discursions-Genders, Representations, Technologies* (Albany, N.Y. : State University of New York Press, 1997), p. 32.

43) 케빈 워릭, 나는 왜 사이보그가 되었는가, 정은영 역 (서울: 김영사, 2004), p. 40.

제작한 일반 스트리트 패션 스타일과 별 차이없다. 이는 사이보그의 인간화를 보여주는 것으로 점차 인간과 기계 사이의 경계가 희미해져 가고 있음을 뜻한다. 영화 「매트릭스」 역시 기계인간인 AI요원과 주인공 인물의 외모와 패션 스타일을 거의 동일하게 표현함으로써 기계와 인간의 합일을 시각적으로 암시하는데, 영화에서 이들은 탁월한 액션과 힘을 겸비한 사이보그로 그려진다. 국내 SF 영화로 「성냥팔이 소녀의 재림(2001)」은 게임 시스템에 갇혀있는 소녀를 구하기 위해 시스템 속의 가상 현실 공간으로 들어간 캐릭터의 모험을 다루는데, 이러한 실제와 가상 현실의 골라쥬는 불확실성과 무경계성을 증대하며 인간의 정체성에 대한 혼란을 보여준다. 이들 영화에서 보여지는 인간화된 사이보그와 가상현실 세계는 자연적/인공적, 인간/기계라는 상반된 영역의 붕괴를 제공하며, 기계와 같은 다른 이물질과 결합된 인체는 산업자본주의의 기계와 인간의 결합으로 더

지될 시대의 탈 정체화, 인간과 기계의 탈 경계화, 인간과 기계의 불확실성을 상징하며 인간 정체성에 대한 혼란과 인간의 존엄성에 대한 질문을 제기한다.

〈표 2〉는 국내 및 미국 영화에서 보여지는 신체표현과 복식 그리고 상징적 의미를 성, 인종, 자연, 그리고 기술의 관점에서 정리한 것이다.

IV. 결 론

본 연구는 미국과 국내의 영화에서 보여지는 신체 이미지와 패션을 성, 인종, 자연, 기술의 관점에서 분석하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 성의 측면에서 국내와 미국의 영화는 과거 전통적인 성 고정관념을 보이는 강한 남성과 섹시한 여성의 이미지 외에, 고정관념을 탈피한 이미지로서 코믹하고 섹시하며 부드러운 이미지의 매트록세스 열 남성성과 남성적인 강함을 보유한 여성의 이미지

〈표 2〉 국내 및 미국 영화에서 보여지는 신체표현과 복식 그리고 상징적 의미

구분	국가	영화 속 신체 표현과 복식	상징적 의미
성	한국	· 강한 남성 - 군복, 액티브 캐주얼 등 남성적 의복코드 · 모성 또는 섹스어필의 대상으로서의 여성 · 여성의 신체 노출, 피트된 의상	· 전통적 성 고정관념
		· 유희적이고 코믹한 남성, 매트록세스 열 · 중성적인 강한 여성- 남성적인 외모와 옷차림 · 동성애 표현 - 동성애 의복코드 이용	· 성 고정관념의 해체
	미국	· 강한 남성 - 기사복, 군복, 액티브 캐주얼 등 남성적 의복코드 · 남성들의 보조역이나 섹스어필의 대상으로서의 여성 · 여성의 신체 노출, 피트된 의상	· 전통적 성 고정관념
		· 유희적이고 코믹한 남성 - 현란한 옷차림 · 매트록세스 열 남성 - 트렌디한 정장류 등 · 섹시하면서 강력한 여성이미지 - 근육을 드러내는 섹시 스타일	· 성 고정관념의 해체
인종	미국	· 주인공으로서 소수인종의 두각 · 타 문화권에 대한 신비주의 - 민속의상	· 미적 기준의 다문화주의 · 이국취향
		자연	· 서정적 자연 - 한복, 캐주얼 룩
기술	미국		· 극복의 대상으로서의 자연 - 캐주얼 룩 · 자연물과 신체의 결합 · 자연물의 특성이 영화의상의 디자인 요소로 이용
		· 가상공간 속의 인간 - 일반 스트리트 패션	· 신체와 테크놀러지와와의 이종 병합

를 통해 남녀 모두 양성성의 인간으로 화하는 경향을 보여주었다. 이 때 의복의 디자인과 소재는 영화 속 인물의 성 정체성과 역할을 특징짓는 요소가 된다.

둘째, 미국 헐리웃 영화에서 인종과 관련한 외모 및 고정관념은 글로벌리제이션과 영화 마케팅 환경의 변화로 각 인종의 특징에 기인한 경계를 허물며 미적 기준의 다문화주의를 보이는데, 여기에는 상처에 따른 차이가 존재하여 아프로 아메리칸과 라틴계 여성의 섹슈얼리티는 그들 이미지를 구성하는 주요 특징이며, 아시안 캐릭터는 민속의상을 착용하거나 독특한 문화적 구성요소를 배경으로 등장함으로써 동양적 신비와 함께 이국취향을 보인다.

셋째, 영화 속 자연은 등장인물의 캐릭터와 관련하여 다양한 이미지로 나타난다. 국내 영화는 자연 속 인간을 서정적 측면에서 주로 다루며, 미국은 자연을 극복하는 강한 인간의 모습이나 판타지, SF 영화에서 자연물과 결합하여 인간의 신체적 특성에 자연물의 특성을 배가함으로써 초능력적인 인간으로 나타나고 있다. 이러한 이중병합을 보이는 신체는 자연물이 지닌 고유의 특성을 디자인으로 도입한 패션에 의해 더욱 강조된다.

넷째, 기술의 관점에서 바라본 영화 속 신체는 사이버그와 외계의 인간 또는 초능력 인간으로 묘사되는데, 이는 미래의 인간신체를 가변성과 유동성을 가진 존재로 바라보는 것으로 그들의 일반 스트리트 패션 스타일은 기계와 인간의 차이를 감소하며 합일을 지향하는 것이다.

이와 같이 영화에서 전달되는 시각적 이미지는 성과 인종과 관련한 신체 미의식뿐 아니라 자연물 또는 기계와 결합된 신체를 통해 인간의 존재와 정체성에 대한 인식에 영향을 미치는데, 이는 남/녀라는 고정된 성의 질서, 인종 간 차이, 혹은 신체의 유희이나 조성까지도 파괴, 해체시키며, 인간과 동물, 인공물과 자연물과의 경계선조차 초월한다. 신체를 둘러싼 이중간의 결합, 즉 혼성(hybrid)은 거의 모든 사회, 문화 현상을 포괄하는 개념으로 각 예술 매체와 장르간의 혼성, 인간과 다른 생물 또는 기계와의 혼성, 남성성과 여성성의 혼성, 문화간의 혼성 등은 포스트 모던시대를 보여준다.

대중문화의 중요한 분야로 날로 대중에 대한 영향력을 확대해 가는 영화에서 표현되는 신체 이미지

와 패션의 분석은 현대 사회가 규정하는 신체미와 이상, 가치와 기준, 그리고 미래 인간 신체의 나아갈 방향과 양상을 파악하는데 도움을 줄 것이다.

참고문헌

“강한듯한 예쁜듯한 메트로섹슈얼 남성이 뜬다” (2003년 12월 14일 [2004년 4월 3일 검색]). *동아닷컴* [온라인잡지]; available from World Wide Web @ http://www.donga.com/fbin/output?f-j_s&n=200312140068.

“[분화] 조폭 아듀, 이제 섹스코미디다.” (2002년 12월 27일 [2004년 4월 20일 검색]). *뉴스메이커* [온라인잡지]; available from World Wide Web @ http://www.khan.co.kr/nm/20021224/culture/content_s.php?id=3705&path=/culture.

신경섭, 박혜원 (2000). “영상산업과 패션산업 연계의 시각에서 본 1990년대 영화의상의 이미지 연구”. *복식* 50권 3호.

양성희. “한국영화 관객 1000만 시대: 한국 스크린 여성은 없다” (2004년 3월 10일 [2004년 4월 20일 검색]); available from World Wide Web @ <http://ucc.media.daum.net/uccmix/news/culture/art/200403/10>.

“영화 속의 인간적 자연” (2004년 4월 5일 검색). *Archforum* [온라인잡지]; available from World Wide Web @ http://www.archforum.com/main/korea/street/movie/h_m-data/h_movie-1.html

유지나, 조춘, 문학산, 최윤식, 맹수진, 배경민, 한세희 (2004). *한국영화 섹슈얼리티를 만나다*. 서울: 생가의 나무.

유태순, 조은영 (1998. 2). “영화의상이 대중패션에 미친 영향”. *대구 효성가톨릭대학교 사회과학연구* 5.

윤승아, “티프가이 지고 부드러운남 뜨고”. (2004년 5월 12일 [2004년 5월 20일 검색]). *해럴드닷컴* [온라인잡지]; available from World Wide Web @ <http://kr.blog.yahoo.com/jbhee1017/463741/394674.html?p=1&m=c&pm=1>.

이순홍, 김희정 (1997. 2). “영화가 의생활에 미치는 영향에 대한 연구”. *성신여자대학교 연구논문집* 35.

- 이화영, 이순홍 (2002). "역할에 따른 영화의상 분석 : 영화 <바람과 함께 사라지다>의 주요 여배우를 중심으로". *복식분화연구* 10권 6호.
- 징세희, 양숙희 (2002). "1930-1990년대 영화 의상에 나타난 젠더 정체성: 남성성(Masculinity), 여성성(Feminity)를 중심으로". *대한가정학회지* 40권 5호.
- 워릭, 캐빈 (2004). *나는 왜 사이보그가 되었는가*. 정은영 역. 서울: 김영사.
- Arnheim, Rudolf (1957). *Film as Art*. CA: Berkley: University of California.
- Berry, Sarah (2000). *Screen Styles*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Cunningham, Patricia A. and Susan, Voso Lab. (1991). *Dress and Popular Culture*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Englis, Basil G., Solomon, Michael R. and Ashmore, Richard D. (June 1994). "Beauty before the eyes of beholders: the cultural encoding of beauty types in magazine advertising and music television". *Journal of Advertising* Vol. 23, No. 2.
- Galerstein, Carolyn (1989). *Working Women on the Hollywood Screen: A Filmography*. New York and London Garland.
- Hall, Patricia Wong (30 November 1994). "The Asian/Caucasian Connection: Our History in American Visual Media". *Interrace* Vol. 6, No. 1.
- Holmberg, Carl B. (1998). *Sexualities and Popular Culture*. Thousand Oaks, London, New Delhi; Sage Publications.
- Holmlund, Chris (Spring 2004). "Impossible Bodies: Femininity and Masculinity at the Movies". *Velvet Light Trap*.
- Holtzman, Linda (2000). *Media Message: what film, television, and popular music teach us about race, class, gender, and sexual orientation*. Armonk, N.Y. : M. E. Sharpe.
- Horowitz, Roger and Mohun, Arwen (1998). *His and Hers: gender, consumption, and technology*. Charlottesville: University Press of Virginia.
- Jarvie, Ian C. (1995). *Movies and Society*. New York: Basic Books.
- Katz, Benjamin J. (2003). "Advertising and the Construction of Violent White Masculinity". in *Gender, Race, and Class in Media*, ed. Gail Dines and Jean M. Humez, Thousand Oaks: Sage Publications.
- Lefanu, Sarah (1989). *Feminism and Science Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
- McLean, Valenti (20 December 1990). "Movies reflect changes in society". *USA TODAY*.
- Rosen, Marjorie (1973). *Popcorn Venus: Women, Movies and the American Dream*. New York: Coward, McCann, and Geoghegan.
- Shinji, Kohmoto (1999). *Visions of The Body: Fashion or Invisible Corset*. The Kyoto Costume Institute.
- Steward, Celeste (2002, June). "Fashion for the theatre". *School Library Journal* Vol. 48, No. 6.
- Tasker, Yvonne (1993). *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Comedia.
- Turner, Graeme (1999). *Film as Social Practice*. London, New York: Routledge.
- Weiss, Andrea (1992). *Vampires and Violets: Lesbians in Film*. New York: Penguin.
- Wilson, Deborah and Laennec, Christine Moncera (1997). *Bodily Discursions-Genders, Representations, Technologies*. Albany, N.Y.: State University of New York Press.
- Wollman, Elizabeth L. (Winter 1998). "Men, music, and marketing at Q104.3 (WAXQ-FM New York)". *Popular Music and Society* Vol. 22, No. 4.