

디스토피아 영화의상의 조형적 특성 연구

전 세 원 · 양 숙 희[†]
숙명여자대학교 대학원 의류학과

A Study on the Formative Characteristics of Costumes in Dystopian Films

Se Won Jeon and Sook-hi Yang[†]

Dept. of Clothing and Textiles, Graduate School of Sookmyung Women's University
(2007. 4. 16. 접수 : 2007. 8. 28. 채택)

Abstract

Since modern times, civilization of scientific technology has rapidly expanded and resulted in many negative aspects. Dystopia is a skeptical future standpoint newly introduced by surging awareness of these negative aspects. The purpose of this study is to discover the common characteristics by studying costumes displayed in dystopian films which have critical view of the future. This study is made through the research of sundry records, thesis and capture images from DVD system. As a result of the study, the common formative characteristics of future costumes appearing in six dystopian films are classified into external characteristics and internal characteristics. First, external characteristics were analyzed according to the form, material and color. Second, internal characteristics of costumes appearing in dystopian films are categorized as the indeterminate expression, ex-typical expression and uniform expression. The above formative characteristics of dystopian future costumes can be described as the embodiment of meanings of influence from present and future cultural changes in terms of the characteristics of fashion.

Key words: dystopia(디스토피아), indeterminate expression(불확정적 표현), ex-typical expression(탈정형적 표현), uniform expression(획일적 표현).

I. 서 론

세계는 20세기 말의 격동기를 지나 21세기에 들어서면서 과거의 어떠한 때보다 급격하고 확연한 대변화와 대변혁을 겪고 있다. 고도의 과학기술로 풍요롭고 인간적이며 이상적인 미래를 동경하던 인류는 문명의 지나친 발달이 가져온 한계에 맞부딪히게 되었다. 국가 간의 갈등, 사회 윤리의 타락, 자원의

고갈 그리고 환경 파괴가 심각하게 진행되면서 인류는 기대했던 유토피아적인 미래 전망과 반대로 암울하고 파괴적인 삶을 살아갈지도 모른다는 디스토피아적인 미래관을 가지기 시작한 것이다. 다가올 미래에 대한 인류의 불안과 호기심은 후기 자본주의 사회로 진입하면서 대중문화를 통해 현재의 상황을 비판하고 현실에 근거해 미래를 예견하는 형태로 나타나게 되었다.

본 연구의 목적은 디스토피아 미래를 다룬 영화

[†] 교신저자 E-mail : ys3414@sookmyung.ac.kr

의상의 일반적 특성과 조형적 특성을 고찰하는데 있다. 미래는 언제나 현재의 연장선에서 형성되므로, 디스토피아 미래 사회에 대한 전망을 주제로 하는 영화의상들을 분석함으로써, 의상에 반영된 현재의 패션 현상을 이해하고 동시에 미래 패션에 대해 예측한다는 본 연구의 의의가 있다고 하겠다.

디스토피아는 유토피아의 반대되는 개념이다. 유토피아가 현실의 문제점들이 해소된 이상향을 의미한다면, 디스토피아는 현실의 문제가 극대화되거나 기존에는 부재했던 문제들이 발생한 암울한 사회상을 의미한다. 그러므로 본 연구에서는 이들 디스토피아 영화에 나타난 미래 의상의 조형적 특성과 표현 양식이 현대 여러 문화 분야에서 나타난 현상의 연장선으로서 제시되었다는 것을 전제로 한다.

디스토피아에 대한 선행연구로 변호세는 “현대 건축의 디스토피아 표현에 관한 연구”에서 에리히 프롬의 사상 체계를 원용하여 디스토피아 개념에 의한 현대 건축의 관찰의 틀을 제시했으며, 신순철은 “공상과학 영화에 나타난 디스토피아적 미래관 분석”에서 러시아 형식주의자들의 ‘낯설게 하기’를 SF 영화에 내입하여 디스토피아 미래상을 현실 비판적으로 해독할 수 있는 가능성을 제시하였다. 또한, 송영경은 “현대 복식에 나타난 디스토피아 경향에 관한 연구”에서 디스토피아 요소와 특징들이 현대 복식에 어떠한 모습으로 반영되었는지를 분석하였다.

본 연구를 수행하기 위한 이론 연구에서는 첫째, 디스토피아의 어원과 개념 및 그 상대적 개념인 유토피아의 개념에 대해 살펴본다. 둘째, 앞에서 살펴본 디스토피아 개념을 토대로 문학, 미술, 건축 그리고 영화에서 나타난 디스토피아 표현의 유래와 구체적 사례를 문헌자료와 시각자료를 중심으로 고찰한다. 이론 연구에서 정립된 내용을 실증적으로 검증하기 위해서는 디스토피아 영화 여섯 편을 선정하여 각 영화의 등장인물별로 의상의 형태적 특성, 소재,

색채 그리고 이미지 표현 등에 대해 실제 영화 속 장면을 토대로 분석한다. 다음으로 분석한 여섯 편의 영화의상들에서 나타난 표현 양상을 인지하고, 그 작품들에서 공통된 조형적 특성을 찾아내어 분석한다.

분석 자료는 국내외 문헌, 선행연구된 논문들, 그리고 DVD 체계를 활용한 영화의상의 시각자료들을 토대로 관찰하고 분석한 결과 도출하도록 한다.

II. 디스토피아의 개념과 표현

1. 디스토피아의 개념

디스토피아 개념은 유토피아 개념¹⁾을 근본에 두고 발생하였다. 디스토피아(Dystopia)의 어원은 그리스어의 ‘dys’(사악한(bad)이나 부정적인(negative)을 나타내는 말)와 ‘topos’(장소(place)를 나타내는 말)의 결합에서 유래하였다. 이 두 단어의 결합과 문맥에서 디스토피아라는 말은 ‘안티 유토피아(Anti-Utopia)’의 의미를 보다 정확하게 표현하고 있다. 존 스튜어트 밀(John Stuart Mill; 1806~1873)이 1868년 의회 연설에서 처음 사용한 디스토피아는 산위혁명의 어두운 측면이 부각되고 문명이 꾸준히 진보한다는 믿음이 흔들리기 시작하던 19세기 말엽, 지적 논의들과 예술 작품들에서 반이상향적 이미지들이 부쩍 늘어나면서 등장하였다. 휴 홀먼(C. Hugh Holman)은 디스토피아란 글자 그대로 ‘나쁜 장소(Bad Place)’를 의미한다고 정의하였다. 이후 일반적으로 이 말은 상상의 세계, 특히 미래의 상황을 묘사하는데 이용되며, 인간이 삶을 영위함에 있어 쾌적하지 못한 사회를 지칭한다²⁾.

반이상향, 역(逆)유토피아라고 할 수 있는 디스토피아는 현대사회 속에 있는 위험한 경향을 미래사회로 확대 투영함으로써, 현대인이 무의식중에 받아들이고 있는 위협을 명확히 지적한다는 점에서 유토피

1) 유토피아(Utopia)라는 말은 1516년 토머스 모어의 소설, 『유토피아(Libellus... de optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia)』에 나오는 바다 한 가운데 떨어져 다다르기 힘든 섬을 지칭한데서 비롯되었다. 유토피아는 동양의 ‘부릉도원’이나 기독교의 ‘에덴의 낙원(Paradise)’ 또는 우리말로 번역하면 ‘이상향’이라고 할 수 있다. 또한 에른스트 블로흐(Ernst Bloch)에 따르면, 유토피아는 상상 속에서 이미 종결된 것이 아니라 “아직 이루어지지 않은 좋은 것”으로서, 아직 이루어지지 않은 어떤 것을 객관적으로 예측하는 행위 속에서 진행되는” 과정으로 이해될 수 있고 의식과 실천적인 지식을 통해서만 규정될 수 있다. Ernst Bloch, *희망의 원리 1: 더 나은 삶에 관한 꿈*, 박철호 역, (서울: 숲, 1995), pp. 278-300.

2) C. Hugh Colman, *A Hand Book to Literature*, (Indiana: Odyssey Press, 1980), p. 145.

아와 더불어 미래사회를 논하는 관점 중에 하나가 되어 왔다. 유토피아 미래관이 미래를 현재의 상황보다 더 나은 이상적인 사회로 묘사하여 사회적·정치적·윤리적 발전을 꾀하는 데 그 목적이 있다면, 디스토피아 미래관은 현실 상황보다 현저하게 비관적이며 어두운 미래 사회상을 보여줌으로써, 현실의 상황을 비판하고 또한 그 역작용으로 이끄는 역할을 해 온 것이다.

2. 디스토피아의 표현

문학, 미술, 건축 그리고 영화 등에서 현재와 미래를 반영하는 이미지로 다뤄지고 있는 디스토피아의 표현은 다음과 같다.

1) 문학에서의 디스토피아

초기 디스토피아의 묘사는 주로 비판 의식과 상상력이 결합된 표현 양식인 문학 분야를 통해 이루어졌다. 왜냐하면 문학 분야가 다른 분야에 비해 비교적 형식의 제약을 덜 받기 때문이며, 또한 그 내용을 보다 심층적으로 표출할 수 있기 때문이다.

디스토피아 표현들은 사회 현실을 반영하는 많은 문학 작품에서 나타났는데, 특히 새롭게 등장한 '과학소설(SF)'이라는 장르는 과학과 기술이 현대 사회에 미치는 혁명적 영향력에 대해 다른 예술 분야보다 훨씬 더 적극적으로 반응하였다. 과학 소설을 중심으로 현대 문학에서 나타난 디스토피아 사회의 모습은 허버트 웰즈(Herbert George Wells), 에브게니 자미야친(Yevgeny Zamyatin), 올더스 헉슬리(Aldous Leonard Huxley) 그리고 조지 오웰(George Orwell) 등의 작품들 속에서 찾아볼 수 있다.

허버트 웰즈의 1894년 작품, 『타임머신(The Time Machine)』은 시간 여행자인 주인공이 타임머신을 타고 80만년 후의 미래 지구와 과거를 왕래하면서 겪는 모험을 그린 소설이다. 웰즈는 작품을 통해 발전·건설·진보·광명 등에 반대되는 폐허·정체·어둠 등의 디스토피아 시각을 가지고 기계 문명의 부정적인 결과에 따른 인류 앞날에 대해 비관적 전망을 내놓았으며, 다윈이 제창한 진화론이 가진 무

목적성과 무방향성에 대한 공포를 드러내었다.

러시아 작가 에브게니 자미야친은 1924년 작, 『우리들(We)』에서 인간으로부터 자유를 제거함으로써 행복을 얻을 수 있는 29세기의 유토피아, '단일국(The Single State)'을 보여주었다. 그는 단일국이 과학 기술과 기계 문명에 의해 이룩될 수 있는 곳으로 그리면서, 정치적 견해나 언론의 자유가 통제되던 당시 소비에트 연방의 미래가 결코 유토피아일 수 없으며, 오히려 디스토피아에 가깝다는 것을 암시하였다³⁾.

소설 『1984년』은 오웰 만년의 작품으로, 1984년 가공의 초대국 오세아니아에서 자행되는 전체주의적 지배의 양상을 담고 있다. 전쟁으로 인한 전 인류의 비인간화와 고문이나 세뇌로 인한 기계적 인간화를 그림으로써, 언어와 사고를 포함한 인간의 모든 생활이 지배되는 다가올 반유토피아적 세계를 가공할 전체주의 사회로 예견한 것이다⁴⁾.

이상으로 살펴본 20세기 전후 문학 분야에서 다뤄진 디스토피아 미래상에 대한 설정은 주로 비약적으로 발전하는 과학 기술의 부작용에 대한 경계로서, 크게 세 가지 유형으로 분류할 수 있다. 첫째, 전체주의적이고 억압·통제된 정치 체제에 대한 경고, 둘째, 인류의 무대가 되는 도시와 환경적 악화에 전망, 셋째, 인간 본성의 매몰에 대한 경계로서, 이러한 회색빛 미래상은 비단 다가올 미래에 대한 경고일 뿐 아니라, 이 순간 현실에서 일어나는 일들에 대한 비판이기도 하다.

2) 미술에서의 디스토피아

1914년에 제 1차 세계대전이 발발하면서, 인류는 전쟁이란 것이 영웅적이고 고무적인 사건이 아니라, 실상은 어리석고 타락했으며 상호 파괴적이라는 것을 깨닫게 된다. 전후, 이전의 전위 미술이었던 상징주의, 미래주의, 표현주의 등이 전쟁을 만드는 기계의 부속품으로서 배척되었고, 뒤이어 등장한 나치와 군벌로 인해 미술계는 현실 참여적이며 사회 고발적인 작품들을 배출하였다. 압제, 허위, 부정부패, 탐욕 그리고 인간성에 대한 혐오감 등 염세적이고 허무적

3) 조지 오웰은 이 작품에서 영향을 받아 훗날 『1984년』을 저술했다. George Orwell, "We by E. I. Zamyatin," *CEJH*, Vol. 4 (1946), pp. 72-75.

4) 신철하, *문학과 디스토피아*, (서울: 하늘연못, 1998), p. 112.

인 현실 폭로를 섬뜩하게 그려낸 작가들로는 케테 콜비츠(Kathe Kollwitz), 조지 그로츠(George Grosz), 오토 디스(Otto Dix) 등이 있다.

제 2차 세계대전 이후의 미술 작품에서 드러났던 지배적인 성향은 살아남으려는 의지였다. 그 의지는 계속되는 지역적 또는 세계적인 파멸의 위협에 대한 불안감과 병행되었으며, 공포와 낙담을 표상하는 형상들이 일반화되었고 1950년대에는 이 같은 현상이 더욱 두드러졌다⁵⁾. 인간에 대한 부정적인 형상들을 묘사한 뛰어난 미술가들의 작품 중에서, 특히 프랜시스 베이컨(Francis Bacon)의 공포의 형상은 폐쇄공포적인 공간에서 벌어지는 모호한 공포극을 보여주었다. 그로테스크한 그의 작품들은 일상적이면서도 고통스러운 장면들을 통해 실재적인 또는 가공의 잔인성과 도덕적 불행을 암시하였다.

가치기준의 혼란, 인간소외 및 충동적이고 파괴적인 심리표현을 담은 디스토피아 예술품들은 장 텅겔리(Jean Tinguely), 존 래담(John Latham) 등의 작가들에 의해 자동-파괴적 예술(Auto-Destructive Art)로 이어졌다. 이 용어는 구스타프 메츠거(Gustav Metzger)가 1960년대 제작한 자신의 작품을 기술하기 위해 만들어졌다. 이 사조는 제 2차 세계대전 이래 인류가 행한 파괴를 유래 없는 것으로 인식한 것으로, 일련의 작가들은 파괴와 폭력을 창조의 방법으로 사용하여 새로운 형식으로 발전시켰다⁶⁾.

3) 건축에서의 디스토피아

서구에서 20세기 건축 양식과 도시 경관의 발달을 일반적으로 프리모던(Premodern), 모던(Modern) 그리고 포스트모던(Postmodern)의 세 시기로 구분한다면⁷⁾, 프리모던 건축과 모던 건축 시기를 아우르는 근대 건축 시기부터 디스토피아 경향을 띤 사례들이 눈에 띄기 시작했다고 할 수 있다. 이는 공업화, 산업화, 도시 집중 그리고 자본주의화 등의 사회적 격변 속에서 그 부작용에 대한 자연스런 반작용으로 일어났다.

이러한 경향은 제 1, 2차 세계대전 이후 더욱 격렬하게 나타났고, 1960년대 포스트모던 건축 시기에 이르면 현대 건축의 디스토피아 표현은 전반적이고 전면적인 양상을 띠게 된다. 이 시기 건축가들은 작품 속에 현대 산업화된 사회가 갖는 부정적인 모습을 암시하는 디스토피아 미래관을 반영하였으며, 이성적 추론의 결과라고 할 수 있는 건축의 역할에 대해서 회의적인 시각을 갖고 있음을 표현하였다.

김민경⁸⁾은 이러한 현대 건축에 나타난 디스토피아 표현 특성을 크게 ‘극도의 기계주의’, ‘공격성’ 그리고 ‘파편화와 이질성’으로 구분하였다. 첫째, 극도의 기계주의는 타카마츠 신(Takamatsu Shin)의 오리진Ⅲ(OriginⅢ)에서와 같이 테크놀로지와 기계를 극단적으로 표현함으로써, 현 사회의 혼재된 모순을 완벽한 이상향으로 대치시키려는 욕망은 결국 인간성과 자아의 파괴로 이어진다는 것을 단적으로 보여준다. 둘째, 공격성은 사이트(SITE)의 ‘붕괴의 파사드(Indeterminate Facade Showroom)’와 몽상의 건축가 레베우스 우즈(Lebbeus Woods)의 ‘하바나 프로젝트(La Habana Vieja)’에서처럼 마지 핵전쟁 이후를 연상케 하는 황폐한 환경과 작품 자체가 안고 있는 파괴, 또는 미완성의 표현을 잘 나타내고 있다. 셋째, 파편화와 이질성의 표현은 아츠시 키타가와라(Atsushi Kitagawara)의 ‘Rise Building’에서와 같이 소멸로 향하는 건축의 물리성과 현대도시의 덧없음을 묘사한 단편, 파편의 이미지로 제시된다.

4) 영화에서의 디스토피아

1895년 뤼미에르 형제에 의해 탄생한 최초의 영화 ‘열차의 도착(Arrival of a Train)’ 이후, 영화는 인류의 다양한 부분과 인간이 상상할 수 있는 무수한 소재들을 다루며 발달해 왔고 또한 여러 장르로 분화되었다. 특히, 1980년대 이후부터 최근에 이르는 공상 과학 영화의 두드러진 양상은 미래 사회의 모습을 전면에 부각시켜 현실 상황을 비판하려는 움직임으로, 시각적으로는 이미지와 형상을 통해, 의미론

5) Norbert Lynton, *20세기의 미술*, 윤난지 역 (서울: 도서출판 예경, 1993), p. 285.

6) Gustav Metzger, *Damaged Nature. Auto-Destructive Art*, (London: Coracle, 1996), p. 27.

7) Edward Relph, *The Modern Urban Landscape*, (Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1987), pp. 242-258.

8) 김민경, “현대건축에 나타난 ‘디스토피아적’ 표현특성에 관한 연구” (홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1994), p. 115.

적으로는 과학 문명의 유효성에 대한 질문을 통해 미래에 대한 비관적 전망을 제시하고 있다.

반복적으로 제시되는 부정적 미래에 관한 주제는 첫째, 과학과 기술 진보에서 파생된 갈등, 과학과 인간 사이의 갈등, 시공간적 변형⁹⁾에 대한 관심(가타카(Gattaca), 다크 시티(Dark City)), 둘째, 사회제도 및 사회질서에 가해진 전 세계적 위협¹⁰⁾(블레이드 러너(Blade Runner), 이퀄리브리엄(Equilibrium)), 셋째, 파괴의 미학과 재난 시에 보이는 아름다움¹¹⁾(그날 이후(The Day After), 투모로우(The Day After Tomorrow)) 등이 있다.

영화에서 다뤄지는 구체적인 디스토피아 표현 양상은 <표 1>과 같다.

Ⅲ. 디스토피아 영화의상의 일반적 특성

디스토피아 영화의 효시인 블레이드 러너를 포함하여 미래와 가장 맞닿은 최근 10년 이내에 발표된

여섯 편의 디스토피아 미래관과 표현이 담긴 영화들을 선정¹²⁾하였고, 영화 속 주요 등장인물의 대표적 의상을 통해 영화의상의 일반적 특성을 분석하고자 한다.

1. 블레이드 러너(Blade Runner)

순종적 여인상을 구현한 레이첼의 의상은 어깨에 패드를 넣은 1940년대 밀리터리 스타일을 연상시킨다. 잿빛과 검은색 인조 모피 코트의 높이 새운 깃은 마치 16세기의 러프 칼라를 떠오르게 하며, 인조 모피를 연결하는데 폐품 재활용의 기법인 패치워크 기법을 사용함으로써 재료의 궁핍함을 느끼게 한다. 모피와 패치워크의 상반된 이미지가 공존하는 이 의상은 부와 빈곤, 미와 추, 새것과 헌것의 불확정성을 실현시켰다(그림 1)¹³⁾.

타이델 박사는 복제인간의 창조자이지만, 생명연장에의 한계성을 드러낸다. 그가 착용한 여성적인 이미지의 패딩 가운은 의상을 통해 유추할 수 있는

<표 1> 영화에 나타난 디스토피아

| 표현 대상 | 디스토피아 표현 |
|------------|---|
| 도시, 환경적 배경 | - 제 3차 세계 대전 또는 핵전쟁으로 폐허가 됨(매트릭스 II) - 환경오염으로 인한 산성비와 스모그로 밤낮의 구분조차 모호함(블레이드 러너) - 하늘을 찌를 듯한 마천루로 꽂 들어 참(메트로폴리스) |
| 정치, 사회적 배경 | - 국가나 정부 개념의 상실, 전경 혼일체의 독점기업전체주의의 성향을 띤(롤라린) - 독재 정부가 정권을 휘어잡고 감시와 압제를 가함(브이포네타) - 오늘날의 사회주의나 공산주의 진영과 유사한 사회체제를 묘사함 |
| 인간, 인간관계 | - 인간적 유대감이나 자기정체성으로부터 소외됨 - 유전자 통제로 개인의 감정과 관계가 제한됨(코드 46) - 약물 투여로 개인적 고민이나 감정을 제거함(이퀄리브리엄) - 복장과 두발의 통일, 이름 대신 숫자로 지정됨(THX-1138) |
| 과학 기술 | - 인간을 도와주기 위해 만들어진 기계나 로봇이 인간의 생존을 위협함(터미네이터) - 인공 지능 컴퓨터가 인간을 지배함(매트릭스) |

9) Annette Kuhn, "Introduction: Cultural Theory and Science Fiction Cinema," in *Alien Zone: Cultural Theory and Science Fiction Cinema*, (London: Verso, 1990), p. 2.

10) Thomas & Vivian Carol Sobchack, *An Introduction to Film*, 2nd Edition (Boston: Little Brown & Co., 1987), p. 264.

11) Susan Sontag, "The Imagination of Disaster," in Gerald Mast and Marshall Cohen eds., *Film Theory And Criticism*, (NY: Oxford University Press, 1979), p. 491.

12) 인용한 사진들은 각 영화의 DVD 화면을 사용하였다(Blade Runner DVD-Warner Home Video, Gattaca DVD-Sony Pictures, Dark City DVD-New Line Home Video, The Matrix DVD-Warner Home Video, Equilibrium DVD-Dimension, The Island DVD-Dreamworks Video).

13) 박주현, "공상 과학 영화에 나타난 복식 이미지" (서울대학교 대학원 석사학위논문, 1999), p. 65.



〈그림 1〉 레이첼의 의상. 〈그림 2〉 타이렐의 의상.

성정체성을 넘나들며 성적 모호함을 드러낸다(그림 2).

쇼걸로 잠입한 복제인간 조라는 기존의 순종적 여성상을 거부하는 인물이다. 그녀는 속옷 위에 흰히 비치는 비닐 소재로 만든 코트를 착용함으로써 기존의 의복 개념을 해체하고 있다.

거리를 지나는 행인들의 의상은 정확한 시대성이나 지역성이 모호하다. 이들은 샷갓을 쓰고 기모노 형태의 의상을 입었거나, 또는 화교 지역의 차도로나 고대 동양의 의상을 본 뜬 듯한 디자인의 머리까지 뒤집어쓰는 유가타형 의상을 입고 있다(그림 3).

2. 가타카(Gattaca)

영화의 주인공인 빈센트, 아이린 그리고 가타카의 이사를 포함한 그곳의 직원들은 남녀 모두 검은색 혹은 회색의 간결하고 획일적인 정장의 테일러드 슈트를 입고 있다(그림 4). 장식이 거의 없이 단순하게 디자인된 이 의상들은 남녀 간의 의복 차이를 최소화하며 개인의 개성과 구별을 제거했다.



〈그림 3〉 행인들의 의상. 〈그림 4〉 직원들의 근무복.

간결함의 극단적 형태를 보여주는 의상은 바로 '가타카' 안의 체련실에서 직원들이 입고 있는 운동복이다(그림 5). 인체에 밀착된 상의 부분과 타이즈 같은 하의 부분이 연결된 검은색의 바디슈트 디자인은 미니멀리즘의 극치라고 할 수 있다.

또 다른 형태의 유니폼은 인공수정을 담당한 의료진들의 짙은 녹색 가운, '가타카' 의료진의 백색 가운 그리고 '가타카' 내부 청소를 위해 도착한 청소부들의 점프 슈트이다. 특히, 검은색으로 칼라와 포켓부분을 배색한 회색의 작업복은 영화 전체를 통해 두드러지는 색채에 대한 다양성이 무시된 또 하나의 예이다(그림 6).

3. 다크 시티(Dark City)

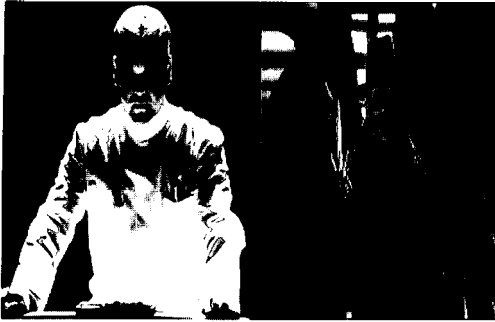
외계인들에 의해 날조된 기억을 가진 엠마의 의상들에는 여러 시대적 특성들이 혼재되어 있다. 검은색 트렌치코트 그리고 윙 칼라가 달린 군청색 재킷은 1940년대 밀리터리 스타일이며, 그녀가 클럽에서 입은 드레스들은 1930년대 이브닝 가운을 떠오르게 한다.

머독을 쫓는 형사 범스레드, 경찰 서장 그리고 외계인을 돕는 슈레버 박사가 착용한 정장들은 남성복의 실루엣과 체계가 완성되었던 미국의 1930년대 슈트를 연상케 한다. 이들은 무채색에 가까운 갈색과 회색의 쓰리피스 슈트와 넓은 라펠이 달린 코트를 함께 입고 있다. 실험실에서의 슈레버 박사는 한쪽으로 치우친 여밈의 백색 스탠드칼라가 달린 가운을 입음으로써 외계인들의 도구로 전락한 비인간적 이미지를 보여준다(그림 7).

영화에서 가장 인상적인 의상은 마치 엘 그레코



〈그림 5〉 직원들의 운동복. 〈그림 6〉 청소부들의 의상.



〈그림 7〉 슈레버의 의상. 〈그림 8〉 외계인의 의상 I.



〈그림 9〉 외계인의 의상 II. 〈그림 10〉 트리니티 의상.

(El Greco)의 작품 속에서 빠져나온 듯한 기괴한 외계인들의 의상이다. 도시를 돌아다닐 때 그들이 입은 의상은 1920년대 Long & Slim의 실루엣을 보여준다(그림 8). 그들은 커다란 솔칼라가 달린 길고 육중한 코트와 증절모를 착용하여 마치 저승사자처럼 음산한 분위기를 전달한다. 그들이 착용한 또 다른 의상은 고딕 갑옷을 재현한 듯 보인다(그림 9). 지나치게 높은 칼라가 달린 그들의 의상은 광택 있는 인조 가죽 소재로 제작되었으며, 정교한 패치 장식을 통해 철제를 잇대어 엮은 듯한 효과를 표현했다.

4. 매트릭스(The Matrix)

영화 속 가상현실을 장악하고 있는 것은 검은색이다. 주인공 네오를 비롯하여 저항군의 일원이자 네오의 연인인 트리니티, 모피어스, 스미스 외 세 명의 요원들 그리고 ‘매트릭스’ 속의 시민들까지 모두 검은색의 의상을 입고 있다.

트리니티의 의상들은 대부분 검은색의 선명한 광택이 있는 PVC 소재 또는 에나멜가죽 소재로 이루어졌다. 그녀는 인체의 실루엣이 그대로 드러나는 민소매 상의, 밀착된 바지, 롱부츠 그리고 검은 선글라스로 강한 여전사의 이미지를 표현하고 있다(그림 10).

저항군의 정신적 지도자인 모피어스 역시 검은색에 가까운 짙은 녹색의 정장을 입고 있는데, 검은 셔츠, 베스트 그리고 군복의 오버코트를 연상시키는 커다란 라펠이 달린 가죽 소재 외투를 통해 굳건한 리더의 모습을 묘사하였다(그림 11).

네오와 대원들을 쫓는 스미스를 비롯한 세 명의 요원들은 흰색 드레스 셔츠, 검은 넥타이 그리고 싱글 여밈의 간결한 검은색 비즈니스 포멀 슈트(Business Formal Suit)를 착용하고 있다. 현대 산업 사회에서 대량 생산되는 남성복의 전형인 그들의 의상은 총에 맞아도 죽지 않고 인간의 형태로 수없이 재생 복제되는 인공 지능 감시 프로그램인 그들의 실체를 상징적으로 형상화하였다.

이 영화의상들의 또 하나의 특징은 여러 민족의 상의 이미지들이 복합적으로 나타난다는 점이다. 네오에게 물건을 받으러 온 도저 옆의 토끼 문신을 한 여자는 검은색 상의 위에 목을 감싸는 액세서리를 하고 있다(그림 12). 이것은 미얀마 북부 지방 카렌족의 한 갈래인 파다웅족의 여인들이 목에 착용하는 이삼십 개의 청동고리들을¹⁴⁾ 떠오르게 한다.

또한, 인류를 구원할 ‘그(Him)’의 후보자였던 아이



〈그림 11〉 모피어스 의상. 〈그림 12〉 문신한 여자의 의상.

14) Desmond Morris, *벌거벗은 여자(여자 몸에 대한 연구)*, 이경식 역 (서울: 휴먼앤북스, 2004), pp. 198-199.

의 트레이퍼리형 의상은 티베트 라마승의 의상이나 인도의 사리(Sari)를 응용한 것으로 보인다. 이러한 동서양 패션 미학의 절충은 컴퓨터 프로그램 안에서 훈련 중인 네오와 모피어스의 도복에서도 발견되는데, 흑백의 단순 간결한 형식미를 특징으로 하는 젠(Zen, 禪) 스타일로 표현됐다.

5. 이퀄리브리엄(Equilibrium)

이 영화에서 영도자를 비롯하여 리브리아인들 대부분은 미니멀리즘과 획일성이 강조된 의상들을 입고 있다. 1급 그라마톤 클레릭인 존 프레스톤은 평상시엔 클레릭의 제복인 검은색의 싱글 여밈 재킷과 무릎길이의 더블 여밈 코트를 입고 있으며, 영도자 암살을 할 때는 제복과 동일한 디자인의 백색 예복을 입었다(그림 13). 클레릭(Cleric) 본래 의미인 '성직자'로서, 머리카락 한 올 빠지지 않게 빗어 넘긴 그의 헤어스타일과 의상은 마치 국민들의 감정을 '평화로운' 상태로 통일시키는 성직자의 의상을 응용한 듯하다. 그의 의상은 목을 감싸는 높은 깃, 세트인 소매, 넓고 딱딱한 각진 어깨 그리고 단순하고 직선적인 실루엣 등으로 매우 경직되어 있으면서도 깔끔하고 정제된 제복이다.

존의 파트너인 브랜트가 입은 것은 하위 클레릭의 회색 제복이다(그림 14). 1급 클레릭은 검은색 코트를 입은 반면, 그는 광택이 있는 합성섬유 소재의 짙은 회색 코트를 입었다. 높은 스탠딩 칼라가 달리고 더블 여밈인 이 코트의 딱딱하고 경직된 실루엣은 감정이 없는 비인간적인 클레릭의 이미지를 명료하게 상징한다.

리브리아를 지키는 경비군과 반란군을 진압하는



<그림 13> 존의 의상.

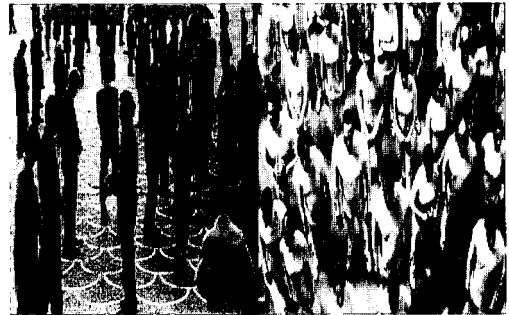
<그림 14> 브랜트의 의상.

진압군은 공통적으로 내부가 거의 보이지 않는 검은색 헬멧을 착용하고 있다. 이는 마치 이들이 개인의 생각이나 판단력이 없이 상부의 명령에만 복종하는 존재들임을 암시하는 듯하다. 경비군의 의상은 불투명 비닐 또는 광택이 있는 인조 가죽 소재로 된 백색의 트렌치코트로, 라펠과 가슴 부분에 엠보싱 처리가 되었고 프린세스 라인이 들어가 있다. 진압군의 의상은 검은색 인조 가죽 소재로 만들어졌으며, 프린세스 라인 이외는 별다른 장식 없이 디자인되었다.

도시 전체를 덮고 있는 무채색의 흐름은 도서관 사서와 증거물 관리원을 포함한 리브리아인들의 의상으로 이어진다. 베이지색, 회색, 군청색 등 저채도 색채와 단순하고 유사한 디자인의 의상들을 입은 획일적인 국민들의 모습에서 개성과 감성이 말살되어 개인 간의 구별은 물론 나아가 인간성마저 실종된 상황을 감지할 수 있다(그림 15).

6. 아일랜드(The Island)

영화의 배경이 되는 타워 시티 안의 의상들을 지배하는 주된 색채는 흰색, 파란색, 회색이다. 주인공인 링컨과 조던을 포함한 복제인간들은 배색되는 색채의 차이만 있을 뿐, 남녀 모두 동일한 의상을 일삼 복으로 입고 있다(그림 16). 그들의 의상은 다양한 체형이 모두 어울릴 수 있게 디자인되었으며, 단순하고 깨끗한 유니섹스 스타일로 약간 체형이 드러나는 감각적인 형태이다. 의상의 구성은 만다린 칼라가 달린 Zip-Up 형태의 상의와 간결한 디자인의 백색 하의로 이루어졌다. 상의와 하의 모두 신축성이 있는 소재를 사용하여 인체의 실루엣과 활동성을 살



<그림 15> 시민들의 의상. <그림 16> 복제 인간들의 일상복.

렸으며, 겨드랑이 부분에는 망사 소재를 사용하여 기능성을 강조했다.

복제인간들은 위생적인 환경에서 최상의 건강 상태를 유지해야 하므로 이들의 의상은 일회용 소재가 사용되기도 한다. 이들이 작업할 때 덧입는 가운은 하늘색 비닐 소재로 제작되었다. 복제인간들이 착장하는 잠옷은 한번 입고 다음 날 아침 마치 종이처럼 바로 찢어버릴 수 있는 매우 얇은 첨단 소재로 만들어졌다(그림 17).

수많은 복제인간들을 감시하고 관리하는 감독관들은 백색 유니폼의 복제인간들과 확연히 구별되는 짙은 군청 색상의 유니폼을 입고 있다(그림 18). 이 유니폼은 구성선마다 백색 브레이드 처리가 되어 있어서 다소 인체의 실루엣이 드러나며, High Neckline 에 Zip-Up 형태인 상의와 동일한 색채의 하의로 한 벌을 이루고 있다.

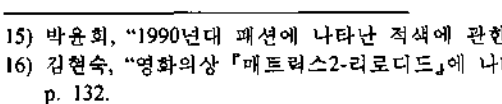
'매릭 바이오텍'을 찾아온 고객들을 안내하는 가이드의 의상은 타워 시티의 주조 색채인 파란색을 바탕으로 암홀, 허리 부분 그리고 햄 라인에 백색으로 처리를 한 것 이외는 별다른 장식이 없는 간결한 디자인의 원피스이다.

IV. 디스토피아 영화의상의 조형적 특성

이상 언급한 여섯 편의 영화의상들에서 나타난 공통적인 조형적 특성들을 외적 특성과 내적 특성의



〈그림 17〉 복제 인간들의 잠옷.



〈그림 18〉 감독관의 의상.

두 가지 측면에서 살펴보고자 한다. 먼저 외적 특성은 형태, 소재 그리고 색채로 나누고, 내적 특성은 불확정적 표현, 탈정형적 표현 그리고 획일적 표현으로 나누어 고찰한다.

1. 외적 특성

1) 형태

지금까지 살펴본 디스토피아 영화의상의 형태적 특성은 미니멀리즘으로 대표될 수 있다. 패션에서의 미니멀리즘은 단순함과 간결함의 표현법일 뿐 아니라 생략의 표현법이라는 점에서 더욱 강렬한 느낌을 주며¹⁵⁾, 장식적인 디자인을 가능한 절제하고 제거한 형태로 표현된다. 미니멀리즘 의상은 깔끔하고 명료한 선으로 재단된 외형, 직선적인 실루엣 그리고 단순한 구조 등을 강조함으로써 합리적인 절제와 질서의 윤리를 반영한다.

이런 특성이 '블레이드 러너'의 행인들, '매트릭스'의 모피어스와 요원들, '이퀄리브리엄'의 존과 브랜트의 의상에서 발견된다(그림 3, 13, 14).

미니멀리즘의 한 경향이라고 할 수 있는 바디 컨셔스 스타일(Body Conscious Style)은 간결한 형태로 인체의 실루엣을 강조한다(그림 5, 10, 16, 18). 마치 또 다른 피부를 연상케 하는 이러한 밀착형 패션은 양감과 부피감의 축소를 가져옴으로써 착장할 의복 아이템을 최소화하고¹⁶⁾ 결과적으로 더욱 미니멀한 인상을 가져온다.

다음 형태적 특성으로 딱딱하고 경직된 테일러드 스타일과 밀리터리 스타일을 들 수 있다. 이 같은 경향은 문학에 나타난 디스토피아 표현 가운데 전체주의적이고 억압·통제된 정치 체제에 대한 경고와 이어지는 특성이라고 할 수 있다. 테일러드 스타일은 자아 표현을 억제하고 공식적인 사회활동에 적합한 인성과 능력을 갖추고 있음을 나타내는 의상 코드로, 최소한의 외적 표현을 추구하는 절제된 형식을 특징으로 한다. 또한, 의상의 과시적 속성을 제거함으로써, 외관상 사회적 계급 상징을 약화시키며 평준화를 이루고 있다(그림 4, 8)¹⁷⁾.

15) 박윤희, "1990년대 패션에 나타난 적색에 관한 연구" (홍익대학교 대학원 석사학위논문, 1997), p. 35.
16) 김현숙, "영화의상 『매트릭스2-리로드』에 나타난 포스트모던 패션 이미지 연구," 복식 53권 7호 (2003), p. 132.

밀리터리 스타일은 이데올로기의 우월성을 드러내거나 힘과 지배를 상징하는 파시즘에 의해 파괴되어 가는 인간의 모습과 물질문명의 야만성을 암시하기도 한다¹⁷⁾. ‘메트릭스’의 모피어스가 입은 군복형 코트(그림 9, 11)나, ‘이퀼리브리엄’의 로비, 경비군, 진압군 등이 착용한 밀리터리 스타일의 의상들은 딱딱하고 각진 라인과 정형화된 형식미를 통해 인위적으로 조성된 강인함, 엄격함 그리고 경직된 이미지를 표현하고 있다.

2) 소재

본 연구에서 다룬 디스토피아 영화들에서도 천연 섬유보다는 인조섬유와 하이테크 합성섬유를 사용한 의상들이 두드러지게 나타났다.

광택 소재는 전체적으로 평면적인 재질감과 반사되는 매끄러운 단면성으로 단순 명료하며 차갑고 견고한 기계적 이미지를 제시함으로써, 현대 건축에 나타난 ‘극도의 기계주의’ 표현과 그 맥락을 같이 한다(그림 13, 14).

애나벨 코팅의 고풍택 PVC 소재나 하이테크 탄성 고무 소재는 드러나는 몸의 곡선만으로 디자인을 완성하는 바다 컨서스 스타일을 표현하기에 적합하다(그림 5, 10). 의상에 ‘제 2의 피부’ 개념을 부여하는 이 스타일은 사회경제적, 심리적, 기술적으로 서로 문맥이 이어져 더욱 급격해진 미래의 변화에 신속하게 대응할 수 있는 기능적인 면을 강조한다.

디스토피아 영화의상에서 가죽 소재의 사용이 두드러진다. 가죽 소재 의상은 미니멀한 디자인, 대부분 블랙으로 이루어진 색상, 소재 특유의 광택 그리고 고기능성 등의 요소로 인해 사이버 이미지를 형성한다. 가죽 의상에 내재된 사이버 이미지는 기존의 가죽 의상의 반항적 미학과 중첩되어 사용된다(그림 9, 11, 12)¹⁸⁾.

디스토피아 영화의상에 나타나는 리사이클(Recycle)

개념¹⁹⁾의 소재 사용은 폐품에서 수집된 다양한 천을 이용하여 만든 패치워크 의상(그림 1)이라든가 종이나 썩은 비닐을 이용한 회색 의상(그림 17) 또는 수명이 다한 낡은 의복을 그대로 이용하는 재사용(Reuse) 개념의 의상에서 찾아볼 수 있다.

3) 색 채

전술한 디스토피아 영화들에서 두드러진 색채는 흰색에서 회색 그리고 검은색으로 이어지는 무채색 계열이다. 무채색이란 물체에 닿은 빛을 거의 반사하는 흰색에서, 모든 빛을 흡수하는 검은색에 이르기까지의 명도의 속성만을 가진 중성색을 의미한다.

인간이 표현하는 색채가 인간성 그 자체, 특히 자유, 감정, 생명에 대한 상징과 깊은 관련이 있다고 볼 때, 흰색, 검은색 그리고 회색을 중심으로 한 모노크롬의 색조는 인간에 대한 ‘구원’의 부재를 의미한다. 디스토피아 영화상에서 전반적으로 나타나는 어두운 색조와 회색조는 케테 콜비츠, 조지 그로츠, 오토 디스 등의 작품에서 표현된 이미지와 같이 더욱 암울하고 무거우며 경직된 이미지와 침착하고 낮게 가라앉은 인공적인 이미지²¹⁾를 표현하고 있다(그림 3, 8, 11, 13).

죽음과 종말, 부정과 불법, 파시즘과 폭력, 허무와 절망을 내포한 검은색(그림 4, 5, 9, 10, 12), 시작과 부활, 슬픔과 귀신, 선과 신, 청결과 위생의 의미를 담고 있는 흰색(그림 2, 7, 13, 16, 17) 그리고 무력감과 물개성, 권태와 우울, 공포와 잔혹, 가난과 비참함의 이미지인 회색(그림 1, 6, 14, 15)이 부정적인 미래상을 그린 영화의상의 주된 색채로 사용되었다.

2. 내적 특성

앞에서 언급한 형태, 소재, 색채의 외적 특성으로 이루어진 디스토피아 영화의상의 내적 의미를 나타

17) 함연자, “현대 패션에 나타난 클래식 테일러드 수트의 마적 특성,” 복식 53권 6호 (2003), p. 111.

18) 임상임, 추미경, “밀리터리 룩에 표현된 파시즘,” 복식문화연구 12권 5호 (2004), p. 167.

19) 김지선, 엄혜정, “SF 영화에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학 연구,” 복식 54권 2호 (2004), p. 70.

20) 1991년 물질문명, 기계 문명 그리고 인간의 부분별한 소비문화로 인해 병든 지구 환경에 대처하고자 하는 전 세계 국가들의 모임인 리오데자네이로 회담에서 리사이클을 ‘지속 가능한 개발’이라는 실천적인 개념으로 제시하였다. 유송옥, *복식의장학*, (서울: 수학사, 1996), p. 47.

21) 정혜경, 박영희, *패션의 이해*, (부산: 경남대학교 출판부, 2001), p. 62.

내는 내적 특성에는 불확정적 표현, 탈정형적 표현 그리고 획일적 표현이 있다.

1) 불확정적 표현

미국의 마르크스주의 이론가이며, 문화비평가인 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 모더니즘 양식이 그 정체된 순수성에 의해 독선적인 기호 단일주의를 표명했다면, 포스트모더니즘 양식은 다양한 '기호 문화들'이 만들어 내는 다의성에 기반 하는 것이라고 주장했다. 그는 포스트모더니즘을 모더니즘의 확정주의에 대해 현대의 모든 소비자 문화의 다양성들이 파생시킨 일종의 반동적 힘으로 파악했다²²⁾. 때문에 양식적 측면에 있어서 이러한 반동적 힘은 모더니즘의 확정성을 거부하는 포스트모더니즘의 불확정성이라는 특징으로 표출된다.

이런 의미에서 디스토피아 영화의상들은 불확정적인 양식을 보여주고 있다. 이 의상들은 현대성과 결부하여 인간의 이성을 강조하고 감성적인 측면을 배제시킨 정제되고 기능화 된 표현에 반대하며, 기존의 질서와 가치 체계를 전복하고 해체하는 불확정적인 표현 양식을 구현하였다. 구체적으로 이러한 표현 양식은 시공간에 따른 의상 형태에 대한 고정관념을 탈피한 의상들과 지역과 민족성이 복식을 통해 기호화된다는 전통적 사고를 붕괴한 의상들을 제시한다. 즉, 시대적으로나 지역적으로 불분명한 절충주의로 알 수 없는 미래의 이미지를 표현한 것이다. 영화 전반에 걸쳐 나타나는 이들 의상은 다양한 역사적 시간에 따른 복식 양식이 혼재하고(그림 8, 9), 동서양간 복식 양식의 경계선을 없앤 형태를 통해 일정한 의상 스타일로 구분 지을 수 없는(그림 3, 12) 불확정성을 제시하고 있다.

디스토피아 영화의상의 불확정적 표현은 빈부의 이미지가 상반되는 소재와 기법의 혼용 등을 통해서도 이루어진다. 이들 의상은 리사이클 개념의 소재를 활용하여 소재 자체에 낡은 흔적을 주거나 또는 전통적으로 부의 상징인 모피와 폐품 재활용의 기법이기도 한 패치워크 기법의 빈곤한 이미지를 혼용함으로써 기존의 이분법적 구분에 의한 복식 개념의

고정성과 의상에 대한 전통적 가치를 부정하는 의상 이미지를 반영한다(그림 1).

2) 탈정형적 표현

디스토피아 영화의상에서 보이는 탈정형적 경향은 크게 기존의 성 개념에 대한 이분법적인 구분의 파괴와 속옷과 겉옷의 고정된 구별과 착장 방법에 대한 개념을 전복시킨 시각적 스타일로 표현되었다.

인간은 출생과 더불어 생물학적 성(Sex)을 부여받고, 이를 기반으로 사회가 바람직하다고 규정하는 사회적 성(Gender)을 습득하게 된다²³⁾. 이때 사회·문화적 성 즉, 정신적 측면의 성을 습득하는데 있어서 중요한 역할을 수행하는 것이 바로 복식이다.

중세 이래 복식은 성별마다 정의된 이상적인 미적 개념을 가시화 하는 중요한 표현 도구로 사용되어 왔다. 때문에 남성 복식에는 남성성이, 여성 복식에는 여성성이 드러나야 한다는 고정관념은 절대적 의미로 당연시되었다.

전술한 영화의상에서 나타난 기존의 남성과 여성 복식에 대한 정형화된 개념이 파괴된 표현은 크게 세 가지로 유형화될 수 있다. 첫째, 양성의 스타일이 공존하는 앤드로지너스 스타일(그림 10) 둘째, 성의 감정이 뚜렷하지 않은 무성주의적 스타일(그림 15), 또는 기존의 성을 초월해서 남녀의 구별 없이 공통으로 입는 개념의 유니섹스 스타일(그림 16) 그리고 셋째, 반대되는 성의 의복을 채택하는 트랜스베스티즘 스타일(그림 2)이다.

지금까지 분석한 바대로 디스토피아 영화의상에서는 개인의 성 정체성이 한 정체성에서 다른 정체성으로 이동하거나, 복수적이고, 다원적인 젠더 정체성을 공유하는 가능성이 제시되었다. 이러한 성차의 의식을 없앤 젠더리스 의상들은 남성과 여성이 아닌 공동체로서 급속한 세계 변화의 위기에 몰린 주체 의식을 회복하고 그에 대처하고자 하는 인간의 내적 요구를 반영한다고 할 수 있다²⁴⁾.

3) 획일적 표현

복식에 있어서 획일성이란 개인의 외모를 특정

22) 김민수, *모던디자인 비평-포스트모던, 해체의 이해*, (서울: 안그라픽스, 1994), p. 157.

23) 윤가현, *성문화와 심리*, (서울: 학지사, 1998), p. 17.

24) 엄소희, 김민숙, *현대 복식의 패러다임*, (서울: 경춘사, 2000), p. 192.

사회 집단의 의복 규범에 맞추는 동조 행동의 극단적인 형태를 말한다. 획일성이라는 개념을 단적으로 드러내는 유니폼은 하나의 형태라는 라틴어에서 파생된 말로서 주변의 것과 똑같은 것을 의미한다. 유니폼은 집단 구성원들에게 입혀지는 시각적 상징물의 역할을 하는 이들의 동조성과 각자의 역할을 강조하고 집단 내 개성을 억압한다²⁵⁾.

획일성은 디스토피아 영화의상에서 가장 강조되어 나타난 내적 표현 양식이며, 문학 분야의 디스토피아 표현에서 경고한 인간 본성의 매몰을 반영한다. 영화 속 캐릭터들이 착용한 획일적인 디자인, 유사한 색채 그리고 동일한 소재로 만들어진 유니폼은 자신이 소속된 집단에 대한 강한 소속감과 유대감을 형성하고 개인보다는 집단을 중요시함을 드러낸다. 이는 자신과 집단의 동질성을 명확히 인식시킬 뿐 아니라, 소속된 집단에의 일체감을 주며, 또한 다른 집단과 엄격히 식별되도록 하여 구성원과 비구성원 간의 구별을 위한 효과적인 수단이 되기도 한다.

유니폼은 크게 세 가지의 공통적인 기능을 가진다²⁶⁾.

첫째, 유니폼을 통해 착용자가 소속된 특정 집단을 타인이 상징적으로 인지할 수 있으므로 유니폼은 착용자의 역할을 드러내지만, 동시에 현재 수행해야 할 역할만을 드러내고 그 나머지 역할은 감추어 주기도 한다. 슈테버 박사의 가운은 의사로서의 그의 신분만 노출할 뿐, 외계인의 동조자인 그의 실체는 감추어주며(그림 7), 존의 유니폼은 클레릭으로서의 그의 신분을 보장함으로써, 반란군으로 돌아선 그의 정체성을 감추고 영도자를 알현할 수 있었다(그림 13).

둘째, 유니폼은 개인으로서의 개성을 누르는 대신에 집단 구성원으로서의 신분을 상징화하므로 특정 상황에서 자신이 맡은 역할에 대한 합법적인 권위를 부여해준다(그림 14). 리브리아의 경비군, 진압군, 소각군입을 선명하게 나타내며, 그들의 임무를 드러내는 군복은, 한편으로는 이들이 조직에서 도구적으로 취급되고 있음을 함축적으로 의미한다.

셋째, 유니폼은 각 조직의 경계와 목표를 명확히 해주고 역할 갈등을 줄여주므로 조직의 관리를 원활

하게 해 준다. 영화 ‘아일랜드’에 등장하는 여러 종류의 유니폼들은 각기 복제인간, 관리자, 가이드, 연구진 그리고 그 외 직원들의 신분이 한 눈에 식별되도록 하며, 그로 인한 역할을 분명히 보여줌으로써 타워시티 조직의 운영을 용이하게 한다(그림 16, 18).

이러한 획일적인 표현의 의상들은 인간을 구속하고 개성과 자유를 억제하는 도구로서의 디스토피아 의상 이미지를 기호화한 것이라고 할 수 있다.

V. 결 론

디스토피아 영화에서 드러나는 ‘미래에 대한 두려움’이라는 주제는 우리를 둘러싼 현 사회에 대한 인식을 반영한다. 사회 곳곳에서 보이는 여러 증후들이 우리로 하여금 미래에 대해 불안하고 부정적으로 예측하게 한다. 본 연구는 이러한 불안감에서 출발한 디스토피아 영화에 표현된 의상들을 분석함으로써 현재의 사회, 문화적 상황과 관련하여 현재의 연장선으로서 제시된 이들 의상의 표현과 의미를 고찰하였다.

실제 디스토피아 영화의 의상들을 토대로 규명된 공통된 조형적 특성들을 크게 외적 특성과 내적 특성으로 유형화 하였다.

외적 특성은 형태, 소재, 색채로 나누어 분석하였다.

첫째, 형태적 특성은 딱딱하고 경직된 테일러드 스타일과 밀리터리 스타일로 대표되었다. 또한, 단순미의 극치로서, 간결한 라인이면서 장식적인 디자인을 가능한 절제하고 제거한 형태의 미니멀리즘 스타일이 지배적으로 나타났다.

둘째, 디스토피아 영화의상에서는 천연섬유보다 인조섬유와 하이테크 합성섬유의 사용이 두드러졌다. 이러한 고감각 첨단 소재의 사용은 환경이 파괴되고 자원이 고갈될지도 모르는 인류의 불확실한 미래에 대한 디자이너들의 대응책으로 볼 수 있었다. 차갑고 견고한 기계적 이미지를 내포한 광택 소재, 미니멀리즘의 표현에 용이한 하이테크 탄성 고무 소재, 야성적 이미지와 사이버 이미지가 중첩된 인조 가죽 소재 그리고 천연 소재의 고갈로 등장한 리사

25) 임숙자, 황선진, 이종남, 이승희, 양윤, *현대의상사회심리학*, (서울: 수학사, 2002), pp. 342-343.

26) Nathan Joseph, *Uniforms and Non uniforms: Communication through Clothing*, (NY: Greenwood Press, 1986), pp. 65-66.

이클 개념의 소재 등이 이들 영화 속에 혼재되어 있었다.

셋째, 여섯 편의 디스토피아 영화들을 지배하는 색채는 흰색에서 회색 그리고 검은색으로 이어지는 무채색 계열이었다. 영화상의 전반적인 어두운 색조와 회색 계열은 암울하고 무거우며 경직된 이미지와 침착하고 낮게 가라앉은 인공적인 이미지를 나타내었다.

내적 특성은 불확정적 표현, 탈정형적 표현, 획일적 표현으로 나누어 분석하였다.

첫째, 불확정적 표현은 단선적인 시간 개념과 근대적 지역 공간 개념이 해체되고 재구성된 의상들을 통해 일정한 의상 스타일로 구분될 수 없는 불확정성을 제시하였다. 또한, 빈부의 이미지가 상반된 소재와 기법의 혼용 등을 통하여 부와 빈곤, 미와 추, 새것과 헌것의 불확정성을 실현시키고 있음을 볼 수 있었다.

둘째, 탈정형적 표현은 기존의 성 개념에 대한 이분법적인 구분을 파괴한 형태와 속옷과 겉옷의 고정된 구별과 착장 방법에 대한 개념을 전복시킨 시각적 스타일로 나타났다. 기존의 남성과 여성 복식에 대한 정형화된 개념이 파괴된 표현은 엔드로지니스 스타일, 무성주의나 중성주의 스타일 그리고 트랜스베스티즘 스타일의 세 가지 경향으로 제시되었다.

셋째, 획일적 표현은 디스토피아 영화의상에서 가장 강조되어 나타난 내적 표현 양식이었다. 획일적인 디자인, 유사한 색채 그리고 동일한 소재로 제작된 유니폼들은 개인의 감정 표현보다는 집단의 기대에 따르는 역할의 강조를 암시하는 집단주의 성향을 드러낸다. 획일적 표현은 전체의 목적 달성을 위해 차별화된 개인의 미적 추구를 제거한 채 질서에 대해 순응하며 부품화 된 인간의 이미지를 반영하고 있었다.

이상과 같은 연구 결과가 디스토피아 영화의상에 대한 다각적인 후속 연구들을 위한 작은 발판이 되길 기대한다.

참고문헌

김민경 (1994). "현대건축에 나타난 '디스토피아적' 표현특성에 관한 연구." 홍익대학교 대학원 석

사학위논문.

김민수 (1994). *모던디자인 비평-포스트모던 해체의 이해*. 서울: 안그라픽스.

김지선, 엄혜정 (2004). "SF 영화에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학 연구." *복식* 54권 2호.

김현숙 (2003). "영화의상 『메트릭스2-리로드』에 나타난 포스트모던 패션 이미지 연구." *복식* 53권 7호.

박윤희 (1997). "1990년대 패션에 나타난 적색에 관한 연구." 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

박주현 (1999). "공상과학 영화에 나타난 복식 이미지." 서울대학교 대학원 석사학위논문.

신철하 (1998). *문학과 디스토피아*. 서울: 하늘연못.

엄소희, 김문숙 (2000). *현대 복식의 패러다임*. 서울: 경춘사.

유송옥 (1996). *복식의장학*. 서울: 수학사.

윤가현 (1998). *성문화와 심리*. 서울: 학지사.

임상임, 추미경 (2004). "밀리터리 룩에 표현된 파시즘." *복식문화연구* 12권 5호.

임숙자, 황선진, 이종남, 이승희, 양운 (2002). *현대의 상사회심리학*. 서울: 수학사.

정혜경, 박영희 (2001). *패션의 이해*. 부산: 경남대학교 출판부.

함연자 (2003). "현대 패션에 나타난 클래식 테일러드 수트의 미적 특성." *복식* 53권 6호.

Bloch, Ernst (1995). *희망의 원리 1: 더 나은 삶에 관한 꿈*. 박설호 역. 서울: 솔.

Lynton, Norbert (1993). *20세기의 미술*. 윤난지 역. 서울: 도서출판 예경.

Morris, Desmond (2004). *벌거벗은 여자/여자 몸에 대한 연구*. 이경식 역. 서울: 휴먼앤북스.

Colman, C. Hugh (1980). *A Hand Book to Literature*. Indiana: Odyssey Press.

Joseph, Nathan (1986). *Uniforms and Non Uniforms: Communication through Clothing*. NY: Greenwood Press.

Kuhn, Annette (1990). "Introduction: Cultural Theory and Science Fiction Cinema." in *Alien Zone: Cultural Theory and Science Fiction Cinema*. London: Verso.

Metzger, Gustav (1996). *Damaged Nature, Auto-Destructive Art*. London: Coracle.

Orwell, George (1946). "We by E.I. Zamyatin." *CEJH* Vol. 4.

Relph, Edward (1987). *The Modern Urban Landscape*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press.

Sobchack, Thomas & Vivian Carol (1987). *An Intro-*

duction to Film. 2nd Edition. Boston: Little Brown & Co.

Sontag, Susan (1979). "The Imagination of Disaster." in Gerald Mast and Marshall Cohen eds., *Film Theory And Criticism*. NY: Oxford University Press.