

판타지 영화에 표현된 여성 캐릭터 의상의 조형적 특성

김수경·이인성^{*†}

가톨릭대학교 의류학 전공, 이화여자대학교 의류학과^{*}

Expressive Effects of Female Characters' Costumes Expressed in Fantasy Movies

Soo-Kyong Kim and In-Seong Lee^{*†}

Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea

Dept. of Clothing & Textiles, Ewha Womans University^{*}

(2008. 6. 4. 접수 : 2008. 10. 31. 채택)

Abstract

This study examined the images and formative features of female characters portrayed in fantasy films. This study aimed at providing an applicable theory to modern fashion by reconsidering the images of women appearing in fantasy films and arranging fantastical features reflected in costumes of female characters.

The followings were the results of the study:

The first divine nature that human beings discovered was woman nature. The discovered stone worked of the prehistoric age had a meaning of the great mother of universe and expressed a positive image. Such positive images of the goddess were variously differentiated to negative images or reduced in their roles and meanings in the settlement process of patriarchy as well as sociocultural transition. The foremost examples of negative image were expressed as grotesque, destructive, otherness, sensual, and exotic. The positive image of a goddess in fantasy films was not especially emphasized. On the other hand, the negative images of the goddess and the case of costumes were variously expressed as well as emphasized the typicality of the negative image of the characters.

It was reconsidered that the typical features of characters in fantasy films were a result of the image of women following sociocultural transition. In addition, it was confirmed that such result was being reflected in film costume.

Key words: fantasy movie(판타지 영화), fantasy female characters(판타지 여성 캐릭터), myth(신화), goddess(여신).

I. 서론

판타지 영화의 영역은 관점에 따라 경계와 범위가 모호하지만 일반적으로 '마법, 초자연 현상, 가상의 동물, 공상의 세계 등을 다룬 일련의 작품들'로 보고

있다. 판타지 영화는 첫째, 영웅, 마녀, 요정, 악마 등 가상의 캐릭터들이 등장하는 옛날 이야기와 흡사하나, 신화의 원형과 공식을 따른 스토리의 구성으로 전 세대를 아우르는 대중적인 친근함이 있으며, 둘째, 시·공간을 넘어서고 현실과 가상을 초월하여 상상의 세계로 접근이 가능한 스토리로 현대인의 가상

본 연구는 2007년도 가톨릭대학교 교비연구비 지원으로 이루어졌음.

[†] 교신저자 E-mail : gaby@ewha.ac.kr

취향에 적합하며, 셋째 나날이 발전하는 디지털 영상 기술에 의해 재현되는 영상미를 기초로 한 블록버스터 대작으로 제작되어, 2000년에 들어서 대중 문화에서 위력적인 장르로 인식되고 있다. 최근에 '판타지'의 전반적인 영역이 문화의 화두로 주목받고 있으며, 선행 연구로 게임 의상이나 대중 가수 의상과 관련된 판타지에 관한 연구가 간헐적으로 이뤄지고 있다. 그러나 판타지 영화와 관련된 연구로는 전승연(1999), 류수현(2006), 서명자(2005)의 경우와 같이 주로 SF 판타지 영화 의상에 관한 연구들이 주를 이루었으며, 광의(廣義)의 판타지 영화 의상에 관한 연구나 판타지 캐릭터의 사회문화적 고찰에 따른 의상 연구는 아직 미흡한 실정이다. 판타지 영화에 등장하는 공주, 요정, 마녀 등의 여성 캐릭터들은 평범한 사람이기 보다는 특별한 역할을 가진 상상의 캐릭터들로서, 그 외형은 사람인 동시에 사람이 아닌 존재물들이다. 따라서 의상은 이러한 캐릭터들이 갖는 전형적 이미지와 영화 구성에 적합한 이미지가 복합적으로 작용하여 디자인된다. 캐릭터들은 사람이 아니므로 각 사회와 시대의 상상에 의해 형성된 전형적 이미지를 가지고 있으며, 동시에 사람 여성의 외형으로 제시된다는 점에서 사회적으로 형성된 긍정과 부정의 여성성이 투영된 이미지를 가지고 있다. 판타지 캐릭터들의 근원을 추적해 보면 종교·정치·사회·문화적인 관계 속에서 생성되고 변천된 존재들로서 신화 속의 여신의 이미지, 나아가 사회 속에서의 여성성의 의미와 여성 역할, 지위 등과도 연관이 깊다. 의상은 이러한 캐릭터들의 전형적 이미지가 영화와 같은 대중 문화 속에서 이미지화되는데 중요한 역할을 하며, 각 캐릭터들의 의상은 캐릭터의 전형화된 이미지와 시대적 특성과 영화의 판타지적인 특성 등이 복합적으로 작용하여 만들어진다. 따라서 판타지 영화 속 다양한 여성 캐릭터들의 의상에 반영된 여성의 이미지와 판타지의 특성을 고찰함은 현대 패션에서 제안되는 여성성의 의미를 재고하며, 현대 문화에서 주목받는 판타지의 조형성을 정립하는데 필요할 것이라 사료된다.

본 연구는 판타지 영화에 나타난 여성 캐릭터 의상의 특성 고찰을 통하여, 판타지 영화에 나타난 여성의 이미지를 재고하고, 캐릭터 의상에 반영된 판타

지의 특성을 정리함으로써 현대 패션에 적용할 수 있는 이론 제시를 목적으로 하였다. 본 연구의 내용으로는 첫째, 판타지 영화 속에 주로 등장하는 여성 캐릭터의 기원, 변천 과정 및 이에 의해 전형화된 이미지를 문헌 자료를 통해 살피고, 둘째, 판타지 영화를 정의한 후 판타지 영화에 등장한 캐릭터의 영화 의상을 구체적 사례로 하여, 각 캐릭터별로 투영된 이미지와 판타지의 조형적 특성을 고찰하였다. 방법은 문헌 연구와 DVD와 비디오, 인터넷 등을 이용하여 사례 연구를 병행하였다. 연구 범위는는 최근 디지털 영상 기술이 적극 활용된 2000년대 이후의 판타지 영화 중에서 등장 여성 캐릭터가 연구 주제에 적합하며 대중적 호응을 얻은 영화로 한정하였다.

II. 판타지 여성 캐릭터의 기원

판타지 영화에 주요 역할로 등장하는 여성 캐릭터로는 공주, 여왕, 여전사와 같은 인간과, 요정, 마녀와 같은 인간이 아닌 상상의 존재가 있다. 공주와 같은 인간은 캐릭터가 갖는 전형적인 이미지와 영화 속 역할에 따른 개별적인 이미지가 함께 공존하는 특성을 가지고 있다. 반면에 마녀, 요정, 여신과 같은 상상의 존재들은 캐릭터의 전형적(典型的) 특성이 뚜렷한 특별한 존재이다. 판타지 영화에서 '여신' 자체의 등장은 실제로는 미비하였지만 다양한 상상의 캐릭터들은 신화 속에서 그 원형을 찾을 수 있다. 즉, 판타지에 등장하는 상상의 존재들은 신화 속 다양한 여신 이미지의 반영이면서 각 시대별 여성의 사회문화적 역할 변화의 반영이다. 따라서 판타지 여성 캐릭터들의 특성을 고찰하기 위해 신화에서 접근하여 여신의 원형에서 시작하고자 한다¹⁾. 여신의 기원은 후기 구석기 시기의 인류가 가졌던 신화의 구조에서 그 근거를 찾아보고자 한다.

1. 신화

1) 신화의 정의

신화를 뜻하는 myth는 그리스어의 mythos에서 유

1) 신화에 대한 접근은 지역을 초월하여 접근하지만, 여신에 대한 사례는 본 연구가 서양 북극과 서양 판타지 영화의 여성 캐릭터를 주 포커스로 하므로 서양 문화사에 나타난 여신에 한정한다.

래하며, ‘실화, 이야기, 전설, 이야기하다’를 의미한다²⁾. 신화는 전 세계에 걸쳐 인간이 있는 곳에는 모든 곳에서 나타나고 있다. 신화는 허구의 믿음을 암시하지만 큰 진실을 나타내려는 상징으로 여겨지고 있다³⁾. 신화의 내용이라고 할 수 있는 일화와 전설들은 먼 옛날로부터 전승되어온 신들과 영웅, 그리고 생명의 기원과 내세에 대한 이야기와 사랑이야기 등에 이르기까지 다양하다⁴⁾.

본 연구의 신화에 대한 접근 방법은, 최근 들어 급증한 신화 및 여신에 대한 관심과 함께 벌린 스톤(Merlin Stone), 마리아 김부타스(Marija Gimbutas), 바바라 G. 워커(Barbara G. Walker) 등의 페미니스트 학자들의 지지를 받은 접근법을 주로 참고하였다. 이러한 접근법은 고고학적 발견에 자극 받아 다양한 여신 숭배에 대한 물증을 제시하고 있으며, 여신 연구와 관련하여 주목받는 관점이다⁵⁾.

2) 신화 속에서의 여신

조지프 캠벨(Joseph Campbell)은 신화적 사고와 경험에 관한 최초의 강후로, 자궁의 태아 모습처럼 매장된 주검의 모습과, 희생 제물이라 여겨진 멧돼지뼈의 출토 부장품과, 동굴 곰 숭배의 흔적을 보이는 후기 석기 시대의 호모사피엔스⁶⁾를 예로 들고 있다. 그는 후기 구석기 시대의 비너스 입상들(Paleolithic Venus Figurines)의 발견 위치에 따른 연구 결과로 이러한 석상들을 생명의 어머니와 여성적인 모든 것의 상징으로 보았으며, 도르도뉴(Dordogne)에서 발견된 여성상은 ‘천상과 지상의 생명주기 사이의 최초의 암시’

인 여신상으로 간주하고 있다⁷⁾. 짐부타스도 30여년의 현장 연구에서 석기 시대 여성상은 ‘우주의 위대한 어머니’의 의미를 갖는다고 하였다⁸⁾. 이러한 석상들은 임신한 몸매와 같은 외형에서 ‘다산’과 ‘풍요’의 여성성에 초점을 맞추고, ‘여성을 우주 자체’로 인식했음을 의미한다. 이와 같이 석기 시대의 유물과 유적을 통해보면 인류가 발견한 최초의 신성은 여성성으로서 인류의 최초의 신을 여성으로 표상했음을 알 수 있다⁹⁾. 여신은 또한 삶과 죽음, 그리고 재생을 관장하는 신이었다¹⁰⁾.

지금까지 발굴된 석기 시대의 여성상들은 여사제나 여신의 모습을 조각한 것이라는 견해가 가장 흔하다. 신석기 시대는 농경이 시작된 시기이다. 기원전 7,000년에서 기원전 3,500년 사이의 유물들에서 다양한 형태와 자세의 여신상이 발견되는데, 이는 농경 사회에서 대지를 돌보는 여신을 의미하며, 캠벨도 이를 통해 농업을 기반으로 하는 사회에서 여신이 중요한 신화적 상징임을 언급하고 있다¹¹⁾.

석기 시대를 통하여 생명과 우주와 농경과 관련하여 가장 중요한 신이었던 우주와 대지의 여신상은 청동기 시대로 넘어가면서 분화하기 시작한다. 크레타의 미노아 문명의 여신상은 석기 시대 여신의 신앙체계를 유지하고 있는 증거로 본다¹²⁾. 그러나 첫째로 외형적 특징이 임신한 몸매에서 벗어나 가는 신체의 선이 드러나며, 가슴이 노출된 균형 잡힌 몸매를 보이며, 둘째로 상징적인 표상과 도구들을 통해 일상성 속에서 추상적 특징을 시도하는 변화를 보이고 있다. 청동기 시대에 보이는 ‘여신에 대한 찬양의 글’도 당

2) Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, (Paris: PUF, 1990), p. 1049 .

3) 낸시 헤더웨이, *세계신화사전*, 신현승 역 (서울: 세종서적, 2004), p. 12.

4) 이강영, *신화*, (서울: 연세대학교출판부, 2004), pp. 20-49.

5) 낸시 헤더웨이, *Op. cit.*, p. 15.

6) 인류의 진화단계를 원인(猿人)·원인(原人)·구인(舊人)·신인으로 구분했을 때 가장 진화한 단계가 호모사피엔스(지혜 있는 인간이라는 뜻)이다. 현생인류(現生人類)와 동류인 신인(新人)으로, 일반적으로 4만~5만 년 전부터 지구상에 널리 분포되어, 후기 석기문화(石器文化)를 가지며 농경·목축이라는 혁명적 생산수단을 발명하여 문명의 꽃을 피웠다.

7) 조지프 캠벨, *신화의 세계*, 과학시대 역 (서울: 까치금방, 1990), pp. 13-19, 63.

8) 샤투크 후사인, *여신*, 김선중 역 (서울: 장해, 2005), p. 13.

9) 장영란, *위대한 어머니 여신: 사라진 여신들의 역사*, (서울: 살림, 2003), pp. 3-7.

10) 멀린 스톤, *하느님이 여자였던 시절*, 정영복 역 (서울: 뿌리와이파리, 2005). 샤투크 후사인, *Op. cit.*, pp. 8-15.

11) 박정오, “비너스의 계보·가부장제의 확립과 여신숭배의 변화,” *현대영미소설* 14권 1호 (2007) p. 31.

12) 조지프 캠벨, *Op. cit.*, p. 63.

13) *Ibid.*, p. 69.

시의 여신 숭배의 근거가 되고 있다¹³⁾.

그러나 청동기를 지나면서 신은 여신에서 분화되어 남편신, 형제신, 아들신, 딸신 등으로 나뉘지며, 사람은 아나나 신과는 다른 요정 등으로 계급과 신분이 분화되기 시작한다. 청동기 후반부터 남신과 여신이 공존하며, 철기 시대에는 여신은 남신에게 대부분의 중요한 기능을 박탈 당하며 종속적인 위치로서 역할이 축소되며, 결국에는 여신을 배제한 남신의 신화가 등장하게 된다¹⁴⁾. 그리스 신화에도 여신들이 등장하지만 그리스 신화 자체가 이미 가부장적 사고의 틀 내에서 형성된 것이기 때문에 여신의 이미지는 축소되거나 부정적 측면이 강조되기도 한다.




신화학자들은 여신 숭배의 흔적이 현재의 부계 사회 이전에 모계 사회가 처음 존재하였고, 다양한 여신 숭배가 행해졌다고 보는 점에서 의견의 일치를 이룬다¹⁵⁾. 그런데 여신의 특성이 축소되고 부정적인 모습을 반영하는 것은 가부장제의 성립과 관련이 있다. 특히 서구 사회 문화의 기초가 되는 기독교는 일신교

로서 가부장제의 종교이며, 신은 남성과 하늘의 이미지이다. 최초의 여성인 '이브'의 존재는 인간 존재에 대한 비유적 설명으로 인식되지 않고, 여성의 일반적 특징으로 왜곡되어 부정적으로 인식되어 왔음이 지적된다¹⁶⁾. 이와 같이 서양 문화권에서 여신 숭배가 대부분 사라지고 여신의 모습은 다양하게 분화하는데, 석기 시대의 우주와 어머니 이미지가 남아 있기도 하지만, 질투와 잔소리 많은 평범한 부인의 이미지나 나아가 마녀와 같은 부정적 이미지 등으로 나타난다. 또한, 여신은 서양세계가 기독교로 통일되기 이전 각 지역에 존재하던 다양한 민족 종교의 신들과 혼합되어 요정이나 존재하지 않는 괴물과 같은 이미지로 분화하기도 한다.

2. 신화 속의 여성의 이미지

1) 우주의 어머니, 대지모신: 긍정적 이미지

〈표 1〉 시대별 여신이미지의 예

시대	석기 시대	청동기 시대	철기 시대 이후
여신의 특성, 역할	우주, 생명, 농경의 大地母神	상징적인 표상으로 추상적 특징을 시도	남신 및 가족신으로 분화 역할의 축소
여신의 예	 <p>〈그림 1〉 도르돈뉴 석상(출처: 장영란, p. 16).</p>	 <p>〈그림 2〉 크레타 미노아 문명의 여신(출처: 샤르크 후사인, p. 53).</p>	 <p>〈그림 3〉 헤카테: 지하를 다스리는 여신(출처: www.egregorcs.org).</p>

13) 박정오, *Op. cit.*, p. 31.

14) 장영란, *Op. cit.*, p. 22.

15) 박정오, “포코너의 신화적 기법-여신의 원용,” *영미문화페미니즘* 11권 1호 (2003), p. 125.

16) 장영란, *Op. cit.*, pp. 7-24.

신화를 연구하는 학자들에 의하면 구석기 시대 석상이 출토된 동굴은 신전이면서 여성의 자궁을 의미하며, 자궁은 곧 생명을 잉태하는 곳으로 삶의 근원을 의미한다. 또한, 석상의 모습에 나타난 달은 여성의 월경의 주기와 관련이 있으며, 차고 소멸하는 달의 특성은 생명과 죽음의 연속으로써 순환을 의미한다. 구석기 시대의 여신상에 관한 연구에 따르면 이러한 여신상은 의례를 담당한 여성들이 만들었다고 보며, 이는 실제로 여성이 종교적인 직능을 수행했다는 사실을 의미한다고 본다¹⁷⁾. 또한, 전 세계적으로 여성 창조주에 관한 많은 신화가 존재한다¹⁸⁾. 짐부타스는 석상이 가지고 있는 새 모양의 뒷모습, 달걀모양의 넓적다리, 여신상에 새겨진 불의 상징을 지닌 모양, 석상주변의 묘석 등을 근거로 하여 단순한 창조주로서만의 여신이 아닌 우주의 어머니로 의미를 확장시켰다. 한편 웅은 '위대한 어머니의 원형'으로서의 여신을 인간이 태어나기 이전부터 가지는 본능적이고 보편적인 경험과 유아기에 어머니에게 전적으로 고착되는 측면을 통해 창안되었다고 보고 있다¹⁹⁾. 신석기 시대의 여신상은, 산상들의 다양한 자세와 석상과 함께 하는 황소, 새, 버, 보리, 꽃, 나무 등의 동식물 상징으로써, 농경 사회가 발달해감에 따라 대지를 돌보는 대지모신(大地母神)으로서의 역할을 의미한다고 한다²⁰⁾. 청동기 시대의 미노아에서 발견된 여신상이 들고 있는 뱀은 달과 마찬가지로 태음의식(太陰意識)의 상징이다²¹⁾. 우주의 물과 연결되며 뱀의 허물을 벗는 속성은 영원한 생명이자 환생을 의미한다. 또한, 뱀은 여두움의 상징이기도 한데 이는 대지를 의미하며, 치유 의식의 중요한 요소로 쓰였다. 신석기 시대에 남신상은 보신 근처에 유아로 작게 묘사되어 있으며²²⁾, 비너스와 에로스를 그 흔적으로 보기도 한다²³⁾. 이렇듯 작게 표현된 남신상은 여신의 아

들이면서 연인으로서 여신의 동반자 역할이었다. 따라서 우주를 관장하던 초기의 신성을 나타내는 역할과 상징물들은 여신, 어머니, 우주와 세상의 지배자로서 여왕으로, 여신을 모시던 사제들은 여전사의 이미지로 긍정적으로 나타나고 있다. 동굴은 생명을 잉태하는 곳으로 삶의 근원을 의미한다. 달과 뱀은 생명과 죽음의 연속으로써 순환을, 여신상들과 함께 등장하는 황소, 새, 버, 보리, 꽃, 나무 등은, 대지모신을 상징한다.

2) 가부장제 사회의 여신성의 축소: 부정적 이미지

신석기 시대에 남신상은 여신의 아들이면서 연인으로서 여신의 동반자 역할이었다. 그런데 청동기 후기에 이르면 여신의 기능은 축소되고 분화되며 남신에게 많은 중요한 기능을 박탈 당한다. 남신은 기능이 확대되는 반면, 여신은 부정적, 종속적이 되며 실질적인 역할을 잃게 된다. 농업으로 잉여 생산이 생기며, 약탈과 전쟁이 생기면서 남성의 역할이 확대되어, 철기 시대에 이르면 신은 남성으로 바뀐다. 특히 북유럽에서 남하한 아리안족은 정복 과정에서 여신 숭배에 대한 의도적인 파괴가 있었다고 본다²⁴⁾. 기독교가 서양 문화의 기초가 되면서, 여성의 부정적 시각인 이브의 신화는²⁵⁾ 서양 여성 이미지의 토대가 되었다. 창세기에 등장하는 여성에 관한 개념은 고대 헤브라이 국가인 유대와 이스라엘 여성의 지위를 상징하는데, 헤브라이 국가는 대표적인 가부장적 사회였다. 이와 같이 헤브라이 국가의 조상들과 여신 숭배의 전통을 파괴한 아리안 족의 공통점은 유목민이었고, 가부장적 사회였다는 점이다²⁶⁾.

그리스 신화의 기원을 보면 가이아는 신들을 낳은 어머니인 '우주적 어머니로서의 여성신'이었지만, 대부분 여신의 위상과 역할은 축소되어 있다. 헤라는

17) 샤루크 후사인, *Op. cit.*, p. 11.

18) 멀린 스톤, *Op. cit.*, pp. 39.

19) 샤루크 후사인, *Op. cit.*, pp. 13-18.

20) 장영란, *Op. cit.*, p. 20.

21) 조지프 캠벨, *Op. cit.*, p. 29.

22) 샤루크 후사인, *Op. cit.*, p. 10.

23) 박정오(2007), *Op. cit.*, p. 31.

24) *Ibid.*, p. 34.

25) 창세기 3:16

26) 멀린 스톤, *Op. cit.*, pp. 114, 125, 179-194.

질투심 많은 아내로, 달의 여신인 아르테미스는 남성을 거부하는 딸로, 미의 여신인 비너스는 애정 분제를 일으키는 성적인 존재 등으로 분화한다. 또한, 여신이 지혜와 힘을 갖기 위해서는 지혜와 기술의 여신인 아테나와 같이 남신에게서 직접 태어나야 하며, 이는 여성성이 제거된 여전사의 모습이다. 축소된 여신의 특성은 기독교가 유럽의 종교와 문화 기반으로 전 유럽으로 확산되는 과정 중에, 각 지역에 존재하던 켈트족, 게르만족 등의 민속신화에 등장하는 신이나 요정들과 혼합되어 난장이, 요정, 괴물 등으로 등장한다.

(1) 파괴성과 관능성

가부장제의 정착과 함께 여신이 지하로 추방되면서 치유를 상징하던 뱀은 어둡고 부정적인 이미지로 바뀌며²⁷⁾, 장세기에 이르면 극단적으로 이브를 유혹하는 교활하고 사악한 존재로 그려진다. 헤라 여신의 도움을 받는 괴물이었던 히드라도 파탄을 상징하는 독사의 버리를 갖고 있다²⁸⁾. 이와 같이 물, 새, 뱀 등의 긍정적으로 여성성을 의미하던 상징들이 세계와 남성을 파탄에 빠트리는 부정적 파괴성을 가지며 악과 관련되어진다²⁹⁾. 가부장제는 남성 혈통의 보존을 위해 처녀 숭배를 기초로 한다. 기독교를 주 종교로 한 서구 문화에서 고대의 수확과 풍요를 기원하던 제의식(祭儀式)은 ‘난잡’을 의미하였으며, 풍요를 위해 성적으로 활동적인 여신은 음란한 이미지였다³⁰⁾. 따라서 여성의 성적 매력을 악으로 간주하였기 때문에 사이렌이나 판도라의 이미지는 사치와 호색을 비롯한 성적인 악덕을 경고하기 위한 부정적인 예시였다³¹⁾. 이와 같이 여신성의 부정적 이미지는 남성과 세계를 파괴하는 관능성을 지니게 되었다. 특히 아마존과 같은 여성 전사는 남녀의 자질을 한 몸에 지닌 금지된

것이자 부정한 동시에 관능적인 것이었다³²⁾.

(2) 기괴성

그리스 신화 초기에는 남성 괴물이 나타나다가 후기에는 대체로 여성 괴물들이 나타난다. 또한, 대부분의 남성 괴물들은 근본적으로 여성적인 특성을 가진 존재들로 이해되고, 그리스 신화에 등장하는 괴물 대부분이 여성성을 가지고 있다고 주장하는 학자도 있다³³⁾. 키마이라는 사자 머리에 염소의 몸, 여인의 가슴을 하고 용 혹은 뱀의 꼬리를 한 여성 괴물로, 사람을 홀리는 목소리를 지녔다고 한다. 키마이라는 그리스어로 ‘염소’라는 뜻으로 염소는 한편으로는 왕성한 성적 능력을 상징하며, 무의식으로부터 나온, 강하게 억압된 상상력을 나타낸다. 날개 달린 새-여인인 하피도 ‘인간에게는 허락되지 않는 세계’를 수호하며 재앙을 상징하는 여성적 괴물이다³⁴⁾. 한편, 제우스가 생명을 독자적으로 탄생시키면 아테나와 같이 성공적이지만, 헤라가 남성없이 생명을 탄생시키면 티폰과 같은 괴물이 된다³⁵⁾. 여성 괴물들 중에는 초기에 괴물이 아닌 경우도 있다. 선원들을 파멸로 이끄는 유혹의 대명사 사이렌은 음악의 정령이었고, 뱀의 머리를 가지고 있는 괴물인 메두사는 초기에는 머리가 부처 아름다운 여신이었다³⁶⁾. 이와 같이 여성성은 괴물과 같은 기괴성을 갖게 된다.

(3) 타자성

괴물에게 여성성이 나타나는 이유는 농경 문화의 여신의 신화가 유목 문화의 남신의 신화에게 패배하고 흡수 및 동화되는 과정에서 세계에 대한 이분법적인 사유 방식과 가치관 때문이라고 추측한다³⁷⁾. 이러한 관점은 유목과 농경 문화만이 아니라 지배와 피지

27) 박정오 (2007), *Op. cit.*, p. 30.

28) 낸시 헤더웨이, *Op. cit.*, p. 407.

29) 제프리 버튼 러셀, *태블: 고대로부터 원시 기독교까지 악의 인격화*, 김영법 역 (서울: 르네상스, 2006), p. 83.

30) 멀린 스톤, *Op. cit.*, p. 23.

31) 최정은, *동물, 괴물지, 엠블럼-중세의 지식과 상징*, (서울: 휴머니스트, 2005), p. 142.

32) *Ibid.*, p. 127.

33) 장영란, *Op. cit.*, p. 65.

34) 하피(harp): 그리스-로마 신화의 새-여인의 모습을 띤 괴물로서 지옥을 지킨다. 구역질나는 냄새가 나며 탐욕을 상징한다. 최정은 *Op. cit.*, pp. 132-148.

35) 티폰은 헤라가 땅을 손으로 두드려 가이아에게 기도한 후 태어났다. 낸시 헤더웨이, *Op. cit.*, p. 225.

36) 다카히라 나루미외, *여신, 이만옥 역* (서울: 들녘, 2002), p. 64.

배, 또는 정복과 피정복의 관계에서 피지배, 피정복의 대상이 부정적으로 묘사되는 주제와 타자간의 관계이다. 인간이 근본적으로 갖는 공포를 차지하면, 모든 문화권에서 악, 공포의 대상이나 상징이 존재하고 있으며, 악은 주체의 반대 축에 적대적으로 위치하고 있어 다자화 된다. 고대와 중세의 서양 문화 및 문학에서 마녀의 전형적인 상은 항상 여성이었으며³⁷⁾, 특히 가난하고 늙고 혼자인 여성들로서 소외된 주변인이거나 이교도적인 타자들이었다. 이와 같이 여신은 마녀, 괴물 등의 부정적 이미지로 타자화 되고 있다.

(4) 이국(민속)성

로베르에 의하면 서양 문화에서 악마는 서양 문화의 감추어진 부분, 즉 심자군 원정부터 우주 정복에 이르기까지 서양 문화가 만들어내고 온 세상에 전파한 사상들의 정반대를 표현한다고 보고 있다³⁸⁾. 동일한 맥락에서 중세에서 근대시대 기독교도를 괴롭혔

던 마녀재판을 구약성서에서 뿌리를 찾은 것이나, 기독교와 같은 일신주의 종교 전 단계인 다신주의 종교의 잔재가 악마화(惡魔化)하고 있는 것에 주목할 수 있다⁴⁰⁾. 즉, 기독교가 유럽의 종교와 문화 기반으로 서전 유럽으로 확산되면서, 마녀, 괴물 등은 서구 사회의 각 지역에 산재해 있던 다양한 민족, 즉 저중해 민족, 켈트족, 게르만족, 슬라브족 그리고 스칸디나비아 민족 등의 민속 종교 속의 신들이었으며 그 변형이다. 12~13세기까지는 기독교가 유럽대륙의 여러 문화들을 하나의 강력한 통일된 힘으로 지배하지 못했기 때문에 악과 관련된 존재는 매우 다양하였으며, 독특하고 강한 특성들을 가지고 있었다. 각 민족들은 기독교 이전의 전통과 관습을 부분적으로 다시 표명하면서 기독교 사상의 침투를 다양한 방법으로 시도한다. 또한, 부의식이 되어버린 전통과 관습으로부터 생겨난 '민속적'인 요소들이 악마에 대한 기독교적인 개념에 강한 영향을 주었다고 러셀은 지적하고 있다⁴¹⁾. 한편 근대에 극렬했던 마녀사냥의 흐름 속에

<표 2> 여신의 이미지문화과정에 따른 판타지영화의 캐릭터

시기	여신의 역할	상징	이미지 분화과정	판타지 영화의 캐릭터
여신의 분화	석기에서 철기 이전	- 동굴, 뿔, 달, 뱀, 용, 불 등-자궁, 태음의식(太陰意識)의 상징, 환생, 치유 의식 - 농경 초기사회의 여사제의 제의식은 풍요와 생명을 기원	여신, 여왕, 수호의 여전사로서 긍정적인 이미지 유지	여신
				여왕
				요정
				여전사
철기 이후 가부장제 확립	아내, 딸, 자위 하락, 억할 축소, 파괴자	- 동굴, 뿔, 달, 뱀, 용, 물 - 어둠, 죽음, 괴물 - 여사제의 제의식은 난잡과 부정울 의미	- 마녀의 파괴와 관능의 이미지 - 여성적 상징의 괴물화-기괴한 이미지 - 가부장제의 적(antagonist) - 타자적 이미지 - 서구 각 지역에 잔존하던 민속 종교의 제신들과의 혼합-이국적, 민속적 이미지	여신
				여전사
				요정
				마녀
				악마, 괴물

37) 장영란, *Op. cit.*, p. 65.

38) 브라이언 P. 르바, *유럽의 마녀사냥*, 김동순 역 (서울: 소나무, 2003), p. 190.

39) 로베르 뒤상블레, *악마-천년의 역사*, 노영란 역 (서울: 박영물출판사, 2006), p. 8.

40) 폴 카부스, *악마의 역사*, 이지현 역 (서울: 더불어책, 2003), pp. 83, 96-98.

서 민중들에게 악마에 대한 두려움을 불러 일으키고, 선을 행하도록 유도하기 위해 등장한 사악한 마녀의 이미지는 이고도들로써, 주체에 대한 이국적 여러 가지 요소들의 타자화를 통해 여신 및 여성성의 부정적 이미지를 강화하고 있다.

III. 판타지 영화에 나타난 여성 캐릭터 의상

1. 판타지 영화

1) 판타지 영화의 정의

판타지(fantasy)는 우리말의 ‘환상’으로, 문학이나 영화 등의 장르를 지칭하는 용어로써 사용된다. 판타지 개념의 기초가 되는 이론은 주로 문학에서 이루어졌다. 판타지는 모험, 초자연적인 것, 신화적인 문학적 요소를 포함한다⁴¹⁾. 광의의 관점에서 판타지에는 환상 문학, 판타지, SF 판타지, 공포물이 포함되나, 협의의 관점에서 판타지는 환상 문학, SF 판타지 등과 구분된다. 본 논문에서는 판타지의 개념을 협의적 관점에서 따라 ‘우리의 현실 경험과는 다른 시공간에서 초자연적 존재들에 의해 펼쳐지는 초자연적 사건을 다루는 일종의 가상의 장르’로 정의하였다. 헤이워드에 의하면, 판타지 영화는 ‘있을 법하지 않은 줄거리에 가공의 사건, 등장인물 등을 혼성하여 극화한 영화의 유형’ 혹은 ‘우리가 알지 못하는 세계, 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않는 세계에 관한 영화’로 정의 내린다. SF 영화, 호러 영화, 동화(fairy tales), 모험 영화 등 4가지 기본 범주를 포괄한다고 하였다⁴²⁾. 김정대는 판타지 영화를 ‘마법, 초자연 현상, 가상의 동물, 공상의 세계 등을 다룬 일련의 작품들’로 보고 있다⁴³⁾. 이와 같이 판타지 영화는 가상의 세계를 다루며, 그 개념은 주로 문학에서

이뤄졌으며, 그 원형과 전개는 신화 속 구조에 기초한다. 판타지 영화의 영역은 관점에 따라 경계가 모호하지만, 순수하게 과학이론에 근거한 SF 영화와 SF 판타지 영화는 구별된다. 또한 공포 자체에 주체가 있는 단순 호러 영화와 판타지의 성격을 지닌 호러 영화도 구분된다. 따라서 본 논문에서는 최근의 영화 평론과 문학이론 등에 의한 문헌 고찰을 토대로 연구자가 선행하여 정의한 판타지의 개념에 의거하여 판타지 영화를 선정하였다⁴⁵⁾. 그 기준으로는 첫째, 배경에 있어서 현실과 초자연적 경계가 모호하고, 가상의 세계를 배경으로 한다. 둘째, 이야기의 구조가 신화적인 요소를 포함하고 있다. 즉 영웅성을 지닌 주인공이 등장하며 켈블의 신화 모델에 들어맞기 때문에 많은 영화에서 응용되고 있다⁴⁶⁾. 셋째, 주제에는 선과 악의 대립이 있으며, 모티브에는 초자연적 현상, 마법, 가상의 동물, 공상의 세계 등이 포함된다.

2) 선정 영화

본 논문에서는 선행하여 정의된 정통 판타지 영화 중에서 2000년대 이후로 개봉된 영화이며, 복미와 한국의 박스오피스 2주에서 1달간의 평균 순위가 10위 안에 드는 영화중에서 등장 캐릭터가 연구 주제와 적합한 영화로 한정하였다.

선정된 영화는 반지의 제왕 시리즈(The load of the rings, 2001~2003), 캐리비안의 해적 3편(Pirates of the Caribbean, 2007) 반 헬싱(Van Helsing, 2004), 나니아 연대기(The Chronicle of Narnia, 2006), 판의 미로-오필리아와 세 개의 열쇠(El Laberinto Del Fauno/Pan's Labyrinth, 2006), 에라곤(Eragon, 2006), 스타더스트(Stardust, 2007), 베오울프(Beowulf, 2007), 황금나침반(The Golden Compass, 2007), 마법에 걸린 사랑(Enchanted, 2007)이다⁴⁷⁾.

41) 로베르 뒤상블레, *Op. cit.*, p. 25.

42) 이윤선, *판타지 문학의 이해*, (서울: 역락, 2005), p. 47.

43) 수잔 헤이워드, *영화 사전 - 이론과 비평*, 이병기 역 (서울: 한나래, 1996), pp. 365-369.

44) 김정대, “우리는 어떻게 판타지를 사랑하게 되었나” (2007년 2월 6일[2007년 2월 24일 검색]); available from World Wide Web @ <http://www.film2.co.kr/feature>

45) 김수경, 이인성, “1990년대 이후 영화 의상에 나타난 판타지,” *복식문화연구* 15권 6호 (2007), pp. 150-152.

46) 스티어트 보이탈라, *영화와 신화 Myth and the movies*, 김경식 역 (서울: 을유문화사, 2005), pp. 7-40.

앤드류 블레이크, J. J. R. Tolkien - 30분에 읽는 J. J. R. 톨킨, 강주현 역 (서울: 중앙 M&B, 2003), p. 37.

2. 영화별 주요 여성 캐릭터의 역할과 특성

1) 영화별 주요 여성 캐릭터의 역할

(1) 반지의 제왕

• 아르웬(Arwen) : 엘프(Elf)⁴⁷⁾족의 수장인 엘론드(Elrond)의 딸로서 중간계에서 가장 아름다운 존재이다. 역할은 요정의 공주이며 우아하고 여성적이며 신비로운 여신 이미지이다. 의상은 여성성에 초점을 맞추고 중세풍으로 표현되어 있다.

• 갈라드리엘(Galadriel) : 중간계에서 가장 나이가 많은 엘프로서 엘론드의 여왕이며, 엘프 중 가장 현명하며 예견의 능력이 있다. 역할은 요정의 여왕이며 신비하고 지혜롭고 위엄있는 여신 이미지이다. 의상은 여성성에 초점을 맞추고 중세풍으로 디자인되어 있으나, 아르웬의 것에 비하여 권위와 신비로움을 강조하였다. 또한, 내면의 욕망을 나타낼 때 의상은 부조화하고 기괴하게 표현되고 있다.

• 에오윈(Eowyn) : 로한 왕의 조카로서 아름답고 강한 여성이다. 여자이지만 칼과 방패를 잘 쓰며 전투에 남장을 하고 참여하고 스스로를 방어할 줄 안다. 역할은 인간 공주이며 아름다우나 용맹스러운 여전사 이미지이다. 의상은 여성적이면서 중세풍이거나 중세 갑옷의 기사복 형식이다.

(2) 캐리비안의 해적

• 칼립소(Calypso) : 캐리비안의 해적 2편에서는 마녀의 이미지를 띤 주술사였고, 3편에서는 바다의 여신이며 님프로서 유행선의 선장 데비존스의 옛 애인으로 나온다. 역할은 주술사, 여신, 요정이며 아프리카 부족의 이국적 이미지이다. 배우도 흑인이며 의상은 이국적 형식이다

(3) 나니아 연대기

• 백색마녀(White Witch) : 키가 크고 아름답지만 오만하고 차가운 마녀이다. 욕망과 파괴와 악의 화신이다. 역할은 마녀 여왕이다. 의상은 눈과 얼음을 모티프로 하여 디자인되어 있으며, 여왕의 이미지와 마녀의 권력에의 욕망을 나타내기 위해 얼음 왕관이 액세서리로 등장한다. 또한, 작가의 기독교 신앙이 반영된 듯 전쟁을 위한 마녀의상은 이국적이면서 원시적인 형식으로 왕관도 동물 뼈의 형상으로 디자인되어 있다.

• 루시와 수잔(Lucy, Susan) : 마법의 옷장을 통해 산비의 나라 나니아로 들어 서며 예언에 의하여 나니아 나라를 구하기로 되어 있는 4남매 중의 2명의 여성 캐릭터들이다. 역할은 평범한 소녀에서 공주, 여왕이 된다. 의상은 영국에서는 2차 대전 당시의 시대 복식을, 나니아 나라에서는 중세 여성 복식에 전쟁 중에는 전쟁 액세서리를, 전쟁 후에는 왕관을 액세서리로 취하고 있다.

(4) 판의 미로

• 오피리아(Ophelia) : 꿈 많은 소녀로 냉혹한 새아버지의 부대 저택으로 이사를 가서 판이라는 기괴한 요정을 만난다. 원래 지하왕국의 공주였으며, 다시 공주로 돌아가기 위한 미션을 풀어간다. 일반 소녀에서 공주로 역할이 바뀌며 의상은 영화의 시대적 배경에 적합한 소녀이미지 형식이다

(5) 반헨싱

• 아나 발레리우스(Anna Valerious) : 가문의 명예를 걸고 400년에 걸쳐 드라쿨라와의 전쟁을 해온 발레리우스家の 마지막 후예로 반헨싱과 함께 드라쿨라와 싸운다. 역할은 트랜실페니아의 공주이다. 의상은 한 벌만 나오며 가슴을 강조한 코르셋과 마지로 구성되어 관능적이면서도 과격하게 싸울 수 있는 형식을 취하고 있다.

47) 베오울프는 퍼포먼스 캡처(performance capture) 기술을 동원한 3D-CG(3dimensional-computer graphics) 애니메이션이나, 배우들의 모든 움직임과 표정을 디지털로 환생시켜 재현하였으므로 연구 대상에 포함하였다. 파비스에 걸린 사람은 로맨틱 코미디 장르에 가깝지만 판타지의 성격과 캐릭터들의 연구 주제 부합으로 포함시켰으며, 대표적 판타지 영화인 해리포터 시리즈는 적합하게 부합하는 여성 캐릭터의 부재로 제외시켰다.

48) 요정은 일반적으로 페어리(fairy), 님프(nymph), 트롤(troll) 등에서부터 툴킨어 창조해낸 엘프(Elf)까지 포함되며, 본 연구에서는 사전적 정의와 문헌상의 자료를 참고로 하여, 인간과 비슷한 외형을 지녔으나 특별한 힘을 지니고 있는 것으로 정의하였다.

• 알리라(Aleera), 베로나(Verona), 마리슈카(Marishka) : 드라큘라 백작의 뱀파이어 신부들로서 하늘을 날 때는 하피의 모습으로 변신하며 피에 굶주린 탐욕스러운 모습을 보이고 있다. 역할은 마녀들이며, 의상은 한 벌만 나오며 가슴을 드러내고 장식이 많은 중동지방의 하렘의 이미지를 차용한 이국적인 형식이다.

(6) 황금나침반

• 세헤피나 펙켈라 (Serafina Pekkala) : 하늘을 나는 마녀 종족의 여왕이다. 300살이 넘는 나이이나 20대의 외모를 유지하고 있으며 주인공인 라라의 조력자다. 역할은 젊은 미인 마녀이다. 의상은 늙지 않은 신비로움을 표현하기 위해서 젊은 보라색과, 날아 다니는 마녀 이미지를 위해 부드럽게 훑날리는 쉬폰 느낌의 소재로 되어 있는 여성적인 복식이다. 전투에서 사용하기 위한 활과 화살이 액세서리로 등장한다.

(7) 베오울프

• 물의 마녀 : 고대 영어로 씌여진 베오울프의 영웅 서사시에 나오는 괴물 그렌델의 어머니로서 원본에는 이름이 명시되지 않고 있다. 권력을 거대로 하여 흐로트가(Hrothgar)왕과의 사이에 괴물 그렌델(Grendel)을 베오울프와는 용을 낳는다. 사람으로 변신하기 전에는 용이나 뱀의 형상을 하고 있다가 뱀꼬리의 머리를 한 미인으로 변신한다. 의상은 없으며 황금색의 피부를 지닌 나체이고 발꿈치는 하이힐 모습이다.

• 웰쏘우 여왕(Wealhtheow) : 흐로트가 왕의 부인이었으며 왕의 죽음과 함께 베오울프의 부인이 된다. 역할은 여왕(왕비)이며 의상은 서유럽의 중세 민속 복식의 형태를 취하고 있다.

(8) 스타더스트

• 별여인 이베인(Yvaine) : 이베인은 어두운 밤하늘에서 우연히 지구로 떨어지는 신비의 '별'로 남자 주인공의 도움으로 자신의 심장을 노리는 마녀들의 손아귀에서 벗어나고 주인공과 사랑에 빠지게 되며, 훗날 스톰홀드의 왕비가 된다. 역할은 별로서 신비한 존재이며 요정의 이미지에 가깝다. 의상은 별에서 떨어졌을 때는 약간 몸에 밀착된 여성적 드레스를, 주인공과 모험을 할 때는 19세기 스타일의 서양 복식

형식을 취하고 있다.

• 라미아(Lamia) : 마법의 영토에서 가장 강력한 마법과 사악함으로 명성 높은 마녀이다. 자신의 욕망을 위해 모든 인물을 잔인하게 공격한다. 원형은 마녀의 전형적인 이미지인 늙고 추하며 욕망 덩어리의 모습이나, 마법으로써 젊음의 모습을 취하고 있다. 의상은 마녀의 전형적인 색상인 검은색에 19세기 서양 복식 형식을 취하고 있다.

• 우나(Una) : 남자 주인공의 엄마로 스톰홀드 왕국의 공주였으나 빨간 머리 마녀의 노예로 전락하며, 마법에 의해 새의 모습으로 변한다. 역할은 나이가 있는 공주, 노예, 왕비이다. 의상은 시대 배경에 적합한 여성 복식이며, 왕관으로 왕비의 복식 형식을 취한다.

(9) 에라곤

• 아리여(Arya) : 수백살의 나이로 지혜와 연륜을 가졌다. 역할은 요정이며 여전사이다. 의상은 초반에는 브라운과 베이지 색상의 인체를 드러내는 상의와 스커트를, 전생터에서는 협력자들이 제공한 이국적인 이미지의 갑옷을, 승리 후에는 흰색의 깃털 장식의 이국적 이미지의 옷을 착용하고 흰말을 탄다. 주인공과 커플 이미지를 주는 장면이 있다.

(10) 마법에 걸린 사람

• 지젤(Giselle) : 디즈니 영화에 나오는 전형적인 공주 캐릭터로서 마녀의 계략 이후 2D 애니메이션에서 실사 이미지의 인간으로 등장하게 된다. 역할은 일반 소녀에서 공주로 변화한다. 의상은 퍼포스메의 모래시계형인 드레스에서 약간 밀착되는 여성 드레스까지 여성적인 복식 형식이다.

• 나리사(Narissa) : 왕자의 계모 여왕으로서 마법을 쓰는 마녀이다. 디즈니 만화 백설공주의 계모 캐릭터를 패러디하였으며, 용으로 변신하면서 지젤을 고탄에 빠뜨리려고 한다. 의상과 분장은 용과 뱀의 이미지를 발상으로 하여 미노아 문명 여신상을 상기시키는 형식에 박쥐날개와 같은 끝이 뾰족한 망토에 부츠를 이용하고 있다.

2) 영화별 주요 여성 캐릭터의 특성

영화에 등장하는 캐릭터들을 역할별로 정리하면

다음과 같다. 마녀로는 <나니아 연대기>의 백색마녀, <반헬싱>의 알리라, 베로나, 마리슈카, <베오울프>의 불의 마녀, <황금나침반>의 세헤피나 팩켈라, <스타더스트>의 라미아, <마법에 걸린 사랑>의 나리사가 있다. 요정으로는 <반지의 제왕>의 갈라드리엘, 아르웬, <에라곤>의 아리어, <캐리비안의 해적>의 칼립소, <스타더스트>의 이베인⁴⁹⁾ 등이다. 공주로는 <반지의 제왕>의 에오윈과 요정공주인 아르웬, <스타더스트>의 우나, <마법에 걸린 사랑>의 지젤, <반 헬싱>의 아나 발레리우스, <판의 미로>의 오펠리아, <나니아 연대기>의 루시, 수잔이 있다. 여왕 중에는 인간여왕으로 <베오울프>의 웰소우, <나니아 연대기>의 두시, 수잔이 있으며, 마녀여왕으로 <마법에 걸린 사랑>의 나리사, <나니아 연대기>의 백색마녀, <황금나침반>의 세헤피나 팩켈라가 있고, 요정여왕으로 <반지의 제왕>의 갈라드리엘이 있다.

영화의 분석 결과, 판타지 영화의 여성 캐릭터의 특성은 다음과 같다. 긍정적 캐릭터에서 여신의 긍정적 이미지인 대지모신의 특성은 특별하게 부각되지 않았으나, 우주의 위대한 어머니 여신의 이미지로 요정 갈라드리엘이 있었다. 요정 갈라드리엘과 아르웬은 신비한 이미지의 캐릭터였다. 긍정적 여전사의 이미지로는 요정인 아리어, 마녀인 세헤피나 팩켈라, 공주인 에오윈이 있었으며, 관능적 여전사의 이미지로 아나 발레리우스가 부각되었다. 부정적 캐릭터에서 여신의 부정적인 이미지는 마녀에서 다양하게 나타났다. 알리라, 베로나, 마리슈카는 하피와 뱀파이어로서 관능적이고 이국적인 이미지로, 라미아와 나리사는 기괴적인 이미지로, 불의 마녀는 관능적 이미지로, 백색마녀는 기괴하고 파괴적이고 이국적인 이미지로 나타났다. 뱀, 용비늘, 박쥐 등의 부정적 상징들이 캐릭터의 전형성을 살려주고 있었다.

3. 판타지 영화의 여성 캐릭터 의상 분석

1) 여성 캐릭터 의상의 이미지









연구 범위의 판타지 영화에 등장하는 여성 캐릭터들의 의상은 다음과 같다. 긍정적 캐릭터로서 선한

역할의 주인공이나 주인공을 돕는 요정의 의상은 여성적 이미지로써 신비롭게 나타났다. 신비함을 주기 위하여 서양 복식이 영화의 시대와 배경에 맞춰 디자이너의 해석에 의해 재현되고 있다. 요정의 의상은 캐릭터의 지위와 정의된 금·부정의 역할에 따라 여성스러움을 강조한 신비적, 전사적, 이국(민속)적인 이미지로 나타났다. 반면에 캐릭터가 가진 욕망을 부정적으로 나타낼 때는 기괴적 이미지로 나타났다. 마녀의 의상에는 마녀의 전형성을 두드러지게 전달할 수 있는 상징으로서 검정색, 뱀비늘, 박쥐 등이 사용되고 있었다. 마녀란 판타지의 속성인 얼그러진 욕망을 극명하게 나타낼 수 있는 캐릭터이다. 의상은 상징적, 이국(민속)적, 기괴적, 타자적, 관능적, 파괴적 이미지로 나타나고 있으며, 캐릭터의 전형적인 이미지에 비교적 충실한 복식 아이템들로 구성되어 있다. 마녀는 그 역할이 주인공의 원인 선한 마녀일 경우에도 요정의 경우와는 대조적이었으며, 마녀 의상에는 마녀를 상징하는 검정색과 하늘을 날 수 있는 능력을 적합하게 보여주기 위한 소재가 사용되어 마녀 이미지를 전형적으로 나타내고 있다. 권력 지향적인 마녀의 욕망으로 인해 판타지 영화에서는 자주 여왕과 역할이 중복되고 있다. 따라서 마녀 여왕의 의상에는 마녀의 욕망과 권위적 이미지가 복합적이면서 상징적으로 나타나고 있다. 마녀의 탈복은 상대방과 세상을 파괴하는 모습으로 그려지는데, 이때 적합한 이미지는 요부의 관능적 이미지이다. <베오울프>에서 마녀는 인간과 남성이 바라는 부와 권력에의 욕망을 충족시키는 이미지로서 누드예 황금색으로 상징화되고 있다.

<반 헬싱>의 마녀들은 뱀파이어이면서 하피들로서 하렘의 의상을 차용함으로써 이국적 이미지로 표현되고 있다. 이는 마녀의 기원에서 반 기독교적인 대상을 미너화했던 역사적 사실과 그 맥락이 이어지는 부분이다. 평범한 여왕이나 공주의 의상은 캐릭터 성격과 영화의 배경에 따라 적합한 서양 복식이 재현되고 있다. 여왕을 상징하는 액세서리로 다양한 관이 나타나고 있다. 반면에 마녀 여왕은 마녀의 특성이 더 강하게 부각되는 의상 이미지였다. 공주의 역할이 판타지 속의 공주로 머물 때 의상은 지젤의 의상과 같

49) 칼립소는 영화상에서 바다의 여신으로 번역되었으나 님프로 알려져 있으므로 요정의 영역에 넣었다. 이베인도 변로서 요정의 정의에 부합하였다.





〈표 3〉 마녀 의상의 예

마녀				
사진의 예				
내 용	하피, 뱀, 동굴에 거주하는 박쥐들을 형상화하여 마녀를 상징하거나, 검은 옷에 주술적인 마법을 위한 동물과 함께 표현하여, 마녀의 전형을 상징적으로 표현		활과 화살, 체인 드레스 등으로 여전사적인 이미지를 표현	강한 이빨, 긴 혀, 크게 벌린 입을 이용한 괴물적인 모습으로 기괴하게 나타나며, 선한 주체와 반대되는 악의 타자적인 이미지를 표현
이미지	마녀의 전형적인 이미지		전사적 이미지	기괴, 타자적 이미지
조형성	상징성			괴기성, 타자성
사진의 예				
내 용	뱀파이어를 하렘퀵츠와 달, 베일을 이용하여 이슬람의 하렘후궁의 이미지로 표현함	동물 뼈와 레게머리로 이교도의 이미지를 표현	깊게 파인 상의로 가슴을 강조	알몸이나 하이힐을 신은 모습의 발로써 여성의 관능미와 남성을 파괴하는 이미지를 표현
이미지	이국(민속)적 이미지		관능적 이미지	관능적, 파괴적 이미지
조형성	이국(민속성)			관능성, 파괴성

〈표 4〉 여왕 의상의 예

여왕				
사진의 예				
	〈그림 12〉 쉘소우(출처: 배오울프).	〈그림 13〉 우나(출처: 에라곤).	〈그림 14〉 나리사(출처: 마법에 걸린 사랑).	〈그림 15〉 백새마녀(출처: 나니아 연대기).
내용	영화의 시대적 배경에 맞는 의복에 관한 선택으로써 여왕의 이미지를 표현	영화의 시대적 배경에 맞는 의복에 관한 선택으로써 여왕의 이미지를 표현	용의 비늘과 같은 색상, 소재로 의상을 만들고 박쥐 날개 마녀의 전형성을 상징적으로 표현	얼음 왕관과 인체를 벗어 나는 딱딱한 상의, 모피로 싸서 권력과 차가움과 욕망을 표현
이미지	영화의 시대적 배경의 이미지	영화의 시대적 배경의 이미지	상징적 이미지	욕망의 기괴적 이미지, 여왕의 상징적 이미지
조형성	상징성	상징성	상징성	기괴성, 상징성

〈표 5〉 공주 의상의 예

공주				
사진의 예				
	〈그림 16〉 사젤(출처: 마법에 걸린 사랑).	〈그림 17〉 에오원(출처: 반지의 제왕).	〈그림 18〉 아나 발레리우스(출처: 반현성).	〈그림 19〉 에오원(출처: 반지의 제왕).
내용	퍼포스매와 러플 장식이 많은 모래시계형의 드레스로 공주 의상 이미지를 표현	영화의 시대적 배경에 입각한 중세 이미지의 드레스를 표현	바지와 가죽 소재의 코브셋으로 여전사 이미지와 코르셋 강조로 관능적인 이미지를 표현	투구와 체인갑옷의 중세 기사복으로 여전사 이미지를 표현
이미지	전형적 이미지	시대적 의복 이미지	선사적, 관능적 이미지	권사적 이미지
조형성	상징성	상징성	상징성, 관능성	상징성

<표 6> 요정 의상의 예

요정				
사진의 예				
	<그림 20> 아리아(출처: 에라곤).	<그림 21> 갈라드리엘(출처: 반지의 제왕).	<그림 22> 칼립소(출처: 캐리비안의 해적).	<그림 23> 갈라드리엘(출처: 반지의 제왕).
내용	가죽을 소재로 활용한 의상에 무기를 소지함으로써 여전사의 이미지를 표현	섬세한 문양의 비치는 소재를 이용한 넓은 소매의 로브와 가운데로 여신 느낌의 신비로운 이미지를 표현	깃털 장식을 이용하여 의상의 이국적인 부분을 강조하며, 레게머리의 흑인을 배우로 기용하여 이국적인 이미지를 표현	주로로 바다스를 제작해 여채를 표현하고, 불규칙적으로 찢어진 천과 오염된 듯한 색상을 활용하여 기괴한 이미지를 표현
이미지	수호자의 전사적 이미지	여성적, 신비로운 이미지	이국(민속)적 이미지	기괴한 이미지
조형성	상징성	상징성	이국성(민속성)	기괴성

이 퍼포스매에 모래시계형의 여성적인 전형적 이미지였다. 그러나 공주라는 전형적인 역할 외에 에오원이나 아나와 같이 전사 역할이 더해지면 의상도 전사의 역할을 상징적으로 표현할 수 있는 무기 갑옷이 더해지면서 전사적 이미지로 표현되고 있다. 또한, 영화의 플롯과 무관하게 의상은 관능적 전사의 이미지로 나타나기도 했다.

2) 여성 캐릭터 의상의 조형성

캐릭터들의 의상분석에 의하면 부정적 이미지의 캐릭터에서 캐릭터에 내재된 전형성이 두드러지게 나타났다. 종합적으로 상징성, 이국(민속)성, 기괴성, 타자성과, 남성과 세계를 파괴하는 관능성과 파괴성으로 다양하게 전개되었다. 반면에 긍정적 이미지가 강한 캐릭터에서는 캐릭터에 내재된 전형성보다는

영화의 시대적 배경과 특성 및 의상디자이너의 개성이 복합적으로 작용하여 의상에 표현되었다. 전반적으로 전사를 상징하는 부분운 제외하면 여성적인 이미지의 상징성, 이국(민속)성, 기괴성으로 정리할 수 있었다. 분석한 내용의 예는 <표 3-6>과 같다.

IV. 결 론

본 연구는 판타지 영화의 여성 캐릭터를 문헌자료를 통해 살피고, 여성 캐릭터의 영화 의상을 구체적 사례로 하여, 각 캐릭터별로 투영된 이미지와 판타지의 조형적 특성을 고찰하였다. 판타지 영화에 나타난 여성 캐릭터 의상의 특성 고찰을 통하여, 판타지 영화에 나타난 여성의 이미지를 재고하고, 캐릭터 의상에 반영된 판타지의 특성을 정리함으로써 현대 패션에

적용할 수 있는 이론 제서를 목적으로 하였다.

연구의 결과는 다음과 같다.

판타지 캐릭터들은 구체적으로 신화 속에서 그 원형을 찾을 수 있었으며, 그 이미지는 신화 속 관련 캐릭터들의 기원, 특성 및 역할 변화와 사회문화적 변천 과정 속에서 정립된 이미지이다. 인류가 발견한 초기의 신성은 여성성이다. 선사시대와 역사 시대 초기의 단계에서 발견되는 석기상들은 ‘우주의 위대한 어머니’의 의미를 갖고 있다. 초기의 여신은 생과 사, 재생을 관장하는 대지모신으로서 여성의 역할과 의미를 반영하며 긍정적 이미지를 갖고 있다. 이러한 여신의 역할과 의미는, 가부장제의 정착 과정과 서구 사회 문화의 기초가 되는 일신교인 기독교의 정착 및 변천 과정에서 분화되거나 축소된다. 분화되고 축소된 여신성은 각 지역에 존재하던 만속신들과 합해지고, 기독교의 자체적인 변천 과정에 의한 사회·문화·정치적인 변화 속에서 요정, 마녀, 괴물화 한다. 이는 오늘날 판타지 영화의 주 캐릭터들로서 각각의 전형성을 갖게 된다. 또한, 부정적인 이미지가 부각되는데, 여신의 대표적인 부정적 특성은 파괴적, 관능적, 기괴적, 타자적, 이국(민속)적 이미지로 나타났다. 영화 의상의 분석결과 판타지 영화의 여성 캐릭터에서 여신의 긍정적인 이미지인 대지모신의 특성은 특별하게 부각되지 않았다. 반면에 여신의 부정적인 이미지는 다양하게 나타났으며, 다양한 부정적 상징들이 캐릭터의 전형성을 살려주고 있었다. 따라서 의상은 캐릭터의 부정적 전형성을 부각시키는 훌륭한 도구였다. 부정적 이미지의 캐릭터를 위한 영화 의상은 ‘파괴적, 관능적, 기괴적, 타자적, 이국(민속)적’의 부정적인 이미지가 재현되어 있었고, 그 외 전사적 이미지와 마녀의 전형적인 상징들에 의한 상징적 이미지가 재현되어 있었다. 한편 캐릭터의 부정적인 이미지가 강할 때 영화 의상에서 부정적 이미지가 전형적으로 강하게 나타났다. 반면에 캐릭터의 긍정적인 이미지는 영화의 특성이나 시대적 배경에 따르는 경우가 많았다. 판타지 영화 의상의 조형적 특성은 기괴성, 파괴성, 관능성, 타자성, 이국(민속)성, 상징성으로 정리하였으며, 관능성은 파괴성과 이국성이 함께 부각되었고, 기괴성은 타자성과 함께 나타났다.

판타지 영화 여성 캐릭터의 변천 과정 고찰을 통

해 캐릭터의 전형적 특성이 사회문화적 변천 과정에 따른 여성의 역할과 지위 따른 결과이며, 영화 의상은 이를 재현하는 도구임을 재고하게 되었다. 이와 같은 판타지 영화 의상을 통해 분석한 판타지의 조형적 특성은 패션에서의 판타지 특성으로도 개념화할 수 있으며, 시각적 이미지 정립의 기초가 될 수 있다고 사료되었다. 판타지는 21세기에 주목되고 있는 감성과 이를 뒷받침하는 디지털 기술의 급속한 발달로 대중 문화의 중요한 키워드로 작용하고 있다. 따라서 패션에서의 감성적 요인과 그 중에서도 판타지 감성은 더욱 주목받을 것이라 사료되어, 판타지의 조형적 특성을 도대로 한 구체적인 패션 디자인 요소와 고찰, 시각적 패션 이미지로 제안할 수 있는 판타지 이미지에 대한 고찰을 후속 연구로 제언한다. 또한, 판타지의 영역에서 마녀와 같은 여성의 부정적 이미지는 기타의 긍정적 이미지보다 전형성이 강하게 부각됨에 주목하여 판타지에서의 악의 이미지에 관한 전형성 고찰을 후속 연구로 제언한다. 본 연구에서 도출된 판타지의 조형적 특성과 여성에 관한 이미지가 패션이론의 근거가 되고, 영화 의상 디자인의 시각적 이미지 정립의 기초가 될 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 다카히라 나루미 외 (2002). *여신*. 이만옥 역. 서울: 들녘.
- 러셀, 제프리 버튼 (2006). *대불: 고대로부터 원시 기독교까지 악의 인격화*. 김영범 역. 서울: 르네상스.
- 브박, 브라이언 P (2003). *유럽의 마녀사냥*. 김동순 역. 서울: 소나무.
- 뷔상블레, 로베르 (2006). *악마. 천년의 역사*. 노영란 역. 서울: 박영출판사.
- 보이틸라, 스투어트 (2005). *영화와 신화*. 김경식 역. 서울: 율유문화사.
- 블레이크, 앤드류 (2003). *J. J. R. Tolkien - 30분에 읽는 J. J. R. 톨킨*. 강주현 역. 서울: 중앙 M&B.
- 스본, 멀린 (2005). *하느님이 여자였던 시절*. 정영목 역. 서울: 뿌리와이파리.
- 이강엽 (2004). *신화*. 서울: 연세대학교출판부.
- 이유선 (2005). *판타지 문화의 이해*. 서울: 역락.
- 장영란 (2003). *위대한 어머니 여신: 사라진 여신들의*

- 역사. 서울: 삼림.
- 최정은 (2005). *동물, 괴물지, 엠블럼중세의 지식과 상징*. 서울: 휴머니스트.
- 카투스, 폴 (2003). *악마의 역사*. 이지현 역. 서울: 더블 어큘.
- 캠벨, 조지프 (1990). *신화의 세계*. 과학세대 역. 서울: 까치글방.
- 헤더웨이, 낸시 (2004). *세계신화사전*. 신현승 역. 서울: 세종서적.
- 헤이워드, 수잔 (1996). *영화 사전 - 이론과 비평*. 이병기 역. 서울: 한나래.
- 후사인, 샤루크 (2005). *여신 Goddess*. 김선중 역. 서울: 창해.
- Souriau, Etienne (1990). *Vocabulaire d'esthetique*. Paris: PUF.
- 김수경, 이인성 (2007). "1990년대 이후 영화 의상에 나타난 판타지." *복식문화연구* 15권 6호.
- 박정오 (2007). "미너스의 계보-가부장제의 확립과 여신 숭배의 변화." *현대영미소설* 14권 1호.
- 박정오 (2003). "포코너의 신화적 기법-여신의 원용." *영미문학패미니즘* 11권 1호.
- 류수현 (2006). "판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석-슈퍼영웅의 파워이미지를 중심으로." 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정대. "우리는 어떻게 판타지를 사랑하게 되었나." (2007년 2월 6일 [2007년 2월 24일 검색]). available from World Wide Web @<http://www.film2.co.kr/feature>
- 나니아 연대기 (The Chronicle of Narnia, 2006).
- 마법에 걸린 사랑 (Enchanted, 2007).
- 반지의 제왕 시리즈 (The load of the rings, 2001 ~ 2003).
- 반 헬싱 (Van Helsing, 2004).
- 베오울프 (Beowulf, 2007).
- 에라곤 (Eragon, 2006).
- 스타더스트 (Stardust, 2007).
- 케리비안의 해적 3편 (Pirates of the Caribbean, 2007).
- 판의 미로-오필리아와 새 개의 열쇠 (El Laberinto Del Fauno / Pan's Labyrinth, 2006).
- 황금나침반 (The Golden Compass, 2007).