

판타지영화 캐릭터와 의상에 관한 연구  
- 신화적 캐릭터를 중심으로 -

김수경\* · 이인성<sup>†</sup>  
가톨릭대학교 의류학전공\*, 이화여자대학교 의류학과

**A Study on the Characters and Costumes in Fantasy Movies**  
**- With a Focus on the Mythic Characters -**

**Soo kyong Kim\* and In seung Lee<sup>†</sup>**

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

Dept. of Clothing & Textiles, Ewha Womans University

(2010. 8. 18. 접수일 : 2010. 9. 30. 수정완료일 : 2010. 10. 13. 게재확정일)

**Abstract**

This study examines the conceptual characteristics of fantasy movies. It also studies the process of socio-cultural changes of the mythical images such as heroes, goddesses and the devil that have often become the centre of fantasy movie characters. This study further examines the features of each character that correspond to specific mythical images. The purpose of this research is to suggest the conceptual and aesthetic characteristics of fantasy reflected in the characters and the costumes of fantasy movies, which were released since the year 2000. The followings are the results of the research: The conceptual characteristics of fantasy reflected in the characters and the costumes of fantasy movies are summarized as representation of reality, allegory and symbols, horror, desire, deconstruction and metamorphosis, otherness and counter-cultural sentiments. The aesthetic characteristics of the costumes of fantasy movies are defined as typicality and symbolism, grotesqueness, sensuality, hybridization, and otherness. These characteristics are very interconnected. The costumes of heroic characters appearing in fantasy movies show strong side of standard while the costumes of the evil characters revealed the limit of dualistic point of worldview centered on West. Heroic characters show realistic and human side that reflects the ethos of the time. Negative characters such as the devil or witches, which were created in human imagination and emotion, become the dynamic force of fantasy movies through their deviant actions. Their clothes, with variety and hybridization, become the source of creativity expected in present society.

*Key words: fantasy movie(판타지영화) myth(신화), characters(캐릭터), costumes of fantasy movies(판타지영화 의상).*

---

본 연구는 2009년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음.

<sup>†</sup> 교신저자 E-mail : gaby@ewha.ac.kr

## I. 서론

신화(myth)는 다양한 발생 지역 및 시기와 풍부한 내용 등으로 인해 설화, 제례의식, 역사, 종교 등의 보는 관점에 따라 여러 접근이 가능하지만, 전 세계에 걸쳐 모든 곳에서 나타나고 있는 관계로 인류가 경험한 원형적 삶을 반영하는 친근함을 지니고 있다. 이러한 신화는 학문적인 관심을 유도할 뿐만 아니라, 예술가, 작가, 영화의 시나리오 작가 등에 의해 자연스럽게 일반인들의 삶 속으로 스며들었으며, 게임이나 판타지영화와 같은 오락 산업에서도 적극 활용되고 있다. 특히 판타지영화는 옛날 이야기와 같은 경이적이고 환상적인 신화의 내용을 바탕으로 하므로 과학기술의 발달로 더욱 현실적이고 합리적이 되어 가던 현대인에게 환상적이면서도 경이적인 오락성을 제공한다. 동시에 인류의 실존적 삶이 반영된 신화의 주제를 차용한 판타지영화의 주제에는 단순한 오락성을 넘어서는 진지함이 담겨 있으며, 신화의 배경을 차용한 판타지영화의 가상 세계는 초고속으로 발달한 영상기술의 도움으로 현대인의 가상 취향을 만족시키는 특성을 가지면서, 2000년을 전후로 다양한 신화적 특성을 차용한 판타지영화는 대중문화의 중심 영역에 위치하게 된다.

그러나 이러한 신화적 주제, 내용, 배경보다도 영화에 등장하는 신화적 캐릭터들이 판타지영화의 신화적 특성과 환상성을 강화하여 판타지영화에 주목하게 하는 요인이라 사료된다. <나니아 연대기(The Chronicle of Narnia)>, <반지의 제왕(The Lord of The Rings)>, <해리 포터(Harry Potter)> 등은 중·북유럽의 게르만족(germanic peoples)과 켈트(celts) 신화와 기독교 문화를 기초로 하며, 등장 캐릭터들은 게르만, 켈트 신화와 그리스 신화 등을 통해 쉽게 만날 수 있는 영웅, 여신, 악마적 특성을 가진 존재들이다. <스타워즈(Star Wars)>에서는 비운의 운명이 예정되어진 영웅 캐릭터와 이를 조정하려는 악의 캐릭터가 등장하며, 영화 <매트릭스(The Matrix)>와 <슈퍼맨(Superman)>에는 기독교 구원자의 캐릭터가 등장한다. <반 헬싱(Van Helsing)>에는 드라큘라(Dracula)와 라파엘(Raphael) 천사를 모티브로 한 악마적 특성과 영웅적 특성의 캐릭터가 등장하고

있다. 이와 같이 판타지영화의 주요 캐릭터들은 특히 신화에서 그 기원을 찾을 수 있다. 신화에 기초한 다양한 인물이나 존재들은 사회문화의 변천에 따라 변화되면서도 전형적인 특성을 복합적으로 보이고 있는데, 판타지영화의 캐릭터들은 이를 반영하고 있으며, 주요 대표 캐릭터로 영웅 캐릭터, 여신에서 분화된 여성 캐릭터, 악마 캐릭터로 구분할 수 있다.

영화 의상은 영화 캐릭터의 재현에 있어 정보와 특성을 효과적으로 전달하는 중요한 요소 중의 하나로, 캐릭터에 내재된 특성이 총체적 관점에서 반영되어야 하며, 이러한 영화 의상은 캐릭터를 관객에게 효과적으로 전달하며 영화의 완성도에 기여한다. 특히 다양한 가상의 신화적 캐릭터들이 주요 등장인물인 판타지영화에서 캐릭터의 특성을 살릴 수 있는 영화 의상은 그 역할이 더욱 크다고 할 수 있으므로, 판타지영화에 등장하는 캐릭터와 영화 의상의 관계를 살펴보는 연구는 영화 의상디자인을 위해 필요하다고 사료되었다.

이에 본 연구에서는 2000년대 이후 대중적 주목을 받고 있는 판타지영화 캐릭터에 나타난 신화적 특성을 살피고, 이를 기초로 판타지영화 의상을 분석하고 특성을 정립함을 목적으로 하였다. 연구 내용은 판타지의 개념을 기초로 판타지영화에 대해 정리하고, 2000년 이후에 발표된 판타지영화의 주요 캐릭터들인 영웅 캐릭터, 여신에서 분화된 여성 캐릭터, 악마 캐릭터를 신화적 관점에 기초하여 살핀 후, 판타지영화 캐릭터와 의상에 나타난 판타지의 특성을 고찰하였다.

연구 방법은 문학, 영화, 복식에 관한 국내외 서적과 2000년 이후의 패션 및 영화 전문 웹 사이트와 잡지 등을 통한 문헌 연구와 시각 자료 분석을 통한 고찰로 이뤄졌다. 본 연구의 분석 대상 선정은 내용상에 있어서 신화적 특성이 두드러지는 판타지영화이면서, 시기는 디지털 영상 기술의 발전이 뒤따르고 사실적인 영상미의 표현이 다양해진 2000년 이후로 한정했다. 또한, 관객호응도를 나타내는 자료를 참고하고, 판타지영화 의상의 시각 자료 수집이 가능한 영화에 한정했다. 이러한 선정 기준에 의하여, 구체적으로 미국 판타지영화중에서 2000년대 이후 개봉되고 한국에서 상영된 영화이며,

북미와 한국의 박스오피스 개봉 첫 2주간 평균 순위가 10위 안에 드는 영화중에서, 등장 캐릭터가 신화적 특성을 가지는 <나니아 연대기 1: 사자, 마녀 그리고 옷장(The Chronicle of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe, 2005)>을 포함한 27편의 영화를 선정하였다. 영화 제목은 국내에서 출시된 제목을 사용하였으며, 영화에서 분석할 캐릭터의 선정은 신화적 특성이 뚜렷한 캐릭터를 위주로 하여 영화에서의 비중을 고려하여 영웅, 여신, 악마를 기초로 전개된 캐릭터에 한정하였다.

## II. 판타지와 판타지영화의 특성

### 1. 판타지의 특성

브리태니커 사전에 의하면 판타지(fantasy, phantasy)는 기이한 세상이나 시대, 초자연적 존재나 형상이 위주가 되는 상상력을 기초로 한 허구를 지칭

한다<sup>1)</sup>. 판타지는 자유로운 허구의 상상력과 관련되어 상상의 이미지나 환영이 인상적으로 재현되는 문학, 음악, 미술 등의 ‘예술 양식’에 주로 적용되고 있다<sup>2)</sup>. 판타지는 ‘실재의 재현을 넘어서, 작가의 상상에 근간한 텍스트의 내적 질서에 의해 구축된 이념과 세계’로<sup>3)</sup>, 현실에는 존재하지 않는 대상을 마음속에서 자유롭게 감각적으로 만들어내는 내적 이미지 세계의 창조라는 원리가 작용한다.

판타지의 개념을 정립하기 위한 선행 연구<sup>4)</sup>에서는 최기숙의 이론을 위주로 논의를 전개하였으나, 본 연구에서는 판타지에 관한 구조주의적 관점에서 학문적 이론화를 시도하였으며, 근대 이후의 판타지문학에 관하여 ‘이야기 구조(플롯, plot)’의 형식적인 패턴과 양식을 규정하는 독자의 반응을 연구한 츠베르탕 토도로프(Tzevetan Todorov)<sup>5)</sup>와, 판타지를 많은 관련 양식들을 출현시키는 문학적 모드(mode, 태態)<sup>6)</sup>로 인식하고 이데올로기적이고 사

<표 1> 판타지의 개념에 관한 주요어와 관점

구분 저자	판타지의 개념에 관한 주요어	논의 전개의 관점
토도로프	기이, 경이, 주저함, 망설임, 현실의 재현성, 환상성, 욕망	구조주의적 관점에서 학문적으로 논의 전개
잭슨	문학적 모드 욕망, 무의식, 경이, 모방, 환상, 기괴, 변신, 해체된 몸, 차이성, 위반, 엔트로피, 신화, 선과 악, 변형, 불가시성, 이중성, 이중심리, 다중심리, 나와 타자, 성, 위반의 욕망. 반문화, 환상적 리얼리즘, 비의미화, 종교적 환상, 이교적 환상	이데올로기적이고 주제적 차원에서 논의 전개
흙	문학적 충동, 현실 도피, 탈출, 공포, 흥분, 목가, 불안, 신비, 신화, 피난처, 은유적 심상	판타지를 개념 그 자체로 해석하여 논의 전개
최기숙	신화, 시대의 기호 길서의 창조, 타자성, 개인성, 내면성, 개방성, 경계 해체, 욕망 충족, 도피, 위반, 전복, 반문화, 공포, 전율, 비장, 그로테스크, 은유, 제유, 이미지화, 패러디, 도치와 전복, 아이러니, 모순어법, 언어유희	판타지를 허구적 창조의 영역으로 간주
이유선	텍스트가 독자에게 작용하는 관계, 공포심, 주저함, 망설임, 벗어남, 초현실, 초자연, 내적현실성, 묘사성, 일탈, 악, 추함, 금지된 다른 차원, 공포, 알레고리	토도로프의 관점에 의해 논의 전개

1) “fantasy” (2007) *In Encyclopædia Britannica*. Retrieved April 25, 2007, from Encyclopædia Britannica Online: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/689765/fantasy>

2) Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, (Paris: PUF, 1990), pp. 727-733.

3) 최기숙, *환상* (서울: 연세대학교 출판부, 2003), p. 29.

4) 김수경, 이인성, “1990년대 이후 영화 의상에 나타난 판타지: 판타지의 개념과 조형적 특성을 중심으로,” *복식문화연구* 15권 6호 (2007), pp. 1063-1077.

회적, 정치적 함의를 고려한 주제적 차원에서 논의를 전개한 로즈마리 잭슨(Rosemary Jackson)<sup>7)</sup>, 판타지를 개념 그 자체로 보고 신화로부터 확대하여 해석하는 광의적 관점을 가진 캐스린 흄(Kathryn Hume)<sup>8)</sup>, 신화나 판타지의 요소가 당대의 시대정신을 기호적으로 전달하는 방편이며, 판타지는 문학의 출발이라고 보았던 최기숙<sup>9)</sup>, ‘텍스트의 내재적 표현’보다는 ‘텍스트가 독자에게 작용하는 관계’에 관심을 두고 토도로프와 비슷한 관점을 제안한 이유선<sup>10)</sup>의 이론을 기초로 판타지에 관한 특성을 도출하였다. 이러한 선행 연구자들이 제시한 판타지의 개념에 관한 주요어와 논의의 전개는 <표 1>과 같이 정리될 수 있었다. 판타지의 개념은 합리와 이성적 논리의 극의 영역에 위치하므로 단순명료하게 정의하기가 모호하였으나, 본고에서는 선행 연구자들의 논의를 종합하여 판타지의 개념을 현실의 재현(representation of reality), 은유(allegory)와 상징(symbol), 공포(horror), 욕망(desire), 해체(deconstruction)와 변형(metamorphosis), 타자(otherness)와 반문화(counter-cultural sentiments)의 6가지 특성으로 정리하였다.

## 2. 판타지영화의 정의와 특성

### 1) 판타지영화의 정의와 양식

본고에서는 선행하여 정립한 판타지의 개념에 기초하고, 비비안 소브, 알랭 펠로사토(Alain Pelosato), 이경기, 제라르 렌(Gérard Lenne), 수잔 헤이워드(Susan Hayward)<sup>11)</sup>의 정의를 토대로 판타지영화의 정의와 양식의 범주를 정하였다. 이와 같은 기준에 의한 판타지영화의 정의는 ‘있을 법하지 않은 줄거리에 가공의 사건, 등장인물 등을 혼성하여 극화한

영화’이다. 구체적으로 첫째, 이야기의 구조 속에는 영화 내용의 원형이 설화나 신화 등에 기초하기 때문에 신화적인 요소가 포함되어 있다. 둘째, 배경에 있어서 현실과 초자연적 경계가 모호하고, 해체적이며 가상의 세계이다. 셋째, 주제에는 선과 악의 대립이 있으며, 그 외에 초자연적 현상, 마법, 공상의 세계 등이 포함된다. 넷째, 등장인물 및 존재들이 신화에서 많이 등장하는 상상의 존재들에 기원한다. 판타지영화 양식의 범주에는 호러 판타지영화, SF 판타지영화, 모험형 판타지영화가 포함될 수 있었으며, 선택한 영화 27편을 분류하면 <표 2>와 같이 분류될 수 있었다.

### 2) 판타지영화 양식별로 나타난 판타지의 특성

판타지의 개념적 특성으로 정리한 ‘현실의 재현, 은유와 상징, 공포, 욕망, 해체와 변형, 타자와 반문화’의 특성을 도구로 하여 선택한 판타지영화에 적용하면 다음과 같다.

현실의 재현은 SF 판타지영화와 모험형 판타지영화에서 현실적 삶이 재현되거나 재현된 느낌으로 나타난 반면에, 호러 판타지영화에서는 크게 주목되지 않고 있다. 세 양식의 판타지영화에서 캐릭터들의 특성에 은유와 상징적인 기법이 나타나고 있었으며, SF 판타지영화와 모험형 판타지영화에서의 이야기 구조와 모험형 판타지영화의 모티브에서 은유와 상징적 기법이 내재되어 있었다. 공포는 호러 판타지영화에서 내용, 캐릭터의 설정, 영화의 영상 효과 등을 통해 가장 주목되는 특성인 반면에, SF 판타지영화에서는 공포의 개념이 캐릭터에 특성으로 작용하였다. 또한 모험형 판타지영화에서는 캐릭터의 특성과 이야기의 구조를 통해

5) 츠베탕 토도로프, *덧없는 행복*, 루소론, *환상문학서설*, 토도로프 저작집, 이기우 역, (서울: 한국문화사, 2005).

6) 잭슨에 의하면 Mode는 서로 다른 시기에 쓰인 다양한 작품들 밑에 깔려 있는 공통의 구조적 특질을 증명하기 위해 사용된다.

7) Rosemary Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion*, (London & N.Y.: Routledge, 2003) 판타지문학을 ‘환상의 전복성(subversion)’이라는 맥락에 초점을 맞추어 연구한 학자로 평가받는다. 최기숙, op. cit., p. 21.

8) 캐스린 흄, *환상과 미메시스*, 한창엽 역, (서울: 푸른나무, 2000)

9) 최기숙, op. cit., pp. 7-8.

10) 이유선, *판타지 문학의 이해*, (서울: 역락, 2005), p. 43.

11) 제프리 노엘 스미스 책임편집, *우스퍼드 세계영화사*, 이순호 외 역, (과주: 열린책들, 2005), p. 378; Alain Pelosato, *Un siècle de cinéma fantastique et de SF* (Paris: Le Manuscrit, 2005); 이경기, *영화영상용어사전*, (서울: 다인미디어, 2001), pp. 565-566; Gérard Lenne, *Le cinéma "fantastique" et ses mythologies, 1895-1970* (Paris: Henri Veyrier, 1985); 수잔 헤이워드, *영화 사전: 이론과 비평*, 이병기 역, (서울: 한나래, 1996), pp. 365-369.

〈표 2〉 분석 대상 판타지영화의 양식 분류

분류	분석 대상 판타지영화	비고
모험형 판타지 영화	나니아 연대기 1: 사자, 마녀 그리고 옷장(The Chronicle of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe, 2005), 나니아 연대기 2: 캐스피언 왕자(The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, 2008), 마법에 걸린 사랑(Enchanted, 2007), 반지의 제왕: 반지원정대(The Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring, 2001), 반지의 제왕 2: 두 대의 탑(The Lord of The Rings: The Two Towers, 2002), 반지의 제왕 3: 왕의 귀환(The Lord of The Rings: The Return of The King, 2003), 베오울프(Beowulf, 2007), 에라곤(Eragon, 2006), 스타더스트(Stardust, 2007), 스타워즈 에피소드2: 클론의 습격(Star Wars: Episode II: Attack of The Clones, 2002), 스타워즈 에피소드 3: 시스의 복수(Star Wars: Episode III: Revenge of The Sith, 2005), 캐리비안의 해적: 세상의 끝에서(Pirates of The Caribbean: At World's End, 2007), 해리포터와 아즈카반의 죄수(Harry Potter and The Prisoner of Azkaban, 2004), 해리 포터와 불의 잔(Harry Potter and The Goblet of Fire, 2005), 황금나침반(The Golden Compass, 2007) (깨진 글씨 확인함)	하이 판타지, 정통 판타지, 판타지 모험극, 동화 영화 등으로 일컬어지는 무용담 성격의 판타지영화
SF 판타지 영화	매트릭스 2: 리로디드(The Matrix Reloaded, 2003), 매트릭스 3: 레볼루션(The Matrix Revolutions, 2003), 엑스맨(X-men, 2000), 엑스맨 2:- 엑스투(X2, 2003), 엑스맨: 최후의 전쟁(X-Men: The Last Stand, 2006), 슈퍼맨 리턴즈(Superman Returns, 2006), 스타워즈 에피소드 2: 클론의 습격(2002), 스타워즈 에피소드 3: 시스의 복수(2005) <sup>12)</sup> , 스파이더맨(Spider-Man, 2002), 스파이더맨 2(Spider-Man II, 2004), 스파이더맨 3(Spider-Man 3, 2007), 헬보이(Hellboy, 2004)	내용의 중심이 과학과 기술에 있지 않고 신화적 구성의 주제에 해당되는 무용담 성격의 SF 판타지영화
호러 판타지 영화	더 셀(The Cell, 2000), 반 헬싱(Van Helsing, 2004)	공포 자체에 주제가 있는 단순 호러 영화와 구분되는 영화

공포의 개념이 부각되었다. 욕망은 호러 판타지영화에 등장하는 악마적 캐릭터들을 특성화하기에 가장 효과적인 개념이었으며, 이들의 욕망이 영화의 주축을 이루고 있었다. 또한, SF 판타지영화에서도 욕망의 개념이 캐릭터에 특성으로 작용하였으며, 모험형 판타지영화에서는 캐릭터의 특성과 주요 모티브로 욕망이 작용하였다. 해체와 변형의 개념은 세 양식의 판타지영화 모두에서 이야기 구조와 배경 등의 구성적 특성과 캐릭터의 특성을 통해 나타났다. 타자의 영역도 세 양식의 판타지영화에서 악의 캐릭터를 통해 구현되었으며, 타자의 요소는 모험형 판타지영화인 〈황금나침반〉을 제외하고, 대부분 이국적이면서 반문화적인 요소로 연결되었다.

### III. 판타지영화의 신화적 캐릭터

판타지영화의 신화적 특성은 판타지영화의 전

성기를 맞이하는데 일조한다. 모험형 판타지영화의 원작이 되는 소설들인 〈나니아 연대기〉, 〈반지의 제왕〉은 중·북유럽의 게르만과 켈트신화와 기독교 문화를 기초로 하고 있다<sup>13)</sup>. 이러한 판타지영화에서는 절대 권력을 손에 넣으려는 악의 세력과 이를 막는 선의 대립을 보여주며, 신화적 특성의 다양한 캐릭터들이 등장한다. 〈반지의 제왕〉과 〈해리포터〉에 다양하게 등장하는 마법사는 켈트족의 드루이드교(druidism) 사제를 닮고 있다<sup>14)</sup>. 등장인물과 존재들은 사티로스(satyr, saturos), 미노타우로스(minotauros), 엘프(elf), 요정, 난쟁이, 기사와 같은 그리스, 게르만, 켈트 신화 등에서 볼 수 있는 인물과 존재들이다. 〈스타워즈〉에서는 우주전쟁을 통해 선과 악의 대립을 보여주며, 우주 도시에 살고 있는 각기 다른 수많은 종족들이 등장하며 〈반지의 제왕〉과 흡사한 종족의 구도를 보여 준다<sup>15)</sup>. 〈매트릭스〉는 영화에 등장하는 캐릭터들의 이름과 특징

12) 스타워즈 에피소드 2, 3은 총체적으로 고려할 때 모험형 판타지영화이면서 SF 판타지영화로 중복되었다.

13) 송태현, 톨킨, 루이스, 롤링의 환상세계와 기독교: 판타지, (파주: 살림, 2003), pp. 47-53.

14) 유재원, 신화로 읽는 영화, 영화로 읽는 신화, (서울: 까치, 2005), pp. 322-325.

에서부터 그들이 종교적이고 신화적 존재임을 암시하고 있다. 주인공 니오(Neo)는 ‘The One’을 의미하며, 그가 선택되어진 초월적 존재라는 것을 의미하며, 모피어스(Morpheus)는 ‘형성하는 사람’이라는 뜻을 가지고 세례자 요한과 같은 역할이다. 니오를 사랑하는 트리니티(Trinity)는 삼위일체를 뜻하며, 성모마리아와 막달라 마리아를 겸하고 있다<sup>16)</sup>. <더 셀>에서도 기독교와 이국적인 종교의 특성이 캐릭터의 이미지에 직·간접적으로 차용되고 있다.

판타지 영화에 등장하는 캐릭터들의 명칭 자체는 신화 속의 등장인물이나 존재와 반드시 일치하지는 않지만, 신화에 등장하는 인물과 존재들에서 캐릭터가 가진 특성의 원형을 찾을 수 있었다. 따라서 분석 대상의 판타지영화 캐릭터 중에서, 주요 등장인물을 중심으로 영웅, 여신, 악마의 특성을 지닌 캐릭터는 다음과 같았다. 영웅의 특성을 지닌 캐릭터는 <나니아 연대기>의 피터(Peter)와 에드먼드(Edmund)를 포함하여 19 캐릭터<sup>17)</sup>였으며, 여신의 특성을 지닌 캐릭터는 <나니아 연대기>의 백색마녀(White Witch)를 포함하여 25 캐릭터<sup>18)</sup>, 악마의 특성을 지닌 캐릭터로는 <더 셀>의 칼 스타거(Carl Stargher)를 포함하여 29 캐릭터<sup>19)</sup>였다. 신화 속 캐릭터의 특성과 판타지영화에 등장하는 캐릭터별 특성을 비교 정리하면 다음과 같다.

## 1. 영웅

### 1) 신화에 나타난 영웅

신화 속에서 가장 중요한 존재인 영웅의 의미와 특성은 다음과 같다. 영웅은 세계적으로 보편화된 틀을 가진 공식화된 모험의 과정을 겪으면서 고난을 겪고 악과 싸우며 이를 극복하여 영웅이 된다. 이러한 영웅의 의미는 인간이 인생의 여정 속에서 겪어야 하는 고난을 지혜롭게 극복하는 ‘삶의 여정’에 대한 비유이며, 자아성찰 단계를 은유적으로 표현한 것이다<sup>20)</sup>. 신화 속 영웅들은 대부분 용기 있는 전사들로서 범인(凡人)들이 근접할 수 없는 힘을 지니고 있으며, ‘비정상적으로 잉태되었거나 비정상적으로 출생하며 태생부터 운명적으로 주어진 소명이 존재한다. 영웅의 주변에는 조언자, 아름다운 여인, 적, 괴물들이 전형적으로 등장한다. 영웅은 나쁜 악의 무리를 타파하여 권선징악을 실현해 줌으로써 범인들의 고난을 물리쳐주는 지도자나 왕으로 나타났으며, 나아가 초인류적이고 초시대적으로 등장하는 구원자의 이미지를 지녔다<sup>21)</sup>. 이와 같이 영웅은 특별한 태생, 모험 과정, 전형적인 주변의 인물 등 정형화된 공식을 가지고 상징적이며 전형적인 특성을 지니며, 초인적 힘을 지닌 지도자나 구원자의 모습을 가진다.

15) 김성곤, *김성곤의 영화기행*, (서울: 효형출판, 2002), pp. 227-228.

16) 유재원, op. cit., pp. 92-93.

17) 피터, 에드먼드, 니오, 에라곤(Eragon), 피터 파커(Peter Parker) 윌 터너(Will Turner), 아라곤(Aragorn), 베오울프(Beowulf), 트리스탄(Tristan), 울버린(Wolverine), 프로도(Frodo), 반헬싱(Van helsing), 클라크 켄트(Clark Kent), 해리포터(Harry Potter), 헬보이(hellboy), 루시와 수잔(Lucy, Susan), 지젤(Giselle), 라이라(Lyra).

18) 웰쓰우 여왕(Wealthewow), 이베인(Yvaine), 파드메 아미달라(Padme Naberrie Amidala), 캐서린 디앤(Catharine Deane), 백색마녀, 나리사(Narissa), 알리라(Aleera), 베로나(Verona), 마리슈카(Marishka), 물의 마녀, 라미아(Lamia), 안젤라(Angela), 세라피나 펙켈라(Serafina Pekkala), 벨라트릭스(Bellatrix), 아르웬(Arwen), 갈라드리엘(Galadriel), 아리어(Arya), 칼립소(Calypso), 트리니티(Trinity), 에오윈(Eowyn), 안나 발레리우스(Anna Valerious), 진 그레이(Jean Grey, Phoenix), 스톰(Storm), 미스틱(Mystique), 엘리자베스(Elizabeth Swann)

19) 칼 스타거, 나즈굴대장(Lord of the Nazgul), 사우론(Sauron), 드라큘라백작(Dracula), 렉스 루터(Lex Luther), 그린 고블린(Green Goblin), 닥터 옥토퍼스(D. Octopus), 블랙 슈트 스파이더맨, 아나킨 스키이워커/다스베이더(Anakin Skywalker/Darth Vader), 다스 시디어스/팔파틴 의장(Darth Sidious/Palpatine), 갤바토릭스(Galbatorix), 매그니토(Magneto), 데이존스(Davy Jones), 볼드모트(Voldemort), 스미스(Smith), 카몰/이스터링(Khamul/Easterling), 사루만(Saruman), 다스몰(Darth maul), 더르자(Durza), 라스푸틴(Rasputin), 크뢰넨(Kroenen), 오크와 고블린(Orcs, Goblins), 프랑켄슈타인(Fran-kenstein), 그렌델(Grendel), 라잭(Razac), 나이트크롤러(Nightcrawler), 디멘터(Dimensionator), 크리쳐(Creature)

20) 조셉 캠벨, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 이윤기 역, (서울: 민음사, 2004), pp. 69-322.

21) Joseph Campbell and Bill Moyers, *The Power of Myth*, (N.Y.: Anchor books, 1991), pp. 276-278.

## 2) 판타지영화의 영웅 캐릭터

일반적으로 판타지영화에 등장한 영웅들도 대부분 신화 속에서 나타나는 영웅의 상징적이고 전형적인 특성을 따르고 있었다. 영웅적 특성의 캐릭터들은 해리포터, <캐리비안의 해적>의 윌 터너, <스타더스트>의 트리스탄 등은 태생의 비밀을 모르고 자랐으며, 해리포터, 윌 터너, 트리스탄, <스파이더맨>의 피터 파커, <에라곤>의 에라곤, <수퍼맨 리턴즈>의 클라크 켄트, <반지의 제왕>의 프로도, <헬보이>의 헬보이 등과 같이 일반적인 양친(兩親)부모 밑에서 자라지 못한다. 또한, 해리포터나 피터 파커, 트리스탄은 불우했거나 주변인이었으며, <엑스맨>의 울버린, <반헬싱>의 반헬싱과 <매트릭스>의 니오의 경우는 과거의 기억이 없는 경우로, 영웅으로의 새로운 소명을 택하기 위해 과거와 단절되기 쉬운 위치에 있었다.

영화에 등장하는 캐릭터들은 영웅의 상징인 전형적인 여정을 따르며, 출발, 입문, 귀환의 과정을 겪는다. 여정의 공식에 따라 고난을 겪고, 정신적 지도자와 조력자의 도움으로 영웅으로의 변신이 가능해지며, 결국에는 악과 싸워 세상을 구원하는 구원자가 된다. 또한, 난쟁이 프로도와 같이 미성년의 특성을 지니는 영웅을 제외하면, 영웅이 성년의 범주 안에 해당될 때는 영웅의 곁에 아름다운 여인이 있었다. 이와 같은 영웅의 상징성과 전형성은 정도의 차이는 있었지만 분석 범위의 판타지영화 주인공의 모두에게 해당되었다.

한편, 판타지영화에 나타난 영웅 캐릭터들은 영웅의 행적에 있어서는 신화 속 영웅의 전형성을 지니면서도 영웅 범위에서는 벗어난 모호함을 보이기도 했다. 즉, 피터 파커는 돌연변이에 의해 악마와 혼재된 특성을 지니기도 하고 프로도는 난쟁이였으며, 헬보이는 악마의 자식으로서 캐릭터의 범위가 확대되거나 재해석되고 혼성적인 특성도 동시에 보여주고 있었다.

## 2. 여신

### 1) 신화에 나타난 여신

신화 속 여신의 의미는 사회구조의 변천 과정 속에서 반영된 여성의 지위와 역할을 상징적으로 나타내고 있다. 초기 여신은 석기시대를 통하여 생명과 우주와 농경과 관련하여 가장 중요한 신이었으며<sup>22)</sup>, 창조주 여신, 대지모신, 어머니, 지도자, 수호자의 긍정적인 이미지를 갖는다<sup>23)</sup>. 그러나 이러한 긍정적 이미지는 정치적 권력의 변화와 함께 청동기 시대로 넘어가면서 분화하기 시작하여, 철기시대에 이르면 여신은 남신에게 대부분의 중요한 기능을 박탈당하여 그 역할이 축소되고, 결국에는 여신을 배제한 남신의 신화가 등장하게 된다<sup>24)</sup>. 여성성에서 분화되어 여신을 긍정적으로 상징하던 동굴, 뱀, 물, 화덕 등은 부정적인 의미를 지니게 되었으며, 여신은 혼성적인 괴물, 이국적이고 관능적인 요부, 반문화적이고 위협적인 파괴자나 여전사, 악의 원천을 의미하는 마녀와 같은 부정적 이미지로 전개된다. 여신은 사회 변화에 따라 구축되고 전형화된 긍정과 부정의 여성 이미지들이 반영되어 상징적으로 나타난 것이었으며, 수호(守護)적, 기괴적, 관능적, 파괴적, 이국적, 서구문화에 대한 반문화적이고 타자적인 특성과 함께 긍정적인 여신, 마녀, 여전사, 요정, 괴물 등의 모습으로 나타났다.

### 2) 판타지영화의 여신 캐릭터

여신에서 분화된 판타지영화의 캐릭터들은 긍정적인 여신, 마녀, 요정, 여전사로 분류될 수 있었으며, 여신에 구축되었던 신화 속의 특성을 반영하고 있었다. 영화의 분석 결과, 선택한 판타지영화에서는 여신으로 단순히 명명되는 캐릭터보다는 그의 역할과 특성을 통해 부각되는 캐릭터가 등장했다. 긍정적인 여신의 특성은 역할과 무관하게 나타났으며, 선한 이미지로 높은 지위이거나, 수호자이거나 대지모신의 특성이 부각되었다. 이와 같은 캐릭터로 공화국의 수호자로 여전사이면서 여왕인 <스타워즈>의 아마달라 여왕, 연쇄 살인마의 어린 시절 정신적 상처 치유를 위해 노력하는 <더 셀>의

22) 조셉 캠벨, *신화의 세계*, 과학시대 역, (서울: 까치글방, 1998), p.63; 샤루크 후사인, *여신*, 김선중 역, (서울: 창해, 2005), p. 13.

23) 박정오, “비너스의 계보: 가부장제의 확립과 여신숭배의 변화,” *한국현대영미소설학회지* 14권 1호(2007), p. 31.

24) 장영란, *위대한 어머니 여신: 사라진 여신들의 역사*, (서울: 살림, 2003), pp. 16-24.

캐서린, 사랑과 젊음을 의미하는 <스타더스트>의 이베인 등이 있었다.

마녀는 판타지영화에서 가장 다양하고 전형적인 부정적 이미지를 띤 캐릭터로서, 권력과 젊음과 파괴의 욕망에 사로잡힌 존재들이며, 관능적인 미녀, 늙고 추한 노파, 악을 행하는 절대 권력자의 모습, 괴물에 이르기까지 다양한 이미지를 가지고 있다.

<반헬싱>의 알리라, 베로나, 마리슈카와 <베오울프>의 물의 마녀가 관능적인 미녀의 모습이며, 그들의 관능성은 영웅이나 세상을 타락과 파괴로 몰아넣기 위한 것으로 욕망을 드러낼 때 대부분 괴물로 변신하는 특성이 있다. <마법에 걸린 사랑>의 마녀 나리사, <스타더스트>의 라미아, <나니아 연대기>의 백색마녀 등은 권력의 욕망, 괴물 변신의 공식을 밟고 있다. 또한, 마녀들은 서구 기독교문화의 적이 되고 있는 이교도의 모습을 취하고 있다.

요정은 대부분 요정 여왕, 요정 공주, 요정 여전사 등으로 여신의 긍정적 특성이 두드러졌으며, <반지의 제왕>의 요정 여왕 갈라드리엘, 요정 공주 아르웬, <에라곤>의 요정 아리어 등이 있었다. 일반적으로 요정은 생명의 근원이며, 정화와 치유와 예언의 역할을 상징하는 물<sup>25)</sup>과 깊은 관계를 보이고, 치유와 보호와 사랑을 나타내고 여신의 원형적 특성인 현명함이나 수호자로서의 특성을 지니고 있었다.

여전사는 여신의 양가적 특성을 포함하는 캐릭터로 사람, 돌연변이, 요정 등 명칭과 무관하게 전사의 특성을 지닌 캐릭터들이었다. <에라곤>의 아리어, <황금나침반>의 세헤피나 팩켈라, 트리니티, 에오원 공주, <반헬싱>의 아나 발레리우스 공주, 아마달라 여왕, <엑스맨>의 짐, 스톱, 미스틱 등이 부각되었다. 이들은 무술에 능하고 남성보다 용감하며 판타지의 중요한 악의 존재인 악마나 마녀들을 제거하기 위해 힘쓰는 수호자의 이미지가 전형적인 특성으로 부각되었다

이와 같이 선정 판타지영화에 등장하는 여신 캐릭터들은 긍정적 여신, 마녀, 요정, 여전사로 유형화되어 신화 속 여신의 긍정적이고 부정적인 특성을 반영하며, 수호자와 파괴자의 양가적인 전형성과 상징성을 제시하고 있었다. 또한, 여신의 부정적 이미지를 반영한 캐릭터는 신화 속 여신의 부정적 특성인 타자적, 이국적, 관능적, 파괴적, 기괴적, 혼성적 특성을 그대로 반영하고 있었다.

### 3. 악마

#### 1) 신화에 나타난 악마

신화를 통해 본 악마도 여신과 마찬가지로 사회구조의 변천과정 속에서 진행된 ‘악을 규정하는 사고의 변화’를 나타내고 있다<sup>26)</sup>. 또한, 악마는 모든 사회에서 두려움과 거부의 대상으로 악에 관한 개념적 산물로 악의 원리가 인격화한 것이며, 시대적이며 문화적인 산물로 구체적인 형상적 특성을 지니고 있다. 서양사회에서 신화 속 악마는 기독교의 주(主)신에 대하여 축소되고 타자화된 ‘적의 신’이나 ‘적’을 의미하며, 종교적 도그마 속에 지역, 인종, 역사적으로 다양한 신화적 전승이 혼합되면서 전개되어 각 지역에 존재하던 민속 신앙 속의 신들이나 존재들과 뒤섞인 혼성적인 특성을 가지고 있다.

중세 초기 악마의 모습은 다양한 상징을 가진 불쾌하고 못생기고 더럽고 기형이고 잡종인 악령의 특성<sup>27)</sup>이었으며, 14세기 이후로는 사회의 변화와 요구 속에서 악하고 부도덕한 특성이 강조되어 반역자, 삼지창을 들고 지옥 앞에서 악을 실행하거나 집행하는 역할, 지옥의 지배자, 적, 포악한 전제 군주와 같은 마왕과 같은 특성<sup>28)</sup>을 가지게 되었다. 마왕과 같던 악마의 진화는 근대에 들어서면 규율과 보편과 순응을 거부하는 창조적인 개체로서 매력적인 외형 속에 반항<sup>29)</sup>하는 인간적인 특성을 가지게

25) 알레브 라이트 크루티어, *물의 역사: 세계의 신화·풍습·예술 속에 나타난 물의 이미지*, 윤희기 역, (서울: 예문, 1997), p. 117.

26) 폴 카루스, *악마의 역사*, 이지현 역, (서울: 더불어 책, 2003), pp. 75-79, 83-98.

27) 로베르 뤼상블레, *악마, 천년의 역사*, 노영란 역, (서울: 박영림 출판사, 2006), pp. 22-26; 루서 링크, *악마: 얼굴없는 가면*, 김병화 역, (서울: 심산출판사, 2005), pp. 88-89.

28) 로베르 뤼상블레, *op. cit.*, pp. 35-39.

29) *Ibid.*, p. 216.



되었으며, 인간 외부에 있는 무서운 존재라는 이미지에서 인간 내부의 악과 반항의 이미지로 변한다.

따라서 악마는 문신, 박쥐 날개와 같은 표식, 검거나 검붉은 색, 삼지창 등과 같은 악마의 도구 등을 갖춘 전형적, 상징적인 외형적 특성과 반기독교의 이국적이고 타자적인 특성, 반인반수의 기괴하고 혼성적 특성, 사회질서를 위협하는 파괴적인 특성, 도발자이며 불복종을 선언하는 고뇌하는 인간의 모습을 지닌 반항적인 특성<sup>30)</sup>을 제시하고 있었으며, 이러한 변천과정을 통해서 나타난 악마의 모습은 악령, 메신저나 마법사, 마왕, 반항적인 인간 등으로 변천하였음을 알 수 있었다.

**2) 판타지영화의 악마 캐릭터**

선정한 판타지영화의 악마 캐릭터는 반항적인 인간의 특성을 제외하고 마왕, 메신저나 마법사, 악령의 세 캐릭터로 유형화될 수 있었다. 악마를 세분화된 캐릭터별로 분류하면, 첫째, 권력의 욕망을 폭군처럼 휘두르는 마왕적인 모습의 캐릭터로, <반헬싱>의 드라큘라 백작, <에라곤>의 깰바토리스, <헬보이>의 라스푸틴, <더 셀>의 칼 스타거, <수퍼맨>의 텍스 루터, <스파이더맨>의 옥터퍼스 박사와 그린 고블린, <스타워즈>의 다스베이다, <해리포터>의 볼드모트, <반지의 제왕>의 사우론 등이 있다. 둘째, 마왕을 따르면서 이들의 악한 일들을 행하는 마법사나 메신저의 모습을 가진 캐릭터로는 <매트릭스>의 스미스, <에라곤>의 더르자, <반지의 제왕>의 사루만, 나즈굴의 대장, 카물, <헬보이>의 크리넨 등이 있다. 셋째, 악마의 전형적 외형을 가지고 다양하고 잡다한 악한 일들을 행하는 추종자인 판

이나 괴물, 기형적인 인간과 같은 악령 모습의 캐릭터로 <엑스맨>의 나이트 크롤러, <해리포터>의 크리쳐, <반지의 제왕>의 오크, <에라곤>의 라잭 등이 있다.

악마 캐릭터들은 신화 속에 등장했던 사티로스 와 같은 상상의 동물 형태를 갖기 위해 뿔, 염소의 발, 꼬리 등을 갖거나, 더럽고 지저분한 모습과 뾰족한 귀에 공포감을 조성할 거친 이빨과 탐욕스럽고 커다란 입의 못생긴 인간 형태로 악령의 특성을 나타내고 있었으며, 검붉은 색 등을 사용하고 날개, 문신이나 상흔 등으로 악마가 가진 표식을 나타내면서 악령의 외형의 전형적인 특성을 반영하였다. 또한, 강한 권력을 지니고 파괴와 폭력을 휘두르는 마왕의 모습을 상징적으로 보이거나, 때로는 이국적인 외형을 지닌 이교도의 마왕의 특성을 보이고 있었다. 또한, 마법사의 봉을 지니고 마왕이 지시하는 악한 명령을 잔인하게 따르고 실행하는 마법사 혹은 메신저의 특성을 보이면서 신화 속 악마가 지닌 이국적, 파괴적, 기괴적, 혼성적, 타자적 특성을 반영하고 있었다. 이상의 영웅, 여신, 악마의 의미와 특성을 반영하여 전개된 판타지영화 캐릭터를 정리하면 <표 3>과 같다.

**IV. 판타지영화에 나타난 신화적 캐릭터 의상의 특성**

**1. 판타지영화에 나타난 신화적 캐릭터 의상의 개념적 특성**

판타지의 개념적 특성인 현실의 재현, 은유와 상징, 공포, 욕망, 해체와 변형, 타자와 반문화를 영

<표 3> 분석 대상 판타지영화의 양식 분류

분류 캐릭터	의미	특성	판타지영화 캐릭터의 전개
영웅	인간 삶(인생)의 여정에 대한 비유	전형적, 상징적	영웅
여신	사회구조의 변천과정 속 반영된 여성의 지위와 역할을 상징	전형적, 상징적, 타자적, 이국적, 관능적, 파괴적, 기괴적, 혼성적	여신, 마녀, 요정, 여전사
악마	사회구조의 변천과정 속에 반영된 '악'을 규정하는 사고의 변화	전형적, 상징적, 타자적, 이국적, 파괴적, 기괴적, 혼성적,	악령, 메신저(마법사), 마왕

30) 문소영, *미술관에서 숨은 신화 찾기*, (서울: 안 그래픽스, 2005), pp. 217-219; 루서 링크, op. cit., p. 287.

웅, 여신, 악마의 유형에 해당되는 캐릭터 의상에 적용하여 분석하면 다음과 같다.

### 1) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘현실의 재현’

현실의 재현에 관한 특성은 아이템, 소재 등을 통해 나타났으며, 영웅이나 긍정적 여신과 같이 긍정적 이미지를 구현하는 캐릭터 의상에서 이루어지고 있었다. <반지의 제왕>의 아라곤 의상은, 왕족 신분이지만 오랜 시간을 여행한 여행자라는 설정의 모습에 현실적인 느낌을 부여하기 위해, 옷 자체는 낡았지만 과거에 고급이고 귀한 옷이었음을 예상하게 하는 가죽, 벨벳 등의 소재와 자수나 스모킹과 같은 디테일이 살아있는 중세풍의 튜닉과 기사복으로 나타나고 있다. 프로도는 근대 서양 남성의 전원풍 복식을 호빗이라는 키 작은 난쟁이 종족에 어울리게 변형한 복식을 취하고 있다. 영화 의상에 중세와 근대 서양 남성의 복식이 시대의 구분없이 차용되고 있는 점은 영화의 배경이 현실적으로 시대가 불분명한 가상의 세계이므로 시대적 중요성이 우선시 되지 않았기 때문이라 생각되며, 그보다는 영화를 만든 서구인의 역사적 경험에서 익숙했던 서양복식의 재해석에 충실하면서 ‘현실성’을 재현하고 있는 것으로 사료된다. 이외에도 <나니아 연대기>의 영웅과 긍정적인 여신 캐릭터들의 의상 사례를 보면 영화 배경에 맞게 중세와 20세기 초의 서양복식을 차용하여 현실적이고 전형적인 이미지를 나타나고 있었다.

한편, <매트릭스>의 스미스 요원의 의상이 검은 안경과 비즈니스 슈트로 이루어져 비밀 첩보 요원의 모습이 재현되고 현대 남성 권력을 상징하는 전형적인 이미지로 표현된 것을 예외적인 사례로 하면, 부정적인 캐릭터의 의상에서는 현실의 재현이 거의 이루어지지 않고 있었다.

### 2) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘은유와 상징’

은유와 상징의 특성은 판타지영화의 모든 캐릭터 의상에서 나타났다. 특히 캐릭터에 내재된 속성과 외적으로 드러나는 특성을 표현하기 위한 가장 중요한 개념이었으며, 이러한 은유와 상징의 특성을 나타내기 위해 형태, 아이템, 소재, 색상, 문양, 분장 등의 다양한 요소가 사용되고 있었다. 은유와

상징의 특성은 아이템으로는 유니폼, 망토, 마스크 등이나 색에 내재된 다양한 상징적 의미들이 활용되어 나타나고 있었다. 또한, 은유와 상징의 특성은 소재의 부드러움이나 거친 느낌, 디테일의 정돈되거나 어수선한 느낌에서 오는 이미지 등을 통해서도 나타나고 있었다.

영웅 캐릭터 의상에서 영웅을 가장 영웅답게 만드는 상징적 아이템으로 유니폼이 있었으며, 그 외에 종교적인 이미지를 직·간접적으로 나타내는 수단, 하늘을 날 수 있는 초능력자로서의 이미지를 나타내는 망토, 영웅의 시각적인 크기를 확장시키는 롱코트 등이 있었다. 구체적인 사례로 스파이더맨, 슈퍼맨의 유니폼이나 수단을 입은 가톨릭 신부의 모습으로 인간을 이끄는 구원자를 의미하는 상징이 차용된 <매트릭스>의 니오의 의상, 반헬싱의 롱코트 등을 들 수 있다. 또한, 신체의 단단한 굴곡을 표현하여 강한 영웅임을 나타내기 위해 몸에 밀착된 소재도 영웅의 모습을 상징적으로 표현하는 수단이었다.

여신 캐릭터 의상에서도 은유와 상징의 특성은 가장 판타지를 충족시키는 주목되는 개념이었으며, 아이템, 소재, 색상, 디테일, 분장을 통해 다양하게 나타나고 있었다. <더 셀>의 캐서린의 의상 사례를 보면 긍정적인 이미지를 지니는 모신(母神)이며, 구원자의 상징적 특성을 위해 기독교의 성모마리아의 이미지를 차용한 아이템으로 수호자의 이미지를 나타내고 있었다. <반지의 제왕>의 갈라드리엘의 상은 쉬폰 느낌의 부드러운 소재로 여신의 신비함을 은유적으로 나타내기도 하였다. 또한, 마녀들의 의상 사례를 보면 딱딱하거나 거칠고 조악한 소재와 굳은 형태의 의상을 통해 마녀의 굳어버리고 거친 욕망이 은유적으로 나타나기도 하였으며, 검정색이나 검붉은 색 등으로 마녀의 어두움, 사회에서 거부된 시선이 상징적으로 사용되기도 하였다. 특히 동물 사체가 적나라하게 보이는 거대한 <나니아 연대기> 백색마녀의 외투 사례에서는 사악함과 공포를 주는 포식자의 모습을 아이템과 소재를 통해 상징적으로 나타내고 있다. <마법에 걸린 사랑>의 나리사의 의상은 악을 상징하는 동물이며, 서양세계의 거부된 동물인 용의 모습을 암시하기 위해 표면이 뱀 비늘 느낌인 소재의 원피스와 박쥐 날개

형태의 망토로 되어 있었으며, 이를 통해 나리사가 마녀라는 설정을 상징적으로 나타내고 있었다. <반헬싱>의 마녀는 박쥐의 날개가 달린 하피의 모습으로 분장하여 마녀가 기괴한 괴물임을 상징적으로 나타내고 있다. 한편, 요정 의상에 있어서도 색상, 소재 등을 통해 은유와 상징적 특성들이 나타나고 있었다. <반지의 제왕>의 아르웬의 의상을 사례로 들면, 부드러운 초록색 쉬폰 드레스로 요정이 지닌 신비함과 자연과 물과의 유기적 관계를 은유적으로 표현하고, 숲과 같은 자연을 의미하는 상징들이 차용된 액세서리를 사용하여, 요정 공주의 친자연적이고 여신적인 특성을 표현하고 있었다. 또한, 대부분의 여전사 의상에서는 액세서리, 아이템, 소재, 색상을 통해 은유와 상징적 특성들이 나타나고 있었다. 특히 여전사 의상은 무기와 검정 가죽 소재의 의상으로 전사를 전형적으로 의미하는 상징들이 차용된 사례를 들 수 있다. 여전사 복식의 아이템에는 롱코트, 망토, 부츠, 뷔스티에(bustier) 등이 활용되고 있었으며, 여전사가 취하는 발목 길이의 검정색 가죽 롱코트와 망토는 영웅의 망토 사례와 같이 전사로서의 구원자 모습을 강화하고 있었다. 한편, <반헬싱>의 아나 발레리우스의 의상 사례는 캐릭터가 긍정적인 설정이었음에도 불구하고 검정색의 뷔스티에에 붉은색을 포인트로 한 바지와 부츠를 착용함으로써 관능미를 풍기는 여전사의 이미지를 나타내고 있었으며, 이는 여전사의 부정적 시각에서 유래되었던 관능적 특성이 상징적으로 반영된 것으로 보인다.

악마 캐릭터 의상에 나타난 은유와 상징의 특성은 아이템, 색상, 소재, 액세서리, 문양과 분장의 요소가 다양하게 활용되었으며, 마왕, 메신저, 악령의 특성이 적합하게 이해되고 있었다. 사티로스나 미노타우로스의 모습을 암시하는 괴물적인 분장과 더럽고 복잡한 소재와 불규칙적으로 구성된 선을 사용한 형태의 의상으로 악령을 나타내었다. 또한, 권력과 부를 나타내는 모피를 사용하거나 금실 자수나 금 장식으로 이뤄진 기괴하게 크고 화려하거나 이국적인 복식은 악마의 마왕적 의미를 강화하면서 판타지의 상징적 특성을 나타내기도 하였다. 특히 마녀 캐릭터 의상과 악마 캐릭터를 상징적으로 표상했던 기괴하거나 이국적인 색, 표식 등이 일치

를 이루기도 했다.

한편, 판타지영화에서는 영웅과 같은 선(善)과 관련된 캐릭터들의 의상보다는 악마나 마녀와 같이 악과 관련된 캐릭터 의상의 은유와 상징의 특성들이 우세했으며, 더욱 다양하게 전개되었다.

### 3) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘공포’

공포의 특성은 부정적인 역할을 나타내는 악의 캐릭터나, 캐릭터에 내재된 욕망이 부정적으로 변화할 때, 의상에서보다는 분장의 효과를 통해 적극적으로 표현되고 있었으며, 의상에는 소재, 디테일, 액세서리 등의 요소를 통해 나타나고 있었다. <나니아 연대기>의 백색마녀 의상에서와 같이 거대한 동물 사체 느낌의 소재로 만든 외투로 공포를 나타내고, <스파이더맨>의 그린 고블린이나 <반헬싱>의 드라큘라 등의 사례와 같이 거대하고 왜곡된 이빨과 입을 통해 괴물적인 변형이 일어나는 분장을 통해 공포를 유발하고 있었다. 또한, <엑스맨>의 여전사 진이 파괴적인 피닉스로 변신하면서 내부에서 발산하는 부정적인 속성을 분장을 통해 괴물과 같은 외형으로 재현하여 공포감을 발산시키는 사례 등도 들 수 있다. 악마 캐릭터 의상에서는 대부분의 캐릭터에서 살상(殺傷)이 가능해 보이는 날카로운 선과 예각을 활용한 형태의 의상, 장갑, 무기 등을 통해 악마의 공포를 유발하고 있었으며, 기괴하고 왜곡된 형태의 포식자의 모습으로 공포를 조장하고 있었다. 이러한 의상이나 분장 등을 통하여 재현된 공포의 외형은 ‘불규칙’, ‘과장’, ‘왜곡’, ‘이질적 요소의 혼용’ 등의 원리를 이용하고 있었다. 또한, 관객에게 실체를 짐작할 수 없게 하여 공포의 이미지를 강화하는 액세서리로 가면을 들 수 있었다. 이처럼 판타지영화의 공포는 캐릭터가 발산하는 공포이면서, 동시에 관객이 캐릭터를 봄으로써 느끼는 공포이기도 하였다.

### 4) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘욕망’

욕망의 특성은 공포와 마찬가지로 부정적인 역할의 악의 캐릭터 의상에서 주로 나타났다. 즉, 마왕과 마녀와 같이 무분별하게 권력에 집착하고 권력을 남용하는 등 권력과 관계가 밀접한 캐릭터 의상에서 주목되었으며, 아이템, 액세서리와 분장을

통해 이뤄지고 있었다. 마왕과 마녀의 권력 지향적 욕망의 사례는 권력과 부를 상징하기 위해 크기를 기괴하게 과장한 형태의 의상과 화려한 소재와 모피나 보석자수 등으로 장식된 의상을 통해 나타나고 있었다. 사례로 <나니아 연대기>의 백색마녀의 고드름 형태의 왕관과 딱딱하고 커다란 뷔스티에 드레스, <에라곤>에 등장하는 마왕인 갈바토리스의 모피가 달리고 화려한 의상, 이국적 마왕으로 변신한 <더 셀>의 칼 스타거 의상에 부를 상징하는 금장식의 소재와 화려한 색상을 이용하여 탐욕과 권력을 나타내는 것을 들 수 있다. 한편, 칼 스타거를 비롯한 마왕과 마녀 캐릭터 의상에서는 그들의 욕망이 이국적인 모습으로 표현되는 부분과, 여성인 마녀 캐릭터 의상에서는 욕망이 성적 발산과 함께 관능적으로 표현되는 점이 주목되었다. <반 헬싱>의 마녀 캐릭터들이 하렘의 의상을 입고 남성을 유혹하는 장면을 연출함으로써 관능적이고 이국적인 요부의 속성으로 재현되었으며, <베어올프>의 물의 마녀가 황금빛 나체 미녀로 관능미를 표현하고 있는 사례를 들 수 있다. <반지의 제왕>의 오크, <나니아 연대기>의 악령이나 <에라곤>의 라잭과 같은 악령들의 의상은, 찢어지거나 썩어가는 모습의 소재로 시체와 죽음을 상징하고, 자신들의 눈앞의 욕망을 위해 배신과 불신을 서슴지 않는 악령들의 특성을 나타내고 있었다. 한편, 욕망은 <반지의 제왕>의 갈라드리엘 요정의 의상에서 보이는 것처럼, 선의 모습에서 악의 모습으로 변신할 때 파괴와 권력을 지향하는 욕망의 이중적 속성이 찢어진 소재와 딱딱한 모습의 뷔스티에 형태의 의상으로 표현되면서, 기괴하고 혼성적인 이미지를 보이고 있었다. 악마의 욕망은 왜곡되고 과장된 입과 이빨이나 추한 마스크와 의상을 통해 재현되고 있었으며, 특히 거대한 입과 마스크 등은 파괴자와 권력자가 가진 왜곡된 욕망과 이로 인해 발산되는 공포의 기괴한 이미지를 나타내기 위해 적합한 수단이었다. 한편, 마왕 캐릭터의 욕망은 그가 갖는 남성적 특성으로 인해 의상에서 성적 측면이 구체적으로 표현되지 않고 있었다. 반면에 마녀 캐릭터의 욕망은 부정적 표상이 극대화되어 남성 및 세계를 파멸시키는 유혹자로 나타나, 의상에서는 성적 측면이 강조되고 관능적으로 표현되었다.

##### 5) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘해체와 변형’

해체와 변형은 판타지영화와 캐릭터 간(間)에 나타나는 주요 개념적 특성이었다. 즉, 판타지영화는 해체적인 세상이 주 배경이었기 때문에 캐릭터들은 이러한 배경에 맞춰서 수시로 변형되었다. 캐릭터의 해체와 이를 통해 이뤄지는 변형은 주로 선에서 악을 오가는 변형이었으며, 물리적인 변신만이 아니라 정신적인 변형이 이루어지기도 하였다. 이러한 판타지영화 캐릭터의 해체와 변형은 의상에서보다는 컴퓨터 그래픽과 분장을 통해서 적극적으로 표현되고 있었다. 한편, 의상으로 캐릭터가 해체되고 변형된 특성을 나타내기 위해서는 균형과 질서의 원리가 강조된 의상에서 불균형적 원리가 두드러지는 의상으로 바뀌면서 강조되고 있었다.

##### 6) 판타지영화 캐릭터 의상에 나타난 ‘타자와 반문화’

타자와 반문화의 특성은 마녀와 악마와 같은 부정적인 역할의 캐릭터에게서 주로 나타났으며, 이국적인 아이템이나 액세서리와 분장을 통해 나타나고 있었다. 판타지영화가 선과 악의 이분법적 대립을 기본구조로 하였기 때문에, 선은 서구문화의 주축이었던 이성과 기독교를 근거로 한 반면에, 악은 반서구적, 반기독교적, 반이성적인 감성이 토대가 되어 문화적으로 타자화되고 있었다. 따라서 캐릭터 의상을 통해서 나타나는 타자와 반문화적 특성은 비서구문화에서 차용되어온 요소들이 무분별하게 뒤섞인 상태로 혼성적으로 나타났다. 사례로 <스타더스트>의 마녀 캐릭터는 전형적인 서양 외모임에도 불구하고 마녀의 속성을 내보일 때는 드레드락스(dreadlocks) 머리 스타일로 이국적 이미지로 연출되었으며, <더 셀>의 마왕 역시 이국적 이미지로 이국의 적을 타자화하여 표현하였음을 이미 논의하였다. 특히 <캐리비안의 해적>의 엘리자베스는 평범한 숙녀였지만 해적선의 선장인 여전사 역할로 바뀌면서 동양풍의 이국적인 의상을 입게 된다. 적과 이교도를 의미했던 여전사의 부정적 특성이 동양풍의 복식을 입은 타자로 나타나는 사례로 볼 수 있다. 한편, 악한 여전사나 악마는 문신이나 상흔을 신체에 표현하여 비서구 문화의 표식을 적극적으로 활용하고 있었다. 헬보이와 <엑스

맨)에서 악을 담당한 여전사나 나이트크롤러 <에라곤>의 더르자, <스타워즈>의 다스몰 등을 사례로 들 수 있다.

**2. 판타지영화에 나타난 신화적 캐릭터 의상의 미적 특성**

판타지 개념인 현실의 재현, 은유와 상징, 공포, 욕망, 해체와 변형, 타자와 반문화로 구분하여 영웅, 여신, 악마의 분류에 해당되는 캐릭터와 의상들을 분석한 사례는 <표 4>와 같았으며, 이러한 분석 결과를 통해 정립한 미적 특성은 전형성과 상징성 (typicality and symbolism), 기괴성(grotesqueness), 관능성(sensuality), 혼성성(hybridization), 타자성(otherness)으로 <그림 30>과 같이 정리할 수 있었다.

판타지영화 캐릭터 의상의 특성을 전형적으로 유형화하기 위해서는 구체적인 명시적 요소만이 아니라 다양한 상징의 요소들이 개입되어 이뤄졌다. 따라서 전형성과 상징성의 개념은 때때로 불가분의 관계를 가졌다. 21세기의 영웅 캐릭터는 전형적이면서도 동시에 변화의 과정을 겪고 있었으나, 영웅을 제외한 판타지영화의 대부분의 캐릭터들은

사회 변천 과정 속에서 형성되어 정형화된 각각의 신화적 이미지들을 전형적으로 표방하였으며, 전형화하기 위하여 이에 적합한 다양한 상징들이 활용되고 있었다. 판타지영화 캐릭터 의상에서 명료하게 드러나는 전형성과 암시적이고 다의적인 해석이 가능한 상징성은 관객들에게 영화에 몰입하게 하고 흥미를 제공하는 특성이었다.

기괴성은 부정적 캐릭터인 악마와 마녀의 의상에서 주로 나타났다. 성(性)과 무관하게 긍정적 캐릭터와 의상은 아름다움과 선함을 함께 보여주면서 고전적 관점의 미적 규범에서 크게 벗어나지 않고 있었다. 반면에 부정적 캐릭터인 악마와 마녀는 대표적인 악의 주체로 이질적인 것들이 혼용되어 부조화를 이루는 추와 비정상적인 공포의 존재들이었으며, 이들의 의상은 기괴성을 주요 특성으로 하였다. 특히 마녀의 파괴적인 욕망은 세상만이 아니라 남성을 파멸시키는 것으로서 의상에서는 관능적 특성이 강조되었다.

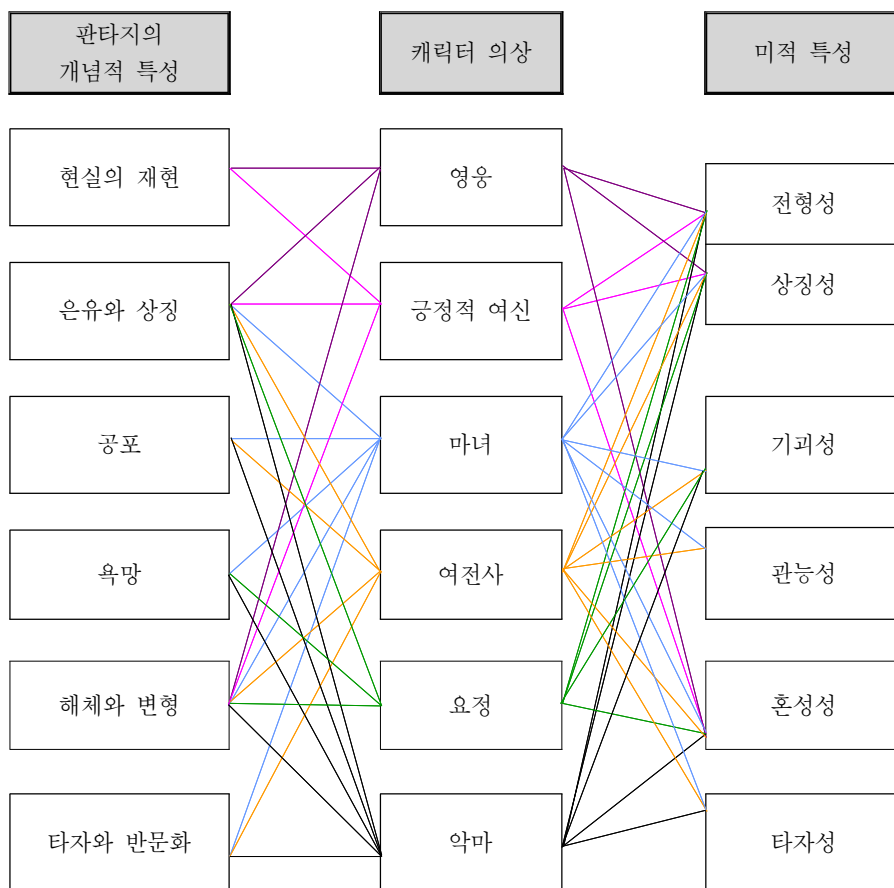
한편, 2000년 이후 출시된 판타지영화의 영웅 캐릭터는 규범적인 기준이 정립된 영웅적 미의식보다는 성, 인종, 나이의 구분을 무시한 다양하고 혼

<표 4> 판타지의 개념적 특성에 따른 캐릭터 별 의상에 나타난 사례

분류 개념적 특성	영웅	여신	마녀	요정	여전사	악마	미적 특성
현실의 재현	 <그림 1> 나니아 연대기 DVD	 <그림 2> 반지의 제왕 DVD				 <그림 3> 매트릭스 DVD	→ 전형성
은유와 상징	 <그림 4> 매트릭스 DVD	 <그림 5> 더셀 DVD	 <그림 6> 반헬싱 DVD	 <그림 7> 반지의 제왕DVD	 <그림 8> <a href="http://movie.naver.com">http://movie.naver.com</a>	 <그림 9> <a href="http://image.search.naver.com">http://image.search.naver.com</a>	→ 상징성 전형성

<표 4> 계속

분류 개념적 특성	영웅	여신	마녀	요정	여전사	악마	미적 특성
공포			 <p>&lt;그림 10&gt; 반헬싱 DVD</p>		 <p>&lt;그림 11&gt; <a href="http://movie.naver.com">http://movie.naver.com</a></p>	 <p>&lt;그림 12&gt; <a href="http://image.search.naver.com">http://image.search.naver.com</a></p>	→ 기괴성 혼성성
욕망			 <p>&lt;그림 13&gt; 반헬싱 DVD</p>	 <p>&lt;그림 14&gt; 반지의 제왕 DVD</p>		 <p>&lt;그림 15&gt; 스파이더맨 DVD</p>	→ 관능성 타자성 기괴성
해체와 변형	 <p>&lt;그림 16&gt; 매트릭스 DVD</p>	 <p>&lt;그림 17&gt; 더 셀 DVD</p>	 <p>&lt;그림 18&gt; 마법에 걸린 사랑 DVD</p>	 <p>&lt;그림 19&gt; 반지의 제왕 DVD</p>	 <p>&lt;그림 20&gt; <a href="http://movie.naver.com">http://movie.naver.com</a></p>		→ 관능성 기괴성 혼성성
	 <p>&lt;그림 21&gt; 매트릭스 DVD</p>	 <p>&lt;그림 22&gt; 더 셀 DVD</p>	 <p>&lt;그림 23&gt; 마법에 걸린 사랑 DVD</p>	 <p>&lt;그림 24&gt; 반지의 제왕 DVD</p>	 <p>&lt;그림 25&gt; <a href="http://image.search.naver.com">http://image.search.naver.com</a></p>	 <p>&lt;그림 26&gt; 해리포터 DVD</p>	
타자와 반문화			 <p>&lt;그림 27&gt; 스타더스트 DVD</p>		 <p>&lt;그림 28&gt; 캐리비안의 해적 DVD</p>	 <p>&lt;그림 29&gt; 엑스맨 DVD</p>	→ 타자성



<그림 30> 판타지영화 캐릭터 의상의 미적 특성.

성적인 특성의 캐릭터가 등장하였다. 나아가 영웅도 악마가 될 수 있고, 악마도 영웅이 될 수 있는 가능성을 시사하면서, 단편적이고 정형화된 영웅 캐릭터 설정에서 조금씩 벗어나 혼성적인 특성을 보이고 있었다. 그러나 악의 캐릭터들의 설정과 의상은 이물교배의 배타적이고 낮은 것들이 뒤섞인 혼성된 모습이었으며, 동시에 과거로부터 구축되어 온 반서구의 문화에 대한 인식을 반영한 신화 속 악마나 마녀의 전형성에 충실한 것이기도 하였다. 악의 캐릭터들의 의상은 배제되고 거부된 비서구적 개념의 총체화된 타자성을 주요 특성으로 하고 있어, 이분법으로 나와 타자를 구분하고 서구와 비서구를 나누던 전통적 서양문화 관점의 한계가 지적될 수 있었다.

### V. 결 론

판타지영화는 2000년대 이후 가장 주목받는 대중문화의 영역으로서 판타지영화 캐릭터와 의상도 함께 부각되고 있다. 따라서 판타지영화 캐릭터를 총체적으로 파악하고, 판타지영화 캐릭터 의상에 관한 심도 있는 연구가 요구되었다. 본 연구는 2000년 이후 대중적 주목을 받고 있는 판타지영화에 관하여 살피고, 판타지영화 캐릭터의 기원이 되는 영웅, 여신, 악마의 이미지를 신화적 관점에서 고찰하고 판타지영화의 캐릭터와 의상에 적용하여 분석한 후, 판타지영화 캐릭터와 의상에 반영된 판타지의 특성을 정립하였다.

판타지의 개념은 현실의 재현, 은유와 상징, 공

포, 욕망, 해체와 변형, 타자와 반문화의 6가지 특성으로 정리될 수 있었으며, 판타지영화의 유형에는 호러 판타지영화, SF 판타지영화, 모험형 판타지영화를 포함시킬 수 있었다.

판타지영화 캐릭터의 기원이 되는 영웅, 여신, 악마를 신화적 관점을 기초로 하여 고찰한 결과, 이들의 특성은 인생, 여성, 악에 관한 개념들이 사회문화의 변천과정 속에서 다양하게 전개되고, 그 전개된 관점들이 판타지의 개념적 요소인 현실, 공포, 욕망, 해체와 변형의 요소 등을 통해 은유적이고 상징적으로 반영된 것이었다. 영웅, 여신, 악마에 관한 다양한 이미지들은 판타지의 개념을 충족시키기 위해 가장 적합한 주제적 요소였으며, 그들의 신화적 특성은 판타지영화에서 캐릭터와 의상을 통해 적극적으로 활용되면서 판타지영화에 주목하게 하는 주요 요인이었다.

판타지영화에 나타난 신화적 캐릭터의 특성은 의상을 통해서 더욱 분명하게 나타났으며, 판타지의 개념이 적극적으로 내포되어 있었다. 영웅, 여신과 같은 긍정적 이미지의 캐릭터 의상에서는 현실의 재현이 주요한 특성으로 작용했는데 반하여, 악마와 마녀와 같은 부정적 이미지의 캐릭터 의상에서는 공포, 욕망, 타자와 반문화의 특성이 주요 특성으로 작용했다. 은유와 상징은 전(全)캐릭터를 통해 나타낼 수 있는 특성이었으며, 해체와 변형은 의상보다는 캐릭터 간(間) 변화를 위한 주요한 특성으로 나타났다.

이상의 판타지의 개념적 분석을 통해 나타난 판타지영화 캐릭터 의상의 미적 특성은 전형성과 상징성, 기괴성, 관능성, 혼성성, 타자성으로 정립되었다. 영웅, 여신, 악마 캐릭터 의상의 대부분은 전형적이고 상징적인 요소를 통해 각 캐릭터에 내포된 이미지들을 특성화하고 있었으며, 다양한 요소들이 혼성적으로 나타나는 경향을 보였다. 반면에 기괴성은 악마와 마녀, 요정, 여전사 캐릭터 의상을 통해 나타났으며, 관능성은 마녀 캐릭터 의상에 주로 나타나는 특성이었고, 타자성은 악의 캐릭터인 악마, 마녀, 여전사 캐릭터를 특성화하는 요인이었다. 한편, 판타지영화의 악마나 마녀와 같은 부정적인 악의 캐릭터에서는 서구를 중심으로 한 이분법적 시각의 한계점이 드러났다. 그러나 이러한 악의

캐릭터들이 인간의 상상과 감성 속에서 창조되었기 때문에 다양한 일탈 행동을 하면서 판타지영화의 주요 동력이 되었으며, 그들의 의상이 다채롭게 디자인되고 혼성성을 추구하면서 현대사회가 바라는 창조적 영감의 원천이 되고 있었다. 따라서 판타지영화에서 선한 캐릭터의 의상이 상징적이고 전형적으로 전개되는 비하여 악한 캐릭터의 의상이 좀더 다양하게 전개되고 있었다.

연구 결과, 판타지영화에 등장하는 다양한 캐릭터들은 판타지영화의 동력이 되고 있었으며, 영화 의상은 캐릭터의 정보와 특성을 효과적으로 나타내고 판타지영화의 구성을 강화하는 중요한 요소였다. 한편, 판타지영화는 신화를 잃어버린 현대인에게 새로이 제공된 신화였다. 과거의 신화가 당대인들의 현실이었다면, 판타지영화는 오늘의 시대적 요청에 부합하는 이야기들이 사실적인 가상현실로 만들어지는 것으로 현대인의 또 다른 현실이 되고 있었다.

본 연구의 제한점은 판타지영화의 분석에 있어서 미국에서 제작되는 영화를 주요 분석 자료로 활용하였기 때문에 다양한 국적의 판타지영화를 분석하지 못한 점과, 연구의 사례로 활용한 다양한 사진들이 지면의 한계로 충분히 제시되지 못한 상태에서 본고에 제시된 사진들의 사례와 분석에 연구자의 주관적 성향이 개입된 점을 배제할 수 없는 한계점을 가진다. 그러나 본고가 우리나라에서도 판타지영화와 드라마가 꾸준히 제작되는 최근의 상황에 비추어 볼 때, 한국적 판타지영화나 드라마의 의상디자인을 위한 비교 자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

- 김성곤 (2002). *김성곤의 영화기행*. 서울: 효형 출판사.
- 김수경, 이인성 (2007). “1990년대 이후 영화 의상에 나타난 판타지: 판타지의 개념과 조형적 특성을 중심으로.” *복식문화연구* 15권 6호.
- 링크, 루서 (2005). *악마: 얼굴없는 가면*. 김병화 역. 서울: 심산 출판사.
- 문소영 (2005). *미술관에서 숨은 신화 찾기*. 서울: 안



- 그라픽스.
- 뤼상블레, 로베르 (2006). *악마, 천년의 역사*. 노영란 역. 서울: 박영률 출판사.
- 박정오 (2007). “비너스의 계보: 가부장제의 확립과 여신숭배의 변화.” *한국현대영미소설학회지* 14호 1권.
- 송태현 (2003). *톨킨, 루이스, 롤링의 환상세계와 기독교: 판타지*. 파주: 살림.
- 스미스, 제프리 노웰 (2005). *옥스퍼드 세계 영화사*. 이순호 외 역. 서울: 열린 책들.
- 유재원 (2005). *신화로 읽는 영화, 영화로 읽는 신화*. 서울: 까치.
- 이경기 (2001). *영화영상용어사전*. 서울: 다인미디어.
- 이유선 (2005). *판타지문학의 이해*. 서울: 역락.
- 장영란 (2003). *위대한 어머니 여신: 사라진 여신들의 역사*. 서울: 살림.
- 최기숙 (2003). *환상*. 서울: 연세대학교 출판부.
- 카루스, 폴 (2003). *악마의 역사*. 이지현 역. 서울: 더불어 책.
- 캠벨, 조셉 (1998). *신화의 세계*. 과학세대 역. 서울: 까치글방.
- 캠벨, 조셉 (2004). *천의 얼굴을 가진 영웅*. 이윤기 역. 서울: 민음사.
- 크루티어, 알레브 라이틀 (1997). *물의 역사: 세계의 신화·풍습·예술 속에 나타난 물의 이미지*. 윤희기 역. 서울: 예문.
- 토도로프, 츠베탕 (2005). *덧없는 행복*. 루소론, 환상문학서설, 토도로프 저작집. 이기우 역. 서울: 한국문화사.
- 헤이워드, 수잔 (1997). *영화 사전: 이론과 비평*. 이병기 역. 서울: 한나래.
- 후사인, 샤루크 (2005). *여신*. 김선중 역. 서울: 창해.
- 흠, 캐스린 (2000). *환상과 미메시스*. 한창엽 역. 서울: 푸른나무.
- Campbel Joseph and Moyers Bill (1991). *The Power of Myth*. N.Y.: Anchor books.
- In Encyclopædia Britannica (2007년 [2007년 4월 25일 검색]) “fantasy”; available from World wide Web@<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/689765/fantasy> <http://image.search.naver.com>
- Jackson Rosemary (2003). *Fantasy: The Literature of Subversion*. London, N.Y.: Routledge.
- Lenne Gérard (1985). *Le cinéma "fantastique" et ses mythologies, 1895-1970*. Paris: Henri Veyrier.
- Pelosato Alain (2005). *Un siècle de cinéma fantastique et de SF*. Paris: Le Manuscrit.
- Souriau Etienne (1990). *Vocabulaire d'Esthétique*. Paris: PUF.
- <http://image.search.naver.com>
- <http://movie.naver.com>