

동화를 각색한 영화 의상디자인 비교·분석 및 제작 연구

- 영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>을 중심으로 -

전 민 선·김 숙 진**

세종대학교 일반대학원 패션디자인학과 석사과정·세종대학교 일반대학원 패션디자인학과 교수**

A Study of Comparative Analysis and Making Based on Adapted Fairy
for Film of Costume Design

- Focus on <Mirror, Mirror> and <Snow White and the Huntsman> -

Min-Sun Jeon·Sook-Jin Kim**

Master course, Dept. of Fashion Design, Sejong University

Prof., Dept. of Fashion Design, Sejong University**

(2013. 7. 30. 접수; 2013. 9. 25. 수정; 2013. 9. 30. 채택)

Abstract

This paper compared and analyzed costume design shown in two movies that was adapted from the same original work, 'Snow White'. One movie consists of a western director and a western designer team while the other movie is shot by an Asian director and an Asian designer team. Two movies show similarity and difference in expression of characters in 'Snow White'. The findings are as followed;-

Both movies project an image of modern women, which is mainly represented by active and confident women, However, Ishioka Eiko, the costume designer of <Mirror, Mirror>, created unique costume in the movie by applying splendid and vivid colors to western costume to make exotic feeling. On the other hand, Colleen Atwood, who was inspired by costume in each historic period and region of the Western. created costume that was closer to the tradition of the Western in his movie, <Snow White and the Huntsman>.

The purpose of this study is to help the Korean movie industry to find a way to advance to the world market by fully understanding how the Easterners and the Westerners feel and express 'Snow White'. Moreover, this study may present a chance to review importance and value of the movie costume design area.

Key Words: Snow white(백설공주), Movie(영화), Costume design(의상디자인), Fairy tale(동화)

I. 서 론

다매체, 탈 장르의 시대라고 불리는 오늘날 문학과 영화가 맺는 관계는 더욱 긴밀해지고(강수경, 2006), 문학작품은 원천 콘텐츠로서 다중매체에서 각색, 변형 등을 통해 다양하게 활용

되고 있다. 이와 같은 흐름 속에서 더는 영화로 만들 소재가 고갈된 영화계에서는 문학작품 중에서도 '동화'라는 소재를 적극적으로 받아들이고 있다. 유년시절 대중들이 상상했던 동화 속의 세계는 현대의 최첨단 기술과 영화라는 제7의 예술과 만나와 만나 화려한 영상미와 함께

Corresponding author; Sook-Jin Kim

Tel. +82-10-5343-2346, Fax. +82-2-3408-4343

E-Mail : ksjina@sejong.ac.kr

대중들의 유년시절 향수를 불러일으키기 때문이다. 또한, 성인이 된 대중은 유아기에 경험했던 동화가 자신들에게 알맞게 변형된 이야기로 다가왔을 때, 창작된 이야기와는 또 다른 재미를 느끼게 된다(이채론·정동환, 2012).

‘동화’가 영화 매체로 전환되는 현상에 대한 연구는 2000년대에 들어 꾸준히 이루어지고 있다. 연구자 김경란(2010), 유지현(2008), 박민영(2009) 등은 ‘동화’가 ‘영화’라는 매체로 전환되면서 어떠한 부분이 새롭게 해석되었는지, 변형되었는지에 대해 연구하였다. ‘백설공주’에 관한 연구로는 권영경(2009), 최지혜(2007)의 디즈니 애니메이션 『백설공주와 일곱 난쟁이』와 동화 『백설공주』 비교 고찰한 연구가 있다. 이처럼 문학학회에서는 ‘동화’의 영화화에 대한 연구는 다양한 관점에서 고찰되고 있었다. 하지만 디자인학회에서 이루어진 연구로는 연구자 이채론·정동환(2012)의 독일민담의 잔혹성이 현대의 영상매체 중 영화와 드라마 장르에 어떻게 나타났는지에 관한 연구와 광고사진에 차용된 동화에 대한 연구, 장혜숙(2011)의 매체가 전환된 텍스트의 특성이 매체에 적합하게 의상이 제작되었는지에 대한 연구, 남윤숙, 김복희(2009)의 동화 속 악녀 의상의 색채와 이미지를 분석한 연구뿐이다.

이처럼 주로 ‘동화’의 영화화를 문학적으로 접근하여 고찰한 연구는 활발히 이루어지고 있지만 ‘동화’를 소재로 한 영화 의상에 관한 연구는 미미한 실정이다. 이에 본 연구는 같은 원작 동화를 다르게 각색한 영화 두 편을 선정하여, T다.

백설공주의 이야기는 전 세계적으로 수많은 이본이 존재하지만, 70여 개국의 언어로 번역된(조현영, 2010) 동화이자 가장 대중적으로 알려진 그림형제의 「가정과 아동의 동화 (Kinder-und Hausmärchen)」에 53번째로 수록된 “슈네비트헨 Sneewittchen” (이하 KHM53. 『백설공주』)를 원작 동화 기준으로 하였다. 영화선정은 KHM53. 『백설공주』를 바탕으로 다르게 각색한 영화 <백설공주(Mirror, Mirror)> (이하 영화<Mirror, Mirror>)와 <스노우 화이트 앤 더 헌츠맨(Snow White and the Huntsman)> (이하 영화<Snow White and the Huntsman>)로 하였다.

두 영화의 의상디자이너 이시오카 에이코(Ishioka Eiko)와 콜린 앳우드(Colleen Atwood)는 다수 영화제에서 수상 및 후보지명 이력이 많다. 영화의상디자이너가 각종 영화제에서 수상하거나 후보로 지명되기를 거듭하면서 영화 자체를 신뢰할 수 있게 만드는 역할을 한다(이희현, 이유경, 2005). 또한 이시오카 에이코는 동양인이고 콜린 앳우드는 서양인으로, 각 영화에 동·서양의 감성이 각각 어떻게 표출되는지 비교·분석할 수 있을 것이라 사료되었기 때문에 두 영화를 선정하였다.

연구의 내용은 첫째, 영화 스토리의 기본이 되는 원작 KHM53. 『백설 공주』의 변천사와 영화의상의 개념 및 역할에 대해 살펴보았다. 둘째, 영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의 작품 분석을 통해 원작 KHM53. 『백설공주』와 어떠한 점이 변형되었는지 고찰하였다. 셋째, 두 영화 의상디자인에 어떠한 표현특성이 나타나는지 비교·분석 하였다. 넷째, 두 영화의 전체적인 의상에서 나타나는 동서양의 감정표현에 대해 비교하였다. 다섯째, 두 영화의 비교분석을 통하여 새로운 가상의 영화 <백설 공주>가 한국에서 제작된다는 설정 하에 영화의상디자인을 제시하였다.

본 논문은 두 영화의 분석을 통해 같은 원작에 대해 동양인과 서양인이 각각 어떻게 느끼고 표현했는지를 충분히 이해함으로써 앞으로 우리나라의 영화의상디자인 분야의 중요성 및 가치를 재고하는 계기가 되는 것에 목적 및 의의가 있다.

II. 이론적 배경

1. 그림형제의 KHM53. 『백설 공주』의 원작 및 변천사

백설공주의 이야기는 1600년대부터 사람들의 입을 통해 내려오던 구비문학이었다. 때문에 백설공주 이야기는 아시아, 유럽, 아프리카, 아메리카 등 전 세계적으로 수백 가지의 이본이 존재하고 있다(조현영, 2010). 수많은 이본과 동화

작가들이 존재하지만 그림 형제의 「가정과 아동의 동화 (Kinder-und Hausmärchen)」는 2005년 유네스코 공식 세계기록문화유산으로 지정되었으므로, 그 세계적인 위상과 중요성은 이미 공인되었다고 사료된다(조현영, 2010). 때문에 본 연구자는 그림형제의 KHM 53번째에 수록된 KHM53. 『백설공주』에 대해서 살펴보았다.

1812년 처음 발간된 KHM은 그림 형제가 독일에서 내려오던 민담을 수집하여 훼손하지 않은 그대로의 내용이 수록되어 있었다. 하지만 재미가 없고, 잔인하며 폭력적이란 지적을 받은 그림형제는 빌헬름의 주도하에 사회적 분위기와 교육적 요구에 따라 7차례의 증편과 개편이 이루어졌다(이혜정, 2010).

1810년의 <백설공주> 최초 필사본에 의하면 백설공주를 내쫓은 사람은 다름 아닌 그녀의 생모였다. 다만, 생모는 백설공주를 숲 속에 버릴 뿐 죽이려고 하거나 죽이기 위해 사냥꾼을 보내지는 않는다. 또한 공주를 죽음에서 깨운 사람도 왕자가 아니라 그녀의 친 아버지인 왕이었다(이혜정, 2010). 생모가 딸을 숲속에 버린다는 무정함과 친아버지와 의 근친상간을 연상하게 하는 내용을 바꾼 것이다.

하지만 최근 대중들은 백설공주 이야기라면 흔히 일곱 난쟁이와 “언젠가 나의 왕자님이 오실거야”라는 노래를 부르며, 아름다운 백설공주가 등장하는 디즈니 애니메이션 『백설공주와 일곱 난쟁이』의 이미지를 떠올리곤 한다(조현영, 2010). 이는 디즈니의 애니메이션이 전 세계적으로 수출되면서 유명해졌기 때문이다. 이렇게 애니메이션을 통한 전 세계적인 흥행에 힘입어, 동화책으로도 유명해진 백설공주 이야기는 시대와 문화권에 따라 다양한 매체를 통해 끊임없이 재생산되고 있다.

2. 영화의상

영화란 현대사 속에서 발전을 거듭해온 주요 예술 중의 하나로, 빛으로 투영해 낸 스펙터클과 이야기로 ‘시각적인 문학’이라 할 수 있다(박옥미, 2013). 하지만 영화가 처음 시작했던 과거에는 보여주고자 하는 사실적인 영상에만 중점

을 두었다. 하지만 20세기에 들어서는 환상세계의 창조와 실제 세계의 모방을 가능하게 만든 기계적 재생이라는 새로운 기술에 힘입어서(John Hill, Pamela Church Gibson, 2004), 영상 매체들의 선두주자로 우뚝 서게 되었다. 새로운 기술들의 발전은 오늘날 현대에서 주목받는 판타지 장르의 발전으로 이어졌다. 판타지 장르의 영화는 복잡하고 고단한 일상에서 벗어나고 싶은 현대인의 욕구를 충족시켜주는 역할을 하며 사랑받고 있다.

하지만 판타지 장르의 영화는 가상의 세계를 배경으로 하는 경우가 많으므로 일상적인 의상 혹은 지나치게 시대적 의상을 사용할 경우 판타지적인 신비로움이 반감 될 수 있다. 그래서 판타지 장르의 영화 의상은 영화 속 가상현실을 시각화 하는 데 있어서 큰 역할을 차지한다(류수현, 김민자, 2007). 또한 영화 의상은 캐릭터의 심리상태, 성격, 직업 그리고 영화의 시대 혹은 배경 및 상황 등을 이해할 수 있는 영상 언어로서의 중요한 역할을 한다. 즉, 의상은 ‘내가 누구인지’를 알리고, 또 ‘누가 누구인지’를 규정하는 사회의 상징적인 표현체계로서 작용하는 것이다(배상준, 2012).

이처럼 영화 속 중요한 시각적 요소 중 하나인 영화의상은 크게 ‘시대영화 의상’, ‘현대 의상’, ‘미래 의상(SF, 판타지) 의상’으로 나눌 수 있다. 하지만 판타지 장르의 영화에서는 시대와 현대, 미래의 의상이 혼합된 형태로 의상이 주로 나타난다. 이러한 현상은 정확한 시대적 배경이 없고 현실 세계와 가상의 세계가 뒤섞인 판타지 장르의 특성 때문이다. 각 시대, 여러 나라의 복식들이 갖는 적극적인 메시지 전달을 위한 상징적인 표식들이 다양하게 뒤섞이는 것이라 할 수 있다(김수경, 이인성, 2007). 때문에 각 시대와 동·서양 복식이 혼합된 형태의 영화의상으로 하여금 관객들은 판타지 영화의 배경에 대한 이해를 돕고 상상 속에만 있던 가상의 세계의 신비로움에 더욱 빠져들 수 있도록 한다. 이처럼 영화의상은 관객들에게 이해력과 상상력을 주는 가장 큰 시각적 매체라고 할 수 있다.(송영경, 임영자, 2010)

하지만 영화 의상에 대한 인식이 부족하던 시기에는 시대적인 배경을 취하는 영화에서 영화

의상은 역사적 고증으로서의 역할만 하곤 했다. 하지만 판타지 장르와 블록버스터급의 판타지, SF 영화가 급증함에 따라 시대나 동·서양의 지역적 특성 등이 뒤섞여 제 3세계로 재창조 된 배경에 맞추어 디자이너의 상상력을 바탕으로 제작되는 영화의상의 중요도가 높아지고 있다.

III. 영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman> 작품 분석

1. 영화 <Mirror, Mirror>

영화 <Mirror, Mirror>는 악랄하지만, 웬지 미워할 수 없는 왕비와 순수하면서도 용감한 공주가 서로 왕자와 왕국을 차지하기 위해 싸우는 로맨스 판타지 영화이다. 영화적 배경은 디즈니의 애니메이션 <백설공주와 일곱 난쟁이>에서 나왔을 법한 느낌의 동화적인 느낌을 느끼게 한다. 이 때문에 성인 관객들에게 어렸을 때 읽으며 상상했던 동화의 세계에 온 것 같은 향수를 불러일으키며, 어린 관객들에게는 동화책으로 읽는 것과는 또 다른 느낌으로 새롭게 다가온다.

그리고 영화 <Mirror, Mirror>는 원색적이면서도 다채로운 색채와 화려하고 과장된 의상들, 한 장면 한 장면 아름답고 강렬한 영상미가 특징적이다. 영화 의상은 전반적으로 서양의 복식의 형태를 토대로 했지만, 동양의 오방색과 의상의 장식 및 문양 등에서 동양의 특징이 나타났다. 동·서양의 특징들이 혼합되어 나타나면서 밝고 경쾌하면서도 판타지적인 느낌을 느끼게 한다. 전반적인 스토리 구조와 연출은 KHM53. 『백설공주』의 동화적 느낌을 최대한 살려 표현하였음을 알 수 있었다.

의상을 담당한 이시오카 에이코(Ishioka Eiko)도 영화의상뿐 만 아니라 뮤직비디오, CF, 뮤직컬, 포스터 디자인 등 다양한 디자인 분야에서 활동하는 멀티디스플레이너 디자이너라고도 할 수 있다. 영화에서 의상감독을 맡은 작품으로는 <드라큐라(1992)>, <더 셀(2000)>, <더 폴: 오디어스와 환상의 (2006)>, <신들의 전쟁(2011)>, <백설

공주 (Mirror, Mirror, 2012)> 등이 있다. 이시오카 에이코의 대부분 영화 의상은 하나의 예술작품 같이 정교하고 독특한 미를 느끼게 하며, 화려한 색채가 돋보이는 것이 특징이다. 영화 ‘드라큐라(1992)’로 제 65회 미국 아카데미 시상식 의상상을 수상경력이 있으며(김희정, 2009), 이외에도 BAFTA, 칸느 등 각종 영화제에서 의상상을 받은 이력이 있다. 이번작품으로도 제 85회 아카데미 영화제 의상상에 노미네이트되었다.

2. 영화 <Snow White and the Huntsman>

KHM53. 『백설 공주』에서 젊음 및 아름다움에 대한 갈망과 질투에 대한 부분을 극대화시켜 표현하였다. <Snow White and the Huntsman>은 판타지 액션 모험 장르로 막대한 자본과 화려한 CG 기술로 제작된 블록버스터 영화로 기획 단계부터 3부작 시리즈로 구상 되었다. 루퍼트 샌더스(Rupert Sanders) 감독은 ‘백설공주’를 각색한 수많은 영화와 애니메이션에서 표현한 백설공주 캐릭터와 차이를 주기 위해 <나니아 연대기>, <반지의 제왕>과 같은 대서사 판타지 장르를 선택하였다. 이러한 판타지 영화에서는 절대 권력을 손에 넣으려는 악의 세력과 이를 막는 선의 대립을 보여주며, 신화적 특성의 다양한 캐릭터들이 등장한다(김수경, 이인성, 2010). 백설공주는 어둠의 지배에서 나라를 구할 유일한 빛의 구원자라는 설정과 신비한 힘을 가진 정령들과 드워프(dwarf)족으로 신화적 특성을 가진 캐릭터임을 알 수 있다. 그리고 왕국에서 밀려난 공주가 난쟁이와 요정 종족을 만나 세력을 확장해 나가는 설정과 선과 악의 대립 등의 서사 구조는 영웅담 신화의 전형적인 서사를 따르는 것을 알 수 있다(장영엽, 2012.05.30).

의상을 담당한 콜릿 옛 우드는 영화의상을 담당할 영화작품만 해도 46편에 달하며 대부분 미국 할리우드에서 제작되는 영화들의 영화의상을 담당하였다. 담당할 많은 작품들에서 일본의 기모노 의상부터 서양 시대극 의상, 현대의상까지 다양한 의상들을 담당하였고 잘 소화해 미국 및 영국 아카데미 시상식에서 의상상을 수상하였다. <시카고(2002)>, <게이샤의 추억(2005)>,

<이상한 나라의 앨리스(2010)>로 미국 아카데미 영화제 시상식에서 의상상을 세 번이나 수상하였고, <게이샤의 추억(2005)>, <슬리피 할로우(1999)>로 영국 아카데미 영화제 시상식에서 2번 수상하였다. 또한 이번 작품<Snow White and the Huntsman>으로도 제 85회 아카데미 시상식 의상상 부문에 노미네이트되었다.

IV. 영화<Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의상디자인 표현특성

본 장에서는 두 영화의 공통되는 5장면을 선정하여 각 캐릭터에게 어떠한 의상을 디자인하였는지, 각 의상을 통해 캐릭터를 어떻게 표현하고자 하였는지에 대해 파악해보았다.

이를 위해 색상, 소재, 문양, 형태(실루엣), 표현특성으로 나누어 비교·분석하였다. 다섯 가지 요소는 의상에 나타나는 인물의 특성을 상징적으로 표현하기 때문에, 인물의 성격 및 특성을 판단할 수 있는 중요한 근거가 된다. 표현특성은 색상, 소재, 문양, 형태를 종합하여 나타나는 이미지를 뜻하며, 색상, 소재, 문양, 형태 등을 종합하여 도출하였다. 형태(실루엣)에 관한 용어는 정홍숙(2009) 저자의 ‘서양복식문화사’를 참고하였다.

1. 영화 <Mirror, Mirror>

영화 <Mirror, Mirror>와 영화 <Snow White and the Huntsman>에서 공통으로 나타나고 있는 총 5장면을 선정하였으며, 장면별로 나타나는 의상 디자인을 분석하였다.

<사진1>은 왕비가 왕자에게 사랑의 묘약을 먹이고 거짓으로 사랑에 빠진 왕자와의 결혼식 장면이다. 결혼식장에 막 도착한 왕비의 드레스는 크리놀린(crinoline) 실루엣과 오프 숄더(off shoulder) 네크라인 형태로, 어깨를 드러내며 여성스러움을 강조하였다. 소매부리는 풍성하게 주름을 잡아 완만한 곡선 형태를 이루고 있는데, 이는 여성스럽고 우아한 느낌을 준다. 새하얀 새틴을 이용한 섬세한 꽃잎 장식은 현재 나라의 재정 상태는 고려하지 않은 채, 호화로운 드레스를 입는 것으로 보아 왕비의 사치와 낭비를 일삼는 생활을 짐작할 수 있다.

<사진2>는 왕비가 거울의 방에서 거울과 대화하는 장면이다. 이 장면에서 입은 실크 드레스의 노란색은 동양의 오방(五方)색 중에서 노랑은 중앙에 위치한 색으로 황제를 뜻하였던 색으로, 권위와 권력, 화려함의 상징으로 사용되곤 하였다(김영인 외, 2009). 전체적인 실루엣은 과하게 부풀어진 버슬 스타일 드레스에 데콜테(decollete) 네크라인을 하고 있지만, 이를 레이스로 목까지 덮는 형태로 은밀하게 비치도록 디자인하였음을 알 수 있다. 소매는 사치스러운 장식적으로 사용되던 행잉 슬리브(hanging sleeve)를 이용하여 왕비의 사치스러운 모습을 상징적으로 나타내었다.

<표 1> 영화 <Mirror, Mirror>의 다섯 장면

장면1	장면2	장면3	장면4	장면5
				
<사진1>	<사진2>	<사진3>	<사진4>	<사진5>

(출처: Mirror, Mirror DVD capture)

<표 2> 영화 <Snow White and the Huntsman>의 다섯 장면

장면1	장면2	장면	장면4	장면5
				
<사진6>	<사진7>	<사진8>	<사진9>	<사진10>

(출처: Snow White and the Huntsman DVD capture)

<사진3>은 왕비가 신하에게 백설 공주를 죽이라고 명령하는 장면이다. 이 장면은 파티장면부터 이어지는데, 파티에 초대된 사람들의 복장은 대부분 무채색 혹은 페일(pale)톤이지만 왕비 홀로 화려한 빨간색 드레스를 입음으로써 파티의 주인공이면서도 왕비로서의 권위를 나타낸다. 또한 크리놀린 스타일의 둥근 실루엣 드레스에 V넥라인과 위로 솟은 숄더 라인의 세부적인 선은 왕비의 권위적인 면을 더욱 부각하고자 했음을 알 수 있다. 또한 색채와 형태를 종합해보면 왕비의 예민하고, 흥분된 감정을 표현하고자 했음을 알 수 있다.

<사진4>는 백설 공주가 성에 갇혀 지내고 있는 모습이다. 연한 파스텔(pastel) 톤의 분홍색과 노란색의 드레스는 크리놀린 스타일의 드레스이지만 왕비에 비해 스커트의 폭이 좁고, 데콜테 넥라인도 모서리는 둥글게 처리하여 완만하게 처리하였다. 또한 풍성한 주름이 들어간 퍼프소매와 잔잔한 꽃무늬 자수는 공주를 여성스러우면서도 귀여운 이미지를 느끼게 한다. 하지만 동시에, 왕비에 비해 소박한 실루엣과 연한 컬러의 배색은 왕비보다 미약한 존재감을 가진 캐릭터로도 해석 될 수 있다.

<사진5>는 백설 공주가 마지막으로 왕비와 대결하는 장면이다. 오픈 숄더 셔츠 고무줄로 어깨에 고정하는 형태로 풍성한 주름이 잡힌 소매로 이어지며, 전체적으로 곡선으로 이루어져 있다. 여성스럽고 부드러운 이미지를 느끼게 하지만 이를 코르셋이 잡아주는 역할을 한다. 코르셋이 허리를 잘록하게 조이고 이는 와이드 팬츠와 대조를 이루며, 여성성과 실용성, 부드러움

과 강한 이미지 모두를 나타낸다. 이때의 파란색은 희망, 이상, 진리, 냉정, 젊음 등을 상징한다.(문은배, 2002) 이로써, 백설 공주는 더 이상 어린 공주의 수동적인 이미지가 아닌 나라를 구할 희망의 상징이 되며, 캐릭터의 존재감이 부각되기 시작한다.

2. 영화 <Snow White and the Huntsman>

영화 <Mirror, Mirror>와 영화 <Snow White and the Huntsman>에서 공통으로 나타나고 있는 총 5장면을 선정하였으며, 각 장면별로 나타나는 의상디자인을 분석하였다.

<사진6>은 '라베나'의 계약으로 왕과 결혼하는 장면이다. 웨딩드레스의 허리는 딱 조이고 스커트는 허리가 끝나는 부분부터 A라인으로 직선적으로 떨어지는 실루엣으로 크리놀린 스타일을 왕비의 캐릭터에 맞게 변형하였다. 또한 직선적인 데콜테 넥라인과 정교하게 엮어 만든 어깨 장식은 경직되고 엄숙한 분위기의 결혼식 상황과 왕비의 차가우면서도 우아한 모습을 잘 표현하고 있다.

<사진7>은 왕비가 된 '라베나'가 거울과 대화하는 장면이다. 이 장면에서 거울은 왕비보다 백설 공주가 더 예쁘며, 그녀의 뺨을 핥으면 불로영생을 할 수 있다고 한다. 이 장면에서 왕비는 몸의 실루엣을 자연스럽게 드러내는 슬림 실루엣 드레스를 입었지만, 박스형 실루엣의 길게 늘어지는 가운을 입어 전체적으로 H라인 실루엣으로 전체 실루엣이 직선적으로 떨어

<표 3> 영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의 의상디자인 표현특성

	영화 <Mirror, Mirror>	영화 <Snow White and the Huntsman>
<장면1> 결혼식 장면		
색상	하얀색(White)	은색(Silver)
소재	새틴(Satin)	새틴(Satin)
문양	없음	잔잔한 꽃무늬 자수
형태	실루엣: 크리놀린 실루엣 네크라인: 오프 숄더 슬리브: 비숍 슬리브	실루엣: 변형된 크리놀린 스타일 네크라인: 데콜테 네크라인 슬리브: 피티드 슬리브 디테일: 어깨장식- 얇은 대나무 장식
표현특성	우아함, 경쾌함, 사치스러움	경직된, 차분함, 엄격함,
<장면2> 거울과 대화하는 장면		
색상	노란색 (Yellow)	은색 (Silver)
소재	새틴(Satin)	비즈
문양	없음	없음
형태	실루엣: 버슬 실루엣 네크라인: 데콜테 네크라인 슬리브: 행잉 슬리브	실루엣: 드레스- 슬림 실루엣, 가운- 박스형 실루엣 네크라인: 데콜테 네크라인 슬리브: 피티드 슬리브
표현특성	권력, 권위, 화려함, 사치	차가움, 권위, 권력
<장면3> 왕비가 백설공주를 죽이려는 장면		
색상	빨간색 (Red)	검은색(black), 금색(gold)
소재	실크	망토: 깃털 / 드레스: 실크
문양	공작새 깃털 모양의 자수	유기적인 형태의 자수
형태	실루엣-크리놀린 실루엣 네크라인-V네크라인 숄더 라인- 위로 솟은 어깨장식 슬리브- 벨 모양 슬리브	실루엣- 드레스: 프린세스 실루엣, 망토: A라인 실루엣 네크라인- V네크라인 슬리브- 피티드 슬리브
표현특성	흥분감, 예민함	슬픔, 두려움, 일그러진 내면
<장면4> 백설공주가 성에 갇혀 지내는 모습		
색상	분홍색(Pink)과 노란색(Yellow)	카키색(Kaki)
소재	새틴	스웨이드
문양	꽃 문양	없음
형태	실루엣: 크리놀린 실루엣 네크라인: 스퀘어 네크라인 슬리브- 퍼프 슬리브	실루엣- 프린세스 실루엣 네크라인- 데콜테 슬리브- 퍼프 슬리브에 슬래시
표현특성	귀여움, 여성스러움, 연약함	좌절, 시련
<장면5> 백설공주가 왕비와 싸우는 장면		
색상	파란색(Blue), 검은색(Black)	은색(Silver)
소재	면	금속
문양	나뭇잎 모양	방패에 나무 문양
형태	실루엣: 박스형 셔츠 & A라인 팬츠 네크라인: 오프 숄더 디테일: 코르셋 장식	실루엣- 슬림 실루엣 네크라인- 라운드 네크라인 슬리브- 피티드 슬리브
표현특성	정의, 냉정, 용기, 능동적	강인함, 여성스러움, 적극적, 용기

지는 느낌을 들게 한다. 이러한 실루엣과 섬세한 비즈장식은 금속 느낌을 주면서 왕비의 차가운 모습을 잘 나타낸다.

<사진 8>은 왕비가 백설 공주에게 독사과로 죽이려 하는 장면이다. 상반신은 타이트하게 피트 시키고 허리는 조이며 헴(hem)라인은 플레어로 처리한 프린세스(princess) 실루엣의 드레스를 입고 있으며 직선적으로 떨어지는 A라인 실루엣의 망토를 위에 걸치고 있다. 어두운 청록색과 검정색 깃털로 이루어진 망토를 걸친 왕비의 의상은 사냥꾼의 도끼질에 까마귀가 되어 흩어져 날아가는 장면이 이어져 망토가 까마귀의 깃털로 이루어졌음을 표현하고자 했던 디자이너의 의도를 알 수 있다. 왕비 망토의 어두운 검푸른색의 까마귀 깃털은 신비로움, 슬픔, 죽음, 두려움 등을 상징한다(김영인 외, 2009). 또한 망토 안에 입은 금색의 타이트한 드레스의 유기적 형태의 자수와 망토는 왕비의 욕망과 미에 대한 집착, 백설공주의 아름다움에 대한 질투 등으로 일그러진 어두운 내면을 표현한다.

<사진9>는 백설공주가 왕이 죽고 난 뒤, 성에 갇혀서 지내는 장면이다. <Mirror, Mirror>와는 달리 감옥에 갇혀 낡고 더러운 드레스를 입고 있는데, 이는 공주가 아닌 죄인 취급을 받고 있는 백설공주의 상황을 말해주고 있다. 전체적인 실루엣은 직선적으로 떨어지는 프린세스 실루엣이다. 데콜테 네크라인으로 전체적으로 직선적인 느낌이지만 백설공주의 의상을 자세히 살펴보면 린넨 소재의 슈미즈(chemise)를 입고 있고, 그 위에 스웨이드 소재로 된 의상을 덧입고 있음을 알 수 있다. 전체적으로 부드러움과 직선적인 느낌이 적절하게 혼합하여 백설공주가 감옥에 갇혀 지낼 때부터 모험을 끝낼 때까지 자연스럽게 표현할 수 있도록 하였다.

의상에 사용된 카키색의 기본이 되는 초록색은 희망과 평화, 자연, 대지의 풍요 등을 상징하는 색(문은배, 2002)이지만 탁한 초록색을 사용함으로써 백설공주의 희망과 평화가 잠재되어 있는 것으로 해석할 수 있다.

<사진10>은 백설공주가 왕비와 싸우기 위해 군대를 이끌고 성에 이끌고 왕비와 대적하는 장면이다. 갑옷을 투피스 형태로 몸에 딱 맞는 슬림 실루엣을 이루고 있다. 갑옷이라는 아이템만

으로 강인함을 나타낼 수 있기 때문에 디자이너는 둥근 네크라인과 솔더 라인 등을 통해 최대한 여성의 곡선을 살려 여성스러움을 나타내고자 했음을 알 수 있다. 드레스 대신 갑옷을 입은 백설공주는 더 이상 성의 감옥에 갇혀 지내던 힘없는 공주가 아닌 강인하고 용감한 구원자 캐릭터로 변모하였음을 알 수 있다.

V. 영화<Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman> 의상의 표현특성 비교·분석

영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의상의 표현특성을 비교·분석한 결과는 다음과 같다(표 1).

두 영화 의상의 공통점으로는, 비슷한 서사구조를 지녔으며, 판타지 장르인 점이다. 두 영화의 의상디자이너는 판타지 장르의 특성으로, 동화 속에 나타나는 시대적 배경이 확실하지 않아 디자이너의 상상력으로 캐릭터를 표현하였다. 때문에 여러 시대와 지역적 특성이 혼합되어 표현되는 특성을 지니고 있다.

하지만 영화의 전체적인 시·공간적 배경과 등장인물의 성격, 세부적인 색상, 문양, 소재, 형태, 표현특성에 있어 조금씩 차이를 보였다.

영화 <Mirror, Mirror>의 왕비 의상<사진1>, <사진2>, <사진3>은 주로 고채도, 고명도의 비비드(vivid) 컬러를 사용하였으며, 문양은 거의 사용하지 않았다. 과장된 크리놀린 실루엣과 버슬 실루엣을 주로 나타난다. 크리놀린과 버슬 실루엣은 둥근 곡선의 형태로, 여성스럽고 부드러운 이미지만을 나타낼 수 있다. 때문에 의상디자이너는 데콜테, V 네크라인과 위로 솟은 어깨장식 등 적절하게 직선적인 요소를 섞어 사치스럽고, 권위적인 왕비의 캐릭터를 밝고 경쾌하게 표현하였다. 왕비의 의상들은 왕비의 존재감을 뚜렷하게 드러내고 있으며, 여성스러움, 화려함, 사치스러움, 질투, 허영심 등의 표현특성이 나타난다.


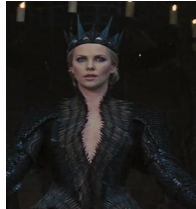
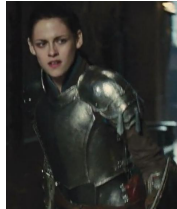


반면에 백설공주<사진5>, <사진6>는 연약하

<표 4> 영화 <Mirror, Mirror>에서 나오는 동양적 특징들

의상의 디테일		문양	
			
<사진11>	<사진12>	<사진13>	<사진14>

(출처: Mirror, Mirror DVD capture)

<표 5> 영화 <Snow White and the Huntsman>에서 나오는 서양의 특징들

의상의 디테일			문양	
				
<사진15>	<사진16>	<사진17>	<사진18>	<사진19>

(출처: Snow White and the Huntsman DVD capture)

고 순수한 느낌의 파스텔 톤 드레스를 입고 맨 처음 등장하여 왕비보다 상대적으로 약한 캐릭터 존재감을 나타낸다. 귀여움, 순수함 등의 이미지와 나약함과 같은 수동적 이미지를 동시에 부각시킨다. 하지만 영화의 후반부로 갈수록 점점 성장하게 되는 백설공주의 의상은 고채도, 고명도의 파란색과 검정색이 대비되는 의상으로 교체되어, 희망, 이상, 진리, 냉정, 용기 등의 능동적인 이미지를 부각시킨다.

영화 <Snow White and the Huntsman>의 왕비 의상 <사진6>, <사진7>, <사진8>은 저명도의 은색, 검은색 등 어두운 컬러를 주로 사용하였다. 소재는 여성스러움을 나타내는 새틴이나 은색의 비즈 장식 등을 이용하여 차가운 금속 느낌을 표현하였다. 실루엣은 크리놀린, 프린세스 실루엣을 변형하여 직선적으로 떨어지는 A라인 실루엣이 주로 나타났다. 어두운 컬러와 직선적인 실루엣의 의상들은 왕비의 캐릭터를 차갑고 권위적이며 엄격한 성격의 인물로 표현하였다. 전

반적으로 왕비의 차가움, 엄격함, 권위, 슬픔, 두려움, 일그러진 내면, 시련 등의 표현특성이 나타난다.

백설공주 <사진5>, <사진6>도 왕비와 마찬가지로 주로 저명도, 저채도의 어두운 컬러가 나타났다. 이는 <Snow White and the Huntsman>의 배경이 ‘어둠의 세계’라는 설정 때문이며, 인물들을 전체적으로 우울하고 어둡게 표현하였다. 백설공주가 처음 등장하는 장면의 의상은 부드러운 린넨 소재의 슈미즈와 뽀뽀한느낌의 스웨이드 소재의 믹스매치를 통해 여러면서도 강인한 캐릭터임을 나타내고 있다. 하지만 퍼프소매는 마지막 비와 싸울 때의 갑옷 의상에서도 연속적으로 사용함으로써, 디자이너는 백설공주의 강인함뿐만 아니라 여성스러운 면도 부각하려 했음을 알 수 있다. 백설공주의 의상들에는 강인함, 여성스러움, 좌절 등의 표현 특성이 나타난다.

VI. 영화<Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman> 의상에 나타난 동·서양 디자이너의 감성표현 비교

영화 <Mirror, Mirror>는 동양의 이시오카 에이코가 의상 감독을 맡은 작품이며, 영화 <Snow White and the Huntsman>는 서양의 콜린 앳우드 가 의상 감독을 맡은 작품이다. 때문에 영화 <Mirror, Mirror>에는 동양인의 감성이, 영화 <Snow White and the Huntsman>에는 서양인의 감성이 나타나고 있다. 특히 의상의 디테일 장식, 장신구 및 문양에서 두드러지게 드러났다.

이에 본 장에서는 동양인과 서양인의 영화의 상디자이너가 표현한 캐릭터 의상에 나타난 동·서양 감성표현을 비교·고찰하였다.

1. 영화 <Mirror, Mirror>

<영화 Mirror, Mirror>의 의상디자이너인 이시오카 에이코는 일본 출생 디자이너로, 동양적인 오방색을 이용한 화려한 색채를 즐겨 쓰는 디자이너이다.

이번 작품 또한 동양적인 오방색이 주로 나타났으며, 각 캐릭터의 의상의 디테일 및 문양과 영화배경 등에서 동양적인, 특히 일본인의 감성이 묻어나고 있음을 알 수 있었다(표 4).

<사진11>의 백설공주 망토에 달린 리본의 형태는 아기자기하고 귀여운 느낌

의 리본으로, 성인에게 큰 리본을 두드러지게 디자인한 것은 일본적 감성의 표출로 볼 수 있다. 일본인들은 여성은 귀엽고 소녀처럼 생각하는 경향이 많은데, 이러한 가치관이 묻어나오는 것이라 사료된다. <사진 12>의 백설공주 드레스 뒤에 달린 큰 주황색 리본은 일본의 기모노(Kimono)'를 묶는 띠인 오비(Obi)의 변형이라 할 수 있다. 또한 서양에서는 아동이 아닌 성인에게 이토록 큰 리본을 다는 복식은 찾아 볼 수 없다.

<사진 13, 14>는 일본인들이 가장 좋아하는 벚꽃 자수와 국화 문양의 패턴이 들어가 있음을 알 수 있다. 일본에서의 국화문양(꽃잎이 16개)

은 주로 황실, 귀족층을 상징하는 꽃이기도 하다. 하지만 영화에서는 꽃잎을 20개로 변형시켜 표현하였다. 또한 자수를 규칙적으로 나열하는 것이 아닌 회화 풍으로 그리는 것처럼 배치하고 여백의미를 주는 형태는 동양적인 자수의 특징이라 할 수 있다.

2. 영화 <Snow White and the Huntsman>

영화 <Snow White and the Huntsman>의 디자이너인 콜린 앳우드와 루퍼트 샌더스 감독인 서사 구조부터 영화적 배경, 캐릭터의 의상 등의 상당한 부분을 중세의 이미지를 차용하고 있다(표 5).

그것은 비판적이거나 부정적인 사회현상, 마법이나 종말에 대한 공포 등에 대한 중세 이미지에 대한 서양인의 인식 때문이다. 이러한 이미지 말고, 셰익스피어의 여러 작품에서 보듯이 영국 왕들의 용맹함, 요정이 나타나는 숲 등 낭만적인 중세의 요소로 간주될 만한 것들도 있었다. 바로 이러한 이미지 모두가 이 작품에 보여지고 있다(박용진, 2009).


<사진 15>의 뾰족한 왕관과 <사진16>의 뾰족한 쇠조각으로 만든 것 같은 재질과 가슴 밑까지 네크라인을 관 모습은 마녀를 섹시하게 표현하곤 하는 서양인의 감성을 느낄 수 있다. 그리고 <사진 17>의 백설공주 갑옷의상은 중세의 기사를 연상케 한다.

<사진 18, 19>의 문양은 유럽, 미국, 남미 등 서양에서 주로 유행하였던 덩굴식물 모티브와 유연한 선의 아르누보 스타일의 문양의 특성으로 볼 수 있다고 사료된다.

VII. 의상디자인 제시

위의 연구결과를 통해 새로운 가상의 <백설공주>영화의 왕비와 백설공주 캐릭터를 설정하여 의상디자인을 제시하고자한다. <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의 작품과 새로운 영화<백설 공주>의 비교가 용이하도록 두 영화에서 공통으로 나타나는 다섯 장면

<표 6> 가상의 영화 <백설공주>의 의상디자인

왕비 의상			백설공주 의상	
<장면1>	<장면2>	<장면3>	<장면4>	<장면5>
				

의 의상을 디자인하였다(표 6).

또한 의상을 디자인함에 있어서 한국의 현재 영화 제작 현실을 어느 정도 반영하였다. 한국 영화에서 현재 영화의상은 스타일리스트들이 대부분 담당하고 있으며, 일상복을 위주로 한다. 이러한 한국 영화 제작 현실을 반영하면서도 왕비의 캐릭터를 살리기 위해 일상복 스타일에 판타지적인 요소와 과장된 실루엣 등을 조금씩 가미하여 디자인하였다.

1. 작품의 배경 및 디자인

먼저, 가상의 <백설공주> 작품의 내용 및 줄거리는 KHM53. 『백설공주』를 기본으로 하고, 시간 및 공간적 배경만 현대로 설정하였다. 영화의 전반적인 시간적 배경은 2013년 한국이며, 새로운 계모를 맞이하는 장면에서만 잠시 과거로 이동한다. 공간적 배경은 동화 속에 나오던 궁전을 자수성가한 재벌가의 집으로 대신하였다. 장르는 드라마, 판타지 장르로 설정하여, 약간의 판타지적 요소를 가미하였다.

왕비 캐릭터는 순수하고 착한 여자였지만 자수성가한 재벌 남자와 결혼하게 되고, 그 남자의 딸인 ‘백설’의 계모가 된다. 평화로운 시간이 지나던 어느 날, 골동품 가게에서 예쁜 거울을 발견하고 그것을 집으로 가져온다. 하지만 그 후, 왕비는 양녀에게 알 수 없는 질투심을 느끼게 되고, 돈과 권력에 대한 욕망이 점점 커져가게 된다. 거울의 이상한 힘에 잠식되어 버린 왕

비는 점점 미쳐가게 된다. 이러한 왕비 캐릭터를 표현하기 위해서 의상의 색채는 주로 저채도, 저명도의 보라, 검정색을 사용하였다.

‘백설’캐릭터는 세상물정 모르고 그저 밝게만 자라온 인물이었다. 하지만 점점 자라면서 계모의 이상한 행동을 눈치 채고, 가족과 아버지의 회사를 지키기 위해 고군분투한다. 그러한 과정에서 ‘백설’은 세상에 대해서 깨달으며 성장해 간다.

<장면1> 결혼식 장면에서는 아직 순수하고 평범한 캐릭터를 표현하기 위해 화려한 웨딩드레스 보다는 심플하고 우아한 느낌의 드레스로 디자인 하였다. 머메이드 실루엣과 소매 부리가 완만하게 떨어지는 비숍(bishop) 슬리브의 세부적인 선으로 여성스럽고 우아한 느낌을 표현하였다. 또한 가슴과 목까지를 부분적으로만 덮는 키홀 네크라인은 은밀하게 섹시함을 느끼게 한다. 컬러와 소재는 웨딩드레스의 상징인 순백색 실크재질이며, 소매는 동일 컬러의 부드러운 시폰(chiffon) 소재를 사용하였다. 여기에 밝고 경쾌한 느낌을 주기위해 밝은 금빛의 레이스로 포인트를 주었다.

<장면2> 거울과 대화하는 장면에서는 그녀가 거울에 의해 점점 내면에 숨겨져 있던 악이 조금씩 표출되고 있는 이미지를 나타내고자 하였다. 옆트임이 들어간 타이트스커트의 아이템과 속이 비치는 시폰 소재의 셔츠를 디자인 했다. 셔츠의 칼라부분은 러프(ruff)칼라를 모티브로 하여 불규칙한 길이의 플리츠로 이루어져 있다. 러프칼라는 유럽 옛 귀족들의 권위와 신분을 과

<표 7> 가상의 영화 <백설 공주> 다섯 장면에 대한 의상디자인 표현특성

	장면1	장면2	장면3
색상	하얀색(White), 노란색(Yellow)	검은색(Black)	보라색(Violet), 검은색(Black)
소재	새틴(Satin)	오간자 (Organza), 새틴 (Satin)	새틴 (Satin), 쉬폰(Chiffon)
문양	꽃무늬 레이스	없음	없음
형태	실루엣: 머메이드 네크라인: 키홀 네크라인 슬리브: 비숍 슬리브	상의: 박스형 실루엣 하의: 슬림 실루엣 네크라인: 러플 칼라 슬리브: 비숍 슬리브 변형	실루엣: 머메이드 실루엣 네크라인: 하이 네크라인 슬리브: 피티드 슬리브 디테일: 불규칙한 러플.
표현특성	여성스러움, 우아함, 부드러움	권위적인, 사악한	절제, 어두움, 광기
	장면4		장면5
색상	노란색 (Yellow), 연두색(Yellow Green)		하얀색(White), 검은색(Black), 어두운 회색(Dark Grey)
소재	실크(Silk), 오간자 (Organza)		면(cotton), 양복지(Suiting)
문양	없음		스트라이프
형태	실루엣: 프린세스 실루엣 네크라인: V 네크라인 슬리브: 슬리브리스		실루엣 - A라인 실루엣 네크라인- 스탠드 칼라 슬리브- 비숍 슬리브에 서링 주름
표현특성	순수, 밝음, 긍정, 소녀		도도함, 강인함, 여성스러움, 우아함

시하는 상징도 있기에, 이를 모티브로 하였다. 또한 셔츠는 비치는 노방 소재를 이용한 신체의 노출을 통해 점점 욕망이 드러나고 있음을 나타내고자 하였다.

<장면3> 왕비가 백설 공주를 죽이려 하는 장면에서는 왕비 캐릭터의 질투, 욕망, 공포, 절망 등의 다양한 감정이 모두 일그러져 표출되는 모습을 나타내고자 하였다. 머메이드 실루엣의 드레스에 무릎 위를 커팅한 뒤 머메이드 실루엣을 사선 커팅 하여 표현하였다. 또한 저채도, 저명도의 빨간색과, 보라색, 검정색이 뒤섞인 짧은 러플들을 불규칙적으로 상의에 배치하여 점점 미쳐가는 왕비의 심리를 나타내고자 하였다.

<장면4>에서는 백설공주가 비교적 어렸을 때의 나이이며, 순수하고 밝은 모습을 의상으로 생명력이 강한 민들레꽃을 모티브로 디자인하였다. 프린세스 실루엣에 사선으로 커팅한 후 사이사이 연두색의 오간자 원단을 덧대어 민들레의 이미지를 나타내고자 하였다. 색상은 파스

텔 톤의 노란색(Yellow)과 연두색(Yellow green)을 이용하여 밝고 여린 소녀의 이미지를 나타내고자 하였다. 귀여움, 밝음, 순수 등의 표현특성을 가진다.

<장면5>에서는 백설공주가 왕비에게 맞서는 장면으로, 순수하고 여린 소녀가 성인으로, 강하고 능동적인 캐릭터로 변한 모습을 표현하고자 하였다. 하지만 완전히 다른 사람이 아니라 성장한 캐릭터임을 표현하기 위해 여성스럽고, 부드러운 이미지도 살리면서 강인한 모습도 표현하고자 하였다. 때문에 강한 느낌은 뺏뺏한 느낌의 양복지로 소재를 어두운 회색 색상의 스커트로 표현하였다. 스커트 옆 라인은 드레이프(drape)처리하여 자연스러운 A라인 실루엣을 연출하였다. 셔츠는 어깨에 검정 가죽소재를 덧댄 화이트 셔츠로, 소매 부리를 셔링이 들어가 부풀어진 형태로, 여성미를 표현하고자 하였다.

VIII. 결 론

KHM53. 『백설공주』 이야기는 시대를 거듭할 수록, 각 문화권에 맞추어 여러 가지 주제를 드러내며 다양한 방식으로 재창조되고 있다. 끊임 없이 다양한 매체에서 활용되면서 더 많은 부가가치를 생산하고 있는 KHM53. 『백설 공주』는 하나의 원천 콘텐츠(이채론·정동환, 2012)로서 큰 가치가 있다고 사료되었다. 그리하여 본 연구는 동화 KHM53. 『백설 공주』를 각색하여 만든 두 편의 영화 <Mirror, Mirror>와 <Snow White and the Huntsman>의 의상의 비교·분석을 통해서 동양인이 표현한 백설공주가 서양인이 표현한 것과 어떻게 다른지 비교·분석하였다. 그리고 가상의 영화 <백설공주>를 설정하여 의상디자이너를 제시하였다. 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 두 영화는 ‘백설공주’ 캐릭터와 ‘왕비’의 캐릭터를 모두 현대 여성의 모습을 투영시켰다는 공통점이 나타났다. KHM53. 『백설 공주』속 백설 공주는 일부 아동학자들이나 페미니스트들은 그림형제가 19세기의 가부장적 이데올로기에 따라 여주인공들에게 순종적인 여인상을 부가했다고 지적하기도 할 만큼(이혜정, 2010), 수동적인 캐릭터로 묘사하였다. 하지만 분석대상이었던 두 영화 속 백설 공주 캐릭터는 21세기의 이데올로기에 따라, 왕비에게 당당히 맞서 싸우는 능동적인 캐릭터로 표현하였다.

또한 왕비의 캐릭터는 KHM53. 『백설 공주』에서는 그저 백설 공주의 아름다움을 질투한다는 단순한 설정이었다. 하지만 <Mirror, Mirror>에서는 한 남자를 가지려고 백설공주를 질투하고 죽이려 한다는 좀 더 현실적인 이유를 내세우고 있다. 그리고 <Snow White and the Huntsman>에서 왕비는 영원한 지배자가 되기 위해 백설 공주를 죽이려 하는 등의 구체적인 이유를 설명하여 좀 더 현실적으로 다가온다.

둘째, 동양의 이시오카 에이코와 서양의 콜린 앳우드라는 같은 원작을 바탕으로 한 영화의 캐릭터를 표현하는 데에서 각각 동양적인 감성과 서양의 감성이 나타났다.

영화 <Mirror, Mirror>의 이시오카 에이코는 일본에서 태어나, 일본의 감성을 지니고 있다. 이러한 감성은 캐릭터들의 의상에 고스란히 드

러나고 있었다. 백설공주의 허리 뒤에 묶인 커다란 리본 장식은 기모노의 오비에서 영향을 받은 것이었고, 복식의 문양 및 자수는 일본의 국화 문양과 회화 풍의 동양적 자수 스타일에서 영향을 받은 것이었다. 또한 왕비는 악녀 역할이었음에도 불구하고 분홍색, 하얀색, 노란색 등의 밝은 컬러와 둥근 선의 크리놀린 실루엣은 악녀임에도 불구하고 미워할 수 없는 사랑스러움을 느끼게 한다. 이러한 표현특성은 일본인이 생각하는 여성상 때문이라고 사료되었다. 일본인은 여성을 귀여운 소녀처럼 생각하는 경향이 있기 때문이다.

반면에 <Snow White and the Huntsman>의 영화의상디자이너인 콜린 앳우드는 미국에서 태어나 주로 미국에서 활동하는 영화의상디자이너이다. 게다가 이번 작품의 주 배경은 중세 시대의 이미지를 많은 부분 차용하고 있다. 이에 콜린 앳우드는 서양의 문화, 복식, 양식 등에만 집중하여 표현하였다. 뾰족한 왕관과 디테일, 갑옷 등은 중세시대의 사악한 마녀와 용감한 기사를 연상케 하였다. 복식에 나타난 문양은 주로 아르 누보 스타일에서 영향을 받은 것으로 사료되었다. 또한 극 중에서 도망을 다니는 백설공주의 머리는 헝클어져 있는 모습을 볼 수 있는데, 이러한 모습은, 무슨 일이 있어도 정갈한 영화 <Mirror, Mirror> 백설공주의 모습과는 다른 모습이다. 유교사상에 영향을 받은 동양인들은 항상 아침마다 목욕재계를 하고, 옷매무새를 다듬는 문화가 있지만, 서양인들은 그러한 문화가 없기 때문인 것으로 사료되었다.

셋째, 연구자는 한국에서 동화 <백설 공주>를 각색한 영화를 만들 경우를 가상으로 설정하여 새로운 왕비 캐릭터의 영화 의상디자이너를 제시하였다. 왕비의 의상은 두 영화에서 공통으로 나타난 권위적인 이미지를 살리면서도 가상으로 설정된 영화의 배경에 맞추어 표현하였다. 왕비는 장면이 변할 때 마다 바뀌는 심리 상태를 의상을 통해 나타내고자 하였다. 백설공주는 두 영화에서 공통으로 표현한 순수하고 나약하며 수동적인 캐릭터가 왕비와 맞서 능동적으로 바뀌는 캐릭터로 설정하여 디자인 하였다.

우리나라에서도 칸 영화제 <올드 보이>심사위원 대상, 베니스영화제 <빈집>감독상, 베를린

영화제<사마리아> 감독상 등을 수상하였다(장승구, 장일, 2010). 또한 봉준호, 박찬욱, 김지운 감독과 이병헌, 배두나, 송강호 등의 배우들이 활발하게 할리우드에 진출하면서 한국영화에 대한 인지도는 점점 높아지는 추세이다.

하지만 해외로 진출하기 위해서는 감독과 배우만 잘한다고 해서 되는 것이 아니다. 영화를 이루는 다른 요소들도 조화를 이루어야 하는데, 그 중 영화의상은 캐릭터를 표현하는데 큰 역할을 하며, 영화 제작에 있어 꼭 필요한 전문분야이다. 또한 의상은 관객, 특히 여성 관객이 가장 자주 언급하는 영화의 요소 가운데 하나이며, 영화를 보는 즐거움에서 중요한 이유를 이룬다(Hill & Gibson., 2004).

그렇기 때문에 해외에서는 일찍이 영화의상에 대한 전문적인 교육이 이루어지고 있으며, 영화의상의 중요성에 대한 이해도가 높은 편이다. 그렇기에 해외의 각종 영화 시상식에 의상상 부문을 추가하여 영화의상디자인의 공로를 인정해주고 있다. 하지만 아직 우리나라에서는 영화의상분야에 대한 이해와 중요성에 대한 인식이 미비한 실정이며, 전문적인 교육도 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구자는 본 논문을 통해 영화의상 디자인 분야의 중요성을 알리고 인식 개선에 계기가 되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 강수경. (2006). 문학작품의 영화화 - 문로언어에서 영화 언어로의 번역과 공존가능성. *슬라브 연구*, 22(2), 233-254
- 권영경. (2009). 『백설공주』와 『백설공주와 일곱난쟁이』 -한국적 수용관계 고찰. *독어교육*, 46(0), 103-112
- 그림형제. (2012). 그림형제 민담집(어린이와 가정을 위한 이야기)(김경연 역). 서울: 현암사. (원저 1812 출판)
- 김경란. (2010). 오페라의 영화콘텐츠회 -바그너와 울리 에델의 <니벨룽겐의 반지>. *독어교육*, 49(2), 331-336
- 김수경, 이인성. (2010). 판타지 영화 캐릭터와 의상에 관한 연구-신화적 캐릭터를 중심으로-. *복식문화연구*, 18(5), 1031-1047
- 김수경, 이인성. (2007). 1990년대 이후 영화의상에 나타난 판타지 -판타지 개념과 조형적 특성을 중심으로-. *복식문화연구*, 15(6), 1063-1077
- 김영인 외7인. (2009). *패션의 색채언어*. 파주: 교문사.
- 김유선. (2009). *영화의상디자인*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김유선. (2013). *영화의상*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김희정. (2009). 이시오카 에이코(石岡英里子)의 영화의상에 나타난 디자인 특성에 관한 고찰. *복식문화연구*, 17(4), 583-599
- 남윤숙, 김복희. (2009). 동화 속 악녀 의상의 색채와 이미지 분석. *한국의상디자인학회지*, 11(3), 73-85
- 류수현, 김민자. (2007). 판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석 -슈퍼영웅의 파워 이미지를 중심으로-. *한국복식학회지*, 57(10), 112-128
- 문은배. (2002). *색채의 이해*. 서울: 국제
- 박민영. (2009). 영상텍스트로 읽는 우리 문학. *한국문예비평연구*, 30(0), 297-330
- 박옥미. (2013). 영화 '트론: 새로운시작' 의상에 표현된 빛의 활용 연구. *한국디자인문화학회지*, 19(1), 237-246
- 박용진. (2009). 영화 속의 중세 이미지. *서양중세사연구*, 23(23), 175-205
- 배상준. (2012). 영화 속 의상기호에 관한 연구-캐리 마셜의 『귀여운 여인』(1990)을 중심으로-. *한국의상디자인학회지*, 14(3), 147-160
- 송영경, 임영자. (2007). 1930년대 할리우드 영화의상의 패션이미지에 관한 연구. *한국복식학회지*, 57(9), 110-123
- 유지현. (2008). 문학과 영화에 나타난 공유와 변형-동화 「북극으로 가는 기차」와 영화 「폴라 익스프레스」를 중심으로-. *우리어문연구*, 30(0), 303-332
- 이채론, 정동환. (2012). 독일민담의 잔혹성과 현대 영상매체의 환상성 형상화 연구-영화<그림형제>와 미드<그림형제>를 중심으로-. *한국디자인문화학회지*, 18(3), 411-425
- 이혜정. (2010). *그림형제 독일민담*. 서울: 뮤진트리.
- 이희현, 이유경. (2005). 영화 의상 디자이너에

- 관한 연구. *한국의상디자인학회지*, 7(3), 63-74
- 장승구, 장일 저. (2010). *영화산업과 마케팅*. 서울: 방송통신대학교 출판부.
- 장혜숙. (2011). 사극드라마 의상 연구(2) - 매체 전환된 작품을 중심으로-. *연극교육*, 28(0), 199-233
- 정홍숙. (2009). *서양복식문화사*. 과주: 교문사
- 조현영. (2010). 「백설공주」의 현대적 변용. 울산대학교 대학원 석사학위논문.
- 최지혜. (2007). *동화의 애니메이션화에 관한 연구 : 그림동화 『백설공주』의 디즈니메이션 『백설공주와 일곱난쟁이』를 중심으로*. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 장영엽. (2012.05.30.). 그림 형제 동화의 잔혹한 에너지 <스노우 화이트 앤 더 헌츠맨>. 씨네21. 자료검색일 2013. 07. 21. 자료출처 <http://www.cine21.com/>
- John Hill, Pamela Church Gibson. (2004). *세계 영화연구*(안정효, 최세민, 안자영 역). 서울: 현암사. (원저 1989 출판)