

영화 '왓치맨(Watchmen)'에 나타난 슈퍼히어로 의상 분석

김 승 아 · 고 현 진⁺

건국대학교 의류학과 박사과정 · 건국대학교 의류학과 부교수⁺

A Study on the Costumes of Superhero in the Movie 'Watchmen'

Seung-Ah Kim · Hyun-Zin Ko⁺

Doctoral Course, Dept. of Clothing & Textile, Konkuk University
Associate Professor, Dept. of Clothing & Textile, Konkuk University⁺
(투고일: 2013. 3. 6, 심사(수정)일: 2013. 5. 28, 게재확정일: 2013. 6. 17)

ABSTRACT

In order to create a national myth and be able to control international society, America with her short national history, used popular culture to accomplish these goals. The medium fit this purpose the best was the use of superhero characters based on comics. Born and developed from the 1930s through the 1960s, which could be seen as America's national crisis era, superhero characters were thorough advocates of American justice and was perfect for the role of spreading the legitimacy of American ideology. From the 1970s, superhero characters became part of movies and became even more influential through the Hollywood's massive film industry and the box office success. American ideology in superhero characters symbolically appeared in movie costumes. Starting with *Superman* and *Batman*, the very first and typical superhero characters' costumes work as metaphors for realization of American justice. After the 1980s, superheroes were newly developed through a genre called graphic novel and the most representative piece of this genre is *Alan Moore's Watchmen*. In the *Watchmen*, which was also turn into a movie in 2009, six changed superhero characters appear ranging from a non-human superhero, villain superhero, superhero with mental disorder and superhero with sexual impotency, the characters were never-seen-before superheroes with different aspects that connote introspection and philosophical ideology. The changed type of heroes and ideology became another form of heroes, and this brought changes to character costumes that were never considered before. The superhero costumes that used to symbolize America now express different types of superhero by borrowing exotic mythical elements, undressing, pastiche and daily life clothes. The superhero characters and their changes in costumes from *Watchmen* imply American popular culture's introspective tendency. Amongst these changes, we need to raise our critical vision towards popular culture.

Key words: American ideology(미국적 이데올로기), changed image of the hero(변화된 영웅상), movie costume(영화의상), superhero(슈퍼히어로), Watchmen(왓치맨)

I. 서론

미국은 짧은 역사와 전통의 부재로 인해 국가적 정당성을 뒷받침할 국가 신화가 없다. 이에 스스로의 정당성을 확립하고 국제 사회에서의 기반과 절대 권력을 다지기 위해 미국을 상징하는 대중문화 자본을 통해 국가 신화를 창조해왔다. 이러한 방식의 미국적 신화성을 형성하기 위해 사용된 캐릭터가 슈퍼히어로였다. 슈퍼히어로는 미국의 대표적인 만화 제작사인 DC사와 마블(Marvel)사의 대중문화 코믹스의 원작을 바탕으로 하여 할리우드 영화시장의 자본력과 국제적 배급력을 등에 업고 수차례 영화화되어 막대한 흥행수입을 올리며 미국적 영웅의 상징이 되었다.

그러나 1930년대, 미국적 정의를 대변하던 DC 코믹스의 초기 슈퍼히어로는 침체기를 겪었고 이후 1960년대에 들어와 냉전시대 도래, 미국 내부의 사회적 혼란기와 맞물려 마블사의 <스파이더맨>, <엑스맨>, <데어데블> 등의 새로운 슈퍼히어로 캐릭터들에 의해 다시 한 번 도약기를 맞이했다. 마블사의 슈퍼히어로 캐릭터들은 미국적 이데올로기를 내포하고 있기는 하지만 슈퍼히어로를 인간의 영역으로 편입시켜 이전보다 다층적이고 모호한 영웅으로 내면적 성찰과 자기반성을 하는 양상으로 점차 변모했다. 이러한 마블사의 공세에 맞서 1980년대, DC코믹스는 '그래픽 노블(Graphic Novel)'이라는 새로운 코믹스 장르를 선보이는데 <왓치맨>, <브이포벤데타>의 앨런 무어(Alan Moore), <신시티>, <다크나이트 라이즈>의 프랭크 밀러(Frank Miller) 등 그래픽 노블의 거장들을 영입하게 되면서 기존 슈퍼히어로에 내재된 이데올로기에 대한 비판과 회의, 영웅상에 대한 철학적 고찰을 하게 되는 변화를 맞이한다.

이 같은 슈퍼히어로의 영웅상 변화와 함께 기존 슈퍼히어로들도 변화를 맞이하게 되는데 미국을 상징하던 슈퍼맨이 DC코믹스의 '슈퍼맨 액션 만화 900호'에서 유엔 본부 앞에서 "미국 시민권

을 포기 하겠다"는 내용의 연설을 하며 "내 행동이 미국 정책을 돕는 수단으로 해석되는 것이 지긋지긋하다"라고 전함으로서¹⁾ 스스로의 이데올로기 전파 작업의 허상을 폭로하고 있다. 코믹스의 슈퍼맨의 변화와 함께 2013년 개봉예정인 슈퍼맨 영화의 6번째 시리즈인 <맨 오브 스틸>은 의상에 있어서도 재질의 변화와 더불어 슈퍼맨의 상징인 붉은 팬티를 없애는 변화를 선보일 예정이다.²⁾ 또 2012년 개봉작인 배트맨 시리즈의 완결작 <다크나이트 라이즈>는 개봉 전, OST작업을 위해 전 세계 팬들의 목소리를 수집하여 사용하는 기획을 하였는데 영화의 음악감독 한스 짐머(Hans Zimmer)는 "국적과 인종을 초월한 전 세계적인 구호와 외침의 소리를 만들겠다"는 의도를 밝혀³⁾ 미국을 벗어난 범국가적인 슈퍼히어로의 영웅상을 구현하려는 움직임을 보여주었다.

미국적 신화를 영위하는데 노골적이었던 기존의 슈퍼히어로의 변화와 함께 그래픽 노블의 대표작인 앨런무어의 왓치맨은 새로운 영웅상을 제시하면서 2009년 잭 스나이더 감독에 의해 영화화되었다. 영화 속에는 인간에게 관심이 없거나 성불구인 슈퍼히어로, 또 세계 평화를 원하는 악당 히어로 등 '익히 알려진 슈퍼히어로들'의 이미지에 반대되는 영웅들이 등장한다.⁴⁾ 왓치맨은 점차 변화하고 있는 모호하고 다층적인 영웅상에서 더 나아가 이전 작품에 나타난 미국적 신화성을 형성하는 기존 슈퍼히어로의 영웅성에 대하여 문제를 제기하고 미국적 신화와 그 안에 내재된 이데올로기의 허상을 폭로하는 새로운 영웅상을 제시하는 출발점으로 평가되어 왔다.

이처럼 슈퍼히어로 영화의 변화에도 불구하고 현재까지 슈퍼히어로 영화에 대한 연구는 장르나⁵⁾ 기존의 미국적 이데올로기에 대한 연구가⁶⁾ 대다수이며 슈퍼히어로 영화의상에 관한 연구는⁷⁾ 많이 다루어지지 않았다. 특히 최근에 일어나고 있는 영웅성 변화에 대한 연구도⁸⁾ 이데올로기적인 측면에 이루어지고 있어 영화 의상에 대한 분

석은 기존 슈퍼히어로 의상연구에 그치고 있는 실정이다. 화면을 통한 시각적 전달매체인 영화는 그 안에 내재된 인물의 특성이나 메시지를 의상을 통해 상징적으로 표현하고 있다. 특히 가상의 세계에서 허구로 만들어진 슈퍼히어로 캐릭터는 그의 힘과 이데올로기적인 면모를 의상을 통해 상징적으로 표현하려는 경향이 강하다. 따라서 기존의 미국적 이데올로기를 상징적으로 표현했던 슈퍼히어로 의상은 영화에 내재된 이데올로기와 함께 변화하고 있다. 다른 영화 장르에 비해 전달하려는 이념이나 메시지가 명확하여 의상에 내재된 상징성이 강하게 드러나는 특성과 중요성에도 불구하고 연구가 거의 이루어지고 있지 않다.

이에 본 연구는 새로운 영웅상을 제시하는 영화 <왓치맨>의 의상변화를 분석하여 봄으로써 슈퍼히어로 영화의 이데올로기의 변화가 영화의상에 어떻게 반영되고 있으며 의상의 상징성이 어떻게 변화하고 있는지를 밝혀 새로운 슈퍼히어로 영화를 바라보는 시각적 이해에 도움을 주고자한다. 새롭게 변화된 의상을 비교분석하기 위하여 먼저 기존의 슈퍼히어로의 특성과 의상을 제시해야 한다. 히어로 영화의 의상분석은 영화 안에서의 의미적 기능과 상징성 위주로 이루어진다. 의상이 가지는 의미작용과 상징성을 분석하기 위해서는 사회적으로 일반화된 공유된 의미, 같은 집단에서 보편적으로 가지는 유사한 경험, 같은 문화와 환경 등 복식의 상황과 관찰자의 환경에 근거한 해석이 필요한데⁹⁾ 이를 위해 슈퍼히어로의 원조이자 전형으로 인식되어진 DC사의 초기 캐릭터인 슈퍼맨과 배트맨을 선정하여 이를 선행연구를 통해 분석하여 슈퍼히어로의 전형적 기준을 제시하고 왓치맨에 등장하는 여섯 명의 슈퍼히어로 캐릭터와 비교분석하여 본다.

따라서 본 연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 기존 슈퍼히어로 영화의 개념과 발달, 그리고 영화를 통해 표현된 이데올로기와 의상에 대해 알아본다.

둘째, 새로운 변화의 슈퍼히어로 영화인 “왓치맨”의 영웅상, 이데올로기 변화에 대해 알아본다.

셋째 “왓치맨”의 의상분석을 통해 변화된 영웅상이 의상에 어떻게 반영되었는지를 알아본다.

II. 슈퍼히어로의 개념과 발달

1. 슈퍼히어로에 관한 일반적 고찰

1) 슈퍼히어로 개념 및 발생

슈퍼 히어로는¹⁰⁾ ‘지혜와 재능이 뛰어나고 용맹하여 보통 사람이 하기 어려운 일을 해내는 사람’이라는 영웅을 뜻하는 단어인 Hero에 ‘대단한, 특별한’을 의미하는 접두어 Super를 결합시킨 단어로 ‘초인적인 능력으로 사람들을 돕는 이야기나 영화 속의 인물’¹¹⁾이라는 사전적 의미를 가진다. 영화에서 슈퍼히어로는 1930년대, 미국의 정기 간행물인 펄프소설에서 비롯된 초인영웅으로서 슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨 등 코믹북을 원작으로 하는 만화 혹은 영화 속 주인공을 말한다.

슈퍼히어로물의 기원은 서부 개척시대의 오락소설을 뜻하는 다임 노벨로부터 비롯되었는데, 이는 20세기 대중소설인 펄프소설(Pulp fiction)¹²⁾로, 1930년대 대공황 시기, DC코믹스에서 코믹북으로 출간되었고 슈퍼맨을 시작으로 배트맨, 원더우먼, 그린랜턴 등 슈퍼히어로물로 전수되어 큰 인기를 얻게 된다. 대공황과 미국이 격변하던 1930년대의 초기 슈퍼히어로 만화를 골든 에이지(Golden Age)라 부르는데 이 시기는 슈퍼히어로 만화라는 장르가 정립된 시기이다.¹³⁾ 이 시기를 대표하는 슈퍼히어로는 슈퍼맨과 배트맨이다.

히어로물의 원조인 슈퍼맨은 제리 시걸(Jerry Siegal)과 조 슈스터(Joe Shuster)에 의해 1938년 DC코믹스에서 첫 선을 보인다. 슈퍼맨은 외계에서 온 초인적인 능력을 가진 정의의 수호자로 미국 국기를 상징하는 색상의 의상을 입고 미국시민과 미국 대통령의 안전을 위해 정의를 구현한다.

최초의 슈퍼맨을 만들었던 두 청년은 모두 유대인이었고 만화책의 작가 조 슈스터가 슈퍼맨의 원래 모델은 구약성경의 모세라고 밝힌 바 있듯이¹⁴⁾ 슈퍼맨은 종교적이고 신적인 존재로 그려지고 있다. 기독교적 암시는 슈퍼맨을 절대적이고 신적인 존재로 신성화하여 그를 통해 미국을 신화화한다.

슈퍼맨의 바로 뒤를 잇는 배트맨은 밤 케인이 만화를 통해 창조한 캐릭터로 자본과 기술의 총아로서 법과 제도를 초월하는 절대 선이다. 소돔과 고모라에서 모티프를 얻은 고담시는 배트맨이 정의를 구현하기 위해 활동하는 배경이 되는 도시로서 미국 신화설정의 메타포로 작용한다. 또 막대한 자본과 기술, 무기로 무장한 배트맨은 자본주의와 군수산업으로 대변되는 미국을 상징하며 초기 코믹스 시장을 점령했다.

슈퍼히어로 캐릭터는 미국 대중문화 코믹스를 통해 탄생한 “-man” 시리즈의 주인공이다. 이들은 초인적이고 절대적인 슈퍼파워를 가지고 미국의 안전을 수호하고 미국적 정의를 실현하는데 앞장선다. 슈퍼맨과 배트맨을 필두로 무수히 많은 슈퍼히어로 캐릭터가 탄생하는데 이들은 이러한 슈퍼히어로 캐릭터의 원조가 된다.

2) 슈퍼히어로 캐릭터와 슈퍼히어로 영화의 전개와 발달

미국적 캐릭터인 슈퍼히어로는 미국이라는 나라의 국가적 위기를 통해 탄생하고 진화하고 발달해왔다. 슈퍼히어로 캐릭터가 처음 등장한 1930년대의 미국은 세계대전과 경제대공황으로 국가적 위기 상황이었고 사람들은 이런 불안한 현실을 극복하기 위해 절대적 힘으로 악을 물리치고 사회를 구원하는 슈퍼히어로 캐릭터의 등장에 열광했다. 이때를 슈퍼히어로의 황금기, 골든 에이지(Golden age)시대로 정의하고 있으며 이 시기의 대표적 슈퍼히어로는 슈퍼맨과 배트맨으로 이들은 미국의 국가 위기 타개와 미국적 정의 구현에 노골적이었다.

골든 에이지 시대가 끝나고 슈퍼히어로는 1960

년대 다시 한 번 융성기를 맞는다. 60년대는 슈퍼히어로의 두 번째 전성기로 이 시기를 실버 에이지(Silver age)라 부른다. 이때는 반전운동, 냉전시대의 도래 등으로 자유주의와 급진주의가 퇴조하였고 아메리칸 드림의 도파적 환상으로의 회귀가 나타나며 슈퍼 영웅의 재등장이 필요한 시기였다.¹⁵⁾ 이 시기에 작가 스탠 리(Stan Lee)에 의해 만들어진 마블사는 DC사의 슈퍼히어로 캐릭터들과 경쟁하기 위해 새로운 히어로 시리즈물을 출간하는데 마블사의 캐릭터들은 초기 히어로 캐릭터보다 좀 더 다층적이고 불완전한 특성을 가진다. 초기 슈퍼히어로의 초인적인 능력과 맹목적인 정의감은 60년대에 들어서 많이 약해지지만¹⁶⁾ 여전히 그들은 절대적 정의를 구현하고 그들의 정의실현의 정당성은 미국의 국가적 정당성에 기반하고 있었다.

1930년대, 1960년대, 두 번의 미국의 국가적 위기를 배경으로 탄생한 슈퍼히어로 캐릭터는 1970년대는 할리우드의 거대한 영화시스템을 만나면서 영화로 제작되기 시작하였다. 1978년, 슈퍼맨이 할리우드 블록버스터 시스템을 통해 영화로 재탄생하여 공전의 히트를 기록함에 따라 슈퍼히어로 영화장르가 탄생되었으며 이는 막대한 파급력을 갖게 되었다. 이후 다수의 슈퍼히어로 영화가 제작되었고 대부분 흥행에 성공하였다. 특히 〈배트맨: 다크나이트〉는 타이타닉에 이어 역대 흥행 2위에 기록되었고 스파이더맨은 3편의 전 시리즈가 역대 흥행 기록 100위 안에 드는 기록을 남겼다.

슈퍼히어로 영화의 본격적인 융성은 2000년 이후의 현상인데 이 시기 역시 9.11 테러와 2002년 IT버블의 붕괴, 2007년 이후 부동산 버블의 붕괴라는 경제적 사건 등 미국의 위기 상황과 시기적으로 맞물리고 있다.¹⁷⁾ 21세기 들어서 초기 슈퍼히어로인 슈퍼맨과 배트맨을 원작으로 한 〈슈퍼맨 리턴즈〉, 〈다크나이트〉 등과 마블사의 캐릭터인 〈엑스맨〉, 〈스파이더맨〉, 〈아이언맨〉 등이 시리즈로 출시되며 흥행가도를 달리고 있다. 뿐만 아니라

마블사의 여러 슈퍼히어로가 연합하여 출연하는 <어벤저스>와 스파이더맨, 슈퍼맨 등 다수의 슈퍼히어로의 탄생의 비화를 다루는 리부트판 등 다양한 슈퍼히어로 영화가 출시되어 성공하고 있다.

20세기에 등장하여 미국인들의 선망의 대상이자 불안한 현실의 도피처가 되어 주었던 초기 코믹스의 슈퍼히어로는 60년대 실버에이지 시대 제2의 전성기를 끝으로 쇠퇴하였다. 하지만 이후 그래픽 노블이란 새로운 장르로 팬덤을 형성하며 새로운 코믹스 장르로 개척되고 있고 또한 코믹북을 원작으로 미국의 거대한 영화시스템과 발전된 그래픽 기술을 통해 영화로 더욱 성장하여 돌아왔다. 과거부터 현재의 모든 슈퍼히어로의 공통점은 미국의 국가적 위기 속에서 사람들의 마음의 위안이 되고자 한 것은 시대를 불문하고 변함없는 사실이다.

3) 슈퍼히어로 영화의 이데올로기와 의상분석

영화가 특정 국가의 이데올로기를 산출하고 재 생산하는데 기여한다는 주장은 지속적으로 있어왔다.¹⁸⁾ 특히 할리우드 영화의 장르는 미국 이데올로기를 재조정해 강화하는 형식의 한 전략으로 보고 있는 견해가 강하다.¹⁹⁾ 이는 서부 개척극을 필두로 80년대 하드바디 형식의 영화를 거쳐 20세기 후반부터 21세기 이르기까지 가장 활발히 제작되어 흥행되고 있는 슈퍼히어로 장르로까지 이어지고 있다. 앞서 언급하였듯 뚜렷한 건국신화나 국가 근원에 대한 정당성이 부족한 미국은 대중문화를 기반으로 하여 만들어낸 이러한 캐릭터를 국가적 정당성과 국제사회에서의 지배적 기반을 다지는데 이용해왔다. 영화 속의 배경은 미국을 직·간접적으로 은유하고 있으며 주인공이 보호하고 지켜내려고 노력하는 궁극적 대상은 미국, 혹은 미국을 대표하는 인물들이며 주인공은 철저히 미국적 정의를 구현하는데 최선을 다하고 있다. 미국을 상징하는 가시적인 배경이나 표면적 스토리 이외에도 미국적 가치를 지향하는 장치는 영화

곳에 내포되어 있는데 이 중 가장 대표적인 것이 주인공인 슈퍼히어로의 의상이다.

굳이 슈퍼히어로라는 장르가 아니라도 영화의 상은 영화 안에서 중요한 상징물로 작용한다. 영화 안에서 등장인물이 입는 의상은 캐릭터의 성격, 배경, 역할 등을 상징적으로 집약하여 표현하는 역할을 한다. 의상의 디자인은 물론 색상, 디테일에 있어서도 그러한 점을 염두에 두고 연출하고 있다. 슈퍼히어로 영화에서 주인공은 힘과 원형적인 희망을 집약시켜야 하기 때문에 누구나 알아볼 수 있도록 상징적인 면모를 지녀야 했고²⁰⁾ 의상은 곧 그들의 기능의 상징이며 스스로 구별되기 위한 방법으로 작용하고 있다.²¹⁾ 다시 말해 슈퍼히어로의 의상은 그들의 절대적인 슈퍼파워와 정의로운 면모를 상징하며 그로 인해 그들이 행하는 행위에 대한 정당성을 부여하는 역할을 하는 것이다. 슈퍼히어로가 정의를 실천할 때 이러한 상징적인 의상과 분장을 통해 그의 사명은 더욱 은밀하고 숭고해진다.²²⁾

슈퍼히어로 캐릭터의 몇 가지 공통적인 특징들은 70년간 우여곡절을 거치며 고착화된 형태를 가지는데²³⁾ 그들의 의상의 공통적인 특징을 추출해 내기 위해서는 초기 히어로들의 의상에 초점을 맞추어야 한다. 슈퍼히어로 장르는 슈퍼맨을 시작으로 탄생되었으며 그 이후 많은 슈퍼히어로 캐릭터들이 슈퍼맨의 특징들을 모방했고 이를 근본으로 창조되었으며 이런 과정이 반복되면서 슈퍼히어로 장르의 개념이 정립되고 입지를 다져가게 되었다는 점에서²⁴⁾ 의상 역시 초기 슈퍼히어로인 슈퍼맨을 원형적인 모델로 삼고 있음을 알 수 있다. 슈퍼맨에 연이어 나온 배트맨 역시색상과 가면 등의 디테일을 제외하고는 많은 부분 슈퍼맨의 의상을 그대로 답습하고 있다. 따라서 슈퍼히어로 의상의 원형이자 DC사의 초창기 슈퍼히어로인 슈퍼맨과 배트맨의 의상을 통해 슈퍼 히어로 의상의 전형적인 형태와 그 상징성을 정의해 볼 수 있다. <그림 1>²⁵⁾, <그림 2>²⁶⁾는 슈퍼맨과 배트맨의 의



〈그림 1〉 슈퍼맨
- <http://movie.naver.com>



〈그림 2〉 배트맨
- <http://figure-x.seesaa.net>

상이다.

슈퍼히어로 의상에 대한 연구는 최근 들어 꾸준히 이루어지고 있다. 류수현²⁷⁾, 김동민²⁸⁾, 김윤

희²⁹⁾가 다양한 각도에서 슈퍼히어로 의상을 분석했으며 손원경³⁰⁾, 김중희³¹⁾의 연구에서도 의상에 대한 연구가 일부 이루어졌다. 이들 연구자들의

〈표 1〉 슈퍼히어로의 의상특징과 상징적 의미

의상요소		의상특징	상징적 의미
유니폼		독특하고 고유한 자신만의 유니폼	정의수호를 따르는 인물임을 약속, 정의실현의 정당성과 권위 획득
바디슈트		신체에 밀착되어 몸의 굴곡을 드러내는 디자인	이상적 남성의 인체미, 남성의 육체적 힘과 권위의 시각화, 제국주의적 정책의 정당화
상징마크		슈퍼히어로를 상징하고 식별할 수 있는 고유한 표식	권력의 상징이자 신분증명의 도구, 정의실현의 정당성
벨트 부츠		남성용 벨트 중세풍의 부츠	계급과 권위를 상징, 남성적 권위와 힘을 표현
망토		어깨부터 두르는 긴 망토	남성적 인체의 위엄과 과시, 날 수 있는 초인적 슈퍼파워, 남성적 권위와 초인적 존재로의 신성화
색상	슈퍼맨	빨강, 파랑의 조합	미국의 성조기의 색상, 미국적 정의의 정당성
	배트맨	검정색	권위, 권력, 비애, 전사, 전투의 색상, 제국주의 국가로서의 고독한 싸움을 상징
기타	슈퍼맨 팬티	남근의 실루엣을 드러내는 삼각팬티	남성적 권위와 힘을 표현
	배트맨 박쥐가면	박쥐모양의 모티프를 가진 가면	가면이 상징하는 주술적 대상으로의 신격화, 스스로의 존재를 신성화

슈퍼히어로 의상 분석을 종합해보면 <표 1>과 같이 정리해 볼 수 있다.

위의 <표 1>에서 보여 지는 슈퍼히어로의 의상은 남성적 권력을 시각화하고 있는 역할을 하고 있는데 여기에서 남성은 기독교, 제국주의의 권력, 즉 미국을 암시하고 있다. 이렇듯 슈퍼히어로의 의상을 통해 다른 어떤 문화상품보다 노골적으로 미국을 앞세우고 있다.³²⁾ 슈퍼맨은 태생부터 초인적인 외계인으로 절대 파워를 통해 정의를 실현하는 세계 최대강국인 미국을 묘사하고 있고 배트맨은 자본과 군수산업으로 대변되는 세계 최대의 자본주의 국가인 미국을 보여준다. 또 막대한 자본을 가지고 슈퍼파워를 창출하고 그것을 감추기 위해 묵묵히 정의를 실천해가는 노블리스 오블리주 모습의 미국을 보여준다.³³⁾ 이상에서 슈퍼히어로의 전형적인 의상이 가지는 상징성을 종합해보면, 미국의 제국주의적 정책, 미국적 정의 실현의 정당성을 전파하고 미국의 절대 권력을 신성화하는 작업을 통해 미국적 정의 실현의 메타포로 작용하고 있음을 알 수 있다.

2. 영화 '왓치맨'의 슈퍼히어로 분석

1) 새로운 코믹스의 출현, 그래픽 노블

대중문화는 역사의 흐름에 따라 변화하는 대중의 기호와 시대성을 필연적으로 반영하기 때문에 냉전이 종식되고 포스트모더니즘과 자본주의가 전지구적으로 맹위를 떨치면서 코믹스의 캐릭터들도 보다 복잡하고 다층적으로 변모하게 된다.³⁴⁾ 30년대 초기 슈퍼히어로의 전성기의 캐릭터는 초인적인 파워를 지닌 백인영웅이 미국을 위해 싸우는 무조건적인 정의의 캐릭터였다면 60년대 마블사의 전성기인 실버에이지 시대의 슈퍼영웅들은 자기 성찰적이고 다층적인 면모를 가진 캐릭터로 변화한다.

잠시 주춤하던 코믹스 산업은 80년대 성인용 만화의 등장으로 다시 한 번 인기를 얻게 된다.

80년대는 성인용 코믹스에 대한 팬덤이 형성되어 급격한 인기가 시작된 시점이었고 주류 만화의 역사에 예술적으로 가장 흥미로운 발전이 시작된 출발점이었다.³⁵⁾ 성인용 만화의 유행은 프랭크 밀러의 <데어데블>에서 시작되어 86-87년경 그의 대표작 <배트맨:다크나이트>, 앨런 무어의 <왓치맨> 등이 대표적이다. 이러한 성인용 슈퍼히어로물은 그래픽 노블이란 장르로 개척된다.

그래픽 노블이란³⁶⁾ 만화와 소설의 중간형식으로 미국과 유럽의 문학 형식의 문장이 많고 강렬한 예술적 성향을 강하게 표현한 작가주의 만화로 슈퍼 히어로물이 범람하던 미국 만화계에 문학성과 예술성이 강한 형식과 양식을 갖추고 나타난 만화를 가리킨다. 기존의 코믹스가 그림 중심의 짧은 대화체로 구성된 것에 반해 그래픽 노블은 긴 대화체를 통해 철학적이고 모호한 세계관을 다루고 있다. 주인공은 긴 대사를 통해 자아성찰, 자기반성과 더불어 자경주의에 대한 회의적인 고뇌를 담아내면서 슈퍼히어로 장르에서의 영웅상에 대한 고찰을 보여주고 안티 히어로적인 사상도 내포하는 경향을 지닌다. 특히 앨런 무어의 왓치맨은 새롭게 개척된 이 코믹스 장르의 대표작으로 손꼽히고 있다.

2) 왓치맨 개요

왓치맨은 미국의 수처로 남아있는 두 가지 큰 역사적 사건인 닉슨 대통령의 워터게이트 사건이 없었다는 가정과 미국이 베트남전에서 승전했다는 두 가지 가정으로부터 출발하고 있다. 이는 미국의 치부를 역설적으로 드러냄으로써 자기반성적인 철학이 깊이 내재되어 있다고 볼 수 있다. 베트남 전 승전 이후, 냉전시대가 도래하고 국가의 승인 없는 자경단원의 역할이 법으로 금지되면서 은퇴한 여섯 영웅의 이야기를 그리고 있다. 과학자인 존 오스터만이 실험사고로 인해 슈퍼파워를 지니게 된 닥터 맨해튼, 호전적이고 폭력적인 성향을 지닌 코미디언맨, 재벌총수이면서 엘리트적인 성

향을 지닌 오지맨디아스, 인간으로서 트라우마를 지니고 힘없는 존재이지만 영웅의 모습일 때는 도덕과 정의에 있어 타협이 없는 로어세크, 인간과 영웅의 이중신분 가운데서 방황하는 아울맨, 닥터 맨해튼의 연인이면서 유일한 여성히어로인 실크 스펙터, 이렇게 여섯 히어로가 등장한다. 냉전시대, 유일한 초인적 파워의 소유자인 닥터 맨해튼만이 구소련을 견제하는 미국의 수호자로 활약하고 있고 다른 영웅들은 자경단원의 역할을 그만두고 일상의 모습으로 살아가던 중 코미디언맨이 살해되는 사건이 일어나게 된다. 그 사건의 진실을 파헤치던 로어세크는 배후에 있는 엄청난 음모를 알게 되는데 그 배후에는 오지맨디아가 있었다. 그는 미국 헌법판에 폭탄을 투하하는데 그 범인을 닥터 맨해튼으로 꾸며냄으로써 소련과 미국의 공공의 적을 만들어 세계평화를 위해 서로 연합하게 만들어 냉전시대 종식을 이루어낸다. 이 과정에서 세계평화를 위해 무고한 미국시민을 희생시키는 것을 감수하자는 오지맨디아스와 거짓으로 꾸며낸 정의와 평화는 용납될 수 없다는 로어세크가 맞서게 되지만 다수의 히어로들이 오지맨디아스의 편에 서게 되고, 결국 로어세크는 닥터 맨해튼에 의해 죽음을 맞게 된다. 영화의 마지막은 파괴된 맨해튼 시내를 복구하기 위해 오지맨디아가 총수로 있는 바이트 그룹의 시설이 투입되는 장면이 비춰지며 끝난다. 이는 예전의 영웅놀이가 새 시대에는 자본으로 유지될 것임을 암시하는 것이다.³⁷⁾

3) 왓치맨에 나타난 영웅성과 이데올로기 변화

왓치맨은 슈퍼히어로 장르의 영화이면서도 안티 슈퍼히어로 성향의 영화이다. 절대 정의를 구현하는 자경단원의 역할을 하는 슈퍼히어로, 초인적인 슈퍼파워를 가진 히어로, 전 지구적인 평화유지에 힘쓰는 히어로 등 다양한 히어로들이 등장하여 각자의 정의를 구현하기 위해 힘쓰지만 어느 캐릭터도 우리가 알고 있는 슈퍼히어로의 전형에 속하지

않는다. 그들이 가진 절름발이식의 정의관은 이제까지 슈퍼히어로 영화에서 보여준 미국식 정의관이 얼마나 편협한 관념인지를 폭로하고 있다.

초인적 슈퍼파워를 지닌 닥터 맨해튼은 미국을 대표하고 미국적 가치 실현을 위해 능력을 발휘하지만 인간성과 도덕성의 결여로 그가 구현하는 정의의 가치에 대해 의문을 품게 한다. 재벌 그룹의 총수인 오지맨디아스는 세계 평화유지를 갈망하는 캐릭터로 자본과 세계평화로 대변되는 미국을 대변하지만 다수의 행복을 위해 소수를 희생할 수 있다는 공리주의적 관점을 가지고 있다. 그는 결과중심으로 정의를 실현하며 또 영웅주의와 엘리트주의가 결합되었을 때 드러날 수 있는 잘못된 영웅관을 보여주는 인물로서³⁸⁾ 그가 주장하는 정의와 평화는 완전할 수 없다. 로어세크는 과정중심, 인격주의로 정의를 실현하는 인물로서³⁹⁾ 절대 정의를 실천하기 위해 자신의 전부를 내던진 인물이다. 그가 행하는 절대정의는 미국의 절대성을 암시하는데 정의를 실천하기 위한 과정이나 방법의 잔혹성은 중요치 않은 행동을 보여준다. 코미디언맨 역시 잔혹성과 폭력성을 가지고 선과 악의 경계에 있는 인물로서 전쟁과 폭력으로 대변되는 미국의 두 얼굴을 폭로하고 있다. 아울맨은 영웅과 영웅이 아닌 이중신분 사이에서 고뇌하지만 영웅으로서의 정체성에 과도하게 집착하는 인물로 우리가 바라보는 영웅의 허상을 폭로하고 있다. 실크 스펙터는 기득권, 남성적, 가부장적인 권력 등을 상징하는 미국의 반대 개념에 속해있는 인물이지만 영웅으로서의 정체성을 회복하면서 자신의 위치를 스스로 회복시키는 역할을 하는 유일한 여성 히어로이다.

왓치맨에서 영웅상은 변화했다. 하지만 왓치맨은 시대의 변화가 요구하는 영웅상을 이야기한다. 기보다는 사람들이 근원적으로 가지고 있는 영웅에 대한 편견이나 오해를 몰식시키고 영웅의 개념 자체에 대한 발상의 전환을 요한다.⁴⁰⁾ 이는 영웅에 대한 우리의 잘못된 인식을 지적하고 슈퍼히어

로 영화에서 암시하는 미국적 히어로에 대한 비판적 시각을 이야기하는 영화이다. 왓치맨은 슈퍼히어로 즉 힘을 가진 존재의 양면성과 그것으로 대변되는 엘리트주의의 오류를 비판했다.⁴¹⁾ 이러한 미국적 슈퍼히어로의 정의를 비판하고 성찰하는 영화의 이념이 주인공들의 의상에는 어떻게 다르게 변화되어 나타나는지를 다음 장에서 분석해 보았다.

Ⅲ. “왓치맨”에 나타난 영웅성 변화에 따른 의상분석

1. 닥터 맨하튼

과학자 존 오스터만이 실험실 사고를 통해 절대적인 슈퍼 파워를 지닌 닥터 맨해튼으로 부활하게 되었지만 닥터 맨해튼은 힘을 가진 그 순간부터 인간성을 상실하고 인류나 정의 구현에 대해 방관자적 입장을 지닌다. <그림 3>⁴²⁾, <그림 4>⁴³⁾에서 볼 수 있듯이 그래픽으로 처리된 빛나는 그의 파란 피부와 그가 영화에서 옷을 입지 않고 있는 것을 통해 그의 인간적 감정, 즉 수치심이나 도덕성이 결여되어 있음을 상징하고 있다. 파란색은 평화의 색으로 규모가 큰 국제기관, 예컨대 국제연합, 유네스코, 유럽의회의 색이며 대규모 국제

조직의 깃발은 파란색이며 이것은 곧 국제 사회에서 공평, 중립, 평화를 나타내는 색이다.⁴⁴⁾ 그의 파란 피부는 냉전시대 국제 평화 유지의 팽팽한 구심점이 되고 있는 닥터 맨하튼의 힘을 상징하고 있다. 또 파란 색은 종교에서 엄청난 힘을 가진 절대자, 신적 존재로도 표현할 수 있다.⁴⁵⁾ 이는 신과 같은 초인적인 힘을 표현하기도 하지만 그가 현세를 떠난 초월적 존재로서 인간 세상에 관여하지 않는 모습을 보여주고 있다. 그가 옷을 착용하는 것은 미국 정부를 대변하는 공식석상, 미디어와의 인터뷰 등에 한정되어 있고 이는 그가 미국을 대변하는 슈퍼 파워를 지녔지만 정의나 도덕에 대한 입장이 없는 것을 상징한다.

영화 중반에 미국을 수호하고 미국적 정의로 대변되는 그에게 국가는 그를 상징할 수 있는 표식을 만들라고 제안한다. 그는 즉흥적으로 그의 이마에 사격의 과녁 문양을 새겨 넣는데, 이는 후에 그가 세계 공공의 적이 되는 것을 복선으로 보여주는 것이다. 기존의 슈퍼히어로를 식별할 수 있는 상징마크는 정의의 상징이고 슈퍼히어로의 행동에 정당성을 부여하는 역할을 한 반면, 닥터 맨해튼의 상징마크는 세계의 공공의 적으로 정의를 수호하기 위해 쓰러뜨려야 할 대상임을 은유적으로 암시하고 있다. 인간성을 상실하고 인간의



<그림 3> 닥터 맨해튼
- 영화 '왓치맨', 캡처



<그림 4> 닥터 맨해튼
- 영화 '왓치맨' 캡처

적이 되는 그의 외관적 상징들은 초인적 파워를 지닌 슈퍼히어로의 허상의 위험에 대한 경고를 표현하는 착장법이다.

2. 코미디언맨

마초적인 기질을 지니고 미국의 폭력성과 선과 악의 양면성을 대변하는 코미디언맨은 <그림 5>⁴⁶⁾, <그림 6>⁴⁷⁾에서처럼 80년대 냉전시대, 미국의 힘을 국내외적으로 알리기 위한 형식의 영화인 하드바디 영화의 캐릭터를 연상시키는 의상을 보여준다. 남성적 근육을 과시하는 듯한 의상과 어깨에 두른 총탄과 총, 강철로 만든 갑옷과 같은 재질의 의상 등은 미국의 폭력성과 전쟁야욕이 절대 선으로 정당화될 수 없음을 표현한다. 또 그의 의상은 대부분 검정색인데, 여기서 검정색은 히틀러 통치시절 SS사단이 목숨을 걸고 적을 섬멸시킨 '검은 사건', 나폴레옹과의 협정에 반대하여 끝까지 항쟁한 프리드리히 빌헬름 2세의 '검은 군대', 무솔리니 치하의 이탈리아 파시스트의 준 군대식 동맹의 '검정셔츠' 등⁴⁸⁾에서의 상징성과 유사하게 군국주의, 제국주의적 세계관을 표현하고 있다.

3. 오지멘디아스

오지멘디아스는 공리주의, 결과중심으로 정의를 실현하는 그릇된 영웅관을 가진 인물이다. 또한 대기업의 총수로서 자본주의로 대변되는 미국의 음모론적 실체를 폭로하는 역할을 한다. 그러나 그의 이름 "오지멘디아스"는 이집트의 위대한 파라오 "람세스 2세"의 그리스식 이름이며 그가 극중에서 역할모델로 삼고 있는 인물은 알렉산더 대왕이다. 이는 그의 제국주의적 지배야욕을 드러내는 것인데 미국이 아닌 다른 나라의 역사적 영웅의 모습을 역할 모델로 보여주고 있다. <그림 7>⁴⁹⁾의 오지멘디아스의 의상은 <그림 8>⁵⁰⁾에서 찾아볼 수 있듯 어깨와 팔에 이집트식 장신구와

장식적인 디테일을 도입하고 있으며 벨트에 표현된 그의 영웅적 표식은 <그림 9>⁵¹⁾의 고대 이집트 신화에 등장하는 태양신 호루스를 상징하는 문양이다. 또 벨트 아래 주름진 장식은 <그림 10>⁵²⁾의 이집트 복식 중 쉐티(shenti)의 주름을 차용한 것으로 해석 된다. 일상복의 차림일 때도 주변의 장식물이나 재킷의 브로치 등으로 이런 분위기를 연출하는 것을 <그림 11>⁵³⁾을 통해 알 수 있다. 미국의 정의와 자본을 대변하는 그가 미국이 아닌 다른 나라이 신화적 영웅의 모습을 차용한 것은 미국식 절대 정의의 위험과 미국 신화성의 허구를 폭로하는 역할을 한다. 또 그는 일상복에서나 영웅복장에서나 의상에서 보라색 요소를 많이 사용하는데 보라색은 마력, 요술 등의 신비한 이미지로 영적 세계와 문명, 유령과 악마 사이의 경계를 넘나드는 위험한 색이다.⁵⁴⁾ 이는 오지멘디아스가 선과 악의 경계를 교묘히 넘나드는 위험한 인물임을 경고하는 역할을 한다.

4. 로어 셰크

로어셰크는 과정중심, 인격주의로 정의를 실현하는 인물로 오지멘디아스와 대치된 영웅관을 가지고 있다. 그는 어린 시절 트라우마를 극복하지 못하고 자신의 인간적 정체성을 부정하고 오직 영웅으로서의 정체성만을 인정하는 불완전한 정신상태의 소유자이다. 또, 절대적 정의에 대한 과도한 집착을 보이고 정의를 행하는 방식에 있어 잔혹성을 가지는 인물이다. 그는 스스로의 인간적 정체성을 부정하지만 가장 세속적인 복장을 한 영웅이다. <그림 12>⁵⁵⁾, <그림 13>⁵⁶⁾의 로어셰크 의상은 남성적 파워를 과시하는 바디슈트나 초인적 힘을 보여주는 망토, 영웅의 표식 대신 왜소한 체격에 트랜치코트, 모직 팬츠를 입고 중절모를 쓰고 장갑을 낀 가장 인간적인 차림으로 그의 인격주의적 영웅관을 대변함과 동시에 영웅의 인간적 고뇌에 초점을 맞추고 있다. 그러나 그는 인간으로서의 정체성 부정을 나타내기 위해 인체의 어느 한 부



<그림 5> 코미디언맨
- 영화 '왓치맨', 캡처



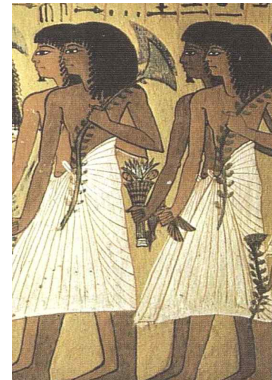
<그림 6> 코미디언맨
- <http://movie.naver.com>



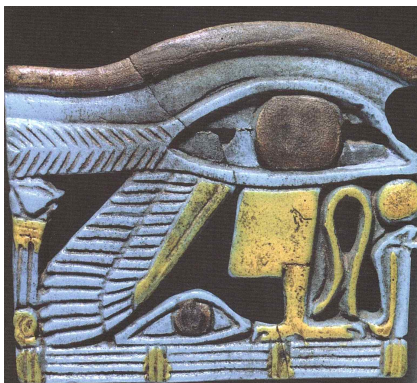
<그림 7> 오지맨디아스
- <http://movie.naver.com>



<그림 8> 람세스 3세와 왕자의 모습
- *서양의 복식문화와 역사*, p. 21



<그림 10> 노블의 무덤
- *서양패션 멀티콘텐츠*, p. 17



<그림 9> 웨드지트의 눈 부적
- *서양패션 멀티콘텐츠*, p. 12



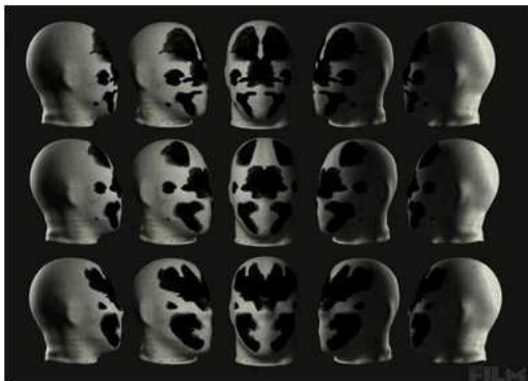
<그림 11> 오지맨디아스
- 영화 '왓치맨', 캡처



〈그림 12〉 로어셰크
- <http://movie.naver.com>



〈그림 13〉 로어셰크
- <http://movie.naver.com>



〈그림 14〉 로어셰크 마스크
- <http://movie.naver.com>



〈그림 15〉 로어셰크
- <http://movie.naver.com>

분도 노출하지 않으며 잉크가 번진 듯한 그로테스크한 복면을 쓰고 눈, 코, 입의 모든 부분을 가리고 있다. 〈그림 14〉⁵⁷⁾, 〈그림 15〉⁵⁸⁾에서 자세히 볼 수 있는 그의 복면은 기존 영웅들의 상징적 표현이나 신분을 은폐하기 위한 가면과는 다른 의미로 착용된다. 로어셰크의 표현에 의하면 “거울을 봐도 그런대로 봐줄만한 얼굴”⁵⁹⁾ 이라고 하는 그의 복면의 얼룩은 그의 심리와 표정에 따라 다양한 형태로 변하는데 이러한 얼룩 모양은 정신분열 검사의 일종인 로샤 검사 카드와 유사한 형태를

가지고 있으며 극 중 그의 정신 상태를 감정하는 장면에서도 로샤 카드가 등장하여 그의 비정상적인 정신 상태를 보여주는 역할을 한다. 이는 그가 믿고 행동하는 절대적 정의의 불완전성과 위험성을 폭로한다.

5. 아울맨

가장 영웅적이지 않은 인물이지만 영웅으로서의 삶에 가장 집착하며 영웅 복장에 과도한 애착을 가진다. 그의 영웅성의 상징인 부엉이는 로마



〈그림 16〉 아울맨
- 영화 '왓치맨', 캡처



〈그림 17〉 아울맨
- <http://movie.naver.com>

신화 아테네 여신의 지물로써 지혜를 상징하고 신화성을 부여하는 역할을 하지만⁶⁰⁾ 가장 영웅답지 못한 모습을 보여주는 인물로써 영웅에 대한 무조건적 신뢰의 위험과 허상에 대해 역설적으로 경고하고 있다. 실크 스펙터와 정사를 나누는 장면에서 그는 남성으로서의 기능에 실패하고 말지만 꿈에서 다시 만난 실크 스펙터와 마주보며 인간의 허물을 벗고 영웅으로서의 모습으로 마주보는 꿈을 꾸게 되고 영웅 복장을 한 채로 사랑을 나누는데 성공하는 장면을 통해 그가 얼마나 영웅으로서의 복장과 모습에 집착하는 인물인지를 보여준다. 그의 영웅복장의 실루엣은 다른 영웅들에 비해 과장된 형태를 하고 있는데 이는 단지 남성적 실루엣을 통한 힘의 과시라기보다 영웅의 힘에 대한 허상을 역설적으로 보여주고 있다. 또 아울맨은 기존 히어로의 모습을 혼성 모방한 듯한 느낌을 주어 영웅으로서의 역설적 모습을 더욱 강조하여 보여주는데 실제로 원작자는 아울맨 캐릭터가 DC 코믹스의 기존 히어로의 모습을 변형하여 표현한 것이라고 밝힌 바 있다. 아래 〈그림 16〉⁶¹⁾, 〈그림 17〉⁶²⁾의 아울맨의 의상은 기존 코믹스에 존재하고 있는 다른 영웅의 모습을 많이 닮아있다.

6. 실크 스펙터

기존의 슈퍼 히어로 무비에서 여성은 수동적이고 주변적인 인물이었다. 슈퍼히어로는 미국의 절대권력, 가부장적 남성권력, 백인, 기독교 등의 기득권층의 힘으로 대변되었고 이에 따라 여성은 수동적인 역할을 담당할 수밖에 없었다. 본 영화의 초반부에 실크 스펙터는 절대적인 슈퍼 파워를 지닌 닥터 맨해튼의 애인으로 등장하여 기존 슈퍼히어로 영화의 여성 캐릭터와 비슷한 행보를 보이지만 극이 진행될수록 영웅으로서의 자아정체성을 찾고 주체적인 모습을 보여준다. 이를 보여주는 것이 그녀의 호칭인데 초반부에는 인간 이름인 “로리”라는 이름을 사용하지만 자아의 주체성을 찾으면서 “실크 스펙터”라는 영웅 이름을 되찾는다. 〈그림 18〉⁶³⁾, 〈그림 19〉⁶⁴⁾에서 그녀의 의상은 슈퍼히어로의 전형인 바디슈트에 가죽부츠를 착용하고 지혜를 상징하는 노란색과, 전사의 색인 검정색을 매치하지만 광택 나는 재질과 몸매를 드러내는 실루엣으로 여성적이고 에로틱한 느낌마저 주어 히어로 영화에서의 여성 캐릭터의 한계를 드러낸다. 검정색은 일반적으로 엄숙한 성향을 가지지만 정반대의 이미지로 성적으로 유혹하는 여성들의 속옷에 사용되기도 하는데⁶⁵⁾ 여기에서는 노



〈그림 18〉 실크 스펙터
- <http://movie.naver.com>



〈그림 19〉 실크 스펙터
- <http://movie.naver.com>

란색과의 강렬한 대비로 자극성을 주는 역할을 한다. 슈퍼맨이 바디슈트 위에 팬티를 덧입어 남근을 상징하고 남성적 힘을 과시했다면 실크 스펙터는 노란색 바디슈트 위에 모노키니와 가터벨트를 연상시키는 디자인을 더해 여성의 관능성을 표현하고 있다. 이러한 실크 스펙터의 의상이 보여주는 한계는 여성이 미국적 영웅을 대변할 수 없는 기존의 슈퍼히어로 영화의 문제점을 풍자하는 면을 갖는다.

IV. 결론 및 제언

슈퍼히어로로는 1930년대와 1960년대 미국의 국가적 위기 상황과 맞물려 두 번의 전성기를 거쳤고 2000년대 이후 미국을 위협하는 경제적 위기와 테러가 난무하는 현재에 가장 활발히 영화화 되고 있다. 슈퍼히어로는 등장부터 현재까지 미국의 정의를 수호하고 국제사회에서 미국의 지배적 이데올로기를 정당화하는데 기여한 대표적인 대중문화 콘텐츠이다.

이러한 영화의 이념은 영화 의상에서도 뚜렷이 나타났는데 미국적 신화성을 구현하는데 가장 충실했던 슈퍼히어로의 원형인 슈퍼맨과 배트맨의 의상에서 그 상징성이 가장 명확하게 드러났다.

슈퍼히어로 의상이 상징하는 것은 초인적인 절대 파워, 가부장적 남성의 권력, 지배적 제국주의, 기독교, 신성화 등이었으며 이를 통해 미국의 절대권력, 제국주의적 이데올로기의 정당화, 미국적 정의의 신성화 등을 상징화하고자 했다.

냉전시대가 종식되고 포스트모더니즘이 도래하는 새 시대가 열리자 미국의 정치적 수단으로 이용되어온 대중문화 코믹스의 주인공들은 스스로 반성하고 변화하기 시작했다. 60년대 실버에이지 시대, 마블코믹스의 슈퍼히어로 캐릭터들은 초기 슈퍼히어로들에 비해 보다 모호하고 다층적인 양상을 가지게 되었다. 또, 냉전시대가 종식되고 포스트모더니즘이 등장하는 80년대 이르러는 대중문화 코믹스에도 새로운 바람으로 그래픽노블이 등장했다. 그래픽 노블이라는 이 새로운 장르는 기존의 코믹스보다 철학적인 세계관을 가지고 기존 관념들을 해체하고 부정하며 새로운 시선으로 해석하기 시작하였다. 이 장르의 대표적인 작품은 앨런 무어의 왓치맨이었는데 이는 슈퍼히어로 장르의 자기성찰과 함께 변화된 영웅상을 제시했다. 왓치맨의 영화의상 역시 변화된 영웅상을 반영하고 상징하는데 이를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 닥터 맨해튼은 컴퓨터 그래픽을 이용한 빛나는 푸른빛 피부를 가지고 옷을 입지 않고 나

오는데, 이는 그가 인간으로서의 도덕성과 수치심을 상실했음을 나타낸다. 둘째, 코미디언맨의 의상은 미국의 80년대 하드바디 형식의 영화 주인공을 연상시키는데, 이는 미국의 폭력성과 지배야욕을 폭로한다. 셋째, 오지맨디아스는 고대 이집트 의상의 디테일과 문양을 차용하여 미국신화 형성의 허구를 지적한다. 넷째, 로어셰크는 가장 세속적인 복장으로 영웅의 인간적 약함을 보여주고 그로테스크한 복면으로 불안정한 정신 상태를 표현하는데, 이는 미국적 정의의 불완전성을 표현한다. 다섯째, 가장 영웅적인 복장의 아울맨은 가장 영웅답지 못한 모습과 연관 되어 영웅에 대한 그릇된 인식을 역설적으로 보여준다. 여섯째, 실크 스펙터의 여성적이고 에로틱한 의상은 슈퍼히어로 영화에서 여성 캐릭터의 한계를 보여주는 역할을 한다.

왓치맨은 기존의 영웅상에 대한 근본적인 회의와 슈퍼히어로의 캐릭터에 대한 새로운 시각을 일깨워주는 영화이다. 이러한 영화와 이데올로기에 대한 이해와 그 속의 캐릭터 의상을 분석해 보는 것은 기존 슈퍼히어로 영화가 전달하는 이데올로기와 그 안에 내재된 근본적 정의와 윤리에 대해 다시 한 번 생각해보는 좋은 계기가 될 수 있을 것이다. 아울러 이러한 해석과 시각을 슈퍼히어로 장르에 국한하지 않고 다양한 대중문화 매체로 확대한다면 문화적 매체의 역할을 바라보는 우리의 비판적 시각을 높일 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) "슈퍼맨, 미국 시민권 포기...미 보수층 발끈", (2011. 4. 29), 전자 경향신문, 자료검색일 2012. 2. 27, http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201104291210451&code=970201
- 2) "슈퍼맨 새 의상 화제, 과감한 전신 노출 충격 '팬티 돌려줘'" (2011. 9. 5), 전자 파이낸셜 뉴스, 자료검색일 2012. 2. 27, <http://star.fnnews.com/news/index.html?no=27632>
- 3) "다크 나이트 라이즈, 전 세계 목소리 녹음 '기발한 홍보 화제'" (2011. 11. 11), 전자 영화주간지 무비위크, 자료검색일 2012. 2. 27, <http://www.movieweek.co.kr/article/article.html?aid=27876>
- 4) "생각하게 만드는 슈퍼히어로 영화를 꿈꾼다" (2008. 1. 10), 연합뉴스, 자료검색일 2011. 12. 24, <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=001&aid=0002358216>
- 5) 김기홍 (2009), 만화원작 할리우드 슈퍼히어로 영화의 장르 혼종성 연구: 2000년 이후 제작된 작품을 중심으로, 서강대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 6) 조영주 (2005), 할리우드 슈퍼히어로물의 이데올로기 분석, *영상예술연구*, 7, pp. 135-153; 김미림 (2010), 미국의 영웅 "슈퍼맨" 서사 해석, *한국콘텐츠학회논문지*, 10(3), pp. 175-186.
- 7) 김수 (2011), 할리우드 슈퍼히어로 영화의 영웅성 변화 연구: 2000년대 영화를 중심으로, 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 8) 류수현 (2006), 판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석 : 슈퍼영웅의 파워 이미지를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문.; 김동민 (2011), 슈퍼히어로 캐릭터 의상에 나타나는 에로티시즘 연구, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 9) Delong, Marilyn (1997), *복식조형을 보는 시각*, 금기숙 역, 서울: 도서출판 이즘, pp. 133-148.
- 10) 네이버 국어사전, 자료검색일 2012. 12. 26, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=27363400> ; 네이버 영어사전, 자료검색일 2012. 12. 26, <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?entryId=ad4c19aeab534135a1a5b428bc59dca4&query=super> ; 네이버 영어사전, 자료검색일, 2012. 12. 26, <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?entryId=25a0fa8e270d414ca23305085f416a35&query=superhero>
- 11) 네이버 영어사전, 자료검색일 2012. 12. 26, <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?entryId=25a0fa8e270d414ca23305085f416a35&query=superhero>
- 12) 위키백과, 자료검색일 2013. 4. 25, http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8E%84%ED%94%84_%EB%A7%A4%EA%B1%B0%EC%A7%84 : 펄프 소설은 20세기 초반에 유행했던 싸구려 소설 잡지를 부르는 말로, 1896년 미국에서 처음 출판되기 시작해 1950년대까지 유행했다. 잡지가 값싼 갱지로 만들어져 있었기 때문에 펄프(Pulp)란 이름이 붙었으며, 펄프소설의 내용은 장르 소설이 주를 이뤘는데, 그 종류는 판타지·갱·미스터리·추리물·SF·어드벤처·서부물·스포츠 등 다양했다.
- 13) 김기홍, *op. cit.*, p. 28.
- 14) 김종희 (2012), 슈퍼히어로 캐릭터 성향 변화에 관한 연구: 슈퍼맨과 배트맨을 중심으로, 조선대학교 대학원 석사학위논문, p. 14.
- 15) Gresh, Lois H, Weinberg, Robert E (2004), *슈퍼영웅의 과학*, 이한음 역, 서울: 한승, pp. 5-13.
- 16) 김경옥 (2002), 할리우드 블록버스터의 전개과정과 이데올로기, *영화연구*, 19, p. 176.
- 17) 김종희, *op. cit.*, p. 35.
- 18) 김기홍, *op. cit.*, p. 5.
- 19) 조영주, *op. cit.*, p. 133.

- 20) Schatz, Thomas (1995), *할리우드 장르의 구조*, 한창호 역, 서울: 한나래, p. 405.
- 21) Eco, Umberto (2005), *대중의 영웅*, 조형준 역, 서울: 새물결, p. 64.
- 22) Lacassin, Francis(1998), *제 9의 예술 만화*, 심상용 역, 서울: 하늘연못, p. 25.
- 23) 류수현, *op. cit.*, p. 2.
- 24) 김동민, *op. cit.*, p. 43.
- 25) "슈퍼맨", 자료검색일 2013. 3. 4, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=40177>
- 26) "배트맨", 자료검색일 2013. 3. 4, <http://figure-x.seesaa.net>
- 27) 류수현, *op. cit.*
- 28) 김동민, *op. cit.*
- 29) 김윤희 (2013), 2000년 이후 판타지 영화에 등장하는 슈퍼히어로의 복식미, *한국디자인포럼 38*, pp. 399-410.
- 30) 손원경 (2009), S,F 히어로 영화의 특성연구 및 캐릭터 상품에 대한 고찰 : 액션피겨를 포함한 컬렉션 대상의 상품 중심으로 분석, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 31) 김종희, *op. cit.*
- 32) 주형일 (2007), 나는 왜 스파이더맨을 좋아하는가: 자기민속지학 방법의 모색, *언론과 사회, 15(3)*, p. 29.
- 33) 김기홍, *op. cit.*, p. 80.
- 34) 조영주, *op. cit.*, p. 15.
- 35) Sabin, Roger (2002), *만화의 역사*, 김한영 역, 서울: 글눈그림밭, p. 160.
- 36) 네이버 지식백과, 자료검색일 2013. 3. 4, <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=3413&docId=1647899&mobile&categoryId=3413>
- 37) 김수, *op. cit.*, p. 65.
- 38) *Ibid.*, p. 60.
- 39) *Ibid.*
- 40) *Ibid.*, p. 66.
- 41) *Ibid.*, p. 11.
- 42) "닥터 맨해튼", 직접 캡처.
- 43) "닥터 맨해튼", 직접 캡처.
- 44) Pastoureau Michel (2003), *색의 비밀*, 전창림 역, 서울: 미술문화, pp. 30-31.
- 45) Breagem, Harald (2010), *색의 힘*, 이재만 역, 서울: 일진사, p. 61.
- 46) "코미디언맨", 직접 캡처.
- 47) "코미디언맨", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 48) Breagem, Harald, *op. cit.*, pp. 158-159.
- 49) "오지맨디아스", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 50) 고에란 (2008), *서양의 복식문화와 역사*, 서울: 교문사, p. 21.
- 51) 김민자 외 (2010), *서양패션 멀티콘텐츠*, 서울: 교문사, p. 17.
- 52) *Ibid.*, p. 12.
- 53) "오지맨디아스", 직접 캡처.
- 54) Breagem, Harald, *op. cit.*, p. 130.
- 55) "로어세크", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 56) "로어세크", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 57) "로어세크", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 58) "로어세크", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 59) Waid, Mark (2010), *슈퍼 히어로 미국을 말하다*, 하윤숙 역, 서울: 도서출판 잡, p. 69.
- 60) 부영이 박물관, 검색일자 2012. 11. 5, <http://www.owlmuseum.co.kr/fr2.htm>
- 61) "아울맨", 직접 캡처.
- 62) "아울맨", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 63) "실크 스펙터", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>
- 64) "실크 스펙터", 자료검색일 2013. 4. 12, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=66471>.
- 65) Breagem, Harald, *op. cit.*, p. 156.