

## 영화에 나타난 그리스 신화의 신들의 의상 연구

류 수 현  
서울대학교 의류학과 강사

### Study on Costumes of Greek Mythology Gods in Films

Sooheon Rhew

Instructor, Dept. of Clothing and Textiles, Seoul National University  
(투고일: 2013. 3. 21, 심사(수정)일: 2013. 5. 10, 게재확정일: 2013. 6. 10)

#### ABSTRACT

This research is to analyze costumes of Greek Mythology Gods in films using Morris' semiotics. In film "Clash of The Titans", Zeus' costume of shining gold armored body suit and long manteaux expressed the limitless sublime. The definite form contouring body shape of his costume also demonstrated classical beauty. Hades' costume of dark colored armor, long manteaux, and transformation via smoke also described the limitless sublime. The unbalanced and irregular shaped armor showed ugliness. In "Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief", the armor and long manteaux of Zeus showed the limitless sublime. The beauty of his body and his sophisticated business wear indicated classical beauty. These features were also present in Poseidon's costume as well. The limitless sublime and ugliness are implied in Hades' look by portraying him as having a monster body with horns and wings, and his costume of punk look. In "Immortals", gods of Olympus wore clothing that was reminiscent of Egyptian times, which represented a time of strong royal authority, in order to expose the limitless sublime. Classical beauty was shown in the beauty of their body. Titans' costumes and look of non-human being were composed of black and red to present ugliness. The inherent meanings of Gods' costumes are death of god, patriarchy, and the good triumphing over the evil. The Greek gods are not held in the same reverence in the contemporary society. However mythology inspires lots of visual creations. The results help to accumulate a creative design database for fashion.

Key words: C.G. Jung(융), costume design for film(영화의상), C. Vogler(보글러), god(신), Greek mythology(그리스 신화), Morris' semiotics(모리스의 기호학)

## I. 서론

최근 신화의 이미지와 상징들이 영화, 게임, 드라마 등 미디어 속에서 다양하게 활용되고 있다. 신화의 귀환은 컴퓨터, 인터넷 등 첨단 테크놀로지의 발달에 편승한 것이다. 이러한 테크놀로지의 결과물을 소비하면서, 인류는 현실세계와 전혀 다른 세계인 가상세계와 시뮬라시옹을 경험하고 있다. 신화의 귀환은 대중들에게 현대 사회의 새로운 희망의 제시 혹은 기존 체제의 강화의 모습으로 나타난다.<sup>1)</sup> 영화 속에서 신화 이야기를 재탄생시키면서 신을 육화하고 현대인의 입장에서 설정한 의상을 입혀 실체화하였다. 신이라는 상상의 존재의 시각화는 현대 사회에서의 신이라는 존재에 담긴 함의를 반영한 결과물이다.

이도흙<sup>2)</sup>에 의하면,

신화는 의명의 집단이 당시의 이성과 과학으로는 해명할 수 없었던 기원 - 곧 천체와 자연 현상, 카오스에서 코스모스, 자연에서 문화와 문명으로의 전이, 성스런 세계와 세속적인 세계의 대립과 만남, 집단의 형성, 의례나 금기의 의미, 세계와 삶의 부조리와 인간의 실존 - 에 대하여 근원적이고 집단무의식적인 상상력을 통해 해명해 자아와 세계의 조화와 삶의 평형을 도모하려는 이야기로, 진리로 믿어지면서 여러 세대에 걸쳐 말과 글로 전승된, 특정한 구조와 집단 공통의 원형을 내포한 담론이다.

신화는 상징적·비유적인 의미를 지닌 사고체계로, 그 탄생 이래로 각종 문학과 예술 속에서 상호텍스트적으로 다루어졌다. 신화에서 중심적인 역할을 하고 있는 신들은 역사적으로 회화 작품들<sup>3)</sup> 속에서 나체, 키톤(chiton) 혹은 간단한 드레이프를 걸친 모습으로 주로 묘사되었다. 드레이퍼리는 신들의 상징적인 의상요소가 되었고 이와 더불어 이상적인 신체는 신성을 반영하는 가장 적합한 방법으로 여겨졌다. 이는 초월적인 존재인 신을 상징하는 대표적인 시각적 요소가 되었다. 그러나 최근 영화 속에서 신은 막강한 힘을 가짐에도 불구하고 인간에게 그 권위를 위협받거나, 인간의 도움을 받거나, 심지어 생명의 위협을 받는 존재로 등장한다. 그리스 신화의 원전에 나타난 그 상징적 의미는 현대 사회에서 변화되어 나타났다. 신의 의상도 이러한 변화가 반영된 결과물

이다.

조셉 캠벨(Joseph Campbell)<sup>4)</sup>과 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)<sup>5)</sup>는 신화에 나타난 영웅의 테마는 패턴화되어 많은 문학과 영화 등에 그 테마가 반복되어 등장하고 있다는 것을 밝혔다. 보글러는 영웅의 여정을 일상세계, 모험의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승의 격려와 도움, 첫 관문의 통과, 시험에 들어 협력자와 적대자와 조우, 동굴 가장 깊은 곳으로 접근/두 번째 관문 통과, 시련, 보상, 귀환의 길, 부활, 영약을 가지고 귀환의 12 단계로 나누었다. 캠벨은 일상세계, 영웅으로의 입문, 귀환, 영웅에 의한 세계의 창조와 멸망, 영웅의 변모, 영웅의 죽음과 우주의 소멸로서 영웅 스토리의 패턴을 정의하였다. 특히 용<sup>6)</sup>은 이를 정신분석학적으로 해석하여 영웅의 여정이 집단 무의식의 원형적인 형태임을 밝혔다. 상호 텍스트적으로 선택된 신화 속 영웅의 스토리는 현대 영화에서 원전과는 다른 이야기로 다루어지면서 현대의 가치와 사회문화적 배경을 반영하고 있다. 이에 따라 영화 속에서 신들은 영웅의 '스승(mentor)', 혹은 '그림자(shadow)' 등으로 등장하면서 현대 사회에 맞게 변형되어 있음을 알 수 있다.

의상은 하나의 기호체계이며, 특히 영화 의상은 등장인물과 영화의 내용, 감독, 배우, 디자이너의 미학적 감각을 외연화하는 기호이다. 의상을 기호학적으로 분석하고자 하는 시도는 많이 이루어졌으며, 특히 류수현<sup>7)</sup>은 모리스의 기호학을 활용하여 영화 1편의 분석 뿐 아니라 여러 편의 영화에 나타난 사회문화적 의미를 분석할 수 있는 연구의 틀(표 1)<sup>8)</sup>을 확립하였다. 이는 모리스의 미학기호학의 세 차원-통사론적 차원, 의미론적 차원, 실용론적 차원-을 복식미학의 시각에서 체계를 구성한 것으로 판타지 영화의상의 분석을 위한 기호학적 분석체계이다. 이 분석틀을 활용한 후속 연구로서, 영화 속 신의 의상에 대한 분석의 틀로 채택하고자 한다. 신화의 내용을 바탕으로 한 영화는 판타지 영화<sup>9)</sup>에 속하며, 신의 존재 또한 가상의 존재로서 판타지 영화 속 인물로, 모리스의 기호학을 활용한 분석의 틀을 활용하여 분석할 수 있다. 또한 여러 영화 속에 나타난 신의 의상에 대해서 복식미학적 관점에서의 분석 및 이에 내포된 신에 대

한 사회문화적 함의를 분석하는 데 있어 모리스의 기호학을 활용한 분석의 틀<표 1>은 적절한 분석 체계이다. 이는 조형 요소와 원리를 중심으로 조형적 특성을 다룬 통사론적 차원, 기호의 이면에 내포된 표현의미, 주제의미, 본질적 의미를 분석하는 의미론적 차원, 기호와 그 수용자와의 관계를 다룬 실용론적 차원으로 이루어진다. 본 연구에서는 영화 속 신이 갖는 의의와 의상에 표현된 방식에 초점을 맞추어 통사론적, 의미론적 차원에서의 분석을 행해본다. 특히 의상 창조의 입장에서 어떤 표현 의지를 갖고 있는지에 중점을 두고 분석하고자 하므로, 관객과의 소통의 결과인 실용론적 차원은 배제하고자 한다.

본 연구에서는 모리스의 기호학 중 통사론과 의미론을 활용하여 영화 속에 나타난 신의 의상의 형식적 특성, 표현의미, 주제의미, 본질적 의미를 분석하여, 현대 사회에서 신이 갖는 의의에 대해 반추하고, 판타지 소재의 시각화과정을 분석하여 다양한 영감의 창의적인 디자인 표현을 위한 데이터베이스 확립에 기여하고자 한다.

본 연구를 위하여 2000년 이후 제작된 그리스 신화를 소재로 한 영화 중 신이 등장하는 영화 <타이탄(Clash of The Titans, 2010)>, <퍼시 잭슨과 번개

도둑(Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief, 2010)>, <신들의 전쟁(Immortals, 2011)> 3편을 선정하였다. 특히 이 영화들에서 신은 원전 신화 속의 신과는 다른 역할과 이미지로 재해석되어 등장하므로, 그 의상의 분석에 의의가 있다. 2000년 이후로 시대를 제한한 것은 이미지와 상징의 이야기인 신화의 특성상 시대마다 다른 시대정신으로 인하여 그 신화를 해석하는 방법이 다르다. 그러므로 밀레니엄 이후로 시대를 한정하고 그 시대의 시대정신을 바탕으로 하여 신의 상징성을 알아보고자 함이다. 영화 속에 나타난 신들의 의상을 그 대상으로 하며, 인터넷사이트 및 영상 캡처 기술을 이용하여 신들의 주요 의상이미지를 수집하였다.

## II. 영화 및 캐릭터 분석

신화 속에서 신은 보글러<sup>10)</sup>에 관점에 따르면 영웅의 '스승', '협력자', 혹은 '그림자'로 나타난다. '스승'은 영웅을 훈련시키고, 조언해주며, 정보를 제공해주거나 보물을 선사한다. '그림자'는 영웅의 부정적인 측면 혹은 숨기고 싶은 비밀이며, 억압된 감정의 힘을 나타낸다. 이는 적 혹은 악당으로 스토리 속에서

<표 1> 모리스의 기호학적 관점에 의한 판타지 영화 의상의 분석 체계

차원	판타지 영화의상에 대한 기호학적 분석체계			
통사론적 차원	조형요소	형태	실루엣	
			내부형	
			구조형	
		색채	생리적인 면	
	물리적인 면			
무늬	모티브	표현대상	전개방법	
		표현방식		
	패턴			
조형원리	대칭과 비대칭, 비례와 반비례, 강조, 조화와 부조화, 전환과 절단, 통일성과 다양성			
의미론적 차원	표현의미			
	주제의미			
	본질적 의미			
실용론적 차원	동일화 현상	동일화적 환상		
		동일화적 실행		

-복식, 57(10), p. 118

나타나게 된다. 보글러<sup>11)</sup>는 신 또한 영웅의 자아의 한 일면이며, 다양한 인간 가치의 인간화된 상징의 표현이자, 인간 삶의 단계에 대한 은유적 표현이라고 하였다. 이는 옹, 캬벨의 관점과도 상통한다. 즉, 신에 담긴 의미를 통해 인간 사회의 일면을 파악할 수 있다. 이러한 옹, 캬벨, 보글러의 관점을 통해 영화 속 영웅의 여정 속에서 신이 갖는 역할과 원형적 특성을 분석해 보고자 한다.

## 1. 영화 <타이탄>

영화 <타이탄>은 제우스(Zeus)와 아르고스(Argos)의 왕녀 다나에(Danae)의 아들이자 그리스 신화의 영웅인 페르세우스(Perseus)와 안드로메다(Andromeda) 공주의 이야기를 각색한 것이다. 하데스(Hades)는 점차 신을 섬기지 않게 되고 자만하게 된 인간에 대한 분노심과 자신을 지하세계로 보낸 제우스에 대한 복수심으로 인간계를 멸망시키고자 계락을 꾸미게 되나 제우스의 아들인 반인반신의 영웅 페르세우스의 활약으로 이를 막는다는 것이 주된 내용이다.<sup>12)</sup>

그리스 신화의 신들 중 이 영화에 등장하는 주요 인물은 제우스와 하데스이다. 제우스는 신들의 왕으로 이 세상을 지배하는 권위자이지만 인간의 숭배 없이는 그 힘이 약해지는 존재이다. 인간들은 점점 자신들과 신을 동격화 시켜가며 신상을 부수는 등 신의 권위를 위협해 온다. 제우스는 페르세우스의 아버지이자 '스승'의 역할로서, 페르세우스에게 신의 검을 선물하여 괴물을 무찌를 수 있는 힘을 주는 역할을 한다. 옹에 의하면 영웅과 대적하는 괴물은 모계 사회의 전통을 의미하며 이를 무찌름으로써 가부장적인 가치관을 강화하게 된다.<sup>13)</sup> 페르세우스에게 괴물을 퇴치하는 검을 주는 제우스는 가부장적 가치관의 상징적 존재가 된다. 한편, 원전에 의하면 페르세우스는 자신에게 주어진 괴물 퇴치의 사명을 위해 제우스에게 검을, 아테나에게서 방패를, 하데스에게서 헬멧을, 헤르메스에게서 날개 달린 신발을 선물 받는다. 그러나 이 영화에서는 제우스에게 받는 검 외에, 인간 동료에게 방패를 받고, 야생의 페가수스를 본인의 힘으로 획득하는 것으로 나온다. 이처럼

원전에 비해 스승으로서의 신의 역할이 상당히 축소되었음을 알 수 있다. 원전에서 페르세우스는 신에게 가장 많은 축복을 받은 인간으로 등장하였으나, 영화에서는 신보다는 인간인 친구의 도움, 본인의 의지와 노력으로 위업을 이루는 것으로 각색되었다.

하데스는 지하세계의 왕으로, 자신을 지하로 보낸 제우스에 대한 복수심으로 인해 인간 세상의 멸망을 도모하는 인물로 등장한다. 신은 무적의 존재이나 페르세우스에 의해 상당히 큰 타격을 입게 된다. 페르세우스의 '적'으로서, 파괴의 어두운 본능을 집약적으로 보여주고 있다.

## 2. 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>

영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>은 21세기를 배경으로 신과 인간 사이에서 태어난 반인반신(demigod)들에 대한 이야기로, 포세이돈의 아들인 퍼시 잭슨이 제우스의 번개를 훔쳤다는 누명을 쓰고 이를 벗기 위해 번개를 찾기 위한 모험을 떠나게 되는<sup>14)</sup> 일종의 청소년 성장 스토리이다. 원전에는 없는 창조된 이야기이지만, 그리스 신화에 나오는 여러 영웅의 모험 이야기들을 현대적으로 각색하여 구성한 것으로, 완전히 새로운 스토리는 아니다. 그 구성은 영웅의 여정 패턴을 그대로 따르고 있다. 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>에 나타나는 주요 신들은 제우스, 포세이돈(Poseidon), 하데스이다. 하지만 이들의 역할은 원전과 비교하더라도 상당히 약화되어 있으며, 세계의 이치를 꿰뚫어보고 이끌어 간다기보다 주인공에게 그 역할을 전가시키고 있다.

제우스는 신들의 왕이며 인간 세계를 좌지우지할 절대적 힘을 지녔다. 그러나 신적인 통찰력의 소유자라기보다는 인간 세계의 세속적인 지배자의 모습에 더 가깝다. 자신의 번개를 훔쳐간 것이 포세이돈의 아들이라는 잘못된 정보를 믿고, 인간과의 전쟁을 선포한다. 간접적으로 영웅을 여정으로 이끄는 동기를 부여하는 역할을 한다.

포세이돈은 물을 지배하는 신이자 아들을 사랑하는 인간적인 부성애를 지닌 인물이다. 영웅의 '스승'의 역할이며, 주인공이 아테나의 딸과의 전투에서 곤경에 빠졌을 때 그에게 물을 다루는 힘을 준다. 일시

적으로 적의 형태로 만난 강력한 상대, 특히 여자인 상대를 물리치는 힘을 줬다는 점에서 포세이돈 역시 가부장적 가치관을 상징적으로 보여준다.

하데스는 제우스의 힘을 빼앗아 신과 인간계의 지배자로 군림하고자 하는 욕망을 지닌 인물로 등장한다. 주인공의 어머니를 납치하여 주인공이 모험을 시작하도록 직접적인 동기 부여를 한다. 힘과 지배에 대한 어두운 욕망을 내포한 적으로서 나타난다.

### 3. 영화 <신들의 전쟁>

영화 <신들의 전쟁>은 제우스의 아들인 신화 속 영웅 테세우스가, 신에게 반기를 품고 타이탄을 해방시켜 신들을 없애고자 하는 하이페리온 왕에 맞서 싸우는 내용이다.<sup>15)</sup> 영화 내용은 그리스 신화의 영웅 테세우스의 이야기와는 다른 각색된 영화이다. 영화 속에서는 인간들의 전쟁인 하이페리온 왕과 테세우스간의 대결과 올림푸스의 신들과 타이탄 간의 대결의 두 가지 구도로 나뉜다. 영화 <신들의 전쟁>에 등장하는 주요 신들은 제우스, 아레스(Ares), 포세이돈, 아테나(Athena), 타이탄이다.

제우스는 인간을 사랑하나 인간계에의 개입은 기피하며, 다른 신들이 절대 복종해야 하는 신들의 왕이다. 제우스는 노인의 모습으로 변신하여 테세우스에게 무술과 지혜를 어릴 적부터 가르쳐준 '스승'의 역할을 하였다.

아레스, 포세이돈, 아테나는 제우스의 아들과 딸로 등장하며, 테세우스가 곤경에 처했을 때 직·간접적으로 도움을 주며, 보이지 않는 스승 혹은 협력자의 역할을 한다. 한편 이들은 제우스의 말에 절대 복종해야 하는데, 신들의 계급과 규율은 마치 군대와 같아 제우스의 명령을 어기고 인간계에 개입한 아레스는 제우스에 의해 죽임을 당할 정도로 엄격하다. 원전에서 개성이 강했던 개개의 신들은 영화 속에서는 군대와 같은 조직 체계 속에서 개별적인 특성은 크게 부각되지 않고 자신이 가진 힘과 무기, 이름으로만 구분될 수 있었다. 타이탄과의 전투에서도 제우스를 제외한 신들의 죽음을 볼 수 있으며, 신은 죽지 않는다는 불문율을 깨고 신의 죽음을 보여줌으로써 신이 더 이상 신화 속 초월적 존재가 아님을 보여준다.

타이탄은 그 포악성으로 인해 올림포스 신들에 의해 타르타로스에 갇혔다가 하이페리온 왕에 의해 봉인에서 풀려나 다시 한 번 올림포스 신들과 전쟁을 벌이게 된다. 극 중에서 이들은 이성적인 존재라기보다는 파괴의 본능만을 지닌 괴물과 같은 모습으로 나타난다. '적'의 원형적 모습이라 볼 수 있다. 타이탄 또한 하나의 군대조직으로 구성되었으며, 최소한의 개성도 찾아볼 수 없는 모두 동일한 모습을 하고 있다.

## Ⅲ. 영화에 나타난 그리스 신화 신들의 의상 분석

II장의 분석결과를 바탕으로 신들의 의상에 대하여 통사론적 차원과 의미론적 차원의 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

### 1. 통사론적 차원

각 영화에 등장하는 주요 신들이 착용한 의상의 조형적 특성에 대해서 조형 요소와 원리를 기준으로 분석해보도록 한다.

#### 1) 영화 <타이탄>

제우스<그림 1><sup>16)</sup>는 전신을 감싸는 흰색에 가까운 금색의 금속성 갑옷과 짙은 은회색의 긴 망토를 입고 등장한다. 갑옷은 상체와 하체, 손과 발까지 모두를 감싸고 있으며 어깨 쪽에는 부가적인 타원형의 보호대가 덧대어져 있다. 컴퓨터 그래픽을 통해 반짝거리는 금색의 표현을 더욱 강화시켰다. 전체적으로 좌우대칭이며 역삼각형의 실루엣을 보여주고 있다.

하데스가 등장할 때는 항상 날개 형태를 띠는 연기로부터 변신하며<그림 3><sup>17)</sup> 색은 붉은 색과 검은 색이 섞여 있다. 하데스의 의상<그림 2><sup>18)</sup>은 온몸을 감싸는 검정색에 가까운 어두운 색의 광택이 나지 않는 불규칙적인 형태를 지닌 갑옷을 입고 긴 망토를 입고 있다. 갑옷은 신체와 정확하게 분리되지 않는 형태를 띠고 있다. 의상의 전체적인 실루엣은 제우스의 것과 유사하나 제우스는 명확한 형태를 띠고



<그림 1> 영화 <타이탄>의 제우스  
- 영화 <타이탄>



<그림 2> 영화 <타이탄>의 하데스  
- 영화 <타이탄>



<그림 3> 영화 <타이탄>의 하데스 변신 모습  
- 영화 <타이탄>

있고 좌우대칭으로 이루어져 있고 하데스의 갑옷은 형태가 일그러져 선명하지 않으며 정확한 대칭을 이루고 있지 않다. 즉, 주요 의상의 구성과 실루엣은 제우스와 유사하나 디테일과 색상은 대조적인 형태를 보여주고 있다.<그림 1>과 <그림 2>

## 2) 영화 <퍼시 잭슨과 번개도둑>

이 영화에서는 제우스, 포세이돈, 하데스 모두 두 가지의 주요 의상이 등장한다. 첫째는 신의 본래의 모습일 때의 의상, 둘째는 인간화하여 등장한 모습일

때의 의상이다.

올림포스 산에서 실제 제우스 신의 모습<그림 4><sup>19)</sup> 일 때에는 로마 시대 군복과 유사한 금속성 갑옷과 흰색의 짧은 로인 클로스, 흰색 망토를 착용하고 있으며 인간보다 훨씬 거대한 크기로 등장한다. 인간화하여 등장할 때<그림 5><sup>20)</sup>는 현대사회 속 인간의 모습과 유사하게 나타나며, 의상도 고대 복식이 아닌 현대의 의복을 착용하고 있다. 제우스는 짙은 색의 드레스 셔츠, 수트 팬츠, 머플러, 코트의 비즈니스 웨어를 입은 상류층의 모습으로 등장한다.

포세이돈은 본래의 모습<그림 6><sup>21)</sup>일 때는 제우스

와 마찬가지로 로마 시대 군복 스타일과 유사한 금속성 갑옷과 흰색의 짧은 로인 클로스를 착용하고 있으며 인간보다 훨씬 거대한 크기로 등장한다. 인간 사회에 등장할 때<그림 7><sup>22)</sup>는 청바지, 후드 티셔츠와 스포츠 코트를 입은 캐주얼한 차림의 서민적인 모습으로 등장한다.

하데스는 신의 본래 모습일 때<그림 9><sup>23)</sup>는 머리와 어깨에 뿔이 달려있고 날개를 가진, 불로 휩싸인

거대한 괴물의 형상으로 등장하며, 인간화한 모습<그림 8><sup>24)</sup>으로서는 검정 가죽바지와 조끼, 구멍 난 티셔츠와 가죽끈으로 된 여러 겹의 팔찌를 한 펑크 스타일(punk style)의 의상을 착용하고 있다.

### 3) 영화 <신들의 전쟁>

제우스, 아레스, 포세이돈, 아테나는 유니폼이라고



<그림 4> 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>의 제우스 신의 모습  
- 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>



<그림 5> 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>의 제우스의 인간화한 모습  
- 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>



<그림 6> 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>의 포세이돈 신의 모습  
- 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>



<그림 7> 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>의 포세이돈의 인간화한 모습  
- 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>



<그림 8> 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>의 하데스의 인간화한 모습  
- <http://www.impawards.com>



〈그림 9〉 영화 〈퍼시 잭슨과 번개 도둑〉의 하데스 신의 모습  
- 영화 〈퍼시 잭슨과 번개 도둑〉



〈그림 10〉 영화 〈신들의 전쟁〉 제일 왼쪽부터 아레스, 아테나, 제일 오른쪽의 포세이돈  
- 영화 〈신들의 전쟁〉



〈그림 11〉 영화 〈신들의 전쟁〉의 제우스  
- 영화 〈신들의 전쟁〉

도 부를 수 있을 만큼 동일한 의상을 입고 있으며 크게 2가지 종류의 의상이 등장한다. 하나는 일상복으로 주로 착용하는 의상으로, 제우스(그림 11)<sup>25)</sup>, 아레스, 포세이돈은 이집트 시대의 복식과 유사한 금색의 로인 클로스와 붉은 문양이 들어간 에이프런을 앞에 두르고 금색 망토를 둘렀다. 붉은 바탕에 식물 줄기를 추상화한 스파이럴 형태의 금색 문양은 신들의 상징적인 의상 문양으로 사용되었다. 이렇게 같은 유니폼을 입고 등장한 신들은 관의 형태와 무기로서만 구분할 수 있다. 〈그림 10〉<sup>26)</sup>에서 제우스의 아들

들과 딸로 나오는 신들을 살펴보면, 주요 등장인물로서 역할을 하는 제일 왼쪽의 아레스와 그 옆의 아테나, 제일 오른쪽의 포세이돈을 제외하면 나머지 두 인물에 대해서는 극 중 결정적인 역할을 하지 않고, 그 힘에 대해서 밝히지 않았으므로 정확하게 신분을 알기 힘들다. 아테나는 금색으로 된 코르셋형태의 탑리스 상의와 브레이드로 장식된 금색의 H라인 롱 스커트를 입고 등장한다. 의상은 모두 좌우 대칭형이다. 마지막 타이탄과의 전투 장면에서 모든 신들이 똑같은 금색의 전투복(그림 12)<sup>27)</sup>을 입고 등장하였다. 투





〈그림 12〉 영화 〈신들의 전쟁〉 올림푸스 신들  
- 영화 〈신들의 전쟁〉



〈그림 13〉 영화 〈신들의 전쟁〉의 타이탄  
- 영화 〈신들의 전쟁〉

구, 갑옷, 로인 클로스, 망토로 이루어져 있으며, 갑옷은 어깨를 강조하고, 상체를 그대로 본뜬 형태를 하고 있다. 로인 클로스 앞의 에이프런과 망토에는 일상복 에이프런에 쓰였던 신의 상징적 문양이 똑같이 새겨져 있다. 이 전투복에서는 관마저 동일하여 성별과 특정 무기를 제외하고는 더더욱 신들의 신분이 드러나지 않는다.

타이탄들(그림 13)<sup>28)</sup>은 최소한의 개성도 없는 모두 같은 외모와 의상으로 등장하였다. 검고 울퉁불퉁한 피부를 가진 괴물과 같은 외모를 지녔으며, 그들의 의상은 올림포스 신들의 의상과 형태가 동일한

로인 클로스와 에이프런, 투구를 착용하고 있으나 검정과 빨강이 혼합된 색을 사용하고 있다. 에이프런에 동일한 스파이럴 문양을 하고 있는데 빨간색 바탕에 검정색 선으로서 표현되었다.

## 2. 의미론적 차원

의미론적 차원은 통사론적 차원의 형식적인 특성에 내재된 의미작용이다. 이는 표현 의미, 주제 의미, 본질적 의미의 세 차원으로 나뉜다. 표현 의미는 인물에게 그 의상이 입혀짐으로써 발생하는 이미지로

써 형식미를 의미한다.<sup>29)</sup> 주제의미는 신들의 의상의 조형적 특성과 영화 주제와의 관계<sup>30)</sup>를 분석하는 것으로 영화 주제를 의상을 통해 어떤 형식으로 표현하였는지에 관하여 분석해 본다. 본질적 의미는 역사적 사회적 맥락에서 나타내고자 하는 내재된 의미<sup>31)</sup>를 분석한 것이다. 의미론적 차원에서는 이 세 차원의 의미를 분석해 보도록 한다.

### 1) 표현 의미

각 영화의 신들의 의상의 표현의미를 분석하면 다음과 같다.

영화 <타이탄>에서 제우스가 착용한 어깨가 강조된 역삼각형 실루엣의 온몸을 감싸는 금속성 갑옷과 긴 망토는 신체의 확장을 유도하여 엄청난 힘을 가진 대상 앞의 위축으로 인해 초월적인 대상의 위대함을 느끼게 해주는 무한 숭고성<sup>32)</sup>을 보여준다. 좌우 대칭, 갑옷 형태의 정형성과 이상적인 인체의 형태를 그대로 따른 갑옷의 형태는 올바른 비례와 조화를 통해 고전적 미<sup>33)</sup>를 보여준다. 하데스의 검정색 갑옷과 긴 망토, 연기로부터의 변신은 신체의 확장과 함께 보는 이로 하여금 두려움을 유발하는 무한 숭고성을 보여준다. 갑옷의 불규칙적인 형태는 정형적인 아름다움을 파괴하는 부정확성의 추(醜)<sup>34)</sup>를 보여준다.

영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>에서 본래의 제우스의 모습에서 보여준 거대화의 모습은 무한 숭고성을 보여주며, 이상적 신체의 형태를 그대로 따른 갑옷과 현대에서의 수트는 고전미를 보여준다. 포세이돈은 신으로서 거대화된 모습에서는 무한 숭고성을, 이상적 신체의 형태를 그대로 따른 갑옷에서는 고전적 미를, 청바지, 후드 티셔츠와 스포츠 코트를 입은 활동적이고 캐주얼한 차림에서는 실용미<sup>35)</sup>을 엿볼 수 있다. 하데스는 신의 본래 모습일 때는 거대화한 모습과 괴물과 같은 형상으로써 공포와 두려움을 유발하는 무한 숭고성을 보여준다. 그의 구멍난 티셔츠와 가죽 소재로 이루어진 핑크 룩에서는 의도적인 형태의 파괴를 통해 불형식성의 추<sup>36)</sup>의 이미지가 나타난다.

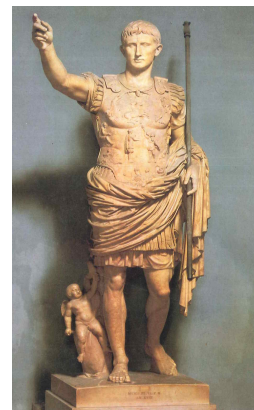
영화 <신들의 전쟁>에서 올림포스 신들의 금색의 의상과 긴 망토, 전투복에서의 어깨를 강조한 갑옷에서는 무한 숭고성을, 이상적인 신체미를 그대로 드러

내는 갑옷과 로인 클로스, 아테나의 H라인 스커트에서는 고전적 미를 느낄 수 있다. 타이탄들의 검정색과 빨강으로 조합된 로인 클로스, 투구와 괴물에 가까운 외형은 부정확성의 추의 이미지를 보여준다.

### 2) 주제 의미

각 영화의 신들의 의상의 주제 의미를 분석하면 다음과 같다.

영화 <타이탄>에서 제우스는 신의 위용에 걸맞은 빛나는 갑옷을 입고 망토를 휘날리기는 하지만 실제로는 신으로서의 권위를 위협받고 있다. 무한 숭고성과 고전적 미는 신에게 걸맞은 형식이지만, 실제 극중의 신의 모습은 그 반대의 방향으로 향하고 있다. 즉, 영화 속 위태로운 신의 권위는 무한 숭고성과 고전적 미를 통해 페러디적으로 표현되었다. 하데스는 검정색이라는 공포를 상징하는 색<sup>37)</sup>과 불규칙적이며 무정형적인 모습을 통하여 추의 이미지를 보여줌으로써 하데스가 가진 악을 상징적으로 표현하였다. 연기로 변신했을 때의 검정색과 붉은 색의 조합도 사악함을 상징적으로 표현하였다.<sup>38)</sup> 또한 불규칙적이며 무정형적인 모습은 그 자체로 불완전함을 일으켜 완전함의 신에 대한 페러디적인 표현이 이루어졌다.



<그림 14> Augustus of Primaporta  
BC 20년경, 로마시대  
- *Art of History*, p. 121

영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>에서 올림포스 신들

의 실제 모습에서 그리스 신화 속 신의 모습과 가장 유사한 모습의 의상을 착용하고 있다. 그리스 신화를 다룬 영화들 속에서 신들의 의상으로서 가장 많이 차용되는 것이 드레이퍼리를 기본으로 한 그리스 시대 복식인 키톤 혹은 히마티온이다. 이 영화에서 제우스와 포세이돈은 그리스 시대와 가장 가깝고 유사한 로마 시대의 복식을 착용하고 있다. 분석 대상에 속하진 않았지만, 올림포스의 신들로 잠시 등장하는 다른 여신들의 경우는 그리스 시대 키톤에 상체 갑옷을 착용하고 등장한다. 즉, 그리스 신들에게 가장 전형적인 신의 의상을 입히고자 한 것이다. 그리고 그 크기에 있어 인간에 비할 바 없는 거대화된 모습으로써 신으로서의 위용을 더하고 있다. 그러나 좀 더 자세히 들여다보면 제우스와 포세이돈의 복식은 프리마포르타의 아우구스투스 상(그림 14)<sup>39)</sup>의 복식과 유사한 형태를 띠고 있으며 그는 로마 시대에 막강한 권력을 누린 인물이었다. 이처럼 영화 속에서 이들은 신이라기보다는 권력 상층부의 인간과 유사한 모습으로 등장한다. 그것은 인간화한 모습에서도 마찬가지로 나타나며, 특히 제우스의 세련된 비즈니스 웨어에 잘 나타나 있다. 이러한 의상 선택은 극 중 신들의 권위를 패러디적으로 표현하기 위해 사용되었다. 또한 이들은 갑옷을 착용하고 있는데, 영화 속에 나타난 신들의 모습 중 전쟁의 신인 아테나와 아레스를 제외하고 갑옷을 착용하고 있는 경우가 거의 없다. 그들은 전지전능하므로 전쟁의 신이라는 타이틀을 가진 아테나와 아레스가 상징적으로 갑옷을 입은 모습으로 표현되는 것을 제외한다면 굳이 갑옷을 착용할 필요는 없는 것이다. 전투에서 자신의 몸을 보호하기 위한 갑옷을 착용한다는 것은 신이 약해졌다는 것을 패러디로 보여주는 것이다. 한편, 인간계의 모습을 한 신들은 현대 복식 중 유사한 상징성을 내포한 의상을 채택하여 캐릭터를 표현하였다. 제우스의 경우 최고 권위의 신으로써 수트를 착용함으로써 상위 계급을 상징적으로 표현하였다. 포세이돈은 아들을 걱정하는 인간답고 친근한 모습을 지닌 캐릭터를 대중적인 인간의 상징적인 의상인 캐주얼한 룩으로 표현하였다. 하데스의, 제우스에 반항하고 목적을 위해 수단을 가리지 않는 악한 본성은 저항

적이고 그로테스크한 핑크 룩으로 상징적으로 표현되었다.

영화 <신들의 전쟁>에서 올림포스 신들과 타이탄들은 가장 왕권이 강력했던 시대인 이집트 복식과 유사한 복식을 유니폼 화하여 착용함으로써 강력한 제우스의 권위와 군대와 같은 체계로 이루어진 신들의 위계를 부가적으로 복식에 의미부여하여 표현하였다. 즉 시대 복식을 상호 텍스트적으로 차용하였다. 또한 유니폼 착용은 신들을 군대의 명령체계를 가진 하나의 집단으로 표현함으로써 신의 권위에 대한 패러디의 방편으로 사용되었다. 또한 올림포스 신들은 금색과 고전적 정형성으로써 신성과 정의 편입을, 타이탄은 검정색과 추로써 악의 편입을 상징적으로 표현하였다.

### 3) 본질적 의미

영화 3편의 신의 의상들을 종합하여 2000년 이후 역사적 사회적 맥락에서 신화 속 신의 의미에 대해서 의상 형식을 통해 나타내고자 하는 본질적 의미를 분석해 보면 다음과 같다.

#### (1) 신의 죽음

19세기 과학이 본격적으로 발달하면서 기존의 형이상학적인 철학사상보다는 자연과학에 기초하여 세계의 원리를 인식하고자 하는 경향이 우세하게 되었다. 생물학의 발달과 진화론을 계기로 콩트는 실증주의 철학을 피력하였으며<sup>40)</sup> 나아가 니체는 '신의 죽음'을 말하게 된다. 니체가 말한 '신의 죽음'은 신이 인간을 지배했던 힘을 상실했다는 것을 의미한다. 이는 인간이 신의 지배를 받아들이지 않기로 결단했기 때문이다. 이러한 '신의 죽음'에 긍정적인 의미를 부여하기 위해서 인간은 신이 되어야 하며, 모든 의미와 척도를 부여하는 자가 되어야 한다.<sup>41)</sup>

모든 영화에서 신의 역할은 원전보다 약화되어 있음을 볼 수 있다. 영화 속에서 원전과는 다른 스토리 속에서 스승 혹은 협력자로서의 역할이 많이 축소되었으며, 혹은 인간보다 더 지혜롭지 못한 모습으로 등장하기까지 한다. 그리고 초월적 존재인 신이 심지어 죽음을 맞이한다. 이는 신화가 상호 텍스트적으로

인용되면서 원래의 의미가 아닌 현대의 가치를 표현하기 위해 변화가 가해졌기 때문이다. 적으로서의 신으로 주로 등장하는 하데스는 지하세계를 관장하는 신일 뿐 악한 존재가 아님에도 불구하고 분노와 복수심으로 가득한 사악한 존재로써 등장한다. 그리스 신화 속 신들에게 있어 선과 악이라는 인간의 가치는 적용되지 않는다. 그러나 영화 속 신은 인간과 마찬가지로 욕망을 가지고 무엇인가를 추구하면서 선과 악으로 구분되어 영화에서 나타났다. 그리스 신들의 모습이 더 이상 그들을 필요로 하지 않는 신이 죽은 이 세계에서 영웅의 탄생을 빛나게 해줄 하나의 판타지 이야기의 소재거리로서 존재하는 것이다. '신'이라는 이름이 주는 판타지가 영화에 대한 흥미를 더해주고 있다. 이미 우리는 그리스 신화의 신들이 존재하지 않음을 알고 있고, 그것에 의존하지 않는다. 고도로 발달한 디지털 기술은 신화 속의 신을 기술로서 살려냄으로써 역설적으로 인간의 능력을 증명하고 있다.

이는 신들의 외모와 의상에도 그대로 반영된다. 영화 속에서 신들은 인간과는 다른 그들만의 통일된 의상 코드로서 각 영화에서 나타나는 것을 볼 수 있다. 그럼으로써 신과 인간을 구분하고 있다. 그러나 이러한 구분과 신들의 의상에는 신의 권위와 역할에 대해 패러디한 표현들이 담겨 있다. 영화 <타이탄>에서 제우스는 다소 과장된 빛남과 절대 직접 싸우지 않는데도 온몸을 감싸는 갑옷을 입고 있다. 신의 권위가 이미 허울뿐임을 보여주는 패러디이다. 이 영화에서 하데스는 연기로 변신한다. 연기라 함은 그 실체가 없음에서 공포성을 주기도 하지만 동시에 허무한 존재이기도 하다. 실제로 마지막 장면에서 페르세우스의 검에 맞은 하데스는 연기로 변하여 사라지고 만다. 영화 <퍼시 잭슨과 번개 도둑>에서는 보다 본격적으로 신에 대해 패러디하여 비꼬는 모습을 볼 수 있다. 결코 신답지 않은 지혜를 가진 신들이 몸은 아주 거대하게 나타난다. 영화 <신들의 전쟁>에서는 이 세상의 질서의 일부분을 담당하고 있는 수평관계의 신들이 획일화된 유니폼을 입고 철저한 군대식의 상하관계를 보여주고 있으며 몇몇 신들은 전투 중 사망한다. 전지전능한 초월적인 존재인 신이란 없다

라는 것을 이러한 모습을 통해 보여주고 있다.

### (2) 가부장제

대화, 감정이 여성 문화의 속성이라면, 액션과 능동성(activity)은 남성성, 남성다움을 상징하는 것이다.<sup>42)</sup> 남성의 정신적·신체적 힘의 우수성에 대한 사고는 19세기에 서구 산업 사회가 신체에 사회생물학과 현대적 의미를 부여한 것으로 여성에 대한 우월성을 정당화하기 위한 수단이었다.<sup>43)</sup> 영웅이 스승(신)의 도움을 받아 괴물을 물리치는 것 또한 괴물로 원형화된 여성, 모계사회의 전통, 어머니에의 의지를 물리치고 가부장제를 강화하고자 하는 무의식적인 시도임을 용은 밝히고 있다. 세 영화 모두에서 신들은 영웅에게 힘이 될 수 있는 선물을 선사함으로써 가부장적 체제를 강화하고 있으며, 신들은 모두 남성의 이상적 신체미를 과시할 수 있는 의상을 통해 남성의 우월성을 보여주고 있다.

### (3) 권선징악

선한 자는 이기며 악한 자는 망한다는 권선징악의 가치를 영화 전체의 대전제로 다루고 있다. 선과 악의 대칭구도에 따라 신들도 선과 악의 편으로 나뉘게 되며, 특히 악의 중심부에 있는 것은 신이다. 이 선과 악의 표현은 주로 두 가지 방식으로 이루어졌다. 첫째는 선과 악을 상징하는 색의 사용이다. 영화 <타이탄>에서는 선의 편인 제우스는 빛나는 금색을, 악의 편인 하데스는 검정색을 대표색으로 가진다. 영화 <신들의 전쟁>에서는 선의 신인 올림포스의 신들은 금색을, 악의 신인 타이탄은 검정색을 주로 사용하였다. 흰색과 금색은 선, 정당화된 권위를 상징하는 색<sup>44)</sup>이며, 검정색은 어둠, 공포, 악을 상징하는 색이다. 둘째, 형태의 완전성과 불완전성이 선과 악을 대조적으로 표현하였다. 선의 신들은 완벽한 비율과 좌우 대칭, 정형성의 속성을 통해 고전적인 형태의 완전성으로써 표현되었다. 반면 악의 신들은 부정확성, 불형식성 등의 속성을 통해 추로써 표현되었다.

영화에 나타난 그리스 신화 속 신들의 의상을 통사론적 차원과 의미론적 차원에서 분석한 결과는 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 모리스의 기호학적 분석체계를 활용한 신의 의상 분석 결과

영화	인물	통사론적 차원	의미론적 차원		
			표현 의미	주제 의미	본질적 의미
타이탄	제우스	• 빛나는 금색의 금속성 전신 갑옷, 인체 실루엣을 따르는 정형적인 디테일, 은회색 긴 망토, 좌우대칭, 역삼각형 실루엣.	• 무한 숭고성 • 고전적 미	• 신의 권위의 패러디적 표현	
	하데스	• 어두운 색의 불규칙적 형태의 갑옷, 긴 망토, 비대칭. • 붉은색과 검은색의 연기로 변신.	• 무한 숭고성 • 부정확성의 추	• 악의 상징적 표현 • 신의 권위의 패러디적 표현	
퍼시 잭슨과 번개 도둑	제우스	• 로마시대 군복과 유사한 금속성 갑옷, 짧은 흰색의 로인클로스, 긴 흰색 망토, 좌우대칭. • 짙은 색의 드레스 셔츠, 수트 팬츠, 머플러, 코트의 비즈니스 웨어, 좌우대칭.	• 무한 숭고성 • 고전적 미	• 신의 권위의 패러디적 표현	• 신의 죽음 • 가부장제 • 권선징악
	포세이돈	• 로마시대 군복과 유사한 금속성 갑옷, 짧은 흰색의 로인클로스, 좌우대칭. • 청바지, 후드 티셔츠, 스포츠 코트, 좌우대칭.	• 무한 숭고성 • 고전적 미 • 실용미	• 캐릭터의 상징적 표현	
	하데스	• 머리와 어깨에 뿔이 달려있고 날개를 가진, 불로 휩싸인 거대한 괴물의 모습. • 검정 가죽바지와 조끼, 구멍난 티셔츠, 가죽 끈으로 된 여러 겹의 팔찌를 한 핑크 스타일.	• 무한 숭고성 • 물형식성의 추	• 악의 상징적 표현	
신들의 전쟁	제우스	• 금색의 짧은 로인클로스, 망토, 붉은 문양이 새겨진 에이프런, 좌우대칭.	• 금색투구, 어깨를 강조한 갑옷, 망토 로인클로스, 에이프런과 망토에는 붉은문양, 좌우대칭.	• 무한 숭고성 • 고전적 미	• 시대복식의 상호 텍스트적 차용 • 선과 악의 상징적 표현 • 신의 권위의 패러디적 표현
	아레스				
	포세이돈	• 금색 코르셋형태의 탐리스 상의, 브레이드로 장식된 금색의 H라인 롱 스커트, 좌우대칭.			
	아테나	• 검은 피부의 괴물같은 외모, 검정과 빨강이 혼합된 짧은 로인클로스, 투구, 에이프런.	• 부정확성의 추		

#### IV. 결론

현대 사회는 그리스 신화가 만들어질 당시와 비교하였을 때 신의 위상이 많이 달라졌다. 신화가 현대 영화의 소재로 채택되고, 상호 텍스트적으로 재창조되었을 때 상징적 존재인 신에 대한 함의도 현대 사회의 가치관을 반영한 것이 된다. 영화 속에서 신들의 복식 또한 이러한 변화를 반영하여 시대 복식을 차용하거나, 새로이 디자인되었다. 모리스의 기호학 중 통사론과 의미론을 활용하여 영화 속에 나타난 그리스 신화 속 신들의 의상의 조형적 특성을 바탕으로 한 의미론적 차원의 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 세 영화에 나타난 신의 의상들의 의미론적 차원의 표현의미 분석 결과, 영화 〈타이탄〉에서 제우스의 의상은 빛나는 금색의 전신 갑옷과 망토를 통

해 무한 숭고성을, 좌우대칭성과 인체의 실루엣을 따르는 정형성을 통해 고전적 미를 보여주었다. 하데스 의상의 어두운 색과 긴 망토, 연기로의 변신은 무한 숭고성을, 갑옷의 불규칙적인 형태는 부정확성의 추를 보여준다. 영화 〈퍼시 잭슨과 번개 도둑〉에서 제우스의 의상은 갑옷과 긴 망토 등에서 무한 숭고성을, 인체미와 비즈니스 웨어에서 고전적 미를 보여준다. 포세이돈 의상도 마찬가지로 무한 숭고성과 고전적 미를 보여주며, 현실 세계에서 착용한 캐주얼 웨어는 실용미를 보여준다. 하데스는 머리에 뿔이 달린 불에 휩싸인 괴물의 형상을 함으로써 무한 숭고성을 보여주며, 핑크 룩을 통해 물형식성의 추의 이미지를 보여준다. 영화 〈신들의 전쟁〉에서 올림포스 신들은 강력한 왕권의 시대였던 이집트 복식을 유니폼으로 상호 텍스트적으로 차용하여 무한 숭고성을 보여주

었으며, 인체미를 드러내는 복식으로써 고전적 미를 드러내었다. 타이탄의 복식의 검정색과 빨강의 조합과 괴물과 같은 외형은 부정확성의 추의 이미지를 보여주었다.

둘째, 이러한 분석 결과를 바탕으로 신들의 의상에 담긴 본질적 의미는 신의 죽음, 가부장제, 권선징악이다. 신의 권위에 대한 페르디를 통해 신의 권위를 약화시켜 신의 죽음을 내포하였다. 남성적 신체미를 과시하는 의상의 착용을 통해 가부장제를 함의하고 있다. 또한 선과 악을 의미하는 상징적인 색의 사용과 함께 고전적 미와 추의 대조를 통해 권선징악의 가치를 표현하고자 하였다.

세 영화 모두 신화의 이야기를 새로이 각색하여 영화화하였다. 이는 시대가 바뀔 때마다 신화에 대한 해석이 달라지고, 신화 자체의 내용도 변화되어 전승되는 것과 마찬가지로 현대 사회에서 받아들여질 수 있는 스토리와 형태로 변형되었음을 알 수 있다. 그러므로 신의 의상에 담긴 본질적 의미를 분석함으로써 현대 사회의 일면을 파악할 수 있다. 과학이 세상의 진리를 설명하는 원리가 된 이후 종교와 신의 존재는 약화되어 갔다. 잇따른 경제적인 위기 속에서 이러한 영화들의 등장은 초월적인 존재의 도움을 바라지만, 보다 궁극적으로 인간에 대한 믿음을 굳건히 하고자 하는 의지가 담겨 있다. 즉, 신들은 인간이 숭배하는 대상이 아닌, 인간의 위대함을 알리기 위한 도구적 존재로 영화 속에서 나타났으며, 신화 속 신들의 상징과 역할은 인간으로 치환되었다.

한편 신화의 환상성은 여러 가지 상상력의 가능성을 제시한다. 신에 대한 다양한 현대적인 표현은 역사적으로 다루어졌던 신의 모습과 현대적인 해석의 다양한 접점을 보여주며, 이러한 분석 결과는 영화의 상 디자인 뿐 아니라 다양한 영감을 통한 패션 디자인 창조에 기여할 것이다.

또한 모리스의 기호학을 활용한 영화의상 분석 체계가 판타지 영화의상을 분석하는 적절한 도구임을 재확인하였으며, 앞으로도 영화의상의 형식과 이에 내재된 의미를 깊이 있게 분석하는 도구로서 다양하게 활용되기를 기대한다.

## 참고문헌

- 1) 이도흠 (2009), *신화/탈신화와 우리:21세기를 신화로 읽는다*, 서울: 한양대학교 출판부, p. 22.
- 2) *Ibid.*, p. 19.
- 3) Fumaroli, M. & Lebrette, F. (2006), *100권의 명화로 읽는 그리스 로마 신화*, 정재곤 역, 서울: 마로니에 북스.
- 4) Campbell, J. (1968), *The Heroes with a Thousand Faces*, Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- 5) Vogler, C. (2007), *The Writer's Journey*, Studio City: Michael Wise Productions.
- 6) Jung, C.G. et al. (1996), *인간과 상징*, 이윤기 역, 서울: 열린 책들.
- 7) 류수현 (2007), 판타지 영화의상에 대한 기호학적 분석: 슈퍼영웅의 파워 이미지를 중심으로, *복식*, 57(10).
- 8) *Ibid.*, p. 118.
- 9) 판타지 영화란 일반적으로 있을 법하지 않거나 현실에 존재하지 않는 가상의 인물과 사건, 즉 인간의 물리적 경험을 넘어서는 세계를 묘사하는 영화이다. 박성학 편저 (2001), *세계영화문화사전*, 서울: 집문당, pp. 883-886.
- 10) Vogler, C., *op. cit.*, pp. 39-75.
- 11) *Ibid.*, pp. 24-26.
- 12) 자료검색일 2012. 3. 1, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=54640>
- 13) Jung, C. G., *op. cit.*, pp. 110-128.
- 14) 자료검색일 2012. 3. 1, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=69958>
- 15) 자료검색일 2012. 3. 1, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=74627>
- 16) 영화 "타이탄" (2010), AVI파일, 직접캡처.
- 17) *Ibid.*
- 18) *Ibid.*
- 19) 영화 "퍼시 잭슨과 번개 도둑" (2010), AVI파일, 직접캡처.
- 20) *Ibid.*
- 21) *Ibid.*
- 22) *Ibid.*
- 23) *Ibid.*
- 24) 자료검색일 2012. 3. 1, [http://www.impawards.com/2010/percy\\_jackson\\_and\\_the\\_olympians\\_the\\_lightning\\_thief\\_ver8.html](http://www.impawards.com/2010/percy_jackson_and_the_olympians_the_lightning_thief_ver8.html)
- 25) 영화 "신들의 전쟁" (2011), AVI파일, 직접캡처.
- 26) *Ibid.*
- 27) 자료검색일 2012. 3. 1, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=74627>
- 28) 영화 "신들의 전쟁", *Ibid.*
- 29) 류수현 (2007), *op. cit.*, p. 117.
- 30) *Ibid.*
- 31) *Ibid.*
- 32) '숭고미' 대신 '숭고성'의 용어를 사용한 것은 '미'는 말 그대로 환희와 즐거움을 유발하는 것인데, 이 영화의상에서는 거대한 힘으로부터 환희와 즐거움을 얻

- 기보다는 그 거대함과 위대함의 '성질, 성격'을 표현하고자 함이므로 '송고미' 대신 '송고성'이라 칭하였다. 최수현 (2003), 복식에 표현된 송고미에 관한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 171.
- 33) 김민자 (2004), *복식미학 강의 1*, 서울: 교문사, p. 220.
- 34) 안선경 (1994), 현대 패션에 표현된 추(醜)의 개념: 1980년대 중반부터 1994년까지, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 79.
- 35) 이진윤 (2004), 현대 Jean 패션의 조형미 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp. 88-89.
- 36) 안선경, *op. cit.*, p. 78.
- 37) 문혜정 (1998), 서양복식에 나타난 검정색의 이미지: 르네상스 시대부터 19세기 말까지를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 26.
- 38) Itten, J. & Birren, F. (1970), *The Elements of Color: a Treatise on the Color System of Johannes Itten, based on his book The art of color*, New York: Van Nostrand Reinhold Co., p. 86.
- 39) Janson, H.W. & Janson, A.F. (2001), *Art of History*, New York: Harry N. Abrams, p. 121.
- 40) Durant, W. (2010), *철학이야기 2판*, 임현영 역, 서울: 동서문화사, pp. 341-345.
- 41) 박찬국 (2007), *현대철학의 거장들*, 서울: 철학과 현실사, pp. 90-97.
- 42) 정은용 (2000), 한국액션영화 장르연구: 1990년대 액션영화의 서사관습과 사회 문화적 함의, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 12.
- 43) 이민선 (2003), 권력과 남성 패션에 표현된 미적 이미지, *복식문화연구*, 11(2), p. 181.
- 44) 류수현 (2011), 현대 패션에 나타난 그리스·로마 신화의 이미지와 상징 해석, *복식*, 61(2), p. 143.