

## 팀 버튼 영화 의상에 나타난 고스(Goth) 스타일

정은영 · 이연희<sup>+</sup>

한양대학교 의류학과 석사 · 한양대학교 의류학과 교수<sup>+</sup>

### The Goth Style Expressed on Costumes of Tim Burton's Films

Eunyoung Jung · Younhee Lee<sup>+</sup>

Master, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University<sup>+</sup>

(투고일: 2014. 6. 16, 심사(수정)일: 2014. 7. 8, 게재확정일: 2014. 8. 18)

#### ABSTRACT

This research aims to identify and analyze the expression elements and features of Goth style observed in clothing of unique characters in movies directed by Tim Burton, and to build the database on diverse features movie costumes, so that such data can be used to develop new fashion design. The research-classified features of Goth style into romanticism overturns Satanism, grief, and sensuality. The results are as follow; First, Goth expressed romanticism by reminding the gloom and fear of medieval times through the image of clowns, medieval knights, werewolves and vampires. Second, The costumes in Tim Burton's movies overthrew the rules in reality using flexible changes, ambiguity of gender, distorted human beings, half-man-half-beasts, and ghost images. Furthermore, the positive expression on characters in gloomy and fearful costumes showed the overturn of common idea and value system in a society. Third, Tim Burton created fear using the image of a live dead body, shape of a devil, shape of death. Also, accessories suddenly changed into arms in his movies. He expressed Satanism by positively describing satanic shapes and shapes meaning death. Next, characters in Tim Burton's movies are mainly losers, aliens or outsiders. Sorrow, alienation and darkness inside them expressed the sadness through embodiment of mean animals in darkness, masks, veils and extreme black costumes. Finally, Sensuality was rarely shown in Tim Burton's movies, but expressed in various ways including pursuit of new beauty in excessive exposure, skintight silhouette, suggestion on sexualized violence and frightfulness.

Key words: Gothic(고딕), goth style(고스 스타일), movie costume(영화의상), Tim Burton(팀 버튼)

---

본 연구는 석사학위논문 일부임

Corresponding author: Younhee Lee, e-mail: [yihhee@hanyang.ac.kr](mailto:yihhee@hanyang.ac.kr)

## I. 서론

대중문화의 대표적 산물인 영화는 당대의 사상과 가치관을 투영할 뿐만 아니라 그 자체가 메시지로써 인간의 삶에 큰 영향력을 미치고 있다. 영화의 가상 현실을 시각화하는데 있어 영화 의상은 인물의 내면을 표현하고 극의 분위기를 드러냄으로써 큰 역할을 담당하며, 작품의 특성과 감독의 성향에 따라 특징적 요소가 다르게 표현된다. 복잡한 현실에서 도피하고 싶은 열망은 판타지 영화의 열풍을 불러일으켰으며 판타지 영화의 강세와 함께 영화 속의 인물들에게 입혀져 자주 등장하는 고스(Goth) 스타일의 의상도 함께 주목 받고 있다. 또한 고스 스타일은 최근 한류를 열풍 속 아이돌 가수들의 무대와 패션화보에서도 쉽게 찾아볼 수 있을 만큼 대중화되고 있다.

고스는 고딕 소설과 영화에서 영향을 받아 그 시각적 전통을 이으며 형성되어 현실 속에서 극적인 상황을 연출한다. 어린 시절 느꼈던 외로움과 고독에서 벗어나기 위해 에드거 앨런 포(Edgar Allan Poe)의 고딕소설을 원작으로 한 '어서 가의 몰락'이나 '까마귀' 등의 공포영화를 즐겨 본 팀 버튼(Tim Burton)은 고전 공포영화의 배경과 비슷한 장면을 연출해 내어 고딕적인 양식의 영화를 만들었다. 영화 속 인물들이 가지는 의미와 그 자신의 치유책으로써 영화를 만든다는 그의 영화에선 항상 외계인이나 괴물, 이방인, 괴짜들이 주인공이다. 영화 속 인물들의 내면적 갈등을 극단적인 이미지와 의상, 분장, 가면 등을 통해 표현해왔던 그의 영화들은 이야기보다는 비주얼에 관한 작품이며, 비주얼이 어떻게 인물들의 특징을 드러내줄 수 있는가에 대한 연구라고 할 수 있다.<sup>1)</sup> 고딕 영화에서 많은 영향을 받았으며 고딕 의상을 대표한다고 해도 과언이 아닌 팀 버튼은 이제 그의 영화를 통해 고스 스타일에 많은 영향력을 끼치고 있다.

팀 버튼 영화의 선행연구를 살펴보면, 영화에 나타난 그로테스크 분장에 관한 연구<sup>2)</sup>와 판타지 영화의 캐릭터 분장 코디네이션에 나타난 포스트모던 특성에 관한 연구<sup>3)</sup>, '이상한 나라의 앨리스' 의상에 나타난 초현실주의 미적 특성에 관한 연구<sup>4)</sup>가 있으며,

그 외에는 작품의 특성과 의미에 관한 연구가 주를 이룬다. 고스 스타일의 선행연구에 있어서는, 오프 고스의 특징을 고찰한 연구<sup>5)</sup>와 국내 패션에 나타난 고스 스타일 특성을 고찰한 연구<sup>6)</sup>와 현대 패션에 나타난 고스이미지의 미적특성에 관한 연구<sup>7)</sup>, 캠프 문화로서 고스 스타일에 관한 연구<sup>8)</sup>가 있다. 그러나 많은 이목과 관심이 판타지 영화 속 고스 스타일 의상에 집중되어 있음에도 아직 이에 대한 연구가 미미한 실정이며, 고스 스타일에 있어서 고딕 영화가 준 영향이 큰 만큼 고스 스타일과 고딕 영화의 의상을 포괄하는 연구가 필요하다고 사료된다.

이에 본 연구의 목적은 팀 버튼 영화 속의 개성 있는 인물들의 의상에 나타난 고스 스타일의 표현 특성을 도출하고 분석하여 패션디자인 분야는 물론 영화 의상의 다양한 현상을 이해하고 자료화 하는데 있다. 더 나아가 영화 의상 디자인뿐만 아니라 패션 디자인에 새로운 흐름을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

연구를 위한 방법으로 국내외 문헌들, 선행 연구된 논문들, 인터넷 웹 사이트의 시각자료, 그리고 고스 스타일이 나타난 팀 버튼 영화의 시각자료들을 토대로 관찰하고 분석한 결과 도출하고자 한다. 팀 버튼의 생애와 작품 세계는 팀 버튼의 인터뷰 기사를 중심으로 조사하여 객관성을 높이고자 하였다. 팀 버튼의 영화 작품 목록에는 그가 출연한 작품과 각본을 쓴 작품, 제작한 작품들도 다수 포함되어 있으나 본 연구에서는 그가 연출한 작품만을 대상으로 하였으며, 그 중 구체적인 연구 대상으로 활용될 작품들은 등장인물의 의상에 고스 스타일이 표현된 영화들로 선정하여 진행하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 고스(Goth)

#### 1) 고스의 개념 및 역사적 배경

고스(Goth)는 고딕(Gothic)의 약어로, 중세를 어두운 감성으로 재해석한 낭만주의 시대의 고딕 소설과 고딕 영화에 매료되어 그 시각적 전통을 잇고 있

으며, 1970년대 후반에 영국에서 발생한 이후 현재도 많은 국가에서 볼 수 있는 현대적인 하위문화이다.<sup>9)</sup> 사전적 의미의 고스는 주로 어둠과 광기, 죽음의 세계 등을 주제로 삼은 고딕 록(Gothic Rock) 애호가로, 검정색 의복과 유령을 연상시키는 흰색과 검정색 메이크업을 특징으로 한다.

고딕은 후대인 르네상스(Renaissance)시대에 고트족(Goths)을 지칭하는 표현에서 유래한 말로 고딕이 예술사에 본격적으로 등장한 것은 이른바 고딕 시기가 끝난 후의 일이다. 1514년 교황 레오 10세(Leo X)로부터 바티칸 궁전의 보수공사를 의뢰 받은 화가 라파엘로(Raffaello Sanzio)는 공사보고서에 고딕이라는 단어를 처음으로 사용하였다. 이는 기존에 이어진 프랑스 대성당 건축의 특징들이 고대 그리스와 로마의 예술, 즉 당시 이탈리아 예술가들이 본받고자 한 이상적인 고전 양식과는 완전히 다르며, 오히려 문화 파괴를 일삼은 고트족의 취향처럼 야만적이라는 뜻이었다. 이탈리아는 고대 로마건축의 중심지여서 문화적 우월감과 전통이 강했는데다가 이탈리아인에게 고딕은 민족적 증오의 대상이나 다름없었기 때문에 로마 제국의 몰락을 가져온 고트족과 동일시하여 생긴 표현이었다. 실제로 고트족과 고딕은 무관하며, 고딕이란 12세기 중반 파리를 중심으로 일 드 프랑스(Ile de France) 지역에서 시작되어 서유럽으로 전역으로 전파되었고 15세기 르네상스 양식에 의하여 대체될 때까지 이어진 중세의 문화예술 양식을 뜻한다. 처음엔 프랑스 대성당의 건축 양식을 부르는 용어였으나, 점차 의미가 확대되어 조각, 공예, 회화 양식까지 포함하게 되었다.<sup>10)</sup>

르네상스 시대의 고전주의자들에게 예술의 완미한 통일성을 파괴하는 야만성·조야함이라는 의미로 사용되어 베일에 가려져 있던 고딕이 다시 주목을 받게 된 것은 18세기 말에 이르러서이다. 낭만주의자들에게 고딕은 고전주의의 엄격한 형식적 제약에서 벗어난 다양성과 풍요로움을 상징하는 것으로 고전주의와 상반된 평가를 하며 고딕에 호의를 보였다.<sup>11)</sup> 낭만주의는 보통 18세기 마지막 10년에서 19세기 전반으로 보는데<sup>12)</sup> 19세기를 주름잡고 있던 기독교와 고전주의 이성과 계몽주의의 절정에 대한 반발로 발아

되었다.<sup>13)</sup> 고딕 리바이벌은 18세기 후기에서 19세기 내내 행하여진 고딕 양식의 리바이벌을 뜻한다. 캐서린 스푸너(Catherine Spooner)는 고딕 소설이 과거의 흔적과 현재의 고통, 자아의 일시적이고 분열된 본성, 특정 민족이나 개인을 괴물 혹은 타자로 구성하는 것, 병들고 기괴하고 변형된 신체에 대한 집착 등을 공통분모로 가지고 있다고 하였다.<sup>14)</sup>

18세기를 에워싼 고딕은 고전에 반대하는 것으로 좋은 취향과 좋은 감각에 저항하는 자의식의 반란, 폭동이었다. 이것은 가장 근엄한 양식의 종말과 유사한 것이었으며, 한마디로 전복에 관한 것으로 앞서 있던 모든 것을 우회하는 특성을 지닌다. 고딕적 요소는 성과 죽음과 같은 극단적인 것을 나타내며, 과거의 어두운 날들의 노스텔지어를 열망한다.<sup>15)</sup> 19세기 마지막 시대에는 낭만적 전통의 어두운 요소들이 데카당스(Decadence) 운동으로 진행되었다. 낭만적 전통의 어두운 측면은 마약, 악마주의, 주술숭배 등의 흐름이 되었고, 데카당스는 오직 사치스럽고 방종한, 일시적이고 거짓의 기쁨만이 진실하다고 믿었다. 이는 세기말 고딕 문학의 중요한 부분으로 간주되었다. 이러한 소설 양식의 영향은 특히 '어서 가의 몰락'을 비롯한 에드거 앨런 포(Edgar Allan Poe)의 작품들에서 찾아볼 수 있다.

고딕 소설이 현대 소설에 끼친 영향은 문명인의 정신의 표면 밑에 깔린 비합리적인 영역, 사악한 충동, 악몽과 같은 공포의 영역을 열었다는 데 있다. 따라서 고딕이라는 용어는 중세적 배경을 가지고 있지 않더라도 어둠이나 공포의 분위기, 섬뜩하고 무서운 인간의 심리 상태를 다룬 소설 유형까지 광범위하게 적용된다. 고딕소설의 관습을 따르는 영화를 고딕영화라 하며 이는 공포영화를 뜻하기도 한다.<sup>16)</sup> 고딕영화는 1920년대 독일 표현주의 영화에서 시작되었다. 표현주의 영화에서는 영화가 인간 내면세계의 무의식이나 심리를 반영하고 있으며, 또한 꿈과 신화가 반영된 것이라고 보기 때문에 인간 내면의 심리적 상태를 구체적으로 표현하기 위하여 실제에서 변형된 소품, 세트, 분장 등을 활용한다.<sup>17)</sup>

20세기로 접어들어 현대 의미로 고스라는 용어가 자리잡게 된 것은 조이 디비전(Joy Division)의 매니

저인 안소니 윌슨(Anthony Wilson)이 1978년 영국 BBC TV프로그램에서 이들의 음악을 당시 주류인 팝음악과 구별하여 '고딕'으로 정의하면서부터이다.<sup>18)</sup> 음악 뿐 만 아니라 패션까지 고스가 하나의 스타일로서 확고히 자리잡게 된 것은 바우하우스(Bauhaus)가 1979년 'Bela Lugosi's Dead'를 발표하면서였다. 그들의 모습은 현재 고스라 불리는 스타일 그 자체로, 각종 미디어의 주목을 받게 되면서 많은 밴드들에게 영향을 끼쳤다. 고딕 록(Gothic Rock)은 자학과 고통을 초현실주의적으로 표현하면서 중세적이고도 이교도적인 효과를 의도했다.<sup>19)</sup> 뉴 로맨틱들은 화려한 드레스에의 향수를 불러일으키는 기능을 하였고, 펑크는 허무주의를, 글램은 남성성의 정의에 대한 전통성을 거부하였는데, 이 모든 요소들이 결합되어 1980년대 초반에 बै트케이브(Batcave) 클럽에서 고스 스타일이 발생되었다.<sup>20)</sup>

팀 버튼의 영화들은 고스적인 감수성을 잘 보여준다. 팀 버튼은 이방인과 불안한 인간의 내면세계를 영화에서 주로 표현했으며 비대칭적인 구조물이나 고딕 풍의 배경과 캐릭터들을 일관성 있게 선보여 미디어 장르에의 고스를 이미지화 하는데 중요한 역할을 하였다.<sup>21)</sup>

## 2) 고스 스타일의 특성

국내 선행연구에 나타난 고스 스타일을 살펴보면, 박은경<sup>22)</sup>은 스트리트 스타일에서 나타난 고스의 스타일은 고딕 리바이벌에서 비롯된 빅토리아 시대풍의 의상을 차용한 트래드 고스(Trad goth), 유머와 아이러니를 동반하며, 키치적인 이미지를 추구하는 퍼키 고스(Perky goth), 캠프의 감수성에 기반을 두고 대개 남성들에 의해 나타난 퀴어적 표현의 트랜스고스(Trans goth), 팜프 파탈의 이미지에서 영향을 받은 페티시 고스(Fetish goth)의 네 가지로 분류하였다. 또한 20세기 말부터 나타난 하이패션에 표현된 고스 스타일은 캠프적 기상을 반영한 고스 스타일을 중심으로 모호한 성적 정체성을 반영한 남성적 여성성, 19세기 낭만주의와 빅토리아 시대의 무드를 중심으로 전개된 심미주의, 퀴어한 움직임, 과장, 기교, 인위성과 페티시적 이미지의 극치를 보여주는 연구

성으로 분류하였다.

최정화<sup>23)</sup>는 2000년대 이후 컬렉션에 발표된 디자이너 작품들을 중심으로 현대패션에 나타난 고스 이미지의 미적 특성을 관능성, 양성성, 공포성, 역사성으로 분류하였다. 관능성은 인체를 과다하게 노출하거나 속옷을 걸옷화하여 성적 부위 노출을 극대화하는 경향으로 나타나며 기존의 성의식에 대한 반발과 주체적이고 능동적이며 파워풀한 여성성을 강조한다고 하였다. 양성성은 과거, 남성이 주로 여성의 의복을 착용했던 스타일이 지배적이었던 것에 비해 최근에는 여성 또한 남성복의 요소를 일부 착용함으로써 고스 여성의 이미지에 변화를 보여주고 있다. 공포성은 우리 내부에 억압된 채 간혀있던 욕망, 이드적 충동, 불안적 요소들을 일시적이거나 해소시켜 주는 역할을 하는 것이며, 죽음을 상징하는 형상을 통해 영원함을 지배하고 싶은 인간의 강한 욕망적 실체를 암시한다. 역사성은 과거 무드에 대한 동경을 의미하는 로맨틱한 성향을 띠고 있으며, 고딕과 바로크로의 회고적 경향을 가지는 빅토리아 시대의 복장 추구로 나타나고 있다고 하였다.

안현주<sup>24)</sup>는 국내 컬렉션 사진자료, 대중 스타일의 이미지 사진과 우리나라 패션 잡지에 나온 고스 이미지 화보사진을 토대로 국내 패션에 나타난 고스 스타일을 펑크 고스룩, 로맨틱 고스룩, 아방가르드 고스룩, 섹시 고스룩, 댄디 고스룩으로 분류하였다. 펑크 고스룩은 섹시하고 세련되며 고급스러운 다양한 이미지를 내포하고 있으며, 다양한 소재들의 믹스&매치, 다양한 컬러의 헤어스타일과 고스 스타일의 장신구로 표현하고 있다. 로맨틱 고스룩은 고딕적 요소를 갖춘 빅토리아 시대풍의 우아한 여성적 이미지와 소녀 이미지의 고스 로리풍이 현대적으로 믹스&매치되어 나타나고 있다. 아방가르드 고스룩은 드라마틱한 효과들을 이용하여 신선하고 자극적인 이미지를 보여주고 있다. 섹시 고스룩은 남녀의 성적 매력을 더 적극적으로 표현하는 패션으로 나타나고 있다. 댄디 고스룩은 정장풍의 수트 스타일이나 디테일을 최소화한 기본 아이템을 차분하고 가벼운 느낌으로 믹스&매치하여 시크하면서 미래적인 느낌을 가미한 현대적인 고스룩을 표현하고 있음을 알 수 있

었다.

이유경<sup>25)</sup>은 오피 꾸뛰르(Haute Couture) 디자이너 작품을 중심으로 오피 고스 스타일의 미적 특성을 규명하였다. 그 첫째는 새로움의 추구로 죽음과 타락의 이미지, 공포의 파워를 바탕으로 다양하고 색다른 고스 이미지의 패션을 시도하고 있다. 둘째는 심미성으로 스트리트 스타일(Street Style)의 고딕패션을 럭셔리하고 고급스러운 하이패션으로 승화시킨 것이다. 셋째는 실험성으로 독특한 형태나 실루엣의 디자인을 시도하고 지금까지 잘 다루지 않았던 이질적 소재를 다양하게 활용하여 연출한 것이다. 넷째는 역사주의로 중세 후기와 빅토리아 및 에드워드 시대와도 밀접한 관련을 가지며, 18-9세기 고딕 문학으로부터도 지대한 영향을 받아 과거와 현대가 집목된 것이다.

한보라<sup>26)</sup>는 고스 패션 스타일을 디자인적 요소에 따라 로맨틱 고스(Romantic Goth), 고스로리(Goth-Loli), 얼터너티브 고스(Alternative Goth), 페티시 고스(Fetish Goth), 판타지 고스(Fantasy Goth), 사이버 고스(Cyber Goth), 인터스트리얼 고스(Industrial Goth)로 분류하였다. 또한 2002년~2006년 파리 컬렉션을 중심으로 메이크업에 나타난 고스 스타일의 특성을 강한 자아의 추구하고 작위적 연극주의로 분류하였다. 그 세부 특성으로 강한 자아의 추구는 에고(Ego)와 모호성으로, 작위적 연극주의는 심미성, 신비성, 가학성과 비인간성, 실험주의로 나누어 고찰하였다.

본 연구에서는 팀 버튼 영화 의상에 표현된 고스 스타일의 특성을 분석하기 위해 위의 선행연구를 토대로 고스 스타일의 특성을 낭만성, 전복성, 악마성, 비애성, 관능성의 5가지 특성으로 분류하였으며 그 특성을 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 낭만성

선행연구에 나타난 낭만적 특성은 모두 18, 19세기 낭만주의 시대의 고딕소설의 영향에서 비롯된 빅토리아 시대풍 의상의 차용으로 수렴됨을 알 수 있다. 역사주의가 아닌 낭만주의 시대에 대한 향수의 표현이며 로맨틱은 그 일부일 뿐 어두움과 신비스러

움을 함께 표현하지 못하므로 본 연구에서는 낭만성이라 명명하였다.

낭만성은 사전적 정의에 따르면 매우 정서적이고 이상적으로 사물을 파악하려는 성질을 뜻한다. 낭만적은 예술사적으로 고전적에 대응하는 개념으로 고전적이라는 말이 고대적 작품을 지향하는데 반하여, 낭만적이란 말은 오히려 중세적인 것을 지향한다.<sup>27)</sup> 낭만적을 뜻하는 로맨틱(Romantic)의 어원은 중세의 로맨스(Romance)라고 하는 이야기의 종류에서 유래된 것이다.<sup>28)</sup> 밝음과 어두움, 선과 악, 성과 죽음 등을 다룬 고딕의 이야기들은 다른 소설들과는 분리되어 로망스로 간주되었다.<sup>29)</sup> 고딕적 감수성의 최고조의 표현은 공포와 동정과 같은 대조적인 감정을 불러일으키는 것이다. 낭만적인 예술경향에서는 상상의 비약, 이상에 대한 동경의 의미를 내포하면서 현실의 세계 및 인생의 이법을 초탈하고자 하는 자유분방한 표현을 중시하고 있으며 자연에 대한 깊은 존경, 형식에 대한 경멸, 중세의 고딕 세계를 재건하겠다는 강한 욕망 등을 함축하고 있다.<sup>30)</sup>

고스는 고딕의 의상집착이 또 다른 형태로 발현된 것으로 고딕 문학에 등장하는 18-19세기 패션의 일반적인 표현 요소로 빅토리아 시대에 리바이벌된 고딕 양식과 연관된 특정한 스타일과 옷들을 차용하여 현대적인 무드로 재창조하거나 과거의 재현 양식 자체에 대한 강조를 중시하였다. 18세기와 19세기의 고딕이 낭만주의의 어두운 충동을 탐닉할 수 있는 공간으로 비춰졌다면, 21세기에는 낭만주의가 오히려 고딕의 그림자 분신이 되어버린 듯하다.<sup>31)</sup> 고스들이 즐겨 입는 빅토리아풍의 프릴 달린 셔츠, 벨벳 재킷은 남성과 여성 모두에게 중요한 아이템으로 선호된다. 프록코트를 비롯하여 수도사의 복장, 커다란 후드가 달린 망토, 케이프코트, 악마주의를 상징하는 줄무늬 양말 등 고딕 양식과 연관된 특정한 스타일과 옷들이 정통성을 추종하는 고스들에게서 강조된다.<sup>32)</sup> <그림 1><sup>33)</sup>의 웨이브 고딕 트레펜을 사용하여 중세에 대한향수를 표현하며, 톱헛과 블랙의 프릴이 달린 셔츠 의상으로 중세 시대를 연상시킨다.<그림 2><sup>34)</sup>



〈그림 1〉 트레펜 러프칼라 의상

- [www.thomas-bunge.com](http://www.thomas-bunge.com)



〈그림 2〉 트레펜 톱햇과 프릴셔츠

- <http://darkoid.com>

## (2) 전복성

전복이란 사회 체제가 무너지거나 정권 따위를 뒤집어엎음을 뜻한다. 18세기를 에워싼 고딕은 고전에 반대하는 것으로서 스타일은 좋은 취향과 좋은 감각에 저항하는 자의식의 반란, 폭동이였다. 이것은 가장 근엄한 양식의 종말과 유사한 것이었으며, 한마디로 전복에 관한 것으로 앞서 있던 모든 것을 우회하는 특성을 지닌다.<sup>35)</sup> 고딕은 중세 대성당의 양식과 같이 신의 영광을 상징하는 단어에서 전복되어 죽음과 파괴의 이미지를 불러일으키는 용어가 되었다. 거의 대부분 어둡고, 야만적이고, 음울하고 쇠잔한 분위기를 내포하는 부정적 이미지이다. 이러한 함축된 부정적 이미지로 인해 광범위한 문화적 아웃사이더들은 고딕을 이상적인 반란의 상징으로 사용하였다. 고스는 혼란하고 과도기적인 상황에서 가치기준의 혼란, 인간소외 및 충동적이고 파괴적인 심리에 바탕하여 무절제, 개인적 취향, 역설적인 것, 자연 왜곡 등이 특징으로 나타난다. 고딕적 요소는 성과 죽음과 같은 극단적인 것을 나타낸다.<sup>36)</sup>

고스에게 자기표현과 창조를 위한 매개체는 의복, 소설, 음악의 모드 등과 같이 다양한 분야에서 나올 수 있다. 무수한 스타일의 부활, 교합, 변형, 공존을 통한, 하나의 스타일에서 다른 스타일로 자유롭게 이동하는 스타일 서핑(Style Surfing)은 패션의 방향 또는 부족 정체성 중에 합의성을 이를 가능성에 대하여 모든 것들은 가능하지만 그 연결고리는 없다.

예전의 의미는 사라졌고, 새롭고 예기치 못한 기호학적 전개 안에서 창조되고 궁극적으로 의미의 초현실적인 전복이 이루어지며<sup>37)</sup>, 고스의 스타일은 관련된 스타일의 단절로 표현된다. 때로 삶과 죽음 사이의 경계가 모호하거나 남녀 성별의 구분을 초월하기도 한다.<sup>38)</sup> 〈그림 3〉<sup>39)</sup>에선 남성이 망사 티셔츠와 코르셋 등을 착용하여 전통적인 남성과 여성의 복장 체계가 전복되어 극적인 외관을 창출하고 있다. 이것은 크로스 드레싱을 통해 여성화를 의미하는 것이라기 보다는 사회적 성의 장벽에 도전하는 것에 더욱 가깝다.<sup>40)</sup> 고스 클럽문화에서 남성들은 가늘고 마른 체형을 동경하며 어딘가 연약하고 여성스러운, 몸에 꼭 맞는 스타일의 고스 이미지를 선호하며 추구한다. 고스는 정상을 구성하는 규범적 권위와 지배담론에 저항하는 비판적 관점에서 사회의 일반적인 가치관을 거스르면서 경악할 사건을 생성하며 다양한 풍경을 연출한다. 개와 주인의 모습으로 목걸이를 착용한 남성은 사회 윤리와 인간 존엄성이 파괴된 모습을 보이며 충격을 선사한다.〈그림 4〉<sup>41)</sup>



〈그림 3〉 복장 전이자  
- <http://izismile.com>



〈그림 4〉 개목걸이 남성  
- <http://avaxnews.net>

## (3) 악마성

괴기스러운의 표현적 요소는 고스를 특징짓는 몇몇 문화적 속성으로 신비적이고 비현실적인 것들에 대해 매력을 느낀다. 고스는 '도덕적 공포의 공격'이라고 함축되어 있으며, 자주 젊은이들의 하위문화적 움직임에 유도한다. 악과의 동조는 고스 문화의 절대적인 부분은 아니지만<sup>42)</sup>, 악마주의의 개념을 종교적으로 바라보는 악을 행하거나 믿는 사람으로 보는

일차원적 개념보다는 추함, 파괴, 퇴폐, 혐오, 쾌락 등의 요소를 포함한 것<sup>43)</sup>으로 이해하자면 모든 고스를 악마주의자로 볼 수는 없어도 고스의 문화가 악마주의적 경향을 띤다고는 할 수 있다.

19세기 말에 두드러지게 나타났으며 악과 추 혹은 병폐 등에서 시적인 아름다움을 찾고자 하는 예술이다. 통속적으로 존재하고 있는 사회적 율리나 공공의 도덕과 같은 기존의 양식에 반항하고 궁극적으로 관능욕만을 요구하며, 인간성의 배반에서 오는 쾌감을 추구하고 말초적이고 강렬한 자극을 갈구한다.<sup>44)</sup> 불건전하고 황폐하며 변태적인 성향이나 처참한 암흑을 지향하는 동시에 그것들을 긍정적인 성격으로 귀결시키려고 했기 때문에 악마주의라는 이름을 갖게 되었다. 공포와 관련된 것들은 우리 내부에 억압된 채 간혀있던 욕망, 이드(Id)적 충동, 불안적 요소들을 일시적이거나 해소시켜주는 역할을 한다. 죽음을 거부하고 영원함을 추구하는 고스 스타일은 오히려 반대로 죽음의 형상을 통해 영원함을 지배하고 싶어 하는 인간의 욕망을 드러낸다.<sup>45)</sup>

고스 스타일은 종교적이고 신비로운 주제를 묘사하는 스타일을 추구하기도 하며, 이들은 다량의 검은 벨벳, 레이스, 망사 스타킹과 주홍, 자주, 혹은 보라색의 가죽, 레이스가 달린 코르셋의 착용, 장갑, 은 장신구를 착용한다. 염색한 검은 머리, 하얀 메이크업과 짙은 립스틱은 고전적인 외형을 마무리 지으며, 이 고전적인 외형은 종종 고스족에게 그들이 죽음을 숭배하고 삶의 더욱 섬뜩하고 신랄한 부분을 선호한다는 평판을 준다.<sup>46)</sup>

고스는 정신의 어두운 측면이 정신의 밝은 측면과 같다고 생각한다. 불행, 슬픔, 공포, 심지어는 아픔까지도 인간의 양상에서 중요한 부분이라는 것을 인정한다. 고스에게 있어서 어둠은 단지 악마를 의미하는 것이 아니라 생활 주기의 한 부분으로서 자신을 인식하기 위해 죽음에 대한 관심을 찾아낸다.<sup>47)</sup> 악마적 형태는 인간 소외에서 나온 또 다른 정신상의 표출 형태이며, 불안한 인간 심리로 인해 나타나는 것이다. <그림 5><sup>48)</sup>와 <그림 6><sup>49)</sup>은 악마의 형상을 통해 공포감을 조성하며 죽음을 의미하는 형상을 지배함으로써 불가능한 인간의 한계를 극복하고자 하는 고스

의 이미지를 나타내고 있다.



<그림 5> 트레펜의 악마 분장 남성  
- <http://dmodaenvzla.com>



<그림 6> 블랙매스 클럽의 악마분장 여성  
- <http://Gavin Baddeley.com>

#### (4) 비애성

죽음이라는 원초적인 사실에 대해 고뇌와 슬픔에 머무르게 되는 감정이 비애성이며, 이와 유사한 미적 범주로는 고귀한 인간 행위와 의지로 성립되는 인간적 위대성이 침해되고 멸망될 때 느끼게 되는 고뇌에 의해 가치 감정이 강화되고 고양되는 데에서 성립하는 비장미가 있다.<sup>50)</sup> 장례식에서 사용되는 검정색 의상에서는 죽음과 슬픔의 비애미를 느끼며, 수도자의 복식과 성직자를 위한 종교 복식에서의 검정색 의상에서는 고뇌를 초월하고 신에 가까이 하고자 하는 비장미를 느낄 수 있다. 16세기 영국 왕실에서 상중에 검정색 옷을 입기 시작한 것이 기원이 되어 현재까지 서양에서는 검정색이 상을 상징하고 슬픔을 표시하는 색채로 사용되고 있으며, 검정색이 주된 애도의 색상으로 공식화 된 것은 빅토리아 여왕(Queen Victoria, 1819-1901)의 시기부터였고, 그녀는 남편 앨버트(Albert)가 죽자 슬픔이 너무나 커서 그의 사망부터 자신의 죽음에 이르기까지 20년 이상 검정색의 상복을 착용했다. 빅토리아 시대 상복 문화는 머리부터 발끝까지 검정이며, 비탄과 죽음에 대한 애도를 상징한 것으로 이는 고딕 하위문화에 영감을 주었다.<sup>51)</sup>

대부분의 고스는 극단적인 검정 의복을 선택한다.

물론 모든 고스 스타일이 검정은 아니며, 또한 검정 의상이라고 모두 고스 스타일인 것도 아니다. 고스 스타일은 단순히 검정이라는 색상 그 이상이며 검정이 지니고 있는 많은 분위기와 죽음, 애도 등의 의미를 받아들이는 미학이라고 할 수 있다. 자신을 드러내기보다는 감추어주는 검정색의 특성이 강조되어 주로 베일이나 후드, 장갑 등과 함께 긴 옷으로 몸뿐만 아니라 얼굴을 포함한 신체의 거의 모든 부분을 가리는 은폐형 의상을 그 예로 들 수 있다. <그림 7><sup>52)</sup>은 얼굴을 가리기 위해 가면을 착용하였으며 그 위로 베일까지 드리워 얼굴의 거의 모든 부분을 감추었으며 음울한 분위기를 보이고 있다.



<그림 7> 베일과 가면 착용  
- <http://Gavin Baddeley>



<그림 8> 트레펜의 코르셋, 가터벨트 착용 여성  
- [www.metal1.info](http://www.metal1.info)

#### (5) 관능성

관능성은 성적인 매력을 발휘하여 성적인 욕망을 불러일으키는 이미지로 에로티시즘과 유사한 개념이다.<sup>53)</sup> 고스의 페티시적 이미지는 엄숙하면서도 섹시한 이미지의 블랙의상을 통해 나타나는데, 1990년대의 시대적 주류였던 팜프파탈(Femme Fatale)의 페티시적인 관점의 풍경을 반영한 스타일로 표현되며 <그림 8><sup>54)</sup>과 같이 인체의 과도한 노출이나 속옷을 걸옷화 함으로써 성적부위의 노출을 극대화하여 표현하며 음울하거나 퇴폐적 분위기를 자아낸다. 또한 직접적인 노출보다는 인체의 볼륨감을 드러내는

밀착된 실루엣으로 신체의 에로틱한 이미지를 표현하기도 하였다. 이러한 고스 스타일은 마조히즘(Masochism)과 사디즘(Sadism)의 대표적인 스타일로 섹슈얼 판타지의 한 형태로서, 기본적인 성적 교감을 넘어서 정신적이고, 관능적이며, 에로틱하고 감각적인 것이 특징적이다.<sup>55)</sup>

고스는 영국의 뱃케이브 클럽에서부터 시작되어 클럽 패션의 특성이 많이 포함되어 있다. 클럽패션의 관능성은 아름답고 여성스러운 곡선미를 강조하는 것뿐만 아니라 클럽문화의 성적 관용과 향락, 도덕과 질서에서의 이탈이라는 특성에 따라 퇴폐적인 관능미 또한 의미한다. 클럽패션의 퇴폐적 관능미는 진기하고 인공적인 것, 추악함 속에서의 새로운 미의 추구, 현실부정의 전복성 등이 복식에서는 성에화된 폭력에 대한 암시로 이상한 감수성, 병적인 분위기, 자극적 향락을 의미하며 팜프 파탈 이미지와 관련된다.<sup>56)</sup> 여성뿐만 아니라 남성의 노출과 과도한 장식, 질고 화려한 화장, 여성스런 셔츠, 코르셋, 힐 등 양성적 이미지는 선정성을 더욱 자극했고 이와 더불어 동성애적 퍼포먼스를 수반한 연출적인 의도가 패션 이미지 형성에 영향을 주었다.

## 2. 팀 버튼(Tim Burton)의 생애와 작품 세계

팀 버튼은 1958년 캘리포니아 버뱅크에서 태어났다. 그가 자란 환경에서는 평범함에 대한 암묵적인 강요와 범주화와 순응에 대한 강요가 있었다. 그의 표현에 따르면 미국의 교외지역에는 도무지 문화라는 것도 없고 열정도 없어서 그냥 조용히 이리저리 떠다니고, 반쯤 억압적인 분위기의 환경이었다. 그는 그곳에서 자신을 진정으로 이해해주지 못했던 부모님 밑에서 자랐다.<sup>57)</sup> 교외 생활에 답답해하던 팀 버튼은 고딕소설의 대표적 작가 에드거 앨런 포의 소설을 원작으로 한 영화와 거기에 나오는 빈센트 프라이스 덕분에 살았다고 한다. 글을 읽을 줄 모르던 그에게 영화는 동화와 같은 존재였고, 특히 동화처럼 상징적, 신화적인 아이디어를 가진 영화를 좋아하였다. 그는 자신만의 상상 속에서 지내기를 좋아했는데 50년대 저급 영화에 나오는 각종 괴물들과 자신을 동일시하며 친근감을 느끼게 되었다.

어린 시절, 그의 눈에 버뱅크는 무미건조한 곳으로 보였지만 크리스마스의 화려한 조명이나 헬러윈의 장난스런 상징물이 있을 때면 마치 마을 전체가 마법에 걸린 것처럼 느껴졌다. 죽은 것이나 다름없는 사람들에 대한 호기심은 죽음이라는 것을 어두운 대상으로 바라보는 문화를 가진 버뱅크에서부터 생겼고 종종 집에서 멀지 않은 공동묘지에서 시간을 보내곤 했는데, 그는 열정이 없는 환경에서는 그러한 어두운 환상을 가지게 될 수 밖에 없다고 하였다. 멕시코와 가까운 곳에서 살기도 했는데, 거기서 '죽은 자들을 위한 날'에 해골들이 거리를 활보하는 것을 보기도 했다. 거기에는 유머나 음악, 춤 그리고 삶에 대한 축복이 있었으며, 어떤 면에서 보면 그런 것이 모든 일에 대한 긍정적인 접근이라고 느껴졌고 그는 거기에서 많은 영향을 받았다고 한다.<sup>58)</sup>

12세에 부모와 떨어져 고등학교를 마칠 때까지 할머니와 함께 살았다. 하고 싶은 대로 하게 내버려두셨던 할머니의 집은 그에게 성지와 같았지만 아버지와의 관계가 없어서 느끼는 슬픔을 평생 안고 살아왔다. 부모님, 특히 아버지와의 소원한 관계는 그의 영화들을 관통하는 주제다. 그는 권위적으로 이래라저래라 하는 사람에 대해 반감이 매우 커서 사람들이 하라고 하는 일은 하기 싫었고 뭐든 자신의 방식대로 하고 싶어했다. 학창시절 팀 버튼은 리포트 대신 필름을 제작하여 제출하는 등 일찍부터 영화 제작에 대한 관심을 나타냈으며 캘리포니아 예술학교인 칼 아츠(Cal Arts)에서 영화와 애니메이션을 공부하고 1979년 <The Fox and Hound, 1981>의 애니메이션으로 디즈니에 영입되었다.<sup>59)</sup>

1982년 6분짜리 단편 스톱모션 애니메이션인 빈센트(Vincent)에 이어, 1984년 27편의 스톱모션 애니메이션 프랑켄위니(Frankenweenie)를 제작하였다. 동화적 순수성을 지향하던 기존의 디즈니와는 전혀 다른 스타일로 인해 디즈니와 융합될 수 없었던 팀 버튼은 영화관들의 프랑켄위니 전국배급 거부 사태를 계기로 디즈니와 결별하게 된다. 팀 버튼이 디즈니에 있으면서 제일 견디기 힘들었던 것은 한 쪽에서는 세계 최고의 애니메이션, 꿈이 현실이 되는 곳이라고 이야기하면서도 다른 한쪽에서는 생각은 하지 말고

공장노동자가 되라고 강요하는 것으로 그 둘 사이의 간극 때문에 떠나는 것을 택하게 되었다.

1985년 워너브라더스에서 첫 장편영화 피위의 대모험(Pee-wee's Big Adventure)과 유령수업(beetle juice)을 연이어 상업적으로 성공시키면서 그 특유의 어둡고 기괴한 스타일을 확립하게 되었고, 1989년 배트맨(Batman)을 감독하여 그 해 박스 오피스 1위와 1992년까지 미국 영화 흥행순위 10위라는 기록을 세움으로써 상업적인 성공을 거두게 된다. 또한 1990년 개봉된 가위손(Edward Scissor hands)은 상업적, 비평적 측면 모두에서 대성공을 거두었다. 1993년 스톱모션 애니메이션 크리스마스의 악몽(The Nightmare Before Christmas)에서 디즈니 애니메이션에 대한 패러디를 하였고, 1996년 화성침공(Mars Attack!)에서는 미국의 패권주의를 조롱하는 패러디를 시도하였으나 흥행에서는 실패하고 말았다. 이후 슬리피 할로우(Sleepy Hollow, 1999), 혹성 탈출(Planet of the Apes, 2001), 빅피쉬(Big Fish, 2003), 유령신부(Corpse Bride, 2005), 찰리와 초콜릿 공장(Charlie and the Chocolate Factory, 2005), 스위니 토드(Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007), 이상한 나라의 앨리스(Alice In Wonderland), 다크 섀도우(Dark Shadows)에서 기발한 상상력과 특유의 냉소로, 다양한 장르를 혼합하고 패러디하는 스타일을 보여주며 그만의 독창적 스타일을 인정받고 있다.<sup>60)</sup>

학창시절 다른 사람들과 관심이 달랐던 그는 사람들에게 나쁜 사람 또는 괴상한 사람으로 분류되어 항상 가벼운 억압 같은 초현실적인 느낌으로 슬픔과 외로움을 느끼며 지냈다고 한다. 그는 여전히 괴물 영화, 특히 텔레비전에서 나오는 괴물 영화를 좋아하는데 아마 다른 사람들도 함께 그 영화를 보며 기묘한 경험을 공유한다는 느낌 때문인 듯하며, '그에게는 괴물 영화도 '미녀와 야수'처럼 신화나 동화 같은 역할을 하는 하나의 이야기라 하였다.<sup>61)</sup> 이는 팀 버튼이 고딕 소설의 관습을 따르는 고딕 영화에서 영향을 받은 것이 확연하게 드러나는 부분으로 그가 고딕 영화에 등장하는 괴물과 고딕 풍의 배경 등 표면적인 면뿐만 아니라 정신적인 면에서도 많은 영향

을 받았음을 알 수 있다.

그 뒤를 이은 인터뷰에서는 삶이란 원래 알 수 없는 것으로 선과 악, 기쁨과 슬픔이 한데 뒤섞여 동시에 나타나니까 아주 기묘하고 복잡하게 뒤엉켜 있는데, 동화는 바로 그 부조리와 현실을 인정하고 있어, 눈앞의 현실을 넘어 동화가 훨씬 더 현실적이라는 걸 알게 되었다고 하였는데 고스 역시 불행, 슬픔, 공포, 심지어는 아픔까지도 인간의 양상에서 중요한 부분이라는 것을 인정한다는 면에서 고스와의 공통분모 또한 공유하고 있음을 알 수 있다. 모든 사람이 결국엔 죽는다는 것 자체가 이미 비극이며 살다보면 비극적인 일들을 많이 겪게 되겠지만, 그러한 일들이 다 나쁘기만 한 것은 아니므로 그는 비극을 재미있게 표현하는 일을 즐긴다.<sup>62)</sup>고 하였다. 여기서도 고스와의 유사점을 찾을 수 있는데 케리 애커(Kerry Acker)는 고스들이 어두운 부분에 초점을 두는 것은 그 속에서 미를 느낄 수 있음이며, 고스에게 있어서 어둠은 단지 악마를 의미하는 것이 아니라 다만 생활 주기의 한 부분으로서 자신을 인식하기 위한 것이라 하였다.<sup>63)</sup>

### Ⅲ. 팀 버튼 영화 의상에 표현된 고스 스타일의 미적 특성

팀 버튼에게는 '고딕의 영상시인'이라는 수식어가 뒤따른다. '고딕'은 그의 작품을 설명할 때 중요한 단어이다. 이에는 그의 작품에 종종 등장하는 '외딴 집'과 커다란 기계 장치나 컨베이어 벨트 등의 배경도 한 몫을 했지만 그의 영화에 빠지지 않고 등장하는 여러 '프릭(freaks)' 캐릭터들과 그들이 입고 있는 의상 또한 무시하지 못할 큰 역할을 담당하고 있다.<sup>64)</sup>

팀 버튼의 영화 작품 목록에는 그가 출연한 작품과 각본을 쓴 작품, 제작한 작품들도 다수 포함되어 있으나 본 연구에서는 그가 연출한 작품만을 대상으로 하였으며, 그 중 구체적인 연구 대상으로 활용될 작품들은 등장인물의 의상에 고스 스타일이 표현된 영화들로 선정하여 진행하였다.〈표 1〉 분석대상으로 11편의 작품에서 총 83벌을 선정하였으며, 분석에는 팀 버튼의 영화 포스터와 영화에서 직접 캡처한 사진을 사용하였다. 캐릭터 배트맨은 작품 배트맨과 배

〈표 1〉 팀 버튼 영화의 연구 대상

영화 제목	특 징	의상 감독
유령수업	팀 버튼적 스타일을 완성한 컬트영화의 고전	애기 구어럴드 로저스 (Aggie Guerard Rodgers)
배트맨	최초의 컬트 블록버스터	밥 링우드(Bob Ringwood), 토니 던스터빌(Tony Dunsterville)
가위손	아름답고 슬픈 동화적 비주얼	콜린 앳우드(Colleen Atwood)
배트맨2	전편보다 한층 기괴하고 암울해진 스타일	밥 링우드, 메리 E. 보트 (Mary E. Vogt)
슬리피 할로우	몽환적 공포, 팀 버튼 스타일로 재창조	콜린 앳우드(Colleen Atwood)
빅피쉬	현실과 환상, 아버지와 아들을 넘나들며 전개되는 성장 판타지	콜린 앳우드(Colleen Atwood) 도나 오닐(Donna O'Neal)
찰리와 초콜릿 공장	로알드 달의 동화를 팀 버튼 식 원더랜드로 재창조	가브리엘라 페스쿠치(Gabriella Pescucci)
유령신부	19세기 러시아 유대 민담을 소재로 한 스톱모션 애니메이션	(애니메이션)
스위니토드	뮤지컬 장르에 속하는 작품	콜린 앳우드(Colleen Atwood)
이상한 나라의 엘리스	모두 현실이며 어쩌면 모두 비현실인 두 개의 세계가 존재	콜린 앳우드(Colleen Atwood)
다크 새도우	지금까지의 작품에 비해 로맨틱하고 경쾌한 작품	콜린 앳우드(Colleen Atwood)

트맨2에 중복 등장하여 배트맨 작품에서 분석하고 배트맨 2에서는 생략하였다.

### 1) 팀 버튼 영화 의상에 표현된 낭만성

팀 버튼은 스토리보다 이미지를 중요시 여기는 감독으로 인간 내면의 심리적 상태를 구체적으로 표현하기 위하여 실제에서 변형된 소품, 세트, 분장 등을 활용한다. 이는 매우 정서적이고 이상적으로 사물을 파악하려는 성질을 뜻하는 낭만성이 그의 영화의 주요 특성 중에 하나임을 뜻한다. 고딕영화에 많은 영향을 받은 만큼 그의 작품은 밝음과 어두움, 선과 악, 삶과 죽음 등의 극한 대조를 다룬 작품들이 주를 이룬다.

그의 영화에서는 이상에 대한 동경과 현실의 세계의 원칙을 초탈하고자 하는 자유분방한 표현을 중시하고 있으며 형식 보다는 다양성이 추구된다. 낭만적은 예술사적으로 고전적에 대응하는 개념으로 중세적인 것을 지향하는데<sup>65)</sup> 그는 고스들과 마찬가지로 낭만주의 시대의 고딕 리바이벌에서 영향을 받은 만큼 영화 의상에 빅토리아 시대의 의상을 주로 사용하고 있으며 이는 분장과 소품, 배경과 함께 영화 속에 그만의 고딕 세계를 재건하는데 일조하고 있다.

작품 배트맨의 조커, 배트맨2의 펭귄맨, 빅 피쉬의 거인과 서커스단장, 찰리와 초콜릿 공장의 윌리 윙카, 다크 새도우의 안젤리크와 바나바스의 의상에 낭만

주의 시대의 의상이 사용되었다. 슬리피 할로우, 유령신부, 이상한 나라의 엘리스는 작품의 배경이 낭만주의 시대인 18세기 후반에서 19세기로 거의 전 등장인물이 그 당시의 의상을 차용하였다. 남자의상에서는 실크햇트, 연미복, 모닝코트, 늘어뜨린 시계줄, 가죽 장갑, 지팡이, 리본타이가 주로 사용되었고<그림 9><sup>66)</sup>, <그림 10><sup>67)</sup>, 여자의상에서는 X자형 실루엣의 드레스가 주로 사용되었다.<그림 11><sup>68)</sup>, <그림 11><sup>69)</sup> 또한 중세를 어둡게 해석한 낭만주의적 특성이 나타난다. 마녀, 광대, 중세 기사, 뱀파이어의 이미지는 중세시대의 침울함과 공포감을 표현하는데 이는 고스 패션의 어둡고 신비스러운 표현과도 일맥상통하며 자주 차용되는 이미지들이다.

### 2) 팀 버튼 영화 의상에 표현된 전복성

팀 버튼의 영화는 판타지 영화가 주를 이루며 현실과 환상의 두 세계가 공존하는 그만의 독특한 특성에 따라 우리가 현실에서 당연히 받아들이고 있는 기본 원칙들이 상당한 수준으로 전복되어 나타난다. 이는 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있는데, 첫 번째는 상상 속의 초자연적 세계, 시공을 초월한 비합리적인 세계의 표현으로 현실 세계의 물리화학적 법칙들의 전복이다.

현실세계에 비현실적인 존재인 인조인간 에드워드



<그림 9>  
윌리 윙카 의상  
- Charlie and the  
Chocolate Factory DVD



<그림 10>  
모자장수 의상  
- Alice In Wonderland  
DVD



<그림 11>  
메리 반 타셀 의상  
- Sleepy Hollow DVD



<그림 12>  
붉은 여왕 의상  
- Alice In Wonderland DVD



<그림 13>  
펭귄맨 의상  
- Batman Returns DVD



<그림 14>  
호스맨 의상  
- Sleepy Hollow DVD



<그림 15>  
비틀쥬스 의상  
- Beetlejuice DVD



<그림 16>  
리디아 의상  
- Beetlejuice DVD

와 반인반수의 캐릭터인 펭귄맨<그림 13><sup>70)</sup>과 캣우먼, 목 없는 유령 호스맨<그림 14><sup>71)</sup>과 식인종을 연상시키는 거인 등을 등장시켜 논리적으로 설명이 불가능한 이미지를 드러내며, 신체가 변형된 존재들 즉, 과장되게 머리가 큰 붉은 여왕과 과장되게 긴 신체의 네이브 오브 하트, 매력적인 삼쌍둥이 자매 핑과 징, 신장이 75cm로 소인인 움파룸파족을 통해 현실에 대한 전복이 나타나 환상을 구현한다. 또한 현실의 보편적인 법칙을 벗어남으로 전복성이 나타나는데, 비틀쥬스의 의상은 자유자재로 변화하며,<그림 15><sup>72)</sup> 리디아의 선홍빛 웨딩드레스는 피의 제물을 연상시킨다.<그림 16><sup>73)</sup> 움파룸파족은 부족의 모두가 같은 생김새로 성별의 모호성이 나타나며 안젤리크는 피부와 옷이 깨지고 부수어지며 비현실적인 공간과 동화 같은 환상을 구현하였다.

두 번째는 타자를 통한 사회의 통념과 가치체계의 전복으로 정상의 범주에 속하지 않는 인물들이 오히려 긍정적으로 묘사된다. 항상 어두운 의상을 착용하는 리디아는 순수하게 묘사되며 배트맨의 의상은 어둡게 묘사되지만 영웅이다. 에드워드인 인조인간이지만 순수한 마음을 가졌으며 동화 같은 마을에 사는 사람들이 오히려 현실적인 사람들로 묘사되었다. 이처럼 팀 버튼은 정상을 구성하는 규범적 권위와 지배담론에 저항하는 비판적 관점에서 경악할 사건을 생성하며 다양한 풍경을 연출한다.

### 3) 팀 버튼 영화 의상에 표현된 악마성

팀 버튼은 신비적이고 비현실적인 것들에 대해 매력을 느낀다. 그가 어린 시절 많은 영향을 받은 에드가 앨런 포는 악마주의의 대표주자로 통속적으로 존재하고 있는 사회적 윤리나 공공의 도덕과 같은 기존의 양식에 반항하고, 인간성의 배반에서 오는 쾌감을 추구하고 말초적이고 강렬한 자극을 갈구한다. 불건전하고 황폐하며 변태적인 성향이나 치참한 암흑을 지향하는 동시에 그것들을 긍정적인 성격으로 귀결시키려고 했기 때문에 악마주의라는 이름을 갖게 되었다.<sup>74)</sup>

팀 버튼의 일부 작품에서 이러한 성향을 볼 수 있는데 그 첫 번째 특징은 죽음을 초월한 담담함과 악마적 형태를 통해 공포감을 조성하며 죽음을 의미하는 형상을 지배함으로써 불가능한 인간의 한계를 극복하고자 하는 것이다. 비틀쥬스의 낡고 곱팡이 핀 의상들은 그가 무덤 속에서 나온 존재임을 표현하며 중세 유럽에서 악마의 무늬를 뜻한 흑백의 스트라이프 수트를 통해<그림 17><sup>75)</sup> 그가 신사와는 거리가 먼 악당임을 나타낸다. 또한 인물의 악마성을 드러내는 요소로 액세서리가 사용되었는데 조커는 코사지와 장갑에 무기를 장착하여 눈 앞에서 사람이 죽어가는 것을 즐기며<그림 18><sup>76)</sup> 펭귄맨이 항상 들고 다니는 우산에는 총과 칼 등 무기가 숨겨져 있어 언제든지 공격성을 드러낼 준비를 하고 있다. 서커스단원 의상에서는 피를 연상시키는 붉은 색과 머리에



〈그림 17〉  
비틀쥬스 의상4  
- Beetlejuice DVD



〈그림 18〉  
조커 의상4  
- Batman DVD



〈그림 19〉  
붉은서커스 단원 의상1  
- Batman Returns DVD



〈그림 20〉  
마녀 의상1  
- Big Fish DVD

달린 뿔로 악마의 모습을 형상화하였고(그림 19)<sup>77)</sup> 서쪽 숲의 마녀가 강령술을 행하는 장면에서 죽음의 형상이 나타난다. 호스맨은 목이 잘린 자신의 모습으로 죽음을 예고하며 망토 안쪽의 붉은 색이 그가 죽인 자들의 피를 연상시킨다. 유령들은 핏기 없는 푸른 피부와 드러난 뼈와 신체 훼손으로 죽음을 나타낸다. 러벳 부인은 저채도의 드레스에 가슴 부분의 붉은 레이스가 피를 연상시키며 인육파이로 돈을 벌 어감에 따라 표정이 더욱 밝아지며 의상도 밝고 화려해져 악마성을 드러낸다. 바나바스의 핏기 없는 하얀 피부와 다크 서클로 살아있는 시체를 표현하였고 사람들의 피를 묻히고 다니며 악마성을 드러낸다.

두 번째 특징은 악마적 형태와 죽음을 의미하는 형상들을 긍정적으로 묘사하며 이를 통해 현실세계에서 드러내지 못하는 악마성을 드러내는 분출구의 역할도 하고 있다. 서쪽 숲의 마녀는 공포스러운 이미지이지만(그림 20)<sup>78)</sup> 강령술을 통해 크레인에게 도움을 주는 긍정적인 역할을 하며 에밀리는 낡은 웨딩드레스 밖으로 한쪽 팔과 한쪽 다리의 뼈가 보이지만 살아있는 자들보다 아름답게 표현되었고 유령들은 유쾌하고 선량하며 의상도 화려하며 컬러도 다양하고 밝게 표현되었다. 바나바스는 뱀파이어임에도 회화하여 긍정적 역할로 묘사된다.

#### 4) 팀 버튼 영화 의상에 표현된 비애성

팀 버튼의 작품 속에선 현실세계가 환상 세계에 비해 어둡고 우울하고 비관적으로 비춰지며 주인공들은 낙오자, 이방인, 아웃사이더들이 주를 이룬다. 이에 따라 극단적인 검정 의상을 통해 그들 내면의 비애와 죽음, 애도의 의미를 표현한다. 자신을 드러내기보다는 감추어주는 검정색의 특성이 강조되어 주로 베일이나 후드, 장갑 등과 함께 긴 옷으로 신체의 거의 모든 부분을 가리는 의상이 사용된다.

리디아는 얼굴을 가린 베일로 빅토리아 시대의 상복 연상시키며 항상 몸 전체를 검정색 의상으로 두르고 있어 그녀가 어두움에 속해있음을 보여준다.(그림 21)<sup>79)</sup> 배트맨의 박쥐를 형상화한 의상은 그의 절망과 슬픔을 표시하며 캣우먼의 누더기 수트는 상처 받은 그녀의 내면을 보여준다. 에드워드의 검정 가죽 의상과 가위손은 그의 의도와는 다르게 사람들에게 상처를 입히게 되는 소통의 부재에서 오는 슬픔을 나타낸다.(그림 22)<sup>80)</sup> 크레인은 어린 시절의 트라우마를 지닌 인물로 항상 검정색 의상을 입어 그의 내면의 비애를 표현하며 마녀는 빅토리아 시대의 상복을 연상시키는 검은 의상으로 홀로 외딴 성에서 외롭게 지내는데 대한 비애를 표현하였다. 유령신부에선 현실세계의 인물들의 의상이 무채색으로 표현되어 내면의 우울함을 드러낸다. 스위니 토드는 전체적으로 낡고 바랜 듯한 저채도의 의상으로 악만이 남



〈그림 21〉  
리디아 의상  
- Beetlejuice DVD



〈그림 22〉  
에드워드 의상  
- Edward Scissorhands DVD



〈그림 23〉  
스위니 토드 의상  
- Sweeney Todd DVD



〈그림 24〉  
바나바스 의상  
- Dark Shadows DVD



〈그림 25〉  
캣우먼 의상  
- Batman Returns DVD



〈그림 26〉 메리 반  
타셀의 의상  
- Sleepy Hollow DVD



〈그림 27〉  
핑&징의 의상  
- Big Fish DVD



〈그림 28〉  
안젤리크의 의상  
- Dark Shadows DVD

은 그의 내면의 비애를 보여주며〈그림 23〉<sup>81)</sup> 바나바스의 검정 머리카락과 발끝까지 검은색 일색인 의상은 그의 존재자체의 악함에서 오는 내면의 비애를 표현한다.〈그림 24〉<sup>82)</sup>

##### 5) 팀 버튼 영화 의상에 표현된 관능성

팀 버튼의 영화에선 성적 표현이 드물지만 다양하게 나타난다. 한 인터뷰에서 그는 좀 더 미묘하고 정의하기 어려운 방식으로 성적 의미를 드러내는데 관심이 있다<sup>83)</sup>고 하였다. 인체의 과다한 노출로 표현하기도 하고 인체의 볼륨감을 드러내는 밀착된 실루엣으로 신체의 에로틱한 이미지를 표현하기도 한다. 섹슈얼 판타지의 한 형태로서, 성애화 된 폭력

에 대한 암시, 추악함 속에서의 새로운 미의 추구 등 팜프 파탈 이미지와 관련된다.

배트맨은 신체의 굴곡이 드러나는 타이트한 의상에 근육문양이 새겨져 남성미를 보여주며 음낭부분이 강조되어 성적 면을 부각시키며 캣우먼은 코르셋을 그대로 길옷으로 활용한 바디라인을 드러내는 검정 가죽 의상을 착용하여 여성적인 매력을 극대화하였다.〈그림 25〉<sup>84)</sup> 서커스단원의 코르셋을 길옷화한 선정적인 의상과 뱀을 들고 있는 모습에서 자극적인 향락을 떠올리게 하며 메리 반 타셀은 코르셋 드레스와 손바닥에 흘러나오는 피로 성애화된 폭력을 암시하며, 목선이 깊이 파인 드레스로 여성성을 극대화한다.〈그림 26〉<sup>85)</sup> 핑&징은 반짝이는 스팅글 코르셋

〈표 2〉 팀 버튼 영화 의상에 나타난 고스 스타일 특성

고스 스타일	영화에 표현된 특성	영화에 나타난 의상
낭만성	<ul style="list-style-type: none"> <li>낭만주의 시대의 의상 주로 사용: 남자 의상에서는 실크헤트, 연미복, 모닝코트, 늘어뜨린 시계줄, 가죽 장갑, 지팡이, 리본타이가 주로 사용, 여자 의상에서는 X자형 실루엣의 드레스 주로 사용</li> <li>중세를 어둡게 해석한 낭만주의적 특성: 마녀, 광대, 중세 기사, 늑대인간, 뱀파이어의 이미지가 중세시대의 침울함과 공포감 표현</li> </ul>	  <p>〈그림 9〉      〈그림 12〉</p>
전복성	<ul style="list-style-type: none"> <li>환상 실현을 위한 현실 세계 범칙의 전복: 인조인간과 반인반수, 유령의 이미지, 신체의 변형과 의상의 자유자재 변화, 성별의 모호성</li> <li>타자를 통한 사회의 통념과 가치체계의 전복: 어둡고 음침하며 공포스러운 의상을 착용한 인물들이 오히려 긍정적으로 묘사</li> </ul>	  <p>〈그림 13〉      〈그림 15〉</p>
악마성	<ul style="list-style-type: none"> <li>죽음을 초월한 담담함과 악마적 형태를 통해 공포감 조성: 살아 있는 시체, 악마 형태, 죽음의 형상, 무기로 돌변하는 액세서리 등으로 표현</li> <li>현실세계를 드러내지 못하는 악마성의 분출구의 역할: 악마적 형태와 죽음을 의미하는 형상들이 긍정적으로 묘사</li> </ul>	  <p>〈그림 17〉      〈그림 19〉</p>
비에성	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체의 대부분을 가리는 검정 의상을 통해 비애성과 죽음, 애도를 표현: 주인공들은 낙오자, 이방인, 아웃사이더들이 주를 이루며 그들 내면의 비애와 죽음, 애도의 의미를 배일, 음지의 동물을 형상화한 의상, 극단적인 검정의상을 통해 표현</li> </ul>	  <p>〈그림 21〉      〈그림 22〉</p>
관능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀 버튼 영화에선 성적인 표현이 드물지만 다양하게 나타남: 과다한 노출, 밀착된 실루엣, 성애화된 폭력에 대한 암시, 추악함 속에서의 새로운 미의 추구 등 팜므 파탈 이미지와 관련됨</li> </ul>	  <p>〈그림 25〉      〈그림 26〉</p>

드레스를 입어 자극적으로 표현되었고(그림 27)<sup>86)</sup>, 안젤리크는 바나바스를 끊임없이 유혹하는 역할로 코르셋 드레스로 몸의 라인을 드러낸다.(그림 28)<sup>87)</sup>

팀 버튼 영화 의상에 나타난 고스 스타일의 특성을 정리하면 다음 〈표 2〉와 같다.

## VI. 요약 및 결론

본 연구는 팀 버튼 영화 의상에 나타난 고스 스타일의 표현 특성을 도출하고 분석하여 패션디자인 분야는 물론 영화 의상의 다양한 현상을 이해하고 자료화 하는데 그 목적이 있다. 복잡한 현실에서 도피

하고 싶은 열망은 판타지 영화의 열풍을 불러일으켰고, 영화 속의 고스 스타일의 의상도 현시대를 구성하고 있다.

문헌 및 선행연구를 토대로 낭만성, 전복성, 악마성, 비애성, 관능성의 특성을 도출하였으며, 팀 버튼 영화 의상에 표현된 고스 스타일의 특징을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 등장인물에 낭만주의 시대의 의상을 주로 사용함으로써, 그리고 광대, 중세 기사, 늑대인간, 뱀파이어의 이미지로 중세시대의 침울함과 공포감을 연상시킴으로써 낭만성이 표현된다. 둘째, 의상의 자유자재 변화, 성별의 모호성, 변형된 신체, 인조인간, 반인반수, 유령의 이미지를 통한 현실 세계 범칙의 전복으로써, 그리고 음침하고 공포스러운 의상을 착용한 인물들의 긍정적 묘사로 인한 사회의 통념과 가치체계의 전복으로써 전복성이 표현된다. 셋째, 살아있는 시체의 이미지, 악마 형태, 죽음의 형상, 무기로 돌변하는 액세서리 등을 통해 공포를 형성함으로써, 그리고 악마적 형태와 죽음을 의미하는 형상들을 긍정적으로 묘사함으로써 악마성이 표현된다. 넷째, 주인공들이 낙오자, 이방인, 아웃사이더들이 주를 이룸에 따라 그들 내면의 비애와 소외감, 어두움이 음지 동물의 형상화, 가면, 베일, 극단적인 검정 의상을 통해 투영됨으로써 비애성이 표현된다. 마지막으로, 관능성은 드물게 나타나지만, 과다한 노출, 밀착된 실루엣, 성애화된 폭력에 대한 암시, 추악함 속에서의 새로운 미의 추구 등 다양하게 표현된다.

본 연구에서는 팀 버튼의 영화 의상에 표현된 고스 스타일을 연구하였기에 고스 패션에 대한 보다 깊이 있고 다각적인 연구가 지속되기를 기대한다.

## 참고문헌

- 1) Fraga, K. (2007), *고딕의 영상시인 팀 버튼*, 서울: 마음산책, p. 22.
- 2) 박선지 (2003), 영화에 나타난 그로테스크 분장 연구: 팀 버튼 영화를 중심으로, 한성대학교 대학원 석사학위논문.
- 3) 장미숙 (2009), 판타지 영화의 캐릭터 분장 코디네이션에 나타난 포스트모던 특성: Tim Burton 감독의 작품을 중심으로, *한국의류산업학회지*, 11(2), pp. 219-223.
- 4) 송보민 (2012), “이상한 나라의 앨리스” 의상에 나타난 초현실주의 미적 특성, 성신여자 대학교 대학원 석사학위논문.
- 5) 이유경 (2011), 오프 고스(Haute Goth) 패션에 대한 연구, *한국의상디자인학회지*, 13(4), pp. 127-138.
- 6) 안현주 (2009), 국내 패션에 나타난 고스 스타일 특성, *복식문화연구*, 17(4), pp. 626-639.
- 7) 최정화 (2005), 현대패션에 나타난 고스(goth) 이미지의 미적 특성, *한국의류산업학회지*, 7(2), pp. 153-161.
- 8) 박은경 (2004), 캠프 문화로서 고스 스타일 연구, 국민대학교 테크노디자인대학원 석사학위논문.
- 9) Spooner, C. (2008), *다크컬처*, 박재은 역, 서울: 사문난적, p. 134.
- 10) Klassen, W. W. (1998), *서양건축사*, 심우갑 역, 서울: 대우 출판사, p. 115.
- 11) 한국문학평론가협회편 (2006), *문학비평용어사전*, 서울: 국학자료원.
- 12) Jacques, B. (2000), *세벽에서 황혼까지 1500-2000*, 이희재 역, 서울: 민음사, p. 19.
- 13) 박일아 (2012), Vampire 영화에 나타난 '추'의 미학적 양상, 한양대학교 대학원 석사학위논문, p. 8.
- 14) Spooner, C. (2008), *op. cit.*, p. 15.
- 15) Baddeley, G. (2002), *Goth Chic*, London: Plexus publishing Limited, p. 11.
- 16) *영화사전* (2004), 경기: Propaganda.
- 17) *시사상식사전* (2012), 서울: PMG 지식엔진연구소.
- 18) 이유경 (2011), *op. cit.*, p. 129.
- 19) 신현준 (2001), *록음악의 아홉가지 갈래들*, 서울: 문학과 지성사, p. 179.
- 20) Polhemus, T. (1994), *Street Style*, London: Thames & Huds, p. 97.
- 21) 한보라 (2007), 메이크업에 나타난 고스 스타일 특성에 관한 연구, 숙명여자대학교 원격대학원 석사학위논문, p. 40.
- 22) 박은경 (2004), *op. cit.*
- 23) 최정화 (2005), *op. cit.*, pp. 153-161.
- 24) 안현주 (2009), *op. cit.*, pp. 626-639.
- 25) 이유경 (2011), *op. cit.*, pp.127-138.
- 26) 한보라 (2007), *op. cit.*
- 27) 임석진 외 (2012), *철학사전*, 서울: 중원문화, p. 150.
- 28) 김현숙, 김혜련 (1998), *예술과 사상*, 서울: 이화여자대학교 출판부, p. 201.
- 29) 박은경 (2004), *op. cit.*, p. 65.
- 30) 정홍숙 (1987), 낭만주의 예술양식이 19세기 복식에 미친 영향에 관한 연구, *중앙대학교 가정문화논집*, 1, p. 154.
- 31) Spooner, C. (2008), *op. cit.*, p. 39.
- 32) 박은경 (2004), *op. cit.*, p. 109.
- 33) 자료검색일 2014. 12. 17, [http://www.thomas-bunge.com/functions/picture.php?pic=http://www.thomas-bunge.com/images/WGT2009/wave\\_gotik\\_treffen\\_2009\\_0881ab.jpg&year=2009](http://www.thomas-bunge.com/functions/picture.php?pic=http://www.thomas-bunge.com/images/WGT2009/wave_gotik_treffen_2009_0881ab.jpg&year=2009)
- 34) 자료검색일 2014. 12. 17, <http://darkoid.com/portae/wave-gotik-treffen-xxi-wgt-2012/wave-gotik-treffen>

- xxi-wgt-2012-28/
- 35) Baddeley, G. (2002), *op. cit.*, p. 11.
- 36) *Ibid.*, Introduction.
- 37) Polhemus, T. (1997), *In the Supermarket of Style*, Oxford: Blackwell Publishers, p. 132.
- 38) 이유경 (2011), *op. cit.*, p. 129.
- 39) 자료검색일 2014. 12월. 17일, [http://izismile.com/2010/10/18/wavegotiktreffen\\_festival\\_47\\_pics-21.html](http://izismile.com/2010/10/18/wavegotiktreffen_festival_47_pics-21.html)
- 40) 최정화 (2005), *op. cit.*, p. 158.
- 41) 자료검색일 2014. 12월. 17일, [http://avaxnews.net/wow/Wave\\_Gotik\\_Treffen.html](http://avaxnews.net/wow/Wave_Gotik_Treffen.html)
- 42) Christoph Grunenberg ed (1997), *Gothic: Transmutations of Horror in Late Twentieth Century Art*, Boston: The Institute of Contemporary Art, p. 172.
- 43) 한지민, 유영선 (2003), 패션일러스트레이션에 나타난 악마주의 표현, *한국의류산업학회지*, 27(11), p. 79.
- 44) 악마주의, *문학비평용어사전*, 자료검색일 2011. 10. 20, <http://m.terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530471&cid=41799&categoryId=41800>
- 45) 최정화 (2005), *op. cit.*, p. 160.
- 46) Polhemus, T. (1994), *op. cit.*, p. 97.
- 47) Acker, K. (2000), *Everything You Need to Know About The Goth Scene*, New York: The Rosen Publishing Group, Inc., pp. 19-23.
- 48) 자료검색일 2014. 12. 17, <http://dmodaenvzla.com/imagenes-con-frases/adorar-el-estilo-de-una-persona-fo-to-desmotivaciones#axzz3MG9Zf2Rv>
- 49) Baddeley, G. (2010) *Goth Vamp and Dandies*, London: Plexus Publishing Limited, p. 63.
- 50) 다께우찌 도우지 (2003), *미학 예술학 사전*, 안영길 역, 서울: 미진사.
- 51) 최수현 (1994), 복식의 미적 범주: 르네상스·바로크 복식에 적용하여, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 52) Baddeley, G. (2010) *op. cit.*, p. 68.
- 53) 이정미 조진숙 (2007), 현대 여성의 검은색 의상 이미지에 관한 연구, *복식문화연구*, 15(1), pp. 113-126.
- 54) 자료검색일 2014. 12. 17, <http://www.metall.info/konzerte/wave-gotik-treffen-2012/>
- 55) 최정화 (2005), *op. cit.*, p. 158.
- 56) 한지은 (2006), 현대 클럽패션의 미적 특성 연구, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 57) Fraga, K. (2007), *고딕의 영상시인 팀 버튼*, 데이비드 브레스킨 (1992), inner Views: Filmmakers in Conversation 첫 번째 인터뷰, p. 93.
- 58) Fraga, K. (2007), *op. cit.*, 브래드 펠푸어 (2005), Pop Entertainment 인터뷰, p. 315.
- 59) *Ibid.*, p. 317.
- 60) 상상을 현실로 만들어내는 힘 '팀 버튼' 헤럴드생생.
- 61) Fraga, K. (2007), *op. cit.*, 데이비드 브레스킨. 1992, inner Views: Filmmakers in Conversation, 첫 번째 인터뷰, p. 99.
- 62) Fraga, K. (2007), *op. cit.*, p. 129.
- 63) Acker K. (2000), *op. cit.*, pp. 19-23.
- 64) "팀 버튼 A to Z", 자료검색일 2011. 10. 20, <http://movie.naver.com/movie/mzine/cstory.nhn?nid=771&page=9>
- 65) 임석진 외 편저 (2009), *op. cit.*
- 66) Charlie and the Chocolate Factory DVD 캡처.
- 67) Alice In Wonderland DVD 캡처.
- 68) Sleepy Hollow DVD 캡처.
- 69) Alice In Wonderland DVD 캡처.
- 70) Batman Returns DVD 캡처.
- 71) Sleepy Hollow DVD 캡처.
- 72) Beetlejuice DVD 캡처.
- 73) Beetlejuice DVD 캡처.
- 74) 악마주의, 자료검색일 2011. 10. 20, <http://m.terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530471&cid=41799&categoryId=41800>
- 75) Beetlejuice DVD 캡처.
- 76) Batman DVD 캡처.
- 77) Batman Returns DVD 캡처.
- 78) Big Fish DVD 캡처.
- 79) Beetlejuice DVD 캡처.
- 80) Edward Scissorhands DVD 캡처.
- 81) Sweeney Todd DVD 캡처.
- 82) Dark Shadows DVD 캡처.
- 83) Fraga, K. (2007), *op. cit.*: 크리스틴 메케너 (2001), Playboy Magazine 인터뷰, p. 262.
- 84) Batman Returns DVD 캡처.
- 85) Sleepy Hollow DVD 캡처.
- 86) Big Fish DVD 캡처.
- 87) Dark Shadows DVD 캡처.