미디어의상 디자인에 표현된 미메시스 연구

양수미 · 권미정

부산대학교 의류학과

A Study of the Mimesis in Media Costume Design

Su-Mi Yang and Mi-Jeong Kwon

Doctorial Course, Dept. of Clothing & Textile, Pusan National University; Pusan, Korea

Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Pusan National University; Pusan, Korea

Abstract : Since Homeros in Greece, Mimesis was thought to be an art to imitate the nature, and it means an imitation of the nature classically. Mimetic theories were set to be a kind of art work in the era of Renaissance, and the terminology of mimesis was widely used to replace it with an originality in the 15th century. The purpose of this study is to understand the aesthetics of mimesis expressed in media costume design. For this purpose, I investigated the theories of the mimesis, categorized the definition, then applied those categories for media costume design. Documentary studies were conducted through aesthetics, fashion books and demonstrative studies were processed by analyzing photos from collection fashion magazines and media DVD, video, fashion site of internet. In the history of aesthetics, the mimesis could be defined into three categories; the external representation mimesis, the internal symbol mimesis and the multiful meta mimesis. In media costume, the representation mimesis included design historical point of view, a period that of 1900s and ancient representation mimesis. The internal mimesis included symbol of religion, character, riches, psychology and fear mimesis. The multiful meta mimesis included hybrid and distortion mimesis. Analysis on the mimesis expressed in media costume design fashion may provide an excellent method for understanding human aesthetic in costume.

Key words: mimesis, external representation mimesis, internal symbol mimesis, multiful meta mimesis

1. 서 론

20세기는 포스트모더니즘과 탈구조주의, 탈중심주의 등이 만연한 가운데 컴퓨터와 인터넷으로 대표되는 디지털 사회가 되었다. 이에 따라 전자 미디어와 정보 통신기술은 비약적으로 발전되었으며, 빠른 속도감과 상호 작용성을 토대로 과학기술 뿐 아니라 건축과 디자인, 패션 등 다양한 문화영역에 막강한 문화현상과 힘을 발휘하고 있으며, 모든 분야에서 모방에 의한 재현과 창조를 되풀이하고 있다.

모방은 그리스어로 미메시스($\mu\mu\eta\sigma\iota\varsigma$), 라틴어로 이미타티오(imitatio)라 일컬어졌으며, 그 기원은 선사시대 때부터 주술행위의 묘사에서부터 유래하고 있다. 미메시스란 어떠한 대상을 자신의 것으로 동화시키고 새롭게 나름대로 재해석하여 드러내거나 보여주는 것으로서, 대상이 하나의 이념이 될 수도 있고, 인간의 행위, 자연, 정신이든 간에 그 대상은 현실뿐 아니라 인간의 상상과 꿈을 포함하는 것이다(이주영, 1998).

오늘날의 디지털 사회는 미디어 매체의 급속한 발전으로 인

해 영화, TV, 대중음악, 공연예술, 게임 등의 영상 미디어가 대중문화를 이끌어가는 주체로 바뀌게 되었다. 따라서 미디어에 표현된 패션 스타일이나 헤어, 메이크업, 소품이나 액세서리 등은 대중들에게 모방심리를 자극하고, 새로운 패션경향을 확산시키며 패션 산업을 활성화 시키고 있다.

미디어 의상은 협찬에 의해 완성된 스타일을 만들어 내거나 직접 캐릭터나 주제에 맞는 의상을 제작하기도 한다. 이러한 제작과정에서 과거의 스타일을 재현하거나 극의 특성에 맞추어 재해석하여 표현하는 것이 일반화되어지고 있다.

영상 미디어 의상은 그 형태나 스타일이 많은 퓨전과 혼합에 의한 하이브리드로 새로움과 충격을 주고 있다. 따라서 그 스타일들의 형태나 조형성, 특성을 미메시스라는 철학적, 미학적 관점으로 살펴보고자 하며, 늘 새로운 스타일을 창조해내고 최신트렌드의 패션을 대중에게 가장 먼저 소개한다는 점에서 미디어 의상을 연구하는 것은 시대의 패션 흐름을 읽어나가는 지름길로 활용될 수 있을 것이다. 또한, 미디어 의상에 나타난 미메시스의 표현 방법을 통해 미디어에 표현된 문화와 사회를 분석적·비평적으로 읽어내며, 새로운 미디어 의상의 디자인 방향을 예측해볼 수 있을 것이다.

최근에는 미디어에 표현된 스타 패션이나 스타일에 대한 연구(이희승, 2005, 김소라, 2007, 김성윤, 2008), 다양한 장르의

Corresponding author; Mi-Jeong Kwon

Tel. +82-51-894-5667, Fax.

E-mail: sumi5667@yahoo.co.kr

미디어인 영화, 드라마, 대중음악, 뮤직 비디오, 게임의상 등의 의상 스타일을 연구(이영혜, 2010, 강하나 2006, 권민희, 2008, 이지현, 정은숙, 2004, 장성은, 2009)하고 있으나, 미디어 의상을 미학적으로 연구한 논문은 거의 없다. 따라서 패션에 표현되고 있는 미메시스의 특성(양수미, 권미정, 2009; 양수미, 권미정, 2010)을 미디어 의상에도 적용시켜보고자 하였다.

따라서 본 연구에서는 미학사에서 고대부터 핵심적인 미적 개념으로 여겨져 예술과 밀접한 관련성을 가진 미메시스의 다양한 개념 속에서 모방과 재현의 의미를 살펴보고, 미디어 의상 디자인에 나타난 유사하거나 비슷한 모방과, 재현되어진 미디어의상 디자인에 표현된 모방 특성을 미메시스의 관점에서 찾아보았다.

연구방법은 먼저, 미학관련 서적, 예술학 관련 서적, 선행연구에서의 자료로 미메시스에 대한 문헌 연구를 진행하고, 이를 통해 얻어진 이론적 연구를 적용하여 패션, 복식사 관련 서적, 컬렉션과 미디어인 영화와 드라마를 통한 패션 사진과 인터넷 자료와 언론 보도 자료를 분석하였다.

미디어에 표현되어진 의상으로는 1990년대 이후의 미디어에 표현된 의상으로, 외국 영화는 아카데미 의상상이나 작품상을 수상한 작품을 위주로, 한국영화는 대중상 의상상을 수상한 작품을 위주로 하였으며, 드라마는 미국 드라마와 한국 드라마 가운데 시청률과 인기순위에 의해 선정하였다.

영화의상, 드라마의상 통한 미디어 의상 사진과 비디오테이프, DVD자료와 인터넷자료와 선행연구의 자료, 신문과 뉴스의 정보와 기사를 참고하여 '모방'이나 '재현'의 표현이 들어가거나 언급되어진 사진자료를 중심으로 언어적 근거가 마련된 자료로 의상의 타당성을 분석하고, 재현 의상과 유사하거나 모방되어진 미디어의상을 358점 선별하였다.

분석된 사진 자료는 방송 스타일리스트와 패션 관련 10인의 전문가 집단이 참여하여 사진을 분석하고 선별하여 144점의 의상을 분류하였다. 따라서 사례연구에서 분석된 미디어의상의 사례 범위는 미메시스 개념에 포함된 것으로 그 범위를 제한하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 미메시스의 미학적 개념과 시대적 의미 변화

미메시스(Mimesis)라는 단어는 호메로스(Homeros, BC 800~750)와 헤시오도스(Hesiodos, BC 740~670)이후에 나온 것으로서, 타타르키비츠(Tatarkiewicz, 1980)에 의하면, 그리스어 미메시스(μιμεσις:mimesis)라는 단어는 호메로스까지는 나타나지 않았던 것으로 그 어원도 불확실하다. 우리말로 주로 모방이라고 번역되는 이 용어는 재현, 묘사, 표현 등의 포괄적인 개념을 포함하고 있다. 그 최초의 의미로 사제가 행하는 숭배행위, 즉 무용, 흥내 내기, 음악 등에 적용되었다. 그러므로 미메시스는 원래 외면적 실재를 재생한다는 의미가 아니라 내면적 실재를 표현한다는 의미였다. 미메시스라는 용어가 외면적 실

재를 재생한다는 의미로 쓰이기 시작된 것은 BC 5C경에 데모크리토스(Democretos), 소크라테스(Socrates), 플라톤(Platon)등이 미메시스라는 단어를 철학적 용어로 사용한 때부터다. 소크라테스가 회화술을 미메시스라 칭하지 않고 엑크·미메시스와 아포·미메시스 같이 그것에 가까운 단어들을 사용했지만, 미메시스는 회화 및 조각과 같은 예술들의 기본적 기능이라는 요지의 이론으로 정립되었다. 소크라테스의 미메시스 개념은 그의 제자 플라톤(Platon)과 아리스토텔레스(Aristoteles)에 의해 발전되었다. 그들에게 미메시스는 사물의 외관을 복제한다는 뜻을 포함하는 것이었다.

미메시스는 사실의 모사가 아니라 사실을 창조하는 창조적 모방이 되므로 예술적 미메시스에는 창조적 가치가 부여 된다. 이처럼 고대의 미메시스 개념은 커다란 범주로 보면 외면적인 모방과 더불어 내면적 모방도 미메시스의 범주에 포함하고 있는 것으로 보인다.

기독교가 지배했던 세계인 중세는, 예술을 통해 모방된 현실이란 종교적 진리를 가시적으로 보여줄 때 비로소 정당화 되었다. 이에 반해 비잔틴에서는 형상이란 신이 그리스도의 모습으로 나타나는 신비한 기적의 상징이자 증거라고 주장한다. 종교적 주제를 다룬 회화도 그 구체적 내용에 있어서는 현실적 삶에 더 관심을 두게 된다. 13C의 토마스 아퀴나스(Tomas Aquinas)는 예술을 통해 나타내는 현실적 세계관은 자연을 모방한다는 말로 대표된다고 하였다. 미메시스는 모방이론으로 15C에 들어서 시각예술에서 가장 먼저 인정을 받았다.

르네상스시대는 모방은 독창적이어야 하며 예술은 자연외관이 아닌 자연의 법칙을 모방한다는 생각과, 예술은 자연의 규범을 모방해야 한다는 생각 등이 출현했다. 이상적인 미메시스란 자연 속에 흠어져 있는 완전성을 하나로 합치는 모방으로 생각되었는데, 유럽 고전주의 예술이론은 예술작품에 나타나야 할 자연을 보편적 자연으로 보았다. 따라서 미메시스라는 용어는 점차 창조가 아니라 창안으로 대체 되어갔다. 18C에 들어서 근대화의 시점에 이르러 칸트(Kant)는 "예술작품은 자연의 아름다움을 모방하여 얻은 내용을 천재의 기술에 의해 산출된 작품이다"라고 하며 여기서의 자연의 아름다움은 자연을 대하는 정신적인 자연이라 하였다. 헤겔(Hegel, 1986)도 미메시스가 모방적 예술만이 아닌 모든 예술에 해당하는 보편적인 속성으로 제시하였다. 19C는 자연주의에 반발하여 상징주의가 대두되면서 보들레르(Baudelaier)는 보편적인 유추를 통해서 상상력을 강조하였고, 상징 즉 인간의 조건과 내면세계를 예술 작품에 표현하려고 애썼다.

20C에 들어서면서 예술의 역사는 대상의 재현이 아니라 자율성, 독립성을 추구하는 시기이다. 또한 미메시스의 개념도 철학, 예술학, 미학은 물론이고, 인류학, 심리학, 사회학 등의 사회과학분야까지도 더욱 풍부한 의미로 발전하기 시작하였다.

프뤼히틀(Frühltl, 1986)은 죽은 것의 미메시스와 죽은 것의 투사가 미메시스라고 하였으며, 루카치(Lukács, 1963)는 사실주의에 입각하여, 실재를 통한 현실의 반영이 미메시스라고

Table 1. 미메시스의 개념에 따른 하위범주

학자	미메시스의 개념	미메시스
선사시대	생물학적 의태개념, 스스로를 동일화시키는 것	외적 동일화
Platon	가장 위대한 미: 이데아, 예술=모방, 거울처럼 동일하게 재현, 외면의 모방	외적 형태 재현
Adorno	대상과 동일화하는 능력	대상동일화
선사시대	소리와 제스처를 통한 재현이나 표현의 의미, 사제의 숭배의미, 흉내내기표현, 주술적 표현, 대상모방, 이미지와 실체물의 지각적인 유사성	주술표현 행위 재현 유사성
Gadamer	재현은 현실을 그대로 반영하는 현실의 거울을 제공하지 않고 현실의 재인식하여 진리를 보여주는 것	재인식 진리반영
Aristoteles	본질적측면의 모방, 인간의 내면에 내재되어 있는 것, 내적 동일성	내면반영 내적동일성
Tomas Aquinas	예술은 자연의 모방이 아니라 자연미의 모방	자연미
Kant	예술작품은 자연의 아름다움을 모방하는 것 자연미 동화성	자연미 동화
Baudelaire	보편적인 유추를 통한 상상	상상
Burke	아리스토텔레스의 모방지지, 카타르시스, 종교적 정화	카타르시스
Benjamin	미메시스적 능력은 유사성에 대한 지각, 언어능력으로 전환변형, 동화, 추상화됨, 기호적 해석	비감각적 유사성, 추상, 알레고리
Lukcs	실천을 통한 현실의 반영, '감정환기' 아우라, 감정과 정서 모방, 현실의 모방은 색, 선, 형태 등의 추상적 요소나 기하학적 단순화 표현, 형태의 왜곡과 변형	현실 변형
Adorno	타자와의 관계, 대상과 동화, 현대예술은 고통의 상징	내적+외적
Baudrillard	미메시스, 비대칭적 유사성, 비동일성 새로운 이질적 소재 사용	변증법적 미메시스
	미디어속의 복제 원본을 넘어선 복제, 시뮬라시옹	가상, 복제

하였다.

아도르노(Adorno, 1970)는 미메시스를 타자와의 관계에서 찾으려 대상으로 동화되는 것을 의미하였고, 현대예술은 고통의 미메시스라고 하였다.

벤야민(Benjamin, 1933)의 견해에 따르면 상징적인 것은 예술적 미메시스의 대상으로 보았으며, 이때 상징은 감각적으로 파악 가능한 대상으로서 혹은 자연주의적으로 복제할 수 있는 무엇으로서 주어진 것은 아니라는 것이다. 또한, 미메시스적 능력은 유사성을 지각하는 것으로 언어능력으로 전환, 추상화되어 기호적으로 해석해야 한다고 하였다.

이처럼 미메시스는 어떠한 대상을 자신의 것으로 동화시키고 새롭게 나름대로 재해석하여 드러내거나 보여주는 것을 의미하는데, 그 대상은 하나의 이념일 수도 있고, 인간의 삶이나 행위, 자연이나 정신일수 있으며 현실을 포괄하는 것이라고 할 수 있다. 본 연구에서 도출한 미메시스의 하위 범주와 표현방법으로는 Table 1과 같다.

Table 1의 미메시스의 개념은 따라하거나 주술적인 흉내를 내는 것, 사물이나 물체, 인간의 외형을 유사하거나 동일하게 재현하는 외적이고 직접적인 것과 타자와의 동화나 고통의 상징, 유추, 내면, 정신세계 등을 표현하는 내적이며 간접적인 미메시스로 나누어 볼 수 있었다. 또한, 20C에 들어서 점점 그

개념도 추상화 되거나 기호적으로 해석되어 다의적인 개념이 포함되어 있음을 알 수 있었다.

2.2. 미메시스의 유형의 분류

미메시스 Mimesis를 우리말 번역으로 모방은 적절하지 않다. 왜냐하면 그것은 고대 그리스어의 미메시스 개념뿐만 아니라 미메시스를 철학 혹은 시학의 중심개념으로 부각시킨 플라톤이나 아리스토텔레스의 미메시스 개념도 엄밀하게 전달해 줄 수 없기 때문이다. 사실 예술 철학에서 쓰고 있는 재현(representation)이라는 용어는 플라톤이 이야기한 그리스어 미메시스(mimesis)에 대한 번역어이다.

미메시스(mimesis)는 영어로 모방(imitation)으로 번역되기도 하는데, 이는 영어에 미메시스와 동등한 무제한적 의미를 지닌 낱말이 없기 때문이다. 오늘날 사람들은 미메시스를 그대로 번역한 말이 무엇이든 상관하지 않고, 예술 작품과 그것이 닮고자 하는 이 세계와의 관계를 밝히려는 논의에서 가치 지향적인 모방이라는 말보다 미적 맥락을 명시하는 재현이라는 용어를 더 많이 쓰는 추세이다(Anne Sheppard, 1987). 그러나 미메시스 개념이 원래 함축하고 있는 재현, 모사, 표현 등의 포괄적인 뜻을 살리기 위하여 원어 그대로 쓰는 것이 바람직하다(최성만, 1999).

Table 2. 미메시스의 개념 유형

다케우치 도시노 竹内敏雄 (1989)	아서단토 (2004)	강규석 (2002)	최광진 (2004)	정미정 (2004)	김희숙 (2005)	양희영 (2009)	연구자 (2010)
외적 재현	재현의 외적 의미	유사 미메시스	표층적 재현	유사 재현 미메시스	사실적 표현	1차적 재현	외적 재현 미메시스
내적 재현	재현의 내적 의미	비유은유 미메시스	심층적 재현	비유 은유 미메시스	추상적 표현	2차적 재현	내적 상징 미메시스
		치환변환 미메시스	메타적 재현	상징 미메시스			다의적 추상 미메시스

따라서 본 연구에서도 미메시스라는 원어를 그대로 사용하고자 하며, 그 뜻은 모방, 재현, 모사, 표현이라는 의미와 복제의 의미도 함축하고 있는 포괄적 의미로 보고자 한다.

미메시스를 재현의 의미로 파악한 Danto(2004)는 재현의 내적의미와 재현의 외적의미로 나누었으며, 다케우치 도시노(1989)는 미메시스를 모방의 개념으로 보고 외적, 객관적인 '사물'로서의 대상을 표현하는 것으로서 재현과 묘사를 의미하는 것과 내적이고 주관적인 체험을 표현하는 표출을 의미하는 것으로 나누고 있다. 최광진(2004)은 표층적 재현은 고전적 리얼리즘에 초점을 맞추어 실제대상과 시각적인 유사성을 가지는 것으로, 심층적 재현은 본질적인 것에 초점을, 메타적 미메시스는 이미지와 알레고리, 대상과 이미지들의 은유와 재현으로 나타나는 다층적 결합으로 보고 있다. 정미정(2004)은 실내 디자인의 미메시스적 표현 방법으로 유사재현, 비유은유, 상징 미메시스로 구분하고, 유사재현 미메시스를 모방 대상체를 그대로 모방하여 현실화하는 직접적 표현으로 보았으며, 비유은유 미메시스를 본질적 실제적 물체를 표현하는 형이상학적이고 간접적 표현으로 보았다. 또한, 상징 미메시스를 다양한 이미지를 병치시킨 추상적 표현의 복합적 표현으로 연구하였다.

패션에서 미메시스를 재현의 의미로 연구한 양희영(2009)은 1차적 재현을 자연물의 형태재현으로 보아 해초, 시체, 고목, 곤충 등 자연을 나타내는 것으로, 2차적 재현은 비실재적 재현으로 예술작품의 모방이나 재현의 재현, 건축형태의 패션재현 등으로 보았다. 김희숙(2005)의 연구에서는 꽃의 형태를 미메시스하여 사실적 표현과 추상적 표현으로 나누고 있다. 그러므로 연구자는 미메시스의 개념을 그 의미에 따라서 Table 2와 같이 외적 재현, 내적 상징, 다의적 추상 미메시스로 분류할 수 있었다.

본 연구에서 살펴보고자 하는 정의와 유형은 다음과 같다.

1) 미메시스: 모방의 개념과 더불어 재현의 개념을 포함하며, 외적인 형태의 모방과 내적인 상징과 다의적으로 해석된 모방

개념을 포함하고자 한다.

2) 외적 재현 미메시스: 완벽하게 동일한 외적 형태의 모방과 더불어 재인식되어 유사하게 재현된 미메시스이다. 하위범주로는 외적인 형태의 동일성과 닮음을 유지하는 유사성의 특성을 포함시킨다.

3) 내적 상징 미메시스: 외적 형태의 변형이 사실 형태와 다름이 거의 없으며 내면과 정신의 상징이나 은유, 비유의 뜻을 담아 모방하는 미메시스이다.

4) 다의적 추상 미메시스: 외적 형태의 변형이나 왜곡이 있거나 외적형태가 혼합되거나 차용되어 다른 내면의 상징이 나타나는 추상적인 미메시스를 말한다. 즉 외적 미메시스와 내적 미메시스가 혼재되어 있는 미메시스이다. 하위범주는 형태의 왜곡과 변형이 나타나고 이미지가 혼합되거나 일부 차용된 특성이다.

5) 미디어 의상: 미디어에 표현되어지고 있는 영화 의상, 드라마 속의 의상을 포함한다.

3. 미디어 의상 디자인에 표현된 미메시스

미디어 의상은 등장인물의 의복, 장신구, 두식 등과 같이 신체 분장을 위해 배우에게 착용되는 모든 것을 포함하여 말한다. 또 다른 정의로는 영상물의 극적 효과를 높이기 위해 사용되는 모든 종류의 복식을 뜻하며 연기에 기여하는 중요한 독립적 분야라고 말할 수 있다. 따라서, 드라마나 영화에서 의상은 시간적, 공간적 배경, 등장인물의 지위, 성격, 기호, 심리상태 등을 알 수 있는 동시에 드라마나 영화 전체의 미술적인 부분과 함께 예술적 가치로써 드라마나 영화의 이미지를 만든다. 영상 미디어 분야는 우리가 살고 있는 현재의 모습을 그리는 경우도 있지만 과거나 미래, 또는 창조된 공간이나 시간을 다루는 경우도 많다. 그래서 관람하는 대중에게 극에 몰입하여 내용의 이해를 돕고 현실감을 높여 극 자체의 완성도를 높이는데 크게

기여하는 역할을 한다.

영상 미디어 의상은 대중에게 배우를 향한 모방심리를 자극하게 하여 패션 아이콘으로 작용하기도 하고 어떤 의상을 입고 배우가 어떤 성격의 역할을 했느냐에 따라 보는 사람들에게 의상의 컬러나 디자인 등이 이미지화되어 고정된 인식으로 관념화될 수도 있다. 미디어 의상은 영상 미디어 속에서 다른 시대와 배경을 바탕으로 의상이 표현된다. 그것이 이미지화되어 대중에게 동일한 시대나 배경, 분위기, 상황 등을 연상했을 때 떠오르는 패션 스타일로 영향력이 확산되어 각인되는 것이다(박지영, 2008).

그러므로 미디어 의상을 영화의상, 드라마 등의 방송의상에 표현된 의상 디자인이 어떻게 재현되어 있는지 알아보고자 하며 미메시스의 관점에서 그 재현 특성을 알아보고자 하였다.

3.1. 외적 재현 미메시스

3.1.1. 시대적 고증에 의한 동일성

영화나 드라마의 시대극은 역사적 사건을 다룬 작품들을 소재로 하여 화려한 스펙터클로 구성되며 일반적으로 사극으로도 불린다. 따라서 웅장한 세트를 비롯하여 의상, 컬러, 각본, 음악, 선전과 촬영 등 모두가 기술적으로 완벽함을 보여 주어야 한다(양숙희, 한수연, 2008). 특히 시대 의상은 극중 인물이 처해 있는 시대와 지역을 그대로 고증하여 영화나 드라마의 완성 또는 장면의 구성을 도와줌으로써 관객이 시대적, 공간적 배경, 문화적 특징 등을 쉽게 인식하도록 디자인하는 것이 중요하며, 디자이너의 시각을 살려서 극이 생동감 있도록 디자인하여 극중 배우의 성격 묘사나 상징성 등을 함께 제시해야 한다.

외적 미메시스의 의미에는 거울처럼 동일하게 모사한다는 의미가 있음을 플라톤이 지적한 바 있다. 미디어 의상에서는 시대극이나 역사극인 경우 동일하고 사실적으로 고증하여 그 시대를 재현하여 표현하는 것과 극의 형태에 따라서 미디어 의상 디자이너 나름대로의 재해석을 통해 디자인하는 것을 외적 미메시스 특징으로 볼 수 있다.

역사물이나 시대극인 경우 대부분의 미디어 의상에서는 사실적 고증을 통해 의상을 제작하게 되는데, 이때 시대적 고찰과 더불어 의상에 대한 철저한 연구와 고증을 통해 시대 의상을 재현해 낸다. 이때의 특성은 최대한 그 시대의 복식을 재현

하여 동일하게 제작하는 것이다. 외적 미메시스는 얼마나 사실적으로 그 시대의 의상과 메이크업 헤어를 사실적으로 동일하게 모방하였는가를 살펴보았다.

Fig. 1은 영화 ‘공작부인’(2008)으로 아카데미 의상상을 받은 마이클 오코너는 실제 18세기 귀족의 화려한 모습을 그대로 담고자 사교계 파파라치들이 그린 조지아나의 스케치와 초상화 등의 고증 자료를 이용하여 재현했다.

한국 영화 ‘왕의 남자’(2005) Fig. 2에서는 여성들의 한복도 치마가 허리라인까지만 오고 저고리 길이가 긴 형태로 조선 초기와 중기의 전형적인 형태를 나타내고 있다. 또한 치마의 폭을 과장시켜 부드럽고 우아한 여성스러움을 강조하였고, 치마의 전통적인 실루엣을 살렸으며 연산군과 녹수의 의상에서 대표적으로 볼 수 있듯이 비단 전체에 화려한 자수를 입혀 화려하면서도 권위를 드러내는 의상으로 대비를 이루도록 하였다.

또한 소품들은 철저한 고증을 거쳐 제작된 소품들으로써 영화의 현실성을 뒷받침해주고 있으며, 주인공들의 섬세한 감정표현을 돕는 역할을 하고 있다. 왕의 남자의 녹수는 화려한 의상을 더욱 빛내는 풍성하고 탐스러운 머리 장식으로 눈길을 끈다.

미국 드라마 중 HBO의 역사 드라마인 ‘로마’Rome(2005) Fig. 3은 시저의 집권을 전후한 시점부터 로마 공화정의 몰락, 제국 탄생까지의 대장정을 그린 드라마이다. 시저가 지휘하는 13군단 소속 병사 루키우스 보레누스와 티투스 플로가 시저 군단의 상징물인 독수리상을 찾아 나서는 것을 시작으로 로마사가 흥미롭게 펼쳐진다. 몸에 창이 그대로 관통하는 등 장면이 많고 성적 표현 수위도 상당히 높은 편이지만 당시 풍습과 탄탄한 고증, 배경 지식이 없는 시청자들을 위한 친절한 주석들이 매력적인 작품으로 평가받았다. 또한 방대한 스케일과 고증을 통한 재현이 두드러졌다.

Fig. 4의 ‘명성황후’(2001)는 세 차례에 걸쳐 TV 사극으로 방영되었는데 이를 비교한 결과 전체적인 컨셉은 전통 소재와 전통 색상을 사용하는 등 고증에 충실하게 제작되었으며 특히 의례용 의상은 최근작일수록 고증에 입각하여 완성도가 높게 나타났다.

영화뿐 아니라 드라마에서도 시대극을 표현할 때 시대적 고증에 의한 의상은 일반적으로 이루어져 왔으나, 최근에는 고증과 더불어 극의 내용에 따른 표현에 의한 재해석되어진 의상이

Fig. 1. 영화 ‘공작부인’(2008)

Fig. 2. 영화 ‘왕의 남자’(2005)

Fig. 3. 미국 드라마 ‘로마’ HBO(2005)

Fig. 4. 드라마 ‘명성황후’ KBS(2001)

Fig. 5. 영화 '마리 앙투와네트'(2006)

Fig. 6. 영화 '스캔들'(2003)

Fig. 7. 영국 드라마
'버진퀸-엘리자베스1세' BBC (2005) Fig. 8. 드라마 '해신'
KBS 2(2005)

부분적으로 표현되어지기도 하였다.

3.1.2. 재해석에 의한 유사성

시대극은 고증을 하여 미메시스하는 것이 중요하다. 그러나 시대극은 제작되고 상영되는 그 시대의 사회상을 반영하며, 나아가 그 시대의 유행을 창조한다는 것을 간과해서는 안 된다. 따라서 시대극의 의상은 고증이 밀반침된 현 사회의 미의식을 함축한 재해석이 필요하다(조규화, 이희승, 2004). 영화는 과거를 시대적 배경으로 하더라도 제작 당시의 시각이 조합될 수 있으며, 연출한 감독의 스타일, 영화의 제작년도, 제작국가에 따라 현재의 유행이 반영되어 동시대적인 유행 감각이 나타난다(남후선, 2005).

Fig. 5는 소피아 코폴라 감독이 연출을 맡고 커스틴 던스트가 주연을 맡은 영화 '마리 앙투와네트'로 18세기 베르사유의 꽃으로 살다가 단두대의 이슬로 사라진 비운의 왕비 마리 앙투와네트의 삶을 다루는 영화다. 화면속의 컨버스 운동화의 등장은 단순히 18세기 프랑스 황실을 재현하는게 아니라 현대적 스타일을 가미시키려는 감독 의도에 따른 설정이라고 하였다. 컨버스 운동화는 20세기 이래 패션에 관심 있는 10대 소녀라면 누구나 한 두개쯤 가지고 있을 법한 필수아이템이다. 감독은 마리 앙투와네트의 구두 목록에 컨버스 운동화를 포함시킴으로써 그녀가 프랑스 왕비이기 이전에 불안한 심리상태를 지닌 10대 소녀였음을 시사하고자 했다고 설명했다. 영화는 이밖에도 당대 거의 쓰이지 않던 핑크색을 메인컬러로 삼아 마리 앙투와네트의 소녀적인 느낌을 살리고 있다. 영화가 '마리 앙투와네트'라는 인물에 국한된 것이 아니라 현대를 살아가는 10대 소녀들의 삶 그 자체임을 시사하려는 것이었다.

한국 영화를 통해 캐릭터와 한복을 재조명하여 현대적인 감각을 적극 표현하는 경향은 감성사극 '스캔들(2003)' Fig. 6이후 점차 증가하였다. '스캔들'의 의상은 고급스럽고 은은한 맛이 배어나는 멋스러움으로 대중의 눈높이를 올려 놓았다는 '스타일리쉬 한복'으로 평가를 받고 있는데, 디자이너 정구호는 이에 대해 18세기 조선 문화가 꽃피던 전성기로 의상의 화려함도 대단했던 상류층의 한복을 극중 캐릭터와 조화를 이루어 재

현하였으며 각 캐릭터에 맞는 색채를 이용하여 재해석하여 디자인하였다고 설명하였다.

Fig. 7은 '버진퀸-엘리자베스 1세' The Virgin Queen - Elizabeth(2005)로 영국 BBC방송에서 제작한 대작 역사드라마이다. 영국의 국민배우 '막달레나 시스터즈'의 앤 마리 더프가 엘리자베스 역을 맡아 선풍적인 인기를 끌었다. 르네상스 시대의 복식의 화려함을 표현함을 동시에 현대적인 모던한 감각을 더하여 재해석하였다(권혜수, 2008).

2004년 드라마 다모를 계기로 퓨전사극이라는 장르가 각광을 받으며 이전의 사극 의상의 고증이 아닌 새로운 시대적 해석과 캐릭터의 성격에 따른 고증의 범위를 벗어난 사극 의상들이 제작되었다.

2005년 KBS 2TV의 드라마 '해신'(2005)에 출연하는 인물들의 의상이 현대적으로 재현돼 퓨전사극이라는 드라마의 취지를 한층 돋보이게 하였다. 이 드라마는 역사적 사료가 부족한 통일신라시대가 배경이라 주인공 장보고를 비롯한 당대 인물들의 복식을 고증이 아닌 상상력에 의존하여 재현했다. 특히 Fig. 8는 자미부인 역의 채시라로 재해석되어진 화려한 통일신라시대의 의상과 더불어 뽀뽀리, 향아리머리 등 대히트 바깥의 헤어스타일과 장신구가 화제가 되었다.

3.2. 내적 상징 미메시스

루카치는 상징을 예술이 보편적인 것을 표현하는 적합한 방식으로 간주하고 자신의 미메시스론의 기본원리로 보았다. 따라서 미디어 의상에 표현된 상징은 미메시스의 중요한 특징으로 볼 수 있다.

3.2.1. 캐릭터의 상징

그 중에서도 영화 의상은 상징을 통해 등장인물에 개성을 불어넣어 '캐릭터화'한다. 이것은 등장인물이 의상을 통해 비로소 캐릭터로 완성됨을 의미한다. 캐릭터란 영화 속 등장인물로 작품내용에 따라 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재를 말한다. 영화에서 의상은 캐릭터의 성별, 나이, 성격, 취향, 심리, 행동, 직업, 사회적 지위, 환경, 성장 배경 등 인물에 관한 다양한 정

Fig. 9. 영화 '원초적 본능'(1992)

Fig. 10. 영화 '텔미썸씽'(1999)

보를 상징한다. 따라서 관객은 의상을 통해 캐릭터를 알 수 있다. 캐릭터의 사소한 습관이나 세밀한 성격까지도 의상의 색과 세부 디자인, 스타일, 착용상태를 보고 짐작 할 수 있다. 이것은 영화의상이 등장인물을 캐릭터로 만드는데 직접적인 역할을 했기 때문이다(김유선, 2009).

그중에서도 요부와 악녀로 상징되는 팜프파탈의 이미지는 수 없이 많은 영화에 표현되어 왔다. 팜프 파탈(Femme Fatale)이란 대부분 두드러지는 관능성을 지닌 여성으로서 관능(Eros)과 죽음(Tanatos)의 이미지를 동시에 가지고 있으며 그녀가 지닌 관능성에 매혹당한 남성은 해를 입거나 죽음에 이르게 만드는 여성을 뜻한다.

이러한 관점에서 영화 Fig. 9는 '원초적 본능'(1992)의 주인공 캐더린 트러멜(샤론 스톤 분)은 여성 상위 시대에 걸맞은 팜프 파탈의 모델이라고 할 수 있다. 캐서린 트러멜은 팜프파탈의 분위기에 어울리는 섹시한 화이트 미니 원피스를 이용해 남성을 유혹하는 장면을 연출하였다.

Fig. 10은 살인으로서 성적 쾌감을 충족시킨다는 컨셉의 한국 영화로서 1999년 작 '텔미썸씽' Tell me Something이 있다. 이 영화에서는 얼음 송곳 살인에서 한 걸음 더 나아가 신체 절단이라는 극도의 가학적인 성향이 나온다. 그러나 이 영화의 주인공인 수연(심은하 분)은 철저하게 수동적인 입장에서 모든 사건을 조정한다. 이는 수연과 캐더린이 암시하는 성적인 이미지의 차이에서 다르게 설정된 것일 수 있다. 수연은 동양적인 팜프 파탈의 전형을 보여준다.

Fig. 11은 할리우드 최고의 섹시 액션스타로 자리 잡은 매기 큐의 '니키타' Nikita(2010)로 '치명적 매력의 여성 킬러'라는 액션 공식을 새롭게 만들었던, 댄 베송 감독의 1990년작 영화 '니키타'의 기본 플롯을 현대적으로 리메이크했다. 정부 비밀 조직에 의해 강인한 살인 병기로 키워진 니키타(매기 큐 분)는 '디비전'이 개인의 이익과 범죄에 악용되고 있다는 사실을 알게 된 후, 조직에 복수를 결심한다. 섹시한 레드 컬러 드레스를 입고 찍은 이 포스터는 미국 현지에서도 논란을 불러일으킬 정도였다. 국내에서는 다니엘 헤니의 전 여자 친구로도 유명한 매기 큐는 이 작품에서 저격, 무술 등 모든 부문에서 적이 없

Fig. 11. 미국 드라마 '니키타' CWTB (2010)

Fig. 12. 드라마 '내남자의 여자' SBS (2006)

을 정도로 강한 킬러로, 기존 영화 속에는 없었던 팜프파탈 캐릭터 그 이상을 보여주었다.

Fig. 12는 SBS드라마 '내 남자의 여자'(2007)에서 보여준 김희애의 도발적인 '화영 패션'으로서 '김희애 퍼머'에서부터 화려한 레드 컬러의 트렌치코트, 머플러, 비선글라스 등 '워너비 김희애'를 양산하여 명품 브랜드 프라다의 프린지 도트백은 할리우드 스타들과 동시에 청담동 거리를 휩쓸었다. 극중 김희애는 친구의 남편을 유혹하는데 이것은 관능성을 이용하여 남성을 유혹하는 팜프파탈의 전형적인 성격캐릭터를 표현하였다.

드라마속의 캐릭터를 실제 현실로 미메시스하려는 대중들은 자신과 캐릭터를 동일하게 혹은 유사하게 표현하고 싶은 욕망에 똑같은 의상이나 소품들을 구입하게 된다. 이는 미메시스가 가지는 상징성을 통해 닮고 싶은 대상과 유사해지려는 미메시스의 특성 때문이다.

3.2.2. 공포의 상징

모방과 개인주의를 엮는 메카니즘은 패션이 작용하는 모든 영역에서, 여러 수준들에서 반복되어 나타난다. 이점은 개인의 외모를 통해 가장 충격적인 형식으로 표출되는데, 그 이유는 복장, 헤어스타일, 메이크업 등이 무엇보다 분명하게 자기주장을 나타내는 기호들이기 때문이다(Gilles Lipovetsky, 1987). 이점에서 고스는 공포를 상징하는 21세기 가장 흔히 등장하는 미메시스라고 볼 수 있다.

이러한 공포를 상징하는 고스가 포스트모던 이후에는 많은 미디어 의상에 내적 상징의 모방으로 공포스러움을 표현하고 있다. 특히 영화에는 흡혈귀나 뱀파이어가 자주 등장하게 되었고 Fig. 13의 영화 '트와일라잇'(2008)은 뱀파이어가 공포를 느끼게 하는 주인공이지만 과거와 달리 인간과 사랑을 나누는 존재로 등장하고 있다. 그 자학성은 외모에도 유감없이 드러나는데 창백하리 만치 하얀 피부와 검정 색의 짙은 눈화장, 검붉은 자숫빛 입술, 검은 옷과 은 장신구로 '검은 미학'을 구현하는 것이다.

영화 '박쥐'(Thirst) Fig. 14 는 2009년 대한민국에서 제작된 공포 로맨스 드라마 영화이다. 박찬욱 감독의 작품이며, 송강호,

Fig. 13. 영화 '트와일라잇' (2008)

Fig. 14. 영화 '박쥐' (2009)

Fig. 15. 미국드라마
'뱀파이어다이어리' CW (2009) Fig. 16. 드라마 '안녕, 프란체스카'
MBC (2005)

김옥빈, 신하균, 김혜숙 등이 출연하였다. 뱀파이어가 된 신부의 자아 정체성에 관한 고뇌와 친구의 아내를 탐하게 되면서 겪게 되는 내용을 담고 있다. 이 영화는 칸 영화제에서 심사위원상을 수상하였다. 박찬욱 감독이 말하길, 이 이야기의 시발점은 자신의 천주교와 관련된 환경과 맞물려 종교에 대한 근원적인 탐구, 자아에 대한 고민, 신부라는 성스러운 직업을 가진 이가 극한의 상황으로 치달을 때 겪게 되는 도덕과 생존의 딜레마에 관한 부분이라고 하였다. 극중 송강호는 카톨릭의 사체복을 입고 나오며 의상을 통해 선과 악 사이에 고뇌하는 갈등의 상징적 표현이라고 할 수 있다. 극중 김옥빈은 뱀파이어로 변하는 과정에서 이전의 의상과 확연히 다른 캐릭터 의상을 선보였다.

Fig. 15는 '뱀파이어 다이어리' The Vampire Diaries(2009)는 CW에서 제작한 미국 드라마이다. 한 세기가 넘도록 뱀파이어로 살아온 스테판과 부모의 죽음을 겪은 불운한 소녀 엘레나가 사랑에 빠진다. 게다가 스테판은 인간 대신 작은 동물의 피를 빼는 뱀파이어다. 피 냄새를 맡으면 눈 주위 혈관이 두드러지며 악마 같은 얼굴로 변하는 것이 '뱀파이어 다이어리'의 뱀파이어가 다른 드라마·영화의 뱀파이어들과 구체적으로 다른 점이다.

MBC TV 시트콤 Fig. 16 '안녕, 프란체스카'(2005)의 뱀파이어 가족이 바로 전형적인 고스족이다. 발목까지 내려오는 검은 드레스에 길게 늘어뜨린 검은 머리카락, 창백한 피부. 음산한 분위기가 물씬 풍겨 나며 공포를 상징하고 있지만 코믹함을 자아낸 시트콤드라마다.

미디어뿐 아니라 일상에서도 현대 사회에 나타난 또 다른 모습의 아웃사이더, 고스족이 늘고 있다. 고스족은 단절된 산업사회의 세속적 풍경을 거부하는 반항의 문화로 해석된다. 신화를 믿지 않는 이 시대에 프란체스카 같은 고스족은 생소함과 함께 일탈의 해방감을 주는 게 사실이다.

고스란 1970년대 말 펑크족에 대한 반발로 생성된 아웃사이더로 18세기 빅토리아 시대로의 회귀를 꿈꾸는 사람들을 칭한다. 고딕문화에 뿌리를 둔 이들은 검은 옷만을 고집하고 해골, 뱀죽한 침탑 등이 연상되는 장신구를 하며, 창백한 얼굴에 기

괴한 분장을 하고 다닌다.

고딕 록은 자학과 고통을 초현실주의적으로 표현하면서 중세적이고도 이교도적인 효과를 의도했으며 점점 어두운 분위기가 고조되면서 고스락으로 진화하게 되었다.

3.3. 다의적 추상 미메시스

3.3.1. 왜곡과 변형

사전적 의미에서 왜곡이란 '사실과 다르게 곱새김', 즉 모양을 찌그러 뜨리거나 뒤틀는 것이다. 이러한 효과는 대상의 전체적인 형상이 그것의 공간, 차원들 사이의 관계에 어떤 변화를 거쳐 온 것을 의미한다. 따라서 왜곡된 대상은 무엇인가로 부터의 탈선 상태로 보이는데, 이것은 어떤 주어진 형상이 그 자리에 있는 것이 아니라, 과거에 본 것에 대한 기억의 흔적과 현재 보이고 있는 것 사이에 일어나는 상호작용에서 생겨나는 것이다(R.Amheim, 1995).

미디어 의상 중 영화의상 특히 판타지 영화나 SF영화에서는 영화의 내용이 가지는 환상성 때문에 그 의상에 대한 왜곡이나 변형이 가장 많이 나타나고 있다. 영화 내용 중에 주인공이 다른 형태로 변형되어지거나 기괴해지는 경우가 많다. 형태의 변형과 더불어 악마를 상징하는 다의적인 미메시스의 형태로 변화되었다고 볼 수 있다.

유명 디자이너 장 폴 고티에가 직접 디자인하고 9백여 명의 엑스트라에까지 모든 부분에 정성을 쏟은 의상은 '제5원소'(1997)의 전위적이고도 복고적인 미래상을 상징하는 주요한 시각적 장치였다. 패션계의 악동으로 늘 실험적이고 파격적인 디자인을 선보여온 고티에는 "영화는 내 상상력을 맘껏 펼칠 수 있는 여유를 주고 패션계에서 할 수 없는 방식의 실험을 할 수 있게 한다"고 말하며, 이러한 해방된 감각은 '제5원소'의 여주인공 밀라 요보비치의 '하얀 봉대'의상으로 가릴 곳만을 십자모양의 봉대로 가린 도발적인 의상에서 두드러진다. Fig. 17는 영화 '제5원소'에서 외계인 디바의 아리아 장면으로 외계인의 모습을 변형되고 왜곡된 두상과 헤어스타일로 특수 분장으로 미메시스하여 표현하였다.

또한 영화에서 자주 등장하는 사이보그는 사이버네틱 오가

Fig. 17. 영화 '제5원소' (1997)

Fig. 18. 영화 '미녀는 괴로워' (2006)

Fig. 19. 미국 드라마 'StarTrek' TNG (1994)

Fig. 20. 드라마 '칼잡이 오수정' SBS (2007)

니즘(cybernetic organism)의 약자로서, 생체의 일부를 가지거나 이를 모방해 만든 구조와 조직을 뜻하는 것이다. 혼합 로봇이나 생체모방구조, 인체모방구조, 의공학 분야에서의 생체 모조학이 부가된 인간주체를 의미한다. 현대 과학 기술과 의학의 발전으로 인한 인체 변형의 가능성은 신체가 변형, 왜곡, 창조 가능한 대상으로 인식되는 계기를 가져왔고, 미래에 대한 상상력을 바탕으로 한 공상과학 영화에서 인간과 기계를 결합한 사이보그나 인간복제, 유전자 변형 등의 첨단기술은 인체를 가변적이고 유동적인 주체 대상으로 변화시켰다.

한국 영화인 김용화 감독의 '미녀는 괴로워'(2006) Fig. 18은 일본 만화를 원작으로 삼고 있다. 100킬로그램을 상회하던 못생기고 뚱뚱한 여자가 전신 성형수술을 거쳐 미인으로 거듭났다는 상상력은 실은 영화적이라기보다 만화적이라고 말할 수 있다. 이 만화적 상상력이 영화로 재현하게 되었으니 그 각색에는 특수효과와 특수분장의 발전이 큰 영향을 미치고 있다.

미국에서 가장 호평 받은 시리즈케이블 TV의 등장으로 전 미국에 반영되어 골수팬을 형성하고 있으며, 1966년 이후 여러 후속작이 제작된 'Star Trek' TNG 방송사(1994)이다. Fig. 19는 보안담당자 클링온인 워프원작에서 클링온은 엔터프라이즈를 공격하고, 전쟁을 먼저 일으키는 야만적 종족으로 두상이 왜곡되어져 있었지만 '명예+용기+신념'을 가진 전사형 캐릭터로 전환 되었다. 이런 변화는 당시 개방정책을 통해 서방세계와의 친밀을 시도하는 소련을 반영한 것이라고 하며 이전의 적을 이해하고 새로운 장점을 찾는 데서 비롯되었다.

Fig. 20의 오수정 칼잡이(2007)의 조각미남 오지호가 특수분장으로 탄생한 150 kg의 고만수에서 골프스타 칼 고로 돌아오며 벌어지는 일이 주요 테마다. 오지호는 이번 드라마에서 열광 뚱보 범대생에서 열광 골프선수로 변하는 고만수로 왜곡되어진 뚱뚱한 체형으로 변형되어졌다.

영화나 TV, 사진 등의 영상매체에서는 동식물의 인간 신체와의 결합, 인간에서 동물로 다시 인간으로 바뀌는 신체 변이나 왜곡과 변형 현상이 나타나고 있다.

미국 영화나 드라마의 경우 분장기술의 발달과 더불어 그 왜

곡의 정도가 더욱 확연히 나타나는 것으로 알 수 있으며, 한국 영화나 드라마는 최근 뚱뚱하게 왜곡 변형시키는 분장기술의 도입으로 외모의 형태를 바꾸고 있었다.

이처럼 미디어 의상에서는 더욱 적극적으로 다양하게 과학의 힘을 빌어 왜곡과 변형이 용이해 진 것으로 보이며 다양한 형태로 변화가 가능해졌기 때문에 더욱 적극적인 형태로 왜곡, 변형되었다.

3.3.2. 혼합과 차용

본래 하이브리드란 서로 다른 것의 혼합으로서 이국적이라는 요소 혹은 서로 상반되는 것을 통한 다양성과 전통적으로 서로 조화되지 않는다고 인식되던 기존의 모든 범칙들이 혼합되어 표현되면서, 어떤 하나의 요소가 전체를 지배하지 못하는 상태를 나타내게 된다(김정호, 2001).

양성성(androgyny, 兩性性)이란 여성성과 남성성을 공유한 사람 즉 사회의 성역할 고정관념을 이루는 내용 중 이른바 여성적 특성과 남성적 특성 중 바람직한 것만이 결합하여 공존하는 것을 뜻하며, 성격과 행동이 독립적이면서도 부드러운 기존의 성역할에 매이지 않는 건강하고 적응적인 성격을 말한다.

현재 미디어에서 표현되는 남성적 이미지는 기존의 전통적인 남성상을 이어받기보다는 부드럽고 세련된 새로운 성 이미지를 보여주고 있다. 영화나 드라마, 쇼, 오락 프로의 젊은 남성들은 힘과 위엄을 가진 존재라는 관념에서 자유로워지길 원하고 양성의 조화로운 결합과 성적경계를 뛰어넘는 새로운 성역할로 추앙받는 모습으로 표현된다(안보은, 2005).

대중들의 문화적 경험이 다양해지자 하나의 유형 및 틀로서 정형화되는 문화체계에 한계를 느낀 대중은 새로운 문화의 맥락으로서의 성성의 의미를 받아들이면서 매스미디어는 성성의 하이브리드 현상을 가속화하는 매개체가 되고 있다. 현대인들은 트랜스젠더나 동성애 등에 대해 과거의 부정적 시각에서 벗어나 새롭게 이해하기 시작했고, 필라델피아, 아이다호, 패왕별희, 등의 동성애를 주제로 한 영화는 성에 대한 개방적이고 확대된 사고의 결과물이라고 할 수 있다(권기영, 2002).

Fig. 21. 영화 '패왕별희' (1993)

Fig. 22. 영화 '천하장사 마돈나' (2006)

Fig. 23. 미국 드라마 '퀴어 애즈 포크' (2000)

Fig. 24. 드라마 '인생은 아름다워' SBS (2010)

Fig. 21은 '패왕별희'(1993)의 남자가 여장을 하고 여자처럼 분장한 모습으로 스토리의 전개에서 나오는 극의 성격에서 동성애를 주제로 한 작품이다.

한국영화인 Fig. 22 '천하장사 마돈나'(2006)에서도 여성으로서의 젠더를 지니고 여성이 되고자 하는 생물학적 남성 '동구(류덕환)'가 강한 남성성의 상징인 '천하장사'가 될 수밖에 없었던 아이러니한 설정으로 기존의 성의 전형을 뒤흔든다. 육중한 몸매와 달리 자신이 여자라고 생각하고 있는 그의 장래희망은 '진짜' 여자가 되는 것이다. 그것도 마돈나처럼 완벽한 여자가 되어 짝사랑하는 일어 선생님 앞에 당당히 서는 것이다. 화장을 한 채 어머니의 원피스를 입고 여성성을 과시하고 있다.

Fig. 23은 '퀴어 애즈 포크'(Queer as Folk)는 미국 유료 케이블 채널 SHOWTIME사의 오리지널 시리즈인 Queer as Folk는 영국판 Queer as Folk(by Russel T.Davies, 1999)의 리메이크 작품이다. 미국 피츠버그에 사는 게이들의 삶과 사랑이 주 내용인 QAF는 드라마 초반까지는 영국판의 설정을 그대로 담아내었으나 시즌을 거듭 할수록 미국판만의 매력을 배가시키며 영국판과는 확연히 다른 드라마로 거듭나고 있다. 드라마의 필수 요소라고 할 수 있는 재미가 가득한 QAF는 이제

껏 TV에서 볼 수 없었던 게이들의 삶을 현실적으로 그렸다는 평을 받고 있으며 특히 두 주인공 브라이언과 저스틴이 보여주는 현실적인 분위기는 드라마의 인기를 지속시켰다.

최근에는 한국 드라마에서도 공공연하게 동성애를 다루고 있다. SBS드라마 인생은 아름다워(2010)의 Fig. 24에서 동성애를 여덟고 음지의 이야기가 아니라 우리 현실속 가족의 문제로 그려지고 있다. 태섭(송창의 분)과 경수(이상우 분)의 동성애로 인해 논란을 빚기도 했지만 이는 사람이 사람을 사랑한다는 전제가 깔려있기에 가능했다. 국내 안방극장에서 동성애 스토리가 이토록 자연스럽게, 또 적극적으로 그려졌던 드라마는 없었다.

미국의 영화나 드라마에서는 1990년대부터 동성애에 의한 성의 혼성 형태를 미디어에서 다루기 시작하였으나 우리나라 영화의 경우는 2000년대 후반에 들어 표현되어지고 있었다. 이처럼 성의 혼성적 표현은 포스트모던의 사회에서 미디어 속에서도 당당히 미메시스되어 표현되어지고 있었다.

Table 3은 미디어 의상 디자인에 표현된 미메시스를 정리한 것으로 외적 재현 미메시스는 시대적 고증에 의한 동일성과 재해석에 의한 유사성이며, 내적 상징 미메시스에는 캐릭터의 상징과 사치와 부의 상징, 공포의 상징이 표현되어졌으며, 다의적

Table 3. 미디어 의상 디자인에 표현된 미메시스

표현 방법		패션	메이크업과 헤어
외적 재현	고증에 의한 동일성	영화, 드라마의 역사사극 의상의 시대적 고증을 통한 동일디자인, 1900년대 시대별 룩과 스타일 재현 1920년대, 1960년대 스타일 복고풍 의상과 액세서리, 소품	시대와 역사적인 사실성에 근거하여 현대적 혹은 재해석된 메이크업과 헤어, 눈을 강조하는 메이크업과 장신구, 헤나. 르네상스 시대의 창백한 메이크업 1900년대 헤어와 메이크업
	재해석에 의한 유사성	사극 영화 드라마의 이집트, 그리스, 로마, 르네상스 등 시대적 복식과 메이크업을 현대적으로 재현, 퓨전에 의한 영화나 드라마 의상의 재해석, 디자인, 색채, 소재의 변형	현대적 트렌드가 가미된 메이크업과 헤어 재현, 1900년대의 재해석 표현과 스타의 유사재현, 1980년대 빅 룩과 메이크업, 헤어를 재해석 모방
내적 상징	상징	캐릭터상징, 색지한 디자인이나 최신유행 스타일, 원색과 모노톤의 강조, 여성스러운 디테일	팜프파탈의 요부 이미지의 메이크업과 헤어, 요란스러운 색상, 아이라인의 강조, 붉은 립스틱 사용
		공포스러운 검정색과 피의 상징 붉은색을 사용, 그로테스크한 의상	고스의 공포스러운 메이크업과 헤어, 검정 립스틱, 해골 메이크업
다의적 추상	왜곡과 변형	판타지 영화나 드라마 SF물 의상이나 인물의 인체 변형과 형태의 왜곡, 과물형태, 악마나 마녀, 천사, 외계인, 인간복제	힘조스러운 스킨이나, 천사, 악마뿔, 양동이 신발 등과 같은 왜곡되고 변형된 얼굴 표현, 유전자 변형 추한 메이크업
	혼합과 차용	남성성과 여성성의 혼합, 동성애의 표현, 여성 의상의 아이템 차용, 다양한 액세서리 차용	남성의 여성화, 짙은 화장, 과장된 헤어스타일, 빨간색, 금색, 은색, 흰색 등을 활용하여 메이크업

추상 미메시는 혼합과 차용의 특성과 왜곡과 변형의 특성을 가지고 있는 것으로 볼 수 있을 것이다.

4. 결론 및 제언

미메시스는 고대의 주술적 개념의 흉내 내기, 타자와의 관계에서 스스로를 동화시키는 의미도 있으며, 유사하게 닮거나 거울처럼 사실적으로 재현하려는 의미에서부터 이미지를 만들어 내는 내면의 고통, 공포를 상징하는 의미, 그리고 최근의 미학자들에게서는 다양한 형태의 기호적 표현이나 추상까지 미메시스라는 광범위한 영역에 포함시킬 수 있었다.

첫째, 본 연구에서 살펴본 미메시스의 미학적 개념에는 외적 재현, 내적상징, 다의적추상이 내재되어 있는 것으로 나타났다. 외적 재현 미메시스는 거울처럼 대상을 재현하는 동일성과, 재인식하거나 재해석하여 유사하게 재현하는 특성을 가지는 외적 형태의 재현이다. 내적 상징 미메시스는 죽음의 투사나 고통, 감정이나 정서, 공포, 고통을 상징하는 내적의미를 가지는 개념으로서 외형이 없는 상상이나 마음의 상태를 재현하는 것으로 도출하였다. 다의적 추상 미메시스는 20세기에 이르러 미메시스의 의미가 언어적 표현의 기호화라는 벤야민의 주장에 의해 변형되거나 추상의 의미도 가지고 있다고 보았다.

둘째, 미메시스의 표현은 미메시스가 가지는 재현의 의미와 내면 상징이 표현되어졌으며, 20C에 들어서 미메시스의 표현이 과거의 형태와 외형의 그대로를 재현한다는 외적 의미와 더불어 내적 의미도 가지는 추상적 표현이 늘어나면서 추상화되고 기호화되거나 형태가 왜곡, 변형, 혼합되거나 차용되는 의미로 포괄되어지고 있었다.

셋째, 미디어 의상에 표현된 외적 재현 미메시스는 시대적 동경에 의한 의상을 재현하는 것으로 고대의 복식을 본 따거나, 1900년대 복식을 재해석하여 영화나 드라마의상으로 나타나고 있었다. 이것은 영화나 드라마 의상의 시대고증을 통해 동일한 형태로 제작되어지고 있었으며, 퓨전적 요소가 혼합된 영화나 드라마의상에서는 시대적 고증을 재해석하여 디자이너들 나름의 생각이나 감각과 극중 캐릭터의 성격에 많이 좌우되어 유사하게 변형되어지고 있었다. 이것은 외적 재현의 경우 시대적 그대로의 재현이 아니라 가다머(Gadamer)의 주장처럼 디자이너의 재인식에 따른 유사성에 의한 재현이었다.

넷째, 미디어 의상에 표현된 내적 상징 미메시스는 영화나 드라마에서 캐릭터의 상징으로 나타나고 있으며, 특히 팜프와 탈 등 성격상징이나 공포 상징의 이미지가 미메시스로 표현되었다.

다섯째, 다의적 추상 미메시스는 영화나 드라마의상에서 하이브리드 현상이나 왜곡과 변형으로 새로운 스타일을 만들어 내는 미메시스라고 할 수 있다. 특히, 미디어 의상에서의 성의 혼성 표현은 두드러지게 나타나고 있었다. 일부 신체를 왜곡시키거나 변형시켜 새로운 인간형상이나, 괴물, 악마 등의 신체 변형 현상 등으로 캐릭터를 표현하고 있었다.

이상의 연구에서, 다양하고 복잡한 미디어 의상의 패션 현상을 미메시스라는 미학적 범주를 적용하여 패션에 나타난 표현 특성을 분석해 보았다. 특히 미디어 의상에서는 영화나 드라마의 성격에 따라서 기존의 스타일이 끊임없이 재해석되어 새로운 스타일로 창조되어지고 있음을 알 수 있었다.

따라서 이후에는 다양한 미메시스의 특성으로 패션을 창조적으로 디자인해보고, 미메시스의 관점에 의한 아이디어의 발상과 영감을 얻어 디자인하고 연구해 볼 필요성도 있을 것이다. 또한, 앞으로의 연구에서는 연구자의 다소 주관적인 해석을 객관화시킬 수 있는 도구를 고안해 낼 필요성도 있으며, 미디어 의상이 일반 대중들에게 어떻게 미메시스되고 있는지에 대한 실증적 연구도 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 구민정. (2003). *예술과 현실의 관계에 비추어 본 미메시스* 단국대학교 대학원 석사학위논문, p.17.
- 권혜수. (2008). *영화 <Elizabeth : The Golden Age>의 복식과 색채 상징성 : 엘리자베스 1세를 중심으로*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 34.
- 김유선. (2009). *영화의상디자인*, 커뮤니케이션북스, p. 2.
- 김희숙. (2005). *꽃의 이미지를 활용한 패션 조형 연구: 미메시스 개념을 중심으로*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 박진배. (2001). *영화, 디자인으로 보기2*, 서울: 디자인하우스, pp.53-55.
- 더글라스 켈너, (2003), *미디어 문화*, 김수정, 정종희 역, 새물결, p. 512.
- 신혜경 (2009). *대중문화의 기만 혹은 해방 벤야민&아도르노*, 김영사, p. 149.
- 양수미, 권미정. (2009). 2000년대 패션에 표현된 미메시스 연구. *한국복식학회지*, 59(10), pp. 38-50.
- 양수미, 권미정. (2010). 패션 컬렉션의 헤어 디자인에 표현된 추상 미메시스 연구, *대한미용과학회지*, 6(2), pp. 141-149.
- 양수미, 권미정, 양삼석. (2010). 현대메이크업과 헤어에 표현된 미메시스 연구, *한국인체미용예술학회지*, 11(1), pp. 61-78.
- 양숙희, 한수연. (2008). *패션과 영상*, 숙명여자대학교 출판부, p. 5.
- 양희영. (2009). 현대패션에 나타난 재현과 되기 현상에 대한 비교연구. *한국의류학회지*, 33(2), pp. 200-212.
- 이미연, 강태임. (2008). 영화 '왕의 남자'에 나타난 복식에 관한 연구, *한경대논문집*, 40, p. 32.
- 이송림. (2009). *필리터리룩의 시뮬라시옹 현상*, 동덕여자 대학교 박사학위논문, p. 130.
- 이주영. (1998). *루카치 미학연구. 철학박사 학위논문시리즈 제15권*. 서광사, p. 57.
- 정미정. (2004). *미메시스이론을 적용한 실내설계연구: 자연 이미지가 표현된 상업공간을 중심으로*. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 최광진. (2004). *현대미술의 전략*, 아트북스, p.33.
- 최성만. (1999). "발터 벤야민(W. Benjamin)에서 미메시스와 역사적 경험". *사회철학연구회 원례학술발표*.
- 최원경, 김혜리, 조윤경. (2009). 퓨전사극드라마 '주몽'과 '태왕사신기'에 나타난 전투복 스타일링 비교, *한국복식학회지*, 59(5), pp. 101-114.
- 한은희, 한자영, 유송옥. (2005). 명성황후가 등장하는 TV사극에 나

타난 의상에 관한 연구, *한국복식학회지*, 55(6). pp. 62-75.
 竹内敵雄. (2003). *미학예술학사전*, 미진사, pp. 243-245.
 캐서린 스푸너. (2008). *다크 컬처*, 박재은 역, 사문난적.
 문화계 복고풍, 악극공연 등 향수 자극 2001, 04. 25일자.
 문화일보 기사, 방송 3사 '외화 시리즈' 경쟁, 2006, 11. 08일자
 매일경제 기사, 제81회 아카데미 시상식 <공작부인: 세기의 스캔들>, 의상상 수상 2009, 02. 23일자
 스포츠조선기사, '원초적 본능' 캐서린역 샤론 스톤 '악녀중 악녀', 2010년 05월 13일일자.
 중앙일보기사, 한복의 재발견, 2006, 03. 21일자
 헤럴드 경제 뉴스, 18C 마리 앙투와네트가 웬 컨버스운동화? 2010, 04. 05일자
 씨네21 비평 http://www.cine21.com/Article/article_view
http://www.onmoviestyle.com/series_site/
 Adorno, T. W. (1970). *Ästhetische Theorie*. Bd.7, Suhrkamp, Frankfurt/M, p. 169.
 Benjamin, W. (1933). *Über das mimetische Vermögen*. in W. Benjamin, *Gesammelte Schriften II-1*, Suhrkamp, pp. 210-213.
 Danto, A. (2004). *예술의 종말이후*, 이성훈, 김광우역, 예술과 문화. p. 12.
 David, B. (1992). *Glamour in Fashion*. London: Guinness Publishing, p. 101.
 David P. Szatmary. (1996). *Rockin' in Time: A History of Rock-and-*

Roll. New Jersey: Prentice Hall, p. 68.
 Deborah N. L. (2007). *Dressed*, Newyork,: Harper Collins Publishers, p. 19.
 Früchtl, J. (1986). *Mimesis: Konstellation eines Zentralbegriffs bei Adorno*. Königshausen & Neumann, Würzburg, pp. 211-212.
 Gadamer, H. G. (1900). *Wahrheit und Methode*. 이길우외 3인 역 (1996). *진리와 방법*. 문학동네, p. 171.
 Hegel, G. W. F. (1986). *Vorlesungen Über die Ästhetik I*. Werke, Bd.13, Suhrkamp, Frankfurt/M, p. 15, p. 178, p. 190.
 Jung, W. (1995). *Von der Mimesis zur Simulation*, 장희창 역(2006). *미메시스에서 시뮬라시옹까지*. 경성대학교출판부. pp. 15-99.
 Lukács, G. (1963). *Die Eigenart des Ästhetischen I*. Werke, Bd.11, Luchterhand, pp. 352-353.
 Robin. T. Lakoff & Scherr L. (1984), *Face Value: The Politics of Beauty*, Boston: Routledge & Kegan Paul, p. 95.
 Sheppard, A. (1987), *Aesthetics - An introduction to the philosophy of art*. (유호전 역). 동문선. p. 17.
 Tatarkiewicz, W. (1980). *A history of six ideas*, 손 효주 역(1990). *미학의 기본 개념사*. 미진사, p. 311.
 Umberto, Eco. (2004). *Storia della Bellezza*. 이현경 역(2005). *미의 역사*. 열린 책들, p. 346.

(2010년 12월 27일 접수/ 2011년 1월 21일 1차 수정/
 2011년 2월 11일 2차 수정/ 2011년 2월 11일 게재확정)