Journal of the Korean Society of Costume
Vol.57, No.10 (December 2007) pp.112-128

판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석

- 슈퍼영웅의 파워 이미지를 중심으로 -

류 수 현* · 김 민 자**
서울대학교 의류학과 박사과정* · 서울대학교 의류학과 교수**

A Semiotic Analysis of Costumes in Fantasy Films

- With a Focus on the Power Image of Super Heroes -

Soo-Hyeon Rhew* · Min-Ja Kim**
Ph.D. Candidate, Dept. of Clothing & Textiles, Seoul National University*
Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Seoul National University**
(2007. 10. 4 투고)

ABSTRACT

As fantasy films in which super heroes with superhuman abilities play an active part are rapidly becoming more popular, super hero stories are taking root as a new genre in fantasy films. The costumes in films play an important role in visualizing the virtual reality of fantasy films when those costumes are worn by characters so as to express and define them. In the meantime, in the antagonistic structure of good versus evil as a typical subject in these films, it may be said that the costumes of super heroes who advocate good and those of villains who represent evil have been created as an image of power. In this sense, it is necessary to establish an analytic system of how images of the power of good and evil are visually created in costumes for fantasy films. As such, this study seeks to analyze costumes in fantasy films more systemically through semiotic, which has taken root as a science of analysis in all areas of science.

From the perspectives of aesthetic semiotic developed by Morris and costume aesthetics, the syntactical dimension is analyzed into formative elements and the principles of costumes; factual and expressive meanings, themes, and inherent meaning, all of which are immanent in costumes, are elicited in the semantic dimension; and the influence of costumes on viewers is described as identification in terms of pragmatics.

This study provided a system to analyze costumes in fantasy films(especially 'Superman', 'Batman' and 'Spiderman') from the perspective of Morris' semiotic, and based on the analytic system, examined how 'power' is revealed in the costumes of super heroes and ruffians, and what it implies.

Key words: fantasy film(판타지 영화), power image(파워 이미지), super heroes(슈퍼 영웅), Morris' semiotic(모리스의 기호학), film costume(영화 의상)

---

* 본 연구는 2007년도 서울대학교 생활과학연구소의 일부 연구비지원에 의해 수행되었음.
Corresponding Author: Soo-Hyeon Rhew, e-mail: dra79@hanmail.net

Ⅰ. 서론

대중이라는 이름의 보잘 것 없는 개인에게 있어서 초자연적인 능력을 가진 영웅의 모습은 자립에의 열망이자 권력에 대한 성취욕구의 대리만족 존재이다.[1] 이런 연유로, 1930년대 말 미국의 만화계에서 시작된 슈퍼히어로물인 슈퍼맨, 스파이더맨, 배트맨을 위시하여 최근에는 엑스맨, 판타스틱 4, 데어데블 등 다양한 슈퍼 파워(super power)를 가진 만화 속 영웅들이 영화의 기술적 성장을 배경으로 재탄생하고 있다. 특히, 그들의 의상은 그들의 파워와 관련된 뚜렷한 상징적 기호로서 나타나고 있다. 이처럼 영화의상은 인물에게 입혀져 인물을 표현하고 규정함으로써 판타지 영화의 가상 현실을 시각화 하는데 있어서 큰 역할을 차지한다. 또한 이러한 영화들의 큰 주제인 선과 악의 대립구조 속에서 선을 대변하는 슈퍼영웅과 악을 대변하는 악당은 모두 파워에 대한 이미지화로써 의상이 창조되었다고 추정할 수 있다. 따라서 판타지 영화의 의상에 있어서 선과 악의 파워에 대한 시각적 이미지의 창조는 어떻게 이루어지는가에 대한 분석을 하고자 한다.

판타지 영화에 있어서 시각적 이미지의 중요성[2]으로 인하여 판타지 영화의 의상에 대한 다양한 연구가 이루어져 왔다. 그러나 선행 연구를 살펴보면, 주로 공상과학영화를 중심으로 이루어져 왔으며, 개별 영화 의상의 조형적 특성 또는 스타일을 분석하거나, 현재의 연장선상에 있는 미래의 의상이라는 개념으로 공상 과학 영화 의상을 다룬 것이 대부분이었으며, 판타지 영화 의상에 대한 분석 체계의 확립은 이루어지지 못하였다.

복식은 착용자에 대한 의미를 전달하는 기호이고, 영화 의상은 영화에 나타난 복식으로서 인체에 착용되고 착용자(영화 속 인물) 및 영화에 대한 정보를 전달하며, 이는 의상의 형식으로서 나타나며, 특히 판타지 영화에서는 영화 전체의 시각적 이미지를 창조하는 주체적 역할을 담당한다. 기존의 복식에 대한 기호학적 접근은 대부분 소쉬르의 이분구조의 전통을 이은, 바르트의 신화론을 중심으로 이루어졌다. 그러나 최근, 모리스의 미학기호학은 이미 선행연구를 통해 복식 연구에의 적합성을 증명하였다. 김은경(2002)은 복식디자인을 기호로 보고, 통사론, 의미론, 실용론적 차원을 각각의 독립적인 차원으로 인식하여 복식디자인의 형식주의, 내용주의, 기능주의의 양식의 면에서 연구하였다. 서승미(2004)는 예술의상을 기호로 정의하고, 김은경과 마찬가지로 통사론, 의미론, 실용론적 차원을 각각의 독립적인 차원으로 인식하여 형식이 다른 차원보다 더 강조된 경우, 의미가 다른 차원보다 강조된 경우, 기능이 다른 차원보다 강조된 경우를 나누어 예술의상의 미적 범주를 정립하였다. 그러나 김치수 등(1998)이 밝혔듯이 미학이론가 혹은 학파들이 위 세 가지 측면 중 한 두 가지에 집착하면서 미학비평의 분야에서 왜곡이 생겨났다. 미학기호학은 그 자체가 일반기호학의 한 분야이지만 위 세 가지 영역이 통합된 장이어야 한다.[3] 그러므로 영화의상에 대한 분석은 세 차원에서 통합적으로 이루어져야 한다. 이에 본 연구에서는 미학기호학의 세 차원을 복식미학의 시각에서 체계를 구성하여 판타지 영화의상의 분석을 위한 기호학적 분석체계를 마련하고자 한다.

또한, 우리 나라의 판타지 장르는 아직 미비하나, 천만 영화 관객시대와 20세기 말부터 확산되기 시작한 한류열풍은 한국의 드라마, 영화에 대한 활발한 수요를 창출하고 있다. 이러한 시점에서 기존 영화들로부터의 판타지 영화 의상에 대한 정보 체계의 확립은 앞으로 생산되고 전세계로 뻗어나갈 한국 판타지 영화에, 의상의 시각적 표현성과 독창성을 불어넣을 기초 정보로서 활용될 수 있으며 이는 영화의 완성도를 높이는 데 크게 기여할 것이다.

본 연구의 목적을 수행하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 고찰하고자 한다.

첫째, 판타지 영화 중 슈퍼영웅(superhero)에 대한 영화의 일반적 특성과 판타지 영화 의상의 특성을 살펴본다.

둘째, 기호학의 일반적인 개념에 대해서 살펴보고, 모리스의 미학기호학을 바탕으로 하여 판타지 영화 의상의 분석체계를 확립한다.

셋째, 모리스의 미학기호학을 바탕으로 한 판타지 영화 의상의 분석체계를 활용하여 슈퍼영웅에 대한

대표적 영화 3편,'슈퍼맨', '배트맨', '스파이더맨'의 의상을 분석하고, 선과 악의 슈퍼파워에 대한 기호로서 그 상상의 이미지가 의상에 어떻게 표현되었는지에 대하여 연구해 본다.

소재고갈로 허덕이고 있는 영화계[4]는 만화산업에서도 증명되었듯이 대중성과 상업성을 동시에 갖추고 있는 슈퍼영웅물을 적극적으로 받아들이고 생산해내었다. 헐리우드 영화계는 만화에서 이미 슈퍼파워로서 상징화된 인물들을 시각화하여 그 전 세계적 파급력을 통해 미국 뿐 아니라 세계적으로 그 슈퍼파워 이미지를 전파하게 되었다. 그러므로 본 논문에서는 필연적으로 만화로부터 탄생한 슈퍼영웅이 헐리우드를 통해 제작된 영화를 중심으로 그 분석대상을 선택하였다. 특히, 파워이미지에 대한 의상의 상징성이 충분히 드러날 수 있는 특별한 의상을 착용함으로써 파워를 표출하는 슈퍼영웅들이 등장하는 영화 3편-슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨-을 선정하였다. 이들 영화는 속편이 계속 제작되었지만 본 연구에서는 각 영웅들의 존재 이유 및 탄생에 관한 스토리가 전개되는 제 1 편을 그 분석대상으로 하였다. 연구방법은 시청각 자료와 문헌연구 및 실증연구를 중심으로 한다.

Ⅱ. 판타지 영화와 영화의상

1. 판타지 영화

세계 영화 문화사전[5]에 의하면 판타지 영화는 일반적으로 있을 법하지 않거나 현실에 존재하지 않는 가상의 인물과 사건, 즉 인간의 물리적 경험을 넘어서는 세계를 묘사하는 영화를 뜻한다. 지그프리드 크라카우어는 영화의 판타지를 '물질적 존재 영역의 외부에서 일어나는 이야기 전개나 시각적 체험'이라고 정의했다. 또한 '판타지'라는 용어는 비현실의 세계나 믿을 수 없는 속성을 지닌 인물이 등장하는 작품을 가리킬 때에도 쓰인다고 하였다.

슈퍼맨(superman: 초인)은 가장 원초적인 욕망 가운데 하나인 파워의 상징적 형상으로 볼 수 있다. 헤라클레스에서부터 지그프리드까지, 롤랑부터 팡타그뤼엘을 거쳐 피터팬에 이르기까지 초자연적 능력을 갖춘 영웅은 대중의 상상세계에서 항상 존재해왔다. 흔히 그는 빈틈없음, 기민함, 막강한 완력, 현란한 두뇌 그리고 설록 홈즈 빰치는 관찰정신 등 타고난 초자연적 능력을 발휘해 어마어마한 재주를 과시한다. '슈퍼맨'은 일상에 지친 시민들에게 딱 들어맞는 신화이다. 그리고 이러한 인물은 원형적인 희망을 집약하고 있어야 하기 때문에 누구나 쉽게 알아볼 수 있도록 상징적인 면모를 지녀야 했다.[6]

본 연구의 상상의 슈퍼영웅들은 만화로부터 탄생하였으며, 이에 따라 본 연구의 대상이 되는 슈퍼영웅의 영화에 대한 분석은 만화로부터 우선되어야 한다. 만화출판은 어린이들을 주요독자로 삼으면서 하나의 산업으로 출발하게 되었으며, 점차 성장하면서 모험물과 슈퍼 영웅물로서 황금기를 맞았다.[7] 만화책에 등장하는 슈퍼영웅들은 미국 문화의 산물이며, 슈퍼영웅에 대한 가장 명쾌한 정의를 내린다면, 미국인들이 꿈꾸는 영웅이다. 자연의 힘, 부패한 정부, 외계 침략자 같은 적과 맞서 싸우는 슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨, 스폰과 같은 만화책의 주인공들은 미국인의 모습을 새롭게 반영한 산물들이다.[8]

1930년대 초 이러한 인물들이 탄생하기 전의 사회적 상황은, 대공황이 미국을 비롯한 전세계를 휩쓸고 있었다. 이 때 사람들을 사로잡은 것이 펄프잡지였다. 특히 1920년대와 1930년대에 미국의 SF와 판타지가 대부분 펄프잡지에 실렸다. 그리고 이 펄프 잡지들로부터 슈퍼영웅이 등장하는 만화책이 탄생했다. 1936년 스토리 작가 리 포크(Lee Falk)가 레이무어(Ray Moore)와 공동으로 작업한 '팬텀'은 레슬링 경기복 혹은 잠수복과 유사하게 몸에 꽉 끼는 유니폼을 입은, 이른바 '코스튬 히어로(Costumed Hero)'가 등장하는 최초의 작품이었다.[9] 1938년 탄생한 슈퍼맨의 대성공으로 '만화의 황금시대'가 시작되었다. 1939년 탄생한 배트맨은 편집자 빈센트 설리반이 슈퍼맨에 이은 두 번째 코스튬 히어로로 기획한 작품으로,[10] 박쥐에서 영감을 받은 멋진 의상으로 인해 그의 인기는 치솟았으며 이후 이러한 신분을 감추고 유니폼을 착용하는 것은 슈퍼영웅에게 필수조건이 되었다.[11]

본 연구의 대상인 슈퍼영웅들의 원작은 만화였기 때문에 만화적 스토리 전개 구조를 갖고 있는데, 주로 선과 악의 대립 구도 속에서 정의의 실현을 위한 수단으로서 '파워'를 사용하게 된다. 이러한 대중들의 정의로운 파워에 대한 희망을 집약하고 있어야 하기 때문에 누구나 쉽게 알아볼 수 있도록 상징적인 면모를 지녀야 한다.[12] 이는 본 연구의 분석대상인 '슈퍼맨', '배트맨', '스파이더맨'의 상징적인 면모에서 그 예를 쉽게 발견할 수 있으며, 이는 파워와 정의실현에 대한 상징으로서 표현되고 있음을 알 수 있다.

2. 판타지 영화 의상

이 장르의 영화는 비현실적인 주제를 화려하고 상상으로 가득한 영상으로 표현하는 특수한 효과를 필요로 한다.[13] 판타지 영화의 시각적 스타일 창조에 기여하는 복식 이미지는 영화 속의 세계를 구성하는 주된 상징적 기호로서 가치를 부여받을 수 있다.[14]

슈퍼영웅들의 시초인 슈퍼맨의 등장 이후 탄생한 영웅들 중 하나인, 멋진 의상을 차려입은 배트맨은 금방 독자들을 사로잡았다. 배트맨이 등장한 직후부터, 매우 흡사한 옷을 입고서 자신의 본래 신분을 감춘 영웅들이 무수히 등장해 만화책의 주인공 대열에 합류하기 시작했다. 배트맨의 인기의 한 역할을 담당한 것이 바로 의상이었다.[15]

비현실적인 주제를 화려하고 상상으로 가득한 영상으로 표현해야하는 필요성에 의해 판타지 영화에서는 복식 양식에 있어 모더니즘의 기존 질서를 해체, 분산시킴으로써 시공을 초월하는 미적 이상형 인간에게 자유와 해방을 가져다준다는 탈현대 이론으로서[16] 포스트 모더니즘의 특징들을 시각적 이미지로 제시한다고 할 수 있다.

그리하여 포스트모더니즘적인 관점에 의하여 판타지 영화에서는 때로는 관객이 이해하지 못하는 특이한 의상을 디자인하기도 하며, 특히 소재와 형상, 색상의 표현에 있어서 다른 영화 장르보다 그 선택의 폭이 광범위하다고 볼 수 있다. 또한 이러한 의상들은 시각적 이미지 전달에 의하여 기호를 내포하고 있다.

Ⅲ. 모리스의 기호학적 관점에 의한 영화의상 분석 체계

기호학이 하나의 독립과학이 되는 적극적 계기가 된 것은 존 로크가 학문 영역 분류에서 언급한 이래로 유럽에서 구조주의 언어의 창시자인 소쉬르에 의해 언어학적 기호론이 제창되었고, 미국에서는 퍼스가 실용주의, 경험주의를 바탕으로 기호와 기호론의 개념을 규정하여 독창적으로 발전시켰다. [17]

퍼스는 기본적으로 예술작품도 일종의 기호라고 보았는데 이 기호는 단순한 기호가 아니라 도상적 기호, 혹은 도상이다. 예술에 있어서의 도상은 표현성을 지니며 기호 해석자에게 미적 정서 혹은 심미적인 감정을 야기시킨다는 것이다. 퍼스가 예술연구에 대한 논의로서 기호학적 방법을 시도한 최초의 사람이고 리차즈(I.A. Richars)가 이 방면의 개척자라면,[18] 모리스는 그의 저서인 '기호이론의 기초'(Foundations of the Theory of Signs, 1938)와 '기호, 언어 및 행동'(Signs, Language and Behavior, 1946)을 통해 퍼스의 실용주의적 경험주의 입장에서 출발한 기호학의 개념을 계승, 발전시켜 정립하였다. [19]

본 연구에서는 이러한 모리스의 기호학을 활용하여 영화 의상의 분석체계를 확립해보고자 한다.

1. 모리스의 기호학과 판타지 영화 의상

모리스는 퍼스의 기호학이론을 이어받아 세미오시스(semiosis) 및 미학기호학으로 발전시켰다. '세미오시스'는 퍼스의 기호구조와 유사하게 '기호매체'(sign vehicle), '지시대상'(designatum, significatum), '기호의 해석체'(interpret-ant 혹은 denotatum)의 삼항관계로 설정된다[20]. 이렇게 세미오시스를 구성하는 3가지 요소들의 상호관계에 따라 세 가지 측면이 만들어진다. 모리스는 먼저 기호매체가 지시대상과 맺는 관계를 세미오시스의 '의미론적 차원'이라 부르고 이를 연구하는 분야를 '의미론'(semantics)이라 명명하였다. 의미론은 한 기호가 어떤 대상이나 상황에 적용될 수 있는 조건을 결정하는 의미규칙(semantic rule)을 규정하는 것이다. 두 번째로 기호매체가 해석

체와 맺는 관계를 '실용론적 차원'이라 부르고 이를 연구하는 분야를 '실용론'(pragmatics)으로 명명하였다. 실용론은 어떤 기호가 어떤 해석내용을 가지고 있는가를 기호의 사용자인 해석자와의 관련에서 고찰하여 실용적 규칙을 분석·기술하는 분야이다. 마지막으로 기호매체가 다른 기호매체와 맺는 관계를 '통사적 차원'으로 규정하고 그 연구를 '통사론'(syntactics)이라 명명한다. 통사론은 기호와 기호와의 관계를 규정하는 통사규칙을 기술하는 것이다. 이 3가지의 하위 분야를 포괄하는 일반과학이 바로 모리스가 구상한 '기호학'(semiotic)이다. 따라서 기호의 완전한 분석은 위의 3가지 차원에서의 관계가 모두 명확해질 때에만 가능한 것이다[21].

영화의상은 그 자체가 입혀지는 옷으로서 도상기호이며, 영화 의상이 보여지는 영화적 상황 속에서 영화의 맥락적 관계를 표현해주는 가치를 지니고 있으므로 미학기호가 된다. 영화 의상은 다른 의상들과 형식적인 차이를 가지고 있고, 그 차이로 인해 의미를 발생시키므로 통사론적 차원으로서의 분석이 가능하다. 그리고 영화 의상은 인체에 착용되고 착용자(영화 속 인물) 및 영화에 대한 의미를 함축하고 있으므로, 의미론적 차원에서의 접근이 필요하다. 또한 기호의 해석자 즉, 관객은 영화 의상을 통해 정서적 감흥을 느낄 수 있으며, 이는 스타에 대한 모방 등의 동일시 현상을 유발시켜 영화 의상의 유행이라는 결과를 창출하기도 한다. 그러므로 판타지 영화 의상을 모리스의 미학기호학의 세 분야를 통합적으로 이용하여 분석하는 것은 영화 의상 그 자체의 분석뿐 아니라 그 속에 녹아 있는 영화 내적인 의미들, 그리고 그 영화가 제작된 사회와 문화들이 어떠한 관련성을 지니고 있는지에 대한 분석도 가능하게 한다. 특히 해석의 과정에서 영화 의상은 미학 기호이므로 해석자에 따라 다양한 관점의 해석이 이루어질 수 있다. 본 연구에서는 인간의 상상 속의 세계인 판타지를 그린 판타지 영화 속에서 원초적 욕망인'파워'를 기준으로 판타지 영화의상이라는 기호를 해석해보도록 하겠다.

나딘(Mihai Ndin)과 자키아(Richard D. Zakia)는 같은 논리적 맥락으로 통사론, 의미론, 실용론을 제시하였는데, 통사론은 기호들이 통합되는 체계로서의 기호의 조형적인 형식적 특성을 다루고, 의미론은 기호가 표상하는 대상으로서 내용의 영역에 해당되며, 실용론은 특정 기호체계가 사용되는 상황과 그 상황에서 기능하는 현상이나 용법 등을 다룬다고 언급한다.[22] 한편 김민자는 '복식미학'(2004)에서 복식을 미적 대상으로 보고 복식미의 영역은 객관적인 미적 대상인 복식과 주관적인 미적 작용인 우리들의 미적 태도로 구분될 수 있다고 하였다. 그리고 객관적인 미적 대상으로서 이를 구성하는 요소는 형식과 내용 측면으로 나누어 볼 수 있으며 복식미의 형식은 감각적이며 실재적인 대상의 표면현상이라고 하였으며, 복식미의 내용은 형식에서 표출되는 모든 내적인 미적 가치를 의미한다고 보았다. 또한 복식에서의 미적 태도란 창조된 복식에 대하여 우리들의 주관적인 미적 작용, 즉 우리들의 미적 향수라고 언급하였다.[23] 특히 영화에 있어서 관람자 즉, 관객은 영화 의상에 노출되면서 그에 대한 영향으로 동일시 현상을 보이게 된다. 이는 관객의 무의식의 영역에서 일어나는 현상으로서, 자신의 욕망과 일치하는 인물 및 그 의상에 대해서 동일시하고자 하는 것을 의미한다.

이를 바탕으로 미학기호학의 세 차원을 복식미학의 시각에서 체계를 구성하여 판타지 영화의상의 분석을 위한 기호학적 분석체계를 마련하고자 한다.

2. 통사론적 차원과 판타지 영화의상의 분석체계

램과 캐랄(Lamb & Kallal, 1992)에 의하면, 복식디자인에 있어서 미학적 측면은 만족스러운 디자인을 창조하기 위한 선, 형태, 색채, 질감, 패턴과 같은 요소들의 사용과 관련되며, 이외에도 예술적 요소들, 디자인의 원리, 신체와 의복과의 관련성 등이 통사론에 해당된다.[24]

영화 의상은 영화를 위한 것이므로 영화를 떠나서도 생각할 수 없다. 그러므로 통사론적 차원의 판타지 영화 의상은 복식의 조형 요소인 '형태, 색채, 재질, 무늬'와 복식의 조형원리인 '대칭과 비대칭, 비례와 반비례, 전환과 절단, 강조, 조화와 부조화, 통일성과 다양성'의 측면에서 분석되어야 하며, 이는 영

화의 내적 상황이라는 점을 감안하여 이루어져야 한다.

3. 의미론적 차원과 판타지 영화의상의 분석 체계

의미론적 차원에서 의미란 결코 대상이 가지는 개개의 특성 자체가 아니라 그 특성이 나타난 전체성을 말한다. 이러한 의미는 감성적 표상이기 때문에 내재적 의미작용의 규범성을 지니며 그 의미내용은 감각적 대상과 일체가 되고 이 일체가 된 것이 의식의 중심을 차지하게 된다.[25] 즉, 형식에 의한 분석을 바탕으로 그 의미 분석이 이루어져야 하며, 통사론적 차원에 대한 이해를 밑거름으로하여 진행되어야 할 것이다.

파노프스키는 예술작품 속에 구현된 이념을 그의 내용이나, 기원, 전개과정 차원에서 분석하여 그림이 함축하고 있는 기호학적 의미를 파악하기 위하여 아래와 같이 세 단계의 의미분석을 제시하고 있는데,이는 조형예술에 대한 의미를 해석하는 데 널리 사용되고 있는 객관적인 관점의 틀이며, 시각적 이미지로서 판타지 영화 의상은 영화라는 영상 예술의 중요한 시각적 요소를 차지하는 부분이므로 의미론적 차원에 있어 파노프스키의 세 단계의 의미분석 이론으로서 접근해야 한다.

첫 번째 의미 단계는 '일차적인 또는 자연스러운 주제'의 단계이다. 이 첫 단계는 다시 두 갈래(기술적 재현과 표현)로 갈라지는데, 우선 사물의 형태나 윤곽선을 보고 이것은 무엇이라고 확인하고(사실의미), 그런 다음, 그려진 대상이나 사물들을 나름대로 어떤 느낌으로 표현하는 것이다(표현의미).[26] 판타지 영화 의상에 있어서 이러한 사실의미는 의상의 형식이며, 이는 통사론적 차원에서 언급되는 것과 동일하다. 표현의미는 인물에게 그 의상이 입혀짐으로써 발생되는 이미지로써, 형식미를 의미한다.

두 번째 의미의 단계는 문헌 기록으로 전승된 문헌에 관한 지식을 습득한 후 비로소 접근이 가능한 것으로, 이를 '주제 의미(Bedeutungssin) 영역'이라 한다. 데이비드 매닝스(David Mannings)는 이러한 관습적인 주제와 연결시키고, 지식과 정보를 끌어모아 그림이 제기하는 문제를 해결해 나가는 과정을 도상학적 접근방법이라 하였다.[27] 예술적 모티프들과 이런 모티프들이 결합하여 만들어내는 구성들을 한편에 두고, 또 작품의 주제성이나 구성 의도를 다른 한편에 두어서 양자를 서로 연결하면 이차적 주제를 파악할 수 있다.[28] 판타지 영화에 있어서는 영화의 주제와, 인물과의 연관관계속에서 영화의상이 어떤 의미로 작용되는지를 도출해낸다.

세 번째 의미 단계는 '본래의 의미 또는 의미내용'이다. 세 번째 단계의 의미를 드러내고 해석하려면, 작품 탄생의 '근거가 되는 원칙들'을 다루어야 한다. 이 원칙들은 '한 작가가 예술작품에 녹아 있는 어떤 특정한 국가, 시대, 계층의 기본자세나 종교적 · 철학적 경향'을 밝혀내는 것이다. 즉 서로 다른 시대의 인간정신이 '세계관'으로 표명되어 왔듯이, 인간정신의 기본자세를 개별적인 미술작품의 의미내용과 형태에서 발견하고자 한다. 이러한 의미에서 이 세 번째 의미단계를 정신사적인 관점으로서 '본질적 의미'의 영역이라 한다. 파노프스키는 이 세 번째 단계의 의미를 분석하는 작업을 오늘날 도상해석학(iconologie)이라고 하였다.[29] 이 세 번째 단계는 해석자의 주관, 직관, 투시 능력에 기반을 둠으로써, 해석하는 사람에 따라 전혀 상반된 견해가 나오는 단계이기도 하다. 해석이 자의적이며 주관적이지 않기 위해서는 전도를 밝히는 예시적인 이념의 힘이 해석을 진행하고 선도해야 함을 일깨운다.[30] 판타지 영화 의상은 상상의 세계를 창조적으로 표현해내야 하는 것이지만 그 창조의 근원은 역사 속에 있으며 또한 현재의 시대적 배경에 기반하는 것이다. 그러므로, 판타지 영화 의상의 본질적 의미는 그 의상이 창조된 사회와 역사 속에서 의미를 찾아내어 밝히는 단계이다.

이처럼 의미론적 차원에서는 파워가 형식적으로 어떻게 표현되었는지를 표현의미로서 밝혀보며, 주제의미에서는 그 파워가 영화 내에서 주제와 연결되어 어떤 의미를 가지며 표현되었는지를 연구하고, 본질적 의미에서는 역사적 사회적 맥락에서 그 파워이미지가 어떤 의미를 가지는 지에 대해 알아보도록 한다.

4. 실용론적 차원과 판타지 영화의상의 분석체계

실용론적 차원은 특정한 기호체계가 사용되는 상황과 그 상황에서 기능하는 현상이나 효과를 다루는 것으로서 이러한 실용론적 차원에서의 영화 의상은 특정한 의미작용으로 인해 감상자인 관객에게 효과적으로 전달되어 심리적인 변화를 유발시킬 수 있다. 즉, 영화의상 분석범주에 있어 실용론적 차원은 영화의상이 관객에게 미치는 영향, 효과에 대한 분석이다. 이는 영화의상의 형식과 내용의 측면이 상호 의존적으로 고려되어 이루어지는 것이다.

관객이 영화를 보면서 의미를 생산하고 즐거움을 얻게 되는 것은, 그가 영화를 보는 동안 영화의 주체로 구성되기 때문이다. 영화는 관객에게 인간 발달 초기 단계에서 이루어진 상상적 동일시를 강화하게 하고, 동시에 관객을 주체로 위치시키고, 관객은 영화를 통해 내면의 욕망을 만족시키게 된다. 이 동일화 현상에 의한 관객의 정신적·행동적 변화 양상과, 영화를 통해 충족시키게 되는 욕망에 대한 분석이 바로 실용론적 차원에서 이루어지게 된다.

영화 텍스트에서 관객의 주인공과의 동일화란 영화 수용의 주체로서의 관객이 갖는 무의식적 과정일 뿐만 아니라 의식적 기억의 영역 안에서 자기 정체성을 생산하는 메커니즘으로 이해될 수 있어야 한다.[31] 메츠는 관객이 시각 주체로서 자기 자신의 시선에 동일화하여 자신을 재현의 원천으로서 경험하는 것을 일차적 동일화, 등장 인물이나 재현된 내용에의 동일화를 이차 동일화라고 하였다. 이 동일화의 양상은 크게 두 가지 형태로 발현된다. 첫째는 '동일화적 환상'(identificatory fantasy)의 형태로서, 관객이 영화를 수용하는 동안 발생하는 동일화를 말한다. 둘째는 '동일화적 실행'(identificatory practice)의 문제이다. 이 점은 영화를 관람한 이후에, 즉 영화적 문맥의 바깥에서 동일화의 형태가 발현되는 현상에 대한 지적이다. 따라서 전자는 관람의 지속 가운데서 발생하는 '스타를 향한 숭배, 동경의 감정'의 발현과 대리만족이라면, 후자는 그러한 바탕 위에서 이상적인 모델인 '스타를 모방하고 복사하며 보다 적극적으로 앞에서 경험했던 감정을 이어가는 형태'로 외시(外示)되면서 '스타처럼 되기 위한 자기 변형의 과정'을 보이고 있다는 점이다.[32] 영화 의상에 있어 이러한 동일화적 실행은 영화의상의 유행 혹은 코스프레 등의 현상으로 발생될 수 있다.

5. 모리스의 기호학적 관점에 의한 판타지 영화 의상의 분석체계

모리스의 미학기호학적 관점(통사론적 차원, 의미론적 차원, 실용론적 차원)과 복식미학(객관적인 미적 대상, 주관적인 미의 작용)의 관점에 따라 〈표 1〉과 같이 판타지 영화 의상의 분석체계를 확립하였다. 통사론적 차원의 판타지 영화 의상은 복식의 조형요소인 '형태, 색채, 재질, 무늬'와 복식의 조형원리인 '대칭과 비대칭, 비례와 반비례, 전환과 절단, 강조, 조화와 부조화, 통일성과 다양성'의 측면에서 분석해야 한다. 의미론적 차원에서의 판타지 영화 의상은 형식적으로 어떻게 표현되었는지를 '표현의미'로서 밝혀보며, '주제의미'에서는 영화 내에서 주제와 연결

〈표 1〉 모리스의 기호학적 관점에 의한 판타지 영화 의상의 분석체계

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

되어 어떤 의미를 가지며 표현되었는지를 연구하고, '본질적 의미'에서는 역사적 사회적 맥락에서 어떤 의미를 가지는 지에 대해 알아보도록 한다. 실용론적 차원에서는 영화 의상이 관객에게 영향을 미쳐 발생하게 되는'동일화적 환상'과 '동일화적 실행'의 측면에서 분석되어야 한다.

Ⅳ. 실증적 연구

Ⅲ장에서 제시한 판타지 영화 의상에 대한 기호학적 분석 체계에 따라 '파워'이미지를 중심으로 슈퍼영웅에 대한 대표적인 영화 세 편을 중심으로 실증적 연구를 진행하였다. 그리고 이 영화 내에서는 '파워'에 있어서 '선'과 '악'의 대립 구도가 존재하므로, 선과 악의 파워가 어떻게 이미지화되었는지 분석해 보았다. 슈퍼맨(Superman, 1978)은 리처드 도너(Richard Donner) 감독이 제작한 영화를 대상으로 하며, 배트맨(Batman, 1989)은 팀 버튼(Tim Burton) 감독이 제작한 영화를, 스파이더맨(Spider-man, 2002)은 샘 레이미(Sam Raimi) 감독이 제작한 영화를 그 대상으로 한다.

1. 판타지 영화 의상의 통사론적 차원 분석

1) 슈퍼맨(Superman, 1978, 리처드 도너 Richard Donner)

슈퍼맨(그림 1 좌)의 의상은 기본적으로 아래위가 연결되는 바디수트형이며 어깨부분에 망토가 달려있다. 몸통부분은 파란색으로 허리에 노란 벨트를 착용하고 있고, 파란색 위에 삼각팬티의 형태를 한 빨간색의 앞보호대를 덧입고 있으며, 빨간 색의 부츠를 신고 있다. 이 색채대비는 슈퍼맨을 강조시켜주고 어디에서나 눈에 띄도록 만든다. 가슴과 등의 망토 부분에는 역삼각형 안에 's'라고 쓰여진 마크가 부착되어 있는데, 슈퍼맨이 등장할 때 이 마크로 시선이 집중된다. 그리고 그 마크의 역삼각형은 가슴의 중앙에 위치하여 몸통을 더욱 역삼각형의 형태로 보이도록 착시효과를 일으켜 어깨가 더욱 넓어보이게 하여 건장한 신체를 더욱 강조시킨다. 재질은 신축성이 뛰어난 스판덱스로 보이며 광택은 없다.

렉스 루터(그림 1 우)는 피크 칼라에 더블 브레스트 버튼의 수트를 입고나온다. 상의는 회색에 검정 체크무늬이며, 하의는 검정색, 셔츠는 노란색이다. 목에는 흰 스카프에 검정 물방울무늬가 찍힌 스카프를 하였고 가슴에는 노란 코사지를 하여서 노란 셔츠와 반복적인 색을 보였다.

〈그림 1〉 슈퍼맨(좌)과 렉스루터(우)[33]

2) 배트맨(Batman, 1989, 팀 버튼 Tim Burton 감독)

배트맨(그림 2 좌)은 전체적으로 검정색이며 허리벨트와 가슴의 마크에만 노랑을 첨가한다. 박쥐의 귀 모양이 달린 가면을 쓰고 있으며, 어깨에서부터 박쥐 날개모양의 망토를 걸치고 있다. 몸 전체에 피트되는 고무재질의 근육모양으로 주조된 갑옷과 같은 것을 입고 있다. 가슴의 중앙에는 타원형 안에 노란바탕에 검정 색으로 박쥐문양이 새겨져 있다. 장갑과 부츠를 신고 있으며 허리벨트에는 그를 초인으로 만들어주는 각종 무기들이 장착되어있다. 의상은 전체적으로 좌우대칭의 구도를 갖는다.

조우커(그림 2 우)는 보라색 중절모를 쓰고 피크 칼라에 더블브레스트버튼의 보라색모직 롱코트를 입고 주황색 실크 블라우스에 녹색 숄칼라 더블브레스트버튼의 조끼를 입고 있으며 녹색과 보라색의 체크

무늬 바지를 입고 있다. 녹색 실크에 물방울무늬가 있는 리본타이를 하고 있으며 같은 재질의 행커칩을 가슴에 꽂고 있다. 핑크계열의 코사지도 가슴에 달고 있다. 보라색 장갑을 끼고 있으며, 보라색 구두를 신고 있다. 얼굴은 흰색이며 웃는 형상으로 고정되어 있고 입술은 빨간색이다. 머리는 초록색으로 반 대머리형이다.

〈그림 2〉 배트맨(좌)과 조우커(우)[34]

3) 스파이더맨(Spiderman, 2002, 샘 레이미 Sam Raimi 감독)

스파이더맨(그림 3 위)은 슈퍼맨과 같이 빨강과 파랑색의 조합으로 되어 있으며 스판덱스 재질의 온몸에 밀착되는 바디수트이다. 빨간 부분은 거미줄무늬가 검정색으로 머리를 정점으로 방사형으로 새겨져 있다. 머리부분은 거미의 눈모양처럼 앞을 볼 수 있는 부분을 만들어놓았으며, 반사경으로 되어 있다. 상체의 앞에는 빨간색으로, 뒤에는 파란색으로 거미모양이 새겨져 있다. 빨간 부분은 머리에서 시작하여 양팔의 위쪽과 상반신의 중간부분으로 내려와 허리벨트모양으로 끝나고 있으며 부츠에서 다시 반복된다. 그 외의 부분은 파랑색이다. 의상은 전체적으로 좌우대칭의 구도를 갖는다.

그린 고블린(그림 3 아래)은 녹색의 바디수트를 하고 있으며, 마치 로봇과 같은 형상을 하고 있고, 재질도 섬유로 된 원단이 아닌, 고체로 이루어져 있어 몸에 피트되기 위해 많은 세부조각들을 가지고 있다. 머리의 헬멧의 사람의 머리모양이 아닌, 앞뒤로 길쭉한 모양으로서 몸 전체의 의상의 구성과 더불어 인간이 아닌 것 같은 느낌을 준다. 부츠와 장갑을 끼고 있으며 어깨에는 둥근 판이 대어져 있어 어깨를 강조한다.

〈그림 3〉 스파이더맨 (위)과 그린고블린(아래)[35]

2. 판타지 영화 의상의 의미론적 차원 분석

1) 표현의미

① 선(善)의 파워의 표현

선의 파워를 표현한 요소들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 의상을 유니폼화하여 유니폼으로써 파워의 이미지를 표현하였다. 슈퍼영웅들은 유니폼을 착용함으로써 스스로 정의를 수호하는 자로 제약한다. 영화 속 시민들은 그 인물보다는 그 유니폼을 입은 사람

을 신뢰하게 된다. 이렇게 슈퍼영웅은 유니폼을 착용함으로써 정의 수호의 규칙을 충실히 따르는 인물임을 약속하고, 그로써 그는 슈퍼영웅으로서의 권위를 갖게 된다. 둘째, 이상적인 신체미로서 파워가 표현되었다. 즉, 바디수트를 착용하여 누드처럼 신체의 윤곽을 모두 드러내보였으며, 갑옷에 드러난 근육무늬는 이상적인 신체를 표현하였다. 또한 모든 의상은 좌우대칭 안정적 구도를 취하여, 안정적인 파워를 보여주었다. 그리고 모두 팬티 부분의 색을 다르게 하여 착용하여 이는 남근을 더욱 강조하는 효과를 주어, 힘의 상징으로 표현되었다. 셋째, 기능성의 확대로서 파워가 표현되었다. 바디수트를 착용하여 역동성을 극대화하였으며, 갑옷과 부츠로 신체를 보호하였다. 복잡한 장식이 없이 최소한의 디자인으로서 기능성을 높였다. 또한 배트맨의 벨트에는 무기를 부착하여 파워를 더욱 증진시켜주는 역할을 하였다. 넷째, 힘이 소속된 원천에 대한 상징화로서 파워가 표현되었다. 배트맨과 스파이더맨이 착용한 가면은 그들의 힘의 원천인 박쥐와 스파이더맨을 형상화한 것으로써 가면를 통해 그들의 힘의 원천을 상징하였다. 또한 그들의 가슴에 새겨진 마크도 그들의 힘의 소속을 나타내었으며, 슈퍼맨과 배트맨이 착용한 망토는 날개를 상징하여 인간으로서는 가질 수 없는 비상(飛上)의 초인적 능력을 나타냈다. 다섯째, 신체의 확장으로서 파워가 표현되었다. 즉, 망토의 착용, 어깨를 확대시키는 가슴의 마크와 구조선의 사용을 통하여 신체를 확장시킴으로써 파워를 표현하였다. 여섯째, 선의 파워를 상징하는 색의 사용으로서 선의 파워가 표현되었다. 이는 열정적이고 생명력 있는 빨강, 남성적인 파랑, 강한 힘의 검정으로 나타났다.

② 악(惡)의 파워의 표현

악의 파워를 표현한 요소들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 슈퍼영웅의 미래주의적 의상과 달리 남성 테일러드 수트를 착용함으로써 세속적인 인간의 모습을 보여주었다. 둘째, 이상적인 신체미로서 파워가 표현되었다. 이는 선과 비교하여 보다 권위적인 형태인 남성 수트로서 더 자주 나타났으며, 그 외에 바디수트에 의한 누드적 신체표현, 남근상징으로서 나타났다. 셋째, 장식적 요소의 사용으로 과시적인 파워를 표현하였다. 이는 의상의 무늬, 코사지, 장신구들로서 나타났다. 넷째, 악을 상징하는 색을 사용함으로써 악의 파워가 표현되었다. 이는 부정적, 악하고 어두운 이미지의 색의 배합을 사용함으로써 이루어졌다. 다섯째, 신체의 확장 및 변형으로서 악의 파워를 표현하였다. 이는 롱코트, 망토로 인한 신체의 확장, 신체의 일부 혹은 의상에 의한 신체의 변형으로써 이루어졌다. 여섯째, 힘의 소속의 부재로 인한 정당성 획득의 실패로써 악이 표현되었다. 힘의 원천이 되는 상징, 마크 등의 문장(紋章)이 존재하지 않음으로써 그들이 불의(不義)임을 암시해주고 있다.

선의 파워와 악의 파워는 둘 다'파워'를 표현하기 위해서 이상적인 신체미, 신체의 확장 등의 공통점을 가지고 있지만, 그 외의 부분에 있어서는 이념적으로는 대조적인 '선'과 '악'을 보여주기 위해서 서로 대비적인 표현으로 나타나고 있다.

통사론적 차원의 분석을 통한 선과 악의 파워의 표현의미를 분석한 결과는 〈표 2〉와 〈표 3〉과 같다.

2) 주제의미

형식과 표현의미를 참고로 하여 각 영화 속에서 선과 악의 파워가 갖는 의미에 대해서 살펴보도록 한다.

① 슈퍼맨

몸에 밀착되는 바디수트, 망토, 앞보호대 등을 통해 남성적인 미를 표현하였다. 슈퍼맨은 미국을 위한 영웅으로 표현되었는데, 평화와 자유를 상징하는 색이라는 블루, 레드는 성조기의 색이기도 하다. 전체적으로 힘을 가진 자로서 두려운 존재라기보다는 환영받는 영웅으로, 그의 활동적이며 강렬한 의상색채로 말미암아 배트맨과 비교적으로 낮의 영웅으로 불린다.

렉스 루터는 자기 자신에 대한 무한한 자만심과 극단적 자본주의에의 심취는 그의 정장 수트에서도 잘 드러난다. 가장 권위적인 형태인 브레스트버튼에 피크 칼라를 가진 재킷과 짙은 회색에 어울리는 노란 코사지는 그를 경계해야함을 암시적으로 나타내

〈표 2〉 통사론적 차원의 분석을 통한 선(善)의 파워의 표현의미 분석

통사론적 차원	슈퍼맨	유니폼 착용	바디수트, 좌우대칭의 안정적구도, 앞보호대	바디수트, 부츠, 장식의 최소화, 벨트, 앞보호대	'S'마크	망토	빨강과 파랑, 노랑
	배트맨	유니폼 착용	갑옷,좌우대칭의 안정적 구도	갑옷, 부츠, 벨트, 장식의 최소화, 장갑	박쥐가면, 박쥐마크, 망토	망토	검정
	스파이더맨	유니폼 착용	바디수트, 빨간부분의 연장으로써 어깨의 확대, 좌우대칭의 안정적구도	바디수트, 부츠, 장식의 최소화, 장갑	거미가면, 거미마크	빨간부분의 연장으로써 어깨의 확대	빨강과 파랑
	공통적 요소	유니폼 착용	바디수트에 의한 누드적 신체표현, 갑옷에 의한 이상적 신체표현, 좌우대칭의 안정적 구도, 남근상징	바디수트의 역동성, 갑옷, 부츠, 장갑의 신체보호, 벨트의 무기부착, 장식의 최소화	가면의 상징성, 마크의 소속성, 망토의 날개상징	망토에 의한 신체확장, 어깨의 확대	열정적이고 생명력있는 빨강, 남성적인 파랑, 강한 힘의 검정
의미론적 차원	선의 표현의미	의상의 유니폼화	이상적인 신체미	기능성의 확대	힘의 소속된 원천에 대한 상징화	신체의 확장	색의 상징성

〈표 3〉 통사론적 차원의 분석을 통한 악(惡)의 파워의 표현의미 분석

통사론적 차원	렉스 루터	피크칼라의 더블브레스트 버튼수트	피크칼라의 더블브레스트버튼수트, 넥타이	물방울무늬의 스카프, 노란 코사지	회색과 노랑, 검정		
	조우커	피크칼라의 더블브레스트 버튼수트	피크칼라의 더블브레스트버튼수트, 넥타이, 중절모	물방울무늬의 초록 타이, 행커칩, 분홍코사지, 빨간 입술	보라, 녹색, 주황	흰 얼굴색과 녹색머리, 화학약품으로인한 얼굴형태변형, 롱코트	
	그린 고블린		바디수트	헬멧	녹색	기형적인 형태의 헬멧	
	공통적 요소	권위적인 남성수트와 주류패션의 착용	권위적인남성수트, 바디수트에 의한 누드적 신체표현, 남근상징	의상의 화려한 무늬, 코사지, 장신구들	부정적, 악하고 어두운 이미지의 색의 배합 사용.	롱코트, 망토로 인한 신체확장, 신체의 일부 혹은 의상에 의한 신체의 변형	힘의 원천이 되는 상징없음.
의미론적 차원	악의 표현의미	세속적인 인간의 모습	이상적인 신체미	장식적 요소의 사용으로 과시적 파워의 표현	색의 상징성	신체의 확장 및 변형	힘의 소속의 부재로 인한 정당성 획득 실패

고 있다.

② 배트맨

배트맨의 의상은 박쥐를 모티브로 하여 전체적인 의상이 만들어졌다. 이는 박쥐의 이중성을 암시하며, 정의감과 함께 배트맨의 탄생배경과 관련하여 절망과 죽음을 상징하며 중압감·답답함 등을 동반하는 비애성[36]의 이미지를 가진 배트맨의 이중성을 보여준다. 또한 그의 인간성에 의심을 품도록 만들며, 날개를 펼쳤을때 어둠 속에서 나타나는 실루엣은 보는 이로 하여금 거대한 박쥐를 연상시켜 공포를 느끼게 한다. 박쥐와 검정색이라는 어두운 면은 시민들에게

환영받는 인물이라기보다는 두려운 존재로 비춰져, 정의의 사도보다는 범죄의 사냥꾼으로 불린다. 이는 그 배경이 되는 고담시의 전체적인 어두움, 감독의 의도에 의해서 낮이 거의 없고 밤으로만 거의 진행되는 배경에 어울리는 검정으로써 어둠에 가려져 그의 존재는 있는 듯 없는 듯 더욱 신비롭다.

배트맨에 의해 화학약품에 빠지면서 항상 스마일을 유지하는 조우커의 얼굴근육마비는 그의 해학적인 성격과 세상을 향한 조소가 담겨 있다. 서양에서 의상에는 잘 쓰지 않고, 특히나 악마적인 느낌이 가장 강한 보라, 녹색, 주황을 한 의상에 모두 사용함으로써 보색대비로 인한 강렬한 인상과 함께 누가 봐도 부정적인 이미지를 낳게 되었다. 또 이러한 색을 사용한 롱코트의 슈트 정장을 입음으로써 고돔시의 지배야욕을 드러내고 있다.

③ 스파이더맨

스파이더맨은 거미를 상징하는 의상을 통해서 거미의 활동성, 민첩성, 공격성 등의 특성을 보여주고 있다. 특히 빨강과 파랑의 대비적 색채로서 입음으로써 일반적으로 강인한 독거미와 같은 두려운 느낌보다는 매우 역동적이고 정열적으로 느껴지도록 한다.

그린 고블린은 서양인들이 외계인 혹은 죄수 등의 느낌을 가지는 색인 녹색으로 머리부터 발끝까지 덮고 있다. 탄생할 때부터 유전자적인 폭력성과 잔인함은 앞뒤로 길게 뻗은 괴물 혹은 외계인 같은 헬멧으로도 잘 표현되며, 그 표정 또한 세상을 향한 조소와 환멸로 가득 차 있다.

3) 본질적 의미

위에서 분석한 선과 악의 파워를 통해서 다음과 같은 본질적 의미를 도출해낼 수 있다.

① 미래주의적 메시아 사상

미국인들은 기본적으로 민주적이면서도 동시에 영웅을 좋아하는 기질을 갖고 있어서,[37] 헐리우드 영화들은 그들의 욕구를 충족시켜주기 위해 슈퍼영웅의 영화들을 만들어 내었다.

현대 슈퍼퍼영웅들은 신화에나 나올 법한 전지전능한 하느님과 같은 능력을 지니고 있다. 그러나 그들은 역사 속, 과거의 인물들이 아닌 미래적 인물로 표현되었다. 역동적이면서도 간편하고, 단순한 바디피트형의 편리한 소재의 의상으로 온몸을 감싸고 있으며, 신비스럽다기 보다는 외계인, 유전자 변형 등의 과학에 바탕을 둔 미래주의적 영웅임을 보여준다. 또한 슈퍼영웅들은 이전 영웅관이나 역사관('소수의 영웅들이 역사를 만든다')이 독재자들의 출현을 합리화시켜주는데 악용될 수도 있다는 점[38]을 유니폼을 통한 익명성으로서 예방한다. 슈퍼영웅들은 유니폼 속에 자신의 존재를 숨기고 활동하며, 결코 대중을 선동하지 않는 욕심없는 슈퍼영웅이 되었다. 자신의 소임을 다한 후에는 망토를 휘날리며 하늘로 날아감으로써 초월적 신의 모습을 보여준다.

상대적으로, 악당들은 세속적인 수트차림을 통해서 전지전능한 힘과는 대비되는 인간의 모습을 한, 신에 해당하는 슈퍼영웅과 대조적인 모습으로 보여주고 있다.

② 군국주의

슈퍼맨은 사회적 약자를 '법 대신 주먹'의 방식으로 구제해주는 공상적 대리경찰의 성격이 강했고, 구체적인 실행방식은 '눈에는 눈, 이에는 이'에 기초한 초인적인 폭력이었다.[39] 군복을 연상시키는 부츠와 장갑, 허리띠 등의 요소들은 그들의 군국주의적 파워를 의미하며, 이 초인적 힘을 통해 악을 제거하였다.

악당들 또한 무력을 통하여 세계를 정복하고자 하며, 매그니토나 닥터 둠의 제복에서 그들은 군국주의적 파워가 드러난다.

③ 전통적 가부장주의

절대 권력이 형성한 남성 신체에 관한 사고는 19세기에 서구 산업 사회가 신체에 사회 생물학과 현대적 의미를 부여한 것으로, 여성에 대한 남성의 정신적·육체적 힘의 우수성을 과시하고, 백인종의 우월성을 증명하고, 그들의 제국주의적 정책을 정당화하기 위해 고안된 것이었다.[40] 슈퍼영웅들은 모두 이상적 인체미를 가지고 있고, 또 그것을 바디슈트를 착용하여 누드적으로 표현함으로써 남성적 우월함을

과시하고, 연약한 여인들을 위험에서 구출해낸다. 슈퍼영웅이 사랑하는 여인들은 모두 사회에 진출한 여성들이며 이들은 항상 위험에 빠져 슈퍼영웅을 곤란하게 만드는 역할을 한다. 이 여성들을 강인한 남성성을 가진 슈퍼영웅의 보호아래 둠으로써 남성의 권위를 강화하고 여성의 사회진출을 억제하고자 하는 전통적 가부장주의를 담고 있다.

특히 악당들의 의상에 있어서도 남성의 권위적인 의상인 수트를 착용함으로써 파워의 이미지에 전통적 가부장주의의 이념을 내포시켰다.

④ 미국 제국주의

70년대 중반이후 미국의 정책은 국제경찰로서의 제국주의적 성향을 더욱 강화하면서, 제3세계 군부정권을 지원하고, 무기판매에 얽힌 콘트라추문과 더불어 '맹목적 애국주의'가 헐리우드 영상을 뒤덮는다.[41] 미국은 세계평화와 안정을 위해서는 미국이 결정적인 힘 또는 무기를 소유해야 한다는 입장을 견지하고 있다.[42] 이런 제국주의적 입장에서 미국은 모든 슈퍼영웅들을 '소유'하고 있다.

슈퍼영웅들은 미국에서 탄생한 이유도 있지만, 필연적으로 미국을 수호하는 영웅이다. 명확히 말하자면, 미국을 수호함으로써 세계의 평화를 지킨다고 일컬어진다. 슈퍼맨과 스파이더맨은 빨강과 파랑을 유니폼의 주 색으로 삼음으로써 성조기를 상징하였고, 그들은 영화 속에서 노골적으로 성조기 주변을 맴돈다. 슈퍼맨은 영화 속에서 '미국시민들과 함께 정의와 진실을 위해 싸우러 왔습니다'라고 말함으로써 미국을 위한 영웅임을 더욱 확실히 하고 있다.

의미론적 차원의 분석 결과는 〈표 4〉와 같다.

3. 판타지 영화 의상의 실용론적 차원 분석

의미론적 차원의 본질적 의미에서 밝힌 바와 같이 관객은 영웅을 원하고 있고, 자신이 곧 영웅이 되고자 한다. 즉, 흉악한 범죄인 악의 이미지보다는 세상을 구원하는 선의 파워를 원한다. 그러므로 영화 의상이 관객에 미친 영향은 악인들보다는 슈퍼영웅에

〈표 4〉 의미론적 차원의 분석 결과

의미론적 차원	표현 의미	선	의상의 유니폼화 이상적인 신체미 기능성의 확대 힘의 소속된 원천에 대한 상징화 신체의 확장 색의 상징성
		악	세속적인 인간의 모습 이상적인 신체미 장식적 요소의 사용으로 과시적 파워의 표현 색의 상징성 신체의 확장 및 변형 힘의 소속의 부재로 인한 정당성 획득 실패
	주제 의미	슈퍼맨	슈퍼맨: 활동적인 낮의 영웅 렉스 루터: 자본주의적 악당
		배트맨	배트맨: 박쥐의 이중성을 가진 두려운 밤의 영웅 조우커: 인간을 벗어난 잔인성과 악마적 예술성을 가진 악당
		스파이더맨	스파이더맨: 거미의 능력을 가진 날렵한 영웅 그린 고블린: 과학으로부터 탄생한 괴물적 악당
	본질적 의미		미래주의적 메시아 사상 군국주의 전통적 가부장주의 미국 제국주의

〈표 5〉 실용론적 차원의 분석 결과

실용론적 차원	슈퍼영웅에 대한 동일화적 환상	영웅을 통한 욕망의 대리만족 영웅의 탈신비화를 통한 인간적 동일시
	파워이미지에 대한 동일화적 실행	코스프레 캐릭터 산업

대한 동일화적 환상과 파워 이미지에 대한 동일화적 실행으로서 나타나게 된다.

1) 슈퍼영웅에 대한 동일화적 환상

사람들은 절대적이고 강력한 존재에 대한 향수를 버리지 못하고 있고, 영웅들의 전기를 통해 자신도 영웅이 되는 법을 배우고 싶어한다. 그래서 '영웅심리'는 모든 인간의 본능이 된다. 그것은 영화를 통해서 대리만족되고 있다.[43] 또한 이러한 영화들에서 슈퍼영웅을 제외한 나머지 인물들은 현실속의 인물이며, 아주 사실적으로 묘사되고 있다. 슈퍼영웅의 정체에 대해 의심하는 언론과 선과 악이 공존하는 사회와 대중들, 이 모두는 우리가 겪고 있는 현실이다. 그 속에 슈퍼 영웅을 집어 넣음으로써 관객은 동일화적 현상을 일으키게 된다. 또한 오늘날의 영웅서사에서 많이 나타나는 흔히 영웅들에 대한 '탈신비화' 작업은 이를 더욱 촉진시킨다. 초능력을 가진 영웅답지 않게 사소한 일로 고민하고, 정체성을 의심하고 옳고 그름의 판별에 힘들어한다.[44] 영웅들의 이러한 인간적인 면들은 관객에게 더욱 친밀하게 다가가게 되었다.

2) 파워이미지에 대한 동일화적 실행

이러한 동일화는 일상으로 돌아간 관객의 의식과 무의식 가운데 영향을 미쳐, 슈퍼영웅에 대한 욕망을 실제적으로 발현시키게 된다. 슈퍼영웅의 의상은 그에게 유니폼화되어 나타났기 때문에 의상 자체가 슈퍼맨을 의미하게 되어 그들의 의상을 그대로 모방하는 것으로써 동일화를 실현시키게 되었다. 그 예로 청소년들의 문화인 코스프레가 있다.[45] 또한 그 의상을 그대로 입는 것이 아니라 그 의상과 인물을 이미지화하여 판매하는 캐릭터산업도 구매자에게 그 캐릭터를 통하여 자신과의 동일시를 이루고, 캐릭터가 가지고 있는 다른 세계의 가능성을 구매행위를 통하여 자신과 연계시키는 역할을 한다.[46] 이처럼 관객들은 코스프레와 캐릭터 산업을 통해 슈퍼파워 이미지를 공유하게 되었다.

실용론적 차원의 분석 결과는 〈표 5〉와 같다.

V. 결론

수요과 공급이 증가되고 있는 슈퍼영웅의 판타지 영화 속에서 영화의상은 시각적 이미지를 전담하고 있으며, 특히 슈퍼영웅의 파워는 특징적인 요소를 지니며 나타나고 있다. 이는 모리스의 미학기호학적 관점과 복식미학의 관점에 따라, 통사론적 차원은 의상의 조형요소와 조형 원리로서 분석되며, 의미론적 차원에서는 의상에 내재된 사실의미와 표현의미, 주제의미, 본질적 의미가 도출되며, 실용론적 차원에서는 의상이 관객에게 미치는 영향으로서 동일화 현상으로서 설명된다.

통사론적 차원의 분석 결과와, 이를 바탕으로 한 의미론적 차원에서의 선과 악의 표현의미를 살펴보면, 선의 파워는 의상의 유니폼화, 이상적인 신체미, 기능성의 확대, 힘이 소속된 원천에 대한 상징화, 신체의 확장, 선의 파워를 상징하는 색의 사용를 통해 표현되었다. 악의 파워는 남성 테일러드수트의 착용으로 인한 세속적인 인간의 모습, 이상적인 신체미, 장식적 요소의 사용으로 힘의 과시, 악을 상징하는 색의 사용, 신체의 확장 및 변형, 힘의 소속의 부재로 인한 정당성 획득의 실패로써 표현되었다.

이 표현의미에 따라 주제의미영역에서는 슈퍼영웅들과 악당들이 영화 속에서 배경 및 주제와 관련하여 그들의 의상이 가지는 파워이미지에 대해서 살펴보았고, 이를 종합하여 본질적 의미를 도출하였다. 본질적 의미는 첫째, 미국인들이 바라는 메시아적 사

〈표 6〉 모리스의 기호학적 관점에 의한 '슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨' 의상의 분석결과

차원		선의 파워						악의 파워					
통사론적 차원		유니폼 착용	바디수트에 의한 누드적 신체표현, 갑옷에 의한 이상적 신체표현, 좌우대칭의 안정적 구도, 남근상징	바디수트의 역동성, 갑옷, 부츠, 장갑의 신체보호, 벨트의 무기부착, 장식의 최소화	가면의 상징성, 마크의 소속성, 망토의 날개상징	망토에 의한 신체확장, 어깨의 확대	열정적이고 생명력 있는 빨강, 남성적인 파랑, 강한 힘의 검정	권위적인 남성수트와 주류패션의 착용	권위적인 남성수트, 바디수트에 의한 누드적 신체표현, 남근상징	의상의 화려한 무늬, 코사지, 장신구들	부정적, 악하고 어두운 이미지의 색의 배합 사용.	롱코트, 망토로 인한 신체확장, 신체의 일부 혹은 의상에 의한 신체의 변형	힘의 원천이 되는 상징 없음.
의미론적 차원	표현 의미	의상의 유니폼화	이상적인 신체미	기능성의 확대	힘의 소속된 원천에 대한 상징화	신체의 확장	색의 상징성	세속적인 인간의 모습	이상적인 신체미	장식적 요소의 사용으로 과시적 파워의 표현	색의 상징성	신체의 확장 및 변형	힘의 소속의 부재로 인한 정당성 획득 실패
	주제 의미	슈퍼맨: 활동적인 낮의 영웅 배트맨: 박쥐의 이중성을 가진 두려운 밤의 영웅 스파이더맨: 거미의 능력을 가진 날렵한 영웅						렉스 루터: 자본주의적 악당 조우커: 인간을 벗어난 잔인성과 악마적 예술성을 가진 악당 그린 고블린: 과학으로부터 탄생한 괴물적 악당					
	본질적 의미	미래주의적 메시아 사상, 군국주의, 전통적 가부장주의, 미국 제국주의											
실용론적 차원	슈퍼영웅에 대한 동일화적 환상	영웅을 통한 욕망의 대리만족 영웅의 탈신비화를 통한 인간적 동일시											
	파워이미지에 대한 동일화적 실행	코스프레 캐릭터 산업											

상을 보여주며 슈퍼영웅의 의상과 활동에 있어 미래주의적으로 표현되었다. 둘째, 파워로 문제를 해결하고자 하는 군국주의 사상을 담고 있다. 셋째, 남성신체미의 강조를 통하여 남성성의 우월함의 강조를 통해 전통적 가부장주의를 담고 있다. 넷째, 미국을 배경으로 하고 미국을 위한 영웅임을 드러냄으로써 미국 제국주의를 내포하고 있다.

실용론적 차원에서 분석한 결과 관객들은 영화 속 슈퍼영웅에 자신을 동일시하여 영웅을 통하여 상상 속에서만 가능했던 것들에 대한 욕망을 대리만족하였으며, 최근 영화에서 나타나는 영웅의 탈신비화 현상은 그들이 인간적임을 보임으로써 더욱 동일화가 쉽게 일어나게 되며 모방욕구가 강화되었다. 그리하여 파워이미지에 대한 동일화적 실행으로서 그들의 의상을 그대로 따라 입는 코스프레 문화와 캐릭터와 이미지를 차용하여 제품디자인에 반영하는 캐릭터 산업으로 연결되었다. 이상의 연구결과를 정리하면 〈표 6〉과 같다.

본 연구에서는 위와 같이 모리스의 기호학적 관점에 의한 판타지 영화 의상의 분석 체계를 마련하고,

이를 활용하여 '파워'가 슈퍼 영웅의 의상에 어떻게 표현되며, 어떤 의미를 내포하고 있는지에 대해 살펴보았다. 파워를 소재로 한 판타지 영화의 의상을 모리스의 기호학을 통해 분석해 보는 것은 오늘날 다원화되고 복잡하게 표현되는 영화 의상을 체계적으로 이해하는데 도움이 될 수 있으며, 나아가 판타지 영화 의상의 형태와 이미지 표현에 대한 방법 및 판타지 영화 의상의 유용한 가치 평가 기준을 제시해 줄 수 있을 것이다. 또한 본 연구는 판타지 영화라는 장르의 특성 속에서 인간의 상상의 이미지에 대한 분석을 기호학적인 관점에서 처음 시도해본 것이다. 영화의상에 대한 분석방법 혹은 체계가 확립되지 않은 상황에서 기호학을 활용한 이 분석구조는 큰 의미가 있다 할 것이다.

그러나 이 분석체계가 영화의상의 것으로 자리잡기 위해서는 이를 활용하여 판타지 영화 의상 외에도 영화의상 전반으로 그 영역을 넓혀가면서 다각적으로 적용할 수 있도록 충분히 검토하는 연구가 필요할 것이다. 특히 본 연구에서 분석대상이 된 것은 주로 판타지 영화 속에서 슈퍼영웅의 유니폼에 대해서였으므로 통사론적 차원과 의미론적 차원을 중심으로 분석하였기 때문에, 실용론적 차원의 분석체계가 크게 활용되지 못한 점이 있다. 이 점에 유의하여 기호학과 영화의상의 접목은 지속적으로 연구되어야 할 것이다.

참고문헌

1) 정유라 (1997). 한국 만화영화 텍스트 연구: 폭력양성 매커니즘을 중심으로. 만화애니메이션연구, 1, p. 39.
2) 박주현 (1999). 공상과학영화에 나타난 복식 이미지. 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 7.
3) 김치수 외 (1998). 현대기호학의 발전. 서울: 서울대학교 출판부, p. 86.
4) 박철홍 (1996). 대중예술로서 만화의 성격과 기능에 관한 연구. 부산대 대학원 석사학위논문, p. 38.
5) 박성학 편저 (2001). 세계영화문화사전. 서울: 집문당, pp. 883-886.
6) Eco, U., Apocalittici e integrati, 조형준 역 (1994). 대중의 영웅. 서울: 새물결, p. 64.
7) 백준기 (1999). 만화미학탐문: 만화 텍스트의 기호적 구축을 위하여. 만화애니메이션연구, 3, 1999, p. 216.
8) Gresh, Lois H. & Weinberg, Robert E., The Science of Superheroes, 이한음 역 (2004). 슈퍼영웅의 과학. 서울: 한승, pp. 5-13.
9) 김기홍 (2005). 만화로 보는 미국. 서울: 살림, p. 43.
10) 위의 책, p. 48.
11) 위의 책, pp. 81-86.
12) Eco, U., 앞의 책, p. 64.
13) 김미성 (1999). 영화의상이 1990년대 패션에 미친 영향: 1960년대~1990년대를 중심으로. 전남대학교 대학원 석사학위논문, p. 53.
14) 박주현. 앞의 책, p. 17.
15) Gresh, Lois H. & Weinberg, Robert E., 앞의 책, pp. 33-37.
16) 김민자 (1998). 20세기 패션에 나타난 모더니즘과 포스트모더니즘 연구II, 반미학과 열린패션을 중심으로. 복식, 38, p. 9.
17) 소두영 (1993). 기호학. 서울: 인간사랑, p. 55.
18) 서승미 (2005). 현대 예술의상에 표현된 조형성의 텍스트 분석. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, pp. 49-50.
19) 서정철 (1998). 기호에서 텍스트로. 서울: 민음사, p. 150.
20) 소두영. 앞의 책, pp. 57-58.
21) 김치수 외. 앞의 책, p. 69.
22) Nadin, Mihai & Zakia, Richard D. (1994). *Creation Effective Advertising Using Semiotics*, N.Y.: The Consultant Press, p. 8.
23) 김민자 (2004). *op. cit.*, pp. 22-28.
24) Lamb, Jane M. & Kallal, M. Jo (1992). A Conceptual Framework for Apparel Design. *Clothing and Textiles Research Journal, 10*(2), pp. 42-47.
25) 서승미. 앞의 책, p. 71.
26) 김민자 (2004). 앞의 책, p. 89.
27) 김민자 (2004). 앞의 책, p. 90.
28) Kaemmerling, Ekkehard edt., Ikonographi und Ikonologie: Theorien, Entwickung, Probleme, 이한순 외 역 (1997). 도상학과 도상해석학: 이론, 전개, 문제점. 서울: 사계절, p. 143.
29) 김민자 (2004). 앞의 책, p. 91.
30) 김민자 (2004). 앞의 책, p. 92.
31) 서정남 (2005). 영화 텍스트와 그 수용자로서의 관객 간의 역학관계. 프랑스학연구, 28, p. 352.
32) 위의 책, pp. 353-354.
33) 영화 〈슈퍼맨〉 1978 중.
34) 영화 〈배트맨〉 1989 중.
35) 자료검색일: 2007.10.1, 자료출처 www.naver.com.
36) 문혜정 (1998). 서양복식에 나타난 검정색의 이미지: 르네상스 시대부터 19세기 말까지를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 26.
37) 김성곤 (1997). 김성곤 교수의 헐리웃 20세기 문화의 거울. 서울: 웅진출판, pp. 40-41.
38) 위의 책, p. 43.
39) 김기홍. 앞의 책, pp. 45~47.
40) 이민선 (2003). 권력과 남성 패션에 표현된 미적 이미지. 복식문화연구, 11(2), p. 181.
41) 정재형 (1994). 영화산업의 자본주의적 생산양식과 국

가이데올로기. 영화학보, 5(1), p. 12.
42) 김시무 (1998. 8). 미국 오락영화 속의 이데올로기적 쾌락. 공연과 리뷰, 18, p. 60.
43) 김성곤. 앞의 책, pp. 50-51.
44) 김성곤. 앞의 책, pp. 82-85.
45) 서정남. 앞의 책, p. 354.
46) 마이다스 동아일보, '한국속 일본문화'. 1997.3.