

## S-F 영화속에 표현된 미래패션의 Image에 관한 연구

\*배재대학교 의류학부 교수

\*\*배재대학교 의류학부

이 은 영\* · 나 은 강\*\*

### 목 차

- I. 서 론
- II. SF 영화의 배경
  - 1. 개 념
  - 2. SF 영화의 전개
    - 1)1950년대(초창기), 2)1960년대(우주비행 실현)
    - 3)1970-80년대(테크놀로지시대), 4)1990년대 (밀레니엄시대)
- III. SF 영화와 의상 분석
  - 1. 스타워즈 시리즈
  - 2. 스타워즈 에피소드 1
  - 3. 제5원소
  - 4. 너바나
- IV. SF 영화속에 표현된 미래패션 이미지
  - 1. fashion TREND에 나타난 미래 이미지
  - 2. 영화속에 압축된 미래패션이미지
    - 1) 기하적 표현, 2) 사이버룩 표현
- V. 결 론
- 참고문헌

## I. 서론

오늘날 산업과 사회가 고밀도화된 규격화 속에서 일기 시작한 첨단 과학기술은 새로운 커뮤니케이션 시대를 맞이하고 있다. 우주개발에 성공한 1960년대를 계기로 첨단 기술의 분야는 스페이스 패션을, 1970년대를 이어 1980년대에 반도체의 발전으로 컴퓨터 시대가 대중화 되기 시작했고 위성통신수단, 광섬유케이블의 도래는 패션에도 끝없이 발전하게 했고 미래를 지배할 신소재, 색상, 스타일에도 변화를 가져오게 했다. '80년대 중반이후제 2의 컴퓨터의 비약적 발전은 사이버 스페이스(Cyber Space), 사이버펑크(Cyber Punk), 테크노-사이버(Techno-Syber) 등의 신조어를 등장시켰고, 컴퓨터 신문화를 만들었으며, 현실생활 속에 새로운 체험의 공간을 만들어 냈다. 사이버 스페이스는 시간과 공간의 제약을 받지 않는 것이 특징이며 가상 현실을 형성해 낸다(조은주, 1999)

2000년대를 맞이하는 현재 소득수준의 향상으로 생존 차원의 필수적 소비보다는 점차 교양, 오락, 외식, 문화 등에 대한 선택적 소비의 비중이 증가하는 한편 물질적 풍요보다는 정신적 충족감을 추구하는 소비패턴의 질적 고도화가 이루어지고 있으며 섬유의 경우에도 과거와는 달리 다양하고 수준 높은 소비패턴의 변화가 두드러지게 나타나고 있다(월간섬유, 1999/1). 그 결과, 우리는 야간 작업시 반사소재 진가를 발휘한다는 3M스카치 라이트는 기능, 패션성으로 세계를 제패(한국섬유신문, 99/1/18) 하였고 천연 스웨이드 유사편물인 "샹그라"가 개발(월간섬유, 1998/8)되었고 장수를 지켜준다는 건강섬유(월간섬유, 1996/5), 전자파 차단 기능성 양복시판(패션마케팅, 1998/5), 환경적 측면에서도 월등한 TENCEL 섬유(월간섬유, 1999/1)에 이르기 까지 신소재를 이용한 새로운 기술은 우리의 첨단과학에서 미래의 패션을 지배할 첨단 과학의 중요한 기틀이다.

과학의 발전은 연속적, 반복적으로 인간의 생활에 광활하게 내포 되고 있다. 20세기의 정보매체의 산업의 발전을 논하는데 있어서 빼 놓을 수 없는 산업이 영화산업이다. 첨단 제작기법과 막대한 자금을 투자하는 할리우드 영화계는 그들의 영화로 세계의 대중문화를 선도하고 있는 것이다(김창현, 전범수역, 1996). 과학의 발전은 공상 과학 소설을 과학적 사실로 변화 시킴으로써 공상과학 장르의 위치를 부각시켰다(조규화역, 1993). 공상 과학 영화(Science Fiction Movie)는 갱스터, 뮤지컬, 서부극 등이 모두 1930년대 부터 흥행의 날개를 활짝 펼친 것에 비해 SF는 비록 1902년 조르주 멜리에스 감독의 <달나라 여행 A Trip to The Moon>이 영화사에 센세이션을 불러 일으켰지만 흥행계에서 전성기를 맞은 것은 1950년대 들어서였다. 이 장르의 영화는 관객들에게 새로운 시대가 도래하고 있음을 실감나게 해주는 촉매제 역할을 했다(이경기, 1998).

영화는 실제적인 장에서 이루어지는 환상이다. 이 환상 창조에 큰 몫을 담당하고 있는 것이 영화 속의 의상, 시간과 공간을 자유로이 넘나들게 하는데 가장 눈에 보이는 역할을 하는 배우들의 의상은 움직이는 세트이며 훌륭한 타임머신이기도 하다(이

속회, 1996).

본 연구는 SF영화속에 표현된 미래패션의 Image를 분석하는 것으로서 현대 패션 트렌드를 통해서 본 미래패션의 이미지와 영화속에서의 미래패션 image를 문헌조사 및 영화관련 서적, video의 영상화면을 capture 하여 조사할 것이다.

연구 방법은 문헌조사와 사진 자료는 각종 국내외 패션잡지와 복식관련문헌, 영화 관련 서적을 이용하여 발췌하고 영화의상의 사진은 video의 영상을 정지화면으로 캡춰(Capture) 하여 print할 것이다.

## II. SF영화의 배경

### 1. SF영화의 개념

공상 과학 영화란(Science fiction film) 난해한 용어는 정확한 정의를 필요로 한다.

기본적으로 그것은 전설이 아닌 인류의 업적에 좌우되는 일종의 환상으로 과학적 상상이나 가능성이나 고찰을 시각화 시킨 이야기 이다(이용관역, 1993).

과학적 소재와 공상적 줄거리 구성, 그리고 선과 악의 대립을 통한 정의의 승리, 즉 권선징악의 주제를 특징으로 하는 영화의 한 장르. 영화 용어 해설집에서는 “SF영화는 일반적으로 이야기의 설정은 미래시간의 동화적인 내용이고, 따라서 첨단과학과 고도의 특수 효과를 이용하여 상상적인 설비와 현란한 전시효과가 자극적인 호기심을 불러 일으킨다.” 고 정의 했고 이용관은 SF영화를 “인간의 마음 속에만 존재하는 세계를 표현하기 위해 수 많은 기술적인 수단을 이용한, 영화의 가장 위대한 창작품 중의 하나라고 할 수 있다.” 라고 했다. SF영화의 가장 큰 특징은 첨단과학과 기술적 수단을 이용한 영상 이미지라는 점이다. SF영화는 영상속에서 재현된 이미지를 과학과 예술로 표현한것이라 해도 과언이 아닐 것이다. 영상속에서 쾌감과 이성을 잃기도 하며 정서적, 심리적으로도 현실적 사실감을 체험해 줌으로써 감동을 주는 영화라 할 수 있다.

### 2. SF영화의 전개

SF의 역사는 장르에 고유한 관습(convention)의 축적. 발전보다는 다른 장르의 끊임없는 접합으로 특징지워진다(조은주, 1999).

본장에서는 1950년대 이후의 SF영화의 대표적 작품들을 중심으로 살펴보고자 한다.

#### 1) 1950년대 초창기의 대표적 SF영화

1950년 이전에 만들어진 몇 안되는 SF영화들은 인간성을 파괴 할 과학-악마로서의 초점을 맞추었다. 가장 유명한 것은 미래주의적 도시로 유명한 프리츠 랑의 '메트로폴리스 Metropolis' 였다(이영기역, 1997).

Metropolice는 SF영화가 오락의 차원을 넘어서서 문명 비판의 메시지를 담을 수 있음을 증명한, 작가의 양심과 예술성의 추구를 표방한 작품이다(김진우 1995).

## 2) 1960년대 우주비행 실현의 대표적 SF영화

1960년대 우주비행이 실현되면서 1960년대 후반에 모든 공상과학 영화의 '아버지'라 일컬어지는 스탠리 큐브릭의 작품이 등장했다.

오늘날 모든 SF영화는 <2001년 : 스페이스 오디세이>의 영향권에서 벗어나지 못하고 있다. 우주선과 우주공간, 스타게이트의 이미지 같은 독창적인 세트 디자인과 막스 오펜스에 비견될 만한 카메라 움직임, 그리고 무엇보다도 철학적인 주제에 이르기까지 이 '우주의 대 서사시'는 이제 신화가 되었다(안병섭외, 1996).

## 3) 테크놀로지 시대의 대표적 SF영화 (1970-80년대)

70년대 이후 비약적으로 발전한 컴퓨터의 활용에 의한 특수 효과가 등장하면서 테크놀로지로서의 SF영화 시대가 열렸다. 큐브릭의 기념비적 작품 <스페이스 오디세이>에 필적할 만한 단 하나의 공상 과학 영화는 은하계 우주를 배경으로 한 흥미로운 이야기를 정교하고 환상적으로 촬영한 조지 루카스의 영화 <스타워즈>(1977) 밖에 없다. 만화나 다른 공상과학 영화에서도 발견되는 고대의 종교 의식적 무용담을 바탕으로 재미와 활기를 불어 넣었다(이용관외, 1993). SF를 다시 메이저 장르로 복귀시킨 <스타워즈>시리즈는 1977년에 시작됐다. 이벤트 영화의 효시로 불리면서 테크놀러지와 영화의 멋진 하모니를 엮어냈던 전편에 뒤이어 <스타워즈:제국의역습>(1980), <스타워즈:제다이의귀환>(1983) 시리즈를 발표하면서 할리우드에 블록버스터 시대를 연 이 작품에 새로운 관객들은 열광적 소비로 답했다(BAZAR, 1999/5).

1979년에 만들어진 리들리 스콧의 <에일리언 Alien>처럼 야비함의 흔적이 사라진 것은 아니다. 테크놀로지와 외계인은 이제 똑같이 공포감을 주는 존재이다. 어쩌면 이 영화와 두 속편이 보여주다시피 그것은 하나인지도 모른다(이영기, 1997).

1980년대 SF영화의 대표작은 블레이드 런너(Blade runner)를 들 수 있다.

블레이드 런너는 고다르의 <알파빌> (65), 제임스 카메론의 <터미네이터> (84)등에 비교되는 SF와 필름드와르의 '합성' 장르영화. 리들리 스콧은 특수효과보다는 조명과 세트의 미술로 21세기의 미래도시 로스엔젤레스를 '악몽'처럼 그려내었다. 80년대 영화중 최고의 시각효과를 경험할 수 있는 작품으로 공인 된다(구회영, 1991).

팀 버튼(Tim Botton)의 Batman은 음산한 중세적 분위기의 도시배경과 더불어 할리우드식 포스트모더니즘이다. 선과 악의 대립이 영상으로 보여줬던 시대와는 달리 새로운 의미로 클래식하게 재창조하였다.

## 4) 1990년대 밀레니엄 시대에 민접한 대표적 SF영화

1990년대 SF영화의 '제5원소'는 23세기 뉴욕을 배경으로 만화적 상상력과 스펙터클한 영상미, 서정적인 분위기의 음악 등은 독특한 점에서 리들리 스콧 감독의「서기 2019 : 블레이드러너」를 연상케 하는 영상미 구축에 즐거움을 더해준다. 1997년의 칸느영화 제 공식경쟁부문에서 관객과 비평가들의 열광을 받은 '너바나'는 머지않은 미래를 배경으로 미래 문명의 각종 코드들을 조합해 놓고 있다.

또한 가장 최근에 개봉된 '스타워즈 에피소드 I'은 새로운 스타 워즈 시리즈의 귀환

에 대한 기대감 속에서 새로운 타입의 캐릭터와 스토리 라인, 발빠른 특수효과 시도로 영화사의 새장을 열면서 <스타워즈> 시리즈는 '미래세계의 영웅담'을 재료로 해, 끊임 없이 사람들의 입에 오르내리는 '세대별 신화'로 자리 잡았다(BAZAR, 1999/5).

### III. SF영화와 의상 분석

#### 1. 스타워즈

스타워즈「Star Wars」시리즈는 1977년 첫선을 보인 영화이다.

이영화는 우주를 무대로 선과 악의 복마전을 펼쳐 주었는데 특히 '당신 안에 힘이 있다'는 신비주의적인 정신력을 심어 주면서 주인공이 악당을 물리치는 과정을 보여주었다. (이경기, 1998).

스타워즈가 첫 걸음을 내딛었을때의 이야기. 호러, 포르노와 함께 B급 영화 시장에서 싸구려 장르로 불운한 시절을 보내던 SF를 다시 메이저 장르로 복귀시킨<스타워즈>시리즈는 1977년에 시작됐다. 이벤트 영화의 효시로 불리면서 테크놀러지와 영화의 멋진 하모니를 엮어 냈던 전편에 뒤이어 <스타워즈:제국의역습>(1980), <스타워즈:제다이의 귀환>(1983)시리즈를 발표하면서 할리우드에 블록버스터 시대를 연 이 작품에 새로운 봄이 일어나기 시작했다. 영화의상은 I, II편은 John Mollo가, III편에서는 Aggie Guerard, Rodgers Nilo, Rodis Jamerog가 담당했다.

끊임없는 선악대결을 보여주는 SF의상으로 위압적모습과 공화군의 자유로움과 정의적 모습이 표현되고 있다. '선'과 '악'의 대비로서 공화국군의 지도자 레아 공주는 '선'을, 제국의 사령관 다스베이더는 '악'을 나타낸다. '선'을 나타내는 대표적 의상으로 로마시대의 튜니카(tunica) 형태의 드레스로 롤칼라(roll collar)와 등뒤로 늘어지는 주름잡힌 케이프 형태의 후드가 달린 드레스는 양옆 귀쪽으로 단정하게 말아붙인 도우넛 형태의 머리와 함께 우아한 공주의 자태를 연출한다. 상대적으로 악을 상징하는 다스베이더의 의상은 강화된 플라스틱과 가죽을 사용하여 앞가슴 부분에 기계장치를 장착한 의상과 바닥길이의 망토, 방독면을 연상시키는 투구형 마스크 모두가 검은색이다(그림1). 제국군 병사들도 강화된 플라스틱으로된 인체 각 부분의 형태를 주조하여 제작한 흰색의 로봇수트(robot suit)를 착용하여 제국의 야망과 압제에 길들여진 기계와 같은 군인상을 나타내주고 있다. 제다이의 귀환에서의 의상에서의 관능적 표현은 성적 아름다움을 감각적으로 표현하는 것으로서, 성 본능의 자유로운 표현이다. 신체 노출과 속옷의 겹옷화, 자극적 소재의 사용과 비치는 소재의 사용, 가슴, 허리, 엉덩이를 통한 인체미의 강조 등 에로티시즘의 표현은 다양하다. 그림 2는 레아 공주의 관능적 표현으로 홀터네 크라인의 형태의 금속 재질의 속옷을 겹옷화시킨 브라 형태의 상의와 하의 역시 금속과 얇게 비치는 암 렉스(Arm Length)의 묘한 관능을 더하여 인체노출에 의한 관능성을 표현하고 있으며 그와 상대적으로 로봇 기술을 폭넓게 받아들여려는 미래지향의한 형태로 사람의 모습을 한 금속로봇의 모습이다. StarWars에서도 중요한 소품을 맡은 귀여운 로봇 (C-3po)의 과학문명의 발달에 따

른 첨단소재의 개발은, 영화의상으로서 테크놀로지 감각을 담은 의상을 제작하기에 부족함이 없는 여건을 제공하였다. 그림 3의 C-3po의 모습도 금속 성질과 유사한 세라믹 소재, 화학합성 소재로 비일상적인 소재를 사용하여 풍부 한 상상력과 창의력으로 다양하게 표현한 로봇수트 들이다.

## 2)스타워즈 에피소드 1

스타워즈 에피소드1은 1977년<스타워즈>때와 마찬가지로 조지 루카스 감독이 직접 메가 폰을 잡았다. 1998년 11월17일 시사회를 미국에서 개최, SF 신화의 모든 것을 뒤바꿔 놓을지 모르는 밀레니엄 귀환작<에피소드 1>에 대한 기대는 지금까지 준비해온 놀라운 상상력과 진일보한 영화 테크놀러지의 전개에 대해서 그누구도 미리 짐작할 수 없었기 때문이다. 만약 <스타워즈 에피소드 1>이 첫 번째 <스타워즈>영화였다면 커다란 시각적 발전을 이룬 영화로 많은 갈채를 받았을 것이다. 그러나 이것은 그 유명한 시리즈의 네 번째 작품이고, 사람들은 이제 그영역에 대해 알건 다 안다고 믿는다. <스타워즈 에피소드 1>은 상상력으로 가득찬 연출이 이뤄낸 놀라운 업적이다. 만약 몇몇 캐릭터가 설득력 없어 보인다면 그것은 아마도 불가피한 일일 것이다. 이 이야기는 은하계 연대기의 첫 번째 에피소드이며, 시간의 흐름에 따라 차츰 발전해 나갈 캐릭터들을 일단 설정해야 하는 부분이기 때문이다(SCREEN, 1999/6).

스타워즈 에피소드1은 시각효과와 화려함, 캐릭터의 진부함과 상상력이 이끈 디지털 서사 영화 시대로서의 SF영화로 조지 루카스 감독의 유쾌함과 장면 들이 진행될수록 '발전'으로 가득찬 영화라 할 수 있다. 조지 루카스는 새로운 효과와 아이디어들을 시도 하며, 현실의 인물과 디지털로 창조된 인물들을, 현실의 공간과 가상의 장소들을 이음매 없이 결합시킨다.

스타워즈 에피소드 1의 의상 디자인은 트리샤 비저와 이에인 매케이가 했다.

세련되면서도 다양한 종류의 옷이 필요하다. 디자이너 트리샤 비저와 이에인 매케이는 1년도 채 안되는 시간에 1천벌이 넘는 의상과 헬멧, 머리장식, 벨트 버클까지 만들어 냈다(BAZAR, 1999/5). 고풍스러우면서도 아름답기 그지 없는 의상은 일본,몽고,중국,북아프리카,유럽에 이르기 까지 다양한 시대,문화의 의상들을 특이하게 변형 시켰다. 스크립트도 없이 조지 루카스의 장면 설명만을 듣고 만들어진 의상중에서 가장 돋보이는 의상은 아미달라 여왕의 의상이라고 볼 수 있다. 영화속에서 나탈리 포트만은 12벌이 넘는 의상을 번갈아 입고 등장 한다. 이중 가장 독특한 의상은 그림 4 에서 보듯이 스케일과 실루엣이 옛중국의 궁중 의상을 연상케 하는 것으로 그녀가 왕좌에 앉아 있을때 입는 의상이다. 드레스 밑으로 작은 전구를 달아 발밑에 조아린 사람들을 눈부시게는 효과를 냈으며 빨강색과 금속의 어우러짐은 거의 환상적이다. 그림 5 역시 아미달라 여왕의 의상으로 마치 여린 노랑색과 분홍색의 꽃을 오려 붙인 듯한 의상으로 등부분에서 머리 위 까지 곡선으로 올라오는 부분은 화려하고도 단순한 액센트를 부여하고 페미니즘적인 이 미지를 준다.

스타워즈 시리즈의 백미라고 할 수 있는 전투와 우주선 디자인도 볼거리이긴 마찬가지다. 우주선 디자인은 기존의 <스타워즈> 시리즈와 가장 차별화된 대목이다. 수석

아티스트인 더그 치앙은 앞선 작품들이 둥근 원형의 아군 우주선과 블랙, 화이트, 레드 의 각진 적군 우주선으로 구분했던 것과 달리 <에피소드 1>의 우주선들은 아군과 적군의 구분이 없도록 만들었다. <에피소드 1>은 견고하면서도 사실적인 총 55개의 세트, 백과 사진을 옮겨 놓은 수준의 우주 생물의 등장, 4천개에 달하는 스케치를 통해 제작한 총, 배낭, 라이트 세이버 등의 소품, 전편을 능가하는 액션 등을 통해 새로운 창세기를 써나갈 예정이다 (BAZAR, 1999/5).

### 3) 제 5원소

「The Fifth Element」는 250년쯤 뒤의 근미래를 시제로 설정한 SF영화로서뤼크 베송(Luc Besson)이 감독한 영화이다.

컴퓨터 디지털 테크놀로지의 효과가 두드러진 결과 미래의 현실을 상상케 하는 영화이다. 제 5원소의 의상은 장 폴 골피에가 디자인 했으며 현대의 미래패션 이미지의 모습을 담고 있다. 제5원소는 피라미드의 배경에서 시작하여 300년 후의 2259년 뉴욕 도시의 미래를 실감나게 표현하였으며, 외계 행성의 휴양지 안의 우주선 속에서의 모습을 보여주고 있다. 악을 물리치고 지구는 재앙을 면하게 되는 내용이다.

제 5원소의 미래패션은 현대가 보여주는 이미지를 드러낸다고 할 수 있다. 주인공인 릴루는 지구를 재앙에서 구하기 위해 외계 행성에서 보내어진 완벽한 존재 제5원소이다. 그림 6 은 DNA의 자가분열과 합성에 의해 나체의 상태에서 폭이 넓은 테이프로 수평, 수직구조의 신체 곡선이 거의 드러나는 의상의 형태이다. 또한 그림 7 는 릴루의 두번째 의상으로 몸에 붙은 흰색 T셔츠와 폭이 넓은 가죽새쉬벨트가 달린 매끄러운 표면의 반투명 레깅스이다. 주황색의 원형 구멍이 엑센트로 돌린 변형된 콜렛형태의 주황색 의상을 덧입음으로써 미래의상을 짐작할 수 있다. 그림 8은 우주비행 여객선의 여승무원의 의상으로 스트레칭성 소재로 본딩처리된 바디 비트한 푸른색 수트와 원통형의 모자의 유니폼을 셔츠칼라의 단정함과 대조적으로 가슴까지 드러난 형태와 짧은 미니스커트의 의상으로 정리된 느낌의 제복이 정숙성과 함께 모던한 관능적인 색시함을 이중적으로 표현하고 있다. 그림 9은 파괴의 역동성에 쾌감을 느끼는 고미술 수집가의 '절대 악'의 모습이다. 머리반쪽을 투명의 플라스틱으로 감싼 머리모양과, 표면 광택 효과의 하이테크 한 소재의 의상을 착용하고 있으며 높은 차이나 칼라의 뒷목부분이 머리의 중간부분까지 솟아오른 윙칼라의 셔츠 그림과 같이 앞여밈이 속지퍼로 처리되고 몸체와 소매가 색상이 다른 주황색 상의를 착용하였다. 그림 10은 중성적 외모와 목소리의 루비의 모습이다. 우주휴양지에서 베풀어지는 기념소를 진행하는 연예인으로서 표범무늬의 바디핏트된 풀 바디 수트(full body suit)는 가슴이 깊게 파여 윙칼라를 부착시켰으며 동그란 금속 팬 넛트가 달린 목에 붙는 목걸이, 원통형의 상투를 높게 붙인 흰색 가발 등은 가느다란 목 소리에 랩을 유사하는 말솜씨의 개성의 소유자로 화사함을 표현한 의상이다.

### 4) 너바나

1992년<지중해>로 아카데미 최우수 외국어영화상을 수상하며 세계 무대에 화려하게 등장했던 가브리엘 살바토레 감독이 야심찬 기획으로 만들어낸 이영화는 머지 않은 미

래를 배경으로 미래 문명의 각종 코드들을 조합해 놓고 있다. 수없이 죽고 다시 태어나는 컴퓨터 게임 속의 주인공이 어느날 존재에 대한 자의식을 가지고 반복되는 죽음의 게임에서 일탈을 시도한다. 너바나는 컴퓨터가 주요 커뮤니케이션 수단이 된 미래 사회를 감각적이고도 화려한 영상으로 그려내고 있다. 너바나의 의상은 이탈리아 출신의 조르지오 아르마니가 미래 패션 이미지와 아르마니의 현대의상을 접목시켜 디자인 했다.

비즈니스를 위한 의복과 레저를 위한 의복 사이의 차이를 무의미하게 만드는 조르지오 아르마니의 특성답게 너바나에서의 의상은 현대의상에서도 볼 수 있는 점이 특징이다. 우선 주인공인 지미의 의상인 그림 11에서는 섬세하고 고급스러운 테일러링을 강조한 전통적인 아이템을 받아 들여 고급스러운 이미지의 무릎까지 오는 반코트 속의 흰색셔츠 위에 캐주얼한 니트를 착용하고 있다. 그림 12는 주인공의 컴퓨터 속의 게임할 때 착용하는 눈과 귀를 컴퓨터와 연결하여 접속하는 헤드폰으로 미래를 연상케 한다. 그 옆에 여인의 의상은 중국풍의 자수느낌의 패턴과 바디피트된 광택소재로 초마다 색상이 바뀌는 모습을 볼 수 있다. 그림 13에서 보듯 이 여인의 의상은 빨강색에서 몇 초 안되어 그림의 모습처럼 분홍색으로 바뀌는 색채의 다양성과 미래패션 소재의 특징을 엿볼 수 있으며 Neck 라인 부분에서는 약간 엮발란스 된 이미지와 금속 단추와 팔목의 금속 악세사리를 착용하고 있으며 그림 14 은 홀리 익스프레스의 마마카드로 사이버 캐릭터로 근시대의 이미지를 내포하고 있으며 또한 거러 고급스러운 아르마니풍의 의상에서부터 각국의 민속의상, 미래를 엿볼 수 있는 소재와 스페이스 패션, 사이버 패션이 다양하게 내포되어 있다.

#### IV. SF영화속에 표현된 현대의 미래패션 이미지

##### 1. 현대패션 트렌드

##### 1) 스페이스 패션(Space Fashion)

미국과 소련의 우주개발 경쟁으로 시도되었던 우주탐험의 영향을 반영한 것으로, 1961년 소련에서 우주비행에 성공을 거두었고 1969년 미국의 아폴로 11호가 달에 착륙 하여 전세계인의 관심을 우주로 집중시켰다. 오랜 인류 역사를 통하여 신비한 세계로 미화되어 왔었고 상상속에서만 가능하게 생각되어 왔던 우주세계로의 인간진출로, 사람들은 미래에 대해 보다 적극적인 태도를 갖게 되었다(채금석, 1995).

이 시기의 스페이스 패션은 주로 우주 비행사의 복장에서 힌트를 얻은 미래지향적인 모드로서 뽀뽀하고 광택있는 신소재의 사용과 기하학적인 실루엣 등 혁신적인 스타일을 시도하여 특수한 시각적 효과를 나타내었다 (채금석, 1995). 그림 15는 지오메트릭한 커팅으로 로버트를 연상케 되기 때문에 스페이스 룩의 연출의 효과가 큰 앙드레 크레주의 작품이다.

##### 2) 키네틱 패션(Kinetic Fashion)

키네틱 아트는 움직임을 의미하는 'kinesis' 라는 그리스어에 그 어원을 두고 있는



데 움직이는 예술이라는 의미로 사용되는 키네틱아트의 영향이 직접 복식에 반영되어 나타난 움직임의 표현경향이 키네틱패션이다(김정애, 1995). 소재의 선택에 있어서 모드계의 혁신을 일으킨 파코라반(Paco Rabanne)은 이 분야의 선구자이며, 키네틱 패션은 그로부터 시작 되었다. 그림 16은 파코라반의 작품으로 팬넬과 체인을 엮어 만든 테크닉의 구사로 90년대의 일부 젊은 디자이너들에 의해 계승되고 있다. 그림 17은 99년 S/S로 최근의 키네틱 패션을 선보인 GAULTIER PARIS 작품으로 신체의 중앙부분이 금속의 원이 목라인에 이어서 발끝 까지 내려오는 획기적인 디자인으로 하드와 양 사이드는 소재의 조화로 미래이미지를 부각하고 있다.

### 3)사이버 패션(Cyber Fashion)

#### a.사이버 펑크 (Cyber Punk)

사이버 펑크 패션은 20세기 후반의 과학이 낳은 새로운 현상으로, 첨단과학시대의 컴퓨터 세대로 PC통신을 통한 정보교환과 커뮤니케이션에 심취해 있는 젊은이들이 표현하는 특수한 패션현상이다(서영숙외, 1998). 사이버 펑크 패션은 각지고 구조적 인 커팅과 점퍼스타일, 패딩된 파카, 메탈피니싱(metal finishing)등의 다양한 디테일이 적용된 스타일을 보여준다. 신세대들이 기존질서에 대한 저항감, 도전적이미지를 의상과 메이크업에서 표현한다. 그림 18은 구조적인 프린트와 머리스타일, 썸 글라에 이르기 까지 현란한 사이버 펑크이미지를 연상시킨다.

#### b.사이버 스페이스 (Cyber space)

사이버 스페이스 패션은 '60년대의 스페이스 패션이 '90년대의 현대적 감각으로 전개된 미래지향적 이미지의 패션이다. 하이테크한 소재와 사이버이미지를 정리된 감각으로 우주적 관념을 표현하거나 첨단과학의 반영물로서 의상의 새로운 조형미를 보여준다. 그림 19의 지아니 베르사체(Gianni Versace)는 1988년 은하계를 연상케 하는 섬유와 우주행성을 연상시키는 형태의 드레스를 선보였고 96년 S/S에서는 금속의 크리스탈 비즈와 보석의 광채를 연상케하는 광채로 영롱한 빛을 환상적분위기로 표현하기도 하였다. 그림 20의 Thierry Mugler의 작품은 광택감이 있는 글리터 소재를 하이테크 색시에 활용하여 뛰어난 효과를 보고 있으며 그림 21의 티에르 뮈글러의 작품은 과장된 여성의 관능미를 상상의 세계를 현실로 만들어내는 조각 조각난 듯보이지만 실은 투명한 실에 의해 연결되어 있는 미래지향적인 신소재의 옷과 라텍(고무) 소재등의 미래적인 디자인으로 미래의상을 창조하고 있다.

### 2) trend에 나타난 미래패션의 특성

#### 1) 공간 핏트 이미지

몸을 억압하는 콜셋은 여성의 모든 곡선을 과장하기 위해 디자인 됐다. 지난 19세기 초 짧은 기간을 제외하고, 줄라맨 콜셋은 수백년동안 착용되었고 유행하는 몸매를 얻는데 기본 요건으로 간주 되었다(정현숙외, 1996). SF 영화속에서의 표현방법에 있어서 여성들의 관능적인 모습을 콜셋이미지로 많이 나타내었다. 콜셋뿐 아니라 속내의 의 이미지로도 겉옷으로 표현되었고 현재에서도 미래패션 이미지로 표현이 많아졌다.

그림 22는 콜셋 이미지의 관능적 형태의 메탈 로봇수트(Metal Robot Suit)로 공

상 과학적인 의상을 표현하였다.

#### 2) 공간 확장 이미지 콜셋

콜셋의 확장 공간 이미지는 유방을 떠받치고 허리를 가늘게 보이도록 18세기에서도 옷감사이에 고래 수염이나 등나무 줄기를 넣고 촘촘하게 누빈 것이 대부분으로 앞중 심선과 뒷중 심선에 뼈와 같은 바스크(busk)를 넣고 콜셋의 아랫도리는 일정한 간격으로 짜어진 것처럼 탭(tab)형태로 되어 있어서 엉덩이의 곡선에 자연스럽게 맞도록 구성되어 있다(신상옥, 1988).

그림 23은 티에르 뮈글리의 일상성이 배재된 공간 확장의 지오메트릭한 드레스를 연상시키고 있으며 그림 24는 고시노 준코의 바디핏트한 의상위에 플라스틱 와이어를 사용하여 건축적인 공간 확장 이미지를 보여주고 있다. 그림 25는 파코라반의 작품으로 소매부분의 공간 확장을 강조하고 있다.

#### 3) 유니섹스 이미지

‘유니섹스’는 남녀가 같은 옷을 입는 추세로부터 나온 말이다.

자신의 성을 부정하지 않고 남성 여성이 가지는 각각의 아름다움을 서로 교차시켜 새로운 감각으로 나타낸 것이다. 이는 자유로운 감성을 기초로 일정한 형이 없이 남녀가 모두 입을 수 있는 복식의 코디네이트, 가장 확실한 남녀복식의 단품을 한 외관에 코디네이트 시켜 융합함에 따른 이미지 변화, 여성복에 남성복의 요소를 도입하여 자유로운 변형에 의한 이미지 변화로 나타난다(유송옥, 1996). SF 영화속에서도 나타나듯 현재에도 전통에 구애받지 않고 자유로운 생각을 가진 젊은이들에게도 계속적으로 표현된다. 26의 Givenchy의 <블레이드 러너>의 로봇 레이첼의 90도 각도로 만들어진 어깨와 마그네틱 이미지의 허리를 조르는 코트, 아름답게 테일러링된 파워 슈트로 멋진 옷차림을 연출하고 있다.

#### 4) 부가적 이미지

##### (1) 악세사리 이미지

부가적으로 악세사리 이미지 또한 미래적이고 기능적인 실용성을 가미하고 있다. 먼저 머리부분의 악세사리를 살펴보면 그림 27에서의 PACO RAVANN의 금속성질과 유사한 세라믹 소재와 합성소재를 이용한 재질로 브라형태의 탑과 함께 미래지향적인 이미지를 표현하고 있으며 그림 28의 GIVENCHY의 단순하면서 흰색과 검정색의 색채 대비된 썬글라스와 금속의 귀걸이와 목걸이는 사이버 이미지를 보여주고 있다.

##### (2) 핸드백 이미지

핸드백은 미래지향적인 옷의 소재와 어울어져 코디되는 부분이 많은데 그림 29에서와 보는 바와 같이 은색 체인으로 이어진 사이버 이미지의 핸드백과 그림 30과 같이 비닐과 에나멜 코팅된 광택있는 매끄러운 소재로 이중 색채를 띠고 있다. 그림 31에서는 은색 재질의 버클이 차가운 이미지를 보여주고 있으며 그림 32에서의 손잡이 에 메탈 밴드가 달려 있는 구찌(Gucci)의 핸드백은 기능적이면서도 미래적인 이미지를 보여주고 있다.

### (3) 신발 이미지

신발에서는 그림 33에서 보듯이 하얀색의 단순한 수평수직선을 이용한 테잎 형태로 제5원소의 수평 수직 구조의 미래적인 이미지를 보여주며 그림 34는 우주선 모양을 하고 있는 미래적인 프라다의 샌들을 볼 수 있다.

## 2. 영화속에 표현된 미래 패션 이미지

영화속에 압축된 미래패션의 이미지는 현대 패션트렌드에 나타난 미래의 이미지와 마 찬가지로 다음과 같이 요약하였다.

### 1) 기하학적 표현

SF 영화속에 표현된 미래패션은 기하학적인 형상을 중시하는데 특징이 있다고 할 수 있다. 기하학적인 구성은 인간의 이지적인 사고체계에 의해서 합리성을 추구한다. 많은 사람들이 공감하고 그 문화를 향유할 수 있는 데에서 단순화 되어진 기하학적 형태가 가지는 미적가치와 실용적 기능은 현대패션에서 중요한 점으로 여겨진다. 스타워즈에서의 기하학적 특징으로서는 공화국의 우주 전투 비행사들의 의상에서 나타나듯이 누빈 스키복 형태의 점퍼와 슬랙스, 상의에 각종 기능성을 갖춘 기계 장치 부착들은 기능을 갖춘 비행사의 이미지의 제복이다. 제5원소에서의 그림 35는 조형적 특질을 잘 나타내는 작품으로 속지퍼의 앞여밈의 상의는 디테일이 전혀 없는 소매끝 처리와, 몸판과 양소매의 각기 다른 색채 사용으로 인한 장방형의 면분할을 시각적으로 분명하게 드러낸다. 그림 36은 릴루의 의상으로 수직과 수평을 이용하여 면구성의 규칙적이며 단순명료함을 보여주고 있으며 그림 37은 원형의 목선과 앞중심의 속지퍼 여밈으로 처리된 베스트로 흑백의 선명한 줄무늬로 인해 규칙적이며 단순 명료함을 보여주고 있다. 그림 38은 초생달 모양의 슬래시가 미묘한 효과를 부여해 주고 너바나에서 그림 39는 네크라인에서 오른쪽 가슴선까지 오는 사선분할 효과는 높이를 강조하고 동적이고 리드미컬한 이미지를 보여주고 있다.

Star Wars 에피소드 1에서의 일본, 중국, 몽고, 북아프리카, 유럽의 의상을 매치시킨 것으로서 그림 40에서와 같이 디테일로 선을 강조하고 색채대비로서 단순화된 기하학적 표현이 돋보인다.

### 2) 사이버록 표현(기계미학적)

사이버록적인 기계미학적 구성으로서는 키네틱 아트(Kinetic Art)의 한 부분으로 인체의 구조를 기계적으로 분석하여 패션에 적용한 로봇수트(Robot Suit)는 로보틱스 아트의 자가 운동을 인간과 동일시하여 응용된 것이라 할 수 있다. 로봇수트가 '60년대 이후 우주시대의 감성을 자극, '80-90년대에 이르러 여러 디자이너에 의해 변화하며 다양한 표현으로 전개 되어 왔다. 그림 41은 극도로 얇고 가벼운 탄성 소재의 바디수트 위에 고무스프레이를 직접 뿌려서 제2의 피부를 형성한 모습으로 미래세계의 환상의 세계를 표현한 형태이다.

SF 영화 의상에서 미래적 요소가 잘 표현되는 것도 색채이미지가 많은 영향을 한다. 우주와 미래에 대한 선과 악의 대립의 흰색과 검정색, 백색과 은색, 활히비치는 비닐,

래지향적인 사이버 이미지의 네온 색채와 원색적인 적색, 주황색, 황색은 강렬함과 환상적인 분위기의 색채 이미지를 표현한다. SF 영화속에 표현된 재질은 미래지향적인 SYBER 이미지로 하이테크하고 다양한 신소재를 사용하여 기능적이고 첨단적인 이미지를 표현하고 있다. 그림 42에서와 같이 플라스틱과 메탈릭 소재의 로봇형태의 의상의 재질은 기계미학적으로 표현하며 소재개념을 보여 주고 있다. 우주공간의 특성속에 인간의 활동을 가능케 하기 위한 우주복 형태의 의상은 그림 43에서와 같이 켈팅기법을 사용하고 있으며 현대에도 입을 수 있는 천연소재 부터 새틴(sateen)과 같이 광택효과의 재질, 한쪽면이 수에드 가죽처럼 보이는 두꺼운 평직 의 직물의 재킷, 탄소가 들어 있지 않는 비교적 저분자의 물질에서 얻어지는 무기섬유인 금사, 은사, 석면(asbestos), 유리섬유, 외관상으로는 섬유로 만들어지지 않았으나 본질적으로 섬유 물질을 포함한 지류, 피혁(leather), 모피(fur)등과 섬유의 모양을 전혀 지니지 않는 고무(rubber), 플라스틱도 쓰이고 있다. 우주공간의 특성과 어울려 켈팅기법을 기하학적으로 사용한 특수기능 소재이고, 장갑, 마스크, 헬멧 등은 미래적인 재질을 표현하고 있다.

## V. 결 론

새로운 밀레니엄인 21세기를 맞이하는 현재의 패션은 세기말의 '복구적인 내추럴리즘'과 미래의 테크놀러지'가 실용적인 '유틸리티'에서 극적인 합의를 통해 보여주고 있으며 오늘날 패션 비즈니스가 사이버의 세계로 침몰하게 된다면 그것은 SF영화를 만들어낸 영웅들의 옷이라는 느낌마저 든다. 이제 더 이상 SF영화는 허황된 사실이 아니며 오늘날의 공상과학은 더 나은 미래를 위해 미지의 장르를 개척해 나가고 있다(BAZAR, 1999/5). SF 영화속에서의 미래패션이미지의 형태이미지는 기하학적이고 이지적인 사고체계에 의해서 합리성을 추구하며 조형적 특질로 단순 명료함을 강조하고 있으며 기계미학적 구성으로 첨단과학 문명의 금속성질과 유사한 소재들로 로봇수트를 연상하게한다. 실험적인 옷을 두고 입을 수 있느냐 없느냐를 따지는 것은 의미가 없다. 그러한 계산을 깔고 디자이너들이 옷을 만든다면 패션의 발전을 기대하기 어려울 것이다. 21세기에는 현재를 거부하는 극단적인 아이디어가 양산될 것이고 그 모든 것이 사라져도 하나 정도는 혁명적인 결과를 낳을 것이다. 20세기 뉴욕처럼. 한편 미래의 여성들은 아무리 내추럴과 화학 섬유가함께 존재한다고 해도 고무 옷을 입지는 않을 것이다. 그것은 단지 비주열적인 것에 불과하기 때문이다. 자연 소재는 편안함과 고급스러움이라는 소재의 중요한 두 요소를 가지고있기 때문에 여전히 사랑을 받을 것이다(BAZAR, 1999/5). 마크 제이콥스는 "테크놀러지 룩은 혼란스러워 곧 유행에 뒤질 것이다. 코튼, 실크, 울은 믿을만하고 진실하기 때문에미래에도 사라지지 않을 것이다."라고 말했다. 공상과학 영화와 관련된 미래패션 이미지는 컴퓨터와 테크놀러지에 의해 20세기와는 또다른 모드를 만들어 낼 것이다. 우주를 향한 동경과 하이테크 신소재의 개발로 미래적인 패션 트렌드는 계속되겠지만 이와 반대로

SF영화속 의상에서도 엿볼 수 있듯이 인간 본성에 호소하는 내추럴리즘 적인 경향과 조화를 이뤄 테크노와 실용적 의상이미지라는 점을 알 수 있다. 극단적인 형태가 되었던 패션은 보이지 않는 콜셋의 의미로 표현하였듯이 미래의 인간은 특히 콜셋이 주는 신체의식(body conscious)으로서, 즉 패션을 통해 자신을 표출할 것이다. 미래의상은 SF 영화에서 보여주듯 긴박한 공간과 확장된 공간을 끊임없이 반추하며 새로운 소재가 뒷받침 되면서 새로운 형태의 미가 표출 될 것이다. 패션은 인체를 기본 형태로 하여 무한한 상상이 나타날 수 있고 그 유형은 입는 인간의 감성에 밀착될 것이다.

영화속에서 상상하던 유행이 실제 콜렉션에도 출현하여 영감을 제공하듯이 미래의 이미지는 끊임없이 변화하고자 하는 시도로 보여진다. 특히 SF 영화를 통해 보여진 미래 이미지의 특성을 이미지 별로 요약 분석 하였다. 미래패션은 끊임없이 변화하는 현재의 이미지인 것이다.

본 논문은 상상에 의하여 만들어진 '시간/공간-미래/외계' 대표적인 배경으로 한다는 점에서 우회적으로 역사를 다루는 텍스트 이기도 하다고 말하듯, SF영화속에 표현된 미래패션 이미지 경향과 연계해서 분석, 특성을 도출하였다.

최근의 작품들의 미래의상의 특성을 분석함에 있어서 자료의 미비로 어려움이 있었으며 미래패션의 이미지를 분석함에 있어서도 기존의 상반된 자료들로 좀더 다각도의 연구가 필요하다고 생각한다.

21세기를 맞이하여 1960년대 이후부터 새로운 밀레니엄 시대의 1999년 최근에 이르기까지의 작품들의 이미지를 살펴본 결과, 시대가 흘러도 공통되는 부분이 많았으며, 앞으로 새천년을 맞이하는 미래에는 더욱 다양한 미래패션이 끊임없이 등장할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 구회영. 1991. 영화에 대하여 알고 싶은 두세가지것들. P.165.
- 김정애. 1995. 20세기 후반에 나타난 테크노 사이버 패션에 관한 연구. 홍익대학교 석사논문.
- 김창현, 전범수역, 1996. 미디어랩. 방송문화 진흥회. P.245.
- 서영숙외. 1998. 현대인과 패션. 경북대학교 출판부.
- 신상옥. 1988. 서양복식사. 수학사.
- 이경기. 1998. 영화예술 용어사전. 다인미디어. P.31.
- 이숙희. 1996. 20세기 남성패션에 미친 미국의 영향.
- 이용관역. 1993. 미국영화사. 영화언어연구회. P.274.
- 유송옥. 1996. 복식의장학. 수학사.
- 안병섭외. 1996. 세계영화 100. 한겨레 신문사. P.181.
- 월간디자인. 1995/7.
- 월간섬유. 1996/5.
- 월간섬유. 1998/8. P.136.
- 월간섬유. 1999/1.
- 조규화역. 1993. 20세기의 양식. 수학사. P.172.
- 조은주. 1999. 20세기 후반 SF 영화속에 표현된 의상에 관한 연구. 중앙대 예술대학원 석사논문.
- 채금석. 1995. 현대복식미학. 경춘사.
- 한국섬유신문. 1999/1/18.
- 패션디자이너 199. 1995. 정은2권. P.36.
- 패션디자인 발상. 2권. P.49.
- 패션마케팅. 1998/5. P.154.
- BAZAR. 1999/6. P.204.
- BAZAR. 1999/5. P.193-195.
- BOOK. ('95-96). P.264.
- COLLECTIONS. (1989-90/SPRING&SUMMER)  
(1996/SPRING&SUMMER)  
(1998-99/AUTUMN&WINTER)  
(1999/SPRING&SUMMER)
- HAUTE COUTURE COLLECTIONS. (1995/SPRING&SUMMER)
- MEN' S COLLECTIONS. (1995/SPRING&SUMMER)
- SCREEN. 1999/6.
- VOGUE KOREA. 1998/6. P.104.

· VOGUE KOREA, 1999/1. P.98-99.

〈VIDEO〉

- STAR WARSⅢ. 1991. 리차드 말킨드.
- STAR WARS EPISODE. INTERNET CD. 1998. 조지 루카스.
- THE FIFTH ELEMENT. 1997. 록베송.
- NIRVANA. 1999. 가브리엘 살바토레.

## Abstract

\*Paichai University  
Dept. of Clothing &  
Textile Design  
Professor  
\*\*Paichai University  
Dept. of Clothing &  
Textile Design

# A Study of Future Fashion Image Showed in S · F Movie

Eun -Young, Lee\* · Eun-Kang, Na\*\*

It is supposed that the future fashion could be made by the scientist instead of fashion designer.

Because it is so intellectual and avantguard. In addition to this the practical value and a certain identity is needed in this future fashion. Especially, the intention of no acceptance of categorization could be explained through the fashion club of young people and the extremeness in the street. Paul Hedmus has insisted that Tokyo club is closely related the fashion styles depended on the western historical street fashions. Fashion is mixeded contrasted, moified, resembled, reversed and finally it includes the new meaning. Instead of distinguishable logo there are lots of messages in the fashion. There are a few thousand of young people who wear silver max metal shoes. And they craze the neon picture and advertisement implies meaning the drug.

It could be applied to the people of 90's. The difference between sex from the stone age is induced basically from the fashion and the part of discussion of sex. In this study we research the images of future fashion showed in SF Movie, Star Wars, Episode, The 5th Elements, Nirvana. Those were geometric and natural, technological expansion of space, corset fashion accessory image and geometric expression and these characteristics implied in modern fashion trend and future fashion images.

Because it is supposed to the future image of current fashion. The millenium fashion is more realistic, practical, and natural instinct realization of ideal. but it is not the unrealistic, the vague of the legendary image.

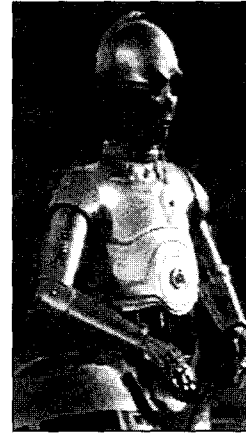




(그림1)



(그림2)



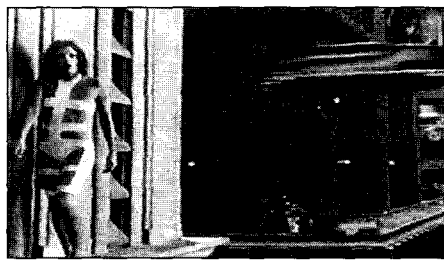
(그림3)



(그림4)



(그림5)



(그림6)



(그림7)



(그림8)



(그림9)



(그림10)



(그림11)



(그림12)



(그림13)



(그림14)

(그림15)



(그림16)



(그림17)



(그림18)



(그림19)



(그림20)



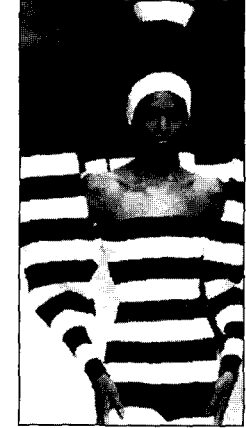
(그림21)



(그림22)



(그림23)



(그림24)



(그림25)



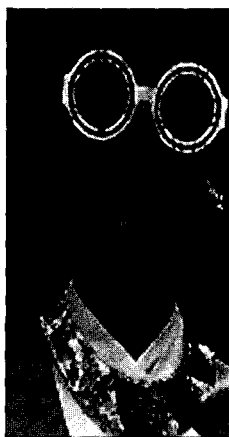
(그림26)



(그림27)



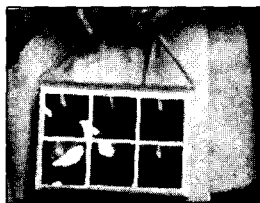
(그림28)



(그림29)



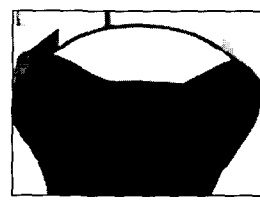
(그림30)



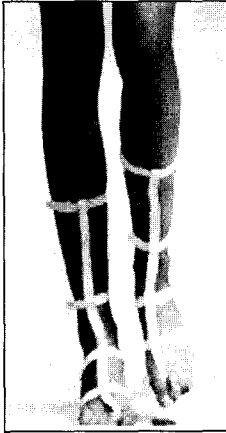
(그림31)



(그림32)



(그림33)



(그림34)



(그림35)



(그림36)



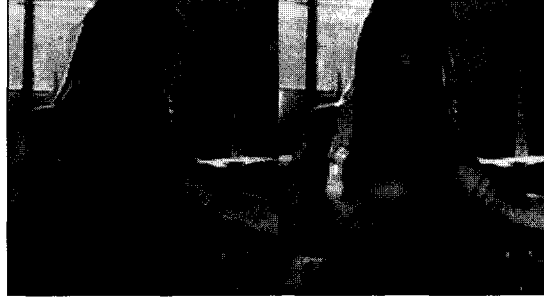
(그림37)



(그림38)



(그림39)



(그림40)



(그림41)



(그림42)



(그림43)

