

영화에 나타난 서양 여성 악의 이미지와 의상 - 마녀의 이미지를 중심으로 -

The Costume and Western Female Evil Image in Cinema - With a Focus on the Images of Witch -

김수경^{*}

Kim, Soo kyong⁺

가톨릭대학교 의류학전공 교수^{*}

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea⁺

Abstract

This study examines the theories of the processes in which the image of witches was constructed in the midst of socio-cultural changes. The goal of this study is to analyze the costumes and the characters of the movies based on such theories, and to examine how the typical images of the witches are understood in movie characters and their costumes. The result of the study follows. Traditional characteristics of witches, which appear in its formation process, include typicality, hybridization, deconstruction, destruction, exoticism, sensuality and intelligence. Similarly, the costumes of witches in movies present typicality, hybridization, destruction, sensuality, and exoticism. In the case where the character of a witch goes against the evil nature of typical witches, even when its name and role clearly present itself as one, the costume takes the most typical form of witch costumes, in order to identify it clearly as a witch. Witches exist only in human imagination. Therefore, the costumes for witches can have diverse interpretation. According to the result of the costume analysis, however, typical characteristics of witches appear on the whole.

Key Words : witch, image, cinema, character, costume

I. 서론

경이적이고 환상적인 내용의 판타지 영화는 영상기술의 발달과 함께 꾸준히 대중의 호응을 받고 있는 장르이다. 다양한 비현실적 캐릭터들이 등장하는 서양 판타지영화에서 악을 행하는 캐릭터들은 판타지 영화의 오락성을 위하여 반드시 필요하다. 여성성을 띄는 환상적인 악의 캐릭터에는 뱀파이어(Vampire), 하피(Harry) 등이 있으나 마술을 행하는 마녀가 가히 대표적이라 할 수 있다. 마녀는 영화뿐만 아니라 영화 이외의 대중문화에서도 끊임없이 등장하고 있다. 음악의 경우 에반에센스(Evanescence)와 같은 록그룹은 마녀적인 특성을 고유 이미지로 표방하기도 하였으며, 마돈나(Madonna)는 『Frozen』을 발표하면서 뮤직비디오에 마녀를 시각적 이미지로 활용하기도 하였다. 패션의 경우에도 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 2007/8년 F/W 컬렉션에 마녀를 발상으로 컬렉션을 발표하였으며, 마녀의 이미지가 모티브로 작용하는 하위문화인 고트(goth)가 트렌드에 미친 영향은 일반 여성복에 마녀를 상징하는 특성을 부여하기도 하고 있다. 또한 현대의 마녀는 음울하고 악한 이미지에만 그치지 않으면서 아동을 겨냥하거나 어른들에게 환상의 세계를 되돌아보게 하는 주요 소재로 등장하기도 하고 있다. 어린이 모바일 게임인 『꼬마마녀 프리프리』는 SKT를 통해서 2008년 게임으로 선정되기도 하였으며, 일본에서 제작된 지 18년 만인 2007년 말에 국내 개봉된 모험애니메이션인 『마녀 배달부 키키(Kiki's Delivery Service), 1989』는 가상의 존재인 마녀를 통해 현대인들의 잃어버린 어린 시절 세계를 되돌아보게 하는 역할을 하기도 하였다. 이와 같이 마녀는 현대 대중문화에서 주목받는 존재로 대두된다. 특히 영화에서는 대표적 악의 캐릭터로 악한 이미지를 가지고 주인공의 선한 이미지와 특성을 대조적으로 부각시키거나, 환상적 존재로서 영화의 줄거리를 생기 있게 만들어 주며, 판타지 영화의 흐름을 위하여 큰 비중을 차지하기도 한다.

마녀는 일반적으로 마술을 부리는 마법사로 악의 이미지를 가지고 있다. 그러나 마녀는 단순히 악한 마법사로만 끝나는 것이 아니라, 성적 매력을 지니고 남성을 유혹하는 유혹자이거나, 늙고 추하면서 이국적인 할머니, 또는 권력을 추구하거나 기괴한 욕망을 가진 괴물 등의 다양한 이미지를 가지며, 나아가 주인공을 돕는 여전사와 같은 선한 이미지를 가지기도 하는 등, 다양하면서 복합적인 이미지를 내포하고 있다. 이와 같이 마녀에 내포된 복합적인 이미지는 마녀가 가진 전형적인 특성을 토대로 하며, 마녀의 전형적인 특성은 서양 사회의 종교와 정치를 포함한 사회·문화적인 관계 속에서 유래하며 변천되고 있다. 한편 마녀 캐릭터는 영화 속에서 때로는 전형적으로 재현되기도 하지만 때로는 재해석되어 등장하며, 친근함이 가중된 최근의 경향은 마녀를 귀엽고 사랑스럽기까지 한 복합적인 이미지로 나타낸다. 따라서 영화 속 마녀 캐릭터의 이미지를 총체적인 관점에서 이해하기 위해서는 마녀가 가진 특성을 사회·문화적인 관점에서 고찰해야 할 필요성이 대두된다.

영화 캐릭터는 영화의 주제를 이해시키고 영화의 내용을 이끌어간다. 이때 영화 의상은 캐릭터의 특성을 시각적으로 재현함으로써 영화의 내용을 완성시키는 역할을 하게 되므로 영화에 나타난 캐릭터의 성공적인 재현을 위해서 영화 의상의 역할은 중요하다고 할 수 있다. 영화에 나타난 마녀 캐릭터 의상은 마녀가 갖는 전형적 이미지를 기초로 영화의 특성이나 영화 의상 디자이너의 해석이 복합적으로 작용하여 만들어진 것이다. 이와 같이 전형적이면서도 복합적인 이미지를 갖는 캐릭터의 특성이 성공적으로 영화 의상으로 재현되기 위해서는 선행적으로 마녀 캐릭터에 대한 총체적인 특성이 파악되고 그 이미지가 정립된 후 이를 토대로 마녀 캐릭터 의상의 특성이 디자인되어야 할 것이다. 따라서 영화 속 마녀 캐릭터 의상이 이러한 마녀의 이미지와 특성을 충분히 효과적으로 재현하는지 연구하는 것은 전체적인 영화 의상의 발전을 위하여 의미 있는 일이라고 사료된다.

본 연구는 서양 마녀의 이미지가 사회·문화의 변천 속에서 형성되고 정착된 과정을 이론적으로 살피고, 이를 토대로 영화 캐릭터와 의상을 분석하여 마녀의 전형적인 이미지가 영화 캐릭터와 의상에서 해석된 부분을 고

찰하고, 이를 영화 의상 디자인에 반영할 수 있는 이론 제시를 목적으로 하였다. 연구방법은 문헌연구와 함께 DVD와 인터넷 등을 이용하여 사례연구를 병행하였다. 연구범위로는 최근 디지털 영상기술이 적극 활용된 2000년 이후 개봉된 영화 중에서 마녀가 ‘명칭’이나 ‘역할’로 제시되는 미국 영화를 선정하였으며, 한국과 북미의 박스오피스를 기준으로 개봉 2주간의 흥행 순위가 10위 이내에 해당되어 대중적 호응을 얻은 영화로 한정하였다.³⁾ 연구대상으로 『그녀는 요술쟁이(Bewitched), 2005』, 『나니아 연대기 시리즈(The Chronicle of Namia 1, 2), 2005, 2008』, 『내니 맥피-우리 유모는 마법사(Nanny McPhee), 2005』, 『마법에 걸린 사랑(Enchanted), 2007』, 『반 헬싱(Van Helsing), 2004』, 『베어울프(Beowulf), 2007』, 『스타더스트(Stardust), 2007』, 『해리 포터 1(Harry Potter 1), 2001』, 『황금나침반(Golden Compass), 2007』을 선정하였다.

II. 마녀의 일반적 고찰

본 장에서는 영화에 등장하는 마녀 캐릭터를 이해하기 위하여 서양 사회 문화 속에서 마녀의 의미가 형성된 과정을 살피고 마녀의 이미지를 정의한다.

1. 마녀의 의미

마녀(witch)는 어원을 통해 고찰하면 ‘지혜 있는 자’를 의미한다. 고대 영어의 *wicca*는 남자마녀, *wicce*는 여자마녀이며, 마녀를 의미하는 *witch*는 양성이나 다 포함되는 용어나 마녀로 번역된다. 마녀와 마법사를 지칭하는 *wizard*는 중세영어 *wis*[지혜 있는]에서 유래한다. 1440년경에는 ‘지혜 있는 여자 혹은 남자’이었다가 16-17세기에는 ‘고등주술사’였으며 1825년 이후 오늘날의 마녀개념과 동일시되어 쓰이고 있다. 마술(witchcraft)은 악마숭배적인 마술이나 이교주의 마술이란 뜻으로, 유럽의 악마숭배의 일종으로 본다.⁴⁾ 현대의 마녀들은 기독교가 아닌 고대 이교(異敎, *pagan*)의 잔존의식으로 보고 있다. *pagan*이란 어수룩한 사람(*hick*)이나 시골뜨기(*bumpkin*)의 뜻을 포함하여 다원론자들을 평가절하하고 부정적으로 표현한 기독교의 사고를 반영하고 있다. 기독교는 기독교 이외의 모든 종교를 이교로 보았으며 기독교가 켈트(Celt), 튜튼(Teutons) 등의 종교와 만났을 때 이교도의 모습은 악의 개념으로 변형되고 마녀의 기원이 되었다.⁵⁾ 이와 같이 *witch*의 어원을 통해볼 때 초기의 마녀의 의미는 여성에 한정된 개념이 아니었고 지혜 있는 자로 부정적 개념이 아니었음을 알 수 있다. 부계 사회 이전의 모계사회에서 제례와 의식을 행하던 지혜 있는 자이거나 종교적 리더일 수 있었다.⁶⁾ 그러나 사회체제가 모계사회의 관점에서 부계사회의 시스템으로 변천하고 권력의 주체가 남성으로 바뀌면서 이들은 위협적인 상대자가 되었다.

2. 마녀의 기원과 형성

유럽 마녀의 기원과 형성은 북유럽의 민속 설화와 종교, 그리스·로마 사상, 히브리 사상과 기독교를 통해 이뤄졌으며 오늘날의 마녀상은 15세기 이후 마녀사냥과 함께 정착되었다.

1) 북유럽의 민속 설화와 종교

마녀의 의식에 관한 북유럽 민속 설화와 종교의 초기 관점에 의하면 마녀는 여성성, 자연성, 지성을 의미한다.

초기 모계사회의 설화체계 속에서 뱀, 화덕, 동굴, 뿔, 달 등의 상징들은 치유, 삶, 생명의 순환, 다산, 생산 등을 의미하는 긍정적 개념이었다. 예를 들어 동굴 제식에서 동굴은 자궁을 상징하며 여성성을 의미하였고, 다양한 약초 등을 다루던 관레나 제식은 자연성과 의학적 지식을 가진 지성을 의미하였다. 그러나 마녀의 동굴제식은 부계사회의 전통 속에서 마녀가 어둠의 마법을 부리는 것으로 의미가 변화하였으며 제식에 사용되던 재료, 동굴과 같은 의미들은 마녀의 부정적인 이미지를 상징하게 되었다. 환자를 화덕 속에 넣어서 고치는 초기의 의식은 화덕과 자궁을 연관하여 고려한 관점에 의하면 재생을 의미하는 것이었다. 그러나 부정적으로 인식된 마녀의 화덕 의식은 아이를 잡고 사회에 해악을 끼치는 마술로 고려되었다. 또한 마법은 밤에 남자들이 자고 있는 동안에 여자 마법사들이 행했다고 생각되었다.⁷⁾ 긍정적으로 볼 때 밤은 휴식이 이뤄지는 시간으로 치유와 연결된다. 민속 설화에 의하면 마녀는 자연의 정령으로서 마녀가 행하는 밤의 의식의 의미는 근원적인 자연력을 상징하였다.⁸⁾ 그러나 마녀가 행한다고 간주한 이러한 의식들은 밤에 마녀들이 집회를 열어 성(性)적으로 방종한 행동을 하고 사회에 해악이 되는 행위로 인식됨으로써 부정적으로 인식되었다.

또한 게르만(Germanic)족, 켈트족, 슬라브(Slavs)족의 정령들인 트롤(Troll), 엘프(Elf), 난쟁이들은 작은 악마가 되었다.⁹⁾ 악마는 심술을 부리고, 질투심을 유발하며, 병을 옮기는 못생긴 사람 형상의 악령들이었다. 마녀는 이러한 악마와 교접하며 마술을 부리는 존재로 인식되었다. 이와 같이 마녀의 의미를 이루는 중요한 요소에는 서구에서 바라본 악마의 의미가 포함되었으며, 마녀에게 기괴한 특성을 부여하고 있다.

2) 그리스·로마 신화

마녀의 기원은 그리스·로마 신화 속의 여신들에게서도 찾을 수 있다. 헤카테(Hecate), 다이아나(Diana) 여신 등은 마녀의 기원이 되는 여신들이다. 이처럼 마녀의 기원은 그리스·로마 신화에서 찾을 수 있다. 다이아나는 수렵을 즐기는 로마의 처녀여신으로, 달의 여신이기도 하며 마녀들의 여왕으로 일컬어진다 <그림 1>. 아라디아(Aradia)는 달의 여신 다이아나의 딸이다. 마녀들의 여왕인 다이아나에게서 빛과 어둠이 나왔는데 이때 빛은 남성적 원리이며 고양이와 형태인 여성의 원리가 빛과 결합하여 아라디아가 나왔다고 한다. 그녀는 마술을 행하는 교(敎)의 예언자로서 지구로 보내졌다고 하며 많은 마녀의식에서 기원의 대상이다.¹⁰⁾ 헤카테는 그리스 신화의 천상과 지상 및 지하계를 다스리는 여신으로 사전적으로 마녀를 지칭하기도 한다. <그림 2>와 같이 달·대지·지하를 의미하는 세 여신이 한 몸으로 되어 있고 이러한 헤카테의 세 개의 얼굴은 지하, 지상, 천상에 대한 권력을 상징하며 밤, 주술과도 관련되어 있다. 단테(Alighieri Dante, 1265-1321)는 헤카테의 세 얼굴에서부터 근거를 얻어 지옥의 사탄에게는 얼굴이 세 개 있다고 생각하기도 하였다.

또한 그리스·로마 신화 속에서는 특별히 부정적인 개념이 크지 않았으며 신비한 이미지를 간직했던 세이렌(Siren), 하피와 같은 요정들도 중세 기독교에 의해 마녀의 외형을 형상화하는데 기여한다. 요정인 세이렌, 하피 등은 중세에 들어와 호색이나 사치, 지상세계의 기쁨을 나타냈다. 여성의 성적 매력을 만약의 근원으로 보는 기독교 특유의 태도 때문에 오디세우스를 유혹한 세이렌의 이미지는 사치와 호색을 비롯한 성적인 악덕을 경고하기 위한 부정적인 예시였다. 재앙의 새인 하피는 중세 동물지에서 자주 언급된다. 하피는 ‘지옥’과 같이 ‘살아있는 인간에게는 허락되지 않는 세계’의 수호자로 기괴스럽게 나타나고 있다.¹¹⁾ <그림 3>은 흑사병과 같은 치명적인 전염병을 하피의 이미지로 재현하고 있는데 이러한 예는 전염병과 같은 질병을 마녀의 특성으로 간주한 사례로 볼 수 있다.

한편 악마의 외형은 그리스·로마 신화 속의 판(Pan)이나 사티로스(Satyr)에서 유래하였다. 신화 속에 등장한 판의 외형은 뿔, 발굽, 귀, 꼬리, 털이 무성한 하체를 가진 염소를 닮은 모습이다 <그림 4>. 이러한 악마의 외형

은 염소의 특징을 닮은 상상의 모습으로 나타나며 이에 따라 염소는 마녀와 함께 하는 동반자로 등장되기도 한다. 이와 같은 과정 속에서 이물교배의 기괴하고 혼성적인 이미지가 마녀의 특성으로 형성되기도 한다.

3) 히브리 사상과 기독교

원시적인 상징인 풍요와 다산을 기원하면서 행해졌던 고대 신전에서의 성적 의례 행위가 모계 사회적 전통 하에서는 신성한 의식이었던 반면에, 가부장적 도덕성을 기준으로 바라본 히브리 사상과 기독교의 관점에서는 방탕하고 충격적인 타락행위였다.¹²⁾ 바빌로니아 신화와 성서 외경에서는 신이 아담과 함께 진흙으로 만들었던 최초의 여성으로 마녀 릴리스(Lilith)⁽¹⁾¹³⁾를 언급한다. 릴리스는 자연 자체이자 고대의 모성의 신격이었으나 중세에는 수쿠부스(Succubus)라는 괴물로 화(化)한다.⁽²⁾¹⁴⁾ 그녀는 정해진 성 역할을 거부하고 달이나 마녀가 되어 악마와 결합해 아들을 낳았다. 마녀는 악마와 교접을 행하므로 세상을 타락시키는 유혹자로서 팜므 파탈(femme fatale)의 이미지를 갖는다. 이러한 이미지는 고대 여신 종교의 성적관습을 거부하고 릴리스에 대한 반작용으로 생겨난 것으로 보고 있다.¹⁵⁾ 따라서 릴리스는 19세기 서양회화에서 죽음을 불러오는 치명적인 팜므 파탈로 재현되기도 한다.¹⁶⁾ 릴리스의 딸인 릴림(Lilim)⁽³⁾¹⁷⁾은 라미아(Lamia)라는 이름으로 통하기도 하는데, 라미아는 그리스 신화에 나오는 어린아이들을 잡아먹거나 그 피를 빨아먹었다고 하는 요마(妖魔)의 이름이다. 요부나 괴물을 뜻하기도 하여 상반신은 아름다운 여인이지만 하반신은 뱀의 모습으로 묘사되기도 한다. 또한 모계적 관점의 민속종교 속에서 긍정적 특성을 상징하던 뱀 등은 부정적인 개념이 되며 적대시되는 과정에서 용과 같이 변형되고 괴기적인 괴물이 되어 마녀의 한 부분을 이룬다 <그림 5>. 나아가 마녀는 키마이라와 같이 사자나 염소의 몸에 여성의 유방을 가졌으며 용이나 뱀의 꼬리를 갖춘 동물이 혼성되어 있는 여성괴물이 된다.¹⁸⁾ 이에 따른 마녀의 이미지는 기괴하고 관능적인 이미지이다.

이와 같이 마녀는 이교도 의식을 행하고 이교의 신들을 숭배하면서 주술을 부리는 사람으로 악마와 교접하는 사악한 이미지로 정형화 되고 있다. 중세 기독교는 민속 종교를 이교화하며, 이교의 여신들을 마녀화하고, 이들을 육육에 사로잡힌 존재로 상정(想定)하며 마녀를 관능적인 특성을 가진 존재로 간주하고 있다.

4) 마녀사냥

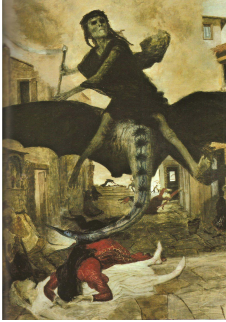

유럽에서는 중세에 이르기까지 마녀에 대해 관대하여 반사회적인 행위에 대해서만 벌을 가했다. 그러나 마녀의 개념을 형성하는데 중요한 역할을 한 마녀사냥은 십자군 원정의 실패 이후 가톨릭교회가 사회불안이나 종교적 위기를 극복하기 위하여 12세기 말의 이단적 신앙에 공격을 가하면서부터 시작되었다.¹⁹⁾ 십자군 전쟁 실패 후 사회불안과 종교적 위기가 계속되자 권력층과 교회는 관심을 다른 데로 돌리기 위해 멸절한 사람을 마녀 또는 악마의 사도로 몰아 대대적인 재판을 벌였다. 이 당시에 마녀란 그리스도 신앙을 버리고 악마와 계약을 맺어 그를 섬기는 대가로 받은 마력을 사용한다고 인식되었다.²⁰⁾ 또한 그들은 공중을 날아 마녀 집회 <그림 6>인 사바트(Sabbath)에 참석하여 악마와 교접하며 <그림 7> 몸에는 악마의 손톱자국과 같은 흔적이 있다고 여겨졌다.

-
- 1) 릴리스(Lilith): 가나안의 신화에 등장하는 여신이었으며 서아시아인들에게 숭배 받던 농경과 목축의 여신이다. 유대인들에게 아담의 첫 아내였으나 아담에 만족 못하고 도망가서 악마들과 교접하며 악마의 어머니로 불린다.
 - 2) 수쿠부스(Succubus): 인쿠부스(Incubus)는 잠자는 여인들과 성행위를 하는 악마(령)이며 수쿠부스는 그것의 여자형태로서 수면 중 정을 통하는 여자 악마, 즉 마녀이다.
 - 3) 릴림(Lilim): 승려의 생활을 위협하는 아름다운 여악마이기도 하다. 기독교신자들은 헤카테의 달이나 라미아라고 부르기도 한다.

마녀로 지칭되는 사람들은 이교도, 집시, 유대인, 흑인, 동성애자, 하층민, 가난한 사람 등으로 주변부에 해당하는 사람들이었다. 늙음을 추로 간주했던 문화 속에서 마녀로 지칭된 사람들은 말이 많거나 약초나 의학에 관한 지식을 갖고 있는 하층민 과부나 여자 노인들도 포함되었다.²¹⁾ 이러한 전통에서 마녀는 때로는 이국적이거나 검은 피부를 가지고 있었다. 또한 늙고 못생겼으며, 과부가 입는 검은 옷에 검은 모자를 쓰고 매부리코에 주름진 추한 모습이 마녀의 전형적 이미지로 정착되었다.

그러나 마녀사냥이 격심했던 시기는 기독교의 신구교(新舊敎)의 갈등이 심했던 15세기부터 17세기 말이나 18세기 초까지이다.²²⁾ 신교는 구교인 가톨릭교회보다 마녀사냥에 박차를 가하면서 마녀사냥을 신교의 세력 확장과 안정을 위한 방편으로 이용하기도 하였다. 이처럼 마녀란 주체 세력의 안정과 고착을 위한 수단으로 만들어진 결과물이기도 했다. 또 다른 측면에서 마녀는 ‘적의 타자화’란 맥락에서 이뤄지고 있다. 중세에서 근대까지 기독교도를 괴롭혔던 마녀재판을 통하여 다신주의 종교의 잔재가 악마화(惡魔化)된 것에 주목할 수 있다.²³⁾ 또한 근대에 극렬했던 마녀사냥은 신교가 가톨릭과 대항하여 세력을 정착하기 위한 하나의 수단이기도 했다. 신교

<표 1> 마녀의 이미지

 <p><그림 1> 『다이아나』 (출처: 『Myths of Greece and Rome』, 1979, p.56)</p>	 <p><그림 2> 『헤카테』 (출처: 『마녀의 문화사』, 2004, p.80)</p>	 <p><그림 3> 『혹사병』, 아크놀트 비클린, 1898 (출처: 『추의 역사』, 2008, p.278)</p>	 <p><그림 4> 『Satyr and Peasant』, 부분, Jacob, J., 1620-1621 (출처: http://commons.wikimedia.org)</p>
 <p><그림 5> 사람 얼굴을 한 바다괴물, 1698 (출처: 『추의 역사』, 2008, p.249)</p>	 <p><그림 6> 『마녀들의 집회』, 고야 (출처: 『추의 역사』, 2008, p.202)</p>	 <p><그림 7> 『머리이야기』, 작자미상, 15세기 (출처: 『추의 역사』, 2008, p.206)</p>	 <p><그림 8> 성당제단화의 악마부분, 미하엘 파허, 1435년경(출처: 『천사들의 전설 - 현대의 신화-』, 2008, p.206)</p>

는 마녀사냥의 흐름 속에서 민중들에게 악마에 대한 두려움을 불러일으키고 선을 행하도록 유도하는 것만이 아니라, 적을 만들고 적대시 할 수 있는 타자의 이미지를 이교도나 소외된 주변인들에게 투사하여 신교 자체의 세력 강화를 도모한 것이라 할 수 있다.

3. 마녀의 이미지

마녀의 형성과정을 통해 정착된 마녀에 관한 특성을 살펴보면 다음과 같다. 마녀로 지칭되던 마녀의 유형에는 주로 주변부에 해당되는 사람들이 포함되고 있다. 집시, 유대인과 같은 서구사회에서의 이교도, 흑인과 같은 이방인, 범죄자나 동성애자와 같이 일반적인 사회의 관습에서 벗어나는 계층들, 가난한 사람, 과부와 같이 혼자 사는 여자나 노파 등의 정치와 경제에서 소외된 계층들이 포함되고 있다. 특히 과부나 혼자 사는 여자들이 산과 일, 병과 약초를 다루는 의학적 경험을 기초로 생계를 이어가는 경우, 이들의 일이 좋은 결과를 내지 못했을 때 검은 마법으로 오인되기도 하였으며, 때때로 사회·정치적 필요에 따라 마법으로 간주되기도 하였다.

마녀는 또한 다음과 같은 마법 및 해악한 행동을 한다고 생각되었다. 마녀는 비밀리에 이교의 신을 섬기거나 악마를 섬기는 마녀집회를 하고, 공중을 날며, 자고 있는 사람에게 악몽을 꾸게 하고, 다양한 동물로 변신하며, 피를 빨거나 아이를 잡아가서 먹고, 전염병을 퍼지게 하는 등의 인간에게 해악한 일을 한다고 생각되었다. 또한 악마와 동침하고 악마에게 성적으로 굴종하며 성도착증후군을 보이기도 한다고 간주되었다.²⁴⁾ 악마와 동침한다는 생각은 마녀의 여성화에 기여하기도 한다.

이와 같은 행동을 한다고 간주된 마녀의 외형적 특성은 매부리코에 주름진 늙고 못생긴 노파의 모습이거나, 미녀이지만 사회와 남성을 파멸로 몰아넣는 관능적인 여자로 나타나고 있다. 비기독교도를 의미하는 이국적인 외국인의 외형도 마녀에 포함되며, 마녀에게는 특별한 표식이 있다고 간주되기도 한다. 마녀의 색상으로는 악마의 색상과 유사한 경향을 보인다. 악마의 색은 순수한 원색이 아닌 혼합된 색을 기초로 하고 있다. 악마의 색상이라 간주된 대표적 색상은 검은 색, 북유럽의 정령들에게서 유래한 녹색 <그림 8>, 지옥의 불을 의미하는 어두운 붉은 색 등이 포함되고 있다. 검정색은 어둠의 색으로 전통적으로 악마와 마녀의 색이며, 검붉은 색은 여성적이며 무의식의 색이며 어두운 이미지를 가지고 있다. 검정색에 섞인 붉은색은 어둠과 지하의 색²⁵⁾으로, 마녀에게 악마의 힘을 제공한다. 마녀의 복식에는 늙은 노인이나 과부가 주로 입는 검은 의복, 검은 모자, 이국적인 비기독교도의 복식 등과 지팡이나 빗자루 등이 포함된다. 그 외의 마녀를 의미하는 상징에는 물, 동굴, 화덕, 술, 약초, 마법, 염소나 뱀과 같은 동물, 용이나 하피와 같은 기괴스럽게 혼성된 상상의 괴물 등이 해당된다.

따라서 마녀의 외적 특성과 함께 정립되는 마녀의 이미지는 다음과 같다. 초기의 마녀의 의미에서 약초와 의학 등에 능한 지적 이미지를 유추할 수 있다. 그러나 변천과정 속에서 정립된 마녀의 이미지는 대부분 부정적인 것이며, 늙은 추한 노인의 모습에 마법을 쓰는 전형적 이미지, 동물과의 이물교배가 가능하며 괴물적인 기괴하고 혼성적 이미지, 사람을 잡아먹고 파멸시키는 파괴적 이미지, 시공간의 물리적 체계를 무시하고 자체 변신능력이 가능한 해체적 이미지, 이교도의 타자적이고 원시적인 이국적 이미지, 권력과 욕망의 관능적 이미지로 요약될 수 있다.

III. 영화에 나타난 마녀 캐릭터와 의상의 이미지

본 장에서는 연구대상으로 선정한 2000년 대 이후 대중적 호응을 얻었던 마녀가 등장하는 아홉 영화에 나타난 마녀 캐릭터와 의상의 이미지에 대해 고찰한다. 이를 위해 영화 속 마녀 캐릭터의 특성을 토대로 마녀가 갖는 이미지를 분석하고, 마녀 캐릭터의 대표적 의상사례를 통해 마녀 캐릭터 의상의 이미지를 분석한다.

1. 영화에 나타난 마녀 캐릭터의 역할과 이미지

1) 『그녀는 요술쟁이』: 이자벨

현대 도시에 살고 있는 이자벨(Isabel Bigelow)은 매사에 쉽게 이뤄지는 마법과 주문에 싫증을 느끼고 독립적이고 평범한 인간의 삶을 동경하는 미녀 마녀로 등장한다. 우연한 기회에 리메이크되는 드라마 『아내는 요술쟁이』의 마녀役に 캐스팅되면서 재기를 꿈꾸는 남자배우와의 로맨스와 갈등을 풀어나간다. 귀엽고 순진하지만 부당한 일에는 다혈질이 되어 마법을 휘두르는 마녀 캐릭터이다.

2) 『나니아 연대기』: 백색마녀

백색마녀(White Witch)는 키가 크고 아름답지만 오만하고 차가운 마녀여왕으로 욕망과 파괴와 악의 화신이다. 나니아의 세계에서 권력을 유지하고 쟁취하게 위해 온갖 사악한 행동과 기괴한 결과를 낳는 마법을 일삼으며 나니아의 세계를 파멸과 공포로 몰아넣는다. 나니아의 세계를 구원하기로 예정이었던 4명의 인간 자식들에 의해 패배하고 얼음벽에 갇히게 된다.

3) 『내니 맥피-우리유모는 마법사』: 내니 맥피

내니 맥피(Nanny McPhee)는 영국의 후기 빅토리아 시대에 런던 외각에서 생활고에 시달리는 홀아비 아빠와 살고 있는 말쑥꾸러기 일곱 아이들이 17번째 유모를 쫓아내면서 이들의 가정에 나타난 미지의 세계에서 온 신비한 힘을 가진 유모이다. 그녀는 두개의 큰 귀, 털이 나 있는 두개의 사마귀, 굵은 일자 눈썹, 두개의 감자 같은 코와 푹 튀어나온 큰 이빨을 가진 뚱뚱하고 기괴한 할머니의 외형을 가지고 있지만 아이들이 스스로 바른 길을 찾고 질서 있는 행동을 할 수 있게 도와주는 정신적 지지역할을 한다. 내니 맥피는 마법을 행하며 아이들의 행동이 올바르게 될 때마다 그녀의 기괴한 흔적들이 사라지는 자체 변신을 한다.

4) 『마법에 걸린 사랑』: 나리사

나리사(Narissa)는 현실의 미국과 애니메이션의 세계가 연결된 해체적 세상이 배경인 영화에서 왕자의 계모 여왕으로 등장하며, 디즈니 만화 『백설공주』의 계모캐릭터를 패러디한 마녀이다. 전형적 마녀의 이미지인 늙은 노파와 용으로 자체 변신을 한다. 여왕의 권력 유지를 위해 왕자의 결혼을 방해하며 용으로 변신하여 왕자와 여주인공을 파탄에 빠뜨리려고 하지만 여주인공에 의하여 죽임을 당한다. 나리사는 하수구를 통해 현실세계에 도착하는데 착한 여주인공인 지젤을 찾는 모습에서 먹이 찾는 뱀이 허를 날름거리는 표정으로 표현됨으로써 과거 마녀를 뱀과 동일시했던 서구 문화의 전통을 나타내고 있다.

5) 『반 헬싱』: 알리라, 베로나, 마리슈카의 뱀파이어 마녀

영화의 배경은 19세기 동유럽의 트랜실베이니아(Transylvania)이며 알리라(Aleera), 베로나(Verona) 마리슈카(Marishka)는 400년 만에 깨어나 트랜실베이니아를 장악하려는 거대한 음모를 꾸미는 드라큘라 백작의 뱀파이어 마녀들이다. 일부다처라는 설정으로 드라큘라 백작에게는 순종하지만, 속성은 관능적이고 사악하며 파괴적이고 피에 굶주린 탐욕스러운 모습이다. 또한 영화 속의 마녀들은 반인 반수적 특징이 살아있는 상상 속 괴물인 하피와 유사한 모습으로 변신하면서 공중 부양하는 마녀의 전형적 특성을 보인다.

6) 『베어울프』: 물의 마녀

물의 마녀는 괴물 그렌델(Grendel)의 어머니로서 이름이 명시되지 않고 있다. 권력을 거래로 하여 흐로트가(Hrothgar)왕과의 사이에서 괴물 그렌델을, 베어울프와의 사이에는 황금용을 낳는다. 사람으로 변신하기 전에는 뱀의 형상을 닮은 용과 같은 괴물 모습이며 파괴적이나, 권력을 미끼로 베어울프를 유혹하기 위해서는 뱀 꼬리의 머리를 한 미인으로 변신한다.

7) 『스타더스트』: 라미아

라미아(Lamia)는 마법의 영토 스톰홀드(Stormhold)에서 가장 강력한 마법과 사악함으로 명성 높은 마녀이다. 자신의 욕망인 젊음과 마법의 힘을 되찾기 위해 모두에게 잔인하게 공격한다. 그녀의 원형은 마녀의 전형적 특성인 늙고 추하며 욕망에 휩싸인 모습이지만 마법을 이용하여 젊은 모습을 하고 있다.

8) 『해리포터』: 미네르바 맥고나걸 교수

미네르바 맥고나걸(Minerva McGonagall)교수는 해리포터에 나오는 마술학교의 마녀교수이고 기숙사 사감마녀로 얼룩고양이로 변신이 가능하며 변신술 수업을 맡고 있다. 외모는 간간하고 엄격해 보이나 약한 세력에 대항하는 조직의 구성원이며 주인공을 돕는 조력자 역할이다.

9) 『황금나침반』: 세라피나 펙켈라

세라피나 펙켈라(Serafina Pekkala)는 하늘을 나는 마녀종족의 여왕으로 여전사의 역할을 하고 있다. 수백살의 나이이지만 신비스럽게 20대의 외모를 유지하는 미녀이며 지적인 마녀로 주인공 소녀의 조력자 역할이다.

2000년 이후 영화에 나타난 마녀 캐릭터는 크게 3가지로 분류된다. 첫째는 마녀의 초기 어원에서 찾을 수 있는 지적인 이미지를 긍정적으로 간직할 경우이다. 내니 맥피와 미네르바 맥고나걸 교수, 세라피나 펙켈라로서, 주인공을 돕는 지적인 마녀들이고 이들의 마법은 긍정적인 관점에서 표현되고 있다. 둘째, 일반적으로 마녀 캐릭터는 부정적인 이미지를 재현하고 있다. 마녀는 못생기고 늙은 모습으로 전형화되어 있으며 이러한 전형성을 갖는 캐릭터에는 내니 맥피, 나리사, 라미아, 미네르바 맥고나걸 교수가 해당된다. 내니 맥피와 미네르바 맥고나걸 교수는 내적으로는 지적인 마녀들이지만 외형은 마녀의 전형적인 추한 이미지를 따르고 있다. 또한 내니 맥피는 아이들이 질서를 찾을 때마다 전형적인 추한 모습에서부터 자체적인 변신을 하고 있다. 이와 같이 마녀는 마법을 통해 기존과 다른 이미지로 자신의 모습을 해체하는데, 분석 대상의 마녀 중에서 이자벨과 세라피나 펙켈라를 제외한 모든 마녀가 이에 해당되었다. 특히 백색마녀, 나리사, 알리라, 베로나, 마리슈카, 물의 마녀, 라미

아에 내재된 해체의 속성은 이물교배의 모습을 보이며 기괴하고 혼성적인 이미지로 재현되고 있다. 한편 알리라, 베로나, 마리슈카의 뱀파이어 마녀와 물의 마녀는 사악한 욕망을 추구하는 마녀의 모습이 성적으로 부각되었으며, 물의 마녀와 같이 남성을 유혹하거나 뱀파이어 마녀와 같이 드라큘라에게 성적으로 굴종하는 관능적인 이미지로 재현되었다. 셋째, 전통적인 관점의 마녀의 모습과 무관하게 마녀 캐릭터가 주제가 아닌 소재로 활용되어 영화의 내용이 이뤄지는 경우에 있어서 기존의 마녀의 특성은 전혀 반영되지 않고 있었다. 서툴지만 독립을 원하며 사랑을 찾는 여성의 모습으로 재현된 이자벨의 경우가 해당되었으며 그녀는 마녀와 무관한 귀엽고 순진한 이미지를 지니고 있었다. <표 2>는 마녀 캐릭터들의 특성을 정리하고 앞서 분석한 이미지로 종합한 표이다.

<표 2> 마녀 캐릭터의 이미지

영화명	캐릭터	캐릭터 특성	캐릭터의 이미지					
			지적	전형적	혼성적	괴괴적	해체적	관능적
그녀는 요술쟁이	이자벨	독립을 원하는 젊은 미녀 마녀						
나니아 연대기	백색마녀	사악하고 기괴하며 탐욕스러운 마녀 여왕		○	○	○	○	
내니 맥피-우리유모는 마법사	내니 맥피	변신을 하며 지적이고 현명한 마법사 유모	○	○			○	
마법에 걸린 사랑	나리사	사악하며 탐욕스러우며 기괴한 괴물로 변신하는 중년, 노년 마녀 여왕		○	○	○	○	
반 헬싱	알리라, 베로나, 마리슈카의 뱀파이어 마녀	탐욕스럽고 관능적이고 이국적인 미녀였다가 기괴한 괴물로 변신하는 마녀		○	○	○	○	○
베어울프	물의 마녀	기괴하고 혼성적인 괴물과 사악하고 관능적인 미녀사이를 변신하는 마녀			○	○	○	○
스타더스트	라미아	사악한 마법을 행하는 탐욕스럽고 추한 노인이면서 미녀로 변신하는 마녀		○	○	○	○	
해리포터	미네르바 맥고나걸 교수	엄격하나 애정을 가진 현명한 늙은 교수 마녀, 변신	○	○			○	
황금나침반	세라피나 픽켈라	용감하고 현명한 전사 마녀	○					

2. 영화에 나타난 마녀 캐릭터 의상의 이미지

영화 『그녀는 요술쟁이』는 장르와 내용이 로맨틱 코미디 판타지에 포함되기 때문에 영화에 등장하는 마녀 이외의 일반 사람들은 이자벨이 마녀임을 알아차릴 수 없다. 또한 관객들도 마녀 이야기보다는 남녀의 로맨틱한 사랑이야기를 다룬 코미디에 빠져들기 쉽다. 이와 같이 이자벨 캐릭터는 마녀에게 정형적으로 간주된 특성을 보이지 않고 있으며 마법을 할 때에만 마녀임이 드러난다. 따라서 이자벨 캐릭터에서 그녀의 원형이 마녀라는 설정을 살리기 위해 마녀임을 명시하는 영화 의상의 역할이 커진다. 이자벨 캐릭터는 마법을 행한다는 점 이외에는 마녀다운 특성이 전혀 없지만, 캐릭터 설정이 마녀이기 때문에 의상에 있어서는 마녀의 전형적인 이미지인 검정색과 연두색이 매치된 드레스를 취하고 있으며 검정 고깔모자, 빗자루 및 마법봉의 액세서리가 등장하고 있다.

『내니 백피-우리유모는 마법사』도 영화의 장르와 내용이 코미디 판타지에 해당된다. 그러나 내니 백피는 마법과 신비한 힘을 통해 아이들이 자신들의 정서를 되찾도록 도와주는 조력자로서 활약한다. 영화 속의 배경이 과장된 색상으로 연출되어 산만하고 무질서한 극의 흐름을 가중시키고 있을 때 시대적 배경을 고려하여 제작된 내니 백피의 수수한 검정색 의상과 중후한 나무 지팡이는 내니 백피가 현명하고 지적인 아이들의 조연자이면서 신비한 힘을 지닌 마녀임을 나타내는 데 적합하게 작용한다. 또한 『해리포터』의 미네르바 맥고나걸 교수도 검정색의 드레스와 망토에 고깔모자와 빗자루와 마법을 일으키는 봉을 액세서리로 곁들여 전형적인 마녀의 의상을 취하고 있다. 캐릭터 설정은 명시적으로 마녀이지만 교수와 사감의 역할이 더욱 크고 주인공의 조연자 역할로도 등장하므로 다소 무거워 보이며 딱딱한 느낌의 소재로 드레스와 망토를 제작하였으며 끝이 높은 고깔모자로 엄숙하면서 지적인 이미지를 살리고 있다.

『황금나침반』의 세라피나 펙켈라도 마녀이지만 주인공을 돕는 지적인 조력자이며, 하늘을 날아다니는 전사마녀로, 나이는 많지만 늙지 않고 아름다움을 간직한 신비한 마녀이다. 따라서 그녀의 캐릭터는 마녀가 가진 악한 특성을 보이지는 않고 있다. 그러나 그녀의 의상은 마녀의 특성인 공중 부양하는 모습을 살리기 위해 부드럽게 훑날리는 쉬폰 느낌의 소재가 사용되고 있으며, 전사임을 알리기 위하여 활과 화살이 액세서리로 취해지고 있다. 또한 나이는 많지만 늙지 않은 미녀 마녀의 신비로움을 표현하기 위해 여러 겹이 겹쳐져 여성적인 이미지를 보이는 부드러운 소재의 드레스를 취하고 있으며 드레스의 색은 보라색으로 재현되고 있다. 일반적으로 신비한 이미지를 상징적으로 갖는 보라색의 특성²⁶과, 동시에 순수한 빨강과 순수한 파랑이 섞여서 생기는 혼색인 보라색을 통해, 마녀나 악마를 이교도나 잡종으로 간주하던 전통을 함께 반영하고 있다. 이와 같이 세라피나 펙켈라 의상 이미지는 마녀의 전형적인 외적 이미지가 적극적으로 강조되고 있지는 않으나 소재, 색상, 겹쳐서 날아다닐 듯한 형태 등을 통해 신비한 미녀 마녀의 의상임을 암시하고 있다.

『나니아 연대기』의 백색마녀의 의상은 눈과 얼음과 동물을 모티브로 하고 있다. 초기의상은 차갑고 파괴된 겨울의 이미지를, 전쟁의상은 원시적이고 이국적 이미지를 나타내고 있다. 초기의상에는 여왕이면서 파괴와 공포와 욕망을 가진 겨울 마녀임을 나타내기 위해 기괴한 얼음 왕관과 두껍고 기형적인 뷔스티에(bustier) 형의 드레스, 동물 형상이 시체처럼 매달린 흰 모피망토가 등장한다. 딱딱하며 기형적인 뷔스티에는 그 안의 인체를 인지하지 못하게 하여 백색마녀의 차갑고 파괴적인 이미지를 표현하고 있다. 또한 다리나 꼬리 등 몸통의 윤곽이 뚜렷이 드러나 여러 마리의 동물 희생물이 적나라하게 보이는 모피들을 주렁주렁 엮어 만든 위압적인 백색 코트는 강한 동물적 포식자의 모습을 연상시킴으로써 잔인하고 파괴적인 이미지를 나타내고 있다. 영화의 원작가인 루이스(Clive Staples Lewis)는 기독교 변증가로 유명하며 영화의 주요 주제는 기독교에 기초한 선과 악에서 찾을 수 있다.²⁷ 영화에서는 이를 반영하듯 백색마녀의 전쟁의상은 체인 원피스 갑옷에 사자의 갈기와 같은 포식자를 형상화한 목장식과 동물의 뼈와 빨처럼 생긴 왕관이 등장한다. 이와 같이 서구의 중세를 연상시키는 소재와 원시적인 소재의 혼합은 마녀 의상의 이미지를 혼성화하면서 비서구적 이미지를 강화하여, 혼성적이고 이국적인 이미지를 확고하게 하고 있다.

『마법에 걸린 사랑』의 마녀, 나리사의 의상도 마녀의 사악함을 반영하기 위하여 용과 뱀의 이미지를 모티브로 하였다. 노파로 변신하기 전 여왕을 나타내는 의상은 미노아 문명의 여신상을 상기시키는 실루엣에 박쥐 날개 모습과 유사한 끝이 뾰족한 망토로 이뤄져 있고 부츠와 마법봉이 액세서리로 취해지고 있다. 또한 추한 노파로 변신하면 벨벳 소재의 검은 후드가 달린 긴 망토가 의상으로 등장한다. 초기 의상은 신체 곡선이 드러나는 실루엣과 가죽소재를 사용하여 세상과 왕자를 파괴하려는 팜므 파탈의 관능적 이미지를 부각시킨다. 또한 뱀의 비늘과 유사한 효과를 나타내는 소재와 박쥐날개에서 발상을 얻은 듯한 예각의 망토로 괴물적 속성을 지닌 마녀

의 혼성적 이미지를 의상을 통해 구체화하고 있다. 뱀, 용, 박쥐 날개 등은 전통적으로 악마의 외형과 관련한 것²⁸⁾으로 악마와 마녀의 연관성을 보이는 사례가 된다. 또한 늪은 노파로 변신한 후에 착용되고 있는 검은 후드 망토와 검은 롱드레스는 마녀의 전형적인 이미지를 시각화하고 있다.

『반 헬싱』의 뱀파이어 마녀들인 알리라, 베로나, 마리슈카의 의상은 가슴을 드러내어 관능적인 이미지를 강조 하면서, 북아프리카나 서아시아의 하렘의상을 차용한 이국적 이미지를 나타내고 있다. 얇은 소재로 여성성을 강조하면서 일부다처제를 승인하는 종교의 의상 특색을 나타내는 이국적 의상 이미지는 마녀를 이교도적인 악마의 여자들로 간주한 전통을 차용한 부분이다. 또한 하피와 유사한 모습으로 변신하여 날아다니면서 세상을 파괴하는 괴물의 모습일 때에는 박쥐날개에 여성 인체를 부각시킨 혼성적인 이미지를 나타내고 있다.

『베어울프』의 물의 마녀는 미녀의 모습으로 변신하는 괴물이 그의 원형이다. 자신이 마녀로서 괴물적 특성을 드러내는 장면에서는 거대한 물고기의 입과 용의 꼬리를 가진 괴물과 같은 형태를 취하면서 혼성적 이미지를 나타내고 있다. 그러나 그녀가 베어울프를 유혹할 때는 젊은 여성 나체로 등장하여 관능적 이미지를 외적으로 드러내며, 뱀의 꼬리 형태의 머리 스타일과 하이힐 형태의 발을 뒤섞어서 만든 외형에서는 혼성적인 이미지를 나타내고 있다. 특히 물의 마녀는 권력과 부를 가지고 인간을 유혹하는 파멸자로서 이를 상징화하기 위해 진한 황금물을 뒤집어 쓴 여성 나체로 등장한다. 금색은 금을 재현하는 색으로 고대부터 금은 가장 귀중하면서 완벽을 의미하는 금속이다. 금색은 부와 권력의 상징이며 부를 추구하는 인간의 욕망을 상징하는 의미를 가지고 있다.²⁹⁾ 따라서 금은 금에 부여된 부와 권력의 유혹으로 인간을 파괴하는 마녀의 파괴적 이미지를 나타내기 위해 효과적이다. 또한 악마의 중요한 특징은 벌거벗음이다. 그리스 고전에 나오는 이교도 신들이 벌거벗었던 점에서 유래하여 중세에 악마는 벌거벗은 상태로 그려지게 되었으며, 벌거벗음은 강등과 굴욕, 이성이 없다는 의미로 중세와 르네상스의 유럽에서 범죄자로 지목된 사람은 마녀로 간주되어 나체 상태에서 합법적으로 고문이 가해 지기도 했다.³⁰⁾ 이와 같은 관점에서 마녀 캐릭터를 나체로 나타낸 점은 마녀의 특성을 정형적으로 반영하는 부분이다.

〈표 3〉 마녀 캐릭터 별 의상의 이미지

캐릭터	이사벨	백색마녀		내니 맥피	나리사
의상	검정색이나 연두색의 드레스나 롱코트 빛자루 검정고깔모자	딱딱한 뷔스티에 드레스. 동물형태가 드러나는 모피외투. 원시적인 체인 드레스전투복		검정색의 롱드레스. 검정모자, 망토, 지팡이	예각소매가 달린 인체를 드러내는 뱀비늘 효과의 원피스. 검정후드망토
의상 이미지	전형적 이미지	혼성적 파괴적 이국적 이미지		전형적 이미지	전형적 혼성적 관능적 이미지
캐릭터	알리라, 베로나, 마리슈카의 뱀파이어 마녀	물의 마녀	라미아	미네르바 맥고나걸 교수	세라피나 퀘켈라
의상	가슴을 드러내며 비치는 소재의 중동풍의 여성복식. 박쥐날개	뱀꼬리 형상의 머리와 하이힐 형태의 발을 가진 금색 나체	후드가 달린 검정드레스 뷔스티에가 강조된 드레스와 드레드락스 머리	검정고깔모자와 검정 롱 망토	검보라색의 여러 겹의 레어드 드레스 활과 화살
의상 이미지	혼성적 관능적 이국적 이미지	관능적 혼성적 이미지	관능적 전형적 이국적 이미지	전형적 이미지	전형적 이미지의 반영

『스타더스트』의 라미아의 의상은 마녀의 베일이나 후드가 매치된 검은 코르셋 드레스로, 라미아는 마법봉을 가지고 있으며 염소를 타고 다닌다. 라미아의 초기 의상은 여성성을 상징하는 코르셋이 부착된 드레스로 젊음을 추구하는 마녀의 관능적 이미지를 나타내면서, 동시에 검정 롱 드레스와 검은 후드 망토로 자신을 감추며 마법을 저지르는 마녀의 전형적 이미지를 보여주고 있다. 한편 등장 배우는 백인 여성임에도 불구하고 마법이 풀리면서 추하게 변신하며 늙은 마녀가 될 때는 유색인종을 대표하는 드레드락스(dreadlocks) 머리를 함으로써 마녀의 이국적인 이미지를 정형화하여 표현하고 있다.

<표 3>은 마녀 캐릭터들의 의상사례를 통하여 마녀 캐릭터 별 의상의 이미지를 정리한 표이다

이상의 마녀가 등장하는 아홉 편의 영화를 통해 분석된 마녀 캐릭터 의상의 이미지는 다음과 같이 정리될 수 있다. 영화 속의 마녀 캐릭터 의상의 이미지는 마녀의 이미지 중에서 내재적인 특성을 나타내는 지적이고 해체적인 이미지를 제외한, 전형적, 혼성적, 파괴적, 관능적, 이국적 이미지를 재현하고 있었다.

마녀의 캐릭터가 긍정적인 역할이면서 악한 행동을 취하지 않는 마녀일수록 의상에서는 마녀를 상징하는 전형적인 이미지가 나타나고 있었다. 즉, 이자벨, 내니 맥피, 미네르바 맥고나걸 교수의 의상은 검정색이나 연두색에 검은 후드와 곱갈보자가 달린 롱 드레스와 망토 등으로 마녀임을 재현하는데 주력하고 있다. 이는 실제 마녀들이 행한다고 인식되는 악한 행태가 캐릭터에서 나타나지 않고 마녀가 하나의 역할로 설정될 때, 마녀임을 관

<표 4> 마녀 의상의 전형적 이미지 사례

 <p><그림 9> 미네르바 맥고나걸 교수 (출처: http://movie.naver.com)</p>	 <p><그림 10> 이자벨 (출처: http://movie.naver.com)</p>	 <p><그림 11> 내니 맥피 (출처: 『내니 맥피』 DVD)</p>
 <p><그림 12> 세라피나 픽켈라 (출처: http://movie.naver.com)</p>	 <p><그림 13> 라미아 (출처: 『스타더스트』 DVD)</p>	 <p><그림 14> 나라사 (출처: 『마법에 걸린 사랑』 DVD)</p>

<표 5> 마녀 의상과 분장의 혼성적 이미지

		
<p><그림 15> 뱀파이어 마녀 (출처: 『반 헬싱』 DVD)</p>	<p><그림 16> 나리사 (출처: 『마법에 걸린 사랑』 DVD)</p>	<p><그림 17> 물의 마녀 (출처: http://movie.naver.com)</p>

객에게 명시하게 위한 방법으로 의상이 사용되고, 영화의상이 캐릭터의 특성을 명시하는 중요한 기능으로 작용하는 것이라 사료된다. 또한 일반적으로는 악한 마법을 저지르며 변신과 파괴를 행하는 마녀들도 추하고 늙은 노파의 내재적 속성으로 정형화되었기 때문에, 나리사, 라미아의 의상 사례에서도 검정색의 롱 드레스가 사용되어 전형적인 이미지를 나타내고 있었다. <표 4>는 마녀의상의 전형적인 이미지의 사례를 제시한 것이다. 반면에 세라피나 퀘켈라의 의상은 마녀의 전형적인 이미지를 암시적으로 나타내고 있다.

마녀는 기괴하게 해체되고 변신하는 특성을 가지고 있다. <표 5>의 사례와 같이 마녀 의상에서는 박쥐의 날개를 형상화하고 여체를 부각시킨 알리라, 베로나, 마리슈카의 분장이나, 뱀의 비늘과 박쥐의 날개에서부터 발상을 얻은 나리사의 의상, 뱀과 미녀 여체 등을 활용한 물의 마녀의 분장과 같이, 마녀들의 의상과 분장은 동물, 인체, 사물 등에서 비롯된 여러 발상이 뒤섞인 혼성적인 이미지를 취하고 있었다. 특히 백색 마녀 의상의 경우에는 원시적 특성과 전사적 특성이 혼성된 모습을 보였다.

<표 6> 마녀 의상의 파괴적 이미지


<p><그림 18> 백색마녀 (출처: 『나니아 연대기』 DVD & http://movie.naver.com)</p>

한편 백색 마녀와 같이 잔인한 파괴적인 모습을 위해서는 마녀의 일반적이고 전형적인 검정색의 드레스보다

<표 7> 마녀 의상의 이국적 이미지

		
<p><그림 19> 백색마녀 (출처: 『나니아 연대기』 DVD)</p>	<p><그림 20> 라미아 (출처: 『스타더스트』 DVD)</p>	<p><그림 21> 뱀파이어 마녀 (출처: 『반 헬싱』 DVD)</p>

는 기괴하고 딱딱한 뷔스티에를 활용한 거대한 드레스와 차가운 고드름 형태의 왕관으로 평화로운 삶을 파괴한 마녀의 이미지를 은유적으로 표현하거나, 적나라한 동물의 시체가 연상되는 모피코트 등을 통해 <표 6>에서 보이는 사례와 같이 생명을 없애는 파괴적인 이미지를 직설적으로 제시하고 있다.

또한 <표 7>의 사례에서 제시되는 것처럼 백색마녀는 원시적인 이미지로 비서구적인 모습을 재현하였으며, 『반 헬싱』에 등장하는 알리라, 베로나, 마리슈카도 서아시아풍의 복식을 연상하게 하는 의상 이미지로 마녀는 이교도임을 암시하였으며, 라미아를 연기하는 배우는 백인임에도 불구하고 드레드락스 머리를 함으로써 이국적인 이미지를 나타내고 있었다. 이와 같이 마녀의 특성을 이국적 이미지로 간주한 정형화된 서구적 관념이 의상과 분장을 통해서 해석되고 있었다.

마녀를 악마와 성적교접을 하는 요부로 간주한 전통 속에서 마녀 의상은 성적인 관능적 이미지를 관례적으로 나타내고 있다. 라미아나 나리사, 알리라, 베로나, 마리슈카의 뱀파이어 마녀의 의상에서 신체의 굴곡선이나 가

<표 8> 마녀 의상과 분장의 관능적 이미지

			
<p><그림 22> 라미아 (출처: 『스타더스트』 DVD)</p>	<p><그림 23> 나리사 (출처: 『마법에 걸린 사랑』 DVD)</p>	<p><그림 24> 뱀파이어 마녀 (출처: 『반 헬싱』 DVD)</p>	<p><그림 25> 물의 마녀 (출처: 『베어울프』 DVD & http://movie.naver.com)</p>

습이 드러나는 형태, 여체가 비치는 소재가 사용되고, 물의 마녀에서 하이힐과 같은 페티시한 아이템 등이 활용되어 관능적인 이미지를 재현하고 있었다. 특히 알리라, 베로나, 마리슈카의 의상은 드라큘라의 신부들이라는 일부 다처제적인 설정으로 하렘의 여인들을 연상시키는 관능미를 보이며 동시에 이국적 이미지를 나타내고 있었다. <표 8>은 이러한 마녀의 의상 사례를 제시한 것이다.

영화의 장르가 『그녀는 요술쟁이』와 같이 로맨틱 코미디 판타지에 포함되거나, 『내니 백퍼-우리유모는 마법사』와 같이 코미디 판타지로 분류되는 경우에 등장하는 마녀들의 사례를 보면 캐릭터 특성이 악과 무관하므로 관념적으로 인식되는 마녀의 전형적인 악의 이미지가 보이지 않고 있다. 그러나 등장인물의 설정 상 ‘마녀’라는 점이 명시되어야 하므로 마녀의 전형적인 의상 이미지가 중요한 역할로 부각되고 있다. 한편 서구의 사회·문화 속에서 형성된 일반적인 마녀의 이미지는 서구 문화의 근간이 되는 기독교와 마녀사냥을 통해 정착된 이교도의 외형으로 형상화되어 있으며 늙거나 못생긴 사악한 존재이다. 그러나 『황금나침반』은 원작을 쓴 필립 풀맨(Phillip Pullman)의 종교에 관한 견해(431)로 인하여, 선한 자와 악한 자의 특성을 일반적인 기독교의 교리와 역으로 은유적으로 영화 내용에 반영하고 있다. 따라서 『황금나침반』에 등장하는 마녀 캐릭터는 선에 해당되며 악에 대항하여 싸우는 설정이 되고 있다. 이에 따라 세라피나 프켈라는 젊고 아름다운 여성으로 표현되며 마녀의 외적 의상 이미지에서 마녀의 전형적인 늙고 추하며 이교적인 이미지가 반영되지 않고 있다. 그러나 그 외의 판타지 영화에서는 영화 속의 마녀 캐릭터는 무수한 악을 저지르는 악한 이미지로 나타난다. 이와 같은 경우에 마녀 의상 이미지는 마녀의 전형적인 이미지도 반영되고 있지만 동시에 각 영화의 세부 장르 고유의 특성이 고려되어 다채롭게 나타나고 있었다. 따라서 외적으로 나타나는 마녀의 의상 이미지는 백색마녀나 뱀파이어 마녀들의 예시에서 볼 수 있듯이 마녀의 전형적인 이미지에서 벗어나 좀 더 자유롭게 디자인되고 있다.

VI. 결 론

유럽마녀의 기원은 초기 어원을 통해 고찰하면 부정적인 모습만을 지니고 있는 것은 아니었다. 그러나 사회·문화적 형성 과정 속에서 북유럽의 민속 설화와 종교, 그리스·로마 사상 속의 마녀와 관련된 요소들이 히브리 사상과 기독교의 관점을 통해 재해석이 이뤄졌고, 15세기 이후 극심했던 마녀사냥에 의해 오늘날의 이미지로 정착되었다. 이에 의한 정형화된 마녀의 이미지는 다음과 같다. 마녀는 초기 긍정적 의미에서 유래한 지혜 있는 자로서 약초와 의학 등에 능한 지적 이미지를 가지고 있다. 그러나 사회적 관점의 변화와 함께 일반적으로 구축된 이미지는 부정적인 것으로, 추하고 늙은 노인의 모습에 마법을 쓰는 전형적 이미지, 동물과의 이물교배가 가능하며 괴물과 혼합된 혼성적인 이미지, 시공간의 물리적 체계를 무시하고 자체 변신능력이 가능한 해체적 이미지, 사회의 안녕을 파괴하고 권력을 추구하는 파괴적 이미지, 기독교적 관점에서 타자에 위치하는 비서구적이며 원시적인 이국적 이미지, 악마와 교접하는 성적 욕망을 지닌 관능적 이미지로 나타나고 있다.

마녀의 기원과 형성과정을 통해 구축된 전통적 마녀의 이미지가 영화 속의 마녀 캐릭터에서는 이국적인 이미지를 제외한 지적, 전형적, 혼성적, 해체적, 파괴적, 관능적 이미지로 나타나고 있었다. 또한 마녀가 가진 환상성이 캐릭터를 구성하는 주요 요소가 되어 로맨틱 영화의 주인공으로 마녀가 설정되면서 마녀의 정형화된 이미지

(4) 필립 풀맨의 『황금나침반』은 기독교를 포함한 종교의 교리에 대한 부정적인 관점을 취하는 것으로 공공연하게 논의되고 있다. 구체적으로 그는 그의 공식사이트를 통해 인터뷰한 내용에서, 그의 기독교에 관한 관점이 기독교 교리에 대하여 부정적인 입장을 취하고 있음을 밝히고 있다.

보다는 로맨틱 주인공의 성격에 적합한 귀여운 이미지가 추가되고 있었다. 이는 마녀가 가진 전형적인 이미지와 무관한 것이었다.

한편 영화 속의 마녀 캐릭터 의상의 이미지는 전형적, 혼성적, 관능적, 파괴적, 이국적인 이미지로 나타나고 있었다. 특히 캐릭터의 명칭이나 역할이 명시적으로 마녀임에도 불구하고 그의 속성이 정형화된 악한 마녀의 모습이 벗어나는 경우, 마녀 캐릭터의 의상은 그 캐릭터가 마녀라는 설정을 더욱 분명히 하기 위하여 가장 전형화된 마녀 의상의 이미지를 확실하게 취하고 있었다.

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다. 2000년 이후의 마녀 캐릭터는 다양한 모습을 보이고 있으며 마녀는 실제로 존재하지 않는 상상의 캐릭터이므로 마녀 캐릭터의 의상 디자인은 발상의 한계를 갖지 않는 무한한 환상적 해석이 가능할 수 있다. 그러나 마녀 캐릭터의 의상은 마녀의 정형성을 살리면서 마녀 캐릭터에 내재된 마녀에 관한 정보와 특성을 직설적이거나 상징적으로 나타내고 있었다. 특히 마녀는 서양 사회의 변천을 통해 정형적으로 고착된 이미지가 존재하므로, 영화 의상 분석을 통해 나타난 결과와 같이 마녀 캐릭터의 의상에는 이러한 마녀가 가진 내적인 특성이 총체적인 관점에서 반영되고 있었으며 이렇게 반영된 의상 이미지는 영화 캐릭터를 강화하는데 일조하고 있었다. 또한 캐릭터의 설정이 마녀임에도 불구하고 마녀의 악한 이미지가 반영되지 않을 때 의상에서 더욱 마녀의 전형적 이미지가 나타나고 있는 점에서 영화 의상이 캐릭터의 특성과 역할을 명시하는 중요한 요소임을 재확인할 수 있었다.

오늘날 한국의 드라마나 영화에서 환상적인 특성을 갖는 캐릭터가 대거 등장하고 있는 추세이다. 본 연구는 아홉 편의 미국 영화를 가지고 분석하였으므로 마녀가 등장하는 모든 서양 판타지 영화의 대표성을 가지고 있다고 할 수 없는 한계를 가진다. 그러나 마녀와 같은 환상적 캐릭터의 의상도 총체적인 관점에서 근거를 가지고 디자인되는 하나의 사례를 제시하는 참고자료로 활용되기를 희망한다. 후속 연구로 한국과 서양의 판타지영화나 드라마에 등장하는 악의 캐릭터 의상의 기원과 특성을 비교 분석하여 문화적 차원에서 드러나는 차이점을 고찰하는 연구를 제안한다.

참고문헌

- 1) 알렉산더 맥퀸 공식 사이트, 자료검색일 2008, 2, 20, <http://www.alexandermcqueen.com>
- 2) 서민호 (2007. 12. 27). 레몬, 미니게임 ‘꼬마마녀 프리프리’ 27일부터 SKT 통해 서비스, aving korea, 자료검색일 2008, 4, 2, <http://kr.aving.net/news/view.php?article=68796>
- 3) 모조박스오피스, 자료검색일 2009, 3, 28, <http://www.boxofficemojo.com>
필름 2.0, 자료검색일 2009, 3, 28, <http://www.film2.0.co.kr/boxoffice>
- 4) 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 마녀의 문화사, 서울: 르네상스, pp.14-16, 67.
- 5) 위의 책, p.67.
- 6) 브라이언 P. 르박, 김동순 역 (2003). 유럽의 마녀사냥, 서울: 소나무, p.58. & Stone, M. (1976). When god was a woman, N.Y.: A harvest book, harcourt, pp.46-48.
- 7) 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 앞의 책, pp.71-79.
- 8) 바바라 G. 위커, 박혜란 역 (2005). 흑설공주 이야기 2, 서울: 뜨인돌, pp.172-192.
- 9) 로베르 뒤상블레, 노영란 역 (2006). 악마 -천년의 역사-, 서울: 박영를 출판사, pp.22-26.

- 10) 샤루크 후사인, 김선중 역 (2005). 여신, 서울: 창해, p.155.
- 11) 최정은 (2005). 동물, 괴물지, 엠블럼 -중세의 지식과 상징-, 서울: 휴머니스트, pp.136-148.
- 12) Stone, M. (1976). 앞의 책, pp.xv-xviii.
- 13) 다카히라 나루미 외, 이만옥 역 (2002). 여신, 서울: 들녘, pp.286-288.
- 14) 야콥 부르크하르트, 안인희 역 (2002). 이탈리아 르네상스의 문화, 서울: 푸른숲, p.622.
- 15) Stone, M. (2005). 앞의 책, pp.158-159.
- 16) 최정은 (2005). 앞의 책, pp.132-133.
- 17) 다카히라 나루미 외, 이만옥 역 (2002). 앞의 책, pp.288-289. & 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 앞의 책, p.47.
- 18) 최정은 (2005). 앞의 책, p.132.
- 19) 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 앞의 책, pp.96-122. & 루서 링크, 김병화 역 (2005). 악마 -얼굴없는 가면-, 서울: 심산출판사, p.19. & 브라이언 P. 르박, 김동순 역 (2003). 앞의 책, p.62.
- 20) 브라이언 P. 르박, 김동순 역 (2003). 앞의 책, pp.23-52.
- 21) 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 앞의 책, p.48.
- 22) 브라이언 P. 르박, 김동순 역 (2003). 앞의 책, pp.19-46. & 제프리 버튼 러셀, 김영범 역 (2006). 메피스토펠레스 -근대세계의 악마-, 서울: 르네상스, p.31.
- 23) 폴 카루스, 이지현 역 (2003). 악마의 역사, 서울: 더블어 책, p.98.
- 24) 제프리 버튼 러셀, 김은주 역 (2004). 앞의 책, pp.111, 114, 161.
- 25) Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1987). Dictionnaire des Symboles, Paris: Robert Laffont/Jupiter, pp.831-833.
- 26) 위의 책, p.1021.
- 27) 송태현 (2003). 톨킨, 루이스, 롤링의 환상세계와 기독교 -판타지-, 과주: 살림, pp.47-53.
- 28) 루서 링크, 김병화 역 (2005). 앞의 책, p.110.
- 29) 김주연, 이효진 (2008). 현대 패션에 나타난 금색이미지에 관한 연구, 복식, 58(3), p.125. & Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1987). 앞의 책, pp.705-707.
- 30) 루서 링크, 김병화 역 (2005). 앞의 책, pp.93-94.
- 31) Franks, A. (2009. 03. 17). Philip Pullman faces his demon -As his trilogy reopens at Birmingham Rep, the author of His Dark Materials explains why he's so angry about God-, Times Online, 자료검색일 2009, 11, 2, http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/stage/theatre/article5919020.ece & <http://www.philip-pullman.com/interviews.asp>