

영웅서사구조 중심으로 하는 판타지영화의 시각화 연구

한명희*

요약

디지털 콘텐츠 산업은 전반적으로 이미 원 소스 멀티 유즈 시대에 접어들고 있다. 원작 소설 성공으로 영화로 재탄생되는가하면, 영화의 성공을 통하여 원작인 소설이 다시금 주목받는 경우가 생겨나며, 소설과 영화가 동시에 공개되는 경우도 있다. 본 논문은 게르만신화 서사구조를 갖고 있는 판타지 영화를 조셉 캠벨(J. Campbell)의 영웅서사구조 12단계 분류를 적용하여 소설의 서사구조를 시각화한 영화장면을 비교분석하였다. 소설의 서사구조를 각색, 시각화 하는 경우 원작의 분위기, 스케일, 내용을 관객이 이해할 수 있는 충분한 시각적인 설명이 필요하며 적합한 이펙트를 사용했을 때 관객의 감정이입을 유도할 수 있다. 원작을 각색하여 시각화 하는 경우 원작 스케일과 작가의 메시지를 시각화하는 과정에 있어서 기초자료로 활용될 수 있을 것이며 사전에 관객 호응도를 단계별로 검토하여 시각적 기법(특수효과, 장면전환)에 적용할 수 있을 것이다.

Visualization research based on hero tale stories in a fantasy movie

Myung Hee Han*

Abstract

The digital contents industry already heads toward the OSMU(One Source Multi Use) method of media. In case the success of the original novel recreates to a movie, the success of a movie is again noticed with the original novel. For this reason, a novel and movie are open at the same time, In this paper, we analyze through the case study of three fantasy films having the narrative structure of the germane myth : The Lord of The Rings, Harry Potter, The Chronicles Of Narnia based on the analysis basis : Hero's Journey 12 steps by J. Campbell, The analysis of scenes of each film visualizing the narrative structure of a novel can be used as the basic materials in the process of visualizing the scale of the original and message of a writer, we consequently believe that these analysis will be able to be applied the appropriate visual techniques (the special effect, the scene tractions, and etc.)in visualization of films.

Keyword : visualization, narrative structure, films, myth, storytelling

1. 서론

디지털 콘텐츠 산업은 이미 전반적으로 OSMU(One Source Multi-Use)화 되고 있다. 원작 소설의 성공이 영화로 재탄생되는가하면, 영

화의 성공을 통하여 원작 소설이 다시금 주목받는 경우가 생겨나며, 소설과 영화가 동시에 공개되는 경우도 있다. 대표적인 사례로 2002년 피터 잭슨 감독에 의하여 J.R.R 톨킨의 소설이 영화로 재탄생하여 판타지영화의 새로운 장을 열게 된 '반지의 제왕', 조앤 K, 롤링의 판타지소설을 원작으로 데이비드 에이츠 감독이 제작한 '해리포터', 2008년 2편을 개봉한 앤드류 아담슨 감독의 '나니아 연대기'는 C.S 루이스의 소설을 원작으로 재탄생 되었다.

이와 같이 소설이 원작으로 재탄생된 영화들

※ 제일저자(First Author) : 한명희
접수일:2010년 05월 15일, 수정일:2010년 05월 28일,
완료일:2010년 06월 26일
* 동서대학교 디지털콘텐츠학부 디지털영상제작전공
renoman@dongso.ac.kr

은 흔히 소설의 서사구조를 바탕으로 각색되어 제작되었다. 그 내용이나 스케일 역시 원작 소설을 기반으로 시각화 되었다.

본 논문은 게르만신화의 서사구조를 내포하고 있는 소설을 원전으로 제작된 영화들의 구조를 미국의 신화학자인 조셉 캠벨(J. Campbell)에 의해 영웅 신화의 극적 플롯(plot)의 원형을 분류한 'Hero's Journey' 12가지 단계를 적용하여 영화 장면을 비교 분석하였다. 본 연구는 이를 바탕으로 원형 텍스트를 시각화하는 방법에 대한 기초 연구에 중점을 두었다. 연구의 실험을 위해 게르만신화 서사구조를 중심으로 영화화된 <반지의 제왕>, <해리포터>, <나니아 연대기>를 선별하였으며 그 조건으로 선악의 분명한 대립구조, 다양한 종족과 우주관, 그리고 등장인물들의 다양한 변화요소 등 게르만 신화 특징적 요소가 내포된 작품을 선정하였다. 서사구조를 시각화 하는데 있어서 원작을 각색하고 시각화 할 때 원작이 가지는 스케일과 작가의 메시지를 효과적으로 시각화하는 기준에 대한 실험이며 시각콘텐츠로 제작하기 위한 기초 분석방법으로 조셉 캠벨(J. Campbell)의 'Hero's Journey' 12가지 단계를 분석 도구로 활용하였다. 관객의 몰입감과 호응도 측정을 위해 설문조사를 실시하였으며 이야기 내용과 흐름이 시각적인 효과로 잘 반영이 되었는가에 대한 반응을 측정하였다.

2. 관련연구

2.1 게르만신화 특징

게르만 신화는 그들만의 특징적인 민족적 특성이 드러난다.

첫째 선악 구분이 거의 없는 그리스 신화와는 달리 게르만 신화에서는 선과 악 대립구조가 명백하다는 특징이 있다. 게르만 신화 원전에서는 주로 선과 악이 분명히 구분된 상태에서 싸움을 통해 서로의 보물을 뺏고 뺏기는 데에 초점이 맞추어져 있다. 이러한 특징은 고대 북유럽 서사시집인 '에다'를 통하여 알 수 있다. '에다(Edda)'는 12세기 아이슬란드 시인이자 역사가였던 스노리 스투루손(Snorri Struluson)이 젊은 세대에 게 고시(古詩) 감상과 작시법을 지도하기 위하여

쓴 시학이라 할 수 있다.[1] 또한 바그너의 악극 "니벨룽겐의 반지"의 원전인 "영웅의 노래"에서도 그 특징이 드러나고 있다.[2]

"오딘과 로키가 여행을 하고 있을 때 실수로 흐라이드마르 라는 농부의 아들 하나를 죽인다. 농부가 대가로 황금을 요구하여 로키는 보물을 가장 많이 가지고 있는 난장이 알베리히의 보물과 마법반지 안드바라나우트를 빼앗는다. 알베리히는 반지를 빼앗기면서 그 반지를 가진 자는 누구든 목숨을 잃게 될 것이라며 저주한다. 보물과 반지를 손에 넣은 농부는 저주의 실현으로 두 아들에 의해 목숨을 잃는다. 그 중 한 아들은 반지와 황금을 훔쳐 동굴 속에 숨겨두고 자신은 파프니르로 변해 그것을 지킨다. 농부의 또 다른 아들은 반지를 빼앗기 위해 시구르드를 양자로 길러 마법검 그람으로 파프니르를 죽이도록 한다."

위의 '니벨룽겐의 노래' 내용에서 마법반지와 보물을 뺏고 빼앗은 특징을 찾아 볼 수 있다.

둘째 다양한 종족과 우주관을 볼 수 있다. 흔히 접할 수 있는 판타지를 소재로 한 게임, 소설, 애니메이션에 등장하는 난장이족, 거인족, 인간족, 정령, 신족은 게르만신화 특징 중 하나이다. 빛의 나라 무스펠헤임, 어둠의 나라 니플헤임, 중간계 미드가르드, 인간이 살고 있는 마나헤임, 신들의 세계 아사헤임, 신들의 도시 아스가르드, 거인족 세계 요툰헤임, 난쟁이족 세계 스마르트알페헤임 등의 세계관과 세계수(世界樹) 이그드라실, 용 니드호그 등을 그 예로 들 수 있다.

셋째 마법, 저주, 주문 등을 들 수 있다. 게르만 신화에서는 마법의 검 혹은 마법을 통한 변신 등 서사속 캐릭터들의 다양한 변화를 통하여 선과 악의 대립구조를 좀 더 세밀하게 묘사할 수 있는 장치이다.[3]

2.2 조셉 캠벨(J. Campbell) 영웅서사구조

영웅서사는 인간주체의 심리적 성장과정을 반영한다. 신화, 민담 등에서 발견되는 무수한 '영웅 스토리'는 주체 성장 과정의 집단 무의식을 반영한다. 즉, 모든 개인 주체화 과정을 반영하고 있는 이야기가 바로 영웅 스토리라는 것이다.

따라서 영웅 이야기는 단순한 그들 이야기가 아니라 나의 우리의 보편적인 성장 스토리의 일부이며 무의식을 사로잡는 이야기라는 것이다.

기존 공간에서의 이탈, 그로인해 겪는 고난, 그 과정에서 우정과 사랑, 우정과 사랑이 겪는 아픔을 극복하기 위한 주인공 활약, 보조자의 도움, 그리고 최후 갈등과 싸움, 행복한 결말 이라는 과정은 후에 할리우드 영화 시나리오 구조에 영향을 주었다.[4]

영웅 서사구조는 캐릭터 삶에 변화를 일으키는 캐릭터가 표현하고 경험하는 상황 및 사건들로서 분류가 가능하며 미국 신화학자인 조셉 캠벨(J. Campbell)이 영웅 신화의 대표적인 극적 서사구조 원형을 분류한 Hero's Journey 12단계는 신화적, 영웅적 성격이 강한 할리우드 영화들의 극적 플롯(plot)에 활용되어 왔다. 이러한 분류는 게르만 신화 특징과 유사대입이 가능하다는 전제하에 본 연구에서 다루어지는 3편 영화의 분석 기준으로 삼았다.[5]

<표 1> 조셉 캠벨의 영웅서사 12단계

단계	내용
1	영웅의 일상
2	모험에의 소명
3	소명에 거절과 망설임
4	조자연적, 조력자 도움
5	첫 관문 통과
6	시험, 여신과 만남
7	두 번째 관문
8	시련 극복, 신격화
9	보상
10	일상으로 귀환
11	세 번째 관문, 부활의 경험, 인격 변화
12	삶의 자유를 얻음

3. 서사구조 시각화

연구대상으로는 ‘반지의 제왕 : 반지 원정대’, ‘해리포터 : 해리포터와 마법사의 돌’, ‘나니아 연대기 : 캐스피언 왕자’를 비교 연구대상으로 선

정하였으며 3가지의 비교 연구대상은 판타지 장르라는 점, 게르만신화의 서사구조를 갖고 있다는 점 그리고 소설원작의 시리즈를 영화화 하였다는 공통점을 가진다.

우선 판타지 영화에 등장하는 인물들의 특징을 살펴보았다.

판타지란 장르는 부정적인 상황을 극복할만한 구원자의 역할을 수행할 영웅을 필요로 한다. 그리고 이 영웅은 선천적으로 여러 긍정적인 요소들을 갖추고 있는 경우가 많다. 남다른 신분을 타고 나는 것이다. 헤리포터는 훌륭한 학생이고, 금전적으로 풍부한 마법사 부모 밑에서 태어난다. 그리고 훌륭한 어머니의 사랑으로 아기 때, 악인인 볼드모트를 물리치기도 한다. ‘반지의 제왕’의 프로도 탐욕이 없는 순수한 마음을 가지고 있다. 그리고 아라곤은 왕의 아들로 태어나 강인한 힘과 뛰어난 전투기술, 그리고 심적으로도 훌륭한 면모를 보인다. 하지만 주인공들의 이런 긍정적인 요소들은 선천적으로 타고난 것 뿐 아니라 성장과 여러 모험을 겪으면서 형성되기도 한다. 때문에 주인공들에게는 항상 과제와 모험이 주어진다.

또 다른 특징으로 주인공이 어린아이인 경우이다. 판타지는 무한한 상상력의 공간이기 때문에 어른보다는 어린이가 더 자유로운 상상을 하며 그 세계에 대한 강한 믿음을 가진다. 그리고 판타지는 근대에 반(反)하는 성격을 가지고 있기 때문에 가공되지 않은 순수함과 깨끗함을 추구한다. ‘해리포터’ 시리즈, ‘나니아 연대기’ 등은 아이들이 주인공인 대표적 영화이다. 그리고 ‘반지의 제왕’에서는 어린이는 아니지만, 키가 작은 어린이의 모습을 한 호빗이 그 순수성을 대변한다. 그리고 다른 등장인물들은 오크, 오거, 엘프, 드워프, 드래곤 등의 다양한 종족이 등장한다. ‘반지의 제왕’에서 오크, 호빗, 엘프, 마법사 등 다양한 종족들이 등장한다. 많은 판타지영화에서 오크를 더럽고 악한 부정적인 인물로 여기는 반면 엘프는 아름답고 순결한 이미지를 지닌 생명체로 여긴다. 특히 엘프는 거의 무한한 영생 캐릭터로 등장한다. 여기에는 인간의 불로장생의 꿈이 깃들여 있다고 할 수 있다. 그리하여 인간이 꿈꾸는 수명을 사는 엘프를 더욱 숭고하게 여기게 되는 것 같다.

‘해리포터’시리즈에서 헤르미온느는 새침하지

만 공부도 잘 하며 용기도 가진 소녀로 그려진다. 그리고 ‘반지의 제왕’시리즈에서 에오윈은 공주의 신분이지만 자신의 나라를 지키기 위해 직접 전장에 뛰어들기도 한다.

게르만신화의 서사구조는 다양한 캐릭터와 성격이 묘사되어 있으며 시각화를 위한 구성 요소를 제공한다.

3.1 반지의 제왕

톨킨의 소설 ‘반지의 제왕’은 ‘반지 원정대(The Fellowship of the Rings)’, ‘두 개의 탑(The Two Towers)’, ‘왕의 귀환(The Return of the King)’장편소설로서 마지막 왕의 귀환은 1955년 출판되었다.

‘반지전쟁’은 악마적인 존재가 만든 절대 반지를 둘러싼 선과 악의 대립을 다루고 있다. 중간계(Middle-earth)라는 가상지역을 무대로 요정, 인간, 난쟁이, 호빗, 트롤, 오크 등 많은 종족들이 하나의 운명에 얽히게 되는데, 그 강력한 운명을 이끄는 것이 바로 절대 반지이다.[6]

‘반지전쟁’은 절대반지라고 하는 보물을 통하여 선과 악이 대립한다는 측면에서 앞서 언급한 게르만 신화 특징을 갖는다. 그 외에도 요정, 인간, 난쟁이, 정령 등 많은 종족과 마법이라는 요소에서 게르만 신화에서 공통되는 유사성을 확인할 수 있다. 특히 반지를 통하여 사건이 일어난다는 점은 절대반지와 게르만 신화속의 재앙의 반지 안다바라나우트와 유사성을 발견할 수 있다. 이야기 공간의 무대가 되는 중간계는 게르만 신화속의 중간계인 미드가르드와 유사한 구조로 이루어져 있다. ‘반지전쟁’은 2001년 피터 잭슨(Peter Jackson)감독에 의하여 ‘반지의 제왕’으로 시각화 되었다.

[표 2]는 영화 ‘반지의 제왕’을 영웅서사구조 12단계를 중심으로 대응 분석한 일부이다.

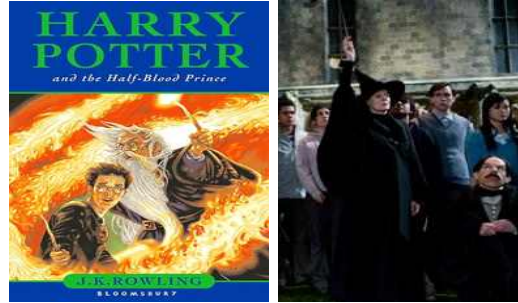
<표 2> 영화 ‘반지의 제왕’을 Hero’s Journey에 대입

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	

2	모험에의 소명	
3	소명에 거절, 망설임	
4	조력자 도움	
5	첫 관문 통과	
6	여신과 만남	
7	두 번째 관문	
8	시련 극복	
9	보상	
10	모험으로 귀환	
11	세 번째 관문, 인격 변화	



영화 ‘반지의 제왕’은 3편이 하나의 스토리를 이루는 서사구조를 지니고 있어서 12단계에서는 ‘삶의 자유를 얻음’이 아닌 새로운 모험의 시작으로 대입되었고 10단계에서는 다시 모험으로의 귀환을 대입할 수 있었다.



(그림 1) ‘해리포터’ 마법사 모습

3.2 해리포터

‘해리포터’는 조앤 K. 롤링(J.K.Rowling)이 쓴 판타지 소설이다. 1997년 ‘해리포터와 마법사의 돌(Harry Potter And Sorcerer’s Stone)’출판을 시작으로 2007년 ‘해리포터와 죽음의 성물(Harry Potter And The Deathly Hallows)’을 마지막으로 완결되었다.

‘해리포터’는 인간과 마법사 사이에서 태어난 해리포터가 두 세계를 모두 체험하면서 모험을 일상적으로 유희하는 과정을 보여준다.

‘해리포터’ 소설은 어린이를 대상으로 한 작품으로 여겨지지만, 거의 모든 연령대에 걸쳐 독자층을 형성하고 있다. 소설을 바탕으로 크리스 콜럼버스(Chris Columbus)감독에 의하여 2001년 ‘해리포터와 마법사의 돌(Harry Potter And Sorcerer’s Stone)’이 개봉되었다. 그 후 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuaron), 마이크 뉴엘(Mike Newell), 데이비드 예이츠(David Yates)감독을 통하여 총 5편 영화가 개봉되었으며, 현재에도 후속편이 제작중이다.

‘해리포터’는 게르만 신화와 많은 유사성을 발견할 수 있다. 영화 속에 등장하는 마법, 주문 등 소재는 게르만신화 속에서 쉽게 접할 수 있으며 마법사 모습은 게르만 신화 속에 등장하는 최고신이자 최고 마법사 오딘의 특징과 닮았다. “지식과 권력에 갈증을 느끼는 오딘은 푸른 외투에 테가 넓은 모자를 눌러 쓰고 아홉 개 세상을 돌아다보면서 아무리 하찮은 지식이라도 빠짐없이 얻어 간직한다.”[7] 이러한 요소들은 영화와 포스터를 통해 시각화 되어 상상의 세계가 현실감 있게 등장하였다.





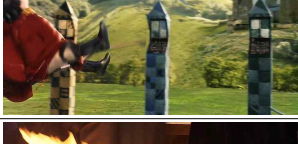




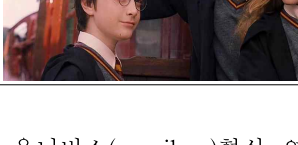
‘해리포터’ 원작[그림 1]속 등장인물은 게르만 신화에서 묘사되는 마법사 모습과 흡사하다. ‘해리포터와 마법사의 돌’에 등장하는 ‘마법사의 돌’은 마법의 힘을 지닌 보물로서 그 힘을 이용하기 위한 악의 세력과 그것을 저지하기 위한 해리포터일행을 중심으로 이야기를 풀어간다는 점에서 게르만 신화 서사구조와 공통점을 시각화시켰다.

그 외에도 ‘해리포터’에 등장하는 거인 루베우스 해그리드, 난쟁이 은행 직원, 고양이로 변신하는 마법사 등의 요소는 게르만 신화 속 거인족, 난쟁이족, 마법을 사용하여 수달로 변하는 흐라이드마르 아들과 유사성을 찾아볼 수 있다.

영웅서사구조 12단계를 2001년 크리스 콜럼버스 감독에 의하여 영화화 된 해리포터 시리즈 중 ‘해리포터와 마법사의 돌’에 대응시켜 <표 3>과 같은 결과를 도출해냈다.

<표 3> 영화 <해리포터와 마법사의 돌>을 Hero’s Journey에 대입

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	
2	모험에의 소명	

3	소명에 거절, 망설임	
4	조력자 도움	
5	첫 판문 통과	
6	여신과 만남	
7	두 번째 판문	
8	시련 극복	
9	보상	
10	휴식	
11	세 번째 판문, 인격 변화	
12	삶의 자유를 얻음	

영화 ‘해리포터’는 옴니버스(omnibus)형식 영화이다. 한 가지 주제를 바탕으로 각각의 다른

에피소드(Episode)로서 시리즈를 이루고 있다. 서사구조 역시도 에피소드 전체를 하나의 서사구조로 풀어나가는 동시에 그 속에 각각의 에피소드 또한 동일한 서사구조를 갖는 것을 알 수 있다.

영화 ‘해리포터’에서 각 시리즈를 마법학교 한 학기라는 시간적인 규제를 두며, 한 학기 시작에서 마법학교로의 귀환, 한 학기 마지막을 일상으로 귀환을 다루고 있어, 영웅서사구조 12단계 중에서 삶의 자유를 얻음에서는 일상으로의 귀환으로 대입 되었고, 10단계는 영화 자체의 시간의 규제에 따라 영웅의 휴식으로 대입되어 시나리오의 완급조절을 할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

3.3 나니아 연대기

소설 ‘나니아 연대기(The Chronicles of Narnia)’는 C.S루이스의 판타지 아동문학으로 총 7권으로 구성 되어있다. 이 소설은 동물들이 말을 하고, 마법이 일상적이며, 선이 악과 대결을 벌이는 나니아 라는 가상 세계에서 제 2차 세계 대전 중 영국 출신 아이들이 벌이는 모험 및 내부적인 이야기를 세계 최초부터 종말까지 담아 내고 있다.

1950년 ‘사자와 마녀와 옷장’ 출판을 시작으로 1956년 ‘마지막 전투’까지 총 7년 동안 7권의 시리즈로 출판되었다. 앤드류 아담슨(Andrew Adamson)감독에 의하여 2005년 ‘나니아 연대기 사자, 마녀 그리고 옷장(The Chronicles Of Narnia : The Lion, The Witch & The Wardrobe)’이 개봉되었으며, 2008년 새로운 시리즈인 ‘나니아 연대기 캐스피언 왕자(The Chronicles Of Narnia : Prince Caspian)’가 개봉 되었다.

‘나니아 연대기’는 우선, 선과 악의 대립구도 라는 점에서 게르만 신화 서사구조와 유사성을 발견하게 된다. ‘나니아 연대기 : 캐스피언 왕자’는 나니아 라는 세계를 배경으로 텔마린족인 미라즈 왕과 캐스피언 왕자와 나니아인 들의 대립을 통하여 선과 악 구조를 만들었다. ‘반지전쟁’, ‘해리포터’와 차이점은 부귀영화와 힘을 갖고 있는 특정 보물이 아닌, 나니아 라는 세계와 권력을 둔 대립에서 차이를 보인다. 그 이외 마법을

사용하는 마녀와 난쟁이[그림 2]의 등장은 게르만 신화에서 흔히 볼 수 있는 공통적인 소재이다.[7]



(그림 2) '나니아 연대기'에 등장하는 난쟁이족

<표 4>는 2008년 개봉한 '나니아 연대기 : 캐스피언 왕자'를 영웅서사구조 12단계를 영화장면에 대응시킨 일부이다.

<표 4> 영화 '나니아 연대기'를 Hero's Journey에 대입

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	
2	모험에의 소명	
4	조력자 도움	
5	첫 관문 통과	
6	여신과 만남	

7	두 번째 관문	
8	시련 극복	
9	보상 단계	에피소드 구성이 없다.
10	일상으로 귀환	에피소드 구성이 없다.
11	세 번째 관문, 인격 변화	
12	삶의 자유를 얻음	

영화 '나니아 연대기'는 '해리포터'와 같은 유니버스(omnibus) 형식 영화이다. 나니아 라는 동일한 공간을 배경으로 현실에서 1년경과가 나니아 1,300년 시간과 동일한 시간적 설정을 바탕으로 각각 다른 에피소드(Episode)를 구성하여 시리즈를 이루고 있다.

영화 '나니아 연대기 : 캐스피언 왕자'에서는 각 시리즈를 나니아 라는 각기 다른 차원 공간으로 분류하여, 영웅서사구조 12단계 중 10단계인 일상으로 귀환이 에피소드 진행 중 이루어지지 않는다. 9단계에 해당되는 보상 단계에서는 영약, 아이템 등의 보상을 찾을 수 없어, 9단계 역시 이루어지지 않음을 알 수 있다.

4. 설문조사 및 분석

조셉 캠벨의 Hero's Journey를 바탕으로 분석한 3편 영화들을 비교분석하기 위해 전문가 평가를 시행하였다. 유사한 서사구조를 중심으로 시각화 시킨 장면들 호응도를 조사하여 실제로 어떤 장면이 평가자들에게 시각적인 효과를 유발 하였는지 비교 분석하여보았다. 본 평가과정은 다음 2단계 절차를 따라 진행 하였다. 첫 번째, 평가단의 전문성이 동일해야 하기 때문에 대

학에서 영상관련 전공을 한 후 영상 제작 현장 경험이 1년 이상인 전문가 10명을 대상으로 하였다. 두 번째, 10명 평가단은 영웅서사구조 12 단계를 적용하여 10분 분량으로 편집한 ‘반지의 제왕’, ‘해리포터’, ‘나니아 연대기’의 동영상클립을 본 후 5점 척도에 의해 매우 만족이면 5점, 보통이면, 3점, 불만족이면 1점으로 평가 하도록 하여, 각 장면단계의 점수를 합산하여 평균값을 도출하였다. 조사를 통하여 도출된 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 영웅서사 12단계에 대입한 3작품의 시각화 단계별 평가

단계	반지의 제왕	해리포터	나니아 연대기
1	4.5	2	4
2	5	3.5	4
3	3.5	3	-
4	5	3	3.5
5	4	4	3.5
6	2	3.5	4.5
7	4.5	4	2.5
8	2.5	3	2.5
9	2.5	8	-
10	3	3.5	-
11	3.5	3.5	3
12	3.5	2.5	4

스토리 전개를 배제하고 영웅서사 12단계에 대입하여 시각화된 영상을 시청한 결과

첫째 ‘반지의 제왕’이 ‘해리포터’와 ‘나니아 연대기’에 비하여 호응도가 높게 나온 것을 확인할 수 있었다.

둘째 원작의 방대한 스케일과 표현요소들을 시각적으로 구현 하는데 있어서 화려한 컴퓨터 그래픽 효과를 사용한 장면이 관객들 호응도에 영향을 끼친다는 것을 확인할 수 있었다.

셋째 게르만 신화 특징적인 요소가 포함된 전투장면의 경우 선과 악 대립에서 선이 우세일 경우 호응도가 좋다는 것을 확인 할 수 있었지만, ‘반지의 제왕’에서 7단계 경우에는 내용적인 측면보다 웅장한 스케일과 빠른 전개가 시각적으로 더 큰 효과를 유발 시킨다는 결과를 얻게 되었다.

조셉 캠벨 Hero’s Journey 12단계 별로 분석 결과는 다음과 같다.

① 영웅의 일상

이야기를 이끌어 가는 영웅이 범속한 나날의 일상을 보여주는 장면으로서 3작품 모두 평범한 삶을 살아가는 영웅의 공통적인 모습을 보여주고 있다.

3작품의 1단계에서 ‘반지의 제왕’은 모험이 시작되기 전에 일상적인 모습의 주인공상황을 묘사 하는 ‘해리포터’와 ‘나니아 연대기’와는 다르게 영웅이 범속하여있는 장소의 일상적인 모습을 묘사한다는 차이점이 있다.

② 모험에의 소명

모험에의 소명 에서도 ‘반지의 제왕’의 시각화가 높은 점수로 나타났다. 엘프 숲은 신화적 공간배경을 영상으로 표현한 부분과 소명을 부여 받는 과정의 영상처리에서 높은 점수를 받았다. ‘나니아 연대기’는 화려한 이펙트에 비하여 소명을 부여받는 과정 설명이 부족하였고 ‘해리포터’는 화려한 장면 구성과 내용전달 요소가 ‘반지의 제왕’, ‘나니아 연대기’에 비하여 낮은 점수로 나타났다.

③ 소명에 거절, 망설임

‘나니아 연대기’에서는 타의적인 힘에 의하여 나니아 세계로 들어갔기 때문에 소명에의 거절, 망설임은 생략되었다. 영웅스스로 심적인 갈등을 통하여 소명에 망설임을 보여주는 ‘반지의 제왕’이 타인에 의하여 소명에 거절을 당하는 ‘해리포터’에 비하여 높은 점수로 측정되었다. 화려한 장면구성보다는 심적인 갈등에 대한 시각화가 중요한 부분임을 알 수 있다.

④ 조력자 도움

조력자 출현단계는 조력자가 출현하는 상황과 그 분위기를 시각적으로 설명하는 것이 높은 수치로 나타났다. 현재 위험하고 긴박한 상황을 시각화한 ‘반지의 제왕’이 조력자와 만남을 웅장하게 표현한 ‘나니아 연대기’에 비하여 높은 점수로 나타났다.

⑤ 첫 판문 통과

5단계에서 ‘반지의 제왕’과 ‘해리포터’가 동일한 수치로 나타났다. 선, 악 대결구도에서 선이 승리하는 ‘반지의 제왕’과 ‘해리포터’가 악이 승리하는 ‘나니아 연대기’에 비하여 높은 점수를 받았다.

⑥ 시험, 여신과 만남

6단계에서는 영웅이 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다. 3작품은 이 부분에서 각기 다른 양상을 보인다. ‘반지의 제왕’에서 여신은 영웅에게 나아갈 길을 제시하는 동시에 시련을 준다. ‘해리포터’는 영웅의 조언자로서 문제 해결의 실마리를 제공한다. ‘나니아 연대기’는 영웅을 유혹하며, 시련을 주는 상황을 연출 하고 있다.

6단계에서는 여신 역할과는 무관하게 장면의 화려함과 신비감을 시각화시킨 판타지 장면이 높은 점수로 나타났다.

⑦ 두 번째 관문

첫 번째 관문 결과와 동일하게 ‘반지의 제왕’의 점수가 높게 나타났다. ‘반지의 제왕’의 경우 대규모 군중장면과 강한 적을 등장시키고 방대한 스케일을 설명해주는 카메라 워킹(Camera work)을 통하여 두 번째 관문에서 긴장감을 시각적으로 잘 설명하고 있다.

⑧ 시련 극복, 신격화

두 번째 관문에서 맞이하게 된 시련을 극복하는 부분에서는 3작품이 다른 방법으로 스토리를 전개 시켜나간다. ‘반지의 제왕’은 영웅 스스로 심리적 시련을 극복하고 ‘해리포터’에서는 영웅 주변 동료들 도움으로 시련을 극복한다. ‘나니아 연대기’는 영웅 스스로 물리적인 힘을 발휘하여 적을 이겨낸다.

⑨ 보상

‘반지의 제왕’과 ‘해리포터’ 두 작품에서는 특별한 이벤트를 통하여 보상을 받게 되며, 그 과정에서 문제해결 열쇠를 찾게 된다. 보상은 보상받게 된 아이템 효력에서 시각적인 효과를 부각시켜 화려함 정도가 높을수록 평가자들에게 높은 점수를 획득 하였다. ‘반지의 제왕’은 시각적인 효력을 보여주지 않은 채 대사를 통하여 설명한 반면 ‘해리포터’는 시각적 효과를 극대화하여 이벤트를 창출하였다.

⑩ 일상으로 귀환

조셉 캠벨이 제시한 10단계, 일상으로 귀환은 시나리오 흐름을 전환하는 부분으로 해석할 수 있어 작품에 따라 다르게 나타날 수 있다. ‘반지의 제왕’에서는 두 번째 시련이후에 여신과의 만남과 보상 단계에서 긴장감을 완화시키고 다시 모험으로 귀환을 통하여 완화된 긴장감을 다시 고조 시키고 있다. <해리포터>는 시간상 제약에

의해서 일상으로 돌아가지 못한다. 보상을 통하여 얻은 힌트를 풀어보고 잠시 휴식을 취하면서 긴장감이 있었던 흐름을 완화 시켜주는 구조를 갖는다. ‘나니아 연대기’는 공간상 제약을 두어 일상으로 귀환이 이루어지지 않으며, 큰 흐름의 변화 없이 스토리를 진행시켜 나간다.

⑪ 세 번째 관문, 인격 변화

3작품모두 최후의 전투가 발생한다. 첫 번째 관문과 두 번째 관문 결과와 같이 화려한 이펙트와 스케일보다는 전투에서 긴장감을 시각적으로 설명하며, 동시에 주인공이 느끼는 내면적인 변화가 반영된 작품이 높은 점수를 얻었다.

‘반지의 제왕’에서 주인공은 세 번째 전투와 절대 반지를 중심으로 반지원정대 내부에서 분열을 겪는다. 주인공은 반지원정대를 떠나 자신만의 여정의 길을 떠나게 된다.

‘해리포터’와 ‘나니아 연대기’의 주인공은 자신보다 강한 적을 대면함으로써 주인공 자신이 내면의 영웅으로 책임감을 확립하며, 적에게 대적한다.

⑫ 삶의 자유를 얻음

모든 모험이 끝난 후 일상으로 귀환을 담고 있는 단계이다. 일상으로 귀환이라는 내용보다는 귀환 과정을 화려한 장면으로 시각화 시킨 ‘나니아 연대기’가 가장 높은 점수로 나타났다. ‘반지의 제왕’은 3편 시리즈를 하나의 대 스토리로 연결하고 있어서 일상으로 귀환이 이루어지지 않고 있으며 새로운 모험의 시작을 예고하는 시각적인 표현으로 엔딩을 장식했다. 설문조사결과는 일상으로 돌아가는 장면을 표현 하는데 있어서 내용 중심보다는 화려한 이펙트를 통하여 설명하는 것이 더욱 효과가 높음을 알 수 있었다.

5. 결론

본 논문은 공통 서사구조를 갖는 원작을 시각화 시키는 과정에서 시각화된 이야기 효과에 대한 연구이며 게르만신화 서사구조를 중심으로 영화화된 ‘반지의 제왕’, ‘해리포터’, ‘나니아 연대기’를 분석대상으로 하였다. 게르만신화는 선악의 분명한 대립구조, 다양한 종족과 우주관, 그리고 등장인물들의 다양한 변화요소 등을 그 대표적인 특징으로 볼 수 있다. 이러한 게르만신화

특징을 영웅 신화의 대표적인 서사구조 원형인 조셉 캠벨 영웅서사구조와 유사 대입시키기 위하여 각 작품의 무비 클립을 추출하고 12단계에 대입하여 비교분석하였다.

각 단계별로 평가결과를 분석해 본 결과 ‘반지의 제왕’은 많은 단계에서 전문가들에게 높은 평가를 받았다. 판타지의 방대한 세계관과 원작자의 의도하는 긴장감을 시각화한 장면의 경우(2단계 모험에의 소명)는 다른 장면에 비하여 평가가 높았으며, 선과 악 대립 구도 장면에서 5단계 : 첫 관문 통과, 선이 우세한 경우의 평가가 높게 나타났다. 그러나 7단계 : 두 번째 관문의 경우, 스케일 크기와 빠른 전개를 표현한 장면이 선, 악 구도와 상관없이 평가점수가 높게 나타났다. 이미 모두 예상할 수 있는 내용의 장면에서는 화려한 효과의 점수가 높았다.

판타지 영화의 시각화는 원전을 각색하고 시각화 하는 과정에서 분위기, 스케일, 내용에 대해 관객이 이해할 수 있는 충분한 시각적인 설명이 필요하며 적합한 이펙트를 활용할 경우 관객의 감정이입을 유도할 수 있다. 물론 영화마다 제작예산의 차이가 있을 것이다. 하지만 판타지는 컴퓨터 그래픽기술과, 상상의 캐릭터를 창조하는 일에 있어서 시각화 기술이 거의 필수라고 할 수 있다. 판타지 자체가 현실에서는 일어나기 힘든 일들을 이야기하는 것이기에 판타지 세계를 시각적인 요소로 구현하여 그 상상의 나래를 실현해주어야 한다. ‘해리포터’ 시리즈에서 ‘퀴디치 시합’ 장면, ‘반지의 제왕’ 시리즈에서 ‘중간계 전투’ 장면 등을 대표적인 사례로 꼽을 수 있다.

따라서 원작을 각색하고 시각화 할 때 원작이 가지는 스케일과 작가 메시지를 효과적으로 시각화하는 기준이 있어야 한다. 관객의 주관적이고 감정적인 평가에 의존하기에 앞서 객관적으로 체계화된 분석틀이 필요하다. 조셉 캠벨 Hero's Journey를 활용한 세밀한 단계별 시각화 분석은 서사구조를 시각콘텐츠로 제작하기 위한 기초 분석방법으로 활용될 수 있을 것이며 사전에 관객의 호응도를 단계별로 검토하여 컴퓨터 그래픽 특수효과, 장면전환, 이펙트 등 적절한 시각적 효과를 분석하고 적용하는데 중요한 시사점을 제공 할 것이다.

참고문헌

- [1] 임한순, 최윤영, 김길웅, 에다, 서울대학교출판부, 2004.
- [2] 안인희, 게르만 신화 바그너 히틀러, 민음사, 2003.
- [3] 케빈 크로슬리, 북유럽 신화, 현대지성사, 2007.
- [4] 현은령, “애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구”, 한국디자인문화학회논문지, Vol.14, No.1, pp.458-466, 2008.
- [5] Joseph Campbell, Hero with a thousand faces, Bollingen, Cmv Ed, pp.49-238, 2004.
- [6] J.R.R. 톨킨, 반지의 제왕, 황금가지, 2002.
- [7] 조앤 K. 롤링, “해리포터와 마법사의 돌”, 2000.
- [8] C. S. 루이스, 폴린 베인즈, “나니아 연대기”, 2006.
- [9] 김용희, “천 개의 거울로 둘러싸인 공중정원”, 한국문학연구학회지, Vol.18, pp.137-165, 2002.
- [10] 성은애, “톨킨과 잭슨의 반지의 제왕”, 영미문학연구회지, 안과 밖, Vol.6, No.14, pp.126-138, 2003.
- [11] 김지혜, 문학텍스트를 통한 영어교육 해리포터와 마법사의 돌 을 중심으로, 홍익대학교 교육대학원 석사학위 청구논문, pp.55-56, 2002.
- [12] 이자혜, 김미진, “매체 상호간 공유 가능한 Story Value 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권 제12호, 2008.
- [13] 김상태, “문학의 시각화 경향과 영상매체”, 프랑스문화예술연구학회지, Vol.1, pp.17-31, 1999.
- [14] 우달남, 판타지의 효용 : J.R.R.톨킨의 반지의 제왕에 나타난 언어와 환상의 결합, 경희대학교 대학원 석사학위 청구논문, 2003.



한 명 희

1995년 : 경희대학교 미술교육학사

2008년 : 경희대학교 언론대학원 (언론학석사)

2004년~현 재: 동서대학교 디지털 콘텐츠학부 교수

관심분야 : Multimedia Design, Film & Video Compositing, Visual Effect, Stereo-scopic image