
게르만신화의 서사구조를 바탕으로 한 영화의 시각화

-반지의 제왕, 해리포터, 나니아 연대기를 중심으로-

The Visualization of films for the stand on narrative of Germanic Mythology

-Focused on "The Road of the Ring", "Harry Potter", and "The Chronicles Of Narnia"-

백광호, Kwangho Baek*, 한명희, MyungHee Han**, 김미진, Mijin Kim***

요약

디지털 콘텐츠 산업은 전반적으로 이미 원 소스 멀티 유즈의 시대에 접어들고 있다. 원작 소설의 성공으로 영화로 재탄생되는가하면, 영화의 성공을 통하여 원작인 소설이 다시금 주목받는 경우가 생겨나며, 소설과 영화가 동시에 공개되는 경우도 있다. 본 논문은 게르만신화의 서사구조를 갖고 있는 판타지 영화를 조셉캠벨(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 원작의 스케일과 작가의 메시지를 시각화하는 과정에서 있어 기초자료로 활용될 수 있을 것이며 사전에 관객의 호응도를 단계별로 검토하여 적절한 시각적 기법(특수효과, 장면전환 등)을 적용할 수 있을 것이다.

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.

핵심어: *visualization, narrative structure, films, myth, storytelling*

*주저자 : 동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과 e-mail: onejatan@nate.com

**공동저자 : 동서대학교 디지털영상제작학과 교수 e-mail: renoman@dongseo.ac.kr

***교신저자 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공 교수 e-mail: mjkim@dongseo.ac.kr

1. 서론

디지털 콘텐츠 산업은 이미 전반적으로 OSMU(One Source Multi-Use)화 되고 있다. 원작 소설의 성공이 영화로 재탄생 되는가하면, 영화의 성공을 통하여 원작인 소설이 다시금 주목받는 경우가 생겨나며, 소설과 영화가 동시에 공개되는 경우도 있다. 대표적인 사례로 2002년 피터 잭슨 감독에 의하여 J.R.R 톨킨의 소설에서 영화로 재탄생하여 판타지영화의 새로운 장을 열게 된 반지의 제왕, 조앤 K. 롤링이 쓴 판타지 소설을 원작으로 데이빗 예이츠 감독의 해리포터, 2008년 2편을 개봉한 앤드류 아담스 감독의 나니아 연대기 역시 C.S 루이스의 소설을 원작으로 영화로 재탄생 되었다.

이와 같이 소설을 원작으로 재탄생된 영화들은 흔히 소설의 서사구조를 바탕으로 적용/제작되며, 그 내용이나 스케일 역시도 원작 소설의 기반위에 시각화 되었다.

본 논문은 게르만신화의 서사구조를 수용하고 있는 소설을 원전으로 한 영화들의 서사구조를 미국의 신화학자인 J. Campbell의 대표적인 영웅 신화의 극적 Plot의 원형을 분류한 'Hero's Journey'의 12가지 단계를 적용하여 영화의 장면을 비교 분석하였으며 이를 바탕으로 서사구조의 시각화 방법에 대한 기초 자료를 마련하는데 중점을 두었다.

2. 관련연구

2.1 게르만신화의 특징

게르만 신화는 그들의 민족적 특성이 드러난다. 선악의 구분이 거의 없는 그리스 신화와는 달리 게르만 신화에서는 선과 악의 대립구조가 명백하다는 특징이 있다. 게르만 신화의 원전에서는 주로 선과 악이 분명히 갈린 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 아이슬란드의 시인이며 역사가였던 스노리 스투루손(Snorri Struluson)이 젊은 세대에게 고시(古詩)의 감상과 작시법을 지도하기 위하여 쓴 시학이라 할 수 있는 책이다.[1] 또한 바그너의 악극 "니벨룽겐의 반지"의 원전인 "영웅의 노래"를 살펴보면 그 특징을 잘 알 수 있다.[2]

"오딘과 로키가 여행을 하고 있을 때 실수로 호라이드마르라는 농부의 아들 하나를 죽인다. 농부가 대가로 황금을 요구하여 로키는 보물을 가장 많이 가지고 있는 난장이 알베리히의 보물과 마법반지 '안드라나우트'를 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 용 파프니르로 변해 그것을 지키다. 농부의 또 다른 아들은 반지를 빼앗기 위해 시구르드를 양자로 길러 마법검 '그람'으로 파프니르를 죽이도록 한다." 1)

위의 '니벨룽겐의 노래'의 줄거리를 보면 알 수 있듯이 마법반지와 보물을 뺏고 빼앗은 특징을 찾아 볼 수 있다.

두 번째 특징으로 다양한 종족과 우주관을 볼 수 있다. 흔히 접할 수 있는 판타지를 소재로 한 게임, 소설, 애니메이션에 등장하는 난장이족, 거인족, 인간족, 정령, 신족은 게르만 신화의 특징 중 하나이다.

빛의 나라 무스펠헤임, 어둠의 나라 니플헤임, 중간계 미드가르드, 인간이 살고있는 마나헤임, 신들의 세계 아사헤임, 신들의 도시 아스가르드, 거인족의 세계 요툰헤임, 난쟁이족의 세계 스바르트알페헤임 등의 세계관과 세계수(世界樹) 이그드라실, 용 니드호그 등을 그 예로 들 수 있다.

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

2.2 조셉캠벨(J. Campbell)의 영웅서사구조

영웅서사는 인간주체의 '심리적 성장과정'을 반영한다. 신화, 민담 등에서 발견되는 무수한 '영웅 스토리'는 주체의 성장 과정의 집단 무의식을 반영한다고 말한다. 즉, 모든 개인의 주체화 과정을 반영하고 있는 이야기가 바로 '영웅 스토리'라는 것이다. 따라서 영웅의 이야기는 단순한 '그들'의 이야기가 아니라 '나'의 '우리'의 보편적인 성장 스토리의 일부이며 무의식을 사로잡는 이야기라는 것이다.

기존의 공간에서의 이탈, 그로인해 겪는 고난, 그 과정에서의 우정과 사랑, 그 우정과 사랑이 겪는 아픔을 극복하기 위한 주인공의 활약, 보조자의 도움, 그리고 최후의 갈등과 싸움, 행복한 결말이라는 과정은 후에 헐리우드 영화의 시나리오 구조에도 영향을 주었다.[4]

영웅 서사구조는 캐릭터의 삶에 변화를 일으키는 캐릭터가 표현하고 경험하는 상황 및 사건들로서 분류가 가능하며 미국의 신화학자인 조셉캠벨(J. Campbell)이 분류한 영웅 신화의 대표적인 극적 서사구조의 원형을 분류한 'Hero's Journey'의 12단계는 신화적, 영웅적 성격이 강한 헐리우드 영화들의 극적 플롯(Plot)에 활용에 활용되어 왔다. 이러한 분류는 게르만 신화의 특징과 유사대입 할 수 있어 본 논문에서 다루어지는 3편영화의 분석 기준으로 삼았다.[5]

1) "니벨룽겐의 반지"의 원전인 "영웅의 노래" 중 선악이 대립구조를 잘 보여주는 부분 "

단계	내용
1	영웅의 일상
2	모험에의 소명
3	소명에의 거절, 망설임
4	초자연적, 조력자의 도움
5	첫 관문의 통과
6	시험, 여신과의 만남
7	두 번째 관문
8	시련의 극복, 성격화
9	보상
10	일상으로의 귀환
11	세 번째 관문, 부활의 경험, 인격의 변화
12	삶의 자유를 얻음

[표 1] 조셉캠벨의 영웅서사의 12단계

3. 서사구조의 시각화



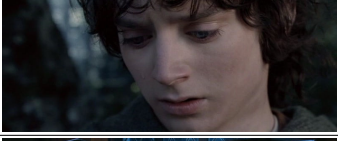
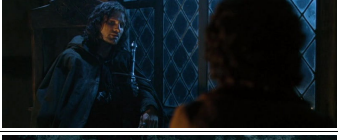
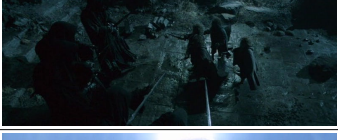

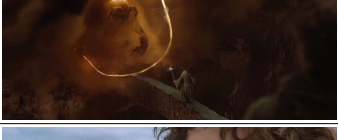




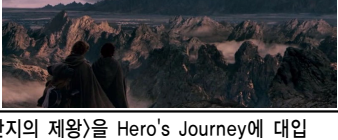
연구대상으로는 <반지의 제왕 - 반지 원정대>, <해리포터 - 해리포터와 마법사의 돌>, <나니아 연대기 - 캐스피언 왕자>를 비교 연구대상으로 선정하였으며 3가지의 비교 연구대상은 판타지 장르라는 점, 게르만신화의 서사구조를 갖고 있다는 점 그리고 소설원작의 시리즈를 영화화 하였다는 공통점을 가진다.

3.1 반지의 제왕

톨킨의 소설 반지의 제왕은 <반지 원정대(The Fellowship of the Rings)>, <두 개의 탑(The Two Towers)>, <왕의 귀환(The Return of the King)>의 장편 소설로서 마지막 왕의 귀환은 1955년 출판되었다.

<반지전쟁>은 악마적인 존재가 만든 ‘절대 반지’ 를 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 반지’ 이다.[6]

<반지전쟁>은 ‘절대반지’ 라고 하는 보물을 통하여 선과 악이 대립한다는 측면에서 앞서 언급한 게르만 신화의 특징을 갖는다. 그 외에도 요정, 인간, 난쟁이, 정령 등의 많은 종족과 마법이라는 요소에서 게르만 신화에서 찾을 수 있는 요소들을 통하여 그 유사성을 확인 할 수 있다. 반지를 통하여 사건이 일어난다는 점 역시 <반지전쟁>의 ‘절대반지’ 와 게르만 신화속의 제왕의 반지 ‘안다바라나우트’ 와의 유사성을 발견할 수 있다. 또한 <반지전쟁>의 무대가 되는 중간계는 게르만 신화속의 중간계인 미드가르드와 그 유사성을 찾을 수 있다. <반지전쟁>은 2001년 피터 잭슨(Peter Jackson)감독에 의하여 <반지의 제왕>으로 재탄생되었으며 [표 2]는 영웅서사구조 12단계를 영화장면에 대응시킨 일부이다.

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	
2	모험에의 소명	
3	소명에의 거절, 망설임	
4	조력자의 도움	
5	첫 관문의 통과	
6	여신과의 만남	
7	두 번째 관문	
8	시련의 극복	
9	보상	
10	모험으로의 귀환	
11	세 번째 관문, 인격의 변화	
12	새로운 모험의 시작	

[표 2] 영화 <반지의 제왕>을 Hero's Journey에 대입

영화 <반지의 제왕>은 3편이 하나의 스토리를 이루는 서사구조를 지니고 있어 12단계에서는 “삶의 자유를 얻음”이 아닌 새로운 모험의 시작이 대입되었고 10단계 역시 다시 모험으로의 귀환을 대입 할 수 있었다.

3.2 해리포터

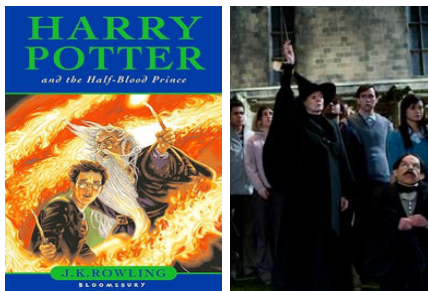
<해리포터>는 조앤 K. 롤링(J.K.Rowling)이 쓴 판타지 소설이다. 1997년 <해리포터와 마법사의 돌(Harry Potter And Sorcerer's Stone)>의 출판을 시작으로 2007년 <해리포터와 죽음의 성물(Harry Potter And The Deathly-Hallows)>을 마지막으로 완결되었다.

<해리포터>는 인간과 마법사 사이에서 태어난 해리 포터가 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), 데이빗 예이츠(David Yates)감독을 통하여 총 5편의 영화가 개봉되었으며, 현재에도 3편의 영화가 제작중이다.

<해리포터>역시 게르만 신화와의 많은 유사성을 찾아볼 수 있는데, 영화속에 등장하는 마법, 주문 등의 소재는 게르만신화 속에서 쉽게 접할 수 있으며 마법사의 모습은 게르만 신화 속에 등장하는 최고신이자 최고의 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]



[그림 1] <해리포터>속의 마법사의 모습




[그림 1]과 같이 해리포터속의 등장인물 역시 게르만 신화에서 묘사되는 마법사의 모습과 흡사하다는 것을 확인할 수 있다. 또한 <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 신화의 서사구조와

공통점을 찾을 수 있다.

그 외에도 <해리포터>에 등장하는 거인 루베우스 헤그리드, 난쟁이 은행 직원, 고양이로 변신하는 마법사 등의 요소 역시 게르만 신화속에 등장하는 거인족, 난쟁이족, 마법을 사용하여 수달로 변하는 흐라이드마르의 아들과 유사성을 찾아볼 수 있다.

[표 3]은 2001년 크리스 콜럼버스 감독에 의하여 영화화된 해리포터 시리즈 중 <해리포터와 마법사의 돌>를 영웅 서사구조 12단계를 영화장면에 대응시킨 일부이다.

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	
2	모험에의 소명	
3	소명에의 거절, 망설임	
4	조력자의 도움	
5	첫 관문의 통과	
6	여신과의 만남	
7	두 번째 관문	
8	시련의 극복	
9	보상	

10	휴식	
11	세 번째 관문, 인격의 변화	
12	삶의 자유를 얻음	

[표 3] 영화 <해리포터와 마법사의 돌>을 Hero's Journey에 대입

영화 <해리포터>는 옴니버스(omnibus)형식의 영화이다. 큰 한가지의 주제를 바탕으로 각각의 다른 에피소드(Episode)로서 시리즈를 이루고 있다. 서사구조 역시도 에피소드 전체를 하나의 서사구조로 풀어가는 동시에 그속의 각각의 에피소드 역시도 동일한 서사구조를 갖는 것을 알 수 있다.

영화 <해리포터>에서의 각 시리즈를 마법학교의 한 학기라는 시간적인 규제를 두며, 한학기의 시작에서 마법학교로의 귀환, 한학기의 마지막을 일상으로의 귀환으로 다루고 있어, 영웅서사구조 12단계의 12단계 삶의 자유를 얻음에서는 일상으로의 귀환으로 대입되었고, 10단계는 영화 자체의 시간의 규제에 따라 영웅의 휴식으로 대입되어 시나리오상의 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 대전중의 영국 출신의 아이들이 벌이는 모험 및 내부적인 이야기를 세계의 최초부터 종말까지 담아내고 있다.

1950년 <사자와 마녀와 옷장>의 출판을 시작으로 1956년 <마지막 전투>까지 총 7년동안 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)>이 개봉하였다.


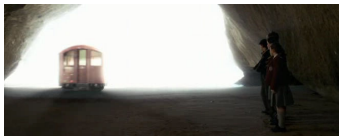


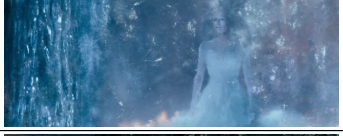
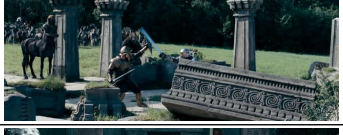
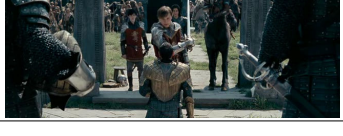
<나니아 연대기>는 우선, 선과 악의 대립구조 라는 점에서 게르만 신화의 서사구조와 유사성을 찾을 수 있다. <나니아 연대기 - 캐스피언 왕자>는 나니아라는 세계를 배경으로 텔마린족인 미라즈 왕과 캐스피언 왕자와 나니아인들의 대립

을 통하여 선과 악의 대립을 나타내었다. <반지전쟁>, <해리포터>와의 차이점은 부귀영화와 힘을 갖고 있는 특정 보물이 아닌, 나니아라는 세계와 권력을 둔 대립에서 차이를 보인다. 그 외 마법을 사용하는 마녀와 난쟁이의 등장 역시 게르만 신화에서 흔히 찾아 볼 수 있는 소재이다.[7]



[그림 2] <나니아 연대기>에 등장하는 난쟁이족

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

단계	내용	시각화 (영화장면 클립)
1	영웅의 일상	
2	모험에의 소명	
4	조력자의 도움	
5	첫 관문의 통과	
6	여신과의 만남	
7	두 번째 관문	
8	시련의 극복	

11	세 번째 관문,인격의 변화	
12	삶의 자유를 얻음	

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

영화 <나니아 연대기>는 <해리포터>와 마찬가지로 옴니버스(omnibus) 형식의 영화이다. '나니아' 라는 동일한 공간을 바탕으로 현실의 1년의 경과가 '나니아' 의 1300년의 경과와 동일한 시간적 설정을 바탕으로 각각의 다른 에피소드(Episode)로서 시리즈를 이루고 있다.

영화 <나니아 연대기 - 캐스피언 왕자>에서는 각 시리즈를 '나니아' 라는 다른 차원의 공간으로 규제를 두어, 영웅 서사구조 12단계 중 10단계인 일상으로의 귀환이 에피소드 진행 중 이루어지지 않는다. 9단계에 해당되는 보상의 단계에서 볼 수 있는 영약, 아이템 등의 보상을 찾을 수 없어, 9 단계 역시 이루어지지 않음을 알 수 있다.

4. 설문조사 및 분석

조셉 캠벨의 "Hero's Journey"를 바탕으로 분석한 3편의 영화들을 비교분석하기 위해 전문가 평가를 하였다. 같은 서사구조를 바탕으로 시각화 시킨 장면들의 호응도를 조사하여 실제로 어떤 장면이 평가자의 인상에 남게 되는지를 비교 분석하여보았다. 본 평가과정은 다음 2단계 절차를 따라 진행하였다. 첫 번째, 평가단의 전문성이 동일해야 하기 때문에 대학에서 영상관련 전공을 한 후 영상 제작 현장 경험이 1년 이상인 영상 제작자 5명을 모집하였다. 두 번째, 5명의 평가단은 영웅서사구조 12단계를 적용하여 제작한 <반지의 제왕>, <해리포터>, <나니아 연대기>의 각 무비클립을 본 후 5점 척도에 의해 매우 만족이면 5점, 보통이면, 3점, 불만족이면 1점으로 평가 하도록 하며, 각 장면단계의 합계의 평균값을 도출하였다. 조사를 통하여 도출된 결과는 [표 5]와 같다.

단계	반지의 제왕	해리포터	나니아연대기
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

[표 5] 영웅서사의 12단계에 대입한 3작품의 시각화 단계별 평가

스토리 전개를 배제한 영웅서사의 12단계에 대입된 시각화된 영상의 비주얼만으로 결과를 도출하였다. 전체적인 결과를 보았을 때 <반지의 제왕>의 결과가 다른 영화에 비하여 호응도가 높게 나온 것을 확인 할 수 있다. 평가결과 원작의 방대한 스케일과 원작이 표현하고자 하였던 느낌을 가장 잘 시각화 시킨 장면은 화려한 컴퓨터 그래픽 효과를 사용한 장면으로 관객들의 호응도에 영향을 끼친다는 것을 확인하였다. 게르만 신화의 특징인 전투장면의 경우 선과 악의 대립중 선의 우세일 경우 좋은 결과를 갖는다는 것을 확인할 수 있었지만, <반지의 제왕>의 7단계의 경우에는 내용적인 면에 비하여 큰 스케일과 빠른 전개가 효과적인 것을 확인할 수 있었다.

① 영웅의 일상

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

3작품의 1단계를 살펴보면 모험이 일어나기전의 일상적인 모습의 주인공의 상황을 묘사 하는<해리포터>와 <나니아 연대기>과 다르게 <반지의 제왕>은 영웅이 범속하여있는 장소의 일상적인 모습을 묘사한다는 차이점을 볼 수 있다.

② 모험에의 소명

모험에의 소명 역시 <반지의 제왕>의 시각화가 높은 점수를 받을 수 있었다. 엘프의 숲이라는 공간적인 배경을 영상으로 표현함과 소명을 부여받는 과정의 표현에서 높은 점수를 받았다. <나니아 연대기>는 화려한 이펙트에 비하여 소명을 부여받는 과정의 설명이 부족하다. <해리포터>는 화려한 장면의 구성, 내용의 전달 양쪽 측면에서 <반지의 제왕>,<나니아 연대기>에 비하여 낮은 점수를 받았다.

③ 소명에의 거절, 망설임

<나니아 연대기>에서는 타의적인 힘에 의하여 '나니아' 라는 세계로 들어갔기 때문에 소명에의 거절, 망설임은 생략되었다. 영웅스스로의 심적인 갈등을 통하여 소명에의 망설임을 보여주는 <반지의 제왕>이 타인에 의하여 소명에의 거절을 당하는 <해리포터>에 비하여 높은 점수를 받았다. 화려한 장면구성보다는 심적인 갈등을 표현의 시각화가 중요한 부분임을 알 수 있다.

④ 조력자의 도움

조력자의 출현단계는 조력자가 출현하는 상황과 그 분위기를 시각적으로 설명하는 것이 높은 점수를 얻을 수 있다

는 것을 알 수 있다. 현재의 위험하고 긴박한 상황을 시각화한 <반지의 제왕>이 조력자와의 만남을 웅장하게 표현한 <나니아 연대기>에 비하여 높은 점수를 얻었다.

⑤ 첫 관문의 통과

5단계에서는 <반지의 제왕>과 <해리포터>가 동일한 점수를 받았다. 선,악의 대결구도에서 선이 승리하는 <반지의 제왕>, <해리포터>와 악이 승리하는 <나니아 연대기>중 선이 승리를 하는 <반지의 제왕>과 <해리포터>가 <나니아 연대기>에 비하여 높은 점수를 받았다.

⑥ 시험, 여신과의 만남

6단계에서는 영웅이 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다. 3작품을 살펴보면 각기 다른 형태를 취한다. <반지의 제왕>의 경우 여신은 영웅에게 나아갈 길을 제시하는 동시에 시련을 준다. <해리포터>의 경우 영웅의 조연자로서 문제 해결의 실마리를 준다. <나니아 연대기>의 경우 영웅을 유혹하며, 시련을 주는 역할을 한다.

6단계에서는 여신의 역할과는 무관하게 장면의 화려함과 신비감을 시각화시킨 장면이 높은 점수를 받았다.

⑦ 두 번째 관문

첫 번째 관문의 결과와 마찬가지로 <반지의 제왕>의 점수가 높은 것을 알 수 있다. <반지의 제왕>의 경우 큰 규모의 군중씬과 강한 적을 등장시키고 방대한규모를 설명해주는 카메라 워킹(Camera work)를 통하여 두 번째 관문의 긴장감을 설명하여 <해리포터>, <나니아연대기>에 비하여 높은 점수를 얻었다.

⑧ 시련의 극복, 신격화

두 번째 관문에서 얻게 된 시련을 극복하는 부분에서는 3작품이 다른 방법으로 풀어나가는 것을 확인 할 수 있다. <반지의 제왕>에서는 영웅 스스로의 심리적 시련의 극복을 보이며 <해리포터>에서는 영웅의 동료들의 도움으로 시련을 극복한다. <나니아연대기>의 경우 영웅 스스로의 물리적인 힘으로 적을 이겨낸다.

⑨ 보상

<반지의 제왕>와 <해리포터> 두 작품에서는 특별한 이벤트를 통하여 보상을 받게 되며, 그것을 통하여 문제해결의 열쇠를 얻게 된다. 보상의 경우 보상받게 된 아이템의 효력을 눈에 보여주며 그 효과의 화려함의 정도가 높을수록 좋은 점수를 받을 수 있었다. <반지의 제왕>의 경우 효력을 보여주지 않은 채 말을 통하여 설명한 반면 <해리포터>의 경우 효과를 시각적으로 설명하여 줌으로서 관객에게 더 좋은 효과를 얻을 수 있었다.

⑩ 일상으로의 귀환

조셉캠벨이 제시한 10단계의 일상으로의 귀환은 시나리오 중 흐름을 바꿔주는 부분으로 해석할 수 있어 작품에 따라 다르게 표현할 수 있다. <반지의 제왕>에서는 두 번째 시련 이후 여신과의 만남 보상의 단계에서 긴장감을 잠시 풀어주는 단계를 지나 다시 모험으로의 귀환을 통하여 긴장감을 주어 영상의 흐름을 바꿔주는 역할을 하였다. <해리포터>의 경우 시간상의 제약에 의해서 일상으로 돌아가지 못한다. 보상을 통하여 얻은 힌트를 풀어보며 잠시 휴식을 취하며 긴장감이 있었던 흐름을 잠시 풀어주는 구조를 갖는다. <나니아 연대기>의 경우 공간상의 제약을 두어 일상으로의 귀환이 이루어지지 않으며, 흐름의 변화 없이 스토리를 진행시킴을 알 수 있다.

⑪ 세 번째 관문, 인격의 변화

3작품모두 작품의 마무리를 짓는 전투가 발생한다. 첫 번째 관문과 두 번째 관문과 마찬가지로 화려한 이펙트와 규모보다는 전투의 긴장감을 시각적으로 설명한 작품이 높은 점수를 얻었다.

⑫ 삶의 자유를 얻음

모든 모험이 끝난후 일상으로의 귀환을 담고 있는 단계이다. 일상으로의 귀환이라는 내용보다는 귀환의 과정을 화려한 장면으로 시각화 시킨 <나니아 연대기>가 가장 높은 점수를 받았다. <반지의 제왕>의 경우 3편의 시리즈를 하나의 대 스토리로 진행되어 일상으로의 귀환이 이루어지지 않고, 새로운 모험의 시작을 시각적으로 표현한다. 설문조사를 통하여 마지막 삶의 자유를 얻음은 세 번째 관문을 통한 긴장감을 해소시키며 일상으로 돌아가는 장면을 내용 있는 그대로 설명하기보다는 화려한 이펙트를 통하여 설명함이 더욱 효과가 높음을 알 수 있었다.

5. 결론

본 논문은 공통의 서사구조를 갖는 원작을 시각화 시키는 과정에서 시각화 표현방법에 대한 연구이며 게르만신화의 서사구조를 갖는 <반지의 제왕>, <해리포터>, <나니아 연대기>를 연구대상으로 하였다. 게르만신화는 선악의 분명한 대립구조, 다양한 종족과 우주관, 그리고 등장인물들의 다양한 변화요소 등을 그 대표적인 특징으로 볼 수 있다. 이러한 게르만신화의 특징은 영웅신화의 대표적인 서사구조의 원형인 조셉 캠벨의 영웅서사구조와 유사 대입할 수 있어 각 작품의 무비 클립을 추출하여 12단계에 대입하여 비교분석하였다.

각 단계별로 평가결과를 분석해 본 결과, <반지의 제왕>은 많은 단계에서 전문가들의 평가 높은 것을 알 수 있었다. 판타지가 갖는 방대한 세계관과 원작이 전하려고 하는 긴장

감을 시각화한 장면의 경우(2단계 모험에의 소명)가 다른 장면에 비하여 평가가 높았으며, 선과악의 대립 구도의 장면의 경우 5단계 : 첫 관문의 통과 선의 우세의 경우가 평가가 높게 나타났다.

하지만 7단계 : 두 번째 관문과 같이 스케일의 크기와 빠른 전개를 표현한 장면의 경우 선, 악구도와 상관없이 평가 점수가 높았음을 알 수 있었으며 이미 모두 예상할 수 있는 내용의 장면에서는 화려한 효과의 점수가 높았다.

원전의 각색, 시각화를 하는 경우 분위기, 스케일, 내용을 관객이 이해할 수 있는 충분한 시각적인 설명이 필요하며 적합한 이펙트를 사용 했을때 관객의 감정이입을 유도할 수 있다. 이는 원작을 각색하여 시각화 하는 경우 원작의 스케일과 작가의 메시지를 시각화하는 과정에서 있어 관객의 전체적인 평가보다는 좀 더 세밀한 단계별 시각화분석 및 제작의 기초 자료로 활용될 수 있을 것이며 사전에 관객의 호응도를 단계 별로 검토하여 적절한 시각적 기법(특수효과, 장면전화 등)을 적용할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 임한순, 최윤영, 김길용, "에다", 서울대학교출판부, 2004
- [2] 안인희, "게르만 신화 바그너 히틀러", 민음사, 2003
- [3] 케빈 크로스리, "북유럽 신화", 현대지성사, 2007
- [4] 현은령, "애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구" , 한국다자언문화학회 논문지, Vol.14 No.1, pp. 458~466, 2008
- [5] Joseph Campbell, Hero with a thousand faces, Bollingen, Cmv Ed, 2004, pp. 49~238
- [6] J.R.R. 톨킨, "반지의 제왕" , 황금가지, 2002
- [7] 조앤 K. 롤링, "해리포터와 마법사의 돌" , 2000
- [8] C. S. 루이스, 폴린 베인즈, "나니아연대기" , 2006
- [9] 김용희, 천 개의 거울로 둘러싸인 공중정원, 현대문학의 연구, Vol.18, 한국문학연구학회, pp137~165, 2002.
- [10] 성은애, 톨킨과 잭슨의 『반지의 제왕』, 안과 밖, Vol.-No.14, 영미문학연구회, pp.126~138, 2003.
- [11] 김지혜, 문학텍스트를 통한 영어교육 『해리포터와 마법사의 돌』 을 중심으로, 석사논문, 홍익대학교 교육대학원 교육학과 영어교육전공, pp. 55~56, 2002.
- [12] 이자혜, 김미진, "매체 상호간 공유 가능한 Story Value 분석" , 한국콘텐츠학회논문지, 제 8권, 제12호, 2008.12
- [13] 김상태, 문학의 시각화 경향과 영상매체, 프랑스문화예술연구 Vol.1, 프랑스문화예술학회 pp.17~31, 1999
- [14] 우달님, 판타지의 효용 : J.R.R.톨킨의 『반지의 제왕』 에 나타난 언어와 환상의 결합, 석사논문, 경희대학교 대학원 영어영문학과, 2003