

신화 이미지를 차용한 Fantasy Character에 관한 연구

주해정* · 김치용*

*동의대학교

A Study on Fantasy Character Using the Mythical Image

Joo Haejeong* · Kim Cheeyong*

*Dept. of Visual Information Engineering, Dong-Eui University

E-mail : naki1@hanmail.net, kimchee@deu.ac.kr

요 약

영상에서 보여지는 이미지는 정보제공과 커뮤니케이션을 목적으로 한다. 원활한 커뮤니케이션을 위해 수용자의 입장에서 제작자는 다양한 해석을 유도할 수 있도록 흥미와 신비감을 가진 캐릭터를 차용하게 되었고 이러한 캐릭터는 수용자의 입장에서 자유롭고 다의적인 해석을 가능하게 한다. 현재 Fantasy 영상에서 차용된 신화적 마법적 세계가 급변하는 사회 속에서 불안정함과 합리적인 것만을 추구하는 대중에게 오락과 시각적 유희의 만족감을 주면서 다양한 캐릭터 개발이 이루어지고 있다. 과거의 지시적이고 구체적인 이미지가 아닌 편제하고 상징적이고 추상적인 형태로 나타나게 되면서 승고의 미가 아닌 추악함의 미까지 미학의 범주 안에서 발전하고 변화되고 있다. 이러한 양상으로 과거의 전설적인 캐릭터가 현재의 시대상을 반영하여 본연의 의미에서 해체되고 변질되는 개념적 형태적 특성을 보인다. 따라서 그 변화의 중심이 되는 신화차용 캐릭터에 관한 연구를 통해 영상 커뮤니케이션에 대한 인식 범위의 확대를 기대할 수 있다.

ABSTRACT

The image shown on movie is purposes information and communication. For smooth communication, It borrows the character was a mystery to we can free and various interpretations from the perspective of consumers. it's induce interest. Current images of Fantasy used in the magical world of myth and modern gives satisfaction to ours. And various characters have been developed. It is especially directed in the past is not a from. And it is emerged as a symbolic and abstract from. Aesthetics of beautiful things that has changed from the grotesque, dan to the development. Therefore, Legendary character of the past reflect the present era, and was dismantled in the original meaning. Therefore, it is the center of that change, Myths about the character of borrowers to recognize that communication through to be able to maximize the expected.

키워드

Fantasy film, character, 신화, 커뮤니케이션, 수사법

1. 서론

홀(A.R.Hall)에 의하면 '새로운 패러다임의 전환은 새로운 형식과 구조를 요구하는데, 디지털 미디어 시대의 사회는 정보의 양식이 과거와는 다른 형태로 존재한다' 라고 말한다. 과거에 존재했던 신화나 마법적 세계가 오늘날의 영상이 미지에서 다시 등장할 하게 될 때에는 이미지의 파열과 조합을 통해 생산해 낸다. 이러한 동향으

로 최근 Fantasy 영상에서는 과거와 같은 구체적인 문맥이 사라지고 추상적인 장소나 공간이 대두되고 있다. 여기에 등장하는 캐릭터 역시 재현의 과정에서 변모되고 시대상을 반영한 불확실하고 탈 중심화된 형태로 변모하고 있다. 이러한 가상공간에서 설명적이거나 지시적인 형태가 아닌 새로운 상징으로 형상화되어 수용자로 하여금 자유로운 해석과 다의적인 개념 확장을 통해 스스로 참여할 수 있도록 유도한다. 이 효과

로 영상 이미지를 받아들이는 대중은 합리적인 것을 추구하고 급변하는 사회에 대한 회의로 Fantasy 영상을 통해 시각적 유희와 오락성을 만족시키고 있다. 그 중심에 있는 마법적인 가상 세계의 근원이 되는 신화적 특성을 차용한 캐릭터의 분석을 통해 미학적 특성과 개념적 변화에 대해 연구한다. 본 연구를 통해 시대상의 반영과 사회 구조의 변화에 따라 수용자의 커뮤니케이션을 극대화할 수 있는 요소의 관계와 의미의 치환을 유도하고 재조명할 수 있는 인식을 열어준다는데 의의를 둔다.

2. Fantasy Character의 표현

최근 3D 그래픽을 비롯하여 영상의 후반작업의 기술 발달로 가상을 현실처럼 재현하는 것이 가능해졌다. 과거의 2D 애니메이션에서 추구하던 귀엽고 개성있는 캐릭터의 개발에서 추함과 기괴적인 캐릭터가 개발되면서 수용자의 흥미와 관심을 증폭시키고 있다. 숭고의 미를 추구하던 시대에서 이제는 기괴스럽고 그로테스크한 이미지를 추구하는 캐릭터들이 등장하여 게임영상과 판타지 영화에서 각광받고 있다. 이러한 캐릭터의 개발에 있어 주인공과 조력자의 역할 또는 영웅에서는 주로 아름다움을 강조한 인간 형상의 이미지로 나타났으나 현재는 개성있는 캐릭터의 연출과 신비한 이미지 등이 주를 이루고 있다. 수성과 수성의 결합과 인성과 수성의 결합 등으로 모호한 이미지의 캐릭터들이 나타나기 시작했으며 이러한 캐릭터는 선과 악의 분명한 경계로 표현하지 않고 중립적이거나 혹은 그 경계에서 극과 극을 오가기도 하며 묘한 갈등구조와 함께 캐릭터가 표현되어 서사의 긴장감과 내러티브의 기능까지 수행하게 되었다. 캐릭터의 형상화 과정에서 더 이상 선과 악을 구분하거나 역할에 대한 경계 없이 다의적인 측면으로 변환되고 있다. 이러한 표현에서 수용자의 공감을 구하기 위해 민중들 사이에 산재해 있던 상상의 괴물이나 전설적인 이미지 등을 사용하게 되었는데 그 근원을 찾아보면 신화의 이미지나 그 특성을 재현하거나 일부 변환시켜 새로운 이미지의 캐릭터가 제작된다. 주로 악마적인 캐릭터나 공포를 상징하는 캐릭터나 조력자의 역할에서 신화에 등장하는 괴물의 이미지를 차용하여 스토리의 수사적인 표현을 돕고 있다. 또한 그 특성이 일부 변형되거나 신화적 성격과는 완전히 다른 모습으로 나타나기도 하며 전형성의 측면과 혼성모방으로 갈등구조나 대립구조를 표현한다. 최대의 공포적인 대상이 완전한 인간의 아름다운 모습을 강조되어 표현되기도 한다. 이는 현재의 급변하는 사회의 불안감을 반영하는 것이며 결국 최대의 적은 인간의 사악함을 표현하는 것으로 나타나기도 한다. 그러므로 인간의 흉측한 모습과 함께 혼합되거나 수성과 목성 등의 이미지와 중첩되어 새로운 악마의 모습을 창조

하여 시대상과 함께 변화되고 재현된다. 따라서 신화의 특성을 차용하여 나타나는 캐릭터의 개념과 의미구조 등을 알레고리로 분석하여 그 수사적인 표현과 내러티브의 기능을 이해할 수 있다.

3. Fantasy Character의 알레고리 분석

Fantasy Film 과 게임 영상에서 주인공을 도와주는 조력자의 역할로 등장하는 Centaurs를 차용한 Character는 형태적인 특성으로 볼 때 사실적인 재현을 따르고 있으나 개념적인 의미로는 현대에 와서 해체와 변형이 이루어 졌음을 알 수 있다.

표. 1

켄타우로스 Centaurs'



Herry Poter, 2001~2009
Percy Jackson and Olympians The Lighting Thief, 2010
The Chronicle of Nania, 2005~2011

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative neutrality	혼성성	인성과 수성의 결합 일부 변형	해체와 변형 중립적 구조

반인반마 半人半馬로 그려진 켈타우로스 일족은 야만적인 성질에 가까우나 그 일족의 케이론의 특성은 주로 품위 있고 지혜로운 이미지와 혼성모방으로 character를 이끌어내고 있다. 또한 조력자이면서도 신화를 그대로 재현한 이미지로 나타날 경우 중립적인 성향을 지니는 위협적인 존재로 등장하기도 한다. 따라서 혼성성과 해체적 표현이 주를 이루고 있다.

표. 2

미노타우로스 Minotauros' / '사티로스 Satyrs'



Percy Jackson and Olympians The Lighting Thief, 2010
The Chronicle of Nania, 2005~2011

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative	혼성성	인성과 수성의 결합 수성과 수성의 결합 수성신체의 인성화 일부 변형	해체와 변형 영웅 심리 수호정신 현실의 재현

표. 2에 의하면 교활하며 인간에게 소란을 피우는 사티로스과 미노타우로스의 경우에도 그 의미가 전환되어 조력자의 역할을 성실히 수행하는 역할로 그려지고 있으며 형태적인 특성 또한 일부 해체되거나 혼성적 모방을 지닌 형태로 변화되어 나타난다. 개념적 특성으로는 현실적

재현을 떠나 영웅적인 모습과 수호적 이미지로 나타나고 있다. 중립적 이미지로는 수성의 면을 부각시키며 긍정적 이미지로는 인성에 가깝게 표현되며 염소의 귀를 온순한 형태로 부각시켜 차용되고 있다.

표. 3

키마이라 Chimaera/ '스텐노 Stenno/ '히드라 Hydra/ '메두사 Medusa'



Herry Poter, 2001~2009
Percy Jackson and Olympians The Lighting Thief, 2010

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
neutrality pessimistic	혼성성 전형성 기괴성 타자성	인성과 수성의 결합 수성과 수성의 결합	현실의 재현 타자 분리 이분법적 대립 구조

표. 3의 히드라와 메두사의 경우는 철저한 타자와의 분리로 이분법적 대립구조로 그려지고 있다. 이러한 특성으로 기괴성과 전형성을 띄고 있으며 현실의 재현이 이루어지는 형태로 해체와 변형이 나타나지 않는다. 케르베로스는 중립적인 형태로 그려졌으며 기괴적인 이미지보다는 충실한 이미지를 강조하며 공포를 나타내고 있다.

표. 4

도깨비'



Herry Poter, 2001~2009

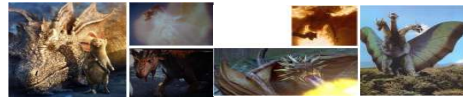
이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative neutrality	혼성성 전형성	재현과 강조 일부 해체 및 변형	해체와 변형 현실의 재현

표. 4의 도깨비의 경우 조력자의 역할과 중립적인 이미지로 그려지며 동서양의 복합적인 개념적 특성으로 나타나고 있다. 수호적인 긍정적 이미지의 형태로는 귀와 손 등을 강조하여 친근한 이미지로 표현하였으며 중립적인 이미지에서는 스킨의 표현과 형태적 특성으로 혼성적 이미지로 표현되고 있다.

표. 5 용의 경우에도 앞서 도깨비의 경우처럼 동양과 서양의 복합적인 개념형태로 이루어졌으나 서양의 특성이 더욱 강조하여 이분법적인 대립구조와 타자성이 나타나고 있다. 동양적인 면으로 수호적인 역할의 표현에서는 스킨의 표현으로 현실의 재현은 이루어졌으나 세부적인 표정과 동세에서 해체적 특성이 나타나고 있다.

표. 5

용 Dragon'



Herry Poter, 2001~2009
The Chronicle of Nania, 2005~2011

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative neutrality	혼성성 전형성	수성과 수성의 결합	해체와 변형 현실의 재현 중첩과 반복

표. 6의 고르곤과 세이렌의 경우에는 뱀의 형상으로 나타나며 물의 정령을 통합하여 혼성적인 이미지로 기괴성을 나타내고 있다. 중립적인 이미지로 나타나지만 공포와 위협적인 존재로서 현실의 재현과 이분법적이고 타자적인 개념으로 표현되고 있다.

표. 6

고르곤 Gorgons/ '세이렌 Seirens'



Herry Poter, 2001~2009
The Chronicle of Nania, 2005~2011

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
Pessimistic neutrality	혼성성 전형성 기괴성	인성과 수성의 결합 수성과 수성의 결합	해체와 변형 현실의 재현 이분법적 대립 구조

표. 7의 키클롭스의 경우 하위계급의 무능한 공포의 대상으로 중립적인 위치를 지키고 있다. 전통적인 지혜의 힘은 제거되고 새로 의미로 해체와 변형을 이룬 개념으로 표현된다.

표. 7

넵프 Nymph'



The Load of The Rings 2001~2003

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative neutrality	혼성성 전형성	인성과 수성의 결합 수성과 목성의 결합	해체와 변형 현실의 재현 중첩과 반복

표. 8

타이탄 Titan/ '크로노스 Cronos'



Herry Poter, 2001~2009

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
affirmative neutrality	혼성성 전형성	인성과 인성의 결합	해체와 변형 현실의 재현

표. 8의 TITAN과 Cronos의 혼성모방으로 나타나 중립과 긍정적 측면으로 등장하여 신의 질서에 저항한 계급의 인간적인 측면이 그대로 재현되었으며 Cronos의 사악함과 난폭한 등이 재현되었으나 중립적인 측면에 국한되어있다.

표. 9

키클롭스Cyclops'



Herry Poter, 2001~2009
The Load of The Rings 2001~2003

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
Pessimistic neutrality	혼성성 전형성 기괴성 타자성	인성과 수성의 결합 수성과 수성의 결합	해체와 변형 현실의 재현 이분법적 대립 구조

오크(표. 10)의 경우 키클롭스(표. 9)보다는 우위의 지위로 등장하며 반드시 제거되어야 할 대상으로 혐오감과 기괴스러운 이미지를 강조하여 나타나고 있다. 숲의 정령에서 공포의 대상으로 변환되었으며 이분법적 대립구조와 타자성이 강하게 드러나고 있다.

표. 10

오크 Orcs'



The Load of The Rings 2001~2003

이미지	미적특성	형태적 특성	개념적 특성
Pessimistic	혼성성 타자성	인성과 목성의 결합	해체와 변형 이분법적 대립 구조

4. 알레고리 분석 결과

앞서 살펴본 바와 같이 신화의 특성을 차용한 Character의 개념적 특성은 pessimistic의 경우 현실의 재현과 이분법적인 대립구조 타자성 (other-ness) 등이 강하게 차용된 것을 알 수 있다. 형태적 특성의 경우 본연의 이미지를 그대로 재현하고 있으며 스킨의 표현 등은 사실적 이미지를 강하게 나타내며 수성과 수성의 결합, 중첩과 반복 등의 형태로 기괴적인 미적 특성을 가진다.

또한 affirmative의 경우 개념적인 해체와 변형과 형태적으로는 일부 변형과 혼성적인 중첩과 결합으로 나타나 혼성성의 미적 특성을 가진다. neutrality의 경우 재현과 강조 일부 해체적인 형태적 특성과 혼성성과 전형성의 미적 특성이 주로 나타난 것을 알 수 있다.

특히 Pessimistic의 경우에서 혼성과 중첩의

이미지로 새로운 이미지와 개념이 나타났으며 신화적 이미지를 일부 차용하여 그 형태와 개념 모두가 변형되어 서구적인 타자적 특성으로 나타난다.

5. 결론 및 향후과제

본 연구를 통해 불명확성과 이분법적인 대립구조와 이미지 자체의 모호성으로 다의적으로 변형된 개념과 형태가 등장하고 있음을 알 수 있다. 이는 재현의 과정에서 본연의 의미와 형태가 해체되어 나타나는 형상으로 새로운 의미구조로 변모되고 있음을 알 수 있다. 시대적 변화와 복잡한 사회 형태 속에서 Fantasy를 추구하는 형태 역시 변화되었고 과거 변장에서 컴퓨터 그래픽의 기술적 발전으로 실재하지 않는 것에 대한 존재의 표현이 가능해졌기 때문이다. 그러나 단순히 디지털 기술의 발전으로 인한 결과이기 보다는 전자적인 교환의 단계의 커뮤니케이션에서 수용자의 자유로운 해석으로 가변적이고 다면적인 형태로 변모된 것으로 볼 수 있다. 이는 혼성모방의 일부로서 본연의 의미에서 완전히 벗어나 표현되기도 한다. 이와 같은 캐릭터는 혼성이미지의 모방 경향과 시대적 상황을 반영하여 인간의 두려움과 공포의 대상으로 나타나며 관객과 소통할 수 있는 이미지로 중첩되어 나타남을 알 수 있다. 따라서 수용자는 능동적인 해석을 하게 되고 적극적인 참여와 몰입을 유도하게 된다. 신화를 차용한 캐릭터의 이미지는 현재에도 시대상을 반영하여 새롭게 각색되어 변화하고 있으며 향후 영상예술전반에 창의적인 수단으로 작용하게 될 것을 기대한다.

참고문헌

- [1] Percy Jackson and Olympians The Lighting Thief, 2010, DVD
- [2] The Chronicle of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe, 2005, DVD
- [3] Harry Poter And The Chamber of Secrets 2002, DVD
- [4] The Load of The Rings; The Fellowship Of The Ring, 2001, DVD
- [5] 김민정, 알레고리의 관점으로 본 해체적 실험성과 해체 디자인 '형상언어'에 대한 연구, 한양대학교 박사학위논문, 2007.
- [6] 정원일, 디지털미디어 시대의 재마법화 현상과 이미지의 모호성 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2006
- [7] 김재원, 그로테스크의 시각적 알레고리에 관한 연구, 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집 2007, Vol.5 No.1
- [8] 김혜련, 그로테스크의 시각성과 존재론적 함의, 카톨릭철학, 2007 제12호.