



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문 윤 경 교수지도

석사학위 청구논문

판타지영화의 특수분장이 적용된
캐릭터 디자인에 관한 연구

- 이영도 소설『눈물을 마시는 새』를 중심으로 -

2013

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과(메이크업·특수분장전공)

서 지 영

판타지영화의 특수분장이 적용된
캐릭터 디자인에 관한 연구

- 이영도 소설『눈물을 마시는 새』를 중심으로 -

문 윤 경 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2013년 05월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과(메이크업·특수분장전공)

서 지 영

인 준 서

서지영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

논문개요

판타지 영화는 인간의 무한한 상상력에서 비롯한 새로운 세계와 그 세계를 구성하는 다양한 창조적 캐릭터의 삶을 영상에 담아내는 예술로 시작되었다. 현대에 이르러 판타지 영화는 ‘해리포터’(Harry Potter), ‘반지의 제왕’(The Lord Of The Rings), ‘나니아 연대기’(The Chronicles Of Narnia)등을 비롯한 판타지 소설을 원작으로 제작되어지고 있다. 이러한 판타지 영화는 작가의 폭넓은 사고에서 비롯된 다양하고 창의적인 소재의 텍스트를 진보된 과학과 기술로 사실인 것과 사실이 아닌 것의 경계가 불분명한 이미지로 표현되어 무한한 가능성의 세계를 환상적으로 관객에게 제시함으로써, 관객에게 새로운 볼거리를 제공하고 있다. 이는 판타지영화에 대한 전반적인 관심을 높였으며, 판타지 영화를 오락성, 대중성, 상품성을 갖춘 가장 주목받는 문화콘텐츠 산업으로 자리 잡게 하였고, 판타지 영화 속에 등장하는 환상성을 지닌 캐릭터들을 표현 수단인 특수 분장의 영역 또한 발전시켰으며, 판타지 영화의 캐릭터들은 다른 상품으로 전이되어 또 다른 상업적 부가가치를 지니고 큰 이윤을 창출하고 있다. 현재 우리나라에서 개봉하는 판타지 영화는 대부분이 할리우드의 영화로, 우리나라 판타지 영화의 발전은 미미한 실정이다.

따라서, 연구자는 미디어 기술의 발달로 인해 각 국가들의 문화나 생활을 쉽게 공유할 수 있는 다문화 주의적 공동체로 변화되고 있는 현 시점에서 근래에 대두되고 있는 한류문화를 다양성을 가지고 지속적으로 발전시키기 위해 할리우드에 비해 현저히 취약한 분야인 판타지 영화를 개발하여야 한다고 생각하였다. 판타지 영화를 성공적으로 개발하기 위해서는 영화의 토대가 되는 판타지 소설과, 이야기에 생명을 불어넣고 일관성 있게 이끌어가며, 환상적인 이미지를 관객에게 제공하는 창조적인 캐릭터의 개발이 반드시 필요하다고 사료된다. 그리하여 본 연구자는 국내 판타지 소설 이영도의 ‘눈물을 마시는 새’를 선정하여 분석하고 소설에 등장하는 캐릭터를 영화화 하였을 때 시각적으로 재

현될 가상의 캐릭터를 디자인하여 제시함으로써, 판타지장르에 필요한 캐릭터를 창조하는데 기초 자료로 활용되어 우리나라의 판타지 영화를 개발함에 있어 다양한 시각과 인식의 확장을 도모하고 창조적 표현 범위를 넓히는데 기여할 수 있을 것으로 생각된다.

본 연구는 판타지문학과 판타지 영화의 정의 및 특성을 밝히고 판타지 영화의 캐릭터를 시각적으로 표현하는 특수분장에 대하여 이론적으로 고찰하였다. 또한, 판타지영화를 대중문화로 이끈 영화 ‘해리포터’, ‘반지의 제왕’, ‘나니아 연대기’의 등장인물 중 특수 분장이 적용된 캐릭터의 디자인과 영화 속 형상화 이미지를 시각적인 자료로 제공하여 판타지 영화의 주요 캐릭터인 비현실성을 지닌 캐릭터를 디자인 하고자 할 때 참고자료로 활용할 수 있게 하였다.

실질적인 연구로는 국내 판타지 소설을 선정하여 이를 영화화 하였을 때 시각적으로 재현될 판타지 특성을 지닌 캐릭터의 이미지를 디자인 하였다. 캐릭터 디자인 과정은 구상화, 가시화, 형상화의 단계로 진행하였는데, 구상화 단계에서는 연구자가 선정한 국내 판타지 소설인 이영도의 ‘눈물을 마시는 새’에 관하여 분석하고 소설에 등장하는 캐릭터를 창출하였다. 가시화 단계에서는 판타지적 특성을 띠고, 특수분장이 적용되어야 할 6종족의 캐릭터들을 선정하여 시각화 하였다. 인간족인 ‘케이건 드리카’는 사막에서 생활하는 사냥꾼으로 얼굴에 흉터가 있으며, 다듬지 않은 수염과 강한 인상을 표현하였고, 불을 자유자재로 다루는 도깨비족인 ‘비형스라블’은 겁이 많고 해악적인 캐릭터로 원숭이를 모티브로 동그랗고 큰 눈과 뭉툭한 코, 주름등의 표현과 빨과 불을 만드는 수염을 지니고 있도록 디자인 하였다. 닭의 형상을 한 레콘족의 ‘티나한’은 작가의 묘사를 반영하여 덩치가 크고 위협적이며, 힘이 센 이미지를 표현하기 위해 온몸에 붉은 털이 있고, 닭보다는 강인한 부리를 표현해 주었다. 뱀을 모티브로 한 나가족의 ‘룬 페이’는 스킨의 특성이 매끄러우며 뱀처럼 하악(下顎) 관절이 없는 외형적 특성을 부여하였고, 귀가 발달하지 못하였다는 작가의 텍

스트를 수렴하여 축수로 감각을 느끼도록 설정하여 디자인 하였다. 신적인 존재인 ‘나늬’는 모든 종족에게 아름답게 보이는 여인이므로, 빛을 모티브로 투명한 모습을 한 캐릭터로 디자인 하였고, 고대유적과 같은 ‘하늘치’는 물고기로 지구상에서 가장 큰 동물인 고래를 모티브로 하여 작가의 묘사와 같이 수만 개의 눈동자와 등에 유적을 엮은 모양으로 디자인 해주었다.

캐릭터의 형상화는 가시화 단계에서 이미지로 표현된 캐릭터를 미술분야, 의상분야, 컴퓨터 그래픽 기술 분야 등 캐릭터를 구현해 내는 각 분야의 콜라보레이션을 통하여 영화제작시 실제 인물 표현하는 것으로 연구자의 논문에서는 연구자의 전문분야인 특수분장에 관하여 형상화단계를 서술하였다. 연구자가 디자인한 캐릭터 중 인간족과 레콘족, 나가족, 도깨비족은 이야기를 이끌어 가는 중심인물들로 감정표현 및 움직임 등의 연기가 자연스러워야하고, 의인화된 동물로 인간의 기본적인 모습에서 변형이 되어 표현된 캐릭터이므로 보형물을 제작하여 부착하는 보철분장과 이를 상호 보완하는 디지털 분장으로 표현되어야 할 것으로 예상된다. 뚜렷한 형상이 없는 신적인 존재인 나늬와 사람의 몸에 직접 적용할 수 없는 물고기 하늘치는 모형을 제작하여 촬영 후 CG의 활용으로 구현되어야 할 것이다.

본 연구는 텍스트로 묘사된 캐릭터를 시각적으로 표현해 제시함으로써, 특수분장 및 분장분야의 실무자들에게 시나리오 속 캐릭터를 창의적으로 디자인함에 있어 참고자료가 되어 현재 컴퓨터 그래픽에 의존하는 우리나라 판타지 영화에 창조적인 캐릭터가 다양하게 개발될 수 있도록 도움이 되고자 한다. 앞으로 다양한 사고로 창의성을 넓혀 캐릭터에 관하여 끈임 없는 연구가 이루어져야 하며, 표현할 수 있는 방법이나, 재료를 특수 분장에 다양하게 대입해 봄으로써 캐릭터의 표현력을 발전 시켜야 할 것으로 사료된다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
II. 이론적 배경	6
1. 판타지의 개념 및 판타지 문학	6
2. 판타지 영화와 캐릭터	8
3. 판타지 영화의 특수 분장	20
III. 판타지영화의 특수 분장이 적용된 캐릭터 디자인	34
1. 특수 분장 디자인	34
2. 판타지 영화 캐릭터 디자인 사례연구	38
IV. 판타지 영화 캐릭터 디자인	55
1. 캐릭터 구상화	55
2. 캐릭터 가시화	64
3. 캐릭터 형상화	91
V. 결론	94

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 연구 전개도	5
<표 2> 판타지영화 유형별 등장인물	19
<표 3> 보철분장 과정	29
<표 4> 애니메트로닉스 분장 과정	31
<표 5> 디지털 메이크업의 사용범위	33
<표 6> 특수분장 디자인 프로세스	38
<표 7> ‘반지의 제왕’의 캐릭터디자인과 형상화	43
<표 8> ‘해리포터’의 캐릭터디자인과 형상화	49
<표 9> ‘나니아 연대기’의 캐릭터디자인과 형상화	54
<표 10> ‘눈물을 마시는 새’ 서적	56
<표 11> 소설 ‘눈물을 마시는 새’ 캐릭터	62
<표 12> 캐릭터별 주요등장인물 및 특징	63
<표 13> 주요 캐릭터 성격 및 외형적 특징	69
<표 14> 캐릭터별 이미지 맵	71
<표 15> ‘케이건 드리카’ 디자인 스케치와 합성이미지	74
<표 16> ‘티나한’ 디자인 과정과 합성이미지	77
<표 17> ‘비형스라블’ 디자인 과정과 합성이미지	80
<표 18> ‘룬 페이’ 디자인 과정과 합성이미지	83
<표 19> ‘나늬’ 디자인 스케치와 합성이미지	86
<표 20> ‘하늘치’ 디자인 합성이미지	89

그림 목 차

<그림 1> ‘달세계의여행’ (1902) 포스터	9
<그림 2> ‘칼리가리박사의 밀실’ (1919)	11
<그림 3> ‘노스페라투’ (1922)의 오를록 백작	12
<그림 4> ‘니벨룽겐의 노래’ (1924)	12
<그림 5> ‘악스인형’ (1924)	12
<그림 6> ‘프랑켄슈타인’ (1931)	12
<그림 7> ‘투명인간’(1933)	12
<그림 8> ‘킹콩’ (1933)	12
<그림 9> ‘런던의 늑대인간’ (1981)의 늑대인간	13
<그림 10> ‘엑소시스트’ (1973)의 악령	13
<그림 11> ‘블레이드 러너’ (1982)의 복제인간	13
<그림 12> ‘메트로폴리스’ (1926)의 기계인간	13
<그림 13> ‘2001 스페이스 오디세이’ (1968)	14
<그림 14> ‘미지와외 조우’ (1977)	14
<그림 15> ‘스타워즈 에피소드 4 : 새로운 희망’ (1977)	14
<그림 16> ‘ET’ (1982)	15
<그림 17> ‘쥐라기 공원’ (1993)	15
<그림 18> ‘맨 인 블랙 2편’ (2002)	15
<그림 19> ‘터미네이터’ (1984)의 캐릭터	15
<그림 20> ‘바그다드의 도적’ (1924)	16
<그림 21> ‘이상한 나라의 앨리스’	16
<그림 22> ‘오즈의 마법사’ (1939)	16
<그림 23> ‘신밧드의 7번째 모험’ (1958)	16
<그림 24> ‘아더와 미니모이 1편’ (2006)	17

<그림 25> ‘괴물들이 사는 나라’ (2009)	17
<그림 26> ‘스노우 화이트 앤 더 헌츠맨’ (2012)	17
<그림 27> ‘스코틀랜드 여왕, 메리의 참수’(1895)	21
<그림 28> ‘프랑켄슈타인’(1910) 의 찰스 오글	22
<그림 29> ‘노틀담의 꼽추’(1923) 의 론 채니	22
<그림 30> ‘오페라의 유령’(1925)의 론 채니	22
<그림 31> ‘프랑켄슈타인’(1931)의 분장	23
<그림 32> ‘미이라’(1932)의 분장	23
<그림 33> 특수 분장사 ‘존 챔버’	24
<그림 34> 좌: ‘작은 거인’(1970) 노인분장중인 ‘딕 스미스’ 우: 121세 ‘잭 크랩’	24
<그림 35> ‘에이 아이’의 캐릭터	26
<그림 36> ‘터미네이터’의 애니메트로닉스 제작 및 촬영	26
<그림 37> ‘아바타’의 모션캡처	26
<그림 38> ‘아바타’의 3D캐릭터와 모형	26
<그림 39> ‘그레이 가든스’ (2009) 디자인	35
<그림 40> ‘그린랜턴:반지의 선택’(2011) 디자인	36
<그림 41> ‘스타트렉:더 비기닝’(2009) 디자인	36
<그림 42> ‘맨 인 블랙’ (2012) 디자인	36
<그림 43> ‘케이건 드리카’ 캐릭터 디자인	75
<그림 44> ‘티나한’ 캐릭터 디자인	78
<그림 45> ‘비형스라블’ 캐릭터 디자인	81
<그림 46> ‘룬 페이’ 캐릭터 디자인	84
<그림 47> ‘나닉’ 캐릭터 디자인	87
<그림 48> ‘하늘치’ 캐릭터 디자인	90

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

현대의 우리는 실재 이미지 보다 커뮤니케이션 테크놀로지의 발전과 융합이 창조해 낸 더욱 설득력 있는 재현의 이미지에 새로운 가치와 의미를 부여하고 있다. 특히, 영화는 작가들의 상상력을 영상으로 창조하여 대중과 소통하는 영상 커뮤니케이션으로, 발전된 영상기술은 시각적 표현의 한계를 뛰어넘어 보다 다채로운 영상을 제공함으로써 대중들의 눈높이와 기대감을 더욱 상승 시켜주었다. 또한, 다양한 SNS(Social Network Service)를 통해 세계가 자유롭게 공유하고, 복제가 가능해지면서 영화는 예술의 대중화¹⁾를 이루었다. 특히, 판타지 영화는 20세기 후반 이후에 ‘해리포터’(Harry Potter), ‘반지의 제왕’(Lord of the rings)을 비롯한 판타지 소설들이 연이어 영화화 되면서 판타지 영화에 대한 전반적인 관심²⁾을 높였고, 대중성과 오락성 및 상품성을 갖춘 가장 주목받는 대중문화의 영역 자리 잡게 하였다. 판타지 영화는 관객에게 일상을 벗어난 즐거움을 통해 세계를 이해하도록 부추기고 정신적 삶의 조건들을 풍요롭게³⁾하는 요소로 작용하였으며, 인기 있는 판타지 영화 속의 캐릭터들은 장난감과 게임, 티셔츠, 카드, 시리얼 등의 식료품, 테마파크의 놀이기구, 잡지와 영화 제작관련 책자⁴⁾등의 상품으로 전이되어 다른 문화의 상업적 부가가치를 지니고 큰 이윤을 창출하고 있다.

독창성을 지닌 판타지 영화 속의 캐릭터들을 시각적으로 적절히 재현하는 것은 판타지 영화의 완성도에 지대한 영향을 미친다. 따라서 캐릭터의 특성을

1) 장미숙(2005), “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구”, 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 1.

2) 김수경(2009), “판타지영화의 캐릭터 의상에 관한연구”:신화적 캐릭터를 중심으로, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 2.

3) 허만옥(2010), 다매체 융합의 시대 문학, 영화로 소통하기, 서울: 보고사, p. 157.

4) 자넷 와스코(J. Wasko), 최현철 역(2005), 정보화시대의 영화산업, 경기: 나남, p. 22.

효과적으로 표현하여 관객에게 그 이미지를 시각적으로 전달하는 캐릭터 디자인 과정과 이를 형상화 하는 특수분장은 영화 캐릭터의 정보를 전달하고 특성을 효과적으로 나타내⁵⁾ 관객에게 영화의 주제를 이해시키고 효과적으로 전달하여 영화의 내용에 몰입할 수 있게 하는 중요한 요소이다.

영화 역사의 대부분이 미국을 토대로 하였고⁶⁾, 미국영화는 예술이면서 동시에 산업⁷⁾으로 발전하였다. 또한, 판타지 영화의 비현실성 캐릭터를 표현하는 특수분장은 미국 영화의 발전과 함께 실행단계를 거쳐 오늘날 거대자본과 집약된 기술력, 고급인력을 바탕으로 모든 장르의 영화에서 필수 불가결한 요소가 되었다. 현재 한국에서도 다양한 판타지 소설과 한국형 신화적 영웅을 주인공으로 한 판타지 드라마, 가상의 세계 및 괴물등과 같은 비현실성 캐릭터가 등장하는 판타지 영화가 제작되어 지고 있고, 판타지 캐릭터에 관심을 가지고 개발시키려고 있다. 하지만, 우리나라에서는 이제 서서히 그 중요성을 인식하고 발전하고 있는 단계이기 때문에⁸⁾ 특수분장에 대한 이론적 토대가 빈약하고, 경험적 증거가 부족하여 판타지 영화의 개발과 가상적 캐릭터를 창출하는데 있어 어려움이 있다. 또한, 우리나라는 영화제작 환경에 있어 자본, 기술, 인력, 시간 등 여러 가지의 제약조건과, 빠르게 변하는 관객의 구미를 맞추기 위해서 현재의 많은 프로그램과 영화들은 창의적인 캐릭터 개발을 포기하는 대신 특수효과나 빠른 편집기술에 더 많은 비중을 두고 있는 것이 사실이다.⁹⁾

이러한 관점에서 영화의 소재와 장르에 한정적인 우리나라 영화가 캐릭터의 표현능력 결여로부터 비롯된 한정된 소재선정과 영화의 장르적 한계점을 극복하는데 도움이 되고자 특수분장이 적용된 다양하고 창조적인 캐릭터 디자인의 필요성과 이에 관한 심도 있는 연구가 필요할 것으로 사료된다.

본 연구는 판타지 문학과 판타지 영화의 캐릭터를 시각적으로 표현하는 특

5) 김수경(2009), op. cit., p. 2.

6) 윤지민(2011), “영화 특수 분장 연구”: 할리우드 영화에 나타난 특수 분장 기법과 재료의 발달연구, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 5.

7) 존 벨튼(John belton), 이형식 역(2003), 미국영화 미국문화, 서울: 경문사, p. 69.

8) 장미숙(2005), op. cit., p. 3.

9) 앤드루 호튼(Andrew Horton), 주영상 역(2000), 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 서울: 한나래, p. 59.

수분장에 대해 이론적으로 고찰하고 판타지 소설을 토대로 제작되어 상업적으로 성공한 세편의 판타지 영화 속에 등장하는 특수분장이 적용된 비현실성 캐릭터의 디자인과 영화 속 형상화된 이미지를 살펴보고 적용된 특수분장에 관하여 연구 하였다. 이를 토대로 국내 판타지 소설 중 대중에게 인지도가 있고, 이야기의 구성 및 판타지의 특성을 지닌 비현실성 캐릭터가 다양하게 등장하여 국내 판타지 영화의 개발 가능성을 지닌 이영도의 ‘눈물을 마시는 새’를 선정하여 분석하고, 이를 영화화 하였을 때 시각적으로 재현될 가상의 캐릭터를 선정하여 디자인하고 캐릭터를 형상화함에 있어 적용되는 특수분장에 관하여 연구 하였다. 연구자의 논문은 국내 영화, 공연, 드라마 등의 대중문화 분야에서 캐릭터를 시각적으로 창조하고 표현하는 일에 종사하는 사람들에게 판타지 장르에 필요한 특수분장이 적용된 캐릭터를 창조함에 있어 캐릭터의 표현방법과 시각적 특성을 해석 하는 도구로서 활용되는 기초자료가 되는 것을 목적으로 우리나라 판타지 영화의 개발과 캐릭터 디자인에 있어 다각적 관점의 연구를 활성화 하는데 기여하고, 나아가 개발된 판타지 영화 속에 등장하는 캐릭터는 다른 분야로 전이되어 상업적 상품가치로 발전 될 것으로 기대한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 논문의 연구 방법은 문헌을 이용한 이론적 고찰과 판타지 소설을 원작으로 하여 영화로 제작된 영화 세편을 선정하여 특수분장이 적용된 캐릭터의 시각자료를 제공하고, 이를 토대로 국내 판타지 소설을 선정하여 분석을 통해 얻어 낸 특수분장이 적용될 비현실성 캐릭터를 디자인한 작품제안 연구로 이루어졌다.

연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 판타지문학 이론을 통해 판타지 영화의 정의와 특성을 밝힘으로써 판타지 영화에 관하여 이론적으로 고찰한다. 본 연구의 근거를 위한 이론적 기초

의 설정은 문학, 신화학, 영화, 디자인에 관한 국내외 문헌 및 선행연구 자료를 위주로 진행하였다.

둘째, 판타지영화의 캐릭터를 시각적으로 표현하는 특수분장에 대해 연구하고 판타지 영화에 등장하는 판타지 특성이 나타난 비현실성 캐릭터의 디자인과 특수분장 및 특수효과 분장으로 형상화되어 영화 속 캐릭터가 완성되어진 형태를 살펴본다. 이때 사용된 시각자료로서 영화전문 서적, 캐릭터 디자인 잡지 및 영화 DVD, 인터넷 영화 웹사이트 등을 활용하여 연구를 진행하였다.

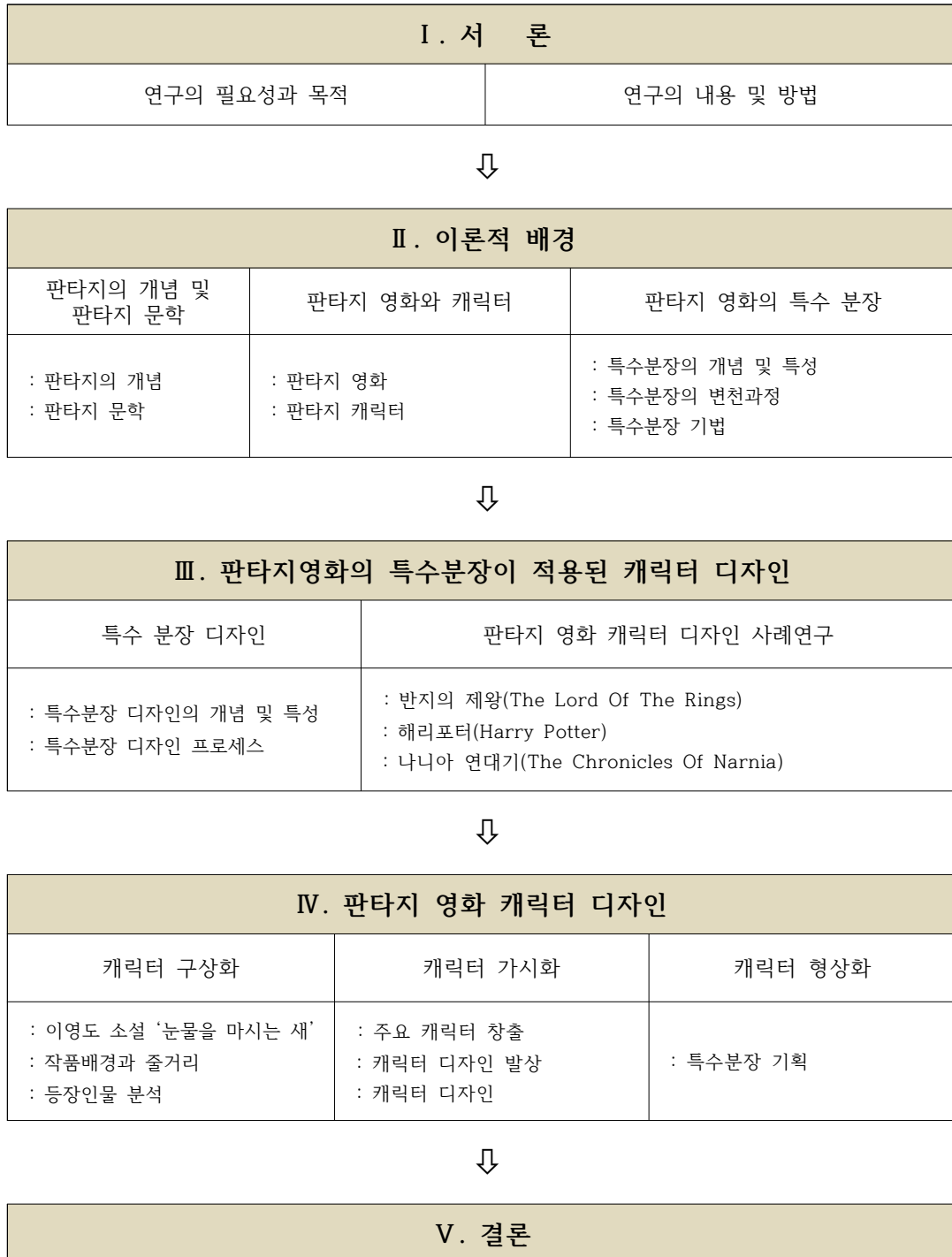
셋째, 정립된 이론과 실증적 연구 자료를 근거로 하여 특수분장이 적용된 판타지영화의 비현실성 특성을 지닌 캐릭터를 디자인하여 제시한다. 캐릭터개발 제안연구에 있어 기초적인 설정은 캐릭터의 기원과 특성을 확립하기 위해 국내 판타지 소설 중 대중에게 인지도 있는 소설로 선과 악의 캐릭터의 대립이 확실한 스토리의 구성을 지닌 작품으로 이영도의 소설 ‘눈물을 마시는 새’로 선정하였다. 작가 이영도는 우리나라 판타지 소설에서 차지하는 위치가 크고, 한국의 판타지 소설들이 미국이나 일본 판타지 소설의 영향을 받아 대부분 중세 유럽을 배경으로 다루고 있는 반면,¹⁰⁾ ‘눈물을 마시는 새’는 한국적 정서를 기본 바탕으로 만든 독자적인 종족 설정과 배경을 가지고 이야기를 진행한 작품¹¹⁾으로서, 판타지 영화로 제작될 시 한국의 정서와 특성을 배경과 캐릭터의 이미지에 적용하여 표현할 수 있을 것으로 사료되어 선정하게 되었다.

본 논문의 구체적인 전개과정은 <표 1>과 같다.

10) 강소향(2011). “판타지소설의 문학적연구”:이영도의 ‘눈물을 마시는 새’를 중심으로. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 32.

11) Ibid., p. 28.

<표 1> 연구 전개도



Ⅱ. 이론적 배경

1. 판타지의 개념 및 판타지 문학

1) 판타지의 개념

‘판타지’(fantasy, phantasy)는 그리스어 ‘파이네인’(phainein :보인다)과 라틴어 ‘판타스마’(phantasma : 환영)¹²⁾로부터 파생되어 터무니없는 상상, 몽상, 공상, 환상, 환각 등의 비현실적인 의미를 내포¹³⁾하고 기이한 세상이나 시대, 초자연적 존재나 형상이 위주가 되는 상상력을 기초로 한 허구를 지칭한다.¹⁴⁾ 현실에는 존재하지 않는 대상을 마음속에서 자유롭게 감각적으로 만들어내는 내적 이미지 세계의 창조로의 의미로 ‘상상’ 보다는 ‘환상’으로 번역되고 쓰인다.¹⁵⁾

‘환상’을 제공하는 상상력은 인간의 정신세계를 확장시켰고, 인간의 창작물에 지대한 영향을 제공했다.¹⁶⁾ 문학, 음악, 미술, 건축 등의 예술분야와, 이를 적절히 활용하여 표현하는 영화 및 연극을 비롯한 다양한 대중 문화콘텐츠 속에서 현대에 있어서의 판타지는 자유롭게 생각하는 허구의 상상력에 의해 사람들이 현실의 삶에서 충족 할 수 없는 욕망을 해소시켜주는 중요한 요소로 이성 너머의 근원적인 것에 대한 통찰이자, 현실에 대한 일탈이며, 합리적 세계로부터 도피이며, 언어를 넘어서 새로운 시대의 소통방식이자 문화코드로 작용하고 있다.

12) 판타지 : 네이버 지식사전 검색

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=390413&categoryId=673>, 검색일자 2012.7.2.)

13) 이신영(2005), “Visual Communication 측면에서 접근한 판타지(Fantasy)장르에 관한 연구”:만화, 애니메이션을 中心으로, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 5.

14) 김수경(2009), op. cit., p. 10.

15) 최기숙(2003), 환상: 문학의 기본개념 3, 연세대학교출판부, p. 29.

16) 조해진(2012), “한국영화산업 발전방안 연구”:판타지영화의 제작과 활용을 중심으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p. 19.

2) 판타지 문학

판타지문학은 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 힘¹⁷⁾을 뜻하는 상상력을 기초로 실제로는 없는 사건을 작가의 상상력으로 재창조¹⁸⁾하는 것으로 ‘실제의 재현을 넘어서, 작가의 상상에 근간한 텍스트의 내적 질서에 의해 구축된 이념적 세계’¹⁹⁾이다. 이는 리얼리티의 재현에만 국한되어 발휘되는 것이 아니라, 가시화된 리얼리티의 재현을 넘어선 곳에서 작동함으로써 독자적인 미적세계를 구축할 수 있음을 보여준다.²⁰⁾ 판타지문학은 신화와 설화로부터 파생되어²¹⁾ 인류가 자신의 기원과 운명을 초자연적인 힘과 관련시켜 설명하고 존재의 의의(意義)까지 부여²²⁾한 천지 창조, 신들의 행위, 반(半)신적 존재와 문화적 영웅들이 펼치는 행위와 같이 대부분 명백하게 입증할 수 없는 것²³⁾들에 관한 이야기이다. 오늘날 우리가 접하는 판타지라고 불리는 유형의 소설이 문학사에 등장한 것은 19세기 중반 이후로, 19세기 까지도 판타지라 명시되어 지칭되는 특별한 양식이 없었고, 고딕소설, 환상문학 등의 상이한 양식이나 개념이 존재하여 총체적인 판타지 문학 양식을 대신했다.²⁴⁾신과 마법을 비롯한 초자연적인 존재들을 구성요소로 삼아 하나의 완결된 세계관 속에서 만들어진 문학 작품인 판타지 문학은 몽상적인 이야기 전반에 붙은 명칭으로 동화, 요정 이야기, 메르헨 등으로 불리는 종래의 문학 장르에 심층의식이나 심벌리즘 등 현대적 의의가 부가된 것으로, 마술이나 요정 등 초자연적인 요소가 실제로 기능하는 세계를 취급하여 그 세계가 과학적 사실에 근거할 필요성과 엄격한 논리적 뒷받침 없이 제시되어도 허용된다. 이는 현실세

17) 상상력 : 네이버 어학사전 검색 (<http://dic.naver.com>, 검색일자 2012.7.4.)

18) 허구 : 네이버 어학사전 검색 (<http://dic.naver.com/>, 검색일자 2012.7.4.)

19) 최기숙(2003), op. cit., p. 29.

20) Ibid.

21) 이신영(2005), op. cit., p. 8.

22) 구광본(2010), “판타지의 신화적 상상구조 연구”:첨부작품을 중심으로, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, p. 21.

23) 캐스린 훔(Kathryn Hume), 한창엽 역(2000), 환상과 미메시스, 경기: 푸른나무, p. 73.

24) 이유선(2005), 판타지 문학의 이해, 서울: 역락, pp.43-44.

계가 우리의 근원적 욕망을 해소시켜주지 못하는 상황에서, 인간의 무의식적인 본능을 표출하도록 해주며, 독자가 자유롭게 상상할 수 있는 미지의 세계가 되어 새로운 측면으로 현실을 읽을 수 있는 시각을 제공한다.²⁵⁾

판타지문학의 특성을 김수경(2009)은 판타지 문학의 양식을 발생시기와 내용에 따라 고딕소설·환상문학, SF소설, 판타지 소설로 분류하였다. 18세기~19세기에 발생한 고딕소설·환상문학은 19세기의 리얼리즘과 이성애 반발한 시대적 산물로서 공포가 주요 주제로 현대의 호러(공포 문학)으로 이어졌고, 19세기말에 발생한 SF소설은 과학기술의 발달에 따른 우려나 자각을 기초로 하여 인류의 미래상을 다룬 소설로 요약하였으며, 20세기 발생한 판타지 소설은 영웅서사시, 전설 등 초자연적이고 비현실적인 이야기를 그린 일종의 모험형 문학²⁶⁾으로 정리하였다. 판타지 문학은 현실과 초자연적 경계의 모호성, 미래세계, 우주공간, 중간계 등을 배경으로 초자연적 현상과 생활, 욕망의 실현, 죽음 사후의 생, 운명에 영향력을 행사하는 주제 등을 통해 선과 악의 대립, 신화나 설화에 등장하는 영웅의 모험담을 이야기 구조로 구성하고 있으며, 영웅, 마녀, 마법사, 악마, 드라큘라, 뱀파이어, 돌연변이 인간, 괴물 외계인, 요정, 난장이 등의 비현실적 캐릭터들이 등장한다.

2. 판타지 영화와 캐릭터

1) 판타지 영화

(1) 판타지 영화의 개념

영화는 문학(희곡, 소설)의 영향을 받거나 문학에 의존하여 문자서술의 몇몇 특징을 묘사하여 관객에게 움직이는 영상, 문자를 보게 하고, 소음, 음악, 말을 듣게 한다.²⁷⁾ 완성된 영화는 하나밖에 없는 고유의 상품으로 영화의 소비자들

25) 강소향(2011), op. cit., p. 16.

26) 김수경(2009), op. cit., pp. 18~23.

은 ‘무형’의 상품 즉, 짧은 시간 지속된 후 기억 속으로 사라지는 오락의 경험을 사는 것이다.²⁸⁾

수잔 헤이워드 는 그녀의 책에서 판타지 영화는 ‘있을 법하지 않은 즐거리에 가공의 사건, 등장인물 등을 혼성하여 극화한 영화의 유형’ 혹은 ‘우리가 알지 못하는 세계, 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않는 세계에 관한 영화’로²⁹⁾ 정의 내린다. 하지만, 영화는 ‘움직이는 이미지로 이야기를 현실과 동일한 방식으로 재현 한다’는 자체가 갖고 있는 속성으로 인해, 이미 판타지의 특성을 가지고 있다고 볼 수³⁰⁾있다. 2000년대 초반 소설을 원작으로 한 영화 ‘해리포터’(harry potter, 2001)와 ‘반지의 제왕’(Lord of the rings, 2001)이 전 세계적으로 돌풍을 일으켰던 것을 계기로 국내 문화 산업계는 판타지 물에 주목하게 된다.³¹⁾ 이는 관객들로 하여금 판타지 영화에 대한 환호와 관심을 갖게 하였고, 판타지 영화가 그들로부터 비롯된 것처럼 여기게 만들었다. 하지만 판타지 영화의 역사는 그보다 훨씬 이전인, 영화의 탄생과 더불어 시작되었다.³²⁾

최초의 판타지 영화는 영화라는 매체를 자신의 전문분야인 마술의 좋은 도구로 생각한 멜리에스 (Marie Georges Jean Méliès)감독의 대표작 ‘달세계의여행’(A trip to the moon, 1902)³³⁾(그림 1)으로 피사체를 인위적으로 구성하고 인물들이 등장해 카메라 앞에서 인위적인 연기를 하면서, 현실에서는 불가능한 상황을 재현해 내어 관객들에게 큰 놀라움을 선사



<그림 1> ‘달세계의여행’ (1902)
(<http://img.ezmember.co.kr/cache/board/2012/08/06/1bb31e2d2977dcd66c84ccf94c544b569.jpg>,
검색일자 2013.2.10)

27) 프랑시스 바누아(Francis Vanoye) 저, 송지연 역(2003), 영화와 문학의 서술학, 서울: 동문선, pp. 29~38.

28) 존 벨튼(John belton), 이형식 역(2003), op. cit., p. 71.

29) 수잔 헤이워드(Susan Hayward) 저, 이영기외1명 역 (1996), 영화 사전: 이론과 비평, 서울: 한나래, P. 365.

30) 김성태(2003), 영화에서의 환성성의 문제 : 중세적 환상성과의 연관성 연구를 위해, 사회이론 통권 제24호, p. 400.

31) 조해진(2012), op. cit., p. 135.

32) Ibid., p. 31.

33) ‘달세계 여행’(프랑스어: Le Voyage dans la lune, 영어: A Trip to the Moon)은 쥘 베른의 소설 ‘지구에서 달까지’를 각색해서 만든, 조르주 멜리에스 감독의 1902년 작 흑백 무성 영화이다. 초당 16프레임에 총 길이는 14분이다. (위키 백과사전, <http://ko.wikipedia.org/>, 검색일자 2013.02.12.)

사한다. 초기의 영화들은 환상문학에서 많은 부분을 차용하였는데, 환상문학의 주제들이 세기가 바뀌면서 느껴지는 불안감을³⁴⁾ 실제로 존재하지 않는 유령이나 괴물을 소재로 한 호러 판타지 영화가 중심이 되었다. 관점에 따라 판타지 영화도 판타지 문학에서와 마찬가지로 정의와 양식의 영역이 달라지며 판타지 영화의 양식간의 경계선 또한 모호하고 판타지영화 이외의 타 양식과 혼합되어진 형태로 나타나기도 한다.³⁵⁾

판타지 영화들은 시간과 공간을 편집으로 변형, 조작하고 모든 종류의 특수 효과를 사용해 어떤 물질세계를 직접 창조하여, 초현실적인 인물과 사건을 그리는 영화로 우리가 사는 세상과는 다른 세계, 물리학과 생물학의 일반 법칙이 적용되지 않는 세계를 창조해낸다. 이런 영화의 흥행은 비현실적인 것을 관객에게 사실적으로 보이게 하는 영화 제작진의 실력 여부에 따라 그 결과가 좌우된다. 산문으로 된 이야기는 상상의 여지를 많이 남겨 두지만, 판타지 영화는 우리의 상상력이 일으키는 환상을 우리 눈앞에서 만들어 내어 인간의 두려움과 욕망을 투영시키고, 또한 관객의 의식적이고도 무의식적인 기대감이 해방되고 만족감을 느끼는 상황을 객관화시킨다.

(2) 판타지 영화의 유형

판타지 영화는 등장인물과 영화의 배경에 따라 크게 세 가지 유형이 있다. 호러(horror)판타지, 공상 과학(SF)판타지, 그리고 모험판타지이다.³⁶⁾ 이들은 상상력을 발휘해 환상적인 세계를 건설하고 이성적인 논리와 경험주의적인 원칙을 무시하는 불가능한 체험을 이야기한다는 점을 공통으로 가지고 있는 별개의 장르들로 인식된다.

34) 장루이 뢰트라(Jean Louis Leutrat) 저, 김경은외1명 역(2002), 영화의 환상성, 서울: 동문선, p. 58.

35) 김수경(2009), op. cit., p. 38.

36) 제프리 노웰 스미스(Geoffrey Nowell Smith) 저, 이순호 역(2006), 옥스퍼드 세계 영화사, 경기: 열린책들, p. 378.

① 호러(horror) 판타지

호러 판타지영화는 초자연성과 기괴한 존재를 통해서 인간이 느끼는 불안감을 최대한 활용해 관객에게 공포심을 불러일으키는 영화로³⁷⁾ 호러영화에 판타지의 특성이 포함된 영화이다. 영화 ‘칼리가리 박사의 밀실’ (The Cabinet of Dr. Caligari, 1919)은 영화 전반에 걸친 배경의 분위기와 등장인물 중 <그림 2>의 최면술을 쓰는 미친 과학자 악당과 타이츠를 입고 여주인공을 납치하는 괴물이 등장하는 호러장르의 초창기 주요 작품이며, 여기서 도입된 이미지와 주제, 인물, 표현 등은 후에 영화 ‘드라큘라’(Dracula, 1931)와 ‘프랑켄슈타인’(Frankenstein, 1931)에 기본적인 토대를 제공³⁸⁾하는 중요한 작품이다. 호러 판타지 영화는 환상적인 영상보다는 섬뜩할 정도로 빛과 어둠의 상작용으로 공포스러운 분위기를 영상에 표출하며 마술, 초자연, 변신 등의 주제를 이용해 공포를 나타내고, 광기어린 과학자, 시체를 탐닉하는 변태적 인간, 인조인간, 괴물, 드라큘라, 프랑켄슈타인, 심령술사 등의 등장인물을 통해 인간의 사악한 측면과 위협, 공포 등을 표현하고 있다.³⁹⁾



<그림 2> 영화
‘칼리가리박사의 밀실’ (1919)
(Paul Duncan 저(2012),
Horror Cinema, TASCHEN,
p. 38.)

초기 호러 판타지 영화는 뱀파이어와 늑대인간, 좀비 등 정형적이고 무서운 괴물이 주된 모티브로 하였고, 대표적인 호러판타지 영화로는 공포스러운 흡혈기인 <그림 3>의 오를록 백작이 등장하는 영화 ‘노스페라투, 공포의 교향곡’(Nosferatu, Eine Symphonie Des Grauens, 1922), <그림 4>와 같이 공룡과 흡사한 거대 괴물이 등장하는 ‘니벨룽겐의 노래’(Siegfried, Die Nibelungen: Siegfried, 1924), <그림 5>에서 보여 지는 괴기스러운 분장의 마사가 등장하는 ‘왁스인형’ (Waxworks, 1924)등⁴⁰⁾이 있다.

37) 김수경(2009), op. cit., p. 41.

38) 스티븐 제이 슈나이더(Steven Jay Schneider) 저, 정지인 역(2005), 죽기 전에 꼭 봐야 할 영화 1001편, 마로니에북스, p. 37.

39) 김수경(2009), op. cit., p. 43.

1930년대 영화산업이 유성영화시대로 접어들자 미국에서는 호러 판타지 영화가 대중적인 관심을 받았고, 전체 공포영화 장르에서 초석과 같은 작품이 된 ‘프랑켄슈타인’(Frankenstein, 1931)(그림 6),과 ‘투명인간’(The Invisible Man, 1933)(그림 7)이 제작되었다. 또한, <그림 8>의 공룡과 거대 고릴라가 등장하는 영화 ‘킹콩’(King Kong, 1933)과 같이 괴물의 모습을 한 캐릭터가 등장하게 되어 특수촬영과 모형제작 및 특수 분장 등이 캐릭터에 적용되어 표현되는 등의 초기 할리우드 특수효과의 절정을 기록한 괴기영화의 선구적인 작품들이 제작되었다. 이 후, 호러 판타지 영화는 <그림 9>의 늑대인간과 같은 가상의 동물이나, 악령(그림 10), 복제인간(그림 11)등과 같이 공포를 느끼게 하는 다양한 소재들을 이용하여 제작되어지고 있다.



<그림 3> 영화 ‘노스페라투’(1922)의 오를록 백작 (Jurgen Muller (2012), 100 All-Time Favorite Movies volumel, Taschen America Llc, p. 37.)



<그림 4> 영화 ‘니벨룽겐의 노래’(1924) (Richard Rickitt 저(2006), Designing Movie Creatures and Characters: Behind the Scenes with the Movie Masters, FOCALPRESS, p. 7.)



<그림 5> 영화 ‘왁스인형’ (1924) (http://blogs.sfweekly.com/exhibitions/2013/05/of_drums_and_debauchery_waxwor.php, 검색일자 2013.2.10.)



<그림 6> 영화 ‘프랑켄슈타인’ (1931) (Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN, p. 97.)



<그림 7> 영화 ‘투명인간’(1933) (Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN, p. 73.)



<그림 8> 영화 ‘킹콩’ (1933) (Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN, p. 57.)

40) Alain Pelosato(2005), Un siècle de cinéma fantastique et de Sf, Le Manuscrit, pp.44~52, 김수경 (2009), op. cit., p. 43.에서 재인용.



<그림 9> 영화 '런던의 늑대인간' (1981)의 늑대인간 (Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN, p. 169.)



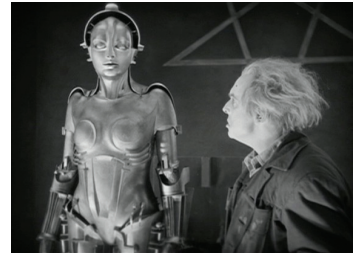
<그림 10> 영화 '엑소시스트' (1973)의 악령 (Steven Jay Schneider 저, 정지인 역(2005), 죽기 전에 꼭 봐야 할 영화 1001편, 서울: 마로니에북스, p. 577.)



<그림 11> 영화 '블레이드 러너' (1982)의 복제인간 (Steven Jay Schneider 저, 정지인 역(2005), 죽기 전에 꼭 봐야 할 영화 1001편, 서울: 마로니에북스, p. 684)

② 공상과학(SF) 판타지

SF 판타지영화는 공상 과학적 내용 및 소재와 특수효과를 이용해 만든 SF 영화를 기초하여 판타지의 특성이 포함된 영화로 정식명칭은 'Science Fiction Film'이다. SF영화는 기술 지향적이며, 유 기적이고 원시적인 피조물들의 부활과 변화는 테크 놀로지와 연관되며 새로운 세상의 건설과 새로운 테크놀로지의 구축을 강조한다.⁴¹⁾ 현재와 미래의 모호한 시간경계체계와 우주나 외계 또는 알 수 없는 가상의 세계를 배경으로 <그림 12>와 같이 로 봇과 같은 기계인간이나 인조인간, 외계 생명체 등이 등장하며, 미래 인류의 운명에 대한 주제 등의 내용을 다룬다. '달세계의 여행'이 대표적이며, '메트로폴리스' (Metropolis, 1926), '월세계의 여인' (Frau In Mond, 1929), '잃어버린 세계' (The Lost World, 1925) 등이 초창기의 대표적인 SF판타지 영화이다. 1960년대에 접어들어 SF영화는 내용보다는 형식이라는 기술적인 진보로 나타났다.⁴²⁾ 우주를 배경으로 한 '2001년 스페이스 오디세이'(A Space Odssey, 1968)(그림 13)를 통해 주제와 기술에 있어 SF판타



<그림 12> 영화 '메트로폴리스' (1926)의 기계인간 (영화 DVD capture)

41) 제프리 노웰 스미스 저, 이순호 역(2006), op. cit., p. 381.

42) 김윤예(2007), "SF영화의 특수 분장 디자인 프로세스 개발에 관한 연구":영화 '네츄럴시티'(Natural City)를 중심으로, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 7.

지 영화를 지적인 영화를 승화시켰으며, SF판타지 영화의 위상을 바꾸는 계기가⁴³⁾ 되었고, ‘미지와의 조우’(Close Encounters of the Third Kind, 1977)(그림 14)와 ‘스타워즈’(Star Wars, 1977)(그림 15)는 과학적 지식을 원용하여 우리에게 미래적 환상의 세계를 제공하고 논리적 사고나 사실의 세계를 초월하는 영상을 담아 흥행에 크게 성공하여 1970년대 말기에 전반적인 SF판타지 영화를 주목받게 하는데 크게 기여하였다. 이후, ‘ET’(The Extra-Terrestrial, 1982)(그림 16), ‘쥐라기 공원’ (Jurassic Park, 1993)(그림 17), ‘맨 인 블랙’ 시리즈 (Men In Black, 1997~2003)(그림 18)은 컴퓨터그래픽 등의 기술발전과 다양한 방법의 특수 분장을 통하여 한층 실감나는 영상으로 관객에게 즐거움을 주었다. 그 밖에 매트릭스 시리즈, 배트맨 시리즈, 엑스맨 시리즈, 스파이더맨 시리즈, 슈퍼맨 리턴즈 등 미래를 배경으로 악에 대항하여 세상을 구하는 영웅 캐릭터가 등장하는 SF판타지 영화가 주를 이루었고, <그림 19>과 같이 인간인지, 로봇인지, 혹은 신적인 존재인지 구분이 모호한 초자연적인 존재가 주인공이 되어 인간 영웅을 대신하기도 하게 되었다. 이에 SF판타지영화 속에 등장하는 캐릭터들의 외적인 모습 또한 창의적으로 발전되고 있다.



<그림 13> 영화 ‘2001 스페이스 오디세이’ (1968)
(<http://www.lifed.com/wp-content/uploads/2011/09/2001-a-space-odyssey-1968.jpg>, 검색일자 2013.2.10.)



<그림 14> 영화 ‘미지와의 조우’ (1977)
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=10251>, 검색일자 2013.2.10.)



<그림 15> 영화 ‘스타워즈 에피소드 4 : 새로운 희망’ (1977)
(영화 DVD capture)

43) 이경기(1995), 세계 영화계를 뒤흔든 100대사건, 서울: 우리문화사, p. 37.



<그림 16> 영화 'ET' (1982)
(영화 DVD capture)



<그림 17> 영화 '쥐라기 공원'
(1993) (Don Shay 저(1993), The
Making of Jurassic Park,
Ballantine Books: 1 edition, p.
84.)



<그림 18> 영화 '맨
인 블랙 2편' (2002)
(Brad Munson
저(2002), Inside
Men in Black II,
Del Rey: First
Edition edition, p.
viii.)



<그림 19> 영화
'터미네이터' (1984)
의 캐릭터
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView>, 검색일자
2013.2.10.)

③ 모험 판타지

모험 판타지영화는 원정, 변신, 마법 주문으로 가득한 동화와 민간설화, 그리스의 북유럽의 신화, 요정, 유령, 인어에 대한 전설, '오디세이아'와 '베어울프' 같은 서사시, 기사 모험담, 잃어버린 세계에 대한 모험극, '크리스마스 캐럴', '이상한 나라의 앨리스', '오즈의 마법사'같은 고전문학과 희극 '유령은 즐거워'등 광범위한 요소들을 이용한다.⁴⁴⁾ 판타지 모험 극은 경험적 인식의 한계를 초월하여 '호러 영화'처럼 인간의 경험적인 지식으로 규정된 자연적, 도덕적 경계를 넘어서거나 SF영화처럼 그 경계를 무시하고 확장하기보다는 그 경계를 아예 없애 버리고 무형의 욕망과 변신을 가시화 시켜서 인물들이 그것을 경험하게 해준다.⁴⁵⁾ 즉, 관객을 <그림 20>의 하늘을 나는 양탄자와 같은 마법과 <그림 21>과 같이 불가사의한 일들이 가득한 경험적인 현실에 존재할 수 없는 이상하고 흥미 넘치는 세계로 안내하는 영화다. 모험판타지 영화에서는 배경과 주제에 따라 등장인물 또한 호러판타지와 SF판타지와 의 경계가 모호하다.(그림 22), (그림 23)

44) 제프리 노웰 스미스 저, 이순호 역(2006), op. cit., p. 385.

45) Ibid., pp. 381-382.

초창기 대표적인 모험판타지 영화로는 ‘바그다드의 도적’(The Thief Of Bagdad, 1924), ‘오즈의 마법사’(The Wizard Of Oz, 1939) ‘신밧드의 7번째 모험’(The 7th Voyage Of Sinbad, 1958), ‘허풍선이 남작의 모험’(The Fabulous Baron Munchausen, 1961) 등이 있다.

2000년대에 접어들어 우리나라의 판타지 영화개봉작의 대부분이 판타지 모험 극에 속하는데, ‘피터 팬’(Peter Pan, 2003)을 비롯하여 <그림 24>와 같이 애니메이션에서나 불법한 3D 그래픽 캐릭터들과 실제 소년이 등장하는 ‘아더와 미니모이:비밀 원정대의 출정’(Arthur Et Les Minimoys, Arthur And The Minimoys, 2006)과 ‘블랑섹의 기이한 모험’(Les Aventures Extraordinaires D'Adele Blanc-Sec, 2013) 등이 있다. 또한, 판타지동화를 원작으로 한 ‘괴물들이 사는 나라’(Where The Wild Things Are, 2009)(그림 32), 원작동화 ‘백설공주’를 다르게 해석하여 표현한 ‘스노우 화이트 앤 더 헌츠맨’(Snow White And The Huntsman, 2012)(그림 34) 등이 모험 판타지에 속한다.



<그림 20> 영화 ‘바그다드의 도적’ (1924)
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=29960>,
검색일자 2013.3.10.)



<그림 21> 영화 ‘이상한 나라의 앨리스’ (2010) (영화 홍보지 스캔)



<그림 22> 영화 ‘오즈의 마법사’ (1939)
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=10448&imageNid=6268052#tab>, 검색일자 2013.3.10.)



<그림 23> 영화 ‘신밧드의 7번째 모험’ (1958)
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=13260&imageNid=6190246#>,
검색일자 2013.3.10.)



<그림 24> 영화 '아더와 미니모이 1편' (2006) (영화 DVD capture)



<그림 25> 영화 '괴물들이 사는 나라' (2009) (영화 DVD capture)



<그림 26> 영화 '스노우 화이트 앤 더 헌츠맨' (2012) (영화 DVD capture)

2) 판타지 캐릭터

(1) 캐릭터의 개념

캐릭터(character)는 사전적 의미로 특성(물건의), 특질, 특색의 뜻으로 소설이나 연극, 영화, 드라마 등에 등장하는 인물, 또는 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재⁴⁶⁾로 극 속에 다양한 형태로 나타나는 모든 허구적 인물을 포함하고 작가의 의도된 동기에 따라 창조되어지고 행동하는 '작중인물'이며 '등장인물'을 뜻한다.⁴⁷⁾ '작중인물'은 가면(mask)이라는 뜻을 가진 그리스어 '페르소나'(persona)에서 파생된 것으로 고대 그리스 로마 시대의 연극 공연에서 배우들이 가면을 쓰고 연기하여 극중 캐릭터의 성격적 특성과 각자의 특색을 나타내었다. 따라서 인물이라는 개념 안에는 다른 사람과 구별되는 특징을 지닌 개성적 인물로서의 성격의 개념까지 포함된다.⁴⁸⁾ 영상매체 속의 캐릭터는 작가의 의도에 따라 창조되어지고 행동하는 작중인물에서 나아가 캐릭터를 연기하는 연기자의 개성이 더해져 캐릭터가 요구하는 기본적인 특성 외에도 언어적으로는 표현하기 힘든 표정, 몸짓, 버릇, 말투 등 다양한 표현 요소를 총체적으로 동원하여 캐릭터를 하나의 실존하는 듯한 인물로 구체화하고 등장인물로 완성한다.

오늘날의 영화는 대중의 시각적 수준이 향상됨에 따라 다양한 소재 개발과

46) 캐릭터 : 네이버 국어사전 (<http://dic.naver.com/>, 검색일자 2012.07.15.)

47) 이해진(2006), "영화 장르에 따른 배우 캐릭터 이미지 분석": '조니 데프'이 출연한 영화를 중심으로, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문, p. 11.

48) 서정남(2009), 할리우드 영화의 모든 것, 이론과 실천, p. 307.

이를 표현하고 전달하는 진보된 메커니즘(mechanism)을 통하여 각각의 등장 인물의 독창적인 개성과 사실적인 표현으로 캐릭터의 완성도를 높이고, 캐릭터가 전체 영화를 이루는 여러 요소들 중의 하나로만 여겨졌던 과거에 비해 현대의 영화 속 캐릭터는 영화를 이끌어가는 중심이 되었고, 인물에 대한 묘사를 문자에 의존하는 소설과는 분명한 차이를 지니며, 그러한 차이가 영화만이 줄 수 있는 독특한 정서적 감흥을 관객에게 불러일으킨다.⁴⁹⁾

(2) 판타지 영화 속의 캐릭터 유형

대부분의 판타지영화는 선과 악의 대립구조 속에서 진행되는 주인공의 모험 이야기로 내용이 전개되고, 시간·공간의 해체와 공상과학의 세계, 비현실적인 세계, 동화 같은 설정, 익숙하면서도 낯선 상상의 장소⁵⁰⁾등 차원을 무시한 공간들의 합성하여 배경으로 삼아 선과 악, 영웅, 구원자, 영혼 등의 신화적인 주제, 전쟁과 싸움, 마법 등에 모티브를 두어 다양한 성격의 등장인물을 창조하고 있다. 판타지 영화 속의 등장인물을 유형에 따라 명확하게 구분 짓기는 모호하지만, 유형의 이미지 특성을 고려하여 볼 때, 호러판타지 영화의 주된 등장인물과 존재는 뱀파이어, 드라큘라, 늑대인간, 돌연변이 인간, 악령이 들린 존재, 프랑켄슈타인 등이 주를 이루며, 이들은 인간 또는 동물과 가상의 존재를 혐오스럽고 괴기스러운 이미지로 묘사하여 괴물성을 띄도록 표현 하였고 영화에서 악을 표상하고 있다. SF판타지 영화의 주된 등장인물과 존재는 영웅, 외계인, 기계, 로봇 등으로 진보된 과학의 발달로 인해 인간으로 하여금 새롭게 창조된 존재와 우주와 같은 가상적 공간에 존재하는 인물들로 사이버적인 외형을 지니거나, 존재하지 않는 돌연변이 생물들로 표현된다. 모험판타지 영화의 등장인물과 존재는 마법사, 마녀, 공주, 여신, 여전사, 의인화된 동물, 난장이, 호빗, 오크 등과 같이 신화 속에 묘사된 캐릭터들이 주로 등장하며 외형적인 모습은 대부분 신화의 텍스트를 근거로 하여 묘사되고 있다. 연구자는 영

49) 김세희(1997), "배창호 영화의 캐릭터 연구", 동국대학교 대학원 석사학위논문, p. 11.

50) 김수경(2009), op. cit., p. 54.

화에 등장하는 유형별 등장인물의 이미지를 개봉된 판타지 영화를 유형별로 구분하여 <표 2>로 정리하여 보았다.

<표 2> 판타지영화 유형별 등장인물

유형	등장인물	캐릭터 이미지
호러	: 영웅 : 뱀파이어, 마녀, 퇴마사 : 인간, 기형인간, 거인 늑대인간, 돌연변이 : 혼령, 악령 들린 인간 : 시체, 좀비, 괴물	
SF	: 영웅, 기사, 조연자 : 영웅의 연인 : 외계인, 외계의 생명체 : 로봇, 기계인간 : 컴퓨터로 구성된 인간	
모험	: 영웅, 기사, 공주 : 마법사, 마녀 : 괴물, 돌연변이 : 인간, 기형인간, 거인 : 엘프, 호빗, 난쟁이	

* 이미지 출처 : Make up Artist Magazine # 39, 43, 44, 48, 55, 63, 91, 93.
 : 구글 이미지 (<http://www.google.com/imghp?hl=ko>, 검색일자 2013.2.15.)

3. 판타지 영화의 특수분장

1) 특수분장의 개념 및 특성

분장은 일반적으로 표현영역 및 방법에 따라 크게 일반분장과 특수분장으로 구분하며, 각각은 고유한 영역을 가지고 상호보완적인 역할을 한다. 우리가 흔히 알고 있는 분장의 본래 의미는 꾸밈 분(扮), 갖출 장(裝)으로 표기되며, 아름답게 보이기 위한 ‘Beauty Make-up’과는 달리 시나리오의 극 설정이나 상황에 따라 분석하여 꾸며 갖춘다는 의미로 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위한 민족, 시대, 연령, 성격, 건강 상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객에게 납득시키는 것을 목적으로⁵¹⁾ 행해지는 분장영역을 총칭한다.

국내에서 사용되는 분장에 관한 용어는 주로 외국으로부터 번역되어 사용되고 있다. 특수분장이란 용어를 살펴보면, ‘Special Effect Make-up’이라 하고 약자로 ‘FX Make-up’ 또는 ‘SFX’, ‘SPFX Make up’으로 표기한다. 우리말로 직역하면 ‘특수효과 분장’이라 할 수 있지만 현재 한국에서는 ‘특수분장’이라는 용어를 사용하고 있다.⁵²⁾ 넓은 의미에서는 특수분장이 분장사의 기술과 예술적 감각이 요구되는 분장뿐 아니라 기계 또는 컴퓨터 기술과의 합성을 통하여 현실과 모사가 상호 융합된 환상적인 화면을 제공하는 특수효과 분장이나 디지털 분장을 포괄하고 있지만, 현시대에서는 보통 인간의 시 감각으로 확인할 수 없는 세계를 표현하거나 일상적으로 체험하고 있는 시간성을 단축시키거나 연장시키는 직접적 표현수단⁵³⁾을 뜻하며 주로 컴퓨터 작업으로 행해지는 간접적 표현수단과는 서로 다른 의미로 사용되고 있고, 실무자의 업무와 역할도 다르게 행해지고 있다. 특수분장은 시나리오의 극 설정이나 상황에 따라 배우의 열

51) 이학재(1994), 분장의 길, 서울: 자유문학사, p. 28.

52) 윤지민(2011), op. cit., p. 9.

53) 홍수경(2003), “20세기 헐리우드 영화 속의 특수효과에 나타난 특수분장에 관한 연구”:에일리언(Alien)시리즈를 중심으로, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p. 7.

굴과 신체의 변형 또는 보강을 통하여 관객에게 가시적으로 표현하여 보여줌으로써 극중 캐릭터의 완성된 시각적인 이미지와 스타일을 통해 관객과 커뮤니케이션하는 기호로서 중요한 역할을 한다. 특수분장은 의학(내과, 외과, 치과 등), 미술(조소, 회화 등), 화학(화공 학, 재료학)등의 여러 분야에서 필요한 각각의 기술을 결합하여 탄생한 하나의 총체적(總體的) 영역⁵⁴⁾으로 다양하고 복합적인 전문지식을 필요로 하며, 이론적인 지식 뿐 만 아니라 직·간접 경험을 통해 새로운 재료와 표현테크닉을 끈임 없이 개발하고 발전시켜야 하는 종합적인 학문을 말한다. 오늘날 영화 속에서 특수분장의 영역은 무한한 상상력에서 비롯된 창의적인 소재와 캐릭터들을 전자장치 또는 컴퓨터 그래픽 기술과의 합성을 통하여 현실과 혼돈될 정도의 디테일한 표현이 가능해지면서 현실과 모사가 상호 융합된 환상적인 영상을 관객에게 전달하고 있다.

2) 특수분장의 변천과정

1895년에 제작된 영화 ‘스코틀랜드 여왕, 메리의 참수’(The Execution Mary Queen of scots, 1895) 중 <그림 27>은 마네킹에 옷을 입히고 킬로틴에 목이 잘리는 장면으로 실제 촬영 장면이 필름으로 이어 붙인 수준의⁵⁵⁾특수효과로 간접적인 특수 효과 분장의 시작으로 볼 수 있다. 이후, 1902년 제작된 영화 ‘달 세계여행’의 사람 얼굴 형상을 한 달의 눈에 우주선이 오착하게 되는 장면은 사람의 얼굴 위에 달의 형태를 표현하기 위해 솜과 라텍스, 콜로디온(Collodion)등을⁵⁶⁾ 이용하여 표현한 것으로, 최초의 특수분장으로 알려져 있다. 이 영화는 특수분장 뿐 아니라 영화가 갖고 있는 표현 가능



<그림 27> 영화 ‘스코틀랜드 여왕, 메리의 참수’(1895)
<http://rockying.com/art/Hollywood/Hollywood-SFX/The-Execution-Of-Mary-Quenn-Of-Scots-1.jpg>,
 검색일자 2013.1.07.)

54) 이상훈(2007), 《메이크업 예술 기법》, 서울: 들샘, p. 99.

55) 심주영(2011), “Fat Make-up 사례 및 비교분석을 통해 살펴본 특수분장 연구”, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 6.

56) 윤지민(2011), op. cit., p. 17.

성의 범위를 확장시켰고, 조명의 새로운 방법, 트랙 촬영의 수많은 방법들, 창조적이고 탁월한 표현 기술과 표현력의 발달이 오늘까지 이어지고 있다.⁵⁷⁾ 이후 ‘프랑켄슈타인’(Frankenstein, 1910)의 배우 찰스 오글(Charls Ogle)은(그림 28) 라텍스를 이용하여 스스로 분장하여 연기하였고, 노트르담의 꼽추(The Hunchback Of Notre Dame, 1923)와 ‘오페라의 유령’(The Phantom Of The Opera, 1925)의 론 채니(Lon Chaney)는 왁스, 퍼티, 콜로디온 등 여러 재료를 사용⁵⁸⁾한 특수분장으로 캐릭터를 표현하였는데, 노트르담의 꼽추에서는 <그림 29>과 같이 험상궂은 얼굴과 굽어 튀어나온 등을 사실적으로 표현하였고, 오페라의 유령에서는 <그림30>에서 보여 지는 바와 같이 명암을 이용한 착시와 치아 보형물 등을 이용하여 자신에 배역에 맞는 분장을 디테일하게 표현하여 분장의 기술을 발전 시켰다.



<그림 28> 영화 ‘프랑켄슈타인’(1910)의 찰스 오글
(Richard Rickitt 저(2006), Designing Movie Creatures and Characters: Behind the Scenes with the Movie Masters, FOCALPRESS, p. 9.)



<그림 29> ‘노트르담의 꼽추’(1923)의 론 채니
(<http://www.gonemovies.com/WWW/Hoofd/A/PhotoLarge.php?Keuze=ChaneyHunchback&Big=1&Age=2>, 검색일자 2013.2.05.)



<그림 30> 영화 ‘오페라의 유령’(1925)의 론 채니
(Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN, p. 43.)

영화 초기의 특수분장 재료는 원시적인 밀납왁스, 퍼티, 콜로디온, 솜, 물고기껍질, 영양털, 스프릿검, 토마토케첩 혹은 붉은색의 주스를 이용한 피, 달걀 껍질 등이 사용되었고 일부 재료는 개선되어 현재에도 사용되고 있다.⁵⁹⁾ 판타

57) 심주영(2011), op. cit., p. 6.

58) Richard Rickitt(2007), Special Effects, St Martins Pr, p. 268.

59) 임희경(2006), “SF영화의 특수분장에 관한 연구”:Star Wars와 Star Trek에 나타난 캐릭터를 중심으로,

지 영화가 발전함에 따라 등장하는 캐릭터의 표현 범위도 확대되었고, 현대에 이르러 특수분장 재료는 고무액인 라텍스류의 제품, 해초 추출물인 알지네이트, 왁스 등을 비롯하여, 실리콘, 젤 스킨, 글라잔, 워터 메론 등과 같이 식물에서 추출 또는 화학 재료들을 안전하게 가공되어 제품화 되었고, 실생활에서 접하는 물품, 식품 등이 인체에 무해한 범위 내에서 자유롭게 혼용되고 있다. 그중 라텍스는 ‘프랑켄슈타인’(Frankenstein, 1931)과 ‘미이라’(The Mummy, 1932)등의 영화에서 전문 분장사인 잭 피어스(Jack Pierce)에 의해 배우의 얼굴과 몸에 인조피부 제작하여 부착하는 보철분장 기술로 표현되어 새로운 캐릭터를 창조하는데 큰 성공을 이루는 재료가 되었고, 이를 베이스로 한 핫 폼은 현재에도 가장 많이 사용되는 재료이다.(그림 31),(그림 32)



<그림 31> 영화 ‘프랑켄슈타인’(1931)의 분장
(분장사 : 잭피어스)
(<http://1.bp.blogspot.com/-IXX6s9agb1U/UCG7FVyD-tl/AAAAAAAAAjc/W1s8DnLLzZ4/s1600/Jack+Pierce.jpg>, 검색일자 2013.2.05.)



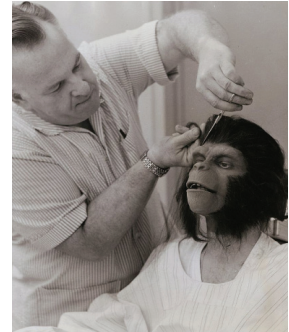
<그림 32> 영화 ‘미이라’(1932)의 분장
(분장사 : 잭피어스)
(Al Taylor and Sue Roy 저(1984). Making a Monster: The Creation of Screen Characters by the Great Makeup Artists, Crown Publishers, p.19.)

1950~1960년대에 접어들어 컴퓨터 그래픽의 도입과 기계적 장치인 애니메이션트로닉스의 기술로 특수분장은 그 표현방법과 소재가 다양하게 되고, 무한한 창조 가능성을 갖게⁶⁰⁾ 되어, SF영화의 황금기라 불리 우며 특수효과와 특수분

성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문, p. 22.

60) 심주영(2011), op. cit., p. 12.

장을 사용한 영화들이 많이 제작되었고, 대표적인 영화인 혹성 탈출(Monkey Planet , Planet Of The Apes, 1968)의 특수분장사인 존 챔버(John Chamber)의 작업은 불가능했던 것을 표현할 수 있게 되면서 헐리우드의 대작 영화들 중 특수분장이 결정적인 역할을 하는 작품이 되었다. 존 챔버는 폼 라텍스를 사용한 최초의 유인원 분장(그림 33)으로 가치를 인정받아 1969년 아카데미 시상식에서 정규 부분에 없던 분장 부분 특별상을 수상⁶¹⁾하기도 하였다. 이 후 수축성과 용이성을 보완한 재료를 사용하여 배우가 자연스러운 표정으로 사실감 있는 연기를 할 수 있도록 특수분장사 딕 스미스(Dick Smith)는 배우의 근육 움직임에 따라 여러 개의 조각으로 나누어 부착하는 방법과 깎박이는 것이 가능한 눈꺼풀 피스(piece)를 처음 개발하는 등 분장법을 발전 시켰다. 아서 펜(Arthur Penn)감독의 '작은 거인'(Little Big Man, 1970)에서 121세의 노인으로 등장하는 잭 크랩 역 <그림 34>가 대표적인 예이며, 그밖에 '엑소시스트'(The Exorcist, 1973), '런던의 늑대인간'(An American Werewolf In London, 1981), '악마의 키스'(The Hunger, 1983), '아마데우스'(Peter Shaffer's Amadeus, 1984)등에서 보여준 노화에 의한 피부변화, 캐릭터의 성격 등을 사실성 있게 표현한 특수분장은 과거의 부자연스러운 캐릭터를 시각적으로 더욱 발전 시켰다.



<그림 33> 특수분장사 '존 챔버' (Al Taylor and Sue Roy 저(1984), Making a Monster: The Creation of Screen Characters by the Great Makeup Artists, Crown Publishers, p.210)



<그림 34> 좌 : 영화 '작은 거인'(1970)노인분장중인 '딕 스미스' (<http://www.24framesasecond.com/wp-content/uploads/2012/02/Little-Big-Man-Old-2.jpg>, 검색일자 2013.2.05.)

우 : 121세 '잭 크랩' Make up Artist Magazine #39, p.39)

1900년대를 시작으로 특수분장은 공상과학 영화(Science Fiction Movie), 공포영화(Horror Movie), 판타지 영화

61) Make-Up Artist Magazine(2002), Issue No. 39, p. 39.

(Fantasy Film)등을 통해 기술적으로 발전되어 현재 가장 대중적으로 알려진 판타지 영화 ‘해리포터’, ‘반지의 제왕’, ‘나니아 연대기’ 등의 세련된 특수분장의 기초를 마련해 주었고,⁶²⁾ 판타지 영화의 유형이 모험극을 다루는 내용으로 변화함에 따라 등장하는 캐릭터의 유형 또한 더욱 더 다양해져 <그림 35>와 같이 배우가 직접 연기하지 못하는 형태의 캐릭터들이 나타나기 시작하여 특수분장의 영역 또한 확대되어 졌다. 배우의 신체에 직접 부착하여 표현하는 방식은 배우가 가진 이목구비나 체형을 확대하는 변형을 가능하나 반대로 축소하는 변형은 불가능하였기 때문에 <그림 36>과 같이 기계와 외피를 결합하여 로봇의 형태로 제작되어지는 애니메트로닉스 기술과 컴퓨터 그래픽을 활용한 캐릭터의 표현은 판타지영화의 캐릭터 표현영역에 있어 특수분장으로 해결할 수 없는 부분을 모두 해결해 줌으로써 캐릭터의 창조범위를 크게 확대 시켰다.

대표적인 영화로는 1984부터 2009년에 걸쳐 총 4편이 제작된 ‘터미네이터’(The Terminator)시리즈, ‘에일리언’(Alien), ‘쥐라기 공원’(Jurassic Park, 1993~2001)시리즈, ‘에이 아이’(A.I. Artificial Intelligence, 2001), ‘리얼 스틸’(Real Steel, 2011)등이 있으며, 특히 제임스 캐머런(James Cameron)감독의 ‘아바타’(Avatar, 2009)는 <그림 37>과 같이 모션캡처⁶³⁾와 같은 새롭고 다양한 촬영기법과 <그림 38>의 3D프로그램 사용하여 캐릭터 구현하는 컴퓨터 그래픽 등 현재 캐릭터를 표현할 수 있는 모든 방법들을 활용하여 캐릭터를 창조한 대표적인 영화로 판타지 영화의 중요한 요소인 캐릭터의 발전에 있어 중요한 역할을 하였다.

62) 윤지민(2011), op. cit., pp. 8~9.

63) 모션 캡처(motion capture)란 몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업을 말한다. 인물의 동작뿐만 아니라 감정표현을 위한 얼굴표정까지 3D데이터로 추출하여 보다 빠르고 자연스럽게 캐릭터의 움직임을 제작할 수 있는 컴퓨터 그래픽 연산기술로 어떤 실제물체의 움직임을 수치적 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 만든 가상의 물체에 모션데이터를 넘겨주는 과정이라고 할 수 있다.

(위키백과사전, http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AA%A8%EC%85%98_%EC%BA%A1%EC%B2%98, 검색일자 : 2013.04.17.)



<그림 35> 영화 '에이 아이'의 캐릭터
(Jane M. Struthers (2009) 저, A.I. Artificial
Intelligence: From Stanley Kubrick to Steven
Spielberg: The Vision Behind the Film, Thames &
Hudson, pp. 50, 82.)



<그림 36> 영화 '터미네이터' 애니메트로닉스제작 및 촬영
(Duncan, Jody, Cameron, James (FRW) (2007) 저,
The Winston Effect, Client Distribution Services,
pp.127, 133.)



<그림 37> 영화 '아바타'의 모션캡처 촬영기법
(Duncan, Jody, Fitzpatrick, Lisa(2010) 저,
The Making of Avatar, Harry N Abrams Inc, pp. 91, 243.)



<그림 38> 영화 '아바타'의 3D캐릭터와 실제
모형제작
(Duncan, Jody, Fitzpatrick, Lisa(2010) 저,
The Making of Avatar, Harry N Abrams Inc,
pp. 102, 240.)

3) 캐릭터 특수분장 기법

(1) 보철분장(Prosthetic Make-up)

보철분장은 그 의미가 단순히 칠하고 위장하는 분장이 아닌 변형의 의미가 강한 분장을 뜻하며, 평면분장을 넘어서 부조적, 입체적 특징을 가진다.⁶⁴⁾

보철분장은 의족, 의안, 의치등 보철물을 제작하여 배우에게 대입하여 등장 인물의 역할에 맞게 인체를 입체적으로 변형하는 분장을 뜻하며 배우의 눈, 코, 귀 등 신체일부를 포함하여 얼굴의 안면, 얼굴의 골격, 헤어스타일, 손과 발의 형태 및 몸의 근육 및 피부질감 등⁶⁵⁾ 필요에 따라 신체 전체 혹은 어느

64) 김운예(2007), op. cit., p. 26.

특정 부위만을 표현할 수 있어 표현할 수 있는 캐릭터의 범위가 매우 다양하다. 보철분장은 사방 어디에서 보더라도 입체감 있는 자연스러운 형상을 나타낼 수 있어 영상물의 클로즈업(close-up) 장면에서 입체적이고도 정교한 분장 효과를 얻을 수 있다. 보철물 제작에 앞서 배우의 인체 특성이나 움직임에 불편함이 없도록 알맞게 디자인 되어야 하고, 디자인을 토대로 보철분장이 되어야 할 범위와 제작규모 및 재료 등을 철저히 기획하여야 한다. 보철물을 이용한 분장은 크게 5단계를 거쳐 이루어진다.

첫 번째 과정은 변형되어야 할 배우의 신체부위를 인상재(印象材)를 이용하여 신체로부터 직접 주조하여 배우의 변형할 신체부위의 정확한 형판을 얻어내는 'Life casting' 후 얻어진 형판에 석고반죽을 채워 넣어 양각의 주물, 즉 배우 신체와 동일한 형태의 몰드(mold)을 만들어내는 과정이다. 이 과정은 정확한 형판을 얻지 못할 시 배우에게 완성되어진 보형물을 부착 시 배우와 이질감이 생기게 되므로 보형물 제작에 있어 가장 중요한 단계이다.

두 번째 과정은 몰드 위에 변형디자인을 유성 찰흙을 이용하여 조각하는 단계 표현하고자 하는 캐릭터의 형태뿐만 아니라 스킨의 재질감을 디테일 하게 표현하여야 하고, 움직임이 있는 눈, 입 부위와 호흡을 하는 코 등을 고려하여 작업해야 한다.

세 번째 과정은 조각이 완성된 몰드를 음각형태로 카피하는 작업으로 형태에 따라 여러 조각으로 나뉘어 작업을 필요로 하는 경우도 있다. 네 번째 과정은 흙으로 조각된 것을 제거한 후 몰드사이의 공간에 젤라틴, 폼 젤라틴, 포밍 스펀지 젤라틴, 실리콘⁶⁵⁾, 폼 라텍스, 젤 스킨 등의 각종 재료를 이용한 보형물을 만들어 다듬고 채색을 통해 완성하는 과정이다.

마지막 다섯 번째 과정은 배우에게 프로세이드, 스프릿 검, 또는 실리콘 접착제인 텔레시스와 355⁶⁷⁾ 등의 접착제를 사용하여 부착하는 단계로 보형물을

65) 심주영(2011), op. cit., p. 20.

66) Make-Up Artist Magazine(2000), Issue No. 23, p. 45.





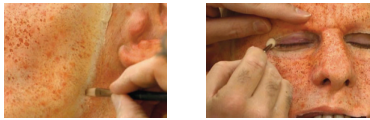
67) Ibid., p. 47

배우에게 적용 시 피부로부터 이질감이나 움직임에 불편함이 없는지를 반드시 확인하여야 한다.

보철분장은 제작 방법의 특성상 몰드를 사용하여 이루어지는 작업이므로 동일한 보형물을 카피할 수 있는 장점이 있어 촬영 시 마다 미리 준비한 보형물을 배우의 얼굴과 몸에 직접 부착시킬 수 있었기 때문에 항상 동일한 분장 결과를 보장했다. 보철물을 이용한 분장은 영화의 캐릭터 외형을 변형하거나, 흉터, 상처 등을 동일한 분장으로 여럿차례 촬영이 요구될 때 가장 많이 쓰이는 특수분장 방법으로 제작과 분장과정 모두 섬세하고 복잡하게 진행되며, 의학, 미술, 조각 등의 전문 지식을 필요로 한다.

연구자는 보철물을 이용한 분장과정을 이미지로 정리하여 <표 3>으로 작성해 보았다.

<표 3> 보철분장 과정

순서	단계별 과정
①	Life Casting & Life Casting Plaster Positive
	 <p>볼드캡 casting 석고붕대 들 떼어내기 Plaster Positive</p>
②	Sculpture
	 <p>흙붙이기 형태잡기 형태정리 스킨 디테일</p>
③	Making Negative Mold
	 <p>흡벽살기 Plaster 정리 실리콘 채우기 Negative</p>
④	Casting the appliances / Seaming & Painting appliances
	 <p>몰드정리 재료채우기 분리 Seaming Painting</p>
⑤	Make up
	 <p>접착제를 이용하여 피부에 부착 및 디테일 컬러 마무리</p>

* 이미지 출처 : Todd Debrenceni 저(2009). Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics, FOCALPRESS

(2) 애니메트로닉스 분장(Animatronic Make-up)

애니메이션(Animation)과 메커트로닉스(Mechatronics)의 합성어로 특수분장 시각효과의 결과물과 기계적 뼈대나 전자회로를 가지고 유무선 조정을 통해 움직이게 하는 기술을 말한다. 1955년 7월 월트 디즈니가 테마파크 Disneyland를 오픈했을 때, Magic Kingdom의 피조물인 3차원의 기계에 생명을 불어 넣어준 것이 계기가 되었다.⁶⁸⁾ 1960년대 이후 기계와 전자의 발전에 힘입어 라텍스(Latex)인형과 기계장치인 애니메트로닉스의 합성에 의해 만들어진 원격조정 가능한 자동인형을 이용하여 배우의 신체일부를 보완 또는 전부를 대체하는 특수효과 분장이다.⁶⁹⁾ 애니메트로닉스라는 용어는 1960년대 초반 처음 만들어진 용어로서, 1975년 스티븐 스피버그가 영화 ‘쥬스’(Jaws, 1975)의 상어모형과 ‘ET’(ET, 1982)의 외계인에 본격적으로 애니메트로닉스를 도입하면서 영화 속의 캐릭터들에게 생명을 불어 넣어 움직임을 가능케 하면서 급속적인 발전을 하였다.⁷⁰⁾ 애니메트로닉스 시각효과는 디지털이 도입되기 이전에는 가장 고도화 된 기계작업에 의한 시각적 특수효과 작업으로 애니메트로닉스로 제작된 배우(혹은 동물)는 실제 배우와 함께 장면을 연출한다. 케이블(cable), 레버(lever), 기어(gear), 경첩(hinge)등으로 제작되는 애니메트로닉스 캐릭터는 유무선 조정에 의해 실물과 똑같으면서도 미세한 움직임까지 표현하여 촬영이 불가능한 장면들에 주로 활용하게 되었고, 비현실적 캐릭터와 사건들이 주를 이루는 모험과 판타지 영화에서 중요한 표현방법이 되었다.

오늘날의 애니메트로닉스 분장은 영화산업 뿐 아니라 과학기술산업에도 영향을 끼치며, 로봇의 외형이 인간의 실제 모습과 닮도록 개발되어 지고 있다. 2000년 최초로 계단을 오르내릴 수 있는 로봇 ‘아시모’(Asimo)는 인간의 신체와 유사한 형태를 지닌 로봇으로 인간의 지능, 행동, 감각, 신체작용등을 가장 잘 모방하도록 만들어 졌다. 이러한 로봇을 휴머노이드(Humanoid)라 부른다.

68) 장미숙(2005), op. cit., p. 13

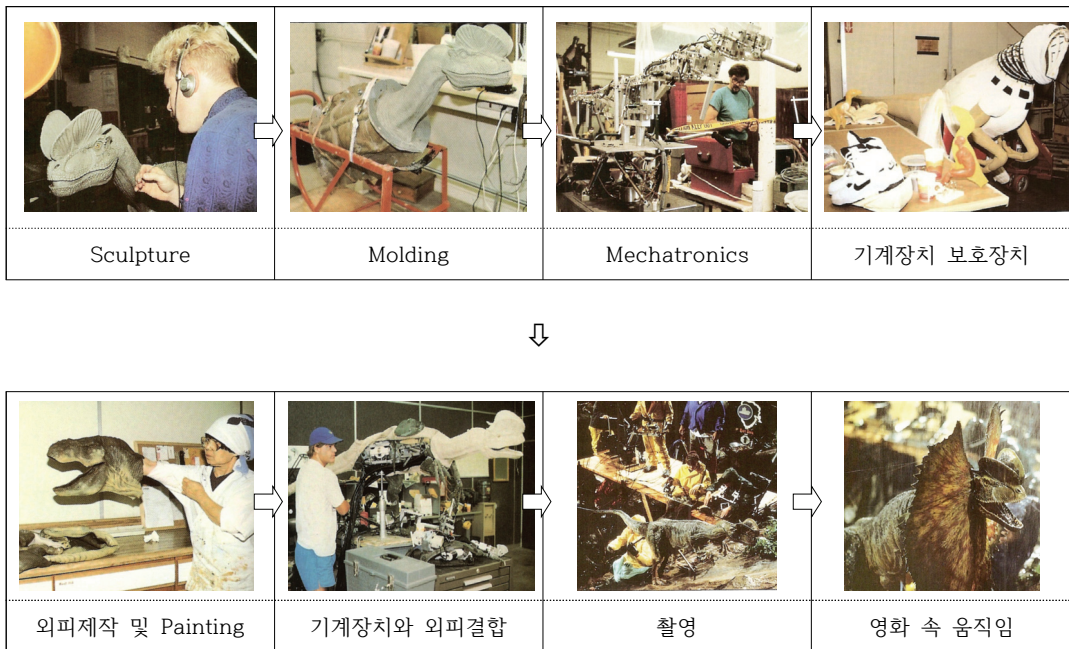
69) 안호명(2009), op. cit., p. 9.

70) 심주영(2011), op. cit., p. 24.

한국에서도 2001년 ‘아미’라는 가사용 로봇에 이어 2004년 아인슈타인의 얼굴 형상을 하고 있는 로봇 휴보(Hubo)가 개발되었다. 휴보는 한국최초의 걸을 수 있는 로봇으로, 웃음, 화남, 슬픔 등의 감정을 표정으로 표현할 수 있도록 제작되었다. 이처럼 애니메트로닉스 기술은 과학기술의 발전과 더불어 계속해서 성장하고 있고, 이를 활용하는 대중예술 분야도 전시, 공연등으로 그 영역을 확장하고 있으며, 앞으로도 무한한 가능성을 갖고 지속적인 발전을 거듭할 것이라고 예상된다.⁷¹⁾

<표 5>는 영화 ‘쥐라기 공원’의 공룡모형 제작과정으로 이 영화의 애니메트로닉스 분장은 영화에서 중요한 표현방법으로 자리매김하는데 큰 역할을 하였다.

<표 4> 애니메트로닉스 분장 과정



* 이미지 출처 : Don Shay 저(1993), The Making of Jurassic Park, Ballantine Books: 1 edition

71) Ibid., p. 27.

(3) 디지털 분장 (Digital Make-up)

디지털 분장은 컴퓨터 그래픽을 이용해 이미지를 만들어 내는 최첨단 방식의 특수 효과 분장으로 1950년대 이후, 합성된 3D이미지를 창조를 위해 사용되어 왔다.⁷²⁾ 컴퓨터의 하드웨어와 일러스트레이터(Illustrator), 포토샵(Photoshop), 페인터(Painter), 지브러쉬(Zbrush), 3D 맥스(3D Max), 에프터이펙트(After Effect)등의 이미지와 영상을 보완 및 편집이 가능한 소프트웨어를 사용하는 컴퓨터 그래픽은 캐릭터를 생성하거나 변화시키고 수정하는 작업과 현실 불가능한 현상과 배경을 창조해 낼 수 있다.

컴퓨터 그래픽은 영화의 특수 효과의 기술적 원천이 되어, 카메라 제어 시스템을 시작으로 1987년 이후에는 컴퓨터 그래픽에 의한 특수 효과가 본격적으로 사용⁷³⁾되었고, 이를 영화에 도입함은 영화의 디지털 화를 의미한다고 할 수 있다. 이는 영화 제작에 있어 촬영 및 편집 방식이나, 캐릭터의 표현, 장면의 연출, 시사방식 등에 많은 변화를 주었으며, 관객의 시선을 완전히 붕괴시켜 새로운 시각을 획득하게 하였다. 컴퓨터 그래픽이 그려내는 화상은 대중의 시각 의식을 투영시키면서 현실이과 거짓된 현실의 경계가 모호하게 여겨질 정도의 박진감 있는 리얼리티(reality)를 표출해 내고 있으며, 이를 이용한 디지털 분장은 다양하고 창의적인 캐릭터로 판타지영화의 발전을 도모하였다.

또한, 발전된 디지털 분장 테크닉은 다소 정교하지 못했던 아날로그적 특수 분장 기술과 혼합하여 보완해 줌으로써, 더욱 정교한 분장으로 캐릭터를 표현할 수 있게 해주었다. 하지만, 컴퓨터로 생산된 디지털 분장은 정교하고 놀라운 잠재력을 지닌 기법이지만, 많은 자본과 시간적 투자가 요구된다. 따라서 기존의 분장방법과 함께 발전해 나가야 하며, 디지털과 아날로그적 분장의 각각의 특성과 장단점을 고려하여 각 분야의 상호 협력이 잘 이루어져야 할 것으로 생각한다. <표 5>는 영화 속에서 디지털 메이크업이 가장 많이 사용되는

72) Rickitt, Richard 저(2000), Special Effects : The History & the Technique, Watson-Guption Publications, p. 122.

73) 서원일(1999), "SF영화의 미래전망이 가지는 사회적 의미" : 블레이드 러너를 중심으로, 부산대학교 대학원 석사학위논문, p. 19.

범위와 표현진행 과정을 이미지로 정리한 것이다.

<표 5> 디지털 메이크업의 사용범위

캐릭터 보안	
	
<p>영화 '울프맨'(The Wolfman, 2010), (Cinefex Magazine # 121, p. 47.)</p>	
장면연출	
	
<p>영화 '고스트 라이더'(Ghost Rider, 2007), (Cinefex Magazine # 109, p. 101.)</p>	
캐릭터 개발	배우와 디지털캐릭터 및 배경 합성
	
<p>영화 '케리비안해적_망자의 함'(Pirates Of The Caribbean: Dead Man's Chest, 2006), (Cinefex Magazine # 107, pp. 76~77.)</p>	<p>영화 '황금나침반'(The Golden Compass, 2007), (Cinefex Magazine # 112, p. 105.)</p>

Ⅲ. 판타지영화의 특수분장이 적용된 캐릭터 디자인

1. 특수분장 디자인

1) 특수분장 디자인의 개념과 특징

디자인(Design)은 일반적으로 계획, 구상, 설계, 의장 등으로 번역되어, 일반적으로 일정한 용도를 가진 것을 만들려고 할 때, 그것이 용도에 잘 맞고 가장 미적인 형태를 지니도록 계획 설계하는 일로⁷⁴⁾ 사회가 발전하면서 직업사명을 가지고 일하는 예술가, 건축가 등을 만들어 냈으며, 산업혁명 이후엔 새로운 직업개념인 디자이너가 등장⁷⁵⁾하였다. 순수하고 아름다움만을 추구하는 ‘예술’과는 달리 디자인은 새로운 조형정신과 미의식에 의한 미적인 것과 기능적인 것을 기본적인 요소로 하는 인간으로서 가장 알맞은 형태로 제품의 쓰임새와 미를 통합시키는 계획으로 의미를 지니게 되었다.

분장디자인이란 시나리오에 나타난 상징체계의 해석과 창조를 통해 새로운 문화 창출을 위한 과정으로서 창조적 상상력을 상징적 기호로서 체계화시키는 심적 계획이며 지적 조형 활동⁷⁶⁾이다. 또한, 캐릭터를 창조하여 형상화 하는 과정에서 필요한 극의 캐릭터에 맞는 콘셉트를 도출하는 과정과 제작과정을 소개하고 목적에 따른 사용재료와 응용방법을 통해 배우에게 있어 연기하고자 하는 대상을 구체적으로 가상시물레이션 함으로써 실질적인 촬영에 앞서 중요한 작업이다. 특수분장이 적용된 캐릭터 디자인은 일반 분장디자인과는 달리 고층에 의거한 시대극에 맞는 인물 및 역사적 인물 또는 <그림 39>의 극의 시간흐름상 배우의 나이와 맞지 않는 인물표현이나 <그림 40>의 극의 내용 중 실제

74) 디자인 : 네이버 지식백과 검색 (검색일자 : 2013.03.11.)

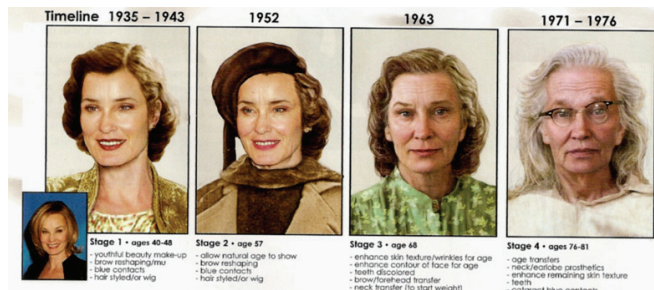
(<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=373&docId=513755&mobile&categoryId=373>)

75) 이영화(2003), "디자인프로세스를 적용한 디자인수업지도방안에 관한 연구", 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문, p. 5.

76) 김윤예(2007), op. cit., p. 32.

로 배우에게 행할 수 없는 사건과 사고로 인해 표출되는 죽음과 상처 및 흉터, <그림 41>의 문신등과 <그림 42>와 같은 괴물, 외계인등 광범위한 허구의 존재를 실제화 시키기 위해 단순히 대상을 아름답게 꾸미기 위한 수단만이 아닌 각본이 요구하는 인물이 가진 나이, 성격, 직업, 생활 방식 등을 함축적으로 이미지화 하여 일반분장, 특수분장, 특수효과 등을 통해 나타낸다. 특수분장 디자인은 실제 혹은 가상의 인물이 배역에 맞는 형상으로 연기를 해야 하므로 배우의 인체에 직접적으로 대입하여 표현되어야 한다. 특수분장은 단순한 화장형태에서 벗어나 배우의 인체를 변형하거나 새로이 꾸미는 형태가 대부분이므로 디자인 과정에 있어 배우의 신체와 움직임, 골상의 특성 등을 반드시 고려해야하는 특징을 지닌다. 또한 특수분장 디자인은 재료와 기법개발은 물론 영화의 조명, 촬영 각도 등을 종합적으로 고려하는 창조적 과정이다.⁷⁷⁾

따라서 디자인 시 영화에서 보여 지는 배우의 신체 부위의 범위와 카메라 및 조명등의 기술적인 면을 고려하여 색감과 입체감등을 조절하여 디자인해야 한다. 또한, 디자인을 통해 제작되어 지는 과정에서 적절한 재료, 정확한 사용법 및 다양한 응용법 등에 관한 전문적인 지식이 뒷받침 되어야 한다. 이는 여러 재료들 중에서 상황 설정에 가장 적합한 재료를 선택하여 사용계획을 기함으로써, 캐릭터를 완성함에 있어 실패할 확률을 낮추어, 경제적, 시간적 인 낭비를 최소화 할 수 있게 한다.



<그림 39> 영화 '그레이 가든스' (2009), 디자인
(Make up Artist magazine #78 p. 34.)

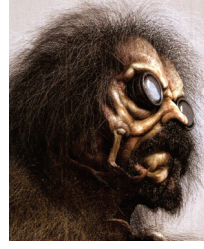
77) Ibid., p. 37.



<그림 40> 영화 '그린랜턴:반지의 선택'(2011) 디자인 (Ozzy Inguanzo (2011), Constructing Green Lantern:From Page to Screen, Universe, p. 179.)



<그림 41> 영화 '스타 트렉: 더 비기닝'(2009) 디자인 (Make up Artist magazine #78 p. 66.)



<그림 42> 영화 '맨 인 블랙' (2012) 디자인 (Make up Artist magazine #96 pp. 38, 39.)

2) 특수분장 디자인 프로세스

(1) 조사·분석과정

시나리오에 전체적인 배경 및 콘셉트를 분석하고, 특수분장이 필요한 인물을 추출하며 분장에 관련된 장면을 체크하고 그에 맞는 재료나 필요한 자료를 도출해 내어 인물을 분석하는 단계로 감독의 의도나, 특수분장이 적용된 캐릭터를 연기할 배우의 중요성이 크다. 특수분장이 행해질 때 캐릭터를 영상에 완성 지어 표현해줄 카메라, 조명등의 기술 담당자와, 미술, 특수효과, 의상, 헤어 등의 예술분야 담당자와의 사전회의를 통해 특수분장사가 표현해야 할 범위에 대해 반드시 논의해야한다.

(2) 아이디어 발상과정

아이디어 발상과정은 시나리오와 캐릭터를 분석하고 연구한 자료를 바탕으로 감독 및 각 분야의 담당자간의 사전회의를 통해 특수분장 범위를 결정하여 캐릭터 성격에 맞는 디자인을 구상하는 단계이다.

아이디어는 넓은 뜻으로는 의견 ·신념 ·설계 ·도식(圖式) ·암시 ·사고를 포함⁷⁸⁾하여, 어떤 일이나 상황, 사물에 대한 독창적이고 구체적인 생각이며, 이

를 형태나 이미지로 나타내는 것을 발상이라 한다. 발상 방법으로는 자유롭게 상상하여 낙서하듯이 스케치 해보는 명상법, 시각자료를 활용하여 조합하고 구성해서 이미지를 창조하는 자극법, 고정관념을 버리고 아예 새롭게 생각해 보는 스캠퍼(scamper)기법, 색채나 단어가 주는 상징이나 의미에서 상상력을 유발시키는 다차원 척도법(multi-dimensional scaling), 인상학이나 해부학을 기초로 접근하는 방법, 여러 사람의 아이디어를 취합하는 방법, 등장인물의 성격 및 특징을 상징적으로 유추하여 새로운 개념 및 이미지를 도출하는 시네틱스(synetics)법⁷⁹⁾등 이 있다.

(3) 디자인 전개 과정

다양한 방법을 통한 디자인 발상과정을 통하여 얻어진 추상적 이미지를 구체적으로 표현하여 시각적으로 표출하는 과정으로 아이디어 발상 초기 단계에서 행해지는 메모의 성격을 띤 스크래치(Scratchy sketch), 개략적인 스케치란 의미로 스크래치 스케치보다는 이해하기 쉽게 음영, 재질감, 색채표현을 가미한 간단한 러프 스케치(Rough sketch), 캐릭터의 형태와 재질 패턴, 색채 등의 특징이 정확하고 세밀하게 표현되는 스타일 스케치(Style sketch)를 거쳐 디자인을 완성하게 된다. 특수분장 디자인은 배우들이 분장을 하였을 때의 모습을 미리 예측 할 수 있는 최종 결과물로 컨셉에 따라 선, 형태, 색채, 질감, 착시 등 관련요소들을 참고하여야 하며, 감독 및 각 파트별 스태프 들과 논의하여 다른 파트의 기획과 디자인을 확인하면서 수정 및 보완작업을 통해 완성되어야 한다. 분장 스케치는 작품제작 후 소멸되는 분장디자인의 특성을 감안 하였을 때 작품의 사진과 더불어 중요한 자료이며, 스케치 자체만으로도 작품으로서의 의미를 가질 수 있다. 따라서 단순히 분장작업 전의 과정이라는 인식뿐만 아니라 스케치 자체로서⁸⁰⁾ 하나의 작품임을 인식 하여야 한다. 특수분장

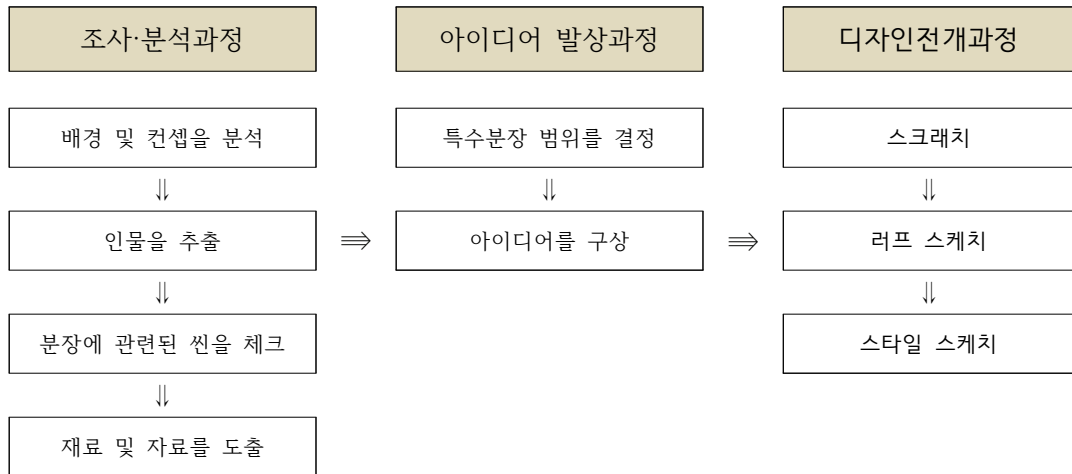
78) 아이디어 : 두산백과 온라인 검색

(http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000850550, 검색일자 2012.7.4)

79) 임유경(2011), "무대분장을 위한 디자인 프로세스", 서경대학교 미용예술대학원 석사학위 논문, pp. 54~55.

디자인 프로세스 과정을 정리하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 특수분장 디자인 프로세스



2. 판타지 영화 캐릭터 디자인 사례연구

1) 반지의 제왕(The Lord Of The Rings)

(1) 작품개요와 스토리

영화의 원작인 소설 ‘반지의 제왕’은 영국의 작가 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)의 장편소설로 제1부 ‘반지원정대’(The Fellowship of The Ring), 제2부 ‘두 개의 탑’(The Two Towers), 제3부 ‘왕의 귀환’(The Return of The King) 등 총 3부로 구성되어 있다. 제1·2부는 1954년에, 제3부는 1955년에 출간되었다. 이 소설은 유럽의 옛 설화(說話)를 바탕으로 중간계를 설정하고, 그 속에서 벌어지는 신화적인 전쟁과 이 전쟁을 이끌어가는 호빗족(Hobbit族)의 영웅 ‘프로도 배긴스(Frodo Baggins)’의 영웅담을 그린 작품이다. 출간 이후

80) 송민숙(2006), “화예디자인 프로세스에 관한 연구”:개념화단계의 기준설정 제안을 중심으로, 숙명여자대학교 디자인 대학원 석사학위논문, p. 86.

세계 판타지 소설의 바이블·고전으로 평가받을 만큼 전 세계적으로 독자들의 사랑을 받았고, 작가 톨킨은 이 작품으로 20세기 판타지 소설이라는 새로운 장르를 크게 발전시켰을 뿐 아니라, 치밀한 소설적 상상력과 섬세하고 탁월한 언어적 감수성을 통해 현대 영문학사에 큰 족적을 남겼다는 평가를 받았고, 이후의 판타지 문학 대부분이 톨킨의 영향을 받았다고 해도 과언이 아닐 만큼, 판타지가 대중문화의 큰 부분으로서 자리를 잡는데 큰 역할을 하였다.

이 소설은 감독 피터 잭슨에 의해 원작이 각색되어 2002년~2003년에 걸쳐 영화로 제작되어 개봉하였다. 영화 속에는 인상적인 동물들과 전투장면으로 가득하고, 호빗과 요정, 마법사 등 판타지 특성을 지닌 캐릭터들이 다양한 모습으로 등장한다. 캐릭터들 못지않게 환상적인 배경을 통하여 판타지를 극대화시키는 풍경이 영화 전반에 걸쳐 관객에게 환상의 공간이라는 판타지의 특성을 극대화 시켰다. 영화의 시작은, 오래 전에 사악한 ‘사우론’이 세계를 지배하려 자신의 모든 힘을 담은 반지 하나를 만들었고, 요정과 인간 연합군과의 전쟁에서 패하여 육체와 반지를 잃고 영혼으로 암흑세계로 사라지는 프롤로그로 부터 시작된다. 그 반지는 복잡한 여정을 거쳐 호빗족인 ‘프로도 배긴스’의 손에 들어가게 되고 악의 근원인 ‘사우론’의 힘의 원천인 반지를 파괴하기 위해 마법사 ‘간달프’와 ‘아라곤’을 비롯하여 호빗 친구들과 요정들, 난장이들과 사람들로 이루어진 원정대와 함께 반지가 만들어진 ‘불의 산’을 찾아 여행을 떠난다. 이 과정에서 선을 대변하는 ‘프로도 배긴스’와 친구들과 악을 대변하는 ‘사우론’과 부하들 사이에 일어나는 전쟁을 그리고 있다.

(2) 등장인물

영화 ‘반지의 제왕’은 선과 악의 대립이 뚜렷한 이야기 구조를 지니고 있고, 그 캐릭터의 외형 또한 확실히 구분된다. 따라서 등장인물을 선(善)한 존재와 악(惡)한 존재로 나누어 설명하고자 한다. 이야기를 이끌어 가는 선한 존재는 호빗족인 ‘프로도 배긴스’와 ‘샘’, 마법사인 ‘간달프’, 엘프(Elf)족인 ‘오

웬'(Arwen)과 리골라스'(Legolas), 드워프(Dwarves)라 불리는 소인 '김리'(Gimli)가 대표적이고, 그 밖에 등장인물은 숲의 정령인 엔트(Ents)와 전사 등으로 이들은 인간의 모습과 비슷한 외형을 지녔다. 이와 반대인 악한 존재로는 암흑의 군주인 사우론(Sauron)과 그의 수하인 오르크(Orcs), 우르크하이(Uruk-hai), 트롤(Troll), 올록하이(Olog-hai), 나즈굴(Nazgul), 발로그(Balrogs)등이 등장한다. 이들의 외형은 괴물에 가깝고, 혐오스럽거나, 형태를 알 수 없는 존재로 묘사된다. 또한, 영화에서는 선과 악의 구분이 모호한 골룸(Gollum)이라는 캐릭터가 등장하는데, 그는 과거 호빗족이었으나, 악령의 반지에 의해 모습이 추하게 변화된 캐릭터이다.

① 선(善)한 존재

영화의 이야기를 이끌어 가는 주인공인 호빗족은 작가가 창조해 낸 독특한 존재로 반인족(Halflings)으로 불리는 난쟁이 종족이다. 이들은 주로 농사를 지어 자족하며 노래와 떠들썩한 잔치를 좋아하는 유쾌한 종족으로 묘사되고 있다. 마법사와 초자연적 존재인 정령(精靈) 또는 요정(妖精)으로 번역되는 엘프족은 영화 속에서 가장 아름답고 현명한 종족으로 불로(不老)의 능력이 있어 지구만큼 오래 살 수 있고 병에 걸리지 않는 존재이다. 호빗족인 주인공을 도와 함께 원정을 떠나는 드워프는 전사로서의 강인한 힘을 지녔다. 숲의 정령인 엔트는 오랜 세월 중간 계를 관망해 온 관측자로 선과 악으로 구분 짓기 모호한 존재이나, 결과적으로 악과 대립하는 관계에 있으므로 선한 존재로 볼 수 있다.

② 악(惡)한 존재

악한 존재인 사우론은 영화의 중심 소재인 '절대반지'를 만들어낸 창시자로 전쟁으로 인하여 육체는 잃었으나, 영혼은 다시 부활하여 모르도르(Mordor)에서 사악하고 거대한 눈의 형태로 묘사된 작품의 진정한 흑막이자 암흑의 군주이다. 사우론의 명령으로 작품 내내 주류 악역으로 등장하는 오르크, 우르크하이는 인간의 모습이 변형된 괴물로서 둔하고 살육과 파괴를 좋아하는 종족으로 표현되었다. 트롤은 오르크와 마찬가지로 어둠의 종족으로 사악한 흑마법에 의해 돌에

서 태어난 존재이고, 올록하이는 사우론이 트롤로 부터 새롭게 만들어낸 종족으로 지능이 향상되고 교활한 존재로 등장한다. 정확한 형상이 없는 영혼인 나즈굴은 사우론의 명령에 따라 절대반지의 행방을 찾아다니는 암흑의 기사이다. 이들의 공통적인 특징은 항상 악의에 차 있어 대단히 공격적이고, 모습 역시 혐오스러울 정도로 추하게 생겼으며, 작품 곳곳에서 호빗족·인간족·요정족을 괴롭히는 괴물로 묘사된다.

(3) 캐릭터 디자인과 영화 속 표현

영화 속에 등장하는 대부분의 캐릭터는 배우에게 직접 적용하는 보철분장과 컴퓨터 그래픽을 활용한 디지털 분장을 주로 이용하여 판타지적 특성을 지닌 캐릭터를 표현했다. 호빗족은 뾰족한 귀와 크고 넓적한 모양의 발을 지닌 난쟁이로 디자인되어 이를 바탕으로 그들의 외형적인 특성을 배우에게 직접 적용하는 보철분장을 사용하여 캐릭터를 가시화 하였고, 촬영 시 CG를 통하여 다른 캐릭터들과 배경으로부터 작게 보이도록 묘사하여 캐릭터를 완성하였다. 이처럼 부분적으로 ‘실리콘’이나 ‘핫 폼’ 등의 특수 분장 재료로 조각으로 제작하여 인체에 부착하여 표현한 캐릭터는 대부분이 선한 존재로 등장하며, 인간의 모습에서 조금씩 변형이 된 인물로 드워프, 엘프, 마법사 등이 보철분장으로 표현되었다. 호빗과 같은 난쟁이족인 드워프는 힘이 세고 강한 전사의 이미지를 표현하기 위해 제작된 큰 코의 보형물과 얼굴의 반 이상을 덮는 곱슬 거리고 긴 수염 및 술이 많은 눈썹이 부착 되었으며, 엘프는 뾰족한 귀와 CG를 통한 부드러운 피부표현 등을 통해 캐릭터를 완성하였다. 또한, 보철분장은 악한 존재를 표현하는 방법으로도 사용되었는데, 악마, 지하세계의 생물을 뜻하는 오르크와 우르크하이는 좀비를 닮은 캐릭터로 흉측한 모습으로 디자인되어 배우의 얼굴과 신체를 모두 변형하는 분장을 하였다. 얼굴의 심한 골격변형과 어둡고 불규칙적인 피부로 표현되어 머리전체를 감싸는 ‘Full Head Mask’를 씌우고, 컬러렌즈와 날카롭고 큰 치아보형물을 배우에게 적용하여 사악한 종족을 표현하였다. 그 밖

에 숲의 정령인 엔트는 나무에 영혼이 깃든 모습으로 표현되어 오랜 세월의 흔적이 깃든 노목으로 나무기둥에 인간의 형상한 캐릭터로 디자인 되었다. 이는 축소모형으로 제작되어 촬영한 후 CG를 통해 보완하고 디테일한 움직임 구현하여 표현한 캐릭터이고, 무서운 괴물을 통상적으로 지칭하는 거인 트롤 역시 엔트와 같은 형식으로 모형으로 제작된 캐릭터를 CG로 구동하여 영화 속에 등장시켰다. 악령, 악마로 묘사된 사우론, 나즈굴, 발로그는 그 형체가 불분명하고 비현실적인 요소가 많아 배우에게 직접 적용하는 보철분장 등의 아날로그적 분장으로 표현하기 어려운 캐릭터이므로, CG작업을 이용하여 모습을 구현하였고, CG로 창조된 캐릭터는 자연스러운 움직임과 감정을 표현하기에 한계가 있어 실제 배우가 직접 연기하는 표정과 모습을 모션캡처 방식의 촬영기법을 이용하여 CG로 제작된 캐릭터의 외형과 결합하여 영화 속에서 구동하였다. 이러한 방법으로 탄생된 가장 대표적인 캐릭터는 골룸으로 작고 마른체구와 얼굴의 반을 차지하는 큰 눈, 당나귀 같은 뾰족한 귀 등 배우에게 직접 분장하여 표현할 수 없는 비현실성 캐릭터이다.

연구자는 ‘반지의 제왕’에 등장하는 등장인물 중 특수분장이 적용된 판타지 캐릭터의 디자인과 영화 속에 실제 이미지를 참고하여 캐릭터에 적용된 특수분장 사항을 <표 7>로 정리하여 보았다.

<표 7> ‘반지의 제왕’ 캐릭터 디자인과 형상화

캐릭터 명	디자인	영화 속 표현	특수분장 사항
프로도 베긴스(Frodo Baggins)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 보철분장 - 뾰족한 귀 - 크고 평평한 발 ▶ 디지털 분장
오르크(Orcs)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 보철분장 - 풀헤드 마스크 - 치아보형물 - 컬러렌즈 - 손톱등
엔트(Ents)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모형제작 ▶ 3D 캐릭터
골룸(Gollum)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모형제작 ▶ 3D 캐릭터 (모션캡처 결합)

* 이미지 출처 : RUSSELL, Gary 저(2007),The Lord of the Rings : The Art of the Two Towers, Houghton Mifflin, Jude Fisher 저(2002),The Lord of the Rings : The Two Towers Visual Companion, Houghton Mifflin, TOLKIEN, J. R. R. 저(2002), The Lord of the Rings : The Art of the Fellowship of the Ring, Houghton Mifflin Universe

2) 해리포터(Harry Potter)

(1) 작품개요와 스토리

2001년~2011년에 걸쳐 총 8편으로 구성된 영화 ‘해리포터’시리즈는 영국의 작가 조앤 K. 롤링이 쓴 판타지 소설로, 1997년 해리포터 시리즈 제1권인 ‘해리포터와 마법사의 돌’이 영국에서 출간된 것을 시작으로, 제2권 ‘해리포터와 비밀의 방’(1998), 제3권 ‘해리포터와 아즈카반의 죄수’(1999), 제4권 ‘해리포터와 불의 잔’(2000), 제5권 ‘해리포터와 불사조 기사단’(2003), 제6권 ‘해리포터와 혼혈왕자’(2005), 제7권 ‘해리포터와 죽음의 성물’(2007)까지 총 7권으로 완결되었다.⁸¹⁾ 소설을 원작으로 8편의 영화는 10년간에 걸쳐 한 소년과 그의 친구들의 성장과정을 보여준다. 영화는 개성 강한 특징을 지닌 캐릭터들과의 관계에서 악을 이기는 선의 승리, 우정과 인간관계에 있어 신뢰와 안정, 편견과 투쟁 등을 소재로 하여 부영이가 우편물을 배달하고 온갖 환상적인 인물들로 가득한 마법학교와 다양한 마법을 통한 화려하고 볼거리가 있는 영상을 관객에게 생동감 있게 제공하였다.

영화의 각시리즈는 ‘해리포터’가 자신의 부모님을 죽인 악의 세력을 이끄는 ‘볼드모트’와 대항하는 이야기로 구성된다. 해리포터 시리즈의 1편인 ‘해리포터와 마법사의 돌’ 편은 어린 해리가 자신이 마법사인 사실을 알게 되고, 마법학교 ‘호그와트’에 입학하여 또 다른 주인공 ‘론’과 ‘헤르미온느’를 만나는 내용과 악의 존재 볼드모트에 대항하여 마법의 돌을 얻는 내용이다. 시리즈의 2편인 ‘해리포터와 비밀의 방’은 볼드모트의 위협으로 학교 학생들과 헤르미온느가 굳어버리는 사고가 발생한다. 해리와 론은 비밀의 방에서 아이들을 굳게 만든 뱀의 신인 ‘바실리스크’ 처치하고 볼드모트를 저지 하는 내용이다. 시리즈의 3편인 ‘해리포터와 아즈카반의 죄수’에서는 해리포터가 마법의 규칙을 어겨 도망 중에 일어나는 사건들 속에서 자신에게 대부가 있다는 사실을 알게 되고

81) 해리포터 시리즈 : 네이버 지식사전 (<http://terms.naver.com/>, 검색일자 : 2013.02.10.)

대부인 시리우스 블랙이 혐의를 벗고 해리와 만나게 되는 내용이 주를 이룬다. 시리즈 4편인 ‘해리포터와 불의 잔’에서는 해리포터가 호그와트에서 열리는 위험한 ‘트리위저드’ 마법경연대회에 출전하게 되고, 대회에 참여한 해리를 위험에 빠트리려는 볼드모트와 싸우는 내용이다. 시리즈 5편인 ‘해리포터와 불사조 기사단’에서는 볼드모트와 죽음을 먹는 자들에게 대항하기 위한 존재들인 불사조 기사단이 해리를 보호하고자 볼드모트와 맞서 싸우는 내용이 주를 이룬다. 시리즈 6편인 ‘해리포터와 혼혈왕자’에서는 해리포터가 우연히 보게 된 마법책의 주인이 ‘혼혈왕자’임을 알아내면서 벌어지는 사건들로 이루어져 있고, 볼드모트가 죽여도 죽지 않는 비밀이 밝혀지는 내용이다. 시리즈의 마지막 7편인 ‘해리포터와 죽음의 성물’을 1부와 2부로 나뉘어져 제작되었고, 주요내용은 해리와 헤르미온느, 론이 볼드모트를 제거하기 위해 그의 영혼이 담긴 7개의 ‘호크룩스’⁸²⁾의 존재를 찾아 매우 힘든 모험의 과정을 담고 있다. 모든 호크룩스를 찾아내 파괴한 해리포터는 볼드모트와 맞서 싸워 승리하게 되고, 19년 후의 이야기를 보여주는 장면으로 영화는 끝을 맺는다.

(2) 등장인물

해리포터의 이야기 구조는 선과 악의 대립이 진행되고 있으나, 등장인물의 외형은 인간의 모습에 성격적 변화를 준 모습이므로 캐릭터의 신분에 따라 구분지어 학생들, 교수들, 그 밖의 존재로 구분하여 설명하고자 한다. 마법학교의 학생들은 모두 마법사와 마녀의 자녀들이며 인간의 모습을 하고 있다. 마법학교 선생님들은 인간과 마법사, 마녀 등의 존재들로 구성되어 있고, 대부분 인간의 외형을 하고 있지만, 각자 개성 있는 성격과 존재에 따라 인간의 모습에서 변형된 캐릭터들로 표현되기도 한다. 그 밖의 존재로는 요정, 괴물, 악마, 동물, 괴수 등으로 구성된다.

82) 호크룩스란 불사의 몸을 얻기 위해 자신의 영혼을 쪼개어 담아두는 특정한 물건을 말한다. (위키백과사전, <http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%B8%ED%81%AC%EB%A3%A9%EC%8A%A4>, 검색일자 : 2013.04.17.)

① 마법학교 학생들

마법사 또는 마녀들의 자녀로 마법을 행할 수 있어 전문적으로 마법을 배우기 위해 호그와트라는 마법학교에 다니는 아이들로 인간의 모습을 하고 있다. 주인공인 악의 존재인 볼드모트에 대항하는 주인공이자 덤블도어 군대의 리더인 ‘해리포터’를 중심으로 위기 때마다 지혜와 용기를 발휘해 해리에게 큰 힘을 주는 친구 ‘헤르미온느 그레인저’, 마법실력이나 지식이 뛰어나지는 않으나 용감하게 해리와 함께 볼드모트에 저항하는 ‘론(로널드)위즐리’, 위즐리 가족의 막내이자 해리를 짝사랑 하며 수줍음이 많은 ‘지니 위즐리’, 황당한 말과 행동을 하여 보통사람은 이해할 수 없는 4차원 소녀인 ‘루나 러브굿’, 동양인인 ‘초챙’, 벨라트릭스의 저주로 두 부모 모두 미쳐버리고 그 후 할머니와 함께 살며 어리버리한 모습을 많이 보이지만, 약초 학에 큰 재능을 보여주는 ‘네빌 롱바텀’등이 해리와 함께 볼드모트에 대항하여 싸우는 주요 인물이다.

② 호그와트 선생님들

호그와트의 마법선생님들로 볼드모트와 맞서 싸울 수 있을 정도로 강력한 마법사이자, 불사조 기사단의 리더이며, 호그와트 학교의 교장인 ‘알버스 덤블도어’, 그리핀 도르의 사감인 변신술 교수 ‘미네르바 맥고나걸’, 마법과목 교수이며 래번클로의 사감인 ‘필리우스 플리트윅’, 후플푸프의 사감과 약초학 교수였던 ‘포모나 스프라우트’ 어둠의 마법 방어술의 교수 ‘퀴리니우스 퀴렐’, ‘질데로이 록허트’, ‘리무스 루핀’, ‘앨리스터 무디’, ‘돌로레스 엄브릿지’, ‘세베루스 스네이프’, 유령이면서 마법의 역사 교수인 ‘빈스’교수, 예언술 교수인 ‘사이빌 트릴로니’, ‘피렌체’, 마법약 교수직을 맡고 있다가 세베루스가 교장이 되자 슬리데린의 사감을 맡은 ‘호레이스 슬러그혼’, 신비한 마법 동물 돌보기 교수였던 해리의 친구 ‘루베우스 해그리드’와 임시 교수였던 ‘그루블리 프랭크’, 천문학의 ‘시니스트라’ 교수와 산술점교수인 ‘벡터’등이 있다.

③ 그 밖의 존재

어둠의 마왕으로 악을 대표하는 인물 ‘볼드모트’는 세상을 지배하려고 자신

의 추종자들을 모아 죽음을 먹는 자라고 불리며 해리포터를 죽이려 하는 인물이다. 요정으로는 짓궂은 장난을 좋아하는 요정인 ‘픽시’를 비롯해, 집요정인 ‘크리쳐’, ‘도비’등은 주인의 말에 복종하고, 그들을 위해 일하는 존재로 그들은 순간이동과 공격마법을 사용할 수 있을 정도로 강력한 마법력을 가지고 있다. 또한, 그리스 신화에서 지옥의 문을 지키는 케르베로스에서 따온 동물인 난폭한 ‘플러피’, 방망이를 마구 휘두르고 다니는 거인 트롤, 특정한 형태가 없으며 그를 본 사람이 가장 무서워하는 것으로 변하는 ‘보가트’, 보름달이 뜨면 이성을 잃고 주위에 있는 생명체를 마구 공격하는 늑대인간 ‘리무스 루핀’, 머리는 독수리이며 하체는 말의 모습을 하고 날개가 있어 하늘을 날 수 있는 동물 ‘벅빅’, 눈을 마주치기만 해도 죽고 사물에 통해서 보게 되어도 돌처럼 몸이 굳어버리게 하는 ‘바실리스크’, 반인반마로 성질이 급하고 자존심이 강해 인간을 싫어하는 ‘켄타우로스’, 죽음을 본 사람에게만 보이는 날개가 달린 검은말 ‘세스트랄’등이 등장하며, 그 밖에 용, 거대거미 등 해리포터 시리즈에는 요정과 다양한 동물 및 괴수가 등장한다.

(3) 캐릭터 디자인과 영화 속 표현

영화 ‘해리포터’의 주인공인 해리와 론, 헤르미온드는 상황에 따라 마법으로 인해 변형된 얼굴이 특수분장이 적용되어 나타나기도 하지만, 캐릭터가 가진 고유의 성격을 표현한 것이 아니므로 제외하고, 캐릭터의 고유의 특성상 특수분장이 적용되어야만 하는 특성의 캐릭터를 선정하여 논하고자 한다.

영화 속의 등장인물 중 특수분장이 적용되어야 하는 캐릭터는 변형된 인간과 상황에 따라 변신하는 돌연변이 등과 같이 비현실성 외형적 특징을 지닌 캐릭터들로 마법학교 교수들에게서 주로 찾아 볼 수 있다. 이들은 보철분장과 디지털 분장 및 특수효과 편집 등을 사용하여 캐릭터가 완성되었다. 그 중 해그리드는 덩수룩한 수염과 헤어를 가발과 제작된 수염을 부착하였고, CG을 이용한 편집으로 일반인에 비해 몸집이 2배가 큰 거인으로 묘사되었다. 루핀교수

는 인간에서 변형된 늑대인간으로 얼굴과 몸체의 변형이 크게 이루어져야 하므로 CG으로 제작된 캐릭터이고, 인간에서 늑대로 변이하는 과정은 몰핑(morphing)⁸³⁾기법을 사용하여 표현하였다. 이 영화에서 특수분장이 적용된 대표적인 캐릭터인 볼드모트는 인간의 얼굴이 변형된 캐릭터로 두드러진 눈썹 뼈와 납작한 코를 표현하기 위해 얼굴의 골격에 따라 나뉘어져 제작된 피스를 부착하는 보철분장이 행해졌고, 쥐의 모습을 의인화 하여 디자인된 피터페티그루 또한 기본적인 인간의 얼굴에서 변형된 캐릭터로 보철분장과 치아 보형물, 가발 등으로 캐릭터가 완성됨을 알 수 있다. 또한, 사람의 인체와 확연히 다른 요정 및 기타 몬스터 캐릭터들은 모형을 제작하여 CG로 구동하는 그래픽 캐릭터로 실제 촬영으로 이루어지는 배우들의 영상과 자연스러운 합성으로 영화 속에 등장하였다. 연구자는 영화 ‘해리포터’의 특수분장이 적용된 판타지 캐릭터의 디자인과 영화 속에 실제 이미지를 참고하여 캐릭터에 적용된 특수분장 사항을 <표 8>로 정리하여 보았다.

83) 몰핑기법은 CG를 이용해 하나의 실물이 다른 모양으로 변하는 과정을 묘사할 때 이용된다. (1997.02.10.자경향신문 9면 경제기사)

<표 8> '해리포터' 캐릭터 디자인과 형상화

캐릭터 명	디자인	영화 속 표현	특수분장 사항
리무스 루핀 (Remus Lupin)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 디지털 분장 ▶ 특수효과 분장 (몰핑기법)
볼드모트 (Lord Voldemort)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모형제작 ▶ 3D 캐릭터
피터 페티그루 (Peter Pettigrew)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 보철분장 <ul style="list-style-type: none"> - 부분 보형물부착 - 치아보형물 - 눈썹레이스백 - 헤어레이백 - 컬러렌즈 - 손톱등
도비 (Dobby)			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모형제작 ▶ 3D 캐릭터 (모션캡처 결합)

* 이미지 출처 : McCabe, Bob 저(2011), Harry Potter Page to Screen, Harper Design Intl.

3) 나니아 연대기(The Chronicles Of Narnia)

(1) 작품 개요와 스토리

영국의 작가 C.S. 루이스의 ‘나니아 연대기’는 영국문학, 특히 환상문학과 아동문학 그리고 기독교적 메시지를 담은 저서로 서양에서는 대부분의 어린 아이들이 읽는 고전⁸⁴⁾으로 환상문학의 중요한 위치를 정하고 있다. 1950년 출판되기 시작한 ‘사자와 마녀와 옷장’(1950)을 시작으로, ‘캐스피언 왕자’(1951), ‘새벽 출정호의 항해’(1952), ‘은의자’(1953), ‘말과 소년’(1954), ‘마법사의 조카’(1955), ‘마지막 전투’(1956)이 출간되었다. 영화로는 2005년부터 현재까지 총 3편이 제작되었다. 소설 나니아 연대기 시리즈는 제2차 세계대전 중인 영국 출신의 남매들이 ‘나니아’란 환상 속의 세계에서 벌이는 모험을 그리는 시리즈이다. 동물들이 말을 하고, 마법이 일상적이며, 선이 악과 대결을 벌이는 ‘나니아’라는 가상 세계에서 네 명의 남매가 경험하는 모험 및 내부적인 이야기를 세계의 최초부터 종말까지 담아내고 있다. 이 소설은 아동문학의 고전이라 평가되며, 저자의 작품 중 가장 잘 알려진 작품이기도 하다.

2005년 개봉된 영화 제 1편인 ‘나니아 연대기: 사자, 마녀 그리고 옷장’은 세계 2차 대전 중 폐번시 가의 네 남매 ‘피터’, ‘수잔’, ‘에드먼드’, ‘루시’가 공습을 피해 ‘디고리’ 교수의 시골 별장으로 보내지면서 이야기는 시작된다. 네 남매는 숨바꼭질 도중 막내인 루시가 나니아 왕국으로 통하는 마법의 통로인 오래 된 옷장 문을 여는 계기로 마법의 모험을 경험하게 된다. 나니아 왕국으로 가게 된 네 남매는 하얀마녀의 통치하에 자유가 없고, 겨울만 존재하는 나니아 왕국의 저주를 깨기 위해 ‘아슬란’이 이끄는 군대와 함께 하얀마녀의 전쟁에 동참하여 승리하여 평화를 되찾는다. 이들은 나니아 왕국의 왕과 여왕이 되어 성인이 될 때 까지 왕국을 통치하지만, 어느 날 숲속에서 과거의 기억을 되찾으며, 현실세계와의 통로인 곳을 지나는데 나니아 왕국에서 지낸 그동안의

84) 이충영(2008), “판타지 영화 속의 표현기법에 나타난 신학적 연구”:<나니아 연대기 : 사자, 마녀, 그리고 옷장>을 중심으로, 세종대학교 영상대학원 석사학위논문, p. 21.

세월이 사라진 듯 처음의 어린아이들의 모습을 하고 현실세계의 옷장이 있는 방으로 되돌아오게 되면서 영화는 끝이 난다. 2008년 개봉된 제 2편인 ‘나니아 연대기: 캐스피언 왕자’는 네 남매가 나니아를 떠난 뒤 1300년 후, 텔마린 종족의 재배 하에 있는 야만의 땅이 된 나니아를 배경으로 하고 있다. 이 영화는 나니아 세계의 텔마린 족 왕위계승자인 ‘캐스피언’ 왕자가 탐욕스러운 ‘미라즈’의 무자비한 탄압에 의해 야생의 땅으로 변해 있는 나니아 왕국의 평화를 되찾기 위해 뿔 나팔을 불어 현실세계로 돌아가 생활하고 있는 네 남매를 나니아로 다시 돌아오게 하여 함께 미라즈와 싸우고 승리하여, 나니아의 평화를 되찾는 내용으로 전개된다. 2010년 12월 에 개봉한 제 3편인 ‘나니아 연대기: 새벽 출정호의 항해’는 페번시가 남매 중 에드먼드와 루시, 그리고 사촌 ‘유스티스가’ 나니아의 세계로 빨려 들어가면서 시작된다. 실종된 7명의 영주들을 찾아 ‘론 아일랜드’로 가던 캐스피언 왕자 일행과 만나 새벽 출정호에 승선 하게 되고, 새로운 모험 길에 오르게 되고, 5개의 신비한 섬에서 만나는 상상 속 생물들, 사악한 적들과 맞서 싸워 나니아를 위험으로부터 보호하는 내용이다.

(2) 등장인물

영화 ‘나니아 연대기’ 이야기 구조가 선과 악이 등장하여 대립하는 구조로 진행 되는 점은 앞에 소개한 영화와 유사하나, 이야기를 이끌어 가는 주인공이 평범한 인간이며, 특수분장이 적용되어 악의 존재로 등장하는 캐릭터의 외형적인 모습이 혐오스러운 괴물 또는 동물이 기하학적으로 변형된 모습이기 보다는 동물을 사실적으로 표현하면서 성격을 결부시켜 의인화하여 동화적으로 묘사되어 등장한다. 하여 연구자는 등장인물을 선과 악의 존재로 분류하지 않고, 인간과 동물종족, 그 밖의 존재로 구분하여 설명하고자 한다. 인간은 소년과 소녀로 구성되어 시간의 흐름상 왕과 왕비로 성장하는 모습이 전개되며, 동물종족은 사자, 오소리, 염소인간, 반인반마(伴人班馬)등, 동물을 사실적으로 묘사하거나, 의인화 하여 등장하고 있다. 그 밖의 존재로는 비현실성을 지닌 판타

지 캐릭터인 요정, 마녀, 난쟁이, 골룸 등이 존재한다.

① 인간

이 영화에 등장하는 인간은 판타지 세계인 나니아 왕국에서 여러 가지 모험을 통해 이야기를 이끌어 가는 페번시 가(家)의 네 남매 ‘피터’, ‘수잔’, ‘에드먼드’, ‘루시’이다. 그 밖에 아슬란 왕국의 위협에 맞서 싸우는 인물들과 페번시 남매를 보살피게 된 ‘디고리’교수 등이 등장한다.

② 동물종족

영화에 등장 하는 동물종족은 사자, 비버, 오소리, 여우 등이 있다. 이들의 모습은 각각의 동물의 외형을 사실적으로 나타내고 있지만, 언어의 사용과 직립보행등으로 의인화 되어 판타지적 특성을 지닌다. 그 밖에 인간의 상체와 말의 하체를 지닌 종족으로 난폭한 편이지만 의리가 강한 켄타우로스 종족, 인간의 상체와 염소의 하체를 가지고 있는 염소인간 종족등과 같이 동물과 인간의 모습이 융합된 동물종족과, 독수리나 매를 다른 동물들을 섞어놓은 모습의 비행족인 스팅크스, 하스피아 종족 등도 등장한다. 또한, 실제 늑대의 모습을 한 늑대종족, 황소의 머리와 인간의 몸을 지녔고, 머리에 위협적인 커다란 뿔을 지닌 미노타우로스 종족, 북극곰, 북극여우 종족등 그 밖에 동물들을 의인화 하거나, 다른 동물들과의 혼합과 변형으로 표현된 캐릭터들이 등장한다.

③ 그 밖의 존재

그 밖의 존재로는 요정, 마녀, 난쟁이, 골룸 등이 있다. 대표적인 요정으로는 네 남매에게 각각의 무기를 선물하는 백발노인의 자상하고 인자한 산타클로스, 꽃잎과 나뭇잎 등을 이용하여 인간의 형상으로 가정하여 나타나는 나무의 영혼인 숲의 요정이 등장한다. 하얀마녀(White Witch)로 불리 우며, ‘악’의 존재로 북극얼음성에 살며 차갑지만 아름다운 여인의 모습을 하고 있다. 난쟁이, 골룸 종족은 하얀마녀에게 충성하는 자들로 외모는 몬스터에 가까워 추하다.

(3) 캐릭터 디자인과 영화 속 표현

영화 ‘나니아 연대기’에 등장하는 특수분장이 적용된 캐릭터들은 대부분 실제 동물을 사실적으로 묘사 한 캐릭터들로 컴퓨터 그래픽, 애니메이션 기법을 이용한 제작에 의존하여 표현 되었다. 숲의 정령인 ‘드리아드’는 바람에 꽃잎이 흩날리며 사람의 형상으로 나타나는 캐릭터로 CG를 이용하여 표현된 캐릭터이고, 동물종족인 ‘하피’는 인간의 모습에 날개가 달린 동물로 CG를 이용하여 창조된 캐릭터이다. 또한, 나니아의 창시자이며 사자인 ‘아슬란’은 애니메이션 분장과 디지털 분장 등을 통해 움직임 및 감정표현까지 사실적으로 묘사하고 있다. 백색마녀는 얼음처럼 차가운 여인으로 창백한 피부와 독특한 헤어스타일을 통해 이미지를 표현하였고, 피부에 살얼음이 맺혀있는 느낌의 분장을 통해 더욱 차가운 캐릭터로 표현되었으며, 얼음의 느낌으로 특수 제작된 왕관을 착용하여 여왕임을 나타내었다. 마녀인 추한 노파는 입에 부리와 일그러진 두상, 깊게 패인 주름등의 인간의 모습에서 변형된 캐릭터로 얼굴과 손부위에 보철분장을 통해 표현되어 졌다. 백색마녀의 몸종인 난쟁이 캐릭터 ‘지나브릭’은 실제 키가 작은 배우를 캐스팅하여 난쟁이의 특징이 덜수룩한 수염과 술이 많은 눈썹을 부착하여 표현하였고, 뭉뚱하고 큰 코를 제작하여 부착하였다. 몬스터인 오우거와 크롭은 기형적인 얼굴을 가진 캐릭터로 ‘Full Head Mask’를 제작하여 얼굴에 적용하였다. 동물종족인 황소를 의인화한 미노타우로스과 염소를 의인화 하여 탄생된 ‘에빌’은 실제동물과 아주 흡사한 외형을 지니고 있으며, 이를 표현하기 위해 두상에 씌우는 마스크와 수트(suit)로 제작된 몸을 착용하였고, ‘툼누스’는 당나귀의 귀와 코의 특징을 적용하여 적용된 피스를 부착하는 보철분장과 당나귀 다리의 모습을 한 하체는 모형으로 제작되어 배우의 몸에 적용하여 크로마키기법을 이용한 촬영으로 당나귀의 다리모양을 사실감 있게 표현하였다. 연구자는 영화 ‘나니아 연대기’의 특수분장이 적용된 판타지 캐릭터의 디자인과 영화 속에 실제 이미지를 참고하여 캐릭터에 적용된 특수분장 사항을 <표 9>로 정리하여 보았다.

<표 9> '나니아 연대기' 캐릭터 디자인과 형상화

캐릭터 명	디자인	영화 속 표현	특수분장 사항
드리아드 (Dryads_숲의요정)			▶ 디지털 분장
추한노파 (Hags)			▶ 보철분장 - 풀마스크 - 치아보형물 - 컬러렌즈 - 손톱등
에빌 (Evil Satyrs)			▶ 보철분장 - 풀마스크 - 손
툼누스 (Tumnus)			▶ 보철분장 - 부분 보형물부착 (귀, 코) - 레이스백(수염) ▶ 다리모형제작 - 수트로 착용 ▶ 크로마키 촬영 - 다리부분 ▶ 가발착용
오우거 (Ogres)			▶ 보철분장 - 풀마스크 - 치아보형물

* 이미지 출처 : Weta Workshop 저(2008), The Crafting of Narnia: The Art, Creatures, and Weapons from Weta Workshop, Weta Workshop.

IV. 판타지 영화 캐릭터 디자인

판타지 영화 속의 특수분장이 적용된 비현실성 캐릭터는 극중 인물에 적합하게 디자인 되어 표현됨으로서, 영화나 드라마에 환상성과 현실성을 제공하여 대중에게 극의 내용을 효과적으로 전달하고 극의 구성을 강화하는 매우 중요한 요소이다. 연구자는 캐릭터 디자인에 앞서 국내 판타지 소설 중 이야기의 구성과 등장인물의 성격이 비현실적인 판타지적 특성이 독창적으로 표현된 소설을 선정하여 캐릭터를 묘사하는 텍스트를 연구자가 디자인 할 캐릭터의 근간(根幹)으로 하고자 하였다. 이에 연구자가 선택한 이영도의 ‘눈물을 마시는 새’를 구상화, 가시화, 형상화의 과정으로 비현실성 캐릭터를 선정하고, 디자인하고자 한다.

1. 캐릭터 구상화

캐릭터 구상화 과정은 작품의 이해와 분석, 자료수집, 조사 등을 통해 캐릭터 분장디자인의 총체적인 기획단계이다. 이 과정은 극 속의 캐릭터의 최종 결과물을 얻기 위한 필수 과정으로 전체 프로세스를 체계적으로 정리하고 사전계획을 세워 작업을 진행함으로써 차 후, 발생하는 문제점들을 최소화하고 합리적으로 해결 할 수 있게 한다.

1) 이영도 소설 ‘눈물을 마시는 새’

본 연구의 대상이 된 작품 ‘눈물을 마시는 새’는 대한민국의 판타지 소설 작가 이영도가 2002년 3월부터 2002년 8월까지 ‘하이텔’ 통신상의 게시판에 연재했던 작품으로 2003년 1월 황금가지 출판사에서 양장본 4권(표 24)으로 출판된 판타지 장편 소설이다. 이는 독자적인 종족 설정과 배경을 가지고 이야기

를 진행한 작품으로 국내·외 판타지소설이나 게임에서 흔히 등장하는 종족이 아닌 세상을 이루는 네 원소인 ‘물’, ‘불’, ‘흙’(땅), ‘공기’(바람)를 주요 등장인물인 나가(물), 도깨비(불), 레콘(흙), 인간(바람) 이라는 네 종족에 부여하여 개성 넘치는 주인공들이 살아가는 가상 세계를 배경으로 종족간의 관계와 인간의 미래 등을 주제하는 해학과 오락성을 지닌 판타지 소설이다. 돌킨이 ‘반지의 제왕’에서 독자적이고 완벽한 2차 세계를 창조하여 판타지소설의 정형을 만든 것과 같이, 이 작품에 구현된 판타지 세계는 한국에서 유래를 찾기 힘들 정도로 정교하고 독창적이다.⁸⁵⁾ 한국의 판타지 소설들이 대부분 중세 유럽을 다루고 있는 반면, ‘눈물을 마시는 새’는 순수 우리말을 바탕으로 하여 작가에 의해 창조된 가상의 언어인 ‘아라짓어’의 사용과 한국 설화에 등장하는 도깨비나 두억시니⁸⁶⁾와 같은 캐릭터, 한국의 전통 놀이인 씨름과 윷놀이 등이 언급되는 점에서 한국적 정서를 기본 바탕으로 한 지극히 한국적인 작품으로 기존 한국 판타지 소설들과는 확연히 구분되는 독창성을 지니고 있다.

<표 10> ‘눈물을 마시는 새’ 서적

권 제	발행일	분량	ISBN
1부 <심장을 적출하는 나가>	2003년 1월 18일	581쪽	ISBN 9788982735745
2부 <숙원을 추구하는 레콘>	2003년 1월 18일	627쪽	ISBN 9788982735752
3부 <불을 다루는 도깨비>	2003년 1월 18일	474쪽	ISBN 9788982735769
4부 <왕을 찾아 헤메는 인간>	2003년 1월 18일	444쪽	ISBN 9788982735776

85) 강소향(2011). op. cit., pp. 28~30.

86) 두억시니 : 한국 신화에 나오는 환상종으로, 사납고 못된 장난을 한다는 귀신의 하나. '두억시니'라는 단어는 국어사전에 '모질고 사나운 귀신의 일종'으로 설명되어 있는 고유명사다. 한자로는 두옥신(斗玉神)이라고 쓴다. (<http://1995.enha.kr/wiki/%EB%91%90%EC%96%B5%EC%8B%9C%EB%8B%88>, 검색일자 2013.03.12.)

2) 작품배경과 줄거리

‘눈물을 마시는 새’의 기본적인 배경은 ‘키보렌’이라 칭하는 숲을 중심으로 기후에 따라 남부와 북부로 나뉘고 바다로 감싸인 명칭 없는 가상의 대륙이다. 남부는 숲으로 뒤덮인 열대성 기후를 지니고 있고, 북부는 사막지대로 온대 및 한대성 기후가 특징이다. 이 소설은 정치에 뛰어난 종족인 ‘인간’과 불을 자유 자재로 다루는 ‘도깨비’, 거대한 몸집과 강력한 힘을 지닌 ‘레콘’, 주변온도에 민감하고 육성이 아닌 정신으로 대화하는 종족인 ‘나가’를 중심으로 그들의 각기 다른 삶의 방식과 주인공들의 모험, 종족 간에 영토를 두고 벌이는 전쟁 등을 이야기 한다.

소설의 배경이 되는 이 대륙은 한때 ‘아라짓 왕국’이라 하여 나가 외의 세 종족을 다스리는 나라가 존재했으나 지금은 사라지고, 각 지방의 영주가 자신의 영토를 다스리는 체제를 갖추고 있다. 천년 전, 나가들이 ‘아라짓 왕국’에 대항하여 영토 확장을 위한 ‘대확장 전쟁’을 일으켰고, 전설적인 레콘인 ‘영웅왕’이 건국한 북부의 왕국 아라짓은 나가들과 맞선 몇 백년에 걸친 전쟁 끝에 멸망했고, 변온 동물이기에 북부의 기온에서는 살 수 없는 나가들은 자신들이 살아갈 수 있는 곳까지 나무를 심고 숲을 조성했는데, 세상의 반을 덮게 된 이 숲이 키보렌으로 이름 지어지게 된다. 이후 나가를 제외한 인간, 레콘, 도깨비는 나가가 올라올 수 없는 북부에서 살게 되었고, 나가들도 북부인들이 출입할 수 없는 미로가 되어버린 키보렌 속에서 살며 서로 단절된 채로 수백 년의 시간을 보내게 된다.

이야기는 그로부터 700년 후, 나가 종족과 나머지 세 종족 간에 소통이 이미 단절되고 서로를 적대시하는 상황인데도 한계선 남쪽에서 나가 한 명을 데리고 북부로 데려와야 하는 일이 생기면서 시작된다. 나가들이 레콘의 신을 죽이려는 음모를 꾸미고 있다는 정보를, 나가 내부의 고발자가 인간들의 사원 ‘하인샤 대사원’으로 직접 보내왔기 때문에 인간의 승려들은 이에 ‘셋이 하나를

상대한다'는 격언에 맞추어 즘늬 성주의 몸종인 도깨비 '비형 스라블'과 하늘치 발굴자인 레콘 '티나한', 정체를 알 수 없는 인간 '케이건 드라카'에게 그들이 구출대를 이루어 남부의 키보렌에서 한 명의 나가를 구해와 달라는 것이었다.

한편, 나가 문화의 중심지인 '하텐그라쥬'에서 살아가던 소년 '룬 페이'는 22살로 나가 나이로 성년이 되어 '심장 적출식'에 참가하게 된다. 심장을 적출해 심장탑에 보관함으로써 나가를 불사신으로 만들어주는 의식이지만, 어릴 적에 심장 파괴로 죽었던 아버지에 대한 기억을 가진 룬은 다가오는 적출식을 두려워한다. 적출식에 들어가기 전 룬은 친구인 '화리트 마케로우'가 살해당하는 것을 목격하고, 화리트가 마지막으로 남긴 부탁을 들어 심장적출을 하지 않고 북부에서 올 구출대를 만나러 북쪽으로 향하게 된다. 소설의 전반부는 이렇게 모인 네 명이 온갖 시련을 이겨내고 무사히 '하인샤 대사원'에 도착하는 과정으로 진행된다. 그러나 사원에 도착한 이들은 이 일이 파충류와 같이 주변 기후에 따라 체온이 변하고 기온이 내려가는 북부에서는 살 수 없는 나가 종족이 자신들의 신을 신체에 봉인하여 그 신의 힘_비를 통제하는 능력을 통해 나가들이 활동할 수 있을 정도의 기온으로 유지시킨 후 영토 확장 전쟁을 다시 일으키려는 음모임을 알게 된다. 이에 북부사람들은 북부로 진격하는 나가에 맞서 싸우기 위해 왕을 세우고 전쟁을 시작하게 된다. 중반부에 걸쳐 소설의 후반부는 나가와 다른 세 종족의 전쟁을 다루고 있으며, 나머지는 소설의 초반부에 결성된 구출대가 각 종족의 '신체'를 찾아서 봉인된 나가의 여신을 풀어 전쟁을 막기 위하여 노력하여 이 모든 사건의 원인이 밝혀지고 정체되었던 세상의 변화가 시작되는 모습으로 끝을 맺는다.⁸⁷⁾

87) 이영도(2003), 눈물을 마시는 새 1권~4권, 황금가지

3) 등장인물 분석

‘눈물을 마시는 새’에서는 인간과 레콘, 도깨비, 나가와 같은 인격을 가진 존재를 통틀어 ‘사람’이라고 부른다. 세상을 이루는 네 원소인 ‘물’, ‘불’, ‘흙’ (땅), ‘공기’(바람)을 새롭게 구상하여 독특한 특성을 부여한 나가(물), 도깨비 (불), 레콘(흙), 인간(바람)이라는 네 종족과 용과 딱정벌레등과 같은 그 밖의 존재들로 구성된다. 소설의 등장인물은 크게 북부인, 남부인, 그 밖의 존재로 구분할 수 있다.

(1) 북부인

북부인은 소설의 배경인 가상의 대륙을 ‘키보렌 숲’을 중심으로 온대 및 한대성 기후의 특성을 지닌 북부에 생활하는 각자의 신을 섬기는 종족들로 인간, 레콘, 도깨비로 구분되어 진다.

① 인간

인간은 바람을 상징하는 ‘어디에도 없는 신’의 선민 종족으로, 왕을 찾아 헤매는 존재다. 그들은 과거 왕을 잃은 이후로, 왕을 찾거나, 혹은 왕이 되려고 하고 있다. 이들은 모든 선민종족 중 가장 약한 힘을 가지고 있지만, 어디에나 적응할 수 있는 장점을 지녔다. 인간 중 에서만 나온다는 전설의 ‘나늬’를 그들의 신으로 부터 받았고, ‘어디에도 없는 신’을 섬기는 자는 ‘승려’로 불린다. 그 밖에 복수의 의무를 지니고 사냥을 하여 사냥감의 생간을 먹는 풍습을 지닌 키타저 사냥꾼, 과거 인간을 다스렸던 ‘영웅왕’의 검인 ‘쌍신검’에 충성을 바치는 아라짓 전사, 시구리아트 산맥의 길을 관리하고 그곳을 여행하는 여행자들에게 통해료를 받는 유료도로당 등이 등장한다.

② 레콘

레콘은 땅을 상징하는 ‘모든 이보다 낮은 여신’의 선민 종족으로, 숙원을 추구하는 자들이다. 성인이 되면 최북단에 있는 ‘최후의 대장간’에 가서 별빛으로

단련된 별철로 만들어져 평생을 사용해도 망가지지 않는 자신만의 무기를 받아 숙원이라 불리는 자신만의 목표를 정하고 그것에 생애를 바치거나, 자손을 낳기 위해 신부탐색을 떠나는 두 가지 길 중에서 하나를 선택한다. 이들은 자신의 무기를 최후의 대장간에 돌려보내는 납병레란 의식을 통해서 전사로서의 삶을 마감하는데, 신체적 능력이 매우 뛰어난 종족이기 때문에, 나이를 아무리 많이 먹는다 하여도 '납병레'를 치르지 않는 이상에는 나이가 곧 그 레콘의 힘으로 인정되는 경향이 있고, 납병레를 치른 레콘은 노인으로 취급된다. 레콘의 뼈는 밀도가 물보다 무거워서 물에 빠지면 바로 가라앉게 되 특성 때문에 레콘 종족은 본능적으로 편집증적인 공수증을 갖고 있어, 물에 닿는 것조차 극도로 두려워하고 물을 마시는 것도 최소한으로 한다.

③ 도깨비

도깨비는 불을 상징하는 '자신을 죽이는 신'의 선민 종족으로, 두 번 죽는 자들이다. 낙천적인 그들은 다른 생명체와는 다르게 육체와 영혼의 죽음이 따로 일어난다. 도깨비는 죽어도 그 영이 사라지지 않고 세상에 남아서 일상적인 생활을 할 수 있기에 죽음에도 초연하다. 그들은 불을 자유자재로 다루며 불에 상처입지 않고, 빛과 열을 모두 사용하여 각종 불을 만들어 낼 수 있다. 이들은 불을 이용해 일거에 수십만 명을 죽일 수도 있다는 것이 강점이지만, 근본적으로 피에 대한 공포를 가지고 있어 피만 보면 거의 정신을 잃는 상태에 도달하는 치명적인 약점이 있고 폭력적인 행동을 매우 싫어해 세상에 해를 끼치는 일은 거의 없다.

(2) 남부인

남부인 '키보렌 숲'을 중심으로 열대성 기후로 숲으로 뒤덮인 곳으로 물을 상징하는 '발자국 없는 여신'의 선민 종족인 나늬가 있다. 이들은 성인이 되면 스스로의 몸에서 심장을 적출하여 나가 도시의 중앙에 놓인 '심장탑'에 보관하고, 이 과정을 거치면 재생 능력을 가진 불사의 몸이 되지만, 수명이 다되어 맞는 죽

음은 피할 수 없다. 나가는 다른 종족과는 다르게 살아있는 생물만을 통째로 잡아먹으며 생활하는 종족으로 산 생물의 공급을 위해 숲을 확장하며 ‘대확장 전쟁’을 벌였지만, 주변 온도에 영향을 받는 변온 동물로 추워지면 신진대사가 때문에 키보렌 숲 전역에 걸쳐있는 기온변화선인 ‘한계선’ 이북에서 활동 하는 것이 거의 불가능하여 남쪽만을 지배하고 있다. 나가 사회는 가문 중심의 모계사회로, 가문의 가주는 여성이 이어받으며 그 지명은 현재의 가주가 한다. 이런 특성 때문에, 나가 사회에서 남성 나가는 권력이 거의 없는 편이다. 나가는 일정 기간을 두고 ‘허물 벗기’를 하며 적외선 탐지기와 비슷하게 열을 직접 보는 것이 큰 특징이다.

(3) 그 밖의 존재

이 소설은 이야기를 이끌어가는 등장인물과 관계성을 이루는 신, 동물 등이 등장한다. 이들은 가상의 비현실적인 캐릭터로 판타지적 성격을 잘 표현하고 있다. 대표적인 캐릭터로 하늘을 날아다니는 물고기인 ‘하늘치’, 도깨비들과 더듬이를 사용하여 수화로 대화하는 딱정벌레, 생김이 불확실한 신적인 존재인 ‘나늬’, ‘군령자’ 등이 있다.

연구자는 소설을 바탕으로 등장하는 캐릭터의 정보와 등장인물을 <표 11>로 정리하였고, 캐릭터별 주요등장인물의 특징을 <12>으로 정리하였다.

<표 11> 소설 ‘눈물을 마시는 새’ 캐릭터

지역	캐릭터	정보	주요등장인물
북부인	인간	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ‘어디에도없는 신’의 선민 종족. ▪ 과거 왕의 지배하에 생활. ▪ 왕을 찾거나, 왕이 되려하는 존재. ▪ 승려, 사냥꾼, 전사, 유료도로당등 	케이건드리카 팔하드 규리하 라수 규리하 오래놀, 쥬타기 케이, 보닉
	레콘	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ‘모든 이보다 낮은 여신’의 선민 종족. ▪ 알에서 태어남. ▪ 부리와 깃털을 지님. ▪ 3m에 달하는 큰 키와 강인한 체력을 지님. ▪ 편집증적인 공수증이 있음. 	티나한 즈라더
	도깨비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ‘자신을 죽이는 신’의 선민 종족. ▪ 불을 자유자재로 다룸. ▪ 근본적으로 피에 대한 공포를 지님. ▪ 폭력을 싫어해 세상에 해를 끼치는 일이 거의없음. 	비형스라블 바우머리돌
남부인	나가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ‘발자국 없는 여신’의 선민 종족. ▪ 성인이 되면 심장을 적출하여 불사의 몸이 됨. ▪ 변온동물 온도에 민감함. ▪ 온 몸이 비늘로 뒤덮혀 있고, ‘허물벗기’를 함. ▪ 여성중심의 모계사회. ▪ 열을 직접 볼 수 있으나, 청력이 약함. 	룬페이 사모페이 화리트 마케로우 비아스 마케로우 카린돌 마케로우 갈로텍 세리스마
그밖의 존재	나늬, 군령자, 두역시니, 하늘치, 용, 딱정벌레, 흑사자 등.		

<표 12 > 캐릭터별 주요등장인물 및 특징

종족	등장인물	특 징
인간	케이건 드리카	정체를 알수 없는 인물. 남부의 키보렌과 역사에 대한 해박한 지식을 가지고 있음. 하인샤 대사원의 제안을 받아들여 구출대의 '길잡이' 역할.
	팔하이드 규리하	규리하 지방의 변경백. 북부의 800년간 실종되었던 왕의 귀환을 바라는 인물.
	라수 규리하	팔하이드의 사촌동생. 유명한 집필가이자 지독한 독설가이며 뛰어난 두뇌를 소유함.
	오레놀	하인샤 대사원의 대덕.
	쥬타기	하인샤 대사원의 대선사. 나가인 세리스마와 함께 네 종족의 운명을 뒤엎으려는 음모를 밝혀내려는 인물.
레콘	티나한	하늘치 발굴단의 대장. 하늘치 발굴을 숙원으로 삼고 있음. 하인샤 대사원에 진 빚을 갚기 위해 구출대의 '대적자'가 되는 인물.
	즈라더	북부군의 레콘으로 거대한 양날도끼를 무기로 가지고 있음.
도깨비	비형 스라블	즈문누리 성주의 몸종. 성주 바우 머리들의 조언에 따라 구출대의 '요술쟁이' 역할을 함.
	바우 머리들	도깨비들이 거의 유일하게 받아들이는 정치 구조인 즘문누리의 성주.
나가	룬 페이	페이 가문의 소년이자 사모 페이의 친동생. 화리트가 죽자 대신 북부의 구출대와 접선하게 되는 인물.
	사모 페이	나가들의 수도 하텐그라주에서 유명한 미모의 여인. 살해 누명을 쓰고 도망간 룬 페이를 추적하는 인물.
	갈로텍	자신의 야망을 가지고 세계를 뒤엎을 음모를 꾸미는 인물. 주퀘도 사르마크의 영을 지닌 군령자.
	세리스마	수호자로 하텐그라주의 수호자들 중 가장 높은 위치에 속한 인물. 음모와 배신자를 찾아내려는 인물.
그 밖의 존재	나니	종족 미상의 여인. 모든 종족에게 아름답게 보인다는 것 이외엔 알려진바 없음.
	군령자	한 사람의 몸에 여러 영이 깃들여 있는 기원은 불명확한 존재.
	두억시니	신을 잃은 종족으로 규칙적이지 못 한 형태와 습관, 활동을 보임.
	하늘치	목적 없이 하늘을 날아다니는 거대한 생물. 수천개의 눈과 등 위에는 유래를 알 수 없는 유적이 존재함.
	용	용이 뿌린 포자가 발아하여 성장해 용이 되는 살아 움직이는 식물. 주인이 성장시키는 방식에 따라 온갖 모습으로 바뀔 수 있음.
	딱정벌레	도깨비들이 사용하는 승용 동물로 수화를 통해 의사 교환이 가능. 소음이 심하고, 하루 이상 연속으로 날 수는 없음.
	흑사자	고대 아라짓어로 하면 '케이건'이라 불리는 사자. 나가들의 북부 진출을 위한 목적으로 몰살당함.

2. 캐릭터 가시화

1) ‘눈물을 마시는 새’ 주요 캐릭터 창출

소설에 등장하는 캐릭터들 중 소설의 내용을 주로 이끌어 가는 주인공들로써 종족별 대표되는 인물로써 성격이 뚜렷한 등장인물과, 그들의 협력자로 외형적인 생김이 차별화가 있어 특수분장이 적용되어 표현 될 수 있는 캐릭터를 선정하여 디자인을 진행하고자 하였다.

(1) 케이건 드리카

나가에 의해 멸종한 흑사자와 용(龍)을 키타저 사냥어로 잃어 케이건 드리라는 가명을 사용하고 나가에 대한 복수심과 분노로 나가를 사냥하여 잡아먹는 씨름꾼이다. 나가를 사냥하는 일 외관 모든 것에 관심이 없고, 지나칠 정도로 과묵하며, 감정을 들춰내지 않는 성격이다.

땀과 모래로 덩이진 검은 머리카락이 어깨 위로 흘러내렸고, 며칠 동안 다듬지 않은 수염은 남자의 입 주위를 시커멓게 뒤덮고 있었다.(1권 : P. 46)

“살아있어. 한계선 근처에서 나가를 잡아먹고 있지.”(중략) “말그대로야. 나가를 사냥한다음, 먹어”(1권 : P. 46)

케이건은 농담도, 미소도 없이(중략) 그 설명의 어떤 대목에서도 웃거나 미소 짓거나 가벼운 농담을 덧붙이지는 않았다.(1권 : P. 123)

케이건의 엄격한 시선은 흙투성이 발을 내려다보는 듯했지만, 동시에 더 이상 올려다볼 것 없는 남자의 시선처럼 보이기도 했다.(1권 : P. 195)

(2) 티나한

닭의 모습을 닮아 부리와 깃털이 있는 레콘 족 티나한은 알에서 태어나 3미터에 달하는 큰 키와 강인한 체력을 지닌 인물로 ‘계명성(鷄鳴聲)’이라고 불리는 엄청난 고함소리로 상대를 물리칠 수 있으며 수십 미터의 높이를 간단히

뛰어오를 수 있고 엄청난 힘도 갖고 있다. 강대한 힘만큼 이나 성격은 폭력적이고 급하며 오만하고 난폭한 캐릭터이다. 소설에서는 레콘종족의 뼈는 밀도가 물보다 무겁고, 온 몸에 깃털로 덮여있어 치명적인 약점이 물이라는 것과 '레콘'이라는 종족의 이름이 서양 닭의 품종 중 하나인 '레그혼'과 흡사한 점에서 레콘족의 캐릭터가 닭의 형상을 할 것이라고 추측하는 견해가 있으나, 작가가 직접 밝힌 바는 없다. 부리와 깃털이 있는 레콘 족은 알에서 태어나 3m에 달하는 큰 키와 강인한 체력을 갖추고 있다. 천둥과 같은 '계명성(계명성)'이라고 불리는 엄청난 고함소리로 상대를 물리칠 수 있으며 수십 미터 높이를 간단히 뛰어오를 수 있는 도약 능력과 엄청난 힘도 갖고 있다. 선민 종족들 중에서 가장 거대한 체구를 가지면서 빠르고 강하다. 강대한 힘만큼 이들의 성격도 폭력적이고 급하며 오만하고 난폭하다.

그때 승려는 상대방의 키가 거의 3미터에 달한다는 사실을 깨달았다.(1권 : P. 30)

상대방은 무시무시한 부리를 승려에게로 휩 돌렸다.(중략) 레콘은 부리를 딱 소리 나게 부딪쳤다. (중략) 깃털에 군데군데 피에 젖어 있었지만...(1권 : P. 31)

레콘은 벼슬을 쥐어뜯으며 바닥에 주저앉았다.(1권 : P. 32)

레콘의 풍성한 깃털은 적의 거친 공격을 막거나 체온을 보존하는 데는 확실히 도움되지만 더위를 피하는 데는 막심한 불이익만을 제공한다.(1권 : P. 91)

티나한 당신은 딱정벌레에 뒤지지 않을 정도의 속력으로 사막을 달릴 수 있소.

(1권 : P. 94)

비형은 티나한이 자다가 강물에 빠질까바 걱정하고 있었다는 것을 깨달았다. 그들의 야영지가 보통 강물에서 수십 미터씩 떨어진 곳임을 놓고 볼 때 비형은 레콘들의 공수증(恐水症)이 어느 정도인지 실감할 수 있었다.(1권 : P. 225)

가까운 곳에 서 있으면 그 소리에 밀려 쓰러진다는 레콘의 계명성(鷄鳴聲)이 터지자 숲에서 새들이 일제히 비명을 지르며 날아올랐다.(1권 : P. 236)

(3) 비형 스라블

사람의 형상을 하고 있지만 사람이 아닌 상상의 생물로 본 소설에서는 즈른 누리 성주의 몸종으로, 성주 바우 머리돌의 조언에 따라 구출대의 '요술쟁이'가

되는 캐릭터이다. 불을 자유자재로 다루어 마음만 먹으면 빛과 열을 이용하여 각종 불을 만들어 낼 수 있고, 일거에 수십만 명을 죽일 수도 있지만 폭력과 피를 두려워하여 세상에 해를 끼치는 거의 없다.

궁금증이 많아 말이 많고, 쾌활한 성격이다.

“그건 책략으로 질서를 어지럽히는 광대, 놀이꾼 같은 것을 의미하는 거요. 꼭 요술을 부려야 된다는 말이 아니고. 그리고 당신네들의 도깨비불은 다른 자들에게 충분히 요술로 보이고,”(1권 : P. 90)

하늘 저쪽에서 딱정벌레, 풍뎅이 사슴벌레, 그리고 하늘소라 짐작되는, 그러나 상식적으로 존재할 수도 없는 형태의 추상적인 도깨비불을 만들어 내며 즐겁게 날아다니던 비행은...(중략)(1권 : P. 241)

(4) 룬 페이지

스물두 살의 남자로 다른 나가들과는 달리 심장을 적출하는 나가종족의 성인식에 대한 공포와 두려움을 지니고 있다. 뱀처럼 비늘이 있고 변은 체질인 ‘나가’종족으로 청력이 없고, 반(半)불사(不死)의 몸이 되어 상처나 질병으로 죽지 않으며, 파충류와 같이 몸의 허물이 벗겨지는 시기가 있다. 다른 나가들과는 달리 생각이 많고 민감하여 소리를 낼 수도 들을 수도 있다.

그의 몸에 돌아난 비늘들은 서로 부딪히며 불길한 소리를 내었다.(1권 : P. 24)

별 볼일 없는 청력 때문에 음악에 관심이 없는 것과 반대로 나가에게 미술이 없는 것은 그들의 경이적인 시력 때문이다. 열을 볼 수 있는 나가에겐(중략) 나가가 볼 수 있는 색깔의 폭은 대단히 넓지만(1권 : P. 55)

열을 보는 나가들은 그 불을 누구보다도 빨리 파악할 거요.(1권 : P. 95)

“나가들이 귀는 신통찮지만 대신 그 눈은 대단히 밝은 편이요. 그들의 눈은 열을 볼 수 있는데, 그 때문에 어두운 밤에도 우리같은 뜨거운 생물들을 볼 수 있소. ‘나가 잡는 도깨비’라는 옛말은 거기서 나온 말이요. 그 옛날 수완 좋은 도깨비들은 사람이나 동물 모양의 도깨비 불을 만들어서 나가의 눈을 속이곤 했소. 체온과 비슷한 정도의 차가운 도깨비불로 말이요.”(중략) 한계선 지대까지 올라올 경우 나가들은 추위 때문에 움직임이 매우 느려지니.(1권 : pp. 97-98)

희미한 비늘 자국 끝에 붙어 있는 것은 손톱이었다. 동물에겐 거의 없는 넓적한 손톱.

(1권 : p. 101)

“단 한번이지만, 머리를 재생시킨 나가를 본적이 있소.”(중략) “...2년 만에 머리를 재생시키곤 나를 찾아다니고 있었던 모양이오.”(1권 : p. 102)

일반적으로 심장을 뽑아낸 나가는 사고로는 죽지 않는다. 질병에도 걸리지 않으며 몸의 일부가 잘려도 빠르게 재생한다. 하지만 완전히 불사체 라고는 할 수 없는데, 지금 룬의 앞에 놓여 있는 시체처럼 그 몸이 두 자릿수 이상의 조각들로 나뉘진다면 제아무리 나가라도 쫓지 않을 도리가 없다.(1권 : p. 137)

키는 도깨비나 레콘보다는 인간과 비슷할 정도로 작았다. 비늘이 뒤덮인 몸은...(중략) 변은 동물인 나가들에게 체온을 보존하는 옷의 의미는 필요 없었기에...(1권 : p. 204)

(5) 나닉

나닉은 특정 등장인물의 이름이 아닌 모든 선민종족에게 아름답게 보인다는 전설상의 미녀를 이야기하는 명칭으로 사용된다. 작가 이영도는 이 소설 속에서 나닉의 명칭을 가진 여인을 특정지어 지목해 주지 않았는데, 이는 아직까지도 ‘눈물을 마시는 새’의 독자들에게 논쟁거리가 되고 있다. 작가 이영도가 소설에서 나닉을 설명하는 부분은 다음과 같다.

이토록 다른 네 종족이 똑같은 평가를 내리는 존재를 찾기란 매우 힘들 것이다. 그러나 전설에는 그런 존재가 하나 있는데, ‘나닉’라 불리는 종족 미상의 여인이 바로 그런 존재다. 나닉에 대해서는 그 이름 이외에 단 두 가지 사실만이 알려져 있다. 나닉은 여자다. 그리고 모든 종족에게 아름답게 보인다. (4권 : pp. 420~421)

(6) 하늘치

하늘을 아무런 목적지 없이 그저 유유히 날고 있는 거대한 생물체. 수천 개의 눈을 갖고 있고 한번 분개하면 어마어마한 공포를 몰고 온다. 그 등에는 정체가 알려지지 않은 신비한 유적이 있다.⁸⁸⁾ 그 엄청난 크기나 특이한 생김새, 혹은 등에 있는 유명한 유적 등의 가시적인 특징들 또한 하늘치의 신비를 구

88) 이영도(2003), 눈물을 마시는 새 4권, 황금가지, p. 437.

성하는 강렬한 요소들이지만, 하늘치의 가장 놀라운 특징은 유념하지 않으면 알아차리기 힘든 부분에 있습니다. 하늘치는 땅에 발을 딛지 않는 생물입니다. 가장 높은 바람을 타는 새들조차 때가 되면 등지에 몸을 누이고 그 날개를 쉬게 합니다만 하늘치는 그러지 않습니다. 물고기가 휴식하기 위해 강바닥을 찾을 필요가 없듯 하늘치는 땅에 그 거체를 의탁하지 않습니다. 하늘치들은 언제나 하늘과 땅 가운데에 깃들며 그들이 고집하는 그 위치는 그들의 등에 있는 운명적인 건물과 관련되어 있는 듯하다.⁸⁹⁾

어마어마한 크기의 가슴지느러미는 한눈에 들어오지도 않았다. 입은 산이라도 집어삼킬 것 같았고 그 뒤에 흩어져 있는 수천 개의 눈은 온갖 빛깔로 영롱하게 빛났다.

무너진 탑과 담장, 열주, 그리고 햇빛을 받아 불타오르는 반구형 지붕. 송려는 그것이 사람들의 말처럼 호화스럽지는 않다는 사실을 깨달았다. 사람들은 보석이 박힌 기둥과 금으로 뒤덮인 지붕들에 대해서 말한다. 물론 그것은 햇빛의 반사광을 저열한 욕망으로 해석한 결과다. 하늘치의 등에 있는 것은 무거운 세월의 더께 아래에 무너진 태고의 유적일 뿐이었다.(1권 : p. 27)

등에 유적을 엮은 채 하늘을 떠가는 거대한 물고기(1권 : p. 28)

작가 이영도가 책속에 서술한 내용으로 외형적 특징을 정리하고, 캐릭터의 말투나 행동 등을 묘사한 내용을 토대로 성격을 유추해 보았다.

89) Ibid., pp. 439-440.

<표 13> 주요 캐릭터 성격 및 외형적 특징

등장인물	종 족	성 격	외형적 특징
케이건드리카	인간	냉정함 정의로움 인내심 정직함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 농담도, 미소도 없는 굳은 표정의 얼굴. ■ 날카롭고, 엄격한 시선. ■ 땀과 모래로 덩이진 검은색의 긴 머리카락.
티나한	레콘	폭력적 강인함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 닭의 모습을 닮아 부리와 벼슬, 깃털이 있음. ■ 3m에 달하는 커다란 키.
비형 스라블	도깨비	낙천적 허풍쟁이 포용력 순진함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사람의 형상을 하고 있음.
룬 페이	나가	겁이많음 순수함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스물두살의 남자. ■ 인간과 키가 비슷함. ■ 뱀처럼 비늘이 있음. ■ 동물에겐 거의 없는 넓적한 손톱을 지님.
나닉	알수없음	신비로움.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 종족미상의 여인. ■ 모든 종족에게 아름답게 보이는 전설 속의 인물.
하늘치	물고기	경이로움	<ul style="list-style-type: none"> ■ 하늘을 날아 다니는 거대한 물고기. ■ 어마어마한 크기의 가슴지느러미와 입. ■ 온갖 빛깔로 영롱하게 빛나는 수천개의 눈. ■ 등에 얹혀있는 태고의 유적

2) 캐릭터 디자인 발상

소설의 내용을 참조하여 분석한 등장인물의 성격 및 특징을 토대로 각 배역별 연상단어를 구성하고 모티브를 추출하여 시각적인 이미지 맵을 구축한 후 캐릭터 디자인 시 근거 자료로 활용하여 이미지를 창조함에 있어 다양한 상상력을 유발시키고 등장인물의 성격 및 특징을 상징적으로 유추하고자 하였다.

연구자는 인간종족인 케이건 드리카의 냉정함과 정의로움등의 성격과 사냥꾼으로 묘사된 점에서 용, 맹수, 용사 등의 단어가 연상되었고, 그중 호랑이, 사자, 늑대와 같은 ‘맹수’가 그의 특성과 잘 부합된다고 판단하였다. 레콘족인 티나한에 관하여 연상되는 단어는 닭, 독수리, 근육 등이며, 작가가 묘사한 바를 수렴하여 그의 모습이 닭의 형상을 하고 있으나, 폭력적이고 강인한 그의 성격을 부가하여 눈매와 부리를 독수리와 유사하게 표현하고자 한다. 도깨비인 비행 스라블은 원숭이, 술주정뱅이 등의 단어가 연상되며, 우리나라 설화 속에 등장하는 전설의 존재로 기본 모티브는 원숭이로 선정하고, 그의 특성을 연구자의 상상력으로 디자인하여 표현하고자 한다. 나가족인 룬 페이는 작가가 묘사한 나가족의 외형적 특성에 연관 지어볼 때 뱀, 도마뱀, 물고기등이 연상되었으며, 허물벗기나 음식을 섭취방법 등의 특성이 ‘뱀’과 가장 유사하다고 판단하였다. 작가가 소설 속에 불분명한 인물의 명칭인 나늬는 누구에게나 아름답게 보인다는 작가의 설명으로 연구자는 빛, 안개, 여신, 요정, 심해 등이 연상되었으며, 그 중 빛을 모티브로 선정하였다. 하늘에 떠다니는 생물인 하늘치는 거대물고기 입을 작가가 소설 속에 설명하고 있고, 그의 등에 달린 유적등과 같은 점을 결부시켜 유추하여 보았을 때, 지구상에서 가장 큰 고래, 장수를 의미하는 거북이, 용등이 연상되었다. 연구자가 선정하여 디자인할 캐릭터의 연상단어와 모티브, 모티브에 관한 이미지를 <표 14>로 정리하였다.

<표 14> 소설 '눈물을 마시는 새' 캐릭터별 이미지 맵

등장인물	연상단어	모티브	이미지 리서치
케이건드리카	용, 맹수 어두움, 비 용사, 돌산	맹수	
티나한	닭, 독수리 뾰족함, 근육	닭 독수리	
비형 스라블	원숭이 술주정뱅이	원숭이	
룬 페이	뱀, 도마뱀 사마귀 물고기	뱀	
나닉	빛, 안개 여신, 요정 선녀 심해, 우주	빛	
하늘치	고래 거북이 용	바다생물 미생물	

* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (<http://www.google.com/imghp?hl=ko>, 검색일자 2013.2.15.)

3) 캐릭터 디자인

캐릭터 디자인은 캐릭터 구상화 과정과 디자인 발상과정에서 분석하고 조사한 내용들을 토대로 디자이너가 추상적으로 가지고 있던 디자인을 구상하고 스케치를 통해 구체적으로 가시화 하여 표현하는 단계로 배우들이 분장을 하였을 때의 모습을 미리 예측하여 볼 수 있다. 연구자는 1차적인 캐릭터 디자인으로 소설에서 작가가 캐릭터에 관하여 묘사한 텍스트를 근거로 성격과 특성을 유추하여 선정한 모티브와 그에 관한 이미지를 토대로 하여 연구자의 상상력을 추가하여 머릿속에 구상하는 캐릭터의 이미지를 핸드 드로잉으로 스케치 하였다. 이 스케치를 토대로 캐릭터의 완성도를 위해 포토샵, 페인터 일러스트 등의 그래픽 프로그램을 사용하여 수정, 보완작업을 통해 단계적으로 발전시켜 입체화 하고, 사실성을 위해 실사 이미지와의 합성하여 디자인을 완성하였다.

(1) 케이건 드라카




‘케이건 드리카’는 인간족 사냥꾼으로 소설 속 묘사된 그의 성격적 특징을 부가하여 스케치 작업 후, 인간의 기본골격이 변함없는 캐릭터이기 때문에 헤어와 의상이 비슷한 극중 인물 중 유사한 성격의 배우이미지에 그래픽프로그램을 사용하여 합성과 드로잉으로 디자인을 완성하였다.

키탈저 사냥꾼의 후손이 ‘케이건 드리카’는 오랜 세월 사막을 떠돌며 복수의 대상인 나가를 사냥하여 잡아먹는 인간 캐릭터로 국내 배우 중 30대의 남성을 캐스팅하여 극중 인물의 성격을 대입하도록 설정하였다.

연구자가 소설을 통하여 유추한 ‘케이건 드라카’의 외형적 특징으로 사자, 늑대 등의 맹수와 같은 냉철한 눈매와 짙은 눈썹, 어둡고 거친 피부, 다듬지 않아 헝클어진 머리와 거칠게 난 수염, 사냥 중 생긴 상처 등으로 강인한 남성의 이미지를 표현하고자 하였고, 구체적인 가시화에 앞서 디자인 스케치를 통해 이를 표현해 보았다. 연구자는 ‘케이건 드리카’의 외형을 구체적으로 디자인

하기 위해 디자인된 스케치를 참고하여 이미 방영된 드라마나 영화 속 등장인물 중 사냥꾼의 이미지와 부합되는 헤어스타일과 의상을 착용한 배우를 검색하여 본 결과 KBS 2TV 드라마인 '추노'의 '이대길'역인 '장혁'을 선정하였고, 드라마의 이미지를 캡처 하여 디자인의 기본이미지로 사용하였다. 이 이미지에 Photoshop을 사용하여 펜 마우스로 수염과 눈썹을 그려주었으며, 프로그램 내의 필터를 이용한 이미지 보정 및 효과를 통해 피부, 골격의 변화를 표현하였다. 또한 연구자가 유추한 '케이건 드리카'의 모습을 사실성을 부여하여 디테일하게 디자인하기 위해 실제 상처이미지와, 맹수의 눈동자이미지를 검색하여 합성이미지로 사용하였다. <표 15>는 '케이건 드리카'의 디자인 스케치와 사용된 합성이미지이며, <그림43>은 완성된 디자인이다.

<표 15> ‘케이건 드리카’ 디자인 스케치와 합성이미지

캐릭터명	케이건 드리카
캐릭터 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 냉철하고 강인한 눈매와 짙은 눈썹, 헝크러진 머리와 수염등. - 온갖집승 또는 나가들과의 싸움으로 생긴 상처들의 흔적(흉터). - 오랜기간 사막에서 생활하여 어둡고 거친 피부와 깊은 주름표현.
핸드 드로잉 디자인 스케치	
	
전면	
입체화 과정	
	
‘추노’의 ‘이대길’역	
합성 이미지	
	

* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (<http://www.google.com/imghp?hl=ko>, 검색일자 2013.3.05.)




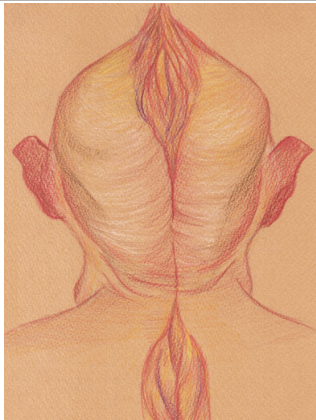






<그림 43> '케이건 드리카' 캐릭터 디자인

(2) 티나한

‘티나한’은 닭의 형상을 한 레콘족으로 배우에게 특수분장으로 표현할 경우 얼굴 골격의 변형이 이루어져야 한다. 따라서 닭의 외형상 특성을 참고로 의인화하여 디자인한 스케치를 토대로 그래픽프로그램을 사용하여 수정·보완으로 디자인을 완성하였다.

레콘족은 동물을 의인화 하여 묘사된 비현실성 특성을 지닌 캐릭터로 영화로 제작될 시 실제 형상화 단계에서 표현할 수 있는 특수분장을 고려하여야 하는 점을 제한점으로 두고 디자인 하였다. ‘티나한’은 ‘케이건 드리카’와 함께 이야기의 중심이 되는 인물로 등장인물의 빈도가 높고, 캐릭터의 감정이나 행동이 자연스럽게 연출되어야 한다는 점을 고려하여 실제 사람에게 캐릭터가 지닌 특성을 적용하여 표현하는 방법을 선택하여야 했다. 따라서 기본적인 인체의 골격을 사람으로 정하고 골격을 변형하여 디자인 하였다. 얼굴의 형상은 소설의 텍스트를 참고하여 닭의 모습으로 변형하였고, 신체는 닭과 다르게 팔과 다리를 지녀 인간과 같이 직립보행이 가능하도록 하여 털과 발톱등의 닭의 특징을 대입하여 표현하였다. 티나한은 강인한 전사의 이미지로 그 성격적 특성을 표현하기 위해 날카로운 눈매와 부리를 강조하여 닭이 지닌 이미지보다 닭과 유사한 외형의 독수리와 흡사하도록 디자인 하였으며, 전체적으로 위협적으로 보여 지기 위해 붉고 긴 털을 온몸에 표현해 주었다. 디테일한 디자인에 앞서 그려진 스케치 단계에서는 실제 캐릭터의 형상화 단계에서 제작될 마스크의 자료로 사용되어질 것을 감안하여 붉은 털을 제외한 얼굴의 골격이 드러날 수 있도록 스케치 하였으며, 스케치를 스캔하여 페인터를 이용하여 입체화 하였으며, 포토샵을 이용하여 색감과 골격의 형태를 변형하였고, 털의 이미지를 사용하여 합성작업으로 디자인을 완성하였다. <표 16>은 ‘티나한’의 디자인 스케치 및 그래픽 프로그램을 이용한 디자인 과정과 사용된 합성이미지이며, <그림44>은 완성된 디자인이다.

<표 16> '티나한' 디자인 과정과 합성이미지

캐릭터명	티나한	
캐릭터 특징	- 전체적으로 닭의 형상으로 부리와 벼슬이 있고, 부리는 더욱 날카롭게 표현.	
핸드 드로잉 디자인 스케치		
		
전면	후면	측면
입체화 과정		
		
1차 Painter 이용한 드로잉	2차 Photoshop을 이용한 컬러링	
합성 이미지		
		
* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (http://www.google.com/imghp?hl=ko , 검색일자 2013.3.05.)		



<그림 44> '티나한' 캐릭터 디자인

(3) 비형 스라블

비형스라블을 사람의 형상을 하고 있으나 그 나이를 가늠할 수 없고 죽지 않는 존재로 오랜 세월 존재해 오는 전설속의 인물로 원숭이를 모티브로 하여 표현하였고, 인간과 차별을 주기위해 흉물스럽진 않을 정도로 얼굴의 골격을 변형하여 디자인한 스케치를 토대로 그래픽프로그램을 사용하여 수정·보완으로 디자인을 완성하였다.

도깨비 죽인 비형 스라블은 살생을 하지 않는 평화주의자로 소설 속에서 주로 채식과, 육식 또한 반드시 익혀먹는 묘사된 점을 감안하여 둔탁한 치아를 지니도록 하였으며, 소리와 냄새에 민감하여 큰 귀와 코를 지니도록 설정하여 디자인 하였다. 불을 자유자재로 지닐 수 있다는 작가의 설정을 연구자 상상으로 은빛이 나는 수염이 얼굴에 나있어 불로변하도록 디자인 하였다. 한국의 설화에 묘사된 도깨비의 외형 중 뿔을 연구자의 디자인에 차용하였고, 뿔로 나이를 가늠할 수 있도록 가정하여 주었다. 디자인의 완성도를 높이기 위해 뿔과 수염은 실사이미지로 합성하여 보완하여 주었고, 표면을 거칠게 하는 효과를 주는 포토샵의 필터를 사용하여 거친피부와 불규칙적인 스킨톤을 표현하여 디자인을 사실성 있게 완성하고자 하였다. <표 17>은 '비형스라블'의 디자인 스케치 및 그래픽 프로그램을 이용한 디자인 과정과 사용된 합성이미지이며, <그림45>는 완성된 디자인이다.

<표 17> ‘비형 스라블’ 디자인 과정과 합성이미지

캐릭터 명	비형 스라블		
캐릭터 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 겁이 많아 크고 아래로 쳐진 눈을 표현하고, 주로 채식을 하여 둔탁한 치아를 지님. - 소리와 냄새에 민감하여 큼지막한 귀와 코를 지님. - 불을 자유자재로 이용할 수 있고 몸에 있는 수염이 모두 불을 만듬. 		
핸드 드로잉 디자인 스케치			
			
	전면		측면
입체화 과정			
			
	1차 Painter 이용한 드로잉		2차 Photoshop을 이용한 컬러링
합성 이미지			
			
* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (http://www.google.com/imghp?hl=ko, 검색일자 2013.3.05.)			




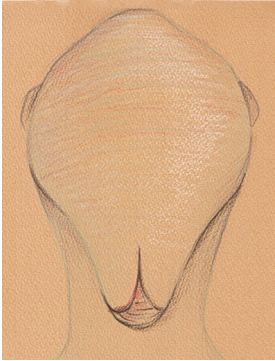





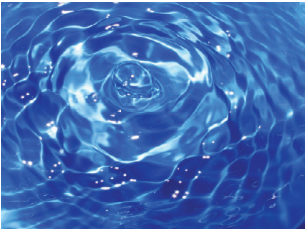
<그림 45> '비형 스라블' 디자인 제안 이미지

(4) 룬 페이

룬 페이는 변온동물로 묘사된 나가족으로 본 연구자가 뱀을 모티브로 하여 표현하고자 하였고, 레콘 족과 같이 배우에게 특수분장으로 표현할 경우 얼굴 골격의 변형이 이루어져야 하므로 뱀을 의인화하여 디자인한 스케치를 토대로 그래픽프로그램을 사용하여 수정·보완으로 디자인을 완성하였다.

나가족의 가장 큰 특징은 소리를 잘 듣지 못하는 점으로 귀가 발달하지 않아 아주 작게 숨어져 있도록 디자인 하였고, 소리의 파장을 진동으로 느낄 수 있도록 머리로부터 두상의 뒷면에 촉수가 있도록 표현하였다. 뱀과 같이 허물을 벗는 특성으로 피부의 표면은 매끄럽고 차가운 느낌으로 표현하고자 하였고, 색을 볼 수는 없으나 빛을 느낄 수 있어 동공의 크기를 크게 하였다. 또한 큰 동물도 한번에 삼켜버린다는 작가의 텍스트를 근거로 턱의 관절이 없도록 표현하고자 하였다. 사실성 있도록 디자인을 완성하기 위해 피부의 매끄러움을 표현할 수 있는 물과 비늘과 같은 텍스처를 표현하기위해 뱀의 표피이미지를 합성하여 완성하였다. <표 18>은 ‘룬 페이’의 디자인 스케치 및 그래픽 프로그램을 이용한 디자인 과정과 사용된 합성이미지이며, <그림46>는 완성된 디자인이다.

<표 18> ‘룬 페이’ 디자인 과정과 합성이미지

캐릭터명	룬 페이		
캐릭터 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 매끄러운 스킨표현. - 소리를 잘 듣지 못해 귀가 발달하지 않았고, 머리의 촉수를 사용하여 진동으로 상대방의 움직임을 느낄수 있음. - 큰 동물도 한번에 삼켜버리므로 턱관절이 없음. 		
핸드 드로잉 디자인 스케치			
			
전면	후면	측면	
입체화 과정			
			
1차 Painter 이용한 드로잉		2차 Photoshop을 이용한 컬러링	
합성 이미지			
			
* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (http://www.google.com/imghp?hl=ko , 검색일자 2013.3.05.)			





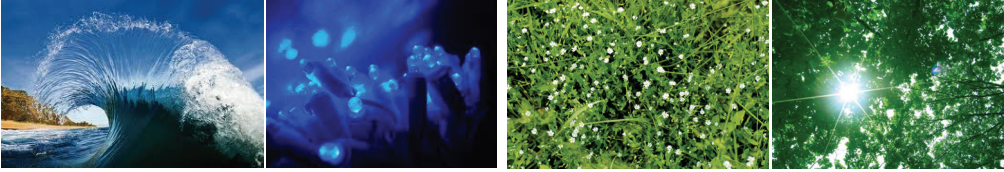
<그림 46> '룬 페이' 디자인 제안 이미지

(5) 나늬

나늬는 여인인 것 외에는 알려진 바 없는 존재로, 어느 종족에게나 아름답게 보인다. 하여 색을 온도로 빛을 감지해 보는 나가 족 또한 나늬를 볼 수 있어야 하고, 신적인 존재이므로 형체를 정확히 알 수 없어 빛을 모티브로 하여 여인의 형상을 표현 하였다. 디자인한 스케치를 토대로 그래픽프로그램을 사용하여 빛이 표현된 여러 이미지를 수정·보완하여 합성을 통해 디자인을 완성하였다.

이영도 작가는 소설 속에서 시각적으로 표출 할 수 있는 정보를 제공하지 않고 있다. 하여 연구자가 상상하여 캐릭터를 디자인 하고자 하였다. 나가족은 모든 사람에게 아름답게 보여야한다는 점에서 신비로운 빛으로 표현하고자 하였다. 여인의 몸에서 빛이 발산되는 느낌으로 가시화하기 위해 여자 마네킹의 바디를 활용하여, 여자의 얼굴과 인형의 얼굴을 합성하여 기본 형태를 그래픽으로 완성하고, 빛의 실사이미지를 몸에서 자연스럽게 흐르는 느낌으로 합성하여 디자인을 완성하였다. <표 19>은 ‘나늬’의 디자인 스케치 및 그래픽 프로그램을 이용한 디자인 과정과 사용된 합성이미지이며, <그림47>는 완성된 디자인이다.

<표 15> '나뉨' 디자인 스케치와 합성이미지

캐릭터명	케이건 드리카
캐릭터 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 여인이라는 것 이외는 알려진바 없는 신적인 존재로 빛을 모티브로 함. - 여인이긴 하나 존재의 정확성이 없기에 형체 또한 명확하지 않게 표현. - 빛으로 형체를 나타내기 때문에 몸에 모(毛)가 없고, 피부 또한 매끈하게 표현.
핸드 드로잉 디자인 스케치	
	
전면	
입체화과정	
	
'추노'의 '이대길'역	
합성 이미지	
	
<p>* 이미지 출처 : 구글이미지 검색 (http://www.google.com/imghp?hl=ko, 검색일자 2013.3.05.)</p>	

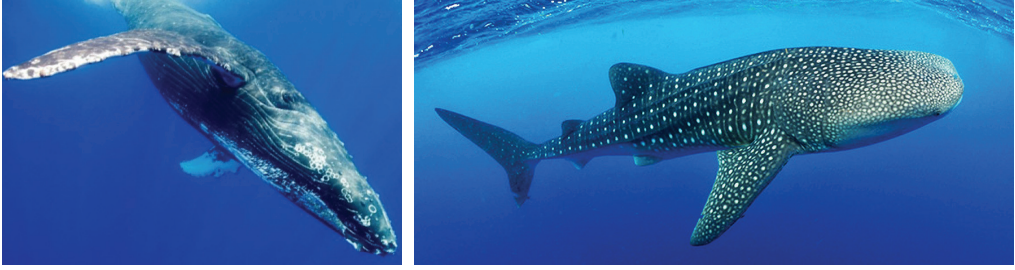




<그림 47> '나늬' 디자인 제안 이미지

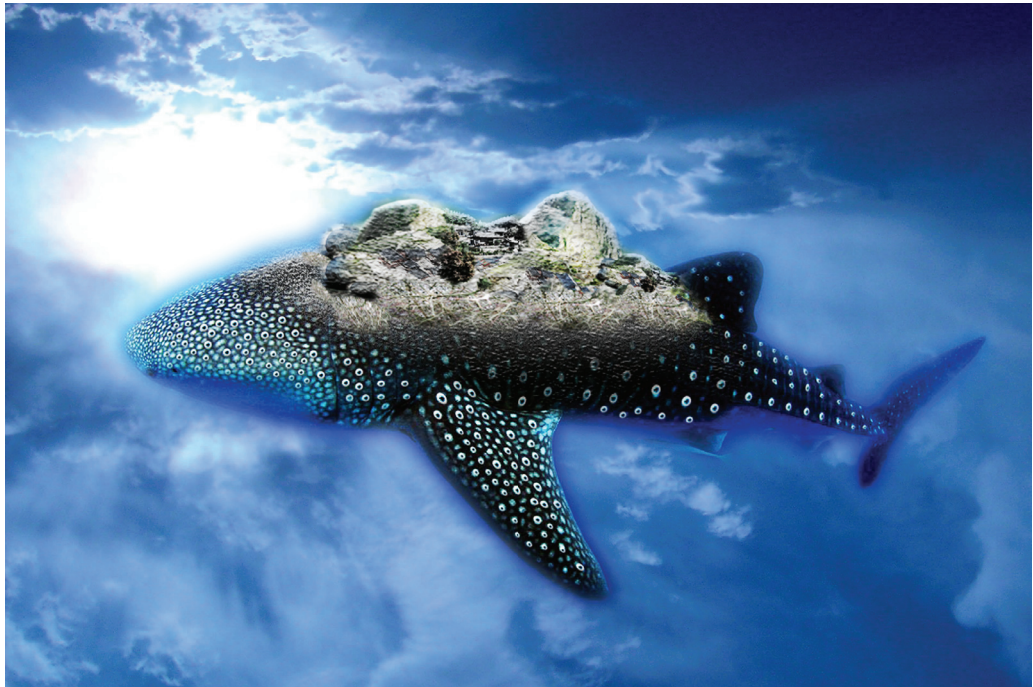
(6) 하늘치

하늘치는 수천 개의 눈을 갖고 있는 거대 물고기로 정체가 알려지지 않은 신비한 유적을 등에 엮고 하늘을 날라 다닌다. 거대 물고기이기에 본 연구자는 지구상에서 가장 큰 동물로 알려진 흰긴수염 고래 (*Balanoptera musculus*)와 고래상어를 모티브로 하였다. 하늘치는 작가의 표현 그대로 물고기인 생명체로 의인화 작업이 필요하지 않은 캐릭터이므로, 관련 이미지 자료수집 후 그래픽 프로그램으로 물고기의 모습에 본 소설에 나오는 하늘치의 특징을 부가하여 수정·보완한 자료 이미지를 합성하여 디자인을 완성하였다. 고래의 실사 이미지에 안구의 촘촘히 합성하여 주었고, 유적지 이미지들을 자연스럽게 연결하여 한공간인 것처럼 표현하여 고래의 등에 합성하였다. 하늘치는 합성된 유적지와 자연스럽게 어우러지도록 가시덩굴을 피부 전체에 자연스럽게 합성하여 세월의 흔적이 묻어나도록 표현하였다. <표 20>은 ‘나뉨’의 디자인 스케치 및 그래픽 프로그램을 이용한 디자인 과정과 사용된 합성이미지이며, <그림48>는 완성된 디자인이다.

<표 20> ‘하늘치’ 디자인 합성이미지

캐릭터명	하늘치
캐릭터 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 수천개의 눈을 가지고 있음. - 등에 무엇인지 알수 없는 유적을 엮고 다님.
합성 이미지	
	
디자인 기본적인 외형의 고래이미지	
	
캐릭터의 특징 표현을 위한 유적이미지	
	
외형의 스킨표현을 위한 이미지	

* 이미지 출처 : 구글 이미지 검색 (<http://www.google.com/imghp?hl=ko>, 검색일자 2013.3.05.)



<그림 48> '하늘치' 캐릭터 디자인

3. 캐릭터 형상화

캐릭터 형상화 과정은 디자인프로세스를 통해 시각적으로 완성된 분장디자인을 배우에게 대입하여 구체적인 형상으로 실현하는 단계로, 본 촬영에 앞서 테스트 촬영 시 실제 촬영과 똑같이 배우에게 분장하여 조명, 의상, 연기와의 상관관계 등 전체적으로 조화를 이루는지 검토하고 수정 및 보완 작업을 거쳐 본 촬영에 임해야 한다.

본 연구에서 제시한 특수분장이 적용된 캐릭터 디자인의 형상화는 그 특성상 팀웍이 필요한 작업이며, 연구자의 전공분야인 분장분야 이외의 연출, 미술, 의상, 특수효과분야 등의 협동 작업으로 완성되는 캐릭터 이므로, 본 장에서는 캐릭터의 형상화를 각 캐릭터마다 적용될 특수분장에 대하여 특수분장의 이론적 배경을 토대로 서술 하고자 한다.

본 연구에서 제시한 6종족의 캐릭터는 모두 특수분장, 특수효과 분장, 디지털 분장이 적용되는 캐릭터로

1) 인간족 ‘케이건 드리카’는 얼굴의 분위기를 강하게 표현하기 위해 얼굴의 이마, 코 부분을 입체적으로 변형하는 보철분장과 깊게 패인 상처와 주름을 표현할 수 있는 특수분장 재료를 배우의 얼굴에 대입할 것이며, 거친 피부표현과 수염을 부착하여 캐릭터를 표현한다.

2) 레콘족 ‘티나한’은 얼굴을 포함하여 바디전체의 형태적 변형과 인간족과 비교해 보았을 때 약 2배 의 큰 키와 덩치를 지닌 캐릭터로 근접촬영과 배우의 표정연기, 자연스러운 행동 등 배우가 카메라 앞에서 직접연기를 해야 할 경우 와 그렇지 않을 경우로 나누어 두 가지 방향으로 특수분장을 적용하여야 한다. 전자일 경우 디테일한 표현과 배우의 자연스러운 움직임이 요하므로 배

우의 얼굴을 전체적으로 본을 뜨고 근육의 움직임에 따라 얼굴을 나뉘어 조각하여 얻어진 피스를 이용하여 보철분장을 하고 바디의 표현은 배우의 신체를 캐스팅하여 흡으로 몸체를 조각해 핫 폼을 이용하여 수트를 제작한 후, 붉은 털을 심거나 덧대어 몸을 완성한다. 이때 배우의 팔과 다리의 움직임이 편하도록 인체의 골격에 맞게 재단작업이 이루어 져야하며, 무게와 통풍을 생각하여 배우 스스로 자유롭게 입고 벗을 수 있도록 제작하여야 한다. 그 밖에 손은 장갑의 형태로, 발은 신발의 형태로 제작되어지되 유동성 있고 가벼운 핫 폼과 스킨이 사실적이고 정교한 실리콘 두 가지 재료로 제작하여 비(非)근접촬영과 움직임이 많을 경우 핫 폼을 적용하고, 근접촬영 시 실리콘을 적용하도록 한다.

티나한의 경우 닭을 의인화 한 형상으로 큰 부리가 있고 전체적으로 사람의 얼굴 골격과 많이 다르므로 부리의 경우 분장 후 배우의 움직임이 자연스럽게 대입되지 못하는 형태이므로 부리의 경우 애니메이션 기법을 통하여 배우가 컨트롤러를 이용하여 본인의 연기에 맞추어 자연스럽게 움직일 수 있는 장치가 필요하다. 또한, 큰 키를 특수분장으로 배우에게 적절하게대입하기 어려우므로, 컴퓨터 그래픽을 이용한 특수효과와 편집도 함께 이루어져야 할 것으로 생각한다.

3) 도깨비 족인 ‘비형스라블’은 사람의 모습을 하고 있지만, 얼굴의 변형이 많이 적용된 캐릭터로 티나한과 같은 방식의 보철분장이 이루어 져야 한다. 입술 밖으로 튀어나온 크고 뭉뚱한 치아는 배우의 치아를 캐스팅하여 치아를 감싸도록 조각하여 제작하여 배우의 치아에 덧씌워 배우의 움직임에 따라 자연스럽게 따라 움직일 수 있도록 제작되어야 하며, 턱과 머리, 눈썹의 볼로 변하는 모(毛)는 특수효과 팀과 상의하여 볼로변해야 할 때와 일반적일 때를 나뉘어 부착할 수 있도록 하여야 한다.

4) 나가 족의 ‘룬페이’ 또한 얼굴과 신체모두가 변형된 캐릭터로 뱀을 모티브로 하여 디자인되었으므로, 위의 티나한과 같은 방법으로 마스크와 바디수트를 제작하되 스킨의 특성이 매끄럽고 반투명하게 표현되어야 하고, 탄성이 강하여 구김이 없어야 하므로, 실리콘을 사용하되 탄성테스트와 투명도의 테스트를 거쳐 제작되어야 하고, 피부 채색 후 투명재료를 사용한 코팅으로 스킨과 색이 반투명하게 어우러지는 피부의 특성을 표현해 준다.

5) 형상을 알 수 없는 신적인 존재인 ‘나늬’는 빛을 모티브로 디자인 되었으므로, 컴퓨터 그래픽과 특수효과를 통해 형상화 되어야 한다. 하지만 여인의 모습을 하고 있고, 얼굴의 형태가 있는 캐릭터이고, 움직임이 자연스러워야 하므로 선정된 배우의 얼굴에 디자인된 색감의 형태로 분장을 하고 헤어와 바디는 크로마키 수트를 착용하여 촬영 후 CG작업의 기본 소스 자료로 사용될 수 있도록 한다.

6) 사람이 아닌 생명체인 ‘하늘치’는 하늘을 날아다니는 물고기의 형태로 조형작업을 통해 제작된 스킨과 애니메이션 기술의 결합으로 완성되어야 하는 캐릭터이다. 실사이즈 제작은 불가능 하므로, 축소 사이즈로 제작한 모형을 실제 촬영하여 소스 CG작업의 입체물의 기본소스로 사용하여 특수효과 통해 캐릭터를 완성하도록 한다.

V. 결 론

영화의 판타지장르에 등장하는 비현실적 캐릭터를 개발하기 위해 본 연구자는 영화화 될 원작을 국내 판타지 소설의 대표 작가인 이영도의 ‘눈물을 마시는 새’로 선정하고 분석하여 시각적으로 재현될 소설 속의 비현실성 캐릭터를 창출하고, 독창적으로 디자인하여 제시함으로써, 판타지장르에서 중요한 요소인 캐릭터를 구성함에 있어 기초 자료로 제공하여 캐릭터 디자인의 질적인 향상을 도모하고 이를 통해 우리나라 판타지 영화의 창조적 표현 범위를 넓히는 데 새로운 가능성과 방향성을 제시하고자 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

특수분장이 적용된 판타지 캐릭터의 개발 디자인 과정을 캐릭터 구상화, 캐릭터 가시화, 캐릭터의 형상화 세 단계로 진행하였다.

첫째 캐릭터 구상화 단계에서는 캐릭터의 시각적 근본적인 토대를 삼고자 판타지와 판타지 문학의 이론적인 고찰을 바탕으로 판타지성이 나타난 국내 소설 이영도의 ‘눈물을 마시는새’를 선정하여 작품에 대한 정보와 이야기의 배경과 내용을 이해하고 등장인물을 분석하였다. 이영도의 소설은 2003년 출판된 판타지 장편소설로 판타지 소설이나 게임에서 흔히 등장하는 종족이 아니라 세상을 이루는 4가지 원소인 ‘물’, ‘불’, ‘흙’, ‘공기’를 새롭게 구상하여 독특한 특성을 지닌 네 종족이 살아가는 가상 세계를 배경으로 ‘키보렌’이라는 숲을 중심으로 남부와 북부로 나뉘며 영토확장을 위하여 전쟁을 일으키는 남부인과 이를 막기 위해 노력하는 북부인들 간의 대립을 주된 내용으로 한다. 등장인물은 북부인으로 “어디에도 없는 신”(공기)의 선민 종족인 인간, ‘모든 이보다 낮은 여신’(흙)의 선민종족 레콘, ‘자신을 죽이는 신’(불)의 선민 종족 도깨비, 사냥꾼 집단인 키타저 사냥꾼, 아라짓 전사, 유료도로당 등이 등장하며, 남부인으로는 ‘발자국 없는 여신’(물)의 선민 종족인 나가족이 있다. 그 밖에 나닉와

같은 신적인 존재, 하늘을 나는 물고기, 딱정벌레, 흑사자, 용 등의 생물과 동물이 등장한다.

둘째 캐릭터 가시화 과정에서는 앞의 구상화 단계에서 분석한 캐릭터의 텍스트를 토대로 이미지화 하는 과정으로 등장인물 중 판타지의 특성이 나타나고, 외형적 특성이 뚜렷이 차별화가 있고, 소설의 내용을 주로 이끌어가는 종족별로 대표되는 주인공들로 소설 속에서 사람이라 칭하는 4명-케이건드리카(사람), 티나한(레콘), 비형스라블(도깨비), 룬 페이(나가)의 등장인물과, 신적인 존재인 나늬와 하늘을 날아다니는 물고기인 하늘치를 선정하여 소설의 묘사내용을 토대로 성격을 유추하고 발상과정을 통해 연상단어를 구성하고 모티브를 추출하여 시각적인 이미지 맵을 구축하였다. 인간인 케이건 드리카는 냉정함과 정의로움, 정직한 성격으로 농담도 미소도 없는 굳은 표정의 얼굴을 지닌 과거 씨름꾼이자 현재의 나가 사냥꾼으로 묘사되어 ‘맹수’를 모티브 하였고, 티나한은 닭의 모습을 닮아 부리와 벼슬, 깃털이 있고 3m의 커다란 덩치와 키로 폭력적이고 강인한 캐릭터로 묘사되어 ‘닭’과 ‘독수리’를 모티브로 정하였다. 도깨비족인 비형 스라블은 사람의 형상을 하고 있는 도깨비로 낙천적이고 허풍쟁이며 순수한 이미지로 묘사하고 있어 ‘원숭이’를 모티브로 하였고, 나가족인 룬 페이는 모습은 뱀의 형상을 하지만 겁이 많고 순수한 이미지로 모티브는 소설의 텍스트를 따라 ‘뱀’으로 정하였지만 이목구비의 생김에서 성격을 표현하고자 한다. 신적인 존재인 나늬는 종족미상의 여인으로 모든 종족에게 아름답게 보이는 전설속의 인물로 묘사되어 ‘빛’을 모티브로 하였고, 하늘을 날아다니는 거대한 물고기인 하늘치는 온갖 빛깔로 영롱하게 빛나는 수천개의 눈을 지니고 있으며 어마어마한 크기의 가슴지느러미와 입 등 구체적인 묘사가 명시되어 ‘고래’를 모티브로 정하여 이미지 맵을 구축하였다. 이를 토대로 러프스케치를 통해 디자인을 정리하고, 캐릭터의 완성도를 위해 Illustrator, Painter, Photoshop, ZBrush의 그래픽 프로그램을 사용하여 수정·보완으로 디자인을 완성하였다.

셋째, 캐릭터의 형상화단계에서는 시각적으로 완성된 분장디자인을 배우에게 대입하여 형상으로 실현하는 단계이다. 하지만 연구자가 개발 제시한 캐릭터의 형상화 과정에 있어 연구자의 전공분야인 분장분야 이외의 연출, 미술, 의상, 특수효과분야 등의 협동 작업이 요구 되므로 형상화를 특수분장 계획표로 대신 작성하였다. 인간족인 케이건 드리카는 얼굴의 이마, 코 부분을 입체적으로 변형하는 보철분장과 깊게 패인 상처와 주름을 표현할 수 있는 특수분장 재료를 배우의 얼굴에 대입하는 특수분장을 적용할 것이며, 레콘족 '티나한'과 나가족의 '룬페이'는 얼굴을 포함하여 몸체전체의 형태적 변형이 필요한 캐릭터로 근접촬영과 배우의 표정연기, 자연스러운 행동 등 배우가 카메라 앞에서 직접연기를 해야 할 경우 와 그렇지 않을 경우로 나누어 두 가지 방향으로 특수분장을 적용하도록 기획하였다. 전자일 경우 디테일한 표현과 배우의 자연스러운 움직임은 요하므로 멀티피스로 제작된 보철조각을 이용하여 보철분장을 하고 바디의 표현은 핫 폼과 실리콘을 이용하여 착의, 탈의가 자유로운 수트를 제작하여 캐릭터를 표현하도록 한다. 티나한의 경우 닭을 의인화 한 형상으로 사람의 얼굴 골격과 많이 다른 부리의 경우 애니메트로닉스 기법을 통하여 배우가 컨트롤할 수 있도록 기획하였다. 도깨비 족인 '비형스라블'은 얼굴의 변형이 많이 적용된 캐릭터로 근육의 움직임이 자연스럽도록 여러조각의 보철물을 부착하는 보철분장과 의치를 제작하여 몽뚝한 치아를 표현하도록 기획했다. 신적인 존재인 '나늬'는 빛을 모티브로 디자인 되었고, 사람이 아닌 생명체인 '하늘치'는 배우가 직접 연기하지 못하는 캐릭터로서 컴퓨터 그래픽과 특수효과를 통해 표현되어야 한다. 따라서 '나늬'의 경우 형상이 나타나는 배우의 얼굴부분만 메이크업을 적용하여 CG작업시 기본소스로 자료로서 활용하도록 하고, '하늘치'는 축소 사이즈로 제작한 모형을 촬영하여 소스 CG작업의 입체물의 기본소스로 사용하여 특수효과 통해 캐릭터가 완성 될 수 있도록 기획한다.

본 연구를 진행함에 있어 제한점은 요정, 고블린, 난쟁이등 판타지 문학과 신화로부터 이미 정립 되어진 캐릭터가 우리나라에는 존재하지 않아 캐릭터를 디자인함에 있어 기초적인 자료가 부족하여 어려움이 있었고, 특수분장에 관련하여 이론적 토대가 빈약하고, 경험적인 증거가 부족하여 시야를 넓히지 못하고 다양한 사고를 할 수 없었던 제한점이 있었다.

앞으로 다양한 사고로 창의성을 넓혀 캐릭터에 관하여 끈임 없는 연구가 이루어 져야 하며, 표현할 수 있는 방법이나, 재료를 특수분장에 다양하게 대입해 봄으로써 캐릭터의 표현력을 발전 시켜야 할 것으로 사료된다.

본 연구는 텍스트로 묘사된 캐릭터를 시각적으로 표현해 제시함으로써, 특수분장 및 분장분야의 실무자들에게 시나리오 속 캐릭터를 창의적인 캐릭터로 디자인하여 구현함에 있어 기초자료가 될 것으로 예상된다. 또한, 판타지 영화의 특수분장이 적용된 캐릭터의 이미지 자료를 제공함으로써, 이를 응용하고, 좀 더 발전시켜 나갈 수 있는 캐릭터 디자인의 참고자료로 활용 될 것이라 생각한다. 본 연구를 바탕으로 영화특성에 따른 창의적 특수분장 디자인 과정의 개발뿐 아니라 상상력을 발휘할 수 있는 창조적 캐릭터 창출을 위해 특수분장 아이디어 개발 및 창의적 기법 연구 등에 대한 후속연구가 지속되기를 바란다. 또한, 다양한 분야와의 효율적 콜라보레이션을 통해 특수분장 디자인 기획력을 향상시킴으로서 더욱더 사실적이고 창조적인 캐릭터가 준비 하는 한국형 판타지영화가 개발되는데 도움이 되기를 기대한다.

참 고 문 헌

국내문헌

- 강소향(2011). “판타지소설의 문학적성연구”:이영도의 ‘눈물을 마시는 새’를 중심으로, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문
- 구광본(2010), “판타지의 신화적 상상구조 연구”:첨부작품을 중심으로, 중앙대학교 대학원 박사학위논문
- 김성태(2003), 영화에서의 환성성의 문제 : 증세적 환상성과의 연관성 연구를 위해, 사회이론 통권 제24호
- 김세희(1997), “배창호 영화의 캐릭터 연구”, 동국대학교 대학원 석사학위논문
- 김수경(2009), “판타지영화의 캐릭터 의상에 관한연구”:신화적 캐릭터를 중심으로, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문
- 김윤예(2007), “SF영화의 특수 분장 디자인 프로세스 개발에 관한 연구”:영화 ‘네츄럴시티’(Natural City)를 중심으로, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문
- 서원일(1999), “SF영화의 미래전망이 가지는 사회적 의미” : 블레이드 러너를 중심으로, 부산대학교 대학원 석사학위논문
- 서정남(2009), 할리우드 영화의 모든 것, 이론과 실천
- 송민숙(2006), “화예디자인 프로세스에 관한 연구”:개념화단계의 기준설정 제안을 중심으로, 숙명여자대학교 디자인 대학원 석사학위논문
- 수잔 헤이워드(Susan Hayward) 저, 이영기외1명 역 (1996), 영화 사전: 이론과 비평, 서울: 한나래
- 심주영(2011), “Fat Make-up 사례 및 비교분석을 통해 살펴본 특수분장 연구”, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문
- 스티븐 제이 슈나이더(Steven Jay Schneider) 저, 정지인 역(2005), 죽기 전에 꼭 봐야할 영화 1001편, 마로니에북스

앤드루 호튼(Andrew Horton), 주영상 역(2000), 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 서울: 한나래

윤지민(2011), “영화 특수 분장 연구”: 할리우드 영화에 나타난 특수 분장 기법과 재료의 발달 연구, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문

이경기(1995), 세계 영화계를 뒤흔든 100대사건, 서울: 우리문화사

이상훈(2007), 메이크업 예술 기법, 서울: 들샘

이신영(2005), “Visual Communication 측면에서 접근한 판타지(Fantasy) 장르에 관한 연구”: 만화, 애니메이션을 중심으로, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문

이영도(2003), 눈물을 마시는 새 1권~4권, 황금가지

이영화(2003), “디자인 프로세스를 적용한 디자인 수업 지도방안에 관한 연구”, 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문

이유선(2005), 판타지 문학의 이해, 서울: 역락

이충영(2008), “판타지 영화 속의 표현 기법에 나타난 신학적 연구”: <나니아 연대기 : 사자, 마녀, 그리고 옷장>을 중심으로, 세종대학교 영상대학원 석사학위논문

이학재(1994), 분장의 길, 서울: 자유문학사

이혜진(2006), “영화 장르에 따른 배우 캐릭터 이미지 분석”: ‘조니 뎀’이 출연한 영화를 중심으로, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문

임희경(2006), “SF 영화의 특수분장에 관한 연구”: Star Wars와 Star Trek에 나타난 캐릭터를 중심으로, 성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문

임유경(2011), “무대분장을 위한 디자인 프로세스”, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위 논문

자넷 와스코(J. Wasko), 최현철 역(2005), 정보화시대의 영화산업, 경기: 나남

장루이 뢰트라(Jean Louis Leutrat) 저, 김경은외1명 역(2002), 영화의 환상성, 서울: 동문선

장미숙(2005), “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구”, 숙명여자대

학교 대학원 박사학위논문

제프리 노웰 스미스(Geoffrey Nowell Smith) 저, 이순호 역(2006), 옥스퍼드 세계 영화사, 경기: 열린책들

조해진(2012), “한국영화산업 발전방안 연구”:판타지영화의 제작과 활용을 중심으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문

존 벨튼(John belton), 이형식 역(2003), 미국영화 미국문화, 서울: 경문사

최기숙(2003), 환상: 문학의 기본개념 3, 연세대학교출판부

캐스린 흠(Kathryn Hume), 한창엽 역(2000), 환상과 미메시스, 경기: 푸른나무

프랑시스 바누아(Francis Vanoye) 저, 송지연 역(2003), 영화와 문학의 서술학, 서울: 동문선

허만욱(2010), 다매체 융합의 시대 문학, 영화로 소통하기, 서울: 보고서

홍수경(2003), “20세기 헐리우드 영화 속의 특수효과에 나타난 특수분장에 관한 연구”:에일리언(Alien)시리즈를 중심으로, 한성대학교 대학원 석사학위논문

국외문헌

Al Taylor and Sue Roy 저(1984), Making a Monster: The Creation of Screen Characters by the Great Makeup Artists, Crown Publishers

Brad Munson 저(2002), Inside Men in Black II, Del Rey; First Edition edition

Don Shay 저(1993), The Making of Jurassic Park, Ballantine Books: 1 edition

Duncan, Jody, Cameron, James (FRW) (2007) 저, The Winston Effect, ClientDistributionServices

Duncan, Jody, Fitzpatrick, Lisa(2010) 저, The Making of Avatar, Harry N Abrams Inc

Jane M. Struthers (2009) 저, A.I. Artificial Intelligence: From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind the Film, Thames & Hudson

Jude Fisher 저(2002), The Lord of the Rings : The Two Towers Visual Companion, Houghton Mifflin

Jurgen Muller 저(2006), Best Movies of the 80s, Taschen

Jurgen Muller 저(2012), 100 All-Time Favorite Movies volume1, Taschen

Mark Salisbury 저(2010), Alice In Wonderland A Visual Companion, Disney Editions

McCabe, Bob 저(2011), Harry Potter Page to Screen, Harper Design Intl

Ozzy Inguanzo 저(2011), Constructing Green Lantern: From Page to Screen, UNIVERSE

Paul Duncan 저(2012), Horror Cinema, TASCHEN

Richard Rickitt 저(2006), Designing Movie Creatures and Characters: Behind the Scenes with the Movie Masters, FOCALPRESS

RUSSELL, Gary 저(2007), The Lord of the Rings : The Art of the Two Towers, Houghton Mifflin

Todd DeBreceni 저(2009), Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics, FOCALPRESS

TOLKIEN, J. R. R. 저(2002), The Lord of the Rings : The Art of the Fellowship of the Ring, Houghton Mifflin Universe

Weta Workshop 저(2008), The Crafting of Narnia: The Art, Creatures, and Weapons from Weta Workshop, Weta Workshop

정기간행물

Make up Artist Magazine #23, #39, #43, #44, #48, #55, #63, #78,
#91, #93, #96

Cinefex Magazine #107, #109, #112, #121

경향신문 1997.02.10.자, 9면 경제기사

인터넷

네이버 <http://dic.naver.com>,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=390413&categoryId=673>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=373&docId=513755&mobile&categoryId=373>
<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=10251>,
(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView>
<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=29960>
<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=10448&imageNid=6268052#tab>
<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=13260&imageNid=6190246>

구글이미지 <http://www.google.com/imghp?hl=ko>

위키백과 <http://ko.wikipedia.org/>
http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AA%A8%EC%85%98_%EC%B%A1%EC%B2%98
<http://1995.enha.kr/wiki/%EB%91%90%EC%96%B5%EC%8B%9C%EB%8B%88>

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%B8%ED%81%AC%EB%A3%A9%EC%8A%A4>

두산백과 http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=vIew&MAS_IDX=101013000850550

기타 <http://img.ezmember.co.kr/cache/board/2012/08/06/1bb31e2d297dcd66c84ccf94c544b569.jpg>,

http://blogs.sfweekly.com/exhibitionist/2013/05/of_drums_and_debauchery_waxwor.php,

<http://www.lifed.com/wp-content/uploads/2011/09/2001-a-space-odyssey-1968.jpg>,

<http://rockying.com/art/Hollywood/Hollywood-SFX/The-Execution-Of-Mary-Quenn-Of-Scots-1.jpg>

<http://www.gonemovies.com/WWW/Hoofd/A/PhotoLarge.php?Keuze=ChaneyHunchback&Big=J&Age=2>,

<http://1.bp.blogspot.com/-IXX6s9agb1U/UCG7FVyD-tI/AAAAAAAAAajc/W1s8DnLLzZ4/s1600/Jack+Pierce.jpg>,

<http://www.24framesasecond.com/wp-content/uploads/2012/02/Little-Big-Man-Old-2.jpg>

영화 DVD

괴물들이 사는 나라 (Where The Wild Things Are, 2009)

금단의 혹성 (Forbidden Planet, 1956)

런던의 늑대인간 (An American Werewolf In London, 1981)

맨 인 블랙 1편 (Men In Black, 1편 1997/ 3편 2012)

메트로폴리스 (Metropolis, 1926)

블랑섹의 기이한 모험 (Les Aventures Extraordinaires D'Adele Blanc-Sec, 2013)

스노우 화이트 앤 더 헌츠맨 (Snow White And The Huntsman, 2012)

스타워즈 에피소드 4 : 새로운 희망 (Star Wars, 1977)

아더와 미니모이 1편 (Arthur Et Les Minimoys, 2006)

아마데우스 (Peter Shaffer's Amadeus, 1984)

악마의 키스 (The Hunger, 1983)

월세계 정복 (Destination Moon, 1950)

엑소시스트 (The Exorcist, 1973)

2001 스페이스 오디세이 (2001: A Space Odyssey, 1968)

ET (The Extra-Terrestrial, 1982)

전우치(2009)

지구 최후의 날 (The day the Earth Stood Still, 1951)

킹콩 (King Kong, 1933)

피터팬 (Peter Pan, 2003)

화씨 451도 (Fahrenheit 451, 1966)

ABSTRACT

Special makeup fantasy film has been applied

Study on character design

- With a focus on 'The bird drinking tear' domestic fantasy novel
written by Youngdo Lee -

Seo, Ji Young

Department of The Convergence Design and Ars

Major in Make-up & Special Make-up

The Graduate School of Sungshin university

Fantasy film began in the human imagination. Served in a variety of creative video character, that is the world of art. These days, fantasy film based on the original fantasy novel is being produced. For example, 'Harry Potter', 'The Lord Of The Rings', 'The Chronicles Of Narnia', etc. This fantasy film offers something new to the audience. Fantastic world of infinite possibilities presented to the audience, which is derived from a wide range of the artist's thinking. Advanced science and technology can be expressed as an opaque image in a variety of and creative text. It is the boundaries of fact and fantasy. This increased the overall interest of the fantasy film. It is positioned in the cultural content industry most-watched with amusement of the fantasy film, popular appeal, the merchantability. Area of special make-up is a means of expression of the character of the illusion that appeared in the fantasy movie to develop, also, are transferred

to other products, characters of fantasy film, a big profit with the commercial other value-added has been created. A fantasy films released in this country are most of the Hollywood film.

The development of ours are insignificant. Thus, the researchers believed that fantasy which is significantly weak compared to Hollywood should be developed. Fantasy film is a field that continues to develop with a diversity of Korean culture emerging in recent years.

The times are changing times in a multi-cultural community which culture of each country and the lives that can be easily shared due to the development of media technology. In order to develop a successful fantasy, the fantasy fiction story that is the foundation of film and the development of creative character is necessary. It brings the story to life and provides consistency and fantastic images to the viewer. Thus, this paper analyzes domestic fantasy novels 'The bird drinking tear' written by Youngdo Lee. It will contribute to different perspectives and expansion of awareness. By presenting a designer character of virtual is reproduced visually when you movie the character that appears in the novel, In creating the character necessary to the fantasy genre, it is used as basic material, the fantasy of our country can you develop a movie.

This study says fantasy literature and fantasy film's definition and characteristics, also theoretically investigated for the Special makeup representing visual of the character of fantasy movies. In addition, a visual image in the movie and the characters design that led to the popular culture of fantasy movie special make-up of the characters 'Harry Potter', 'Lord of the Rings' and 'Chronicles of Narnia' has

been applied was to be used as reference when you want to design the main character of fantasy film with a non-reality by providing the data.

The study substantial, we designed the image of the character that has the characteristics of fantasy are reproduced visually when you film adaptation by selecting a fantasy novel in Korea. The character design course, proceeded to stage conception, visualization, configuration, but in the stage of conception, and analyzed for 'The bird drinking tear' domestic fantasy novel written by Youngdo Lee and a character that appears in the novel has created. Visualization step was visualized by selected 6 races of fantasy characters applying special makeup. There are scratches on the face in the hunter to live in the desert, a human race 'KEIGUN DRIKA' has expressed a strong impression beard and not smoothing. The monster family 'BIHYONG SRABLE' dealing freely fire, has been designed to have a beard to make a fire and angle and wrinkles and big nose and big eyes rounded. It was like a monkey character and cowardice and evil. 'TINAHAN' race of REKON in the form of chicken ' is large and threatening, in order to express the strong image of power there is a red hair to the whole body, I expressed the robust beak than chicken has. The 'RYUNPEI' of NAGA tribe which model snake, the tentacles on the basis of the text of the writer to grant outline characteristics without lower jaw like a snake and skin is smooth, and it was designed to be set up an antenna to feel because it did not ear development. 'NANI' is the presence divine, who is a woman looks beautiful in all species, was designed in character with a transparent

appearance to the light motif. 'HANLCHI' such as ancient ruins, modeled after the whale which is the largest animal on earth to fish. It had tens of thousands of eyes and designed to look for the remains lay on his back. The shape of the character, at the stage of visualization, through the collaboration in various fields out by implementing the character of areas such as the arts, costume field, computer graphics technology the character represented by the image, and the actual film production at the time by expressing a person, the paper researchers proposed the makeup in specialty researchers have described the procedure shape. That natural acting, such as movement and emotional expression in central figure to go pull the story is desirable LEKON family and human family, NAGA family, the demon tribe in character the researchers designed. To expect because it is character, expressed Become a deformation in his basic human and animal anthropomorphic, it is necessary to express the prosthesis disguised to be attached to produce the implant, in the digital dressing up to complement this. It produced a model fish 'HANICHI' which can not be applied directly to the body of humans and NANI is the presence divine no clear shape, must be processed by CG after picture taken.

In this study, by presenting with a visual representation of the character that is written in text, As we design creatively the character in the scenario to experts in the field of make-up and special make-up, it has become a reference , is trying to be helpful to be able character creative fantasy films in Korea, which are dependent on the computer graphics current to develop variously.

The thought should develop the power of expression of the character by increasing the creativity in various accidents future, research relentless about character must be carried out, I try to assign a variety of special make-up materials and means of expression are.