

영화 ‘엑스맨(X-Men)’의 변신모티브에 나타난 파타피직스 분석

장세영*, 정진현**

동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정*, 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수**

Analysis on Pataphysics of the Metamorphosis in Film ‘X-Men’

Seyoung Chang*, Jeanhun Chung**

Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image &Contents, Dongguk University, Doctor's Course*

Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image &Contents, Dongguk University, Professor**

요 약 영화 ‘X-men’은 변신(metamorphosis)을 주요 모티브로 등장인물과 배경의 시각효과를 만들어 내며 내러티브를 이끌어간다. 본 연구의 목적은 변신모티브가 슈퍼히어로 영화의 장르적 특징 중 하나로 ‘파타피직스(pataphysics)’의 가상성을 기반으로 구현되며, 재현된 새로운 가상성은 변신모티브 영화의 미학적 특성이 될 수 있음을 제시하고자 한다. 파타피직스는 20세기 중반 유럽에서 시작되어 기존의 전통에서 탈피한 부조리와 사회에 대한 풍자 등의 파타포의 은유적 상징에 의한 고유의 특성을 가진 가상성으로 다다이즘과 초현실주의, 팝아트, 포스트모더니즘으로 이어지는 예술운동에 큰 영향을 주었다. 이러한 예술 장르의 작품에 나타난 파타피직스의 특성을 분석하고 이를 토대로 영화에 나타난 변신장면에 적용하였다. 그 결과, 영화에 나타난 변신장면의 미학적 특성으로 슈퍼히어로의 외형과 내적인 힘의 양태를 시각화하며, 또한 기술적 가상성과 더불어 가상과 현실의 중첩으로 이루어진 파타피직스의 현전성, 혼종성, 탈정형성의 재현함을 고찰하였다.

주제어 : 슈퍼히어로, 변신, 가상성, 파타피직스, X-men

Abstract The movie, X-men, develops the narrative with metamorphosis as the main motif making visual effects of characters and background. The objective of this study is to suggest that the metamorphosis motif can be materialized based on the virtuality of "pataphysics" as one of the genre characteristics of superhero movies and the newly materialized virtuality can be aesthetic characteristics of metamorphosis motif movies. With the virtuality that has its own characteristics with metaphorical symbols such as satire on an absurd society out of existing traditions, pataphysics started in mid-twentieth century and has had an impact on art movements of dadaism, surrealism, pop art, and postmodernism. Analyzing the characteristics of pataphysics which were shown in these artworks, we applied it to metamorphosis scenes of the movie. As a result, we found out that it visualized the shape and aspect of inner and outer strength of a superhero with aesthetic characteristics of metamorphosis scenes and it realized the presence, hybridity, and ex-formal properties of pataphysics consisting of overlapped virtual and physical reality, with technical virtuality.

Key Words : Superhero, Metamorphosis, Virtuality, Pataphysics, X-men

Received 16 August 2016, Revised 19 September 2016
Accepted 20 October 2016, Published 28 October 2016
Corresponding Author: Jeanhun Chung
(Dept. of Graduate School of Digital Image and .Professor)
Email: evengates@gmail.com

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

슈퍼히어로 영화는 만화를 원작으로 만들어진 21세기 블록버스터의 장르적 위치를 확고히 하며 다양한 매체로 융합되어 문화적 가치를 인정받고 있다. 슈퍼히어로 영화는 변신을 모티브로 이루어지는 초인의 영웅캐릭터를 등장시켜 재현되며, 외형과 내재적인 변신의 슈퍼히어로의 시각적 변형을 보이며, 변신모티브는 슈퍼히어로 영화에서 작품으로 몰입시킬 수 있는 영화 고유의 기술적 가상성을 기반으로 만들어진다. 변신의 가상성은 과거 주술적 상상력에서 탄생한 가상성에서 과학적 기술에 의한 디지털 가상으로 발전되었다. 또한 최근 디지털 기술의 융합과 발전으로 인해 가상과 현실의 경계를 넘나들며 파타포(pataphor)적 상상력을 실현하는 증강현실의 새로운 가상의 개념으로 변모하고 있다. 2016년 7월 게임 '포켓몬 Go'[1]의 세계적인 열풍은 이를 반영하고 있다. 알프레드 자리(Alfred Jarry)의 파타피직스(pataphysics)는 이와 같은 사회적 현상을 설명할 수 있는 가상과 현실의 중첩된 세계를 의미하는 새로운 가상성의 개념으로 빌렘 플루서(Vilém Flusser)의 테크놀로지를 통해 물질로 실현되는 기술적 상상력에 근접하여 잠재된 가상의 상상력이 현실화되고 있는 예술과 문화 장르에 영향을 끼치고 있다.

본 연구에서는 슈퍼히어로영화의 변신모티브와 파타피직스의 개념과 특성을 살펴보고 변신 모티브의 기술적 가상성을 기반으로 시각적 재현이 이루어지는 슈퍼히어로 영화의 변신 장면을 분석하여 파타피직스의 표현 특성이 구현되고 있음을 본 연구에서 살펴볼 것이다. 그럼으로써 슈퍼히어로영화의 변신모티브의 미학적 가치를 새로운 가상성의 개념인 파타피직스로 고찰하고자 한다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 다음과 같다.

1장에서는 연구의 배경, 목적, 범위와 방법을 살펴보고, 2장에서는 슈퍼히어로 영화와 변신모티브의 관계, 파타피직스의 정의와 예술운동에 끼친 영향을 통한 파타피직스의 표현 특성에 대해 고찰해보고자 한다. 3장에서는 영화 '엑스맨'의 변신장면에 나타난 파타피직스의 특성을 분석하여 슈퍼히어로영화의 변신모티브가 가지는 디지

털 미학의 가치로서 파타피직스를 고찰하고자 한다. 4장에서는 본 연구의 내용과 향후 연구 방향에 대해 정리, 설명한다.

연구방법으로는 변신에 관한 선행논문과 문헌을 통해 슈퍼히어로의 변신 모티브를 정의내리고, 파타피직스에 관련된 국내외 문헌을 통해 나타난 이론과 예술작품을 통해 표현 특성을 도출하였으며, 영화의 변신모티브와 파타피직스의 연관성을 적용하기 위해 대표적인 슈퍼히어로의 변신 모티브가 현저한 영화 엑스맨(X-men) 시리즈에 등장하는 캐릭터의 외형과 내적인 힘의 변신 장면을 분석하여 파타피직스의 특성을 고찰하였다.

2. 슈퍼히어로 영화의 변신모티브와 파타피직스

2.1 슈퍼히어로 영화의 변신모티브

슈퍼히어로(superhero) 장르 영화는 'super'에서 알 수 있듯이 초인적인 힘을 가진 영웅 캐릭터를 중심으로 20세기 초 대중문화의 한 현상으로 코믹스에서 시작되어 미국의 상업성과 사회적 이데올로기가 통합된 신화적 아이콘으로 영화화되어 만들어졌다. 초월적이며 경이로운 변신을 통해 윤리 가치를 지키는 슈퍼히어로로는 조셉 캠벨(Joseph Campbell)이 말하는 '출발, 입문, 귀환'의 여정을 거치면서 인간의 보편적 모습에서 초자연적인 세계로의 자기 극복의 순례자로서 도덕성을 가지고 사회의 이상적 가치를 실현한다.

변신(Metamorphosis)이란 '바꾸다, 넘어서'의 뜻을 가진 Meta와 '형태, 형성과정'의 Morphose의 합성용어인 라틴어의 Metamorphose에서 유래된 말로 '변성(變成), 변전(變轉), 변모(變貌), 변신(變身) 등의 의미로 풀이된다[2]. 슈퍼히어로 영화에서 변신은 내러티브를 전개하는데 있어서 매우 중요한 모티브로서 신화, 민담설화, 전설 등에서 시작된 비현실적인 가상의 세계를 표현하는 주술적 상상력이 시각성을 요구하는 회화나 사진, 영화에 나타나는 기술적 상상력으로 인해 가상이 현실화가 되어 구현되고 있다. 먼저 변신을 정의 내리는데 있어서, 선행 연구의 논의를 정리해 보면 다음과 같다. '인간과 비인간의 관계에서 이루어지는 외형적 변모'[3], '자이나 타의에 의해서 어떤 원형이 다른 형태로 바뀌는 것'[4], '생시든

죽어서든 다른 형태로 변화하는 것[5], ‘인간, 동물, 기계인, 정령들의 탈신, 둔갑과 같은 변형담[6], ‘인간의 합리적인 사고로는 이해할 수 없는 신비한 힘에 의하여 한 존재가 다른 존재로 물리적인 변화를 일으키는 현상[7], ‘한 존재 또는 한 종속(species)이 다른 형태로 변화되는 일종의 역전적(逆轉的) 상징체계[8]’ 등이다. 슈퍼히어로 영화에서 변신모티프가 시각적으로 재현될 때 고려되는 부분은 ‘변신 형태’로 변신 주체가 외형적인 변화를 가졌는지, 내적인 변화를 가졌는지에 따른 ‘형(形)과 질(質)[9]’의 표현에 해당될 수 있다. 이는 몸을 통해 변형되는 주체의 ‘보이는 것’의 외적인 ‘형(形)’의 변화와 내적 심상의 변화인 ‘보이지 않는’ 내적의지나 욕망, 그리고 초능력과 같은 내적인 ‘질(質)’의 과정과 함께 이루어진다.

<Table 1> Type of the metamorphosis-shape

type	Appearance	Inner aspects
contents	change in the body	one's will, desire, superpower
	body, mask, costume, gadget	cgi visual effects, camera-working for the character's psychology

2.2 변신의 가상성과 파타피직스

2.2.1 변신(變身)의 가상성(假象性)

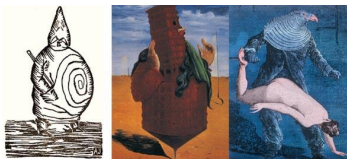
변신은 변신과정을 경험하는 주체가 가진 내재적 의지와 외부적 힘에 의해 연속과 반복의 현실과 실제하지 않는 가상을 오고가는 상상의 시물레이션을 거치는 A+B의 혼종된 ‘변신되기’이다. 변신은 역사적으로 주술적 미신에서 비롯된 가상의 욕망으로 실제로 존재하지 않지만 현전(現前)케 만드는 것이 상징적 메타포의 가상화의 과정인 ‘-되기’이다. ‘-되기’(devenir)는 들뢰즈와 가타리(Guattari, Félix)가 말하는 ‘내가 스스로 다른 것으로 되어가는 과정’을 뜻한다[10]. 이 ‘-되기’(becoming)의 변신은 디지털 기술의 발달로 영화매체는 CGI라는 기술적 가상의 힘으로 포장된 합성의 시물레이션 과정을 통해 가상의 변이된 형태로 재현된다. 영화에 나타나는 슈퍼히어로의 변신은 우연한 사고로 얻은 물질성으로 초능력을 얻기도 하며, 보이지 않는 물질과 결합된 몸은 변화의 시물레이션 과정을 보이며, 몰핑(morphing)에 의해 디지털 이미지로 합성되어 재현된다. 그리고, 이 가상 이미지의 재현 과정은 사진의 단순한 기계적 복제가 아닌 변신하고자 하는 대상체와의 유사성에 근거한 ‘변형된 복제’의

메타포로 나타난다. 또한, CGI의 기술적 가상성에 의해 현실과 가상의 경계가 흐려지고, 재현되는 형태의 양상은 다양해지면서 정형화된 질서에서 벗어난 이질감을 느끼게 하는 변신의 형태들을 관객들은 적극적으로 수용하게 되고 즐기게 된다. 기존의 극사실적 리얼리티로 재현하고자 하는 대상과의 동일성을 논하는 것은 진부해지고, 극사실적 이미지가 아닌 현실과 허구의 상상물로 시물라시옹의 가상성이 된 것이다.

2.2.2 파타피직스(pataphysics)의 배경과 특성

프랑스 극작가, 알프레드 자리(Alfred Jarry 1873~1907)의 파타피직스(pataphysics)[11]는 형이상학의 메타피직스(metaphysics)로 설명할 수 없는 비논리적이며 부조리함을 표현하는 일종의 풍자와 패러디로 근대 과학의 이성적 사유에 대한 저항으로 나타난 20세기 초 엘리트의 철학적 사유로 시작되었다. 파타피직스는 과학과 기술을 전유한 상상력으로 빌렘 플루서(Vilem Flusse)의 기술적 형상에 의한 상상력에 가깝지만 진지한 태도로 가상의 힘을 유희적으로 표현하며, 반 고흐(Van Gogh), 종합주의(Synthetism), 세잔의 프로방스(Cezanne Provence), 신인상주의(Neo-impressionism)로부터 영향을 받았으며 후에는 초현실주의(Surrealism), 다다이즘(Dadaism), 미래파(Futurism), 순수주의(Purism), 기계미학(Machine Esthetic), 큐비즘(Cubism)에 영향을 주었다. 그리고, 1960년대에 파타피직스는 팝아트의 다양한 순수조형요소의 개념의 원리로 사용되곤 했다. 대표적으로 장 보드리야르(Jean Baudrillard)를 위시한 철학, 존 케이지(John Cage)의 음악, 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 시각 예술, 르 코르뷔지에(Le Corbusier)의 건축 등에서 영향을 끼침을 살펴볼 수 있다[12]. 파타포(Pataphor)는 파타피직스에 기초하여 확장된 은유를 뜻하는 메타포(metaphor)를 대신하는 표현방법이다[13]. 메타포는 가상과 현실이 분리되지만, 파타포는 분리되지 않고 중첩된다. 파타피직스는 형이상학을 뜻하는 메타피직스를 패러디했지만 우리의 일상뿐 아니라 예술에서도 실제와 은유가 중첩되어 있음을 뜻한다. 이는 디지털 기술이 발달한 현 세계에 적용될 수 있는데, 가상현실(virtual reality)과 증강현실(augmented reality)이 중첩된 세상으로 상상과 이성, 허구와 사실, 환상과 실제 사이의 단절을 이어주는 파타피직스 세계라는 것이다[14].

이제 파타피직스의 주제와 표현특성을 구체적으로 살펴보기 위해 반미학적, 반예술적 운동의 예술양식으로 나타난 문학, 미술 작품을 고찰해보고자 한다. 먼저, 파타피직스를 이끈 알프레드 자리의 부조리의 초현실주의 현대 희곡을 대표하는 상징과 풍자로 표현된 19세기말 '위비대왕(Ubi Roi, 1896)'에서 파타피직스의 주제를 찾아볼 수 있다. 극에 등장하는 '위비'는 비영웅적인 외형과 성격적 결함을 지닌 캐릭터로 그로테스크하게 표현되며, 과거 모방의 재현, 이상적인 영웅, 감정의 정화, 논리적 인과와 시간의 흐름을 특징으로 하는 아리스토텔레스의 전통적 비극에서 벗어나 희비(喜悲)의 경계를 넘나드는 시대적 부조리를 설명하는 왕이자 광대로서의 상충된 존재감을 모방이 아닌 현재성을 중시하는 현전(presentation)으로 관객 앞에서 바로 시물레이션 된다. 또한 전통적 시학에서 보이는 '3일치'[15]의 논리적 시공간 개념을 파괴하며 공간과 플롯을 넘나드는 극의 흐름을 보여준다. 그리고 공연 중에 일상에서 접하는 무작위적인 욕을 권력에 저항하는 패러디로 직접적으로 관객에서 내뱉는 작품의 현전성과 풍자, 패러디의 극에서 보이는 표현 주제와 다다(Dada) 시문학 운동을 주도한 트리스탄 차라(Tristan Tzara)의 '무작위 시'의 표현방법은 전통적인 개념에서 탈피한 일상의 소재와 혼종(昏鐘)된 표현인 콜라주, 포토몽타주, 레디메이드와 같은 시각적 표현양식을 통한 창조물로 정신을 표현하고자 했던 다다이즘과 초현실주의, 그리고 1960년대 팝아트와 같은 문화 운동에 영향을 주었음을 여러 작가의 작품을 통해 살펴 볼 수 있다.

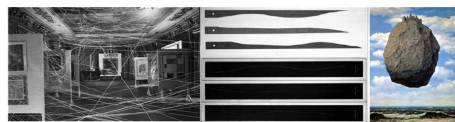


[Fig. 1] Left: Alfred Jarry, character of 'Ubi Roi(1896)', Center : Ernst Max,'Ubu Imperator(1923)', Right: Erenst Max, Illustration 'A week of kindness(1934)'

특히 다다이즘의 대표 작가인 막스 에른스트(Max Ernst)는 자리의 희곡 '위비대왕'을 보고 파타피직스에서 보여주는 현실의 부조리에 대한 예술적 영감을 그의 작품에 그대로 반영한다. 그 예로 그의 주된 주제로 작품에 자주 등장하는 페르소나인 인간과 새가 혼종된 '로플롭

(Loplop)'을 통해 부조리와 냉소의 사회 풍자적인 현실과 환상의 흐려진 경계를 콜라주, 포토타주 기법으로 표현하여 기묘한 가상의 세계를 묘사하고 있다. 그리고, 마르셀 뒤상(Marcel Duchamp)은 초현실주의적인 작품 '1마일의 끈(Mile of String, 1942)'을 유클리드의 기하학적 선에서 벗어나 비뚤어진 파타피직적인 실과 끈을 사용한 설치 공간을 통해 상상과 비현실적으로 전통적인 기하학적 원근법 투시가 이루어지는 물리적 접근을 차단하고, 시각적 관통만을 가능하게 하여 고정되어진 틀에서 벗어나 현실의 공간을 표현한다. 또한 공공집단의 공간을 개인적으로 실과 끈으로 차단, 해석함으로써 집단의 정체성에 대한 비판으로 보여 지기도 한다. 작품 '3표준 정지기(3 Stoppages Étalon, 1913-14)'는 과학적이며 객관적 측정이 이루어진 세 개의 실을 중력에 맞추어 떨어뜨린 후 다양한 형태로 변형된 우연한 실의 상태를 보여주며 '비가시적인 수선(invisible mend)의 표준 정지기(stopper)'를 의미하는 모호한 용어, '3Stoppages Étalon'로 파타피직스의 실험을 시도한다[16]. 이는 기존의 고정된 보편성과 불변성의 정통 과학에서 벗어나 변화된 시각으로 재해석하는 탈정형화된 개념의 파타피직스에 대한 그의 관심을 보여준다 할 수 있다.

또한 르네 마그리트(René Magritte) 역시 테페이지망(dépaysement) 기법을 통해 공중에 띄워놓은 큰 바위, 낮이 밤으로 변해 있는 등의 이미지에서 보여주듯이 물체나 영상을 그것이 놓여 있던 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내 전혀 그 사물의 속성과는 연관성이 없는 엉뚱한 장소에 놓아 작품을 표현한다. 이는 보는 이로 하여금 탈정형화된 이질적인 상황으로 인한 오브제의 고립, 수정, 혼합된 이중이미지, 우연한 만남, 역설에 의한 이미지의 결합으로 비현실적인 가상의 공간을 현실과 혼합하여 보여주는 파타피직스에 영향 받았음을 보여준다.



[Fig. 2] Marcel Duchamp, Left: Sixteen Miles of String, 1942 (part of his installation for the First Papers of Surrealism exhibition, NY), Center: 3 Stoppages Étalon; 3 Standard Stoppages(1913-14), Right: René Magritte, The castle in the pyrenees(1959)

이와 같은 파타피직스에 직접적으로 영향을 받은 예술 작품을 통해 첫째, 알프레드 자리의 희곡에 나타난 캐릭터와 작품의 자유로운 형식과 주제를 통한 전통적 모방의 재현이 아닌 경계적 존재의 눈 앞에서 직접적으로 시물레이션되는 '현전성(現前性, Presence)', 둘째, 이에 영향을 받은 다다이즘과 초현실주의 예술운동에 나타난 대표적 작가의 작품, 막스 에른스트의 비판적습적 재료와 이미지의 '혼종성(昏鐘性, Hybridity)', 셋째, 마르셀 뒤샹, 르네 마그리트와 같은 작가의 작품에서 살펴볼 수 있었던 이성과 과학의 형식화된 형태와 고정된 공간에서 벗어난 오브제와 공간으로 표현된 상황의 '탈정형성(脫定形性, Ex-Formal)'은 비논리적인 상황과 현실과 가상을 중첩시키는 파타피적 은유를 가지며 파타피직스의 특성이 될 수 있음을 추론할 수 있다.

3. 영화 '엑스맨(X-Men)'의 변신모티브에 재현된 파타피직스

영화 '엑스맨'은 1963년 마블 코믹스로 시작하여 그 역사가 오래되었으며 1990년대 미국에서 TV 시리즈 애니메이션으로 방영, '엑스맨(X-men, Bryan Singer, 2000)'을 시작으로 '엑스맨 2(X-men 2, Brayn Singer, 2003), '엑스맨: 최후의 전쟁(X-men:the last stand, Bret Ratner, 2006), '엑스맨 탄생: 울버린(X-men origins:wolverine, Gavin Hood, 2009), 엑스맨: 퍼스트 클래스(X-men:first class, Mattew Vaughn, 2011), 더울버린(The wolverine, James Mangold, 2013), 엑스맨 데이즈 오브 퓨처 패스트(X-men Days of future past, Bryan Singer, 2014), 엑스맨: 아포칼립스(X-men :Apocalypse, Bryan Singer, 2016)의 시리즈로 영화화되었다. 그리고, 게임과 같은 디지털 콘텐츠로도 대중적인 인기를 얻고 있으며 등장인물의 변신모티브를 만들어내는 CGI의 가상성을 시각적 효과로 영화의 내러티브를 이끄는 대표적인 작품이다.

그러므로 본 연구에서 인지도가 높고, 변신모티브가 작품에서 중요한 역할을 하는 영화 엑스맨 시리즈에 여러 편에 등장하는 주요 슈퍼히어로인 Xavier(a), Magneto(b), Storm(c), Blink(d), Marvel Girl(e), Iceman(f), Shadowcat(g), Nightcrawler(h), Quicksilver(i), Colossus(j), Mystique(k), Beast(l), Wolverine(m), Angel(n)의 외형 변화나 내적인 초능력의 힘이 재현된 공간 변화 등의 변신 장면을 통해

변신의 가상성과 파타피직스의 특성이 연관되어 재현되고 있음을 고찰해보고자 한다.



[Fig. 3] Characters in 'X-Men' Film

3.1 현전성(現前性, Presence)

영화 '엑스맨'에 재현된 변신은 슈퍼히어로 캐릭터의 외형의 변화에서 연속적이며 직선적인 시간을 '지금'이라는 시간 안에서 변신하기 전의 과거, 변신하는 현재의 경계 상태와 변신 후의 미래의 모습을 시간과 공간에서 동시에 보여준다. 변신의 단순한 결과론적인 움직임이 아닌 시각적 구조의 변화 과정을 디지털 이미지의 표현 방법인 A에서 B로 변형되는 중간 과정의 물뿜(morphing)의 디지털 유동성을 통해 가상과 현실을 이어주는 초현실적인 감각을 실시간으로 보여준다.



[Fig. 4] Metamorphosis of Pataphysic's Presence

대표적인 캐릭터로 미스틱(Mystique)의 타인을 복제하여 자신의 몸을 변형시키는 과정, 아이스맨(Iceman)의 얼음의 형태로 본인의 몸이나 사물을 변화시키는 장면, 콜로서스(Colossus)의 강철로 변신하는 과정, 퀵실버(Quicksilver)의 시공간을 멈추어 시물레이션 장면은 알

프레드 자리의 회곡에서 그로테스크한 위비대양이 관객을 눈 앞에 두고 부조리의 풍자적 대사를 직접적으로 내뿜어 표현하거나 초현주의 회화에 나타난 자동기술적으로 바로 떠오르는 사고를 표현하듯이 영화에서 변신을 일으키는 대상의 속성이 변화되는 과정의 전후와 형태의 경계를 넘나드는 변신체를 눈앞에서 그대로 보여주는 현전성을 경험하게 한다.

3.2 혼종성(昏鐘性, Hybridity)

외형의 변신이 현저한 캐릭터는 신체가 다른 이형의 존재로 동식물 또는 사물, 이상의 인간이나 타인이 되는 변이의 과정을 일으킨다. 영화 '엑스맨(X-men)'에 나타난 슈퍼히어로는 돌연변이의 소외된 현실의 인물과 가상의 형태를 가진 파타포의 메타포로 결합된 이중의 변신체로 혼종된 외형으로 재현된다. 외형의 변화를 갖는 변신모티브를 가진 대표적인 캐릭터로는 늑대의 발톱을 연상시키는 양손에 튀어 나온 금속 골격과 헤어스타일의 울버린(Wolverine), 늑대인간을 그대로 재현한 듯한 비스트(Beast)의 전신, 인간과 혼종된 새의 날개를 가진 엔젤(Angel), 악마의 외형을 연상시키는 듯한 귀와 꼬리를 묘사한 나이트크롤러(Nightcrawler) 등에서 살펴 볼 수 있다.



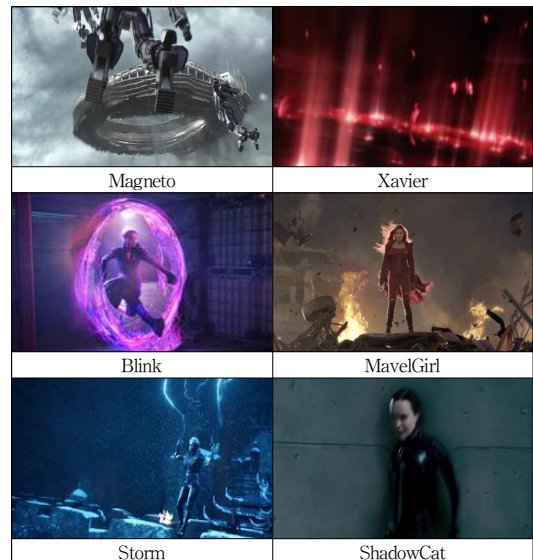
[Fig. 5] Metamorphosis of Pataphysic's Hybridity

이들은 왜곡된 형태로 마치 추미학(醜美學)을 재현한 듯한 애매한 경계적 존재의 외형들을 보이며 다원적 해석이 가능한 혼성적 이미지로 재현된다. 파타피직스의 문학작품 기법인 상징과 다양한 장르를 혼합하여 만들어진 창작 방식이자 에른스트 등을 위시한 다다이즘과 초

현실주의 작가의 작품에서 표현된 기법과 유사하게 재현된다. 또한 영화에서 이들이 가진 이질적인 변신의 외형은 기성화된 사회에서 동떨어진 소외된 현실에서 느끼는 부조리한 사회로부터 차별 받는 주체를 직접적으로 표현하고 사건의 내러티브를 이끌어가는 주요 모티브가 되기도 한다. 이는 디지털 이미지가 가지는 서로 통행하거나 혼성되는 현상을 가중 시키며, 이미지 간에 혼합, 교대의 방식으로 형상화하는[17] 특성과 변신이 보여주는 파타피직적 특성과 일치함을 살펴볼 수 있다.

3.3 탈정형성(脫定型性, Ex-formal)

영화에서 외형의 시각적 변신이 드러나지 않고 슈퍼히어로의 내재된 보이지 않는 변신의 힘을 가진 초능력은 현실의 시공간이 수정되거나 고립되어 혼합된 가상의 변신으로 시공간을 이질적인 상황으로 재현, 두 가지 상황이 동시에 나타나는 시공적 경험을 현실에서 변형시킨다. 이와 같은 일정한 틀에서 벗어나 고정된 공간에서 벗어난 즉흥적 조형형태가 복합적으로 병치되어 나타나는 탈정형성은 변신의 비선형적인 조형 형태로 순간적인 변신 공간을 연출하며 영화에서 재현하고 있다.



[Fig. 6] Metamorphosis of Pataphysic's Ex-formal

그 예로 매그니토(Magneto)의 금속 자기장의 힘을 이용하여 스테디움 공간을 공중으로 띄워 이동하는 변신,

사비에(Xavier)의 시공간을 조정하여 현실의 인간의 정신과 몸을 과거나 미래로 이동 또는 시공간을 넘나드는 변신, 블링크(Blink)의 현재의 시공간에 또 다른 시공간으로 이동할 수 있는 관문을 만들어내는 변신, 마블걸(Marvel Girl)의 텔레파시를 통해 현재의 시공간 분자를 조작하여 파괴하거나 만들어내는 변신, 스톰(Storm)의 현재 기후 변화를 마음대로 조정하여 새로운 공간으로 만들어내는 변신, 새도우캣(Shadowcat)의 현재의 공간을 뚫고 이동하거나 의식을 또 다른 시간으로 넘어서는 변신은 모두 현재의 시공간과 가상의 비일상적인 공간을 동시에 재현한다. 마치 비정형적 공간을 작품으로 보여준 다다이스트 뒤샹의 작품이나 마그리트, 기리코 등의 초현실주의 작가들의 작품에서 보이는 일상의 물리적 한계에서 벗어난 현실과 환상적인 무의식적인 가상성이 돋보이는 데페이즈망과 같은 비정형적인 기법들이 동시에 재현되는 듯한 미장센을 연출하고 있다. 정리하면 이러한 변신모티브는 비논리적이며 일상에서 벗어난 규범화되지 않는 공간을 시각화하여 현실에 존재하지 않는 탈정형적 상태의 파타피지컬한 현실과 가상의 공간을 중첩시켜 재현하고 있다 할 수 있다.

4. 결론

본 연구에서는 슈퍼히어로의 변신이 무엇이며, 알프레드 자리의 파타피직스가 다다이즘과 초현실주의와 같은 인간 현실에서의 한계를 초월한 잠재된 상상력으로 기존의 이성적 합리주의에 반발하는 주제를 가지고 가상의 시공간을 나타낸 다양한 예술 운동에 그 영향을 미쳤으며 이를 통해 파타피직스의 표현적 특성을 '현진성', '혼중성', '탈정형성'으로 분석되었다.

또한 슈퍼히어로 영화 '엑스맨'에 재현된 현실과 가상이 혼재된 슈퍼히어로의 외형적 형태와 내적인 초인의 힘을 발현하는 변신모티브는 잠재된 가상의 힘을 기술적 가상으로 재현함으로써 대상과 이미지의 실재성에 대한 새로운 관계를 만들어내는 파타피적 상상력으로 표현되고 있음을 장면을 통해 살펴 볼 수 있었다. 슈퍼히어로의 대부분은 실재하는 인간이지만 변신 후엔 가상의 몸이 되어 현실의 존재로 재현되거나, 가상의 시공간으로 넘나드는 파타피적 등장인물로 재현되거나 또는 파타피지

컬한 변신의 공간을 만드는 슈퍼히어로의 힘으로 시각화되고 있는 것이다. 이와 같이 슈퍼히어로의 변신모티브를 통해 재현된 파타피직스의 표현 특성으로 슈퍼히어로 캐릭터의 외형에 나타난 변신 과정을 직접적으로 몰입기법을 통해 관객에게 보여주는 '현진성', 돌연변이 변신의 외형적 특징인 이중 결합에 의한 '혼중성'으로 나타나는 소위된 존재와 부조리의 주제와 외형적 표현, 내재된 변신의 힘을 일상의 현실을 탈피한 시공간의 변화에 의한 '탈정형성'으로 논의하였다.

이상으로 본고는 슈퍼히어로의 CGI의 기술적 가상력에 의해 표현되는 변신모티브의 시각적 조형성이 디지털 영상의 미학적 가치로서 새로운 가상의 개념인 파타피직스를 제시한 것에 의의를 두고자 한다.

REFERENCES

- [1] DOI:https://namu.wiki/w/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%20GO. 2016.7
- [2] Seonha Jeon, "Study on Characteristics of pieces Germaine Richier of metamorphose", Ewha Womans University graduate school thesis, 1989
- [3] Jinok Kang, "Narrative shown the world's awareness aspects be treated", Literature and criticism Vol 5, 1988
- [4] Sangil Lee, "Theory and Development of transformation narrative case centers on the Comparison of Korea, Germany", Sungkyunkwan University doctoral thesis, 1978
- [5] Duksoon Jang, The Society of Korean Literary Studies, Seoul National University Press, 1981
- [6] Pai Won-Ryong, "The aspects of transmogrification in Transmogrification tales", Seokyeong University Journal, Vol 11, p2, 1983
- [7] Miran Kim, "Korean folktale transformation, Research-Centered a few basic cause", Korean classical study of literature Vol 4, 1988
- [8] J. E. Cirlot, "Symbol of Inversion, Dictionary of Symbols, New York: Philosophical Library", 1962
- [9] Sangjin Jeong, "Which means romantic and the acceptance phase of transforming motifs", 1990

- [10] Philosophy Dictionary
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2180915&cid=41978&categoryId=41985>, 2016.8
- [11] Alfred Jarry, "A Pataphysical life", The MIT Press Cambridge, p.30, Massachusetts London, England, 2011
- [12] Peter Olshavsky, "Questions concerning architectural machines; or pataphysics in early modern architecture", School of Architecture McGill University, 2012
- [13] DOI:<https://en.wikipedia.org/wiki/%27Pataphysics>
- [14] Junggwon Jin, "Image of the humanities 1", Imagine 1000, 2014
- [15] Fergusson, Francis. "Introduction. Aristotle's Poetics", By Aristotle. Trans. S.H. Butcher. New York: Hill and Wang, 1961
- [16] D'Hamoncourt and McShine, eds., "Marcel Duchamp", pp.273-274, Prestel Pub, 1989
- [17] Lister, Martin, U Seon-a, "The Photographic Image in Digital Culture", pp. 72-73, Visual Language, 2000
- [18] Eunyong Jung, "Surrealism in Labyrinth: Marcel Duchamp's *Mile of String* for "First Papers of Surrealism", The Journal of Art Theory & Practice, Vol.15, 2013
- [19] Seyoung Chang, "A Study on the Comic Strip Style in the movie La Chinoise", Journal of the Korea Convergence Society, Vol.12, No.9, 2014
- [20] D'Hamoncourt and McShine, eds, 'Marcel Duchamp', Prestel Pub, 1989
- [21] Jungsoo Han, "Color and Brightness Calibration Convergence Technology for 5D Virtual Reality Attractions", Journal of the Korea Convergence Society, Vol.7, No.1, 2016

장 세 영(Seyoung Chang)



- 1997년 8월 : 숙명여대 영상미디어 디자인 석사 (MFA)
- 2015년 8월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사 수료
- 2007년 3월 ~ 현재 : 안양대학교 디지털미디어디자인학과 겸임교수
- 관심분야 : Contents Design, Animation, Motion-graphic
- E-Mail : zukiya@naver.com

정 진 현(Jeanhun Chung)



- 1992년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과 (BFA)
- 1999년 11월 : 미국, Academy of Art University Computer Arts (MFA)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수
- 관심분야 : VR, Contents Design, 입체영상, 3D Computer Graphic, Computer Animation, Visual Effects