

로버트 저메키스의 사실적인 애니메이션과 관객의 수용성

Robert Zemeckis's Realistic Animation and Audience Acceptance

이중호

부천대학교 3D영상그래픽전공

Jung-Ho Lee(redrest@naver.com)

요약

테크놀로지의 발달은 기존 매체에 다양한 방식으로 영향을 미치고 있다. 특히 애니메이션에서는 디지털 이미지의 영향으로 현실을 재현한 사실적인 3D애니메이션이 등장하였다. 로버트 저메키스는 실제 사람 같은 캐릭터가 등장하는 <폴라 익스프레스>를 발표하면서 많은 주목을 받았다. 하지만 이러한 새로운 스타일의 애니메이션은 시간이 지나면서 관객의 호응이 줄어들었다. 결국, 로버트 저메키스는 높은 제작비가 들었지만 기록적인 흥행실패로 화제가 된 <화성은 엄마를 필요해>를 마지막으로 사실적인 애니메이션 제작을 중단하였다. 사실성을 강조한 이러한 작품은 기본적으로 영화는 아니다. 하지만 영화의 사실성을 강조하고 있기 때문에 관객은 외형적으로 사람과 흡사한 디지털 캐릭터에 대해서 현실감을 느낀다. 그리고 동시에 디지털로 제작된 이미지라는 인식이 서로 충돌하게 된다. 이러한 부분에서 관객은 혼란스러움과 망설임을 경험하게 되는 것이다. 테크놀로지의 발달로 애니메이션은 시각적으로 사실적인 완성을 보여주었지만 더불어 관객의 수용성이라는 측면에서 관객과 상호 교감 되는 방식으로 발전하여야 할 것이다.

■ 중심어 : | 사실적인 애니메이션 | 테크놀로지의 발달 | 관객의 수용성 |

Abstract

The development of technology in traditional media is affecting a variety of ways. In particular, the influence of digital images, the animation turned to a realistic 3D animation.

With the release of realistic 3D animation <The Polar Express>, Robert Zemeckis received much attention but the audience did not like the animation of this style gradually. Robert Zemeckis gave up 3D animation after <Mars Needs Moms!> that drew attention for having a huge production budget while failing at a record-setting proportion in the American box-office. A digital actor in realistic 3D animation looks like real but the audience know that it is not real and they know that realistic 3D animations and live-action movies are different. So the audience will experience an emotional conflict like confusion, hesitation. The visual completion in realistic 3D animation is due to the development of technology and technology must develop to connect the audience acceptance and movie.

■ keyword : | Realistic 3D Animation | Development of Technology | The Audience Acceptance |

I. 서론

테크놀로지의 발달은 과거에 존재하지 않았던 새로

운 매체를 생성시키거나 기존의 매체에 대한 정의를 바꾸고 있다. 카메라의 등장은 영화를 탄생시켰다. 영화는 전통적으로 대상을 재현한다는 관점에서 기록적인

접수번호 : #120319-003

접수일자 : 2012년 03월 19일

심사완료일 : 2012년 05월 15일

교신저자 : 이중호, e-mail : redrest@naver.com

속성이 있었다. 하지만 오늘날 디지털 이미지는 애니메이션의 속성인 환영성을 영화에 첨가했다. 이러한 측면에서 볼 때 최근의 디지털 영화를 과연 영화라고 해야 할지 애니메이션이라고 해야 할지 혼란스럽다. 마찬가지로 애니메이션에서도 새로운 스타일이 생겼다. 로버트 저메키스는 3D그래픽 기술을 활용한 사실적인 애니메이션인 <폴라 익스프레스>를 제작하여 주목을 받았다. 이 작품은 애니메이션이지만 실제 사람 같은 정밀한 캐릭터 묘사와 퍼포먼스 캡처를 통한 사실적인 움직임으로 기존의 애니메이션과 많은 차이를 보여준다. 그는 이후 3편의 사실적인 애니메이션을 추가로 제작하면서 이 분야의 선두 주자가 되었다. 하지만 그의 노력과는 별개로 시간이 지날수록 관객은 그의 애니메이션 작품을 외면하였고 결국 가장 최근 작품인 <화성은 엄마가 필요해>는 기록적인 흥행실패를 하고 말았다. 새로운 스타일로서의 사실적인 애니메이션의 등장과 주목 그리고 실패의 과정에는 다양한 이유가 있겠지만 본 연구에서는 이러한 사실적인 애니메이션이 추구하고자 하는 리얼리즘과 그 리얼리즘을 가능하게 해준 테크놀로지에 대한 관객의 수용성이라는 측면에서 살펴보고자 한다.

본론에 앞서서 사실적이라는 용어에 대해 부연하였다. 본 연구에서 말하는 ‘사실적’이라는 의미는 현실을 시각적으로 흡사하게 만든 것을 말한다. 특히 캐릭터의 외모나 동작의 묘사에서 실제 인간을 최대한 똑같이 묘사한 사실성을 말하고 있다. 영화이론에서 일반적으로 리얼리즘은 두 가지 유형이 있는데 첫 번째는 이음매 없는 리얼리즘이고, 두 번째는 미학적으로 동기 부여된 리얼리즘이다[1]. 여기에서는 전자에 대한 리얼리즘을 사실적이라고 말하고 있다.

연구의 순서는 먼저 애니메이션의 정의와 속성을 살펴본 다음 애니메이션에서 사실성이 어떤 과정으로 발전하였는지를 알아보았다. 그리고 본격적으로 로버트 저메키스의 사실적인 애니메이션을 제작된 순서대로 관객의 수용이라는 측면에서 다양한 이론을 근거로 분석하였다.

연구의 대상은 로버트 저메키스의 사실적인 애니메이션 4편이다. 1988년 제작된 <누가 로저레빗을 포함했

나>와 2006년 작품인 <몬스터 하우스>는 본 연구에서 말하는 사실성과는 거리가 멀어서 연구대상에서 제외하였다. 그리고 2011년 개봉한 <화성은 엄마가 필요해>의 경우 로버트 저메키스가 감독은 아니지만, 프로듀서로 참여하였고 그가 운영하고 있는 디지털이미지 무버스에서 제작하였으며 그의 전작과 같은 사실적인 애니메이션 스타일을 유지하고 있기 때문에 연구대상에 포함하였다.

II. 애니메이션의 환영성과 사실성

1. 애니메이션의 환영성

애니메이션의 개념이 오늘날 새롭게 논의될 필요가 있지만, 전통적인 개념으로 간단하게 정의하면 애니메이션은 만들어진 그림을 움직이는 것이다. 여기에서 먼저 그림이라는 의미부터 살펴보겠다. 영화는 카메라라는 기계를 통한 사물의 객관적인 재현을 강조하고 있다. 이러한 이유로 영화는 사실성에 기반을 둔다. 반면 애니메이션의 그림은 기록이 아닌 없는 것을 만드는 것이어서 탈 재현적이다. 즉 재현해야 할 대상이 없으며 그러므로 현실의 속박에서 벗어난다. 이것을 기호학적 측면에서 본다면 영화의 이미지는 지시대상과 지표적 차원에서 실존적인 관계를 이루고 있지만 그림은 지시대상과 형태적 유사성에 근거하여 만들어진 이미지이기 때문에 지표보다는 도상에 가깝다는 것이다. 하지만 도상적인 측면이 강하다고 해서 그 의미가 가벼워진다는 것은 아니다.

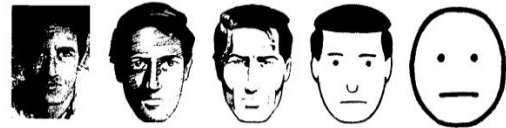


그림 1. 캐릭터 묘사의 아이콘화

미국의 만화가 스콧 맥클라우드는 만화화법에 의한 추상화는 사실적인 묘사를 했을 때보다도 더욱 의미를 확장시킬 수 있다고 했다. 그는 [그림 1]에서 가장 단순하고 추상화된 오른쪽의 그림이 사실적으로 묘사된 왼

쪽의 그림보다 더 쉽게 감정적으로 동화된다고 주장했다. 그의 주장을 따르면 아이콘화된 이미지는 사실적 이미지보다 더 많은 사람을 묘사하고 있기 때문에 보편성을 가진다는 것이다[2]. 이것은 만화를 설명 한 것이지만 애니메이션에서도 그대로 적용된다. 애니메이션이 형태에 있어서 감정의 동화가 쉬운 도상적인 특징을 가진다는 것은 영화가 사실성에 기인하는 것에 반해 애니메이션은 환영성에 기반을 두고 있다는 것을 보여준다.

이제 애니메이션에서 움직임이란 어떤 의미가 있는지 살펴보겠다. 일반적으로 애니메이션의 정의에서 고려되는 특이한 측면으로는 두 가지를 생각할 수 있는데 하나는 애니메이션이 프레임 단위로 촬영된다는 점이고 다른 하나는 움직임의 환상이, 기록되는 것이 아니라 창조된다는 점이다[3]. 여기에서 말하는 창조의 의미는 작가의 직접적인 개입을 말하는 것으로 영화와 구별되는 가장 큰 차이이다. 노만 맥라렌은 “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임 사이에서 일어나는 것이 각 프레임 위에서 일어나는 것보다 중요하다. 그러므로 애니메이션이란 프레임들 사이의 비가시적인 틈을 다루는 예술이다.”라고 정의했다[4]. 애니메이션에서 형태와 운동은 오직 애니메이터의 작업에 의해서 새롭게 창조되는 것이다. 즉 운동의 리듬과 속도는 애니메이터가 각각의 셀 사이에 어떤 방식으로 운동을 배분하느냐에 달려있는 것이고 그런 의미에서 애니메이터는 셀 사이에서 작업하는 것이다[5]. 결국 애니메이션의 움직임은 현실에 존재하지 않는 창조된 움직임이다. 이 움직임은 오직 연속된 이미지에서 존재하며 스크린에서만 그 움직임을 확인할 수 있는 환영이다. 이러한 관점에서 애니메이션의 환영성을 확인 할 수 있다.

2. 애니메이션의 사실성

우리 로트만은 모든 예술은 정도의 차이는 있지만, 관객의 현실감에 호소한다고 했다[6]. 영화는 현실에 있던 사실을 기록한다는 측면에서 자연스럽게 사실성을 확보할 수 있다. 그러나 애니메이션은 앞에 살펴본 것처럼 환영성에 기반을 두고 있기 때문에 사실성을 추구하기 어렵다. 하지만 애니메이션이 서사성을 가지고

상업화되면서 다양한 방법으로 사실성을 확보하게 되었다. 대표적인 사례는 디즈니의 작품에서 찾을 수 있다. 1937년 개봉된 최초의 컬러 장편애니메이션 <백설공주>는 캐릭터를 과장되게 그리기보다 삽화체로 인간답게 그려내고 있으며 배경의 묘사도 상당히 자세하다. 특히 움직임에 사실성을 주기 위해서 실제 배우를 연기하게 한 다음 영상으로 촬영하고 이것을 로토스코핑 하였다.

제작자인 월트 디즈니는 특히 애니메이션이 영화와 같이 보이기를 원했는데 추상적이고 비사실주의적 형식의 것들을 다루었다 하더라도 그는 캐릭터의 맥락과 내러티브의 개연성을 고집했다. 그리고 애니메이션의 인물들이 실제처럼 움직이기를 원했고 그럴듯한 동기 부여에 의해 알려지기를 원했다[7]. 이러한 사실성의 추구는 디즈니의 12가지 애니메이션 법칙으로 구체화되었고 동작의 자연스러움을 위한 폴애니메이션기법도 마찬가지이다. 그리고 장면의 공간감을 붙여넣기 위해서 고안된 멀티프레인기법 또한 같은 맥락에서 이해해야 할 것이다. 하지만 이러한 방식에도 애니메이션이 그림이라는 측면에서 사실성을 확보하기에는 한계가 있다. 그러나 디지털이미지의 등장은 이러한 애니메이션의 한계를 제거해주었다.

디지털로 제작된 가상의 이미지는 지금까지의 애니메이션과 영화의 관계를 완전히 바꾸어 놓고 있다. 먼저 디지털이미지는 앞에서 살펴본 것처럼 실체가 없으며 인간의 조작이란 측면에서 완벽하게 애니메이션이다. 그리고 컴퓨터 기호를 속성으로 하면서 잡종성을 가지고 있어 모든 장르에 적극적으로 결합하고 있다. 이러한 이유로 일찍부터 영화의 특수효과에서 사용되다가 이제는 실제 배우를 대체하는 디지털 배우까지 등장하여 인간을 대신하고 있다. 이러한 현실로 볼 때 이제 영화는 애니메이션의 특수한 경우가 되었다고 이야기할 수 있다[8].

디지털이미지의 출현은 애니메이션에도 많은 변화를 주었다. 먼저 애니메이션은 환영성에 이어 사실성을 확보할 수 있었다. 특히 픽사나 드림웍스애니메이션과 같은 3D애니메이션 제작사들은 환영성과 사실성을 적절하게 조절한 작품들을 발표하면서 최고의 전성기를 맞이하고 있다. 사실적인 배경묘사와 친근하고 간결하게

디자인 된 캐릭터, 절제된 동작들은 나무랄 데 없는 조합을 이루고 있다. 반면 또 다른 쪽에서는 이와는 다른 방향으로 3D애니메이션이 제작되고 있는데 본 논문에서 다루고자 하는 사실적인 애니메이션이다.

<파이널판타지>로 시작되는 사실적인 애니메이션의 이상은 현실과 똑같이 재현된 인간의 창조이다. 시각적인 측면에서 애니메이션의 환영성 보다는 영화의 사실성을 추구하는 것이다. 로버트 저메키스의 사실적인 애니메이션은 캐릭터의 외모와 동작 그리고 배경을 실제와 흡사하게 묘사하고 있다. 동작이나 표정의 캡처보다 더 나아가 이제는 눈동자의 미세한 움직임까지 캡처하는 EOG(Electrooculogram)기술도 개발되었다. 하지만 이처럼 테크놀로지가 발달하여 사실성은 더욱 높아졌지만, 아이러니하게도 사실적인 애니메이션은 관객과 거리가 더욱 멀어졌다. 이 부분에서 사실적인 애니메이션이 관객에게 어떤 방식으로 수용되는가에 대한 연구의 필요성을 느끼는 것이다.

III. 로버트 저메키스의 작품 분석

로버트 저메키스는 SF 영화 <백 투 더 퓨처> 시리즈로 유명하다. 그는 <누가 로저래빗을 모함했나> 와 같이 애니메이션과 실사를 합성한 실험적인 작품부터 <포레스트 검프> 와 같은 드라마까지 다양한 작품을 감독하였다. 그리고 <포레스트 검프>로 아카데미 감독상, 작품상을 비롯한 6개 부문을 수상한 대표적인 할리우드 감독이다. 이처럼 화려한 이력을 가지고 있던 로버트 저메키스가 2004년 갑자기 사실적인 3D애니메이션 <플라 익스프레스>를 발표하였다. 이 작품은 할리우드에서 만들어진 첫 번째 사실적인 3D애니메이션으로 캐릭터를 세밀하게 묘사하였고 퍼포먼스 캡처를 활용하여 배우의 표정까지 그대로 3D캐릭터에 반영하는 등 많은 주목을 받았다. 하지만 이후에 발표한 <베오울프>, <크리스마스 캐롤>, <화성은 엄마가 필요해>는 뛰어난 사실성에 비해 흥행에는 실패하였다. 특히 <화성은 엄마가 필요해>의 경우 엄청난 흥행실패를 기록하였는데 이 때문에 그가 경영하던 3D애니메이션 제작

사<디지털 이미지 무버스>는 폐쇄되었고 진행 중이던 애니메이션 작품도 취소되었다. 결국, 2011년 10여 년 동안의 애니메이션 제작을 접고 실사영화로 복귀하였다.

로버트 저메키스는 그동안 많은 기술적인 업적으로 사실적 애니메이션의 발전에 큰 역할을 하였지만, 그의 작품들이 흥행에 실패했다는 사실은 관객과의 소통에 문제가 있었다는 것을 말한다.

표 1. 로버트 저메키스의 사실적 애니메이션

제 목	개봉	제작비	극장수익
플라 익스프레스	2004	165,000,000	306,431,864
베오울프	2007	150,000,000	196,393,745
크리스마스 캐롤	2009	2000,000,000	325,000,000
화성은 엄마가 필요해	2011	150,000,000	39,549,758

(단위: USD)(※출처: Box Office Mojo)

1. 디지털 이미지의 어트렉션(Attraction)

<플라 익스프레스> 제작노트에서 로버트 저메키스는 이 작품을 기존의 2D애니메이션방식으로 제작 했을 때 캐릭터의 현실감이 떨어지기 때문에 3D애니메이션으로 제작했다고 언급했다[9]. 그는 작품의 사실성 확보가 캐릭터에 있다는 것을 잘 알고 있었고 3D그래픽 기술로 이 부분을 보완할 수 있다고 믿었다. 그리고 당시의 기술로는 놀랄 정도로 인간에 가까운 3D 캐릭터를 만들었다. 하지만 개봉 결과 가장 심혈을 기울인 캐릭터가 사실적이지 않다는 이유로 많은 비판을 받았다. 캐릭터의 피부가 과도하게 매끄럽고 너무 깨끗해서 플라스틱 같거나 마네킹 같은 느낌이 든다는 평가에서부터 ‘테드아이 신드롬’이나 ‘언케니벨리’ 등의 논란이 많았다. 그럼에도 이 영화는 제작비의 두 배에 달하는 수익을 거두었고 다음 해인 2005년에도 재개봉되어 그 해 크리스마스 시즌에만 750만 달러의 수익을 거두었다. 그 뒤에도 2008년까지 해마다 크리스마스 시즌에 재개봉되었다.

이 작품이 이 정도의 성공을 거둔 것은 디지털 테크놀로지가 선사하는 시각적 충격이다. 기존에 없었던 새로운 스타일과 규모로 관객을 유혹한 것이다. 진짜처럼

만들어진 가상의 디지털 캐릭터, 훔날리는 머리카락, 웅장하고 거대한 자연의 묘사, 엄청난 군중 장면 등은 관객에게 기존의 다른 영화에서 볼 수 없었던 즐거움을 안겨주었다.

영화학자 톰 거닝은 초창기 영화를 ‘불거리로서의 영화’(Cinema of Attraction)라고 정의했다. 여기에서 ‘어트렉션(Attraction)’은 ‘불거리’, ‘견인’, ‘매혹’ 등으로 번역된다. 그는 영화역사 초기의 작품들이 시각적인 놀라움과 흥분으로 관객을 충격과 매혹으로 이끌었다고 주장한다[10]. 이것은 ‘내러티브 통합의 영화(Cinema of narration)’와 상반되는 개념으로 영화를 ‘사고의 매체’가 아닌 ‘즐거는 매체’로 인식하는 측면이 강하다. 이러한 인식은 비단 영화역사 초기만의 특징은 아니다. 테크놀로지가 업그레이드될 때마다 이러한 특징은 반복해서 나타난다. 소리에 대한 충격을 주었던 발성영화와 리얼리즘의 새로운 시대를 열었던 컬러영화, 그리고 영상의 경이로움을 안겨주었던 와이드스크린까지 모두 관객에게 감각적인 충격을 안겨준다. <아바타> 신드롬의 입체영화기술도 마찬가지다. 이러한 사실에서 관객의 시각적 충격과 놀라움의 근저에는 테크놀로지에 있다는 것을 알 수 있다. 관객의 감탄에는 ‘어떻게 저렇게 만들 수 있는가’라는 테크놀로지에 대한 감탄이 있다. 그래서 최근에는 ‘메이킹 필름’이라는 영화제작과정을 담은 영상이 영화 홍보에 적극적으로 활용되는 것이다. 오늘날의 관객은 이미 영화가 재현이라기보다 환영이라는 사실을 충분히 인식하는 상태이기 때문에 더는 사실성만을 강조할 수 없다. <플라 익스프레스>는 이러한 ‘불거리로서의 영화’라는 측면에서 캐릭터의 부자연스러움을 극복하고 성공을 거둔 것이다.

2. 현실을 모방한 디지털 배우

로버트 저메키스의 두 번째 작품은 2007년 개봉한 <베오울프>이다. 이 작품은 북유럽신화를 각색하여 괴물 그레텔을 몰리친 베오울프의 영웅담을 서사적으로 묘사하고 있다. 우선 <플라 익스프레스>와의 기술적 차이는 훨씬 디테일하게 묘사된 캐릭터에서 확연하게 알 수 있다. 감독의 자신감도 곳곳에서 드러난다. 실제 배우의 외모를 모방한 디지털 배우, 훔날리는 머리카락,

우람한 근육과 피부 질감, 다양한 의복 시뮬레이션 등은 그 당시 디지털 기술의 결정판이라고 할만하다. 하지만 전작보다 이처럼 시각적으로는 발전했음에도 여전히 이질감은 존재하며 흥행에서도 실패했다.

<베오울프>는 애니메이션이지만 사실성을 강조하고 있기 때문에 관객은 애니메이션의 환영성이 아닌 영화의 사실성 측면에서 본다. 이러한 관점에서 관객은 아주 미세한 어색함이라도 현실과 비교하면서 더 큰 거부감을 느끼게 된다. 그래서 관객은 사실성이 높으면 높을수록 더 높은 판단 기준을 가지게 된다.

이 작품의 가장 큰 특징은 실제 배우와 똑같은 외모를 가진 디지털 배우가 등장한다는 점이다. 이것은 로버트 저메키스의 디지털 테크놀로지에 대한 과신이면서 이 작품의 실패 원인이라고 할 수 있다.

아무리 진짜와 비슷하게 보일지라도 디지털 이미지는 깊이 없는 시각적인 외관의 모방에 지나지 않는다. 이것은 장 보드리야르가 언급한 실물 같은 착각을 불러일으키는 ‘눈속임 그림(Trompe-l’Oeil)’과 같다[11]. 앤드루 달리는 이 ‘눈속임 그림’은 위반, 전복적 범주로서의 유혹 개념의 완벽한 예이며 유혹은 외관을 재확인하려는 행위이며 외관 놀이(기교)의 영역인 동시에 이 표면 놀이의 원칙과 전략이 된다고 지적하면서 디지털 이미지의 개념과 특별한 관계가 있다고 했다[12]. 이런 측면에서 <베오울프>의 실제 배우와 닮은 디지털 배우는 의미와는 무관한 외관놀이에 불과하다는 것이다.

영화에서 극 중 인물은 실제 인물의 연장이기 때문에 상호 영향을 미친다. 관객이 영화 속의 인물을 인식할 때 현실경험을 확장함으로써 극에 더욱 몰입하게 되고 극 중 인물을 인정하게 된다. 또는 반대로 극 중 인물의 이미지가 실제 인물에게 투영되어 그들의 이미지가 재규정되는 측면도 있다. <베오울프>에서도 실제 배우들의 모습을 모방한 디지털 배우를 등장시켜 영화처럼 실제 배우의 후광을 기대한 것이다. 하지만 이것은 단지 외모의 유사성에 기인하여 현실의 배우를 인위적으로 연결한 것에 불과하다. 이러한 인위적인 재현이 불가능한 이유는 달리가 말한 ‘외관놀이’라는 측면 외에도 생성원리와 생성과정에서의 수정이라는 문제가 있다.

디지털 이미지는 인간이 컴퓨터를 조작하여 창조한

픽셀로 구성된 변형과 복사가 자유로운 디지털 기호에 지나지 않는다. 그렇기 때문에 재현대상이 없다. 그리고 디지털 배우의 움직임은 실제 배우의 연기를 캡처했지만 극 중 인물에게 맞게 애니메이터가 수정한 움직임이다. 178cm의 키에 배가 나온 50대 레이 윈스턴의 연기는 수정되어 2m의 탄탄한 근육질 베오울프에 적용되었고, 10m가 넘는 괴물 그레텔의 움직임은 크리스핀 글로버의 연기가 수정되어 적용된 것이다. 안소니 홉킨스가 연기한 호르트가르왕과 같이 실제 배우와 디지털 배우의 모습이 같더라도 미적인 측면에서의 수정은 필수적이다.

<베오울프>의 디지털 배우가 <폴라 익스프레스>에 비해서 확연하게 나아진 것은 맞지만, 현실의 배우가 아니라는 것은 알 수 있다. 관객은 작품을 감상하는 내내 실제 배우와 디지털 배우를 비교하면서 어색함을 느끼게 되고 몰입에 방해되어 작품에 동화되지 못한다. 이런 측면에서 보면 어떤 특정한 배우도 재현하지 않은 <폴라 익스프레스>는 비록 캐릭터에 쉽게 호감이 느껴지지 않는다는 불평이 있을지언정 영화 전체에 대한 호감도에 미치는 영향은 상대적으로 적었다는 사실을 주목할 필요가 있다[13].

3. 미학적 논란의 수용

로버트 저메키스의 세 번째 작품은 찰스 디킨스의 동명의 원작을 바탕으로 한 <크리스마스 캐럴>이다. 내용은 주인공 스크루지가 크리스마스의 유령과 함께 과거, 현재, 미래의 시간여행을 하면서 삶의 진정한 의미를 깨닫는다는 이야기다. 로버트 저메키스는 이 작품에서 전작에서 보여주었던 테크놀로지의 과시를 없애고 비평가들의 미학적인 논란을 수용하면서 적극 활용하는 모습을 보여준다.

사실적 애니메이션의 가장 큰 고민은 관객이 느끼는 어색함이다. 캐릭터를 최대한 인간과 비슷하게 묘사하였고 눈동자의 움직임까지 캡처했지만 알 수 없는 어색함은 항상 존재한다는 것이다. 이러한 불편함에 대해 과학적으로 명확하게 밝혀진 바는 없지만, 대표적인 이론으로 일본의 로봇공학자 마사히로 모리가 제기한 ‘엔캐니벨리이론’을 이야기할 수 있다. 이 이론에 의하면

로봇의 외모가 인간에 근접 할수록 인간은 친밀감을 느끼지만, 너무 비슷해지는 어느 순간 그 친밀감은 불편함이나 거부감으로 바뀐다. 그리고 완벽하게 같을 때 다시 호감으로 바뀐다는 것이다[14].

로버트 저메키스는 지금까지 ‘엔캐니벨리이론’에서 말하는 알 수 없는 불편함을 테크놀로지로 극복하고자 하였다. 하지만 <크리스마스 캐럴>에서는 기존의 태도를 바꾸어 이 부분을 수용하고 작품에 적극 활용하고 있다.

<크리스마스 캐럴>의 시대적 배경은 19세기 영국 런던이다. 산업혁명에 따른 근대화본주의가 시작되면서 사회는 양극화되고 도시 빈민이 등장하였다. 이에 따라 계층 간에 갈등이 생겨나고 노동력 착취 등 여러 가지 사회문제가 발생하였다. 이 작품은 이러한 우울한 시대를 배경으로 하고 있다. 그리고 캐릭터 묘사도 사실적이지는 않지만 전체적으로 거부감이 들도록 과장되어 있다. 스크루지의 얼굴에 깊게 파인 주름과 매부리코, 뺨하게 들어간 양쪽 눈은 관객들에게 거부감을 준다. 크리스마스이브에 찾아온 스크루지의 동업자였던 제이콥 말리의 유령은 무덤에서 금방 나온듯한 흥취한 물골에다 스크루지와 대화하면서 흥분하여 입이 찢어지고 턱이 빠지는 끔찍한 모습을 보여준다. 그리고 이어서 세 명의 크리스마스 유령이 등장하는데 특히 마지막 미래의 유령은 공포와 두려움의 상징으로 묘사되어 있다. 이처럼 작품이 전체적으로 크리스마스라는 아늑함이나 따뜻함 보다는 공포와 죽음을 연상시키면서 기괴함과 음산함에 집중되어 있다. 이러한 작품 분위기에서 엔캐니벨리의 불편함은 오히려 관객들에게 긴장감과 공포감을 안겨주는 하나의 장치로 활용되었다고 볼 수 있다. <반지의 제왕>에 등장하는 ‘골룸’도 마찬가지로 경우다. 비록 기술적으로 <폴라 익스프레스>의 퍼포먼스캡처 보다 이전 방식을 활용했지만 기괴한 외모인 ‘골룸’의 분위기를 더욱 효과적으로 표현해 주고 있다.

로버트 저메키스의 네 번째 작품은 <화성은 엄마가 필요해>다. 이 작품은 엄마의 잔소리가 싫었던 9살 소년 마이클로 화성으로 납치된 엄마를 구출한다는 내용으로 박스오피스에서 최악의 흥행실적을 기록했다.

이 작품에서는 기존의 사실적인 애니메이션에 대한

미학적 논란을 비켜가려는 흔적이 보인다. 일반적으로 디지털 배우가 외모나 움직임에서 상당한 사실성을 갖추었음에도 관객들이 쉽게 수용할 수 없는 이유는 관객들이 스스로의 모습을 너무나 잘 알고 있기 때문이다. 반면 가상의 설정에 대해서는 경험하지 않은 것이기 때문에 어느 정도 너그러울 수밖에 없다. <아바타>의 나비족과 판도라라는 세계는 가상의 세계이기 때문에 관객의 수용이 다소 쉽다고 말할 수 있다. <화성은 엄마가 필요해>의 경우 배경은 대부분 화성으로 우리가 경험하지도 못한 공간이다. 그리고 등장하는 캐릭터도 사람은 불과 세 명뿐이고 나머지는 모두 화성인이다. 더구나 화성에서는 지구보다 중력이 약해서 사람들은 지구와는 다르게 움직인다. 이러한 설정들 역시 관객들의 어색함을 줄이고 이야기에 집중할 수 있게 하는 장치다. 하지만 이러한 다양한 전략적 시도에도 관객과의 거리는 이미 너무 멀어져 버렸다.

4. 관객의 심리적 충돌과 수용 전략

로버트 저메키스의 작품으로 확인된 디지털 배우에 대한 관객의 거부감은 다양한 논의를 불러왔다. 그 불편함의 원인은 인간과 닮은 휴머노이드 같은 존재가 죽음을 연상 시킨다(사망 돌각 가설)거나 어떤 결함이 있어 보이는 존재에 대한 본능적인 거부반응(진화 미학적 가설)이라는 설명도 있다[15]. 어쨌든 이 문제는 인간의 심리적인 요인에서 찾아야 하며 다양한 감정들이 상충하기 때문이라고 볼 수 있다. 특히 인간의 모습을 그대로 모방한 디지털 시뮬라크르에 대해서 관객은 자신의 모습과 비교하며 심리적으로 충돌한다. 이 순간 수용과 배척의 갈등이 발생하는데 이때 관객은 혼란스러움과 주저함이 야기된다. 이러한 감정은 프랑스의 구조주의 철학자인 츠베탕 토도로프의 '환상문학입문'에서 이론적 근거를 찾을 수 있다. 그가 발표한 바에 따르면 환상은 자연의 법칙만을 알고 있는 사람이 초자연적 양상을 가진 사건에 직면해서 체험하는 '망설임(Hesitation)'이라고 정의했다[16]. 그는 환상의 애매함과 모호성에 초점을 두면서 망설임 정도에 따라 환상의 성격과 경계가 규정된다고 했다. 여기에서 말하는 망설임은 합리와 비합리, 익숙함과 어색함, 현실과 가상, 이성과 감정 등 상

반되는 감정들의 충돌이라고 말 할 수 있다. 이 개념이 소위 '환상문학'을 대상으로 초자연적인 상황에서 기인하는 망설임이기는 하지만 디지털이미지로 만들어진 시뮬라크르적인 환상에 입문하는 관객의 망설임에도 적용될 수 있다고 본다. 이러한 망설임은 관객의 측면에서 보면 지각과 의식의 불일치에 해당한다. 관객은 제시되는 이미지가 사실이 아니라는 것을, 즉 테크놀로지의 효과일 뿐이라는 것을 잘 인식하고 있지만, 지각의 차원에서는 리얼리티를 지닌 것으로 받아들인다. 현실적 대상을 지니고 있지 않지만, 외양이 현실의 대상과 유사하고, 게다가 이들 이미지에 대한 경험이 영화 외부의 사회적 경험과 상응하기 때문에 비록 그 이미지가 비현실적이라 하더라도 지각적으로는 현실이라고 느끼는 것이다[17]. 앞서 살펴본 <폴라 익스프레스>의 경우 시각적인 어트랙션이 관객의 심리적인 충돌을 능가하여 관객들의 수용을 유도했다고 설명할 수 있다. 하지만 이것은 일시적인 수용일 뿐 문제의 근본적인 해결이라고 볼 수 없다. 왜냐하면, 관객의 기대치는 높아질 것이고 이러한 충격은 곧 평범함으로 바뀌어 버리기 때문이다.

관객의 수용에서의 주저함에 대해 <디지털 모자이크>의 저자 스티븐 홀츠먼은 원리적 성격의 문제이기 때문에 결코 극복될 수 없다는 견해다. 오히려 이러한 한계를 수용하고 이것을 미학적으로 활용할 것을 제안하고 있다.



그림 2. 제록스의 기업 CI

[그림 2]는 제록스의 기업 CI이다. 이 그림의 오른쪽 윗부분은 픽셀을 표현하고 있는데 이것은 테크놀로지의 한계라는 측면에서 규정된 하나의 디자인 미학을 보여준다. 이러한 측면에서 스티븐 홀츠먼은 디지털의 한계를 인식하고 이것을 끌어안게 될 때 새로운 미학이 될 수 있다고 지적하고 있다[18]. 테크놀로지의 과시로 보이는 <베오울프>에 비해 관객의 불편함을 적극 활용한 <크리스마스 캐럴>의 경우 이처럼 수용과 미학적인

활용으로 생각 할 수 있다. 하지만 이것 또한 장르와 소재의 제한이 따를 수밖에 없다.

이 문제에 대한 해답은 2011년 크리스마스 시즌에 개봉한 스티븐 스피버그의 <틴틴: 유니콘호의 비밀>에서 찾을 수 있다. 이 작품은 로버트 저메키스의 작품처럼 퍼포먼스 캡처를 활용한 사실적인 애니메이션이지만 이전 작품보다 훨씬 뛰어난 사실성을 보여주고 있다. 캐릭터의 피부 질감이나 핏줄 미세한 체모 등은 테크놀로지의 발전을 실감 할 수 있다. 그리고 움직임 또한 전혀 어색함을 느낄 수 없을 정도로 부드럽다. 하지만 캐릭터의 디자인은 상당히 비사실적이어서 마치 픽사의 캐릭터들이 사실적인 피부 질감을 가지고 등장하는 듯한 느낌이다. 이 작품의 캐릭터들은 몸에 비해 머리가 큰 만화체의 신체비율을 가지고 있다. 특히 레드 래깅을 보면 덩수룩한 머리카락과 긴 수염까지 있어 몸보다 과도하게 머리가 크다는 것을 바로 알 수 있다. 그리고 캡틴 하독이나 쌍둥이 경감은 원작 만화와 똑같이 전체적으로 둥글고 큰 만두코인 데 이런 형태는 만화에서나 볼 수 있는 과장된 스타일로 전혀 사실적이지 않다. 하지만 이들은 너무나 사실적인 피부 질감과 미세한 주름, 나부끼는 머리카락과 수염 등 높은 사실성이 유지하고 있다. 그리고 캐릭터에서 가장 중요한 눈을 보면 얼마나 높은 사실성을 유지하고 있는지 알 수 있다. 다시 말해 하나의 캐릭터에서 만화체의 친근한 디자인과 사실적인 질감 묘사를 동시에 느낄 수 있는 것이다. 이것은 캐릭터의 사실성을 피부질감이나 캐릭터 묘사에서 가장 중요한 눈에서 확보하고 캐릭터의 디자인을 과감하게 만화체로 전환하여 관객의 수용성을 높이고자 하는 전략이다. 캐릭터의 디자인이 만화체인 이유를 관객의 수용성 측면보다는 원작이 만화이기 때문이라고 할 수 있겠지만 이 또한 원작의 후광을 통한 관객의 수용성을 높이기 위한 것으로 볼 수 있다. 그리고 사실 모든 캐릭터가 만화체인 것은 아니다. 주인공 틴틴은 원작의 만화체와는 전혀 다르게 지극히 사실적인 인간으로 묘사되어 있다. 결론적으로 이 작품에는 사실적인 캐릭터와 만화적인 캐릭터가 뒤섞여 있다. 하지만 그렇다고 해서 관객이 사실적인 것과 만화적인 것에 대해서 혼란스러움을 느낄 필요는 없다. 관객은 이 작품이 3D

애니메이션이며 캐릭터가 사실적이지만 진짜가 아니라는 것을 알고 있고 만화체의 캐릭터를 통해서 그 증거를 다시 한 번 확인 할 수 있다. 즉 사실성에 대해서 적당한 거리두기를 하면서 관람하고 있는 것이다.



그림 3. <틴틴: 유니콘호의 비밀> 틴틴과 경감

<틴틴: 유니콘호의 비밀>의 새로운 시도가 완전한 성공인가에 대해서는 선불리 판단할 수 없지만, 최소한 흥행 성공에서 관객들의 수용성은 어느 정도 확보했다고 볼 수 있다. 이 작품의 제작비는 1억 3500만 달러로 로버트 저메키스 작품 중 가장 낮은 제작비인 <베오울프>보다 낮고, 극장수익은 3억 7300달러를 기록하여 <크리스마스 캐럴>보다 더 높다[19]. 물론 이러한 흥행에는 스티븐 스피버그의 인지도를 비롯한 여러 가지 요인이 있었겠지만, 퍼포먼스 캡처의 사실적인 애니메이션으로는 가장 성공한 작품인 것은 분명하다.

IV. 결론

로버트 저메키스는 그동안 4편의 사실적인 애니메이션을 만들었다. 그는 퍼포먼스 캡처를 비롯해 테크놀로지의 발전에 크게 이바지하였지만 아쉽게도 관객의 호응을 얻지는 못하였다. 그의 새로운 매체에 대한 도전과 실패의 과정은 미학적 관점에서 다양하게 살펴볼 수 있었다. 시각적인 '어트랙션'은 관객에게 테크놀로지에 대한 외경을 안겨주는 하지만 시간이 지날수록 관객들 또한 더 강렬한 자극을 원하기 때문에 그것만으로는 해결할 수가 없다. 그리고 외관의 모방에 불과한 디지털 배우로 실제 배우의 재현을 시도하는 것 또한 테크놀로지에 대한 과신에 불과하다는 점을 지적할 수 있다. 디지털 배우를 통한 감정과 의미전달은 단지 외모나 동작의 비슷한 정도에 따른 문체이기보다 생성원리에서 얼마나 객관성을 확보할 수 있는가 하는 부분도

생각해 볼 수 있다. 그리고 사실적인 애니메이션에 대한 관객의 심리적 기저에는 지각과 인식의 층들이 존재한다. 관객은 사실이 아닌 시뮬레이션일 뿐이라는 것을 충분히 인지하면서도 지각적으로 리얼리티를 받아들이는 수용의 과정에서 망설임이 존재하는 것이다. 이러한 부분들을 볼 때 <틴틴: 유니콘호의 비밀>은 바람직한 방향을 제시하고 있다. 캐릭터의 사실적인 묘사만 치중하지 않고 관객의 수용이라는 측면을 적극 고려하여 캐릭터의 디자인에서 사실성을 감소시키면서 관객의 수용성을 확보한 것은 올바른 전략이라고 할 수 있다.

본 연구에서 살펴본 로버트 저메키스의 작품은 흥행에서의 성공 여부를 떠나서 놀라운 기술적 발달을 이룩한 것만은 틀림없다. 하지만 테크놀로지의 발달을 통해 관객의 수용성을 확보하려는 시도는 여러 가지를 생각하게 한다. 결국 그는 시각적 완성에 집착하게 되었고 관객과는 더욱 멀어져 버리는 결과를 가져왔다. 앞으로 사실적 애니메이션에서의 테크놀로지는 그 자체에 매몰되지 말고 관객과의 관념적인 소통을 위한 다양한 시도로 이어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] Heyward, Susan, 이영기 역, *영화사전(이론과 비평)*, 한나래, 1997.
 [2] Scott McCloud, 김낙호 역, *만화의 이해*, 시공사, 2002.
 [3] Charles Solomon, "Animation: Note on Definition," *The Art of Animation Image, An Anthology*, Charles Solomon편, The American Film Institute, p.10, 1987.
 [4] George Sifianos, "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren," *Animation Journal*, Vol.3, No.2,(Spring), pp.62-66, 1995.
 [5] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, 2005.
 [6] 유리르트만, 김낙호 역, *영화의 형식과 기호*, 열린책들, 1995.
 [7] 폴 웰스, 한장완 역, *애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용*, 한올아카데미, 2001.

[8] 레프 마노비치, 서정신 역, *뉴 미디어의 언어*, 생각의 나무, 2004.
 [9] http://www.kr.warnerbros.com/movies/polarexpress/movie_prodnotes.html?dl=01c
 [10] R. Stam and T. Miller, *Film and Theory: An Anthology*, Blackwell, 1999.
 [11] 최광진, *현대미술의 전략*, 아트북스, 2004.
 [12] 앤드류 달리, 김주환 역, *디지털 시대의 영상 문화*, 현실문화연구, 2003.
 [13] 이윤희, "영화 <아바타>가 보여주는 극사실적 애니메이션 스타일의 특이성 연구", *한국만화애니메이션연구*, 통권 제20호, 2010.
 [14] M. Masahiro, pp.33-35, 1970. <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>
 [15] 진중권, *이매진*, 씨네21, 2008.
 [16] Tzvetan Todorov, "The Fantastic: A Structural Approach to Literary Genre," Ithaca: Cornell Univ. Press, p.25, 1973.
 [17] 문재철, "3D컴퓨터 애니메이션의 디지털에 대한 연구", *만화애니메이션연구*, 통권 제7호, p.88, 2003.
 [18] 스티븐 홀츠먼, 이재현 역, *디지털 모자이크*, 커뮤니케이션 북스, 2002.
 [19] [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Tintin_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Tintin_(film))

저 자 소 개

이 중 호(Jung-Ho Lee)

정회원



- 2008년 8월 : 경기대학교 애니메이션학과(영상예술학석사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 부천대학교 교수

<관심분야> : 3D애니메이션, 디지털콘텐츠, 증강현실