

“온워드:단 하루의 기적”:사건의 인과 관계와 일관성 ‘업’과의 비교를 통해서

"Onward": Causal Relationships and Consistency of Events -through Comparison with "Up"-

나고마리

경희대학교 호텔관광대 문화콘텐츠학과

Mari Nago(kouta3625@khu.ac.kr)

요약

본 논문은 "온워드:단 하루의 기적"의 사건의 인과 관계를, "업"과의 비교를 통해 검토했다. "업"의 경우, 먼저 원인이 있고, 주요 인물들은 거기서 생긴 목적의식을 가지고 행동한다. 그리고, 오픈닝 장면에서, 괴물과 같은 새, 사람과 같은 개, 비행기보다 가벼운 비행선이, "업" 세계의 주민들에게 받아들여져 있어서, 이후 주인공이 풍선을 장착한 집을 타고 여행하거나, 괴물 같은 새와 말하는 개랑 교류하는 장면을, 시청자는 "업"의 공상 형식으로 이해한다. "온워드"의 경우도 먼저 원인이 있고, 주인공은 한결같은 목적의식을 가진다. 그런데, 목적을 이루는 방법으로서, 게임의 문제 해결 방식을 택하는데, 게임과 현실과의 인과 관계가 없어서, 설득력이 있는 선택이 안 된다. 또, 주인공이 만나는 장애들은 게임의 아이템들이 많은데, 게임 세계의 정보가 부족해서, 장애가 된 원인과 목적이 불분명하다. 따라서 주인공과의 대립 구도가 희미하여, 게임 세계에 대한 수수께끼만 남는다.

■ 중심어 : | Pixar | 온워드(2020) | 업(2009) | 인과 관계 |

Abstract

In this paper, the causal relationships in Onward are compared and contrasted with the ones in Up. The characters in Up purposefully move to action for the given cause. The residents there accept the surreal beings as normal. Thus, the viewers understand such surreal beings in the scene as part of the fantasy world of Up.

The protagonists in Onward also have purpose for the actions they take. For achieving their goal, they choose problem solving method from the magical world. However, there is no causal relationship between reality and their world. Thus, it fails to persuade its viewers.

■ keyword : | Onward(2020) by Pixar | Causal Relationships |

I. 서론

Pixar Animation Studios의 22번째 작품인 “온워드:단 하루의 기적(원제목:Onward)”(이하 “온워드”)은

미국에서는 2020년 3월, 국내에서는 6월에 개봉됐다. 하지만 신형 코로나바이러스 영향으로 미국에서는 개봉 몇 주 후 영화관이 잇따라 폐쇄되어 Pixar 작품으로서는 사상 처음으로 흥행수익이 1억 달러를 밑돌았다.

접수일자 : 2020년 09월 07일
수정일자 : 2020년 10월 26일

심사완료일 : 2020년 10월 26일
교신저자 : 나고마리, e-mail : kouta3625@khu.ac.kr

또 국내에서도 신형 코로나바이러스가 진정되지 않아 역시 관객 동원에는 어려움을 겪었다.

한편 “온워드”에 대한 작품 평가를 보면, 평론 사이트나 미디어에 따라 차이는 있으나, 대체로 Pixar 작품 중 “토이 스토리”시리즈(1995, 1999, 2010, 2019), “니모를 찾아서”(2003), “인사이드 아웃”(2015), “업”(2009), “인크레더블”시리즈(2004, 2018), “라따뚜이”(2007), 등에는 못 미친 평가를 한다. 대표적인 미국 영화 평론 사이트 ‘Rotten Tomatoes’의 ‘ALL PIXAR MOVIES RANKED BY TOMATOMETER’에서는 “온워드”를 Pixar 전 22 작품 중 16번째 호평 작품으로 선정하여, ‘Pixar의 예전 인기 작품과 비교하면 고전하겠지만, “온워드”는 Pixar 스튜디오의 제작 방식을 효과적으로 사용하며, 재미있고 마음이 따뜻해지는 눈부신 모험 애니메이션’이라고 평가한다[1]. Roger Ebert.com에서는 ‘배경의 디테일은 입체적인 사실성(내리찍는 햇빛, 울퉁불퉁한 아스팔트)을 나타내 매우 멋있지만, 동그랗고 단순한 캐릭터 디자인은 조화가 안 되는 느낌을 준다’, 또 ‘임시방편으로 전개된 괴물과의 최후의 대결은 갑작스럽게 멈추고 눈물을 흘리는 결말로 바뀔 때까지, 엉망진창이고 소음뿐이다. 그 흐름이 너무 엉망이어서 의도대로 감정이 전달되지 않는다. 물론 종합적인 아이러니는, 이 영화가 마법의 필요성에 관한 영화인데도 그 주제 자체를 십분 활용하지 못한 것이다’라는 평론을 펼쳤다[2]. 또, The New York Times에서도 ‘(“온워드”에는)월-E”(2008)의 소화기 신과 같은 숨 막히고 템포가 급변하는 시퀀스나 “업”의 상패한 어른의 관점과 같은, Pixar가 명성을 쌓은 예상치 못한 공상 세계가 빠져 있다’라는 평가를 했다[3].

즉, “온워드”는 Pixar의 다른 대 히트작에 비해, 캐릭터의 매력, 스토리 전개, 아이디어의 신선함이라는 점에서, 아쉬움이 있다는 지적이다.

본 논문에서는 이러한 지적 중, 스토리 전개에 관해서 사건의 인과 관계와 일관성에 주목하여 “온워드”를 고찰해왔다. 연구의 초점을 ‘인과 관계와 일관성’에 둔 이유는, 필자가 “온워드”를 여러 번 시청했음에도 스토리에 대해 풀지 못한 의문이 남았고 의문이 생긴 일들은 ‘단편적인 연결’로 보였기 때문이다. “온워드”와 유사한 스토리 전개를 보여주는 “업”(2009)의 경우는 “온

워드”에서 받은 ‘단편적인 연결’은 보이지 않았다. 따라서 이 두 작품의 비교를 통해서 스토리 속의 인과 관계 성립의 의미를 확인하고자 한다.

II. 스토리의 인과 관계와 일관성

Robert Mckee(1997)에서는 스토리의 인과 관계와 일관성에 대해 다음과 같이 언급한다. “대부분 영화가 사용하는 아크 플롯의 중점은, 세계에서 일이 어떻게 일어나는지, 원인이 어떤 결과를 가져오는지, 이 결과가 어떻게 다른 결과를 일으키는지”에 놓이고, 거기에는 명확한 인과 관계가 존재한다. 인과 관계로 연결된 스토리는 “동기 부여된 동작이 효과를 가져와, 몇 가지 에피소드가 연속적으로 발생하여, 많은 일이 밀접하게 관계되는 모습을 표현하면서 절정에 이른다.” 하지만, 우연히 일어나는 일들은, “동기 부여되지 않은 동작 때문에 그 이상의 효과가 생기지 않고 흩어져 있는 에피소드와 오픈 엔딩으로 이루어져, 일들은 단절된 상태로 표현된다.” 또, 일관성 있는 플롯이란, “등장인물과 세계의 상호 관계를 성립시켜서, 그 관계성을 작품 전체를 통해 일관되게 지켜지고 의미를 만들어 낸” 설정이고, 일관성 없는 플롯이란, “여러 상호 작용이 혼합되어 번덕스럽게 하나의 일에서 다른 일로 옮겨서 부조리의 감각이 생긴” 설정이다[4].

Karl Iglesias(2011)에서도 인과 관계에 대해 다음과 같이 설명한다. “누구나 이치에 맞는 플롯을 더듬어 갈 수 있다고 기대하고, 플롯을 따라가면 명확한 원인과 결과에 이끌려 절정과 결말에 다다를 것으로 예상한다. 랜덤한 에피소드의 나열보다 각각의 사건이 다음 사건의 원인이 되고 있다는 것을 명확하게 이해할 수 있는 플롯은, (독자의) 관심을 유지하기 쉽다[5].”

Miyake Ryuta(2016)에서는 플롯의 필수성을 다음과 같이 설명한다. “(스토리에 대한)인지 과정을 추적하면 플롯의 필수성을 알 수 있다. 인지와 관심은 세트가 되어있기 때문에, 독자에게 빨리 인지시키고 그 결과로 관심 가지게 해야 한다. 지적 호기심의 자극이 가능한지는, 새로 제공되는 정보와 독자가 이미 가지고 있는 지식 사이에 관련성을 맺을 수 있는지에 달려 있다[6].”

이런 견해들은, 작가나 각본가에 있어서는, 사건들 사이의 인과 관계를 수용자가 이해한 바를 토대로 스토리를 일관성 있게 전개 시켜야 한다는 주장이다. 인과 관계의 효력은 원래 스토리가 아닌 것조차 흥미로운 스토리로 변모시킬 수 있다. 인생의 경험을 나열 방식으로 기재하는 이력서나 역사상 일어난 사건들을 나열한 연표에도 인과 관계가 명시되면 흥미로운 스토리가 생기기 마련이다. 나아가 90분 내지, 120분간 긴 시간 관객의 관심을 집중시켜야 하는 영화의 경우는 스토리 속 인과 관계의 명확한 설정이 필수이다.

III. “업”과 “온워드”의 공통점

Pixar Animation Studios가 현재(2020.8월)까지 제작한 장편 22 작품 중 “온워드”와 유사한 스토리 전개를 보여주는 작품은 “니모를 찾아서”(2003)와 “업”(2009)이다. 여기서 말하는 유사하다는 개념은 Blake Snyder(2005)에서 분류된 “장르”의 개념이다. Blake Snyder(2005)의 장르 분류는, 작품을 제작하는데 있어서 쓰고자 하는 내용과 비슷한 작품들을 연구하여 변화를 가하는 것이라는 생각이 기본이 된다. Blake Snyder가 활용한 장르 중 “파트너와의 우정(Buddy Love)”이라는 장르가 있다. 처음은 상대를 마음에 들어 하지 않지만, 여정 중에 상대의 존재가치를 깨달아서, 갈수록 우정이 형성되어간다. 영화 후반에서 파트너와 싸워서 분열의 위기도 맞이하지만, 마지막에는 서로에 대한 깊은 신뢰 관계가 조성되는 장르이다. Blake Snyder(2005)에서는 이 “파트너와의 우정”에 “레인 맨”(1988), “48시간”(1982), “텔마와루이스”(1991), “니모를 찾아서”(2003) 등을 포함 시켰다[7]. 이 관점을 참고로 Pixar 22 작품을 분류하면, “니모를 찾아서”(2003), “업”(2009), “온워드”(2020)는 ‘어떤 목적을 이루기 위해 출발한 노정에서, 동참하게 된 파트너와 우여곡절 끝에, 그와 깊은 신뢰 관계를 형성하고, 마지막에는 원래 목적을 희생시킴으로써 보다 소중한 가치를 찾게 되는’ 장르라고 할 수 있다. 이 3 작품 중, 실제 생태계를 연구하여 작품 세계관에 반영시킨 “니모를 찾아서”(2003)를 제외하고, “온워드”처럼 판타지 요소가

강한 “업”(2009)을 비교 대상으로 삼는다. 유사한 작품과의 비교를 통해 “온워드”의 특징을 보다 명확하게 부각할 수 있을 것이다. “업”과 “온워드”의 스토리의 개략은 다음과 같다[표 1].

표 1. “업”과 “온워드”: 스토리의 개략

Act	업	온워드
1	*M의 영광과 몰락 *C와 E의 만남에서 사별 *C에게 양로원 입소 판결	*마법이 사라진 세상 *①과 가족(형E, 어머니) 소개 *①, 아버지의 반신만 재생
2(전)	*C, Paradise Falls로 출발 *R, 여정에 합류 *R, E과 우정 키움 *C, R과 친해짐	*형제, 보석을 찾으러 출발 *형제, R를 찾아가 *형제, 난쟁이 요정한테 쫓김 *①, E를 존중하기로 함
2(후)	*C, R과 만난 후 그에게 쫓김 *K, R에게 납치됨 *R, C에게 크게 실망 *C, R의 소중한 깨달음	*형제, 쫓아온 경찰을 따돌림 *형제, Jelly Cube의 공격 당함 *①, E에게 크게 실망 *①, E의 소중한 깨달음
3	*R, E를 구하려 감 *C, 집을 희생시켜 R을 구함 *일상으로 돌아와, C, E는 좋은 관계를 구축	*①, 아버지와의 만남을 E에게 양보 *일상으로 돌아와, 형제는 좋은 관계를 구축

“업”의 Act 1은, 주인공 Carl(C)이 유년 시절에 동경한 모험가 Muntz(M)의 영광과 몰락 과정을 보여준다. 이어서, Carl에게 가장 소중한 Ellie(E)와의 추억, Ellie를 먼저 보낸 후 마음을 다아버린 Carl의 모습을 보여준다. Act 1에서 Act 2로 넘어가는 계기는 Carl이 추억이 담긴 집을 떠나 양로원으로 옮겨야 하는 법원의 판결을 받은 일이다. Act 2(전반)에서, Carl은 집을 타고, Ellie와의 약속을 이루기 위해 Paradise Falls로 출발하는데, 본의 아니게 Russell(R)도 그 노정에 동참하게 된다. 남미 도착 후 Paradise Falls의 괴조 Kevin(K)과 Muntz가 키우는 말하는 개 Dug(D)와도 우정이 형성된다. 그리고 Carl은 원래 반기지 않았던 Russell에게 마음을 열기 시작한다. Act 2(후반)에서, Carl은 오랜 세월 동경해온 Muntz를 만나게 되지만 Kevin을 노리는 Muntz에게 쫓기게 되고, 결국 Kevin은 Muntz한테 납치된다. Act 2에서 Act 3으로 넘어가는 계기는, Kevin의 구출을 시도하지 않는 Carl에게 실망한 Russell이 혼자 Kevin을 구하려 Carl을 떠나는 순간이다. Russell의 소중한 깨달음은 Carl은 Act 3에서 추억의 물건들을 버리고 가벼워진 집을 타고 Russell과 Kevin을 구하려 간다. 그리고 Muntz와 대결하는 과정에서 가장 집착해온 집을 희생시켜 Russell을 구한다.

마지막 장면에서 일상으로 돌아온 Carl과 Russell은 부자처럼 어울려 지낸다.

“온워드”의 Act 1은, 마법이 사라진 세상에서 마법의 잠재 능력을 모르게 지나는 주인공 Ian(①)과 그 가족들을 소개한다. Act 1에서 Act 2로 넘어가는 계기는 Ian이 주문을 말하자 죽은 아버지의 반신만 재생하게 된 일이다. Act 2(전반)는, Ian과 형 Barley(②)가 아버지를 완전히 재생하기에 필요한 보석을 찾으러 Manticore(③)를 찾아가서, 단서를 얻는다. 그리고 난쟁이 요정들에게 추격 당한 후, 형제 사이에 충돌이 생긴다. 이 마찰을 계기로 Ian은 Barley를 믿어보려고 결심하고 선택을 Barley에게 맡긴다. Act 2(후반)는, 잇따라 부딪치는 장애(경찰의 추적, Jelly Cube의 공격)를 물리치고 보석을 계속 찾아가간다. Act 2에서 Act 3으로 넘어가는 계기는, 출발점으로 와 버린 Ian은 충격을 받아 Barley를 불신하게 됐는데, wish list를 보면서 Barley의 소중함을 깨닫는 순간이다. Act 3은, Barley가 보석을 찾아 Ian이 아버지를 재생시키는 도중, 엄청난 괴물이 나타나 공격해오는데, Ian은 그토록 소망하던 아버지와의 만남을 Barley에게 양보하여 괴물과 싸우러 간다. 마지막 장면에서는 일상으로 돌아온 형제의 신뢰 관계는 한층 깊어지고, Ian은 마법도 능숙해진 모습을 보여준다.

이처럼 2 작품은 스토리 전개가 유사한데, 이 장르의 핵심인 주인공과 파트너와의 관계이다. “업”도 “온워드”도, 처음에는 주인공과 파트너는 별로 긍정적이지 못한 관계였는데, 동행하면서 서로 신뢰를 쌓아간다. 그런데, 그런 양호해진 관계를 다시 단절시키는 일이 생긴다. 그러다가 Act 2 끝에서 주인공이 파트너의 소중함을 깊이 깨닫게 되어, 동시에 두 가지 중 하나를 선택해야 하는 갈림길에 서게 된다. 결국, 주인공은 자신이 가장 집착해온 것(집, 아버지와의 만남)을 포기하고 파트너를 위하는 행동을 택하여, 두 사람 사이에 새로운 질서가 잡힌다.

IV. “업”과 “온워드”의 비교

“업”과 “온워드”의 주요 장면을 추출해서 비교하기

로 하며, 장면 추출에는 ‘Blake Snyder’s Beat Sheet’를 활용한다. ‘Blake Snyder’s Beat Sheet’는 스토리의 골격이 되는 15가지 요소가 리스트업된 각본 템플릿이고 분석 도구이다. 110페이지 각본을 상정하여, 각 요소가 나오기에 최적한 페이지도 제시된다(Blake Snyder(2005)[7]. 15가지 요소는 다음과 같다.

- ①오프닝 이미지(1) / ②주제 명시(5)
- ③설정(1~10) / ④기폭제(12)
- ⑤토론(12~25) / ⑥2막 진입(25)
- ⑦B스토리(30)(*Sub Plot) / ⑧재미와 놀이(30~55)
- ⑨중간점(55) / ⑩악당이 다가오다(55~75)
- ⑪절망의 순간(75) / ⑫영혼의 어두운 밤(75~85)
- ⑬3막 진입(85) / ⑭피날레(85~110)
- ⑮마지막 이미지(110)

Blake Snyder’s Beat Sheet는, Act.1(①~⑥), Act.2(⑦~⑬)가 상세히 구분되는 것과 달리, Act.3(⑭~⑮)은 ‘⑮마지막 이미지’를 빼면, 25분간 전체가 ‘⑭피날레’에 포괄된다. 그런데 통상 주인공은 Act.3에서 다시 한번 죽었다가 살아나는 마지막 고비를 넘어야 한다. 이와 같은 클라이맥스(또는 부활)에 해당하는 개념이 장면으로서 부각 되지 않다는 것은 아쉬운 점이다. 또, Blake Snyder’s Beat Sheet가 나타내는 골격은 모든 각본에 맞는다고는 할 수 없지만, “업”, “온워드”와 같은 전형적인 아크 플롯의 스토리에서는 이 분석 시트를 활용하여 무리 없이 장면을 추출할 수 있다.

1. 주요 인물의 행동과 인과 관계

먼저 일어나는 사건이 나중에 일어나는 사건의 원인이 되어야 시청자는 이해하기 쉽다. “업”과 “온워드”의 주요 인물의 행동의 원인을 알아보겠다.

Beat Sheet 15가지 요소 중, 스토리 방향을 크게 변화시키는 요소(④,⑥,⑨,⑩,⑪,⑬,⑭)를 추출하여, 그 개념에 맞게 “업”과 “온워드”의 장면을 선정하였다(다른 요소는 필요에 따라 제시함). “업”은 각본의 페이지를 참고로, “온워드”는 (각본을 찾지 못해서) 영상의 시간을 참고로 검토했다. 선정된 장면에 관한 기술은, 인물의 입장으로 정리했으나, 같은 사건이라도 인물에 따라

입장이 다른 경우 주인공의 입장으로 기술했다[표 2] [표 3]. 각 장면을 일으키는 원인·이유(‘~때문에’에 해당)에 대해서는 인물들의 입장으로 다양하게 제시했고, 그것이 15가지 요소 중, 다른 요소에 묘사된 경우는 해당 번호를 붙였다. 예를 들어, “업”[표 2]의 ‘④기폭제’는 Paradise Falls(P.F.)로 가는 꿈을 이루기 전에 Ellie(㉔)가 사망하여 Carl(㉑)이 몹시 슬퍼하는 장면이다. Carl에게 Ellie는 가장 소중한 사람이었고, 적금을 모으지 못해서 꿈이던 Paradise Falls에도 데려가지 못한 것이 Carl의 슬픔의 원인이다. 그리고 그런 장면들은 ‘③설정’에 묘사되어 있다.

1.1 “업”

주인공 Carl의 행동 원인은 주로 ‘③설정’ 장면에서 찾을 수 있다[표 2]. ④Ellie를 잃고 슬퍼하는 것은, Ellie를 많이 사랑했기 때문이고, 꿈이던 Paradise Falls에 Ellie를 데려가지 못했기 때문이다(③). ⑥우체통을 파손시킨 공사장 인부를 폭행한 것은, Ellie의 사후 Carl은 폐쇄적이고 관대함이 없는 사람으로 변했기 때문이고(⑤), 파손된 우체통은 Ellie와 만든 소중한 것이기 때문이다(③). 또 ⑥집 타고 Paradise Falls로 떠난 것은, 추억이 담긴 집을 지키고 Ellie와의 약속을 지키고 싶기 때문이다(③). ⑨Carl이, Russell(㉒)과 친구가 된 Kevin(㉓)을 버리지 않겠다고 ‘마음을 걸고 맹세’하는데, 그 이유는, Russell의 외로운 가정사를 듣고 동정한 이유도 있지만, Ellie가 Carl에게 자주 ‘마음을 걸고 맹세’해달라는 같은 요구를 했었기 때문이다(③). ⑪Carl이 Kevin을 지키기보다 집의 불을 끄는 일을 우선한 것도, 집에 Ellie와의 추억이 담겨 있기 때문이다(③). 그리고 ⑬Carl의 생각이 변화가 생긴 것은, Ellie가 입원 중에 남긴 글을 읽고, 진정한 모험은 소중한 사람과 살아가는 과정에 있다고 깨닫기 때문이다(③).

적대자 Muntz(㉔)의 행동 원인은 주로, ‘①오프닝 이미지’ 장면에서 찾을 수 있다. ‘①오프닝 이미지’는 인기 모험가였던 Muntz의 영광과, Paradise Falls에서 가짜 괴조 뼈를 가져왔다는 누명을 써서 몰락한 과정이다. 따라서 ⑩Carl에게 위협을 준 것도, ⑪ Carl 집에 불을 붙인 것도, ⑭Carl을 죽이려고 한 것도, 모두 누명을 벗기 위해 Kevin을 생포할 필요가 있기 때문이다

(①).

협조자 Russell(㉒)의 행동은 ‘⑧재미와 놀이’의 Kevin과 우정을 키우는 장면이 주된 원인이 된다. ⑨Carl에게, Kevin을 버리지 않겠다고 맹세해달라고 조른 것도, ⑪Kevin보다 집을 선택한 Carl에게 크게 실망한 것도, ⑬Kevin을 구하려 풍선을 들고 날아간 것도, 모두 Kevin과 키운 우정이 있기 때문이다(⑧).

즉, “업”에서는 주요 인물에게 몹시 중요하거나 충격을 받게 된 원인이 있고(Carl은 Ellie와의 추억, Muntz는 누명 쓰기, Russell은 Kevin과 키운 우정), 거기서 생긴 목적(Carl은 추억 지키기, Muntz는 누명 벗기, Russell은 Kevin을 지키기)을 가지고 행동한다.

표 2. “업”: 스토리의 전환점과 원인

Act	장면	원인·이유(~ 때문에)
④ 기폭제	㉑, ㉔ 별세하여 몹시 슬퍼함(~p.14)	㉑에게 소중한 아내③ ㉑, 적금을 모으지 못해서 P.F.로 못 데려감③
⑥ 2막 진입	㉑, 우체통 파손시킨 공사장 인부를 폭행하여 양로원 이주 판결을 받고, 집을 타고 P.F.기기를 선택(~p.22)	㉔와 만든 소중한 우체통③ ㉑사망 후,㉑의 성격 변화⑤ ㉑, 추억 담긴 집을 지키③ ㉑, ㉔와의 꿈을 실현③
⑨ 중간점	㉑, ㉒의 가정사 들은 후 ㉓을 버리지 않겠다고 ‘마음을 걸고 맹세’함(p.55-57)	㉑, ㉔에게 아버지가 없다는 사실을 알고 동정함 ㉑, ㉒한테 ㉔와 같은 맹세(마음을 걸고 맹세)를 요구 받음③ ㉒, ㉓을 지키고 싶음⑧
⑩ 약당이 다가오다	㉑, ㉔를 만나서 대접을 받다가, 위기를 느껴 도망(~P.70)	㉔, ㉑생포에 집착① ㉑, ㉓을 지키기로 약속함⑧ ㉔, 수단을 가리지 않음
⑪ 절망의 순간	㉔, ㉓을 포획하기 위해 ㉑집에 불을 붙임, ㉑, 불을 끄는 사이에 ㉒남치림 ㉒, ㉑에게 크게 실망	㉔, ㉑생포에 집착① ㉑, ㉒보다 집이 더 중요함③ ㉒, ㉓을 구해야 하지만 ㉑은 집을 선택⑧
⑬ 3막 진입	㉑, ㉔가 남긴 글 보고 모험의 뜻과 ㉒의 소중한 꿈을 깨달음 ㉒, ㉓구하려 날아감(~p.80)	‘모험=같이 살아가는 인생’이라는 ㉑글③ ㉒, ㉓을 구해야 함⑧
⑭ 피날레	㉑, 추억의 물건을 버리고 ㉒을 구하려 감 ㉑, ㉔와 사투 끝에 이겨,㉒㉓을 구하려고 집을 포기(~p.96)	풍선이 많이 파손돼, 물건을 버려야 할 수 있음① ㉑, 집보다 ㉒이 소중한③ ㉔, ㉑생포에 집착①

1.2 “온워드”

“온워드”의 주인공 Ian(①)과 형 Barley(②)의 행동의 공통된 원인은 ‘⑥2막 진입’의 아버지를 반신밖에 재생 못 한 장면이 있다[표 3]. 24시간 이내에 다시 마법을 걸으면 아버지의 완전한 재생도 가능하다고 알게 됐다.

이후, ⑨형제가 화해하고 아버지를 만나기 위해 전진한 것, ⑩Barley가 아끼던 차를 희생시켜 경찰을 따돌린 것, ⑪결국 출발점에 돌아와서 Ian이 Barley에게 화를 낸 것, ⑫Barley만이라도 아버지를 만나게 해주려고 Ian이 괴물과 맞선 것은, 모두 아버지를 보고 싶다는 한결같은 마음에서 일어난 일이다.

한편 Ian과 Barley의 행동 원인에는 차이도 있다. Barley의 경우, '게임의 마법 세계는 현실'이라는 확신이 있다. ⑥마법의 보석을 찾으러 간 것은, 아버지를 보고 싶어서인데, 그 방법으로 게임의 캐릭터인 Manticore를 찾아간 것은 '게임 세계는 현실'이라는 믿음이 있기 때문이다(③). ⑨형제의 충돌에는, 산길로 가자고 하는 Barley를 Ian이 못 믿었다는 원인이 있는데(⑦), Barley가 산길을 선택한 이유는 게임에서 '쉬운 길은 문제가 생기는 길'이라는 정석이 있기 때문이다. 그런데, Barley의 행동 원인인 '게임의 마법 세계는 현실'이라는 확신은 Ian에게는 이해가 안 되는 생각이다.

Ian의 경우, 'Barley에 대한 신뢰의 여부'가 행동의 원인이 된다. ⑥마법의 보석을 찾으러 Manticore한테 간 것은, 게임 세계에 의존하는 Barley를 불신하면서도 아버지를 볼 수 있을 만한 다른 방법이 없어서이다(③). ⑨Barley 말대로 산길로 가게 된 것은, Barley를 믿기로 마음을 바꿨기 때문이다. ⑩출발점으로 와 버린 Ian이 화를 낸 것은, 게임이 시사하는 대로 전진한 Barley를 따라온 것을 후회했기 때문이다(⑨). ⑫아버지와와의 만남을 Barley에게 양보한 것은, Barley에 대한 감사와 신뢰의 마음에서이다(⑬). 즉, Ian의 경우, Barley에 대한 신뢰 여부가 행동의 원인이 되는데, Barley를 신뢰하지 못 하는 주된 이유는, '게임 세계는 현실'이라는 Barley의 생각을 못 믿기 때문이다. 마찬가지로 시청자도, 게임 세계에 대한 정보가 부족해서, Barley가 왜 Manticore를 찾아야 하는지, 왜 산길로 가야 하는지에 대한 답을 찾을 수 없다.

다음으로 중요한 인물은 게임의 캐릭터인 Manticore이다. Manticore에 관한 이야기는 '⑦B스토'에서 시작한다. Ian이, 마법 전사 본능을 잃은 Manticore에게 그의 옛 신조 '위험을 무릎 쓰고서라도 모험을 하라'라는 (Manticore 가게의 벽에 걸린) 말을 가리키자, Manticore는 전사로 각성한다. 각성한 그는 형제의 어

머니에게, '마법의 보석을 쥐면 저주가 발동하여 괴물이 나타난다. 괴물을 퇴치할 수 있는 것은 자신의 칼뿐'이라고 설명한다. 그 후, 전당포로 가서, 예전에 팔아버린 자신의 칼을 구해와서, '⑫피날레'에서 괴물한테 맞는다. 따라서 ⑫Manticore가 칼을 가지고 싸우러 온 이유는, 그 칼만이 괴물 퇴치가 가능하기 때문이다. 그런데, 왜 Manticore의 칼에만 저주를 제지하는 힘이 있는지 그 원인에 대하여는 역시 정보가 없어서 알 수가 없다. 마찬가지로 왜 보석을 손에 쥐면 저주가 발동하는지, 왜 Manticore는 괴물에 맞서 형제를 돕는지도 불분명하다.

즉, "온워드"에서는, 아버지의 재생 가능성을 알게 된 것이 원인이 되어, 형제는 아버지를 보겠다는 목적으로 행동한다. 하지만 목적 성취를 위해 택한 게임 세계의 방법 및 법칙에 관해서는 정보가 없어서, 그런 방법 및 법칙 자체가 단편적인 느낌을 주게 된다.

표 3. "온워드": 스토리의 전환점과 원인

Act	장면	원인·이유(~때문에)
④ 기록제	①, 아버지의 생일선물(편지, 지팡이, 보석)을 받고, 자신을 재생시켜달라는 아버지 편지에 놀람(15:45)	아버지, ①을 보고 싶어 했음③ 아버지, 성장한 아들을 보고 싶어 함(편지) ①⑧, 아버지가 마법사라고 물렸음
⑥ 2막 진입	①의 주문으로 아버지는 반신밖에 재생 안 돼서, 마법의 보석을 찾으러 Manticore를 찾아 감(20:20)	①에게 마법 능력이 있음 ⑥의 개입으로 마법이 사라짐 ①⑧, 아버지를 보고 싶음 ⑧, 게임의 마법 세계는 현실이라고 확신③ ①, ⑥말을 안 믿지만 다른 방법을 몰라서 따라감③
⑨ 중간점	①, ⑥와 충돌하지만, 아버지와 함께 출촌 후 화해하여 ⑥말대로 산길로 감(51:20~54:15)	⑧, ①이 자신을 구제 불능이라 생각함을 알게 됨⑧ ①이 ⑥가 산길을 주장할 때도 안 믿었음⑦ ①⑧, 아버지와 즐겁게 지내자 마음이 누그러짐 ①⑧, 아버지를 보고 싶음⑥ ①, ⑥를 믿기로 함 ⑧, 게임 세계의 '쉬운 길은 위험함'을 믿음⑦
⑩ 악당이 다가오다	①⑧, Bronco등 경찰에게 쫓기지만 ⑥가 자기 차를 희생시켜 겨우 경찰을 따돌림(62:15~66:00)	어머니, Bronco에게 수색 부탁⑦ ①⑧, 아버지를 보고 싶음⑥
⑪ 절망의 순간	①, 지상에 올라가니 출발점으로 돌아와서 충격을 받아 화를 냄(75:25)	①, 아버지 못 본다고 충격⑥ ①, ⑥를 믿은 걸 후회⑨
⑬ 3막 진입	①, wish list 보고 ⑥가 늘 아버지 대신자였다고 깨달음(79:30)	①List 내용은 이미 다 ⑥랑 해온 것들(운전⑧, 아버지랑 즐거운 시간 지내기⑨ 등)
⑭ 피날레	⑧가 보석을 손에 넣자 괴물이 일어나 공격해 옴 ①은, 아버지와와의 만남을 포기하고 괴물을 퇴치하려 감 ⑮는, 칼을 가지고 싸우러 옴	마법의 저주가 발동 ①은, 고마운 ⑧에게 양보③ ①은, ⑮만이라도 만나게 함⑥ ⑮의 칼로만 괴물이 퇴치됨 ⑮는, 아버지 부탁을 실행

①은, ⑥칼로 괴물을 퇴치 ⑥는, 아버지 만난 후 ①을 안음(~90:00)
--

2. 장애와 원인

Rovert Mckee(1997)는 장면의 분석 방법으로서, 갈등을 명확하게 하는 중요성을 시사한다. “(주인공의) 욕망을 막는 힘은 무엇인가?”, “적대하는 힘은 무엇을 원하는 것인가?”, “장면이 잘 쓰여진 경우, 양자(주인공과 적대자)의 욕망(~하는 것)을 비교하면, 완전히 대립된다”고 언급한다(4).

물론 갈등 요소는 명확한 존재가 아닐 수도 있다. 자연 현상이나 시대의 상황, 그리고 갈등 요소가 주인공 내부에 존재하기도 한다. STUDIO GHIBLI의 “마녀 배달부 키키”(1989), “바람이 분다”(2013)는 갈등 요소가 주인공 내부에 존재하는 전형적인 예이다. 상반되는 2가지 욕망 중, 하나의 욕망이 또 하나의 욕망의 성취를 막는 힘이 되는 것이다. 하지만 이러한 경우에도 2가지 욕망의 목적과 취하는 행위는 대립적으로 그려진다.

[표 4][표 5]에 “업”과 “온워드”의 주인공의 목적을 막는 장애의 원인, 목적, 행위를 정리한다.

2.1 “업”

Carl의 목적은 ‘⑥2막 진입’에서 ‘⑫영혼의 어두운 밤’까지는 Paradise Falls에 가서 Ellie와의 추억이 담긴 집에서 사는 것이고, ‘⑬3막 진입’이 전환점이 되어 ‘⑭피날레’에서는 Russell과 Kevin을 구하는 것으로 변한다. Carl의 목적에 장애가 되는 것은 2가지이고, 하나는 집을 타고서 남미로 향하다가 폭풍에 덮쳐진 일이다 [표 4]. 폭풍은 자연 현상이므로 “업”에서는 비교적 가볍게 Act 2의 첫 번째 장애로 묘사된다. 본격적인 장애는 Muntz이다. Muntz는 괴조의 뼈를 위조했다는 누명을 써서 영광을 잃은 것이다. 이 누명을 벗는 것이 그의 평생의 목적이고, 목적을 이루기 위해 Kevin을 생포하여 고국으로 데려가려는 행동은 ‘①오프닝 이미지’에서 ‘⑭피날레’까지 일관된다. 특히 ⑭에서는 Muntz의 목적(Kevin을 데려가기)과 Carl의 목적(Russell과 Kevin을 구하기)이 완전히 대립하여, 사투가 벌어지고, 끝내 Muntz는 멀하고, Carl은 오래 집착해온 집을 잃는다. 집보다 소중한 Russell을 구하는 것으로 Carl 인생에

새로운 질서가 잡힌 순간이다.

이처럼 적대자도 몹시 중요한 원인과 거기서 생긴 흔들리지 않는 목적의식으로 행동하여, 주인공의 목적 및 행동과 대립적인 구도를 보여준다.

표 4. Carl:장애의 원인, 목적, 행위

장애	원인,이유 (~ 때문에)	목적 (~ 위해)	행위 (~함)
⑦날씨	자연 현상		폭풍 덮침
①⑩~⑬Muntz	누명을 씌	누명 벗기	Kevin 생포하여 데려감

2.2 “온워드”

Ian과 Barley의 목적은 ‘⑥2막 진입’에서 ‘⑭피날레’까지 아버지를 보는 것이다. 형제의 목적에 대한 장애는 4가지이다[표 5]. 먼저 Act 2로 들어가자 ‘⑧재미와 놀이’에서 첫 번째 장애인 난쟁이 요정들과 충돌한다. 원인은 아버지(반신)가 실수로 요정의 발을 밟아, 오토바이를 넘어뜨리고, 사소한 일로 Barley와 요정 사이에 말다툼이 생겼기 때문이다. 기분이 상한 요정들은 복수를 위해 형제를 쫓고 폭력을 행사한다. 하지만, 요정들은 ⑧에서 처음으로 등장하여 다른 장면과의 인과 관계가 안 보여서, 형제는 단지 우연히 요정들의 마음을 상하게 하다가 쫓기게 된 셈이다. 두 번째 장애는 ‘⑩악당이 다가오다’에서 Bronco등 경찰에게 쫓긴 일이다. Bronco는 형제의 어머니의 애인인 경찰관이고, 형제가 집을 떠나자 걱정이 된 어머니가 Bronco에게 수색을 요청한 것이다. 그래서 형제를 잡아 집에 데려다주는 것이 업무상의(또는 애인을 위한) 일이지만, 형제를 잡아야 하는 필연성은 그다지 높지는 않다. 세 번째 장애는 ‘⑩악당이 다가오다’의 맨 마지막에서 게임에 나오는 Jelly Cube(반액체)가 덮쳐온 일이다. 이 사건은 Act 2의 마지막의 장애가 되어 액션의 속도도 빨라지고 형제는 궁지에 몰리다가 아슬아슬하게 도망간다. Jelly Cube에 관해서는 Barley가 Ian에게 이미 ‘Jelly Cube는 모든 것을 녹여버리는 무서운 것’이라고 알려준 적이 있지만, Jelly Cube에 관한 정보는 그 대사뿐이다. 실제 Jelly Cube는 ⑩에서 처음으로 나타나고 금방 사라진다. 세 번째 장애라서 중요한데도 불구하고, 다른 장면과 인과 관계도 없고 공격의 원인이나 목적도 알 수가 없다. 마지막의 장애는 ‘⑭피날레’에서 공격해온

괴물이다. 원래 Ian이 다니는 학교 벽화였던 괴물이 실제 괴물로 변한 것이다. 그 원인은 Barley가 보석을 권순간에 마법의 저주가 발동했기 때문이다. 하지만, 역시 게임 세계가 어떻게 설정되어, 왜 현실에 반영되는지 정보가 없어서, 저주가 무엇인지, 저주의 목적이 무엇인지는 알 수가 없다. 결국, 4가지 장애들은 물리적으로는 장애 역할을 하지만, 형제의 행동을 방해할 만한 원인과 목적이 불확실하여, 대립 구도에 설득력을 주기에는 한계가 있다.

표 5. Ian: 장애의 원인, 목적, 행위

장애	원인,이유 (~ 때문에)	목적 (~ 위해)	행동 (~함)
⑧난쟁이 요정들	기분 상함 (발 다툼, 오토바이)	화물이 복수	추적 폭력 행사
⑩Bronco 등 경찰	어머니의 신고	집에 데려다줌	추적
⑩Jelly Cube ⑭괴물	? 저주	? ?	덜쳐움 공격

3. 세계관의 일관성

등장인물과 세계의 관계성이 전체를 통해 일관돼 있어야 이치에 맞는 이야기가 된다. “업”은 집을 타고 가는 먼 여행, “온워드”는 게임의 마법 세계라는, 둘 다 현실에서 어긋난 세계를 묘사하는데, 세계관을 설정하는 방식에 차이가 있다.

3.1 “업”

Carl은 풍선을 장착한 집을 타고 남미까지 여행하고(⑧), 남미에서, 괴조 Kevin과 말하는 개 Dug와 교류한다(⑧). Muntz가 키우는 말하는 개들은 사람처럼 살고(⑨), 비행기도 조종할 수 있다(⑭). 이런 행동들은 모두 비현실적인 일이지만, “업”에서는 ‘①오픈닝 이미지’에서 이미 비현실을 현실로 받아들이는 극장 관중의 모습을 보여준다. 젊은 시절의 Muntz가 모험에 적합한 비행기보다 가벼운 비행선을 설계 제작하여, Paradise Falls에서 가져온 아무도 본 적이 없는 커다란 괴조의 뼈를 대중 앞에 공개한다. Muntz는 수행하는 개들을 사람처럼 대우하여 개들의 운동기구나 목욕탕도 개발하여 개들과 함께 식탁에 앉는 상황을 영상으로 보여주자 극장 관객들은 모두 감탄하고 환성을 올린다. 즉, 비

현실이지만 “업”의 세계의 주민들한테 인정받는 장면을 통해서, 시청자는 이것들을 “업”의 공상 형식으로 이해하게 되는 것이다.

3.2 “온워드”

“온워드”에서는 게임의 마법 세계를 반영한 일들이 계속해서 일어난다. 마법을 다시 걸기 위해서는 마법의 보석이 필요하고(⑥), 게임 세계에 사는 Manticore만 보석의 장소를 안다(⑦). 형제는 Jelly Cube나 괴물이란 정체 불분명한 게임 아이템들과 맞서게 되고(⑩), 게임의 정석대로 쉽지 않은 길로 가서 보석을 찾을 수 있었다(⑭). 보석을 손에 넣자 저주가 발동하여 Ian의 학교 벽화의 괴물이 갑자기 일어나고(⑭), 그 저주를 제지하는 힘을 Manticore의 칼만 지닌다.

그런데, 이러한 게임 세계의 법칙이나 정석, 그리고 문제 해결 방법은 Barley나 Manticore의 대사로 한마디씩 설명되는 것뿐, 현실과의 관계에 대해서는 설정이 없다. 또, Act 1에서 Barley 외는 ‘게임 세계는 현실’이라고 믿는 사람은 없었다. 오히려 게임에 열중하는 Barley를 Ian도 Bronco(어머니의 애인)도 이웃의 경찰관들도 구제 불능이라고 생각했던 것인데, Act 3에서는 그 세계관이 현실과 일치되게 된다. 그래서 시청자는 이유를 모르는 대로 ‘게임 세계는 현실’이라는 상황을 받아들여야 한다.

V. 결론

본 논문에서는 “온워드”의 사건의 인과 관계를 “업”과의 비교를 통해서 검토했고, 그 결과를 다음과 같이 정리할 수 있다.

1) “업”

①행동과 인과 관계

인물들의 행동 원인은 이른 단계에 설정되어, 이후 각자의 행동과 밀접하게 연관되도록 구성되어 있다.

②장애와 원인

적대자가 주인공에게 적대하는 원인과 목적도 명확하여, 주인공과의 대립 구도가 이해하기 쉽게 묘사된다.

③세계관의 일관성

비현실적인 일들도 이른 단계에서 “업”의 주민들에게 인정되는 상황이 제시되어, 시청자는 비현실적인 일들을 “업” 세계의 공상 형식으로 이해하게 된다.

2) “온워드”

①행동과 인과 관계

형제는 중대한 사건으로 인해 생긴 목적의식을 가지고, 행동한다. 하지만, 목적을 이루기 위해, 게임 세계의 법칙, 방법을 활용하는데, 그에 관한 정보가 부족해서 시청자에게는 단편적인 일들로 비치게 된다.

②장애와 원인

게임 아이템이 장애인 경우, 장애가 된 원인과 목적이 불분명하다. 기타 장애도 장애로서의 필연성이 높지 않아, 주인공과의 대립 구도가 잘 묘사되지 않는다.

③세계관의 일관성

‘게임 세계는 현실’이라는 생각은 “온워드”의 주민들에게도 받아들여지지 않던 Barley만의 신념이었기 때문에, 잇따라 일어나는 수수께끼와 같은 일들을 “온워드”의 공상 형식으로 받아들이기는 쉽지 않다.

따라서, 필자가 “온워드” 시청을 통해 가진 ‘풀지 못한 의문’, ‘단편적인 연결’이라는 느낌은, 인과 관계 제시의 미비, 수용하기 쉽지 않은 세계관의 제공으로 생긴 것이다. 즉, 시청자가 스토리를 수월하게 이해하기에는, 인지 가능한 인과 관계와 수용하기 쉬운 구성으로 세계관을 제공하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

[5] Karl Iglesias, WRITING FOR EMOTIONAL IMPACT Advanced Dramatic Techniques to Attract, Engage, and Fascinate the Reader from Beginning to End.(Shimauchi Tetsuro). Tokyo: Film Art, Inc., pp.2218-2223, 2016 (Oreiginal work published 2011).

[6] Miyake Ryuta, Script Doctor의 각본 교실 중급 편, SHINSHOKAN Co.,Ltd., p.329, 2016

[7] Blake Snyder, SABVE THE CAT: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need.(Kikuchi Jyunko). Tokyo:Film Art, Inc., pp.48-67, pp.108-135, 2010 (Oreiginal work published 2005).

저 자 소 개

나고마리(Nago Mari)

정희원



- 1986년 3월 : Keio University 법학부 졸업
- 1999년 2월 : 한양대학교 일어일문학과(문학 석사)
- 2006년 2월 : 한양대학교 일어일문학과(문학 박사)
- 2006년 4월 ~ 현재 : 경희대학교

호텔관광대 문화콘텐츠학과 부교수

<관심분야> : 애니메이션, 스토리, 일본대중문화

참 고 문 헌

[1] <https://editorial.rottentomatoes.com/guide/all-pixar-movies-ranked/> (2020.7.22. 검색)

[2] <https://www.rogerebert.com/reviews/onward-movie-review-2020> (2020.7.22. 검색)

[3] <https://www.nytimes.com/2020/03/04/movies/onward-review.html> (2020.7.22. 검색)

[4] Robert McKee, STORY.(Echizen Toshiya). Tokyo: Film Art, Inc., pp.1018-1060, pp.4825-4834, 2018 (Oreiginal work published 1997).