

동작을 기준으로 한 영화속 크리처의 유형비교

The comparison of the creatures based on the movement in movie

권종산, 채일진*

동서대학교 디자인 IT 대학원,
동서대학교 디지털콘텐츠학부*

Kwon chong-san, Chae eel-jin*

Dongseo Univ. Graduate school of Design & IT,
Dongseo Univ. Division of digital contents*

요약

컴퓨터 하드웨어 장비와 컴퓨터 그래픽스 기술의 발전은 시각특수효과 (VFX)를 활용한 영상제작 분야에 많은 변화를 가져 왔다. 특히 영화 속에 등장하는 상상의 크리처 (Creature)들을 실제와 같이 고해상도로 구현하기 위한 다양한 컴퓨터그래픽스의 공학 기술들이 개발 및 제작됨에 따라 크리처들이 다양한 영화 속에서 출현하는 비중과 비율이 과거에 비해 점점 높아져가고 있다. <디워>, <괴물>과 같은 크리처 영화를 비롯하여 <해리포터>, <나니아 연대기>, <반지의 제왕> 같은 판타지 영화 까지 수많은 영화들에서 크리처들은 영화의 중심적인 역할을 하고 있다. 이러한 상황은 각종 영화 관련 사이트들과 단체들이 다양한 방식으로 크리처에 대한 순위를 매기는 것에서도 알 수 있다. 그러나 이와 같이 크리처의 의미와 중요도가 나날이 증가해 가고 있음에도 불구하고 이에 관한 분류 및 유형에 대한 기본적인 연구조차 없는 것이 현실이다. 이에 본 논문에서는 크리처의 유형에 관해 체계적인 분류를 하여 보다 사실적이고 설득력 있는 크리처를 디자인하여 향후 효과적인 시각화에 도움이 되고자 한다.

Abstract

The development of computer hardware equipments and computer graphics technique has taken lots of changes in a movie production of VFX (visual effects) part. Particularly, through the developing of various computers graphic techniques to create imaginary creatures in a movie as high resolution like a real, weight and percentage of creature's appearance in a film is increasingly higher than past year. Creatures play an important role in a various movies such as monster films 'D War' and 'The Host', as well as fantasy films 'Harry Potter', 'The Chronicles of Narnia' and "The Lord of the Rings". The fact that authorized movie sites and organizations rank monsters in diverse processes is to show it. Nevertheless significance and priority of creatures are increased day by day, there are rare to see a basic research about classification and materiality of creatures. In this study, it is organizing materiality of creatures and designing realistic and convincing creatures to help efficient visualization from now on.

I. 서론

현대의 영화들은 특수효과의 실험장이라고 해도 과언이 아닐 정도로 엄청난 양의 VFX들이 구현되고 있다. 특히 단순한 이미지 합성 보정에 그치던 효과들이 이제 트래킹 기술, 3D소프트웨어, 렌더러, 네트워크 기술 등의 발전과 더불어 과거에는 상상조차 할 수 없었던 효과들을 구현해 내고 있으며, 단순한 수정작업의 수준을 넘어서 실제의 배우와 가상의 크리처, 실제와 가상

의 배경들이 혼재되어 진위를 구분하기 어려운 영상을 만들어 내고 있다. <킹콩>, <트랜스포머> 같은 영화들은 이런 트렌드를 보여주는 대표적인 사례로서 크리처가 영화의 주인공인 대표적인 영화들이다. 최근에는 렌더링 (Rendering), 텍스처링 (Texturing), 레이트레이싱 (Raytracing), 레디오서티 (Radiosity) 등등의 최신 기술로 제작자가 원하는 모든 오브젝트와 환경을 창조한다. 그 환경에서 창조된 오브젝트와 그에 따른 재질의 현실감 보다는 그 객체가 어떻게 움직임을 보여주느냐가 더욱 중요한 요소가 된다[1]. 특히 영화는 애니

메이션과 달리 사실성이 무척 중요 하므로 이러한 사실적인 움직임과 이를 반영한 디자인이 무엇보다도 중요하다. 최근 국내 영화로서 큰 성공을 거두었던 <디워>와 <괴물>의 크리쳐는 컴퓨터 기술의 발전과 더불어 렌더링 기술이 점점 평준화 되어 가고 있는 현 상황에서 동작의 사실성을 반영한 크리쳐를 디자인함으로써 사람들의 시선을 사로잡은 사례로 꼽힐 수 있다. 그러나 그동안 VFX산업계에서는 이처럼 다양한 의미를 내포하고 있는 크리쳐의 원안 디자인 과정에서 동작이라는 중요한 요소를 간과하였으며 학계에서도 이와 관계된 연구가 부재한 것이 현실이다. 따라서 본 논문에는 사실성의 기본이 되는 크리쳐 움직임에 대한 분석을 통해 사실적이고 체계적으로 그 유형을 비교하고자 한다.

II. 본론

1. 크리쳐의 정의

일반적으로 캐릭터가 애니메이션의 캐릭터를 의미하는 데에 반해 크리쳐는 실사영화에서 구현되는 가상의 생명체를 의미한다. 일반적인 정의에 의하면 크리쳐는 단순히 살아 있는 유기체를 의미하며 보통 비인간형 동물을 지칭하기 위해 사용되지만, 인간을 포함하기도 하고 또한 때때로 성질 나쁜 괴물을 의미하기도 한다. 즉 살아 있지만 인간의 형태가 아닌 괴물을 보통 크리쳐라고 한다. 또한 크리쳐는 반드시 친근감이 느껴지거나 의인화 되어 있지 않은 경우가 많으며 본인의 의지로 움직이지 않는 '괴수' 형태도 많다. 즉 <에이리언>, <괴물(The thing)>과 같은 비인간형 생명체와 <고질라>같은 괴수류들 그리고 공룡과 같이 현재에는 존재하지 않는 과거의 생명체를 복원한 것 등을 일반적으로 크리쳐라 한다. 간단히 정리하자면 영화제작을 위해 만들어진 모든 가상의 생명체를 의미한다고 볼 수 있다. 그러나 최근 크리쳐에 대한 정의는 재정립 되어 가고 있다. 그동안은 영화 속 크리쳐들이 일반적으로 유기체였으며 괴물의 형상을 한 경우가 많았으므로 '살아 있지만 인간의 형태가 아닌 괴물, 유기체'라는 정의에는 충분히 타당성 있었다. 그러나 최근 <트랜스포머> 영화의 등장으로 인해 크리쳐에 대한 정의에는 기존에 만화영화에서만 볼 수 있었던 메카닉-운송수단, 로봇, 무기 등 기계

적 장치를 포함하는 캐릭터와 소품을 통틀어 지칭하는 말[2]-이 포함되고 있다.

2. 크리쳐의 유형 분석

영화와 애니메이션을 포함한 모든 영상물은 디자인과 시나리오에 있어 일맥 상통하는 부분이 있다. 물론 앞장의 크리쳐의 개념에서 살펴본바와 같이 크리쳐와 캐릭터 사이에는 차이점이 있다. 특히 그동안의 영화 크리쳐는 일반적으로 괴수를 대변해 왔기 때문에 애니메이션 캐릭터처럼 반드시 친근감이 있고 의인화가 되어야 하는 것은 아니었다. 그러나 영상물을 위한 가상의 창조물이라는 점과 새로운 생명체를 디자인한다는 부분에서 캐릭터와 크리쳐의 공통점을 찾을 수 있다. 따라서 본 논문에서는 크리쳐의 분류를 위한 기본 자료가 많이 부족한 현 시점에서 크리쳐의 유형 분석을 위해 애니메이션의 캐릭터를 위한유형분석의 방식을 살펴보았다. 접근 방법에 따라 크게 '표현 소재에 따른 분류', '표현 방법에 따른 분류', '활용 형태에 따른 분류'로 나누어 볼 수 있다[3]. 사실성을 위해 가장 중요한 요소인 움직임을 기준으로 하여 유형을 분류하고자하는 본 논문의 취지에는 이러한 일반적인 분류 방식이 적합하지 않았다. 두 번째 분류 방법으로 형태 변형 캐릭터의 유형 분석을 살펴 볼 수 있다. [4] 이 논문에서는 유전자 조작 성격의 합성 캐릭터 형태, 거인 캐릭터 형태, 변신 캐릭터 형태, 자연 . 인공 캐릭터 형태 의 네 가지로 캐릭터를 구분하였는데 유전자 조작과 합성, 변신 등이 구분의 기준이 되는 만큼 영화 속의 크리쳐를 구분하는데 어느 정도는 적합한 분류 방식이라고 볼 수 있다. 그러나 이러한 분류 방식 역시 디자인과 움직임사이의 상관관계를 정리하기에는 적합하지가 못하다. 따라서 이처럼 기존의 분류 방식으로는 어느 정도 한계가 있음을 인식하고 생물학적 생물의 분류를 분석하여 움직임을 위한 새로운 기준을 작성하고자 하였다.

현대적 종의 개념을 실제적·형태적·유전적·염색적(性的)·생물학적 개념 등 5가지 유형으로 나누기도 하고(마이어), 표현형적·유전적·계통적 개념 등의 3가지로 나누기도 한다(메글리치). 이처럼 종의 개념을 여러 가지로 나누게 되는 까닭은 종 문제를 다루는 학자들의 관점이 다양하기 때문이다. 특히 종합적인 개념인 생물학적 종의 개념이 많이 사용되고 있는데, 마이어는

① 종은 고유하고 명확한 형태적 특징이 있고, ② 고유한 생태적 특징이 있고, ③ 생식적으로 격리되어 다른 종과는 유전자의 교류가 없다는 것 등으로 정의하고 있다. 여러 학자들이 약간의 차이를 갖고 생물학적 종의 개념을 설명하지만 일반적으로 생식적 격리가 있고 교배가 가능한 개체군을 일컫는다. 그러나 현실적으로 분류학에서 다루는 것은 항상 종이 아닌 개체가기 때문에 구체적인 적용에 많은 어려움이 따른다[5].

또한 복잡한 동물의 구분을 척추의 유무에 따라서 아래와 같이 보다 간략하게 구분하기도 한다[6].

표 1. 생물의 분류표

척추 동물	포유류	새끼를 낳고 젖을 먹인다. 폐로 숨을 쉬고, 몸이 털로 덮여있다. - 사자
	조류	알을 낳고 폐로 숨을 쉬며, 몸이 깃털로 덮여있다. - 비둘기
	파충류	폐로 숨을 쉬고, 몸이 단단한 비늘로 덮여 있다. - 뱀
	양서류	아가미, 폐, 피부로 숨을 쉬며, 물과 육지 양쪽에서 다 산다.
	어류	물속에서 살고, 아가미로 숨을 쉬며, 비늘과 지느러미가 있다. - 복어
무척추 동물	극피 동물	몸이 방사 대칭형으로 생겼고, 가시가 있다. - 불가사리
	절지 동물	딱딱한 외골격으로 둘러싸여 있고, 몸에 마디가 있다. - 거미
	환형 동물	몸이 길고 둥글며 고리모양의 마디가 있다. - 지렁이
	연체 동물	몸이 연하고, 체절과 골격이 없으며 외부막으로 싸여 있다. - 문어
	편형 동물	몸이 납작하고 편평하다. 입은 있지만 항문이 없으며 대개 빨판이 있다. - 플라나리아
	강장 동물	몸이 젤리처럼 부드럽고, 입과 항문의 구별이 없다. - 해파리

그러나 위에서 살펴본 바와 같이 기존의 애니메이션 캐릭터에서 적용하던 구분방식이나 생물학적 구분방식 어떤 것도 본 논문에서 적용하고자 하는 움직임과 관련된 구분법과 정확히 일치하지는 않는다. 가장 근소한 차이로 적용 가능한 구분은 척추동물과 무척추 동물의 구분 방식이지만 이것 역시도 근본 기저에 생물학적 기준이 근간이 되므로 동역학적 구분을 위한 기준으로는 적합하지 않다. 따라서 여기에서 출발하여 생물학적인 기준을 허물고 움직임에 영향을 미치는 동역학 구조를 기준으로 좀 더 체계적으로 재구분하여 분류하여 보았다. 먼저 척추동물 중 포유류, 파충류, 양서류와 무척추동물 중 절지동물 등 다리가 있는 동물들을 통틀어

서 인간형의 2족과 비인간형2족, 다족류로 구분하고, 그 다음으로 하늘을 날 수 있는 날개를 가지고 있는 조류와, 물속에서 사는 어류로 구분하고였다. 다음으로 척추동물의 파충류 중 뱀과 무척추동물 중 환형동물, 편형동물 과 같이 몸통이 긴 형태, 무척추 동물 중 문어 오징어와 같이 몸이 연하고 마디가 없는 연체동물 형태로 분류하고, 단세포 동물과 강장동물 같이 몸이 연하고 세포질과 같은 느낌을 주는 생물체와 구분이 애매한 복잡구조의 유기체로 구분하였다. 몸이 딱딱한 껍데기로 싸여 있는 불가사리, 성게와 같은 극피동물의 형태는 영화 속에서 구현된 사례를 찾기 힘들어 따로 구분하지 않았다.

이외에도 식물과 메카닉을 따로 분류하여 추가 하였다. 식물의 경우도 상당히 광범위한 범위로 정리 해볼 수 있으나 일반적으로 식물은 고정되어 있고 움직임이 거의 없는 형태가 많아 크리쳐로 구현되는 경우가 드물기 때문에 간단히 하나의 범주로 정하였다. 메카닉은 최근CG기술의 발달로 인해 과거에 비해 표현이 훨씬 용이해 짐에 따라 영화 속 표현 빈도수가 점차 높아지고 있는 추세이다. '안드로이드(android)-겉보기에 말이나 행동이 사람과 거의 구별이 안 되는 로봇을 뜻한다. 우리말로 옮기자면 '인조인간'이 바로 안드로이드에 가장 근접한 개념이다.-'와 '휴머노이드(humanoid)-외모가 인간처럼 생겼다'는 뜻으로 겉모습이 사람처럼 두 팔, 두 다리가 있다면 '휴머노이드' 타입이라고 말한다-' , '사이보그(cyborg)-뇌 이외의 수족이나 장기 등을 교체한 개조인간-[7]는 사람과 흡사한 크리쳐로서 기계적 특성이 강하게 나타나는 '메카닉'과 구분하여 2족 크리쳐로 분류하였다.

정리해보면 움직임과의 상관관계를 고려한 크리쳐의 분류는 다음과 같다.

표 2. 동작을 기준으로 한 영화속 크리쳐의 유형

유형	특징	사례(영화/크리쳐)
인간형 2족	인간의 형태	헬보이/헬보이
비인간형 2족	다리가 두 개인 비인간 형태	괴물/괴물
다족	곤충과 같은 다족류의 형태	프릭스/거미
조류	날개가 있어 하늘을 날 수 있는 형태	레인오브파이어/드래곤
어류	지느러미로 물속에서 헤엄치는 형태	딤블루시/상어

범	몸이 원통형으로 가늘고 긴 형태	디워/이무기
연체 동물	문어와 같이 빠가 없고 촉수와 빨판을 사용하는 형태	캐리비안의 해적/크라켄
단세포, 강장동물, 유기체	유기체들이 복합적으로 한 개의 덩어리처럼 이루어진 형태	레비아탄/돌연변이 유기체
메카닉	기계적 특성이 강한 형태	트랜스포머/트랜스포머
식물	식물의 특징이 강한 형태	헬보이/숲의 정령

III. 결론

디지털 기술의 급속한 발전은 영화 속에서 보여지는 현실과 가상의 경계를 모호하게 하고 있다. 이미지의 아웃풋이 평준화 되어 어떤 것이 진짜이고 어떤 것이 가상의 창조물인지 구분조차 하기 힘든 현 상황에서 전문가뿐만 아니라 일반 관객들도 가장 중요한 평가의 기준으로 보는 것은 자연스러운 움직임과 그런 움직임 요소의 디자인에 대한 반영이다. 본 논문에서는 이러한 시대적 흐름에 따라 영화 속 크리쳐의 유형을 움직임의 관점에서 보다 체계적으로 분류하고자 하였다. 이러한 분류체계를 바탕으로 실무에서는 감독과 디자이너가 의도한 크리쳐의 설정 및 성격을 표현하기 위한 동작을 반영할 수 있는 보다 적극적인 디자인이 더욱 많이 만들어지기를 바란다. 지면의 부족으로 인해 아쉽지만 움직임이 디자인에 미치는 영향에 대해서는 구체적으로 언급을 하지 못하였으며 향후 이와 관련하여 움직임과 디자인의 관계성에 대해서 좀 더 깊이 있는 연구를 하고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 홍영표, “3DAnimation 에서의 캐릭터 동작에 관한 연구 -실사적 동작과 카툰적 동작의 비교 분석을 중심으로-”, 홍익대학교, 산업대학원, 애니메이션 전공, pp.1, 2008.
- [2] 이지은, “동물소재의 애니메이션 캐릭터 수용에 관

한 연구 -북한 . 한국 . 미국의 애니메이션을 중심으로-”, 서울디자인포럼학회 디자인학연구집 7권 2호, 한양대학교 박사과정, pp.197.

- [3] 원강식, “캐릭터 산업의 활성화에 관한 연구-국내 애니메이션 캐릭터 산업을 중심으로-”, 예술문화연구원 제11권, 충남대학교 예술대학, 산업미술학과 강사, pp.85-86.
- [4] 최치권 . 현은령, “애니메이션 캐릭터의 형태변형에 따른 디자인 유형에 관한 연구 -일본 애니메이션의 악마 주의적 캐릭터 디자인을 중심으로-”, 한양대학교, 석사3기, 2008.
- [5] 브리태니커 백과사전, 종(種)
- [6] 정지숙, 신애경, 황신영, 초등학교 개념사전 (교과서가 흰히 들여다보이는), 아울북, pp.50, 2008.
- [7] <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=706&docid=4583>