

<http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2013.30.059>

미국 극장용 CG애니메이션의 흥행 요인 분석; 인물, 상황, 이미지를 중심으로

- I. 서론
- II. 미국 극장용 CG애니메이션의 흥행 요인 분석
 - 1. <인크레더블>, 예측할 수 없는 긴장감의 형성
 - 2. <쿵푸팬더>, 논리적인 의인화를 통한 친숙함
 - 3. <슈렉>, 유희적 이미지와 비틀기의 즐거움
- IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

장욱상, 한부용

초 록

컴퓨터 테크놀로지가 제공하는 ‘스펙터클’과 ‘사실성’은 여전히 관객을 유혹시키는 CG 애니메이션만의 강점으로, <토이스토리>의 흥행성공 이후로 픽사(PIXAR)와 드림웍스(DreamWorks)로 대표되는 수많은 극장용 CG 애니메이션이 제작되어 흥행에 성공하였고 지금도 고공행진 중이다. 한국에서도 <파이 스토리, 2006>, <빼꼼의 머그잔 여행, 2007>, <코알라 키드: 영웅의 탄생, 2012> 등 몇몇 작품들이 흥행 성공을 위해 도전장을 던졌지만 그 결과는 실로 참담하기만 했다. 과거엔 ‘기술력의 부족’을 원인으로 삼기도 했지만, 계속된 흥행적 시행착오를 통한 과정 속에서 창작의 기본이자 애니메이션의 특징인 ‘서사’와 ‘상상력의 이미지’가 흥행성의 핵심적 요소임이 분명해졌다. 실제 통계에 의하면, 관객이 애니메이션을 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 것으로 ‘이야기’를 꼽을 정도로 서사가 애니메이션에서 차지하는 비중은 절대적이다. 특히 이야기의 요소가 되는 ‘인물’과 ‘상황’, 그리고 ‘아이디어’들이 그 종에서 핵심적인 기능을 한다고 할 수 있다.

본 논문은 국내외로 흥행에 성공한 미국 극장용 CG 애니메이션인 <인크레더블>, <쿵푸팬더>, <슈렉>을 인물, 상황, 이미지를 중심으로 각각의 애니메이션들이 어떤 특징을 가지고 즐거움과 재미를 유발시켰는지 연구하였다. 본 논문의 분석이 국내 작가와 연출자들에게 각 작품만의 고유한 개성과 특징이 잘 드러나며, 상상력과 창의성을 기반으로 친근하면서도 특징적인 작품 개발로 이어지는 참고자료로서 조금이나마 도움이 되길 기대한다.

주제어 : CG 애니메이션, 애니메이션 소재, 시나리오, 연출

I. 서론

1. 연구배경

1995년 토이스토리(최초의 극장용 CG 애니메이션)의 흥행 이후, 상업 애니메이션분야는 2D 셀 애니메이션 제작 방식에서 CG 애니메이션 제작방식으로 빠르게 바뀌어 나갔다. 그 후, CG 기술은 급격하게 진화되었고, 이제는 매우 사실적인 표현에서 손으로 직접 그린 것 같은 표현에 이르기 까지 다양한 이미지들로 표현된 CG 애니메이션 제작으로 이어져 오고 있다. 또한 과거 디즈니 애니메이션 스튜디오를 중심으로 제작되어오던 애니메이션들은 기술의 효율성 덕분에 전 세계적으로 수많은 애니메이션 제작 회사들을 통해 제작되어지고 있다.

수많은 상업 애니메이션들은 흥행성적으로 평가를 받는데, <토이스토리, 1995>를 제작한 픽사(PIXAR)는 그 후 열한편의 극장용 애니메이션을 개봉하였으나 한편도 흥행에 실패하지 않는 대단한 기록을 세우고 있으며, 드림웍스(DreamWorks Animation) 역시 몇몇 작품은 흥행에 실패하였지만, 흥행에 성공한 작품들도 다수 발표하여 그 명성을 이어오고 있다. 반면, 할리우드에서 제작되어진 일부 극장용 CG 애니메이션들과 그 외 지역에서 만들어진 대부분의 극장용 CG 애니메이션들은 흥행에서 실패하였다.¹⁾

한국 극장용 CG 애니메이션의 경우도 예외는 아니었다. <파이스토리, 2006>, <빼꼼의 머그잔 여행, 2007>, <코알라 키드: 영웅의 탄생, 2012> 등 몇몇 작품들이 흥행 성공을 위해 도전장을 던졌으나 그 결과는 실로 참담하기만 했다.²⁾

* 이 논문은 2011년도 중앙대학교 연구 장학기금 지원에 의한 것임.

1) 역대 CG 애니메이션 흥행 순위 100위안을 살펴보면, 디즈니/픽사 작품 27편, 드림웍스/파라마운트 작품 24편, 폭스 작품 9편, 소니/컬럼버스 작품 7편 등 약 90편 이상이 할리우드에서 제작된 작품이다.

<http://www.boxofficemojo.com/>

2) 2011년 08월 기준, 한국 제작 애니메이션 흥행 순위. 극장용 CG 애니메이션은 9위에 있는 <빼꼼의 머그잔 여행, 007> 한 작품뿐이다. 한국 콘텐츠 진흥원, 2011 애니메이션 산업 백서 참조.

한국 극장용 CG 애니메이션의 흥행실패 원인으로 다양한 의견들이 제시되고 있는데, 그중 하나로 ‘기술력의 부재’를 이유로 삼는다.

“캐릭터 디자인을 포함한 기술적인 부분을 한국에서 전담했기 때문인지 3D그래픽의 완성도에서도 한·미 합작의 시너지는 크지 않은 느낌이다. 아가미 하나 없이 미끈한 파이의 캐릭터 디자인은 몇 가지 단순한 표정을 구현할 뿐이고, 다소 투박하게 그려진 바다 속 풍경도 시각적인 즐거움을 맛보기엔 미흡한 수준이다. 영화의 클라이맥스이자 가장 공들여 제작된 동굴과 산호협곡에서의 추격신이 그나마 역동적인 장면이지만, 전체적으로 <파이스토리>의 완성도는 광사나 드림웍스 등 여름 극장가를 찾을 할리우드 애니메이션들과 힘겨루기에는 역부족으로 보인다.”³⁾

2000년대 초, 정부의 콘텐츠 육성정책에 힘입어 다수의 극장용 CG 애니메이션들이 국내에서 제작되기 시작하였다. 그러나 기술력과 경험의 부족으로 대다수의 작품들은 완성되지 못하거나, 제작은 되었지만 관객을 맞이할 정도의 완성도를 이루지 못하여 형식적인 개봉에 머물렀었다.

하지만 최근 개봉된 <코알라 키드: 영웅의 탄생 2012>의 섬세한 텔의 표현, 나무나 풀 같은 자연물에 대한 묘사, 자연스런 물의 표현은 할리우드 작품들과 비교해 기술적인 부분에서 더 이상 뒤떨어지지 않는다.

순위	영화명	개봉연도	누적 관객수(명)
1	마당을 나온 암탉	2011	150만명 이상 (개봉중)
2	로보트 태권브이	1976	70만5천명
3	블루시걸	1994	50만명
4	천년여우 여우비	2007	48만2천명
5	돌마온 영웅 홀길동	1995	40만명
6	아기공룡 훌리 : 얼음별 대모험	1996	35만명
7	원더풀 데이즈	2003	22만4천명
8	오세암	2002	14만5천명
9	빼꼼의 머그잔 여행	2007	13만5천명
10	마법 천자문	2010	12만2천명

3) 최하나, “한미 합작 애니메이션, <파이스토리>”, 『씨네21』, 2006년 7월 4일, http://www.cine21.com/news/view?mag_id=39730

또 다른 한국 극장용 CG 애니메이션의 흥행실패 원인으로는 ‘이야기와 독창성의 부족’을 들 수 있다.

단편 스토리에서 발휘된 임 감독의 상상력을 안정적인 장편 내러티브로는 확장되지 못했다. 3~10살 어린이용 엔터테인먼트로서는 안정적인 성과로 보이지만 성인 관객이 76분 동안 집중력을 유지하며 즐길 수 있을지는 아직 미지수다. 한국 애니메이션이 캐릭터 상품을 팔기 위한 광고물 그 이상이 되려면 아직 더 많은 고민이 필요할 듯하다.⁴⁾

<코알라 키드>에는 성인 관객까지 끌어들일 독특함은 없다. 꽤사 애니메이션 특유의 독창성은 찾아보기 어렵다는 말이다. <코알라 키드>는 아동용 애니메이션이 요구하는 글로벌한 조건을 갖추고 있지만 이전에 보지 못한 완벽히 새로운 영웅을 탄생시키지는 못했다.⁵⁾

위의 인용문에서 보듯이 ‘이야기와 독창성의 부족’은 한국 극장용 CG 애니메이션들이 가장 많이 지적받아온 지점이다. 장편 애니메이션은 전통적인 내러티브 구조와 뚜렷한 캐릭터를 설정하여 관객으로 하여금 정서적 공감을 이끌기 위한 서사적 장치가 필수적으로 요구된다.⁶⁾ 하지만 그동안 발표된 한국 극장용 CG 애니메이션에서는 감독이나 작가만의 세계관을 기반으로, 사람 안으로 깊이 파고 들어가 새로운 시각을 발견해내고 자신의 해석을 표현한 작품으로 승화되지 못했다.

여기엔 여러 가지 이유가 있겠으나 한국의 CG 애니메이션 산업의 현실적인 상황도 이해할 필요가 있다. 한국 CG 애니메이션 회사들은 CG 기술이 부족하던 시절부터 제작능력과 기술력을 중심

- 4) 김민경, “착한 애니메이션 <빼꼼의 머그잔 여행>”, 『씨네21』, 2007년 3월 21일, http://www.cine21.com/news/view/mag_id/45384.
- 5) 신두영, “다국적 기획력과 기술력의 만남 <코알라 키드: 영웅의 탄생>”, 『씨네21』, 2012년 1월 11일, http://www.cine21.com/news/view/mag_id/68731.
- 6) 조미라, “한국 장편 애니메이션의 서사연구-1990년 이후 장편 애니메이션을 중심으로”, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문(2004, 2), p.17.

으로 발전해오다가 ‘자체 콘텐츠’ 제작회사로 전환을 하기 시작했고, 거기에 더해 CG 애니메이션은 ‘글로벌 콘텐츠’라는 정부와 기업들의 선입견으로 인해 전 세계가 공감하는 애니메이션을 제작해야한다는 압박을 받아왔다. 이런 여러 가지 이유로 인해 각 작품이 가져야 하는 문화적, 역사적 특유의 독창성을 살리기가 매우 어려운 현실에 직면하게 되었었고, 결국 ‘상투성만이 난무한 국적 불명의 작품’ 들로 귀결되는 안타까운 과오들이 있었다.

그럼에도 최근 2D 셀 애니메이션인 <마당을 나온 암탉, 2011>이 200만 명 이상의 관객을 동원하여 역대 한국 애니메이션 흥행 1위에 올랐으며 <돼지의 왕, 2011>은 부산 국제 영화제 수상 등 다수의 영화제과 애니메이션 페스티벌에서 수상하며 한국 극장용 애니메이션의 연출력과 이야기 전개 능력이 과거에 비해 빠르게 발전하고 있음을 보여주고 있다.

본 논문은 할리우드와의 CG 기술력 차이가 많이 줄어들고 있고, 한국 극장용 애니메이션의 성공적인 사례가 등장하기 시작한 최근의 현상 속에서, 흥행에 성공한 극장용 CG 애니메이션들의 특징에 대한 분석이 재고될 필요가 있다는 생각에서 시작 되었으며 이 분석을 통해 애니메이션 제작의 질적인 향상에 도움이 되고자 한다.

2. 분석 대상

1995년 <토이스토리>의 개봉이후, 1999년 까지 불과 세편의 극장용 CG 애니메이션이 개봉되었으나, 2004년 이후 급격히 개봉 편수가 증가하여, 2004, 2005년에는 각각 5편, 2006년에서 2008년에는 13편이상이 매년 흥행 성공을 보이며 전성기를 이루다가 2009년부터 조금씩 개봉되는 작품의 수가 감소하여 최근에는 매년 9~10편 정도의 작품이 극장에서 관객을 만나고 있다.⁷⁾

7) IMDB, <http://www.imdb.com>, 검색어: box office, 2013. 01. 23.

본 논문은 극장용 CG 애니메이션이 제작이 가장 왕성했던 2004년~2010년 사이, 국내외에서 흥행에 성공한 작품인 드림웍스(DreamWorks Animation)의 극장용 CG 애니메이션의 대표작 <슈렉>(비키 젠슨·앤드류 아담슨, 2001)과 국내 흥행순위 1위인 <쿵푸팬더>(마크 오스본·존 스티븐슨, 2008)⁸⁾, 그리고 처음으로 ‘인간’을 주인공으로 세계적인 흥행에 성공한 픽사(PIXAR)의 <인크레더블>(브래드 버드, 2004)⁹⁾을 분석대상으로 삼았다.

이 세 작품의 선정에는 흥행작이라는 이유 외에도 몇몇 다른 이유가 더 있는데, <슈렉>은 괴물을, <쿵푸팬더>은 동물을, <인크레더블>은 인간을 주인공으로 하고 있으며, <슈렉>은 판타지의 세계를 배경으로, <쿵푸팬더>는 과거의 동양세계를, 그리고 <인크레더블>은 현재의 미국을 주 배경으로 하고 있어, 각 작품들이 가지는 인물과 배경적 특징이 중복됨 없이 독특하기에 각 작품에 대한 분석이 다양하게 접근되어 질수 있다.

3. 연구 방법

“애니메이션은 움직이는 이미지와 이야기가 상보적으로 결합된, 일정의 시간적 질서가 내제되어 있는 시간예술이다.”¹⁰⁾ 이 이야기가 전개된다는 것은 이야기의 실질적인 선택 요소인 인물과 상황, 그리고 아이디어들이 시간의 흐름 속에서 형식적인 요소(전개의 흐름, 갈등의 수위, 속도의 조절)들과 어떻게 병치 또는 대립되어 나가는가의 과정이다.¹¹⁾ 이런 면에서 볼 때 애니메이션에서의 이야기의 흐름은 매우 중요하다고 할 수 있으며, 실제 통계에 의하면, 관객이 애니메이션을 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 것으로 ‘이야기’를 꼽을 정도로 서사가 애니메이션에서

8) <쿵푸팬더, 2008>은 흥행순위 1위(467만)이며 <슈렉3, 2007>는 2위(283만), <슈렉포에버, 2010>은 5위(223만)이다.

9) <인크레더블, 2004>는 픽사의 ‘인간’을 주인공으로 한 첫 작품으로, 전 세계 CG 애니메이션 역대 7위의 흥행성적을 기록하였다.

10) 조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』, 한울, 2009, p.83.

11) 로버트 맥기, 고영범 외 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002, p.19.

차지하는 비중은 절대적이다.¹²⁾ 특히 이야기의 요소가 되는 ‘인물’과 ‘상황’, 그리고 ‘아이디어’들이 그 중에서 핵심적인 기능을 있다고 할 수 있다.

하지만 애니메이션은 영화처럼 실재하는 배우와 공간을 배경으로 하는 것이 아니라 실재하지 않는 배우와 공간을 상상하고 그려낸다. 이러한 ‘상상력의 이미지’는 과장되거나 변형되어져 스크린 위에 펼쳐지며, 관객은 눈앞에 펼쳐진 이미지와 이야기가 허구임을 인식하면서도 그전에 자신의 ‘이미지’로 상상해내어 현실화 시킨다.¹³⁾ 가령, <몬스터 주식회사, 2001>에서는 기존의 괴물이 가지는 광폭하고 무서운 이미지를 친근하고 재미있는 이미지로 표현하였으며. <백설 공주와 일곱 난쟁이, 1937>에서는 키가 작은 신체적 장애를 가진 난장이를 귀엽고 친근한 숲속 요정의 이미지로 표현하였다, 또한 <미녀와 야수, 1991>에서의 야수는 괴물의 모습을 통한 카리스마 넘치는 모습과 동시에 인간적이고 동심어린 친근한 이미지로 표현되어 재미를 유발시켰다.

위에서 언급한 것처럼 애니메이션은 이야기와 이미지의 결합된 창작물이며, 이야기의 중요요소인 ‘인물’과 ‘상황’ 그리고 ‘이미지’는 애니메이션을 대표하는 보편타당한 특징이라 할 수 있다. 본 논문에서는 이 세 가지의 특징을 기준으로 흥행에 성공한 미국 극장용 CG 애니메이션 작품들을 분석하고자 하며, 결론에서는 할리우드 흥행작들 사이에는 어떤 특징과 차별화된 요소들이 있었는지 연구 결과를 정리하고자 한다.

II. 미국 극장용 CG 애니메이션의 흥행요인 분석

1. <인크레더블>, 예측할 수 없는 긴장감의 형성

12) 박기수, “애니메이션 서사의 특성 연구; 한·미·일 애니메이션을 중심으로”, 한양대학교 박사학위논문(2001), p.4.

13) 조미라, 앞의 책, p.93.

1) 인물 : 인간적인 욕망과 슈퍼영웅으로서의 욕망

<슈퍼맨 리턴즈>(Superman Returns, 2006)이나 <배트맨, 다크 나이트, 2009>와 같은 ‘슈퍼 영웅’을 주인공으로 등장시키는 영화가 요즘 할리우드 블록버스터급 영화의 주류로 자리매김 되고 있다. 슈퍼 영웅 스토리의 특징은 일반적인 사람이 가지지 못한 ‘초자연적 능력’이라고 볼 수 있다. 하지만 이러한 초월적 능력만을 기준으로 본다면, 그리스 로마 신화에 등장하는 수많은 신들, 마법을 부리고 연금술을 쓰는 마법사들, 그리고 공포의 대상이 되는 귀신들까지 다양한 선택들이 가능하다. 그럼에도 왜 ‘슈퍼맨’과 ‘배트맨’ 같은 미국식 슈퍼 영웅에 사람들은 더 많은 관심을 가지고 호기심을 가지는 것일까?

미국식 슈퍼 영웅들은 사랑하는 이가 있고, 직장을 다니거나 학교를 다니는 등 일반적인 사람들과 별반 다르지 않은 삶을 산다. 하지만 그들이 특별한 초능력을 부여 받거나 스스로에게 초능력을 부여하게 되면서 일반적인 사람과는 다른 존재가 되어버린다. 외계에서 날아온 ‘슈퍼맨’은 어릴 적부터 인간 부모 밑에서 자라고 인간과 비슷한 갈등을 하며 성장했다. 그리고 시간이 지나면서 인간적인 삶을 더 좋아하게 되는데 그 중심엔 사랑하는 여자가 있다. ‘슈퍼맨’은 인간의 삶과 슈퍼 영웅의 삶 둘 중 어떤 것을 택해야 할지를 고민한다. 그리고 첫 번째 시도는 두 가지 삶을 다 가지기로 선택한다. 그래서 ‘슈퍼맨’은 평소엔 안경을 끼고 일반인들과 다르지 않은 삶을 살며 사랑도 키워 나지만, 세상이 위험에 빠졌을 땐 옷을 바꿔 입고 슈퍼 영웅으로 변하여 영웅으로서의 삶에 충실 한다. 이렇게 슈퍼영웅들은 ‘비밀’을 품은 존재가 되면서 더욱 매력적인 존재로 발전해 나간다.

하지만 이들은 초능력을 가짐으로서 본인이 원래 가지고 있던 소중한 것을 잃거나 희생시킬 수밖에 없는 운명을 겪게 된다. <스파이더맨>(Spiderman, 2012)에서 주인공은 사랑하는 여자와 삼촌을 잃게 되고, <아이언 맨>(Iron man, 2008)에서는 자신이 가장 존경하던 아버지의 가업을 포기해야 하고, <배트맨>의 주인

공은 일반적인 인간들과 완전 동떨어져 살아야만 한다. 바로 이런 운명은 일반적인 사람들에게는 너무나 큰 불행이다. 흥행에 성공한 슈퍼 영웅의 스토리들은 그들이 가진 특별한 초능력만을 조명하지 않는다. 오히려 특별한 능력을 가짐으로서 가지게 된 불행한 운명을 이야기의 중심적 소재로 사용하고 인간적인 갈등에 집중한다.



그림 1. 일상적인 모습과 슈퍼 영웅으로서의 모습이 한 캐릭터에 존재한다.

그들은 초능력자들이지만 신이나 괴물, 또는 외계적 존재가 아닌 인간이며, 인간의 본질적인 갈등을 그들도 가지고 있다. 거기에 신이나 괴물, 또는 외계인만이 가질 수 있는 능력을 부여함으로서 한 인간 속에 인간적 본질과 신이나 괴물의 본질을 서로 대립시키고 갈등을 일으키게 한다. 그리고 이런 상충을 만들어 냈으로서 특징적인 인물로 탄생하게 된 것이다.

<인크레더블>에서 캐릭터들은 모두 특별한 능력을 가진 존재들이다. 그들의 특별한 능력들은 그동안 우리가 봐왔던 초능력들, 가령 힘이 세다던 지, 투명해진다든지, 빠르게 달린다든지 하는 매우 익숙한 초능력들이다. 그럼에도 <인크레더블>만의 차별적인

특징이 느껴지는 이유는 바로 그들이 ‘가족’ 이기 때문이다.

아빠는 사회적 명예의 욕망, 엄마는 가정을 지키려는 욕망, 딸은 친구들과의 원만하고 당당한 대인관계를 가지려는 욕망, 아들은 잘 난체 하고픈 욕망까지 일반적인 가족 구성원들이 가지는 욕망을 품고 있다. 그리고 일반적 가족 구성원들이 가지는 책임감에 대한 부담도 함께 가진다. 하지만 더욱 특징적인 점은 그들이 ‘초능력자’ 들이고 각자의 욕망을 매우 쉽게 획득할 수 있음에도 불구하고, ‘초능력 사용 금지’ 라는 규칙 때문에 각자의 존재감과 정체성에 혼란을 겪는다는 점이다. 그리고 이러한 혼란은 가족이 각자 흩어지고, 가족관계가 위기에 빠지는 상황으로 악화된다. 일반적으로 슈퍼 영웅은 혼자 활동하고 개인의 능력에 의지하고 개인의 희생을 다루지만 <인크레더블>에서는 흩어진 각자가 어떻게 위기에 빠진 가족관계를 회복하고 하나가 되어 악당을 무찌르는가에 집중하게 함으로서 ‘일반적인 가족의 삶’과 ‘슈퍼 영웅의 삶’ 사이에서 갈등하는 인물들의 이야기로 창조되었다.

2) 상황 : 자유 의지가 박탈된 초능력자들

슈퍼영웅(Super Hero)과 슈퍼맨(Superman)은 문자적 의미가 동일하기 때문에 둘 사이에 연관성이 있는 것으로 인식된다. 하지만 슈퍼맨은 정의와 평화의 수호자이며 부정한 방법으로 적을 제압하는 것을 반대하는 도적적인 존재인 반면, 슈퍼영웅은 자신의 역량과 의지를 실현하기 위해 정의와 평화도 쉽게 무시할 정도로 외부에서 규정한 이념으로부터 자유롭다. 또한 그들의 행동을 제한하고 통제하는 그 어떤 관습, 법, 그리고 제도를 자신만의 이념으로 대체하여 행동하는 의지의 존재이며 일반적인 한계와 범주를 초월하는 존재이다.¹⁴⁾

하지만, <인크레더블>의 스토리는 이런 “슈퍼영웅의 자유 의지를 어떻게 바라볼 것인가?” 라는 감독만의 깊은 고민에서 다

14) 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제28호(2012), p.40.

시 시작된다. 감독은 슈퍼영웅의 의지를 실현하기 위해 일어나는 수많은 사고와 통제되지 않는 행동을 ‘그들만의 이기적인 모습’이라는 새로운 시선으로 바라본다. 그리고 그 속에서 다른 슈퍼영웅을 다루는 작품들과는 차별화되는 ‘영웅 활동 금지법’이라는 아이디어를 탄생시켰다.

영화 초반은 이러한 아이디어를 이야기 속으로 녹여내는 과정들로 그려진다. ‘미스터 인크레더블’은 도둑을 소탕하기 위해 나무를 뽑아버리고, 부러진 다리위로 달려오는 기차속의 사람들을 구하기 위해 기차를 온몸으로 막아낸다. 기차 안 승객들은 모두 목숨을 구했지만 대부분 중상을 입는다. 또한 자살을 하려고 높은 건물에서 떨어지던 사람을 몸을 던져 구해내지만 그 역시 큰 부상을 입는다. 시민들의 불만은 점점 거세져 결국 ‘영웅 활동 금지법’이 국회를 통과하게 되고 그들은 일반적인 인간들과 같은 삶을 강요받게 된다. 이런 상황으로 인해 캐릭터들은 일반적인 행동과 방법으로는 국가나 사회를 위해 활동을 할 수 없게 되어 결국 ‘비밀스런 영웅 활동’으로 이야기가 이어진다.

<인크레더블>에서는 ‘영웅 활동 금지법’ 외에도 ‘영웅들 간의 결혼과 가족형성’이라는 상황을 설정하였는데, 이 설정 역시 기존 슈퍼영웅 이야기에서는 볼 수 없는 독특한 아이디어이다.

‘미스터 인크레더블’의 영웅행동은 법으로 금지되어 사회적 감시망을 피하며 비밀스럽게 이루어지지만 이런 ‘비밀 행동’은 안정을 추구하는 가족, 특히 부인인 ‘일라스티 걸’에게까지 비밀이 되면서 ‘가족’이라는 구성원이 서로를 감시하는 강력한 안타고니스트 역할을 한다.

아빠가 가족과 사회감시망을 피해 영웅행동을 하는 동안, 아이들 역시 금지된 특별능력을 비밀스럽게 사용하여 부끄러울 때는 몸을 숨긴다든지, 또는 빠르게 움직여 선생님에게 장난을 치는 행동을 한다. 그리고 이런 비밀들은 하나씩 폭로되고 들키버림에 따라 가족관계는 더더욱 예측할 수 없는 어려움으로 빠져들게 되며, 결국 ‘자유를 박탈당한 슈퍼 영웅’으로서의 삶과 ‘일반적인 가족’의 삶이 서로 충돌하며 예측할 수 없는 흥미로운 갈등

상황으로 이야기가 발전하게 된다.

3) 이미지 : 단순함을 통한 아이콘적 표현

흔히 애니메이션적인 이미지를 상상하면 ‘미키마우스’나 ‘톰과 제리’ 같이 현실성을 묘사한 이미지 이상의 표현과 상상력을 기대하게 된다. 그린다는 것에 대한 우리의 이해에는 기본적으로 일정한 모순이 자리 잡고 있다. 주어진 대상을 손으로 그리는 일이 바로 그 대상의 외양이 드러내는 특이성을 포착하는 일인데, 다른 한편으로 보면 그리는 일은 감각적이고 자연적인 대상에서 추상된, 즉 일정한 지적 판단을 통해서 이루어지는 보편화 작용이 개입되어 있는 것이다.¹⁵⁾ 이런 감각적이고 지적 판단에 의한 표현들은 강조와 생략, 또는 구체화와 단순화 과정을 통해 시각적인 모습으로 재구성 되어 사실주의적(photorealist)인 것에서 아이콘적(iconic), 추상적(abstract)인 수준에 걸쳐 표현된다.¹⁶⁾

<인크레더블> 역시 시각적인 표현이 매우 흥미로운 작품이다. 특히, 나이와 성적인 특징을 각 인물과 상황의 특성에 맞추어 아이콘적으로 표현한 것이 이 작품만의 이미지적 특징이라 할 수 있다. 젊은 시절의 ‘미스터 인크레더블’은 매우 날렵한 몸매와 강력한 어깨를, 엄마인 ‘일라스티 걸’은 날씬한 여성적 모습을 강조하여 영웅적이고 매력적인 이미지로 등장한다. 하지만 15년이 지난 후 아빠의 비만하게 살이 찐 모습과 엄마의 팔과 허벅지 부분만 살이 찐 모습을 아이콘적으로 표현함으로서 반복적이고 무기력한 일반적인 가장과 주부의 모습을 강조하고 있다.

하지만 이런 각 캐릭터들의 특징을 더욱 잘 살리기 위해 특징적인 요소들을 제외한 부분들은 비현실적일 정도로 단순하게 표현함으로서 생략되어 질 부분은 과감히 생략하였다.

게슈탈트 심리학자들에 따르면 형태의 우수성(figure goodness)을 설명하는 몇 가지 자질로 단순성, 규칙성, 대칭성,

15) 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005, p.94.

16) 모린 퍼니스, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001, p.109.

그리고 기억의 용이성¹⁷⁾을 이야기 하고 있다. 각각 심리학자들은 단순한 형이 복잡한 형보다 더욱 정확하게 혹은 쉽게 지각될 수 있다는 것을 발견 하였다. 예를 들어 원, 삼각형, 사각형과 같은 단순한 기하학적 형들은 타원형이나 십이면 체 또는 사다리꼴과 같은 복잡한 형들보다 쉽게 인지된다.¹⁸⁾는 것이다.

<인크레더블>에서 아빠의 얼굴 형태는 단순한 직사각형에 가깝고, 코의 표현도 단순한 직선으로만 표현된다. 반면 엄마의 경우엔 거의 원에 가까운 얼굴 형태와 눈을 가지고 있다. 손과 발의 표현에서도 사실적인 표현을 배제하고 단순한 직선만으로 형태를 단순화시키고 조형화 시켰다. 배경 역시 마찬가지인데, 사실적인 표현보다는 단순한 그래픽 일러스트레이션들처럼 생략할 부분들은 과감하게 생략을 하고 직선을 중심으로 기하학적인 이미지로 표현되고 있다. 이런 단순한 기하학적 이미지적 표현들은 캐릭터들과 배경을 형태적으로 매우 쉽게 인지하도록 하는데 큰 도움이 되었다. 하지만 그와 동시에 이런 단순화된 캐릭터와 배경의 표현은 <인크레더블>만의 ‘유희적’ 인 표현으로도 볼 수 있다. 비현실적인 ‘슈퍼 영웅’ 캐릭터가 가지는 매우 불행한 현실적인 삶, 가령 보험직원으로서의 수동적인 삶, 일반적 가장의 무기력한 모습 등을 친근하고 귀여운 기하학적 이미지들로 표현함으로서 ‘현실성’과 ‘비현실성’이 서로 상충되고 대치되도록 하고 있다. 이런 대립적인 이미지는 그동안 ‘슈퍼영웅’ 애니메이션에서 느낄 수 없었던 자유로운 표현을 통한 해방감과 과감한 선택으로부터 느껴지는 즐거움을 만끽하게 해주었으며 재미를 증폭시키는데 크게 기여하였다.

2. <쿵푸팬더>, 논리적인 의인화를 통한 친숙함

1) 인물 : 느림보 쿵푸 마스터

17) 찰스 월쉬레거, 원유홍 역, 『디자인의 개념과 원리』, 안그라픽스, 1998, p.337.

18) 찰스 월쉬레거, 앞의 책, p.336.

<쿵푸팬더>는 ‘직업+동물’의 두 가지 사물의 명사가 합쳐진 복합명사의 개념으로, 한 존재에게 새로운 직업이나 능력을 추가하는 소재 개발 방법에 기초하고 있다. 이런 예로는 요리를 하는 쥐를 소재로 한 <라따뚜이, 2007>, 뛰어난 발명왕 개미 이야기인 <벡스 라이프, 1998>, 타고난 파도타기 실력으로 악당을 이기고 대회를 우승한다는 <서프 업, 2007>, 노래실력 대신 텁댄스 실력을 가진 펭귄의 사랑 이야기를 다룬 <해피 피트, 2006> 등이 해당된다.

그런데 ‘직업+동물’적 접근만으로 독창적이고 참신한 캐릭터 개발은 이루어지지 않는다. 예를 들어, <라따뚜이>에 나오는 쥐는 ‘요리를 하는 능력’이 있다. 그렇지만, 요리하는 개미, 요리하는 물고기, 요리하는 고양이 등 ‘요리+동물’의 조합은 무수히 많이 만들어 질 수 있다. 하지만 <라따뚜이>에서 쥐가 요리를 한다는 점이 위의 예들과 차별화되는 이유는 하수구에 살고 썩은 음식을 먹으며 인간에게 전염병을 옮길 수 있는 더러운 존재라는 특징이 있기 때문이다. ‘더러움’이라는 쥐의 일반적인 특징과 ‘청결함’이라는 요리만의 특징은 거의 ‘반대적인 대립지점’에 놓인다. 반면, 요리를 하는 개미나 요리를 하는 물고기는 대립감이 약하며, 요리를 하는 고양이는 오히려 서로가 잘 어울리는 지점에 있어 그 흥미로움이 더욱 떨어진다고 볼 수 있다.

<쿵푸팬더>에서도 ‘무술’이란 능력은 육체적인 날렵함과 고도의 정신 집중이 요구되는 반면, ‘판다’라는 소재는 온순하고 비만체형이며 행동이 느린 특징이 있다. 이런 상충되는 두 가지 특징이 한 존재에 부여된 것이다. 거기에 더해 호권, 원숭이권, 사권, 학권, 당랑권 등 쿵푸를 매우 잘할 수 있는 동물들을 등장시켜 판다와 비교되게 함으로서 더욱 열등하게 보이게 하고 있다.

이야기의 초반은 전혀 재능과 의지가 없어 보이는 판다의 특징에서 시작된다. 엄청난 식탐과 늦잠꾸러기, 그리고 커다란 덩치로 음식 배달마저 제대로 해내지 못하는 모습 등을 보이며 판다의 한계점을 이야기에 녹여내는데 집중한다. 그리고 예상치 못

한 기회가 주어진 뒤로 쿵푸를 연습하는 장면들은 그가 쿵푸 마스터로서 적격하지 못함을 피력한다. 하지만, 감독은 이런 판다만의 콤플렉스적인 특징을 담는 과정을 진지한 시련의 과정 보다는 영화의 코믹적인 표현 요소로 사용해 영화의 유쾌함을 증가시켜냈다. 짧은 다리와 튀어나온 배를 실룩거리며 발차기를 하며 훈련에 매진하는 모습이나, 수련에 집중 못하고 계속 음식에만 집중하는 모습, 그리고 특히 사부인 ‘시포’가 ‘포’의 식탐을 이용해 훈련시키는 과정들은 다른 영화에서 찾아보기 힘든 독특한 즐거움을 자아낸다. 그리고 그가 쿵푸 마스터가 되어 악당인 ‘타이렁’과 마지막 대결을 벌이는 장면에서도 최후의 승부수로 ‘포’의 특징인 ‘출렁이는 배’를 이용한 공격으로 마무리 된다. 이 장면은 가장 코믹하면서 동시에 매우 교훈적인 장면으로 뽑을 수 있는데, ‘실룩거리는 배’는 비만 체형이며 느림보인 판다의 콤플렉스를 대표하는 아이콘이다. 하지만 ‘포’는 그의 단점을 장점으로 승화시켜 스스로 판다로서의 정체성을 잃지 않으면서 동시에 쿵푸 마스터로 자리 잡는 모습을 이 장면을 통해 보여 보여주고 있다. 이런 잘 짜인 결말은 애니메이션만의 특유한 과장적 이미지의 재미와 이야기의 내러티브의 완성도를 동시에 갖춘 훌륭한 예라고 할 수 있다.

2) 상황 : 영웅서사속의 유희성과 진정성

2000년 이전의 극장용 애니메이션의 플롯들과 장르를 분석해보면 <라이온 킹, 1994> <뮬란, 1998>, <히클리스, 1997>, <타잔, 1999> 등, 인물중심의 영웅서사를 모티브로 하는 2D 셀 애니메이션 작품이 많이 발견된다. 하지만 <다이노소어, 2000>, <아이스 에이지, 2002>, <니모를 찾아서, 2003>, <마다카스카, 2005>, <로봇, 2005>등 2005년까지의 극장용 CG 애니메이션들에서는 기술력의 문제로 인해 ‘여정 중심적 영웅서사’를 다루는 작품들이 많이 개봉되었다. 그러나 <인크레더블, 2004> 이후 인간을 중심으로 하는 CG 애니메이션이 하나 둘 개봉되면서 이야기는 다시 다양화되기 시작하였고, 최근에는 <메리다와 마법의 숲, 2012>,

<드레곤 길들이기, 2010>, <메가 마인드, 2010>, <랭고, 2011>, 향후 개봉될 영화 <가디언즈, 2012>, <에픽, 2013> 등에 이르기 까지 ‘성장과 인물에 초점을 맞춘 영웅서사’를 모티브로 한 애니메이션들이 다수 개봉되고 있다. <쿵푸팬더> 역시 전형적인 성장 중심의 영웅서사를 모티브로 이야기가 진행된다.

영웅의 여행 패턴은 조셉 캠벨의 ‘천의 얼굴을 가진 영웅’에서 여행의 아웃라인을 그리고 있는데, 그 여행 단계는 ①일상 세계, ②모험에의 소명, ③소명의 거부, ④정신적 스승과의 만남, ⑤첫 관문의 통과, ⑥시험, 협력자, 적대자, ⑦동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, ⑧시련, ⑨보상(검을 손에 휙), ⑩귀환의 길, ⑪부활, ⑫영약을 가지고 귀환. 으로 구분된다.¹⁹⁾

<쿵푸팬더>의 이야기 구조를 살펴보면 위의 여행 단계와 거의 흡사함을 알 수 있다.

①국수집 아들 포, ②쿵푸 마스터로 명해짐, ③무적의 5인방, 사부, 그리고 본인의 반대, ④현자, 우그웨이와의 만남, ⑤사부와의 수련, ⑥타이령의 탈출, ⑦계곡에서의 5인방과 타이령의 결투, ⑧마을사람들에게 탈출 권유, ⑨용의 문서의 비밀 (비법은 없다. 자신을 믿으라), ⑩타이령과의 일전, ⑪포의 승리, ⑫5인방과 사부로부터 쿵푸마스터로 인정받음.

<쿵푸팬더>의 이야기 전개는 이처럼 전형적인 영웅서사를 중심으로 전개된다. 영웅의 여행 패턴은 모든 문화와 시대를 관통해서 나타나기 때문에 보편적이라고 말할 수 있다. 그것은 여러 문화권에서 지엽적인 것은 다를 수 있어도 근본에서는 동일하다.²⁰⁾ 하지만 영웅의 여행 패턴을 가진 작품 중, 예측할 수 없는 상황과 사건들로 가득한 흥미진진한 이야기로 발전되는 작품들이 있는가 하면, 상투적인 이야기 전개로 끝나버리는 작품들도 있다.

이런 극단적인 결과는 영웅의 여행패턴이 가지는 단순성과 보

19) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』. 도서출판무우수, 2001, p.53.

20) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, p.48.

편적 특징을 잘 이용하면서 동시에 애니메이션만이 가지는 환상성, 캐릭터성, 변형성의 특징으로 화장²¹⁾을 위한 ‘조사와 연구’ 그리고 ‘상상력’이 얼마나 심도 있게 고민되어졌는가에 따라 정해진다고 할 수 있다.

“진지한 눈으로 본다면 <쿵푸팬더>는 여러 가지 삶의 문제를 담고 있는 영화다. 머나먼 꿈과 안정된 현실 사이의 고민뿐 아니라 하고 싶은 일이 있다면 재능이 없(는 듯 보이)더라도 노력을 해야 하는가, 난관을 한방에 해결해주는 묘수는 존재하는가, 예상치 못했던 기회를 어떻게 맞이해야 하는가 등 무게 자체로 보면 만만치 않은 인생사의 과제들은 가족영화답게 유쾌하고 행복한 결말로 귀결되지만 그 여운은 아련하게 남는다. 이 영화가 성인관객에게도 그닥 유치하게 다가오지 않는 것은 만화 특유의 과장 속에서도 지극히 현실적인 일상의 고민을 담고 있기 때문이다.”²²⁾

<쿵푸팬더>는 코믹액션물이다. 판다의 짧은 다리, 출렁이는 뱃살, 그리고 익살스런 표정 등을 특징삼아 매장면마다 큰 웃음을 주기 위한 수많은 몸개그를 펼친다. 또한 박진감 넘치는 액션과 스펙터클한 장면들을 통해 보는 즐거움을 충분히 제공한다. 이러한 맥락은 <쿵푸팬더>이전의 드림웍스(DreamWorks)의 작품들인 <마다가스카>(Madagascar, 2005), <샤크>(Shark Tale, 2004), <헷지>(Over The Hedge, 2006)들과 같다고 볼 수 있다. 하지만 <쿵푸팬더>가 이전 작품들보다 더 많은 사랑을 받은 이유는 이러한 웃음과 액션 뒤에 주인공 ‘포’가 가지는 현실과 이상의 간극, 노력과 좌절, 정체성에 대한 고민, 불가능에 대한 도전, 그리고 자신감에 대한 감독의 진정성 있는 시선이 같이 하고 있기 때문이며, 쿵푸에 대한 수많은 동작과 움직임에 대한 연구와 조사, 중국전역을 여행하며 그려낸 만장 이상의 그림들²³⁾을 통한

21) 조미라, 앞의 책, p.70.

22) 문석, “훌륭한 수련을 거친 고수의 손길 <쿵푸팬더>”, 『씨네 21』, 2008년 6월 4일, http://www.cine21.com/news/view/mag_id/51610

23) Miller-Zarneke, Tracy, *The Art of Kung Fu Panda*, Insight Edition, 2008, p.11.

표현연구들이 있었기에 가능했다고 할 수 있다.

3) 이미지 : 논리적인 의인화

‘미키마우스’, ‘톰’과 ‘제리’, 그리고 ‘스누피’처럼, 이야기를 만드는 사람들은 동물이 인간과 같은 생각과 행동을 한다는 데 항상 흥미를 가지고 있었다. 그리고 그동안 여러 스튜디오에서 배출한 동물 캐릭터들은 다양한 특성을 가지고 의인화 되었다.²⁴⁾

의인화에 대한 분류는 많은 연구자들에 의해 다양하게 제시되고 있으며 애니메이션에 등장하는 동물 캐릭터 중 공통적으로 직립과 함께 2족 보행을 하고 손발을 자유자재로 쓰는 의인화 형태가 가장 높은 빈도수로 나타나고 있다.²⁵⁾ <다이너소어>(Dinosaur, 2000) 같은 작품은 의인화가 매우 적게 적용된 애니메이션이라 할 수 있고, <벅스 라이프>(A Bug's Life, 1998)와 <니모를 찾아서>(Finding Nemo, 2003), 그리고 <카>(Cars, 2006) 같은 경우는 소재의 본질적 속성의 표현에 매우 충실하면서도 의인화 과정을 통한 상상력의 표현이 조화롭게 잘 되어 있음을 알 수 있다.

하지만 <쿵푸팬더>는 CG 애니메이션들 중에서 극단적인 의인화가 이루어진 경우이다. 인간들이 사는 집과 똑같은 집에서 살며, 인간들이 먹는 음식을 먹고, 인간들이 입는 옷을 입는다. 또한 부모와 자식, 스승과 제자, 왕과 신하와 같이 인간과 똑같은 관계들을 가지며, 인간들과 같은 계급제도와 법을 지키고, 돈을 벌기 위해 직장을 가진다. 물론 <몬스터 주식회사, 2001>에서도 캐릭터들은 직장을 가지고 법률을 지키지만 그들만의 문화와 사회성을 가지며, 그들만의 논리 속에서 상황이 이루어지는 반면, <쿵푸팬더>에서의 캐릭터들은 완전 인간과 똑같은 문화와 역사, 그리고 사회성을 가진다.

24) 모린 퍼니스, 앞의 책, p.111.

25) 송수미, “동물 캐릭터의 의인화 연구; 고양잇과 캐릭터를 중심으로”, 중앙대학교 석사학위논문(2010), p.3.

이런 극단적인 의인화는 기존 디즈니 애니메이션에서나 가끔 발견되는데 ‘미키마우스’ 와 ‘도널드 덕’ 같은 캐릭터들과 <치킨 리틀>(Chicken Little, 2005)의 캐릭터들이 대표적이다. 하지만 이들이 등장하는 작품들은 영유아를 대상으로 하기에 논리가 부족하여도 극단적인 의인화가 가능했었다. 하지만 <쿵푸팬더>는 훨씬 높은 연령층을 관객대상으로 하기 때문에 매우 정교한 논리를 담아야만 했고, 영화 속에 등장하는 주인공들이 꼭 그 동물이어야만 하는 명확한 이유를 가져야만 했다.

만약 <쿵푸팬더>의 주인공들이 일반적으로 아이들에게 인기가 많다는 이유로 개, 고양이, 사자, 호랑이로 설정되었다면 어떠했을까? 또는 몸이 둔하고 느려야 한다는 이유로 하마, 코알라, 악어를 주인공으로 설정했다면 어떻게 받아들여졌을까?

이 영화는 중국의 무술인 쿵푸를 주요 소재로 삼고 있다. 쿵푸는 인간들만이 하는 여러 가지 무술 중 하나로서, 몸과 마음을 수련하고, 적을 물리치기 위한 수단이다. 하지만 태권도나 합기도 같은 다른 무술과는 차별화 되는 쿵푸만의 독특한 특징이 하나 있는데, 그것은 대부분의 동작과 포즈를 동물들의 동작과 움직임을 본떠 만든 ‘오형권법²⁶⁾’에서 가져왔다는 점이다. 호랑이의 힘이 넘치고 빠른 공격력뿐만 아니라 원숭이와 뱀, 학, 그리고 사마귀의 날렵한 움직임이 이런 소림무술의 기본인 것이다. 쿵푸팬더의 의인화는 이런 소림무술의 본질에서 파생한 상상력이기에 가장 극단적인 의인화적 상상력을 적용했음에도 어울림이 생길 수 있었다. 다시 말해 소림무술을 하는 동물이 사자나 하마 같은 동물들이었다면 이 영화가 보여주는 상황들은 지역적, 문화적, 역사적으로 어떤 논리성을 가지지 못했을 것이고, 과거 ‘미키마우스’ 나 ‘도널드 덕’과 같은 무조건적인 의인화의 길을 걸었을 것이다.

.26) 오형권법(五形拳法) 또는 오형권(五形拳)은 중국 소림사(少林派)에서 가르치는 무술의 권법 중의 하나이다. 다섯 가지 종류의 동물을 흉내 내는 권법이다. 한마디로 용권, 뱀권, 표권, 호권, 학권 총 다섯 가지 동물의 움직임을 응용한 권법이다.

3. <슈렉>, 유희적 이미지와 비틀기의 즐거움

1) 인물 : 로맨틱한 괴물들

애니메이션 <슈렉>에 나오는 주인공은 ‘오우거(ogre)’라는 괴물이다. ‘오우거’는 중세기사 이야기에 자주 나오는 거인으로 언덕이나 산에서 살며 인간(특히 짚고 고귀한 여성)을 잡아먹는 흉악한 성질을 가지고 있다. 몸집이 크고 힘이 세기 때문에 강력한 악마로 그려지는 것이 대부분이다.²⁷⁾ 하지만 <슈렉>에서 ‘오우거’는 꽃을 선물하고 사랑을 얘기하는 귀족적이고 로맨틱한 몬스터다. 즉 ‘오우거’의 더러움, 난폭함, 그리고 잔인함이라는 특징과 로맨티스트의 고급스러움과 감성적인 특징이 동시에 존재하게 하고 있음을 발견할 수 있는데 이 두 가지의 대립적 특징은 사랑과 우정을 갈구하는 로맨티스트에게 큰 장애요인이자 콤플렉스가 된다. 이러한 설정덕분에 주인공 ‘슈렉’은 혼자 있기 를 좋아하고, 타인과의 관계를 거부하며, 고집스럽고 타인에 대한 고려가 없는 개인주의적 성격으로 나타난다.

<슈렉>의 제작자인 카렌 버그는 기존 관습에 균열을 만들어서 고정화된 관념에 대한 인식의 변화, 사고의 전환을 유도했다고 한다.²⁸⁾ 이 작품의 또 다른 주인공인 ‘피오나 공주’의 설정을 보면 그의 의도가 절 드러나 있음을 알 수 있다. 그녀는 기존의 공주 이야기처럼 아름다우며, 용이 지키는 성에서 멋진 왕자의 낭만적인 구출을 기다린다. 하지만 그녀는 더럽고 못생긴 괴물의 괴상한 구출을 받게 되며, 밤에는 괴물로 변하는 저주는 여전히 풀리지 않는 그녀만의 콤플렉스로 남아 있게 된다. 하지만 슈렉과 피오나의 여성 속에서 둘은 서로의 동질성을 발견하게 되고, 괴물의 표면 속에 자리 잡고 있는 따뜻한 내면과 품성으로 인해 서로를 사랑하게 된다.

27) 다케루베 노부아키 외, 임희선 역, 『판타지의 주인공들』, 들녘, 2000, p.205.

28) 고은영, 「3D CG 애니메이션에 반영된 문화적 이해론로기」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 6호(2002), p.12.

이런 '로맨티스트 괴물'과 '엽기적인 공주'라는 두 독특한 캐릭터의 사랑 이야기는 관객들에게 끝까지 결과를 예측할 수 없는 즐거움을 선사한다.

2) 상황 : 동화의 유쾌한 패러디

<슈렉>의 이야기적 흐름은 기존 영웅의 여행 패턴과 큰 차별성을 가지고 있지 않다. 하지만 이런 여정의 이야기에서 두 가지의 상황이 묘하게 공존하고 있음을 발견할 수 있다. 하나는 우리에게 익숙한 '동화적 상황'이며, 또 하나는 이러한 익숙한 동화 세계를 '비틀어 표현한 패러디적 상황'이다.

패러디는 산문이나 운문에서 한 작가나 혹은 한 부류의 작가들을 우습게 보이려는 사고방식으로, 특히 우습고 부적절한 주제에 이들을 적용시키면서 모방하는 사고나 구절의 전환으로 이루어진 구성. 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스런 효과를 산출하기 위해 전환된 모방을 의미한다.²⁹⁾

<백설 공주와 일곱 난장이>(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937), <피노키오>(Pinocchio, 1940), <신데렐라>(Cinderella, 1950), <피터팬>(Peter Pan, 1953)등 그동안 디즈니 스튜디오는 원작이 있는 동화 이야기를 중심모티브로 애니메이션들을 제작해 왔다. 하지만, <슈렉>에서는 멋진 왕자와 아름다운 공주, 저주를 푸는 마지막 입맞춤 등과 같은 기존의 디즈니 애니메이션이 가지는 고전적 이야기 요소들을 우스꽝스럽게 패러디 하고 있다.

위험에 처한 공주를 구하려는 왕자는 빨리 왕이 되고자 하는 이기적인 목표를 가진 자이며, 주인공과 공주와의 키스는 오히려 공주를 괴물로 만들어 버린다. 디즈니의 심벌로도 사용되는 환상적이고 아름다운 성은 디즈니랜드 같은 놀이동산으로 비하되었고, 성 주변은 비버리힐즈의 유명 의류매장과 할리우드 거리의 연예인의 주택, 그리고 관광객들이 가득한 거리로 꾸몄다. 다시 말해, 동화속의 성은 <슈렉> 속에도 그대로 존재하지만 동화속의

29) 백승균, “애니메이션에 나타난 패러디 유형에 관한 비교 분석”, 홍익대학교 산업 대학원(2007), p.3.

익숙한 상황과 현재 우리가 살고 있는 세상속의 익숙함을 ‘성’이라는 공통된 공간에 서로 공존시키고, 관객이 가지고 있는 기준의 예상되는 표현과 이 애니메이션에서 표현되는 예상 밖의 표현 사이에 나타난 엉뚱한 간극을 통해 흥미로움을 유발해 냈다. 이런 유쾌한 뒤집기는 단순히 웃음만을 위한 상황적 표현이 아니라 그동안 디즈니 작품에서 나타난 여성에 대한 견해, 아름다움에 대한 정의, 영웅적 주인공의 전형성에 대한 감독의 시선을 잘 느낄 수 있는 의미 있는 비평적 패러디이며, 할리우드 CG 애니메이션이 계속해서 변성하는 중요한 비결이라고 볼 수 있다.

3) 이미지 : 혐오스러운 리얼리티의 즐거움

일반적으로 애니메이션이 쉽고 즐겁게 이해되는 것은 보편화한 측면을 재현하는 것뿐만 아니라 일상적인 모사를 벗어난 순수하고 독자적인 표현이 있기 때문이다.³⁰⁾ <슈렉>이 개봉된 같은 해(2001년)에 ‘괴물’을 소재로 한 또 하나의 애니메이션 <몬스터 주식회사>가 개봉됐었는데 그 영화 속의 괴물들은 무서운 이빨이나 여러 개의 눈을 가지는 등 괴물로서의 보편적이고 일반적인 특징을 표현하면서도 동시에 동그랗고 귀여운 눈과 섬세한 털들로 온몸을 감싸 마치 인형처럼 꼭 안아주고 싶은 귀엽고 친근한 이미지로 표현되었다.

<슈렉>의 경우도 기준의 ‘재현’과 ‘독자적 표현’이라는 과정은 <몬스터 주식회사>와 유사하다. 하지만 그동안 수많은 할리우드 애니메이션들이 즐겨하던 과장과 생략을 통한 귀엽고 친근한 이미지적 표현과 관행을 파괴하고 매우 사실적이며 디테일한 표현으로 일관하고 있다. 그동안 CG 테크놀로지는 비사실주의적이라고 간주되는 애니메이션을 표면적 정확성과 3차원 공간의 입체성을 구현함으로써 실사 영화와 구분이 불가능하며, 실제 장면처럼 시각적으로 풍부한 사실성을 극명하게 구현하는데 초점을 두며 발전하였다.³¹⁾ 하지만 <슈렉>에서의 CG 테크놀로지는 단순

30) 박성수, 앞의 책, p.97.

31) 문재철, 「3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구」, 『만화애니메

히 모든 이미지를 사실적으로 표현할 것인가에 멈추지 않고, 어떤 부분을 사실적으로 하며, 어떤 부분을 애니메이션으로 표현할 것인가를 잘 구분하여 접근하고 있다.

이 영화의 초반부는 더러운 진흙탕에서 샤워를 하며 입을 행구고 방귀를 끼며, 눈알들을 시리얼처럼 먹는 혐오스럽고 더러운 상황들로 시작한다. 관객은 사실적일수록 직접적으로 그 느낌을 받아들이기 때문에 구더기들이 몰려있는 표현이나 눈알들을 시리얼로 먹는 이미지적 표현은 기존 애니메이션에서 느끼지 못했던 혐오스러움을 주게 된다. 하지만 이 애니메이션만의 사실적인 이미지는 익숙한 동화세계를 비틀어 표현하는 <슈렉>만의 표현과 그 맥을 같이 한다. 그동안의 애니메이션에서 혐오스런 이미지들은 오히려 순화되고 생략되거나 또는 귀엽게 표현되어져 왔다. <라이온 킹, 1994>에서 주인공 심바의 식사장면에서 등장하는 벌레들은 알록달록한 색과 통통한 형태, 그리고 생략된 눈과 입 및 단순한 움직임을 통해 ‘음식’으로서 벌레를 먹는 것이 혐오스럽지 않도록 표현하려 하였다. 하지만 <슈렉>에서는 구더기나 눈알을 오히려 사실적으로 표현하여 기존 애니메이션에서 보지 못한 기괴하고 혐오스런 느낌을 배가시켰고, 그럼에도 그것을 좋아하고 낭만적으로 즐기는 능청스러운 주인공들의 연기는 <슈렉>만의 유쾌한 반전의 재미를 관객에게 선사한다.

디즈니 애니메이션에서 귀엽고 순진하게 표현되던 피노키오, 돼지 삼형제들 같은 동화속의 주인공들도 이 영화 속에서는 사실적인 질감을 중심으로 나무 인형적 특징과 동물의 특징이 더욱 도드라지도록 표현하고 있으며, 주인공들을 제외한 인간들 역시 보편적인 형태와 비율, 그리고 인간의 피부 및 의류의 질감을 사실적으로 표현함으로서 기존의 디즈니 애니메이션이 보여주던 전형적인 ‘동화적 환상성’과 <슈렉>만의 ‘기괴한 현실성’이 서로 충돌하고 대립되도록 하고 있다. 이런 기괴한 표현은 관객들의 예상을 벗어나는 신선한 상상력이었고, 오히려 독특하고 우스

꽝스러운 경험과 웃음을 유발시키는 <슈렉>만의 ‘독자적인 애니메이션 이미지’가 될 수 있었다.

III. 결론

지금까지 흥행에 성공한 미국 극장용 CG 애니메이션 <인크레더블>, <쿵푸팬더>, <슈렉>을 인물, 상황, 이미지라는 관점에서 살펴보았다. 컴퓨터 테크놀로지가 제공하는 ‘스펙터클’과 ‘사실성’은 여전히 관객을 유혹시키는 CG 애니메이션만의 강점임을 부인할 수는 없다. 그럼에도 창작의 기본이자 애니메이션의 특징인 ‘서사’와 ‘상상력의 이미지’의 중요성은 계속해서 지적되어오고 있으며, 본 분석에서도 이런 점들이 얼마나 중요한지 잘 드러나고 있다.

<인크레더블>은 각 인물들의 욕망과 욕망구현의 장애 요소에서 오는 갈등이 서사적으로 조화롭게 표현된 작품이었다. 각 인물들은 초능력을 가진 슈퍼영웅으로서의 존재감 보다는 성인과 청소년으로서, 그 나이에 걸맞은 보편적인 관계성 속에서의 욕망들을 잘 내제하고 있다. 또한 그들에게 주어진 ‘슈퍼 영웅 활동 금지’라는 상황은 그들 욕망의 결정적인 장애요인이었고, 이러한 상황들 속에서 각 인물들은 ‘비밀스런 활동’을 하게 되어 서사의 중요한 흥행 요인 중 하나인 ‘예측할 수 없는 긴장감’을 잘 형성시키고 있다.

<쿵푸팬더>는 소재적으로 신선한 아이디어가 돋보인 작품이었다. 다리가 짧고 뚱뚱하며 느림보인 판다가 중국 전통 무술인 쿵푸 마스터가 된다는 ‘대립적인 특징을 가진 주인공’ 설정에서부터 호기심을 불러일으키고 있다. 그리고 극단적이지만 논리적인 의인화를 통해 스펙터클한 무술과 재미난 몸개그를 적절하게 보여준다. 하지만 이러한 표현적인 특징 이면에는 감독만의 사회에 대한 진지한 시선- 정체성의 혼란, 전통적 계급문화, 관습적인 선입견-이 주인공의 시련과 갈등을 통해 조화롭게 이야기 되

고 있어 유치한 몸개그와 액션만이 난무한 타 작품과 차별화되는 지점을 만들어 내고 있다.

<슈렉>은 기존 디즈니 애니메이션이 전형적으로 표현해오던 밝고 긍정적인 이미지에 대한 반대적 시각에서 출발하고 있다. 로맨틱한 괴물, 엽기적인 공주, 놀이동산 같은 성, 할리우드를 패러디한 공간과 같은 설정을 통해 기존의 애니메이션 인물과 상황에 대한 선입견을 비틀고 있었다. 그리고 CG 테크놀로지를 이용한 사실성은 스페터클을 위해 사용되지 않고, 오히려 혐오스럽고 더러운 ‘유희적 이미지’로 표현함으로서 이 애니메이션만이 가지는 독특한 이미지로 승화될 수 있었다.

최근 들어 한국의 극장용 애니메이션의 흥행성공에 대한 가능성은 점점 높아지고 있다. <코알라 키드: 영웅의 탄생, 2012>에서 알 수 있듯이 한국의 CG 기술력은 예전에 비해 매우 발전하였고 <마당을 나온 암탉, 2011>은 그동안 산업적으로 요구되어온 ‘글로벌적인 소재’가 아닌 ‘한국의 특징적인 소재’를 이용한 애니메이션임에도 훌륭한 서사능력과 연출력으로 한국 최고의 흥행기록을 세웠다.

한국의 극장용 CG 애니메이션이 보편적인 이야기 구조 속에서도 각 작품만의 ‘고유한 개성과 특징이 잘 드러나는 인물과 상황’들을 살려나가고, 그런 인물과 상황들을 담은 이야기가 상상력과 창의성에 의해 ‘친근하면서도 특징적인 이미지’로 스크린에 수놓아 진다면, 한국 극장용 CG 애니메이션도 조만간 한국을 대표하는 문화콘텐츠의 하나로 자리 잡게 될 것이다.

참고문헌

다케루베 노부아키 외, 임희선 역, 『판타지의 주인공들』, 들녘, 2000
로버트 맥기, 고영범 외 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 횡금가지,

2002.

마이클티어노, 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀』, 아우라, 2008.

- 모린 퍼린스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 1998,
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 박숙경, 『이야기자체로 말하라』, 창작과 비평사, 2003.
- 알렉스 앱스타인, 윤철희 역, 『시나리오 성공의 법칙』, 스크린M&B, 2005.
- 조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』, 한울, 2008.
- 찰스 왈쉬레거 · 신디아부식-스나이더, 원유홍 역, 『디자인의 개념과 원리』, 안그라픽스, 1998.
- 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2001.
- 한국 콘텐츠 진흥원, 『애니메이션 산업 백서』, 2011.
- 조미라, “한국 장편 애니메이션의 서사연구; 1990년 이후 장편 애니메이션을 중심으로”, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위 논문(2004)
- 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구」, 『만화 애니메이션연구』, 통권 제28호(2012), pp.27-53.
- 송수미, “동물 캐릭터의 의인화 연구; 고양잇과 캐릭터를 중심으로”, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위 논문(2010).
- 고은영, 「3D C.G. 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제6호(2002), pp.7-22.
- 백승균, “애니메이션에 나타난 패러디 유형에 관한 비교 분석”, 흥익대학교 산업 대학원(2007).
- 문재철, 「3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구; 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제7호(2003), pp.77-94
- Miller-Zarneke, Tracy, *The Art of Kung Fu Panda*, Insight Edition, 2008.
- 씨네21, <http://www.cine21.com>
- <인크레더블>(The Incredibles, 2004)
- <슈렉>(Shrek, 2001)
- <쿵푸팬더>(Kung Fu Panda, 2008)

ABSTRACT

Factorial analysis on commercial success of the American theatrical CG animation movies ; Focused on characters, situations, and images

Chang, Wook-Sang · Han, Boo-Young

'Spectacles' and 'factuality' provided by computer technology are strengths of CG animation to still lure the audience and after commercial success of <Toy Story> a number of theatrical CG animations whose typical producing companies are PIXAR and DreamWorks, were produced to be commercially successful and they win massive popularity even now. In Korea as well, several works tried to achieve a box office success including <Pie Story, 2006>, <Mug Travel, 2007>, <Koala Kid: Birth of a Hero, 2012> etc. but the result was truly miserable. In the past, this failure was often attributed to a lack of 'technical expertise', but it became clear that in the process of continuous trial and error, 'narrative' and 'images of imagination' which are bases and characteristics of animation are key elements of commercial success. Actually, statistics indicate that narrative is what is considered to be the most important by the audience when they select animation and its importance is so absolute that they say the most significant thing in animation is 'story.' In particular, it can be said that 'characters', 'situations', and 'ideas' play a key role in them which become elements of the story.

This paper studied with what characteristics each animation aroused pleasure and fun focused on characters, situations and images in relation to <Incredible>, <Kung Fu Panda>, and <Shrek> which are American theatrical CG animation films which succeeded in gaining popularity home and abroad. We hope that analysis in this paper will be helpful even just a little bit as a reference material, which allows domestic writers and producers to develop familiar and characteristic works based on imagination and creativity expressing each work's unique personality and characteristics.

Key Word : CG animation, animation materials, scenario, directing

장욱상

중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션전공 교수

(156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84

Tel : 02-820-5351

wooksang_chang@gmail.com

한부용

중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션전공 석사과정
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84

Tel : 02-820-5351

han7823@nate.com

논문투고일 : 2012.10.31

심사종료일 : 2013.02.15

제재확정일 : 2013.03.10