

# 97부천국제판타스틱영화제(PiFan97)용 공식 리더필름(ID Film)의 제작 사례

이용배

(계원조형예술대학 교수)

## <초록>

이 글은 제 1 회 부천국제판타스틱영화제(1997년 8월 29일부터 9월 5일까지 경기도 부천시에서 개최) 조직 위원회로부터 1997년 6월경에 의뢰를 받아 35mm 필름으로 작업한 20초 분량의 영화제 공식 리더필름에 대한 작업 결과를 요약한 것이다.

작업 내용에 있어서는 3D 컴퓨터그래픽의 무리한 적용보다는 최소한의 절제하고 주로 드로잉 냄새가 강한 2D 캐릭터를 부각시켜, 국내 최초로 도입되는 '판타스틱' 장르 영화제의 취지를 반영해보고자 고심했다.

배경은 3D로 처리하고 캐릭터는 직접 페이퍼에 그려 스캐닝 한 후 2D 공정을 거쳐 이 둘을 합성하였다. 이 작업방식은 당시의 컴퓨터 환경에서는 꽤 거친 공정을 필요로 하였다. 역사적인 조르주 멜리에스의 <달세계 여행> 스틸 컷을 활용한 도입부와 돌비스테레오 녹음방식을 채택한 이 작품의 개요를 정리하면 다음과 같다.

- 화면형식 : 35mm 스펀다드 사이즈 필름(상영용은 Beta버전)
- 작품길이 : 20초
- 음 향 : 돌비스테레오 방식(only music)
- 제작기간 : 1997년 6월 - 8월
- 사용S/W : 포토샵, 툴즈, 소프트이미지

## I. 제작배경

본 작품은 제 1 회 부천국제판타스틱영화제(1997년 8월 29일-9월 5일)조직위원회로부터 1997년 6월경에 의뢰를 받아 35mm 필름으로 작업한 20초 분량의 영화제 공식 리더필름이다. 실제 구상 작업은 먼저 시작되었지만, 구상단계에서 다듬어진 세 개의 기본 구성안을 영화제 조직위 관계자들과 검토하여 최종안을 확정하고 6월 15일부터 8월 20일까지 작업하였다. 당시 부천국제판타스틱 영화제는 국내 최초로 '판타스틱' 장르의 영화들을 모아 국제영화제를 개최한다는 부담과 혼선 등에서 자유롭지 못하였다. 또한 영화제의 공식 '리더필름'이라는 영역 또한 애니메이션이라는 단일 매체로 직접 제작하는 사례가 부족하거나 아직은 생소한 영역이어서 제작 스템을 모으고 작업 방식을 결정하는 과정에서 시행착오가 다소 발생하였다.

다만, 3D 컴퓨터그래픽 애니메이션 영역의 무리한 적용보다는 최소한의 사용으로 절제하고 주로 드

로잉 냄새가 강한 2D 캐릭터를 부각시켜 국내 최초로 도입되는 ‘판타스틱’ 장르 영화제의 취지를 반영해 보고자 고심했다. 배경의 3D 처리와 캐릭터의 2D 처리 후 합성이라는 작업방식은 당시의 컴퓨터 환경에서는 꽤 거친 공정을 필요로 하는 것이었다. 그런 사정 속에서도 역사적인 조르주 멜리에스의 초기 환상영화인 <달세계 여행>의 스틸 컷을 활용한 도입부의 착상이 영화제 조직위에서 받아들여지고, 짧은 런닝타임이지만 사운드는 돌비스테레오 방식으로 녹음한다는 방안이 채택되어 실제 작업에 착수할 수 있었다.

## II. 전개방식

### 1. 제작방법론의 도출

우선 다음과 같이 예상되는 문제점이 드러나 이를 해결하기 위한 방안을 도출하였다. 그 내용을 정리하면 다음과 같다.

1) 결정된 캐릭터 디자인의 선묘가 주는 느낌과 칼라잉의 질감을 컴퓨터 상에서 원하는 만큼 구현할 수 없다는 판단 - 포토샵 프로그램을 직접 사용하지 않고 특수 아트지를 이용한 작화 작업 방식을 채택하여 선묘와 질감을 살리기로 했다. 즉, 캐릭터의 질감이 드러나는 재질의 종이를 선택 하고 포스터 물감으로 채색하여 동화를 만들고 이를 스캐너로 입력받아 날장 데이터를 만들었다. 이후 작업은 2D 툴즈 프로그램에서 처리하였다.

2) 배경으로 설정된 안은 멜리에스의 <달세계 여행>을 포함해서 영화제에 출품된 작품들의 스틸을 늘어놓는 안으로 나중에 한 캐릭터가 이를 빨아들인다는 상황인데 2D로는 처리 불가능하다는 판단 - 스틸 이미지들은 엽서들을 모아 늘어놓은 3D의 ‘판’ 개념으로 생각하여 소프트웨어(s/w) 프로그램으로 배경부분을 따로 모델링하였다. 빨아들이는 장면은 3D 컴퓨터 그래픽의 일반기법에서 ‘찌그러뜨리기’와 같은 방식으로 처리하여 최종적으로는 2D 캐릭터와 합성하여 렌더링하고 필름 출력 파일(TIF)로 저장하였다.

3) 스캔하는 과정에서 캐릭터 주변의 여백에도 특수아트지의 질감이 투영되는 문제 - 스캔한 날장마다 마스크 작업(알파채널 사용)을 하여 캐릭터 채색 부분만이 데이터로 입력되도록 처리, 최종 합성 시에도 그 데이터 값이 보존되도록 하였다.

4) 편집과 합성에서 프리미어 프로그램은 필름 출력 화질을 보장하지 못한다는 판단 - 프리미어 외는 다른 알고리즘으로 구성된 툴즈를 사용하여 3D와 2D를 합성하였다.

## 2. 실제 작업의 과정 및 내용

### 가. 제작의도 및 컨셉

각기 성격이 다른 3명의 캐릭터가 영화 스틸(영화제 출품작들)로 이루어진 가상의 공간에 허겁지겁 달려와 준비한 영화 제작용 기자구들은 먹어치우기 시작한다. 결국 발빠른 두 명의 캐릭터들 때문에 제대로 먹지 못해 허탈한 나머지 한 캐릭터가 배불러 트림하는 들을 삼켜버린다. 배경마저 빨아들이자 전체 화면은 결국 부천국제판타스틱영화제의 공식 로고로 변한다.

### 나. 제작진 소개

감독, 제작지휘: 이용배

제작진행: 이성진, 전병진

캐릭터 디자인: 스튜디오 몽상가(성남식 외)

원화: 최용택

동화 및 채색: 이수영 외

2D 스캔 및 렌더링: 시원미디어(유재석 외)

3D 합성 등: 진영테크놀로지

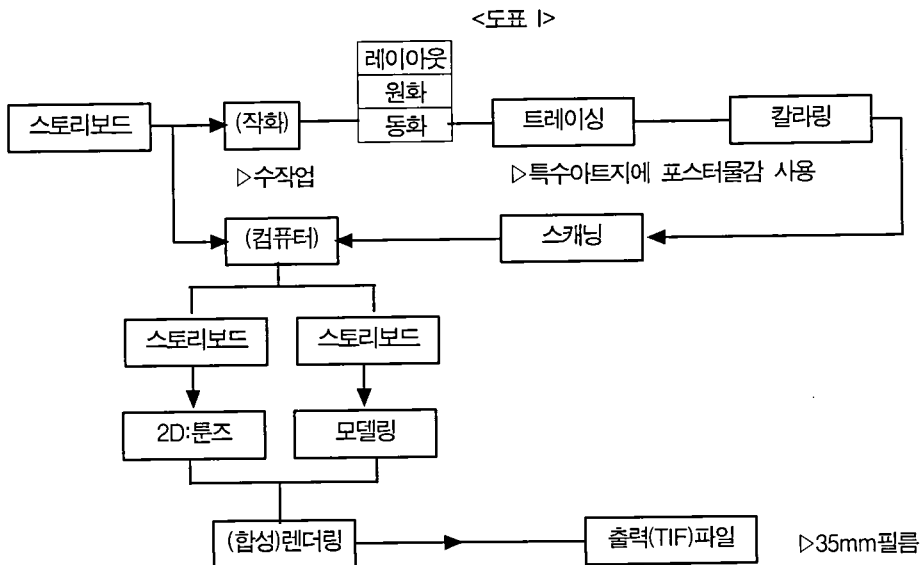
사운드 디자인: 사운드워크샵(전봉근)

필름출력: 파라다임/춘천CDS

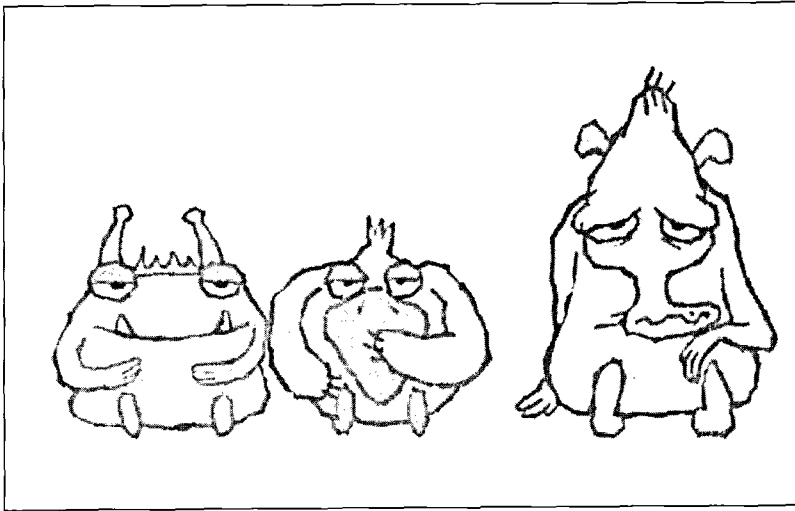
색보정: 최두영(영화진흥위원회 색보정실)

녹음/현상: 한국영화진흥위원회

### 다. 제작의 전개 과정 (도표)



### 3. 작품 사진



제목 : 「ID Film in PiFan97」 중 캐릭터 부분 스틸  
재료 : 특수 아트지 위에 포스터 물감 채색/ 제작년도 : 1997.

### III. 향후 방향

본 작품은 97부천국제판타스틱영화제의 공식 리더필름(ID필름)으로 사용하고자 하는 목적으로 만들어졌고, 동 행사기간 중에 출품영화의 상영에 앞서 일반관객들에게 노출되었다. 물론 영화제 프로그램 중에 독립단편영화 중심의 상영이 이루어진 ‘오프 씨어터’ 프로그램을 위해서 16mm film으로도 프린트되었다. 그리고 이어지는 제 2 회(1998년)와 제 3 회(1999년) 영화제에서도 같은 ID필름이 횟수와 연도만 바뀌 재사용되어 불만을 사기도 했다.

본 작품의 제작을 위해 사용된 방식은 그 제작방법론이 너무 복잡하고 당시의 컴퓨팅 환경을 반영하는 수준에서 시도된 것이어서 현재로서는 반복하기 어려운 작업 공정으로 보인다. 그러나 그 작업공정의 기본 플로어는 미디어 관련 컴퓨터 소프트웨어가 아무리 발전한다고 하여도 밟아가야 했던 절차였으며 이는 디지털 중심으로 작업이 이루어지는 대학의 실습 및 졸업작품의 경우도 동일할 것이다. 결국 디지털 영화의 시대를 맞이한다고 하여도 문제는 작업 자체에 사용된 기자재와 그 기술이 아니라 작품을 이끌어 나가는 사람의 아이디어와 창조력이 핵심이기 때문이다.

## 참고문헌

- 『PiFan97-부천국제판타스틱영화제97- 도록』, 부천국제판타스틱영화제 조직위원회, 1997.
- 김대중, 『셀애니메이션 제작의 이론과 실제』, 초록배, 1995.
- 토마시 오헤니언 외, 이승무 역, 『디지털 필름 메이킹』, 책과길, 1999.
- Grant, John & Ron Tiner, *The Encyclopedia of Fantasy & Science Fiction Art Techniques*, Philadelphia: Running Press, 1996.
- Russett, Robert & Cecile Starr, *Experimental Animation*, New York: Da Capo, 1976.