

Zoom In

빅필름의 '엘리시움(Elysium)'

국내 최초 100% 3D 애니메이션
“아크의 기사들이여,
지구를 지켜라!”

인류의 마지막 전쟁이 시작된다.

미지의 행성 엘리시움의 침공으로 인해 폐허가 된 2013년 뉴욕. 피자배달부인 반은 여자친구 리디아가 엘리시안군에 죽임을 당하자 복수심에 불타게 되고, 결국 지구를 지켜야 할 운명을 지닌 3명의 선택된 기사들과 함께 전장에 나선다.

3D애니메이션 및 특수영상 전문프로덕션인 빅필름이 4년 동안 제작비 45억원을 들여 만든 국내 최초 100% 3D애니메이션 '엘리시움'은 미래에서 이뤄지는 거대한 전쟁과 운명적 사랑을 그린 작품이다. '스타워즈 에피소드1' 등의 제작에 참여한 할리우드 스태프들이 후반작업을 도맡았다고 해 더욱 기대되는 엘리시움을 만나본다.

신선자 객원기자

오는 8일 한국 3D애니메이션의 진수를 보여줄 엘리시움이 드디어 국내에 개봉된다.

3D애니메이션 및 특수영상 전문프로덕션 빅필름이 제작하고 아우라엔터테인먼트가 배급을 맡은 엘리시움은 제작인력 200여명이 투입돼 순수 제작비만 45억원 이상 소요됐으며, 4년이 라는 긴 제작기간을 걸쳐 완성된 100% 3D 애니메이션이다.

이 영화를 진두지휘한 권재웅 감독은 “21세기는 지구촌을 넘어선 퓨전시대다. 각국의 고유한 문화를 매체를 통해서 전달하는 방법도 옳지만 이제는 그것을 뛰어넘어 어는 문화권에서 보더라도 재미있고 신나는 영화, 감동을 줄 수 있는 영화가 필요하다. 엘리시움은 이러한 판단에 근거해 보수적 사고방식에서 탈피해 3D 애니메이션만이 묘사할 수 있는 부분에 최대한 힘을 실었다”고 제작의도를 밝혔다.

풀 3D 애니메이션 기법 활용

2113년 평화로운 지구에 외계인 엘리시움이 침략한다. 평화사절로 오던 엘리시움의 대사를 지구인이 공격했다는 이유로 침략한 이들은 지구를 완전히 초토화시킨다. 피자배달원이자 바이크 레이서인 주인공 반은 이 전쟁에서 애인 리디아를 잃고 지구 레지스탕스에 가담하지만 뛰어난 과학력을 지닌 엘리시움

의 군대에 맞서는 것은 역부족이었다. 지구의 마지막 희망은 고대 엘리시움인들이 남긴 3대의 로봇. 주인공인 반과 군인 크리스토퍼, 그리고 천방지축 소년 폴은 고대 엘리시움인의 후손인 손라의 지휘 아래 지구를 구하기 위한 전쟁에 나선다.

한편 아버지의 죽음과 엘리시움의 지구침공에 의문을 갖던 전사 닉스는 사령관 네크로스의 음모를 알게되고 이를 눈치챈 네크로스에게 붙잡힌다. 부관 크로노스의 도움으로 함대에서 탈출한 닉스는 이 사실을 손라와 기사들에게 말하던 중 자신이 4번째 기사임을 알게 되고, 이때 엘리시안군의 대규모 공격이 아크로 향한다. 무너진 아크와 손라의 죽음에 슬퍼하던 반과 기사들은 마지막 전투를 위해 콜로노스로 향하는데…

이러한 줄거리를 가진 이 영화는 22세기 미래사회에서 외계의 침략으로부터 지구를 구하는 전사들의 모험담과 사랑을 그렸다.

엘리시움을 상대로 한 4명의 전사들의 처절한 전투가 볼거리인 엘리시움은 지구를 침공한 미지의 행성 엘리시움과 지구인들 간의 스펙터클한 전투 장면을 다룬 전형적인 SF물로 마야(Maya), 모션 캡처 시스템(Motion Capture System) 등의 기법을 활용한 풀 3D 애니메이션으로 제작됐다.

빅필름 관계자는 “요즘들어 2D보다 3D의 선호도가 상당히



높아졌다. 최근 대부분의 애니메이션이 3D로 제작되는 추세다. 엘리시움은 이런 면에서 의미가 있는 작품으로 국내 3D에 대한 가능성을 활짝 연 작품"이라고 말했다. 또 그는 "하지만 국내에서 기술과 품질을 보장한다는 것은 쉽지 않은 일이었다"며 "엘리시움 제작시 디즈니나 드림웍스의 3D 애니메이션과 무엇을 차별화 할 것인가에 가장 주안점을 뒀다"고 설명했다. 빅필름측은 또 엘리시움의 캐릭터와 메카틱의 디자인은 수십 차례 수정 보완됐고, 설정에 대한 회의에도 상당한 시간을 투자했다고 제작당시의 애로사항을 밝혔다.

둘다리도 두들겨 가는 심정으로 엘리시움을 하나하나 완성해 가면서 매 컷마다 새로운 문제가 생기긴 했지만 경험과 노하우, 또한 좋은 애니메이션을 만들기 위한 열정으로 결국 완성할 수 있었다는 설명이다.

그래픽 뛰어난 전형적인 SF액션

이렇게 완성된 엘리시움은 전형적인 SF액션의 뻔한 줄거리지만 다양한 캐릭터와 로봇 메카닉을 등장시킨 화려한 액션 외에도 남녀 주인공의 사랑의 테마를 영화 전편에 드라마로 가져가면서 이목을 사로잡는다.

더욱이 컴퓨터그래픽만으로 만들어진 이 애니메이션은 역동적인 카메라 시점 변화와 깨끗한 화면을 자랑해 3D 애니메이션 업계에 충분히 반향을 일으킬 수 있을 것으로 보인다.

특히 초반 바이크 레이싱 장면이라든지 후반 로봇끼리의 결투 장면은 탄성을 자아낼만 하다. 하지만 지금까지 많은 입체 애니메이션의 단점으로 지적돼온 캐릭터의 자연스럽지 못한 표정과 동작은 여전히 극복되지 못했다는 지적도 받았다.

아직 개봉 전임에도 이러한 평가가 가능한 이유는 이 작품이 지난해 '서울국제애니메이션페스티벌2002(SIAF)'에 3D애니메이션 개막작으로 초청돼 지난해 5월 4일 세종문화회관에서 이미 일반인들에게 선보인 바 있기 때문이다. 개봉이 예상보다 늦어져 오는 8일 국내시장에 선을 보이지만 이미 이 작품은 지

난해 한국애니메이션대상 시상식에서 우수상으로 선정돼 문화관광부장관상도 수상한 바 있다.

지난해 이 작품을 관람한 한 관객은 "한국 3D 애니메이션 기술이 이렇게까지 발전했는지 몰랐다"면서 "디즈니 애니메이션에 결코 뒤지지 않는다"고 평했다. 하지만 또 다른 관객은 "그래픽은 좋으나 시나리오의 완성도가 떨어진다. 특히 여주인공 리디아의 무용 모습은 매우 부자연스러웠고, 엘리시움인의 후손인 손라가 지구인편에서는 이유 또한 명확히 드러나지 않아 스토리의 비약이 느껴졌다"고 말했다.



Zoom In

빅필름의 '엘리시움(Elysium)'



해외에서 선개봉, 호평 받아

하지만 엘리시움에 대해 선부른 판단을 내리기는 이르다. 1998년부터 기획작업이 시작된 엘리시움은 국내에서 시나리오가 완성된 후에 미국 시나리오 작가에게 최종 수정 작업을 의뢰하는 등 영화의 완성도와 내용 전개에 충실했으며, 작곡, 더빙 등 후반 공정을 미국에서 진행했다.

특히 리키마틴의 음악 작곡가인 세바스찬 아로차 모튼, 음향 프로듀서 오원철, '스타워드 에피소드1'의 데라이 오페랄 등 최상급의 포스트 프로덕션 스태프를 내세워 영화의 완성도를 한

층 드높였다.

관련업계는 스토리의 비약이 단점이긴 하나 이러한 경향은 한국 애니메이션이 아직 미성숙단계에 있어 겪는 과도기 현상이라며, 엘리시움이 한국 3D 애니메이션의 잠재력을 보여준 작품이라는 점에서 중요한 의미가 있다는 점에 동의한다.

이 작품은 해외에서도 좋은 반응을 보이고 있다. 특히 러시아에서의 성공은 괄목할 만한 성과다. 지난해 11월 28일 러시아에서 최초로 개봉된 엘리시움은 러시아 영화전문사이트(www.kinoafisha.ru) 관객선호도 조사에서 '007 언더데이'를

엘리시움 제작과정



제작 : 빅필름
 배급 : 아우라엔터테인먼트
 총제작자 : 권재성
 감독 : 권재웅

시나리오 : 박정훈
 프로듀서 : 김석기, 오원철
 개봉예정일 : 2003년 8월 8일
 상영시간 : 80분

일자	구분	내용
1998년	기획	기획 시놉시스
1998년~ 2000년	프리 프로덕션	시나리오 각색(영어) 콘티제작 캐릭터 설정 백그라운드 설정
2003년	포스트 프로덕션	작곡 사운드 이펙트 믹싱 편집



누르고 1위에 랭크되는 등 러시아 청소년들의 폭발적인 반응으로 20만명 이상의 관객을 동원했다.

이 영화 제작사 빅필름측은 “러시아에서의 흥행호조는 러시아어 더빙에 인기 록그룹 스나이퍼스(Snipers)를 성우로 참여시키는 등 다양한 방법으로 관객의 관심을 유도한 결과”라며 “러시아에서는 계약금 외에도 러시아 관객수입의 50%의 별도 로열티로 받기로 해 매출에도 상당히 기여할 것으로 기대된다”고 밝혔다.

또한 이 회사 관계자는 “엘리시움은 극장용 애니메이션으로는 빅필름의 첫 번째 작품인데 아시아권 국가에서 제작된 3D 애니메이션으로는 최초로 해외에 상영된 작품으로 기록돼 고무적”이라고 말했다.

엘리시움이 한국 애니메이션계에 있어 이정표를 남긴 점은 이 뿐만이 아니다. 이 작품은 이미 이탈리아, 스위스, 프랑스, 독일, 태국 등에도 판권 계약이 완료돼 해당 지역에서 국내 개봉과 비슷한 시기에 순차적으로 개봉을 하게 될 예정이다.

특히 이탈리아 영화배급사인 메두사(Medusa)와는 총 20만 달러 규모의 사전판매 방식 ‘프리세일(Presale)’ 계약을 맺었다는 점에서 의미가 깊다. 미국, 일본, 프랑스 등 메이저업체들과의 협상에서 유리한 고지를 점할 수 있기 때문이다.

국내 컴퓨터 3D 가능성 입증

이같은 해외시장에서의 선전은 엘리시움이 주목받는 이유 가운데 하나다. 이 영화 제작사인 빅필름 대표 권재성 사장은 “러시아 배급을 맡은 루시코를 비롯해 이미 상당수 해외배급사들이 그래픽 등 엘리시움 영화 전반에 대해 극찬을 아끼지 않았다”며 “특히 3D애니메이션으로는 드물게 로봇이 등장하는 액션물인데다가 동양과 서양문화를 절묘하게 조화시켜 호평을 받는 것 같다”고 밝혔다.

또 그는 빅필름을 비롯해 국내 3D애니메이션업체들의 제작 능력이 이미 상당한 경쟁력을 갖고 있다고 강조했다. 권 사장은

“엘리시움의 경우 순수제작비가 45억원 정도가 소요됐지만 외국의 투자배급사들은 족히 1,000억원 가량은 들었을 것으로 평가하고 있다. 이런 뛰어난 제작능력에 기획력을 겸비한다면 우리나라가 세계 최고의 애니메이션 강국이 되는 것도 결코 어렵지 않을 것”이라고 전망했다.

빅필름은 이런 자신감을 바탕으로 앞으로 많은 작품을 제작해 아시아를 대표하는 3D애니메이션 업체로 우뚝 서겠다는 목표를 세우고 있다.

권재성 사장은 “엘리시움은 첫 번째 작품이어서 제작기간이 무려 4년이나 소요됐다. 하지만 이 작품을 통해 제작 파이프라인 구축에 어느 정도 성공했다. 앞으로는 2년에 한번씩 장편 애니메이션을 자체 제작해 선보일 예정이며, 아울러 국내외업체와 비디오전용 애니메이션(OVA), TV시리즈 등을 공동으로 제작해 매년 출시할 계획”이라고 밝혔다.

내수시장 놓고 마케팅 본격화

22세기 미래사회에서 외계의 침략으로부터 지구를 구하는 전사들의 모험담과 사랑을 소재로 한 100% 3D 애니메이션 엘리시움은 이제 국내 개봉을 앞두고 본격적인 마케팅에 나섰다.

모바일콘텐츠 업체와 협력, 핸드폰을 통해 다운로드받아 예고편을 감상할 수 있게 하는 등 영화 홍보에 적극 나서고 있고, 국내 흥행 결과 추이를 살펴봄에 캐릭터를 이용한 게임 상품 출시 및 TV시리즈 제작도 진행할 계획이다.

국내 컴퓨터 3D 애니메이션의 가능성을 연 엘리시움이 해외에서의 반응처럼 국내에서도 대박을 터트리길 기대해본다. 