

전편을 능가하는 속편

아이스 에이지2



빙하시대를 배경으로 펼쳐지는 어드벤처 애니메이션 <아이스 에이지>의 속편 <아이스 에이지2>가 이번에는 해빙기를 맞아 4년 만에 관객을 찾는다. 영화에서 통용되는 '전편보다 못한 속편'이라는 개념을 과감히 깨고 '전편보다 나은 속편'이라는 수식어로 돌아온 이 애니메이션은 미국 개봉 당시 2주 동안 박스오피스 1위를 차지하였고 개봉 후 열흘 동안 1억7,000만 달러를 벌어들이는 등 폭발적인 인기를 누리고 있다. 4년 만에 돌아왔지만 탄탄하게 짜여진 파이프라인에 맞춰 8개월 만에 제작 완료된 이 작품은 더욱 방대하고 다이내믹해진 모습으로 관객들을 끌어 모으고 있다. 화려하게 컴백한 아이스에이지2의 세계로 가보자.

글 신선자 자유기고가

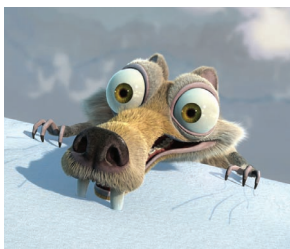


아이스 에이지의 속편 아이스 에이지2는 발달된 3D 애니메이션의 기술력에 힘입어 '전편을 능가하는 속편'이라는 평가를 받으며 화려하게 컴백했다. 적어도 3D 애니메이션에 있어서는 일반 영화에서 통용되는 '전편보다 못한 속편'이란 말은 나오지 않을 듯하다. 날이 발전하는 3D 애니메이션의 기술 덕에 속편의 외형은 점점 더 정교해질 수밖에 없기 때문이다. 이 작품 역시 그러한 3D 애니메이션의 전형적인 모델로 손색이 없다. 빙하시대를 배경으로 맘모스 매니, 나무늘보 시드, 호랑이 디에고의 아기 돌보기를 그린 전편과 달리 아이스 에이지2는 좀 더 이야기의 스케일을 크게 가져가면서도 더욱 다양해진 캐릭터들로 관객 앞에 섰다.



대재앙을 피하기 위한 동물들의 모험담

온통 얼음뿐인 세상에서 인디언 아기를 사람들에게 돌려주기 위해 뭉쳐든 삼인조와 간간히 엽기적인 행동으로 웃음을 선사했던 '스크랫' 만으로 스토리를 이끌어 오던 전편과 달리 속편 아이스 에이지 2는 지구 온난화로 인한 해빙기 시대가 배경. 전편에서 친구가 된 진중하고 과묵한 성격의 주인공 맘모스 매니, 수다쟁이에 사고뭉치인 나무늘보 시드, 소심한 호랑이 디에고 일행은 빙하가 녹는 현장을 직접 눈으로 목격하고 안전한 고지대를 찾아 이주를 시작한다.



그런데 이게 웬일. 매니에겐 대홍수의 위기보다 더 큰 위기가 닥친다. 바로 자신을 제외한 모든 맘모스가 멸종되어 버렸다는 기절초풍할 소식을 듣게 된 것이다. 절망에 빠진 매니 앞에 섹시하고 귀여운 암컷 맘모스 엘리가 나타난다. 매니는 더 이상 혼자가 아니라는 기쁨에 들뜨지만 엘리는 어릴 때 부모를 잃고 주머니쥐들의 손에 의해 자라나 그 큰 덩치에 어울리지 않게 자신이 주머니쥐라고 믿고 있다.

다른 주머니쥐들을 따라 나무에 매달리지만, 나뭇가지만 부러뜨리기 일쑤. 이에 매니가 엘리에게 주머니쥐가 아니라 맘모스임을 알려주려 하지만 이런 시도가 엘리의 반감만 사면서 둘은 크게 다투



고, 대홍수의 위기는 이들에게도 현실이 된다. 이처럼 아이스 에이지2는 어드벤처 · 로맨스 · 코미디 장르를 중형무진 넘나들지만 결코 무겁게 느껴지지 않는다.

전편에 비해 코미디의 농도가 짙어졌고, 로맨스까지 추가돼 아이들은 물론, 어른들에 대한 배려도 충분하다. 동물 캐릭터를 통해 우정을 넘어선 가족애까지 보여줘 인간에 대한 약간의 조롱까지 담아내고 있다. 특히 더욱 방대해진 스케일의 해빙기 배경, 거대한 빙하 조각, 거센 파도, 들끓는 용암 등은 이를 헤쳐 나가야 하는 매니 일행의 모험을 좀더 스릴있게 만들어주고, 역경을 같이 겪은 주인공들의 화해를 자연스럽게 이끌어 낸다.

대재앙을 피하기 위한 동물들의 모험 속에 단순한 우정 이상의 정이 싹트기 시작하면서 3D 애니메이션에서는 좀처럼 찾아볼 수 없는 따뜻함을 느끼게 해준다.

전편을 넘어서다

2002년 개봉해 전 세계 3억8,000만달러라는 흥행수익을 거뒀던 아이스 에이지는 그렇게 해빙기를 맞아 또 다른 환경에서 살아남기 위해 애쓰는 주인공들의 이야기를 가지고 돌아왔다. 아이스 에이지로 3D 애니메이션에 대한 자신감을 얻은 20세기폭스사는 곧 블루스카이사와 <로봇>을 제작했고, 그 여세를 아이스 에이지의 속편까지 몰아갔다. 감독 크리스, 카를로스 살다나를 비롯 전편의 일등공신들이 그대로 속편에 투입됐다. 대신 카를로스 살다나가 연출을 도맡고, 크리스는 총제작으로 속편의 전체 기획을 총괄했다.

블록버스터급 애니메이션을 기획한 만큼 영화는 이제까지 애니메이션에서 보여 주지 못했던 스케일에 중점을 둔다. 거대한 빙산이 녹아내리는 광경이 스케일적인 웅장함을 보장한다면, 빙산이 녹고 난 평원의 풍경은 영화의 디테일함을 살려주는 식이다. 영화는 눈과 얼음을 뚫고 터져 나오는 물살이





나 화산폭발의 모습 같은 블록버스터급 이미지에서부터 빙하가 녹은 뒤 푸른 잎과 나무의 흔들림까지 잡아내는 섬세한 이미지 표현까지 사실적으로 그려낸다. 또한 아이스 에이지2에서는 보다 더 다양한 캐릭터라는 볼거리도 제공한다. 커져버린 스케일에 맞게 보다 다양한 친구들을 소개한다. 가장 반가운 것은 정신적 지주역할을 했던 매니에게 새로운 여자친구를 만들어준 것. 그것도 풍만한 엉덩이, 살포시 감기는 두 눈의 긴 속눈썹에 매혹적인 목소리를 가진 매혹적인 여자친구다. 육해공을 아우르는 다양한 동물 캐릭터도 새롭게 등장한다. 날개달린 동물을 작품에 넣고 싶어 했던 제작진의 의견을 반영, 고독한 총잡이새 '콘도르'와 범고래·공룡·악어 등 정말 전편에서 삼인조의 외로운 아기돌보기에 비해 속편은 전혀 다른 광경을 보여준다. 더욱이 이들의 등장은 스토리의 긴장감을 한층 고조시킨다.

한편 전편에서도 도토리 추격신으로 관객들에게 웃음을 줬던 스크렛 역시 더욱 멋진 모습으로 등장, 좀 더 강도 높은 도토리 쟁탈전을 보여주며 영화의 감초 역할을 톡톡히 해내며 전편보다 나은 속편이라는 수식어 달기에 한몫을 한다.

블루스카이 기술력 응집

그러나 뭐니 뭐니 해도 이 영화가 관객의 기대를 저버리지 않고 전편보다 나은 평가를 받을 수 있었던 것은 바로 화려한 그래픽 기술을 선보였던 로봇의 기술자인 블루스카이의 정교하고 혁신적인 기술이다. 특히 동물들을 표현하는 블루스카이의 기술은 입이 떡 벌어질 정도다. 미세한 바람, 작은 빛에도 반응할 수 있게 한 동물들의 털 한 올 한 올이 사실적인 이미지로 다가올 뿐 아니라 뛰어난 테크니컬 디렉터들의 조명기술로 그림자까지 완벽하게 재현해낸다. 그래서인지 제작진들은 “아이스 에이지2는 속편이지만 전편과는 전혀 다른 새로운 영화”라고 말한다. 캐릭터의 형상은 똑같이 보이지만 실제 매니와 시드, 디에고 등 전편에 등장했던 캐릭터의 디자인을 전면 수정했다는 게 제작진의 설명이다. 미세한 디자인을 위해 클레이 모델을 제작한 후 스캔을 받아 3D작업을 병행하는 새로운 기술을 도입해 비슷하지만 전혀 다른 질감의 옷을 입은 동물캐릭터가 탄생하게 된 것이다. 또한 이 작업을 위해 이 영화에는 전편의 35명을 훌쩍 뛰어넘는 60여명이나 되는 애니메이터가 동원됐다고 한다. 그 사실만으로도 작업의 정교함이나 방대해진 스케일을 가늠할 수 있다.

특히 블루스카이는 애니메이션으로는 표현하기 꽤 까다롭다는 털을 가진 동물 캐릭터를 최대한 자연스럽게 표현하기 위해 ‘Ray Tracing Program’을 채택했다. 여기에 ‘CGI 스튜디오 소프트웨어’와 독특한 조명 시나리오까지 적용, 털 한 가닥마다 조명을 쬐 그림자 효과까지 주는 노고를 아끼지 않아, 실사보다 사실적인, 그리고 동시에 따뜻한 이미지를 만들어냈다.

뿐만 아니라 ‘voxel’ 렌더링 시스템을 도입, 털과 물을 사실적으로 표현하는데도 주력했다. 다람쥐 시크렛의 꼬리 부분이 전편보다 훨씬 더 사실적으로 보이는 이유는 이 시스템의 도입 효과 때문이라고 한다.

해빙기 덕분에 곳곳에서 물에 젖은 동물들의 털 역시 이러한 블루스카이의 기술에 의해 젖어있는 강도에 따라 각각 그 질감을 달리 표현해 낼 수 있었다. 해빙기라는 배경 때문에 핵심적인 요소로 등장할 수밖에 없는 물도 하나의 캐릭터로 표현해냈다. 다양한 형태의 물이 등장하는 아이스 에이지2의 특성상 ‘CG위터시뮬레이션’을 통해 캐릭터의 표면에 물이 튀는 장면이나 수영 또는 다이빙하는 장면 등과 같이 물과 관련된 많은 장면을 자연스럽게 그려냈다. 이러한 블루스카이의 화려한 기술진보 는 애니메이션의 매력을 한층 더 올려놓는 계기를 제공해준다.

풍성해진 캐릭터에 탄탄한 스토리텔링

이와 같이 전편보다 두배나 많은 효과 기술들이 이 영화의 일등 공신이라는 데는 이의가 없지만 그것만으로 전편보다 나은 속편이라는 수식어를 달기는 무언가 부족함이 느껴진다. 아이스 에이지2는

더욱 강력해진 캐릭터와 튼튼한 스토리 라인으로 이러한 2%의 부족함을 가득 메워 영화의 완성도를 높였다. 제작진이 처음부터 염두에 둔 속편의 핵심 과제는 앞서 언급한 바와 같이 동물 털의 질감을 표현하는 것과 더불어 이미 익숙해진 전편 캐릭터들의 성격을 강화시키는 것이었다고 하는데, 그런 면에서 이 작품은 잘 짜여진 파이프라인에 맞게 프리 프로덕션부터 실제 제작까지 빈틈없이 구성됐다.

특히, 전편부터 익숙해진 삼인조 캐릭터 간 각각의 이야기 구조는 잘 버무려진 음식을 즐기는 것 마냥 맛깔스럽다. 슬픔에 잠겨 있던 매니가 사랑을 알고 만들어가는 알콩달콩한 로맨틱 멜로가 한 축, 사고뭉치 어린 모습의 시드가 동료들에게 인정받기까지의 성장기가 또 한 축, 악탈자의 모습을 탈피해 한층 정감 있게 변모한 디에고가 삼각형의 나머지 한 축을 이루고 있어 그것이 우정을 넘어선 가족애까지 발전해 나아가는데 거침이 없게 만든다. 단면적이었던 캐릭터들의 성격이 각자 또렷해지면서 스토리라인 역시 풍성해졌고, 그것이 볼거리에 대한 여지를 넓혀준 셈이다.

또한 여기에는 잊어버릴만 하면 등장하는 다람쥐 스크렛의 활약 역시 빼놓을 수 없다. 도토리에 흑해 곤경에 빠지는 전편의 스타 스크렛은 훨씬 심해진 도토리 집착증을 선보이며 관객을 기쁘게 해주는 감초로 등장하고, 영화 말미 익살스런 반전으로 관객들로 하여금 끝까지 안타까움을 버리지 못하게 만든다. 또한 스크렛의 고군분투 도토리 쟁탈전은 익살스런 표정연기 뿐 아니라 주변 해빙기의 대장관까지 엿볼 수 있게 해줘 남다른 느낌을 준다.

특별한 보이스 캐스팅으로 대박 예감

한편, 이 영화는 오리지널판 외에 국내 더빙판에 이례적인 보이스 캐스팅으로도 눈길을 끈다. 애니메이션 더빙과는 큰 관련이 없어 보이는 유명인사들이 카메오로 출연한다. 야구해설가 하일성은 신선한 먹이를 찾아 하늘을 배회하는 늑은 악당 독수리역을 맡았고, 산악인 엄홍길은 절박한 상황에서 살아남기 위해 산 정상에 오르는 딱정벌레 아빠역을, '아시아의 물개'로 불리는 조오련은 평소 이미지와는 다르게 느려터진 거북이역을 맡았다. 또 천재소년 송유근과 환경운동협회 최열 대표가 각각 비버소년과 머물혹역을 맡아 열연했다. '보이스 캐스팅 페스티벌'을 통해 선발된 일반인 2명도 직접 더빙에 참가, 오리지널 작품과는 또 다른 재미를 선사한다.

진일보한 기술력과 더욱 풍성해진 캐릭터로 무장, 4년 만에 돌아온 아이스 에이지2가 미국 개봉 당시 <슈렉>에 버금가는 흥행성적을 거둔 것처럼, 한국에서도 '대박' 예감이 적중할 지 기대된다. 국내에서는 지난달 20일 정식 개봉했으니 가정의 달인 이달에는 가족과 함께 매니 일행을 찾아보는 것도 뜻 깊은 일일 듯 하다. 우정보다 더 진한 사랑을 키워나가는 매니 일행의 가족애로 가족에 대한 경각심이 일지도 모를 일이다.

작품개요

- 장르 : 애니메이션 · 코미디, 가족 · 모험
- 감독 : 카를로스 살다나
- 주연 : 레이 로마노, 존 레귀자모, 데니스 레리, 퀸 래티파
- 관람등급 : 전체 관람가
- 상영시간 : 90분
- 개봉일 : 2006.04.20
- 공식홈페이지 : www.iceage2.com
- 제작국가 : 미국
- 제작년도 : 2006
- 제작사 : 블루스카이

