

사고 확장 매개로서의 디지털 3D 애니메이션

안세용 (한국재활복지대학)

차 례

1. 서론
2. 디지털 3D 애니메이션의 구현
3. 사고 확장 매개로서의 디지털 3D 애니메이션
4. 결론

1. 서론

2007년이 마무리되어 가는 시점에서 전 세계 극장에서 개봉된 영화 한 편이 작은 논란의 중심에 놓여 있다. 로버트 저메키스 Robert Zemeckis 감독의 '베오울프 Beowulf'이다. 영화 칼럼니스트 듀나는 이 작품에 대한 평론의 제목을 "실사야 애니야?..."라고 붙였다[1]. 정답은 애니다. 미국 영화예술 아카데미 협회에서 이 영화를 애니메이션으로 보았고 그렇게 장르로 분류되었기 때문이다. 하지만 엄밀히 말해 베오울프는 실제 배우들의 몸과 얼굴에 센서를 붙이고 '퍼포먼스 EOG (Electrooculogram) 캡처'라는 신기술을 이용해 동작을 캡처한 다음, 배우들과 다름없이 제작된 3D 캐릭터들에게 눈꺼풀의 떨림, 눈동자의 움직임까지도 적용하여 만든 디지털 영상으로 실사 영화라고도 3D 애니메이션이라고도 딱 잘라 말하기 어렵다. 더불어 화려한 비주얼이 볼 만한가 그렇지 않은가의 논란과 함께 진짜와 가짜의 경계에 서있는 영화라는 평론도 나왔다[2].

이러한 논란들의 핵심은 저메키스 감독이 이전 작품들에서 보여주었던 디지털 배우들에 비해 놀라울 정도로 자연스러운 동작들과 미묘한 표정들을 갖게 된 3D 캐릭터들에게서 우리가 느끼는 현실감이 기존에 익숙해져 있는 이분법적 사고로는 잘 정리되지 않는다는 것이다. 현실이 아니면 가상이고, 가상이 아니면 현실이라고 생각하고 있는 이분법적 사고에서는 현실과 가상의 경계라는 말이 쉽게 공감되지 않는다. 그런 의미에서 베오울프는 우리가 그동안 지니고 있었던 이분법적 사고를 돌아보며 현실과 가상의 문제를 곰곰이 생각해보게 하는 기회를 제공한 셈이다.

이렇듯, 실제 존재하지 않는 세계도 얼마든 실감나는

세계로 그려내는 디지털 3D 애니메이션 작품들을 통해서 기존에 갖고 있던 구태의연한 생각들을 돌아보고 사고 확장의 계기를 갖게 되는 경우가 종종 있다. 이 연구에서는 이와 같이 우리의 사고를 확장시키는데 매개가 되는 디지털 3D 애니메이션에 대해 살펴보고자 한다.

연구 범위로써 사고에 관한 논의는 사고 확장의 필요성을 간단히 서술하고 어떠한 유형의 사고를 확장시키고 있는지에 대해 주관적으로 사례 작품을 살펴보는 과정에 포함시키고자 한다. 사고 확장의 매개가 되는 작품들을 살펴보는데 있어서는 대중적 주목도를 기준 삼으려 하는데, 대중적 주목도를 흥행실적과 동일시하여 세계 총매출 5천만 달러 이상을 기록한 작품들에 한정하여 살펴보고자 한다. 또, 연구 사례에 해당하는 작품을 탐색해내기 위한 범위는 2006-2007년에 발표된 작품으로 한정하고자 한다. 이러한 범위를 적용하면 탐색 대상 작품은 총 18편이 되는데, 사고 확장의 매개가 되는 요소를 담고 있는 작품들을 사고의 유형별로 묶어 들여다보게 된다.

2. 디지털 3D 애니메이션의 구현

2.1 디지털 3D 애니메이션의 구현 의미

애니메이션 작품들은 장 보드리야르 Jean Baudrillard가 주장한 용어처럼 실제에 존재하지 않는 '파생 실재'이지만 실제 세계의 관습이나 사상 등의 문화가 투영된 세계를 그려낸다. 그래서 폴 웰스는 애니메이션에 대해 "애니메이션은 일상의 재현보다는 그러한 일상을 재 정의하고 리얼리티에 대한 우리의 수용을 반전시키며 우리의 감각의 지평을 확대하는데 더 관심이 많은 장르"라고 설명하였다[3]. 컴퓨터를 기반으로 만들어지는 디지털 3D

애니메이션은 이러한 전통적 특징에다가 ‘극사실성’이라는 요소를 추가하게 된다. 때문에 비록 인과론적으로는 지시대상과 아무런 상관이 없는 가상 이미지이지만[4], 뛰어난 시각적 사실감과 공간의 현실감을 제공함으로써 실제 같은 세계를 체험하게 한다.

2.2 디지털 3D 애니메이션 구현의 상호작용

디지털 3D 애니메이션은 디지털 테크놀로지의 결과적 산물로서 실사 영화와 동일한 리얼리티를 제공하지는 않는다. 하지만, 존 할라스(John Halas, 조이 배첼러(Joy Batchelor)와 같은 애니메이터들이 복제를 통해서가 아니라 리얼리티의 변형을 통해서 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업이 애니메이션이라고 주장한 것은 애니메이션이 의미전달의 중요 수단이 될 수 있음을 설명해준다[5].

이러한 기존 애니메이션의 가능성을 바탕으로 현실과 다름없는 사실감이 덧붙여진 디지털 3D 애니메이션의 구현을 통해 사람들은 실사 영화와 다르지 않은 리얼리티를 느끼며 현실적 의미를 갖게 되는 것이다. 그러한 상황 속에서 사회적인 이데올로기나 관념의 틀을 깨는 요소들을 작품에서 발견하였을 때 현실적인 깨달음으로 이어지게 되며, 우리들이 무관심하게 지니고 있던 낯은 사고를 돌아보고 진전된 사고로 전환시키는 계기가 만들어지기도 한다. 만화영화로 통칭되는 그림 애니메이션이 주로 어린이들을 대상으로 교훈적 요소를 제공하여 정서와 사고를 확장시키는 매개가 되어 왔다면, 디지털 3D 애니메이션은 리얼한 사실성으로 그것보다 훨씬 더 우리들의 사고를 확장시키는 매개가 될 수 있는 것이다.

3. 사고 확장 매개로서의 디지털 3D 애니메이션

3.1 사고 확장의 필요성

우리는 가끔 여러 가지 곤란한 일들에 둘러싸여 있을 때 “생각하기 나름”이라는 말로 자신이나 상대방을 위로하며 타개책을 찾고는 한다. 인간으로써 우리 모두는 생각할 수 있고 생각을 바탕으로 행동하고 그 행동에 대해 다시 생각하여 행동을 수정할 수도 있다. 생각을 근원으로 인류는 문화를 만들어왔고 더 진보한 문화를 이루어 갈 것이므로 생각이야말로 사람의 가능성을 나타내는 핵

심이다.

그러나, 생각 즉, 사고하는 것의 범주는 매우 광범위하고 그 차원 또한 다양하기 때문에 어떻게 사고할 것이냐에 대한 완벽한 답은 없다. 우리는 부정적 사고보다는 긍정적 사고가, 불합리한 사고보다는 합리적인 사고가, 그릇된 사고보다는 올바른 사고가 삶의 질을 높이고 인류 진보의 방향으로 나아가는데 기여한다는 등의 여러 기준을 가지고 있을 뿐이다. 때문에 더 나은 사고를 하기 위한 구체적 방법은 어떻게 하면 되고 어떻게 하면 안된다는 식의 결론적 논리에서 찾기보다는, 이미 생성된 사고를 확장시켜 진전된 사고로 나아가게 함으로써 찾는 것이 실질적일 수 있다. 예를 들어, 고정관념의 문제 해결로써 고정관념의 대상이 된 사람들을 알게 될 수 있는 상황에 처하게 하는 방법을 사용한다[6]. 오해를 기반으로 한 고정관념은 이해할 수 있는 사고로 확장되면서 변화를 갖게 되는 것이다. 이 연구에서는 이러한 점에 주목하여 사고를 확장시키는데 매개 역할을 하는 디지털 3D 애니메이션 작품들에 대해 면밀히 들여다보게 된 것이다.

3.2 사고 확장 매개로서의 작품 사례

사고 확장 매개로서의 작품을 살펴보는데 있어서 탐색 대상 작품 총 18편은 연구범위에서 밝힌 바대로 나타내면 [표 1]과 같다.

표 1. 2006-2007 디지털 3D 애니메이션 전 세계 흥행실적[7]

발표 년도	작품명	전세계 매출 순위	전세계 매출총액 (단위:백만달러)	비고
2007	Shrek the Third	4	794.4	*Bee Movie 2007.11.2 개봉
	Ratatouille	6	603	
	Meet the Robinsons	22	159.4	
	Surf's Up	26	141	*Beowulf 2007.11.16 개봉
	Bee Movie	31	124.7	
	Beowulf	34	106.1	
	TMNT	38	94.6	
2006	Ice Age: The Meltdown	3	651.6	
	Cars	6	462	
	Happy Feet	10	384.3	
	Over the Hedge	11	335.2	
	Open Season	20	189.1	
	Flushed Away	25	176.3	
	Monster House	37	140.2	
	Barnyard: The Original Party Animals	49	115.9	
	Arthur and the Invisibles	53	112.9	
	The Wild	57	102.3	
The Ant Bully	97	55.2		

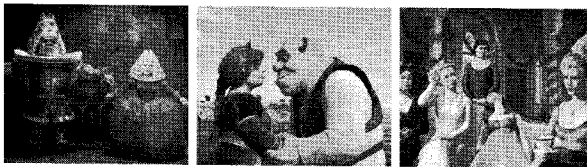
* 2007. 11. 29 현재

위 작품들의 범위 내에서 서론에서 화두로 삼은 베오울프를 제외하고 사고 확장 매개 요소를 찾을 수 있었던 작품은 모두 11편이다. 이들을 본 연구자가 주관적으로 분류한 수동적, 주류적, 획일적 사고 확장의 유형에 각각 포함시켜 살펴보고자 한다.

3.2.1 수동적 사고 확장 매개로서의 작품 사례

1) Shrek the Third(슈렉 3)

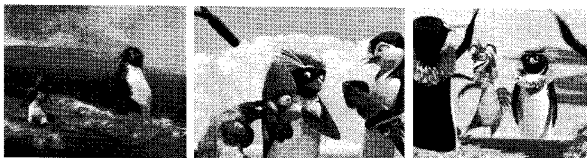
2004년에 발표된 Shrek 2에 이어 시리즈로 제작된 이 작품은 갑작스럽게 왕위를 떠맡을 처지에 놓인 슈렉과 피오나 공주가 왕위를 이을 적임자 아서 왕자를 찾아 떠나는 과정에서 겪는 모험담을 그리고 있다. 슈렉은 원치 않는 왕위를 받아들이는 수동적 자세보다 자신이 원하고 있는 주체적 삶을 위해 능동적 자세로 난관을 헤쳐 나간다. 피오나 공주 또한, 수동적인 모습의 백설공주나 신데렐라, 잠자는 숲 속의 미녀 등에게 “왕자의 구원을 기다릴 것이 아니라 직접 찾아 나서라”고 주문하며 수동적 자세를 지니고 있는 고전적인 공주들에게 변화할 것을 요구한다.



▶▶ 그림 1. Shrek the Third 참고 장면

2) Surf's up(서핑 업)

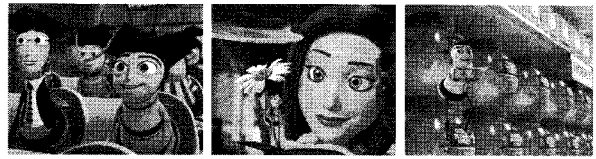
리얼리티 쇼 스타일의 구성으로 관심의 대상이 되었던 이 작품은 의인화된 펭귄들의 서핑 무한도전기를 담고 있다. 귀엽기는 하지만 조금 아둔한 기존의 펭귄 이미지를 넘어선 독특한 캐릭터 토디, 치킨 조, 아찌, 라니 등의 펭귄 캐릭터는 착하고 교훈적이기보다는 개성이 강한 능동적 모습을 보여준다. 이들은 모범적이지 않지만 타인들에 의존하는 삶보다 주체성을 지니고 도전하는 삶을 더 중요하게 여긴다.



▶▶ 그림 2. Surf's Up 참고 장면

3) Bee Movie(꿀벌 대소동)

의인화된 꿀벌과 사람들 간의 이야기를 담고 있는 이 작품에서 주인공 꿀벌 배리는 자신이 속한 세계에서의 수동적인 삶에서 벗어나기 위해 위험한 인간 세계로의 도전을 감행한다. 인간에게 말을 걸면 안된다는 불문을 깨고 여인 바네사에게 말을 걸어 인간 세상을 알게 된 배리는 그들이 자신들이 힘들여 모은 벌꿀을 착취하여 소비한다는 것을 알게 된다. 결국, 배리는 인간을 상대로 소송을 벌이며 많은 우여곡절을 겪게 되는데, 그 과정을 지켜보면서 어려움이 있어도 능동적 생각과 그것을 실행으로 옮기는 것이 왜 가치가 있는지 공감하게 된다.



▶▶ 그림 3. Bee Movie 참고 장면

4) Open Season(부그와 엘리엇)

이 작품은 산악관리인에 의해 길들여져 야성을 잃어버리고 타성에 젖어 살아가던 거대 곰 부그가 안락한 삶을 포기하고 힘들지만 능동적 삶을 선택하는 과정을 그리고 있다. 주인공은 사냥꾼 때문에 곤경에 처한 야성의 시슴 엘리엇을 구해주게 되는데, 엘리엇은 피를 내어 부그에게 숲 속 야생의 세계를 경험하게 한다. 수동적 삶을 즐기던 부그에게 숲 속의 경험은 너무도 거칠고 힘든 것이었지만 결국 보람과 주체성을 느낀 부그는 산악관리인 베스에게서 독립하여 숲 속 세계로 들어간다.



▶▶ 그림 4. Open Season 참고 장면

5) Flushed Away(플러쉬)

이 작품의 주인공은 최고급 아파트에서 애완 쥐로 살아가는 로디이다. 의인화된 캐릭터 쥐 로디는 주인들과 함께 럭셔리한 생활을 즐기고 있기 때문에 자신과 같은 부류의 여타 쥐들이 살고 있는 지하세계에 별 관심이 없다. 어느 날 난데없이 나타난 시궁창 쥐 때문에 지하세계

로 빠져들게 된 로디는 거기에서 용감한 소녀 쥐 리타와 함께 다시 안락한 세계로 돌아오려 애쓰게 되는데, 그 과정에서 쥐들을 괴롭히는 개구리 일당들과 만나게 된다. 그들과 위험천만한 대결을 하게 된 로디는 결국, 일당의 음모에서 쥐들을 구해내어 문제를 해결함으로써 자신의 주체성을 찾게 된다.



▶▶ 그림 5. Flushed Away 참고 장면

3.2.2 주류적 사고 확장 매개로서의 작품 사례

1) Ratatouille(라따뚜이)

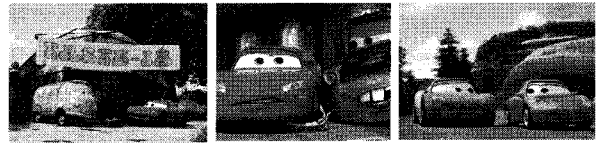
이 작품의 주인공 생쥐 래미는 뛰어난 미각을 가지고 태어나 최고의 요리사를 꿈꾸지만, 그 처지로 인해 꿈을 이루지 못하다가 주방장 청소부인 링귀니를 만나면서 꿈을 이룰 방법을 찾게 된다. 링귀니의 모자 속에 숨어서 지시하는 방식으로 요리를 시작하게 된 래미는 이것을 눈치챈 주방장 스킨너에 의해 납치되는 등 우여곡절을 겪고 마침내 '라따뚜이(프랑스 시골에서 먹을 수 있는 잡탕 요리)' 요리를 해냄으로써 인정받는다. 작품은 비주류에 속한 사람들의 가치가 주류에 비해 결코 낮은 것이 아나라는 메시지를 던진다.



▶▶ 그림 6. Ratatouille 참고 장면

2) Cars(카)

이 작품은 의인화된 자동차들이 등장인물로, 주류에 속해 있던 주인공이 비주류가 된 인물들과 만나게 되면서 얻는 깨달음과 그들과 어울려 삶의 의미를 찾는 이야기를 담고 있다. 주인공 맥퀸은 처음에는 스스로 원해서 비주류가 된 샬리를 이해하지 못하지만, 서서히 비주류적 삶을 이해하고 소중한 가치가 있음을 깨닫게 된다.



▶▶ 그림 7. Cars 참고 장면

3) Meet the Robinsons(로빈슨 가족)

이 작품에서 주인공 루이스는 고아로 자라나 입양되어야 하지만 말쑥꾸러기의 모습으로 인해 입양되지 못하는 딱한 처지에 놓여 있다. 우연한 기회에 새로운 가족으로 편입될 수 있는 가능성을 발견하게 된 루이스는 험난한 여정을 선택하고 그 결과 그들과 가족관계를 맺고 자신의 능력을 발휘하게 된다. 혈연관계에 놓여 있는 가족간의 결속과 행복이 주류를 이루고 있는 세상에서 다른 가족과의 만남으로 미래를 향한 꿈을 펼치게 되는 주인공의 스토리를 통해 우리가 깨닫지 못하는 사이에 사람의 집단을 주류와 비주류로 구분해왔다는 것을 알게 된다.



▶▶ 그림 8. Meet the Robinsons 참고 장면

3.2.3 획일적 사고 확장 매개로서의 작품 사례

1) Happy Feet(해피 피트)

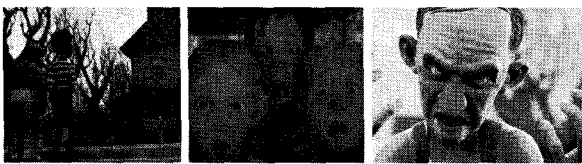
뮤지컬을 차용한 이 작품은 다른 펭귄들이 가지고 있는 노래 능력 대신 춤추는 능력을 가지고 있는 주인공이 능력을 인정해주지 않는 세상에 대해 느끼는 어려움과 그 극복의 과정을 그리고 있다. 태어날 때부터 목소리에 이상이 있는 주인공 펭귄 멍블은 노래를 제대로 부르지 못하고 주변 사람들에게 외면당해 무리에서 추방된다. 고난을 겪은 멍블이 다른 무리에게 춤 실력을 인정받아 모두에게 자신의 능력을 인정받게 되기까지의 과정은, 다수의 특성과 동일해야만 정상으로 인정하는 생각들이 얼마나 쓸데없는 것인지를 증명하는 것이다.



▶▶ 그림 9. Happy Feet 참고 장면

2) Monster House(몬스터 하우스)

이 작품은 집이 건물이 아니라 움직이는 괴물이라는 색다른 시각을 배경으로 하고 있다. 주인공 디케이와 친구들은 근처에만 가면 야구공에서 자전거까지 몽땅 없어져 버리는 유령의 집의 비밀을 파헤치려 한다. 처음에는 집에 살고 있는 노인 네버크래커를 범인으로 생각하지만 사실은 그 집이 노인의 부인을 삼키고 내놓지 않아 노인이 괴물로부터 부인을 찾으려 45년간 살아왔다는 것을 알게 된다. 결국 아이들과 노인은 힘을 합해 집을 불태우게 된다. 집과 동시에 괴물이 사라짐으로써 노인은 집착된 사랑에서 벗어나 자유로운 시각을 가지게 된다.



▶▶ 그림 10. Monster House 참고 장면

3) The Ant Bully(앤트 불리)

새로 이사와 친구 하나 사귀지 못하고 스트레스를 받을 때마다 개미집을 부수며 화풀이하는 소년 루카스가 이 작품의 주인공이다. 루카스의 파괴적 행동에 더 이상 참을 수 없는 개미들은 소년에게 묘약을 먹게 해 개미만큼 줄어들게 만든다. 개미의 세계로 끌려가 예전에는 상상도 못했던 낯선 경험을 하게 된 루카스는 인간의 입장과 개미의 입장을 경험함으로써 다양한 시각으로 세상을 바라보게 된다. 소년은 또, 주변에서 벌어지는 당연한 일들에 대해서도 새로운 관점으로 바라보게 된다.



▶▶ 그림 11. The Ant Bully 참고 장면

4. 결론

이상과 같이 연구자의 주관적인 시각으로 작품의 줄거리에서 사고 확장의 매개가 되는 부분을 살펴본 결과, 수동적 사고의 확장을 매개하고 있다고 판단되는 작품의 편수가 가장 비중이 높았다. 이것은 우리의 현실 문화 속에서도 요구되고 있는 생각들로 현재에 안주하기보다는

어려움이 있더라도 도전하는 용기와 주체성을 찾기 위한 노력을 기울이기를 당부하는 메시지와도 같다. 그리고, 주류적 사고 확장 매개로서 살펴본 작품들에서는 평균적이고 표준적 범위를 설정하고 그 테두리 안에서만 가치를 인정하고자 하는 우리의 그릇된 생각을 돌아보게 하는 메시지를 찾을 수 있었다. 또한, 확실히 사고의 확장을 매개하는 요소를 발견하였던 작품들은 쉽게 단정하고 결론을 내려버리는 우리의 생각들을 점검해보게 한다.

이 연구에서 살펴본 디지털 3D 애니메이션 작품들만이 우리의 사고를 확장시키는 매개가 되는 것은 아니다. 우리는 실사 영화나 텔레비전 드라마를 비롯해 책에 이르기까지 많은 매체들을 통해 사고할 기회를 제공받고 그것을 기회삼아 사고를 돌아보기도 하고 변화를 갖기도 한다. 다만, 디지털 3D 애니메이션이 어린이들의 호기심을 자극하기에 충분한 캐릭터와 어른들의 흥미를 만족시켜 주는 스토리를 제공하는 엔터테인먼트로 진화하고 있는 시점에서 그 의미와 가치를 사고 확장의 매개라는 잣대로 가늠해보고자 하였다.

디지털 3D 애니메이션은 우리가 생각하고 있는 것보다 훨씬 더 빠르게 발전하고 있다. 현실 세계의 이미지와 너무 닮은 모습 때문에 거부감을 가지기도 하지만, 더 이상 영화 속 현실 세계와 실제 현실 세계를 구별해야 할 필요성을 잃을 정도에까지 이르렀다. 어쩌면 베오울프의 제작자 스티브 스타키Steve Starkey의 말처럼 “기존의 실사와 애니메이션이라는 전통적 범주로는 구분할 수 없는 제 3의 예술 형식”이 될지도 모를 일이다. 어떤 형식이 되든 분명한 것은 상상력을 자극하고 끊임없이 시각적 즐거움을 제공하는 이 예술에 대해 우리가 관심과 주목의 눈길을 거둘 수 없을 것이라는 점이다.

참고문헌

- [1] 메트로, 인터넷 뉴스, 2007년 11월 16일(금)
- [2] 문화일보, 인터넷 뉴스, 2007년 11월 15일(목)
- [3] Paul Wells/한창완·김세훈 옮김, 「애니마톨로지 @」, 한울 아카데미, 2001년
- [4] 문재철, 「3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구/테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로」, 만화애니메이션 연구, Vol.-No.7 p81, 2003년
- [5] 이종한, 「새로운 예술 형식으로써 디지털 애니메이션의 환영성(幻映性)에 관한 연구」, p25, 중앙대학교 첨단영상대학원,

2005년

[6] Hy Ruchlis · Sandra Oddo/한상기 옮김, 『명료한 사고』,
서광사, 2002년

[7] 참고 : www.boxofficemojo.com

저자소개

● 안 세 응(Se-Ung An)

정회원



• 2004년 8월 : 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)

• 2007년 현재 : 홍익대학교 영상학과(박사과정)

• 2005년 3월 ~ 현재 : 한국재활복지대학 컴퓨터게임개발과 교수

<관심분야> : 디지털 3D 애니메이션, 영상디자인