

# 크리스티앙 볼크만(Christian Volckman)의 장편 애니메이션 <르네상스(Renaissance)> 의 해석에 대한 방법적 시도

한상정

초 록

이 논문은 프랑스의 장편 애니메이션 르네상스의 미학적 분석을 시도한다. 애니메이션은 '이미지 서사'이므로, 이미지만을 분석하거나 또는 이미지와 무관한 이야기만을 분석할 수 없다. 따라서 이 논문에서는 작품 분석의 하나의 표본으로써, 작품제작의 콘텍스트와 스토리 라인, 이미지의 특성들, 내용적 측면에서의 특성들, 그리고 이를 모두 포괄하는 미학적 특성들이라는 측면으로 접근하려 한다. 이러한 순차적인 접근은 하나의 작품을 평가하는 데 있어서 어떤 부분이 어떤 식으로 탁월하거나 또는 반복적이라는 점을 지적함으로써 작품에 대한 전체적인 평가를 허용한다. 마지막으로, 이러한 접근 방식이 지니는 한계점에 대해서도 지적한다.

주제어 : 애니메이션 분석, 르네상스, 크리스티앙 볼크만, 모션 캡처, 3D 애니메이션

## I. 서론

크리스티앙 볼크만 감독의 장편 애니메이션(1시간 45분, 2006)을 처음 보게 되면 순간적으로 시선을 끌어들이는 강한 흑백의 그래픽즘에 매료당한다. 특히나 2054년으로 설정되어 있는 오늘날의 파리와 유사하면서도 미래적이고 어두운 도시를, 조감에서부터 수백미터에 이르는 아래로까지 죽 비추는 수직 파노라마 쇼트는 인상적이다. 시퀀스들

의 중간 중간에 튀어나오는 또는 침묵하고 있는 배경의 매력들, 그리고 마치 실사 카메라로 촬영한 듯한 인물이나 생물들의 움직임, 자동차 추적 장면의 박진감과, 설새 없이 바뀌는 시점의 변화는 이 애니메이션의 제작 수준이 높다는 점을 보여준다. 이러한 관람 동안의 지속적인 매혹에도 불구하고 막상 상영이 끝나면 무언가가 부족하다는 생각이 든다. 우리는 작품을 대할 때 무엇을 기대하기 때문에 이런 판단을 내리는 것일까?

작품을 읽어내는 데 있어서 단 하나의 틀만이

허용된다고 주장하는 것은 그다지 현실적이지 못하다. 수많은 방법론이 말해주듯이, 하나의 대상에 접근하는 방법은 다양할 수밖에 없기 때문이며, 때로는 대상 자체가 자신에게 맞는 방법론을 요구하는 것으로도 보인다. 이렇게 본다면 한 작품을 읽어낸다는 것은, 그를 읽는 시선의 논리를 정연하게 전개하는 것에 불과하다. 이 논문에서 우리는 해독의 대상인 작품에 대해 네 가지 분석틀을 지닌 종합적 방법론을 실험해보려고 한다. 이 방법은 구체적인 애니메이션을 분석하는 데에 있어서 부분적인 요소들에 대한 자세한 분석에 기반하여 그를 종합하는 과정을 따른다. 네 가지 분석틀이란 작품 제작의 컨텍스트, 시각적 차원, 즉 이미지적 특성에 대한 분석, 내용과 사건의 전개에 대한 분석, 이어서 종합적인 미학적 분석이라는 순서이다. 이러한 분석모델은 향후 애니메이션 작품 분석을 하는데 있어서 부분적인 고려나 한가지 방법론이 아니라, 작품에 대한 전체적 이해도를 높이는데 기여할 수 있다고 본다.



## II. 본론

### 1. 작품에 대한 기초정보 : 컨텍스트

이 작품의 시작은 감독인 크리스티앙 볼크만과, 3D와 모션캡처 분야의 유능한 개척자인 마크 미앙스(Marc Miance)의 만남에서 싹텄다. 미앙스는 1997년, 흑백을 입힌 정지 3D이미지를 본 이후 이것이 새로운 시각적 경험을 부여하게 될 것이라고 판단했다. 이후 그의 목적은 “완벽하게 깨끗한 그래픽즘에 움직임 주는 것, 그리고 이 그래픽즘을 극도로 사실주의적인-실사영화의 고전적인 시점 포착에 가까운- 애니메이션에 적용하는 것<sup>1)</sup>”이 되었다. 달리 말하자면 미앙스는 흑백의 정지 3D 이미지 대신, 모션 캡처라는 테크닉을 이용해 흑백의 동영상 3D 애니메이션을 제작할 수 있는 틀을 만들려고 했다는 것이다. 이런 목적 하에 그는 아주 짧은 테스트를 제작했고, 이는 1998년 파리에서 벌어졌던 ‘이마지나(Imagina)<sup>2)</sup> 98’에 선택되었으며, 많은 사람의 시선을 끌었다. 바로 그 동일한 행사에 페스티벌이라는 페스티벌의 상들을 다 휩쓸고 있었던 단편 필름 <마즈(Maaz)><sup>3)</sup>의 감독인 볼크만, 그리고 제작자인 아톤 수마시(Aton Soumache) 역시 여기에 해당되었다. 이 두 사람은 미앙스의 몇 초짜리 테스트를 보자마자 이것이 “완전히 매혹적인 새로운 세계<sup>4)</sup>”를 산출할 수 있으며, 실사

1) Dossier de Press, <http://www.renaissance-lefilm.com/renaissance.htm>  
 2) 1981년부터 새로운 테크놀로지에 기반한 이미지 산업을 중요성을 강조하면서 INA(Institute national de l'audiovisuel : 시청각 국립 연구소)가 만든 페스티벌로, 프랑스와 유럽에서 선도적인 역할을 하다가, 2001년부터는 직접적인 운영에서 손을 떼었다. 이후 모나코에서 주로 3D에 관련된 모든 방면의 활동들을 포함한 유럽의 살롱으로 이어지고 있다.  
 3) 애니메이션과 실사를 섞은 단편작품.

의 장점을 가져올 수 있다고 생각했다. 이 세 사람은 의기투합하여 2명의 시나리오 작가를 영입하고, 장편 제작을 위한 파일럿 필름을 제작했다. 파일럿 필름은 순조롭게 제작사, 배급사들을 발굴해 주었고, 2004년에 드디어 본격적으로 장편 제작을 시작한다. 약 1년 넘게 작업을 했고, 45명에서 때로는 170명에 이르는 작업자들이 스튜디오를 드나들었으며 마침내 2006년 3월에 프랑스 영화관에 작품을 걸었다. 프랑스 내에서 같은 해 개봉했던 <아이스 에이지2(Ice age 2)>가 662만, <아더와 미니노이(Arthur And The Minimoys)>가 411만, <차(Cars)>가 200만, <아쥐와 아스마르(Azur et Asmar)>가 153만명, <해피 피트(happy feet)>가 100만명 가량의 입장객이었다면, 르네상스는 100만을 넘는 대중적 성공을 거두지 못했다<sup>4)</sup>. 이 애니메이션은 비록 수상하진 못했으나 2002년부터 생긴 오스카의 애니메이션 섹션의 16개 후보작에 선정되었고, 2006년 6월에 열린 '안시 국제 애니메이션 페스티벌'의 장편 경쟁부문에서는 그랑프리를 받았다.

작품의 이해를 돕기 위해 이야기를 보자. 현재로부터 약 50년 이후인 2054년 파리, '일로나'라는 아발론 유전공학 대기업의 젊은 여성 연구자가 납치된다. 유능한 형사로 인정받고 있던 카라스는 이 사건을 맡게 되고, 일로나를 마지막으로 만났다는 그녀의 언니, 비스레인의 질나쁜 남자친구가 관련되었다고 생각한다. 그러나 이 남자친구가 살해당

하자 사건은 미궁에 빠진다. 카라스는 일로나의 지도교수이자 가난한 자들을 위한 봉사센터에서 일하는 물리학자가 이 사건과 관계있다는 점을 밝혀낸다. 사실 물리 박사는 십수년전에 조로증(不老症)에 걸린 아이들을 연구하던 중, 인간이 영원히 살 수 있는 방법인 '물리 프로토콜'을 완성했다. 이 방법으로 조로증에 걸린 남동생을 치료할 수는 있었지만, 영생을 얻은 그 모습이 그를 더 불행하게 만든다고 생각하여 이 프로토콜을 몰래 폐기했다. 물리는 자신의 제자이자 천재적인 과학자인 일로나 역시 이 문제를 해결했다는 점을 알게되어 그녀를 설득하려 하지만, 공명심에 가득찬 그녀는 그의 공포감을 이해하지 못한다. 그래서 물리는 그녀를 납치했고, 그녀를 죽이지 못한다. 카라스를 찾아간 그는, 생명의 유한성을 찬양하며 카라스에게 인류의 미래를 부탁한다며 총을 겨냥, 카라스를 보호하던 경찰의 총에 맞아죽는 길을 택한다. 카라스는 일로나를 부추기는 것이 아발론 기업과 그 부사장인 델렌바하임을 깨닫고 그녀를 찾아내어 아발론으로부터 도망가서 조용히 살아달라고 애원하지만 그녀는 거부한다. 아발론의 추적자들에게 부상당한 카라스는, 인류의 미래가 아발론에게 종속될 것을 걱정하며 그녀를 쫓는다. 그는 환영속에서 비스레인에게 일로나가 무사히 탈출해서 은밀히 살아가고 있다며 거짓말을 한다. 센느강가의 노숙자들 사이에 물리의 동생인 클라우스가 나타나서 형과 함께 찍은 모든 사진을 태우고, 아발론의 광고가 나오는 파리의 밤거리가 비춰지면서 막을 내린다.

4) Dossier de Press, *ibid.*

5)

<http://www.cnc.fr/Site/Template/T3.aspx?SELECTID=1340&ID=786&t=3> 참조. 단, 100만명 이상의 관객이 든 영화들만 언급되었기에, <르네상스>에 대한 자세한 자료는 찾기 힘들.

## 2. 모션캡처와 흑백의 그래픽즘의 승리

제목이 등장하기 전까지의 도입부로 쓰이는 첫 번째 시퀀스 중 주인공의 어릴 때를 보여주는 꿈의 쇼트들은 인물들이 밀랍인형처럼 뭉툭해서 거북스럽다. 하지만 거기서 깨어난 주인공에서부터 '르네상스' 제목과 감독이름이 뜬 이후, 이어지는 쇼트들은 시선을 잡아끈다. 카메라<sup>6)</sup>는 '아발론' 회사를 선전하는 패널이 있는 미래도시, 멀리 에펠탑이 보이는 공중의 풍경에서부터, 지하철과 건물을 지나 점점 더 밑으로 역동감있게 움직인다. 이렇게 수직적으로 보여진 전체 도시는 오늘날과 유사하면서도 훨씬 더 거대하고, 흑백의 화면은 그 어두운 면을 더 부각시킨다. 카메라가 바닥에 도착하면, 건물의 그림자 속에서 한 여성이 가시적 공간으로 걸어 나오는데(5:08), 그녀의 다리와 팔, 걷는 데 따라 움직이는 가방, 그 가방을 맨 어깨와 옷 등은 여느 애니메이션에선 보기 힘들 정도로 자연스럽다. 다음에 이어지는 쇼트들은, 그녀가 걸어 다님에 따라 뒤로 지나치게 되는 수많은 인물들의 움직임 역시 실사처럼 그대로 포착하면서 이 애니메이션의 장점을 보여준다.

이런 장점들은 작품 전체에 걸쳐져 있는데, 우리는 이를 세 가지 종류로 분석할 수 있다. 첫 번째로 모션 캡처라는 테크닉과 흑백 3D가 부여하는, 마치 실사 영화처럼 자연스러운 주인공의 움직임과 얼굴의 표현<sup>7)</sup>이다. 모션 캡처란 "인간의 동작

을 컴퓨터에 입력하기 위한 방법으로 인간뿐만 아니라 동물과 같이 다관절로 이뤄진 복잡한 대상체의 3차원 자세(각 관절의 위치)의 시간에 따른 변화를 측정하기 위한 것"<sup>8)</sup>이다. 미앙스는 그것을 다음처럼 설명하면서 아주 간단하다고 이야기한다. "배우에게 마커(Marker)를 부착한 후, 주변에 배우의 움직임을 포착할 수 있는 특수한 카메라들을 설치한다. 이 마커들은 배우의 동작정보를 컴퓨터에 보내고, 이 컴퓨터의 특수한 프로그램은 배우의 움직임을 3D로 된 가상의 인물에게 입힌다"<sup>9)</sup>. 볼크만 감독은 이 테크닉 덕분에 작품을 무사히 끝낼 수 있었다고 고백한다. 이 애니메이션은 "약 100여명의 등장인물, 90여군데의 장소, 그리고 파리 시내의 추격전을 보여주고 있는데, 만약 그것을 실사 카메라로 촬영했다면 불가능했을 것이며, 혹시 가능했다 하더라도 예산상의 초과(약 2억 유로)로 작업을 할 수 없었을 것"<sup>10)</sup>이라고 인정한 이 모션 캡처에서 움직임의 변화를 더 인상적으로 만드는 것은 분명 흑백의 그래픽즘 덕분이다. 2007년에 개봉했던 풀 3D애니메이션인 <베오울프(Beowulf)>는 훨씬 더 많은 마커를 얼굴과 신체에 붙여서 실물과 같은 얼굴과 신체를 표현할 수 있는 가능성을 보여준 '퍼포먼스 캡처'를 사용했다.

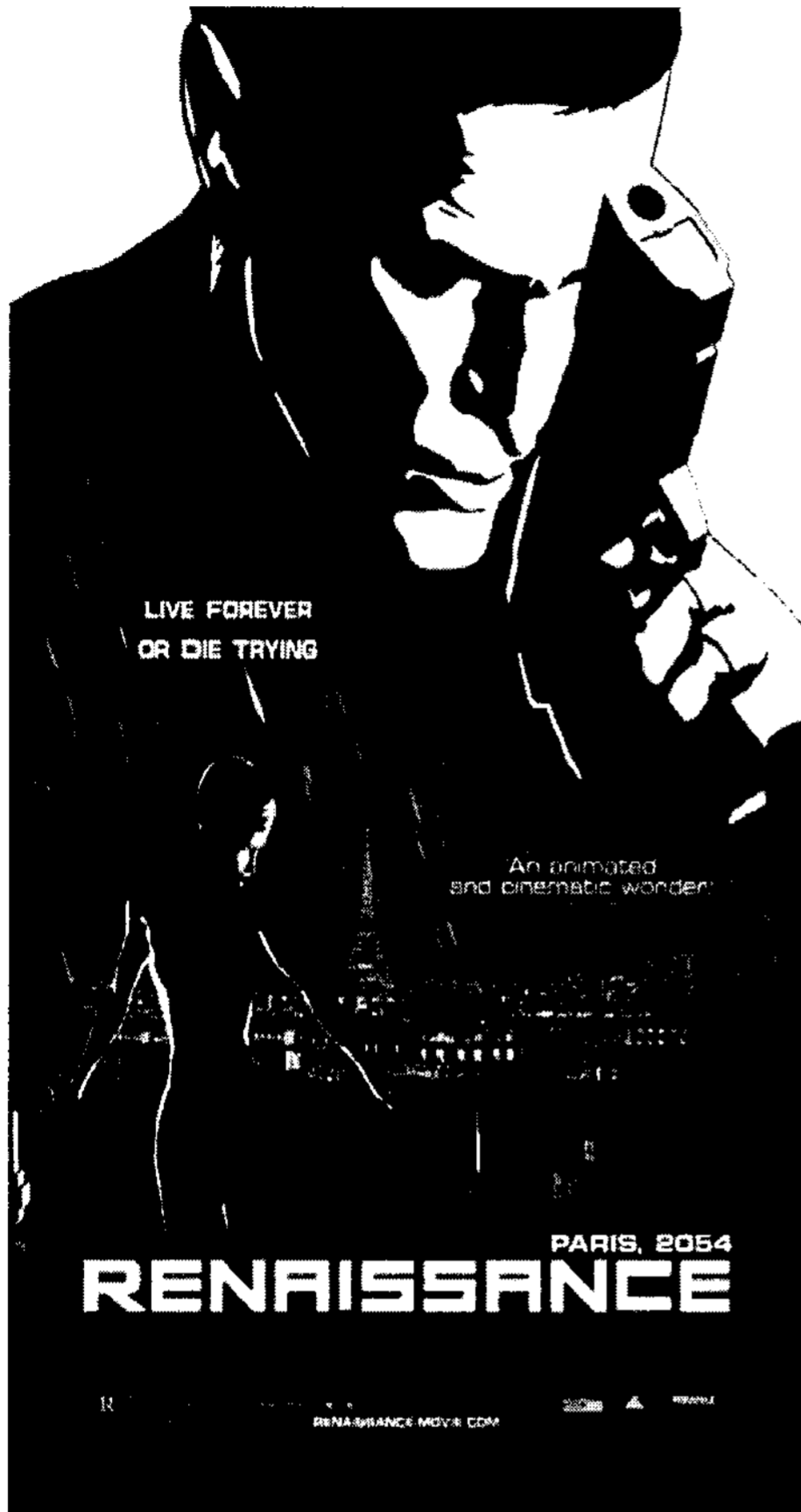
6) 물론 실사영화의 '카메라'는 아니지만, 이 논문에서 우리는 우리의 시선과 일치하는 것을 '카메라'라는 표현으로 사용하려고 한다.

7) 특히 이 필름에서는, 인물의 감정표현을 위해, 눈동자의 움직임 역시 추적한 모션 캡처로서도 평가받아야 한다. 미앙스는 그를 위해 특수한 안경을 제작해 그 위로 눈동자의 움직임을 읽었다고 한다. Dossier de Press, op.cit., p.22.

8) 김태열, 유석호, 경병표, 이동열, 「Motion capture 시스템을 이용한 3D게임 Character 애니메이션 제작에 대한 연구」, 『한국콘텐츠 학회 춘계학술대회 논문집』 vol 3 No1, p.60, 2005. 이인호, 「모션 캡처 기술의 현황과 응용분야」, 『한국멀티미디어 학회지』, 제3권 제1호, pp.38-47, 1999의 재인용.

9) Dossier de Press, op.cit., p. 17.

10) Ibid.



<베오울프>는 마치 실제의 배우들이 등장하는 듯한 착각을 불러일으키지만, 즉, 놀라움은 주지만 그렇다고 해서 시각적 즐거움을 주는 것은 아니다. 어떤 관점으로 보자면 관객에게 '이것이 무슨 프로그램으로 만들어졌다'라는 사전 지식은 작품의 감상에 있어서 항상 인지되는 것은 아니다. 최초의 놀라움이 지나고 나면, 이후에는 지금 보는 대상의 움직임의 아름다움 자체에 몰두하기 마련이다. 과다하지 않은 충분한 움직임의 부드러움과 흑백으로 인한 그 움직임의 강조는 <베오울프>의 실제 배우 같은 움직임보다 훨씬 더 시각적으로 만족을 준다.

두 번째는 배경의 활물화(活物化)이다. 처음에

등장하는 미래 도시 파리의 거대함과 화려함만이 아니라, 아래로 내려갈수록 고여 있는 음울함까지 포함함으로써, 이 애니메이션의 배경은 그 자체로 이 애니메이션의 세계를 지시한다. 각 등장인물의 사는 곳은 그 등장인물의 성격을 반영한다. 예를 들어 카라스 형사가 사는 곳은 외따로 떨어진 섬 같은 곳이다. 좁고 긴 다리만으로 다른 건물로 이어진 곳, 그 곳이야 말로 그가 거하는 곳이며 어떻게 보면 그라는 성격 자체이다. 카라스의 적으로 등장하는 아발론 회사의 부사장인 델렌바하의 집무실은 투명하고도 거대한 반원형으로, 그 너머 도시의 전경이 죽 펼쳐져있음으로서 그의 세계를 손아귀에 넣고 싶다는 야망을 잘 드러낸다. 마찬가지로 생명의 유한성과, 그로 인한 아름다움을 사랑하는 물러 박사의 거주지에는 수많은 나무들이 숨을 쉬고 있다. 감독의 의도 역시 그러하다.

" <르네상스>의 주 무대가 되는 파리는 그 자체로 하나의 등장인물로 다뤄질 수 있다. 우리는 <블레이드 러너(Blade Runner)>에서의 '로스 엘젤레스'처럼, 이 영화에서 '파리'가 그런 강력한 인상을 심어주기를 바랐다(...) 우리는 미래 속에 역사를 집어넣으려 하면서도, 현재 시대의 특성들을 보관하고 있기를 바랐다. 이야기적인 측면에서건, 그 시각적인 측면에서건 관객들이 지속적으로 자신의 일상에 무언가를 연결시킬 수 있게 하기 위해서 말이다(...) 그리고 나는 파리에 대한 일반적인 재현에서 빠져나오고 싶었다. 가장 음침한 측면을 부각시키기 위해서, 그리고 가장 유명한 관광지-몽마르트, 에펠탑, 노트르담-에 대한 너무나 평이한 관점들을 자극시키기 위해서 말이다. 파리는 미술관들의 도시이자 그의 과거와 유산에 대해 자랑스러워 하지만, 그 구성원들이 점점 더 파편화되는 괴로움을 안고 있는 도시이기도 하다<sup>11)</sup>"

세 번째로는 시점 포착, 카메라 워크의 다양성과 자유로움이다. 물론 감독은 이것이 모션 캡처로 만든 애니메이션이라는 점을 관객들이 금방 잊어

11) Dossier de Press, *op.cit.*, p. 13.

버릴 수 있도록 하기 위해, 실사 카메라로 잡을 수 있는 한도 내에서만 시점의 유동성을 허용하고 있다. 그러나, 비록 카메라로 잡을 수 있는 한도 안에서만 움직인다고 해도, 실지로 촬영하기 불가능한 장소, 불가능한 동작들을 그대로 포착할 수 있다는 점은 애니메이션만의 장점이다. 앞에서 언급한 도입부나, 센강 도로에서의 추격 쇼트들, 노트르담 성당 지하, 지하철의 지하에서의 추격 쇼트들 등은 현재의 파리에서 촬영하려면 꽤 많은 불평불만을 감수해야만 했을 뿐 아니라, 미래 도시로 보이기 위해서 어마어마한 예산을 투입해야만 했을 것이다. 어떻게 보자면 이 특성은 단지 <르네상스>만이 아니라 '애니메이션'이라는 표현매체 자체의 특성이다. 그런 이유로 실사 영화가 촬영하기 어려운 장면들에 애니메이션을 도입한다. 그러나 <르네상스>에서는 이러한 자유스러움이 다양하게 구사되고 있다는 점에서 매체의 특성을 잘 활용하고 있다고 평가할 수 있다.

### 3. 내용과 사건의 전개에 대한 분석 : 문화적 참조물들의 배치

<르네상스>는 하나의 작품이 100% 순수한 창작일 수 없다는 점을 아주 잘 보여준다. 어떻게 본다면 이 점은 <르네상스>의 장점이자 단점으로도 보인다. 독자들은 어떤 작품을 보더라도 자신에게 고유한 문화적 지평에 따라 작품을 읽어내겠지만, <르네상스>는 그럴 만한 요소를 사방에 배치해 둠으로써 한편으로는 읽어내고 찾아내는 재미를 주는 동시에 다른 한편으로는 식상하다는 비판을 야

기한다. 우리는 이 요소들을 '문화적 참조물'이라고 부를 수 있는데, <르네상스>에서는 크게 두 종류로 나눌 수 있다. 하나는 함축적인 요소들의 배치다. 여기서 함축적이라고 함은, 하나의 표현(언어적, 또는 이미지적)으로 지시적 의미 이상의 것들을 지니고 있다는 것이다. 두 번째는 장르의 코드들의 배치이다. 이 애니메이션은 미래사회에서 벌어지는 "폴라몰(le polar)"<sup>12)</sup>인데, 그와 관련된 수많은 유사한 표현들을 우리는 이미 다른 매체들-영화, 만화 등-에서 찾아볼 수 있다. 이 작품에서 문화적 참조물을 찾는다는 것은 정확히 형식적(표현적)인 측면이라기보다는 내용적인 부분도 함께 다루어진다는 것을 의미한다. 우선 코드들의 배치를, 이어서 함축적 요소를 살펴보도록 하자.

#### 1) 장르적 코드의 배치들

어떤 시점으로 본다면 이 애니메이션은 관객들에게 일종의 놀이를 제시한다. 즉, '이것이 코드라는 것을 인식하고 있는가? 있다면 어디에서 보았는가?'라는 것인데, 그만큼 장르의 규칙들을 잘 보여주고 있다. 감독의 말은 그가 어디에서 무엇을 가져왔는지에 대한 힌트를 준다.

"우리는 '필름 노와르'의 모든 코드들을 준수하길 바랐다. 우리가 다루는 주제는 폴라몰 원형의 유명 인사들이 모두 출현하게끔 했다. 떠도는 경찰, 팜므 파탈(femme fatale), 정신적 아버지, 썩어빠진 고관, 파괴된 순수함을 지닌 아이 등. 우리는 이러한 관점에서 50년대의 필름 노와르를 다시 한 번 즐겼다. 그리고 소설들, 제임스 엘로이(James Ellroy)<sup>13)</sup>, 로버트 크레이스(Robert Crais)<sup>14)</sup>, 헤닝 만켈

12) 프랑스에서 폴라몰(Le polar)이라고 하는 것은 형사 소설(entre le roman policier)과 노와르 소설(le roman noir)이라는 두 장르의 혼합물을 주로 의미한다. "Le Roman policier", in Paralittératures, par Daniel Fondanèche, Paris, 2005, Vuibert, pp. 27-63.

(Henning Mankell)<sup>15)</sup> 또는 미첼 코넬리(Michael Connell y)<sup>16)</sup> 등의 소설들을 다시 읽었다. 폴라물은 암울했고, 우리는 주인공들이 그들의 시대에 아주 깊숙이 담겨있기를 바랐다".

실지로 이 필름에서는 그 기원이 어디인지 여기서 추적하는 것이 불가능하다곤 해도 현대의 만화, 영화 등의 매체에서, 폴라물들, 추리물들, 느와르물 등에서 보았던 코드들을 반복하고 있다. 감독에게 영향을 준 작품이나 감독들에 대해 그는 "프랑크 밀러(Frank Miller)와 그의 유명한 시리즈인 <신 시티(Sin City)>에 등장하는 흑백의 미학. 그리고 엔키 빌랄(Enki Bilal), 뫼비우스(Moebius)의 세계, <아키라(Akira)>나 <공각기동대>, <트론(Tron)>, <블레이드 러너>, <마이내리티 리포트> 또는 <가타카(Gattaca)> 의 미래주의, 히치콕, <칼리가리 박사의 실험실>, <메트로폴리스(Metropolis)>, 또는 <M>등의 표현주의의 흔적도 가지고 있다"고 한다.

완벽한 리스트라고는 볼 수 없지만 우리는 우리가 발견할 수 있는 코드들을 성격에 따라 세 가지 종류로 분류할 수 있다<sup>17)</sup>.

가. 사건 전개 측면 : 본격적인 사건에 들어가기 전에 꼭 형사인 주인공의 능력을 보여주는 부차적인 사건의 해결방식을 먼저 보여주며, 이 형

사는 꼭 검사에게 정직 당한다. 그리고 나면 동료들이 그를 몰래 도와준다. 형사는 팜프파탈과 도주를 하면서 사랑에 빠지며, 어떤 추격씬이라도 주인공은 결코 움직이지 못할 만큼 다치지 않는다. 악당들은 영웅을 돕는 동료들을 고문할 때 언제나 그의 가족을 들먹이는 반면, 영웅은 결코 그러지 않는다. 결국 영웅은 어떠한 희생을 치르더라도 목표를 달성한다.

나. 인물들의 전형성: 트라우마를 가진 외로운 영웅(카라스), 딱딱한 상관인 여성 검사, 인체 실험하면 등장하는 독일인과 일본인(물러, 나카타), 과학적 야망이 인류의 보편적 가치보다 우선하는 광기의 과학자(일로나), 춤추는 장면으로 등장하는 팜프 파탈(비스레인), 고관대작이나 실은 악당(텔렌 바흐), 겉늬였으나 순수한 아이(크라우스) 등.

다. 표현의 전형성 : 외로운 주인공이 내밀한 고백을 팜프파탈에게 하는 경우는 종종 밤이거나 비가 오며, 키스신에서 카메라는 종종 회전한다. 감시카메라를 지키고 있는 사람들은 주로 책상위에 발을 올려놓으며, 폭력계의 보스는 꼭 배가 나왔으며 여성들에게 둘러싸여 있다. 아발론의 수위들은 <매트릭스>에 나오는 사람들처럼 안경과 검은 양복을 착용하고 있다.파리의 모습은 <베트맨>의 고담시처럼 암울한 느낌을 부여한다. 잊는다고 생각할 때는 사진을 태우며, 일본인 나카타는 이야기할 때 꼭 차를 마신다. 물러를 쫓는 아발론의 요원들은 <공각기동대>처럼 모습을 투명하게 변하게 한다. 자료를 뒤지는 비스레인은 <마이내리티 리포트>에서 자료를 찾는 방식과 유사하다.

## 2) 함축적 요소의 배치들

13) (1948- ) 미국의 폴라 소설가. <블랙 달리아>가 번역되어 있다.

14) (1954- ) 미국의 추리, 폴라 소설가. 그의 소설이 <호스티지> 영화로 만들어졌다.

15) (1945- ) 유명한 스웨덴의 작가, 연출가. 범죄 소설가로도 명망이 있다. <얼굴없는 살인자> 등.

16) (1956- ) 미국의 미스터리, 탐정물, 스릴러물의 작가.

17) 물론 여기서 언급된 것 이외에도 훨씬 더 많은 코드들을 발견할 수 있을 것이라고 본다. 그리고 특히 표현주의나 미래주의 영화에서 등장하는 유사한 연출도 많을 것이라고 생각되지만, 이 논문은 그것까지 다루지는 못한다는 한계점을 미리 언급해둔다.

### (1) 르네상스(재생)

작품의 제목인 '르네상스'는 등장인물들-물러박사, 나카타 박사, 카라스-의 동일한 사상을 지시한다. 모든 살아있는 것은 유한한 생명을 지니며, 이러한 제한성 하에서만 생명이 의미가 있다. 죽음 이후, '다시 태어난다'는 것이 중요하지, 영원한 삶을 살아간다는 것은 무의미하며, 더구나 영생에의 권리를 하나의 대기업이 소유하는 것은 있어서는 안될 일이다. 영화의 마지막에 가서 일로나가 물에 가라앉을 때 만들어내는 원들은(1:30:46) 그녀 역시 일종의 순환의 고리에서 벗어날 수 없다는 점을 보여주기도 한다. 광기 때문에 물에 빠져죽은 오펜리어의 그림이 텔렌바하의 집무실에 걸려있고, 그 앞에 입체영상으로 된 부처의 얼굴이 있었다는 것은 이 순간이 오면 다시 되살아나게 된다. 또한 일로나가 납치되어 정신을 차렸을 때, 그녀의 곁으로 솟아오르는 식물들은 위협성을 지니고 있다. 즉, 생명의 성장과 소멸이라는 고리를 자르기를 원하는 그녀에의 협박이며, 물러가 사는 곳에 수많은 나무들이 왕성하게 버티고 있다는 것 역시 그가 영생보다는 재생을 원하는 자라는 점을 의미한다.

### (2) 아발론

'르네상스'에 반대하는 그룹으로 등장하는 '아발론'은 인도-유럽어족, 그 중에서도 특히 쉘트족의 아더왕 전설에 등장하는 '신비로운 섬'이다. 어떤 특별한 가입적 절차 없이 그곳에 접근하기란 불가능하다. 일단은 거기까지 갈 수 있는 배를 부를 수 있어야하며, 또는 진흙으로 가득찬 미로를 발로 건널 수 있어야 한다. 아더 왕이 죽어갈 때 그를 태워가는 곳이 바로 이 섬이며, 어떤 의미에서 본다면, <사자들의 나라>, 또는 <다른 세계>를 의미한

다.

<르네상스>에서 인류의 영생을 좌지우지하려는 야심을 가진 회사의 이름에 아발론이라는 이름이 붙은 이유는 뭘까? "건강, 젊음, 아름다움을 계속 유지하는 사회", 즉, 현실로는 존재하지 않으며, 존재해서도 안되는 것, 어찌 보면 시간의 흐름이 무의미한 곳, 건너갈 수 없으며 그대로 유지되어야 하는 곳을 의미한다. 한편 이 이름은 오시이 마모루의 실사 흑백영화의 제목(2001)이기도 했다.

### (3) 유리 또는 거울



유리는 일반적으로 사물의 모습을 투과시킨다. 그러나 때로는 거울처럼 그 모습을 반영하기도 한다. 이 작품에서 주요 등장인물들의 만남에는 유리 또는 거울이 항상 함께 등장한다. 앞으로 친밀한 관계(사상적이건, 성적이건)가 될 인물들의 만남은 유리로 분리된 공간에서 유리를 마주보고 만난다. 카라스와 비스레인(12: 45)의 첫 만남은 비스레인이 유리로 된 투명한 용의자실 속에 서성거리고 있고 카라스가 그녀를 바라보는 형태로 만들어진 것이다. 카라스는 앞 유리에 뜬 비스레인의 자료를 보고 있기에 우리에게 뒷모습이 보이지만, 두 번째 유리를 통해 그의 정면이 거울처럼 우리에게 비춰



진다. 일로나가 정면을 향해 돌아설 때 카라스의 모습은 그녀의 모습 위에 여러 번 겹쳐진다. 카라스와 물러박사의 첫 만남(15:42)도 동일하다. 유리벽 너머 물러는 일하고 있고, 그를 바라보는 카라스는 유리벽 너머의 어둠 덕분에 유리벽 위로 모습을 반영시킨다. 그리고 이 시퀀스의 마지막에는 (17:54), 두 사람의 얼굴의 위치가 일치하여 유리 위에서 한 얼굴처럼 표현된다. 이럴 경우 유리는, 서로의 입지는 틀리지만 소통할 수 있는 통로로써 기능한다.

반면, 대립적 입장을 지닌 카라스와 델렌바하는 오히려 대낮에, 현실적으로 동일한 공간인 후자의 집무실 안에서 첫 만남을(30:14) 가진다. 집무실은 양쪽이 유리로 되어있지만, 악수하는 순간에 파리의 거리를 투영하는 유리창 위로 그들의 모습이 동시에 비쳤을 뿐 결코 겹치지 않는다. 동일한 공간에 존재하나, 카라스가 나가는 순간까지 유리 위에서는 항상 거리가 지켜진다. 이 경우에서의 유리는 동일한 입지(일로나를 찾는다)이나 결코 입장이 통일될 수 없는 거리를 비추는 역할을 한다.

또한 카라스와 비스레인은 비스레인의 집에서 두 번째(24:40)로 마주치는데, 그녀의 집 역시 통유리로 바깥을 투과한다. 파리의 밤거리는 그대로 투과되고, 주인공들의 그림자가 거울처럼 그 위에 비춰진다. 따라서 이들은 마치 밤중의 파리 공중에 떠있는 것처럼 보이는데, 이는 이 시퀀스의 마지막에 카라스가 문을 열고 나가는 순간에 가장 강하게 표현된다. 그는 파리의 허공속으로 걸어가는 것처럼 유리위에 비춰진다. 여기서 유리는 주인공들이 흔들리기 쉬운 어떤 부분을 가졌다는 이미지를 주기도 한다.

표현적인 면에서 보자면, 이런 방식은 흑백의 그래픽즘을 잘 살리고 있다. 컬러라면 색채들이 너무 산만해서 이런 구조로 만들기 힘들겠지만, 두 무채색 덕분에 거울에 반영되는 주인공들의 모습도 쉽게 인식할 수 있다. 또한, 유리나 거울의 특성은, 한 쇼트 속에서 한꺼번에 보여주기 힘든 시선의 복수성<sup>18)</sup>을 보장한다. 카라스가 유리안의 비스레인을 바라볼 때, 우리는 카라스의 뒷모습과 앞모습, 비스레인의 앞모습과 뒷모습을 유리를 통해 동시에 인식한다. 결국, 유리는 <르네상스>에서, 물리적으로는 막혀 있으나 그 투명성으로 인해 일종의 커뮤니케이션적인 가능성이라는 부분을 의미하며, 우리가 분석한 것처럼 앞으로 인물들이 가지게 될 관계들, 인물의 성격 등을 함축한다.

#### (4) 물러의 동생 크라우스의 그림

크라우스, 이 세상에서 외롭게 영생을 살아가야만 하는 그의 그림만이 이 무채색의 세계에서 유일하게 색채(1:17:09)를 지닌다. 이 세계에서 색채란 '다른 세계'를 의미한다. 만약 아발론이 '다른 세계'를 추구하나 이르지 못하고 있다면, 그 만이 정말로 '다른 세계'를 살아간다. 그래서, 영화가 끝나는 순간에 영화의 초반에 나왔던 아발론의 광고는 되풀이될 뿐, 결코 색채를 지니지 못한다.

#### 4. 종합적 분석 : 흑백의 표현방식과 흑백논리의 전환 - 형식과 내용의 상관성

감독은, '유한한 자연적 삶의 가치' 대(對) '영생'

18) 주인공들의 위치와 시선의 성격들은 벨라스케스의 <시녀들(Les Ménines)>같은 효과를 내지는 않지만, 최소한 시선의 복수성과 분열에 대해서는 동일한 성격을 지닌다.

이라는 "신화적이라 할 수 있는 거대테마"를 다루면서 결국 전자의 손을 들어준다. 우리는 바로 이 점에서 이 필름이 무언가 부족하다는 판단을 할 수 있다. 만약 그가 '흑백'이라는 개성적 표현 형식을 사용하면서, 내용적으로는 일반적 판단들의 부적절성, 더 정확히 말한다면 '흑백논리'의 허술함을 고발하는 방식을 끝까지 밀고 나갔다면, 우리는 아마도 전혀 다른 결과를 마주하고 있을 것이다. 이렇게 말할 수 있는 이유는 그의 작품에서 수없이 마주치는 흑백논리의 전복 때문이다.

처음에 인체실험이나 하는 줄 알았던 물러나 나카타가 오히려 인류의 양심을 지키려는 자였으며, 아무생각 없이 보이던 비스레인은 여동생을 걱정하는 자상한 언니였으며, 1분도 늦는 일없이 성실하게 일하는 일로나는 과학적 공명심에 인간으로서의 기본적인 고민조차 하지 않는, 죽어도 마땅한 악인으로 전환된다. 공정하고 실력있는 인물인 것처럼 묘사된 저명인사인 아발론의 부사장은 인류의 운명을 조정하고 싶어 차례차례 물러와 나카타를 죽음으로 몰아넣는 야심가이며, 겉모습으로 보면 무슨 겉늬는 할아버지처럼 보이는 크라우스는 사실상 순수하기 그지없는 아이라는 것, 무사히 도망친 파펠라는 폭력조직의 우두머리가 되고 감옥에서 탈출하지 못했던 카라스는 형사가 되었다는 것, 아발론이 폭력으로 카라스를 덩치올 때 카라스를 도와주는 것은 오히려 폭력배 파펠라라는 것 등이다. 이야기가 전개되면서 관객들이 처음에 알았던 인물들은 점점 더 그 반대의 성격을 지닌 인물로 판명된다.

이 와중에 카라스, 즉 가장 중요한 인물만이 처음부터 끝까지 어떠한 전환도 일으키지 않으며 동

일한 성격을 유지한다. 따라서 그는 진정한 의미에서의 히어로(héros)로, 일종의 '쉬르옴(surhomme-인간위의 인간)'이다. 이야기의 가장 주요한 사건들의 해결자인 카라스가 일종의 특권을 부여받고 있는 한, 이 애니메이션의 '전환'은 미완의 기획으로 끝날 위험이 크게 보인다. 게다가 결국 감독이 두 사상의 대립 중에서 어떤 새로운 것도 탄생시키지 못하고 단지 한쪽 손을 들어줘버리는 곳에서, 즉 어떤 전환도 일어나지 않고 정해진 흑백논리를 따라간다는 점에서, 미완으로 결정되어 버리는 것이다.

### III. 결론

이 애니메이션은, 위에서 언급한 것처럼 형식과 내용의 상관성을 끝까지 밀어붙이지 못했다는 점에서 점수가 깎이긴 하지만, 그렇다고 완전히 졸작은 아니다. 왜냐하면, 이 작품이 보여주는 시각적 즐거움은 이러한 판단의 반은 다시 견어 들여야 할 정도로 큰 것이며, 그러한 형식과 내용의 상관성에 대한 시도 역시 쉽게 발견할 수 있는 것이 아니기 때문이다. 어떻게 본다면, 감독이 하나의 디에제즈(diégèse)<sup>19)</sup>를 자유롭게 구상한 것이 아니라, 미앙스의 흑백 3D애니메이션에 맞추어 디에제즈를 창조했다는 점이 이러한 한계점을 야기한 것일 수 있다. 감독의 인터뷰는 그 점을 잘 보여주고 있다. "우리는 흑백과 친밀하게 어울릴 수 있는 이야기를 쓰려고 했다. 나는 주요한 점들을 보여줄 일련의 이미지들을 잔뜩 가지고 있었다 : 인간을

19) 여기서는 작품이 만들어낸 허구세계를 의미한다.

짓누르는 건축, 미로라는 원칙, '이중'이라는 테마 등등20)".

즉, <르네상스>는, 표현 방식과 내용의 일치, 또는 그 연관성을 처음부터 노렸다는 점은 높이 살 만 하지만, 표현 방식에 너무나 얽매었기에 더 커다란 성과를 가져오지 못했다. 바로 이 이유로, 이 작품이 어떤 새로운 사유 대신 혼란 메시지의 전달에 멈추게 되었고, 그 수많은 시각적 즐거움에도 불구하고 무언가 부족하다는 느낌을 받게 한 것이다. 영생의 문제는, 아주 오래전에, <은하철도 999>에서 다뤄졌었다. 영원한 생명을 얻기 위해 은하철도를 타고 술한 모험을 한 주인공은 30여 년 전에 이미, 영원한 생명이란 자신이 끝없이 사는 것이 아니라, 애비에서 자식으로 이어지는 무한한 이어짐이라는 점을 깨달았었다.

지금껏 우리가 정해진 수순에 따라 이 작품을 분석했지만, 사실 얼마든지 분석의 대상을 더 좁히거나, 세분화시켜서도 분석할 수 있을 것이다. 예컨대, 끝없이 등장하는 거울과 유리의 이미지라면, 정신분석학적 연구자들에게 상당히 재미있는 테마가 될 것이다. 이 논문의 한계점이라면, 하나의 작품 전체에 대한 분석을 짧은 지면에 모두 분석한다는 점이며, 장점은 하나의 작품을 분석하는 여러 단계를 체계적으로 제시해보려고 했다는 점이 될 것이다. 사실 이 논문은 하나의 작품을 분석하는데 있어서 고려되어야 할 모든 부분과 그리고 그것들의 체계적인 연결에 대한 필요성을 보여주려는 의도가 가장 크기 때문에 세부적인 요소들의 자세한 분석은 상당부분 생략할 수 밖에 없었다. 이러한

문제점은 다음으로 보충할 기회를 가질 수 있을 것이라고 본다.

## 참고문헌

- 김태열, 유석호, 경병표, 이동열, 「Motion capture 시스템을 이용한 3D게임 Character 애니메이션 제작에 대한 연구」, 『한국콘텐츠 학회 춘계학술대회 논문집』 vol 3 No1, p.60, 2005.
- 크리스 패트모어, 한울아카데미(편), 애니메이션 이렇게 만든다, 한울, 2004.
- 이종한, 조미라, 애니메이션과 스토리텔링, 글누림, 2005.
- 이용배, 애니메이션의 장르와 역사, 살림, 2003.
- 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 주신숙, 이용관 역, 영화예술, 이론과 실천, 1993.
- Daniel Fondanèche, "Le Roman policier", in *Paralittératures*, Paris, Vuibert, 2005.
- Dossier de Press,  
<http://www.renaissance-lefilm.com/renaissance.htm>
- <http://www.cnc.fr/Site/Template/T3.aspx?SELECTION=TID=1340&ID=786&t=3>
- [http://www.allocine.fr/film/anecdote\\_gen\\_cfilm=17344.html](http://www.allocine.fr/film/anecdote_gen_cfilm=17344.html)

20) [http://www.allocine.fr/film/anecdote\\_gen\\_cfilm=17344.html](http://www.allocine.fr/film/anecdote_gen_cfilm=17344.html)

## Résumé

# Une lecture du film d'animation : <Renaissance(2006)> du Christian Volckman

Han, Sang-jung

Nous tentons ici d'une analyse esthétique sur le film d'animation français, "Renaissance". Le film d'animation est un genre du récit d'images. L'on ne peut donc le traiter simplement comme les chaînes des images sans l'histoire, ni comme l'histoire sans les images. Nous essaions de trouver dans notre étude, un modèle d'analyse sur le film d'animation. L'accès y est commecé par expliquer le context du film et son résumé de l'histoire. Ensuite, nous travaillons sur les caractéristiques produites par des images(noir et blanc) et des techniques(motion capture). Elles sont considérées comme les traits expressifs, ou les traits formels. Troisièmement, on analysr des codes des genres et des sens implicites qui sont présentés dans le film. Après aborder tous ces prises en comptes, nous les synthétisons dans le principe d'esthétique. Ici, celui-ci est figuré comme un accord entre les caractéristiques formelless et les contenus traités. Mais le film n'arrive pas à cette concordance. L'avancée technique et le plaisir visuel que le film nous donne ne sont pourtant pas méprisables même si l'objectif esthétique du film ne s'acheve sur un échec.

Notre étude est un peu large afin d'analyser les détails du film. Nous laissons cette faiblesse à un autre travail du futur, en étant content sur l'étude qui peut servir à analyser un film d'animation, même un peu grossièrement.

mots cles : l'analyse du film d'animation, Renaissance(film), Christian Volckman, le Motion capture, film d'animation en 3D.

한상정

홍익대학교 시간강사

(133-777) 서울특별시 성동구 행당2동 한진아파트 105-301

Tel : 010-8541-5650

hsj870@empal.com