

SF와 SFX - 영상매체의 미래

영화 주인공의 얼굴 바꿀 수 있다

컴퓨터그래픽 기술의 발달은 영상매체에 일대 혁신을 가져왔다. 이제는 상상할 수 있는 모든 초현실적인 장면들을 그래픽으로 연출해내는 것이 가능해졌다. 디지털 바람이 이 분야에도 거세게 몰아친 셈이다.

먼저 한가지 짚고 넘어갈 것이 있다. 흔히 SFX와 SF를 혼동하는 사람이 많은데, SFX란 특수효과(Special Effects)를 뜻하는 영화용어이고, SF는 글자 그대로 과학소설(Science Fiction), 즉 문학의 한 갈래를 일컫는 말이다. 하지만 요즘 SF는 문학 뿐만 아니라 영화나 게임 등 문화 전 분야에 걸쳐 광범위하게 통용되고 있는 장르의 통칭이 되었다. 다만 SF영화는 그 특성상 SFX를 많이 쓸 수 밖에 없고 게다가 철자까지 비슷해서 사람들이 혼동하게 된 듯하다.

최근 들어서 SFX라는 말을 자주 접하게 되는 것은 컴퓨터그래픽(CG)이 발달하면서 영화, TV, CF, 뮤직비디오 등등 거의 안 들어가는 데가 없어졌기 때문이다. 그러나 SFX는 장차 그래픽의 수준을 넘어서 영화나 영상매체 그 자체에 혁명적인 질적 변화를 가져오게 될 듯하다.

뤼미에르형제 처음 영화만들어

영상매체의 미래를 살펴보기 전에 간단히 영화의 역사를 돌이켜 보자. 영화는 1895년에 프랑스의 뤼미에르형

제가 '시네마토그래프'라는 활동사진을 만들면서 시작되었다. 그리고 특수효과는 역시 프랑스의 영화제작자였던 조르주 멜리에스가 시조로 꼽힌다. 그는 필름을 이어붙이거나 겹치는 등 여러 가지 편집 효과를 장안해내었는데, 그와 관련해서 한가지 재미있는 에피소드가 있다. 어느 날 카메라의 고장으로 필름이 감기지 않은 상태에서 촬영을 하고 말았는데, 혹시 쓸만한 그림이 있나 살펴보다가 신기한 장면을 접하게 되었다. 거리를 가던 마차가 눈 깜짝할 사이에 영구차로 변했던 것. 그건 바로 '이중노출'과 '편집' 효과였다.

이중노출은 오늘날의 스틸 카메라에서도 비슷하게 실험해 볼 수 있다. 한 피사체를 촬영한 뒤 필름을 감지않고 그냥 둔 채 다시 다른 피사체를 촬영한다. 그러면 한 필름에 둘 이상의 피사체가 동시에 찍혀나오는 것이다.

원래 마술사였던 멜리에스는 그밖에도 자신이 개발한 갖가지 트릭촬영 기법을 구사했고 대규모 세트와 배경그림 등을 효과적으로 활용하여 영화산업의 여명기에 특수효과의 대가로 명성을 떨쳤다. 1902년에 발표한 '달여행'은 그의 SFX기술이 총 집약된 초기 걸작품이다.

1950년대에 들어서서 TV가 대중적으로 널리 보급되자 영화제작자들은 위기감을 느꼈다. 그래서 나온 것이

'3차원 영화'. 이 기법으로 제작된 영화는 편광필터로 만든 특수안경을 끼고 보면 화면이 입체적으로 보인다. 한때 우리나라에서도 선을 보였던 이 3차원 영화는 그러나 곧 자취를 감추고 말았다. 관객들이 안경을 거추장스러워하기도 했지만, 무엇보다도 영화의 줄거리나 구성이 2차원 영화에 비해 대부분 수준 미달이었기 때문이다.

대신 이 즈음부터 '시네라마'나 '시네마스코프' 등의 웅장한 화면을 담는 와이드 스크린이 개발되었고, 또 하이파이 스테레오 시스템을 채용한 입체음향 시설이나 천연색 화면 등이 주류로 자리잡아 영화는 이내 TV에 비해 월등한 감상조건을 갖추게 되었다.

스타워즈 특수효과기법 망라

1977년에 발표된 '스타워즈'는 당시까지 개발된 특수효과 기법들이 총망라된 대작이었다. 화면 합성을 위한 '매트(matte)페인팅'과 '블루 스크린(blue screen)', 또 스톱모션(정지화면을 찍은 뒤 이어붙이는 것)촬영, 미니어처(모형) 촬영 등이 총 동원되어 이후 SF 뿐만 아니라 SFX분야에서도 신기원을 이룩했으며, 이 영화의 특수효과를 전담하기 위해 1975년에 설립된 'ILM'사는 오늘날 세계적으로 손꼽히는 SFX 전문집단이 되었다.

1982년에 디즈니사는 컴퓨터그래픽으로 영화의 대부분을 채운 '트론'을

**SFX의 발전은 영화 주인공의 얼굴을
다른 사람으로 바꿀 뿐만 아니라 존재하지 않았던 과거를 만들어낼 수도 있다.
이는 과거를 조작할 가능성도 있다는 것이다.**



제작하기에 이른다. 사실 이 영화의 CG는 해상도 등에서 극히 단순한 수준이었지만, 이내 컴퓨터 기술은 하루가 다르게 발전하여 1990년대 들어서는 비약적인 발전을 이룩했다. 1991년에 발표된 '터미네이터 2'와 1993년에 만들어진 '쥬라기공원', 또 '포레스트 검프(1994년)' 등이 그 상징적인 예로 나타난다.

특히 '포레스트 검프'는 이전의 '터미네이터 2'나 '쥬라기공원' 등과 달리 SFX 영화사상 한 분기점을 이룬다고 해도 과언이 아닐 정도로 중요한 의미를 지니고 있다. 이전까지의 영화에서 컴퓨터그래픽은 단순히 시각적인 특수효과 차원에 머물렀지만, '포레스트 검프'에서는 엄연히 현실적으로 존재했던 과거 역사의 기록을 완전히 새롭게 조작했던 것이다. 주인공 검프는 이러한 CG 조작에 힘입어 케네디대통령과 만나거나 중국에서 탁구를 치는 등 미국 현대사의 주요 장면에 등장할

수 있었으며, 또한 그것이 이 영화의 즐거움을 이끌어가는 힘의 하나로 작용했다. 물론 이러한 시도는 1983년에 발표된 우디 알렌의 영화 '젤리그(Zelig)'처럼 이전에도 있었지만, '포레스트 검프'는 디지털 기법을 사용하여 그러한 조

작이 동영상에서 간편하게, 그러면서도 거의 완벽하게 이루어질 수 있음을 최초로 예시한 것이다. '포레스트 검프'에서 채택된 이 '역사 조작' 기법은 이후 국내외의 무수한 영상매체 오락 프로그램에서 즐겨 채택하는 기술이 되었다.

주인공이 과거사에 등장

그렇다면 이렇듯 눈부신 SFX의 발전은 21세기에는 어떻게 나타날까?

먼저 배우의 개념이 많이 달라질 것이다. 최근 개봉되었던 '파이널 판타지'처럼 100% 컴퓨터그래픽을 쓰면서도 실제 사람 배우가 출연한 듯한 생생한 느낌을 연출해 낼 수 있게 된 것이다. 아놀드 슈왈츠제네거는 '터미네이터 2'를 찍으면서 '앞으로는 배우가 필요없군요. 로봇과 컴퓨터가 다 하나'라는 소감을 피력한 바 있는데, 스탠트맨까지도 컴퓨터그래픽이 대체할 수 있게 된 지금 그의 말은 더 이상 과

장이 아니다. 게다가 기존의 영화필름에서 배우의 얼굴만 바꿔치기하는 것도 가능하다. 이를테면 '서편제'나 '공동경비구역 JSA' 같은 영화 필름에서 주인공 배우들의 얼굴만 다른 사람으로 대체할 수도 있다.

그렇다면 바꿔치기 할 수 있는게 비단 배우의 얼굴 뿐일까? '존재하지 않았던 실제 과거'를 만들어 낼 수 있다면, '포레스트 검프'에서 맛보기로 나왔던 '역사 조작' 기법이 본격적으로 횡행하지 않을까? 디지털 복제 기술이 '오직 세상에 하나밖에 존재하지 않는다'는 아날로그의 의미를 무색하게 해 버리면, 앞으로 역사의 기록이란 더욱 힘든 일이 되지 않을까? 솔직히 여기까지 생각이 미치면 컴퓨터와 디지털 기술 발전의 악영향에 대해서도 걱정스런 마음이 생긴다. 이러한 SFX기술이 단순히 영화에만 쓰이지 않고 실제로 역사에 개입하면서 과거를 조작할 가능성도 있기 때문이다.

1915년에 D.W.그리피스가 만든 영화 '국가의 탄생'을 보고 미국의 우드로 윌슨대통령은 '조명으로 역사를 쓰는 것과 같다'고 했지만, 이제 앞으로의 역사는 컴퓨터가 쓰는 것이라 해도 과언이 아닐 듯 싶다. 결국 영상매체의 미래는 역사적 사실의 기록 및 보존과도 깊은 관련을 맺게 될 것이다. ⑤

朴相俊 <SF파해설가>