



디지털, 스크린 점령하다

영화에 디지털 기법 속속 채용 ... 표현 한계 도전

기술력에 상상력 결합돼야 영화적 환각의 마술 완성

영화가 '인간의 창조력이 일군 대중 예술 장르'라는 금언은 이제 옛말이 됐다. 21세기에 영화는 점점 첨단 테크놀로지의 경연장이 돼 가고 있다. 오늘날 영화에 쓰이는 CG(컴퓨터그래픽)는 순수 기술력으로 도달할 수 있는 스펙터클의 지평을 무한히 확장하고 있다. 영화 이미지가 주는 시각적 쾌락은 기발한 인간 상상력의 실현, 거대한 규모의 스펙터클, 표현의 한계에 도전하는 실험들로 채워진다. 디지털 테크놀로지의 발전은 영화제작자들에게 더이상 자기 검열로 상상력을 제한하는 일 따위는 않아도 된다는 자신감을 심어줬다.

글 / 장병원 FILM2.0 기자

간국제영화제는 '예술영화의 요람'으로 통하지만 세계영화계의 변화에 발빠르게 대처하는 것으로도 자신의 존재를 증명해왔다. 최근 칸이 주목하는 영화계의 신경향 중 하나는 창조력의 한계를 뛰어넘은 영화 테크놀로지의 무한질주다. 영화 예술의 순

수성 수호를 제 소임으로 하는 이 영화제가 디지털 애니메이션 기술의 신기원을 이룩한 <슈렉>(2001)과 <슈렉 2>(2004)를 연거푸 경쟁부문에 초청한 것에서도 이런 변화는 확인된다.

극히 예외적인 칸영화제의 행보를 거론하지 않더라도 할리우



드는 이제 세상뿐 아니라 영화를 송두리째 바꿔놓고 있는 디지털 테크놀로지의 신천지다. 근 10년 사이 그들이 만들어내는 스펙터클은 이전까지 영화 기술의 발전을 훌쩍 뛰어넘는다. 현란한 볼거리로 관객을 유혹하는 할리우드의 제철 블록버스터에 관한 한 '영화는 이제 촬영현장이 아니라 CG 회사와 특수효과 스튜디오에서 만들어진다'고 해도 그리 틀린 말은 아니다.

〈반지의 제왕〉이 해내다

지난 2001년 〈반지의 제왕〉 시리즈의 1편, 〈반지원정대〉가 공개됐을 때부터 변화는 감지됐다. 〈스타워즈〉와 〈매트릭스〉, 〈포레스트 검프〉와 같은 선구자들이 있었지만 〈반지의 제왕〉은 할리우드 블록버스터 스펙터클의 기류를 송두리째 바꿔 놓았다.

판타지 서사문학의 거대한 비전을 스크린에 옮기는데 대해 반신반의했던 할리우드 관계자들은 영화를 본 후 “우리가 스크린에서 본 건 불가능할 것 같았던 판타지의 황홀경”이라고 말했다. 〈반지의 제왕〉은 웅대한 서사 스펙터클 장르의 유행을 선도했으며 CG와 특수효과와 힘으로 못할 게 없다는 믿음을 확인시켰다. ‘꿈의 공장’ 할리우드에 새로운 꿈을 이식한 이 시리즈는 영화를 ‘예술’에서 ‘기술’의 차원으로까지 뒤바꾼 첨단 테크놀로지의 산물이라고 해도 과언이 아니다.

〈반지의 제왕〉에 쓰인 800여개의 특수 효과 장면은 뉴질랜드의 웨타(WETA)스튜디오가 없었다면 불가능했을 것이다. 시리즈의 하이라이트로 꼽히는 세 개의 전투 장면, 즉 1편 〈반지원정대〉의 모르도르 전투, 2편 〈두개의 탑〉의 헬름 협곡 전투, 3편 〈왕의 귀환〉의 펠렌노르 평원 전투에서 웨타의 기술력은 진가를 발휘했다.



▲ 컴퓨터그래픽의 효용성은 무엇보다도 영화제작의 각종 한계를 뛰어넘게 하는 신묘한 능력에 있다.



▲ 〈슈렉〉은 애니메이션 시장에 하이테크 열풍을 몰고 왔다. 슈렉은 애니메이션과 실사의 차이를 좁히고 적어도 영화를 관람하는 극장 안에서 그 부분이 무용하게 됐음을 증명한 사례가 됐다.

여기서 웨타의 기술자들이 전력한 것은 규모의 스펙터클이었다. 즉 머릿수를 뺏겨야 하는 일이었다. 아무리 막강한 자본의 뒷받침을 받는 할리우드 블록버스터라고 해도 수십만명에 이르는 병사들과 괴물을 죄다 엑스트라로 충당할 수 없는 노릇이었다. 100여명의 엑스트라를 동원해 찍은 우르크하이 군단은 CG의 힘을 빌어 수천명의 대부대로 탈바꿈했다.

오병이어(五餅二魚)의 기적을 이룬 이 기발한 둔갑술의 비법은 100명의 엑스트라들을 데리고 반복 촬영한 후 감쪽같이 화면을 합성하는 것이었다. 이 과정에서 배경의 질감이나 합성의 흔적을 지우는 것이 기술자들에게 주어진 임무였다. 이를 위해 웨타 디지털은 프레임의 수를 대폭 줄일 수 있는 특수 모션 컨트롤 카메라를 활용했다.

소형 세트 촬영감독 알렉스 핑크는 1초에 24프레임을 찍는 일반 카메라가 너무 빠르다고 생각했다. 〈반지의 제왕〉 촬영팀이 사용한 ‘미첼스 카메라’는 2차대전 당시 항공 사진을 찍을 용도로 개발된 것으로 이외에도 독일 아리플렉스사에서 대여한 신형 카메라 3대를 더 썼다. 프레임 위의 아주 미세한 수준까지 필름 회전속도를 늦출 수 있는 이 카메라를 쓰게 되면 나중에 특수효과 작업이 한결 쉬워지기 때문이다. 웨타의 총감독 리처드 테일러는 “이 모든 그림을 디지털 기술로 만들었다는 사실을 아마 믿기 힘들 것”이라고 말했다.

하이퍼 리얼리티의 왕국

테크놀로지에 의해 만들어졌지만 테크놀로지의 흔적을 없애는 초사실주의는 이미 할리우드의 트렌드가 된 지 오래다. ‘진짜보다 더 진짜 같은, 실사보다 더 실사 같은’을 모토로 디지털

리얼리즘에 몰두해 온 할리우드는 우리의 눈을 현혹시키는 허다한 기술들을 개발해왔다.

올 여름 특별히 주목받았던 작품은 롤랜드 에머리히의 <투모로우>다. <인디펜던스 데이> <고질라>를 통해 여름 블록버스터 전문 감독으로 활동해 온 에머리히는 이번엔 지구 온난화로 재앙의 위기에 처한 세계를 소재로 삼았다. 도쿄의 우박폭풍, 하와이의 허리케인, LA에 불어닥친 거대한 토네이도, 맨하탄을 강타한 홍수 그리고 강한 한파에 이르기까지 <투모로우>의 제작진은 지구 전체가 거의 쑥대밭이 되는 광경을 창조해야 했다.

토네이도에 의한 재앙은 10여년 전 얀 드봉의 <트위스터>가 이미 보여준 바 있지만 <투모로우>와는 규모와 사실감에서 상대가 되지 않았다. 하늘을 뚫을 듯 높이 솟은 마천루들이 허망하게 부서지고 인간들이 광풍을 맞고 종잇장처럼 날아가는 장면은 '끔찍한 사실감'을 전해준다. 재난 장면의 재현에 있어서의 원칙은 철저한 '하이퍼 리얼리티(Hiper Reality)'의 재현에 있었다. 우박과 홍수, 결빙에서 풀린 빙하, 토네이도 등 상상할 수 있는 모든 기후적 재앙이 LA와 뉴욕을 덮치기 때문에 제작진의 고민은 남달랐다.

도심 공간의 사실감을 살리기 위한 방법으로 특수효과 회사 디지털도메인이 자체 개발한 두 가지의 소프트웨어 프로그램이 쓰였다. 하나는 '테라젠 TM'이라는 실사 렌더링 프로그램인데, 사진처럼 사실적인 풍경을 만들어내는 데 기여했다. 거대한 빌딩의 이미지를 만들기 위해서는 '리다'라는 프로그램이 사용됐다. 리다는 따로 미니어처를 제작하지 않고도 사진 데이터베이스만을 사용해 실제 도시의 풍경을 창조할 수 있는 레이저 스캐닝 기술이다. LA를 강타하는 토네이도는 모두 CG로 만들어진 것이다. 다만 에머리히는 배우들의 연기를 돕기 위해 촬영



▲ <태극기 휘날리며>의 두밀령 전투 신은 한국영화의 컴퓨터그래픽 수준을 대변했다.

영할 때는 헬리콥터로 바람을 일으키는 세심한 배려를 잊지 않았다. 디지털도메인팀은 검게 변하는 하늘과 토네이도의 움직임, 건물이 붕괴돼 흩어지는 파편의 동선을 모두 따로 디자인해 합성하는 방식으로 거대한 재앙의 비주얼을 현실화했다.

<스파이더맨 2> 역시 전작을 능가하는 최고 수준의 시각효과로 센세이션을 일으켰다. 이 시리즈의

가장 큰 매력은 무엇보다 짜릿한 도심 활강 장면이다. CGI 기술이 구현한 스파이더맨의 유연한 움직임과 맨해튼 빌딩 숲을 누비는 황홀한 스펙터클은 이전까지 경험하지 못했던 새로운 차원의 쾌감을 안겨줬다.

<스파이더맨 2>에서 사용된 것은 알리아스의 특수효과 소프트웨어인 '마야'였다. 마야는 이전에도 더러 쓰였지만 <스파이더맨 2>만큼 총체적이고 완벽한 그림을 구현한 경우는 없었다. <스파이더맨 1>은 사용된 시각효과 장면수뿐 아니라 컴퓨터로 제작하는 인간 캐릭터의 새로운 스탠다드를 세웠다는 절찬을 받았다. 마야의 3D 모델링 및 애니메이션 기능은 주인공 스파이더맨과 새로운 악당으로 등장하는 닥터 옥토퍼스의 컴퓨터 제작 버전을 만드는 역할을 했다. 마야는 이러한 캐릭터를 애니메이션화 하는 작업뿐 아니라, 닥터 옥토퍼스가 남기고 다니는 수많은 파괴 현장을 제작하고 영화의 클라이맥스 장면에서 스파이더맨이 여기저기 매달려 다니던 가짜 맨하탄을 모델링하는데도 사용됐다.

캐릭터의 사실감을 높이는 방법으로는 배우의 실제 얼굴을 모션 캡처하는 방법이 동원됐다. 토비 맥과이어와 알프레드 몰리나의 얼굴을 각각 스파이더맨과 닥터 옥토퍼스에 캡처링하고 이 정보를 마야로 가져 온 후 캐릭터 모델에 적용하는 것이다. 이렇게 탄생한 <스파이더맨 2>의 장면들은 너무나 리얼해



▲ CGI 기술이 구현한 스파이더맨의 유연한 움직임과 빌딩 숲을 누비는 황홀한 스펙터클은 새로운 차원의 쾌감을 안겨줬다.



서 이 모든 것이 컴퓨터 안에서 창조됐다는 사실을 믿기 힘들 정도였다.

표현의 한계를 넘어라

CG의 효용성은 무엇보다도 영화제작의 각종 한계를 뛰어넘게 하는 신묘한 능력에 있다. 요즘에는 제작비 절감이라는 단순한 경제적 효과 외에도 자본으로 해결할 수 없는 시대상황의 재현이나 작가의 상상력을 뒷받침하는 창조적 기능이 강조되는 추세다.

할리우드가 '구경거리의 확장'이라는 차원에서 CGI-특수효과를 활용하는 반면, 한국영화에서 그것은 상상력의 지평을 제한하는 표현의 한계를 극복하기 위한 수단으로 사용된다. 한국적 CGI 기술의 최전선을 보여준 <태극기 휘날리며>는 그 사례로 거론될 만하다. <태극기 휘날리며>의 CG를 맡은 인사이트 비주얼의 팀원들은 올초, 설날 연휴까지 반납한 채 컴퓨터와 씨름해야 했다. 이 영화의 성패를 가름하는 열쇠를 쥐고 있는 것이 정교한 CG라는 사실에 동의하지 않는 사람은 아무도 없었기 때문이다.

<태극기 휘날리며> CG팀을 괴롭혔던 건 처음부터 끝까지 단 하나의 장면이었다. 극중 하이라이트인 두밀령 전투에서 전투기가 참호를 덮치며 폭발하는 신이 그것이다. 극중에 등장하는 '코르세어'라는 쌍발 전투기는 실사의 힘을 빌리지 않고 온전히 CG로만 만들어야 했다. 당초 실사와 CG를 합성할 계획이었지만, 군 당국이 촬영협조를 취소하는 바람에 100% CG에 의존할 수밖에 없게 된 것이다.

아무리 CG 기술이 발달한다 한들 실사를 따라갈 수 없으며 실사와 CG를 함께 사용하는 것이 훨씬 더 실감나는 영상을 만들 수 있다는 건 CG업계의 불문율이다. 그런 이유로 코르세어 전투기 폭발 신은 국내 CG 수준을 적나라하게 보여준 리트머스 시험지가 될 판이었다. 최후의 일각까지 작업을 계속한 이 장면은 국내 CG 기술의 수준이 어디까지인지를 보여준 장면으로 평가됐다.

야외촬영을 위주로 할 수밖에 없었던 이 영화의 또다른 관건은 스펙터클한 전투 장면과 과거의 재현에 있었다. 전국 어디를 가나 신식 건물들과 전신주를 피할 수 없다는 것이 제작진의 고민이었다. <반지의 제왕>에서 그 위력을 발휘한 블루스크린 합성을 이용해 거대한 피난 행렬을 만들었고 대구역에 운집한 피난 인파 장면, 초반부의 서울 종로를 재현한 장면에서는 현대식 건물과 전신주를 CG 작업을 통해 일일이 지워야 했

다. <반지의 제왕>을 작업한 뉴질랜드의 웨타 스튜디오를 직접 견학한 CG팀은 피난 장면이나 전투 상황에서 '사람 수를 늘리는 기술'을 효과적으로 사용했다. 전장의 리얼리티를 극대화하는 잔기교들, 즉 포탄의 파편과 분진들, 불을 뿜으며 날아가는 총탄의 궤적 따위는 모두 CG의 힘을 빌어 완성된 디테일들이었다.

디지털 인간에 새 생명을

최근 컴퓨터를 이용한 표현 영역의 확대를 확인할 수 있는 장르 중 하나는 애니메이션이다. 지난 95년 <토이 스토리>가 3D 애니메이션의 혁명을 예고한 이래, 할리우드의 애니메이션 기술은 '실사를 능가하는 현실감'에 맞춰졌다. 최초의 디지털 애니메이션은 픽사 스튜디오의 <토이 스토리>였지만 동일한 기술로 세상을 깜짝 놀라게 한 건 드림웍스 SKG의 히트 상품 <슈렉>이었다.

디즈니에서 쫓겨난 제프리 카첸버그가 수년간의 와신상담 끝에 내놓은 역전의 용사 <슈렉>은 애니메이션 시장에 하이테크 열풍을 몰고 왔다. 영혼을 지닌 것 같은 <슈렉>의 생생한 캐릭터들은 <토이 스토리>의 장난감들을 넘어섰다. 세상 사람들의 편견과 관습을 조롱하는 녹색 괴물 슈렉처럼 <슈렉>은 높다란 장벽으로 둘러 쌓인 것 같았던 디지털 애니메이션의 승자로 군림했다.

<슈렉>은 이후 <아이스 에이지> <몬스터 주식회사> <니모를 찾아서> <슈렉 2>에 이르기까지 굴지의 할리우드 스튜디오들이 하이테크 디지털 애니메이션에 관심을 기울이게 되는 계기를 마련했다. 포토 리얼리즘적인 괴물 슈렉은 애니메이션과 실사의 차이를 좁히고, 적어도 영화를 관람하는 극장 안에서 그



▲ <투마로우>의 제작팀은 현실감 있는 영상을 위해 컴퓨터그래픽을 이용해 영화 속 곳곳에 생동감과 사실감을 불어넣었다.



▲ '일상적인 CG의 활용'은 최근 한국영화에서 흔히 발견되고 있다. 사진은 <화산고>의 한 장면.

구분이 무용하게 됐음을 증명한 최초의 사례가 됐다.

<토이스토리> <슈렉>과 같은 애니메이션이 전자 기술에 의해 창조된 허구의 인간이라면 컴퓨터의 힘을 빌어 창조한 진짜 인간들도 있었다. '디지털 인간'으로 불리는 전자 인간들은 최근 영화계에서 맹활약하고 있다. 이 분야의 선구자 역시 <반지의 제왕>이다. 1편 <반지 원정대>가 인간을 늘였다 줄였다 하는 눈속임으로 관객을 놀래 쫓았다면 2편 <두개의 탑>의 비기는 놀라운 디지털 캐릭터들이었다.

<두개의 탑>에는 스미골 골룸, 나무수염 엔트 등의 디지털 캐릭터가 나온다. 이뿐 아니라 수많은 병사들과 우르크하이, 괴물들 역시 디지털로 창조한 가상의 캐릭터들이었다. 이와 관련해 <반지의 제왕>이 이룬 가장 큰 성과 중 하나는 모션 픽처 기술의 일대 혁신이었다. 웨타의 디지털 아티스트들은 판국 숲의 나무요정 엔트를 만들기 위해 배경의 치수와 비율을 측정하는 한편, 움직이는 나무들이 전투 때 보여줄 동작들을 일일이 모션 캡처로 제작했다.

골룸의 캐릭터 작업은 시리즈의 사활이 걸린 일이었다. 골룸을 그래픽으로 만들기로 결정한 후 심각한 고민에 빠진 사람은 피터 잭슨 감독이다. 잭슨은 골룸이 컴퓨터에 의해 태어난 실제 뼈와 근육을 가진 인간처럼 보이도록 만들고 싶었다. 이 뜻을 헤아린 컴퓨터 아티스트들은 해부학 책을 공부하면서 인간 근육과 뼈의 움직임에 기초한 모션 캡처 기술을 썼다. 영국 출신의 베테랑 배우 앤디 서키스는 특수 제작한 푸른색 점박이 옷을 입고 놀라운 연기를 보여줬다. 동작 연기에 능한 서키스는 블루

스크린 앞에서 팬터마임을 연상시키는 골룸의 기괴한 동작들을 시연했다. 서키스의 노고는 여기서 그치지 않는다. 컴퓨터 작업을 통해 만들어지는 골룸과 함께 연기해야 하는 프로도 역의 엘리야 우드와 샘 역의 손 에스틴을 위해(즉, 그들은 골룸이 앞에 없는 상황에서 있는 것처럼 연기해야 하는 상상력을 발휘해야 했다) 대역 연기까지 했다. 허공에 대고 하는 연기는 아무래도 실감이 덜 날 것이기 때문이다. 이처럼 디지털과 아날로그의 완벽한 조화, 그것이 <두개의 탑>이 창조한 경이적인 스펙터클의 자양분이 된 샘이다.

디지털 인간들이 놀라운 것은 그들이 그저 아무 생각 없이 서 있는 목석들이 아니라는 사실이다. 그들은 피와 살은 물론, 두뇌를 지닌 인간이나 다름 없다. <반지의 제왕>의 골룸처럼 실사의 힘을 빌어 창조한 디지털 캐릭터든, 순수 CG 기술에 의존한 인간이든 그들은 과거에 비해 한결 자연스럽고 인간다운 모습으로 탈바꿈한다. 디지털 캐릭터 창조에 있어 '비헤이비어(Behavior)'라는 프로그램을 활용한 <태극기 휘날리며>는 한국영화의 기술력으로도 <반지의 제왕>에 필적하는 비주얼을 만들어낼 수 있음을 보여주기 위해 노력했다.

디지털 캐릭터의 창조 과정은 꽤 복잡하다. 모션 캡처 카메라로 실제 사람의 액션을 컴퓨터에 입력한 후 이에 기초해 CG 캐릭터를 만든다. 이렇게 창조된 디지털 캐릭터에 주변 환경과 그에 따른 액션을 입력하면 생각하면서 움직이는 컴퓨터 인간이 탄생한다. 인공 지능에 의해 움직이는 디지털 캐릭터는 사람이 있으면 피해가고, 장애물이 있으면 돌아가는 신통방통한 재주를 지녔다. 하지만 이런 기초 작업보다 컴퓨터가 창조한 감정이 없는 디지털 인간들에게 어떻게 인간의 숨결을 불어넣을 것인가가 관건이었다. 단순히 움직이게 만드는 것이 아니라 자연스럽게 움직이게 만드는 것이 더 중요하기 때문이다.

디지털 캐릭터의 액션, 표정, 질감을 자연스럽게 만들기 위해서는 최소한 두 달의 시간이 소요됐다. 감정이 없는 CG 인간에게 옷을 입히고 표정을 입히는 작업, 즉 존재하기만 하는 식물 인간들이 아니라 생각하고 움직이고 연기하는 CG 인간을 창조하는 것이 관건인 것이다. 영화 제작자들은 이제 출연료를 지불하지 않고도 배우를 쓸 수 있는 시대에 살게 된 것이다. 물론 아직까지 진짜 스타의 얼굴을 보고 싶어하는 대중들에게 디지털 캐릭터의 존재는 배경을 채워주거나 골룸 마냥 특징적인 성격을 보여주는 것으로 만족해야 하지만 말이다.



장르의 경계를 넘어

알려진 것처럼 특수효과와 CGI 기술이 SF나 공포 등 판타지 장르의 전유물은 아니다. 영화 장르의 다양화와 테크놀로지의 진화는 수레바퀴처럼 맞물려 있다. 잘린 목이나 팔, 피칠갑을 한 잔혹 영상을 창조하는 특수분장이 발전할 수 있었던 것은 공포나 스릴러 영화 덕분이다. 충격 신이나 폭파 장면엔 필요한 특수효과, 와이어를 통한 액션이 가능해진 것 또한 액션 장르의 유행과 무관하지 않다. 마찬가지로 CG기술의 발전은 SF, 공포, 판타지 등 상상력의 지평을 확장하는 장르의 발전과 깊은 연관을 맺는다. 10년 전까지만 해도 CG-특수효과와 활용도가 낮았던 한국영화가 최근 부쩍 이 분야에서 큰 발전을 보인 것 또한 이런 상황과 무관하지 않다.

생각보다 CG의 효용은 다양하다. CG엔 평면 그래픽을 이용한 2D기술과 입체적인 영상을 만들어내는 3D기술이 골고루 활용되고 있다. SF나 공포 등 판타스틱 장르뿐 아니라 최근엔 코미디, 스릴러, 멜로 등 전통 장르에도 CG가 활용되고 있다. 최초로 하이퍼 리얼리즘의 위력을 만방에 떨친 <포레스트 검프> 이래 CG는 눈이 휘둥그래지는 비주얼이나 스펙터클한 장면의 전유물이 아님을 선언했다. 그것은 관객의 눈을 미혹시키며 리얼리티를 강화하는 수단으로 활용되기 시작했다.

이같은 '일상적인 CG의 활용'은 최근 한국영화에서 흔히 발견되고 있다. <포레스트 검프>의 유명한 CG 장면을 패러디한 <효자동 이발사>나 와이어에 매달려 촬영한 액션 신의 와이어를 지우는 작업(<성냥팔이 소녀의 재림> <아라한-장풍대작전>), 촬영한 필름을 컴퓨터에 집어넣고 스캐닝 작업을 거쳐 화면의 질감과 톤을 균일하게 맞추는 디지털 색보정(<화산고>, <태극기를 휘날리며>), 블루 매트(서로 다른 시공간에서 촬영한 두 장면을 합성하기 위해 후면에 대는 푸른 영사막)를 통한 화면 합성, 화면의 미세한 흠을 없애고 새로운 요소들을 삽입하는 침식 작업 등 다양한 방식의 기술들이 활용되고 있다. 범죄 누아르 영화 <범죄의 재구성>에서 진가를 발휘한 현란한 화면 분할과 장면 전환도 CG의 힘을 빌었으며 <얼굴없는 미녀>에서, 지수(김혜수분)의 방에 놓인 사물들이 하늘에 둥둥 뜨는 판타지 장면에서도 CG로 그려 넣은 요소들이 쓰였다.

CG는 신기한 구경거리를 만드는 것 외에도 영화의 미학적 요구에 부응하기 위한 수단으로 활용되기도 한다. 이와 관련해 한국영화에서 최근 주목받고 있는 기술 중 하나는 디지털 스캐

닝을 통한 색보정이다. 디지털 스캐닝은 야외 로케이션 촬영을 하는 영화의 경우, 날씨나 현장 상황에 따라 화면의 색감이나 톤, 느낌이 일정하지 않기 때문에 CG 작업을 통해 이를 일정하게 맞춰주는 것이다. 디지털 스캐닝은 로케이션 촬영의 약점을 보완하기 위해서 쓰이지만 <지구를 지켜라!>나 <화산고> <태극기 휘날리며>처럼 특정한 화면의 질감을 원하는 경우 선택적으로 상용되기도 한다. <태극기 휘날리며>의 경우, 주인공들이 부지불식간에 전쟁이라는 가혹한 운명에 휩쓸려가듯, 불가항력적인 전쟁의 상황에 휘말리는 상황을 묘사하기 위해 디지털 색보정을 썼다. 100% 디지털 색보정을 거친 이 영화는 전반부 전투 신은 탈색을 조금만 하고 뒤로 갈수록 탈색의 정도를 심화해 피폐해져 가는 전쟁의 상황과 형제의 모습을 화면의 톤으로 설명하고 있다.

<태극기 휘날리며>에 비주얼 슈퍼바이저로 참여한 인사이트 비주얼의 강종의 실장은 "CG는 화면의 보이지 않는 요소들을 살려내는 또 한대의 카메라"라고 말했다. 그의 말마따나 현대 영화에서 CGI 테크놀로지가 발휘하는 위력은 놀랍다. <스타워즈> 시리즈를 만들어낸 할리우드의 시각효과 스튜디오 ILM에는 2,000명, <반지의 제왕>의 경천동지할 스펙터클을 만들어낸 뉴질랜드의 웨타 디지털에는 400명의 CG 전문인력이 있다고 한다. 그 어떤 영화의 스태프들도 이 만큼이 되지 않는 것이다.

CG 기술의 수준이나 노하우의 축적은 시간과 영화 산업의 성장 속도가 결정할 문제이지, 인력으로 해결되는 건 아니다. 하지만 창의성의 개발과 단련은 여기서도 중요하다. 아무리 차갑고 감정이 없는 테크놀로지가 할지라도 영화에 쓰일 때는 인간의 상상력을 구체화하는 재현의 수단이기 때문이다. 탁월한 CG 기술이 때때 좋은 그림을 만들 수 있을지언정, 기술적인 완성도가 영화의 가치를 결정지을 수는 없는 노릇이다. CG는 그것이 표현의 한계를 극복하려 할 때만 구원의 손길을 요청하는 단순한 '테크닉'에 머물지 않았을 때, 진정한 창조적 영감의 원천이 될 수 있다. 기술적 노하우의 축적, 장비의 첨단화로 해결할 수 없는 부분이 있다는 얘기다.

<원더풀 데이즈>의 이석연 감독은 "CG에 있어 기술보다 중요한 것은 상상력"이라고 말했다. 아무리 빼어난 기술을 가지고 있다 하더라도 그것을 활용할 수 있는 창조력과 비전이 부재하다면 사상누각에 불과하다. 기술력과 상상력이 결합해 시너지 효과를 낼 때 CG가 부리는 영화적 환각의 마술은 비로소 완성될 수 있다. 