

# D-WAR

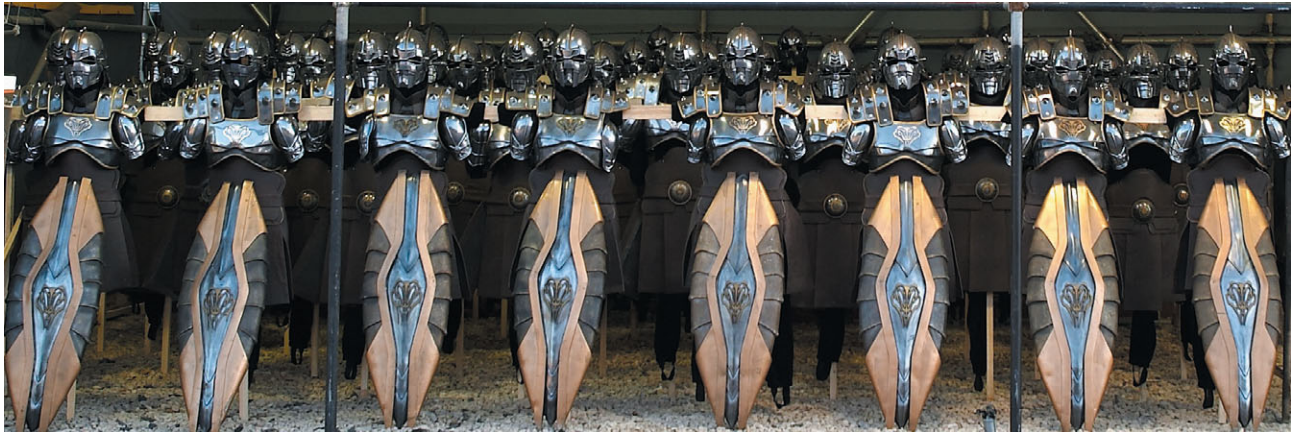
영구아트무비

## 올 10월 '디 워'로 세상을 깜짝 놀래키겠다

지난 5년간 영화 '디 워(D-War)' 한편을 만들기 위해 철치부심해 온 영구아트무비의 심형래 사장. 5년 동안 철치부심했던 그가 야심작 '디 워'를 앞세워 세계 재패를 꿈꾸고 있다. 금세기의 대작으로 꼽히는 '반지의 제왕'을 넘어서겠다는 야심마저 품고 있는 심형래 사장과 '디 워'로 세상을 깜짝 놀래킬 준비를 하고 있는 영구아트무비 제작진들을 만났다.

글 권경희 기자 · 사진 이해성 기자





**여**러 번의 좌절은 있지만 포기하는 없다. 노장은 살아 있다. 심형래를 두고 하는 말이다. 오곡동 스튜디오에서 오직 '디 워(D-War)'로 세상을 놀래 킬 날만을 기다리며 심형래는 죽지 않고 살아 있었다. 물론 영구아트무비도 건장했다. 절치부심 4년, 이를 악물고 버틴 120여 명 직원들은 깜짝 놀랄 신작 '디 워'로 폼나게 돌아올 그날을 기다리고 있었다.

99년 '용가리' 배급문제를 둘러싼 잡음으로 실의에 빠져 '용가리'의 아픔을 뒤로 한 채 조용히 잠수했던 영구아트무비의 심 사장은 이번 '디 워'로 자신감을 회복한 듯 보였다. 그는 '신지식인 1호'의 영예를 되찾고 '세계인'으로 발돋움하겠다는 각오다. 심 사장은 '디 워'로 금세기 대작으로 꼽히는 '반지의 제왕'을 넘어서겠다는 야심마저 품고 있었다. 이를 위해 지난 5년간 영화 '디 워' 한편을 만들기 위해 2003년 12월, 5년간의 양평동 시대를 마감하고 서울 강서구 오곡동의 작은 폐교를 리모델링해 영구아트무비의 등지를 틀고 제작에만 전념했다.

말이 서울이지 논밭 하나 사이에 두고 인천 계양구와 마주 보는 변두리 중의 변두리다. 장차 테마파크와 영상 실리온 벨리까지 건설하겠다는 원대한 마스터플랜을 염두에 두고 일부러 황량한 벌판의 한복판을 선점한 덕분에 주위 경관은 펠렌노르 평원처럼 황량하다. 이 삭막한 땅에서 벌써 두 번째 겨울을 난 CG실 스태프들은 예전에 학교로 쓰일 당시 교무실이 있었음직한 건물 1층 서쪽 끝에 자리 잡고 있다.

### 솔직하고 순수한 열정의 감독 심형래

오곡동 스튜디오에 들어서자마자 심 사장은 스튜디오 구석구석을 소개시켰다. 스튜디오 중앙 홀 벽면을 장식한 영구아트의 과거영화 포스터와 각종 장비, 창고 안의 미니어치도 보여줬다. 최근에 촬영을 마친 실물과 거의 흡사한 헬리콥터부터 차후 작품으로 내놓기를 기다리고 있는 미니어치까지 영구아트무비의 현주소를 한 눈에 파악할 수 있었다.

솔직하고 순수한 열정으로 가득한 심 사장과와의 만남은 즐거운 경험이었다. 솔직함과 순수함이 오히려 문제가 돼, 계약을 잘못하거나 사기꾼을 만나 배신을 당한 적도 있었다. 그러나 심 사장은 여러 번의 좌절을 겪으면서도 포기하지 않고 다시 일어섰다. "자살 일보 직전까지 갔던 적도 있었어요. 하지만 저보다 못한 사람과 직원·식구들 생각을 하면서 '한번만 더 하자'고 용기를 냈습니다."

심 사장은 사무실에서는 데모 영상을 보여줬다. 또 '몬스터식회

사', '스타워즈 에피소드 2' 등 미국 블록버스터 영화의 데모 영상과 비교하면서 어떤 점에서 디 워가 더 우월한지 역설했다.

심 사장이 보여준 디 워 데모 영상은 초반 조선시대로 짐작되는 마을 세트에 약간 '생똥맞은' 느낌이 들었지만 곧장 때를 지어 몰려오는 괴수들이 일제히 포를 쏘아 올리는 장면은 누가 봐도 '반지의 제왕 3: 왕의 귀환' 펠렌노르 평원 전투를 떠올리게 될 장대한 스펙터클이었다. 공중을 활공하는 카메라의 부감 샷으로 포착한 괴수 무리는 '트로이'나 '알렉산더'의 대규모 전투 신에 비할 만큼 장대한 스케일을 구현해냈다.

과연 LA 시가지를 휘젓는 괴수들의 움직임 또한 기대 이상의 비주얼을 보여줬다. 무너지는 건물이 미니어치라는 사실을 눈치 채기 힘들고 실사 촬영분과 디지털 캐릭터를 합성한 화면도 웅만한 할리우드 시각 효과팀과 '맞짱'을 떠도 좋을 만큼 매끄러웠다.

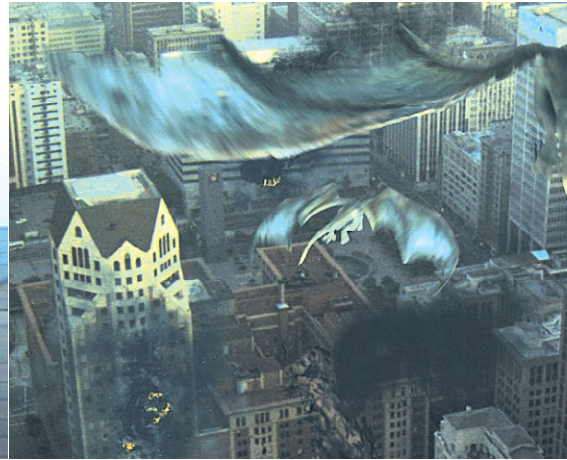
티저 동영상에 이어 보여 준 미국 로케이션 메이킹 필름은 '디 워'에 대한 기대를 더욱 부풀렸다. LA 시내 한복판 일서가 여덟 블록 1km를 통째로 막은 채 할리우드 촬영 스태프 256명을 진두지휘하며 대규모 전투신을 연출하는 감독 심형래의 모습은 감동적이기까지 했다. 심 사장은 8개 블록의 빌딩을 4개의 와이어로 1km를 연결해 카메라를 달고 고공 빌딩 장면을 촬영하기도 했다. 그러나 가장 압권은 진짜 에이브러햄 탱크와 장갑차를 무려 5대나 동원해 다운타운 아스팔트를 지나다니게 한 것. 아파치 헬기도 띄웠고, 실탄도 쏘아댔다. M-16 600발, 탱크포 10발, 와중에 건물 유리창이 18장 나갔고, 아스팔트는 난리가 났다.

심 사장은 LA 한복판에서 대낮에 탱크 촬영을 감행하는 '유례없는' 촬영을 이뤄냈다. 미국의 모든 스태프들이 안 된다는 말에도 심 사장은 직접 모든 일정을 밀어붙여 결국 LA 시장으로부터 허가 사인을 받았다. "미국 사람도 못한 것을 우리는 해야 한다"는 심정으로 밀어부친 것이라고. "반지의 제왕"은 들판에서 찍었지만, 우리는 LA 한복판에서 찍었다"는 자부심도 내비쳤다.

"우리나라 전설에만 나오는 이무기를 우리식으로 만들면 그건 '전설의 고향'이지 뭐겠습니까. 당연히 미국식으로 해야 세계적인 작품이 되는 것 아니겠습니까. 이번 '디 워'는 우리가 미국에 하청을 준 겁니다."

### 역사는 스스로 만드는 것이다

심 사장의 책상 위에는 '세상에 정해진 룰은 없다. 역사는 스스로 만드는 것이다'라는 문구를 담은 액자가 놓여 있었다. LA 촬영 당시 촬영



이 안 된다는 곳을 촬영하기 위해 심 사장이 스태프들을 설득하면서 한 말이 그들을 감동시켜 이렇게 액자로 만들어 준 것이다. 실사와 미니어처, CG가 결합된 '디 워' 는 그야말로 물을 새로 만들면서 찍은 영화다.

'디 워' 는 '용가리' 때 축적된 노하우가 거의 전무했다. 하지만 '용가리' 에서 지적된 CG 티를 벗어나 미세한 질감까지 생동감 있게 표현하는 CG 기술을 이뤄내야만 했다. 이에 영구아트무비는 어둡침침한 밤거리를 하염없이 배회하며 불기둥을 토해내던 야행성 괴수 용가리와 달리 밝은 태양아래 아침형 괴수의 장관을 연출하는 '디 워' 제작에 성공했다.

그들은 무엇보다 필요한 소프트웨어는 아예 직접 개발해버리는 지극히 심형래적(?) 방식으로 나름의 돌파구를 찾았다. 모션 컨트롤 카메라나 스파이더 캠을 자체 개발 프로그램으로 제어하는 노하우는 온전히 영구아트무비의 자산으로 남았다.

### 컴퓨터만 있다고 SF영화 만들 수 없다

심형래 감독은 컴퓨터만 있다고 SF영화를 만들 수 있는 게 아니라고 입버릇처럼 얘기해 왔다. 중요한 건 하드웨어가 아니라 그 하드웨어를 움직이는 소프트웨어이며 나아가 그 소프트웨어를 다루는 사람이라는 주장이다. 문제는 그 '사람' 이 늘 심형래 감독 혼자였다는 데 있다. 영구아트무비의 모든 것은 심형래 감독의 머릿속에서 나온다. 일례로 현재 기획 중이거나 진행 중인 프로젝트 24편이 모두 그의 머릿속에서 나왔다. '영구와 공룡쭈쭈' (93) 때부터 홀로 쌓아온 SF 괴수 영화 제작 노하우를 그만큼 꿰고 있는 사람도 없을 것이다. 영화 제작 전과정에 대한 그의 폭넓은 지식과 저돌적 추진력이 아니었다면 불과 10여 년 만에 자체 기술력을 이만큼 끌어올리는 것도 불가능했을 터이다. 그러나 회사와 영화의 모든 비전이 심형래 감독 머릿속에 들어 있는 것은 영구아트무비의 최대 강점이자 또한 최대 난점이기도 하다. 많은 사람들이 '용가리' 의 허술한 짜임새를 지적할 때에도 꾀꿀했다. 그는 "좋은 시나리오에서 좋은 영화가 나온다는 말에 동의할 수 없다"는 사람이다. SF영화의 승부수는 특이한 컨셉이며 그 컨셉을 시각화할 독보적 기술력이라는 게 그의 지론이다. 그런 생각엔 지금도 변함이 없었다.

블록버스터 영화 감독으로 성공하려면 영구 이미지에서 탈피해야 하는 것 아니냐고 하니까 영구 이미지를 버릴 생각이 없다고 한다. 영구아트무비 이름만이라도 바꾸는 것이 어떠냐고 해도 그럴 생각이 없다고 한

다. 영구라는 이미지가 귀엽고 고귀하다고 생각한다면 영구 이미지에서 벗어나고 싶지 않다고 한다. 영구라는 이미지 때문에 한국 사람들이 심형래 영화를 삼류로 인식한다면 어쩔 수 없다고도 한다. 그래도 미국을 비롯한 많은 나라 사람들은 심형래를 블록버스터 영화의 최고 반열에 올려주기 때문이다.

### '디 워' 는 한국 소재이지 타깃은 '한국 아니다'

심 사장은 '디 워' 의 타깃이 "한국이 아니다"라고 잘라 말했다. 한국적 소재인 이무기로 세계 영화시장을 석권하겠다는 포부다. 이는 가장이 밖에서 돈을 벌어야 가정이 부유해지듯, 외국에서 돈을 벌어들여야겠다는 생각 때문이다. 그는 또 '디 워' 의 캐릭터 사업과 게임, DVD 등의 콘텐츠를 통해 4만5,000개의 중소기업(윌트디즈니 캐릭터 사업 기준)에 일자리를 제공할 수 있을 것이라는 거시적 청사진도 펼쳐보였다.

심 사장은 '용가리' 와는 달리 '디 워' 의 드라마 분량에 적지 않은 투자를 했다. '용가리' 당시 기껏해야 음향스텝 몇 명만 참여한 할리우드 스태프가 이번엔 무려 256명으로 늘었다. 할리우드 촬영의 경우 하루 동안 컨테이너만 80대를 대기시켰고 이 영화를 위해 동원된 엑스트라만 2만3,000여명이다. 지난해 말 두 달 남짓 촬영한 미국 분량은 촬영, 프로덕션 디자인, 의상, 분장, 사운드, 시각 효과, 스텐트까지 전원 미국 현지 스태프를 데리고 찍었다. '타이타닉' 의 세컨 유니트 조감독 조너선 서더드가 조연출을 맡았고 '데쓰워치' 를 촬영한 휴버트 테크자노우스키가 카메라를 잡았다.

"어디서 듣도 보도 못한 배우들만 끌어 모았다"는 '용가리' 의 전철을 밟지 않기 위해 특별히 캐스팅에도 신경을 썼다. 남자 주인공 제이슨 베어는 얼마 전 미국 박스오피스 2주 연속 1위를 차지한 후 국내 개봉을 앞두고 있는 '주운' 의 미국판 리메이크작 '그루지' 의 주연배우다. '부기 나이트' '딥 블루 씨' 같은 영화의 캐스팅 디렉터를 맡은 크리스틴 식스가 끌어모은 조연들도 A급은 아니지만 B급의 지명도는 갖췄다.

### 할리우드 스타급 배우 '디 워' 출연

'재키 브라운' 등에 출연한 로버트 포스터, '48시간' 에 출연한





크리스 멀키 등 할리우드 배우 46명이 한국 SF영화에서 영어로 연기를 펼쳤다. 그리고 그 영어 대사를 매끄럽게 편집하기 위해 영어를 모국어로 사용하는 편집 스태프를 한국으로 불러들였다.

김 조감독은 “용가리 때는 배우를 컨트롤하는 스태프 없어서 일어난 실수를 만회하기 위해 이번에는 미국인 조감독과 스크립터가 일일이 대사 톤을 체크하며 OK 컷과 NG 컷을 구별했다”고 설명했다. 실제로 작업 중인 매튜 부스의 어깨 너머로 잠시 옛본 필름만 봐도 확실히 제대로 된 조명과 세트 안에서 성의 있는 연기를 하고 있다는 느낌을 받게 된다. ‘용가리’의 볼거리는 인정하면서도 영성한 줄거리는 인정할 수 없다는 사람들을 위해 ‘디 워’가 신경 쓴 부분은 또 있다. 시나리오다.

‘디 워’의 원안이 나온 것은 ‘용가리’를 완성한 직후인 1999년 8월이다. 서양 전설에는 용만 있지 용이 되기 전의 이무기는 없다는 데 착안, 심형래 감독이 직접 구상하고 시나리오를 썼다.

‘디 워’의 영문 시나리오는 할리우드에서 활동하는 시나리오 작가 5명을 거치며 100번 넘게 수정한 것으로 알려졌다. 좋은 영화는 좋은 시나리오에서 나온다는 말을 믿지 않는 심형래로서는 나름대로 큰 결심을 한 셈이다. 기술력은 인하우스로, 연기력은 아웃소싱으로 뽑아낸 ‘디 워’의 완성도가 과연 어떤 조화를 보여 줄지는 아직 미지수다. 그러나 심형래 감독과 스태프들은 “적어도 대사가 어색하다거나 화면 때깔이 볼품 없다는 말은 듣지 않을 것”이라고 자신했다.

### 북미 흥행 1위 이룰 10월 기대

누구는 ‘디 워’의 제작비가 170억원이라 하고 누구는 300억원이라고 한다. 인터넷 영화 검색 사이트 IMDB는 ‘디 워’의 제작비를 4,500만 달러, 대략 450억원 정도라고 올려놓았다. 심 사장은 끝내 ‘디 워’ 제작비를 밝히지 않았다. 사전에 너무 많은 정보를 노출해 필요 이상으로 기대를 부풀려서 ‘용가리’ 때 실수를 되풀이하고 싶지 않은 것이다. 그중 어느 액수는 한국영화 사상 최대 규모인 것만은 분명하다. 현재 98% 정도 공정을 끝낸 ‘디 워’는 5월까지 몇몇 보충 촬영을 마친 후 필름을 미국으로 가져가 최종 편집과 사운드 작업을 할 계획이다.

심 사장은 “후반작업 중인 ‘디 워’는 미국 산타모니카 시사회를 거쳐 추수감사절 시즌에 미국에서 개봉될 예정”이라며 “이렇게 되면 세계영화계는 ‘디 워’와 이들 영화 3편의 4파전이 될 것”이라고 장담했다.

영구아트 직원들은 부디 ‘디 워’가 지난 청춘의 품 나는 알리바이가 되어 주기를, 부디 세계 시장에 멋지게 솟구쳐올라 아름답게 활공하는 SF 영화로 기억되기를, 영구아트무비 120명 스태프들은 간절히 바라고 있는 것이다. “고정관념을 깨는 게 가장 힘들다. ‘용가리’를 통해 쌓아온 실력이 이번 ‘디 워’를 통해 그대로 드러날 것”이라는 심 감독. “반드시 북미 흥행 1위에 오르겠다”는 그의 말이 실현될지는 오는 10월이 기대된다. ●

인터뷰/ 심형래 영구아트무비 사장

### 독창적 소재·기술력 싸움 SF 계속 짝겠다



▶ 용가리로 심려가 컸던 것으로 안다.  
- 물론 배급과정에서 사기를 당했기 때문에 초반에는 많이 힘들었다. 하지만 용가리 덕에 할리우드도 균형을 흔들 만큼 독특한 소재를 자체 기술로 제작할 수 있었다. 용가리의 경험으로 이번에는 말 없이 조용히 제대로 된 영화를 짤겠다는 각오도 갖게 됐다. 용가리로 많이 힘들었 기도 했지만 용가리PC방, 치킨방 등 후방사업들도 좋은 효과를 보기도 했다.

▶ ‘디 워’ 제작을 위해 1,500만달러 투자를 받았다는데.

- 미국 LA에서 투자전문회사 락우드(Larkwood)가 처음 구두로 계약할 때와는 달리 촬영에 임박해서 수익의 50%를 주는 조건으로 투자 계약을 체결하라고 해서 투자를 받지 않았다. 하지만 영구아트무비에서 직접 세트 및 미니어처를 제작하고 SWD 직접 개발해 제작이 가능했다.

▶ 블록버스터 영화를 고집하는 이유는.

- 공상과학영화는 독창적 소재와 기술력 싸움이다. 무엇보다 한 해에 쏟아지는 영화는 부지기수다. 저예산 영화는 리스크가 크다. 하지만 블록버스터 영화는 아무나 뛰어들 수 없는 장르다. 제작비와 스케일이 크기 때문이다. 전세계 영화 매출에서 SF가 차지하는 비중은 80%로 2,500억 달러 가량의 시장이지만 한 해 제대로 나오는 작품은 5~6개에 불과하다. 그렇기에 성공 가능성이 높다. 요즘 IT 최첨단 기술로 끄는 반도체 기술도 기술 유출되면 바로 만들 수 있어 위험성을 안고 있지만 블록버스터 영화는 그렇지 않다. 매력적인 장르라고 본다.