

아류에 그친 한·미 합작 3D 애니

# 파이스토리



최초의 한미합작 3D애니메이션 <파이스토리>가 지난달 개봉됐다. 이 작품은 한국의 에펙스디지털과 디지아트가 미국의 원더월드 LCC와 공동 제작한 것으로 국내 제작진의 제작 노하우와 기술력이 기반이 된 '웰메이드' 애니메이션으로 탄생했다. 불의의 사고로 부모를 잃은 초짜 물고기 '파이'가 새로운 삶을 찾아 흠뻑 단신 캐리비안으로 입성하면서 벌어지는 신나는 해저모험을 그리고 있다. <매트릭스> 못지않은 박진감과 짜릿함을 선사하는 해저 무술액션의 진수를 만나보자.

글 신선자 자유기고가



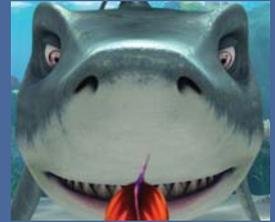
포악하게 생긴 생선 앞에 작고 깜찍한 물고기가 있는 <파이스토리>의 메인 포스터를 보면 디즈니-픽사의 합작 애니메이션 <니모를 찾아서>가 연상된다. 또한 제목도 <토이스토리>를 연상케 하는 등 아류의 냄새를 풍긴다. 이렇게 비슷한 바다속 배경에 비슷한 캐릭터까지, 적지 않은 우려를 반영하듯 뚜껑이 열린 <파이스토리>는 역시 <니모를 찾아서>와 <샤크>를 조금씩 섞어놓은 화면구성과 진부한 스토리로 관객을 여지없이 실망에 빠뜨리고 만다.

### 양국의 장점 살린 공동제작 실현

한국의 에펙스디지털과 디지아트가 미국의 원더월드 LLC와 공동 제작한 최초 한미합작 애니메이션 <파이스토리>는 기존의 OEM방식의 합작과는 달리 기획단계에서부터 제작, 배급까지 모든 사안에 대해 한미 제작사들이 공동 권리와 책임을 가지고 진행되어 큰 주목을 받았다. 하지만 기술만으로 좋은 영화를 만들 수 없음을 여실히 증명한 사례가 되고 말았다.

<파이스토리>는 초기 단계부터 철저히 세계시장을 타깃으로 기획되었다. 세계적인 보편 정서에 부합하기 위해 미국의 스토리 라인작가를 선임했고, 한미 공동 감독 하에 스토리 기획 및 집필이 이루어졌으며 스크립트의 비주얼은 대표적인 한국 크리에이터에 의해 구현되었다. 애니메이션 기획 노하우가 풍부한 미국에서는 스토리 라인 기획과 음악, 음향 파트에 집중하고 크리에이티브와 제작 노하우가 뛰어난 한국에서는 스토리 보드, 40여종이 넘는 캐릭터 개발을 전담했다. 특히 스토리 라인의 경우는 미국과 지속적 커뮤니케이션으로 공동개발, 양국가가 제작 전 과정의 공정을 책임지는 협업이 이루어졌다. 세계화를 목표로 2003년 제작을 시작한 <파이스토리>는 탄탄한 구성을 통한 스크립트, 40여종이 넘는 캐릭터, 해저공간의 생생한 구현으로 해외 유수의 애니메이션 제작사들의 3D/CGI 작품에 뒤지지 않는 완성도와 기술력을 보여주는 데는 성공했다.





### 구태의연한 스토리 전개

영화가 시작하면 한 남자의 목소리가 들려온다. 세상에는 그 동안 다른 애니메이션에서 보여주던 아름다운 바다만이 존재하지 않는다며 쓰레기로 가득한 회색빛 보스턴 앞바다의 모습이 등장한다. 주인공 '파이' 를 소개하는 수식어는 꽤 화려하다. 이 작은 물고기가 어떻게 슈퍼 히어로가 될 것인지 궁금증을 자아내기에 충분하다. 파이의 부모들은 파이가 오염된 환경에 살고 있는 것을 걱정한다. 여기까지는 좋았다.

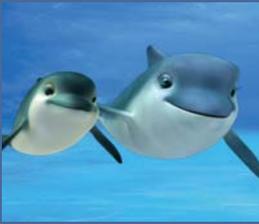
파이의 부모들이 그만 그물에 걸려 잡혀가고 파이는 줄지에 천애고아가 되고 만다. 파이의 엄마는 캐리비안을 찾아가란 말을 남기고 사라진다. 눈물이 나는 시츄이션이다. '니모' 도 아빠와 생이별을 했었다. 그러나 <니모를 찾아서>는 사건이 진행되는 과정을 꽤나 흥미롭고 스펙터클하게 묘사한 바 있다.

파이는 지나가던 돌고래 무리와 함께 캐리비안으로 떠난다. 그들과 거대한 바다를 지나면서 파이가 알게 된 것은 밤하늘의 별이 아름답다는 것, 그리고 물 위로 점프하는 방법이다. 여기까지도 좋다.

캐리비안에 도착한 파이는 이모집을 찾기도 전에 '코딜리아' 라는 모델 아가씨에게 마음을 빼앗기고 만다. 그리고 너무도 식상한 방식으로 그녀에게 접근하고, 너무도 식상하게 그 동네 건달 상어 트로이의 공격을 받는다. 무언가 다른 사건을 기대했던 필자에게는 너무도 실망스럽게 <파이스토리>의 클라이맥스는 그걸로 끝이 났다.

자, 이제 한 여인을 놓고 건달 상어와 그 상어의 발톱만한 파이의 대결이 펼쳐진다. 숨은 고수 네리사에게 싸움의 기술을 전수받는 파이. 자신의 몸으로 물보라를 일으켜 상대를 제압하는 네리사의 싸움 기술은 일견 멋지다. 그리고 스피드하게 진행되는 훈련과정은 그나마 줄음을 쫓는다. 그러나 그걸 습득한 파이와 트로이의 결투 날, 앞서 훈련과정에서 보여준 장면을 트로이만 삼입해 그대로 나열한





다. 가장 흥미진진해야 하는 클라이맥스가 아까 다 본 장면이라니! 또 하나의 식상함, 즉 캐리비안 공동체의 단합이라는 가슴 뭉클한 스토리도 빠지지 않는다.

### SS501팬들을 위한 한국판 더빙

그나마 한국 사람들이 이 영화에 기대를 걸었던 부분은 잘 알려진 스타들의 목소리 연기 때문이다. 꽃미남 아이돌 그룹 SS501의 멤버 전원이 더빙에 참가했고, 극 중에서 파이는 SS501의 노래를 들려준다. 또한 화려하게 치장한 파이의 이모는 “SS501의 팬클럽 창단식에 늦겠다”고 말한다.

여기에는 요즘 호통 개그로 인기몰이를 하고 있는 개그맨 박명수가 건달 상어 트로이의 역을 맡아 연기하고 있다. 트로이는 박명수의 개성을 그대로 드러내고 있다. 파이를 일컬어 ‘떡다만 치킨 조각’이라고 부르는 것이나 ‘제8의 전성기’, ‘바다의 왕자’, ‘바다의 명수’ 등 박명수의 캐릭터를 부각시키는 대사들도 적지 않다. 박명수는 느끼하고 거들먹거리는 건달역의 트로이를 코믹하게 잘 소화하고 있다.

가장 인상적인 인물은 파이에게 싸움의 기술을 전파하는 거북이, 숨은 고수 ‘네리샤’의 목소리 역을 맡은 임채무다. 중견 배우 임채무는 <파이스토리>로 목소리 연기에 처음 데뷔했다. 그의 목소리 연기는 굳터더기 없는 깔끔함과 진지함, 중후함까지 담아내 전문 성우 못지않은 실력을 보여준다.

### 식상함의 극치, 아류에 그칠 수밖에

2003년 <니모를 찾아서>의 잃어버린 아들을 찾아 나서는 니모의 아버지, 2005년 <샤크>에서 얼떨결에 샤크 헌터로 영용이 되어 부귀영화를 누리는 수다쟁이 오스카까지, 두 영화 모두 그해 시즌을 강타한 최고의 애니메이션으로 관객의 많은 사랑을 받았다. <니모를 찾아서>는 보편적인 가족영화로써 손색이 없었고, <샤크>는 아동과 성인층이 즐길 수 있는 콘텐츠를 적절히 배치했다는 점에서 흥행에 성공했다. 하지만 <파이스토리>는 두 영화의 장점 요소들을 모조리 답습하느라 자기만의 특성과 개성을 부각하는 것을 잊어버렸다. 물론 <파이스토리>의 생생한 캐리비안 해저와 캐릭터들은 흠잡을 데가 없다. <니모를 찾아서>보다 먼저 나왔다면 그나마 관객들이 좋아했을지도.

그러나 수준 높은 기술만으로 좋은 애니메이션을 만들 수 있는 게 아니다. 디즈니가 3D 기술력을 갖췄음에도 픽사와 손을 잡은 이유는 번득이는 아이디어와 그것을 뒷받침해줄 기술이 동시에 필요하다는 것을 깨달았기 때문이 아닐까.

### <파이스토리>를 발판삼아

제작사인 한국의 에펙스 디지털은 1999년 국내 최초의 풀 3D 애니메이션 TV시리즈 <빠까뽀친구>들, 2004년 TV애니메이션 <범퍼킹 재퍼>를 방영하면서 국내 디지털 애니메이션의 새로운 지평을 연 기업으로 주목받고 있다. 또한 디지 아트는 1991년 컴퓨터 그래픽, 애니메이션 전문 교육기관으로 시작하여 10년간 전문 지식을 바탕으로 컴퓨터 애니메이션 사업에 참여한 전문 애니메이션 스튜디오다. 한편, 워너월드 LLC는 미국에서 수십 편의 영화를 제작 배급한 Silver Nitrate Entertainment를 모태로 만들어진 애니메이션 전문 제작 회사로 첫 애니메이션 작품인 <파이스토리>를 시작으로 전 세계 애니메이션 시장에 등장했다.

미국과의 공동 작업에서 당당히 우리의 기술과 능력을 유감없이 발휘할 수 있었던 <파이스토리> 작업은 여러모로 의미가 깊다. 우리나라의 애니메이션 시장이 더 이상 타국의 하청에만 머물지 않음을, 끊임없이 발전하고 있음을 보여준 시도였기 때문이다.

한국 제작사 디지아트는 <파이스토리>를 계기로 차기 애니메이션 <아웃백>을 통해 또 한 번 세상을 깜짝 놀라게 할 준비를 하고 있다. <파이스토리>를 발판삼아 미국 애니메이션을 그대로 답습하는 것 이상의 작품을 세상에 내놓을 수 있기를 기대해 본다. 🌟