

애니메이션 <드래곤 길들이기>의 연출 분석

Analysis of Animation <How To Train Your Dragon>

안종혁
건국대학교 영상전공

Jong-Hyeck Ahn(alfred@konkuk.ac.kr)

요약

이 논문의 목적은 <드래곤 길들이기>를 통해 성공한 할리우드 애니메이션을 연출적인 관점에서 분석하고자 하는데 있다. 크리스 샌더스와 딘 데블로이스의 <드래곤 길들이기>는 모험, 코미디, 판타지, 가족물의 기본적인 내러티브 원리에 충실하면서도 그 주제의 전달과 시각적 표현력에 있어 상당수준의 완성도를 보인 애니메이션이라고 할 수 있다. 연출분석은 크게 내용과 형식으로 구분한다. 내용적인 측면에서는 가족물로써 부자간의 간극을 다룬 주제를 바탕으로 서사구조와 주요 캐릭터 설정, 플롯 속의 아이러니, 캐릭터성과 대중성이 도드라진다. 형식적인 면에서 자본력을 바탕으로 한 조명과 특수효과, 디자인과 레이아웃, 3D 기술과 입체 카메라 기법 역시 뛰어나다. 이 작품이 높이 평가 받을 수 있는 가장 큰 요인은 흥행과 대중성을 지키면서도 거부감없이 철학적인 주제를 성공적으로 담아냈다는 것에 있다. 또한 기획에 많은 인력이 필요하기에 시스템적으로 운영되지만 감독의 뛰어난 연출력이 있었기에 가능했다고 본다.

■ 중심어 : | 드래곤 길들이기 | 애니메이션 연출 | 서사구조 | 입체영상 | 아이러니 |

Abstract

Through this thesis, I intended to analyze Hollywood animation through <How To Train Your Dragon> that achieved in box office by directing viewpoint. <How To Train Your Dragon> of Chris Sanders and Dean DeBlois not only shows standard narrative structure of adventure, comedy, fantasy, but also express message of story and thorough visual. Analysis of directing classify contents and form. In contents, constitution of narrative and set up of character, irony of plot, characterization and popularity are embossed. In form, lighting and special effect, design and layout, 3D technology and stereoscopic camera technique based on the capital strength are outstanding. The high evaluation for film is possessed of box offic, remained within value and popularity, and delivered metaphysical theme without repulsion. The director's direction make success even if the pre-production manage by huge system approach.

■ keyword : | How To Train Your Dragon | Animation Direction | Narrative Structure | Stereoscopic Film | Irony |

I. 서론

<드래곤 길들이기>는 크리스 샌더스(Chris Sanders)

와 딘 데블로이스(Dean DeBlois)가 감독한 2010년 드림웍스사의 장편애니메이션이다. 드림웍스 사는 전형적인 할리우드 애니메이션의 형식인 유명한 원작을 토

* 이 논문은 2011년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임

접수번호 : #110809-011

접수일자 : 2011년 08월 09일

심사완료일 : 2011년 10월 31일

교신저자 : 안종혁, e-mail : alfred@konkuk.ac.kr

대로 하며 뮤지컬 형식을 가미하고 권선징악을 다루는 틀을 깨고 메시지 전달을 강조한다. 초창기 작품인 <치킨런>(2000), <슈렉>(2001), <스피릿>(2002)은 드림웍스 사가 추구하는 애니메이션특징을 잘 보여주는 작품들이다. 감독인 딘 데블로이스는 레이아웃 아티스트와 스토리 아티스트를 거쳐 감독을 맡게 되었고, 뒤에 감독에 합류한 크리스 샌더스는 디즈니사의 장편애니메이션 <릴로 앤 스티치>(2002)를 공동 감독한 경력을 가지고 있다.

<드래곤 길들이기>에 대한 연출 분석은 크게 내용적인 면과 형식적인 면으로 분석한다. 먼저 <드래곤 길들이기>에서 다루어지고 있는 내용은 바이킹과 드래곤의 대립을 해결하는 것뿐만 아니라 아버지와 아들이 가지고 있는 세대 간의 갈등해결을 다루고 있다. 이는 대중들의 가장 기본적인 정서인 동시에 동서양의 코드를 정서적으로 아우를 수 있는 핵심 키워드가 되기도 한다. 또한 바이킹과 드래곤이라는 소재적 대중성도 간과할 수 없다. 이를 반영하듯 영화진흥위원회 영화과입장권 통합전산망의 집계 결과에 따르면 개봉 3주 동안 누적 관객수가 200만을 기록하였다. 이는 국내에서 3D 애니메이션으로는 최초로 200만 이상을 동원한 것이다. 이러한 성공은 한국의 창작애니메이션이 지역적인 관점에서 벗어나 글로벌한 작품으로서의 발걸음을 내딛기 위한 하나의 힌트라 할 수 있겠다.

형식적인 면을 살펴보자면, 애니메이션의 형식은 규모와 스타일을 관장하는 만큼 총제작비의 역량에 영향을 받는다. 3D CG애니메이션의 경우 더욱 그러하다. <드래곤 길들이기>에서 스타일, 디자인과 더불어 눈여겨 볼 것은 3D기술이다. <아바타>(2009)의 전 세계 흥행을 시작으로 영화 산업의 큰 지각 변동이 일어났다. 흑백 영화시대부터 지금까지 영화 산업을 지배해오던 2D에서 3D로 새로운 패러다임이 시작된 것이다. 특히 인트루(InTru) 3D로 인한 새로운 시대의 개막은 영화 전반에 걸쳐 많은 변화를 초래하고 있다[1]. 이처럼 표현의 제약이 있었던 3D 애니메이션의 기술적 도약은 애니메이션의 형식적인 면에도 큰 영향을 주는 것일 뿐만 아니라 동시에 공간의 실존감에서부터 캐릭터의 감정표현까지 이르는 내용적인 면에도 많은 자유로움을

갖게 한다. 또한 3D 입체 영상미적인 측면에서도 그 역량을 확인할 수 있다. <드래곤 길들이기>에서 사용하고 있는 입체 카메라기법은 입장료 수익을 위해 줄속하게 입체카메라 기법을 삼입한 다른 영상과 확연한 차이를 보이고 있다. 3D 입체 카메라 기법을 애니메이션 분야에 활용하여 선보인 <드래곤 길들이기>는 3D 입체 카메라 기법이 실사영화의 독점이라는 고정관념을 깨트렸으며 흥행수입 면에서도 그 역할을 하였다.

<드래곤 길들이기>는 어떻게 내용적인 면과 기술적인 면의 조율에 성공할 수 있었을까? 이 논문은 단편애니메이션에 강하게 보이고 있는 주제의식이 장편애니메이션을 통해 어떻게 전달되고 있는지 크리스 샌더스(Chris Sanders)와 딘 데블로이스(Dean DeBlois)의 연출 분석을 통하여 짚어보고자 하는데 연구의 의도가 있다.

II. <드래곤 길들이기>의 연출 분석

2.1 내용분석

2.1.1 주제

디즈니사의 작품들이 주를 이루던 할리우드 애니메이션의 전형적인 주제가 권선징악이었다면 그 이후 설립한 픽사와 드림웍스사의 애니메이션은 그 정형적인 틀을 깨는 노력을 해왔다. 그 중 드림웍스사의 애니메이션은 메시지 전달을 차별화에 주안점을 두고 있다.

<드래곤 길들이기>에 표면적으로 나타나는 대립 축은 바이킹과 드래곤 사이의 대립이지만, 심층적으로 나타나는 갈등관계는 세대 간의 갈등이며 <드래곤 길들이기>는 이 대립을 이야기적으로 어떻게 풀 것인가에 대해 극 중 많은 시간을 할애하며 이야기를 풀어나가고 있다. 이 대립을 주도하는 주인공은 바이킹의 추장인 스톡(Stoick)과 추장의 아들인 히컵(Hiccup)이다. 대립의 이야기를 풀어나가는 두 인물 사이에는 세대 간의 다른 시각이 존재한다. 추장인 스톡은 표면적인 대립대상인 드래곤과 적대적으로 맞서는 바이킹이라는 고정적인 이미지를 가지고 있으며 사회적으로 아버지라는 위치의 관념을 상징하는 인물이다. 그와는 달리 히컵은

드래곤과 친구가 됨으로써 공존할 수 있다는 생각을 가지고 있는 캐릭터이다. 아버지이자 추장인 스톡과 상반되는 생각을 지니고 있으며 신세대라는 위치의 관념을 상징한다. 이 두 캐릭터의 공통적인 대상인 드래곤은 옹고 그림의 논리 보다는 주인공이 전달되는 메시지에 의해 그 의미를 드러내도록 중간적인 입장을 취하고 있다.

주제를 전달하기 위해 준비된 구성요소들로 바이킹의 절대적인 드래곤을 통하여 ‘용을 죽이지 못한 최초의 바이킹’에서 ‘용과 친구가 되어 창공을 나는 최초의 바이킹’으로 의미가 전이되는 동시에 세대 간의 갈등이 해소되어 아버지와 아들의 교감과 소통의 메시지가 전달되며, 이는 적대적 적인 드래곤은 더 이상 적이 아닌 상생의 친구로 받아들이는 역발상적인 메시지의 에너지를 효과적으로 전달한다. 이렇게 주인공 캐릭터를 통해 메시지가 전달과정에서 메시지는 주관적 관점에서 객관적 관점으로 이동하며 주인공 캐릭터가 이루고자 하는 목표에 대한 자의식의 필연성을 더하게 되어 메시지의 에너지는 더욱 강하게 된다. 또한 메시지의 전달과 더불어 깊이 있는 감동과 재미를 주고 있는 것이 <드래곤 길들이기>의 주제적 특징이라고 할 수 있다. 이는 과거에 작가중심적인 단편작품에서 볼 수 있던 주제의식에 대한 전달력이 장편에서도 강하게 보이고 있음을 시사한다. 또한 눈요기 위주의 할리우드의 실사영화에서도 이러한 시도를 관찰할 수 있는데, 슈퍼 히어로물의 대명사인 배트맨 시리즈 중 2008년 개봉한 <다크 나이트>의 경우를 예로 들 수 있겠다. <다크 나이트>의 배트맨은 이전의 배트맨 시리즈와 달리, 배트맨의 갈등하는 내면세계를 표현하므로 단순히 재미를 추구하는 기존의 작품세계가 아닌 주제를 전달하는 콘텐츠로 승화시켰다는 평가를 받고 있다.

2.1.2 서사

<드래곤 길들이기>는 영국 작가 크레시다 코웰(Cressida Cowell)이 쓴 동화를 원작으로 하고 있다. 크리스 샌더스(Chris Sanders)감독은 원작 속에서 보여주고 있는 ‘바이킹과 드래곤이 적이다’라는 배경에서 출발한다. 이러한 적대적 공간에서 히킵과 투스리스를 통해 바이킹과 드래곤의 은밀하고 강력한 비밀관계를 발전

시킨다. 이중적이면서 아이러니한 상황을 이야기를 통해 흥미롭게 풀어내고 있다. 또한 감독은 이야기를 통해 드라마, 유머, 액션을 첨가하고자 하였다고 한다[2]. 또한 극 중에서 이끌어내는 이야기 흐름과 감정의 흐름은 이야기를 펼치기 위한 구조적 장치로써 풀어나가는 것이 아니고 철저히 캐릭터 중심으로 배치되어 있다. 이것은 할리우드식 캐릭터중심 애니메이션의 특징이라고 할 수 있겠다.

표현할 수 있는 것은 설명하지 않는다. 언어는 단어와 단어 사이로 기표적 의미를 흘린 채 불완전하게 전달된다. 흔히 우리가 생각하는 것과는 반대로 형용사가 구체적일수록 본질에서는 멀어지고, 말이 많아질수록 오해는 쌓인다. 본질은 설명하는 영역이라기보다 감각하는 영역에 가깝다[3]. 이처럼 이야기 안에 캐릭터, 캐릭터를 통해 벌어지는 사건, 사건을 통해 전달되는 의미, 의미가 동반하는 흥미와 재미 이러한 요소들이 전통적인 서사구조를 가지고 있는 이야기 안에 순차적으로 배열되어있다.

2.1.3 캐릭터 설정, 사건, 의미

<드래곤 길들이기>는 전통적인 발단, 전개, 결말의 3막 서사구조의 구성방식을 따르고 있다. 3막을 이끌어가는 플롯은 주요 캐릭터들의 설정과 밀접한 관계성을 보이고 있다. 이야기의 빠대인 플롯을 이끌어가는 캐릭터들은 3막을 통해 전달하고자하는 주제를 극대화시키기 위해 발단, 전개, 결말 부분에 적절히 배치되어있다. 미리 설정해놓은 캐릭터 설정은 플롯을 보여주는 사건이 벌어지는 시점과 연동하고 있다.

주인공 캐릭터인 히킵은 바이킹 추장의 아들이다. 바이킹 추장의 하나 밖에 없는, 하지만 외소하고 연약한 외아들인 ‘히킵’에게는 드래곤은 두려움의 대상이다. 설령 ‘히킵’이 추장의 아들이라 할지라도 말이다. 이러한 캐릭터의 설정은 바이킹의 추장인 아빠가 바라보는 관점에서 바이킹족의 수처이자 낙오자라는 생각하게 되며 히킵의 대립구조로 발단부분을 형성한다. 전개부분에서는 이러한 대립적 구조의 중심에 투스리스라는 드래곤 캐릭터가 자리하고 있다. 투스리스는 극 중 나오는 드래곤 설명서에서도 나타나지 않는 무서움의 상징

이다. ‘히킵’은 이러한 무서운 드래곤과 은밀하고 친밀한 관계를 맺어간다. 추장인 아빠와는 다른 드래곤과의 소통방법을 찾게 된다. 히킵을 둘러싸고 있는 또 하나의 관계는 또래문화이다. 또래사회는 작은 바이킹사회로 그려지고 있다. 투스리스와 친밀한 관계를 맺는 동안 터득한 방법인 드래곤과 싸우지 않고 제압할 수 있는 기법을 통해 히킵은 더 이상 속해있는 또래문화에서 겹쟁이가 아닌 영웅으로 자리하게 된다. 이 또래문화의 중심에는 히킵이 관심을 보이는 여자캐릭터인 아스트리드가 설정되어있다. 힘이 최고인 바이킹과도 같은 이미지와 성향을 가지고 있는 여자캐릭터이다. 아스트리드는 히킵을 이해하게 되고 소통한다. 또래문화의 친구의 관계소통을 미리 보여주므로 큰 주제인 세대 간의 소통을 자연스럽게 드러낼 수 있는 역할을 하고 있다.

이러한 히킵을 주변에서 일어나는 변화를 통해 히킵은 바이킹 부족에서 인정받게 되고 드래곤을 죽일 수 있는 선택받은 자로 거듭나며 결말부분으로 진입한다. 드래곤을 죽이는 의식이 치러지던 날 숨겨왔던 투스리스와의 관계가 노출된다. 가부장적인 추장인 아버지는 소통하려고 열어놓았던 작은 마음의 문마저 닫힌다. 깨져버린 믿음과 굳어진 오해는 결국 투스리스를 이용하여 드래곤의 집성지로 장소를 옮겨가게 되고 드래곤과 대규모 전투로 이어진다. 전투의 중심에는 추장인 아버지, 히킵과 투스리스, 아스트리드와 또래 캐릭터들, 드래곤친구들이 설정된다. 이들은 전투라는 결정적인 사건을 통하여 오해로 무너진 세대 간의 관계성이 회복된다. 또한 바이킹과 드래곤의 관계가 화합과 상생이라는 의미로 재정립되게 된다. 이렇게 설정해 놓은 캐릭터들을 통해 사건이 벌어지고 벌어진 사건은 의미를 발생한다.

사건과 의미는 함께 발생한다. 그것은 사건이 자연과 문화와 만나는 접면에서 발생하는 것이기 때문이다. 그래서 의미라는 것은 기호들의 놀이도 아니고, 주체에 의해 구성되는 것도 아니고, 그렇다고 지시대상이나 지시 그 자체도 아니다. 이 세계가 운동하면서 배출하는 사건과 더불어 발생하며, 바로 그 발생을 통해 문화의 가능성을 탄생시키는 그런 두 얼굴을 가진 존재가 의미이다[4].

또한 <드래곤 길들이기>는 아래 표1에서 정리된 것처럼 전통적인 서사구조인 발단-전개-결말의 구조를 가지고 있다. 주제의식을 나타내기 위한 사건들의 계열화 공식을 사용하고 있다. 사건과 사건으로 이어지는 계열화 속에서 계기가 되는 시점에 정확히 사건의 속성인 특이성을 포함하고 있다. 이러한 사건의 특이성은 사건의 의미로 전환되어 관객들에게 의미를 동반한 흥미와 이야기적 재미를 표현하고 있다.

표 1. 드래곤 길들이기의 3막 서사구조

구성	계열적 사건	계기가 되는 시점	사건을 통한 의미
발단	· 추장과 히킵의 관계 · 투스리스와의 만남	· 드래곤이 마을을 공격 이후아빠와 히킵의 대화	· 부자간의 소통
전개	· 투스리스를 통해 드래곤에 대해 알아감 · 아스트리드를 알게 됨	· 비상할 수 있게 날게 날기를 성공하는 날	· 드래곤과의 소통 · 친구의 우정
결말	· 투스리스와 히킵의 관계로 인한 오해 · 드래곤 집성지 발견	· 챔피언이 드래곤을 죽이는 날	· 드래곤과 바이킹, 아버지와 아들의 관계성 회복

2.1.4 플롯 속의 아이러니

3막이 진행되는 플롯 구조 속에 상황적으로 아이러니가 형성되어 있다. 플롯에서 발현되는 상황적 아이러니의 설계는 누설되는 시점과 중요한 연관성을 가지고 있다. 주인공 히킵은 투스리스를 통해 드래곤의 존재 의미를 가장 먼저 알게 된다. 이 존재의 의미는 히킵과 관객만이 이 사실을 알고 극 중 아무도 모른다. 아이러니의 형성 첫 번째 단계인 누설을 통하여 극의 상황적 아이러니가 시작된다[5]. 이 시점은 극 중 드래곤이 부족을 공격하는 첫 장면 바로 이후이다. 이 아이러니를 알게 되는 대상은 히킵이 마음속으로 좋아하는 아스트리드이다. 이 시점은 부족에서 허락하여 드래곤을 죽일 수 있는 영광의 챔피언을 뽑는 결승전에서 히킵이 결정된 이후이다. 마지막 아이러니 누설 대상은 바이킹 전체이다. 바이킹 전체의 중심에는 추장이자 히킵의 아버지가 있다. 극 중 전체캐릭터가 단계적 누설을 통하여 모두 알게 되면 상황적 아이러니의 두 번째 단계인 인식의 단계로 이동한다. 인식단계가 전개되는 시점은 챔피언이 플롯구조의 상징인 드래곤을 죽이는 날이다. 서사구조 전반에 설정되어있는 상황적 아이러니가 진행되

는 과정을 통해 히킵은 인간적 삶을 구현하기 위한 정신적 실천 행위를 한다. 히킵이 설정되어 있는 아이러니를 풀어가는 과정에서 내면에 움츠린 고난의 길을 만나게 되고 그 자신에 알맞은 세계를 발견해야 하는 과제를 발견하게 된다. 또한 히킵은 대상인 아빠에 대한 진정한 자기발견에 이르러서 장애물인 아빠와의 관계성을 극복하는 여정을 드러내며 설정된 세계에 대한 극복을 표현한다. 이러한 플롯에 기저를 두고 있는 아이러니는 창작 이야기의 기법으로 중요하게 활용되고 있다.

2.1.5 캐릭터성(Characterization)과 대중성

디즈니의 시대에 대중성을 확보하기 위하여 널리 알려진 동화를 원작으로 등장하는 캐릭터들에게 캐릭터성을 부여하는 방식을 보였다. 크리스 샌더스와 딘 데블로이스 감독은 원작에서 가장 중요한 요소로 바이킹과 드래곤을 선택하였다. 관객 중 바이킹과 드래곤이라는 존재를 모르는 사람은 없다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이렇게 대중성을 확보하는 것은 대중에게 다가가는 마케팅적 요소이기도 하다. 드림웍스사의 창작이야기를 주로 영화화하기 때문에 캐릭터의 소재로 대중성을 확보하고 있다. 아래 표 중 가장 흥행에 성공한 <쿵푸팬더>(2008)의 경우 중국시장을 겨냥하여 제작된 애니메이션이다. 중국 대중은 물론 세계적으로 쿵푸와 판다곰을 모르는 이는 없을 것이다.

표 2. 애니메이션의 캐릭터 소재

타이틀	캐릭터 소재
치킨런(2000)	닭
스피릿(2002)	인디언, 말
샹크(2004)	상어
마다카스타(2005)	동물원 동물
쿵푸팬더(2008)	판다 곰

대중성만을 확보하여 흥행하기 위한 애니메이션은 예술성이 떨어진다는 반대적 측면도 있지만 대중성에 진실 된 재미라는 요소가 담고 있다면 일반적인 시각의 대중성만을 추구한다는 비판은 없을 것이다. 재미란 자칫 천박하거나 경망스러울 수도 있다. 재미있다는 것이 그대로 천박한 것으로 치부하는 오해도 생긴다. 천

박한 재미는 기호에 영합하는 것이며 말초적 관심을 자극하는 행위이나, 진실 된 재미란 가치를 제시하는 것이다[6]. <드래곤 길들이기>는 이렇게 바이킹과 드래곤이라는 캐릭터 소재로 재미의 가치를 창조하고 있다.

바이킹 추장은 혼자 아들을 키우는 아버지이면서 동시에 권위적이며 가부장적인 아버지이다. 또한 바이킹 부족을 이끌어가며 드래곤을 물리치는 것이 평생 사업인 강한 리더십의 남자이다. 이렇게 강한 반면 아들과 둘만 있을 때는 아들에게 애정과 관심도 보이는 전형적인 과거의 아버지 상으로 캐릭터의 성격을 묘사하고 있다. 히킵은 힘을 대변하는 추장인 아버지와는 대조적으로 힘보다는 도구를 활용하며 싸우기보다는 적을 본질을 알아서 대처하려는 하며, 타인의 입장에서 사료하는 현대적 아들 상으로 캐릭터의 성격을 묘사하고 있다. 투스리스는 바이킹이 한 번도 본 적이 없는 신비스럽고 무서운 캐릭터이다. 마치 밀림에 가장 사나운 야생 맹수처럼 말이다. 히킵에 그물 총에 맞아 야생의 본능보다는 인간에게 순종하는 동물상으로 캐릭터의 성격을 묘사하고 있다.

세 캐릭터를 중심으로 작품이 전달하려는 주제의식과 정서가 위치하고 있다. 또한 히킵이 찾고자 하는 자아를 찾는 과정을 따라 감독이 전달하려는 메시지가 순차적으로 위치하고 있다. 이때 히킵의 주변에 설정해 놓은 환경과 주변 인물들과의 사건으로 통해 히킵 안에 내재되어있는 캐릭터성(Characterization)이 발현되며 자아 찾기로 연결된다. 자아 찾기의 결정체인 자아 성취는 설정해 놓은 주관적 캐릭터들의 성질과 함께 작용하여 사건을 통해 객관화된다. 이렇게 객관화 과정을 거쳐 의미가 생성된다. 신화적 영웅 서사의 구조를 답습하고 있다고 할 수 있지만 세 캐릭터가 각각에게 주어진 캐릭터성이 자아를 찾고 주제를 전달하는 과정에 있어 각 캐릭터들 성질의 인과관계 설계가 완벽하다 하겠다. 하지만 가부장적 아버지와 신세대 아들, 둘의 간극을 제3의 인물이 좁히고 화해시키며 그 제3의 인물인 드래곤은 마치 야생동물이 야생정보다는 인간과의 상생을 선택하여 순종적인 반려동물로 살아간다는 마무리가 다소 진부하다.

3.1 형식 분석

3.1.1 조명과 특수효과

전체적으로 조명은 다소 어둡다. <드래곤 길들이기>의 드라마적 감각과 사실적 감각을 부여하기 위하여 로저 디킨스(Roger Deakins)라는 실사영화의 촬영감독을 시각효과 자문으로 영입했으며 그는 각 화면의 부분적이고 화려함보다는 각 장면이 주는 환경과 상황의 정서가 더 중요하게 생각했다. 그는 각 장면들을 캐릭터의 얼굴에 있는 그림자나 배경의 부분적인 것보다는 장면이 가지고 있는 긴장감을 표현하기 위하여 어둠을 선택했다. 색의 선택에서도 어둡고 어울릴 수 있도록 저채도와 높은 대비를 조화롭게 사용하고 있다. 이러한 조명과 색의 선택은 아트워크의 방향성에도 영향을 주었으며 이야기의 톤과 세련미에도 영향을 주었다[7].

특수효과는 장면 안에서 움직이는 캐릭터를 제외한 모든 부분을 책임지기 때문에 거대한 제작비가 투입된다. <드래곤 길들이기>는 드래곤이 뿜는 불, 창공을 날 때의 구름과 수증기, 드래곤 집성지가 무너질 때 떨어지는 바위, 이 세부분의 고난위도 특수효과를 구현했다. 불의 경우는 유기질모양의 배출가스 패턴을 활용하여 마치 불이 물체를 잡을 수 있을 것 같은 느낌을 표현하고 있다. 구름과 수증기효과는 특수효과, 조명, 매트페인트를 반복 사용하므로 더욱 사실적인 표현효과를 구사하고 있다. 바위의 경우는 바위모양의 초기 파티클을 칠하고 수천 개의 시뮬레이터에 적용시키므로 다양한 크기의 바위, 모래, 먼지 효과를 표현하고 있다. 특수효과 표현은 제작에는 절차가 고정적이지 않고 감독이 원하는 섬세한 묘사에 이르기까지 정답이 없으므로 표현하고자하는 이미지를 완벽히 구현하겠다는 작업자의 근성이 필요로 하는 작업이다.

표 3. 특수효과 장면

특수효과 장면	
	뿜는 불

	구름과 수증기
	부서지는 바위

3.1.2 디자인과 레이아웃

먼저 극 중에 등장하는 공간은 크게 바이킹과 드래곤의 세계이다. 이 두공간은 완전히 다르며 분명하게 구분된다. 바이킹 세상은 베라크섬이다. 작은 만의 형태를 하고 있으며 섬에는 바이킹 마을, 마을의 집, 미드홀, 훈련장소, 대장간으로 구성되어있다. 섬은 바다 가운데 산과 숲이 울창한 섬이 어느 날 발견된 것 같은 느낌으로 디자인 되어있다. 이러한 느낌을 주기 위하여 전체적으로 숲이 우거진 커대한 바위의 뾰족한 끝들이 섬의 바깥쪽 바다 방향 하늘을 향하여 기울어져 있다. 배경디자인팀은 실제로 하와이의 마우이 케아 산의 3배 정도의 규모로 상상하였다고 한다. 하지만 실제모양 따라 하기보다는 양식화된 모양들을 배경에 배치하므로 공간디자인에 신선하고 자유로움을 부여하였다.

드래곤 세계는 섬과 동굴로 이루어져 있다. 바이킹에게 발견되지 않기 위하여 짙은 안개로 덮여 있으며 신비스러운 느낌을 주기위하여 검고 뾰족한 현무암을 디자인요소로 활용하고 있다. 또한 화산의 활용은 드래곤과 악령 드래곤의 존재를 부각시키기에 효과적인 디자인적 요소이다.

캐릭터 디자인은 바이킹과 드래곤으로 나눌 수 있다. 바이킹디자인은 바이킹이 가지고 있는 고유의 에너지와 스타일에 야만적인 면을 부각시키고 있으며 황소 뿔 투구는 다른 한편으로 충성의 이미지를 투영하고 있다. 이러한 요소를 부각시키기 위하여 단단한 정사각형과 직사각형의 기본 도형을 기초로 디자인하였다. 이 예를 잘 보이고 있는 캐릭터가 바이킹을 대변하는 추장캐릭

터이다. 직사각형의 기본도형에 야만 감을 주기위해 얼굴을 뒤덮은 덩수룩한 수염과 머리털이 의미적 디자인 요소로 작용하고 있으며 얼굴보다 큰 투구의 황소 뿔이 양식화된 이미지로 그 의미를 부각시킨다. 주인공 히킵은 이야기상 추장인 아버지와 반대의 국면에 서있으므로 디자인적요소도 이와 반대적 요소들을 착용하고 있다. 세로로 긴 직사각형이 왜소한 체구와 바이킹이라는 아직 바이킹이라고는 할 수 없는 나약함을 표현하고 있다. 등장하는 다른 조연급 캐릭터들은 이들의 변형된 디자인이라고 하겠다.

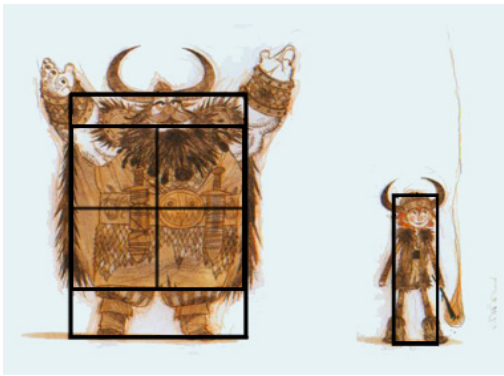


그림 1. 캐릭터 디자인과 기본도형

드래곤 중 주인공은 밤의 분노라는 의미의 투스리스이다. 극 중에 나오는 드래곤 종류 책에 '가장 위험하고, 은둔 형이고, 놀랍고 무서운 불을 사용한다.'고 명기되어있다. 이러한 의미를 표현하기 위하여 디자인 적으로는 피부에 윤기가 있고 잠행하며 갈끔한 이미지를 추구하고자 큰 고양이에서 디자인요소를 양식화하여 착용하고 있다. 전체적인 피부는 검은색이며 눈은 노란색이어서 이 자체만으로도 밤에 숨어서 깜박이고 있는 고양이를 연상하게 한다.

이야기를 전달하는 요소인 캐릭터디자인과 더불어 레이아웃 역시 중요하다. 캐릭터가 연기하는 공간, 소품 등의 요소들을 구성하여 만들어진 화면상의 구도를 의미하는 레이아웃은 단순히 공간에 캐릭터와 소품들이 배치될 역할을 하는 것 이상으로 그 공간 안에서 카메라가 움직이면서 이야기를 보조할 수 있는 역할을 한다. 3D CG로 만들어낸 CG세상이어서 카메라의 움직임

과 화면의 구도표현은 용이할 수 있지만 화면을 통한 정서표현에 어려움이 있다. CG세상이지만 <드래곤 길들이기>는 현실감을 표현하는 것에 중점을 두고 있다. 또한 현실감을 부여하는 표현방식보다 이야기를 전달하는 캐릭터의 감정전달에 더 치중하기 위하여 관찰자 시점의 카메라 앵글을 사용하고 있다. 극 중 장면들은 실사영화의 카메라 움직임을 재현하려는 노력이 많이 보인다. 이러한 장면의 예는 히킵이 밤에 날아가는 투스리스에게 그물 총을 쏘고 다음날 숲에서 처음 대면하는 장면에서 히킵과 투스리스의 관찰자 시점을 활용한 카메라 앵글들은 긴장감과 현실감을 동시에 부여하고 있다. 또한 이야기를 효과적으로 전달하기 위하여 크레인과 달리 샷의 레이아웃을 적절히 사용하고 있으며 클로즈업과 롱샷의 화면 사이즈를 변화 있게 선택하므로 캐릭터의 감정과 심리 표현을 조화롭게 풀어내고 있다

3.1.2 3D 기술과 입체 카메라 기법

3D 애니메이션의 표현의 자유로움을 가능하게 만든 인트루기술은 3D입체 영상을 지원하기 위하여 인텔사와 드림웍스가 합작하여 만든 프로세스기술로 브랜드로도 사용하고 있다. 리얼 D 입체 시네마와 아이맥스 3D 입체 프로젝션 기술에서 더 3D 입체영상을 자연스럽게 구현할 수 있도록 개발되었다[8].

한 단계 진보한 기술은 애니메이션 속 세상의 입체감과 공간감, 양감과 질감을 살아 있는 듯 느끼게 만든다. 극 중 드래곤의 미세한 비늘 모양과 움직임뿐만 아니라 히킵과의 만남 이후 점차 변해가는 투스리스의 다양한 감정을 표현하는 표정을 구현할 수 있게 되었다. 또한 종전의 배경영상들은 데이터양과 렌더링 속도 등의 기술적 한계 때문에 마치 팝업북처럼 이미지를 레이어별로 묶어 단계별로 배경의 심도를 배분하여 공간을 표현하여 2D이미지를 마치 3D 공간처럼 보이도록 노력해왔다. 하지만 <드래곤 길들이기>는 인트루 기술을 통해 이러한 기술적 한계를 극복하였다. 이러한 기술적 한계를 넘는 시도들은 단순히 기술적 극복이 아닌 애니메이션의 내용적인 면에도 영향을 미치게 된다.

<드래곤 길들이기>가 채택한 또 하나의 시각적 충격 요소는 3D 입체영상을 고려한 카메라 기법이다. 이러

한 기술의 도입은 블록버스터영화가 가지고 있는 미덕인 스펙터클하고 화려함에 대한 관객의 기대를 충족시키고 있다. 3D 입체영화로서 <드래곤 길들이기>의 3D 영상미는 3D 영화의 대명사 격인 '아바타'와 비교해도 전혀 뒤지지 않을 만큼 환상적이다. <아바타>가 혁신적인 영상을 앞세워 시종일관 관객을 압도하는 영상미를 추구한다면 <드래곤 길들이기>는 시각적인 재미와 감동적 요소를 리듬감 있게 펼치고 있는 느낌을 준다. 또한 히킵이 투스리스(Toothless)를 타고 하늘을 수직 상승과 하강, 360도 회전을 반복하며 Z축을 넘나드는 고공비행 장면은 마치 롤러코스터를 타는 듯 한 짜릿한 박진감을 부여한다. 이처럼 추가된 Z축의 적극적으로 활용한 영상미는 엔터테인먼트성만을 강조하는 액션장면이나 공포장면과는 차별화를 주고 있다.

다소 빈약한 점이 있다면 <아바타>에서 3D 입체영상의 최고점이 제이크(Jake)가 밴슈(Banshee)를 타고 하늘을 나는 장면처럼 <드래곤 길들이기>에도 히킵이 투스리스(Toothless)를 타고 하늘을 나는 장면이라는 것이다. 극 중 두 캐릭터의 친밀도가 고조되고 해방감으로 표현함으로써 위험한 상황임에도 안정감을 느끼게 만드는 대표적인 장면임에도 불구하고 3D입체 기술력을 과시할 수 있는 카메라 움직임을 보여주므로 타 작품에서도 볼 수 있는 가장 흔하게 사용되는 장면으로 전락한 점이다.

또 하나의 특징은 시점이다. 시점은 주관적 시점(subjective point of view), 객관적 시점(objective point of view) 혹은 상호주관적 시점이나 작가적 시점(omniscient point of view)을 중심으로 분석이 이루어지는 것이 일반적이다. 들뢰즈는 클로즈업을 상호주관적 시점이라 하며 관객의 감정적 관점을 이야기한 것과 비슷하게 입체영상에서는 시야가 제한된 클로즈업이 아닌 확대된 쇼트라고 하더라도 상호주관적 기능을 가지게 되었다[9]. 이처럼 단순히 입체영상이기에 화려한 카메라움직임을 활용하는 것이 아닌 화면의 철학적인 의미를 카메라를 통해 표현하려는 시도들이 곳곳에 볼 수 있다. 전개부분의 경우 캐릭터의 소개, 이야기 흐름의 배경, 사건의 정황을 설명해야하기에 지루하게 전달될 수 있지만 <드래곤 길들이기>에서는 시점 쇼트는

캐릭터의 정서를 표현하기에 그 장면이 담고 있는 의미가 전달되고 있다.

IV. 결론

<드래곤 길들이기>의 성공 요인을 연출적 관점에서 내용적인 면과 형식적인 면으로 분석해 보았다. 할리우드 애니메이션 제작사인 드림웍스사라는 거대 시스템 안에서 두 감독이 가지고 있는 뛰어난 역량을 발휘하여 <드래곤 길들이기>라는 작품을 성공한 시킨 것은 쉬운 일은 아니었을 것이다. 하지만 대중적으로 성공하고 미학적으로도 성취하는 것은 단순히 크리스 샌더스(Chris Sanders)와 딘 데블로이스(Dean DeBlois), 이 두 감독의 역량만으로 이루어지는 것은 아니다. 감독의 뛰어난 애니메이션적 감각과 드림웍스사가 가지고 있는 제작 노하우, 할리우드 애니메이션이 오랜 역사를 통해 축적해 온 시간, 이러한 요소들이 절묘한 조화를 이루었기에 가능하다고 본다. 또한 거대한 제작비도 큰 부분을 차지한다[10].

한국 장편애니메이션 입장에서 보면 시장과 관객 확보를 위해 애니메이션 역사를 만들어야 한다. 역사를 만들기 위해서는 시간과 자본이 수반되어야 할 것이다. 그 위에 애니메이션을 성공 시킬 수 있는 시나리오와 캐릭터에 대한 연구, 제작 노하우가 안착되어야 한다. 애니메이션의 역사를 보면 디즈니사가 주축이었던 시대에는 애니메이션은 원작을 변형하여 대규모 자본을 투자하면 만들어낼 수 있는 엔터테인먼트로 간주되었던 적도 있었다. 또한 주제의식을 전달하는 예술애니메이션이 있었던 시대도 있었다. <드래곤 길들이기>는 이 두 장르의 융합이라고 할 수 있다.

한국에서 장편애니메이션이 성공하려면 전체관람가 판정을 받아야 관객을 확보할 수 있다는 마케팅적 정서를 가지고 있기에 다소 이야기를 구성하는 서사구성 표현기법과 메시지의 선택이 다소 어린이 취향과 단순한 이야기구조에서 벗어나지 못하고 있다. <드래곤 길들이기>에서 볼 수 있듯이 전체관람가라는 의미는 관객 전체가 공유할 수 있는 주제와 관객 모두가 알고 있는

마케팅적 소재로 작품을 기획해야 한다. 또한 애니메이션의 서사구조를 구성하고 표현하는 많은 방식이 있다. <드래곤 길들이기>에서 사용하고 있는 아이러니기법은 애니메이션을 창작하는데 있어 허구의 요소들을 이야기를 통하여 실제처럼 전달하며 허구의 요소들을 조합하는 과정에서 관객들의 감정이입을 통하여 사실이라고 믿게 하며 관객의 감정을 작품에 이입시킨다. 또한 아이러니를 활용한 서사구조 설정은 효과적으로 정서를 표현한다. 작품의 정서는 작품의 세련미를 형성한다. 문학작품이나 실사영화들에서는 이러한 시나리오 작업 연구가 선행되고 있다. 선행 연구된 서사구성 표현기법들을 활용하여 보다 격조 있는 이야기를 구성해야 한다.

한국장편애니메이션의 경우, 단순히 애니메이션은 타 장르보다 상상력을 풍성하게 사용할 수 있으므로 남용하거나 애니메이션은 초현실적이고 판타지적 요소를 구현해야한다는 공식은 이제는 깨져야 한다. 또한 단순히 좋은 작품이 흥행에 성공과 직결된다는 공식도 깨져야 한다. 성공을 위해서는 현실의 문화나 사회를 투영시킬 수 있는 정서, 작품성, 예술성들을 준비되어야 한다. <드래곤 길들이기>는 현실사회의 이야기를 바이킹이라는 사회에 투영시키고 드래곤이라는 상상력을 넣어 풀어낸 작품이다.

<드래곤 길들이기>의 연출 분석을 통하여 한국장편 애니메이션이 성공하기 위하여 갖추어야 할 몇 가지 요인들을 검토하고 다가오는 콘텐츠 시장의 확장을 준비하여 세계에 한국의 문화를 알리는 기회가 올 것이라고 예상한다.

2010.06.17. 기사 인용, 2010.

- [4] 이정우, *사건의 철학*, 그린비, p.126, 2011.
- [5] 송기섭, “근대소설 탐구의 형식과 아이러니”, 현대문학이론학회, 현대문학이론연구, p.2, 2010.
- [6] 최지훈, “동화문학의 예술성과 대중성”, 한국아동문학학회, 1997.
- [7] Tracey Miller-Zarneke, *The Art Of How To Train Your Dragon*, New Market Press, 2010.
- [8] <http://en.wikipedia.org/wiki/InTru3D>
- [9] 김세훈, 김민정, 강지원, “3D입체영상의 시각적 연출 특성연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 2011.
- [10] 송낙원, 동아시아 영화: 작가, 사회, 미학, 한양대학교 출판부, 2004.

저 자 소 개

안 종 혁(Jong Hyeck Ahn)

정회원



- 1998년 5월 : California Institute of the Arts(애니메이션학사)
- 1998년 5월 : California Institute of the Arts(애니메이션석사)
- 2004년 9월 ~ 현재 : 건국대학교 영상전공 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상, 디지털, 문화 콘텐츠

참 고 문 헌

- [1] <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/detail.nhn?code=70457>
- [2] Tracey Miller-Zarneke, *The Art Of How To Train Your Dragon*, New Market Press, 2010.
- [3] Cine21.com, *3D기술과 고전적 서사가 만났을 때*,