

영화 <블러드> 분석 : 애니메이션과 디지털 영화 버전의 비교

이윤희

목 차

- I. 서론
- II. <블러드>와 <블러드 2009>의 시각적 화법 차이
- III. 두 영화의 내러티브 비교
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

본 논문은 2000년에 애니메이션으로 제작된 <블러드>와 2009년에 라이브액션을 기반으로 한 디지털영화로 제작된 <블러드 2009>를 비교 분석하였다. <블러드 2009>는 원작 <블러드>의 음산하면서도 건조한 도시의 분위기와 무채색과 붉은 색을 주조로 하는 컬러 스킴 등 많은 부분을 광학적 느낌이 드는 이미지로 충실히 재현하였다. 다만 두 영화는 이야기를 시각화하는 방법을 약간 달리 하는데, 그것이 잘 드러나는 부분이 오프닝 신이다. <블러드>가 모호한 암시와 상징의 간접적 몽타주 화법을 사용한다면 <블러드 2009>는 구체적인 직접 화법을 사용하여 보다 매끄럽고 빠른 진행을 보여주었다. <블러드 2009>의 오프닝 액션 장면은 원작에 비해 네 배에 가까운 수의 샷들을 사용하여 더 다양하고 화려하며 적나라하게 표현되어 있음을 볼 수 있었다. 이러한 차이는 주로 매체의 차이에서 기인하는데, 현실성과 유연성을 동시에 갖춘 디지털 영화라는 매체가 이러한 시각 표현을 가능하게 하기 때문이다.

그러나 이 두 영화의 차이는 내러티브에서 더 많이 발생하며, 따라서 <블러드 2009>의 흥행부진 역시 상당 부분 내러티브에서 기인함을 추정할 수 있다. <블러드 2009>는 중편 영화의 내러티브를 빠른 호흡의 장편으로 확장하는 과정에서 원작이 가진 깊이를 잃어버리고, 진부한 스토리 전개와 개연성 없는 조연 캐릭터의 설정, 주인공의 내면적 갈등에 대한 설득력 부족 등으로 인해 관객에게 제대로 소구하지 못했다.

주제어 : 디지털 영화, 애니메이션, <블러드>

1. 서론

현대의 디지털 테크놀로지는 수많은 변화를 몰고 왔다. 문자, 그림, 사운드 등 미디어의 종류에 따라 정보가 저장되는 방식이 전혀 달라 혼합이 어려웠던 아날로그 정보방식과는 달리, 모든 것을 0과 1로만 저장하는 디지털 정보방식은 서로 다른 종류의 정보들의 융합이 매우 쉽다는 특성을 가진다. 디지털이 가능하게 한 정보의 혼성을 통해 멀티미디어처럼 완전히 새로운 미디어 분야가 탄생하는가하면 예전에는 분명히 달랐던 분야들이 하나로 통합되기도 한다.

애니메이션과 라이브액션은 디지털 테크놀로지 이전에는 비교적 뚜렷하게 구분되는 분야였다. 프레임 단위로 손으로 그려지거나 사진으로 찍혀진, ‘만들어진’ 움직임은 애니메이션이라고 구분되었으며 움직이는 피사체를 실시간 촬영한 ‘실제’ 움직임은 라이브액션이라고 구분되었다. 드물게 <킹콩 King Kong> (1933)이나 <제이슨과 황금원정대 Jason and the Argonauts> (1965), 혹은 <메리 포핀스 Mary Poppins> (1964)처럼 애니메이션과 라이브액션이 매끄럽게 혼합된 영화가 없지는 않았지만 소수였으며 그러한 영화에서도 라이브액션 부분과 애니메이션 부분은 상대적으로 쉽게 구분될 수 있었다. 그러나 디지털 테크놀로지는 애니메이션 영화와 라이브액션 영화 사이의 벽을 허물고 그 둘을 통합하는 디지털 영화의 탄생을 낳았다.¹⁾

애니메이션과 라이브액션을 아우르는 디지털 영화는 애니메이션의 장점과 라이브액션의 장점을 모두 취할 수 있다. 애니메이션은 인간이 시각적으로 상상이 가능한 어떠한 장면도 묘사가 가능하다는 유연성을 장점으로 하지만, 제작에 시간과 비용이 많이 들어갈 뿐 아니라 완성된 이미지 역시 실제 움직이는 피사체를 광학적으로 기록하는 라이브액션과는 시각적 스타일에서 일반적으로 차이가 있어 현실감이 떨어진다는 단점이 있다. 반면 라이브액션의 장점은 생생한 현실감과 현장감이다. 사진은, 적어도 많은 관객에게, 그것이 찍혀진 순간 사진 속의 피사체가 실제로 카메라 앞에 존재했다는 지표적 증거이다. 사진에도 많은 조작이 가능하며 사진이 보여주는 상황은 실제 현실이 아닐 수 있다는 것을 우리가 충분히 알고 있음에도 불구하고 사진에 기반한 라이브액션이 주는 현실감의 힘은 쉽게 떨어지지 않는다. 다만 실제 존재하지 않는 피사체나 일어나지 않은 상황을 광학적으로 그럴듯하게 조작해내기 쉬운 것이 아니기 때문에, 어느 정도 소재의 제약을 받는다는 것이 라이브액션의 한계였다.

디지털 영화는 라이브액션으로 찍힌 녹화 이미지를 구성요소로 사용하여 자유롭게 변형해나가기 때문에 애니메이션의 유연성을 가지고 있으면서도 동시에 라이브액션 영화와 비슷한 현실감을 갖는다. 같은 내러티브를 다른 시각적 스타일의 영화로 리메이크²⁾하는 경우, 라이브액션 영화를 애니메이션으로 만드는 경우는 극히 드문데 반해 애니메이션을 라이브액션처럼 느껴지는 디지털 영화로 만드는 경우는 비교적 자주 일어나는데³⁾ 이것은 이러한 디지털 영화 특유의 강점 때문이라고 볼 수 있다.

1) 본 논문에서의 ‘디지털 영화’는 레프 마노비치의 정의를 따른다. 마노비치는 디지털 영화를 ‘라이브액션 녹화분을 구성의 일부분으로 사용하는 애니메이션의 일종’이라고 정의하고 있다. Manovich, Lev, 서정신 역, 2004, p.379.

2) 리메이크란 더 일찍 만들어진 버전에 밀접하게 기반을 둔 영화라고 정의된다. (Barry Keith Grant, Jim Hillier, Steve Blandford, 2000, p. 198) 원작이 따로 존재하고 전작 earlier version과 후작 later version 간에 큰 연관이 없을 때는 원작의 재해석 re-interpretation이라고 불린다. 다만 얼마만큼이 ‘밀접한 기반’인지에 대한 정확한 규칙이 존재하지는 않으므로 후작의 마케팅적 필요성에 따라 리메이크, 혹은 재해석으로서의 자신의 위치를 결정하는 경우가 많다. 이윤희, 2010, p.304 참조.

3) 2011년 2월 현재 인터넷 무비 데이터베이스의 자료에 따르면, <주라기 공원>이 발표되면서 디지털 영화가 본격화된 1993년 이

라이브액션만 가지고는 믿을만하게 묘사하기 불가능했던 소재와 내러티브의 영화들이 이제는 라이브 액션처럼 보이는 애니메이션인 디지털 영화로 제작되는 것이다. 이렇게 리메이크 된 디지털 영화는 원작 애니메이션과 똑같이 공룡이나 괴물, 살아있는 변신 로봇 등 현실적으로 불가능한 소재를 다루면서도 마치 그 사건이 현실세계에서 실제로 일어난 듯 생생하게 묘사된다.

디지털영화로 만들어진 리메이크 작품이 원작 애니메이션과 어떻게 다른지와 그 차이가 왜 일어났는지를 추정해보는 것은 전통적 애니메이션과 구별되는 디지털영화의 성격을 이해하고 앞으로 나아갈 방향을 예측하는데 도움이 될 것이다. 본 논문은 애니메이션 <블러드 *Blood: The Last Vampire*> (2000년 작. 이하 <블러드>로 칭함)와 최근에 디지털 영화로 리메이크된 <블러드 *Blood: The Last Vampire*> (2009년 작. 이하 <블러드 2009>로 칭함)을 비교하여 하나의 애니메이션 작품이 라이브 액션을 기반으로 하는 디지털 영화가 되면서 일어난 변화와 공통점들을 분석하고자 한다. 홍콩, 프랑스, 영국 등 다국적 자본이 참여한 프로젝트 <블러드 2009>는 우리나라 배우가 주연을 맡아 화제가 되기도 했으나 흥행에서 성공은 거두지 못했다. 본 논문은 <블러드 2009>와 원작인 <블러드>의 공통점과 차이점이 무엇인지, 그리고 그 차이점들 중 어떤 부분이 성공적이었고 어떤 부분에서 실패했는지에 대한 점검과 분석을 하고자 한다. 이러한 연구가 모여 앞으로의 디지털영화의 발전에 미약하나마 도움이 될 것을 기대한다.

II. <블러드>와 <블러드 2009>의 시각적 화법 차이

<블러드>와 <블러드 2009>의 이미지가 만들어진 방식은 전혀 다르지만, 그 전반적 시각적 분위기는 매우 유사하다. <블러드>는 그림을 기반으로 사용하는 2D 애니메이션이지만 이미지에 만화적 왜곡이 적고 조명의 묘사로 인한 입체감이 있어서 라이브액션과 흡사한 느낌을 준다. 이 작품이 보여주는 로우키의 음산하면서도 건조한 분위기와 어두운 무채색과 붉은 색을 주조로 한 컬러 스킴은 <블러드 2009>에서 다시 한 번 충실히 반복된다. 액션물답게 비교적 짧은 샷들로 이루어진 빠른 편집도, 상황을 하나의 정적인 샷으로 묘사하기 보다는 여러 개의 반복되고 교차되는 샷으로 분할하고 해체하는 방식도 비슷하다. 다만 여러 매체를 통한 소규모의 점층적 프로젝트 중의 일부로 기획되었던 애니메이션 <블러드>와 대비되게, 상대적으로 넉넉한 예산으로 제작된 <블러드 2009>는 더 많은 배우와 엑스트라, 더 다양한 특수효과 등을 사용하여 원작에 비해 전반적으로 더 화려하게 구성될 수 있었다.

두 영화의 오프닝 신은 둘의 공통점과 차이점을 잘 보여준다. 아름답지만 서늘한 무표정을 띠고 있는 세일러복 차림의 소녀가 거의 텅 빈 심야의 지하철에 타고 있다. 갑자기 지하철 내부의 조명이 차례대로 꺼지고, 소녀는 다짜고짜 품에서 일본도를 꺼내 지극히 평범해 보이는 중년의 샐러리맨을 베어버린다. 이 상식적으로 이해되지 않는 잔혹한 오프닝은 관객에게 충격과 공포를 주며 도대체 무

후 지금까지의 전미흥행 순위 100위 안에 드는 개봉영화들 중 애니메이션 혹은 코믹스에 기반을 한 작품은 <트랜스포머>시리즈, <스파이더맨>시리즈, <엑스맨>시리즈, <수퍼맨>시리즈 등 총 13개에 달한다. 참고로, 100위 안에 든 작품들 중 라이브액션을 전혀 사용하지 않은 순수 애니메이션은 모두 23개 작품인데, 이 중 그림형제의 동화에 기반하고 있는 <라퐁젤 Tangled> (2010) 하나를 제외한 22개 작품이 모두 오리지널 스토리라는 것이 흥미롭다.



그림 1. 애니메이션 <블러드>와 (왼쪽) 디지털 영화 <블러드 2009> (오른쪽) 오프닝에서의 유사 샷들

손 사연이 있는지 알고 싶다는 욕구를 불러일으켜 영화 속으로 몰입시키는 역할을 한다. 두 오프닝 신은 모두 비슷한 무채색과 레드의 컬러 톤과 로우키 조명법을 채택하고 있다는 점, 여주인공인 사야와 남자의 팽팽한 긴장감을 숨 가쁘게 반복되는 액션/리액션 클로즈 샷을 통해 표현한 점, 빠르게 지나가는 지하철의 외부 샷이 종종 둘의 대치 장면 사이로 끼어든다는 점 등에서 기본적으로 매우 유사하며, 일부 샷들은 화면의 배치와 주인공의 표정까지도 완벽하게 일치한다. (<그림1> 참조)

그러나 조금 더 자세히 관찰해보면 두 영화의 미묘한 온도 차이를 느낄 수 있다. 검은 바탕에 붉은 손 글씨로 들어오는 크레딧 화면을 제외했을 때 원작 <블러드>의 첫 장면은 극사실적으로 묘사된 전화기의 로우앵글 클로즈업 샷인데, 그것이 정확히 어떤 의미가 있는지는 잘 설명되지 않는다. 관객은 이 전화를 통해 뭔가 중요한 연락이 올 것임을 추정해볼 뿐이다. 영화는 이어서 그 전화를 받는 역무원의 뒷모습, 그 역무원이 있는 사무실을 밖에서 바라본 장면, 문이 열리고 지하철 밖으로 쏟아져 나오는 사람들 장면 등을 보여준다. 검은 크레딧 화면은 샷이 바뀔 때마다 들어와 신의 흐름을 부자연스럽게 끊으며 긴장감을 고조시킨다. 반면 <블러드 2009>에서는 이러한 ‘불친절함’이 전혀 없이, 사건이 지하철 안에서 일어나고 있음을 보여주는 지하철 터널의 설정샷 후 바로 주인공의 클로즈업으로 매끄럽게 이어진다. 즉 <블러드>가 어느 정도 관객의 상상과 참여가 요구되는 간접 화법을 사용한다면 <블러드 2009>는 더 직접적이고 구체적인 직접 화법을 사용하는 것이다. <블러드>의 몇몇 샷들, 예를 들어 달리는 지하철에서 바라보는 어두운 터널, 흔들리는 빈 지하철의 손잡이, 선로에 보이는 단절된 철근, 전철 바퀴 밑에서 튀는 불꽃 등은 에이젠슈타인을 연상시키는 몽타주 화법의 전형적인 예다. 원작 <블러드>에서는 주인공이 남자를 죽이는 상황조차도 완전히 직접적으로 묘사되기보다는 칼을 휘두르며 달려드는 사야의 얼굴 샷과 피 흘리는 남자를 실은 채 멀어지는 지하철의 외부 샷을 연결함으로써 이루어진다. <블러드 2009>에서도 달리는 지하철의 샷이 중간 중간 삽입되어 있지만, 이들은 원작에서처럼 뚜렷한 의미를 가지는 요소라기보다는 주변 상황을 다시 한 번 묘사함으로써 전반적인 리듬에 변화를 주는 역할이 더 큰 것으로 보인다. 원작 <블러드>에서 지하철 객차에 조명이 나가기 직전, 끊어진 선로에 튀는 불꽃의 익스트림 클로즈 샷은 임박한 사야와 남자의 충돌을 상징한다는 점에서 매우 의미심장한 샷이지만 <블러드 2009>에서는 사라져버렸다는 것은 그 단적인 증거다. 대신 <블러드 2009>는 제작팀의 특수효과 능력의 과시로 느껴질 만큼, 칼이 파고들어가는 몸에서 튀는 피나 천천히 갈라지는 남자의 얼굴 등을 상세하고도 적나라하게 묘사한다.

	<블러드>의 오프닝 액션 신	<블러드 2009>의 오프닝 액션 신
샷의 설명	1. 한 칸씩 조명이 꺼지는 실내 / 2. 사야가 일어난다 / 3. 남자도 놀라 일어난다 / 4. 남자를 향해 달려가는 사야의 옆모습 / 5. 허둥지둥 도망가는 남자 / 6. 뛰어오는 사야의 정면 / 7. 칼을 잡는 사야의 손 / 8. 칼을 뽑는 사야 / 9. 사야의 시점에서 바라본 남자의 모습 / 10.	1. 꺼지는 실내등 클로즈샷 / 2. 불 꺼진 지하철 실내 / 3. 땀에 젖어 불안해하는 남자 / 4. 조용히 앉아있는 사야의 정면 / 5. 서둘러 옆 칸으로 이동하려는 남자 / 6. 미끄러지듯 앞으로 이동하는 사야 / 7. 시끄럽게 달리는 지하철 외부 반측면 / 8. 스쳐지나가는 지하철 옆면 / 9. 뒤를 돌아보며 빠르게 걷는 남자 뒷모습 / 10. 조용히 따라가는 사야 / 11. 뛰기 시작하는 남자의 옆모습 / 12. 지하철 밖에서 본, 따라가는 사야의 옆모습 / 13. 지하철 밖에서 본, 뛰는 남자의 옆모습 / 14. 뒤를 돌아보며 도망가는 남자의 뒷모습 / 15.

	칼을 휘두르는 사야 / 11. 쓰러지는 남자를 싣고 멀어지는 지하철	열차 칸막이 문 앞으로 다가온 남자. 잠긴 문 앞에서 당황 / 16. 패닉 상태로 문을 열려 노력하는 남자의 손에서 얼굴 / 17. 빠르게 다가오는 사야의 옆모습 / 18. 칼을 잡는 사야의 손 / 19. 문에 매달려 패닉 중인 남자 / 20. 칼을 뽑으며 다가오는 사야의 앞모습 / 21. 다가오는 사야의 풀샷 / 22. 문 열기를 포기하고 돌아서는 남자 / 23. 뛰어오며 칼을 뽑는 사야의 정면 / 24. 문을 등지고 비명을 지르는 남자 / 25. 근처의 손잡이 봉을 떼어내는 남자의 손 / 26. 악을 쓰는 남자의 얼굴 / 27. 떼어낸 봉으로 공격을 시도하는 남자의 정면 풀샷 / 28. 악을 쓰는 남자의 얼굴 / 29. 칼을 휘두르기 시작하는 사야의 정면 / 30. 칼을 휘두르는 사야의 옆모습 / 31. 봉을 들고 돌진하는 남자 버즈아이뷰 / 32. 돌진하는 남자의 얼굴 옆모습 / 33. 기합을 지르는 사야의 얼굴 / 34. 칼을 내리치기 시작하는 사야의 정면 / 35. 칼을 내리치는 사야와 남자의 옆모습 투샷 / 36. 칼자국이 난 남자의 얼굴 / 37. 숨을 몰아쉬는 사야의 정면 / 38. 사야의 얼굴 / 39. 천천히 갈라지며 쓰러지는 남자의 얼굴 / 40. 슬로모션으로 바닥에 떨어지는 남자의 안경과 그 뒤로 넘어가는 몸 / 41. 빠르게 스쳐가는 지하철 옆모습
--	---------------------------------------	--

표 1. <블러드>와 <블러드 2009>에서의 오프닝 액션 신 샷의 구성

또한 <블러드 2009>는 비슷한 시간 동안 더욱 많은 샷을 사용한다. 부연설명자막이나 크레딧, 타이틀을 제외한 두 영화의 오프닝 신은 각각 약 2분 내외로 비슷하지만, 총 34개의 샷을 사용해 오프닝 신을 구성한 <블러드>에 비해 <블러드 2009>의 오프닝 신에 들어간 샷의 수는 58개에 달한다. 지하철의 실내등이 꺼지고 본격적인 액션이 시작되는 부분부터 두 오프닝 신의 차이는 더욱 확연히 두드러진다. <표1>은 두 영화의 오프닝에서의 액션 부분 샷의 구성을 정리한 것이다. 총 11개 샷으로 이루어져 있는 <블러드>의 액션 구성에 비해, <블러드 2009>의 액션 구성은 훨씬 복잡하고 다채로우며, 원작의 네 배에 가까운 41개의 샷들이 똑같은 액션 신을 구성하고 있다. 표에서 볼 수 있듯이, <블러드 2009>의 오프닝 액션 신은 관찰-추격-반격-처형에 이르는 주인공 사야와 남자의 반복되는 액션/리액션이 계속해서 빠르게 교차되며 긴박감을 고조시킨다.

두 오프닝 신은 샷의 수에서만 아니라 그 다양성에서도 큰 차이를 보인다. <블러드>는 대체로 트래킹⁴⁾으로 잡는 미디엄 샷을 위주로 하고 몇 개의 클로즈 샷을 (<표1>의 7번, 8번 샷 등) 강조점으로 사용한다. 앵글은 대체로 아이레벨을 유지할 뿐 큰 변화는 없으며 속도 역시 특이한 점이 없다. 반면 <블러드 2009>의 경우는 완전한 롱샷에서 (5번, 35번 샷 등) 익스트림 클로즈업에 (39번 샷 등) 이르기까지 다양한 크기의 샷을 구사한다. 일반적인 아이레벨이 추가 되기는 하지만 사각 앵글이 (22번, 24번 샷 등) 추가되기도 하며, 로우앵글에서 (20번, 35번 샷 등) 버즈아이뷰까지 (31번 샷) 아우르는 다양한 앵글이 사용된다. 쫓기는 남자와 쫓는 사야의 계속되는 반복이 지루해지지 않도록 의식적으로 다양한 앵글과 시점을 사용하고 있다는 사실도 눈에 띈다. 각각의 피사체를 옆에서 바라본 시점, 앞에서 바라본 시점, 뒤에서 바라본 시점, 지하철 밖에서 들여다보는 시점, 사야의 시점, 남자의 시점, 바닥에서 본 시점, 둘을 함께 담아내는 시점 등이 모두 적절하게 섞여서 리듬을 만들어내

4) 카메라를 바닥이나 천장에 미리 설치해 놓은 트랙에 따라 움직이면서 촬영하는 기법으로, 일반적으로 움직이는 피사체를 촬영하기 위해 사용된다. 물론 2D 애니메이션의 트래킹 효과를 촬영하는 방법은 현실에서와는 다르지만, 현실에서의 트래킹과 비슷한 효과를 내므로 편의상 트래킹이라고 부른다.



그림 2. <블러드 2009>의 오프닝 신이 보여주는 다양한 샷과 앵글

고 있다. 전반적 속도는 액션 신에 걸맞게 빠른 템포를 유지하고 있지만 일부 장면은 슬로모션으로 (39번, 40번 샷) 강조하기도 한다. (<그림2> 참조) 이렇게 다양한 크기, 앵글, 시점, 속도의 샷들이 빠르고 리드미컬하게 배치된 <블러드 2009>의 오프닝은 부분적으로 암시와 상징의 몽타주 화법을 사용하는 원작에 비해 더 적극적이고 구체적으로 이야기를 시각화해나가기 시작한다.

디지털 영화 특유의 유연함과 현실성으로 무장한 <블러드 2009>의 오프닝 신은 <블러드>에 기반하고 있되, 잘 짜인 액션의 세련되고 다양한 연출로 화려하게 영화의 문을 연다. 그런데 <블러드

2009>의 오프닝 시퀀스가 원작 애니메이션에 비해 더 빠르고 더 화려하며 더 구체적이라는 사실은 단순히 감독의 취향 차이 이상의 것을 암시한다. ‘산이 있기에 오른다’라는 말처럼, 디지털 영화라는 매체를 다루는 많은 제작자들은 ‘표현할 수 있기에 표현하는’ 경향이 있다. 디지털 영화라는 매체가 가능하게 한 유연성과 현실성이 감독으로 하여금 더 빠르고 화려하며 구체적인 액션의 묘사를 하도록 이끄는 면이 분명히 존재하는 것이다.

III. 두 영화의 내러티브 비교

그림과 사진이라는 명백히 다른 이미지의 제작방법을 제외하였을 때, <블러드>와 <블러드 2009>에서 가장 눈에 띄는 차이점은 상영시간이다. 애니메이션 <블러드>는 47분이라는 짧은 상영 시간을 가지고 있는데 반해, <블러드 2009>의 상영시간은 극장용 영화의 일반적인 러닝타임이라고 볼 수 있는 1시간 29분 정도다. 이 상영시간의 차이는 많은 것을 내포한다. 내러티브⁵⁾를 전달하는 데는 시간이 걸린다. 즉 주어진 시간 동안 전달할 수 있는 내러티브는 어느 정도 한정되어 있는 것이다. 따라서 두 개의 영상 작품이 기본적으로 동일한 줄거리의 이야기를 싣고 있다 하여도 주어진 시간이 다르다면 구성되는 구체적인 내러티브는 다를 수밖에 없다.

사실 <블러드>는 충분히 숙성된 독립형의 애니메이션이 아니다.⁶⁾ 이 작품은 출판만화와 소설, 애니메이션 시리즈와 컴퓨터 게임 등 여러 매체에 걸친 오시이 마모루의 ‘블러드 프로젝트’ 중 첫 부분으로서 기획되었다. <블러드>의 전반적인 애니메이션적 완성도는 높은 편이지만 그 상영시간은 일반적인 장편영화에는 한참 못 미치는 47분 정도이며, 그 내용 역시 충분히 전개되어 있다고 보기 어렵다. 주인공인 사야의 과거와 배경은 약간의 암시를 제외하고는 어떠한 정보도 주어지지 않으며, 사야를 돕는 사람들의 정체나 목적, 규모 등에 대해서도 드러나 있는 부분이 별로 없다. 흠혈괴물인 익수들도 마찬가지로이다. 그들이 언제 어디서 나타났는지, 정확히 어떤 신체적 정신적 능력을 가지고 있는지, 이러한 존재가 얼마나 더 있는지 아무것도 알려져 있지 않다. 이 모든 것은 어두우면서도 세련된 시각적 스타일, 그리고 묵직한 몽타주적 화법의 편집과 합쳐지면서 영화 전체를 지배하는 모호한 어두움의 매력으로 승화되지만, 영화를 다 보고나서도 중간에 끊긴 듯 뭔가 막막하고 아쉬운 느낌을 주는 것도 사실이다.

<블러드 2009>는 일반적인 극장용 장편 영화의 내러티브/시간 규모에 맞추기 위해 <블러드>의 원 내러티브에 사야의 과거 이야기를 추가하고 오니겐과 카토, 엘리스 등 새로운 조연들을 등장시키는데, 원작과 겹치는 부분은 주로 영화의 초반에 배치했다. <블러드 2009> 특유의 빠른 편집과 속도감 있는 전개로 인해 <블러드>의 원 내러티브는 초반 37분 만에 거의 다 소진되어버리고 남은 51분은 <블러드 2009>의 오리지널 내러티브로 채워졌다. 문제는 이 새로 변형되고 추가된 내러티브가

5) 내러티브란 어떤 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결이라고 정의된다. (Bordwell, David & Kristin Thompson, 1993, p.97) 이는 작품 안에 묘사된 사건들을 원래 사건이 일어난 시간 순으로 나열한 개념인 ‘스토리’와 작품 안에서 그 스토리를 잘라 배열한 방식인 ‘플롯’을 포함한 보다 상위 개념이라고 볼 수 있다. (p.98)

6) <블러드> DVD에 함께 들어있는 <블러드 제작과정> 다큐멘터리에서, 제작에 참여한 오시이 마모루 자신도 공개적으로 설익은 아이디어에서 시작했음을 인정하고 있을 정도이다. Clements, Jonathan & Helen McCarthy, 2006, p.64

원 내러티브에 비해 개연성이나 극적 긴장감이 심각하게 떨어진다는 점이다.

1. 주인공 사야 캐릭터의 설정

사실 두 영화의 제목인 <블러드: 최후의 흡혈귀 *Blood: the Last Vampire*>라는 풀 타이틀은 원작에는 적절하지만 리메이크에는 그렇지 않다. <블러드 2009>에는 특별한 ‘최후의 흡혈귀’가 등장하지 않기 때문이다.⁷⁾ 주인공 사야를 일종의 변종 흡혈귀인 익수들이 판을 치는 세상에 단 하나 남은 ‘오리지널’ 흡혈귀로 설정한 오리지널 <블러드>와는 달리, <블러드 2009>에서는 사야를 익수와 인간의 혼혈로 설정한다. 인간-뱀파이어로서 뱀파이어를 죽이는 주인공은 이미 <뱀파이어 헌터 D> (1985) 시리즈나 <블레이드 Blade> (1998) 시리즈 등을 통해 여러 번 반복되어 관객이 피로를 느끼는 설정이라는 점은 간과되어 버린다. 원작 <블러드>에서 시조인 자신에게서 유래되었을 수도 있는 익수들을 하나하나 죽여 나가는 주인공은 범죄를 저지른 아들을 자기 손으로 처형하는 어머니만큼이나 처연하다. 상처를 입고 피로워하는 익수의 입에 치명적 독⁸⁾이 되는 자신의 피를 흘려 넣고 죽어가는 익수를 바라보는 사야의 모습은 슬픔에 잠긴 성모마리아가 분명하게 연상되도록 제작되었다. <블러드 2009>에서도 비슷한 장면을 차용하고 있기는 하지만, (<그림 3> 참조) 주인공이 익수와 인간의 혼혈이라는 설정에서 사야와 익수간의 관계는 기껏해야 씨 다른 자매 정도이며, 자신의 직계를 자신의 손으로 살해한다는 데서 기인하는 심리적 갈등은 상대적으로 훨씬 적을 수밖에 없다. <블



그림 3. 자신의 피를 흘려 익수를 죽이는 사야

러드 2009>에서 이 장면의 중간에 삽입되는 과거의 회상 장면을 보면, 사야가 겪는 갈등은 자신의 직계를 죽이는 죄책감에서 오는 것이기 보다는 자신에게 이들과 같은 괴물의 피가 흐른다는 정체성의 문제에서 기인한다고 보는 것이 더 타당하다.

<블러드 2009>에서 주인공을 익수와 인간의 혼혈로 설정한 이상, 어떤 사람과 어떤 익수의 자손인가가 이야기되는 것은 당연한 수순이라고 볼 수 있다. 이 영화에서 사야는 익수들을 잡는 사무라

7) 굳이 말하자면 <블러드 2009>에서는 시조 뱀파이어인 오니겐이 ‘최후의 흡혈귀’라고 볼 수 있을지도 모르지만, 오니겐이 흡혈귀들의 유일하거나 최후의 시조인지가 분명하게 밝혀져 있지는 않다. 하층 흡혈귀 bottom feeder에 대한 사야와 마이클의 대사에서 흡혈귀 중에도 하나가 넘는 계층들이 있음을 추정할 수 있으나 인간과 흡혈귀의 혼혈인 사야가 그 중 어느 정도에 해당하는지는 설명되지 않는다.

8) 사야의 피가 익수에게 독이 된다는 사실은 영화에서 분명하게 말해지고 있지 않지만, 사야의 피가 입에 닿은 부상당한 익수가 곧 숨을 거두는 것을 보면 짐작이 가능하다. 이후 제작된 만화 <블러드 +>와 동명의 애니메이션 시리즈에서는 이 관계가 더 자세히 설명된다.

이 키요마사에게 위협을 느낀 익수들의 시조 오니겐이 키요마사를 숙여 잉태한 결과다. 키요마사가 죽은 후 그의 충신 카토가 사야를 기르지만, 부분적으로 오니겐의 피가 흐르는 사야는 자신이 의식하지 못하는 사이에 살육을 하기도 한다. 카토는 끝까지 사야를 지키다가 죽는데, 그 순간 사야는 아버지를 죽인 장본인 역시 자신임을 깨닫는다. 이 순진무구해 보이는 주인공이 사실 반은 괴물이어서 갖태어나자마자 자신의 부친을 죽였었다는 반전이야말로 지극히 멜로드라마적인 이 회상 장면의 설정에서 가장 독특한 부분인데, 어찌된 일인지 영화의 플롯은 이 부분에 거의 무게를 두고 있지 않다. 결국 <블러드 2009>의 과거 회상 장면은 과도한 감정묘사와 과장된 액션에 급급하여 사야가 가진 정체성의 혼란의 뿌리를 탐구할 소중한 기회를 흘려버리고 만다.

2. 조연 캐릭터들의 설정

원작 <블러드>에는 많은 조연들이 등장하지는 않지만, 각각의 조연은 자신의 위치에서 나름대로 설득력 있는 행동을 펼쳐나간다. 노회한 ‘자문회council’의 특수요원인 데이비드는 사야와 단순한 협력관계 이상의 것을 공유하면서 그녀를 보조하여 익수들을 처치한다. 반면 사야가 잠입한 학교의 양호 선생님은 익수들을 접하고는 공포와 경악으로 온 몸이 굳어 버린다. 사람을 잡아먹는 흡혈귀가 출몰하는 상황 자체는 물론 비현실적이지만, 일반인이 그러한 상황에 처했다면 그렇게 행동했을 가능성이 높다는 점에서 현실적인 묘사라고 볼 수 있다.

반면 <블러드 2009>의 조연들과 관련된 설정들은 많은 비판을 받았다. 먼저, 원작에 비한 ‘자문회’의 역할 축소가 눈에 뜨인다. 사야 담당이었던 마이클(원작에서는 데이비드)이 영화의 중반에 허무하게 죽은 후, 자문회의 역할은 사실상 종료된다. 그럼에도 불구하고 자문회는 커다란 세력을 가진 존재로서 묘사가 되고 있는데, 흡혈귀에게 죽은 사람 혹은 흡혈귀 사체를 처리하는 청소 업무 담당이 고작인 조직치고는 지나치게 과대포장된 느낌을 지울 수 없다. 대신 사야를 보조하는 역할은 평범한 10대 소녀인 친구 엘리스에게 주어진다. 그러나 흡혈귀에 대한 모든 비밀을 알고 있는 자문회의 노련한 조직책인 데이비드가 담당하였던 역할을 일반적인 사춘기 소녀에게 부여하다보니 여러 가지 무리한 점들이 발생한다. 엘리스는 익수들이 인간의 피를 먹는 것을 본 적도 없고 사야가 뱀파이어라는 사실은 더더구나 알지 못했으면서도 사야가 쓰러지자마자 입에 자신의 피를 흘려 넣어 살려내는가 하면, 곡예운전을 하여 이륙하는 비행기에 붙어있는 익수를 추격하기도 한다. 그 중에서도 압권은 사야조차도 상대하기에 버거워하던 초인간적 능력의 괴물 오니겐과 싸우다가 단독으로 치명상을 입히는 대목이다. 손끝으로 건드리기만 해도 보통 사람의 온 몸이 터져나가던 오니겐의 능력을 기억한다면 실소가 나올 만큼 개연성이 떨어지는 활약이 아닐 수 없다.

엘리스만큼은 아닐지 모르지만, 어린 사야를 길러낸 충신 카토 역시 현실성이 떨어지는 캐릭터이기는 마찬가지다. 카토는 주군의 피가 섞였다는 이유만으로 주군을 죽인 반인반요괴를 평생 길러내고, 과장되게 처절한 무협혈투 끝에 결국 그녀를 위해 목숨을 버린다. 인간적 고뇌의 흔적조차 보이지 않는 카토의 행동은 지극히 단차원적이며, 단순히 충신이라는 이유로만 이해되기에는 역부족이다. 같은 맥락에서, 오니겐 역시 깊이가 있는 캐릭터라고 말하기는 힘들다. 오니겐이 흡혈귀들의 여왕이고 엄청난 힘을 가지고 있다는 점을 제외하면 그녀의 성격이나 고민은 극 중에서 전혀 드러나 있지 않기 때

문이다. 키요시마가 흡혈귀들을 죽이자 종족의 안위에 대해 위협을 느낀 오니겐이 사야를 이용해 그를 제거했다는 정황은 설득력이 있지만, 그 이후 카토의 죽음 후 사야를 오백년 동안이나 방치한 점이나 굳이 이 시점에서 사야를 지목해 뒤를 이으라고 말하는 이유는 설명되지 않는다.

3. 추가된 스토리와 플롯의 변화

원작 <블러드>의 플롯은 특별히 독특하거나 재치 있는 구조라고 보기는 어려울지 모르지만, 짧은 상영시간을 충격적인 오프닝에서 마지막 에필로그에 이르기까지 리드미컬하고 일관성 있게 진행해냈다는 점은 인정해야 할 것이다. 원작과 리메이크는 오프닝과 사야의 잠입, 익수의 발견과 처치까지는 대체로 같은 스토리와 플롯을 공유하지만, 그 이후 <블러드 2009>에 추가된 부분들은 아쉬움을 남긴다. 예를 들어 오니겐이라는 캐릭터 자체가 <블러드 2009>의 오리지널인 만큼 오니겐과 사야의 일전 역시 <블러드 2009>에만 있는 부분인데, 이 대결로 향하는 플롯은 유감스러운 만큼 평이하다. 낮은 등급의 익수들을 여럿 죽이고 나서 중간 보스 급인 익수와 대결을 하고, 중간 보스 급의 익수 두 마리를 해치우고 난 후에야 익수들의 여왕인 오니겐과 마주하게 되는 극적 구성은 십 수 년 전 비디오 게임들의 구조와 동일하게 단순하다.

오니겐은 사야와 대면한 자리에서 자신이 사야의 어머니임을 밝히고 자신을 죽인 뒤 자신의 뒤를 이으라고 말하는데, 이 장면은 당연하게도 <스타워즈 Star Wars>를 강하게 연상시킨다. 악의 혈통을 잇는 것이 자신의 운명임을 부정하고 울부짖으며 자신의 혈육을 공격하는 사야의 모습도 루크 스카이워커의 모습과 별로 다르지 않다. 관객들이 어느 정도는 이미 익숙한 패턴의 이야기를 좋아한다는 것도 사실이기는 하나, 지나치게 익숙한 설정은 진부하게 느껴지게 되며 관객을 사로잡는데 실패할 수밖에 없다. 원작 애니메이션이 <드라큘라>와 <버피 Buffy the Vampire Slayer> (1997-2003 TV 시리즈)에서 차용한 일부 설정에도 불구하고 그것을 자신만의 색채로 승화시키는데 성공했다면, <블러드 2009>는 <블레이드>와 <스타워즈> 사이를 갈팡질팡 오가며 자신의 색채를 찾지 못하고 있는듯하다.

결국 <블러드 2009>가 새로 만든 오리지널 내러티브는 주인공의 내면적 갈등에 대한 설득력 부족, 개연성 없는 조연 캐릭터의 설정, 그리고 진부한 스토리 전개 등으로 인해 관객에게 제대로 소구하지 못했다. <블러드 2009>에서 불만한 부분은 중반 이전, 즉 원작 <블러드>과 내용이 동일한 부분까지라는 비판도 이 때문이다. 즉 <블러드 2009>는 애니메이션 원작 <블러드>의 분위기와 내용을 화려한 액션의 디지털영화로 옮겨놓는 데는 성공했지만 원작이 제공하지 않았던 부분을 더 창조해내는 데는 실패하였다고 볼 수 있겠다.

IV. 결론

디지털 영화 <블러드 2009>는 더 많은 예산과 더 발전한 기술력을 사용해 애니메이션인 원작이 주는 분위기를 라이브액션적인 느낌으로 충실히 재현한다. <블러드>가 보여주는 로우키의 음산하면서 건조한 도시의 풍경은 <블러드 2009>를 통해 더욱 정교하고 음산하게 반복되었으며, 원작의

다소 폭력적인 액션 장면들은 리메이크를 통해 더 구체적으로 폭력적으로 되풀이되었다. 상황을 하나의 정적인 샷으로 묘사하기 보다는 여러 개의 반복되고 교차되는 샷으로 분할하고 해체하는 편집 방식도 더욱 빠르고 다양하며 화려한 샷들의 편집으로 재탄생되었다.

다만 두 영화는 이야기를 시각적으로 이끌어가는 화법을 약간 달리하는데, 그것이 가장 잘 드러나는 부분이 오프닝 신이다. 두 작품의 오프닝에서 묘사되는 내용은 거의 완전히 같으며, 구체적인 샷의 구성 역시 일치하는 부분이 많다. 그러나 두 영화는 미묘하게 다른 편집 방식을 보여준다. <블러드>는 의도적 끊김이 있는 몽타주적 화법의 편집을 사용한다. 오프닝의 일부 샷들은 자신을 명백하게 설명하는 것들이기 보다는 모호하고 암시적이며, 따라서 신의 흐름은 관객의 몰입과 참여에 의해 이어져야 한다. 반면 <블러드 2009>은 매끄러운 직접 화법을 사용한다. 샷의 사이마다 검은 크레딧 화면을 넣어 신의 흐름을 부자연스럽게 끊으며 관객의 긴장감을 고조시켰던 원작 <블러드>와는 달리, <블러드 2009>의 편집은 보이지 않는 리드미컬하며 빠른 연결로 극적 긴장감을 성취한다. <블러드 2009>는 비슷한 시간 동안 훨씬 많은 수의 다양한 샷을 사용해 적극적이고 구체적인 시각화를 보여준다. 원작이 쓰러지는 남자를 신고 떨어지는 지하철을 묘사했다면 리메이크는 반으로 잘라지는 남자의 몸을 클로즈업하여 묘사하며 특수효과 기량을 과시한다. 여기서 지적하고 싶은 것은, 이러한 차이가 순전히 감독이나 기타 제작자의 취향에 의해서만 일어난 것은 아니라는 점이다. <블러드>와 <블러드 2009>의 시각적 화법차이는 매체의 차이에 기인한 바가 크다. 현실성과 유연성이 뛰어난 디지털 영화라는 매체는 더 화려하며 구체적인 시각 표현이 가능하므로, 제작자의 입장에서는 매체의 장점을 적극 활용하고 싶은 욕구를 느끼는 것이 당연하다.

다만 매체의 차이에 부분적으로 기인한 이러한 시각적 화법들은 어느 쪽이 절대적으로 우수하다고 잘라 말할 수 없다. 묵직하고 모호한 원작 <블러드>의 화법을 선호하는 관객도, 친절하고 매끄러우며 화려한 <블러드 2009>의 화법을 선호하는 관객도 있을 수 있겠다. 그러나 이 두 영화는 관객의 평가에서 큰 차이를 보인다. 두 영화의 차이가 주로 내러티브 쪽에서 일어난다는 것을 감안할 때, <블러드 2009>의 흥행실패 원인 또한 내러티브에 기인함을 추정할 수 있다. <블러드 2009>는 짧은 원작의 길이를 일반적 극장용 영화의 규모에 맞추기 위해 원작의 내용에 기반하되 새로운 조연들을 추가하고 몇 가지 설정을 바꾸어 이야기를 더 발전시켰다. 그러나 이렇게 변형되고 확장된 내러티브는 주인공 사야의 내면적 갈등에 대한 설득력을 오히려 떨어뜨렸고 어디서 많이 본 듯한 진부한 흐름이 되어갔다. 여기에 개연성 없는 조연 캐릭터의 활약까지 더해지면서 영화는 관객에게 소구하는데 완전히 실패했고, 이는 흥행에서의 참패로 이어졌다.

결국 <블러드 2009>는 그것이 보여주는 현실감 있고 정교한 시각효과에 힘입어 애니메이션 원작 <블러드>의 분위기와 내용을 디지털영화에 옮겨놓는 데까지는 성공했지만 오리지널 시나리오 부분의 실패로 인해 원작이 주는 딱딱한 깊이를 잃어버린 채 통속적 B급 영화 중 하나로 전락하고 만다. 현실성과 유연성을 동시에 갖춘 매체가 가능하게 한 <블러드 2009>의 화려하고 구체적인 시각 표현은 매체의 차이와는 무관하게 허술한 내러티브를 보상해주지 못했다. 그러한 의미에서 디지털 영화 <블러드 2009>의 실패는 영화에서 내러티브의 중요성을 다시 한 번 확인시켜주는 반증이라고 볼 수 있다.

참고문헌

- 금보상, 「애니메이션, 실사영화, 디지털영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구」, 『만화애니메이션연구』, Vol. 11(2007), pp. 41-53.
- 금보상, 『애니메이션과 실사영화의 미장센 비교연구 - <공각기동대>와 <블레이드 러너>를 중심으로』, 세종대학교 석사학위 논문(2004).
- 이윤희, 「라이브액션 영화를 재해석한 카툰 애니메이션에서의 작품 변형 연구」, 『영상예술연구』, Vol. 16.(2010), pp. 301-322.
- Bordwell, David & Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, 주진숙 & 이용관 역, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993.
- Clements, Jonathan & Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Stone Bridge Press, 2006.
- Darley, Andrew, *Visual Digital Culture: Furface Play and Spectacle in New Media Genres*, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2000.
- Grant, Barry Keith, Jim Hillier & Steve Blandford, *The Film Studies Dictionary*, Bloomsbury USA, 2000.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics*, 김낙호 역. 『만화의 이해』, 시공사, 2002.
- Stam, Robert and etc., *New Vocabularies in Film Semiotics*, 이수길 외 역, 『어휘로 풀어 읽는 영상 기호학』, 시각과 언어, 2003.
- Walton, Kendall, *Mimesis as Make-Believe: on the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990.
- Internet Movie Database, <http://pro.imdb.com>.
- Meracritic, <http://www.metacritic.com/>.
- Rotten Tomatoes, <http://www.rottentomatoes.com>.
- <블러드>(Blood : The Last Vampire, 2009)
- <블러드>(Blood : The Last Vampire, 2000)

ABSTRACT

An Analysis of <Blood : the Last Vampire> A Comparison of Digital Movie Remake with Original Animation

Youn H. Lee

This paper analyzes *Blood: the Last Vampire* (2009) in comparison with the original *Blood: the Last Vampire* (2000). This digital movie, released in 2009, faithfully re-presents the visual of the original animation using more budget and more developed technology. Though these two movies share very similar visual style, they have slightly different modes of expression that can be easily detected in their opening scenes. The original *Blood* chooses to tell its story in more indirect way. Some shots are intentionally vague and forcefully separated by black credit screen, leaving audience guessing exactly what happened. The remake version of *Blood* provides faster, more diverse, and more sophisticated images. It also uses invisible and slick editing, leaving no room to guess. These differences comes mainly from the difference of media.

However, since the differences between two movies lie mainly in their narratives, we can ascribe the box office slump of the digital movie version of *Blood: the Last Vampire* to its narrative flaws. The heroin's inner conflicts were not convincing enough, supporting roles were not probable enough, and the whole story was not unique enough. As a result, the new *Blood: the Last Vampire* became another bad example that shows the importance of narrative in films.

Key Word : Animation, Digital movie, *Blood: the Last Vampire*

이윤희

동덕여자대학교 미디어디자인전공 부교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담동 97-7

Tel : 02-940-4152
younlee@dongduk.ac.kr

논문투고일: 2011.02.15

심사종료일: 2011.03.05

게재확정일: 2011.03.14