

영화적 특성을 통한 애니메이션의 운동성

Movement of Animation through Characteristics of Cinema

송시형

국제사이버대학교 방송연예예술학과

Shi-Hyeong Song(aniculture@naver.com)

요약

서구의 근대화를 통해서 기술적 변화와 예술 사이의 새로운 관계가 형성되기 시작하였다. 그전까지 특정 개인과 소수의 사람들에 의해서 향유되던 과거의 예술이 기술에 의해 대량으로 생산됨으로써 대중적인 수용이 가능해졌다.

한 프레임씩 정지된 프레임들을 카메라로 촬영해서 재현한다는 점에서 애니메이션은 영화적 특성을 보이는데 본 연구에서는 이런 애니메이션의 영화적 운동성에 대해서 논의하면서 애니메이션에서 재현되는 운동성이 아무리 충실하게 만들어진 것일지라도 현실 세계의 운동성은 물론이고 라이브액션 영화에서 재현되는 운동성과도 동일할 수 없다는 점을 알 수 있다.

결국 애니메이션은 영화적 요소들과 애니메이션만의 디테일한 연속성으로 운동성을 창조한다. 이런 운동성으로 애니메이션만의 리얼리티가 살아나고 애니메이션이라는 예술형식의 위력을 점점 발휘시킬 수 있다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 영화 | 서구의 근대화 | 운동성 | 시각성 | 프레임 |

Abstract

A new relation between technological changes and arts is begins to create by the modernization of the West. Because the arts in the past that were enjoyed by specific individuals and small number of people are now massively produced via technological development, public acceptance of such arts is now possible.

In this study, movement between each frame, which can be the core in animation, is investigated. We can see that the animation's cinematic movement cannot be identified with motions reproduced in live action films, let alone the motions in real world, no matter how the reproduced motions in animation are faithfully made.

In the end, while crating the detailed expressions of movement of animation, along with cinema factors, and the continuity of such expressions, we can gradually exert the power of animation art form with enlivened reality that only animation has.

■ keyword : | Animation | Cinema | Modernization of the West | Movement | Visuality | Frame |

I. 서론

서구의 근대화를 통해서 기술적 변화와 예술 사이의

새로운 관계가 형성되기 시작하였다. 그전까지 특정 개인과 소수의 사람들에 의해서 향유되던 과거의 예술이 기술에 의해 대량으로 생산됨으로써 대중적인 수용이

* 이 논문은 필자의 고려대학교 대학원 석사학위 논문 “애니메이션의 운동성 연구: 애니메이션·회화·영화의 시지각적 체계 비교를 중심으로”의 일부를 수정 및 보완한 것임을 밝힌다.

접수일자 : 2013년 11월 18일

수정일자 : 2013년 12월 03일

심사완료일 : 2013년 12월 05일

교신저자 : 송시형, e-mail : aniculture@naver.com

가능해졌다. 이런 영향으로 현대 사회의 예술작품은 <일시성>과 <반복성>의 특징을 지니게 되었다[1]. 이에 따라 회화의 전통적인 표현방법의 방향전환이 불가피해졌으며 또한 애니메이션도 많은 영향을 받게 된다.

애니메이션의 몇 가지 양상을 이용한 영화들은 영화 예술의 시작부터 존재했다. 에밀 레노(Emile Reynaud)가 프락시노스코프(Praxinoscope)를 영사하기 위해 그린 영상들은 애니메이션의 중요한 선구적인 작업이다.

실사 영화와 비교하면 애니메이션은 애니메이터가 사물, 생물 및 그 형태, 그리고 운동과 의미에 대해서 갖는 인간의 사고에 의해 만들어진 재료로부터 앞으로 만들 작품의 요소를 이끌어낸다. 그들은 자신들의 손으로 만든 이미지를 통해 이러한 생각을 표현한다. 이러한 이미지들의 우연적인 연관, 즉 그들 스스로 상상한 연관성 속에서 실제 어떤 이미지도 스스로의 움직임으로 만들어지지는 않는다. 이러한 이유로 애니메이션의 작업과정은 실사(live-acton)영화와는 비교할 수 없는 정도의 시간을 요구한다[2].

이런 애니메이션은 회화의 조형 요소와 더불어 영화의 촬영요소가 복합적으로 결합된 움직임을 인간의 상상력으로 창조하는 종합예술이다. 이렇게 애니메이션은 영화적 특성을 지니고 있다. 하지만 애니메이션은 움직임을 재현하기 위해서 프레임마다 인간의 창조적 작업이 수반된다는 점에서 회화의 확장으로 볼 수도 있다. 그리고 프레임 촬영을 하여 이미지를 상영한다는 점에서 영화적 특성을 가지고 있는 것도 사실이다.

이러한 애니메이션은 단순히 움직이지 않는 것을 움직이게 한다는 애니메이션의 근원적인 의미가 있지만, 급세기까지 사람들의 애니메이션에 대한 인식은 움직이는 그림이었다. 애니메이션의 종류를 보면 물체를 움직이는 스톱모션이 있고, 영화 역시 정지된 프레임들의 연속이라는 점에서 애니메이션 기법을 이용한 것으로 볼 수도 있다. 단지 영화는 그 대상이 그림이라기보다는 사진 다시 말해 실제 현상이었던 것이다. 영화와 대비되는 입장에서 애니메이션은 활동그림 내지는 움직이는 그림으로 인식이 되어왔다.

물론, 현재 애니메이션의 경향을 보면 컴퓨터의 도입으로 2D와 3D 애니메이션이 주류를 이루고 있어 이전

과 같이 회화적인 면에서 벗어나는 측면이 보이기도 한다. 이런 애니메이션 이미지들을 시각적인 리얼리티를 살리기 위해 실사(live-acton)영화의 재현 방법들이 나타난 점에서 애니메이션의 영화적 특성도 고찰해야 부분이다.

본 연구는 영화적 운동성과의 상관관계를 통해, 애니메이션이라는 매체가 가지는 고유한 특성을 밝히고 애니메이션 연구의 이론적 틀을 제시하는데 목적이 있다.

II. 애니메이션의 영화적 특성

영화의 경우에 매체에 대한 형식적 규정이 그다지 중요하지 않는 것은 앞에서 말한 것처럼 영화에서는 움직이는 이미지라는 것이 너무 사소한 규정으로 여겨지기 때문이다. 그것은 초보적인 상식으로 간주된다. 그러나 애니메이션에서는 그렇지 않다. 우선 애니메이션은 매우 포괄적인 장르를 함께 일컫는 말이다. 우리가 익숙한 셀 애니메이션만이 아니라, 컷 아웃(cut-out), 클레이(clay), 픽셀레이션(pixelation), 핀 스크린(pinscreen), 유리, 모래, 필름(film)에 대한 직접적 작업 등 대안적인 방식들이 광범하게 존재하며 또 새로운 방식들이 실험된다. 그렇기 때문에 이러한 것들을 한데 아우르는 개념 규정이 필수적이다. 보다 근본적으로는 애니메이션에 대한 규정 또는 정의가 애니메이션 미학을 전개시키기 위한 첫걸음이 되기 때문에 매체에 대한 규정이 상당히 중요한 지점을 차지하게 된다. 더군다나 디지털 기술의 발달로 실사 영화와 애니메이션의 경계가 모호해지는 것은 더욱더 애니메이션의 규정에 대한 필요성을 긴급하게 만드는 측면도 있다.

애니메이션은 움직임을 창조하는 예술이다. 일반적으로 움직이지 않는 대상을 사용하지만, 때로는 프레임 바이 프레임(frame-by-frame)에 기초해 그 움직임이 멈춰 있는 생물을 사용하기도 한다. 어떤 경우여라도 창조된 움직임들의 성격은 상당히 달라질 수 있다. 자연스럽고 리듬감 있게 조금씩 증가하는 분절적인 표현을 통해 그리고 중력에 대항해 걷는 것처럼 천천히 어색하게 움직이게 하는 등 여러 가지 방법이 있는데, 이

모든 것들이 관객에게 의미를 전달한다[3].

프레임과 프레임간의 연속된 이미지로 이루어진 연속된 시각예술이라는 점에서 또 다른 매체인 만화와의 유사한 점이 있다고 볼 수도 있지만 애니메이션은 영화의 상영 방식과 같이 각 프레임 단위로 정확히 같은 공간, 즉 스크린에 연속돼서 형태로 재현된다는 점에서 만화와는 확연한 차이가 있다[4].

애니메이션의 그림은 1프레임씩 그려지기 때문에 1초에 24장, 5분에 5천장 이상의 그림을 필요로 한다. 개개의 그림들이 그려지더라도, 그것이 1프레임의 화면으로 탄생하기 위해서는 카메라를 통하지 않으면 안 된다. 대상과의 사이에 개입하는 카메라, 그 카메라에 의해 애니메이션의 그림은 일반적인 그림과 근본적인 차이가 생기게 된다. 몇 백 몇 천으로 된 그림의 부분작업이 카메라에 의해 합성되고 통일되는 것이다.

일반적으로 애니메이션의 정의에서 고려되는 특이한 측면으로 두 가지로 대별된다. 하나는 애니메이션이 프레임 단위로 촬영된다는 점이다. 그리고 다른 하나는 움직임의 환상이, 기록되는 것이 아니라 창조된다는 점이다[5]. 프레임 단위로 촬영된다는 것은, 실사 영화가 일정한 시간의 지속 안에 하나의 테이크가 찍혀지는 것이고 그것이 찍혀지는 속도가 1 초에 24개의 프레임인데 반해서 애니메이션은 그러한 프레임을 하나하나 촬영한다는 점을 지적하는 것이다. 그리고 움직임의 기록이 아니라 창조라는 것은, 카메라 앞에 이미 존재했던 움직임을 실사 영화가 기록한 것임에 반해서 애니메이션은 예를 들어 영사하기 전까지는 움직임이 존재하지 않고 오직 스크린에서만 그 움직임을 확인할 수 있다는 특징을 말하는 것이다.

애니메이션에서 형태와 운동은 중력의 법칙이나 현실의 논리를 따를 필요가 없다. 형태와 운동은 오직 애니메이터의 작업에 의해서 새롭게 창조되는 것이다. 즉 운동의 리듬과 속도는 애니메이터가 각각의 셀 사이에 어떤 방식으로 운동을 배분하느냐에 달려 있는 것이고 그런 의미에서 애니메이터는 셀 사이에서 작업하는 것이다. 결과적으로 출현하는 것은 운동의 생성, 공간화의 생성, 삶의 생성이며 이는 '실제 삶'이나 '실시간'의 운동을 도입하는 것이 아니라, 경계를 그리고 이런 식으로

한계 지어진 요소들 간의 관계를 도입하는 것이다. 에드워드 머어브릿지(Edward Muybridge)가 촬영한 사진이 보여주는 것은 운동이 아니라, 운동의 정지된 순간들이다. 카메라 앞에서 운동을 가능하게 했던 조건들은 그 사진 속에 주어져 있지 않다. 다시 말해서 정지된 일련의 사진들 속에서 운동을 지각할 수는 없다. 운동은 이미 포토그램 이미지에서 비가시적인 것으로 사라져 버린 것이다. 이것을 다른 말로 표현한다면 포토그램의 사이(in between)에 존재하고 있다고 할 수 있다[6]. 정지된 사진들의 연속에서 운동을 본다는 것은 끊임없는 생성이다. 프레임들은 지속적으로 지나가 버리면서 사라지는 동시에 지속적으로 현존해야 한다. 연속적인 포토그램은 지속적으로 스스로를 소멸시키는 동시에 재등장해야 하는 것이다.

이것이 아마도 애니메이션의 캐릭터들이 항상 스스로에 대한 투쟁을 벌이는 이유가 될 것이다. 즉 그들은 스스로를 파괴하고 지우려고 노력 한다. 그런데 그들은 오직 그러한 말소 안에서만 존재한다. 그들의 형태를 부여하고 그들을 배경과 경계 짓는 바로 그 선들이 그들과 주변을 분리하는 것을 불가능하게 만든다. 또 그 반대인 경우도 마찬가지이다. 즉 캐릭터의 외부를 한정 짓는 선이 바로 캐릭터를 한정짓고 그들을 개체로 만들어 주는 선이다. 애니메이션의 캐릭터들은 이러한 무한한 변형의 연속일 뿐이며, 아마 그것들은 시간이라고 부를 수 있는 불변적인 변화형식일 뿐이다[7].

경계 짓는 선이 캐릭터를 가능하게 하는 것인 동시에 그것을 말소시키는 것이라는 점, 따라서 그 경계선이 캐릭터에 속하는 것인 동시에 캐릭터 외부의 배경에 속하는 것이기도 하다는 점은 애니메이션이 프레임의 사이를 다루는 것임을 분명하게 해준다.

이와 함께 앞에서 기술한 애니메이션의 역사를 살펴보면, 애니메이션이 텍스트 중심이 아니라 기법 중심의 개념이라는 결론을 내릴 수 있다. 따라서 애니메이션이 텍스트로 발전하기 위해서는 그것에 구체적인 형식을 부여할 어떤 물리적 기반이 필요하며, 바로 거기에서 중요하게 고려되는 것이 '필름'이라는 매체이다. 물론 페나키스티스코프와 플라시노스코프 등이 필름 이전의 애니메이션을 위한 매체였다고 할 수 있지만, 애니메이

선이 예술 형식으로의 새로운 지위를 마련할 수 있었던 결정적인 계기는 필름이었고 이것은 그 후 비디오와 컴퓨터 등과 같은 새로운 매체의 등장에도 불구하고 거의 변함없이 커다란 자리를 차지한다.

그러나 단순히 기법과 매체가 만난다고 해서 결코 모두 예술 형식으로서의 애니메이션 영화가 되는 것은 아니다. 거기에는 광고, 특수 효과, 게임, 교육물, 시뮬레이션 등과 같은 다양한 목적의 애니메이션 텍스트들이 존재하기 때문이다. 이것들과 달리 오늘날의 애니메이션 영화가 가지는 존재의 이유(그것이 생산되고 소비되는 궁극적인 이유)라 한다면 그것을 통한 작가의 표현과 관객의 쾌락이다. 무수한 종류의 애니메이션 텍스트들 속에서 애니메이션 영화가 일차적인 미적 비평의 대상으로서 고려되어야 하는 것은 바로 이 때문이다.

그런데 이 때 주의해야 할 점은, 애니메이션을 오로지 기법의 틀 속에서만 이해하려는 태도이다. 그렇다고 해서 이것이 결코 애니메이션의 특별한 미적 가치를 무시하고 영화적으로만 접근하자는 말은 아니다. 여기서의 핵심은, 애니메이션 영화가 애니메이션으로 만들어지는 영화이고 따라서 그 속에는 애니메이션이 영화적으로 이해될 필요가 있다는 것이다.

그런 점에서 애니메이션 작가이자 이론가인 노먼 맥라렌(Norman McLaren)의 진술은 매우 시사하는 바가 크다. 그는 다음과 같이 말한다.

“모든 애니메이션 기법들은 카메라를 정상 속도(초당 24프레임)로 작동시키는 대신에 그것을 각 필름 프레임의 촬영 사이에 반드시 정지시키는 것으로 이루어진다 [8].” 이 진술에서 주목해야 할 점은, 맥라렌이 애니메이션을 카메라와 필름의 관점에서 접근한다는 것이다. 즉, 카메라와 필름이 영화라는 예술 형식의 존재 방식에 결정적인 영향을 끼치는 요소인 만큼 그것은 확실히 애니메이션에 대한 영화적 해석이라고 할 수 있다. 그러므로 맥라렌의 진술 속에서 핵심적으로 지적되는 ‘카메라의 프레임별 정지’는 애니메이션 영화라는 예술 형식의 경계를 이루는 한 조건으로 받아들일 수 있으며, 여기에서 애니메이션 영화를 ‘프레임 촬영에 기초한 영화 예술의 한 형식’이라고 정의 내릴 수 있다.

물론 프레임 촬영은 애니메이션 영화에 대해 내릴 수

있는 다양한 정의들 가운데 한 방식에 불과하다. 그럼에도 불구하고 그것이 애니메이션 영화의 형식에 있어서 지니는 중요성과 효과는 결코 무시될 수 없다. 다시 맥라렌의 주장을 들어 보면 다음과 같다. “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라, 오히려 그려진 운동의 예술이다. 각 프레임 사이에서 일어나는 것이 각 프레임 위에서 일어나는 것보다 중요하다. 그러므로 애니메이션이란 프레임들 사이의 비가시적인 틈을 다루는 예술이다[9].”

이는 애니메이션 작가가 카메라 촬영 시보다는 정지시에 더욱 풍부하고 중요한 활동들을 수행한다는 사실에 대한 다소 은유적인 강조이다. 그러나 역으로 맥라렌의 이와 같은 주장은 프레임 촬영이 수반하는 무수한 활동들이 그만큼 간과되기 쉽다는 것을 함의하기도 한다.

III. 애니메이션의 영화적 운동성

애니메이션 영화가 우리에게 보여주는 이미지의 핵심은 ‘운동(movement)’이다. 물론 이것은 라이브액션 영화에서도 마찬가지로 영어의 movement가 음악, 특히 소나타라든가 교향곡에서 ‘악장(樂章)’을 의미하기도 한다는 사실은 우리가 영화에서의 운동의 성질을 이해하는 데 있어서 중요하다. 그러니까 음악에서의 운동이 ‘소리의 연속적인 운동’이라면 영화에서의 운동은 ‘형상의 연속적인 운동’이라고 정의 내릴 수 있다. 그러나 후자의 경우는 좀 더 엄밀하게 다시 생각할 필요가 있는데, 거기에는 크게 나누어 먼저 형상 자체에 따른 운동과 다음으로 그것을 바라보는 인간의 시선에 따른 운동 두 종류가 있기 때문이다[10].

샷(shot)별로 촬영이 이루어지는 라이브액션 영화와 달리 애니메이션 영화의 이미지는 현실 세계의 연속적인 상황으로부터 직접적으로 획득되지 않으며 프레임 촬영과 미디어 테크닉을 통해 인위적으로 만들어진 것이다.*

* 애니메이션을 흔히, The illusion of movement 즉, 움직임을 환상 창조하는 작업이라고 말할 수 있다. 이러한 작업을 통해서 애니메이션을 얻게 되는데, 우리가 보통 극영화라고 부르는 기계적 촬영위주의 live-action film과 구별하는데 있어서 매우 중요한 요소로 작용한다.

다시 말하면 프레임 촬영과 미디어 테크닉은 모두 이미지의 운동, 즉 운동 이미지를 인위적으로 만들어 내기 위한 과정이자 수단이라 할 수 있다. 그렇다면 현실 세계로부터 직접 얻어지지 않는다면 애니메이션 영화의 운동은 어디에서 기원하는 것일까? 그것은 바로 인간의 내적 세계, 애니메이션 작가의 운동에 대한 관념으로부터이고, 이는 적어도 현실 세계를 지배하는 자연법칙으로부터 자유로운 영역이다. 달리 말하면 애니메이션 영화는 영원히 관념적으로만 존재할 수밖에 없었을지도 모르는 무한한 운동 이미지들을 물질적으로 제시할 수 있는 예술 형식이다.

애니메이션이 프레임과 프레임 사이를 다루는 것이고 그렇기 때문에 경계라는 의미에서의 프레임의 고정성을 탈피하고 그러한 경계의 모호함을 통해서, 그리고 스스로를 말소함으로써 현존하는 경계를 통해서 이해되는 한에서 애니메이션은 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 영화 철학과 연관된다. 들뢰즈 자신은 애니메이션에 대해서 "만일 cartoon film이 충분히 영화에 속하는 것이라면, 그 까닭은 그림이 더 이상 포즈나 완성된 형상을 구성하는 것이 아니라, 그러한 형상의 묘사를 구성하기 때문이다. 이 형상은 항상 그 과정의 임의적 순간에 취해진 선과 점의 운동을 통해서 형성되거나 해소되는 과정 안에 있다. ... cartoon film은 유일한 순간에 묘사된 형상을 제공하는 것이 아니라 형상을 묘사하는 운동의 연속성을 제공한다[11]." 여기서 두 가지를 말할 수 있다. 일단 들뢰즈는 애니메이션을 각 프레임에 담겨 있는 것에 초점을 맞추지 않고 형상의 연속적인 형성과 소멸이라는 관점에서 보고 있기 때문에 프레임과 프레임 사이의 문제에 주목을 하고 있음을 알 수 있다. 그러나 다른 한편으로 이러한 생각을 들뢰즈는 일반적인 영화의 개념에 그대로 포섭시키고 있다. 다시 말해서 그는 애니메이션이 일반적인 영화의 한 부류로 포괄될 수 있는 근거로 프레임의 이행을 다루고 있는 것이다. 실제로 들뢰즈는 영화에 관한 그의 책에서 애니메이션을 거의 다루고 있지 않다. 그런 의미에서 그 역시 애니메이션을 영화의 주변적인 장르로 여기고 있음을 알 수 있다. 그러나 그가 생각한 것과는 달리 애니메이션은 그의 영화에 관한 철학적 담론과 연결될 수 있는 가능

성을 많이 가지고 있다. 그러한 연결중의 하나는 앞에서 들뢰즈가 애니메이션에 대해 말했던 "묘사"의 문제를 통해서 이루어지게 된다. 애니메이션은 영화와 마찬가지로 형상을 묘사한다. 그런데 들뢰즈가 고전영화와 현대영화를 구분하기 위해서 채택한 묘사개념의 변화는 애니메이션에 매우 적합한 것으로 드러난다. 그가 말하는 고전 영화에서 묘사는 유기적 묘사에 해당한다. 즉 묘사작용과 묘사 대상이 분리되어 있다. 이는 간단히 말한다면 지시체적 준거점을 상정한다는 말이다. 이러한 유기적 묘사와 구별되는 것이 현대 영화의 크리스탈적 묘사(crystalline description)다. 이 묘사는 외부의 현실적 준거점을 상정하지 않고 묘사 그 자체의 작용이 중심을 이루는 경우다. 여기서 대상은 어떤 고정된 것으로 주어져 있어서 묘사가 거기에 대응하는 것이 아니라, 어떤 대상도 상정하지 않고 묘사가 스스로를 형성하고 스스로를 지우는 과정의 반복으로 이루어진다. 그런데 이와 같은 무기적 묘사 또는 크리스탈적 묘사는 실제로 지시체를 근본적으로 상정하지 않고, 대상세계의 법칙과 논리에서 벗어나서 이루어지는 애니메이션의 묘사에 보다 적합한 것이다. 말하자면 애니메이션에서의 묘사에서 중요한 것은 "사물이 아니라 그러한 사물을 대체하는 묘사다. 이 묘사는 구체적 대상을 지워 버리며 단지 그 대상의 일정한 측면만을 선택하는 것"이다. 그리고 이러한 묘사는 "언제나 잠정적인 것이고 항상 의문스러운 것이며, 대체되고 치환되는 것이다 [12]."

애니메이션 이미지가 이처럼 정신분석학의 기괴함, 해체주의의 프레임, 들뢰즈의 크리스탈적 묘사 등과 연관되는 것은 크게 보아서 포스트모더니즘의 재현에 대한 공격과 맥이 닿아 있다. 들뢰즈의 이미지 이론 그리고 영화 이론에서 언제나 중요한 것은 재현에 대한 거부다. 애니메이션에서는 이러한 포스트모더니즘 혹은 포스트 구조주의적인 담론을 통해서만 재현에 대한 거부 부각되는 것은 아니다. 이미 애니메이션에 관한 담론에는 재현주의로부터의 이탈이라는 것이 주요한 특징으로 다루어졌다. 앞에서 말한 것처럼 애니메이션은 외부 대상을 사진적 장치를 통해서 그 흔적을 포착하는 것이 아니다. 그렇기 때문에 애니메이션은 영화보

다는 그래픽의 범주에 속하는 것으로 취급되었던 것이다. 애니메이션이 외부 대상의 지표적 이미지로서의 지위를 갖는 것이 아니라, 애니메이터에 의해 창조되는 자발적인 이미지라는 점에서 그것은 재현보다는 표현을 우위에 두는 것이다.

그러나 다른 한편으로 애니메이션은 그것의 그래픽적 성격에서 알 수 있듯이 사진적 모방이 아니라, 일정한 추상적 특징의 추출이다. 그래픽은 주어진 관습적인 미적 코드를 전제하고 있다. 그런 측면에서 본다면 사진적 코드의 자동적 자명성과 달리 애니메이션의 미적 코드는 일정하게 관습적 획득을 전제로 한다. 따라서 코드의 학습과정이 보여주는 답론적 성격은 애니메이션이 자연주의적 이미지 보다 훨씬 추상적 이미지를 표현하기에 적합한 측면이 있다. 이 측면 역시 자연주의적 재현과는 거리가 먼 것이다. 그런 의미에서 애니메이션은 이중적으로 자연주의적 재현의 질서에 대해 원심적 특성을 보인다.

이와 같은 재현의 질서에 종속되지 않는 현대 영화의 특징을 들뢰즈는 시간-이미지라고 표현했다. 시간 이미지는 과거와 현재, 기억과 지각, 잠재성과 현재성이라는 범주들이 판별 불가능한 상태로 존재하는 것을 나타낸다. 앞서 프레임에 관한 논의에서 애니메이션의 캐릭터를 규정짓는 선이 바로 그러한 캐릭터를 배경과 판별 불가능하게 만드는 것임을 말하면서 그것을 불분명한 시간의 형식이라고 규정했었다. 이는 애니메이션을 바로 들뢰즈와 동일한 철학적 관점에서 파악하는 것이며, 애니메이션을 일상적인 현실의 공간적 좌표에 상응하는 시간적 질서에 편입시키지 않고 들뢰즈가 말하는 시간 이미지의 출현으로 이해하는 것에 해당한다.

한편, 운동의 재현이란 문제와 관련하여 알아야 할 사실은, 애니메이션 영화에서 재현되는 운동이 아무리 충실하게 만들어진 것일지라도 현실 세계의 운동은 물론이고 라이브액션 영화에서 재현되는 운동과도 동일할 수 없다는 점이다. 인위적으로 만들어지는 애니메이션 영화의 운동 이미지에는 어느 경우에도 작가의 주관적인 해석이 그 속에 개입되지 않을 수 없기 때문이다 [13]. 특히, 카메라를 프레임마다 정지시킨다는 것은 곧 작가가 운동의 변수인 시간을 직접 통제한다는 것을 의

미한다. 요컨대, 운동 이미지에 있어서 애니메이션 영화와 라이브액션 영화의 관계는 정지 이미지에 있어서 회화와 사진의 관계에 비교될 수 있다. 즉 '화가의 눈'이 '스틸 카메라의 렌즈'와 같을 수 없는 것처럼 '애니메이션 작가의 손'은 '무비 카메라의 모터'와 같을 수 없다.

그러므로 현실 세계의 운동을 주체적으로 해석할 수 있으며 현실 세계에 존재하지 않는 운동까지도 실현할 수 있는 예술 형식으로써의 애니메이션 영화를 두고 그저 사물을 살아 움직이는 것처럼 보이게 만드는 것이라 고만 설명하는 방식은 애니메이션 영화에 대한 심각한 폄하가 아닐 수 없다.

애니메이션 영화에서 작가가 스스로를 표현하고 관객이 그의 표현을 경험하는 것은 거의 절대적으로 운동 이미지를 통해서이다. 그리고 이처럼 작가와 관객을 매개해 준다는 점에서 운동 이미지는 새로운 형식의 시각 언어라고 할 수 있다. 그러나 시각적이라고 해도 애니메이션 영화의 언어가 라이브액션 영화의 언어와 동일할 수는 없으며, 그것이 생산해 내는 의미 또한 마찬가지로 다르다.

예술에서 형식이 가시적 사물과의 필연적인 관계없이 이미 그 자체로서 의미를 갖는다는 생각은, 일찍이 칸딘스키를 비롯한 추상 화가들 사이에서 강력히 제기된 이후 오늘날에는 그 밖의 여러 분야에서도 일반적으로 지지되는 미학적 입장이다. 자체 발생적인 의미란 바로 그 형식 자체로부터 산출되는 의미를 말한다.

애니메이션 이미지의 자체 발생적 의미라고 한다면, 그것은 하나의 시각화된 동적 현상으로부터 야기되는 기대감 혹은 그에 따른 쾌락을 가리킨다. 그런데 사실이 기대감이라든가 쾌락은 사운드에 대한 효과로부터 야기되는 음악의 자체 발생적 의미와 등가적인 관계에 있다. 즉, 음악의 청취자가 그러하듯이 기대감의 충족, 지연이라는 반복적이고 중층적인 일련의 과정을 역동적으로 전개해 가는 애니메이션 이미지의 형식 속에서 관객은 미적 쾌락을 경험하게 된다. 그리고 이와 같은 자체 발생적 의미만을 작품 전체의 목표로 삼는 분야가 이른바 순수영화이다.

그러나 애니메이션 이미지의 자체 발생적 의미가 반드시 그와 같은 노선의 작품들 속에서만 존재하는 것은

아니며 일반적인 작품들 속에서도 얼마든지 발견될 수 있다. 이를테면, 뛰어가는 동물이라든가 바람에 흔들리는 나무 따위의 애니메이션 이미지들은 현실 세계를 토대로 창출된 것이지만 그것들의 연속적인 운동을 접할 때 관객은 자신의 지식과 경험에 따라 어느 정도 물리적인 기대감을 마음속에 갖게 되고, 물리적 기대감이 후속되는 일련의 운동에 의해 확인 될 때 일정한 미적 쾌락이 유발된다.

다만 여기서 주의할 점은, 애니메이션 이미지가 지나치게 현실 세계만을 추구하다가는 자칫 자체 발생적 의미를 상실해 버릴 위험성이 크다는 것이다. 예를 들면, 동물이 뛰어가고 나무가 바람에 흔들리는 식의 이미지가 현실 세계의 당연한 현상으로서 그 자체로는 어떠한 기대감도 일으키지 않는 라이브액션 영화의 경우처럼, 어떤 애니메이션 영화의 경우는 전반적으로 너무나 라이브액션 영화와 같은 환영을 제공했기 때문에 심지어 ‘그림이라는 점만 제외한다면 굳이 그것을 애니메이션으로 만들 필요가 있었을까’라는 의문이 제기되는 경우도 있다.

또한 애니메이션 이미지의 자체 발생적 의미가 미학과 예술 이론의 문제이기는 하지만 동시에 이데올로기의 문제라는 것도 간과될 수 없다. 일반적으로 이미지는 관객이 속한 시공간과 먼 컨텍스트 속에서 생산되었을 경우 이해하기가 쉽지 않으며, 그 거리가 멀어지면 떨어질수록 더욱 더 많은 해석의 문제를 야기한다.

IV. 결론

앞에서 논의 한 것과 같이 애니메이션은 서구의 근대적 시각체제 변동 속에서 이미지를 받아들이는 변화와 함께 발전을 했다고 볼 수 있다. 영화에서 나타나고 있는 운동 이미지들은 시각성의 특징으로부터 활발한 탐구가 시작되었고 이런 운동 이미지의 탐구는 애니메이션의 재현방식에도 많은 영향을 주었다. 영화가 하나의 기술로 인정되면서 그것의 원천이 된 기술과의 연관성을 끊어냈다. 20세기 이전의 동영상을 규정했던 모든 것, 즉 이미지의 수동 조작, 순환 작동, 공간과 움직임의

분리 등은 영화와 같이 필름을 이용해 프레임 촬영으로 영상을 재현하는 애니메이션으로 옮겨졌다.

애니메이션과 영화의 스타일상의 대립은 20세기 동영상의 성격을 규정해 주었다. 애니메이션은 인위적으로 만들어진 캐릭터를 앞세워 그 이미지들이 단순히 재현에 불과함을 공공연하게 보여 주었다. 그것의 시각적 언어도 사진보다는 그래픽에 더 맞추어져 있다. 고정되어 있는 세밀한 배경 앞을 움직이는 거칠게 랜더링된 캐릭터, 빈약하게 그리고 불규칙적으로 샘플링된 움직임, 그리고 마지막으로 서로 다른 이미지 레이어로 구성된 공간이라는 면에서 애니메이션은 단절적이며 동시에 의도적으로 비연속적이다[14]. 이러한 애니메이션의 특성은 1995년 픽사스튜디오의 <토이스토리>가 개봉된 후 애니메이션 제작에서 더욱 확연히 드러나기 시작하였다.

애니메이션 연구에서 애니메이션만의 특성을 이야기하기 위해서는 영화적 움직임과 함께 바라보아야 한다. 애니메이션의 움직임은 하나하나 인간의 의도에 맞게 연출되는 것이기 때문에 관객에게 실제로 존재하는 것처럼 인식되는 것이 중요한 지점인데 그러기 위해서는 내러티브를 만드는 것이 중요하고 이런 연출을 강화하는 목적으로 영화적 특성을 적극적으로 반영하여 작업하는 것이 유용한 방법이다.

하지만 영화적 특성을 반영하는 것만으로 애니메이션의 움직임을 설명하는 것은 한계가 있다. 애니메이션의 움직임을 만들어내는 과정에서는 애니메이션만이 가지고 움직임을 고유한 특성을 가지고 있기 때문이다.

이러한 애니메이션만의 고유한 특성은 크게 세 가지로 나눌 수 있는데 1) 단순화, 2) 디스토션(distortion), 3) 캐리처처(caricature)이다. 애니메이션이 자연법칙을 존중하는 것은 쉽게 그것에 따르기를 거부하는 전제에 지나지 않는다. 자연주의를 따르는 것 같으면서 실은 될 수 없이 반칙을 범한다. 거기에 이르러서야 영화와는 다르지만 애니메이션만의 리얼리티가 살아난다. 애니메이터는 자연주의에서 멀어질수록 애니메이션이라는 예술형식의 위력을 점점 발휘시킬 수 있다.

좀 더 나아가서 이 두 표현 양식의 비교를 통해서 알 수 있는 것은 애니메이션은 영화의 기법을 많이 사용

하고 있지만 움직임에 대한 디테일한 표현과 그리고 그런 표현들의 연속성을 창조한다는 점은 무엇보다도 애니메이션만이 가지고 있는 특성이라는 점을 알 수 있다. 그리고 이런 표현양식의 영향을 받은 애니메이션의 움직임은 인간의 시지각의 확장과 더불어 발전 하였다. 그리고 애니메이션은 영상이미지에서도 중요한 부분으로 다루어져야 한다.

참 고 문 헌

[1] Walter Benjamin, 반성완 편역, “기술 복제 시대의 예술작품”, 발터 벤야민의 문예이론, 민음사, pp.194-231, 2000.

[2] G. Bendazzi, Cartoon : 100 Year of Cartoon Animation, John Libbey, p.xxii, 1994.

[3] Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Indiana University Press, p.76, 1998.

[4] Scott McCloud, 김낙호 역, *만화의 이해*, 시공사, pp.15-17, 2002.

[5] Charles Solomon, *Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute, p.10, 1987.

[6] Keith Broadfoot and Rex Butler, *The Illusion of Illusion : Essays on Animation*, Power Institute of Fine Arts, p.267, 1991.

[7] Keith Broadfoot and Rex Butler, *The Illusion of Illusion : Essays on Animation*, Power Institute of Fine Arts, pp.270-271, 1991.

[8] Robert Russet and Cecile Starr, *Experimental Animation: Origins a New Art*, New York: Da Capo, p.125, 1988.

[9] Charles Solomon, *Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute, p.1, 1987.

[10] 김준양, *애니메이션, 이미지의 연금술*, 한나래, p.26, 2001.

[11] Gilles Deleuze, *Cinema 1, The Movement-*

Image, Trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. University of Minnesota Press, p.5, 1986.

[12] Gilles Deleuze, *Cinema 2, The Time- Image*, Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. University of Minnesota Press, pp.44-45, 1989.

[13] Suzanne Hême de Lacotte, 이지영 역, *들뢰즈: 철학과 영화*, 열화당, p.72, 2004.

[14] Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, p.298, 2002.

저 자 소 개

송 시 형(Shi-Hyeong Song)

정회원



- 2001년 2월 : 고려대학교 사회학 학사
 - 2005년 8월 : 고려대학교 일반대학원 영상문화학 석사
 - 2008년 2월 : 고려대학교 일반대학원 사회학 박사수료
 - 2011년 3월 ~ 2012년 2월 : 국제사이버대학교 문화예술학과 전임강사
 - 2012년 3월 ~ 현재 : 국제사이버대학교 방송연예예술학과 조교수
- <관심분야> : 문화·예술사회학, 문화콘텐츠, 영상문화이론, 영화이론