

일본 3콤마 애니메이션 미학의 표현적 특징 연구

A Study on the Expressive Characteristics of the Aesthetics of Japanese 3-Comma Animation

오동일

선문대학교 역사·영상콘텐츠학부 영상스토리텔링전공

Dong-Il Oh(ohdi7200@sunmoon.ac.kr)

요약

일본의 애니메이션 역사에서 고유의 애니메이션 미학이 본격적으로 발전하게 된 것은 테즈카 오사무가 TV 애니메이션 <철완 아톰> 시리즈를 제작하면서부터라고 볼 수 있다. 그것은 <철완 아톰>을 통해 초당 8프레임의 '리미티드 애니메이션' 즉 '3 콤마 애니메이션'의 미학적 토대를 마련했기 때문이다. 실제로, 스튜디오 지브리의 미야자키 하야오와 다카하타 이사오도 3 콤마 애니메이션 기법을 기반으로 장편 애니메이션을 제작했을 뿐만 아니라, 일본 애니메이션 산업을 대표하는 다수의 작품에 애니메이터로 참여한 이노우에 토시유키도 일본 애니메이션 미학의 본질적인 특징을 캐릭터의 인상적인 움직임에 간결하게 보여주는 3 콤마 애니메이션이라고 했다. 이처럼 3 콤마 애니메이션 기법은 일본 애니메이션의 산업적 발전을 이끌어온 주된 미학적 배경이라고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 일본 애니메이션 | 애니메이션 미학 | 3 콤마 애니메이션 | 리미티드 애니메이션 | 이노우에 토시유키 |

Abstract

The aesthetics of Japanese animation have developed in earnest since Tezuka Osamu produced TV animation <Astro Boy>. This is because <Astro Boy> provided the aesthetic foundation of '3-comma animation' and 'limited animation techniques based on 8 frames per second. In fact, Miyazaki Hayao and Takahata Isao of Ghibli studio have expanded the influence of the Japanese animation industry to the world through the production of feature animation based on 3-comma animation. Inoue Toshiyuki, who participated as an animator in many works representing the Japanese animation industry, also said that the essential feature of Japanese animation aesthetics is 3 comma animation that shows the impressive movement of the character concisely. As such, 3-comma animation technique is the main aesthetic background that has led to the industrial development of Japanese animation.

■ keyword : | Japanese Animation | Animation Aesthetics | 3-Comma Animation | Limited Animation | Inoue Toshiyuk |

I. 서론

애니메이션은 서사적, 조형적, 음악적 요소들이 융합된 종합예술의 스토리텔링 경험을 관객에게 제공한다. 그리고 애니메이션 스토리텔링을 구성하는 각 요소는

표현의 무한한 자율성을 보장받는 감독이나 애니메이터의 예술적 영감과 의도에 따라 매우 다양한 조형적 형태로 형상화될 수 있다. 여기서 관객과의 의미작용(signification)을 주도하며 캐릭터의 움직임 속에 '생명력의 환영(illusion of life)'을 구현하는 조형적 요소

접수일자 : 2022년 07월 25일

수정일자 : 2022년 10월 04일

심사완료일 : 2022년 10월 04일

교신저자 : 오동일, e-mail : ohdi7200@sunmoon.ac.kr

들은 상대적으로 중요시될 수 있다. 실제로, '생명력을 불어넣는다(to give life to)'라는 어원적 의미를 담고 있는 애니메이션의 개념에서 알 수 있듯이[1], 애니메이션이란 근본적으로 무생물인 캐릭터에게 생명력을 불어넣는 과정 자체를 말하는 것이다. 그것은 캐릭터의 행동 단위를 기본으로 하는 애니메이션 캐릭터 연기(이하, 캐릭터 연기)가 형상화되는 과정이라고도 할 수 있다. 다시 말하면, '캐릭터 연기'를 한다는 것은 그와 같은 실질적인 행동 단위를 기반으로 '움직임의 환영(illusion of movement)' 뿐만 아니라, '생명력의 환영'이 조형적으로 완성되어 가는 과정이라고 할 수 있다. '생명력의 환영'이란 캐릭터 연기를 통해 캐릭터의 성격, 기질, 정서, 기분, 관계성 등이 실제적으로 형상화되는 것을 의미한다[2]. 그러므로 캐릭터 연기는 특성의 애니메이션 감독이나 스튜디오 혹은 국가나 지역의 애니메이션 미학을 분석하기 위한 실질적인 기준이 될 수 있다.

이와 같은 관점에서 볼 때, 일본 애니메이션의 캐릭터 연기는 주로 3 콤마(comma) 애니메이션 기반의 '리미티드 애니메이션(limited animation)'이라고 할 수 있다. 그것은 일본 고유의 미학적 배경과 특징을 담고 있으며, 디즈니 스튜디오(Disney Studio)의 장편 애니메이션으로 대표되는 '풀 애니메이션(full animation)'과는 상대적인 개념이라고 할 수 있다.

테즈카 오사무(手塚 治虫)가 제작한 TV 시리즈 애니메이션 <철완 아톰(Astro Boy)>(1963) 시리즈는 일본 애니메이션 고유의 캐릭터 연기 미학 발전에 크게 기여했다고 할 수 있다. 그는 <철완 아톰>을 통해 초당 8매의 그림으로 조형적 과정이 진행되는 3 콤마 애니메이션 기법, 즉 일본 고유의 미학적 특징이 반영된 리미티드 애니메이션의 토대를 마련했기 때문이다. 스튜디오 지브리(Studio Ghibli)의 미야자키 하야오(宮崎駿)와 다카하타 이사오(高畑勲)도 <알프스 소녀 하이디(Heidi, Girl of the Alps)>(1974), <미래 소년 코난(Future Boy Conan)>(1978) 등의 TV 애니메이션 시리즈 제작에 참여하면서 3 콤마 애니메이션 기법을 경험했다. 이후 두 사람은 3 콤마 애니메이션을 기반으로 <이웃집 토토로(My Neighbor Tororo)>(1988), <센과 치히로의 행방불명(The Spiriting Away of Sen

and Chihiro)>(2001) 등의 장편 애니메이션을 제작하며 일본 애니메이션 산업의 새로운 부흥기를 이끌었다.

일본 애니메이션과 관련된 선행 연구들의 분야를 살펴보면, 일본 애니메이션 산업의 구조와 제도적 특징, 산업적 현황, 특정 작품의 주제 및 문화적 배경, 흥행요인 등에 관한 연구 성과들이 주를 이루고 있다[3-5]. 이처럼 일본 애니메이션 미학에 관한 깊이 있는 연구는 그 비중이 크지 않다는 사실을 알 수 있다. 그러므로 일본 애니메이션의 미학적 특징을 3 콤마 애니메이션을 중심으로 접근하는 것은 일본 애니메이션 연구의 갈래를 만들어가는 중요한 학문적 작업이라고 할 수 있다.

연구 방법론적으로 연구 주제에 부합하는 실증적인 연구와 객관적인 연구 성과를 확보하기 위해 문헌연구와 함께 일본 애니메이션 산업에 종사하는 현장 전문가의 인터뷰 내용 등을 주요 자료로 활용하고자 한다. 실제로, '캐릭터 연기' 및 '캐릭터 연기 교육'에 관한 선행 연구를 위해 진행했던 일본의 애니메이터 이노우에 토시유키(井上俊之)의 대면 인터뷰 내용을 자료로 활용하고자 한다[6]. 그는 수십 년간 애니메이터로 <아키라(Akira)>(1988), <마녀 배달부 키키(Kiki's Delivery Service)>(1989), <공각기동대(Ghost in the Shell)>(1995), <인랑(Jin Roh: The Wolf Brigade)>(2000), <천년여우(Millennium Actress)>(2001) 등 수많은 주요 장편 애니메이션과 TV 시리즈 애니메이션 제작에 참여했다.



그림 1. 이노우에 토시유키 인터뷰 장면

이노우에 토시유키는 일본 애니메이션 미학의 흐름과 특징 등에 관한 전문적인 견해를 제시할 수 있는 대표적인 현장 전문가 중 한 사람이다. 물론, 일본 애니메이션 산업에는 감독이나 애니메이터, 스튜디오의 미학적 경향에 따라 형성된 여러 계보의 애니메이션 미학이

존재하고 있으므로 그의 미학적 견해가 절대적으로 옳다거나 보편적 사실로 일반화하기에는 논란의 여지가 있을 수 있다. 그러나 일본의 주요 애니메이션 스튜디오들의 다양한 작품 제작에 참여한 그의 이력을 고려해 볼 때 대면 인터뷰 내용은 충분히 연구 자료로서 가치가 있다고 할 수 있다. 그러므로 본 연구에서는 이노우에 토시유키가 일본 애니메이션의 특징을 설명하며 강조했던 주요 키워드인 ‘간결성’, ‘역동성’, ‘과장과 왜곡’을 중심으로 일본 3 콤마 애니메이션 미학의 표현적 특징에 관해 다각적으로 논의해보고자 한다.

II. 일본 3 콤마 애니메이션 미학의 분석

1. 간결성



그림 2. 江戸時代 太平記繪卷 卷第一[7]

에마키(繪卷, えまき)는 12세기경 그림을 그리는 것을 직업으로 하는 에시(繪師, えし)들에 의해 그려진 일본의 전통적인 시각 예술이다. 에마키는 이야기의 시간적 과정과 흐름을 효과적으로 표현한 가장 오래된 일본의 회화 형식으로 현대 영상예술의 형식과 매우 밀접한 미학적 특징을 보여준다. 실제로, 영화감독이자 영화이론가인 이마무라 타이헤이(今村太平)는 자신의 저서 『만화영화론(漫画映画論)』에서 이와 같은 시각의 내용을 구체적으로 언급하고 있다. 그에 따르면 애니메이션과 에마키의 근본적인 차이는 시각적인 운동성의 유무에 있으나, 두 예술 형식 모두 관념적 시간의 유동성을 조형적으로 표현한다는 점에서 미학적 특징을 공유하고 있다[8]. 또한, 〈반딧불의 묘(Grave of the Fireflies)〉(1988) 등을 연출한 다카하타 이사오(高畑

勳)는 에마키에 나타나는 현상 위주의 전개 등을 애니메이션적인 표현으로 바라봤다[9]. 에마키에 나타나는 조형적 요소와 형식을 살펴보면 마치 연속적인 영상 속에서 가장 중요한 장면만을 골라 그려 놓은 것과 같다. 그리고 이마무라 타이헤이가 앞서 언급한 것처럼 에마키의 그와 같은 미학적 형식은 현대 일본 애니메이션의 토대가 되는 전통적 배경이라고 할 수 있다.

일본의 전통적인 애니메이션 제작방식은 그림의 매수와 캐릭터의 움직임을 최소화했으며, 현재 일본 애니메이션 산업에서 나타나는 제작방식도 크게 다르지 않다. 이것은 간결하게 표현된 애니메이션 이미지라는 객체를 효과적으로 인식하게 하는 애니메이션 고유의 특성 중 하나라고 할 수 있다. 이러한 논의는 캐리커처(caricature) 이론을 통해 좀 더 체계적으로 접근될 수 있을 것이다. 캐리커처는 재현된 대상의 ‘본질’을 포착하는 것으로서 사람이나 동물의 외적, 내적 상태 등의 묘사뿐만 아니라 대상물의 물성까지도 그 범위를 확장할 수 있다[10]. 그러므로 캐리커처 이론은 애니메이션 대상의 본질적인 특징들만을 선택하여 간결하게 구성된 연속적인 애니메이션 이미지들이 객관적으로는 사실적이지 않더라도 관객의 인지적 관점에서는 충분히 실재적 가독성을 가질 수 있다는 사실을 뒷받침해주고 있다.

특히, 애니메이터가 성우의 목소리를 사전에 듣고 작가적인 예술적 영감을 기반으로 캐릭터 연기를 조형적으로 구현하는 디즈니 스튜디오의 제작 시스템과는 달리 일본의 애니메이션 제작환경에서는 대부분 사후더빙을 주로 한다. 즉, 일본의 애니메이터는 스토리보드를 넘겨받는 과정에서 장면 설정에 관한 설명을 인지하고 바로 그려 나가야 하므로 애니메이터 스스로가 캐릭터에게 연기적인 감정이입을 하기는 쉽지 않다. 이노우에 토시유키는 이러한 일본 애니메이션 산업의 제작 관습을 언급하면서 그로 인해 나타나는 일본 애니메이션 미학의 특징을 다음과 같이 설명했다. “일본의 애니메이션은 디즈니 애니메이션이나 다른 서구의 애니메이션 처럼 [상대적으로] 캐릭터 연기에 크게 신경을 쓰지 않습니다. 일본어로 ‘도메구치빠쿠(止め口パク)’라고 해서 캐릭터의 움직임을 멈추게 한 다음, 입만 뽕뽕하는 스타일로 [정형화된] 캐릭터의 연기를 표현해 왔습니다.

그렇게 버터왔다고 할까요? 사실 그러한 스타일이 [일본 애니메이션의] 역사입니다. 마찬가지로 극장용 장편 애니메이션에서도 캐릭터 연기에는 신경을 덜 쓰는 편입니다[6].”

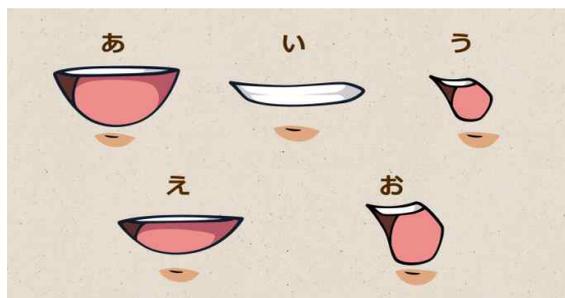


그림 3. 일본 캐릭터 입 애니메이션 형식 [11]

그의 관점에서 보면 일본 애니메이션 산업의 제작환경에서는 캐릭터의 불필요한 움직임은 최대한 생략하고 필요한 움직임만을 선택적으로 표현하는 조형적 제작 형식이 지배적이라고 할 수 있다. 그것은 바로 캐릭터 연기를 포함하는 애니메이션 전반의 ‘간결성’을 강조하는 일본 애니메이션의 미학적 경향을 보여주는 것이다. 예를 들어, 실사 이미지를 활용한 1시간 30분 분량의 로토스코프(rotoscoped) 애니메이션을 위와 같은 미학 형식의 2D 애니메이션으로 제작할 경우 실사 움직임의 타이밍 속에 포함된 불필요한 움직임을 생략하면서 1시간 분량의 애니메이션만으로도 모든 것을 효과적으로 표현할 수 있다는 것이다[6]. 이러한 관점에서 볼 때, 일본 3 콤마 애니메이션에서 캐릭터 움직임의 타이밍을 간결하게 표현하는 것은 궁극적으로 캐릭터 연기에 대한 실재성과 가독성을 높여주기 위한 조형적 접근이라고 볼 수 있다[12]. 그리고 일본 애니메이션 산업에서는 그와 같은 3 콤마 애니메이션의 조형적 제작 형식이 관습적으로 나타나는 것이다.

2. 역동성

24프레임의 풀 애니메이션 미학을 추구하는 디즈니 애니메이션과는 달리 일본 애니메이션의 경우 상대적으로 적은 매수 그림을 이용하는 리미티드 애니메이션 방식을 주로 적용하면서도 속도감과 박진감이 넘치는 역동적인 애니메이션을 관객에게 효과적으로 보여준다

[13]. 이와 같은 사실에 비추어 볼 때, 일본 애니메이션 미학에서는 단순히 캐릭터의 간결한 움직임만이 강조되는 것이 아니다. 다시 말하면, 애니메이션의 간결성이 중요하다고 해서 캐릭터를 어떻게 움직일 것인가를 결정해주는 ‘원화’ 즉 ‘키 프레임(key frame)’만으로 그와 같은 역동적이며 흥미로운 애니메이션을 형상화한다는 것은 쉽지 않기 때문이다.

이러한 논의와 관련하여, 이노우에 토시유키는 애니메이션에서 나타나는 간결성과 역동성의 미학적 균형이 매우 중요하다는 사실을 다음과 같이 설명했다. “[키 프레임만으로] 애니메이션의 동작이 너무 단순해져 버리면 [캐릭터의] 인간다운 모습을 잃게 됩니다. 그래서 애니메이션에서는 균형이 상당히 중요하다고 생각합니다. 애니메이션을 너무 생각해서 최소한으로 설정된 그림만으로 움직임을 연결하면 실재감이 없어져 버립니다. 그러나 로토스코핑과 같이 모든 움직임을 보여주려고 하면 잡음[불필요한 움직임]도 많고 시간도 걸리고 관객에게 정작 전달하려고 하는 것이 제대로 전달되지 못할 수도 있습니다. 그런 부분에 대한 균형, 안배 등이 중요하지 않나 하는 생각을 하면서 어떻게 하면 애니메이션의 장점을 살려낼 것인가 하는 것이 최근 10여 년 동안 저의 테마입니다[6].”

일본의 2D 애니메이션은 주로 3 콤마 애니메이션으로 제작되기 때문에 원화의 중요성이 매우 크다고 할 수 있다. 그와 같은 원화의 이미지는 캐릭터 연기의 실질적인 행동 단위를 구성하는 기초적인 조형적 요소이자 형식이라고 볼 수 있다. 특히, 캐릭터 연기의 실질적 행동 단위가 지닌 극적 효과의 범위는 캐릭터의 묘사와 성격 창조에 국한되는 것이 아니다. 그것은 애니메이션 스토리텔링의 ‘플롯(plot)’ 구조를 지탱하고 전개하는 목적성 있는 조형적 행위를 의미하는 것이며, 더 나아가 궁극적으로는 극 전반의 방향과 분위기에 크게 영향을 미칠 수도 있다[14]. 이러한 관점에서 이노우에 토시유키가 설명했듯이 캐릭터의 의지, 분위기, 개성과 성격, 처해 있는 상황, 캐릭터 간의 갈등 관계 등을 간결하면서도 역동적으로 형상화하기 위한 타이밍의 조작은 애니메이션을 조형적으로 구성하는 프레임의 적절한 균형과 안배로부터 가능한 것이다.



그림 4. <The Wonderful World of Puss'n Boots>(1969)[15]

예를 들어, 미야자키 하야오가 원화 작가로 참여한 <장화 신은 고양이의 놀라운 세계(The Wonderful World of Puss'n Boots)>(1969) 등을 보면 실사 동작에서는 찾아볼 수 없는 캐릭터의 간결한 움직임의 보여준다. 캐릭터의 움직임은 빠르게 역동적으로 표현되면서 궁극적으로는 가독성이 뛰어난 생동감과 재미가 효과적으로 전달된다. 그리고 캐릭터 연기를 조형적으로 구성하는 그와 같은 움직임과 표현적 특징은 스튜디오 지브리 작품 속 캐릭터 연기에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.



그림 5. 미야자키 하야오의 달리는 캐릭터 스케치[16]

이노우에 토시유키에 따르면 우수한 3 콤마 애니메이션의 움직임 속에는 콤마와 콤마 사이에 이상적인 궤도가 존재하고 있다. 캐릭터 움직임의 역동성과 밀접한 관련이 있는 이상적인 궤도가 형상화되기 위해서는 앞서 설명했듯이 프레임의 적절한 균형과 안배로부터 가능한 것이다. 즉, 캐릭터 움직임의 궤도 속에는 여백이 존재하며 그것은 움직임의 실재성을 강화해주는 타이밍 조작의 대상이 되는 것이다. 그와 같은 움직임의 여백을 콤마로 전부 채워버린다면 관객은 무미건조한 애니메이션을 경험하게 될 것이다. 또한, 애니메이션 작품의 미학적 특징은 그러한 여백에 대한 작가적 시각과

예술적 영감에 따라서 다양하게 나타날 수 있는 것이다 [6]. 이처럼 3 콤마 애니메이션의 역동성을 향한 캐릭터 연기의 조형적 가치를 구현하기 위해서는 기본적으로 간결한 움직임을 토대로 하는 캐릭터의 절제된 연기적 표현과 미학이 중요시되어야 한다.

3 콤마 애니메이션의 역동성과 캐릭터 움직임의 이상적인 궤도는 토니 바(Tony Barr)의 연기론적 관점에서도 논의될 수 있다. 그에 따르면, 연기란 가상적인 상황 속에서 일어나는 자극에 대해 풍부한 상상력과 역동적인 방법을 토대로 반응하는 것이며, 그것은 상승과 하강, 변화와 전환의 신체적, 정서적 연기 효과를 형상화하는 것이다[17]. 즉, 가상적이며 환상적인 애니메이션 작품 세계에서 3 콤마 애니메이션이 표현하는 간결하면서도 이상적인 궤도는 콤마와 콤마 사이에 존재하는 적절한 여백을 통해 무생물인 캐릭터의 역동적인 연기 효과를 시각적으로나 정서적으로 형상화하는 것이다.

이와 같은 논의의 내용은 노먼 매클래런(Norman McLaren)이 제시한 애니메이션 정의와 매우 밀접하다고 할 수 있다. 그의 관점에서 애니메이션이란 움직이는 그림의 예술이 아니라 오히려 그려진 움직임의 예술이다. 그것은 생명력 있는 애니메이션을 형상화하기 위해 각 프레임 상의 정지된 시각적 이미지보다는 각각의 프레임들 사이에 존재하는 보이지 않는 공간에 대한 타이밍 조작이 더욱 중요하기 때문이다[18]. 여기서 프레임 사이에 존재하는 보이지 않는 공간은 3 콤마 애니메이션의 이상적인 궤도를 구성하는 여백의 의미와 매우 유사하다고 할 수 있다. 형식적 측면에서 볼 때, 두 공간의 미학적 가치는 적절한 타이밍의 조작을 통해 나타날 수 있으며, 그것은 시각적으로나 정서적으로 캐릭터 움직임의 목적과 의도 등을 쉽게 이해할 수 있도록 하는 역동적인 캐릭터 연기로 형상화되기 때문이다.

3. 과장과 왜곡

캐릭터 연기는 근본적으로 자연법칙으로부터 무한한 자유로움을 추구할 수 있다. 애니메이션의 '하이퍼 리얼리티(hyper-reality)'는 경험적인 관찰과 객관적 실험을 근거로 하는 과학적 진리에 대해 직간접적으로 저항하는 환상적인 재미를 보여주는 것이다. 애니메이션에서 자연스럽게 나타나는 그와 같은 자연법칙에 대한 현

상적 모순성은 데이비드 암스트롱(David M. Armstrong)의 이론적 논의를 통해 미학적 타당성을 엿볼 수 있다. 그에 따르면 자연법칙은 양면적인 특징을 지니고 있다. 즉, 그것은 필연적이기 때문에 규칙성 이상의 의미를 지니고 있으며, 동시에 우연적이라고도 할 수 있어서 모든 가능 세계에서 특징의 자연법칙이 성립되지 않을 수도 있다는 것이다. 이렇듯 자연법칙이 지닌 필연적이며 우연적인 양면성은 현실 공간에서의 자연법칙이 애니메이션 공간에서 유효하지 않을 수도 있다는 논리적인 타당성을 뒷받침해주고 있다[19].

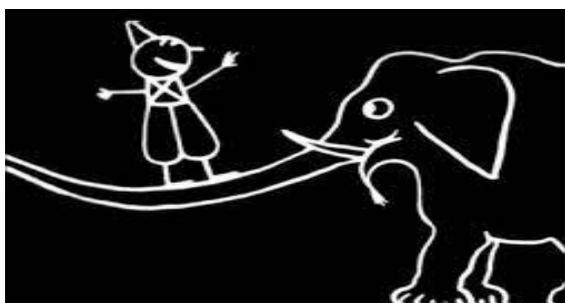


그림 6. <Fantasmagorie>(1908)[20]

애니메이션 산업의 발전사를 살펴보면 애니메이션 미학의 발전은 실제로 자연법칙에 대한 저항으로부터 시작됐다는 사실을 알 수 있다. 에밀 콜(Emile Cohl)은 <팡타스마고리(Fantasmagorie)>(1908)에서 애니메이션 역사 최초로 애니메이션 이미지를 자연스럽게 ‘변형(metamorphosis)’시키는 ‘모핑(morphing)’ 기법을 보여주었다. 애니메이션의 그와 같은 변형적인 형태와 형식은 서사적 전개를 강조하기보다는 그 자체로 시각적인 정서적 의미를 내포하는 역동적인 미학적 구성이었다[21]. 세르게이 예이젠스테인(Sergei Eisenstein)은 애니메이션의 역동적인 변형을 원시의 원형질과 같은 속성으로 바라봤다. 그리고 애니메이션의 변형적 양식은 기표(signifier)로서의 애니메이션 캐릭터가 내포하는 다층적 기의(signified)를 점진적으로 자연스럽게 보여줄 수 있는 무한한 힘이라고 설명했다[22]. 그러나 정작 이미지의 왜곡과 변형이 지배하는 애니메이션의 시뮬라크르(simulacre)는 애니메이션 캐릭터를 중심으로 하는 기의를 약화하는 반면에 기표들의 유희성을 강화하는 경향으로 주로 나타난다. 다시 말하면, 주제적인

의미의 진지함보다는 오히려 파생 실재로서의 이미지와 비언어적 요소들이 보여주는 환상과 재미를 좀 더 강조하는 미학적 경향을 보여준다는 것이다[23]. 그러므로 변형적 속성을 토대로 하는 캐릭터 연기의 과장되고 왜곡된 이미지가 비록 현실 속 자연법칙의 필연성에 반할지라도 그 자체로 파생 실재로서 수용될 수 있으며 동시에 애니메이션의 하이퍼 리얼리티를 구현하는 대표적인 미학적 구성 요소라고 할 수 있다.

일본 3 콤마 애니메이션에서는 캐릭터의 과장되고 왜곡된 연기가 주로 나타난다. 이노우에 토시유키는 그러한 미학적 현상을 애니메이션 고유의 특징으로 바라보며 다음과 같이 설명했다. “실사에서는 불가능한 것을 애니메이션에서는 가능합니다. 예를 들어, 물리적으로 단단한 물체를 휘게 하거나... 과장이라고 할까요? 표현하고 싶은 부분에 대해 애니메이션적인 거짓말(트릭, 눈속임)을 효과적으로 보여주는 것이죠. 그건 애니메이션의 [미학적] 특권이라고 생각해요. 예를 들어, 사물이 부서질 때 순간적으로 움푹 들어가거나... 그건 부서진 뒤의 모습을 보다 명확하게 보여주고자 하는 것이죠. 그리고 캐릭터가 놀라는 경우 몸을 움츠렸다가 다시 펴면서 놀라거나... 진짜 사람은 안 그러죠? 손가락을 움직여 어떤 사물을 가리킬 때도 손목의 스냅을 약간 주기도 합니다. 손목의 스냅을 보여줌으로써 그 행동을 좀 더 강조하는 것이죠[6].” 그의 설명처럼 일본의 3 콤마 애니메이션에서는 현실 속 실사 동작이나 자연법칙에 반하는 과장되고 왜곡된 표현들을 흔히 볼 수 있다. 그리고 앞서 언급했듯이 그러한 이미지들은 하나의 기표로서 캐릭터 동작의 명확한 의도를 전달할 뿐만 아니라, 시각적 유희성을 강화하는 또 다른 차원의 차별적인 미학적 요소로서 주로 활용되면서 일본 고유의 3 콤마 애니메이션 미학을 구축했다.



그림 7. 애니메이션 캐릭터의 과장된 얼굴 표현들 [24]

특히, 일본 TV 시리즈 애니메이션에서는 과장되고 왜곡된 3 콤마 애니메이션의 사례들을 쉽게 찾아볼 수 있다.

예를 들어, <신중용사(Shinchou Yuusha)>(2019)에서는 [그림 7]과 같이 특정 상황 속 캐릭터들의 감정 변화를 과장되고 왜곡된 다양한 이미지로 강렬하게 표현한다. 그리고 기표로써 형상화된 과장되고 왜곡된 캐릭터들의 개별적인 이미지들은 작품 전반에 걸쳐 시각적 유희의 연속성을 제공하고 있다.

애니메이션 고유의 미학적 특징이라고 할 수 있는 과장과 왜곡은 캐릭터의 얼굴 특징, 표정, 포즈, 태도 및 행동의 본질을 표현하는 캐리커처와 같다고 할 수 있다. 실사 동작을 그대로 옮긴 동작은 정확할 수는 있겠으나 시각적으로 뻗뻗하고 기계적으로 보일 수 있다. 그러므로 캐릭터의 동작을 자연스럽게 보이도록 하기 위해서는 좀 더 과장되게 표현해야만 한다. 실제로, 1920-30년대 디즈니 스튜디오의 애니메이터들은 이와 관련된 직접적인 경험을 하기도 했다. 당시, 월트 디즈니(Walt Disney)가 더 나은 실재적인 캐릭터 애니메이션을 요구했을 때 캐릭터의 동작은 이미 충분히 과장되어 있었기 때문에 애니메이터들 사이에서는 약간의 혼란이 있었다. 캐릭터가 슬프게 보이려면 더욱 슬프게, 똑똑하다면 더욱 똑똑하게, 걱정스럽다면 더욱 걱정스럽게, 거칠다면 더욱 거칠게 표현해야만 했다. 그러한 애니메이션 과정을 통해 캐릭터 동작의 과장이 거듭될수록 점차 실재성은 강화됐으나 실제로 그것은 더욱 왜곡된 형태의 동작이었다[25]. 즉, 디즈니 스튜디오의 애니메이터들은 과장과 왜곡을 통해 캐릭터 동작의 목적, 의도, 배경 등이 명확하게 이해될 수 있는 가독성이 뛰어난 디즈니 스타일의 파상 실재를 만들어낸 것이었다. 이러한 관점에서 일본의 3 콤마 애니메이션도 디즈니 스튜디오의 사례와 마찬가지로 테즈카 오사무를 중심으로 하는 일련의 연구와 시도를 거듭하면서 과장되고 왜곡된 일본 고유의 표현적 스타일이 미학적으로 정착됐다고 볼 수 있다.

III. 결론

본 연구에서는 일본 3 콤마 애니메이션 미학의 표현적 특징을 ‘간결성’, ‘역동성’, ‘과장과 왜곡’의 관점에서 논의했다. 애니메이션 연구 시각에서 볼 때, 연구 내용에서도 알 수 있듯이 그러한 관점의 접근은 12가지 애니메이션 원칙을 배경으로 하는 풀 애니메이션 미학에 관한 논의에서도 충분히 적용될 수 있는 학문적 보편성을 지니고 있다고 할 수 있다. 그러나 디즈니 애니메이션의 미학 형성과 발전과정에서도 그러했듯이 일본의 3 콤마 애니메이션 또한 마찬가지로 감독이나 애니메이터들의 예술적 영감과 실험적 시도, 문화적 배경과 전통예술의 영향 등이 융합되어 형성된 또 다른 차원의 파생적 고유 미학이라는 사실을 알 수 있다.

그러므로 본 연구의 성과는 향후 일본 애니메이션 산업에 존재하는 여러 계보의 애니메이션 미학 연구를 진행하는 데에 있어서 연구 방향과 방법을 제시해줄 수 있을 것으로 기대한다. 그리고 ‘간결성’, ‘역동성’, ‘과장과 왜곡’의 미학적 특징을 기준으로 하는 일본 3 콤마 애니메이션 기법과 풀 애니메이션 기법에 관한 비교적 관점의 논의는 충분히 실용적 가치가 있는 연구 영역이므로 향후 계속해서 다각적이며 실증적인 논의가 활발하게 이루어져야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] C. Solomon, *Animation: Notes on a Definition, The Art of the Animated Image: An Anthology*, 1987.
- [2] 오동일, “캐릭터 애니메이션의 효과적인 연기와 연출을 위한 교육 방법론 연구,” 한국디지털콘텐츠학회 논문지, 제21권, 제8호, pp.1431-1441, 2020.
- [3] 전태호, “일본 TV 애니메이션에 있어서 제작위원회방식의 정착과 그 배경에 관한 연구-OVA와 팬텀(오타쿠)의 형성과 관련해서-,” 일본연구, 제55집, pp.183-205, 2021.
- [4] 김다환, 임찬수, “소셜 빅데이터를 통한 국내에서의 일본 애니메이션 영화 흥행 요인분석 - 「너의 이름은」과 「귀멸의 칼날: 무한열차편」 키워드를 중심으로-,” 일본문화연구, 제80호, pp.37-65, 2021.

[5] 오동일, “미야자키 하야오의 애니메이션 스토리텔링: 신화적 공간에 나타나는 대립과 공존의 미학,” 한국디지털콘텐츠학회지, 제18권, 제4호, pp.649-657, 2017.

[6] 이노우에 토시유키 대면 인터뷰 내용, 일본 도쿄 소재 프로덕션 I.G, 2018.08.13.

[7] saitama-rekimin.spec.ed.jp

[8] 今村太平, 漫画映画論, スタジオジブリ, p.130, 2005.

[9] 高畑勲, 十二世紀のアニメーション, 徳間書店, 1999.

[10] J. Hochberg, *The Representation of Things and People*, Art, Perception, and Reality, 1970.

[11] <https://aniduku.com/2016/08/28/kutipaku/>

[12] H. Whitaker and J. Halas, *Timing for Animation*, Focal Press, 1981.

[13] 김현우, 김재웅, “드로잉 애니메이션에서 속도감과 역동성의 표현 요소 연구: 일본 초인물 TV 애니메이션 중심으로,” 만애니메이션연구, 제40권, pp.109-137, 2015.

[14] 오동일, “애니메이션 캐릭터 연기의 본질과 미학적 차별성 연구,” 애니메이션연구, 제15권, 제4호, pp.243-271, 2019.

[15] <https://lineup.toei-anim.co.jp/>

[16] <https://www.openculture.com/>

[17] 토니 바, *영화 연기*, 집문당, 2001.

[18] G. Sifianos, “The definition of animation: A letter from Norman McLaren,” *Animation Journal*, Vol.3, No.2, pp.63-66, 1995.

[19] 김희정, “자연법칙의 물리적 필연성: 암스트롱의 전체 체계 내에서의 문제점,” *인문논총*, 제65호, pp.133-134, 2011.

[20] <http://artzray.com/>

[21] P. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, 1998.

[22] J. Leyda, *Eisenstein on Disney*, Seagull Books, 1986.

[23] 박기수, *애니메이션 서사 구조와 전략*, 논형, 2004.

[24] <https://www.japanesewithanime.com/2019/12/>

[25] O. Johnston and F. Thomas, *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion Press, 1995.

저 자 소 개

오 동 일(Dong-Il Oh)

종신회원



- 1998년 2월 : 중앙대학교 연극학과 (문학사)
- 2001년 2월 : 중앙대학교 일반대학원 연극학과(연극학 석사)
- 2013년 11월 : 사우스웨일즈대학교 영상 분야(Ph.D)
- 2013년 12월 ~ 현재 : 선문대학교

역사·영상콘텐츠학부 영상스토리텔링전공 교수
 <관심분야> : 영상 콘텐츠, 인터랙티브 콘텐츠