

# 디지털 애니메이션의 미적구조 연구

- <애니 매트릭스>를 중심으로 -

A Study on the Digital Animation Style

- Focused on film "Ani-Matrix" -

이종한

호서대학교 디지털문화예술학부 애니메이션전공

Lee Jong-Han

Hoseo University, Dept. Division of  
Design, Animation

## 요약

현대 애니메이션 스타일은 기술에 기반한 여러 가지 형식의 중요성과 의미를 재생산함으로써 그 범주와 장르에 있어서 다양해지고, 그에 따라 과학의 지속적인 발전과 그에 따른 대중문화의 파급을 함께 해온 컴퓨터 애니메이션은 현대 시각미술생산에 중요한 위치를 점하고 있다.

본 연구는 매트릭스 세계에 대한 서로 다른 9개의 에피소드로 구성되어 있는 <애니 매트릭스>를 사실주의 미학의 관점에서 재현과 리얼리티라는 문체와 연관지어 그 표현방식을 기술성의 미학적 측면과 전통적인 영화표현기법 측면으로 분석한다. 또한 포스트모더니즘의 영향으로 제기되는 리얼리티에 대한 재해석과 <애니 매트릭스>가 담고 있는 철학적 메시지와 애니메이션 스타일과의 상호연관성을 분석하여 컴퓨터애니메이션 영상장르의 미학적 구조와 효과, 그리고 그에 따르는 애니메이션 스타일 형성에 대해 조망하고자 한다.

## Abstract

The Contemporary animation style based on technology become various within some categories and genres as recreating the importance and meaning of many formalities. According to the variation of the contemporary animation style, The computer animation that has affected on continuous development of science and its following broad-band culture takes charge of the important position in producing the contemporary visual art.

On this thesis, I will research < Ani-matrix > which has 9 episode each for the different Matrix world focused on its animation style. I will analyze their forms of expression into the both aspects of esthetics viewpoint technologically and film making style traditionally regarding to the matter of reality and reemergence on a viewpoint of a realistically esthetics.

Also I will analyze mutual connection among the reinterpretation for the reality, philosophical message, and animation style within < Ani-Matrix> suggested by influence of Post-modernism. Thus, I intend to prospect the formation of animation style followed by its esthetics construction and effect on computer animation of the film genre.

## 1. 서론

9개의 에피소드로 구성된 <애니 매트릭스>는 쟁쟁한 감독들의 개성 있는 스타일이 엮임과 동시에 <매트릭스>의 세계를 넓혔다는 점에서 제작 및 기획을 맡은 <매트릭스>의 감독인 워쇼스키 형제의 제작 의도가 보이는 작품이다. 컴퓨터애니메이션에는 움직임의 환영을 제작하는 특정한 방식이라는 의미와 그 방식으로 제작된 장르나 영화 유형이라는 또 다른 의미가 있다. 이 작품에 드러나는 미적요소를 이미지의 재현과 리얼리즘이라는 관점으로 <애니매트릭스>가 드러내는 영화유형을 분석하고자 한다. 또한 <애니 매트릭스>는 다양한 방향에서 매트릭스에 접근하였고 표현양식도 다양하다. 그 중에서 3D 컴퓨터애니메이션으로 구분되는, 파일럿 판타지를 만들었던 감독, 앤디 존스 (Andy Jones)의 <오시리스 최후의 비행> 에피소드와 매트릭스 세계관을 애니메이션 스타일적 측면에서 잘 표현되었다고 생각되는 와타나베 신이치로 (Shinichiro Watanabe) 감독의 <Kid's Story> 중심으로 디지털 이미지에 기반하는 애니메이션의 리얼리즘을 분석할 것이다.

## 2. 애니매트릭스의 미적 구성요소

매트릭스에는 크게 두 가지로 '가상현실'을 둘러싼 테마와 '인간과 기계의 결합'이라는 테마를 가지고 있다. 전자는 현실과 환상, 운명과 자유, 선택과 의지 등이 모두 가상현실을 놓고 벌어질 수 있는 다양한 애깃거리이고, 후자는 보다 사회과학적이며, 우리의 생산양식에 관한 문제이다. 매트릭스를 다룬 철학적 외전도 주요하게는 이 두 가지 테마를 다루고 있다. <매트릭스로 철학하기>에서 <매트릭스, 마르크스 그리고 건전지의 생애> 를 쓴 마틴 대너웨이&테이비드 리더와 <매트릭스, 가해자의 히스테리 또는 새도 매저키즘의 징후>를 쓴 슬라보예 지젝을 보면 뚜렷하게 나타난다. 글 제목에서 이미 알 수 있듯 이 전자

는 사회과학적이고 생산 양식적 주제에, 후자는 정신 분석학을 통해 환상의 역할에 대해 탐구하고 있다.<sup>1)</sup> <애니 매트릭스>의 미적구성요소 및 그 표현방식은 이러한 테마와 맞물려 어떻게 매트릭스 세계관을 담고 있으며, 애니메이션의 리얼리티를 위하여 어떠한 요소들을 사용하였는지를 이미지 재현이라는 관점과 미장센, 그리고 촬영기법을 통해서 살펴볼 것이다.

### 2.1 이미지의 재현과 리얼리티

존할라스는 그의 저서 <애니메이션의 이론과 실제>에서 애니메이션의 유니크한 포인트는 첫째 단순화, 둘째, 디스토션, 셋째, 캐리커처(만화화)라고 언급한다. 애니메이션의 리얼리티는 지표성에서 자유롭다. 애니메이션의 이미지는 현실적 대상과의 사진적 인과성이 아닌 형태적 유사성에 입각해 형성되는 도상학적 (iconography) 이미지기 때문이다. 그리고 관객은 애니메이션의 사건이 비현실적이라고 인식하더라도, 감정적으로는 진짜 사건으로 받아들인다. <오시리스 최후의 비행>, 이 작품에서는 직접적인 복제보다는 원본 없이 복제품을 만드는 것이다. 이것은 새로운 다른 수단을 이용하여 실제화를 성취한 예이다. 디지털 이미지는 조작과 변형이 용이하다는 점에서 사진적 진실에 벗어나서 리얼리티를 인공적으로 형성해내는 능력을 지니고 있다. 그 이미지가 아무리 사진적인 외관을 띠고 있다고 해도 지시대상과는 인과론적으로는 아무런 상관없는 가공된 이미지인 것이다. 이제 이미지는 재현적인 것이 아니라 시뮬라크르, 즉 환영적인 것이 된다.<sup>2)</sup>

### 2.2 애니 매트릭스의 미장센

#### 2.2.1 캐릭터의 연기와 움직임

<애니매트릭스>에서는 두 가지 다른 표현방식이 함께하고 있다. 사실적 움직임을 재현하려는 것과 기

1) 코믹 & 애니 매거진

2) 앤드류 달리, 디지털 시대의 영상문화, 김주환역 서울: 현실문화연구, 2003, p86

존의 애니메이션특징에 맞는 과장된 움직임은 추구하는 방식이 그것이다. 보통 대상의 표현과 움직임을 연기라고 한다. 캐릭터의 연기는 시각적 요소(겉모양, 몸짓, 얼굴표정)와 음향(음성, 음향효과)으로 구성된다.<sup>3)</sup> 기본적으로 영화연기에 강조되어야 할 두 가지 유형의 구분이 있는데, 캐릭터의 얼굴표정과 신체의 무언극적 몸짓에 대한 강조가 있다.<sup>4)</sup> <오시리스 최후의 비행>에서 캐릭터의 연기는 그 두 주인공 캐릭터간의 헤어짐의 애틋함을 표현한 부분을 제외하고 거의 보이지 않는다. 다만 첫 신에서 보이는 캐릭터의 움직임과 연기는 결투 게임의 한 장면을 연상시킨다. 거닐은 초기 이러한 볼거리영화가 지니는 미학적 형식을 다음과 같이 요약한다. '영화는 허구적이건 기록적이건 간에 독특한 사건이었고 그 자체가 흥미의 대상이었다. 이 볼거리에는 독특한 사건이 있었고, 그 자체가 흥미의 대상이었다. 기술자체가 메시지가 되는 세상이 열린 것이다.'

<애니매트릭스>그 첫 번째 에피소드에서 우리는 그 같은 경험을 한다. 현란한 가상캐릭터의 몸놀림과 사실과 너무 닮은 인물묘사, 그리고 배경디자인을 보면서 애니메이션의 서사적인 측면보다는 실사에 가까운 3D 테크놀리지에 감탄하게 된다.

애니메이션에서 느린 동작이나 빠른 동작을 사용하여 한 장면에서 공간을 시간으로 시간을 공간으로 대체시킬 수 있는데, 장면을 변화시킬 때 그것은 더욱 용이하다. 프로그램 내에 존재하던 두 캐릭터가 현실 세계로 돌아올 때가 그러했다.

## 2.2.2 공간의 미장센

스크린에 투사된 영상은 평면이고 사진이나 회화와 마찬가지로 화면 내에 구도를 갖는다. 그 차원적 공간은 명암의 형태, 질감 그리고 패턴의 조직으로 구성된다. 그러한 구도는 또한 행위가 일어나는 삼차원

적 공간을 표상한다. 우리는 스크린을 볼 때 시선은 움직임, 색채의 차이, 구성요소간의 균형, 크기의 변형과 같은 특정한 양상을 따르게 된다.<sup>5)</sup> 이러한 애니메이션 공간 미장센은 테크놀리지를 구사하면서 서사의 판타지를 더욱 강화하는 역할을 하기도 한다.

프로그램을 통해 이제 3차원의 시공간적 조건, 인공 또는 자연 조명의 조건과 효과, 표면 재질, 충전연색 색채, 입체성, 중량감, 대상의 움직임, 가상공간 내에서 카메라의 완전한 움직임의 영역을 시뮬레이션할 수 있다. 그리고 시각적으로 모호한 사실성과 허구성의 경계가 제일 큰 차이일 것이다.

뿌슈킨은 미학적 체험의 공식을 다음과 같이 표현하였다.<나는 허구에 눈물을 흘렸다.> 실제 세계의 우리가 잘 아는 공간과 스크린의 세계를 동일시 하면서 후자가 전자의 모델이라는 전제가 없다면 후자는 모든 의미를 잃는다.

## 2.2.3 색채

심리적으로 볼 때 색채는 영화에서 잠재적 요소가 되고, 감독의 의도와 선택에 종속되면서 예술의 영역에 들어갔다. 색채는 의식적, 지적이라기보다는 그 호소력에 있어서 정서적인 면이 강하며, 효율성, 분위기와 관련된 것이다.

<오시리스 최후의 비행>에서도 흑백과 컬러의 극명한 대비가 보이는 것은 아니지만 허구세계로 지칭되는 매트릭스는 총 천연색으로 표현되고 기계들과 전쟁을 하고 있는 진짜세계는 어두운 푸른빛이 전체적으로 지배한다. 같은 매트릭스 공간 중에서도 격투하는 프로그램안의 색채는 노란빛의 난색을 띠고 현재 인간들이 살고 있는 매트릭스 공간은 초록빛 속에 컬러이미지를 담았다. 이것은 두 가지 의미로 파악될 수 있는데 앞서 언급한 영화 내에서 사실과 허구라는 공간 구분적 의미와 각기세계에 대한 정서를 포함하는 의미, 그리고 마지막으로 애니메이션의 기본설정

3) 데이비드 보드웰, 그리스틴 톰슨 공저, 앞의 책, pp.202~208.

4) 이성강 감독 애니메이션의 미장센스타일 체계에 관한 연구, 상명대학교 정보통신 대학원, 박경희

5) 데이비드 보드웰, 그리스틴 톰슨 공저, 앞의 책, pp.208~215.

에서 읽을 수 있는 유추적 색이기도 하다. 난색은 평화로움을 상징하고 보색대비로 이루어진 초록빛은 암울한 느낌을 준다. 그리고 그 초록빛은 컴퓨터 모니터속의 화면이미지와도 같은 인상을 준다. 그리고 극적인 요소를 강조하기 위해 여자캐릭터의 빨간색 의상과 초록빛의 배경의 보색대비로 다이내믹한 색채를 연출하였다. 갑자기 변하는 색채는 음악의 변화와 비슷할 정도로 효과를 줄 수 있기 때문이다.<sup>6)</sup>

## 2.2.4 조명

묘사되는 세계는 3차원이지만 스크린은 2차원에 존재한다. 이런 2차원성이 또 다른 제한을 낳는다. 색채를 지정할 때 색은 색이 아닌 빛으로 인식된 색채이어야 한다. 이것은 사실감을 더 해 줄 뿐 아니라 서정성을 첨가한다.<sup>7)</sup> 조명을 조절함으로써 이미지가 갖는 효과의 상당한 부분을 컨트롤할 수 있다. 사건의 행위를 보여주기 위해서 밝게 하는 것 이상의 기능을 한다. 밝은 부분은 시선을 끌고 핵심된 제스처어를 드러내 줄 수 있고, 그늘진 곳은 디테일을 감추고 대상의 양감, 질감, 공간감, 그림자의 사용을 통해 대상에 형태와 윤곽을 부여하기도 하고 인간의 심리를 묘사하기도 하며 쇼트의 구도 전체를 형태화할 수 있다. <sup>8)</sup> <오시리스 최후의 비행>에서의 조명의 역할은 역시 실제공간과 매트릭스 공간의 차별성에 0.로 시뮬레이션 되어 지는 빛을 계산하여 리얼리티에 가까워지려고 노력했다.

## 3. 결 론

본인은 디지털 제작기술과 관련하여 형성되는 사실주의로의 접근과 최근 컴퓨터 애니메이션에서 드러나는 리얼리즘의 미학적 성향을 고찰해 보았다. 3D

컴퓨터애니메이션에서 보여지는 극사실주의적 태도는 아무리 그것이 사실처럼 보이더라도 절대로 지지적이지 않다는 것에서 이미지의 재현이 아닌 리얼리티 본질에 한걸음 더 접근하였다. 앞서 살펴본 바와 같이 <애니메트릭스>는 전반적으로 애니메이션이라는 허구적 영상 안에 어떻게 실존적 세계와 허구적 세계를 잘 표현하였는가 애니메이션 스타일 분석의 초점이 되었고 이러한 표현은 기술자체가 갖는 의미로 대체된 경우와 영상에서의 표현방법적으로 제약과 차별을 두어서 표현된 경우로 나누어 분석하였다. 이 모두 리얼리티의 표현에 해당하는 것이며 그 접근 방법은 기술의 발전과 더불어 점차 그 영역이 확대되어 가고 있다.

## ■ 참고문헌 ■

- [1] 빼딱하게 보기, 스라보예지젝, 김소연 유재희역, 시각과 언어, 1995 애니메이션의 이론과 실제, 존할라스 로저 맨벨, 이일범 역, 신아사, 2001.
- [2] 영화스타일의 역사, 데이비드보드웰, 김숙외2인 역, 한울, 2002미국과 일본의 SF 애니메이션이 가진 장르적 특성에 대한 연구, 한양대학교 대학원, 2000.
- [3] 이성강감독 애니메이션의 미장센스타일 체계에 관한 연구, 상명대학교 전보통신 대학원, 박경희
- [4] 영화는 영화다, 퍼킨스, 윤보협 역, 현대미술사, 2000
- [5] 영화의 형식과 기호, 유리띠나노프 보리스 에이헨바움, 로만 야콥스 외1, 오종우 역, 열린책들의 영화, 2001
- [6] 애니마톨로지 @, 폴웰스, 한창완, 김세훈 역, 한울, 2001.
- [7] 영화의 형식과 몽타주, 세르게이 에이젠슈타인, 정일몽 역, 영화진흥공사, 1994.
- [8] 영화란 무엇인가, 앙드레 바쟁, 박상규 역, 시각과 언어, 2001.
- [9] 디지털 시대의 영상문화, 앤드류 달리 지음 기주환 역, 현실문화연구, 2003.
- [10] 황선길 저, 애니메이션의 이해, 디자인 하우스, 2000,
- [11] 3D컴퓨터애니메이션의 디지털에 대한 연구 :테크놀러지의 미학적
- [12] 효과를 중심으로, 문재철, 만화애니메이션학회지,2003.
- [13] 윤은경, <김기덕감독의 작가성 연구> 경희대학원 석사논문, 1999, p.24.
- [14] 코믹 & 애니 매거진
- [15] naver.com 뉴

6) 존할라스, 로저 맨벨 공저, 앞의 책, pp.102~104<sup>1)</sup>

7) 황선길 저, 애니메이션의 이해, 디자인 하우스, 2000, p.233.

8) 이성강 감독 애니메이션의 미장센스타일 체계에 관한 연구, 상명대학교 전보통신 대학원, 박경희.