

2D애니메이션을 원작으로 하는 3D애니메이션의 Uncanny현상에 대한 연구

A Study on the Analysis of Uncanny of 3D Animation Originated from 2D Animation

배 순 철*, 최 동 혁**

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과*,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부**

Bae sun cheol*, Choi dong-hyuk**

Division of Visual Contents, Graduate School of DSU*,
Dept. of 3d Animation, Dongseo University**

요약

최근 개봉하는 영화들을 살펴보면 2D Animation이었던 작품들이 3D Animation으로 제작되고 있다. 먼저 1981년 미국 NBC에서 방영된 후 2011년과 2013년에 실사합성 Animation으로 개봉된 'The Smurf'가 있고, 1999년 'Nickelodeon Kids' Choice Awards'에서 처음 방영되어 2015년 2월에 실사합성 Animation으로 극장에 개봉한 'The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water'이 있다. 과거 만화책과 TV에서 방영되어 아주 큰 호응을 받은 작품들을 기억하는 관객들에게는 3D Animation에서 만들어지는 3D의 공간감과 입체감이 보는 관객들로 하여금 이질감을 느낄 수 있다. 본 논문은 이러한 이질감을 프로이트의 논문 '두려운 낯설음'에서 이야기한 Uncanny현상에 대입한다. 2D Animation이 원작인 작품을 3D Animation으로 만드는 데는 적지 않은 어려움이 있고 각 작품들만의 특징이 있기 때문에, 본 연구를 통해서 2D Animation을 원작으로 하는 3D Animation작품에서 감상하는 관객들로 하여금 이질감을 느끼는 Uncanny현상이 작품에 미치는 영향에 대한 연구 결과를 도출하고자 한다.

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

현재의 애니메이션 시장은 Hand-Drawing으로 제작되던 2D Animation을 넘어 컴퓨터 그래픽을 사용하는 Full-3D Animation과 3D입체 Animation으로 많은 발전과 진화를 하고 있다. 많은 작품들 중 'Astro boy'(2010)와 'Stand by me : doraemon'(2014) 같은 2D Animation 작품을 원작으로 하여 3D Animation으로 제작되는 작품들도 있다. 하지만 이미 2D Animation으로 제작되어진 작품을 3D Animation으로 제작하는 것은 새로운 콘텐츠를 창조하는 것 보다 더욱 어려운 작업이다. 그 이유는 원작을 기억하는 관객들은 2D Cell Animation만이 가지고 있는 특유의 정적인 표현을 기억하고 있지만, 3D Animation으로 제작되는 작품은 입체적인 표현이 추가되면서 조금씩 달라질 수밖에 없다. 이러한 달라짐은 관객들이 기억하고 있는 원작과 비슷하지만 다르다는 이질감을 느끼게 된다. 이러한 이질감은 프로이트의 '두려운 낯설음'에서 이야기한 Uncanny현상에 대입해 볼 수 있다. 그리고 현재 국내외 Animation Studio들이 과거의 인기 있었던 2D Animation을 원작으로 하여 3D Animation으로 제작하는 추세가 일고 있다. 이러한 현재의 추세에 본 논문은 원작과의 이질감이 재창조된 작품

에 미치는 영향을 연구의 목적으로 한다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구의 방법은 문헌연구와 사례연구로 진행하였다. 첫 번째, 지그문트 프로이트(Sigmund Schlomo Freud)의 1919년에 발표한 논문 '두려운 낯설음 Das Unheimliche'에서 언급한 Uncanny개념에 대해 고찰하고, 두 번째, 국내에서도 TV로 방영 되었으며 국내극장에도 개봉한 작품을 기준으로 하여 사례를 선정하였다. 선정한 작품은 'The Smurf2'(2013)와 'The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water'(2015)이며 원작을 기준으로 한 비교분석을 통해 Uncanny현상이 발생하는 요인을 고찰한다.

II. 본론

1. 프로이트의 'Uncanny'

본 논문에서 대입하고자 하는 Uncanny는 1919년에 발표되었고, 현재 논의되고 있는 Uncanny현상의 가장 기본이 되는 지그문트 프로이트(Sigmund Schlomo Freud)의 논문 '두려운 낯설음 Das Unheimliche'에서 나온 이론을 바탕으로 한다. 'Uncanny'는 지그문트 프로이

트(Sigmund Schlomo Freud)가 제시한 독일어 'Unheimliche'의 번역어이다. 'Uncanny'가 가지고 있는 양가적인 감정은 이미 우리가 이전에 경험했던 '친숙했던 무언가'가 다시 돌아오는 것이며, 이것이 낯설고 두렵게 느껴지는 이유는 오랜 시간 자아가 그것을 '억압'해왔기 때문[1]이라는 이론에서 본 논문은 '친숙했던 무언가'를 대중들이 기억하고 있는 원작이라 하고 '다시 돌아온 것'을 재창조된 Animation으로 대입하여 여기서 발생하는 낯설고 다르게 느껴지는 현상을 Uncanny현상이라 한다.

2. 사례비교분석

2013년 8월에 개봉한 'The Smurfs2'는 2011년 스머프 탄생 53주년을 맞아 실사합성3D Animation으로 제작된 'The Smurf'(2011)의 속편이다. 'The Smurfs2'는 Character의 Design과 Acting이 원작인 2D Animation이 가지고 있는 느낌을 잘 표현하지 못한 작품이다. 이를 뒷받침하듯 2014년 3월 1일 아카데미 시상식 하루전날 열리는 최악의 영화와 배우를 뽑는 시상식인 '34th Golden Raspberry Awards'에서 'Worst Prequel, Remake, Rip-off or Sequel' 후보에 올랐다.[2] 그리고 국내 방송국 중 EBS에서 2001년 '네모네모 스펀지송'이란 제목으로 첫 선을 보인 '스펀지밥'이 2015년 2월 실사와 3D Animation의 합성으로 제작된 'The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water'(2015)으로 개봉하였다. 이 작품은 Character의 Design과 Acting이 원작인 2D Animation이 가진 특징을 잘 살려낸 작품 중 하나로 평가 받고 있다.



▶▶ 그림 1. 'The Smurfs'의 원작(좌)과 'The Smurfs2'(우)



▶▶ 그림 2. 'SpongeBob SquarePants'의 원작(좌)과 'The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water'(우)

표 1. 사례비교분석(A : 2D원작, B : 원작의 3D Animation)

		Design	Acting
Smurfs	A	귀여우면서 동화적인 느낌.	Cell Animation의 정적인 움직임.
	B	귀엽게 표현되었던 파란색 개구쟁이들이 CG가 되어 귀엽다 라기 보다 오히려 그로테스트한 느낌.[3]	실제 배경의 조화를 위해 정적인 느낌과 과장된 표현을 최소화 하고 실제적인 움직임을 많이 표현함.
SpongeBob	A	개성 강한 전형적인 미국식 Cartoon Design.	과장된 몸짓과 익살스러운 표정이 잘 표현이 됨.
	B	원작의 특징들을 그대로 잘 표현함.	실제 배경과 합성을 했지만 원작에서 나타난 과장된 몸짓과 익살스러운 표정을 그대로 표현함.

III. 결론

2D Animation을 원작으로 하는 실사합성 3D Animation을 제작함에 있어 발생하는 Uncanny현상의 원인은 원작 Character들이 가지고 있는 고유의 Cartoon적인 요소들을 덜어버리고, 실사와의 조화를 위해 사실적인 요소들이 많이 추가 되면서 발생하는 것으로 보여졌다. 현재 국내의 많은 Animation Studio들이 예전의 인기 있었던 2D Animation을 원작으로 하여 3D Animation으로 제작하는 추세가 일고 있다. 1959년 코믹스로 출발한 'Peanuts'가 'Bluesky studio'와 '20th Century FOX'에서 제작되어 2015년 11월에 개봉될 예정이다. 또한 국내에서도 허영만 화백의 '날아라 슈퍼보드'도 국내 Animation업체인 '(주)시너지미디어'에서 제작하고 있다. 현재 제작중이거나 제작예정인 작품들이 성공적인 결과를 얻기 위해서는 원작의 특징을 잘 분석하고, 표현하는 것이 중요하겠다. 이를 위해선 본 연구뿐만 아니라 2D Animation을 원작으로 하는 3D Animation에 관한 지속적인 연구가 필요할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 유현주, "두려운 낯설음-프로이트,호프만, 키틀러 그리고 언캐니밸리", 브레히트와 현대연구, pp.207, 2010.
- [2] http://en.wikipedia.org/wiki/34th_Golden_Raspberry_Awards
- [3] 김남훈, "2D to 3D 애니메이션 캐릭터에 나타난 언캐니밸리 효과의 사례분석 연구", 디지털디자인학연구 Vol.12 No3, pp.154, 2012.