

캐릭터의 액팅에 미치는 애니메이터의 사고와 감성에 대한 연구: 3D 애니메이션의 인간형 캐릭터를 중심으로

최정선*

I. 서론

1. 연구목적
2. 연구방법

II. 본론

1. 다양한 분야에서 표현되는 캐릭터의 액팅
2. 인간형 캐릭터의 신체각 부분의 액팅
3. 3D 컴퓨터 공간 속 캐릭터를 통한 애니메이터의 사고와 감성

III. 결론

I. 서론

1. 연구목적

인간형 3D 캐릭터를 움직이기 위해서는 수십 가지 이상의 방법이 존재한다. 사람과 같이 캐릭터 또한 여러 개의 관절을 가지고 있다. 이 관절 하나 하나를 애니메이터가 움직여서 걷거나 뛰거나 하는 동작을 만들어 내면서 이러한 관절들을 하나의 계층구조로 만들어서 애니메이션 시키는 키프레임 애니메이션 방법이 가장 일반적이다. 대부분의 3D 툴들은 이러한 일을 할 수 있도록 스켈레톤(Skeleton or Bones)을 제공한다. 스켈레톤은 계층구조를 간단히 만들 수 있으며, 또한 역기구학(Inverse Kinematics)과 같은 비교적 사용하기 쉬운 기능 등을

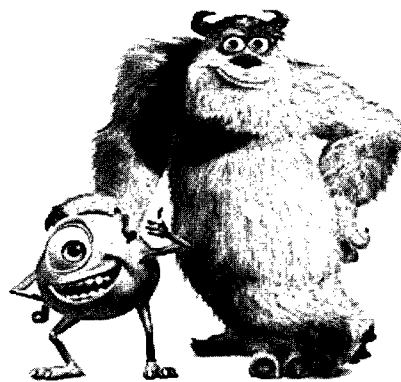
* 중앙대학교 첨단영상대학원 연구원.

사용할 수 있게 해준다. 애니메이터가 캐릭터를 애니메이션 시키기 위해서 스켈레톤의 각 관절을 돌리거나 위치이동을 시켜 줌으로서 원하는 프레임에 원하는 자세를 키로 지정하는 것을 반복하여 캐릭터를 움직이게 만들어주는 것이다. 그러나 이러한 방법은 몇 가지 어려움을 가지고 있다. 우선 자연스러운 동작을 만들기가 매우 어렵다. 아주 숙련되었다고 하는 애니메이터가 뛰기와 같은 간단한 동작을 자연스럽게 만드는 데에도 오랜 시간이 걸린다는 것이다. 또한, 만들어진 동작이 자연스럽게 보이리라는 보장은 아무도 할 수 없다. 모두 애니메이터의 능력에 달려있다. 만약 격투 동작이나 춤추는 동작과 같이 복잡한 동작을 만드는 데에는 며칠 이상의 작업시간이 소요된다. 만약 수십 명의 사람이 춤을 추고 있는 장면을 연상해본다면 엄청난 작업시간이 소요될 것이다.

이러한 키프레임 애니메이션의 단점을 극복하기 위해서 최근 몇 년 사이에 급성장하고 있는 기술이 바로 모션캡처(Motion Capture)기술이다. 모션캡처를 사용하는 경우 20여명이 춤을 각기 다르게 추고 있다고 해도 캡처 데이터를 받는 데 1주일 정도가 걸리고 이것을 3D 툴로 가져오는 데 넉넉히 3~4일이면 된다. 또한 실제 사람이 추는 춤을 그대로 3D로 옮긴 것이어서 그 사실감은 사람이 손으로 만든 것과는 비교가 되지 않는다. 이것을 영화나 극장용 애니메이션, 그리고 게임에 적용한 사례는 무수히 많으며, 그 가치는 널리 인정되고 있는 실정이다.



<그림 1> 모션캡처 데이터를 받는 모습



<그림 2> 키프레임 애니메이션의 대표적인 예: 픽사(Pixar)의 <몬스터 주식회사>

하지만, 이러한 모션캡처 데이터를 이용한 애니메이션은 단순히 인간의 동작을 그대로 옮

긴 것뿐, 모든 캐릭터의 액팅이 일반화되는 단점 때문에 애니메이션 작품 속에서 각 캐릭터의 고유한 특성을 액팅으로 표현해내는 데 그다지 효과적이지 못하다.

키프레임 애니메이션의 대표적인 작품으로 ‘픽사(Pixar)’에서 만들어진 ‘몬스터 주식회사’를 포함한 수많은 3D 애니메이션 작품들이 있다. 세계적으로 유명한 이 회사의 원칙은 ‘모션 캡처’를 이용하지 않고 시간이 다소 걸리더라도 애니메이터를 이용해서 캐릭터의 액팅을 표현하는 것이다. ‘픽사(Pixar)’의 애니메이션에 등장하는 수많은 캐릭터들은 인간형 캐릭터로 디자인 되어 있지만, 그 액팅만큼은 인간 이상의 성격을 느낄 수 있을 만큼 섬세하게 움직인다. 그 예로 ‘픽사(Pixar)’의 캐릭터들의 눈깜박임은 왼쪽 눈과 오른쪽 눈이 약 0.5초 정도의 간격을 두고 수시로 깜박인다. 바로 이러한 작은 액팅이 타 회사에서 만들어진 애니메이션 작품속의 캐릭터와 차별화될 수 있는 키프레임 애니메이션의 중요성을 보여주는 예이다.

이렇듯 앞에서 언급한 두 가지 방법 모두 각각 장, 단점을 가지고 있으나 본 논문에서는 애니메이터의 감성과 개인적 경험에 의해 캐릭터의 액팅이 표현될 수 있는 3D 애니메이션의 키프레임 애니메이션 부분에만 국한하여 서술하고자 한다. 그리고 작품 속 캐릭터의 성격을 애니메이터는 어떻게 표현해야 하는가, 그리고 애니메이션을 한다는 것은 정확히 무엇을 한다는 의미인가 하는 문제를 말하고자 하였다.

본 논문은 애니메이터가 캐릭터의 액팅을 표현하는 것에 대한 이야기를 풀어나가는 데 있어 그것을 왜 하는가를 알지 못하면 그 표현방법도 이해하기 어렵기 때문에 실제 연극배우가 연극적 캐릭터 표현방법을 분석하는 것처럼 캐릭터 액팅에 대한 접근을 새롭게 시도하고자 한다. 캐릭터의 성격을 분석하여 그것을 애니메이터의 감성을 덧붙여 표현하는 방법을 알기 위해서, 도움 될 만한 자료를 어떻게 이용해야 하는지, 그리고 그것을 일일이 어떻게 실행해야 하는지도 결코 쉽지 않다. 애니메이터는 모든 상황에 맞게 캐릭터의 성격을 표현해 낼 수 있는 존재가 아니다. 따라서 애니메이터 각자의 개인적인 경험, 그리고 여러 가지 우연한 경험의 도움을 받을 수밖에 없는 것이다.

본 논문에서 취한 연극적 이론에 기초한 애니메이션의 액팅 방법에 대한 접근 방식이 모든 이가 동의하지 않을 수도 있고, 부분적으로만 동의 할 수도 있다. 다른 모든 것들도 마찬가지겠지만 3D 애니메이션은 작품을 만들기 위해서는 이전에 숙지해야 할 수많은 종류의 기술들이 있다. 하지만 기술 습득 이전에 이론적인 면이 더 중요하다는 것을 무턱대고 주장하지는 않는다. 그러나 이론은 경험을 거치는 과정에서 자연스럽게 스며 나오고, 형성되어야만 한다는 것이 본 논문의 주장하는 바다. 애니메이터는 3D 라는 그래픽 공간 속에서 작품을 통해

이야기 하고자 하는 바를 전달해주는 매개체인 ‘캐릭터’를 어떤 액팅으로 표현해내느냐에 큰 의미를 두어야 한다. 애니메이터의 절대적 감성에 의존한 그 가상의 현실 속 캐릭터가 어떻게 움직이며, 어떻게 상황에 반응하느냐에 따라 우리 모두를 울고, 웃고, 느끼게 할 수가 있기 때문이다.

2. 연구방법

본 논문은 여러 종류의 애니메이션 장르 중에서 요즘 가장 많이 부각되고 있는 3D 애니메이션 분야를 중심으로 한, 인간형 캐릭터의 액팅을 표현하는 데 있어 애니메이터의 사고와 정서가 얼마나 중요한지에 대한 연구이다. ‘인간형 캐릭터’를 중심으로 한 연구이기에 인간의 본성이나 특징에 관한 인간의 세세한 감정을 얼마나 사실적으로 캐릭터의 액팅을 통해 전달해야 하는가도 중요하겠지만, 그 보다도 더 중요한 ‘사실적’으로 전달하는 것 자체가 아니라 그 캐릭터를 컨트롤 하는 애니메이터의 사고와 감성이 전달해야 하는 그 사실과 얼마나 잘 융화되어 작품 속에 묻어나와주느냐가 더 중요한 것이다. 관객을 작품 속으로 끌어들이는 가장 강력한 힘은 잘 디자인된, 잘 모델링된 캐릭터가 아니다. 이 말은 곧 3D 컴퓨터라는 가상세계 속에서 움직이지 않는 캐릭터는 캐릭터가 아니라는 말과 다르지 않다. 캐릭터의 ‘액팅’의 중요성이 다른 그 어떤 무엇보다도 중요한 이유가 바로 이 때문이다. 실제 3D 컴퓨터라는 가상공간 속에서 만들어진 여러 애니메이션 작품을 보며 대다수의 사람들은 ‘차다’라는 표현을 많이 한다. 그러나 실제 3D에서 우리들이 느끼는 감각중의 하나인 촉감을 통해 느껴지는 ‘차다’라는 개념은 없다. 단순히 수학적 계산에 의해 짜여진 프로그램으로 생성된 이미지의 연속일 뿐인 것이다. 관객이 ‘차다’, ‘따뜻하다’, ‘슬프다’, ‘즐겁다’라고 느끼게 할 수 있는 것은 감성에 호소할 수 있는 시나리오와 그 호소를 표현해줄 수 있는 캐릭터의 ‘액팅’인 것이다.

이렇듯 중요성이 점점 강조되어 가는 ‘액팅’에 대한 많은 이론들이 있다. 이중 가장 널리 알려지고 이용되는 것 중 하나는 콘스탄틴 스파니슬랍스키에 의해 만들어진 시스템이다. 본 논문은 애니메이터가 애니메이션 캐릭터에게 구성 과정의 실행 테크닉을 사용하는 것에 의한 몇몇 기본적인 액팅 테크닉을 부여하는 것과 관련해서 스파니슬랍스키의 원칙 중 일부를 애니메이션적 차원으로 접근하여 애니메이터의 사고와 감성이 캐릭터의 액팅을 표현하는 데 있어 얼마나 효과적으로 사용되어야 하는지에 대해 연구하고자 한다.

II. 본론

1. 다양한 분야에서 표현되는 캐릭터의 액팅

1) 몸짓으로 표현되는 마임가의 캐릭터

대부분의 사람들은 마임이라고 하는 것을 본 적이 있을 것이다. ‘판토마임’ 이라고 표명하는 공연에서부터, 일상 대화에서 별로 의식하지 못하는 흉내내기에 이르기까지 그 경험의 범



<그림 3> 마임가가 표현하는 캐릭터

위는 광대하다. 하지만 아마도 몇 가지 기초적인 관찰만으로도 그 범위를 망라할 수 있을 것이다. 우리는 모두 “저 사람은 손으로 얘기해!”라든가, “말이 필요 없어. 상상해 봐!”라든가, “진짜 같다!”와 같은 표현을 쓴다. 그 말 모두 마임이 언어와 관계가 없는 비언어적 활동이라는 사실을 지적하고 있는 것이다.

우리는 말을 이해하는 방법과 똑같은 방법으로 마임을 이해할 수 있다. 마임은 자신을 표현하는 하나의 수단이며, 특히 ‘사물’과 ‘상황’을 자신의 신체만으로써 표현하는 방법이다. “마임은 인간의 신체를 움직이고 이동함으로써 만물을 재창조하는 예술이다.” 만물을 재창조한다는 말은 마임이 현

실을 한 형태에서 다른 형태로 전환해 준다는 말의 이해를 도와줄 것이다. 즉 마임은 현실의 일부이다. 마임은 이미 존재하고 있는 실체의 형상과 핵심을 재창조한다. 물을 납작한 냄비에 쏟아 부었다고 해서 그 물이 달라지지 않는다. 그 질과 양은 그대로이다. 마임은 우리가 이미 알고 있는 것에 대한 새로운 틀을 마련해 준다. 리얼리티의 문제는 잠시 제쳐놓고서라도 마임은 만물이 어떻게 또 다시 한번 창조되는가를 우리가 지켜볼 수 있게 해 준다. “나는 어제 사과를 하나 먹었다. 그리고 오늘 또 하나를 먹는다. 내일도 또 하나를 먹을 것이다.” 이것은 행위의 반복이지, 재창조가 아니다. 사과를 먹는 순간을 모두 그대로 볼 수 있다면, 사과를 먹는 행위의 재창조에 근접했다 할 수 있다.¹⁾ 마임의 세계는 행위가 재창조될 수 있는 세계

이다. 마임의 세계는 보편적인 행위가 끊임없이, 그러면서도 단순히 반복되지 않으면서 거듭 제시되는 세계이다. 마임가가 먹는 사과는 항상 처음이자 또한 마지막 대상이 된다. 또한, 마임은 ‘가장’이다. 마임가는 주변에 아무것도, 그리고 아무도 없이 표현 대상이 되는 세계를 관객이 이해할 뿐 아니라 실제로 볼 수 있게끔 움직이면, 그 세계가 관객의 눈앞에 드러나기 시작한다. 이 때, “마임은 현실에 대한 환영을 창조하는 예술이다.” 마임가는 자신의 내적 세계를 다른 사람들이 볼 수 있도록 표현해내는 것은 물론 자신의 주변 세계를 재창조한다. ‘외적’ 세계는 대상물과 사람, 동물, 모든 종류의 유기체, 주변 환경 전체와 그 본질을 포함한다. ‘내적’ 세계는 자신의 느낌, 생각, 충동, 꿈과 같은 것으로 이루어진다. 마임가는 외적 세계를 눈에 보이게 해주고, 동시에 자신의 상상 속의 내적 세계를 표현해야만 한다. 가령 머리 속에 사과를 하나 생각하고 있다고 하자. 나에게 그 사과가 존재하지만, 단지 나에게만 존재하고 있는 것이다. 나는 이 사과를 쳐다보며 먹고 싶은 욕망을 표현하고, 나를 벗어나 저곳에 있는 무언가에 대한 이미지를 드러내는 표정을 짓는다. 이를 바라보고 있는 관객은 아직 그 사과를 볼 수 없다. 텅 빈 공간 속에 하나의 고정된 점이 생기고, 그 점을 어딘가로 움직이면서 그것이 존재하기 시작한다. 이윽고 나는 사과를 손에 움켜쥐고, 그것을 베어문다. 이제 관객은 완전히 나의 사과를 보게 된다. 이것이 마임이다. 내적 세계와 외적 세계, 이 두 세계가 만나게 되는 것이다.

우리는 행위에 의해 규명된, 대상물과 느낌이 상호 교류하는 열려진 순환의 시작점에 서 있다. 그 다음에는 이제 막 존재하기 시작한 그 대상이 현재 자신의 눈에 보이는 대상에 반응하고 있는 마임가를 다시 규명해준다.²⁾ 실제와 상상 사이에서 배우와 표현 대상, 잡는 자와 잡히는 대상간의 의미, 행위, 동일시 같은 것이 전개된다. 이와 같은 창조 과정에 있어 마임가가 가진 것은 자신의 신체뿐이다. 그리고 신체로써 상상의 세계를 가시화하고 이해 가능한 대상으로 만들어야 한다.³⁾

1) Claude Kipnis, 박희태 역, *The Mime Book*(서울: 예니, 1997), p.2 재인용.

2) 마임가는 관객의 주의를 ‘끌어야’ 하고, 자신의 상상력을 ‘단련’해야 한다. 그러려면, 마임가는 빈 공간을 장악하고, ‘보이지 않는’ 대상을 ‘상상’의 공간에 채워야 한다. 그러한 임무 수행에 있어 마임가가 가지고 있는 것은 오로지 자신의 신체뿐이다. 그것이 자신의 연장이므로, 다른 연장과 마찬가지로, 그 사용자는 연장의 잠재적 능력을 알아내고 그것을 통제하는 방법을 학습해야 한다. Claude Kipnis, 앞의 책, p.3, 재인용.

3) 이윤택, <이윤택의 연기훈련>(서울: 예니, 2000), p.21-22 재인용.

2) 연기를 통해 인물을 표현하는 배우

동양에서는 연극을 한자로 ‘劇’, 즉 ‘虎+豚+刀’ 호랑이와 돼지가 싸우는 것이라고 표현한다. 호랑이와 돼지가 과연 싸울 수 있을까? 당연히 불가능한 이야기이다. 호랑이가 돼지를



<그림 4> 연극배우를 통한 캐릭터 표현

몰어죽이는데 어떻게 싸움이 될 수 있는가! 말이 안 된다. 이렇듯 연극은 논리적이거나 이성적이거나 현실적인 얘기가 아니라는 것이다. 또 사람이 개를 물었다는 행위를 놓고 이야기해보자. 개가 사람을 무는 것은 당연한 일이지만 연극적인 사건은 아니다. 하지만 어느 날 사람이 개를 물었다면 어떤 생각이 들까? ‘왜 물었지? 왜 그랬을까?’라고 생각하게 된다. 연극은 바로 이 ‘왜?’라는 의문을 제시하는 것이다.

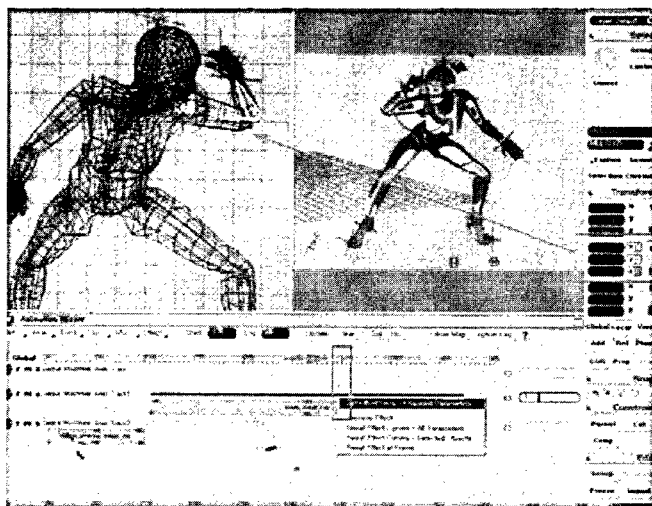
우리는 누구나 다 생활 속에서 연기를 하고 있다. 연극은 우리들 일상 속에 이미 존재하고 있는 행위인 것이다. 그러나 왜 쉽게 배

우가 될 수 없을까? 일상 속에서의 연기적 행위는 자연발생적이고 방향성이 없다. 연극에서의 연기는 하나의 통일된 세계, 약속된 행위라는 것이다. 그리고, 그 통일성과 약속을 위한 훈련이 필요하다는 것이다. 또한 연극은 자신의 에고(ego)를 부수는 작업이기도 하다. 연극은 일대 다수를 상대하는 것이고, 다양한 변화를 가지고 다른 인간의 생을 살아가는 것이다. 배우가 될 수 있느냐 없느냐의 가장 중요한 고비가 바로 자신의 에고를 극복하는 것이다. 이미 고정화되어버린 본인의 자기중심적인 사고방식을 뿌리뽑고 가장 자유스러운 원시공동체적인 의식구조로 환원시켜야 한다. 자의식이 강한 사람은 배우가 되기 힘들다. 지금 현존하는 자기가 계속 무대 위에 남아 있다면, 햄릿을 하건 리어 왕을 하건 어떤 역을 하더라도 ‘자기’인 것이다. 어떤 모습을 하더라도 그 모습 그대로인 배우는 식상하게 되는 것이다. 자신에게 부여된 역할 속으로 들어가기 위해서는 자신을 비우는 작업부터 해야 한다. 연극은 관계의 언어이다.-나와 다른 배우와의 만남, 나와 무대와의 만남, 나와 관객과의 만남, 나와 세계와의 만남.⁴⁾

연기훈련은 경험에 의존하는 비체계적 성격을 띤다. 흉내내기, 따라하기, 스스로 익혀나가
 기라는 힘든 체득과정을 거쳐야 한다. 연기란 인간의 신체-말과 말하기를 포함한-와 정신-인
 간의 느낌이나 생각을 말로 떠올리는 단계까지의-이 종합되는 예술이다. 데생 실력이 그 화가
 의 평생을 좌우하듯이 연기의 기초를 확실히 하지 못하는 연기자는 평생을 후회하게 된다. 연
 극은 문학이나 철학이기 이전에 구체적으로 표현되는 몸의 예술이다. 자신의 몸에 대한 구조
 적인 이해, 운용의 원활함에 대한 훈련 없이 연기를 한다는 것은 총 없이 전쟁을 준비하는
 것과 같다. 그러나 방법에만 매달릴 때, 그 연기는 진실성이 없다. 자신의 몸에 대한 이해와
 운용방법을 터득하지 못한 상태에서는 어떤 정신이나 정서도 구체적 연기로 표현되지 않는다.

3) 액팅을 통해 표현되는 애니메이션 캐릭터

애니메이션 속의 액팅은, 애니메이터와 인물, 대상, 환경간의 관계를 적절하게 표현한다.
 애니메이터는 본질적으로 애니메이션 자체의 기계적인 절차를 통해 캐릭터의 특성을 투사하



<그림 5> 애니메이터를 통해 표현되는 3D 캐릭터

는 연기자에 의해 쓰이는 테
 크닉을 사용해야만 한다. 사
 실 애니메이터들은 ‘캐릭터’
 를 창조하고 발전시키기 위
 해 실제 애니메이션 절차가
 시작하기 훨씬 전에 배우에
 게 가능한 모든 가능성을 고
 려해왔다.⁵⁾ 연극이나 실사
 영화의 배우들과 마찬가지로 애니메이터는 캐릭터 디
 자인, 캐릭터의 동선, 그리

- 4) 연극은 문학이나 철학이기 이전에 구체적으로 표현되는 몸의 예술이다. 자신의 몸에 대한 구조적인 이
 해, 운용의 원활함에 대한 훈련 없이 연기를 한다는 것은 총 없이 전쟁을 준비하는 것과 같다. 그러나
 방법에만 매달릴 때, 그 연기는 진실성이 없다. 자신의 몸에 대한 이해와 운용방법을 터득하지 못한
 상태에서는 어떤 정신이나 정서도 구체적 연기로 표현되지 않는다. 이운택, 앞의 책, p.8.
- 5) 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, <애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용>(서울: 한울, 2001),
 p.177-9 재인용.

고 표현과 행위 양식을 불가피하게 알려주는 캐릭터들의 중심적 동기의 결정에 있어서 역할의 내러티브적인 함의를 고려하면서 각본으로부터 캐릭터를 발전시킨다. 그러나 연기와 마찬가지로 애니메이터는 최초의 텍스트로부터 주어지거나 암시된 정보를 넘어 캐릭터의 가능성들을 확장시키려고 노력한다. 애니메이션된 캐릭터들이 궁극적으로는 동기에 있어서는 매우 제한적으로 보이지만 물리적인 표현의 범위는 엄청나다. 캐릭터의 ‘내적’ 측면들은 종종 1차원적으로 보이거나 구체적인 태도 또는 분위기의 과장된 표현에 달려 있고 이러한 유일한 필수요건은 내러티브를 추진하는 단일한 도구가 된다. 이러한 의미에서 캐릭터는 종종 무성실사영화 시대 액팅의 명백한 태도와 중요성의 일부를 모방하는 과장된 제스처 속에서 표현되던 특별한 성격을 위한 암호이다. 애니메이션 형식의 발전적 시대에서 캐릭터는 본질적으로 그림 그 자체의 가능성에 대한 표현이었거나 액터(actor)가 아니라 퍼포머(performer)로서 정의되었고 종종 보더빌릭(vaudevillian) 코미디와 전문연극을 명백하게 모방했다.⁶⁾ 물론 애니메이션의 초사실주의를 향한 적극적인 노력은 실사영화의 자연주의의 직접적인 모방을 낳았다. 이것은 여전히 사고와 감정 표현의 외형적인 측면에 우위를 두고 클로즈업이나 미디엄 샷 등을 통한 사고와 감정의 표현과 강조에 우위를 두기 위해 카메라에 의지했다. 이러한 외부성은 그것이 캐릭터의 창조에 대한 재현적 과정보다는 그래픽 산물을 표현하는 것에 우위를 두었다는 의미에서 전적으로 애니메이션에 적합하다. 하지만 그래픽 산물의 단순한 인식은 애니메이터가 작업을 마치 자신이 액터인 것처럼 수행한다는 것과 애니메이션을 통한 액팅의 과정이 적절한 분석을 요한다는 사실을 적절하게 인식하지 못하는 점이 있다.

2. 인간형 캐릭터의 신체적 부분의 액팅

1) 머리

머리의 중요성은 새삼스럽게 강조할 필요가 없다. 우리는 모든 감정과 느낌이 바로 머리

6) 노래·춤·춘극(寸劇) 등을 엮은 오락연예. 처음엔 16세기 중엽 프랑스에서 발생하여 유행한 풍자적인 노래를 뜻했으나 차차 무대예술적인 요소와 결부되어 현재와 같은 형태로 바뀌었다. 발생지 발 드 비르(Val de Vire)가 전화(轉化)한 것이라고도 하고 본래의 풍자성을 뜻하는 부아 드 빌(voix de ville:거리의 소리)이 변한 말이라고도 한다. 그 풍자정신은 18세기 프랑스 연극이나 가극에 많은 영향을 끼쳤다. 또 미국에서는 19세기 말에 유행, 대규모로 발전했다. 영국에서는 이것을 버라이어티(variety)라고 하는데 오늘날의 정의는 모두 모호하며 나라마다 해석이 다르다. 보드빌을 전문으로 하는 사람을 보드빌리언이라고 부르는데 이것도 코미디언과 구별하기 어렵다. <두산세계대백과 EnCyber>.

에서 나온다고 믿고 있다. 분명 머리와 뇌는 지성과 권위, 즉 힘 그 자체의 상징이 되었다. 머리가 차지하는 비중이 크긴 하지만 우리는 그 중요성을 특히 연기와 관련하여 생각할 경우, 머리의 중요성을 과장하지 않도록 주의를 기울여야 한다. 애니메이션에 있어서의 액팅은 수많은 감정이 몸의 다른 부분에 고루 분할해야 한다. 현재로서는 머리가 중심이 된다고 여길 수도 있지만, 머리는 제6의 감각인 정신을 나타내는 것일 뿐이다. 우리 몸의 다른 말단 부분과 비교해보면, 머리는 가장 많이 노출되는 부분이다. 손은 주머니에 넣는다거나, 등 뒤에 감출 수 있다. 발은 다리를 굽혀 보이지 않게 할 수 있다. 옷을 걸쳐 다른 사람이 자신의 몸을 보지 못하게 할 수도 있다. 하지만 머리를 감추기는 어렵다. 머리에도 그 나름대로 동작과 표현 방식이 있다는 것을 염두에 두어야 한다. 머리 동작을 다른 부분의 동작과 연결하면 그 의미를 이해하기 쉽다. 머리가 몸의 다른 부분에 ‘어울러’ 또는 ‘반하여’ 움직이는 경우, 그 의미가 크게 증가되고 표현 범위도 크게 확대된다. 몸에서 말단 부분이라 함은 손, 발, 머리를 가리킨다. 캐릭터는 바로 이 말단 부분을 통해 3D라는 가상의 환경과 접촉을 하게 된다. 애니메이터는 말단 부분을 통해 캐릭터와 외부 세계에 대한 관계를 설정해 줄 수 있으며, 다른 누군가 또는 무언가에 의해 만져지게 할 수도 있다.⁷⁾

2) 목

목은 머리와 몸을 이어 주는 단순한 기능을 한다. 그저 머리를 위해 존재하는 받침대 정도로 보인다. 캐릭터의 목 부분이 매우 짧다고 가정해본다면, 비대한데다가 짙막하게 보이고, 심지어 다소 둔해보이기까지 할 것이다. 이제 가능한 한 캐릭터의 목이 많이 드러내져 있다고 가정해보자. 보다 우아하게 보이기도 하고 보다 품위 있고, 보다 크고, 보다 궁지에 차게 보일 지도 모른다. 목을 너무 많이 드러내면 천하게 보이기도 한다. 목의 자세로써 의미하는 바를 나타낼 수 있다는 것은 애니메이터에게 캐릭터의 성격을 표현하는 데 매우 큰 장점이 된다. 목은 몸의 상단 전체가 조화를 이루고 안정되어 보이도록 해준다. 목은 척추가 시작되는 부분에 있으므로 그 영향은 캐릭터의 엉덩이까지 미치는 것처럼 보여야 한다. 목을 어떻게 이용하는가에 따라 캐릭터의 머릿속에서 무엇이 진행되고 있는지를 알릴 수 있다. 목을 뒤로 젖혀 목젖을 드러내는 것은 두려움과 놀람을 나타낸다. 화난 표정을 짓고 목을 앞으로 향하면 위협

7) 만지기과 만져지기 사이에 별 차이가 없는 경우가 흔하다. 가령, 우리가 벽을 만지는 경우에도 적용된다. 우리는 보통 벽이 우리를 만진다고 말하지 않는다.

을 나타낸다.

우리는 가끔 실제로 자신의 목을 보호해야 한다고 느끼고 있는 것처럼 보인다. 마치 목을 드러내놓고 있으면 자신의 약점이 드러나기라도 하는 듯이 말이다. 남자들은 칼라와 타이를 걸치고, 여자들은 목걸이와 초크 칼라, 그리고 이따금 스카프를 걸친다. 스코틀랜드의 메어리 여왕이 참수를 당하러 망나니에게 갔을 때, 목 주위에 두르고 있던 스카프를 벗었다고 한다. 이것은 일부 자료에 따르면 내밀하면서도 관능적인 행동이었다.⁸⁾ 목의 신격이나 근육 경련은 몸의 조화가 결핍되었음을 알려 주는 징후이다. 목 근육 경련은 그 조정에 실패했음을 보여 주며, 신경 경련은 지속적인 내적 불안정을 보여 주는 것이다. 목이 뻣뻣한 것도 역시 조화가 어렵고, 균형을 유지하기 힘들다는 것을 나타낸다.

3) 몸통

몸통은 몸에서 가장 중심 부분을 차지한다. 애니메이터가 캐릭터의 팔, 다리, 그리고 머리와 목으로 무엇을 할 수 있는가 하는 것은 애니메이터가 몸통 부분을 얼마나 잘 다루는가에 달려 있다. 행동은 바로 몸통에서 나온다. 이때 그 행동에는 그 캐릭터의 감정이 반영된다. 몸통을 잘 다루지 못하면, 말단 부분의 동작은 생동감과 역동성이 감해진다. 실제로 우리 몸에 수용되는 육체적, 감정적 에너지의 원천이 되는 곳도 바로 이 몸통 부분이기 때문이다. 몸통은 목에서 엉덩이에까지 걸쳐 있다. 가슴은 그 움직임의 총체적인 에너지로 전환할 수 있는 능력이 다소 떨어지긴 하지만, 말단 부분이나, 허리, 엉덩이에 비해 정서와 감수성을 나타내는 능력이 월등하다.⁹⁾ 애니메이터가 캐릭터의 가슴으로 감정을 표현할 수 있는 이유는 아마도 우리가 실제로 가장 으뜸이라고 여기고 있는 두 기관, 바로 심장과 폐가 자리잡고 있는 곳이기 때문일 것이다. 우리는 자신의 심장이 뛰고 있음을 느낄 때마다 다른 사람들의 심장도 모두 마찬가지로 힘차게 뛰고 있을 것이라고 생각한다. 우리는 또한 호흡을 한다. 폐가 이완되고 수축되는 것을 느낀다. 가슴은 그저 시선을 받고만 있는 부분이 아니다.¹⁰⁾

8) Claude Kipnis, 앞의 책, p.14.

9) 편의상 몸통을 세 부분, 즉 심장과 폐가 위치한 상단부, 복부와 체액 분비선이 위치한 중단부, 허리와 엉덩이가 위치한 하단부로 나뉘볼 수 있다. 몸통 내에는 각 기관이 엮갈려 있고 각 기관 간의 상호 교류가 유기적임을 생각해보면 이렇게 나누는 것이 늘 절대적인 것은 아니다.

10) 우리가 사랑에 빠지면 심장 박동이 눈에 띄게 커진다. 겁에 질리게 되면 숨이 가빠져 온다. 이것 모두 가슴을 통해 알 수 있다. 우리는 가슴을 마치 광고 게시판 정도로만 취급하는 실수를 자주 저지른다. 남자는 혼장을 자랑해보이는 데에, 여자는 매력을 과시하는 데에 가슴을 이용하고 있다.

애니메이션에 있어서 가슴 부분은 훨씬 더 역동적일 수 있다. 중요한 것은 그 모양이 아니라 동작과 그 동작이 보여주는 일체의 것이다. 애니메이터는 이로써 캐릭터의 정서와 감상을 표현해 낼 수 있게 된다. 또한 실제로 우리의 몸 중에서 가장 앞서 두려움을 느끼는 곳은 몸통의 중단부이다. 위가 위액을 내 뱉는 등 몸속의 내장이 반응을 보인다. 우리 존재의 중심부가 수축되고 우리는 그 곳을 향해 몸을 움츠린다. 기쁨이나 희열도 주로 이 중단부에서 넘쳐나온다. 위가 팽창하면, 마치 위 태양 신경총에서 순백의 기쁨이 뿜어 나오는 듯, 그 이름처럼 우리의 내부를 따뜻이 데워준다. 행동은 주로 상단부에서 이루어지지만 육체적 노력이 필요한 것은 몸통의 하단부에서 시작된다. 가슴은 팔과 손과 더불어 당기는 힘을 내긴 하지만 신체 활동력의 진정한 중심은 아니다. 정신의 중심부일 수는 있겠지만 말이다. 실제로 우리는 무게 중심이 낮아질 때, 기계적인 육체 에너지가 보다 강해지고, 보다 관능적이 되는 것을 알고 있다. 사실, 감정이 몸통의 훨씬 아래 부분에서 표현될 때에는 그 감정들이 덜 정제되고 덜 다듬어진 상태가 된다. 몸통의 움직임은 허리부분에서 이루어지며, 허리선이 그 요체가 된다. 이 요체는 육체적인 행동이 가져다주는 효과를 배가시켜 준다. 그것은 우리의 몸에 지렛대와도 같은 기계적인 편의를 제공한다.¹¹⁾

4) 다리

두 다리는 캐릭터의 몸 중에서 가상 세계와 꾸준히 접촉을 하는 부분이다. 캐릭터를 컨트롤 하는 애니메이터도 항상 접촉하고 있는 한 가지 ‘현실’은 자신이 딛고 서 있는 바닥이라는 사실도 같은 의미다. 두 다리가 바닥과 접촉을 한다는 사실은 중요한 의미를 지닌다. 가상 세계 속 캐릭터는 중력을 받는 것처럼 표현되어야 한다(물론 예외도 있다). 두 다리는 서 있는 수단 외에도 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 수단으로도 생각할 수 있다. 애니메이터는 캐릭터를 두 다리로 서게 하고, 움직이게 하기도 하고, 두 다리로 앉히고 눕히기도 한다. 캐릭터에게 다리는 몸에서 가장 바깥 부분이다. 실제로 우리의 생활 자체도 그러하다. 서 있을 때는

11) 엉덩이를 함께 사용하는 경우보다는 한계가 많지만, 허리는 그 자체만으로도 힘의 강도를 더해 준다. 권투선수들이 알고 있는 것처럼, 몸통을 비틀었을 때, 특히 허리와 엉덩이를 다 비틀었을 때의 타격은 그 강도가 배로 증폭된다. 우리가 자주 쓰는 “온 몸을 바친다”는 말이 의미하는 바가 바로 그것이다. 하지만 행동의 무게 중심이 엉덩이 쪽에 더 많이 가 있을 때, 그 행동은 단순히 기계적으로 보이는 것이 아니라 좀더 원초적인 몸 동작으로 보이게 된다. 기계적인 행동을 할 때의 육체와, 감각적이면서 거의 성적인 표현을 할 때의 육체 사이에는 우리가 모두 알고 있는 차이가 존재한다.

다리의 이쪽, 저쪽으로 무게를 옮긴다. 무릎 한쪽을 구부리거나 한쪽 다리로 다른 쪽 다리를 감싸기도 한다. 앉아서 한쪽 발을 흔들면서 무의식적으로 발장단을 맞추기도 한다. 다리를 꼬기도 하고, 쪽 펴기도 했다가, 폼지락거리기도 한다. 심지어 완전히 누워 있을 때조차도 발을 가만히 두지 못한다. 두 다리를 교차시켰다가, 붙였다가, 위로 굽혔다가 한다. 아마도 두 다리를 너무도 당연한 존재로 여기고 있기 때문에 사용할 만큼 다 사용하고 있다. 거의 다리에 대해서는 생각하지 않는다. 하지만 캐릭터를 컨트롤 하는 애니메이터는 다리를 잊고 있으면 안 된다. 캐릭터를 무대 위에서 새롭게 견제하는 법을 찾아내야 한다. 달리기, 미끄러지기, 올라가기, 심지어 서 있기까지에 이르는 환영을 창조하기 위해서는 바닥과 관련된 것을 모두 알아야 한다.

캐릭터의 다리가 애니메이터에게 중요한 이유는 그 다리로 그 캐릭터와 성격을 나타낼 수 있기 때문이다. 한쪽 다리를 굽혀서 다른 쪽 다리 위로 교차시키면서 서 있는 캐릭터는 그 캐릭터가 무슨 행동을 하고 있어도 여유로워 보인다. 소심하거나 결단력이 없는 캐릭터를 표현하고자 할 때는 흔히 두 발끝이 안쪽으로 향하게 서고, 수줍음을 많이 타는 캐릭터를 표현할 경우 다리를 종아리 뒤로 굽힌 채 서 있다. 실제로도 성미 급한 사람은 금방이라도 성큼성큼 걸어가 버릴 듯이 한쪽 발뒤꿈치를 조금 든 채로 서 있는 경우가 많다. 반면에 신중한 사람은 들리지 않는 리듬에 발장단을 맞추던 중인 듯 발가락 하나를 들고 있을 것이다. 이처럼 캐릭터의 다리에는 세 개의 관절, 즉 넓적다리와 엉덩이를 이어주는 관절, 무릎 관절, 발목 관절이 있다. 각 관절의 중요성을 이해하기 위해서 캐릭터의 관절을 차례대로 고정시켜본다. 엉덩이 관절을 고정하면 점잔을 빼고 걷는 것처럼 돼서, 다소 고상하면서도 부자연스러워 보일 것이다. 이 때는 엉덩이의 관능적인 위력을 상실하게 된다. 무릎 관절을 고정하면 어색해진다. 다리는 마치 단단한 나무로 만든 물건처럼 보인다. 마지막으로 발목 관절을 고정시키면 그 캐릭터는 평발로 인해 고통 받고 있는 노인처럼 걷게 될 것이다. 이처럼 캐릭터의 세부적 성격을 표현하기 위해 인간의 습성을 면밀히 관찰하는 것이 매우 중요하다.

5) 팔과 손

이 부분은 관절이 유연하여 여러 방향으로 움직일 수 있으므로 캐릭터의 몸 중에서 가장 융통성 있고 자유롭지만, 가장 비효율적으로 사용되고 있는 부분이기도 하다. 앞에서 이미 살펴본 대로 가만히 서 있을 때조차도 다리는 쉴새 없이 몸의 균형을 잡아주는 일을 해야 하는

반면, 양팔은 그저 몸통 옆에 달려 있거나 바짝 붙어 있는 것처럼 느껴진다. 실제 우리도 좋아하는 것을 만지거나, 원하는 것과 접촉을 갖거나, 자기 자신을 어루만지고 쓰다듬으면서 마음을 달랠 때 모두 양팔과 양손을 이용한다. 이것을 보면 애니메이터가 평상시에 캐릭터의 팔과 손을 사용하는 방식에 있어 그토록 제한되어 있다는 것이 오히려 이상하다. 애니메이터는 캐릭터의 양팔을 통해 캐릭터와 가상의 세계로부터 힘을 얻고 그 가상세계에 대한 모든 만물을 조작할 수 있게 된다. 우리도 양팔로써 다른 사람을 자신의 공간으로 끌어들인다. 그리고 일상적인 행동에 참여해 상대에게 대상물을 전하기도 하는 것도 같은 맥락이라 할 수 있다. 양팔은 표현이나 행동을 명확히 해주거나 강화시켜준다.

애니메이터는 캐릭터의 양손으로 의미를 강조하게 하기도 하고 주먹을 불끈 쥐어 감격을 나타내게 할 수도 있다. 또한 의미상에 미묘한 차이가 있을 때 양손을 사용함으로써 캐릭터가 말하거나 행동하는 것이 좀더 구체화되거나 명확해지기도 한다. 가령, 분노는 몇 단계에 걸쳐 진행되며, 각 단계별로 양팔과 양손의 역할이 달라진다. 분노의 표현은 제로 자세에서 가슴을 팽창시키고 치켜올리면서 시작된다. 이와 동시에 머리를 아래로 숙이면서 얼굴이 굳어지고 어두워진다. 다음 단계에서는 어깨가 올라가면서 분노가 격화된다. 그리고 나서 양 팔꿈치를 옆으로 올리고 양손에 힘이 들어가 단단해지면 팔꿈치를 뒤로 보낸다. 이 단계는 위협을 나타낸다.

마지막 단계에서는 몸을 앞으로 향해 상대에게 일격을 가한다. 감정이 중심부이 경우에는 가슴이 된다.에서 시작하여 외부로 뻗어 나간다는 사실을 목격하게 될 것이다. 팔로 표현하는 다른 반응과 마찬가지로 분노의 대상에 대한 개인적인 한계를 넘어 폭발하게 될 때까지, 분노에 대한 표현은 계속 커지게 된다. 팔은 세 가지 주요 부분, 즉 팔의 상단, 팔뚝, 손으로 이루어진다. 어깨, 팔꿈치, 손목은 각각 서로 연결되어 몸에 이어진다. 어깨는 캐릭터 몸의 중심부와 팔을 이어주는 부분이므로 물리적인 행동은 물론 감정을 표현하는 데 결정적인 기능을 한다.

종합해보면, 양 어깨는 캐릭터의 행동이 의미하는 바를 구체화하고 강조하여 확대해 준다. 어깨는 또한 감정적인 면을 잘라 내고 축소하는 역할을 하기도 한다. 또한, 기쁨을 표현하는 경우를 살펴보면, 캐릭터가 오랫동안 만나지 못했던 친구와 인사를 한다. 캐릭터는 미소를 짓는다. 싱긋 웃어보인다. 반가움의 표현으로 어깨를 위로 올리면서 기쁨의 표현을 확대한다. 하지만 이때 어깨가 연결된 부분이 꿈쩍 않으면 팔의 상단이 움직이지 않게 되고, 따라서 감정이 시작되는 가슴 동작이 어정쩡해지게 된다. 그 결과로 캐리커처 그림처럼 인위적인 표현

을 짓고 있는 모습이 될 수도 있다. 어깨를 움직이지 않으면 기쁘지 않다고 말하는 것이나 마찬가지로이다. 한편, 어깨를 으쓱하는 것은 내부로부터의 감정의 흐름을 차단하므로, 마치 압력솔에서 증기가 빠져나가듯, 조금씩 그 힘을 내보내게 된다. 이때 팔뚝이 움직이지 않고, 어깨는 중립적인 자리로 되 돌아온다. 감정이 향하던 방향이 바뀌어 표면 아래로 사라져 간다. 팔꿈치는 우리가 양팔의 동작을 조절할 수 있게 해 준다. 팔꿈치 덕분에 양팔은 공기 중에서 아주 섬세한 곡선을 그릴 수 있다. 팔꿈치는 정교한 관절이다. 양팔에 유연성을 줄 뿐 아니라 자신의 공간을 만들어낼 수 있도록 해준다. 팔꿈치는 실제로 우리가 가려운 곳을 긁고, 머리를 빗고, 가슴을 문지를 수 있게 해준다.

사람은 스스로를 위로하고 보존하는 생물이다. 그러한 필요를 충족하기 위해서는 팔꿈치가 없어서는 안 되는 것이다. 어깨와 마찬가지로 팔꿈치는 캐릭터의 행동이 의미하는 바를 구체화한다. 또한 캐릭터의 양손은 대상을 만져볼 수 있게 해줄 뿐 아니라 촉각을 제공하는 것처럼 표현되어서 관객에게 그 느낌이 전달되어야 한다. 양손으로 인해 우리는 세상 만물을 만지는 느낌이 어떤지 알 수 있다. 손가락 끝 부분은 신경으로 덮여 있다. 그리고 손바닥은 땀 구멍이 가장 많이 드러나 있다. 손목에서는 가장 손쉽게 심장 박동을 느낄 수 있다. 그리고 흔히 외부 대상의 날카롭고 모난 끝 부분을 만지다가 생긴 고통을 처음 느끼는 곳도 역시 손이다. 우리는 이 같이 손으로써 외부와의 유대감을 형성할 수 있는데 이는 몸의 다른 부분은 할 수 없는 기능이다. 우리가 제안을 하거나, 다른 사람과 공개적인 접촉이나 유대를 가지기 시작할 때 그렇게 손을 이용한다. 이처럼, 애니메이터는 캐릭터의 손을 통해 캐릭터의 성격을 표현할 수 있어야 한다. 주먹을 꼭 쥐든지, 손가락을 위로 한 채 밖으로 뻗든지 할 때, 캐릭터의 감정을 구체화 시켜야 한다. 몸에서 작은 부분일수록 표현력은 더 커질 수 있는 것이다.¹²⁾

6) 얼굴

얼굴은 일차적으로 분리될 수 있는 몸의 부분 중 하나이다. 실제로 누군가의 손을, 그 손이 누구의 것인지 구분해 주지 않은 채, 보여준다면 그 손의 주인을 가려내기가 어려울 것이다. 얼굴은 캐릭터의 성격을 구분해주는 트레이드마크이다. 그 어느 것도 얼굴을 대신할 수 없다. 캐릭터에게 있어 얼굴은 머리보다도 훨씬 더 노출이 많은 부분이다. 그렇지 않은 경우

12) Claude Kipnis, 앞의 책, p.27에서 재인용.

에 관객은 어떤 캐릭터를 보고 있는지 확실히 알지 못하는 데서 오는 불편한 긴장감을 느끼게 된다. 관객은 캐릭터의 눈과 입, 그리고 얼굴을 이루는 전체 모습을 보고 싶어한다. 가령, 우리가 길을 따라 걸어가다가 아는 사람인 것 같은 사람이 우리 앞으로 걸어오고 있는 경우, 다시 말해 그 사람의 뒷모습, 걸음걸이, 행동이 자신이 알고 있는 사람과 비슷한 경우, 우리는 소리쳐 부르기 전에 얼굴을 보려고 그 사람에게 다가가게 될 것이다. 따라서 얼굴은 몸에서 가장 많이 눈에 띄는 부분일 뿐 아니라, 가장 많이 띄어야 하는 부분이다.

캐릭터의 얼굴을 몸의 다른 부분과 구별해주는 또 다른 특징은, 움직이고 있지 않아도 항상 눈에 뜨인다는 것이다. 그 반면에 몸의 다른 부분은 움직이고 있어야만 눈에 뜨인다. 몸의 다른 부분과 달리, 얼굴은 매우 폭넓은 범위의 기분을 직접 표현하기는 하지만, 관객의 시선이 얼굴로 이끌리는 이유는 캐릭터의 성격을 정확히 파악하기 위해서이다. 그러나, 뜻하는 바를 나타내는 데 있어서 캐릭터 얼굴의 효율성이 오히려 문제를 일으킬 수도 있다. 캐릭터의 얼굴로 인해 애니메이터가 최소한의 노력으로 최대한의 내용을 전달할 수 있다는 사실은, 노력의 정도를 적절히 조절하지 못하면 제스처가 과장되어 캐릭터의 감정표현이 왜곡될 수도 있다는 얘기가 된다. 가령 웃되, 너무 오래 지속되면 신경질적으로 보이게 된다. 냉랭한 미소는 인위적으로 보인다. 입술을 너무 많이 오므리면, 온화하기보다는 심술궂어 보인다. 우리는 무용수가 힘든 동작을 하면서 무표정한 얼굴이거나 틀에 박힌 미소를 짓고 있는 것을 볼 때, 어색한 인상을 받았던 기억을 떠올릴 수 있을 것이다. 또는 배우가 자신의 얼굴로 미묘한 제스처를 과장되게 표현하면서 자신감 없이 대사를 전달한다거나 심지어 마임가가 억지로 꾸민 표정으로 애절한 연기를 해서 관객들을 당혹스럽게 하는 경우도 있을 것이다. 얼굴은 몸의 일부이기 때문에 몸의 다른 부분과 조화를 이루어야 한다.

실제로 얼굴이 반영하는 대부분의 감정은 외부로 표출된다는 사실을 상기해 본다면, 어떤 경우에는 얼굴과 머리가 다른 몸의 부분을 리드하기도 한다. 가령, 골똥히 생각을 하다가 해답을 찾았을 때, 우리는 머리를 한쪽으로 기울이고, 혀는 마치 그 해결책을 음미하듯 움직인다. 그리고 나서 몸의 나머지 부분은 긴장이 풀리거나 기쁨으로 전율한다. 눈과 눈의 표현력에 대해 몇 마디 하자면, 우리는 보통 대상을 보고 나서 그것에 초점을 맞춘다. 가상 세계속에는 실제의 대상이 없기 때문에 그 과정을 역으로 해야 한다. 애니메이터는 상상 속의 이미지나 환영을 투영해주기 위해서 캐릭터의 초점을 맞춰주어야 하는 것이다. 두 눈을 공간 속의 한 점에 집중하여 외부 공간이 그곳이 집중되면 관객들도 그 대상을 볼 수 있게 된다. 캐릭터가 눈을 가늘게 뜨면 멀리 떨어진 것을 보고 있는 듯 보이고, 눈을 크게 뜨고 쳐다보면 가까

이에 있는 것을 보고 있는 것처럼 보이는 것이 바로 그것이다.

3. 3D 컴퓨터 공간속 캐릭터를 통한 애니메이터의 사고와 감성

1) 가상공간 속에서 표현되는 현실

컴퓨터로 애니메이션작품을 만들어낸다는 것은 결국 하나의 현실적 가설을 세우는 일이다. 이 현실적 가설이란 말을 좀더 정밀하게 분석해 보면, 어떤 가설이란 점에서 다양한 관점과 장르가 전개된다. 현실이 일상의 겉모습으로 전개된다면, 그 일상의 겉에서는 드러나지 않는 일상의 속을 드러내는 것—이것이 사실적 현실이 아닌 극중의 인간적 진실로서의 가설일 것이다. 좀더 관념적으로 표현한다면, 드러나는 현상이 아닌, 현장 속에 내재해 있는 인간의 존재양식을 탐구해내는 작업의 하나일 수 있다는 것이다. 애니메이션의 액팅은 제도적 질서 속의 행동언어가 아니라 인간의 잠재적 감성과 정서의 분출을 담아내는 역동적 언어다. 행위는 이미 제도적 관습에 길들여진 동작이 아니다. 인간의 욕구가 요구하는 다양한 몸짓과 소리는 해방된 의식을 타고 흘러나오기 마련이다. 그러니까 액팅은 일차적 현실과 다른 언어, 몸짓, 소리, 시간, 공간으로 구성되는 독자적 존재양식이다. 무대에서 연기를 하는 연극배우의 개념과 비슷한 점이 많이 발견될 수 있다.

연극적 측면에서 우리의 문화사에서의 연극배우출현을 무당으로 보는 시각은 전적으로 객관적이지 않을 수 있다. 그러나 과연 그럴까? 요즘의 점쟁이 무당이나 푸닥거리 무당, 혹은 인간문화재로 지정된 무당의 존재가 아닌, 좀더 근원적인 무당의 존재를 거슬러 올라가 본다면, 그들의 행위는 가장 강력한 힘을 지닌 반현실적 삶의 양식으로서의 행동양식이었다. 자신들의 무대영역 ‘소도’를 설정하고, 그 한가운데 솟대를 세우고 현실과 일정한 거리를 유지했다. 이 무당의 영역은 제도적 현실 밖에 있었다. 그들은 현실과 거리를 유지하면서 현실에 개입하고 현실적 갈등을 치유하는 현실 균형감각의 소유자였다.¹³⁾ 우리의 고서(古書) ‘삼국유사’에 남아있는 그 무구한 예언과 제사는 누구에 의해 창조되고 진해되었는가. 현실이 폭력적이고 억압적일 때 무당은 자신의 상상력으로 예언을 만들고, 그 예언에 힘을 구체화시키기 위해 시를 짓고, 노래를 부르고, 춤을 추고, 제사를 진행시키면서 현실적 폭력을 제어했다. 칼과 밥으로 세상을 지배하고 조종하는 힘과 다른 상상력의 힘이다.¹⁴⁾

13) 이운택, 앞의 책, pp.36-37에서 재인용.

또한, 배우가 연기를 하는 무대에서처럼 액팅을 하는 캐릭터에게 있어서 행해지는 행동은 무엇이든 목적이 있어야 한다. 심지어 캐릭터가 의자에 그냥 앉아 있는 행동이라고 하더라도, 관객에게 보이기 위한 일반적인 목적만이 아닌 어떤 목적, 하나의 특수한 목적이 있어야 한다. 애니메이터는 캐릭터가 거기 앉아 있을 타당한 이유를 스스로 찾아내야 하는데 이것은 쉬운 일이 아니다. 이런 개념으로 작업된 캐릭터가 무대에 앉아서 무언가 일어나기를 기다리는 행동 자체는 본질적으로 흥미로울 게 없을지 모르지만, 애니메이터의 상상력과 계산력에 맞춰진 그것은 살아있는 행동일 수 있는 것이다. 예술적으로는 내면적 활동이 훨씬 더 중요할 때가 있다. 예술의 본질은 외적인 형식이 아니라, 그 정신적인 내용에 달려 있다. 애니메이션에서는, 어떤 상황을 불문하고 애니메이터가 감정 유발 그 자체에 목적을 두고 즉석에서 만들어지는 액팅이란 있을 수 없다. 이 규칙을 위반하고 얻는 결과란 가식 뿐이다. 애니메이터가 캐릭터의 액팅을 위해 그 속에 담긴 감정이나 정신은 아무리 작고 하찮은 액팅이어도 일단 그대로 내버려둬야 한다. 질투든, 사랑이든, 고통이든, 그 자체를 표적으로 삼지 마라. 이 모든 감정은 그보다 선행된 어떤 것의 결과이기 때문이다. 바로 그 선행한 어떤 것에 대해서 애니메이터들은 가능한 한 철저히 생각해보아야 한다. 그러면 원하는 결과는 저절로 얻어질 것이다. 인간의 여러 가지 걱정들에 대한 그릇된 액팅, 판박이라는 잘못된 액팅, 관례화된 제스처를 그냥 사용하는 것-이런 일 등은 애니메이션 작업을 하는 데 있어서 흔히 있는 잘못이다. 그러니 애니메이터들은 이런 허위에 빠져서는 안 된다. 걱정이나 유형들을 복사하는 게 아니라 그 걱정과 유형 속으로 들어가서 살아야 한다. 그 속에 들어가서 살면서, 거기서 애니메이터의 연기 행동이 스며 나오도록 해야 한다. 애니메이션의 캐릭터들의 모든 행동은 내면적 정당성을 지녀야 하고, 논리적이며, 일관적이고, 그리고 현실에서도 가능한 것이어야 한다는 것이다.

‘만약에’라는 가정이야말로 애니메이터들이 현실 세계에서 상상의 영역으로 끌어올려주는 지렛대 역할을 한다는 사실을 알아야만 한다. 애니메이터와 캐릭터 사이에 이처럼 공감대를 형성하려면, 어떤 구체적인 요소를 추가해서 희곡의 빈 곳을 채워야 한다. ‘만약에’라는 가정을 할 때 예상되는 제반 상황들은 애니메이터 자신의 감정과 유사한 원천에서 나온 것이어서 이 상황들은 캐릭터의 외형적 액팅에 막강한 영향력을 행사한다. 이처럼 일단 애니메이터와 캐릭터 사이에 접촉이 이루어지면, 애니메이터는 내면적 충동 내지 내적 자극이 생겨나

14) 스파니슬랍스키, 신겸수 역, <배우수업>(서울: 예니, 2001), pp.52-9.

게 되는 것이다.

2) 상상력의 발전

애니메이터는 상상력뿐만이 아니라 공상력까지도 가지고 있어야 한다. 상상력은 있을 수 있는 것, 일어날 수 있는 일을 창조하는 반면, 공상력은 이제까지 그런 일이 없었고, 앞으로도 있을 수 없는 일을 발명하는 것이다. 하지만 이런 일들도 영원히 불가능하다고 누구도 장담할 수는 없다. 공상력에 의해서 날아다니는 양탄자가 창조되었던 시절, 언젠가 우리들이 하늘을 날아다니게 될 줄 과연 아무도 몰랐었을 것이다. 애니메이터에게는 상상력과 공상력이 모두 긴요한 것이다. 그 이유는, 애니메이션의 스토리 보드가 과연 애니메이터들이 알아야 할 모든 걸 스토리 보드에 제시되고 있을까? 예를 들면, 스토리보드는 상황 이전에 있었던 자질구레한 일들을 충분히 알려주고 있는 것일까? 또한 상황이 끝난 뒤에 어떻게 되는지, 각 장면 장면의 캐릭터가 안 보이는 곳에서 무슨 일이 일어나고 있는지 알려주는 것일까? 스토리 보드는 흔히 내용전개에 관한 표현 외는 언급하지 않는다. 스토리보드의 텍스트에서 애니메이터들은 ‘앞 장면 캐릭터들 및 피터’ 또는 ‘피터 퇴장’과 같은 전후사정이 거두절미된 말들을 보게 된다. 그렇지만 사람이 별안간 하늘에서 떨어지거나, 땅으로 꺼지듯이 사라질 수는 없는 것이다. ‘그가 일어선다’ ‘그는 불안해서 왔다갔다한다’ ‘그가 웃는다’ ‘그는 죽는다’ 등과 같이 ‘일반적으로’ 취하는 행동도 말이 안 되는 것이다. ‘어느 잘생긴 젊은이가 담배를 엄청나게 피운다’ 등과 같이 간략하게 특징을 제시한다고 해도 마찬가지이다. 그의 모든 외적 이미지, 태도, 걸음걸이 등을 창조해내기에 충분한 토대가 될 수는 없기 때문이다. 이 모든 것은 애니메이터에 의해서, 보다 넓고 깊게 만들어져야 하는 것인데 이 모든 과정에서 애니메이터를 이끌어 주는 것은 바로 상상력이다.

그렇다면 어떤 식으로 상상력을 이끌어 내야 하는 것일까? 첫째, 상상력은 달래야 한다. 강제로 끌어내려는 것은 안 된다. 둘째, 전혀 흥미 없는 주제로 생각해보는 것도 상상력을 이끌어내는 데 장애가 된다. 세번째는 수동적 사고이다. 상상력은 능동성이 극히 중요하며 우선 내면적 행동이 있어야 외적 행동이 뒤따르는 것이다. 무엇보다도 먼저 애니메이터는 표현해야 할 액팅을 중심으로 하여 끊어지지 않는 일련의 상황들을 상상해놓고 있어야 한다. 둘째, 이런 가정된 상황을 실례를 통해서 보여줄 수 있도록, 그 상황들과 결부된 내적 비전들을 연결한 하나의 튼튼한 선이 있어야 한다. 무대에 서 있는 매순간마다, 극의 행동이 전개되는 때

순간마다, 애니메이터는 작품 속 캐릭터를 에워싸고 있는 외적 상황(제작상의 모든 물리적 세팅)을 알고 있어야 한다. 또는 캐릭터의 성격을 보여주기 위해서, 애니메이터 스스로 상상해 놓은 상황들을 내적으로 연결하고 있는 사슬을 잊어서는 안 된다. 이런 순간순간이 이어져서 일련의 이미지들이 마치 한 편의 영화처럼 연속적으로 형성될 것이다.

연극에 있어 배우가 창조적 연기를 하게 되면, 이 영화 필름이 돌아가면서 내적 비전이라고 하는 스크린에 배우의 활동 상황이 생생하게 투사될 것이다. 우리의 감정이나 정서 경험은 변화가 심하고 붙잡기 힘든 반면, 우리의 눈에 비친 것들은 실체가 있다. 이미지는 훨씬 쉽고 확고하게 우리의 시각 기억에 있기 때문에, 마음대로 꺼내 쓸 수 있는 것이다. 상상력에 의한 애니메이터의 모든 창조물은 철저히 연구되고, 사실적 토대 위에서 견고히 구축되지 않으면 안 된다. 애니메이터는 설득력 있는 존재의 실상을 보다 명료하게 그려내기 위해서 자신의 창조력을 발휘하는 사람이다. 이 과정에서(언제, 어디서, 왜, 어떻게와 같은) 온갖 질문을 자신에게 묻게 되는데, 이 모든 질문에 애니메이터는 답할 수 있어야 한다. 때로는 애니메이터가 이런 의식적이고, 지적인 노력이 필요하지 않을 때도 있다. 상상력이 직관적으로 작동할 때도 있기 때문이다. 하지만 그런 기대를 해서는 안 된다. 주제에 대하여 우수한 정의와 철저한 토대 없이, ‘막연히’ 펼쳐는 상상은 헛수고일 뿐이다. 반면, 상상력에 의식적이고 이성적으로 접근하면 흔히 인생의 찢기 없는 껍데기밖에 얻지 못한다. 애니메이터에게 요구되는 것은 자신의 모든 천성을 적극 투입하라는 것, 자신의 정신과 신체를 모두 캐릭터의 액팅에 바쳐야 한다는 것이다.

애니메이터는 지적인 것뿐만이 아니라, 신체적으로도 진정한 행동을 해보고 싶은 도전 의식을 느껴야 한다. 상상력이란 실체나 육신이 없어서, 애니메이터의 신체와 반사적 영향을 주고받아야 행동으로 만들어지기 때문이다. 그러므로 캐릭터가 작품 속에서 취하는 일체의 동작, 내뱉는 말 한마디는 모두 애니메이터의 가상의 삶의 과정을 바르게 거쳐서 얻어진 결과이다. 표현하고자 하는 캐릭터의 성격이 어떠한지, 어디서 왔으며, 무엇을 왜 원하는지, 캐릭터가 지금 어디로 가고 있으며, 거기 가서 무엇을 하려는지 잘 모르면서 기계적으로 행동을 하면 상상력이 결여된 액팅이 된다. 그러면 캐릭터 액팅이 길건 짧건, 진실성을 갖지 못하게 되면, 캐릭터는 태엽을 감아놓은 기계장치, 즉 자동인형에 불과하게 된다.

3) 정서기억 되살리기

절친한 친구의 죽음을 떠올리거나, 너무도 행복했던 순간을 떠올렸을 때의 느낌을 되살려 주는 그런 유형의 기억을 우리는 소위 정서 기억이라고 부른다.¹⁵⁾ 어떤 물건이나 장소, 또는 사람을 잊고 있다가도 우리는 시각적 기억에 의해서 내적 이미지로 재구성해낼 수 있다. 이와 마찬가지로 전에 체험했던 감정을 우리는 정서 기억에 의하여 되살려 낼 수 있는 것이다. 이런 감정은 전혀 되살아날 것 같지 않다가도 돌연 어떤 암시나 생각, 또는 낯익은 물건이 계기가 되어 완전히 그대로 되살아난다. 그 정서는 어느 때와 다름없이 강력하기도 하고 또 어떤 때는 그보다 약하기도 하다. 또 어떤 때는 똑같이 강력한 감정인면서도 약간은 다른 모습으로 되살아나기도 한다. 우리가 어떤 경험을 되새기면서 얼굴이 붉어지거나 창백해진다든지, 비극적인 어떤 사건을 기억하기 두려워하는 것을 보면 우리는 정서 기억을 가지고 있다고 결론지을 수 있다. 이것은 또한 우리의 오감과 관련된 경험에 근거하고 있는 감각 기억과는 구별된다.

애니메이터는 캐릭터를 통한 액팅작업을 할 경우 어느 정도 본인의 감각적 기억을 사용한다. 이런 다섯 가지 감각은 각각 어떤 가치가 있을까? 다섯가지 감각 중 가장 인상을 잘 받는 것은 시각이다. 청각 또한 대단히 민감하다. 인상이 눈이나 귀를 통하여 금방 만들어지는 이유가 여기에 있다. 잘 알려져 있다시피 상당한 내적 비전의 힘을 갖춘 어떤 화가들은 생전의 기억만으로 죽은 사람의 초상을 그려내는 사람도 있다. 마찬가지로 음악가들도 내면적으로 음을 재구성하는 능력을 지닌 사람들이다. 그들은 방금 들은 교향곡 전체를 머리 속에서 되살려낸다. 애니메이터도 이런 종류의 시청각적 능력이 있어야 하며 이 능력을 이용해서 온갖 시각, 청각 이미지를 머리에 심었다가 나중에 다시 회상해낸다. 예를 들어 사람의 얼굴, 표정, 그의 몸의 선, 걸음걸이, 버릇, 움직임, 목소리, 억양, 의상, 인종적 특성 등을 시각, 청각적으로 행동화시키는 것이다. 더욱이 어떤 사람들, 특히 예술가들 중에는 실생활에서 보고 들은 것뿐만이 아니라 보고 듣지 않은 것도 상상력으로 기억, 재생해내는 능력을 갖춘 사람들이 있다. 인간의 복잡한 본성의 여러 가지 중요한 측면들은 우리에게 알려져 있지도 않고, 우리의 의식적인 지시에 따르지도 않는다. 애니메이터는 이 사실을 간과해서는 안 된다. 오로지 자연만이 그들에게 접근할 수 있다. 비록 후각, 미각, 촉각과 같은 감각들이 애니메이션 작업 속에서 유용하고 더러는 중요하다고 하더라도 그것들의 역할은 보조적일 뿐이며 애니메이터의 정

15) 스파니슬랍스키, 앞의 책.

서 기억을 도와주는 데 목적이 있는 것이다.

III. 결론

인간이 상상해낸 허구적 세계에 믿음을 가지고 거기에 생명을 불어넣고, 다른 사람이 암시한 주제를 구성해낸다는 것은 직접 창조하는 일보다 훨씬 어렵다. 애니메이터는 작품을 놓고 스토리 보드를 보며 그 속에 감추어진 캐릭터의 특징을 찾아내어 캐릭터에 생명을 불어넣는 사람들이다. 그 과정 중에 애니메이터는 본인의 정서기억과 인간이 가지고 있는 보이지 않는 무의식의 감성이 적절히 자극되어져 캐릭터의 액팅을 통해 표현해야 하며, 본 논문에서 서술한 인간형 캐릭터가 가지고 있는 각 신체의 부분에 대한 움직임은 작품 속 캐릭터의 성격과 비교, 분석하여 캐릭터 액팅의 목적을 정확히 이해하여 표현할 수 있어야 한다. 또한, 애니메이터는 스토리 보드에 써있는 대로 작품 속의 여러 캐릭터들, 그리고 그 캐릭터들의 성격변화와 캐릭터 사이의 관계를 연결하는 사람이다. 시나리오 작가와 감독으로부터 받는 모든 재료를 자신을 통해 걸러내고 이들 재료를 작업해가면서, 자신의 상상력을 발휘하여 캐릭터의 액팅을 통해 보이지 않는 세세한 감정까지 표현해야 하는 매개체인 것이다.

이 모든 것을 통해서 애니메이터는 액팅을 통해 표현 하고자 하는 캐릭터의 성격과 처한 상황에 대하여 전체적인 윤곽을 얻을 수 있다. 그런 상황에 있을 수 있는 전반적인 가능성을 애니메이터는 실제로 믿어야 하며, 그런 다음에는 그 상황을 몸에 익힘으로써 애니메이터 스스로 그 상황에 가까이 다가가야 한다. 이것이 이뤄지면, 살아있는 인간의 정서, 애니메이터 자신이 경험한 살아있는 감정들이라고 정의 내릴 수 있는 ‘정서의 성실성’이나 ‘겉맞는 감정’이 캐릭터를 통해 자연스럽게 표현될 수 있는 것이다.

최근의 애니메이션 경향을 보면 컴퓨터의 빠른 기술 발전과 함께 작품의 표현 방법도 빠르게 달라지고 있고, 애니메이션 회사들은 날마다 다양해지는 작품 속 캐릭터들의 홍수 속에서 자신만의 독창적인 캐릭터를 부각시키기 위해서 많은 자본과 시간을 투자하고 있는 실정이다. 그러한 복잡한 상황 속에서도 항상 변하지 않는 사실은 살아있는 듯한 캐릭터를 표현하여 그것이 관객들에게 충분히 어필하도록 하는 데 무게를 둔다는 것이다. 이렇듯 애니메이션을 하는 행위자체에 초점이 맞추어진 모션캡처 데이터를 이용한 액팅에 비해 애니메이터의 액팅에 대한 깊은 이해와 정확한 분석이 요구되는 키프레임 애니메이션 방법을 통해 표현되

는 캐릭터의 액팅이 보다 독창적이라 할 수 있다.

참고문헌

- 스파니슬랩스끼, 김동규 역, <액터스북>(서울: 예니, 2001).
스파니슬랩스끼, 신겸수 역, <배우수업>(서울: 예니, 2001).
스파니슬랩스끼, 신은수 역, <역할창조>(서울: 예니, 2001).
스파니슬랩스끼, 이대영 역, <성격구축>(서울: 예니, 2001).
스티븐 디캐츠, 김학순·최병근 역, <영화연출론, Shot by Shot>(서울: 시공사, 2002).
심우성 옮김, <판토마임 藝術, 마르셀 마르소와 헬베르 이에링의 대담>(서울: 예니, 1997).
앤드루 호튼, 주영상 역 <캐릭터 중심의 시나리오 쓰기>(서울: 한나래, 2000).
이윤택, <이윤택의 연기훈련>(서울: 예니, 2000).
인나 살로비에바, 김태훈 역, <스파니슬랩스끼의 삶과 예술>(서울: 태학사, 2002).
폴 웰스, 한창완·김세훈 역, <애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용>(서울: 한울, 2001).
Claude Kipnis, The Mime Book(박희태 역, 서울: 예니, 1997).
Preston Blair, Cartoon Animation(송홍권·신내경 역, 서울: 조형사, 2000).