

# 애니메이션에서 리얼리티의 역사적 변용

이 재 규

## 초 록

이 논문에서는 애니메이션에서 리얼리티의 문제를 살펴보았다. 초기 애니메이션은 판타지를 기반으로 형성되었다. 디즈니는 애니메이션에 실사영화의 내러티브 구조와 스타일, 연기 등을 과감히 도입함으로써 실사에 근접하는 하이퍼 리얼리티한 애니메이션의 기초를 닦았지만, 그 결과 자유스러운 이미지의 실험을 통해 환상성을 창조하던 여타의 애니메이션 장르들은 주변화되고만다. 디즈니의 하이퍼 리얼리티한 세계관과 이후 발전한 3D 컴퓨터 애니메이션 기술의 결합은 가상의 공간, 가상의 인물들을 진짜보다 더 진짜같이 만들어내기에 이르렀고, 원본없는 복제물인 시뮬라크르의 매트릭스를 창조해가고 있다.

주제어 : 디즈니, 리얼리티(사실성), 환상성, 시뮬라크르

## I. 영화의 탄생 : 리얼리티적 한계에 대한 고민

20세기 초 새로운 텍스트로 등장한 영화는 누가 보든지 사진의 적자였다.

19세기 유럽 시적 낭만주의에 대한 안티테제로 등장하여 신뢰할만한 기록의 위치를 차지하며 성장한 르포르타주 문학은 사진의 등장으로 그 문화적 정점에서 급속하게 조락하였다.

새롭게 등장한 사진이란 매체는 완벽한 기록성과 진실성의 모든 자질을 갖추고 있었다. 그렇기

때문에 문학과 미술, 연극 등 원래 기록을 위해 탄생했던 그 어떠한 방법들과도 차별성을 띠면서 리얼리티(현실성, 사실성 또는 진실성)적인 우월함을 바탕으로 자신의 위치를 확고히 해 갈 수 있었다. 이로써 사진은 20세기 초 모든 문화 텍스트들의 경쟁 속에서도 가장 막강한 기록성과 신뢰성을 가진 텍스트로서의 지위를 확실하게 차지하는데 성공했다.

사진의 뒤를 이어 발명된 영화는 일견 다른 무엇이 아닌 그저 움직이는 사진이었을 뿐이었다. 움직임을 있는 그대로 표현할 수 있는 가능성은 사진이 열어놓았던 기록성과 신뢰성을 한층 더 증대시켜 주었다. 움직임을 없는 사진으로부터 움직이

는 영화로의 이행은 마치 그림에 원근법을 도입한 듯한 놀라운 효과를 가져다주었다. 세상을 있는 그대로 전달해주는 데 있어 그 정확성은 거의 극한에 도달한 것처럼 보였다.

어쩌면 사진의 기록성과 신뢰성이 영화에게 태생부터 이처럼 큰 이점을 부여해주었기 때문에 다른 종류의 예술 창작물들보다 훨씬 더 많은 리얼리티를 보장받을 수 있었던 영화가 쉽게 문화 지형 속에 자리를 잡아갔으리라고 예상할 수 있지만 실은 그렇게 단순한 문제가 아니었다.

영화는 차츰 예술로 발전해갔다. 예술로의 발전 과정에서 살아 움직이는 것과 같은 정확한 재현력을 갖는 영화의 사실적 특성들은 영화의 성장에서 도움을 준 것은 사실이지만 또 그것은 동시에 장애물이기도 했다.

사진 매체가 보여준 것과 같은 신뢰성이 영화를 '정보'가 담긴 예술로 만들었으며 영화의 태생단계부터 다수의 관객을 확보해주었다. 그렇지만 다른 면에서 이 구경거리가 가진 리얼리티적 성격이야말로 초기 영화관객들이 가졌던 저급한 정서에 정확히 부합되고 또 그 정서를 자극하는 것이기도 했다.

그것은 화재나 홍수같은 재난이나 교통사고를 먼 발치에서 구경하는 사람들 특유의 정서이기도 하며, 로마시대 원형경기장 관객들이 가졌던 의사(擬似) 미학적, 의사 스포츠적 정서이기도 하며 오늘날 복싱이나 이종 격투기를 즐기는 관객들에게서 볼 수 있는 것과 같은 종류의 정서이기도 했다.

오늘날 TV에서 다분히 상업적인 목적임으로 내보내는 것이 분명한 전투장면의 생생한 보도나 실생활에서 벌어지는 선정적인 유행극에 관한 보도,

인기를 끌고 있는 리얼리티 쇼처럼, 자신들이 보고 있는 것은 '진짜' 피이고 '실제'의 재난이라는 사실을 관객이 알고 있음으로 해서 생겨나는 이런 저급한 구경 심리, 관음적인 충동을 채워주는 역할을 초기 영화는 담당해야만 했다.

비치는 옷을 입은 무희의 춤이나 기형적인 신체, 서커스 등과 같은 선정적인 그림들로 20세기 초의 짧은 필름들이 채워졌고, 영화 매체가 갖는 리얼리티적 특성에 기반한 이런 필름들이 관음증으로 가득 찬 관객들의 눈을 만족시키는 사이, 영화가 보여줄 수 있는 진기한 대상들은 차츰 소진되어 갔다. 그와 함께 원형경기장에 홀로 던져진 어린 아이같은 영화는 무엇인가 진기한 것을 보여주기 바라는 관객들에게 둘러싸여 자신을 현재의 위치에 올려 놓아준 리얼리티 때문에 죽어가고 있었다.

하지만 역설적으로 영화가 가야할 길은 바로 그 관음적 환타지를 리얼하게 보여주는 바로 그 곳에 있었다.

쥘르쥬 멜리에스 *George Melies*와 같은 초기 영화 실험가들은 영화 필름이 주는 리얼리티의 한계를 거꾸로 이용해보려는 노력을 했다. 그것은 예술적인 의도와는 관계가 없는 것이었다. 오히려 영화가 기록할 수 있는 진기한 대상이 소진해 감에 따라 자연히 발생한 대안적 성격이 강했다. 스크린에 그려지는 사진들이 완전한 리얼리티라고 믿고 있는 사람들에게 멜리에스의 다중촬영이 만들어내는 환영은 가히 충격적인 것이 아닐 수 없었다.

멜리에스가 행한 이러한 실험의 성공은 영화가 단순한 리얼리티의 반영이라는 제한성을 벗어날 수 있도록 해주었다. 매체 자체가 가지고 있는 리

얼리리티적 요소를 적극적으로 도입해 활용하되 그것을 오히려 역으로 이용해 판타지를 창조할 수 있는 가능성을 열어놓은 것이다.

일단 환상성을 도입하기로 결정하면서 영화는 그 가능성이 무궁무진하게 열리기 시작했다.

가짜의 주인공이 가짜의 삶을 살면서 가짜의 사건과 이야기를 만들어 나가더라도 영화 매체 자체가 갖고 있는 리얼리티적 속성 때문에 관객들은 다른 어느 예술 장르보다도 쉽게 자신들의 주변에서 일어나는 이야기인 것처럼 받아들여졌다.

물론 여기엔 관객들이 영화적 환상을 그대로 받아들일 수 있도록 만들기 위한 영화적 리얼리즘을 위한 장치들이 사용되었다. 이런 장치들은 내러티브 구조의 도움을 받아 환영에 대한 관념을 제거하고 현실효과를 만들어내는데 기여했다. 카메라 워크나 조명, 컬러, 사운드, 편집 어느 것도 현실 효과의 환영주의적 본성을 깨고 드러나지 않도록 설계되었다.

원래 카메라는 르네상스 시대의 화가들이 원근법적 화면구성을 위해 실험장치로 이용했던 암실의 원리를 이용한 것이었다. 원근법은 감상자의 시점이 화폭을 중심으로 소실점에 대칭되는 지점에 위치하는 송신자인 화가의 관찰점과 일치시켜 주었다. 마찬가지로 영화화면에 비추어진 카메라의 시점은 감상자 자신이 그 대상을 바라보는 주체인 것과 같은 착각을 불러일으켰다.

배우들은 관객들과 시선을 마주치지 않도록 촬영되어 영화속의 삶을 관찰하는 관음적인 판타지에 빠져든 관객 자신들에 대해 자각하지 못하도록 교묘하게 배치되었다.

또한 영화가 대중매체로 정착하기 위해 관객들

이 영화를 온전히 이해할 수 있고 거기에 빠져들 수 있도록 솟과 솟을 연결하는 것이 과제가 되었다. 이를 효과적으로 해결한 것이 할리우드적 편집 방식이었다. 그 원칙은 단순했다. 장면이 바뀌지 않는 한, 한 씬 안에서 솟의 전환을 관객이 알지 못하게 해야 한다는 것이었다.

관객에게 내러티브는 단절없이 제시되고 시간의 변화나 공간의 이동에서도 혼란스럽거나 설명되지 않는 부분은 없어졌다. 점프 컷은 사라지고 솟은 완벽하게 매치되어 편집과정을 관객이 눈치채지 않도록 하는 이음매없는 할리우드적인 영화 스타일이 정착되었다.

연속성이라는 이름으로 한 장면을 찍은 다음 카메라는 바로 앞의 위치에서 적어도 30도 이상 벗어나게 찍는 원칙과 관객의 시점의 일관성을 확보해 주기 위해 이미지너리 라인 한쪽에만 카메라가 머무르는 원칙이 만들어졌다.

이러한 노력의 목적은 물론 관객을 환영 속에 통합시키는 것, 즉 영화라는 현실을 안전하게 유지하는 것이었다.

어떻게 보면 예술로서의 영화의 전 역사는 예술적 추구의 대상이 되는 모든 요소들로부터 리얼리티가 낳는 즉각적인 연상을 축출하기 위한 발견들의 연속이었다<sup>1)</sup>. 이를 통해 눈 앞에 펼쳐지는 리얼리티의 세계는 영화의 내용이 갖고있는 판타지들을 모두 문제삼지 않을 만큼 흥미진진하고 손에 땀을 쥐게 하는 것이었다.

영화는 움직이는 사진을 리얼리티의 적극적인 인식수단으로 만듦으로써 그것을 극복했다. 영화

1) Лотман, Юрий, *Семантика кино и проблемы киноэстетики*, 박현섭 역, 『영화기호학』, 민음사, 1994., p38

는 실제세계가 갖고 있는 자연스러운 유사성과 싸우면서도, 현실의 사건을 볼 때 겪는 느낌과 영화 관람을 통한 감정을 언제든지 동일시할 준비가 되어있는 관객의 소박한 믿음을 파괴하면서 동시에 영화는 진짜다움에 대한 소박한 신뢰를 보존하기 위해 노력하고 있다).

## II. 애니메이션의 고유한 특징 : 환상성

애니메이션은 영화<sup>3)</sup>와 여러 가지 면에서 닮아 있다. 카메라라는 도구를 통해 필름에 이미지를 기록하고 환동기의 원리를 이용해 보여진다는 점에서도 그렇지만 태생까지 거의 같은 역사를 공유해 왔다. 이 때문에 영화와 애니메이션이 서로 비슷한 길을 걸어왔다고 생각할 수 있겠지만 애니메이션은 태생부터 가지고 있던 특징 때문에 전술한 영화와는 다른, 정확히 말하면 정반대의 산업적인 고민을 안고 출발했다. 이 고민은 디즈니에 이르기까

2) 영화와 관련해서는 두가지 유형의 리얼리즘이 논의된다. 하나는 이음매 없는 리얼리즘이라 할 수 있는데 이것의 이데올로기적인 기능은 리얼리즘의 환영을 은폐하는 것이다. 이 논문에서 다루고자 하는 리얼리즘에 대한 논의는 주로 이에 대한 것이다. 이와는 달리 또 다른 리얼리즘에 대한 논의는 미학적으로 동기부여된 리얼리즘이라고 할 수 있는데 이는 카메라를 비조작적으로 사용하려 하며 리얼리즘의 목적이 현실에 대한 하나 혹은 여러개의 해독을 제공하는 데 있다고 본다. 제2차 세계대전 이후 이탈리아에서는 경제적 곤궁과 비조작적인 리얼리즘에 대한 열망이 결합해 이른바 이탈리아 네오리얼리즘이 등장하는데 이는 1930년대 프랑스와 이탈리아 영화의 리얼리즘을 이어받은 것이다. : Heyward, Susan, *Key Concepts in Cinema Studies*, 이영기 역, 『영화사전』, 한나래, 1997. 참조

3) 엄밀히 말하면 애니메이션도 영화의 한 장르라고 볼 수 있다. 그러나 편이상 여기에서 영화는 넓은 의미의 영화와 구분지어 애니메이션을 제외한 실사영화(live action film)만을 뜻한다.

지 해결되지 않았지만 초기의 예술가들은 이 점을 그다지 문제라고 받아들이지 않았다. 오히려 그것이 애니메이션이라는 매체가 가지는 장점이라고 믿었던 것 같다.

영화가 움직이는 이미지를 그대로 담아 투영하는 움직이는 그림의 예술이라면 애니메이션은 그려진 이미지를 움직이게 만드는 예술이다<sup>4)</sup>. 애니메이션은 프레임 자체보다는 프레임 사이에서 일어나는 환상에 초점을 맞춘다.

애니메이션 작가들 혹은 평론가들이 말하는 애니메이션에 대한 정의는 이를 뒷받침하고 있다.

구 유고슬라비아의 자그레브 스쿨에선 애니메이션 작업을 복제를 통해서가 아니라 리얼리티의 변형을 통해서 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업으로 정의한다. 애니메이션이라는 말이 담고있는 의미 그대로 이들은 자신들의 작품을 통해 생명이 없는 사물에 생명을 불어넣는 작업의 창조적인 측면을 구체화했다. 이들은 애니메이션을 비사실주의(non-realist)인 변형으로 표현하려 했으며 전복적인 형식을 통해 애니메이션 자체를 이해했다.

존 할라스 John Halas 같은 애니메이터들은 “만약 물리적인 리얼리티를 제공하는 것이 실사영화의 역할이라면 애니메이션은 형이상학적인 실존과 관계된다. 즉, 사물들이 어떻게 보이는가가 아니라 그것이 무슨 의미를 지니는가와 같은 형이상학적인 리얼리티에 관심을 가진다”는 관점을 지향했다.

4) 얀 스반크마이어 Jan Svankmajer는 “나는 내 작업 4) 도면 맥라렌은 다음과 같이 말하고 있다, “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임사이에 무엇이 발생했는가 각각의 프레임상에 무엇이 존재하는가보다 중요하다” : Furniss, Maureen, *Art in Motion : Animation Aesthetics*, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001.에서 재인용

품에서 많은 물체들을 움직이고 그를 통해 사람들은 매일 익숙하게 만나는 사물들이 새로운 차원을 획득하고 리얼리티에 대한 의심을 버리게 된다”라고 주장하면서 애니메이션을 사물에게 마술적인 힘을 부여해주는 도구 즉 의미의 재생산수단으로 정의했다.

찰스 솔로몬 Charles Solomon은 “여러 매체에 변형이 많아지더라도 다양한 기술 중에 다음 두 가지가 결합되어 있을때 애니메이션을 정의하는 기초로 활용할 수 있는데 그 첫 번째는 한 프레임씩 차례로 기록(프레임 촬영)한 이미지로 구성되며 두 번째로 그렇게 기록된 것 자체가 아니라 그것들이 움직임의 환영(illusion)을 창출한다는 것이다.”라고 말하고 있다.

즉 많은 애니메이션 제작자들은 움직이지 않는 이미지나 물체를 움직이는 듯한 환각을 만들어내는 이 마술과 같은 능력을 애니메이션의 가장 고유한 특징으로 보았던 것이다.

이러한 애니메이션 형식의 발전은 구체적으로 움직이는 이미지를 창조하는 초기의 실험들과 관계가 있었다. 애니메이션은 잔상이론을 기반으로 그 형식을 발전시켜 왔다.

피터 로켓 Peter M. Roget이 발표한 잔상이론은 물체가 사라졌어도 망막에 물체의 상이 잠시 남아 있는 현상을 말하는 것이다. 잔상은 약 1/10초 쯤 지워지지 않은 채로 머리 속에 남아 그대로 보고 있는 것처럼 느껴진다.

이 말은 정지된 화면을 빠르게 연속적으로 보여주면 하나의 화면으로 융합된다는 의미가 된다. 그 정지된 그림들이 동작의 진행이 단계적으로 묘사

된 것인 경우, 우리는 동작이 계속되는 것과 같은 착각을 일으킨다는 것이다.

이러한 잔상이론을 바탕으로 태어난 페나키토스코프에서 조트로프, 키네마토스코프, 프락시노스코프에 이르기까지 애니메이션 형식의 발전은 본질적으로 마술적인 것, 즉 정지된 이미지를 조작함으로써 생기는 흥미롭고 놀라운 움직임에 대한 관념이었다.

영화는 사진의 리얼리티에 의해 환상성이 제거되었지만 초기 애니메이션은 영화상의 트릭과 비슷한 형식과 수단을 통해 지속되었다. 코믹스가 애니메이션에 유입되기 전까지 애니메이션 그 자체는 여전히 트릭을 만드는 실험자들 손에 있었다. 영화가 리얼리티를 적극적으로 추구하는 방향으로 환상성을 합리화시켰다면 이 지점에서 애니메이션은 환상성을 강화하는 방향의 작품들을 쏟아냄으로써 실사영화와 일단 결별을 이루었다. 이때부터 애니메이션은 대중영화 장르를 구성하기 시작한 여타의 영화들과 완전히 다른 장르로 인식되기 시작했다.

초기의 애니메이션 제작자들은 겉으로는 일관성이 없어 보이더라도 내적인 인과관계를 추구하는 자유로운 이미지의 흐름을 보여주었다. 이러한 작품들은 이후의 작품들에 자연에 존재하는 실제의 이미지와는 다르게 변형시키는 능력이 애니메이션의 고유한 요소라는 확고한 정의를 내려주었다. 이러한 변형은 구성과 파괴, 안정과 진화, 변형 가능성과 집중 등의 이미지 기제로 작동하게 된다.

이러한 이미지들은 전통적인 문학적 내러티브를 구성하는 것은 아니었지만 애니메이터들은 심리적이고 감정적인 이미지를 선택적으로 관련지어 개

5) 이용배, 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림, 2003. p8

인적인 영상언어로 발현시켰다. 오스카 피싱거 *Oskar Fischinger*나 발터 루트만 *Walter Ruttmann*과 같은 애니메이션 제작자들의 작품은 그래픽과 순수미술의 더욱 실험적인 전통으로부터 발전했고 그것은 필수적으로 애니메이션의 아방가르드적 관념을 대표하게 되었다.

피싱거는 변화 무쌍하고 원초적인 생각과 느낌의 표현을 조화시킬 수 있는 형식으로 애니메이션을 인식했다. 음악과 움직임의 동조시키고자 했던 그의 열망은 무엇보다도 사운드의 추상화를 추구하는 작가적 관점에서 추진되었으며, 전적으로 시각적인 조건에 의해 성취될 수 있다는 것을 느꼈다. 따로 자연의 무엇인가를 재현할 필요 없이, 자유롭게 구성된 형태와 형식은 그것을 수용하는 관객들의 다양한 반응을 불러일으킬 수 있었다.

노먼 맥라렌이나 얀 스반크마이어는 픽실레이션 기법이나 오브제 애니메이션 기법을 이용, 현실에 존재하는 사람과 사물에게 현실세계에서는 볼 수 없는 이질적인 운동감을 부여해 또다른 환상성을 제공함으로써 애니메이션이 초기에 꿈꾸었던 재현 불가능한 환상성을 창조한다는 믿음을 충실하게 계승해갔다.

### Ⅲ. 애니메이션의 산업적 성장 : 리얼리티의 확립

#### 1. 캐릭터 애니메이션

코믹스의 기법을 애니메이션에 도입했던 초기의

애니메이터들조차 자신의 애니메이션에서 리얼리티가 필연적으로 가질 수밖에 없는 재현의 한계를 끊임없이 극복하려고 노력했고, 판타지의 영역이 야말로 애니메이션 형식을 위한 가장 적절한 표현 양식이자 환상과 기쁨을 창조하기 위한 가장 가능성 높은 모델, 삶의 조건에서 발생하는 여러 문제에 대해 끊임없이 질문하기 위한 표현적인 언어 양식의 요소라고 믿고 있었다.

그렇지만 그들의 환상성의 선호에도 불구하고 그들의 코믹스는 그들이 만든 생명체에 인간만이 가진 속성, 능력, 성질을 부여했다. 이런 의인화 기법의 완성은 캐릭터 애니메이션의 발전을 가져왔다. 퍼스낼리티를 갖춘 캐릭터가 통일된 내러티브로 이루어진 이야기를 이끌어가는 방식은 코믹스의 형식에서 차용한 것이 분명했다. 하지만 이런 코믹스적인 시도들은 애니메이션의 판타지적 성격과 무관하게 아무런 의심없이 받아들여졌다. 이런 점은 다분히 초기 애니메이션 작가들이 코믹스 작가 출신이었던 점에 기인했다. 이후 1910년대엔 하나의 주된 캐릭터가 짧지만 전후관계가 분명한 내러티브로 극을 끌어가는 코믹스를 원작으로 하여 각색된 시나리오의 애니메이션이 애니메이션의 지배적 양식이 되었다.

#### 2. 셀 애니메이션

애니메이션 제작 과정에서는 얼 허드 *Earl Hurd*의 셀 애니메이션 방식과 라울 바레 *Raoul Barre*의 분업제작 시스템이 애니메이션 산업화를 이끌었다.

셀 애니메이션은 종이 위에 그림을 그려 애니메이션을 만드는 것에 비해 많은 잇점을 가지고 있

었다. 우선 배경을 따로 반복해서 그리지 않기 때문에 고정된 선을 반복해서 그릴 경우 발생하는 선의 떨림 현상을 방지하고 무엇보다 배경을 반복해서 그려야 하는 노동력을 그만큼 감소시킬 수 있었다.

애니메이션 산업적인 관점에서 보면 종이위에 그리는 애니메이션은 작가의 터치가 그대로 드러나기 때문에 분업화가 어려웠던 반면, 셀 애니메이션은 복잡한 작업과 단순한 작업을 쪼개어 여러 사람이 나누어 작업할 수 있는 분업화가 가능했다.

애니메이션 산업의 초창기에 셀방식이 미국 애니메이션 산업을 지배한 가장 큰 이유는 이러한 기술들이 당시에 가장 각광받던 조립라인 생산방식인 테일러리즘의 주요한 요소를 흡수했기 때문이다. 셀 애니메이션은 촬영할 수많은 이미지를 채색하고 그리는 작업을 할 때 많은 인력을 필요로 할 뿐만 아니라 가장 많은 노동력이 투입된다. 원화 작업 이후의 과정을 배분함으로써 핵심적이고 창의적인 애니메이터는 프로젝트의 초기 디자인만을 한 후 다른 프로젝트로 이동하는 것이 가능해졌다. 나머지 과정은 저임금 저숙련 노동자들의 단순 반복작업을 통해 이뤄졌다. 애니메이션은 노동 집약적인 산업이기 때문에 비용절감과 상품 생산 시간의 단축이 없이는 경쟁적인 시장환경에서 성장할 수 없었다. 따라서 조립라인을 통한 분업형 상품 생산 방식은 애니메이션의 고질적인 노동력 문제의 확실한 해결책이었다.

분업화를 통해 제작과정은 철저하게 통제되었고 셀 애니메이션에 도입된 표준화 작업을 통해 셀 애니메이션 결과물은 여타 산업과 같이 예측 가능하게 되었다. 비로소 애니메이션은 산업적인 기반

을 갖추게 된 것이다.

그렇지만 창조적인 관점에서는 형식 그 자체의 발전을 저해하는 결과를 낳게 되었다. 셀 애니메이션은 그 장점과는 반대로 많은 단점을 지니고 있었다. 일단 셀은 그림을 그리기 쉬운 재료가 아니었다. 셀에는 셀 칼라라는 고무성분이 섞인 제한된 칼라만을 사용해야 했다. 이것은 펜, 연필, 크레용, 콘테, 물감 등등 다양한 재료로 그림을 그려나갔던 종이에 비해 그 표현에 있어 자유롭지 못했다. 셀 칼라의 정확하게 분할되어 칠해지는 면과 선의 느낌은 애니메이션에서 특징적이었던 페인트 온 글라스나, 파우더 애니메이션 등이 보여주었던 메타모르포시스의 표현마저 주변화시켰다.

또한 재료 자체가 가진 한계성과 작업의 표준화 때문에 개개인의 예술적 감각이나 미학적 성취는 초기 기획단계에서만 존재하게 됐고 제작과정에서는 가능한 배제되었다.

산업적 애니메이션의 형식은 컴퓨터를 이용한 애니메이션이 등장하기까지 70년이 넘는 시간동안 셀 애니메이션 하나만으로 고정되었는데 이 기간 동안 애니메이터의 개개인적 특성은 원화와 동화로 나뉘어진 분업 시스템 속에 개성없이 흡수되어 버렸다. 이로써 애니메이션이 가진 여러 형식적 가능성은 집합적인 생산 시스템에 의해 희생되었다.

모든 애니메이터들이 쉽게 이해할 수 있는 대규모 애니메이션 생산 방식과 코믹스트립의 독특한 표현방식을 결합하는 것으로 이 형식은 완성을 보게 되었다.

### 3. 서사적 시나리오

애니메이션의 산업적인 완성을 이룬 것은 월트 디즈니 Walt Disney였다. 1923년 월트 디즈니 프로덕션을 설립한 디즈니는 이상한 나라의 앨리스로 그 명성을 떨치게 되는데 이 앨리스 코미디 시리즈의 구성은 그 시대의 성공적인 이야기 공식을 반영하고 있었다. 그것은 이야기를 전개하면서 개 그를 조금씩 늘려나가는 것이었다.

디즈니는 배급업자였던 윙클러의 지시에 따라 가능한 한 많은 유머를 집어 넣었지만 기존의 코믹스 스타일의 슬랩스틱으로 만들어진 평범한 연출대신에 플롯의 전개를 늘려 작품을 좀 더 위엄 있는 것으로 만들고 싶어했다.

초창기 디즈니 스튜디오는 버스터 키튼과 같은 영화와 영화배우들에게서 영감을 많이 받았다. 디즈니는 이미 할리우드의 영화에서 사용되고 있는 실사영화적 관습을 적용하고 흡수하려고 노력해왔다. 실사영화의 영향력은 복잡한 각색, 사용된 수많은 쇼트, 편집방식, 다양한 카메라 움직임의 증가, 캐릭터의 다양한 동작의 확대 등 여러 요소에서 볼 수 있다. 관객의 눈 앞에서 펼쳐지는 그림이 리얼리티라는 환상성을 유지시키기 위해 실사영화에서 만들어졌던 모든 기법들은 디즈니 애니메이션의 중요한 도구가 되었다.

최초 미키 마우스라는 캐릭터가 등장하는 증기선 윌리만 해도 새로운 개념에 의해 만들어졌다기 보다는 음악적 사건에 초점을 맞춘 시나리오를 활용하던 초기 디즈니의 미학공식의 연장선에 있었다. 당시 할리우드는 음향을 입히는 토키 방식이 폭풍처럼 휘감고 있을 때였기 때문에 미키 마우스가 등장한 “증기선 윌리”라는 작품이 음향적 요소를 전면에 내세운 것은 놀라운 일이 아니었다.

하지만 미키마우스 시리즈는 차츰 선형적인 이야기 구조의 형태로 발전해갔다. 이러한 내러티브의 강화는 디즈니의 의지이기도 했지만 무성애니메이션의 시대가 끝나감과 동시에 몸으로 웃기는 슬랩스틱식 유머의 인기가 점점 사라지고 있었기 때문이기도 했다.

디즈니의 지속적인 내러티브에 대한 관심은 그의 경쟁자들과 차별적인 면모를 낳기 시작한다. 결국 미키마우스가 나오는 단편들의 내러티브는 몇몇 새로운 주요 캐릭터를 추가하는 정도로까지 발전되었다. 새로운 캐릭터들의 도입과 함께 다양한 사건들을 묘사할 수 있었기 때문에 다양한 플롯의 구성이 가능했다.

디즈니가 추상적, 비사실주의적 형식의 것들을 다루었다 하더라도 그는 그의 캐릭터, 맥락, 내러티브의 개연성을 고집했다. 그는 애니메이션의 인물들이 실제처럼 움직이기를 원했고 그럴듯한 동기부여에 의해 행동하고 변화되고 이야기를 전개해 나아가기를 원했다.

#### 4. 사실적 연기

내러티브 중심의 애니메이션을 촉진시키는 장치에 대한 디즈니의 집중적인 실험은 결국 애니메이션 자체의 독특한 측면 즉 환상성을 손상시키는 결과를 낳았다. 각 분야의 기술적인 발전과 함께 디즈니는 “실리 심포니(1932)”시리즈가 가졌던 자유스러운 표현양식으로부터 점점 더 멀어져갔고 애니메이션 형식에 리얼리즘적 관습을 강제했다.

1933년 “아기 돼지 삼형제”가 큰 히트를 쳤음에도 불구하고 당시 극장주들이 제작비가 상대적으로

로 많이 드는 애니메이션에 대해 영화와 동일한 비용을 지불했기 때문에 제작비에 비해 이윤이 낮은 단편을 포기하고 디즈니는 고가의 상영료를 받을 수 있는 장편영화로 눈을 돌리게 된다. 디즈니는 이에 따라 당시로서는 가장 야심찬 기획이었던 장편 애니메이션 제작에 착수했다. 이것이 바로 역사적으로 가장 유명하고 기술적 성취도가 뛰어난 애니메이션인 최초의 장편 셀 애니메이션 “백설공주와 일곱 난쟁이(이하 백설공주)”였다.

백설공주를 제작하면서 디즈니 스튜디오는 여러 가지 변화를 겪게 되었다. 영화를 완성하기 위해서는 대규모 제작시스템이 필요했고 디즈니 스튜디오는 이를 위해 많은 인원을 단기간에 교육시킬 수 있는 공식적인 훈련과정을 만들어낸다. 이 과정에서 디즈니 애니메이터들이 어떻게 캐릭터를 등장시키고 존재하게 할 것인지를 모르고 있으며, 감정을 전달하기 위해 액션을 변화시키는데 약점이 있다는 것이 드러났다.

이런 부분을 보완하기 위해 디즈니 스튜디오에선 애니메이션화된 동작뿐만 아니라 실사영화의 움직임까지 주의깊게 볼 것을 제안했다. 이는 행동이 실제세계에서 어떻게 발생하는가와 애니메이터들이 어떻게 움직임을 묘사하는지를 관찰하기 위해서였다. 디즈니의 애니메이터들은 리얼리즘에 대한 가장 위대한 사상을 향한 부단한 전진 속에서 순수미술의 솜씨와 기술에 대한 훈련 프로그램을 수료했다. 동물들은 진짜 동물처럼 움직여야 했고 대상을 그리는 예술가의 능력에 의해 완벽하게 구현되어 반드시 눈치챌 수 없는 것이어야 했다.

하지만 이 과정에서 그래픽적이면서 자유분방한 구성을 중심으로 한 애니메이션의 이데올로기적인

자유는, 사실주의적인 시나리오가 지배하는 애니메이션 산업의 선택을 받지 못하고 설 자리를 잃고 말았다.

## 5. 하이퍼 리얼리티 애니메이션

디즈니는 장편 애니메이션 제작에 있어 실사 영화 제작에서 비롯된 모델을 반영한 특정한 언어를 선호했다. 그렇게 함에 있어서 디즈니는 애니메이션을 지배하고 애니메이션과 디즈니가 동의어가 되도록 만들었지만 결과적으로 이것은 애니메이션을 한정된 방식으로 이해하게 만들었다. 지배적인 디즈니 애니메이션의 리얼리즘 성향은 형식의 가능성을 확장하고 다른 종류의 영화의 제작을 가능하게 하는 애니메이션의 혁신에, 그리고 스타일이 다른 양식에 어두운 그림자를 드리웠다. 애니메이션의 모든 논의에서 리얼리즘의 문제는 중심에 자리잡게 되었다. 디즈니는 장편영화가 단편 애니메이션의 특징인 개그 시퀀스의 한정된 전체에 의해 유지될 수 없고 실사 장편영화의 조건들을 답습함으로써 가능하다고 스스로 합리화시켰다.

폴 웰스 Paul Wells<sup>6)</sup>는 영화와 마찬가지로 리얼리즘에 대한 논의가 애니메이션을 분류하고 규정 짓는 도구로 사용될 수 있을 것이라면 디즈니의 애니메이션은 하이퍼 리얼리티<sup>7)</sup>를 지향하는 애니

6) Wells, Paul, *Understanding Animation*, 김세훈 외 역, 『애니메이션학』, 한울 아카데미, 2001. p54

7) 디즈니의 테마파크에 대해 예코가 말한 것과 같이 실제처럼 내포하기를 원하는 무엇에 대해 말하기 위해서는 이러한 것들이 반드시 실제처럼 보여야 한다. 완벽한 실체는 완벽한 가짜와 동일시된다. 완전한 비실체는 실제 존재처럼 제공된다. 여러 가지 의미를 살피볼 때 이러한 시각은 일반적인 애니메이션의 정의를 의미한다. 이것은 예코의 용어를 사용하자면 하이퍼리얼리즘이다.

메이션의 전형을 보여준다고 주장한다. 즉 디즈니 작품의 하이퍼 리얼리티가 다른 종류의 애니메이션을 리얼리즘의 정도를 상대적으로 평가하는 척도로서 유용하다는 것이다. 디즈니 애니메이션을 하이퍼 리얼리티적인 스타일이라고 보는 것은 이러한 종류의 비교가 일어나는 것을 가능하게 하는 중요한 코드와 관습들 때문이라고 한다. 이것들은

-하이퍼 리얼리티 애니메이션의 디자인, 맥락, 그리고 액션은 실사영화의 리얼리티 재현속의 디자인, 맥락, 그리고 액션에 근접하거나 상응한다.

-하이퍼 리얼리티 애니메이션의 캐릭터, 대상, 그리고 환경은 실제세계의 관습적인 물리적 법칙에 지배된다.

-하이퍼 리얼리티 애니메이션에서 사용되는 사운드는 그것이 만들어낸(예를 들어 사람, 대상, 또는 장소는 그것이 실제로 만드는 발화의 순간과 적당한 크기에 의해 재현되어야 한다) 맥락에 모방적인 적합성과 직접적인 상응성을 보여줄 것이다.

-하이퍼 리얼리티 애니메이션의 신체에 대한 구성, 움직임, 그리고 행동의 경향은 실제세계의 인류와 생물들의 전통적인 물리적 측면들과 상응할 것이다. 기술한 바와 같은 이러한 하이퍼리얼리티적인 관습들은 개연성이 획득되는 코드로 사용된다.

바꿔 말해서 디즈니 작품들이 즐겨 사용했던 리얼리티의 모델로부터 많이 이탈할수록 비사실주의적 또는 추상적 애니메이션이라고 정의될 수 있을 것이다.

애니메이션은 실사영화와 동일한 방법과 접근을

공유하지 않았었다. 차라리 그것은 재현양식으로 리얼리즘에 저항하고 근본적으로 리얼리즘에 반하는 수많은 스타일들을 창조하는 다양한 테크닉의 사용을 우선시 해왔던 것이다. 비록 산업적인 선택의 결과이기도 했지만 디즈니는 오히려 실사영화가 갖는 리얼리티를 애니메이션의 영역으로 적극적으로 받아들임으로써 초기 애니메이션이 꿈꾸어왔던 환상성은 극도로 제한되는 결과를 가져왔고 애니메이션의 다양한 형식을 제거하는 효과를 낳았다. 디즈니의 사실적 애니메이션의 지배 속에 초기 애니메이션을 장식했던 환상성을 꿈꾸는 추상적, 비사실적 애니메이션의 수많은 양식들은 이제 산업적인 측면을 떠나 개별 독립 작가들의 작업 속으로 축소되었고, 대중의 의식속에서 애니메이션은 실사영화적인 캐릭터와 내러티브를 갖춘 디즈니 식의 셀 애니메이션만으로 제한되었다.

#### IV. 컴퓨터 애니메이션 : 리얼리티의 강화와 시뮬라크르

동유럽 출신의 몇몇 애니메이터들은 애니메이션 매체가 갖고 있는 환상성을 강조하는 방식의 작업을 계속해 왔으나 적어도 산업의 영역에서는 셀 애니메이션만이, 특히 리얼리티를 강조하는 디즈니의 방식만이 7-80년 동안 애니메이션의 유일한 방법처럼 지배해왔다. 10년 전만 하더라도 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어는 오늘날처럼 사람들에게 친숙하지 못했기 때문에 대부분의 애니메이터들은 기존의 방법인 셀 애니메이션을 고수해왔다.

그러나 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어의 비약적인 발전과 다양한 이미지의 렌더링이 가능해짐에 따라 이 새로운 테크놀로지는 애니메이션 그 자체 뿐만 아니라 실사영화의 판타지 영역까지 침투해 들어가기 시작했다. 최근 제작중인 모든 실사영화는 대부분 디지털 이펙트나 컴퓨터 애니메이션을 포함하고 있다. 전체 극장용 애니메이션과 텔레비전 시리즈도 이제는 상당부분 컴퓨터의 도움으로 만들어지고 있다. 의심할 여지없이 컴퓨터를 중심으로 한 새로운 테크놀로지는 엔터테인먼트의 핵심이 되어가고 있다.

초기 컴퓨터 애니메이션은 국가, 교육기관, 기업 소속 개발자들에 의해 이루어졌다. 특히 1940년대에서 50년대에 이르기까지 컴퓨터 애니메이션은 군사적 관심에서 국가의 막대한 지원을 받았다. 1970년대 이후에 와서야 컴퓨터 애니메이션에 대한 관심은 차츰 기업쪽으로 옮겨갔고 영화작품에서 부분적으로 사용되기 시작했다.

그러나 1980년대까지도 영화 스튜디오들은 비용과 미학적 제약성 때문에 컴퓨터 애니메이션 테크닉을 사용할 것인지에 대해 확신하지 못했고 많은 애니메이터들도 컴퓨터 애니메이션 특유의 딱딱한 기하학적 모양의 캐릭터와 어색한 움직임 때문에 새로운 테크놀로지로 작업하는 것을 꺼려했다. 영화산업 안에서 컴퓨터 애니메이션을 키워가고 싶었던 많은 사람들의 노력에도 불구하고 그 혁명은 서서히 진행되고만 있었다.

1982년 영화 “트론”의 등장은 그런 의미에서 혁신적인 작품이었다. 컴퓨터로 제작된 총 235장면과 총 15분의 CG작업 등 당시로서는 엄청난 분량의 컴퓨터 애니메이션 작업을 포함하고 있었다.

트론의 상업적, 비평적 실패는 예상을 뛰어넘는 높은 비용과 약한 스토리라인에 기인했지만, 보다 중요하게는 메리 셸리의 소설 프랑켄슈타인처럼 인간을 닮았지만 인간이라고 보기엔 어려운 리얼리티의 문제가 관련되어 있었다. 애니메이션도 실사영화도 아닌 그 어중간한 상태에 놓여진 배경과 캐릭터는 프랑켄슈타인과 같은 기괴함으로 다가왔고 관객들은 그 안에 감정이입을 하기 힘들었으리라 짐작할 수 있다. 그럼에도 불구하고 트론이 컴퓨터 애니메이션 산업을 부흥시키는데 있어 그 가능성을 촉발시켰다는 점에서 본격적으로 컴퓨터그래픽이 도입된 영화로서의 역할은 충분히 해냈다고 볼 수 있다.

이후 루카스 필름내의 애니메이션 분과는 픽사라는 이름으로, 영화 특수효과팀은 ILM이라는 이름으로 컴퓨터 애니메이션의 세계를 선도하기 시작했다. 컴퓨터 애니메이션이 발달할수록 더 많은 특수효과가 실사영화에 사용되었다.

1995년엔 최초의 완전한 컴퓨터 애니메이션인 토이 스토리가 스크린에 올려졌다. 컴퓨터 애니메이션에 디즈니의 사실적인 서사성을 도입한 토이 스토리의 경이적인 성공은 컴퓨터 애니메이션의 가능성을 활짝 개화시켰다. 이를 통해 컴퓨터 애니메이션이 갖고있던 편견들은 사라지기 시작했으며 영화와 애니메이션 양쪽에서 좋은 평가를 얻으며 탄탄한 기반을 가지면서 기존의 영화나 애니메이션이 분할해 가지고 있던 영역들은 서서히 무너져가기 시작했다.

아직까지도 사실적인 인간 캐릭터에 대한 도전은 그다지 성공적이지는 못하다고 할 수 있다. 인간의 얼굴표정과 움직임을 리얼하게 만들어내려는

초기의 기술적 시도들은 매우 실망스러웠다. 이미지의 결과들은 움직임이 부드럽지 못하고 종류가 다양하지 못했기 때문이다. 사람들의 정상적이지 못한 독특한 행동이나, 걸음걸이, 특이한 표정이나 근육의 움직임 때문에 애니메이터들의 작업은 여전히 어려움이 많았다. 그러나 디즈니가 실사영화를 모델로, 또는 실제 배우들의 캐릭터를 연구하고 애니메이터들에게 교육시킴으로써 결국 자신의 애니메이션에서 실사영화와 같은 리얼리즘의 환영을 만들어냈듯이 컴퓨터 애니메이션은 리얼리즘에 대한 도전을 멈추지 않았다.

2001년 개봉한 “파이널 환타지(Final Fantasy)”는 흥행이나 비평적으로 실패에 그쳤지만 컴퓨터 애니메이션이 리얼리티를 추구하면 인간에 얼마나 가까워질 수 있는가에 대한 가능성은 충분히 보여주었다. 가상의 공간에서 벌어지는 가상의 스토리는, 인간을 빼닮은 살아 숨쉬는 가상의 배우들로 인해 생명력을 얻었다. 여기서 가장 놀라운 것은 인간 캐릭터의 실재감이었다. 거기에 기존의 실사영화가 갖고있는 추격신과 폭파신을 익숙한 카메라 앵글로 담고 과거 셀 애니메이션에서는 멀티플레인으로 흉내만 내고 말았던 의도적인 포커스 아웃으로 실사영화의 원근감까지 빌려왔다.

앤디 달리 *Andy Darley*는 컴퓨터로 제작된 이미지에 관해 “실제처럼 보이더라도 그 구성에 있어서 정밀하고 그 규칙의 실행에 있어 논리적인 모든 대상과 환경이 반드시 중층적으로 결정되는, 리얼리즘적이지만 동시에 리얼리즘의 전통에서 벗어나는 2차적 리얼리즘으로 정의할 수 있을 것”이라고 주장했다<sup>8)</sup>. 만약 디즈니가 따르고자 했던 실사

8) Pilling, Jayne, *A Reader in Animation Studies*, John Libbey & Company Pty Ltd., 1997, p16

영화적인 내러티브의 완벽한 구조와 하이퍼 리얼리티적 성격이, 3차원 컴퓨터 그래픽 애니메이션으로 보여지는 실제같은 외형과 결합되었다면 우리는 한번도 보지못한 기이한 세계를 보았을 것이다. 그 세계는 보드리야르가 제시했던 시물라크르에 가장 근접한 세계일 것이다.

2002년 영화 “시몬(S1m0ne)<sup>10)</sup>”을 통해 이러한 시물라크르가 만들어낼 세계가 어떨 것인지에 대한 우스꽝스러운 풍자를 볼 수 있다. 제목마저 원본과 복제물의 구분 그 자체가 소멸한다는 작업을 가리키는 시물라시옹의 원 “simulation one”의 줄임말 “simone”이다. “시몬”은 진짜보다 더욱 진짜 같은, 실제보다 훨씬 실제 같은, 파상실재이자 원본 없는 복제물 시물라크르에 대한 고찰을 보여준

9) 시물라크르란 실제 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물이다. 흉내나 모방과 다른 것은 배끼기 위한 원대상이 없다는 것이다. 이 원본없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고 현실은 그 이미지에 의해 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. 이 시물라크르는 어떤 기왕의 실제 존재하고 있는 것하고는 아무 관계도 없고 독자적인 하나의 현실이라고 할 수 있다. : Baudrillard, Jean, *Simulacres et Simulation*, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 2001. 참조

10) S1m0ne (2002, 미, 앤드류 니콜 감독) : 한때 잘 나갔던 영화감독 빅터(알 파치노)는 어느덧 세월이 흘러 대중들로부터 서서히 잊혀져간 한물간 인물. 결국 빅터는, 땅에 묻힌 명성을 다시금 되찾기 위해서 부지런히 스타 배우의 비위를 맞춘다. 그러나 콧대 높은 여배우(위노라 라이더)의 끝없는 요구에 발끈한 빅터는 그녀를 자르게 되고 동시에 자신도 영화사로부터 잘리게 된다. 실의에 빠져있던 빅터에게, 그의 열혈 팬이라 자처했던 컴퓨터 엔지니어 행크가 죽기 전에 남긴 유품 CD가 전달된다. CD 안에는 도저히 믿기 힘들 정도로 사람과 식별 불가능한 사이버 여배우 시몬을 창조할 수 있는 프로그램이 담겨져 있었다. 제인 폰다, 그레이스 켈리, 소피아 로렌, 오드리 헵번 등 고전 여배우들의 장점을 뽑아내 합성시킨 디지털 배우 시몬의 스크린 등장은 의심의 여지없이 대성공. 재기에 성공한 빅터는 부와 명예뿐 아니라 전치인 일레인(캐서린 키너)과 말로부터도 신뢰를 회복한다. 하지만 하루가 다르게 인기가 치솟아 오르는 시몬은 더 이상 빅터의 품 안에서 해결할 수 없는 존재가 돼 버린다. 아니, 되레 그가 시몬에 의해 통제 받는 지난한 형국으로 영화는 치달으며, 결국 빅터는 자신이 창조한 환영에게 스스로 간허는, 프랑켄슈타인의 저주를 그대로 밟는다.

다.

컴퓨터 애니메이션이 만들어낸 복제물은 곧 원본을 넘어서는 리얼리티를 확보할 것으로 보인다. 복제물은 원본보다 더 그럴 듯하게 포장될 것이고 곧 현실을 대체할 것이다. 우리는 실제로 존재하는 현실보다는 원본없는 이미지를 더 현실처럼 믿고 받아들일게 될 것이다.

이것은 단지 컴퓨터 애니메이션 세계의 미학적 인 문제로만 머무르지 않는다. 디즈니가 추구했던 하이퍼 리얼리티의 세계와 결합되면서 컴퓨터 애니메이션의 리얼리티를 더 강화하는 한편 애니메이션과 영화는 그 간극이 없어지기 시작할 것이다. 물론 “시몬”처럼 컴퓨터 애니메이션이 창조한 캐릭터들이 현재의 배우를 대체할 것이라는 것은 영화 “반지의 제왕”의 골룸의 성과에도 불구하고 아직까지는 시기상조의 전망에 불과하다. 그렇지만 이미 컴퓨터 애니메이션은 실사영화의 많은 부분을 대체하며 그럴 듯한 실재를 만들어내가고 있는 것 또한 사실이다.

많은 관객들이 이미 실사영화의 모든 리얼리티에 대해 의심을 갖기 시작했다. 과거 영화가 보여주었던 스펙타클은 극단적인 환상적 이미지를 만들기 위한 리얼리티의 추구였지만 더 이상 화려한 스펙타클은 관객에게 리얼리티로 존재하지 않는다. 그것은 이미 관객의 의식에서 컴퓨터 그래픽이라는 비 실제적인 영역으로 믿음이 넘어갔기 때문이다. 영화 속에서 아무리 리얼한 연기와 액션이 펼쳐진다 해도 관객들은 그것을 하나의 매트릭스로 의심하게 되었다.

영화 예술 자체를 지탱해왔던 리얼리티는 눈앞에 펼쳐진 시뮬라크르의 세계에 무력해지고 시뮬

라크르는 인정할 수 밖에 없는 하나의 독자적인 현실로 자리잡기 시작하면서 영화는 리얼리티를 바탕으로 했던 그 예술적 정체성에 대해 다시 고민해야만 하는 현실을 마주하게 되었다.

한편 21세기, 과거 정부나 기업의 소유였던 컴퓨터 애니메이션에 대한 원천 기술은 파편화된 전세계 수많은 컴퓨터 유저들의 손으로 흘러 들어가고 있다. 점점 더 저렴해지는 하드웨어와 반면 더 완벽하게 자연을 모사해가는 컴퓨터 애니메이션 렌더링 기술 덕분에 컴퓨터 애니메이션의 개인 제작이 가능한 유저들은 이제 쉽게 가상적인 현실을 창조해낼 수 있게 되었다.

그들이 만들어낸 환상은 어쩌면 현실보다 더 현실같아서 우리의 눈을 쉽게 현혹시킬 것이다. 스펙 필름을 두고 이것이 범죄현장을 담은 현실이냐 아니면 익명의 애니메이터가 만들어낸 컴퓨터 그래픽이냐에 대한 논의는 더 이상 낮선 것이 아니다. 컴퓨터 시뮬레이션 게임과 같은 미사일 공격을 담은 실제 필름은 플레이스테이션 속의 공간보다 더 이상 충격적이지 않다.

현실을 완벽하게 재현해 내고 또는 현실을 넘어서는 모사품들 덕분에 가상과 현실의 경계가 서서히 무너져 내리고 있는 것이다. 컴퓨터 애니메이션이 만들어낸 시뮬라크르는 이미 우리 가운데 깊이 들어와 리얼리티에 대한 믿음을 끊임없이 확인하고 있다. 포토 리얼리즘 작품 앞에서 리얼리티에 대해 무기력했던 감상자들은, 익명 속으로 숨어든 창작자들이 값싼 소프트웨어로 만든 이미지의 홍수 속에 남겨져, 이제 자신의 눈앞에서 펼쳐지는 세계의 리얼리티에 대한 의심을 하지 않을 수 없는 미래로 강제로 편입되어가고 있다.

## V. 결론

최초 애니메이션이 만들어지던 20세기 초 애니메이션은 움직이지 않는 이미지나 물체를 움직이는 듯한 환각을 만들어내는 마술과 같은 능력을 가진 매체로 인식되었다. 20세기 중반을 거치면서 비록 산업적인 선택 때문이기는 했지만 디즈니 스튜디오의 지배구조가 확고해지면서 기존의 애니메이션이 가졌던 고유한 특성인 자유로운 환상성은 추방되었고 셀 애니메이션을 중심으로 해서 실사 영화의 리얼리티적 요소를 도입됨으로써 하이퍼 리얼리티 애니메이션이 애니메이션이란 매체 전반을 지배해왔다. 이제 컴퓨터 애니메이션 기술은 하이퍼 리얼리티를 넘어 실재보다 더 실재같은 시뮬라크르적인 리얼리티의 환영을 만들어내기에 이르렀다. 한 세기가 흐르는 동안, 그림의 테크니션들의 손 끝에서 시작된 움직이는 그림의 환영 - 애니메이션은, 현실을 모사하고자 하는 오랜 노력 끝에 이제 다시 파편화된 컴퓨터 테크니션들의 손 끝으로 돌아가서 현실보다 더 그럴듯한 가상의 세계를 만들어내며 원래 존재하는 현실의 세계를 압도하고 거꾸로 현실의 세계마저 의심하게 만들어 현실과 환상의 경계를 허문 기이한 세계를 재창조하고 있는 것이다.

어쩌면 이런 세계야말로 1900년대초 조르주 멜리에스나 존 스튜어트 블랙턴 John S. Blackton과 같은 영화제작자들이 꿈꾸었지만 실제로는 환영으로만 존재하는 또다른 리얼리티의 세계가 완벽하게 창조되는 지점일 것이다.

## 참고문헌

- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
- 이용배, 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림, 2003.
- 황선길, 『애니메이션영화사』, 범우사, 1998.
- Baudrillard, Jean, *Simulacres et Simulation*, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.
- Furniss, Maureen, *Art in Motion : Animation Aesthetics*, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001.
- Heyward, Susan, *Key Concepts in Cinema Studies*, 이영기 역, 『영화사전』, 한나래, 1997.
- Pilling, Jayne, *A Reader in Animation Studies*, John Libbey & Compant Pty Ltd., 1997.
- Wells, Paul, *Understanding Animation*, 김세훈 외 역, 『애니마톨로지』, 한울 아카데미, 2001.
- Лотман, Юрий, *Семнотика кино и проблем ы киноэстетики*, 박현섭 역, 『영화기호학』, 민음사, 1994.

## ABSTRACT

### **Metamorphosis of Reality in Animation**

Rieh, Jae-Gyu

The article deals with the reality subject of animations. Animations are created on the basis of fantasy. Disney's introduction of the narratives and styles of live action film into the field of animation, which laid a foundation for the hyper-reality animation, has produced an unintended consequence of marginalizing other animation genres which have emphasized fantasy through free experimentations of various images. A combination of Disney's worldview of hyper-reality with later-developed 3D computer animation technology has made fantastic figures and spaces much more real than the real ones, and succeeded in creating a matrix of simulacre, a world of mere copies without the original.

Key Word : Disney, reality, simulacre, fantasy,

이재규  
(주) 통컴 애니메이션 기획실장, 순천향대학교 애니메이션학과 강사  
(135-010) 서울특별시 강남구 논현동 197-1  
Tel 02-512-8630  
ninawoori@yahoo.co.kr