

# 실험적 단편 애니메이션에서 운동 이미지의 특성 연구\*

: ‘Snack and Drink’와 ‘The Battle of Kerzhenets’ 를 중심으로

오진희\*, 김재웅

## 초 록

이 논문은 실험적 단편 애니메이션에서 나타나는 조절된 움직임을 통해 영화의 운동 이미지가 특징적으로 드러남을 연구하였다. 애니메이션은 실사 영화의 쇼트 편집에서 나아가 프레임 사이의 관계를 재정의 하는 방식으로 운동 이미지에 대한 보다 적극적인 개입을 하게 된다. 애니메이션에서 운동은 단지 기법적인 것만이 아니라 애니메이션을 인지하고 감정을 불러일으키는 애니메이션의 본질적인 부분이며 개별 애니메이션의 의미를 드러내는 중심이라는 것을 운동 이미지라는 개념을 통해 이야기 하고 있다.

주제어 : 운동 이미지, 실험 단편 애니메이션, 움직임

## I. 서론

흔히 애니메이션은 현실에서 볼 수 없는 것, 실재와 동떨어진 것으로 인식된다. 실재와 동떨어진 것, 상상을 현실의 것처럼 보여주는 허구의 결과물로서 일반적인 애니메이션이 존재한다. 이러한 보편적인 애니메이션 이외에 다양한 운동 방식으로 존재하는 실험적인 작가주의 경향의 애니메이

션을 통한 애니메이션의 움직임을 분석하고 연구하는 사례는 많지 않다. 선행 연구들은 <영화의 이미지와 기호를 통해본 사유의 문제>, <애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구> 등과 같이 영화에 국한되어 있거나 애니메이션의 타이밍 연출에 대한 분석에 한정되어있어 애니메이션에 나타난 운동 이미지를 분석한 연구는 아직 미흡하다.<sup>1)</sup>

\* 이 연구는 2008년 서울시 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터(SFCC) 사업에 의해 지원되었음. 1)

## 개념과 특성

일반적인 상업적 애니메이션은 이야기의 선명한 전달을 목표로 하여 애니메이션에서 통용되는 과장된 움직임을 사용한다. 이야기를 전달하기에 적합한 매우 관습화된 방식으로 제작된 애니메이션의 움직임은 관객들에게 사실적인 것으로 감지되며, 애니메이션의 표준으로 여겨진다. 하지만 실험적인 단편 애니메이션 등에서 표현되는 관습화되지 않은 움직임을 살펴보는 것으로 표준화로 인한 애니메이션의 한계를 인식하고 애니메이션의 움직임을 운동과 이미지의 관계 속에서 살펴봄은 의미가 있다. 즉, 표준화된 생산방식과 관습으로 자리잡은 과장된 애니메이션의 움직임이라는 흐름에서 벗어난 다양한 애니메이션의 운동 표현들은 애니메이션의 매체적 제한과 경계를 확장시키고 표현의 방식을 다양하게 한다. 애니메이션의 다양한 표현적 특성은 인간 삶의 현실로부터 자연스럽게 도출된 것이며, 단지 표현의 방식에서의 수평적 영역 확대 뿐 아니라 인간에 의한 시각이미지의 지각 방식에 대한 새로운 도전이며, 무한한 가능성의 표현이다.

본 연구에서는 단편 애니메이션 중 로토스코핑 기법을 활용하여 만들어진 밥 세비스톤 (Bob Sabiston) 감독의 단편 애니메이션 'Snack and Drink'와 컷 아웃 기법으로 만들어진 유리 노르슈테인 (Yuri Norshtein) 감독의 'The Battle of Kerzhenets'를 중심으로 애니메이션의 움직임을 운동 이미지로 파악하고, 애니메이션에서 보여 지는 시각적 움직임의 특성에 대해 살펴보고자 한다.

## II. 실험적 단편 애니메이션의

### 1. 일반적 개념의 애니메이션

일반적으로 애니메이션은 기존의 영화와는 달리 현실에서 볼 수 없는 것을 여러 장의 만화적인 그림을 연속 촬영하거나 조작하여 재현하는 상상의 결과물이다. 애니메이션에 대한 정의는 넓은 의미에 있어 인간이 상상하는 그 무엇도 표현할 수 있는 것이며 한편으로 실제와 동떨어진 비현실적인 세계이다. 애니메이션을 이루는 여러 가지 요소 중 서사구조, 디자인, 움직임을 중심으로 살펴 볼 때에 내용에서 비현실성을 기대하는 것과 달리 형식에서 애니메이션의 움직임은 사실적이지기를 기대하곤 한다. 실사영화의 사실적 재현이라기보다는 관습적으로 통용되는 애니메이션다운 표현방식의 사실성을 요구한다. 애니메이션을 만화영화로 보는 협의적 시각에서 벗어난다면 애니메이션의 예술적 범주는 상당히 넓어진다. 엄밀히 말해서 영화는 단일한 프레임과 스틸 사진 그리고 정지된 프레임들의 연속이라고 볼 수 있는데, 이는 영화를 애니메이션 영역내의 것으로 규정하는 이유가 되기도 한다. 영화의 움직임은 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 지표 대상이 있는 움직임으로서 실사영화에서의 움직임이다. 둘째, 사실적인 움직임으로 받아들여지지만 실제로는 관습적으로 과장된 움직임으로 주로 일반적인 상업적 애니메이션에서 보여진다. 마지막으로, 비 관습적인 방식으로 만들

어지는 실험적 단편 애니메이션과 일부 장편 애니메이션 등의 움직임이다.

실사영화의 움직임은 대부분 실시간으로 (Real Time) 기록되며 영화의 운동은 쇼트 편집의 차원에서 드러난다. 애니메이션의 움직임은 쇼트 편집에 더하여 감독의 의도에 의해 만들어진 프레임들의 관계 속에서 구현된다. 애니메이션의 움직임은 재현 대상과 관계를 갖고 있는 것은 분명하나 그 관계는 지표적인 것이 아니다. 애니메이션의 움직임은 실제의 움직임과 상상의 움직임 사이에 있다. 일반적인 상업적 애니메이션, 특히 미국 대형 스튜디오에서 제작된 애니메이션에서 보여 지는, 사실적이지만 매우 과장된 움직임은 전 세계적으로 애니메이션 움직임의 보편적인 기준이 되고 있다. 실사영화의 움직임과 일정부분 유사성을 가지며, 사실적인 것으로 받아들여지지만 실제로는 실사영화의 움직임과는 다른 매우 과장된 방식으로 관습화되어 제작되고 있다. 디즈니 스튜디오에 의해 규정지어진, 현실에서는 불가능한 움직임의 규칙들로 만들어진 애니메이션들은 인체의 구조와 상관없이 늘어나는 팔과 다리, 바닥에 달라붙을 듯 찌그러지는 형태와, 현실의 움직임에서는 찾아볼 수 없는 지나친 탄력과 관성을 보여준다.

우리를 혼란에 빠지게 하는 것은 이러한 규칙들이 애니메이션을 현실과 관련 없는 존재로 고립시키기도 하고, 이미 관습화된 과장된 움직임에 길들이고, 내용적 제한을 가져오기도 한다. 폴 웰스의 말대로 애니메이션의 상징은 그것의 근원적인 소스에서 타당성을 획득하기 때문에 실제세계의 재현과는 아무런 연관이 없이 가장 순수한 형태로 작동할 수 있다.<sup>1)</sup> 그런데 지표대상으로부터 독립

된 순수한 인간의 창작이란 그 무엇을 만들어 내더라도 틀린 것이 아니다. 무한한 표현의 자유로 보이는 순수라는 단어는 또한 애니메이션의 골격이기도 하다. 실제의 대상으로부터 독립하여 존재하는 애니메이션은 무한한 자유를 누릴 수 있다.

애니메이션은 탄생부터 비실사적(unreal)이다. 그 누구도 애니메이션을 보고 현실에 빗대어 비판을 하는 경우는 없다. 상상의 내용이 영상으로 표현되었을 뿐이기 때문이다.<sup>2)</sup> 이는 종종 어린이의 유희처럼 순수한 카툰적 즐거움을 표현하는 것만이 애니메이션이라는 왜곡된 시선의 빌미가 되고는 한다. 내용면에서는 상상의 것으로 제한되고, 표현된 영상에서는 사실이 아니지만 사실적으로 보이는 움직임을 요구받는 애니메이션의 모순은 스스로 만들어 낸 것이기도 하다. 이는 되풀이되며 견고해진 관객과의 피드백으로 인해 벗어날 수 없는 굴레가 되기도 한다. 그러나 역사적 굴레를 뛰어 넘는 방식의 애니메이션 또한 존재해 왔다. 실험적 단편 애니메이션과 일부 장편 애니메이션에서의 움직임은 현실에서 볼 수 있는 움직임으로부터 근거를 찾아볼 수 없을 만큼 벗어나 있곤 한다.

## 2. 단편 애니메이션의 의미와 특성

영화는 영사시간의 길이, 즉 필름의 길이에 따라 장편, 중편, 단편 등 세 종류로 분류된다.<sup>3)</sup> 초기

1) Paul Wells, 한창완 역, <애니마톨로지>, 한울아카데미, 2001, p.141-145.

2) 김정숙, “애니메이션의 感覺的 리얼리티에 관한 研究”, 홍익대학교 박사학위 논문. 2005, P.10.

3) 극장에서 상영하는 1시간 20여 분 이상의 영화를 장편, 영사

의 영화는 단편위주로 제작되었으나 기술과 표현 방법이 진보함에 따라 극장용 영화는 급속히 장편화 되었다. 그러나 소재나 주제, 표현상의 제약에 따라 단편형식이 적합한 영화도 있으며, 단편영화의 상대적인 자유로움은 표현에 있어 실험적 성격을 강하게 하였다. 단편 애니메이션은 산업적 독립성으로 인해 관습화된 기법으로부터 벗어나 다양한 기법들을 실험할 수 있게 되었고, 표현형식의 독창성을 획득하게 되었다.

노먼 맥라렌이 “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임에서 일어나는 움직임보다 각 프레임 사이에서 일어나는 움직임들이 훨씬 중요하다.”<sup>4)</sup> 라고 한 말은 애니메이션이 움직임이라는 매우 가변적인 요소로 이루어져 있음을 의미한다. 애니메이션은 최초의 단위가 프레임과 프레임 사이에서 만들어진 움직임으로부터 시작되며, 프레임과 프레임 사이의 배치, 간격, 분절로부터 다양한 결과가 만들어진다. 대부분의 실사영화에서는 카메라에 포착되는 대상의 움직임을 인공적으로 제어하지 않지만 흥미롭게도 애니메이션의 이미지들은 부분 요소들의 분절적 움직임에 주목할 필요를 제공한다. 일반적인 상업적 애니메이션이 아닌 실험적인 요소를 담고 있는 단편 작품들에서 보여 지는 움직임은 새로운 해석이 필요하다. 단편애니메이션에서의 운동은 실험적 요소 안에 이미지, 기법, 움직임에 대한 비 관습적 태도를 보여주는 것이 중요한 의미를 가진다. 정지된 이미지를 운동 이미지

로 재구성하는 과정의 첨예한 결과물인 애니메이션은 재구성된 프레임들 간의 관계로 발생한 새로운 운동 이미지의 표현이라는 점에서 들뢰즈의 운동-이미지와 보다 직접적인 관련이 있다. 그러므로 애니메이션에 나타난 운동에 대해 주로 들뢰즈의 운동-이미지의 개념을 중심으로 새로운 모색을 하고자 한다.

### III. 애니메이션 이미지의 운동적 특성 논의

#### 1. 이미지의 운동적 특성의 이해

애니메이션에서 상상의 내용이 강조되는 것은 정지된 만화나 회화에 움직임을 부가한 형태로 애니메이션을 오해하는 것에 대한 반증이다. 애니메이션은 만화로부터 발생한 매체가 아니라 블랙톤의 라이트닝 스케치, 펠리에스의 마술쇼 등에서 찾아 볼 수 있듯이 시간을 다루는 다양한 예술장르의 공연물과 함께 제작된 것이다.<sup>5)</sup> 시간을 편집하는 기술, 이것이 애니메이션의 시작이다. 실사영화에서의 제작이 하나의 테이크로 만들어진 쇼트로 인식되고 구분되는 것에 비하여, 애니메이션의 제작은 한 장의 그림, 한 장의 이미지로 인식되며, 제작 상 필요에 의하여 프레임 안에서도 편집이 가해짐을 강조하게 된다. 그러나 이미 만들어진 움

시간 1시간 전후의 것을 중편, 20분 이하의 것을 단편이라고 한다. 때로는 중단편을 하나로 묶어 장편과 구별하기도 한다.

4) Paul Wells, 2001, *ibid*, p.28~29.

5) Donald Crafton, <Before Mickey>, The University of Chicago Press, 1993, pp. 55. 57.

적임은 하나의 의미 단위로 변화된다는 것을 잊지 말아야 한다. 들뢰즈에 의하면 영화는 우리에게 운동이 부가된 이미지를 주는 대신 즉각 운동-이미지를 준다. 영화가 주는 것은 단면이지만, 그것은 동적인 단면이지 '부동적 단면+추상적 운동'이 아닌 것이다.<sup>6)</sup> 여기에서 들뢰즈는 베르그송에 의해 발견되고 잊혀졌던 운동-이미지를 언급하는 것으로 동적 단면들에 대한 놀라운 발견을 강조하고 있다.

여기에서 잊지 말아야 할 것은 자연적 지각과 영화적 지각은 질적으로 다르다. 우리가 스크린을 통해서 보는 것은 사물의 움직임이 아니라, 이미지의 움직임이다. 자연적 지각의 조건들을 넘어서는 영화적 지각의 운동-이미지는 영상장치의 속도에 의해 이미지의 운동양태가 달라진다는 점만을 보아도 알 수 있는 문제이다.<sup>7)</sup> 운동 이미지 'A'를 빠르게 영사하면 '빠른 A'가 아니라 새로운 운동 이미지 'B'가 된다. 단지 속도를 달리하여 영사하는 것만으로 다르게 지각 된다는 것은 움직임 안의 이미지는 응집된 하나의 존재라는 것이다. 들뢰즈에 따르면 영화는 인간의 눈이 아니라 기계의 눈에 의해 포착된 이미지를 보여주기 때문에 이미지와 운동의 재료와 운동은 하나로 인식되는 것이다. 그러므로 영화에서 이미지는 시간과 간격에 의해 만들어진 직접적인 운동으로 지각된다고 할 수 있다.

들뢰즈 이론에서 애니메이션에 대한 그의 직접적인 언급은 매우 적음에도 불구하고, 영화 이미지의 운동에 대한 매우 미묘한 지점에 대한 정의

는 애니메이션 이미지의 성격을 매우 잘 드러내주는 것으로 보인다. 매우 적은 연구만이 이루어지고 있는 애니메이션의 미학적 연구의 필요성을 보여 주는 것이라 할 수 있다.

## 2. 애니메이션과 운동 이미지

애니메이션은 생명이 없는 사물에 움직임을 연속적으로 만들어 생명을 불어넣는 작업을 말한다. 하지만 구체적으로 말하면 애니메이션의 움직임은 자연사물의 움직임을 그대로 재현해내는 것이 아니라 작가의 의도에 따라 제어가 가능한 시각 이미지이다. 즉, 일종의 비현실적인 시공간을 배경으로 표현대상에 작가의 상상력이 투영되어진 창조적 움직임이라 할 수 있다. 이러한 애니메이션의 움직임의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

최근의 3D 애니메이션의 움직임은 실제의 재현을 목표로 하는 것처럼 보인다. 그러나 일반적으로 애니메이션의 움직임은 실제와 같지 않다. 애니메이션의 움직임은 현실로부터 시작되었으나 그와는 다른 질서에 의해 구축되었고, 과장으로 강조되어 있다. 관객은 수십 년간 끊임없이 생산된 일반적인 상업적 애니메이션의 움직임에 익숙해져 있고 놀랍게도 그것이 현실의 움직임과 다르다고 느끼지 않는다. 디즈니 애니메이션은 실사적이다. 그것이 3D 기술로 만들어졌든 전통의 기법으로 만들어졌든 디즈니는 실사적 이미지를 추구해 왔다. 그러나 디즈니가 실사적 이미지를 추구해 왔던 이유는 이미지의 실제성을 무작정 강조하려 했다기보다 실제감의 효과effect를 추구하는 것이다.<sup>8)</sup> 실사적이

6) Gilles Deleuze, 유진상 역, <시네마 I 운동-이미지>, 시공과 언어, 2002, p.12.

7) www.literary.net/deuleuze\_essay\_cinema.htm

지만 실사와는 다르며, 단지 그 효과를 보여주는 것만으로 만족한다. 사실적 효과의 디즈니 애니메이션의 움직임은 관습화되고 만들어진, 현실에는 존재하지 않는 움직임이다. 예를 들어 디즈니 스튜디오에서 1937년에 만들어진 백설 공주에서 보면 주인공과 등장 캐릭터들의 움직임은 춤을 추듯 출렁이고 있으며 단순히 걷거나 선을 뺏는 동작에서도 발레의 동작이나 마임을 연상시킨다. 우리는 현실에서 그 누구도 것처럼 움직이지 않는다.

사실적인 이미지로 받아들여지는, 디즈니로 대변되는 미국의 상업적 애니메이션의 지배적 영향력은 전 세계적으로 견고하다. 애니메이션 관객은 그의 지정학적 위치가 어떠한 애니메이션의 기준점을 미국의 디즈니 애니메이션으로 규정한다. 규정이 명확해 질수록 애니메이션은 일원화되고, 광범위하게 퍼져가며 다른 방식의 애니메이션이 존재할 수 있는 가능성은 점점 줄어드는 것으로 보인다.

실사영화와 다른 제작방식으로 인해 애니메이션에서는 정지된 이미지 낱장의 가치와 성격이 강조되지만, 또한 애니메이션의 이미지는 카툰이나 회화에서의 이미지와는 다르다. 애니메이션의 이미지는 실사영화와 마찬가지로 시간 안에서 운동과 함께 결합되어야만 본래의 의미로 존재할 수 있는 것이다. 실제 운동은 가로지르며 지나갔던 공간과는 다르다. 지나간 공간은 과거이지만 운동이란 지금 가로지르는 현재의 행위이다. 때문에 운동은 특이하고 이질적이며, 환원 불가능하다. “공간 속의 위치들이나 시간 속의 여러 순간들, 즉 ‘부동적

인 단면들 *coupes immobiles*’을 가지고는 운동을 재구성할 수 없다.”<sup>9)</sup> 애니메이션에서 충분히 인지할 수 있는 제작 단계의 낱장 이미지와 애니메이션 영화로 묶여진 이미지들로 인해 재구성된 운동은 분리되는 단계에서 이미 동일한 것이 아니다. “운동의 재구성이 이루어지더라도, 그것은 더 이상 형식적이고 초월적인 요소들(포즈)로써가 아니라 물질적이고 내재적인 요소들(단면)로 이루어졌다.”<sup>10)</sup> 나누어진 운동은 이미 운동일 수 없으며 운동 이미지는 영화 안에서 앓게 저며질 수 없는 매우 긴밀한 하나의 결합물로 존재한다. 따라서 애니메이션 이미지와 운동은 분리될 수 없다, 그러므로 애니메이션은 이미지에 운동이 더해진 것이 아니라 하나의 운동 이미지로 보는 해석이 가능하다.

### 로토스코핑 애니메이션의 움직임

로토스코핑 기법은 사실성과 자연스러운 움직임의 강조를 용이하게 할 수 있다는 기법적 수월성으로 인해 쓰여 지고 있다. 기법으로서 차용된 로토스코핑의 자연스러움은 실사영화로부터 오는 사실적인 유연함을 보인다. 실사영화적 움직임의 지속성으로 인해 그 영향은 분명히 감지된다. 기법적인 면에서 로토스코핑은 애니메이션 제작과정에서 움직임의 사실성 확보와 생산의 편의를 위하여 오랜 기간 사용되어져 왔다. 로토스코핑 기법은 배경, 인물 등의 형태와 그 동작을 실사 영화로 촬영한 다음 시퀀스의 낱장을 분리하고 그 위에 이미지를 덧입히거나 일정 요소를 옮기는 방식으로 제작하는 것이 특징이다. 인간이나 동물의 실사필름

8) 신항식 <디자인 이해의 기초이론>, 나남 출판, 2005, pp.17-46.

9) Gilles Deleuze, *ibid*, 2002, p.10.

10) Gilles Deleuze, *ibid*, 2002, p.15.

을 미리 만들고, 이를 가지고 애니메이션을 제작하는 방식은 오래 전부터 행해져 왔고, 특히 디즈니 애니메이션에서는 매우 충실하게 실행되었다. 그렇지만 그것은 어디까지나 기본 밑그림으로 참조하기 위해서였다.

그런데 알려진 바와는 다르게 애니메이션의 밑그림으로 사용하기 위해 로토스코핑 기법을 활용한 경우에도 촬영된 이미지를 그대로 옮기는 것은 아니다. 실제 촬영한 필름을 모두 그대로 사용하는 경우는 거의 없으며, 애니메이션 감독은 촬영된 필름을 정지된 낱장의 이미지로 분해하여, 이용할 프레임과 버려야 할 프레임을 구분하고 재구성하여야 한다. 이미 촬영된 이미지만으로 표현이 부족한 경우 추가 프레임이 그려 넣어진다. 만일 실사적 움직임을 위하여 프레임의 선택과 가공이 없는 상태 그대로를 사용하여 로토스코핑 애니메이션을 만든다면 그것의 움직임은 오히려 사실성이 떨어져 보이게 될 것이다. 프레임 배열에서 가공이 없이 사용된 로토스코핑 기법의 움직임은 사실적으로 보이는 부분적 요소들이 있음에도 불구하고 부자연스럽게 떨리거나 불필요하게 미끄러지는 느낌을 주곤 한다.

이 글에서 이야기 하는 실험적인 단편 애니메이션에서 사용되는 로토스코핑 기법 애니메이션의 운동은 전면적으로 재정의 된다고 할 수 있다. 실사필름을 이용하지만 분리된 이미지를 복사하듯 사용하지 않고, 감독이 선택한 조형적 질서에 의해 움직임은 다시 만들어지며 애니메이션 이미지의 흐름 안에서 개별 부분들은 독특한 움직임의 질서를 갖는다. 그리하여 부유하는 부분들 또는 인물과 배경들은 제각기 주장하듯 어긋나고 흔들리며 존

재한다. “영화에서 몽타주는 각각의 이미지 혹은 각각의 쇼트 속에서 고찰된 운동의 내재적 성질에 따라 변이 가능한, 하나의 수학적 관계라 할 수 있다.”<sup>11)</sup> 로토스코핑 애니메이션은 변이된 몽타주의 수적 관계에서 나아가 그것이 위치한 공간과 시간의 변이로 나아간다. 프레임들을 선택하고 배열하여 재정의 하는 일련의 과정은 쇼트 편집을 기본으로 하여 만들어지는 실사영화에서 보다 진전하여 프레임과 프레임 사이의 운동을 제어하고 바꿀 수 있으며 부분 요소들의 각기 다른 차용으로 인해 서로 다른 움직임의 결과물을 갖게 된다. 그리고 이것은 애니메이션에서의 운동에 대한 새로운 국면을 인식하게 한다.

### 컷 아웃 애니메이션의 움직임

컷 아웃 애니메이션은 움직일 수 있는 관절과 부분 조각들을 가진 등장인물 또는 사물을 조금씩 움직여서 프레임 바이 프레임으로 촬영하여 애니메이션을 완성해 가는 기법이다. 컷 아웃 기법의 장점은 만들어진 이미지의 부분들을 움직여서 제작하기 때문에 계획된 매수의 그림만을 그려서 위치와 각도를 조정해가며 촬영할 수 있고, 이미지의 완성도를 충분히 높일 수 있고, 그러한 이유로 다른 기법에 비해 제작 시간을 단축할 수 있다는 것이다. 컷 아웃 기법에 등장하는 사물들은 움직이는 관절과 움직여지는 고정된 부분들로 이루어지는데, 움직임에 제한적 일 수밖에 없는 기법적 한계가 컷 아웃 기법의 고유한 미감과 성격으로 형성된다. 관절의 굴절을 표현함에 있어서 조작하는 사람의

11) Gilles Deleuze, 이정하 역, <시네마 II, 시간-이미지>, 시공과 언어, 2005, p.78.

손에 모든 결정권이 주어지며 어떠한 간격과 어떠한 방향으로 움직임을 줄 것인가의 전권이 부여된다. 컷 아웃 기법을 디지털 방식으로 구현할 때에는 간격을 둔 움직임뿐만 아니라 벡터 방식의 설정으로 움직임의 양과 속도를 결정할 수 있고, 일상적 움직임의 성격을 벗어버리는 것이 용이하게 된다. 또한 움직임의 대상이 되는 조각 이미지를 섬세하고 일정한 상태로 유지할 수 있게 함으로써 창작자의 의도가 충분히 드러난 이미지를 보여줄 수 있다. 독특한 필선과 질감 등 매우 섬세한 수공의 미감은 수백 수천 장의 작업량의 부담으로 인해 애니메이션에서는 사용에 제한이 있는데 컷 아웃 기법은 이를 포기하지 않을 수 있게 한다.

컷 아웃 애니메이션은 절지 방식의 중요한 미감인 평면성을 부여받게 됨으로써 초당 24프레임 이상의 움직임에 의해 지나쳐 버릴 수도 있는 이미지의 조형성에 주목하게 하고, 컷 아웃된 개별 부분들이 고유의 느낌을 흐트러뜨리지 않게 한다. 애니메이션은 안정된 이미지를 바탕으로 관절의 움직임에 집중하게 되고 리듬의 완벽한 제어라는 점에서 감독의 의도와 결정에 완전히 종속되는 움직임을 갖게 된다. 숙련된 솜씨에 따른 유려함은 유리 노르슈테인의 다른 작품들이나 미셀 오슬로의 작품 등에서 보이는 정교하고 우아한 움직임으로 드러나기도 하는데, 이때에도 실사영화의 움직임과는 미세한 차이를 보인다. 이러한 차이가 기법적 차이를 넘어 실사영화와 애니메이션의 근원적 구분을 가져오는 것으로 보인다.

예컨대, 실사영화와 마찬가지로 애니메이션의 움직임은 이미지와 함께 결합되어져 있는 것으로서 분해 될 수 없는 것이다. 기계장치의 기록일 수

밖에 없는 실사영화에서 이미지의 움직임은 조절과 제어란 측면에서 제한적이다. 반면에 애니메이션의 움직임은 매우 다양한 방식으로 실험되고 제시될 수 있다. 쇼트 편집 뿐 아니라 프레임의 편집과 컷 아웃 애니메이션에서 극명하게 드러나는 것처럼 이미지의 부분들이 개별적으로 조작되고 제어되어 애니메이션 이미지만의 독특한 시각적 운동을 표현할 수 있다. 떨리는 신체의 부분들과 멈췄다가 경련하듯 강렬하게 움직이는 이미지들이 전달하는 감정은 실사영화에서 보여지는 신체의 일상적 움직임과 같을 수 없다. 필요하다면 애니메이션 이미지의 움직임은 부분마다 다른 시간과 공간에서의 운동을 보일 수 있고, 그것들이 의미하는 것은 매우 복합적인 결과를 만들어 내게 되는 것이다.

이와 같이, 애니메이션의 움직임은 현실로부터 재현된 것이지만 실제의 움직임과는 다르다. 애니메이션에 나타난 움직임은 작가의 의도에 따라 재구성되어진 새로운 움직임이며 상상력에 의한 창조이다.

#### IV. 애니메이션에 나타난 운동 이미지

본 장에서는 애니메이션 움직임의 특성을 분명히 보여주는 두 작품 ‘Snack and Drink’와 ‘The Battle of Kerzhenets’를 분석하는 것으로 실험적 단편 애니메이션에서의 운동과 이미지의 관계, 그것이 애니메이션을 성격을 형성하는 중요한 요소



가 됨을 살펴보겠다. 로토스코핑 애니메이션 ‘Snack and Drink’는 널리 알려진 작품은 아니지만 본 연구에서 이야기하는 애니메이션 움직임의 특별한 양상을 매우 잘 보여주는 작품이며, 이후 2000년 제작된 리차드 링클레이터 감독의 장편 애니메이션 ‘Waking Life’에서 비슷한 양상을 볼 수 있다. 컷 아웃 애니메이션 ‘The Battle of Kerzhenets’는 컷 아웃 기법 애니메이션의 대가인 유리 노르슈테인 감독의 작품으로 그의 작품 중에서도 평면적 이미지와 그에 따른 움직임의 조절이 돋보이는 컷 아웃 기법의 대표적인 작품이다.

### 1. 로토스코핑 애니메이션 : Snack and Drink

2000년, 제1회 레스페스트 영화제에서 국내 상영된 밥 세비스톤 (Bob Sabiston) 감독의 로토스코핑 애니메이션 ‘Snack and Drink’(1999년)는 키 180cm에 13살인 자폐아 라이언이 과자와 음료수를 사기 위해 동네 편의점으로 가는 다큐멘터리 영상을 애니메이션으로 만든 작품이다. 이야기는 처음에 흑백 화면으로 시작된다. 흑백의 실내 계단을 내려가서 문 밖으로 나가면 바로 거리. 돌발적으로 등장하는 컬러 화면은 심하게 흔들리고 소년의 수다스런 대화는 길을 걸어가며 지속된다. 서사 구조는 단순하다. 그저 집에서 계단을 내려와 거리를 걸어가고 가게에서 음료와 과자를 사두고 집의 계단을 걸어 들어와 문을 닫고 끝이 난다. 극적인 에피소드는 보이지 않는다. 한 명이 질문하고 다른 명이 대답하는 형식으로 이야기는 진행되는데, 평범한 10대의 일상 그대로이다.

‘Snack and Drink’는 실제 인물을 촬영해 다시 로토스코핑 기법으로 제작한 부분과 부분적인 컷 아웃 기법, 단순화된 2D 캐릭터 등 여러 기법을 활용을 한다. 여러 명의 애니메이터가 참여하여 시시각각 다른 양식으로 구현된 애니메이션은 불안정한 상태를 직접적으로 보여주는 가장 큰 요소이다. 이미지는 운동에 덧붙여져 흔들리고, 모든 부분들이 불안정하다.



그림1. ‘Snack and Drink’

‘Snack and Drink’에서 움직임은 카메라 시선의 움직임과 등장인물의 이동에 의한 움직임, 그리고 등장하는 인물과 사물 그 부분들의 인위적인 움직임으로 나누어 볼 수 있다. 거리 장면에서 핸드 헬드 카메라의 움직임은 화면밖에 존재하며 같이 걷고 인터뷰하는 두 번째 등장인물의 시선과 주인공의 시선으로 존재한다. 카메라는 극단적 접근이나 거리 둠 없이 바스트 샷 정도의 시선 거리를 유지하고 주인공을 따라가며 현장감을 형성한다. 질문을 하는 또 다른 인물은 목소리만으로 그 존재를 알릴뿐 카메라의 시선 안으로 들어오지 않는다. 주인공은 자신이 원하는 음료에 대해 끝없이 말하며 강박적인 동작으로 여러 음료를 섞는다. 집으로 돌아와 계단을 올라간 후 마지막으로 앤딩 크레딧이 떠다니며 조합되는 사이에도 인물들의 대화는 지속되는데, 마지막에 과거에 있었던 이야기의 짧은 언급으로 등장인물이 안고 있는 문제를 슬며시 보

여준다. 실사영화의 움직임이 전체적 통일성 안에서 돌발적인 움직임 없이 지속되는 데 반해 로토스코핑 애니메이션 'Snack and Drink' 에 나타난 운동 이미지의 특징은 실사적 연속성을 일정부분 유지하고 있음에도 불구하고 분절적이며 느닷없이 나타나는 움직임의 양상을 보인다.

일반적으로 사실적 움직임의 환영을 만들어 내기 위한 애니메이션에서는 걷는 장면에서 사이클을 만들고 일정한 규칙에 맞추어 정돈된 움직임을 만들어 내는데 반해, 이 애니메이션에서는 실사영화에서의 걷기와 다를 바 없는 흔들리는 신체와 카메라, 정리되지 않은 사실적인 요소를 가진 움직임을 그대로 사용하여 영화 전체의 움직임의 특징을 카메라의 현장감과 맞추고 있다. 게다가 특히 걸어가는 이미지 부분들은 각기 덜그럭 거리며 인공적으로 움직이는데, 길과 건물, 전봇대와 가로수, 자동차 등이 쉽 없이 부유하며 인물의 머리와 몸통은 따로 움직인다. 바로 이 장면에서 중요하게 인식되는 것은 정지된 이미지의 집합일 수 없는 운동 이미지 자체인데 이것은 이미지와 운동의 절대적 동일성이다. 바로 이미지와 운동의 동일성이 우리로 하여금 곧바로 운동-이미지와 물질의 동일성을 추론해내도록 하는 것이다.<sup>12)</sup> 움직임을 제외하거나 변화시켰을 때에 이 장면의 의미는 완전히 다른 것으로 전환 될 것이다.

핸드 헬드 기법처럼 유연하듯 움직이는 카메라의 시선은 주인공의 시점으로 옮겨져 가벼운 대화로 보이는 외형에 숨겨진 애니메이션의 주제에 다르다. 또한 흔들리고 부딪히는 컷 아웃된

부분들의 끊임없는 움직임과 함께 카메라의 시선과 인물의 시선은 불안정하며 그로 인해 애니메이션은 사건으로 드러나지 않은 인물의 내면적 상태를 보여주는 데에 매우 적합한 움직임을 만들어 내는 것으로 보인다.

'Snack and Drink'는 실제로 촬영된 이미지를 이용하여 피사체의 움직임을 더 생동감 있게 표현하였다. 중요한 것은 동일한 공간속에서 사실적인 이미지와 비현실적 이미지가 결합하여 새로운 애니메이션의 움직임을 창조하였으며, 실사와 애니메이션을 결합한 운동 이미지는 애니메이션의 기술적 한계와 미학적 한계를 극복해보려는 표현의 확장이다.

## 2. 컷 아웃 애니메이션 : The Battle of Kerzhenets

유리 노르슈테인 감독의 컷 아웃 애니메이션 '케르제네츠의 전투'는 882년 키에프 공국이 988년에 슬라프 지방의 국가 통일을 이루기까지를 그린 작품으로 감독의 작가적 특성을 잘 드러내고 있다. 1971년에 만들어진 이 작품은 14, 16세기의 프레스코화와 세밀화의 캐릭터를 사용하고 있고 시네마스코프의 화면 비례에 과감한 카메라 워크를 더하여 빠른 몽타주와 추상적인 색면 공간의 움직임을 스펙터클하게 보여준다.

12) Gilles Deleuze, *ibid*, 2002, p.117.



그림 2. 'The Battle of Kerzhenets'

애니메이션은 도입부에서 흔들리는 종의 이미지로 컷 아웃 기법의 장점인 섬세한 질감과 안정된 이미지를 보여준다. 종과 같은 방식으로 흔들리는 요람과 초반부 등장하는 말의 움직임은 부드럽고 유연한 움직임을 보인다. 유리 노르슈테인의 특징인 이미지 속 부분 조각의 교체로 관절의 움직임만으로 보여주지 못하는 정면 이미지의 변화와 표정을 보여준다. 종이 인형을 잘라내듯 도려내어진 군상의 윤곽은 종이의 질료적 특성인 평면적인 성격을 감추지 않고 드러내는 것으로 강조한다. 암전 속에서 흔들리는 촛불은 추상 이미지를 닮아 있고, 감독 특유의 기법인 자유로운 실사 이미지의 혼용 또한 보인다.

빠른 리듬의 음악과 함께 전개되는 서사적 이미지 즉, 전쟁의 숭고함을 표현하는 애니메이션 이미지의 운동 또한 속도를 내며 빨라지고 절정으로 치달아 간다. 창을 겨누는 군인들의 모습과 칼을 휘두르는 전투 장면은 군무의 리듬감을 가지고 음악의 선율과 함께 한다. 중반부 전장의 모습은 빠르게 변화하는 몽타주 기법과 짧은 길이의 쇼트, 이미지의 급격한 변화와 차이를 보여주며 전투의

치열함과 어우러져 장엄함과 긴박함을 만들어낸다. 일순 삽입되는 정지된 이미지의 활용은 강렬한 순간으로 남는다. 이 장면에서의 정지된 순간은 들뢰즈가 이야기 하는 동적인 단면의 개념과 유사하다. 운동은 이 단면들 사이에서 성립되며, 대상이나 부분들을 변화하는 한 전체의 지속과 결부시킨다. 그러므로 운동은 대상들과의 관계 속에서 전체의 변화를 표현하며 운동 그 자체가 지속의 동적인 단면이 된다.<sup>13)</sup> 전투가 끝나고 어느덧 건설과 생산의 시대가 도래 하는 후반부에선 인물들의 모션이 보다 두드러지는데, 들판을 뛰어노는 목마 탄 아이들의 놀이의 흥겨움을 강조하는 데에도 컷 아웃의 균질하지 않은 움직임이 극의 흐름은 물론 애니메이션의 새로운 가능성을 일깨워준다.

유리 노르슈테인의 애니메이션에서 보여지는 동작들은 음악의 선율에 밀착되어 화면에서 미끄러지고, 반복하여 등장한다. 서사적인 인과관계에서 벗어나 인물들이 움직이는 방향의 차이, 카메라 거리의 차이, 상하와 좌우로 빠르게 움직이는 쇼트의 운동 방향의 차이로 이야기는 전개되며 움직임은 애니메이션의 중요한 요소로 작용한다. 그는 이 작품에서 유연하고 사실적인 움직임을 포기함으로써 더욱 강한 움직임의 운율과 리듬을 획득한다. 운동이 닫힌 체계 안의 대상들을 열린 지속에 연관시키며, 지속을 그것이 강제로 열리도록 하는 체계안의 대상들과 연관시킨다고 말할 수 있을 것이다.<sup>14)</sup> 표현적인 색 면과 거친 표면이 느껴지는 도려내어진 이미지들은 음악과 맞아 떨어지는 기묘하게 미끄러지는 움직임으로 리듬과 운율을 획득하고, 이

13) Gilles Deleuze, *ibid*, 2002, p.27.

14) Gilles Deleuze, *ibid*, 2002, p.27.

독특한 운동 이미지는 애니메이션의 본질인 운동에 의한 쾌감을 만들어 낸다.

실사영화에서 매 프레임간의 흐름은 연속적인데 반해 컷 아웃 애니메이션 ‘케르제네츠의 전투’에 나타난 운동 이미지는 멈춰있는 프레임과 크게 움직여진 프레임의 차별화된 움직임의 배열로 인해 동작을 더욱 강하게 느낄 수 있다는 특징이 있다. 컷 아웃 기법의 특징이자 미학적 특성인 분절된 운동은 이미지 개개의 위치 값과 시간에 관한 인위적인 개입과 조정이라는 방법을 사용하고 있다. 텍스처가 강조된 평면적 캐릭터들이 의도적인 빠른 모션과 급작스러운 정지 동작으로 제시된다. 만들어진 이미지와 조절된 운동은 강하게 각인되며 그로인해 영화에서의 운동 이미지에 대한 반성적 사고로 이끌어 준다.

정리하자면 애니메이션에서 나타난 운동 이미지의 특성은 애니메이션이 갖고 있는 태생적인 특징인 운동의 제어라는 속성으로 인해 매우 잘 드러난다고 할 수 있다. 특히 실험적 단편 애니메이션에서 볼 수 있는 움직임 즉, 음악의 리듬과 서사의 흐름 그리고 영상의 변화를 통해 애니메이션이 갖고 있는 운동 이미지의 성격을 보다 분명하게 드러내 준다고 하겠다.

## V. 결론

애니메이션은 이미 존재하는 움직임을 재해석하고자 하는 작업이며 공간과 시간 그리고 이미지를 재배치하는 것으로 완전히 새로운 것을 만들어낸다. 애니메이션에서의 이미지들은 창작자에 의해

분해되고 재구성되지만 이러한 조작으로 만들어진 것은 움직이는 이미지가 아니라 운동 이미지이다.

움직임이란 애니메이션의 근본적인 힘이며 조건이라고 할 수 있다. 이것이 애니메이션을 인지하고 감정을 불러일으키게 하는 근원적인 요인 중 중요한 하나이다. 폴 웰스는 ‘주관적 리얼리티’라는 말을 사용하여 디즈니의 애니메이션들은 그들이 동화와 같은 허구를 애니메이션화 하거나 동물을 주인공으로 이용할 때조차도 반드시 실재와의 개연성을 포함시킨다는 사실을 지적하였다. 초사실주의 스타일을 알리는 것은 이러한 종류의 비고가 일어나는 것을 가능하게 하는 중요한 코드와 관습이다.<sup>15)</sup> 실재의 것과 상상으로 시작되었고 오랜 시간 다듬어져 관습이 된 것 사이에 존재하는 애니메이션의 움직임은 부분적으로 실재의 것을 담고 있다. 그러나 의도에 의해 조절되고 만들어진 움직임은 운동의 새로운 상황을 열게 되고, 운동 이미지의 결정이 된다.

본 연구에서는 로토스코핑 애니메이션과 컷 아웃 애니메이션의 실험적 성격이 애니메이션의 운동 이미지에서 볼 수 있는 시간의 분절과 이미지의 재구성이라는 매우 특별한 지점에서 만들어짐을 이야기 하였다. 애니메이션에서 운동은 단지 기법적인 것만이 아니라 중요한 의미를 함축하고 있는 애니메이션의 본질적인 부분이며 개별 애니메이션의 의미를 드러내는 중심이라는 것을 운동 이미지라는 개념을 통해 이야기 하고 있는 것이다. 관습적 움직임의 반복적 재생산과 단일한 방식의 수용에서 벗어나 새로운 움직임의 실험적 단편 애

---

15) Paul Wells, *ibid*, 2001, p.55.

니메이션에서 강조되어 드러나는 애니메이션의 본질인 운동에 주목하려는 시도가 필요하다.

## 참고문헌

- 박성수, <애니메이션 미학>, 향연, 2005
- 신항식, <디자인 이해의 기초이론>, 나남 출판, 2005
- 김정숙, <애니메이션의 感覺的 리얼리티에 관한 研究>, 홍익대학교 박사학위 논문. 2005
- Paul Wells, 한창완. 김세훈 역, <애니마톨로지>, 한울아카데미, 2001
- Gilles Deleuze, 유진상 역, <시네마 I 운동-이미지>, 시공과 언어, 2002
- Gilles Deleuze, 이정하 역, <시네마 II 시간-이미지>, 시공과 언어, 2005
- David Norman Rodowick, 김지훈 역, <질 들뢰즈의 시간기계>, 도서출판 그린비, 2007
- Donald Crafton, <Before Mickey>, The University of Chicago Press, 1993

## ABSTRACT

### A study on the characteristics of the movement image in the experimental short animation film : Centering on ‘Snack and Drink’ & ‘The Battle of Kerzhenets’

Oh, Jin-Hee\*, Kim, Jea-Woong

This article studied that the characteristics of the movement image shows clearly through the controlled movement which the experimental short animation film shows. Animation makes the short edit like live action film. In addition animation shows the movement image positively by redefining the relationship between the frames.

By using the concept of the movement image, this article says the movement in animation is not only the technique but also the essential factor which makes the audiences recognize animation and causes emotion in them and the important factor which reveals the meanings of each animation.

Key Work : movement image, experimental short animation, movement

오진희

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정

(156-756) 서울 동작구 흑석동 221

Tel : 02) 820-5410

artbase@freechal.com

김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수

(156-756)서울시 동작구 흑석동 211번지 아트센터

Tel: 02-820-5418

kunstoma@yahoo.co.kr