

애니메이션의 매혹성에 대한 고찰

이윤희

초 록

애니메이션은 움직임의 환영을 통해 환상을 추구하는 독특하고 강력한 매체이다. 특별한 이해관계가 없으면서도 고도로 주의가 이끌려 몰입된 상태를 매혹이라고 정의할 때, 애니메이션은 확실히 매혹적이다. 애니메이션이 가지는 매혹의 힘은 그 환영이 마치 현실처럼 설득력이 있다는 데에서 시작된다. 애니메이션은 신기한 움직임과 아름다운 이미지 등 시각적 센세이션을 통해 일단 관객의 시선을 사로잡고, 이렇게 집중시킨 관객의 관심을 애니메이션을 통해서만 표현이 가능한 환상적 내러티브를 통해 유지시킨다. 이성적으로 명백히 불가능한 이야기가 시각적으로 완벽한 신빙성을 가지고 제시될 때, 관객은 그 환상에 매혹된다. 우리의 애니메이션에 대한 매혹은 지각과 이성이 단기적으로나마 불일치될 만큼 설득력 있는 환상이 존재한다는 데에 대한 감탄이자 찬사다. 환상과 애니메이션은 서로 불가분의 관계로 엮여 현실과 비현실의 경계선에서 매혹을 만들어내고 있는 것이다.

주제어 : 애니메이션, 매혹, 시각성, 내러티브, 이끌림, 몰입, 환상

I. 서론 - 영상, 애니메이션, 환상

영상은 그 발생의 가장 초기부터 사람들을 매혹시켰다. 에밀 레이노는 이미 1876년 애니메이션을 유료로 상영하여 한 때 큰 인기를 끌었고,¹⁾ 이러

한 영상의 상업적 성공은 이후 영화라는 매체가 발명되고 성장하는데 큰 원동력이 되었다. 대중들은 어두운 극장 속의 스크린에 비친 영상을 보기 위해 100년이 훨씬 넘는 세월 동안 꾸준히 엄청난 돈을 지불했다. 영상은 회화, 음악, 문학, 연극, 오페라 등 이전의 어떤 문화 매체보다 대중적이고 직접적이고 강력했다.

영화를 기술적 눈요기 감 정도로 폄하하였던 전통적 예술이론가들에 대항하여 예술로서의 영화의

1) Schwartz, Vanessa R., *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*, 노명우, 박성일 역, 『구경꾼의 탄생』, 마티, 2006, pp. 276-277

위치를 정립시키고자 하였던 초기 영화 이론가들의 시대부터, 영화, 더 넓게는 영상이라는 매체가 가진 매혹은 수많은 학자들과 영화 관계자들의 연구거리였다. 아도르노는 영화로 대표되는 ‘문화산업’이 마약 같은 힘을 가지고 대중을 퇴폐적 무력속으로 끌어들인다고 주장했고,²⁾ 벤야민은 영화가 바로 그 강한 힘을 가지고 대중을 각성시킬 것이라고 주장했다.³⁾ 미디어를 부정적으로 생각했던 긍정적으로 생각했던, 영화에는 대중을 매혹시키는 강한 힘과 매력이 존재한다는 것은 양쪽 모두의 공통된 인식이었다.

메츠를 비롯한 많은 영화 이론가들은 이러한 영화의 매혹적 힘의 근원이 환상과 실제의 절묘한 조합에서 나온다고 설명한다.⁴⁾ 영화는 현실을 있는 그대로 보여주는 사실성과 현실에 있지 않은 것을 보여주는 환상성을 동시에 가지고 있다. 영화가 가지는 사실성은 어쨌거나 카메라 앞에 극 중 인물로 분장한 배우가 서서 영화 안에서 보이는 행동을 했었다는 물리적 사실에서 기인한다. 반면 영화가 가지는 환상성은 스크린에 비친 배우가 실제로 영화 속의 캐릭터가 아니며, 영화에서 말하는 사건들이 실제로 일어난 것은 아니라는 사실에서 기인한다. 영화는 이러한 실제와 환상의 조합을 통해, 현실에서 일어날 법한 사건들은 물론, 절대로 일어날 수 없는 사건들까지도 마치 관객의 눈앞에

서 벌어지는 것처럼 신빙성 있게 보여준다.

멀리는 멜리에스의 <달나라 여행>으로부터 가까운 박찬옥의 <박쥐>에 이르기까지, 영화는 그 시대의 관객들이 무리 없이 믿을만한 환상의 이미지를 제공한다. 마치 실제처럼 보이는 이미지에 설득된 관객들은 어느 정도의 내용상의 비약도 넘어가 버린다. 이렇게 되어 영화는 “시간과 공간, 생물과 무생물, 현실과 꿈 간의 경계를 깨뜨리는 무한한 형식적 가능성”을 가질 수 있게 된다.⁵⁾ 그러나 하나의 영화가 물리적으로 가능하지 않은 이야기를 전달하고 싶을 때, 단순 촬영한 샷들의 편집만으로 설득적인 이미지를 구성하기는 매우 어렵다. 이 경우 이미지는 특수 분장과 필름 합성 등 여러 가지 특수효과와 혼합으로 만들어지는데, 대부분 애니메이션 기법을 포함한다. 더 엄격히 말하자면, 영화가 완전한 사실만을 기록했다하더라도 실제로는 일련의 정지된 사진들에 지나지 않는데, 관객들은 이것을 여러 개의 분절된 이미지들이 아니라 하나의 움직이는 대상으로 인식한다는 환영성⁶⁾이 영화의 환상의 시작이다. 그리고 여기서, 정지된 이미지들로부터 움직임의 환영을 얻어내는 것이 바로 애니메이션 기법이다.

들어오는 기차의 영상을 본 관객들이 그 기차에 치일까봐 극장에서 뛰쳐나왔다⁷⁾는 전설이 생길 정도로 영화가 센세이션을 일으킨 것은, 그것이 단순

2) Adorno, Theodor W. & Max Horkheimer, Dialektik der Aufklärung, 김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001, pp. 183-251
 3) Benjamin, Walter, "Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit", in Illuminationen, 반성완 역, 『기계복제시대의 예술』, 반성완 편, 『발터 벤야민의 문예이론』, (민음사, 1983), pp. 197-231
 4) Metz, Christian, tran. Michael Taylor, Film Language: A Semiotics of the Cinema, Chicago: The University of Chicago Press, 1974 등 참조

5) Kaes, Anton. Kino_Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909-1929. Tübingen, 1978, p.26, 남환석, 「영화와 환상성」, 한국 중세 르네상스 영문학회, 『중세르네상스영문학』, Vol. 12, No. 1, (2002) 에서 재인용
 6) 환영illusion과 환상fantasy은 일상생활에서는 흔히 혼용되곤 하지만, 본고에서는 환영과 환상을 엄밀하게 구분해서 사용하고자 한다. 환영은 시각적인 면과 관련되는 반면 환상은 내러티브와 관계가 있다.
 7) Allen, Robert, Film history : theory and practice, 유지나 역, 『영화의 역사 이론과 실제』, 까치글방, 1998, p.52

히 당시 이미 익숙하게 알려져 있었던 사진술을 사용하고 있었기 때문이 아니라, 애니메이션 기법이 마치 사진의 피사체가 살아난 듯한 환영을 만들어냈기 때문이다. 애니메이션 기법에 의한 움직임의 환영은 그 대상이 살아있으며 ‘진짜’라는 강력한 느낌을 주는데, 동시에 지금 눈앞에서 움직이는 것은 단지 환영에 불과하다는 이성적 판단이 작용하며 관객을 지각과 이성의 불일치 상태에 놓이게 한다. 관객은 움직이는 영상물을 보며 그것이 허구라는 것을 인식하지만, 동시에 그 내용에 빠져들어 울고 웃는 이중성을 보인다.⁸⁾ 일반적으로 관객은 이러한 지각과 이성의 단기적 불일치 상태를 즐기며, 그러한 반응을 이끌어내는 대상에 매료되는 듯하다.⁹⁾ 지금 눈앞에 보고 있는 사건은 절대로 일어날 수 없다는 것을 인지하는 동시에, 너무나 눈앞에 펼쳐지는 명백한 장면을 보면서 관객은 매혹 당한다.

애니메이션은 그 본질상 실체가 아닌 환영을 만들어내는 매체이며, 이러한 환영성이 사실성과 겹쳐지면서 관객을 매혹시킨다. 앞서 언급된, ‘영화의 무한한 형식적 가능성’에 대한 예찬도 사실 라이브 액션 live-action¹⁰⁾ 영화보다는 실제의 제약 없이

환상을 가시화하는 애니메이션에 대한 설명으로 더 적합하다.

그러나 애니메이션은 라이브액션영화보다 먼저 발명되었음에도 불구하고 후발주자인 영화에 밀려 영상문화의 중심이 아닌 주변부에 위치하여왔다. 영상이론과 분석 역시 사진술을 바탕으로 하는 사실주의적 라이브액션 영화 연구가 주류를 이루어, 영상매체가 가지는 환상성의 핵심적인 역할을 하는 애니메이션에 대한 연구는 미흡했다. 폴 웰즈나 윌리엄 모리츠 등 극소수의 애니메이션 학자가 남긴 몇 안 되는 저서만이 애니메이션 연구의 명맥을 잇고 있을 뿐이다.

더구나 기존의 애니메이션 연구들은 애니메이션이 무엇을 할 수 있는가에 너무 집착하여, 애니메이션이 가질 수 있는 비현실성, 비합리성, 비선형성, 주관성 등이 마치 애니메이션의 전부인 것처럼 강조하여왔다. 반면 애니메이션의 내적 논리로서의 내러티브가 갖는 현실성과 합리성, 선형성과 객관성을 철저히 무시당해왔다. 결국 기존의 연구들은 애니메이션이 우리를 왜 매혹하는지에 대한 충분한 설명이 되지 못한다.

본 연구는 애니메이션의 강력한 매혹을 논의하기 앞서 먼저 매혹의 의미를 정의하고, 그 정의 안에서 매혹의 과정과 조건의 메커니즘을 분석하겠다. 프로이트의 정신분석학을 필두로 하여 문화인류학, 심리학, 미학, 종교학 등 명시적으로든 암시적으로든 매혹에 관심을 보인 연구는 많았지만 정작 매혹을 제대로 정의하고 그 성립과정과 조건을

을 사용해 움직임을 얻어낸 애니메이션 기법은 실사가 아니냐는 반론이 가능하다. 따라서 본 연구에서는 움직이는 대상을 촬영하여 그대로 얻어낸 움직이는 영상을 지칭하여 실사대신 라이브액션이라는 단어를 사용한다.

8) Metz, op. cit., p.4

9) 컴퓨터로 만들어진 완벽한 환영에 대한 대중의 반응에 대해 말하면서 앤드류 달리는 이렇게 표현한다. “완벽한 시각 환영주의라는... 차원에서 보면... 기만당하는 것이 바로 핵심이다... 속는 것이 너무나 재미있으며, 과정은 잘 모르겠지만 어쨌든 그 교묘함에 감탄하지 않을 수 없다.” (Darley, Andrew, Visual digital culture : surface play and spectacle in new media genres, 김주환 역. 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2000, p.73)

10) 실사영화實寫映畫라는 말은 일본식 한자용어로서, (조작이 아니라) 실제로 움직이는 대상, 즉 라이브액션을 그대로 촬영하여 얻어진 움직임은 이미지를 사용하여 내러티브를 전달하는 영화라는 의미로 일반적으로 사용된다. 그러나 그 한자의 구성으로부터도 알 수 있듯이, 원칙적으로 ‘실제 사진을 사용한 영화’라는 뜻을 가지고 있기 때문에, 실제 사진

본격적으로 파헤친 연구는 극히 소수이기 때문이다.¹¹⁾ 일단 매혹이 무엇이고 어떤 조건을 가지고 성립하는지를 살펴봄으로써 논의를 시작한 후, 애니메이션과 매혹이 어떻게 연결되는지 시각성과 내러티브성으로 나누어 분석하도록 하겠다. 시각성과 내러티브성을 나누는 이유는 그것이 관객에게 작용하는 방식에 차이가 있기 때문이다.

애니메이션이 가지는 매혹의 힘의 근원을 파악하고, 애니메이션이라는 형식이 가진 독특한 미학적 의미를 고찰해보는 것이 본 논문의 가장 근본적인 목적이다.

II. 애니메이션의 정의

웹스터 사전의 정의에 따르면 애니메이션 animation이란 ①. 움직이지 않는 물체의 연속된 동작을 찍음으로 만들어지는 영화, ②. 만화영화, 조금씩 진전되는 동작변화를 재현하는 일련의 그림들로 만들어진 영화를 뜻한다.¹²⁾ 그러나 애니메이션학계에서 사용하는 애니메이션의 정의는 그보다 조금 복잡하다. 찰스 솔로몬은 애니메이션을 프레임 바이 프레임 방식으로 이미지를 녹화하여 움직임의 환영을 창조하는 것¹³⁾이라고 정의했고, 에

드워드 스몰과 유진 레빈슨은 “단일프레임으로서의 시네마토그래피 기술¹⁴⁾”이라고 정의했다. 노먼 맥래런은 “애니메이션이란 움직이는 그림이 아니라 그려진 움직임¹⁵⁾”이라고 말하면서 애니메이션에서 움직임 창조 부분을 강조했다. 유고슬라비아의 자그레브 스쿨의 애니메이터들은 애니메이션을 “(현실의) 복제를 통해서가 아니라 리얼리티의 변형을 통해서 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업”¹⁶⁾이라고 정의했다. 수많은 애니메이션 관련자들이 나름대로 애니메이션을 정의해왔지만, 어떤 것도 완전하다고 보이지는 않는다. 필립 덴슬로우의 에세이 『애니메이션은 무엇이고 누가 알고 싶어 하는가? What is animation and who wants to know?』에서 애니메이션의 정의가 생각만큼 단순하지 않음을 역설한 바 있다. 덴슬로우의 요지는 애니메이션의 정의는 애니메이션의 역사적 발달, 제작과 마케팅적 요구, 미학적 선호도에 의해 끊임없이 변화된다는 것으로 집약된다.¹⁷⁾

그러나 애니메이션에 대한 완전하고 변함없는 정의가 어렵다고 해서 하나의 논문에서 애니메이션의 범주를 규정하는 일까지 포기할 수는 없다. 무엇이 애니메이션인가에 대한 정지작업이 없이는 애니메이션의 성격이 어떠한가를 논의할 수 없기 때문이다.

흔히 애니메이션이라는 단어는 생명을 의미하는

11) 매혹과 그 과정에 대한 본격적인 연구는 많지 않지만 다음의 글들은 참조할 만하다.

Abbas, Ackbar, “Dialectic of Deception”, *Public Culture* - Vol. 11, No. 2, (Spring 1999), p. 348

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, 최인수 역, 『몰입, 미치도록 행복한 나를 만난다』, 한울림, 2004

12) <http://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>

13) Solomon, Charles. “Toward a Definition of Animation”, 1988, Furniss, Maureen, *Art in motion : animation aesthetics*, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 도서출판 한울, 2001, p.18에서 재인용

14) Small, E., & E. Levinson, “Towards a Theory of Animation”. 1989, *ibid.*, p.17에서 재인용

15) 맥래런이 이 말을 한 정확한 날짜는 알려져 있지 않지만 1950년대 언젠가로 추정된다. *ibid.*, p.18, p.29에서 재인용

16) Holloway, Ronald, *Z for Zagreb*, The Tantivy Press, 1972, p.9

17) Philip Denslow. “What is animation and who wants to know?”. 1997, in Pilling, Jayne (Ed.). *A Reader in Animation Studies*. (John Libbey, 1999) pp.1-4

라틴어 anima에서 유래하여, 생명이 없는 것에 생명을 불어넣는 작업으로 알려져 있지만, 그러한 정의는 단순히 비유적인 것일 뿐이다. 애니메이션의 캐릭터들은 진짜로 살아있는 것이 아니다. 애니메이션은 생명이 없는 것을 진짜로 살려내는 작업이 아님은 물론, 그것들이 진짜로 움직이게 만드는 것조차도 아니다. 생명이 없는 사물이 실제로 움직이게 만드는 것은 오히려 자동인형이나 로봇 등의 테크놀로지이고, 애니메이션은 단지 캐릭터가 움직이는 것처럼 보이는 착시, 즉 환영을 제공할 뿐이다.

비슷하게 보이는 대상에 대한 연속된 일련의 이미지들을 같은 위치에 적절한 시간 간격을 두고 번갈아 눈앞에 제시함으로써 우리는 움직임의 착각을 얻는다. 두 개 이상의 연속된 이미지에 빠른 시차로 노출되었을 때 사람의 두뇌는 그 이미지들이 완전히 동일한 것이나 완전히 별개의 것이 아닌, 하나의 ‘움직임’이라고 인식하게 된다.¹⁸⁾ 이러한 현상을 ‘파이 현상’이라 부르는데, 이것이 애니메이션 기법의 성립에 있어 가장 근본이 되는 생리적 현상이다. 요약하자면 넓은 의미의 애니메이션은 실제로는 움직이지 않는 것을 움직이는 것처럼 느끼게 만드는 눈속임기법 전반, 혹은 그러한 기법으로 만든 결과물을 말한다. 그러므로 원칙적으로 말해서, 책을 손가락으로 눌러 튀겨가며 한쪽 구석에 낙서해놓은 공이 움직이는 환영을 즐기는 것도 애니메이션이고, 도로에서 깜박이는 전구들로 만들어진 화살표가 이동하는 것도 애니메이션이며, 심지어는 라이브액션 영화도 정지된 일련의

사진 이미지들을 빠르게 보여줌으로써 움직임의 환영을 얻는다는 점에서 애니메이션이다.

그러나 우리가 일반적으로 애니메이션이라고 부르는 대상은 ‘실제로는 움직이지 않는 것을 움직이는 것처럼 느끼게 만드는 눈속임기법으로 만든 모든 결과물’ 중 상당히 좁은 영역이다. 일단 실제로 움직이는 것을 그대로 촬영하여 움직임 효과를 얻는 라이브액션 영상은 애니메이션의 범주에서 제외된다. 하지만 움직임의 환영을 라이브액션 촬영이 아닌 방식으로 얻어낸 결과물이라고 모두 애니메이션으로 인정받는 것도 아니다. 예를 들어, 애니메이션 기법의 네온사인이 우리에게 주는 환영은 애니메이션 영화가 주는 환상과 매우 다르므로 사람들이 그 둘을 다르게 취급하는 것은 지극히 정당하다. 단순한 애니메이션 기법과 애니메이션 영화의 가장 근본적인 차이는 그들이 전달하는 이야기, 즉 내러티브이다.

내러티브란 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 정의지어진다.¹⁹⁾ 인과율이 없는 단순한 움직임은 내러티브로 받아들여지지 않는다. 나무에서 떨어지는 사과 움직임이나 걸어가다 넘어지는 사람의 움직임은 그냥 단순히 해프닝일 뿐이지만, 사과가 바닥으로 떨어졌기 때문에 걸어가던 사람이 거기 맞아 쓰러졌다면 그것은 내러티브다. 내러티브의 존재 유무에 따라 애니메이션의 목적에도 차이가 생긴다. 내러티브를 전달하지 않는 애니메이션들이 목적으로 하는 것은 (네온사인처럼) 무심한 사람들의 시선을 잠시 훑쳐 그들의 뇌리에 어떤 인상을 남기는 것이거나 (실험 애니메이션 계열의

18) Aumont, Jacques, *L'image*, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2005, p. 64

19) Bordwell, David, & Kristin Thompson, *Film Art*, 주진숙, 이용관 역, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993, p. 97

미디어 아트 작품들처럼) 이미지에 시간성을 부여함으로써 미술의 영역을 확대하려는 것이다. 반면 내러티브를 가진 대부분의 애니메이션 영화의 목적은 주어진 러닝타임 동안 관객의 관심을 장악하고, 이미지와 스토리의 동시 작용을 통해 관객의 이성과 감성을 움직이는 것이다. 일반적인 대중들은 이 두 종류의 애니메이션을 다르게 생각하는 나머지, 그들이 본질적으로 같은 애니메이션 기법을 사용한다는 것을 잊어버리고 후자만을 애니메이션이라고 부른다.

결국 일반적인 애니메이션, 좁은 의미의 애니메이션이란 애니메이션 기법을 사용해 일종의 내러티브를 전달하는 선형적 영상물, 즉 애니메이션 영화를 일컬으며, 본 연구의 초점도 이쪽으로 집중될 것이다. 이후 본 논문에서 애니메이션이라 함은 이러한 애니메이션 영화를 지칭한다.

III. 매혹의 정의와 조건

매혹魅惑fascination의 사전적 정의는 거부할 수 없는 힘으로 사람을 호려 관심을 빼앗는 것²⁰⁾으로 되어있다. ‘도깨비에게 홀린다’는 단어의 한자 조합이 내포하듯, 매혹은 순전히 주체의 주관적인 정신적 사건임에도 불구하고 주체의 의지와 별로 상관이 없는 것같이 보인다. 점에서 독특하고 신비롭다. 매혹은 두 가지 면에서 매우 주관적이다. 첫째 어느 정도의 주의집중을 단순히 ‘이끌린다 attracted’라고 말하고 어느 정도를 ‘매혹된다 fascinated’이라고 말할지는 순전히 그 말하는 사람

에게 달려있다. ‘매혹’이라는 감흥의 강도에 대한 개념이 사람마다 다르기 때문에, 매혹에 대한 정의도 그에 따라서 달라지는 것이다. 둘째, 더구나 하나의 대상이 어느 정도의 매혹으로 작용하는가도 역시 주체에 따라서 다르다. 똑같은 대상이라도 어떤 사람에게는 강한 매혹으로 작용하고, 어떤 사람에게는 약하게 작용할 수도 있다. 매혹에 대한 객관적이고 합리적인 연구가 어려운 이유는 매혹이 가진 이러한 태생적 주관성 때문이다. 결국 매혹이라는 개념은 명시적으로든 암시적으로든 수많은 연구 분야에서 사용되고 있으면서도 정작 매혹이라는 개념 자체에 대한 정의나 연구는 거의 이루어지고 있지 않다. 그러나 주관적인 감흥이라고 하여 덜 중요한 것은 아니며, 또한 그 정도가 개인에 따라 편차가 있다고 해서 완전히 임의적이고 무작위적인 것은 아니다. 그러나 하나의 연구에서 통용되는 매혹의 뜻을 정의하고, 그 정의 안에서의 매혹의 경향과 메커니즘을 분석한다면 매혹에 대한 연구가 불가능한 일은 아닐 것이다.

매혹 당한다는 것은 단순히 관심이 잠시 끌린다는 것과는 다르다. 즉 그것은 특별한 이해관계가 없으면서도 마치 최면술에 걸린 듯 어찌할 수 없이 주의가 집중되어 거기서 벗어나지 못하는 상태를 말한다. 매혹은 매우 강렬한 감흥이라서, 일단 매혹이 발동하면 주체는 그 대상에 대해 종속된다. 매혹은 분명 주체의 심리에서 일어나는 현상임에도 불구하고 주체의 의지와는 크게 상관이 없으며, 매혹의 대상에 대한 종속은 쉽게 벗어나지지 못한다는 점에서 정신적 중독addiction 상태와도 약간 유사하다. 매혹의 정의에서 우리는 매혹의 세 가지 조건을 도출해낼 수 있다. 첫째, 기본적으로 매혹

20) <http://www.webster.com/dictionary/fascinate> 참조

의 대상은 주체에 대해 노골적인 이해관계가 없어야 한다. 둘째, 매혹의 대상에 대한 무의지적 강한 이끌림이 있어야 한다. 셋째, 매혹의 대상에 대한 몰입이 일어나 그 상태가 한동안 유지되어야 한다. 첫 번째 조건은 매혹의 자격요건으로 작용하며, 두 번째와 세 번째 조건, 즉 이끌림과 몰입의 정도에 따라 매혹의 강도가 결정된다. 이 세 가지 조건이 모두 완전하게 부합되었을 때만 완전하고 강력한 매혹이 성립한다.

1. 손익으로부터의 거리

제일 먼저, 매혹이라고 부를 수 있으려면 그 대상이 주체에게 직접적 이해관계가 없다는 것이 전제되어야 한다. 자신에게 직접적 이득이 되는 대상을 추구하는 것은 합리적인 판단에 따른 이성적 반응이므로, 본 연구에서는 이런 것은 매혹이라고 칭하지 않는다. 예컨대 사람들이 돈이나 권력을 쫓는 것은 자신의 안위를 보장하려는 본능의 연장선상에 있는 논리적 행동이다. 매혹은 이와 달리, 충분히 합당한 이유 없이 강력한 매력을 발산하여 사람들을 끌어들이는 것이다. 매혹에는 아무런 경제적/사회적 이익도 결부되어 있지 않다. 어떤 대상에 매혹당한 사람에게 매혹된 이유를 설명해보라고 했을 때 대부분 제대로 된 설명을 할 수 없는 것은 매혹의 이러한 비합리성 때문이다. 가끔 이미 매혹된 대상에 대하여 여러 가지 이유를 붙이며 뒤늦게 합리화를 하는 경우도 있지만, 이러한 합리화는 사실 비본질적인 것이다.

매혹이 노골적인 이해관계를 추구하지 않는다는

점은 칸트의 미 개념과 일맥상통한다. 칸트는 일체의 관심과 무관한 취미판단적 만족이 아름다움이라고 규정²¹⁾함으로써 모더니즘적 예술의 독립성의 길을 열었다. 그는 아름다움과 쾌적한 것, 선한 것을 엄격하게 구분한다. 쾌적한 것이란 감각에 만족을 주는 것들이고 선한 것은 존재의 목적에 만족을 주는 것이다. 우리가 일반적으로 아름답다는 말과 혼용하는, 우아하다거나 흥겹다거나 사랑스럽다는 개념은 감각에 만족을 주는 것이므로 칸트의 범주에 따르면 쾌감이 미감이 아니다. 아름다움은 직접적 손/익은 물론이고 쾌/불쾌나 선/악과도 무관하여, 주체와는 어떤 종류로도 연관되지 않아야 한다. 주체와 아무 상관없는 무의미한 것임에도 만족을 주는 것이 바로 아름다움이라는 것이다.²²⁾

매혹은 주체의 손익과 직접적으로 연결되지는 않지만 주체의 관심과 무관하지는 않다는 점에서 칸트적 미 개념이 내포한 무관심성과는 구분된다. 매혹의 대상은 많은 경우 주체의 감각에 호소한다. 그 대상은 주체가 거기에 관심을 가지기 때문에 매혹적인 것이다. 주체의 감각적 만족도 넓은 의미에서 주체의 이익이라고 간주한다면, 매혹은 주체의 손익과 완전무결하게 무관하다고 볼 수는 없다. 그러나 이미 언급하였듯이 매혹의 대상들은 주체의 노골적이고 직접적인 이익을 추구하는 것이 아니다. 이렇게 손익과 완전히 무관한 것도, 완전히 관련된 것도 아닌 매혹은 손익으로부터 거리를 두고 있다는 말로 표현될 수 있겠다.

21) Kant, Immanuel, Kritik der Urteilstkraft, 이석윤 역, 『판단력비판』, 박영사, 2003, pp. 66-67

22) 이 단락 전체. 칸트. 같은 책, pp. 57-67 참조

2. 이끌림 attraction

매혹이 성립하는 첫 단계는 이끌림이다. 일반적인 생각과는 달리 이끌림은 아름다움이나 즐거움과는 별개의 선택이 아니며, 사람들이 반드시 기분 좋은 대상에만 이끌리는 것은 아니다. 처참한 사고 장면이 많은 구경꾼을 모으는 것도 잔혹이 가지는 강한 매력 때문이다. 기분 나쁜 자극은 피하고 싶어 하는 것이 인간을 포함한 모든 동물의 본능이지만, 때로는 이러한 이끌림의 자력이 나쁜 자극으로 인해 생기는 불쾌한 감정보다도 우세한 것이다. 우리가 늘 익숙한 대상보다는 새로운 대상에 이끌리게 된다는 사실은 이끌림이 익숙하지 않은 대상에 대한 호기심 내지는 새로운 자극에 대한 욕망에 가깝다는 것을 보여준다.

라캉식으로 말하자면 이끌림은 주체가 가진 '상징계의 질서'에서 벗어나는 대상에 대한 욕망이다. 라캉은 인간 심리구조를 언어학적 개념을 도입하여 풀어냈다. 라캉은 이것을 '상상계', '상징계', '실재계'라는 개념을 사용해 설명한다.²³⁾ 환영적 이미지에 근거해 자신이 연속되고 통일된 존재라고 오인하는 자아의 영역인 상상계와 언어와 담론의 체계로 구성된 보편적 질서의 세계, 즉 타자들의 영역인 상징계, 상징화의 한계로서 상상계와 상징계 너머에 존재하는 실재계가 바로 그것이다. 라캉에 따르면 주체는 상징과 언어를 통해 사회적 질서 속으로 편입되며, 자신이 가진 상징계적 질서를

통해 실재세계를 재구성한다. 이 과정에서 상징계적 질서에 맞지 않는 부분을 주체가 인식하게 될 때 이 부분은 상징계적 질서의 결여 그 자체이자 동시에 그 결여를 순간적으로 메우는 대상 a로 작용하며, 관객의 참을 수 없는 욕망이 되기 때문에 이끌림이 생기는 것이다.

이끌림의 강도는 매우 강력할 수도 있고 상대적으로 약할 수도 있지만, 일반적으로 오래 지속되지는 않는다. 대상 a는 실제 대상이 아니라 상징계의 결여 그 자체이기 때문에, 실재하는 어떤 대상도 완전하게 대상 a가 될 수는 없기 때문이다. 주체의 욕망이 오인임이 드러나고 이끌림을 만들어 냈던 대상이 주체가 가진 상징계의 질서 속으로 편입되면 이끌림은 잦아들며, 주체는 새로운 대상 a를 찾아 헤맨다. (라캉은 이것을 '욕망의 환유'라고 부른다.) 이러한 이끌림의 비지속성은 이끌림만으로 매혹이 성립하는 것을 불가능하게 한다. 그러나 적어도 강력한 이끌림이 없이 매혹은 시작되지 않으며, 이끌림은 매혹의 큰 부분을 차지한다.

3. 몰입 immersion

이미 언급했듯이 이끌림 자체는 오래 지속되지 않는다. 그러나 어떤 경우 사람들은 어떤 특정 대상에 대해 단순한 호감 이상의 강도로 지속적으로 열광한다. 사람들이 열광하는 대상은 골동품, 와인, 동전, 우표, 스타, 영화, 스포츠, 종교 등 참으로 다양하다. 그런데 유심히 관찰하여 보면, 골동품이나 우표 등에 대한 열광과 영화나 스포츠 등에 대한 열광은 다르게 작용하는 것을 볼 수 있다. 전자의

23) 이 단락 끝까지. Homer, Sean, Jacques Lacan, 김서영 역. 『라캉 읽기』, 은행나무, 2006, pp. 53-57, 84-88, 151-178 참조

대상을 향유하는 데는 상대적으로 짧은 시간이면 충분하며, 주체의 열정은 주로 그 대상을 물리적으로 소유하고자 하는 방향으로 작용한다. 후자의 대상을 향유하는데 상대적으로 시간이 걸리는데, 주체의 열정은 주로 그 향유의 과정 자체를 즐기며 그 경험을 되풀이하려는 쪽으로 나타난다. 즉 전자는 물질에 대한 열광, 후자를 과정에 대한 열광이라고 정리할 수 있다.²⁴⁾

후자의 경우, 열정적 주체가 그 대상을 향유하는 과정에서 항상 어느 정도 이상의 몰입 immersion이 나타난다. 몰입이란 대상에 고도로 집중하여 마치 주체가 대상의 내부에 존재하는 것처럼 대상 외적 환경을 깨닫지 못하는 상태까지 이르는 것을 말하는데, 어느 정도 이상 시간이 걸리는 대상의 향유 과정 동안 주체가 심리적으로 대상에서 빠져나오지 않고 그 안에 머무르게 하는 강력한 추동력으로 작용한다. 몰입이 일어나려면 주체가 대상의 내적논리를 이해하고 받아들여야 하는데, 이 과정이 완전할수록 주체의 동일시에 의해 대상의 향유과정은 강렬해진다. 비지속적인 이 끌림으로 얻어진 대상에 대한 관객의 주의집중이 몰입으로 인해 향유과정 내내 지속적으로 유지되면 매혹이 성립하는 것이다.

즉 매혹 당한다는 것은 이 끌림과 몰입이 동시에 나타나는 것이다. 이 끌림이 상징계적 질서로부터의 부분적 이탈, 진동과 상관성이 있다면 몰입은 상

징계적 질서로의 복귀와 상관성이 있다. 매혹을 일으키는 대상의 내적 논리를 존중하고 그 안의 법칙과 질서를 따라가면서 관객은 그 대상에 몰입한다. 이 끌림과 몰입은 상징계적 질서로부터의 이탈과 복귀를 일으키면서 상징계적 질서의 경계선에서 매혹을 형성해간다.

IV. 애니메이션의 매혹성

애니메이션에는 우리를 매혹시키는 강력한 힘이 있다. 유아들은 필사적으로 TV에 매달려 애니메이션을 시청하며, 많은 성인들은 애니메이션이 유아적이라고 무시하면서도 자신도 모르게 화면을 힐끔거린다.

애니메이션은 특별히 우리에게 이익이나 손해를 주는 존재가 아니므로, ‘손익으로부터의 거리’라는 매혹의 기본 조건을 충족시킨다. 거기에 두 가지가 더 작용하면서 매혹이 성립한다. 하나는 애니메이션 기법이 주는 시각적 센세이션으로 인한 이 끌림이며, 다른 하나는 애니메이션이라는 형식을 통해 제공하는 내러티브를 통한 몰입이다. 손익으로부터의 거리라는 기본 조건 하에서 이 끌림과 몰입이 함께 작용하면서 애니메이션은 독특한 매혹적 세계를 구축한다.

1. 시각적 센세이션으로 인한 이 끌림

움직임은 본능적으로 사람들의 눈을 끈다. 사람들은 제아무리 아름다운 그림을 감상하다가도 그

24) 이 두 종류의 열광이 섞여서 나타나는 경우도 흔하다. 와인 같은 경우는 기본적으로 물질에 대한 열광이지만 술을 마시는 분위기, 즉 그 과정에 대한 열광이기도 하다. 과정에 대한 열광의 경우, 때로는 그 과정의 몰입경험을 상기시키는 물질을 소유하려는 성향이 함께 나타나기도 한다. 특정 경기에서 사용했던 공이나 유니폼의 구입이라든지, 특정 영화나 공연에서 사용했던 소품의 경매 등은 이러한 맥락에서 바라볼 수 있다.

옆을 날아가는 한낱 날파리 쪽으로 눈을 돌리게 되곤 한다. 인간의 뇌는 매순간 오감을 통해 쏟아져 들어오는 정보들을 효과적으로 처리하기 위해, 중요하지 않거나 당연한 일로 받아들일 수 있는 현상은 걸러내어 무시하는 메커니즘을 가지고 있다. 우리가 보통의 경우 자신의 숨소리나 입고 있는 옷의 촉감을 하루 종일 의식하고 있지 않을 수 있는 것은 이런 필터링 메커니즘에 의해서이다. 같은 메커니즘에 의해 우리 눈이 받아들이는 대부분의 이미지들은 무시되고, 무의식적으로 뭔가 이상이라고 판단되는 사물로 주의가 집중된다. 일반적으로 움직이는 것은 정적인 것보다 더 주의를 끌지만, 익숙한 사물의 익숙한 움직임은 더 이상 주의를 끌지 않는다. 시야에 들어온 익숙한 것들 사이에 섞여있는 익숙하지 않은 것은 상징계적 스크린 사이를 뚫고 들어온 대상 a로 작용하며, 참을 수 없이 더 보고 싶은 욕망을 이끌어낸다. 그때부터 시각장은 그 대상을 중심으로 새롭게 배치된다.²⁵⁾

애니메이션이 이끌림을 가지는 이유는 일단 기본적으로 애니메이션의 시각성이 기존의 상징계적 질서의 틀에 맞아 떨어지지 않기 때문이다. 우리는 경험에 의해, 사람들이 일반적으로 그려내는 그림과 실제 대상이 다르게 생겼음을 알고 있다. 정도의 차이는 있지만 그림은 실제 대상에 비해 어느 정도 추상화되어 있으며, 그림 안에 묘사된 대상은 당연히 정지해있다는 것이 상식이다. 그러나 애니메이션 안에서는 마땅히 정지해 있어야 하는 그림이 움직인다. 실제의 인형은 움직이지 않지만 퍼펫 애니메이션 안에서는 그 인형이 살아 움직인다. 실

제 사람은 날 수 없지만 픽셀레이션 애니메이션 안에서는 사람이 허공을 날아다닌다.

문제를 더욱 복잡하게 하는 것은, 불가능한 움직임이 나름대로 ‘사실적’ 코드에 따라 움직인다는 점이다. 대부분의 애니메이션의 주인공은 실제 인간과 상당히 다르게 생겼지만 그들의 움직임들은 실제 인간의 그것과 구분되지 않을 정도로 유사하다. (혹은 적어도 그만큼 유사하다고 인지된다.) 애니메이션을 통해서 보는 현실적으로 불가능한 움직임들도 실제 그 움직임이 가능하다면 저런 식으로 보여 질 것이라고 생각된다는 점에서 ‘사실적’이다.²⁶⁾ 특히 주류 애니메이션들이 보여주는 움직임은 거의 과도할 정도로 사실적인데, 이러한 초사실주의는 애니메이션의 환상이 관객의 눈앞에서 일어나는 것 같은 설득력을 가지는데 중요한 역할을 한다.²⁷⁾

애니메이션은 우리의 경험에 따라 움직이지 않으리라고 확신하고 있던 사물들이 움직이는 모습, 혹은 움직일 수 있는 피사체라 하더라도 우리가 기대하지 않던 방식으로 움직이는 모습을 보여주는데, 이 움직임이 지극히 그럴듯하여 마치 현실처럼 느껴지기 때문에 강력한 시각적 센세이션을 일

26) 알라디스 니콜은 영화 *The Ghost Goes West*에 대한 글에서 이러한 환상성 속의 사실성에 대해 처음 언급했다. “거기 도입된 모든 것은, 우리가 이성적으로 이러한 일들이 실제로는 일어날 수 없다고 결론내림에도 불구하고, 만약 그런 일들이 일어날 조건이 된다면 정확히 영화 속의 그런 형태로 일어날 것이라는 것을 인지한다는 의미에서... ‘사실적’이다.” (Allardyce Nicoll. *Film and Theatre*, New York, 1936, p.93, p.169, in Krakauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, 1960, pp. 88-89 에서 재인용)

27) 웰즈는 디즈니를 필두로 하는 상업적 애니메이션이 보여주는 초사실주의적 경향을 언급하며, 이러한 경향을 관객에게 환상을 설득시키기 위해 과도한 사실성을 사용하는 과환상주의 over-illusionism라고 표현한다. (Wells, Paul, *Understanding Animation*, Routledge, 1998, pp. 25-27)

25) 주은우, 『시각과 현대성』, 한나래, 2003, p.79

으킨다. 사람들, 특히 나이가 어린 유아들이 애니메이션 기법의 영상물에 이끌리는 것은 이러한 센세이션과 상관이 있다. 유아들은 성인에 비해 실제의 경험이 상대적으로 적어 현실의 움직임에 대한 이해가 완성되지 않았기 때문에 화면에서의 비현실적 움직임을 실제로 일어날 수 없는 것으로써 쉽게 기각해버리지 못한다. 따라서 지금까지 자신의 경험과 다른 특이하고도 사실적인 움직임을 보며 거기서 눈을 떼지 못하는 것이다.

이렇게 애니메이션의 강렬한 시각적 센세이션은 이끌림을 낳으며 매혹이 성립하기 위한 한 단계를 충족시킨다. 그러나 애니메이션이 주는 시각적 센세이션은 아주 오래 지속되지는 못한다. 사람들의 지각은 적응력이 매우 뛰어나기 때문에, 애니메이션에서 보여주는 특이한 움직임 역시 일정 시간 후에는 맥락상 당연한 것으로 받아들여지게 되기 때문이다. 대부분의 사람들이 비내러티브적 애니메이션 작품을 오랫동안 보기 힘들어 하는 것은 이런 이유이다. 애니메이션이 관객을 지속적으로 사로잡기 위해서는 아름답고 신기한 움직임 이상의 것이 필요하고, 그 역할을 해주는 것이 애니메이션 특유의 환상적 내러티브이다.

2. 환상적 내러티브의 가시화로 인한 몰입

인간은 기본적으로 이야기를 좋아한다. 라이브 액션이든 애니메이션이든, 이미지에 대한 신기함이 견히고 나서 남는 것은 그것이 전달하는 내러티브다. 그런 의미에서 내러티브는 관객이 영상물을 끝까지 흥미를 잃지 않고 감상할 수 있게 지탱

해주는 내적논리의 뼈대라고도 할 수 있겠다.

그런데 실제 상황의 촬영으로 만들어지는 라이브액션이 선호하는 내러티브와 한 장 한 장의 프레임의 구성으로 만들어지는 애니메이션이 선호하는 내러티브 간에는 차이가 존재한다. 다시 한 번 강조하지만, 애니메이션이란 움직임의 눈속임이다. 애니메이션은 한 프레임 한 프레임 화면 안의 모든 것을 창작자가 완전하게 제어하고 구축하는 방식으로 만들어지기 때문에, 아무리 현실과 비슷하게 보이더라도 애니메이션은 그 본질상 항상 환영이다. 지극히 평범하게 생긴 캐릭터가 등장하여 지루할 만큼 일상적인 일을 하는 애니메이션은 지극히 평범하게 생긴 인물이 지루할 만큼 일상적인 일을 하는 것 같이 보이는 환영일 뿐이다. 애니메이션에서는 인간의 시각이 인지할 수 있도록 허락된 모든 것이 가능하다. 애니메이션의 세계에서는 사람이 거리를 걸어가는 장면이나 사람이 허공으로 솟구쳐 올라 개구리로 변신하는 장면이나 똑같은 수준의 눈속임이다. 오히려 사람들의 눈에 익은 일상적인 장면일수록 관객이 그 애니메이션에서 잘못된 점을 알아채기가 더 쉽고, 따라서 신빙성 있는 환영을 만들어내기가 더 어렵다. 그렇다면 실사 촬영을 통해 훨씬 간단하게 얻을 수 있는 일상적인 장면들이 아니라, 현실에서는 불가능한 장면으로 이루어진 환상적 이야기를 애니메이션하고 싶은 것은 창작자의 당연한 욕구라 하겠다. 더구나 라이브액션 영화로도 촬영해낼 수 있는 스토리라면 대부분 굳이 경제성이 떨어지는 애니메이션으로 제작할 필요가 없다는 것이 일반적인 제작자들의 인식이다.²⁸⁾ 라이브액션에 비교하여 애니메이

28) 예외적으로 일본의 애니메이션 중에는 지극히 사실주의적

션은 제작하는데 훨씬 더 많은 시간과 비용을 필요로 하기 때문이다.

관객들이 애니메이션을 선호하는 이유가 환상과 관련되어 있다는 주장은 이미 오래전부터 설득력 있게 전개되어 왔다.²⁹⁾ 많은 애니메이션들에서 사람처럼 말하고 행동하는 동물이나 사물, 유령, 요정이나 괴물 등의 비현실적 캐릭터가 등장하고, 불가능한 변신의 모티브가 사용된다. 애니메이션의 세계는 흔히 매우 쉽게 현실적 논리를 이탈한다. 생쥐가 주머니에서 자기 몸보다 훨씬 큰 망치를 꺼내 고양이를 후려치거나, 박제되어 있던 토끼가 살아 일어나 자신의 발에 박힌 못을 뽑는 사건이 섞여 있어도 전혀 이상하게 느껴지지 않는 것이 애니메이션의 내러티브의 특징이다. 애니메이션 내러티브에서 나타나는 부분적 비현실성과 비합리성은 애니메이션이라는 형식의 정체성에 있어 중요한 요소이며, 일단 현상적으로 라이브액션에 비해 압도적으로 많이 나타난다.³⁰⁾

다만 여기서 강조해야 할 점은, 환상이 비사실성과 비현실성만으로 이루어지지 않는다는 것이다. 그것은 현실성과 합리성, 객관성에 바탕을 두

고 있다. 환상은 전혀 생소한 비인간적 세계를 창조하는 것이 아니라, 우리의 세계가 가진 요소들을 ‘다른’ 방식으로 재결합한 것뿐이다.³¹⁾ 내러티브는 항상 상징계적이다. 환상적 내러티브 역시 나름의 논리, 즉 약간 왜곡되었을 뿐인 상징계적 질서를 가지고 있다. 애니메이션은 환상을 가시화하여 ‘믿을만하게’ 보여줌으로서 관객을 나름의 합리성과 현실성을 갖춘 내적논리 속으로 빨아들인다. 만약 내적논리가 부실하면 몰입은 일어나지 않으며 관객이 시각적 이끌림에서 벗어날 때 매혹은 깨지게 된다. 관객은 애니메이션의 내러티브가 나름의 방식대로 합리적이고 현실적이기 때문에, 즉 상징계적 질서를 갖추고 있기 때문에 그 허구세계의 내적논리를 받아들인다. 그리하여 내러티브가 탄탄한 애니메이션만이 상영 시간 끝까지, 심지어 때로는 그 이후까지, 관객을 그 속에 잠겨 빠져나오지 못하게 만든다. 즉 강렬한 시각적 센세이션에 의해 이끌린 관객이 애니메이션의 내적논리인 내러티브에 몰입되면서 매혹이 완성되는 것이다.

V. 결론

애니메이션은 움직임의 환영을 통해 내러티브적 환상을 추구하는 독특하고 강력한 매체이다. 특별한 이해관계가 없으면서도 고도로 주의가 이끌려 몰입된 상태를 매혹이라고 정의할 때, 애니메이션은 확실히 매혹적이다.

연속된 동작의 이미지들을 같은 위치에 빠른 시

인 내러티브를 구사하는 작품들이 존재하나, 이는 일본의 영화사적 특수성에 기인한 매우 특이한 케이스에 속한다. 본고는 일본의 영상문화의 특성에 대해 논하는 것을 목적으로 하지 않기 때문에 여기서 길게 언급하지 않겠다.

29) 대표적으로 O'Pray, Michael, "Eisensten and Stokes on Disney : Film animation and omnipotence", 1993, in Pilling, Jayne (Ed.), A Reader in Animation Studies, (John Libbey, 1999)

30) 미국 IMDB 자료와 분류에 따르면 2007년 현재 역대 전 세계 영화 흥행순위 300위 안에 애니메이션은 38 작품 포함되어 있고 이 중 16 작품, 약 42%가 '환상fantasy'로 분류되어 있다. 300위 안에 든 라이브액션 영화 262 작품 중 환상으로 분류된 수는 63 작품으로, 그 비율이 25%에도 못 미친다는 것을 생각해 보면 의미 있는 차이이다. 환상의 범주를 '현실적으로 일어나기 힘든 사건'의 수준까지 넓히면 라이브액션 영화의 내러티브 경향과 애니메이션의 그것 사이의 차이는 훨씬 더 증가한다.

31) Jackson, Rosemary, Fantasy : The Literature of Subversion, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2001, p. 18

간 간격으로 배치함으로써 얻어지는 착시효과에 불과한 애니메이션이 가지는 매혹의 힘은, 이렇게 만들어진 환영이 마치 현실처럼 설득력이 있다는 데에서 시작된다. 눈앞의 장면이 현실적으로 불가능하다는 것을 인지하는 동시에 믿지 않을 수 없을 만큼 사실적이라고 지각하면서 관객의 판단력에는 유쾌한 갈등을 일어나고, 이 갈등은 애니메이션에 대한 이끌림이 된다. 일단 주의가 이끌린 후, 내러티브 속으로 관객이 몰입되면 매혹이 완성된다. 즉 애니메이션은 시각적 센세이션을 통해 일단 관객의 시선을 사로잡고, 이렇게 집중시킨 관객의 관심을 애니메이션을 통해서만 표현이 가능한 환상적 내러티브를 통해 유지시키는 것이다. 이성적으로 명백히 불가능한 이야기가 시각적으로 완벽한 신빙성을 가지고 제시될 때, 관객은 그 환상에 매혹된다. 우리의 애니메이션에 대한 매혹은 지각과 이성이 단기적으로나마 불일치될 만큼 설득력 있는 환상이 존재한다는 데에 대한 감탄이자 찬사다. 환상과 애니메이션은 서로 불가분의 관계로 엮여 현실과 비현실의 경계선에서 매혹을 만들어내고 있다. 이러한 매혹이 라이브액션 영화보다 상대적으로 훨씬 더 많은 시간과 비용이 소요됨에도 불구하고 전 세계적으로 끊임없이 애니메이션이 제작되는 이유인 것이다

참고문헌

- 남완석, 「영화와 환상성」, 한국 중세 르네상스 영문학회, 『중세르네상스영문학』, Vol. 12, No. 1, (2002)
- Abbas, Ackbar, "Dialectic of Deception", Public Culture - Vol. 11, No. 2, (Spring 1999)
- Adorno, Theodor W. & Max Horkheimer, Dialektik der Aufklärung, 김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001
- Allen, Robert, Film history : theory and practice, 유지나 역, 『영화의 역사 이론과 실제』, 까치글방, 1998
- Aumont, Jacques, L'image, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2005
- Benjamin, Walter, "Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit", in Illuminationen, 반성완 역, 「기계복제시대의 예술」, 반성완 편, 『발터 벤야민의 문예이론』, (민음사, 1983)
- Bordwell, David, & Kristin Thompson, Film Art, 주진숙, 이용관 역, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993
- Csikszentmihalyi, Mihaly, Flow: The Psychology of Optimal Experience, 최인수 역, 『몰입, 미치도록 행복한 나를 만난다』, 한울림, 2004
- Darley, Andrew, Visual digital culture : surface play and spectacle in new media genres, 김주환 역. 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2000
- Furniss, Maureen, Art in motion : animation aesthetics, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 도서출판 한울, 2001
- Holloway, Ronald, Z for Zagreb, The Tantivy Press, 1972

- Homer, Sean, Jacques Lacan, 김서영 역. 『라캉 읽기』, 은행나무, 2006
- Jackson, Rosemary, Fantasy : The Literature of Subversion, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2001
- Kant, Immanuel, Kritik der Urteilskraft, 이석운 역, 『판단력비판』, 박영사, 2003
- Krakauer, Siegfried. Theory of Film: The Redemption of Physical Reality, Oxford University Press, 1960
- Metz, Christian, Tran. Michael Taylor, Film Language: A Semiotics of the Cinema, The University of Chicago Press, 1974
- Pilling, Jayne Ed., A Reader in Animation Studies, John Libbey, 1999
- Schwartz, Vanessa R., Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris, 노명우, 박성일 역, 『구경꾼의 탄생』, 마티, 2006
- Wells, Paul, Understanding Animation, Routledge, 1998

ABSTRACT

A Study on the Fascination of Animation

Lee, Youn-Hee

Animation fascinates people. Fascination can be defined as a state in which one's attention is irresistibly taken and remains that way even though he/she gains nothing from the object. The power of fascination of animation comes from the fact that the illusion in animation looks as convincing as the reality. In order to successfully fascinate spectators, animation should attract their eyes with visual sensation (confusion), and then quickly have them immersed into the narrative, the inner logic that rationalizes the confusion while the attraction lasts. Animation fascinates us with both visual sensation and narrative, and this fascination is the reason why we keep making animation in spite of the extra efforts it requires. Our fascination to animation is a eulogy to the fantasy so convincing that makes our perception discords with our reason.

Key Word : Animation, Fascination, Visuality, Narrative, Attraction, Immersion, Fantasy

이윤희
동덕여자대학교 미디어디자인전공 부교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담동 97-7 동덕디자인센터 403호
Phone : 02-940-4152
younlee@dongduk.ac.kr