

애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구*

:개인양식과 미국의 디즈니·일본의 지브리 양식을 중심으로

김재웅

초 록

이 논문에서는 애니메이션의 양식에 대한 유형을 분석하였다. 역사적 양식에는 자기 자신만의 고유한 특징기질을 드러내는 개인양식과 유사한 환경을 공유하는 보편적 성향인 시대양식, 그리고 집단의 형태적 취향과 민족정서를 드러내는 민족양식으로 분류할 수 있다. 이리 트르카와 팀 버틀, 유리 놀스테인 등의 개인양식은 각 개인의 독특한 감수성과 관찰력이 뛰어난 영상미로 표현하고 있으며, 주제에 대한 해석과 매체를 다루는 기술이 뛰어남을 알 수 있다. 애니메이션의 고전적 규범의 신기원을 구축한 디즈니는 풍부한 표정언어와 섬세한 동세의 풀 애니메이션으로 미국애니메이션의 민족양식을 완성시켰고, 일본 애니메이션의 역사양식에는 몇몇 감독들의 노력과 함께 휴머니즘적 사상, 그리고 일본의 사회문화와 전통의 맥을 이어가는 지브리가 그 중심에 있었다.

주제어 : 양식, 개인양식, 시대양식, 민족양식, 역사양식

I. 서론

포스트모던 시대에 애니메이션은 움직이는 피사체를 단지 기계적인 사진이미지로 재현하지 않고, 경험 속의 현실 또는 비실제적인 상상의 세계를 시간상의 이미지로 보여준다. 이 이미지는 가시적인 형태를 모방하기도 하지만, 비현실적이고 가상적이며 현실에 부채하는 환영을 나타내기도 한다. 그 상상의 이미지를 구체화시키는 과정에서 창작

자는 어떻게 재현할 것인지, 어떤 구성의 형식으로 배치할 것인지를 생각하며 자기 자신만의 고유한 특정 기질로 그려낸다. 그 개인적 유형의 속성에는 내적인 표상형식과 시대정신, 세부적으로는 작품의 내용과 관계된 표현의 방식과 구현기술, 화면 구성요소에 숨겨 놓은 의미와 상징이 잠재되어 있다. 따라서 개인의 기질로 구현된 이미지의 유형은 다양할 수밖에 없으며, 개인적 표현의 다양성은 때때로 동시대 특유의 정신적 기반인 민족적 성향과 맞물려 유사한 환경을 공유하는 보편적 성향인 시대양식의 특성을 보이기도 한다. 그 시대양식은 개인들이 모인 집단 안에서 형태적 취향과 정신적

*본 연구는 중앙대학교 교내 학술연구비의 지원으로 수행되었음.

내지 관습적 요소와 직결되어 민족 정서라는 문제에 봉착하게 된다. 이 민족적 형태 심리학의 문제는 인간의 예술적 전개와 사회사(경제, 기술, 종교, 정치) 사이의 관계에서 작품형식이 생성되는 심적 원인을 규명하는 양식의 역사적 배후 문제이다. 이러한 관점에서 개인양식과 시대양식, 민족양식의 상호관계가 형성된다.

윌트 디즈니의 해학적이고 과장된 표현의 풀 애니메이션 제작방식은 애니메이션의 전통적인 양식을 완성하면서 전 세계적으로 애니메이션 제작에 있어서 교과서적인 역할을 하였다. 반면 일본에서는, 데즈카 오사무의 <철완 아톰>이 1963년 리미트 애니메이션으로 제작·방영되면서 본격적인 일본애니메이션의 선구자적인 역할을 하게 된다. 이후 일본 애니메이션은 1976년 <엄마 찾아 삼만리> 같은 살아있는 것의 실제모습이나 움직임을 충실히 묘사한 사실적인 표현의 애니메이션이 많은 관객의 공감을 불러일으켰다.

이와 같이 애니메이션은 제작 방식과 매체를 다루는 기술, 특정 지역의 시대적 상황과 경제적인 요인, 민족문화의 역사적·환경적 영향, 장르, 규범, 작가의 내면적 요인 등 심지어는 감상에 따른 견해의 차이에 따라서 다른 시대적·역사적 양식으로 유형화된다.

미국의 디즈니에 이어 일본 애니메이션이 나름의 양식적 체계를 구체화시켜간 반면, 한국 애니메이션은 미국 또는 일본과의 교류 속에서 문화정체성의 조형미를 고전적 규범으로 도입했지만, 개인의 기질이 반영된 시대적 양식, 또는 특정 장르를 표현한 지속적인 역사적 양식으로 보여주지는 못했다. 그 원인으로서는 상업적인 속성을 우선시했던

일부 OEM제작방식의 모방이나 제작비용과 제작환경의 한계, 정치·사회적인 여건 등의 이유도 있었다. 80년대 후반 올림픽을 계기로 한국적 정서가 반영된 애니메이션이 제작·방영되고, 90년대 중반 이후 많은 젊은 감독들을 중심으로 단편애니메이션이 제작되기 시작하면서 새로운 창조적 예술성과 개인양식의 다양성을 수용하는 분위기가 점차 형성되기 시작하였다. 이 시기를 기점으로 한국 애니메이션도 단편애니메이션을 중심으로 한 개인의 감성과 관심, 취미, 주제에 대한 해석과 매체를 적용하고 다루는 기술의 정도, 사회문화에 대한 반영, 주변 환경과 시대양식의 상징화 등에 따라 다양한 양식적 특성을 보이기 시작했다. 문화자생적인 개인양식은 점차 새로운 시대양식과 역사적인 양식형성에도 영향을 주기 시작했다.

특정지역과 시대의 양식적 특성에서도 많은 개인양식과 유사한 양식적 특성을 발견할 수 있다. 그러나 소수의 실험적인 단편애니메이션 감독들의 경우 그 시대나 민족적인 규범을 따르지 않고 새로운 영상언어를 찾아 새로운 양식의 영상미를 보여주기도 한다. 모든 개인양식이 시대양식이나 역사양식으로 재생산되지는 않지만 장르의 특성처럼 특정 지역이나 시대에 따라 일반 대중들에게 친근감을 주는 작품유형으로 성장해가기도 한다. 미국과 일본 감독들의 개인양식이 어떻게 시대양식에 영향을 줬으며 역사양식으로 구체화 되었는지 디즈니와 지브리를 대표하는 애니메이션에서 관찰할 수 있다. 그 역사적 과정에서 조형미의 정체성을 이야기 하고, 기존 전통적인 모방양식의 시대적·환경적 요인이 반영된 주제와 제작방식에 대한 고찰이 가능할 것이다.

따라서 이 연구는 기존 애니메이션 영상의 역사적 양식분석을 통하여 그 형식적 특성이 외부요인과 함께 작품제작에 끼치는 영향에 대한 반성적 고찰이다.

II. 양식의 개념과 유형

양식이라는 말의 어원은 라틴어인 *stilus*로, 원래는 필기용의 철필을 지칭하던 의미로 사용되었는데, 그 의미가 점차 확대되어 예술적 표현방법에도 적용되었다. 이 개념은 인간의 정신적 창조활동을 그 감각적·대상적 형태화로 파악하는 데에서 성립한다. 이 의미에서 양식은 단순한 외면양식과는 다른 '정신의 모습'(쇼펜하우어)으로 본래의 의미로는 자연적 존재에 적용되지 않는다.¹⁾ 양식은 원래 미술사 기술의 영역에서 다루었던 문제²⁾로, 미술사는 양식과 함께 성장해왔다. 미술사에서 양식 개념은 일단 어떤 사실에 특정 외양을 부여하는 형식적 특성들의 총합을 가리킨다. 모호하지만 '형식'이나 '형상' 개념이 지시하는 바와는 달리 양식 개념은 비교학적 운용을 겨냥한 것이다. '양식'은 특정 문제의 시각 아래 현상들을 묶고 분류하는 것이다. 일정 규범을 기준으로 해서 한 계열에 속하는 대상들을 줄 세우듯, 어떤 사실에 시대양식을 적용하는 것은 같은 기준에 의해 **사적으로** 분류한

작품들에 또 하나의 작품의 족보를 대비시키는 것이다. 개인 양식도 마찬가지다.

예술에서 양식개념은 예술적 표현 또는 형성 방식의 유형적 분화를 규정하는 조건의 차이에 따라서 역사적 양식과 장르양식, 기본양식의 세 가지 의미 유형으로 나누어진다. 일반적으로 양식이라고 지칭하는 역사적 양식은 예술창작 주체의 정신적 특성, 또는 경향에 따라서 규정되며, 그 다양성에 근거하여 분화하는 양식이다. 이 역사적 양식에는 예술가의 개인적 정신의 개성에 그 규정 근거를 두는 개인양식과 일정한 범위에서 집단의 객관적 정신의 차이에 따라 구별되는 시대양식(고딕·르네상스·바로코양식 등)과 민족양식(프랑스양식·독일양식 등), 일정지역(지방)양식, 계급양식, 유파양식 등이 있다.³⁾

애니메이션은 장르분석에 의한 분류보다, 창작 주체인 각기 개인이 가지고 있는 정신적 특성과 경향에 따른 규정과 집단적·객관적 정신의 차이에 서 오는 분류에 의한 역사적 양식의 특성을 보인다. 이와 같이 양식의 본질이 정신적 유형의 대상적 형태화에 있다면, 양식의 가치개념은 '좋은 양식'을 의미하며, 미적가치가 뛰어나고 상당한 예술성을 가지고 있는 것을 의미한다. 이 때 양식화란 의미는 자연물 형태를 유형화하고 단순화하는 것을 가르키고, 모양화를 의미하게 된다. 예술발전은 이들 양식, 특히 시간적·역사적 양식이 일정한 발

1) 다케우찌 도시오, 『미학 예술학 사전』, (미진사, 1989), 291쪽.

2) 예술상 양식개념은 빙켈만에 의하여 처음으로 예술 영역에서 받아들여졌고, 그 뒤 괴테의 예술론이나 셸링의 미학에서 특수한 가치론적 입장에서 문제로 되었으나, 19세기 중엽 이후 쾰퍼·리글·뵐플린 등에 의한 미술사학의 방법론적 기초와 관련하여 뚜렷한 발전을 이루었다. 편집부, 『미학사전』, (논장, 1988), 419쪽.

3) 편집부, 『미학사전』, (논장, 1988), 421-422쪽 참조.

- 장르 양식 : 예술 창작의 객관적 조건에 의하여 규정되고, 예술 종류, 또는 장르의 차이에 근거하여 분화하는 양식이다.
- 기본양식 : 예술 창작 자체 내에 존재하는 본질적인 형성 가능성에 의거하여 양식적 분화가 이루어지는 경우로, 예술체현의 근본구조에 대한 미학상의 견해 차이에 따라서 여러 가지 양식범주가 세워진다.

전법칙에 따라 변화하며, 이런 종류의 양식 개념은 예술 표현 또는 형성의 이상적 유형의 의미로 사용되는 것도 있다. 피테가 '양식'을 '자연모방' 및 '수법(Manier)'⁴⁾과 구별하였던 것은 이 의미에서였다.

개인양식의 특징은 초기의 매너리즘적인 모방양식에서 벗어나 점차 새로운 창의적인 디자인 형태의 창출을 통하여 작품 고유의 미적특성을 찾는 데 있다. 애니메이션에서 개인양식의 이미지 역시 대상을 형태화하는게 비교되어 파악되는 정신적인 현상이나 모습들의 분류이다. 회화이미지와 다른 점이 있다면 이야기의 전달 방식과 다양한 제작기술, 그에 따른 디자인을 인지하고 있어야 한다는 점이다.

삽화체나 풀애니메이션 기법의 디즈니와 일본의 만화체나 리미티드 애니메이션 형식의 틀, 시의 언어와도 같은 환상적인 회화 이미지를 표현한 유리 놀슈테인 같은 개인적 양식의 특징들이 아름다운 영상미를 표출하고 있듯이, 애니메이션은 집단적·객관적 정신의 차이와 예술적 표현의 이상적 유형화, 창의적인 디자인 형태의 창출, 이야기의 전달 방식, 제작기술과 방법, 개인 또는 그룹의 행동방식에 따른 양식적 특징이 다양하게 도출되어진다. 특히 제작방식과 기술이 다양하고 독특하게 표출되는 점과 역사적인 상황 속에서 민족적인 기질과 감독들의 특이성, 그리고 이야기를 통해 그들의 사회와 이데올로기, 문화가 애니메이션 형상 속으로

4) Manier는 개개 예술가들에게 고유한 창조방법을, 특히 기교 면에서 나타난 개성적 특징 속에서 파악한 것이고 수법이라 번역되지만, 나쁜 의미로는 예술가가 안일하게 자기의 성벽과 유익에 집착하여 타성적으로 일정한 수법을 반복하는 경우를 또는 참다운 창조성을 상실한 표현을 일컫는 말이다. 위의 책, 423쪽.

표출되기 때문이다.

점차 영상에 익숙해지기 시작한 문화와 생활의 변화는 급격한 영상 제작기술의 진보와 함께 제작 형식 또한 체계화되어가 양식화가 급격하게 이루어지고 또 변화되어 갔다. 미술의 고전적 규범과 같이 애니메이션 양식의 경우 모두가 반영구적으로 선택할 수 있는 민족적, 시대적 규범은 아니었고, 20세기 초 기술의 근대화과정과 함께 점차 사회적인 변화와 환경적인 요인에 의해 다양하게 확산되고 개인적인 욕구까지 수용되었다. 예술가들의 무의식적인 선택도 독특한 방법의 행동양식으로 분류되어 갔고, 그 양식들은 예술가가 시대와 환경을 보고 상상하고 사고하는 방법에 상응하기 때문에 하나의 필연처럼 인식되었다. 개개의 예술가의 양식은 어느 정도 자기나름으로 고유하고 독창적이며, 또 한편으로 그 시대의 양식은 그 시대가 보편적으로 채택한 예술적 특질⁵⁾을 묘사하였다.

III. 개인양식의 표상형식

한국의 애니메이션 양식은 과거 대량생산을 위한 미국 또는 일본 상업 애니메이션과 유사한 제작특성을 보여 왔다. 이는 미국 사회문화가 한국사회의 근대화 과정에 지배적인 영향을 주었기 때문이며, 일본 만화와 애니메이션의 경우 출판물과 국내 TV방송을 통해 매우 친근한 매체로 자리 잡으면서 일종의 하나의 규범처럼 수용되었기 때문이

5) w. 타타르키비츠, 「미학의 기본 개념사」, (미술문화, 2006), p.219쪽.

다.

또 다른 이유는 한국의 만화·애니메이션의 초기 산업화 과정에서 미국과 일본 애니메이션의 OEM 작업을 수주하면서 성장해왔기 때문이다. 기획부분의 스토리와 프로덕션디자인 등 작품의 양식적 특성에 대한 부분이 이미 완성된 형태로 수주되었기 때문에 새로움을 창조하기 보다는 모방만 하면 되었고, 제작 방식 또한 그들이 정한 파이프라인을 따라 제작되었기 때문에 당연히 그 시스템에 따른 양식적 특성을 따라야만 했다. 앞에서 기술한 것처럼 애니메이션은 각 개인 또는 민족정신에 따른 행동방식과 문화의 차이, 이야기에 따른 창의적인 디자인과 표현의 유형화, 제작방식과 기술에 따른 독특한 표현방식, 개인 또는 그룹의 행동방식에 따른 양식적 특징이 다양하게 도출되어져야하는데, 반해 한국의 애니메이션 산업은 초기에 자생적인 문화를 창출하지 못하고 오히려 자연스럽게 외국의 양식적 특성을 모방하고 수용하는 결과를 가져왔다.

애니메이션 기획단계에서 컨셉 디자인과 프로덕션 디자인 그리고 제작형식의 결정은 애니메이션 양식의 형성에 중요한 역할을 한다. 애니메이션 프로듀싱에서 드로잉 애니메이션과 3D CG 애니메이션, 인형애니메이션 등 애니메이션의 제작형식에 따른 재료와 기술에서 오는 이미지의 물성이 다르기 때문에 전혀 다른 형상의 표현적 특성을 보이기도 한다. 제작방식이 결정된 다음에도 감독고유의 연출과 주로 사용하는 기술의 특성, 이야기에 대한 의미해석과 이미지의 표현, 그에 적절한 캐릭터와 환경, 소품의 창의적 디자인에 따라 양식이 결정된다. 이 때 작가의 사상과 정신적인 교감, 성

장과정과 환경에 따른 감성적 요인, 사회문화의 민속과 정체성 등 애니메이션 양식을 결정짓는 요인은 상당히 다층적이다. 제작규모가 커질수록 제작진들 사이의 소통과 교감이 양식의 결정에 영향을 미치기도 한다. 그러나 소규모 또는 개인이 하는 작업의 경우 무엇보다 창의적인 디자인과 작가 개인의 특성이 그대로 표출되어 표현된다.

개인양식의 작품에 대한 해석을 어렵게 만드는 것은 장편영화나 TV애니메이션의 통일적 형상화의 결과로 보는 보편적인 형식주의적 양식개념과는 달리 양식의 다양성에서 오는 양식복합체가 안고 있는 문제이다. 양식에서 드러나는 형태적 의미가 작가 스스로에게도 명확하게 드러나지 않는 은유적, 상징적 의미를 무의식적으로 활용하여 사물의 형상 뒤에 감추어 놓았을 경우 특히 더 그렇다.

애니메이션 제작의 집단화 수법에서는 구속력 있는 규범이 우선이었다. 그에 비하면 개인적 양식은 독립적인 가치를 지니지 않았었다. 그러나 최근 구속력이 있는 규범에 의해 제작된 애니메이션의 정체성을 운위할 수 있는 작품의 존재는 사라질 위기에 처해있다. 점차 세분화되어가는 양식은 특정 규범의 수행에 기준을 두고 있으며, 매체의 기술 구성과 개인의 양식을 수렴하여 작품의 이야기 구성과 디자인의 특성에 맞는 올바른 방법을 찾는 것은 곧 다양함을 시사한다. 이러한 최근의 경향은 이전의 양식을 대중들 또는 감독 개인의 기호에 맞게 새롭고 창의적으로 변형시키라고 요구하고 있다.

감독은 다름의 양식과 미학에 따른 연출의지와 창조정신을 중요한 개인적 특질로 삼았다. 이러한 생각이 양식으로 연결되고, 따라서 개개인의 양식

을 식별할 수 있게 되었다. 한 감독의 작품 전체에서 작품마다 드러나는 이질성과 동일성의 관계를 분석하는 것도 복합적인 양식개념을 얻기 위한 것이다. 이렇게 감독들을 구분할 수 있는 양식은 예술작품이라는 개념에서 '천부적 재능 ingenium'이 차지하는 부분을 암시하는 것이다.

개인양식의 애니메이션은 구성적 관점에서 각각 색다른 형태언어를 산출한다. 좋은 애니메이션이 꼭 좋은 양식을 의미하는 것은 아니지만, 이 전의 작품에서 보여준 부자연스러운 기술과 미완의 표현방법에 대한 완성일지도 모른다. 이러한 완성의 배경에는 개인의 미적 자질과 나름의 규범에 대한 원칙, 시대를 초월한 정신적인 깊이를 나타내주는 시각이미지의 우수성 등이 자리 잡고 있다. 각 개인의 작품에 표현된 양식적 특성을 크게 세 영역으로 분석기술 할 수 있다. 개인마다 차이는 있지만 먼저 사회문화에 대한 반영과 시대의식의 상징화이고, 그리고 개인의 감성과 관심에 따른 취미와 주제에 대한 해석, 마지막으로 매체를 적용하고 다루는 기술의 특성이다.

고전적 규범의 양식적 특성을 보이던 셀 애니메이션 양식처럼 극 사실 디지털애니메이션 형상도 하나의 양식으로 불리어질 수 있을 정도의 다양한 기술적 진보를 이루어냈다. 셀로 제작된 극장용 장편애니메이션이 제작되던 시기의 양식문제는 곧 새로운 세계를 여는 것으로 함께 성장해왔다면, 이제는 양식의 변천이유와 그 특성을 적용하는 방법은 큰 주목의 대상이 되지 못하고 있다. 일정한 시기에 유사한 소재의 작품들이 제작되었다하더라도, 작가의 표현에 대한 관심의 갈래가 다양화됐기 때문에, 개인양식의 경우 양식 문제를 다루는 일이

곧 그 기준에 따라 범주화하는 것을 의미하지는 않는다.

다음에 기술하는 세 명의 감독들은 각각 독특한 개인양식의 특성을 보이면서 동시에 시대적 민속양식의 특성으로까지 진전된 표상형식을 보여주고 있다.

전통적이고 대중의 사랑을 받아 온 인형극예술에서 영향을 받은 체코의 인형 애니메이션은 혁명적인 예술형식이었다. 1940년대 중반에 접어들면서 몇몇 혁명적인 성향의 예술가들에 의해 체코 인형 애니메이션은 하나의 독립된 예술 장르로 완성됨으로써 체코 학파를 형성한다. 바로 이 예술가들의 선봉에 선 이가 이리 트른카이다.⁶⁾ 체코 인형극이라는 정형화된 예술 형식의 토대 위에 이리 트른카는 희극과 비극, 고전과 현대극 그리고 전설과 민담에 이르는 다양한 극 장르를 결합함으로써 인형 애니메이션 기법 속에 담긴 광범위한 표현 영역의 자유를 풍요로운 주제와 다양한 형식의 작품들로 창작해 내었다. 이리 트른카는 자신의 인형을 제작하거나 조종할 때, 생김새가 고정되어 다양한 감정 표현이 거의 불가능했던 인형들에게 심리적인 요소와 내적 감정의 자연스런 표현들이 인형의 표정에 반영될 수 있도록 혼신의 힘을 기울였다. 이리 트른카는 나무로 만든 딱딱한 인형 속에 자신의 영혼과 생명력을 불어넣음으로써 희로애락과 더불어 알 수 없는 심리적인 감정들을 풍부하고 섬세하게 표현해 냈다. 그런 그의 뛰어난 연출력과 섬세한 손놀림은 체코 학파의 기술을 완벽하게 다듬어 주었다.⁷⁾ 예술의 자유와 이를 억압하려

6) 전범준·신진아 지음, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, (고려문화사, 2000), 86쪽.

는 전제주의의 폭정을 상징주의적 시각에서 표현한 이리 트른카 불멸의 걸작인 <손The Hand>(1965)은 작가 최후의 작품이며 상징과 메타포(Metaphor), 그리고 빛과 어둠이 교체하는 가운데 그의 예술관과 정치의식이 암울하게 반영되어 있다. 이처럼 일련의 체코학파⁸⁾ 예술가들은 전통적인 인형극의 형식을 이어받은 인형 애니메이션에 그들의 사회상과 정치의식을 빛과 어둠의 상징과 영혼의 울림으로 표현하고 있다.

팀버튼은 세상으로부터 고립되어 어두운 중세도시 속에 악마적인 성향의 어두운 그림자를 드리우며 스스로 마녀재판의 주인공이 되어 선과 악의 갈림길에서 투쟁하고 있는 수도사 같은 인물이다. 영화 속 인물들은 팀버튼 자신의 존재를 확인시키며 감성에 몰입하게 만든다. 그는 ‘아이들 스스로가 창조적인 활동으로 자기 자신을 알리고 싶은 욕구를 갖은 것’처럼 줄곧 영화작업을 ‘자신을 발견하는 과정’으로 여기고 있다고 말한다.¹⁰⁾

<유령신부>에서 팀버튼의 캐릭터들은 그의 경험만큼이나 기괴한 외모와 그로테스크한 형상을 지니고 있다. 소외되고 사회적으로 적응하지 못하

는 외로움을 지닌 캐릭터들로 표현된다.¹¹⁾ 특히 어릴 적 부모에게 버림받은 날의 크리스마스가 작품에 잘 반영되어 표현되고 있다. <크리스마스의 악몽>에서 괴기스런 할로윈 마을을 통한 이야기와 <유령신부>에 등장하는 고딕적인 요소를 동반한 성과 같은 집의 어둡고 우울한 분위기는 아름다운 동화 속의 성(城) 이미지가 아닌 음산한 분위기를 연출하며 영상에 그로테스크한 분위기를 더해준다.¹²⁾ 그의 강한 대비의 표현주의와도 같은 조명에는 그 만의 독특한 분위기를 기괴함과 함께 어느 순간에는 공허함과 우울함, 외로움, 슬픔을 느끼게 한다.¹³⁾

러시아의 애니메이터인 유리 놀슈테인(Yuri Norstein)의 1979년 작<이야기 중의 이야기 The Tale of Tales>는 짜임새 있는 스토리나 플롯도 없이 전통적인 자장가가 흘러나오는 가운데 몽타주된 시적이미지들과 한 새끼 늑대의 시각과 움직임으로 연결된 내적인 담화가 시작된다. 애니메이션 이라기보다는 움직이는 그림으로 쓰여진 한 편의 시와도 같은 이 작품은 단순하지만 입체적이고 역동적인 컷 아웃 기법과 콜라주 기법을 고도로 활용하여 상징적이고 함축적인, 믿을 수 없을 만큼 아름다운 영상시를 만들어낸다.

젓가슴과 사과, 어린이 등으로 상징되는 풍부한 생명의 이미지들과 아파트와 자동차, 눈 등으로 상징되는 문명과 세상의 어려움 등이 교차하고, 림스키 코르사코프의 오페라 속에 흐르는 웅장한 음악

7) 위의 책, 87쪽.

8) 앞의 책, 85쪽.

9) “저는 늘 괴물 영화를 좋아했고, 거기에 매혹되었는데, 다시 말씀드리지만 죽음이라는 것을 어두운 대상으로 바라보는 문화에서 자랐죠. 멕시코와 가까운 곳에서 살기도 했는데, 거기서 ‘죽은 자들을 위한 날’에 해골들이 거리를 활보하는 걸 보기도 했죠. 거기에는 유머나 음악, 춤 그리고 삶에 대한 축복이 있었어요. 어떤 면에서 보면 그런 것이 모든 일에 대한 긍정적인 접근이라고 느껴졌습니다. 그래서 저는 거기에서 영향을 받은 거죠. 제가 자랐던 어둡고 칙칙한 흐르는, 그런 환경에서만 영향을 받지는 않았죠.” 크리스티안 프라가, 『팀버튼』, (마음산책, 2007), 315쪽 참조.

10) 위의 책, 12-27쪽 참조.

“아무것도 바꾸고 싶지 않습니다. 어린 시절에 고통을 많이 겪을수록 어른이 된 후의 삶이 풍요로워집니다..... 운이 좋다면, 그런 감정들을 발산할 수 있는 창조적인 출구를 마련할 수도 있겠죠.”

11) 장연이, 김재웅, 『팀버튼의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구』, 디지털디자인학연구 Vol.8 No.1 통권17호, 2008.01, 226쪽.

12) 위의 논문, 227-228쪽 참조.

13) 앞의 논문, 229쪽.

에 맞춰 역동적인 이미지들을 재빠르게 연결된 전 투장면의 다이내믹한 영상과 어린시절과 따뜻한 엄마 품에 대한 향수 등이 시의 운율처럼 아름답고 구슬프게 전개된다.¹⁴⁾ 끊임없이 자신의 내면을 탐구하고 정신적 여행을 떠나는 이 시인¹⁵⁾은 분명히 러시아의 전통적 문화 풍토와 민요, 푸슈킨과 톨스토이 그리고 채호프에 이르는 러시아 문화의 정신적 유산을 토대로 주관적이고 개인적인 내면의 움직임을 애니메이션 영상시로 승화한 러시아 애니메이션의 예술성을 세계 속에 알린 작가이다.

이지 트른카는 그의 예술관과 정치의식을 작품 속에 상징주의적 시각과 메타포(Metaphor)를 통하여 빛과 어둠이 교체하는 가운데 예술의 자유와 이를 억압하려는 전제주의의 폭정을 암울하게 반영하였다. 그를 중심으로 1940년대의 체코의 몇몇 혁명적인 성향의 인형 애니메이션 예술가들은 하나의 독립된 체코 학파를 형성했다.

팀 버튼 같은 경우는 영화작업이 자신을 발견하는 과정이라는 주관적인 입장에서 시작한다. <유령신부>(2005)에 이르기까지 그의 감성적인 영화들은 그의 말대로 어두운 현대사회의 그림자를 자기 자신에 잠재된 개인의식의 표출로 사회주의의 담론을 펼쳐 보여주는 하나의 시대양식을 만들어 냈다

시언어의 마법사와 같은 유리 놀스테인은 꿈의 환상과 현실 사이에서 러시아에 대한 영감과 통찰력을 작품 속에 표현하고 있다.

14) 전범준·신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, (고려문화사, 2000), 223-225쪽 참조.

15) 유리 놀스테인은 이에 대해 “창작할 때, 나는 내 작품을 보여 주기 위해 만들지는 않습니다. 역설적으로 들릴지 모르겠지만 나는 내면의 나 자신을 염두에 두고 있지요.”라고 말하고 있다. 위의 책, 227쪽.

이와 같이 체코학파나 팀버튼처럼 개인양식이 시대양식으로, 방법적인 반복과 모방에 의해 특정 지역의 시간과 공간을 형성하는 민속양식, 즉 역사양식으로 형성되기도 한다. 이는 대부분 개인양식의 뛰어난 미적정서의 표현에서 기인한다.

앞서 기술한 세 감독들의 애니메이션에서 드러나는 개인양식의 특성은 크게 3가지 측면에서 분석 기술할 수 있다. 먼저 동시대적인 사회문화와 의식을 상징적으로 드러내고 있으며, 깊은 감수성과 세밀한 관찰력이 일상의 평범한 소재를 뛰어난 영상미로 표현 가능하게 했으며, 주제에 대한 해석과 매체를 다루는 기술이 뛰어남을 알 수 있다.

IV. 디즈니와 지브리의 시대양식과 민족양식

19세기 말 20세기 초 애니메이션의 제작여건이 체계화되지 않은 상황에서는 제작형식에 대한 규범은 영상을 구현하기위한 제작시스템과 구현기술의 확립에 전적으로 의존적이었고, 이후 세대는 그 규범에 전적으로 의존하기보다는 점차 진보된 기술을 찾아 보완해나갔다. 기술의 진보와 함께 대중화하는 작업이 동시에 이루어지면서 사회경제적, 대중심리의 영향에 따라 매혹적인 영상미를 구현해 나아갔다. 초기의 개인취미에 의한 실험적인 영상제작에서 규모의 영상산업으로 이행한 결과이기도 했다.

노먼 브라이슨의 서사적 narrative 양식의 분석은 형식주의적 양식개념이 아니라 관람자가 작용하는 다층적 담론전략이다. 이는 행동방식의 양식

개념으로 예술작품이 기능하는 방식이나 관람자의 기대를 해명할 수 있어, 양식을 통일적 형상화의 결과로 보는 것 뿐 만아니라 외적 요인에서도 기인하기 때문에 관람자에 대한 작가의 요구를 설명하기에 적절하다.¹⁶⁾ 디즈니와 일본애니메이션 산업의 성장과정은 이 행동방식의 양식개념과 같이 한다고 볼 수 있다. 애니메이션사에서 중요한 위치를 차지하며 큰 전환점을 만들었던 월트 디즈니와 만화영화의 주역 데즈카 오사무를 비롯한 몇몇 일본의 감독들은 특정 시대와 자국의 민족적인 성향의 역사적 양식을 구축해갔다. 이에 대표적인 미국의 디즈니와 일본의 지브리 작품을 통하여 좀 더 구체적인 양식의 특성을 기술하도록 하자.

1. 디즈니의 동화적 상상력

애니메이션 이미지는 사진이미지나 영화영상의 이미지처럼 완전한 모방에는 한계가 있어 시각적 정보를 단순화하거나 변형, 또는 왜곡시킨다. 이 과정에서 자신의 표현의지나 기질, 좋아하는 모티브에 이끌려 결국 양식화에 이르게 된다. 개인양식은 예술가들이 경험한 사회적, 문화적, 역사적 요인들로부터 시대의 변화에 따라 영향을 받기 때문에 역사성도 성립한다. 이러한 재현양식은 보는 방식과 관습의 차이로 역사와 문화에 따라 다양하게 존재한다.

예컨대, 디즈니 애니메이션은 주로 인간사를 풍자한 이야기와 선악의 대결구조, 풍부한 표정변화

와 섬세하고 과장된 몸의 움직임, 그리고 파스텔 톤의 색조를 주로 사용했으며, 일본 애니메이션은 실제 환경과 사물에 근거를 둔 사실적인 색을 즐겨 사용했다. 일본의 리미트 애니메이션에서 중심 인물들은 많은 생각들 속에 절제된 행동과 말, 표정에서 현실생활과 시공이 일치된 과장되지 않은 표현을 즐겨 사용했다. 이와 같이 디즈니와 지브리 같이 두 그룹의 사이에 일련의 유사한 표현 현상을 집약하여 그 외의 연관된 현상과 서로 대조하는 과정에서 우리는 기술 작업을 통해 한 시기, 민족 또는 개인의 양식사를 확립할 수 있다.¹⁷⁾

초기 애니메이션 제작과 관련된 기술은 상당부분 디즈니 스타일의 작품을 제작하는 가운데 개발되었다. 최초라는 수식어가 초기에는 작품마다 새로운 기술개발과 함께 따라다녔다. 1928년 작 <증기선 윌리>에서는 영화에 최초로 대사를 집어넣었고, 음악에 영감을 부여하고 리듬에 맞춰 조화를 이룬 어부 아이웁스가 감독한 <해골의 춤 The Skeleton Dance 1929년>과 <꽃과 나무들 Flower and Trees, 1932년>에서는 처음 삼원색 테크니컬러(Technicolor) 기법을 도입하여 애니메이션 영상 속에서 색을 재현했다. 또 1937년 작 <낡은 풍차방앗간 The Old Mill>에서는 화면에 다층의 셀 레이어를 만들어 피사계심도와 다양한 거리감을 나타내 원근감과 깊이를 구현한 멀티플레인(Multi-Plane)기법을 사용했다. 1937년에는 뮤지컬 포맷의 <백설공주와 일곱 난쟁이>가 최초의 애니메이션 장편영화로 제작되었다. 이후에도 '디즈니 리얼리즘'의 제작 방식으로 유명한 실제 촬영한 다

16) Karlheinz Barck (hrsg.), 『Aesthetische Grundbegriffe 5』, (J.B.Metzler, 2005), p.687.

17) 에케하르트 케머링, 『도상학과 도상해석학』, (사계절, 2005), 181쪽.

음 그 이미지를 다시 그림으로 그리는 방법과 환타지아에서는 스테레오 시스템, 셀에 복사한 제록스 기법 등 애니메이션 제작기술에 있어서 많은 선구적인 역할을 했다. 정형화된 디즈니 양식이 형성되어 가는 과정에서 이러한 제작과 관련된 기술이 지대한 영향을 끼쳤음을 알 수 있다.

모든 애니메이션이 이처럼 자생적인 또는 문제를 해결하기 위한 필요성으로 기술을 개발한 것은 아니지만, 기술의존도가 큰 애니메이션은 그 기술들로 인해 레이아웃, 움직임, 딥 포커스, 삽화체 풀 애니메이션 등의 새로운 도식들이 만들어지고, 그 도식은 복제와 수정을 거쳐 하나의 관습처럼 양식화 되어갔다. 이와 관련된 미국의 영화학자 데이비드 보드웰은 영화매체의 테크닉에 대한 체계적이고 의미있는 사용을 양식으로 간주한다.¹⁸⁾

월트 디즈니가 기획한 1937년 작 <백설공주와 일곱 난쟁이>는 만화영화상의 새로운 여러 가지 기법들을 완성시킨 기술상, 기법상으로 가장 중요한 첫 장편애니메이션 영화이다. 음악과 춤이 다채롭게 어우러지는 뮤지컬 형식의 이 영화에서는 가족의 소중함, 해피 엔딩, 감미로운 음악과 인간의 실제 모습과 동작 등이 최초로 사실적이고 대규모적으로 묘사돼 이후 전형적인 독특한 디즈니형식의 틀을 완성하여 이후 디즈니 영화의 전형으로 자리매김한다.

1940년대 이후 제작된 <판타지아>는 음악의 신뮤즈가 오르피즘의 색의 선율을 타고 재탄생한 영상미학이다. 구체적인 스토리 전개나 플롯 없이 바흐의 <토카타와 푸가 D 단조>, 무소르르스키의 <민둥산의 하룻밤> 등 클래식 음악에 따라 애니메

이션 영상이 조화롭게 전개되는 새로운 형식을 취한 작품이다. 이를 통해 월트 디즈니는 웅장하고 환상적인 이미지들과 음악을 한 치의 오차도 없이 결합시킴으로써 전세계 애니메이션 팬들에게 거대한 애니메이션의 환상과 마력을 실감하도록 해주었다.¹⁹⁾ 그러나 그는 많은 기술적, 산업적 발전을 이뤄냈음에도 불구하고 너무나 미국적인(그리고 제국주의적인) 캐릭터와 표현으로 제3세계와 비평가들로부터 많은 비판을 받기도 했다.²⁰⁾

초기 애니메이션의 경우 캐릭터의 움직임이나 화면의 배치에 있어서 고정된 카메라가 촬영한 것과 같은 '비영화적인' 연극성을 보여주기도 한다. 그렇다면 초기의 이미지부터 가장 최근의 것들에 이르기까지 우리가 그럴 듯한 패턴을 추출해 낼 수 있을까? 이러한 차이들을 결정하는 포괄적인 원칙들이 있을까? 분명 그러한 패턴과 원칙들을 밝히는 것은 우리의 흥미를 돋군다. 어떻게, 그리고 왜 이런 변화들이 생겨나는가?²¹⁾

월트 디즈니 이후 애니메이션의 형태는 민족적 특성으로 유형화되며 뚜렷한 양식적 특성을 보이게 된다. 애니메이션 사업의 체계화가 잡히기 시작한 것도 미국의 디즈니 애니메이션이 본격적으로 제품을 생산하기 시작하면서 부터이다. 월트 디즈니가 1964년 린든 존슨 대통령에게서 '민속을 창조해낸 예술가'라는 헌사와 함께 '자유의 메달'을 받았고²²⁾ 월트 디즈니가 사망하던 1966년 한 해 동

19) 전범준·신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, (고려문화사, 2000), 54쪽.

20) 박정배, 『세계를 감동시킨 애니메이션 이야기』, (조록매체믹스, 2000), 23쪽.

21) 데이비드 보드웰, 『영화 스타일의 역사』, (한울, 2004), 19쪽.

22) 드와이트 아이젠하워(Dwight D. Eisenhower)는 1966년 3월 월트 디즈니에게 조지 워싱턴상(자유재단에서 수여하는

18) 위의 책, 20쪽.

안 전 세계에서 2억4000만 명이 디즈니 영화 한 편을 보았고, 1억 명이 매주 한 편의 디즈니 텔레비전 쇼를 시청했으며, 8억 명이 디즈니 이름이 들어 있는 만화책 한 권을 읽을 정도로,²³⁾ 어린이 동화의 디즈니화로 가능했던 디즈니의 성공은 그것에 선행하는 동화가 역사적으로 200년에 걸쳐 아주 느리지만 쉽 없이 형성해 온 어린이 문화에 대한 체계모니에 근거한다.²⁴⁾ 주로 구전으로 전해오던 우리 전래동화와는 달리 화려한 스크린 속의 디즈니 동화나라는 일종의 동경 대상이었다.

윌트 디즈니가 세계 애니메이션 산업에 미친 영향력이 지대하듯이, 그 영향력에 따른 반작용 또한 무시할 수 없다. 그가 양산한 수많은 작품들은 소수의 몇 작품을 빼고는 아름다운 동화 속의 나라를 배경으로 항상 올바르고 강직한 주인공이 고난과 역경을 이겨내고 사악한 무리들을 물리치면서 영웅으로 탄생하거나, 꿈결같이 아름다운 세상을 창조하고 나서야 끝을 맺는다. 이러한 솜사탕 같은 달콤함이 언제나 넘쳐흐르고 권선징악의 일관된

최고의 상)을 수여하면서 이렇게 말했다. “미국을 위한 자유의 사절 윌트 디즈니... 가장 중요한 것들, 즉 인간의 존엄성과 개인의 책임 등에 대한 그의 지칠 줄 모르는 진지한 헌신을 기리며, 우리 자유 사회의 희망과 노력들을 우리 지구의 가장 먼 벽지까지 전파하는 데 그가 행한 능숙하고 창조적인 지도자의 역할을 기리는 바입니다.” 1964년 디즈니는 린든 존슨 대통령에게서 “한 시대 전체에 기쁨을 주면서 또한 미국의 민속을 창조해낸 예술가이자 흥행사”라는 헌사와 함께 ‘자유’의 메달을 받았다. 민주당 소속의 존슨이 디즈니에게 이 메달을 달아줄 때 디즈니는 반동적 공화당원인 배리 골드워터(Barry Goldwater)의 선거용 배지를 달고 있었다. Reinhold Reitberger, 『Walt Disney』, (rororo, 1992), pp.8~9.

23) Reinhold Reitberger, 7쪽.

24) “전래동화라는 말은 물론 역사적으로 정당성을 지닌 것이다. 동화의 전통에서 가장 강력한 힘을 가지고 있는 그림 형제의 동화집은 독일 낭만주의 운동, 즉 민족의 정체성을 전통과 신화의 세계로부터 끌어 올리고자 한 운동에 참여한 그림 형제의 민담수집에 의해서 형성된 것이다.” 김종업, 『다시 우리는 디즈니의 주문에 걸리고』, (현실문화연구, 2000), 17쪽.

플롯이 곳곳하게 전개되는 윌트 디즈니의 작품들은 때때로 애니메이션 산업 구조에 있어 보다 새롭고 혁신적인 스타일의 애니메이션 제작에 제동을 걸기도 한다. 그래서 판에 박은 진부한 스타일과 시대에 뒤떨어진 주제를 되씹는 작품들에게 ‘디즈니 스타일’이란 다소 비판적 어조의 단어를 붙이기도 한다.²⁵⁾

미국애니메이션의 대명사로 불리는 디즈니애니메이션은 1937년 <백설공주>이후 오랜 기간 전 세계인들의 눈을 즐겁게 하였지만, 아프리카의 신비함과 강렬하면서 장엄한 <라이온 킹>을 정점으로 디즈니양식의 애니메이션은 점차 쇠락의 길을 걷게 된다. 인간사의 종교적인 서사시와 셰익스피어의 햄릿과 같은 가족의 배신을 테마로 꿈결 같은 동화 속의 나라와 죽음 앞에서 삶의 소중함을 깨닫는 선과 악의 이원적 구성, 인생의 밑바닥을 맛본 후 극적으로 모든 것을 얻는 기쁨의 해피엔딩 등 대부분의 작품들이 <라이온 킹>과 유사한 주제, 비슷한 서사구조의 스토리 등 관객의 기대에 더 이상 신선함을 주지 못하는 반복적인 형식구조를 갖게 되면서 관객으로부터 멀어지게 된다.

경제적 정신적 공황기에 사람들에게 꿈결 같은 희망의 메시지를 안고 왔던 미의 여신 백설공주와 쉬렉의 여주인공으로 바뀌어 페러디 되면서, 예술과 기술의 활기찬 조화 속에서 꿈과 환상의 걸작을 만들고자 했던 전통적인 디즈니 스타일의 애니메이션은 더 이상 스크린에서 볼 수 없게 되었다.

2. 현실 속의 리얼리티, 지브리.

25) 전범준·신진아, 55쪽.

애니메이션의 일본식 용어인 '만화영화'에서 알 수 있듯이, 본격적인 일본의 애니메이션은 카툰에서 영향을 받아 시작되었다.

1940년대 본격적인 만화가로 활동을 시작한 테즈카 오사무는 이전 일본만화에서 보여준 캐릭터의 대사와 이야기 중심의 연극무대와도 같은 에피소드 중심의 평면적인 기법에서 벗어나 과감하고 다양한 슷 구성과 역동적인 구성 등 에이젠슈타인의 몽타주 이론에 많은 영향을 받았다. 오사무는 이런 혁신적인 기법으로 1952년 완성한 만화 <철완 아톰>을 애니메이션으로 제작하였는데, 애니메이션제작에서도 마찬가지로 화면에서 클로즈업과 몽타주와 같은 영화적 기법을 활용하여 혁명적인 변화에 주도적인 역할을 하였다. 그의 높은 주제 의식과 함께 작품 배경에는 청소년기에 겪었던 2차 세계대전의 참상을 직접 목격한 휴머니즘을 작품에 구체화하게 된다.²⁶⁾

일본 애니메이션이 성장하는데 가장 큰 요인은 일본의 만화문화이고,²⁷⁾ 또 다른 요인은 일본 애니메이션 산업의 근대화 과정에서 큰 역할을 한 텔레비전이다. 텔레비전 미디어의 특성상 단기간에 많은 제작 물량을 소화해서 제작해야 하고, 그에 따른 제작비의 증가에 따라 일본 애니메이션은 새

로운 리미티드 애니메이션 제작기법²⁸⁾대한 방법을 찾게 되었다. 그 결과 동화를 셀에 복사하는 시스템, 뱅크 시스템(Bank System)²⁹⁾ 등 일본의 독특한 애니메이션 제작 방법이 나오게 되었고, 특히 리미티드 애니메이션 제작방법은 가장 일본애니메이션의 양식적 특징을 보여주고 있다.

테즈카 오사무가 천재라고 부른 쓰키오카 사다오는 리미티드 애니메의 생략적인 표현기법을 진지하게 연구했다. 그래서 템포가 좋은 전개, 일본의 전통극인 가부키의 '미에'³⁰⁾같은 효율적인 정지 화면, 슬로모션, 박력있는 표현효과, 정지와 움직임의 타이밍, 효율적인 과장표현 등을 새롭게 개발했다.³¹⁾ 이후에도 그림이 움직이지 않는 대신 카메라 워크로 움직이는 것처럼 보이게 하는 방법 등 약점을 극복하는 기법이 개발되었다. 여기서 세계관³²⁾과 스토리를 중시하는 일본 애니메의 원점이 그려졌다.

일본 애니메이션의 중심에는 미야자키 하야오가 있다. 그는 아동기의 아픈 추억과 일본의 토속 신

26) 박정배, 『세계를 감동시킨 애니메이션 이야기』, (초록배매직스, 2000), 120쪽.

27) 일본만화문화의 역사는 오래되었으며 풍부하다. 조수희화(鳥獸戲畫 일본만화의 원점이라고 불리우는 작품으로 헤이안 시대 말기 도바 소조에 의해 그려졌다고 전해짐, 개구리·토끼·원숭이 등을 의인화해 그 움직임을 선으로만 생생하게 표현함)등의 전통이 있고 메이지 시대에 유럽형의 풍자만화가 주류가 되어, 익살이나 풍자를 수반한 것이야말로 진정한 만화로 생각해서, 호쿠사이 만화는 만화의 원류가 아니라고 한 적도 있다. 그러나 호쿠사이 만화에는 풍속화도 많이 있는데, 메이지 시대의 만화기도 일러스트 식의 풍속화를 그렸다. 야마구치 야스오, 『일본 애니메이션 역사』, (미술문화, 2005), 160쪽.

28) - 한 편의 동화매수를 2000매로 정하였으나 더욱 줄인다. - 자동차 등이 가로지르는 장면은 동화 한 장으로 처리하고 셀을 붙여서 촬영한다. - 걷는 장면은 배경을 슬라이드시켜 움직이고 있는 것처럼 보이게 한다. - 팔, 발 등 한 부분만 움직이는 장면은 움직이는 팔, 발을 별도의 셀로 해서 움직인다. - 말을 하는 장면에서는 입을 열고 닫고 중간의 세 종류 별도의 셀로 한다. - 과거의 원화를 분류 정리해서 보관해 비슷한 내용은 다시 사용한다. 위의 책, 90쪽.

29) 아톰에 자주 등장하는 동작이나 장면들을 한 번 사용한 후에 은행처럼 저금했다가 필요할 때 나중에 다시 재활용하는 방법

30) 見榮 미에란 가부키 연기의 하나로, 감정이 고조되었을 때 배우가 멈추며 췌려보는 듯한 자세를 하는 것이다. 그 순간 클로즈업은 멈추어 있어도 충분히 시간이 흐른다는 것을 알고 있었다. 앞의 책, 91쪽.

31) 앞의 책, 98쪽.

32) 애니메의 세계관이란 스토리의 기본이 되는 이미지에 대한 것으로, 애니메 감독이 모든 사건을 표현하기 위한 원리원칙과 같은 것이다. 감독의 세계관에 따라서 주인공의 복장이나 걷는 법, 말하는 법, 대사 등이 결정된다. 앞의 책, 87쪽.

양에 등장하는 요정을 되살려 1988년 전 세계 어린이들의 동심을 자극한 <이웃의 토토로>를 발표한다. 그의 휴머니즘적 세계관으로 그려진 작품들에는 동시대적 삶을 살아가는 그래서 마치 어린 시절의 추억속의 고향을 기억하고 이웃들과 마주하고 있는 환상에 사로잡히곤 한다. 그의 작품 배경으로 자주 등장하는 주변 환경이 스튜디오 주변과 어린 시절을 보냈던 지역과 같이 어디엔가 있었던 익숙한 지형이 아주 섬세하게 사실적³³⁾으로 정확히 그려져 있기 때문이다.

디즈니에 서브 캐릭터가 있었다면 하야오의 작품에는 토속신앙의 요정과 신들이 등장한다. 미야자키 하야오의 리얼리티는 시간과 공간의 흐름과 캐릭터의 움직임에도 있다. 캐릭터들은 복잡한 사건에 얽힌 미묘함 보다는 상황에 대한 심리를 화면의 미장센이나 행위의 연결로 표현해준다. 그 행위가 현실성을 획득하는 데는 과장되지 않은 시간의 흐름 때문이기도 하다. 영화 속의 시간의 흐름과 영화를 보는 우리들 자신이 느끼는 시간의 흐름과 대체로 일치한다. 행위의 일관된 흐름 속에서 직감을 활용해 다음의 행동을 결정한다. 주인공의 결단 그 자체를 관객 또한 행위 속에서 같이 체험하는 것이 가능하다. 이것이 미야자키 애니메이션의 매력인 것 같다.³⁴⁾ 가끔 주인공들은 다이내믹하게 움직이는 가운데 무거운 침묵 속으로 빠져들면서 움직임보다는 시선이나 행위를 하기 전의 미묘

한 감정에 사로잡히는 포즈에 무언의 대사를 하는 경우가 있는데, 이는 일종의 과정으로 짧은 순간 다음 상황에 대한 기대심리와 함께 상상의 시간과 공간을 형성해준다. 액션영화의 화려한 동작에서는 시각적인 즐거움만을 주지만, 연인의 고정된 시선에서 만감이 교차하는 복잡한 속내 음을 읽을 수 있는 이유와 같다.

필요이상의 과장된 표현이나 플롯을 만들지 않는 것도 그만의 장점이다. 제작진과의 대화에서도 나타나듯이 미세한 움직임까지 표현하기 위한 그의 노력이 엿보인다. 그런 고도의 관찰력과 섬세한 표현의 연기력이 우리에게 보지 않았던 것을 보게 해주는 피안의 세계를 묘사한 극사실주의 같이 현실이 재현되어 실감나게 다가온다. '미야자키의 작품에서는 마음이 움직이고, 공기가 움직이고, 바람이 분다'고 우라타니 토시로는 지적한다. 그러나 이것도 어디까지나 관객이 눈치 채지 못할 정도로 자연스럽게 연출되고 있다. 따라서 상징적 표현으로 인식하기보다는, 현존재 그대로 화면의 상황으로 인식하게 된다. 즉 화면 속 상황과 그의 심적인 변화는 동일화된다.³⁵⁾

디즈니 애니메이션이 동화 속 어린이 문화에 몰입되어 있었던 반면에 일본의 애니메이션은 플롯의 구성이 세밀하고 현실의 주인공과 환상적인 요정 또는 가상공간의 인물들이 만들어내는 상이한 두 공간의 만남은 선악의 단순한 대결구도 보다 훨씬 다층적인 재미의 요소를 만들어낸다. 따라서 캐릭터의 활동공간이 대체로 위 현실과 환상공간을 넘나드는 현대인들의 이상향을 보여주고 있다. 이러한 요소로 구성된 스토리가 대중의 사랑을 받는

33) 그 중 하나가 수목과 풀과 꽃을 정확히 그려야 한다는 점이었다. 한 마디로 풀이라고 해도, 벼과식물, 식충식물, 질경이, 황무지들국화 등 그 종류는 한두 가지가 아니다. 그리고 풍토나 계절감의 표현을 중요시해서 누구라도 그리움을 느끼는 평범한 일본의 풍경을 묘사해야 한다는 과제가 있었다. 키리도시 리사쿠, 『미야자키 하야오론』, (씨드아이, 2003), 47쪽.

34) 위의 책, 288쪽.

35) 앞의 책, 295쪽 참조.

것은 당연하다는 생각이 든다. 오히려 앞으로의 전개방향에서 어떤 새로움으로 다가올 것인지 아니면 디즈니의 오류를 공유할 것인지 궁금해진다.

오이시이도 하야오처럼 사물의 상세한 형상까지 기능적인 의미를 갖고 묘사하고 있다. 거리의 간판, 근처의 가게, 텔레비전의 광고방송, 전차 등 작품의 배경이나 캐릭터는 제각기 형태나 분위기에 필연성을 갖고 있다. 성능 등을 수반한 실질적 존재이거나, 풍경으로서의 간판이나, 그 어느 것도 소홀이하지 않는 것이 그들의 특징이다. 실사영상에서는 당연한 일상적 사물의 표현이 비 일상인 가공의 이차원 공간에서 추상적인 그림으로 재현되면, 관객은 '그래! 그렇게 움직이는 거야'라고 작가의 통찰력과 표현력에 감명을 받는다.³⁶⁾

이들의 독특한 세계관이 만들어낸 개인양식은 일본 애니메이션의 역사적 양식으로 독자적인 세계를 형성해가고 있다.

V. 결론

애니메이션의 양식에 대한 연구는 미술과는 달리 개념 설정조차 되어 있지 않다. 당연히 미술에서 그 개념과 의미를 빌려와 이미지를 다룬다는 의미에서는 충분히 적용 가능하지만, 매체의 특성이 다르고 시간을 다루고 있는 애니메이션의 특성상 분석에 대한 범위나, 형식, 규범 등도 달리 해석해야 할 것이다. 그러나 외견상 보이는 시각적인 이미지가 애니메이션에서도 매우 중요한 디자인의

한 요소이고 전체 이야기를 묘사하는데 있어 이미지가 차지하는 비중이 영화와 달리 크게 차지하므로 양식분석에 있어서는 미술의 개념을 적용하는 게 설득력이 있다고 생각한다. 단 매체의 기술과 관련된 부분과 영화영상의 특성은 약간 별도의 개념 설정이 필요하다.

애니메이션에서 양식의 문제는 앞서 기술한 것처럼 매체의 기술에 대한 활용이 일정부분 양식의 분류에 큰 역할을 해왔다. 특히 미국과 일본의 극장용 장편애니메이션과 TV 애니메이션은 그 양식적 특성에 있어 매체의 기술과 대량생산을 위한 시스템화가 하나의 고전적 규범처럼 자리 잡았다. 이와는 달리 사회문화의 특성과 이데올로기의 문제, 개인의 예술적 기질에 의해 양식이 결정되는 개인양식의 경우 작가주의 애니메이션에서 두드러지게 표현되었다. 주로 단편 또는 실험애니메이션에서 양식의 다양성은 개인의 예술적 특수성과도 연관되어 양식에 종속되어 야기되는 매너리즘적 표현을 경계하기 때문에 매우 긍정적으로 받아들여졌다.

한국 초기 애니메이션 산업에서는 감독이나 작가가 무엇인가를 창의적으로 표현하거나 재현하고자 할 때 '어떻게'라는 문제는 쉽게 다루어지지 않았다. 이 '어떻게'라는 문제는 곧 다름을 의미하고 기존에 답습했던 일반적인 규범을 벗어나는 일이었기 때문에 기술의 습득과 재정지출에 대한 문제를 쉽게 해결되기도 어려웠지만 모험을 하기에는 위험도가 너무 컸다. 즉 시스템과 재정적인 지원이 불가능했기 때문에 새로운 방법을 모색하기가 그만큼 어려웠다. 그 이유로 하청업을 통해 습득한 기술과 제작스타일을 따를 수밖에 없었고, 문화적

36) 예를 들어 《아키라》에서 오토바이를 슬라이드시켜 멈추는 장면은 멈춘 순간의 반동을 통해 오토바이의 중량감과 스피드를 느끼게 한다. 야마구치 야스오, 같은 책, 147쪽.

인 영향력이 컸던 미국과 일본 애니메이션 양식을 일부 모방할 수밖에 없었다. 그 해답은 모사와 같은 모방이었고 점차 한국의 애니메이션 문화에 대한 정체성은 희미해져 갔다. 특히 왜곡된 정책으로 수입 일본애니메이션이 TV에 방영되면서 미국양식 보다는 좀 더 경제적인 일본의 만화와 애니메이션 양식을 모방해갔다.

90년대 들어서면서 일대 전환점이 형성되기 시작한다. 한국애니메이션도 단편 애니메이션을 제작한 감독들을 살펴보면 이전과 다른 문화 고유의 정체성 속에서 뛰어난 작품성과 개성이 넘치는 영상미를 작품 속에 개인양식으로 표현하고 있다. 이처럼 모든 양식은 고정되어있는 하나의 통일된 규범이 아니라, 좀 더 생산적이고 능동적으로 다양한 양식이 애니메이션에 반영되어야 우리의 정체성과 감성에 맞는 뛰어난 역사적 양식이 형성 될 수 있다. 그에 대한 노력이 절실한 시기에 디즈니와 하야오의 양식적 특성을 비교 분석하는 일은 큰 의미가 있다.

식상한 동화를 새로운 볼거리로 전환시킨 <쉬렉>이 상영되기 전까지, 애니메이션의 신화와 고전적 규범의 신기원을 구축한 디즈니 애니메이션은 서사적 웅장함으로 꿈과 환상의 동화왕국을 건설했다. 서부개척사처럼 새로운 역사문화와 민속을 창조한 월트 디즈니는 특히 캐릭터 디자인과 풍부한 표정언어, 과장되고 섬세한 동세를 표현한 풀 애니메이션, 파스텔 톤의 색채 등으로 미국 애니메이션의 역사적 양식을 완성시켰다.

또 일본 애니메는 2001년 <센과 치이로의 행방 불명>이 애니메이션으로는 최초로 베를린 영화제에서 황금곰상을 수상했듯이 현재의 일본 애니메

이션의 역사적 양식이 형성되기까지 몇몇 감독들의 노력과 함께 세심한 작업지침과 휴머니즘적 사상, 그리고 일본의 사회문화와 전통의 맥을 이어가는 하야오 감독이 그 중심에 있었다.

최근의 디지털 기술은 좀 더 손쉽게 개인이 작업할 수 있는 소프트웨어의 개발 등으로 개인양식의 다양성에 관련된 지표를 더욱 확산시키고 있다. 디지털 기술의 혁신적인 발달에 힘입어 수작업을 이용하여 제작하던 핸드 메이드 방식의 애니메이션이 상당부분 소프트웨어와 CG를 이용한 컴퓨터 애니메이션의 기술로 대체되어 제작되면서 이전과는 전혀 다른 양상의 비주얼 언어를 보이고 있다. 컴퓨터를 이용한 애니메이션 디지털제작기술이 빠르게 진전되어가면서 이전보다 테크닉에 대한 좀 더 다양한 시도로 인한 양식의 특성과 그에 따른 다양하고 독특한 디자인이 보이고 있다. 이러한 현상은 이전과 달리 매체기술이나 상업적 목적에 종속된 양식적 특성보다는 좀 더 역사적, 문화적, 개인의 정신과 이야기에 대한 해석 등을 고려한 양식의 유형으로 제작되고 있다. 이러한 새로운 가능성을 갖는 개인양식의 작품들은 각각 이야기의 내용에 적절한 디자인의 형태와 아름다운 시각적미를 표현하고 있어, 다양한 형식의 애니메이션들은 감상자의 눈을 즐겁게 하고 있다. 이제는 생동감과 개성이 표현된 작품 안에서 시대와 민족의 정서를 느끼고 작품의 정체성과 예술적 감성을 느낄 수 있는 개인적 양식들의 표현이 점차 다양해지고 있어, 이에 따른 새로운 시대양식과 민족양식이 우리의 영상문화의 정체성을 구현해 줄 것이다.

참고문헌

- 김종엽, 『다시 우리는 디즈니의 주문에 걸리고』, 현실문화연구, 2000.
- 다께우찌 도시오, 『미학 예술학 사전』, 미진사, 1989.
- 데이비드 보드웰, 『영화 스타일의 역사』, 한울, 2004.
- 박정배, 『세계를 감동시킨 애니메이션 이야기』, 초록배매직스, 2000.
- 야마구치 야스오, 『일본 애니메이션 역사』, 미술문화, 2005.
- 에케하르트 캐멀링, 『도상학과 도상해석학』, 사계절, 2005.
- 전범준·신진아 지음, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 고려문화사, 2000.
- 크리스티안 프라가, 『팀버튼』, 마음산책, 2007.
- 키리도시 리사쿠, 『미야자키 하야오론』, 씨드아이, 2003.
- w. 타타르키비츠, 『미학의 기본 개념사』, 미술문화, 2006.
- 편집부, 『미학사전』, 논장, 1988.
- Karlheinz Barck (hrg.), Aesthetische Grundbegriffe 5, J.B.Metzler, 2005.
- Reinhold Reitberger, Walt Disney, rororo, 1992.
- 장연이, 김재웅, 『팀버튼의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구』, 디지털디자인학연구 Vol.8 No1 통권17호(2008.01).

ABSTRACT

The study about historical style of animation

:Focused on the individual style and USA's style & Japan's style

Kim Jae-Woong

I try to extract typological factors from the historically relevant works of animation, for that we can refer 'style.' creator's individuality, general tendencies and restraints of his time, the national properties work on them.

It is the individual aspect that excels in the works of Jiri Trnka, Tim Burton, Yuri Norstein, so they stand out not only in their own specific sensibility, vision but also in the elucidation of themes and the technology of dealing medium.

On the other hand the Walt Disney's animation has so distinctive characteristics that we could identify them. Disney's so-called classical model accomplished a typically American animation form as full of expressive visual language, over reaction, full animation describing detail action.

We could tell, Miyajaki Hayao's Ghibli Studio represents Japanese animation, which works on traditional motives of Japan and expresses unique humanity.

Key Word : style, personal style, age style, ethnic style, history style

논문 투고일:7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

김재웅

중앙대학교 첨단영상 대학원 부교수

(100-250) 서울특별시 동작구 흑석동 중앙대학교 아트센터 6층

Tel : 02-820-5418

kunstoma@yahoo.co.kr