

일본의 인디펜던트 애니메이션 작가 야마무라 코지의 작품 분석*

박기령

목 차

- I. 서론
- II. 초기 작품의 기법 실험
- III. <아타마야마> 이후의 우화성과 실험성
- IV. 결론
- 참고 문헌
- ABSTRACT

초 록

본 논문에서는 일본의 인디펜던트 애니메이션 작가인 야마무라 코지의 작품을 분석했다. 애니메이션은 anima 라는 어원에서 알 수 있듯이 움직임의 창조를 본질로 하는 표현 미디어이다. 인디펜던트 애니메이션에서는 그 본질에 대한 애니메이션의 가능성을 가장 독창적이고 실험적인 방식으로 실천함으로써 애니메이션 스타일의 다양화에 기여하고 있다고 보여 진다. 야마무라 코지는 1980년대부터 지속적으로 인디펜던트 애니메이션 제작을 지향해 왔으며, 새로운 아이디어의 기법과 테마를 고안, 시도했다. 여기에서는 야마무라 코지의 작품을 초기 작품과 <아타마야마> 이후의 작품으로 구분하여 그의 실험 정신을 논의함으로써 그의 애니메이션 방법을 구체적으로 고찰했다. 야마무라 코지의 경우, 초기 작품에서 애니메이션 기법을 다양하게 실험하고, 초기의 시도를 바탕으로 <아타마야마> 이후의 작품에서는 드로잉 애니메이션 기법과 우화적인 테마를 다루면서 애니메이션의 형식과 내용을 조화시키는 방식으로 개인적인 미학을 탐구했다. 특히 일본의 인디펜던트 애니메이션은 자생적으로 발전해 왔다는 특징을 가지며, 따라서 인디펜던트 작가들의 창작 활동과 작품에서 개인적인 미학의 탐구를 실로 다양하게 발견할 수가 있다. 그렇기 때문에 일본의 인디펜던트 제작을 선호하는 작가들의 작품과 창작 활동의 케이스를 구체적으로 분석함으로써 인디펜던트 애니메이션의 중요성을 인식하고, 각각의 케이스를 통해 애니메이션 표현의 다양성과 실험성이라는 측면에서 활용할 수 있는 방안을 알아보고자 한다.

주제어 : 일본, 인디펜던트, 애니메이션, 실험, 기법

* 이 논문은 2007년도 정부 재원 (교육인적자원부 학술연구조성사업비) 으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 '일본의 인디펜던트 애니메이션 작가 연구'의 일부로서 연구되었음.

I. 서론

야마무라 코지(山村浩二)는 인디펜던트 제작을 지속해 온 일본의 애니메이션 작가이다. 그는 2002년 <아타마야마>(頭山)를 발표하여 다음 해 아카데미상 단편 애니메이션 부문에 노미네이트 되고, 23개 영화제에서 수상, 입상함으로써 일본의 인디펜던트 애니메이션의 위상을 새롭게 했다. 그후 <늙은 악어>(年をとった鱷, 2006년), <카프카 시골 의사>(カフカ田舎医師, 2007년)를 발표하여, 그 독창적인 작품 세계가 주목을 받고 있는 작가이다.

야마무라는 도쿄조형대학 회화과 재학 시절부터 본격적으로 애니메이션을 제작했으며, '애니메이션 80'에 소속되어 창작 활동을 했다. 대학 졸업 작품 <수처>(水棲, 1987년)는 히로시마 국제 애니메이션 페스티벌, 상하이 국제 애니메이션 페스티벌 등에서 입선을 했다. <수처> 이전에는 <소야곡>(小夜曲, 1985년), <박물지>(博物誌, 1985)를 비롯한 다수의 단편 작품을 제작했다. 그는 대학에서 미술을 전공했으나, 실은 어린 시절부터 애니메이션을 실험했다. 대학 재학 시절 이후 애니메이션 제작에서는 실로 다양한 기법을 실험하여 독자적인 표현법을 고안, 탐구해 갔다. <백과도감>(ひゃっかざかん, 1989년), <원근법의 상자>(遠近法の箱, 1990년)를 비롯해 NHK에서 아동용으로 방영된 작품 <카로와 피요부푸토>(カロとピョブプト, 1993년)는 야마무라의 기법 실험이라는 애니메이션 방법의 특징이 잘 나타난 작품들이다. 이후 다수의 CM와 교육용 작품을 제작하는 한편 개인적인 애니메이션 방법에 대한 모색은 이어졌다. <아타마야마>(頭山, 2002년)는 구상으로부터 6년여의 기간이 걸려서 완성된 작품이다. 이후 유니버스 작품 <겨울날>(冬の日, 2003년), <도쿄 루프>(Tokyo Loop, 2007년)의 제작에 참여하는 한편 <늙은 악어>(年をとった鱷, 2005년), <카프카 시골 의사>(カフカ田舎医師, 2007년) 등을 발표했다. <겨울날>의 제작에는 야마무라 코지 이외에 카와모토 키하치로, 쿠리 요지, 다카하타 이사오를 비롯한 현역의 일본 애니메이터들과 유리 노르슈테인, 코 회드만, 자크 드루앵, 마크 베이커 등의 해외 애니메이터들이 공동으로 참여했다. <도쿄 루프>는 20대에서 70대에 이르는 다양한 연령대의 일본 애니메이션 작가들이 제작에 참여하여 완성한 애니메이션 영화 탄생 100주년을 기념한 작품이다. 야마무라는 <아타마야마> 이후의 작품에서 드로잉 애니메이션 기법을 주로 사용했다. 그러나 초기 작품과의 일관된 요소들을 발견할 수 있는데, 그것은 애니메이션의 가능성을 탐구하는 야마무라의 실험 정신이다. 또한 <아타마야마>, <늙은 악어>, <카프카 시골 의사>는 고전 또는 문학 작품을 원작으로 한다는 특징이 있다. 초기 작품에서는 기법을 다양하게 실험해 애니메이션 형식에 비중을 두었지만, <아타마야마> 이후에는 원작을 제재로 한 내용상의 우화성과 형식상의 실험성을 조화시켜 갔다.

폴 웰스는 실험 애니메이션에 대해 설명하는 가운데 '실험적 애니메이션은 종종 여타 애니메이션의 양식을 조합하고 혼합한다'는 점에서 전통적 애니메이션과 다르다고 언급한다.²⁾ 또한 웰스에 의하면, 이것이 두 가지의 구체적인 방식에 의해 작동하는데, 하나는 예술가가 영화에서 통합되기를 바라는 개인적 비전들의 복합성을 조장하는 방식이고, 또 하나는 전통적인 코드와 관습들에 도전하거나 이를 재작업하여 새로운 효과들을 창조하는 방식이다. 여기에서 야마무라의 사례는 전자에 해당한다.

1) '애니메이션 80'은 도쿄조형대학, 무사시노 미술대학의 학생들을 중심으로 인디펜던트 작가의 제작 및 상영을 목적으로 1980년 결성된 그룹이다. 당시 '애니메이션 80'은 인디펜던트 애니메이션을 제작하고자 하는 젊은이들에게 애니메이션으로 어떠한 표현을 할 수 있을지를 제시함으로써 애니메이션 지망자의 활동을 촉구하는 역할을 했다.

2) Wells, P, 한창완 역, 2001, p.86.

따라서 그가 개인적인 비전들을 어떻게 반영했는가에 초점을 맞추어 그의 실험 정신을 논하게 될 것이다.

본 논문에서는 애니메이션 표현의 실험성이라는 측면에서 야마무라의 애니메이션 방법을 고찰하는 것을 목적으로 한다. 야마무라 코지의 작품을 초기 작품과 <아타마야마> 이후의 작품으로 구분하여 구체적으로 분석함으로써 기법과 테마를 어떻게 변모시켜 왔는지 보기로 한다.

II. 초기 작품의 기법 실험

야마무라 작품에서 기법은 중요하다. 그는 도쿄조형대학 재학 시절 러시아의 유리 노르슈테인, 에스토니아의 프리트 퍼룬, 캐나다에서 창작 활동을 한 이슈 파텔, 코 호드만 등 다수의 해외 애니메이션 작가의 작품을 볼 수 있었다. 이러한 작품을 통해 그는 성인이 감상하기에 즐겁고, 개인적인 표현으로 성립하며, 그림을 그리는 듯한 감각으로 자신의 작품으로서의 애니메이션을 만들고자 시행착오를 거듭하게 된다. 특히 1985년 히로시마 국제 애니메이션 페스티벌에서 인도 태생의 작가 이슈 파텔의 작품 상영을 보고 감명을 받는다. 다음 해 도쿄에서 열린 이슈 파텔의 워크숍에서 야마무라는 파텔의 원화를 보고 영감을 얻어 <박물지>(博物誌, 1985년)를 제작했다. 이슈 파텔 역시 다양하게 기법을 실험하고, 특히 메타모포시스로서 애니메이션 표현의 독창성을 보여준 애니메이터이다. <박물지>에서 시도한 클레이로 그림을 그리는 기법을 발전시켜 졸업 작품 <수처>를 제작했다. 이후 초기 작품에서는 이러한 기법에 대한 실험이 반복 및 발전되면서 그의 애니메이션 표현의 바탕을 형성해 간다. 이것은 야마무라에게 단편 작품의 제작 및 개인적인 표현법을 모색하기 위한 과정이었다고 보여진다. 이슈 파텔, 유리 노르슈테인 등 야마무라가 접한 애니메이터들은 독자적으로 고안한 기법을 구사해 이미 그 작품 세계가 높은 평가를 받는 작가들이다. 이슈 파텔의 작품 중에서 <구슬 게임>(Bead Game, 1977년)은 야마무라의 방향성을 결정하는 길잡이가 되었다. <구슬 게임>은 한 개의 구슬로 시작되지만, 그 수가 점차 늘어나고 색채가 화려해지면서 투쟁의 역사라는 테마를 메타모포시스로 표현한 작품이다. 야마무라는 이 작품에 대해 “캐릭터가 연기를 한다는, 말하자면 영화의 대용이 아닌, 시간에 따라서 그림이 쌓여가면서 형태가 변해가는, 무언가 변형해 간다는 현실에는 존재할 수 없는 것을 표현하는 애니메이션만의 매력을 보여주는 작품”이라고 했다.³⁾ 특히 변형(메타모포시스)의 요소가 야마무라의 애니메이션의 방향성에 동기를 부여했다고 보여지며, 이것은 이후 작품 제작에 직접적으로 영향을 주었다.

야마무라의 초기 작품에서는 애니메이션의 기법에 대한 실험적 시도가 있었다. 여기에서 초기 작품은 1980년대 중반부터 1990년대 초반까지로 구분하여, 새로운 기법이 시도되거나 이전 기법을 발전시켰다고 보여지는 <수처>(1987년), <백과도감>(1989년), <원근법의 상자>(1990년), <카로와 피요부푸토>(1993년) 네 편의 작품에서 기법 실험을 구체적으로 알아본다.

3) 山村浩二, 2003, p.82.

1. <수처>

<수처>(1987년)는 클레이를 사용하여 유리판 위에서 그림의 형태를 만들어 가면서 유리판 아래에서 빛을 비추는 기법으로 제작되었다. 이 작품에서는 물속의 물고기, 물에 떠서 흘러가는 사과, 물에 비치는 하늘과 새 등의 물을 소재로 한 이미지가 묘사된다. 물이 흐르는 사운드가 들리는 오프닝 씬, 눈동자가 클로즈업 되고 물속을 응시하는 한 남자가 시냇가에 서 있다. 물속에는 그의 그림자가 비치고 사과가 흘러간다. 남자의 얼굴이 물고기로 변하기도 하고 물고기가 해마로 또는 새우로 변하기도 한다. 다시 물결의 움직임은 무수의 물고기의 형태로 바뀌고, 남자의 눈동자는 사과의 형태로 변한다. 작품의 전체가 메타모포시스 형식으로 구성된다. 이것은 야마무라가 대학교 재학 시절 이슈 파텔의 영향을 받고 제작한 <박물지>(1985년)와 동일한 방식이다. <수처>에서도 <박물지>의 기법을 도입하여 클레이를 평면 위에 펴바르고 그림을 그리듯이 반입체 스타일로 조형해 가면서 아래에서 투과광을 비추어 촬영하는 기법을 실험한 것이다.

클레이의 조형이 일반적인 클레이 애니메이션과는 다르게 사용되었다. 일반적인 클레이 애니메이션에서는 실제하는 세트를 배경으로 클레이 캐릭터의 조형이 스톱 모션으로 촬영된다. 마이클 프리어슨은 클레이 애니메이션이 영화의 리얼리즘에 힘 입는 바가 있다고 하면서, 앙드레 바쟁이 제시한 객관성, 비가공성, 3차원성을 언급한다.⁴⁾ 그러나 야마무라는 이러한 클레이 애니메이션에서와 같이 클레이 조형을 사용하지 않는다. 오히려 클레이가 가지는 물질성과 가소성의 특성을 활용해서 마치 그림을 그리는 것과 동일한 방식으로 평면상에 펴발라 릴리프 형태로 조형해 간다는 점에서는 회화와 유사하다. 그래서 유화 애니메이션과 유사해 보이지만, 클레이의 재료를 사용함으로써 유화 애니메이션의 경우 보여 지는 오일 성분의 감촉을 남기지 않는다.

2. <백과도감>

<백과도감>(1989년)은 초기 작품 중에서 가장 다양하게 기법을 실험한 작품이다. 이 작품에서는 일러스트, 사진, 깃아웃 된 종이 등의 평면적인 요소를 인형, 클레이, 오브제와 조화 시키는 실험적인 시도가 있었다. <수처>에서의 기법은 한 화면 안에서 클레이를 펴서 반입체의 특징을 보여주는 것이었다. 반면에 <백과도감>에서 사용되는 클레이의 경우, 입체감을 살려서 사람, 과일 등 구체적인 형상으로 만들어져 있다. 예를 들면, 클레이로 조형된 두 캐릭터가 등장해서 복싱을 하는 장면이 보여지는데, 이것은 일반적인 클레이 애니메이션을 구사한 것으로서 <수처>와는 다른 방식으로 사용되었다고 할 수 있다. 이 작품은 기법의 도감이라고 할 정도로 애니메이션 기법을 총망라하여 제작되었다. 일본어 'あ'에서 시작되는 단어와 영어 'A'에서 시작되는 단어인 개미(あり, ANT)가 오프닝 씬에서 등장한다. 돋보기 아래쪽으로 개미가 지나가면서 화면 왼편에 해당되는 단어가 나타난다. 이어서 끝말잇기로 단어가 바뀌는 것에 따라 해당하는 씬이 차례대로 전개된다. 단어가 바뀌면 글자와 그림의 이미지가 변화하는데, 이것을 다양한 기법으로 보여준다. 개미의 그림에서 '이륙(りりく, TAKEOFF) 씬으로 이

4) Frierson, M., 1994, p.24.

어지면 종이 비행기의 오브제가 화면을 좌우로 가르며 지나가는데, 이것은 오브제 애니메이션이다. 다음은 '과일'(くだもの, FRUIT)로 이어진다. '과일' 씬에서는 사과, 레몬, 복숭아, 딸기 등의 여러 가지 과일을 사진, 일러스트, 오브제 등 실로 다양한 이미지가 정지된 채로 빠르게 연결되는 것으로 화면의 움직임이 만들어진다. 말하자면 스틸 컷의 연속과 같다. 과일의 단면, 과일의 콜라주 이미지가 보여진 후에는 클레이로 조형된 사람 형상의 먹는 모습이 나온다. 다시 클레이의 조형은 소화기의 단면이 그려진 그림으로 이어지고 '과일'은 '목'(のど, throat)으로 이어진다. 이렇게 끝말잇기는 'Z'로 끝나는 단어인 '모조품'(もぞうひん, ERSATZ)까지 계속된다. '오리'(かも, DRAKE)에서 레드 화면의 오리 오브제가 물 위에서 흘러가다가 뒤집어 지면서 모조품 오리로 바뀌고 배경의 색채가 변한다. 이어서 '모조품'의 단어가 나온다. 이와 같이 이 작품에서는 끝말잇기로 달라지는 단어에 맞추어 애니메이션의 여러 가지 기법을 연결하면서, 이미지의 다채로움과 리듬감이 만들어내는 시각적인 유희와 함께, 단어와 그에 일치하는 이미지가 평행적으로 구성 및 전개되는 새로운 애니메이션 형식을 보여 주었다.

3. <원근법의 상자>

<원근법의 상자>(1990년)에서 보여준 기법은 평면에 여러 가지 질감의 입체적인 요소를 도입함으로써 화면 구성을 해가는 것이다. 이 작품은 현대 도시를 상징하는 이미지가 그려진 작품이다. 동일한 복장의 샐러리맨과 쇼핑하는 여성들이 획일화 된 도시의 이미지를 상징하고, 그 외에 까마귀, 노숙자, 바코드 등으로 가득 찬 이미지가 답답하고 여유가 없는 도시의 모습을 보여준다. <원근법의 상자>에서는 한 화면에 평면적인 요소와 입체적인 요소가 조화를 이루도록 했다. 예를 들면, 주인공의 얼굴은 입체적으로 조형된 후 여러 방향에서 사진 촬영되고 그것을 오려내어 구성한 것이다. 그리고 의복에는 실재 옷감을 붙이거나 얼굴에는 양털의 수염을 붙이거나 해서 다양한 입체적 질감이 만들어지도록 했다. 이 작품은 입체적인 재료들과 평면성이 조화를 이룬다는 점에서 <수처>와 유사한 점도 있지만, 이전보다 재료 사용의 범위가 확대되었다. 한편 <백과도감>과 비교하면, 각각의 기법들이 단편적으로 나열되지 않고, 다양한 질감의 재료들이 캐릭터를 표현하기 위해 융화된다는 점이 다르다. 야마무라가 대학 재학 시절 제작한 <소야곡>(小夜曲, 1985년)에서 얼굴의 방향이 조금씩 다른 반입체 인형을 여러 개 만들어 이것을 한 프레임씩 바꾸어 가면서 촬영해서 얼굴의 방향이 바뀌는 움직임을 만드는 기법을 사용했는데, 이러한 기법을 발전시켰다고 할 수 있다. 이러한 기법의 시도는 퍼핏 애니메이션과 그림 애니메이션의 두 가지의 애니메이션 기법을 한 작품 안에 동시에 표현하기 위한 것이었다.

<원근법의 상자>가 보여주는 다양한 질감의 영상은 입체 조형 및 사진이 주요한 재료로 사용되어 회화의 형식인 콜라주라고 할 수 있는데, 심도와 일체감 있는 공간을 나타내기 위해서 35mm 멀티플레인 촬영대에서 촬영된 것이다. 마치 유리 노르슈테인이 <이야기 속 이야기>(1979)에서 보여주는 컷아웃 애니메이션의 독창적인 작품 세계에서 보여준 멀티플레인 카메라의 효과를 도입하고자 한 것과 같은 방식이다. <원근법의 상자> 이후 야마무라의 대부분의 애니메이션은 35mm 카메라로 촬영하는 방식으로 제작되었다. 심도 표현은 물론 상영관에서의 상영을 전제로 한 야마무라의 방법이다.

4. <카로와 피요부푸토> 시리즈

<카로와 피요부푸토>(1993년) 시리즈에서는 클레이의 조형을 촬영한 사진을 한 장씩 오려서 붙힌 셀을 겹쳐서 다시 클레이의 조형과 함께 한 프레임씩 셀을 교체해 가면서 변화시켜 갔다. 실제의 소품들이 촬영에 사용되기도 했다. 멀티플레인 카메라에서 유리의 층을 다르게 하여 셀, 오브제 등을 놓고 화면의 깊이를 만들어냈다. 이 시리즈에는 카로와 피요부푸토라는 캐릭터가 등장한다. 시리즈 중 <비오는 날>의 경우, 카로가 빗속에서 헤엄치는 물고기를 봤다고 피요부푸토에게 말을 하지만, 믿어주지 않는다. 카로는 화를 내지만, 둘의 상상하는 이미지가 펼쳐지면서 즐거운 분위기가 된다. 비가 오는 밖에서는 물고기가 헤엄쳐 다닌다. 두 캐릭터가 상상하는 이미지는 메타모포시스 형식으로 전개된다. <수처>, <백과도감>과 유사한 기법이다. 또한 이 작품은 <원근법의 상자>의 기법의 완성형이 되었고, 이에 대해 야마무라는 “이것으로 저의 기법이 한 가지 확립되었다고 생각했습니다. 전혀 합성하지 않으면서, 카메라 앞에서 소재 전부를 놓고 움직여 가는 기법이죠.”⁵⁾라고 했다. 다양한 재료를 사용하여 입체성과 평면감을 동시에 추구하는 애니메이션 기법은 야마무라의 초기 작품에서 볼 수 있는 기법의 특징이다. <수처>에서부터 기법의 실험을 반복, 발전시키면서 <카로와 피요부푸토>에 이르고 있는 것이다.

초기 작품 이후에도 그의 기법에 대한 실험은 이전 기법이 반복되거나 새롭게 시도되면서 이어졌다. 야마무라는 <카로와 피요부푸토>을 전후 해서 다수의 아동용 애니메이션 및 CM을 제작했는데, 기법 실험은 계속되었다. <키즈 캐슬>(キッズキャッスル, 1995년) 역시 아동용으로 제작된 작품이다. 이 작품은 색연필, 마커를 사용한 일러스트로 제작되었다. <키플링 주니어>(キップリング Jr., 1995년)는 강아지 캐릭터인 주인공이 악단의 연주에 심취되어 거리에 나갔다가 날이 어두워져서야 가족이 기다리는 집으로 돌아가는 모습을 그린 작품이다. 이 작품에서는 인형을 특수 처리하여 동화의 이미지로 사용하는 새로운 기법이 시도되었다. 그 결과 입체감과 평면성의 조화를 살리는 독특한 영상이 만들어졌다. 실제 제작한 입체물을 사용한 작품으로서 <바벨의 책>(バベルの本, 1996년)이 있다. 이 작품의 타이틀 롤에서는 도서관의 조형이 실제로 만들어져 촬영되었다. 책을 읽는 노인의 표현은 일러스트를 사진으로 가공하여 오린 것이고, 도서관을 들여다보는 눈동자는 일러스트로 표현되었다. 실제의 오브제와 일러스트가 한 작품 안에서 사용된 경우이다.

III. <아타마야마> 이후의 우화성과 실험성

<아타마야마>(2002년) 이후 드로잉 애니메이션이 야마무라의 주요한 기법이 된다. 초기 작품에서부터 다양한 재료들이 사용되었지만, 대학에서 전공한 회화가 작품의 토대가 된 것이다. 그의 애니메이션 제작에는 2, 3명의 스태프들이 참가한다. 야마무라는 애니메이션 제작에서 기본색, 디자인, 윤곽선, 그리고 마감 처리의 색연필 리터치 등을 담당한다. 그리고 그의 부인은 주로 마커펜으로 채색을 담당한다. 다른 스태프는 움직임을 만드는 밑그림 작업에서 필요하다. <아타마야마>(2002년), <늙은 악어>(2006년) 등의 최근 작품은 이러한 방식으로 제작되었다. <카프카 시골 의사>의 경우, NFBC

5) 山村浩次, 앞의 책, p.73.

(National Film Board of Canada)의 지원으로 제작되었다. NFBC는 캐나다의 국립 스튜디오로서 자유로운 제작 환경이 확립되어 있어서, 한 사람의 작가가 한 작품을 1, 2년 걸려서 제작할 수 있다. 노먼 맥러렌을 비롯한 세계의 다수의 애니메이터들이 이곳 출신이다. 이곳은 실험적 내용과 형식으로 애니메이션의 예술적 가능성을 탐구할 수 있는 곳이다. 초기 작품과 비교하면, 이 세 작품은 기법 면에서 단절되어 보이지만, 또 다른 실험적인 시도를 각각의 작품에서 보여준다. 즉, 그의 기법에 대한 실험성은 <아타마야마> 이후 다른 방식으로 계승된다고 할 수 있다. <아타마야마>에서는 드로잉 애니메이션 중에서 셀을 활용하여 빛과 그림자를 표현하는 시도를 했다. <늙은 악어>에서는 보다 평면성이 강조되는데, 레오폴드 쇼보의 일러스트를 애니메이션화 했다. <카프카 시골 의사>에서는 원작에서의 시간 표현을 도입하여 애니메이션 기법에 대한 탐구가 이어졌다.

또한 고전, 문학 등의 원작에서 모티베이션을 얻는다는 점이 <아타마야마>, <늙은 악어>, <카프카 시골 의사>의 공통점이다. 1990년대 야마무라는 상업적인 필드에서 창작 활동을 하면서 인디펜던트 제작을 이어갔다. 인디펜던트 제작은 상업적인 필드를 비롯해 실로 여러 가지 측면과 연관을 맺는다. 예를 들면, 메이저 스튜디오는 인디펜던트 제작된 영화의 상업적인 가능성을 보고 배급을 결정하기도 한다. 즉, 인디펜던트 제작이 전통적이고 상업적인 제작과 상반되지 않는다. 또한 유망하다고 평가되는 인디펜던트 애니메이터가 메이저 스튜디오에서 작품을 제작하기도 하며, 예술적인 시도들이 상업적인 분야에서 채택되기도 한다. 인디펜던트 애니메이션은 상업적인 필드와 연관성을 가지면서 관객과 접할 기회가 확대된다. 1990년대 일본의 인디펜던트 작가들은 개인적인 표현으로서 애니메이션을 제작하면서 대중과의 소통이라는 측면을 중요하게 생각했다. 야마무라가 고전, 문학 등에서 얻은 모티베이션은 이러한 소통을 가능하게 하는 보편적인 테마들이다.

실험성은 애니메이션의 기법 상의 야마무라 작품이 가진 특징으로서, 테마의 우화성과 함께 독창적인 작품 세계를 구축하고 있다고 하겠다. 초기 작품에서 본 것과 같이, 야마무라는 애니메이션의 기법을 다양하게 실험하고 발전시켰다. 이것이 시작적인 조형의 독자성을 형성하는 바탕이 되었다. 반면에 야마무라가 <수처>에서 표현한 정체성의 문제를 <아타마야마>에서 완결했다고 한 것과 같이, 테마에 대해서는 <아타마야마> 이후 고전, 문학 등의 원작에서 그 독자성을 발견해 갔다고 할 수 있다. 원작이 가지는 우화성, 즉 이미 검증되거나 완성된 내용은 기법에 대한 실험성을 보장하는 역할을 함으로써 야마무라가 추구하는 애니메이션의 방향성이 정립될 수 있게 된다. 즉, 야마무라의 애니메이션 방법은 기법의 실험성과 테마의 우화성의 양립 및 조화를 도모하는 것이다. <아타마야마>, <늙은 악어>, <카프카 시골 의사>에서 이러한 애니메이션 방법의 특징을 알아본다.

1. <아타마야마>

한 구두쇠 남자를 소개하는 나레이션과 그 남자의 얼굴 씬에서 영상이 시작된다. 그는 머리에 난 싹을 만져 본다. 그가 체리 열매를 주어 와서 씨까지 먹자, 이렇게 머리에 싹이 나기 시작했다. 그의 방안은 이것저것 주워 와서 잡동사니 투성이다. 싹은 잘라도 또 자라났다. 계절이 바뀌어 봄이 되자, 머리 위의 싹은 자라 뿔뿔 나무가 되었다. 사람들이 그곳으로 모여들어 춤추고 마시고 고성을 지르며 꽃구경을 즐긴다. 구두쇠 남자는 식사를 하다가 날아온 취객의 구두에 화가 나 결국에는 그 뿔뿔 나

무를 뽑아 버렸다. 나무가 뽑힌 자리에는 구멍이 생겼다. 비가 오는 날 그는 우산 없이 외출했다가 머리에 물이 고인다. 그러자 다시 사람들이 모여들어 그곳에서 낚시를 하고 헤엄을 친다. 이 남자는 성가시고 불편한 상황을 벗어나기 위해 도망을 가다가 결국 그 머리의 물속에 몸을 던져 죽고 만다. 엔딩 씬에서는 물속을 들여다보는 남자의 모습이 반복적으로 그려진다. 달빛과 침병하는 소리와 함께 “남자는 자신의 머리에 몸을 던져 죽고 말았다”는 나레이션이 나오면서 영상이 끝난다.

<아타마야마>(2002년)는 일본의 전통 예능인 락쿠고⁶⁾ 작품을 현대의 도쿄를 배경으로 재해석해 애니메이션화 한 작품이다. 야마무라는 자신이 지금 살아있다는 것이 어떤 것인가에 대한 정체성의 문제를 표현하고자 했다. 그는 이 작품이 <수처>에서 다룬 정체성의 문제를 완결한 것이라고 한다. 특히 엔딩 씬에서 남자가 물속에 몸을 던지는 모습을 반복적으로 보여주는 줌으로써 자신이 살아가는 것이 타인과의 관계 속에 있으며 그 관계를 풀어가는 해답은 늘 자신 안에 있다는 것을 표현했다. 현대인들의 풀리지 않는 인간관계에 대한 고뇌가 반복적인 영상으로 그려진 것이다. 어리석은 구두쇠 남자는 그러한 인간관계에서 벗어나려고 했지만, 오히려 목숨을 잃고 만다.

이 작품에서는 빛과 그림자 표현에 대한 새로운 시도를 보여준다. 초기 작품에서 애니메이션 표현에 대해 다양한 기법을 실험한 것과 다르게 이 작품에서는 드로잉 애니메이션 기법이 주로 사용되었다. 즉, 수작업에 의한 선화를 기본으로 했다. 드로잉 애니메이션은 종이나 셀을 사용하는데, 야마무라는 두 가지 기법의 이점을 효과적으로 사용했다. 셀의 경우, 분업에 적합한 기법으로서 개성적인 터치를 드러내지 않는다는 특징이 있는 반면, 독특한 심도를 표현할 수 있다. 종이의 경우, 작화수가 늘어나지만, 개성 넘치는 스케치가 가능하다. 즉, 셀의 심도 표현과 종이의 스케치를 활용하는 방식으로 <아타마야마>가 제작되었다. 오프닝 씬에서는 해가 누엣해지는 오후의 거리와 어두침침한 방안을 대비시켰다. 커튼을 열어젖히자, 빛이 들어오면서 잠동사니 방안이 선명하게 보여 진다. 스케치와 심도가 융화되면서 야마무라의 독창성을 보여주는 씬이다. 초기 작품에서는 주로 입체적인 재료를 활용하여 클레이 및 오브제 애니메이션을 실험하면서 평면적인 요소와 입체적인 요소를 융합시키는 방식이었다. 반면에 <아타마야마>에서는 드로잉을 중심으로 오히려 회화의 평면성을 강조한 듯 하지만, 역시 빛과 그림자의 표현은 입체감을 만들기 위한 시도이며, 또 다른 실험적인 시도로서 애니메이션 형식을 발전시키고 있다고 보여 진다. 디지털 기술이 활용되었지만, 그 범위는 제한적이었다. 야마무라는 <파쿠시>(1995) 시리즈 제작부터 디지털 기술을 도입했는데, 주로 촬영 부분에 제한시켜 사진을 스캔하고 컴퓨터상에서 채색하고 변형시키는 일부에 디지털 기술을 활용했다. 그는 “그림을 그리는 일” 즉, 드로잉을 중요시 생각하며, 그것이야말로 감각적인 개인의 표현을 가능하게 하며, 컴퓨터 그래픽에는 그러한 신체성이 결여되었다고 한다. <아타마야마>에서 디지털 기술이 부분적으로 도입된 것은 이러한 이유에서이다. 이 작품에서는 한 장씩 그린 그림을 스캐너로 읽어, 각각의 그림을 컴퓨터상에서 합성하여 만들었다. 원화는 연필과 컬러 마커펜으로 그려졌다. 그리고 별도의 용지에 각각의 그림자를 그려 합성했다. 이 작품에는 나무, 햇빛, 인물의 입체감이 강조되어 있는데, 이것이 빛과 그림자를 표현하기 위해서이다. 그림자의 폭은 종이 위에 표현하는 데에 한계가 있어서 따로 작업하여 영상 위에서 합성함으로써 빛과 그림자를 보다 강조하고자 했다. 따라서 이 작업에는 16000매 정도의 방대

6) 락쿠고가(落語家)라는 이야기꾼이 기모노를 입고 무대에 혼자 앉아 부채와 손수건 등을 사용하여 일인다역으로 청중에게 재미 있고 우스꽝스러운 이야기를 들려주는 일본의 전통 예능.

한 수의 원화와 구상으로부터 6년이라는 긴 시간이 필요했으며) 즉, 많은 수의 작화를 레이어 형식으로 배열하여 심도를 만들어낸다. 화창한 날 사람들이 꽃구경을 하는 씬에서 사람들 얼굴에 비치는 꽃잎이 만들어내는 그림자는 이러한 레이어의 중첩으로 완성된 것이다.

2. <늙은 악어>

늙은 악어를 소개하는 나레이션에서 영상이 시작된다. 악어는 나이가 들어 먹이를 잡을 기력조차 없다. 류머티즘마저 걸렸다. 결국에는 가족 중에 누군가를 잡아먹기로 마음을 먹고 손자를 잡아먹는다. 존경 받는 악어였지만, 친족들은 늙은 악어를 죽이기로 한다. 하지만, 세월이 흘러 두껍게 된 피부 때문에 죽일 수가 없었다. 악어는 혼자 나일강을 떠나 바다로 간다. 그곳에서 문어를 만난다. 문어는 자신의 다리가 열두 개라고 생각한다. 문어가 물고기를 잡아주어 식사를 한 악어는 잠이 들었다. 먼저 잠에서 깬 악어는 문어의 다리를 먹고 싶다고 생각한다. 그리고 참지 못하고 문어의 다리를 하나 잘라 먹는다. 그런데 문어는 썸을 하지 못하는 것 같았다. 문어는 류머티즘에 좋은 곳인 홍해로 악어를 데려 간다. 문어는 악어에게 물고기를 잡아 주었지만, 악어는 그날 또 문어의 다리를 먹는다. 홍해에서 악어의 몸은 붉게 변하기 시작했다. 이후에도 악어는 문어의 다리를 매일 잘라 먹어 마침내 문어의 다리는 남지 않게 되었다. 움직일 수 없게 된 문어에게 악어는 물고기를 잡아 주었다. 문어는 악어의 애정을 느끼며 잠이 들었다. 그러나 악어는 마음 속의 갈등 끝에 문어를 먹고 말았다. 문어를 잡아 먹은 악어는 눈물을 흘린다. 악어는 외롭게 지내다가 다시 나일강을 찾았으나, 다른 악어들은 그를 피한다. 혼자 남겨진 악어는 자신이 죽었다고 생각했는데 눈을 떠보니 자신을 숭배하는 무리들이 있었다. 악어는 바쳐진 여인을 먹게 되고 이유를 모른 채 숭배의 대상이 된다. 이미 악어의 몸은 홍해로 인해 새빨강색이 변해 있었다.

<늙은 악어>(2006)는 프랑스의 소설가 레오폴드 쇼보(1870-1940)의 동명 소설⁷⁾을 원작으로 한다. 그는 문학, 회화, 조각 등 다양한 분야에 관심을 가졌으며, 이 소설은 1923년 작품이다. 소설에는 그의 일러스트가 그려져 있다. 야마무라는 어린 시절 <그림책의 세계, 110인의 일러스트레이터1>에 소개된 이 소설의 스토리와, 흑과 백 그리고 선으로 구성된 섬세하면서도 대담해 보이는 레오폴드 쇼보의 일러스트에 매료되었다. 그 후 원작을 읽게 된 야마무라는 “나는 이 이야기 속에 인간 사회의 권력에 대한 풍자와 공격성에 슬픔을 느껴서 이 혼돈의 세계정세 속에서 꼭 넓게 이 이야기를 전하고 싶다”⁹⁾는 동기에서 이 작품의 애니메이션 제작을 진행했다. 늙은 악어는 권력을 상징하는 인물로서, 선과 악의 이중적인 심정을 가지고 고뇌하지만 악을 행하고 만다.

이 작품에서는 레오폴드 쇼보의 일러스트가 거의 그대로 애니메이션으로 제작하면서 새로운 설정을 가미하였다. 그 자체가 <아타마야마>, <카프카 시골 의사>와는 다른 새로운 시도였다고 할 수 있다. 그의 일러스트는 스케치와 채색 모두 극히 단순하다. 야마무라의 <늙은 악어>는 그 일러스트의 윤곽선을 수성 사인펜으로 그린 다음 트레스를 하고 색을 칠하는 과정으로 제작되었다. 컴퓨터에 스케

7) 山村浩二, 2006. p.86.

8) <늙은 악어 이야기>(레오폴드 쇼보, 북타임, 2010)로 번역됨. <늙은 악어>는 원제를 직역한 것임.

9) 야마무라 코지 인터뷰, http://www.kodomo.gr.jp/cb/0504_01.html

너로 읽어 들여 채색을 하는 것이 일반화 되어 있지만, 이 작품의 경우 그림물감, 잉크, 유성 마커펜, 색연필 등을 사용하여 수작업의 채색으로 제작되었다. <아타마야마>와 비교하면 심도가 사라지고 평면성이 강조된 것을 쉽게 알 수 있다. <아타마야마>에서는 여러 장의 레이어를 작성하고 이것을 중첩하여 화면의 깊이가 만들어졌다. 그러나 <늪은 악어>에서는 레오폴드 쇼보의 캐릭터, 배경 미술을 그대로 따랐기 때문에 화면의 깊이와 심도가 연출되지 않는다. 야마무라는 원작에 등장하지 않는 씬을 연출했다. 예를 들면, 원작에는 밤과 낮의 구별이 되어 있지 않은데, 야마무라의 <늪은 악어>에서는 밤의 씬을 새롭게 설정했다. 악어가 문어를 잡아먹은 후 섬에서 홀로 눈물을 흘리는 씬에서 주변은 깜깜한 밤의 바다로 표현된다. 악어의 갈등하는 심경이 마침내 문어를 잡아먹는 악행으로 이어진 것이 밤의 배경에서 효과적으로 표현되었다고 보여진다. 또한 악어가 승배를 받는 씬에서는 여인을 잡아먹는 모습을 여인이 기뻐하는 클로즈업으로 연출함으로써 역시 '인간 사회의 권력에 대한 풍자'라는 테마를 강조하고 있다고 하겠다.

3. <카프카 시골 의사>

“진정한 길은 하나의 밧줄 위를 지나가는 것이지만, 밧줄이 매달려 있는 곳은 지면에 거의 닿을 만큼 가깝다. 걸어가게 하기 위한 것이라기보다는 오히려 넘어뜨리기 위한 것으로 보여 진다”라는 나레이션¹⁰⁾으로 영상이 시작된다. 눈보라 치는 한밤중 시골 의사는 왕진 부탁을 받고, 마차로 가려고 하지만 말이 없다. 그때 어디선가 말 두 마리가 나타나, 시골 의사는 눈보라가 치는 가운데 환자 집에 도착한다. 환자는 웬지 건강해 보인다. 그러나 담요를 걷자 환자의 복부에 커다란 상처가 있다. 그 상처 속에는 이미 구더기들이 득실거리고, 시골 의사는 도울 길이 없다. 그는 절망 속에서 아침을 맞는다. 시골 의사에게는 한 가지 신경 쓰이는 일이 있는데, 집을 떠날 때 부인을 마부와 함께 두고 온 것이다. 시골 의사는 환자 집에서 서둘러 귀가한다. 문소리가 나고 문이 열리면서 영상이 끝난다.

<카프카 시골 의사>(2007년)는 프란츠 카프카의 단편 소설을 애니메이션으로 제작한 작품이다. 원작에서 발견하는 철학적인 테마는 그의 애니메이션 표현을 발전시켜 가는 중요한 모티브가 된다. 야마무라는 어둡고 기괴한 영상으로 표현했다. 무언가 잃어 가면서 삶을 살아가는 시골 의사의 고독과 불안, 야마무라는 그것이 일상을 사는 것과 비슷하다고 한다. 즉, 해가 지고 다시 날이 밝아 오듯 고난 속에서도 다시 살아가야 하는 그런 일상과 말이다. 오프닝 씬에서 들려주는 나레이션은 마치 이러한 테마를 강조한 듯, 원작에는 없는 문장을 삽입한 것이다. 즉, 인생에는 실패와 좌절이 자연스럽게 동반된다는 것이다. 야마무라는 <카프카 시골 의사>의 상영을 앞두고 가진 인터뷰¹¹⁾에서 '우화성'에 대해 언급했다. 즉, 그가 원작을 선택한 요인은 그 작품이 가지고 있는 우화성이라는 것이다. 애니메이션은 우화성을 부가하기 용이한 매체라는 것 또한 그가 원작을 애니메이션화 하게 된 동기라는 것이다. 우화는 동물이나 사물을 의인화 하여 풍자나 교훈의 의미를 나타내는 이야기 방식이다. 여기에서 우화성을 바꾸어 말하면 애니메이션의 상징과 은유라고 할 수 있겠다. <아타마야마>의 구두쇠

10) 일본의 전통극인 교겐(狂言)을 하는 배우들이 나레이션을 담당했으며, 특히 시골 의사의 나레이션을 담당한 교겐시(狂言師)는 인간 국보인 茂山千作이다.

11) <카프카 시골 의사> (カフカ田舎医師, 2008) 수록.

남자, <늪은 악어>의 악어, <카프카 시골 의사>의 의사는 인간 사회의 어리석음을 상징하는 캐릭터들이라는 공통점을 가진다. 테마의 우화성, 이것은 관객이 보는 관점에 따라 여러 가지 해석이 가능하도록 해준다. 이러한 해석의 다의성이 시대와 지역을 넘어 보편적인 테마와 연결되는 것이다.

이 작품에서는 소설 속의 묘사된 시간을 영상으로 표현하려는 실험적 시도가 있었다. 소설 속의 꿈과 같은 체험의 시간 경과를 동일한 스피드로 시각화 하고자 하는 것이었다. 마차가 한순간에 환자 집에 도착하고, 눈보라가 갑자기 달빛으로 바뀌어 있는 씬은 소설 속에서 다음과 같이 묘사되었다. “「이라!」 하며 그(마부)가 손뼉을 치자 마차는 몰살에 휩쓸린 나무토막 같이 마냥 쏜살같이 내달린다. 내 집의 문이 마부의 돌격으로 와지끈 부서지는 소리를 아직 나는 듣는다. 그런 다음 내 눈과 내 귀는 오관을 고루 파고드는 굉음으로 채워졌다. 그러나 그것도 잠시 뿐이었다. 나의 집 대문 앞에 곧 바로 환자 집의 마당이 열리기라도 한 듯. 나는 벌써 도착해 있었던 것이다. 말들이 조용히 멈추었다. 눈은 그쳤다. 사방에는 달빛.” 야마무라는 먼저 환자 집에서 시골 의사의 집까지 16km 떨어져 있다는 것을 환자 집으로부터 패닝을 해서 연출한다. 다음으로 소설에 나온 시간의 표현을, 마부의 “이라”라는 명령에 이어 놀란 시골 의사의 얼굴, 두 마리의 말, 마차 바퀴, 달리는 시골 의사의 얼굴, 멈춰 선 말들, 달빛이 내려앉은 환자 집 앞 등의 쇼트로 연결했다. 이러한 씬의 연결은 소설 속의 장면을 이미지화 한 것이지만, 빠른 화면 연결 등 시각적으로 제시함으로써 소설과 다른 영상 체험을 가능하게 한다. 엔딩 씬의 시간 표현은 이것과는 대조를 이룬다. 시골 의사는 아침이 되어 집으로 돌아가지만, 돌아가는 길은 멀다. 말의 움직임은 슬로우 모션으로 표현된다. 시골 의사는 여전히 불안과 걱정으로 중얼거리고 시간은 천천히 흐른다. 시골 의사의 과장된 얼굴의 조형은 그림이 가지는 드로잉의 특성을 효과적으로 반영한다. 시골 의사가 성을 낼 때 그의 얼굴은 부풀려지고, 가고 싶지 않은 길을 떠날 때 그의 몸은 늘어진다. 야마무라의 독자성은 소설 속에서의 시골 의사의 이미지를 그림과 움직임으로 조형한 시골 의사의 이미지로 구체화 하고 해석하는 데에 나타난다. 이 작품 역시 주요 기법은 드로잉 애니메이션이지만, 야마무라는 디지털 기술과 수작업의 조화에 비중을 두어 그림에서는 선적인 과장이 용이하게 이루어지도록 했다. 야마무라는 애니메이션 제작에서 특히 의식하고 있는 점에 대해 “애니메이션으로만 가능한 것, 또한 애니메이션으로 어디까지 가능한가. (중략) 그리고 애니메이션이란 것은 시작이 있고 끝이 있다, 일관된 시간의 흐름이 있는 것인데, 그 시간의 흐름의 길이에 관계없이 어떻게 그 흐름을 풍부하게 구성해 갈까. 일관된 흐름이라고 했지만, 영상과 소리의 편집 과정에서 하나의 화면 속에서도 깊이를 만들어 가거나 다층적으로 소리를 되풀이 하여 여러 가지 요소를 관련시킴으로써 하나의 시간의 흐름 속에 많은 가치를 만들어 갈 수 있습니다. 그것을 자신이 납득해 가는, 확실하다고 느껴질 때까지 시행 착오하는 것.”이라고 했다.

IV. 결론

이상과 같이 야마무라 코지의 작품 분석을 통해 애니메이션 방법을 고찰했다. 야마무라는 초기 작품에서부터 다양한 기법 실험을 시도함으로써 애니메이션 형식을 발전시켰다. 특히 클레이를 비롯한 입체적인 재료를 사용하여 평면에 구성함으로써 말하자면 디지털 기술을 사용하는 시대 이전의

3D와 2D의 조화로서의 애니메이션 표현의 가능성을 보여주었다. 이것은 야마무라가 미술이라는 전공을 살려서 애니메이션의 회화성에 토대를 두고 확립한 기법으로 보여진다. <아타마야마> 이후 야마무라는 드로잉 애니메이션을 주요한 기법으로 사용하면서, 빛과 그림자의 표현 및 시간의 표현 등 실험적인 시도를 보여주었다. 그리고 일본의 라쿠고, 레오폴드 쇼보의 소설 및 일러스트, 프란츠 카프카의 단편 작품 등 원작에서 제재를 가져옴으로써 이것 또한 그의 작품을 독창적으로 형성하는 토대가 된다. 고전, 문학의 내용들을 소재로 하고 있지만, 그의 작품에는 현대 사회와 현대인들에 대한 고찰이 엿보인다. 즉, 세대를 넘어 공감할 수 있는 보편적인 테마를 고전 및 문학 작품에서 얻음으로써, 관객과의 공감을 이끌어낼 수 있는 내용을 새로운 애니메이션의 형식으로 보여주고자 한 것이다. 앞에서 언급한 것과 같이, 원작이 가지는 우화성, 이것은 이미 기법에 대한 실험성을 보장하는 장치로서 야마무라는 이미 검증되고 완성된 내용을 추구함으로써 역할을 함으로써 애니메이션의 방법을 정립해 갔다. 즉, 야마무라의 애니메이션 방법은 기법의 실험성과 테마의 우화성의 양립 및 조화를 도모하는 것이다. <아타마야마> 이후의 세 작품에서 보여지는 테마의 우화성(寓話性)과 기법의 실험성(實驗性)은 초기 작품에서의 기법 실험으로부터 일관한 야마무라의 실험 정신으로 해석할 수 있다. 즉, 야마무라가 추구한 것은 애니메이션의 내용과 형식 면에서의 실험 정신이며, 이것은 애니메이션의 가능성을 확장하는 것이다. 그는 개인적인 모티베이션을 지속해서 실험, 구현함으로써 진정한 인디펜던트 제작의 가치를 가장 잘 보여주는 애니메이터라고 할 수 있다. 여기에서 분석한 야마무라 코지 작품에서 실험 정신은 일관되게 나타나며, 그 일관성은 야마무라의 실험 정신이자, 애니메이션 미디어에 대한 실험이다. 이것이 그가 인디펜던트 제작을 지속해 온 이유이기도 할 것이다.

애니메이션은 사진적인 리얼리즘의 구속으로부터 자유롭게 애니메이터의 상상의 이미지를 창조적으로 구현하는 미디어일 뿐만 아니라, 관객의 상상력을 개입시켜 성립하는 미디어이다. 알렉산더 알렉세이에프는 다음과 같이 언급했다. 그는 “실사 영화와 비교하여, 애니메이션은 인간의 사고 - 다양한 애니메이터가 사물, 생물, 및 그것의 형태, 운동과 의미에 대해서 가지는 생각 - 에 의해 만들어지는데, 여기에서 앞으로 만들 작품의 요소를 이끌어낸다. 그들은 자신들의 손으로 만든 이미지를 통해 이러한 사고를 표현한다. 이러한 이미지들의 우연적인 연관, 즉 그들 스스로 상상한 연관성 속에서 실제 어떠한 이미지도 그 자체로 움직여지는 것은 없다. 이러한 까닭으로 애니메이션의 작업 과정은 실사 영화와는 비교할 수 없을 정도의 많은 시간이 요구된다. 그러나 인간의 사고가 가지고 있는 레퍼토리는 끝이 없다.”¹²⁾ 라고 하며, 여러 애니메이터들의 개인적인 스타일과 접근 방식이 다양하다는 것을 밝히고자 하는 점에서 애니메이션 형식이 가지는 비실체성을 강조한다. 인디펜던트 애니메이션에서는 실로 다양하게 실험함으로써 그 형식상의 가능성이 탐구되고 모색된다. 야마무라는 자신의 작품을 ‘아니메’가 아닌 ‘애니메이션’이라고 부른다.¹³⁾ ‘아니메’라는 용어는 일본에서 양산된 텔레비전용 애니메이션을 포함하여 국제적으로 알려진 일본 애니메이션의 총칭으로 사용된다. 즉, 애니메이션의 한 종류로서, 애니메이션과 동일한 의미의 약어가 아닌 것이다. 야마무라는 ‘아니메’가 아닌 ‘애니메이션’으로서 애니메이션 제작을 지향한다. 이것은 역사적으로 맥락을 가지고, 생동감 있는 움직임과 다양한 스타일로 관객들을 매료시키는 가운데 계속되어 온 애니메이션이라는 미디어에 대한 본질을 탐구한다는 것

12) 알렉산더 알렉세이에프의 언급, Bendazzi, G., 1994, xxii.

13) 山村浩二, 앞의 책, iii

이다. 야마무라가 초기 작품에서부터 일관해 온 실험 정신에서 볼 수 있듯이, 이러한 애니메이션 표현에서 내용과 형식의 조화는 중요하다고 할 수 있겠다. 그의 애니메이션 방법은 개인적인 미학을 탐구하는 것이었지만, 기법의 실험이 가지는 특수성(독자성)과 보편적인 테마의 양립을 도모하여 관객과의 소통을 유도하고 있다. '애니메이션'은 시각적인 조형의 형식적인 요소뿐만 아니라 시대와 문화를 넘어 공감할 수 있는 내용적인 요소로 관객을 매료시켜 온 미디어라는 점에서 보면 형식과 내용의 조화를 도모하려는 자세가 창작자에게는 요구된다. 특히 개인적인 제작이 활성화 되고 있는 가운데 창조성과 실험 정신이 형식과 내용의 측면에서 창작자에게 조화롭게 적용될 필요가 있겠다.

참고문헌

- 야마무라 코지 인터뷰, http://www.kodomo.gr.jp/cb/0504_01.html
- 이지선 『일본의 전통문화』, 제이앤씨, 2008.
- 황선길 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998.
- Bensazzai, Giannalberto, *Cartoons : One hundred years of cinema animation*, Indiana University Press, 1994.
- Chauveau, L., *Histoire du Vieux Crocodile*, 북타임 역, 『늙은 악어 이야기』, 북타임, 2010.
- Pilling, J., *2D and beyond*, 김세훈 외 역, 『21세기 애니메이션의 혁명가들』, 한울, 2002.
- Frierson, Michael, *Clay animation*, Twayne Publishers, 1994.
- Furniss, M., *Art in motion : Animation aesthetics*, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
- Kafka, F., *Die Verwandlung. Ein Landarzt*, 전영애 역, 『변신, 시골 의사』, 민음사, 2010.
- Wells, P., *Understanding animation*, 한창완 외 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001.
- 山口且訓, 渡辺泰, 『日本アニメーション映畫史』, 有文社, 1977.
- 津堅信之, 『日本アニメーションの力』, NTT出版, 2004.
- 山村浩二, 『アニメーション世界へようこそ』, 岩波ジュニア新書, 2006.
- 山村浩二, 『ヤマムラアニメーション図鑑』, 演劇ぶっく社, 2003.
- 遠山純生編, 『アートアニメーションの素晴らしき世界』, 에스쿠아이아마가진ジャパン, 2002.
- 八王子眞也編, 『ヤマムラアニメーション図鑑』, 마르스, 2003.
- 松崎壯一郎編, 『冬の日オフィシャルブック』, 에스쿠아이아마가진ジャパン, 2003.
- 古川タク外, 『Tokyo Loop』, 다게레오出版, 2006.
- <<아타마야마> 야마무라 코지 작품집> (<頭山> 山村浩二作品集, 2006).
- <카프카 시골 의사> (カフカ田舎医師, 2008).
- <늙은 악어> (年をとった鱷, 2006).

ABSTRACT

The Research on Japanese Independent Animator Koji Yamamura's works

Gi-Ryung Park

In this essay, Japanese independent animator Koji Yamamura's works were analyzed. As understood from etymology of 'anima', animation is the expression media in which creation of moving image is assumed to be essence. In the independent animation, possibility of animation to the essence shows by the most original and experimental method. And it contributes to diversification of the animation style. Yamamura keeps producing animation independently from the 1980's, and he designed and tried technique and theme of new ideas. Here, on Yamamura's early and after <Mt. Head> works, his animation method considered by analysis of experimental attempt in technique and theme. In the case of Yamamura, he variously experimented technique on his early works and it was made foundation. And, after <Mt. Head>, Yamamura searched by the method to harmonize form of animation with content treating drawing animation technique with allegorical theme. Especially, independent animation in Japan has developed growing spontaneously. Therefore the individual aesthetics of Japanese independent animators can be discovered indeed variously in their creation activity and work. So the importance of independent animation is recognized by concretely analyzing the case of Japanese independent animator. In addition, the way used on the side of possibility of animation expression tries to be considered individual case.

Keyword : Japanese, independent, animation, experimental, technique

박기령

목원대학교 미술대학 만화·애니메이션과 시간강사
(442-762) 경기도 수원시 팔달구 인계동 선경 아파트 301동 403호

010-3102-3773

ryungjp@yahoo.co.kr

논문투고일: 2010.11.19

심사종료일: 2010.12.14

게재확정일: 2010.12.15