

영화 <아바타>가 보여주는 극사실적 애니메이션 스타일의 특이성 연구*

이윤희

목 차

- I. 서론
- II. 언캐니 밸리 가설과 친화성의 통로
- III. 극사실적 애니메이션의 딜레마
- IV. <아바타>의 해법
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

언캐니 밸리는 로봇학자 모리 마사히로에 의해 도입된 가설로, 사람들은 대상이 인간과 유사성이 있을수록 호감을 느끼지만, 인간과의 유사성이 매우 높지만 똑같지는 않은 지점에서 급격한 기괴함을 경험한다는 주장이다. 그 과학적 타당성에 대해서는 논란의 여지가 있지만 지금까지 관객들은 극사실적 스타일을 사용한 애니메이션에 대해 어느 정도 이상의 거부감을 표현해온 것이 사실이다. 본 논문은 최근 언캐니 밸리를 넘어 대대적인 성공을 거둔 영화 <아바타>의 성공요인을 분석하고, 무엇이 이 차이를 가지고 왔는지를 연구하였다.

이 영화들의 가장 큰 차이는 그들이 재현하는 것의 지시체라고 볼 수 있다. 기존의 극사실적 애니메이션들은 현실적 장면을 똑같이 재현하려고 노력하였는데, 그 결과 완전하게 성공적인 장면은 평범하게 느껴지는 반면 덜 성공적인 장면에서 나타나는 오류는 극도로 눈에 거슬린다는 단점을 낳았다. 극사실적 캐릭터들과 현실적 배우 사이에 느껴지는 미세한 차이는 관객의 몰입을 방해하기 때문에, 매우 설득력 있는 내러티브로 그것이 보상되지 않는 한 흥행에서 실패해왔던 것이다. 반면 <아바타>는 똑같이 극사실적 시각 스타일을 추구하면서도, 그것이 지시하는 대상은 관객들이 잘 알고 있는, 그래서 비교가 가능한 지시체가 아니기 때문에 언캐니 밸리로부터 자유롭다.

주제어 : 언캐니 밸리, 극사실적 애니메이션, <아바타>, <베오울프>, <파이널 판타지>

* 본 논문은 동덕여자대학교 연구년 제도의 지원을 받아 연구되었음

1. 서론

최초의 장편 컴퓨터 3D 애니메이션인 <토이 스토리>가 만들어진 1995년을 기점으로 하여, 할리우드를 중심으로 한 극장용 주류 애니메이션은 평면적이고 추상적인 2D보다 입체적이고 사실적인 3D를 눈에 띄게 선호하는 경향을 보여준다.²⁾ 월트 디즈니가 1930년대에 애니메이션의 큰 방향을 사실주의 쪽으로 돌려세운 이후, 주류 애니메이션들은 주인공이 겪는 비현실적이거나 환상적인 사건들이 마치 현실에서인 듯 사실적으로 보여주는데 열중해왔다. 기법적 사실주의로 치닫는 주류 애니메이션의 경향에 대한 우려와 불만의 목소리³⁾가 존재하지 않는 것은 아니었으나, 더 정교하고 더 사실적인 작품들이 더 많은 관객의 호응을 얻으며 주류 시장을 압도해 온 것이 현실이다. 애니메이션 역사의 초기부터 더 자연스럽고 부드러운, 즉 더 '진짜 같은' 움직임 효과를 얻어내기 위해 스트레치 stretch와 스쿼시 squash, 예비동작 anticipation과 잔여동작 follow-through, 슬로우인 slow-in과 슬로우아웃 slow-out 등 여러 가지 애니메이션 기법들이 개발되었으며, 멀티플레인을 필두로 한 수많은 특수효과들이 애니메이션의 현실감을 더욱 증대시키기 위해 사용되었다가 사라졌다. 특히 컴퓨터 그래픽 테크놀로지는 이러한 애니메이션의 사실주의를 다시 한 차원 끌어올리는 역할을 했다.

그러나 잘 살펴보면, 주류 애니메이션이 선호하는 '사실적 3D'는 진짜로 사실적이어서 라이브액션과 구분이 안 되는 형태는 아니다. <토이 스토리>나 <슈렉>, <아이스 에이지> 등 흥행에 성공했던 3D 애니메이션은 모두 분명히 매우 '사실적'이지만 그 캐릭터들은 분명하게 카툰(cartoon)⁴⁾적으로 단순화되고 왜곡되어 있어서 전혀 라이브액션 같아 보이지 않는다. 캐릭터들이 실제 인물과 극도로 비슷하게 제작되었던 <파이널 판타지>, <베오울프>, <크리스마스 캐럴> 등은 그들이 이룬 놀라운 기술적 성취에도 불구하고 대부분 흥행에서는 실패했다. 이러한 극사실적 애니메이션들 중에서 유일하게 흥행에 성공했던 <폴라 익스프레스>조차도 그 사실적인 이미지가 주는 '차갑고 인공적이며 기괴한 느낌'에 대한 일부의 거센 비난⁵⁾을 감수해야 했다. 이렇게, 사실적인 애니메이션을 선호하면서도 지나치게 사실적인 애니메이션은 거부하는 대중의 심리적 역설은 로봇학자 모리 마사히로가 주장한 "언캐니 밸리 the Uncanny Valley"⁶⁾ 가설과 일치한다.

본 논문은 언캐니 밸리 가설의 타당성 여부를 살펴보고, 지금까지의 극사실적 애니메이션들이 어떻게 언캐니 밸리 논란을 일으켰는지와 최근 전 세계적으로 흥행돌풍을 일으킨 <아바타>(Avatar, 2009)는 기존의 다른 극사실적 애니메이션들과 어떻게 차별화되는지를 비교분석한다. <아바타>는 인

2) 현재 애니메이션 장르에서의 흥행 누적순위를 보면 상위권은 3D 애니메이션들이 완전히 점유하고 있으며 2D 애니메이션들은 20위권 밖에서나 찾아볼 수 있다. (25위 <백설공주와 일곱 난쟁이>, 26위 <심슨 무비>, 30위 <미녀와 야수> 등) 자료출처: 인터넷 무비 데이터베이스 <http://pro.imdb.com>

3) 이러한 경향의 대표적인 연구자로서 마이클 오프레이와 윌리엄 모리츠를 들 수 있으며, 에이젠슈테인, 스토크스, 로저 카디널, 제인 쿠엔츠 등도 비슷한 의견을 남겼다. O'Pray, Michael, 1997, Moritz, William, 1988, Cardinal, Roger, 1995 등 참조.

4) 『만화의 이해』를 저술한 맥클루드는 왜곡된 그림 양식으로서의 카툰과 그림 및 기타 형상의 공간적 병렬을 통해 정보를 전달하는 매체로서의 코믹스를 구분하고 있다. 여기서는 애니메이션의 만화적 그림 스타일에 대해 말하고 있으므로 카툰이라고 칭한다.

5) Rotten Tomatoes: <Polar Express> Movie Reviews http://www.rottentomatoes.com/m/polar_express/?critic=creamcrop#content Reviews 참고. 특히 Travers, Peter, Dec. 10, 2004, Reed, Rex, Nov. 11, 2004, Clinton, Paul, Nov. 10, 2004 등을 참조할 것.

6) 언캐니 밸리 (The Uncanny Valley)는 '기괴의 계곡'으로 번역될 수 있지만, 이 개념이 이미 우리나라에 언캐니 밸리라는 이름으로 소개되고 있기 때문에 본 연구에서도 굳이 번역을 하지 않고 이 용어 그대로 사용하기로 한다.

간헐 외계생물체인 나비족을 극사실적 애니메이션으로 묘사하고 있는데, 많은 관객들에게 전혀 거부감 없이 수용되면서 애니메이션이 드디어 언캐니 밸리를 극복했다는 일부의 평가를 들었다. 물론 <아바타>의 성공에 뛰어난 3D 애니메이션과 특수효과 이외에도 탄탄한 각본과 영리한 마케팅, 감독의 유명세 등이 복합적으로 작용한 것임은 말할 나위도 없다. 그러나 주목할 만한 것은, <아바타>의 경우 이전의 극사실적 3D 애니메이션들과는 달리 캐릭터들의 '차갑고 기괴함'에 대한 비난이 전혀 없었다는 점이다. 이 영화가 '인간과 외계인의 DNA를 섞어 만든, 외부조종이 가능한 가상 신체'라는 기괴한 설정을 사용하고 있다는 점을 감안한다면 이 사실은 더욱 특이하다. 물론 <아바타>의 기술적 성취는 매우 탁월하지만, 이전 작품들의 성취 역시 대단한 것이었으며, 이 차이는 기술적인 데서만 온다고 보기 어렵다. 이 작품들이 비슷한 상황과 한계를 어떻게 극복했거나 극복하지 못했는지, 어떤 점이 성공적이고 어떤 점에서 그렇지 못했는지를 비교해 보는 것은 앞으로의 애니메이션의 발전 방향을 제시해주는 흥미롭고 유익한 연구가 될 것이다.

II. 언캐니 밸리 가설과 친화성의 통로

1970년 일본의 로봇학자 모리 마사히로는 인간형 로봇에 대한 연구 중 언캐니 밸리 가설을 창안했다.⁸⁾ 이 가설의 요지는 사람들은 일반적으로 로봇이나 인형 등이 사람의 모양을 닮을수록 친밀감을 보이지만, 거의 완벽하게 사람과 흡사한 외모와 행동의 로봇이나 인형에는 오히려 극도의 혐오감을

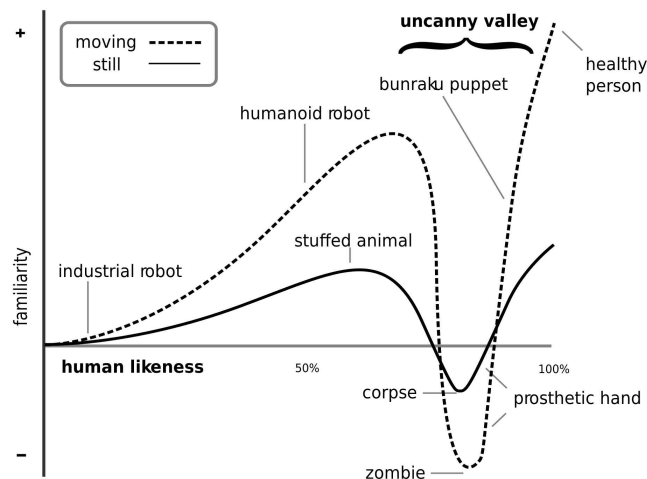


그림 1. 언캐니 밸리 그래프. 출처: 모리 마사히로, 1970, p.34.

7) <http://www.slashfilm.com/2008/05/21/james-camerons-avatar-to-overcome-uncanny-valley> 등.

8) Mori, Masahiro, 1970, pp.33-35, <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

나타낸다는 것이다. 인간과의 유사성을 가로축으로 놓고, 관객의 호감도를 세로축으로 놓는 그래프를 그린다면, 오른쪽으로 갈수록 꾸준히 증가하던 친밀감 그래프는 인간과의 유사성이 상당히 높은 지점에 와서 갑작스럽고 급격한 침하를 보였다가 인간과의 유사성이 인간과 완전하게 똑같은 지점에 와서는 다시 급격한 회복을 보인다. (<그림 1> 참조) 이 침하부분을 모리는 프로이트의 언캐니 Das Unheimlich 개념과 연관시켜 언캐니 밸리라고 불렀다.

모리가 도입한 언캐니의 개념은 1906년 엔치 (Ernst Jentsch)의 논문 「언캐니의 심리학에 대해 On the Psychology of the Uncanny」에서 기원한다. 엔치는 사람과 똑같이 생긴 자동인형이나 밀랍인형에 대한 공포를 논의하면서, 이 불편한 감정은 대상이 살아있는 것인지 아닌지 불분명하다는 데서 온다고 주장한다.⁹⁾ 이 개념은 이후 프로이트에 의해 더욱 발달한다. 프로이트는 1919년 「언캐니 The Uncanny」를 통해, 언캐니라는 섬뜩한 낯선 느낌은 억압된 무의식의 귀환이며, 죽음에 대한 공포가 연루되어 있음을 주장한다.¹⁰⁾

모리의 가설은 현상적으로 일반적인 사람들의 반응과 일치한다. 사람들은 보통 완전한 추상적 대상보다는 사람과 조금 유사한 대상에 더 호감을 보인다. 예를 들어 대부분의 사람들이 네모 쿠션보다는 얼굴과 팔다리를 가진 곰돌이 인형에 더 친근감을 느낀다. 그러면서도 동시에, 엔치가 잘 표현했듯이, 사람과 극도로 유사한 밀랍박물관의 인물상에게는 근거를 확실히 댈 수 없는 불안한 느낌을 받는 것이 사실이다. 그 때문에 실제로 밀랍박물관이 공포영화들의 배경으로 자주 등장하기도 한다. 이렇게 언캐니한 느낌은 움직이는 대상을 상대로는 그 정도가 훨씬 커진다. 많은 사람들은 인간을 전혀 닮지 않은 공장의 조립 로봇보다는 두 다리로 뒤통거리며 걸어 다니는 혼다의 휴머노이드 로봇 아시모에게 훨씬 친근감을 느낀다. 그러나 아시모보다 사람과의 유사성이 훨씬 더 강해진 인조인간 레플리 Q2는 객관적으로 예쁜 얼굴에도 불구하고 어딘지 섬뜩하게 느끼는 사람이 적지 않다. 모리가 언캐니 밸리 그래프의 밑바닥에 위치시킨 좀비에 대한 사람들의 혐오와 공포는 두 말할 나위 없이 강렬하다.

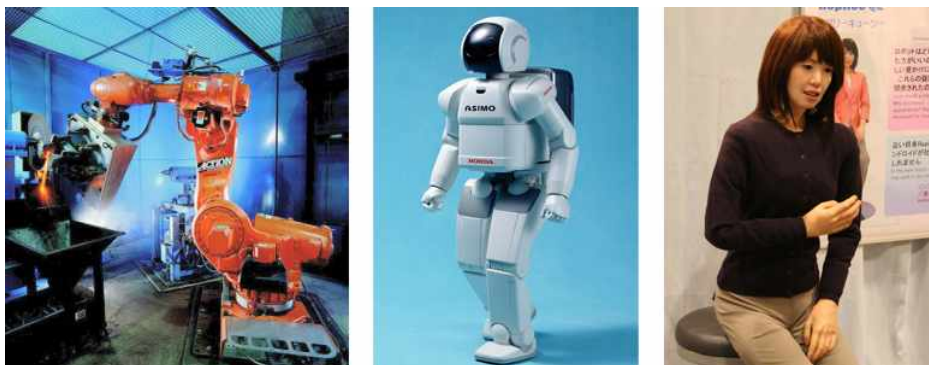


그림 2. 좌로부터 산업용 KUKA 로봇, 혼다의 아시모, 오사카 대학의 안드로이드 레플리 Q2

이러한 현상적 일치에도 불구하고 모리의 가설에는 반박의 여지 역시 없지 않다. 반대파의 가장 중요한 주장은 인간에의 유사성과 호감도란 단 하나의 그래프로 간단하게 표현될 수 있는 성질이 아

9) Jentsch, Ernst, 1906, pp.9-12, http://www.cpmg.org.br/artigos/on_the_psychology_of_the_uncanny.pdf.

10) Freud, Sigmund, 1919, p.9, <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>.

나라는 것¹¹⁾으로 요약된다. 이것은 몇 가지 측면에서 이야기 될 수 있다. 첫째, 인간 중에도 호감이 가는 외모와 그렇지 않은 외모가 있는 만큼, 로봇이 호감 가는 외모의 인간과 유사하나 그렇지 않은 인간과 유사하나에 따라서 호감도의 차이가 있을 수 있다. 둘째, 흰 대리석을 조각한 미켈란젤로의 피에타와 채색된 피부와 가발을 쓴 마네킹 중 어느 쪽이 더 인간과 유사하냐는 질문은 대답이 힘든 것처럼, '유사'라는 것 자체도 여러 방식으로 이루어질 수 있다. 셋째, 언캐니한 느낌이 반드시 극도로 인간과 유사한 지점에서만 나타나는 것이 아니다. 경우에 따라서는 인간과 전혀 유사하지 않은 로봇도 언캐니한 느낌을 줄 수 있으며, 인간과 매우 유사해도 언캐니한 느낌을 안 줄 수도 있다. 즉 유사성과 언캐니한 불쾌감 사이에는 완전한 인과관계가 성립하지 않는다. 언캐니 밸리의 존재 혹은 부재를 증명하기 위한 많은 실험이 행해졌지만, 그 결과는 실험자와 피실험자, 표본 등에 크게 영향을 받으며 극도로 다양하게 나타나고 있다. 따라서 결국 이 모든 것을 뭉뚱그린 모리의 그래프는 증명될 수 없는 사이버 과학에 불과하다는 것¹²⁾이다.

모리의 가장 열렬한 반대자 중 하나인 헨슨 David Hanson은 언캐니 밸리라는 현상이 있을 수 있다는 사실은 인정하지만 디자인의 미학에 따라서 얼마든지 거기에서 빠져나갈 수 있다는 이른바 친화성의 통로 path of engagement 가설을 제시한다.¹³⁾ 그는 인간과 극도로 유사하면서도 호감을 주는 디자인이 가능하다는 주장을 펼치며, 실험과 설문조사 등을 통해 그 외모가 인간과 지극히 비슷하지만 언캐니한 느낌을 주지 않는 로봇의 경우들을 보고하고 있다. 헨슨의 친화성의 통로 가설 역시 모리의 언캐니 밸리 가설만큼이나 한정된 실험자와 피실험자, 표본에만 근거하고 있어서 증명되기 어렵다는 한계를 가지고 있는 것은 사실이나, 정확한 과학이라기보다는 일반론에 가까운 언캐니 밸리 가설을 다른 시각에서 시험하고 연구하였으며 대안을 제시하였다는 점에서 의미가 있다.

다시 정리하자면 언캐니 밸리는 일반론에 가깝다. 이것은 마치 남녀 간의 성격 차를 과학적 수치로 나타내려는 시도와도 같이, 간단해 보이지만 간단하지 않다. 언캐니 밸리 가설로서 쉽게 설명되는 일반적이고 현상적인 경향은 존재하지만, 이 경향은 모리가 하나의 그래프로 그려낸 것처럼 단차원적이지 않다. 관객이 어떤 대상에 호감 혹은 반감을 느끼는 이유는 매우 다양하며, 개인의 차이 역시 크다. 언캐니 밸리라고 통칭되는 불편한 감정은 죽음에 대한 프로이트적인 공포 이외에도 대상이 관객의 분류체계에 딱 맞아떨어지지 않는다는 데 대한 당혹감, 인간이 인간을 '창조'하는데 대한 기독교적인 죄의식, 감정표현이 없거나 다른 사람들과 달라서 의도를 파악하기 힘든 사람을 대할 때 느껴지는 불안감 등 여러 가지 감정들의 복합체일 것이다. 언캐니 밸리 현상의 정확한 원인과 그 범위와 정도는 앞으로도 많은 시간 동안 다양한 실험의 누적에 의해서 더 분석되어야 할 것이다. 그러나 헨슨의 예에서 보듯이, 모리의 반대자들조차 많은 곳에서 언캐니 밸리 현상이 나타난다는 사실까지 부정하지는 않는다. 애니메이션에서도, 카툰 스타일의 캐릭터가 주인공인 작품에 비해 극사실적 인간 캐릭터가 위주가 되는 작품에 대한 관객의 반발은 엄연히 실존한다. 다만 이 현상을 극복할 수 없는 언캐니 밸리로 치부해버리고 그러므로 애니메이션에서는 극사실적 캐릭터를 추구하지 않아야 한다고 결론지을 필요는 없다. 3장부터는 지금까지의 극사실적 애니메이션들과 <아바타>이 차별되는 점들을 분석하고

11) Geller, Tom, 2008, p.11 등 참조.

12) Ferber, Dan, Sep. 2003, <http://ndeaajpl.nasa.gov/nasa-nde/nde-aa-1/clipping/Popular-Science-Sept-2003.pdf>

13) Hanson, David, etc., 2005, p.30.

어떻게 <아바타>가 언캐니 밸리에 빠지지 않고 친화성의 통로를 걸어들 수 있었는지 논하도록 하겠다.

III. 극사실적 애니메이션의 딜레마

한비자 외전설 좌상편에는 제나라 왕이 화객과 나누었다는 대화가 수록되어 있다. 세상에서 가장 그리기 힘든 것과 가장 그리기 쉬운 것을 묻는 왕의 질문에 화객은 “개나 말이 가장 어렵고 귀신이나 도깨비는 가장 쉽다”고 대답한다. 개나 말은 모든 사람들이 매일 보는 것이기 때문에 약간의 왜곡도 허용되지 않지만, 귀신이나 도깨비는 아무도 본 적이 없기 때문에 어떻게 그려도 다 허용된다는 것이었다. 이 화객의 역설은 이 고전이 써진지 2000년이 훌쩍 넘은 지금도 여전히 유효하다. <슈렉>의 애니메이션 감독 라만 후이는 영화에 등장하는 모든 캐릭터 중에서 유일하게 사실적인 인간 캐릭터인 피오나 공주를 만들기가 가장 어려웠다고 토로한바 있다.¹⁴⁾ 이것은 모든 극사실적 애니메이션이 가지는 딜레마다. 아무리 미세하게라도 오류가 있는 극사실적 애니메이션은 나머지 부분들이 너무나 완벽하기 때문에 그 작은 오류가 심하게 눈에 띈다. 반면 완벽하게 성공적인 극사실적 애니메이션은 우리에게 일상적인 평범한 광경이 되어버려서 별로 특별해보이지가 않는다. 결국 극사실적 애니메이션은 완벽해도 완벽하지 않아도 관객으로부터 긍정적인 반응을 이끌어내기가 힘들어지는 것이다.

<파이널 판타지>는 라이브액션 같아 보이는 이미지를 통해 사건이 정말로 관객의 눈앞에서 벌어지고 있는 듯한 현실감을 강조하는 극사실적 애니메이션 중 최초의 작품으로서, 이러한 극사실적 애니메이션이 가진 딜레마를 처음으로 겪은 작품이었다고 볼 수 있다. 이 작품은 <스타쉽 트루퍼즈>나 <우주전쟁> 등 우주를 무대로 한 재난영화들의 연장선상에서, 연약해 보이면서도 강인한 여성 과학자 아키와 그의 친구들이 외계의 위협으로부터 미래의 지구를 지키는 내용을 담고 있다. 이 작품은 사전 지식이 없는 관객이 보았을 때 그것이 애니메이션이라는 것을 인식하기 힘들 정도로 애니메이션으로서의 매체성이 투명하다. 갈색 단발머리를 나풀거리며 자연스러운 잡티가 있는 얼굴을 살짝 찡그리는 여주인공을 비롯하여 모든 캐릭터들은 그 시기의 관객이 한 번도 본 적 없을 정도로 지극히 사실적이다. 문제는 그 결과 상당히 많은 장면들이 그저 평범하게 느껴졌다는 점이다. 로봇이나 외계행성, 유령 우주괴물이 등장하는 특수한 장면들이 있기는 하지만 그렇지 않은 장면이 다수였으며, 특수한 장면들조차 기존의 라이브액션 공상과학영화들과 별로 다르지 않게 보였기 때문에 관객에게 별다른 시각적 감흥을 불러일으키지 못했다. (<그림 3> 참조) 영화학자 크리스티앙 메츠는 영화에서의 속임수(trucage)가 어느 정도는 (특정 장면이 속임수라는 것을 알면 놀랄 정도로) 숨겨져야 하지만, 어느 정도는 영화의 힘을 과시하기 위해 드러내져야 한다는 점을 지적한다.¹⁵⁾ 그런 의미에서 <파이널 판타지>의 속임수는 지나치게 숨겨져 있다.

그런데 <파이널 판타지>가 만들어지던 당시의 컴퓨터 그래픽 테크놀로지가 피부나 천의 색조와 질감, 주름 등을 재현하는 데에 한계를 가지다 보니 일부 장면은 캐릭터의 표정이나 자세 등에서 미

14) Monahan, Mark, May 12, 2001, p.9.

15) Metz, Christian, Summer, 1977, p.665.

세한 어색함이 느껴지기도 했는데, 이러한 작은 오차는 다른 완벽한 부분들과 대조를 일으키며 예민한 관객들에게 거부감을 주었다. 즉 <파이널 판타지>가 가진 바로 그 극사실성이 카툰 애니메이션 같았으면 전혀 문제가 되지 않았을 미세하고 사소한 오차와 어색함조차 오히려 눈에 띄게 만들며 최초로 애니메이션에서의 언캐니 밸리 논란을 불러일으킨 것이다.¹⁶⁾



그림 3. <파이널 판타지> (Final Fantasy: The Spirits Within, 2001)의 몇 장면

극사실적 애니메이션에서 조금이라도 덜 완벽한 부분이 사람들의 눈에 거슬린다면 애초에 비사실적인 카툰 스타일로 만들어진 애니메이션은 왜 문제가 되지 않을까라는 의문이 생길 수 있겠다. 그것은 카툰이 인식되는 방식이 사진과 완전히 다르다는 점에서 실마리를 찾을 수 있다. 사실 단순하고 왜곡된 카툰의 이미지가 어떤 과정을 통해 훨씬 복잡한 형태인 대상으로 인식되는가는 간단한 문제가 아니다. 김슨(Gibson)이 그의 시각인지실험에서 언급했듯이, 단순한 드로잉의 인지는 복잡한 사진의 인지보다 더 간단한 것이 아니라 훨씬 더 복잡¹⁷⁾하기 때문이다. 기호학적인 입장에서 어떤 것이 다른 것을 대신하여 의미하는 것을 기호라고 할 때, 모든 이미지는 기호다. 우리는 어떤 사람의 사진을 보면서 단순히 ‘이것은 (어떤 사람의) 사진이다’라고만 생각하는 것이 아니라 ‘이것은 어떤 사람이다’라고 생각한다. 이 경우 그 사진은 기호이며, 그 사진이 재현하고 있는 사람은 그 기호의 지시체(referent)가 되고, 기호와 지시체 사이는 강한 외관상의 유비관계로 엮어져 있다.¹⁸⁾ 그런데 카툰적으로 재현된 이미지는 기호와 그 기호가 의미하는 지시체 간의 유비관계의 고리가 상대적으로 약하며, 물질세계의 실질적 겉모습이라기보다는 관념의 세계를 표현한다.¹⁹⁾ 즉 카툰을 보는 관객은 이미지를 그 자체로서 받아들이기보다는 그 이미지가 지시하고 있는 의미를 받아들이기 때문에 이미지 자체가 다소간의 오류를 가졌다 하더라도 그 오류는 상대적으로 덜 중요한 반면, 사진이나 사진에 가까운 재현을 보는 관객은 그 이미지가 지시체를 완전하게 기술한 것으로 생각하기 때문에 약간의 오류도 눈에 거슬리게 되는 것이다.

여기에 연기력의 문제가 더해진다. 일반적으로, 적어도 주류 영화에 등장한다면 유명이든 무명이든

16) <http://www.metacritic.com/video/titles/finalfantasy> 참조.

17) Gibson, James J., 1978, p.227.

18) 미국의 기호학자 피스는 기호를 세 가지 유형으로 나눈다. 대상체와 기호가 인과적 관계로 성립되는 지표적 기호, 대상체와 기호의 연관 없이 사람들 간의 임의적 약속에 의해 만들어지는 상징적 기호, 그리고 지표적 기호와 상징적 기호의 중간쯤에 해당하는, 대상체와 기호가 유비관계로 성립되는 도상적 기호가 그것이다. 사진이나 카툰은 도상적 기호에 해당한다. Stam, Robert, etc, 이수길 외 역, 2003, pp.10-13.

19) McCloud, Scott, 김낙호 역, 2002, p.49.

든 어느 정도의 연기력을 갖춘 배우이기 마련이다. 그런데 <파이널 판타지>의 캐릭터들의 생김새는 현실적인 배우들과 비슷한 수준으로 사실적이지만 이들의 연기력과 카리스마는 현실적인 주류 영화배우들에 비해 현저히 떨어지기 때문에 매우 어설픈 아마추어 배우들로 찍은 라이브액션 영화 같은 느낌을 준다. 일반적인 실제 배우의 연기력에 익숙해있는 관객에게, <파이널판타지>의 캐릭터들의 어색한 연기는 거부감을 주기에 충분했다. 이 작품의 제작자들은 이 애니메이션의 캐릭터들이 현실적 사람과 똑같아 보아야 한다는 점에 집착한 나머지 현실적 사람이 반드시 연기를 잘하는 것은 아니라는 것을 잊어버린 것처럼 보인다. 이들의 연기력 부족은 쇼윈도에 전시된 고급 마네킹의 키스신을 보는 것 같다²⁰⁾는 비아냥거림을 받을 정도로, 사람들의 감성을 사로잡는데 완전히 실패했다.

연기력 논란을 일으켰던 것은 다른 극사실적 애니메이션들도 마찬가지다. <베오울프>를 예로 들어보자. 전작 <콜라 익스프레스>로 어느 정도의 성공과 비판을 동시에 받았던 저메이크스 감독의 두 번째 극사실적 애니메이션인 <베오울프>는 동명의 앵글로 색슨 고대 구전 서사시를 바탕으로 하고 있다. 신, 인간, 괴물이 모두 공존하고 있는 세계에서 영웅인 베오울프 대 괴물 그렌델과 그 어머니 마녀의 대결이 이 작품의 주된 이야기 구조를 이룬다.

이 작품은 기본적인 설정 자체에서 괴물이나 용, 마법 등을 풍부하게 사용하고 있는 만큼 <파이널 판타지>에 비해 평범하지 않은 여러 가지 볼거리를 자연스럽게 제공할 수 있었다. (<그림 4> 참조) 그러나 영화 자체가 인간인 영웅에 대한 이야기인 만큼, 사람들의 일상적으로 대화하고 생활하는 장면이 여전히 다수를 차지할 수밖에 없는데, 이러한 장면에서도 <베오울프>는 일반적 라이브액션과는 약간 구별되는 색조와 대비를 보여주며 자신의 애니메이션으로서의 매체성을 살짝 드러낸다. 그런 면에서 이 작품은 사람과 똑같은 캐릭터를 재현하는 것 자체를 목적으로 한 듯한 <파이널 판타지>와는 전략을 달리 한다. 이는 “우리의 목적은 관객이 화면에 있는 것을 실제 안소니 홉킨스라고 믿게 하는 것이 아니라, 우리가 묘사하는 세계 안에서 믿을만한 무엇인가를 주는 것이다... 완전히 진짜와 똑같이 하는 것이 우리의 의도였던 적은 한 번도 없었다.”²¹⁾라는 <베오울프> 애니메이션 감독 맥도널드의 말에서도 드러난다. 즉 메츠 식으로 말하자면 <베오울프>는 영화에서의 속임수를 적당히 드러낸다.

그럼에도 불구하고, 이렇게 만들어진 <베오울프>의 캐릭터들은 의심할 바 없이 현실 세계의 배우들을 재현하고 있다. 이 캐릭터들을 바라보는 관객은 현실 세계의 배우와 <베오울프>의 캐릭터들을

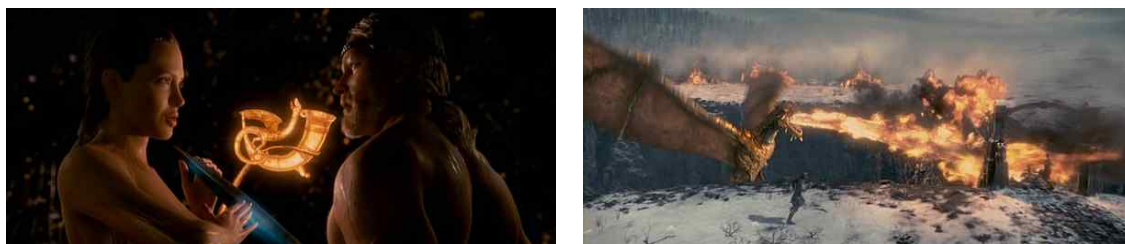


그림 4. <베오울프> (Beowulf, 2007)의 몇 장면

20) Turan, Kenneth, July 11, 2001.

21) Geller, Tom, 앞의 책, 2008, p.12.

자신의 머릿속에서 비교해보지 않을 도리가 없다. 그리고 <베오울프>의 레이 윈스톤은 현실적 레이 윈스톤에 비해, <베오울프>의 안젤리나 졸리는 현실의 안젤리나 졸리에 비해 표정이 부자연스럽고 어색한 것이 사실이다. 아무리 많은 용이나 괴물, 불꽃과 황금과 마법이 관객의 눈요기 감으로 등장해 주더라도, 정작 주인공들이 관객에게 익숙해있는 수준 이상의 연기력을 보여주지 못하는 한 그 작품에 만족하기란 어렵다. 저메키스 감독이 만든 세 편의 애니메이션 중 더 최근에 만들어졌고 따라서 더 나은 기술력을 보여주는 <베오울프>와 <크리스마스 캐롤>이 둘 다 흥행에 실패한 것은 의미심장하다. 이 두 작품은 현존하는 실제 유명 배우를 재현하고 있다는 공통점이 있다. 극사실적 애니메이션이기는 해도 어떤 특정 배우를 재현하지는 않은 <폴라 익스프레스>의 경우, 캐릭터들에게 쉽게 호감이 느껴지지 않는다는 불평은 있었지만 그 거부감이 영화 전체에 대한 호감도에 미친 영향은 상대적으로 적었음²²⁾을 이 영화의 흥행성공을 통해 볼 수 있다. 그러나 비교가 가능한 실제 배우를 재현하는 애니메이션의 경우 관객은 그 캐릭터에 대해 자연스럽게 실제 배우와 같은 수준의 기대를 갖게 되며, 그것이 충족되지 않는 경우 영화에 몰입하는데 더 큰 방해물을 받는다고 추정할 수 있다.

기존의 극사실적 애니메이션들이 보여준 시각적 차원에서의 기술적 성취는 대단하지만, 그것의 실패 역시 부분적으로 시각적인 차원에 기인한다. 많은 관객들은 <파이널 판타지>나 <폴라 익스프레스>, <베오울프>, <크리스마스 캐롤> 등이 보여주는 극사실적 애니메이션 캐릭터들에 대해 어느 정도의 거부감을 보인다. 이 애니메이션의 잘 된 장면은 비교적 평범해 보이는 반면 미세하게라도 자연스럽게 보이지 않은 몇몇 장면은 눈에 거슬리며, 특히 디지털 캐릭터들이 보여주는 연기력은 아직 실제 배우들에 비해 떨어지기 때문이다. 관객은 의식적 무의식적으로 극사실적 디지털 캐릭터들을 현실적 배우와 비교해보게 되는데, 관객이 이미 잘 알고 있는 실존하는 배우의 외양을 빼닮은 디지털 캐릭터의 경우가 비교에 있어 더욱 불리하다. 관객은 이미 그 재현이 지시하고 있는 지시체가 어떻게 생겼고 어떤 연기력을 가지고 있는지 잘 알고 있으며, 거기에 더해 약간의 환상도 가지고 있다. 관객의 이상적 기대 수준에 맞는, 자연스러우면서도 설득력 있는 재현을 제공하는 것이 어려울 수밖에 없기 때문이다. 관객의 기대 수준과 디지털 캐릭터가 제공하는 연기력 사이의 미묘한 차이는 관객에게 알 수 없는 거부감을 일으키면서 애니메이션에서의 언캐니 밸리 논란의 근거가 되었다. 이러한 차이들은 관객의 몰입을 방해하는 요인이 되며, 결국 흡입력이 뛰어난 내러티브로서 이 방해물을 보상하지 않는 한 관객의 외면을 받게 된다. <파이널 판타지>, <베오울프>, <크리스마스 캐롤>의 흥행 실패는 이 영화들이 제공한 스펙터클과 내러티브가 관객의 몰입으로 이어지는데 실패했다는 증거라고 볼 수 있다.

IV. <아바타>의 해법

<아바타>는 언캐니 밸리를 영리하게 비켜간다. 라이브액션으로 촬영한 부분 40%와 극사실적 컴퓨터 그래픽 60%로 만들어졌다는 이 영화가 <파이널 판타지>나 <베오울프> 등과는 달리 언캐니 밸

22) 인터넷 영화 비평 사이트인 스플라이드 와이어에 실린 <폴라 익스프레스>의 영화리뷰 제목이 '차가운 눈, 따뜻한 심장' (Cold Eyes, Warm Heart)인 것은 이러한 경향을 대표한다고 볼 수 있다. <http://www.splicedwire.com/04reviews/polarexpress.html>

리 논란에 빠지지 않는 것은 그것이 부분적으로 라이브액션을 사용하고 있기 때문이거나 지난 10년 동안 CG기술이 비약적으로 발전했기 때문만이 아니다. <아바타>가 언캐니 밸리로부터 자유로운 것은 주로 이 영화가 보여주는 ‘사실적’ 이미지가 관객들이 이미 잘 알고 있는, 그래서 비교가 가능한 지시체를 가지지 않는 기호라는 데에 기인한다.

서기 2154년, 지구에서 멀리 떨어진 판도라라는 행성을 배경으로 하는 이 영화는 그 행성의 기묘한 자연과 푸른 외계인들을 우리가 알고 있는 어떤 현실적 범칙의 제약도 없이 자유롭게 스펙터클하



그림 5. <아바타> (Avatar, 2009)의 몇 장면

게 묘사한다. (<그림 5> 참조) 판도라의 모든 생물과 환경은 관객에게 낯선 광경이기 때문에, 관객은 무엇을 보더라도 ‘그 세계에서 진실’로서 쉽게 받아들여지게 된다. 현실세계의 주연급 배우들과 승산이 적은 연기력 경쟁을 펼쳐야 했던 <파이널 판타지>나 <베오울프>, <크리스마스 캐롤> 등의 캐릭터들과는 달리, <아바타>의 캐릭터들은 온전히 자기들만의 크리테리아를 갖는다. 관객은 CG 기술이 현실을 얼마나 잘 재현했는가라는 기준에서 이미지를 평가하게 되는 것이 아니라 지시체가 없는, 대상 그 자체로의 재현을 받아들여지게 되는 것이다.

MTV로부터 유일한 ‘최고의 사이버 공연 상 (Best Virtual Performance)’을 수상했던 캐릭터가 <파이널 판타지>의 아키 등 인간 캐릭터가 아니라 <반지의 제왕>의 골룸이었던 것도 같은 맥락에서 볼 수 있다. 골룸 역시 지시체가 없는 재현이며, 따라서 현실의 배우들과 평면비교 없이 그 자체의 연기력을 인정받을 수 있었기 때문이다. 더구나 컴퓨터 그래픽이 인간의 묘사에 갖는 한계로 인한 불완전함은, 인간과 비슷하지만 완전히 같지는 않은 골룸에게 언캐니 밸리 효과까지 더해지며 기괴하고 흉물스러운 골룸 캐릭터를 완성시켰다. 다만 골룸은 기형적으로 작고 왜소한 체구, 굵은 자세, 얼룩지고 고르지 못한 치아, 거의 술이 없는 머리카락, 번들거리는 피부, 주름지고 지저분한 외모 등 일반적으로 사람들에게 나쁜 외모적 특질로 생각되는 점들을 바탕으로 하면서 동시에 인간과의 애매한 유사성이 주는 혐오감으로 언캐니한 느낌을 의도했던 것인 반면 <아바타>의 나비족은 그렇지 않다. 이 거대하고 아름다운 푸른 외계종족은 인간이라고 착각하는 것이 불가능할 정도로 인간과 다르지만 일반적인 관객이 특별한 학습 없이도 그 감정과 동작을 놓치지 않고 읽을 수 있을 만큼 인간과 유사하다. 이 점은 판도라 행성 전반에 걸쳐 마찬가지이다. 판도라 행성의 동식물들은 분명 관객에게 익숙한 것들이 아니지만, 관객에게 익숙한 것들과 적당히 닮아있어 매우 이해하기 쉽다. 날카로운 이빨을 드러내고 으르렁거리며 낮게 포복하는 날렵한 동물은 아무리 다리가 여섯 개고 털 대신 점액질로 덮여있

다 해도 금방 맹수임을 알아볼 수 있고, 거대한 앞으로 뒤덮인 굽은 등치는 아무리 앞의 모양이나 색깔이 특이하다 해도 나무임이 명백하다. 나비족 역시 두 팔과 두 다리, 직립 자세, 얼굴과 이목구비의 배치 등에 있어 인간과 거의 유사하며, 그들의 특징이라고 할 수 있는 큰 키와 적당히 날렵한 볼륨, 당당하고 곧은 자세, 매끄러운 피부, 커다란 눈동자와 술 많은 머리카락 등은 인간의 경우 호감 가는 외모로 읽히는 대표적 특징들이다. 반면 일부 부분에서는 의도적으로 차이를 견지한다. 예를 들어 이들의 이목구비는 분명히 일반적인 사람과는 다르다. 노란 눈동자와 코나 귀의 생김새는 사자 등 고양이과 맹수의 모습을 일부 차용하고 있는데, 이러한 특징은 인간과 비슷한 나비족의 모습에 강인하고 야생적이면서도 우아한 느낌을 더해준다. 특히 피부는 인간의 피부색인 주황 계열의 보색인 푸른색인데, 이 색깔은 절대로 우연이 아니다. 푸른색은 옅은 복숭아 색에서 초콜릿색에 이르는 어떤 실제 인간들의 피부색과도 극단적으로 다르기 때문에 이들이 외계인임을 증명한다. 즉 <아바타>의 외계인들은 일반적 인간과 확연히 구별되는 크기와 색깔로 인해 인간이 아니라고 해석됨과 동시에 인간들에게 가장 어필하는 특징들을 보여주는 것이다.

주인공 제이크의 아바타는 주인공으로 분한 샘 워싱턴의 모습과 분명한 유사성이 있지만, 그보다 먼저 분명한 나비족으로 읽히기 때문에 샘 워싱턴이라는 실제 배우와 연기 경쟁관계에 있지 않다는 점에서 <파이널 판타지>, 혹은 저메키스 감독의 일련의 작품들과는 구별된다. 제이크의 아바타가 다소 뻣뻣하든 혹은 지나치게 유연하든, 관객은 이를 샘 워싱턴이라는 배우의 연장선상에서 바라보기 보다는 낯선 외계생명체로서의 특징으로서 해석할 가능성이 크다. 인간으로서의 메시지 전달 수단을 놓치지 않으면서도 실존하는 현실의 배우들과는 다른 평가기준을 부여받아 그들과의 경쟁에서 벗어나는 것이 <아바타>가 채택하여 성공했던 시각 스타일인 것이다. <토이 스토리>나 <슈렉> 등 카툰 스타일의 3D 애니메이션이 관객의 거부감 없이 받아들여진 이유도 같은 맥락이라고 볼 수 있다. 이러한 애니메이션에서 나오는 소품과 배경이 아무리 사실적이어도, 주요 캐릭터들이 가진 카툰성이 현실의 배우와는 다른 평가기준을 요구하기 때문이다.

나비족의 문화와 복장은 노골적으로 아메리카 원주민을 빼닮았는데, 이것은 미국인들의 태생적 원죄를 건드리는 동시에 사이버펑크적인 낯선 환경에 장르적인 친숙함을 더해준다. 사실 인간과 외계인의 DNA를 뒤섞어 조종이 가능한 새로운 육체를 창조해낸다는 <아바타>의 기본 아이디어는 분명히 독특하고 새롭지만 접근 방법에 따라서 얼마든지 거부감을 줄 수 있는 개념이다. 인간의 오만함으로 살아있는 육체를 만들어낸다는 부분에서는 프랑켄슈타인을 연상시키며 의식이 없는 그 육체를 조종한다는 부분에서는 좀비 혹은 빙의현상을 연상시킨다. 어느 쪽이든 일반적인 관객에게는 거부감을 주는 소재가 되기에 충분하다. 그러나 <아바타>는 이 ‘가상 육체’라고 부를 수 있는 기괴한 아이디어를, 익숙한 이야기 패턴에 맞춰 압도적인 스펙터클과 함께 배치함으로써 많은 관객에게 거부감 없이 다가서는 데 성공했다. 백인인 주인공이 원주민 여성과 사랑에 빠지고 그 부족의 리더가 되어 위협에 빠진 원주민 전체를 구해낸다는 이야기는 자주 되풀이되어 온 할리우드의 단골 레퍼토리 중 하나인데, 이 영화의 쉽고 익숙한 스토리 라인은 익숙하지 않은 소재와 시각적 스타일을 안착시켜 관객이 쉽게 받아들일 수 있게 만드는 역할을 했다고 볼 수 있다.

이렇게 <아바타>는 시각적으로나 내러티브적으로나 우리에게 낯선 것과 친숙한 것 사이의 조심스러운 밸런스를 유지한다. 환상이란 전적으로 실제적인 것도 아니고, 전적으로 비실재적인 것도 아니

며, 그 둘 사이의 어딘가에 불확정적으로 위치한 존재라는 잭슨의 말²³⁾을 받아들인다면, <아바타>가 보여주는 세계는 확실히 환상적이다. 제임스 카메론 감독은 가상 육체라는 극도로 언캐니한 수단을 통해 자연친화적인 메시지를 전달하고, 외계생물들에게 패퇴하는 인간들의 묘사를 통해 휴머니즘을 이야기하는 역설을, 지시체 없는 재현이라는 시각적 스타일을 통한 환상의 세계에서 거리낌 없이 펼쳐 보이는 것이다.

V. 결론

본 논문은 최근 언캐니 밸리를 넘어 대대적인 성공을 거둔 영화 <아바타>가 기존의 극사실적 애니메이션들과 어떤 차이를 가지고 있는지를 연구하였다. 그 결과 시각적인 면에서의 가장 큰 차이는 그들이 어떤 지시체를 재현하고 있는가라는 점에서 찾아볼 수 있었다.

현실의 평범한 인간을 재현하는 극사실적 애니메이션은 그 재현이 어떤 면에서든 아무리 미세하게라도 완벽하지 못하다면 지시체와 재현 사이의 그 차이가 눈에 거슬리지만, 재현이 완벽하게 현실적이라면 지나치게 평범해서 특별해보이지 않기 쉽다는 의외의 딜레마를 갖는다. 그 재현이 성공적이면 성공적일수록 애니메이션으로서의 매체성은 투명해지며, 그것이 이룬 기술적 성취는 관객에게 드러나지 않고 투명하게 사라져버린다. 기존의 극사실적 애니메이션들의 문제 중 일부는 그 이미지들이 지나치게 현실적이어서 흔한 라이브액션 같아보였고, 그 결과 관객에게 특별한 감흥을 주지 못했다는 점이다.

그러나 현실적 인간인 지시체와 재현 사이에 아무리 미세하게라도 차이가 있다면 그 차이는 관객에 의해 매우 민감하게 인식되는데, 특히 그 지시체가 관객에게 잘 알려져 있는 배우라면 더욱더 그렇다. 극사실적 애니메이션이 끊임없이 연기력 논란에 휩싸이는 것은 이 점 때문이라고 볼 수 있다. 명백히 사람으로 보이는 캐릭터가 일반적 배우가 보여주는 자연스러운 표정과 행동과 감정 표현을 보여주지 않을 때, 특히 관객에게 익숙한 유명한 배우의 얼굴을 가진 캐릭터가 그 배우 특유의 카리스마와 연기력을 보여주지 않을 때, 관객은 그 오차로 인해 거부감을 갖게 된다. 언캐니 밸리 가설에 무게를 실어주는 이러한 거부감은 관객의 영화 몰입을 방해하며, <폴라 익스프레스>처럼 관객을 끌어들이는 내러티브 등으로 그 거부감이 보상되지 않는 한 영화의 성공에 불리하게 작용한다는 것을 <파이널 판타지>, <베오울프>, <크리스마스 캐롤> 등의 실패를 통해 볼 수 있었다.

반면 <아바타>는 극사실적 시각 스타일을 추구하면서도, 그것이 지시하는 대상은 관객들이 이미 잘 알고 있는, 그래서 쉽게 비교가 가능한 지시체가 아니기 때문에 이러한 거부감으로부터 상대적으로 자유롭다. 이 영화는 관객에게 낯선 것과 친숙한 것 사이의 조심스러운 밸런스를 유지하는 것에 힘을 기울인다. <아바타>의 나비족은 인간과 유사한 면이 대부분이지만 명백히 인간이 아닌 특징을 일부 섞어서 인간과 구별되도록 했다. 또한 큰 키와 날씬한 근육질의 몸, 윤기 있는 머리카락 등 인간에게 있어 일반적으로 바람직한 것으로 받아들여지는 특징을 지구의 생물 중에서 찾아보기 힘든 파란

23) Jackson, Rosemary, 서강여성문학연구회 역, 2001, p.32.

피부색과 섞여, 분명 사람은 아니지만 호감을 주는 외모로는 받아들여지도록 주의 깊게 디자인되었다는 점도 이 작품이 기분 나쁜 기괴함을 갖지 않는 이유 중 하나이다. 이렇게 만들어진 <아바타>의 캐릭터들은 이 영화가 묘사하는 세계 안에서 충분히 설득력 있는 시각적 근거를 제공한다. 이들은 현실적 지시체를 가지지 않는 재현이기 때문에 관객은 이들을 비교해볼 대상을 갖고 있지 않으며, 인간과 충분히 다르기 때문에 현실적 배우와의 평면적인 연기력 비교도 어렵다. 따라서 관객의 몰입은 방해받지 않는다. 낯선 것과 친숙한 것을 기분 좋게 섞어낸 <아바타>의 독특한 스펙터클은 현실세계와의 무의식적인 대조 없이 관객을 이 영화 속으로 쉽게 끌어들이는 역할을 하는 것이다. 좋은 편과 나쁜 편이 뚜렷한 다소 통속적인 내러티브 패턴 역시, 다소 난해할 수도 있는 낯선 사이버펑크적 소재를 관객이 쉽게 소화시킬 수 있게 도와주었다.

이렇게 <아바타>는 낯선 것과 친숙한 것, 기괴한 것과 안심되는 것, 새로운 것과 통속적인 것, 환상적인 것과 현실적인 것, 관객이 원하는 감각적 자극과 권선징악과 환경보호, 휴머니즘의 중요성에 대한 메시지를 동시에 버무린다. 결국 <아바타>의 성공은 평균적인 관객이 시각적으로 혹은 내러티브적으로 하나의 영화에서 원하는 정도의 낯설음과 친숙함의 배합을 정확히 집어낸 카메론 감독의 판단력의 승리라고 볼 수 있겠다.

참고문헌

- Cardinal, Roger, "Thinking through things: the presence of objects in the early films of Jan Svankmajer", in Hames, Peter (ed.), *Dark alchemy: The films of Jan Svankmajer*, Flicks Books, 1995, pp.78-95.
- Burr, Ty, "'Polar Express' has cool visuals but characters lack warmth", *Boston Globe*, November 10, 2004, <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=3311>, Vol.11, Pergamon Press Ltd.
- Clinton, Paul, "'Polar Express' a creepy ride: Technology brilliant, but where's the heart and soul?", CNN.com, Nov. 10, 2004.
- Ferber, Dan, "The man who mistook his girlfriend for a robot," *Popular Science*, Sep. 2003, <http://ndeaajpl.nasa.gov/nasa-nde/nde-aa-1/clipping/Popular-Science-Sept-2003.pdf>.
- Freud, Sigmund, trans. Alix Strachey, "The uncanny," 1919, <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>.
- Geller, Tom, "Overcoming the uncanny valley", *IEEE Computer Graphics and Applications*, Vol.28, Issue 4, (July 2008), pp.11-17.
- Gibson, James J., "The Ecological Approach to the Visual Perception of Pictures," *Leonardo*, Vol. 11 (1978), pp.227-235.
- Hanson, David and etc., "Upending the uncanny valley," Proceedings of the American Association for Artificial Intelligence (AAII) conference, Pittsburgh, PA, USA, 2005.

- Jackson, Rosemary, *Fantasy: The literature of subversion*, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2001.
- Jentsch, Ernst, "On the psychology of the uncanny", 1906, http://www.cpmg.org.br/artigos/on_the_psychology_of_the_uncanny.pdf.
- McCloud, Scott, *Understanding comics*, 김낙호 역. 『만화의 이해』, 시공사, 2002.
- Metz, Christian, trans. Françoise Meltzer, "Trucage and the film", *Critical Inquiry*, Vol.3, No.4, (Summer, 1977), pp.657-675.
- Monahan, Mark, "Can you believe your eyes?", *The Daily Telegraph*, May 12, 2001.
- Mori, Masahiro, trans. Karl F. MacDorman & Takashi Minato, "The uncanny valley", *Energy*, 7(4), 1970, <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>
- Moritz, William, "Some observation on non-objective and non-linear animation", Canemaker, John (ed.), *Storytelling in animation: The Art of the animated image*, Samuel French, 1988, pp.21-32.
- O'Pray, Michael, "Eisenstein and stokes on Disney: Film animation and omnipotence", in Pilling, Jayne (ed.), *A reader in animation studies*, John Libbey & Company, 1997, pp.195-202.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, *New vocabularies in film semiotics (Sightlines)*, 이수길, 『어휘로 풀어 읽는 영상기호학』, 시각과 언어, 2003.
- Turan, Kenneth, "Movie review; 'Final Fantasy' sticks to game plan", *Los Angeles Times*, July 11, 2001.
- Walton, Kendall, *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*, Harvard University Press, 1990.

Internet Movie Database, <http://pro.imdb.com>.

Metacritic, <http://www.metacritic.com/>.

Rotten Tomatoes, <http://www.rottentomatoes.com>.

<반지의 제왕> (Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001).

<베오울프> (Beowulf, 2007)

<아바타> (Avatar, 2009).

<크리스마스 캐롤> (A Christmas Carol, 2009)

<파이널 판타지> (Final Fantasy: The Spirits Within, 2001).

<폴라 익스프레스> (The Polar Express, 2004)

ABSTRACT

A study on the uniqueness of 〈Avatar〉's hyper-realistic animation style

Youn H. Lee

The Uncanny Valley is a hypothesis introduced by a roboticist, Masahiro Mori. The theory holds that as robots and other facsimiles of humans look and act more human-like, the emotional response from a human spectator to them will become increasingly empathic, until they approach realistic similarity to humans but not quite exactly like them, when those images stop being likable and instead become repulsive and "uncanny." Although the scientific validity of this hypothesis is still debatable, it is true that many spectators has tendency to reject hyper-realistic animation. For that reason, the great success of the recent movie *Avatar* is remarkable.

Computer animations that try to represent humans in hyper-realistic way fall into a paradox: successful result images would look too mundane and unsuccessful ones look "wrong". On top of that, audience would expect from hyper-realistic animation to see same level of acting of live-action films, which is usually not the case. The subtle differences between digital characters and real actors irritate spectators and hinder them in absorbtion. The biggest difference between *Avatar* and other hyper-realistic animation is the referent of their representation. While *Avatar* pursues a similar hyper-realistic visual style, the referents of the representation shown in this movie are totally alien to us thus impossible to compare with the real counterparts. Unlike characters in other hyper-realistic animations who had to fight an uphill battle with great actors in real life, those in *Avatar* have criteria of their own. That is why this movie can be free from the dreadful valley and let the audience absorb into the spectacle.

Keyword: the uncanny valley, hyper-realistic animation, <Avatar>, <Final Fantasy>, <Beowulf>

이윤희

동덕여자대학교 미디어디자인전공 부교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담동 97-7

02) 940-4152

younlee@dongduk.ac.kr

논문투고일: 2010.05.31

심사종료일: 2010.09.09

게재확정일: 2010.09.10