

1960년대 일본의 실험적 애니메이션

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 「애니메이션 3인의 회」라는 출발점
 - 2. 토에이 동화의 만화 영화
 - 3. 대안으로서 쿠리 요지의 작품
 - 4. 장르의 경계를 넘어
 - 5. 작품에 나타난 인터미디어적 특성
- III. 결론
- 참고 문헌
- ABSTRACT

박기령

초 록

본 논문은 1960년 일본에서 「애니메이션 3인의 회」 결성이 계기가 되어 이후 새로운 흐름을 형성한 애니메이션의 경향을 실험적 애니메이션으로서 규정하고 그 양상을 논한 것이다.

실험적 애니메이션은 대개 전통적인 애니메이션과 상반되는 경향을 보여준다. 「애니메이션 3인의 회」는 종래의 만화 영화의 형식을 타파하는 다양한 시도를 통해 애니메이션의 개념을 새롭게 제시하고자 했다. 당시 일본에서 만화 영화 형식의 주류를 이룬 토에이 동화의 장편 작품과 「애니메이션 3인의 회」의 중심적인 역할을 한 쿠리 요지의 작품을 비교할 때 움직임의 표현과 소재 선택에서 상반된 특징이 나타난다. 이것은 주류의 대안적인 방법이었다. 한편 또 다른 멤버인 야나기하라 료헤이와 마나베 히로시는 각각 디자인과 일러스트를 애니메이션에 접목시켰다. 「애니메이션 3인의 회」가 주최한 상영회 및 애니메이션 페스티벌에 참여한 여러 장르 출신의 인디펜던트 작가들은 타 장르와 서로 교류하면서 창작 활동을 했다. 그들의 작품에 나타난 인터미디어적 특성은 애니메이션에서 움직임의 대상을 확대하여 새로운 표현의 가능성을 모색하고자 한 시도로 볼 수 있겠다. 이렇게 3인을 비롯한 인디펜던트 작가들의 소재와 움직임의 표현 및 대상에 대한 탐구는 전통적인 애니메이션의 경향을 타파한 것으로서 실험적 애니메이션에 속하는 것이었다.

3인의 시도는 1960년대 일본의 실험적 애니메이션이 성립하는 바탕이 되었으며 그들의 실험 정신은 이후 시대별로 변용하여 최근 일본 애니메이션의 인디펜던트 작가들의 참신하고 진보적인 표현에 계승되고 있다고 여겨진다. 1960년대의 양상이 이러한 표현의 역사상의 출발점이라는 것을 강조한 데에 본 고찰의 의의가 있다고 하겠다.

키워드 : 일본, 실험적, 애니메이션, 인터미디어, 1960년

I. 서론

본 논문에서는 1960년대 일본 애니메이션에 등장한 새로운 경향을 실험적 애니메이션으로서 규정하고 그 양상을 논한다.

1960년 결성된 「애니메이션 3인의 회」(アニメーション3人の会)가 일본의 실험적 애니메이션의 출발점이 되었다고 본다. 「애니메이션 3인의 회」는 종래의 애니메이션 표현의 대안으로서 새로운 방향성을 제시하고자 결성되었으며 이후 새로운 경향을 형성한 인디펜던트 작가들의 창작 활동의 바탕이 마련되었기 때문이다. 1960년대 인디펜던트 작가들은 「애니메이션 3인의 회」가 주최한 상영회 및 애니메이션 페스티벌에 참여하여 각자의 작품을 발표하는 기회를 가졌으며 기존의 애니메이션과는 다른 참신하고 진보적인 애니메이션 표현을 보여줌으로써 애니메이션의 개념을 새롭게 제시해 갔다.

1960년대 일본 애니메이션의 변화에 관해서는 다양한 관점에서 논해져 왔다. 1960년 전후 텔레비전의 보급으로 일본 애니메이션에서는 단편 작품 및 텔레비전용 애니메이션에 리미티드 기법이 도입되었다. 이것을 절감을 위한 것이 아니라 표현 상의 선택의 문제로 보고 「셀렉티브 애니메이션」의 개념으로 이해할 것을 제안하거나¹⁾ 또는 1960년대를 상업과 비상업의 경계 없이 리미티드 기법의 진화가 이루어져 다채롭게 애니메이션 표현이 전개된 시기로 보는 관점²⁾ 등은 1960년대의 변화를 기법의 문제로 보고 논한 것이다. 한편 키무라 토모야는 1960년대의 애니메이션 표현상의 변화를 상업과 비상업의 경계 없이 일어난 「변혁」이라고 하여 그 배경을 일본의 사회 문화적 관점에서 논했다. 본 논문에서는 이러한 선행 연구를 바탕으로 애니메이션의 표현 상의 속성을 보다 고려하여 1960년대 일본 애니메이션의 변화에 초점을 맞추

1) 顔暁暉, 「セレクトティブ・アニメーションという概念技法ーリミテッド・アニメーションの限界を超えて」『アニメーションの映画学』, 臨川書店, 2009.

2) 朴紀吟, 「1960年代の日本アニメーションにおけるリミテッド技法の創造的進化」, 『現代映画思想論の行方ーベンヤミン、ジョイスから黒澤明、宮崎駿までー』, 晃洋書房, 2010.

고자 한다. 그래서 「애니메이션 3인의 회」가 중심이 되어 제시한 새로운 애니메이션의 경향을 그 변화의 요인으로 보고 그들의 시도를 전통적 애니메이션의 대안으로서 생성한 실험적 애니메이션으로 규정하여 논하기로 한다.

폴 웰스는 실험적 애니메이션을 전통적 애니메이션과 상반되는 개념으로 보고 그 항목과 조건을 언급했다.³⁾ 우선 그는 전통적 애니메이션으로서 디즈니 작품을 들었다. 그리고 전통적 애니메이션의 항목 및 조건은 형상, 구체적 연속성, 내러티브 형식, 내용의 진화, 스타일의 통일, 예술가의 부재, 대화의 역학을 언급했다. 한편 실험적 애니메이션의 항목 및 조건으로서는 추상화, 구체적 비연속성, 해석적 형식, 물질성의 진화, 복합적인 스타일, 예술가의 현존, 음악성의 역학이 언급되었다. 예를 들면 전통적 애니메이션과 실험적 애니메이션의 특징을 구분하는 항목들 중에서 실험적 애니메이션에서의 「복합적인 스타일」은 전통적 애니메이션에서 언급된 「스타일의 통일」과는 상반된다. 「복합적 스타일」에서와 같이 구체적으로 스타일을 만들어내는 재료 및 테크닉이라는 표현 기법에 의해 애니메이션 표현의 잠재성 내지는 가능성을 내재한 것이 주류의 대안으로서의 실험적 애니메이션이라고 할 수 있겠다.

전통적 애니메이션과 실험적 애니메이션을 분명하게 정의하기는 용이하지 않다는 점을 전제한다. 왜냐하면 실험적 시도가 전통적 애니메이션 제작에 도입되기도 하고 실험적 애니메이션을 제작하는 애니메이션 작가가 전통적 애니메이션의 통일된 스타일을 추구하기도 하기 때문이다. 중요한 점은 상반되는 특성이 명확한 것이 아님에도 불구하고 역사적으로 볼 때 서로가 구별되는 경향의 흐름을 형성해 왔다는 것이다. 그렇기 때문에 상호 구분을 함으로써 애니메이션 표현상의 서로 다른 측면을 설명할 수 있을 것으로 여겨진다. 여기에서는 정의에 한계가 있지만 실험적 애니메이션을 주류의 대안적인 방법을 시도하여 표현의 진보성과

3) Wells, P., *Understanding animation*, Routledge, 1998, pp.35-46.

참신함을 내포하는 동시에 역사적 및 문화적 배경⁴⁾에 따라 다른 양상으로 변용되는 개념으로 본다.

따라서 본 논문에서는 다양한 재료와 창조적 모티베이션 및 개인의 미학 등을 통해 제작된 애니메이션 표현을 실험적 애니메이션이라는 개념을 가지고 설명하는 것이 목적이다. 특히 인디펜던트 작가들의 창작 활동과 작품 분석⁵⁾을 통해 1960년대 일본의 실험적 애니메이션을 논함으로써 오늘날 디지털 기술과의 융합으로 개인적인 표현이 양산되는 가운데 애니메이션 표현의 진보성과 참신함의 행방에 대해 재고해 보고자 한다.

II. 본론

1. 「애니메이션 3인의 회」라는 출발점

먼저 일본의 실험적 애니메이션의 출발점으로 볼 수 있는 「애니메이션 3인의 회」에 대해서 알아본다.

「애니메이션 3인의 회」(アニメーション3人の会)는 만화가 쿠리 요지(久里洋二), 디자이너 야나기하라 료헤이(柳原良平), 일러스트레이터 마나베 히로시(真鍋博)에 의해 1960년 결성된 그룹이다. 그들은 1959년 일본 교육 텔레비전이 개국할 때 「반상식의 눈」이라는 테마를 다룬 한 프로그램에서 만났다. 그때 애니메이션의 새로운 가능성에 대해 이야기를 나눈 3인은 작품을 발표할 장의 필요성에 대해 공감하고 협력하기로 했다. 그후 상영회를 개최하여 각자의 단편 작품을 발표했다.

1960년 11월 26일 소게즈 아트 센터에서 개최된 첫 상영회에서

-
- 4) 애니메이션은 역사적 및 문화적 상황에 따라 다른 양상으로 변모되어 왔다. 실험적 애니메이션의 개념은 이에 따라 다르게 규정될 수 있으며 애니메이션의 개념 역시 변용되어 가는 것임을 전제로 한다.
- 5) 「애니메이션 3인의 회」 이후 인디펜던트 작가들의 작품을 모두 분석의 대상으로 한 것은 아니다. 영상 자료 <쿠리 요지 작품집>, <애니메이션 3인의 회와 실험 애니메>, <테즈카 오사무 실험 애니메이션 작품집>을 주요 대상으로 분석했다. 영상 자료에 없는 작품을 언급하는 경우 문헌 자료를 참고로 하여 논했다.

3인의 작품이 발표되었다. 쿠리 요지는 <두 마리의 꿈치>(二匹のサンマ)와 <우표의 환상>(切手の幻想) 두 작품을 발표했다. <두 마리의 꿈치>는 거칠고 단순화 된 선화가 주목을 끄는 작품이다. 쿠리의 만화를 베이스로 제작되었다. 이 작품은 드로잉 기법을 사용한 독특한 리미티드 애니메이션 스타일로서 움직임은 거의 없고 장면은 반복적으로 전개된다. 쿠리는 과학과 기계 문명의 발달 및 전쟁 가운데 변함없이 꿈치를 굽는 남여를 통해 비판적인 관점을 이 작품에서 표현했다. 테마는 문명화 되어 가는 현대 사회에 대한 풍자이다. 한편 <우표의 환상>은 에도 시대의 풍속 화가인 스즈키 하루노부의 우키요에 우표가 찢어져 새가 되어 날아다니다가 들판에 꽃을 피우고 기차가 되는 등 환상적인 이미지로 구성된 콜라주 형식의 작품이다. 야나기하라 료헤이의 <해전>(海戦)은 전쟁 중 영국 전함에 침몰 당한 독일 전함 샤른호르스트의 최후를 그린 작품이다. 이 작품은 컷아웃 기법으로 만들어졌으며 배의 매니아인 야나기하라의 개성이 반영된 것이다. 그는 디자이너답게 애니메이션을 디자인과 접목시켜 애니메이션 표현의 가능성을 보여주고자 했다. 마나베 히로시는 <마린 스노우>(マリン・スノー)를 발표했다. 이 작품은 바다에서 난파한 한 남자가 마린 스노우가 되었다는 내용을 일본의 전통극인 노 能의 움직임을 기초로 하여 조명의 변화를 조합시키는 방식으로 제작되었다.

3인이 주최한 상영회는 애니메이션 페스티벌로 발전했으며 여기에서 3인 외 인디펜던트 작가들의 작품이 발표되었다. 상영회 및 애니메이션 페스티벌에 관해 간단하게 요약하면 다음과 같다. 제2회 상영회는 1962년 1월 19일 개최되어 쿠리 요지의 <저쪽은 이쪽>(あっちはこっち)과 <인간 동물원>, 야나기하라 료헤이의 <이케다야 소동>(池田屋騒動), 마나베 히로시의 <시네마 포엠 작품1>(シネマポエム作品1)이 상영되었다. 제3회 상영회는 1963년 4월 3일 개최되어 3인의 작품 여덟 편과 함께 해외 작가의 작품 두 편이 상영되었다. 이 상영회는 영화, 사진, 디자인, 만화 등의 관계자뿐만 아니라 학생과 젊은 층으로부터 폭넓은 관심을 받

았으며 매스컴에서도 주목했다. 1964년 개최된 제4회는 일반 작품을 공모하는 방식의 애니메이션 페스티벌로 개최되어 3인을 비롯하여 테즈카 오사무, 카와모토 키하치로, 후루카와 타쿠, 와다 미노루, 요코오 타다노리 등의 인디펜던트 작가들이 출품했다.⁶⁾ 테즈카 오사무의 경우 무시 프로덕션에서 텔레비전용 작품 제작에 참여하는 한편 실험적 작품 <메모리>(めもりい)와 <인어>(人魚)를 출품했다. 상영회 및 애니메이션 페스티벌에서는 비공개 작품을 상영하는 것이 원칙이었지만 프랑스의 알렉산더 알렉세이에프의 <민둥산의 하룻밤>(1933년)이 예외로 상영되었다. 애니메이션 페스티벌에서는 해외 작품의 상영이 꾸준히 이루어졌으며 일본인 작가들에게도 영향을 준 것으로 보인다. 마나베 히로시의 경우 노먼 맥러렌의 작품에 감명을 받아 애니메이션 제작을 시작했다.

3인은 종래와 다른 새로운 애니메이션 표현을 보여주하고자 했다. 와타나베 야스시는 「애니메이션 3인의 회」의 방향성에 대하여 다음과 같이 언급했다.

그룹의 주장은 디즈니의 표현 형식을 타파하고 새로운 방법과 기술을 개척하여 회화와 디자인의 분야에서도 새로운 애니메이션을 만들어낼 의향이였다.⁷⁾

2. 토에이 동화의 만화 영화

「애니메이션 3인의 회」가 결성될 무렵 토에이 동화(東映動画)에서는 디즈니의 표현 형식을 추구하여 장편 작품을 제작하고 있었다.

토에이 동화는 1956년 일본에서 본격적인 상업 스튜디오로서 출발했다. 야마모토 사나에와 마사오카 겐조는 1948년 일본 동화사(日本动画社)를 설립했다. 여기에는 야부시타 타이치, 모리 야

6) 津堅信之, 『アニメーション学入門』, 平凡社, 2005, p.80.

7) 渡辺泰・山口且訓, 『日本アニメーション映画史』, 有文社, 1977, p.93.

스지 등 후일 토에이 동화에서 활약하게 되는 연출가, 애니메이터가 소속되어 있었다. 1952년 회사명이 니치도(日動) 영화사로 변경되었다. 니치도 영화사는 곧 이어 토에이의 산하가 되었다. 그때까지 선전용 작품을 포함하여 19편의 작품이 제작되었는데 장편 제작의 의뢰가 있자 토에이의 산하로 가기로 한 것이다. 이후 니치도의 주식을 취득하여 정식으로 매수하고 사명을 토에이 동화 주식회사로 변경한 것이 토에이 동화의 시작이었다.

토에이 동화에서는 초기 단편 및 CM 등이 제작되었지만 본래의 목적은 장편의 컬러 작품을 기획 및 제작하는 것이었다. <백사전>(白蛇伝, 1958년)은 첫 컬러 장편 작품이다. 일본에서 해외 동화 영화, 특히 디즈니 스튜디오의 장편 작품의 상영은 토에이 동화에 영향을 주었다. 1950년 <백설공주>의 상영은 동화 제작자들에게 특별한 인상으로 남았던 것으로 보인다. 그때까지 일본의 동화 제작자들에게는 충분한 자금도 없었고 배급 루트도 학교 등의 시청각 교육 방면에 머물러 있었다.⁸⁾ 이후 토에이 동화는 장편 작품의 제작을 목표로 하여 당시 제작 국장 야부시타 타이지가 디즈니를 비롯한 미국의 스튜디오를 시찰하고 돌아오도록 했다. 그리고 토에이 동화의 스튜디오는 분업에 적합한 제작 시스템으로 만들어졌다. 그들은 멀티플레인 카메라를 사용하는 등 디즈니 스튜디오의 제작 시스템을 도입하여 일본적인 제작 시스템을 확립하고자 했다. 이렇게 토에이 동화의 장편 작품은 디즈니 스튜디오와 같은 방식으로 분업화 된 시스템 안에서 집단에 의해 제작되었다. 한 편당 8, 9개월의 제작 기간이 소요되어 평균 1년에 한 편 정도의 페이스로 극장용 장편 작품이 제작되었다.

토에이 동화의 초기 만화 영화의 표현 형식은 디즈니사의 방식을 따른 것이었다. 디즈니사와 마찬가지로 그 표현 형식은 당시 일본의 극영화 스타일에 의해 규정되었다. 그리고 이것은 디즈니사 작품으로 대표되는 전통적 애니메이션의 범주에 속하는 형식이었다.

8) 渡辺泰·山口且訓, 앞의 책, p.60.

먼저 이야기 및 드라마성을 특징으로 한다. 소재는 이미 알려져 있는 고전 이야기가 채택되었다. 첫 장편 작품 <백사전>은 중국의 고전으로서 소설 형식으로 명, 청 시대에 유행한 이야기이다. 이후의 <소년 사루토비스케>(1959년), <손오공>(1960년), <안즈와 즈시오마루>(1961년) 모두 원작을 가진 이야기였다. <안즈와 즈시오마루>는 원작 <산쇼다이유>를 소년, 소녀 대상으로 각색한 내용으로 구성되었다. 스토리는 다음과 같다. 이와시로에게는 안즈와 즈시오마루라는 남매가 있다. 그의 상사는 딸 안즈를 며느리로 달라고 하지만 아버지는 거절한다. 상사는 이와시로가 관리하는 숲에 불을 지른다. 이 일로 아버지가 연행되고 가족은 아버지의 무죄를 밝히고자 길을 떠난다. 하지만 가족이 뿔뿔이 흩어져 남매는 산쇼다이유에게 가게 된다. 안즈는 산쇼다이유의 작은 아들과 사랑에 빠진다. 산쇼다이유와 그의 큰 아들은 이것을 못마땅하게 여기고 결국 안즈는 연못에 몸을 던져 백조가 된다. 한편 즈시오마루는 아야 공주를 도운 인연으로 도움을 받아 아버지가 있는 곳을 찾고 또 요괴를 물리쳐 마침내 아버지의 결백을 알리게 된다. 즈시오마루는 산쇼다이유를 용서하고 고향으로 돌아와 시력을 잃은 어머니와 재회한다. <안즈와 즈시오마루>에 나타난 것과 같이 대개 토에이 동화의 장편 작품은 스토리 구성에 있어서 주인공이 발단에서 여행이나 모험을 나서게 되고 주인공이 간 마을이나 나라에서 적과 싸우거나 도움을 받아서 결말에서는 목적을 달성하고 출발한 곳으로 돌아온다는 특징을 보여준다.

또한 풀 애니메이션 기법을 토대로 라이브 액션을 활용했다는 점이다. 이 작품에서 안즈 역에는 토에이 영화의 여배우 사쿠마 요시코의 라이브 액션이 사용되었다. 그리고 결투하는 씬 등도 라이브 액션으로 촬영되었다. 라이브 액션은 실제 인물을 촬영한 필름을 토대로 하여 움직임 표현하는 것으로서 자연스럽고 사실적인 움직임을 표현하는 방법이다. <안즈와 즈시오마루>의 작화 수는 25216매로서 <백사전>의 39827매에 비하면 현저하게 증가했다. 그만큼 움직임의 표현에서 디즈니 스튜디오가 표방하고

만화 영화 형식의 주류를 이룬 자연주의를 지향했다는 것을 알 수 있다.

3. 대안으로서 쿠리 요지의 작품

그렇다면 「애니메이션 3인의 회」가 제시하고자 한 애니메이션의 새로운 개념은 토에이 동화 작품과 어떻게 다를까. 「애니메이션 3인의 회」의 중심적인 역할을 한 쿠리 요지 작품의 특징과 비교하여 알아본다.

쿠리 작품은 당시의 토에이 동화 작품과 소재와 움직임의 표현면에서 상이한 점을 보여준다. 쿠리가 첫 상영회에서 발표한 <두마리의 콩치>(1960년)는 콩치를 굽는 남녀의 일상을 통해 기계화와 문명화 및 전쟁에 대한 비판적인 관점을 보여준 작품이다. 스토리는 발단이나 결말을 가지지 않다. 남녀가 섬에 표류한다. 한 남자가 찾아와 공장이 들어서고 물품이 생산된다. 인구가 늘어나고 급격하게 문명화가 이루어져 섬에 빌딩이 들어선다. 전쟁이 일어나고 폭격을 받는다. 그러나 남녀는 변함없이 콩치를 굽는다. 인물과 배경은 심플하고 거친 드로잉으로 묘사되었다. 화면에는 움직임이 거의 없다. 움직임의 표현은 단순하고 반복적이다. 제2회 상영회에서 발표된 <인간 동물원>(1961년)에서도 동일한 특징이 나타난다. 이 작품은 철창 속 남자의 심리와 처한 상황을 통해 인간의 잔혹한 모습을 유머러스하게 풍자한다. 덩치가 큰 한 여자가 철창 안에 갇힌 왜소한 한 남자를 괴롭힌다. 여자가 괴롭히는 행동은 단순하고 반복적으로 묘사된다. 이렇게 쿠리는 현대 사회에 대한 풍자와 비판적 관점을 다루면서 단순하고 반복적인 움직임의 표현을 선호했다. 이것은 발단과 결말을 갖춘 스토리와 자연스러운 움직임의 표현을 지향한 토에이 동화의 만화 영화의 표현 형식과 다르다. 이후의 작품 <아오스>(1964년), <남자와 여자와 개>(1964년), <사무라이>(1965년), <꽃>(1967년) 등에서도 이러한 단순하고 반복적인 움직임의 표현이 일관적으로 나타난다. 드로잉 기법이 아닐 때에도 그는 단조로운 움직임으로

상황이나 감정을 묘사했다. 예를 들면, <창>(1965년)에서 건물에 난 창이 불빛의 켜지고 꺼지는 단조로운 이미지와 움직임만으로 밤의 건물에서 일어난 상황이나 사람들의 감정을 표현했다.

움직임의 표현에 있어서 단순화의 경향은 쿠리만의 것은 아니었다. 1960년대 전후 등장한 텔레비전용 작품에서는 작화 수를 절감하는 방식의 리미티드 기법을 채택함으로써 움직임을 최소화하는 표현법이 보급되었다. 새로운 영상 표현의 배경에는 기술 발전에 따른 영상 환경의 변화가 크다. 당시 소형 카메라와 비디오 등의 사용은 기존과 다른 영상 표현의 가능성을 제공해 주었다. 그러나 무엇보다 당시 텔레비전의 영향이 컸다. 영화의 경우 텔레비전의 급속한 보급과 함께 영화의 제작 편수가 감소했다.⁹⁾ 일본에서는 1953년 텔레비전 방영이 시작되었는데 1959년 일본 황태자의 결혼, 1964년 도쿄 올림픽이 이어지면서 텔레비전의 보급은 급속하게 증가했다. 이에 따라 영화의 표현 상의 변화가 요구되었다. 예를 들면, 시네마스코프를 개발하여 텔레비전 영상과는 다른 영화만의 스크린을 보여주하고자 했다. 한편 애니메이션에서는 1950년대 중반 텔레비전에서 리미티드 기법을 활용하여 움직임을 최소화 한 미국 중심의 해외 애니메이션이 방영되었다. 일본에서는 본격적으로 텔레비전용 작품을 제작하면서 텔레비전에 적합한 방법을 모색하는 가운데 이러한 표현법이 수용되었다. 그런데 무시 프로덕션에서는 보다 제작비를 줄이기 위해 बैं크 시스템 등을 고안하여 거의 움직임이 없는 정지화에 가까운 애니메이션을 고안했다. 1963년 방영된 <철완 아톰>(鉄腕アトム)은 이러한 방법으로 제작된 작품이다. <철완 아톰> 이 방영되기 시작한 해 토에이 동화에서 첫 텔레비전용 애니메이션이 제작되었다. 그리고 다음 해 1964년 토에이 동화에서는 장편 작품이 제작되지 않았다. 결국 토에이 동화에서도 텔레비전용 작품을 제작하면서 이러한 리미티드 기법을 채용하기 시작한 것이다. 이렇게 일본에

9) 1960년 일본 영화의 제작 편수는 547편이었다. 그러나 이것을 정점으로 해서 신토호의 경우 1961년에는 영화 제작을 중지했다. 그리고 1958년 약 11억을 기록한 관객수는 1963년 반 이하로 감소했다. 四方田犬彦, 『日本映画史』, 集英社新書, p.160.

서는 단순하고 반복적인 움직임의 표현이 일반화 되어 갔다.

그러나 쿠리 작품의 독창성은 테마를 강조하는 데에 단순화 된 표현법을 효과적으로 활용하고 있다는 점이다. <철완 아톰>은 1963년 텔레비전에서 방영되어 높은 시청률을 기록한 30분 연속 시리즈물로서는 첫 텔레비전용 애니메이션이다. <철완 아톰>에서와 같이 텔레비전용 작품의 표현 방식은 주로 리미티드 기법으로서 절감을 목적으로 움직임의 생략을 지향하는 것이었다. 쿠리 역시 리미티드 기법을 도입하여 움직임을 표현했지만 절감을 위한 것이 아닌 의도적인 생략이었다는 점에서 차이가 있다. 왜냐하면 이러한 표현법이 그가 다루는 비판적 관점 및 풍자성이 강한 테마와 효과적으로 조화를 이루고 있기 때문이다. <살인광 시대>(1966년)는 15분 정도의 움니버스 형태의 작품으로서 제6회 애니메이션 페스티벌에서 발표되었다.¹⁰⁾ 이 작품에서는 각각 비현실적인 살인의 상황을 묘사하고 있다. 등장하는 인물은 예기치 않은 죽음의 상황을 맞게 된다. 예를 들면, 한 남자가 무인도에서 구조를 요청하다가 구조하러 다가온 배에 치어 목숨을 잃게 된다. 이 작품에서는 시대와 상황이 결코 평화롭지 않다는 비판적인 관점이 그려져 있다. 이러한 풍자성이 강한 테마는 거의 정지 화면에서 시간의 간격을 두고 어이없는 죽음의 상황을 단순화시켜 나타낸 쿠리의 표현법에 보다 친화적이다.

그 외 다른 요소들에서도 토에이 동화 작품과는 다른 특징들이 나타난다. 예를 들면, 토에이 동화 작품에서 나타난 스토리 상의 특징은 쿠리 작품에서는 전무하다. 내러티브의 발단이나 결말이 모호한 경우가 대부분이다. 동일한 화면이 반복적으로 제시되기도 한다. 쿠리 작품에는 <두 마리의 콩치>(1960년)를 비롯하여 <인간 동물원>(1961년), <LOVE>(1963년), <남자와 여자와 개>(MAN and WOMAN and DOG, 1964년), <꽃>(FLOWER, 1967년) 등에서와 같이 남녀의 모습이 자주 등장한다. 이들 남녀의 모습은

10) 해외에서 상영되었을 때는 일부분의 쇼트가 삭제되어 상영 시간이 보다 짧았다. 미시마 유키오의 <유국>을 패러디 하여 한 남자가 할복하는 장면은 해외에서 삭제된 후 상영되었다.

대부분 기이한 행동으로 일관하며 그들의 동기는 스토리 상에서 설명되지 않는다. 이렇게 쿠리 작품은 단조롭고 거친 스케치를 바탕으로 한 단순하고 반복적인 움직임의 표현, 비판적인 관점과 테마의 풍자성, 스토리의 부재 등을 특징으로 한다. 이것은 토에이 동화가 추구한 만화 영화라는 표현 형식에 대하여 3인이 새로운 애니메이션 표현으로서 제시한 대안적인 방법의 하나였다고 할 수 있겠다.

4. 장르의 경계를 넘어

3인의 경력을 살펴보면 흥미로운 점이 발견되는데 그들에 본래 애니메이터 출신은 아니었다는 점이다. 그렇기 때문에 그들의 창작 활동은 애니메이션 외 다른 분야에서 애니메이션을 제작하는 계기가 되었다고 본다. 또한 이러한 요소가 토에이 동화나 텔레비전용 작품들로부터 제한된 애니메이션의 개념을 확장하는 데에 영향을 끼쳤다고 여겨진다. 따라서 여기에서는 장르의 경계를 넘어 애니메이션 표현에 도전한 3인을 비롯하여 인디펜던트 작가들의 창작 활동에 대해 살펴본다.

「애니메이션 3인의 회」가 결성될 때 쿠리 요지는 만화가, 야나기하라 료헤이는 디자이너, 마나베 히로시는 일러스트레이터였다. 쿠리는 1958년 <쿠리 요지 만화집>으로 문예춘추 만화상을 수상한 후 쿠리 실험 만화 공방을 설립했다. 여기에서 애니메이션을 제작하는 한편 신인 작가들을 양성했다. 야나기하라는 1954년 교토의 미술대학을 졸업한 후 고토부키야 선전부에 입사했다. 이후 텔레비전용 CM 중 인기를 누린 「엉클 토리스」 시리즈 제작에 참여했다. 그리고 개인 작품을 제작하던 중 「애니메이션 3인의 회」에 참여하게 되었다. 야나기하라는 디자인과의 접목으로 새로운 애니메이션 표현을 보여줄 수 있었다. 그의 작품은 주로 컷아웃 기법을 사용하여 인물과 배경을 간결하고 평면적으로 표현하는 것을 특징으로 한다. <이케다야 소동>(1961년), <후타리 사무라이 호마레카와기리>(1963년) 등은 그의 컷아웃 기법의 특

징을 볼 수 있는 작품들이다. 한편 마나베는 타마 미술대학에서 유희를 전공한 후 일러스트레이터로 활약하고 있었다. 마나베 역시 간결하면서도 추상적인 표현의 새로운 애니메이션 형식을 보여주었다. 특히 그는 <시간>(1963년)에서 바쁜 일상의 반복성과 규칙성을 계산된 일러스트 형식으로 표현했다.

타 장르로부터의 참여가 활발하게 이루어진 점은 이 시기의 인디펜던트 작가들의 창작 활동의 특징이자 이후 일본의 실험적 애니메이션을 특징짓는 요소라고 여겨진다. 폴 웰스는 실험적 애니메이션의 요건으로서 음악성의 역학을 언급했다. 실험적 애니메이션에서 청각적인 요소는 예술가의 의도를 반영하고 기존과 다른 표현을 시도한다는 점에서 중요하다.¹¹⁾ 음악은 3인에게 타 영역과의 접목으로 애니메이션의 표현에서 실험적인 시도를 하는 계기가 되었다. 우리는 음악에 대한 관심을 가지고 현대 음악가와 콜라보레이션을 시도했다. <두 마리의 콩치>에는 당시의 작곡가이자 음악 평론가인 아키야마 쿠니하루의 뮤직 콩크리트 풍의 음악이 사용되었다. 뮤직 콩크리트는 프랑스에서 시작된 현대 음악의 장르로서 전자 음악의 일종이다. 또 다른 쿠리의 작품 <우표의 환상>에서는 작곡가 하야시 히카루의 음악이 사용되었으며 <인간 동물원>에는 다케미츠 토오루가 참여했다. 그리고 <아오스>에는 전위 예술가인 오노 요코가 사운드에 참여했다. 한편 마나베 역시 <마린 스노우>에서 하야시 히카루의 음악을 사용했다. 그리고 NHK에 방송된 「마린 스노우」라는 곡을 사운드트랙으로 사용하기도 했다. 또한 <시간>은 음악적인 요소와 움직임의 매치가 독자적으로 전개되는 작품이었다. 당시 애니메이션 표현은 실험적인 시도를 통해 다채롭게 공감각적인 가능성을 지향하여 전개되었다고 본다. 실제로 3인의회는 재즈 등과 같은 음악과 접목하는 시도에서 기획된 것이었다. 당시 상영회가 열린 소게츠 아트 센터에서는 「에트세토라와 재즈의 회」, 「소게츠 뮤직 인」 등이 매월 개최되고 있었다. 그래서 3인은 음악 관련 아티스트와의

11) Furniss, M., *Art in motion: Animation aesthetics*, John Libbey, 1998.

교류를 통해 음악 및 사운드에서 실험적인 시도를 할 수 있었다. 1963년 제3회부터 회화, 만화, 디자인, 일러스트 등 여러 분야에서 인디펜던트 작가들이 참여하여 교류가 이루어지면서 테즈카 오사무, 카와모토 키하치로, 후루카와 타쿠, 츠키오카 사다오, 요코오 타다노리, 와다 미노루, 아사쿠라 세츠 등이 작품을 발표했다. 「애니메이션 3인의 회」의 멤버들은 만화가, 디자이너, 일러스트레이터로서 애니메이션 외의 장르에서 창작 활동을 하는 작가들이었으며 「애니메이션 3인의 회」의 결성 이후 배출된 인디펜던트 작가들 역시 장르의 경계를 넘어 서로 교류하며 새로운 애니메이션 표현의 가능성을 개척해 갔다.

그 중에서 테즈카 오사무의 창작 활동은 흥미롭다. 그는 텔레비전용 작품을 제작하는 한편 실험적 애니메이션을 제작했다. 테즈카는 만화가였지만 애니메이션 제작에 대한 열망을 가지고 1962년 무시 프로덕션을 설립했다. 무시 프로덕션에서 제작된 첫 작품은 <어느 길모퉁이 이야기>이며 이것은 테즈카의 첫 실험적 애니메이션이었다. 다음으로 제작된 것은 텔레비전용 시리즈 작품인 <철완 아톰>(1963년)과 실험적 애니메이션으로 제작된 <어느 길모퉁이 이야기> 모두 리미티드 기법이 적용된 작품들이다. 하지만 <어느 길모퉁이 이야기>를 애니메이션 표현이라는 측면에서 비교하면 그래픽 형식의 묘사, 풍부한 컬러, 서정적인 분위기 등에서 텔레비전용 작품 <철완 아톰>과 다른 경향이라는 것이 분명해진다. 즉, 실험적 애니메이션에서 지향한 것은 절약을 위해 단순화 된 경향이 아니다. 오히려 주류에 대한 대안으로서 출발해하여 애니메이션의 조형성을 새롭게 탐구함으로써 개인 미학을 실천한 것이라고 할 수 있겠다. 이 작품에서는 카메라워크를 다양하게 구사하거나 멀티플레인 카메라를 도입하는 시도가 있었다. 움직임이 적지만 영화적 기법의 도입이 자연스러운 흐름을 만들도록 한 것이다. 무엇보다 폐허가 된 거리에 혼자 남겨진 소녀의 이야기를 소재로 하여 전쟁을 테마로 하고 있다는 점은 오히려 쿠리 요지의 작품 <두 마리의 꿈치>와의 유사점을 상기시킨다. 이렇게 테즈카는 텔레비전용 애니메이션을 제작하는 한편

1960년대 실험적인 시도를 병행하여 애니메이션 페스티벌에서 다수의 작품을 발표했다. <메모리>와 <인어>는 제4회 애니메이션 페스티벌에서 발표된 작품들이다. <메모리> 역시 전쟁의 기억을 소재로 하여 전쟁의 잔혹함을 잊은 것에 대한 풍자성을 엿볼 수 있는 작품이다. <물방울>은 제5회 애니메이션 페스티벌에서 발표된 작품이다. 이 작품은 강물을 바다로 착각하여 목마름을 달래려고 안간힘을 쓰는 인간의 어리석음을 풍자하고 있다. 그는 만화를 원작으로 한 텔레비전용 시리즈 작품과 실험적 애니메이션 제작에 경계를 두지 않고 창작 활동을 전개했다. 또한 만화가로서 애니메이션 제작에 도전하여 <어느 길모퉁이 이야기>로 영예의 오후지 노부로 상을 수상하기도 했다.

5. 작품에 나타난 인터미디어적 특성

작품에 나타난 인터미디어적인 특성은 새로운 애니메이션 표현의 가능성, 즉 실험적 애니메이션을 충족시키는 요소라고 할 수 있겠다. 3인의 장르의 경계를 넘는 창작 활동 및 타 장르로부터의 인디펜던트 작가들의 창작 활동이 인터미디어적 특성의 바탕이 되었다고 본다. 특히 작품에 나타난 「복합적인 스타일」에 그들의 기법 실험이 여러 장르를 접목하고 있다는 것이 나타난다. 폴 웰스는 실험적 애니메이션의 요건으로서 「복합적인 스타일」을 언급했는데 이것은 전통적 애니메이션의 요건인 「스타일의 통일」과는 상반되는 항목으로서 여러 애니메이션 양식을 조합하고 혼합하는 것을 말한다.

쿠리는 만화가였지만 애니메이션 표현에서 실로 다양한 소재를 사용했다. 첫 상영회에서 발표된 <우표의 환상>(1960년)을 보자. 이 작품은 콜라주 형식으로 만들어졌다. 콜라주는 회화의 한 형식으로서 애니메이션에 회화의 표현법을 접목시킨 것으로 볼 수 있겠다. 예도 시대의 풍속 화가인 스즈키 하루노부의 우키요에가 그려진 우표를 소재로 하고 있다는 점도 흥미롭다. 쿠리는 드로잉 기법으로 간단한 스케치를 특징으로 하는 작품을 주로 제작하

는 한편 드로잉 기법을 이렇게 다른 소재와 매치하여 각 작품에서 기법 실험을 다양하게 시도했다. <우표의 환상>에서는 우표라는 특수한 소재를 사용하여 드로잉으로 처리된 배경에 우표를 찢어서 콜라주 한 것과 결합하여 새롭게 애니메이션 표현을 시도하고 있다. 하지만 <창>(1965년)에서는 또 다른 소재인 블랙 매트 종이가 사용되었다. 이 작품에서는 종이를 사각으로 오려내어 창을 만들고 종이의 아래쪽에서 라이트를 비추는 표현법이 고안되었다. 또 그 종이 위에 셀로 만든 캐릭터를 겹쳐 놓고 움직임을 연출했다. 여기에서 셀과 종이는 재료의 질감이 다르지만 동일한 화면에 조합되어 있다. 그리고 <LOVE>에서는 배경이 간단한 스케치와 함께 콜라주 형식으로 표현되었다. 또한 <살인광 시대>는 드로잉을 주요한 표현법으로 하면서 후반부 실사 이미지가 사용되어 일련의 거의 정지된 화면으로 구성되었다. 이렇게 다른 모드와의 혼합·결합의 시도는 애니메이션 표현으로서의 가능성을 탐구하려는 것이라고 할 수 있겠다.

한편 마나베의 작품에서도 이러한 특징이 나타난다. <잠수함 카시오페아>(1964년)는 평화를 희망하며 함대로부터 멀어져 물속으로 가라앉은 카시오페아 이야기를 나레이션으로 들려주는 작품이다. 화면에는 잠수함과 여러 배들이 등장한다. 움직임을 표현은 거의 없으며 빛의 움직임, 카메라의 움직임이 약간 있을 뿐이다. 물방울의 움직임은 인상적인데 마나베의 일러스트에 물과 물방울을 합성하는 방식으로 만들어졌다. <추적>(1966년)에서는 현미경으로 촬영된 사진을 배경으로 애니메이션이 합성되었다. 이것은 마이크로 세계에서 숨바꼭질을 표현한 작품이다. 사진을 배경으로 해서 숨바꼭질을 하는 캐릭터들은 사진과는 질감이 다른 드로잉 기법으로 표현되었으며 스피디하고 유머러스한 움직임을 보여준다.

그들은 움직임을 표현에서 그 대상을 실로 자유롭게 선택했다. 이러한 애니메이션에서 대상의 탐구라는 그들의 실험적인 시도가 호평만 받았던 것은 아니다. 모리 타쿠야는 1960년대 중반 당시 다음과 같이 비판적인 견해를 언급했다.

오히려 이 회(「애니메이션 3인의 회」)의 의의는 작품 그 자체의 완성도 보다 애니메이션이라는 용어를 보급시켜 「프레임 촬영」의 의미의 폭을 인식시켰다는 것의 의의가 크다고 생각한다. 페스티벌 참가 작품 중에서 스틸 애니메이션 보다 필름 일러스트레이션이라고 불러야 하는 것이 눈에 띄는 것은 참가자의 주요 분야가 디자이너이거나 일러스트레이터라서 우리가 있었겠지만 애니메(애니메이션)에 대한 확대 해석이라고 볼 수도 있겠다. 애니메의 본질은 어쨌든 애니메이트에 있기 때문이다.¹²⁾

모리가 언급하는 것과 같이 애니메이션의 본질은 움직임의 창조에 있으며 당시 실험적 시도에서는 정지 화면이 다용되기도 했다. 그러나 움직임이 적은 애니메이션 표현 형식이 1960년대 일본의 텔레비전용 애니메이션과 동일한 것은 아니었다. 앞에서 언급한 것과 같이 새로운 시도는 초기 토에이 동화 작품에서 볼 수 있는 자연주의를 지향하지 않으며 <철완 아톰>의 경우와 같은 리미티드 기법이 도입되어 움직임이 적은 표현법을 특징으로 한다. 한편 토에이 동화의 장편 작품과 텔레비전용 작품은 대개 셀로 제작되었다. 말하자면 텔레비전용 작품은 토에이 동화의 작품과 움직임의 표현에서 분명하게 다른 지향점을 가지고 있지만 그 재료에 있어서는 동일하게 셀을 사용한 것이다. 쿠리 요지 역시 셀을 사용하지만 그의 재료는 셀에 국한되지 않는다. 그리고 「애니메이션 3인의 회」의 작품에서는 움직임의 대상으로서 셀을 비롯하여 다양하게 재료가 사용되었으며 각자의 개성 있는 테크닉이 고안되기도 했다. 말하자면, 「애니메이션 3인의 회」가 주도한 방법은 움직임의 표현을 단조롭게 하는 한편 움직임의 대상을 다채롭게 함으로써 애니메이션의 새로운 가능성을 제시하는 것이었다.

당시의 실험적 애니메이션은 모리의 평가에서와 같이 움직임을 애니메이션의 본질로 보는 관점에서 빈약한 표현으로 간주될 수

12) 森卓也, 『アニメーション入門』, 美術出版社, 1966, p.284. 직역을 기본으로 했지만 이해를 돕기 위해 일부 의역할 필요가 있었다.

있을 것이다. 그러나 그 대상에 있어서 실로 다양한 소재를 선택하고 있다는 점에서 기존의 애니메이션에 대한 대안을 제시한 것이라고 평가할 수 있지 않을까. 말하자면 인터미디어적인 특성은 작품에서 여러 미디어를 복합적으로 도입함으로써 애니메이션 표현의 자유를 획득하게 했으며 이것이 애니메이션 표현을 새롭게 제시한 요인이었다고 할 수 있겠다. 오히려 애니메이션의 본질적인 속성에 다른 장르가 복합적으로 기능하여 시각적, 조형적인 가능성이 개척된 것으로 보는 것이다. 3인을 비롯한 인디펜던트 작가들은 다양한 기법 실험을 시도했으며 이것은 작품에 스타일의 복합성으로 나타나 기존의 작품에서 볼 수 없는 새로운 애니메이션 표현을 보여주었다. 이것은 애니메이션을 새롭게 제시하는 데에 움직임의 창조와 함께 움직임의 대상이 동반될 수 있다는 것을 시사해 준다. 최근 논문 「인터미디어성을 통한 영화의 특정성 재발명」¹³⁾에서는 인터미디어성의 실천이 영화라는 특정 미디어를 어떻게 재정의, 재발명하도록 했는가를 작품 분석을 통해 규명하고 있다. 이것은 애니메이션에 동일하게 적용될 수 있는 문제로 여겨진다. 새로운 형식의 등장과 실험적인 시도 속에서 발견되는 인터미디어성의 개념은 애니메이션에서 동일하게 발견된다. 애니메이션의 특정성 역시 변모해 왔다. 그리고 인터미디어적 특성은 애니메이션의 잠재성에 주목하게 함으로써 그 특정성을 실현하고 애니메이션을 재발명해 왔다고 할 수 있겠다.

이러한 관점에서 다시 한 번 테즈카의 작품을 보자. 테즈카의 <전람회의 그림>(1966년)은 「애니메이션 3인의 회」가 주최하는 애니메이션 페스티벌에서 발표될 예정으로 제작된 작품이다. 이 작품은 평론가, 성형외과의 등 인물들을 풍자하는 여러 개의 에피소드로 구성되어 있다. 에피소드마다 다른 기법이 시도되었다. 2차원의 드로잉이 기본이지만 사진과 일러스트가 하나의 화면에서 서로 다른 재료의 질감을 살리면서 혼합·결합되었다. 이렇게 하여 박력 있고 파워풀한 표현으로 만들어냈다. 이때 움직임의

13) 박제철, 「인터미디어성을 통한 영화의 특정성 재발명」, 『영상예술연구』, 제 12호(2008. 5). pp.113-135.

대상이 된 것은 셀로 만들어진 조형만이 아니다. 사진¹⁴⁾이며 일러스트의 조형들이다. 이 작품을 특징짓는 것은 리미티드 기법을 바탕으로 하여 단조롭게 전개되는 움직임의 표현과 함께 다채롭게 조합된 움직임의 대상들이기도 하다. 따라서 움직임의 대상에 대한 다양한 재료의 선택과 여러 모드와의 조합 및 결합이라는 인터미디어적 특성과 그 실천이 애니메이션을 다시 정의하고 발명하도록 한 데에 1960년대의 실험적 시도의 가치가 발견된다.

III. 결론

즉, 실험적 애니메이션이란 애니메이션의 속성을 탐구하고 애니메이션이라는 표현의 자립성을 추구하는 데에서 가치를 발견할 수 있다. 이것에 의해 애니메이션의 개념이 확장되고 종래의 애니메이션과 다른 근원적으로 차별화 되는 실험적 애니메이션으로서의 독자적인 영역이 만들어져 왔다고 여겨진다.

1960년대 일본의 경우 개인 미학을 추구하는 인디펜던트 제작의 단편 작품들에서 소재의 차별성과 함께 단순화 된 움직임의 표현 및 인터미디어적 특성이라는 애니메이션 속성에 대한 탐구를 볼 수 있었다. 특히 쿠리 요지의 작품은 토에이 동화의 만화 영화 형식과 움직임의 표현을 비롯하여 내러티브와 테마 등에서 다른 점이 명확했다. 본론에서는 쿠리, 야나기하라, 마나베, 테즈카 등의 창작 활동에도 주목했다. 그들은 장르의 경계를 넘어 교류했으며 상영회 및 애니메이션 페스티벌을 통해 인디펜던트 작가들의 창작 활동이 만화, 회화, 디자인, 일러스트 등 장르의 경계를 넘어 전개되는 발판을 마련했다. 작품에 나타난 인터미디어적 특성은 애니메이션의 본질인 움직임의 창조와 함께 움직임의 대상을 새롭게 제시한 실험적인 시도였다고 하겠다.

이러한 1960년대의 실험적 애니메이션의 표현상의 특성은 최근 일본의 인디펜던트 작품에서 발견된다. 디지털 기술의 보급 및

14) 테즈카의 작품 <메모리>(1966년)에서도 실사의 이미지가 도입되었다. 이 작품에서는 전쟁에 대한 기억이 테마로 그려졌다.

영상 미디어의 개인화에 의해 용이하게 영상 표현이 이루어지는 시대로서 움직임의 표현 및 대상은 개인의 표현으로서 참신하고 새롭게 무수하게 성립될 수 있다. 그리고 여러 분야의 융합에 의해 미디어 자체에 대한 탐구가 활발하게 이루어진다는 점에서도 1960년대와 유사하다. 그렇기 때문에 실험적 애니메이션으로 규정된 1960년대 일본의 새로운 애니메이션의 경향은 그 출발점으로서 의의가 있다고 하겠다. 특히 인터미디어적 특성은 1970년대 실험적 애니메이션을 대표하는 아이하라 노부히로 작품 등에서 나타나며 이것을 통해 실험적 애니메이션이 이후 동일한 맥락으로 형성해 간 것으로 볼 수 있다.

<마인드 게임>(2004년)에서 보는 것과 같이 인터미디어적 특성은 이제 장편 작품에 나타난다. 이 작품은 드로잉 기법을 기본으로 하지만 실사 영상과 조합을 시도하는 등 한 화면 안에 다채로운 질감을 만들어 인터미디어적 특성을 보여주었다. 즉, 차원과 모드를 다층으로 구성하여 새로운 표현을 보여준 것이다. 이것은 전통적 애니메이션의 주요한 기법인 셀 기법을 깊이 연구한 것으로 평가할 수도 있겠고 전통적 애니메이션에 실험적 시도를 과감하게 도입하여 성공한 사례로서 평가할 수도 있겠다. 즉, 실험적 요소가 상업 작품과 만나면서 긍정적인 효과를 미치고 있음을 보여주는 사례이다. 전통적인 애니메이션 표현은 주로 상업화가 이루어지면서 그 재료가 셀에 한정되어 왔지만 본래 애니메이션은 다양한 재료성과 기술성의 조합에 의해 성립되어 온 표현법이며 그것으로써 움직임을 창조하는 분야인 것이다. 실험적 애니메이션에서는 그러한 본래의 의도가 가장 적극적으로 순수하게 실천되어 왔다고 본다.

이렇게 애니메이션이란 규정이 되어 있지 않으며 그 본성은 시대에 따라 개척되는 것이다. 그래서 기술적 발전으로 애니메이션 표현이 확장되는 가운데 애니메이션은 영상 표현의 가능성으로서 여전히 개척의 여지가 잠재되어 있다는 것을 시사해 준다. 애니메이션의 본질적인 부분을 1960년대 일본의 실험적 애니메이션에서도 역시 탐구하고자 했다. 애니메이션이란 만화 영화에 제한되

지 않으며 소재와 움직임의 표현 및 대상의 탐구에 의한 새로운 애니메이션의 가능성을 제시한 것이다. 실험적 애니메이션의 흐름은 역사적으로 계속되었으며 최근의 참신하고 진보적인 애니메이션 표현과 연관성을 가진다는 점에서 1960년대 일본의 실험적 애니메이션을 고찰하는 의의가 있었다고 하겠다.

참고 문헌

- 박제철, 「인터미디어성을 통한 영화의 특정성 재발명」, 『영상예술연구』 제12호(2008. 5), pp.113-135.
- 권유정, “인터미디어의 속성을 통해 바라본 플럭서스에 대한 고찰”, 국민대학교 석사학위논문(2011).
- 유은선, “상업화에 따른 실험 애니메이션의 사회 문화적 측면에 관한 연구”, 숙명여자대학교 석사학위논문(1999).
- Wells, P., *Understanding animation*, Routledge, 1998.
- Furniss, M., *Art in motion: Animation aesthetics*, John Libbey, 1998.
- 森卓也, 『アニメーション入門』, 美術出版社, 1966.
- 四方田犬彦, 『日本映画史』, 集英社新書, 2000.
- 津堅信之, 『アニメーション学入門』, 平凡社, 2005.
- 渡辺泰・山口且訓, 『日本アニメーション映画史』, 有文社, 1977.
- 津堅信之, 『日本アニメーションの力』, NTT出版, 2004.
- 津堅信之, 『アニメ作家としての手塚治虫』, NTT出版, 2007.
- 伊奈新祐 編, 『メディアアートの世界 実験映像 1960 ~ 2007』, 国書刊行会, 2008.
- A. L. 리즈 『実験映像の歴史: 映画とビデオ』, 晃洋書房, 2010.
- 顔暁暉, 「セレクトティブ・アニメーションという概念技法ーリミテッド・アニメーションの限界を超えて」, 『アニメーションの映画学』, 臨川書店, 2009.
- 朴紀吟, 「1960年代の日本アニメーションにおけるリミテッド技法の創造的進化」, 『現代映画思想論の行方ーベンヤミン、ジョイスから黒澤明、宮崎駿までー』, 晃洋書房, 2010.
- 木村智哉, 「1960年前後の日本におけるアニメーション表現の変革」, 『美学』, 第61巻2号, 237号(2010.12.31).

DVD <久里洋二 作品集>(쿠리 요지 작품집).

DVD <アニメーション3人の会と実験アニメ>(애니메이션 3인의 회와 실험
아니메).

DVD <手塚治虫 実験アニメーション作品集>(테즈카 오사무 실험 애니메이
션 작품집).

ABSTRACT

Japanese Experimental Animation in 1960s

Park, Gi-Ryung

This essay is discusses the phase on expression as experimental animation for the tendency of the animation which appeared newly 1960s in Japan by 「3 members in animation」.

In general, experimental animation is contrary to traditional animation. 「3 members in animation」 tried to present the concept of animation newly with the various trials which overthrow the form of the conventional animated cartoon. Those days, the feature animation of Toei was the mainstream of the cartoon film. When comparing with Yoji Kuri's works, the movement and theme on expression are different. It can be said that the difference is an alternative method to the mainstream. Other members Ryohei Yanagihara and Hiroshi Manabe connected design and illustration with animation. The independent creators participated in the animation festival which 「3 members in animation」 held. They tried to create animation interchanging with other genres. It can be said that the intermediality seen in their work is trial which sets variegated the object of animation and it expands the possibility of the new animation. Their approach overthrew the traditional tendency and was able to call it experimental animation.

Japanese experimental animation in 1960s is the historical starting point of recent independent animation which searched for art in which an original expression has been formed in Japan.

Keyword: Japanese experimental animation, intermedia, 1960s

박기령

중앙대학교 첨단영상대학원 BK 연구교수

(442-762) 경기도 수원시 팔달구 인계동 선경 아파트 301동 403호

Tel : 010-3102-3773

ryungjp@yahoo.co.kr

논문투고일 : 2012.11.01

심사종료일 : 2012.12.10

게재확정일 : 2012.12.14