

## 디즈니 애니메이션에 나타난 모더니즘 회화스타일 : 색, 형태, 공간을 중심으로

- I. 서론
  - II. 모더니즘 시대의 애니메이션
  - III. 초기 디즈니 애니메이션의 모더니즘 성격
  - IV. 디즈니 장면분석
    - 1. 색
    - 2. 형태
    - 3. 공간
  - V. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

문재철, 김유미

### 초 록

20세기 초 모더니즘 예술의 다양한 실험은 필름과 카메라의 발명과 함께 애니메이션을 탄생시켰다. 초창기에는 영화, 사진, 미술 등 예술가들에 의해 이미지와 시간을 접목한 다양한 분야의 이미지 실험이 이루어졌다. 그러나 이후 애니메이션이 상업적으로 성공을 거두면서 점차 흥미위주의 작품이 주류로 자리 잡아 갔으며, 초기 애니메이션의 실험적 특성은 소위 비주류 애니메이션으로 명맥이 유지되었다. 디즈니 애니메이션 역시 상업적인 작품을 제작하면서 초기작품의 실험적 형태, 움직임의 표현, 그리고 초현실주의적 관점이 반영돼 모더니즘 예술로 긍정적인 평가를 받아왔지만, 점차 영화적 리얼리즘을 표방하여 3차원적 영상 이미지 표현에 몰두하였다. 그 예로 애니메이터들엔 드로잉과 라이브액션 푸티지(liveaction footage)를 연구하는 클래스를 열어 사람과 동물의 움직임을 재현하는 테크닉을 발전시켜갔다. 또한 2차원 원급법의 표현적 한계를 극복하고자 기술적으로 멀티플레인 카메라(multiplane camera), 3D컴퓨터그래픽스와의 합성 등 이미지의 입체감을 강화시켜갔다. 더욱이 내용면으로 대중적인 동화 소재의 선택과 월트 디즈니 개인의 실사영화에 대한 관심은 애니메이션 연출에서 할리우드 영화적 내러티브의 관습과 이미지 재현의 사실성을 강화시켜 초기 작품들이 갖고 있던 고유의 특성이 변질되면서 디즈니 애니메이션은 하위 영상문화 또는 아동적인 것으로 인식되는 원인이 됐다. 그러나 사라진 듯 보인 초기 모더니즘의 특성들은 이미지 표현에 있어 현재에도 디즈니 애니메이션에 계승되고 있다. 여전히 장르의 특성상 내러티브의 범주에서 디자인의 대상성은 중요시되지만 그 표현에 있어서는, 모더니즘 회화가 추구했던 이미지의 단순화와 과장으로 형태와 색이 줄 수 있는 심리적작용은 애니메이션 디자인에 활용되어 과거에 비해 그 특성은 더욱 강화됐다. 먼저 간단한 도형의 형태로 단순화된 모더니즘 회화의 특성은 캐릭터 디자인에 차용되고, 색은 대상의 장식이나 고층적 재현의 일차원적 목표를 넘어 카메라와 인물의 움직임으로 한 화면에서 배치가 바뀌면서 충돌 상쇄하여 관객에게 내적 경험을 유도하게 한다. 추상회화에서 색의 해방이 평면성으로 귀결된 것과 같이 캐릭터의 단순화된 개념적 색상의 사용은 캐릭터를 평면적으로 보이게 할뿐더러 이와 대조되는 공간은 더욱 평면적으로 나타나게 된다. 또한 카메라 움직임에 따라 드러나는 배경의 다중시점은 다양한 각도에서 대상의 본질을 표현하려는 모더니즘 회화를 연상시키기에 충분하다. 이러한 특성들이 초기 모더니즘 회화가 찾던 경험을 환기시킨다는 점에 입각하여 본 연구는 현대 작품들 사례를 중심으로 단순화 또는 과장된 형태, 내적표현의 색, 그리고 공간 사건의 배경의 역할을 유지하면서 움직임이 주는 경험을 20세기 초 모더니즘 회화의 특성과 비교 분석한다.

주제어 : 애니메이션, 디즈니, 모더니즘, 리얼리티, 회화

## I. 서론

1908년 최초의 애니메이션 <판타스마고리(Fantasmagorie)>가 제작된 시기는 서구유럽의 경우 모더니즘 예술의 시대였다. 그러한 시대적 배경에서 애니메이션은 무엇보다 20세기 초 모더니즘 예술의 실험을 적극 실현하는 새롭고 혁신적인 예술적 가능성을 가진 장르로 받아들여졌다. 이는 전통의 부재와 더불어 테크놀로지를 어떤 예술보다 적극 껴안은 탓에 예술의 첨병(advance guard)역할을 할 수 있을 것이라는 생각 때문이었다. 이는 모더니즘적 실험을 했던 애니메이션의 경우에만 국한되지 않는다. 초기 디즈니 애니메이션 역시 고정되고 안정된 형태를 거부한 변형과 유연함으로 다양한 표현 가능성들을 보여줬다는 점에서 모더니즘 예술로서의 특성을 지니고 있었다. 가령, 구소련의 영화감독 에이젠슈테인(Eisenstein)은 이것을 원초적 형태의 전능한 변화 능력으로 봤다. 또한 스티븐 와츠(Steven Watts)는 <꽃과 나무>(Flowers and Trees, 1932)의 결혼식을 방해하는 고목의 폭력 행위 장면에서 인간정신을 프로이드 식으로 이해하고 있었던 모더니스트들의 사고를 엿볼 수 있다고 주장했다. 다시 말해 그 장면에는 후기 프로이트학파의 리비도(libido)와 수퍼에고(superego)가 표현되었다는 것이다.<sup>1)</sup> 이처럼 초기 디즈니 애니메이션은 형식의 측면에서나 내적인 측면에서나 모더니즘 예술로 평가될 수 있는 요인들이 존재했다.

그러나 동화적 판타지를 그럴듯한 이야기로 상업화 한 디즈니 애니메이션이 주도를 하게 되면서 초기 디즈니가 보여주었던 모더니즘적 실험정신은 약화되고 아동용 오락거리로 간주되기에 이르렀다. 이러한 배경엔 크리스틴 탐슨(Kristine Tompson)이 주장했듯이 1930년대 이후 내러티브 관습과 리얼리티를 우선시 한 흐름이 놓여 있고 그 결과 디즈니 애니메이션은 모더니즘보다는 내

---

1) Steven Watts, *Walt Disney: Art and Politics in the American Century*, The Journal of American History, 1995, p. 89.

러티브 중심의 리얼리즘 장르로 이해되기 시작했다. 그러나 애니메이션은 모더니즘 예술의 실험적 장르로 출발한 이래, 여전히 모더니즘 예술의 특징을 지니고 있다. 실험적인 형태의 애니메이션이 되었던 내러티브 애니메이션이 되었던 각각의 영역에서 나름의 방식으로 그 흐름을 간직하고 있는 것이다.

본 논문은 디즈니 애니메이션을 주로 할리우드식 리얼리즘의 관점에서 바라본 탓에 상대적으로 간과되어 온 모더니즘적 가능성에 대해 논의 하고자 한다. 먼저 모더니즘 예술로 실험된 초기 애니메이션의 특징들과 모더니즘적 관점에서 이해할 수 있는 초기 디즈니 애니메이션의 특성을 살펴보고 그러한 애니메이션이 어떤 식으로 할리우드의 고전적 리얼리즘으로 변화되었는지 살펴볼 것이다. 그 다음 오늘날 디즈니 작품에 나타난 모더니즘적 비주얼 스타일을 색, 형태, 공간을 중심으로 20세기 초기에 성행했던 모더니즘 회화와 비교해 볼 것이다. 이를 통해 현재의 디즈니 애니메이션에도 여전히 모더니즘의 명맥이 유지되고 있음을 주장하고자 한다.

## II. 모더니즘 시대의 애니메이션

움직이는 대상을 재현하려는 시도는 8개의 다리를 가진 동물의 역동적인 모습을 그린 선사시대의 라스코 동굴의 벽화에서부터, 크로노포토그래피(Chronophotography)기법을 사용한 뒤샹의 <계단을 내려오는 누드 No.2>(1912)에 이르기까지 여러 작품에서 포착된다. 정지된 포즈를 취한 모델을 화폭에 옮기는 단순한 재현에서 벗어나, 이러한 일련의 움직임들은 살아 움직이는 대상의 본질을 포착하려는 표현 욕구로, 웰스(Wells)는 수잔 랭거(Susanne K. Langer)의 말을 인용하면서 순수미술에서 정지된 형태에 움직임을 포착하려는 시도는 계속되어 왔으며 애니메이터들은 필름이라는 매체로 움직임의 욕망을 충족시켰다고 했다.<sup>2)</sup> 조

2) Paul Wells, *Animation: Genre and authorship*, Wall Flower Press, 2002. pp. 31-33.

르주 멜리에스(Georges Melies), 윈저 맥케이(Winsor McCay), 이드워드 머이브리지(Eadweard J. Muybridge) 등 여러 예술가들은 일러스트, 영화, 사진 등 다양한 분야의 예술 영역에서 애니메이션을 이미지와 결합하는 실험을 하였다. 또한 캐리커처리스트였던 에밀 콜(Emile Cohl)은 빛을 쏘인 유리판 위에 완성된 그림을 올려둔 후 그 위에 새로운 종이를 얹어 다음 동작을 트레이스한 다음 완성된 그림들을 다시 네거티브 필름으로 프린트하여 <판타스마고리(Fantasmagorie)>를 제작하였다.<sup>3)</sup> 내용은 다음과 같다. 극장에서 관람하던 부인의 모자 장식이 거슬렸던 뒷자리의 남성은 모자의 장식물을 하나씩 제거한다. 그러자 이내 부인의 머리는 원으로 변화된다. 점점 커지는 원 안에서 광대가 등장하는 등, 인물이나 사물을 가리지 않고 형태들은 끊임없이 계속적으로 변화되는데 정지된 카툰으로는 표현할 수 없었던 몰핑 과정이 애니메이션으로 표현된 것이다. 또한 입체파 화가였던 한스 리히터(Hans Richter)의 <리듬21>(Rhythmus 21)(1921)은 검정 배경에서 서로 크기가 다른 하얀색 사각형들이 계속적으로 크기와 배열을 바꾸는 움직임을 보여준다. 데스틸(De Stijl)<sup>4)</sup> 운동에 참여한 한스 리히터는 몬드리안과 같이 평면에 표현되는 추상화가 아닌, 사각형이 변화하는 과정에서 생성되고 변화하는 프레임과 면으로 음악과 같은 시각적 리듬을 만들려고 시도했다.

이처럼 초기 애니메이션은 필름이라는 새로운 매체의 등장과 더불어, 정형화된 스타일을 갖지 않고 다양한 실험으로 움직임을 줄 수 있는 애니메이션의 미학을 발견하기 위해 여러 시도를 했다. 후에 미국의 카툰 스타일 애니메이션이 내러티브와 결합하고 대중적 인지도를 얻어가면서 점차 상업적으로 발전하였지만, 변

3) <http://www.brainpickings.org/index.php/2011/07/05/animation-pioneers/>

4) 데스틸(De Stijl)은 양식(the style)에 해당하는 네덜란드어. 1917년 몬드리안과 반데스버그(Yeoh van Doesburg)를 중심으로 몬드리안 등에 의해 1917년 네덜란드에서 결성된 기하학적 추상미술 그룹. 데스틸 운동은 그 원칙을 완전한 추상에 기반을 두고 있다. 데스틸 운동의 원리는 조화와 균형이며 그 원리는 엄격하게 적용 될 기하학적 요소들에 의해서만 실현 될 수 있다고 밝히고 있다. 박동욱, “新造形主義에 立脚한 立體表現 方法 研究 : 본인 작품을 중심으로”, 공주대학교 미술학과 디자인전공 석사학위논문(2012.2), pp.3, 9.

방에선 여전히 사진, 순수미술 등을 차용한 실험 애니메이션이 카툰 외적인 영역에서 다양한 이미지 실험을 하면서 초기 애니메이션의 전복적 성격을 계승하고 있다. 이를테면, 1961년 작품 듀상 뷰코티크(dusan vukotic)의 <슈로갓(Surogat)>을 보자. 해변은 유화 캔버스와 같은 거친 텍스처어로 표현되어 있다. 해변에 도착한 남자 캐릭터가 색종이를 아무렇게 자른 것처럼 생긴 납작한 판에 펌프로 공기를 넣어주면 이 도형들은 각종 캠핑 도구로 변하고 심지어는 여자로 변하기도 한다. 피카소의 그림을 연상시키는 옆모습인지 앞모습인지 모를 형태의 캐릭터들은 삼각형이나 반구를 합성한 듯 기본 도형으로 단순화 돼있다. 구상적 재현에서 벗어나 예술의 순수성을 찾으려고 했던 초현실주의, 입체주의, 야수주의의 예술의지가 필름이라는 새로운 매체와 결합되어 파생된 것이 애니메이션의 실험 아방가르드 예술이었다면 그러한 경향은 사라진 것이 아니라 여전히 이어지고 있는 것이다.



그림 1. <슈로갓>(Surogat)의 인물은 단순한 도형으로 나타난다.

### III. 초기 디즈니 애니메이션의 모더니즘적 성격

디즈니의 초기작에서 찾아 볼 수 있는 특징 중 하나는 형태를 단순화하고 자유롭게 변형하는 실험적 경향인데 이는 애니메이션만의 미학과 가능성을 보여주는 것으로 모더니즘의 실험적 경향을 반복하고 있는 듯하다. 가령 <해골의 춤>(The Skelton

Dancing)에서 해골의 흐느적거리는 움직임과 공중에 걸어놓은 듯 머리를 중심축으로 한 웨이브는 중력의 상식을 상실하고 있는데, 질량을 무시하고 늘어나거나 줄어드는 해골의 다양한 형태변화는 정형화되지 않은 무한한 가능성을 보여준다. 이러한 형태는 초현실주의 작가 살바도르 달리(Salvador Dali)의 <기억의 고집>(The persistence of memory)(1931)을 연상시킨다.<sup>5)</sup> 달리는 축 늘어진 시계로 과거의 자신과 억눌린 욕망의 무의식을 표현했다. <해골의 춤>에서 흐느적거리는 해골의 모습은 달리의 작품과 같이 꿈과 같은 비현실 세계를 나타낸 듯 보인다.

디즈니 애니메이션에서 모더니즘적 회화성향은 다양한 형태에서 찾아볼 수 있는데, 삼각형, 원, 네모 등의 단순한 도형을 기본으로 한 입체주의적 캐릭터 디자인이나 그라테이션이 없는 원색의 표현이 그것으로 웰스(Wells)가 형태를 만들고 애니메이션으로 만드는 과정이 브라크(Braque)와 칸딘스키(Kandinsky)와 맥을 같이 한다고 본 것과 같다. 브라크가 대상을 격자로 분석한 다음 다시 종합적 입체주의로 표현한 것, 칸딘스키가 자유로운 색으로 음악과 같은 리듬을 만들어내는 것이 디즈니 애니메이션 스타일에 나타나 있기 때문일 것이다.

이렇게 1930년대 중반까진 월트 디즈니는 새로운 형태의 모더니즘 예술가로 평가될 수 있는 흔적을 강하게 지녔지만, <Oswald the Rabbit> 시리즈의 이후, 사업성과 영화적 사실주의를 표방한 재현 테크닉을 발전시키면서 디즈니 애니메이션에 모방(Mimesis)적 성격이 강화되었다는 시각이 우세하다. 기술적으로 1930년대에 테크니컬라(technicolor)와 멀티플레인 카메라(multiplane camera)를 작품에 성공적으로 적용하고, 현실 대상의 색 재현과 3차원적 환영의 공간감을 만들어내면서 디즈니 애니메이션은 상업적 성공과 대중적 인기를 얻게 되었다. 실제 이 기술들은 <Flowers and Trees>(1932), <The Old Mill>(1937)의

5) <기억의 고집>(The persistence of memory)은 여러 레이어의 백그라운드에 대비되어, 전경의 세 시계는 달팽이와 같이 늘어져 사라져가고 유린된 시간을 상징화한다. Cathrin Klingsohr-Leroy, *Surrealism*, Taschen, 2008, pp. 38-39.

제작에 사용되었고 <백설공주>(snow white and the seven dwarfs)(1937)의 성공과 함께 디즈니 애니메이션의 비주얼 스타일로 정착하게 된다.

컴퓨터 그래픽의 발전과 함께 더욱 현실적인 공간을 연출할 수 있게 되었고, 다양한 각도의 카메라 워크가 가능하게 됨에 따라 이러한 리얼리즘 스타일은 더욱 영화적인 스타일로 발전해갔다. 컴퓨터 그래픽 합성은 초기엔 2D 이미지 합성에 적용되었지만 이후 역동적이고 실제와 같은 연출을 위해 3D 그래픽이 사용되었다. 1985년 <타란의 대모험>(The Black Cauldron)에서는 주인공 공의 황금빛 마법 구체에 3D 컴퓨터 그래픽이 사용되었고, CAPS(Computer Animation Production System)를 도입하여 <미녀와 야수>(Beauty and the Beast)(1991)에서는 입체적 카메라 워크로 배경을 현실감 있게 표현했다.<sup>6)</sup> 이 애니메이션은 카메라에 맞춰 인물의 형태와 동작을 자연스럽게 표현하기 위해 풀 애니메이션(full animation)으로 제작되어 현실감을 증진하였다. 테크놀로지의 이러한 경향은 디즈니 애니메이션을 초기의 모더니즘의 특징들과 더욱 멀어지게 하면서 라이브 액션 영화의 사진적 리얼리티와 경쟁하는 단계로 나아가게 했다.

그러나 영화와 같은 연출과 스토리 그리고 그래픽 스타일에도 불구하고 소위 디즈니적 움직임과 비주얼 스타일은 여전히 모더니즘의 흔적으로 보이는 특징들을 지니고 있다. 스티븐 와츠(Steven Watts)는 그의 논문에서 월트 디즈니를 ‘하이브리드 센티멘탈 모더니스트(a hybrid sentimental modernist)’ 라 하면서, 애니메이션은 생명력과 움직임의 케리커처로써 자연의 법칙에 위배되는 전의식적 정신세계(preconscious mental life)를 체화하는데 리얼리즘을 차용했다고 봤다. 그에 의하면, 월트 디즈니는 그 표현방식에서 고전예술의 전체를 따랐지만, 이는 내러티브 리얼리즘을 표현하고 상상과 현실사이에서 설득력을 얻기 위해서라는 것이며, 또한 2차 대전 이후 월트 디즈니의 애니메이

6) 박재운, 「디지털 테크놀로지발전에 따른 디즈니 장편 드로잉 애니메이션 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제26호(2012.3), pp. 57-78.

선에 대한 열정이 영화로 옮겨가고, 컴퓨터 그래픽의 발전이 디즈니 애니메이션 스타일을 더 3차원의 세계에 가깝게 만들었지만, 이미 1930년대에 완성된 디즈니 애니메이션의 비주얼 스타일은 지금까지도 모더니즘적 특성을 유지하고 있다.<sup>7)</sup>

다음 장에서는 이와 같은 문체의식을 바탕으로 구체적인 텍스트 분석을 통해 여전히 디즈니 애니메이션에 존재하는 모더니즘적 스타일을 찾아보고자 한다.

#### IV. 디즈니 장편 분석

##### 1. 색(color)

보통 애니메이션에 등장하는 인물의 의상이나 배경의 색은 내러티브에 맞춰 인물의 신분을 표현하거나 이야기의 배경적 특성을 나타내기 위해 사용되지만, 디즈니 애니메이션에서는 보다 자유롭고 원색적으로 사용되는 경우가 있다. 이런 식으로 색을 사용하는 것은 스토리의 세계를 그럴듯한 현실적 세계로 표현하는 것에서 표현에서 벗어나, 색의 따뜻함이나 차가움 등 다양한 특성들을 이용하려는 작가의 해석에 의한 것으로 모더니즘 회화에서 두드러지는 표현방식이다. 특히 디즈니 애니메이션에서 찾아볼 수 있는 특징 중 하나는 색들이 서로 충돌하거나 조화를 이루면서 음악적이고 생동감 있게 사용된다는 점이다.<sup>8)</sup> 동적이고 음악과 같은 내면의 색이란 ‘재현적 고유색’이라는 관념에서 벗어나 있는 것으로, 19세기 초 추상주의 화가인 칸딘스키가 색을 정신성의 표현으로 본 것과<sup>9)</sup> 구상적 형태로 내면의 색을 표현한 양

7) Steven Watts, op. cit., pp. 84-110.

8) 칸딘스키는 순수색의 심리학적 효과, 이를테면 빨강색이 트럼펫 소리와 같은 느낌을 불러일으킬 수 있다는 것을 강조하였다. 이러한 방법으로 정신과 정신을 결합시키는 것이 가능하며 또 그것이 필요하다는 신념으로, 그는 색채로 표현된 음악을 최초로 시도하여 전시하는 용기를 보여주었다. E.H. 콤포리치, 『서양미술사』, 백승길, 이종승 역, 예경, p. 569.

9) <미술에 있어서 정신적인 것에 관하여>에서 칸딘스키는 예로 밝은 빨강색이 트럼펫 소리와 같은 느낌을 불러일으킬 수 있다는 것을 강조했다. E.H. 콤포리치, 백승길, 이종승 역, 앞의 책, p. 569.

리 마티스<sup>10)</sup>를 연상시킨다.

디즈니의 애니메이션 <쿠스코? 쿠스코!>(The Emperor's New Groove)를 보자. 이 영화에서 배경의 채색은 음영으로 3차원의 공간을 보여주지만, 캐릭터들의 뚜렷한 외곽선은 인물을 배경에서 분리해 내고 있고 또 단색으로 채색되어 비구상회화와 같은 평면성을 보여준다. 평면성이란 모더니즘 회화의 특징이다. 모더니즘 회화는 조형성을 강조한 과거 사조들을 부정하면서 회화에서 입체의 환영을 걷어내고 평면성을 전면에 내세웠다. <쿠스코? 쿠스코!>에서 디테일과 음영이 생략된 평면적인 색은 사실적으로 표현된 배경과 대조를 이루면서 색의 인상을 전면에 드러내고 있다. 이것은 인물과 연결되어 있는데, 이기적이고 철부지 같은 왕 쿠스코(Kuzco)엔 빨강과 노랑을 주색으로 사용해 그를 조금은 경박하지만 활발하고 긍정적인 모습으로 표현한다. 한편 난색인 빨강과 노랑의 배색은 쿠스코를 단순히 탐욕스러운 왕의 모습이 아닌 온화한 내면의 소유자로 비춰지도록 한다. 칸딘스키의 색채론에 영감을 준 괴테는 노랑과 빨강은 ‘화창하고 웅장한 효과’를 지닌다고 했다. 그러나 쿠스코가 라마의 모습으로 변했을 때에, 그의 의상(털)의 색은 명도와 채도를 낮춘 노랑과 빨강의 유사색을 사용하여 캐릭터 간의 연관성은 유지하면서도 과거의 부와 권력이 박탈된 것을 나타낸다. 칸딘스키가 색을 따뜻함과 차가움, 밝음과 어둠의 네 가지 음향으로 분류한 것과 같이 색이 주는 내적효과는 내러티브의 맥락에 맞추어 연출되어 왔지만, <쿠스코? 쿠스코!>의 색은 보다 강렬한 색채의 사용으로 인물의 표정이나 제스처 보다는, 칸딘스키의 작품이 주는 색이 주는 리듬감처럼 캐릭터의 퇴장에 맞춰 음악적 리듬을 형성해 유희를 느끼도록 해준다.<sup>11)</sup>

10) 앙리 마티스(Henri Matisse)는 프랑스화가로, 장식적인 단순화에 재능을 가지고 있었으며, 오리엔트의 양탄자와 북아프리카 경치에서 색채의 짜임새를 연구했고 현대 디자인에 커다란 영향을 끼친 양식을 발전시켰다. 그는 빛과 광채의 인상을 보존하려는 단계에서 더 나아가 눈 앞에 전개된 장면을 장식적인 패턴으로 변형시키려고 했다. E.H.폼브리치, 백승길, 이종승 역, 앞의 책, p. 571.

11) 칸딘스키는 색조의 따뜻함과 차가움, 밝음과 어두움으로 보았으며, 노랑은

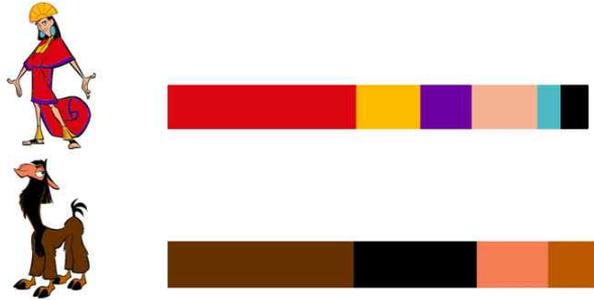


그림 2. <쿠스코? 쿠스코!> 쿠스코의 색상표



그림 3. 칸딘스키, <노랑 빨강 파랑(Jaune-rouge-bleu)>(1925)

<카우 삼총사(Home on the Range)>(2004)에서 소도둑의 두목은, 마치 ‘피리부는 사나이’가 쥐들을 강가로 유인하는 것처럼, 요들송으로 소들을 최면상태로 빠지도록 한 다음 은폐장소로 끌고 간다. 소들이 최면에 빠지기 시작하면서 군대 같이 일사분란하게 열을 맞추며 행진하기 시작하는데 소들과 푸른 톤(tone)의

---

따뜻함으로 보는 사람 쪽으로 가깝게 가며(육체적, 원심적), 파랑은 차가움으로 보는 사람에게서 멀어져 가는(정신적, 구심점) 색으로 서로 대립을 한다고 봤다. 또한, 하양은 밝음을 검정은 어두움으로, 하양이 탄생의 영원한 저항, 가능성 있음을 나타낸다면, 검정은 죽음, 절대적인 무저항, 가능성 없음을 의미하여 대립관계를 이룬다고 했다. 색들을 배치함으로 이러한 네 개의 주요 음향은 대립과 조화로 의미를 생성한다. 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당미술책방, 2010, pp. 83-87.

주변 환경은 고명도와 고채도의 색으로 변하고, 요들송의 박자에 맞춰 계속적으로 색을 바꿔간다. 환각상태의 소들이 속한 세계는 분홍색 또는 고명도의 노란색의 톤이 주로 사용되고, 최면에 걸리지 않은 카우 삼총사가 속해있는 영역은 저녁의 푸른색으로 서로 충돌한다. 칸딘스키는 노란색을 전형적인 지상의 색이며 광포, 맹목적인 착란증, 광조의 상태를 나타내고, 빨간색은 사방으로 자기 힘을 소모하는 노란색의 경솔함이 없는, 자기 내부에서 분출하고 작열하는 색으로 봤다. 밝고 따뜻한 빨강(새턴 레드)에 대해서도 힘, 에너지, 지향성, 결단성, 기쁨, 승리 등의 감정을 일깨워 주고, 파란색은 노랑, 빨강과 같이 따뜻한 색들과 대립을 이룬다고 봤다.<sup>12)</sup> 최면상태의 소들을 통해 보여주는 색채들은 재현의 색을 버리고 강렬한 색채로 주관성을 솔직하게 표현한 야수파의 색채해방을 떠올리게 한다.



그림 4. <카우 삼총사>에서 최면상태의 소 때

배경의 색조 역시 특정한 색으로 긴장감을 조성하고 인물의 심리와 극의 긴장감을 가시적으로 드러내는 등 내러티브에 충실하다. 보통 이러한 연출은 장소의 특성 맞게 색을 사용하여 관객들이 색의 변화를 눈치채지 못하게 하지만, <쿠스코?쿠스코!>에서는 라마가 정글의 맹수와 조우할 때 배경색은 갑자기 높은 명도

12) 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당미술책방, 2010, pp. 89-97.

의 빨간색으로 바뀌고, 이들이 맹수의 추격에서 벗어나면 서서히 파란색으로 변한다. 이렇게 다양하게 연출된 색은 주제가 다른 여러 씬(scene)들에서 관객에게 노출되는 시간을 조절함으로써 리듬을 만들어 관객과 이미지와의 내적 교류를 이끌어 낸다.



그림 5. <쿠스코? 쿠스코!(The Emperor's New Groove)>(2000)

## 2. 형태

칸딘스키는 동일한 색상이라도 형태에 따라 각기 다른 정신적 가치를 가진다고 봤다.<sup>13)</sup> 작품에 사용된 형태는 구상이나 추상의 문제보다는 어떠한 형태가 됐든 내면의 표현이 될 수 있다는 것이다.<sup>14)</sup> 애니메이션에 있어서 형태의 재현은 내러티브와 관계되어 이루어지는 데 대상의 형태를 어느 정도 과장 또는 단순화하는 것으로 내적 반응을 이끌어 낸다. 특히, 디즈니 애니메이션의 특정 작품의 경우 인물의 두개골은 간단한 구(sphere)에서 시작되고 턱은 날카롭거나 사각형 또는 밀가루 부대와 같이 넓게 늘어드는 형태로 붙여지고, 전체적인 체형 또한 의상과 함께 다양한 실루엣을 만들어 캐릭터의 특성을 나타내는데 이 모든 과정은 간단한 도형에서 시작된다.

입체과 전기에 피카소는 세잔의 충고를 문자 그대로 받아들여 형태를 구, 원추, 원통의 비구상적<sup>15)</sup> 형태로 단순화하여 눈앞의 현상을 도형으로 표현하려 했다. 피카소는 <바이올린과 포

13) 파버 비렌, 김진환 역, 『색채의 영향』, SIGONGART, p. 88.

14) 진중권, 『미학오디세이』, Humanist, 2011, pp. 92-93.

15) '추상'이라는 용어는 '비구상(non-objective)' 또는 '비구상(non-figurative)'란 말로 대체되어야 한다는 주장이 있다. E.H. 고프리치, 앞의 책, p. 570.

도>(1912)에서 사물의 특징이 가장 잘 드러나는 단위로 분해하여 화면을 구축했다. 이 그림에서 바이올린은 눈으로 부분을 관찰한 인상을 조합해놓은 듯하다. 바이올린의 옆선의 과장된 곡선은 악기를 손으로 만졌을 때 우리가 받는 느낌을 표현하고 있는데, 즉 신체의 눈과 마음으로 생각하는 재해석된 바이올린을 표현하고 있는 것이다.<sup>16)</sup>

디즈니 애니메이션에서도 피카소의 <바이올린과 포도>에서 바이올린처럼 구상적 형태에 과장과 단순화를 가미해 내적인 느낌을 디자인 한 캐릭터를 발견할 수 있다. 예를 들어 <알라딘>(1993)에서 캐릭터의 형태는 다음의 그림과 같이 디자인 되었다.

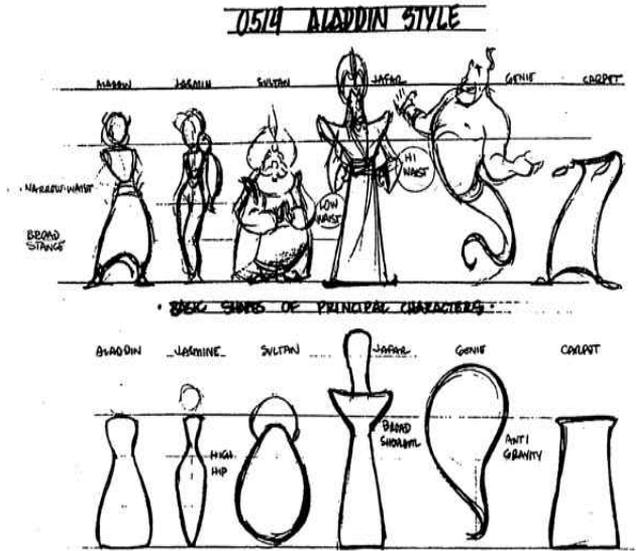


그림 6. <알라딘(Aladdin)> (1993) 17)

16) E.H. 콰브리치, 앞의 책, pp. 573-574.

17) John Musker, Ron Clements (2004). Art Review (DVD). Aladdin: Platinum Edition (Disc 2): Walt Disney Home Video.



그림 7. <바이올린과 포도>, 파블로 피카소(Pablo Picasso)

앞에서도 언급한 바와 같이, 애니메이션에 있어서 스토리와 캐릭터 형태의 관계는 긴밀하여 재현의 문제에서 완전히 자유로울 수 없다. 그러나 애니메이션에서 인물은 장면의 조형요소 또는 상징수단으로 작용함에 있어 훨씬 자유롭다. 다시 말해 라이브 액션영화와 달리 이미 외적으로 인물의 성격이 뚜렷이 표현되는 경향이 크다는 것이다. 예컨대 얼굴 형태나 실루엣 디자인은 캐릭터의 성격을 말해주고 나아가 그로인해 앞으로 일어날 일에 대한 복선이 된다. 물론 이러한 대응관계들은 상징성만을 나타내는 것은 아니다. 여러 이미지들이 한 장면에서 배치되고 충돌하면서 새로운 이미지의 경험을 발생시키기도 한다.

이러한 경향은 셀 애니메이션과 3D 이미지의 합성으로 보다 사실적이고 입체적인 배경을 지닌 <아틀란티스: 잃어버린 제국 (Atlantis The Lost Empire)>(2001)에서도 분명히 나타난다. 캐릭터는 배경에 비해 단순화된 형태로 디자인되는데, 언어학자이자 지도제작자인 마일로(Milo)는 스테레오타입 캐릭터의 전형을 따르지만, 연필과 같이 좁고 아래로 기울어진 어깨와 턱선은 각진 형태로 최소한의 곡선을 사용하여 디자인되어 있다.

요컨대 이와 같은 형태의 디자인은 비록 내러티브의 흐름 속에서 캐릭터의 성격을 암시하는 등 의미생산의 역할을 하지만, 동시에 그와 같은 내러티브적 기능 외에 모더니즘 회화의 경우처럼

형태성 그 자체에 주목하게 한다. 즉 관객은 이중의 경험을 하게 되는 것이다. 내러티브 리얼리즘에 맞춰 캐릭터를 수용하는 동시에 모더니즘 회화의 경우에서와 같이 형태 그 자체를 관람할 수 있게 된다.



그림 8. <아틀란티스: 잃어버린 제국(Atlantis The Lost Empire)>(2001)  
CG의 합성과 사실적인 배경묘사에서도 인물의 형태는 과장된 스타일화로 표현

### 3. 공간

내러티브 애니메이션에서 배경공간은 일차적으로 인물의 심리 상태나 극적 상황 등 스토리를 위한 장치로 사용된다. 따라서 대개 애니메이션의 배경 공간은 리얼리즘에 기초에 디자인된다. 가령, 조형적으로 극에 리얼리티를 부여하기 위해 원근법이 활용되는 것이다.

하지만 애니메이션의 공간이 스토리의 공간적 사실성만을 추구하는 것만은 아니다. 때로 이 공간은 선 원근법을 뒤틀거나 원근법을 과장하거나 또는 여러 개의 원근법을 사용하여 독특한 시각 효과를 만들어내기도 한다. 예를 들어 카메라 팬(pan)이 이루어지는 장면을 보자. 그와 같은 경우에는 보통 시작점과 끝점의 원근법이 각기 다르게 되는데, 카메라가 수평으로 이동할 때 화면에 가까운 물체의 시점이 변하지 않고 한결같은 형태를 보여줌으로써<sup>18)</sup> 복수의 원근법을 사용한 테크닉이 드러나게 된다. 그

18) 만일 카메라 앞에 박스가 위치하고 있고, 카메라가 좌에서 우로 이동한다면 그 박스는 보통 좌측과 앞면이 보이고 카메라 이동에 따라 점점 시점이 변화

결과 배경은 더 이상 현실의 공간이 아닌 조작된 공간이 되어 공간적 리얼리티의 환영은 깨지게 된다.

<피노키오(Pinocchio)>(1940)에서 카메라는 밤하늘 달의 클로즈업에서 시작해 마을의 지붕 위를 지나 제페토(Gepetto)의 오두막을 향해 하강한다.<sup>19)</sup> 카메라의 위치와 수평선이 일치할 땐, 배경의 공간은 안정적으로 보인다. 하지만 카메라가 이동하게 되면 서로 다른 원근법사이에 놓인 집들의 벽면들이 서로 다른 공간상에 소실점을 갖고 있어 관찰자의 시점을 알 수 없는 모호한 공간이 되어 버린다.



그림 9. 세잔 <사과와 오렌지 (Pommes et oranges) > (1895년경~1900년경)

디즈니 애니메이션의 이와 같은 공간재현은 역시 모더니즘 회화의 공간구성을 떠올리게 한다. 위의 <피노키오>의 장면은 관찰자가 어느 지점에서 바라보는지 모를 세잔의 다중시점을 연상시킨다. 폴 세잔의 <사과와 오렌지(Pommes et oranges)><sup>20)</sup>를 보자. 4개의 소실점으로 이루어진 이 공간은 하나의 시선이 아닌 여러 각도에서 관찰된 이미지들을 조합하고 있어 관람자는 시선을 옮

되면서 정면만 보이다가 카메라가 우측에 도달했을 땐 박스의 정면 일부와 우측이 보이게 된다.

19) Daniel N. Wood, Adam Finkelstein, John F. Hughes, Craig E. Thayer, David H. Salesin, <Multiperspective panoramas for cel animation>, Siggraph 1997.

20) 꽃병은 화면 왼쪽 위에서, 설탕 단지는 수평선 높이, 과일바구니는 화면 아래쪽, 바구니 속 과일은 화면 오른쪽에 위치.

기면서 대상을 보는 듯한 느낌을 받는다.<sup>21)</sup> <피노키오>에서 하나의 원근법 지점에서 다른 지점으로 카메라가 움직일 때 관객은 마치 한 지점에서 다른 지점으로 고개를 돌려 보는 것과 같은 경험을 하게 된다



그림 10. <카우 삼총사(Home on the Range)>(2004)

<카우 삼총사(Home on the Range)>(2004)에서는 깊이감을 최소화하여 원경을 뚜렷히 구분한 탓에 배경은 평면적으로 나타난다. 평면성이란 모더니즘 회화가 환영적인 3차원 공간을 재현하기 위한 사용되었던 선과 색채의 원근법을 버리고 이를 단순화하면서 나타난 특징이다. <카우 삼총사>에서는 캐릭터들의 연기가 행해지는 공간인 중경을 제외하고는 나머지 공간층위는 디테일과 음영이 없는 형태로 단순화되거나 때론 단색으로 평면 처리되어 있다. 여기서 근경엔 사물이 배치되지 않고, 지평선 멀리 보이는 산이나 바위가 위치한 후경은 하나의 덩어리처럼 같은 레이어(layer)로 처리된다. 조르주 블라크의 <스타크의 집들>(1908)에서 공간이 분석적으로 분해된 것처럼, 배경이 몇 개의 그룹으로 나뉘고 서로 다른 층위에 존재하여 그 공간들은 단절되어 표현된다. 여기서 배경은 다시 텍스처나 음영이 없이 단색으로 채색된 탓에 캐릭터는 배경과 분리돼 각기 다른 레이어에 존재하고 있음을 드러내 주게 된다. 특히 애니메이션 되는 인물이나 소품은 명확한 외곽선을 갖고 있고 배경과 대조되게 채색되어 있어 대비가

21) 진중권, 『서양미술사 모더니즘편』, Huminist, 2011, pp. 61-62.

강해진다. 이것은 관객의 시선이 움직이는 대상에 집중하게 되면서, 배경은 애니메이션 되는 대상을 강조해주는 네거티브 스페이스(Negative space)로 남는 것과 같다.

## V. 결론

초기 디즈니 애니메이션은 많은 평론가들에게 모더니즘 예술의 가능성을 구현하는 장르로 평가받았지만, 어린이 대상의 판타지 소재로 상업성에 치중한 결과 전반적으로 아동적인 오락거리라는 인식을 얻게 되었다. 또한 보다 실제 같은 움직임과 장면을 만들기 위한 기술과 스타일이 개발된 탓에 디즈니 애니메이션은 초기 모더니즘 예술로서의 성격이 차츰 약화되게 되었고 대신 이른바 고적적 할리우드의 사실주의 미학으로 포섭되기에 이르렀다. 그러나 모더니즘 예술로서의 특징은 리얼리즘적 테크닉에 희석되거나 숨겨져 있을 뿐 여전히 잔존하면서 여러 작품에서 다른 형태로 드러내 왔다.<sup>22)</sup>

디즈니의 관심사가 라이브 액션 스타일로 옮겨간 후, 이전의 모더니즘 경향은 나인 올드 맨(nine old men)<sup>23)</sup>에 의해 하나의 비주얼 스타일로써 그 성격이 유지되었다. 인물들은 단색으로 음영이 없이 채색되고, 장식이나 무늬가 없는 단순화된 형태와 색의 의상을 입고 있다. 고채도, 고명도의 원색에 가까운 색들은 색 그 자체로 캐릭터의 일부이다. 관객은 그 인물의 목소리를 듣기 전에 그리고 스토리를 이해하기 전에 색을 통해 그 인물에 대해 많은 것을 알게 된다. 평면적인 색과 더불어 인물의 신체는

22) 예로 <덤보(Dumbo)>에서 술이 섞인 물을 마셔 취한 덤보가 분홍 코끼리의 퍼레이드 환상을 보는 장면은 모더니스트의 초현실주의적 관점으로 나타난다. 또한 에이첸슈타인(Eisenstein) 역시 퍼레이드 씬(scene)에서 공중에 떠다니는 방울이 코끼리로 변하는 물펍장면을 ‘플라즈마(Plasma)’ 개념으로 설명하면서 애니메이션이 메타모포시스(metamorphosis)의 능력을 가지고 있다고 했다. 즉, 이들은 디즈니의 작품이 초현실주의자적 모더니스트의 스펙트럼에 포함되는 것으로 보았던 것이다. Steven Watts, op. cit., p. 89.

23) 월트 디즈니가 신입 교육을 맡긴 9명의 애니메이터들은 '나인 올드 맨(Nine Old Men)'으로 불리며 월트 디즈니와 끝까지 함께 일했다.

해부학적으로 불가능한 형태로 과장되거나 단순화 된다. 종종 배경은 음영을 줘서 채색하거나, 컴퓨터 그래픽스의 효과로 실사의 느낌을 재현하지만 실루엣만을 따라 그린 듯한 인물의 선은 배경과 분리되어 초현실의 공간처럼 보일 때가 있다. 이와 같은 색과 형태의 단순화와 과장, 왜곡, 그리고 본문에서 살펴보았듯이 원근법의 파괴나 변형 등은 20세가 초반의 모더니즘 회화의 특징이라는 관점에서 이해될 수 있는 것들이다.

최근까지 3D 컴퓨터 애니메이션만을 내놓는 디즈니가 최소한의 비주얼 스타일만 갖고 그와 같은 모더니즘적 미학에서 완전히 벗어나느냐 하는 것은 중요한 문제일 것이다. 미야자키 하야오는 2013년 7월 <바람이 분다> 공식 기자회견에서 2D 애니메이션만을 제작할 것이라고 밝혔고, 지브리 프로듀서 스즈키 토시오는 “미국 역시도 현재 3D는 쇠퇴해가고 있다. 영화계가 불황기에 접어들면 3D 붐이 일어나지만 3년 정도면 끝이 난다. 지난해 미국에서 3D 영화가 약 100편밖에 만들어지지 않았다”고 덧붙였다.<sup>24)</sup> 현재 디즈니가 시장원리에 맞춰 수익성이 좋은 3D 애니메이션만 제작하게 됨에 따라 시장이 재편되는 것은 당연한 시대적인 흐름일 것이다. 그러나 여기에서 2D 애니메이션이 가졌던 고유한 모더니즘의 미학과 정체성이 무시되어 사라졌다거나, 3D 애니메이션만의 새로운 미학의 평가가 제대로 이루어지지 않은 상황에서 무조건적으로 과거 스타일로의 회귀를 주장하는 건 시기상조일 것이다. 디즈니의 모더니즘적 특징이 더 이상 지금 여기의 현대적인 것이 아니듯, 그리고 서양미술사를 볼 때 예술이 시대적 상황과 유기적으로 발전하고 자기반성을 통해 오랜 시간 변화와 반복을 거듭한 것처럼, 2D 애니메이션의 변화 속에서 어떤 새로운 미학이 만들어질지는 지속적인 연구가 필요할 것이다.

---

24) 매일경제 스타투데이, <http://star.mk.co.kr/new/view.php?mc=ST&no=640181&year=2013>

## 참고문헌

- 김지영, 『월드 디즈니』, 살림출판사, 2009.
- 진중권, 『진중권의 서양미술사 모더니즘편』, 휴머니스트, 2011.
- 진중권, 『미학 오디세이1』, 휴머니스트, 2009.
- 진중권, 『미학 오디세이3』, 휴머니스트, 2009.
- 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당미술 책방010, 2010.
- 파버 비렌, 김진환 역, 『색채의 영향』, SIGONGART, 2008.
- E.H. 고프리치, 백승길, 이종승 역, 『서양미술사』, 예경, 2009.
- 박동욱, “新造形主義에 立脚한 立體表現 方法 研究 : 본인 작품을 중심으로”, 공주대학교 미술학과 디자인전공 석사학위논문(2012.2).
- 박재윤, 「디지털 테크놀로지발전에 따른 디즈니 장편 드로잉 애니메이션 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제26호(2012.3), pp.57-78.
- 최정윤, 「초기 디즈니 애니메이션의 유토피아적 가능성 - 미키 마우스에 관한 벤야민의 사유를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제10권 제7호, 2010년 10월.
- 본질과 현상 | 2010년 겨울 22호 | pp.296-325 | 2010년 12월 | 본질과 현상
- 김윤지, “미야자키 하야오 "3D 애니메이션? 전혀 계획 없다"”, 『매일경제 스타투데이』, 2013년 7월 26일.  
<http://star.mk.co.kr/new/view.php?mc=ST&no=640181&year=2013>.
- 『월간미술』 2000년 4월호: [http://www.monthlyart.com/200004/special\\_01.htm](http://www.monthlyart.com/200004/special_01.htm)
- 『매일경제』, www.mk.co.kr, 검색어: 미야자키 하야오 2D.
- Cathrin Klingsohr-Leroy, *Surrealism*, Taschen, 2008.
- Jayne Pilling 편집, *Animation Studies*, 1997.
- Paul Wells, *Animation and Ameraca*, Rutgers University Press, 2002.
- Paul Wells, *Animation: Genre and Authorship*, Wall Flower Press, 2002.
- , *Understanding Animation*, Routledge, 2009.
- Steven Watts, Walt Disney: 「Art and Politics in the American Century」, *The journal of American History*, 1995.

Daniel N. Wood, Adam Finkelstein, John F. Hughes, Craig E. Thayer,  
David H. Salesin, 「Multiperspective panoramas for cel  
animation」, Siggraph 1997.

CFA, www.hfs.hr 검색어: Cartoon realism by Walt Disney.

YOUTUBE, www.youtube.com, 검색어 : Paleolithic cave drawings,  
2013.03.04.

BRAINPICKINGS: <http://www.brainpickings.org>, 검색어: Before Walt  
Disney: 5 Animations by Early Cinema Pioneers.

<덤보> (Dumbo, 1941)

<리듬21>(Rhythmus 21, 1921)

<백설공주>(Snow White, 1937)

<슈로갓> (Surogat, 1916).

<아틀란티스: 잃어버린 제국> (Atlantis The Lost Empire, 2001).

<카우 삼총사> (Home on the Range, 2004).

<쿠스코? 쿠스코!> (The Emperor's New Groove, 2000).

<판타스마고리>(Fantasmagorie, 1908)

<해골의 춤>(The Skelton Dancing, 1929)

<꽃과 나무>(Flowers and Trees, 1932)

## ABSTRACT

### Modernist painting style in Disney animation

Moon, Jae-Cheol · Kim, Yu-Mi

In the early twentieth century, history of animation began by modern artists, they produced various experimental images with the newly invented film and cameras. Artists in the field of movie, photography, paintings and others manipulated images in motion. But as some animated movies won industrial success and popularity, they became the trend but experimental style of early animation preserved by so-called non-mainstreamers or experimental animators, counteracting commercialism. Disney animation also followed the trend by applying realistic Hollywood film style, the worse critics placed a low value on the animation and it tarnished the image, although it was profitable investment from a business standpoint. To make images realistic, they opened a drawing class that animators developed skills to imitate motions and forms from subjects in real life. Also some techniques and gizmos were used to mimic and simulate three dimensional objects and spaces, multiplane camera and compositing 3D CG images with 2D drawings. Moreover, they brought animation stories from fairly tales or folk tales, and Walt's personal interest in live-action movies, they applied Hollywood-film-like narratives and realistic visual, and harsh criticism ensued. On the surface early disney animations' potential seems to be weakened, but in reality it still exists by simplifying and exaggerating forms and color as modern arts. Disney animation employs concepts of the modernism paintings such as simplified shapes and colors to a character design, when their characters are placed together in a scene, that visual elements cause mental reaction. This modification gives a new internal experience to audiences. As conceptual colors in abstract paintings make images appeared to be flat, coloring characters with no shading make them look flat and comparing to them, background images are also appeared to be flat. On top of that, multi-perspective at background images recalls modernist paintings. This essay goes in details with the animation pioneers' works and how Disney animation developed its techniques to emulate real life and analyses color schemes, forms,

and spaces in Disney animation compared with modern artists' works, in that the visual language of Disney animation reminds of impression from abstract paintings in the beginning of the twentieth centuries.

Key Word : Animation, Disney, Modernism, Reality, Painting.

문재철

중앙대학교 영상학과 교수  
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84  
중앙문화예술관(301동)  
Tel : 02-820-5718  
jcmoon@cau.ac.kr

김유미

중앙대학교 영상학과 영상예술학 박사과정  
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84  
중앙문화예술관(301동)  
Tel : 02-814-9110  
yumik777@gmail.com

논문투고일 : 2013.11.01

심사종료일 : 2013.11.24

게재확정일 : 2013.11.29