

## 미셸 오슬로의 <밤의 이야기>를 통해 본 디지털 실루엣 애니메이션의 미학적 특성 연구

- I. 서론
- II. 디지털로 확장된 실루엣 애니메이션의 미학적 특성
1. 캐릭터의 변화된 움직임 구성
  2. 강화된 회화적 인상과 이미지
  3. 확장된 공간 레이아웃
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

문재철, 김영옥

### 초 록

실루엣 애니메이션은 애니메이션의 시작을 알린 20세기 초반부터 애니메이션의 한 장르로 인정받아왔으며, 특유의 움직임과 조형성은 다양한 의미론적 해석과 조형적 활용을 가능케 해왔다. 특히 프랑스의 애니메이션 감독 미셸 오슬로는 실루엣 애니메이션에 디지털을 접목하여 실루엣 애니메이션의 확장 가능성을 끊임없이 모색하고 새로운 활로를 개척하고 있다. 최근작인 <밤의 이야기>는 3차원 입체로 실루엣 애니메이션을 제작함으로써 실루엣 애니메이션이 가지고 있던 고질적 한계들을 그만의 방식과 스타일로 진화시켰다. 오슬로 감독은 점점 더 사실적인 움직임을 지향하는 디지털 애니메이션의 흐름 속에서도 선택된 움직임과 대안적 요소들을 통해 느낌의 미학을 제시한다. 뿐만 아니라, 정서, 감정 등의 무의식적 요소들을 강조하는 색채, 구도, 패턴 등을 그만의 방식으로 활용함으로써 이미지 범람의 시대에 절제되면서도 오히려 디지털로 강화된 회화적 인상과 이미지를 선사한다. 이와 함께 디지털의 획득으로 가능해진 3차원적 공간 활용은 관객들에게 더욱 폭넓은 조형적 상상력을 제공한다.

이 논문에서는 움직임, 이미지, 공간의 세 가지 범주에서 미셸 오슬로의 디지털 실루엣 애니메이션인 <밤의 이야기 Tales of the Night>(2011)의 진화된 미학적 특성들을 기존 전통적 기법의 실루엣 애니메이션과의 비교를 통해 분석 하였다. 이를 통해 <밤의 이야기>가 기존 실루엣 애니메이션 특유의 환영적 특징들을 새롭게 환기시키는 동시에, 여러 가지 제약으로 침체되었던 실루엣 애니메이션 제작에 디지털 접목을 통한 새로운 활기와 가능성을 모색하게 하였음을 발견하였다.

점점 더 확일화되어가는 디지털 애니메이션의 현 시점에서 이와 같은 디지털을 접목한 실루엣 애니메이션은 기존 아날로그 방식 특유의 정적 매력을 그대로 유지하면서도 디지털로 새로운 조형적 상상력을 극대화시킨다는 점, 그리고 이러한 부분들이 향후 디지털 애니메이션의 다양성 확대와 발전적 진화에 큰 보탬이 될 수 있다는 점에 있어서 충분한 연구 가치와 그 가능성을 지니고 있다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 이를 통해 미셸 오슬로의 새로운 실험과 작품경향에 대해서도 살펴볼 수 있는 기회를 마련하고자 한다.

주제어 : 실루엣 애니메이션, 디지털 실루엣 애니메이션, 미셸 오슬로, 밤의 이야기

## I. 서론

'실루엣 애니메이션'은 기원전 아시아에서 시작되었다고 알려진 그림자 연극 또는 이를 통해 17세기 이후 유럽에서 성행했던 실루엣 이미지 작품들로부터 영감을 받아 20세기 초 카메라 기술의 발달과 영상기술 획득을 통해 시작되었다.<sup>1)</sup> 일반적으로 알고 있는 지금의 실루엣 애니메이션 기법으로는 독일의 로테 라이니거 Lotte Reiniger가 창시자 격으로 알려져 있으며, 그녀가 제작한 작품 <아흐메드 왕자의 모험 The Adventures of Prince Achmed>(1926)은 세계 최초의 장편 애니메이션 중 하나로도 기록되어 있다.<sup>2)</sup> 로테 라이니거의 작품들과 당시 형성된 스타일은 일본 등 세계 각지의 애니메이션 작가들에게 20세기에 걸쳐 지대한 영향을 미쳤다. 이렇듯 실루엣 애니메이션은 초기 애니메이션과 그 이후의 역사에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

실루엣 애니메이션은 주로 빛을 반대쪽에서 투과하는 역광을 이용해 검은 단색의 캐릭터와 배경의 실루엣을 강렬하게 드러내는 2차원적 애니메이션으로, 컷-아웃 형태의 캐릭터 제작과 스톱 모션 촬영을 이용한다는 점에서 컷-아웃 애니메이션과 스톱 모션 애니메이션과 연결되어 있는 장르이기도 하다. 실루엣 애니메이션은 특유의 심플함 때문에 상대적으로 관객들의 적극적인 상상력을 최대한 끌어올릴 수 있으며, 깊은 어두움과 그림자라는 은유적 성격은 캐릭터의 시적 표현 외에도 판타지물의 효율적 표현을 위한 다양한 연출 효과로도 활용되어져 왔다. 또한 이러한 형태, 움직임, 색채의 단순함 때문에 꾸준히 특유의 조형성과 미학적 양식으로 인정받았고, 이러한 단순함은 제작 과정이나 방식에 있어서 경제적 효율성까지 획득했기 때문에 애니메이션 작가들에

1) Currel, David, *Shadow Puppets & Shadow Play*, the Crowood Press, 1994, p. 14.

2) 아르헨티나의 감독 Quirino Cristiani의 컷-아웃 애니메이션 <사도 The Apostle>(1917)가 최초의 장편애니메이션으로 뒤늦게 언급되기도 했지만, 오래전 화재로 필름이 유실되었고 충분한 증거들이 존재하지 않는다고 알려진다. Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, 1995, pp. 49-52.

게는 아주 매력적인 요소로써 작용하였다.

하지만 전통적 기법의 경우, 기본적으로 가위와 칼로 검은 카드 보드나 종이를 잘라 캐릭터와 배경을 제작하기에 특유의 평면성과 투박함을 가질 수밖에 없고, 이로 인해 공간 표현, 캐릭터의 움직임, 디테일, 고채도와 고명도의 표현 등에서 한계를 지니고 있었다. 또한 존재방식에 있어서도 실루엣 애니메이션은 대중적이거나 상업적인 것과 거리가 멀었다. 현 실루엣 애니메이션의 대부분 기법을 창안한 로테 라이니거는 추상 애니메이션의 창시자로 불리는 발터 루트만이나 그밖에 장 르느와르, 베르톨트 바토쉬 등 작가주의 감독들과 함께 실험성 짙은 실루엣 애니메이션을 제작하였다.<sup>3)</sup> 이후로 실루엣 애니메이션은 작가주의적 작품의 명맥만을 근근이 이어올 뿐, 대중적으로 성공한 실루엣 애니메이션은 20세기를 통틀어 거의 전무한 실정이었다. 애니메이션이 다양한 기술을 뽐내며 점점 더 사실적이고 포토리얼한 비주얼을 지향하는 시대의 흐름 속에서, 자연스러운 움직임과 이미지의 디테일을 표현하기에 제약이 컸던 실루엣 애니메이션은 점점 비주류 혹은 진부한 옛 것으로 취급되어지는 듯 보였다.

이러한 흐름 속에서 21세기의 시작과 함께 신선한 바람을 일으킨 사람이 바로 프랑스의 미셸 오슬로 감독이다. 그가 제작한 TV 시리즈<Ciné si><sup>4)</sup>중 단편 6작품을 유니버스 형식으로 엮어 만든 <프린스 앤 프린세스>(2000)는 세계적인 찬사와 함께 실루엣 애니메이션을 재조명 해보는 일련의 계기를 마련해주었다. 미셸 오슬로는 여러 가지 제약으로 인해 일률적 스타일로 고착되어가던 실루엣 애니메이션에 컷-아웃, 셀, 라이브 액션, 클레이 등의 다양한 제작 방식들을 추가하는 끊임없는 실험을 함으로써 그동안 진부하게 치부되었던 전통적 실루엣 애니메이션에 새로운 활기를

3) Russett, Robert, *Experimental Animation*, Van Nostrand, Reinhold Company, 1977, p. 78.

4) 1989년부터 프랑스 Canal+를 통해서 방영되었던 8개의 에피소드로 대중들의 큰 인기를 끌지는 못했지만 앙시와 오타와 애니메이션 페스티벌에서 TV부분의 최우수상을 수상하는 등 비평가들의 찬사를 받았다.

IMDB, <http://www.imdb.com/title/tt0285943/>. 2013.07.11.

붙여넣었다. 이후 그는 3차원 디지털을 접목한 여러 실험을 통해 기존 제작했던 TV시리즈와 같은 형식으로 <드래곤과 프린세스 Dragons et princesses>를 제작하였는데, 이 중 6편을 유니버시스 형식의 장편으로 구성한 <밤의 이야기>(2011)는 실루엣 애니메이션 장르에 조용한 시각적 혁명을 일으켰다. 이 작품에서 오슬로 감독은 디지털 기술을 이용해 그동안 제한적이고 어려웠던 여러 표현들을 시도함으로써 오히려 기존 실루엣 애니메이션의 정적인 매력을 극대화 시켰다. 이는 점점 자극적인 이미지와 설 새 없는 움직임으로 끊임없이 관객의 시각을 자극하는 주류 디지털 애니메이션의 흐름과는 매우 다른 현상으로 주목해야할 요소이다. 또한 이 작품은 실루엣 애니메이션의 정의를 2차원에서 3차원으로 뚜렷이 확장시키며 새로운 장을 열었다는 점에 있어서 의미하는 바가 크다.<sup>5)</sup>

본 논문에서는 <밤의 이야기>에서 이루어진 디지털을 활용한 실험들과 이에 따른 미학적 특성들을 애니메이션의 중요한 요소들인 ‘움직임’, ‘이미지’, ‘공간’ 이라는 세 가지 범주에서 살펴보고자 한다. 세부적으로는 ‘캐릭터의 변화된 움직임 구성’, ‘강화된 회화적 인상과 이미지’, ‘확장된 공간 레이아웃’으로 나누고 기존의 전통적인 방식의 실루엣 애니메이션과의 비교 분석을 통해 이러한 시도가 갖는 미학적 효과의 의미를 규명해보고자 한다. 이를 통해 실루엣 애니메이션이 더 이상 진부한 옛것이 아닌 디지털을 접목하여 새로운 조형적 상상력을 제시하는 대안적 장르가 될 수 있음을 제시하고자 한다. 아울러 실루엣 애니메

5) 디지털로 제작된 2D 실루엣 애니메이션은 다양한 작품들에서 부분적으로 꾸준히 활용되어왔다. 본격적으로 3D가 사용된 작품으로는 안소니 루카스 Anthony Lucas 감독의 단편 <제스퍼 모델로의 신비한 탐험 The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello>(2005)이 있지만, 이 작품은 2D 실루엣 캐릭터와 3차원 배경의 조합으로 3차원의 공간성을 획득한 것 외에는 기존 실루엣 애니메이션과 크게 다른 독특한 특징을 만들어내지는 못했다. <밤의 이야기>는 캐릭터들을 3차원 실루엣으로 제작하여 움직임과 연기연출까지 구현함으로써 이전의 실루엣 애니메이션들과는 뚜렷하게 변화된 특징들을 보여준다. 또한 장편으로써 다양한 국가들에서의 개봉을 통해 3차원 실루엣 애니메이션의 탄생을 국제적으로 각인시켰다.

Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/Silhouette\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/Silhouette_animation). 2013.06.15.

이션에서 디지털을 통한 미적 상상력의 확장 가능성은 향후 디지털 애니메이션의 다양성 획득 등 발전적 변화에 또 하나의 계기를 마련할 수 있다는 점에서도 의미가 있을 것이며, 뿐만 아니라 작가주의적 관점에서 미셸 오슬로의 새로운 실험과 작품 경향에 대해서도 살펴볼 수 있는 기회가 될 것이다.

## II. 디지털로 확장된 실루엣 애니메이션의 미학적 특성

### 1. 캐릭터의 변화된 움직임 구성

<밤의 이야기>는 실루엣 애니메이션을 3차원으로 디지털화 시키면서 캐릭터의 움직임 묘사와 구성에 있어 다양한 진화를 보여주었다. 우선 전통적 기법에서 실루엣 캐릭터 움직임의 대표적 특징은 크게 세 가지로 나누어볼 수 있다. 첫째로는 손과 가위를 이용해 캐릭터를 잘라 내고 움직임을 구현해야 하는 특성 때문에 얼굴 표정과 같은 매우 섬세한 디테일의 묘사보다는 몸 전체를 이용한 과장된 움직임과 제스처에 치중한다. 따라서 캐릭터의 특정 부분보다는 형상 전체를 아우르는 움직임의 리듬과 타이밍이 중요시 된다. 둘째로는 캐릭터 애니메이션을 측면위주로 구성하게 되는데, 이는 앞모습으로는 실루엣 캐릭터의 형상이 충분히 드러나지 않기 때문에 측면의 실루엣을 통해 관절별 각도를 조절하며 캐릭터를 보여주는 것이 캐릭터의 감정과 행동을 효율적으로 표현하기에 적합하기 때문이다. 셋째로는 스토리 전개에 있어 캐릭터가 움직일 부분만을 따로 떼어 구분하고, 이 부분에만 관절을 엮어 캐릭터를 제작하므로 특유의 부자연스럽고 느린 분절적 움직임이 필수불가결 하다는 점이다. 자연스러운 움직임을 창출하기 위해 여러 각도의 캐릭터 형상을 만드는 것은 많은 노동과 시간이 필요한 작업이므로 효율적이지 않을뿐더러, 오히려 이러한 자연스러운 움직임은 실루엣 애니메이션 특유의 매력을 반감시키는 미학적 양식이기 때문이다.

오슬로 감독이 3차원의 디지털 실루엣 캐릭터들을 통해 보여준 뚜렷한 변화 중 하나는 눈과 눈동자를 적극적으로 활용해 얼굴

표정의 디테일을 묘사해 냈다는 점이다. 3차원 디지털 기술은 측면뿐만이 아닌 반측면이나 앞모습까지도 효율적인 표현을 가능하게 하였는데, 이는 서사 전개상 캐릭터의 앞모습 또는 반측면을 더욱 효과적으로 보이게끔 만들어줄 눈과 눈동자의 추가 표현과 디테일 묘사를 통해 완성되었다. 여기서 더욱 주목할 부분은 디지털테크놀로지 덕분에 3차원 공간에서의 현란한 움직임을 구현할 수 있게 되었음에도 불구하고 눈을 통한 얼굴 표정을 묘사함으로써 오히려 신체의 움직임이 현저히 줄었다는 점이다. 기존 방식에서는 전체적인 캐릭터 형상의 움직임과 그것의 리듬이 실루엣 캐릭터의 개성을 가장 잘 드러내 주었기 때문에 캐릭터의 형상 중 하체의 움직임과 척추의 각도 등이 매우 중요하게 여겨졌다. 특히 진술한 대화나 대사가 있는 경우라면 두상과 목, 그리고 턱 관절의 과장된 움직임이 캐릭터의 감정연기를 위해 큰 역할을 해주었다. 혹여 눈과 눈동자가 표현된 경우라도 눈의 깜빡임을 통한 생동감의 추가적 묘사 등의 크게 눈에 띄지도, 의미적 용도 하지 못하는 부연적 이미지에 불과했다.



그림 1. <밤의 이야기>의 에피소드 '늑대인간' 중 캐릭터의 전면과 눈을 통한 디테일한 표정연기<sup>6)</sup>

하지만 오슬로 감독은 디지털 기술을 활용해 눈을 통한 섬세한 감정연기를 강화하는 대신 이에 따른 불필요한 신체의 움직임을 현저하게 줄였다. 물론 그는 캐릭터의 연속된 움직임이 거의 없는 애니메이션 <불쌍한 굶주>(1982)로 프랑스 세자르 영화제에서 최고 단편애니메이션 상을 수상한 것에서 알 수 있듯이 움직임의

6) 그림 1-그림 7, 해당 애니메이션에서 직접 캡처함.

사실적 재현을 지양하는 감독이다.<sup>7)</sup> 위의 <그림 1>은 <밤의 이야기>의 첫 번째 에피소드인 ‘늑대인간’ 중 늑대인간을 둘러싼 왕과 왕의 딸과의 진지한 대화 장면이다. 기존에는 실루엣 캐릭터의 앞모습은 캐릭터를 효율적으로 드러낼 수 없었기 때문에 전면이 장시간 동안은 노출되는 것은 의도적으로 피해 왔다. 하지만 ‘늑대인간’에서 수차례 등장하는 캐릭터의 앞모습과 클로уз-업으로 표현된 디테일한 눈빛 연기, 그리고 이를 통한 표정의 묘사는 여타의 신체적 움직임이 거의 없음에도 불구하고 오히려 기존의 제작기법보다 관객을 한층 더 몰입시킨다. 이런 장면들은 특히 중요한 대화나 독백과 같이 캐릭터의 진솔한 감정을 드러낼 때 나타나는데, 관객들은 캐릭터의 과장된 움직임이나 그에 따른 전체적 형상에 현혹되기보다는 눈을 통한 미세한 표정연기로 인해 캐릭터의 감정과 대사에 더욱 몰입하게 되는 것이다. 이와 관련된 오슬로 감독의 인터뷰는 움직임 연출에 대한 그의 철학을 확실하게 드러낸다.

“나는 관객들로 하여금 이 이미지들이 실재가 아닌 환상동화임을 인지시키고 대신 캐릭터의 감정과 이야기의 정서가 실재 존재하는 것임을 믿게끔 하는 것이 더 중요하다고 생각한다. 애니메이션에서는 실재와 같은 움직임은 중요치 않다. 모든 움직임에는 이유가 있어야하고 이유가 없다면, 멈춰라. 그 때 캐릭터의 권위가 생길 것이다.”<sup>8)</sup>

## 2. 강화된 회화적 인상과 이미지

미셸 오슬로 감독은 여러 인터뷰를 통해 이집트와 그리스의 예술, 19세기 유럽의 일러스트레이션, 일본의 우키요에 외에도 다양한 문화권의 작품들에 나타난 독특한 시각적 아름다움에 대해 깊은 사랑과 심취를 드러내 왔다. 그에게 아름다움을 본다는 것

7) 오슬로 감독은 끊임없이 연속적인 카메라와 캐릭터의 움직임을 CGI 애니메이션의 매너리즘이라고 규정한다. 애니메이티브드뷰, <http://animatedviews.com/2009/azur-asmar-michel-ocelots-quest-for-tolerance>, 2013.07.18.

8) 지브리월드 인터뷰, [http://www.ghibliworld.com/michel\\_ocelot\\_interview.html](http://www.ghibliworld.com/michel_ocelot_interview.html), 2013.07.11.

은 곧 기쁨이자 평안이었다.<sup>9)</sup> 그러므로 감독은 매 작품마다 새로운 기술을 접목하고 실험하면서 그의 강렬하고 풍부한, 그러면서도 세련되고 정교한 이야기를 더욱 살려줄 수 있는 시각적 생명력을 연구해왔다. 특히 1998년에 공개된 셀 애니메이션 <키리쿠와 마녀>의 큰 성공은 감독에게 그동안 예산의 부족으로 인해 제한되었던 다양한 실험들을 가능케 했다. 특히 <아주르와 아스마르>(2006)는 감독이 처음으로 3차원의 디지털 컷-아웃 캐릭터와 2차원의 공간들을 조합하여 환상적 색채와 독특한 미장센으로 비평가들과 대중들의 극찬을 동시에 받았던 작품이었다. 감독은 “디지털로 인해 자유자재로 명도와 색조를 바꾸는 것이 마치 예술학교를 다닐 때 느꼈던 강렬한 화가의 즐거움으로 되돌아간 느낌”이라며 디지털을 자신의 이야기를 쉽고 빠르게, 심지어 효과적으로 전달할 수 있는 훌륭한 도구로 받아들였다.<sup>10)</sup> 감독은 이러한 삼차원 디지털 실험을 <밤의 이야기>까지 계속하면서 기존 전통적 방식의 실루엣 애니메이션에서는 쉽게 시도하거나 보일 수 없었던 독특한 색채와 패턴 표현의 특징들을 만들어내었다.

## 1) 배경

전통적 방식의 실루엣 애니메이션에서는 캐릭터의 전체적 형상과 움직임이 중요시되었기 때문에 배경은 캐릭터를 강조하기 위한 단색이 사용되었으며, 공간묘사가 필요한 부분에서는 주로 투명도를 조절한 공기원근법을 통해 깊이감을 만들어 내었다. 후방에서 들어오는 투과된 빛을 통해 캐릭터가 드러나기 때문에 배경에 색이 추가되더라도 투명도의 유지는 항상 관건이었다. 따라서 색이 필요한 경우에는 투명성을 유지할 수 있는 수채물감 또는 투명한 색지, 트레이싱지, 셀지 등만이 활용될 수 있었다.

9) <밤의 이야기> DVD 감독 인터뷰 참조.

10) 제인 필링, 김세훈, 한창완 역, 『21세기 애니메이션의 혁명가들』, 한울, 2003, p.108.





그림 2. 로테 라니이거의 장면 <아흐메드 왕자의 모험>(1926)

디지털은 배경묘사에 있어 이러한 여러 가지 제약들로부터 자유를 주었다. 색채와 채도, 그리고 투명도를 자유자재로 조절가능하게 했을 뿐만 아니라 복사와 접착마저도 손쉽게 구현할 수 있게 하여 화려한 장식과 패턴의 묘사를 가능케 했다. 오슬로 감독은 디지털을 이용해 색채의 패턴과 배색을 만들어 냄으로써 무겁고 둔탁해 보였던 검은 전경과 캐릭터들마저 세련되고 명쾌한 색채와 형태로 보이게 하였다. 배경에 있어서도 기존 3차원 공간의 원근법적 재현이나 캐릭터를 살려주기 위한 여백 채우기식의 수동적 역할이 아닌, 평면적 색채와 패턴 그 자체를 독립적으로 드러내며 스스로 적극적 역할을 할 수 있게 하였다. <밤의 이야기>의 세 번째 에피소드인 ‘티장과 이름 모를 미인’에서는 이러한 디지털 색채와 패턴의 특징들이 두드러진다. 오슬로 감독은 길을 잃어 죽은 자의 나라에 불시착한 주인공 청년 티장이 왕을 만나러 가는 길목의 세 단계 관문마다 강렬한 디지털 색채와 패턴을 과감하게 대비시켜 시각적 리듬을 만들어내어 관객에게 강렬한 인상을 주었다.

세 관문 사이사이의 공간에 사용된 일정한 무채색의 톤은 관객으로 하여금 주인공의 심리상태와 대사에 집중할 수 있게 하고, 또한 다음 관문들에서 보게 될 시각적 충격을 더욱 극대화시킨다. 이 관문들에서는 빨강-초록, 노랑-보라, 주홍-파랑 등의 보색관계에 있는 고채도, 고명도의 강렬한 디지털 색채들을 반복적으로 패턴화하여 뚜렷한 색채대비만으로도 선명한 빛의 효과를 만들어내고 있다. 이는 색채 자체의 존재와 그 고유의 특성을 독

립적으로 드러내고 돋보이게 함으로써 단순한 배경으로써가 아닌 독립된 존재로서의 에너지와 힘을 느끼게 한다.



그림 3. <밤의 이야기> 중 ‘티장과 이름 모를 미인’

또한 거대한 곡선 실루엣으로 등장하는 벌과 몽구스 그리고 이 구아나로 이어지는 각각의 관문에는 직선패턴을, 그리고 마지막으로 날카로운 직선의 조합으로 이루어진 왕의 등장에는 원형에 가까운 곡선패턴을 과감하게 대비시켜 일련의 리듬과 조화를 만들어 내었다. 서사적 맥락에서 마땅히 주목해야할 공간의 배경을 고도로 간략화하고 추상화함으로써 견고하고 강렬한 인상을 남기는 것이다. 이러한 공간표현은 ‘죽은 자의 나라’ 라는 또 다른 세계의 메타포로 작용하며 그 초현실적 의미를 환기시킨다.

오늘로 감독의 이러한 디지털 색채와 패턴의 사용은 원근법의 깊이감, 자연스러운 외형, 사실주의적 색채와 같은 전통을 파괴하고 직관적인 색을 쓰면서 주관적인 시각 경험에 접근했던 20세기 초 미술의 격변기를 연상시킨다.<sup>11)</sup> 빛과 그림자의 흐름에 개의치 않고 적극적으로 표현되는 격렬한 주관적 색채와 대담하게 단순화되는 형태, 그리고 이로 인한 패턴표현 측면에 있어서 디지털은 실루엣 애니메이션에 이러한 직관적 혁명을 가능케 한 것이다.

## 2) 캐릭터

미셸 오늘로 감독은 세계 곳곳의 민담으로부터 영감을 얻어 다양한 마술적 세계를 이야기해왔다. 그의 환상동화에 빠지지 않고

11) E.H. 콰브리치, 『서양미술사』, 예경, 1995, pp. 570-571.

등장하는 캐릭터에는 공주, 왕자, 화려한 귀족 등이 있는데 이때 감독은 철저한 사전조사를 통해 해당 시기와 장소에 맞는 장신구와 문양 표현에 깊은 주의를 기울였다. 감독은 이렇게 실제적인 이미지들이 작품 속에서 ‘숨겨진 조화의 일부분이 되며 관객들이 차마 알아채지 못한다 하더라도 훨씬 호소력이 있다’고 믿었다.<sup>12)</sup> 그만큼 캐릭터 표현에 있어서 장신구의 표현은 비단 일반적인 장식의 의미를 넘어 오슬로 감독에게는 관객들로 하여금 작품을 해당 시기와 실재의 공간으로 빠져들게 하는 수단이었다.

그러나 전통적 기법의 실루엣 애니메이션에서는 섬세한 장신구를 표현하려면 많은 노동과 시간이 필요했다. 아래의 <그림 4>에서 보이는 <프린스 앤 프린세스>의 이집트 여왕(좌)은 이 작품에서 가장 화려한 캐릭터로 꼽힌다. 이집트 여왕의 캐릭터처럼 대부분의 실루엣 애니메이션은 실루엣 캐릭터에 구멍을 뚫어 후방에서 새어나오는 빛을 이용하여 반짝이는 장신구를 표현했다. 좀 더 디테일한 색채와 묘사는 실루엣 캐릭터의 일부분을 잘라내고 그 자리에 투명한 셀을 붙여 그 위에 디테일한 장식을 그려 넣는 방식으로 대체하였다. 하지만 투과되는 빛의 양과 아날로그 색채의 채도와 명도로 이집트의 권위를 견고하게 표현하기에는 한계가 있었다.



그림 4. <프린스 앤 프린세스>(좌)와 <밤의 이야기>(우)에서의 장신구 묘사

12) 제인 필링, 앞의 책, p.105.

디지털 색채의 획득이란 아날로그에서는 불가능한 채도와 명도의 최대 한계치를 숫자의 입력만으로 손쉽게 표현할 수 있음을 뜻한다. 감독은 이를 통해 시대와 장소를 불문하고 왕족과 귀족의 장신구 표현에 대표적으로 사용되던 진한 황금색을 구현할 수 있게 되었다. 부와 신비를 연상시키는 진한 황금색에 사실주의적 재질과 빛에 의한 명암의 표현을 추가한 묘사는 편평하고 깊이 있는 검정의 실루엣 캐릭터를 더욱 위엄 있고 세련되어 보이게 했다. 또한 진한 황금색의 표현으로 장신구는 오히려 더 단순화되고 이에 따른 기하학적 형태 패턴들은 더욱 강하게 드러난다. 이는 실루엣 캐릭터에 대한 인상을 더욱 강화시켜줄 뿐 아니라, 기하학적 패턴의 배경과 숨겨진 조화의 일부분을 이루게 한다.

### 3. 확장된 공간 레이아웃

<밤의 이야기>는 전작 <프린스 앤 프린세스>와 마찬가지로 소년과 소녀, 그리고 테오라는 할아버지가 함께 스토리를 만들고 그에 맞는 이미지 자료들을 제시하는 일련의 준비과정을 소개한다. 소년과 소녀는 참고자료를 기반으로 제작된 무대 공간에서 장식과 의상을 갖춰 입고 실제 주인공이 된다. 여기서 이들이 이야기를 준비하는 공간과 실제 연기가 펼쳐지는 공간은 마치 대기실과 연극무대처럼 뚜렷이 구분되어 있다. 에피소드의 첫 장면은 붉은색의 무대 막이 열리면 주된 공간이 편평한 레이어 형태로 크게 펼쳐지는데, 이 또한 마치 연극무대에서 조명이 켜지면 관객석에서 전체공간을 바라보는 것과 흡사하다. 즉 이 작품은 연극적 공간을 기반으로 스토리나 그에 따른 시각적 장치들이 펼쳐지는 애니메이션이다.

전통적 기법의 실루엣 애니메이션은 전경, 중경, 후경의 편평한 이미지들이 레이어를 겹쳐놓는 식으로 구성되고, 연기자의 몸 전체의 형상과 과장된 연기가 그 안에서 잘 드러나야 한다는 점에서 기본적으로 연극적 요소가 강하다고 볼 수 있다. 또한 카메라와 애니메이션 스탠드가 고정되어 있기 때문에 캐릭터가 앞으로 튀어나오거나 뒤로 빠지는 경우에는 사이즈별로 또 다른 캐릭

터 세트들이 필요했고, 공간을 이동하는데 있어서도 또 다른 배경 세트가 준비되어야 했다. 카메라가 좌우로 이동하는 패닝이나 위아래로 움직이는 틸팅 효과를 주기 위해서는 실루엣 전체 세트를 위아래나 양옆으로 길게 만들어 조금씩 이동시켜야 했는데, 이는 하나의 고정된 시점에서 여러 레이어로 무대 세트를 나누고 좌우로 이동하며 교체해야 하는 연극의 무대 형식과 매우 유사하다. 따라서 전통적 실루엣 애니메이션에 가장 효율적이고도 적합한 공간은 연극적 공간이라고 볼 수 있으며 이는 실루엣 애니메이션이 그림자 연극에서 영감을 받아 이어져온 사실과도 무관하지 않다.

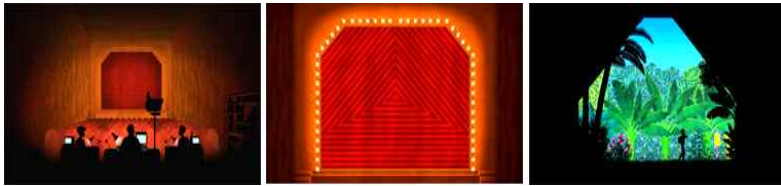


그림 5. <밤의 이야기> 중 에피소드의 준비과정이 이루어지는 공간

연극적 공간이란 앞쪽 오프-스크린(off-screen)<sup>13)</sup>이 배제되고 좌우 또는 후방 오프-스크린만이 극히 제한적으로 허락되는 닫힌 공간이라고 표현할 수 있다.<sup>14)</sup> 이러한 연극적 공간은 안정되고 견고한 스테이징을 가능하게 하는 장점이 있지만 다양한 입체적 공간 연출에는 많은 제약이 따른다. 전통 기법의 실루엣 애니메이션 역시 좌우의 배경 사이즈가 애니메이션 스탠드에서 크게 벗어날 수 없기 때문에 활용할 수 있는 공간 표현이 제한적이고, 그 구조상 프레임의 앞쪽 오프-스크린은 전혀 존재할 수 없다. 따라서 감독은 한 프레임 안에서 최선의 연출을 보여줘야만 한

13) 카메라에 의해 선택된 공간 조각들(on screen)은 프레임 바깥에 존재하는 전체공간을 환기시키는데, 이것을 off-screen 즉 외화면이라 정의한다. 영화적 공간에서 프레임이란 결정적이거나 넘을 수 없는 경계가 아닌 유동적인 ‘가리개’의 역할이다. 자크 오몽, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006, p. 306.

14) ‘닫힌 공간’이란 이미지의 틀에 의하여 상상적이긴 하지만 강제적으로 제한된 공간을 의미한다. 자크 오몽, 오정민 역, 앞의 책, p. 298.

다. 하지만 삼차원 디지털 실루엣 애니메이션에서는 이와 대조적으로 카메라의 움직임과 함께 영화적 공간표현이 가능해지면서 공간 레이아웃 연출에 있어서 큰 변화를 보여준다. 영화적 공간이란 앞뒤-상하-좌우의 오프-스크린이 존재하는 열린 공간이며 감독의 의도에 따라 카메라의 움직임을 통해 유동적 혹은 역동적으로 변화할 수 있는 공간이라고 표현할 수 있다. 에릭 로메르(1977)는 영화적 공간을 ‘영화가 제공하는, 분할된 요소들의 도움으로 관객의 머릿속에서 재구성되는 허상적 공간’이라고 정의하기도 했다.<sup>15)</sup>

오늘로 감독은 <밤의 이야기>에서 기본적으로 기존의 연극적 공간을 유지하면서도, 때때로 이러한 영화적 공간을 다양한 방식으로 탐험하고 있음을 발견할 수 있다. 영화적 공간 활용이 가능한 것은 디지털의 활용으로 카메라의 움직임이 자유로워진 것이 가장 큰 이유 중 하나이다. 이는 하나의 시점이 아닌 다양한 시점에서 캐릭터와 공간을 바라볼 수 있게 하였고, 심지어 캐릭터의 시점으로 상대 캐릭터를 바라보며 다가가는 시점 샷도 가능케 했다. 이는 관객들로 하여금 해당 캐릭터의 관점에서 캐릭터의 감정과 상황, 그리고 대사에 더욱 몰입할 수 있게 해주었고 각각의 공간들을 유기적으로 연결시켜주었다. 따라서 주목해야 할 부분은 이러한 유기적 연결에 따른 확장된 오프-스크린 공간이다. <밤의 이야기> 중 마지막 에피소드인 ‘사슴 소녀와 건축가의 아들’에서는 이러한 감독의 실험과 확장된 공간을 표현하는 방식이 잘 드러나 있다. 마법사의 명령에 복종하지 않는 여자 주인공을 마법사의 거미가 낚아채 성에 가두는 첫 번째 장면에서는 기본적으로 편평한 이미지의 검은 전경, 중경, 후경의 연극적 공간이 주어진다. 하지만 거미는 전경 위쪽 오프-스크린에서 밑으로 내려와 여주인공을 움켜쥔 후 앞쪽 오프-스크린으로 빠지며 기존 연극적 공간에서는 표현 불가능했던 확장된 공간들을 제시한다. 이는 관객들로 하여금 해당 프레임 외에도 보이지 않는 앞쪽과

15) 자크 오몽, 오정민 역, 앞의 책. p. 313.

위쪽의 오프-스크린 공간을 상상할 수 있게끔 허용하는 동시에 악한 마법사가 지배하는 암묵적 공간을 확장함으로써 마법사의 힘과 위엄을 더욱 크게 느낄 수 있게 한다.



그림 6. <밤의 이야기> 중 ‘사슴소녀와 건축가의 아들’

주인공 티보가 여주인공을 구출하는 도시 지하통로 씬은 영화적 공간의 특징을 극적으로 보여주는 장면이다. 마치 스테디캠(steadycam)으로 찍은 듯 한 이 시점 샷은 하나하나의 기둥들이 레이어의 형태로 기본 골격을 이루고 있지만, 카메라가 이 레이어 속을 역동적으로 뚫고 들어가며 철저하게 레이어의 우위를 차지하고 있음을 보여준다. 심도를 향한 움직임의 효과는 악한 마법사로부터 도망치는 두 주인공의 긴장감, 속도감, 역동감을 최대치로 끌어올리며 끝이 보이지 않는 통로로 인한 불안감과 함께 그 너머에 있을 뒤쪽 오프-스크린과의 연결을 자연스럽게 만든다. 또한 연결된 숲을 통해 말을 타고 더욱 힘차게 도망가는 장면에서는 오른쪽이 아닌 비스듬한 사선 뒤쪽으로 캐릭터들을 빠지게 하여 닫힌 공간이 아닌 열린 공간으로의 끝없는 도주를 상상하게 한다. 관객은 이렇듯 공간 이미지에 대한 해석에 자신의 경험과 상상력을 추가하여 그것들을 더욱 풍성하고 깊이 있게 만들게 된다. 따라서 이러한 대각선 연출은 좌우방향으로의 직선적 연출보다 내러티브 전개에 강세를 줄 수 있게 된다.<sup>16)</sup>

비록 실루엣 애니메이션의 캐릭터와 공간 레이어 등의 조형적 요소들이 연극적 공간과 공유하는 부분이 많을지라도, 디지털을 통한 이러한 영화적 공간의 제시는 내러티브에 따른 다양한 입체

16) 데이비드 보드웰, 김숙 외 역, 『영화스타일의 역사』, 한울, 2010, p.228.

적 공간 연출을 가능케 하며 이는 관객들로 하여금 상상할 수 있는 공간도 확장시킨다. 이는 기존의 연극적공간이 가지고 있던 제한된 공간과 틀에서의 해방을 의미하며 내러티브가 존재하는 전체공간을 환기시키기에도 효과적이다.



그림 7. '사슴소녀와 건축가의 아들' 중 지하통로를 통한 여주인공 구출 장면

### Ⅲ. 결론

본 연구는 미셸 오슬로의 <밤의 이야기>를 분석함으로써 한편으로는 전통 실루엣 애니메이션의 특징과 매력을 재조명하고, 다른 한편으로는 기존 방식으로는 표현될 수 없었던 디지털 실루엣 애니메이션의 조형적 특징과 그러한 특징이 지니고 있는 새로운 미학적 가능성들을 고찰하는데 목적이 있다. 이는 오늘날 사실적인 이미지와 실제적인 움직임의 구현에 치중하고 있는 획일적인 주류 디지털 애니메이션에 하나의 대안적 사례를 제시하는 것으로 애니메이션의 다양성을 확보할 수 있는 계기를 마련하는 효과를 지닌다. 아울러 현시점에서 유일하게 장편 실루엣 애니메이션으로 국제적인 인정을 받고 있는 미셸 오슬로의 새로운 작품경향에 대해 이해 할 수 있는 한 분석이기도 하다.

애니메이션 미학의 핵심적 요소들인 움직임, 이미지, 공간을 중심으로 기존 방식의 실루엣 애니메이션과 비교 분석한 결과, <밤의 이야기>에 나타난 디지털 실루엣 애니메이션의 조형적 특징은 다음과 같이 크게 세 가지로 확인될 수 있었다. 첫째, 눈과 눈동자의 세밀한 묘사가 가능해지면서 디테일한 표정연기가 가능해졌고 이는 불필요한 신체의 움직임을 현저히 줄이는 효과를 가



져왔다. 관객들은 실루엣 캐릭터의 과장된 몸짓과 움직임에 하나 하나 따라가며 해석하지 않더라도, 섬세한 눈빛 연기를 통해 스토리와 캐릭터의 감정에 더욱 몰입할 수 있게 되었다. 두 번째는 과감하고 직관적인 디지털 색채의 사용과 캐릭터의 장식묘사를 통하여 둔탁했던 전경의 캐릭터와 배경을 더욱 선명한 색채와 세련된 형태로 보이게끔 유도하였다. 이는 또한 기존에 큰 역할을 할 수 없었던 배경이 스스로 적극적인 역할을 할 수 있게 했으며, 디테일한 패턴들은 참고했던 실제 공간과 장식들을 자연스럽게 조화시키며 감성적 실제감과 조형미를 더하였다. 마지막으로 그 요소들의 특징들이 연극적 공간과 부합하는 실루엣 애니메이션에 디지털로 영화적 공간으로 부여함으로써 확장된 공간적 레이어아웃을 보여주었다는 것이다. 이는 특히 기존 불가능했던 앞뒤 오프-스크린의 공간을 확보함으로써 관객들의 공간적, 조형적 상상력을 극대화 시켰다. 이처럼 실루엣 애니메이션에서 디지털의 활용은 전통 실루엣 애니메이션의 정적 매력을 그대로 유지하면서도 다채롭고 풍성한 이미지와 다양한 공간과 시점 활용으로 실루엣 애니메이션의 새로운 장을 열게 했다.

미셸 오슬로 감독은 <밤의 이야기> 장편이 처음 공개된 2011년 베를린 국제영화제에서 “나는 두 가지 능력을 지닌 마법사라고 생각한다. 하나는 아름다움을 창조하는 능력. 그리고 다른 하나는 세상에 존재 하지 않았던 캐릭터와 움직임을 만들어 내는 능력이다”<sup>17)</sup>라고 말하면서 6년간의 제작기간을 거친 <밤의 이야기>를 소개했다. 이처럼 오슬로 감독의 작품에는 포토리얼한 이미지와 실제적인 움직임을 넘어서는 혹은 그러한 것과는 차별화된 독특한 미학이 존재한다. 특히 특유의 평면성과 미학적 한계들로 인해 점점 사라져가는 실루엣 애니메이션에 새로운 가능성들을 제시했다는 점과 이러한 실험들이 비평적, 대중적으로도 큰 호평을 받고 있다는 점은 현시점에서 시사하는 바가 크다. 새로

---

17) 베를린국제영화제, [www.berlinale.de](http://www.berlinale.de), 검색어: Tales of night, 2013.07.21. [http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchiv/2011/06\\_streaming\\_2011/06\\_streaming\\_2011.html#item=396](http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchiv/2011/06_streaming_2011/06_streaming_2011.html#item=396),

운 기술 혹은 주류가 아니면 환영받지 못하는 애니메이션의 범주에서 이렇듯 익숙함과 진부함으로 잊혀져가는 장르와 기법을 재조명하고 새로운 실험정신으로 독특한 가능성을 타진해보는 연구와 작업은 애니메이션의 다양한 방향을 제시할 수 있을 것으로 사료된다.

## 참고문헌

- 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005.
- 데이비드 보드웰, 김숙 외 역, 『영화스타일의 역사』, 한울, 2010.
- 자크 오몽, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006.
- 제인 필링, 김세훈, 한창완 역, 『21세기 애니메이션의 혁명가들』, 한울, 2003.
- 윤학로, 「그림자 연극과 실루엣 애니메이션 영화 : 미셸 오슬로의 <프린스 앤 프린세스>를 중심으로」, 『프랑스문화예술연구』 제28집, 2009년 여름호, pp.233-254.
- 장연이, 「실루엣 애니메이션의 이미지에 나타난 내면의식: 미셸 오슬로의 '프린세스 앤 프린스' 를 중심으로」, 『디지털 콘텐츠와 문화정책』, 제 3호, 2008, pp.87-99.
- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, 1995.
- Currel, David, *Shadow Puppets & Shadow Play*, the Crowood Press, 1994.
- Lamarre, Thomas, *The Anime Machine*, Univ Of Minnesota Press, 2009.
- Russett, Robert, *Experimental Animation*, Van Nostrand, Reinhold Company, 1977.
- 애니메이티브, Azur & Asmar: Michel Ocelot's Quest For Tolerance, <http://animatedviews.com/2009/azur-asmar-michel-ocelots-quest-for-tolerance>. 2013.07.18.
- 지브리월드, An Extensive Personal Interview with Director Michel Ocelot, [http://www.ghibliworld.com/michel\\_ocelot\\_interview.html](http://www.ghibliworld.com/michel_ocelot_interview.html), 2013.07.11.
- 베를린국제영화제, [www.berlinale.de](http://www.berlinale.de), 검색어; Tales of night,

2013.07.21.

[http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchive/2011/06\\_streaming\\_2011/06\\_streaming\\_2011.html#item=396](http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchive/2011/06_streaming_2011/06_streaming_2011.html#item=396),

IMDB, [www.imdb.com](http://www.imdb.com), 검색어 : Michel Ocelot, 2013.07.11.

WIKIPEDIA, Michel Ocelot, [http://en.wikipedia.org/wiki/Michel\\_Ocelot](http://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Ocelot), 2013.06.15.

WIKIPEDIA, Silhouette Animation, [http://en.wikipedia.org/wiki/Silhouette\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/Silhouette_animation), 2013.06.15.

## ABSTRACT

**A Study on the Aesthetic Characteristics of the digital silhouette animation, <Tales of the night>**

Moon, Jae-cheol · Kim, YoungOk

Silhouette Animation has been recognized as a genre of animation since the very beginning of the animation history, and also its segmental movement and Aesthetic expression has led a variety of semantic interpretations. Especially the French animation director, Michel Ocelot, recently integrated 3-dimensional digital to the silhouettes animation, and it extended the possibility of the silhouettes animation in many aspects. In his latest animation feature, <Tales of the night>, he showed how he made changes in 3-dimension by creating and evolving his own way and style of silhouette animation. Although mainstream digital animations preferably to show realistic images and motion, Michel Ocelot used very selective movement, subjective digital colors and extended space which couldn't be expressed in the way of creating traditional style of silhouette animation. This alternative slow movement and the unique aesthetics in 3-dimension emphasize the unconscious elements of color, composition, patterns, and it provides digitally enhanced images and pictorial impression. In addition, the acquisition of digital three-dimensional use of space made possible to provides the wider formative imagination to the audience.

In this paper, we analyzed aesthetic characteristics of the digital silhouette animation, <Tales of the Night>(2011), specially focusing on the aspects of Movement, Image, Space, which could not be found in the traditional silhouette animation. It is significant to obtain diversity of the future digital animation and its positive development. In addition, this provides opportunity to explore Michel Ocelot's new experiments and animation philosophy.

Key Word : silhouette animation, digital silhouette animation, Michel Ocelot, Tales of the Night.

문재철

중앙대학교 청담영상대학교 영상학과 애니메이션이론 전공 교수  
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84 교수연구동(305동) 605호

Tel : 02-820-5718

jcmoon@cau.ac.kr

김영옥

중앙대학교 청담영상대학교 영상학과 애니메이션이론 전공 박사과정  
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84 중앙문화예술관(301동) 118호

Tel : 02-820-5416

dreamyapril@gmail.com

논문투고일 : 2013.07.31

심사종료일 : 2013.08.23

게재확정일 : 2013.08.29