

요нас 오델(Jonas Odell)의 작품 세계에 나타난 디지털 로토스코핑 이미지의 특성

- I. 서론
 - II. 청각적 감성을 매개하는 내적 리얼리티의 형이상학적 기록
 - III. 특정 인물에 대한 존재적 표상으로서 익명화된 이미지
 - IV. 체형된 물리적 시공간을 담아내는 기억의 표상으로서 신체이미지
 - V. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

김영옥

초 록

로토스코핑 기법은 20세기 초부터 실제 인물의 움직임과 같은 자연스럽고 매끈한 움직임 구사를 위해 오랫동안 활용되어 왔음에도, 이미 촬영된 이미지를 단순히 모방한다는 이유로 예술적 가치가 평가절하되며 일종의 편법이나 속임수 등으로 여겨져 왔다. 하지만 무한 융합이 가능해진 디지털 시대 속에서 실사와 애니메이션의 경계를 자유롭게 넘나들 수 있는 로토스코핑 기법의 활용은 오히려 리얼리티의 확장적 재현이라는 새로운 미학적 가능성을 제시하고 끊임없이 새로운 애니메이션적 체형의 층위들을 만들어내고 있다. 또한 이러한 로토스코핑의 다양한 융합적 특성들을 적극 활용하고 실험하고 있는 요нас 오델의 작품들은 로토스코핑 이미지가 스타일적인 측면 외에도, 내러티브를 강화하는 수단으로 역할 할 수 있음을 증명할 수 있는 대표적 사례이다.

본 연구는 요нас 오델 감독의 독특한 철학적, 미학적 스타일을 완성시킨 다큐멘터리 형식의 3가지 옴니버스 단편들 -<투실라고 Tussilago>(2010), <거짓말 Lies>(2008), <첫경험 Never like the first time!>(2006) -을 분석하고, 실존 인물의 인터뷰 형식으로 진행되는 내러티브와 실사 이미지와의 구조와 관계 속에서 로토스코핑 이미지들이 어떠한 독특한 역할로 의미 작용을 하는지를 살펴본다. 이는 세 가지 특성- 청각적 감성을 매개하는 내적 리얼리티의 형이상학적 기록으로서의 이미지, 특정 인물에 대한 존재적 표상으로서 익명화된 이미지, 물리적 시공간을 담아내는 기억의 표상으로서 신체 이미지-을 기준으로 분류되고 분석된다. 이를 통해 21세기 디지털 시대에 로토스코핑 이미지는 비단 자연스러운 움직임의 재현과 독특한 스타일을 위한 것을 넘어, 어떠한 새로운 가치들을 획득하게 되는지를 밝힐 것이다. 본 연구가 예술적인 면에서 평가절하 되어왔던 로토스코핑 이미지의 가치를 재발견, 재우치 시킬 수 있는 밑거름으로서 역할하고, 뿐만 아니라 미국, 일본, 혹은 특정 유럽국에 치우친 애니메이션 작가와 스타일 연구의 환경 속에서 세계적으로 주목받고 있는 스웨덴 작가와 그의 독특한 스타일을 새롭게 소개할 수 있는 좋은 계기가 될 수 있기를 기대한다.

주제어 : 요нас 오델, 로토스코핑, 디지털 콜라주 애니메이션, 투실라고

I. 서론

요나스 오델 Jonas Odell은 애니메이션의 온갖 기법들을 활용하고 창의적으로 융합하여 신선하고 경쾌한 영상미를 선사해온 스웨덴 감독이다. 연출을 맡았던 뮤직비디오, 록 그룹 프란츠 퍼디난드의 <테이크 미 아웃 Take me out>(2003)이 MTV 뮤직 어워드 등을 수상하며 뮤직비디오와 광고 연출자로 크게 알려진 이래로 상업적인 작품들뿐만 아닌 오델 감독만의 독특한 철학과 미학이 담긴 단편 작품들도 베를린 국제 영화제, 선댄스 영화제 등 세계적 규모의 영화제에서 괄목할 만한 수상을 하며 전 세계의 주목을 받기 시작했다.¹⁾ 그의 단편 작품들은 첫 경험, 거짓말과 같은 보편적이고도 지극히 사적인 테마들을 매개로 다양한 사람들의 인터뷰를 엮어 내거나 특정 사건에 대한 실존 인물의 인터뷰를 기반으로 한 다큐멘터리 형식을 취하는 동시에, 로토스코핑 기법을 활용한 라이브 액션과 애니메이션의 감각적 융합으로 감독 자신만의 고유한 미학적 언어를 발전시키고 있다. 본 연구는 오델 감독의 대표적 단편 세 작품들에 나타난 디지털 로토스코핑 이미지가 기존 애니메이션 연출에 보편적으로 활용되었던 로토스코핑 이미지의 전형적인 목적과 방향성과는 또 다른 접근법과 미학적 성취를 위해 활용되고 있음을 발견하고 이 특성을 분석할 것이다.

우선 이 분석을 위한 그의 단편 작품들이 실존 인물들의 실제 인터뷰를 기반으로 한 다큐멘터리적 형식을 취하고 있다는 요소는 그의 로토스코핑 이미지를 분석함에 있어 중요한 전제로 작용한다. 실제로 이러한 실존 인물의 인터뷰나 실존 인물의 이미지를 기반으로 애니메이션을 제작하거나 디지털 로토스코핑 기법을 활용하는 사례는 많았지만, 대부분 실사로 촬영된 영상 위에 전

1) 다큐멘터리 형식의 단편 옴니버스 애니메이션 연출작 <첫 경험 Never Like The First Time!>은 2006년 베를린 국제영화제에서 최고의 단편부분 수상인 금곰상을 비롯한 다수의 상을 수상하였고, <거짓말 Lies>(2008)은 2009년 선댄스 영화제에서 심사위원상을 수상, <투스이라고 Tussilago>(2010) 역시 선댄스 영화제 단편부분에 노미네이트 된 바 있다.

통 드로잉이나 디지털 그래픽으로 철저하게 덮어씌우고 약간의 상상과 환상을 더해 소위 리얼리티의 ‘확장된 재현’을 지향해왔다.²⁾ 하지만 모든 것이 데이터로 환원될 수 있다는 이유로 실사 이미지의 지표성(indexicality)³⁾ 개념이 무력해지고 디지털 이미지로 이루어진 세계가 오히려 평범한 일상이 된 시대 속에서 호텔 감독은 역으로 이 지표적이고 지각적인 리얼리티의 속성들과 미학적 표현들을 은유적이고도 적극적으로 개입시키고 활용하는 듯 보인다. 그리고 실사이미지와 실사이미지를 덮는 그래픽 이미지와의 경계 속에서 각 에피소드의 주제에 맞는 일련의 효율적 조건으로서 로토스코핑 이미지를 자신만의 스타일과 의미로 승화시킨다. 이러한 호텔 감독의 이미지 요소들은 얼핏 가볍고 트렌디한 융합적인 스타일화로 치부될 수 있으나, 오히려 이러한 실사 이미지의 활용과 로토스코핑을 통한 접근들이 비단 스타일적 측면들뿐만이 아닌 특정 인물의 실제 이야기라는 사실과 그 주제를 더욱 강화시킬 수 있다는 점에서 로토스코핑 이미지 연구의 새로운 가능성을 발견하고 다양한 연구적 가치를 부여할 수 있다. 또한 이러한 연출과 기법의 활용은 애니메이션이라는 자유로운 표현과 다양한 실험적 가능성의 틀에서 수용자로 하여금 실사와 허구 사이의 경계에 있는 또 다른 시공간을 체험케 한다. 따라서 이러한 호텔 감독의 독특한 융합적 스타일에 가장 중요한

2) 디지털 로토스코핑 기법을 전적으로 활용한 첫 장편 애니메이션이자 이를 통해 회화적이고 초현실적인 미적 스타일과 감성을 선보인 리처드 링클레이터 감독의 <웨이킹 라이프 Waking Like>(2000)가 평단의 극찬을 받으며 로토스코핑 이미지 스스로의 미학적 가능성을 새롭게 환기시킨 대표적인 작품으로 등극한 바 있으나, 후속작 <스캐너 다크리 A Scanner Darkly>(2006)가 초호화 배우들을 내세우며 오히려 로토스코핑 이미지를 또다시 실사이미지에 종속시키려는 경향을 보이자 그 미학적 논의는 꾸준히 연결되지 못했다. 국내에서도 최익환 감독의 <그녀는 예뻐다>(2008)가 로토스코핑 기법을 활용한 장편으로 제작된 바 있다.

3) 지표는 물리적 연속성이나 인과관계를 통해 지시대상을 지시하는 기호이다. 전통적 사진이미지는 회화와는 달리 ‘누군가 그곳에 있었다’라는 인과 관계가 성립되어, 리얼리티의 측면에서 그 지표적 속성이 사진의 정체성에 큰 역할을 해왔다. 앙드레 바쟁 또한 피사체와 사진적 이미지간의 존재론적 동일성을 강조했고, 이러한 사진이미지는 영화의 본질이 된다고 주장한 이후로 전통 라이브액션 영화에서 지표성의 문제는 끊임없는 담론으로 이어져왔다. 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001. pp. 13-24. 참조.

원천이 되는 로토스코핑 이미지와 이것의 변화하는 가치는 애니메이션 연구에서 꾸준히 재발견되고 재위치 되어야하는 진화적인 분야라고 사료된다.

로토스코핑 기법⁴⁾은 실사로 촬영된 푸티지를 프레임별로 그래픽 이미지로 베껴내어 애니메이션 영화로 만들어 내는 기법으로 20세기 초 애니메이션의 등장 이래로 가장 논란이 많았던 기법 중 하나이다. 이 기법이 활용된 초반에는 실제 움직임과 같은 더욱 매끄럽고 자연스러운 움직임을 애니메이션에서도 구사하기 위해 사용되었지만, 이미 촬영된 이미지를 단순히 모방한다는 이유로 예술적 가치가 평가절하 되며 일종의 편법이나 속임수 등으로 여겨졌다. 또한 디지털 시대에 들어서는 관객들이 인지하는데 있어 자연스러움을 넘어서는 특유의 유동하는 움직임과 어색한 얼굴 표현으로 기이하고 기괴한 느낌마저 제공해 로토스코핑 이미지의 한계로까지 논의가 되어왔다. 하지만 모든 것이 코드화되어 무한 융합의 가능성을 제공하게된 디지털 시대에는 로토스코핑이 비단 완벽한 움직임의 재현을 위한 수단을 넘어 스스로 새로운 미학을 창출해내고 끊임없이 그 가능성을 확장하고 있다. 김병철은 셀 애니메이션에서 비롯된 기술이 디지털 테크놀로지를 통해 더 크게 활용된다는 점에서 로토스코핑의 존재자체를 올드미디어와 뉴미디어의 명백한 융합으로, 또한 영화와 애니메이션이 결합된 형태로서 디지털 시대의 영화에 가장 잘 부합하는 융합 형태로 보기도 했다.⁵⁾ 이러한 맥락에서 오텔 감독의 작품들에서 다양

4) 1917년 맥스 플라이셔 Max Fleischer 가 각 프레임과 실사동작이 애니메이터에 의해 베껴지는 것에 대해 특허를 받은 기법이다. 그의 대표작들과 <백설공주>(1937)와 같은 디즈니 애니메이션 등 다양한 애니메이션 작품들에 움직임의 완벽한 외적 리얼리티 구현을 위해 오랫동안 활용되어져 왔다. 맥스 플라이셔는 애니메이터의 상상에 의해 만들어지는 캐릭터의 움직임은 불완전한 것이며, 오직 인간의 동작과 일치하는 것만이 사실적인 움직임인 것으로 간주했다. 따라서 실사 동작을 그대로 활용하는 로토스코핑 기법은 그에게 최선의 애니메이션 기법이었다. 오동일, 「맥스 플라이셔의 로토스코핑 기법에 대한 미학적 접근」, 디지털영상학술지 Preview, Vol.2 No.1, 한국디지털영상학회, 2005, pp. 106~108.

5) 김병철, 「로토스코핑 애니메이션에 나타난 디지털 이미지의 미학적 활용」, 영화연구, 제 40호, 한국영화학회, 2009. pp. 7-34.

한 형태로 존재하는 로토스코핑 이미지는 다양한 실험과 융합을 거쳐 이 이미지들이 디지털 시대의 강력한 미학적 무기로 다가왔음을 알 수 있는 대표적인 사례이다. 본 논문은 장르의 경계가 무색한 방대한 그의 작품세계 중 특히 그의 철학적, 미학적 스타일을 완성시킨 유니버스 단편 세 작품 <투실라고>, <첫경험>, <거짓말> 에서 로토스코핑 이미지를 집중적으로 활용한 에피소드들을 중점적으로 분석한다. 이는 실제 인물의 육성으로 진행되는 인터뷰 형식의 내러티브와 실사 이미지와의 구조와 관계 속에서 로토스코핑 이미지들의 독특한 역할과 그 의미를 살펴보기 위함이며, 이를 기반으로 그의 로토스코핑 이미지들이 어떠한 새로운 가치들을 획득하는지에 주목하기 위함이다. 본론에서는 그 가치와 의미를 세 가지 시점에서 분류하고 분석할 것이다. 첫째로는 청각적 감성을 매개하는 내적 리얼리티의 형이상학적 기록으로서 역할, 둘째로는 특정 인물에 대한 존재적 표상으로서 역설적인 의미화, 마지막으로 물리적 시공간을 담아내는 기억의 표상으로서의 로토스코핑 이미지의 역할이다.

본 연구는 이러한 분석을 통해 20세기 초반부터 실사와 같은 움직임을 모방하기 위해 대부분 사용되기 시작한 로토스코핑 이미지가 21세기 디지털 시대에 어떠한 변화를 통해 전혀 새로운 차원의 강력한 도구로 군림하게 되었는지, 그리고 이것이 애니메이션 연구에 있어 디지털 융합 이미지 활용의 새로운 체험적 층위로 활용되고 제시될 수 있음을 소개하고 증명할 것이다. 또한 이를 통해 미국, 일본 혹은 특정 유럽국에 치우친 애니메이션 작가와 스타일 연구에 있어 국내에는 비교적 많이 알려지지 못했지만 세계적인 주목을 받고 있는 스웨덴의 감독과 그의 독특한 미적 양식을 구체적으로 소개하는 것에도 그 목적과 의의가 있다. 본 연구를 통해 애니메이션과 실사 영화의 경계에서 더욱 다양한 실험정신과 관련 연구가 요구되는 국내 애니메이션계에도 다양한 시도와 가능성의 범위를 확장시킬 수 있는 계기가 될 수 있기를 기대한다.

II. 청각적 감성을 매개하는 내적 리얼리티의 형이상학적 기록

<투실라고 Tussilago>(2010)는 스웨덴의 정치가 안나-그레타 레이온 Anna-Grera Leijon 의 납치를 계획하고 결국 체포된 테러리스트 노르베르트 크뢰허의 전 여자친구인 ‘A’의 인터뷰로 진행되는 이야기이다. 서독 출신의 테러리스트 크뢰허는 이 납치 단체의 리더이며, 주인공 A는 한 파티에서 그를 처음 만난 후 급속도로 그와 사랑에 빠져든다. 이 젊은 날의 로맨스는 A의 도덕적이고 이성적인 판단을 흐리게 했고, 그녀는 사랑하는 사람의 부탁일 뿐 범죄라고는 생각지 않았던 범죄들로 인해 30년간 정신적으로 처참한 감옥 생활을 하게 된다. 호텔 감독은 70년대 스웨덴에서 널리 알려진 이 사건과 테러리스트의 러브스토리를 A의 목소리를 통해 전혀 다른 관점에서 사건과 관계를 재구성하여 보여준다. 하지만, 이 작품은 해당 정치적 사건에 대한 직접적인 기록이기 보다는 A가 갖게 되는 그릇된 관계와 그 과정들, 그리고 일련의 사건 속에서 겪어내는 그녀의 감정적 굴곡에 초점을 맞춘다. 호텔 감독이 표현하는 그래픽이 입혀진 라이브액션과 로토스코핑 이미지는 강렬하게 스타일화 된 시각적 표현을 선사하면서도, 그가 전하고자 하는 A의 실제적 사건과 사건 속 이야기를 더욱 강화시킨다.

우선 감독 스스로가 청각데이터와 이로 인한 청각적 감성을 기반으로 미적 스타일을 형성하고 이미지 작업을 한다는 점은 그의 이미지를 분석하고 이 이미지들이 왜 이야기를 강화시키는지에 대한 중요한 단서로 작용한다. 그는 실제 인물의 인터뷰 전까지 혹은 작품에 들어갈 인터뷰가 정해질 때 까지 작품의 스타일을 미리 만들지 않는다. 즉, 작품의 이미지와 스타일은 전적으로 인터뷰에서 풍기는 분위기나 이야기를 강화시키기 위한 요소로서 작용한다.⁶⁾ 이 작품의 내용을 끌고 가는 이제 노인이 된 주인공

6) 그는 뮤직비디오 감독으로 더욱 많이 알려져 있으며, 사운드를 직접 제작하기도 하는 등 그의 영상에서는 그가 각별히 청각적 요소들을 더욱 강화할 수 있는 이미지 혹은 움직임들의 전략들을 활용하고 있음을 확인할 수 있다. 인터

A의 인터뷰 형식 내레이션은 실제 사건을 기반으로 하면서도 여러 기회와 선택의 갈림길 속에 놓였었던 70년대 중반 자신의 순진했던 모습과 크뢰허와의 관계에 대한 담담한 진술과 이에 대한 깊은 후회, 연민, 애뜻함, 권태, 갈등, 분노, 혼란, 그리고 그럼에도 그 안에 존재했던 유머 등 모순된 내적 갈등과 복잡한 감정들이 고스란히 그녀의 목소리를 통해 전달된다.

A의 인터뷰 내용은 크게 두 가지 맥락의 리얼리티 -테러리즘과 테러리스트 크뢰허와 관련된 언론에 드러난 실제 사건을 토대로 주인공 A가 회상하고 증언하는 외적 리얼리티, 그리고 사랑에 빠진 한 여인으로서 이성과 감성을 오가며 크뢰허와의 관계에서 끊임없이 고민해야했던 그녀의 감정과 갈등 속 내적 리얼리티-가 혼재해 있다. 그리고 로토스코핑 이미지와 실사이미지는 이 두 맥락에 따라 때로는 구분되어, 때로는 혼합되어 사용된다. 특히 내적 리얼리티를 다루는 장면들에서는 로토스코핑 이미지들이 주로 활용되고, 반대로 언론에 알려진 외적 리얼리티를 다루는 장면들에서는 실사 이미지들을 주로 활용한다. 예를들어, 작품의 첫 두개의 씬은 크뢰허가 1977년 3월 체포되는 내용과 다시 과거 시점으로 돌아가 두 주인공이 처음 만나는 장면이 실사 이미지로 미리 보여 진다. 이는 A의 진술한 내레이션과 함께 등장하며 바쟁이 사진 이미지의 존재론에 관하여 정의했던 바처럼 (비록 이 주인공들이 재연 배우들임은 자명한 것일지라도) 관객들로 하여금 이 청각적 소스를 매개하는 리얼리티를 향한 객관성과 신뢰성을 시각적으로 획득하게끔 한다.⁷⁾ 그리고 이내 인터뷰의 내용처럼 마치 세상에 둘 뿐인 듯 한 기분에 빠져있던 A와 크뢰허의 1년간의 사랑 이야기는 대부분 로토스코핑 이미지로 표현된다. 이 로토스코핑 이미지들은 앞서 보여진 A와 크뢰허의 도상적 특징과 움직임의 특징을 모방한 이미지들이며, 뿐만 아니라 당시 유행했던 빈티지 이미지들로 패턴화 혹은 스타일 화된 장면들로 당시

부 참조

<http://www.vice.com/read/im-short-not-stupid-presents-never-like-the-first-time> 2015. 03. 20.

7) 앙드레 바쟁, 앞의 책. p. 19. 참조.

시대의 감성을 담아낸다. 즉, 이 이미지는 실제 배우의 이미지를 그대로 재현하는 역할에서 감성적이고 감정적인 일련의 내적 리얼리티의 흔적으로 치환된다. 그리고 주인공의 사랑, 갈등, 분노, 혼란과 같은 감정들을 그려낸다. 오델 감독은 로토스코핑 장면에도 부분적으로 실사 이미지들을 촘촘히 배치시켜 이 로토스코핑 이미지화된 인물들과 실사 이미지의 인물들이 동일한 존재임을 끊임없이 인지시킨다.



그림 1. (좌로부터) A와 크뢰허의 첫만남과 사랑에 빠진 두 주인공을 실사와 로토스코핑 이미지들을 넘나들며 표현하고 있다.

로토스코핑 이미지들은 주인공 A의 목소리가 내포하는 감정들을 기록하고 매개하며 이야기를 강화시킨다.⁸⁾

박성수는 그의 저서 <애니메이션 미학> 에서 이미지의 성격을 재현 가능한 ‘가시적인 것’ 과 가시적인 범주 안에 속하지만 결코 재현 가능하지 않은 ‘시각적인 것’ 으로 구분한다.⁹⁾ <투실라고>의 로토스코핑 이미지는 그래픽 이미지 뒤편에 숨겨진 실사 이미지의 전제하에 이 이미지의 특징들을 추상화하고 재현의 한계 밖에서 논리적인 사유를 넘어서는 추상적인 의미들을 강조하고 강화한다. 이 추상적인 의미는 주인공 A의 목소리에서는 드러나지만 단지 사랑, 분노, 권태라는 단어로는 충분히 설명될 수 없는 초월적이고 정신적인 영역의 개념들이다. 이러한 측면에서 이 이미지들은 어떻게 보이는가라는 재현의 관점을 넘어 그것이 무슨 의미를 지니는가와 같은 형이상학적 관점을 지향하는 애니

8) 그림.1-그림. 6 해당영상에서 직접 캡처함.

9) 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.p.92.

메이션의 독특한 표현적 언어까지도 획득하게 된다.¹⁰⁾ 즉, 수용자들은 단시 시각적인 것을 넘어서는 심리적이고 준축각적인 이러한 감각의 영역을 지각하는 과정도 즐기고 사유할 수 있게 된다. 결국, 이러한 과정들을 통해 주인공 A와 크뢰허의 관계는 실사 이미지들만으로는 획득할 수 없었을 새로운 차원의 의미들을 획득하게 되는 것이다.



그림 2. 1975년 4월 24일, 안나-그레타 레이온 납치 계획의 빌미를 제공한 실제 사건 영상과 당시 레이온의 인터뷰 영상 역시 이 작품의 다큐멘터리적 속성을 강화한다.

또한 이러한 실사이미지를 내포한 로토스코핑 이미지가 주인공 A의 감성이 담긴 청각적 데이터와 다큐멘터리적 형식을 통해 A의 내적 리얼리티를 ‘기록’ 하기 위한 효율적 표현기법으로 활용되고 있다는 점은 더욱 강조되어야 한다. 일찍이 실사 이미지를 기반으로 한 라이브 액션은 현실의 객관적 기록으로서 그 지표적 속성이 오랜 기간 지각되어왔고, 반대로 애니메이션은 상상과 환상의 허구적 영역으로 오랜 기간 지각되어왔다. 이 작품에서 주인공 A의 내레이션은 스스로의 인생 역경을 뒤돌아보며 고되고 이해할 수 없었던 오랜 시간과 깨달음, 그리고 깊은 회상 속에 담긴 다양한 감정들과 함께 진솔한 목소리로 전달된다.¹¹⁾ 최소한의 개연

10) 폴 웰스, 한창완 외 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001. p.30.

11) 이는 화려한 시각적 이미지를 보충하는 일반적 사운드로서의 역할이 아닌, 실존 인물의 실제 인터뷰를 기반으로 한다는 근원적 속성부터가 이 청각적 요소를 시각 이미지에 우선적이고 우위적 위치에 놓이게 한다. 청각적 요소들은 그 존재론부터가 공기를 통해 일어나는 파동 현상이기 때문에 인지적 시각적 거리를 만들어내는 시각이미지와는 달리 해당 공간과 몸 전체를 감싸 안으며 수용자의 내부로 깊숙이 진입한다. 토마스 엘세서 & 말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가』, 커뮤니케이션북스,

성만을 제시하며 제한적 도상만을 제공하는 로토스코핑 이미지는 A의 목소리에 묻어나는 섬세한 감정변화에 주목케 하고, 이 감정들을 효과적으로 매개하며, 실제 사건보다도 일련의 사건 속에서 겪어내는 A의 감정적 굴곡에 주목했던 작품의 의도에 맞추어 그녀의 이야기를 강화시킨다. 또한 동시에 목소리로 인지되는 지극히 현실적인 대상을 로토스코핑 이미지 기저에 깔린 실제적 움직임이라는 지각적 리얼리티를 통해 ‘현실의 객관적 기록’이라는 아날로그적 지표적 속성 역시 환기시킨다. 그리고 또 다시 추상화되는 로토스코핑 이미지를 통해 실존하는 ‘A’의 감정들과 내적 리얼리티를 반복하여 강화시키는 것이다.

Ⅲ. 특정 인물에 대한 존재적 표상으로서 익명화된 이미지

오텔 감독의 단편 작품에서 진술한 인터뷰 내용과 함께 등장하는 인물들의 이미지는 섬세한 표정연기 없이도 수용자로 하여금 그 실존과 깊이 마주하게 한다. 특히 일반 실사영화에서는 매우 중요한 시각적 요소인 캐릭터의 눈, 코, 입을 통한 표정 연기를 그의 대부분의 로토스코핑 이미지에서는 찾아 볼 수가 없다. 그의 옴니버스 작품들은 거짓말, 첫경험과 같은 얼핏 보편적이면서도 개개인에게는 지극히 비밀스럽고 사적인 주제들을 실존 인물의 경험을 바탕으로 해당인물의 직접적인 목소리를 통해 다룬다. 따라서 이들의 캐릭터는 전혀 다른 콜라주, 2D, 3D, 로토스코핑 이미지들을 통해 해당인물이 누구인지는 철저히 비밀에 부쳐지고 익명화된다. 특히 <거짓말>에서 집시인 자신의 정체성을 숨기기 위해 어린 시절부터 시작된 거짓말이 끊임없는 거짓들을 낳아 결국 자신이 아닌 다른 인물들을 연기하며 살아가야했던 한 여인의 캐릭터는 얼굴을 철저히 지워버린다. 이 작품은 보편적인 사람들이 사랑하는 사람에게, 혹은 낯선 이들에게, 혹은 자신을 합리화하기 위해 스스로에게 하는 거짓말들에 대한 세 가지 에피

소드들을 묶어낸 움니버스 작품이다. 오델 감독은 이 작품 역시 보편적 이고도 비밀스러운 이 주제에 대한 다수의 인터뷰 중 함께 엮어내기에 적합한 세 가지 인터뷰를 고른 후, 각 에피소드의 분위기에 따라 각각의 스타일화를 시도했다. 철저하게 익명화된 얼굴 없는 그녀의 캐릭터를 통해 그녀의 진짜 이야기는 드러난다.

이 집시 여인은 정신적으로 자신의 내면 깊은 곳에 갇혀 지내는 인물이다. 그녀의 외적 움직임역시 활동적이지 않고 경직되어 있다. 아무것도 모른 채 강요에 의해 거짓말을 시작한 어린 시절부터 마약에 손대어 사회적, 가정적 파탄을 경험해야했던 성인이 된 그녀를 알아볼 수 있는 조건은 그녀의 신체이미지, 곱슬머리, 삐딱한 자세, 그리고 미세한 움직임들뿐이다. 그럼에도 불구하고 수용자들은 두 가지 중요한 요소들을 작품의 처음부터 끝까지 인지함으로써 주인공의 이미지들을 충분히 이해하고 따라갈 수 있다. 첫째로는 주인공 ‘그녀’ 라는 특정 인물을 끝까지 구분하고 알아볼 수 있고, 또한 둘째로 이 등장하는 캐릭터가 실제세계의 누군가를 지시하는 피사체에 의해 존재하는 로토스코핑 이미지라는 것도 어렵지 않게 알아 볼 수 있다. 이렇듯 수용자들은 각각의 지각적 행위들을 통해 특정 이미지를 이해하고 스스로 존재하게 하는데 큰 역할을 한다. 자크 오몽은 이러한 이미지와 수용자와의 관계를 ‘알아봄’ 이라는 지각적 메커니즘으로 설명한다. 즉, 수용자가 이미지 안에서 어떤 것을 알아본다는 것은 실재 현실에서 보거나 볼 수 있는 어떤 것에서 확인된 바를 적어도 부분적으로 동일시한다는 뜻이다.¹²⁾ 이 작품의 첫 장면에서 수용자는 그녀의 신체 이미지와 검정 곱슬머리, 간단한 몸짓의 특징 등 최소한의 정보를 얻게 되고, 수용자들은 이러한 정보를 바탕으로 각자의 지각 항상성(constance perceptive)을 활용하게 된다. 지각 항상성은 우리로 하여금 이미지 안에서 같은 것을 지각하고, 공간과 대상에 항상한 속성을 부여하며, 보는 것과 이미 본 것

12) 자크 오몽, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006. p.107.

사이를 끊임없이 비교하게 되는 것을 뜻한다.¹³⁾ 이 캐릭터가 온전히 작가의 상상 속에서 창조된 캐릭터가 아닌, 특정 피사체를 지시하는 로토스코핑 이미지임을 알아볼 수 있는 것도 같은 원리이다. 사진과 영화의 탄생 이후 실제 세계가 아닌 기계적 메커니즘으로 재현되고 보여 지는 이미지의 세계는 인간의 시각적 인식 안에서 또 다른 일상이 되었다. 수용자들은 기존에 경험했던 실제 세계에서 본 움직임의 이미지 혹은 기계적으로 찍혀진 실사 이미지의 움직임이 해당 로토스코핑 이미지의 움직임 속에서 존재하고 있음을 알아 볼 수 있다.



그림 3. (좌로부터) 첫 장면에서 제시되는 주인공의 이미지 정보와 그녀의 성장기를 보여주는 이미지들

이러한 시각적 메커니즘을 활용하는 로토스코핑 이미지와 다큐멘터리 형식의 작품 제작은 분명 중요한 연결고리를 제공한다. 실재하는 현실세계를 영화적 재현의 대상으로 하는 다큐멘터리 형식은 지시 대상으로서 현실과 맺고 있는 관계의 직접성과 현실 세계에 내재하는 진실을 탐구하고 반영하려는 시도들로 인류의 인지 체계에 막강한 영향력을 행사해왔다.¹⁴⁾ 이 작품 역시 실존 인물의 목소리로 진중한 자기고백적 내레이션과 함께 다큐멘터리적 형식으로 진행된다. 여기서 위에 언급한 적극적인 인지적 메커니즘의 요구는 비록 실제적이고 사실적인 이미지도 아니고 또 눈,코,입의 도상적 형태도 확인할 수 없는 이미지 일지라도 이러한 목소리와 이미지 정보를 통해서 재현 대상의 내적 존재를 수용자로 하여금 객관적으로 믿을 수 있는 존재로 인식하게 한다.

13) 앞의 책, p.108.

14) 차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014.p.xiv.

또한 이 지각된 지시체는 내레이션을 하고 있는 실존하는 인물의 일부로 받아들여진다. 이러한 과정들은 이 지극히 사적인 비밀을 지닌 특정 인물의 존재와 그녀 진정성을 더욱 강화시킨다.

오델 감독의 로토스코핑 이미지는 많은 애니메이션 학자들이 제시해 온 일반적인 로토스코핑 이미지의 미학적 특징들을 때로는 반박하고 확장시킨다. 로토스코핑 이미지에 대하여 가장 많이 언급하는 특징 중 하나는 환상성과 허구성을 기반으로 한 사실적 재현의 확장이다. 이는 로토스코핑 된 캐릭터의 이미지가 하늘을 날거나, 실제 사람이 표현할 수 없는 기형적이거나 과장된 표정을 통해 자신의 감정을 드러내는 등 특히 캐릭터를 표현하는 과정에서 이루어지는 경우가 많다. 하지만 오델 감독이 표현한 이집시 주인공의 로토스코핑 이미지는 오히려 실사이미지의 가장 기본적인 특징만을 압축하여 단순화시킨 이미지로 오히려 지극히 고정되고 갇힌 이미지이다. 그리고 오히려 이 경직된 주인공의 이미지를 중심으로 그녀를 둘러싼 시공간들이 마치 액체처럼 유동적으로 변화하고 전환되며, 오히려 이러한 상상적이고 허구적인 요소들이 그녀를 둘러싼 세계, 즉 ‘배경’을 중심으로 이루어진다. 이 역시 작품의 내러티브를 강화하기 위한 전략으로 주인공과 그녀를 둘러싼 세계와의 관계와 맞닿아있다. 주인공에게 자신을 둘러싼 세계란 자신의 거짓 자아들만이 가득한 세계일뿐이다. 그녀에게는 가족도 동료도 세상도 한 낮 즉흥적이고 변형될 수 있는 허상처럼 존재하기 때문이다.

또한 디지털 로토스코핑 이미지가 지닌 특징으로 때로는 한계로 지적되어온 부분은 특유의 기이하고 기괴한 느낌일 것이다. 오동일은 이 기이함의 이유를 한 프레임 안에 공존하는 다른 미장센들-사물, 색상, 빛, 노래, 음악, 소도구 등-과의 부조화에서 찾는다.¹⁵⁾ 오델 감독은 기존 로토스코핑 이미지가 표현하고 재현했던 인물의 섬세한 표정과 이미지, 그리고 움직임들을 최소화하거나 제거하여 이러한 기이함을 함께 지워버린다. 이러한 얼굴 없

15) 오동일, 「막스 플라이셔의 로토스코핑 기법에 대한 미학적 접근」, 디지털영상학술지 Preview, Vol.2 No.1, 한국디지털영상학회, 2005, pp. 112-113.

는 익명적 스타일화는 그녀의 이미지를 정신적 존재의 표상으로서 존재하게 하고 오히려 치열한 그녀의 내적 세계에 집중하게 한다.



그림 4. 첫 장면과 마지막 장면에 등장하는 고정된 여주인공을 비추는 거울이미지의 변화

이러한 의미에서 이 에피소드의 마지막 장면은 인상적이다. 거울 속 경직되고 간혀있던 거짓과 허상의 상징인 자신의 거울이미지가 마지막 장면에서 변형되어 깨끗이 녹아내리고, 새롭게 진정한 자아의 모습을 그려나갈 수 있는 준비가 완료된 상태에서 애니메이션이 마무리된다. 자신이 누구인지 아직도 찾고 있으며, 마약을 끊는 것보다도 정직함을 되찾기가 더 힘들다고 고백했던 이 여인의 목소리와 이미지는 서서히 누구보다도 정직하고 진솔한 주인공의 진짜 이야기로 다가온다. 실존하는 존재의 지위지고 익명화된 형상을 로토스코핑 이미지로 표현하는 것을 통해 오델 감독은 이미지에서 편견을 가질 수 있는 다양한 재현의 코드들을 제한하고 해당 주제와 존재에 대한 더욱 깊이 있는 성찰을 가능케 한다.

IV. 체험된 물리적 시공간을 담아내는 기억의 표상으로서 신체 이미지

폴 웰스는 애니메이션에서 신체의 재현이 가지는 능력 중 신체 그 자체가 물질적인 환경이 될 수 있고, 들어갈 수도 있고 마치 표면적으로 속이 텅 빈 것처럼 이용될 수도 있는 ‘문맥상의 공간’이 될 수 있음을 피력한다.¹⁶⁾ 각각의 사적인 성적 첫 경험에

관한 인터뷰를 기반으로 한 작품 <첫 경험> 중 두 번째 에피소드에 등장하는 남녀주인공의 신체는 최소한의 흔적들로 남겨진 채 문맥상의 공간뿐만이 아닌 시지각적 공간으로 존재한다. 감독은 이러한 흔적들, 즉 비위지고 투명해진 주인공의 신체 이미지를 통해 캐릭터와 그들이 존재하는 공간과의 거리를 지워버린다. 이 이야기를 끌고나가는 여주인공에게 남자친구를 만나러 가는 과정에서 마주치는 반복되는 공간들은 비단 캐릭터를 위한 하나의 배경으로서가 아닌 주인공의 신체적 기억으로서 그녀의 기억들을 축적하고 쌓아두는 공간들을 의미한다. 호텔 감독은 이 공간들을 실사 영상 그대로 드러내며 비논리적인 캐릭터의 이미지로 상실된 외적 리얼리티의 객관성을 이 실사 이미지들로 회복시키고, 자신의 이야기로 내레이션을 들려주는 주인공의 존재와 이 공간들이 함께 공존하고 상호작용하는 특별한 ‘현실’임을 다시금 환기시킨다. 이 에피소드에 등장하는 반복되는 3가지 공간 -남자친구를 만나기 위해 마음을 준비하며 지하철을 기다리는 공간, 그를 만나러 가는 길목, 단힌 둘만의 사적 공간-은 순환적으로 등장하지만 반복 될 때마다 온몸으로 체험된 기억이 축적되어가는 전혀 다른 공간으로 새롭게 태어난다.¹⁷⁾



그림 5. <첫 경험> 신체적 기억으로서의 공간

16) 폴 웰스, 한창완 외 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001.p.313

17) 일찍이 베르그송과 메를로-퐁티는 신체가 경험하는 ‘공간’에 주목한 바 있다. 예를 들어 기하학적 공간속의 자판 배열을 ‘인식’하기 이전에 ‘신체적 앞’을 통해 자판을 만나는 것처럼 체험된 신체는 체험된 공간에 있는 사물에 이미 나가있다. 주성호, 「현대 프랑스 철학과 신체의 문제 : 베르그송과 메를로-퐁티」, 철학과현실 통권 60호, 철학문화연구소, 2004, pp.145-158.



그림 6. <첫 경험> 신체적 기억으로서의 시간

이 작품은 단순한 신체 이미지의 표현으로 외적으로 자칫 매우 느리고 밋밋한 일상을 표현하는 것처럼 보이지만, 엄연히 주인공을 통한 내적 서사와 이 서사의 강렬한 기승전결이 존재한다. 주인공의 첫 경험에 대한 실제 인터뷰를 기반으로 설레이는 남녀 관계의 시작, 점점 높아지는 설렘과 기대감, 기대감의 최고조, 허무한 헤어짐 등 주인공의 내적 리얼리티는 섬세한 기승전결의 인과적 서사와 함께 보편적이고도 특별한 실재로서 재현된다. 철저하게 온몸으로 처음 경험하는 또 다른 차원의 신체적 자극과 이에 대한 정신적 자극, 그리고 이를 회상하는 사적 기억들이 신체적 감각을 통해 이 에피소드를 가득 채우고 있다. 로토스코핑 기법으로 표현된 투명한 신체이미지는 이 섬세한 신체적 기억과 감각들과 함께 실사영상으로 이루어진 시공간의 이미지와 투명하게 합쳐지며 ‘그때’와 ‘그곳’이라는 물리적 시공간과 직접적으로 연결된다. 그리고 이 체험된 물리적 시공간은 또 다시 반복되며 수용자들에게 새로운 의미로, 또 다른 감각적 경험과 기억으로 다시 한 번 체험된다.

자신의 과거를 회상하며 인터뷰를 하고 있는 현재의 주인공은 이미 이 영화적 세계의 밖에 존재하고, 특히 표현된 신체 밖에 존재한다. 그녀가 기억하는 당시의 그와 그녀의 존재는 마치 영화처럼 해당 시공간 속에 감각의 흔적으로 존재하며 그 기억된 감각과 흔적들은 로토스코핑된 투명한 신체이미지라는 공간을 통해 전달되는 것이다. 이는 지극히 영화적이면서도 동시에 애니메이션적인 새로운 층위의 체험을 가능케 한다.

V. 결론

요나스 오텔 감독의 애니메이션은 독특한 미적 스타일로 많이 알려져 있지만, 정작 오텔 감독은 실존인물의 실제 이야기, 그리고 이들 특유의 분위기와 진정성을 표현하는 데 주력한 감독이다. 이는 그가 로토스코핑 기법을 활용하는데 있어서도 다양한 실험을 가능케 했다. 본 연구에서는 이런 시도들 중 로토스코핑 이미지를 통해 청각적 감성을 매개하면서도 동시에 효과적으로 내적 리얼리티를 기록하는 <투실라고>의 사례, 얼굴 없는 여주인공의 로토스코핑 이미지를 통해 더욱 적극적으로 작용하는 수용자들의 시각적 ‘알아봄’의 역할과 이를 통해 오히려 특정인물의 내적 갈등과 존재를 강화하고 드러내는 역할로서 <거짓말>에 등장하는 로토스코핑 이미지의 사례, 또한 신체이미지를 투명하게 지워냄으로서 온몸으로 체험된 물리적 시공간과 이를 통한 기억들을 직접적으로 연결하고 담아내는 역할로서 <첫 경험>에서 활용된 로토스코핑 이미지를 사례 삼아 차례로 분석하였다. 캐릭터의 실제 피사체는 그래픽 이미지의 뒤로 사라졌지만, 여전히 주인공들의 일부로 존재한다. 오텔 감독은 상상, 과장, 환상의 산물인 애니메이션의 무한한 표현 가능성들을 실제 피사체로부터 얻어진 실사이미지를 통해 오히려 제한함으로서 캐릭터들에 신뢰감을 부여하고 그들의 존재와 내적 리얼리티를 강하게 드러낸다. 이러한 측면에서 오텔 감독의 작품들은 기존 시각적인 스타일 연구에 치우쳤던 로토스코핑 이미지를 서사적이고 지각적인 측면에서도 바라볼 수 있게 했다. 디지털 시대의 새로운 로토스코핑 이미지의 스타일적 발현은 물론이고, 뿐만 아니라 작품의 성격과 작품이 추구하는 미학적 성향에 맞아 떨어진 기법적 활용으로서 로토스코핑 이미지를 활용했다는 점과 이로 인해 그 주된 목적과 내러티브가 강화되었다는 측면은 기존 작가들이 쉽게 시도하고 성취해내지 못했던 실험들이었다. 이러한 측면들은 아마도 그가 몇 안 되는 단편 작품들이지만 단시간 내에 이를 통해 세계적 주목을 받게 된 주된 이유일 것이다. 장 룽 고다르(Jean-Luc

Godard)는 영화의 탄생을 통찰하는 과정에서 ‘멜리에스는 특별함 속에 평범함을 찾았고, 뤼미에르는 평범한 것들 속에서 특별함을 추구했다’고 언급한 바 있다.¹⁸⁾ 실사와 애니메이션의 경계¹⁹⁾에서 로토스코핑 이미지의 유연성을 다양한 측면에서 그 목적에 맞게 실험하고 활용하고 있는 요나스 오델 감독이야 말로 멜리에스와 뤼미에르의 독특성을 자유자재로 융합해내는 진정한 디지털 시대의 기린아가 아닐까.

로토스코핑 이미지에 대한 다양한 측면의 미학적 연구와 이를 활용한 작품들에 대한 분석이 지극히 미비하다는 사실은 마무리하며 많은 아쉬움을 남긴다. 본인 역시 본 줄고를 통해 새로운 시각으로 이 기법에 대한 독특한 미학적 성찰을 시도한 시작 단계에 불과하지만, 실사와 애니메이션의 융합선이 사라진 디지털 시대에 로토스코핑 기법에 대한 연구는 미학적으로 이를 재발견하고 재위치 시킬 수 있는 무궁무진한 연구과제와 발전가능성을 내포하고 있음이 자명하다. 앞으로 아날로그 실사 이미지의 다양한 지각적 리얼리티의 감성과 디지털의 방대한 융합적 가능성을 내포한 이 로토스코핑 이미지의 가능성이 깊이 있게 연구, 발전되어 애니메이션의 다양성과 저변 확장에도 기여할 수 있기를 기대해본다.

참고문헌

- 김우룡, 『사진과 텍스트』, 눈빛, 2006.
모린 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.

18) 차민철, 앞의 책. p. ix.

19) 디지털 영화가 쇼트와 쇼트간의 몽타주가 아닌, 쇼트 내의 다양한 레이어의 몽타주라는 점에서, 이는 애니메이션의 프레임 바이 프레임 재현 양식과 실사 영화의 쇼트 바이 쇼트의 재현 양식을 모두 내포하고 있으며 그 사이에서 유연한 실험적 공간을 만들어낼 수 있다. 금보상, 「애니메이션, 실사영화, 디지털 영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구」, 만화애니메이션연구 통권 제11호, 한국만화애니메이션학회, pp.49-50. 참조.

백옥인, 『네트워크 사회문화』, 커뮤니케이션북스, 2009.

앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001.

오토 프리드리히 볼노, 이기숙 역, 『인간과 공간』, 에코리브르, 2011.

자크 오몽, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006.

진중권, 『이미지 인문학』, 천년의 상상, 2006.

차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014.

토마스 엘세서 & 말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가』, 커뮤니케이션북스, 2012.

폴 웰스, 한창완 외 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001.

폴 워드, 조혜영 역, 『다큐멘터리: 리얼리티의 가장자리』, 커뮤니케이션북스, 2011.

E.H. 콰브리치, 차미례 역, 『예술과 환영』, 열화당, 2008.

Furniss, M, *The Animation Bible*, Abrams, 2006.

금보상, 「애니메이션, 실사영화, 디지털 영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구」, 만화애니메이션연구 통권 제11호, (사)한국만화애니메이션학회, 2007. pp. 49-50.

김병철, 「로토스코핑 애니메이션에 나타난 디지털 이미지의 미학적 활용」, 영화연구, 제 40호, 한국영화학회, 2009. pp. 7-34.

김이진, 「로토스코핑을 활용한 2D 애니메이션에 관한 연구」, 기초조형학 연구, Vol.5 No.2, 기초조형학회, 2004. pp. 313-319.

민재웅, 「애니메이션 운동 이미지에 관한 연구 : 로토스코핑 기법을 중심으로」, 세종대학교 애니메이션학과 석사학위논문, 2009. pp. 12-77.

서영주, 「감각 경험을 확장시키는 애니메이션의 실험적 실천 연구」, 중앙대학교 영상학과 박사학위논문, 2015. pp. 78-98.

오동일, 「막스 플라이셔의 로토스코핑 기법에 대한 미학적 접근」, 디지털영상학술지 Preview, Vol.2 No.1, 한국디지털영상학회, 2005, pp. 101-121.

주성호, 「현대 프랑스 철학과 신체의 문제 : 베르그송과 메를로-퐁티」, 철학과현실 통권 60호, 철학문화연구소, 2004, pp.145-158

애니메이툰

http://www.animatoon.co.kr/soft/head_main_view.php?no=91&pinfo=info2 2015. 03. 20.

요나스 오델 인터뷰

<http://www.vice.com/read/im-short-not-stupid-presents-never-like-the-first-time> 2015. 03. 20.

IMDB, www.imdb.com, 검색어 :Jonas Odell, 2015. 03.02.

WIKIPEDIA, http://en.wikipedia.org/wiki/Jonas_Odell, 2015.03.02.

Vimeo, www.vimeo.com/jonasodell

<투실라고> (Tussilago, 2010).

<거짓말> (Lies, 2008).

<첫경험> (Never like the first time!, 2006)

ABSTRACT

A Study on the Aesthetic Characteristics of the Digital Rotoscoping Images in Jonas Odell's Animations

Kim, Young-Ok

Although Rotoscoping technique has been used for a long time to mimic the natural and smooth motion since the early 20th century, its artistic value was devalued as tricks because it traces the already recorded images. But the fact that the rotoscoping images can cross the boundaries between animation and live action in an infinite integral freedom in the digital era became rather expansive new aesthetic possibilities of representation of the reality. In addition, Jonas Odell's animations such as <Tussilago> (2010), <Lies> (2008), <Never like the first time> (2006) are good example to prove that the rotoscoping images also can serve as means to enhance its narrative.

This study is to analyze how rotoscoping images act as a unique role in relation with the narrative based on the said person's real stories and realistic images. I argue that his animated films constantly contain these three characteristics -Images to mediate Auditory sensitivity as a record of inner metaphysical reality, anonymous images to represent a specific existential character, and images that act as physical representation that holds the physical space/time and related memory. This reveals that rotoscoping images in this digital era went beyond reproduction for natural movements or special type of style. It rather suggests new layers of experience, and acquires new value in animation. I hope that this study could serve as a foundation to rediscover and re-position the value of rotoscoping images as well as good opportunity to introduce very talented swedish animation artist who already received global attention with his unique philosophical and aesthetic style.

Key Word : Jonas Odell, Rotoscoping, Digital Collage Animation, Tussilago

김영옥
명지대학교 방목기초교육대학 조교수
(120-728) 서울시 서대문구 거북골로 34
Tel : 02-300-0986
april@mju.ac.kr

논문투고일 : 2015.05.01.

심사종료일 : 2015.05.24.

게재확정일 : 2015.05.30.