http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.12.027

디지털 애니메이션의 연출 특성
-사실적 표현과 과장성의 융합-
The Characteristics of Directing in Digital Animation : Combination of Reality and Exaggeration

김유미
강원대학교 디자인학과

Yumi Kim(yumik777@gmail.com)

요약

사실성을 미적 특성으로 하는 컴퓨터 그래픽스의 활용은 디지털 애니메이션에 있어서도 이미지와 움직임 묘사의 사실성을 강화하였다. 그러나 디지털 애니메이션의 사실성은 실제를 있는 그대로 모사하지 않고 변형을 통한 물리적 제한의 극복과 상상의 실현이라는 애니메이션의 전통적 미적 의의를 계승하고 있다. 즉, 이처럼 강화되는 사실성 사이에 간헐적으로 삽입되는 카툰적 과장은 현실과 상상의 교차라는 대조와 충돌을 이루어 변증법적 합(合)으로 유희를 창출하게 된다. 즉, 디지털 애니메이션에서 사실적인 표현들과 충돌하는 비합리적 카툰적 변형들의 충돌과 대치로 서로를 보강한다. 사실적인 표현으로 관객이 실제를 마주하듯 몰입하게 하다가도 어느 순간 물리적 제약을 극복하는 행위들은 상상의 실현 내지 정신적 해방감을 준다. 결국 사실적 표현은 현실로써 전제가 되며 카툰적 변형은 그러한 제약을 극복하는 것이 되어 관객에게 유희로 작용한다.

■ 중심어 : | 디지털 애니메이션 | 사실성 | 카툰적 과장 | 컴퓨터 그래픽 |

Abstract

The application of computer graphics, which is characterized by reality, has even reinforced reality of image and motion expression in digital animation. But reality of digital animation succeeds to traditional aesthetic characteristics of animation for overcoming physical limitations of the real world and realizing imagination through transformation, rather than copying actuality as it is. But it does not succeed to drawing animation wholly. Digital animation adds cartoonish transformation, based on three-dimensional realistic expression and those animation situations look as if they get over realistic restrictions, while drawing animation constantly reminds of mediality in drawing motion, based on two-dimensional plane and handwork. n other words, cartoonish exaggeration that is intermittently inserted between these reinforced realities, expresses digital animation's own aesthetic characteristics as a dialectical sum by crashing into contrast coming from a cross between reality and imagination.

■ keyword : | Digital Animation | Reality | Cartoonish Exaggeration |

접수일자 : 2016년 09월 13일
수정일자 : 2016년 10월 31일
심사완료일 : 2016년 10월 31일
교신저자 : 김유미, e-mail : yumik777@gmail.com

I. 서 론

1. 연구배경

디지털 이미지의 미적 특성은 외적 표현의 사실성을 강화하여 마치 실제인 것처럼 위장하려는 전략에 있다. 삼차원의 심도 있는 공간을 구성하는 빛과 그림자, 물, 불과 같은 현실의 물리법칙과 현상들은 컴퓨터의 수학적 계산으로 시뮬레이션 되고 그 공간의 표면은 조밀하고 사실적인 질감으로 표현된다. 가상의 삼차원 공간에서 오브젝트들은 디지털 라이팅에 의해 형체를 드러내고 빛을 반사, 흡수하고 그림자를 드리우는 등 실제 세계를 정교하게 모사한다. 이것은 합성영화에서 실제 촬영된 푸티지(footage)들과 디지털 이미지의 이음새를 판별하기 어려움을 쉬운 예로 볼 수 있다. 디지털 애니메이션 또한 컴퓨터 그래픽을 활용하여 보다 사실적인 묘사로 상상적 세계를 표현하고 있다. 적어도 사실주의를 표방하는 메이저 상업애니메이션을 볼 때 과거 드로잉 애니메이션의 이차원적 평면이 갖던 표현의 한계들을 극복하도록 해주었다. 더불어 캐릭터 동작 또한 매끄러운 궤적과 수치화된 운동 계산으로 인간의 작고 미세한 움직임까지 매끄럽게 표현할 수 있게 되었다. 그러나 분명한 것은 디지털 애니메이션에서 사실성 반영은 현실세계를 있는 그대로 전사하려는데 목적이 있지 않다.

분명 디지털 애니메이션은 드로잉 애니메이션의 형식과 내용 그리고 캐릭터 디자인이나 움직임의 과장되거나 유연한 움직임의 표현 등 많은 부분을 계승하고 있다. 예를 들어 디즈니의 <라푼젤>(Tangled, 2010)이나 <겨울왕국>(Frozen, 2013)의 캐릭터를 보면 얼굴의 형태나 체형 그리고 성격과 역할, 움직임은 여타의 디즈니 애니메이션 캐릭터들과 별반 구별되지 않는 특징을 보여준다. 즉, 전통적인 애니메이션이 보여주었던 캐릭터의 전형성이다. 따라서 <인어공주>(The Little Mermaid, 1989)와 같은 1990년대 디즈니 애니메이션 캐릭터들을 연상시키기 충분하다. 또한 이야기 소재에 있어서도 동화나 신화와 같은 이야기를 차용하는 등 디지털 애니메이션 역시 이미 클래식 애니메이션이 성공적으로 흥행을 이끌었던 익숙한 전략들을 채택하고 있다. 이러한 경향은 디즈니뿐 아니라 신생 애니메이션 제작사인 일루미네이션(Illumination Entertainment)의 <슈퍼배드> (Despicable Me, 2010)의 경우를 보더라도 캐릭터의 형태나 움직임이 카툰 애니메이션의 전통을 충실하게 재매개함을 볼 수 있다. 메이저 디지털 애니메이션 제작사들 중 사실주의적 그래픽과 움직임을 추구하는 픽사의 경우에도 그렇다. <몬스터 주식회사>(Monsters, Inc., 2001)나 <업>(Up, 2009)과 같은 작품을 볼 때, 텍스처와 이미지 묘사 그리고 움직임에도 익숙한 캐릭터 디자인의 전형이나 혹은 그 움직임이 반영됐음 볼 수 있다. 현대의 디지털 이미징 기술이 극사실적 표현을 구현할 수 있는 기술단계에 도달해 있다. 그럼에도 디지털 애니메이션은 한편으로 표현의 사실성을 강화하면서도 또 다른 한편 애니메이션적 과장과 변형으로 그것이 조작된 상상적 세계임을 관객에게 꾸준히 상기시킨다. 바로 이러한 점에 관하여, 이 논문은 디지털 애니메이션이 사실성과 비사실성을 양립시키며 어떠한 미적 효과를 창출하는지에 주목한다.

2. 연구목적

디지털 애니메이션은 실제 세계와 물리적 관계를 갖지 않으며, 아무리 디지털 이미지의 묘사가 사실적이라 하더라도 현대의 관객들은 이미 그 기술적 스펙터클을 인식하고 즐기고 있다. 따라서 디지털 애니메이션의 사실성이란 실사영화와 다르다. 그렇다면 디지털 애니메이션의 사실성이 드로잉 애니메이션의 사실주의와 어떻게 구별되는지 연구가 필요할 것이다.

먼저 모태가 되는 드로잉 애니메이션으로부터 그 추상적으로 해석된 이미지들이 어떻게 실제를 상기시키는지에 관하여 인간의 인식과 관계됨을 분석을 할 것이다. 따라서 본 논문은 먼저 존재론적 비현실성의 오류를 용인하는 심리적 메커니즘에 관하여 연구하고, 이를 통해 애니메이션 이미지의 사실성이 본원적 특성임을 밝힐 것이다. 다음으로 디지털 애니메이션에서 나타나는 사실적인 표현들과 상상적 카툰 표현이 양립되어 드러나는 미적 특성들에 관하여 연구하도록 한다. 여기에서 디지털 애니메이션이란 애니메이터에 의해 창조된 움직임으로 대상을 한정한다. 노먼 맥라렌(Norman

McLaren)의 정의를 보면 다음과 같다. “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임 사이에 무엇이 발생했는가는 각각의 프레임상에 무엇이 존재하느냐보다 중요하다. 그러므로 애니메이션은 프레임들 사이의 속임수로 눈에 보이지 않는 틈새를 교묘하게 조작하는 예술이다[1].” 따라서 모션캡처가 사용된 <베오울프> (Beowulf, 2007)나 <틴틴: 유니콘호의 비밀>(TinTin: The Secret of the Unicorn, 2011)과 같은 작품들을 논외로 한다. 마지막은 작품 분석으로 <인사이드 아웃>(Inside Out, 2015)이다. <인사이드 아웃>은 내용 연출과 움직임 표현에 있어 디지털 애니메이션의 사실성과 과장성을 같은 작품 안에서 극명하게 대치시켰다. 즉, 이 작품은 디지털 애니메이션이 대비되는 사실성과 과장성을 동시에 표현 양식으로 채택함을 볼 수 있는 좋은 예라고 할 수 있다. 따라서 <인사이드 아웃>에서 ‘현실과 머릿속 감정 세계’가 ‘실제와 상상세계’로 양분되는 기준이 묘사의 정밀도에 의하여 구분됨을 예로 분석할 것이다.

II. 추상적 이미지의 지각

전통적인 드로잉 애니메이션을 볼 때 캐릭터나 환경 등은 단순화된 도형이나 선으로 추상화되어 있음에도 관객은 그것이 사람이나 동물을 형상화 하는지 즉각적으로 인지한다. 면밀한 분석이나 비교 없이도 혹은 그 형태가 상상적으로 변형됐다 하더라도 직관적으로 인지한다. 곰브리치(Ernst Gombrich)는 어린이 그림책에 등장하는 캐릭터들을 예로 들어 설명한다. 캐릭터들의 약화된 이목구비가 만드는 움직임으로부터 표정이 만들어지고 이에 따라 생명이 부여된다. 이처럼 인식되는 것은 오랫동안 화가들의 작품을 통해 익숙해진 경험에 있으며, 또한 정밀묘사가 생략되어 형태가 단순화 될수록 그 단순화된 그림이 어떠한 대상으로부터의 비교에서 자유로워질 수 있다는데 있다[2]. 이것은 아무리 화가가 정교하게 묘사한 그림일지라도 언제나 화가의 판단과 표현의 기술과 방법들이 작품에 투영됨이다. 따라서 같은 동물을 그리더라도 서로 다른 해석으로 다양한 표현이 나타난다. 그럼에도 색과 음영 등 복잡하게 그려진 그림이든 또는 단순한 선화든, 이미 오랜 기간 축적돼온 수많은 이미지를 통해 경험적 이해가 가능하다. 넬슨 굿맨(Nelson Goodman) 또한 “우리는 언제나 아주 오래된 눈으로 바라보며 우리의 시선은 과거에 의해서, 그리고 귀, 코, 혀, 손가락, 심장, 뇌가 주는 오래된 또는 새로운 암시들에 의해 사로잡혀 있다.”고 했다[3]. 그는 우리가 대상을 재현함은 경험, 연습, 관심과 태도에 의존한 해석의 달성으로 설명한다. 관찰자로서 우리가 새로운 이미지를 대할 때 그 판단근거를 이전의 시각적 경험을 바탕으로 하여 대상을 이해한다는 것이다.

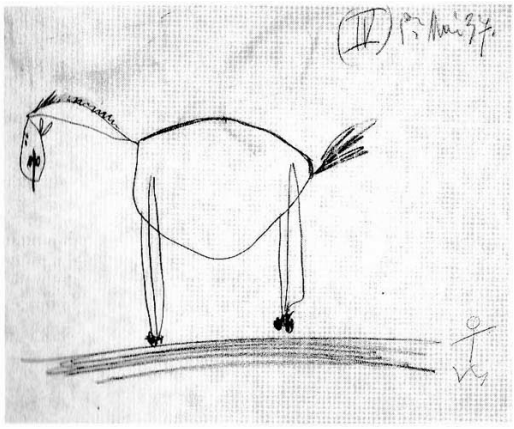

그림 1. 피카소(Picasso), 게르니카(Guernica)를 위한 습작(1937)

또한 단순한 그림을 볼 때 관찰자는 여전히 그림이 표상하는 대상을 인식하지만 생략된 많은 정보들에 관하여 더욱 관대한 비판적 태도를 취한다. 이것은 단순화된 이미지일수록 해석 기준이 되는 세세한 조건들을 제거함으로 관찰자는 그 형태적 변주를 자연스럽게 받아들일 수 있게 된다. 더불어 이것은 이미지가 단순화될수록 관찰자의 해석적 참여를 유도함과 관계된다. 루돌프 퇴퍼(Rodolphe Topffer)는, 생략 기법은 보는 사람에게 스스로 보충하도록 할애하는 것이며 반대로 세세한 묘사의 그림에서는 작은 틈새도 눈에 거슬리게 됨을 말한다[4]. 결국 애니메이션 캐릭터 이미지가 실제의 어떠한 대상을 상기시킬지언정, 캐릭터의 형태가 모델

이 되는 대상의 디테일한 묘사에서 멀어져 단순화될수록 관객은 캐릭터의 형태나 혹은 그 움직임이 보여주는 비현실성에 더욱 관대한 판단을 갖게 됨이다. 퇴퍼와 유사한 현대적 정의로 마샬 맥루언(Marshall McLuhan)은 데이터의 양에 따라 매체의 정세도를 고밀도와 저밀도로 나누었다. 고밀도의 매체는 단일 감각을 확장시키지만 저밀도의 매체는 빈약한 정보량으로 수신자가 스스로 다른 감각들을 이용하여 보충하는 참여도가 높아진다고 했다[5]. 이것은 애니메이션에 있어서도 캐릭터가 사람의 형상을 빌려왔든 혹은 동물이 모티브가 되었든 그려진 이미지의 추상화 정도가 심화될수록 그것의 형태적 비합리성에 관대해지고, 그 움직임에 있어서도 현실의 개연성은 효력을 잃게 된다. 카툰 캐릭터가 어떤 기이한 행동을 해도 관객은 심리적으로 용인하게 되는 것과 마찬가지다.

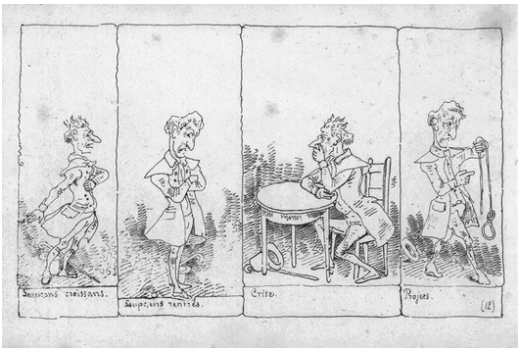

그림 2.루돌프 퇴퍼(Rodolphe Topffer)

이것으로부터 인간은 최소한의 몇 가지 단서만으로도 빈약한 정보를 스스로 채우는 것은 경험과 유추의 상상력으로 묘사의 결핍을 해소한다는 결론을 얻을 수 있다. 고대 동굴벽화에 그려진 수많은 동물 그림에 화살이나 창을 던진 자국이 남아있거나, 주술 인형과 연결된 대상이 전혀 닮지 않았음에도 그 주술의 영향력을 믿게 되는 것 또한 결국은 인간의 상상력이다[6]. 따라서 애니메이션에서 형태 묘사나 표현의 정밀성이 상대적으로 부족한 카툰 애니메이션의 경우 그 표현 대상의 형태적 정확성이 부족하더라도 관객 스스로 상상하여 빈약한 이미지 정보를 채우며, 혹은 성질에서 벗어나 과장된 행동을 취하더라도 심리적으로 용인하게 됨이다.

Ⅲ. 디지털 애니메이션의 연출 특성

1. 사실성과 환상성의 양립

디지털 테크놀로지는 실제세계를 모사하여 사실성을 강화하는 방향으로 발전되고 있으며, 디지털 애니메이션 역시 표현의 사실성을 강화하는 방향으로 발전하고 있다[7]. 그러나 디지털 애니메이션은 단순히 실제를 있는 그대로 모사하려 하지 않는다. 비록 실제의 삼차원적 물리세계의 공간과 현상을 시뮬레이션하여 사실적 이미지를 구현하지만, 애니메이션은 어느 순간 이러한 물리법칙을 변형하고 이탈하는 경향을 보인다[8]. 즉 애니메이션이 일정부분 재현적 질서를 따르며 사실성을 강화하고 있지만, 동시에 사실주의 법칙에서 탈주하는 이중적 성격을 보여준다. 이것이 애니메이션의 미적 특성이라 할 수 있다. 예를 들어 캐릭터가 절벽에 다다랐을 때 이를 인지하지 못한 채 계속적으로 나아가 허공을 걷거나 아무런 장치 없이 자유롭게 공중을 날고 바로 눈앞에서 폭탄이 터져도 상처도 입지 않은 채로 태연하게 살아있는 등 캐릭터들의 비논리적 사건과 행위들도 애니메이션의 상상적 세계에서는 자유롭게 허용된다.

이것은 영화적 장치에 대한 호기심을 애니메이션에 전담시켜 주변화 했다는 부당함이 있지만, 이면에 현실의 이미지가 아니란 점을 전제로 내세우면서 조작의 자유를 누리게 된데 있다[9]. 또한 앞서 아동도서 삽화의 기괴한 형태들이 관객에게 용인되는 것은 정밀묘사의 생략으로 비교 판단대상이 사라지고, 이에 따라 상상범주가 확대 되어 얻게 되는 표현의 자유로움을 논하였다. 즉 캐릭터가 물리법칙을 벗어나 비상식적으로 움직이고 또는 형태를 변형하는 등의 기이한 행위에도 관객이 용인하는 것은, 애니메이션 캐릭터의 형태에서 제거된 단서들 때문이다. 더욱이 전통적 카툰 애니메이션은 코믹함의 소재를 앞세워 과장된 동작을 하거나 또는 다른 생명체로 변하기도 하고, 혹은 몸이 풍선처럼 부풀었다 휘어지는 등 하나의 형태에 머무르지 않고 다른 형태로 자유롭게 변형한다. 바로 이러한 카툰 캐릭터의 자율성은 그 단순화된 형태가 걷어버린 합리적 판단의 근거들로 인하여 움직임의 자율성 또한 심리적으로 보장되는 것이다.

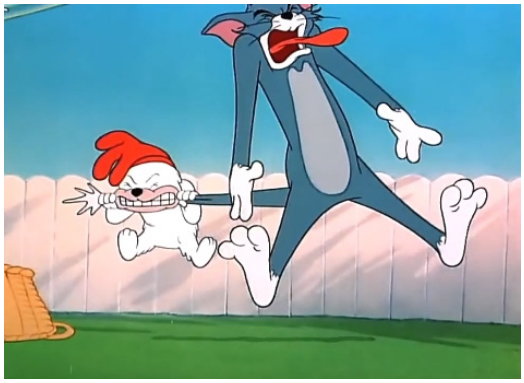

그림 3. 카툰 캐릭터는 현실의 물리법칙을 위배하면서 자유로운 형태변형과 움직임을 보여준다.

더욱이 이와 같은 비논리적 애니메이션의 허구 세계가 여전히 실제성과 관계시킬 수 있게 됨은 현실과의 결합 밀도와 관계될 것이다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 환상성이 설득력을 얻기 위해서는 그럴듯한 사실성을 바탕으로 신빙성을 획득할 때만이 관객이 영화적 허구를 인식하면서도 몰입할 수 있음을 말한다[8]. 또한 프린스(Stephen Prince)는 삼차원의 디지털 이미지의 표현이 물질적 현실세계의 대상과 크기, 빛의 반응, 물, 불과 같은 표현이 실제와 유사한 형태로 재현될 때, 관객들은 지각적으로 그것을 더욱 사실적이라고 믿게 됨을 지각적 리얼리즘(perceptual realism)로 설명하였다[10]. 이것은 관객이 자신의 청각적, 시각적 경험들과 유사한 자극들을 발견할 때, 그리고 그러한 요소들이 관객에게 많이 제공될수록 더욱 사실적이라고 느끼게 된다[11]. 즉 관객이 애니메이션이 허구임을 알면서도 빠져들고 그 이미지가 표현하는 대상들과 동질성을 획득하는 것은 애니메이션 이미지가 관객의 일상적 삶과 얼마나 정교하게 이해의 망을 형성하나에 달려있다. 따라서 애니메이션 안에서 제공되는 이미지 요소들이 현실의 자연현상이나 물리법칙에 따를수록, 관객의 감각적 경험과 밀착하여 사실성을 형성한다. 다시 말하면, 애니메이션 세계가 아무리 허구적이든 혹은 상대적으로 무척 사실적이든 일종의 그럴듯함으로 실제성을 어필한다. 바로 이 실제성으로 관객을 몰입시킨다.

2. 디지털 애니메이션의 변증법 유희

디지털 애니메이션은 새로운 제작 매체를 취함에도 일면 정통성 내지는 산업적 이데올로기로 드로잉 애니메이션의 기법과 표현들을 강박적으로 계승하려한다. 그러나 이러한 노력은 아이러니하게도 디지털 애니메이션의 환상성을 더욱 강화하게 된다. 여기에서 환상성이란 상상으로만 존재하는 허구가 아닌 사실적인 표현들로 애니메이션 세계가 어딘가에 존재하는 것처럼 몰입의 전제된다. 따라서 가상의 상황들은 심리적으로 현실화된다. 또한 디지털 이미지가 보여주는 사실성과 환상이라는 허구성은 서로 양립하고 상충하여 변증법적으로 새로운 효과들을 만들어낸다. 헤겔(Hegel)의 변증법은 정(正)과 반(反)의 모순과 대립으로 합(合)을 이루는 논리 전개다. 이를 바탕으로 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)은 영화의 장면들은 건축물의 벽돌이나 세포와 같아 개별 장면들이 모여 새로운 개념이 창조된다고 보았다. 디지털 애니메이션의 사실적인 묘사와 카툰적 과장된 묘사들은 서로 상충하여 관객에게 새로운 심리적 효과를 유발한다. 예를 들어 캐릭터들의 변형된 형태는 실제 사람과 다르다. 그리고 관객은 이를 분명히 인식한다. 그러나 표면적으로 보이는 피부, 옷감 등의 텍스처나 혹은 움직임은 마치 현실에 존재하는 것마냥 실제와 같다. 또한 그러다가도 일순간 캐릭터들이 공중을 날거나 현실에서는 물리적으로 불가능한 능력을 발휘하는 등 다시 그것이 실제가 아님을 관객에게 상기시킨다.

앞서 드로잉 이미지를 중심으로 추상적 애니메이션 이미지가 현실의 대상을 상기시켜 실제성을 획득하는지에 대하여 보았다. 다시 정리하자면, 드로잉 애니메이션이 자명하게 드러내는 매체적 특성들은 사실주의를 표방한다 하더라도 결국 그것이 그려진 이미지란 점을 관객에게 끊임없이 상기시킨다. 때문에 인간의 움직임이나 형태 등을 모사한다 하더라도 그것은 여전히 비사실성을 드러낸다. 그러나 디지털 애니메이션은 다른 경우가 된다. 극사실적인 표현으로 마치 실제인 것처럼 관객을 현혹시키다가도 상상, 유머, 환상 등을 관장되게 표현하여 그것이 허구 세계임을 상기시킨다. 보통 이러한 연출은 한 작품 안에서 상황적 연출이나 혹은 캐릭

터 역할을 구분하는 등 이다. 결국 이처럼 디지털 애니메이션은 극사실적 묘사와 과장된 상황들을 꾸준히 대치와 양립시키면서 마치 현대의 테크놀로지가 가져올 변화에 대한 미래적 현실 혹은 꿈, 상상의 가상적 이미지 체험으로 심리적 유희를 가능하게 한다.

Ⅳ. 작품분석: <인사이드 아웃>(Inside Out, 2015)

<인사이드 아웃>에서 인간의 감정이나 기억 등은 머리에 존재하는 조이(Joy), 슬픔(Sadness), 버럭(Anger), 소심(Fear), 까칠(Disgust)의 다섯 가지 감정들의 결정과 행위의 복합 작용으로 이루어진다. <인사이드 아웃>의 경우 감정세계와 현실세계는 카툰적 과장된 표현과 사실적 묘사로 극명하게 양분화 된다. 이를테면 현실 세계는 실제 미국의 도시지명과 랜드마크를 재현하고 캐릭터들의 동작과 신체 묘사 등이 사실적으로 표현된다. 반면 감정세계의 캐릭터들은 왜곡된 신체비율과 큰 눈과 머리 등으로 형태는 과장되고 원색으로 표현된다. 이처럼 카툰적 환상세계와 사실 재현적 세계를 대조시킨다. <인사이드 아웃>에서 카툰은 비현실적 혹은 상상적 세계나 존재들을 상징적으로 표현한다면, 상대적으로 실제 인간의 움직임과 행위, 그리고 환경의 실제적 묘사로 현실세계로 구분하는 것이다.

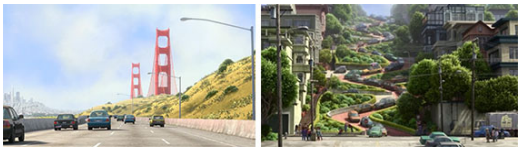

그림 4. 샌프란시스코의 금문교(좌)와 룸바르드 스트릿(우)을 이야기의 배경으로 재현

먼저 주인공 라일리(Riley)가 속한 현실 세계는 '미네소타'와 '샌프란시스코'라는 실재하는 미국의 도시들을 배경으로 주요 상징적 장소들의 특징과 디자인 등을 그래픽으로 재현하여 공간의 실제성을 강화한다. 삼차원의 심도 있는 공간을 채운 건물들의 표면은 세월의 흔적을 보여주는 텍스처로 덮여 있으며, 그 공간은 빛과 그림자 등으로 사실적 묘사가 촘촘히 이루어져있다. 예를 들어 새로 이사 온 환경에 적응하지 못하고 우울한 라일리가 새로운 아이스하키 팀의 첫 연습경기 도중 선수대기석으로 뛰쳐나온다. 하키 장은 오랜 기간 사용된 세월의 흔적들로 장소 곳곳이 흠집 등으로 얼룩져 있다. 그리고 어둑한 조명과 산란된 빛으로 밝혀진 공간은 무디게 표현되며, 그가 앉은 벤치의 모서리는 오랜 세월의 사용으로 마모됐거나 울퉁불퉁하니 매끄럽지 못하다. 이처럼 세월의 묘사는 마치 캐릭터들이 오랜 기간 그런 방식으로 존재함을 암시하며 사실성을 부각시킨다. 또한 캐릭터들은 그에 비등한 실제성으로 묘사되고 과장되지 않고 절제된 움직임을 보여준다. 여전히 캐릭터의 형태가 과장됐다 하더라도 세밀하게 구성된 사실적 표현들은 가히 이 조작적 세계가 실존할 것과 같은 착각을 불러일으킨다. 그에 따라 라일리의 세계는 실제세계와 거의 대등한 비교 대상이 된다.

그림 5. 정밀한 묘사의 현실세계 표현

반면 감정 세계는 밝은 빛에 의하여 그림자는 분산되어 거의 눈에 띄지 않을 만큼 불분명하다. 그리고 네모, 동그라미 같은 기본 도형처럼 단순화된 건물이나 지형은 어린 아이의 방처럼 밝은 명도와 채도의 원색으로 디자인되어 있다. 더욱이 건물이나 지형 등은 매끈하고 흠집 없이 시간적 묘사가 결핍되어 있다. 마치 완벽하게 설계되어 만들어진 놀이공원과 같이 인위적이고 비현실적이다. 또한 이곳의 생명체들은 라일리와 비교할 때 상대적으로 큰 머리에 눈과 입 그리고 매끈하고 단순화된 피부 텍스처 등으로 표현되었다. 이처럼 외형뿐 아니라 움직임 또한 차별적으로 표현된다. 감정 캐릭터들은 각 감정을 대변하는 색과 과장되게 짧은 몸, 그리고 큰 머리 등 과장된 형태로 디자인되었다. 또한

이들의 팔 다리는 휘거나 늘어나고 굽는 등 실제 사람과 달리 정형화되지 않은 형태변화와 자유로운 움직임을 보여준다. 이처럼 실제세계와 기억과 감정을 조절하는 머릿속 세계, 즉 현실성과 비현실성의 경계는 상대적인 묘사의 정확성이나 움직임 변형의 자율성으로 구분됨을 볼 수 있다.

그림 6. 감정 세계의 높은 명도와 채도의 색과 디자인

이처럼 실제와 감정세계는 디자인의 추상성과 움직임에 카툰적 동작을 결합하는 등 사실성을 척도로 명확하게 이분화로 병치되어 있다. 이들은 대립적 관계를 형성하여 후자는 더욱 사실적이며 또한 전자는 비현실적 상상세계로 극대화 된다. 그러나 실상 사실적 묘사의 라일리의 세계와 비현실적 감정 세계는 양분되어 있으면서도 인과적 관계로 동등한 위치에 놓이게 된다. 따라서 현실과 상상이 충돌하면서도 상충되어, 자유롭게 물리적 한계를 극복하는 해방감으로 관객에게 심리적 유희를 제공한다.

그림 7. 감정 캐릭터들의 카툰적 유연한 움직임

V. 결 론

컴퓨터 그래픽은 정확한 컴퓨팅으로 삼차원의 공간을 정교하고 사실적 표현들로 실제세계를 모사한다. 따라서 디지털 애니메이션으로의 전환은 사실주의가 강화되어 표현의 자율성이 제한되는 듯 보이기도 하다. 그러나 사실적 표현들이 바탕이 되면서 곳곳에 삽입되는 과장된 표현들은 사실적 표현들과 대치를 이루어 현실제약을 극복하는 유희를 제공한다.

상업 애니메이션은 그 전통을 드로잉 기법을 바탕으로 하고 있다. 드로잉은 매체적으로 아무리 실제 대상을 완벽하게 재현한다 하더라도 그리는 사람의 주관적 해석과 판단이 결부되어 있다. 또한 애니메이션의 과장되거나 약화된 표현들은 비사실성을 명백히 드러낸다. 그럼에도 불구하고 그 대상에 몰입과 이입이 일어날 수 있음은 상상력이 관계됨을 앞서 서술하였다. 그러나 사실주의를 강화하는 디지털 테크놀로지의 활용과 메이저 제작사들의 기술 투자 경향으로 디지털 애니메이션의 사실성은 실제와 혼동될 정도로 정교화 되고 있다. 그럼에도 디지털 애니메이션의 컴퓨터 그래픽 기술은 상상적 세계를 현실화하는데 그 목적이 있다. 뿐만 아니라 애니메이션 고유의 과장성을 융합하여 관객에게 변증법적 유희를 제공한다. 이것은 사실적 표현들 속에서 카툰의 추상적 표현들은 관객에게 실제의 한계를 극복하는 유희로 작용한다. 그리고 이것이 디지털 애니메이션의 미적 특성으로 볼 수 있다.

과거엔 초기 디지털 애니메이션의 3차원적 공간 재현과 영화적 연출의 차용 등의 사실성의 강화는 애니메이션 고유의 미학을 저해한다고 일면 평가되기도 했다. 정작 디지털 애니메이션은 사실성 이면에 전통적인 애니메이션의 움직임을 재현하려는 기술을 발전시켰다. 카툰 리깅(rigging)이나 카툰 랜더링(rendering)이 그러하다. 그러한 과도기를 거쳐 현재 디지털 애니메이션은 사실성에 카툰적 과장성을 융합하거나 <슈퍼배드> 와 같은 카툰 스타일 애니메이션조차 사실적인 랜더링과 시뮬레이션을 사용한다. 이러한 상반된 양식의 융합이 관객의 일상적인 감각적 판단을 해체하고 상상적 관념을 현실화하는 유희를 관객에게 줄 수 있다. 따라서 본 연구는 허구임을 극명하게 드러내는 드로잉 애니메이션에서 발생되는 상상적 상황들 보다, 디지털 애니메이션에서 사실성과 충돌하는 비현실적 상황들이 더욱 효과적으로 상상실현의 해방감을 줄 수 있다고 보았다.

참 고 문 헌

[1] 모린 퍼니스, 한창완, 조대현, 김영돈, 곽선영 역, *움직임의 미학*, 한울 아카데미, p.18, 2001.

[2] E. H. 곰브리치, 차미례 역, *예술과 환영*, 열화당, p.313, 2008.

[3] 넬슨 굿맨, 김혜숙, 김혜련 역, *예술의 언어들 -기호 이론을 향하여*, 이화여자대학교출판부, p.25, 2002.

[4] 마셜 매클루언, W. 테런스 고든 편집, 김상호 역, *미디어의 이해*, 커뮤니케이션북스, p.60, 2013.

[5] 진중권, *엥겔루스 노부스*, 아트북스, p.52, 2013.

[6] 문재철, "3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구 - 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로," 만화애니메이션연구, 제7호, p.84, 2003.

[7] 더들리 안드류, 조희문 역, *현대영화이론*, 한길사, p.84, 1998. 남명자, "세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)의 영화편집 이론에 대한 고찰 -철학적, 미학적인 관점을 중심으로-," 아주대학교 인문과학연구소, p.158, 1997에서 재인용.

[8] 박성수, *디지털 영화의 미학*, 문화과학사, p.62, 2005.

[9] 이윤희, *애니메이션의 시각적 매혹성에 대한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 애니메이션이론 전공, 박사학위논문, p.41, 2007 재인용.

[10] Stephen Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, p.32, 2012.

[11] 김유미, *디지털 애니메이션 테크놀로지와 움직임의 시각적 표현*, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 영상예술학-애니메이션이론 전공, 박사학위논문, p.13, 2016.

저 자 소 개

김 유 미(Yumi Kim) 정회원

- 2016년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원, 영상학과 영상예술학-애니메이션이론 전공(영상학 박사)
- 2016년 9월 ~ 현재 : 강원대학교 디자인학과 시간강사

<관심분야> : 디지털 애니메이션, 캐릭터 디자인