

현실세계의 증언, 다큐멘터리-애니메이션 분석

- I. 서론
 - II. 증언으로써의 다큐멘터리-애니메이션
 - 1. 다큐멘터리의 재현과 애니메이션의 표현
 - 2. 실재의 층위를 드러내는 서사
 - 3. 인터뷰이의 목소리와 사운드
 - III. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

오진희*

초 록

이 연구는 재현의 층위인 실제 인간의 육성(肉聲)을 기반으로 하는 다큐멘터리-애니메이션이 현실세계의 증언으로 작용하는 애니메이션 매체의 새로운 확장임을 논의하였다. 애니메이션은 매우 다양한 기법으로 제작되어 정의하기 힘들 정도로 복잡한 양상을 띠며, 다큐멘터리는 객관적 재현을 기반으로 하지만 연출과 디지털 영상처리 등 여러 유형의 인위적 개입이 존재한다는 점에서 복잡성이 증폭된다. 두 매체의 혼성 장르로 등장한 다큐멘터리-애니메이션은 실제의 사건과 요소를 작품 안으로 끌어들이 현실 기반의 서사를 개념적으로 공유하며, 애니메이션의 외형을 시각적 특징으로 한다. 일반적으로 '애니메이티드 다큐멘터리'로 분류되어 온 이 장르는 <바시르와 왈츠를> 발표 이후 논의가 촉발되었는데, 이 작품의 기법은 실사를 변환한 로토스코핑 기법을 사용한 것으로 오인되곤 한다. 그렇지만 세밀히 분석해보면 전형적인 애니메이션 기법, 3D프로그램의 사용, 그리고 실사영상의 혼용으로 실제 없는 가상의 시뮬라크르인 애니메이션과 지시대상의 객관적 지표성을 기반으로 하는 다큐멘터리의 특성이 공존하는 모호한 매체로 제시되어 있다. 본고에서 논의하고 있는 <무장>(Going Equipped)과 <스낵 앤 드링크>(Snack and Drink), 그리고 <라이언>(Lyan)은 실제인물의 증언으로 서사가 진행된다는 점에서 다큐멘터리 매체의 특성을 공유하지만 동시에 제작기법과 연출특성으로 인해 애니메이션으로 연결된다. 따라서 기존의 분류체계에 이 매체를 포함하기보다 새로운 확장으로써 논의되어야 하며, 이는 작품의 실체를 직시하고 논의를 발전시키기 위해 반드시 필요한 전제라 하겠다. 이 연구에서는 인터뷰이(Interviewee)의 목소리를 직접 사용하면서도 애니메이션의 특성을 벗어나지 않는 작품들을 통해 다큐멘터리-애니메이션을 정의하고 현실세계의 증언으로 확장되고 있는 매체의 가능성에 대하여 논의하고자 하였다.

주제어 : 다큐멘터리-애니메이션, 인터뷰이의 목소리, 현실세계의 증언

I. 서론

애니메이티드 다큐멘터리의 논의를 촉발시킨 아리 폴만(Ari Folman) 감독의 <바시르와 왈츠를>(Waltz with Bashir, 2008)¹⁾은 애니메이션과 실사영상을 함께 사용한 것 뿐 만 아니라 새로운 장르의 본격적인 시작으로써 주목되었다. 그 이전에도 다큐멘터리의 특성을 가진 애니메이션 작품은 다수 제작되었다. 최초의 애니메이티드 다큐멘터리로 거론되는 <루시타니아호의 침몰>(The Sinking of the Lusitania, 1918) 이후 교육용 자료와 홍보용 영상이 다양하게 만들어졌다. 본고에서 논의하는 피터 로드(Peter Lord) 감독의 <무장>(Going Equipped, 1989)과 밥 세비스톤(Bob Sabiston) 감독의 <스낵 앤 드링크>(Snak and Drink, 1999), 그리고 크리스 랜드레스(Chris Landreth) 감독의 <라이언>(Lyan, 2004)²⁾은 실제 인간인 인터뷰이의 육성을 녹음하여 최소한의 편집만을 거쳐 그대로 사용함으로써 재현의 층위를 애니메이션 안으로 끌어들인다. 실재하는 인간의 목소리와 그가 겪어온 현실 세계의 서사는 애니메이션 이미지에 입혀져 진실로써 제시되는데, 이는 화면 안의 모든 것이 감독의 연출에 의해 만들어진다는 애니메이션의 일반적 개념을 무력화시킨다. 이는 감독의 연출과 대본, 그리고 성우를 대신하여 실제 인간이 풀어놓는 서사와 목

*이 논문은 2014학년도 대구대학교 학술연구비지원에 의한 논문임.

1) 이 작품은 팔레스타인 난민촌 사브라(Sabra)와 샤틀라(Chatila) 두 곳에서 1982년 9월 16일에 발생한 민간인 학살을 배경으로 한다. 당시 이스라엘은 팔레스타인 해방기구(Palestine Liberation Organization: PLO)를 소탕하겠다고 명목으로 레바논의 베이루트를 점령하였으며, 난민촌에서 벌어진 이틀간의 민간인 학살을 목인한 것으로 비난받았다. 복잡한 정세 속에 대통령에 취임할 예정이던 기독교 민병대의 지도자 바시르 제마엘(Bashir Gemayel)은 폭탄테러로 사망하였고 이에 대한 보복으로 기독교 민병대가 난민촌에 난입하여 수백, 혹은 수천 명의 민간인을 학살한 것으로 알려져 있다. 당시 레바논 전투에 참전 중이던 이스라엘 출신 아리 폴만 감독은 학살 현장 가까이에 있었으나 그 시간을 기억하지 못한다. 감독은 사라져버린 기억을 찾기 위해 과거의 사람들을 인터뷰하여 애니메이션으로 제작하였다. 2008년에 발표된 이 작품은 많은 주목을 받았으며 프랑스 칸 영화제 본선진출, 미국 골든 글로브 외국어 영화상, 전미비평가협회 작품상, 그리고 아카데미 외국어 영화상에 노미네이트되었다.

2) 이 작품은 제 77회 아카데미 영화제 단편애니메이션 부문과 안시애니메이션 페스티벌(2004), 오타와 국제 애니메이션 페스티벌 최고 독립 단편 영화부문 대상(2004), 시그라프 심사위원상(2004)을 수상하였다.

소리로 등장하여 실제의 층위로 작용한다. 이러한 실제 인간의 목소리와 현실세계의 사건은 감독과 관객 모두로부터 다큐멘터리의 특성으로 받아들여진다. 그 이유는 앞서 말한 대로 현실의 서사와 이를 전달하는 실제 인간의 목소리에 기인한다. 그렇지만 다큐멘터리-애니메이션은 현실을 증언하고 있으면서도 이 모든 함의를 온전히 충족하지 않으며 전형적인 애니메이션이나 실사영상에 사용된 제작기법으로써의 애니메이션과 구분되므로 면밀한 분석이 요구된다. 특히 분리될 수 없는 서사와 이미지 구현방법의 관계뿐 아니라, 오히려 기술이 서사를 규정하고 이끌어가기로 하는 디지털 영상 시대의 변화에 대한 민감한 수용이 필요함을 의미한다.

다큐멘터리와 애니메이션의 관계에 대한 본격적 논의는 <바시르와 왈츠를>의 발표 이후 활발하게 이루어졌으며, 「디지털 시대 다큐멘터리의 자기반영성과 윤리적 진실 - 애니메이션 다큐멘터리 <바시르와 왈츠를>을 중심으로」³⁾와 같은 미학적 논의가 다수 이루어졌다. 그렇지만 대부분의 연구 방향은 「애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가?」⁴⁾, 「애니메이션 다큐멘터리에 대한 한 고찰」⁵⁾ 등의 논의에서와 같이 다큐멘터리의 관점에서 새로운 매체의 정체성 규명을 중심으로 하고 있다. 그 외에도 개별 작품을 중심으로 이미지, 캐릭터, 서사와 같은 구성요소를 분석하는 논의가 다수 조사되었다.

이처럼 다큐멘터리-애니메이션을 둘러싼 대부분의 논의는 장르적 확장과 열린 가능성을 중심에 두기보다 제작기법 차원에서 애니메이션을 바라보고 다큐멘터리 안으로 포함시키는 문제에 집중되어 있어 실제의 규명이라는 학문적 차원에서 아쉬움을 남긴다. 그러한 점에서 현실 세계를 직시하고 증언하는 다큐멘터리-애니

3) 박진, 「디지털 시대 다큐멘터리의 자기반영성과 윤리적 진실 -애니메이션 다큐멘터리 <바시르와 왈츠를>을 중심으로」, 『문학과영상』, 11(1), 문학과영상학회, 2010.

4) 형태조, 「애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가?」, 『영화연구』, Vol.58, 한국영화학회, 2013.

5) 문원립, 「애니메이션 다큐멘터리에 대한 한 고찰」, 『영화연구』. Vol.57, 한국영화학회, 2013.

메이션은 지표성을 중심으로 나뉘어 있던 애니메이션과 다큐멘터리의 논의를 보다 진전시킬 수 있는 흥미로운 텍스트라 할 수 있다. 본 연구에서는 논의의 발전을 위해 애니메이션을 도구로 바라보는 다큐멘터리 중심의 관점을 지양하고, 새로운 매체의 실체적 진실규명이라는 의미에서 다큐멘터리-애니메이션을 중심 용어로 사용하고자 한다. 이는 합의되지 않은 본 연구에서의 제안일 뿐이지만, 다큐멘터리-애니메이션은 기법과 서사의 개별 요소가 물리적으로 결합된 일시적 상태가 아니며 시대의 변화를 반영하는 새로운 매체로 거듭나고 있음을 강조하는 시각임을 의미한다.

II. 증언으로써의 다큐멘터리-애니메이션

1. 다큐멘터리의 재현과 애니메이션의 표현

2008년 <바시르와 왈츠를>이 발표된 이후 시작된 다큐멘터리-애니메이션에 대한 폭발적 논의는 허구의 세계를 배경으로 하는 애니메이션과 실재에 밀착된 다큐멘터리의 결합이라는 의외성에 주목되어 있다. 애니메이션과 다큐멘터리의 매체 내적 복잡성과 현재진행형 변화는 논란을 증폭시키는 원인 중 하나이다. 다큐멘터리를 지배하는 객관성의 신화는 페이크 다큐멘터리(fake documentary)나 모큐멘터리(mockumentary)와 같은 유사 다큐멘터리의 등장으로 깨어지고 있으며, 그로인해 실재를 온전히 전달하는 것은 불가능에 가깝다는 인식이 확산되고 있다. 실사영상에서 감독의 개입과 영화적 편집, 그리고 디지털 처리 등은 제작과정 전반에서 이미 광범위하게 이루어지고 있으며, 이는 다큐멘터리 장르에도 그대로 이어져 객관적 기록과 재현의 역할로부터 벗어나 수행적 양식(performative mode)⁶⁾과 해석의 영역으로 변화되

6) 빌 니콜스의 구분에 의하면 다큐멘터리 양식은 설명적 양식(expository mode), 관찰적 양식(observational mode), 상호작용적 양식(interactive mode), 성찰적 양식(reflexive mode)으로 나누었던 1991년의 논의에 수행적 양식(performative mode)을 추가하였다.

Nichols, Bill, Introduction to Documentary, Indiana University Press. Bloomington, 2001, pp.130-131.

고 있다.

이처럼 두 매체의 결합은 필연적으로 새로운 상황을 야기할 수 밖에 없다. 다큐멘터리와 애니메이션 그 어느 쪽으로도 명확히 속할 수 없는 이 매체는 ‘다큐멘터리 애니메이션’, ‘애니메이티드 다큐멘터리’, ‘다큐메이션’, ‘애니멘터리’ 등 여러 명칭으로 불리고 있는 상황으로도 그 모호성이 증명된다. 이는 가변적이며 복잡한 양상을 띠는 현재의 상황에서 당연하다. 그리고 이 같은 상황은 다큐멘터리와 애니메이션 매체에 대한 근본적인 이해와 성찰을 요구한다.



그림 1. <바시르와 왈츠를>의 참전 기억을 잃어버린 주인공과 주변 사람들의 인터뷰 장면

전통적으로 다큐멘터리가 성립되기 위해서는 실제로 일어난 사건, 촬영된 실제, 관찰 가능한 사건이나 상황, 현재의 것이라는 네 가지 조건⁷⁾을 충족시켜야 한다. 그런데 앞서 언급한대로 페이크 다큐멘터리나 모큐멘터리 등의 등장은 이 같은 시각에 의혹을 제기한다. 동일한 맥락에서 다큐멘터리-애니메이션은 대부분 실제의 촬영이 아니며, 당연히 관찰 가능한 사건이나 상황이어야 한다는 조건을 충족시킬 수 없다. 따라서 이 매체를 ‘애니메이션으로 제작된 다큐멘터리’로 분류하는 것은 단순하고 성급한 결정이며, 또한 관객에게 진실을 전달한다는 다큐멘터리의 근본적 목표에서 본다면 앞서 열거한 조건들 자체에 의문을 가지게

7) Klaus Kanzog, Einführung in die Filmphilologie, München, 1991, p.65. (강태호, 「다큐멘터리에 있어서 주관성과 신빙성」, 『독일언어문학』, 제39집, 2008, 267쪽에서 재인용)

된다. 그에 반해 보다 열려 있는 로우의 ‘애니메이티드 다큐멘터리’ 정의는 프레임 별로 기록되거나 만들어진 것, 가상세계(a world)가 아닌 실제세계(The world)에 대한 것, 그리고 제작자와 수용자(관객, 영화제, 평론가)가 다큐멘터리로 받아들일 것⁸⁾으로 구분된다. 그렇지만 전형적인 애니메이션 안에서도 로우의 세 조건 중 앞의 둘을 충족하는 사례를 발견하는 것은 어렵지 않다. 또한 완성된 예술작품은 예술가의 의도와 상관없이 독립적으로 존재하게 된다는 점에서 제작자의 의도는 절대적으로 고정된 것이라 볼 수 없으며, 따라서 세 번째 조건의 권한은 대부분 관객에게 넘겨주어야 한다. 게다가 관객의 수용 범위와 다양한 의견 가능성은 대부분 유보적이라 할 수 있다.

그런가하면 폴 웰스(Pall Wells)는 ‘애니메이티드 다큐멘터리’를 모방(Imitative), 주관적(Subjective), 환상적(Fantastic), 포스트 모던(Post-modern)의 네 가지 유형⁹⁾으로 구분한다. 그에 의하면 객관적 정보전달이나 실사촬영이 불가능한 소재의 재연 뿐 아니라 추상적 표현 또는 재구성, 진실의 창조에 이르기까지 범위를 설정함으로써 사실이 아닌 진실의 전달이라는 폭넓은 정의로 매체의 목표를 확대시키고 있다. 웰스는 전통적인 다큐멘터리에서와 같이 사회와 체제를 비판하고 역사적 진실을 지향하는 이지 트른카(Jiri Trnka)의 <손>(The Hand, 1965)이나 얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 <대화의 가능성>(Dimension of Dialogue, 1982)과 같은 작품을 애니메이티드 다큐멘터리로 구분하기도 한다. 그렇지만 애니메이션 관객에게는 윈저 맥케이의 <루시타니아호의 침몰>을 최초의 애니메이티드 다큐멘터리로 분류하는 것과 마찬가지로 의아한 일이다. 또한 다큐멘터리-애니메이션과 기존의 애니메이션 작품들과의 차이를 명확

8) A. Honess Roe, *Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, 2013, p.4.
 “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6(3), 2011, p.217.

9) Pall Wells, "The beautiful village and the true village, A consideration of animation and the documentary aesthetic", *Art and Design: Art and Animation*, 12, (3/4), 1997, pp.40-45.

히 구분해내는 일은 쉽지 않다.

“논의를 거듭할수록 기존의 애니메이션드 다큐멘터리에 대한 답론은 다큐멘터리의 매체 밖에서 이루어지고 있으며”¹⁰⁾ 실체의 진실에 도달하지 못하는 것으로 보인다. 실체의 변화를 무시하고 경직된 기준으로 매체를 구분하는 것도 문제지만, 현실을 담고 있다하여 애니메이션과 다큐멘터리에 대한 경계를 과도하게 느슨한 상태로 용인하는 것 또한 모두를 혼란에 빠트릴 뿐이다. 여기에서 전제되어야 할 것은 애니메이션의 표현적 자유로움과 포용성에 대한 이해이다. ‘애니메이션드 다큐멘터리’ 이든 ‘다큐멘터리-애니메이션’ 이든 필요한 최소한의 조건이 충족된 후에 고려되어야 할 것은 애니메이션 매체의 표현 특성이 야기하는 전방위적 영향력이다. 애니메이션과 실사영화의 결정적 차이는 앞서 살펴 본대로 진실을 전달하는가의 문제가 아니다. 현재 실사영화의 정의는 변화하고 있으며, 심지어 디지털 영화의 정의는 애니메이션 안에 포함¹¹⁾되기도 한다. 제작과정에서의 기법과 장치의 차이, 그리고 결과 이미지의 움직임 제어 정도가 구분될 수 있는 지점임을 상기하여야 한다. 따라서 이 시점에서 잠시 매체에 대한 개념적 논의를 멈추고 실제 작품과 그 작품 제작에 사용된 기법을 중심으로 특성 분석을 할 필요가 있다.

다큐멘터리-애니메이션에 자주 사용되는 로토스코핑 기법의 제작은 실사촬영 후 추출한 이미지의 후처리 과정으로 진행된다. 이 기법은 실재의 층위를 포함하므로 애니메이션 안으로 지표성의 문제를 끌어들이긴 하지만, 동시에 재현 정도에 관계없이 여전히 이미지의 영역에 존재한다. 이에 대해 ‘다큐멘터리-애니메이션’ 에서 애니메이션의 기능에 대해 모방적 대체(mimetic substitution), 비모방적 대체(non-mimetic substitution), 그리고 환기(evocation)¹²⁾로 보았던 로우의 정의와 관련하여 보자면

10) 형태조, 같은 책, 2013, p.493.

11) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press, 2001, p.379.

12) A.Honess Roe, *Ibid*, 2013, pp.22-23.

로토스코핑 기법은 재현적 층위의 환기로 해석할 수 있다. 로토스코핑 기법을 활용한 다큐멘터리-애니메이션은 현실의 대상을 직접적으로 지시하지는 않지만, 이미지 너머에 있는 현실의 층위¹³⁾를 드러냄으로써 실재의 진술로 진입한다는 점에서 다큐멘터리의 본질적 특성을 공유한다. 정리하자면 앞서 언급한대로 로토스코핑 기법은 실재를 촬영한 실사 이미지의 일부를 추출하지만, 실사영화와 달리 사건 또는 상황이 일어난 시점으로부터 일정 시간이 지난 후에 이미지 처리의 결과물로 존재한다는 점에서 지표성의 문제를 야기한다. 이미지의 사후 처리는 페이크 다큐멘터리 또는 일반적인 현재의 영화 제작과정 전반에서 빈번하고 필수적으로 이루어지는 디지털 처리에 비견될 수 있다. 정도의 차이는 있으나 사진 이미지의 수정과 삭제, 그리고 삽입은 영화적 처리의 전 과정에서 이루어지며, 그와 조금도 다르지 않게 실사 영상의 후반공정도 이루어진다. 그러한 의미에서 마노비치의 명제는 디지털 시대의 영화를 적절히 규정하고 있다.



그림 2. <웨이킹 라이프>의 로토스코핑 기법 이미지는 실사 촬영분과 비교적 유사하게 제작되었다.

실사영화가 더 이상 필름에 담기지 않고, 스트리밍 가능한 디지털 파일로 변환되는 것처럼 다큐멘터리 또한 근본적 의미만 남긴 채 다양한 변화를 겪고 있다. 이는 종종 다큐멘터리 매체의 객관적 진실과 윤리성 문제로 이어지며, 객관적 기록과 왜곡되지

13) Paul Ward, "Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the 'Interactive' Documentary", *Animated 'Worlds'*, Indiana Univ Press, 2007, p.116.

않은 ‘진짜’ 다큐멘터리 영화에 대한 논쟁을 불러일으키기도 한다. 그렇지만 현실의 재현은 언제나 완전하지 않아 왔으며, 관객은 현실의 재현과 이미지 표현 사이를 유연하게 수용해 왔다. 디지털 기술에 익숙한 현재의 관객은 다큐멘터리 영상이 실제로는 촬영된 결과물로부터 떨어져 있더라도 객관적 기록이라는 기대를 쉽게 거두지 않으며, 현실 세계의 포착이자 믿을 수 있는 정보로써 권위를 인정함에는 변함이 없다. 이와 마찬가지로 기존의 다양한 애니메이션 표현 안에서도 현실의 서사는 이미 수용되어 왔다. 이제 다시 다큐멘터리와 애니메이션의 정의로 돌아가 디지털 기술에 의한 이미지의 보정과 왜곡, 삭제와 수정이 현재의 다큐멘터리 관객에게 그다지 중요하지 않다는 점을 기억한다면 로우의 세 번째 조건, 즉 제작자와 수용자가 다큐멘터리로 인식한다는 정의 또한 상당히 애매한 상태로 남겨져 있다는 것을 알게 될 것이다.

2. 실제의 충위를 드러내는 서사

로토스코핑 기법을 사용한 것으로 오인되곤 하는 <바시르와 왈츠를>은 실제로는 실사 촬영된 영상을 참조하는 전형적인 애니메이션 기법으로 제작된 작품¹⁴⁾으로써 많은 부분에서 2D 애니메이션 기법이 사용되었으며, 3D로 제작된 모델링, 모션캡처 데이터, 그리고 실제 사건의 기록 영상이 포함되어 있다. 그런데 이 같은 실사 이미지의 사용은 애니메이션 제작에서 드물지 않은 사례이며, 심지어 과장된 유형의 움직임에 사용하는 애니메이션을 주로 제작 해 온 디즈니 스튜디오의 작품에서도 그 안에서의 자연스러운 상태를 위해 촬영된 영상은 참조되어 왔다. 그렇지만 사전정보 없이 작품을 만나게 되는 일반 관객은 <바시르와 왈츠를>의 제작기법을 로토스코핑으로 판단하게 된다. 그 이유는 이 작품이 애니메이션 특유의 과장이 아니라 사실적 스타일로 표현된 것에 기인하며, 특히 애니메이션에 입혀진 실사의 캡처 된 움직임은

14) <바시르와 왈츠를> DVD에 수록된 감독 인터뷰 영상, 2008.

이에 대한 증거로 작용한다.



그림 3. <바시르와 왈츠를>에 사용된 환상적인 애니메이션과 실제 사건의 기록 영상

또한, 아리 폴만 감독이 걸프전 소재의 다큐멘터리 영화 <편안한 무감각>(Comfortably Numb, 1991)을 전작으로 하는 것은 그 후에 제작된 <바시르와 왈츠를>에서 획기적 변화를 일으켰음에도 불구하고 다큐멘터리 작품으로 분류하도록 만든다. 그렇지만 이 작품은 실제로 일어났던 사건의 재현성에 얽매이기보다 애니메이션의 제작 방식을 자유롭게 사용함으로써 새로운 표현으로 나아가고 있다. 전쟁의 한 복판, 테러에 의해 희생된 ‘바시르’의 대형 포스터 앞에서 동료의 총을 빼앗아 사방으로 쏘아대는 슈멜 프렌켈(Shmuel Frenkel)의 격렬한 동작은 마치 왈츠를 추는 것처럼 보이는데 이는 현실과 환상 사이를 오갔던 그 시간의 혼란된 진실을 보다 명확히 전달하고 있다.

감독이 이 작품에서 애니메이션으로 환상적인 장면을 연출함으로써 기록영상의 지표성 문제를 덜어낸 것은 주인공이 잃어버린 과거 시간의 기억과 실제로 벌어졌던 사건들을 이질감 없이 연결하는 데에 유리하게 작용한다. 환상적인 애니메이션 장면은 실사 영상이 전달할 수 없는 진실을 증폭하여 보다 강렬하게 전하고 있으며, 기억된 것과 실제로 벌어졌던 사건의 간극을 강조하기보다 진실의 실체를 적나라하게 드러냄으로써 다큐멘터리의 전형성으로부터 벗어난다. 심지어 <바시르와 왈츠를>의 인터뷰 대상 중 카메라 앞에 서기를 주저했던 두 명의 촬영은 재연 배우의 연기

로 대체되어 애니메이션으로 제작되었지만, 목소리만으로 존재하는 실제조차 단순하지 않은 진실의 층위를 그대로 드러내고 있다. 작품은 마지막 부분에서 애니메이션 장면과 실제 학살 현장의 기록영상을 연이어 보여줌으로써 현실의 기록성을 넘어서는 전쟁의 참상을 더욱 강조하고 있다.

이 작품에서 다양하게 사용된 애니메이션 기법들은 실제의 층위를 훼손하기보다 서로 진동하며 입체적인 전체를 완성한다. 참혹한 실제와 그 위에 얹어진 환상적인 애니메이션 장면은 전쟁의 진실을 온전히 기억할 수 없었던 인간의 나약한 내면을 시각화할 수 있도록 지탱해 주고 있으며, 의도된 현실 재현과 거침없는 이미지 표현은 실제 영상이 주는 충격을 보다 증폭하여 주제를 부각시키고 있다. 그리하여 이 작품은 ‘바시르’의 죽음으로 촉발된 팔랑헤(Phalange) 민병대의 광기어린 피의 복수와 그에 대해 침묵하였을 뿐만 아니라 조명탄을 쏘아 올려 학살에 동조했던 이스라엘에 대한 고발과 참회의 기록물인 다큐멘터리로부터 나아가 격렬한 표현의 영역으로 진입하고 있다.



그림 4. <페르세폴리스>는 실제 사건을 모티브로 하면서도 애니메이션의 특성을 분명히 한다.

이와 유사하게 실제 사건과 상황을 소재로 하는 애니메이션은 다수 존재한다. 그렇지만 그 작품들이 모두 다큐멘터리-애니메이션의 특성을 보이는 것은 아니다. 예를 들어 <바시르와 왈츠를>의 원작자이기도 한 마르잔 사트라피 감독은 자전적 서사를 기반으로 전형적 애니메이션 작품인 <페르세폴리스>를 제작하였다. 이 작품은 <바시르와 왈츠를>과 마찬가지로 실제 사건을 서사로 진술하지만 여전히 애니메이션의 영역에 남아있다. 이처럼 ‘진

실'에 도달하는 경로는 다양하며, 이 작품에서와 같이 현실의 사건과 증언, 실제로 존재하는 인간의 서사를 소재로 하면서도 연출과 표현에 따라 애니메이션으로 성립될 수 있다.

한편 리처드 링클레이 감독의 <웨이킹 라이프>(Waking Life, 2000)와 <스캐너 다크리> (A Scanner Darkly, 2006)는 실사 촬영된 원본으로부터 형태를 정교하게 추출하는 로토스코핑 기법의 전형적 예이다. 사실적으로 재현한 이미지의 로토스코핑 기법은 모션 캡처된 움직임의 연속성과 마찬가지로 때로 이질감을 느끼게 한다.



그림 5. <스캐너 다크리>의 로토스코핑 기법은 재현적 충위를 애니메이션으로 끌어오는 예이다.

그런가하면 독창적인 스타일로 로토스코핑 기법을 해석한 작품도 있다. 밥 세비스톤 감독의 <스넥 앤 드링크>는 어도비사와 공동으로 개발한 로토샵 프로그램을 사용하여 선과 면의 일부 요소를 독특하게 추출하여 사용한다. 이 작품은 자폐아 '라이언'의 현실감 있는 인터뷰 사운드를 통해 그의 내면을 이해하게 하며, 촬영된 실사로부터 추출한 시각 요소를 사용하고 있지만 전형적인 로토스코핑 기법의 재현 방식을 따르지 않음으로써 그의 시선에서 바라보는 불안정한 세상을 짐작하게 한다. 실사의 단순 전사만을 로토스코핑 기법으로 이해하는 일반적 시각에서 보자면 이 작품은 로토스코핑 기법이기보다 애니메이션의 독특한 표현 중 하나로 인식된다. 그렇지만 이미지의 유사한 관계적 차원에서 매우 다양하게 이루어져 왔다는 점에서 이미지 재현 방식 중 하나인 로토스코핑 기법의 개별적 차이도 이해되어야 한다. 이처럼 다큐멘터리-애니메이션은 실제의 내레이션과 인터뷰 사운드의 포

함 유무만으로 구분되는 것은 아니며, 실제 세계를 촬영한 실사 이미지로부터 출발하더라도 충실하게 재현하거나 매우 적은 유사만을 남긴 채 사용될 수 있다.

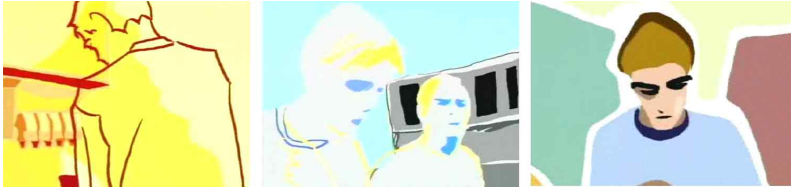


그림 6. <스낵 앤 드링크>의 로토스코핑 기법은 독특한 방식으로 이미지 요소를 추출한다.

한편 크리스 랜드레스 감독의 <라이언>¹⁵⁾은 3D 프로그램의 독창적 사용과 영상편집 기법의 창의적 해석으로 등장인물의 심리를 극대화하여 묘사함으로써 다큐멘터리-애니메이션을 또 다른 영역으로 이끌어간다. <라이언>은 한때 촉망받는 예술가였던 라이언 라킨(Lyan Larkin)¹⁶⁾의 인터뷰를 기반으로 만들어졌으며, 크리스 랜드레스(Chris Landreth), 펠리시티(Felicity), 그리고 데릭 램(Derek Lamb) 등 실제 인물의 인터뷰 목소리를 사용하였다. 감독은 이전에도 인터뷰 요소를 애니메이션 안으로 끌어오는 작품들을 발표해왔다. 그의 애니메이션 작품 <끝>과 <빙고>는 작가와 작품 속 캐릭터를 겹쳐놓거나, 부조리 연극의 공연 오디오를 녹음해서 독특한 이미지와 함께 사용하는 등 실제의 충위를 평범하지 않은 방식으로 구현하였다.

<라이언>은 크리스 랜드레스 감독의 3D 캐릭터인 ‘크리스’가

15) <라이언> 안에는 라이언 라킨 감독의 1965년 작품인 <워킹>과 마지막 작품이기도 한 <거리의 음악>이 수록되어 있다. 셀프 드로잉에서 시작하여 수채화로 그려진 걷는 인물, 세피아 색 선으로 그려진 인물들의 유려한 동작들로 이어지는 이 작품은 매우 자연스러운 상태의 애니메이션과 리듬감으로 주목을 받았다.

16) 라이언 라킨은 1960년대에 캐나다 국립영화제작소(NFBC)에서 활동하였고 1970년대의 애니메이션계에서 이름을 알린 실제 인물이다. 라이언 라킨은 실사 이미지를 참고하지 않고 자유롭게 창작한 애니메이션이 로토스코핑 기법으로 오해되었을 정도로 놀라운 재능을 지녔지만 약물과 알콜 중독 등의 문제로 인하여 몰락한 인물이다.

화장실 거울에 비친 머리의 상처들을 가리키며 낭만적 세계관이 사라지거나 금전적 파산에 빠졌을 때 생겼다고 말하는 것으로 시작한다. 크리스의 비어있는 신체의 3차원 공백, 상처를 채우고 있는 선들, 그리고 머리 위에서 자라나는 색색의 실 뭉치와 가시는 그가 갖고 있는 상처와 상실에 대한 시각화이다. 말 그대로 뼈만 남은 앙상한 팔로 커다란 상처들을 가리키며 자신이 처한 암울한 상황을 설명하는 그의 몸은 채워진 곳보다 비어있는 부분이 더 많다. 주인공인 라이언의 몸 또한 약품에 의해 녹아내린 듯 거의 다 드러나 있는 뼈와 약간의 피부 조직만으로 이루어져 있다. 그리고 이러한 방식으로 시각화된 이미지는 실사영상으로는 쉽게 전달되지 않았을 현실의 의미와 진실을 단숨에 알게 한다.



그림 7. <라이언>의 시각적 장치는 감정을 직접적으로 전달하며 작품의 매체 특성을 규정한다.

<라이언>에는 콘테나 오일 파스텔 느낌의 선이 3차원의 디지털 공간 위를 가로지르며 날카롭게 움직이고 인물을 조여둠으로써 그의 심리상태를 보여준다. 캐릭터의 몸과 머리에서 뻗어 나왔다가 사라지는 선명한 색의 가시와 덩불은 발화된 언어와 함께 증식하고 흔들리며 공격적으로 뻗어 나온다. 라이언과 크리스를 휘감는 드로잉 선은 그들이 겪고 있는 정신적 고통의 시각화이며 강렬한 상징이다. 알콜 중독으로 파멸되어 가는 어머니 바바라(Barbara)를 바라보며 느끼는 크리스의 고통스러운 감정은 검게 잠식되어가는 사진과 몸을 움아맬 듯 조여드는 선명한 색 드로잉

으로 표현된다. 이는 인터뷰 사운드의 현실 재현을 넘어서는 시각적 강조이며, 애니메이션이기 때문에 비로소 가능한 격렬한 표현이다. 작품에는 2D와 3D의 기법적 혼용, 포토 콜라주와 디지털 합성 등의 여러 기법이 거침없이 사용되는데, 이러한 방식은 주인공의 상처와 고통, 그리고 창조적 영감의 고갈이 가져온 황폐한 내면을 생생하게 구현하는 데에 사용되고 있다. 또한 이 같은 기법의 혼용은 여러 인터뷰이의 등장과 시공을 넘나드는 전개, 그리고 무엇보다도 잠식당한 주인공의 내면을 외부로 드러낼 수 있는 적절한 방법으로 보인다.

라이언은 자신의 작품 <워킹>에 대해 말하며 크리스가 꺼내 보여준 과거 자신이 그렸던 원화 작품의 표면을 손가락으로 쓰다듬는다. 그의 주름진 손가락은 상실된 부분이 더 많지만 물감자국 또한 뚜렷이 남아있어 창작에 대한 미련을 읽을 수 있다. 인체의 부분들은 전면이 드러나기도 하고 일순 사라져 피부의 속이 비쳐 보이기도 한다. 디지털 3D 존재의 고정되지 않은 피부 표현은 작품 속 존재의 공허하고 불안정한 정신과 내면을 표현하며, 현실을 재현하지 않으면서 더욱 명확히 전달한다는 것이 무엇인지 알게 한다. 작품은 견고하지 않은 채 열려있는 신체로써 흔들리고 부유하는 존재의 진실을 보여주고 있는 것이다.

마지막 장면, 거리에서 구걸하는 라이언의 파괴된 삶과 상실은 비어있는 몸으로 상징되며, 길 건너에서 그를 지켜보고 있는 크리스의 모습 또한 그와 더욱 닮은 상태로 잠식되어 있어 두 존재를 오버랩하여 보여준다. 세상으로부터 사라져 가고 있는 좌절된 예술가의 절망과 고통, 그리고 분노는 애니메이션으로 표현되어 더욱 생생하고 분명해 보인다. 점멸하듯 불안정한 상태로 구현된 존재와 머리에서 돌아나는 거대한 가시의 공격성은 주인공이 처한 참담한 현실과 감정에 대한 직접적인 시각화이다. 이처럼 신체로부터 증식하고 사라지는 사물들은 인물의 감정을 강조하며 재현적 영상이 도달할 수 없는 직접적 표현으로 진입하게 한다. 그리고 다큐멘터리-애니메이션을 새로운 영역으로 확장해가고 있다.

3. 인터뷰이의 목소리와 사운드

다큐멘터리의 정의와 관련된 결정적 요소는 녹음된 인터뷰 사운드의 사후 편집과 대본의 유무이다. <라이언>에는 작품 안에서 움직이는 ‘3D 캐릭터 크리스’, 작품을 연출하고 있는 ‘인간 크리스’, 그리고 인터뷰 목소리로 등장하는 ‘사운드 크리스’가 존재한다. 감독 크리스의 독백과 라이언과의 대화, 그리고 펠리시티와 데릭 램 등의 증언은 대본 없이 전개되는 서사이기도 하다. 이는 매우 중요한 요소이자 3D 존재에 입혀진 현실의 층위이다. 캐릭터 ‘라이언’의 입을 통해 언급되는 과거의 인물들은 그들 실제의 목소리로 등장하여 이 작품이 다큐멘터리-애니메이션 표현임을 알게 하는 중요한 계기를 부여한다. 이 작품은 과거의 인물을 소재로 하였을 뿐만 아니라 절망에 빠진 전직 애니메이션 감독 라이언과 작품을 연출하고 있는 감독 자신의 실제 인터뷰를 통하여 직접적인 증언으로 사용함으로써 주제를 부각시킨다. 이로써 다큐멘터리 애니메이션에 사용된 인터뷰이의 육성엔 실제와 실사, 이미지의 층위를 중층적으로 풀어내며 하나의 장르를 완성시킨다. 실사를 충실히 재현하거나 실제 인터뷰 사운드를 사용한다는 것만으로는 다큐멘터리-애니메이션을 규정할 수 없지만, 기존의 것들과 다르게 진화하였다는 것만은 분명하다. 그리고 비로소 감독의 의도와 관객의 수용이라는 조건이 유효함을 재인하고 있다.

로토스코핑 기법을 독창적으로 사용하고 있는 작품 <스낵 앤드링크> 또한 실제 인물의 목소리로 현실의 사건을 들려주고 있다는 점에서 사운드의 층위를 재현적으로 사용하는 다큐멘터리-애니메이션의 개념을 공유한다. 인터뷰이의 주관적 언어에 기대는 육성 사용은 애니메이션의 선 녹음과 다르다. 이 작품은 실제 세계를 충실하게 인용하는 다큐멘터리의 재현과 달리¹⁷⁾ 유연한 태도를 취하며, 최소한의 편집만으로 인터뷰이의 육성 녹음을 사용한다.¹⁸⁾ 대부분의 애니메이션에서의 목소리는 주어진 대본으로

17) Paul Ward, 앞의 책, 2007, p.113.

18) Paul Ward, 앞의 책, 2007, pp.113-114.

연습한 배우의 연기이다. 그렇지만 인터뷰 사운드를 사용한 작품은 살아있는 실제의 육화된 목소리를 서사로 하며, 편집과 촬영 공정은 그에 맞는 외피를 입히는 것에 불과하다. 인터뷰이의 실제 육성은 다양한 작품에서 발견되지만, 차이는 화자의 언어가 영상의 다른 요소보다 특히 더 중요하게 작용하며 사운드와 이미지의 재현 층위가 다르다는 점에 있다.



그림 8. <무장>은 실제 강도였던 인터뷰이의 목소리의 진술로 새로운 매체의 특성을 보여준다.

여기에서 좀 더 눈 여겨 봐야 할 작품은 아드만 스튜디오¹⁹⁾의 피터 로드 감독이 제작한 클레이 애니메이션 <무장>이다. 이 작품은 인터뷰 사운드를 적극적으로 활용한 다큐멘터리-애니메이션의 전형으로써 클레이 애니메이션으로 기획되었으면서도 의도적으로 다큐멘터리의 특성으로 연출되어 있다. 아드만 스튜디오는 클레이 애니메이션 <월레스와 그로밋> 시리즈로 명성을 얻었지만, 1990년 이후 제작된 ‘립싱크’ 중심의 독특한 단편 작품 시리즈로 먼저 알려졌다. 이 작품은 스톱모션 애니메이션을 위한 소형 세트와 인형으로 제작되었는데 실제 인간이 자신의 목소리로 전해주는 사건을 인터뷰 형식에 담음으로써 사실적 깊이를 더하고 있다. 다큐멘터리 연출 방식을 의도적으로 강조하여 만든 이 작품은 애니메이터의 손에 의해 제작된 스톱모션 애니메이션이면서도 마치 실제 하는 인간의 모노드라마처럼 생동감을 갖는다. 작품은 애니메이션 캐릭터와 실사의 결합이 가져오는 이질감을

19) 아드만 스튜디오는 1972년 피터 로드와 데이비드 스프록스톤에 의해 시작되었다.

극복하기 위해 민감하게 조절하고 수정되어 있다.

아드만 스튜디오 단편집에 수록되어 있는 <무장>은 감독이 이전에 제작한 <보호관찰>에서 얻은 아이디어로 기획되었으며,²⁰⁾ 실제의 젊은 무장 강도를 인터뷰한 사운드의 사용으로 주목되었다. <무장>의 분위기는 인터뷰 내용으로 인해 전반적으로 침울하며, 유리창을 타고 내리는 비의 표현과 영화적으로 연출된 조명 등으로 인해 더욱 사실적인 느낌으로 무겁게 가라앉아 있다. 화면 속 인형은 화자이자 주인공으로써 자신이 저질러 온 범죄의 시작이었던 어린 시절의 사건을 고백하고 있는데, 실제 인간의 목소리에 맞춰 연기하는 그의 모습은 사운드가 가진 재현의 층위로 인해 끊임없이 현실을 환기시킨다. 그는 가난과 무지로 인해 되풀이되었던 과거의 범죄에 대한 회한과 후회를 절절히 토로하지만 예상할 수 있는 그의 미래는 무겁고 어두운 것이어서 안타까움을 더한다. 단지 사물일 뿐인 인형의 몸을 빌려 증언하고 있는 실제 인간의 목소리는 그 너머에 있는 현실 세계의 진실을 고스란히 전달하는 데에 부족함이 없다. 실제 인간의 육성과 서사는 실제의 지표성을 연출된 작품 세계 속으로 들어가게 하며, 다큐멘터리-애니메이션을 현실세계로 끌어내고 있다. 이처럼 다큐멘터리-애니메이션은 실제로부터 끌어 온 육성을 통해 이미지의 경계를 허물고 살아있는 세계의 매체로 새로이 정립되고 있다.

Ⅲ. 결론

본고에서 분석하고 있는 ‘다큐멘터리-애니메이션’ 작품들은 여전히 논란 속에 놓여있다. 스틸 애니메이션이나 픽셀레이션 기법과 같이 실사 이미지를 이용하여 제작되는 애니메이션 또한 다수 존재하며 로토스코핑 기법은 실제의 층위를 포함한다. 이미 많은 연구자들이 애니메이션의 정의를 실사영화의 범주 너머에 두고 있는 것은 애니메이션 자체의 유연한 특성과 실험성으로부터 기

20) 아드만 스튜디오 단편집, DVD, 감독 인터뷰 영상, 2008.

인한다. 그런데 이 같은 상황이 분명히 존재함에도 도구적 사고에 머물러 애니메이션을 다큐멘터리 안으로 포함시키는 논의에 초점을 맞추는 경우가 다수 발견된다. 이는 다양한 기법과 표현을 포괄하는 애니메이션 매체의 정의를 근본적으로 부정하는 것이다. 애니메이션은 매체 자체가 가진 다양성과 모호성에 더하여 시시각각 변화되고 있기 때문에 이를 제대로 파악하기 위해서는 각별한 노력이 필요하다. 이러한 매체의 유연성은 애니메이션이 항상 영화계 변방에 자리하면서도 여전히 발전할 수 있었던 이유이기도 하다. 애니메이션을 단지 허구의 매체로 보는 관점에서는 앞선 논의들이 모두 불필요한 것이다. 그렇지만 실험과 다양성은 매체의 한계를 뛰어넘는 시도일 뿐만 아니라 애니메이션의 본질이기도 하며, 따라서 논의의 핵심은 이 새로운 매체가 다큐멘터리인가 애니메이션인가를 가리는 데에 있지 않다. 오히려 그러한 관점에서 벗어나 현재 벌어지고 있는 변화의 실체와 흐름을 유연하게 바라보는 것이 요구된다.

다큐멘터리-애니메이션에 대한 논의는 실사를 참조하여 재현적 방식을 취하거나 과장하는 전형적 애니메이션이라 하더라도 이미지의 영역에 머문다는 점에서 실재와 이미지에 대한 근본적인 질문으로 연결된다. 애니메이션은 서사의 범위를 한정하지 않으며, 재현의 정도는 항상 포용되어 왔고, 기법과 이미지의 유형은 머물러 있지 않아 왔다. 아직도 제작과 수용에서 다큐멘터리로 온전히 수긍하는가의 문제에 천착한다면 이는 다시 논점을 흐리는 것이다. 이제 중요한 것은 이 새로운 매체가 현실을 증언하고 진지한 발언을 함에 있어 그것이 애니메이션을 삽입한 다큐멘터리인가 다큐멘터리 서사를 가진 애니메이션인가가 아니라 기존 매체의 한계를 넘어 진전하고 있는 현재적 의미와 변화를 제대로 바라보는가의 문제이다. 기존의 경직된 관념들을 정리하고 변화의 흐름을 민감하게 감지하는 태도만이 새로운 매체와 함께 발전하는 유일한 방법이라 할 수 있다. 이는 다큐멘터리의 관습이 기록에서 해석으로 나아가는 것처럼 애니메이션의 풍부한 표현이 현실세계를 끌어안음으로써 인간의 삶에 깊이 관여하고 있기 때

문이다.

실제 작품을 연구하면서 미로처럼 엉켜드는 관념에서 빠져나오려면 작품을 온전히 바라보려는 노력이 필요하다. 매체 논의의 여러 의견들은 다큐멘터리와 애니메이션을 상하관계로 세우거나 애니메이션을 기법과 도구로써 머물러 두려 하지만, 많은 경우 이러한 시도는 무의미하다. 앞서 살펴본 것처럼 애니메이션의 표현과 기법, 서사는 매우 다양하며 한계 짓기 어려울 정도로 포괄적이기 때문이다. 그럼에도 다수의 논의에서 다큐멘터리-애니메이션에 대해 애니메이션을 수단으로 사용한 다큐멘터리로 규정하고자 하는 것은 애니메이션의 위상에 대한 반증이기도 하다. 애니메이션의 자유로운 표현을 기꺼이 사용하면서도 애니메이션의 허구성을 다큐멘터리 성립의 장애로 여기는 이중적 인식은 무의미한 논의만을 반복하게 할 것이다. 그러한 의미에서 다큐멘터리-애니메이션은 기존의 관념을 흔들고 새로운 논의로 나가게 하는 의미 있는 텍스트이다.

이 연구에서는 애니메이션에 대한 스테레오 타입의 관념과 기대를 지양하고, 다큐멘터리-애니메이션의 실체를 학술적 논의의 중심으로 끌어들이려 발전시키고자 하였다. 내레이터의 전지적 해설, 증거의 신빙성을 확보하는 구도의 인터뷰, 은폐된 장치와 직접적 인용이라는 다큐멘터리의 관습은 객관성을 증명하기 위한 척도이지만, 다큐멘터리-애니메이션은 기존의 관습을 무너뜨리고 주관적 관점과 해석을 통해 현실세계를 적극적으로 표현하는 새로운 매체로 거듭나고 있다.

참고문헌

- 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2008.
앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상 문화』, 현실문화연구, 2003.
최연희 외, 『미학의 문제와 방법-미학대계 제2권』, 서울대학교 출판

- 부, 2007.
- 강태호, 「다큐멘터리에 있어서 주관성과 신빙성」, 『독일언어문학』, 39집, 2008, pp.265-285.
- 김영혜, 「‘지각의 다큐멘터리’로서의 미래 영화에 대한 일고찰: 애니메이션 다큐멘터리, <바시르와 왈츠를>을 중심으로」, 『애니메이션연구』, 제11권 1호(통권 32호), 2015, pp.28-59.
- 문원립, 「애니메이션 다큐멘터리에 대한 고찰」, 『영화연구』, Vol.57, 2013, pp.61-80.
- 박진, 「디지털 시대 다큐멘터리의 자기반영성과 윤리의 진실: 애니메이션 다큐멘터리 <바시르와 왈츠를>을 중심으로」, 『문학과 영상』, 11집, 2005, pp.33-50.
- 오동일, 「막스 플라이셔의 로토스코핑 기법에 대한 미학적 접근-로토스코프 애니메이션」, 『디지털영상학술지』. 제2권 1호, 2005, pp.101-121.
- 이현석, 「Animated Documentary 장르의 특성에 대한 탐구- 4가지 유형을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, Vol.9, No.3, 2011, pp.53-68.
- 조미라, 「애니메이션의 서술자 연구」, 『영상예술연구』, Vol.16, 2010, pp.275-299.
- 형대조, 「애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가?」, 『영화연구』 (58), 2013, pp.483-51.
- A.Honess Roe, *Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, 2013.
- Bill Nichols, *Introduction to Documentary*, Indiana University press. Bloomington, 2001.
- Klaus Kanzog, *Einführung in die Filmphilologie*, Munchen, 1991.
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press, 2001.
- Maria Sturken and Lisa Cartwright, *Practices of Looking : An Introduction to Visual Culture*, Oxford Univ. Press, 2001.
- Julia Moszkowicz, “To Infinity and beyond : Assessing the technological imperative in computer animation”, *Screen*, 43:3, 2002.
- Reuben Ross, “Waltz with Bashir and Persepolis: Culturally Specific Unimersal Animations”, *Film Matters*, Vol.1, No.3,

2010.

Warren Buckland, "Between Science fact and science fiction :
Spielbergs Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New
Aesthetic Realism", Screen, 40;2, 1999.

Paul Ward, "Animated Interactions: Animation Aesthetics and the
World of the 'Interactive' Documentary", Animated 'Worlds',
Indiana Univ Press, 2007.

Wells, Pall, "The beautiful village and the true village, A
consideration of animation and the documentary aesthetic", Art
and Design: Art and Animation, 12, (3/4), 1997.

<바시르와 왈츠를>, DVD, 감독 인터뷰 영상, 2008.

<아드만 스튜디오 단편선>, DVD, 감독 인터뷰 영상, 2005.

ABSTRACT

Testimony of the Real World, Documentary-Animation

Oh, Jin-Hee

The present study argues that documentary-animation films, which are based on actual human voices, on the level of representation, constitute a new expansion for the medium of animation films, which serve as testimonies to the real world. Animation films are produced using very diverse techniques so that they are complex to the degree of being indefinable, and documentary films, though based on objective representation, increase in complexity in that there exist various types of artificial interventions such as direction and digital image processing. Having emerged as a hybrid genre of the two media, documentary-animation films draw into themselves actual events and elements so that they conceptually share reality-based narratives and are visually characterized by the trappings of animation films. Generally classified as 'animated documentaries', this genre triggered discussions following the release of <Waltz with Bashir>, a work that is mistaken as having used rotoscoping transforming live action in terms of the technique. When analyzed in detail, however, this work is presented as an ambiguous medium where the characteristics of animation films, which are virtual simulacra without reality, and of documentaries, which are based on the objective indexicality of the referents, coexist because of its mixed use of typical animation techniques, 3D programs, and live-action images. Discussed in the present study, <Going Equipped>, <Snack and Drink>, and <Lyan> share the characteristics of the medium of documentaries in that the narratives develop as testimonies of historical figures but, at the same time, are connected to animation films because of their production techniques and direction characteristics. Consequently, this medium must be discussed as a new expansion rather than being included in the existing classification system, and such a presupposition is an indispensable process for directly facing the reality of the works and for developing discussions. Through works that directly use the interviewees' voices yet do not transcend the characteristics of animation films, the present study seeks to define documentary-animation films and to discuss the possibility

of the medium, which has expanded as a testimony to the real world.

Key Word : documentary-animation, interviewees' voice, testimony
to the real world

오진희
대구대학교 영상애니메이션디자인학과 교수
/ 조형예술연구소 (Art & Design Institute)
(712-714) 경상북도 경산시 진량읍 대구대로 201
조형예술대학 1호관 1203호
Tel: 053-850-6964
artbase@daegu.ac.kr

논문투고일 : 2016.11.01.

심사종료일 : 2016.12.01.

게재확정일 : 2016.12.01.