

## 애니메이션 창세기 첫 페이지의 오류, 그 기원과 수정

- I. 동굴의 상상
- II. 우상의 잘못된 기원과 계보
- III. 다리 8개, 움직임 표현 코드의 발명
- IV. 성상의 재생산: 과거는 현재가 꾸는 꿈

참고문헌

ABSTRACT

나호원

### 초 록

알타미라 동굴의 다리 여덟 달린 멧돼지 벽화는 움직임을 표현하고자 하는 인류의 오랜 욕망을 보여주는 예로 제시되곤 한다. 그러나 여덟 개의 다리는 서로 다른 시기에 그려진, 이른바 더블 레이어의 결과물이다. 그럼에도 불구하고 알타미라 동굴벽화를 애니메이션의 시원과 결부시키는 설명은 별다른 의문이나 검증, 출처의 인용 등이 없이 꾸준히 재생산되고 있다.

여러 개의 다리를 움직임과 연결시키는 것은 시대를 초월한 시지각과는 무관하다. 그것은 특정한 시기에 발명된 움직임 표현 코드로 보아야 한다. 여기에는 19세기 후반에 시도된 연속촬영술, 그 중에서도 에티엔 쥘 마레의 시간사진술이 결정적인 역할을 한다. 일련의 연속적인 움직임들을 하나의 프레임 속에 겹쳐서 인화한 마레의 사진술은 20세기 초에 뒤상과 발라를 비롯한 아티스트들의 회화 작업에 반영되면서 움직임 표현 코드로 형성되었다. 그 무렵부터 등장하기 시작한 애니메이션 매뉴얼들도 움직임을 분석하고 구현하기 위한 방법으로 마레의 시간사진술 이미지를 도입하였다. 결국 다리 여덟 개의 알타미라 동굴벽화를 움직임의 표현이라고 이해하는 것은 오늘날의 시각 코드를 통해 과거를 바라보고자 하는 오류이다.

주제어: 알타미라 동굴벽화, 에드워드 머이브릿지, 에티엔 쥘 마레, 연속사진술, 시간사진술, 움직임 표현 코드

## I. 동굴의 상상

전공 여부를 떠나 애니메이션에 어느 정도 관심이 있는 사람이라면 다음과 같은 내용을 ‘상식’ 처럼 알고 있을 테다.

“태초에 동굴 벽화가 있었다. 그 중 으뜸은 다리가 여덟 개 달린 멧돼지이다. 들판을 질주하는 짐승의 역동성을 보여주는 이미지이다. 이로부터 우리는 움직임을 표현하고자 하는 욕망이 이미 선사 시대 원시인에게도 있었다는 걸 알 수 있다. 애니메이션은 바로 이러한 동굴 벽화 시절까지 거슬러 올라갈 수 있다”



그림 1. A Boar from the Model of the Ceiling of Altamira, in the Brno Museum Anthropos

‘다리 여덟 달린 들짐승의 동굴벽화’ (<그림 1>)는 애니메이션의 태고적 기원을 알리는 징표로 애니메이션 입문서의 첫 장을 장식하곤 한다. 여기에는 적어도 두 가지 의미가 부여된다. 하나는 움직임을 이미지로 표현하고자 하는 욕망의 원초적 근원성, 다른 하나는 100년 남짓한 애니메이션 영화(animated film)의 태고적 역사성. 이 둘의 결합인 ‘선사 시대부터 기원한 움직이는

이미지’는 애니메이션을 기존의 이미지 재현(라이브 액션은 물론이고, 회화까지)보다 훨씬 앞서는 것으로 놓았다. 애니메이션 커뮤니티에게 여덟 개의 다리를 지닌 멧돼지 이미지는 인류 문명의 기원으로부터 하나의 정통성을 부여하는 ‘성상’(Icon)과도 같다.

그런데 정말로 우리는 이 동굴벽화를 바라보면서 움직임을 느낄 수 있을까? 이에 대한 변해도 몇 가지 찾을 수 있을 것이다. 그 중 하나는 여러 개의 다리는 움직임 표현의 한 ‘코드’라는 것이다. 만화에서 쉽게 찾을 수 있는 그러한 도상적 코드. 또 다른 설명은 동굴벽화가 놓인 장소적 특수성에서 찾는다. 벽화는 동굴 깊숙한 곳에 그려진다. 외부의 빛이 차단된 곳이다. 원시시대 인류가 이 그림을 보기 위해서는 횃불이라는 조명 장치가 필요했다. 일렁이는 횃불의 움직임이 동굴벽면을 비추면 동굴면의 입체감과 함께 일종의 3차원적 운동 효과를 일으킨다는 설명이다. 꽤나 그럴듯하다.

단도직입적으로 말하자면, 이 그림은 있기는 하지만, 그런 사람은 없다. 달리 말하자면, 이 그림을 그린 사람(들)은 멧돼지의 다리를 여덟 개로 그리지 않았다. 넌센스 수수께끼처럼 들리지만 사실이 그러하다. 좀 더 친절하게 설명을 하자면, 이 그림은 일종의 더블 레이어(double layer)로 구성된 결과물이다. 아주 먼 옛날, 한 원시 예술가가 다리가 네 개 달린 멧돼지를 그렸다. 한참 후, 여전히 선사시대에 살던 또 다른 예술가가 그 위에 새롭게 이미지를 그렸다. 두 이미지 사이에는 꽤 많은 시간적 간격이 있어서, 처음 이미지는 거의 사라진 지경이었다.<sup>1)</sup> 그런데 왜 하

---

1) Virgilio Tosi, *Cinema Before Cinema: The Origins of Scientific Cinematography*, British Universities Film & Video Council, 2005 (Original Italian edition, 1984) 2쪽. 근거가 되는 고고학 연구에 대해서는 Tosi의 책 각주 4에 나와있는 Henri Breuil and Hugo Obermaier, *Las cuevas de Altamira a Santillana del Mar* (Madrid: Topografias de Archivos, 1935)와 Carlos Fernandez Cuenca, *Historia del cinema* (Madrid: Aguado, 1948), footnote 5, p. 23 참조.

필, 제2의 예술가가 그 위치에 덧그린 걸까? 동굴벽화는 오늘날의 캔버스나 벽면처럼 완전히 평면인 곳에 그려진 것이 아니라, 울퉁불퉁한 동굴 벽면의 굴곡을 충분히 활용하는 식으로 그려졌다. 그러니까 그림이 그려진 벽면은 들짐승의 육중한 덩치를 충실히 담아낼 만큼의 부피와 굴곡감을 지닌 표면이다. 이 주장은 엇그제 갑자기 발표된 인류학적 연구는 아니다. 알타미라 동굴이 발견된 후, 수차례의 현장 조사를 거치면서 19세기 후반에 정리된 결과이다.

## II. 우상의 잘못된 기원과 계보

이 고고학적 정보는 어떻게 오류로서 애니메이션의 역사에 들어오게 되었을까?

우선 1943년에 출간된 덤스 테일러Deems Taylor의 『이미지로 보는 영화사A Pictorial History of the Movies』를 그 출발점으로 꼽을 수 있다. 이 책은 첫 페이지에 동굴벽화를 실은 후, 다음과 같은 캡션을 달고 있다.

“This Drawing of a running boar may be considered the common ancestor of all motion pictures—the movie to begin movies. It was drawn by an anonymous artist, about twenty-five thousand years ago, on the wall of a cave in Altamira, Spain. Whoever he was, this antediluvian Disney was capable of analyzing motion, and of making a brave attempt to convey it in terms of two dimensions.” (Deems Taylor, A Pictorial History of Movies, Simon and Schuster, 1943, p. vi)

“선사 시대의 디즈니” 라는 아주 짤막한 코멘트는 영화 이미지의 역사성을 정교하게 주장하지는 않는다. 그저 독자의 브레인 스토밍을 위한 가벼운 조크처럼 보이기도 한다. 이 말에 화답하듯, 디즈니 스튜디오의 제작 노하우를 정리, 소개하는 『일루전 오브 라이프The Illusion of Life』도 동굴벽화로 시작한다. 이

때 벽화 그림은 알타미라 동굴의 들소가 아니라 라스코 벽화의 일부를 취한다.

“From the earliest days, man has tried to capture in drawings the living quality of the creatures around him.” (Frank Thomas and Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion, 1981, p. 13)

이 캡션에 덧붙여 본문에서는 다음과 같이 이어간다.

“Then, when he becomes more skilful, he attempts to capture something of a creature’s movements—a look, a leap, a struggle. And ultimately he seeks to portray the very spirit of his subject. For some presumptuous reason, man feels the need to create something of his own that appears to be living, that has an inner strength, a vitality, a separate identity—something that speaks out with authority—a creation that gives the illusion of life.

Twenty-five thousand years ago, in the caves of southwestern Europe, Cro-Magnon man made astounding drawings of the animals he hunted. His representations are not only accurate and beautifully drawn, but many seem to have an inner life combined with a suggestion of movement. Since that time, we have been inundated with artists’ attempts to shape something in clay or stone or paint that has a life of its own.” (앞의 책, p. 13)

알타미라의 멧돼지는 일본의 애니메이션 연구서에서도 제법 일찍부터 소개되었다. 대표적인 것으로 이마무라 다이헤이의 『만화영화화론』을 들 수 있는데, 이 책의 일본어 초판은 1941년, 재판은 1948년, 그리고 3판은 1965년에 출판되었다. 이 중에서 3판은 같은 제목으로 1990년에 한국어로 번역, 소개되었다. 10쪽에 “구석기시대 소의 여덟 발이 움직이는 모습의 벽화”라는 캡션

으로 벽화 그림이 등장하고, 11쪽에 다음과 같은 설명을 한다.

“어린이와 똑같이 거의 모든 어른들이 만화영화를 무조건 좋아하는 것은, 그 심저에 그림이 움직였으면 하는 근원적인 호기심이 있기 때문임에 틀림없다. 거기에는 인류가 오랫동안 바라던 것, 본래 움직이지 않는 것을 움직이게 하려는 욕망의 충족이 있다. 그것은 알타미라의 동굴에서 태고의 인간이 질주하는 들소를 그렸을 때 이미 가지고 있었던 바램인 것이다.” (이마무라 다이헤이, 황왕수 옮김, 『만화영화론』, 다보문화, 1990, (일본 원저3rd edition, 1965) p. 11)

이러한 설명은 아티스트뿐만 아니라 관객/감상자의 욕망까지 아우르는 야심을 보여준다. 이마무라 다이헤이의 『만화영화론』이 번역, 출판된 1990년은 한국에서도 애니메이션의 역사를 소개하는 첫 번째 책이 발표된 해이다. 그리고 한국의 애니메이션 커뮤니티에서 알타미라 동굴벽화가 본격적으로 알려진 때이기도 하다.

“애니메이션의 선(線)의 원류(源流)를 아득히 먼 고대 동굴 벽화에서 찾을 수가 있다.

기원전 1만년~5천년 경의 것으로 추정되는 스페인 북부 알타미라 동굴 벽화에는 상처입은 멧돼지가 바위 표면에 선각(線刻)으로 그려져 채색까지 되어 있다. 멧돼지는 기운이 다해 거의 땅에 쓰러질 듯한 모습으로 그려져 있으며 머리는 마지막 안간힘을 다해 방어태세를 취하고 있다. 마치 그림 그린 이를 적으로 보고, 최후로 달려드는 멧돼지같이 긴장감마저 돈다. 그런데 여기에 유의할 부분이 있다. 멧돼지의 다리가 넷이 아니라 8개로 그려져 있다는 사실이다. 이것은 곧 움직임을 표현한 당시 사람들의 감각적 표현 기법이 었다. 이 벽화를 그린 화가는 멧돼지의 움직임을 여러 개의 다리로 표현함으로써 동적(動的)인 느낌을 주려고 했던 것 같다.” (황선길, 『애니메이션 영화사』, 백수사, 1990, p. 9)

황선길의 『애니메이션 영화사』가 어디서 그 근거를 취했는지

는 분명치 않다. 이마무라 다이헤이의 『만화영화사』가 한국어로 출판된 것은 1990년 9월이고, 『애니메이션 영화사』는 같은 해 6월에 출판되었으니, 적어도 번역판 『만화영화사』를 참고하지는 않았을 것이다. 그렇다고 『만화영화사』의 일본어 원본을 참고했다는 점도 『애니메이션 영화사』의 참고 문헌에는 나오지 않는다. 『애니메이션 영화사』의 도움받은 책들 목록에서 일본 애니메이션 책들은 대부분 1977년부터 1988년 사이에 출판되었다. 다시 말해, 이 기간 동안 일본에서 출판된 애니메이션 도서들은 적어도 이마무라 다이헤이의 『만화영화사』의 3판(1965) 이후에 나온 것들이다. 다른 한편, 『애니메이션 영화사』의 참고 문헌 목록에는 앞서 인용한 『이미지로 보는 영화사A Pictorial History of the Movies』는 물론이고, 『일루전 오브 라이프The Illusion of Life』도 언급되지 않았다. 따라서 황선길의 『애니메이션 영화사』는 적어도 이 발제문에서 다루는 주요한 책 이외의 다른 자료에서 참고했으리라 추측된다. 다만 황선길이 『애니메이션 영화사』에서 제시한 동굴벽화의 원형과 평가는 이후 한국에서 발표된 다수의 애니메이션 개론서의 첫 장을 차지하면서 반복, 재생산되어 왔다.

### Ⅲ. 다리 8개, 움직임 표현 코드의 발명



Plate2. Marcel Duchamp, Nude Descending a Staircase No.2 (1912)

태고적부터 있었다던 ‘움직임 표현의 욕구’는, 그러나, 동굴 벽화 시대 이후 갑자기 사라졌다. 그리고는 1912년, 홀연 다시 등장한다. 잘 알려져 있듯이, 마르셀 뒤샹의 <계단을 내려오는 누드Nude Descending a Staircase> (<그림 2>)가 그 예이다. 그리고 같은 해, 이탈리아의 미래파 화가인 자코모 발라의 <목줄에 매인 개의 역동성Dynamism of a Dog on a Leach> (<그림 3>)도 우리 앞에 선보인다. 두 이미지를 통해 우리는 알타미라 동굴의 다리 여덟 달린 멧돼지를 새삼 상기하게 된다. 그런데 알타미라 벽화와 1912년 그림들 사이의 간극을 직선으로 연결시킬 수 있을까? 여기에는 몇 가지 질문들이 떠오른다.



그림 3. Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a Leach (1912)

첫째, 도대체, 왜 그 사이에는 공백이 있었을까? 인류가 원시시대부터 움직임을 표현하고자 했다면, 알타미라 동굴 이후로 (그리고 종종 덧붙여지는 여러 동굴벽화와 함께) 그러한 표현법은 사라졌던 것일까? 둘째, 왜 하필이면 1912년이라는 특정한 해에



두 개의 그림이 갑자기 등장한 것일까? 셋째, 비록 원시시대 화가들의 의도치 않은 협업으로 만들어졌다고 하더라도, 여덟 개의 다리는 정말로 뒤상과 발라, 그리고 이후의 사람들에게 움직임 표현에 영감을 준 것일까?

이러한 질문들은 각각 별개의 답을 필요로 하기 보다는, 차라리 하나의 공통된 추리 과정을 통해 실마리를 풀어낼 수 있다. 우선 뒤상과 발라가 유사한 표현법을 발휘하기 이전, 대략 90년 전으로 거슬러 올라가 보자.

1821년, 테오도르 제리코가 그린 <엡섬의 더비 경마The Epsom Derby>이다 (<그림 4>). 이 그림은 사람들이 여덟 다리의 멧돼지를 통해 이야기하는 '움직임의 역동성'을 담고 있다. 다만 역동적인 움직임의 표현이 여러 개의 다리가 아니라, 네 다리를 쪽 펼치면서 지면 위를 뛰어 올라 날아가는 식으로 처리된다. 이는 단지 이 화가, 이 그림에만 국한된 표현은 아니다. 적어도 1800년대 당시의 회화는 그런 방식으로 움직임의 역동성을 구현하였다. 그런데, 이러한 표현법은 이내 광학적으로 폐기된다. 바로 에드워드 머이브릿지의 연속사진술을 통해서이다. 달리는 말의 움직임을 순차적인 사진 촬영을 통해 포착한 결과물은 네 다리를 허공에서 쪽 뺀 표현법의 유효기간을 만료시켰다.



그림 4. Theodor Gericault, The Epsom Derby (1821)

그렇다면 머이브릿지의 촬영술이 알타미라 동굴과 1912년의 작품들 사이를 채울 수 있을까? 머이브릿지는 연속촬영술을 통해 움직임의 포착했고, 그것을 주프락시스코프(zoopraxiscope)라는 장치를 통해서 움직이는 영상(정확히 말하면 움직임의 환영)으로 만들어냈다. 그런 점에서 이후 도래할 시네마토그래프(cinématographe)를 예기했다고 할 수 있지만, 알타미라와 뒤샹, 벨라의 틈새를 직접적으로 채울 수는 없다.

머이브릿지와 동시대에 움직임을 사진술로 분석하고자 했던 또 다른 이가 있었다. 바로 프랑스의 운동생리학자인 에티엔 쥘 마레다. 마레의 촬영술은 머이브릿지와 유사하면서도 차이가 난다. 무엇보다도 머이브릿지가 여러 대의 카메라를 연속적으로 배치하여 한 프레임씩 찍어낸 반면, 마레는 처음부터 하나의 카메라를 사용하였다. 그의 첫 촬영술은 사진총(photographic gun)을 이용하였지만 마레는 사진총을 금세 폐기하고, 좀더 발전한 촬영술을 개발하였다. 바로 시간촬영술(chronophotography)였다 (<그림 5>). 움직임을 일정한 시간 간격으로 촬영하고, 그 결과물을 하나의 프레임 위에 겹쳐 놓는 방식이다. 이는 머이브릿지와 분명한 차이를 보여준다. 머이브릿지의 움직임 촬영은 각각의 움직임

단위를 개별 프레임에 나열하는 방법을 취하였다. 다시 말해, 머이브릿지의 촬영술은 개별 프레임을 하나의 필름 띠 위에 동일한 규격으로 나열한 시네마토그래피(cinematography)의 원리를 예견한다. 따라서 머이브릿지는 자신의 촬영 결과물을 주프락시스코프라는 움직임 재현 장치로 응용하는 것이 가능했다. 반면 마레는 자신의 촬영술로 얻어낸 이미지를 다시 움직임으로 재현하는 프로젝트에는 관심이 없었다. 그는 어디까지나 과학자로 남고 싶어 했다. 그래서 영화적 재현 대신, 시간촬영술을 한 단계 더 발전시키는 쪽으로 나아갔다. 바로 움직임을 추상화하는 것이다. 이를 통해 움직임을 만들어내는 주체의 구체성은 사라지고, 대신 움직임과 관련한 각 신체 단위가 선과 점으로 표시되고, 추상적인 그리드 위에서 분석되었다 (<그림 6>).

우리가 주목해야 할 것은 바로 이 지점이다. 구체적인 움직임의 주체가 하나의 프레임 속에서 연속적인 움직임을 보여주고 있는 이미지. 여기서 움직임은 각 프레임 단위로 분리되지 않고, 하나의 연속적인 움직임 궤적으로 겹쳐져 나타난다. 뒤상의 계단을 내려오는 누드의 경우는 움직임 주체의 형태가 구체적인 것과 추상적인 것 사이에 머무른다. 반면 벨라의 그림은 좀 더 구체적인 형태를 유지한다.

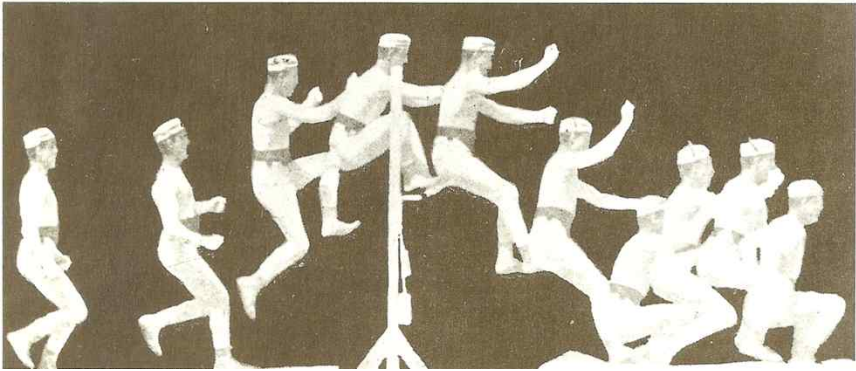


그림 5. Marey, A Fixed-Plate Record of a Man Jumping a Huddle

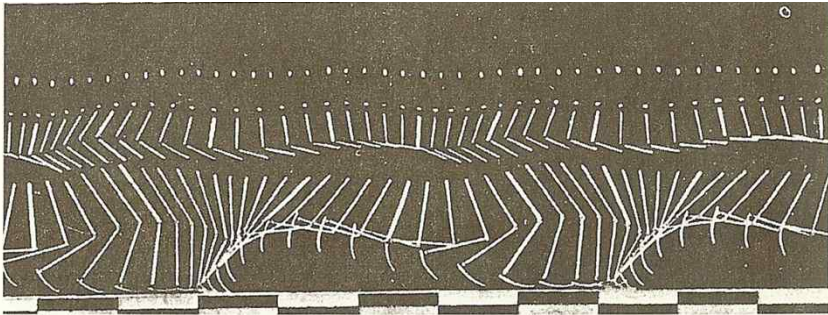


그림 6. Marey, Fixed-Plate Camera Records of 'the Man in Black'  
Moving at Different Speeds

그렇다면, 우리의 답은 명쾌하게 찾아진 것일까? 마레의 시간 사진술로 포착한 움직임 이미지가 1912년의 두 회화 작품과 알타미라 동굴 벽화 사이의 거대한 간극을 매워주는 해결책일까? 거의 그렇다고 할 수 있다. 다만 남은 것은 마레의 시간사진술 이미지가 어떻게 그렇게 커다란 위력을 발휘할 수 있었는가이다. 앞에서 언급했듯이, 마레 자신은 시간사진술을 연구의 목적으로 활용하는 일에만 관심이 있을 뿐, 엔터테인먼트로서의 움직임 재현 따위에는 선을 긋지 않았는가?

#### IV. 성상의 재생산: 과거는 현재가 꾸는 꿈

마레의 시간사진술은 머이브릿지의 연속촬영술에 비하여 대중화되지는 못하였다. 마레가 운동생리학 연구에 전념한 반면, 머이브릿지는 자신의 촬영 이미지를 상업적으로 활용하기 위해 백방으로 뛰어다녔기 때문이다. 그럼에도 불구하고 마레의 시간사진술 역시도 본래의 운동생리학 영역에서 벗어나 확산되기 시작한다. 그 한 예로 1900년 만국박람회(Universal Exposition) 당시 꾸려진 전시 부스를 들 수 있다 (<그림 7>). 이 곳은 마레의 책임 아래, 당시까지 이루어진 사진술의 성과를 집대성한 “Musée Centennal de la Classe 12” 전시 공간이었고, 여기에는 마레의 시간사진술을 비롯한 다양한 연속사진이미지들이 소개되었다. 사진 기술과 관련한 다양한 실험과 성취를 보여주는 전시임에도 불구하고, 부스의 간판으로 마레 본인의 촬영술인 “Chronophotographie” 라는 제목을 취한 것에서 볼 수 있듯이, 이러한 대중적 소개를 통해 마레의 움직임 분석은 널리 알려질 수 있었다.<sup>2)</sup> 한 세기 전만 하더라도 대중들은 허공에 떠오른 말의 다리를 통해 움직임과 속도감을 소비하였을 테지만, 이제는 머이브릿지의 사진술과 더불어 마레의 시간사진술을 통해 광학적으로 포착한 이미지로 역동적 움직임을 파악하고, 즐길 수 있다. 뒤상과 발라와 같은 20세기 아방가르드 아티스트가 별안간 동시에 유사한 움직임 코드를 회화적으로 활용한 배경에는 이렇게 대중에게 소개된 시간사진술 이미지가 놓여있다.<sup>3)</sup>

2) 이 전시는 또 다른 논란을 낳은 지점이기도 하다. 과학과 상업적 이해를 엄격히 분리하는 마레는 “Musée Centennal de la Classe 12”에 소개할 사진술 목록에서 뒤토크 형제를 제외하였다. Marta Braun, *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, The University of Chicago Press, p. 196-198 참조.

3) 이탈리아 미래주의에 속하는 발라가 당시 프랑스에서 활동하던 뒤상처럼 시간사진술 이미지를 접할 수 있었던 것은 1910년에 이루어졌던 미래주의 아티스트들의 파리 방문 때였을 것이라 추측할 수 있다. 뒤상과 발라의 관계를 차치하더라도, 1910년을 전후로 하여 역동적인 움직임 표현을 시도한 사례를 여럿 찾을 수 있다. Marta Braun, 같은 책, 7



그림 7. Part of Marey' s *Musée de la Classe*  
12 Displays at the Universal Exposition of  
1900

그렇다면 이제 이 글의 출발점으로 돌아올 때이다. 알타미라 동굴 벽화와 애니메이션의 관계를 보충하거나 수정하는 문제로 말이다. 마레의 시간사진술이 움직임 표현에 하나의 코드로 작동하게 되었다는 점은 애니메이션에서도 목격할 수 있다. 움직임을 연구하고 그것을 영화적 환영으로 만들어내고자 했던 애니메이터들도 머이브릿지와 마레의 성과물을 잘 알고 있었을 것이다. 그런데 머이브릿지의 사진 이미지는 여덟 개의 다리를 지닌 멧돼지와는 별다른 연관성이 없다. 원시 예술가처럼 머이브릿지도 들소의 움직임을 촬영하였지만, 애초에 그의 사진술 메커니즘은 일련의 개별 프레임을 연속적으로 나열하는 식이다. 이 원리는 시네

---

장 “Marey, Modern Art, and Modernism” 참조.

마토그래피가 필름띠 위에 이미지를 기록하는 방식이기도 하지만, 그 이전에 조에트로프(zoetrope)나 프락시노스코프(praxinoscope)처럼 영화 이전의 영화장치(pre-cinematic devices)에서 이미 움직임을 분해, 재구성했던 방식이기도 하다.

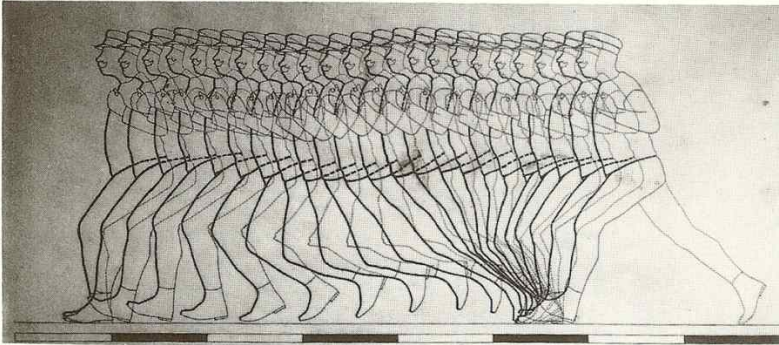


그림 8. Marey, Rephotographed Tracings Made from Projected and Overlapped Filmed Images (1895)

움직임을 새롭게 기록하는 법은 마레의 방식에 더 많이 의존한다고 할 수 있다. 특히 마레의 시간촬영술은 초기의 애니메이터에게 단지 움직임의 표현 방법뿐만 아니라, 애니메이션을 미리 분석하고 설계하는 과정, 나아가 그것을 배우고 익히는 과정에서 큰 영향을 끼쳤다. <그림 8>에서 볼 수 있듯, 일련의 동작을 프레임 단위로 분리시키지 않고, 하나의 움직임 궤적 위에서 각각의 변량만큼을 반영하여 오버랩 시키는 방식 말이다. 이는 오늘날 애니메이션 교과서에서 쉽게 볼 수 있는 전형적인 움직임 도해법이다. 그러나 이러한 표현 방식은 마레의 시간사진술 이전에는 찾을 수 없다. 그리고 앞서 말한 것처럼, 1912년 무렵에서야 회화 속에 등장한다. 애니메이션의 경우, 1920년에 출판된 에드윈 러츠의 『애니메티드 카툰스 Animated Cartoons』 중 ‘perspective runs’의 예시로 (<그림 9, 10>), 그리고 프랑스에서는 1925년 <월간 라루스 Larousse Mensuel>에 “Dessins animés”의 설명으로 소개되었다.<sup>4)</sup> 그리고 여기서부터 하나의 몸

통에 여러 개의 팔다리를 덧붙여서 움직임은 나타내는 만화식 표현법도 나왔다고 추정할 수 있다.

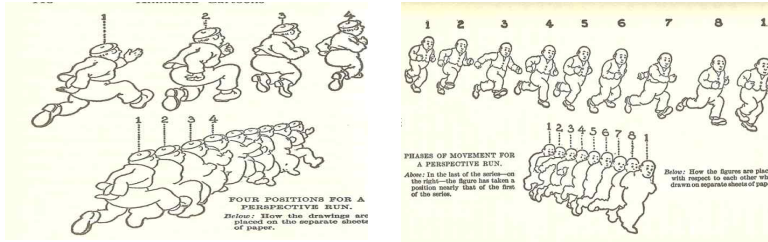


그림 9-10. Phases and Positions for a Perspective Run (from Animated Cartoons by Edwin G. Lutz, 1920)

이처럼 다리 여덟 달린 멧돼지는 우리의 DNA에 저장된 선사시대의 움직임 구현 정보가 아니라, 오늘날의 시점으로 과거를 보고자 하는 관성에서 비롯되었다. 그것은 우리의 시지각 체계에 포착된 환영(illusion)이 아니라, 엄연히 선후관계가 뒤집힌 오류와 왜곡의 결과물이다. 애초에 애니메이션 커뮤니티에서 알타미라 동굴 벽화를 진지하게 생각하지 않았을 수도 있다. 성상은 고고학적 사실과는 무관하게 작동하는 것이니까. 역사의 출발선에 서있는 집단은 태고적 탄생 설화를 만들어서 자신의 기원을 정당화했다. 마찬가지로 애니메이션 부족들도 갓 세상에 모습을 드러낸 애니메이션이라는 새로운 움직임 (환영) 구현 방식에 유구한 역사적 정통성을 부여하기 위해서 신화화 작업이 필요했을 수 있다. 그렇다면 과연 지금 우리는 그러한 성상이 필요할까? 그래야 애니메이션이 훌륭해 보일까?

4) 초기 애니메이션의 선구자 중 하나인 에밀 콜도 애니메이션 움직임 구현의 가능성을 마레로부터 찾을 수 있었다고 밝힌다. Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton University Press, 1990, p. 121-123 참조.



## 참고문헌

- 이마무라 다이헤이 (今村太平), 황왕수 역, 『만화영화론』, 다보문화, 1990
- 황선길, 애니메이션 영화사, 『백수사』, 1990
- Deems Taylor, A Pictorial History of the Movies, Simon and Schuster, 1943
- Donald Crafton, Emile Cohl, Caricature, and Film, Princeton University Press, 1990
- Edwin GGeorge Lutz, Animated Cartoons, Charles Scribner's Sons, 1920, reprinted by Applewood Book, 1998
- Frank Thomas, Ollie Johnston, The Illusion of Life: Disney Animation, Hyperion, 1981
- Marta Braun, Picturing Time: The Works of Etienne-Jules Marey (1830-1904), The University of Chicago Press, 1992
- Virgilio Tosi, Cinema Before Cinema: The Origins of Scientific Cinematography, A British Universities Film & Video Council Publication, 2005, Original Italian Edition in 1984

## ABSTRACT

**Desperately Seeking an Icon (with 8 Legs):**

Nah, Ho-Won

The wall painting of Altamira cave “eight-legged wild boar” is often presented as a typical example of long-held desire of humanity for expressing movement. However, the eight legs are the product of so-called “double layer”, of two paintings painted in different periods. Nonetheless, the explanation of Altamira cave paintings linking with the origin of animation is constantly reproduced without any particular doubt, verification or citation of sources.

The fact of associating eight legs with movement is irrelevant to visual perception transcending time. This should be considered a movement expression code invented in a particular period of time. Sequential photography tried in the late 19th century, in particular, chronography of Étienne-Jules Marey plays a crucial role in this. Marey’s photography of which a series of sequence movements are overlapped in one frame and printed was reflected in painting works of artists including Duchamp and Balla in the early 20th century and formed as movement expression code.

Animation manuals started to emerge from that period of time introduced the images of Marey’s chronophotography as a way of analyzing and embodying the movement. In sum, the act of considering Altamira cave paintings of eight-legged wild boar as an expression of movement is an error intending to look at the past through today’s visual code.

Keywords: Altamira cave paintings, Eadweard Muybridge, Étienne-Jules Marey, sequential photography, Chronophotography, movement expression code

나호원

건국대학교 영화·애니메이션학과 강사

(05030)서울시 광진구 능동로 120

howonnah@hotmail.com

논문투고일 : 2016.11.01.

심사종료일 : 2016.12.01.

게재확정일 : 2016.12.01.