

애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구

- I. 서론
 - II. 애니메이션 다큐멘터리의 이론적 고찰
 - III. 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

정혜경, 김혜경

초 록

애니메이션 다큐멘터리는 상반되는 속성을 가지고 있는 장르의 혼합으로 새롭게 주목받고 있는 하이브리드 장르이다. 다큐멘터리 관점에서는 실재 세계를 비현실적인 방법으로 재현하는 것에 의구심을 가지게 되지만 디지털 기술 발전으로 실제 사진과 디지털 이미지의 경계가 모호해지면서 다큐멘터리 역시 완벽하게 객관성을 보장할 수 없게 되었다. 2008년 아리 폴만(Ari Folman)의 애니메이션 다큐멘터리 <바시르와 왈츠를>이 큰 성공을 거두면서 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 연구가 활발히 진행되고 있는 현재 연구의 초점은 '허구적 애니메이션이 어떻게 다큐멘터리의 실재성을 증명할 수 있는가'에 대한 것으로 대부분 다큐멘터리 중심으로 이루어지고 있다. 애니메이션 다큐멘터리가 실사 다큐멘터리와의 구분되는 가장 큰 특징은 대상의 이미지를 현실 세계에 지표를 두지 않고 애니메이션의 추상적 이미지를 통해 현실 너머의 인간의 심리와 무의식의 비가시적인 영역까지 재현한다는 것이다. 이에 본 연구자는 회화적 재현 방식을 취하고 있는 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 대한 심의 있는 분석의 필요성을 주장하며 사례작품에서 나타나는 이미지 표현의 특성을 살펴보고 이를 바탕으로 객관적 사실 전달하기 위한 목적으로 대상과의 유사성을 추구하는 사실적 이미지, 애니메이션의 표현 요소인 과장과 생략으로 통한 변형된 이미지 그리고 인물의 내면과 환상 등의 비가시적인 영역을 재현한 초현실주의적 이미지로 시각적 스타일을 구분하였다. 시각적 스타일 유형과 특성을 분석한 본 연구를 통해 애니메이션 다큐멘터리가 단지 다큐멘터리의 기존의 재현 양식으로 편입되는 것이 아니라 새로운 방식으로 현실을 이야기하는 하이브리드 장르로서 자리매김할 수 있기를 기대해본다.

주제어 : 애니메이션 다큐멘터리, 시각적 스타일, 사실적 이미지, 변형된 이미지, 초현실주의적 이미지

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

디지털 테크놀로지의 발전은 모든 영상 분야의 표현 영역을 확대시키며 전통적인 미학의 개념에서 벗어나 각 장르만이 가지고 있는 고유의 경계를 희미하게 만들며 서로 간의 혼합과 절충을 만들어냈다. 사실과 허구라는 상호 대립적 속성을 가지고 있는 애니메이션 다큐멘터리 또한 혼합된 장르이면서 고유의 특성을 나타내고 있다.

애니메이션 다큐멘터리는 이미 오래전부터 제작되었지만 당시 관객들은 애니메이션 장르 자체의 허구 속 환상에 매료 되어있었으며 다큐멘터리 제작에서는 애니메이션이 표현의 용이성으로 인해 부분적으로 삽입되었기에 하나의 독립된 장르로 인식되지 않았다.

1990년대에 이르러 애니메이션 장르와 다큐멘터리에서 사용된 애니메이션과의 구분이 요구되면서 폴 웰스(Paul Wells)에 의해 애니메이션 다큐멘터리에 대한 논의가 본격적으로 시작되었다.

애니메이션 다큐멘터리 ‘라이언 (2004)’ 과 ‘바시르와 왈츠를(2008)’ 이 사회적인 반향을 일으키며 대중에게 까지 주목을 받게 되면서 장르에 대한 연구와 제작이 더욱 활발히 이루어지게 되었다. 유럽과 미국에 비해 국내에서의 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 연구는 아직은 초기단계로 논의의 초점은 대부분은 허구와 사실이라는 속성을 가진 애니메이션이 어떻게 다큐멘터리의 실재성과 객관성을 증명할 수 있는가에 대한 것으로 다큐멘터리의 관점에서 이루어지고 있다. 하지만 애니메이션은 라이브액션 영화보다 표현의 제약 없이 다양한 이미지를 만들어낼 수 있는 장르로서 애니메이션 다큐멘터리에서는 프레임 단위로 제작하는 특성을 적극적으로 활용하여 추상적이고 초현실주의적 이미지를 통해 내면적 의미나 무의식의 세계를 재현해낸다.

본 연구자는 하나의 새로운 영상장르를 이해하고 발전시키는데 있어 시각적 스타일에 대한 논의는 매우 유용하다고 판단되며

역사 세계를 새로운 방식으로 이야기하는 애니메이션 다큐멘터리에서 나타나는 시각적 스타일의 유형과 특성에 대한 분석을 통해 다큐멘터리의 기존 재현 양식으로 편입되는 것이 아니라 새로운 하이브리드 장르로서 독립적인 속성을 밝히고자한다. 시각적 스타일에 대한 본 연구를 통해 객관성과 실재성에 집중되고 있는 애니메이션 다큐멘터리에 대한 연구가 보다 다양한 관점에서 이루어질 수 있기를 기대한다.

2. 연구방법

애니메이션 다큐멘터리의 시각적 특성을 분석하고자 문헌자료와 선행 연구를 통해 2장과 3장은 이론적인 배경으로 구성하였다. 먼저 다큐멘터리 장르의 개념을 살펴보고 디지털 시대에 들어서며 다양한 장르를 수용하고 있는 다큐멘터리 장르에 대한 새로운 해석에 대하여 고찰한다. 3장은 애니메이션 다큐멘터리의 장르에 전반적인 이론으로 먼저 애니메이션 다큐멘터리의 정의와 역사를 통해 시대적 흐름에 따른 장르 변화와 특성을 파악하고 선행연구에서 제시된 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 다양한 해석과 유형화에 대하여 살펴본다.

4장에서는 애니메이션 다큐멘터리 장르로 구분되는 6개의 작품 사례에서 나타나는 시각적 표현의 특징을 토대로 이미지의 표현에 따른 시각적 스타일을 유형화하고 각 유형별 특성과 의미를 연구하고자 한다.

II. 애니메이션 다큐멘터리의 이론적 고찰

1. 다큐멘터리의 새로운 흐름

시네마토그래피의 출현과 함께 탄생한 다큐멘터리는 하나의 독립된 영화 장르로서 자리를 굳건히 하고 있지만 다큐멘터리가 다큐멘터리로 구분되는 모든 영화가 서로 긴밀한 유사성을 갖고 있는 것은 아니기에 하나의 명제로 정의하기는 어렵다. 하지만 일반 극영화와의 대조와 시대 변화에 따른 양식의 유형과 특성 등

을 살펴보는 것은 다큐멘터리 장르의 특성을 이해하는데 유용할 수 있다.¹⁾

다큐멘터리가 허구와 판타지를 바탕으로 하는 픽션(fiction)의 극영화와 대조되는 것은 실제 세계를 재현하는 논픽션으로 ‘영화 밖(extra-filmique)’에서도 확인이 가능하다는 것으로 객관성과 실재성이라는 대표적인 속성을 가지고 있다. 하지만 카메라로 프레임을 담아내는 순간부터 현실은 해석된 현실이기 때문에 다큐멘터리의 객관성에 대한 논쟁은 이미 오래전부터 시작되었다.

그리어슨(John Grierson)은 다큐멘터리 제작에 대하여 “사실성에 대한 창조적 처리”라고 언급하였으며, 미국의 영화제작자 플래허티(Robert Joseph Flaherty)는 제작자를 예술가로 간주하며 ‘모든 예술은 일종의 탐험이며, 발견하고 알리는 것은 모든 예술가들이 하는 일이다’라고 주장하였다. 이렇듯 다큐멘터리는 사실을 투명하고 객관적으로 전달하는 기능과 함께 제작자의 주관성이 개입된 하나의 창조적 작업이라는 ‘예술과 프로파간다’라는 두 개의 중심축을 놓고 발전해왔다.²⁾ 하지만 빌 니콜스(Bill Nichols)가 유형화한 다큐멘터리의 수행적 양식은 제작자의 주관적 측면을 과도하게 강조하면서 아방가르드로 분류되기도 하였다.³⁾

1960년대 순수한 다큐멘터리의 목적에 부합하기 위해 최대한 주관적 개입을 배제하고 현실 그대로를 포착하는 데 주력한 디렉트시네마(Direct Cinema)와 시네마 베리테(Cinema Verite) 운동이 등장하지만 이 또한 편집과정을 통해 제작자의 주관적 개입을 피할 수는 없다.

디지털 기술이 발전으로 사진의 객관적 증거 능력은 자리를 잃게 되면서 대상의 이미지와 사운드의 물리적, 지표적 관계가 현실 세계와 직접적으로 연결 되어 있어야 다큐멘터리의 진정성이

1) 빌 니콜스, 이선화 역, 『다큐멘터리 입문』, 한울출판사, 2001 p.56.

2) 오원환, 『다큐멘터리 스타일』, 커뮤니케이션북스, 2014, pp.11-12.

3) 빌 니콜스, 앞의 책, pp. 210-219

존재한다는 인식은 변화하고 있으며, 애니메이션 다큐멘터리, 웹 다큐멘터리 등 다양한 매체와의 결합은 새로운 다큐멘터리의 조건을 제시하기도 한다.

문원립은 어떤 영화가 X에 대한 다큐멘터리이기 위해서는 ‘그 영화가 X에 대해 어떤 진술(주장)을 하거나 관객이 그 영화를 통해 X를 관찰할 수 있다.’⁴⁾ 라는 의 두 가지 조건 중 하나를 충족해야 한다고 주장한다. 그는 애니메이션이건 실사이건 위 조건을 중 하나만 충족한다면 다큐멘터리가 될 수 있다고 주장하지만 이 조건은 논란의 여지가 별로 없는 말하자면 소박한 것이며, 다큐멘터리의 필요충분조건으로 제시한 것이 아니라 애니메이션 다큐멘터리에 대한 논의를 위한 필요한 최소한의 명제로서 제시한 것이라고 언급한다.

다큐멘터리 현실 재현의 표현 영역이 확대됨에 따라 장르간의 혼합이 이루어지는 현재 관객들을 역사 세계와 삶의 문제를 사실적으로 인지시키고 진지한 담론으로 이끈다면 다큐멘터리의 실재성을 가질 수 있다고 본다.

2. 애니메이션 다큐멘터리의 시대적 흐름

애니메이션과 다큐멘터리의 결합된 장르는 각 장르의 표현수단에 따라 애니메이티드 다큐멘터리(animated documentary), 애니메이팅 다큐멘터리(animating documentary), 다큐멘터리 애니메이션(documentary animation)이라고도 불리며 또한 국내에서는 다큐메이션, 애니다큐라는 용어를 사용하기도 한다. 명확하게 통일된 명칭은 없지만 이 두 장르의 독립적인 특성을 고려하여 본 논문에서는 애니메이션 다큐멘터리라 지칭한다.

실제와 허구라는 상반되는 속성을 가진 애니메이션과 다큐멘터리 장르가 결합된 애니메이션 다큐멘터리는 우리에게 익숙하지 않은 장르이지만 애니메이션 시퀀스가 포함된 다큐멘터리는 영화사 초기부터 있었으며, 애니메이션이 다큐멘터리 내에서 일찍부

4) 문원립(2013), “애니메이션 다큐멘터리에 대한 고찰, 『한국영화학회』, 57권, pp.61-80.

터 하나의 표현 양식으로 사용되어 왔다.

윈저 맥케이 (Winsor McCay)에 의해 제작된 ‘루시타니아의 침몰(The Sinking of the Lusitania)’은 1918년 독일군에 의해 침몰당하는 루시타니아호의 모습을 사실적으로 묘사된 최초의 애니메이션 다큐멘터리이다. 이후 1차 세계대전 당시의 전쟁홍보 영화와 프로파간다는 비교적 재현하기 쉬운 애니메이션으로 제작되었는데 주로 지도 위에 전쟁 상황이나 경로에 보여주는데 사용되었으며 실사 영상과 혼합하여 표현되기도 하였다.

1950년대까지의 애니메이션 다큐멘터리는 다큐멘터리를 모방한 형태로 부분적으로 애니메이션이 삽입되거나 객관적인 사실과 정보 전달을 목적으로 한 역사 기록적, 사회 시사적, 기행적, 교육적 주제가 대부분이었지만 종종 아방가르드 영화나 모더니즘 영화와의 구분이 어려운 실험적인 기법의 애니메이션 다큐멘터리가 제작되기도 하였다.

1960년대부터는 애니메이션 다큐멘터리에서 제작자의 주관적 해석이 뚜렷하게 드러나기 시작하며, 제작자들은 애니메이션 제작 특성을 적극적으로 활용하여 실험적인 방식으로 사회적 비평의 목소리를 표출하였다. 캐나다국립영화제작소(NFBC)⁵⁾의 소속 작가들은 창작활동에 대해 일절 간섭을 받지 않고 정부의 전폭적인 지원을 받으며 자신들만의 독특한 표현 방식으로 반체제, 반전 인권 등의 문제를 풀어내며 작품성을 인정받았다. 1990년대부터는 애니메이션 다큐멘터리 제작자는 개인적인 실제 사건 경험과 기억을 바탕으로 인간의 내면의 세계를 소재로 다루기 시작하였다. 다큐멘터리에서 인간의 심리와 감정을 카메라 워크와 편집 또는 사운드를 통해 간접적으로 재현하지만 회화적 특성을 가지는 있는 애니메이션 다큐멘터리는 카메라의 기계적 생성에 의지하지 않고 과장과 생략, 왜곡을 통해 보다 직접적으로 추상적, 초현실주의적인 이미지로 재현해낸다. 대표적인 작품으로는

5) 캐나다 국립영화제작소(National film of board Canada)는 1939년 캐나다를 세계에 홍보하기 위해 설립. 애니메이션의 세계적 거장 감독들을 배출하였으며, 핀 스크린, 픽실레이션 등 독창적인 제작기법을 만들어냈다.

애니메이션 다큐멘터리 장르를 대중적으로 알린 크리스 랜드레스 (Chris Landreth)의 ‘라이언’ 과 아리 폴만 (Ari Folman)의 ‘바시르와 왈츠를’ 으로 인물들의 내면을 추상적이고 초현실적으로 그려내고 있다.

3. 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 해석

90년대 디지털 테크놀로지의 발전으로 기존 허구적 애니메이션과 다큐멘터리 방식의 애니메이션과의 구분이 요구되면서 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 연구는 본격적으로 시작되었다. 이어 웰스는 ‘애니메이션 다큐멘터리의 장르적 특성을 객관적인 사실이나 정보 전달이 아닌 제작자의 주관적 개입과 내레이션, 인터뷰 등의 다큐멘터리 제작 관습을 적용하여 사회문화 현상을 표현하는 것이라고 이야기 한다.’⁶⁾

폴 워드(Paul Ward)는 ‘ 다큐멘터리 장르가 현실 재현에 있어 절대적 투명성을 가진다는 인식은 변화하고 있으며 애니메이션 다큐멘터리는 다큐멘터리가 우리 주변의 세계를 이해하기 위해서 주관성과 추상의 새로운 접근 방식의 영역에 어떻게 거주하는지를 보여주고 있다.’⁷⁾ 라고 언급하였으며 차민철은 ‘다큐멘터리의 실제 세계에 대한 객관적 지표성과 애니메이션의 추상성과 허구성을 결합한 하이브리드 장르로 허구적, 주관적, 추상적 이미지를 통한 사실에 대한 확장된 재현으로 새로운 혼성적 미학의 영역을 만들어 가고 있다’ 고 이야기한다.⁸⁾

이러한 해석들은 애니메이션 다큐멘터리가 다큐멘터리 제작관습을 차용하면서 실재성을 유지하고 애니메이션의 주관성과 추상성을 통해 비가시적인 영역까지 재현할 수 있다는 것을 밝히고 있다.

6) Wells, Paul(1997), “The beautiful village and the true village: A consideration of animation the documentary aesthetic”, 『Art and Design』, 12 (53), pp.40-45

7) 폴 워드, 조혜영 역, 『다큐멘터리 리얼리티의 가장자리』, 커뮤니케이션북스, 2005, p.153.

8) 차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014, p.63.

아나벨 호네스 로우(Annabelle Honess Roe)는 애니메이션 다큐멘터리 장르의 조건을 다음의 세 가지로 제시하였다.

① 프레임 단위로 기록되거나 만들어졌다.

② 가상세계(a world)가 아닌 현실세계(the world)를 주제로 한다.

③ 제작자가 다큐멘터리라고 하거나 수용자(관객, 영화제, 평론가)가 다큐멘터리로 받아들인다.⁹⁾

이 세 가지 조건은 애니메이션과 다큐멘터리 각 장르를 특성을 결합한 것으로 첫 번째와 두 번째 조건은 각각 애니메이션과 다큐멘터리의 일반적인 조건이지만 세 번째의 조건은 영화가 다큐멘터리이기 위한 조건이 무엇인가에 대한 논쟁으로 되돌아가게 만든다.

애니메이션 다큐멘터리의 이미지와 사운드의 지표 관계에서 구체적인 해석도 나오게 된다. 영화가 애니메이션이건 실사이건 상관없이 진술과 관찰의 두 가지 조건 중 하나를 충족한다면 다큐멘터리 장르로 규정한다고 주장한 문원립은 애니메이션 다큐멘터리의 두 가지 특징을 제시하였다.

첫째는 실사 다큐멘터리에서 사진적 재현과 함께 사운드도 동반되지만 애니메이션 다큐멘터리에서는 사운드는 실제의 것을 쓰고 그림만 ‘재현’ 할 수도 있다는 것이고, 두 번째 특징으로는 로토스코핑¹⁰⁾의 역할로 로토스코핑 기법의 애니메이션 다큐멘터리는 사운드를 통한 관찰도 있지만 이미지에도 실사의 흔적이 남아있어서 이미지를 통해서도 어느 정도 관찰이 가능한 것으로 애니메이션 때문에 다큐멘터리가 될 수는 없지만 로토스코핑 때문에 다큐멘터리가 될 수 있다는 것이다.¹¹⁾

이에 애니메이션 다큐멘터리 장르는 애니메이션 기법을 사용한

9) Roe, Annabelle Honess, 『Animated Documentary』, Palgrave Macmillan, 2013, pp.22-23, 형태조, "애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가", 『한국영화학회』, 58권, 2013, pp.489-490.

10) 로토스코핑(rotoscoping)은 실제 촬영한 영상을 바탕으로 하여 각각의 프레임 위에 덧붙여 그리는 애니메이션 기법이다.

11) 문원립, 앞의 논문, p.23

본질상 ‘다큐멘터리’라고 주장한 현대조는 로토스코핑이 실사와 애니메이션의 경계에 있다는 것은 맞지만 로토스코핑 기법을 사용한 극영화를 떠올린다면 로토스코핑 자체는 다큐멘터리와 극영화 사이, 그리고 다큐멘터리와 애니메이션 사이의 아무런 경계도 될 수 없다고 주장한다.¹²⁾

사진이 대상에 직접적인 지표성을 두고 있다는 것 때문에 로토스코핑이 다큐멘터리 조건에 합당하다는 주장은 사진과 디지털 이미지의 경계가 모호해지고 다큐멘터리가 다양한 매체를 수용하는 현 시점에서 큰 무게를 둘 수 없다고 보며, 로토스코핑 또한 다른 기법의 애니메이션과 마찬가지로 왜곡과 생략과 같은 추상적 이미지로 전환되어 표현될 수 있다.

이렇듯 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 다양한 해석에서 공통적으로 드러나는 것은 허구와 실제성이라는 서로 반대되는 속성을 가진 두 장르가 상호 보완적으로 작용하며 리얼리티의 범위를 확장시키는 새로운 하이브리드 장르라는 것이다.

4. 애니메이션 다큐멘터리 유형과 특성

‘바시르와 왈츠를’이 큰 반향을 일으키며 애니메이션 다큐멘터리의 장르의 논의가 활발히 진행되고 있는 가운데 장르 대한 해석과 함께 유형화하려는 시도들이 등장하게 되었다. 클레르몽 페랑 국제 단편 영화제 창립자이자 영화 평론가 앙투완 로페즈(Antonie Lopez)는 2012년 2월 애니메이션 다큐멘터리’라는 제목의 컨퍼런스에서 애니메이션 다큐멘터리를 ①초기 애니메이션 다큐멘터리에서 볼 수 있는 계몽적, 교육적인 성격으로 객관적인 사실과 지식 전달을 목적으로 하고 있는 과학 영화 혹은 교육영화, ② 인물들의 익명성을 보호하며 애니메이션 제작 특성을 활용하여 인간의 감정과 심리를 표현하며 재현의 범위를 확대시킨 초상 혹은 증언, ③ 실사로 촬영할 없는 역사적, 개인적, 집

12) 현대조, "애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가" 『한국영화학회』, 58권 (2013), pp.501-502.

단적, 사건을 경험을 애니메이션을 통한 재구성 ④ 개인의 일기
부터 역사적 연대기는 물론 여행기에 이르기까지 다양한 형식의
에세이적 성격의 일기 및 연대기라는 네 가지 유형으로 분류하였
다.¹³⁾

폴 웰스는 애니메이션 다큐멘터리의 재현 표현의 특성에 따라
모방적 양식 (imitative mode), 주관적 (subjective mode), 환상
적 (fantastic mode), 포스트모던 양식 (post-modern mode)으로
구분하였다.¹⁴⁾ 제작자의 주관적 해석을 배제하고 실제 사건과 정
보 전달을 목적으로 하는 모방적 양식은 다큐멘터리 보이소
버와 뉴스릴 형식의 다큐멘터리 제작 관습을 차용하며 애니메이
션의 사실적 이미지를 통해 전달하고 있다. 초기 디즈니 교육용
단편 애니메이션이 이 유형에 속하며 대표적인 작품은 사실적인
묘사로 역사적 사건을 재현한 ‘루시타니아의 침몰’ 이 있다.
주관적 양식에서는 사실 또는 사건을 사실적으로 묘사하지만 대
상 인물의 사고를 감독의 주관적 개입에 의해 재현해낸다. 주관
적 양식의 연장으로 보는 환상적 양식은 사실에서 드러나지 않은
비가시적인 영역인 내면의 세계를 애니메이션의 추상적인 표현을
통해 창조적 해석이라는 애니메이션 다큐멘터리의 특성을 가장
잘 드러내고 있다.

포스트모던 양식은 다큐멘터리의 현실에 대한 객관적 기록이라
는 주장을 거부하고 실사 이미지의 지표로부터 벗어나 제작자의
주관적 해석에 의한 초현실주의적 이미지를 통해 현실을 재현한
다.

한 작품에서 꼭 하나의 재현 양식이 나타는 것이 아니라 네
가지 양식이 혼용되어 사용되기도 하며 표현의 제약이 없는 애니
메이션 장르의 특성 상 애니메이션 다큐멘터리 자체가 주관적 양
식으로 해석될 수 있다.

로우 애니메이션 다큐멘터리에서 애니메이션의 기능에 따라 실
사촬영이 불가능한 이미지를 표현하는 모방적 대체(mimetic

13) 차민철, 앞의 책, p.68.

14) 폴 워드, 앞의 책, p. 158-164.

substitution), 실사를 대체하고 있지만 윤리적 이유로 실체를 변형시키는 실사적 대체 (non-mimetic substitution)와 실사로 재현하기 힘든 사람의 심리적 상태나 상황을 초현실적 이미지를 통해 재현하는 해석적 표현(interpretive)으로 유형을 분류하였다.¹⁵⁾

애니메이션 다큐멘터리 장르의 해석과 더불어 유형화는 보다 다양한 시각에서 이루어지고 있으며 이러한 유형화의 시도는 우리에게 새로운 장르를 이해시키는데 중요한 역할을 담당하고 있다.

III. 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일

애니메이션은 허구와 추상성을 대표하는 장르로 간주되며 애니메이션 다큐멘터리 대한 대부분의 연구 또한 ‘허구의 애니메이션이 어떻게 다큐멘터리의 실재성을 증명할 수 있는 것으로 다큐멘터리 관점에서 이루어지고 있다.

본 저자는 하나의 새로운 영상 장르가 대중에게 이해되고 발전하는데 있어 시각적 스타일 연구 또한 중요한 역할을 하고 있다고 판단되어 이장에서는 애니메이션 다큐멘터리 장르를 ‘애니메이션으로 재현된 다큐멘터리’가 아닌 ‘현실을 이야기 하는 애니메이션’의 관점에서 역사 세계를 새로운 방식으로 이야기하는 애니메이션의 시각적 스타일의 유형과 특성에 대한 분석하고자 한다.

다양한 시각적 스타일에 대한 시도는 일반 상업 애니메이션 보다는 독립 애니메이션 영역에서 활발히 이루어졌으며, 독립 애니메이션 감독들은 표현의 제약을 받지 않고 통속적인 애니메이션 제작의 틀에서 벗어나 애니메이션의 장르적 범위를 확대해나갔

15) Roe, Annabelle Honess, "Absence, Excess and Epistemology Expansion", *Animation: An Interdisciplinary*, 6(3), 2011, pp. 1-16, 이현석, "애니메이션이 허구에서 재현된 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구", 『한국영상학회』, 10권1호(2012), p.110, 재인용.

다. 그들의 강한 실험 정신은 다른 매체 수용하면서 상반되는 속성을 가진 다큐멘터리와 혼합하여 그들만의 독특한 표현 기법을 통해 현실의 문제를 표출하였다. 애니메이션 다큐멘터리가 우리에게 생소하게 다가오는 것은 실재와 허구라는 상반되는 속성의 결합에서 오는 이질감에서 비롯되지만 마케팅의 이해관계에서 벗어나있는 독립 애니메이션을 접합 수 있는 기회가 많지 않은 데에도 원인을 찾을 수 있다.

현실에 대한 시각적 해석과 함께 다양한 표현 방식으로 우리에게 새로운 재현의 세계를 보여주는 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일 분석을 위해 먼저 애니메이션 다큐멘터리 장르로 구분되는 작품을 선별하여 각 작품에서 나타나는 시각적 표현의 특성에 대해 살펴보겠다. 작품은 사례 기준의 다양성을 위해 역사적 의미를 가지고 있는 최초의 애니메이션 다큐멘터리 ‘루시타니아의 침몰(The Sinking of the Lusitania)’ 과 애니메이션 다큐멘터리에 대한 연구가 본격적으로 시작한 1990년 대 제작되고 애니메이션 다큐멘터리 장르로 구분되는 작품들로 애니메이션 다큐멘터리 장르를 대중적으로 알린 장편의 ‘바시르와 왈츠(Waltz with Bashir)’ 단편 ‘라이언(Ryan)’ 과 그리고 실험적인 기법의 단편 ‘생존자들(Survivors)’ ‘노예들(Slaves)’ ‘차이’ 로 총 6개로 구성하였다.

다음은 다큐멘터리 분야를 보다 넓고 깊게 이해하기 위해서는 유형론에 대한 이해가 요구되어진다는¹⁶⁾ 폴 워드(Paul Ward)의 주장에 따라 위 사례 조사를 토대로 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일을 유형화하고 각 스타일에 나타나는 특성을 분석하겠다.

1. 사례 작품에서 나타나는 시각적 표현의 특성

‘루시타니아의 침몰’ 은 1915년 1차 세계대전 당시 독일군 잠수함 폭격에 의해 침몰한 루시타니아호의 역사적 사건을 다룬 최

16) 폴 워드, 앞의 책, p. 163

초의 애니메이션 다큐멘터리로 사건기록과 독일의 만행을 알리는 선전용으로 1918년에 윈저 맥케이(Winsor McCay)에 의해 제작되었다. 드로잉 온 페이퍼 (Drawing on paper) 기법으로 증언과 사진 자료를 통해 배가 침몰하는 상황을 2만5천장의 사실적인 일러스트를 통해 세밀하게 묘사하고 하였다.



그림 1. 루시타니아의 침몰 (The Sinking of the Lusitania) 1918

배의 묘사와 함께 피어오르는 검은 연기 그리고 요동치는 파도의 움직임과 속도는 자연의 법칙에 충실하게 표현하였으며 고정된 시점의 수평 구도는 관객들이 당시 상황을 객관적인 시선으로 관찰 할 수 있도록 한다. 이 작품은 현실을 실사 촬영이 불가능한 역사적 사건을 객관적 관점에서 전달하는 웰스(Wells)의 모방적 양식으로 해당되며 실사 촬영이 불가능한 상황을 재현하며 로우(Roe)의 사실적 대체로 구분된다.

‘바시르와 왈츠를’ 는 1982년 레바논 전쟁 당시 팔레스타인 난민촌에서 일어난 민간인 학살을 다룬 것으로 애니메이션 다큐멘터리 장르를 대중적으로 각인시킨 작품이다. 감독은 당시 이스라엘 군복무 시절이었던 자전적 경험을 토대로 잃어버린 혹은 스스로 지워버린 기억을 찾아 당시 관련 인물들과의 인터뷰의 형식과 로토스코핑 기법으로 제작하였다.

실사로 촬영된 영상 위에 다시 복잡하고 긴 시간이 요구되는 로토스코핑 애니메이션 작업을 했는가에 대하여 인터뷰 통해 다음과 같이 이야기 하고 있다.

“실사로 촬영하는 것이 마음에 내키지 않았다. 생각해보라. 한 중년 남자가 잊혀진 과거를 취재하고, 20여 년 전에 일어난 사건을 아무런 영상 없이 이야기로만 주절댄다면 얼마나 지겨운

영화가 나왔겠는가, 그래서 나는 이 영화가 반드시 애니메이션으로 제작되어야 한다고 생각했다. 전쟁은 종종 초현실적이며 기억은 도무지 종잡을 수가 없다. 그래서 내 기억으로 향하는 여행을 재현할 수 있는 뛰어난 애니메이터들과 함께 작업해야만 했다.” 17)

이것은 애니메이션의 환영성이 관객들에게 시각적 몰입감을 가져다 줄 수 있을 것이며, 또한 인물들의 내면의 상처와 왜곡된 기억과 망각, 꿈 환상 등의 비가시적인 영역을 재현함에 있어 거부감 없이 받아들일 것이라는 그의 판단에서 비롯되었다고 본다.



그림 2. 바시르와 왈츠를 (Waltz with Bashir) 2008

실제 인터뷰 목소리와 인물의 사실적인 묘사는 마치 실제 인터뷰 영상을 보는 듯 착각을 일으키며 다큐멘터리의 신빙성을 더해 주고 있다.

실사영상 위에 제작자의 시각적 해석에 의한 이미지 조작을 배제한 로토스코핑 기법을 통해 사실적 이미지로 연출한 것은 웰스의 모방적 양식과 로우의 실사적 대체로 구분되지만 개인의 꿈과 환상 등을 비가시적 영역을 재현함으로써 주관적 그리고 환상적 양식에도 포함된다.

2005년 아카데미 단편 애니메이션을 수상한 크리스 랜드레스(Chris Landreth)의 ‘라이언’은 초현실적 이미지로 인물의 내면세계를 재현하며 주목을 받은 애니메이션 다큐멘터리이다. 감독은 촉망받던 천재 애니메이터에서 알코올과 약물중독으로 부랑아 신세로 전락한 라이언 라킨(Ryan Larkin)과의 인터뷰를 토대

17) 김도훈, “아리 폴만 인터뷰”, 『씨네 21』, 2008. 11.21,

로 3D 그래픽 기술을 통해 신체의 왜곡과 생략하는 충격적인 이미지로 인물의 내면적 상처와 심리적 상황을 전달하고 있다.

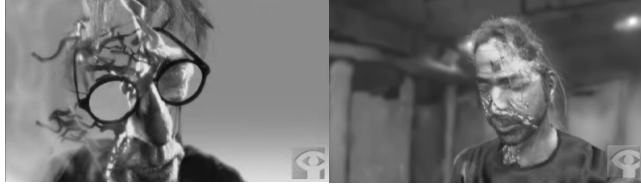


그림 3. 라이언(Ryan 2008)

감독은 신체의 왜곡을 통해 인물의 심리적 상처와 불안한 정신 세계를 재현하는 것은 사이코 리얼리즘(Psycho realism)에 기반한다고 말한다.¹⁸⁾ 신체 부분의 손실, 할퀴듯한 상처와 머리에서 솟아나는 가시 등의 강렬한 이미지로 분노와 절망의 감정을 표현하며 또한 라이언 본인 작품을 접했을 때와 부인과의 인터뷰에서 오는 감동과 그리움의 감정은 색채의 변형을 통해 전달한다. ‘라이언’은 이전까지의 기술적인 측면을 강조한 3D 애니메이션과는 다르게 초현실적인 이미지를 만들어내며 예술적 표현의 확장 가능성을 보여준 작품이다.

실제 현상을 작가의 주관적 해석에 의해 내면적 의미를 사실적 묘사와 함께 추상적으로 묘사한 이 작품은 웰스의 환상적 양식으로 분류되며 실제의 왜곡된 이미지는 로우의 실사적 대체로 구분되는 작품이다.

다비드 아로노비츠슈(David Arnowitsch)와 한나 헤일보른(Hanna Heilborn)에 의해 제작된 애니메이션 다큐멘터리 ‘노예들’은 수단 군부에 의해 납치되어 끔찍한 노예 생활을 하다 구출된 6살의 아부크와 15살의 미치에크의 인터뷰 영상을 토대로 제작되었다.

18) 한윤정 · 이연, “애니메이션 다큐멘터리에 대한 조명”, 『애니메이툰』, 98호 (2012), pp.18-19

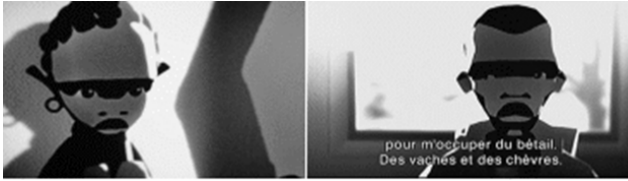


그림 4. 노예들 (Slaves)2008

2D와 3D 컴퓨터 애니메이션 기법의 이 작품은 강한 명암 대비는 모노톤의 배경과 함께 과장과 생략을 통해 인물들을 단순하게 묘사하고 있지만 제스처, 기침, 머뭇거리는 소리, 마이크 테스트 소리까지 담으면서 두 아이의 현재 감정을 생생하게 전달하고 있다.

인터뷰를 통해 아동학대의 실체를 이미지의 단순화를 통하여 객관적인 시선에서 보여준 이 작품은 웰스의 환상적 양식에 해당되며 실제 인물들의 묘사를 대부분 단순하게 변형시키는 것은 로우의 실사적 대체로 구분된다.

여성 감독 셸라 소피안 (Shelia Sofian)에 의해 제작된 '생존자들'은 폭력 피해 여성들의 고통을 은유적이며 추상적인 이미지로 그려낸 작품이다. 이 작품에서의 두드러지게 등장하는 표현기법은 메타모시스(Metamorphosis)¹⁹⁾에 의한 장면 연결로, 폴 웰스는 하나의 구체적인 표현 도구가 애니메이션의 작품에 따라서는 특별하게 평가되고, 그 자체가 애니메이션의 핵심적이 구성 요소라고 분석될 수도 있다고 언급하였다²⁰⁾.

장면과 장면의 컷으로 보여주는 것이 아니라 이미지를 이루는 조형적 요소를 조작하여 연결하는 메타모포시스는 애니메이션 매체가 가지는 특별한 표현도구이며, 이러한 변형 속에서 관찰되는 추상적인 이미지들은 관객들에게 환상적인 시각적 즐거움을 제공하며 내러티브 구조 안에서 상징적인 의미를 내재한 독특한 영상 언어를 만들어 낸다.²¹⁾

19) 메타모포시스(Metamorphosis)는 애니메이션에서 이미지 또는 캐릭터의 형태를 이루는 요소, 색채, 속도 등을 자유롭게 조작한 장면전환 기법이다.

20) 폴 웰스, 한창환 역 『애니마톨로지』, (2011), 한울출판사, 2011, pp.123-124.

감독은 생략된 배경 위로 피해 여성들의 진술을 단순한 형태와 색을 통해 상징적인 이미지로 재현하며 공간을 초월하며 끊임 없이 연결되는 메타모포시스의 장면 전환을 통해 끝나지 않은 그들의 정신적 고통을 상징적으로 극대화하고 있다.

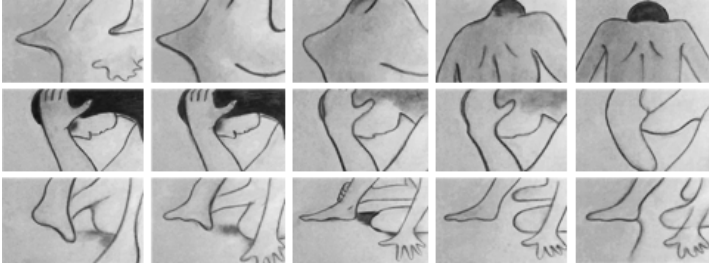


그림 5. 생존자들 (Survivors) 1997

이렇듯 메타모포시스의 특별한 표현 도구를 통해 내면의 의미를 상징적으로 재현한 이 작품은 웰스의 환상적, 포스트 모던적 양식이며 추상적 이미지들을 통해 감정이나 심리를 표현은 로우의 해석적 대체에 해당된다.

데니스 슈테인 슈부룩(Dennis Stein-Schomburg)의 <차이>(Different)는 2차 세계대전 당시 독일의 고아원에서 유일하게 살아남은 한 노인의 기억을 몽환적인 이미지로 재현한 애니메이션 다큐멘터리다.

동양의 수묵화를 연상시키는 배경 위로 서로 연관 없는 이미지들은 서로 중첩되어 나타나지만 내러티브 전개에서 암시와 상징의 역할을 하고 있다. 선으로 그려진 완성되지 않은 형태들은 오랜 된 기억의 재현임을 나타내며 주인공을 분리된 투명한 레이어 위에 다른 인물들과 분리하여 표현한 것은 고아원의 다른 아이들과 섞이지 못한 소외된 그녀의 모습을 상징적으로 보여주고 있으며 폭격을 피해 지하실로 내려가는 아이들 위로 마치 잉크를 떨

21) 이세정·정혜경, “메타모포시스, 애니메이션에서 관찰되는 형태변화와 장면 전환에 관한 연구”, 『디지털콘텐츠학회지』, 8권4호(2007), pp.563-571.

어뜨린 듯한 추상적인 형상은 그들의 죽음을 암시한다. 노트의 숫자들이 공중에 떠올라 물고기의 형태로 모아지면서 허공을 헤엄치는 초현실적인 장면은 현실과 환상의 세계의 경계를 무너뜨리며 그녀의 상상의 세계까지 재현해낸다.



그림 6. 차이(Different) 2013

이러한 환상적이고 몽환적인 이미지를 통해 저 너머의 세계까지 표현한 이 작품은 웰스의 환상적 양식과 포스트모던 양식의 속하며 인간의 내면과 무의식을 표현하는 것은 로우 해석적 대체로 구분된다.

2. 시각적 스타일 유형화

위의 애니메이션 다큐멘터리 사례 작품에서 나타나는 시각적 특징을 살펴 본 결과 애니메이션 작업을 통해 나타나는 현실 재현의 시각적 스타일을 다음과 같이 유형화하였다.

객관적 사실 전달을 위한 실제 외형과 유사하게 묘하는 사실적 스타일, 감독의 선택에 의해 형태를 과장하거나 생략하는 변형적 스타일 그리고 이질적인 이미지들을 병치하여 꿈과 무의식의 세계를 재현하는 초현실주의적 스타일로 구분된다.

위에서 언급했듯이 세 가지 시각적 스타일은 웰스(Wells)와 로우(Roe)의 유형 구분과도 상통하고 있으며 웰스의 주관적 양식은 전적으로 감독에 의해 이미지가 생성되는 애니메이션의 특성으로 모든 시각적 스타일에 포함된다.

한 작품에서 하나의 스타일만이 유지되는 것은 아니며 혼합되어 사용되기도 하지만 감독의 시각적 해석은 대부분 하나의 스타일이 지배적으로 드러나며 각 유형별 스타일의 특성을 살펴보겠

다.

1) 사실적 이미지

안세웅은 ‘우리의 보편적 다수가 현실 세계와 유사한 이미지에서 유사성에 입각한 사실적 이미지에서 좀 더 구체적인 의미를 찾을 수 있다’ 고 주장한다.²²⁾ 이것은 외형적 닮음으로 세계를 있는 그대로 완벽하게 재현 할 수 없지만 우리는 유사성을 통해 ‘이것은 무엇이다’ 라는 객관적인 정보를 찾을 수 있다는 것이다.

애니메이션 다큐멘터리에서 사실적 묘사는 제작자의 주관적 해석에 의해 이미지를 조작하는 것이 아니라 현실 세계에 존재한 것 즉 실재를 최대한 비슷하게 묘사하는 것으로 손으로 그린 이미지부터 디지털 기술에 의한 극사실주의 이미지까지 포함하며 관객이 재현 대상을 바로 인식할 수 있는 것을 말한다.

기법 면에서는 로토스코핑이 애니메이션과 다큐멘터리의 중간 지점으로 언급되면서 사실적인 묘사를 대표하지만 실사 사진 위에 다시 왜곡되고 변형되어 표현될 수 있기 때문에 기법이 시각적 스타일을 한정 지을 수 있다고 보기는 힘들다.

영화가 영화산업의 소비를 위해 영화적 장치를 드러내지 않고 내러티브 중심으로 발전한데 반해 애니메이션은 자체가 매체의 허구성을 그대로 나타내며 관객들을 환영의 이미지에 매료시켰다²³⁾. 하지만 애니메이션 다큐멘터리에서는 사실적 이미지 통해 관객들에게 애니메이션 매체의 형식과 함께 우리의 삶을 재현하는 내러티브로 집중시킨다.

22) 안세웅, “애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성”, 홍익대학교 영상학 박사학위논문, (2008), pp.23-25.

23) 영화산업은 영화의 내러티브에 심취되어있는 관객들에게 매체로서의 장치를 드러내지 않음으로서 영화가 허구임을 인식하지 못하고 내러티브에 몰두할 수 있도록 내러티브 중심으로 발전하였으며 매체 자체가 허구임을 그대로 드러내는 애니메이션을 주변화하였다. 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005, pp.59-64.

애니메이션 다큐멘터리에서 사실적 이미지는 제작자의 의도에 따라 두 가지 측면에서 사용되고 있는데, 첫째는 제작자가 정보와 사실 전달하기 위한 목적으로 실사 촬영이 불가능한 역사적 사건을 사실적 이미지로 그려내며 또한 다큐멘터리 제작의 관습들을 적용시켜 객관성과 신빙성을 더해준다.

두 번째로 제작자는 실사 촬영이 가능함에도 불구하고 굳이 애니메이션 매체를 통해 사실적 이미지로 현실을 재현한다는 것이다. 대부분의 다큐멘터리가 경직된 장르라는 인식을 가지고 있는 관객들이 애니메이션의 환영성과 허구성의 매체적 특성으로 수월하게 문제의 쟁점으로 다가갈 수 있으며 환상, 왜곡된 기억, 꿈 등의 비가시적인 영역의 재현까지도 거부감 없이 수용할 수 있을 것이라 제작자의 기대에서 비롯된 것이다.

바시르와 왈츠를 에서 보여준 사납게 거리를 질주하는 26마리의 개떼의 모습, 바다 속에서 천천히 떠올라 폐허의 도시로 걸어 나오는 나체의 군인들 행렬, 바다에서 거대한 여인이 품에 안겨 바다 위를 떠다니는 장면은 감독의 꿈과 왜곡된 기억, 그리고 전우의 환영적 경험의 재현이다.

이것은 이현석 (Lee, 2012)이 주장한 ‘애니메이션 다큐멘터리에서 대상을 표현함에 있어 외형적인 유사성을 가질수록 객관적이며, 주관성 개입의 확대에 따라 추상적 표현으로 확대된다.’와 다르게 사실주의적 이미지 또한 지극히 주관적이고 초현실주의적인 영역을 재현하고 있음을 볼 수 있다 .

2) 변형적 이미지

사진과 영화가 보여준 재현의 투명성은 그동안 예술을 지배하던 재현의 신화를 새로운 시각으로 인식하도록 유도하였으며, 예술가들은 외형의 유사성 추구에서 벗어나 대상을 재해석하고 의미를 재구성 하며 새로운 모더니즘의 미학을 만들어냈다.

애니메이션에서 이미지의 가장 큰 특징은 대상에서 감독의 주관적 해석에 의해 선택되어지고 애니메이션 작업에 의해 과장과 생략을 통해 변형된다는 것이다.

과장과 생략은 애니메이션에 제작에서 흔히 사용되는 표현도구로 대상을 강조하기 위한 표현도구이며 애니메이션의 추상성을 그대로 드러내며 관객들을 비현실적 환상의 세계로 몰입시킨다.

이렇듯 대상은 변형을 통해 추상적으로 재구성되는데 일반적으로 ‘추상’이란 대상으로서의 소여 전체로부터 특정한 성질이나 공통된 징표를 분리하고 골라내는 정신작용을 의미하는데 애니메이션의 대상들은 이러한 과정을 거친다고 볼 수 있다.²⁴⁾

애니메이션 다큐멘터리에서는 종종 인물의 심리 상태를 신체의 생략과 왜곡을 통해 재현하고 있다. 신체는 감정 및 사고를 직접적으로 표출하는 투명한 대상물 일 수 있기 때문이며 신체를 왜곡하는 경향은 포스트모더니즘에서 나타나는 ‘정체성의 위기’와 연결될 수 있다. 애니메이션 다큐멘터리의 대상의 변형을 통해 다큐멘터리에서는 표현하기 힘든 심리 상태를 보다 직접적으로 전달할 수 있으며 또한 대상 인물의 익명성도 보장할 수 있다. 이러한 변형적 이미지는 지극히 제작자의 주관적인 관점에서 의해 이루어지지만 실제 인물들의 목소리와 다큐멘터리의 제작관습을 통해 실재성을 증명하고 애니메이션의 추상적 이미지를 통해 강한 몰입으로 이끈다.

변형된 이미지는 앞서 언급한 사실주의적 이미지와 함께 실제 대상을 원본으로 묘사하고 있다.

3) 초현실주의적 이미지

프로이트의 영향을 받은 앙드레 브르통(André Breton)은 1924년 ‘초현실주의 선언’을 발표하며 초현실주의 목적을 ‘이전의 꿈과 현실의 모순된 상황을 절대적 현실, 초현실적인 상태로 변형시키는 것’이라고 했다.²⁵⁾

이성적 사고를 거부하고 무의식의 해방을 목적으로 현실 너머의 무의식과 꿈의 이미지를 묘사하는 초현실주의는 많은 작가주

24) 엄정식, “현대사회와 애니메이션: 철학적 성찰”, 『철학논총』, 40권(2005), p.218.

25) 초현실주의 선언 [超現實主義宣言, Manifeste du Surréalisme] (세계미술용어사전, 1999., 월간미술).

의 애니메이터들에게 큰 영향을 주었다. 이들은 초현실주의 회화에서 나타나는 무의식의 추상적인 이미지로 기록하는 오토마티즘(Automatism)과 연계성 없는 이미지의 연결과 병치를 통한 데페이즈망(Depaysement), 표현에 의한 우연한 효과 등의 표현 기법을 적극 사용하였다.²⁶⁾

초현실주의 회화의 영향을 받은 애니메이터들은 셀 애니메이션이나 컴퓨터 그래픽 애니메이션 보다는 작가의 예술세계를 보다 자유롭게 표현할 수 있는 페인팅 온 글래스, 샌드 애니메이션, 드로잉 기법을 채택하였다.

다큐멘터리에서는 재현하기 힘든 또는 금기시된 지극히 주관적인 현실 너머의 무의식 세계 영역을 애니메이션 다큐멘터리에서는 초현실주의 이미지를 통해 보여준다. 초현실주의적 표현은 Wells가 구분한 환상적 양식의 애니메이션 다큐멘터리에서 주로 나타나며, 체코의 얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)는 자신의 작품들을 ‘전투적 초현실주의 (militant surrealism)’ 성격을 가진 ‘환상적 다큐멘터리’ 라고 명명한다. 그의 작품은 일상의 이면을 초현실주의 이미지로 표현하며 현실의 객관적 재현이라는 다큐멘터리의 본질적 기능에 대해 문제를 제기한다.²⁷⁾

초현실주의적 이미지는 비현실적인 추상적 형태, 연계성 없는 형상들의 병치적 배열, 시간과 공간, 꿈과 현실, 생물과 무생물 간의 경계를 무너뜨리며 비유와 연상, 상징으로 사고와 감정을 재현한다.

이현석은 눈에 보이지 않은 형이상학적 형태의 진실, 다분히 주관적이고 개인적인 나오는 경험을 애니메이션을 통해 표현한다면, 관객에게 사건에 대한 진실을 효과적으로 전달 할 수 있다고 말한다.²⁸⁾ (Lee, 1997, p.59) 이는 초현실주의적 이미지를 통해 인물 내면을 들여다봄으로써 사실너머의 진실로 다가갈 수 있는

26) 이윤정, "작가주의 애니메이션에 나타난 초현실주의적 표현 연구" 『조형미디어』, 13권1호(2010), pp. 143-144.

27) 폴 워드, 앞의 책, pp.161-162.

28) 이현석, "애니메이티드 다큐멘터리 장르의 측성에 대한 탐구, 『한국영상학회논문집』, 9권3호(2011), p.59.

것이다.

제작자는 예술가와 현실의 전달자로서 사실에 대한 의구심을 실제 사운드를 통해 해소시키고 새로운 현실의 재현 방법 통해 관객들에게 애니메이션 다큐멘터리의 예술적 가치를 인식시키며 동시에 현실에 대한 고민과 참여를 이끌어내고 있다.

초현실주의적 이미지에 의한 무의식의 재현은 다큐멘터리 장르와 뚜렷이 구분되는 애니메이션 다큐멘터리의 가장 큰 특징으로 실제에 대한 재현의 범위를 확장시켰다.

IV. 결론

본 논문은 애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일의 유형과 그 특성의 분석을 통하여 새로운 하이브리드 장르로서 애니메이션 다큐멘터리가 지닌 독립적 속성을 밝히고자 하는 연구로서 애니메이션의 환영성이 다큐멘터리의 실재성을 어떻게 나타나는가에 대한 기존 연구의 영역에서 벗어나 현실을 재현하는 시각적 스타일의 특성과 의미를 살펴보았다.

디지털 기술의 발전은 실사와 디지털 이미지의 경계를 모호하게 만들며 이미지와 사운드의 지표를 실재 대상에 두고 있는 다큐멘터리 객관성에 의문을 제기하며 장르에 대한 해석의 수정을 불가피하게 만들었다.

애니메이션 다큐멘터리는 사실과 정보 전달을 목적으로 하는 대상의 사실적 묘사와 다큐멘터리의 제작 관습을 모방한 초기 형태에서 주관적이고 추상적인 이미지를 통해 인간 내면의 비가시적인 영역까지 재현하는 형태로 변화해왔다.

기존의 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 대부분의 연구는 ‘애니메이션이 어떻게 다큐멘터리가 가지는 객관적 실재성을 증명할 수 있는가’에 대한 것으로 다큐멘터리의 시각에서 이루어졌다.

이에 본 연구자는 한 영상장르를 이해하고 발전시키기 위해서는 이미지에 대한 연구 또한 중요한 역할을 한다고 보며, ‘역사

세계를 이야기하는 애니메이션'의 관점에서 출발하여 애니메이션의 환영적 이미지를 통해 나타나는 재현의 시각적 스타일에 대하여 분석하였다.

선별된 6개의 사례작품에서 나타나는 시각적 표현의 특성을 바탕으로 이미지들의 시각적 스타일을 세 가지로 유형화하여 각 스타일에 대한 특성을 살펴보았다.

첫째 사실적 이미지는 사실전달 목적으로 제작자의 주관적 개입을 배제하고 실제 대상을 최대한 비슷하게 묘사하는 것으로 실사 촬영이 불가능한 경우 사실적 이미지로 대체할 수 있으며 또한 실사 촬영이 가능한 상황에서도 객관적인 사실전달과 함께 비가시적인 영역을 재현하기 위해서도 사용되기도 한다.

두 번째 애니메이션의 추상적 특성을 잘 드러내고 있는 변형된 이미지는 제작자의 관점에 의해 대상으로부터 재현될 이미지의 선택 과정을 갖는다.

애니메이션에서 이미지의 선택은 '과장'과 생략의 과정을 거치는 특성을 가지며 이렇듯 대상을 왜곡하여 표현하는 것은 선택된 대상을 '강조'하기 위함이다. 특히 신체 왜곡은 대상의 심리 상태를 보다 직접적으로 보여주고 있다.

초현실주의적 이미지는 인간의 무의식 세계를 시공간의 경계를 무너뜨리며 비현실적인 추상적 형태, 연계성 없는 형상들의 병치적 배열 등의 초현실주의 기법을 통해 사실너머의 영역을 그려내며 리얼리티의 재현 범위를 확대하였다.

애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일의 유형과 특성 분석을 통해 분명한 것은 다큐멘터리 관점에서는 애니메이션 다큐멘터리 장르에 대한 해석이 불가능하며 기존 다큐멘터리의 재현 양식으로 편입될 수 없는 새로운 하이브리드 장르로서 재현의 범위를 확장시키는 독립적인 속성을 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

현재 애니메이션 다큐멘터리 장르의 특성과 가능성에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있지만 아직까지는 대중에게는 생소한 장르임에 틀림없다. 이에 장르에 대한 수용자 인식에 대한 연구가 요구된다고 보며, 본 연구가 애니메이션 다큐멘터리 장르의

학문적 토대가 될 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 빌 니콜스, 이선화 역, 『다큐멘터리 입문』, 한울출판사, 2011, pp.55-86, 167-230.
- 폴 워드, 조혜영 역, 『다큐멘터리 리얼리티의 가장자리』, 커뮤니케이션북스, 2005, pp. 152-184.
- 폴 웰스, 환창환 역 『애니마톨로지』, 한울출판사, 1998, pp.123-134.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005, pp.59-64.
- 오원환, 『다큐멘터리 스타일』, 커뮤니케이션북스, 2014, pp.5-20.
- 차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014, pp.62-70.
- 김진영, "애니메이션 화면 전환 수단으로서의 조형 요소 변화에 대한 연구", 『만화애니메이션연구』, 통권 14호(2008), pp. 83-99.
- 문원립, "애니메이션 다큐멘터리에 대한 고찰", 『한국영화학회』, 57권(2013), pp. 61-80.
- 이세정·정혜경, "메타모포시스, 애니메이션에서 관찰되는 형태변화와 장면전환에 관한 연구", 『디지털콘텐츠학회지』, 8권4호(2007), pp. 563-571.
- 엄정식, "현대사회와 애니메이션: 철학적 성찰", 『철학논총』, 40권(2005), 205-226
- 이윤정, "작가주의 애니메이션에 나타난 초현실주의적 표현 연구", 『조형미디어』, 13권1호(2010), pp. 143-144.
- 이현석, "애니메이티드 다큐멘터리 장르의 즉성에 대한 탐구", 『한국영상학회논문집』, 9권3호(2011), pp. 53-68.
- 이현석(2012), "애니메이티드 다큐멘터리에서 재현된 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구", 『한국영상학회논문집』, 10권1호(2012), pp. 103-122.
- 안세웅, "애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성" 홍익대학교 영상학 박사학위논문, (2008), pp. 23-25.
- 형대조, "애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가", 『한국영화학회』, 58권(2013), pp. 483-513.

Wells, Paul, "The beautiful village and the true village: A consideration of animation the documentary aesthetic", *Art and Design*, Vol.12 No.53, (1997), pp. 40-45

Roe, Annabelle. *Honest, Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, 2013, pp. 22-23, 형대조, (2013), 재인용

Roe, Annabelle. *Honest, Absence*, "Excess and Epistemology Expansion", *Animation: An Interdisciplinary*, Vol.6 No.3, (2011), pp. 1-16, 이현석(2011) 재인용.

김도훈, “아리 폴만 인터뷰”, 『씨네 21』, 2008. 11.21,

한윤정 · 이연, “애니메이션 다큐멘터리에 대한 조명”, 『애니메이툰』, 98호(2012), pp.18-19

세계미술용어사전, 초현실주의 선언 [超現實主義宣言, Manifeste du Surréalisme], 월간미술, 1999

ABSTRACT

A Study on the Visual Style of Animation Documentary Genre

Jung, Hye-kyung · Kim, Hye-kyung

Animation documentary is a hybrid genre that is newly highlighted with opposite properties. The actual world is reproduced with an unrealistic method in documentary aspect, but the objectivity of documentaries cannot be guaranteed as the boundary of actual pictures and digital images has become ambiguous. As the animation documentary <Waltz with Bashir> by Ari Folman succeeded in 2008, the focus of this study is on 'how can fictional animations prove the authenticity of documentaries?' in which the study is mainly conducted in documentary aspect. For this, the researcher considers visual style research has important role in understanding and developing a new video genre, and asserts the necessity of research on reproduction image that is produced by the characteristics of animation which is produced in frame units. This paper has contents on the visual style of animation documentaries with pictorial reproduction methods in which animation images were classified into 3 styles based on previous research on animation documentary style. Visual styles are classified into actual image that is based on similarity with reality to deliver objective facts, image that is transformed through emphasis and omission which are factors of animations, and surrealistic image that reproduces non-visual regions such as illusions and the inner side of characters. Through this study that analyzes visual style types and characteristics, animation documentaries are expected to position as a hybrid genre that illustrates reality with a new method instead of being included in the existing reproduction method of documentaries.

Key Word : Animation Documentary, Visual Style, Realistic Image, Modified Image, Surrealistic Image

정혜경
나사렛대학교 캐릭터디자인학과 교수
(31172) 충청남도 천안시 서북구 월봉로 48
hjung@kornu.ac.kr

김혜경
경희대학교 예술디자인대학 디지털콘텐츠학과 교수
(446-701) 경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732
hkkim@khu.ac.kr

논문투고일 : 2016.02.01.

심사종료일 : 2016.02.29.

게재확정일 : 2016.03.03.