

애니메이션 작가주의에 대한 학술담론 연구¹⁾

- I. 문제제기
- II. 연구배경
- III. 연구문제 및 연구방법
- IV. 연구결과
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

전경란

초 록

이 연구는 1990년대 이후 애니메이션 연구가 이루어져온 가운데 작가주의 애니메이션 연구가 어떤 작품과 작가에 대한 관심을 중심으로 이루어졌는지, 이들 연구가 주목하는 애니메이션 작가주의의 이슈는 무엇인지, 나아가 작가주의 애니메이션 연구 속에서 드러나는 함의는 무엇인지를 탐구하고자 한다. 이를 위해 12개 학술지에 게재된 애니메이션 관련 논문 1,516편을 검토하여 작가주의 애니메이션 연구라 할 수 있는 학술논문 55편을 추출하여 메타분석을 실시하였다. 연구 결과, 국내 작가주의 애니메이션 연구가 일본, 미국과 유럽의 애니메이터를 중심으로 이루어졌고, 다른 어떤 속성보다 영상연출이나 시각적 표현 측면에 관심을 갖고 연구가 수행되었음을 발견하였다. 이는 애니메이션에서 작가성을 창의적인 영상 표현에서 찾고 있음을 보여준다. 또한 국내 작가주의 애니메이션 연구의 경우 텍스트의 총체 (corpus of texts) 속에서 발견되는 작가의 세계관이나 영상 스타일을 중심으로 작가주의를 논의하기보다는 개별적인 특정 작품에서 나타나는 특징을 포착하고 있었다. 애니메이션의 경우 독자적인 이론적 개념을 정립하기보다는 문학이나 영화 등 관련 콘텐츠 영역에서 제안된 개념들을 차용하여 이론화를 시도하면서 독자적인 이론적 개념의 정립 및 관련 논의의 확산이 저조했던 것이 사실이다. 작가주의 애니메이션 연구에 대한 검토는 작가성과 작가주의에 대한 문제제기와 토론을 유도함으로써 애니메이션 연구의 또 다른 의의를 보여준다고 하겠다. 또한 작가주의 애니메이션 연구들은 작가주의 이슈를 촉발시킨 영화에서의 작가성과 차별화되는 애니메이션의 작가주의에 대해 논의함으로써 애니메이션에 대한 학술적 이해의 지평을 넓히고 있음을 알 수 있다.

주제어 : 애니메이션 연구, 매체미학, 작가주의, 표현양식, 메타분석

1) 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2015S1A5A2A01012569)

I . 문제제기

애니메이션 연구에서 작가주의는 영화 연구에서만큼 논쟁적인 주제는 아니다. 무엇보다도 다양한 분야의 대규모 인력이 참여하고 분업화된 제작방식에 기반한 영화와는 달리 애니메이션에서는 애니메이터가 오랜 기간에 걸쳐 장인적인 기술력과 예술정신을 통해 창조하는 예술 애니메이션들이 독보적인 위치를 차지해왔기 때문이다. 즉 작가로 명명할 수 있는 애니메이터의 역할과 위상이 상대적으로 뚜렷했던 것이다. 이들 애니메이션은 시장성과 대중적인 취향을 고려하기 보다는 애니메이터가 표현하고자 하는 메시지와 표현양식에 초점을 둔다.

더욱이 실사영화와 비교하여 애니메이션은 인간의 사고 즉 다양한 애니메이터가 사물, 생물 및 그것의 형태, 운동과 의미에 대해서 가지는 생각에 의해 만들어진다는 서술²⁾처럼 애니메이션의 본질이 다르다는 점도 고려되었다. 즉 애니메이션이 지닌 보편적 가치는 창의적인 움직임을 만들어내는 것으로, 애니메이션의 기술적 속성상 무엇을 가지고 움직임을 구현하며, 그 속에서 어떻게 창의적 표현을 이루어냈느냐가 애니메이션의 매체미학을 결정하는 요소가 된다.³⁾ 종이, 그림자, 모래, 인형, 그림, 컴퓨터그래픽 등 애니메이션을 구현하는 매개체가 지닌 본질적인 속성과 그것을 통해 이루어지는 표현방식과 범위가 애니메이션의 미학을 일차적으로 결정하게 된다. 이 과정에서 애니메이터의 주제의식이나 표현적 독창성이 드러나고 작가성이 구현되는 것이다.

또한 영화가 카메라 기법, 조명, 연기 등을 통해 시나리오를 투명하게 영상화하는 기능을 수행하는 것에 만족하지 않고 내러티브의 맥락을 넘어 표현주의적 연출방식을 작가적인 것으로 선호해 왔다면, 애니메이션은 본질적으로 투명한 표현을 지향하지

2) 박기령, 「일본의 인디펜던트 애니메이션 작가 야마무라 코지의 작품 분석」, 『만화애니메이션연구』 제21호, (2010), p.30

3) Wells, Paul, *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower, 2002, p.72

않는다. 오히려 애니메이션은 투명한 표현이나 리얼리즘의 구속으로부터 자유롭게 애니메이터의 상상의 이미지를 창조적으로 구현하는 미디어라 할 수 있다. 위와 같은 상황은 애니메이션에서의 작가주의가 영화나 텔레비전을 비롯한 다른 미디어와는 다른 함의를 지니고 있음을 시사하며, 나아가 애니메이션에 대한 학술담론에서 작가주의가 어떻게 논의되어왔는지 검토할 필요성을 제기한다.

애니메이션 연구 혹은 애니메이션에 대한 학술담론은 크게 콘텐츠 자체, 콘텐츠 및 그 이용을 둘러싼 정치적, 경제적, 사회문화적 현상, 그리고 제작에 대한 관심으로 크게 나누어진다. 학문적 연구대상으로 완성된 결과물의 형태인 애니메이션 자체가 주요 관심의 대상이었으며, 세부적으로는 영상미학, 스토리텔링, 표현기법에 대한 논의가 활발히 이루어졌다. 또한 콘텐츠 산업에 대한 중요성과 학문적 관심이 증가하면서 애니메이션 트렌드와 서비스 및 산업화 방안에 대한 연구가 전개되었다.⁴⁾ 제작의 경우 애니메이션 제작 기법이나 기술에 대한 연구와 함께 창작자에 대한 연구가 수행되었으나, 주로 주제 및 영상표현을 중심으로 한 애니메이션 텍스트 분석을 통해 애니메이션의 매체미학을 파악하려는 시도 속에서 이루어졌다. 이는 애니메이션 창작자에 대한 이해가 애니메이션 작품을 해석하는데 중요한 요소가 될 수 있다는 인식에 기반하고 있는 것이다.

20세기 중반 영화의 영역에서부터 시작되어 문학이나 연극 등 다양한 예술분야에서 언급되는 작가주의는 그 개념에 대한 논의가 개정과 보완을 거듭하며 이어져오고 있으나,⁵⁾ 애니메이션의 매체미학을 이해하기 위한 요소로서 여전히 유효하며 창작은 물론 이론 및 비평의 분야에까지 영향을 미치고 있다.⁶⁾ 그러나 위

4) 이현석, 「애니메이션 분야 연구방법 및 연구내용의 유형에 대한 탐구」, 『디지털디자인학연구』, 제15권 4호(2015), pp.155-164., 최유미, 「‘애니메이션연구’에 나타난 연구 주제의 동향 분석」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 (2012.6), pp.38-39.

5) Dick, Bernard.F.. *Anatomy of Film*, Bedford: St. Martins.2002. pp.21-31.

6) 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일진사, 2010. pp.16-17.

와 같은 의의에도 불구하고 그동안 작가주의 애니메이션 연구가 어떻게 이루어지고 있는지, 어떤 경향성과 특징을 지니고 있다고 평가할 수 있는지, 혹은 어떤 세부 주제 영역을 중심으로 작가주의 애니메이션 연구가 발전해왔는지 등에 대해서는 구체적인 데이터를 기초로 평가가 이루어지지 못하였다.

이러한 문제의식 아래 본 연구는 작가주의적 관점에서 이루어진 애니메이션 연구에 대한 메타분석을 시도하였다. 분석을 통해, 일차적으로 한국에서 작가주의 애니메이션 연구가 어떤 경향성을 지니고 있는지, 즉 주요 연구대상이 되는 작가, 작품, 작가주의 연구의 목적 및 내용 등을 파악하고자 한다. 나아가 한국 애니메이션 작가주의 연구에 대한 지형 파악을 기반으로 애니메이션 연구에서 작가주의가 갖는 함의를 정리하고자 한다.

II. 연구배경

1. 작가주의와 대중문화 연구

작가주의의 이론적 전제는 단순하다. 어떤 작품의 창조가 부분적으로든 전적으로든 작가의 존재를 전제로 한다는 것이다. 그러나 작가주의는 영화 연구에서 논쟁적인 개념이 되었는데, 무엇보다도 작품의 창조적 주체로서 작가의 존재가 분명하게 드러나는 문학이나 미술과는 달리 영화는 다수의 협업을 기반으로 창조되고, 그 과정에서 특정한 한 사람이 유일한 의미 생산자로 명명되는 것이 정당하라는 문제제기가 이루어졌기 때문이다. 이러한 작가주의 이론은 고전적 작가주의, 작가-구조주의, 후기구조주의적 작가주의로 이어지는 이론적 분절이 이루어진다.⁷⁾ 고전적인 작가주의 이론에 따르면 영화에서 작가는 작품의 전 과정에 절대적 권한을 행사하면서 독창적인 기법, 미장센, 장르관습, 세계관을 창조하는 감독을 말한다. 이에 대해 주창윤은 이러한 작가주

7) Crofts, Stephen, 「Authorship and Hollywood」. In John Hill & Pamela Church Gibson(eds.) *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford University Press, 2004, pp. 310-324.

의에는 기본적으로 엄숙주의가 내재되어 있다고 지적한다. 작가주의 감독들은 심오하고 깊이 있는 주제를 다루면서 관객과는 약간 동떨어진 자신만의 세계를 추구한다고 가정되기 때문이다.⁸⁾

이후 작가주의 이론은 예술가적 자질을 가진 자율적 개인으로서 작가라는 개념에서 벗어나 작품들 속을 관통하면서 작용하는 구조적인 요소들을 찾아내는데 관심을 두게 된다. 여기에서 작가는 자신만의 고유한 철학과 스타일을 통해 가치를 창조하는 주체가 아니라 영상언어를 구성하는 관습과 제도적 틀 속에서 작업하면서 텍스트의 무의식적인 이데올로기적인 효과를 매개하는 기능적인 존재로 간주되는 것이다.⁹⁾ 그럼에도 불구하고 작가에 대한 논의는 사라지지 않았다. 텍스트를 관통하는 일관된 특징으로서 작가가 계속해서 존재하지만, 여기에서 작가는 고전적인 의미의 작가가 갖는 창조자로서의 특징을 지니는 존재가 아니다. 특히 상업화의 영향으로 텍스트의 구조적 특징을 넘어서는 매우 인격화된 작가이지만 고전적 의미에서 창작의 근원으로서의 작가와는 구분되는 또 다른 새로운 유형의 작가가 등장하였는데, 브랜드 작가가 그것이다. 브랜드 작가는 기본적으로 해석적 범주로 작동하지만 동시에 관객과의 관계에 있어 마치 스타와 같은 자리를 차지한다.¹⁰⁾ 작가주의 이론의 전개는 작가주의가 변화하는 환경에 적응한 것으로, 다양한 비판적 시각에도 불구하고 유럽의 예술 영화를 넘어 헐리우드 장르영화와 블록버스터, 애니메이션, 게임, 만화 등으로 이어지는 디지털 복제시대의 영상을 이해하는 패러다임이 될 수 있음을 보여준다.¹¹⁾

물론 헐리우드 영화나 텔레비전과 유사한 산업적 특징을 지닌 상업적인 장편 애니메이션의 경우 애니메이션 산업의 특징이 특권적 지위를 지니는 작가의 존재를 허용하는가하는 문제에 대해

8) 주창윤, 「역사드라마 작가로서 이병훈의 작품 세계」, 『방송과커뮤니케이션』, 제12권 2호(2011), p.7.

9) 김소연, 「작가주의 영화이론의 새로운 가능성을 위한 시론」, 『영화연구』, 제53호(2012), p.12.

10) 김영일, 「브랜드로서 작가의 구조적 특징과 의미 작용의 변화」, 『영화연구』 제54호(2012), p.33.

11) 김영일, 앞의 논문, p.43.

서는 여전히 논쟁적이다. 이에 대해 셀러스¹²⁾의 지적을 눈여겨 볼만한데, 그는 영화가 해석과 소통에 열려있으며, 제도와 같은 외적인 영향에 필연적으로 개방되어 있으며, 집단적으로 제작된다는 점을 지적한다. 그러한 맥락에서 볼 때, 영화라는 텍스트 속에 의미를 창조하는 인물을 구축하기 위해 감독에게 자동적으로 의존하는 것은 문제가 있을 뿐만 아니라 작가성을 감독에게로 귀속시킴으로써 제작 자체를 신화화한다고 비판한다. 이러한 비판은 상업적인 장편 애니메이션에 대한 작가주의 논의에도 해당될 수 있다.

이렇듯 대중문화의 전통 속에서 작가주의는 언제나 불안정했다. 대중문화 자체를 부정적으로 보는 경향 때문에 작가로 명명될 수 있는 대중문화의 생산자에 대해서도 부정적인 평가가 지배적이었다. 궁극적으로 이윤 추구가 목표인 대중문화 산업에서 작가는 대중에게 영합하는 상품을 만들어내는 존재일 뿐 자신의 고유한 가치관이나 표현양식을 시도하기 어렵기 때문이다. 물론 이에 대해 작가를 자본주의의 질서로부터 완벽하게 자유로운 예술가로만 규정하는 낭만주의적 예술관을 현대 대중문화 작가를 논의하는데 그대로 적용할 수는 없다는 반론도 있다. 특히 대중문화 시대에 대중성이라는 가치를 무시할 수 없는데, 대중성은 작품의 결과물로서 드러나는 것이지만, 대중의 관심을 이끌어내는 작가의 통찰력을 주목할 필요가 있기 때문이다. 그 감독만이 지니는 독특한 문법과 표현양식이 대중을 텍스트로 끌어들이고 새로운 장르를 개발하거나 발전시킴으로써 다른 감독들과 다른 세계관은 물론 차별화된 표현양식을 보여주기 때문이다. 대중성을 흥행의 결과물로서만 보는 것이 아니라 대중의 정서와 함께 하고 그것들을 표현해내는 감독의 역량으로 보는 것이 적절하다는 것이다.¹³⁾

또한 상업적인 장편 애니메이션이나 영화의 경우 여러 제작진

12) Sellors, Paul, *Film Authorship: Auteurs and Other Myths*, Sunflower, 2010, pp.103-104.

13) 주창윤, 앞의 논문, p.11

들의 종합적인 생산물이다. 이러한 특수한 제작 환경에서 텍스트의 최종적 책임과 권한을 누구에게 부여할 것인가는 간단한 일이 아니다. 이에 대한 작가주의의 입장은 문학과 달리 영상물의 작가는 대본을 쓴 사람이 아니라 이 대본을 갖고 영상화 작업을 수행한 감독이라는 논리를 고수해왔다. 작가주의의 지지자들은 할리우드 감독들 역시 적절한 영화적 테크닉을 구사함으로써 고유한 표현양식을 성취할 수 있다고 간주되었으며, 여기에서 고유한 표현양식이란 시각적인 스타일과 밀접하게 관련된 것으로, 내용에 대한 형식의 우월성은 작가주의 논의에서 일관되게 주장되었다.¹⁴⁾ 구체적인 사례로 이태훈은 새로운 창작 작품과 스타일의 등장은 특정 장르를 불문하고 작가의 예술적 감흥과 창작 노력에 의해 이루어졌으며, 성공적인 스타일의 창작은 오마주, 패러디, 모방 등 다양한 형태로 주변 영상의 제작에까지 영향을 끼쳐왔다고 주장한다.¹⁵⁾

이러한 논리 속에서 작가로서의 감독을 부각시키는 마케팅이 등장했으며, 국제적으로 유명세를 얻는 작가로서의 감독 역시 꾸준히 부상했다. 학계에서도 작가주의 이론의 논쟁과는 별도로 작가주의 연구의 맥이 이어지면서 특정 감독의 작품 세계를 작품을 통해 들여다보는 연구들이 수행되었다.¹⁶⁾

2. 애니메이션과 작가주의 연구

이 연구는 작가주의적 관점에서 이루어진 애니메이션 연구의 경향과 의의를 살펴보고자 하는 것으로, 작가주의 애니메이션 연구는 창작자의 수행(performance)이 애니메이션이라는 콘텐츠 양식을 창조하는 기반이 된다는 인식에서 출발한다. 이와 관련하여 김재웅¹⁷⁾은 애니메이션이 기존의 장르분석에 의한 분류보다 창작

14) 데이비드 보드웰 저, 김숙 외 역, 『영화 스타일의 역사』 한울, 2002, p.110

15) 이태훈, 「현대 작가주의 영화감독 작품의 영상 스타일 분석 연구」, 『디지털디자인학연구』 제12권 4호(2012), p.121.

16) 김소연, 앞의 논문, p.15

17) 김재웅, 「애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구: 개인양식과 미국의 디즈니, 일본의 지브리 양식을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제16호

주체인 애니메이터 개인이 가지고 있는 정신적 특성과 경향에 따른 규정과 집단적, 객관적 정신의 차이에서 오는 분류에 의한 양식적 특성을 보인다고 지적하며, 애니메이션 작가 혹은 창작자의 존재를 강조한 바 있다.

애니메이션의 경우 영화나 텔레비전 콘텐츠가 지닌 특징을 공유하기도 하지만 애니메이션만의 독특한 매체적 특징을 지니고 있다. 앞서 언급한 바와 같이 애니메이션은 종이, 모래, 그림자, 클레이, 인형, 그림 등 어떤 재료를 통해 애니메이션의 본질이라 할 수 있는 움직임의 미학을 구현하느냐에 따라 매체미학적 함의가 달라지며, 대표적인 애니메이션 장르인 셀애니메이션의 경우 색채 및 그림체, 영상 표현 등이 애니메이션의 미학적 특징을 결정하는 요인이 된다. 뿐만 아니라 창작기법과 표현방식 외에 주제의식, 스토리 요소, 연출 등 다양한 요소가 개입하게 된다. 작가주의 연구는 이러한 애니메이션의 매체미학적 속성을 구현하는 존재로서 창작자 즉 작가에 주목하여 주어진 애니메이션의 특징과 함의를 밝혀내고자 하는 것이다.

애니메이션에 대한 작가주의 관점의 연구가 그 논의의 폭과 깊이 면에서 성장하고 있다고는 하지만, 작가주의 애니메이션 연구를 고찰하는 것은 사실상 쉬운 작업이 아니다. 그 이유로 먼저 작가성 및 작가주의 개념을 중심으로 여전히 이루어지고 있는 논쟁적 특성을 들 수 있다. 작가주의는 영화이론사에서 비판적 시각은 심화시키지만 스스로는 정의 내려지지 않는, 이른바 논쟁적인 개념의 가장 대표적인 예로 남아있다는 것이다.¹⁸⁾ 그럼에도 불구하고, 애니메이션 연구에서는 여전히 작가주의 연구의 의의를 모색하고 있다. 그 이유는 애니메이션에서 작가주의가 영화이론에서 용어만 차용하는 수준임에도 애니메이션의 의의에 부합하는 용법으로 활용하고 있으며,¹⁹⁾ 또한 실제로 애니메이션 작가주

(2009), p.51.

18) 김정선, 「영화미학적 패러다임으로서 작가주의에 대한 동시대적 고찰」, 『영화연구』 제16호(2001), pp.9-29.

19) 김지홍, 「애니메이션 작가주의와 영화 작가주의에 대한 비교」, 『DID논문집』, 제11권2호(2012), pp.147-159.

의에 대한 다양한 연구를 통해 애니메이션에서의 작가주의 개념을 정립하려는 시도와 그 활용에 대해 성과를 이루려는 노력이 이루어지고 있기 때문이다.²⁰⁾

그 중 김윤아²¹⁾는 애니메이션 작가에 대한 평가를 위해 작가성의 개념을 주장한다. 특히 예술 애니메이션을 중심으로 애니메이터의 타고난 천재성보다는 지난한 장인적 작업을 통해 드러나는 예술성이 진정한 의미의 작가성이라 표현하며, 작가성을 만족시키는 조건과 핵심요소를 제시한다. 기술적 능력과 고유한 작업 방식, 표현에 있어서 독특한 개성, 의미 형식을 통해 발현되는 내적 의미와 심미적 감동이 그것이다. 또한 채윤경²²⁾은 애니메이션 작가주의의 구성 조건으로 애니메이션을 바라보는 진솔한 시각 정립, 기술력, 작품성, 예술성, 비상업성, 노력하는 자세, 주제 의식 등을 들고 있다. 물론 이러한 애니메이션 작가주의의 구성 조건들이 실제 애니메이션 작가연구에서 어떻게 참조되고 있으며, 작가주의가 어떻게 정의되고 있는지는 탐구의 여지가 있다.

또한 작가주의 연구와 작가주의의 역할에 대해 비판이 제기되기도 한다. 무엇보다도 특정한 작가와 텍스트 맥락에서만 유의미한 아주 제한된 논의를 양산한다는 비판과 함께, 초창기 작가주의 모델이 애니메이션의 역사를 정체시키고, 지나친 작가주의적 정형성을 만들어냄으로써 애니메이션 형식의 발전을 더디게 했다는 지적이 그것이다.²³⁾

한편, 작가주의 애니메이션 연구는 필연적으로 양식, 장르 등에 대한 논의를 수반한다. 특히 애니메이션 양식에 대한 논의는 개인양식과 스튜디오 등 집단적 창작물로서의 양식에 대한 논의가 함께 이루어져왔다. 개인적 양식이라 할지라도 개인의 감성과

20) 김윤아, 앞의 책, p.153., 오은주. 「작가주의 애니메이션에서의 은유와 상징표현에 관한 연구: 라울 세르베 작품을 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2007.

21) 김윤아, 앞의 책

22) 채윤경, 「우리나라의 작가주의 애니메이션과 그 가능성」, 『계원논총』, 제2권 1호(1997), pp.219-231.

23) Wells, 앞의 책, p.72.

관심에 따른 취향과 주제에 대한 해석 외에 사회문화에 대한 반영과 시대의식의 상징화가 이루어졌고, 매체를 적용하고 다루는 기술의 특성이라는 맥락적인 요인이 작용하게 된다.²⁴⁾ 그러나 집단적 창작물이라 할 수 있는 장편 애니메이션이나 텔레비전용 애니메이션 시리즈의 경우 대규모의 인력이 참여하는 프로젝트로, 작가라는 개념 자체에 대한 의문이 제기됨은 물론 특정한 작가의 주제의식과 표현양식이 온전히 구현되기 어렵다는 점에서 작가주의 논의의 어려움이 존재한다. 분업화된 애니메이션 제작 공정에 참여하는 제작진들은 집단적인 협업 형태로 일하며, 그 과정 속에서 제작진 개인이 갖는 창의성은 표준화되거나 억제되기 때문이다. 그러나 디지털 기술에 기반한 뉴미디어 환경이 조성되면서 이전까지는 각 단계별로 해당 전문가에게 의존했던 영역을 감독이 직접 수행함으로써 애니메이션을 비롯한 영상콘텐츠의 창작과정에 개인의 자기 완결적 가능성이 커지고 있다.²⁵⁾ 이는 애니메이션 제작 환경이 바뀌면서 그에 따른 작가주의 연구의 맥락 역시 변화하고 있음을 시사하는 것이다.

작가성이 가장 활발히 구현될 수 있는 단편애니메이션의 경우도 개인의 예술적 특수성을 강조하면서 동시에 특정한 양식에 종속되어 야기되는 매너리즘을 경계하는 속성을 지니고 있기 때문에 사실상 작가성과 작가주의의 양상을 추적하기 어렵다. 그러나 그러한 속성은 애니메이션이 지닌 장르적 특징, 혹은 매체적 특징, 독창성에 대한 탐구에서 관련 학술적 문제제기와 다양한 후속과제를 제안할 수 있는 기반이 된다. 이렇듯 작가주의 애니메이션 연구가 제기하는 학술담론은 작가성을 이루는 요인들을 텍스트 내적 차원과 함께 텍스트 외적인 다층적이고 맥락적인 요인을 함께 고려함으로써 애니메이션과 애니메이션 현상에 대한 연구에 깊이를 더하는 계기가 될 수 있다.

24) 김재웅, 앞의 논문, pp.51-56.

25) 김익상, 서원태, 「영화제작 도구로서의 모바일 디바이스와 DSLR 카메라의 영상미학 연구」, 『애니메이션연구』, 제9권1호(2013), pp.7-31.

Ⅲ. 연구문제 및 연구방법

애니메이션 작가주의에 대한 학술담론을 연구하기 위해 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 국내 작가주의 애니메이션 연구는 어떤 경향성을 갖는가?

둘째, 국내 작가주의 애니메이션 연구 경향에서 드러나는 애니메이션 작가성 혹은 작가주의의 이슈는 무엇인가?

연구문제를 해결하기 위해 본 연구는 작가주의 애니메이션 연구에 대한 메타분석(meta analysis)을 시도하였다. 메타분석은 전체 연구를 포괄적으로 살펴보기에 적절한 방법으로, 연구 성과에 대한 진단과 비판적 성찰을 하는데 적합한 방법이라 할 수 있다.²⁶⁾ 메타분석은 특정 학문영역 내에 존재하는 가치관이나 방법론적 특징과 차이를 살피고, 그 역사적 흐름과 문화적 전통의 진정성을 존중하는 연구방법이라 하겠다.

작가주의 애니메이션의 연구 경향 즉 학술담론을 분석한다는 것은 애니메이터에 대한 연구나 애니메이션 텍스트 분석이 작가주의적 관점에서 이루어진 학술 연구의 수집으로부터 출발한다. 웰즈²⁷⁾는 애니메이션 장르와 작가주의를 논하기 위해서는 두 가지 차원 즉 애니메이션의 텍스트적(textual) 요인과 텍스트 외적(extra-textual) 요인을 고려해야 한다고 본다. 본 연구에서는 텍스트적 측면과 텍스트 외적 측면에서 작가주의를 논의하고 있는 학술 연구를 선정하여 고찰하였다. 전자가 특정한 애니메이션 텍스트가 지닌 주제, 연출, 스타일 요소 등이 그 창작자의 고유한 독창성과 예술성의 소산물이거나 밀접한 관계가 있다는 차원에서 살펴보는 것이라면, 후자는 애니메이션 작가의 배경, 철학,

26) Allen, Mike, 「The role of meta-analysis for connecting critical and scientific approaches: The need to develop a sense of collaboration」. *Critical Studies in Mass Communication*, Volume 16, Issue 3, 1999, pp.373-379.

27) Wells, 앞의 책, pp.74-76.

가치관, 예술성 등을 전기적 차원에서 고찰하는 것이 대표적인 사례일 것이다.

연구문제의 해결을 위해 먼저 2015년 9월부터 11월까지 3개월의 기간 동안 학술연구 데이터베이스(dbpia)에서 애니메이션을 검색어로 하여 한국연구재단 등재후보지 이상의 학술지 중 각 학술지의 발간년도부터 2015년 9월 현재까지 애니메이션 관련 논문이 많이 게재된 순서대로 12개 학술지를 목록화하였다(<표 1>). 학술지 연구논문만을 분석대상으로 선정한 이유는 먼저 심사과정을 통해 학술적 수준이 담보될 뿐만 아니라, 국내 연구에서 단행본의 인용은 감소하는 반면 학술지의 인용은 증가하는 등²⁸⁾ 특정한 학문의 발전과정에 학술지의 기여가 크다고 판단했기 때문이다.

28) 김용학·김영진·김영석 (2008). 「한국 언론학 분야 지식생산과 확산의 구조」, 『한국언론학보』, 제52-1호(2008), pp.117-140.

분석대상 검토 학술지	검색기간	학술지 게재 애니메이션관련 논문 수	작가주의 애니메이션 연구논문 수
만화애니메이션연구	1997 ~ 2015. 6	575	22
애니메이션연구	2005 ~ 2015. 6	298	13
한국콘텐츠학회논문지	2001 ~ 2015. 6	159	9
디지털디자인학연구	2001 ~ 2015. 6	136	7
디자인학연구	1980 ~ 2015. 6	80	-
멀티미디어 학회논문지	1998 ~ 2015. 6	50	-
한국디자인 문화학회지	1997 ~ 2015. 6	46	3
한국컴퓨터 게임학회논문지	2002 ~ 2015. 6	45	-
컴퓨터그래픽스 학회논문지	1995 ~ 2015. 6	38	-
한국디지털콘텐츠 학회논문지	2000 ~ 2015. 6	32	-
디자인지식저널	2004 ~ 2015. 6	29	-
인문콘텐츠	2003 ~ 2015. 6	28	1
계		1,516	55

표 1. 분석대상 학술지 및 논문 현황

국내 학술지 중에서는 <만화애니메이션연구>, <애니메이션연구>와 같은 애니메이션 전문 학술지에서 애니메이션 관련 연구가 많이 수행되었고, 작가주의 애니메이션 연구논문 수 역시 가장 많았다. 12개 학술지에 게재된 애니메이션 관련 논문 1,516편을 검토하여 작가주의 애니메이션 연구라 할 수 있는 학술논문 55편을 추출하였다. 작가주의 애니메이션 연구는 작가주의적 입장을 전제로 애니메이션 작가와 그들의 작품에 대한 설명이나 분석을 시도하는 연구로²⁹⁾, 구체적으로 「일본의 인디펜던트 애니메이션

29) 김윤아, 앞의 책, p.45

작가 야마무라 코지의 작품 분석」³⁰⁾, 「에코페미니즘 관점에서의 미야자키 하야오의 작품세계」³¹⁾, 「이지 바르타의 작품의 어둠의 상징성」³²⁾, 「얀 슈반크마이에르의 작품에 나타난 인체의 변형을 통한 초현실주의적 특성에 관한 연구」³³⁾등의 논문이 해당된다. 이들 논문은 ‘이 논문에서 다루는 얀 슈반크마이에르도 작가주의적 성향이 강하게 드러나는 대표적 작가 중 하나이다’^{나34)}, ‘자신의 작가주의적 주제와 비판적 메시지를 담은 탄탄한 구성으로 대중예술적 경지로 작품을 격상시켰을 뿐만 아니라 누구나 공감할 수 있는 사회보편적 타당성과 공감대를 얻는데 성공하였다’고 기술하는 등³⁵⁾, 애니메이션의 창조자로서 감독을 작가로 표현하고 있으며, 그러한 서술은 ‘얀 슈반크마이에르’ 및 ‘야마무라 코지’ 등 예술 애니메이션 혹은 독립 애니메이션 감독은 물론 ‘미야자키 하야오’를 비롯한 상업적인 장편 애니메이션의 감독에서도 유사하게 이루어지고 있다.

이러한 과정을 통해 수집된 학술논문을 연도별, 애니메이터별, 애니메이터의 출신 국가별, 연구목적별로 구분하여 국내 애니메이션 작가주의 연구의 전체적인 경향성을 파악하고자 하였다. 각 항목별 구분과 분류는 연구자를 포함한 2명이 나누어 분석하였으며, 코더 간 신뢰도를 높이기 위해 분석 항목에 대한 최종 기준을 논의, 점검하고 본 분석을 시행하였다. 또한 작가주의 애니메이션 논문에 대한 경향 분석을 통해 제기되는 작가성 및 작가주의의 이슈를 관련 이론과 연구를 기반으로 논의하였다.

30) 박기령, 앞의 논문, pp.19-32.

31) 전해정, 「에코페미니즘 관점에서의 미야자키 하야오의 작품세계」. 『애니메이션연구』, 제4권1호(2008), pp.89-114.

32) 김호, 김재웅. 「이지 바르타의 작품의 어둠의 상징성」. 『한국콘텐츠학회 논문지』, 제7권9호(2007), pp.18-25.

33) 송미숙, 김재웅. 「얀 슈반크마이에르의 작품에 나타난 인체의 변형을 통한 초현실주의적 특성에 관한 연구」. 『디지털디자인학연구』, 제8권1호(2008), pp.285-295.

34) 송미숙, 김재웅, 앞의 논문, p.286.

35) 이태훈, 민지영, 「색채의 조형적 이미지를 통한 상징적 표현기법 분석 연구 -미야자키 하야오 감독의 4기 애니메이션을 중심으로」, 『디지털디자인학연구』 제13권 1호, p.450.

IV. 연구결과

먼저 국내 학술지에 게재된 작가주의 애니메이션 연구는 전체 애니메이션 연구의 규모에 비해 그 비중이 크지 않은 것으로 나타났다. 12개 학술지에 게재된 1,516편의 애니메이션 관련 논문 중 작가주의 애니메이션 연구는 55편에 불과하였으며, 2000년을 시작으로 관련 연구가 시작되어 2007년부터 증가하는 경향이 나타났다. 이후 작가주의 연구가 크게 증가하지는 않지만 일정한 규모로 지속되고 있음을 알 수 있다.

국내 작가주의 애니메이션 연구는 주로 유럽, 일본, 미국의 애니메이터와 그들의 작품에 주목하였으며, 국내 애니메이터에 대한 작가주의 애니메이션 연구는 1건에 불과하였다. 국내 작가주의 애니메이션 연구가 해외 애니메이터에 비해 국내 애니메이터에 대한 작가주의 연구에 기반한 학술적 관심이 저조함을 확인할 수 있다. 구체적으로 유럽 애니메이터에 대한 연구 19편, 일본 애니메이터에 대한 연구 17편, 미국 애니메이터에 대한 연구가 15편으로, 유럽, 일본, 미국의 애니메이터와 작품에 대한 관심이 국내 작가주의 애니메이션 연구의 지형을 이루고 있음을 알 수 있다. 유럽의 경우 프랑스, 독일, 영국, 벨기에, 스웨덴, 체코 등 다양한 국가의 애니메이터들을 포함하기 때문에 단일 국가로는 일본 애니메이터의 작품에 대해 가장 많이 분석되었다고 하겠다.

구분	유럽	일본	미국	한국	기타	계
2000	1	-	-	-	-	1
2001	-	1	-	-	-	1
2002	-	-	-	-	-	-
2003	-	-	-	-	-	-
2004	-	-	-	-	-	-
2005	-	-	-	-	-	-
2006	-	1	-	-	-	1
2007	3	-	2	-	-	5
2008	2	3	1	-	-	6
2009	1	-	2	-	-	3
2010	-	3	2	-	-	5
2011	1	3	1	-	2	7
2012	2	2	2	-	-	6
2013	3	1	2	-	-	6
2014	3	3	1	1	-	8
2015	3	-	2	-	1	6
계	19	17	15	1	3	55

표 2. 작가주의 애니메이션 연구의 연구대상 및 연도별 현황

작가주의 애니메이션 연구 대상의 편향성은 연구대상으로 선정된 애니메이터의 현황에서도 나타난다. 전체 분석 대상 55편의 논문 중 10편이 일본의 ‘미야자키 하야오’와 그의 작품을 다루어 일본의 애니메이터에 대한 작가주의 연구의 관심이 특정 작가를 중심으로 형성되어 있음을 알 수 있다. 이어서 체코의 ‘안슈반크마이에르’에 대한 연구 4편, 미국의 ‘웨이 형제’와 ‘팀 버튼’에 대한 연구가 각각 3편으로 조사되었으며, 그 외 ‘크리스 랜드레스’, ‘아리 폴만’, ‘로버트 저메키스’, ‘곤 사토시’, ‘안노 히데아키’와 같은 애니메이터의 작품에 대한 연구 순이었다.

그 중 ‘미야자키 하야오’나 ‘팀 버튼’ 등 상업 애니메이션 감독에 대한 연구 관심은 애니메이션에서 작가성 혹은 작가의 존

재라는 작가주의의 오랜 이슈를 제기해주는 것이라 할 수 있다. 애니메이션의 작가성에 대해 논의한 웰즈³⁶⁾는 애니메이션에서 작가를 텍스트 내적 작가와 텍스트 외적 작가로 구분하는데, 텍스트 내적 작가는 작품의 중심주제, 테크닉, 표현수단을 수행하는 사람이며 작품의 일관성을 만들어내는 인물뿐만 아니라, 애니메이션의 내러티브와 미장센, 주제의식을 표현하는 기호나 구조를 포함한다. 또한 텍스트 외적 작가는 애니메이션의 제작에 작용하는 시스템이나 이데올로기까지 포괄함으로써 광범위한 작가 개념을 제시한 바 있다. 이러한 정의는 작가의 개념을 너무 포괄적으로 규정함으로써 오히려 작가성이 명료하게 드러나지 않는다는 문제점을 안고 있다. 그러나 동시에 애니메이션 제작의 다양한 측면을 작가로 포괄한다는 의의가 있으며, 디즈니나 지브리와 같은 애니메이션 스튜디오까지 작가의 범주에 속하는 것으로 간주할 수 있게 된다.

작가주의 이론의 기본 전제는 작품의 창조가 부분적으로든, 전적으로든 어떤 작가의 존재에 의존한다는 것으로, 이렇듯 간단해 보이는 전제가 영화나 장편애니메이션에서는 쟁점화될 수밖에 없다. 상업적인 장편애니메이션의 경우 문학이나 미술처럼 작가의 존재가 유일하기보다는 다수의 협업에 기반하기 때문이다. 따라서 특정한 한 명을 작가로 호명하는 것이 과연 타당한가는 지속적인 이슈가 될 수밖에 없다. 작가주의적 관점이 남용되었을 때, 감독 개인의 창의성과 제작 역량이 애니메이션의 미학을 구성하는 유일하고 지배적인 요소로 오해될 수 있게 된다. 이와 관련하여 김윤아는 스튜디오 지브리의 애니메이션은 미야자키 하야오 개인의 고유한 정신세계를 드러낸다고 말하기에는 협업의 성격이 강할 뿐만 아니라, 능란하고 아름다운 장면을 연출함에도 불구하고 그의 작품은 작가주의의 소산물에 속하는 것이 아니라고 주장한다.³⁷⁾ 그러나 분석대상이 된 ‘미야자키 하야오’ 나 ‘팀 버튼’에 대한 연구들은 「세계적인 애니메이션의 거장 미야자키 하

36) Wells, 앞의 책, pp.72-76

37) 김윤아, 앞의 책, p.49

야오는 자신만의 세계관을 중심으로 독특한 서사구조와 다양한 이미지를 통해 휴머니즘적 메시지를 담아내는 작품들을 발표하였다」³⁸⁾ 혹은 「그로테스크는 애니메이션에서 하나의 표현 양식으로 자리 잡아 가고 있으며, 특히 팀 버튼 감독의 작품은 자신만의 독특한 표현 양식으로 그로테스크한 시각적 영상을 만들어낸다」³⁹⁾는 서술에서 드러나는 바와 같이 그들을 거의 지배적인 의미 생산자이자 영상 스타일의 창조자로 간주하고 있다.

이는 국내 작가주의 애니메이션 연구들이 ‘미야자키 하야오’를 비롯한 주요 상업적인 장편 애니메이션의 작가들에 대해 개인적 창조 역할이 지니는 중심적 중요성을 옹호하는 시각을 지니며, 헐리우드 체계 내의 영화감독들에게 창조적 예술가 즉 작가의 지위를 부여한 크로프츠⁴⁰⁾와 같은 입장을 견지하고 있음을 보여주는 것이다. 물론 이러한 시각은 단지 ‘미야자키 하야오’나 ‘팀 버튼’에만 해당되는 것이 아니라 <스카이 크롤러>의 ‘오시이 마모루’ 연구⁴¹⁾, <툼과 제리>의 ‘척 존스’ 연구⁴²⁾, <신세기 에반게리온>의 ‘안노 히데아키’ 연구⁴³⁾, <폴라익스프레스>의 ‘로버트 저메키스’ 연구⁴⁴⁾ 등에서도 유사하게 나타난다. 특히 일본 작가주의 애니메이션에 대한 연구의 경우 17편 중 14편의 연구⁴⁵⁾가 상업적인 장편 애니메이션 감독에 대한 탐구로 이루어

38) 김준수. 「미야자키 하야오 애니메이션의 메카닉 디자인 조형성 연구」, 『디지털디자인학연구』, 제11권1호(2011), p. 605.

39) 장연이, 김재웅, 「팀 버튼의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구」. 『디지털디자인학연구』, 제8권1호(2008), p.220

40) Crofts, 앞의 책, pp. 310-324.

41) 문재철, 박남기. 「<스카이 크롤러>를 통해 본 오시이 마모루 감독의 ‘현대세계’ 재현과 인식」. 『만화애니메이션연구』, 제27호(2012), pp.1-30.

42) 윤정원. 「척 존스 Chuck Jones의 연출 특징 연구」. 『만화애니메이션연구』 제36호(2014), pp.303-323.

43) 이승재. 「안노 히데아키(庵野秀明)의 作品中에서 보여지는 Narrative 구조의 相互作用 研究」. 『애니메이션연구』, 제2권1호(2006), pp.133-150.

44) 김호. 「로버트 저메키스의 3D 입체 애니메이션 연출 방법에 관한 연구」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제13권8호(2013), pp.93-100.

45) 추혜진. 「콘 사토시 작품에서 나타나는 양면성을 지닌 캐릭터의 페르소나 연구」. 『만화애니메이션연구』, 제35호(2014), pp.181-208., 안승범. 「초기 미야자키 하야오 애니메이션의 (탈)정치성과 에코에티카」. 『인문콘텐츠』, 제33호(2014), pp.51-72., 문재철, 박남기. 「<스카이 크롤러>를 통

졌으며, 위와 같은 시각을 공유하고 있다.

한편, 작가주의 애니메이션 연구가 어떤 목적성을 갖고 연구를 시도했는가 즉 연구를 통해 무엇을 밝혀내고자 했는가를 살펴보면 다음과 같으며, 이는 분석대상 연구들을 검토하여 귀납적으로 도출한 것이다. 작가주의 애니메이션 연구들은 먼저 특정한 작가의 작품에서 드러나는 작가의 현실 인식과 같은 주제의식과 세계관을 해석하는 연구, 영상 연출 방식 및 디자인의 조형성 등 작가의 영상미학적 성취를 평가하고 해석하는 연구, 표현도구의 특징과 움직임 등 애니메이션의 매체미학적 특징을 포착하여 설명하는 연구, 애니메이션 작가 및 작품에 내재된 의미 요소를 해석하는 연구, 애니메이션의 내러티브 구조 및 스토리텔링 방식을 설명하는 연구, 그리고 특정한 작가의 성장 배경과 발전 양상 등 작가성의 구축과정을 설명하는 연구 등으로 구분할 수 있다.

구분	주제의식 및 세계관	영상연출 및 시각적표현	애니메이션 미학 도출	작품의 의미도출	내러티브 구조 및 스토리텔링	작가성의 구축 과정 및 배경	기타
2000-2005	-	-	-	1	-	1	-
2006	-	-	-	-	1	-	-
2007	-	1	-	2	1	1	-
2008	-	1	-	4	-	1	-
2009	-	-	1	1	1	-	-
2010	-	2	-	1	-	2	-
2011	1	3	1	2	-	-	-
2012	1	1	1	2	-	-	1
2013	-	5	-	-	-	1	-
2014	3	4	-	-	-	1	-
2015	1	3	1	-	-	1	-
계	6	20	4	13	3	8	1

표 3. 작가주의 애니메이션 연구의 연구목적 및 연도별 연구목적 현황

해 본 오시이 마모루 감독의 ‘현대세계’ 재현과 인식’, 『만화애니메이션 연구』 제27호(2012), pp.1-30., 이선영. 「2000년대 이후에 등장한 일본 극장판 애니메이션 중진 감독 작품의 휴머니즘 미학 연구」, 『애니메이션연구』, 제6권4호(2010), pp.75-91. 등을 그 사례로 들 수 있다.

국내 작가주의 애니메이션 연구는 영상 연출 방식 및 디자인의 조형성 등 작가의 영상미학적 성취를 평가하고 해석하는 것이 20편으로 가장 많았으며, 작품에 내재된 의미를 다양한 관점에서 해석하는 연구가 13편으로 뒤를 이었다. 애니메이터의 성장배경, 작품을 중심으로 작가성이 어떻게 구축되었는지를 탐색하는 연구, 작가의 주제의식이나 세계관이 작품에서 어떻게 드러나는지를 살펴본 연구가 각각 8편, 6편이었다.

안종혁에 따르면⁴⁶⁾ 작가주의 애니메이션들은 내용적으로는 기묘함과 특이성을 지니고 있으며 기법적으로는 실험적이고 이미지들은 과장되거나 단순화되어 초현실적이거나 그로테스크하다. 또한 텍스트 중심적이지 않고 기법 중심적인 예술양식으로 실사영화와는 또 다른 작가주의 양상을 드러낸다. 무엇보다도 애니메이터가 가지고 있는 상상력을 바탕으로 고유한 시각 언어를 창출하고, 그것을 활용하여 새로운 표현예술을 만들어낸다는 것이다. 이는 표3에서 나타나는 바와 같이 작가주의 애니메이션에 대한 연구가 영상연출 및 시각적 표현을 탐색하는 연구를 중심으로 많이 이루어진 상황을 설명해준다. 구체적으로 분석대상 중 ‘유리 노르슈테인’ 연구⁴⁷⁾, ‘얀 슈반크마이에르’ 연구⁴⁸⁾, ‘즈비뉴립친스키’ 연구⁴⁹⁾, ‘크리스 랜드레스’ 연구⁵⁰⁾ 등은 작가로서 애니메이터가 창조하는 시각적 표현과 영상연출의 특징을 포착하고 그것이 미학적으로 어떤 의의를 지니는지를 중심으로 논의하고 있다. 이러한 연구들은 애니메이터가 자신이 창조하는 이미지에 운동성을 부여하고 이를 영상으로 재현하는 과정에서 자신의 작가적 언어를 부여하거나, 자신만이 창조할 수 있는 기법을 통해

46) 안종혁, 「프랑스 애니메이션의 작가주의 -애니메이션 『벨빌의 세쌍둥이』 중심으로」 『디지털영상학술지』 제5권2호(2008), pp.227-245
 47) 김원경, 「유리 노르슈테인의 <이야기 속의 이야기>에 나타난 결정체 - 이미지 연구」, 『만화애니메이션연구』 제38호(2015), pp.93-114.
 48) 염동철, 임용섭, 「얀 슈반크마이에르의 <영원의 대화>에 나타난 이미지 분석」, 『만화애니메이션연구』, 제32호(2013), pp.43-61.
 49) 김윤경, 「Zbigniew Rybczynski 영상의 실험적 표현기법과 알레고리에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 제34호(2014), pp.1-22.
 50) 김치훈, 「크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제7권10호(2007), 105-114.

이를 작가적으로 표출한다는 점에⁵¹⁾ 주목하는 것이다. 이는 또한 애니메이션은 내용이 아니라 기법 중심의 예술로, 작가가 고유의 시각언어를 창조하는 표현양식이라는 애니메이션의 미학적 본질을 드러내는 것이기도 하다.⁵²⁾

구분	주제의식 및 세계관	영상연출 및 시각적표현	애니메이션 미학 도출	작품의 의미 도출	내러티브 구조 및 스토리텔링	작가성의 구축 과정 및 배경	기타
유럽	-	9	1	5	1	3	-
일본	4	5	-	2	1	5	-
미국	1	5	2	5	1	-	1
한국	1	-	-	-	-	-	-
기타	-	1	1	1	-	-	-
계	6	20	4	13	3	8	1

표 4. 국가별 작가주의 애니메이션 연구의 목적 현황

이러한 연구 경향이 애니메이터의 국적별로 어떻게 나타나는지를 살펴보면, 유럽 애니메이터에 대한 연구의 경우 일본이나 미국 애니메이터에 대한 연구보다 영상연출 및 시각적 표현을 중심으로 작가성을 규명하는 논의가 많이 이루어진 것으로 나타났다. 이는 유럽 애니메이션이 지닌 특정한 경향성에 기인하는 것으로 볼 수 있다. 유럽의 애니메이션은 고정된 양식 없이 새로운 시도와 독특한 전개 양식을 지니고 있는데, 운동성과 시간성을 미학의 관점에서 풀어내고자 하는 유럽 애니메이터들의 영상에 관한 예술적 표현의 의지는 다양한 기법시도로 이어졌고, 생활과 연관된 사회 이슈에 대한 철학적 접근은 인간 내면의 고뇌를 풀어내는 메시지로 나타나고 있다고 평가되기 때문이다.⁵³⁾

51) 안종혁, 앞의 논문, p.228

52) 이윤정, 「작가주의 애니메이션에 나타난 초현실주의적 표현연구-르네 탈루와 쿠리 요지 애니메이션을 중심으로」, 『조형미디어학』 제13권1호(2010), pp.139-147.

53) 이혜원 (2007). 「포스트모더니즘 애니메이션 연구」. 『애니메이션연구』, 제3권2호(2007), p.250

그런 점에서 국가는 단순히 출생지를 의미하는 것이 아니라 주요 활동지이자, 특정한 경향을 형성하는 문화권의 역할을 수행하는 것으로도 볼 수 있다. 마찬가지로 미국의 경우 대부분의 애니메이터들이 혼자 작업하던 1910년대에 이미 스튜디오별로 팀을 짜서 공동으로 작업하는 제작 방식이 시작되었다. 이러한 시스템은 어린이를 대상으로 한 교육적 성격과 만화적 유머를 강화하는 전략을 통해 미국의 상업 애니메이션이 전 세계적으로 부상하는 기반이 되었다.⁵⁴⁾ 이러한 상황은 작가주의 애니메이션의 연구에서도 나타나는데 미국 작가주의 애니메이션 대한 연구 15편 중 8편이 상업적인 애니메이션 작업에 참여한 감독을 연구대상으로 하고 있는데, ‘팀 버튼’과 ‘로버트 저메키스’는 물론 ‘척 존스’(<툼과 제리>), ‘헨리 셀릭’(<크리스마스 악몽>), ‘브래드 버드’(<인크레더블>) 연구가 그것이다.

한편, 국내 작가주의 애니메이션 연구의 경우 텍스트의 총체(corpus of texts) 속에서 발견되는 작가의 세계관이나 영상 스타일을 중심으로 작가주의를 논의하기보다는 특정 작품에서 나타나는 특징을 포착하고 있다. 또한 이들 연구들은 애니메이터를 사회적 주체로서 위치된 작가가 아니라 특정한 개인으로 상정하고 있다. 산업이나 제작 시스템 속에서 제도와 미학적 관습의 영향을 받는 존재라기보다는 자율적인 표현능력을 지닌 존재로 상정하는 것이다. 그런 점에서 국내 작가주의 애니메이션 연구는 애니메이터의 자율성과 창의성이 애니메이션의 의미 생산에서 중요한 요인으로 작용한다고 전제함으로써 작가의 정체성이 과연 통합적이고 고정적인 것일 수 있는지 그리고 그러한 정체성이 구조와 체제 및 역사로부터 자유로울 수 있는지 등 작가주의 이론이 제기한 질문에 대응하지 않으며, 구조주의에서 후기구조주의로 이어지며 전개되어온 작가주의 이론의 분화 역시 구체적으로 반영하지 않음을 알 수 있다.

54) 김윤아, 앞의 책, pp.32-33.

V. 결론

이현석⁵⁵⁾에 따르면, 국내 애니메이션 분야의 학술적 연구는 1990년대에 시작되었으며, 2005년을 넘어서며 다양한 주제의 논문들이 본격적으로 게재되기 시작했다. 또한 애니메이션 연구는 다학제적·간학제적 특성이 강화되고 있으며, 기존의 영화학, 미디어학의 종속적 분야로 인식되던 것을 넘어 그 영역이 확장되고 있을 뿐만 아니라 고유한 연구 영역으로 자리 잡고 있는 것으로 조사되었다. 세부 연구분야별로는 애니메이션이 지닌 고유한 표현 양식과 영상미학을 이해하려는 연구가 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타나, 애니메이션 연구가 애니메이션의 고유한 매체미학을 탐색하는데 주력해왔음을 알 수 있다.

이러한 맥락 아래 국내 작가주의 애니메이션 연구 역시 다른 어떤 속성보다 영상연출이나 시각적 표현 측면에 관심을 갖고 연구가 수행되었음을 발견하였다. 이는 작가주의 애니메이션 연구가 애니메이션에서 작가성을 창의적인 영상 표현에서 찾고 있음을 보여준다. 또한 국내 작가주의 애니메이션 연구의 경우 특정한 애니메이터에 대한 학술적 관심이 집중되어 있다는 점을 특징으로 논의할 수 있으며, 분석의 초점이 구조화된 의미론적인 요소를 해독하는데 있기보다는 고전적 작가주의의 관심사였던 미장센이나 주제적 모티프에 맞춰져 있다. 즉 국내 작가주의 애니메이션 연구는 초기 고전주의적 관점의 작가 혹은 브랜드 작가로서의 애니메이터에 주목하는 경향이 있음을 알 수 있다. 이러한 현상은 애니메이션에서의 작가주의가 영화의 작가주의에서 제시되는 구성조건들과 서로 상이하며, 단순히 작가주의라는 용어만 애니메이션의 작가주의로 차용하고 있다고 비판적 지적⁵⁶⁾을 납득할 수 있게 해준다.

애니메이션의 작가성 및 작가주의는 지속적으로 논의거리를 안겨주는 개념이라 할 수 있다. 그 이유는 애니메이션이 매체 기술

55) 이현석, 앞의 논문, pp.155-164.

56) 김지홍, 앞의 논문, p.149.

의 활용에 있어 매우 다양한 양상을 보인다는 점에서 작가성과 작가주의를 논의하는데 있어 지속적인 변화를 반영하는 다차원적인 접근이 필요하기 때문이다. 또한 장편애니메이션과 텔레비전용 시리즈 애니메이션의 경우 매체의 표현기술과 대량생산을 위한 시스템화가 이미 하나의 고전적인 규범으로 자리 잡아가는 상황에서 작가성의 개입 여지가 협소하다는 이유도 존재한다. 그러나 역설적으로 그러한 상황은 애니메이션이 지닌 장르적 특징, 혹은 매체적 특징, 독창성에 대한 탐구에서 관련 학술적 논의와 다양한 후속과제를 제안할 수 있는 기반이 된다.

애니메이션의 경우 독자적인 이론적 개념을 정립하기보다는 문학이나 영화 등 관련 콘텐츠 영역에서 제안된 개념들을 차용하여 이론화를 시도하면서 독자적인 이론적 개념의 정립 및 관련 논의의 확산이 저조했던 것이 사실이다. 작가주의 애니메이션 연구에 대한 검토는 작가성과 작가주의에 대한 문제제기와 토론을 유도함으로써 애니메이션 연구의 또 다른 의의를 보여준다고 하겠다.

참고문헌

- 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일진사, 2010
- Crofts, Stephen. "Authorship and Hollywood." In John Hill and Pamela Church Gibson(eds.). *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford University Press, 2004. pp. 310-324.
- Dick, Bernard.F.. *Anatomy of Film*, Bedford: St. Martins.2002
- Sellors, Paul, *Film Authorship: Auteurs and Other Myths*, Sunflower, 2010,
- Wells, Paul, *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower, 2002
- 김용학·김영진·김영석 (2008). 「한국 언론학 분야 지식생산과 확산의 구조」, 『한국언론학보』, 제52-1호(2008), pp.117-140.
- 김현정. 「우리 노르슈테인의 <이야기 속의 이야기>에 나타난 결정체 - 이미지 연구」. 『만화애니메이션연구』 제38호(2015), pp.93-114.
- 송미숙, 김재용. 「얀 슈반크마이에르의 작품에 나타난 인체의 변형을

- 통한 초현실주의적 특성에 관한 연구」. 『디지털디자인학연구』, 제8권1호(2008), pp.285-295.
- 이승재. 「안노 히데아키(庵野秀明)의 作品中에서 보여지는 Narrative 구조의 相互作用 研究」. 『애니메이션연구』, 제2권1호(2006), pp.133-150.
- 김윤경. 「Zbigniew Rybczynski 영상의 실험적 표현기법과 알레고리에 관한 연구」. 『만화애니메이션연구』 제34호(2014), pp.1-22.
- 김익상, 서원태, 「영화제작 도구로서의 모바일 디바이스와 DSLR 카메라의 영상미학 연구」. 『애니메이션연구』, 제9권1호(2013), pp.7-31.
- 김재웅, 「애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구: 개인양식과 미국의 디즈니, 일본의 지브리 양식을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제16호(2009), p.51.
- 김정선. 「영화미학적 패러다임으로서 작가주의에 대한 동시대적 고찰」, 『영화연구』 제16호(2001), pp.9-29.
- 김준수. 미야자키하야오 애니메이션의 메카닉 디자인 조형성 연구. 디지털디자인학연구, 제11권1호(2011), pp.603-611.
- 김지홍, 「애니메이션 작가주의와 영화 작가주의에 대한 비교」, 『DID 논문집』, 제11권2호(2012), pp.147-159.
- 김치훈. 「크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제7권10호(2007), 105-114.
- 김호, 김재웅. 「이지 바르타의 작품의 어둠의 상징성」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제7권9호(2007), pp.18-25.
- 김호. 「로버트 지메키스의 3D 입체 애니메이션 연출 방법에 관한 연구」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제13권8호(2013), pp.93-100.
- 문재철, 박남기. 「〈스카이 크롤러〉를 통해 본 오시이 마모루 감독의 ‘현대세계’ 재현과 인식」. 『만화애니메이션연구』, 제27호(2012), pp.1-30.
- 박기령, 「일본의 인디펜던트 애니메이션 작가 야마무라 코지의 작품 분석」. 『만화애니메이션연구』 제21호(2010), pp.19-32.
- 안승범. 「초기 미야자키 하야오 애니메이션의 (탈)정치성과 에코에티카」. 『인문콘텐츠』, 제33호(2014), pp.51-72.,
- 안종혁, 「프랑스 애니메이션의 작가주의 -애니메이션 『벨빌의 세쌍둥

- 이』 중심으로』 『디지털영상학술지』 제5권2호(2008), pp.227-245
- 염동철, 임용섭. 「안 슈반크마이에르의 <영원의 대화> 에 나타난 이미지 분석」. 『만화애니메이션연구』, 제32호(2013), pp.43-61.
- 윤정원. 「척 존스 Chuck Jones의 연출 특징 연구」. 『만화애니메이션연구』 제36호(2014), pp.303-323.
- 이선영. 「2000년대 이후에 등장한 일본 극장판 애니메이션 중진 감독 작품의 휴머니즘 미학 연구」. 『애니메이션연구』, 제6권4호(2010), pp.75-91.
- 이윤정, 「작가주의 애니메이션에 나타난 초현실주의적 표현연구-르네 탈루와 쿠리 요지 애니메이션을 중심으로」, 『조형미디어학』 제13권1호(2010), pp.139-147.
- 이현석, 「애니메이션 분야 연구방법 및 연구내용의 유형에 대한 탐구」, 『디지털디자인학연구』, 제15권 4호(2015), pp.155-164.,
- 장연이, 김재웅, 「팀 버튼의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구」. 『디지털디자인학연구』, 제8권1호(2008), pp.219-230.
- 전혜정, 「에코페미니즘 관점에서의 미야자키 하야오의 작품세계」. 『애니메이션연구』, 제4권1호(2008), pp.89-114.
- 최유미, 「‘애니메이션연구’ 에 나타난 연구 주제의 동향 분석」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 (2012.6), pp.38-39.
- 추혜진. 「콘 사토시 작품에서 나타나는 양면성을 지닌 캐릭터의 페르소나 연구」. 『만화애니메이션연구』, 제35호(2014), pp.181-208.,
- 오은주. 「작가주의 애니메이션에서의 은유와 상징표현에 관한 연구: 라울 세르베 작품을 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2007.
- Allen, Mike, 「The role of meta-analysis for connecting critical and scientific approaches: The need to develop a sense of collaboration」. *Critical Studies in Mass Communication*, Volume 16, Issue 3, 1999, pp.373-379.

ABSTRACT

Study on the Academic Discussion about Animation Authorship

Jeon, Gyongran

There has been discussed very little about animation authorship studies, especially the themes of authors and their original animation texts since 1990s. This study is to explore the academic discourse of animation authorship studies understanding the media aesthetics of animation and the scholarly approach of animation studies about authorship. This article examines 55 articles via meta analysis about animation authorship studies drawn from the 1,516 articles on the general animation studies. The results were as follows. First, the domestic animation studies on the authorship were made about animators of Japan, US, and european countries. Second, It was dominant that scholarly interest on the screen direction and visual expression of animation texts. This shows the authorship approaches were mainly about visual aspects of animations. The domestic animation authorship studies did not trace the authorship issues on author's world view and visual style revealed in the corpus of texts. Instead, they discussed authorship issues on the characteristics of individual animation text. It has been evident that animation studies were not enthusiastic about building the independent theory on animation. Therefore, animation studies have tried theorizing the animation issues borrowing the literature and film theories. This study can contribute to increase phase of animation studies by drawing the intensive discussion of animation authors and their authorship.

Key Word : Animation Studies, Media Aesthetics, Authorship, Mode, Meta Analysis

전경란

동의대학교 디지털문화콘텐츠학전공 교수
(614-714) 부산광역시 부산진구 엄광로 176

Tel : 051-890-2742

jeongr@deu.ac.kr

논문투고일 : 2016.05.01.

심사종료일 : 2016.05.28.

게재확정일 : 2016.05.31.