

애니메이션 <아버지와 딸>의 회화적 표현에 관한 연구 -
시각적 표현 및 서사적 특징을 중심으로

- I. 서론
- II. <아버지와 딸>의 회화적 특징
- III. 애니메이션에서의 회화성이 지니는 의의
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김민규

초 록

본 연구는 마이클 두독 드 비트(Michaël Dudok de Wit)의 <아버지와 딸(Father and Daughter), 2000>에 나타난 표현적 특징이 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin)이 정의한 회화성(繪畫性, painterliness)의 개념에 해당됨을 주목하고, 연구 작품의 시각적 표현방식과 서사적 특징을 회화성이라는 개념으로 고찰하고자 한다. 뵐플린은 16세기 르네상스 전성기 미술과 17세기 바로크 미술의 양식을 비교하면서 회화적 양식의 특징들을 개념화 하였는데, 드로잉 도구로 그려진 연구 작품의 이미지들은 비정형적이고 모호한 형상으로 연출됨으로써 뵐플린이 정의한 회화적 표현방식의 요건들을 따르고 있다. 연구 작품의 이러한 표현방식은 중의적이면서도 모호한 서사의 연출에도 효과적으로 기능하면서 작가주의적 서정성의 표현에서 핵심적인 역할을 담당한다.

연구 작품이 지니는 회화성은 상업적 애니메이션이 보여주는 명료성과 대비되는 것으로 작가주의적 경향의 애니메이션 감독들이 활용하는 표현 방식에서 매우 중요한 역할을 담당한다. 애니메이션에서의 회화성은 디지털 기법으로 인해 표현의 영역이 일원화되고 있는 현시대에 특히 조명되어야 하는 요소로서, 이에 대한 지속적인 연구가 필요한 실정이다. 본 연구는 연구 작품을 통해 애니메이션에서 활용될 수 있는 회화적 표현방식을 고찰하고 그 의의를 모색하여 애니메이션의 다양한 표현 영역에 중요성을 부여하는 데 연구의 목적을 두고자 한다.

주제어 : 마이클 두독 드 비트, 하인리히 뵐플린, 아버지와 딸, 회화성

I. 서론

본 연구는 마이클 두독 드 비트(Michaël Dudok de Wit)의 애니메이션 <아버지와 딸(Father and Daughter), 2000(이하 연구 작품)>의 시각적 표현방식이 지니는 회화성(繪畵性, painterliness)에 주목하고, 그러한 회화성의 관점으로 연구 작품의 표현방식을 고찰하고자 한다. 연구 작품은 그 특유의 표현 방식 때문에, 그간 작가주의적 애니메이션 중의 걸작으로 평가되어 왔으며, 그 결과 발표 후 이듬해인 2001년 안시국제애니메이션 페스티벌 대상, 자그레브국제애니메이션 페스티벌 대상, 아카데미상 단편 애니메이션 작품상을 수상하였다. 이에 국내에서도 몇몇 학술 논문을 통해 연구 작품에 대한 논의가 있어 왔는데, 논의의 초점은 주로 영상 구도 및 시퀀스의 구성 방식과 서사를 분석하여 그 표현적 효과와 서사적 의미를 유추하는 데에 맞추어져 왔다. 그로 인해 연구 작품에 대한 논의의 대상은 대체로 동양적이고 서정적인 시각적 연출과 그에 결부되어 있는 윤희와 순환의 상징적 스토리텔링에 머물러 왔다. 그러나 연구 작품의 가치와 그 의의를 고찰하기 위해서는 기호학적·의미론적 분석 이전에, 우선적으로 연구 작품의 양식적 특징에 대한 논의가 선행되어야 한다. 왜냐하면 연구 작품을 여타의 애니메이션과 구분되게 하는 요인에는 양식적 기질이 매우 큰 비중으로 개입되어 있으며, 양식적 특징이야말로 무엇보다도 일차적으로 수용되는 모티브인데다가, 수용자의 정서 속에서 정형화되는 작품의 성격과 이미지에 가장 큰 영향을 미치는 요소이기도하기 때문이다.¹⁾

그러나 애니메이션 장르에 대한 독자적인 양식 분석의 방법론은 사실상 확립되어 있지 않은 실정이며, 양식사적 분석으로 사례화된 연구 역시 많지 않은 상황이다. 이에 본 연구는 미술

1) 양식(style)은 예술작품에서 작가나 특정 민족, 또는 특정 시대에 따라 특징적으로 발견되는 일관된 형식 유형을 말하는데, 본 논문에서의 양식은 연구 작품의 표현적 모티브들 즉, 시각적 모티브들과 서사적 모티브에서 일관되게 발견되는 특정한 형식 유형으로 정의한다.

사 방법론의 개념을 활용하여 연구 작품의 양식적 특징을 유형화하고자 한다. 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin)은 『미술사의 기초개념(Kunstgeschichtliche Grundbegriffe, 1915)』에서, 16세기 르네상스 전성기 미술과 17세기 바로크 미술의 양식적 차이를 논하는데, 그는 바로크 미술의 양식적 특징에 대한 개념을 회화성으로 설명한다. 본 연구에서는 이러한 회화성의 개념을 연구 작품의 표현적 특징에 대한 유형화의 도구로 활용하고자 한다. 물론 애니메이션의 표현과 연출 방식은 미술과는 큰 차이가 있으며, 따라서 미술에 적용되는 방법론의 개념을 그대로 적용하는 방식에는 논란의 여지가 있을 수 있다. 그러나 애니메이션은 영화와는 달리 미술과 마찬가지로 도상(圖像)을 통해 연출되며, 애니메이션의 도상이 제작되는 방식 역시 미술의 방식과 크게 다르지 않다는 점은 상기 방법론을 적용하는 데 대한 정당성을 부여한다고 본다. 다만 미술과 달리 애니메이션은 서사와 동반되기 때문에, 서사에 관한 고찰이 추가적으로 진행되어야 할 필요가 있다.

그러기 위하여 우선 뵐플린이 정의한 회화성의 개념을 살펴보고, 회화성의 관점에서 연구 작품의 표현적 특징을 고찰하도록 한다. 그리고 회화성을 공유하는 공통 계열의 작품사례들을 통해 애니메이션에서의 회화적 표현양식이 연출하는 특징적 기질의 면모를 살펴보고자 한다. 그러한 고찰을 바탕으로 하여 애니메이션에서의 회화적 표현 양식이 지니는 공통된 특수성과 그 의의를 결론적으로 제시하고자 한다.

Ⅱ. <아버지와 딸>의 회화적 특징

1. 회화성의 개념

회화적 표현, 또는 회화성은 시각적 표현과 관련하여 일반적으로 뚜렷한 윤곽 대신 명암과 색채 반점, 운동의 현상으로 드러

나는 표현적 경향을 지칭한다.²⁾ 회화성에 대한 이러한 일반적 개념은 벨플린이 르네상스 전성기 미술과 바로크 미술의 표현적 차이를 구분하기 위해 세운 양식사적 기준에서 기인한 것이다. 그는 르네상스 전성기 미술과 바로크 미술의 양식적 특성이 다섯쌍의 표현적 개념으로 구분된다고 보았다.(표1)

| 구분기준 | 16세기 르네상스 전성기 | 17세기 바로크 미술 |
|---------------------|---|---|
| 선적인 방식과 회화적인 방식 | 뚜렷한 윤곽선과 촉각적 면을 통해 이미지의 시각적 한계가 뚜렷이 제시됨 | 이미지는 시각적 한계가 분명하지 않아 불명료한 형상으로 드러남 |
| 평면적인 방식과 깊이감이 있는 방식 | 시각 요소들이 동일한 층을 배경으로 하여 평평하게 배열됨 | 시각 요소들은 튀어나오고 들어가는 깊이감에 의해 구분됨 |
| 폐쇄적인 형태와 개방적인 형태 | 규칙과 기술적 일관성을 엄정하게 적용하여 닫힌 형식을 구현함 | 규칙이나 기술적 엄격함의 적용이 완화되고 융통성과 유동성이 개입됨 |
| 다원성과 통일성 | 작품을 구성하는 각각의 이미지들은 독립적인 독자성을 지님 | 하나의 주제로 부분들이 집결되며 지배적인 요소에 여타의 요소들이 종속됨 |
| 절대적 명료성과 상대적 명료성 | 사물의 형태를 부분 단위로 해석하여 조각적인 형상으로 재현함 | 사물의 형태를 전체 단위로 파악하고 주요 인상을 포착하는 형태로 재현함 |

표 1. 전성기 르네상스 미술과 바로크 미술의 양식적 차이 비교표³⁾

벨플린은 전성기 르네상스 미술이 바로크 미술로 이행되는 과정을 선적인 차원에서 회화적인 차원으로, 평면적인 방식에서 깊이감이 있는 방식으로, 폐쇄적인 형태에서 개방적인 형태로,

2) 월간미술 엮음, 『세계 미술용어 사전』, 월간미술, 1999, p.536.

3) 하인리히 벨플린, 박지형 옮김, 『미술사의 기초개념』, 시공사, 2000, pp.32-33.

다원성에서 통일성으로, 절대적 명료성에서 상대적 명료성으로 돌입하는 정신사적 발전으로 보았다. 이때, 바로크 미술의 양식적 유형이라고 할 수 있는 회화적 차원, 깊이감, 개방적 형태, 통일성, 상대적 명료성의 표현적 개념은 회화성이라는 포괄적인 양식형태를 형성시키는 요소들이 된다. 이에 근거하여 본 연구에서는 회화성의 개념을 다음과 같이 규정하고자 한다.

첫째, 회화성은 명료한 윤곽으로 한계 되지 않고 불명료한 형태로 확장되는 시각 표현방식을 지칭한다. 회화성은 면을 한정 짓는 윤곽선의 고정적 형태가 해체되어 형상이 보다 유동적으로 확장됨으로써 명료하게 고정된 형상으로부터 유발되는 촉각적 지각이 아니라, 인상이나 잔상으로 유발되는 유동적인 형태감각을 야기한다. 그리고 비회화적 표현에서는 형상을 이루는 이미지들이 독립적인 형태요소로서 개별적으로 지각된다면, 회화적 표현에서는 전체적 단위아래 융합되어 통일성을 갖추고 있는 하나의 인상 아래 침잠된다. 이러한 점에서 회화성은 시각적 지각이라는 한계를 넘어 종합적 심상으로 수용자를 이끄는 표현 방식으로 기능한다. 회화적 표현은 가촉적인 영역을 넘어 불가촉적인 영역으로까지 표현효과를 확장시켜 분명한 형태감을 결여한 형상에 대하여도 미적 심상을 불러일으키기 때문이다.⁴⁾

둘째, 회화성은 깊이감을 중시하는 표현 방식이다. 뚜렷한 윤곽선은 2차원의 평면을 구획하여 분명하게 면을 나눔으로써 형상을 드러나게 하는 요소인데, 회화적 표현은 윤곽선을 배제하거나 또는 약화시킨 채 명암이나 색채 효과만을 활용하여 형상을 나타낸다. 그로인해 형상은 튀어나오고 들어간 깊이감에 의지해 그 형태를 드러나게 된다. 따라서 회화적 표현에서는 평면적인 2차원의 형태감 보다 양감과 질감에 의한 3차원적 부피감이 강조된다. 이 때문에 회화적 표현에서는 생략과 강조를 효과적으로 구사할 수 있는 기술적 표현역량이 중시되며, 단순한 형태묘사를 넘어 표현 대상의 시각적 핵심 형질을 포착할 수 있는 통찰력이

4) 하인리히 뵐플린, 앞의 책, p.51.

요구된다.

셋째, 회화성은 개방성을 추구한다. 회화성에서의 개방성은 표현적 측면과 기법적 측면 모두에 해당된다. 비회화적 표현에서 이미지는 폐쇄적인 프레임 안에 고정되어 정형화됨으로써 미리 의도되어 있는 결과 이상의 심상을 허용하지 않는다. 그에 반해 회화적 표현은 프레임을 제거하고 형상의 한계를 확장시킴으로써 심상의 영역을 개방시킨다. 비회화적 표현으로 형성된 폐쇄된 형태는 질서와 자기 충족성 아래에 시지각적 모티브들을 가두어 두는 반면, 회화적 표현으로 조성된 개방적인 공간은 수용자의 역할과 개입의 여지를 확장시켜 결과적으로 열린 생각과 관점이 도출되도록 유도한다.⁵⁾ 이러한 양상은 기법적 측면에도 적용될 수 있다. 비회화적 표현에서는 기법적 규범과 상례가 엄정하게 적용되는 경향이 있는 반면 회화적 표현에서는 비교적 그러한 요건들이 완화된 형태로 적용된다. 따라서 회화적 표현에서는 비회화적 표현보다 훨씬 자유롭고 풍부한 방식의 개방적 수단들이 활용될 수 있다.

불명료성, 깊이감, 개방성의 세 요건은 회화적 표현의 정체성을 규정짓는 주요 요소라고 볼 수 있다. 이러한 회화적 표현은 역사적으로 비회화적 표현 방식이 절정을 이룬 이후에 등장한 것이었다. 뵘플린은 비회화적 표현에서 회화적 표현으로 이행되는 미술사적 과정을 자연스러운 심미적·심리학적 발전과정으로 보았다. 직접적인 지각에 의한 입체적 파악에서 순수 시각적인 회화성의 인식으로 이행되는 현상은 자연적 논리에 의한 마땅한 결과라고 본 것이다. 구축적이고 폐쇄적이며 개별적인 것에서 벗어나 유동적이고 개방적이며 종합적인 것에 주목하게 된 태도는, 인류의 심미안에 있어서의 중요한 발전이었다.⁶⁾ 그러나 뵘플린은 회화적 표현이 비회화적 표현보다 가치적으로 월등하다고 보지는 않았다. 비회화성과 회화성의 차이는 대상에 대한 인식과 조망의

5) 로리 슈나이더 애덤스, 박은영 옮김, 『미술사 방법론』, 서울하우스, 2009, p.45.

6) 하인리히 뵘플린, 위의 책, p.35.

차이에 의한 것이지, 미숙함과 성숙함으로 유발된 차이는 아니었기 때문이다.

또한 회화성은 상대적인 개념이다. 어떠한 형상이 회화적이라고 할 때에는 다른 것과 비교했을 때 상대적으로 그렇다는 것을 의미한다. 르네상스 시대의 미술 작품과 비교했을 때, 바로크 시대의 미술 작품은 회화적일 수 있다. 그러나 인상주의 미술 작품과 비교했을 때는 바로크 미술의 표현 방식은 회화적인 방식으로 분류되기 어렵다. 물론 명백히 회화적으로 보이는 표현 방식은 분명히 존재한다. 그러나 그러한 방식도 비회화적 표현 방식과의 비교를 통해 더욱 그 회화성이 분명히 드러날 수 있다는 점에서, 특정 작품의 회화성을 논하기 위해서는 비교 대상이 필요하다.

2. <아버지와 딸>의 시각적 표현에서 드러나는 회화성

본 연구는 연구 작품의 표현적 특성에서 회화성이 매우 중요한 비중을 차지한다는 가설을 세우고 이를 증명하고자 하는 연구이다. 그런데 회화성은 상대적 개념이며, 설령 해당 표현이 명백히 회화적이라 할지라도, 그러한 표현의 회화성은 비회화적인 표현과 비교했을 때 더욱 명백하게 드러날 수 있다. 본 연구는 연구 작품의 가치가 대부분의 애니메이션에서는 찾아 볼 수 없는 양식적 특수성에 일차적으로 기인한다는 전제를 세우고 있으므로 가장 보편적인 기준이 될 만한 작품과의 비교를 통해 연구 작품의 표현적 특징을 강조해야 할 필요가 있다.

디즈니사의 1937년 작 애니메이션 <백설공주와 일곱 난쟁이(Snow White and The Seven Dwarfs)>(이하 비교 작품)는 최초의 애니메이션 장편 영화로, 이후 디즈니 애니메이션이 보여주는 전형적인 양식의 교범이 된 작품이다. 또한 비교 작품에서 완성된 기술과 기법들은 이후 제작된 상업 애니메이션들의 주요 제작 수단으로 활용되었다. 비교 작품은 세계 애니메이션 산업뿐만 아니라, 작가주의 애니메이션 감독들에게도 큰 영향을 줌으로써, 애

니메이션의 가장 대표적인 전형으로 자리 잡았다.⁷⁾ 따라서 비교 작품의 양식적 특징과 큰 차이를 보인다는 것은, 보편적 애니메이션의 양식적 정체성과 차이가 난다는 것을 의미한다. 연구 작품과 비교 작품 사이에 명백한 양식적 차이가 드러난다면, 이는 곧 연구 작품이 보편적인 애니메이션과는 다른 표현 언어를 갖추고 있다는 것을 의미한다. 물론 연구 작품은 작가주의 경향의 단편 애니메이션인데 비해, 비교 작품은 제작 목적과 배경이 판이하게 다른 상업 애니메이션으로 비교의 형평성에 문제가 있다는 반론이 제기될 수는 있다. 그러나 작가주의 단편 애니메이션 역시 비교 작품에서 확립된 애니메이션의 표현 언어를 상당 부분 이어받았으며, 작가주의나 상업주의의 영역에 대한 구별 없이 비교 작품이 애니메이션의 전 분야 지대한 영향을 끼쳤다는 사실은 비교 작품의 보편성을 대변해 주는 측면이다. 따라서 비교 작품은 보편적 애니메이션의 전형이라고 할 만한 근거가 있으며, 비교 작품과 차이가 나는 표현적 특징은 일반적인 애니메이션과 다른 위상을 보장 받을 가능성을 확보해 준다 하겠다.

연구 작품의 양식적 특징을 규정하기 위해 고찰할 시각적 표현의 모티브는 애니메이션 도상의 형태소라고 할 수 있는 ‘선, 면, 색채, 움직임’으로 하며, 이들의 표현적 특징을 곧 연구 작품의 시각적 표현상의 특징으로 제시하고자 한다. 고찰의 대상이 되는 형태소는 애니메이션의 전체 장면에서도 가장 명료하게 그 형태소의 양식적 특징이 드러나는 이미지로부터 추출하였다. 먼저 선의 형태를 비교해 보면, 비교 작품의 도상에서 보이는 선은 예외 없이 일정한 굵기와 균등한 형태로 면을 구획하고 있다. 비교 작품에서의 선은 모든 이미지의 가장 중요한 표현 단위로 기능하며, 이미지 형태의 필수 요건이 된다. 또한 명암이나 색채로 구현되어야 하는 시각적 모티브들- 의상이나 얼굴의 주름 따위-마저도 견고한 선으로 표현되어 있다. 특히 비교 작품에서의 선

7) 김재웅, 「애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구-개인 양식과 미국의 디즈니·일본의 지브리 양식을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권제8호(2009), p.58.

은 매우 폐쇄적인 양상을 보이는데, 이미지의 윤곽을 이루는 선은 어떠한 틈도 허용하지 않고 면을 철저히 가두어 둔다.

이에 비해 연구 작품의 선은 이미지의 필수적인 요건으로 기능하지 않는다. 배경의 대부분은 아예 선이 활용되지 않았고, 인물이나 소품 등에서 부분적으로 선이 활용되었는데, 그마저도 균등하고 일정한 형태로 나타나지 않는 까닭에 면이나 점으로 보이는 경우가 대부분이다. 인물 표현에는 선이 활용되고 있기는 하지만, 이 경우도 선은 형태의 필수 조건으로 기능하지 않으며 인물의 형태는 주로 극적인 명암 대비의 효과를 통해 드러난다. 또한 부수적으로 활용되는 선조차도 면을 구분하는 형태단위라기 보다는 그 자체로 독립적으로 기능하는 표현요소로 나타나며, 견고한 면을 형성시키는 데 기여하지 않고 불연속적인 끊김을 반복함으로써 면의 형태를 개방하고 있다.



<백설공주와 일곱 난쟁이>



<아버지와 딸>

그림 1. 연구 작품과 비교 작품의 시각적 표현 양식 비교도

비교 작품에서의 면은 선에 의해 형성된 결과일 뿐 그 자체로서는 어떠한 표현적 기능도 하고 있지 않다. 면은 절대적으로 선의 능동적 표현에 종속되어 부차적으로 형성되는 결과물일 뿐이며 단지 메워져야 할 빈 공간으로만 드러난다. 반면 연구 작품에서 면은 선으로부터 독립하여 자체적인 표현 역량을 발휘한다. 특히 배경은 면의 표현력에 의해 시각적 효과가 유지된다. 명암 및 강조와 생략의 기법으로 표현적 호소력을 갖춘 연구 작품의 면은 화면 전체에 풍부한 인상을 형성시키면서 작품의 시각적 분

위기에 주도권을 행사한다. 연구 작품에서 드러나는 거의 모든 이미지는 선이 아닌 면의 표현력에 의해서 그 형태감이 드러난다. 형태의 윤곽은 선에 의해서가 아니라 극적으로 대비되는 명암과 하이라이팅 기법에 의해 암시되는 면의 형태로 제시된다. (그림1, 그림2)



그림 2. 연구 작품의 선, 면 특징

연구 작품의 색채는 무채색 계열로, 짙은 갈색과 흑색이 주색을 구성하고 있으며, 인물의 의상에 간혹 무채색에 가까운 청색이 나타난다. 따라서 전체적으로 연구 작품은 모노크롬의 표현적 효과를 드러내고 있다. 이는 비교 작품이나 여타의 일반 애니메이션과 확연히 차이가 나는 부분이다. 칼라 애니메이션 기법이 기술적으로 안정화된 이후 일반적으로 애니메이션은 명료한 원색톤의 색채효과를 지속적으로 추구해왔다. 특히 90년대 후반부터 디지털 표현이 일반화 되면서 애니메이션의 색채가 지니는 채도와 명도가 높아지게 되었으며, 이는 강렬한 시지각적 자극을 유발시키는 요인이 되어 사회적 파장을 야기하기도 하였다. 반면 연구 작품은 단색 드로잉 미술 작품의 표현 효과를 드러내고 있어, 직접적인 시지각적 자극과 동떨어진 심상을 이끌어 내고 있다. 연구 작품의 색채는 마치 동양화의 농담법으로 인한 결과와

유사해 보이며 이러한 효과는 전체 화면에 서정적 통일성을 부여하고 있다.

비교 작품에는 디즈니 애니메이션 사상 최초로 로토스코프(rotoscope) 기법이 적용되었으며 그 결과 실사에 근접한 매우 정교하고 부드러운 움직임의 표현이 가능했다. 반면 연구 작품에서 보이는 움직임은 다소 분절되는 느낌으로 연출되어 있으며, 따라서 실제적 운동감은 비교 작품에 비해 떨어진다. 그 대신 실재감이 적당히 후퇴함으로써 예술 작품으로서의 아우라(aura)를 지니기에 용이한 조건이 되었으며, 이로 인해 작품의 작가주의적 개성과 주관이 보다 강한 호소력을 갖게 되었다. 이는 연구 작품의 표현 경향이 단순한 실제의 묘사를 넘어, 형태 이면의 종합적인 심상으로까지 표현 영역이 확대되는 측면과도 연관된다 하겠다.⁸⁾

이로써 비교 작품과의 비교를 통한 연구 작품의 형태소별 표현적 특징은 다음과 같이 정리될 수 있겠다. 먼저 연구 작품의 선은 형태상으로 불명료하며, 시각적으로 개방되어 있는 특징을 갖춤으로써 면을 뚜렷하게 제한하지 않는다. 그로 인해 면은 화면에서 그 자체로 주도적 효과를 창출하는데, 주로 명암의 효과와 하이라이팅 효과를 통한 깊이감을 갖춤으로써 그 형상을 드러낸다. 또한 연구 작품의 색채는 무채색 계열로 처리됨으로써 명료한 원색이 주는 자극적 효과와 대비되는 차분한 심상을 제공한다. 그리고 현실감과 거리가 있는 움직임을 통해 실재감 대신 작가주의적 주관성을 강조하는 표현적 여건을 연출한다.(표2)

8) 실재감과 거리가 있는 움직임의 표현은 기술적 여건상 프레임 수의 한계 때문에 유발되었을 가능성도 있다. 그러나 본 연구는 수용적 측면에서의 표현 효과만을 고찰의 대상으로 삼도록 하며, 기술적 여건이나 그와 관계된 측면은 논의에서 배제하도록 한다.

| 형태소 | <백설공주와 일곱 난쟁이> | <아버지와 딸> |
|-----|----------------|----------------|
| 선 | 폐쇄적이고 명료함 | 개방적이고 불명료함 |
| 면 | 수동적이고 평면적임 | 주도적이고 깊이감이 있음 |
| 색채 | 원색적이고 자극적임 | 단색이며 서정적임 |
| 움직임 | 실재감을 최대한 연출함 | 작가주의적 주관성을 연출함 |

표 2. 비교 작품과 연구 작품의 형태소 유형 차이 비교표

연구 작품의 시각적 표현 양상은 이로써 회화성의 특징이라고 할 수 있는 불명료성, 깊이감, 개방성의 요건에 해당됨이 확인되었고, 따라서 연구 작품은 양식적으로 회화적인 표현 요소를 갖추고 있다고 결론 내릴 수 있겠다. 그리고 그러한 양식적 특징은 비교 작품으로 대변되는 일반적인 애니메이션과 차별화된 것으로, 연구 작품의 특별한 개성과 가치를 보여주는 중요한 요소라고 볼 수 있다.

3. <아버지와 딸>의 서사적 특징과 회화성

애니메이션은 미술 작품과 달리 이미지와 서사가 결합되어 연출되는 영상의 형태를 갖추고 있다. 따라서 이미지와 서사는 상호 밀접한 관계에서 단일한 기호 형태로 기능하며, 수용적 측면에서도 이 둘은 단일한 지각대상으로 통합된다. 그런 면에서 이미지의 특수성은 서사와의 상호성에 영향을 미친다고 보아야 할 것이며, 이미지에 적용된 양식적 특징은 서사와의 관계에서 다시 부각될 가능성이 크다는 점을 유념해야 할 것이다. 따라서 연구 작품의 시각적 표현을 특징짓는 회화성이 서사와 어떠한 상호 관계를 연출하는지의 고찰 역시 본 연구에 수반되어야 하는 과정일 것이다.

비교 작품의 서사는 이후 디즈니 애니메이션에서 나타나는 일반적인 서사 유형과 같이 직선적이고 명료한 플롯을 보여준다. 선한 캐릭터가 악한 캐릭터에 의해 곤경에 처하지만 역경을 극복

하고 마침내는 행복한 삶을 쟁취한다는 동화적 서사가 그것이다. 이와 같은 서사의 메시지는 매우 분명하고 직접적이다. 수용자는 비교 작품의 서사를 통해서 권선징악이라는 분명하고 명료한 교훈을 얻을 수 있다. 여기에는 별다른 해석의 여지나 의미 부여의 가능성이 존재하지 않는다. 그에 비해 연구 작품의 서사는 중의적인 의미의 수미쌍관적 순환 구조를 서사에 적용시킴으로써 단일하고 명료한 해석을 불가능하게 만들었다. 그러한 서사적 특징은 잦은 롱샷의 연출을 통한 은유적 표상의 강조로 더욱 심화되어 나타난다.⁹⁾

| 순서 | 구분 | 내용 | 표상체 |
|----|-----|---|--|
| 발단 | 이별 | 아버지와 딸은 강둑에서 서로 작별 인사를 하고, 아버지는 배를 타고 강 너머로 사라짐 | 떠나가는 배 |
| 전개 | 기다림 | 어린 딸은 소녀로 성장해 가면서도 수시로 강둑을 찾아와 아버지를 기다림 | 자전거의 바퀴, 세월의 흐름을 보여주는 롱샷 풍경, 똑바로 서지 않는 자전거 |
| | | 딸은 어느덧 성인이 되어 연인을 만나 가정을 이루었지만 여전히 강둑을 찾으며 아버지를 기다림 | |
| | | 세월이 흘러 노년에 이른 딸은 홀로 남아 여전히 아버지를 기다림 | |
| 결말 | 재회 | 말년의 딸은 아버지가 타고 떠났던 배를 발견하고 다시 젊어지면서 아버지와 재회함 | 말라버린 강, 난파된 배 |

표 3. 연구 작품의 서사 요약표

연구 작품의 서사는 크게 이별과 기다림, 재회의 순서로 전개되는데, 마지막 재회의 장면에서 이르러 말년의 딸은 아버지와 헤어졌던 말라버린 강 한복판에서 아버지의 배를 발견한다. 그리고 딸은 배에 몸을 누이는 데, 그 순간 인기척을 느끼고 딸은 어디론가 달려간다. 딸은 달려가는 과정에서 다시 젊음을 되찾고 결국 아버지와 재회하게 된다. 이러한 결말은 현실의 시간성을

9) 정혜경, 유현배, 「애니메이션 ‘아버지와 딸’에서의 화면 구도를 통한 스토리텔링에 관한 연구」, 『조형미디어학』, Vol.14 No.1(2011), p.170.

부정하고 사건을 초현실적인 시공에 위치시킴으로써 다중적인 해석체를 생산한다. 더욱이 서사가 전개되는 과정에서 연출되는 자전거의 바퀴, 시간성을 반영하는 듯 한 풍경, 말라버린 강 등의 모티브들은 상징성을 풍부하게 드러내면서 수용자의 해석행위를 강하게 요구한다. 특히 중요한 서사적 모티브로 등장하는 반복적인 기다림의 행위는 인류의 실존적 상황과도 연계된 표상체의 가능성을 시사하고 있다.¹⁰⁾(표 3)

연구 작품의 서사에서 나타나는 순환적 의미구조와 정체를 알 수 없는 아버지의 존재적 의미, 인류의 실존적 처지를 대변하는 딸, 초현실적 시간구조는 단순성과 명료성 및 논리적 인과성을 해체하면서 불분명하고 애매한 서사 유형을 연출하는데, 이로써 서사적 의미는 비정형적으로 개방되고 수용자의 폭넓은 해석적 접근을 유도하는 기제가 된다.¹¹⁾ 이와 같은 서사적 특징은 앞서 제기하였던 회화성의 불명료성, 개방성과 의미적으로 대응되는 것이다. 연구 작품에서 회화적 특징을 지니는 시각적 표현 요소는 회화적 특성과 의미적으로 대응되는 서사와 결부되어, 결과적으로 회화적 표현력을 더욱 강화시키게 된다. 이 때의 회화적 표현력이란 심도 있는 깊이감과 폭넓은 심상을 제공하는 시각적 표현역량과, 풍부한 해석적 가능성을 확보하는 의미적 표현역량을 통칭하는 것이다.

4. 마이클 두독 드 비트의 작품에서 드러나는 회화적 양식

이상의 고찰로 연구 작품에서 나타나는 회화성의 양상을 살펴해보았는데, 연구 작품의 이러한 회화성은 작가인 마이클 두독 드 비트의 전형적인 작가 양식이라고 할 수 있다. 그는 연구 작

10) 강재원, 「'고도를 기다리며'의 시간세계」, 『드라마논총』, No.18(2002), p.220.

11) 김현조, 김현조, 「애니메이션 연출의 서정적 표현에 관한 연구-마이클 두독의 “아버지와 딸”을 중심으로」, 『디지털디자인학연구』, Vol. 11, No.4(2011), p.399.

품 이외에도 <청소부 톰(Tom Sweep), 1992>, <수도사와 물고기(The Monk and the Fish), 1994>, <차의 향기(The Aroma of Tea), 2006>, <붉은 거북(The Red Turtle), 2016>을 발표하였는데, 이들 작품들의 시각적 표현 경향은 다음과 같이 정리될 수 있다. 첫째, 이미지들이 불균등하고 개방적인 선들로 형상화되고 있으며, 둘째, 잉크 드로잉과 수채화 기법으로 처리된 불분명하고 확장적인 면들이 화면을 구성하고 있는데다가, 셋째, 채도와 명도가 높지 않은 색채 톤을 사용하여 은은한 색채 효과를 나타내고 있다. 특히 2016년 지브리 스튜디오와의 합작으로 발표된 <붉은 거북>은, 마이클 두독 드 비트의 다른 애니메이션들과는 달리 대형 기획사와 합작한 상업용 장편 애니메이션임에도 불구하고 개방된 선과 면, 서정적 색채로 연출된 회화적 표현 양상을 강하게 드러낸다는 점은 주목할 만한 사실이다.(그림3)

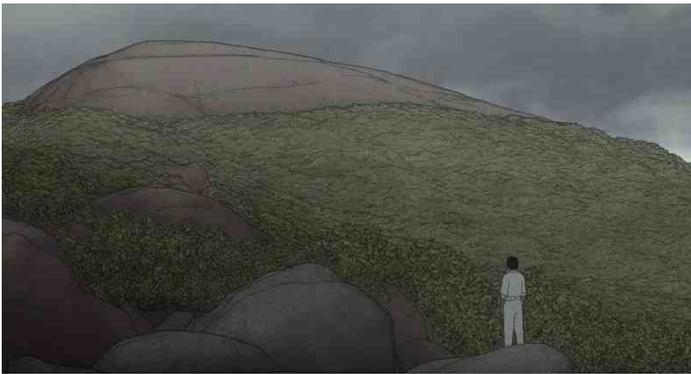


그림 3. <붉은 거북> 中

또한 마이클 두독 드 비트의 애니메이션들에서 드러나는 서사는 공통적으로 현실 일상이나 사실적 개연성을 초월한 상징을 강하게 표방하고 있으며, 단선적인 해석으로 규정지을 수 없는 확장적인 의미부여를 요구한다. 대사 없이 이미지만으로 연출되는 그의 작품들 속 서사는 상징과 은유의 개입으로만 뒷받침될 수 있는 개연성을 지니기 때문에, 결코 명료한 의미를 전달해 주

지 않는다. 이와 같은 마이클 두독 드 비트의 시각적, 서사적 표현 경향은 명료하게 읽히는 단선적인 텍스트가 아니라, 다중적이고 확장적인 수용을 요구하는 회화적 콘텍스트를 추구하고 있다.

Ⅲ. 애니메이션에서의 회화성이 지니는 의의

회화적 표현은 작가주의 경향의 애니메이션에서 종종 나타나는 양상이다. 특히 윌리엄 켄트리지(William Kentridge), 프레데릭 백(Frederic Back), 유리 노르슈테인(Yuri Norstein), 알렉산드르 페트로프(Aleksandr Petrov)의 작품들에서 연구 작품과 유사한 회화적 표현 방식이 드러난다. 이들 작가들의 작품들은 우선 시각적 회화성이 두드러지게 나타나며, 서사 역시 은유적이어서 그 의미적 한계가 개방되어 드러난다. 켄트리지와 백은 목탄이나 색연필과 같은 드로잉 재료를 활용하여 회화적 장면을 구성하는데, 거칠고도 부드럽게 표현된 강렬하면서도 몽환적인 장면들이 이미지에 생명력을 부여한다.(그림4), (그림5)



그림 4. 윌리엄 켄트리지, <주요 불만의 역사(History of the Main Complaint), 1996> 中



그림 5. 프레데릭 백, <나무를 심은 사람(L'Homme qui plantait des arbres), 1987> 中

켄트리지의 주요 작품에서는 남아프리카 공화국의 비극적 역사가 주제로 등장하며 권력과 이데올로기, 그리고 그로 인한 희생자를 상징하는 모티브들이 상징적 이미지를 통해 제시된다. 백

은 그의 대표작 <나무를 심은 사람(L'Homme qui plantait des arbres), 1987>을 통해 인간의 위대한 신념과 의지를 색연필로 그려진 환상적인 셀들로 표현하였다. 노르슈타인은 그 특유의 컷아웃 기법으로 짜임새 있는 플롯이나 서사 없이 함축적이고 상징적인 영상시를 창안 한다¹²⁾. 페트로프는 유화 물감으로 그려진 아크릴 판들을 활용하여 완벽하게 그려진 회화작품을 애니메이션이라는 형식으로 보여주었다.

이들 작가들은 하나같이 회화적 표현에 대한 강한 의지를 보여준다. 켄트리지는 시각적 표현이나 서사에서 직접적이고 즉각적인 지시체를 숨기고 주제를 단지 과정과 은유로만 드러냄으로써 종합적이면서도 개방적인 메시지를 전한다.¹³⁾ 백은 “나는 윤곽선이 확실하지 않은 그림을 좋아한다. 그렇게 해야 상상이 들어갈 자리가 생기는 느낌이다” 라는 말로 인상주의 미술가들의 작품을 모방한 자기 작품의 표현적 경향을 대변한다.¹⁴⁾ 노르슈타인은 몽환적 배경과 무채색 계열의 톤을 즐겨 활용하는데, 그는 “화려한 색채는 사람들에게 기관총을 쏘는 듯 한 기분이 들어서 좋아하지 않는다.” 라고 하며 상업 애니메이션의 일반적 경향과 대비되는 자신의 작품 성향을 설명한다. 또한 페트로프는 렘бран트의 그림에서 보이는 대기나 빛의 신비적 효과를 자기 작품의 모범으로 삼으면서 철학적 회화성을 추구하는 작품관을 견지한다.¹⁵⁾

연구 작품과 더불어 이들의 작품들은 회화적 표현과 서사를 결합시켜 일관성 있는 회화적 표현 언어를 보여주는데, 그와 같은 회화적 표현 언어는 비언어적 커뮤니케이션을 지향하는 매체가 된다. 언어적 커뮤니케이션은 의도적인 메시지의 전달을 통해 형성되는 소통 방식인데 주로 한정적이고 제약이 있는 표현 방법

12) 김재웅, 앞의 논문, p.55.

13) 김영옥, 「윌리엄 켄트리지의 작품에 나타난 매체의 미학적 표현 연구」, 『모드니예술』, Vol.4(2011), p.301.

14) 오노 고세이, 김준양 옮김, 『상상에 숨을 불어넣다』, 나비장책, 2008, p.301.

15) 위의 책, pp.217,228.

에 의해 연출된다.¹⁶⁾ 상업 애니메이션은 전통적으로 이러한 언어적 커뮤니케이션을 지향해 왔다. 상업 애니메이션의 서사는 누구나 이해할 수 있게끔 비교적 명료하고 논리적인 전개로 구성된다. 그리고 이러한 서사는 명료한 선으로 묘사된 캐릭터와 배경 이미지로 연출된다. 캐릭터의 명료한 이미지는 캐릭터의 정보를 명료하게 드러내줌으로 인해 캐릭터가 연출하는 서사와 캐릭터의 유형을 고정화시킴으로써, 해당 캐릭터를 선호하는 수용자 층이 형성되는 데 도움을 준다. 이는 상업 애니메이션의 기획에서 반드시 필요한 일이다. 그래야만 해당 애니메이션이 2차 산업에서 꾸준히 활용되면서 부가가치를 지속적으로 창출할 수 있기 때문이다.

그러나 명료한 메시지를 추구하는 언어적 커뮤니케이션은 ‘구별짓기’를 통해 자아와 타자와의 차이를 극명하게 드러냄으로써 타자를 명백히 이질적인 존재로 인식하게끔 하고, 타자에 대한 차별을 정당화시키고자 하는 인식을 내면화 하는데도 영향을 주어 왔다. 디즈니 애니메이션에서는 선과 악을 표방하는 인물의 이미지가 극명하게 대비된 채 묘사되어 왔는데, 그러한 표현은 아름다운 육체를 가진 백인이 주체가 되어 유색인종, 노인, 장애인을 타자화 시키고 이들에게 부정적인 인상을 부여하는 데 기여한다. 그 때문에 디즈니애니메이션은 지속적인 비판을 받아왔고, 최근에 이르러 그러한 문제를 해결하기 위한 노력을 근작들을 통해 보여주고 있다. 하지만 애니메이션의 주인공 역을 흑인 소녀에게 부여한다든지, 해피엔딩의 주역을 괴물이 담당하게 한다든지 하는 설정 역시 시점의 위치만 옮긴 ‘구별짓기’이며, 여기서 묘사되는 타자의 모습들은 여전히 주체와 명백하게 다른 이미지로 나타난다.

회화적 표현은 ‘구별짓기’의 이데올로기가 개입될 여지를 원천적으로 제거한다. 비회화적 표현에서는 이미 시각적 표현단

16) 장동렬, 「애니메이션 영상화면에 나타난 카메라의 구도적 관점-비언어 커뮤니케이션을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 2013, pp.129, 132.

계에서부터 주체와 타자가 명확히 구분되는 반면, 회화적 표현은 주체와 타자, 주연과 조연, 가해자와 피해자 따위에게 공통적으로 평등한 인상을 부여함으로써 시각적 선입관을 우선적으로 배제한다. 또한 회화적 표현방식은 정보를 모호하고 중의적인 콘텐츠로 가공하여 전달함으로써, 정보를 언어의 형태가 아니라 인상의 형태로 전달하며, 따라서 서사는 이미지적인 것이 되어 그 개념의 한계가 확장된다. 비회화적 전달방식은 명료한 언어적 정보를 일방적으로 수용자에게 주입함으로써 수용자를 수동적 존재로 한계 짓는 반면, 회화적 방식은 해석의 측면을 수용자의 몫으로 남겨놓음으로 인해 작품에 대한 수용자의 능동적 활동영역을 보장한다.

그런 점에서 회화성은 반이데올로기를 표방한다. 회화성은 강제나 억압, 또는 프로파간다의 개입을 멀리 하면서 내밀하고 주관적인 개성과 자유롭고 솔직한 감정의 호소력을 추구한다. 제약이나 한계가 없는 회화적 형상은 서사와는 별도의 자유로운 의미를 함의할 여지를 확보하면서 교조적 이데올로기의 지배력을 약화 시킨다. 연구 작품과 같은 회화적 경향의 작품들은 한결같이 인간의 실존이나 인간성의 문제, 또는 자연주의적 주제, 그리고 사회와 권력에 의해 자유를 빼앗기고 고통 받는 존재들에 관한 주제들을 제시한다. 교훈과 교육의 이름으로 전달되는 지배이데올로기는 이러한 회화적 경향의 작품들과 맞지 않는 주제이다. 그러한 이데올로기는 무엇보다도 다른 해석의 가능성을 원천 봉쇄해야만하기 때문이다.

IV. 결론

연구 작품의 표현 양식은 따로 이론적 분석의 과정을 거치지 않더라도 명백히 회화적으로 보일 소지를 충분히 갖추고 있다. 그럼에도 불구하고 시각적 영역과 서사적 영역을 나누어 분석적인 증명과정을 거친 것은 회화성의 의미를 보다 명확히 규정하

고, 이를 연구 작품을 통해 구체적으로 사례 화하고자 했기 때문이다. 본 연구를 통하여 불명료성과 개방성, 깊이감을 주요 요인으로 하는 회화성은 연구 작품의 표현적 특징을 설명하는 가장 적합한 기제로 인정될 수 있었으며, 이러한 회화적 특징은 연구 작품이 여타의 일반적 애니메이션과 차이를 보이는 가장 직접적인 요인이었다. 특히 연구 작품에 대한 고찰을 위해 본 연구에서 재 정의한 회화성의 개념은 무엇보다도 애니메이션의 표현적 측면에서 중요한 의의를 지니는 것이다.

비언어적 커뮤니케이션을 지향하는 회화성은 자유롭고 풍부한 수용적 측면의 가능성을 제공하는 것으로, 애니메이션의 표현적 생명력에 크게 기여하는 요소이다. 그러나 애니메이션이 처한 사회적 환경이나 기술·기법적 여건 등은 일반적인 애니메이션에 회화적 표현이 적용되는 데 어려움을 주는 요소들이다. 때문에 회화적 표현은 연구 작품과 같은 일부 작가주의 단편 애니메이션 분야에 활용되고 있을 뿐이다. 현재는 디지털 기술과 프로그래밍 기술이 발달하고 보편화 되면서 상업 애니메이션뿐만 아니라 작가주의적 단편 애니메이션의 분야에서도 회화적 표현은 설 자리를 잃어가고 있다. 3D를 넘어 4D의 영역까지 넘보는 디지털 표현 기술의 발달은 과거에 비해 상대적으로 다양한 표현 방식의 가능성을 확보하고 이를 보편화시키고 있지만 역설적으로 디지털 표현 이외의 표현 방식들을 소외시키고 있으며, 그렇게 소외되는 방식들 중 대표적인 것이 회화적 표현 방식이다. 80년대와 90년대에 각종 국제 애니메이션 페스티벌과 국제 영화제에서 활약했던 회화적 표현의 대가들은 자신들의 뒤를 이을만한 차세대 거장의 탄생을 아직 보지 못하고 있다.

그러나 빌플린이 지적했듯이 회화성은 인간의 지각과 심상이 필연적으로 도달하게 되는 정신사적 지평이다. 우리의 정서와 감정이 본능적으로 폐쇄적이고 딱딱한 구축적 세계를 넘어 자유롭고 풍부한 형상이 이루어내는 보다 확장된 인식의 세계를 추구하고자 한다는 것은 역사를 통해 이미 밝혀진 사실이다. 그렇다면 최첨단 기술이 소외시키고 있는 회화성은 결코 소외될 수 없는

것이며, 또 다시 누군가의 기획과 연출에 의해 선보여질 것이 분명하다. 그러나 그 어떠한 작품도, 작품 자체가 지니는 역량만으로는 사회에 공헌할 수 없다. 사회가 제공하는 보다 많은 관심과 연구 및 지원이 있어야만 상업주의와 첨단 기술의 아성에서 밀려난 인간 본연의 심상을 지킬 수 있다. 상업주의와 첨단 기술의 힘은 작가 개인이나 작품의 역량이 감당하기에는 너무나 강력하기 때문이다.

연구 작품이 보유하는 회화성은 그런 의미에서 현 시대의 모든 매체 장르에서 관심을 기울여야 하는 표현 양식이다. 현대의 매체는 특유의 원색적이고 자극적인 표현 언어를 활용하여 개인과 사회를 움직임으로써 그 자체로 권력이 되어가고 있다. 현대 매체의 그러한 권력은 특별히 억압적인 수단을 사용하지 않더라도 수용적 입장의 자유를 크게 제한하게 된다. 그러한 힘을 견제하기 위한 수단으로 적합한 것은 똑같이 닫혀있는 형식이 아니라 열려있는 형식으로 조성된 힘이다. 그러한 힘은 속박에서 자유로, 억압에서 해방으로 우리의 심상을 이끄는 회화성 본연의 힘이라고 할 수 있다.

참고문헌

- 로리 슈나이더 애덤스, 박은영 옮김, 『미술사 방법론』, 서울하우스, 2009.
 오노 고세이, 김준양 옮김, 『상상에 숨을 불어넣다』, 나비장책, 2008.
 월간미술 엮음, 『세계 미술용어 사전』, 월간미술, 1999.
 하인리히 뵐플린, 박지형 옮김, 『미술사의 기초개념』, 시공사, 2000.
 강재원, 「‘고도를 기다리며’의 시간세계」, 『드라마논총』, No.18(2002), pp.204-224.
 김영옥, 「윌리엄 켄트리지의 작품에 나타난 매체의 미학적 표현 연구」, 『모드니예술』, Vol.4(2011), pp.293-302.
 김재웅, 「애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구-개인 양식과 미국의 디즈니·일본의 지브리 양식을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권제8호(2009), pp.49-65.

- 김현조, 김현조, 「애니메이션 연출의 서정적 표현에 관한 연구-마이클 두독의 “아버지와 딸” 을 중심으로」, 『디지털디자인학연구』, Vol.11, No.4(2011), pp.390-400.
- 정혜경, 유현배, 「애니메이션 ‘아버지와 딸’ 에서의 화면 구도를 통한 스토리텔링에 관한 연구」, 『조형미디어학』, Vol.14 No.1(2011), pp.167-172.
- 장동렬, 「애니메이션 영상화면에 나타난 카메라의 구도적 관점-비언어 커뮤니케이션을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, Vol.33, No.33(2013), pp.127-152.

ABSTRACT

A Study on Painterly Representation in the Animated Film <Father and Daughter>, Focusing on Visual Representation and Narrative Features

Kim, Min-kyu

This study notes that the concept of painterliness, as defined by Heinrich Wölfflin, can apply to represent features in Michaël Dudok de Wit's animated short film *Father and Daughter*. It intends to examine the animated film's visual representation and narrative features in terms of painterliness. Comparing the Renaissance art style of the 16th century to the Baroque art style of the 17th century, Wölfflin conceptualized the features of painterly style. In respect to this animated film, the images drawn by drawing tools are represented by irregular and ambiguous shapes and meet Wölfflin's conditions for painterly representation. Such a representation method in this animated film effectively functions as a double entendre or ambiguous narrative, while playing a key role in representing lyricism.

In this animated film, painterliness contrasts with clarity, which commercial animated films provide, and plays a critical role in the representation methods utilized by auteurist animation directors. Painterliness in animated films is an element that should be highlighted, especially in the contemporary world where the forms of representation are becoming increasingly monolithic due to digital techniques. Continued research is greatly needed on this subject matter.

Based on Father and Daughter, this study aims to examine the method of painterly representation that can be used in animation films, to explore its meaning and to underscore the importance of diversity in the forms of representation in animated films.

Key Word : Michaël Dudok de Wit, Heinrich Wölfflin, Father and Daughter, painterliness

김민규
대구대학교 교육대학원 교육학과 조교수
(38453) 경상북도 경산시 진량읍 대구대로 201
053-850-4829
classicandart@hanmail.net

논문투고일 : 2018.05.01.
심사종료일 : 2018.06.04.
게재확정일 : 2018.06.12.