드로잉 애니메이션에서 속도감과 역동성의 표현 요소 연구 - 일본 초인물 TV 애니메이션 중심으로 -

- I. 서론
 - II. 초인물 애니메이션 선택 배경
 - III. 디지털 시대 이전 드로잉 애니메이션
 - IV. 디지털 드로잉 애니메이션
 - V. 결론 및 연구의 한계
- 참고문헌
ABSTRACT

김현우*, 김재웅

초 록

디지털 기술이 발전함에 따라 선으로 많은 것을 표현하던 전통적 제작 방식의 드로잉 애니메이션은 주 소비층인 유소년을 디지털 시네마의 리얼리즘에 빼앗기고 있다. 과거 속도감, 역동성, 박진감 등의 스펙터클로 유소년의 관심을 받던 드로잉 애니메이션은 오랫동안 쇠퇴기를 맞았지만, 디지털 기술을 적절히 혼합하는 효과적 연출기법을 꾸준히 정립시켜 특유의 역동성과 속도감에 대한 표현기술을 진화시켜오고 있다.

본고는 주로 일본의 리미티드 애니메이션에서 나타나는 움직임의 역동성과 빠른 속도감의 원인을 구체적으로 규명하는데 그 목적이 있다. 속도감과 역동성이 강조되는 장르 중 편중현상이 가장 크다고 생각되는 초인적 힘을 가진 영웅을 등장시키는 몇몇 액션 애니메이션 작품을 통해 디지털기술이 도입되기 전의 연출법과 후의 연출법을 비교 분석해 보았다.

본고는 베르그송과 맥루언의 논의를 각각 지표기호의 개입과 생략기법에 따른 수용자의 참여행위에 대입시켜 결론을 도출한다. 이는 앞으로도 계속될 히어로 물의 성장과 함께 특유의 연출을 통해 제약적인 물리법칙을 거슬러 감각의 확장을 이끌어내는 드로잉 애니메이션의 표현 요소가 무엇인지 탐구해보는데 그 의의를 가진다.

주제어: 드로잉 애니메이션, 표현주의, 리미티드, 초인물, 지표기호, 관여, 생략

I. 서론

최근 많은 매체학자들이 영화사를 디지털 시대 이후와 이전으로 구분하고 있다. 토머스 엘세서(Thomas Elsaesser)가 그 대표적인 학자라 할 수 있고, 스티븐 쉬비로(Steven Shaviro)는 필름 시대의 영화를 총체적으로 시네마라고 부르며 디지털 시대의 영화를 포스트시네마라고 지칭했다.¹⁾ 물론 이들의 이분법은 관습적 영화이론을 재정비해야한다는 주장에서 비롯된 것이나 디지털 기술이 제작에 적극 반영되어 영화미학에 중대한 영향을 미쳤다는 사실이 일차적인 이유일 것이다. 애니메이션 분야도 예외는 아닌데, ‘토이 스토리’(Toy Story, 1995) 이후 꾸준히 대중에게 친숙하게 발전해오고 있는 3D 애니메이션은 말할 것도 없거니와 드로잉 애니메이션의 제작에 있어서 또한 디지털 기술의 사용은 이제 보편화되었다.²⁾

3D 애니메이션이 영화적인 느낌-비틀리오가 말하는 시네마티즘-을 추구하기 이전에 드로잉 애니메이션은 2차원적 평면성의 단조로움을 캐릭터의 사실적 움직임이나 특유의 과장법으로 극복했다. 24프레임을 모두 사용하여 사실적인 움직임의 미학을 추구하던 디즈니의 방식에 대항하기 위한 소규모 제작사들의 수단이었던 리미티드 기법을 수용해 독특한 연출방법을 정착시키던 일본 애니메이션의 경우, 매우 빠른 속도감과 박진감이 넘치는 연출로서 사구조의 완성도에 크게 상관없이 많은 유소년들의 주목을 이끌어냈다. 이러한 극단적으로 과장된 드로잉 애니메이션의 미학은 애니메이션에 (가상의) 물리적 카메라가 도입되면서부터 탄도학적 시점의 추구에 가까워질수록 역설적으로 존재감이 점점 희

* 이 논문은 2013년도 중앙대학교 성적우수장학금의 지원에 의하여 작성되었음.

1) 정찬철, 「포스트시네마로의 전환」, 『영화연구』 Vol.- No.64, 2015, pp. 138.

2) 디즈니는 ‘물란’, ‘타잔’을 통해 드로잉 애니메이션에 디지털기술을 접목시키는 모습을 보여주었고 이에 자극받은 일본도 97년 ‘원령공주’와 98년 ‘스프린거’에 CG를 사용했으며, 98년 ‘청의 6호’는 최초의 풀 디지털 OVA로 완성되었다. (손기환, 조정래, 『애니메이션의 감상과 이해』, 보고사, 2005, pp. 169-170.)

미해지고 있다. 디지털 기술의 발달로 애니메이션 제작의 대부분이 3D로 전환되면서 기존의 드로잉 애니메이션만이 가지고 있던 매체적 특성은 3D 애니메이션의 시네마티즘으로 대체되었다.

2000년대 이전 영화는 기술적 한계로 드로잉 애니메이션의 원초적이고 강렬한 장면들을 선호하는 유소년의 요구를 완전히 충족시킬 수 없었다. 그러나 기술의 발달로 가상현실 재현에 한계가 없어진 CGI는 유소년의 관심을 시네마티즘으로 돌리는데 충분했고, 그 결과 드로잉 애니메이션은 기존의 강력한 주 소비층이 이탈하는 과정을 겪게 된다. CG의 기술적 진보가 유래 없었던 2000년대에 이르러 많은 할리우드의 슈퍼히어로 영화가 제작됐고, 주 소비층을 빼앗긴 드로잉 애니메이션 업계는 변화를 모색해야 했다. 일본은 성인을 소구 대상으로 한 선정적인 애니메이션, 흔히 일컬어지는 미소녀 물을 주로 제작했으며 미국 역시 저연령층으로 그 타깃이 옮겨졌다. 그러나 이 시기와 맞물려 드로잉 애니메이션은 디지털 기술을 적절히 혼합하는 효과적인 연출 기법을 서서히 정립시키고 있었으며, 그에 따른 특유의 역동성과 속도감에 대한 표현기술 역시 진화하고 있다.

본고는 주로 일본의 리미티드 애니메이션에서 나타나는 움직임의 역동성과 빠른 속도감의 원인을 구체적으로 규명하는데 그 목적이 있다. 속도감과 역동성이 강조되는 장르 중 편중현상이 가장 큰 액션 애니메이션, 특히 초인적 힘을 가진 영웅을 등장시키는 일본과 미국의 애니메이션 작품을 통해 두 문화의 모션에 대한 상대적 연출법 차이, 그리고 디지털기술이 도입되기 전의 연출법과 후의 연출법을 비교 분석해 보았다. 이는 향후에도 계속될 히어로 물의 성장과 함께 특유의 연출기법을 통해 제약적인 물리법칙을 거슬러 감각의 확장을 이끌어내는 드로잉 애니메이션의 표현 요소가 무엇인지 탐구해보는데 의의를 가진다.

II. 초인물 애니메이션 선택 배경

영상매체는 기본적으로 서사를 근간으로 이루어진다. 하지만

이를 ‘무엇을’ 말하는가에 대한 의미론에 국한시킨다면 영상매체에서 연출기법 등의 형식미학적 이론을 정립할 명분은 없다고 봐야한다. 다시 말해서 영상물의 서사전개는 무엇을 말하는가와 동등하게 ‘어떻게’ 보여질 것인지의 표현여부가 상당히 큰 비중을 차지한다. 예를 들어, 영어를 전혀 이해하지 못하는 7살의 한국 어린이가 원어의 ‘심슨’을 시청할 때와 ‘배트맨’을 시청할 때의 반응은 확연히 다를 것이다. 전자와 다르게 후자는 대사 여부와는 별도로 ‘배트맨이 악당을 혼내준다’라는 중핵 메시지를 행동으로 표현하기 때문이다.

애니메이션의 절대적 요소는 모션에 있고(Rieber 1991), 모션은 시각적으로 주목을 이끌어내는 필수요소이다(Lang et al. 2002; Reeves and Nass 1996).³⁾ 좀 더 극단적으로 말하자면 영상매체의 엔터테인먼트(entertainment)적인 속성을 고려했을 때, 선과 악의 대결이란 단순명료한 주제의식을 보다 흥미롭게 만들어줄 요소는 달리(Andrew Darley)가 말하는 현대 영상의 스펙터클로 설명된다. 본고에서 이는 현대 영상의 극사실주의적 지향을 의미하는 바가 아닌 18~19세기에 유행했던 눈요기 문화로부터 이어져오는 이미지와 표현에 집중하는 경향을 말하는 것이다.

풍부한 눈요기 거리를 잔뜩 갖춘 영웅의 모험담, 좀 더 정확히 말해서 폭력을 담보한 액션물은 만화로부터 그 기원을 찾아볼 수 있다. 미국에서 노동자와 서민층을 겨냥한 저렴한 오락물로 시작했던 코믹은 세계2차 대전이 끝날 무렵, 단순하고 소모적인 콘텐츠에 머물지 않고 슈퍼히어로를 소재로 삼아 영화와 더불어 미국에서 가장 사랑받는 대중문화로 자리 잡았다.⁴⁾

일본의 경우, 테즈카 오사무의 ‘철완 아톰’이 만화와 애니메이션에 걸쳐 폭넓은 지지를 받은 이후 소년 만화⁵⁾가 집중적으로

3) SShy am Sundar and Sriram Kalyanaraman, “Arousal, Memory, and Impression-Formation Effects of Animation Speed in Web Advertising”, *Journal of Advertising*, Vol. 33, No. 1 (Spring, 2004), pp. 7.

4) 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구」, 『만화에 니메이션연구』 통권 제28호, 2012, pp. 29.

5) 일본에서 사용하는 용어. 소년 취향의 만화. 소녀 만화가 사랑을 다룬 멜로가 많다면 소년 만화는 탐정, 모험, 싸움 등의 남성적 상징적인 내용이 많다.

증가하기 시작한다. 일본 내에서 만화에 대한 학술연구 자료는 50년대 중반을 시작으로 70년대까지 같은 수를 이르다, 80년대부터 증가하기 시작해 90년대 말까지 절정기를 이루는 것으로 관찰되는데, 이는 일본의 80년대 후반부터 90년대 초반까지 헤이세이 경기라는 버블경기로 인한 만화 산업의 성장과 관련이 있다. 이런 사회적, 경제적 영향으로 일본에서는 ‘주간소년점프’와 같은 만화잡지가 600만부 이상을 기록하는 현상을 낳게 된다.⁶⁾

일본 최대만화잡지인 ‘주간소년점프’에서 주목을 받은 작품은 더 큰 파급력을 가진 매체인 TV 애니메이션 시리즈로 제작되는 수순을 밟는데, 일본 애니메이션의 황금기인 80년대에서 90년대에 애니메이션으로 만들어진 ‘주간소년점프’의 작품만 축약해보았을 때 40개의 작품 중 액션물의 비중은 거의 70%에 육박한다. 이중에서도 초인⁷⁾을 전면에 내세워 과격한 액션을 주로 다루는 애니메이션은 27개 중 20작품으로 액션물의 75% 비중을 나타낸다.

위의 수치가 의미하는 것은 다음과 같이 간단히 정리된다. 첫째, 대중적인 TV 애니메이션으로서의 성공 여부를 판가름할 수 있는 강력한 수단은 모션의 화려함, 스펙터클이 서사구조의 완성도보다 우선한다는 점이고 두 번째, 이는 액션물이라는 편중된 장르, 그리고 폭력을 명분 화할 수 있는 초인적 영웅의 존재를 필요로 한다는 것이다.

본고에서 분석할 애니메이션 중에 ‘세인트 세이야’와 ‘진격의 거인’ 역시 만화를 원작으로 애니메이션화된 대표적 초인물 작품들이다. 일본 드로잉 애니메이션에서의 속도감과 다이내미즘이 애초에 만화를 원작으로 하는 일본 애니메이션의 특성 때문에 널리 알려져 있는 명장면의 연상효과로 인한 선입견이 아니냐는 시비가 있을 수 있기 때문에 애니메이션이 원작을 능가하는 것으

(만화애니메이션사전, 2008.12.30, 한국만화영상진흥원)

6) 강기철, 「일본만화의 사회적 평가에 관한 연구」, 『일본어교육』 23권, 2003, pp. 234.

7) 본고에서는 니체의 용어가 아닌 보통 사람으로 생각할 수 없는 뛰어난 능력을 가진 사람, 슈퍼 히어로(superhero)와 유사한 개념으로 정의한다.

로 평가를 받는 두 작품을 의도적으로 선정하였다.

III. 디지털 시대 이전 드로잉 애니메이션

1. 속도감의 표현

속도감은 물체의 운동으로부터 나오는 느낌이고, 애니메이션에서의 운동은 물리법칙을 거슬러 작가의 운동에 대한 관념으로부터 출발하는 무한한 범위를 가지고 있다.⁸⁾ 자본과 시간적인 측면에서 장편에 비해 자유로울 수 없는 TV시리즈용 애니메이션은 상대적으로 적은 프레임 수로 움직임을 표현해야만 했는데, 통상적으로 빠른 움직임을 묘사하기 위해서는 24프레임보다도 사실 더 많은 수의 프레임을 필요로 한다. 그러나 8~12 프레임의 적은 수로 1초의 움직임을 나타내야만 하는 리미티드 기법의 핸디캡은 재미있게도 애니메이션만의 독특한 표현기법을 유도하는 원인이다.

리미티드 기법의 변별성은 이미 많은 선행연구를 통해 다양한 연출기법으로 정의된 바 있다. 영상의 과감한 사용, 필요한 동작만을 생략해서 묘사, 패닝(panning)과 틸팅(tilting) 등의 카메라 워크를 콤팩트촬영에 활용, 헬드 셀(held cels)의 완벽한 처리, 음향효과와 사이키 조명을 이용한 현란한 상황설정, 배경의 단순화와 반복사용 등을 리미티드 기법의 특이성으로 꼽는다. 이러한 변칙적인 움직임과 생략을 통한 역동적인 모션, 그리고 정지된 이미지를 빠른 모션 후에 배치해 결과를 더욱 강조하는 식의 편집방법은 일본 TV 애니메이션이 갖는 전형적인 노하우가 되었다.

리미티드의 제한적 조건은 약점을 감추기 위한 짧은 컷들의 경향을 더욱 두드러지게 했으며⁹⁾ 이는 전체적으로 속도감의 가속을 이끌어냈다. 그러나 이런 편집기술만이 속도감의 표현에 있어 유일한 것은 아니다.

8) 김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술』, 한나래, 2001, pp. 27 참조.

9) 야마구치 야스오, 황소연 역, 『일본 애니메이션 역사』, 미술문화, 2005, pp.90 참조.

앞선 선행연구 중 류명희는 자신의 연구에서 리미티드 기법을 유형별로 구분해 속도와 역동성의 표현방법을 액션과 카메라 연출로 나눌 수 있음을 밝혔다.¹⁰⁾ 그러나 이 연구는 리미티드 연출의 전반적인 체계를 잡아 세분화보다는 모든 기법의 통합적인 방향을 제시한다는 점에서 속도감이나 역동성 등의 특정한 부분을 정확히 분석함에 있어서는 다소 미미한 점이 있었다. 류명희의 조사에 따르면, 액션연출을 중시하는 미국의 TV 애니메이션에 비해 일본의 TV 애니메이션은 한회 평균 50회 이상 카메라기법을 더 많이 사용한다고 한다. 그는 이러한 일본의 카메라연출이 복잡한 형태의 스토리를 풀어나가기 위해 움직임의 절제하고 화면의 흐름을 빠르고 긴장감 있게 유지하려는 경향 때문이라고 말한다.

일본 애니메이션이 캐릭터의 움직임보다는 카메라 연출에 중심을 맞춘 리미티드 기법을 주로 사용한다는 주장에는 동의하나, 스토리의 복잡성 때문에 절제된 움직임과 빠른 흐름을 보여준다는 논리는 선뜻 납득이 가지 않는 부분이다. 앞서 밝힌 바와 같이 TV 애니메이션의 주 시청층인 유소년들의 즉각적 반응을 불러일으키는 액션물의 경우에 한정해본다면, 내러티브의 단순함이나 복잡함과는 상관없이 시선을 끄는 절대적 요소인 모션 자체의 화려함을 우선순위로 카메라 연출이 이루어짐을 관찰할 수 있기 때문이다. 본 연구자는 편집기술과 카메라 기법 이외에도 작화에 있어서 미국의 그것과 차별화되는 일본 애니메이션만의 속도감과 역동성을 강조하는 요소가 있을 것으로 보았는데, 일차적 차이점은 속도선의 적극적인 개입 여부에 있다고 할 수 있다.

2. 지표기호의 개입

20세기에 들어서 속도는 예술의 영역에 본격적으로 반영된다. 기계문명은 세계의 모든 현상을 더욱 빠르게 가속시키고, 이를 인지해야 하는 인간의 감각기관은 그 속도에 적응하며 새로운 미

10) 류명희, 「리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구」, 중앙대학교 애니메이션제작 석사학위논문(2009, 8).

학을 창출해가기 시작했다. 정지해있는 사물 또는 움직임의 정점이 되는 어느 한순간을 유사하게 묘사해오던 전통 회화에서 탈피해, 인간의 감각기관을 통해 인지되는 전반적 형태의 ‘느낌’을 극대화하는 표현법이 주목받기 시작했다. 이러한 새로운 미학관은 모더니즘의 주된 표현양식의 하나가 되었고, 특히 현대사회의 기계화에 주목한 미래주의는 시간과 공간, 에너지의 유기적인 흐름과 속도감을 표현하고자 했다.

특히 1910년 ‘미래주의 화가 선언(Manifesto of the futurist painters)’을 통해 세상에 모습을 드러낸 미래주의는 세상의 기계화에 따른 역동성과 속도감을 그들의 모티브로 삼고 고정된 순간을 나타내던 기존 회화를 거부하면서 연속성의 감동을 회화에 나타내고자 했다. 그들은 물질과 물질 사이에 상호침투로 공간을 파괴하고 모두 유기적인 하나의 흐름으로 표현하고자 하는 열망이 강했는데, 이는 베르그송의 이론으로부터 발견된다. 베르그송은 1896년, 그의 저서 ‘물질과 기억’에서 물질을 절대적 윤곽을 지닌 독립체로 나누는 것은 인위적인 분할이라고 하였다.¹¹⁾ 베르그송은 물질을 각각 뚜렷한 형태를 가진 것으로 인식하기보다는 물질들의 질적 변화를 포함한 보이지 않는 연장선들이 물질 주변의 공간을 메우고 이들이 전체적으로 보여지는 연속된 상태로써의 흐름을 이야기했다. 이러한 미래주의파의 철학적 바탕은 그들의 그림에서 뚜렷하게 외곽선으로 대상을 표현하는 것을 기피하도록 함과 동시에 연속적 움직임을 나타내기 위해서 힘의 선(force lines)이라는 특유의 표현법을 사용하도록 했다.

힘의 선은 물질의 구조와 움직임(모션)에 의해 결정되는 궤적을 따르는 운동성을 표현한다. 또한 클러프(Clough)와 트릴로(Trillo)는 힘의 선은 미래주의 파에게 유한한 물질이 무한함에 도달하는 길이라고 기술하였는데, 이는 미래주의 그림의 파리 첫 전시회 도록에서도 쓰여 있는 표현이다. 물리적 초월주의의 결과로 모든 물질은 힘의 선에 의해 무한으로 향하고 우리의 직관력

11) 베르그송, 김재희 역, 『물질과 기억』, 살림, 2008, pp. 251.

은 이 선을 통해 물질의 연속성을 가늠하게 된다.¹²⁾

자코모 발라는 ‘끈에 묶인 개의 역동성’에서, 보통 추상적 구성을 지닌 미래주의 그림과 다르게 개와 개목줄, 개를 산책시키는 귀부인의 발 부분을 뚜렷하게 인식할 수 있는 구상에서 속도감을 표현했다. 이 작품에서 발라는 선의 사용 외에도 움직임의 중첩효과를 통해서 카메라 잔상의 효과를 표현하여 속도감을 나타냈다. 발라의 역동성은 흔히 대중 만화에서 움직임을 묘사하기 위해 신체 부위를 중첩시키는 기법에 영감을 주었다.¹³⁾

이렇듯 연속적이고 비가시적인 속도감을 2차원의 선으로 구체화시키는 사례는 드로잉애니메이션 이전에 대중 만화에서 흔하게 찾아볼 수 있다. 한국만화영상진흥원에서 제공하는 만화용어에 따르면 움직이는 대상의 속도감을 표현하기 위해 넣은 선을 속도선, 바람선, 효과선으로 정의하고 있다. 반면에 움직이지 않는 등장인물이나 사물의 주변에 움직이는 방향으로 선을 추가로 그려 움직이고 있다는 느낌을 더해 주는 보조선을 동작선으로 정의하고 있는데 용어와 의미가 언뜻 서로 연결되지 않고 네 가지 모두 비슷해 보인다. 물론 만화에서 선들의 역할은 속도감을 나타내기 위함 뿐만은 아니다. 땀새나 집중 같은 시각적으로 표현되지 못할 감각이나 줄인, 줄아웃 등의 카메라 기법도 모두 선으로 표현하는데 이들은 공통적으로 실재함을 나타내는 도상 기호는 아니라는 점이다.

미국의 기호학자 퍼스는 기호의 세 종류를 도상, 지표, 상징으로 분류했는데 만화의 선은 도상이 아니므로 지표, 또는 상징으로 정의할 수 있다. 맥클라우드는 이런 선들을 언어와도 같은 시각적 은유법으로 정의해 상징으로 규정했다. 그는 비가시적 영역을 나타내는 새로운 표현 기법이 나타났을 때 다른 아티스트들이 그것을 답습해 몇 년에 걸쳐서 사용한다면 기호는 언어의 영역으

12) Clough, Rosa Trillo, *Futurism: the story of a modern art movement, a new appraisal*, New York, Philosophical Library, 1961, pp. 91~92.

13) 변종필, “미술에 불었던 속도전의 진실, 누가 더 빠르냐”, 『정책브리핑 문화칼럼』, 2015년 3월 31일,
<http://www.korea.kr/celebrity/cultureColumnView.do?newsId=148793208>.

로 들어가는 것으로 보았다.¹⁴⁾ 그러나 만화를 처음 보는 사람들이 그려진 선을 통해 움직임, 속도, 어지러움 등을 유추하는 것을 봐도 알 수 있듯이, 학습을 통해서만 기표와 기의를 연결할 수 있는 상징과 관련이 있다고 보기는 어렵다. 다시 말해 만화에서 시각 외 다른 감각기관을 통해서 얻을 수 있는 정보를 나타낸 선은 지표 기호로 볼 수 있을 것이며, 이를 지표선(indexical lines)이라고 명명한 콘(Cohn)의 견해를 따르도록 한다.

지표선은 다시 이동선(path lines)과 지시선(deictic lines)의 두 하위 갈래로 나뉜다. 이동선은 주로 물체의 이동방향을 나타내는 데에 사용되고, 지시선은 어떤 물체에 초점을 맞추는 용도로 쓰인다.¹⁵⁾ 하나의 소실점으로 모이게 되는 형태의 지시선의 경우는 z축 방향으로 이동하는 대상의 방향을 표현함에 있어 그 형태가 같기 때문에 이를 만화용어사전에 대입해본다면 전자는 속도선, 바람선, 효과선에 해당되고 후자는 동작선에 해당함으로 볼 수 있겠다. 지표적 선은 멈추어있는 매체인 회화나 만화에서 특정한 의미를 가지고 있으나, 이미 움직임 자체의 특징을 가지고 있는 애니메이션에서는 강조와 유희의 의미로 변질된다.

왜곡과 변형이 지배하는 애니메이션의 시물라크르는 기의를 약화시키고 기표들의 유희를 강화시키는 경향으로 드러난다. 파생 실재로서의 이미지나 비언어적 요소들이 강조되고, 주체적인 측면에서도 의미의 진지함이나 진실성보다는 유희성이 강조되는 경향을 보인다.¹⁶⁾ 일본의 리미티드 애니메이션에는 구태여 사용하지 않더라도 커뮤니케이션에 지장이 없을 장면에도 시각적 유희를 위해 지표기호가 유별나게 많이 쓰이며, 그 중에서도 속도를 나타내는 선의 묘사는 두드러진다.

14) Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperCollins Publishers, 1994, pp. 128.

15) Neil Cohn, *The Visual Language of Comics*, Bloomsbury, 2013, pp.37~40 참조.

16) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004, pp.414.

그림 1. 세인트 세이야, 1986년

86년 작 ‘세인트 세이야’는 같은 해 소년 점프에서 연재를 시작한 쿠루마다 마사미 원작의 동명 만화를 애니메이션화한 작품으로, 초인을 주인공으로 하는 소년 대상 액션 애니메이션의 표본 중 하나라고 할 수 있다. <그림 1>의 장면에서 초인들의 빠른 동작을 표현하는 과정은 전형적인 리미티드 기법을 모두 사용하고 있다. 인물의 이미지 1장만을 이용해 좌에서 우로 천천히 이동시키고(그나마 뒤쪽의 두 번째 인물은 아예 움직이지도 않는다), 배경이미지는 반대방향으로 이동시킨다. 소요되는 시간이 3초 정도의 이 장면에서 속도감과 역동성이 모두 강조되어 있는데 이를 위한 지표선의 사용이 매우 흥미롭다. 인물의 바깥라인을 중심으로 뻗어있는 검정색의 이동선과 인물의 위로 오버랩 되는 흰색의 지시선은 명쾌한 대비를 이루면서 프레임마다 다른 길로 변한다. 그림에서는 정확히 드러나지 않지만 검정색 라인과 흰색 라인만을 별도의 셀(ce1)에 3종류로 길이를 조금씩 다르게 그린 뒤에¹⁷⁾ 프레임별로 번갈아 보여주는 방법을 택함으로써 빠

17) 길이를 다르게 그릴 때 미묘하게 선의 굵기도 달라진다. 컴퓨터 애니메이션과는 달리 모든 것이 일정하지 않은 드로잉 애니메이션의 특성 때문이지 의도적으로 굵기를 다르게 표현한 것은 아닐 것으로 판단된다.

른 속도와 박진감을 표현하고 있다. 시청자는 실제로 연속하지 않는 이 세 개의 다른 지표선을 보면서 길이가 다른 것을 속도감으로, 그리고 굵기가 다른 것을 마치 카메라의 틸트(tilt)와 같이 받아들여 역동성을 느끼게 된다. 이러한 기법은 물체나 시점의 이동, 도약, 하강 등의 빠른 움직임을 구사하는 장면에서는 대부분 사용된다. <그림 2>

그림 2. 왼쪽부터 북두의 권(1984), 세인트 세이야(1986), 드래곤볼 Z(1989)

이동선과 지시선의 복합적인 사용은 위 예시를 포함한 과거 일본의 TV 애니메이션에서는 흔히 관찰되는데, 당시의 원작만화에 서조차 둘을 동시에 그리는 경우는 많이 찾아보기 힘들다. 색채의 구별과 자체적 움직임의 표현이 불가능한 매체적 한계로 인해 만화에서는 같은 방향으로 연장하는 이동선과 지시선을 구별할 수 없는 문제점이 발생하기 때문이다. 예외의 경우들이 있기는 한데, 빠른 동작과 특정부분의 포커스를 맞추는 집중을 동시에 나타내고자 하는 장면에서이다. 집중을 나타내는 지시선의 경우, 카메라 연출에서의 줌인이나 트랙(track)과 같은 기능을 수행하고, 그 방향은 항상 z축으로 향하기 때문에 피사체 역시 z축 방

향으로 이동하지 않는 이상 이동선과 겹쳐지지 않으므로 두 선을 동시에 사용하는 것이 가능하다. 또는 같은 방향으로 향하는 이동선과 지시선을 모두 그려야만 할 때는 피사체 주변으로 하얀 아우라와 같은 하이라이트를 표시함으로써 배경과 완전히 구분 짓는 방법을 쓰기도 한다. 하지만 이러한 제약들로부터 자유로워진 애니메이션은 이동선과 지시선을 양껏 사용하는데, 시청자는 다음 장면으로 넘어가기 전까지 수많은 지표선 들의 무한한 연속성이 어디까지 계속되는지 알 수 없는 상태로 한층 강화된 속도감과 역동성을 느낄 수밖에 없게 된다.

이동선의 단독 사용은 애니메이션의 장르나 제작국가에 관계없이 빠른 움직임을 묘사하는 장면에서는 찾아볼 수 있다. 미국의 리미티드 애니메이션에서는 움직임의 정확함을 묘사하고자 하는 액션 연출을 중시하는 경향 때문에 배경의 지시선이 거의 쓰이지 않는다. 같은 느낌의 연출을 하더라도, 일본과 달리 배경은 정확하게 그려서 팬(pan)시키고 중심이 되는 인물이나 물체는 정지된 이미지를 사용하지 않고 폴 샷으로 그려 모션을 묘사하는 경우가 대부분이다. 극단적인 폭력의 표현을 자제하는 일반적인 미국 초인물 애니메이션과 달리 성인을 대상으로 잔혹한 액션을 보여주는 애니메이션 ‘이온 플럭스’의 경우도, 일본식 기법의 영향을 많이 받지 않았을까 하는 예상과 달리 지시선이 쓰이는 경우를 찾아볼 수 없었고 심지어는 이동선도 거의 쓰이지 않았다.<그림 3>

그림 3. 왼쪽부터 플래시(1967),
슈퍼 프렌즈: The Legendary Super Powers Show(1984),
이온 플렉스(1991)

위 예시를 비롯한 몇몇 미국 초인물 애니메이션을 관찰해보았을 때, 모션의 매끄러운 이음과 축약되지 않는 중간 과정은 시청자로 하여금 관여의 개입을 허용하지 않는 양상을 띠고 있으며, 액션장면은 주로 폴 샷으로 일관하기 때문에 극도의 클로즈업 샷으로 속도감과 박진감을 묘사하는 일본의 애니메이션과 많은 차이를 보인다고 할 수 있겠다.

3. 수용자의 참여적 개입

인간은 물체가 눈에 가까울수록 빠르게, 멀리 있을수록 느리게 인식한다. 하늘에 떠있는 비행기가 시속 600마일 이상으로 비행하고 있음에도 그보다 눈앞에 있는 자동차를 빠르게 인식하는 것은 바로 운동 시차(motion parallax) 때문이다.¹⁸⁾ 폴 샷으로 전체적 모션을 나타내고자 하는 미국 TV 애니메이션은 보통 전경, 중경, 후경을 구분해야 하므로 운동시차에 비교적 충실하다. 전

18) Robert L. Solso, *Cognition and the visual arts*, MIT Press, 1996, pp. 173-174 참조.

경과 중경은 빠르게, 후경은 느리게 이동시키는 표현이 많은데, 여기서 시청자는 철저히 관중(spectator)의 눈으로 이를 지켜본다. 반면에 익스트림 클로즈 업(Extreme close up) 샷으로 일관하는 일본의 TV 애니메이션은 운동시차의 개념이 필요 없게 된다. 시청자는 움직임이 없는 화면 중앙의 인물이나 물체를 배경의 변화를 보고 움직이는 것으로 인식하게 되는 모션 패러독스(motion paradox)에 빠진다. 불분명한 공간에서 카메라가 움직이는 물체와 같은 속도로 움직인다면 물체의 움직임을 감지할 수 없다는 이론이다.¹⁹⁾ 즉 시청자는 화면 속 인물과 같은 속도로 움직이는 상태가 되며, 모호한 배경과 정신없이 변하는 속도선으로 말미암아 엄청난 속도감을 느끼게 되는 것이다.

이렇듯 일본 애니메이션의 액션 장면은 시청자의 관조적인 입장보다는 참여적 수용을 더욱 요구하는 연출 형태가 되는데 여기에는 클로즈업과 속도선의 사용 외에도 구도상의 생략 효과가 크게 작용한다. 제한적 여건으로 많은 원화를 소화할 수 없는 일본 리미티드 애니메이션은 모션의 표현을 최소화하기 위한 방편으로 주로 신체의 일부를 클로즈업하여 보여주고 있으며, 시청자는 신체의 나머지 부분을 상상력으로 메꿀 수밖에 없게 된다. 마치 맥루언이 말하는 쿨 미디어적 성격을 떠는데, 부족한 시각적 정보를 즉자적인 상상으로 메워나가므로²⁰⁾ 시청자는 관중보다는 참여자(participant)의 형태를 띤다. 참여자로서의 시청자는 보이지 않는 나머지 신체의 운동 정보를 스스로의 관념으로부터 끄집어 내어 더욱 빠르고 역동적인 움직임을 상상해서 채워 넣음으로써 그들의 감각적 욕구를 충족시킨다고 볼 수 있다.

생략 기법은 프레임내부에서만 드러나지 않고 연속 동작의 묘사에서도 나타난다. 김익상은 일본 애니메이션의 미학적 특징으로 연속 동작 묘사의 생략을 꼽고 있다.

19) Herbert Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*, Wadsworth Publishing Company, 1999, pp. 233-234.

20) 마샬 맥루언, 김성기, 이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, pp.57-71 참조.

도저히 애니메이션이라고 믿어지지 않는 액션의 박진감과 쾌속성은 그림과 그림 사이를 과감히 생략하는 ‘절약의 정신’으로 부터 만들어지고 있기 때문이다. 가령 주베에가 한 지점으로부터 다른 한 지점으로 도약을 하며 상대방을 가격하는 경우, 감독은 익스트림 롱 쇼트에서 짓뭇개지는 얼굴 클로즈업에까지 그대로 카메라를 따라주면서 한 컷 내에서 중간 부분의 동작을 뭉텅 들어낸다. 대신 생략과 생략 사이에 눈에 띄지 않을 정도의 정교하고 빠른 디졸브를 살짝 걸어 줌으로써 화면은 튀는 부분 없이 맹렬한 속도감을 얻는 것이다.²¹⁾

연결동작을 과감히 생략해버리는 기법은 익히 알려져 있는 리미티드 애니메이션의 특징이지만, 이를 어떤 방식으로 자연스럽게 연출하는지에 대한 고민이 필요하다. 연속동작의 생략이 두드러지게 나타나는 장면들은 위 예시 문에서도 묘사되어있듯이 대부분 피사체가 카메라 방향, 즉 시청자 방향으로 맹렬히 다가오는 연출로 표현하는 것이 관찰된다.

21) 김익상, 「수병위인풍첩:사무라이 활극 잔혹이야기」, 『키노(KINO)』, 20호 (1996,11), pp.108-109.

그림 4. 세인트 세이야, 1986년

<그림 4>는 다시 ‘세인트 세이야’의 한 장면으로, 1초정도의 시간으로 돌진해 오는 캐릭터를 표현하고 있다. 13장 정도의 다른 원화를 이용한 것으로 파악되는데(정확히는 12장에서 색채만 다른 한 장을 포함한다), 위 그림 중 첫 번째에서 다섯 번째 그림까지의 동작에 20프레임(10장)을 쓰고 있고 나머지 3장은 한 프레임 단위로 넘겨버리고 있다. 이로써 마지막 익스트림 클로즈업 되는 모션의 중간과정에서 엄청난 생략이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이러한 형태의 정보 부족 역시 시청자의 관념으로 메워야만 하는 부분인데, 앞서 언급한 프레임 내부의 부족한 형태를 메꾸려고 하는 개념과는 조금 다르다. 특정 부분만을 클로즈업했을 시 발생하는 프레임 안에서의 부족한 정보를 메꾸려는 심리상태가 어느 정도 게슈탈트 이론의 폐쇄법칙(Law of closure)에 기인한다면, 모션의 생략은 매체적인 특성까지 고려한 맥클라우드의 클로저(closure)의 개념으로 접근해야 할 것이다. 맥클라우드는 연결되지 않는 순간과 순간을 묘사한 만화의 패널들을 보면서도 하나의 연결된 사건으로 인식하는 것은 우리가 경험에 의지해서 실제로 보이지 않는 중간과정까지 있는 것으로 믿어버리는 본능 때문이라고 말한다.²²⁾ 맥클라우드의 말대로

라면 애니메이션에서 동작의 일부가 생략되더라도 그것을 보며 하나의 연결된 사건으로 인식하는 관념적 부분에서는 아무런 문제가 생기지 않는다. 그러나 비연속적이며 텍스트를 읽는데 시간의 구애를 받지 않는 만화와 다른 매체인 애니메이션을 동일선상에서 비교하는 것은 옳지 않다. 기본적으로 영상매체는 연속적이고 즉자적인, 시간에 속박된 감상을 요구하므로 관념적으로는 이해시킬 정보의 부족현상을 감각적으로는 받아들이기 힘들 수 있기 때문이다. 이런 문제에 대처하기 위해 일본의 리미티드 애니메이션은 순간적인 변화에 대한 자극을 어색함보다는 다이내믹함으로 보이기 위한 방편으로 번쩍거리는 광원 효과들을 집어넣어 시선을 분산시킨다. <그림 4>에서도 실제로 영상을 보았을 때 어색함을 느끼지 못하는 이유는, 캐릭터 주변에 생기는 푸른색기(氣)의 번쩍거리는 묘사와 검은 색 지시선의 복합적인 사용으로 시선을 빼앗으며 모션의 부족함을 오히려 속도감과 역동성으로 치환하기 때문이다. 이와 더불어 클로즈 업 전단계의 동작을 몽땅 드러낸 곳에 한 템포 먼저 전체가 흰 이미지를 끼워 넣어 섬광 효과로 눈속임하여 프레임 수를 채워 넣는 절약정신을 보여 주기도 한다. <그림 5>

22) Scott McCloud, 앞의 책, pp. 63~69 참조.

그림 5. 세인트 세이야, 1986년

지금까지 짚어본 일본 특유의 리미티드 기법은 일본과는 다른 노선을 걷던 미국 애니메이션 제작사들에게도 큰 영향을 끼치게 된다. 한 때 미국 TV 애니메이션업계를 이끌던 한나 바버라(Hanna-Barbera Productions)²³⁾조차도 90년대 이후로 합작이 아닌 자체적으로 일본의 리미티드 기법을 차용한 작품들을 제작하기 시작했다. 93년에 방영되어서 좋은 반응을 얻었지만 방송사로 부터 ‘너무 폭력적이다’란 이유로 차기 시리즈가 취소된 ‘고양이 특공대(SWAT Kats: The Radical Squadron)’의 몇몇 시퀀스들을 분석해본 바, 일본과 비슷한 스타일의 연출을 도용하는 것이 보였다. 현란한 액션을 표방하는 작품답게 지표선의 과감한 사용, 극대화된 클로즈업으로 인한 속도감과 역동성의 표현, 그리고 광원효과를 이용한 눈속임과 작화의 절약 또한 여러 장면에서 발견된다.<그림 6>

23) 57년에 설립되어 ‘플린스톤즈’, ‘요기 베어’, ‘스쿠비 두’ 등 다분히 미국적인 애니메이션으로 성공했던 애니메이션 제작사이다. 80년대 이후 경쟁사들이 일본 애니메이션 업계와 합작해 만든 액션 애니메이션이 인기를 끌면서 시장을 빼앗겼고, 90년대 후반에는 ‘The Powerpuff Girls’ 같은 애니메이션 스타일의 작품을 제작하기도 했다.

그림 6. 고양이 특공대, 1993년

IV. 디지털 드로잉 애니메이션

1. 지표기호와 모션블러

디지털 기술로의 제작방식 전환 이후, 학계는 사실주의적 입장을 고수하던 영화에 대한 관점을 달리할 것을 비롯한 인식론적 변화에 대해 주로 논의하기 시작한다. 그러나 본고에서의 디지털 애니메이션에 대한 고찰은 형이상학적 담론에 초점을 맞추는 것이 아닌, 앞서 설명하였던 전통적 방식으로 제작된 드로잉 (리미티드) 애니메이션이 갖는 속도감과 역동성의 표현 기술이 디지털 방식에서는 어떻게 변화되었으며 그 효과는 여전히 유효할 수 있는지에 대한 관점을 유지하려고 한다. 이런 의미에서 가장 먼저 언급하고 싶은 디지털 애니메이션의 특징은 속도감의 영화적 표현 기술인 모션블러에 관해서이다. 카메라로 촬영 시에 노출 시간 동안 피사체가 움직이거나 또는 카메라가 움직인다면 이미지에는 운동방향으로 흐릿해지는 잔상효과가 발생하게 되고 우리는 이것을 모션블러라 지칭한다. 카메라를 통해서나 또는 우리의 시지각에서도 바로 감지되는 모션블러는 자연적인 발생으로 인한 것이지만, 실재 카메라가 부재한 디지털 애니메이션에서의 모션

블러는 사실 처음부터 존재하는 것이 아니며, 지각현실에 기반을 두어 인위적으로 생성하는 이미지의 왜곡에 불과한 것이라 볼 수 있다. 즉, 디지털 영상의 모션블러는 겉으로 존재하지 않는 비가시 영역을 가시영역으로 끌어온다는 점에서 드로잉 애니메이션의 지표선과 같은 가치를 지니는 기호적 속성을 가진다. 하지만 둘 사이의 가치적 차이가 없다고 해서 보이는 느낌도 똑같을 수는 없다. 특히 3D 애니메이션이나 디지털 시네마는 아이러니하게도 영화는 인공적 구성물이라는 주장에 입거한 형식주의적 스토리텔링의 환영성을 현실화시키기 위해 재현의 관점에서는 사실주의를 더욱 강조하게 되고, 이에 따라 어느 정도 ‘있을법한’ 범위 내에서 이미지를 왜곡한다. 이런 연유에서 프레임 전체를 지표선과 클로즈업으로 뒤덮는 과거 리미티드 애니메이션의 극단적인 과장법이 사실적 묘사의 기대치를 어느 정도 충족시켜야만 하는 3D 애니메이션에서도 통용될 것이라 생각지는 않는다. 그렇다면 디지털 기술이 쓰인 최근의 드로잉 애니메이션에서 이는 어떻게 표현되고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

그림 7. 진격의 거인, 2013년

<그림 7>의 ‘진격의 거인’은 일본의 또 다른 거대 만화잡지

‘소년 매거진’을 통하여 2009년부터 연재되고 있는 이사야마 하지메의 만화로 2013년에 TV 애니메이션으로 제작되었다. 원작 만화로도 나름의 인기를 끌었으나 애니메이션의 방영 시 폭발적이었다고 표현할 수밖에 없는 반응을 이끌어냈다. 애니메이션의 방영 이후 단행본의 판매 급증은 ‘세인트 세이아’와 마찬가지로 ‘진격의 거인’을 애니메이션으로 처음 접한 사람들이 만화책으로 접한 이들 보다 다수였다는 사실을 반증하며 이를 애니메이션과 원작만화의 연상 작용에 대한 고리를 끊는 전제조건으로 삼는다.

먼저 디지털 기술이 보급화 되면서 드로잉 애니메이션이 과거와 확연히 달라진 점은 추상적 배경의 배제이다. 과거 드로잉 애니메이션의 불분명한 공간은 일일이 움직이는 배경을 그려낼 수 없었던 상황에서 파생된 방편이었지만 피사체가 얼마만큼 이동하는지에 대한 거리 감각을 모호하게 만들어주는 효과도 분명 존재했었다. 이제 추상적 배경은 사라지고 모션블러가 입혀진 CGI 배경이 그 자리를 대신하게 되었는데, 그러면 모션블러와 사용가치가 겹치는 지표선의 사용은 더 이상 필요 없지 않을까?

결론부터 말한다면 모션블러가 적용되고 있는 지금에도 드로잉 애니메이션의 지표선은 여전히 사용된다. 검정색이나 흰색으로 그려지는 지표선은 예전의 드로잉 애니메이션과 똑같은 기술로 표현되고 똑같은 의의를 가진다. 층위별 데이터를 가지는 애니메이션의 특징²⁴⁾은 디지털 매체의 특징이기도 한데, 분리되어 그려진 지표선 들은 디지털 상에서 필요에 따라 부분적 모션블러가 적용된다. 배경과 마찬가지로 모션블러가 적용된 지표선은 정지된 프레임 상에서 그 외형을 모호하게 감추고, 연속된 이미지들을 보며 시청자는 분명히 동세(動勢)를 감지하지만 그것이 지표선인지, 배경의 일부분인지, 또는 피사체의 일부분인지 명확히 구분하기 힘들어진다. 디지털 기술의 발전은 베르그송이 말했던

24) Thomas LaMarre는 애니메이션이 영화와 구분되는 특성 중 하나로 분해된 이미지의 다중화를 꼽고 있으며, 이를 animetism이라 명명하고 있다. Thomas LaMarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Univ Of Minnesota Press, 2009, pp. 6.

절대적 윤곽을 갖지 않는 흐름의 형태를 비로소 구현해냈고, 이 동선은 피사체에 녹아들고 지시선은 배경에 녹아들어 자신의 존재를 드러나지 않게 한다. 즉, 디지털 시대의 드로잉 애니메이션은 동시대 디지털 시네마가 지향하는 무매개적 경험을 추구하지만 드로잉 애니메이션만의 가치는 존속시키고 있는 것이다. 시네마티즘에 이미 익숙해져 버린 새로운 세대의 눈길을 다시금 끌어오기 위해서 드로잉 애니메이션이 품고 있던 지표기호들의 과장된 표현주의적 묘사는 디지털 기술에 의해 제거되는 것이 아니고 새로운 형태로 재구성된다.

2. 변하지 않는 화면상의 구도

과거 리미티드 애니메이션이 시청자의 관여를 끊임없이 요구한 데 비해 최근의 애니메이션 시리즈는 확실히 이미지의 정보가 부족하지 않다. HD로 제작되는 이미지의 뚜렷함은 더불어서 모션의 정확한 묘사로 이어지고, CGI로 배경이 만들어짐에 따라 카메라는 지속적인 운동 속에 있으면서 우리에게 입체적인 지각을 가질 수 있게 한다. 이 입체적 공간을 가로질러야 하는 피사체들의 모션 역시 생략으로 몽텅 들어내기엔 곤란한 환경이 만들어진 것이다. 동작과 동작사이의 구간은 제대로 메워지고 있으며, 전체가 흰 화면으로 변지는 심광효과도 이제 찾아보기 힘들다. 층위별로 그리고 색상정보 맵을 이용해 같은 이미지 안에서 부분별로 모션 블러를 적용시킬 수 있는 기술로 인해서 일본과 미국의 액션 애니메이션은 속도감에 있어 이제 그리 큰 차이점을 보이지 않는다. 그러나 차이점을 확연히 드러내는 요소가 있는데 프레임내의 구도이다.

그림 8. 코라의 전설, 2012년

<그림 8>은 미국 니켈로디언 애니메이션에서 제작한 ‘코라의 전설’이다. 액션의 하이라이트가 되는 순간들을 캡처했을 때, 여기서 우리가 목도할 수 있는 것은 미국 애니메이션의 액션 연출은 여전히 롱 샷이나 미디엄 샷을 선호한다는 점이다. 피사체나 배경에 층위별로, 부분별로, 그리고 프레임별로 각기 다르게 적용되는 모션블러의 효과로 인해 과거 작품들보다 월등히 개선된 속도감이 감지되나, ‘진격의 거인’과 비교해 보았을 때 상대적으로 박진감이나 역동성이 부족해 보인다. 이는 전체적인 시각 정보의 노출로 여전히 시청자는 모든 사건을 관찰자의 입장에서 바라보는 관조적 태도를 유지하기 때문이라고 본다. 대조적으로 <그림 7>에서 볼 수 있듯이 일본의 화면구도는 극단적으로 신체의 일부만 확대시킴으로, 시청자는 개개인의 관념에 따른 이미지의 재생산 과정을 통해 시퀀스를 경험하게 된다. 참여적인 수용자의 양상은 정도에 따라 차이는 있겠으나 제작자의 의도와 더 친밀하게 소통하고 무의식적 행동의지의 발현을 도와준 작품에 대해서 부정적인 느낌보다는 긍정적인 느낌을 가질 것이다.

V. 결론 및 연구의 한계

본고는 지금까지 드로잉을 기반으로 한 일본의 리미티드 애니메이션에서 나타나는 속도감과 역동성의 원인을 몇몇 액션 애니메이션 작품들의 분석을 통해 구체적으로 논의했다. 많은 선행연구들이 일본의 리미티드 기법에 대해 포괄적으로 정리하고 그 특성에 대해 연구했지만, 속도감과 역동성의 표현기법이라는 한정된 주제에 대해서는 학제적으로 모호한 기준 때문인지 명확한 해석을 찾기 힘들었다. 이에 본 연구에서는 원인규명에 대한 명확한 근거를 마련하기 위해 쾌속성과 박진감이 빈번하게 느껴지는 것으로 알려져 있는 초인물 작품들을 몇몇 선정해 비교분석하였다. 작품의 선정은 대중적으로 어느 정도 알려지고, 만화원작이 있는 경우 연상효과의 시비를 피하기 위해 애니메이션으로 먼저 알려진 작품을 우선적으로 선택하는 것으로 제한하였다.

작품분석의 내용을 요약하자면, 일본의 과거 드로잉 애니메이션에서는 지표선이 독자적으로 쓰인다는 것과 생략을 통한 수용자의 참여를 유도하는 점 두 가지를 크게 나뉠 수 있다. 첫 번째 이슈에서 본고는 애니메이션에서의 지표선은 만화에서의 기의와는 다른 유희성이 강조된 스펙터클로서의 역할을 수행하는 기호로 정의했으며 이를 통해 속도감의 증폭을 이끌어냈다고 보았다. 둘째로 클로즈업을 통한 프레임내부의 생략과 모션의 중간과정을 생략하는 연출을 통해 수용자의 즉자적인 개입을 요구하는 것으로 간주했는데, 여기서 느껴지는 역동성과 박진감은 단순히 가까이 보이는 물체의 압박감으로 표현된 것이라기보다는 맥루언의 핫미디어/쿨미디어 이론에 입각해 개개인의 관념으로부터 재생산된 액션 시퀀스의 기억이라고 해석했다. 디지털 기술이 도입된 이후에도 드로잉 애니메이션에서 속도나 역동성을 나타내는 표현양식 자체는 변하지 않았으며, 스타일의 변화만 있는 것으로 파악해 전통적 표현의 가치가 여전히 유효한 것으로 결론지음으로서 본 연구를 마치도록 한다.

속도감과 역동성의 원인탐구 같은 인지적 문제가 단순히 매체

의 감상적 측면만으로 연구가 이루어질 대상은 아니라는 점과 분석대상에 제한적 조건으로 평균적인 기준을 제시할 수 없다는 점에서 본 연구의 한계가 분명해보이나, 편집 기술이나 서사 분석 등의 기존 접근법과 다른 시각으로 일본 리미티드 애니메이션의 특이점을 분석해 보았음에 의의를 가지고, 이 연구가 또 다른 관점 도출의 계기가 되길 기대한다.

참고문헌

- 김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
- 마샬 맥루언, 김성기, 이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
- 베르그송, 김재희 역, 『물질과 기억』, 살림, 2008.
- 손기환, 조정래, 『애니메이션의 감상과 이해』, 보고사, 2005.
- 야마구치 야스오, 황소연 역, 『일본 애니메이션 역사』, 미술문화, 2005.
- 강기철, 「일본만화의 사회적 평가에 관한 연구」, 『일본어교육』 23권, 2003, pp. 217-238.
- 박세혁, 「슈퍼히어로 코믹의 반복과 다양체적 형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제28호, 2012, pp. 27-53.
- 정찬철, 「포스트시네마로의 전환」, 『영화연구』 Vol.－ No.64, 2015, pp. 135-175.
- 류명희, 「리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구」, 중앙대학교 애니메이션제작 석사학위논문(2009, 8).
- 김익상, 「수병위인풍첩:사무라이 활극 잔혹이야기」, 『키노(KINO)』, 20호(1996,11), pp.108-109.
- 변종필, “미술에 불었던 속도전의 진실, 누가 더 빠른가”, 『정책브리핑 문화칼럼』, 2015년 3월 31일,
<http://www.korea.kr/celebrity/cultureColumnView.do?newsId=148793208>.

Clough, Rosa Trillo, *Futurism: the story of a modern art movement*,

- a new appraisal*, New York, Philosophical Library, 1961
- Neil Cohn, *The Visual Language of Comics*, Bloomsbury, 2013
- Herbert Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*, Wadsworth Publishing Company, 1999
- Robert L. Solso, *Cognition and the visual arts*, MIT Press, 1996
- Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperCollins Publishers, 1994
- Thomas LaMarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Univ Of Minnesota Press, 2009
- S. Shy am Sundar and Sriram Kalyanaraman, “Arousal, Memory, and Impression-Formation Effects of Animation Speed in Web Advertising”, *Journal of Advertising*, Vol. 33, No. 1(Spring, 2004), pp. 7-17.

- <고양이 특공대> (SWAT Kats: The Radical Squadron, 1993).
- <드래곤볼 Z> (Dragon Ball Z, 1989).
- <북두의 권> (北斗の拳, 1984).
- <세인트 세이아> (聖闘士星矢, 1986).
- <슈퍼 프렌즈> (Super Friends: The Legendary Super Powers Show, 1984).
- <이온 플럭스> (Æon Flux, 1991).
- <진격의 거인> (進撃の巨人, 2013).
- <코라의 전설> (The Legend of Korra, 2012).
- <플래시> (The Flash, 1967).

ABSTRACT

Expression Factors of Pace and Dynamics in Drawing Animation - Focused on Japanese Hero TV Animation Series -

Kim, Hyun-Woo · Kim, Jae-Woong

As Digital technology developed, drawing animation, using traditional production method which expresses many feelings with drawn lines loses the youth group, the primary audience, to the realism of the digital cinema. Drawing animation, which drew attention of the youth by the spectacles in the film such as hectic pace, dynamics and punch, declined for a while. However, it has been developed a way to express pace and dynamics of its own by establishing an effective directing method, which combines digital technology as it is needed.

This study has a purpose to investigate what causes the dynamics and feeling of fast movement of the character in Japanese limited animation. Though some action-animated films that heroes with supernatural powers take the leading role that feeling of velocity and dynamics are emphasized we compare the directing method before and after the introduction of the digital technology.

This research reaches the conclusion by factoring each Bergson and McLuhan' s discussion to the intervention of indexical signs and the audience' s participation according to skipping technique. This study has a significance of researching the element of drawing animation that maximizes the expansion of the senses by defying the limitation of the law of physics through its unique way of directing together with growth of the hero films, which will continue.

Key Word : Drawing Animation, Expressionism, Limited, Superhero, Indexical Signs, Participation, Skip

김현우
중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 박사과정
(137-873) 서울시 서초구 서초동 1563-8
hw.kim620@gmail.com

김재웅
중앙대학교 첨단영상대학원 교수
(156-756) 서울시 동작구 흑석동 221 중앙대학교 305동 616호
kunstoma@yahoo.co.kr

논문투고일 : 2015.07.31.
심사종료일 : 2015.08.20.
게재확정일 : 2015.08.28.