

3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구: 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로

문재철*

- I. 시작하며
- II. 도상에서 지표로: 표면의 미학
- III. 전통의 계승과 확장
- IV. 프랑켄슈타인적 이상을 향해
- V. 마치며

I. 시작하며

독일의 철학자 레싱은 하나의 매체가 예술이 되기 위해서는 본질적으로 고유한 어떤 것을 지니고 있어야 한다고 했다.¹⁾ 예술에 있어 중요한 것은 그 형식이 취하는 기호들의 특이성이고 바로 이 조건에 적합할 때만 예술이 될 수 있다는 주장이다. 회화가 조각과 다르고 문학이 음악과 다르듯이 무릇 모든 독자적인 형태의 예술매체는 자신만의 특수성을 지니고 있지 않은가?

그러나 오늘날 이러한 주장은 더 이상 불가능해 보인다. 토마스 엘세서가 주장한대로 매체들이 ‘수렴과 발산’을 변증법적으로 계속하면서 서로 문턱을 넘나들고 있는 것이 작금의 상황이라면, 각 예술장르의 본질적 속성을 구분해주는 경계는 이미 해체되어버린 것이 아닌가?²⁾ 애니메이션이 처하고 있는 상황도 마찬가지여서 이제 애니메이션만의 독특한 특징을 근

* 중앙대학교 애니메이션 이론전공 연구교수.

1) 비어즐리, <미학사>(이성훈·안원현 역, 서울: 이론과 실천, 1987), pp.181-3.

2) 이러한 문제를 설득력 있게 주장한 글로 다음이 있다. 토마스 엘세서, “영화의 미래: 수렴, 발산, 차이,” <디지털 시대의 영화>, 케이 호프만 엮음(김성욱 외 역, 서울: 한나래), 2002.

거로 애니메이션의 정의를 내리는 것은 무척이나 지난한 일이 되어 버렸다.³⁾ 가령, 영화와 애니메이션의 경계는 어디인가? <매트릭스>나 <반지의 제왕>은 실사영화인가 애니메이션인가? <파이널 환타지>의 경우는 또 어떠한가? 이들 작품을 보노라면 이제 애니메이션만의 고유한 관점에 의거해 이들 영화를 이해하는 것이 불가능할 정도로 애니메이션의 환경이 변화하고 있음을 알 수 있다.

이와 같은 변화의 한 복판에 바로 디지털 테크놀로지가 자리한다. 오늘날 제작중인 실사 영화의 75% 정도가 디지털 이펙트나 컴퓨터 그래픽을 포함하고 있다는 주장에서 알 수 있듯이,⁴⁾ 디지털 테크놀로지는 이미 시각매체의 구현에 있어 핵심적 수단으로 사용되고 있다. 이러한 디지털 테크놀로지는 매체의 전통적 표현 양식이나 기법을 대체하는 것은 물론이고, 장르 자체를 새롭게 정의할 정도로 그 기능과 역할에 있어서의 강력한 변화를 주도해 내고 있는데, 장르간의 경계 해제도 바로 이와 같은 디지털 테크놀로지의 급속한 발달과 더불어 이루어지고 있는 형편이다. 오늘날 애니메이션 장르가 총체적 변화를 겪고 있다고 할 때 테크놀로지는 그러한 변화를 이끌고 있는 핵심적 동인이라 할 것이다.

디지털 테크놀로지를 필두로 한 새로운 테크놀로지의 도입이 야기하는 문제는 비단 이것만이 아니다. 테크놀로지의 변화는 단순히 제작 수단이나 기법에만 국한되는 것이 아니다. 그것은 기술적 변화 이상의 의미를 지니고 있는 것으로, 세계를 보는 방식과 그 세계를 보고 인식하는 사람들의 정체성과도 관계가 있다. 그런 점에서 새로운 테크놀로지의 출현은 작가의 태도, 매체의 사회적 효과, 그리고 수용자의 경험을 비롯해 매체와 관련된 제반 측면을 다 시 검토하게 한다. 특히 디지털 테크놀로지는 렌즈에 기반을 둔 영화보다 애니메이션과 보다 밀착되어 있다는 점에서 이 문제는 작금의 애니메이션을 이해하는 데 있어서 중요한 이슈라고 하지 않을 수 없다.

3) 물론 이와 같이 '애니메이션적인 것'에 대한 요구는 본질론적이고 환원론적이라는 점에서 단순성의 위험을 안고 있다. 그럼에도 애니메이션을 둘러싸고 제기되는 문제들은 이러한 정의의 문제를 제쳐놓고 시작할 수는 없을 것이다. 하지만 문제는 이렇듯 질문의 당위성을 인정한다 하더라도 해답이 쉽지 않다는 데 있다. 논자마다 각기 주장이 다른 데서 알 수 있듯이 애니메이션에 대한 정의는 상당히 곤란한 문제가 아니던가! 그래서 예컨대 모린 퍼니스 같은 이는 애니메이션에 대한 정의는 불가능하다고 하면서 애니메이션의 본질적인 속성을 규명하기보다는 실사 미디어와의 연관성 속에서 애니메이션의 특성을 고찰해야 한다고 주장한다. 퍼니스의 주장에 대해서는 다음을 볼 것. 모린 퍼니스, <움직임의 미학: 애니메이션의 이론 역사 논쟁>(한창완 외 역, 서울: 한울), 2001, pp.18-9.

4) Lucas Hatlestad, "Smoke and Mirrors: Industrial Light & Magic President Jim Morris Unveils the Secret of the Illusion Business," Red Herring, 38(Jan. 1997), n.p.http://www.herring.com/img/issue38/smoke.html에서 재인용.

이 글은 이와 같이 급속한 변화를 겪고 있는 오늘날의 매체 환경에서 디지털 테크놀로지의 도입이 애니메이션에 어떤 의미를 지니고 있는지를 살펴보고자 한다. 특히 디지털 테크놀로지가 구현하고 있는 3D 이미지가 과거의 애니메이션이나 실사 영화와 비교하여 어떻게 기능하고 있으며 또 그 미학적 효과가 무엇인가 하는 것을 시각매체의 전통적인 이슈라고 할 ‘재현’과 ‘리얼리티’의 문제와 연관지어 고찰해 볼 것이다. 이를 통해 애니메이션에 대한 전통적 관념과 태도를 되돌아보고 오늘날 애니메이션에 있어 디지털 테크놀로지가 차지하는 역할과 기능을 다시 생각해보는 기회를 갖고자 한다.

II. 도상에서 지표로: 표면의 미학

영화비평가였던 앙드레 바쟁(Andre Bazin)은 테크놀로지의 발달이 영화를 현실 그 자체로 만들어 버릴 것이라는 이른바 ‘완전영화(total cinema)’에 대한 믿음을 소유하고 있었다.⁵⁾ 테크놀로지의 전개를 리얼리티의 완성을 향한 일종의 점진선적 도정으로 보는 이러한 생각은 오늘날 디지털 테크놀로지가 구현하고 있는 이미지를 보노라면 결코 틀린 것은 아니라는 생각을 갖게 한다. 그렇다면 디지털 테크놀로지는 현실을 재현하려는 서구 예술의 오랜 미메시스적 소망을 이루어내고 있는 것인가? 디지털 테크놀로지가 애니메이션의 변화와 맺고 있는 관계를 고찰함에 있어 가장 중요한 문제가 바로 이와 같은 재현의 문제라 할 것이다.

그런데 애니메이션의 경우, 서구의 전통적 시각예술이 추구해왔다고 여겨지는, ‘현실의 완벽한 재현’이라는 리얼리즘적 문제에서 한발 비켜서 있다. 물론 애니메이션이 이처럼 재현의 강박에서 자유로울 수 있는 것은 매체 자체가 터하고 있는 전제에서부터 기인한다. 사진이나 영화와는 달리 애니메이션은 현실의 재현보다는 오히려 그러한 전제를 무너뜨리는 데서 출발하고 있기 때문이다. 웰스(Wells)의 지적대로 애니메이션은 일상의 재현보다는, 그러한 일상을 재정의하고 리얼리티에 대한 우리의 수용을 반전시키며 우리의 감각의 지평을 확대하는 데 더 관심이 많은 장르이다.⁶⁾ 나아가 애니메이션이 리얼리티와 관련되어 있다고 하더라도 그것은 리얼리티의 표면보다도 오히려 그러한 표면 아래에 있는 것에 더 관심이 많다. 그

5) 앙드레 바쟁, <영화란 무엇인가>(박상규 역, 서울: 시각과 언어), 1998.

6) 폴 웰스, <애니메이션: 이론의 이해와 적용>(한창완·김세훈 역, 서울: 한울, 2001), p.30.

래서 영국의 존 할라스와 조이 바첼러와 같은 애니메이터들은 “만약 물리적인 리얼리티를 제공하는 것이 실사영화의 역할이라면 애니메이션은 사물들이 어떻게 보이는가가 아니라 그것이 무슨 의미를 지니는가와 같은 형이상학적 리얼리티에 관심을 가진다는 관점을 가정한다”라고 주장한다.⁷⁾

애니메이션의 탈재현적인 속성은 실사영화와 구체적으로 비교해보면 더욱 뚜렷해진다. 사진적 리얼리즘에 바탕을 두고 있는 영화는 ‘전영화적 사건(pro-filmic event)’과 본질적으로 연결되어 있는, 이른바 ‘존재론적 리얼리즘’을 그 속성으로 하고 있다. 크라카우어가 말했듯이, 영화는 지시대상과 인과적으로 연결되어 있는 사진을 확장한 것이어서 물리적 현실과 존재론적으로 친화력을 지닐 수밖에 없는 것이다. 이는 기호학자 퍼스의 용어로 하자면, 영화의 이미지는 ‘지표(index)’적 차원에 결박당해 있다는 것으로, 여기서 ‘지표’란 예술작품이 현실과 물리적으로 연결되어 있는 흔적을 지지고 있는 이미지의 기호적 속성을 말한다.⁸⁾ 요컨대 영화는 그것이 아무리 상상적인 것이라 해도 현실적 대상을 전제로 하고 있는 것이다. 그러나 이에 반해 애니메이션은 바로 이러한 지시관계 즉 지표성에서 자유롭다는 데 그 특성이 있다. 애니메이션의 이미지는 현실적 대상과의 사진적 인과성이 아닌 형태적 유사성에 입각해 형성되는 이미지다. 다시 퍼스의 용어를 빌어 말해보자면, 애니메이션은 지표보다는 형태의 유사성을 통해 현실과 관계를 맺는 ‘도상(iconography)’ 이미지에 터하고 있는 것이다.

물론 애니메이션이 지표성에서 완전히 벗어나 있다고만 할 수는 없다. 전통적인 셀 애니메이션의 경우, 비록 그것이 분명 도상성에 기반하고 있기는 하지만 그럼에도 지표적 성질을 여전히 지니고 있다고 볼 수 있는데 가령, 영화이론가이자 감독이었던 에이젠슈타인이 이러한 입장을 견지했다. 디즈니 애니메이션에 매혹되었던 에이젠슈타인은 미키마우스와 디즈니가 지표적으로 연결되어 있다고 주장했는데, 자신을 무용수와 비교했던 디즈니와 우아하게 통제된 미키마우스의 신체는 제스처의 유동성이라는 측면에서 서로 연결되어 있다는 것이다.⁹⁾

디지털 테크놀로지의 도입은 실사영화가 됐든 디즈니 식의 애니메이션이 됐든 이와 같은 이미지의 지표적 속성의 급격한 감퇴를 초래했다. 디지털 이미지는 조작과 변형이 용이하다는 점에서 사진적 진실에서 벗어나 있음은 물론이고 리얼리티를 인공적으로 형성해내는 능력

7) Hoffer, T., Animation: A Reference Guide(Connecticut: Greenwood Press, 1981), p.3, 폴 웰스, <애니메이션: 애니메이션 이론의 이해와 적용>, p.29에서 재인용.

8) Maria Sturken and Lisa Cartwright, Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture(Oxford Univ. Press, 2001), p.140.

9) 다음을 볼 것, Sergei Eisenstein, Eisenstein on Disney, ed. Jay Leyda(London: Methuen, 1988).

을 지니고 있어, 그 이미지가 아무리 사실적인 외관을 띠고 있다고 해도 지시대상과는 인과론적으로는 아무런 상관없는 가공된 이미지인 것이다. 그 결과 애니메이션의 도상적 이미지가 희미하게나마 지니고 있다고 여겨졌던 지표적 흔적마저 제거되어 에이젠슈타인이 언급한 바 있던 키마우스와 애니메이터간의 연결은 끊어지게 된다. 요컨대 디지털 상으로 구현된 이미지는 전통적으로 애니메이션에 남아있던 지표와 도상간의 변증법적 흔적을 상실하고 있는 것이다.

물론 이러한 지표성의 상실은 현실적 대상의 사라짐을 의미하는 것으로, 바로 이 때문에 많은 이들은 디지털 이미지에 대해 불편함과 우려를 감추지 않았다. 가령, 다이 보간(Dai Vaughan)은 디지털 테크놀로지가 가져온 부정적인 결과에 대해 다음과 같이 말했다. “재현을 위해 세계가 반드시 필요하다고 보지 않게 되면서…… 세계는 사라져버렸다. 이것이야말로 <터미네이터 2>가 지불한 대가다.”¹⁰⁾ 폴 윌먼(Paul Willeman) 역시 이러한 보간의 입장에서 한 발 더 나아가 디지털 조작을 통해 이미지의 지표적인 차원이 사라지는 것을 반민주적으로까지 간주한다.¹¹⁾ 아마도 이러한 현실의 상실을 가장 급진적으로 사고한 이는 장 보드리야르일 것이다. 그에게 있어 이들 디지털 이미지는 단순한 현실의 죽음만을 말하는 것이 아니다. 그것은 의미론적/상징적 차원, 즉 표현적 행위 자체의 소멸에 해당되는 것으로, 곧 소통의 종말을 의미한다. 이제 이미지는 재현적인 것이 아니라 시뮬라크르, 즉 환영적인 것이 된다.¹²⁾

한편 지표성의 상실, 현실적 흔적의 사라짐, 깊이의 소멸과 더불어 전면에 나서는 것은 이미지 그 자체의 표면적 광휘이다. 대상과 깊이를 결하고 있는 디지털 이미지는 대신 관객을 이미지 그 자체로 유혹하면서 이미지의 외관과 유희하도록 해준다. 여기서 테크놀로지는 바로 이러한 유혹의 기술로 작용한다. 디지털 테크놀로지가 지닌 이러한 유혹은 보드리야르가 언급한 바 있는 일종의 ‘정밀화(trompe l'oeil)’와 비교해보면 쉽게 드러나는데, 앤드류 달리는 디지털 이미지를 일종의 정밀화로 간주하면서 이들 이미지의 유희적 성격을 강조한 바 있

10) 이에 대해서는 다음의 글을 볼 것. Paul Willmen, “Reflections on Digital Imagery: Of Mice and Men,” <제1회 전주국제영화제 심포지엄 자료집>, 2000, p.5.

11) Paul Willmen, *ibid.*, p.6.

12) “미디어 표현은 한 때 객관적인 리얼리티를 지시한다고 간주되었다. 그러나 기술에 기초한 증식과 복제 가능성, 유동성과 사실주의 능력이 강화되면서 미디어 표현은 리얼리티와 경쟁하고 리얼리티를 교란한다. 그리하여 궁극적으로는 리얼리티를 휘발시켜 ‘하이퍼리얼리티’ 또는 ‘실체적인 것보다 더 실체적인 것’이라고 말한 새로운 경험으로 리얼리티를 대체한다.” 앤드류 달리, <디지털 시대의 영상 문화>(김주환 역, 서울: 현실문화연구, 2003), p.86에서 인용.

다.¹³⁾ 보드리야르에 의하면, 정밀화는 아무리 사실적이라 하더라도 그림의 의미와는 무관한 외관의 놀이이자 동시에 그 전략이다. 관객은 이 이미지에서 내용이 아니라 그 정교하고 치밀한 외양의 표면에 현혹되게 되는데, 그런 점에서 정밀화가 전달하는 것은 이미지 그 자체의 스펙터클, 정교하고 숙련된 기법 자체라고 할 것이다. 그러니까 일종의 시뮬레이션이라 할 정밀화에서 재현은 전통적인 기능과 역할에서 벗어나 일종의 특수효과로 기능한다고 볼 수 있다는 것이다. 이와 마찬가지로 컴퓨터 그래픽이 구현해 내는 디지털 이미지는 그것이 아무리 극사실적이라 하더라도 현실을 재현한 것이 아니라 현실의 리얼리티를 상대화하고, 그 리얼리티의 원칙에 즐겁게 도전하면서, 이미지의 표면 자체가 지닌 유희적 속성으로 관객을 유혹한다.

디지털 테크놀로지가 창출해 내는 이와 같은 유혹은 우선 무엇보다 ‘어트랙션(attraction)’이라는 개념으로 잘 설명될 수 있을 것이다. 어트랙션은 영화학자 톰 거닝(Tom Gunning)이 초기영화의 미학적 특성을 설명하기 위해 에이젠슈테인에게서 차용한 개념으로, 시각적 차원에서 발생하는 충격과 놀라움, 흥분과 같이 이미지가 주는 정서적, 감각적 효과를 나타내는 말이다.¹⁴⁾ 거닝에 따르자면 초창기 영화는 서사적 차원에서가 아니라 시각적 차원, 즉 신기한 볼거리의 측면에서 관객에게 어필하였는데, 이러한 어트랙션의 경험은 이후 영화가 서사중심으로 바뀔 때 따라 주류영화에서 차츰 사라지는 경험이 되었다. 그러니까 초기 영화의 관객들이 영화의 줄거리보다는 움직이는 이미지 그 자체가 주는 신기함과 놀라움에 매혹되었다고 할 때, 최근의 디지털 테크놀로지가 제공하는 스펙터클의 경험이란 바로 이와 같이 초기영화의 관객들이 경험했던 어트랙션의 경험과 같은 것이라 할 것이다. 요컨대 디지털 테크놀로지는 관객을 이미지의 기의적 차원보다는 표면의 힘이 불러일으키는 어트랙션의 경험에 의지해 진행되고 있다고 할 것이다.

그런데 이렇듯 관객을 스펙터클로 유혹하는 디지털 테크놀로지는 시간성의 차원에서 볼 때 새로운 변화를 이끌어내며 낸다. 사실, 어트랙션에 의존하는 디지털 이미지들은 단순한 시간성을 지니고 있는데, 그것은 간단히 말해 “여기 있다. 봐라!”이다. ‘즉시성’과 ‘현전성’을 특징으로 하는 이러한 시간성이 지니는 중요한 의미는 이들 영화의 서사성을 약화시킨다는 데 있다고 볼 수 있다. 관객을 서사의 진행에서 일탈하는 경향을 지닌다. 아니 오히려 서사의

13) 앤드류 달리, 앞의 책, p.85.

14) 어트랙션 개념에 대해서는 다음의 글을 볼 것, Tom Gunning, “The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectator, and the Avant-Garde,” in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, ed. Thomas Elsaesser and Adam Barker(London: BFI, 1991).

선형적 전개를 흐트러뜨리면서 서사의 진행을 방해한다고 볼 수 있다. 시간적 흐름에 맞춰 이미지를 연결하여 서사를 형성해내기보다는 오히려 서사의 갑작스러운 붕괴와 시간의 단절을 창출하면서 관객으로 하여금 이후에 벌어질 사건보다는 눈앞에 펼쳐지는 이미지 자체로 유도하고 있는 것이다. 그런 점에서 이전의 영화들이 재현(re-presentation)에 의거한 것이었다면 이들 영화들은 현전(presentation)에 의거하고 있다고 할 것이다.¹⁵⁾ 한마디로 이들 이미지는 무언가를 ‘말하는 것’이 아니라 무언가를 ‘보여주는 능력’에 기초하고 있는 것이다. 디즈니의 전통적인 카툰 애니메이션이 환영주의는 서사의 흐름 속에서 리얼리즘적으로 결박당했다면 이들 영화는 분명한 스토리를 가지고 있음에도 불구하고 이미지는 스토리의 결박을 벗어나 독자적 차원에서 관객의 새로운 경험을 이끌어 내고 있는 것이다.

중요한 것은 이와 같은 어트랙션과 유혹을 일으키는 실체가 이미지의 스펙터클이라기보다는 정확히 말해 테크놀로지 그 자체라는 점이다. <토이스토리>, <애니매트릭스>와 같은 영화들에서 전시되는 것은 삼차원적 이미지라기보다는 기술적으로 숙련된 완벽한 테크놀로지다. 오늘날 많은 관객들은 이미지를 보는 것이 아니라 테크놀로지를 본다. 우리가 디지털 테크놀로지를 사용한 3D 애니메이션에서 보는 것은 테크놀로지 자체의 완성도인 것이다. “오늘날 이펙트(effect) 영화는 기술을 연기(performance)하는 영화다”라는 Ndalians의 말은 고스란히 애니메이션의 경우에도 적용된다.¹⁶⁾

이렇게 전시되는 테크놀로지는 그 숙련도와 정교함으로 관객에게 경이로움을 느끼게 할 정도다. <파이널 판타지>는 3D 애니메이션임에도 불구하고 실사영화의 표면적 정밀성을 능가해 관객은 이러한 테크놀로지에서도 일종의 숭고를 경험하게 된다. 숭고란 칸트적 의미에서 보면 무한한 자연의 경이로움 앞에서 압도당하는 느낌이고, 이러한 칸트적 의미를 미학적 개념으로 변용한 에드문트 버크에 따르면 인간의 이해와 언어를 넘어서는 느낌을 말한다. 관객의 눈앞에 펼쳐지는 디지털 테크놀로지는 기존의 관습적 표현과 기법을 깨뜨리는, 서사로 환원할 수 없는 일종의 과잉이자 재현의 한계를 넘어서는 무한의 수사적 구성이라는 점에서 관객에게 충격과 놀람, 경외와 같은 숭고한 감정을 불러일으킨다. 이처럼 거대한 기술적 현상에서 생기는 효과를 스콧 부캣만(Scott Bukatman)은 ‘인공적 무한’이라고 부르면서 버크가 말한 인공적 숭고와 연결시켰다.¹⁷⁾

15) Michael Pierson, “CGI Effects in Hollywood Science Fiction Cinema,” *Screen*, 40:2, 1999, p.164.

16) Angela Ndalians, “Special Effects, Morphing Magic, and the 1990s Cinema of Attractions,” in *Meta-morphing: Visual Transformation and Culture of Quick Change*, ed. Vivian Sobchack(Minnesota Univ. Press, 2000), pp.251-71.

그러나 문제는 이렇듯 디지털 테크놀로지에 치중하는 3D 애니메이션이 기존의 디즈니식 애니메이션이 보여주는 리얼리즘적 경향에서 완전히 탈피하여 새로운 미학적 경험과 효과를 창출하고 있느냐에 대해서는 보다 조심스러운 판단이 요청되는 것 같다.

III. 전통의 계승과 확장

디지털 테크놀로지가 표면의 스펙터클로 관객을 유혹하면서 이미지가 지닌 사실성과 지표성과의 단절을 초래하고 있다는 입장에 대해 정반대의 주장도 가능할 것 같다. 왜냐하면 테크놀로지의 발달이란 대개 현실에서 자유로워지기는 방향보다는 반대로 현실과의 유사성을 더욱 증대하는 방향으로 진행되고 있기 때문이다. 이는 애니메이션의 경우에도 해당되는 것인데, 오늘날 디지털 테크놀로지를 구사하는 대개의 애니메이션은 리얼리티에의 결박에서 자유로워지기는커녕 리얼리티를 더욱 강화하고 있음은 경험적으로 확인되는 사실이다.

아마도 이것은 애니메이션에서 디지털 테크놀로지의 도입과 발달이 산업적 요구에 의해 이루어졌다는 데서 그 이유를 찾아볼 수 있을 것이다. 많은 이들이 지적하듯이 디지털 테크놀로지가 기존의 셀 애니메이션이나 카툰 애니메이션에 도입된 것은 제작의 효율성과 경비절감이라는 산업적 요구 때문이었다.¹⁸⁾ 새로운 테크놀로지는 현실감 있는 이미지를 보다 경제적이고 효과적으로 생산하는 데 더욱 유리했던 탓이다. 그 결과 디지털 기술의 진보는 소위 리얼리즘의 효과를 강화하는 방향으로 끈질기게 추구되었던 것이다. 이에 대해 앤드류 달리의 다음과 같이 말했다. “테크놀로지는 우리가 인식하고 경험하는 일상세계에 대한 이미지의 사실성 혹은 유사성이라는 근접한/정확한 이미지라는 개념에 의존한다. 70년대까지 디지털 이미지의 구현에 관여했던 대부분의 사람들은 사진과 영화의 이미지를 얼마나 진짜에 가까운가 하는 쫓진성의 척도로 삼았다. 이러한 기대는 사진적 리얼리즘과 밀접하게 관련된 컴퓨터의 놀라운 혁신으로 충족되기에 이르렀고, 최근의 3차원적 이미지의 생성은 리얼리즘 미학이라는 테크놀로지의 목표를 구현하기에 이르렀다.”¹⁹⁾

이렇듯 실사적 움직임의 정확성을 구현하려는 욕구는 픽사(Pixar)의 제작경향과

17) Scott Bukatman, “The Artificial Infinite: On Special Effects and The Sublim,” in *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, ed. Lynne Cook and Peter Wollen(Seattle: Bay Press, 1995).

18) Sean Cubitt, *op.cit.*, pp.18-21.

19) 앤드류 달리, 앞의 책, p.26.

SIGGRAPH(Special Interest Group on Computer Graphics of Association for Computing Machinery)의 경향에서 확인된다. 가령, 픽사가 제작한 애니메이션 <토이스토리>는 상당한 사실적 정확성을 구현하는 데 테크놀로지의 초점이 맞추어져 있다. 달리의 책에 의하면 픽사가 만들어낸 이 영화의 이미지는 3차원 모델링을 통해 매우 세련된 기법으로 일종의 사진적 사실주의를 완성시켰다는 평을 들었던 것을 알 수 있다. 사실성의 성취를 향한 테크놀로지의 발달은 SIGGRAPH의 경우에서도 마찬가지다. SIGGRAPH에서 개최되는 애니메이션 페스티벌이나 컨퍼런스를 보면 테크놀로지를 이용해 어떻게 하면 보다 사실적인 효과를 낼 수 있느냐에 상당한 관심을 갖고 있음을 알 수 있다. 다음은 1987년도 SIGGRAPH 회의에서 제출된 논문에서 인용한 부분이다. “영상의 질이 높다는 것은 실사영화와 구분이 불가능하다는 것을 의미한다. 그리고 복잡하다는 것은 실제장면처럼 시각적으로 풍부하다는 것을 의미한다.”²⁰⁾ 본질상 비사실주의적이라고 간주되는 애니메이션을 오히려 디지털 테크놀로지는 표면적 정확성과 3차원 공간의 입체성을 구현함으로써 사실성을 극명하게 구현해내고 있는 것이다.

이러한 맥락에서 볼 때, 디지털 이미지가 초래한 어트랙션의 경험 역시 단순히 서사성(narrativity)을 전복하는 것으로만 이해될 수는 없다. 디지털 테크놀로지는 관객에게 유혹적인 스펙터클을 제공함으로써 서사적 관심에서 이탈하게 하지만 그렇다고 서사 자체를 완전히 무너뜨리고 있는 것은 아니다. 오히려 서사의 판타지를 더욱 강화하는 역할을 할 수도 있다. 이와 비슷한 입장에서 스콧 부캇만은, 특수효과 장면이 기술적 장엄함을 제시하지만 그러나 이 이미지가 영화적 시공간을 무너뜨리는 것은 아니라고 주장한다. 오히려 그 이미지가 보여주는 스펙터클의 가상적 공간은 영화의 물리적 공간과 통합된다는 것이다. 그리하여 관객은 제시된 대상으로부터 거리감을 획득하는 것이 아니라 그것에 몰입하게 되는 경험을 제공한다.²¹⁾ 이것은 디지털 테크놀로지가 관객으로 하여금 영화의 허구적 세계 속으로 가일층 빠져들게 하는 효과를 내고 있음을 말해준다. 그러므로 디지털 테크놀로지의 도입이 애니메이션을 서사중심의 시간적 흐름에서 스펙터클의 전시에 치중하는 공간적인 것으로 변화시켰다가 보다는 시간과 공간을 새로운 형태로 재결합하고 있다고 보아야 할 것이다.²²⁾ 이렇게 볼 때

20) R. Cook, L. Carpenter and E. Catull, “The Reys Image Rendering Architecture,” Computer Graphics, 21.4(1987), pp.91-102, A Reader in Animation Studies, ed. Jayne Philling(London: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997), p.10에서 재인용.

21) Scott Bukatman, op.cit., p.263.

22) Sean Qubitt, ibid., p.27.

다소 과장일지 모르겠지만 <토이스토리>와 이전 디즈니의 작품들은 의미나 내용의 측면에서 별 차이가 없음을 알 수 있다. 다만 전통적인 애니메이션과 비교할 때 기존의 실사영화나 애니메이션 제작에 필요한 일상적 장비가 동원되는 대신, 이 모든 것은 컴퓨터 프로그램 내에서 가상적 시뮬레이션으로 대체되고 있을 뿐이지 않는가? 그 결과 미학적 효과의 차원에서 분명한 차이를 지니고 있지만 이데올로기적 측면에서는 그리 새롭지 않다는 주장이 가능할 것이다. 거녕의 용어를 빌자면 디지털 테크놀로지가 보여주는 ‘충격의 미학(aesthetic of astonishment)’은 테크놀로지에 대한 경외감에 사로잡히게 하기보다는 서사의 판타지와 테크놀로지의 효과 사이에서 진동하고 있는 것이다.

또한 디지털 테크놀로지가 기법과 제작과정을 자기반영적으로 노출시켜 전시한다는 주장에 대해서도 과연 이것이 새로운 경향인지 의문이 간다.²³⁾ 애니메이션은 실사영화와 비교해 볼 때 이미 노출증적 경향을 지니고 있지 않던가? 사실 애니메이션이란 움직임을 만들어 내면서 그러한 움직임이 어떻게 상연되는지를 보여준다는 점에서, 늘 기법을 드러내주는 자기반영적 형식이라 할 수 있다. “운동의 함의를 추적하면서 미학적 표면을 가시화하고 스펙터클의 지각을 제공한다”는 웰스의 말은 이를 잘 드러내준다.²⁴⁾ 그러니까 오늘날 3D 애니메이션이 자기반영적으로 전시하는 디지털 테크놀로지는 애니메이션이 새롭게 획득한 것이라기보다는 전통적으로 지니고 있었던 애니메이션의 속성을 보다 강력하게 드러내고 있을 뿐인 것이다.

이런 점에서 디지털 테크놀로지의 미학은 새로운 것이지만 동시에 전통의 회귀라고 볼 수도 있다. 이를 가장 잘 드러내는 것이 바로 이들 디지털 이미지가 취하고 있는 시간성(temporality)이다. 예컨대 <매트릭스>에서 주인공 네오가 날아오는 충알을 피하는 장면을 보자. 모션캡처(motion capture) 카메라로 촬영된 이 디지털 이미지는 화면의 각도를 달리하면서 주인공의 움직임을 일련의 순간들로 분절해 보여주는데, 이는 머이브리지(Muybridge)

23) 디지털 테크놀로지는 이미지에 대한 관객의 경험뿐만 아니라 미학적 원칙의 변화마저 초래했다. 그것은 투명성의 원칙으로부터의 탈피다. 기존 영화의 경우, 테크놀로지와 기법은 투명성의 원칙에 입각해 사용된다. 전통적인 영화의 경우, 테크놀로지를 비롯한 제반 기법들은 관객의 눈에 드러나지 않아야 했는데, 왜냐하면 영화의 제작과정이나 테크놀로지가 숨겨져야만 관객은 보다 쉽게 스토리에 몰입할 수 있기 때문이었다. 그래서 매체 자체는 투명해지고 그 매체가 표현하려는 줄거리 세계만이 존재하는 것처럼 보였다. 그러나 오늘날 디지털 테크놀로지를 사용하는 영화들은 초기영화의 경우처럼 테크놀로지를 자의식적으로 드러내놓고 관객에게 그 테크놀로지에 매혹되게 하는 것이다. 그런 점에서 이들 이미지는 노출증적 경향에 의존한다고 할 것이다.

24) Paul Wells, *Animation: Genre and Authorship*(London: Wallflower Press, 2002), p.32.

와 머레이(Etienne-Jules Marey)가 실험했던 ‘크로노포토그래프(chronophotograph)’의 이미지와 유사하다(머이브리지는 육안으로는 포착할 수 없는 동물과 사람의 움직임을 고속촬영을 통해 분석했다). 이러한 견지에서 신 큐빗(Sean Cubitt)은 머이브리지의 작업을 영화 <매트릭스>의 선구적 작업으로 간주한다.²⁵⁾ 크로노포토그래프가 피사체의 움직임을 프레임 단위로 분석하는 것이라고 할 때, <매트릭스>에서 총알을 피하는 모습을 공간적 위치를 달리하면서 스틸로 잡아내는 모션 캡처 장면은 머레이의 그것을 따르고 있다고 할 것이다. 이러한 예에서 알 수 있는 것처럼 디지털 테크놀로지는 전적으로 새로운 미학적 전력이나 기법이 아니라 매체의 초기전통을 현대적 맥락에서 다시 부활시키고 있다고 볼 수 있는 것이다.²⁶⁾

정리하자면 디지털 테크놀로지가 전례 없는 새로운 이미지를 선보이면서 기존의 애니메이션 기법과 관념을 무너뜨리고는 있지만, 그러나 이러한 테크놀로지가 사용되는 방식은, 앤드류 달리가 주장하고 있듯이, 기존의 미학과 관습 및 형식으로부터 전면적인 단절이 아닌, 어떤 식으로든 관계를 맺고 있다는 것이다. 새로운 미학적 효과란 늘 전통의 재창출에서 비롯되는 것이듯이, 3D 애니메이션에서 사용되는 디지털 테크놀로지 역시 기존의 관습과 미학을 전복시키기는 것이라기보다는 오히려 이것을 확장하고 있다고 보아야 할 것이다. 이는 새로운 디지털 테크놀로지가 애니메이션이 전통적으로 추구해왔던 어떤 것을 보다 새롭게 실현하는 과정에서 사용되고 있음을 말해준다.

IV. 프랑켄슈타인적 이상의 구현

디지털 테크놀로지에 기반한 이미지가 현실에 대한 지표적 관계로부터 자유로움에도 불구하고 동시에 사실성을 강화한다면 이러한 이미지를 어떻게 규정할 것인가? 사실성에서 벗어나면서도 사실성을 강화하는 이와 같은 역설을 어떻게 이해할 것이며, 나아가 디지털 테크

25) 여기서 큐빗은 시네마토그래프와 크로노포토그래프를 각각 종합적인 것과 분석적인 것으로 비교하면서, 디지털 테크놀로지의 이미지를 크로노포토그래프와 연결짓는데, 그에 따르면, 크로노포토그래프는 시간을 공간적 단위로 쪼갬다는 점에서 공간적인 것에 치중하고 있다고 볼 수 있다(시간을 각각의 구별적인 단계로 나누고 이러한 단계를 사용해 움직임을 분석한다는 점에서). 그러나 영화의 단위는 방금 지난 과거, 현재, 그리고 다가올 것 이렇게 세 개의 프레임을 종합한다는 점에서 시간성에 더하고 있다고 본다. 이에 대해서는 다음의 글을 볼 것, Sean Cubitt, “Digital Filming and Special Effects,” *The New Media Book*, ed. Dan Harries(London: BFI, 2002).

26) Sean Cubitt, *ibid.*, p.27.

놀로지가 애니메이션의 전통을 새롭게 구현해내고 있다면 그것은 또 무엇인가? 물론 이것은 기존의 잣대로 평가하거나 파악할 수는 없고 새로운 관점과 개념이 필요하다.

우선, 이들 이미지가 보여주는 사실성을 다시 한번 살펴보자. 애니메이션의 경우는 실사 영화와 달리, 디지털 이미지가 아무리 사실성을 구현하고 있다고 하더라도 사실 그 이미지는 모호하다. <애니매트릭스(animatrix)>의 첫 번째 시퀀스는 실사영화인가? 애니메이션인가? 현실인가 가상인가? 어쩌면 이러한 모호성은 실사와 가상의 중간적 상태, 사실 같으면서도 가짜이고 가상이면서도 현실 같은 상태에서 비롯되는 것일 게다. 그런 의미에서 이들 3D 애니메이션은 토도로프가 말한 ‘환상성’을 가장 잘 보여주는 예라고 할 수 있다. 토도로프에게 있어 환상성이란 머뭇거리, 주저함이다. 그것은 현실과 비현실, 주체와 대상간의 경계 혼란, 시간과 공간의 변형 속에서 발생하는 믿음과 불신의 흔들림을 말하는 것으로,²⁷⁾ 디지털 이미지의 극사실주의는 이와 같은 의미에서의 환상성을 구현하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 의미의 환상성으로 인해 기존의 2D 애니메이션이나 전통적인 실사영화와는 다른 3D 만의 독특한 미학적 효과를 창출하는 것이다(2D가 보다 비현실적이고, 실사영화가 현실적인 것이라면 3D는 이 둘의 중간, 혹은 새로운 차원에서 둘을 매개하면서 합성하고 있다 할 것이다). 앤디 달리가 사실처럼 보이지만 리얼리즘에서 벗어나 있는 이러한 디지털 이미지에 대해 ‘이차 리얼리즘(second-order realism)’이라 명명했던 것도 바로 그와 같은 모호성(그리고 환상성) 때문이었을 것이다.

이러한 모호성은 관객성(spectatorship)의 관점에서 보자면, 지각과 의식의 불일치에 해당된다. 관객은 제시되는 이미지가 사실이 아니라는 것을, 즉 테크놀로지의 효과일 뿐이라는 것을 잘 인식하고 있지만(가령, 관객이 이미지에 무반성적으로 몰입되기보다는 테크놀로지 자체에 주목하고 숭고함을 느끼는 것은 그들이 테크놀로지를 반성적으로 바라보고 있다는 것을 말해주는 것일 게다), 그러나 지각의 차원에서는 리얼리티를 지닌 것으로 받아들인다. 현실적 대상을 지니고 있지 않지만 외양이 현실의 대상과 유사하고(관객의 삼차원적 공간에 대한 시각적 청각적 경험과 부합하다는 측면에서), 게다가 이들 이미지에 대한 경험이 영화외부의 사회적 경험과 상응하기 때문에 비록 그 이미지가 비현실적인 것이라 하더라도 지각적으로는 현실이라고 느끼는 것이다.²⁸⁾ 스테픈 프린스(Stephen Prince)는 이와 같이 비사실적인 이미

27) Tzvetan Todorov, *The Fantastic: A Structural Approach to Literary Genre*(Ithaca: Cornell Univ. Press, 1973), p.25.

28) 그랬을 때 심지어 비현실적인 이미지도 지각적으로는 현실적으로 느껴질 수 있다. 이는 무생물이 등장하는 애니메이션의 경우를 보면 쉽게 납득할 수 있다. <토이스토리>의 경우가 그러한데, 인간의

지가 관객의 지각적 반응을 사실적으로 이끌어 내는 것에 대해 ‘지각적 리얼리즘’이라 명명한 바 있는데,²⁹⁾ 그런 점에서 3D 애니메이션에 구현된 디지털 이미지는 바로 그와 같은 지각적 리얼리즘을 구현하고 있다고 할 수 있을 것이다. 정리하자면, 디지털 테크놀로지에 의거한 3D 애니메이션의 모호성이란 기실 의식적 차원에서의 비현실성과 지각적 차원에서의 사실성이라는 이중성에서 기인한다는 것이다.

물론 이러한 이중성은 리얼리티에서 벗어난 이미지가 리얼리티를 지니고 있는 것으로 느껴진다는 점에서 모순적인 것이며 기만적인 것이긴 하다. 그러나 바로 이러한 이중성이야말로 디지털 테크놀로지가 관객에게 효과를 발휘하는 토대이자,³⁰⁾ 매혹의 원천이다. 관객은 있는 것을 그대로 보여주는 것보다 현실에 존재하지 않는 것을 현실처럼 생생하게 보여주는 것에, 생명이 없는 대상을 생명이 있는 것처럼 지각하게 해주는 것에 보다 매혹된다. 그렇다면 관객은 이러한 디지털 테크놀로지에 왜 그토록 매혹되는가? 왜 애니메이션은 그토록 기술 혁신에 집착하는 것일까? 단순히 기만적인 것에 현혹되는 것에 불과한 것인가? 혹 여기에는 단순히 기술적인 차원에서는 이해될 수 없는 어떤 욕망이 작용하고 있는 것은 아닐까?

결론적으로 말하자면, 디지털 테크놀로지는 이른바 노엘 버치(Noel Burch)가 말한 ‘프랑켄슈타인 이상’을 실현시켜내고자 하는 소망의 산물이다. ‘프랑켄슈타인 이상’이란 기계적으로 생명을 창출함으로써 죽음을 정복한다는 관념으로,³¹⁾ 실사영화의 기술적 속성을 설명하기 위해 버치가 사용한 것이지만, 그러나 오히려 실사영화보다는 애니메이션의 기술적 발달을 설명하는 데 더 적절한 개념으로 보인다.³²⁾ 사실 애니메이션은 이와 같은 인류의 소망이라

움직임을 인형으로 옮긴 이 인격화된 애니메이션은 비록 외양의 차원에서는 현실적 대상을 지니고 있지 않지만 지각의 차원에서는 관객의 반응을 사실적으로 이끌어낸다.

29) Stephen Prince, “True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory,” *Film Quarterly* vol 49, No 3, 1996, p.32.

30) 사실, 테크놀로지의 인공성과 지각적 사실성은 서로 모순되지만, 그러나 서로를 가능하게 하고 또 강화해주는 조건이라 할 수 있다. 필자의 주장과는 다른 맥락이지만 이러한 상호 조건성을 즉시성과 매개성이라는 측면에서 다루고 있는 글로는 다음이 있다. Geoff King & Tanya Krzywinska “Cinema/Videogames/Interfaces,” in *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, ed. Geoff King & Tanya Krzywinska(Wallflower Press, 2002), p.4.

31) Noel Burch, *Life to Those Shadows*, trans., Ben Brewster(BFI, 1990), pp.6-22.

32) 재현 테크놀로지를 통해 죽음을 정복한다는 점에서 이러한 프랑켄슈타인 콤플렉스는 영화이론가 바쟁이 말하는 ‘미이라 콤플렉스’와 유사한 측면이 있다. 바쟁에게 있어 미이라 콤플렉스는 재현을 통해 삶을 보존하려는 욕망으로, 원시예술에서 조각, 사진, 영화로 이어지는 서구의 모든 조형예술은 시간의 흐름 속에서 삶을 고정시키려는 이러한 미이라 콤플렉스를 바탕에 깔고 있었다(미이라 콤플렉스에 대해서는 바쟁의 다음의 책을 보라. 앙드레 바쟁, “사진적 영상의 존재론,” <영화란 무엇인가?>(박상규 역, 서울: 시각과언어, 1998). 한편 미이라 콤플렉스와 프랑켄슈타인 콤플렉스는 둘 다 죽음을 극복

할 프랑켄슈타인의 이상을 그 바탕에 깔고 있다. 예컨대, 자그레브 스쿨의 애니메이터들이 지니고 있었던 다음과 같은 생각에는 프랑켄슈타인적 욕망의 일단이 잘 드러나 있음을 알 수 있다. “애니메이션은 복제를 통해서가 아니라 리얼리티의 변형을 통해서 디자인에 생명과 영혼을 불어 넣는 작업이다.”³³⁾ 여기서 리얼리티의 복제가 아닌 변형이란 지표성을 상실한 디지털 이미지를 말하는 것이고, 생명이 없는 사물에 생명을 불어넣는 것이란 앞서 말한 지각적 리얼리즘과 관련된 것이 아니겠는가? 그렇다면 오늘날 애니메이션에 있어 디지털 테크놀로지야말로 바로 그와 같은 프랑켄슈타인 이상을 구현하는 핵심적인 수단이라 할 것이다. 비록 그것이 가짜이고 인공적으로 만들어진 것이지만 지각적으로 살아있는 듯 생생하게 느껴지는 3D 애니메이션의 디지털 이미지는 그러한 욕망의 산물인 것이다.

물론 이러한 테크놀로지를 두고 다만 인간성을 몰화하는 것에 불과할 뿐이라는 지적이 있을 수 있다. 그리고 예술에 있어서 테크놀로지의 발달을 회의적으로 바라보는 입장이 늘 존재해왔던 것도 사실이다. 가령, 칸트의 낭만주의 미학은 기계를 예술적 총체성을 위협하는 파편적인 것으로 바라보며 그것에 자체의 생명력을 부여하는 것에 반대했다. 테크놀로지는 어디까지나 인간적 목적에 종속되어야 하고 그래서 통제되어야 한다는 것이다.³⁴⁾ 그러나 테크놀로지가 단순히 합리적인 계산기술이나 기계장치만을 뜻하는 것은 아니며 예술과 대립적인 것만도 아니다. 테크놀로지에는 어떤 정신적인 것이 깃들어 있는데, 러스키(Lutsky)는 이러한 관점에서 과학적 영역이 미술적인 것과 변증법적 관계를 이루고 있다고 주장했다.³⁵⁾ 테크놀로지의 발달은 미술적인 것에 대한 욕망 속에서 이루어져왔으며 이러한 미술적 욕망이란 삶의 유희적 재창조와 연결되어 있다는 점에서 기실 미학적 충동에 다름 아니라는 것이다. 그렇다면 3D 애니메이션이 바탕에 깔고 있는 프랑켄슈타인 욕망역시 단순히 테크놀로지에 대한 맹목적 집착이 아닌, 살아있는 것과 죽은 것, 미술과 기술, 감각과 의미, 지각과 인식을 결합

하려는 욕망이라는 점에선 공통되나 테크놀로지에 대한 입장에서는 차이가 난다. 미이라 콤플렉스에 있어서 테크놀로지는 비가시적인 것이 되어야 한다. 즉, 바깥에게 있어 중요한 것은 현실의 완벽한 재현 즉, 현실과 재현의 경계가 사라지는 것이었기에 이 과정에서 테크놀로지는 지워져야만 하는 것이었다. 테크놀로지를 사용하되 그 테크놀로지는 현실의 재현과정에서 투명해져야 한다는 것이다. 그러나 프랑켄슈타인 콤플렉스에 있어 재현 테크놀로지는 그 자체의 생명력을 지니고 있는 것이다. 테크놀로지는 오직 다른 목적을 위해 사용되는 죽은 도구여서는 안된다. 프랑켄슈타인의 창조물은 다른 목적에 종속되지 않고 그 자체가 독자적으로 기능할 때 태어나는 것이다. 이 둘의 차이에 대해서는 다음의 글을 참조했다. R. L. Rutsky, *High Techne: Art and Technology from Machine Aesthetic to the Posthuman*(Minnesota Univ. Press, 1999), pp.33-5.

33) 폴 웰스, 앞의 책, p.29.

34) R. L. Rutsky, op.cit., p.25.

35) 물론 이러한 미술적인 것은 유토피아적인 것일 수도 혹은 디스토피아적인 것일 수도 있다.

해 내려는 인류의 오랜 욕망의 소산이라 할 것이다.

한편, 디지털 이미지가 구사하는 미술적 매혹은 관객의 입장에서 보자면 ‘사고의 전능성’이라는 개념과 연결되어 있다. ‘사고의 전능성’이란 프로이트가 ‘쥐 인간’을 분석하면서 사용한 개념으로 환상 속에서 어떤 사건이 발생했다고 생각하면 그것이 실제로 현실에서도 이루어지는 것으로 생각하는 것을 말한다. 정신분석학의 관점에서 볼 때 이것은 상상 속에서 대상을 통제함으로써 현실의 불안에서 탈출하려 하는 것이지만, 다른 한편으로는 이것 역시 인류의 오래된 소망과 연결되어 있는 것으로, 프로이트는 <토템과 터부>에서 이러한 사고의 전능성을 원시적 종족이 행했던 주술, 혹은 일종의 애니미즘과 관련지은 바 있다. 3D 애니메이션의 테크놀로지는 바로 이와 같은 원시적 주술의 현대판이라고 볼 수 있다.³⁶⁾ 3D 애니메이션은 테크놀로지 덕분에 환상과 의지에 따라 펼쳐지는 무궁무진한 세계를 미술처럼 재구성해낸다. 산이 움직인다고 생각하면 움직이고 문어에게 꼬끼리가 되라고 하면 꼬끼리가 된다. 운동은 중력의 법칙을 무시하고, 생각하는 대로 자유롭게 시공간을 가로지른다. 불가능한 머릿속 생각들을 가능케 해주는 듯한 이러한 테크놀로지는 이제는 사라진 켈트적이고 제의적인 주술의 현대적 구현인 것이다.

3D 애니메이션이 제공하는 쾌락의 실체도 여기에 있다. 이들 영화가 제공하는 쾌락이란 단순히 불가능한 세계를 시각적으로 보여주는 것에 있는 것이 아니다. 테크놀로지는 대상에 생명력을 부여해 지각적 리얼리티를 느끼게 해준다고 할 때, 관객들은 그렇게 구현된 대상들에서 원시적 세계의 미술적 가능성을 재발견하고 즐거워하는 것이다. 물론 이러한 쾌락은 상상적 세계를 제대로 구현해 내는 테크놀로지의 효과, 정확히 말하자면, 전능성의 욕망과 그 욕망을 실현해내는 테크놀로지가 완벽하게 부합하는 데서 발생한다. 이런 점에서 2D 애니메이션 역시 일종의 전능성을 구현하고 있다고 볼 수 있지만, 그러나 그 기법이나 테크놀로지가 상상된 내용과 맞아 떨어지지 않기에 불완전한 것이라고 할 수 있다. 그러니까 3D 애니메이션의 디지털 테크놀로지가 주는 매혹이란 단순히 기교의 현란함에 있는 것이 아니라 그 기교가 구현해내는 사고의 전능성에 있다할 것이다.³⁷⁾

36) 애니메이션을 전능성의 관점에서 살펴본 논문은 다음을 참조했다. Michael O'Pray, "Eisenstein and Stokes on Disney: Film Animation and Omnipotence," in *A Reader in Animation Studies*, ed. Jayne Pilling(London: John Liberty & Company Pty Ltd, 2000).

37) 사실 고전적 애니메이션의 경우도 바로 이와 같은 의미에서 전능성을 구현하고 있는 것으로 볼 수 있다. 다만 그러한 전능성이 3D 디지털 테크놀로지를 통해 좀더 완벽히 구현되고 있다는 것이 중요할 것이다.

관객이 디지털 애니메이션에서 경험하게 되는 숭고도 마찬가지다. 그것은 단순히 재현의 한계를 뛰어 넘는 데서 오는 경험이 아니라 테크놀로지가 완벽할 정도로 묘기를 보여주는 데서 오는 어지러움, 놀람인 것이다. 눈앞에서 생생하게 움직이는 프랑켄슈타인의 창조물, 현실을 단순히 재현하는 것이 아니라 불가능한 대상을 지각적으로 생생하게 창조해내는 테크놀로지의 놀라운 효과에 관객은 숭고를 느끼게 되는 것이다. 그리고 끝내 이러한 숭고의 경험과 더불어 관객은 일종의 엑스터시에 이르게 된다.³⁸⁾ 그 결과 깊숙이 감추어진 ‘선-기억’, 즉 이제 잃어버린 원시적인 힘을 다시 되찾을 수 있게 되는 것이다.

이러한 원시적 힘이 애니메이션을 감상하는 관객에게 중요한 것은 바로 거기에 새롭고 혁명적인 또 다른 가능성이 잠재해 있기 때문이다. 그것은 물화된 현실을 전복하려는 유토피아적 소망이다. 이성적 현실에서 동떨어진 상상과 신비의 주술적 세계는 합리적 이성에 간혀 경화되어버린 우리의 사고를 한없이 풀어 놓아주면서 현실과는 다른 세계를 꿈꾸게 해주는 것이다. 수잔 벅 모스의 벤야민 독해에 따르면, 사회를 변화시켜낼 그와 같은 주술적 힘은 사회가 산업화되면서 차츰 상실되었고, 오늘날은 오직 아이들의 동화, 상상적 픽션과 같은 주변화된 형식에만 남아 있다. 3D 애니메이션은 이러한 원시적이고 혁명적인 힘의 현대적 재발견으로, 잃어버린 사고의 전능성을 회복하고 부활시켜 사회적 변화를 이끌어 낼 잠재력을 우리에게 펼쳐 보여준다.³⁹⁾ 그리하여 역동적이고 마술적인 상상력을 통해 끊임없이 대상들을 다시 고안해내고 생명을 불어 넣으면서 우리의 창조적 가능성을 다시 일깨워 준다. 한마디로 디지털 테크놀로지의 3D 애니메이션은 비록 산업적 요구의 산물로 낭만주의 미학에서 동떨어진 것처럼 보이지만, 그러나 산업화되고 물화되고 굳어버린 현실에서 자유로워지고자 하는 유토피아적 욕망을 간직하고 있다고 하겠다.

V. 마치며

애니메이션은 세 가지 물결 속에서 발전해왔다. 첫 번째는 필름 테크놀로지의 발전이고 두 번째는 비디오 테크놀로지에서도 시작되었다. 이제 애니메이션은 컴퓨터로 옮겨가고 있다.

38) 여기서 ‘엑스터시’란 일찍이 에이젠슈타인이 디즈니 애니메이션을 두고 말했던 것이지만, 진정한 미에서의 엑스터시는 디즈니 애니메이션보다는 작금의 3D 애니메이션에 이르러 가능해졌다고 보아야 할 것이다.

39) Michael Taussig, *Mimesis and Alterity: A Particular History of the Sense*(London: Routledge, 1993).

여기에 모션 캡처, 인터넷에 기반한 네트워크 등의 새로운 디지털 테크놀로지가 가세하고 있고 있으며, 여전히 변화를 진행 중이다.

사실, 애니메이션은 기술적 변화를 계속해서 껴안아 오면서, 끊임없는 변형을 통해 생생해나가는 장르다. 물론 이것은 애니메이션 언어가 얼마나 개방적인 것인가를 말해준다. 그런 점에서 애니메이션은 아방가르드적이라고 할 수 있다. 마단 사럽에 의하면 아방가르드의 특징은 과거의 모든 예술적 기법을 사용하는 데 있는데, 폴 웰스는 이러한 마단 사럽의 견해가 애니메이션에게도 해당된다고 하면서 영구히 고정되고 할당된 형식을 거부하고, 경직된 것에서 자유를 추구하는 애니메이션은 어떠한 형식도 역동적으로 활용할 수 있는 능력을 지니고 있다고 주장한 바 있다.⁴⁰⁾ 오늘날 3D 애니메이션에서 사용되는 디지털 테크놀로지도 그러하다. 그것은 기존의 모든 표현적 기법과 의 단절이 아니라 그것들을 끌어들이고 확장하면서 새로운 가능성을 향해 나아가고 있는 것이다.

그랬을 때 이러한 과정이란 예술의 오랜 목표였던 감각과 의미, 지각과 의식의 결합, 그러니까 본 글의 용어로 하자면 프랑켄슈타인 이상을 향한 도정이라 할 것이다. 그리고 또한 여기에는 사고의 전능성이라는 잃어버린 마술적 능력을 복원하려는 유토피아적 소망도 함께 자리하고 있다. 물론 이는 일찍이 에이젠슈타인이 디즈니 애니메이션에서 간파한 것이기도 하다. 그에 따르면, 디즈니 애니메이션은 개념적 사유와 선논리적인 것, 즉 감각적 형식을 조화시키며 이러한 두 경향을 생산적으로 결합한다. 그러나 엄밀한 의미에서 이러한 결합은 디지털 테크놀로지에 이르러 비로소 완숙을 향한 단계로 건너가고 있다고 해야 할 것이다.

참고문헌

- 모린 퍼니스, <움직임의 미학: 애니메이션의 이론 역사 논쟁>(한창완 외 역, 서울: 한울, 2001).
비어즐리, <미학사>(이성훈·안원현 역, 서울: 이론과실천, 1987).
앙드레 바쟁, <영화란 무엇인가>(박상규 역, 서울: 시각과 언어, 1998).
토마스 엘세서, <디지털 시대의 영화>(케이 호프만 엮음, 김성욱 외 역, 서울: 한나래, 2002).
폴 웰스, <애니메이션: 애니메이션 이론의 이해와 적용>(한창완·김세훈 역, 서울: 한울, 2001).
Angela Ndalians, "Special Effects, Morphing Magic, and the 1990s Cinema of Attractions," in *Meta-morphing: Visual Transformation and Culture of Quick Change*, ed. Vivian

40) Paul Wells, *Animation: Genre and Authorship*, p.21. 1999.

- Sobchack(Minnesota Univ. Press, 2000).
- Geoff King & Tanya Krzywinska "Cinema/Videogames/Interfaces" in ScreenPlay: Cinema/Video-games/Interfaces>, ed.(Geoff King & Tanya Krzywinska, Wallflower Press, 2002).
- Hoffer, T., Animation: A Reference Guide, Connecticut: Green-wood Press, 1981.
- Jay Leyda, Eisenstein on Disney(London: Methuen, 1988).
- Jayne Philling(ed.), A Reader in Animation Studies(London: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997).
- Maria Sturken and Lisa Cartwright, Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture(Oxford Univ. Press, 2001).
- Michael O'Pray, "Eisenstein and Stokes on Disney: Film Animation and Omnipotence," in A Reader in Animation Studies, ed. Jayne Pilling(London: John Liberty & Company Pty Ltd, 2000).
- Michael Pierson, "CGI Effects in Hollywood Science Fiction Cinema," Screen, 40:2, 1999.
- Michael Taussig, Mimesis and Alterity: A Particular History of the Sense(London: Routledge, 1993).
- Paul Willmen, "Reflections on Digital Imagery: Of Mice and Men," <제1회 전주국제영화제 심포지엄 자료집>, 2000.
- R. Cook, L. Carpenter and E. Catull, "The Reys Image Rendering Architecture," Computer Graphics, 21.4(1987), pp.91-102,
- Scott Bukatman, "The Artificial Infinite: On Special Effects and The Sublim," in Visual Display: Culture Beyond Appearances, ed. Lynne Cook and Peter Wollen(Seattle: Bay Press, 1995).
- Sean Cubitt, "Digital Filming and Special Effects," The New Media Book>, ed. Dan Harries(London: BFI, 2002).
- Tom Gunning, "The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectator, and the Avant-Garde," in Early Cinema: Space, Frame, Narrative, ed. Thomas Elsaesser and Adam Barker(London: BFI, 1991).
- Tzvetan Todorov, The Fantastic: A Structural Approach to Literary Genre(Ithaca: Cornell Univ. Press, 1973).