

애니메이션에 나타난 그로테스크 표현방법 추이 연구

A Study on the Transition of the Grotesque Expression Method in Animation

주저자 : 이종한(LEE JONG HAN)

호서대학교 디지털문화예술학부 애니메이션전공 조교수

본 연구논문은 2004년 호서대학교 교수연구비 지원에 의한 것임.

1. 서론

2. 본론

- 2-1. 그로테스크 이미지의 미학적, 오락적 가치
 - a. 그로테스크의 미학적 가치
 - b. 그로테스크의 오락적 가치
- 2-2. 그로테스크 표현의 방법적 추이
 - a. 실사와 애니메이션의 합성
 - b. 오브제 애니메이션
 - c. 디지털 이미지와 몽타주
 - d. 영상기술이 그로테스크 애니메이션 표현방식에 미치는 영향
- 2-3. 시대별 그로테스크 이미지 표현방식의 변화

3. 결론

참고문헌

(要約)

그로테스크의 미학과 그 오락적 가치는 애니메이션이라는 표현매체가 갖는 특징과 그 속성에서 많은 공통점을 지니고 있으며 이러한 애니메이션에 나타난 그로테스크한 이미지 표현 방식은 현대 이미지 디지털화 기술이 발전하면서 그 표현 영역이 확대 되었다. 실사와 애니메이션의 합성, 오브제 애니메이션으로 표현되던 그로테스크 이미지는 Full 3D 애니메이션의 기술, 그리고 모션캡처로 인한 가상캐릭터에 대한 현실감 있는 움직임 부여로 좀 더 사실감 있게 그 부조화성을 발전시키고 있다. 그 소재 또한 현대 과학문명의 발달과 더불어 다양해 졌다. 그 한 예가 사이보그 캐릭터의 등장이며 이러한 그로테스크한 이미지는 현대에 이르러 그 여러 특징 중에 인간소외를 다루는 애니메이션에서 주로 등장하기 시작한다. 그리고 이러한 그로테스크 이미지 표현방식의 변화는 향후 영상기술의 발달과 더불어 방법적 양식을 달리 하여 VR 형태, 인터랙티브한 영상으로 그 표현매체를 옮기면서 그로테스크한 이미지와 성향은 비인간성을 강조하는 영상장르로 대변되어 갈 것으로 본다.

(Abstract)

The esthetics of "grotesque" and its entertaining values have many things in common with the characteristics and properties of animation as a medium of expression. The ways to express grotesque images in animation have expanded its realm of expression with the development of modern image digitalization technologies. The grotesque images that were expressed by the combination of photographs and animations and objet animations have been developing its disharmony in a more realistic manner with full 3D animation technology and realistic motions of virtual characters with motion capture. The subject matter also has become more diverse with the advance of modern scientific civilization. An example is the appearance of Cyborg(cybernetic+organism) characters and the grotesque images in the modern times mainly start to appear in animations dealing with the isolation of human beings among its characteristics. Also, the changes of the expression methods of grotesque images along with the development of visual technology development in the future will transform its methodological forms by changing its expression methods to VR forms and interactive visuals. Thus it is expected that the grotesque images and characteristics will change into a visual genre which emphasizes dehumanization.

(Keyword)

Transition of grotesque image, animation,

1. 서론

예술작품은 예술가가 속해 있는 사회문화적 환경과 정치적 압력 등 이데올로기를 반영한다고 주장한다. 먹시는 이러한 점에서 예술작품의 미적 가치는 역사적 해석에 의해 끊임없이 변화할 수 있다고 주장한다. 다른 영상 매체와 마찬가지로 애니메이션 역시 경제적, 기술적 발전과 사회문화적 변화와 깊은 관련을 맺고 발전하고 있다. 애니메이션의 발전사 역시 미학적인 관점, 기술적인 경제적인 사회적인 관점 등으로 분류되어 각각의 연구가 진행되어 접근할 수 있다. 그 중에서도 애니메이션은 기술에 기반한 여러 가지 형식의 중요성과 의미를 재생산함으로써 그 범주와 장르에 있어서 다양해지고, 그에 따라 애니메이션은 현대 시각미술생산에 중요한 위치를 점하고 있다. 또한, 애니메이션은 하나의 예술작품으로 그 사회문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 대변하기도 하고 문화적 우위를 점유하며 상업적 이윤을 창출하고 있다. 오늘날 애니메이션의 가치 전복과 기존 통념의 타파는 현대 애니메이션의 주요 특징이다. 그 중에서도 엽기, 키치, 패러디, 풍자, 코믹 등으로 표현되는 포스트모더니즘 애니메이션 유형의 중심엔 불안정하고, 일탈적인 파괴적 성향의 그로테스크한 이미지가 그 중심을 이룬다. 이러한 그로테스크 이미지는 애니메이션에서 주로 대상을 공상 속에서 존재할 만한 충격적인 형상으로 묘사되었으며, 아울러 현실세계의 모순된 형상을 간접적으로 가시화함으로써 그로테스크 미적 가치를 격상시키고, 이러한 이미지를 표현함에 있어서 현대 영상기술은 여러 가지 시각적 가능성을 제시하였다. 다윈주의 시대를 살아가면서 고전적인 미의식과 절대적 가치관의 붕괴는 미적 취향에도 새로운 시각적 충격을 늘려준다. 특히 리얼리즘의 미학이란 목표는 가장 강력하고 영향력 있는 부분이고, 이러한 의미에서 컴퓨터 애니메이션의 디지털 이미지구현 기법과 기술은 상상의 세계를 이미지로서 현실화 시키는 새로운 영화스타일을 만드는 결정적 요소로 작용한다.

그리하여 본 연구는 애니메이션에 있어서 일반적인 그로테스크 이미지의 미학적, 오락적 가치를 간단히 살펴보고, 새로운 미디어 등장으로 인한 그로테스크 표현의 방법적 추이를 연구해 보고자 한다. 또한 기술의 발전과 더불어, 리얼리티의 표현이라는 관점에서 그로테스크 표현이 어떠한 양상으로 표현양식이 변화되고, 그 효과는 무엇인지 함께 전망하고자 한다.

2. 본론

2-1. 그로테스크 이미지의 미학적, 오락적 가치

a. 그로테스크의 미학적 가치

필립 톰슨(Philip Thomson)은 그로테스크의 개념을 '무섭게 소름끼치는 내용과 희극적인 표현양식 사이의 충돌' 이 빚어내는 감흥이라고 말한다. 즉 그것은 대상과 지각 주체의 반응에 관계되는 것으로 유패하고 불쾌한 반응, 웃음과 공포와 같은 이질적 요소들이 대립적으로 공존하는 이미지, 양식, 또는 사건을 지칭한다. 이렇게 이질성, 양면성, 복수성의 공존

과 충돌로부터 그로테스크 미학이 성립되는데 그것은 과대, 과장, 과도, 과잉과 같이 정도가 지나친 극단적인 것과 밀접한 관계가 있다. 정상적인 상태를 벗어난 과장과 극단은 그로테스크의 전형적 속성이며, 그렇기 때문에 그로테스크는 받아들이기 힘든 것이며 따라서 우리는 그것이 불러일으키는 불편함을 피하려는 경향으로 양립할 수 없는 것들의 작품과 반응 속에서 해결 안 된 충돌이라 정의 하고 있다.¹⁾

그로테스크적 표현은 19세기 말경 그 표현이 축소되다가 20세기 다시 부활되고, 그로테스크적 표현에 대한 미학적 비평언어가 확립되었는데 그 대표적 인물은 볼프강 카이저 이다. 볼프강 카이저의 그로테스크이론을 바탕으로 그로테스크적 표현은 두 가지 개념으로 나누어 볼 수 있는데, 러시아 비평가 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)이 언급한 카니발(Carnival)그로테스크와 메리루소(Mary Russo)가 언급한 언캐니(Uncanny) 그로테스크가 그것이다. 그 개념과 특징을 간단히 살펴보면, 카니발 그로테스크이론은 정치적, 사회적 차원을 함축하는 그로테스크로 요약된다. 다시 말해서, 정상과 표준을 벗어나는 그로테스크 신체는 단순히 신체적 기형 이상의 모반적 의미를 지니는 것이다. 그것은 반항적이고, 위반적인 모든 것을 대변하는 정치적 신체로서 고급문화의 전 지대를 섭취, 그것을 재합성, 전복, 조롱, 격하 하는 방법으로 다시 뱉어 놓는 것이다.²⁾ 그리고 통속적이고 저속하고, 형이하학적이고, 물질적인 신체를 선호하는 성격을 지닌다. 그리하여 카니발 그로테스크는 반 고전주의, 반 모더니즘이라는 반항적이고 위반적인 정치적 의미를 얻게 되고, 포스트모던 담론에 합류된다. 이렇게 바흐친의 카니발 그로테스크는 물질적 신체와 그것의 희극적 표현을 근간으로 표현된다. 그리고 이러한 의미에서 시간 예술이자 무거운 주제를 희극적으로 표현하는 애니메이션은 그로테스크적 이미지 표현에 매우 적합하다.

또 다른 그로테스크적 표현의 범주로서 개인적 내면적 환상을 향한 신비스러운 경험적 정신분석학적 성격을 지닌 언캐니 그로테스크(Uncanny grotesque)가 있다. 이는 소외적 측면과 공포를 주축으로 하는 카이저의 모던 그로테스크이론과 프로이드의 언캐니 개념으로부터 그 개념이 도출되었는데, 소외된 비인간적 파워 즉 이드(ID)를 표현하는 형식으로 그와 함께 그로테스크는 적대적이고 소외적인 비인간적이 된다. 회화에서는 살바도루 달리(Salvador Dali), 르네 마그리트(Rene Magritte)와 같은 초현실주의 회화와 밀접한 관련성이 있다.

b. 그로테스크의 오락적 가치

그로테스크는 친숙한 현실을 파괴하고 재구성하는 장난스러운 유희성을 갖는다. 이는 실험성이 강할 뿐 아니라 고도로 창의적이고 상상적인 것으로 예술 창조의 주요한 요인이 될 수 있는 것이다. 현대 그로테스크 캐릭터의 유희성은 그로테스크의 특성인 일상규칙의 위반, 이질적 요소의 도입, 무지, 외설, 강조, 변형, 모순, 부조화 등을 통해 보는 이에게 놀라움, 쾌감, 우월감을 갖게 해서 웃음을 자아내게 한다. 그

1) 필립 톰슨, 그로테스크, 김영무 역, 서울대학교출판부, 1986. pp.1-37

2) 김홍희, 페미니즘비디오미술, 재연, 1998. pp.282

러한 그로테스크한 유희적 캐릭터는 어른 세계의 경직되고 긴장된 스트레스에서 벗어나 어린 시절에 대한 향수로서 중심의 세계와 환상을 추구하면서 사회적 해방의 감정을 표현하기도 하고, 사회, 문화적인 어떠한 중압감 즉 관습상 합리적으로 생각하도록 길들여진 사고방식에서 벗어나 대중에게 정신적 자유를 느끼게 표현하기도 하며, 기존의 고정관념을 깨는 의외성도 찾아볼 수 있다.

유희의 개념은 이미 많은 철학자 미학자들이 예술과 연관지어 설명해 왔는데 쉴러는 미적 예술적 활동을 유희충동에 두고 인간은 오로지 미와 유희해야 한다고 말하면서 예술의 본질을 유희에 두었다.³⁾ 재미와 즐거움을 본질로 하는 유희는 삶의 긴장 완화로서 심각하지 않은 것, 구속력이 없는 것 등으로 자유롭고 오락적인 재미와 현실에서 벗어나서 환상의 세계에 몰입할 수 있게 하는 역할을 하기도 하고, 시간과 공간, 인과성 등을 대담하게 자기 마음대로 무시하는 기상천외한 상상력의 결



그림 2) 슈렉

과로서 무의식의 내부적 충동에 의해 구성된 것이기도 하다.⁴⁾ 이러한 유희성과 그로테스크한 캐릭터와의 매치는 웃음과 즐거움을 추구하는 삶의 방향이나 또는 여러 가지 실제 상황들을 희극적으로 표현한다. 그리하여 보는 이로 하여금 재미와 웃음을 유발하는 동시에 그러한 웃음 뒤에 내포되어 있는 사회적 병리나 인간이 가진 모순을 꼬집어 냄으로써 충격과 의외성을 유발하여 그로테스크한 미적 효과를 제시한다. 유희적 이미지의 그로테스크한 캐릭터는 사회상을 반영하는 도구이며 직접적으로 혹은 간접적으로 나타냄으로써 사회적인 제스처를 그로테스크하게 표출한다.⁵⁾ 그래서 이러한 캐릭터들은 과격적이거나 거리낌 없는 디자인 또는 행동 패턴으로 웃음을 주는 것과 동시에 한편으로는 충격적이고 기이한 분위기를 자아내어 비판 또는 풍자하고 싶은 사회상을 제시하기도 한다. 그 대표적인 예로 그림 1)에서 보여지는 <슈렉>의 캐릭터들이 그러하다. 그 '슈렉'을 포함한 '피오나 공주'의 모습은 우리가 흔히 상상하는 아름다운 왕자와 공주의 모습을 하고 있지 않고, '파과드 영주'의 모습 또한 극도로 작은 키는 권력과 힘을 상징하는 사람으로서의 기존 스테레오타입을 완전히 뒤엎음으로써 설정자체를 매우 희극적으로 만든다. 그리고 <슈렉>의 캐릭터들의 기상천외한 행동들은 앞서 언급한 그로테스크 유희적 행동패턴을 그대로 따르고 있다.

유희효과를 주는 그로테스크한 이미지는 색상 면에서 주로 원색적인 색상을 사용하며, 조형적 특징으로는 '파과드 영주'와 같이 의상의 일상적인 규칙을 위반하고 형태를 극단적으로 과장되게 왜곡시키거나 서로 이질적인 요소를 결합시켜

3) 박연양, 유희와 예술의 연주론적 고찰, 안동대논문집 제 8호, 1986, pp212-218

4) 박성봉, 대중예술의 미학: 대중예술의 통속성에 대한 미학적인 접근> 동연, 1997, p.351

5) 김은영, 현대메이크업에 나타난 그로테스크적 특성 연구, 세종대학교 석사논문, 2000, 68p

부조화성을 표현함으로써 관객으로 하여금 웃음과 의외성을 동시에 유발시킨다.

이렇게 실제의 삶을 벗어나서 아주 자유스러운 일시적 활동의 영역으로 들어감으로써 개인은 진지함에서 벗어난 자유, 오락적인 재미와 현실에서 벗어나는 환상의 세계에 몰입하는 쾌락을 얻게 된다.⁶⁾ 우리는 우스꽝스러운 불일치 속에서 자극과 정서의 뒤흔들림을 즐기며, 이렇게 웃음을 수반하는 유희는 우리에게 감각적으로 쾌락을 제공하고 별로 부적절하다는 느낌 없이 오로지 웃음 그 자체를 위해 모든 종류의 년센스들과 유희한다.⁷⁾ 이렇게 그로테스크 캐릭터는 고상하고 정신적이며 이상적이고 추상적인 모든 것들을 패러디 또는 차용하여 가벼운 웃음으로 전이시키는 것이다.

2-2. 그로테스크 표현의 방법적 추이

a. 실사와 애니메이션의 합성

라이브 액션(Live Action)으로 대변되는 실사영화기법과 애니메이션 기법과 같은 두 가지 이질적인 요소를 같은 공간, 같은 시간에 배치하는 방법으로서 이러한 배치는 초현실적인 효과를 유도하고 있다. 이러한 이질적인 조화는 이미 카렐 제만이나 이지트롱카의 작업에 뿌리를 두고 있지만 현대에 이르러서는 그 표현의 차이는 있으나 기술적으로는 <반지의 제왕>과 같은 환타지 또는 S/F영화에서 더욱 두드러진다. 그리고 실사와 애니메이션

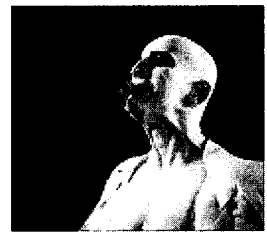


그림 3) 하르피아

의 조화는 한 공간에서 현실과 비현실, 이성과 비이성적인 양자 대립적 요소를 동시에 배치함으로써 부조리한 상황으로 이끌고 있는 것이 특징적이다. 이러한 표현은 서로 낮은 이미지를 병치시킴으로써 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주와 같은 정서적 충격을 야기 시키기도 하는데, 실제의 움직임과 조작된 움직임의 의식과 무의식이라는 인간의 이중적 정신세계를 투사하고 이러한 것이 초현실주의적 효과를 불러일으키고 있는 것이다.⁸⁾ 이러한 경향은 벨기에 작가 라울 세르베(Raoul Servais)의 1978년에 발표된 <하르피아>에서도 잘 나타난다. 이 작품은 실사와 애니메이션을 아우르는 실험적인 작품으로서, 실사배우를 촬영한 영상과 셀 애니메이션, 일부 컴퓨터그래픽을 동원하여 표현주의영화의 기괴한 명암과 세트디자인으로 현존하는 사람이지만 그 움직임은 현실과 같지 않은 인위적인 것이고, 이야기를 이끌어가는 소재도 신화의 일부에서 따온 듯 어울리지 않는 이미지들 간의 낮은 공포스러움으로 그로테스크한 이미지를 연출하고 있다. 특히, 새의 몸과 여자의 머리를 갖고 있는 탐욕의 신 하르피아의 표현은 부조화스런 이미지의 조합으로 전형적인 그로테스크 캐릭터 이다.

6) 김유로, 1990년대 패션에 나타난 쾌락주의, 서울대학교 석사학위 논문 1999, p22

7) 박성봉, 대중예술의 미학: 대중예술의 통속성에 대한 미학적인 접근> 동연, 1997, p.327

8) 조중현, Jan Svankmajer의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구, 영남대학교 석사학위 논문, 2000.6.

b. 오브제 애니메이션

그로테스크 캐릭터의 표현은 앞서 언급한 왜곡된 이미지 합성과 라이브 액션을 프레임별로 움직임을 재구성하여 인위적인 애니메이션 움직임을 만들어서 새로운 의미를 재생산하는 방식이 있었고, 또 다른 하나는 오브제를 이용한 3차원 스톱모션 애니메이션이다. 그 대표적인 예가 팀 버튼(Tim Burton)이 제작한 <크리스마스의 악몽> (Nightmare Before Christmas)이다. 선택된 오브제를 통한 스톱모션 애니메이션은 초현실주의 미술의 플라주와 아쌍블라주 기법과 같은 맥



그림 4) 크리스마스 악몽 (Nightmare Before Christmas)

락으로 사용되는 것으로 초현실주의자들이 그들이 발견한 오브제에 고유한 가치가 있음을 주장해왔던 것과 유사한 것이다. 여기서 오브제는 의미가 부여되는 상징적 대상이고, 상징화된 그 오브제는 본래의 사물 보다 더욱 구체적이게 된다. 다시 말해서 3차원 오브제 애니메이션은 실제세계로서 동일한 물질적 특징을 갖는 어떤 메타 리얼리티의 창조에 관심을 갖는 것이고, 이러한 위조성(fabrication)은 구성된 대상과 환경, 자연적인 형태와 본질, 그리고 일상세계에서 당연시되는 구성적 요소들을 회상시키기 때문에 본질적으로 물질적 존재의 대안으로 작용한다. 앨런 콜로덴코(Alan Cholodenko)의 책에 실린 글 중 일부는 움직이지 못하는 대상에 생명과 지능이 부여되는 현실화에는 혼란스럽고 공포스럽기까지 한 무엇인가가 있을 수 있다고 주장한다.⁹⁾ 로빈 페렐(Robyn Ferrell)은 이러한 종류의 반응에 관해 다음과 같이 언급한다. 애니메이션화된 대상은 피기스럽게 보일 수 있다. 생명을 얻은 인형, 친근한 로봇, 모험을 함께 하는 개와 같은 경우는 무섭지 않고, 바람직한 것이다. 프로이트(Freud)의 말대로, 어린시절의 꿈이 부활하는 것이다. 하지만 인형의 머리가 교활하게 움직인다는 동상의 돌로 된 눈꺼풀이 미세하게 깜박거린다는, 잠시 동안 거의 인간과 마찬가지로 표정을 짓는 동물, 이것은 피기스러울 수 있다. 지각되는 이미지라기보다는 지각하는 과정의 효과인 것이다. 꼭두각시나 인형에는 잠재적으로 그로테스크한 것이 있다. 인간처럼 생겼는데, 즉 살아있는데 사실상 생명 없는 물체들은 희극적이면서 동시에 섬뜩하다는 것이다. 희극적인 까닭은 어쩌면 인간의 형상을 한 살아 있는 물체에 대한 두려움이 인간의 마음속 깊이 아득한 옛날로부터 뿌리를 내리고 있기 때문일지도 모른다. 페렐이 제시하고 있는 바와 같이 오브제 애니메이션은 2D 인물들과는 달리 실제 대상들 혹은 인간(픽셀레이트된)은 움직임으로 만들어지기 이전에 이미 실제생활에서의 위치가 있기 때문에 피기스러울 수 있다. 팀 버튼이 오브제를 이용하는 방법도 유사한 맥락이다. 할로윈때 가지고 놀던 끔찍한 인형들 그리고 그 상상들이 살아 움직이는 인형들을 통해서 표현되고 있기 때문이다. 하지만 그것은 도끼에 찍혀 있는 머리를 가진 캐릭터, 해골 얼굴을 하고 있는

9) 로빈 퍼니스 지음, 한창완, 조대현, 김영돈, 박선영 역, 움직임의 미학, 도서출판 한울, 2001, p 254

책, 그리고 마치 플라게슈타인처럼 조각난 몸을 가진 셀리 등과 같이 실제로는 끔찍한 상상이고 모습일지라도 이것은 실사적 이미지가 아닌 인형으로 표현되어 희극적 요소를 함께 지닐 수가 있는 것이다. 그리고 이러한 오브제 애니메이션은 이제는 그 기술적 정교함이 가상의 리얼 세트를 제작할 수 있게 되고, 정교한 움직임을 만드는 기계 메커니즘을 갖게 됨으로써 그 표현영역이 계속 확장되고 있다.

c. 디지털 이미지와 몽타주

현대 영화와 애니메이션 기술은 이미지 편집의 요소들 외에 이미지조합이라는 최근의 미학행위에서 매우 핵심적인 요소를 내재하고 있다. 즉, 컴퓨터가 도래하면서 이미지 조합은 새로운 의미를 띠게 된다. 새로운 디지털 기법으로 상호 지시를 지시하면서도 기존 사진, 비디오, 영화 이미지를 알아볼 수 없을 정도로 변화시키는 이미지 왜곡과 조정이 손쉬워진 것이다.¹⁰⁾ 이렇게 디지털 이미지를 손쉽게 재편집하는 몽타주는 환영적인 사실주의 또는 부조화 이미지를 만드는 해체적 이미지 모두를 창출한다. 이러한 요소는 <반지의 제왕>에서도 잘 나타난다. 대중적 영상 문화 속에서 사실주의 세계관을 담은 영상들은 디지털 이미지 조합에 의해서 독특한 방식으로 사실주의의 경계를 와해시키고 있다. 그리고 이렇게 디지털 이미지 몽타주로 무장한 영상은 사실주의 또는 환영주의를 모두 보여주는 혼성적인 형식의 출현인 것이다. 그 결과 이미지 조합과 조작의 신기술에서 나온 스펙타클 영화와 특수한 장소의 기이한 이야기로 확실히 강화된 환영적 스펙타클이 존재하게 된 것이다.¹¹⁾ <반지의 제왕>은 현실에 존재하지 않는 시공간의 메카니즘을 현실세계와 병치하여 마치 그것이 존재하는 것 같이 이미지 조합을 통해서 자연스럽게 표현하고 있다. 특히, <반지의 제왕>에 등장하는 골룸 캐릭터는 인형도 아닌 것이 그렇다고 조작된 이미지라고 하기에는 너무 사실적인 이미지가 모션캡처라는 기술을 통하여 실사와 같은 움직임을 만들지만, 그것은 다시 인간들에 의해 다시 재창조된 만들어진 움직임을 가지고 실제배우들과 함께 연기하는 매우 이상한 상황을 연출한다. 이것은 앞서 언급한 라울세르베(Raoul Servais)의 <하르피아>와 비교했을 때 기술의 발전과 더불어 새롭게 재구성되어 보여지는 그로테스크 표현의 양상으로 세상에 존재하지 않는 허상과 실제세계와의 혼성으로 이루어진 그로테스크한 현실을 관객이 더욱 아무런 거부감 없이 받아들이고 익숙하게 만들어버리는 역할을 한다.



그림 5) 반지의 제왕

d. Full 3D 컴퓨터 애니메이션

존 할라스는 그의 저서 <애니메이션의 이론과 실제>에서 애니메이션의 유니크한 포인트는 첫째 단순화, 둘째, 디스토

10) 앤드류 달리 지음, 김주환 역, 디지털 시대의 영상문화, 김주환역 서울: 현실문화연구,

11) 앤드류 달리 지음, 김주환 역, 디지털 시대의 영상문화, 김주환역 서울: 현실문화연구,

선, 셋째, 캐릭터처(만화화)라고 언급한다. 애니메이션의 경우 현실의 완벽한 재현이라는 리얼리즘적 문제에는 한발 비켜서 있고, 현실 재현보다는 그러한 전제를 오히려 무너뜨리는 데서 출발하기 때문이다. 이러한 관점에서 볼 때, 애니메이션의 이미지는 현실적 대상과의 사진적 인과성이 아닌 형태적 유사성에 입각해 형성되는 도상학적 (iconography) 이미지이다. 그리고 관객은 애니메이션의 사건이 비현실적이라고 인식하더라도, 감정적으로는 진짜 사건으로 받아들인다. 재현된 대상에 대한 절대적인 신빙성에 관한 것이 아니라 관객의 정서적인 신뢰, 곧 관객이 자신의 눈으로 본 것을 진실이라 여기는 확신에 관한 것임이 강조된다. 그러나 영상기술의 발전과 더불어 애니메이션에 있어서 재현의 개념은 좀 더 포괄적으로 바뀌었다.

<오시리스 최후의 비행>, 이 작품에서는 현실적 대상과의 관계에서 벗어나 원본 없이 복제품을 만드는 것이다. 즉 합성된 인위적인 이미지 또는 오브제를 직접 놓고 것을 픽셀레이션하는 것이 아니라 그 자체를 마치 실사이미지와 구분이 가지않게 이미지를



그림 6) 애니 매트릭스 (오시리스 최후의 비행)

창조해 내는 것이다. 그리고 그 디지털 이미지는 조작과 변형이 용이하다는 점에서 사진적 진실에 벗어나서 리얼리티를 인공적으로 형성해내는 능력을 지니고 있다. 그 이미지가 아무리 사진적인 외관을 띠고 있다고 해도 지시대상과는 인과론적으로는 아무런 상관없는 가공된 이미지인 것이다. 이제 이미지는 재현적인 것이 아니라 환영적인 것이 된다.¹²⁾ 특히, Full 3D 디지털 이미지로 제작된 기계적 캐릭터들과 극사실적 디지털 인간 캐릭터는 스크린이 더 이상 현실의 모방이라는 개념을 넘어서 새로운 창조물로서의 이미지 조합이 이루어진 것이다. 이런 의미에서 3D 디지털 기술은 복사의 정수인 동시에 복사에서 분리되어 작용한다는 점에서 중요한 역할을 한다. 그리고 이러한 디지털 이미지생산 방식은 상상을 영상으로 현실화 시키는 역할을 하면서 그로테스크한 이미지를 만드는 또 다른 표현방법이 되었다.

<슈렉2>에 등장하는 장화신은 고양이 캐릭터 경우 털을 표현하는 Fur 기술의 발달로 그 사실성을 더욱 인정받으면서 인간재현을 넘어 동화 속 주인공이 살아 돌아와 연기하고 있는 듯한 기묘한 상황을 연출한다. 결국 모호해진 사실과 허구의 경계에서 그로테스크 이미지는 우리 이미지 오락 문화에 자연스럽게 파고들게 된 것이다. 그리고 여기에 3D 제작기법과 모션캡처와 같은 기술들로 날개를 달게 된다. 이미지 뿐 만 아니라 동작에 있어서도 사실과 꾸며진 사실의 경계가 불분명해졌기 때문이다. 그리고 이것은 머지않아 시공간을 초월하는 VR 기술이 발전하면서 그로테스크 이미지 재현 방식은 사실성을 좀더 갖추어 갈 것이고 그럼 동시에 인간소외를 다루는 그로테스크 성향도 그 특유의 오락적 특성과 함께 맞물려 대중문화 속에 다양한 표현매체를 가지고

12) 앤드류 달리, 디지털 시대의 영상문화, 김주환역 서울: 현실문화연구, 2003, p86

녹아들어 가고 있다. 혼자 놀기 또는 가상캐릭터와 만들어진 허구세상에서 개인과 이미지와의 비정상적인 만남이 늘어날 것이며, 이것은 카니발 그로테스크의 형이하학적인 퇴폐적 물질적 특성을 가지고 소재의 접근이 이루어질 것이다. 이러한 조짐은 벌써 여성의 노출이 심한 캐릭터 또는 자극적인 여성의 신체를 부각시키는 게임캐릭터의 의상이나 그 이야기 설정에서 볼 수 있다. 또 실제 인간과 인간의 교류가 적은 오락문화는 언캐니 그로테스크 성향의 인간 소외와 공포를 표현하게 될 것이라고 본다.

e. 영상기술이 그로테스크 애니메이션 표현방식에 미치는 영향

오늘날 디지털이미지기술에 대한 이데올로기 분석은 디지털이미지가 출발하기 전까지 회회가 제공했던 주요한 이데올로기적 기능을 현대기술이 받아들이면서 다듬어 온 방식과 관계가 깊다. 디지털 매체는 이미 시각매체의 구현에 있어서 매우 중요한 위치를 점하고 있고, 이러한 기술은 단순히 제작수단이나 기법에만 국한된 것이 아니라 그것은 기술적 변화 이상의 의미를 지니고 있는 것으로, 세계를 보는 방식과 그 세계를 보고 있는 사람들의 정체성까지도 관계가 있다. 특히 디지털 테크놀러지는 렌즈에 기반을 둔 영화보다는 애니메이션이 보다 밀착되어 있다는 점에서 이 문제는 지금의 애니메이션 스타일과 장르를 이해하는데 중요한 이슈라고 하지 않을 수 없다.¹³⁾ 특히 풀 3D 컴퓨터 애니메이션의 특이한 이미지와 형식을 잘 이해하기 위해서는 이미지를 제작하는 이 새로운 수단이 어떤 의도로 사용되었는가를 고려해야만 한다. 현실과 닮은 거의 완벽에 가까운 그로테스크한 시뮬레이션적 영상은 어떠한 리얼리즘으로 해석해야 하는지는 고민해 볼 문제이다. 기술적인 문제가 개입되면서 현대영상문화의미학적 양식이 결정되기 시작했다.

그로테스크한 예술기법은 기존의 고정된 사물의 형태나 예술적 양식을 일그러뜨리거나 과장된 모습으로 부풀려 자유분방하고도 기상천외한 형태로 재창조해 내는 것을 말한다. 그로테스크한 기법은 세계에 대한 그릇된 전체상을 파괴하고 재정립하며, 사물과 관념사이의 허위에 가득 찬 위계적 연결 관계를 분리시키고, 사물들을 그로부터 해방시켜 그들로 하여금 스스로의 타고난 본성에 맞는 자유로운 결합과 이상적인 생명성의 고양에 이를 수 있도록 해주기 위한 예술적 욕구에서 비롯되어진 것이다. 이러한 그로테스크 표현 방법은 시뮬레이션 시킬 수 있는 이미지를 창조해 낼 수 있는 순간부터 그 표현형식은 더욱 자유로워졌다. 그리고 이러한 시뮬레이션되는 그로테스크 이미지야말로 전통적인 표현 개념과 가장 거리가 멀다. 이 시각문화는 이미지 속에 인간의 행위보다는 시뮬레이션 되는 형식을 더 인정하며 지시대상으로부터 변형된 이미지보다는 그로테스크하게 창조된 이미지 자체를 인정하는 문화이다.

컴퓨터가 친근한 도구인 환경 속에서 많은 학생들이 성장하고 또한 컴퓨터 연구 개발이 미래에 계속 거듭될수록 예술가와 기술자 사이의 간격은 점점 좁아지고 있다. 이렇듯 애니메이션과 테크놀러지의 미학은 계속 진화해나갈 것이다.

13) 문재철, 3D컴퓨터애니메이션의 디지털에대한 연구 :테크놀러지의 미학적 효과를 중심으로, 만화애니메이션학회지, 2003

컴퓨터 기술이 발달할수록 더욱 많은 특수효과가 실사영화에 사용되고, 3D 디지털 애니메이션이 정착화 되기 시작했다. 이러한 기술적 도약은 애니메이션 영상예술의 그로테스크적

	특징
르네상스 예술	인간중심의 미의식 추구 반 고전적 매너리즘 대두로 그로테스크 예술 표현 - 왜곡과 과장으로 부자연스러운 인물 표현, 현실과 거리가 먼 색채사용
상징주의	보이지 않는 세계, 상상의 세계, 빛물질적인 세계, 원시적인 세계 동경 미의 이상화 회피, 선, 형태 외곡 현대인의 심리적 굴곡과 경험이 주요한 주제로 등장
표현주의	변형(Deformation)을 통한 대상에 대한 작가의 주관적 해석 표현
초현실주의	이론적 기반-프로이드의 정신분석학 테페이즈망(Depaysement)-어떤 물체를 본래의 일상적인 질서에서 떼어내어 전혀 그 사물의 속성과는 다른 엉뚱한 곳에 놓음으로써 환각적인 장면 창조

표 1> 그로테스크 예술의 변화양상

표현에 있어서 오브제 애니메이션, 라이브 애니메이션처럼 하나의 새로운 방법적 양식을 만들어 가고 있다.

2-3. 시대별 그로테스크 이미지 표현의 변화

<The grotesque>라는 저서에서 20세기 그로테스크에 대한 정의를 새롭게 시도한 톰슨 (P. Thomson)의 분류와 그에 따르면 그로테스크 이미지는 공격성과 소외, 퇴폐성, 유희성, 비인간성이라는 특징을 가지고 있다. 그리고 그 각각은 악마적 이미지, 유희적 이미지, 동물적 이미지, 기계적 이미지를 포함하고 있다. 그리고 이러한 특징들은 나라별로 그 표현양상이 조금씩 다르며 또 사회적 변화에 따라 표현방식도 변화하면서 애니메이션에 나타났다. 앞서서, 애니메이션 기술관점에서 그 발전과 연계하여 그로테스크 이미지가 애니메이션에 어떻게 표현되어졌는지를 살펴보았다면, 이번 장에서는 표현된 이미지 특징 중심으로 시대별, 지역별 그 변화의 차이를 살펴보고자 한다.

20세기에 들어서 대중들에게 잘 알려지게 된 애니메이션 장르의 특성상 애니메이션에 있어서 그로테스크 표현은 적어도 그 이후부터 분석할 수 있을 것이다. 하지만 그 이전에 그로테스크 예술의 변화 양상을 간단히 살펴보면, <표1>에서도 알 수 있듯이 그로테스크 이미지는 그 시대의 미학적 입장과 사회문화와 밀접한 관련이 있다. 애니메이션에 나타난 그로테스크 이미지 역시 그 시대상을 많이 반영하는데, 크게 3가지 유형으로 분류해 볼 수 있다. 첫째, 유아를 대상으로 하는 전통적인 애니메이션에 나타난 그로테스크, 둘째, 사회적 억압 속에서 상징적 은유로 사용된 그로테스크, 셋째, 미래사회, 상상계속의 그로테스크로 나누어 생각해 볼 수 있다. 이 유형은 시대별로 혼재되어 나타나지만 각각의 특성을 분석해 보면 다음과 같다. 첫 번째 유형의 경우는 거의 모든 시기에 다 나타나는 것으로 이것은 단순히 어린이의 관점에서 동물과 사물에게 생명을 불어넣는다는 관점에서 맥주병이 의화 되어 움직인다든지, 쥐가 사람처럼 행동하는 것 등으로 표현된다. 그러나 이것은 그 표현 자체는 기묘한 연출일 수 있으나 귀여운 2D 그림으로 표현되어 그로테스크 표현 중에서 단순히 유희적 기능이 부각된 모습이다. 그러나 두 번째 유형의 경우는, 2차 세계대전 당시를 중심으로 하여 주로 동

유럽국가에서 주로 나타난 형태로 그로테스크 표현이 섬뜩하고 초현실주의적 느낌이 강하다. 이러한 그로테스크표현은 모든 형태의 표현을 엄격히 검열했던 공산주의 체제 아래 오랫동안 있었던 조국의 정치적 분위기를 반영하고 있다. 그리하여 주로 반어(irony), 간접적 수단(indirection), 비유(allegory)의 이중목소리를 사용하였고, 이에 카니발적 그로테스크적 표현이 나타나게 된다. 또한, 애니메이션이 갖는 전복 가능성은 전통적으로 아동과 관련된 스타일과 장르의 사용(동화 환상 민담)을 통해 종종 가장되었다. 이러한 작업으로는 이지 트롱카(Jiri Trnka) 및 얀 슈반크마이어(Tan Svankmajer) 작품에서 많이 찾아 볼 수 있다. 마지막으로 세 번째 유형은 20세기말부터 자주 등장하는 유형으로 고도로 발전된 미래사회에 대한 우려와 물질세계가 방대해짐과 동시에 느끼는 인간소외를 표현하거나 또는 현실과 아주 동떨어진 환상세계의 동경을 그린 애니메이션에 표현된 그로테스크 이미지들이다. 이것은 사회변화를 이끄는 문화적 이데올로기의 변화에 따라 작가의 상상력을 영상에 한층 더 증폭시켜서 표현하게 된 것이고, 그것의 반영이 애니메이션에 있어서는 캐릭터에 잘 드러나고 있다. 캐릭터는 사회와 정신이 만나는 우리 자신의 물질적인 실체이기 때문이다.¹⁴⁾

합리주의의 전통 하에서 신체는 담론의 한 대상이 되었을 뿐 본질적으로 언어가 아닌 것처럼 간주되었다.¹⁵⁾ 그러나 이제 신체는 하나의 기호로서, 그리고 애니메이션에 있어서는 캐릭터가 되어 시각적 언어로서, 사회적 실천의 소재지로서, 문화적 텍스트로서, 그리고 인간적인 세계와 자연적인 세계와의 통합의 언어로 부가된 것이다. '캐릭터'는 인간, 동물 형태의 추상화된 버전으로서의 인간, 동물 형태 또는 물리적인 형태로 가능한 움직임의 역학과 상응하는 순수하게 추상적인 형태의 정확한 재현으로 이해될 수 있다. 잠재의식 속에 내재된 이미지를 인체의 왜곡과 일그러뜨림 그리고 그로테스크한 유기체적인 형상으로 표현되는 것이 그것이고, 인간의 이미지를 뒤집고, 생략하고, 빈틈을 보여 주거나, 더욱 세밀하게 표현함으로써 새로운 이미지를 생산하는 것이 또 그것이다. 다시 말해서, 사회의 반영이라기보다 사회에 의해서 생산되고 굴절되고 변형되기까지의 한 대상이다. 세 번째 유형에 속하는 이러한 사이보그 캐릭터들은 현대사회는 산업화로 인한 기계주의의 비인간성과 대중주의의 익명성을 그 특징으로 한다. 인류는 이제까지 과학에 대한 회고와 반성의 여지없이 오직 미래를 향한 매진으로 많은 발달을 이루어 온 것이 사실이다. 그러나 과학주의는 결국 물질만능과 정체감 상실, 인간소외라는 문제점을 야기 시켰고, 이러한 분열과 비인간화의 과정은 상상의 표현이 쉬운 애니메이션에서 먼저 나타나고 있다. 그리고 이러한 것은 단순 로봇의 형태에서 벗어나 인간과 기계의 정체성을 결코 사이보그를 출현 시킨 것이다.

오르테가(Ortega y Gasset)는 현대 예술이 창조해낸 가장 일반적이고 특징적인 면을 예술의 비인간화라고 보았는데, 그는 비인간화의 원리와 용어가 구상 예술, 특히 입체파와

14) 정화열, 실존주의적인 주제인 살로서의 몸은 세계에 <대답하기 answering> 전에 세계를 <지어낼 authoring>수 있다. 1999.p244

15) P. Brooks, 1993. body work, objects of desire in modern narrative, cambridge harvard univ. press p.5

추상주의 운동과 경향에 가장 타당하고 자연스럽게 적용되는 것으로 보았다.¹⁶⁾ 예술이 비인간적이라는 것은 그것이 인간적인 것을 내포하고 있지 않은 까닭에서만 아니라 그것이 노골적으로 인간적인 성격을 박탈하는 까닭이다. 현대 예술가에게 있어서 미적 쾌락은 이처럼 인간적인 요소에 대한 비인간적인 요소의 승리에서 나온다.¹⁷⁾ 즉 현대 예술은 비인간적인 형식을 통하여 그로테스크적인 실험성과 소외 효과를 도출해 낸다. 비인간화의 원리는 변형이라는 개념으로 설명될 수 있다. 그것은 동물적 이미지와 기계적 이미지로 나누어서 생각해 볼 수 있다.

인간과 동물의 복합체는 인간의 모든 행동을 우스꽝스럽게 패러디하고 있는 여러 가지 표상들로 그 형상은 그야말로 괴상하고 기이하여 그로테스크한 모습을 자아낸다. 이러한 복합체의 모습은 캐릭터로 응용되어 때로는 사악한 동물의 모습이나 자연과 함께 융화되어 살아가는 모습으로 그려져 인간들의 어리석음을 지적한다. 이것은 그로테스크의 비인간성을 대변한다.

기계적 이미지로서의 사이보그는 유기체와 기계의 혼성물로서 인간의 신체를 확장시키는 개념으로, 도나 헤러웨이는 이를 인간과 정보시스템, 인간 공학으로 제어되는 노동과 욕망, 재생산 시스템의 시대의 유기적 피조물로서 그 기본 요소는 소통 시스템, 텍스트, 인간공학으로 디자인된 장치와 같은 기계들이라고 설명한다. 즉, 사이버스페이스, 점점 비물질화 되어가고 소멸하는 동시에 기아, 질병, 노화 등으로 고통을 겪는 인간의 유기적 신체와 기계적 신체로 이루어진



그림 7) 공각기동대

사이보그는 죽음과 영원한 생명을 한 몸에 지닌 이중적이고 양성적인 그로테스크 신체인 것이다. 과학기술과 생명공학의 발달에 따른 뉴 테크놀로지

(New Technology)시대로 접어들면서 인간의 의식, 감각, 생활양식에 일대 큰 변혁이 일어났다. 그리고 그러한 양상은 인간과의 결합물로 탄생한 사이보그-탈인간, 인간을 재조합하는 프랑켄슈타인형 인물에 대한 은유, 포스트휴먼의 전형은 새로운 정체성을 탄생시켰고 그러한 형상들은 그로테스크한 미학을 반영한다. 또한 현대의 테크노 소비문화는 끊임 없이 인간의 육체에 치장의 부추김으로써 육체의 결핍을 테크놀로지에 의해 충족하게 하여 그러한 기계적인, 조합형 요소들이 캐릭터에 표현되어 나타나게 되었다.¹⁸⁾ 이러한 비인간화된 모습 속에서 인간으로서의 주체성을 사실적으로 형식화해 나가며, 초현실적 세계와 인간의 내면세계를 그로테스크하게 표현하였다. 또한 이러한 사이보그는 그로테스크 신체의 음식 섭취와 소화, 구도와 배설 등 외부와 접촉하는 방식을 온전히 전도시킨 상태 즉, 음식을 부정하는 "비음식"

을 통해 유기적인 신체를 제거한다. 유기체와 기계 사이에 먹고 먹히는 심리적인 식인주의가 발생하는 것이다. 신체를 관통하고 파편화함과 동시에 이를 부패하지 않은 상태로 부활시키는데, 이는 대상을 먹음으로서 내부에 그 대상의 성질을 재 부활시키는 식인주의적 환상과 같으며 이 속에서 기계와 인간 신체가 상호 밀착, 병합되는 것이다. 이러한 사이보그는 비유기적인 재생으로 인간 한계를 극복하면서 '정보 바다에로 함몰'되어 최초의 내적 공간 즉, 자궁으로의 복귀를 기원한다. 이것은 사이버 펑크 소설에서 사이버 공간을 '매트릭스-모체'로 부르는 것도 관계가 있을 것으로 본다. 이러한 개념의 그로테스크 캐릭터는 오시야마모루 감독의 <공각기동대>를 비롯하여 <애니 매트릭스> 등 여러 애니메이션에서 다루어지고 있다.

그 밖에도 그로테스크한 이미지의 대상이 되었던 소재들도 시대에 따라 점차 변화하였다. 그리스인들은 그들의 상상력으로 신들을 만들어 내고 신들의 신화를 통해 환상성에 몰두하였다. 그러나 현대에 이르러는 업그레이드되는 네트워크로 연결된 시뮬레이션 게임과 환타지 문학에 열중하고 있다. <반지의 제왕>시리즈와 같은 것은 고전명작을 따돌리고 있으며, 현실세계 재현에 가치를 두었던 예술은 이제 미메시스만에 진정한 가치를 가진 예술이라고 하지 않는다. 이렇듯 오락적 미적 가치는 시대에 따라 변화하고 있고 환상성에 광분하고 극도로 개인화되어 있는 현대사회에서 그로테스크적 이미지는 어쩌면 과거보다 그 자극의 강도가 발전된 기술을 통해 강화될지도 모른다. 그리고 분명 앞으로는 컴퓨터상의 가상이미지, 더 나아가 가상의 이미지 데이터는 좀 상호 유동적이 관계로 고립된 인간의 문화 향유권으로 다가설 것으로 보고, 여기에 그로테스크한 이미지는 어떠한 형태로든 존재할 것으로 본다.

3. 결론

현대예술은 미적 가치가 다원화됨에 따라 정상적이고 평범한 이미지보다 과장되고 괴이하며 충격적인 모습들로 추의 미와 상상적 이미지를 부각시키고 있다. 그로테스크는 이러한 수많은 유형들 가운데 시대적 상황이 야기시킨 기형적인 예술로서 이전의 전통과는 결별하고 대신 기괴하고 거북하며 때로는 추하게 가치 절하된 이미지들을 통하여 리얼리티를 재창조하는 데 그 목적이 있다. 이러한 그로테스크 표현양상은 20세기 이후 그로테스크가 갖는 상징성을 가지고 그 표현력이 강화되었고, 현대에 이르러서는 인간소외, 비인간성과 오락성으로 대두되는 현대사회를 반영하여 새로운 디지털 표현기술과 맞물려 변화하고, 많은 부분 그 표현영역이 예전보다 확장되었다. 즉, 현대사회가 다른 어떤 시대보다 그로테스크와 더 많은 근접성을 가지고 있다는 것을 증명해 주고 있다. 본인은 이러한 그로테스크 이미지 표현을 디지털 제작기술과 다양한 표현 방법과 그 추이를 고찰해 보았고, 동시에 전통적인 애니메이션이 지니는 미학과 이를 둘러싼 그로테스크 스타일적 양식을 살펴보았다. 특히 3D 컴퓨터 애니메이션과 VR 기술 그리고 모션캡처 기술 등으로 대표되는 첨단영상기술은 디지털 합성이라는 몽타주 양식과 형식상의 혼종성과 다의성으로 미학의 참신성과 그로테스크 표현에 날개를 달아주었다. 그리고

16) 호세 오르테가 이 가세트, 박상규 역, 예술의 비인간화, 미진사 1988. p68

17) 호세 오르테가 이 가세트, op.cit., pp.69-70

18) http://member.tripod.lycos.co.kr/emotionplus/thesis_03.html

이것은 인간을 포함한 실제 대상 없이 실제같이 표현되는 어쩌면 방법적으로 비인간화의 극대치를 보여줌으로써 그로테스크 이미지 표현의 효과를 극대화시켰다.

영화와 애니메이션이 사실상 혼재되고, 끊임없는 인간의 꿈과 기이한 창조적 상상 세계는 더 이상 스크린으로만 머물러 있지 않을 것이다. 디지털 이미지 메이킹 기술은 기묘한 영상을 이제 기묘한 경험, 체험으로 바꾸어 놓을 것이다. 즉 그로테스크한 표현양식은 홀로그램과 같은 입체영상을 통해 관객을 관객의 자리에서 체험자의 자리로 옮겨놓을 것이고, 그로테스크표현도 더욱 강력하게 현대인의 오락 또는 문화영역에 자리 잡을 지도 모른다. 이런 의미에서 본 연구는 짧은 시기에 걸쳐 급속히 변화하고 현대 예술 여러 영역에서 그 표현의 폭을 확대하고 있는 그로테스크 표현양식을 살펴보는데 그 의의를 두고 있으며, 현대인들의 가장 큰 문화영역인 영화, 애니메이션과 연결지어 고찰해보았다. 짧은 애니메이션 역사 속에서 그로테스크 표현의 전체적 흐름을 예측하는 데에는 한계가 있었으나 그만큼 변화의 폭도 컸음으로, 앞으로도 애니메이션 미장센 별로, 지역별로 그 변화 추이를 살펴보는 것은 애니메이션 장르적 대중성과, 예술성, 그리고 유희적 의의를 살펴보는데 많은 도움이 되리라고 본다.

참고 문헌

- 필립툼슨, <그로테스크>, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1986.
- 김홍희, <페미니즘, 비디오, 미술>, 재원, 1998.
- 조중현, <Jan Svankmajer의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구>, 영남대학교 석사학위 논문, 2000.
- 박연양, 유희와 예술의 연주론적 고찰, 안동대논문집 제 8호, 1986, pp212-218
- 호세 오르테가 이 가세트, 박상규 역, 예술의 비인간화, 미진사 1988. p68
- <가상공간(Cyberspace)안에서 시각예술의 정체성에 관한 연구>, 2001.
- P. Brooks, <Body work, objects of desire in modern narrative>, Cambridge univ. press. 1993
- 정화열, <몸의 정치>, 민음사, 1999.
- 모린 퍼니스 지음, 한창완. 조대현. 김영돈. 궤선영 역, 움직임의 미학, 도서출판 한울, 2001, p 254
- 폴 웰스, <애니마톨로지@>, 한창완, 김세훈 역, 한울, 2001.
- 김의준, <디지털 영상학 개론>, 집문당, 1999.
- 김유로, 1990년대 패션에 나타난 쾌락주의, 서울대학교 석사학위 논문 1999, p22
- 김은영, 현대메이크업에 나타난 그로테스크적 특성 연구, 세종대학교 석사논문, 2000, 68p
- 세르게이 에이젠슈타인, <영화의 형식과 몽타주>, 정일몽 역, 영화진흥공사, 1994
- http://member.tripod.lycos.co.kr/emotionplus/thesis_03.html
- 앤드류 달리, <디지털 시대의 영상문화>, 기주환 역, 현실 문화연구, 2003
- 문재철, 3D컴퓨터애니메이션의 디지털에대한 연구 :테크놀러지의 미학적 효과를 중심으로, 만화애니메이션학회지, 2003
- Keith Moxy <The Practice of Theory>, (Cornell University Press), 1994
- 박성봉, 대중예술의 미학: 대중예술의 통속성에 대한 미학적인 접근> 동연, 1997, p.327