

# 영화의 합성과 디지털 애니메이션의 가상성에 관한연구

이 종 한

## 초 록

디지털 애니메이션의 환영(幻影-illusion) 이미지를 만드는 과정은 테크놀로지의 수공예적인 수작업(手作業) 즉, 애니메이션 과정, 이미지의 덧붙임, 보정(補整) 등을 통해 만들어진다.

본 논문은 디지털 애니메이션이 전통 예술의 수공예적인 측면을 디지털 제작 과정으로 부활시켜 새로운 예술 개념을 획득하고 있음을 주장하고 있다. 이를 구체화하기 위해서 본 논문은 다음의 단계로 이루어진다.

첫 째는 영화의 복제와 혼성이다. 예술의 '아우라'를 강조 해왔던 예술사에서 기계에 의한 복제는 피할 수 없는 것이 되었고, 디지털로 저장된 다양한 그림 정보와 짜깁기된 영상작업들은 복제와 혼성으로 새로운 영상 작업을 쉽게 할 수 있는 계기가 되었다.

둘 째, 디지털 애니메이션의 예술 영역의 확장이다. 이제 디지털 애니메이션은 극사실의 환영성을 통해 새로운 창조적 예술로 인정받고 있다.

결과적으로, 디지털 애니메이션의 제작과정으로 과거의 미디어가 이루지 못한 상상력을 복원하는 새로운 미디어 예술의 특성을 보여주면서 디지털 애니메이션의 새로운 예술로써의 가능성을 획득하고 있다

주제어 : 디지털 애니메이션, 착시현상

## I. 서론

필름 영화가 이제는 레코드 판이라고 하는 LP의 운명과 같이 운신의 폭이 점점 좁아지고 있다. '엽기적인 그녀'의 객재용 감독은 요즘 단편 '기억이 들린다'를 찍고 있는데 이 영화는 극장이 아닌 KT 홈페이지에서 개봉한다. 감독은 디지털

HD영화에 도전하면서 휴대전화 형식의 콘텐츠 상용을 기대하고 있다. 최근 박찬욱 감독의 '친절한 금자씨'가 디지털 버전으로도 상영되었을 뿐 아니라, '스타워즈' 시리즈로 HD영화의 진수를 보여준 조지 루커스 감독은 이달 초 미국 로스앤젤레스에서 열린 컴퓨터 그래픽 국제학술대회(SIGGRAPH)에서 "디지털 기술은 21세기의 예술 형태"라고 강조했다.)

1) 이러한 분위기에 편승해 현재 국내에 디지털 영사기를 갖춘 극장도 계속 늘어나는 추세이다. 영화 투자사인 CJ엔터테인먼트

이처럼 디지털 영화의 등장은 단순히 필름 매체가 디지털 저장 매체로 대체된다는 사실만으로도 그 의미를 국한하기가 어렵다. 기존의 필름 영화의 정체성에 대한 '위기'는 과거에 영화의 주요한 성격이던 것이 현재는 수많은 기본 선택 사항 가운데 하나에 불과하게 되면서 시작되었다. 예를 들어, 배우에 대한 의존도가 높았던 과거 영화에 비해 영화 주인공에 대한 선택이 인간을 벗어나, 로봇, 동물, 인공물, 가공 인물 등으로 넓어지면서 영화를 구성했던 주요 요소들은 과거처럼 영화 전반을 결정짓는 요소는 아니게 되었다. 컴퓨터 미디어를 통해 한 편의 영화가 제작되는 현실에서 영화를 구성하는 모든 요소는 컴퓨터 안에 있는 데이터베이스의 정보일 뿐인 것이다. 영화에 필요한 모든 요소들은 컴퓨터 데이터 베이스 안에 저장되어 예를 든다면, 팔레트의 많은 색 중에서 어떤 색을 칠해서 멋지게 보일까하는 작가의 선택 사항이 되었다는 점이다.

이것은 영화의 가장 기초적인 기능인 현실을 있는 그대로 '기록'한다는 사실과 위배되는 일처럼 보인다.<sup>2)</sup> 그렇지만, 3차원 디지털 애니메이션을 사용해서 전적으로 컴퓨터에 극사실적인 장면을 만드는 것, 디지털 페인트 프로그램으로 각 프레임 혹은 전 장면을 수정하는 것 실제로 촬영되

지 않은 디지털 영화 이미지를 자르고 구부리고 늘리고 붙여서 완벽하게 새로운 현실 같은 것으로 만드는 것이 가능하게 된 지금, 영화의 표지적(標識的) 정체성<sup>3)</sup>은 영화사에서 의미가 없어졌다. 즉, 영화 이미지는 이미 사실 기록의 보조 수단에서 벗어나 하나의 새로운 창작물로 자리매김 하게 된 것이다.

본 논문에서 제기하고자 하는 영화에 사용된 디지털 애니메이션의 의미 분석에 관한 연구는 실사 영화의 이미지가 '수작업적인 제작 과정'<sup>4)</sup>을 통해 재 편집되고 있는 현실에 대한 의미 분석이다. 영화에서 디지털 애니메이션 작업에 의해 이미지가 조작되는 것이 19세기 애니메이션 제작 과정인 손으로 모든 그림을 그리고 만들었던 때로 회귀하고 있음을 말해주고 있다. 또한 애니메이션 제작에 있어 노동 집약적인 문제를 해결하기 위해 사용하였던 컴퓨터 기술이 오히려 그 디지털 미디어에 의해 3D 애니메이션을 비롯한 디지털 애니메이션을 새로운 예술 영역으로 확장 되고 있음을 주지하고 있다.

## II. 실사 영화와 디지털 애니메이션

### 1. 수공예적 합성의 디지털 애니메이션 영화

먼트도 류승완, 최동훈 등 감독 8명과 HD영화 제작을 계약하고, 11월 촬영에 들어간다. 할리우드에선 위성을 통한 지구촌 동시 개봉도 준비 중이다.

2005.08.24일자, 「영화 변신」, 중앙일보 박정호 기자

- 2) 탁월한 영상 화가인 안드레이 타르코프스키 감독에게도, 영화의 정체성은 현실을 기록하는 능력에 있었다. 1970년대 모스크바의 한 영화 토론회에서 그는 추상 영화란 있을 수 없고, 영화란 렌즈 앞에 있는 것이면 그 무엇이든 기록하는 것, 즉 표지(標識, Index)의 예술이라고 하였다. 사람들이 영화를 사실과 동일시하고 특히, 다큐멘터리 영화는 사실성을 내세우고 편집조차 존재하지 않는 것처럼 보인다.

3) 래프 마노비치, 서정신 역, 『뉴 미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.372.

4) 디지털 영화나 디지털 애니메이션의 제작공정을 수작업이라고 표현한 이유는 컴퓨터 상에서 재조작되는 측면을 강조했기 때문이다.

영화의 초기 작업들은 어떤 수작업을 거쳐 만들었을까? 이것은 지금 영화가 단순히 필름에 기록한 것을 보여주는 것이 아니라 취합한 그림 소재를 조합해서 재조작한다는 데서 초창기 영화의 '애니메이션적인 특성'<sup>5)</sup>과 결부되어 설명될 중요한 대목이다.

애니메이션 제작에 사용되었던 컴퓨터 기술 소프트웨어는 80년대 이후부터 놀랍게 발전하여 애니메이션 제작 과정에는 물론이고 실사 영화 제작에도 적극 사용되었다. 실사 영화에서 사용된 애니메이션 기법은 특수효과(Special Effect)로 분류되는 비현실적인 장면에도 사용되기도 하지만 우리가 미처 눈으로 식별할 수 없는 미묘한 장면에서도 많이 사용되는 것이 현실이다. 이러한 이미지 조작이 가져온 결과는 영화 제작에 있어 촬영상의 어려움이 컴퓨터 앞에서 간단히 해결될 수 있다는 점으로 이미 대다수 영화가 현재는 디지털 영화라 해도 과언이 아니다. 본 논문은 영화 속에서 사실적인 환영 이미지를 만들기 위한 '짜집기'가 일종의 수공예적인 애니메이션 작업의 연장임을 주장한다. 우선 영화의 디지털 애니메이션적 제작 과정을 부각시켜 디지털 애니메이션이 실사 영화에서 사용되는 부분에 대해 논의하기로 한다.

영화의 초기 이름 (키네토스코프, 시네마토그래프), 움직이는 그림이라는 뜻으로서의 동영상)에

- 5) 애니메이션이 영화와 다른 가장 단순한 원리는 둘다 필름에 찍힌 그림을 돌려서 보여주는 영상 매체이지만, 애니메이션은 하나하나 그림을 손으로 그리거나 칠해서 완성했다는 점이다. 반면, 영화는 그 그림을 사진으로 찍어서 (전혀 손으로 그리거나 칠한 것이 아닌-여기서 사실성이 확보됨) 보여준다는데 차이가 있다.
- 6) 프랑스의 뤼미에르 형제는 키네토스코프의 약점을 개선하여 작고 가벼우며 기동성이 뛰어난 시네마토그래프(Cinematographe)를 개발하였다. 시네마토그래프는 촬영과 현상은 물론 영사기의 기능까지 갖춘 3위 일체의 기계였다.

서 볼 수 있듯이 영화는 탄생 당시부터 움직임의 예술, 역동적 현실이라는 설득력 있는 환영을 창조하는 데 성공한 예술로 이해되었다. 영화의 초창기 기술들은 몇 가지 공통적인 특징을 가지고 있다. 우선 그들 모두 손으로 칠하거나 손으로 드로잉한 이미지에 의존하고 있다. 매직 랜턴 슬라이드는 적어도 1850년대까지 손으로 칠했고, 페나스티스코프(Phenakistiscope)나 타우마트로프(Thaumatrope), 조트로프(Zoetropes), 프락시노스코프(Praxinoscope), 코레우토스코프(Choreutoscope) 그리고 수 많은 다른 19세기 이전의 영화 기계 등에서 쓰인 이미지도 마찬가지였다. 1880년대 명성이 자자했던 머이브리지(Muybridge)<sup>7)</sup>의 주프락시스코프(Zoopraxiscope) 장면마저도 실제의 사진이 아닌 사진을 보고 만든 색칠한 드로잉을 등장시켰다.<sup>8)</sup>

---

뤼미에르는 이 새로운 활동 사진기의 장점을 이용하여 거리로 나가 사람들의 일상과 풍물을 찍기 시작했다. 드디어 1895년 12월 28일, 파리의 카뫼시느가에 위치한 그랑 카페의 지하 살롱 앙디앙에서 뤼미에르 형제가 제작한 영화가 세계 최초로 유료 공개되는 역사적인 순간이 왔다. 모두 10초 정도의 짧은 필름 조각에 불과했지만, 관객에게 준 충격은 대단했다. 특히 스크린 속에서 기차가 질주해 올때는 진짜 기차가 자신을 향해 달려오는 것으로 착각한 관객들이 좌석에서 벌떡 일어나는 촌극이 벌어지기도 했다.

최상식, 『영상으로 말하기』, 시각과 언어, 2001, p.19.

- 7) 1877년 머이브리지는 캘리포니아 주지사이자 미국 철도부설의 개척자인 스탠포드의 부탁으로 말의 달리는 모습을 연속 사진으로 찍었다. 머이브리지는 경마장에 24대의 사진을 연속으로 배치하여 달리는 말의 동작을 관찰하였다. 당시 사람들은 화가 제리코의 그림 <엠포의 경마>처럼 말들이 앞뒤로 다리를 쭉 뻗고 공중에 떠 있을 수 있는가 하는 것이 중요한 논쟁거리였는데, 머이브리지의 실험으로 말은 화가들이 생각한 것과 같은 포즈로는 될 수 없다는 것이 증명되었다.

최상식, 앞의 책, p.15.

- 8) 당시 이미지는 손으로 그렸을 뿐만 아니라 손으로 직접 필름을 돌려 애니메이션화 하였다. 1799년에 상영된 로버트슨의 <판타스마고리아 Phantasmagoria>에서 매직 랜턴 기술자는 영사된 이미지가 앞뒤로 움직여 보이게 하려고 스크린 뒤에서 왔다 갔다 해야 했다. Charles Musser, 『영화의 출현: 1970년의 미국 영화 (The Emergence of Cinema: The

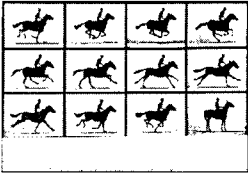


그림 1) 머 이 브 리 지 (Muybridge)는 주프락시스 코프(Zoopraxiscope)를 이용하여 말의 움직임을 찍었다. 1872년

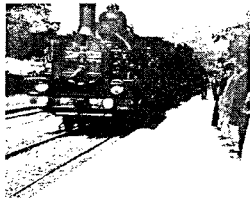


그림 2) 시네 마 토 그 라 프 (Cinematographe)를 이용한 뤼미에르 형제의 <기차가 도착하는 장면> 1895년

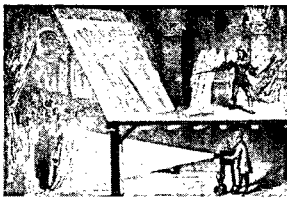


그림 3) 로버트슨의 <판타스마 고리아 Phantasmagoria> 1799년

현대의 고전적 영화 이론의 대표적인 것이 '사실주의'이다. 바쟁(Andre Bazin)으로 대표되는 1965년 까지의 고전적 필름 이론은 사실주의라는 기치 아래 있었다. 사실주의는 영화의 진정한 예술성이 일상적인 삶에 대한 지각과 사회적 상황에 대한 진실한 표현에 있다고 주장한다. 이제 영화는 그것의 현실감 때문에 생명력을 얻는 것으로 설명되기에 영상의 현실감을 높이는 영화의 기법들이 중요한 것으로 간주되었다. 바쟁은 필름이란 과거의 객관적 재현이며 실재의 진정한 단편이라고 주장하였다. 영상이 재현하는 것은 실재의 대상과 똑같은 존재론적 지위를 갖는다는 것이다.

*American Screen to 1907*」, (New York: Charles Scribner and Sons, 1990), p.25.

그는 이러한 필름의 존재론과 상응되게, 관객들은 스크린 위의 상(images)을 그것의 지시체와 동일시한다는 심리적인 설명을 내놓았다. 즉, 관객들은 영화를 실재를 모사하는 자연적인 거울로 생각한다는 것이다.9)

후면 영사와 블루 스크린 사진 기법, 매트 페인팅, 글래스 쇼트, 거울, 미니어처, 광학 효과, 그리고 영화 작가들이 동영상을 구성하고 수정할 수 있게 해주어 영화가 애니메이션과 결코 다르지 않음을 보여주는 다른 기법은 영화 기술자, 역사가, 그리고 비평가에 의해 영화의 숨겨진 영역이 되었다. 1990년대 후반, 컴퓨터 미디어로의 전환과 함께 이러한 주변적인 기법들이 중심으로 자리 잡는다.10) 영화 <애니 매트릭스> 시리즈11) 중에서 <오시리스 최후의 비행>은 그 9개의 단편 중에서 유일하게 전통적인 셀 애니메이션 기법에 의존하지 않은 3D 그래픽으로 만든 유일한 작품이다. <오시리스 최후의 비행>의 캐릭터와 배경 화면은 관객들이 이 작품을 실사 영화 매트릭스의 일부분으로 생각할 만큼 극도로 섬세하고 사실감 넘치게 묘사되어 있다.

이것은 3D 컴퓨터 애니메이션의 신기원이라고

9) 김상환 외, 『매체의 철학』, 나남, 1998. p.207.

10) 보통 영화의 대중적인 논의에서 배우, 감독 그리고 제작자들의 이야기가 태반이고 특수효과 기술자의 인상은 그 영향력에 비해 너무 적다. 캘리포니아 주립대학 샌디에고 캠퍼스의 도서관은 영화라는 주제 아래 4, 273개 자료가 분류되어 있다. 하지만, 특수 효과 촬영 기법 주제에는 겨우 16개의 자료가 분류되어 있다.

마노비치, 앞의 책, p.376. 주17)참조.

11) 한국계 미국인인 애니메이션 작가 피터 정(Peter Jung)을 비롯하여 9명의 유명 애니메이터들이 작품화한 '애니 매트릭스'는 상상하는 그대로 실현되는 가상현실의 특성상 디지털 애니메이션의 자유로운 화면 연출의 힘을 빌어 정교한 가상세계와 실사영화 촬영에서는 도저히 불가능한 인물들의 화려한 움직임을 재현해냈다. 기존 매체들이 줄 수 없었던 시각적 환영 이미지를 만들었다.

할 만하다. 이러한 시뮬레이션에서는 전혀 없는 이미지들의 접합양식으로 인한 과잉(excess) 이미지로 생겨나는 새로운 미학적 참신성이 있다.

여기에서 중요한 점은, <토이 스토리>나 <오시스 리스 최후의 비행>의 제작 과정이 처음부터 컴퓨터 상에서 이루어져 '디지털 애니메이션 영화'라고 불리우지만, 본 논문에서는 오늘 날 영화관에서 상영되는 실사 영화도 광의의 의미에서는 '디지털 애니메이션 영화'의 영역에 포함되었음을 주장한다. 그 실사 영화가 100% 디지털 애니메이션을 사용하지 않아 '디지털 애니메이션 영화'라고 명칭하지는 않지만, 디지털 애니메이션 제작 방식을 적극 사용하여 영화가 디지털 애니메이션에 의한 환영 이미지를 적절히 사용하는 좋은 예를 보이기 때문에 광의의 디지털 애니메이션이라고 보는 것이다.

여기서 애니메이션의 어원을 살펴보면, 애니메이션(Animation)은 라틴어의 아니마투스(aniamtus: 살리다. 생명을 불어넣다. 활기를 띠게 하다)가 변형된 것으로 움직이지 않고 생명력이 없는 사물에 움직임 즉 생명력(Anima, '생명, 영혼, 정신')을 넣어 살아있는 듯한 분위기를 만드는 과정을 애니메이션이라고 한다. 다시 말해, aniamte, 즉 생명을 불어넣는다는 의미는 움직임이 없는 사물이나 상상의 물체에 작가 자신의 인위적인 조작을 통해 생명력을 부여하는 것이다.<sup>12)</sup> 끝, 광의의

의미로 살아 움직이는 생명력을 강조하는 그림들의 형식을 갖춘 모든 시각 예술을 칭한다.

라이브 액션(Live Action)으로 대변되는 실사 영화 기법은 애니메이션 기법을 통해 두 가지 이질적인 요소를 같은 공간, 같은 시간에 배치한다. 이러한 배치는 초현실적인 효과를 유도하면서 처음의 이미지가 새롭게 재창조 되고 있다. 이러한 재창조는 디지털 애니메이션 작업에 의해 이루어진다. 이것은 <반지의 제왕>과 같은 환타지나 <매트릭스>와 같은 S/F영화에서 더욱 두드러지지만 우리가 편하게 감상하는 평이한 영화, 예를 들어 <포레스트 검프>와 같은 사실주의 영화에서도 흔히 발견된다. 영화 이미지를 표현하는데 있어, 디지털 애니메이션을 이용하는 것은 작가의 적극적인 표현 기법이라고 볼 수 있다. 이 부분이 디지털 애니메이션을 이용한 영화가 새로운 창작 예술 분야로 거듭나고 수작업에 의한 예술 형태로 증명되는 지점이다. 애니메이션에서 그림을 직접 그려 촬영하는 것과 마찬가지로 영화도 원래의 필름을 소재로 그 위에 덧칠하고 붙이고 재조작하면서 새로운 형태의 이미지를 창출하게 되는 것이다.

이에 전통적인 영화기술이 보편적으로 디지털 기술로 대체되면서 영화 제작 과정의 논리가 다시 정리되어야 한다는 주장이 있다. 미디어 학자 마노비치는 이렇게 변화하는 영화 제작 형태의 원칙들을 다음과 같이 정리하고 있다.<sup>13)</sup>

1) 물리적 현실을 찍지 않고도 3차원 컴퓨터 애니메이션으로 컴퓨터에서 직접 영화 같은 장면을

12) 국제 애니메이션 영화협회(ASIFA)에 의하면 "애니메이션은 기본적으로 화상(畫像)의 1콤마(commma)씩의 수단에 창조된 모든 것을 말한다. 애니메이션의 광의의 의미는 실사 영화 방식과는 다른 기술과 기법을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지로 창조하는 모든 방식이다."라고 정의된 바 있다.

이원곤, 『영상 기계와 예술』, 현대미학사, 1996, p.248.

13) 마노비치 앞의 책, pp.377~378.

만드는 것이 가능해졌다. 그 결과, 라이브 액션 녹화 필름이 영화를 구성하는 유일한 재료의 역할을 더 이상 맡지 않게 되었다.

2) 라이브 액션 녹화 필름이 일단 디지털화 되면 (아니면 디지털 형식으로 직접 녹화되었는지), 찍기 전 현실과 맺었던 특별한 지시적 관계를 잃는다. 그리고 픽셀은 생겨난 곳이 어디이든 쉽게 고쳐지고 교체된다. 라이브 액션 녹화 필름은 그래서 손으로 제작된 이미지와 다르지 않은 또 다른 그래픽으로 환원된다.

3) 전통적인 영화 제작에서는 있는 그대로 쓰였던 라이브 액션 녹화필름이 이제는 합성 애니메이션, 모핑 등 부가적인 작업을 위한 자료로 쓰이고 있다. 그 결과, 필름은 사진 상의 과정에 고유한 시각적 사실주의를 유지하면서 과거 회화나 애니메이션에서만 가능했던 변형 가능성을 얻게 되었다. ...“실제로는 일어날 수 없음에도 실제로 일어날 수 있는 것처럼 보이는” 것과 같이 묘사 될 수 있는 새로운 종류의 사실주의이다.

영화는 사진의 사실성으로 애니메이션과 차별적인 역사를 걷게 되었지만, 디지털 특수효과로 인하여 다시 그림을 변조하고 합성하는 수공업적인 과정을 통해 애니메이션의 넓은 틀 안으로 다시 들어가게 되었다. 디지털 애니메이션을 기반으로 하는 현재의 영화들은 필름으로 찍은 수천 장의 프레임을 일일이 손으로 다시 제작해야 하는 반 자동화의 길로 접어든 것이다. 영화는 더 이상 있는 그대로 필름을 보여주는 것이 아니라 그 필

름의 재료들을 가지고 새로운 분위기, 새로운 회화의 장르적 예술성을 띠게 되었다.

현대 기술은 이러한 합성을 관객이 눈치 채지 못할 정도로 표현하여 무의식적으로 아무런 여과 없이 사실처럼 받아들이게 한다. 디지털 애니메이션이 표현하는 혼성과 합성이 주는 초현실주의적이고 환상적인 분위기는 실제 같지만 실체가 아닌 모호한 가상의 세계를 나타내기엔 적합하고 현대인들의 복잡하면서도 동시에 판타지를 동경하는 이중적인 정신세계를 잘 표현해낸다. 이러한 특성들 때문에 영화는 디지털 애니메이션의 제작과정을 적극 사용하게 된 것이다. 영화 뿐 아니라 게임을 비롯한 다른 상업적 콘텐츠들도 디지털 애니메이션의 이미지 조작에 많은 수혜를 받고 있다.

## 2. 디지털 애니메이션의 극사실적 환영성

오늘 날의 3차원 디지털 애니메이션과 영상 기법은 실사 영화에서 먼저 활성화 되고, 다양하게 이용되었다. 1990년대 초기에 만들어진 몇몇 영화는 컴퓨터로 만들어진 시각 효과를 광범위하게 사용했는데,<sup>14)</sup> 예를 들어 제임스 카메론 감독의 1991년 영화 <터미네이터 2: 심판의 날>은 디지털의 몰핑 효과를 이용하여 인간의 자연스런 동작이 설득력 있게 시뮬레이션 되어 한국에서도 크게 흥행에 성공한 할리우드 영화 중 하나였다. 물론 그 이전 80년대에도 제임스 카메론 감독의 <심연

14) 컴퓨터 시각 효과를 이용한 영화로는 <누가 로저 래빗을 모함했나?>(1988), <어비스>(1989), <토탈리콜>(1990), <로보캅2>(1990), <퀴라기 공원>(1993), <트루 라이즈>(1994), <스피드>(1994), <캐스퍼>(1995), <트위스터>(1996), <잃어버린 세계>(1997), <아마게돈>(1998) 등이 있다.

(The Abyss)>을 비롯하여 많은 작품들이 70mm 실제 연기 필름과의 교묘한 합성으로 화려한 그래픽을 보여주었으나 그 당시 소수의 매니아층을 제외하고는 관객에게 어필하기에는 시기상조였던 것 같았다.

90년대는 좀 더 광범위하고 뛰어난 소프트웨어의 기술력으로 영화가 디지털 애니메이션을 의존하는 비율이 훨씬 많아졌다. 내용면에서도 상상력적인 그래픽 효과가 돋보이도록 영화 소재가 가상 현실과 AI(Artificial Intelligence) 혹은 AL(Artificial Life) 등으로 폭 넓어졌다.



그림4) <토이 스토리>



그림5) <토탈리콜>



그림6) <터미네이터 2>

1990년 폴 베호벤 감독의 <토탈리콜>이나 1992년 엔젤 스튜디오에서 디지털 작업을 했던 영화인 <론머 맨(Lawnmower Man)>과 같은 영화들은 가상 현실을 본격적으로 영화적 소재로 떠올린 초기의 영화들이었다. 하지만, 이를 '디지털 애니메이션 영화' 라고 칭하지는 않는다. 그러나, 본

논문에서 제기하는 논점에서는 디지털에 의해 조 작된 이미지를 이용한 영화를 디지털 애니메이션의 제작 영역으로 포함하고자 한다.<sup>15)</sup> 일반적으로 주류 영화에서 디지털 애니메이션 영화라고 한다면, 완전히 디지털로 합성된 영화를 의미한다. 디지털 애니메이션 합성 영화로서 최초의 장편인 <토이 스토리(Toy Story)><sup>16)</sup>(1995)는 아마 이런 영화 중에서도 가장 유명할 것이다. 할리우드 디지털 애니메이션의 새로운 영역 안에서 <토이 스토리>는 집중적인 연구 개발 프로그램의 결정체 다.

이 프로그램의 목적은 기술과 장비를 개발하여 세밀하고 지속적인 등장 인물 중심의 이야기를 제작하고 결과적으로 기존 방식으로 제작된 작품과 경쟁하는 것이다. 1985년부터 1990년 까지 픽사(Pixar)에서 제작된 단편 디지털 애니메이션 영화<sup>17)</sup>는 좀더 상업 편향적인 <토이 스토리>를 위한 준비 작업이라 할 수 있다.

주류 디지털 애니메이션으로 제작된 영화들은 예전에 디즈니와 그 만화가들의 노고로 시작되었던 만화적 사실주의와 전통을 계승하는 측면이 있

15) 이 부분은 디지털 애니메이션을 어디까지 영역지어야 하느냐 하는 문제인데, 본 논문에서는 영화에서 이루어지는 애니메이션 작업을 디지털 애니메이션이라고 부른다. 그렇다고 그 영화를 디지털 애니메이션 영화라고 칭하지는 않지만, 본 논문에서는 영화가 디지털 애니메이션에 의한 환영 이미지를 이용했다고 주장하는 것이다. 그 이론적 배경은 본론 1절 후반부에 좀 더 논의된다.

16) 디즈니메이션 최초의 100% 컴퓨터 디지털 애니메이션. 스티브잡스의 어드벤처 상품으로 76가지의 캐릭터를 창조하기 위해 22명의 기술진 400개 이상의 모형을 제작하고 미술 디자인을 위해 사용된 색연필의 무게만 5000톤이 넘는 작품으로, 작품의 연출을 위해 새로운 컴퓨터 프로그램을 만들기 까지 한 미래지향적인 작품.

한창완, 『애니메이션 영상 미학』, 한울, 1998 p.127.

17) <룩소 주니어(Luxo Jr.)>(1985), <레드의 꿈(Red's Dream)>(1987), <틴 토이(Tin Toy)>(1988), <닉 백(Kinckknack)>(1989) 등이 있다.

다. 그들은 실사 서사 영화의 기준



그림7) <백설공주와 일곱 난쟁이>

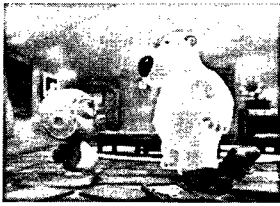


그림8) <뽀롱 뽀롱 뽀로로>

부호와 애니메이션 부호를 좀 더 정밀하게 통합해보고자 했다. 이러한 노력의 절정이 바로 장편 애니메이션 <백설 공주와 일곱 난쟁이>(1937)로, 이 영화의 전후의 많은 작품에 영향을 주었다. 디즈니는 이 작품을 통해 본질상 비사실 주의적<sup>18)</sup>이라고 간주되던 형식 안에서 자연주의와 환영주의를 한 차원 높였다<sup>19)</sup>

디지털 애니메이션 영화가 시뮬레이션하려는 기본적인 욕구는 바로 디즈니의 사실주의적 과정을 계승하면서 동시에 완전히 새로운 이미지 형식

을 만들어 내는데 있다.

<토이스토리><개미><벅스라이프> 등의 디지털 애니메이션은 전통적인 애니메이션 형식을 단순히 발전시킨 것이 아니라, 실사 영화에서 중요하게 생각해 왔던 시공간적 세트나 조명, 움직임은 물론이고 카페트의 질감이라든지 소소한 소품의 사실감을 디지털 애니메이션의 고감각적 차원에서 새로운 일루전으로 창출하여 관객에게 익숙하지만 새로운 입체 공간 느낌을 제공한다. 이러한 낯설은 실재감은 실사 영화나 일상 생활에서 망막이 감지할 수 있는 것보다 더 감각적인 극대감을 주어 평면적인 화면도 마치 하나 하나 살아 움직이는 호흡을 담고 있는 것처럼 보여 관객들에게 시각적 즐거움을 가져다 준다. 그 이미지들이 제시되는 방식은 실사 영화나 기존의 애니메이션에서 주었던 모델(형식)을 뛰어넘으면서 새로운 차원의 이미지의 생명력(Anima)을 불어 넣는다.

다음 절은 이러한 디지털 애니메이션에서 제공하는 환영 이미지들이 갖고 있는 예술사적 의미에 대해 분석을 해 보겠다.

### Ⅲ. 디지털 애니메이션의 낭만적 상상력

#### 1. 디지털 애니메이션의 환영(幻影)<sup>20)</sup> 이미지

18) 만화의 비사실주의적인 특징은 애니메이션에서도 계승된다. 보는 이들은 과장되고 한 가지 특징만을 부각시켜 비사실적으로 그리는 것에 재미를 느낀다. 하지만, 컴퓨터 그래픽이 애니메이션에 적극 이용되면서 비사실적이고 과장된 이미지 보다는 실재감이 있는 애니메이션 류가 대부분을 차지하는 추세로 변화되고 있다. 어린이용 만화 애니메이션도 예외가 아니다. 현재 공중파에서 방영되어 인기를 모으고 있는 <뽀롱뽀롱 뽀로로 (국내 제작)>나 <가면 라이더 드래곤 (일본 제작)>등은 입체감을 살리거나 실사에 애니메이션을 합성시키는 등 단순한 형태라도 컴퓨터 그래픽을 이용한 사실감이 증가되었다.

19) 앤드류 달리, 앞의 책, p.110.

20) 환영(幻影)의 의미는 환(幻):'미혹하다, 홀리게 하다, 허깨비'와 영(影):'모습, 초상, 그림자' 등을 의미한다. 본 논문에서 제기하는 환영(illusion)은 '스크린'-장(場)에서 사용된 용어인 재현과 시뮬레이션 모두를 가리킨다. 그러므로 환영



앞 절에 다루어진 영화에 사용된 디지털 애니메이션 기법은 실사 영화의 사실성을 위장한 상상력 표현을 위한 수단이다. 본절에서는 실사 영화와 다르게 디지털 애니메이션에 의해 처음부터 새로운 환영 이미지가 의미하는 바에 대한 연구이다. 디지털 애니메이션은 광학 렌즈로 투영된 그래픽의 극대화된 사실감을 만들어 관객에게 매혹적인 즐거움을 주고 있으며, 중요한 점은 인간의 상상력을 무리없이 그려낼 수 있다는 표현 매체라는 점이다. 디지털 애니메이션은 그 어원적 발원인 'Anima(생명력)'를 붙여넣는 역할을 충실히 하면서 낭만적 상상력을 복원시키는 미래지향적 예술 장르로 부각되고 있다.

영화 비평가였던 앙드레 바쟁(Andre Bazin)은 테크놀로지의 발달이 영화를 현실 그 자체로 만들어 버릴 것이라는 이른바 '완전 영화(total cinema)'에 대한 믿음을 소유하고 있었다.<sup>21)</sup> 디지털 테크놀로지가 가져 올 이미지의 극 사실적인 표현성을 염두 해 두고 한 말이라면, 그것이 과히 과장된 이야기는 아닌 것이 되었다. 이제 영화는 디지털 그래픽의 도움 없이 제작되는 것이 오히려 독특한 영화가 될 정도로 디지털 합성 이미지가 사용되는 것은 너무나도 일반화 되어버렸다. 오늘

주의는 원근법적 회화, 영화, 파노라마와 같이 현실과의 시각적 유사성을 창조하는 전통적인 기법과 기술을 모두 말한다. (마노비치, 앞의 책, p.58) 여기에서 주목할 것은 보드리야르의 주장인데, 그가 말하는 '사실주의적 환영(hallucination)'은 '눈속임 회화'의 특징으로 극사실적인 묘사가 대상의 실제 이미지를 소멸시킴 '촉각적 현기증'을 일으키는 현상을 지칭한다. (브라이슨 노만 외, 김용희, 양은희 역, 『기호학과 시각 예술』, 시각과 언어, 1995, p.186.) 본 논문은 전자의 포괄적인 의미를 수용하면서 특히 컴퓨터 그래픽으로 이루어진 뛰어난 사실적 묘사가 이루어진 상태를 말한다.

21) 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001.

날 제작 중인 실사 영화의 75% 정도가 디지털 이펙트나 컴퓨터 그래픽을 포함하고 있다는 주장에서 알 수 있듯이<sup>22)</sup>, 디지털 그래픽을 이용한 영화는 전통적인 영화 기법을 표현 양식에 커다란 변화를 주었다.

사실 영화의 원래 기능이 현실에서 불가능한 이야기나 상상을 눈앞에 실현 시켜준다는데 있다면 이런 디지털 테크놀로지를 이용하여 상상의 이미지를 표현 한다는 게 당연한 일일 것이다. 또한 점 점 규모가 커지고 소재도 다양해지는 현실에서 일일이 사실적인 재현을 한다는 것은 경제적으로나 시간적으로 불가능하기에 컴퓨터 그래픽을 사용하는 것이 영화의 이윤창출에 있어 필수항목이 되어버렸다. 영화의 다양한 그래픽 애니메이션 사용으로 역설적으로 디지털 애니메이션의 정의에 대한 의문도 다시 제기 된다. 현재 예술의 영역에서 각 각의 범주를 가르는 일 조차 의미 없는 일이 되었지만, 디지털 애니메이션이 주로 만화 영화라는 상업적 틀 안에서 배양되고 만화의 도상적인 이미지들을 이야기의 순서에 따라 배열한다는 선입견이 오랫동안 굳혀졌기에 디지털 애니메이션의 극사실에 의한 새로운 시각 이미지라는 형식적 의미를 간과하는 경향이 있다. 앞서서도 언급했듯이 실사 영화의 애니메이션 제작 과정은 부분적이지만 디지털 애니메이션의 새로운 영역을 확장하는 중요한 계기라 볼 수 있다. 마찬가지로 3D 플 애니메이션은 처음부터 컴퓨터 작업을 하여 실사

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

영화의 사실성에 도달하면서 실사 영화와 또 다른 환영 이미지의 독특함을 예술 장르로 끌어들이고 있다.

디지털 애니메이션이 독창적인 장르로써 구별되어야 할 점은 테크놀로지 미디어(매체)적 속성에 있다. 앞서도 언급했듯이 디지털 테크놀로지 미디어가 갖고 있는 제작 기법상의 차이가 단순히 기술의 발달로 표현의 폭이 넓어졌다는 부가적인 의미 그 이상에 있다는데 주목해야 한다. 따라서 영화나 기존 셀 애니메이션에서는 대상 재현의 미메시스적 한계에 머무는 것을 디지털 애니메이션의 기술적인 사실구현을 통해 새로운 차원의 영상 작업이 탄생하게 된 것이다. 영화나 셀 애니메이션의 원활한 작업을 도와주는 데서 비롯된 디지털 테크놀로지의 완벽한 사실 재현은 그 기술로 인해 디지털 애니메이션의 미학적 장르가 이전의 것과 확고히 구별되는 것이다.

<애니 매트릭스>의 <오시리스 최후의 비행>은 이러한 디지털 테크놀로지의 완벽한 사실구현이 구가된 작품이다. 물론 그 이전에도 일본과 미국의 합작 <파이널 환타지(Final Fantasy)>나 국내의 <원더풀 데이즈(Wonderful Days)><sup>23)</sup>에서도 뛰어난 3D 그래픽으로 그 기술의 숙련도와 정교함으로 관객에게 경이로움을 느끼게 해 주었던 작품들이 있었다. 특히, <파이널 판타지><sup>24)</sup>에서는 주인공의 피부, 눈동자, 머리카락 등이 놀라울 정도로 극사실로 묘사되어 그 자체로 독특한 감흥을 준다. 그 감동은 서사 구조에서 주는 인식적 감동과

는 또 다르게 몸으로 느껴지는 촉각적인 어트랙션(Attraction)의 극치에서 온다. 이것은 모더니즘 예술의 최고의 평가 가치로 여겨지는 숭고미에 비견될 만큼 표피적이지만 경외심(敬畏心)을 불러일으킬 만한 진지한 환영성이 존재한다.

“<파이널 판타지>는 3D 애니메이션임에도 불구하고 실사 영화의 표면적 정밀성을 능가해 관객은 이러한 테크놀로지에서 일종의 숭고를 경험하게 된다. 숭고한 칸트적 의미에서 보면 무한한 자연의 경이로움 앞에서 압도당하는 느낌ियो, 이러한 칸트적 의미를 미학적 개념으로 변용한 에드문트 버크(Edmund Berk)에 따르면 인간의 이해와 언어를 넘어서는 느낌을 말한다. 관객의 눈 앞에 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 불러 일으킨다.”<sup>25)</sup>

이처럼 거대한 기술적 현상에서 생기는 효과를 스콧 부케만(Scott Bukatman)은 ‘인공적 무한’이라고 불렀는데, 에드문트 버크가 말한 인공적 숭고와 연결 시켰다.<sup>26)</sup> 이렇게 서사적인 이야기 구조에서 오는 감흥보다는 영화 전체를 뒤덮는 표면의

25) 문재철, 「3D 컴퓨터 애니메이션의 디지털에 대한 연구 : 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로」, 만화애니메이션학회지, 2003. p.83.

26) 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).

23) 김문생 감독, 1993년 작.

24) <애니 매트릭스>의 <오시리스 최후의 비행>을 제작한 앤디 존스의 빛나는 전작(前作)이다.

황홀한 사실성이 그 자체로 승고한 미<sup>27)</sup>가 나타나고 있음을 밝히고 있다.

디지털 애니메이션은 실사 영화의 풍부한 이미지가 생성의 주도적인 역할을 하면서 동시에 3D 애니메이션 자체에서 뿜어져 나오는 극사실성으로 독특하게 시각적으로 어트랙션(attraction)을 준다. 디지털 애니메이션이 제공하는 독특한 환

영적 이미지는 이야기 자체에 몰입하는 것 이상의 매력이 있다. 디지털 애니메이션이 보여주는 극사실적인 화면들이 그 자체로 매력이 있으며 이러한 사실적인 환영 이미지들이 인공상(人工像)이라고 알고있음에도 불구하고 자연스럽게 현실감있게 빠져들 수 있는 주요한 요소인 것이다.

## 2. <오시리스 최후의 비행>에 나타난 상상력의 복원

앞 절에서 강조한 디지털 애니메이션의 3D 그래픽의 극사실성이 그 자체로 형식미를 갖고 있다고 했지만 그것이 이야기 구조를 부정하는 것은 아니다. 디지털 애니메이션의 환영적인 이미지는 이야기 자체와 분리되어 전달되는 것이 아니라 오히려 그 '서사의 판타지를 더욱 강화<sup>28)</sup>시키는 역할을 한다. 이와 비슷한 입장에서 스콧 부캐만은 "특수 효과 장면이 기술적 장엄함을 제시하지만 그러나 이 이미지가 영화적 시공간을 무너뜨리는 것은 아니라 오히려 그 이미지가 보여주는 스펙타클의 가상적 공간은 영화의 물리적 공간과 통합된다. 그

27) '승고미'에 관한 미학적 논의는 까간의 책, 『까간의 미학 강의 1, 2』 (새길, 1998, 진중권 역)에 잘 나타나 있다.

28) 문제철, 앞의 논문, p.85.

리하여 관객은 제시된 대상으로부터 거리감을 획득하는 것이 아니라 그것에 몰입하게 되는 경험을 제공한다."<sup>29)</sup> 고 말한다.

이처럼 디지털 테크놀로지가 애니메이션에서 적절한 빛을 발휘하려면 서사의 탄탄한 재미가 필수적이다.<sup>30)</sup> 이런 관점에서 <터미네이터 2: 심판의 날>이 <토이 스토리>보다 그래픽을 훨씬 덜 사용했지만, 더 적절하게 디지털 애니메이션을 사용했다고 본다.<sup>31)</sup> 마찬가지로, <애니 매트릭스>의 <오시리스 최후의 비행>이 <파이널 판타지>나 <원더풀 데이즈> 등 최근의 어떤 3D 애니메이션 작품보다 여러 면에서 월등하다.

	<매트릭스>	<애니 매트릭스> 중 <오시리스 최후의 비행>
형식	실사 영화이지만, 디지털 애니메이션 제작 과정을 거친 작품	처음부터 3D 디지털 애니메이션으로 작업한 작품
영화 성격	매트릭스의 가상 세계에서 현실을 찾아 고민하면서 가상의 적들과 싸우는 철학적 내용과 액션의 결합이라는 독특한 영화 구조가 특징인 영화. 뛰어난 컴퓨터 그래픽 애니메이션 과정을 거쳐 가상의 세계를 다룬 영화. 획기적인 카메라 워크의 절묘한 조화로 성공한 영화. 영화적 미장센이 세련되어 많은 패러디와 아류작들을 만들어 냄.	현실의 기계와 싸우는 남녀 대원의 극박한 전쟁 상황과 가상 세계에서 한가로운 대련하는 밝은 공간의 대조가 돋보이는 작품. <매트릭스> 원작에 가장 가까운 애니메이션. <애니 매트릭스> 중 유일하게 3D 애니메이션으로 작업한 작품. 특히 도입부의 가상 세계에서 이루어지는 남녀의 대결 씬은 얼굴의 피부결까지 미세하게 표현하여 컴퓨터 그래픽 기술의 절정의 작품이라는 평을 받음.
년도	1999년 (약 134분)	2003년 (약 17분 26초)
감독	워쇼스키 형제 감독	워쇼스키 형제 감독, 앤디 존스 연출
주인공	모피어스, 네오, 트리니티, 사이퍼, 스미스 요원, 오라클 등이 나오는데 모두 성경의 종교적인	전쟁에서 기계와 전투하는 남녀. 테리우스와 주에 (<매트릭스>의 상징적인 장면만 축약해서 보여주는

29) Scott Bukatman, 앞의 책, p. 263.

30) 영화 <마스크>에서도 주인공의 영풍한 상상들이 컴퓨터 그래픽에 의해 모두 실현되었다. 컴퓨터 그래픽 기술을 전제로 제작된 영화이다.

31) 문제철의 논문에서도 이러한 의미에서 <토이 스토리>에 대해 언급한 부분인 있다. "<토이 스토리>는 미학적 효과의 차원에서 분명한 차이를 지니고 있지만 이데올로기적 측면에서는 그리 새롭지 않다는 주장이 가능할 것이다. 거년의 용어를 빌자면 디지털 테크놀로지가 보여주는 '충격의 미학(aesthetic of astonishment)'은 테크놀로지에 대한 경외감에 사로잡히게 하기보다는 서사의 판타지와 테크놀로지의 효과 사이에서 진동하고 있는 것이다." 문제철, 앞의 논문, p.86.

인물들을 상징한다.	것으로 내오와 트리니티를 상징하는 남녀, 그리고 후반에 등장하는 미스터리한 미소를 띠는 할머니
주요공간 어둡고 전두한 현실과 밝고 자유로운 욕망이 실현되는 현실 사이에서 공간 이동, 이 공간 이동의 모티브는 만화 영화 <공각기동대>에서 차용됨	영화 도입부에서의 강렬한 남녀의 대면 씬은 컴퓨터 그래픽으로 한 가롭고 세련된 가상 세계의 분위기를 한껏 살려줌, 현실은 어둡고 암울하며 전쟁의 극박함이 잘 표현됨, 가상 세계에서 현실로 공간 이동하는 과정은 실사 영화와 같음
시각배우, 영화 배경, 조명, 효과 등 대부분 현실의 공간에서 촬영된 필름촬영하였지만, 티나지 않게 컴퓨터 디지털 애니메이션 작업을 거친 실사 영화임.	기존의 실사 영화에서 필요로 했던 배우나 영화 배경, 조명 등을 모두 컴퓨터 안에서 해결한 영화. 실사 필름 영화에서 느낄 수 없는 극도의 사실감과 인위적인 공간감으로 이야기 구조의 인식에 의한 감동을 넘어 독특한 시각적(촉각적) 환영의 감흥을 줌

<표1> <매트릭스> 와 <오시리스 최후의 비행> 비교  
 그것은 영화 <매트릭스>에서 이미 검증된 영화 내용의 '인공적 가상 세계'의 주제에 있다. 이 가상 세계는 사람이 자면서 일어나는 '꿈'이나 '상상'과는 다르게 과학기술에 의해 생겨난 '인공적 가상 세계'이다. 3D 디지털 애니메이션의 컴퓨터 테크놀로지적 속성이 영화의 인공적 가상세계에 맞물려 있다고 볼 수 있다.

이렇게 과학 기술로 만들어진 <매트릭스>의 가상 세계는 디지털 애니메이션으로 만들어졌을 때 더 실감나는 인공적인 분위기를 자아낸다.<sup>32)</sup> <매트릭스>에서 주장하는 본질(현실)에서 가상 세계로 무게 중심이 옮겨지는 현상은 디지털 애니메이션이 보여주는 '원본 없는 재현'과 맥락을 같이 하기 때문이다.

이렇게 디지털 애니메이션을 부분적으로 이용한 실사영화나 처음부터 디지털 애니메이션으로 작업한 3D 애니메이션은 인간의 상상력을 표현하는데 있어 적절한 표현 매체에 틀림없다.

32) 이런 연유로 어린이용 영화를 제외하고 <매트릭스>는 실사 영화에서 디지털 애니메이션으로 제작된 몇 안되는 영화 중 하나이다.

디지털 애니메이션에 의해 이루어진 사실적인 환영 이미지-실사 영화나 3D 애니메이션-은 사람들이 생각만 하고 현실에서 이루어질 수 없는 것도 너무나 생생하게 재현시킨다는 점에서 그 미혹의 매력이 있다. 이것은 노엘 버치(Noel Burch)가 말한 '프랑켄슈타인' 이상과 동일하다. '프랑켄슈타인 이상'이란 기계적으로 생명을 창출함으로써 죽음을 정복한다는 관념으로,<sup>33)</sup> 실사 영화의 기술적 속성을 설명하기 위해 버치가 사용한 것이지만,<sup>34)</sup> 디지털 애니메이션의 기술적 발달을 설명하는 데 더 적절한 개념으로 보인다.

3D 애니메이션을 비롯한 디지털 애니메이션 영화들은 과거의 공룡을 현시대로 생생하게 복원시키고, 도시 한복판을 물바다로 만들거나 우주 외계인의 침공을 너무나도 사실적으로 묘사한다. 이것은 현실의 조건이 어떠하더라도 생각나는 대로 눈앞에서 그려주는 도깨비 방망이와도 같은 마술적 매력을 보여주는 대목이다. 불가능한 머릿속 생각들을 가능케 해주는 듯한 이러한 테크놀로지는 머릿속의 상상력을 환영 이미지로 구현시켜 감상자들에게 새로운 즐거움을 주는 것이다. 마음만 먹으면 모든 것이 눈앞에서 이루어지는 것은 종교적인 주술과도 같은 흡인력을 지니게 된다. 그것이 진정하게 우리의 영혼을 구원할 수 있는 숭고한 종교이든지, 아니면 우리 눈을 현혹하기 위해

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

34) 문재철, 앞의 논문, p.89. 문재철은 그의 논문에서 재현 테크놀로지를 통해 죽음을 정복한다는 점에서 프랑켄슈타인 콤플렉스는 영화 이론가 바쟁이 말하는 '미이라 콤플렉스'와 유사한 측면이 있음을 강조한다. 바쟁에게 있어 미이라 콤플렉스는 재현을 통해 삶을 보존하려는 욕망으로, 원시 예술에서 조각, 사진, 영화로 이어지는 서구의 모든 조형 예술은 시간의 흐름 속에 삶을 고정하려는 미이라 콤플렉스를 바탕으로 깔고 있다고 주장한다.

미혹의 눈가림을 하는 선무당인가에 대한 판단은 차치해 두고, 여기에서 중요한 것은 3D 애니메이션의 테크놀로지가 만든 '환영 이미지'가 우리의 잃어버린 사고의 유연한 상상력(혹은 전능성)을 복원시키고 유토피아적 욕망을 실현시킨다는 데 있다.

본 논문에서는 디지털 애니메이션을 이용한 실사 영화와 3D 애니메이션이 만드는 새로운 환영 이미지들이 낭만적인 반(反)기술의 측면을 드러내고 있음을 주장한다. 이 점이 디지털 애니메이션을 독창적인 예술 장르로 인정하고 이전의 표현양식과 구별되어 발전시켜 나가야 할 출발 지점으로 보는 것이다.

#### IV. 결 론

디지털 애니메이션의 환영 이미지는 과거의 미디어가 이루지 못한 상상력의 복원을 제대로 기능하는 새로운 미디어 예술의 특성을 보여준다. 이것은 사머니즘적 신비주의가 사라진 현대에서 새로운 매혹의 대상이 되고 있고, 3D 게임<sup>35)</sup> 등 디지털 미디어 콘텐츠가 선호하는 점이다. 이제 디지털 애니메이션은 현대인들이 이를 수 없는 욕망을 눈앞에 그려주는 새로운 오락(amusement)기제로 작용한다. 그 속에서 현실에서 이를 수 없는 실감나는 상상의 나래들이 꿈틀되게 된다. 디지털 애니메이션의 테크놀로지가 만든 '환영 이미지'는 종교적인 제의 미술로 사용되었던 교회 안의 성화

(聖畵)처럼 우리의 신념을 물화(物化)시키면서 우리의 유토피아적 욕망을 대체물로 위안해준다. 이것의 옳고 그름을 판단하기에 앞서, 디지털 테크놀로지로 만든 환영 이미지는 낭만적인 상상을 제공한다는 점에서 현재 관객들에게 환호받고 있으며, 동시에 그 점이 독창적인 예술 장르로 인정받는 대목인 것이다.

이러한 디지털의 세계에서는 본질은 사라지고 원본 없이 재생되는 이미지가 현실화되면서 그와 발맞추어, 애니메이션의 대상을 재현하려했던 노력은 새로운 극사실적 환영에 도달하게 되었다. 디지털 애니메이션의 극사실적인 재현 능력은 필름으로 찍은 원본을 소재로 그 이상의 화려한 그림을 그릴 수 있게 되었고, 3D 애니메이션은 아예 원본 필름이 없이 컴퓨터 상에서 이미지를 새롭게 시작한다. 이에 다이 보간(Dai Vaughan)은 "재현을 위해 세계가 반드시 필요하다고 보지 않게 되면서..... 세계는 사라져버렸다. 이것이야말로 <터미네이터 2>가 지불한 대가다."<sup>36)</sup>고 말하면서 재현 예술 형식에서 대상(원본)의 죽음을 통고했다.

결론적으로, 디지털 애니메이션에 의한 환영 이미지들이 이루는 인위적 재현의 공간은 문자 미디어에 단척있던 책과 이미지 조작이 불가능했던 TV, 실사 영화 등의 기존의 미디어와는 달리 인간의 감성을 복원시키는 낭만적 상상을 가능케 한다는 것이 본 연구의 결론이다. 이 점이 디지털

35) 대부분의 3D 게임이 중세 판타지 이야기를 배경으로 하는 낭만적 신비주의를 추구한다.

36) Paul Willmen, "Reflections on Digital Imagery: Of Mice and Men", <제1회 전주 국제 영화제 심포지엄 자료집>, 2000, p.5.

애니메이션을 다른 예술 형식과 차별되는 점이며 동시에 향후 더욱 발전시켜야 할 부분임을 주장하는 바이다. 이에 본 연구가 새로운 미디어 현실에서 디지털 애니메이션이 갖는 예술적 무게감이 조금 더 확장되고 낭만적 예술 분위기를 회복시키는 데 기여했으면 하는 바람이다.

이원근, 『영상 기계와 예술』, 현대미학사, 1996,  
 최상식, 『영상으로 말하기』, 시각과 언어, 2001.  
 한창완, 『애니메이션 영상 미학』, 한울, 1998.  
 문재철, 「3D 컴퓨터 애니메이션의 디지털에 대한 연구:테크 놀러지의 미학적 효과를 중심으로」, 만화애니메이션 학회지, 2003.  
 2005. 08 .24일자, 「영화 변신」, 중앙일보 박정호 기자.

## 참고문헌

- Charles Musser, 『영화의 출현: 1970년의 미국 영화 (The Emergence of Cinema: The American Screen to 1970)』, (New York: Charles Scribner and Sons, 1990), p.25.
- Lucas Hatlestad, "Smoke and Mirrors: Industrial Light & Magic Present Jim Morris Unveils the Secret of the Illusion Business," *Red Herring*, 38 (Jan. 1997), n.p.
- Noel Burch, *Life to Those Shadows*, trans., Ben Brewster(BFI, 1990), pp.6-22.
- Paul Willmen, "Reflections on Digital Imagery: Of Mice and Men", <제1회 전주 국제 영화제 심포지엄 자료집>, 2000, p.5.
- 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).
- M.S. 까간, 진중권 역, 『까간의 미학 강의 1, 2』, 새길, 1998.
- 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴 미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001.
- 앤드류 달리 지음, 기주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현 실 문화연구, 2003.
- 김상환 외, 『매체의 철학』, 나남, 1998.

## ABSTRACT

# The Illusion-Image of Digital Animation Used in a Live action Film and 3D Animation

Lee, Jong-Han

Manual processing to make illusion-image of Digital Animation consists of handicraft technology indeed, such as an animation process, image addition and image revision etc..

This thesis asserts that is acquiring new art concept, resuscitating the craftsmanship of art in this digital manufacturing process. To concrete this, this paper consists of the following steps.

First, reproduction and mixture in a Film. In art history which have emphasized 'Aura' of art, Reproduction by machine became that can not avoid. Various pictorial information and added images stored by digital become having an opportunity that can do easily a new film-work with reproduction and mixture .

It is the second rank, extension of art area of Digital Animation. Now, Digital Animation is recognized as a new creative art through Illusion of meta-realism.

Consequently, the process of Digital Animation is acquiring the possibility as a new art of Digital Animation, showing the characteristics of a new media art that reconstructs imagination which past media arts could not achieve.

keywords : Digital Animation, Illusion, Reconstructing imagination

이종한

호서대학교 디지털 문화예술학부 애니메이션 전공

010-479-5844

nowhere@office.hoseo.ac.kr