

애니메이션 학술용어에 관한 문제

코이데 마사시*

키워드 : 애니메이션연구, 연구대상, 학술용어, 전문용어, 정의, 용법

1. 들어가면서

애니메이션이 영화나 텔레비전뿐만 아니라 각종 비디오, 패키지, 미디어, 정보통신 네트워크, 각종 정보단말기 등 여기저기에서 다양한 모습으로 발전하여 예술, 오락뿐만 아니라 문화, 산업 및 사회 시스템으로서 이목을 이끌고 있어 그 중요성이 날이 커지고 있다. 바야흐로 연구대상으로서의 애니메이션은 사회적 인지, 중요성도 높아져 학술연구대상으로 본격화되는 시점을 맞이하고 있다.

애니메이션 학술연구, 바꾸어 말하면 애니메이션을 이론적으로 고찰하려는 시도는 첫 번째 단계로 감상자·수용자의 입장에서 애니메이션의 예술성, 대중성 등을 논할 것인가, 두 번째 단계로 작가·제작자의 입장에서 애니메이션의 표현, 구성 등을 문제를 논할 것인가, 세 번째 단계로 연구자의 입장에서 애니메이션의 기본적 문제, 학문으로서의 애니메이션 연구의 형태를 논하는 수준까지 확대되어 더욱 그 중요성이 증대되고 있다.

일본에서는 문부과학성이 관련학회의 협력을 얻어 각 분야의 학술용어를 제정하여 『학술용어집』을 간행하고 있다. 그 취지로 「학술연구성과를 폭넓게 유통시켜 올바르게 평가·검증 등이 이루어지기 위해서는 용어, 특히나 전문용어(학술용어)의 정의나 용법 등에 관하여 연구자 간의 공통인식이 필요하며», 「이를 위해 각 학문분야에서는 학술용어의 표준화가 진행되고 있으며 그 성과로 각 분야별 『학술용어집』을 간행하고 있다」고 밝히고 있다. 애니메이션 연구에서도 전문용어·학술용어를 어떻게 규정하고 이용할 것인가는 연구의 최초 단계에서 가장 중요한 과제 중의 하나이다.

2. 기본어의 검토

a. 연구대상의 표기

애니메이션 연구대상인 animation을 표기하는 일본어는 다수 존재한다.

* 동경조형대학 교수

그 중 하나로 「동화 動畫 douga」는 제2차 세계대전이 일어나기 전 일본 애니메이션계의 아버지라 불린 마사오카 켄조(政岡憲三)가 만든 조어이다. 현재에는 전문적으로도, 일반적으로도 외래어인 「애니메이션 アニメーション animation」으로 거의 이행되었다고 할 수 있다. 애니메이션 제작과정에서 쓰는 「원화·동화 原畫・動畫 art work (key-frame / in-between)」이란 의미·용법에서는 좁은 의미에서 애니메이션을, 「동영상 / 움직이는 영상 動畫象 / 動く映象 moving image」이란 의미·용법에서는 보다 광범위한 범위에서 애니메이션을 의미하고 있다.

더욱이 뒤에서도 언급하겠지만 「애니메이션 アニメーション animation」이란 용어가 다양한 레벨에서 쓰이는 것과 한편으로 사회적으로 정착되어버린 듯한 「아니메 アニメ anime」란 용어에 대해서는 그 해석과 규정에 관해서는 많은 문제점이 존재한다.

또한 일본어의 외래어 표기문제로서 「animation」을 「アニメーション」으로 표기할 것인가 아니면 「アニメーション」으로 표기할 것인가의 문제도 있다(현재는 거의 「アニメーション」으로 정착되었다).

(1) 「애니메이션 アニメーション animation」을 표기하는 용어

애니메이션 アニメーション animation」을 표기하는 용어에는

- (a) 역사적인 용어 (역사어)
 - i. 「凸坊新畫帳 dekobou shingachou」
 - ii. 「線畫映畫 senga eiga」

- iii. 「動畫 doue」
- iv. 「動畫映畫 douga eiga」
- v. 「漫畫映畫 manga eiga」
- (b) 현대어 (현재 쓰이는 용어)
 - i. 「アニメーション animation」 (「アニメーション」)
 - ii. 「アニメ anime」
 - iii. 「アニ ani」
- (c) 역사적이며 현재에도 쓰이는 용어
 - i. 「動畫 doue」
 - ii. 「動畫像 dougazou」
 - iii. 「動畫映像 doue eizou」 등이 있다.

(2) 「애니메이션 アニメーション animation」을 지칭하는 역사적인 용어에 관하여

역사적인 용어는 역사적인 연구나 기술에서 사용되지만 애니메이션 일반적인 의미로서 통상적으로 사용하는 것은 피할 필요가 있다. 다만 역사적인 용어 중에서도 일부러 현재에도 쓰이는 경우도 있다.

[예] 2004년도 도쿄도(東京都) 현대미술관에서 개최된 「일본만화영화의 전모(日本漫畫映畫の全貌)」전(展) 등에서는 「만화영화(漫畫映畫)」에 특별한 의미를 부여한 케이스

(3) 카타카나 단어로서의 「애니메이션 アニメーション animation」

외래어로서의 「애니메이션 アニメーション animation」뿐만 아니라 수많은 애니메이션 용어를 어떻게 카타카나어를 통하여 일본화 시킬 것인가에 관해서는, 첫 번째로 가능한 한 카타카나 표

기의 외래어를 사용하지 않고 한자나 히라가나를 이용하여 일본어 본래의 표현에 가까운 형태로 바꾸어야 한다는 주장과 두 번째로 외래어를 국어화 시키기 용이한 일본어의 특성을 살려 카타카나를 이용하여 새로운 기술이나 개념을 재빨리 일본어화 시켜야 한다는 주장은 외래어 표기에 대한 근본적인 문제에 기인하고 있다.

어떤 경우라도 외국인 인명, 외국 작품명 등을 표기하는 경우, 일본어로는 카타카나로 표기하는 것이 일반적이다. 이 때 최근의 일반적인 사고방식은 영어 발음이 아닌 원어 발음에 가까운 형태로 카타카나로 대치한다는 것이 기본이다. 다만 오랫동안 관용적으로 쓰인 카타카나 표기를 어떻게 취급할 것인가라는 표기의 통일성 문제도 발생한다.

[예] 관용적 표기: アペリー → 원음에 가까운 표기: エイヴリー

관용적 표기: ブコチッチ → 원음에 가까운 표기: ヴコティチ

원어 발음에 되도록 가깝게 표기한다면 「アニメーション」이 아니라 「アニメイション」 쪽이 보다 적절하다고 여겨지지만, 현재는 「커뮤니케이션 コミュニケーション communication」, 「오토메이션 オートメーション automation」 등과 같이 장음을 「ー」로 표기하는 「アニメーション」 쪽이 일본어의 외래어표기로 익숙해져 있으며 「국어표기의 기준」에 관한 1991년 내각 훈령·고시의 「외래어의 표기」에서도 「유의사항 첫 번째(원칙적인 사항)」란에는 「3. 어형(語形)이나 그 표기방법에 관해서는 관용적으로 정해진 경우는 그에 따른다. 분야에 따라 관용이 다를 경우에는 각각의 관용에 따라도 무방하다」고 규정함으

로, 현재의 「アニメーション」 표기가 타당하다고 할 수 있다.

(4) 「애니메이션 アニメーション animation」과 「아니메 アニメ」

anime 「아니메 アニメ anime」는 일반적으로 「텔레비전 テレビジョン television」을 「텔레비 텔레비 televi」 혹은 「TV」라 부르듯이 「애니메이션 アニメーション animation」의 약어로 해석된다.

한편으로는 일본에서 일상어가 됨에 따라 1980년대부터 일본 국외에서도 「아니메 アニメ anime」가 국제적인 통용어가 되어 「아니메 アニメ anime」= 「재패니즈 애니메이션 ジャパニーズ・アニメーション Japanese animation」이란 의미로 쓰이게 되었다.

「아니메 アニメ anime」에 앞서 1970년대에는 「재패니메이션 ジャパニ메이션 Japanimation」란 용어가 쓰였는데 「일본의 애니메이션 Jap のanimation」으로도 읽을 수 있고, 차별적인 요소도 포함하고 있어 현재는 대체로 「아니메 アニメ anime」로 부르고 있다.

현재 「아니메 アニメ anime」란 용어는 주요 영어사전에도 수록되어 있다. 이에 영향을 받아 일본에서는 「아니메 アニメ anime」를 「애니메이션 アニメーション animation」과는 다른, 일본 애니메이션을 지칭하는 용어로 적극 의미부여하려는 움직임도 보이고 있다.

학술용어으로서 애니메이션 일반을 지칭하는 경우는 「아니메 アニメ anime」라고 약칭하지 않고 반드시 「애니메이션 アニメーション animation」

으로 쓰는 것이 바람직하다. 「아니메 アニメ anime」란 용어를 쓰는 경우는 「일본의 애니메이션 日本のアニメーション Japanese film and television animation」을 의미하는 경우 사용되어야 할 것이다.

다만 일본 애니메이션 전부를 「아니메 アニメ anime」라고 부르기엔 적절치 않은 종류의 작품도 적잖이 있다는 사실을 고려할 때, 앞으로 「아니메 アニメ anime」의 정의는 보다 엄밀히 고려될 필요가 있을 것이다.

(5) 「애니메이션 アニメーション animation」과 「아니메 アニメ anime」의 약어인 「아니 애니 ani」

최근 「아니 애니 ani」란 용어가 쓰이는데, 일반적으로 「애니메이션 アニメーション animation」 또는 「아니메 アニメ anime」란 용어의 약어로 쓰이는 한편 「애니메이션 アニメーション animation」과 「아니메 アニメ anime」를 명확히 구분하지 않고 케이스 바이 케이스로 둘 중 하나의 약어로서 사용되고 있다.

[예] 「アニ通1)」= 「アニメ通」 「アニメの通」 「アニメに通じた者」(전부 애니메이션에 능통한 사람, 즉 애니메이션통이란 뜻임)

「代アニ」= 「代々木アニメーション學院2)」

이렇듯 애매함이 존재하기 때문에 전문용어·학술용어로서는 사용하지 않는 편이 바람직하다.

(6) 「애니메이션 アニメーション」의 각 레벨에 따른 표기

한마디로 「애니메이션 アニメーション animation」이라 부를 경우, 여기에는 애니메이션의 다양한 레벨을 나타내는 의미가 포함되어 있다. 학문적으로 엄밀히 논의할 때는 용어 규정 또는 한정적인 의미로 용어를 사용하는 것이 요구된다. 예를 들면 영화학에서는 「시네마토그래피 シネマトグラフィ cinematography」=영화기술, 「필름 フィilm」=영화작품, 「시네마 シネマ cinema」=(전체적 의미에서의) 영화 등으로 나누어 사용하듯이, 「애니메이션 アニメーション animation」으로 한 단어로 표현할 때도 「기술로서의 애니메이션 animation as technology」, 「기법으로서의 애니메이션 animation as a technique」, 「작품으로서의 애니메이션 animation as a work」 또는 「전체적인 의미에서의 애니메이션」 등 여러 가지 레벨에서 쓰이는 의미가 각기 다르므로, 이를 엄밀히 구분 짓는 개념과 독립된 용어를 만들 필요가 있다.

(a) 애니메이션의 기술·기법·작품·전체를 지칭하는 용어

i. 「기술로서의 애니메이션 技術としてのアニメーション animation as technology」

→ 「애니메이션 기술 アニメーション技術 animation technology」

ii. 「기법으로서의 애니메이션 技法としてのアニメーション animation as a technique」

→ 「애니메이션 기법 アニメーション技法 animation technique」

1) 여기서 한자 通은 특정 분야에 대한 지식과 정보를 다수 보유한 사람을 의미하는 접미사로, 우리말로로는 ~통에 해당한다.

2) 도쿄 요요기에 위치한 애니메이션 전문학원이란 뜻

iii. 「작품으로서의 애니메이션 作品としてのアニメーション animation as a works」

→ 「애니메이션 작품 アニメーション作品 animation works」

iv. 「전체적인 의미에서의 애니메이션 全体(總体)としてのアニメーション animation as a whole」

→ 「애니메이션 전체 アニメーション總体 whole animation」

위의 사항은 하나의 제안임으로 앞으로 더욱 더 검토할 필요가 있다.

3. 애니메이션의 각종 기법·표현의 표기 (1) 평면 애니메이션(일반화)

a. 「그림 애니메이션 / 그림으로 그린 애니메이션

繪のアニメーション / 繪によるアニメーション」

가장 일반적인 애니메이션 기법·표현으로는 「그림 애니메이션 / 그림으로 그린 애니메이션 繪のアニメーション / 繪によるアニメーション」에 관한 일본어 표기는 사실 존재하지 않는다.

「그림 애니메이션 / 그림으로 그린 애니메이션 繪のアニメーション / 繪によるアニメーション」는 「셀 애니메이션 セル・アニメーション cel animation」이나 「평면 애니메이션 平面アニメ-

ーション plane animation」, 「2차원 애니메이션 2D (2次元) アニメーション 2D animation」 등 소재나 조형형태에 따른 용어를 많이 쓰고 있다.

소재나 형태에 의존하지 않고 본질적으로 그림으로 그린 애니메이션임을 지칭하는 용어를 쓰는 경우는 관습적으로 「동화 애니메이션 動畵アニメーション」으로 부르는 경우도 있지만 이 용어를 사용하여 총괄할 경우는 「원화·동화 原畵・動畵」, 「동영상 動畵像」 등과 헷갈리기 쉽고 동화=애니메이션(動畵=アニメーション)라고 해석하면 동어반복적인 표기가 된다. 「드로운 애니메이션 ドロウン・アニメーション drawn animation」, 「드로잉 애니메이션 ドローイング・アニメーション drawing animation」 등을 직역한 표현인 「묘화 애니메이션 描畵アニメーション」은 일본어 번역으로는 그다지 알려지지 않았지만 「동화 動畵」보다는 명확한 표기라고 할 수 있다. 아니면 차라리 「드로잉 애니메이션 ドローイング・アニメーション drawing animation」 등 외래어 표기를 하는 편이 나을지도 모르겠다.

다만 원래 「드로잉 ドローイング drawing」은 「선묘(線描), 선화(線畵), 스케치, 디자인」 등을 지칭하는 용어로, 수채화나 유화 등의 채화는 「페인팅 ペインティング painting」으로 지칭해야 할 것이나 실제로 「오일 페인팅 オイル・ペインティング oil painting」이나 「오일 드로잉 オイル・ドローイング oil drawing」라고는 부르지 않는다.

「페인팅 ペインティング painting」과 「드로잉 드로잉 drawing」을 합쳐 일본어로 그림, 회화 등에 해당하는 용어로는 「픽처 픽チャー picture」가 있으나 「회화 애니메이션 繪畵アニメ-

메이션/픽처 애니메이션 ピクチャー・アニメーション picture animation」은 일본어로도, 영어로도 익숙하지 않은 용어이므로 보다 적절한 표기는 「그림 애니메이션 繪のアニメーション/그림으로 그린 애니메이션 繪によるアニメーション」이라 할 수 있다. 또는 익숙한 표기를 맞추어 그림으로 그린 애니메이션이란 뜻에서 다소 장황하지만 「그림 애니메이션 / 화도(畫圖) 애니메이션 繪・図アニメーション/灰陶アニメーション painting and drawing animation」이란 용어가 타당하다고 여겨진다.

b. 「셀 애니메이션 셀・アニメーション cel animation」과 「비셀 애니메이션 非セル・アニメーション non cel animation」

「셀 앤드 백그라운드 시스템 셀・アンド・バックグラウンド・システム cel and background system」이 보급된 이후, 평면 애니메이션 제작의 주류는 「셀 애니메이션 셀・アニメーション cel animation」으로, 이로 인하여 아무래도 「셀 애니메이션 셀・アニメーション cel animation」과 그렇지 않은 애니메이션이 대칭적 관계에 놓인 경향이 강하다.

「비셀 애니메이션 非セル・アニメーション non cel animation」이자 그림 애니메이션의 전형은 종이위에 그리는 애니메이션으로, 일본에서는 「페이퍼 애니메이션 ペーパー・アニメーション/紙アニメーション paper animation」이란 용어가 비교적 통용되고 있다. 국제적으로 자주 쓰는

「라인 애니메이션 ライン・アニメーション line animation」 「드로운 애니메이션 ドロウン・アニメーション drawn animation」 「드로잉 애니메이션 ドローイング・アニメーション drawing animation」 등은 종이 위에 그린다는 의미로 불충분하다.

소재를 주목하여 기법·표현을 나타낼 경우에는 소재의 차이에 따라 용어를 구별해야 함으로 이에 따라 「셀 애니메이션 셀・アニメーション cel animation」은 「페이퍼 애니메이션 ペーパー・アニメーション/종이 애니메이션 紙アニメーション paper animation」, 「흑판 애니메이션 黒板アニメーション blackboard animation」 등 소재명을 붙여 표기하는 것이 타당하다고 하겠다.

4. 애니메이션의 각종 기법·표현의 표기 (2) 평면 애니메이션(특수화)

a. 재료를 도려낸 애니메이션

캐릭터 등을 도려내어 제작한 애니메이션은 국제적으로 「컷아웃 애니메이션 カットアウト・アニメーション cutout animation」라고 불리며 일본에서는 일반적으로 「종이오리기 애니메이션 切り紙アニメーション」와 「切り繪アニメーション」³⁾가 병용되고 있다. 재료가 종이에 한정되지

3) 종이를 여러 가지 모양으로 도려내 큰 종이에 붙여서 만든 그림으로 만든 애니메이션

양음을 고려할 때, 후자로 부르고 싶지만, 도려낸 대상이 반드시 그림으로 한정되지 않음을 생각해 보면, 차라리 직역적인 표현인 「도려냄 切り抜き」이 보다 적절할 듯싶다.

b. 유리에 그리는 애니메이션

유리판 위에 그림을 그리는, 조금 그렸다가 지우고 다시 그리는 방법으로 제작된 애니메이션을 국제적으로 「페인트 온 글라스 애니메이션 ペイント・オン・グラス・アニメーション paint on glass animation」, 「페인팅 온 글라스 애니메이션 ペインティング・オン・グラス・アニメーション painting on glass animation」 또는 「글라스 페인팅 애니메이션 グラス・ペインティング・アニメーション glass painting animation」 등으로 부르고 있다.

일본어로는 「글라스 페인팅 애니메이션 グラス・ペインティング (アニメーション)」 또는 보다 일본어적인 「유리화 애니메이션 ガラス繪アニメーション」 등이 통용되고 있다.

c. 모래위에 그리는 애니메이션

라이트박스나 라이트테이블 위 모래에 그림을 그리는, 조금 그렸다가 지우고 다시 그리는 방법으로 제작된 애니메이션은 국제적으로 「샌드 애니메이션 サンド・アニメーション sand animation」으로 부르고 있다.

일본어로는 일반적으로 「샌드 애니메이션 サン

ド・アニメーション」으로 부르고 있으나 보다 일본어적인 「사화 애니메이션 砂繪アニメーション」 등이 적절하리라 여겨진다. 또한 모래위에 그리는 것을 강조하여 「사묘 애니메이션 砂描アニメーション」이란 용어 역시도 타당성이 있다고 볼 수 있다.

5. 애니메이션의 각종 기법·표현의 표기 (3) 입체 애니메이션(반입체)

입체 애니메이션은 크게 반입체와 완전입체로 나뉜다.

a. 반입체물을 이용한

애니메이션(半立体アニメーション semi solid animation)

「반입체 애니메이션 半立体アニメーション semi solid animation」은 통상 「부조 浮彫 (盛り上げ, 레리프) relief」의 애니메이션이란 의미로 쓰이고 있다. 국제적으로는 애니메이션 기술·표현으로서 「릴리프 애니메이션 레리프・アニメーション relief animation」이란 용어가 쓰이며 일본어로는 「부조 애니메이션 浮彫アニメーション」이란 용어는 거의 쓰이지 않고, 일반적으로 「반입체 애니메이션 半立体 (の) アニメーション」 또는 「릴리프 애니메이션 레리프・アニメーション」이란 표기가 쓰는 경우가 대부분이다.

「반입체 半立体」란 용어의 애매함을 피하기

위해 통상 「부조 애니메이션 浮彫アニメーション」이라 부르는 편이 낫다. 그러나 일본어로는 익숙하지 않은 면이 있기 때문에 「릴리프 애니메이션 レリーフ・アニメーション」을 병용하는 것이 부득이하다.

또는 소재으로서 인형을 강조한 명칭으로서는 부조상(浮彫狀) 반입체 인형을 사용한 애니메이션을 「2차원 인형 애니메이션 2D puppet animation (平面人形アニメーション)」으로 부르는 경우가 많으며 최근 일본에서도 조금씩 그러한 추세로 가고 있다.

6. 애니메이션의 각종 기법 · 표현의 표기 (4) 입체 애니메이션 (완전입체)

a. 입체물을 이용한 애니메이션 (입체 애니메이션 立体アニメーション solid animation)

「입체 애니메이션 立体アニメーション solid animation」은 통상, 소재의 종류에 따라 「인형 애니메이션 人形アニメーション/파페트 애니메이션 puppet animation」이나 「실물 애니메이션 物体アニメーション/實体アニメーション object animation」란 표기를 쓰는 경우가 많다. 일부에서는 「애니메이팅 오브젝트 animating

objects」이란 용어가 사용되고 있다.

b. 인형 애니메이션

「인형 애니메이션 人形アニメーション」에서 사용되는 인형 중 일부는 「퍼펫 파페트 puppet」이란 뜻으로 극인형(劇人形) 또는 「퍼펫 애니메이션 파페트 애니메이션 puppet animation」이라 불리고 있다.

일본어의 표기로는 애니메이션 재료인 인형을 보다 엄밀한 규정하는 경우에는 「퍼펫 애니메이션 파페트 애니메이션 puppet animation」로, 그 외 인형을 포함한 총칭의 경우에는 「인형 애니메이션 人形アニメーション」이 적당하다고 볼 수 있다.

c. 점토 애니메이션

점토를 사용한 애니메이션은 일반적으로 「점토 애니메이션 粘土アニメーション」 또는 「클레이 애니메이션 클레이 애니메이션 clay animation」이란 용어가 쓰인다. 최근에는 일본어가 일반적으로 카타카나어를 많이 쓰는 경향으로, 「점토 애니메이션 粘土アニメーション」보다 카타카나어 「클레이 애니메이션 클레이 애니메이션」이 더욱 많이 쓰이는 추세이다.

d. 실물 애니메이션

인형 이외의 재료로 이용한 애니메이션은 「물체 애니메이션 物体アニメーション」 또는 「실체 애니메이션 實体アニメーション」으로 부르고 있으나, 「오브젝트 애니메이션 object animation」은 「실체 애니메이션 實体アニメーション」보다는 「물체 애니메이션 物体アニメーション」 쪽으로 (일본어) 번역하는 편이 적당하리라 본다.

7. 카메라를 이용하지 않는 애니메이션

카메라를 이용하지 않는 애니메이션은 「카메라레스 애니메이션 カメラレス・アニメーション cameraless animation」, 「카메라레스 필름 애니메이션 カメラレス・フィルム・アニメーション cameraless film animation」, 「다이렉트 애니메이션 ダイレクト・アニメーション direct animation」, 「다이렉트 시네마 ダイレクト・シネマ direct cinema」 등으로 부르고 있다.

일본에서는 일반적으로 「카메라레스 애니메이션 カメラレス・アニメーション cameraless animation」이 많이 쓰이고 있으며 카메라를 쓰지 않는다는 의미에서는 이 용어가 적절하다. 한편으로 필름에 직접 그린다는 의미에서는 「다이렉트 애니메이션 ダイレクト・アニメーション direct animation」이란 용어가 적절하다.

그리고 「카메라레스 애니메이션 カメラレス・アニメーション cameraless animation」에는 주로 저노출현상(未露光現像)의 흑색 필름 (ブラック・

リーダー black leader) 을 뒤섞어 그림을 그리는 애니메이션과 과노출현상(過露光現像)의 투명 필름 (クリア・リーダー clear leader) 에 잉크나 화구로 그림을 그리는 애니메이션이 있다.

a. 흑색 필름 (ブラック・リーダー black leader) 에 그리는 애니메이션

흑색 필름 (ブラック・リーダー black leader) 에 그리는 애니메이션을 일본에서는 일반적으로 선구적 작품에 말미암아 「키네 칼리그래프 키네 (シネ) カリグラフ cine calligraph / cine calligraph」, 「키네 칼리그래피 키네 (シネ) カリグラフィ cine calligraphy / cine calligraphy」 등으로 부르고 있으나 미술용어인 「칼리그래피 カリグラフィ calligraphy」를 원용하는 방법과 기법을 나타내는 용어에 따라서 「그래프 ~graph」보다는 「그래피 ~graphy」 쪽이 적절하다고 여겨진다.

국제적으로는 「스크래칭 온 블랙 리더 스크래칭·온·블랙·리더 scratching on black leader」, 「스크래칭 온 필름 스크래칭·온·필름 scratching on film」 등의 용어를 쓰고 있다.

일본고유의 표기를 존중하면 「시네 칼리그래피 시네카리グラフィ cine calligraphy」를 쓰는 편이, 국제적인 용어를 따른다면 영어적 표현(어느 정도 일본식 영어이겠지만) 「필름 스크래칭 フィルム・スクラッチング film scratching」이 적절하다 하겠다.

b. 투명 필름 (クリア・リーダー) 에 그리는 애니메이션

투명 필름 (クリア・リーダー clear leader) 에 그리는 애니메이션을 일본에서는 일반적으로 「필름 페인팅 フィルム・ペインティング film painting」이라 부른다. 국제적으로는 「페인트 온 클리어 리더 / 페인팅 온 클리어 리더 ペイント・オン・クリア・リーダー / 페인ティング・オン・クリア・リーダー paint on clear leader / painting on clear leader」, 「드로운 온 필름 애니메이션 / 드로잉 온 필름 애니메이션 ドrawn・オン・フィルム・アニメーション / 드로잉・オン・フィルム・アニメーション drawn on film animation / drawing on film animation」 또는 사용빈도는 적지만 「필름 드로잉 フィルム・드로잉 film drawing」 등의 용어도 사용되고 있다. 다만 후자는 흑색 필름에 그리는 애니메이션을 포함하는 경우가 많다.

이제껏 일본에서 일반적으로 쓰는 「필름 페인팅 フィルム・ペインティング film painting」은 국제적으로 널리 사용되고 있어 특별히 일본어로 대체할 필요는 없을 듯싶다.

또한 「드로운 온 필름 애니메이션 / 드로잉 온 필름 애니메이션 ドrawn・オン・フィルム・アニメーション / 드로잉・オン・フィルム・アニメーション drawn on film animation / drawing on film animation」이나 「필름 드로잉 フィルム・드로잉 film drawing」은 흑색 필름에

그리는 애니메이션과 투명 필름에 그리는 애니메이션의 총칭으로 사용되는 편이 바람직하다.

c. 프레임에 관한 용어

「카메라레스 애니메이션 カメラレス・アニメーション cameraless animation」의 프레임에 관해서는 프레임에 따라 그림을 그리는 「프레임 바이 프레임 스타일 フレーム・バイ・フレーム・スタイル frame by frame style」과 프레임을 무시하는 「프레임레스 스타일 フレームレス・スタイル frameless style」이 있다.

일본에서는 통상 카타카어어 그대로 쓰는 경우가 많으며 일부러 일본어화시킨다면 「프레임 바이 프레임 스타일 フレーム・バイ・フレーム・スタイル frame by frame style」는 「프레임 준거형식 フレーム準據形式」또는 「프레임 의존형식 フレーム依存形式」, 「프레임레스 스타일 フレームレス・スタイル frameless style」는 「프레임 무시형식 フレーム無視形式」또는 「자유프레임 형식 自由フレーム形式」이 타당하리라 여겨진다.

8. 디지털적 수단을 이용한

애니메이션

애니메이션 제작의 디지털화에 따라 디지털적 수단을 이용한 애니메이션이 등장하였는데, 종래의 기법・표현과 비교할 때 커다란 변화를 보이고 있어 새로운 용어의 출현과 변화가 두드러지고 있

다. 이 때문에 용어의 표준화와 규정은 상당한 시간이 걸릴 것으로 예상된다. 여기서는 몇 가지 용어를 묶어 검토해 보려 한다.

a. 디지털 기술로 제작된 셀(cel) 표현적인 애니메이션

디지털기술 발전에 따라 종래의 「셀 애니메이션 셀・アニメーション cel animation」을 시뮬레이션화한 작품이 다수 만들어지고 있다. 이러한 애니메이션 작품, 기법은 「디지털 애니메이션 デジタル・アニメーション digital animation」이라 불리는 경우가 많은데 이 용어가 표현하고자 하는 것이 단순히 셀적인 표현만을 의미하는 것은 아니다. 「3차원 애니메이션 3D CGアニメーション 3D CG animation」 역시도 디지털・컴퓨터 기술(digital computer technology)을 활용한 점에서 「디지털 애니메이션 デジタル・アニメーション digital animation」임이 틀림없다.

이 때문에 셀적인 표현을 강조한 용어로서 「디지털화된 셀 애니메이션 デジタル化されたセル・アニメーション digitalized cel animation」, 「디지털 셀 애니메이션 デジタル・セル・アニメーション digital cel animation」, 「셀라이크 디지털 애니메이션 / 셀라이크 애니메이션 セルライク・デジタル・アニメーション / 셀라이크・アニメーション cel like digital animation / cel like animation」 등을 생각할 수 있는데 현 단계에서 확실히 정하기는 곤란한 면이 있지만 「디지털 셀 애니메이션 デジタル・セル・アニメーション

digital cel animation」정도가 적당하다고 볼 수 있다.

b. 디지털 기술이 만들어낸 영상

디지털 기술이 만들어낸 영상은 「컴퓨터 제너레이티드 이미지 コンピュータ・ジェネレイテッド・イメージ computer generated image」, 「컴퓨터 제너레이티드 이미지너리 コンピュータ・ジェネレイテッド・イマジナリー computer generated imaginary」, 「컴퓨터 제너레이티드 이미지러리 コンピュータ・ジェネレイテッド・イマジェリー computer generated imagery」 등의 용어를 쓰기에는 적잖이 불편함이 있다. 단어가 너무 길어져 통상 「시지아이 シー・ジー・アイ CGI」라고 부르고 있다.

일본어로는 「컴퓨터 생성영상 コンピュータ生成映像」이나 「컴퓨터 제작영상 コンピュータ製作映像」 등으로 번역하고 있는데 「생성되다 ジェネ레이テッド generated」란 의미를 강조한 「컴퓨터 생성영상 コンピュータ生成映像」이 적절하리라 본다.

9. 영화기술 이전의 애니메이션

영화 이전의 애니메이션에 대해서는 여러 가지 「시각완구 視覚玩具 optical toys」가 있어, 각각 역사적인 용어로서 명칭을 규정해야 하겠지만, 영화 이전의 애니메이션을 총칭하는 용어로서는 통

상 「시각완구 視覺玩具 Optical toys」를 쓰는데 「영상완구 映像玩具」나 「움직이는 그림완구 動く繪の玩具」 등의 용어 역시도 사용가능하다.

완구성(玩具性) 또는 오브제성⁴⁾, 간단성을 주목한다면 「~완구 ~玩具」이겠지만 그 원초성(原初性)과 오리지널리티(始祖性)를 강조한다면 「프로토 애니메이션 프로토·アニメーション proto animation」이란 용어가 적절하리라 본다.

10. 마치면서

현 단계에서 전문용어·학술용어를 완전히 확정 짓기에는 곤란한 면이 많다. 애니메이션이 연구대상으로 주목받은 현재, 단순히 관습적이 아닌 논리적인 의미, 표현을 보다 정확한 용어로 사용하는 것이 절대적으로 요구된다는 사실은 말할 필요조차 없다.

이와 같은 맥락에서 본 논문에서 검토한 용어는 연구영역 내에서 공통인식을 목적으로, 앞으로 보다 광범위한 범위에서 검토할 필요가 있다.

또한 본 논문에서는 애니메이션 이론연구, 역사 연구에 이바지할 수 있는 용어를 검토대상으로 삼았으나 제작현장에서 쓰는 이른바 현장용어에 대해서는 검토대상에서 제외시켰다. 이는 말할 필요도 없이 제작현장에서 쓰는 용어의 표준화가 업계 용어의 표준화를 의미하며, 적어도 업계관계자 간의 의견조정이 필수적이며 학술연구의 범위를 벗

어나기 때문이었다.

앞으로는 다른 전통적 학문영역과 마찬가지로 애니메이션 영역 역시도 학술용어집을 구축해 나가야 할 것이며 한편으로 업계와 학계가 손을 잡아 산업과 직접적인 관계가 있는 용어의 표준화도 모색할 필요가 있다.

그리고 애니메이션과 그 연구의 국제성을 비추어볼 때, 용어의 통일과 함께 각 나라간 용어대응집(用語對應集)을 정비할 필요도 있을 것이다. 특히 한국·일본·중국 세 나라는 한자문화권이자 문화, 산업을 비롯한 애니메이션 학술활동·교육 활동까지도 포함하여 활발히 교류하고 있어 이른바 「동북아시아 애니메이션 문화권」을 구축해가는 과정이다. 지금이야말로 애니메이션 용어의 국제적 표준을 향해 동북아시아 내 애니메이션 용어의 표준화 프로젝트를 적극 검토해야 할 시기가 아닐까한다.

※ 주는 모두 역자주임.

4) objet(프). 초현실주의 미술에서 작품에 쓴 일상생활 용품이나 자연물 또는 예술과 무관한 물건을 본래의 용도에서 분리하여 작품에 사용함으로써 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체를 이르는 말