
크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현

Expression of Surrealism in Chris Landreth's 3D Short, the end

김치훈

상명대학교 만화·애니메이션학부

Chee-Hoon Kim(chkims@smu.ac.kr)

요약

최근 3D 단편 애니메이션 라이언(Ryan)으로 주목을 받고 있는 크리스 랜드레스의 초기 작품 중 the end 를 분석 연구하고, 테크닉 기반의 3D 애니메이션에 미술사의 초현실주의 표현기법이 어떻게 반영되었는가를 알아본다. 크리스 랜드레스는 the end에서 부조리한 상황 설정으로 인간의 소외를 그리며 현 사회의 단면을 탁월한 색감과 초현실주의 표현의 자기 방법으로 3D 애니메이션의 소통의 잠재력을 펼쳐 보여 준다. 불가능한 이미지를 재현하는 디지털 테크놀로지로서의 3D 애니메이션이 전부가 아니며 또한 예술적 창작과는 동떨어진 표현이 아닌, 모든 표현적 기법과의 포용과 확장으로 3D 애니메이션의 새로운 가능성을 보여준다.

■ 중심어 : | 크리스 랜드레스 | 3D 애니메이션 | 초현실주의 |

Abstract

The purpose of this study is to investigate how to express Surrealism techniques in Chris Landreth who is very famous for 3D short such as Ryan. The case works are focused on 'the end', Chris Landreth's early work. He set up situation of the absurd and describes human being's alienation in animation. A phase of social life is not only revealed with vivid colors and his own surrealism techniques but communication capacity of 3D animation is also shown. Digital Technology, reproducing impossible images is not all about 3D animation. As well as this, it is not far away the way of creating arts. 3D animation will be shown the new possibilities with extension and harmony of all kinds of arts expression.

■ keyword : | Chris Landreth | 3D Short | Surrealism |

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

디지털 테크놀로지는 이미 영상매체 전반에 걸쳐 필수 요소로 자리매김 하고 있다. 기존의 전통 표현 기법

으로 불가능했던 것을 가능하게 하는 것은 기본이고, 매체간의 통합과 장르간의 혼종으로 새로운 변화를 주도해 간다. 이와 같은 디지털 테크놀로지의 급속한 발달과 변화는 '단순히 제작 수단이나 기법에만 국한되는 것이 아니다. 그것은 기술적 변화 이상의 의미를 지니

고 있는 것으로, 세계를 보는 방식과 그 세계를 보고 인식하는 사람들의 정체성과도 관계가 있다[1].'

그러나 디지털 애니메이션 부분에서는 디지털 테크놀로지가 자칫 화려한 기법의 제공으로 형식적 측면만 부각되어 본의의 의미 전달에 못 미치는 경우를 접하게 된다. 특히 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션은 기술의 난이도와 숙련도에 의해 말하고자 하는 내러티브보다 보여지는 시각적인 면에 치중하는 우를 범하는 경우를 보게 된다.

1990년대에 들어서, 픽사(Pixar)에 의한 최초의 3D 장편 애니메이션이란 쾌거도 이루었지만, 여전히 3D에 관한 주류는 영화의 특수효과와 관련된 시각작업으로 인식되어 왔다. 그러나 크리스 랜드레스(Chris Landreth)는 1990년대에 3D 단편 애니메이션을 통해 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션의 독특한 특징을 최대한 부각하여 보는 이로 하여금 이목을 집중시키고, 3D의 특징으로 말하고자 하는 이야기를 강력하게 전달하였다. 이는 '애니메이션은 하나의 예술 작품으로 그 사회문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 대변[2] 할 수 있음을 보여준 것이다.

그의 단편 애니메이션은 기괴하고 끔직한 이미지의 전개를 통해 때론 웃음을 유발시키기도 한다. 이질적인 요소의 결합으로 초현실적 효과를 유도하며 초현실주의의 특징 중 하나인 신체의 왜곡과 콜라주(collage)와 같은 초현실주의 표현기법을 통해 의미를 재생산하기도 한다. 크리스 랜드레스의 작품에 녹아있는 초현실주의의 효과가 어떻게 표현되고 있으며 작가 자신의 의도와 의미들을 고찰하고 3D 애니메이션의 소통의 가능성을 찾아보는 것이 본 논문의 목적이다.

2. 연구 방법 및 범위

크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션에 나타난 초현실주의 표현 연구를 위해 먼저 초현실주의의 배경과 특징을 알아보고자 한다. 또한 그것을 근거로 초현실주의의 표현 특징이 크리스 랜드레스의 애니메이션에 나타난 초현실주의와 어떻게 연관되는지를 알아보고, 특징을 형식적인 측면과 개념적인 측면으로 분류한다.

크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 중 그의 존

재를 일반인들에게 알리기 시작한 그의 초기작 'the end (1995)'를 중심으로 할 것이며, 작품 속에서 보이는 초현실주의 특징을 재조명하여 3D 컴퓨터 애니메이션이 단순히 사실을 재현하는 기술로서의 애니메이션이 아니라 최첨단의 디지털 이미지 기술과 상상의 세계를 작가적 주관을 가지고 새로운 내러티브 품을 만들 수 있는가를 전망하고자 한다.

II. 초현실주의

1. 초현실주의 배경

1917년 시인 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에 의해 슈프레알리즘(surrealism)이 만들어 지고 앙드레 브르통(Andre Breton)이 1924년 '슈프레알리즘 선언(Manifeste du surrealisme)'을 발간하면서 명확한 형태를 갖추게 된다. 초현실주의는 '이성(理性)의 지배를 받지 않는 공상과 환상의 세계를 중요시한다. 따라서 일반적으로 초현실주의는 사실주의나 추상예술과는 대립되는 것으로 간주하기 쉬우나, 반드시 그런 것은 아니다. 예를 들면 달리(Salvador Dali)의 작품 속에서 찾아볼 수 있는 세밀한 묘사력은 사실의 극치라고도 할 수 있으며, 또 마송(Andre Masson), 미로(Joan Miro), 에른스트(Max Ernst)의 작품에서는 추상화의 경향을 볼 수가 있다. 따라서 이것은 기술적으로 사실성과 추상성을 내포하고 있다고 말하는 것이 타당하다[3].'

1.1 초현실주의 개념

초현실주의는 전통적인 회화를 부정하는 의미에서 입체파로 거슬러 올라갈 수 있지만, 초현실주의의 뿌리는 다다이즘(dadaism)에서 좀 더 가깝게 찾아볼 수 있다. 다다이즘은 제1차 세계대전 이후 기존의 전통과 질서에 대한 파괴운동으로 비합리와 비윤리를 예찬하였다. 전통적인 반대의 입장으로 콜라주와 같은 새로운 화면기법과 오브제의 직접적인 표현 그리고 에로티시즘(eroticism)은 초현실주의가 다다이즘의 비윤리적인 자세를 상당부분 수용하였다고 볼 수 있으며 나아가 데칼코마니(decalsomanie), 프로타주(frottage), 자동기술

법(automatis)과 같은 테크닉으로 발전하게 된다.

1924년 앙드레 브르통의 ‘쉬르레알리즘 선언’의 발표와 ‘초현실주의 혁명(La Revolution Surrealiste)’과 같은 기관지 등을 통해 개인에게 강제되는 모든 금기사항을 문제시 하였다. 전통적인 합리적인 사고를 부정하고 무의식의 외재화(外在化)에 의한 인간의 해방을 선언하였다. 브르통은 프로이트(Sigmund Freud)의 인간정신의 무의식영역에 대한 인식을 통해 초현실주의의 이론 확립에 영향을 받게 된다.

이러한 개인에게 억압된 모든 것은 혁명을 통해 가능하다고 믿었다. 진정한 개인의 자유를 꿈꾸며 온갖 계약을 파기하고, 종교적 정치적 신화를 타도하고 사회의 명령으로부터 해방된 개인의 승리를 얻으려 하였다. 이러한 혁명적 야심은 인간의 미적, 윤리적 개념의 전복만으로는 만족할 수 없었고 정치적으로 직접 행동하였으나, 초현실주의 이론과 공산주의 이론의 일치에 실패하여 이 운동은 분열하지 않을 수 없게 된다[4].

1.2 초현실주의 특성

초현실주의 공간은 상상의 공간이며 비현실의 공간이며 이성의 반대의 극점이자 합리의 반대쪽인 비합리의 세계이다. 초현실주의가 나타나기 이전에, 예술은 이성과 감성, 정신과 마음이 합쳐지는 지점에 그 초점을 두었다. 억압된 무의식의 세계를 가능한 한 참되게 표현하려고 하는 시도는 현실적인 연상을 뛰어넘는 불가사의한 것, 비합리적인 것, 우연한 것 등을 표현하였다. 이런 표현은 1차 세계대전 이후의 모순된 현실과 결부되어 예술일반의 인식을 비약시키고 20세기 특유의 환상예술을 발흥시키게 된다.

‘브르통에 의해 다듬어진 초현실주의는 비종교적인 형이상학이며 동시에 퇴폐적인 모랄, 영적 성격을 가지고 있지 않은 신비주의, 현실세계에 대항하는 투쟁수단이다[4].’

브르통은 ‘우리가 표현기법으로 제안하는 초현실주의와 순수한 심리적 자동기술법(automatism)은 언어를 통한, 또는 글쓰기나 아니면 일체의 다른 방법을 통한 사고의 실제적인 기능이다. 이성에 의하여 행사된 모든 통제를 벗어난, 일체의 미적 도덕적 근심으로부터 자유

로운 사고의 받아쓰기[4]’라고 말했다.

브르통에 의해 언어 차원에서 규정된 원칙들을 막스 에른스트의 여러 기법의 도입으로 초현실주의는 회화의 창작분야에서 큰 위치를 가지게 되었다. 에른스트의 창작 작업을 통해 회화적인 정의를 내리는데 ‘두 가지의 동떨어진 현실이 부적합한 도면에서 우연히 만남을 이용한다’는 원칙 아래 ‘시각적 이미지의 연금술’을 이룩하게 된다. 초현실주의에 있어 테크닉은 단순한 표현의 보조수단이 아니라, 현실을 수용하는 예술가의 시선과 동일한 가치를 가짐으로써 순수한 예술 미학을 적극적인 행위의 수준으로 끌어올리는 실천 윤리적 가치마저 지니고 있다. 초현실주의 화가들이 기법과 표현 내용을 합일시키기 위해 자동기술법, 콜라주, 프로타주, 등근 테이블 모임에 이르기 까지 온갖 기법을 창안해낸다. 그리고 그 의미를 정착시키려고 노력한다.

아라공(Louis Aragon)의 1924년 ‘꿈의 물결(Une Vague des Reves)’에서 무아지경에서 자발적으로 나타나 씌어진 이미지들은 초현실주의의 ‘자동작용(automatis)’ 혹은 자동기술의 기본원칙이었다. 브르통은 마음에 떠오르는 첫 마디나 이미지를 서로 엮어 창조해야 한다는 초현실주의 자동작용의 절대적인 본질을 강조했다. 시각 예술가들에게 자동작용은 ‘언어’가 아닌 ‘붓자국’이었으므로 ‘자동 기술적 드로잉’으로 출발했다. 앙드레 마송의 ‘성난 항성들’ 같은 드로잉에서 무의식으로부터 자국들을 끌어내 종이 위에 쏟아냈다. 그러나 노력을 요하는 유화 제작과정상의 특성은 자발적인 충동과 대치되었기에 자동 기술적 회화작품은 의식적이고 공들인 제작의 결과로 보이게 되었다. 이는 곧 무의식의 마음을 붙들어 고삐 풀린 상상의 이미지를 포착하는 방식으로 예술가의 의지를 다소 이탈하거나 넘어서서 발현되는 시각적 이미지를 만들게 되었다.

마송의 모래그림, 에른스트의 프로타주, 데칼코마니, 콜라주(중요한 다다기법) 등의 기술은 이러한 자동기술법을 시각예술로 표현하려는 초현실주의 화가들의 노력의 산물이다.

프로이트의 저술인 ‘꿈의 해석(Dei Traumdeutung)’과 ‘농담과 무의식의 관계(Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten)’는 무의식과 연관된 예

술을 추구하는 초현실주의자들의 탐구를 뒷받침하는 중요한 이론이었다.

특히, 살바도르 달리는 프로이트의 정신분석학으로 부터 수법과 모티브를 이용하였다. '꿈'은 초현실주의적인 경이로움에 가장 부합하는 정신활동이라 믿었으며, 꿈 그림에서 이미지는 의식적으로 결정되어 사실적으로 그려졌다. 달리의 '나르키소스의 변모'는 꿈의 상태를 암시하는 구체적이고 비합리적인 '사진' 이미지를 얻기 위해 매우 꼼꼼하고 상세하게 그렸다.

1920년대의 마송의 넘쳐흐르는 무의식적 자국을 만들어내던 자동기술적인 초현실주의 이미지와 닮은 데 라곤 찾아 볼 수 없는 또 다른 초현실주의 회화기법으로 분리되었다.

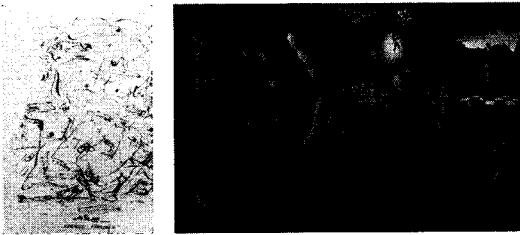


그림 1. A.마송 과 S.달리

III. 크리스 랜드레스의 작품에 대한 초현실주의 표현 분석

1. 크리스 랜드레스의 단편 애니메이션

1.1 크리스 랜드레스

1986년 일리노이대학에서 응용기계학을 전공하고 5~6년간 엔지니어로 일한 후 애니메이터로 직업전향을 하게 된다. 이후 3년간 유체역학을 시뮬레이션 하는 애니메이션 작업에 참여한다. 1994년 엘리어스/웨이브프론트(Alias/Wavefront) 애니메이션 소프트웨어 회사에 취직하여 해당사의 소프트웨어를 테스트하는 일을 하게 되며, 사측의 요구에 의해 소프트웨어를 최고로 선보일 수 있는 목적으로 3D 애니메이션을 제작하게 되는데[5], 그 결과 'the end' 와 '빙고(Bingo)'라는 명작이 탄생하게 된다. 1995년 발표한 the end는 유수의 국제 애니메이션 페스티벌에 초대되었고, 1996년 아카데미

시상식에서 그 해 최고의 단편 애니메이션(Academy Award for Best Animated Short Film) 후보로 지명되었다. 1998년 소속사의 최신 S/W인 마야(Maya)의 테크닉을 바탕으로 '빙고'를 제작하게 되는데 이 역시 아카데미 단편 애니메이션 분야에 노미네이트된다. 이후 캐나다의 NFBC(The National Film Board of Canada)의 전속작가로 소속되어 2004년 '라이언(Ryan)'을 발표하는데, 이 작품은 3D 애니메이션의 새로운 지평을 열은 것으로 평가받고 있다.

크리스 랜드레스는 작품 '라이언'을 통해 사이코-리얼리즘(Psycho-realism)이라고 부르는 새로운 기술과 개념을 선보이고 있으며, '프랜시스 베이컨(Francis Bacon)과 르네 마그리트(Rene Magritte) 등의 초현실주의나 추상표현주의 화가의 영향을 받았다.'[11] 작품에서 보이는 기하학적인 폐쇄공간에 상징적인 유기적 형태의 배치, 그로테스크한 묘사, 이질적인 오브제의 배치를 통한 충격 등은 초현실주의 화가들의 작품에서 느껴지는 것과 동일하다 할 수 있다.

1.2 the end 스토리

the end는 6분여의 3D 단편 애니메이션으로 1995년 엘리어스/웨이브프론트에 소속되었을 때 제작한 애니메이션으로 '파워 애니메이터(Power Animator) 7.0'이 사용되었으며 the end에서 공간은 총 2개이며 스토리의 전환은 3번에 걸쳐 이루어지는데 내용은 다음과 같다.

체스보드 판과 같은 무대에서 남녀 한 쌍이 춤을 추는 것으로 애니메이션은 시작된다. 분절된 얼굴에 선글래스와 철사로 얽여있는 남자 캐릭터와 역시 분절된 얼굴에 선글래스를 착용하고 긴 머리카락을 지닌 여자 캐릭터는 포도나무 덩굴 혹은 혈관처럼 보이는 몸으로 이루어져 있다. 무대 뒤의 대형 화면에는 비정기적으로 사람 입이 다양한 입모양으로 나오며 전자게시판에는 그들이 읊조리는 대사의 일부가 디스플레이 된다. 또한 사람 손 모양을 한 새들이 무대를 간헐적으로 날아다닌다. 춤사위 중간 중간 매우 알아듣기 힘든 어려운 대사를 주고받는다.

공연이 끝나고 무대의 불이 들어온다. 공연은 끝났지만 두 캐릭터는 난감해하며 서로에게 다음에 무엇을 해

야 할 지를 묻는다.

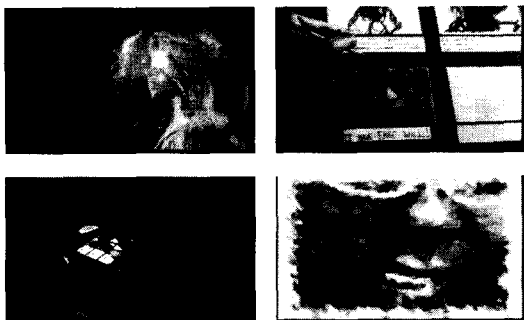


그림 2. the end 주요 공간

이때 작은 목소리가 무대 뒤에서 들려오는데, 이 목소리를 ‘신(God)’으로 인지하지만, 목소리는 전체의 공간에 들리게 커지면서 자신을 ‘the end라 불리는 이 애니메이션을 만든 애니메이터’라고 소개한다. 또한 ‘당신들은 애니메이션에 등장하는 캐릭터’임을 밝힌다. 갑작스런 목소리의 등장과 자신들의 정체성에 혼돈을 느낀 캐릭터는 ‘몸을 이루고 있는 끈적거리리는 물체와 분절된 얼굴에 연결된 철사들은 무엇이냐고’ 질문을 한다. 애니메이터가 대답하길 ‘그것은 아트적인 요소를 강화하기 위한 은유(metaphors)이며 심오한 뜻이 있음’을 대답한다. ‘귀가 없는 이유’에 대해 묻자 머뭇거리며 ‘그것은 마감일이 다가오는 관계로 시간상 만들지 못했는데 보는 이들은 그것 또한 다른 의도로 이루어진 스타일리시트적인 표현이라고 생각할 것이라는 변명을 한다. 이에 격분한 캐릭터는 ‘자신은 자유의지(free will)를 갖고 있음’을 외치지만 스토리보드에 갇힌 모습으로 화면이 바뀐다.

애니메이터는 누군가와 전화통화를 하며 스토리보드를 그리고 있다. 전화상으로 ‘국가와 미디어에 의해 억압받는 캐릭터’와 ‘사람으로 승화되는 캐릭터’라는 애니메이션의 결말에 대해 2가지 아이디어를 제시하지만 거절당한다. 이 순간부터 ‘전화 속의 목소리’에게 모든 권한이 넘어가며 진정한 이 애니메이션의 결말은 바로 ‘애니메이터 본인’이라고 말한다. 전화 속의 목소리가 말하는 대로 애니메이터는 목소리, 성별, 인종 등이 지속적으로 변화하며 전화 속의 목소리에 무조건적 수용

을 한다. 마침내 ‘내 작품에서 내가 만든 결말을 만들 수 있음을 깨닫는다’ 라는 역설적인 대사를 남기며 스토리보드 속의 인물로 갇히며 애니메이션은 종료된다.

2. 형식적 특성

2.1 초현실주의 화법의 응용

3D 이미지도 자동기술에 입각한 무의식의 세계를 펼치기에는 많은 노력과 시간을 요한다는 점에서 달리와 마그리트처럼, 사진과 같은 구체적인 이미지에 비합리적인 요소들을 함께 나열하는 방식으로 초현실주의적 테크닉을 반영하고 있다. 이는 크리스 랜드레스만의 특징은 아니며 3D 이미지를 제작하는 전반에 걸친 방법으로 보는 것이 타당하다. 현존하는 기술력으로는 초현실주의자들의 근본인 ‘무의식의 자동기술’은 무리가 있는 것이다. 그러나 그 외의 다다를 거쳐 초현실주의자들에 의해 개발되고 발전된 기술들이 반영된 것을 the end의 곳곳에서 찾아 볼 수 있다.

첫째, 체스 판 위에서 기괴한 남녀의 출사위와 전자계시판 등의 무대 환경은 초현실주의의 콜라주 - 1919년 이후 이질적인 재료나 상호 모순되는 이미지를 붙여 환각적인 연속을 보여주고 냉소적인 충동을 촉발하였다 [12] - 와 프로타주 - 막스 에른스트는 1926년 ‘박물관(Histoire naturelle)’에서 처음으로 프로타주 기법을 선보였다 [12] - 테크닉을 3차원으로 응용한 대표적인 이미지이다.

체스 말을 대신한 그로테스크한 남녀를 보면 신체는 막스 에른스트의 예고 없이 나타나는 인체의 일부나 곤충, 전설적인 동물이나 인간을 닮은 식물의 형체가 세밀하게 묘사된 것처럼, 인체 내부의 혈관 계통만 남아 있는 듯한 혹은 식물의 줄기나 뿌리가 펼쳐져 있는 듯한 몸체에 분절된 사람의 머리가 올려져 있다. 상상할 수 없는 비합리적인 재료의 결합이다.



그림 3. 콜라주를 응용한 무대

또한 주기적으로 나타나는 무대 뒤편의 전자계시판의 글귀와 사람 입모양은 비연속적이며 비상관적인 이미지의 도출로 무대에서 춤을 추는 캐릭터와 대비를 이루게 된다.

데칼코마니(decoupage): 종이 위에 그림물감을 칠하고 그 위에 다른 종이를 덮어 찍거나 반으로 접어서 합친 다음 다시 펴서 대조적인 무늬를 만드는 전사법(轉寫法)으로 초현실주의 화가들이 즐겨 사용 [12])와 같은 기술은 the end의 초기 무대에서 보이는 여러 오브제 중 '손 모양의 새(hands-bird things)'가 이러한 기법을 3차원으로 응용하여 만들어낸 대표적인 데칼코마니 예라 할 수 있다.



그림 4. 데칼코마니의 손 모양 새(Hand-bird things)

외형적으로 보이는 그 자체로 콜라주와 프로타주의 특징을 보이기도 하지만 the end 애니메이션 전체에서 상호 모순되는 이미지와 이질적인 재료의 결합으로 영상 전체에 걸쳐 몽타주(montage)로 발전되었다고 볼 수 있다.

둘째, 브르통이 근본으로 삼았던 무의식의 투영을 위한 언어의 자동기술법은 the end의 남녀 캐릭터가 춤사위를 벌이며 주고 받는 대사의 대부분이 이러한 의식의 흐름에 따라 읊어지는 자동기술법에 의한 대사로 해석될 수 있다.

'Lingering narrative concepts and furtive simplistic montage are the harbingers of the new semiotics. (중략) Speak to me now, bad kangaroo'

'꾸물거리는 이야기 컨셉과 은밀하고 단순한 몽타주는 새로운 기호의 전조이다. (중략) 내게 말을 해봐, 나쁜 캥거루야'

영어 원어민도 듣고 이해하기 힘든 대사의 일부이다. 여기서 뜬금없이 나오는 캥거루의 어원은 쿡 선장(Captain Cook)이 1770년 호주의 퀸스랜드에 상륙하여, 처음 본 동물을 원주민에게 물었을 때 '캥거루(Kangaroo)'라고 한데서 유래된 동물 이름으로 원뜻은 '당신의 말을 이해하지 못한다' 라는 원주민의 언어였다 [12]. 무의식의 자동기술을 보여주는 듯 하면서도 이중적인 의미를 담고 있는 메타포로 해석 가능하다.

이것은 크리스 랜드레스가 의식적으로 채택한 대사로 볼 수 있는데 두 캐릭터가 자의지와는 상관없이 제3자에게 제어되어 내뱉어지는 대사로 본인들도 모르는 무의미의 대사이며 즉 그들의 소원한 상태를 은유적으로 표현한 것이다.

2.2 컴퓨터 그래픽스 테크닉의 수용

the end를 제작한 1995년 당시의 소프트웨어는 앨리어스 파워 애니메이터 7.0으로 상업용 애니메이션 패키지에서는 드물게 지원되는 '헤어 제너레이터(hair generator)' 기능을 포함하고 있었다. 파티클 시스템(particle system)의 하나인 '컴퓨터헤어(CompuHair)' [5]는 지금도 쉽지는 않지만 대부분의 3D 애니메이션 툴에서 기본으로 지원하는 오늘날의 테크닉이 1995년 제작당시에는 구사하기 매우 어려운 난이도 높은 기술 중 하나였다. 얼굴의 다양한 표정연출을 위한 '셰이프 쉬프터(Shape Shifter)'와 대사와 입모양을 맞추기 위한 '사운드 싱크 모듈(Sound Sync Module)' 등의 신 기능을 전폭적으로 작품에 반영하였다. 이렇듯 크리스 랜드레스는 버전 업 되는 소프트웨어의 신 기능과 하드웨어의 성능을 매 작품마다 반영하여 작품의 퀄리티 업과 이야기의 몰입도를 한층 배가시키는 특징이 있다.

더욱이 the end는 전 세계 애니메이션 제전이나 경쟁에서 보는 '무언 애니메이션(non-verbal animation)'이 아닌 무수한 영어 대사로 이루어진 3D 애니메이션이다. 상황과 몸짓으로 의미를 전달하여 만국 공통어로 피력되는 애니메이션과는 다르게 비영어권 관람자에게는 무척이나 불편한 애니메이션임이 확실하다.

그럼에도 불구하고 그의 애니메이션이 비영어권에서도 큰 호응을 얻고 있는 것은 무엇보다 보이는 측면에

서, 즉 '시각적 효과'가 '충격'으로까지 다가오기 때문이다. 이는 초현실주의 화가들이 테크닉과 내용을 합일시키기 위해 온갖 기법을 창안해내고 그 의미를 정착시키려고 노력한 바와 비견될 수 있다.

3. 개념적 특성

3.1 부조리한 상황의 공간 충돌

달리나 마그리트의 그림이 다른 초현실주의 그림이나 추상그림보다 친숙한 까닭은 감상자가 그림 속의 사물들을 알아볼 수 있게끔 사실적으로 그린 상세한 화법 때문이고, 낯선 것은 그런 사물들이 놓이는 기묘하고 꿈같은 대치되는 상황 때문이다.

the end의 3D 이미지는 디테일한 사진과 같은 이미지이지만 여러 오브제를 뒤섞어 놓아 낯선 상황과 공간을 창출하고 있다. 이는 보는 이로 하여금 정상적인 인지를 의심하고 교란하기 위해, 실재와 상상의 경계를 흔들며 희미하게 함으로써 초현실의 공간으로 재탄생하게 된다. 이러한 초현실의 공간은 초현실의 것이 아니라 현실에 대한 상관 개념인 것이다.

크리스 랜드레스는 초현실의 공간을 창출하기 위해 첫째, '데페이즈망 (Depaysement)' 연출을 사용하였다. 데페이즈망은 '어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법 [12]'으로 결국 한 공간에서 현실과 비현실, 논리와 불합리, 일상과 비극이 충돌 된다.

둘째, 이러한 상충적인 개념들과 공간의 충돌은 '부조리(absurd)'한 상황을 만든다.

에스린(Martin Esslin)은 부조리는 '의미와 목적을 잃은 세계를 보는 방식 가운데 하나이다' 라고 말하고 있다. [8] 대체로 현존의 무의미성, 무목적성, 인간실존의 나약함 및 불완전함을 뜻하고, 이러한 개념 속에는 실존주의와 초현실주의가 교차하고 있는데, 초현실주의 경우 그것은 존재와 의미, 합리주의와 비합리주의, 현실주의와 비현실주의 사이의 모순성을 내포하며, 그러한 불일치에도 불구하고 그것들은 서로 불가분하다는 것을 뜻하고 있다[6].'

셋째, 부조리한 상황을 '그로테스크(grotesque)'한 표

현형식으로 풀어나간다.

살바도르 달리나 르네 마그리트와 같은 초현실주의 회화와 밀접한 관련성이 있다. 이는 소외적 측면과 공포를 주축으로 하는 카이저(Wolfgang Keyser)의 모던 그로테스크 이론과 프로이트의 정신분석적 개념으로부터 도출되어, 소외된 자아를 표현하는 방식에서 그로테스크는 적대적이고 소외적인 비인간화를 극대화 하고 있다. 비인간화의 극대치를 보여줌으로써 그로테스크 이미지 표현의 효과를 극대화시켰다. 인체의 왜곡과 일그러뜨림 그리고 그로테스크한 유기체적인 형상으로 표현되는 것이 그것이고, 인간의 이미지를 뒤집고, 생략하고, 빈틈을 보여 주거나, 더욱 세밀하게 표현함으로써 새로운 이미지를 생산하는 것이 또한 그것이다[2].

넷째, '편집증적 비판방식(paranoiac-critical method)'으로 공간과 사물의 속성을 변이(變移)시킨다.

the end의 기괴한 남녀캐릭터나 애니메이터의 '변신'은 달리의 '편집증적 비판방식'의 영향이다. 편집증환자들이 주변의 세계에서 자신의 정신적 이미지를 투사하기 때문에, 다른 장소에서도 동일한 것을 반복해서 보게 된다고 알려진 것과 같이 내면의 망상에 따라 세계를 재정리하는 방식이다. 작품에 두 가지 이상의 대상을 동시에 재현한 '이중 이미지'를 도입함으로써 이를 표현[3]하고 있는데, 실재와 상상 사이의 구분이 모호해지고 경이로움 혹은 기묘한 공간으로 무언가 사물 및 공간의 속성을 변이시킨다.



그림 5. 신체의 왜곡

사람이나 오브제를 분해하여 그들의 정체성을 의도적으로 잃게 하고, 그러한 변이를 통해 나타나는 메시지와 시각적 충격은 시퀀스가 진행되고 반복되면서 다른 지점에서 재구분되어 더 큰 힘으로 표출된다.

체스 판 위의 말들 대신 사람이 대신하고, 그 사람의

형태는 일반적이지 않고 생물과 무생물의 오브제가 섞인 듯한 형태이며, 이 인물은 결국은 허상의 애니메이션 속의 캐릭터이다. 이러한 상치할 수 없는 오브제가 모여 하나의 커다란 공간을 만들고 그 공간은 캐릭터를 창조한 애니메이터와 충돌하고 파편화되어 허상으로 간하고 만다.



그림 6. 인물의 변형

단순한 애니메이션의 두 캐릭터라는 인물과 애니메이터라는 인물의 충돌이 아닌 각 캐릭터가 존재하고 있는 공간과의 충돌이다. 충돌로 인해 한 공간은 소멸되고 다시금 또 하나의 상의 개념의 공간과 충돌하며 기묘하고 꿈같은 상황을 반복적으로 연출하고 있다. 각 공간은 '시스템'으로 대변되며, 시스템 속에서 살아가는 현대인의 모습을 적나라하고 섬적할 정도의 극명함으로 보여주고 있다.

이야기의 큰 골격은 크리스 랜드레스 개인이 고용된 회사에서의 위치와 입장이 반영된 것으로 '테크닉을 우선적으로 보여주고 싶어 하는 회사측'과 '자신의 표현을 우선하고 싶은 애니메이터'간의 충돌을 the end의 캐릭터들로 대신하고, 캐릭터의 신체의 왜곡을 통해 '융통성 있거나 탄력 있는 것이 아니라 불안정하고 고정되지 않은 것'[7]처럼 보이게 하며, 계층간의 갈등을 시스템으로 전환함으로써 사회(시스템)에 의해서 개인이 어떻게 굴절되고 변형되는가를 초현실주의적으로 보여주고 있다.

3.2 비극적 상황의 블랙 유머

암담하고 회피할 수 없는 비극적 상황으로부터 순간적인 도피처의 구실을 마련해주고 등장인물의 고통을 강조하는 '블랙 유머(Black Humor)'가 작품 도처에서 발견된다.

'귀가 없는 이유'에 대해서 '단지 시간이 없었기 때문에'라는 대사는 사뭇 심각한 상황에 웃음을 선사하는데

그 웃음은 이내 우울함을 만든다. 앞선 상황에서 자신의 창조물에 대해 미사여구를 붙여 설명하던 애니메이터의 모습은 이 대사 한마디로 모두 허구로 빠지며, 애니메이션 캐릭터의 분노를 사게 되는데, 이 때 인물과 관객의 감정이 잠시 동일시된다. 이는 애니메이터로써 금기된 답변에 대한 조롱을 목격하는 기쁨을 순간 맛보기 때문이다.

'국가(the state)'와 '미디어(mass media)'라는 망치에 파괴되는 캐릭터를 연출한 장면은 앞선 은유적인 표현을 피해 직접적인 묘사로 보여주면서 '무기에 의한 압사'라는 우울하고 무서운 내용을 익살스러운 희극적 표현으로 대신하고 있다.

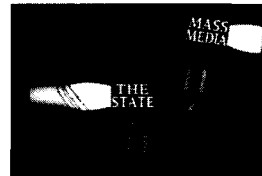


그림 7. 무기의 압사에 의한 희극적 표현

바로 이러한 인간 존재의 모습은 현대인을 자아가 상실되고 희망을 잃어버린 존재로 파악하는 실존주의의 기본적 전제와도 맥을 같이한다 할 수 있다.

필립 톰슨(Philip Thomson)은 블랙 유머를 통한 웃음의 의미를 '금기가 조롱되는 것을 목격하는 기쁨, 억제로부터의 일시적 해방감, 우스개를 알아채고 그 희극적 요소를 감지하는 지적인 즐거움 [9]' 이라고 정의하고 있다. 이와 함께 21세기라는 현대를 사는 우리에게 '우리의 적나라한 모습'을 심도 있게 묘사하였다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

IV. 결론

픽사의 존 래스터(John Lasseter)는 컴퓨터가 재능 있는 애니메이터에게 더욱 훌륭한 애니메이션을 만들 수 있는 환경을 제공하지만, 이와 반대로 의지 없는 애니메이터에게는 너무 편한 환경으로 최악의 애니메이션을 쉽게 양산할 수 있는 환경도 제공한다고 하였다.

그래서 테크놀로지 기반일 수밖에 없는 3D 애니메이션은 애니메이터가 자신의 시각을 충분히 표현할 수 있는 아트와 테크닉의 합일이 무엇보다 중요한 것이다.

3D 애니메이션은 테크놀로지의 발달로 인해 인간이 상상하는 모든 것을 만들 수 있었고, 그것을 믿을 수 있는 시각적 리얼리티를 제공한다. 그러한 뛰어난 기술은 오히려 관객들로 하여금 서사적 측면보다는 표면적 이미지에만 집중케 하는 경향이 있다[10].

그러나 크리스 랜드레스는 테크닉 일변도의 화려한 볼거리나 소모성 우스개만을 보여주는 일반적인 3D 애니메이션과는 차별되는 작품 제작에 주력하였다. 관객의 눈을 확실히 붙잡아 두는 강렬한 시각효과와 함께 영향을 받은 화가들의 작품을 꾸준히 연구하며 작품에 반영하는 내용적 견고함은 초현실주의에 입각한 표현으로 자신만의 독특한 내러티브를 구축함과 동시에 아트와 테크놀로지의 만남에서 어느 한 곳으로도 쏠림이 없는 3D 애니메이션의 새로운 가능성을 열었다.

그의 작품에서 꿈과 같은 몽롱함의 비현실적이고 비합리적인 공간은 역설적으로 현실적이고 합리적인 세계와의 대조를 이룬다. 결국 초현실세계는 현실과의 상관관계에 있다는 말과 같다.

이렇게 초현실주의 회화의 특징과 개념에서 그의 작품을 비추어 보면 숨겨진 의미와 작가의 의도를 이해하는데 중요한 참고가 될 것이며 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 초현실주의의 기법을 3D 애니메이션 기술로 발전, 이입하여 현실과 비현실의 세계를 창출하고 있다. 이런 초현실의 세계는 이질적인 물체, 공간, 인물 등을 대비시켜 시각적 충격으로 물고 간다.

둘째, 충들을 통해 부조리한 상황을 이끌고 그로테스크한 표현으로 기괴하게 파괴하고 기형적으로 재결합하여 세상의 일면을 공격적으로 빚대고 있다. 또한 편집증적 비판방식으로 이중의미를 투사하여 상황의 모호함과 변형된 속성으로 시퀀스를 반복하면서 메시지를 재구분하여 더 크게 응축한다.

셋째, 블랙유머를 작품 곳곳에 장치처럼 심어놓아 관객으로 하여금 중간 중간 캐릭터와 감정적 동일 입장으로 애니메이션을 보게 하는 효과와 함께 작중 캐릭터의

소원한 상태를 효과적으로 보여주고 있다.

향후 크리스 랜드레스의 the end 후속 작품인 1998년 작 '빙고'를 '부조리극(the theatre of the absurd)'에 입각한 표현방법으로 분석하며 '사이코-리얼리즘(Psycho-Realism)'으로 작가 자신이 명명한 2004년 작 '라이언'을 연구하여 본 논문에서 초현실주의에서 바라본 크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션의 세계를 확장하고 발전시킬 것이다.

3D 애니메이션이 비록 산업적 요구로 새롭게만 한 표현 기법으로 인식되었지만 예술적 창작과 동떨어진 것이 아니며 또한 불가능한 이미지를 생생하게 재현하는 디지털 테크놀로지가 3D 애니메이션의 전부는 더더욱 아니다.

크리스 랜드레스의 3D 애니메이션은 모든 표현적 기법과의 포용과 확장으로 새로운 가능성을 보여주는 것으로 3D 애니메이션 작품을 이러한 미술사의 사조와 비교 분석하여 재발견함으로써 희석되어가는 예술적 가치와 사회적 문제를 극명한 특징으로 부각시켜 소통의 잠재력을 펼쳐 보여 줄 것으로 기대한다.

참고 문헌

- [1] 문재철, "3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구: 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로", 만화애니메이션연구, 통권 제7호, pp.77-94, 2003.
- [2] 이종한, "애니메이션에 나타난 그로테스크 표현 방법 추이 연구", 디자인학연구, 통권 제57호, Vol.17, No.3, pp.51-60, 2004.
- [3] 피오나 브래들리, 초현실주의, 열화당, 2003.
- [4] 로베르 르네, 초현실주의 I, 열화당, 1992.
- [5] M. Giambruno, This is the End, InterActivity May, pp.94-96, 1996
- [6] 조중현, "안 슈반크마이에르의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구", 만화애니메이션연구, 통권 제4호, pp.119-161, 2000.
- [7] 존 폴츠, 사진에 나타난 몸, 예경, 2000.

- [8] A. P. Hinchliffe, *부조리문학*, 서울대학교 출판부, 1986.
- [9] P. Thomson, *그로테스크*, 서울대학교 출판부, 1986.
- [10] 이준수, “애니메이션에 나타난 포스트모던 리얼리티 연구 - 애니매트릭스를 중심으로”, *디자인학 연구*, 통권 제56호, Vol.17, No.2, pp.403-412, 2004.
- [11] http://www.chosun.com/svc/content_view/content_view.html?contid=2005081670359
- [12] <http://100.naver.com>

저 자 소 개

김 차 훈(Chee-Hoon Kim)

정회원



- 1997년 : Pratt Institute, CGIM
- 3D 애니메이션 전공(MFA)
- 1999년 ~ 2003년 : 카마 디지털
엔터테인먼트 게임개발부장
- 2003년 ~ 2007년 : 동아방송대
학 게임애니메이션계열 교수
- 2007년 ~ 현재 : 상명대학교 만화·애니메이션학부 교
수

<관심분야> : 3D 애니메이션, e코믹스, 게임, 인터랙티브 스토리텔링