

애니메이션에 나타난 포스트모던 리얼리티 연구  
- 애니매트릭스를 중심으로 -

A Study on the Post modern Reality in Animation  
- Focused on Animatrix -

주저자 : 이준수(Lee, Jun-Soo)  
극동대학교 디자인학부 영상애니메이션전공

## 1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구방법 및 범위

## 2. 포스트모던 애니메이션의 리얼리티의 고찰

- 2-1. 애니메이션매체의 특성
- 2-2. 포스트모더니즘의 특성
- 2-3. 포스트모던 애니메이션의 리얼리티 특징

## 3. 애니매트릭스의 리얼리티에 대한 장면분석

- 3-1. 애니메이션의 시뮬라시옹
- 3-2. 애니메이션의 마스터 내레이션 붕괴
- 3-3. 애니메이션의 장르를 통합하는 극사실주의

## 4. 결론

## 참고문헌

## (要約)

애니메이션은 끈임 없는 리얼리티의 변형을 시도하며 발전해 왔다. 애니메이션의 그러한 시도가 사회문화현상 중 하나인 포스트모더니즘이란 문화적 특징 속에서 어떻게 리얼리티를 표현하고 변화되며 발전되었는가를 연구하게 될 필요가 있었다. 그 연구를 위해 애니메이션 매체의 특성과 포스트모더니즘의 특징을 알아보려고 하였다. 또한, 그것을 근거로 포스트모더니즘의 특징이 애니메이션에 나타난 리얼리티와 어떻게 연관되는지를 알아보고 그 특징을 애니메이션작품을 통해 분석하고 적절히 표현되어지고 있는지를 연구하였다. 그리하여, 자연스럽게 포스트모더니즘의 영향을 받은 애니메이션은 리얼리티를 표현하기 위해서 다음과 같은 특징을 유추할 수 있었다. 첫째, 장 보드리야르의 이론을 바탕으로 한 애니메이션에 나타난 시뮬라시옹 이론이다. 둘째와 셋째는 포스트모더니즘의 일반적 특징을 바탕으로 한 마스터 내레이션의 붕괴에 의한 절대적인 선과 악의 관계에 대한 이분법적 결말의 해체이다. 그리고 장르의 통합으로 인한 기술적 리얼리티의 극사실주의(Hyper-Reality)이다. 이러한 이론적 바탕과 특징을 가지고 본 연구는 극장용 애니메이션 중 애니매트릭스의 작품분석을 통해 어떻게 포스트모던 리얼리티가 표현되어지고 재해석되어지는지를 논의해보려고 한다.

## (Abstract)

Animation has been developed with trying a transformation of a reality continuously. The animation's trial is needed to study how the reality is expressed, transform, and developed through postmodernism, which the culture characteristic is one of culture phenomenons. First of all, to study, it s need to define what is animation and postmodernism. And then, the characteristic of postmodernism is studied to figure out how to relate with the reality in animation by the definition, and the reality is classified and expressed properly by a animation film. According to the study, the theory of simulation in animation based on *Jean Baudrillard* is to express the reality of post modern animation. It also shows what master narration is collapsed by the disorganization an outlook on consideration of an idealism and an absolutism and by the reality based on the implication aesthetic through the stream of the times. Finally, according to the combination of the genre such as the mixing 3-Dimensional and 2-Dimensional images, the appearance of the new genre is a result of the autogenous efforts in the animation which makes up the lack of the narrative due to the magical character of the hyper-realism image and the external image caused by the rapid development of technology. In this paper, the post modern reality is analyzed by a animation film such 'Animatrix', and the paper discusses how to express and re-analyze post modern reality in the animation.

## (Keyword)

Postmodernism, Reality, Simulation, Master Narration, Hyper-realism, Toon Shader

# 1. 서론

## 1-1. 연구배경 및 목적

테크놀러지의 급속한 발전은 거대한 네트워크의 연결과 더불어 기존의 시간과 공간의 개념을 바꾸어 놓았으며, 사이버 세계의 출현은 현실과 가상의 존재에 대한 경계를 허물게 하였다. 이러한 현상은 '잘 경계되어진(well-bound)'이란 전통적인 문화의 개념에서 서로 다른 문화간의 융합이란 현상으로 발전되어지고 더 나아가 리얼리티의 표현에 대한 문제에까지 영역이 넓혀지고 있다. 이러한 융합과 기존의 개념이 해체되는 특징을 보여주는 포스트모더니즘 현상은 특히 미디어를 중심으로 광범위하고 활발하게 일어나고 있다. 단순히 보이는 것만을 촬영하고 사실적인 것만을 묘사하고자 했던 영화의 출발은 이미지중심주의, 서술구조의 변형, 다양한 장르와 문화의 융합을 통한 새로운 형태의 리얼리티를 보여주는 현상으로 나타나고 있다. 이러한 특징은, 현 시대의 문화적 흐름을 반영하고 영화가 전통적인 예술로 자리매김하기 위한 연구로 발전하고 있다.

한편, 애니메이션은 영화와 달리 앵글중심의 미학보다는 작가 중심의 미학을 반영하고 대중문화의 산물이라는 특징을 가지고 있다. 그러한 특징은 작가와 대중의 상호 양방향간의 커뮤니케이션을 통한 사회화반에 나타난 문화적 현상을 잘 반영한다. 그럼에도 불구하고 전통적 문화와 예술로서의 연구가 아직도 미흡하다.

구 유고슬라비아의 지그레브 스쿨(Zagreb School)의 애니메이터들은 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업을 하기 위해서 끊임 없는 리얼리티의 변형을 시도하여 왔다.<sup>1)</sup> 이러한 애니메이션의 노력이 사회문화현상중 하나인 포스트모더니즘이란 문화적 특징 속에서 어떻게 리얼리티를 표현하고 변화되며 발전되었는가를 연구할 필요가 있다. 본 연구를 통해 애니메이션이 표현하고자하는 리얼리티와 문화적 흐름인 포스트모더니즘의 특징과의 연관성을 알아보고, 리얼리티의 표현과 기법이 어떻게 발전되었는지를 애니메이션 작품을 통하여 연구해보고자 한다.

## 1-2. 연구방법 및 범위

애니메이션에 나타난 포스트모더니즘의 리얼리티를 연구하기 위해서 먼저 애니메이션 매체의 특성과 포스트모더니즘의 특징을 알아보하고자 한다. 또한, 그것을 근거로 포스트모더니즘의 특징이 애니메이션에 나타난 리얼리티와 어떻게 연관되는지를 알아보고, 그 리얼리티의 특징이 애니메이션작품을 통해 어떻게 분류되고 적절히 표현되는지 연구해보기로 한다. 포스트모더니즘의 특징에 대한 연구와 애니메이션의 리얼리티의 비교는 이합 한산(I Hassan)<sup>2)</sup>의 포스트모더니즘 이론<sup>3)</sup>과 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론<sup>4)</sup>을 바탕으로, 애니메이션에 나

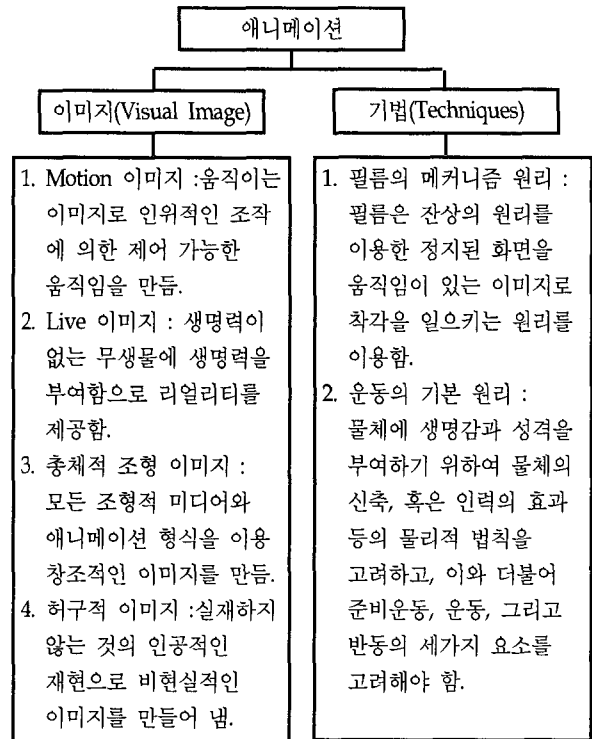
타난 포스트모더니즘의 현상이 리얼리티의 변형과 발전에 영향을 주었는지를 연구하였다. 또한 애니메이션에 나타난 포스트모더니즘의 리얼리티의 특징을 분류하고자 극장용 애니메이션중 애니매트릭스(Animatrix)<sup>5)</sup>를 선택하였다. 애니매트릭스는 다양한 감독을 통한 제작배경과 맞물려 다중적인 문화를 포함하고 있고 현실과 가상이라는 소재를 통한 리얼리티의 문제를 다루면서 포스트모더니즘의 특징인 파편화되고 단편화된 이미지를 통한 리얼리티를 잘 표현해주고 있다.

본 논문에서는 이미 실험적 단편 애니메이션뿐만 아니라 극장용 애니메이션에서도 포스트모더니즘이 많이 진행됨에 따라 영상매체 속에서의 포스트모더니즘의 특징과 그 속에서 나타나는 애니메이션의 리얼리티를 비교하여 현대의 애니메이션의 포스트모더니즘 리얼리티를 분석하고, 그 특징을 재조명하고자 한다.

## 2. 포스트모던 애니메이션의 리얼리티의 고찰

### 2-1. 애니메이션 매체의 특성

애니메이션은 움직임이 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적인 조작을 통해 살아 움직이는 것처럼 착각을 일으키는 영상기술을 통한 시각 이미지를 말한다.<sup>6)</sup> 랜달피 해리스에 의하면 애니메이션은 기법과 이미지라는 개념으로 정의하고 있으며, 그 구성은 다음의 [표 1]과 같다.



[표 1] 애니메이션의 개념

1) 폴 웰스, 한창원 김세훈 역 '애니마토로지', 2002, p.29

2) 이합 한산 : 포스트모더니즘의 이론적 지주로서 1987년에 발행한 '포스트모던한 전망속의 다원주의'라는 저서에서 포스트모더니즘의 여덟가지 특징을 정리한 것을 유명하다. (1)불확실성, (2)단편화, (3)탈 경전화, (4)재현 불가능성, (5)혼성모방, (6)대중주의, (7)행위와 참여, (8)보편내재성

3) 이합 한산, 정정호, 이소영 편, 포스트모더니즘 개론, 한신, 1991

4) 장 보드리야르, 하태환 옮김, 시뮬라시옹, 민음사, 1981.

5) 애니매트릭스(Animatrix) : <애니매트릭스>는 영화 <바운드>로 데뷔하고 <매트릭스>를 연출한 와소스키 형제가 기획을 하고, <다이하드> 시리즈와 <리셀웨폰>시리즈 등 할리우드 블록버스터를 제작해온 조엘 실버가 제작을 맡는 등, 일본, 한국, 미국의 애니메이션 거장들이 3년 이 넘는 기간동안 협력하여 만들어 2003년에 발표한 옴니버스 애니메이션이다.

6) 랜달피 해리스, '만화와 커뮤니케이션', 이론과 실천, 1989

또한, 애니메이션의 기능을 살펴보면 네 가지로 분류 할 수 있다.<sup>7)</sup> 첫째는 재현가능성이다. 애니메이션은 재현에 있어서 한계가 없다. 움직일 수 없는 물체에게 생명을 주는 움직임의 재현이며, 촬영 불가능한 이미지에 대한 재현이다. 그리고 캐릭터의 심리적, 내면적임 요소를 재현하고 초현실적인 이미지를 재현할 수 있다. 두 번째는 애니메이션은 상상력의 기능을 가지고 있다. 애니메이션을 통해 나타나는 이미지는 작가에 의해 재현된 상상력의 세계이다. 셋째는 현실감의 기능이다. 움직임을 표현한다는 것은 생명력을 불어넣는 작업이고 이 작업은 현실감을 재현한다는 의미이다. 애니메이션은 현실 세계를 바탕으로 만든 허구를 인정하는 리얼리티를 특징으로 한다. 이러한 기능은 애니메이션의 표상의 가상성과 조건성을 바탕으로 하는 현실감이다. 넷째는 재미와 이해이다. 애니메이션은 독특하고 다양한 표현방법을 통해 수용자들에게 관심과 흥미를 불러일으키기 쉽다. 애니메이션의 기능들과 더불어 시청자들에게 메시지를 쉽게 전달하고 이해시키는데 유용하다. 복잡하고 딱딱한 소재를 애니메이션은 수용자에게 좀더 친숙하게 다가가고 흥미롭게 전달할 수 있는 장점을 가지고 있다.

## 2-2. 포스트모더니즘의 특성

포스트모더니즘의 개념에 대한 일반적인 정의를 내리기 위해 오랫동안 논의되고 여러 가지 연구가 있었지만 아직까지도 명확한 결론을 내리지 못하고 있다. 그 이유는 포스트모더니즘이 문학, 철학, 사회학과 더불어 예술일반에 적용될 수 있으면서도 적용분야에 따라 그 의미가 상당부분 다르게 해석되기 때문이다. 그래서 우선 포스트모더니즘과 모더니즘의 관계를 알아보자. 모더니즘은 20세기 초 표현주의, 미래주의, 형식주의 등의 감각적, 추상적, 초현실적인 경향의 여러 운동을 가리켜 말하는데, 근대예술의 주된 사상인 리얼리즘에 대한 반항 운동이었다.<sup>8)</sup>

포스트모더니즘의 접두사 포스트(post)는 두 가지의 의미를 가지고 있다. 첫 번째는 모더니즘의 후기 사조라는 의미를 가지며 독자성과 새로운 사상이라기보다는 기존의 모더니즘의 연장선상에서의 후기 모더니즘이라 보는 반면 다른 의미로는 모더니즘의 이탈을 말하며 이것은 모더니즘과는 다른 새로운 독자성을 나타내는 탈 모더니즘이라는 견해가 있다. 먼저 후기 모더니즘이라는 견해는 제럴드 그래프라는 대표적인 미국의 네오리얼리즘 이론가가 이러한 관점에서 포스트모더니즘을 파악하고 있다. 그는 포스트모더니즘이 가깝게는 모더니즘, 멀게는 낭만주의의 전통에서 파생한 것으로 간주한다. 그는 "포스트모더니즘은 낭만주의와 모더니즘이 견지하는 입장과의 단절이 아니라 오히려 이 두 운동의 기본 전제들을 논리적으로 발전시킨 극한점으로 파악되지 않으면 안된다."<sup>9)</sup>고 주장하고 있다. 두 번째는 포스트모더니즘을 모더니즘의 단절과 비판적 측면에서 바라보는 관점으로 "포스트모더니즘은 모더니즘의 끝이거나 모더니즘의 죽음을 전제로 세워진 것이라고 볼 수

있다. 그런 의미에서 포스트모더니즘은 후기 모더니즘이라기 보다는 탈 모더니즘이라고 봐야한다."<sup>10)</sup>고 주장하는 견해가 있다. 포스트모더니즘은 이합 학산이 우리 모두가 리얼리스트이며, 모더니스트이고 포스트모더니즘이라는 말처럼 우리의 현실에 존재하면서 전통적인 리얼리즘의 정신을 계승하고 그것의 한계와 진실 된 리얼리티를 극복하고자 시작된 것으로 단순한 모더니즘의 아류나 그의 자식이 아닌 것이다. 20세기가 근대주의의 리얼리티에 반대한 모더니즘의 시작이었고, 그리고 20세기 후반이 포스트모던 시대의 사조라는 의미에서 명칭만 '포스트모더니즘'이라고 불리어 졌을 뿐 본질적으로는 탈 모더니즘, 탈 리얼리즘적 속성을 갖고 시작된 새로운 사조라는 것이다.<sup>11)</sup>

위에서 논의 한 바와 같이 포스트모더니즘은 모더니즘의 계승 발전이나 아니면 그것의 단절과 도전이나 라는 두 가지 입장으로 나누어 볼 수 있다. 서로 상충되고 대립되는 이 두 가지 입장 중에서 과연 어느 쪽이 더 설득력이 있고 타당한 것으로 받아들여 질 수 있는가? 이 물음은 어떤 분야에서 대담되어 지느냐에 따라 달라진다. 문학과 같은 분야는 모더니즘의 후기적 성향이 강한 반면, 예술에 있어서는 탈 모더니즘적 성격이 강하다. 하지만, 본 연구 논의의 초점으로 삼고 있는 애니메이션의 포스트모던화인 경우에는 모더니즘과 관련된 리얼리티를 발전시키는 동시에 또한 모더니즘의 한계를 초월하고 극복하고자 하는 것이다. 바로 여기에서 애니메이션이 다른 분야의 문학이나 다른 예술에서와 같이 포스트모더니즘의 특징이 확실하게 구별되어 나타나지 않는다. 그렇기 때문에 포스트모더니즘이란 용어보다는 그 사조의 성격을 지닌 현상으로써 포스트모던화란 용어가 더 적합할 것이다.<sup>12)</sup>

여러 학자들이 말하는 포스트모더니즘의 몇몇 공통된 특성들을 통합하여 보면 첫째로 대중주의에 입각하여 고급문화와 대중문화의 경계를 허물고, 정전(正典)에 반대하는 탈 정전의 경향이다. 둘째로 인간의 역사, 현실의 의미나 진리를 부정하는 반(反)본질주의로 깊이 없음이 일상생활의 의사소통이 중요시된다. 셋째로 독창적인 예술가의 스타일의 소멸을 말하는 주체의 죽음 혹은 해체로 패러디와 패스티쉬<sup>13)</sup>의 경향이다. 넷째로 허상과 현실의 분리가 모호하게 되어 파편화된 이미지들이 근대적인 내러티브의 구성을 파괴하는 현상이다. 그리고 마지막으로 예술과 사회의 통합현상으로 모더니즘의 고급예술 개념의 사회와의 분리를 거부하고 사회 속으로 흡수하려는 특징이다.

7) 이지미, '실사영상과 애니메이션의 상호작용에 관한 연구', 홍익대학원, 1999, p.24.

8) 동아백과사전

9) Gerald Graff, *The Myth of Postmodern Breakthrough, in Literature Against Itself : Literary Idea in Modern Society*, University of Chicago press, 1979, p.35

10) 김성곤, *탈 모더니즘시대의 미국문학*, 서울대학교 출판부, 1989, p.22

11) 강명구, *한국사회의 포스트모던문화, 소비대중문화와 포스트모더니즘*, 민음사, 1993, p.188

12) 지선영, '한국 단편 애니메이션에 나타난 포스트모던 표현유형과 내용연구', 경희대학교 언론정보대학원, 2000, p.22.

13) 패러디(parody)와 패스티쉬(pastiche) : 패스티쉬는 프랑스어로 모방 문 모작을 의미하며 패러디와 패스티쉬 모두 원 텍스트와의 거리를 가지고 있지만 풍자성의 유무를 가지고 패러디와 패스티쉬를 구별하는데, 패스티쉬는 풍자성이 배제되었고 패러디는 풍자성을 띄고 있다.(정경욱, "허생전"의 현대적 패러디 양상 연구, 경북대학교 대학원, 1998. 12. p.19)

## 2.3. 포스트모던 애니메이션의 리얼리티 특징

애니메이션에서 나타나는 포스트모던 리얼리티의 특징은 첫째, 포스트모던주의의 가장 큰 특징 중 하나인 모더니즘의 리얼리티를 부정하고 그것에 대한 회의에서 출발한 리얼리티의 재현 불가능성이 가장 큰 특징 중 하나였다. 하지만 후기의 포스트모던주의는 또 다시 리얼리티의 재현 불가능성에 대한 회의가 일어나고 있으며<sup>14)</sup>, 포스트모더니즘의 리얼리티는 단순한 리얼리즘의 재현이 아니라 자기 의식적으로 리얼리즘의 존재를 재해석하고 재창조의 의미를 가질 수 있다고 보고 있다. 이러한 정신은 애니메이션의 리얼리티에서도 찾아 볼 수가 있는데, 그것은 리얼리티는 주관적이고 그것을 해석하는 것에 의해 변화될 수 있기 때문이다. 애니메이션에서의 리얼리즘은 심리학적 접근을 허용한다. 그것은 단지 관습과 주관을 배제한 일상적인 모습을 나열하고 표현하는데 있는 것이 아니라 애니메이션 자체의 특수성으로 인해 리얼리즘에 저항하는 능력과 수많은 스타일을 창조하는 다양한 테크닉을 사용하고 있다.<sup>15)</sup> 예를 들면 디즈니에서 수 십년을 통해 이론화된 스퀘시 앤드 스트레치(squash and stretch)는 과장된 표현 기법이지만 애니메이션에서는 사실적으로 여겨지는 초환상주의로 이해될 수 있다. 이러한 테크닉적 사고와 더불어 과장된 표현은 애니메이션을 더 사실적으로 만든다. '포카혼타스'(Pochahontas, 1995)에서 포카혼타스가 100m가 넘는 절벽에서 떨어지는 장면은 실제와 다른 과장된 상상이지만 애니메이션에서는 마치 더 실제처럼 느껴진다. 그러므로 애니메이션에서의 리얼리티는 사실적인 전제보다는 상상에 의해 표현되어진다.

둘째, 포스트모더니즘의 특징 중 고급문화와 대중문화의 모호성과 탈정전의 특징은 곧 이데올로기의 변화를 가져 왔으며 마스터 내레이션의 붕괴를 가져왔다. 저항적 또는 막시즘과 연관되고 있는 포스트모더니즘 이론은 승자 뿐 아니라 패자, 중심의 주인, 지역 주민, 많이 알려진 소수 뿐 아니라 알려지지 않은 다수, 그리고 남성 뿐 아니라 여성의 역사를 제시한다.<sup>16)</sup> 이러한 경향은 애니메이션의 소재선정과 서사적 측면에서도 많이 나타나는데 포카혼타스는 디즈니사의 첫 번째 실화를 바탕으로 한 애니메이션으로서 여성의 역사에 관한 내용을 택하게 되었다. 선과 악이 명확하고 이분법적 구분은 사실적이지 못하며 리얼리티를 실현하지 못함을 보여주고 있다. 한편, 미야자키 하야오는 그의 작품 '모노노케히메' 안에서 주인공 원령공주가 자연을 대하는 인간의 두 가지 유형, 즉 인류의 번영을 위해 자연을 지배하려는 에보시와, 자연과 공생하며 숲을 지키려는 산의 극단적인 대비로 주축을 이루지만, 선과 악이 구분은 하지 않았다. 자신들의 영역을 지키기 위해 치열한 싸움을 벌이는 그들의 모습을 그저 지켜볼 뿐이다.<sup>17)</sup> 이제까지 미야자키 감독의 작품 속에서 보아왔던 자연파괴자=악, 자연=선의 공식에서 벗어나 객관적인 관점에서 스토리를 이끌어가고 관객으로 하여금 주관적 판단을 유도하고 있다.

14) 이길동, 리얼리티와 포스트모더니즘, 대학원논총, 2001.4, p.58

15) 폴 웰스, p.53

16) Hutcheon, Linda. The Politics of Postmodernism. London: Routledge. 1989, p.66

17) [http://members.tripod.lycos.co.kr/iamiyan/cartoon/about\\_hime.htm](http://members.tripod.lycos.co.kr/iamiyan/cartoon/about_hime.htm)

셋째, 포스트모더니즘은 모더니즘의 엄격히 구분되어 있는 예술의 장르를 탈퇴하여 각각의 장르가 혼합되고 결합되기 시작하였다. 그래서 지금은 어느 한 장르가 다른 장르와 엄격히 구분 짓는 것은 거의 불가능한 일이 되었는데 이것이 탈장르화 또는 장르의 확산인 것이다. 이러한 특징은 영화나 애니메이션 등 전 분야에 나타나고 있다. 2차원과 3차원 공간의 전환을 통한 기존 형식을 탈피한 새로운 이미지를 보여주고 있으며 이러한 기법은 멀티플레인(multiplane)<sup>18)</sup>이라는 기법인 카메라로 시작되었는데, 2D 애니메이션의 원근법의 문제를 해결하였으며, 이것이 디즈니의 '백설공주와 일곱 난쟁이'에서 성공적으로 나타나게 되었다.<sup>19)</sup> 이런 하드웨어적 기법은 후에 3D 소프트웨어를 이용하여 좀더 사실적이고 다이나믹한 연출이 가능하게 되었으나, 기술적인 발전으로 인한 관객이 받는 충격으로 인해 이미지에 비해 서술적 이야기의 구조가 약해지는 측면을 2D 애니메이션을 통하여 보완함으로써 리얼리티를 강화시키고 있다.

이와 같이 자연스럽게 포스트모더니즘의 영향을 받은 애니메이션은 리얼리티를 표현하기 위해서 다음과 같은 특징을 유추할 수 있었다.

첫째, 장 보드리야르의 이론을 바탕으로 한 애니메이션에 나타난 시뮬라시옹 이론이고, 둘째와 셋째는 포스트모더니즘의 일반적 특징을 바탕으로 한 마스터 내레이션의 붕괴로 인한 절대적인 선과 악의 관계에 대한 이분법적 결말의 해체와 장르의 통합으로 인한 기술적 리얼리티의 극사실주의(Hyper-Reality)이다. 이러한 이론적 바탕과 특징을 가지고 극장용 애니메이션인 애니메트릭스의 작품분석을 통해 어떻게 포스트모던 리얼리티가 표현되어지는지를 살펴볼 것이다.

## 3. 애니메트릭스의 리얼리티에 대한 장면분석

애니메트릭스는 2003년에 가장 관심을 모았던 작품 중의 하나로 특히 한국계 애니메이터 피터 정이 참여함으로 인해 더욱 관심을 모았던 작품이다. 기계가 지구를 점령한 뒤 인간의 몸을 가둬두고 양육하면서 에너지를 빼어 쓰고 인간의 두뇌에 매트릭스라는 가상세계를 연결시켜 환상 속에 살게 한다는 영화 '매트릭스'의 디스토피아적 설정을 그대로 빌려왔다. 애니메트릭스는 현실과 가상의 세계를 초미래주의와 독특한 그래픽으로 묘사하였으며 그로테스크한 분위기는 기계와 인간의 갈등을 암울하게 묘사하였다. 또한 영화로 세계적인 관심을 끈 '매트릭스'의 지침서의 역할을 하면서 또 한번 영화와 애니메이션의 새로운 형태의 조화를 시도하였다. '파이널환타지'를 만든 앤디존스가 다시 한번 보여준 하이퍼리얼리즘의 애니메이션 '오시리스의 최후의 비행'(The final flight of The Osiris)과 일본의 '제패니메이션'의 독창적인 미래주의 애니메이션의 기존의 이분법적 사고방식의 탈피와 사이버펑크적 세계관이 함께 공존하는 영화이다.

18) 멀티플레인 : 피사체를 다단계로 배치시켜 카메라의 전, 후진으로 촬영하는 기법을 일컫는다. 이것은 사물에 클로즈업 할 때 zoom in의 효과로 인해 원하지 않는 물체도 동시에 가까워 보이는 효과로 인해 원근법이 소실되는 것을 막기 위한 역할을 한다.

19) 폴 웰스, 앞의 책, p.52.

### 3-1. 애니메이션의 시뮬라시옹

포스트모던주의에서는 현실과 허구의 공간이 파괴되는데, 반형식적이며 열려진 의미체계를 지니면서 현실과 허구의 벽을 허물었다. 이것은 장 보드리야르가 주장하는 시뮬라시옹<sup>20)</sup>의 세계를 반영하는 것인데, 모더니즘 이후의 현대의 리얼리티가 사실적이지 못하다는 인식은 이전의 어느 시대보다 요즘의 리얼리티가 당혹스럽고 무질서하다는 것이며, 현대의 리얼리티는 총체화된 리얼리티와는 달리 파편화되어 있다는 것이다.<sup>21)</sup> 오늘날에는 리얼리티가 비현실적이지 리얼리티 자체가 아예 존재하지 않는다는 이른바 리얼리티에 대한 존재론적 부정이다. 이것은 과거에 우리 모두가 말 할 수 있는 장치가 없었을 때이고 지금은 현실과 가상세계를 통해서 우리가 모든 것을 말할 수 있으며, 그러한 가상세계를 통해 시간과 공간의 압축으로 인해 우리의 수용능력에 한계를 느끼기 때문이다. TV와 광고와 같은 미디어는 일방향으로 우리에게 정보와 이미지를 보여주고 있으며, 그것은 우리로 하여금 합리적인 판단을 상실시킨다. 이런 현상은 과학의 발달과 이미지 프로세싱의 발달로 하이퍼 리얼리티한 세계에서 더욱 심화된다. 우리 자신의 한계를 벗어나 통제의 능력을 잃고 실제의 내용이 없어지며 이미지만 남은 시뮬라시옹화 되고 있는 것이다. 애니메이션에서는 이렇게 이미지로 남은 현상 즉, 실제 세상에서는 일어날 수 없는 것들과 물리적 표현적 기법들이 객관적으로 판단되어 자기보다는 너무 사실적으로 묘사됨으로 인해 허구가 사실로 인정되어 지는 것이다.

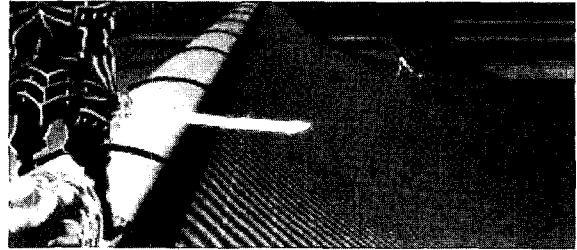
9개의 에피소드들 중 5번째 에피소드 '프로그램'<sup>22)</sup>에서는 시온이라는 인간의 현실세계를 지키기 위한 시뮬레이션 군사훈련을 하는 Cis라는 여성과 Duo라는 가상인물의 액션을 담고 있는 애니메이션이다. 이 애니메이션은 사실적인 묘사와 거침없고 직설적인 이미지의 묘사를 보여 주고 있는데 첫 장면의 갈대가 흔들리며 말들을 타고 달리는 무사의 느낌은 실사 영화를 방불케 할 만큼 속도감과 힘을 보여주고 있다. 또한 하드고어 특유의 색채와 그로테스크한 분위기는 액션과 그 상황을 더욱 긴장시키며 애니메이션 현실이 실제 현실보다 더 실제에 더 가깝다는 장 보드리야르의 주장을 뒷받침하고 있다. 또한, Duo와 Cis가 지붕위에서 마지막 대결을 위해서 서있는 장면

20) 시뮬라크르(simulacre)와 시뮬라시옹(simulation) : 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭한다. 가장 쉽게 현대의 전쟁을 생각하면 쉬울 것이다. 미사일 발사는 화면이라는 컴퓨터로 보면서 하지 실제 미사일의 움직임을 육안으로 보면서 하지 않는다. 이때 시뮬라크르인 화면상의 미사일 궤도는 실제 탄의 궤도일 것이며, 더 나아가 실제 탄이 목표에 맞았는지 맞지 않았는지는 이제는 중요치 않게 되었다. 결국 시뮬라크르는 실제보다 더 실제적인 것이다. 이 시뮬라크르는 아울러 어떤 기왕의 실제 존재하고 있는 것하고는 아무런 관계도 없다. 독자적인 하나의 현실이라 할 것이다. 오히려 우리가 지금까지 실제라고 생각하였던 것들이 바로 비현실이라고 하였던 시뮬라크르로부터 나오게 된다. 상황이 완전히 전도되었다. 흉내내거나 모방할 때는 이미지란 실제 대상을 복사하는 것이었지만, 지금은 오히려 실제 대상이 가장된 이미지를 따라야 한다. 시뮬라시옹은 시뮬라크르의 동사적 의미로 '시뮬라크르를 하기'이다.

21) 이길동, 앞의 책, p.61.

22) 프로그램(Program): 각본,감독/가와지리 오시아키 런닝타임/7분 14초 애니매트릭스의 5번째 에피소드로서 가와지리의 특유의 하드고어적 애니메이션이다.

[그림 1]은 과장된 원근법을 사용한 것으로 이것은 Cis와 Duo의 사상적 그리고 관점의 차이를 상징적으로 표현한 것으로 이미지의 과장된 표현이 오히려 사실적으로 다가오고 있다. 원근법 자체가 두 직선사이의 환상에서 온 것이라면 애니메이션의 더 환상적인 것이 더 사실적이다.<sup>23)</sup> 라는 것이 시뮬라시옹 이론이다.



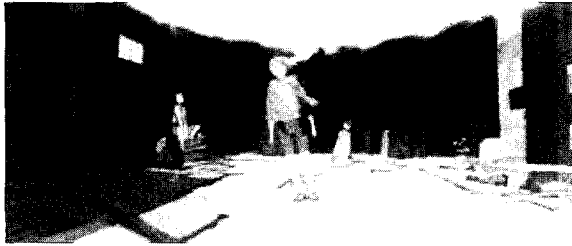
[그림 1] 프로그램 (Program)

Duo와 Cis가 싸우는 장면에서 기왓장이 파편으로 날아 갈 때 마치 시간이 정지되거나 느리게 움직이는 것처럼 묘사되는 것과 사실적인 카메라 워크는 이것을 시간과 공간의 계약을 깨는 이미지로 우리에게 다가온다. 이러한 현상이 만약 우리가 싸울 때도 일어날 것만 같은 착각을 불러일으키는데 이 극단적인 표현은 현실세계에서도 나타난다. 컴퓨터 게임에 중독된 학생이 현실과 게임의 가상현실을 구분하지 못하고 게임에서 했던 폭력적인 행동을 현실에서 자행하는 경우는 시뮬라시옹화 된 이미지의 극단적인 현상으로 해석할 수 있다. 특히, 극 사실주의 애니메이션의 이미지에서는 이런 현상이 두드러지는데, 7번째 옴니버스인 '비욘드'<sup>24)</sup>(Beyond)는 지금이라도 창문을 열면 보일 것만 같은 도쿄의 일반 마을의 정경과 마치 한 가하고 나른한 맑은 일요일과 햇살과 같은 상쾌한 이미지 묘사와 색감으로 인해 그 속에서 행해지는 캐릭터의 행동과 사건도 모두 사실적으로 받아들여지게 된다. 이 작품에서 유코는 자신이 매트릭스가 있는 세상에서 살고 있는 것을 알지 못한 채 버려진 건물에서 나타나는 매트릭스의 버그를 통해 일어나는 초현실적인 사건을 체험하고 있다. 애니매트릭스 프로젝트에 합류한 모리모토 감독은 "와쇼스키 형제에게, 전혀 다른 차원의 현실개념을 받아들이고 그것을 즐기되, 그 뒤에 숨은 진실에는 신경 쓰지 않는 캐릭터에 대한 아이디어를 들려줬더니, 그들은 캐릭터 자신들이 처한 환경에 대해 행복해 하고, 끝까지 매트릭스를 인식하지 못하는 한 문제없다고 말했다."고 회상한 것과 같이 폐허가 된 건물에서 일어나는 무중력 상태의 경험을 그들은 매트릭스 세계와 현실세계의 경계에 있다는 것을 알지 못한다. 또한 그 버그를 치료한 뒤에 다시 그 자리에 가는 유코를 통해 아직도 깨닫지 못한 현실의 궁금증을 갖는 것을 보여주는 이 애니메이션은 실제로 일어날 수 없는 것이지만 너무나도 사실적인 묘사와 실사 영화를 방불케

23) 장 보드리야르, p.15.

24) 비욘드(Beyond) : 각본,감독/코지 모리모토 런닝타임/ 13분 1초 코지 감독의 애니매트릭스의 7번째 에피소드며 환상특급 분위기의 애니메이션으로 코지 감독은 이키리의 제작에 참여했으며, 스튜디오 4°C의 창립자 중 한명이다. Otomo triptych Memories(1996)의 일부와 잘 알려지지 않은 Noiseman Sound Insect를 감독하였다.

하는 캐릭터의 움직임으로 인해 우리의 현실 어딘가에서 실제 일어 날것 같은 상상까지 갖게 한다.



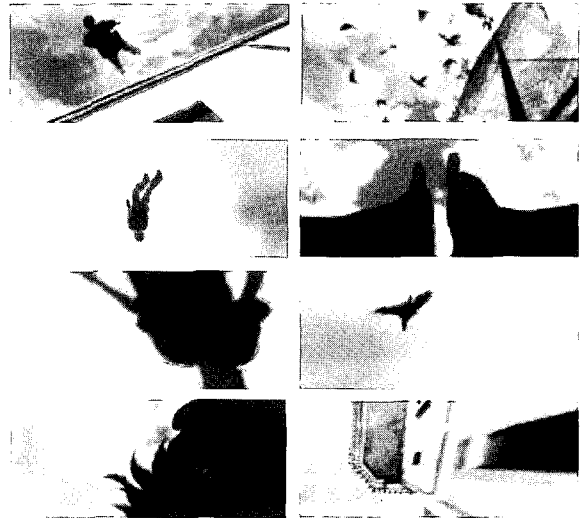
[그림 2] 비욘드 (Beyond)

이러한 장면들은 죽음을 묘사하는 데서도 나타나는데, 우리가 당장 경험할 수 없는 죽음의 이미지를 상상을 통해서 나타냄으로써 마치 실제의 경험처럼 느끼게 하는 시뮬라시옹적 리얼리티를 재현한다. 4번째 에피소드 '꼬마 이야기'<sup>25)</sup>(Kid's story)는 이러한 상황을 사실적으로 재현하고 있다. 이 이야기는 어느 꼬마가 컴퓨터를 통해서 매트릭스의 환상에서 현실로 가는 방법을 알아 매트릭스를 빠져나오는 과정을 그리는 애니메이션 감독인 와타나베 시니치의 자살하는 장면의 상황묘사를 사실적이고 풍부하게 표현하여 마치 보는 이로 하여금 캐릭터와 같이 떨어져 죽어 가는 느낌을 가지게 한다. 거칠게 표현된 캐릭터의 모습은 긴박감과 속도감을 느끼게 하고 소년이 떨어질 때 흔들리는 하늘과 그것과는 무관한 듯한 새들의 날아가는 모습, 그리고 초점이 흐려졌다 다시 선명해지는 하늘과 땅의 배경묘사와, 더불어 떨어지는 듯한 소년의 눈은 마치 시청자 자신이 떨어지면서 느낄 것 같은 아득하고 아찔한 순간을 그리고 있다. 투신하는 모습을 다른 작품에서도 리얼하게 묘사한 와타나베의 감각이 잘 나타나고 있는데, 이것을 실제 체험할 수 없는 오로지 환상과 상상의 이미지만으로 잘 표현해낸다.

이런 현실과 환상의 혼돈적 표현이 포스트모더니즘의 특징이고 실제 존재하지는 않지만 실제하고 있다고 믿게 하는 것이 시뮬라시옹의 특징이다. 또한, 그것이 애니메이션적 현실을 존재하게 하는 힘이 되며 애니메이션의 리얼리티를 낳게 하는 원동력이 된다. 결국 우리는 애니메이션을 통해 현실과 상상력을 재창조하는 것이다.

### 3-2. 애니메이션의 마스터 내레이션 붕괴

포스트모더니즘은 남성을 주체의 위치에 놓았던 표상 체계와 선과 악, 주체와 타자, 남성과 여성, 진실과 허위라는 이분법적 논리의 폐기를 초래했다. 모더니즘은 인간의 보편성과 보편 진리에 대한 믿음으로 선과 악에 관계가 분명하고 주인공도 분명한 선과 악으로 구분되어진다. 여기서 주인공은 가진 것이 없거나 한없이 착하고 미련하기도 하며 때로는 독선적이고 힘이 없는 경우가 많다. 반면 악인은 부유하거나 영리하고



[그림 3] 꼬마 이야기 (Kid's Story)

힘이 있고 합리적이고 피가 많은 인물로 묘사되어진다. 이러한 구조에서 어떻게 주인공인 선인은 늘 승리를 하고 정의가 이기는 것으로 묘사가 되어질까. 그것은 주인공이 늘 누군가의 도움을 받게 된다는 것이다. 또한 주인공에게 닥친 위기 순간에는 반드시 악인이 시간을 끌거나, 위협한 상황을 모면할 기회를 주기 위함인 듯 머뭇거리다. 그리고 이런 기회가 오면 주인공은 항상 연약하고 바보스럽기까지 하던 전 모습과 달리 간결하고 신속하게 그리고 정확하게 적을 물리친다. 이러한 세계는 이상주의적 혹은 절대주의적 세계관으로써 리얼리티를 감소시키며 무리한 결론을 이끌어 내기가 쉽다.

애니메트릭스는 이러한 마스터 내레이션의 틀을 깨는 서사적 구조를 갖고 있다. 첫째, 선악의 구조를 파악하기가 힘들게 하고 있다. 매트릭스의 영화에서는 인간이 매트릭스를 탈출하고 기계와 싸우는 장면을 통해 선악의 구조가 드러난 이분법적 틀을 가지고 있다고 생각할 수 있다. 그러나 그 매트릭스의 배경을 이야기한 애니메트릭스를 통해 그 선악의 구조가 모호함을 알 수 있다. 매트릭스 전체 이야기의 처음이라 할 수 있는 애니메트릭스의 첫 번째 이야기인, '두 번째 르네상스'<sup>26)</sup>(The Second Renaissance : Part 1 & 2)에서 인간은 인간의 편의를 위해 만든 인공지능로봇(A.I.)의 오류로 인간의 두개골을 부수는 로봇을 TV를 통해 보게 된다. 그로 인해 인간은 모든 로봇을 파괴하게 되는데, 이 파괴의 장면은 상당히 폭력적이고 사실적으로 묘사된다. 로봇에 대한 박해는 인간들이 폭도로 변해, 여성 로봇의 옷을 찢고 부숴 버리는 것을 마치 뉴스를 보는 듯한 영상처리를 함으로써 더욱 리얼리티를 부각시킨다. 이러한 이미지효과는 어느 편에 속하지도 않는 객관적인 관점으로 사건만을 묘사하고 있다.

특히 이러한 폭력장면은 포스트모더니즘의 특징 중의 하나인 상호 텍스트적 기법을 보여 주면서 가상의 사건을 더욱 그럴

25) 꼬마 이야기 (Kid's story) : 각본/앤디 & 래리 와쇼스키 감독/와타나베 시니치로 러닝타임/ 9분 37초 키아누 리브스와 캐리 앤 모스가 목소리 연기를 맡기도 한 <꼬마 이야기> 에피소드에는 'The Kid'라는 주인공이 등장한다. 이 캐릭터는 <매트릭스 2 : 리로디드>에서 만나게 되는 인물이다. 이 에피소드는 'The Kid'의 숨겨진 이야기를 조명하고 있다.

26) 두 번째 르네상스(The Second Renaissance : Part 1 & 2) : 각본/앤디 & 래리 와쇼스키, 감독/마에다 마히로, 러닝타임/ 9분 22초 매트릭스의 기원, 기계의 반란, 그리고 인류의 최후의 몰락, 시온과 매트릭스의 역사로의 여행을 초대하는 애니메트릭스의 시작. 감독 마에다는 '블루 섬머린'로 잘 알려졌으며 '천공의 섬 리프트', '에반게리온'등이 대표작이다.



[그림 4] 두 번째 르네상스 1 (The Second Renaissance Part 1)

듯한 리얼리티로 극대화시킨다. 이런 특징은 관객은 제시된 이미지가 허구이며 사실이 아닌 것을 알면서도 지각적 측면에서는 사실로 받아들이게 된다. 특히 이것이 외부에 대한 경험과 사회적 경험이 충족된다면 비현실적인 것도 지각적으로는 현실로 느끼게 된다. 스테판 프린스는 이와 같이 비사실적인 이미지가 관객의 지각적 반응을 사실적으로 이끌어 내는 것에 대해 '지각적 리얼리티'라 명명한 바가 있다.<sup>27)</sup> 또한, 데모를 진압하는 경찰이 아무 저항을 할 수 없는 로봇이 무릎을 꿇게 하고 머리에 총을 겨누고 있는 장면[그림 4]은 시각적으로 익숙한 장면으로 1968년 2월 한창 베트남전쟁 때 에디 아담스<sup>28)</sup>가 찍은 베트남이 베트남을 총으로 사살하는 장면[그림 5]을 떠올리게 한다.



[그림 5] 베트남 처형 (Viet Cong Execution)

로봇이 죽는 장면은 하나의 텍스트로써 이미 기존에 생겼거나 발생되어 보편적으로 알려진 베트남 전쟁의 사진이라는 텍스트가 떠오르면서 두개의 텍스트는 서로의 관계가 성립되어 관객의 시선을 끌고 지각적 리얼리티를 부각시키는 효과를 얻을 수가 있다. 이것은 같은 인간으로써 장차 미래에 로봇이 인간을 점령할지도 모른다는 불안한 미래보다는 로봇에 대한 연민의 정이나 무엇이 정의이고 선인지를 결정하기를 힘들게 만들어 절대주의의 도덕적 관념에 혼돈을 일으키게 만든다. 관객은 어느 것이 선이고 어느 것이 악이라는 명백한 이분법적 생각을 뒤로 미룬 채 애니메이션에서 보여주는 스토리에 자신의

27) 문제철, 3D 컴퓨터 애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구, 애니메이션 연구, vol 1, 2003.9, p.132.

28) 에디 아담스(Eddie Adams) : 베트남 전쟁 당시 AP 종군기자로 1968년 2월 1일 베트남 육군대령 뉴언 로안(Nguyen Ngoc Loan)이 베트콩 바이로프를 처형하는 유명한 사진을 찍었다. 그는 이 사진으로 1969년 풀리처상을 받았다.

생각을 맡기게 된다.

또 다른 에피소드 중, 한국계 애니메이터 피터 정이 만든 '허가'<sup>29)</sup>(Matriculated)는 선악의 대립뿐만 아니라 인과적 구성을 더욱 혼란스럽게 만드는 나레이션을 보여주고 있다. 애니메이션에서 인간과 대립하는 로봇을 생포하고, 이 생포된 로봇은 매트릭스를 통해 또 다른 세상을 보면서 인간보다 더한 매트릭스의 매력을 느끼게 된다. 매트릭스를 통해 기계가 가진 것의 혼란을 가지고 인간과 같이 동화될 수 있다는 것은 이 애니메이션이 절대적인 악이 있을 수 없다는 것을 암시하고 있다. 로봇은 매트릭스의 세계에서 그가 가지고 있는 금속 재질을 벗어버리고 다른 인간의 모습과 비슷하게 변한다. 그리고 그가 가지고 있던 내면의 물체가 자신을 위협에 빠뜨리게 되고 그 위협에서 구해주는 것은 다름 아닌 인간임을 체험하게 된다. 그 후로 그 로봇의 눈은 빨간색에서 초록색으로 변하게 되고 또 다시 현실로 돌아온 이 로봇은 인간을 공격하는 자신의 동료와 싸우게 된다. 이것은 실사 영화인 매트릭스의 결말에서 과연 인간과 기계에서 누구의 승리로 끝날 것인가를 모호하게 만드는 애니메이션의 결말부분이다. 처음 도입부분인 '두 번째 르네상스'에서부터 선악의 문제를 떠나 두 집단의 생존을 위한 싸움은 '허가'를 통해서 비록 매트릭스의 상태이지만 서로의 필요성을 느끼게 되며 마지막에는 서로의 존재를 위해서 공존을 선택하게 된다. 이러한 나레이션은 관객들로 하여금 선과 악, 혹은 바름과 그름에 관한 절대적 가치를 통해 부여되었던 전통들을 해체 함으로써 그 상대적 가치를 재발견하게 된다. 피터 정은 '허가'는 그의 대표작 <이온 플렉스>의 성향과 가치관을 많이 반영하고 있다. 이 작품은, 연대를 밝히지 않은 미래 과학 문명의 디스토피아를 배경으로, 반라의 글래머 여전사가 중심이 되는 애니메이션이다. 이러한 애니메이션은 종전의 영상 문법과 관객과의 심리적 약속을 여지없이 파기한다. 선악의 구분이 없어지고, 당위와 도덕이 부재하며, '주인공=절대선=불사신'의 등식이 붕괴되어 애니메이션에 나온 모든 인물이 죽음으로 끝나기도 한다. 인과적 구성과 대사의 의존도를 최소화하고, 과감한 시각 변화와 스피디한 영상을 통해 액션과 이미지 자체의 힘으로 이야기를 이끌어간다. 이를테면 묵시록적 미학은 마스터 나레이션 즉, 전통적 나레이션을 붕괴하고 파괴하면서 그것에 식상한 대상들에게 또 다른 리얼리티를 보여주고 있는 것이다.

### 3.3. 애니메이션의 장르를 통합하는 극사실주의

애니메이션의 장르의 통합은 오래 전부터 시도되어 왔었다. 1988년에 디즈니와 스티븐스필버그의 '누가 로저래빗을 모함했나'<sup>30)</sup>의 2D와 실사와의 결합은 애니메이션의 새로운 시도

29) 허가(Matriculated) : 각본,감독/피터 정, 런닝타임/16분 15초, '이온 플렉스'로 잘 알려진 MTV 출신 애니메이션 작가인 피터정은 프로그램을 통해 소규모의 반란자들이 경찰 로봇을 포획하고 같은 동맹군의 역할을 하게 한다. 피터정은 이 애니메이션을 통해 매트릭스에 접속하는 인간이 아닌 로봇이 매트릭스에 접속하면 어떻게 될까하는 생각이 '허가'를 만들게 되었다고 한다.

30) 누가 로저래빗을 모함했나(Who framed Roger Rabbit) : 제작/스티븐 스피버그 감독/로버트 제맥키스 애니메이션 감독/리처드 윌리엄스. 이 작품은 영화 스타 밥 호킨스와 크리스토퍼 로이드, 그리고 애니메이션 스타 박스 바니, 덤보, 미키 마우스, 도날드 덕이 등장한다. 합성은 애니메이션이 차지할 부분을 남기고 촬영한 후 다시 이중촬영하는



를 열었다. 그리고 2D와 3D의 합성은 애니메이션의 장르에 많은 변화의 가능성을 가능케 했다. 모더니즘의 경우 문학을 비롯한 예술장르는 마치 군대의 계급조직처럼 서로 엄격히 구분되어 있었다. 그러나 포스트모더니즘에 이르러 이러한 장르가 서로 혼합되고 결합되기 시작하였다. 이것이 바로 장르의 확산이고 탈장르의 현상인 것이다. 1937년의 백설공주에서 보여준 멀티플레인 기법 이후로 애니메이션에서 급속한 기술적 발전을 가져와 영상의 리얼리티를 더욱 가속화 시켜왔다.

애니매트릭스에서는 실사와 같은 움직임과 다이내믹한 카메라 촬영이 2D 애니메이션 스타일로 이루어지고 있는데 이것에는 3D 소프트웨어를 이용해서 모델링, 애니메이션, 그리고 촬영을 한 후에 그것을 다시 2D의 재질로 렌더링을 거는 기법을 사용하였다. 이러한 기법을 툰 셰이딩(Toon Shading) 기법<sup>31)</sup>이라 한다.

‘두 번째 르네상스 1, 2’에서 첫 도입부분에 건물을 통과하는 카메라 썸은 비행기를 타고 도심 속을 가로질러 가는 듯한 영상 이미지를 보여주고 있다. 2D 애니메이션만으로는 보여 줄 수 없는 다이내믹하고 사실적인 카메라 워킹은 바로 3D 소프트웨어의 도움이 없이는 이루어 질 수가 없었다.



[그림 6] 두 번째 르네상스 1 (The Second Renaissance Part 1)

“초 사실주의 애니메이션은 캐릭터, 대상, 그리고 환경은 ‘실제 세계’의 관습적인 물리적 법칙에 지배된다.”<sup>32)</sup>라고 폴 웰스가 말한 것처럼 자연의 법칙을 자연스럽게 표현하는데 컴퓨터의 등장과 이용은 필수가 되어버렸다.

‘두 번째 르네상스’ 두 편에 모두 출현한 사악한 보초로봇, Sentinel의 경우 오리지널 매트릭스 영화에서 3D 데이터를 추출한 다음 처음부터 다시 모델링해서 손으로 그린 듯한 애니메이션 스타일의 2차원적 애니메이션 스타일로 변형시켰다.

SOFTIMAGE|XSI 툰 셰이더를 사용해 보초 로봇의 거대한 무리가 손으로 그린 다른 개체들과 한데 뒤섞인 것처럼 렌더링 했다. 로봇의 무리가 행진을 할 때의 그림자, 건설현장에서 일어나는 연기의 표현이나 햇빛에 의한 그림자생성, 등은 셀 애니메이션만으로는 나타낼 수 없는 극사실주의를 보여주었다.

재래식 매트방식으로 제작했다. 이 작품은 1988년 아카데미 음악효과, 편집, 시각효과, 특별상(애니메이션 제작)을 수상했다.

31) 툰 셰이딩 기법 : 2D 애니메이션의 효과를 주는 3D 렌더링 기법으로써 3D로 모델링된 모델을 렌더링 할 때 만화처럼 도드라지는 외곽선을 만들어주거나 원색에 가까운 색감을 내도록 이미지를 만드는 기법을 말한다. 3DS Max, Maya 나 Softimage|XSI 와 같은 전문 3D 소프트웨어들은 자체적으로나 플러그인으로 렌더링에서 툰 셰이딩을 제공하고 있다.

32) 폴 웰스, p.55.



[그림 7] 오시리스 최후의 비행(The Final Flight of The Osiris)

3D 애니메이션은 테크놀로지의 발달로 인해 인간이 상상하는 모든 것을 만들 수 있었고, 그것을 믿을 수 있는 지각적 리얼리티<sup>33)</sup>를 제공하였다. 이러한 디지털 이미지가 표현하는 것은 미술적 매혹 즉, 관객의 입장에서 보면 ‘사고의 전능성’이라는 개념과 연관되어 있다.<sup>34)</sup> 사고의 전능성은 프로이드의 정신분석학에서 나오는 개념으로 환상과 의지로 무엇이든지 마술처럼 창조하고 재구성할 수 있다는 뜻이다. 하지만 이 욕구를 충족시키기 위해서, 2D 애니메이션은 서사적 측면이 강한 장경에도 불구하고 기법이나 테크놀로지의 미흡함과, 불완전성 때문에 제약이 많았다. 한편, 3D 애니메이션은 상상을 초월하는 하드웨어와 소프트웨어의 발달로 사고의 전능성을 충족시킬 수 있었다. 그러나 그러한 뛰어난 기술은 관객들로 하여금 서사적 측면보다는 표면적 이미지에만 집중케 하는 경향이 있다. 예를 들면 애니매트릭스의 3D 애니메이션인 ‘오시리스 최후의 비행’<sup>35)</sup>(The Final Flight of The Osiris)은 뛰어난 기술과 표현력으로 실사를 방불케 하는 이미지와 모션캡처를 통한 애니메이션으로 사실감 있게 표현하고 있다. 눈앞에서 펼쳐지는 실재와 같은 피부와 근육의 움직임은 실사 이미지 같은 충격과 놀라움의 어트랙션<sup>36)</sup>으로 인해 서사적 측면이 약화될 수 있다. 그 이유는 어트랙션 중심의 영상이 단지 보여주기 위한 ‘즉시성’과 ‘현전성’을 특징으로 하기 때문이다.<sup>37)</sup> ‘오시리스 최후의 비행’에서 처음 도입부분의 약 2분 30초 가량은 칼을 든 남년의 대결로 이루어져있다. 그러나 이 애니메이션이 스토리상에서 꼭 있어야 할 부분인지 의문을 갖게 하지만 관객의 시선을 집중시키고 감탄과 동시에 경외감마저 들게 한다. 이러한 썸은 관객을 서사의 진행에서 이탈시키는 역할을 하게 한다. 그래서, 서사적 부재의 위험성을 보완하기 위해 3D는 2D와의 결합을 모색하게 되었다. 3D의 2D적 재질감의

33) 지각적 리얼리티 : 스티븐 프린스(Stephen Prince) 가 말한 것으로 테크놀러지의 효과일 뿐 사실이 아님을 알고 있으면서도 지각의 차원에서는 사실로 받아들여지는 것.(Stephen Prince, 'True Lies': Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory, 'Film Quarterly', Vol49, No3, 1996, p.32.)

34) 문제철, p.133.

35) 오시리스 최후의 비행(The Final Flight of The Osiris) : 각본/앤디 & 래리 워소스키, 감독/앤디 존슨, 런닝타임/9분 33초, 애니매트릭스의 에피소드들 가운데 전통적인 셀애니메이션 기법으로 제작되지 않은 유일한 작품이다. 앤디 존슨은 ‘파이널 판타지’에 사용된 기술의 일부를 발전시켜 피부와 근육의 모양이 변하는 모습을 표현했다.

36) 어트랙션(Attraction) : 에이젠슈타인의 개념으로 관객에게 어떤 ‘정서적 충격(emotional shocks)’을 주거나, 감각적 혹은 심리적 효력을 미치기 위해 철저히 계산된 공연의 기본 구성단위를 말한다. (김용수, 영화에서의 몽타주 이론, 열화당, 1999, p.123.)

37) 문제철, p.128.

표현은 새로운 장르와 장르의 융합으로 2D가 가진 강점인 서사적 측면의 리얼리티를 지속하면서 이미지의 지각적 리얼리티를 최대한 끌어올릴 수 있는, 초 사실주의적 애니메이션의 조건을 만족시키는 것이다.

#### 4. 결론

애니메이션이라는 분야는 그 자체가 변혁과 진정한 리얼리티의 변형을 요구하였다. 또한, 대중적 예술과 작가중심적 미학의 특징이 시대적, 문화적 흐름인 포스트모더니즘의 사상과 자연스럽게 융합되었다. 20세기를 뒤로하고 21세기에 들어서면서, 실사영화와 애니메이션분야에서 가장 큰 화두였던 매트릭스와 애니매트릭스의 영상물을 통해 나타난 애니메이션의 포스트모던 리얼리티는 이미 오래 전부터 애니메이션의 자생적인 변화의 모습을 그대로 보여주는 특징이었다.

첫째, 애니메이션의 시물라시옹에서 나타나는 허상적 이미지에 대한 리얼리티의 지각은 이미지의 극사실주의적 표현을 가속화함으로써, 세밀한 부분을 만족시켜 우리 생각 안에 거하는 또 다른 현실세계를 창조하였다. 이것은 애니메이션에서 완벽한 가짜가 완벽한 사실을 만든다는 일반적인 애니메이션의 정의와 맥락과 같이하고 있다.

둘째, 마스터 나레이션의 붕괴는 전통적이고 절대적인 세계관에 식상한 관객을 만족시키기고 가치관의 혼란이 거듭되는 세계를 반영하는 애니메이션의 흐름이었다. 이러한 세계는 다변화된 관점을 통한 객관적인 스토리의 전개와 감독이 결말을 성급히 내리는 것을 유보한 채 관객이 각자의 주관적 해석을 통한 다양화된 결말을 도출시킴으로써 통일성의 거부라는 포스트모더니즘의 특징을 보였다.

셋째로 다양한 장르의 혼합은 포스트모더니즘의 특징이기도 하지만 애니메이션이 기술적인 발전을 거듭하면서 자체적으로 진화하는 리얼리티의 성향 때문이기도 하다. 2D 애니메이션의 이야기를 이끌어 가는 힘과 3D 애니메이션에서 만들어내는 지각적 리얼리티와의 강점을 융합함으로써 표출되는 사실감은 시대적 문화흐름을 반영하였다.

대중적 문화로 시작한 애니메이션은 고급과 대중문화의 이분법을 파괴하는 포스트모더니즘의 미학에 자연스럽게 속하였다. 하지만 애니메이션은 포스트모더니즘의 실험적이고 극한 서술구조의 파괴보다는 대중적 이해와 오락을 위해 혼성모방, 탈정전화, 다원성과 절충주의등과 같은 포스트모더니즘 속성만을 선별적이고 전략적으로 구현하였다.<sup>38)</sup> 본 연구는 이러한 속성이 있는 애니메이션에 나타난 포스트모던의 경향을 리얼리티라는 측면과 연관시켜 그 특징을 분류하고자 하였다. “자유를 추구하는 애니메이션은 어떠한 형식도 역동적으로 활용할 수 있다”는, 폴 웰스의 주장<sup>39)</sup>처럼 앞으로 리얼리티의 분야에서도 끈임없는 융합과 발전을 할 것으로 기대하며, 그 변화를 연구하는데 본 논문이 일조하기를 기대한다.

#### 참고문헌

- 강명구, 한국사회의 포스트모던문화, 소비대중문화와 포스트모더니즘, 민음사, 1993
- 김성곤, 탈 모더니즘시대의 미국문학, 서울대학교 출판부, 1989
- 김성도, '말, 글, 그림', 영상문화와 기호학, 문학과지성사, 2000
- 김용수, 영화에서의 몽타주 이론, 열화당, 1999
- 문재철, 3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구, 애니메이션 연구, vol 1, 2003. 9.
- 랜달피 해리슨, '만화와 커뮤니케이션', 이론과 실천, 1989
- 변원미, '드래곤 불의 구성과 해체', 서강대학교 대학원, 1991
- 이길동, 리얼리티와 포스트모더니즘, 대학원논총, 2001. 4
- 이지미, '실사영상과 애니메이션의 상호작용에 관한 연구', 홍익대학원, 1999
- 이합 핫산, 정정호, 이소영 편, 포스트모더니즘 개론, 한신,
- 장 보드리야르, 하태환 옮김, 시물라시옹, 민음사, 1981
- 정경옥, "허생전"의 현대적 패러디 양상 연구, 경북대학교 대학원, 1998. 12
- 조미라, 애니메이션 '마리 이야기'의 서사 연구 -환상성과 리얼리티를 중심으로, 영상미디어연구 vol.2 no.1, 2003. 8
- 폴 웰스, 한창완 김세훈 역 '애니마토로지', 2002
- Gerald Graff, The Myth of Postmodern Breakthrough, in Literature Against Itself : Literary Idea in Modern Society, University of Chicago press, 1979
- Hutcheon, Linda. The Politics of Postmodernism. London: Routledge. 1989
- Paul Wells, 'Animation: Genre and Authorship, London: Wallflower Press, 2002, p.21.
- Stephen Prince, 'True Lies': Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory, 'Film Quarterly', Vol49, No3, 1996
- 동아백과사전
- [http://member.tripod.lycos.co.kr/iamiyan/cartoon/about\\_hime.htm](http://member.tripod.lycos.co.kr/iamiyan/cartoon/about_hime.htm)
- <http://naver.com>

38) 변원미, '드래곤 불의 구성과 해체', 서강대학교 대학원, 1991.p.41.

39) Paul Wells, 'Animation: Genre and Authorship, London: Wallflower Press, 2002, p.21.