

민족지 애니메이션 : 애니메이션에 대한 인류학적 접근

Ethnographic Animation : Animated Practice in the Context of Anthropology

주저자

손 옥 성 Sun, Yu-cheng

중국 서남대학교 예술대학 부교수 | ART&Design School of Fine Arts, Southwest University
sunyucheng@126.com

교신저자

이 동 훈 Lee, Dong-hun

동서대학교 일반대학원 디자인학과 교수 | Graduate School of Design, Dongseo University
papamac@hanmail.net

투고일	2018.03.16	심사일	2018.04.16	게재확정일	2018.04.23
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 논문은 중국 교육부 인문사회과학 지원사업 단계적 성과, 항목 번호13YJC760072
(本文系中國教育部人文社科資助項目階段性成果, 項目編號13YJC760072)

목 차

1. 연구배경
 - 1.1. 연구 가치와 의의
 - 1.2. 연구방법
 2. 회화 증명에서 애니메이션 해석까지
 3. 매체 환경의 변화와 민족지 영화 표현의 다원화
 4. '다큐멘터리', '기록' 방식의 다원화
 - 4.1. 민족지 영화의 '진실'
 - 4.2. 다큐멘터리와 애니메이션의 상호 참조
 - 4.3. 다큐멘터리 애니메이션의 실천적 모색
 5. 민족지 애니메이션의 목표
 6. 결론
- 참고문헌

Keyword

시각인류학, 민족지 애니메이션, 인류학 애니메이션
visual anthropology, ethnographic animation, anthropological animation

Abstract

In the middle and late 20th century, with the spread of post-modernism in the world, the development of anthropology also entered a period of post-modernism. The self-reflection of visual anthropology and the fictionalization of ethnography pioneered by Jean Rouch promote the diversification of the paradigm of anthropological cinema style. In the wave of ethnographic 'writing' and 'ethnography fiction', the variety of the visual language's virtuality and artistic expression gradually manifests itself. In the process of development, creators began to pay attention to the writing of humanization and aesthetic style. Painting, animation, new media and other means gradually enter the field of visual anthropology. In particular, more film and multi-disciplinary scholars at the beginning of this century entered the field of ontology practice of visual anthropology. The research interests in the field of visual anthropology are therefore diverse. Animation and new media intervention is particularly prominent. New media animation has gradually become a new paradigm of visual anthropology.

논문요약

1950년대 후기 포스트모더니즘 사조가 전 세계를 휩쓸면서 인류학의 발전도 포스트모더니즘이라는 새로운 국면으로 접어들게 되었다. 또한 시각인류학의 자기 성찰과 함께 장 루쉬(Jean Rouch)가 '민족지 허구화'를 제시하면서 인류학 영화 패러다임의 다원화를 촉진하였다. 민족지 '글쓰기'와 '민족지 허구'가 새로운 붐을 일으키게 되면서 시각언어의 허구성과 예술적 표현의 다양성이 점차 영화에서도 두드러지게 나타나게 되었으며 창작자들도 창작 과정에서 인간적인 내용과 미적인 특성을 중요시하게 되었다. 이 시기 그림, 애니메이션, 뉴미디어 등이 시각인류학 영역으로 도입되면서, 특히 2000년대 초기에는 많은 영상학 및 다양한 분야의 연구자들이 시각인류학 영상의 실천적 영역으로 뛰어들면서 시각인류학 분야의 연구도 다양해지게 되었다. 그중에서 애니메이션과 뉴미디어 방법의 도입이 특히 돋보이는데, 이로써 뉴미디어 애니메이션이 점차 시각인류학 영상 표현의 새로운 패러다임으로 자리 잡게 되었다.

1. 연구배경

포스트모더니즘의 발전과 더불어 인류학의 자기성찰, 포용과 개방은 민족지 영화가 기존의 '과학적'인 개념과 '다큐멘터리' 이론에서 벗어날 수 있게 하였다. 즉 인류학 학술사 서술에서 나타난 보편적 개념은 버리고, 지식 생산 과정에서 나타난 윤곽은 보존하며, 이론을 세우지 않고 증명하지 않는다. 하지만 인간과 사실에 관해 말하며, 독점적 지위를 차지하는 전문 용어로 가득 찬 작품이 아니라 공공성이 보장된 작품을 통해 모든 사람들이 공유할 수 있도록 그 가능성을 보여주는 것이다. 그것은 다시 '나—현지답사(나와 너)—나와 너(너, 나, 그리고 나와 너를 쓰기)'로 환원될 수 있다. "그중 가장 중요한 것은 구조주의 인류학, 기호와 인지 인류학, 해석인류학 등 인류학 이론 유파와 표상을 더욱 강조하는 포스트모더니즘 인류학이다."¹⁾ 1950년대 이후 인류학 연구 분야에는 성찰적 인류학(reflective anthropology), 실험민족지(experimental ethnography), 신민족지(New ethnography) 등이 등장하였다. 인류학 연구는 영상인류학 연구와 시간적, 공간적으로 변화를 겪으면서 동시에 발전해왔으며, 후기 현대사회의 인류학 연구는 현지답사와 전체적인 구조를 중요시하고 민족지의 쓰기에 관한 연구를 강조하는 패러다임에서 점차 문화 패러다임에 대한 문화예술 주체의 이해와 인식을 중요시하고 문화 상징적 의미에 대한 해석을 강조하며, 연구과정에서 주체자 시각에서의 해석과 제3자 시각에서의 해석의 상호 작용을 강조하고, 개인의 인격과 심리가 문화예술 창작과 인식 과정에서 나타나는 감정, 상상과 환상의 생성 및 전환 과정을 발견하며, 여러 가지 '유의미한 형식'으로 표현된 예술심리 패턴을 발견하는 방향으로 전환하였다. 포스트모더니즘과 글로벌화의 영향 아래 현재 인류학의 연구목적은 기능주의, 구조주의 등 거시적인 연구에서 해석론, 실천론을 중심으로 하는 미시적 연구와 사례 연구로 바뀌었으며, 기존의 문자형태로 쓴 민족지 텍스트의 표현방식과 방법에 대해 성찰하고 비판적으로 사고하게 되었다.²⁾ '문화 쓰기'라는 성찰적 배경에서 '영상 민족지 쓰기'에 대해서도 성찰하기 시작하였다. "프랑스 영상인류학자 장 루쉬(Jean Rouch)가 개척한 '허구적' 영상 민족지 방법은 당대 국제 영상인류학계에서 인정을 받았

고 사람들은 그 방법을 활용하기 시작하였다. 그 방법은 '허구적인 방식'이 사회와 문화 금기에 대한 대체기능으로서의 역할을 강조하며, 그것이 감정, 기억, 꿈 등 비현실적인 문화연구에서 차지하는 중요한 역할을 강조한다. 또한 현실에서 말하기 힘든 주제, 표현하기 힘든 문화 콘텐츠, 촬영되기를 거부하는(혹은 법적으로 금지하는) 행위 등에 대해 허구적인 방식으로 표현할 수 있다."³⁾ 민족지 영화는 기존의 '과학적'이라는 틀에서 점차 벗어나면서 형식, 언어가 다양해지고 담론 환경이 다원화하는 인류학영화로 바뀌게 되었다. 이런 환경변화에 힘입어 애니메이션과 뉴미디어 기술도 인류학 영상 쓰기에 합류하게 되었으며 새로운 패러다임을 구축하고 있다.

1.1. 연구 가치와 의의

민족지 애니메이션은 현실과 가상 사이의 경계를 허물고 우리에게 세계를 다시 관찰하고 문화를 새롭게 해석할 수 있는 새로운 시각을 제시해주었으며 애니메이션 장르의 발전에 다양한 인식과 새로운 주제를 제시하였다. 우리는 이러한 종류의 영화를 연구하고 이런 영화와 인류학, 민족지 영화, 애니메이션 사이의 이론적 관계를 파헤쳐 실천 과정에서 더욱 잘 발전할 수 있도록 해야 한다. 민족지 영화와 관련해서는 이론적으로 그 개념, 용어가 정립되어야 하며 사변적 체계가 형성되어야 하고 학술 연구대상이 되어야 한다. 우선 민족지 영화에 관한 연구를 진행하기에 앞서 더욱 중요한 것은 이 연구에 필요한 이론적 배경을 검토해보는 것이다. 그럼 어떤 시각으로 민족지 애니메이션을 고찰하고 이론적 틀을 구축할 것인가? 등계요(鄧啓耀)에 의하면 "사물의 도구 활용에서부터 인간의 관찰, 인지, 사유, 그리고 문화에 관한 다양한 쓰기와 계승에 이르기까지, 이러한 과정은 시각인류학의 학문 구축에 튼튼한 이론적 기반을 마련하고 학문분야의 영역을 확장하는데 도움을 줄 수 있다."⁴⁾ 향후 민족지 애니메이션은 멀티미디어와 함께 일련의 시각미디어 창작에 자연스럽게 스며들 것으로 예상되며 그것은 문화예술의 측면에서 그 범위와 깊이 및 이론적 해석 측면에서도 우리의 상상을 훨씬 초월하게 될 것이다. 민족지 애니메이션에 대한 이론 연구는 민족지 애니메이션의 발전과 이론 구축이 상호 보완하며 발전하는데 도움을 줄 것이며, 민족지 애니메이션의 심층적 의미와 체계적인 문화 해

1) 뇌량중, 「영상 민족지: 인류학 지식 생산 과정과 실천」, 『서남민족대학학보』, 2016년 11기. (雷亮中《影像民族志: 人类学知识生产过程与实践》, 西南民族大学学报, 2016年11期)
2) 서함, 「영화, 매체, 감각: 당대 서구 영상인류학의 방향 전환과 발전」, 『시각인류학포럼』 제1집, 지식재산권출판사, 2015년 6월. (徐涵, 《电影、媒介、感觉: 试论当代西方影视人类学的转向与发展》, 视觉人类学论坛第一辑, 知识产权出版社2015年6月)

3) 주정강, 「허구적 영상 민족지: 내부세계의 시각화」, 『운남대학학보』, 2015년 제1기. (朱靖江《虚构式影像民族志: 内在世界的视觉化》, 《云南大学学报》2015年第1期)
4) 등계요, 「시각인류학 학문 구축에 관한 탐구」, 『민족예술』, 2015년 제1기. (邓启耀, 《视觉人类学学科建设架构初探》, 民族艺术, 2015年1期)

석에 도움을 줄 것이다. 또한 인류학의 시각적 실천에서 애니메이션 창작에 이르기까지 그 인식 체계와 가치 질서의 구축에 있어서도 매우 필요한 것이다. 애니메이션 응용 및 영상 민족지 쓰기가 단지 인류학 시각적 표현의 도구만이 아니기 때문이다. “만약 영상의 ‘기록’ 기능만 고려한다면 영상인류학 (Visual Anthropology)은 결국 ‘도구론’의 늪에 빠지고야 말 것이다.” 시각인류학은 학문 구축 초기부터 이미 영상 민족지 그 자체의 학문적 특성과 예술적 특성을 갖추었다고 할 수 있다.

1.2. 연구방법

민족지 애니메이션은 새롭게 생겨난 시각인류학의 한 분야로써, 본고는 이 개념에 대해 구체적인 제한을 두지 않고 우선 ‘민족지 애니메이션’이라는 용어를 사용해보고자 한다. 본고의 연구는 민족지 애니메이션 작품에 대한 분석과 토론에 확실한 이론적 틀과 현실적인 실천의 장을 제공하고자 한다. 본고는 민족지 애니메이션의 기원을 분석하고 내용 형성부터 여러 가지 유형의 형성, 변화 및 새로운 양식의 확립까지 전 과정을 추적하고 정리하며 ‘인류학 애니메이션’의 발전 양상과 개념 확정 등 이론적 기초를 마련하는 것, 더 나아가 창작의 출발점, 경로, 목적과 가치를 정확하게 짚어내는 것에 중점을 둔다. 또한 이러한 특이한 애니메이션 영상을 영상인류학의 이론적 연구에 편입시킴으로써 그것이 지속적으로 연구 가능한 시각적 텍스트 유형으로 발전할 수 있도록 그 기초를 마련하고자 한다.

2. 회화 증명에서 애니메이션 해석까지

정보 전달과 문화 서술은 인류사회가 지속적으로 추구해온 것이다. 원시사회의 암각화, 결승기사, 상형그림, 추상적인 기호문자의 형성부터 기계시대의 영상복제에 이르기까지, ‘그림’과 ‘문자’는 마치 교향곡처럼 각자의 발전 궤적이 있지만 동시에 서로 교차하면서 발전해왔으며, 그 발전과정에서 어느 한쪽이 멈추거나 불협화음을 낸 적이 없다. 정보와 문화를 전달하는 과정에서 그림과 문자는 시각적 텍스트 서술에 있어서 각각 ‘있는 그대로 그리는 것’과 ‘표의문자’로서의 역할을 맡아왔다. “인간은 시각언어를 발명하고 또 오랜 시간 그 ‘언어’를 이용하여 서로 대화를 하였다. 이런 방식을 통해 진행된 대화는 우리가 상상한 것보다 훨씬 활발하게 이루어졌다. 그림은 문자의 서곡이라고 할 수 있다.”⁵⁾ 그림의 직관성은 지역, 문화, 시간과 공간을 초

월하여 시각정보를 그대로 전달할 수 있다. 촬영 기술이 발명되기 전의 인류학자들은 현지답사 후 문자에 그림을 더해 텍스트를 완성하는 방식으로 인류학 관련 주제에 대한 여러 가지 기제, 기록, 전달, 보고 등 작업을 완성하였다. 그림의 제작과 보존은 텍스트 자체에 대한 환상적 사유를 유도하는 것이며, 문자기술에 대한 인류학자들의 구체적인 증명이다. “만약 우리가 인류학 현지답사에서 지역 문화, 철학, 신앙 등을 느낄 수 있다면, 그림 그리는 과정에서 주제와 제3자 시각에서의 사고의 흐름을 공유할 수 있다. 다시 말하면 화필의 움직임은 기술적인 부분이지만 그림의 내용은 사고방식, 철학과 문화적 측면에서의 실천이라고 할 수 있다.”⁶⁾ 카메라의 발명은 매스미디어를 기계복제시대의 이미지 세상으로 안내하게 되었다. 현실에 대한 카메라의 영상복제 기능은 인류학자들에게 간편하고 쉽게 다룰 수 있는 증명 자료를 제공하였으며 오랜 시간의 응용과정에서 그것은 영상학과 결합하여 영상인류학이라는 한 분과(Visual Anthropology)로 발전하였으며 점차 자체만의 학문 이론 체계와 연구 틀을 갖추게 되었다. 하지만 그렇다고 해서 그림 형태의 서술방식이 인류학 영역에서 사라진 것은 아니다. “포스트모더니즘적 환경에서 인류학이 보편적 진리에 대한 추구를 포기하게 되면서 회화는 점차 문화를 묘사하고 해석하는 학문으로 자리 잡게 되었으며 전통적으로 영상 민족지 소재로서 자리 잡기 힘들었던 영상 창작 수단, 예를 들면 상징, 은유, 허구 그리고 플래시백, 평행 편집, 교차 편집 등 몽타주 기법이 민족지 영화의 제작 시스템에 포함하게 되었다. 이렇게 함으로써 인류학 영상민족지는 시각적 경험과 문화 전파력을 지니게 되었으며 심지어 여러 가지 예술적 효과를 통해 인류학적 가치를 배가시켰다.”⁷⁾ 영상학, 예술학 등 여러 학문 분야의 연구자들이 인류학에 대한 연구를 하기 시작하면서 다양한 이미지 및 동적 이미지를 그리는 것이 가능해졌다. 이로 인해 인류학 텍스트를 핵심으로 하는 단편 애니메이션 영화가 생겨나기 시작하였고 그동안 창작과 모색을 거쳐 빠르게 성장하였다. 인류학 애니메이션의 출현은 영상언어와 이미지 제작이 영상인류학 분야에서 연장되고 있다는 것을 의미하며 영상인류학이 기존의 간단하게 시각적으로 전달하고 기록하는 ‘다큐멘터리 영화’에서 변증법적으로 해석하고 시각언어가 풍부한 ‘민족지 영화’로의 변신을 의미하며, 그것은 영상인류학 발전의 필연적인 결과라고 볼 수 있다. 시각인류학 표현방식이

5) 왕해룡[美], 『시각인류학신편』, 상해문예출판사, 2016년 1월. ([美]王海龙《视觉人类学新编》上海文艺出版社, 2016年1月)

6) 장공소, 「회화인류학의 학리, 분석과 실천」, 『사상전선』, 2017년 37기 제43권. (庄孔韶《绘画人类学的学理、解读与实践》, 思想战线, 2017年3期第43卷)

7) 주정강, 「경계와 융합: 영상인류학과 예술인류학의 학문적 관계」, 『민족예술』, 2016년 5월. (朱靖江《边界与融合: 论影视人类学与艺术人类学的学科关系》, 民族艺术, 2016年5月)

애니메이션의 제작방법을 받아들이기 시작할 때부터 그것은 더 이상 민족지 묘사에 대한 초기의 단순한 그림 설명과 주석이 아니게 되었다. 애니메이션 제작 방식은 생동감 있는 시각적 표현과 시각적 서술을 가능하게 하였으며 일련의 과정을 통해 지식을 생산할 수 있게 되었고 이러한 방식은 민족지 영화의 독특한 표현방식이 되었다. 인류학자 클리포드 기어츠에 따르면 “문화는 기호로 구성된 것이다. 하지만 기호 그 자체는 끊임없이 변화하는 것이며 수많은 가능성을 제시한다.”고 말한다. 현재 수많은 애니메이션 콘텐츠가 시각인류학 및 애니메이션 유형발전과 관련한 이론 연구대상이 되었으며, 우리에게 여러 학문 분야가 교차하고 융합하여 다양한 시각문화를 구축하는 가능성을 보여주었다.

이미지학 또는 영상학 방법은 인류학에서 인정한 하나의 조사, 연구 방법으로써 시각인류학(Visual Anthropology)이라는 학문 분야를 형성하였다. 시각인류학의 가장 큰 특징은 포용성이다. 그것은 인류학, 이미지학, 영상학 등 종합적인 학문 분야가 교차하면서 형성된 것이다. 인류학 이론이 방대하고 끊임없이 변화하고 있지만 많은 서구 학자들은 민족지 영화를 식별하는 근본적인 기준은 인류학 현지조사 방법의 사용여부라고 한다. 다시 말하자면 민족지 영화는 인류학의 현지조사 방법을 민족지 영화 제작의 핵심으로 삼고 있다는 것이다.⁸⁾ 이것 또한 ‘민족지 애니메이션’이 직면한 문제이기도 하다. 현지조사 방법은 민족지 애니메이션 영화를 제작하기 전에 먼저 해야 할 가장 중요한 일이기도 하다. 민족지 애니메이션 영화는 민족지 영화의 특징인 텍스트 분석과 해석적 특성, 기록과 다큐멘터리적 특성, 서사구축의 특성을 동시에 가지고 있는데, 그것은 인류학과 애니메이션이 교차하여 독특한 유형을 형성한 것이며 민족지 영화이면서 동시에 애니메이션 영화이다.

3. 매체 환경의 변화와 민족지 영화 표현의 다원화

뉴미디어와 모바일 미디어가 범람하는 시대에 새로운 미디어 전파 수단은 이미 우리의 일상에 스며들었으며 시간과 공간, 지역, 매체, 업종의 경계를 뛰어넘는 정보 전달의 특성은 ‘글로벌화’라는 이름으로 인류의 새 문명시대를 보여주고 묘사하고 있다. 이 시대는 인류사회 커뮤니케이션의 형태와 생활방식에 지대한 변화를 일으켰을 뿐만 아니라 인간과 인간, 인간과 사회공간의 관계에 구조적인 변화를 일으켰으며 관련 문화의 연구에도 새로운 시각을 제공하였다. 인류학은 예

술, 촬영, 영화, 뉴미디어와 함께 발전하고 있으며 역사적으로 끊을 수 없는 불가분의 관계를 맺고 있다. “인류학과 그 전통적인 주제는 예술 생산과 예술생산이 의지하고 있는 메커니즘과 긴밀한 관계를 유지하고 있다. 물론, 그러한 발전이 가능한 것도 미디어라는 특성, 그리고 일부 인류학자와 아방가르드 예술가들과도 관련이 있다.” 이를테면, 캐나다의 유명한 미디어 이론가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 지적한 것처럼, 미디어와 각 학문 분야의 교차융합은 거대한 변화를 일으키며 새로운 에너지를 발산하고 있다.

시각미디어는 이미 서구 인류학의 보편적인 연구방법이 되었고 현재 시각미디어 기술이 급속도로 발전하면서 영상인류학은 거대한 발전을 이룩하였다. 현재 인류학 연구 방법이나 활용적인 측면에서도 인류학 연구는 시각적 미디어를 중심으로 하는 멀티미디어의 역할을 강조하고 있으며 시각미디어는 그 범위와 깊이 두 측면에서 모두 영상인류학에 커다란 변화를 일으키고 있다. 과학기술과 미디어가 끊임없이 발전하면서 시각 영상은 인류학의 주변부에서 점차 중심부로 자리를 옮겨가고 있으며 영상은 정보 전달과 문화 교류의 핵심적 역량이 되었고 영상을 핵심으로 하는 미디어 문화는 현재 문화 미디어의 중요한 특징이 되었다. “미디어의 변신은 표현과 전달에 있어서 새로운 방향과 방식을 제시하고 속도변화를 가져올 수 있을 뿐만 아니라, 사람들의 관찰방식, 서술방식, 사고방식에도 변화를 가져올 것이며 사회문화의 구조에도 변화를 일으키고, 사람들의 생활습관, 문화패턴 심지어 전 세계에 변화를 일으키게 될 것이다.”⁹⁾ 디지털정보화시대는 과학기술, 문화, 인문, 예술, 경제가 융합하는 시대이다. 과학기술을 핵심으로 하는 정보미디어산업은 기존의 생활방식과 인식방식을 바꾸었으며, 뉴미디어를 이용하여 다양한 시각과 층위에서 입체적으로 보여주는 방식은 이미 시각인류학 시각적 전달의 새로운 패러다임이 되었다. 미디어 기술의 발전과 함께 여러 학문 분야의 연구자들이 이 영역에 뛰어들면서 애니메이션, 가상 시뮬레이션, VR, AR 등 홀로그램 영상 기술의 발전 또한 시각인류학 학문과 그 학술적 체계의 형성과 발전에 크게 기여할 것이다. 이러한 학제적 연구는 시각인류학의 구체적 실천과 이론 연구를 뒷받침해줄 수 있다. 미디어의 발전으로 영상인류학이 자연스럽게 애니메이션 영화로 이어졌으며 그것은 또한 인류학과 영상학이 교차 융합하여 나타난 결과이다. 이러한 종류의 애니메이션 영화는 민족지 영화 생산제작의 특징을 갖추고 있을 뿐만 아니라 시각인류학의 시각미디어 활용 과정에서

8) Henley Paul (2000) Ethnographic film : technology, practice and anthropological theory, visual anthropology, 209-221.

9) 등계요, 『시각인류학입문』 p92, 중산대학출판사, 2016.10. (邓后耀, 《视觉人类学导论》92p, 中山大学出版社, 2016.10)

모색한 결과이기도 하며 또한 애니메이션과 뉴미디어 등 예술 그 자체의 특징도 가지고 있다. 때문에 그것과 관련된 연구는 여러 학문 분야의 교차로 인한 문화적 주석 연구에만 집중해서는 안 되며 예술 그 자체의 특징 탐구를 소홀히 해서도 안 된다. '민족지 애니메이션'은 방법이자 인터페이스이며, 인류학 지식 생산의 구체적 양상이자 서술 형식이다. 또한 시각인류학의 시각 언어적 주체인 동시에 콘텐츠 저장장치와 매스미디어이기도 하다. 전 세계적으로 인류학영화의 뉴미디어 사용은 이미 하나의 추세가 되었으며, 영화 그 자체로도 민족문화의 기억이 되고 있다. 전 세계적으로 공유할 수 있다는 것은 새로운 유통적 차원에서 인류학 영화의 발전에 큰 의미가 있으며 인류학 지식의 생산과 사회적 유통도 촉진시킬 수 있다.

4. '다큐멘터리', '기록' 방식의 다원화

포스트모더니즘, 해석인류학, 인식론, 영화기호학, 영화미학, 영화 기록 이념이 학계에서 새로운 변화를 일으키면서 다큐멘터리 영화의 '진리' 추구하고 애니메이션 영화의 '인상주의' 간의 이원론적 인식은 점차 사라지고 있다. 인류학 다큐멘터리와 비허구 형식의 '리얼리즘' 촬영은 더 이상 '현실의 반영'이 아니게 되었으며 그 내용은 경험, 사변적 사고, 가상인식의 연결을 통해 확정된다. 인류학과 다큐멘터리 분야에서 '기록'의 의미는 더 확대되었으며 민족지 영화, 다큐멘터리, 아방가르드 다큐멘터리 애니메이션은 '다큐멘터리, 해석과 표현' 등 공통된 특징을 갖고 있다. 이 공통된 특징들은 그 개념들의 경계를 허물어버렸다.

4.1. 민족지 영화의 '진실'

'민족지 영화의 진실'은 그것이 존재하는 배경이 따로 있다. 다큐멘터리의 '진실'을 철학의 '진실'과 동일시해서는 안 된다. '절대적' '진실'은 존재하지 않는다. '진실'과 관련하여 인류학 역사에서는 인류학이 '타자'를 사실대로 표현할 수 있다는 견해가 이미 비판을 받은 적 있다. "민족지 영화를 제작하는 것은 거울을 이용하여 세상을 비추는 것이 아니라 현실을 표현하는 것이다."¹⁰ 민족지 애니메이션의 특성상 그것은 단순한 기록이 될 수 없으며 인류학에서 지식을 구축하는 시각적 표현인 것이다. "지가 베르토프(Dziga Vertov)의 '영화의 눈' 이론은 현실에 대한 증흥적인 관찰을 강조한다. 하지만 그것은 단순하게 현실을 촬영하는 것이

아니다. 그는 영화 관찰의 소재를 재구성할 것을 강조하며 어떤 명확한 사상적 결론에 도달할 수 있도록 관객을 유도한다. 영화의 눈에 대한 그의 해석은 '기록의 방식으로 가시세계에 대해 적당한 해석을 내놓는 것'이다."¹¹ '민족지 애니메이션'도 마찬가지로 관찰자의 시각으로 문화를 관찰하고 묘사하고 해석하며, 또 그 자체의 본질적 특성과 미디어 기능을 이용하여 서사방식으로 사건들을 표현한다. 그 과정에서 애니메이션의 '회화성' 혹은 '기호적' 특성으로 인해 관객의 주체적 입장에서 진실하지 않다는 느낌이 들지는 않는다. 애니메이션은 단지 정보를 전달하는 매개체일 뿐이며 내러티브와 서사 구축은 애니메이션의 매개체적 기능이다. 때문에 그것의 가상성과 기호적 특성 때문에 정보 전달의 진실성을 부정할 수는 없다. 그것은 우리가 '문자'가 추상적 기호라는 사실을 알고도 부정하지 않고 모든 문자의 지시적 기능을 그대로 믿고 있으며 문헌자료의 기록과 전송의 기능을 그대로 믿고 있는 것과도 흡사하다. "영상은 역사와 마찬가지로 그 '진실'은 항상 기록한 자들이 '쓴 것'이다."¹² 한스 게오르그 가다머(Hans-Georg Gadamer)에 의하면, 역사는 절대적으로 주관적일 수 없으며 또 절대적으로 객관적일 수도 없다. 그것은 주체와 타자의 통일이며 일종의 관계이다. 이 관계에는 역사의 진실과 역사의 진실에 대한 '인식'도 포함되어 있다.

4.2. 다큐멘터리와 애니메이션의 상호 참조

최근 다큐멘터리 제작에는 애니메이션을 혼합한 유형이 많이 나타났으며 애니메이션 다큐멘터리 이론도 충분히 논증이 되었다. 애니메이션의 가담은 인류학 영상과 관련된 여러 가지 실천이 뉴미디어를 매개체로 하는 대화형 영상 텍스트 서술로 변모하게 하였다. "과거 십년동안 주류 다큐멘터리에서는 이 새로운 형식을 받아들이면서 다큐멘터리와 애니메이션의 혼합형식의 출현을 가속화하였으며 아방가르드 애니메이션, 다큐멘터리와 새로운 미디어 실천과 관련된 이론에 대해 사고하게 하였다. 폴 웰스(Paul Wells), 도널드 크래프톤(Donald Crafton), 수잔 부칸(Suzanne Buchan) 등 애니메이션 이론가와 빌 니콜스(Bill Nichols), 마이클 레노프(Michael Renov), 브라이언 윈스턴(Brian Winston) 등 다큐멘터리 영화 이론가들의 연구 기초 위에서, 신세대 학자와 영화인들이 새로운 유형의 영화 역사를 만들어가고 있으며 그것들의 상화 연관성을 연구하고 있다. 그들은 특정 유폴을 정의하는데 주목하지

10) [영] Paul Henley, 장장, 서함 역, 「서사 민족지 다큐멘터리의 비밀」, 『시각인류학포럼』 제1집, p144, 지식재산권출판사, 2015년 6월. [英] Paul Henley, 庄庄 徐茵 译, 《叙事民族志纪录片深藏的秘密》, 视觉人类学论坛第一辑, 144p 知识产权出版社2015年6月)

11) 등계요, 『시각인류학입문』 p94, 중산대학출판사, 2016.10. (邓启耀《视觉人类学导论》94P, 中山大学出版社, 2016.10)
12) 등계요, 『시각인류학입문』 p38, 중산대학출판사, 2016.10. (邓启耀《视觉人类学导论》38P, 中山大学出版社, 2016.10)

않으며 영상 그 자체에 대한 연구에 집중하고 있다.¹³⁾ 폴 워드(Paul Ward)는 그의 논문 'Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark(2010)'에서 이러한 다중적 관계에 대하여 연구하였다. 그는 이 글에서 존 코너(John Corner)의 '보기'와 '보여주기'식 반사적 모델을 인용하였다. '보기와 보여주기'식 애니메이션 기록 방식은 다시 세계를 해석하는 인류학의 방법으로 돌아온 것이다. 그럼 다큐멘터리 애니메이션은 어떻게 '다큐멘터리'의 특성을 살릴 수 있을까? 이에 관해 연구하는 학자들은 모두 인류학과 '현지조사법'에 대해 이야기한다. 연구자들은 인류학의 현지조사 방법을 이용해야만 다큐멘터리의 진실성을 확보할 수 있다는 사실을 알게 된다. 이런 방법을 채택해야 문화를 구축하고 해석할 수 있으며 사실을 전달할 수 있고 그 자체로도 문화 저장장치로서의 역할을 수행할 수 있다. 궁극적으로 영상학이라는 학문적 틀을 구축할 수 있고 그것 또한 민족지 영화 특유의 가치이기도 하다.

4.3. 다큐멘터리 애니메이션의 실천적 모색

애니메이션 분야에서 진행된 애니메이션과 관련된 이론연구는 항상 애니메이션이 갖고 있는 가상성에 집중해왔으며 재미라는 요소로 그것의 정체성을 규정해왔다. 현재까지 애니메이션에 대한 다큐멘터리 대중문화, 집단기억, 사회문화에 대한 비판과 성찰, 인종과 성별과 같은 측면의 연구는 소홀한 경향이 있으며 복잡한 텍스트의 기능과 특성 분석에도 소홀히 한 측면이 있다. '아방가르드 다큐멘터리 애니메이션'의 발전은 '비허구 애니메이션'의 다큐멘터리와 기록의 기초가 되었다. 그것은 애니메이션 영화사에 새로 나타난 현상이 아니며 애니메이션 이론 학계에는 '비허구 애니메이션', '아방가르드 다큐멘터리 애니메이션', '애니메이션 기록 영화'와 같은 용어들이 이미 나타났다. 하지만 이와 관련된 이론은 아직 발전단계에 있으며 이론체계가 완벽하다고 할 수도 없고 심지어 아직 유형별 주석을 다는 표층적인 개념 해석 차원에 머물고 있으며 이론의 깊이가 부족한 상황이다. 일부 개념은 아직 많은 쟁점을 불러일으키고 있지만 다큐멘터리적인 성격을 공통특징으로 하는 애니메이션군의 존재 자체는 부정할 수 없다. 이 부류의 영화를 존 그리어슨(John Grierson)이 말한 '현실 세계의 창조적 처리'라는 개념 체계에 포함시킬 수 있는 것인지, 아니면 민족지 영화(Ethnographic film)의 '현실 문화 표현과 해석'의 체계에 포함시킬 수

있는 것인지 고민해보아야 한다. 다큐멘터리를 기초로 하는 아방가르드 애니메이션을 포함한 이 세 종류의 개념이 겹치는 부분도 고민해볼만하다. '다큐멘터리'와 '기록'이라는 특별한 서사방식은 여러 과정을 거쳐 애니메이션의 다원화를 촉진시켰으며 문화의 복원, 해석, 전승 그리고 문화 사례 분석을 위한 실천적 기초를 마련하였다.

5. 민족지 애니메이션의 목표

'민족지 애니메이션' 초기 창작자들이 애니메이션을 선택하게 된 것은 인류학 시각적 실천을 위한 서사방식 때문이었다. 그것은 시각인류학의 가치를 실현하기 위한 것이다. 인류학이 포스트모더니즘 시대로 접어들면서 애니메이션은 인류학 시각적 표현 체계로 편입되었다. 또한 여러 학문 분야의 연구자들도 연구를 하기 시작하면서 그것은 독특하고 공동된 특징을 갖고 있는 애니메이션 장르로 발전하였으며 점차 민족지 영상의 새로운 스타일이 되었다. 인류학자들이 애니메이션의 방식으로 인류학 영화 서사를 하게 된 것은 인류학의 포스트모더니즘 환경에서 민족지 영화가 시각적 모색을 한 것이며 인류학의 포스트모더니즘적 전환은 민족지 영화의 범위를 확대시켰다. 애니메이션은 민족 사건을 드러내고 인종 문화와 민족의 주체의식을 표현하는 시각적 표현수단이다. 장공소가 지적했듯이, "각각 다른 분야에서 회화, 영화, 시학 등 전문적 시각으로 동시에 연구에 참여한 것은 학제간 장벽을 넘고 인류학의 통합적인 시각에서 심도 있게 연구한 결과 그 효과로 나타난 것이다."¹⁴⁾

현재 많은 애니메이션 전공자들이 이런 작품에 주목하고 있고 또 실제 작품 제작에 참여하고 있으며 이런 영화의 애니메이션적 예술가치도 상승하고 있다. 이러한 영화의 창작수도 늘어나면서 독특한 성격의 단편 애니메이션군을 형성하였으며 민족지 영화 특유의 역사성, 지식성, 성찰비판적 성격과 대중 애니메이션 영화 특유의 내러티브와 서사성, 다큐멘터리적 특성을 동시에 갖춘 애니메이션 영화로 발전하였다. 단편 애니메이션 'Yellow Fever'는 열 개가 넘는 애니메이션 국제대상을 받았으며, 장편 애니메이션 '페르세폴리스'도 영화관에서 상영을 하게 되었다. 이 영화들은 주제 선정부터 제작까지 인류학 가치가 있다. 제작자들은 영화 촬영을 위해 인류학 현지조사를 진행하고 다큐멘터리 애니메이션의 방법을 동원하여 민족, 인종, 계급, 계층에 대해 얘기하였으며 이국문화와 토착문화에 대해 해

13) [美] Jeffrey Skoller, Introduction to the Special Issue Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 2011 Journal 6(3) 1 - 8

14) 장공소, 「회화인류학의 학리, 분석과 실천」, 『사상전선』, 2017년 3기 제43권. (庄孔韶《绘画人类学的学理、解读与实践》, 思想战线, 2017年3期第43卷)

석하였고 인류사회의 인식과 성찰에 대해 말하면서 민족지 영화의 시각적 공간을 확장시켰다. 예를 들면, 애니메이션 영화 'Yellow Fever'가 말하고자 하는 것은 글로벌 환경 아래 문화 헤게모니의 식민지배현상이다. "영화는 아프리카 여성들의 몸과 피부색에 대해 말하고 있으며 글로벌 시대 미적 기준의 영향으로 성장 과정에서 나타난 그녀들의 모순된 변화들을 말하고 있다. 강요된 문화 헤게모니에 의해 민족적인 아름다움과 민족 이미지들은 현실에서 차별을 받아왔다. 특히 뉴미디어 시대에 문화 패권주의 정보는 곳곳에 존재한다. ...15)" 작가는 자신의 성장환경을 돌아보고 친구와 가족들에 대해 인터뷰를 진행하는 방식으로 화면을 구성하였다. 이를 통해 소외된 '자아', '나의 가족', '나의 민족'을 구원하고자 하였다. 애니메이션 'Yellow Fever'은 "민족학자가 개인의 경험에 근거하여 사회, 문화, 민족, 개인을 바라보면서 그 과정을 표현한 것이다.16)" 콩고의 영화제작자 Jean Michel Kibushi는 애니메이션 영화를 제작하는 취지에 대해 이렇게 말하고 있다. "개인적으로 우리 국민의 이야기를 국민에게 해주고 싶었다. 나는 대중들이 좋아하는 방식(애니메이션 영화)으로 민간 구술문화를 보존하고 우리 민족문화에서 갈피를 잡지 못하는 젊은이(Kibushi quoted in Convents 2003: 72)들에게 방향을 제시해주고 싶었다." 작가가 속한 그 민족의 민간문화가 젊은이들에게서 점차 잃어가는 것을 보고 또 젊은이들의 문화적 소외 현상을 지켜보면서 애니메이션 창작자는 애니메이션이라는 형식으로 민간 구술문화를 보존하고 전승하며 보여주고자 하였다. "이런 측면에서 독일 괴팅겐대학교 과학필름생산연구소의 목표, 이론과 실천은 매우 대표적이라고 할 수 있다. 그들은 촬영이 사회를 구현하는 객관적인 수단이라고 한다... 고트하르트 울프(Gotthardt Wolf) 교수는 영상으로 문화현상을 수집하고 기록할 것을 주장한다. 특히 귀로 듣고 펜으로 기록하는 방식으로는 표현하기 어려운 사회문화 내용을 영상으로 기록함으로써 문화 연구의 수요를 충족시킬 수 있다.17)" 또한 영상인류학자 제이 루비(Jay Ruby)는 "영화라는 매개체로 그들의 현장 조사결과와 그에 대한 견해를 전달하고자 하는 인류학자들은 기존의 민족지 영화와 다큐멘터리 형식의 패러다임을 넘어서 그것에 더욱 부합하는 형식으로

인류학 지식을 생생하게 전달해야 한다.18)"고 지적한다. 하지만 "이러한 개인 창작의 방향 전환을 어떻게 실현할 수 있을까? 인류학은 관찰을 위한 이론적 근거를 제시하였다. 지역성, 인종, 철학, 인식, 기교, 경험, 직관 등이 그림에 고스란히 담길 수 있다.19)" "인류학의 시각적 요소는 현장조사와 민족지의 연구 범위 내에서 영상으로 인류학을 기록할 수 있게 하였고 또한 인문주의 제작 방식을 계승할 수 있도록 하였다. 애니메이션 다큐멘터리 분야, 특히 비주류 애니메이션의 측면에서는 애니메이션 기록영화가 그 특유의 비주류 개념과 가치체계로 인류학의 역사를 바꾸게 되었다."20) 창작자의 주제 선택은 인류학적 의미가 있으며 인류학 현지조사 방법으로 자료를 수집하고 사건에 대한 문화적 연구를 수행하고 애니메이션 등 뉴미디어 시각적 언어로 서술하고 분석하며 해석하고 구축함으로써 특정 학문, 전공을 넘어선 융합적인 연구를 진행해야 한다. 애니메이션은 인류학과 결합하여 독특한 인류학 영화를 형성하였으며 그것이 다시 시각인류학 분야에서 영상으로 표현하는 중요한 구성부분이 되었다.

6. 결론

'민족지 애니메이션'은 인류학 포스트모더니즘 시대에 민족지 영화와 애니메이션 영화가 창작과정에서 만난 결과이다. "이러한 흐름은 상호적인 것이다. 인류학에서 애니메이션으로, 혹은 애니메이션에서 인류학으로."21) 그것은 민족지 영화가 유통, 전파 과정에서 새로운 매체로의 방향전환이며 글로벌 문화 소비시대의 추세라고 할 수 있다. 그것은 인류학자나 애니메이션 창작자들이 사회현실과 인간문화 사건에 대한 문화적 해석이고 인류학 현지조사 방법을 활용한 애니메이션 창작이며 그림의 표상적 언어로 인류학 지식을 생산한 것이다. 이러한 애니메이션은 스타일과 기술면에서 그림 애니메이션, CG 애니메이션을 포함하고 있으며, 연속적인 움직임을 특징으로 하는 무용, 조각 등 실물을 이용하여 촬영한 스톱모션 영상(애니메이션에서 가장 전형적인 영상은 인형 애니메이션, 점토 애니메이션, 실루엣 애니메이션)도 포함하고 있다. 이와 같이 기술

15) 손옥성, 공, 이동훈, 「애니메이션 시각인류학의 새로운 장」, 『민족예술연구』, 2015년 4기. (孙玉成、龚念、李东勋 《动画视觉人类学的新场域》民族艺术研究, 2015年4期)

16) Pink, Sarah, 2009, 'Doing Sensory Ethnography', Sage, p8, 2009년 7월

17) 뇌량중, 「영상 민족지: 인류학 지식 생산 과정과 실천」, 『서남민족대학학보』, 2016년 11기. (雷亮中 《影像民族志: 人类学知识生产过程与实践》西南民族大学学报(人文社科版)) 2016年11期)

18) Jay Ruby. The Death of Ethnographic Film [OL]. <http://astro.ocis.temple.edu/~ruby/aaa/ruby.html>.

19) 장공소, 「회화인류학의 학리, 분석과 실천」, 『사상전선』, 2017년 3기 제43권. (庄孔韶 《绘画人类学的学理、解读与实践》, 思想战线, 2017年3期第43卷)

20) 오해전, 장건량, 「중국과 서양의 애니메이션 시각과 인류학의 한 단면」, 『영화문화』, 2010(1). (吴海柱, 张建亮. 《中西方动画视觉与人类学之翼》[J]. 电影文学, 2010, (1))

21) Paula Callus (2012) 《Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation》 Animation: An Interdisciplinary Journal 7(2) 113 - 130 p

과 예술적 상상력을 통해 창조된 시각적 언어는 빛과 그림자의 반사를 기초로 하는 촬영의 한계를 벗어날 수 있었고, 더욱 재미있고 대중들이 쉽게 받아들일 수 있게 되었다. CG 애니메이션은 시각인류학의 표현방식에 재현가능한 문화도구를 제공하였고 사라진 문화현장, 꿈, 기억을 시뮬레이션하고 윤리와 관련된 문화급기를 피할 수 있게 하였다. 이러한 요소는 민족지 영화의 시각적 전달의 현실성을 높였으며 인류학 지식의 전달에 도움을 주었고 대중 전파의 의미가 더욱 강해졌다. 또한 애니메이션 실제 응용의 범위를 넓혔으며 애니메이션이 역사적 성찰, 사회현실 재현, 민족문화의 해석, 그리고 문화의 비판에 참여하기 시작하였다. 오락성이 강조되었던 애니메이션이 점차 다큐멘터리, 사회고찰, 문화 분석과 해석 등의 성격을 갖게 되면서 그 범위가 점점 확대되고 있다.

현재 인류학 애니메이션이 다루는 형식들로는 개인 자서전 형식, 민족사건, 인류역사 고고학, 민족 이데올로기 해석, 언어문화(애니메이션 영상화를 통해 민간 구술문화를 보존) 등이 있다. 내용과 형식은 비록 다르지만 그것들은 공통된 제작 규칙과 방법을 갖고 있다. 이 형식들은 문화사건에 대하여 해석적 서술을 하고 영화화하며 무거운 주제, 탄탄한 스토리, 생동감 있는 인물 묘사, 독특한 다큐멘터리 서사 등 공통점을 갖고 있다. 또 애니메이션을 시각적 묘사수단으로 삼고 민족지 영화 창작의 규칙을 기본으로 하며 점차 새로운 인류학 시각적 표현 유형이 되었다. 하지만 “이러한 시각적 표현 방식과 연구방법은 여러 가지 측면에서 더 보완되어야 하고 아직 총체적이고 보편적 의미를 가진 지식체계를 형성하지는 못했다. 영상 민족지 창작을 하고 있는 일부 학자들마저도 그것을 문자 형태의 민족지 또는 인류학 이론 연구의 보충으로 보고 있으며, 시각적 사유, 시각언어, 영상 그 자체의 시각으로 아방가르드 영상민족지에 대해 모색하고 실험하는 경우는 아직 많지 않다.”²²⁾ 사실은 “애니메이션이 ‘진실’과 ‘허구’ 사이에서 자연스럽게 이동할 수 있기 때문에 그것이 독특하게 느껴지고 또 기타 디지털 매체와 연결될 수 있었던 것이며²³⁾” 우리가 세계를 인식할 수 있는 중요한 부분이 되었다. 여기서 이러한 애니메이션에 대해 구체적인 분류를 하는 것은 연구범위를 좁히기 위한 것이며 또 더 정확하게 이런 영화를 살펴보고 그것들

의 공통적인 특성을 모색하고 이론을 구축하기 위한 것이다. 엔위저(Enwezor)의 지적처럼, 그것은 일부 애니메이션의 토론을 위한 공간을 마련해줄 수 있으며 각 층위별로 나름의 가치를 부여할 수 있다.²⁴⁾ 현재 우리가 해야 할 일은 그림을 기초로 하는 애니메이션을 문화적 의미가 있는 영상으로써 연구를 하고 이런 유형에 대하여 이론적으로 탐구하며 그것을 새로운 연구 과제로 삼는 것이다.

참고문헌

- 포강, (2015). 「영화 인류학 입문」, 『중앙민족대학학보(철학사회과학판)』, 제4기. (鲍江《电影人类学引论》, 中央民族大学学报(哲学社会科学版) 2015年第4期)
 - 뇌량중, (2016). 「영상 민족지: 인류학 지식 생산 과정과 실천」, 『서남민족대학학보』, 11기. (雷亮中《影像民族志: 人类学知识生产过程与实践》, 西南民族大学学报, 2016年11期)
 - 황택, (2006). 「인류학 예술 연구의 역사와 특징」, 『광서민족학원학보』, 제4기. (黄泽, 《人类学艺术研究的历程与特质》, 《广西民族学院学报》, 2006年第4期)
 - 서합, (2015). 「영화, 매체, 감각: 당대 서구 영상인류학의 방향 전환과 발전」, 『시각인류학포럼』 제1집, 지식재산권출판사, 6월. (徐菡, 《电影·媒介·感觉: 试论当代西方影视人类学的转向与发展》, 视觉人类学论坛第一辑, 知识产权出版社2015年6月)
 - 주정강, (2015). 「허구적 영상 민족지: 내부세계의 시각화」, 『운남대학학보』, 제1기. (朱靖江《虚构式影像民族志: 内在世界的视觉化》, 《云南大学学报》2015年第1期)
 - 등계요, (2015). 「시각인류학 학문 구축에 관한 탐구」, 『민족예술』, 제1기. (邓后耀, 《视觉人类学学科建设架构初探》, 民族艺术, 2015年1期)
 - 왕해룡[美], (2016). 『시각인류학신편』, 상해문예출판사, 1월. ([美]王海龙《视觉人类学新编》上海文艺出版社, 2016年1月)
 - 장공소, (2017). 「회화인류학의 학리, 분석과 실천」, 『사상전선』, 3기 제43권. (庄孔韶《绘画人类学的学理·解读与实践》, 思想战线, 2017年3期第43卷)
 - 주정강, (2016). 「경계와 융합: 영상인류학과 예술인류학의 학문적 관계」, 『민족예술』, 5월. (朱靖江《边界与融合: 论影视人类学与艺术人类学的学科关系》, 民族艺术, 2016年5月)
 - 우효강, 왕청화, 학약준, (1988). 「영상인류학의 역사, 현황, 이론적 틀」, 『운남사회과학』, 4기. (于晓刚·王清
-
- 22) 주정강, 「중국 인류학 영상민족지의 유형과 학술적 가치」, 『광서민족대학학보(철학사회과학판)』, 2016년 5월. (朱靖江《中国人人类学影像民族志的文本类型及其学术价值》, 广西民族大学学报(哲学社会科学版), 2013年1月, 第35卷1期.)
- 23) Susan J. Napier, 2005: it is precisely the ability of animation film to ‘move seamlessly between the “real” and the unreal’ that makes it both unique and ties it to other electronic media.
- 24) Paula Callus (2012) 《Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation》 Animation: An Interdisciplinary Journal 7(2) 113-130.

华 `郝跃骏《影视人类学的历史 `现状及理论框架》, 云南社会科学, 1988年4期)

- Henley Paul (2000) Ethnographic film ; technology, practice and anthropological theory, visual anthropology
- [미] Marcus, George E., Myers, Fred R., 阿嘎佐诗 `양영가 역, (2010). The Traffic in Culture: Refiguring Art and Anthropology, 광서사범대학출판사, ([美]乔治·E.马尔库斯 `弗雷德·R·迈尔斯, 阿嘎佐诗 `梁永佳译, 《文化交流: 重塑艺术和人类学》广西师范大学出版社, 2010.6)
- 마셜 맥루언, 하도관 역, (2000). 『미디어의 이해-인간의 확장』 제5장, 상무출판사, . (马歇尔·麦克卢汉, 何道宽译《理解媒介——人的延伸》第五章, 商务出版社, 2000年)
- 등계요, (2016). 『시각인류학입문』, 중산대학출판사, (邓后耀, 《视觉人类学导论》, 中山大学出版社, 2016.10)
- [영] Paul Henley, 장장, 서함 역, (2015). 「서사 민족지 다큐멘터리의 비밀」, 『시각인류학포럼』 제1집, 지식재산권출판사, 6월. ([英] Paul Henley, 庄庄 徐菡 译, 《叙事民族志纪录片深藏的秘密》, 视觉人类学论坛第一辑, 知识产权出版社2015年6月)
- [美] Jeffrey Skoller, Introduction to the Special Issue Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation, Animation: An Interdisciplinary 2011 Journal 6(3) 1-8
- 손옥성, 공념, 이동훈, (2015). 「애니메이션 시각인류학의 새로운 장」, 『민족예술연구』, 4기. (孙玉成 `龚念 `李东勋《动画视觉人类学的新场域》民族艺术研究, 2015年4期)
- 오해진, 장건량, (2010). 「중국과 서양의 애니메이션 시각과 인류학의 한 단면」, 『영화문화』, (吴海栓, 张建亮, 《中西方动画视觉与人类学之翼》[J]. 电影文学, 2010, (1))
- Paula Callus. (2012) . 《Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation》 Animation: An Interdisciplinary Journal

