추상 애니메이션의 예술적 성과와 현대적 의의

Artistic Achievement of Abstract Animation and Contemporary Significance

손국환, 박성대
동의대학교 디지털콘텐츠공학과

Kook-Hwan Son(kukan@deu.ac.kr), Sung-Dae Park(sdpark@deu.ac.kr)

요약

본 연구는 애니메이션 장르에서 추상애니메이션이 갖는 가치와 예술적 성과를 역사적으로 재조명하고 미즈에 미라이 (Mirai Mizue)를 비롯한 추상애니메이션 작가의 작품세계와 아방가르드적 특성의 연구를 통해 추상 애니메이션의 현대적 의의와 그 중요성을 밝히는데 목적이 있다. 추상애니메이션은 이미지의 시간성과 운동성을 다루는 예술가들의 실험적 작품으로 현대 시각문화와 애니메이션의 발달을 위해 중요한 역할을 하고 있음에도 불구하고 영상 콘텐츠 시장의 대중성이라는 특징 때문에 상업화와 흥행에 치중되어 그 가치를 잃어가고 있다. 이에 본 논문은 추상 애니메이션과 같은 실험 애니메이션이 애니메이션 산업을 포함한 영상 콘텐츠 산업의 다양화와 질적 향상에 기여하는 현대적 의의가 있음을 밝히고 현대 산업에 미치는 영향도 살펴본다. 또한 모더니즘으로 시작하여 다양화되고 있는 추상애니메이션의 발전과정과 현대적 진화, 그리고 추상 애니메이션의 실험적 특성과 표현방법들에 대해 논의한다.

■ 중심어 : | 추상 애니메이션 | 애니메이션 | 추상 |

Abstract

This paper historically sheds the new lights on the artistic worth and achievement of abstract animation in the animation genre, and presents the contemporary significance and importance of abstract animation through the study on the avant-garde characteristic and the works of abstract animation artist, including Mirai Mizue. Though abstract animation which is artists' experimental work dealing with speed and movement of image has an essential role for the development of modern visual culture and animation, it is losing meaning and value because of the commercialism and capitalism of digital contents industry.

Therefore, this paper first presents that the study of experimental animation like abstract animation contributes to the diversification and improvement of digital contents industry then it discusses the effect on the contemporary digital contents industries, next analyze the historical development and contemporary evolution of abstract animation, which is diversified from modernism to contemporary art, and finally discuss the experimental feature and expression of abstract animation.

■ keyword : | Abstract Animation | Animation | Abstract |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

21세기 한국의 영상산업은 디지털콘텐츠와 스토리텔링이라는 화두 아래 디지털기술의 비약적인 발전으로 새로운 시대에 접어들었음은 분명하다. 입체영상과 사실적인 3D 디지털액터(Digital Actor)의 등장 등으로 애니메이션 역시 실사 영화(Live action film)와 함께 영상산업의 중심에 있으며, 원소스멀티유즈(One source multi use), 고부가가치 산업, 미래형 산업이라는 측면이 강조되어 어떤 때보다 많은 투자가 이루어지고 있다. 또한 최근 몇 년 사이 뽀로로의 성공을 중심으로 유아를 위한 TV용 애니메이션의 양이 늘어나고 있으며 극장용 애니메이션 또한 과거 어느 때보다 활발히 제작되어지는 추세이다.

90년대까지 미국과 일본 애니메이션의 하청업체에 머물러 있던 한국 애니메이션이 빠른 발전을 이루고 많은 애니메이션을 수출하기 시작했다는 것은 분명 고무적인 일이나 오락성과 상업성에 치우쳐감에 따라 질적인 발전이나 다양화라는 측면에서는 문제점들이 나타나고 있다. 또한 영상콘텐츠 전반에 대해 오락성 위주의 문화 산업으로 흥행에 따라 우수성을 논하는 대중의 잘못된 인식이 자리 잡고 있다. 이런 점들로 인해 실험영상과 예술 영화가 현대 시각 문화와 애니메이션의 발달을 위해 중요한 역할을 하고 있음에도 불구하고 대중에게 다가가기 쉽지가 않고 그 가치를 잃어가고 있다.

그러므로 애니메이션을 포함한 한국 영상 콘텐츠의 질적 수준 향상과 다양화를 위해서는 좋은 기획과 스토리 개발을 통한 상업적 목표의 달성과 함께 예술적 실험적 성격의 독립 애니메이션과 실험 영상에 대한 지원과 투자가 함께 이루어진다면 한국 영상 콘텐츠 산업을 보다 가치 있고 풍요롭게 해줄 것이다.

이중에서도 모더니즘에 기초를 두고 다양한 변화가 시도되고 있는 추상 애니메이션은 실험 애니메이션의 중요한 표현방법이며 그 가치가 크다고 할 수 있다. 추상 애니메이션은 내러티브를 통한 이야기의 전달보다는 형태와 색등의 순수 조형요소를 미학적인 관점에서 새롭게 해석하고 비서사성을 중심으로 한 상징적 표현

을 위한 실험이 주를 이루기 때문이다.

이러한 이유로 본 논문은 실험 추상 애니메이션의 역사적 배경과 예술적 가치를 고찰하고 미즈에 미라(Mirai Mizue)를 비롯한 추상애니메이션 작가의 작품 세계와 특성을 연구하는데 그 목적이 있다. 나아가 상업주의로 획일화된 한국 영상 콘텐츠 산업의 발전적 대안을 모색하고자 한다.

2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 비 상업적 목적을 둔 실험적 애니메이션 중에 추상적인 표현 형식을 갖춘 애니메이션에 대한 논의가 중심이 될 것이다. 이를 위해 미술사에서 모더니즘과 추상표현주의에 대한 설명과 애니메이션과 컴퓨터 그래픽의 역사 속에서 나타나는 추상 애니메이션의 발자취를 살펴보고자 한다. 그리고 추상애니메이션의 특징과 표현에 대해 알아보고 최근에 제작되어지고 있는 작품들을 통해 다양한 영상 콘텐츠의 발전 가능성을 모색한다. 이를 위해 미술사적 문헌들과 비슷한 시기에 제작되어진 추상애니메이션을 분석하고 비디오와 컴퓨터 등의 매체가 변할 때 마다 나타나는 새로운 양상들도 논의할 것이다.

II. 추상 애니메이션의 개념과 의미

1. 추상 예술의 미술사적 개념

미술에 있어서 추상 예술을 대표하는 추상 표현주의는 19세기 사실주의, 인상주의 등을 지나 20세기 독일의 표현주의를 통해 태동하였다. 또한 19세기가 지나가는 과정에서 사진기의 발명과 더불어 예술가들은 현실의 모방을 통해 가치를 재현하는 방식의 예술에서 현실의 확장과 변형을 통한 실험적인 표현 방식으로 변화하기 시작하였다. 이것은 사실적인 재현에서 주관적이고 직관적인 표현으로의 변화이며 기존 가치체계를 부정하는 아방가르드적인 성향의 시작이라고 할 수 있다. 이처럼 추상표현주의는 기존의 예술을 지배해오던 관습들에 철저히 대항하는 형식으로 20세기 모더니즘 정신의 한 형태로 나타난 전위적인 결과였다고 볼 수 있다.

[1]. 표현주의에서 추상표현주의, 초현실주의로 이어지며 변화하는 경향은 미술을 비롯한 예술 전반에 영향을 미치며 현실과 체계의 비판을 통해 진화하는 예술의 형태를 이루어냈다고 할 수 있다. 미술에 있어서 추상표현주의는 칸딘스키에서 잭슨폴록에 이르기까지 다양하게 변화하며 현대미술을 이끌고 있고, 영화에서는 로베르트 비네(Robert Wiene)감독의 <칼리가리박사의 밀실>(1920), 프리츠 랑(Fritz Lang)감독의 <메트로폴리스>(1927)와 같은 표현주의 경향의 실험 영화들이 20세기 초 독일을 중심으로 주관적인 현실의 확장과 비판이라는 내용으로 이어져왔다.

추상표현주의 초기 화가인 칸딘스키는 리듬, 반복, 음색, 가락과 같은 음악의 요소들이 구상화의 매개체로 사용되어지는 것처럼, 회화도 음악에 유사한 예술이 되어야 한다[2]고 언급하며 종합적인 예술의 형태를 암시하기도 하였다. 이와 같이 추상 표현주의 예술은 영상, 음악적 요소 등과 결합하여 모더니즘 이후에 나타나는 전위적인 실험 작품에 직접적인 영향을 주게 되고, 그 중에 한 형태인 추상 애니메이션은 아방가르드적 영화와 함께 발전하게 된다.

2. 추상 애니메이션의 정의와 미학적 의미

추상애니메이션은 1920년대 전위적인 아방가르드 영화의 일환으로 나타나, 칸딘스키 이론에 따른 음악적 본질을 애니메이션 기법을 통해 시각화시키는데 역점을 두었던 실험적 애니메이션을 지칭하는 용어로 출발했다[3].

이 실험적 추상 애니메이션은 현실세계의 모방에서 벗어나 원근법과 명암체계를 거부하고 주관적인 감성과 정신적인 내면세계를 상징적으로 작품화하였다. 여기서 추상이 의미하는 것은 형태가 구체화되지 않은 것을 뜻함과 동시에 내용적 측면의 비서사적 구조를 통한 추상성을 말한다. 예를 들어, 사각의 단순한 모습으로 추상적 형태를 가진 캐릭터가 서사적 구조를 가진 이야기를 이끌어 나간다면 이것은 추상 애니메이션이 아니라고 할 수 있고, 구체적 형상을 가진 대상이 비서사적이고 내러티브가 없는 관념적인 구조를 가지고 있다면 추상 애니메이션이라고 할 수 있다. 또한 방법적인 측면에서

면에서 실험적 추상 애니메이션의 특징은 그림과 실사를 넘나들기도 하며 프레임(frame) 방식의 제 가공과 변형을 통해 확장의 폭이 넓으므로 미학적 표현의 다양성은 일반 회화나 실사 영화보다 크다고 할 수 있다.

III. 추상 애니메이션의 역사적 맥락

1. 새로운 시각이미지의 탄생: 모더니즘, 공감각과 시간

영상 상업은 영화와 애니메이션이라는 두 축으로 비슷한 시기에 등장하여 100여년의 시간 속에 상업적 작품들과 실험적 작품들이 공존하며 발전을 거듭하고 있다. 20세기 초의 기술적 발전의 성과로 생겨난 자동차와 비행기는 사람들이 공감각적 움직임을 인식하는 방식을 변화시켰고 사진의 탄생, 그리고 에드워드 머이브리지(Eadweard Muybridge)의 연속촬영기법으로 탄생한 움직이는 사진은 시간의 기록이라는 충격을 가져다주었다. 또한 이시기에 미술사에서도 이러한 공감각과 시간에 대한 감성은 모더니즘이라는 새로운 경향과 함께 여러 작가들의 작품에서 나타난다. 칸딘스키는 그의 회화 작업 안에서 음악을 구현하려는 시도를 하였으며, 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 <계단을 내려오는 누드>(1912)에 나타나는 파편화된 인체나, 미래주의의 속력과 운동감에 대한 관심의 결과인 시각적 잔상이나 변형된 인체는 초기 모더니스트들의 주요관심사로서 시간 안에서의 이미지라는 문제가 주요한 주제였음을 보여준다[4].

그림 1. 마르셀뒤샹 <빈혈시네마> 1925

이처럼 영상, 사진, 회화는 각각의 장르에서 공간감과 시간 그리고 변화를 추구하는 모더니즘이 혼재하며 새로운 시각이미지를 생산해내고, 아방가르드적 실험 영화와 회화적 관점에서 결합한 추상 애니메이션은 대표적인 표현 방식이라고 할 수 있다. 마르셀 뒤샹의 <빈혈 시네마 Anemic Cinema>(1925), 페르낭 레제(Fernand Leger)의 <기계적 발레 Ballet mecanique>(1924)는 이런 그래픽 영화계열의 대표적인 예로서, 마르셀 뒤샹은 그래픽영화인 <빈혈시네마>[그림 1]에서 카메라 렌즈의 깊이를 거부하고 평면적인 화면 안에서 단순한 원과 소용돌이의 착시적인 운동을 보여주면서 그래픽적이고 단순한 시적 환상을 제시하였다[4].

순수한 조형요소의 움직임과 시간을 포함한 음악적 요소는 칸딘스키 이후 당대 미술가들에게 많은 영향을 준 주제였는데 이것은 독일의 작가 오스카 피싱어(Oskar Fischinger)에 의해 더욱 발전된 형태로 나타난다. 그는 미국으로 건너간 후 디즈니, 파라마운트사와 함께 추상애니메이션을 제작하였는데 이것은 이후 디즈니 애니메이션의 특징인 음악적 요소에 영향을 미친 것이라고 할 수 있다. 그로 인하여 칸딘스키의 음악-회화 작업이 비로소 생명을 얻었다고 볼 수 있는데, 모션 페인팅(Motion-painting)이라고 명명된 추상 애니메이션 작업들은 음악과 조형요소, 색채의 조화라는 칸딘스키의 주제에 시간성과 운동을 부여하여 애니메이션을 통해서 구현될 수 있도록 한 것이다[4]. 따라서 오스카 피싱어는 디즈니를 중심으로 한 애니메이션 산업과 예술가들을 중심으로 한 실험애니메이션 작업을 모두에 큰 영향을 주게 된다.

그림 2. 오스카피싱어 <Allegretto> 1936

이 시기에 미래주의, 다다이즘, 초현실주의 등의 미술 인들은 초기의 사진과 영화형식에 대한 실험적 작품을 제작하면서 실험애니메이션과 추상애니메이션을 더욱 발전시켰다. 이들은 이미지 제작의 과정에서 필름에 직접 스크래치를 내거나 그림을 그리는 기법(Direct on Film)을 사용하여 전통적 회화기법을 새로운 매체로 확장시키고 사실적인 실사영상 위에 추상적인 형태의 혼합을 시도하였다. 대표적인 작가로는 90년대 중반 아방가르드적 실험영상의 선구자라고 할 수 있는 노만 맥라렌(Norman McLaren)을 들 수 있다. 그는 앞서 언급한 Direct on film 기법을 통한 비서사적 추상성을 시도하였고, Pixillation기법을 이용하여 라이브 액션과 애니메이션을 결합하고 공간과 시간, 중력 등의 현실세계의 법칙을 조작하여 초현실적 영상을 보여주었다. 뿐만 아니라 <Pas de deux>[그림 3]과 같은 작품에서는 멀티플 이미지(Multiple images)에 대한 실험을 시도하였는데, 이것은 구체적 형(形)이 있는 인체의 반복적 중첩을 통한 해체로 추상적 환영(illusion)을 이끌어내었다. 노만 맥라렌을 비롯한 이시기의 실험 영상 작가들은 형태적 추상성뿐 아니라 비서사적 구조의 전개방식으로 내용적인 추상성을 표현하고자 하였다.

그림 3. 노만 맥라렌 <Pas de deux> 1967

20세기 초부터 시작된 미술계의 이러한 움직임은 형태와 내용 구성에 있어서 전통적 형식을 거부함과 동시에 새로운 매체와 더불어 다양한 시도를 전개하였다. 순수한 조형적 형상에 대한 근본적인 탐구와 내러티브의 거부로 나타나는 추상성은 시간의 의미와 결합하여 추상 애니메이션의 역사를 만들어오고 있다. 또한 상업

적으로 활용되는 애니메이션 장르를 예술적으로 승화시키는 역할을 하였음을 알 수 있다.

2. 컴퓨터의 등장과 실험적 추상 애니메이션

회화를 바탕으로 한 추상 애니메이션은 실험 영화와 함께 시각예술로서 변화하던 중에 컴퓨터의 등장으로 새로운 양상을 맞게 된다. 컴퓨터 그래픽의 아버지라고 불리는 존 휘트니(John Whitney)는 동생 제임스 휘트니(James Whitney)와 기하학적이고 키네틱(Kinetic)적인 작업을 해오던 중 컴퓨터의 등장으로 리얼타임 비디오 애니메이션(Real-time video animation)을 실현하는데 결정적인 역할을 하게 되고 이것은 디지털 애니메이션과 컴퓨터 그래픽의 발전을 가져오게 하였다.

그림 4. 존 휘트니 <카탈로그> 1961

그들이 만든 <카탈로그>[그림 4]는 최초의 컴퓨터그래픽 애니메이션으로 기록되어있고 추상 애니메이션의 역사적 발전에 큰 영향을 미치게 된다.

또한 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)의 <현기증>[그림 5]의 타이틀 시퀀스는 이 시기에 존 휘트니와 사울 바스(Saul Bass)가 함께 만들었으며 추상애니메이션의 영향을 잘 보여주는 예이다.

존 휘트니 등에 의해 만들어진 디지털 추상 애니메이션들은 초기 컴퓨터의 수학적 논리에 의해 시도된 작업들이었으며, 미니멀(Minimal)하면서도 키네틱(Kinetic)한 추상적 형태의 화려한 움직임은 많은 작가들에게 충격을 안겨주었고 영화의 타이틀 시퀀스를 비롯한 많은 상업적 영역에서도 활용되었다.

그림 5. 제임스 휘트니 <현기증> 1958

20세기 들어 급속히 발달되고 있는 컴퓨터 애니메이션 제작을 위한 저작도구의 개발과 보급화는 더욱 폭넓은 영역에서 추상애니메이션의 발달을 가져왔다. 이들 이미지는 내러티브와는 무관하게 순간적인 정서적 환기와 미적 쾌감을 가져다주고 구체적 형태와 합성되어 관객의 시각을 자극하는 미학적 형식으로 자리 잡고 있다.

IV. 작품을 통한 추상 애니메이션의 특성 분석

1. 추상적 형태와 비서사적 구조

추상 애니메이션에서 추상성을 말할 때 형태의 추상성보다는 내용적 측면에서의 추상성, 다시 말해 내러티브가 없는 비서사적 구조가 더 큰 비중을 차지한다고 할 수 있다. 예를 들어 추상적인 형태인 삼각형과 사각형 캐릭터가 서사구조를 가진 이야기를 이끌어 사실적인 현실을 반영하고 있다면 그것은 추상애니메이션이라고 할 수 없을 것이다. 반대로 구체적인 인체가 등장하지만 내러티브를 배제한 채 형태와 움직임과 같은 미장센을 표현하는 시각언어를 가지고 있다면 이것은 추상애니메이션이라고 할 수 있다.

애니메이션에 있어서 이야기를 가능하게 하는 내러티브 구조는 다분히 상업적인 목적에 의한 것이다. 이는 영화에서도 마찬가지인데, 관객은 서사적인 구조를 통해 스토리를 따라가면서 나름대로의 결과를 예측하는 과정에서 일종의 기대감을 느끼며, 그 결과가 자신의 예상과 맞을 경우 만족감을 느끼게 된다고 한다[3]. 이런 점에 의해 상업 영화나 상업 애니메이션은 현실의

리얼리티를 재현하는 서사적 내러티브가 중요한 요소라고 한다면 추상애니메이션은 화면 자체의 구도, 색상, 움직임, 리듬, 음악과의 조화 등의 애니메이션만이 갖는 본질적 특성을 부각시키는 시각언어가 중요한 요소라고 할 수 있다.

그림 6. Kevin Mack <SIGGRAPH 2008 Computer Animation Festival 오프닝 영상>, 2008

위 [그림 6]은 SIGGRAPH 2008 컴퓨터 애니메이션 페스티벌의 오프닝 영상이다. 유기적으로 연결된 형상들이 끝없이 변하고 색은 RGB를 중심으로 화려하게 연속되어지며 상징적으로 컴퓨터 애니메이션을 표현하고 있다. 존 휘트니의 초창기 작품과 같이 순수한 컴퓨터 기술을 이용하여 추상의 형태를 표현하였고 3D기술의 진보와 유기적 시뮬레이션의 신기술들이 집약되어진 작품이다. 형태의 추상성과 비서사적 구조를 모두 가지고 있는 전형적인 추상 애니메이션이라고 할 수 있다.

아래 [그림 7]은 Sound Creatures라는 프로젝트에서 제작되어진 작품이다. Sound Creatures는 특정 사운드를 만들거나 채집하여 이미지나 영상을 만드는 작가들에게 전달하고 그 소리를 이미지나 영상언어로 재해석하여 표현하는 프로젝트이다. [그림 7]은 그 프로젝트 중에 한 작가의 작품으로 형태는 구체적 이미지를 가지고 있지만 비서사적 구조를 통해 소리의 추상적 표현에 중점을 두고 만들어진 영상이다.

그림 7. Animation by Kirsten Leopre onto Creature sound by David Kamp, 2010

2. 몽타주 기법과 비연속성

추상 애니메이션이 갖는 추상적, 비서사적 표현은 연속성을 가진 시간적 공간적 개념의 파괴로부터 나타난다. 연속성을 가진 시간의 개념은 순차적 혹은 논리적인 시간의 배열로 영화나 애니메이션이 가진 내러티브를 보다 사실적이거나 극적으로 표현하기 위한 방법을 말하고, 연속성을 가진 공간의 개념은 180도의 법칙을 기준으로 공간과 동선의 설정을 논리적으로 설정하는 것을 말한다. 추상애니메이션에서 시간적 공간적 연속성의 파괴는 작가의 주관과 의도가 강하게 반영되어 모호하고 불명확한 구조를 가지게 된다. 비연속적인 시·공간의 구조는 여러 가지 방식으로 표현되는데 예를 들면, 상이한 공간을 평행·교차 편집하거나 시간의 순서, 지속시간, 빈도의 연속적 배열을 깨뜨리고 화면의 흐름을 단절시킨다. 이렇게 시간적 공간적 단절과 파괴는 몽타주 기법에 의해 상징적 연상효과를 이끌어낸다. 아래 [그림 8]은 영국 자동차 브랜드인 레인지로버의 홍보를 위해 제작된 영상으로 몽타주 기법을 사용한 상징적 연상효과를 잘 나타내는 예이다. 지구의 모습으로 시작하여 대지에서 들소가 달리는 모습, 알 수 없는 기계, 섬광 등이 공간적 시간적 연속성을 가지지 않고, 역동적인 영상의 조형미는 연상효과에 의해 생명과 진보의 이미지를 떠올리게 해준다.

그림 8. Johnny Green <Range Rover 홍보영상>, 2011

[그림 9]는 노만 맥라렌의 CANON이라는 작품으로 세 가지 다른 형식의 애니메이션과 영상이 혼합되어 있으며 몽타주적 비연속성을 잘 보여주고 있다. 첫 번째는 채스판의 알파벳 큐브가 복제되며 움직이는 애니메이션이며 두 번째는 아이콘화 된 캐릭터가 컷아웃기법으로 화면을 구성하고 마지막은 실제로 촬영된 인물이 스톱모션기법으로 구성되어 있다. 이 세 가지 영상은 음악적 연결고리 위에 비연속적으로 표현되어있다.

그림 9. 노만 맥라렌 〈CANON〉, 1996

3. 단순화와 반복을 통한 Minimalism과 Maximalism

추상 애니메이션은 내러티브를 파괴하고 순수한 조형적 형상들을 단순화와 반복을 통해 표현한다. 이 과정에서 미술사적 양식인 미니멀리즘(Minimalism)적 양상이 많이 나타나고 또한 다양하고 많은 요소를 화면에 의도적으로 가득 채움으로써 화려하고 풍부한 추상적 패턴을 구성하는 맥시멀리즘(Maximalism)적 표현 또한 동시에 나타나고 있다.

아래 그림은 일본의 추상 애니메이션 작가 미라이 미즈에의 Jam(2009)이라는 작품이다. 이 작품은 세포처럼 보이는 유기체의 모습이 단순화되어 패턴을 이루고 천천히 움직이다가 음악적 요소가 하나씩 더 해지면 개체가 하나 추가되고 더욱더 증폭되면서 수많은 개체들이 등장하며 화면을 수없이 겹치고 가득 채우게 된다.

시작은 단순한 모노화적 형태로 미니멀리즘적 성격을 강하게 드러내고 있지만, 후반으로 갈수록 형태가 변형되고 미끄러지고 흔들거리며 확대되기도 해서 금방이라도 폭발할 것처럼 긴장감마저 유발한다.

그림 10. 미라이 미즈에 〈Jam〉, 2009

본 작품은 100여개의 페스티벌에서 상영되었고 여러 차례의 수상한 작품이다. 미라이 미즈에는 현대 추상 애니메이션 작가로서 활발히 활동하고 있으며 많은 애니메이션 작가들에게 큰 영향을 미치고 있다.

4. 소리의 시각화와 명상적 요소

추상 애니메이션이 형태와 내용에 있어서 비서사적인 추상성이라는 특징을 가짐과 동시에 사운드에 있어서 일반 애니메이션과 차별성을 두고 있다. 상업 영화와 애니메이션에 있어서 사운드는 내러티브를 이끌기 위한 대사와 효과음, 분위기를 나타내는 배경음악으로 사용되어지는데 추상 애니메이션에서 사운드는 스토리를 전개하기 위한 것이 아니기 때문에 사운드 자체의 추상성에 몰입하는 경향을 보인다.

음악은 고도의 추상 예술이며 순수 형식을 지향한다[5]. 칸딘스키 역시 이러한 음악의 순수한 추상성을 향해 미술도 같은 방향으로 나아가야한다고 지적한 바 있다[3]. 음악적 요소 중에 리듬이 추상애니메이션에서 큰 비중을 차지하고 있으며 청각적 리듬은 시각적 움직임의 리듬에 더해져 추상적 감흥을 증폭시킨다. 추상 애니메이션을 시에 비유한다면 음악적 요소는 운율과 같아서 문자에 생동감을 불러일으키는 요소가 된다. 이는 더 나아가 소리 자체에 집중하여 시각화함으로써 청각적 요소가 중심이 되는 작품들도 많이 나타나고 있다.

추상 애니메이션의 실험적이고 전위적인 시도는 음악에서도 나타나서 논리적으로 전개되지 않는 모호함을 내제하는데 이는 상업적 애니메이션을 접할 때 보다 형태와 소리에 대한 직관적인 생각을 깊이 있게 하게 하고 명상하는 것과 같은 효과를 경험하게 해준다.

아래 그림은 제임스 휘트니의 라피스(Lapis)라는 작품으로 추상적인 선들이 지극히 동양적인 리듬의 현악 연주에 맞추어 반복적으로 움직이는데 앞서 언급한 명상적인 효과가 잘 드러나는 작품이라고 할 수 있다.

그림 11. 제임스 휘트니 〈Lapis〉, 1966

제임스 휘트니의 작품에는 선불교에 영향을 받아 신비주의적인 인도의 만다라 무늬를 사용하는 예가 보이는데, 이 작품 역시 문양과 음악에서 인도의 문화와 종교적 색채가 강하게 표현되어져 있다. 후반부로 가면서

음악의 리듬은 빨라지고 시각적 변화도 보다 다양하게 나타난다.

V. 추상 애니메이션의 현대적 진화와 발전

최근 애니메이션과 디지털 영상은 미디어 산업의 팽창과 디지털 기술의 발달로 많은 변화를 가져왔다. 추상 애니메이션의 현대적 진화와 발전은 두 가지 측면에서 볼 수 있는데 첫 번째는 상업적인 측면의 발전으로 모션그래픽의 탄생에 영향을 준 것이다. 모션그래픽은 추상 애니메이션의 상업적 변화와 타이포그래피를 중심으로 한 그래픽 디자인의 융합이 진화하여 나타난 새로운 영역이라고 할 수 있다. 두 번째는 정보 공학적 기술력과 결합한 미디어 아트의 발전이다. 이 외에도 추상 애니메이션은 애니메이션 페스티벌과 같은 실험적 애니메이션을 보여주는 매체를 통해 여전히 그 명맥을 유지하고 있다.

1. 추상 애니메이션의 현대적 진화, 모션그래픽

최근에 추상애니메이션은 디지털 영상 산업의 확대와 매체의 요구로 인해 모션그래픽이라는 장르와 함께 새롭게 진화하고 있는데 영화, 방송, 애니메이션 등 많은 장르에서 상업적으로 활용되고 있다. 아래의 작품은 9편의 단편 애니메이션을 유튜브 식으로 구성한 애니메이션트릭스 중에 위쇼스키 형제가 감독 제작한 <두 번째 르네상스 The Second Renaissance Part 1, Part2>의 장면으로 내러티브가 있는 애니메이션의 일부가 추상 애니메이션의 형식으로 표현된 부분이다. 이 장면은 제임스 휘트니의 작품에서 자주 나타나는 만다라 문양의 오마주적 형태가 보이고 스토리의 암시와 의미를 표현하기 위해 추상적 형태를 모션그래픽 형식으로 표현하였다.

그림 12. 위쇼스키 형제 <애니메트릭스 중 The Second Renaissance Part1, Part2>, 2003

최근 방송과 공연 영상에 있어서 많이 보이는 형식으로 인물이나 대상을 부각시키기 위해 배경에 사용되는 영상에 추상적 형태나 패턴을 사용하는 경우가 나타나는데, [그림 13]은 그 예로써 가수들의 서바이벌 프로그램인 MBC <나는 가수다>의 한 장면이다. 배경의 영상에서 추상적인 선과 면이 서서히 움직이면서 심오한 분위기를 자아내고 인물과 함께 조화를 이루고 있다.

그림 13. MBC <나는 가수다>, 2012

다음은 3D 애니메이션 <라따뚜이 Ratatouille>의 한 장면으로 주인공 쥐가 음식을 맛본 뒤 감흥을 추상적 패턴을 이용하여 모션그래픽으로 표현하였다.

그림 14. 브래드 버드 <라따뚜이 Ratatouille>, 2007

추상애니메이션의 발달과정에 모션그래픽이 나타났으나 현재는 그 사이의 경계가 불분명하다. 필자는 내용의 서사적 전달의 측면에서 비서사적인 구조를 가지고 비상업적 목적으로 제작되었는지의 여부에 따라 구분 짓겠다.

2. 추상 애니메이션의 예술적 변화, 미디어 아트

칸딘스키나 제임스 휘트니의 작품처럼 예술적 실험을 통해 이미지를 표현한 작품들은 미디어 아트라는 장르의 탄생에 큰 영향을 주었고 이것은 관람객과 비선형적 교감을 중요시하는 인터랙티브 아트와 다이내믹스(dynamics)와 같은 정보 공학적 기술을 통한 자동기술법의 새로운 접근 방식을 가져왔다. [그림 15]는 예술과 첨단과학기술을 결합한 인터랙티브 미디어 아트의 전

시장 모습이다. 2011년 11월 서울 금천예술공장에서 열린 <2011 다빈치 아이디어 전시>에서 관람객들이 빔 프로젝션 래핑 기술을 접목한 <지구의 마지막 밤>을 감상하고 있다. 추상 애니메이션의 특징을 모두 가지고 있으며 인터랙티브적 요소와의 결합을 통해 새로운 시도들이 실험되어지고 있다.

그림 15. 2011 다빈치 아이디어 전시 중 <지구의 마지막 밤>, 2011

아래 [그림 16]은 체조의 운동성을 컴퓨터 프로그래밍과 다이나믹스를 활용한 자동기술법으로 표현한 추상 애니메이션 작품이다. 이 프로젝트는 런던시가 주최한 2012 런던 문화 올림픽아드(London 2012 Cultural Olympiad)에서 후원하여 실험된 추상 애니메이션으로서 넥서스 인터랙티브 아트(Nexus Interactive Arts)를 중심으로 제작되었다.

그림 16. Memo Akten and Quayola <Forms>, 2012

VI. 결론

지금까지 추상 애니메이션이 가지는 본질적 특성을 알아보았고 역사적 배경과 함께 현대로 이어져오는 과정에서 나타난 추상 애니메이션의 발전과 변화를 작품을 통해 고찰해 보았다. 전위적인 실험정신을 바탕으로 미술과 영화의 접점으로서 조형적 요소들을 시각화하였고, 음악적 요소와 함께 인간 내면의 심리적 정신적 표현을 추구하기도 하였다.

디지털 기술의 발달과 미디어 산업의 팽창으로 추상 애니메이션은 내용과 형식에서 많은 변화를 가져왔고 애니메이션 산업을 포함한 영상 콘텐츠 산업에 미친 현대적 의미는 세 가지 측면에서 결론지을 수 있다. 첫 번째는 모션그래픽이라는 장르의 탄생에 영향을 미친 것인데 이것은 다양한 매체에서 글자와 대상을 부각시키기 위한 수단으로 사용되고 있다. 이 부분에서 추상 애니메이션이 갖는 정신적인 측면과 아방가르드적 특성은 사라지고 형식에 치우치는 경향은 보이고 있지만 형태에 대한 탐구와 소리의 시각화, 단순화와 반복을 통한 미니멀리즘적, 맥시멀리즘적 경향은 잘 나타나고 있다. 두 번째는 미디어 아트를 통한 진보된 예술적 가치를 이어오는 것인데 테크놀로지와 함께 새로운 추상 애니메이션의 방향을 제시하고 있다고 할 수 있다. 세 번째는 앞서 언급한 일본 작가인 미라이 미즈에의 예처럼 애니메이션 페스티벌과 같은 비상업적 표현의 공간을 통해 순수한 추상 애니메이션의 명맥을 이어오는 것인데 이것은 애니메이션과 영상 산업의 질적 향상과 다양화에 기여하는 바가 크다고 할 수 있다.

현대의 상업적 영역에서 추상 애니메이션은 주된 대상의 표현 보다는 부수적인 요소로 더 많이 사용되고 있는 것은 사실이다. 또한 실험적이고 추상적인 표현들로 이루어진 추상 애니메이션 자체를 상업적 콘텐츠로 활용하기도 힘들다. 하지만 균형 있는 영상 콘텐츠 산업을 발전을 위해 더 나아가 문화 산업 전체의 발전을 위해서는 추상적 표현이 갖는 아방가르드적 실험정신과 예술적 표현을 다시 되돌아보고, 역사 속에서 진화를 거듭 해온 작품들처럼 새로운 가능성을 모색해야한다. 이것은 현대 한국 영상 콘텐츠 산업을 보다 가치 있고 풍요롭게 해줄 것이며 확립화 되어가고 유행에 따라 선택하는 대중의 눈높이를 한층 더 끌어올릴 수 있으리라 기대한다.

참고 문헌

- [1] 안나 모진스카, *20세기 추상미술의 역사*, 시공사, p.8, 1998.
- [2] 칸딘스키, *점, 선, 면*, 열화당, p.185, 1983.

- [3] 김희진, 작품'a Trip'제작을 통해 표출된 추상 애니메이션의 특성에 관한 연구, 서울대학교 대학원, 학위논문, p.16, p.27, p.40, 2002.
- [4] 박유신, 김재웅, "시각문화교육에서 추상 애니메이션이 가지는 교육적 가능성", 미술교육논총 제22권, 제3호, pp.131-156, 2008.
- [5] 루이스 차네티, 영화의 이해, 현암사, p.191, 1993.
- [6] 김경애, "애니메트릭스에 나타난 추상적 메타포 표현", 한국콘텐츠학회논문지, 제7권, 제4호, pp.141-149, 2007(4).
- [7] 김혁, 김지홍, "그래픽 영화의 영향을 통 Norman McLaren의 애니메이션 작품 세계에 관한 연구", 한국콘텐츠학회 2007 춘계 종합학술대회 논문집, 제5권, 제1호, pp.1-5, 2007(6).

저 자 소 개

손 국 환(Kook-Hwan Son)

정회원

- 2001년 2월 : 홍익대학교 미술대학(미술학사)
- 2005년 9월 : 시드니대학교 디지털미디어 석사(미술학석사)
- 2009년 9월 ~ 현재 : 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 교수

<관심분야> : 3D 애니메이션, 디지털 콘텐츠 디자인

박 성 대(Sung-Dae Park)

정회원

- 2002년 2월 : 동의대학교 멀티미디어공학과(공학사)
- 2004년 2월 : 동의대학교 멀티미디어공학과(공학석사)
- 2008년 2월 : 동의대학교 소프트웨어공학과(공학박사)

- 2008년 3월 ~ 현재 : 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 교수

<관심분야> : 비선형 편집, 컴퓨터그래픽디자인, 디지털 시그널 이미지 프로세싱