
조르주 슈비츠게벨의 “회화의 주체” 작품연구

- 들뢰즈의 감각이론과 프레임이론을 중심으로 -

Research on Georges Schwizgebel's "The Subject of Picture"

- Focus on Deleuze's Frame Theory and Sensibility Theory -

정동희*, 김재웅**

경민대학 만화애니메이션학과*, 중앙대학교 첨단영상대학원**

Dong-Hee Jeong(donghee3@freechal.com)*, Jae-Woong Kim(kunstoma@yahoo.co.kr)**

요약

회화에서 프레임의 미학을 연구하는 것보다 애니메이션 화면구성에 대한 프레임을 분석하는 것은 더욱 더 중요한 의미를 지니고 있다.

단편 애니메이션작가 조르주 슈비츠게벨의 이미지 형상은 캐릭터를 지우는 흔적을 통하여 작가 신체의 촉각적 감각으로 형상화된 구체적인 표현이라고 말할 수 있다. 이는 들뢰즈가 언급한 형상지우기에 의한 흔적의 변형(메타모포시스 Metamorphosis)과 비유된다. 애니메이션에서 살아 숨쉬는 캐릭터는 들뢰즈가 기술한 형상과 같이 실사영상과는 구별된다. 애니메이션은 프레임 안에서 움직이는 캐릭터의 형상과 큰 움직임이 없는 배경으로 나뉘질 수 있는데, 움직이지 않는 배경의 구성은 들뢰즈가 언급한 아플라와 유사한 성격을 갖는다. 이는 실사영상을 프레임 단위로 기록하는 영화와는 다르게 애니메이션은 실제와는 다른 경계인 아플라를 배경으로 표현하고 있으며, 캐릭터는 최소한의 구상성을 갖고 대상에 대한 형상의 일그러짐을 통하여 새로운 형상으로 재탄생되고 있다.

다음은 프레임의 시간지속에 대한 문제이다. 슈비츠게벨의 작품은 프레임과 프레임사이의 상관관계에 의하여 의미가 생성된다. 그의 작품에서는 프레임과 프레임 간의 구성에 따른 형상 묘사 자체가 프레임으로 구성된다. 이러한 과정을 통하여 슈비츠게벨의 작품은 각 프레임 사이에 연결되어 있는 개별 프레임이 새롭게 생성되는 대상의 형상을 묘사하고 있다. 이는 대상에 대한 지시체의 근본이 적용되지 않는 현대영화에서 극히 적게 찾아 볼 수 있다고 들뢰즈는 언급한다. 바꿔 말하면 슈비츠게벨의 작품은 현대영화의 특징을 갖춘 애니메이션으로 프레임과 프레임 사이의 형상을 묘사하고 있다. 이는 들뢰즈가 언급한 대상 세계의 법칙과 논리에서 벗어나 이루어지는 크리스털적 묘사임을 알 수 있다.

■ 중심어 : | 변형 | 프레임 간의 구성 | 시간의 지속 |

Abstract

This is an analysis study about the pictorial frame of Georges Schwizgebel's animation "The Subject of Picture", focusing on Deleuze's frame theory.

First of all, the shapes in the frame of the animation is the representation of the tactile sensation from the erased vestiges of the characters. It shows the metamorphosis of the erased vestiges of the shapes by Deleuze's sensibility theory. Besides, the layout of the animation's background has similar property with the aplat which was mentioned by Deleuze. It means that the background of the animation correspond to the aplat which is other boundary different from reality, and the character which has the minimum embodiment about the object makes the shape newly through the distortion of the shape.

Secondly, as the problem of frames in terms of the continuity of time, the meaning in Schwizgebel's animation is created by the relation between each frame. It means that the depiction of the shape itself by the composition between each frame is composed of the frame. Eventually, Schwizgebel's work is the animation which has the characteristic of the modern cinema and is the crystal depiction that deviates from rules and logics of the object which was mentioned by Deleuze.

■ Keyword : | Metamorphosis | Composition of Between the Two Frames | Continuance of Time |

* 본 연구는 서울시 산학협력사업으로 구축된 서울 미래형콘텐츠컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.

접수번호 : #070213-001

심사완료일 : 2007년 03월 28일

접수일자 : 2007년 02월 13일

교신저자 : 김재웅, e-mail : kunstoma@yahoo.co.kr

1. 서론

최근 컴퓨터가 영상매체에 활용되면서 영상 텍스트가 혼합·변형된 형태의 다양한 형식으로 전개되고 있다. 이러한 현상들로 인하여 영화영상의 이미지와 운동에 대한 기존의 서구철학의 지형 속에서 혼하게 나타나고 고정된 이원론적 좌표들인 주제와 대상, 안과 바깥, 정신과 자연, 지시체와 이미지, 사실주의 대 구성주의란 거대 담론들이 새롭게 문제화되기 시작했다. 실제 존재하는 시각적 대상과 의미주체라는 이원론적 대립은 철학적으로 매우 중요하게 논의되어 왔지만, 틀뢰즈는 대상의 표현과 의미를 하나의 감각인 새로운 형상(le figural)으로 인식되어야 한다고 주장한다. 이 새로운 형상에 대한 해석을 프레임에 적용한다면, 애니메이션의 구성요소인 프레임에 대한 해석은 이전과 달리 새롭게 접근되어야 한다.

슈피츠게벨과 같은 작가주의 애니메이션에서 대상에 대한 재현의 문제는 그 시작점이 주관적인 이미지에서 출발한다는 특징을 갖고 있다. 따라서 애니메이션의 특성상 그 시작점이 회화적 프레임¹⁾과 영상을 구성하는 기본 단위인 영상프레임에 대한 비교연구는 애니메이션 미학 연구에 있어서 중요하다.

이 글은 예술적인 시도로 제작되어지는 단편애니메이션 이미지의 기호적 도상분류를 통하여 회화적 프레임과 영상 프레임을 비교 논하고자 한다.

1. 문제제기

그간 학계에서 상업적으로 제작된 장편 애니메이션의 서사적 문제나 캐릭터, 배경, 연기, 연출 등의 문제들은 연구되어 왔지만, 단편 애니메이션을 작가의 예술적인 측면에서 작품을 분석하는 등 학문적 접근은 아직 이뤄지지 못하고 있다. 이는 대중사회가 영상텍스트 중심의 콘텐츠에 무게를 두고 있으며, 작품을 제작하는데 있어서 가장 기초적인 이미지와 수용주체인 관객의 의미읽기는 중점적으로 분석되고 있지 못하기 때문이다.

스위스의 대표적인작가 조르주 슈비츠게벨은 모더니즘 경향의 작가로 회화적 그림의 화면이 특징적이다. 그의 작품은 대상에 대한 사실적인(실체적인)모상의 재현이 아닌 특징을 지니고 있다. 그의 이런 특징은 애니메이션작업과 병행한 텔레비전 타이틀, 포스터, 광고 드로잉 등의 부수적인 작업들을 같이 제작하면서 회화에 대한 새로운 시각에 대하여 관심을 갖게 된 데에 있다. 그의 작품 중 초기작인 “이카루스의 비상 The Flight of Icarus(1974)”, “원근법 Perspectives(1975)”에서 그에 고민의 흔적들을 찾아볼 수 있는데 그는 전통적인 회화적 화면구성보다는 실험적인 모더니즘적 화면구성을 활용하여 작품을 제작하였다.

이러한 독특한 작가주의 성향을 보이고 있는 슈피츠게벨과 같은 단편 애니메이션 작가의 실험적 작업을 분석하는 것은 애니메이션 미학을 연구하는데 있어 의미 있는 일이다.

이 연구에서 먼저 문제가 되는 것은, 애니메이션의 프레임이 개개의 낱장 프레임들로 구성되어 있으며, 그 안에 손으로 그려진 이미지는 대상과 유사한 재현된 도상을 기초로 하고 있다는 점이다. 이 특징은, 실사 영상의 현실 기록적인 프레임과는 다른 차원으로, 애니메이션은 현실을 재창조 하는 회화적 프레임 성격을 갖고 있다는 점이다.

두 번째, 애니메이션 프레임은 의미상으로는 실사영화와 다르지만, 선형적 구조에 의한 내러티브 구성으로 관객을 수용하는 측면에서 볼 때는 영화의 어법에 맞게 구성되어 있다. 하지만 슈비츠게벨의 애니메이션은 전통적인 영화형식의 내러티브(Narrative) 구성이라기보다는 프레임과 프레임 사이의 형상묘사를 통하여 새롭게 해석되는, 대상자체의 세계를 잃어버리고 새로운 내러티브를 구성하게 된다는 점에서 연구문제로 살펴볼 수 있다. 결국 이 문제들은 회화적 프레임과 시간의 지속에 의한 영상프레임의 분석으로 요약될 수 있다.

2. 연구목적 및 연구방법

2.1 연구목적

본 연구에서는 애니메이션작가 조르주 슈비츠게벨의 작품 연구를 통하여, 영화 영상의 형식적 특징과 거의

1) 본 원고에서는 회화적 프레임과 영상프레임을 구별하여 쓰고 있는데 회화적 프레임은 애니메이션에서 카메라에 촬영된 각각의 낱장 프레임을 지칭하고 동영상 프레임은 영화의 프레임 용어로 사용하고 있다.

대동소의하게 논의되어지고 있는 애니메이션 영상의 특징을 비교 고찰하고자 한다. 현재 애니메이션은 수용자 소통의 방식에서 영화와 맥을 같이 하고 있지만 그 제작상의 상이한 문제에 의하여 때로는 다르게 이야기되기도 하고, 구분이 모호해 지기도 한다. 따라서 영화 영상과 비교하여 애니메이션의 특징이 어떠한 것이며, 또 어떻게 구별 되는지를 들뢰즈의 감각이론과 프레임이론으로 분석 하고자 한다.

이 분석 대상으로 단편 애니메이션작가인 조르주 슈피츠게벨의 '회화의 주체'란 작품을 중심으로 애니메이션 프레임의 문제를 살펴보고자한다. 첫 번째, 대상에 대한 회화적 재현의 문제로 들뢰즈는 베이컨의 그림을 통하여 형상과 아플라의 경계를 구분한다. 이 관점에서 조르주 슈피츠게벨의 애니메이션 작품에서 드러난 이미지를 들뢰즈의 감각이론에 대한 영상 프레임의 내용과 비교검토 할 수 있다.

두 번째, 시간의 지속에 의한 프레임의 문제로 애니메이션은 영화의 사진 기록(반영)과는 다른 프레임과 프레임 사이에 묘사된 창조적인 형상의 문제로 보고자 한다.

2.2 연구 방법

슈피츠게벨의 작품 대부분은 기본적으로 대상에 대한 유사성을 기반으로 하고 있다. 또한 색면의 조합에 의한 도안적 형식의 캐릭터보다는 회화적 질감을 갖춘 형식을 띄고 있다. 이는 회화 이미지와 같은 특성을 갖고 있다고 할 수 있는데, 회화에서 대상과 유사하다는 점은 유사성의 환기나 상상이라는 점을 배제하지 않으면서 동시에 일종의 알 수 없는 흔적 같은 것으로 존재하는 것을 말한다[1]. 폴 웰스는 “애니메이션이 실제 사물의 모방보다는, 삶을 재 정의하고 리얼리티에 우리의 미적 수용을 재현시켜 우리의 감각의 지평을 확대하는데 더 관심이 많은 장르이다[2].”라고 이야기한다. 이런 점에서 볼 때 애니메이션 이미지는 현실을 기록하는 사진영상의 실제적 이미지를 기초로 하고 있는 실사영화와는 다른 특징을 갖고 있다. 이를 기반으로 애니메이션 이미지의 프레임이 회화이미지의 프레임과 동일하게 작용하는지 아니면 다른 특징이 있는지 비교 논하기

로 한다.

애니메이션의 프레임을 들뢰즈는, 정보의 과잉과 회박에 대한 프레임 이미지가 가장 중요한 구성단위로 구성되어진다고[3] 규정한다. 들뢰즈는 그의 저서 <감각의 논리>에서 프란시스 베이컨의 작품으로 유사성을 이야기하고 있다. 베이컨은 자신의 회화에서 근본적으로 세 요소를 구별한다. 그 세 요소는 물질적인 구조, 동그라미-윤곽, 세워진 이미지로[4] 물질적인 구조를 들뢰즈는 아플라²⁾라고 지칭한다. 아플라는 형상을 가르는 공동경계, 즉 윤곽은 베이컨의 그림에서 형상과 아플라를 구분 짓는 것으로 트랙, 동그라미의 경계영역을 지칭한다. 슈피츠게벨의 애니메이션 프레임이 아플라와 유사한 일종의 윤곽선 역할을 하고 있어, 이 윤곽에 의한 구분을 애니메이션에서 회화적 프레임과 비교하여 기술할 수 있다.

표 1. 회화적 프레임의 분석틀

분류	회화	애니메이션
아플라	단일한 부동의 색	단순한 배경 Lay-out
형상	트랙, 동그라미, 선동 경계구역 내의 형상	캐릭터 이미지 일그러진 형상

위의 [표 1]에서처럼 들뢰즈는 베이컨의 작품을 분석하면서 회화프레임 내에서 아플라와 형상을 구분하여 논의하고 있다. 그가 기술한 것처럼 회화프레임 내에서 이와 같은 분류를 애니메이션에 적용시켜 회화적 프레임내의 배경과 캐릭터를 구분하듯이, 애니메이션에서 과잉된 정보의 캐릭터의 일그러짐(지우기의 흔적)과 단순한 정보의 배경의 아플라를 비교분석하고자 한다.

애니메이션 영상프레임의 분석은 시간의 연속선상의 문제로 실사영화와 별반 다름없이 구분된다. 하지만 슈피츠 게벨의 작품에는 개별 프레임(편집단위의 쇼트)들이 단절되어 개별적으로 구성되며, 그 특성상 개별적 프레임과 프레임 간의 관계에 의한 새로운 묘사적 프레임 지속으로 새롭게 프레임이 구성되는 것이 특징이다. 이러한 프레임의 관계 항을 들뢰즈가 프레임과 프레임 사이의 비가시적 영역으로 규정한 논의를 중심으로 이

2) 아플라는 배경처럼 작용하기도 하는데, 그것은 단지 배경이 형상들과 가지는 엄밀한 상관관계 덕이다.

야기하면, 들뢰즈는 영화이론에서 언급하듯이 개별의 프레임보다는 프레임과 프레임 사이의 ‘형상의 묘사’를 중심으로 프레임의 지속을 다루고 있다. 들뢰즈가 언급한 프레임 사이의 형상의 묘사는 프레임의 시간에 의한 구성으로, 이 묘사를 고전영화와 현대영화로 구분하여 언급한다. 고전영화의 경우 유기적 묘사, 즉 묘사작용과 묘사대상이 분리되어있다고[1] 하지만 현대의 영화는 지시체를 근본적으로 상정하지 않는 크리스털적 묘사(무기적 묘사) 해당한다고 언급한다. 이것은 대상세계의 법칙과 논리에서 벗어나서 이루어지는 것으로, 그 어떤 대상도 상정하지 않는다. 또한 묘사가 스스로 형성하고, 스스로 지우는 과정의 반복으로 이루어진다[1]. 이러한 특징이 슈비치게벨 애니메이션의 묘사에 잘 드러나고 있다.

따라서 크리스털적 묘사는 프레임과 프레임 사이에서 이뤄지는 것으로 애니메이션이 들뢰즈의 분류처럼 크리스털적 묘사로 이루어지는지 조르주 슈비치게벨의 작품을 통하여 확인하고자 한다.

II. 이론적 논의

1. 애니메이션 프레임의 도상적 특성

영화는 현실을 완벽하게 재현할 수 없으므로, 재생산된 실체는 기술적인 조작의 지배를 받는다. 이는 사진과 영화가 같이 공유하는 재현의 문제로 선택된 샷의 크기와 프레임의 크기 등, 기술적인 조작이 가해진다는 점이다[5]. 이와는 다르게 카메라의 기술적 조작이, 애니메이션에서는 각각 그려진 낱장 이미지의 그림이 이미 의도된 프레임 단위로 창조되고, 단순히 카메라에 촬영된 움직임의 환영으로 기록된 것이 아니라 그려진 형상으로 창조된다.

이러한 애니메이션의 프레임은 개별 낱장에 각기 다르게 그려진 원화와 배경의 레이어아웃이다. 들뢰즈는 감각의 논리에서 “구상적인 것 혹은 재현이란 기실 한 이미지가 보여 준다고 여기는 대상과 그 이미지 사이의 관계를 내포한다. 하지만 재현은 또 구성된 총체 안에서 한 이미지가 다른 이미지들과 맺고 있는 관계도 내

포한다. 각각의 이미지에는 물론 자기가 지칭하는 대상이 있다[4].”라고 말하고 있다. 여기서 구상회화의 서술이란 재현된 구체적인 이미지의 표상들 사이에 나타난 총체에 활력을 불어넣기 위하여 스토리가 끼어들거나 끼어들려고 하는 것을 지칭한다.

이런 점에서 애니메이션 배경이 갖는 도상적 특징은 영화나 사진과 같이 구체적 현실 기록의 단계가 아닌 새로운 창조³⁾를 통한 재현된 이미지이다. 특히 애니메이션의 이미지는 구체적이고 사실적인 대상이 아닌 과장된 이미지이기 때문에, 이는 재현하는 대상이 존재하지 않는·재창조된 물질화된 배경이다. 이러한 애니메이션의 배경은 움직이는 내부 형상과 나뉘는 경계로 들뢰즈가 말하는 아플라의 영역에 해당된다고 할 수 있다.

들뢰즈는 형상에 대하여 구상회화 뿐만 아니라 추상회화에 대해서도 언급하는데, 그것은 다이어그램을 최소화하고 축소시키는 방식이라고 보고 있다. 구상과 추상을 넘나드는 베이컨의 그림으로 들뢰즈는 형상 왜곡, 해체, 단순화를 통하여 최소한의 구상적 의미를 찾는 것과 추상성을[6] 이야기 한다. 슈비치게벨의 애니메이션 프레임에서 들뢰즈가 언급한 형상처럼, 캐릭터는 대상에 최소한의 유사함을 통한 투명한 시각적 구상부분과 대상의 형상을 왜곡, 해체, 단순화하는 애니메이션 배경의 대상에 존재하지 않는 불투명한 추상부분과 함께 공존하고 있음을 알 수 있다.

즉 애니메이션은 기의에 더해지는 기표의 현전을 강조한다. 그런 면에서 일종의 투명한 기능을 수행하는 우리의 시각이미지와 불투명한 매체를 확연하게 들어내는 회화적 이미지 이 둘의 특징을[1] 애니메이션은 함께 가지고 있다.

2. 조르주 슈비치게벨의 영상 프레임(Frame) 특성

영화를 피어스의 기호분류에 따라 말하자면 오히려

3) 알렉산더 알렉세예프(Alexander Alexeieff)는 1973년 논문에서 실사영화와는 다른 애니메이션의 차이에 대한 주제로 언급하였는데 “실사영화와 비교하여 애니메이션은 인간의 사고에 의해 만들어진 재료로부터 앞으로 만들 작품의 요소를 이끌어낸다. 그들은 자신의 손으로 만든 이미지를 통해 이러한 사고를 표현한다.”(Bendazzi, 1994: xxii) 폴월스.

도상의 상징적인 것은 제한되고 부차적인 반면 도상적인 지표적인 측면이 매우 강하다[7]. 영상 이미지의 이러한 면과 더불어, 크리티앙 메츠는 영화의 영상에 기호학의 언어학적 방법들을 적용시키면서 “영화는 쉽게 이해될 수 있기 때문에 설명이 아주 어렵다[5].”라고 말한다. 그는 언어의 단어가 영화의 뜻에 해당되며, 그 결과 문장은 장면, 장이나 절은 시퀀스에 해당된다는 소쉬르의 언어학적 영화 기호 이론들과 분명한 선을 긋는다. 언어의 성능이 “이중분절”-음성과 의미, 시니피앙과 시니피에-에서 연유되는 반면, 영화의 언어는 시니피앙과 시니피에 사이의 유사성 형성에 의하여 기능을 발휘하기 때문[5]으로, 메츠는 언어학에서 단어의 기능과 영화에 뜻의 기능을 구분한다. 영화의 뜻은 단어처럼 제한적이지 않으며, 새롭게 창안된다고 본다.

영화의 의미체계를 이해하기 위해 언어와는 구별되는 것으로 메츠는 뜻의 기능을 새롭게 언급한다.

이러한 메츠의 관점과는 좀 다르게 들뢰즈는 뜻에 대하여 이미지의 동시적 혹은 기계적 배치와 구성이라고 말한다. 이는 들뢰즈가 일차적으로 주목하는 대상으로 배치와 구성을 나누는 단위이다. 이 단위의 개념들이 프레임, 각도, 뜻, 몽타주이다.⁴⁾ 이 단위의 개념들에 대한 논의는 퍼스의 기호 이론처럼 대상과 도상의 관계에 의한 해석과정과 연결시키지 않고, 도상 자체가 독자적으로 읽힐 수 있는 부분이기도 하다.

앞의 논의에 비춰볼 때 조르주 슈비치게벨 애니메이션의 프레임의 특성은 움직임의 환상이 각 프레임마다 독자적으로 재창조된다는 점이다. 프레임과 프레임 사이의 문제에 있어서 캐나다의 애니메이터인 노만 맥라렌 N. Malaren은 “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라, 오히려 그려진 운동예술이다. 각 프레임 사이에서 일어난 것이 각 프레임 위에서 일어난 것보다 중요하다. 그러므로 애니메이션이란 프레임들 사이의 비가시적 틈을 다루는 예술이다[8]”고 주장한다.

들뢰즈는 그의 영화 철학에서 애니메이션에 대해 거의 언급하지 않는다. 단지 한 번 언급 한 내용은 다음과 같다[1]. “만일 만화영화Cartoon film가 충분히 영화에 속하는 것이라면, 그것은 그림이 더 이상 포즈나 완성

된 형상을 구성하는 것이 아니라 그러한 형상의 묘사를 구성하기 때문이다[9].” 여기서 들뢰즈는 조르주 슈비치게벨 애니메이션과 같이 형상의 연속적인 형성과 소멸이라는 점에서 프레임과 프레임 사이의 묘사 문제를 주목하고 있다.

III. 조르주 슈비치게벨의 작품 분석

1. 작품에서 회화적 이미지의 변화

조르주 슈비치게벨(Georges Schwizgebel)은 자신의 스튜디오 설립과 같은 해에 발표한 “잡동사니 Patchwork(1970)”로 안시 국제애니메이션 페스티벌에서 상당한 주목을 받게 된다. 그 후 여러 영화제에서 그랑프리 및 입상을 하면서 국제적인 명성을 쌓게 된다[10]. 그의 작품 중 보기만 하는 주체가 아닌 보임을 당하는 타자에 대한 주체 의식은 실로 슈비치게벨의 애니메이션들을 관통하는 중추적인 요소라 할 수 있다. 이 보임을 당하는 타자에 대한 주체의식은 어휘와 구조가 훨씬 복잡해지면서 그의 기존의 작품이 통합되는 작품[9]으로 “회화의 주제 The Subject of the Picture/Le Sujet du tableau(1989)”가 있다. 조르주 슈비치게벨의 작품 경향은 회화 제작 기법에서 영감을 받아 제작된 작품들이 대부분으로, 화면의 붓 터치와 살아있는 드로잉 선은 마치 회화 작품의 붓 터치들처럼 살아 움직이는 것과 같은 착각을 들게 한다.



그림 1. 회화의 주제[11]



그림 2. 회화의 주제[11]



그림 3. 회화의 주제[11]



그림 4. 회화의 주제[11]

4) 이 단위개념들에 대한 논의는 Cinmal의 제2장에서 논의된다.

위의 [그림 1][그림 2]의 경우 들뢰즈가 언급한 회화의 구상과 추상의 두 가지 체계 중, 재현된 대상에 대한 시각적인 투명한 구성적 묘사보다는 매우 불투명한 추상적 표현을 하고 있다. 이것은 구체적인 대상의 유사성 보다는 작가의 내적 이미지의 감각을 형상으로 표현한 것으로, [그림 1]의 경우 물속에 떠있는 오리의 표현이지만 그저 단순한 붉은 점과 선의 표현일 뿐 그것이 구체적으로 오리의 형태를 띠고 있지 않다. 단지 점과 선 배경의 색면으로 표현된 것이 오리라는 이미지의 형상을 갖게 할 뿐이다. 이는 [그림 2]에서도 동일한 문제인데 마구 잡이 식의 붓 터치로 형이 일그러짐으로 해서 구체적으로 무엇을 형상화 하고 있는지 알지 못한다. 하지만 프레임의 앞뒤 맥락으로 그것이 구름의 이미지를 형상화하고 있다고 느낄 뿐이다.

이러한 점은, 들뢰즈가 프란시스 베이컨(Bacon Francis)의 작품을 언급 했듯이 ‘대상의 구체적 형상인 얼굴 지우기를 통하여 작가의 대상에 대한 감각을 형상으로 표현한 것’이라고 지칭 했듯이 위의 [그림 1][그림 2] 또한 그와 유사한 면을 드러내고 있다. 이는 작품에서 작가의 내적 이미지가 재현된 것으로 대상과 이미지 사이의 관계 보다는 작가의 감각을 내포한 표현의 형상으로 볼 수 있다.

[그림 2]의 경우처럼, 프레임의 앞뒤 맥락을 통하여 그 이미지의 실체를 느낀다면 이것은, 들뢰즈가 베이컨의 작업에서 지우기의 흔적을 통하여 신체의 감각을 느끼듯이, 작가의 내면적 촉각적 감각을 형상으로 표현한 것이다. 이 애니메이션은 들뢰즈가 언급한 지우기의 흔적과 같은 변형(메타포포시스 Metamorphosis)을 통하여, 작가의 신체의 촉각적 감각이 형상화되어 표현되었다고 할 수 있다.

들뢰즈는 베이컨의 그림에서 사각형, 동그라미 등의 표현을 언급하면서 형상과 물적 재료의 영역을 구분하고 있다. 즉 실체적인 물적 재료들과 신체 기관에 의해서 촉발되는 감각의 형상을 구분하고, 의미 없는 실체적 물적 재료들을 배경이라고 구분 짓고 있다. 즉 아플라와 형상을 가르는 공통의 경계에 의해, 다시 말하면 그들의 윤곽에 의해 구분되어진다. 그 공통의 경계가 트랙이거나 동그라미- 윤곽이다[4].

애니메이션의 [그림 3][그림 4]에서 보듯이 구상적 회화를 기본으로 하고 있지만, [그림 3]의 경우는 실제로서의 작가를 화면에 현존하는 것으로 표현하여 타자화된 주체의 형상을 화면 중심으로 끌어내고 있다. 이러한 점은, 사각 캔버스 안의 주체화된 그림의 모델이 작가의 촉각적 감각인 붓 터치를 통하여 감각을 형상으로 만들어내고 있다.

[그림 4]는 구상적 회화를 실제적인 그림의 사각형의 캔퍼스로 실체화시킴으로 물적 재료와 작가의 감각적 형상을 분리시키고 있다. 이러한 점은, 회화의 구성적 이미지가 고정되어 배경화 되면서 의미 없는 것으로 분리되고, 새롭게 움직이는 실체의 현상을 통하여 작가의 감각이 형상을 만들어 내고 있는 것이다. 이처럼 움직임이 없는 배경과 윤곽 또는 레이아웃이 아플라로 구성되어 형상과 나뉘고 있음을 알 수 있다.

결국 애니메이션의 이미지는 회화적 재현의 형상 문제와 동일한 범주를 갖고 있지만, 형상과 배경(윤곽)의 나뉘는 프레임의 앞뒤 관계에 의해 구성되고 표현되는 형상으로 회화와는 다른 특징을 갖고 있다.

2. 시간의 지속에 의한 프레임변화

들뢰즈는 일반적인 영화프레임에 대하여 형상의 연속적인 형성과 소멸이라는 점에서 프레임과 프레임 사이(in-between)의 문제를 주목하고 있다. 애니메이션은 영화와 마찬가지로 시간의 지속에 의한 프레임의 묘사를 통하여 이미지를 형상화한다.

이러한 묘사의 특징은 재현의 의미에서 들뢰즈가 이야기하는 크리스탈적 묘사로 대상에 대한 사진의 현실 재현과는 달리 대상 자체가 현실적 준거점을 상정하지 않고 묘사 그 자체의 작용이 중심을 이루는 경우이다.



그림 5. 회화의 주제[11] 그림 6. 회화의 주제[11]

[그림 5]의 경우 화면의 점진적인 클로즈업을 통하여

노인이 증점적으로 묘사되었다가 카메라 이동을 통하여 새로운 시점으로 이동이 되면, 그 노인은 하나의 모델로만 보여 지게 된다. 그러나 [그림 4]처럼 그 모델 자체가 캔버스에 묘사된 모습은 청년이고 그걸 그리고 있는 화가가 보인다. 다시 캔버스로 화면이 이동하면 이 청년은 캔버스의 화면 밖으로 걸어 나와 새로운 의미의 형상으로 변화 되어진다. 결국 [그림 5]의 프레임 안에 있는 묘사된 모든 인물들은 지속적으로 부정되면서 끊임없이 새로운 형상을 만들어나가고 있다. [그림 3][그림 4]에서 보듯이 이 작품의 결말에서 조차 작가의 임의적 감각을 형상으로 만들어내면서, 작가 자신도 화면의 프레임 안에 소멸되어 진다.

[그림 1]의 프레임은 물위에 몇 개의 선과 점이 움직이면서 우리의 감각적 형상으로 묘사된다. 그 우리의 형상이 물결위의 오리로 묘사된 것은 재현된 그림이 아닌 움직임(타이밍)이 달라지면서부터이다. 우리의 묘사는 커튼의 타이밍으로 변환되면서 도안으로 부정된다. 결국 카메라가 줌 아웃되면 [그림 6] 마티스의 그림으로 변환 된다. 하지만 여기서 특징적인 것은 마티스의 그림이란 실제적인 대상으로 묘사된 것이 아니라 마티스 그림의 감각적 형상만을 추구하고 있다. 결국 마티스의 그림 자체 안에서 캐릭터가 커튼 밖으로 나가서면서, 마티스의 그림은 가시적 의미조차 부정되며 새로운 형상으로 묘사되며 변화되고 있다.

IV. 결론

첫 번째로 슈퍼츠게벨의 작품이미지 형상은, 들뢰즈가 언급한 형상의 지우기 흔적의 변형(메타모포시스 Metamorphosis)을 통하여 작가의 신체의 촉각적 감각이 형상화된 표현이라고 할 수 있다. 또한 배경과 형상의 분리 문제는, 카메라 움직임을 통하여 배경 이미지가 새롭게 캐릭터의 형상과는 다른 영역으로 구분되거나, 캐릭터가 고정된 프레임이 되어 배경화 되는 특징을 갖고 있다. 이는 배경이 고정된 것이 아니라 시간이 지속되면서 카메라의 움직임과 변형이란 특화된 것을 통하여 제시되는 형상으로 작가의 감각이 물질화된 형

상의 공간을 만들어 내고 있음을 알 수 있다. 따라서 애니메이션의 경우 움직임이 없는 배경과 레이아웃이 들뢰즈가 언급한 아플라에 해당되고, 움직이는 캐릭터는 형상으로 나뉘고 있음을 알 수 있다.

두 번째 시간의 지속에 의한 프레임의 문제로, 슈퍼츠게벨의 작품은 프레임과 프레임사이의 관계에 의하여 의미가 생성되고 있다. 이는 그의 작품에서 프레임과 프레임 간의 구성에 의한 형상 묘사 자체가 프레임으로 구성되고 있음을 알 수 있다. 결국 슈비츠게벨의 작품은 개별로 배치된 각 프레임간의 연결된 프레임들이 그 대상이 존재하지 않는 새로운 의미를 생성하는 형상을 묘사하고 있다. 이는 들뢰즈가 언급한 대상 세계의 법칙과 논리에서 벗어나서 이루어지는 크리스털적 묘사임을 알 수 있다.

결국 모더니즘 계열의 작가 조르주 슈비츠게벨의 '회화의 주제'란 작품을 통해서 영화와 애니메이션의 특성을 구분하여 비교 분석을 하였는데, 이는 재현에 대한 작가의 새로운 문제의식이 표현되었다고 할 수 있다.

본 연구에서는 프레임에 대한 언급이 단편작가주의 작품으로 한정되어 분석된 한계를 지니고 있음을 밝힌다. 또한 들뢰즈에 대한 깊은 철학적 이해보다는 그가 언급한 회화, 애니메이션, 영화의 이론을 중심으로 기술하였다.

참고 문헌

- [1] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, 2005.
- [2] 폴 웰스, 한창완, 김세훈, *애니마 톨로지: 애니메이션이론의 이해와 적용*, 서울: 한울, 2001.
- [3] 질 들뢰즈, 유진상, *시네마1*, 시각과 언어, 2002.
- [4] 질 들뢰즈, 하태완, *감각의 논리*, 민음사, 1995.
- [5] 랄프슈넬, *미디어 미학*, 이론과 실천, p.167, 2005.
- [6] 박성수, *들뢰즈와 영화*, 문학과학사, 1999.
- [7] P. Wollen, *Sign and Meaning in the Cinema*, Indiana Univ. press, p.140, 1972.
- [8] C. Solomon, "Animation:Notes on a Definition," *The Art of the Animated Image*, An

Anthology, Charles Solomon, The American Film Institute, 1987.

[9] G. Deleuze, *Cinema 1, The Movement-Image*, Hugh Tomlinson, University of Minnesota Press, 1986.

[10] 김준양, *애니메이션, 이미지의 연금술*, 한나래, 2001.

[11] 회화의 주제, *셀 애니메이션*, 6분, 2006 DVD화면 캡처, 1989.

[12] 만화 애니메이션학회, *만화애니메이션연구*, 통권 7호, 2003.

[13] 로만 브라이슨, 김윤희, 양희은, *기호학과 시각예술, 시각과 언어*, 1998.

[14] G. Turner, 임재철, *대중영화의 이해*, 한나래, 2004.

[15] P. wells, 한창완, 김세훈, *애니마톨로지@*, 한울 아카데미, 2001.

[16] D. Bordwell and K. Thompson, 주미사, *영화분석 입문*, 한나래, 1997.

[17] J. D. Andrew, *영화이론*, 한길사, 1995.

[18] 미르틴 줄리저, 이선형, *이미지와 기호*, 동문선, 2004.

[19] 질 들뢰즈저, 유진상, *시네마 I*, 시각과 언어, 2002.

[20] 앙드레바쟁, 존재론과 영화언어, 기 엔스벨르편, 영화진흥공사, 1987.

[21] 데이비드 노먼 노드윅, 김지훈, *질들뢰즈의 시간기계*, 그린비, 2005.

[22] 파스칼 보니체, *영화와 회화*, 동문선, 2003.

[23] C. Solomon, "Animation:Notes on a Definition," *The Art of the Animated Image, An Anthology*, Charles Solomon편, The American Film Institute, 1987.

[24] J. Aumont, "L'industrie du plastique, Goldorak des Studios Toei," *A Quoi Pense les Films Seguir*, 1996.

[25] P. Barboza, *Du Photographique, Laparenthe'se indicielle dans l'histoire des images*,

L'Harmattan, 1996.

[26] O. Grau translated by Gloria Custance, *Virtual Art*, The MIT Press, 2003.

[27] J. Aumont, Dudley Andrew(ed), *Image Dispute: Age of Photography*, Texas Univ. Press, 1997.

저자 소개

정 동 희(Dong-Hee Jeong)

정회원



- 1996년 3월 : 추계대학교 미술학 (서양화)
- 1999년 3월 : 경희대학교 언론정보대학원 대중예술전공 정치학 석사
- 2005년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션 박사과정
- 2002년 3월 ~ 현재 : 경민대학 만화애니메이션학과 조교수 재직
- 2005년 3월 ~ 현재 : (사)독립애니메이션 협회 이사
- <관심분야> : 게임 콘텐츠, 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 애니메이션, 만화콘텐츠

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

정회원



- 1982년 2월 : 홍익대학교 미술학 (서양화)
- 1984년 8월 : 홍익대학교 대학원 미술학 석사
- 1992년 8월 : 독일슈투트가르트 국립조형예술대학 Aufbaustidium
- 2002년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 대학원 미술학 박사과정
- 2000년 8월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 만화애니메이션교육위원회 위원장
- <관심분야> : 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 애니메이션