

안 슈반크마이에르의 <영원의 대화>에 나타난 이미지 분석: 들뢰즈 『시네마』 이론의 이미지 분류를 중심으로

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 작품분석
 - 2. 들뢰즈의 이미지 분류
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

염동철, 임용섭

초 록

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 말하는 “일탈적 운동(aberrant movent)”은 ‘닫혀 있지 않은’ 또는 ‘무한한’ 가능성을 나타내며 존재(being)가 존재물(thing)로 드러내기까지의 무한한 잠재적(virtual)인 힘을 갖는 것을 의미한다. 본고에서는 이러한 들뢰즈의 논리를 바탕으로 안 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 애니메이션 중 하나인 <영원의 대화>(Dialogue Factual)를 분석하고 분류하였다. 그 결과 첫째, 폴 웰스(Paul Wells)의 실험 애니메이션의 일곱 가지 특성에 의거해 볼 때 <영원의 대화>가 실험적 애니메이션의 특성을 모두 갖추고 있었으며 칼 드레이어의 <잔 다르크의 수난>과의 비교를 통한 작품 분석에서는 안 슈반크 마이에르의 작품이 감각운동 도식에 순응하지 않음을 알 수 있었다. 또한 이러한 일탈성은 들뢰즈의 시간-이미지(the time-image)와 관련 되어 있으며 시간-이미지의 중요 개념인 “수정 이미지”가 <영원의 대화>에 내재되어 있음을 잭슨 폴락의 작품인 <연보라빛 안개 넘버1>(Lavender Mist Number 1)과의 비교를 통해 확인하였다. 마지막으로 쇼트 분석을 통해 <영원의 대화>에 운동-이미지(the movement-image)와 시간-이미지가 공존함을 알 수 있었으나 그 둘은 정확한 이분법으로의 분류가 불가능하였다.

주제어 : 실험애니메이션, 이미지, 영원의 대화, 운동-이미지, 시간-이미지, 일탈성

I. 서론

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 윌리엄 셰익스피어(William Shakespeare)의 <햄릿>, 제1막 5장에 나오는 대사인 “시간은 경첩으로부터 빠져나갔다.” 를 인용하며 시간이 시간의 간접적 재현으로서의 운동에 의존하지 않는다고 한다. 즉 시간의 직접적 시간으로서, 일탈적인 운동에 의해 운동이 시간에 의존한다는 것이다.¹⁾ 이러한 일탈적인 운동은 ‘단혀 있지 않은’ 또는 ‘무한한’ 가능성을 나타내며 존재(being)가 존재물(thing)로 드러내기까지의 무한한 잠재적(virtual)인 힘을 갖는 것을 의미한다. 들뢰즈가 말하는 일탈적인 운동은 얀 슈반크마이에르의 애니메이션에서도 찾아볼 수 있다. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션인 <영원의 대화>에서는 이미지들의 일탈적 운동으로 ‘무리수적 절단(irrational rupture)의 몽타주 배치’ 를 보여주고 있다. ‘무리수적 절단의 몽타주 배치’ 는 서사와 유기적 결합구조에서 벗어남을 나타낸다.

본고는 얀 슈반크마이에르의 애니메이션인 <영원의 대화>에서의 몽타주에서 표출되는 이미지를 다음과 같이 분석하고 분류해 보고자 한다.

첫째, <영원의 대화>에 나타난 이미지를 들뢰즈의 시네마 이론을 중심으로 회화와 영화의 이미지로 비교 분석한다. 둘째, 실험 애니메이션의 정의를 일곱 개의 범주로 분류한 폴 웰스(Paul Wells)의 이론을 바탕으로 얀 슈반크마이에르의 <영원의 대화>를 분석한다. 세 번째는 들뢰즈의 직접적인 시간-이미지가 얀 슈반크마이에르의 <영원의 대화>에서 나타나는 양상을 분석한다. 그를 통해 얀 슈반크마이에르의 애니메이션이 운동-이미지와 시간-이미지로 양분 될 수 있는 가능성을 살펴보고자 한다.

* 이 논문은 2013학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

1) Gilles Deleuze, translated by Hugh Tomlinson & Robert Galeta, *CINEMA2: the time-image*, minnesota, 1989.p.39.

II. 본문

1. 작품분석

얀 슈반크마이에르가 애니메이션 속에서 표현하고 있는 이미지들은 회화 또는 조각의 기법에 의해 표현된 이미지들이다. 얀 슈반크마이에르는 애니메이션 제작의 재료로서 지점토를 사용하거나 그의 스튜디오 안에 있는 비인공적인 재료들을 이용하여 애니메이션을 제작해왔다. 이러한 재료들은 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 <영원의 대화>에서 다양한 이미지로 표현되어 나타난다. <영원의 대화>에서 등장하는 첫 번째 캐릭터 이미지는 채소, 양배추, 마늘, 파 등과 주방도구들의 조합이다. 두 번째 캐릭터의 이미지는 자, 물감, 압정 등과 같은 문구류 또는 공구들의 집합체이다. 후반부의 캐릭터는 모래를 이용한 부조(relief) 그리고 지점토를 이용한 소조(modeling) 이미지가 등장한다. 이렇게 다양한 오브젝트(object)들로 이루어진 이미지들은 주세페 아르침볼도(Giuseppe Archimboldo)의 회화 작품으로 부터 영감을 얻은 것이다. 아르침볼도는 16세기 매너리즘 회화작가로 과일이나 채소, 꽃, 다른 여러 사물의 조합으로 인물화를 표현한다.²⁾ 하지만 얀 슈반크마이에르는 아르침볼도의 정지된 유기적인 이미지 대신, 몽타주 된 이미지-쇼트(shot)-들로써 시간의 간접적 재현을 보여준다.

얀 슈반크마이에르가 애니메이션제작에서 사용했던 소품과 캐릭터들은 현존하는가? 얀 슈반크마이에르의 애니메이션은 전통 애니메이션(Orthodox Animation)과는 달리 셀이나 종이 등과 같은 물질의 근본적 대상에 대한 흔적이 없다. 얀 슈반크마이에르는 지속적으로 오브젝트들을 시간에 맞춰 이동시켜 애니메이트시킨다. 프레임(frame)에 앞선 비유기적으로 결합된 재료-캐릭터-들의 형상은 해체되어 사라져버린다. 그러므로 얀 슈반크마이에르가 창조한 캐릭터들의 흔적은 스크린에서만 현전(現前)하는 것

2) 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일지사, 2010, p.227.

이다.



그림 1. <봄(Le Printemps)>, 주세페 아르침볼도, 1573

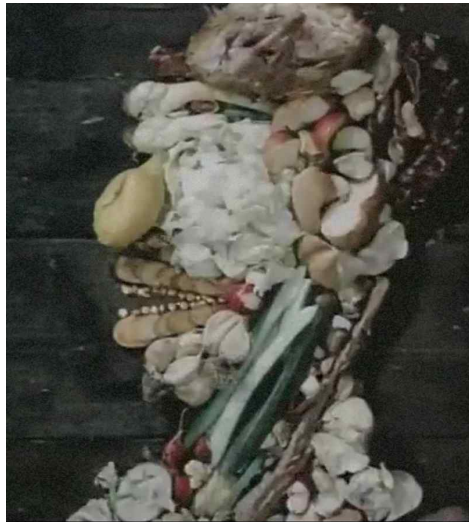


그림 2. <영원한 대화(일부분)>, 얀 슈반크마이에르, 1982

얀 슈반크마이에르의 애니메이션 속에서 이미지들은 뚜렷한 형상(figure)이 없다. 즉 비유기적 추상적 존재들인 것이다. 폴

웰스(Paul Wells)는 ‘전통애니메이션’ 과 ‘실험애니메이션’ 과의 분류에서 전통애니메이션이 갖는 특성은 대량 생산성, 구체적 연속성, 스타일의 통일성 등이라고 하며 <표 1>과 같이 전통적인 애니메이션과 실험적인 애니메이션의 일곱 가지의 특성으로 분류하였다.

전통적인 애니메이션 (Orthodox Animation)	실험적인 애니메이션 (Experimental Animation)
형상 (Configuration)	추상(Abstraction)
구체적인 연속성 (Specific Continuity)	구체적인 비연속성 (Specific Non- Continuity)
내러티브 형식 (Narrative Form)	해석적 형식 (Interpretive Form)
내용의 진화 (Evolution of Context)	물질성의 진화 (Evolution of Materiality)
스타일의 통일 (Unity of Style)	복합적 스타일 (Multiple Styles)
예술가의 부재 (Absence of Artist)	예술가의 현존 (Presence of the Artist)
대화의 역학 (Dynamics of Dialogue)	음악성의 역학 (Dynamics of Musicality)

표 1. 전통적 애니메이션과 실험적 애니메이션의 특성³⁾

그러나 얀 슈반크마이에르의 애니메이션은 여타 다른 셀 애니메이션과 같은 대량 생산성, 구체적 연속성, 스타일의 통일의 특성 등이 없다. 이러한 근거로 얀 슈반크마이에르의 애니메이션을 실험애니메이션(Experimental Animation)으로 접근시켜볼 수 있다. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션을 폴 웰스가 실험애니메이션으로 정의하는 일곱 가지 범주 내에 있는지를 살펴보면 다음과

3) 폴 웰스, 한창완, 김세훈 역, 『애니마톨로지』, 2001, p.72.

같다.

첫째, <영원의 대화>에서 얀 슈반크마이에르의 캐릭터들은 고정된 형상을 유지하지 않는다. 형상은 지속적으로 와해되며 재결합의 순환을 반복한다. 이러한 과정은 항상 같은 형상으로 드러나지 않는 변화는 ‘존재(being)=재료’와 ‘존재물(thing)=캐릭터’의 순환이 예측 할 수 없는 변화의 무한함을 보여주는 추상성을 보여준다. 즉 폴 웰스가 “ ‘신체’ 를 재정의 하거나 그것의 예가 되는(illustrative) 이미지로 사용되는 것을 거부하며, 자기명의로 운동과 리듬을 중심으로 애니메이션이 된다.”⁴⁾라고 한 것처럼 얀 슈반크마이에르의 애니메이션은 형상을 유기체로 고정시키지 않는 추상성과 관련이 있다.

둘째, <영원의 대화>에서 오브젝트들의 움직임은 일정한 규칙으로 이동하여 결합되지 않는다. 불규칙적인 결합은 찢어짐, 부서짐 그리고 흩어짐, 다시 모아짐 등의 움직임으로 공간을 활용한다. 그러한 이미지들의 움직임은 하나의 존재물로서 ‘형태-되기’를 반복한다. 하지만 형상은 다시 해체되며, 일탈적 운동 속의 ‘캐릭터-되기’를 반복한다. 캐릭터들은 부수고, 삼키는 등의 반복적이고 파괴적인 행위를 통해 스크린 속에서 벗어나 ‘무리수적 절단의 몽타주’를 나타내고 있다. 이러한 비합리적이고 독특한 표현방식은 대화의 단절 또는 결여와 같은 언표를 지닌다.

셋째, 해석적 형식에 있어 전통애니메이션이 보여주는 방식은 캐릭터들의 움직임을 ‘사실 초 극사실적 표현 방법’으로 표현한다. 그러나 실험 애니메이션은 움직임에 있어 추상성과 초현실적 이미지라는 표현기법에 우위를 두고 있다고 폴 웰스는 말한다. 얀 슈반크마이에르는 캐릭터 또는 캐릭터의 파편들이 시간의 편차에 의해 일루전(illusion)을 주는 컷아웃(Cut Out)기법으로 캐릭터들이 살아 움직이듯 조작한다. 캐릭터들의 움직임은 현실의 세계에서는 불가능의 움직임이다. 그러므로 캐릭터들의 움직임은 앞 프레임의 형상과 일치하는 표현 또는 재사용이 불가능하

4) 폴 웰스, 한창완, 김세훈 역, 앞의 책, p.83

다. 모든 이미지들은 프레임 안에서 새로움과 조우하며 이야기 형식의 애니메이션을 거부하는 비내러티브적 애니메이션으로 왜곡된 이미지를 연속 표출한다. 그리고 추상회화가 보여주는 수용자들의 재해석들의 여지를 남긴다. 이것은 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 형식이 유기적이지 않고 무한히 열려있다는 것을 의미한다.

넷 째는 “물질성의 진화이다.” 실험적 영화는 바로 그것의 물질성, 다시 말해서 그것이 사용되어지는 형식과 한 부분을 창조하는 데 사용되는 색채, 형태, 조직에 집중한다.⁵⁾ <영원의 대화>에서 보여주는 채소, 주방기구 등으로 이루어져 있는 이미지들은 크고 거친 입자에서 점점 잘게 부서져 미세한 오브젝트로 변화되어진다. 그 미세한 입자들은 운동의 이미지로서 공간 안에서 ‘생명체-되기’를 시도 한다. <영원의 대화>에서 얀 슈반크마이에르의 오브젝트들은 ‘유기체-되기’를 순환적으로 진화하는 물질들의 창의성을 보여준다.

다섯 째, <영원의 대화>에서 캐릭터의 이미지는 아르침볼도의 오마주(hommage)로써 다양한 이미지들의 복합성을 보여준다. 하지만 얀 슈반크마이에르의 캐릭터는 일탈적 운동으로 형태의 순환의 반복하며 아르침볼도의 이미지 넘어서기를 시도한다. 즉 삼차원의 이미지를 이차원의 평면종이, 셀 등에 표현하는 전통적 기법을 넘어 혼합매체를 애니메이트 한다. 얀 슈반크마이에르는 전통적 코드와 관습을 넘어 새로운 표현방법으로 복합적 이미지로 창조한 것이다.

여섯 째, 얀 슈반크마이에르의 애니메이션은 전통 애니메이션 처럼 애니메이터들이 공동으로 작업을 한 성과물이 아닌 그의 순수한 개인 작품이다. 얀 슈반크마이에르의 표현은 지극히 개인적 표현이며, 형식에 얽매이지 않기 때문에 쉽게 그의 작업 의도를 해석하기 어렵다. 다시 말해서 얀 슈반크마이에르의 애니메이션은 “실험애니메이션은 철학적이고 정신적인 관심에 밀접하게 관

5) 폴 웰스, 한장완, 김세훈 역, 앞의 책, p.85.

련되어 있고, 언어의 전통적 관례 너머에 존재하는 분절할 수 없는 개인적인 느낌들의 재현을 추구한다.”⁶⁾는 폴 웰스의 주장과 일치한다고 할 수 있다.

마지막으로 <영원의 대화>에서의 음악은 전통애니메이션의 대화와 상황에 따라 극적 요소의 극대화를 위한 서사적 내러티브 음악이 아니다. 실험애니메이션들의 특성인 비내러티브적 요소로서 단절적 느낌을 준다. <영원의 대화>의 음악은 시각적 이미지와 연계되지 않을 수도 있으며 애니메이션 영상과 분절된 음들이 모여 들려주는 아방가르드적 교향악(交響樂)인 것이다.



그림 5. <잔다르크의 수난(일부분)>, 칼 드레이어, 1928



그림 6. <영원한 대화(일부분)>, 안슈반크마이에르, 1982

<영원의 대화>의 캐릭터는 흉상의 클로즈업으로 이미지들을 일

6) 폴 웰스, 한창완, 김세훈 역, 앞의 책, p.87.

관하고 있다. 이 일련의 이미지들은 칼 드레이어(Carl Theodor Dreyer)의 영화 <잔 다르크의 수난>(The Passion of Joan Of Arc)(1928)의 쇼트들과 매우 흡사함을 알 수 있다. 드레이어는 잔다르크의 얼굴을 클로즈업으로 거의 정지된 이미지로 표현한다. 안 슈반크마이에르는 <영원의 대화>에서 <잔 다르크의 수난>과 비슷한 클로즈업 이미지를 통해 캐릭터의 움직임을 표현한다. <잔 다르크의 수난>은 과도한 클로즈업이 영화의 대부분을 차지하며 여배우의 알 수 없는 표정으로 일관한다. 잔 다르크는 마녀 사냥을 하는 재판관들의 행위에 대항하며 그녀의 억울함을 극렬히 호소하지 않는다. 잔 다르크는 영상의 마지막 부분까지 클로즈업된 얼굴의 표정연기로 끝을 맺는다. 그러나 <영원의 대화는>에서의 캐릭터들은 단순한 클로즈업 캐릭터의 표정연기만 보여주지는 않는다. <영원의 대화>의 클로즈업된 이미지는 <잔 다르크의 수난>과 달리 캐릭터의 역동적인 움직임을 나타내지만 지속성을 보이는 캐릭터들의 움직임은 서사(narrative)적이지 않다. 이것은 이미지와 이미지 사이의 원인과 결과를 보여주는 서사적 구조로부터 이탈하고 있는 것이다. 베르크손(Henri Bergson)에 의하면 ‘지각(perception)’은 ‘행위(act)’를 위한 것이다. <영원의 대화>는 <잔 다르크의 수난>에서 나타나는 비서사적 구조와 비슷하게 지각이 행위로 이어지는 원인에 대한 결과를 보여주지 않는다. 이것은 감각운동도식(sensory-motor schemata)에 순응하지 않음을 나타내는 것이다.

2. 들뢰즈의 이미지 분류

1) <영원의 대화>에 나타난 이탈성

<영원의 대화> 속 오브젝트들은 한 공간 안에서 가위, 분쇄기 등으로 점점 작은 오브젝트의 이미지로 분쇄되어 운동을 지속한다. 분쇄된 오브젝트들의 움직임은 또 다른 공간 속에서 클로즈업되고 몽타주 된다. 캐릭터가 다른 캐릭터를 집어삼켜 분쇄되어 흩어져버리는 운동-이미지와 분쇄도구에 의해 분쇄되는 운동-이미지는 사실 순간적인 시간에 불과하다. 그러나 이렇게 편집되어

진 몽타주는 순간적인 움직임에 불구하고지만 몽타주들의 시간편차로 시간을 연장시켜 동시간대의 행위를 다양한 측면에서 볼 수 있도록 편집 할 수도 있다. 이러한 몽타주 즉, 질료의 상태는 <영원의 대화>에서 시간의 간접재현(indirect representation)을 경험하게 한다. 두 캐릭터가 등장하는 쇼트에서 서로 다른 프레임 안에서 이미지를 클로즈업 하며 이것은 동시간대의 움직임을 몽타주의 요소로써 시간을 지연시켰음에도 불구하고 시간을 지연시키지 않은 느낌을 준다. 예를 들어 10분 동안에 일어나는 어떤 사건을 편집하여 20분 동안에 그 사건을 보여주지만 사건이 마치 10분 동안에 일어나는 사건처럼 느끼게 되는 것과 같다.

“운동-이미지들의 합성은 각각의 고유한 형질에 의존되어야 하는데, 각 운동-이미지는 운동이 형성되는 간격에서 오브젝트들의 기능으로 변화하는 모든 것을 표현한다. 쇼트는 그 결과로 이미 잠재적 몽타주여야하며, 운동-이미지, 매트릭스(matrix) 또는 시간의 세포여야 한다.”⁷⁾ <영원의 대화>의 몽타주들의 각 쇼트들은 구성되기 전에 이미 시간의 의미를 잠재적으로 가지고 있다. 이 쇼트들은 각 운동-이미지들이 연속적으로 이어지면서 움직임은 다음의 움직임으로 변이될 잠재적 요소를 지닌다. 또 오브젝트들은 정상적인 움직임에서 갑자기 빠른 움직임으로 전환되며 순간 형태를 해체시키기도 한다. 그리고 예상하지 못한 카메라의 움직임과 초반부에서 캐릭터가 분쇄되는 이미지를 보여준다. 후반부에서 소조의 이미지는 연속적으로 이미지를 변화시키며 프레임 좌측으로 이동한다. 이런 식으로 <영원의 대화> 속 오브젝트들의 끊임없는 변화는 특정한 기준점이 존재하지 않는다. “유리수적 연결과 연대기적 시간이 규정하는 감각-운동적 상황으로 유도된 유형으로 쇼트들을 묶는 논리를 사용하지 않고도 영화를 만들 수 있었다는 사실이다. 연속편집의 논리는, 한 쇼트에서 다른 쇼트로의 이행이 인과관계의 선형적 연결뿐만 아니라 행동의 노선을 따르는 공간적 인접성으로 유도된다는 점을 전제한다. 이것

7) 폴 웰스, 한창완, 김세훈 역, 앞의 책, p.35.

이 들뢰즈가 정상적 운동이라고 일컫는 바다.”⁸⁾ 이렇게 정상적인 운동이 간접재현으로서 시간을 종속시키려는 것으로부터 <영원의 대화>는 일탈적인 움직임으로 직접적인 시간-이미지를 드러내는 것이다. 이 일탈적인 운동은 이미지에 내재되어 있는 시간의 압축을 나타내는 것이다.

“지각함과 지각됨은 본질의 무게중심점을 벗어났다. 셰페르(Schefer)는 이러한 점으로부터 매우 엄중한 결과를 내놓는다. 즉 영화의 이미지에서 독특한 움직임의 일탈성이 어떠한 연속되는 것으로부터 시간을 해방시킨다. 따라서 그것은 ‘시간이 일반적인 운동과 함께 유지되는 종속적인 관계의 반전에 대해 시네마는 시간이 지각으로서 내게 주는 유일한 경험이다.’ ”⁹⁾

이것은 일탈적인 운동이 직접적인 시간-이미지로 드러나는 것이다. 일탈성은 직접적 시간의-이미지이고 간접적인 시간-이미지에 선행하는 무한한 잠재적 운동의 힘을 가진다. 그리고 간접적인 시간-이미지로 드러나는 것은 현실세계의 ‘존재물(애니메이션에 사용된 오브젝트들)’이 아니다. <영원의 대화> 속 과거 오브젝트들의 흔적들은 현존하지는 않는다. 과거의 이미지들은 베르크손의 “기억의 착오(paramnesia)” (데자뷰(deja vu)의 환영 또는 이미 거기에 존재해 있는 환영)¹⁰⁾에서와 같이 오브젝트들의 이미지는 이미 사라졌지만 그것의 과거 이미지는 필름으로서 존재하는 것이다. 즉, 현재의 쇼트는 과거의 이미지가 되며, 그 쇼트는 다시 현재에 재생되는 것과 같다. 따라서 <영원의 대화> 속 오브젝트들의 끊임없는 변화는 특정한 기준점이 존재하지 않는다.

2) 크리스탈 이미지

8) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 『질 들뢰즈의 시간기계』, 그린비, 2005, p.206.

9) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 앞의 책, p.37.

10) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 앞의 책, p.79.

잭슨 폴락의 <연보라 빛 안개 넘버1>에서는 물감이미지들이 자유분방하게 확산되어 표현되어 있다. 이 표현은 폴락이 물감 통을 들고 캔버스위에서 물감을 뿌리는 행위인 “액션페인팅(Action Painting)” 기법에 의한 행적의 결과이다. 그리고 캔버스 위의 물감의 운동-이미지들은 폴락의 행위를 거울처럼 비추어 준다. 폴락의 실제 행위를 통한 잠재된 이미지가 그의 ‘존재물-작품’로서 동시에 공존하는 것이다. 폴락-존재(being)가 그의 작품-이존재물(thing)을 통해 드러나는 순환적 관계인 것이다. 즉 과거는 현재의 전제이다.



그림 7. <연보라빛 안개 넘버1>, 잭슨폴락, 1950



그림 8 <영원한 대화(일부분)>, 안 슈반크마이에르, 1982

"시간의 직접적 현시는 근본적으로 역설적이다. 시간은 단지 지나갈 뿐 다른 식으로는 될 수 없기 때문에 현재는 그 자신이 될 과거와 공존하며 과거는 그 자신이었던 현재와 분별 불가능하다. 이는 두 가지 근본적인 유형으로 나뉘는 세 가지 시간기호를 낳는다. 처음의 두 가지 직접적 이미지는 시간의 질서(ordre du temps)를 포괄한다. 들뢰즈는 이를 ‘현재의 첨점들’(Pointes de present) 혹은 과거의 층들 또는 ‘시트들’(couches ou nappes du passé)이라고 묘사한다. 이들은 시간의 경과 내부의 관계들을 나타내는 지형학적 표현이다. 현재의 첨점들에서 외부적 연속으로서의 시간은 각 점들을 가로지르는 양적 도약으로 대체된다. 여기서 시간은 현재의 현재, 과거의 현재, 미래의 현재로 동시에 파편화된다. 한편 과거의 층들 또는 시트들에서 연속은 과거 층들의 지형학적 변형으로 대체된다. 이 층들은 비근대기적이고 불연속적인 질서를 갖지만 서로 공존한다.” 11)



그림 9.12)

폴락이 표현한 확산의 이미지는 얀 슈반크마이에르의 애니메이션에서도 나타난다. <영원의 대화>에서 이미지가 와해된 후 그 조각난 이미지들이 재 취합되어 나타난 새로운 캐릭터의 이미지는 과거의 잠재적 이미지와 동시에 존재하는 것이다. 존재물(thing)이 잠재적이고 존재론적 근거를 통하여 직접적 시간을 사유하게 하는 시간의 선형적인 구조가 수정(crystal) 이미지이다. 이것은 시간을 볼 수 있도록 하는 시간-이미지의 기초가 된다. 그리고 수정 이미지의 직접적 시간-이미지의 성격을 가장 명료하

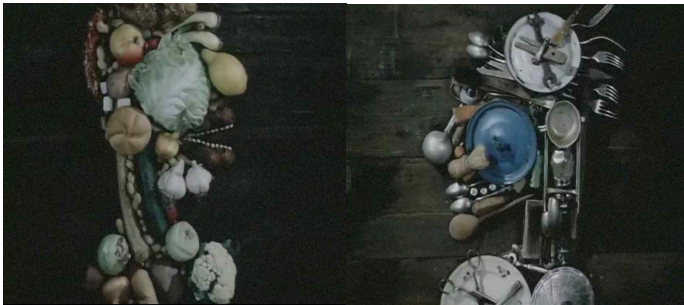
11) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 앞의 책, pp.158-159.

12) 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 앞의 책, p.158.

게 나타내줄 수 있는 가능성은 무엇보다도 이미지가 거울처럼 ‘(순수)기억 속’의 자신을 비춤으로써 움직임이 스스로를 관찰하는 데 있다. 모든 직접적 시간-이미지는 ‘순수 기억’을 바탕으로 ‘스스로 창조된’ 이미지를 마치 누군가가 자신의 과거를 회상하듯 하는 관찰과정에서 생겨난다.¹³⁾

3) 쇼트(Shot) 분석

<영원의 대화> 속 쇼트들을 살펴 볼 때 1번 쇼트에서 캐릭터의 우측방향으로의 이동과 2번의 캐릭터의 좌측방향으로의 이동은 다음 쇼트에서 일어날 상황을 암시한다. 3번 쇼트에서 두 캐릭터는 한 공간 안에서 조우하며 대화를 암시하지만 4번 쇼트와 5번 쇼트 그리고 6번 쇼트처럼 예기치 않은 형태로 변형되며, 대화하는 이미지는 나타나지 않는다. 이것은 감각적 도식을 해체하는 즉 다의성과 모호성은 인과성의 논리가 지배하는 ‘자동 감각적 도식(Sensory-motor Schemata)’을 해체하며, 그림으로써 단순한 움직임에 바탕을 둔 그림들을 해체하고 보다 복합적인 관계의 이미지¹⁴⁾가 생겨나게 한다.¹⁵⁾는 의미와 관련되어진다.



1. 채소와 과일 등의 오브젝트로 형성된 캐릭터가 이동한다
2. 주방기구 등의 오브젝트 형성된 캐릭터가 이동한다.

13) 전동열, 「움직이는 그림과 의미의 관계에 대한 기호학적 고찰 - 들뢰즈의 퍼얼스 수용을 중심으로」, 『독일어문학』 제58집, 2012, p.178.

14) “이미지”는 원고에서는 “그림”으로 표기되어 있으나 본고의 문맥상 “이미지”로 바꾸어 표기함.

15) 전동열, 앞의 논문, p.174.



3. 두 개의 캐릭터가 대면한다. 4. 뒤섞인다.



5. 빵이 클로즈업된다. 6. 채소가 잘게 썰리는 장면이 클로즈업된다.

그림 10. <영원한 대화(일부분)>, 얀 슈반크마이에르, 1982

<영원의 대화> 속 쇼트와 몽타주는 단순한 운동-이미지의 요소가 아니다. 쇼트는 운동-이미지를 넘어서고, 몽타주는 시간의 간접재현을 초월하였다. 그리고 모두 시간-이미지 안에서 전자는 이미지내의 시간의 힘을 결정하고, 후자는 이미지의 연속성에 대한 시간의 힘의 관계를 결정하는 관계에 있다.

Ⅲ. 결론

본고는 들뢰즈의 시네마 이론의 이미지 분류를 중심으로 얀 슈반크마이에르의 <영원의 대화>를 분석하여 보았다. 이를 위해

<영원의 대화>의 이미지와 표현 방법이 유사한 회화 작품, 영화를 비교 분석 하였으며 더불어 쇼트 분석을 통해서도 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다. 우선 작품 분석을 통해서도 아르침볼도로부터 영감을 받은 <영원의 대화> 속 오브젝트로 몽타주 된 이미지-쇼트들이 시간을 간접적으로 재현하고 있음을 알 수 있었다. 폴 웰스의 전통적인 애니메이션과 실험적인 애니메이션의 차이를 바탕으로 분석한 결과 <영원의 대화>는 실험 애니메이션의 일곱 개의 특성을 모두 갖추고 있었다. 또 <영원의 대화> 속 클로즈업 이미지와 유사한 칼 드레이어의 영화 <잔 다르크의 수난>과의 비교 분석에서는 비 서사적 구조로 감각운동 도식에 순응하지 않는 일탈성을 확인하였다. 이러한 일탈성은 들뢰즈의 ‘직접적 시간-이미지’와 관련 되어 있었다. 회화 작품으로는 잭슨 폴락의 <연보라빛 안개 넘버1>을 통해 폴락의 행위와 작품에서 그의 행위에서 유추하여 <영원의 대화> 속 이미지들의 변화의 순환 과정을 비교하였다. 그를 통해 시간-이미지의 중요한 개념인 “수정이미지”가 <영원의 대화>에 내재되어 있음을 알 수 있었다. 마지막으로 <영원의 대화> 속 쇼트 분석을 통해 작품 속에 운동-이미지와 시간-이미지가 공존함을 발견하였으며 두 양상은 정확한 이분법으로의 분류가 불가능하였다.

지면상 안 슈반크마이에르의 다른 애니메이션들에 대한 분석은 다음의 연구 과제로 남겨두었다. 하지만 일단 본고를 통해 명료해진 것은 작품 <영원의 대화>가 들뢰즈의 시네마 이론을 통해서도 분석해 볼 가치가 있으며, 그의 다른 작품들 역시 이러한 접근 방식을 통해 분석이 가능할 것이라고 예상할 수 있게 한다는 점이다.

참고문헌

- 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일지사, 2010.
 데이비드 노먼 로도윅, 김지훈 역, 『질들뢰즈의 시간기계』, 그린비,

2005.

폴 웰스, 한창완, 김세훈 역, 『애니마틀로지』, 한울아카데미, 2001.

전동열, 「움직이는 그림” 과 의미의 관계에 대한 기호학적 고찰 - 들뢰즈의 퍼얼스 수용을 중심으로」, 『독일어문학』 제58집, 2012.

Gilles Deleuze, translated by Hugh Tomlinson & Robert Galeta,
CINEMA2: the time-image, minesota, 1989.

<영원한 대화>, (Dialogue Factual, 1982).

<봄>, (Le Printemps), 주세페 아르침볼도(Giuseppe Archimboldo), 1573.

<연보라빛 안개 넘버1>, (Lavender Mist Number 1), 잭슨 폴락(Jackson Pollock), 1950.

ABSTRACT

Analysis of Images Found in <Dialogue Factual> by Jan Svankmajer : Focusing on Classification of Images in the Theory of *Cinema* by Deleuze

Youm, Dong-Cheol , Lim, Yong-Seob

The aberrant movement that Gilles Deleuze wanted to describe represents ‘unclosed’ or ‘unlimited’ possibility; it also means that a being has unlimited virtual power until it turns into a thing. In this paper, I analyzed and classified “Dialogue Factual,” one of the animation films by Jan Svankmajer, based on the logical grounds by Gilles Deleuze. First, as a result of analysis according to the seven characteristics in the experimental animation by Paul Wells, ‘Dialogue Factual’ has all of the features in the experimental animation, and, as I have found, the analysis through a comparison with Carl Dreyer’s “The Passion of Joan Of Arc” indicates the works by Jan Svankmajer do not conform to Sensory-motor schemata. Such aberrant properties are involved with the time-image by Gilles Deleuze; by comparison with “Lavender Mist No. 1”, one of the artworks by Jackson Pollock, it has been confirmed that “crystal image,” the important concept of the time-image, is inherent in “Dialogue Factual”. Lastly, the analysis of shots suggests that the movement-image and the time-image coexist in “Dialogue Factual”. However, they are not to be classified by a clear-cut dichotomy.

Key Word : Image, Movement-Image, Time-Image, Aberration

영동철 (주저자)

홍익대학교 애니메이션학과 교수

(339-701) 세종 특별자치시 조치원읍 세종로 2639 조형대학

Tel : 010-3852-3846
aniyoum@hongik.ac.kr

임용섭 (교신저자)
홍익대학교 대학원 영상학과 박사과정
(360-764) 충청북도 청주시 상당구 대성로 298 예술대학
Tel : 010-9562-7001
alysart2@naver.com

논문투고일 : 2013.07.31
심사종료일 : 2013.08.23
게재확정일 : 2013.08.28