

포스트필름 변신과 리애니메이션: '편재하는 애니메이션'의 기법적, 미학적 계보들*

- I. 편재하는 애니메이션
- II. 포스트필름 변신
- III. 리애니메이션
- IV. 결론
- 참고문헌
- Abstract

김지훈

초 록

이 논문은 수잔 부칸(Suzanna Buchan)이 말한 '편재하는 애니메이션'의 미학적 경향들과 계보들을 설명하기 위해 '포스트필름 변신'과 '리애니메이션'이라는 두 가지 개념을 제시한다. '편재하는 애니메이션'이란 애니메이션의 형태적, 기술적, 경험적 경계가 전례없이 확장되었음을 가리키는 범주다. 부칸은 '편재하는 애니메이션'을 이끈 현상들로 전통적인 애니메이션의 정의를 초월하는 이미지와 미디어들(CGI, 필름과 비디오의 실사 이미지, 그리고 전통적인 극장 바깥의 미디어와 플랫폼에 존재하는 다양한 애니메이션 이미지들)이 애니메이션의 장으로 포용되고 있음을 지적하면서 애니메이션에 대한 교차학제적 접근의 필요성을 지적한다. 부칸이 이러한 교차학제적, 혼종적 장을 가능케 한 결정적인 요소로 디지털 기술의 영향을 시사하는 반면, 나는 이 장에서 발견할 수 있는 다양한 변신과 운동의 양상들이 역사적 뿌리를 갖고 있음을 주장하기 위해 '포스트필름 변신'과 '리애니메이션'이라는 개념을 발전시킨다. 즉 '포스트필름 변신'이란 비디오와 컴퓨터 이미지에서의 변형적 이미지가 전통적 셀룰로이드 기반 애니메이션에서의 변형적 이미지와 물질적, 기법적으로 다르다는 점을 뜻하는데 이는 실험 애니메이션으로 범주화되었으나 전반적으로 주변화된 '이미지-프로세스' 비디오아트와 디지털 이미지 사이의 연관관계에 대한 새로운 성찰을 요구한다. 마찬가지로 '리애니메이션'은 사진과 회화 등 정지영상 또는 영화와 비디오 이미지 등의 동영상을 취하여 일련의 기술적, 기법적 작용들로 다시 움직이는 것으로 실험 영화와 오늘날의 무빙 이미지 설치작품에서 정지/운동, 사진/영화의 엄밀한 분리를 재고하기 위해 탐구되었다. 무라타 다케시, 다비드 클레르부, 켄 제이콥스 등의 오늘날의 작품들에서 나타나는 '포스트필름 변신'과 '리애니메이션'의 양상들을 그 선구적 사례들과 나란히 논의함으로써 이 논문은 '편재하는 애니메이션'에 속하는 작품들은 그것들이 전통적인 애니메이션을 지명했던 그래픽/실사 이미지, 정지/운동의 이분법들에 도전하기 때문에 중요하다는 점을 주장한다. 이때 이 논문이 제시하는 두 개념은 '편재하는 애니메이션'을 새롭게 이해하는 방식으로서 전통적 애니메이션 바깥에 있던 이미지와 미디어의 역사와 존재론에 대한 수정주의적 접근의 필요성에 응답한다.

키워드: 편재하는 애니메이션, 포스트필름 변형, 리애니메이션, 비디오, 디지털 기술, 비디오 아트, 정지, 운동

* 이 논문은 2014 부천국제학생애니메이션페스티벌 주관으로 진행된 제2회 아시아 애니메이션 포럼에서 발표되었던 내용을 토대로 발전시킨 논문임을 밝힙니다.

I. 편재하는 애니메이션

오늘날의 시각문화에서 애니메이션은 극장을 넘어 모든 곳에 있다. 갤러리 영상 설치작품과 프로젝션 퍼포먼스, 뮤직비디오와 광고, 게임과 인터넷, 미디어 파사주와 스마트폰에 이르기까지 다양한 형태의 애니메이션 이미지들이 넘쳐난다. 매체의 형태 또한 전통적인 애니메이션을 규정했던 셀룰로이드를 넘어 비디오와 컴퓨터를 포괄하며, 애니메이션과는 변별적인 것으로 간주되었던 실사 이미지(사진과 영화) 또한 그래픽 이미지와 뒤섞이면서 무빙 이미지의 형태와 지각을 다양화하고 있다. 이와 같은 상황은 애니메이션이 무엇이고 그 연구 범위를 어떻게 규정할 것인가라는 문제를 제기한다. 애니메이션 연구자 수잔 부칸(Suzanne Buchan)은 이러한 오늘날의 상황을 가리키기 위해 ‘편재하는 애니메이션(pervasive animation)’이라는 용어를 최근에 쓴 바 있다. 이 용어는 애니메이션이 전통적 매체들(셀, 인형, 드로잉)과 형태(실사 이미지와 구별되는 그래픽 이미지), 장르를 넘어 확장하면서 우리가 애니메이션에 대한 규정에 있어서 “순수주의자가 될 수 있을 것인가”라는 근본적인 문제를 제기한다. 사실 이 질문은 영화연구에서 1990년대부터 전통적인 셀룰로이드 기반 영화의 경계와 변별성이 와해되면서 제기되어 온 질문과 유사한 것으로, 부칸은 ‘편재하는 애니메이션’이 제기하는 복잡성에 접근하기 위해 애니메이션 연구가 “영화연구와 비슷한 방식으로 복수적이고 교차학제적인 방법들을 사용할”¹⁾ 필요성을 제기한다.

‘편재하는 애니메이션’이라는 새로운 개념적 용어의 필요성을 제기한 가장 큰 요인은 디지털 기술이 애니메이션 이미지(animated image)의 생산과 순환, 경험 모두에 미친 영향들이다. 이미지 생산의 차원에서 보게 되면 디지털 이미지는 구성성분과 기법의 차원에서 전통적 애니메이션과 필름이 공유하는 셀룰로이드 프레임 단위의 운동성과는 다른 형태의 이미지 운동과 변형에

1) Suzanne Buchan, “Introduction: Pervasive Animation,” *Pervasive Animation*, ed. Suzanne Buchan (New York: Routledge, 2013), p. 2.

열려 있다. 시각의 차원에서 보면 오늘날 할리우드 블록버스터영화 제작양식에서 보편화된 디지털 합성(digital compositing) 및 모션 캡처/퍼포먼스 캡처 기법에 보듯, 조작적(manipulated)/그래픽적 이미지와 사진적 이미지를 명확하게 육안으로 구별하는 것이 점점 어렵게 되어가고 있다. 인터페이스의 차원에서 보면 애니메이션 이미지는 이제 필름 프로젝트와 극장을 넘어 다양한 종류와 크기의 스크린들로 산포되고, 그 스크린들 또한 기능적 장치(스마트폰과 태블릿 PC)의 내적 구성성분으로 머물지 않고 디지털 빛의 유희를 통해 임시적으로 생성된다(프로젝션 매핑을 통한 미디어 파사주). 즉 전통적인 셀룰로이드 기반 영화와 애니메이션이 한정된 스크린을 가진 반면, 디지털 애니메이션 이미지는 스크린의 크기와 장소, 물질적 구성성분에 따라 다양한 형태의 구현 결과들로 연장된다.

그런데 생산과 배급, 형태(form)와 플랫폼(platform) 모두에 미친 이런 변형들을 디지털 테크놀로지가 형성한 근본적인 새로운 움직임으로만 보는 것은 무리가 있다. 이 점은 2000년대 이후 애니메이션 연구에도 큰 반향을 일으킨 레프 마노비치의 도발적인 주장인 “디지털 영화는 실사 영화 푸티지를 자신의 많은 요소들 중의 하나로 사용하는 애니메이션의 특별한 사례다”²⁾에서도 알 수 있다. 영화에서의 지표성이라는 개념에 대한 환원주의적 전제에도 불구하고 마노비치의 견해는 오늘날 ‘편재하는 애니메이션’을 살펴볼 수 있는 두 가지 사례들을 수반한다. 하나는 전통적으로 구별되었던 영화와 애니메이션이 운동의 환영을 발생시키는 기제의 차원에서 동일한 기술적, 물질적 지평을 공유하고 있었다는 점, 다른 하나는 아방가르드 영화감독(스탠 브래키지 (Stan Brakhage))와 실험 애니메이션(렌 라이(Len Lye), 노만 맥라렌(Norman McLaren))이 발전시킨 복수적 이미지의 콜라주와 같은 기법들이 “컴퓨터 내에서 물질화”³⁾되면서 오늘날 주류문화와

2) Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), p. 302.

3) Ibid., p. 307.

비주류문화, 뮤직비디오와 모션 그래픽을 포괄하는 다양한 형태의 그래픽 이미지들을 낳았다는 것이다. 즉 이 두 사례들은 ‘편재하는 애니메이션’의 주요한 원인인 디지털 기술의 영향력을 전통적인 애니메이션 및 이와 인접한 시각 미디어(사진, 영화, 비디오)와의 관계 속에서 사유해야 한다는 점, 이러한 사유는 애니메이션의 역사와 미학을 이와 변별적으로 규정되어 온 이미지의 형태와 기법들에 대한 수정주의적 관점을 요청한다는 점을 시사한다.

이 글에서 나는 ‘편재하는 애니메이션’의 상황에서 애니메이션 이미지의 역사와 존재론을 재고하고 다시 위치시키기 위해 ‘포스트필름 변신(postfilmic metamorphosis)’과 ‘리아니메이션(reanimation)’이라는 두 가지 개념을 제안하고자 한다. 이 두 개념은 디지털 기술이 도입한 형태변형과 운동의 국면들을 가리키지만, 전통적인 애니메이션을 규정했던 그래픽 이미지/실사 이미지, 정지/운동 등의 이분법들에 도전하는 방식을 가리키기도 한다. 이러한 이분법들이 재고되는 방식은 기존의 애니메이션 연구에서 주변화되어 있었던 다른 종류의 이미지들인 비디오 이미지, 사진 이미지, 영화 이미지의 존재론과 역사에 대한 성찰을 불러온다. 이 글이 제기하는 두 가지 개념은 이러한 성찰을 토대로 애니메이션의 미학적, 개념적, 실천적 경계를 확장하는 과정에서 비롯된다. 즉 ‘포스트필름 변신’이라는 개념은 초기 비디오아트와 오늘날의 디지털 비디오 작업을 망라하는 특정한 양상의 이미지 형태변형들에 대한 고찰에 근거한다. 이와 마찬가지로 ‘리아니메이션’은 영화와 사진과의 관계를 분리라는 관점을 넘어 공통의 지평과 교환의 측면에서 재고하는 실험영화 및 오늘날의 디지털 비디오 기반 무빙 이미지 예술을 고려함으로써 도출된다.

II. 포스트필름 변신

‘포스트필름 변신’이라는 용어는 필름 이후의 미디어들인 비

디오와 컴퓨터 이미지에서의 형태변형이 전통적 애니메이션의 형태변형과 물질적, 기법적으로 다르다는 점을 가리킨다. 여기서 사용하는 ‘포스트필름’이라는 용어는 셀룰로이드 기반 영화와 애니메이션이 공유하고 있는 사진화학적(photochemical) 토대로부터의 단절을 가리킨다. 영화학자 가렛 스투어트(Garrett Stewart)는 디지털 영화에서 시간의 변화가 “움직이는 프레임의 변화에서 비롯되기보다는 내재적 흐름(단일한 프레임)에 의해 결정된다”⁴⁾는 점을 가리키기 위해 이 용어를 전면에서 부각시킨다. 전통적인 영화가 필름 프레임을 구성하는 포토그램(photogram)의 연속적 변화로 시간성과 형태의 변화를 표현하는 반면, 컴퓨터 이미지에서의 시간성과 형태변형은 프레임 내부에서 이루어질 수 있는 픽셀의 변화에 근거한다는 것이다.

스튜어트가 제안하는 ‘포스트필름’ 개념은 디지털 영화와 필름 기반 영화를 대상으로 하지만 애니메이션에도 적용될 수 있다. 포스트필름 영화를 구성하는 CGI의 시각효과들이 디지털 애니메이션은 물론 그래픽 이미지와 실사이미지의 합성에도 적용되기 때문이다. 그러나 보다 중요한 이유는 셀 애니메이션과 손으로 그린(hand-drawn) 애니메이션이 전통적인 영화와 마찬가지로 운동과 형태변형을 발생시키는 과정에서 필름스트립과 영상(projection)을 필요로 했기 때문이다. 톰 거닝(Tom Gunning)은 “불연속적 순간들(프레임들)로부터 연속적 운동을 생산하는 영화의 기술적 본성이 시간의 통제에 있어서 사진과 영화의 공통기반을 드러낸다”⁵⁾라고 주장한다. 거닝의 주장을 확장하자면 애니메이션은 좁은 의미에서는 영화 카메라가 연속적으로 포착하지 않은 이미지를 인공적으로 움직이는 과정에서 만들어지는 무빙 이미지로 여전히 규정될 수 있지만, 또 다른 의미의 애니메이션 개념을 생각해볼 수 있다. 불연속적 프레임들의 기계적 연속을

4) Garrett Stewart, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema* (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2007), p. 6.

5) Tom Gunning, “Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography,” *Animating Film Theory*, ed. Karen Beckman (Durham, NC: Duke University Press, 2014), p. 36.

통해 운동을 생산하는 기법으로서 애니메이션 말이다. 거닝은 광학기구들과 바로크 극장, 판타스마고리아에서 조르주 멜리에스로 이어지는 ‘변형하는 이미지(transforming)’의 계보학을 구성하면서 디지털 기술이 실사 영화와 전통적 애니메이션에 공통적인 필름 프레임의 운동 재생산에 근거한 변형과는 다른 종류의 변형을 추구한다고 주장한다. “행동을 구성하는 프레임들뿐 아니라 이미지를 형성하는 픽셀들을 통제하는 오늘날 CGI의 사용은 운동을 재생산하는 능력에서 이미지 자체를 재정립하고 재형성하는 능력으로 이행했다.”⁶⁾

거닝의 통찰을 유용하게 받아들이는 한편 나는 “이미지 자체를 재정립하고 재형성하는 능력”이 그가 전제하고 있는 디지털/전-디지털이라는 패러다임에서만 포착될 수는 없음을 주장한다. 즉 이러한 능력은 디지털 기술에 고유한 특징으로만 규정될 수 없다. ‘포스트필름’ 패러다임에 따라 애니메이션 이미지의 계보를 재구성할 경우, 오늘날 ‘편재하는 애니메이션’에 대한 논의에서 아날로그 컴퓨터를 포함한 초기 컴퓨터 애니메이션과 아날로그 비디오아트에서의 애니메이션 이미지의 계보가 충분히 논의되지 않았다는 점에 도달하게 된다. 전통적인 애니메이션 연구에서 이 계보를 지적한 거의 유일한 연구는 1970년대의 중요한 저작인 [실험 애니메이션: 새로운 예술의 기원들 (Experimental Animation: Origins of a New Art)]이다. 이 책의 공저자인 로버트 러셋(Robert Russett)과 세실 스타(Cecile Starr)는 존 휘트니(John Whitney) 케네스 놀튼(Kenneth Knowlton), 릴리안 슈워츠(Lillian Schwarts), 스탠 반더비크 (Stan VanderBeek) 등 초기 컴퓨터 애니메이션의 개척자들과 더불어 1970년대의 “이미지-프로세싱(image-processing)” 비디오의 선구자들인 백남준, 스티븐 벡(Stephen Beck), 에릭 시겔(Eric Siegel) 등을 나란히 언급한다. “이미지-프로세싱의 예술은 그 명백한 새로움과 인상적인 전자적 기법에도 불구하고 역사적 뿌리가 없는 것이 아니다.

6) Gunning, “The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion,” *Pervasive Animation*, p. 67

사실 그것은 실험 애니메이션의 역사에서 발견할 수 있는 그래픽적, 음향적 구문의 직접적인 계승자다.”⁷⁾ 비디오 신서사이저의 기법들인 컬러라이징(colorizing), 스위칭(switching), 페이딩(fading)을 통해 카메라로 포착한 이미지와 컴퓨터로 합성한 이미지를 복합적으로 변형하고 합성하는 작업들을 지칭하는 이미지-프로세싱 비디오는 사실 실험 애니메이션의 미학적, 형태적 특징들을 지적할 때와 유사한 방식으로 70년대-80년대 예술비평에서 기술되었다. “이미지-프로세싱 비디오 작품들은 매우 특정한 전형들을 만들어낸다. 고도로 포화된 색채들이 회화적 효과를 만들어내는 유연하고 파동하는 형태들로 이루어진 이미지들, 일련의 시각적 순열조합들을 펼쳐내는 기하학적 형태들이 그것이다.”⁸⁾

비디오와 컴퓨터가 영화를 확장하는 방식에 대한 1980년대 후반의 논문에서 진 영블러드(Gene Youngblood)는 1980년대 후반 비디오와 컴퓨터가 이미지의 형태적 변신을 필름과 필름 기반의 전통적 애니메이션과 다른 방식으로 도입한다는 점을 지적한다. 변신은 디지털 이미지 제작에 고유한 것은 아니며 “손으로 그린 애니메이션(hand-drawn animation)에서의 익숙한 전략”이지만 디지털 코드는 “회화의 주관성, 사진의 객관성, 손으로 그린 애니메이션의 무중력(gravity-free) 운동을 결합하는 것을 가능하게 한다.”⁹⁾ 이는 소프트웨어가 기법과 이미지의 구성적 차원에서 가지게 되는 혼종성을 가리키지만 포스트필름적 이미지의 운동과 형태 변형이 물리적으로 분리된 프레임 사이의 환영적 이전(transition)이 아니라 코드의 변이를 통해 이미지 내부에서 만들어지거나 신호의 전환을 통해 이미지의 흐름 속에서 이루어질 수 있다는 점을 가리킨다. 영블러드는 비디오와 디지털 이미지

7) Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation: Origins of a New Art*, revised edition (New York: Da Capo Press, 1976), p. 29.

8) Lucinda Furlong, “Tracking Video Art: ‘Image-Processing’ as a Genre,” *Art Journal*, Vol. 45, No. 3 (1985), p. 233.

9) Gene Youngblood, “Cinema and the Code,” *Leonardo*, Supplemental Issue, Vol. 2 (1989), p. 28.

제작에서 과거 또는 미래의 이미지가 현재의 주어진 이미지 프레임을 공유할 수 있으며 이는 필름 기반 이미지의 제한적인 시간적 관점과는 다르다는 점을 다음과 같이 지적한다.

디지털 비디오는 하나의 프레임이 다른 프레임들과 ‘현전’ 하는 것으로서의 이미지 평면을 수립할 수 있는 가능성을 시사한다. 이는 동영상이든 정지 이미지가든 간에 시간의 층들로 구성된 내러티브 공간으로의 변신에 대한 가능성으로 연장된다.¹⁰⁾

포스트필름 변신을 디지털 이미지 제작이 도입하는 새로운 언어 중 하나로 지적하는 과정에서 영블러드가 주로 다루는 예술가가 이미지-프로세싱 비디오 작업을 대표하는 바술카 부부(Steina and Woody Vasulka)라는 점은 매우 시사적이다. 1970년대부터 아날로그 비디오 신서사이저와 컴퓨터 그래픽 기술, 시각과 청각의 전자적 동기화를 탐구한 이들 부부는 공동 작업 작품들과 독자적 작품들을 통해 필름 미디어에서는 불가능한 유동적이고 다층적인 이미지들을 실험했다. 그들의 작업들 중 가장 복잡한 이미지 형태를 띠는 작품들인 <황금빛 여행 (Golden Voyage, 우디 바술카, 1973, 그림 1)>, <서부 (The West, 스타이나 바술카, 1983, 그림 2)>에서는 카메라로 촬영한 실사 이미지와 전자 신호의 변형에 근거한 비디오 이미지, 그리고 컴퓨터 그래픽으로 삽입한 추상적 이미지가 동시에 한 프레임에 공존하는 양상을 관찰할 수 있다. 비디오 이미지는 전자 신호의 인공적 조작에 의해, 컴퓨터 그래픽 이미지는 코드의 합성과 재배열에 의해 유동적으로 변화한다.

이러한 포스트필름적 변형의 양태들은 영블러드가 말한 “하나의 프레임이 다른 프레임들과 현전” 하는 국면을 띠기도 한다. 그들의 비디오테이프 작업 중 가장 커다란 스케일로 제작된 <기억의 기술 (Art of Memory, 우디 바술카, 1986, 그림 3)>에서는 본래 필름으로 존재했던 뉴스릴과 극영화의 발췌화면이 아날로그

10) Ibid., p. 29 (강조는 필자).

비디오로 변환된다. 이 변환된 필름 이미지는 셀룰로이드에서는 불가능한 3차원적 형태들(필름 프레임을 연상시키는 떠부터 프레임들로 이루어진 입방체에 이르는)로 변형되어 화면의 모든 방향으로 이동한다. 이 다차원적이고 전방향적인 이미지를 통해 <기억의 기술>은 전자 매체 시대의 기억이 대상의 기록과 저장에 근거한 필름 매체의 기억과는 다르게 형성되고 시각화된다는 점을 탐구한다. 이 모든 포스트필름 변형들을 포괄하는 바슐카 부부의 작업은 아날로그 기반의 비디오 작업을 컴퓨터 이미지의 중요한 전거(precursor)로 여길 수 있음을 시사한다. 이본느 스피لمان(Yvonne Spielmann)이 요약하듯 비디오와 초기 컴퓨터를 포괄하는 이들의 작업은 “보다 복잡한 방식들로 다양한 기능들을 통합하고 다차원적 대상들을 생산하는 디지털 시대의 미디어 실천들에 대한 근거를 마련한다.” 11)

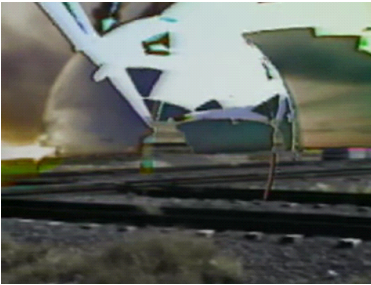


그림 1. 우디 바슐카,
<황금빛 여행>

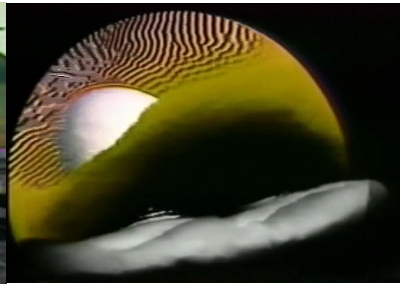


그림 2. 스타이나 바슐카,
<서부>

11) Yvonne Spielmann, “Video and Computer: Video and Computer: The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka,” research report for Daniel Langlois Foundation, 2004, p. 20.



그림 3. 우디 바술카, <기억의 기술>

포스트필름 변신을 암시한 영블러드의 견해는 비디오의 기술적 기반과 그 미학적 형태에 대한 논의를 통해 뒷받침될 수 있다. 비디오, 그리고 컴퓨터 내로 인코딩된 동영상 파일에서 이미지의 프레임은 필름 프레임과 같은 본성을 띠지 않는다. 필름에서 개별적 프레임(포토그램으로서의 프레임)은 다른 프레임과 명확하게 구별되는 경계를 갖고 있는 반면, 비디오와 컴퓨터에서 프레임은 전자신호의 흐름으로 만들어지기 때문에 이 흐름의 변화에 따라 프레임의 경계와 구성이 가변적이게 된다. 스피لمان이 적절하게 지적하듯 전자 신호로 이루어지는 비디오 이미지는 “이미지의 구성적이고 연속적인 과정에서만 존재하기” 때문에 필름 프레임과 같은 고정성이 결여되어 있으며, 이는 필름 영화에 내재된 프레임들의 “차이라는 개념을 부정한다”¹²⁾ 이러한 고정성의 결여는 전자신호 자체의 유동성뿐 아니라 비디오카메라 또는 컴퓨터와 같은 이미지 발생의 원천부터 신서사이저, 디스플레이 장치에 이르기까지 모든 단계에서 이미지의 자유로운 간섭과 삽입이 가능하기 때문에 배가된다. 스피لمان은 이러한 물질적, 기법적 차이를 근거로 비디오의 전자적 이미지를 ‘변형 이미지

12) Spielmann, *Video: A Reflexive Medium* (Cambridge, MIT Press, 2008), p. 49.

(transformation imagery)’ 라 지칭하면서, 이 이미지가 개발한 유동적 회화성과 가변성이 “차원과 방향의 다양화라는 차원에서 무한한 디지털 이미지의 기법적 선결조건을 성취한다” 라고 덧붙인다.¹³⁾

스필먼이 지적하는 비디오에서의 이미지의 전자적, 합성적인 변신 가능성은 오늘날 ‘편재하는 애니메이션’ 을 가능케 하는 주요한 기술적 기반인 디지털 소프트웨어로 연장되었다. 마노비치는 애프터이펙트(Adobe Aftereffect)와 같은 소프트웨어가 사진과 실사 영화 이미지, 2차원과 3차원 그래픽 이미지, 구상적 이미지와 추상적 이미지를 혼용하는 다양한 작품들의 유행에 중요한 역할을 담당했으며, 이 소프트웨어의 중요한 특징은 실험 애니메이션과 아날로그 비디오에서 발전되었던 합성과 프레임 기반 조작 등의 기법과 형태들을 시뮬레이션하고 통합하는 리믹스성(remixability)이라고 지적한다. “[이 혼종적 시각 언어]의 논리는 리믹스성의 논리다. 서로 다른 미디어의 내용이나 미학뿐 아니라 그것들의 근본적인 기법, 작업방식, 가정들의 리믹스성 말이다.”¹⁴⁾ 마노비치는 이러한 리믹스성의 증거로 과거에는 초기 비디오아트와 수작업적 시각효과, 극영화의 그래픽 시퀀스 등에서 주변적으로 사용되었던 합성 기법이 90년대 이후 디지털 소프트웨어의 발달과 더불어 근본적이고 지배적인 기법이 되었다는 점을 지적한다. 그러나 영블러드와 스피먼의 비디오에 대한 논의를 상기시켜보자면, 우리는 디지털 소프트웨어에서 얻을 수 있는 여러 시각효과 기법들이 이미지-프로세싱 비디오의 회화적이고 유동적인 이미지 변신의 가능성으로부터 비롯되었음을 알 수 있다. 즉 디지털 소프트웨어는 아날로그 비디오와 마찬가지로 전자 신호 흐름의 중단과 변환에 근거한 이미지 프레임의 변형을 여전히 가능케 하며, 아날로그 신서사이저에서 얻을 수 있었던 여러 기법들을 알고리즘으로 변환하여 기능들의 형태로 제공한다. 이

13) Ibid., p. 5.

14) Manovich, “After Effects, or the Velvet Revolution,” *Millennium Film Journal*, Nos. 45/46 (Fall 2006), p. 10.

렇게 볼 때 디지털 합성 기법은 아날로그 비디오보다 더욱 넓은 범위의 소스 이미지들을 포괄하고 그들이 개별적인 요소로 처리되고 자유롭게 결합할 수 있게 만드는 촉매제로 여겨질 수 있다.

디지털 소프트웨어가 어떻게 아날로그 비디오로부터 시작된 포스트필름적 변신을 심화시키는가를 살펴보기 위해 데이터모싱(datamoshing)의 사례를 생각해볼 수 있다. 데이터모싱이란본래 아날로그 포맷으로 이루어진 영상을 디지털로 압축하는 과정에서 의도적인 오류들을 발생시켜 유령적인 화면의 중첩이나 피흘리는 듯한 색채, 무정형적 노이즈 등을 만들어내는 기법을 말한다. 영상을 디지털 포맷으로 압축하는 과정은 기존 영상의 프레임들 중 영상의 형태들을 중점적으로 보존하는 키프레임(keyframe)들을 생성하고 이들 사이에 다른 프레임들을 채우는 식으로 이루어진다. 이때 이 사이의 프레임들 중 어떤 것들은 원래 영상의 색채와 형태를 온전하게 보존하지 못하는데, 이것들을 키프레임들과 중첩시킴으로써 원래 영상을 왜곡시키는 최종 영상을 산출하는 기법이 데이터모싱이다. 따라서 이는 아날로그 비디오부터 유래하는 비디오 프레임의 근본적인 유동성을 시사한다. 즉 데이터모싱은 디지털 비디오 파일에서 이미지의 변형이 그 물질적 토대의 수준에서는 필름 프레임이 가진 “불연속적 프레임들의 기계적, 환영적 연속”이라는 논리를 따르지 않는다는 점을 보여준다. 데이터모싱은 이러한 압축 과정에서의 프레임 조작 이외에도 픽셀 단위의 조작이나 디지털 합성 등의 다른 시각효과들과 결합되어 더욱 복잡한 형태의 무빙 이미지를 낳을 수 있다.

2000년대 이후 여러 예술가들은 데이터모싱 기법을 활용하여 디지털 이미지의 구조적 오류를 노이즈의 형태로 노출시키고 이를 통해 디지털 미지어의 하부구조인 코드와 데이터 압축과정을 물질적으로 가시화하는 작품들을 제작해 왔다. 데이터모싱 기법을 정교화한 작가들 중 무라타 다케시(Takeshi Murata)의 작품들은 초기 비디오아트와의 연관성을 잘 보여준다. 다케시는 실사영화의 디지털로 인코딩된 파일을 프레임 단위로 해체하고 거기에 소프트웨어 기반의 피드백과 레이어링을 덧붙여 데이터모싱 비디

오의 가장 다채롭고 역동적인 사례를 보여준다. <괴수영화 (Monster Movie, 2005, 그림 4)>는 B급 영화 <동굴인(Caveman, 칼 고틀립(Carl Gottlieb, 1981)>의 인코딩된 파일을 일련의 프레임들로 분해하고 일정한 키프레임들을 제거한 후 남은 프레임들을 구성하는 픽셀의 일부를 조작한 뒤에 그것들을 1/30초 단위로 재결합한다. 이와 같은 복합적 과정들은 마리오 바바(Mario Bava)의 <사탄의 가면 (The Mask of Satan, 1960)>에서 여주인공이 등장하는 장면 일부를 변환시킨 <무제(실버) (Untitled (Silver), 2006, 그림 5)>에도 적용된다. 이 두 작품 모두는 비슷한 시각적 변형들을 보여준다. 원래의 영화들은 과도한 색채와 무정형적인 유체의 흐름으로 추상화되다가 간신히 알아볼 수 있는 형상을 띠기를 반복한다. 인코딩된 영상을 구성하는 픽셀 단위의 이미지 변형과 유동화된 디지털 프레임 단위의 이미지 변형이 공존하게 된다.

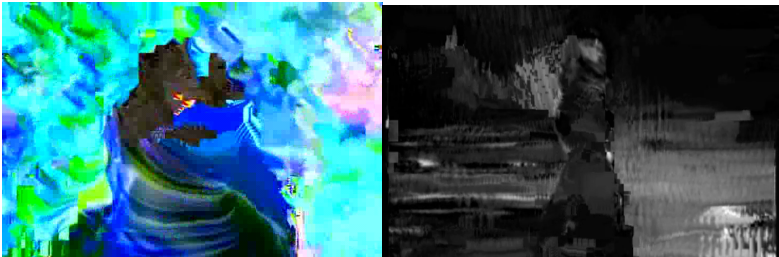


그림4, 5. 무라타 다케시, <괴수영화>, <무제(실버)>

마노비치는 다케시의 작품들이 보여주는 역동적인 변신을 오늘날 소프트웨어 기반 동영상 제작이 구현하는 미디어 혼종성의 사례로 고려하면서 그 변형을 서로 다른 미디어 미학들 사이에 일어나는 변형으로 규정한다. “이 영속적 변신은 ...영화의 조직결과 유동하는 색채 단편들의 맥동하는 추상적 형태들 사이의 변형, 영화에 포착된 행위하는 인간 형상들이 떠는 본래의 ‘실사성(liveness)’ 과 기계가 처리할 때 그 형상들이 발생시키는 과도하게 과장된 인공적 실사성 사이의 변형이다.”¹⁵⁾ 마노비치의

견해에 덧붙이자면 이 모든 변형들은 아날로그 비디오 시대의 “이미지-프로세싱” 작품을 계승한 것으로도 볼 수 있다. 전자 신호의 조작에 따른 유체적이고 회화적인 입지 변형, 고도로 포화된 색채 효과는 “이미지-프로세싱 비디오” 작품들의 한 전형으로 기술되었던 만화경적 변신의 이미지를 환기시킨다. 또한 다케시의 작품들에서 이토록 다층적인 변신을 이끄는 디지털 프레임이 고정된 경계를 떠나고 유동적으로 존재한다는 점에서 비디오와 컴퓨터와의 연관관계 또한 확인할 수 있다. 이 두 가지 측면들을 고려함으로써 나는 다케시의 데이터모싱 기반 작품들은 “포스트필름 변형”의 기술적, 미학적 국면들과 그 역사적 계보 모두를 압축적으로 드러낸다는 점을 주장한다.

III. 리애니메이션

리애니메이션(reanimation)은 “사진과 회화 등 정지영상(still image) 또는 영화와 비디오 이미지 등의 동영상(moving image)을 취하여 일련의 기술적, 기법적 작용들로 다시 움직이는 것”으로 정의할 수 있다. 정지영상의 차원에서 보면 사진과 회화에 함축(implied)되거나 유예된(suspended) 움직임, 그러나 그 자체에는 부재한 움직임을 만들어내는 것을 말한다. 동영상의 차원에서 보면 본래 영상이 가지고 있는 운동의 조건들을 분석하고 해체하면서 거기에 새로운 움직임을 더하는 것을 말하는데, 이는 본래의 운동을 중지시키는 과정 또한 포함한다. 사실 이 두 가지 국면은 엄밀히 변별하여 생각할 수 없다. 정지영상이 움직임을 얻거나 동영상이 정지된 것으로 지각되는 것은 곧 이 두 영상을 지배적으로 지탱했던 일련의 물질적, 기법적, 형태적 경계들, 즉 매체 특정성(medium specificity)의 경계들을 재구성하고 다시 질문하는 것을 의미하기 때문이다. 즉 리애니메이션은 사진과 영화, 애니메이션을 구분해 주었던 기존의 관념들에 도전하고 그것

15) Manovich, *Software Takes Command* (New York: Bloomsbury Academic, 2013), p. 266.

들이 공유한 역사적, 기술적, 표현적 토대들을 다시 살펴보는 것을 목표로한다.

리애니메이션에 대한 통찰은 영화연구에서 두 가지 방향으로 진행되었다. 하나는 앞서 간략히 살펴 본 거닝의 작업에서처럼 영화가 애니메이션이 그 탄생 과정에서 공유했던 광학적 환영의 기술적, 지각적 조건을 다시 탐구하는 미디어 고고학적(media archaeological) 작업이다.¹⁶⁾ 19세기의 전-영화적 광학기구들과 마레, 머이브리지 등의 연속사진 등을 초기 영화 및 애니메이션과 연결시키는 이 작업들은 영화와 애니메이션이 카메라가 기입한 지표적 이미지와 손으로 그린 도상적 이미지로 서로 구별되지만, 정지 영상의 기계적 재생에 의한 움직임의 환영이라는 동일한 장치와 이러한 장치가 발생시킨 스펙터클의 문화적 전통으로 함께 수렴한다는 점을 시사한다. 다른 하나는 움직임으로서의 영화에 일시적인 정지를 도입하여 영화의 환영적 운동이 가진 사진적 기반을 환기시키는 일련의 기법들에 대한 존재론적(ontological) 탐구다. 이러한 탐구를 선도한 레이몽 벨루(Raymond Bellour)는 스톱모션, 프리즈 프레임, 슬로 모션 기법들이 영화를 근본적으로 지탱하는 운동을 지연시켜 그것이 가지고 있는 환영적 국면과 그 환영이 의존하는 - 그러나 영사기의 재생 과정에서 숨겨지는 - 필름스트립과 포토그램의 현전을 부각시킨다고 말한다. “당신은 영화를 멈추자 마자 이미지에 더하는 시간을 찾기 시작한다. 당신은 필름에 대해, 영화에 대해 다르게 성찰하기 시작한다. 당신은 포토그램으로 이끌리는데 이는 그 자체로 사진의 방향으로 한 걸음 더 나아가는 것이다. 동결된 필름(또는 포토그램) 속에서 사진의 현전은 폭발한다.”¹⁷⁾ 벨루르에게 이러한 사진의 현전은 사진이 갖고 있는 과거와 동결성의 시간(사진은 한때 현재였던 시간을 정지된 과거로 포착하는 것이다)이 영화가 추구하는 운동과 흐름의 시간(영화에서 상영시간으

16) 미디어 고고학의 방법론과 전제들, 주요 연구대상에 대한 소개로는 Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?* (London: Polity, 2011)를 참조하라.

17) Raymond Bellour, “The Pensive Spectator,” *Wide Angle*, Vol. 9, No. 1 (1987), p. 10.

로 지각되는 그 시간성)과 불가분의 관계에 있음을 일깨운다. 로라 멀비(Laura Mulvey)는 벨루르의 견해를 오늘날 포스트필름 미디어의 관람성으로 확장시켜, 비디오와 DVD 등 정지와 되감기, 다시 보기 등의 기능을 포함하는 재생 테크놀로지가 영화가 갖고 있는 사진적 이미지의 존재론적 기반과 사진적 시간성을 재발견할 수 있는 기회를 제공한다고 말한다. “이제 영화의 정지성(stillness), 상영되는 영화에서 가장 잘 유지되었던 비밀이 버튼의 단순한 조작으로 손쉽게 드러나고, 영화에 정지 프레임은 물론 사진의 정지성을 데려온다.”¹⁸⁾ 멀비는 이러한 포스트필름 미디어의 관람성(수용의 차원에서)과 기존 이미지의 정지와 유예를 바탕으로 한 영화와 시각예술의 작업을 통틀어 ‘지연된 영화(delayed cinema)’라는 용어를 제안한다. 나는 ‘지연된 영화’가 포함하는 이 국면 모두가 기존의 영화 이미지를 재료로 그것의 표준적인 운동에서는 불가능했던 운동을 부여한다는 것을 전제하기 때문에 리애니메이션의 행위로 생각해볼 수 있다고 주장한다.

리애니메이션이라는 용어는 예술사학자 조지 베이커(George Baker)가 제임스 콜먼(James Coleman)의 작업을 분석하면서 처음 사용했다. 콜먼의 작업은 정지 사진이나 필름 프레임의 포트그램들을 슬라이드로 변환시켜 영사하는 것으로, 그 스스로는 이를 “영사된 이미지(projected image)”라고 불러 왔다. <맹점 (La Tache Aveugle, 1978-80)> 등의 작업은 오래된 필름스트립을 슬라이드로 변환시켰고 <박스 (Box, 1977)>, <무제: 필립 바셰 (Untitled: Philippe Vache, 1990)> 등은 슬라이드의 매체적 특성을 프레임 기반의 영화작업으로 연장시킨 경우다. 이 두 종류의 ‘영사된 이미지들’은 이미지의 간헐적인 정지와 진동을 반복적으로 펼쳐낸다. 그럼으로써 이 모호한 움직임은 사진의 정지성과 영화의 운동성을 지속적으로 오가면서 이 두 국면을 동시에 표명한다. 베이커는 이러한 콜먼의 작업이 사진과 필름 기반 영

18) Laura Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image* (London: Reaktion Books, 2007), p. 22.

화라는 올드 미디어의 본성과 그들 사이의 관계를 오늘날 새롭게 조명하고자 하는 욕망을 드러낸다고 말한다. “오래된 형태들의 ‘과괴’는 그것들의 부활을 위한 새로운 공간 또한 열어젖힌다. 이 형태들의 한계들을 드러내면서 그것들의 공약 불가능한 공유를 향해 열리게 된다....오늘날 우리는 형태들의 새로운 탄생 또는 리애니메이션에 잠재적으로 관장한다.”¹⁹⁾

콜먼의 작업과 베이커의 비평이 암시하듯 리애니메이션 기법이 가장 발달했던 영역은 실험적 예술의 영역, 특히 구조영화(structural film)와 일부 파운드 푸티지(found footage) 작업에서 필름을 프레임 단위로 분석하고 재촬영하거나 옵티컬 프린터(optical printer)로 처리하여 포토그램의 본성과 운동의 환영을 밝히는 작업들이었다. 그 결과는 플리커 효과(flicker effect)를 통해 필름스트립이 가진 포토그램의 층위를 드러내거나 기존의 필름 영상을 일시적으로 동결시키는 작업들이었다. 피터 쿠벨카(Peter Kubelka)의 말을 빌자면 이러한 작업은 “영화는 운동이 아니라 정지들 - 즉 움직이지 않는 이미지들을 뜻하는 -을 빠른 리듬으로 상영하는 것”²⁰⁾이라는 점을 밝히기 위함이었다.

그러나 오늘날 리애니메이션이 발생시키는 모호한 운동, 즉 정지와 운동 사이의 구별을 재고하는 움직임 발생시키는 작업은 아방가르드 영화를 넘어 90년대 이후 무빙 이미지 예술의 주요한 경향이 되어 왔다. 기존의 회화 이미지 또는 회화적 전통을 재생한 이미지는 극단적인 슬로 모션과 패스트 모션을 통해 정지에서 운동으로 변환하고(빌 비올라(Bill Viola), 샘 테일러 우드(Sam Taylor-Wood, 그림 6)), 비디오의 슬로 모션이 기존 영화의 재생 속도를 지연시켜 영화적 운동을 증발시키고 그 안에 은폐되어 있던 사진적 기반을 노출시키거나 영화 이미지의 본래적 충격을 디테일들의 극단적인 지속으로 변환시킨다(더글러스 고든(Douglas Gordon, 그림 7)). 즉 본래 정지 이미지로 지각되었던 회화와 사

19) George Baker, “Reanimations (I),” *October* 104 (Spring 2003), p. 54.

20) Jonas Mekas, “Interview with Peter Kubelka,” *Film Culture Reader*, ed. P. Adams Sitney (New York: Cooper Square Press, 2000), p. 291.

진이 운동을 인위적으로 얻게 되면서 영화와의 숨겨진 관계를 드러내고, 무빙 이미지를 20세기에 대표했던 영화는 자신의 기체는 물론 사진과 회화와 가졌던 공통분모를 노출한다. 예술비평가 보리스 그로이스(Boris Groys)에 따르면 이미지의 움직임과 부동성 사이의 새로운 관계는 “비디오와 컴퓨터, DVD에 의해 영화의 운동이 중간에 정지되고 해부되는”²¹⁾ 것이 보편화된 오늘날의 미디어 경관을 반영하는 것이다. 또한 베이커의 또 다른 논의에 따르면 이러한 작품들은 ‘사진의 확장 영역(photography’ s expanded field)’ 에 속한다고 볼 수 있는데, 여기서 사진의 경계를 확장시키는 동인은 전통적으로 사진의 안티테제로 여겨졌던 운동을 포용하게 되는 것을 말한다.²²⁾ 리애니메이션 기법은 사진과 양립 불가능한 것으로 여겨졌던 운동을 사진적 이미지에 도입함으로써 사진과 영화와의 관계를 재조명하고 새롭게 정립하기 위한 제스처다.



그림 6. 샘 테일러 우드,
 <정물화(Still Life, 2001)>,
 싱글 채널 비디오 설치



그림 7. 더글러스 고든, <24시간
 사이코(24 Hour Psycho, 1993)>,
 싱글 채널 비디오 설치

베이커의 논의를 확장시켜 나는 오늘날의 이러한 작품들, 그리

21) Boris Groys, “Iconoclasm as an Artistic Device: Iconoclastic Strategies in Film,” *Art Power* (Cambridge, MA: MIT Press, 2008), p. 66.
 22) Baker, “Photography’ s Expanded Field,” *October* 114 (Fall 2005), pp. 120-40.

고 그것들을 가능케 하는 리애니메이션의 기법이 사진뿐 아니라 애니메이션의 영역 또한 확장시키는데 기여한다는 점을 주장한다. 이는 전통적 애니메이션의 경계 바깥에 있었던 사진과 영화를 포용한다는 의미에서만이 아니다. 기존의 애니메이션이 움직임이 기입되는 기법들(손으로 그리기, 인형과 오브제의 조작) 또는 이들에 근거한 이미지의 기호적 형태(비-지표적 이미지)를 통해 주로 정의되었다면, 오늘날의 ‘편재하는 애니메이션’은 운동의 환영을 발생시키는 기술적 배치와 이 운동이 포괄하는 이미지의 범위라는 차원에서 개념화할 필요가 있다는 것이다. 이 점은 특히 디지털 기법을 활용한 리애니메이션에서 두드러진다. 앞서 지적했듯 포스트필름 변신에서 이미지의 운동은 필름 프레임의 불연속성에 의존하지 않으며, 디지털 비디오에서 운동은 이미지의 전자 신호와 개별 픽셀 단위에서 소프트웨어의 알고리즘을 통해 자유롭게 생성되고 조작될 수 있기 때문이다. 이러한 운동은 필름스트립과 영상장치라는 기술적 배치와는 다른 기술적 배치에 근거한다. 아이빈드 로삭(Eivind Røssaak)이 말하듯, 디지털 알고리즘은 기존의 미디어 이미지와 기법을 시뮬레이션하여 그것들을 ‘프로그램 가능한 대상들(programmable objects)로 만드는데, 이 대상들은 “서로 다른 ‘이전’ 미디어들 사이에서 또는 그것들을 가로지르는 도주선(line of flight)을 창조한다. 어떤 매체 특정한 특질들은 변경을 위해 쉽게 이용 가능한 일차적인 외양(apperances)이 되었다.”²³⁾ 이 점에 착안한다면 디지털 알고리즘에 근거한 리애니메이션은 사진과 회화 등의 정지 이미지와 영화의 운동 이미지 모두가 순쉬운 변경이 가능한 외양(즉 프로그램 가능한 대상)으로 변형되는 과정을 전제한다는 것을 알 수 있다. 이러한 변형 과정에서 더해진 운동은 정지 이미지에 암시되거나 부재한 운동이거나 필름 이미지의 본래의 운동을 변화시킨 결과 만들어진 운동이다. 이 프로그램화된 운동은

23) Eivind Røssaak, “Algorithmic Culture: Beyond the Photo/Film Divide,” *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, ed. Eivind Røssaak (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), p. 191.

기존의 애니메이션에 대한 관념에서는 제외되어 있었던 운동의 양태들이기도 하다. 이 운동들 속에서 사진과 회화, 영화 등 기존 매체들이 새로운 관계들로 진입한다. 이 점을 규명하기 위해 다비드 클레르부(David Claerbout)와 켄 제이콥스(Ken Jacobs)의 작품을 살펴보기로 하자.

벨기에의 예술가 클레르부는 1990년대 후반부터 기존에 존재하는 사진에 알고리즘적인 절차를 가하여 사진에 암시된 운동을 더하는 디지털 비디오 작품들을 여러 형태들로 만들어왔다. 2000년대 중반까지의 작품들 중에서 이 사진의 ‘리애니메이션’은 두 가지 모습을 띠어 왔다. 하나는 <붐 (Boom, 1996)>, <1932년의 안토니오 산타델라 유치원 (Kindergarten Antonio Santadella, 1932 (1998, 그림 8)>처럼 기존 사진의 일부 디테일에 운동을 삽입하여 정지와 운동이 역설적으로 공존하는 영상들이다. 다른 하나는 <회상 (Retrospection, 2000, 그림 9)>, <베트남, 덕 포 부근, 1967 (Vietnam, 1967, near Duc Pho, 2001)>에서 드러나듯 처음에는 정지 사진으로 보였던 이미지를 오랜 지속시간을 두고 관찰할 때 그 내부에서 점진적인 배경과 형상의 변화가 일어나는 작품들이다. 이 두 유형의 작품들 모두에서 디지털로 더해진 운동은 정지와 역설적으로 공존한다. 이는 운동과 정지의 공존을 넘어 두 개의 시간의 역설적 공존, 즉 사진이 지시하는 동결된 과거와 무빙 이미지의 운동이 표현하는 지속하는 현재의 공존 또한 드러낸다. 린 쿡(Lynne Cooke)이 요약하듯 “작품을 관람하는 관찰자의 살아있는 시간과는 다른 정지 이미지를 움직임(animating)으로써 두 개의 시간성들이 나란히 놓이게 된다.”²⁴⁾ 이 두 시간성들의 역설적 공존은 클레르부의 작품들이 엄밀하게 사진과 영화 그 어느 것으로 규정될 수 없으면서도 이 둘을 모두 점유하고 있음을 가리킨다. 즉 사진을 환기시키지만 움직임은 사진을 부정하고, 이미지의 사진적 기원이 드러나기 때문에 영화로

24) David Claerbout and Lynne Cooke, “Conversation,” *David Claerbout: Video Works, Photographic Installations, Sound Installations, Drawings 1996 -2002*, exhibition catalogue, Kunstverein Hannover, Germany (Brussels, Belgium: A Prior, 2002), p. 52.

동화되지도 않는다. 이때 클레르부의 리애니메이션, 즉 정지와 운동의 공존은 데이비드 그린(David Green)이 말하듯 “사진과 영화의 융합이 아니라 두 매체의 중첩(conjuncture)으로 귀결된다. 이 중첩 내에서 사진과 영화는 공존하는 동시에 동일한 대상을 점유한다.”²⁵⁾ 이러한 중첩은 사진과 영화의 구분을 지탱했던 매체 특정성의 관념, 즉 사진은 정지에 귀속되고 영화는 운동에 귀속된다는 관념을 재고하는 동시에 사진과 영화가 서로를 타자로 위치시킴으로써 장르적으로 구분되었다는 점을 성찰하게끔 한다.

1960년대 후반부터 필름 기반의 파운드 푸티지 작업을 지속적으로 수행해 온 제이콥스는 2000년대 이후 자신의 기법들을 디지털 소프트웨어로 연장시켜 왔다. 그의 여러 기법들 중 하나인 ‘영원주의(eternalism)’는 동일한 피사체를 촬영했지만 서로 미세하게 다른 - 서로 다른 두 각도에서 촬영한 - 두 개의 그림 프레임들을 플리커 효과를 삽입하여 교차시킴으로써 지속적으로 점멸하는 3차원적 이미지의 움직이는 환영을 만드는 것이다.²⁶⁾ 본래 1970년대부터 자신이 고안한 프로젝션 시스템을 활용하여 상영 퍼포먼스로 이러한 3차원적 이미지의 경험을 만들어냈던 제이콥스는 자신의 ‘영원주의’ 기법을 디지털 소프트웨어에 적용한다. 이러한 방법론으로 제작된 <자본주의: 아동 노동(Capitalism: Child Labor, 2007, 그림 10)>은 셀룰로이드 기반 필름이 아니라 19세기의 한 입체사진을 원재료로 활용한다. 이 사진은 산업혁명 시기 한 방직공장의 아이들이 성인 감독관의 통제 하에 장시간의 노동에 시달리는 장면을 기록했다. 제이콥스는 ‘영원주의’ 기법에 따라 이 사진 이미지를 여러 번 카피하고 이 사이에 플리커 효과를 삽입한다. 그 결과 본래 사진 이미지에

25) David Green, “Visibility of Time,” *Visible Time: The Work of David Claerbout*, ed. David Green (Brighton, UK:Photoworks, 2004), p. 31.

26) ‘영원주의’에 대한 상세한 기법적 설명은 다음을 참고하라. Ken Jacobs, “Eternalism: A Method for Creating an Appearance of Sustained Three-Dimensional Motion-Direction of Unlimited Duration, Using A Finite Number of Pictures,” United States Patent Application Publication, No. US 2006/0187298 (Aug 24, 2006).

는 동결되어 있는 움직임들 - 공장 기계들의 무차별적인 규칙적 운동, 노동하는 아이들의 힘겨운 움직임 -을 강렬한 운동으로 재생한다. 본래 사진의 프레임이 좌우로 흔들리고 교차하기 때문에 사진이 갖고 있는 정지성(immobility)는 이 새롭게 발생된 운동에서 여전히 지각 가능하다. 따라서 이는 정지와 운동, 심도와 평면성이 끊임없이 교차하는 역설적 운동이다. 역설은 배가된다. 공간적 깊이만을 전달했던 입체사진이 다양한 형태로 반복되는 시간적 지속을 얻기 때문이다. 관람자는 이 새로운 지속에 광참여함으로써 사진에 기입된 자본주의 노동의 착취적 양상을 현재에 강렬하게 체험한다. 브룩 벨라일(Brooke Belisle)이 말하듯 <자본주의: 아동 노동>에서의 디지털화된 ‘영원주의’ 기법은 “사진이 포착한 순간의 역사적 과거를 이미지를 관람하는 순간의 살아있는 현재와 연결시킨다.” 27)

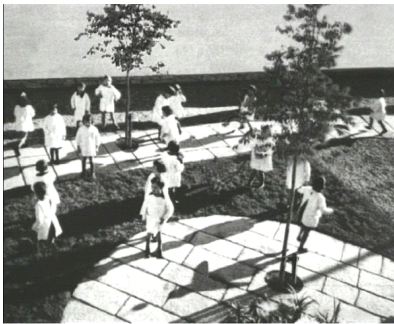


그림 8. 다비드 클레르부, <1932년의 안토니오 산타델라 유치원>, 싱글 채널 비디오 설치



그림 9. 다비드 클레르부, <회상>, 싱글 채널 비디오 설치

관람자는 이 역설적 운동을 통해 사진과 영화와의 관계에 대한 새로운 장으로 인도된다. 즉 이 작품에서는 19세기에 공존했던 두 개의 전-영화적 시각 기술인 입체사진과 머이브리지(Eadweard

27) Brooke Belisle, “Depth Reading: Ken Jacobs’ s Digital Stereographic Films,” *Cinema Journal*, Vol. 53, No. 2 (Winter 2014), p. 14.

Muybridge)가 새로운 모습으로 만난다. 전자는 공간적 깊이의 재현에 대한 기술이었고 후자는 운동하는 물체의 사진적 단편들을 통해 시간을 가시화하고자 했던 기술이었다. 이런 맥락에서 볼 때 제이콥스의 디지털화된 ‘영원주의’ 기법은 서로 배타적으로 여겨질 수 있는 이 두 사진 기술들의 연관관계를 영화의 전사(pre-history)라는 관점에서 오늘날의 관객에 새로운 미학적 경험으로 재구성하는 미디어 고고학적인 기획을 실천한다. 그러나 제이콥스의 리애니메이션 기법은 디지털 알고리즘에 고유한 프레임들의 공존과 운동을 생산함으로써 ‘포스트필름 변신’ 또한 수행한다. 그는 원래 사진의 프레임을 클로즈업한 새로운 프레임들을 복제하고 이를 축소한 후 원래의 사진 프레임에 삽입하여 이미지를 파편화한다. 그 결과 동일한 순간에 촬영된 원래의 이미지가 복수적인 시간성들을 점유하면서 공존하는 또 다른 역설이 만들어진다. 이 역설에 주목하여 제프리 스콜러(Jeffrey Skoller)는 제이콥스의 기법을 ‘디지털 시간 합성(digital temporal composite)’이라 명명하고 그 효과를 “사건들, 기술들, 물질들의 과거와 현재 - 아날로그/디지털, 사진/디지털 - 가 서로 안에 현전하는”²⁸⁾ 것이라고 말한다. 이 ‘디지털 시간 합성’ 기법은 단순한 매체와 기법들의 공존 이상을 의도한다. ‘영원주의’가 만들어낸 환영적인 운동감과 마찬가지로 이 기법은 원래 사진에 기입되어 있었으나 간과할 수 있는 과거의 흔적 - 노동하는 아이들의 창백한 얼굴과 앙상한 손발 - 을 확대함으로써 사진적 이미지의 지표성을 새로운 감각적 경험으로 재생한다 <그림 11>. 다시 한번, 사진 프레임은 사라지거나 동결되지 않고 다양한 모습으로 관람자의 현재에 유령적으로 지속된다.

28) Jeffrey Skoller, “Reanimator: Embodied History, and the Post-cinema Trace in Ken Jacobs’ ‘Temporal Composites’,” *Pervasive Animation*, p. 234.



그림 10, 11. 켄 제이콥스, <자본주의: 아동 노동>

4. 결론

본 논문에서 제시한 두 가지 개념들인 ‘포스트필름 변신’과 ‘리아니메이션’은 오늘날 ‘편재하는 애니메이션’이 가리키고 있는 애니메이션 이미지의 복잡성과 다양성을 개념화하기 위한 것이었다. 즉 이 두 개념들은 디지털 시대의 애니메이션 이미지가 수작업적 과정과 변형하는 도상적 형상의 기입, 셀룰로이드 기반의 운동이라는 기존의 매체적, 기법적, 존재론적 규정들을 넘어선다는 점에 대한 반응이다. 이미지의 구성적 차원에서는 필름과 비디오에 근거하고 디지털로 인코딩된 실사 이미지를 변형과 운동의 대상으로 포용한다. 변신과 운동의 국면이라는 차원에서 오늘날의 디지털 이미지는 불연속적 프레임들의 기계적 연속성에 근거한 변신과 운동을 넘어서는 다채로운 변신과 운동을 선보인다. ‘포스트필름 변신’과 ‘리아니메이션’은 전통적인 애니메이션의 경계와 규정을 넘어설 것을 요구하는 이 두 국면들을 개념화할 수 있게끔 한다. 그러나 다른 한편으로 이 두 개념들은 ‘편재적 애니메이션’의 장을 디지털 기술이 가져온 단절과 새로움으로 바라보는 관점을 넘어선다. ‘편재적 애니메이션’이 필름과 비디오를 애니메이션과 실천적, 이론적 차원에서 나란히 볼 수 있게 하는 교차학제적 접근의 필요성을 제기한다면, 이는 동시대적인 공존이 아니라 애니메이션과 인접 미디어와의 관계에

대한 새로운 역사적인 조망을 수반한다. ‘포스트필름 변신’ 과 ‘리애니메이션’ 은 이 새로운 역사적 조망의 필요성에 화답하는 개념들이다. 즉 ‘포스트필름 변신’ 이 초기 비디오와 디지털 이미지 사이의 관계에 대한 재평가에 근거한다면, ‘리애니메이션’ 은 애니메이션을 규정했던 운동의 발생을 사진과 영화는 물론 운동의 안티테제인 정지와의 연관성, 그리고 운동과 정지 사이의 관계를 탐구했던 무빙 이미지 예술의 흐름을 관찰함으로써 얻은 개념이다. 이렇게 볼 때 이 두 개념은 오늘날의 ‘편재하는 애니메이션’ 을 이론화하기 위해서는 그것이 형성하는 공시적 다양성의 장뿐만 아니라 그 통시적 계보들도 재고할 필요가 있음을 시사한다.

참고문헌

- Manovich, Lev, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2014.
- , *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Mulvey, Laura, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2007.
- Parikka, Jussi, *What is Media Archaeology?* London: Polity, 2011.
- Russett, Robert and Cecile Starr, *Experimental Animation: Origins of a New Art*, revised edition, New York: Da Capo Press, 1976.
- Stewart, Garrett, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 2007.
- Spielmann, Yvonne, *Video: A Reflexive Medium*, Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Baker, George, “Photography’ s Expanded Field,” *October* 114 (Fall 2005), pp. 120-40.
- , “Reanimations (I),” *October* 103 (Spring 2003), pp. 28-70.
- Belisle, Brooke, “Depth Reading: Ken Jacobs’ s Digital

- Stereographic Films,” *Cinema Journal*, Vol. 53, No. 2 (Winter 2014), pp. 1-26.
- Bellour, Raymond, “The Pensive Spectator,” *Wide Angle*, Vol. 9, No. 1 (1987), pp. 6-10.
- Buchan, Suzanne, “Introduction: Pervasive Animation,” *Pervasive Animation*, ed. Suzanne Buchan (New York: Routledge, 2013), pp. 1-21.
- Claerbout, David, and Lynne Cooke, “Conversation,” *David Claerbout: Video Works, Photographic Installations, Sound installations, Drawings 1996 -2002*, exhibition catalogue, Kunstverein Hannover, Germany (Brussels, Belgium: A Prior, 2002), pp. 24-66.
- Furlong, Lucinda, “Tracking Video Art: ‘Image-Processing’ as a Genre,” *Art Journal*, Vol. 45, No. 3 (1985), pp. 233-237.
- Green, David, “Visibility of Time,” *Visible Time: The Work of David Claerbout*, ed. David Green (Brighton, UK:Photoworks, 2004), pp. 33-42.
- Groys, Boris, “Iconoclasm as an Artistic Device: Iconoclastic Strategies in Film,” *Art Power* (Cambridge, MA: MIT Press, 2008), p. 66.
- Gunning, Tom, “Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography,” *Animating Film Theory*, ed. Karen Beckman (Durham, NC: Duke University Press, 2014), pp. 37-53.
- , “The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion,” *Pervasive Animation*, pp. 52-69.
- Jacobs, Ken, “Eternalism: A Method for Creating an Appearance of Sustained Three-Dimensional Motion-Direction of Unlimited Duration, Using A Finite Number of Pictures,” *United States Patent Application Publication*, No. US 2006/0187298 (Aug 24, 2006).
- Manovich, Lev. “After Effects, or the Velvet Revolution,” *Millennium Film Journal*, Nos. 45/46 (Fall 2006), pp. 1-19.
- Mekas, Jonas, “Interview with Peter Kubelka,” *Film Culture Reader*, ed. P. Adams Sitney (New York: Cooper Square Press,

- 2000), pp. 285-292.
- Røssaak, Eivind, "Algorithmic Culture: Beyond the Photo/Film Divide," *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, ed. Eivind Røssaak (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), pp. 187-203.
- Skoller, Jeffrey, "Reanimator: Embodied History, and the Post-cinema Trace in Ken Jacobs' 'Temporal Composites' ," *Pervasive Animation*, pp. 224-247.
- Spielmann, Yvonne, "Video and Computer: The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka," research report for Daniel Langlois Foundation, 2004,
- Youngblood, Gene, "Cinema and the Code," *Leonardo*, Supplemental Issue, Vol. 2 (1989), pp. 27-30.

ABSTRACT

Postfilmic Metamorphosis and Reanimation: On the Technical and Aesthetic Genealogies of 'Pervasive Animation'

Kim, Ji-Hoon

This paper proposes 'postfilmic metamorphosis' and 'reanimation' as two concepts that aim at giving account to the aesthetic tendencies and genealogies of what Suzanne Buchan calls 'pervasive animation,' a category that refers to the unprecedented expansion of animation's formal, technological and experiential boundaries. Buchan's term calls for an interdisciplinary approach to animation by highlighting a range of phenomena that signal the growing embracement of the images and media that transcend the traditional definition of animation, including the lens-based live-action image as the longstanding counterpart of the animation image, and the increasing uses of computer-generated imagery, and the ubiquity of various animated images dispersed across other media and platforms outside the movie theatre. While Buchan's view suggests the impacts of digital technology as a determining factor for opening this interdisciplinary, hybrid fields of 'pervasive animation,' I elaborate upon the two concepts in order to argue that the various forms of metamorphosis and motion found in these fields have their historical roots. That is, 'postfilmic metamorphosis' means that the transformative image in postfilmic media such as video and the computer differs from that in traditional celluloid-based animation materially and technically, which demands a refashioned investigation into the history of the 'image-processing' video art which was categorized as experimental animation but largely marginalized. Likewise, 'reanimation' can be defined as animating the still images (the photographic and the painterly images) or suspending the originally inscribed movement in the moving image and endowing it with a newly created movement, and both technical procedures, developed in experimental filmmaking and now enabled by a variety of moving image installations in contemporary art, aim at reconsidering the borders between stillness and movement, and between film and photography. By discussing a group of contemporary

moving image artworks (including those by Takeshi Murata, David Claerbout, and Ken Jacobs) that present the aesthetic features of 'postfilmic metamorphosis' and 'reanimation' in relation to their precursors, this paper argues that the aesthetic implications of the works that pertain to 'pervasive animation' lie in their challenging the tradition dichotomies of the graphic/the live-action images and stillness/movement. The two concepts, then, respond to a revisionist approach to reconfigure the history and ontology of other media images outside the traditional boundaries of animation as a way of offering a refashioned understanding of 'pervasive animation.'

Key Word : Pervasive Animation, Postfilmic Metamorphosis, Renimation, Video, Digital technology, Video art, Stillness, Movement

김지훈

중앙대학교 영화·미디어연구 조교수

(100-250) 서울특별시 동작구 흑석동 221

301동 아트센터 507호 연극영화학부 사무실

Tel : 02-820-5799

jihoonfelix@gmail.com

논문투고일 : 2014.11.01.

심사종료일 : 2014.11.28.

게재확정일 : 2014.12.03.