

## 애니메이션의 매체적 자기반영성 -생산과정의 노출과 상호텍스트성을 중심으로-

- I. 들어가며
- II. 재현의 위기와 자기반영성
- III. 애니메이션의 생산과정 노출
- IV. 상호텍스트성
- V. 나가며
- 참고문헌
- ABSTRACT

서영주

### 초 록

자기반영성은 매체 스스로 자신의 조건과 절차를 텍스트 안에서 검토하며 매체의 본질을 탐구하고자 하는 미학적 전략이다. 이는 외부세계를 투명하게 모사하고자 하였던 재현의 원리가 19세기에 접어들어 위기를 맞이함으로써 더욱 가속화되었다. 19세기 초반 사진기술의 발명과 더불어 시작된 급격한 테크놀로지와 생활 사회의 변화는 회화가 더 이상 재현의 방법론을 고수할 수 없도록 하였으며, 예술은 격변하는 세계의 페러다임과 맞물리며 새로운 방법론을 취하게 되었다. 이에 시각예술은 자신의 근원적인 매체의 성격을 성찰하고 스스로의 가능성을 재조직하는 자기반영적 전략을 취하게 되었으며 이러한 경향은 모더니즘과 포스트모더니즘에 이어 오늘날에 이르기까지 이어져오고 있다. 본고에서는 관람자로 하여금 애니메이션이 인공적 구성물임을 끊임없이 주지시키며 매체적 특성을 자각하고 인식하도록 유도하는 자기반영적 애니메이션을 중점적으로 다루었다. 첫 번째 장에서는 고대 그리스에서부터 예술의 창작원리로 폭넓게 수용되었던 모방과 미메시스에 기반한 재현 개념의 변화와 이와 관련된 자기반영성의 미학적 방법론을 개괄하였다. 이어 두 번째 장에서는 환영적이며 몰입적 재현에 목적을 두지 않고 애니메이션의 생산과정과 구성요소를 드러내며 자기 인식과 비판을 스스로의 작품 안에서 환기시킴으로써 다른 방식의 영상읽기를 제안하는 텍스트들을 분석하였고, 마지막으로 애니메이션과 인접한 예술매체들과의 상호매체적인 관계 속에서 애니메이션의 존재론적 정체성과 조건을 탐색하는 상호텍스트적 작품들을 고찰하였다. 급변하는 매체환경 속에서 애니메이션 매체에 관한 재성찰이 요구되는 작금의 시점에, 자기반영성의 전략을 취하며 애니메이션 매체를 스스로 환기시키는 작품을 살펴보는 것은, 애니메이션이 스스로를 어떻게 구성해내고 있으며 무엇을 해나가고 수 있는 지에 대한 가능성의 시각을 제공하는데 도움이 되리라 기대한다.

주제어 : 애니메이션, 자기반영성, 상호텍스트성

## I. 들어가며

고대 그리스에서부터 미술적 전형으로 자리 잡았던 재현은 모더니즘 시대에 이르러 위기를 맞았다. 이후 시각예술계는 격변하는 매체환경 속에서 현실을 일반적으로 형상화하거나 모사하는 것이 아니라 매체 스스로의 본질을 탐구하려는 자기반영성<sup>1)</sup> 전략이 대두되어 현실과 예술과의 관계를 재수립하고자 하였다.<sup>2)</sup> 이후 시각예술계는 격변하는 매체환경 속에서 현실을 일반적으로 형상화하거나 모사하는 것이 아니라 매체 스스로의 본질을 탐구하려는 자기반영성 전략이 그 어느 때보다 적극적으로 대두되어 현실과 예술과의 관계를 재수립하고자 하여왔다. 이에 본 논문은 시각예술의 한 분야로서의 애니메이션은 어떻게 스스로의 구성요소와 조건을 탐구하고 그 가능성을 재조직하고 있는지를 자기반영성 담론을 중심으로 살펴보고자 한다. 애니메이션 매체에 관한 재성찰이 필요한 작금의 시절에, 자기반영성의 방법론을 통해 애니메이션의 본질적 특성을 고찰하고 애니메이션 스스로 어떻게

---

1) 자기반영성(self-reflexivity)을 따르는 소설, 희곡, 영화는 문학 및 영화 관습들에 의문을 던지고, 매혹으로서의 예술과 결별하며, 또한 텍스트 구축물로서 스스로의 인공성을 강조한다. 즉, 예술이 투명한 커뮤니케이션 매체이자 세상을 향한 창문이며, 공로를 따라 유유히 걸어가는 거울이 될 수 있다는 전제를 뒤집어 버린다. 문학 및 영화 생산의 특정 수단들을 표면에 드러내기 위하여 내러티브의 단절, 작가의 개입, 에세이적인 방만함, 과격적인 스타일 실험들의 전략을 사용하며, 그림으로써 허구 및 허구에 대한 우리의 믿음을 탈신비화 시키고, 이러한 탈신비화를 새로운 허구의 재료로 삼는다. 로버트 스태프, 오세필, 구종상 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998, pp.11-20.

2) 모든 예술은 자기 반영성과 환영주의 사이의 긴장 관계를 통해 발달해왔다. 선형원근법과 투시의 개발로 그 어느 때보다 투명하고 환영적인 재현을 추구하였던 르네상스 시대의 예술에서도 이에 대한 왜곡과 틈을 드러내는 자의식적이며 자기반영적 예술작품들이 제작되어 재현의 가능성과 한계 모두를 드러내곤 하였다. 세르반테스의 <돈 키호테>, 벨라스케스의 <시녀들>, 세익스피어의 <햄릿>, <말괄량이 길들이기> 등이 이에 해당된다. (로버트 스태프, 오세필, 구종상 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998, pp.28-34 참고) 그러나 본 논문은 시각예술의 역사에서 주도적 큰 흐름에 주목하여 논의를 진행시키고자 한다. 사진술의 발명 이후 시각예술에서 ‘재현’은 패러다임의 변화를 맞게 되며, 본고의 주제인 매체적 ‘자기반영성’은 이러한 ‘재현의 위기’를 맞아 중점적으로 떠오른 중요한 방법론적 태도에 전체함을 밝힌다.

자신과 관계 맺고 있는지를 돌아보는 것은, 변화하고 있는 애니메이션 매체를 재발견하고 그 가능성을 탐색하는 출발 지점이 될 것이다.

애니메이션에 있어서 ‘창조되어지는 움직임의 매혹’은 애니메이션의 가장 근본적 성질이다. 이 매혹에 대한 욕망은 초기 광학장치들에서부터 애니메이션 필름(animated film), 그리고 오늘날의 디지털 애니메이션에 이르기까지 움직이는 이미지의 환영을 만들어내는 기술을 발전시켜온 원동력이 되었다. 그러나 대중상영과 흥행에 밀접한 관련을 가지는 애니메이션의 속성상 환영적 리얼리즘과 몰입적인 서사구조를 가지는 애니메이션이 주를 차지하게 되었으며, 거대 스튜디오의 상업 애니메이션에서는 애니메이션의 순수한 매체성 탐구가 많은 부분 제한되고 있다. 하지만 모더니즘 이후 실제 사물이나 현상을 투명하게 모사하는 것에 대한 회의는 널리 퍼져있다. 더 나아가 포스트모던 이후 제기되어 오는 시물라크르와 가상에 대한 논의는 재현할 현실을 부재하게 하였다. 이러한 시대적 현상은 예술로 하여금 자기반영적이 되도록 고무한다.

자기반영성은 ‘되돌아보다’라는 라틴어 reflectere/reflexio에서 파생된 반영성과 스스로 자가적이라는 접두어 self의 합성어로서, 스스로의 조건에 대한 방법적인 자기 검토를 지칭하는 용어이다. 이는 매체의 발전과 함께 진행되어온 역동적이며 비판적인 개념으로, 외부세계를 지시하는 것에서 탈피하여 내적인 동기를 목표로 하며 스스로 자신에 대해 표현하는 과정과 작용을 보여준다. 다시 말해 예술적 표현 수단을 통해 실재에 가장 가깝게 묘사함으로써 허구를 실재인 것처럼 제시하려는 예술적인 매혹이나 환영과 결별하고 스스로의 인위성과 허구성을 시인하는 것이다. 이러한 허구성을 시인하는 것은 예술에 있어서 재현의 본질적인 기능에 대한 회의에서 출발하는 것이고, 자기반영성은 예술의 특수성을 말하기 위함이 아니라 자신의 취약성과 불확실성을 드러내기 위함인 것이며, 그러한 자신의 한계에 대한 인식으로부터 비로소 예술의 생산적 힘이 나오게 된다는 것이다.<sup>3)</sup>

본고에서는 첫째, 시각예술에 있어서 재현의 위기 이후 대두된 변화들과 자기반영성과 관련된 미학적 담론들을 개괄하고자 한다. 둘째로는 애니메이션의 생산과정과 구성요소를 작품 안에서 드러내며 자기 인식과 비판을 작품 안에서 환기시키는 자기반영적 전략과 이에 해당되는 작품들을 분석할 것이고, 마지막 장에서는 인접 시각예술과 상호매체적이고 상호텍스트적으로 교류하고 있는 자기지시적인 애니메이션들을 고찰하고자 한다. 이를 통해 애니메이션이 무엇인가에 대한 환원적인 질문에서 나아가, 급변하고 있는 작금의 매체환경 속에서 예술로서의 애니메이션이 스스로를 어떻게 구성해내고 있으며 무엇을 해나가고 있는지에 대한 시각을 제공하는데 논문의 목표를 두고자 한다.

## II. 재현의 위기와 자기반영성

고대 그리스에서부터 미메시스(imitation)는 예술의 창작 원리로 수용되었다. 초기의 미메시스 개념은 춤과 음악과 시가 혼재된 원시적인 예술의 한 형태에서 출발하여 감정 상태를 모방한다는 의미로 쓰였다. 그러나 곧 미메시스는 격하된 의미인 사물의 모방으로 변질되었다. 단순한 자연의 모방 그 이상의 의미를 가지지 않았던 이 개념은 플라톤과 아리스토텔레스 시대에 이르러 비로소 재현이라는 예술적 원리로 정착되었다. 그러나 플라톤은 이데아론을 주창하며 모방에 기반한 예술이 참된 실재, 즉 형상에 대한 올바른 지식 생성을 가로막는 다는 이유로 예술은 결코 사물의 본모습을 드러낼 수 없으며 신뢰할 수 없다고 생각하였다. 아리스토텔레스 역시 플라톤과 마찬가지로 예술 작품을 모방이라 보았다. 그러나 그는 우리가 모방을 함으로써 세계의 생성원리를 이해할 수 있다고 생각했으며, 사물에 대한 모방 의식을 인간의 본능이라 여기고 자연스럽게 예술의 원리에 적용시켰다.<sup>4)</sup>

3) 서대정, “디지털 시대의 자기반영예술”, 디지털영상학술지, Vol.3 No.2, 2006, pp.101-102

4) 서대정, “재현의 위기 시대의 메타 담론 연구-영화의 자기 반영 미학을 중

이후 르네상스에 접어들어 개발된 선형원근법과 투시는 미술적 전형으로 자리 잡아 4세기 동안 지속되었다. 그러나 19세기에 접어들어 근대가 시작되면서 미술에는 획기적인 변혁이 시작되었고, 일반적 형상화 개념들을 혁신할 필요성이 대두되었다. 이러한 급격한 전환의 원인은 역사적으로 중요하고 영향력이 큰 일련의 사건과 발명들, 그리고 세계와 생활 형태에 영향을 끼친 학문적 인식들에서 찾을 수 있다. 특히 광학적인 기계 장치를 통하여 투명하게 외부 세계를 재현할 수 있도록 하는 사진기술은 회화로 하여금 더 이상 재현의 방법론을 고수할 수 없도록 하였으며 다양한 예술적 시도를 통해 변화된 세계를 반영하기 시작하였다.

이러한 변화는 시각예술에서 인상주의와 자연주의, 그리고 표현주의, 다다, 러시아 구성주의와 미래주의, 초현실주의 등의 아방가르드 예술운동을 태동하도록 하였다. 이 중 인상주의는 인식의 불확실성에 토대를 두며 르네상스 시절 보편화되었던 재현에 관한 전형에 종말을 선고하였다. 후기 인상주의 화가 폴 세잔(Paul Cezanne)은 한 대상을 여러 각도에서 관찰할 수 있다는 시각의 다양성을 보여주는 대표적인 인물이다. 그에게 중앙투시법에 기반한 외부세계의 모사는 의미가 없었다. 즉, 우리가 체험한 지각적 관점은 사진의 관점이 아니라는 것이다. 르네상스 이후로 이어져온 선형원근법을 거부하는 이러한 세잔의 다관점주의는 이후 입체주의에 많은 영향을 끼치게 된다. 피카소를 중심으로 하는 입체주의는 원근법적 시각의 부정, 현실의 불확실성, 다시각성, 관점의 다양화 등을 다양하게 제시하고 있다.<sup>5)</sup> 이러한 시각의 다양성에 대한 고찰은 전통예술의 기반인 재현에 커다란 영향을 미쳤다. 즉 이는 확정된 단일 시각에의 붕괴와 재현의 위기<sup>6)</sup>

---

심으로”, 한양대학교 박사논문, 2007, pp.14-17

5) 피종호, 『포스트모더니즘 영화미학』, 한양대학교출판부, 2013, pp.11-13

6) 재현의 위기는 사진의 투명한 현실 묘사력으로 인해 파생된 예술 사조의 페르다임 변화를 설명하는 개념이다. 19세기 후반에 처음 등장한 재현 개념에 대한 새로운 인식은 리얼리즘 방법론에 대한 회의론을 이끌면서 다양한 사조를 등장시키는 원동력이 되었다. 이러한 재현에 대한 인식은 20세기에서도 예술계의 가장 첨예한 화두 중 하나였다. 모더니즘과 포스트모더니즘 시대를 거치면서 재현의 방법론은 많은 비판을 받아왔지만 그럼에도 불구하고 재현에 기

현상을 초래하게 된다.



그림 1. 르네 마그리트 <이미지의 배반>(1928/29)



그림 2. 르네 마그리트 <두 가지 신비>(1966)

르네 마그리트(René Magritte)의 파이프 그림들은 묘사된 사물과 묘사한 그림 사이의 차이를 보여주며 재현에 대한 질문을 던진다. 마그리트는 “당신은 제 파이프에 담배를 채울 수 있습니까? 그럴 수 없지요? 그것은 단지 묘사일 뿐이지 않습니까? 제가 제 그림 아래 ‘이것은 파이프이다’ 라고 썼다면 저는 거짓말쟁이가 되었을 것입니다” (1966) 라고 말했다.<sup>7)</sup> 이렇게 파이프를 묘사한 선들의 양상불 아래 “이것은 파이프가 아니다” 라고 쓴

---

반한 예술은 끊임없이 생산되었다. 그러나 뉴 밀레니엄에 접어들면서 재현 개념에 대한 논의는 점차로 확대되어 예술계뿐만 아니라 기호학, 철학과 영화를 비롯한 미디어 이론, 문화 연구와 비평, 역사학, 정치학, 사회학에서도 중요한 주제로 인식되었다. 서대정, 『재현의 위기 시대의 메타 담론 연구-영화의 자기 반영 미학을 중심으로』, 2007, 한양대학교 박사논문, p. 1

7) 프랑크 슈츠, 『현대미술, 보이지 않는 것을 보여주다』, 미술문화, 2010, p.25

마그리트의 <이미지의 배반(La trahison des images)>은 도식화되고 사실적으로 그려진 그림의 기능과 묘사에 대하여 질문을 던지며 문장과의 충돌에서 드러나는 다의성을 탐색하였다. 다시 말해 회화는 현실 자체가 아니며 이 그림에서의 파이프 역시 어딘가 다른 곳에 존재하는 파이프를 화살표나 손가락으로 가리키듯이 지시하고 있는 것이 아님을 주장한다. <두 가지 신비(The Two Mysteries)>에서도 동일한 파이프, 동일한 문장을 볼 수 있다. 하지만 이번에는 마루가 보이는 바닥에 이젤이 세워져 있고 그 위에 얹어져 있는 액자의 그림 속에 파이프의 그림과 글이 있다. 또 다른 커다란 파이프 한 개는 공중에 떠 있다. 액자 안에 묘사된 파이프와 똑같이 생겼지만 훨씬 크다. 액자 속의 액자 형식을 취하며 배치된 그림속의 파이프와 공중에 떠 있는 파이프는 그림과 재현에 대한 다층적인 시선과 해석을 불러일으킨다. <이미지의 배반>은 이미지와 문장의 충돌 속에서 우리를 당황시키고, <두 가지 신비>는 모호성을 의도적으로 증폭시키며 회화 매체의 존재론적 정체성을 환기시킨다. 즉 마그리트는 관습적 재현의 구성 요소와 수용 태도에 대하여 질문을 던지며, 언어와 그림이 각자 고유한 법칙에 따라 현실을 어떻게 지시하고 있는지 숙고하도록 하는 일종의 그림에 관한 그림, 스스로의 매체에 대하여 성찰한 메타 그림이라고 할 수 있다.

이렇듯 재현의 방법론과 가능성에 대한 논의가 진행되고 있는 가운데 포스트모던 시대에 이르러 제기된 현실의 부재, 시물라크르와 가상에 대한 논의는 재현에 관한 회의를 가속화 시켰고 이는 자기반영적 메타예술의 가속화를 불러오는 원인이 되었다. 즉, 리얼리티와 진실의 허구성에 대한 인식과 그에 따른 예술의 재현 능력에 대한 회의는 예술이 더 이상 실재를 반영하지 못하고 진실도 제시할 수 없다는 의식을 불러일으켰다. 이는 예술가들이 스스로 예술의 중요성과 진실을 조롱하는 것으로 보이기도 하는 자기반영적 아이러니를 선택하는 이유가 되었으며, 재현이 사실인 것처럼 보이기 위해 노력했던 종래의 예술과는 달리 스스로가 하나의 허구적 구축물이라는 것을 늘 의식하도록 하였다.



그림 3. 카를로 마리아 마리아니 <손이 지성에 순종한다> (1983)

모더니즘 예술가들이 취한 주제가 종종 창작 과정 자체였다면, 포스트모더니즘 예술가들에 의해 자주 다루어지는 주제는 예술의 역사이다. 카를로 마리아 마리아니(Carlo Maria Mariani)의 <손이 지성에 순종한다(La Mano Ubbidisce all'Intelletto)> (1983)는 18세기의 전통적인 생각을 다시 활용하여 자생적 창작을, 다시 말해 미술이 자기 자신을 스스로 반복적으로 그리고 있는 상태를 알레고리로 보여준다. 이는 미술의 탄생에 관한 고대의 신화를 연상시키는 동시에 이들이 스스로 번식하고 저절로 생산되고 있으며, 또한 밀폐된 속에서 순환되고 있음을 시사한다.

이렇듯 서로 다른 텍스트가 인용, 표절, 그리고 언급의 형태를 통해 구성된다는 상호텍스트성(intertextuality)은 모더니즘에서도 부분적으로 보이지만 포스트모더니즘 시각예술에서 더욱 광범위한 층위에서 빈번하게 나타나는 자기반영적 특징이다. 상호텍스트성은 소극적인 작품 간의 인용이나 영향관계에서부터 적극적인 텍스트와 텍스트, 주체와 주체 사이, 텍스트와 사회 문화적인 영향관계, 그리고 모든 지식의 총체적인 상호작용에서 나타나는 현상들에 대한 개념까지 확장된다.<sup>8)</sup> 줄리아 크리스테바에 의해

8) 피종호, 앞의 책, pp.175-6



제창되었으며 바흐친의 대화주의에서 그 이론적 근거를 두고 있는 상호텍스트성은 작가주의 분석의 한계를 드러내는 역사주의에 대한 대안적 방법론으로, 하나의 텍스트가 수많은 다른 텍스트들의 모자이크로 이루어진다는 텍스트 구성의 원리를 강조한다. 포스트모더니즘에서 상호텍스트성이 자주 나타나는 이유는 텍스트의 의미창출이 전통적인 의미의 저자에서 독자나 관객에게로 전이되고 있음을 시사한다. 즉, 상호텍스트성은 관객과 예술가 사이의 계약의 문제이다. 저자와 독자 사이에 이미 공유된 텍스트가 존재하지 않는다면 저자에 의해 발화된 혹은 생산된 새로운 텍스트 또한 소통이 불가능하다. 상호텍스트성은 단지 특정한 텍스트가 어떤 텍스트로부터 특정한 표현과 서사 혹은 특정한 스타일과 형식을 차용해왔다는 것만을 이야기하지 않는다. 그것은 저자와 독자가 공유하고 있는 세계의 문제이며, 구체적으로는 그들의 문화, 이데올로기, 신화, 언어를 구성하는 혹은 그것으로부터 생산된 의미들의 문제이다. 그러므로 상호텍스트성이란 커뮤니케이션에 참여하는 모든 사람들의 관계이며 동시에 이들의 실천이며 그 결과이다. 이는 단순한 자기반영과 자기언급의 수준을 뛰어넘어 이에 대한 자의식의 여부 혹은 그 정도를 문제 삼는다. 이 점에서 자기반영성은 규범과 평가의 문제를 이끌어내는 정치적이면서 실천적인 개념이다.<sup>9)</sup>

나아가 넓은 의미에서 상호텍스트성의 범주에 속하는 패스티시(pastiche)는 다른 작품에서 주제, 기법 등을 빌려와서 모방하여 조립한 것을 의미한다. 페스티시는 개인의 언어가 조롱받고 특이한 양식들이 사라질지도 모르는 상황이 양식의 다양성과 이질성을 초래하는 과정에서 나타났다. 원본을 모방한다는 점에서 패러디와 유사하지만, 패러디는 형식을 그대로 두고 내용을 모방하여 아이러니컬한 효과를 유발시키고 때로는 풍자적인 기능을 지니기도 하는데 반하여, 패스티시는 패러디처럼 풍자적이거나 공격적인 웃음을 자아내는 아이러니의 의미를 지니지 않으며, 이면에

9) 전규찬, “나르시스의 거울:자기성찰적 텔레비전 문화 정치적 가능성”, 한국언론학회, Vol.2003 No.-, 2003, p.28

감추어진 모티브를 지니고 있지 않다. 이런 점에서 패스티시는 순진한 패러디(blank parody)이다. 패스티시는 다른 작품으로부터 주제, 모티브, 이미지, 문체나 양식 등을 혼합하여 과거와 새로운 관계를 맺는 효과를 지향한다. 이런 점에서 패스티시는 스타일의 혁신이 불가능한 시대에 죽은 스타일을 모방하는 것이며, 과거에 감금당한 것이라 부를 수 있다. 다시 말해 패스티시는 스타일의 혁신이 불가능한 시대에 현재를 재현하는 어려움에서 연유한다. 이는 과거 세대의 특징적인 것을 다시 표현하면서 과거의 가치를 동경하며 환기시키거나 전통적인 이데올로기를 다시 수용하는 미학적 전략이다. 이는 현실이 과거의 스타일과 서사로 이루어진다는 것을 강하게 암시하고 있다. 한편 패러디는 진부해진 도식의 폐허 위에 스스로를 건설한다.<sup>10)</sup> 패러디는 예술의 역사성과 우발성, 그리고 과도기적 성격을 강조하며 예술 과정의 재역사화를 끊임없이 수행한다. 이런 과정을 통해 현실의 모사에서는 찾을 수 없는 예상치 못한 발견이 가능할 것이며, 불가해한 것을 드러낼 수 있다. 즉, 예술의 신비함을 벗겨 버리고 아우라를 제거함으로써 오히려 그것의 잠재적이고 혁명적인 효용 가치가 강조될 수 있다. 은폐되었던 진실을 직시하고 탈신비화 과정을 통해 물신적 상황을 전복시키는 가능성을 지닌다.

이제까지 재현의 위기 이후 모더니즘과 포스트모더니즘 시대에 걸쳐 논의된 미학담론을 자기반영성을 중심으로 살펴보았다. 이어지는 다음 두 장에서는 애니메이션의 생산과정을 드러내며 스스로의 조건과 구성을 검토하는 자기 지시적이며 반영적인 애니메이션들에 대하여 구체적인 사례를 들어 분석하고자 한다.

### Ⅲ. 애니메이션의 생산과정 노출

주지하였듯이 자기반영적 예술은 외부 세계를 모사하기보다는 오히려 텍스트가 창작되는 과정을 반영하려는 예술 유형을 가리

---

10) 로버트 스탬, 앞의 책, p.196

킨다. 예술 이론을 통하여 자주 사용되는 ‘거울의 메타포’를 빌어 설명하자면, 전통적인 리얼리즘 예술은 실제 세계를 향하여 거울을 비춤으로써 그 거울 안에 가능한 정확하고도 객관적인 실제 세계를 재현하거나 모사하고자 한다. 그러나 자기반영적 전략을 사용하는 작가들은 외부세계를 향했던 거울의 방향과 위치를 바꾸어 텍스트의 내부 세계를 비춘다. 이를 통해 모방과 재현성 그리고 표상성에 의문을 제시하고 텍스트 창작 과정 자체를 작품의 중심적 주제로 삼는다.

초창기의 애니메이션에서는 펜을 든 애니메이터의 손과 잉크병을 보여주거나, 애니메이터의 작업실과 작업과정을 노출함으로써 애니메이션이 제작되고 있는 상황을 제시하는 스타일을 취하였다.<sup>11)</sup> 그러나 시간이 흐를수록 화가들이 캔버스의 붓 자국을 제거하여 작업의 흔적을 없애려 했듯이, 서사가 강화된 환영적 리얼리즘을 추구하는 애니메이션 작품들은 제작 과정의 흔적을 은폐시켰다. 그러나 이에 반하여 애니메이션 제작 과정을 드러내어 이들의 생산과정과 매체적 구성요소를 보여주는 자기반영적 전략을 취하는 애니메이션들이 있다.

영국 아카데미 단편 애니메이션 작품상을 수상한 윌 앤더슨(Will Anderson)의 <더 메이킹 오브 롱버드(The Making of Longbird)> (2011)는 영사기가 먼지와 얼룩 그리고 플리커링(flickering)을 일으키며 사각의 빛을 쏘아내는 장면으로 시작한다. 여기에 검은 실루엣으로 움직이는 새 형상의 캐릭터들이 등장하는데, 이윽고 나타난 긴 목의 새 캐릭터(롱버드)가 짧은 목의 새를 화면 밖으로 내던지면서 주인공으로 남겨진다. 이어 등

---

11) 제임스 스튜어트 블랙톤(James Stuart Blakton)의 <마법의 그림(The Enchanted Drawing)>(1909), 에밀 콜의 <판타스마고리(Fantasmagorie)>, 블랙톤의 <유쾌한 얼굴(Humorous Phases on Funny Face)>, 윈저 맥케이(Winsor McCay)의 <공룡거티(Gertie the Dinosaur)>(1914), 플라이셔 형제(Max and Dave Fleischer)의 <아웃 오브 더 잉크웰(Out of the Inkwell)시리즈, <베티 부프 시리즈(Betty Boop series)>, 그리고 월트 디즈니의 <카툰 나라의 앨리스(Alice in Cartoonland)> 등을 들 수 있다. 여기서 생산자로서의 애니메이터는 자신의 신체 일부를 작품 안에 드러냄으로서 관람자가 보고 있는 영상물이 애니메이터에 의해 만들어진 인공적 구성물임을 드러내었다.

장하는 애니메이터는 롱버드의 형상대로 종이를 자르고 라이트 박스 위에 신중하게 배치시키는 등 캐릭터의 제작 과정과 애니메이션 작업 과정을 보여준다. 이와 함께 카메라와 필름, 펜슬테스트 기계, 편집 장비, 가위와 칼 등 애니메이션 제작에 필요한 장치들이 몽타주 된다. 덧붙여 보여지는 생산자로서의 애니메이터가 고뇌하는 장면 등은 마치 다큐멘터리적으로 기록된 메이킹 필름과 같은 인상을 주기도 한다. 이틀째가 되자 눈과 입이 생겨난 긴 목의 롱버드 캐릭터가 애니메이터와 대화를 하기 시작한다. 자신의 의견을 피력하고 애니메이터를 조롱하기도 하는 살아있는 주체로서의 롱버드 캐릭터는 줄곧 애니메이터와 반목하는데, 이는 자기 반영적 애니메이션의 유형적 실례를 제공하는 척 존스의 <미치광이 오리(Duck Amuck)> (1953)에서 지우개와 연필을 휘두르는 애니메이터와 피조물인 애니메이션 캐릭터 대피 덕 사이의 끊임없는 싸움을 연상시킨다. 그러나 상대적으로 화면 안에서 자유롭게 움직이는 대피 덕에 비하여 롱 버드는 종이에 갇혀 있으며 입과 눈, 그리고 제한적으로 목을 움직일 뿐 자유로운 움직임의 한계가 있는 신세이다. 결국 롱 버드를 주인공으로 완성한 애니메이션 작품은 관객들에게 외면당하고, 연출자인 애니메이터는 인터넷을 통하여 관객의 무관심과 혹평을 확인한다. 마침내 애니메이터 스스로 자신의 작업대 위에 놓여진 필름과 종이들, 그리고 롱 버드를 불태우는 것으로 끝을 맺게 되는 이 작품은 대개의 애니메이션 작품에서 은폐되는 제작 과정을 공개함으로써 애니메이션이 자연물이 아니며 인공적 구성물임을 낱낱이 노출하는 전략을 취한다. 모든 애니메이션 작품들은 애니메이터의 생산적 노동의 결과이기는 하지만 모든 애니메이션이 이러한 작업의 흔적을 드러내 보여주지는 않는다. 일반적으로는 환영성과 몰입을 강화시키기 위하여 이미지와 편집의 이음새를 매끈하게 하고 작업의 흔적을 지우는 경향이 있다. 그러나 <더 메이킹 오브 롱버드>는 애니메이션의 제작환경과 생산 과정을 표면에 드러냄으로써 애니메이션의 탄생과 죽음, 애니메이션 제작과정과 상영에 이르기까지를 사실상 중심 주제로 다룬다. 즉 애니메이션 생산을 내

적인 요소뿐 아니라 외적인 구조적 시스템 안에서 해부하며 이를 사회적 생산의 일부로 제시한다. 이는 예술의 신비화를 해체시키고 애니메이션터와 텍스트, 그리고 세계와의 관계를 비환영적으로 제시하며, 매체적 특성과 영상 메커니즘에 관한 각성을 유도한다.



그림 4. 윌 앤더슨 <더 메이킹 오브 롱버드>

또한 이는 전통적인 수작업 필름 애니메이션의 제작과정부터 인터넷을 통한 현대적 상영 시스템과 관람 형태까지 짚어내고 있는 애니메이션에 관한 애니메이션이 된다. 요컨대 이는 재현 자체를 문제 삼아 재현하고 있는 것이 무엇이며 어떻게 재현되고 있는가를 재현 스스로가 반영하고 있는 것이다. 다시 말해 외부 세계를 지시하기보다 스스로를 반영하는 가운데 자신의 한계와 내포된 공백을 지시한다. 이는 외부세계의 재현과 모방의 범주를 거부하며 창작의 소재나 제작과정 자체를 다름으로써 관람자에게 수동적 감상에서 벗어나 매체 특유의 구조와 기능에 대하여 인지하도록 하고 애니메이션에 관한 다른 방식의 읽기와 감상태도를 촉발한다.

세계적인 프랑스 애니메이터 미셸 오슬로(Michel Ocelot)의 <프린스 앤 프린세스(Prince and Princesses)> (2001) 역시 생산 과정과 구성요소를 독특한 방식으로 드러낸 에피소드 구조의 장편 실루엣 애니메이션이다. 에피소드 구조는 해체적 서사구조의 일종으로 즐거이의 커다란 흐름을 형성하는 전통적인 서사보다는 주변부적이고 단편화된 경향을 지닌다. 또한 에피소드는 상호연

관성을 지닌 짧은 이야기를 모은 것이라는 점에서 분절된 서사인 세그먼트(segment)나 비네트(vignette)와 유사하게 이합적인(disjunctive) 시퀀스 유사성을 이룬다. 이렇게 단절된 이야기는 사건이 병렬되거나 혼합되거나 축적되면서 몰입적인 긴장감을 지속시키기보다는 서사의 진행을 분리시키는 기능을 하게 된다.



그림 5. 미셸 오슬로 <프린스 앤 프린세스>

미셸 오슬로는 <프린스 앤 프린세스>에서 빛과 그림자를 통한 실루엣 애니메이션의 미학적 표현을 극한으로 밀고 나가 검은 그림자 속에 비가시화된 잠재적 형태에 대한 상상을 촉발시킨다. 6개의 에피소드로 구성되어 있는 이 장편 애니메이션은 각각의 이야기들이 진행되기에 앞서 애니메이터들의 작업실과 그들이 기획 회의 하는 장면을 보여준다. 이때 세 명의 애니메이터들은 자신들이 만들 애니메이션 에피소드에 대하여 토론한다. 그들이 아이디어를 논의하고 채택하거나 발전시키는 과정, 애니메이터의 책상과 전등, 자료조사 과정과 캐릭터 디자인 스케치 등 정밀하고 유머러스하게 묘사된 애니메이터의 작업실 풍경은 <프린스 앤 프린세스>를 구성하는 독특한 형식적 미학으로 작동한다. 이러한 구조적 형식은 애니메이션의 제작과정을 노출하고 각각의 에피소드들이 애니메이터에 의해 인위적으로 꾸며지는 이야기임을 시사한다. 이렇게 가시화된 작업 공정에 관한 장면들은 여러 지역의 신화나 전설에서 비롯된 이야기들이 애니메이터에 의해 선별되고

가공되어졌음을 주지시키는 역할을 한다. 더 나아가 기획회의를 마친 애니메이터 자신이 직접 애니메이션 캐릭터로 변화하는 지점은 매우 흥미롭다. 애니메이터들은 기계적 도움을 받아 스스로 에피소드의 캐릭터로 변신을 이루고 연기를 하게 되는데 이는 텍스트 안에서 작동될 애니메이터의 의도와 흔적을 암시할 뿐 아니라, 애니메이션 제작 공정에서 발생하는 메카니즘을 은유적이고 상징적으로 드러낸다. 또한 실루엣의 관절들을 분절시켜 컷아웃 방식으로 움직임을 만들어내고 있다는 점에서, 파편화와 해체는 앞서 언급한 분절적인 에피소드 형식과 함께 작품전체를 관통하는 미학적 모티프가 된다. 더 나아가 <프린스 앤 프린세스>는 오페라나 클래식 음악 연주회에서 이루어지는 고전적 형태의 인터미션(intermission: 휴지기)을 연출한다. 일반적인 장편 영화나 애니메이션에서 선형적인 흐름을 이어가기 위하여 사용하지 않는 이러한 장치는 유머러스한 수사를 넘어 서사를 지연시키고 관람객으로 하여금 몰입을 정지시켜 낯설게 만드는 역할을 한다. 이로써 애니메이터에 의해 만들어진 인공적 영상물임이 강조되는데, 이는 애니메이션 매체를 자각하고 ‘무엇을 왜 어떻게 보고 있는지’에 대하여 사유하기를 호소하는 감독의 메시지이다.

#### IV. 상호텍스트성

조앤 C. 그라츠(Joan C. Gratz)의 <계단을 내려오는 모나리자(Mona Lisa Descending a Staircase)> (1991)는 애니메이션의 특징인 몰핑기법을 이용하여 19세기 말에서 현재에 이르는 회화의 파노라마를 보여준다. 과거 시대 혹은 중요한 미술가나 미술 작품을 본받는 일은 미술사의 오래된 관습이다. 특히 19세기에는 정평이 난 대가들의 걸작들을 베껴 그리는 일이 미술가 양성 과정의 일부를 이루었다. 20세기의 미술가들은 미술사상의 걸작들을 본받고 있으나, 직접 베껴 그리지는 않는다. 오히려 이를 실험적으로 변화시키거나, 새로운 구도를 시도하거나, 미술사를 이용하여 유희를 벌이는 등 인용과 전유의 전략을 통하여 작가의

의도를 드러내는 재료로 사용한다. 그라츠 역시 그녀의 작품에서 고전 회화와 조각을 넘어서 빗대거나 찬미하고 있는데, 이러한 의도는 레오나르도 다 빈치의 유명한 회화 <모나리자> 와 마르셀 뒤샹의 <계단을 내려오는 누드>를 결합시킨 제목에서부터 드러난다.<sup>12)</sup> 그리고 이러한 인용과 가담, 배반과 화해는 예술 공간과 문화에 참여하도록 한다. 이는 특정한 텍스트들과의 관련성을 가리키는 국소적 의미에서 더 나아가, 한 텍스트가 한 문화의 다양한 언어나 의미 행위와 맺고 있는 관계, 그리고 그 문화의 가능성을 표현하는 텍스트들과 맺고 있는 관련성을 가리킨다.



그림 6. 조앤 그라츠 <계단을 내려오는 모나리자>

그라츠는 이 작품에서 형태와 색채의 변화를 표현하기 위한 전통적 방식의 유화를 대신하여 칼라 클레이(color clay)를 재료로 사용하였다. 일반적으로 클레이는 스탑 모션 애니메이션에서 삼차원적인 형상을 만드는데 활용되곤 하는 재료인데, 그라츠는 이를 이차원적 평면 위에 색채와 형상을 만들어내는 페인팅의 재료로 활용하였다. 그녀는 특별한 방식으로 반죽한 클레이를 작은 조각들로 떼어 내어 캔버스에 붙이는 방식으로 예술가의 손자국을 드러내었는데, 이는 회화에서의 붓질과 같은 느낌을 만들어 내었다. 이러한 예술가와 손길과 재료의 물성을 노출하는 것은,

12) 올리비에 코트, 나호원역, 『오스카애니메이션』, 다빈치, 2009, pp. 174-191



투명한 리얼리즘적 환영을 불러일으키기 위하여 기술의 흔적을 말끔하게 봉합하는 디지털 방식의 몰핑과 구분된다.

미술사를 성찰하고 모방하는 일은 곧 과거를 불러일으켜 재해석하는 일이다. <계단을 내려오는 모나리자> 안에서는 미술사 속에서 많이 봐왔던 이미지들을 패러디와 패스티시를 통해 접하게 되는데, 이는 이 이미지들이 현대에 와서 다시 독해되고 새로운 의미망을 구성할 수 있도록 요구한다. 또한 이들이 모두 ‘정지’ 되어 있는 유명한 회화나 조각이라는 사실이 흥미로운 지점을 발생시킨다. 이 역사적 이미지들은 너무나 잘 알려져 있는 ‘멈춰진’ 이미지이다. 이들은 우리의 인식 안에서 아우라를 발산하며 액자나 화보 안에 박제화 되어있는 부동의 이미지이다. 그러나 그라츠는 이들에게 무엇으로도 변화할 수 있는 애니미즘적 전능성을 부여한다. 즉, 운동성과 시간성을 부여함으로써 애니메이션의 매체적 속성을 강조하는 이중적 자기반영성을 지니도록 한다. 이를 통해 그동안 절대적 권위를 지니고 있었던 미술계의 걸작들은 권좌에서 내려와 민주적이고 수용적이며 유희적이 된다. 또한 자연스럽고 역동적인 색채와 형태의 변형을 통해 관람자가 회화의 역사를 따라가는 즐거움을 느끼도록 하며, 동시에 시간매체로서의 애니메이션이 가지는 형식의 변환을 사유하도록 한다. 다시 말해, 시각예술로서의 애니메이션이 회화와 공유하고 있는 부분을 차용을 통해 드러냄과 동시에, 매체의 특성과 재료의 물성을 통해 그 차이를 적극적으로 보여줌으로써, 시각예술로서의 애니메이션이 스스로를 과정과 구성요소를 검토하도록 하는 자기반영성을 지니도록 한다.

이렇게 서로 다른 매체인 회화와 애니메이션이 복합적으로 상호작용하는 상호매체적 성격은 상호텍스트성과 유사한 포스트모더니즘의 또 다른 현상으로 역설적이게도 각각의 매체적 특성을 더욱 부각시킨다. 상호매체적 성격을 지니는 애니메이션은 애니메이션과 영화, 애니메이션과 문학, 애니메이션과 회화, 애니메이션과 만화, 애니메이션과 음악 등과 같이 다른 예술 형식과 융합하거나 변용되며 그 관계 속에서 형식의 차이를 드러낸다. 이

러한 상호매체성은 여러 매체가 단순히 다매체적으로 더해지는 것을 의미하지는 않는다. 어느 매체의 요소가 다른 매체에 수용되면서 미학적, 기능적으로 텍스트의 의미를 단절 또는 동화시키거나 소통의 효용성을 창출하기 위해 미적 체험을 새롭게 하는 매체의 생산과 수용을 상호매체적이라 하겠으며 이를 통해 매체의 존재론적 특성은 가시화된다.



그림 7. 비르길 비트리히 <패스트 필름>

영상 매체가 독자적인 역사성을 지니게 되면서 기존의 텍스트 자체를 인용하거나 명시적 또는 묵시적인 암시나 회상을 통해 새로운 표현방식의 근거로 삼는 경향이 점차 늘어나고 있다. 비르길 비트리히(Virgil Widrich)의 <패스트 필름(Fast Film)>(2003)은 실사영화의 역사를 컷아웃과 스톱모션 촬영을 통하여 되짚어간 자기지시대상성(self-refrentiality)<sup>13)</sup>적이며 트랜스매체적 상호텍스트성을 지닌 애니메이션 작품이다. 비트리히는 그의 전작인 <복사가게(Copy Shop)>(2001)에서 복사기계가 만들어 내는 이미지와 텍스트, 그리고 프레임 사이사이의 간극을 가시화시키는 애니메이션의 단일촬영 기법을 활용하였다. 이는 사진과 영화

13) 자기지시대상성(self-refrentiality)은 원본 텍스트와 연관성을 지니는 텍스트를 말하는 것으로서 인용, 패러디, 오마주, 리메이크 등이 이에 속한다. 자기지시대상성은 부분적으로 상호텍스트성에 속하지만, 오마주는 리메이크 등 자기반영성과도 연관성을 지닌다. 피종호, 앞의 책, p.200

기술의 무한복제성을 주제와 소재, 형식면에서 성공적으로 조화시켰는데, 비트리히는 여기서 활용한 컷아웃 테크닉을 보다 확장시켜 <패스트 필름>을 완성하였다. 필름이라는 매체를 공유하고 있는 애니메이션의 인접예술인 실사영화의 역사를 주제로 다룬 <패스트 필름>은 무성영화에서부터 현대영화에 이르기까지 우리에게 익숙한 할리우드 영화 이미지를 재료로 영화에 대한 오마주를 하였다. 영화에서 통속적으로 다루어지던 방식인 추격전이나 남녀배우들의 모습들을 일일이 찢거나 자르거나 접어서 촬영한 이 작품은, 단순히 과거의 이미지들을 가지고 와서 소모하는 것이 아니라, 이들이 불연속적으로 축적되는 층위들을 통해 기존의 영상 이미지에서 읽어내지 못했던 것들을 다시 읽도록 유도한다. 즉 주류 영상매체들이 가지는 선형성과 통합성에 도전하며, 이질적이고 파편화된 이미지들의 몽타주를 통해 변증법적 이미지를 형성하고 우발적인 제 3의 의미를 지니도록 하는 것이다. 이는 잊혀져가는 기억을 일깨우고 과거를 다시 재구축해나가는 차원을 열도록 한다. 또한 영상 제작방식에 있어 디지털로 빠르게 이행되어 가면서 점차 소멸해가고 있는 셀룰로이드에 대한 애도이기도 하다. <패스트 필름>은 종결모를 쓴 남자가 문을 열고 들어오며 방안에 있던 여성과 키스를 나누는 장면으로 시작한다. 하지만 이 고전적이고 로맨틱한 이미지는 구겨지고 접혀지거나 갈라지며 균열을 일으킨다. 영화가 진행될수록 이미지들은 프레임 안에서 더욱 파편화되고 가속화된다. 접혀지거나 오려 붙여진 이미지들은 불안에 떨며 무언가로부터 도망치다가 갇힌 상태에서 추락하거나 부서지거나 해체되고, 작품의 마지막으로 진행될수록 종말적인 이미지는 더욱 심화된다. “끝(The End)” 이라고 적힌 폭탄은 비행기 모양을 한 채 공중에서 도망가고 있는 셀룰로이드의 고전영화 이미지를 집요하게 추격하여 결국 폭발시킨다. 이 안에서 우리에게 익숙한 스타 배우들은 안녕을 고하는 듯한 제스처어를 취하거나 종말을 거부하며 몸부림을 치지만 결국 화염에 휩싸이거나 바닷물에 빠지거나 하는 등의 방식으로 파괴된다. 영화관에서 이를 바라보는 관객들은 환호하고, 이어 배우들의 무언

가를 그리워하는 듯한 오묘한 표정의 얼굴들을 보여준다. 그리고 영화사에서 유명한 키스인들이 나열되고 다시금 “끝(The End)”이라는 글자들이 화면위로 중첩된다. 이렇게 스펙터클하지만 쓸쓸한 애도의 정서를 담은 이 애니메이티드 된 영화는 다양한 이미지의 공간과 시간의 층위들의 축적으로 인하여 영화적 기억에 대한 질문을 던지고 현재에 과거를 다시 읽도록 독려할 뿐 아니라 더 나아가 셀룰로이드가 제도적, 문화적 대상으로서 지켜야 되는 것임을 시사한다.

## V. 나가며

이제까지 재현의 위기와 이와 관련되어 대두되었던 자기반영성의 미학적 담론들을 개괄하고, 자기반영성의 전략 중 생산과정을 노출시키거나 상호텍스트적 방법론을 취하는 애니메이션 작품들을 분석하였다. 자기반영적 애니메이션은 스스로의 절차와 구성을 드러냄으로써 관람자로 하여금 수동적 감상보다는 애니메이션 매체에 대한 각성을 독려하며 다른 방식의 영상읽기를 제안한다. 원근법 체계에 의한 카메라에 의하여 기록된 실사 이미지와 달리 애니메이션은 복합적인 시각체계와 비전형적 이미지를 제공할 수 있다. 부동의 회화나 조각과는 달리 시간성을 지닌 애니메이션은 변이의 전능성과 움직임의 매혹을 지닌다. 또한 모든 애니메이션은 애니메이터의 참여와 노동에 의한 생산물이다. 이러한 애니메이션의 매체적 특징 자체가 자기반영적 애니메이션에서의 주체가 된다. 스스로의 조건과 내부적 구성절차를 비추어 전면에서 드러내는 자기반영적 애니메이션들은 시각예술로서의 애니메이션 매체의 존재론적 정체성과 조건을 탐색하도록 하고, 애니메이션의 가장 본질적 성격인 ‘움직임의 창조’가 어떻게 이루어지며 무엇을 하고 있는지 성찰하도록 제안한다. 그리고 이를 통해 애니메이션이 어떤 가능성을 꿈꿀 수 있는지, 세계와 어떤 관계를 재수립할 수 있는지 질문한다.

작금에 이르러 애니메이션에 대한 관심은 디지털 테크놀로지의

발전으로 더욱 가속화 되었다. 애니메이션은 확산되고 있는 현대 커뮤니케이션 미디어와 게임, 가상현실과의 결합하며 극장과 텔레비전 공간에서 벗어나고 있다. 또한 시각예술과 결합하며 미술관과 갤러리로 연장되기도 한다. 더욱이 오늘날 대부분의 실사영화에서 이루어지고 있는 프레임 바이 프레임 단위의 디지털 작업이 가히 애니메이션적이라 할 수 있는 것도 영상 생산자들에게 애니메이션에 대한 매혹의 요소로 다가오고 있다. 이러한 복잡다단한 변화의 시기는 애니메이션 매체에 대한 성찰을 그 어느 때보다 필요로 하고 있다. 그러나 국내에서의 애니메이션 연구는 대부분 경제적 차원에서 애니메이션의 산업성을 다룬 것이거나, 사회적 차원에서 특정 작품이나 작품군이 대중에게 미친 영향을 다룬 것, 혹은 기술적 차원에서 제작 기법이나 기술을 다루고 있다.<sup>14)</sup> 고유한 시각예술로서의 애니메이션의 미학, 특히 자신의 매체적 조건과 가능성을 탐색해 온 자기반영적 애니메이션에 대한 연구는 거의 전무하다 하겠다. 매체간의 상호작용이 보다 유연해진 오늘날 애니메이션의 자기반영성 담론에 기초한 매체적 구성요소와 조건에 관한 연구는 애니메이션이 무엇인가, 그리고 우리가 애니메이션으로 무엇을 어떻게 할 수 있는가에 대한 탐색의 출발지점이 되리라 믿는다. 맥루헌의 유명한 테제와 같이 ‘미디어는 그 자체가 메시지’이다. 본 연구가 애니메이션의 매체적 속성과 그 확장적 가능성에 대하여 재성찰하는 계기가 되길 희망한다.

## 참고문헌

- 김육동, 『포스트모더니즘』, 연세대학교 출판부, 2009  
 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001  
 데이비드 노먼 로도윅, 정현 역, 『디지털 영화 미학』, 커뮤니케이션북

---

14) 조미라, 『한국 장편 애니메이션의 서사 연구 - 1990년 이후 장편 애니메이션을 중심으로』, 중앙대학교 영상예술학 박사논문, 2005, p.1

- 스, 2012.
- 로버트 스탬, 오세필 구종상 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998.
- 마단 사립, 전영백 역, 『후기구조주의와 포스트모더니즘』, 서울하우스, 2005.
- 미셸 푸코, 김현 역, 『이것은 파이프가 아니다.』, 민음사, 1995
- 올리비에 코트, 나호원역, 『오스카애니메이션』, 다빈치, 2009
- 임근준, 『이것이 현대적 미술』, 갤리온, 2009
- 조셉 칠더즈, 황종연 역, 『현대문학, 문화비평 용어사전』, 문학동네, 1999
- 진중권, 『진중권의 현대미학 강의』, 아트북스, 2003.
- 찰스 쟁크스, 신수현역, 『포스트 모더니즘』, 열화당, 1992
- 프랑크 슈츠, 『현대미술, 보이지 않는 것을 보여주다』, 미술문화, 2010
- 피종호, 『포스트모더니즘 영화미학』, 한양대학교출판부, 2013
- 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998
- 할 포스터 외 4명, 배수희, 신정훈 역, 『1900 이후의 미술사』, 세미콜론, 2007
- 문관규, “곡사텍스트의 자기반영성 미학스타일-미장아빔, 퍼포먼스, 상호텍스트성”, 영화연구, Vol.- No.44, 2010
- 서대정, “디지털 시대의 자기반영예술”, 디지털영상학술지, Vol.3 No.2, 2006
- 서대정, “재현의 위기 시대의 메타 담론 연구-영화의 자기 반영 미학을 중심으로”, 한양대학교 박사논문, 2007
- 전규찬, “나르시스의 거울:자기성찰적 텔레비전 문화 정치적 가능성”, 한국언론학회 심포지움 및 세미나, Vol.2003 No.-, 2003
- 조미라, 『한국 장편 애니메이션의 서사 연구 - 1990년 이후 장편 애니메이션을 중심으로』, 중앙대학교 영상예술학 박사논문, 2005.

## ABSTRACT

### Self-reflexivity in Animation Media -focusing on exposure of production process and intertextuality-

Suh. Yong Chu

Self-reflexivity means consciousness turning back on itself and breaks with art as illusionism and exposes their own factitiousness as textual construct. Self-reflexivity in media deals with the media's condition and process itself and tends to pull viewers out of the reality represented on screen by reminding them that is a media's construction or illusion on the screen. Representation aesthetics has been recognized with an essential theory of the art since Ancient Greek, but it has encountered crisis with the invention of the photography and the cinema in the early 1900s. The supreme transparency of the new media induced a new perspective for the representation aesthetics, which had dominated the art world. The art derived from the representation stood on the crossroad of changing direction. Modernism aesthetics wanted to search for the self-referentiality in order to the replace the past principal. This essay focuses on self-reflexivity in animation and their methodology. First, the change of representation aesthetics in visual arts will be discussed. Second, animations exposing their process of production and components will be analyzed, and lastly, intertextuality in animation will be dealt. I hope to provide the vision of the expanded animation media with this study.

Key Word : animation, self-reflexivity, intertextuality

서영주  
(121-916) 서울특별시 마포구 공덕동 467번지  
롯데캐슬 프레지던트 102동 1001호  
Tel : 010-3120-2901  
sunkistland@gmail.com

논문투고일 : 2014.02.01  
심사종료일 : 2014.03.03  
게재확정일 : 2014.03.03