

이항대립(二項對立)으로부터의 탈주

-<오목어>에서의 매체 수행 방식 분석-*

- I. 들어가며
- II. 누들스크린 애니메이션 <오목어>
- III. 다르지만 같은 국수
- IV. 열린 액자 구조
- V. 나가며
- 참고문헌
- ABSTRACT

서영주

초 록

애니메이션 영화를 탄생시킨 근원적 추동력은 움직이는 이미지에 대한 매혹이다. 그리고 애니메이션 이미지는 프레임과 프레임 사이에서 애니메이터와 장치들이 수행적 관계를 맺는 과정에서 발생한다. 때문에 이미지의 운동이 어떤 질료와 방식을 통해 구성되었는가를 살펴보는 것은 애니메이션 영화를 텍스트로 읽는 필수적 출발점이 될 것이다. 이러한 관점에서 본고는 서사의 전개와는 독립적인 차원에서 이미지 자체가 주제의식을 보다 감각적으로 전달하고 있는 한국 애니메이션 영화 <오목어>의 재료와 기법, 그리고 매체가 수행된 방식을 분석한다. <오목어>는 물 밖 세상에 대한 열망을 품은 물고기의 여정을 누들스크린으로 구현한 스톱 모션 애니메이션 영화이다. 애니메이터 김진만은 한국에서 쉽게 접할 수 있는 식재료인 국수용 소면을 사용하여 누들스크린 애니메이션을 고안함으로써 <오목어>의 독창적이면서도 친근한 이미지를 만들어내었으며, 이를 통해 존재론적인 자아성찰과 세계에 대한 고찰을 불이사상(不二思想)에 기반하여 풀어내었다. 불이사상은 현상적으로 이분법적인 모습일지라도 우주의 진리는 분별이 없으며 본질적으로 하나의 과로 작용한다는 이치로 서양의 이원론적 가치관과 달리 순환적이며 합일적인 동양철학에 기원하고 있다. 본 논문은 서양에서 유입된 애니메이션 매체를 한국 애니메이터가 어떻게 독자적으로 수용해내었고 이를 통해 구성된 이미지의 운동이 어떻게 불이사상이라는 주제의식을 효과적으로 전달하고 있는지를 밝힌다. 이를 위해 2장에서는 누들스크린의 형태와 구조를 살펴본다. 여기서는 애니메이션 매체의 초창기 시절 알렉세이프와 파커에 의해 고안된 핀스크린과의 유사성과 상이성이 분석될 것이며, 누들스크린과 핀스크린 두 기법의 미학적 가치와 특수성이 고찰될 것이다. 다음 3장에서는 이항대립적으로 제시되었던 이미지가 누들스크린의 속성을 활용하여 어떻게 초반의 대립 개념을 전복시키고 보다 풍성한 함의로 확장되는지를 살펴볼 것이다. 마지막 4장에서는 애니메이션 제작과정을 개방함으로써 애니메이션 매체의 허구적 환영성을 반영적으로 폭로하고 스크린 밖으로 펼쳐짐으로써 우리의 현상적 삶의 세계에 대해 질문하도록 하는 <오목어>의 열린 액자 형식에 대하여 알아볼 것이다. 그리고 이 모든 장에 걸쳐 화두로서의 불이사상이 어떻게 다루어지고 있는지를 살펴볼 것이다. 이를 통해 애니메이션 영화 이미지가 단순히 서사에 봉사함이 아니라 보다 독립적이고 확장적인 차원에서 개념을 전달하고 지각을 활성화시키며 통합적 감각 경험을 이끌어낼 수 있는지를 확인하고자 한다.

주제어 : 오목어, 불이사상, 애니메이션 이미지

I. 들어가며

“일체유위법 여몽환포영(一切有爲法 如夢幻泡影)”
-나를 포함한 삼라만상이 꿈, 허깨비, 물거품, 그림자와 같다.
-금강경 中-



그림 1. <오목어>에서의 물 밖 세상

애니메이션 영화(Animated Film)는 가시적으로 파악되는 현상적 세계와는 다른 차원을 시간과 공간의 조작을 통해 제시할 수 있다. 이는 애니메이터¹⁾가 프레임과 프레임 사이에서 애니메이션 생산 요소 그리고 장치(apparatus)들과 수행적으로 관계를 맺음으로써 이루어진다. 이것이 애니메이션의 본질적 핵심이다. 때문에 어떤 질료가 어떠한 과정을 통해 이미지와 운동을 구성하였는가, 그리고 어떻게 구조화되었는가를 살펴보는 것은 애니메이션 영화를 텍스트로 읽기 위한 필수적 출발점이 될 것이다. 본고는

* 이 논문은 제17회 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)의 2015 아시아애니메이션 포럼(AAF2015)에서 발표한 내용을 수정, 재정리한 것이다.

1) 여기서의 애니메이터(Animator)는 ‘애니메이션을 수행하는 자’를 의미한다. 즉 ‘창조자로서의 작가’, 또는 기법과 기술, 장치와 매체를 도구로서 정복하거나 자유자재로 다루는 ‘숙련공’이 아닌 애니메이션 제작에 있어 유희하는 매체 안에 열려있으며 이들과 상호적으로 관계 맺는 “세계에의 존재(l' être-au- monde)”로 규정한다.

이러한 배경에서 한국 고유의 재료와 독자적 기법을 고안해내며 자신만의 애니메이션 세계를 구축해가고 있는 한국 애니메이터 김진만(KIM, Jin-man)에 주목하여 그의 누들스크린 애니메이션(Noodlescreen Animation) <오목어(Noodle Fish)>²⁾에서의 질료와 기법, 그리고 매체가 수행된 방식을 살펴보고자 한다.

<오목어>는 물 밖 세상에 대한 열망을 품은 물고기의 여정을 누들스크린으로 구현한 스톱모션 애니메이션 영화(Stop Motion Animated Film)이다. 애니메이터 김진만은 한국에서 쉽게 접할 수 있는 식재료인 국수용 소면으로 누들스크린을 고안하여 독창적이면서도 친근한 <오목어>의 이미지를 만들어내었으며, 이를 통해 존재론적인 자아성찰과 세계에 대한 고찰을 불이사상(不二思想)³⁾에 기반하여 풀어내었다. 불이사상은 현상적으로 이분법적인 모습일지라도 우주의 진리는 분별이 없으며 본질적으로 하나의 궤로 작용한다는 이치로 서양의 전통적인 이원론적 가치관과 달리 중심과 배제를 두지 않는 순환적이며 합일적인 동양철학에 기원한다. 동양철학을 경유하고 있는 김진만의 세계관은 그의 이전 애니메이션 영화들 <블록이 이야기>(2003), <소이연>(2007), <그 물>(2009)에서도 꾸준히 투영되어 왔으며 독특한 한국적 재료의 사용 역시 전(全)작에 걸쳐 시도되어왔다. 이는 서양에서 탄생하여 유입된 애니메이션 매체를 한국 애니메이터가 질료와 기법, 그리고 매체를 수행하는 방식에서 독자적으로 수용해낸 형태로, 음과 양, 안과 밖, 삶과 죽음 등의 이분법적 요소들을 이미지 자체의 진술을 통해 무화시킨다. 다시 말해 김진만의 애니메이션 작품들은 이야기 전개에서만 아니라 이미지 구현 방식

2) <오목어>(2012)는 전주국제영화제 한국단편영화부문과 바르샤바국제영화제 애니메이션부문에서 대상을 받았고, 테헤란국제애니메이션페스티벌, 서울국제만화애니메이션영화제, 미장센단편영화제, 인디애니페스티벌, 애니마문디국제애니메이션영화제, 뱅쿠버국제영화제, 클레몽트페랑단편영화제, 런던국제애니메이션영화제 등 유수의 국내외 영화제에서 수상하거나 초청되었다.

3) 불이(不二)는 ‘둘이면서 둘이 아니다’ 라는 ‘이이불이(二而不二)’ 를 줄인 말이다. 현상적으로 이분법적인 모습일지라도 우주의 진리는 분별이 없으며 사실상의 이치는 평등하고 같아서 본질적으로 하나의 궤로 작용한다는 개념이다.

의 측면에서 이항대립적 경계를 해체시키며 존재와 세계에 대한 불이론적 세계관을 보다 감각적으로 경험하도록 한다. 본고는 김진만의 최근작 <오목어>를 중심으로 이미지 운동의 생산 과정과 수행방식이 어떻게 불이사상과 관계 맺으며 작품 전체를 관통하고 있는지를 살펴보고자 한다. 더 나아가 애니메이션 이미지가 단순히 서사에 봉사함이 아니라 보다 확장적인 차원에서 주체의식을 제시하고 개념에의 지각을 활성화시키며 통합적 감각경험으로 이끄는지를 밝히고자 한다. 그리고 이를 통해 애니메이션의 근간이자 애니메이션 영화를 탄생시킨 추동력이 이미지의 운동임을 환기시키고 보다 독립적인 차원에서 애니메이션 이미지에 대한 연구와 논의가 수반되어야 함을 주장하고자 한다.

<오목어>를 분석 텍스트로 다루는 이유는 다음과 같다. 첫째, <오목어>에서 고안된 특수한 질료와 기법 그리고 이와 관계 맺는 애니메이터의 수행성이 이미지 운동의 독자성을 확보하며 애니메이션 매체만이 구축 가능한 다른 차원의 세계를 제시하고 이를 풍부하게 체현하도록 하기 때문이다. 즉 <오목어>에서의 이미지가 단순히 이야기 전개에 종속됨이 아니라 질료와 기법의 수행방식을 통해 작품의 주체의식인 불이 개념을 스스로 증명해내며 애니메이션 이미지의 감각 통합적 진술 가능성을 확보하기 때문이다. 둘째, <오목어>가 스스로 담지하고 있는 애니메이션 매체에 관한 반영적 성찰 때문이다. <오목어>는 열린 액자 구조를 통해 애니메이션 매체의 조건을 자체적으로 비추어내며 영화적 공간의 환영성을 폭로한다. 더 나아가 이러한 구조 틀은 불이사상과 맞물려 애니메이션 공간의 경계를 뛰어넘고 현실의 삶으로 연장되어 우리의 사유를 확장시킨다. 셋째, <오목어>의 누들스크린과 초기 애니메이션 기법인 핀스크린(Pinscreen)의 흥미로운 교차점 때문이다. 디지털 환경으로의 급진적 변화는 오늘날의 애니메이션 수행 방식에도 큰 변화를 가져왔다. 영화 매체를 대변하던 필름(Film)은 역사적 유물로 사라지고 있으며, 애니메이션 제작에 있어 물질적 질료들과의 직접적 대면은 디지털 또는 디지털화된 방식으로 전환되고 있다. 이러한 매체 환경의 급속한 변화

는 “그렇다면 애니메이션 매체란 과연 무엇인가?” 그리고 “우리는 애니메이션으로 무엇을 할 수 있는가?” 라는 질문을 필연적으로 대두시킨다. 이에 대한 해답을 찾기 위해 과거로 거슬러 올라가 애니메이션의 탄생과 조건 그리고 초창기 애니메이션을 돌이켜보고 현재에 불러들임은 역사적 관점에서 매체를 이해하고 단절이 아닌 연장으로서의 길을 찾아나가는 시도 중 하나가 될 것이다. 이러한 관점에서 핀스크린을 참조하고 한국의 일상적 재료를 발굴한 누들스크린 애니메이션 <오목어>는 과거와 현재, 서양과 동양, 예술과 삶을 만나게 하는 통로로 기능한다.

논문의 구조와 연구 방법은 다음과 같다. 먼저 본문의 첫 번째 장인 2장에서는 질료와 기법을 구성하는 누들스크린의 형태와 구조를 살펴볼 것이다. 그리고 누들스크린을 알렉산더 알렉세이프(Alexander Alexeieff)와 클레어 파커(Claire Parker)의 핀스크린 애니메이션(Pinscreen Animation)과 비교 분석함으로써 그 미학적 가치와 특수성을 알아볼 것이다. 이는 매체의 초창기를 상기시키고 과거에서 참조점을 찾음으로써 매체의 역사를 성찰하도록 하는 벤야민의 역사관을 근거로 한다. 그 다음 3장에서는 이항대립적으로 제시되는 국수의 다른 면모들과 영화적 공간 구성이 어떻게 초반의 대립 개념을 불식시키고 보다 풍성한 함의로 확장되는지를 텍스트의 이미지 분석을 통해 살펴볼 것이다. 마지막 4장에서는 애니메이션 제작 과정을 개방함으로써 애니메이션 매체의 허구적 환영성과 인위적 조작성을 폭로하고 스크린 밖으로 뻗어나가 우리의 현상적 삶의 세계에 대해 성찰하고 질문하도록 하는 열린 액자 구조 형식에 대하여 고찰할 것이다. 이는 매체적 자기반영성을 스스로 담지하는 미장아빔 구조가 <오목어>에서 어떻게 적용되었고 어떤 효과를 발휘하는지에 대한 탐색이 될 것이다. 그리고 이 모든 장에 걸쳐 화두로서의 불이사상이 어떻게 다루어지고 있는지를 살펴볼 것이다. 결론인 5장에서는 이제까지의 논의를 정리하고 본 연구의 가치를 밝힐 것이다.

II. 누들스크린 애니메이션 <오목어>



그림 2. 누들스크린 전면

<오목어>의 첫 장면은 검은 스크린 위로 밤하늘의 유성우처럼 흰 국수가 떨어지며 시작한다. 별처럼 보이던 국수들이 바닥에서부터 쌓여가며 화면 전체를 거의 뒤덮을 무렵 오목하게 구현된 물고기 ‘오목어’가 등장한다. 오목어는 작은 웅덩이에서 태어났다. 역시 작은 웅덩이에서 태어나 함께 자란 올챙이들이 “어른이 되려면 물 밖으로 나가야돼”라는 말을 던지고 개구리가 되어 웅덩이를 떠난 후 물 밖 세상은 오목어에게 일생의 화두가 된다. 이윽고 비가 내리고 작은 웅덩이가 큰물과 합쳐져 강으로 나오게 된 오목어. 이렇게 오목어의 여정은 시작된다. 오목어는 이항대립적 사고를 설파하는 쏘가리, 바다를 여행 한 후 세상은 둥글며 처음과 끝이 같다는 사실을 말해주는 개복치, 세계를 차원으로 설명하는 쥐치나 원자론을 주장하는 어른 북어 등을 통해 물 속 세상에 대한 다양한 의견들을 접한다. 그러나 오목어에게 이는 모두 물 속 세상 이야기이고 오목어의 관심사는 물 밖에 있다. 우여곡절 끝에 결국 물 밖으로 뛰어오른 오목어. 그리고 완전히 다른 물 밖 세상의 풍경이 펼쳐진다. 오목어는 세 번을 연

속으로 점프하다가 물 밖에 있는 것도 아니고 물 안에 있는 것도 아닌 존재, 거북이의 등에 부딪힌다. 질문하는 오목어에게 거북이는 자신이 경계에서 보았던 파동과 선율, 그리고 거대한 힘과 운명에 대하여 말해준다. 그러나 자신의 자유의지를 믿는 오목어. 오목어는 거북이가 제안한 대로 물의 안과 밖 경계에서 바깥 세상을 바라본다. 그리고 벽에 가득 붙여진 스토리보드와 거기에 그려져 있는 이때까지의 자신의 모습을 발견한다. 물 밖 세상을 꿈꾸다 자신의 의지로 뛰어오르기까지 했다고 믿는 오목어에게 이 모든 것이 애니메이터에 의해 계획되고 짜여진 시나리오였음이 드러나는 순간이다. 그리고 기존에 은폐되었던 프레임의 바깥 영역들, 즉 누들스크린을 비롯한 촬영 장비들과 제작 도구들이 다양한 각도에서 비춰진다. 마침내 스토리보드에 그려진 마지막 장면처럼 애니메이터의 손가락이 오목어를 향해 나타나고 이를 피해 도망다니던 오목어가 누들스크린 밖으로 뛰어오른다. 누들스크린 밖으로 나온 오목어는 자신을 구성하고 있던 국수가닥으로 해체되어 바닥으로 떨어진다. 애니메이터는 이를 주워 부엌으로 가져가 물에 삶아 국수로 말아먹는다.

<오목어>의 누들스크린(Noodlescreen)은 1400인분 가량의 국수용 소면을 가로 2000mm 세로 500mm 깊이200mm의 나무 틀 안에 차곡차곡 쌓아올린 후 이를 양쪽 면에서 압입 또는 인출함으로써 생기는 국수의 입자적 높낮이의 조합, 즉 오목함과 볼록함의 형태를 통해 만들어졌다. 김진만 스스로 누들스크린 애니메이션(Noodlescreen Animation)이라 명명한 이 기법은 핀스크린 애니메이션(Pinscreen Animation)을 연상시키기도 하는데, 실제로 김진만은 조소과 재학 시절 처음으로 애니메이션을 제작하고자 재료와 기법을 연구하는 과정에서 핀스크린을 책을 통해 접하였고 여기에서 국수를 활용한 누들스크린을 착안하였다고 밝혔다.⁴⁾

4) 이때 만들어진 작품은 김진만의 첫 번째 애니메이션 영화 <볼록이 이야기>(2003)이다.



그림 3. 알렉세이프와 파커의 핀스크린 애니메이션 워크숍 장면

핀스크린 애니메이션은 1920년대 알렉산더 알렉세이프(Alexander Alexeieff)와 클레어 파커(Claire Parker)가 개발한 핀보드(pinboard)란 장치를 활용하여 만들어진 애니메이션을 말한다. 대표적인 핀스크린은 가로 125cm, 세로 100cm, 두께 2.5cm 규모의 백색 스크린에 직경 0.45cm, 길이 3cm의 끝이 뾰족한 핀들이 수직으로 백만 개 가량 꽂혀 있는 형태를 기본으로 한다.⁵⁾ 스크린을 둘러싸는 네 변은 견고한 틀로 고정되어 핀보드가 되고, 이는 수직적인 형태로 직립하여 양 면에서 핀들을 밀고 당기는 것이 가능하도록 고안되었다. 핀은 스크린의 두께보다 길어서 핀보드의 양쪽 표면 위로 돌출되는데, 여기에 조명을 비추면 광원의 각도와 거리에 따라 핀들의 음영이 만들어진다. 이 때 각 핀들의 돌출된 정도, 즉 핀들의 높낮이에 따라 음영의 길이와 농도는 달라지며 이로 인해 형성된 빛과 그림자의 입자적 조합이 시각 이미지를 창출한다. 이러한 방식으로 시각 이미지를 만들어 내는 핀스크린은 전통적인 회화나 조각 어느 분류에도 속하지 않으며 그 자체로 하나의 고유한 미학적 예술품이 된다. 또한 핀스크린 애니메이션은 이러한 독특한 매체적 특수성으로 인하여 대부분의 2D 애니메이션이 위에서 아래로 촬영하는 방식과 달리 스

5) 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001, p.82.

톱모션 애니메이션처럼 수평적인 촬영을 하도록 함으로써 삼차원적 깊이감과 공간감을 형성한다. 핀스크린을 활용한 작업 방식을 좀 더 자세히 설명하자면, 촘촘하게 집적된 핀스크린의 핀들을 애니메이터가 물러나 스폰과 같은 다양한 도구들을 사용하여 압입 또는 인출시키고, 이러한 행위를 통해 조정된 핀들의 위치가 빛과 작용하여 음영을 만들어낸다. 핀스크린의 이러한 구조는 삼차원적 조각이나 부조물의 인상을 제공하는 입체적 조형물이 되지만 이것이 촬영이라는 광학적 처리를 거치며 관객에게 전달될 때에는 이차원적 이미지로 수용된다. 때문에 핀스크린 애니메이션의 이미지는 이차원적 회화에서는 표현하기 힘든 공간적 깊이감과 입자성을 생성하며 인간의 망막에서 이차원과 삼차원의 어디에도 속하지 않는 독특한 분위기를 형성하게 되는 것이다.⁶⁾



그림 4. 김진만이 누들스크린의 앞뒷면을 누르며 애니메이션을 수행하는 장면

이러한 애니메이션 매체의 초창기 실험인 핀스크린 기법을 동시대 한국에서 참조한 누들스크린 애니메이션 <오목어>는 오히려 획일적으로 보이기도 하는 오늘날의 표준적 애니메이션 영화들과 차별화된다. 발터 벤야민은 ‘수용의 역사’를 강조하며 역사 문

6) 서영주, 「감각 경험을 확장시키는 애니메이션의 실험적 실천 연구-애니메이터의 매체 수행 방식을 중심으로-」, 중앙대학교 영상학과 박사학위논문, 2015, pp. 30-31.

화는 과거의 단순한 모사가 아니라 사라진 시공간의 지층을 동시대와 연결하는 문화적 창출의 표현이며, 그러한 점에서 예술 문화적 실천으로서 과거를 전유하는 양식이라고 하였다. 문화와 예술의 역사를 고찰함에 있어 그 역사성은 작품이 만들어진 의도나 시점에 한정되는 것이 아니라 그것이 오래 살아남을 수 있는 가능성으로 동시대인과 후대가 부단히 전유하는 수용의 영향력을 포괄한다는 것이다. 즉 수용은 작품이 “오늘날 우리에게 미치고 있는 영향의 한 구성요소”이며, 그 영향력은 비단 우리가 직접 작품과 조우하는 계기에만 근거를 둔 것이 아니라, “작품을 오늘날 우리에게 전승시켜준 역사와의 만남에도 기인” 한다는 것이다. 따라서 우리와 작품과의 관계는 새롭게 설정되며, 작품과의 조우에서 비롯되는 수용의 방식은 우리가 의도하던 의도하지 않던 간에 역사를 전유하는 방식에 다름없으며, 이는 역사를 이전하고 전승하는 역할이 함께 부여된다. 이렇게 벤야민은 “새롭고 비판적인 수용관”을 무기로 “낡고 독단적이며 어리석은 수용관”을 대변하는 역사주의에 맞서 역사의 전유방식을 둘러싼 진지전을 펼쳤다.⁷⁾ 또한 아르하임은 “미술가는 생활경험에 대해 깊이 관여하여야 하고 또 감명을 받지 않고서는 창작을 이룰 수 없다”⁸⁾고 말하며 일상적 경험을 강조하였는데 이는 일상의 사물을 새로운 감각적 방식으로 전환시킴으로써 기존의 의미 체계를 전복하고 세계에 대한 경험을 확장시킬 수 있음을 의미한다. 노동과 땀으로 이루어지는 예술을 동경하던 김진만은 질료와의 접촉 밀도와 농도가 짙은 핀스크린 애니메이션 기법을 조우하고 어린 시절 국수 소면 다발을 누르며 놀던 기억을 떠올렸다. 그리고 핀스크린을 전유하여 자신의 삶의 기억과 독자적 해석이 담긴 누들스크린 애니메이션을 실천으로 이행시켰다.

7) 발터 벤야민, 최성만 역, 『역사의 개념에 대하여; 폭력비판을 위하여; 초현실주의 외』, 길, 2008, pp.258-262. 고지현, 「발터 벤야민의 문화예술론에 나타나는 역사주의 비판 -박물의 세계와 역사주의의 세속화-」, 한국사학사학회, 2011, pp.205-206, 재인용.

8) 루돌프 아르하임, 『미술과 시지각: Art and Visual Perception』, 김춘일 역, 일지사, 1985, p.225.

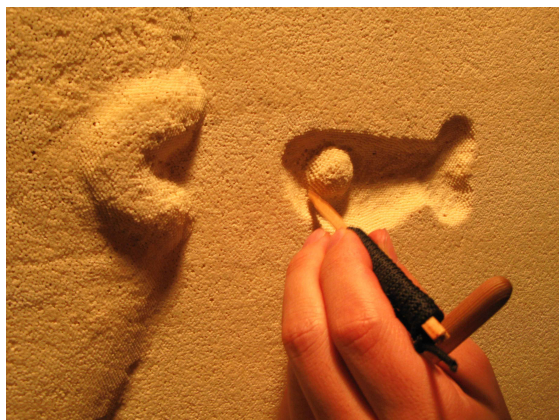


그림 5. 압입과 인출을 통해
이미지를 구현하는 장면

김진만의 누들스크린은 핀스크린과 마찬가지로 회화와 조각 사이에서 독특한 조형성을 지니며 음양의 조화를 통해 이미지를 구성해낸다. 더 나아가 누들스크린은 음양각을 사용하는 핀스크린의 메커니즘을 공유하되 질료의 성격과 이를 사용하는 방식에 있어 작가의 세계관을 연계시킴으로써 작품의 기저를 이루는 불이의 개념을 풍부한 은유와 상징으로 펼쳐내었다. 좀 더 자세히 설명하자면 누들스크린과 핀스크린은 모두 한쪽 면에서 누르면 그 반대편이 돌출되고 그 역도 마찬가지로 되는 구조로, 누들스크린을 구성하는 국수나 핀스크린에서의 핀은 자체의 물질적 성격을 유지하되 그 위치 설정에 따라 다양한 이미지를 형성한다. 즉 이들은 대립 쌍으로 놓이곤 하는 오목과 볼록, 음과 양이 단지 현상의 이면(裏面)이며 이 둘이 분리되지 않는 동일한 하나에서 기인한다는 불이적 관점을 자체적으로 담지한다. 더욱이 국수 소면은 단단한 검은색 금속으로 정교하게 구조화된 핀스크린의 핀들과 달리 한국에서는 널리 애용되는 친근한 식재료이다. 이러한 국수의 속성은 보다 따뜻하고 유연한 이미지를 형성하며 이야기 전개와 유기적으로 결합됨으로써 풍성한 의미 효과를 발생시키게 된다. 또한 알렉세이프의 핀스크린 애니메이션이 핀보드 밖의 영역

을 드러내지 않으며 스크린 내부에서 이루어질 수 있는 초현실적 이미지 변형을 탐구하였다면, 김진만은 <오목어>의 후반부에 이르러 화면 밖에 존재하는 누들스크린의 구조와 속성을 드러냄으로써 애니메이션 영화의 환영적 세계를 환기시키고 현상적 세계 밖으로의 탈주를 꾀한다.

Ⅲ. 다르지만 같은 국수



그림 6. <오목어>에서의 물 속 세상

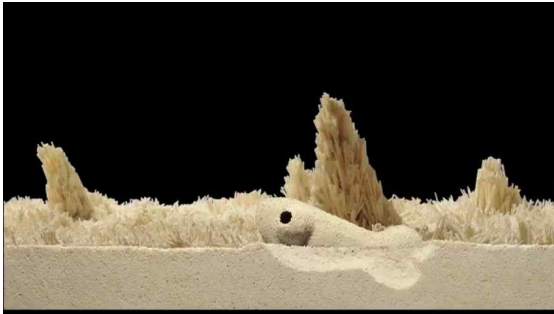


그림 7. 오목어가 물 밖으로 뛰어오르는 순간

<오목어>의 전중반부를 차지하는 물 속 세상은 국수의 흰 횡단면으로 가득 채워져 구현된다. 이때 국수의 단면 입자들은 세상의 질서이다. 다시 말해 이들의 집합이 영화의 공간 세상을 구축한다. 여기서 국수의 단면들은 하나의 점으로 작동하는데 이는

수학적인 점이 아니라 역학적인 점이다. 이 점들에는 중심이 없다. 다만 서로 관계하고 마주침을 통해 운동이 표현된다. 그리고 이들은 후반부로 가면서 모든 방향으로 뻗어나가며 새롭게 범주화된다. 즉 국수의 횡단면으로 구성된 누들스크린의 내부 이미지로 형성되었던 <오목어>의 전반부 세계와는 달리 오목어가 물 밖으로 뛰어오른 작품의 후반부에 이르러서는 은폐되었던 외화면의 영역과 국수의 다른 면모가 카오스적 리듬으로 진동하며 물질의 이면을 폭로하고 우리가 현상적으로 감각하는 것 너머에 존재하는 잠재적이고 비가시적인 것들의 영역으로 펼쳐진다.

보다 자세히 설명하자면 <오목어>의 전중반부가 작고 둥그런 국수의 횡단면들을 오목하거나 볼록하게 조정함으로써 이차원과 삼차원의 중간 즈음한 부조로 표현하고 이를 전면에서 수평적으로 촬영함으로써 물 속 세상을 재현해 내었다면, 오목어가 물 밖으로 뛰어오른 후 제시되는 물 밖 세상은 이제까지 보여주지 않았던 국수의 또 다른 측면, 즉 국수의 가늘고 긴 종단면을 통해 완전히 다른 스펙터클로 구현된다. 국수의 횡단면 입자들이 가득 채워져 밝고 안정적인 형태로 재현되었던 물 속 세상과 대립적으로 물 밖 세상을 검고 텅 빈 배경에서 국수의 종단면들이 아래에서 위로 길게 뻗어나가게 함으로써 입체적이고 역동적인 분위기를 연출한 것이다. 더 나아가 지금까지와는 다른 지연된 시간성, 즉 슬로우 모션은 물 밖 세상으로 뛰어오른 오목어의 응축된 감각 경험을 극적으로 대변한다.

그러나 이렇게 완전히 달라 보이는 물 밖 세상은 사실 기존의 관점에서 감추어졌던 현상의 다른 면모일 뿐 본질적으로 국수 소면이라는 하나의 같은 물질이다. 그리고 이것이 서사에서 설명할 수 없는 이미지의 영역이 된다. 이러한 이미지 자체를 통한 진술은 수평과 수직, 상과 하, 종과 횡, 흑과 백, 음과 양 같은 대립항을 불이론적으로 불식시키며 모두 서로의 다른 모습일 뿐 하나로 수렴됨을 스스로 증명한다. 즉 길고 가느다란 국수 소면을 수직으로 뻗어나가며 휘어지게 하거나, 오목하던 오목어의 몸통에 볼록한 입체감을 주거나, 가득 차있던 배경을 비워내어 물 안과

밖을 극명하게 대립시키거나, 기존의 시간 개념을 뒤흔드는 등의 연출 전략은 현상을 지각함에 있어서 인식의 불완전성을 강조하고 완전히 대치되는 듯 보이는 물 안과 밖 세상을 하나로 수렴시킴이다. 이는 단편적인 감각경험으로 세계를 판단하고 분별하는 태도에 대하여 질문을 던지며 완전히 다르거나 대립되는 상(像)들의 원천이 본질적으로 같음을 이미지 자체의 구성 방식을 통해 통감각적으로 경험하도록 한다.

IV. 열린 액자 구조

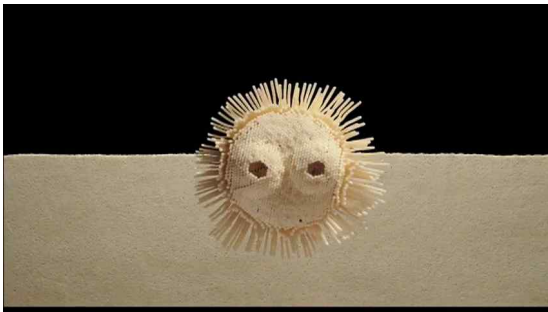


그림 8. 누들스크린 밖으로 탈주하는 오목어



그림 9. 애니메이터가 국수를 말아먹는
마지막 장면

오목어가 물 밖으로 튀어오르며 국수 소면의 또 다른 면모를

보여주었던 <오목어>는 이제 더 먼 차원으로 탈주한다. 기존의 이미지를 구성하던 방식을 드러내며 매체의 환영성을 폭로한 것이다. 물의 안과 밖 경계에서 오목어는 이제까지의 전개가 담긴 스토리보드를 발견하고 이 모든 것이 애니메이터에 의해 계획된 연출이며 자신은 애니메이션 영화 안의 캐릭터일 뿐임을 깨닫는다. 이제 <오목어>는 물의 안과 밖을 표현했던 X와 Y축 공간에 Z축을 삽입시키고 화각을 넓힘으로써 누들스크린의 외화면으로 뻗어나가 애니메이션 영화 <오목어>의 자체적 구조와 생산 방식을 드러낸다.

이러한 열린 액자 구조, 즉 밖으로 끝없이 펼쳐지며 자신을 비추어내는 미장아빴⁹⁾ 형식은 그 자체적으로 시각중심주의(ocularcentrism)와 데카르트적 합리주의를 비판하며 표준적인 영화에서 구축하는 환영성을 폭로하고 애니메이션 매체와 질료, 그리고 이를 수행하는 방식을 자각하도록 한다. 즉 <오목어>는 영화 세계를 환영적으로 구현하기 보다는 오히려 텍스트가 창작되는 과정을 지시적으로 드러냄으로써 매체의 인위적 허구성을 반영적으로 드러낸다. 뿐만 아니라 스크린 밖으로 펼쳐지는 현실 조건을 환기시킴으로써 우리가 살고 있는 현상적 세계와 존재론적 자아에 대하여 질문하고 성찰하도록 한다. 이는 관객으로 하여금 수동적이고 몰입적인 감상 태도에서 벗어나 매체의 구조와 기능에 대하여 인지하도록 하고, 무한한 이중 작용 과정을 통해 애니메이션 영화와 현실 세계에 대한 지각을 활성화시킴으로써 오히려 타자를 수용하는 열림을 가능하도록 한다.

한편 오목어는 태생부터 자신이 배태되고 성장하고 생존하였던 곳에서 주저하거나 안주하지 않는 캐릭터다. 물 밖, 곧 세상의 진리와 자신의 실존적 본질을 알고 싶어 하였던 우리의 오목어는 저항한다(또는 그러도록 연출된다). 스토리보드의 마지막 장면에 그려진 그림처럼 자신을 향해 다가오는 애니메이터의 손가락을

9) 미장아빴은 두 개의 거울 사이에서 상이 끝없이 뻗으며 반복되는 중층적 심연화를 뜻하는 용어로 이야기 속의 이야기, 그림 속의 그림, 영화 속의 영화들이 서로 연관되고 반복되며 중첩되어 끝없는 심연으로 밀어 넣어 자신의 틀 안에 자신을 가두는 것을 의미한다.

피해 도망치던 오목어는 누들스크린 밖 다른 차원으로 뛰어오른다. 결국 자신을 구성하던 물질, 국수 소면으로 해체되어 바닥에 떨어진 오목어. 이제까지 <오목어>를 이끌어오던 주인공의 죽음이다. 물 밖 세상을 꿈꾸던 물고기에게는 필연적 귀결이다. 그러나 김진만의 애니메이션 작품에서 죽음은 삶으로부터의 단절이 아니다. 오히려 다른 세계로의 이행에 가깝다. <오목어>라는 애니메이션 영화에서 오목어는 죽음을 맞이한 듯 보이지만 실상 오목어는 자신의 본질적 구성 요소였던 국수로 환원될 뿐이다. 이어 애니메이터 김진만이 등장하며 바닥에 떨어진 국수를 주워들고 이를 삶아먹는 장면이 픽실레이션(pixilation)으로 구현된다. 즉 오목어의 죽음은 선형적 전개와 종말이나 멸망, 슬픔을 자아내는 류의 죽음이 아니며 다른 모습으로 변형되거나 다른 세계로 연장됨, 또는 죽음이라는 단계를 거쳐 진정한 자아로 거듭난다.

더 나아가 <오목어>의 마지막 장면에서 애니메이터 김진만은 자신이 연출하는 애니메이션 영화에 등장하여 국수를 말아먹는 하나의 캐릭터로 역할하는데 이에 대하여 본인은 현실에 사는 우리도 애니메이션 캐릭터처럼 어떤 거대한 힘에 의해 조정되고 있는 존재일지도 모른다는 생각에서 스스로를 픽실레이션 기법으로 재현하였다고 말한다. 이는 곧 인간의 본질, 실존의 진실을 일관되게 질문하고 있는 애니메이터 김진만이 자신의 모습을 또 다른 층위로 겹쳐놓음이며 애니메이션 영화 속 이야기를 우리 삶으로 연장시켜 돌이켜보도록 함이다. 그리고 이러한 열린 액자 형식은 이야기에서 이야기로 귀환하는 것이 아닌 분별과 경계를 해체시키는 불이적 관점을 담보하게 된다.

V. 나가며

이제까지 본고는 기법으로서의 누들스크린, 국수가 제시되고 활용된 방식, 작품 구조로서의 열린 액자 형식을 중심으로 <오목어>의 이미지가 어떻게 구성되고 수행되었으며 어떤 의미 작용을

이루어내는지를 분석하였다. 그리고 이를 통해 애니메이션의 핵심적 본질인 이미지의 운동이 서사와 독립적 차원에서 작동하여 보다 확장적으로 개념을 전달할 수 있음을 설명하였다. 다시 말해 <오목어>의 질료와 기법, 그리고 전체적 구조의 형성 방식을 살펴봄으로써 매체를 수행하는 방법론이 어떻게 이항대립적 개념을 무화시키고 불이사상이라는 주체의식을 직관적이고 통감각적으로 경험하도록 하는지를 밝혔다. 애니메이션 영화 이미지는 단순히 눈앞에 펼쳐지는 현상을 시각각을 통해 지각하는 것만이 아니라 스크린위에 가시적으로 펼쳐지는 상 너머로의 통합적 접근을 통해 더욱 풍부하게 이해된다. 즉 이미지를 통한 진술은 고도의 은유와 상징을 통해 감각적으로 개념을 전달한다. 그리고 이는 영화를 이성/시각/서사 중심적 관점에서의 ‘본다’라는 차원을 넘어 통감각적으로 ‘경험한다’ 또는 활성화된 지각의 차원에서 ‘읽는다’라는 의미로 펼쳐지도록 한다.

애니메이션 영화를 탄생시킨 추동력은 움직임에 대한 근원적인 매혹이었다. 그러나 시간이 흐르며 매체에 대한 경이감과 움직임 자체에 대한 매혹은 서사 구조가 확립되며 점차 약화되었다¹⁰⁾. 이에 따라 애니메이션 이미지가 현실을 구체적이고 환영적으로 모사하며 서사의 논리에 봉사하는 역할로 전락하는 경우도 발생하였다. 그러나 주지하다시피 이미지의 운동을 구성함은 애니메이션 매체의 본질적 핵심이다. 때문에 이미지의 내적 가치를 활성화시켜 내용과 변증법적으로 연계시킴으로써 보다 확장적이고 통합적인 감각경험 효과를 발휘하는 한국 애니메이션 <오목어>를 분석함은 혼종화와 탈영도화가 가속화되고 있는 오늘날의 매체 환경에서 애니메이션의 근간을 환기시키고 그 실천적 가능성을 제시하는 비평적 시도가 되리라 기대한다. 또한 국내 애니메이션 학술 연구가 표준적인 상업 스튜디오 애니메이션을 중심으로 여기서 파생되는 산업과 정책, 기술적 연구에 치우친 상황에서 한국의 독립 애니메이션 영화에 주목하고 그 가치를 조명함은 연구

10) Gunning, Tom, "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", *Wide Angle* 8, no 3-4 (1986), pp.63-70.

의 다양성을 제공할 뿐 아니라 로컬리티의 미학이 모색되고 있는 현 시점에서 시대와 문화의 독자성을 담아내고 있는 자국의 대안적 애니메이션 영화를 발굴하는 시도가 되리라 예상된다.

애니메이션 영화는 그 탄생 이후 다양한 질료와 기법의 시도를 통해 매체의 미학적 특징과 가능성이 탐구되어왔다. 이러한 맥락에서 <오목어>는 이미지 운동을 생성시킴에 있어서 의미 있는 실험적 실천을 하였고 주제를 전달함에 있어서 보다 풍성하게 지각을 활성화시키고 새로운 감각 경험을 제공할 수 있는 미학적 대안을 보여주었다. 애니메이션의 기법은 단순히 새로운 표현방법의 의미를 넘어 애니메이션의 본질적 정체성을 보여주는 중요한 표현수단이면서도 개념의 의미를 동시에 지닌다.¹¹⁾ <오목어>는 누들스크린 기법을 다양한 방식으로 수행함으로써 이성/시각/서사 중심주의가 도달할 수 없는 지점에서 지각되고 감각되는 이미지의 영역을 생성하였다. 이는 애니메이션 매체와의 씨름을 통해 우주의 원리를 구도자처럼 찾고 있는 한국 애니메이터 김진만의 성취이며, 애니메이션 영화가 선취할 수 있는 근본적이면서도 대안적인 방식이 되리라 믿는다.

참고문헌

- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
박찬일, 『근대: 이항대립체계의 실제』, 역락, 2007.
발터 벤야민, 최성만 역, 『역사의 개념에 대하여; 폭력비판을 위하여; 초현실주의 외』, 길, 2008.
로버트 스태프, 오세필 구종상 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998.
루돌프 아르하임, 『미술과 시지각: Art and Visual Perception』, 김춘일 역, 일지사, 1985.
케이, 『춤추는 우주』, 서울엔애니메이터, 2015.

11) 최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구 -<탱고>와 <페스트 필름>을 중심으로-」, 만화애니메이션연구, 2014, p.376.

서영주, 「감각 경험을 확장시키는 애니메이션의 실험적 실천 연구-애니메이터의 매체 수행 방식을 중심으로-」, 중앙대학교 영상학과 박사학위논문, (2015.02).

고지현, 「발터 벤야민의 문화예술론에 나타나는 역사주의 비판 -박물의 세계와 역사주의의 세속화-」, 한국사학사학회보, 2011, pp.205-206.

최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구 -<탱고>와 <페스트 필름>을 중심으로-」, 만화애니메이션연구, 2014, p.376.

Tom Gunning, "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", Wide Angle 8, no 3-4(1986)

ABSTRACT

Escape from Binary Opposition -Analysis of Performative Method in <Noodle Fish>-

Suh, Yong-Chu

The underlying impetus of the birth of animated film is attraction about a moving image. And the animation image occurs from the process of performative relationship between an animator and apparatus. Therefore, analysing the method how the moving image is constructed will be the focal starting point to deal with an animated film as a text. In this context, <Noodle Fish> that conveys the theme in more sensuous way will be examined in a dimension of the material, technique and image-making method. KIM Jin-man's <Noodle Fish> is a Stop Motion Animated Film with Noodlescreen about a journey of a fish that wishes to go outside of the water. KIM created original and friendly images out of plain thin noodle which is a common ingredient in Korea, and dealt with the ontological introspection based of the concept of Nondualism. Nondualism based on the interconnected and cyclical eastern philosophy which is different from the western dualistic theory points to the idea that the universe and all its multiplicity are ultimately expressions or appearances of one essential reality. This paper focuses on KIM's recent work <Noodle Fish> and sees how Nondualism is applied throughout the animated film by analysing the performative method of mediums, technique, and structure. First of all, the form of Noodlescreen will be reviewed in Chapter Two. Pinscreen Animation which was invented by Alexander Alexeieff and Claire Parker will be also compared with Noodlescreen in the aesthetic viewpoint here. In Chapter Three, it will be analysed how the description of the image of binary opposition itself provides expanded sense and rich metaphor. Lastly, the format of Mise-en-abyme going constantly towards outer space will be dealt how it exposes the cinematic illusion and spatiality in Chapter Four. Throughout the whole chapters, it will reviewed how the concept of Nondualism relates the images of <Noodle Fish> and deactivate the boundary of binary opposition in terms of both the story development and the

visualization method. By this methodology, it will be confirmed that image of animated film not only explains the narrative but also activates the perception about the theme and provides integrated sensory experiences in the independent and expanded dimension.

Key Word : Noodle Filsh, Nondualism, Image of Animation

서영주
한국예술종합학교 영상원 애니메이션학과 초빙교수
(121-916) 서울특별시 마포구 공덕동 467번지
롯데캐슬 프레지던트 102동 1001호
sunkistland@gmail.com

논문투고일 : 2015.11.01.

심사종료일 : 2015.12.03.

게재확정일 : 2015.12.03.