

동체중첩의 예술적 성취

-노먼 맥라렌(Norman McLaren)의 <빠 드 되(Pas de deux)>(1968)를 중심으로-

- I. 들어가는 말
 - II. 정적인 동체중첩
 - III. 동적인 동체중첩
 - IV. 디지털 시대의 확장된 동체중첩
 - V. 나오는 글
- 참고문헌
ABSTRACT

문재철, 김시현*

초 록

중첩은 복수의 이미지들을 겹쳐 놓는 것으로 여러 가지 표현의 목적을 위해 사용된다. 중첩 가운데, 특히 움직임을 표현하기 위한 중첩은 운동의 과정을 분석, 종합하면서 예술의 여러 분야에서 활용되어 왔다. 이러한 움직임을 표현하는 중첩을 ‘동체중첩’이라고 명명하고, ‘하나의 화면에 단일 동체의 운동을 동시에 나열해 움직임을 표현하는 기법’으로 정의한다. 동체중첩은 회화와 사진과 같은 평면 예술에서 시작되었는데 이를 ‘정적인 동체중첩’으로 분류하고, 이를 이어서 영화와 애니메이션과 같은 영상예술로 발전한 동체중첩은 ‘동적인 동체중첩’으로 분류한다. 이러한 동체중첩의 중심에는 무엇보다도 동체중첩의 독자적인 예술성과 미학을 구현한 노먼 맥라렌의 작품 <빠 드 되>가 위치하며, 이 작품을 중심으로 동체중첩의 핵심 개념을 분석하고 그 선후에 대한 연구를 통해 동체중첩의 맥락과 예술적 성취를 확인한다. 그리고 오늘날 동체중첩은 디지털 테크놀로지의 발달에 힘입어 기술과 차원을 더욱 확장시키고 있다. 신기술을 활용한 새로운 동체중첩의 작업들은 <빠 드 되>를 매체적으로, 그리고 개념적으로 재해석해 동체중첩의 새로운 가능성을 보여 주는데 이러한 동체중첩의 경향과 전망에 대해 살펴본다. 이와 같이 <빠 드 되>를 중심으로 한 동체중첩에 관한 논의는 궁극적으로 동체중첩이 이룬 예술적 성취를 확인하고 그 의미와 새로운 가능성에 대해 고찰하는 계기를 제공한다.

주제어: 동체중첩, 노먼 맥라렌, <빠 드 되>, 디지털, 확장

I. 들어가는 말

중첩(重疊)은 일반적으로 ‘하나의 화면에 복수의 이미지들이 겹쳐져 동시에 나타나는 현상 혹은 효과’를 일컫는다. 중첩은 통상 오버랩(Overlap)으로 영문 번역되는데, 오버랩이라는 영문 용어는 주로 사진이나 영상과 같은 미디어 예술에서 복수의 장면들이 겹쳐질 때 발생하는 광학적 효과를 지칭한다. 중첩과 관련된 용어나 기법으로는 디졸브(Dissolve), 오버레이(Overlay)¹⁾, 이중 노출(Double Exposure), 이중 인화(Superimposition) 등이 있는데 비록 차이는 있지만 여러 층(레이어)들의 겹침 효과에 기대고 있다는 점에서 중첩의 특수한 유형들로 볼 수 있다. 이러한 중첩은 이미지의 조형적 구성 혹은 시, 공간의 초월과 같은 특수 시각적 효과를 위해 활용되거나 또는 서사적 목적으로 사용되어 왔다. 가령 독일의 영화감독 프리드리히 빌헬름 무르나우(Friedrich Wilhelm Murnau)는 <노스페라투(Nosferatu)>(1922)의 마지막 부분에서 드라쿨라가 태양에 의해 죽는 장면을 이중 노출로 처리해 빛과 어둠, 삶과 소멸이라는 테마를 시각적으로 표현해 냈다.

이처럼 복수의 이미지들을 겹쳐놓는 것은 여러 가지 목적에서 사용된다. 하지만 그 가운데에서 특히 주목할 만한 것은 움직임을 표현하기 위한 중첩의 활용이다. 이는 운동의 과정을 기술적으로 분석하기 위한 과학적인 목적으로 사용되기도 하였지만, 무엇보다도 예술적인 표현의 목적으로 활용될 때 그 독특한 의미

*이 논문은 2015년도 중앙대학교 연구장학기금 지원에 의한 것임

1) 오버레이(Overlay)는 오버랩과 혼용되기도 하지만, 전문적으로는 셀 애니메이션 기법의 하나로서 캐릭터가 그려진 셀 위에 앞 배경을 놓고 촬영하여 장면에 입체감을 주는 애니메이션 기법을 일컫는다. 국내에서는 오버레이를 ‘중첩’으로 번역하면서, 오버랩과 혼용되고 있는 실정이다. 참고로 일본에서는 오버레이를 ‘オーバーレイ(오버레이)’ 또는 ‘북(book)’으로 변용하고 있다. 따라서 엄밀하게는 서로 다르지만 크게 보아 이미지를 겹친다는 의미에서는 일정 정도 같은 맥락에 있다. 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁, 『만화 애니메이션사전』, 한국만화영상진흥원, 2008. pp.348.

와 효과를 발휘해 왔다. 특히 디지털 테크놀로지가 발달한 오늘날 영상예술에서 더욱 복합적이고 광범위하게 사용되는 기법이 되었다. 필름을 이용해 처리를 해야만 했던 과거에는 비용과 시간이 소요되는 복잡하고 전문적인 특수효과였던 탓에 사용의 범위와 빈도가 제한적이었다. 하지만 오늘날 포토샵과 애프터 이펙트를 비롯한 다양한 디지털 툴의 출현은 레이어의 개념과 제작을 보다 용이하게 만들고 있다. 이로 인해 중첩 역시 더욱 보편화, 고도화되면서 중첩에 대한 또 다른 새로운 사고와 접근을 요구하고 있다.

본 논문에서는 움직임 표현하기 위한 이와 같은 중첩을 일반적인 중첩과 구분해 ‘동체중첩(動體重疊, Locomotive Overlap)’이라고 명명하고, ‘하나의 화면에 단일 동체의 운동을 동시에 나열해 움직임을 표현하는 기법’으로 새롭게 정의하고자 한다. 동체중첩은 움직이는 한 대상의 연속적인 이미지들을 동시에 공존시켜 운동의 변화과정을 표현한다는 점에서 서로 다른 대상들이 단순히 겹쳐지는 경우인 일반적인 중첩과 구분된다.

그렇다면 특정 대상의 움직임을 표현하기 위해 복수의 이미지들을 중첩시키는 이유는 무엇일까? 바로 화면의 제약 때문이다. 동체중첩의 역사는 동적인 대상을 한 화면에 효과적으로 담아 움직임을 표현해 내려는 예술적 욕구와 한계의 극복을 동시에 반영하고 있다. 그리고 이러한 동체중첩 역사의 중심에는 동체중첩의 독자적인 예술성과 미학을 구현한 노먼 맥라렌의 작품 <빠 드 되>가 위치한다. 본 논문에서는 이 <빠 드 되>를 중심으로 동체중첩을 분석하고 그 선후를 연구해 동체중첩의 종합적인 맥락과 예술적 성취를 확인하고자 한다.

논문의 구성은 다음과 같다. 우선 동체중첩의 초기 형태를 살펴볼 것이다. 이는 동체중첩을 활용한 예술적 시도들이 발전해 노먼 맥라렌의 <빠 드 되>로 귀결되는 과정을 파악함으로써 궁극적으로 <빠 드 되>의 도출 배경에 대한 이해를 돕기 위함이다. 이 과정에서 회화와 사진과 같이 정지된 이미지에서 동체중첩이 이루어지는 유형을 ‘정적인 동체중첩’으로 개념화하여 묶고,

영화와 애니메이션과 같이 영상예술의 시간적 변화 속에서 동체 중첩이 이루어지는 유형을 ‘동적인 동체중첩’으로 구분해 분류한다. 동적인 동체중첩에서는 동체중첩의 중심 지점에 위치하는 노먼 맥라렌의 작품 <빠 드 되>를 중점적으로 살펴본다. <빠 드 되>의 주제와 기술적 과정을 분석함으로써 이 작품이 어떻게 동체중첩의 독자적인 예술성을 부각시키고, 더 나아가 독자적인 미학의 차원으로까지 끌어 올리고 있는지를 논의한다. 마지막으로 3D 애니메이션과 홀로그램 등 새로운 디지털 테크놀로지를 활용해 <빠 드 되>에 새로운 매체적, 개념적 재해석을 가한 근자의 확장된 형태의 동체중첩들을 비교 분석한다. 이렇게 노먼 맥라렌의 작품 <빠 드 되>를 중심으로 한 동체중첩에 대한 새로운 해석적 시도를 통해 동체중첩과 관련된 예술적, 미학적 차이들의 역사적 전개양상과 그것이 지닌 의미와 가치를 정립하고, 나아가 동체중첩의 새로운 미래와 가능성을 조망하는 계기를 제공하고자 한다.

II. 정적인 동체중첩

동체중첩의 기원은 1만 년에서 2만 년 전 사이 구석기 시대 후기의 마들렌기(Magdalenian)로 추정되는 스페인 북부의 알타미라(Altamira) 동굴 벽화로 거슬러 올라간다. 이 동굴 벽면에는 상처 입은 멧돼지가 선각(線刻)으로 새겨져 있고, 채색까지 완성되어 있다. 각 다리를 2개씩 그려 멧돼지가 걸어가는 모습을 간략하고 상징적으로 묘사하고 있는데, 이는 움직이는 대상을 한 화면에 표현하기 위해서이다. 이와 더불어 프랑스 도르도뉴(Dordogne) 지방의 라스코(Lascaux) 동굴에서 발견된 다리와 몸이 여러 개인 황소의 벽화, 남태평양 이스터(Easter) 섬의 아나카이 탕카타(Ana Kai Tangata) 동굴에서 발견된 하나의 몸에 두 개의 머리를 그린 새의 벽화 등도 동체중첩의 초기 형태들을 보여준다. 이후 초기 동체중첩과 관련해 주목할 만한 또 다른 유적은 고대 이집트의 무덤 벽면에서 발견된 레슬러들의 경기 모습들

이 그려진 벽화들이다. 특히 기원전 2040년에서 1991년 사이 제 11왕조의 무덤 중 베니 하산(Beni Hasan) 15호기 바케트(Baqet)와 17호기 체티(Cheti)의 무덤에서 발견된 프레스코 기법의 벽화들은 레슬러들의 경기 동작들을 연속적으로 나열하고 있다.²⁾ 이들은 앞선 고대 동굴 벽화들과 비교해 소묘력과 이야기의 전개력이 상당히 뛰어나고, 더욱 구체적인 시각 정보의 전달에 중점을 두고 있다. 특히 동작의 연속성이 비교적 정밀하며, 지금의 애니메이션 동화에 근접한 구성력을 선보인다. 다만 이들은 이미지들을 겹침 없이 개별적으로 나열하고 있기 때문에 기술적으로는 동체중첩에 해당되지 않는다. 하지만 보다 자세한 표현을 위해 이미지들을 분산시키고 있을 뿐 움직이는 대상을 연속 동작으로 도해해내려는 목적에 있어서는 동체중첩과 그 원류를 같이 한다. 이러한 연속 동작의 나열은 동면의 양면처럼 동체중첩과 불가분의 관계에 놓이며 그 역사적 진행을 함께 하게 된다.³⁾ 이처럼 고분 벽화들에서 움직임을 표현하는 그림들이 다수 발견되는 이유는 무덤에 묻힌 사자(死者)의 영생 내지 환생을 기원하는 기복 때문으로 추측된다. 동체중첩의 기원적 형태는 고대 미술이 지니는 주술성, 기복성과 밀접한 관계를 맺으면서 태동했고, 움직임을 표현, 나아가 애니메이션의 기원과 역사의 궤를 같이 한다.

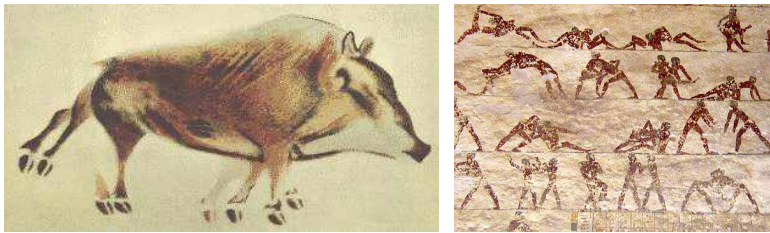


그림 1. 구석기 시대 알타미라 동굴벽화, 고대 이집트 바케트 무덤의 레슬러 벽화⁴⁾

2) 정동암, 『미디어 아트』, 커뮤니케이션북스, 2013, pp.20.
 3) 대표적인 예로서 에드워드 머이브리지와 에티엔 쥘-마레의 크로노포토그래피를 들 수 있다. 이들의 실험은 연속 동작의 나열에서 시작해 동체중첩으로 이어졌다.

미술에서 본격적인 동체중첩은 20세기 초 아방가르드의 한 축을 담당했던 미래주의(Futurism)와 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)에 의해 시도된다. 1910년 3월 8일 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni)와 자코모 발라(Giacomo Balla)를 비롯한 이탈리아 출신의 다섯 명의 화가는 ‘미래주의 회화 선언’을 공동 발표하면서 회화의 관점을 힘, 속도, 역동성 등 움직임으로 전환하고자 했다. 미래주의가 움직임을 표현하는 방식 중에서 가장 획기적인 발상은 무엇보다도 동체중첩이다. 앙리 베르그송(Henri Bergson)이 주창한 동시성(Simultaneity)과 역동성(Dynamism)의 개념에 전도된 움베르토 보치오니는 1912년 <발코니를 뛰어가는 소녀(Girl Running on a Balcony)> 등을 기점으로 움직이는 대상을 중첩시켜 표현해 그가 꿈꾸는 활력 있고 역동적인 미래상을 그려내기 시작했고, <탄성(Elasticity)>(1912) 등을 통해 동체중첩에 분석적 입체주의를 접목하는 시도를 한다. 나아가 1912년에는 ‘미래주의 조각 선언’을 발표하며 <공간에 나타난 연속성의 독특한 형태(Unique Forms of Continuity in Space)>(1913) 등을 선보이며 조각에서도 동체중첩을 시도한다. 앞으로 기술할 에티엔-쥘 마레의 중첩 사진술에 영감을 받은 자코모 발라는 1912년 <줄에 묶인 개의 역동성(Dynamism of a Dog on a Leash)>에서 걸어가는 여주인과 개의 발을 중첩시켜 표현함으로써 동체중첩을 통한 속도의미를 제시했다.

미래주의와 함께 회화의 동체중첩에 방점을 찍은 것은 프랑스의 다다이스트 마르셀 뒤샹이다. 미래주의의 영향을 받은 마르셀 뒤샹은 1912년 <계단을 내려오는 누드 No.2(Nude Descending a Staircase No.2)>에서 계단을 내려가는 나무의 이동을 시간 순으로 펼쳐놓아 정지된 회화에 운동과 시간을 교차시켰다. 무엇보다도 뒤샹은 1913년 뉴욕에서 개최된 아모리 쇼(The Armory Show)에 이 작품을 출품해 극도의 전위성으로 큰 반향을 일으키며 당시까지 전대미문에 가까웠던 동체중첩을 공표하고 그 존재

4) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: cave of altamira, baquet wrestler, 2016. 10.28.

감을 크게 부각시키는 역할을 한다.

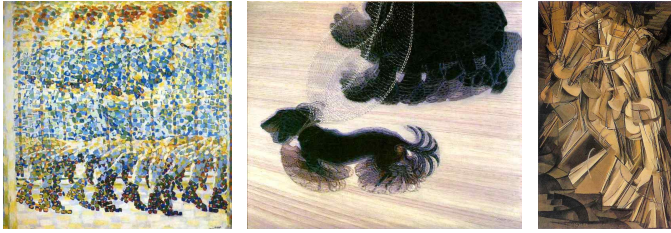


그림 2. 움베르토 보치오니 <Girl Running on a Balcony>(1912), 자코모 발라 <Dynamism of a Dog on a Leash>(1912), 마르셀 뒤샹 <Nude Descending a Staircase No.2>(1912)⁵⁾

사진은 과학적 테크놀로지를 바탕으로 회화에 비해 더욱 정교하고 기술적인 동체중첩의 장을 열었다. 프랑스의 생태학자 에티엔-쥘 마레(Etienne-Jules Marey)는 1882년에 동물의 근육이나 심장 운동, 곤충이나 새의 비행 동작 등 동물의 움직임을 연구할 목적으로 초당 12장이 연사되는 크로노포토프래픽 건을 발명해 일련의 순간들을 하나의 감광판에 중첩시키는 ‘크로노포토프래피(Chronophotography)’를 개발했다. 사진 이전의 동체중첩은 움직임이 발생한 이후에 기억을 동원해 미술적으로 묘사하는 방식이었다. 반면에 마레가 개발한 크로노포토프래피는 광학기술을 이용해 움직이는 대상을 실시간으로 포착해 실사로 나열하는 과학 사진술이다. 이처럼 사진에서의 동체중첩은 본래 과학적인 동기에서 시작되었다.

20세기에 들어 미국의 전기공학자 해롤드 유진 에저튼(Harold Eugene Edgerton)은 멀티-플래시 포토그래피(Multi-flash Photography)를 개발해 중첩 사진술을 더욱 고도화시킨다. 에저튼은 전자플래시 스트로보를 이용한 '스트로보스코프(Stroboscope)'를 개발해 스플릿-세컨드 모션(Split-second

5) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: Girl Running on a Balcony, Dynamism of a Dog on a Leash, Nude Descending a Staircase No.2, 2016. 11.01.

Motion), 즉 시간을 백만분의 일초로 쪼개어 섬광의 순간을 얼음처럼 얼리듯 포착해서 움직이는 대상의 연속 동작을 다중 노출로 더욱 미세하게 중첩시키는데 성공한다. 마레와 에저튼은 모두 과학적인 연구의 목적에서 출발했고, 연구 결과물을 사진으로 시각화했다는 공통점을 갖는다. 하지만 사진의 성격에 관해서는 다소 차이를 보인다. 마레는 생태를 연구 주제로 삼는 생태학자로서 생물의 움직임을 포착, 분석하는 것이 연구의 주된 목적이었다. ‘애니메이티드 주(Animated Zoo)’라고 불리는 그의 중첩 사진술에서 크로노포토그래픽 건과 같은 장비는 생태 연구의 목적을 뒷받침하기 위한 부차적인 수단이었다. 따라서 마레의 사진에서는 동물의 움직임을 탐미하고 미적으로 나열하려는 미학적 의도와 서정적 태도가 엿보인다. 반면에 에저튼은 전기를 연구 주제로 삼는 전기공학자로서 시간을 극한으로 분할하고 섬광의 순간을 포착하는 기술적 연구에 보다 집중했다. 스트로보스코프를 비롯한 일련의 기술 개발이 연구의 주된 목적이었고, 사진은 이들 기술력을 증명하는 검증 자료였다. 따라서 에저튼의 사진은 기술의 분석과 입증을 위한 보조적 성격이 강하고, 마레와 같은 서정적 태도는 상대적으로 약하다. 이는 연구의 주제와 목적에 따라 시각적 표현이 다를 수 있음을 보여준다.

사진에서 동체중첩은 기술적으로 크게 두 가지 방법을 사용할 수 있다. 그것은 ‘다중 노출(Multi-exposure)’에 의한 동체중첩과 ‘다중 인화(Superimposition)’에 의한 동체중첩이다. 이들은 모두 복수의 촬영을 통해 이루어진다. 한편 사진에서 이러한 방식들과는 다른 형태의 동체중첩이 존재하는데, 그것은 한번의 장시간 촬영, 즉 ‘장노출(Long exposure)’에 의한 동체중첩이다. 장노출 촬영은 복수의 레이어들이 겹쳐지는 것은 아니지만 시간에 따른 움직임의 변화를 고정된 프레임 공간에 계속 덧씌워 표현한다는 점에서 동체중첩의 특수한 형태로 볼 수 있다. 대표적인 사진 작업의 예로서 한국의 사진작가 김아타의 <온 에어 프로젝트(On air project)>(2002년-현재) 시리즈를 들 수 있다. 이 작업은 한 장면을 8시간, 25시간, 72시간 등의 장시간 노

출 상태에서 촬영해 움직이는 동체를 중첩적으로 담아내고 있다. 하지만 이처럼 매우 긴 장노출 촬영은 움직이지 않는 사물만 기록하고, 반대로 움직이는 사물은 옅은 흔적만 남긴 채 사라지는 아이러니한 결과를 초래한다. 특히 <온에어 프로젝트 019-DMZ 시리즈 "8시간">(2003/2006)은 비무장지대(DMZ)에서 국경을 지키는 군인들의 움직임을 장노출로 촬영해 중첩시킴으로써 마치 이들의 실체가 사라져 버린 듯 보이게 만든다. 그 결과 세계 유일의 분단지역이자 냉전의 상징이었던 비무장지대가 가상의 평화공간으로 변모한다.⁶⁾ 이 작업은 작가 특유의 존재론적 사유에 장노출 기법을 연계해 사진의 동체중첩을 예술적, 철학적 차원으로 고양시키고 있다. 이처럼 장노출에 의한 동체중첩은 기술적으로 또한 개념적으로 통상의 사진 동체중첩의 방법들과는 다른 특수한 예술적 효과를 성취한다.

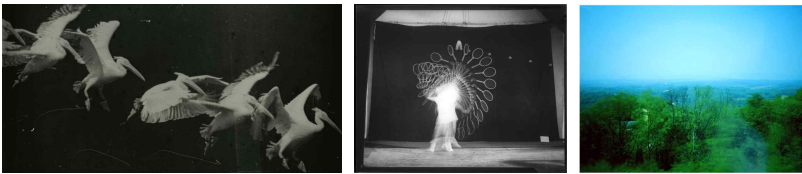


그림 3. 에티엔-쥘 마레 <Flying Pelican>(1882), 해롤드 유진 에저튼 <Gussie Moran tennis serve>(1952), 김아타 <온에어 프로젝트 019-DMZ 시리즈 "8시간">(2003/2006)⁷⁾

이상으로 회화에서 사진에 이르는 정적인 동체중첩이 이론 예술적 성취는 다음과 같다. 첫째, 움직임 그 자체가 예술적 목적과 표현 수단이 될 수 있음을 보여주었다. 둘째, 이미지에서 특정한 시간과 공간의 일치를 상정하는 미적 원칙이 무너지면서,

6) 국립현대미술관 웹 사이트, 소장품 설명, <http://www.mmca.go.kr/collections/collectionsDetail.do?menuId=200000000&wrkMngNo=PH-07562>, 2017. 03. 13.
7) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: Movements in Pole Vaulting, Cat Jumping Over a Piano Bench, 김아타, 2016. 11.12.

즉 하나의 공간에서 벌어지는 다른 시간들을 인정함으로써 복수의 시점(時點)에 대한 미학적 고찰이 본격화되었다. 셋째, 잔상(Trace)이 중요한 예술 표현의 수단이 되었다. 특히 미래주의와 뒤샹은 잔상의 의미와 기능을 적극적으로 표출시켰고, 이후 잔상은 시간과 운동을 대변하는 하나의 표현 방법으로 자리매김하게 된다. 여기서 잔상은 두 가지 의미 기능을 가진다. 하나는 시간의 잔상이다. 잔상은 현재를 위해 제거되어야 할 이미지의 찌꺼기가 아니라 과거에 실존했던 이미지의 흔적이자 미래의 예측을 돕는 이미지의 지침이기도 하다. 가시적인 이미지의 현재성을 비가시적인 과거와 미래로 확장하는 것이다. 또 하나는 운동의 잔상으로, 이는 사물이 움직이고 있는 상태임을 부연해 준다. 운동의 잔상은 떨림, 역동성, 방향, 충격 등을 표상한다.

회화와 사진에 걸쳐 시도된 정적인 동체중첩은 움직이는 대상을 표현함에 있어서 크로키나 퀵 드로잉과 같은 이전의 피상적 시도들과 비교해 상당한 개념적, 기술적 진보를 이루었다. 하지만 고정된 이미지 내에서 움직임의 흔적을 재현해 내야 하는 한계로 인해 여전히 정적인 차원에 머물러 있었다. 이러한 정적인 동체중첩은 영화와 애니메이션과 같은 영상 예술이 태동하면서 다시 한 번 변화를 겪으며 본격적인 형태를 취하게 된다. 이는 움직이는 영상의 시간적 변화 속에서 동체의 운동적 흐름을 실질적으로 가시화한다는 점에서 ‘동적인 동체중첩’으로 구분해 분류한다. 동적인 동체중첩은 여러 단계를 거치면서 발전하다가 마침내 노먼 맥라렌에 의해 그 독자적인 예술성과 미학을 구현하게 되는데 그 작품이 바로 <빠 드 되>이다.

Ⅲ. 동적인 동체중첩

1. 동적인 동체중첩의 시작

동체중첩은 영화가 태동하면서 필름의 최소 단위인 프레임들

을 중복시켜 하나의 화면을 구성하는 방식으로 이어진다. 영화의 동체중첩은 회화로부터 이어지는 예술사적 연속선상에 놓여 있지만 기술적인 면에서 근본적인 차이가 존재한다. 회화의 경우 원하는 부분만을 그려 자유롭게 중첩시킬 수 있지만, 영화는 필름의 물성(物性)으로 인해 프레임 단위로 이미지를 다루어야 하기 때문에 기본적으로 프레임 전체를 겹쳐야 한다. 따라서 초기 영화의 경우 프레임 내에 있는 특정 이미지만 분리하거나 조합하는 일이 무척 어려웠다. 비록 조르주 멜리에스(Georges Melies)가 조리개, 페이드(Fade), 디졸브(Dissolve) 등을 이용한 트릭 필름(Trick Film)을 선보이면서 중첩의 가능성을 제시하기는 했지만, 프레임들을 단순히 겹쳐놓는 단순 중첩에 그치고 동체중첩으로 나아가지는 못했다.

영화에서 단순 중첩의 차원을 벗어나 연속되는 프레임에 기반을 둔 동적인 동체중첩의 본격적인 단초를 연 것은 뉴질랜드 출신의 아티스트 렌 라이(Len Lye)이다. 렌 라이는 초기부터 옵티컬 프린트(Optical Print)를 이용해 프레임들을 중첩시키는 다양한 시도들을 해왔다. 하지만 1936년에 제작한 <레인보우 댄스(Rainbow Dance)>의 후반부에서 테니스를 치다가 점프를 하는 연기자를 복수로 양산하고 동시에 나열하는 중첩은 이전의 실험들과는 사뭇 다른 의미를 지닌다. 당시까지 영화 속에서 실시간으로 움직이고 있는 등장인물의 현재와 과거를 동시에 공존시키는 경우는 없었기 때문이다. 이러한 동적인 방식은 단순한 시각효과를 넘어 새로운 영화적 사고(思考)를 불러온다. 렌 라이는 이 작품에서 영화의 기본 단위인 프레임을 추출해 그 독립성을 강조했다. 그리고 프레임을 일시 정지시켜 관객이 영화를 회화적으로 음미하도록 유도했다. 무엇보다도 전후의 프레임들을 한 공간에 나열함으로써 존재와 시간을 병치시켰다. 즉, 영화의 단위 요소로만 인식되었던 프레임에 대해 독립적인 의미와 존재감을 부여해 프레임에 대한 철학적 사고를 제시했다. 이러한 관념은 영화를 프레임의 본질에 관한 예술, 이른바 '프레임 아트(Frame Art)'로 인도한다.

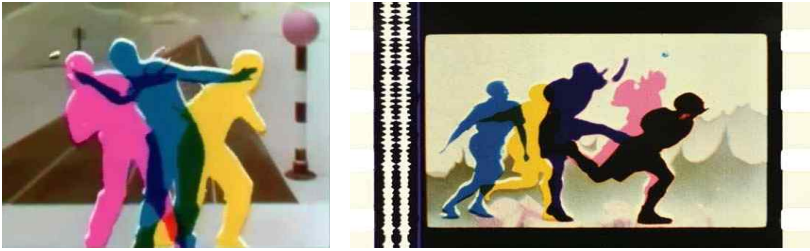


그림 4. 렌 라이 <Rainbow Dance>(1936)⁸⁾

2. 동적인 동체중첩의 완성: 노먼 맥라렌의 <빠 드 되>

렌 라이의 개척은 후일 스코틀랜드 출신의 실험 애니메이션 작가 노먼 맥라렌으로 이어진다. 노먼 맥라렌은 해럴드 유진 에저튼의 스트로보스코프에 큰 영감을 받아 왔고, 연속되는 프레임에 기반한 동체중첩을 단일 테마로 삼아 1968년 마침내 <빠 드 되>를 제작한다. 노먼 맥라렌은 애니메이션에서 있어서 그래픽적인 움직임뿐만 아니라 신체의 움직임에도 지대한 관심을 가지고 있었다. 자신의 애니메이션에 퍼포먼스까지 끌어들이며 더욱 복잡한 움직임을 구사하려고 했고, 픽실레이션(Pixilation) 기법을 이용해 <이웃들(Neighbours)>(1952), <의자 이야기(A Chairy Tale)>(1957)와 같은 신체의 움직임을 표현한 애니메이션 작품들을 제작했다. 이후 1968년 노먼 맥라렌은 춤을 도입해 신체적 요소를 더욱 부각시킨 <빠 드 되>를 제작하고, 1971년 <발레 아다지오(Ballet Adagio)>, 1983년 <나르시저스(Narcissus)>를 잇달아 제작하면서 이른바 ‘춤의 3부작’을 완성시켰다.

노먼 맥라렌이 <빠 드 되>에서 신체를 부각시키기 위해 사용한 시각적 설정은 백색 실루엣이다. 검은색 바탕의 배경 속에서 발레 듀엣은 흰색 타이즈를 입고 조명에 비친 백색 실루엣만을 노출하며 춤을 춘다. 조명이 닿아 백색 실루엣이 생기는 신체의 일부분은 조명을 받지 못한 검은 색 부분과 강한 흑백의 콘트라스트를 이루며 풍성한 부피감을 형성한다. 한편 조명이 닿지 않

8) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: rainbow dance, 2016. 11.15.

는 신체 부분은 검은 색 배경과 합쳐지면서 하나의 검정으로 통합된다. 전체적으로 조망하면 마치 무용수의 신체에 검은 색 구멍이 뚫려 있는 듯 보이고, 이렇게 조명을 받지 못한 신체 일부가 누락되면서 개별 이미지는 원형을 잃고 추상적으로 변형된다.

이러한 시각적 설정 하에 무용수의 신체와 춤 동작의 유려함을 영화적으로 펼쳐 놓기 위해 선택한 방법이 바로 동체중첩이다. 노먼 맥라렌은 무용수의 움직임에 더욱 세밀하게 확보하기 위해 초고속촬영을 선택했고, 슬로우 모션은 신체와 춤의 유려함을 표현하는데 더없이 적합한 영화 스피드였다. 기록된 라이브 액션 푸티지로부터 프레임들을 추출하고, 옵티컬 프린트를 이용해 다중 노출로 그 스틸들을 겹겹이 포개었다. 이른바 ‘다중 이미지(Multiple-image)’ 기법으로서 맥라렌식 동체중첩의 핵심인 것이다. 이때 하나의 화면에 중첩이 발생하게 되고, 외견상으로는 사진의 동체중첩과 별다른 차이가 없다. 하지만 이 이미지들은 하나의 스틸 사진이 아닌 스틸 사진들의 연속으로 이어지면서 시간의 흐름 속에서 움직임을 만들어 낸다. 노먼 맥라렌은 기존의 사진 동체중첩에 더해 영화적 움직임을 부여한 것이다. 따라서 사진 동체중첩이 정적인 동체중첩이라면, 이러한 <빠 드 되>의 동체중첩은 동적인 동체중첩, 보다 구체적으로는 ‘움직이는 사진의 동체중첩’이라고 할 수 있다. 개별 신체들이 중첩된 전체적인 형상 또한 시간의 흐름 속에서 시시각각 변화하는 결과 원형들이 왜곡되면서 새로운 추상이 발생하는 동시에, 이에 움직임이 더해져 기하학적 착시로까지 이어진다. 그리고 어느 지점부터는 무용수가 사람이 아닌 비 인격체처럼 초현실화 되고, 인간의 춤이 아닌 기계의 운동처럼 다가오면서 인간을 이용한 키네틱 아트(Kinetic Art)를 보는 듯한 착각을 불러일으킨다.

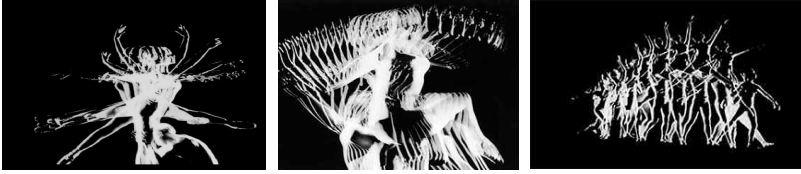


그림 5. 노먼 맥라렌 <Pas de deux>(1968)⁹⁾

노먼 맥라렌은 라이브 액션 소스에 인위적으로 정지 상태를 두었다. 즉 정지 프레임을 한 동작의 시작과 끝으로 삼고, 중간 과정에 있는 프레임들을 분할해서 동시에 나열했다. 이러한 발상은 애니메이션의 원리 중 하나인 포즈 투 포즈(Pose to Pose)에 기반을 두고 있다. 이를 노먼 맥라렌의 동체중첩에 대입하면 다음과 같다. 춤 동작의 시작과 끝 프레임들은 키 프레임(원화)에 해당되고, 그 사이에 존재하는 중간 프레임들은 인비트윈(동화)에 해당된다. 그리고 중간 프레임들을 분할하는 행위는 브레이크 다운(Break Down), 반대로 중간 프레임들을 채우는 행위는 인비트위닝(Inbetweening) 또는 보간(補間, Interpolation)¹⁰⁾에 해당된다. 다시 말해 무용수가 하나의 동작을 시작하고 종결하는 양 끝 포인트를 키 프레임으로 잡고, 그 사이의 동작들을 인비트윈 프레임들로 중첩시켜 채우는 것이다. 또한 포즈 투 포즈는 동작의 개념과 구조뿐만 아니라, 동작의 타이밍(Timing)에도 대입된다. 운동이 정지되는 포인트, 즉 키 프레임을 설정해서 쉼표를 마련하고, 이 쉼표를 기준으로 운동을 진행시켜 전체 속도의 완급을 조절함으로써 애니메이션의 타이밍을 형성하고 있다. 여기에 팬파이프(Panpipe) 사운드가 움직임에 긴장과 이완을 더하면서 전체 에너지의 압축과 팽창을 조율한다. <빠 드 되>의 프레임 동체중첩은 애니메이션의 핵심 개념 중 하나인 포즈 투 포즈 개

9) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: pas de deux, 2016. 11.15.

10) 3D 애니메이션에서 특정 프레임들을 계산하여 자동으로 동화를 완성하는 것. 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁, 『만화애니메이션 사전』, 한국만화영상진흥원, 2008, pp.372.

념을 도해해 낸 것이다. 작품 외피에 드러나는 조형적 아름다움과 더불어 그 내면에는 애니메이션 개념에 대한 철학과 실험정신이 깃들어 있다.

3. 동적인 동체중첩의 활용

이상과 같이 동적인 동체중첩은 렌 라이가 <레인보우 댄스>를 통해 단초를 열고, 노먼 맥라렌이 <빠 드 되>에서 그 독자적인 예술성과 미학을 구현했다. 한편 이러한 동체중첩은 상업영화, 방송, 뮤직비디오 등 대중적인 영상 미디어에도 파급된다. 대표적인 예로서 브루스 리(Bruce Lee)의 <정무문(Fist of Fury)>(1972) 후반부에 등장하는 마지막 대결 장면을 들 수 있다. 브루스 리가 분한 주인공 첸 쟈(Chen Zhen)이 러시아의 갱단 보스 페트로프(Petrov)와의 대결에서 고전을 면치 못하다가 심기 일전을 모색하는데, 이 때 기를 모으듯 환상적인 팔 동작을 선보인다. 움직이는 팔들이 다중 노출 기법에 의해 중첩되면서 상대방을 교란시키고, 상황은 이내 첸 쟈의 우세로 급반전된다. 이 영화에서 동체중첩은 전체 내러티브를 결정짓는 클라이맥스 포인트에서 매우 효과적인 장치로 활용되고 있다. 이처럼 대중 영상 미디어에서 활용되는 동체중첩은 주로 환상이나 환각, 혼란, 초인적인 능력, 시간의 경과 등을 묘사하는 하나의 연출기법으로 자리 잡게 된다. 다양한 영상효과를 구사하기 어려웠던 아날로그 미디어 시대에 동적인 동체중첩은 내러티브와 맞물려 다용도로 활용되었다. 이는 오늘날 디지털 테크놀로지가 발달하면서 더욱 복잡적이고 광범위한 연출기법으로 활용되고 있다. 대표적인 예로서 영화 <매트릭스(The Matrix)>(1999) 1편의 옥상 총격 씬을 들 수 있다. 이 장면에서 존스(Jones) 요원이 주인공 네오(Neo)의 총알을 피하는 동체중첩의 연출은 빠른 움직임으로 시, 공간을 극복하는 초인적 능력을 강조함과 동시에 가상현실 속에 무한복제의 가능성이라는 디지털 미학을 함께 담고 있다. 이제 동적인 동체중첩은 움직임의 표현이라는 기본 목적 외에도 복제와 같

은 새로운 디지털 담론을 논하는 용도로 활용되고 있다.



그림 6. <Fist of Fury>(1972), <The Matrix>(1999)¹¹⁾

IV. 디지털 시대의 확장된 동체중첩

1. 3D 디지털 애니메이션으로 확장된 동체중첩

아날로그 시대의 회화, 사진, 영화를 중심으로 전개된 동체중첩은 디지털 혁명을 거치면서 다양하게 확장된다. 이러한 확장적 경향을 이해하기 위해 노먼 맥라렌의 <빠 드 되>의 정신을 직접 계승한 두 작품들을 중점적으로 살펴보기로 한다. 첫 번째로 프랑스 출신의 애니메이션 작가 크리스 델라포르테(Chris Delaporte)는 2007년 3D 디지털 애니메이션 <퍼펫 드림(Puppet Dream)>¹²⁾을 통해 보다 입체적인 동체중첩을 선보인다. 이 작품은 여성으로 보이는 주인공 캐릭터가 텅 빈 공간에서 힘겹게 몸을 일으키는 장면에서 시작된다. 이 과정에서 여러 개의 머리와 팔다리, 몸통들이 생겨나고 겹쳐지면서 신체의 일부 내지 전부가 양산된다. 이는 일차적으로 자기 복제나 개체의 증식과 같은 양

11) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: fist of fury, matrix bullet, 2016. 11.16.

12) <퍼펫 드림>은 이스라엘 출신의 클라리넷 연주자 첸 할레비(Chen Halevi)가 미국의 미니멀리스트 작곡가 스티브 라이크(Steve Reich)의 곡 <뉴욕, 뉴욕(New York, New York)>을 리메이크한 후 크리스 델라포르테에게 영상을 의뢰하여 제작되었다, 『Stash Issue 35』, Stash Media, 2007, 27pp.

적 팽창을 일으키는 것으로 보인다. 몸을 일으킨 캐릭터는 홀로 춤을 추기 시작하는데, 처음에는 별다른 구애 없이 자유롭게 춤을 추는 듯 보이지만, 시간이 지날수록 부자연스러움을 표출한다. 그리고 몸이 액체로 구성된 듯 움직일 때마다 페인트와 같은 끈끈한 액체를 흘리며 전체적인 질감을 점성(Viscosity)으로 뒤덮는다. 이때부터 일어나는 신체의 양산은 초반부와는 사뭇 다르게 전개된다. 신체는 캐릭터의 운동 구간, 즉 시작 지점에서 종결 지점까지 동선을 따라 순차적으로 양산된다. 초반부의 단순한 양적 팽창과는 달리 캐릭터의 운동 과정을 하나의 화면에 중첩시켜 나열한다. 이는 동체중첩의 기본 원리와 동일하며 마치 3D 애니메이션 버전의 <빠 드 되>를 구현한 듯하다.

하지만 <퍼펫 드림>의 동체중첩은 <빠 드 되>와 다른 새로운 점을 갖는다. 첫째, 실사와 가상의 본질적인 차이이다. 3D 디지털 그래픽은 기본적으로 인공적인 성격을 함유한다. 디지털 툴을 이용해 인물을 아무리 사실적으로 모사한다고 해도 형태나 움직임 면에서 실제 사람이 실연하는 라이브 액션과는 미세하나마 간극이 존재하게 된다. <퍼펫 드림>은 디지털 그래픽으로 인간의 형태를 모사하고, 움직임 면에서도 모션 캡처(Motion Capture)를 이용해 인간의 춤 동작을 모사하고 있다. 더욱이 인형이 인간을 닮고자 하는 내용을 연출하기 위해서 태도나 정서면에서도 인간을 모사하고 있다. 이러한 가상의 실사에 대한 모사의 형태들은 일종의 언캐니(Uncanny)를 자아낸다. 둘째, 프레임 전체를 중첩시키지 않고 캐릭터만 재생산해낸다. 아날로그에 비해 이미지의 선별 작업이 자유로운 디지털 방식을 이용해 동체중첩의 초점을 움직임에서 복사와 합성으로 전환시키고 있다. 셋째, 3D 효과로 인해 부피감이 부각된다. <빠 드 되>는 무용수들의 실루엣을 선의 차원에서 다루어 전반적으로 평면적이다. 반면에 <퍼펫 드림>은 3D 기술을 이용해 캐릭터를 모델링해 부피감이 풍부하다. 넷째, 중첩의 방식에 있어서 건물을 증축하듯 입체적으로 덧붙여 나간다. 이로 인해 캐릭터의 연속적 이미지들이 중첩된 전체의 형상은 변형, 왜곡되고 <빠 드 되>와는 다른 입체적 추상을 파생

시킨다. 다섯째, 동체중첩의 목적에 있어서 운동의 도해나 영화적 움직임의 부여를 넘어 형태와 조형의 차원으로 새로이 접근하고 있다. 이처럼 <퍼펫 드림>은 <빠 드 되>의 기본 정신을 계승하는 동시에 동체중첩의 목적을 새롭게 확장시키고 있다.



그림 7. 크리스 텔라포르페 <Puppet dream>(2007). 왼 쪽부터 초반부 장면과 중반부 장면¹³⁾

2. 다원적 동체중첩

동체중첩은 하나의 매체가 아닌 복수의 매체를 결합해 이루어 지기도 한다. 2007년 르미유.필론 4D 아트(Lemieux.Pilon 4D Art)¹⁴⁾는 캐나다의 무용가 피터 트로츠머(Peter Trosztmer)와 협업해 노먼 맥라렌을 추모하는 <노먼-어 트리뷰트 투 노먼 맥라렌>(NORMAN-a tribute to Norman McLaren)을 제작했다. 2007년 캐나다의 오타와 공연을 시작으로 세계 각국에서 공연했으며, 한국에서는 2009년 구로 아트센터와 서울국제공연예술제에 초대되어 공연했다. 르미유.필론 4D 아트는 캐나다의 연극인 미셸 르미유(Michel Lemieux)와 미디어 아티스트 빅터 필론(Victor Pilon)이 주축이 되어 결성한 멀티미디어 퍼포먼스 단체로서 연극과 시각 예술의 접목을 바탕으로 무용, 퍼포먼스, 미술, 사진, 영상,

13) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: Puppet dream, 2016. 12. 31.

14) Lemieux.Pilon 4D Art 공식 웹 사이트 <http://www.4dart.com>, 2017. 02. 16.

조명, 음악, 문학 등 다양한 장르를 융복합 시키는 작업을 하고 있다. 이 작품은 무대 위에 노먼 맥라렌의 애니메이션 작품들을 홀로그램으로 영사하고, 무용가 피터 트로츠머가 실시간 퍼포먼스로 싱크를 맞춘다. 무용가는 무대에 홀로 등장해 독백, 방백, 춤, 연기 등을 섞어가면서 극을 적극적으로 주도해 나가고, 노먼 맥라렌의 작품과 현실 무대를 넘나들며 새로운 스토리를 만들어 간다.

이 작품에서 노먼 맥라렌의 대표 애니메이션들이 영사되지만, 그 백미는 무엇보다도 <빠 드 되> 파트이다. 동체중첩을 담은 <빠 드 되> 영상이 3차원 입체 영상인 홀로그램으로 전환되어 무용가의 실연과 또 다시 중첩되면서 한층 다원적인 동체중첩이 이루어지기 때문이다. 영상과 퍼포머의 중첩을 이용한 공연 예술은 과거에도 행해졌다. 대다수는 2D 영상을 무대 후방의 평면 스크린에 영사하고 퍼포머가 그 영상에 싱크를 맞추며 퍼포먼스를 하는 형식을 취하는데, 이때 영상은 공연예술에 시각적인 풍성함을 제공하는 역할을 한다. 또한 영상을 퍼포머에게 직접 영사하기도 하는데, 이 경우 오늘날 프로젝션 매핑(Projection Mapping)의 원형이 엿보이기도 한다. 하지만 내용적으로는 합일을 이루지 못하는 경우도 빈번히 발생했다. 평면 영사의 기본적인 한계와 더불어 영상이 퍼포먼스를 부연하기 위해 첨가되는 소극적, 종속적 역할에 그쳤기 때문이다. 하지만 본 파트에서는 홀로그램이 기존의 2D 영상에 비해 보다 적극적이고 주체적인 역할을 담당하며 다원 예술에 있어 영상의 기능과 역할을 더욱 강화하고 있다.

기존의 동체중첩들은 하나의 시각 매체 내에서 저장된 그래픽을 기록하며 가상의 상태에 머물러 있었다. 반면에 본 파트는 퍼포머가 현실 공간에서 실시간으로 홀로그램 영상(가상)에 물리적 행위(현실)를 재중첩 시킨다. 이는 가상과 현실의 융합이라는 21세기 미디어 예술의 화두가 공연 예술에도 고스란히 파급되고 있음을 보여준다. 또한 이는 홀로그램(디지털)과 실물(아날로그)의 중첩으로서 디지털과 아날로그의 융합, 즉 '디지로그(Digilog)'¹⁵⁾를 실현하고 있다.

본래 영상은 기록, 시간, 고정성을 지니는 반면에 퍼포먼스는 행위, 공간, 일회성을 지닌다. 따라서 영상과 퍼포먼스가 중첩될 경우 각각의 이질적인 요소들이 상충하게 된다. 하지만 본 파트는 입체적인 성격을 지닌 홀로그램 기술을 사용해 영상이 실물인 퍼포머에 더욱 근접할 수 있도록 만들어 양자의 매체적 간극을 좁히고 있다. 여기서 홀로그램의 성질은 광선이므로 실제 입체물은 아니며 여전히 가상이다. 따라서 홀로그램은 실물의 차원에 근접할 뿐 실제 실물이 되지는 못한다. 하지만 홀로그램이 지닌 반(半)실제적 성질은 실물과의 괴리, 그리고 실물에 가까워지려는 욕망으로 인해 오히려 그 독자적인 미학을 표출한다. 또한 홀로그램은 스크린의 제약이 없기 때문에 퍼포머가 가상의 영상을 자유로이 넘나들면서 영상과 함께 호흡하며 연기를 할 수 있게 되었다. 이처럼 본 파트는 복수의 매체가 형식과 내용 모든 면에서 합일을 이루는 다원적 동체중첩을 시도하고 있다. 무엇보다도 본 파트는 이들이 지향하는 ‘4D 아트’를 활용해 실존적 동체 중첩을 추구하면서 감각의 융합과 확장을 실천하고 있다.



그림 8. 르미유.필론 4D 아트와 피터 트로츠머 <NORMAN-a tribute to Norman McLaren>(2007)¹⁵⁾

15) 디지털(digital)과 아날로그(analog)의 합성어로 아날로그 사회에서 디지털로 이행하는 과도기, 혹은 디지털 기반과 아날로그 정서가 융합하는 첨단기술을 의미하는 용어이다.

16) 구글, <https://www.google.co.kr>, 검색어: NORMAN-a tribute to Norman McLaren, 2016. 01.02.

V. 나오는 글

동체중첩은 알타미라 동굴벽화와 같은 원시적인 형태에서 출발해 회화와 사진의 정적인 동체중첩과 연속되는 프레임에 기반을 둔 영화와 애니메이션의 동적인 동체중첩을 거치며 다양한 예술적 성취를 이루어 왔다. 무엇보다도 동체중첩은 노먼 맥라렌의 <빠 드 되>에 이르러 그 정점에 다다르고, <빠 드 되>가 이룬 동체중첩의 예술적 성취는 다음과 같다. 첫째, 노먼 맥라렌은 헤럴드 유진 에저튼의 중첩 사진술을 이어받아 영상에서 움직이는 사진의 동체중첩을 구현함으로써 정적인 동체중첩이 동적인 동체중첩으로 성장, 진화할 수 있는 발판을 마련했다. 둘째, 동체중첩에 애니메이션의 포즈 두 포즈를 도해해 애니메이션의 개념과 매체적 특성을 동체중첩에 완벽하게 연계시켰다. 그리고 이 과정에서 다중 이미지 기법이라는 독자적인 중첩 영상술을 개발하고 발전시켰다. 셋째, 무엇보다도 <빠 드 되>는 종전까지 주로 기술적인 측면에서 또 부수적으로 활용되어 왔던 동체중첩을 작품의 중심 테마로 주제화시킴으로써 동체중첩의 독립적인 의미와 가치를 부각시켰다. <빠 드 되>를 통해 동체중첩은 그 독자적인 예술성과 미학을 갖추게 되었다. 넷째, <빠 드 되>는 동체중첩의 독자적인 미학을 일으킨 선구자로서 동체중첩의 중심에 서게 되었고, 이후에도 동체중첩의 새로운 확장에 결정적인 영향을 미치고 있다. 오늘날 동체중첩은 <빠 드 되>가 이룬 예술적 성취를 바탕으로 다양하게 확장되고 있으며, 특히 디지털 테크놀로지의 발전에 힘입어 더욱 진일보하고 있다.

그러나 한편으로 디지털 혁명을 맞이해 동체중첩은 기존의 독창성과 전위적인 입지를 유지하기가 어려운 현실에 직면해 있기도 하다. 자르기, 복사, 붙여넣기가 보편화되면서 동체중첩이 보유했던 기존의 가치가 희박해지는 한편, 첨단 미디어 기기와 디지털 틀의 보급화로 인해 동체중첩의 방법론과 미학에도 변화가 생겨나고 있다. 특히 사진의 동체중첩은 디지털 카메라의 등장으로 인해 종래와는 다른 개념과 방식으로 전개되고 있다. 필름,

비디오에서 디지털 시네마로 대전환을 이룬 영상 분야도 마찬가지이다. 일단 움직이는 동체를 연속 촬영하거나 동영상으로 찍어 디지털 소스를 확보한 뒤, 이를 컴퓨터로 불러들여 디지털 틀로 원하는 대상만을 오려 붙이는 콜라주 방식이 적용되고 있다. 촬영보다는 편집과 후 보정에 의존하고 포스트 프로덕션의 비중이 프로덕션 이상으로 커진 것이다. 포토샵, 애프터 이펙트와 같은 편집 툴을 이용한 디지털 크로노포토그래피의 대중화는 동체중첩의 화두가 움직임을 넘어 디지털 콜라주와 합성의 미학으로 전환되고 있음을 시사한다.

이러한 추세들을 고려할 때 이제 동체중첩은 움직임이라는 필수 요건은 유지하되 자르기, 복사, 붙여넣기, 디지털 콜라주, 편집, 합성 등과 연계해 그 개념과 방법론을 확장할 필요가 있다. 또한 동체중첩의 요건에 관해서도 보다 유연해질 필요가 있다. 특히 중첩의 동시성과 관련하여 디졸브 랩스(Dissolve Laps)와 같은 동작 사이의 광학적 효과, 이미지의 흔적, 모션 블러(Motion Blur), 옵 아트(Opt Art)의 착시적 운동, 하나의 화면을 복수로 분할하는 멀티 프레임(Multi-frame)과 화면 분할, 복수의 화면을 동시에 영사하는 멀티스크린과 다채널 영상설치 등도 새로운 동체중첩의 논의에 포섭해볼 만한 사안들이다.

동체중첩의 새로운 가능성은 무엇보다 차원과 매체의 확장에 있다. 3D 디지털 기술을 활용한 동체중첩은 비단 컴퓨터 애니메이션뿐만 아니라 디지털 시네마에서 시간의 공존, 형태의 조작 등과 같은 연출에 더욱 복합적으로 사용되고 있다. 또한 동체중첩에서 영상과 퍼포먼스의 융합과 같은 다원적 확장 역시 디지털 테크놀로지의 발전에 힘입어 더욱 다양한 가능성을 제시하고 있다. 앞으로 홀로그램은 물론 가상현실(VR)이나 증강현실(AR)을 이용한 다원적 동체중첩, 3D 프린터를 이용한 복제와 중첩의 융합 및 경계 탐험 등 다양한 미래형 다원적 동체중첩들을 예측해볼 수 있다. 동체중첩에 관한 이러한 다양하고 새로운 시도들은 궁극적으로 우리의 감각을 확장시키고 관객들에게 새로운 예술적 경험을 제공해 줄 것이다.

참고문헌

- 모런 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울아카데미, 1998.
- 한국사전연구소 편집부, 『미술대사전(용어편)』, 한국사전연구소, 1998.
- 앙드레 바쟁. 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998.
- 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999.
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 2004.
- 아담스 시트니, 박동현 외 역, 『시각영화-20세기 미국 아방가르드』, 평사리, 2005.
- 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, 『만화애니메이션사전』, 한국만화영상진흥원, 2008.
- 마이클 오프레이, 양민수, 장민용 역, 『아방가르드 영화』, 커뮤니케이션북스, 2010.
- 김선진 외 7인 공저, 『디지털 엔터테인먼트 최신 문화컨텐츠의 이해』, 2011.
- 수잔 헤이워드, 『영화 사전 이론과 비평』, 역 이영기, 최광열, 한나래, 2012.
- 할 포스터, 로잘린드 크라우스, 이브 알랭 부아, 벤자민 H.D.부클로, 데 이비드 조슬릿, 배수희, 신정훈, 오유경 역, 『Art Since 1900』, 세미콜론, 2012.
- 정동암, 『미디어 아트』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- A. L. 리스, 성준기 역, 『실험영화와 비디오의 역사: 정통 아방가르드부터 현대 영국 예술의 실천까지』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation: Origins of A New Art*, Da Capo, 1988.
- 한운대, “공연예술에서 영상사용에 대한 연구-<4D아트>의 ‘A tribute to Norman McLaren’ 을 중심으로”, 성균관대학교 영상학 석사학위논문(2011. 10), pp.46-47, pp.59.
- 김우중, “노먼 맥라렌 애니메이션의 움직임 연출과 기법에 관한 연구”, 상명대학교 만화영상학 석사학위논문(2012. 2). pp. 60-62.
- 오진희, 김재웅, “실험적 단편 애니메이션에서 운동 이미지의 특성 연구, 만화애니메이션연구 통권 제14호, 2008년, 2008.10, 101-114
- 김영철, “포즈 투 포즈 방식 애니메이션에서 포즈 선별에 대한 연구”, 만화애니메이션연구 통권 제41호, 2015년, 2015.12, 57-73

국립현대미술관 웹 사이트, 소장품 설명, <http://www.mmca.go.kr/collections/collectionsDetail.do?menuId=2000000000&wrkMngNo=PH-07562>, 2017. 03. 13.

Lemieux.Pilon 4D Art 공식 웹 사이트, <http://www.4dart.com>, 2017. 02. 16.

ABSTRACT

Artistic Achievements of Locomotive Overlap -Focusing on <Pas de deux>(1968) by Norman McLaren-

Moon, Jae-Cheol · Kim, Si-Hun

Overlap what images are laid on top of each other performs various purposes of artistic expressions. Especially, overlap to describe motion has been placed on lots of art fields analysing and connecting each part of motion. This kind of overlap is called as 'Locomotive overlap' and it is defined as 'Technique for multiplication to arrange simultaneously motions of single object on one screen'. Locomotive overlap was started from fine art and photography, so this static kind of it is classified as 'Static locomotive overlap'. Afterwards, film and animation succeeded static locomotion overlap and realized real dynamic locomotive overlap with moving images, so this dynamic kind of it is classified as 'Dynamic locomotive overlap'. Most of all, <Pas de deux> by Norman McLaren accomplished its own artistic value and aesthetics in locomotive overlap has been placed in the center of the history of locomotive overlap, so to analyze this work and to research before and after it will confirm context and artistic achievements of locomotive overlap. Nowadays locomotive overlap is extending its technology and dimension more and more on the strength of development of digital technology. Some of works using digital technology show new possibilities of locomotive overlap by reinterpreting original media and concept of <Pas de deux>. Ultimately, this research for locomotive overlap focusing on the analysis of <Pas de deux>

confirms artistic achievements of locomotive overlap and suggests to contemplate the meaning and new possibilities of it.

Key word: Locomotive overlap, Norman McLaren, <Pas de deux>, digital, expand

문재철
중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 교수
(06974) 서울시 동작구 흑석로 84 교수연구동(305동) 605호
Tel: 02-820-5718
jcmoon@cau.ac.kr

김시현
한양대학교 아크테크놀로지대학원 겸임교수
(04763) 서울시 성동구 왕십리로 222 한양대학교 퓨전테크센터
Tel: 02-782-4375
shonkim@gmail.com

논문투고일 : 2017.10.30.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.