

그림자 이미지의 미학적 변용과 확장된 상상력 :디지털 실루엣 애니메이션과 최근 미디어 아트 of 흐름을 중심으로

I. 서론

II. 상상의 매개로써 그림자 이미지

III. 혼합 공간으로 침투한 그림자 이미지와 미학적 가능성들

1. 합성된 공간과 압축된 시간을 통해 표현된 초현실성
2. 그림자 이미지의 재구성을 통한 타자화
3. 컴퓨터 비전을 활용한 새로운 시선과 확장된 감각

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

김영옥*

초 록

그림자 이미지는 수천 년 동안 의식과 무의식 사이에 존재하는 상상력을 가장 쉽게 표현하는 대표적 매개이자 수단이었다. 빛이 존재하는 어디든 사람들은 특별한 기술 없이도 자신의 그림자로 놀이를 만들어내었고, 단번에 일상을 환상으로 만들었다. 그림자 이미지는 이렇듯 유희적 대상으로써 뿐만 아니라, 문학, 예술, 철학, 그리고 대중문화의 주제와 소재로 오랫동안 활용되어오며 다양한 속성을 내포해왔다. 특히 예술 분야에서는 그림자 실루엣 특유의 단순한 조형성에서 오는 독특함을 통해 강렬한 시각적 자극을 실험해왔다. 그 중 애니메이션 분야에서는 정형화 된 활용 방식들이 생겨나며 쉽게 접근하기 힘든 작가주의 작품 방식이나 비주류의 영역으로 인식되기 시작했다. 하지만 최근 디지털 시대의 애니메이션과 확장된 형태인 미디어 아트 분야에서 그림자 이미지는 더욱 적극적으로 활용되고 있으며, 이 과정에서 기존 빛이 존재하는 공간이라면 어디든 친근하고 쉽게 다가갈 수 있었던 그림자놀이의 유희성과 이를 통한 상상력이 새로운 차원에서 더욱 다채롭게 표현되고 있다.

본 논문에서는 최근 이러한 흐름에 주목하고, 그림자 이미지를 활용한 실루엣 애니메이션과 최근 미디어아트 작품들을 중심으로 그 미학적 변용과 확장되는 방식을 소개하고 분석한다. 스크린 베이스의 실루엣 애니메이션에서는 디지털 기술이 접목되며 기존 관습적 방식에서 탈피한 새로운 시도들을 통해 한계로 여겨져 온 대부분의 요소들이 제거되고, 해당 요소들은 연출자의 자유로운 선택의 문제가 되었다. 특히 최근 다양한 광원과 프로젝션, 그리고 카메라 기술을 활용한 전시환경에서는 이전 선형적으로 제시된 다양한 공간들이 입체적으로 중첩되고, 체험자의 그림자가 분리되어 체험자의 타자로서 역할하며 새로운 유희적 상상과 감각 체험이 가능해졌고, 또 컴퓨터 비전을 통해 새로운 시선들로 그림자 이미지와 이를 둘러싼 또 다른 이미지들을 찾아내고 이를 더욱 유연하게 활용할 수도 있게 되었다. 이런 변화들은 기존 프레임 속에서 관습화된 그림자 이미지 활용에 새로운 활기를 부여했고, 기존 그림자놀이가 오랫동안 지녔던 유희적 속성과 상상력을 또 다른 방식으로 확장시킨다.

주제어 : 그림자 이미지, 실루엣 애니메이션, 디지털 애니메이션, 인터랙티브 애니메이션, 미디어 아트

I. 서론

상상력은 ‘실제로 지금 혹은 여기에서는 일어나지 않는 현상이나 사물 등을 마음속으로 그려보는 주관적인 심적 능력’으로, 오랫동안 인간의 삶을 풍성하게 하는 토대가 되어왔으며 창작을 위한 깊은 영감이 되어왔다. 상상력은 그 어원이 심상(image) 혹은 표상(representation)을 의미하는 라틴어 이마고(Imago)로 우리가 현재 사용하는 용어인 이미지(Image)와 깊은 연관을 맺고 있으며, 이는 문자 이전 시대부터 인간의 상상력이 이미지를 통해 다양한 방식으로 드러난 역사적 예들을 통해 설명되어왔다.¹⁾ 또, 상상력과 이미지는 모두 라틴어 어원인 ‘상상하다’라는 동사와 밀접한 관련이 있어, 이 둘은 굉장히 긴밀한 관계를 맺으며 정적인 개념이 아닌 일종의 동적인 개념으로 인식되기도 했다.²⁾ 이러한 상상력과 이미지의 관계는 시대가 지날수록 문자보다는 이미지를 통해 사유하는 문화가 정착하며 그 중요성이 더욱 강조되고 있다. 특히 현 디지털 시대에는 다양한 기술이 뒷받침되는 기술적 상상력³⁾의 발현과 더불어 다채로운 이미지들이 매체에 구애 받지 않고 우리의 삶 속 어디든 편재하는 시대 속에 살아가고 있기 때문에, 이들의 관계와 변화하는 흐름을 다양한 관점에서 들여다보는 작업은 매우 중요하다.

상상력을 표현해 온 수많은 이미지들 중에서도 본 연구는 그림자 이미지에 집중하고자 한다. 그리고 최근 변화하는 기술 환경과 전시 환경들이 이 그림자 이미지의 적극 활용을 통해 더욱

* 이 논문은 부천국제학생애니메이션페스티벌 주관으로 진행된 2017 아시아 애니메이션 포럼에서 발표되었던 내용을 토대로 발전시킨 논문임을 밝힙니다.

- 1) 허승희 외, 아동의 상상력발달, 학지사, 1999, p.5.
- 2) 김재용 외, 이미지 상상력과 애니메이션의 기획, 중앙대학교 공연영상사업단, 2006. pp.5-6.
- 3) 선사인들이 신과 자신의 관계에 대해 인과적 관계의 주술적 상상을 해왔다면, 현대인들은 다양한 기술 발전에 힘입어 상상을 현실로 만드는 기술적 상상력을 가진다. 진중권, 이미지인문학, 천년의 상상, 2014, pp.10-11

새로운 표현 방식들과 확장적인 아이디어들을 제시한다고 간주하고, 어떠한 흐름으로 활용되고 발전하고 있는지를 구체적 사례분석을 통해 살펴보려한다. 이 연구를 위한 기본 전제로 2장에서는 상상의 발현을 위한 효과적 도구로써 그림자 이미지가 어떻게 활용되어왔는지를 중심으로 정리할 것이다. 이를 통해 가장 쉽고 빠르게 상상력을 표현해온 그림자 이미지의 아주 오랜 역사들과 어느 정도 정형화된 관습적 표현 방식들을 본 연구 3장과의 비교를 위한 전제로써 다룰 것이다. 특히, 애니메이션 영역에서는 그림자 이미지에 각종 애니메이션 기술과 디지털 소프트웨어 기술, 그리고 작가주의적 실험을 결합하여 매 작품마다 뚜렷한 미학적 성과를 거두었던 미셸 오슬로의 작품들을 중심으로 분석할 것이다. 그가 스크린 베이스의 애니메이션 분야에서 어떻게 그림자 이미지의 기존 관습적 활용 및 표현 방식을 깨고, 디지털 소프트웨어의 활용 등 새로운 시도들로 실루엣 애니메이션의 획기적인 변화를 가져왔는지에 대한 사례 분석을 통해 그 발전적 흐름을 탐색할 것이다. 이 후, 3장에서는 2000년 이후 확장된 애니메이션 분야(프로젝션 맵핑, 알고리즘 베이스의 인터랙티브 아트 등)에서 나타나는 다양한 광원, 카메라 세팅 등을 이용한 적극적인 그림자 이미지의 활용방식이 2장에서 분석한 전통 그림자 이미지의 제작 방식 및 스크린베이스 애니메이션 영상과의 비교 및 연계 속에서 어떠한 새로운 흐름으로 확장되고 있는지를 구체적 사례를 통해 살펴볼 것이다. 그리고 이러한 새로운 시도들의 미학적 특성과 가능성을 합성된 혼합 공간과 압축된 시간을 통해 표현된 초현실성, 그림자 이미지의 재구성을 통한 타자화, 컴퓨터 비전을 활용한 새로운 시선과 확장된 감각이라는 세 가지 소주제로 요약하여 소개할 것이다. 상상력은 자신이 경험한 것을 단순히 재생하는 열등한 형태의 상상력에서부터, 좀 더 자유로운 사고활동이 포함되는 상상력, 여러 심상들을 연합하여 하나의 사실로 정리할 수 있는 생산적인 상상력, 더 나아가 이 심상을 새롭게 조합하기 위해 의도적 혹은 계획적으로 심상을 정렬시키고 조화롭게 표현해내는 고차원적인 상상력까지 그 안에도 여러 단계

들이 존재한다고 주장 된다.⁴⁾ 본 연구는 최근 전시 공간에서 적극적으로 활용되고 있는 그림자 이미지와 관련 연출들이 이러한 맥락에서 상상력을 더욱 발전적 차원으로 확장시키고 있다고 주장한다.

본 연구의 기대효과로는 첫째, 독창적 예술매체이자 매개로써 그림자 이미지의 활용과 흐름을 매체에 구애받지 않는 큰 맥락 속에서 여러 사례들을 통해 정리해볼 수 있는 기회가 되고, 관련된 다양한 실험들과 작가들을 소개할 수 있는 계기가 될 것이다. 둘째, 본 연구를 통해 진부한 옛 스타일로 인식되던 그림자 이미지가 21세기 무한한 기술적 발전과 환경 속에서 새로운 상상력의 매개로써 재인식되고 있음을 밝히고, 그림자 이미지의 새로운 가능성을 재조명한다. 마지막으로 다양한 학문적, 예술적, 기술적 융합이 절실하면서도 쉽지 않은 현 시점에서, 이러한 오랜 상상의 매개인 그림자 이미지의 연구가 장르와 매체를 넘어서 서로간의 다양한 상상과 영감을 주고받을 수 있는 협력적 관계 모색을 위한 발판이 될 수 있기를 고대한다.

II. 상상의 매개로써 그림자 이미지

인간과 사물의 실루엣을 활용하거나 투사하여 만들어내는 그림자 이미지는 수천 년 동안 의식과 무의식 사이에 존재하는 상상력을 가장 쉽게 표현하는 대표적 매개이자 수단이었다. 특별한 기술 없이도 빛이 존재하는 공간이 있다면 어디든 사람들은 그림자로 놀이⁵⁾를 만들어내었고, 단번에 일상을 환상으로 만들었다. <놀이와 인간>의 로제 카이와는 놀이를 네 가지-1.아곤(Agon, 축

4) 허승희 외, 위의 책, pp.17-18.

5) 진중권은 그림자놀이를 조형예술에 도입하는 방식을 ‘실루엣’과 ‘투사’ 두 가지로 분류한다. 실루엣은 사물의 윤곽만으로 사물 전체모습을 암시하는 것이고, ‘투사’는 사물에 빛을 비추어 형과 색을 연출하는 방식이다. 하지만 대개의 경우 이 둘은 결합되어 사용된다. 진중권, 놀이와 예술 그리고 상상력, 휴머니스트, 2005, p.103.

구나 체스같은 시험 및 경기), 2. 알레아(Alea, 제비뽑기와 같은 우연), 3. 미미크리(Mimicry, 주인공 흉내를 내는 것과 같은 모방), 4. 일링크스(Ilinx, 회전이나 빠른 낙하 등을 통해 스스로의 내부에 혼란과 착란상태 일으킴)-로 분류했다.⁶⁾ 카이와의 분류에 따르면 그림자놀이는 모방과 흉내를 통해 가공의 인물, 동물, 그리고 사물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 미미크리에 분류되며, 이는 허구의 닫혀진 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 전제로 한다.⁷⁾ 그림자 이미지는 행위자가 직접 주체가 되어 신체의 부분적 형태들을 조합하여 또 다른 존재로 몰입하게 하는 효과적 매개였고, 또 반대로 그림자 이미지를 관람자로서 대하는 사람들에게는 해당 그림자를 만들어내는 신체의 부분이나 사물의 모습을 연상 및 상상해보고 맞춰보는 재미도 있었다.

대문호 괴테(Johann Wolfgang von Goethe) 역시 실루엣 이미지를 제작했고, 특히 안테르센(Hans Christian Andersen)의 경우는 1천 여점의 실루엣 작품 제작을 통한 조형적 상상력이 그의 문학적 상상력을 뒷받침했다고 전해진다.⁸⁾ 또한 플라톤의 ‘현실 세계는 이데아 세계의 그림자’ 라는 유명한 동굴 비유 주장처럼, 그림자는 거대한 철학의 주제로 쓰이기도 했다. 이렇듯 그림자 이미지는 유희적 대상으로써 뿐만 아니라, 문학, 예술, 철학, 그리고 대중문화의 주제와 소재로써 꾸준히 활용되어 왔다. 또한, 사람의 그림자를 밟거나 창으로 찢러 실제 당사자에게 아픔을 느끼게 하거나, 심지어 칼로 그림자를 베어 당사자를 병에 걸리게 하는 주술사들도 있었고, 그림자가 분리된 사람은 죽는다는 믿음이 있었다는 오래전 기록도 있을 정도로 그림자는 주술적, 정신적, 종교적 기원을 가지기도 했다.⁹⁾ 예술분야 안에서는 회화, 연극, 영화, 애니메이션, 퍼포먼스 공연 등의 분야에서 엔터테인먼트

6) 로제 카이와, <놀이와 인간>, 문예출판사, 1994, p.37.

7) 위의 책, p.47.

8) 진중권, 위의 책, pp.104-105.

9) J.G.프레이저. 장병길역, 황금가지 1, 삼성출판사, 1992, pp. 259~264.

트를 위한 드라마를 위해 활용되었으며, 이를 통해 독특한 예술적 경지를 뽐내며 미학적 성과로 기록되기도 했다. 그림자 이미지는 단순한 형태와 간결한 색채로 시각적 선입견 없이 최대한 관객의 상상력을 자극하며 이렇듯 다양한 분야에서 꾸준한 역할을 해왔다.



그림 1. 안데르센이 제작한 실루엣 이미지들¹⁰⁾

그림자 이미지는 그 활용에 있어 오랜 세월동안 그림자극과 함께해왔다. 그림자극의 역사는 학자마다 주장이 다르고, 그 기원이 정확하게 밝혀지지 않았지만 대부분의 문화권에 걸쳐 행해진 것으로 알려져 있다. 다만, 인도와 중국 등 아시아권에서 발전하여, 중국 송나라(960~1279) 시절에는 그림자극 전문 관리가 있을 정도로 그림자극이 발전했고, 이후 유럽으로 건너가 1770년 파리에서 유럽최초의 그림자 연극이 초연되었다는 주장이 있다.¹¹⁾ 그리고, 이는 당시 유럽에 소개된 그림자극 용어에 표기된 중국과 연계된 단어들로 인해 중국에서 유래된 것이라는 설득력이 더해진다.¹²⁾ 독일에서는 그림자극 전용극장이 생길 정도로 그

10) 이미지 캡처, 오덴세 뮤지엄 홈페이지(안데르센 컬렉션), <http://andersen.museum.odense.dk>

11) 정승희, 그림자 나비가 되어 날아간 나비, 연세대학교, 2005, pp.12~14

12) 프랑스어 ombres chinoises, 스페인어 sombras chinas, 독일어 chinesische schattenspiele, 이탈리아어 ombri cinesi 등 용어자체가 중국에서 유래되었음을 추정케한다. 윤학로, 그림자 연극과 실루엣 애니메이션 영화: 미셸 오슬로의 <프린스 앤 프린세스>를 중심으로

림자극은 유럽에서 성행했고, 이러한 그림자 이미지를 활용한 표현에 매료된 유럽인들은 이를 회화와 각종 조형예술에 응용하게 된다. 뤼미에르 형제가 빛을 투사하여 형상을 스크린에 나타내는 그림자극에서 영향 받아 영화를 발명했다는 일화 역시 존재한다.¹³⁾

이러한 흐름 속에서 20세기 초 그림자 이미지를 실체가 있는 캐릭터로 활용한 독일의 로테 라이니거(Lotte Reiniger)가 <아흐메드 왕자의 모험 The Adventure of Prince Achmed>(1926)등의 실루엣 애니메이션을 통해 장편 애니메이션의 초기 역사에 공헌하였다.¹⁴⁾ 라이니거는 실루엣 애니메이션의 다양한 기법들을 창안했고, 이를 통해 국제적인 명성을 얻게 되었다. 실루엣 애니메이션은 디즈니로 대표되는 주류 애니메이션과는 달리 굉장히 단순한 캐릭터와 색채, 그리고 정적이고 분절적인 움직임으로 관객들로 하여금 더 시적인 세계를 상상하게끔 했다. 당시 라이니거를 통해 정착한 실루엣 애니메이션의 대표적 특징으로는 첫째, 가위나 칼을 통해 잘라내는 컷-아웃 캐릭터의 특성상 섬세한 디테일 묘사보다는 캐릭터의 전체적 형상을 이용한 움직임에 집중했고, 둘째, 실루엣의 효과를 극대화 하기위해 정면 보다는 관찰별 각도를 고려한 측면위주로 캐릭터를 보여주었고, 셋째로는 움직임 부분만을 따로 관절을 만들어 분리했기 때문에 특유의 분절적 움직임이 존재했다.¹⁵⁾ 그녀의 애니메이션은 발터 루트만이나 장 르느와르와 같은 다양한 작가주의 감독들과의 협업을 통해 다채로운 작품들로 이어졌지만, 그녀의 작품들로 실루엣 애니메이션 스타일이 어느 정도 정형화 된 이후로는 오랫동안 이 분야에

로, 프랑스문화예술연구 제28집, 2009, p236.

13) 정승희, 위의 논문, p.16.

14) 국제적 명성을 쌓게 된 라이니거의 장편 작품들 이전에도 실루엣 애니메이션 기법을 사용하여 제작된 최초의 애니메이션 (단편)영화로는 영국 찰스 암스트롱(Charles Armstrong)의 <운동하는 쥐 the sporting mice>(1909)로 알려져 있다. 윤학로, 위의 논문, p.239.

15) 김영옥, 문재철, 미셀 오슬로의 <밤의 이야기>를 통해 본 디지털 실루엣 애니메이션의 미학적 특성 연구, 만화애니메이션연구 통권 제32호, 2013, p.5.

서 그녀만큼 크게 주목 받는 작가가 나타나지 않았다. 특히 역동적이고 빠른 시각적 자극을 요구하는 시대로 접어들면서 실루엣 애니메이션은 오래된 진부한 스타일로 여겨졌고, 느리고 분절적인 움직임이 특유의 미학이 아닌 주류 애니메이션에 따라갈 수 없는 일종의 한계로 인식되기 시작했다.¹⁶⁾

이러한 흐름 속에서 실루엣 애니메이션에 새로운 활기를 불어넣은 작가 미셸 오슬로(Michel Ocelot)가 등장했다. 처음으로 국제무대에서 그의 이름을 크게 알린 <프린스 앤 프린세스 Prince and Princess>(1999)¹⁷⁾는 그림자 이미지와 함께 환상적인 색채와 다채로운 빛을 담아내며 실루엣 애니메이션에 대한 또 다른 작가 고유의 미학을 담아내었다. 이는 라이니거의 애니메이션 이미지와는 다른 차원의 실험들로 실루엣 애니메이션의 감성을 새롭게 환기시켰다. 특히 실루엣 애니메이션의 형식을 크게 벗어나지 않는 범위에서 오브제, 클레이, 2D셀 애니메이션 기술 등을 적재적소에 응용하고 활용하여, 기존 관습적인 실루엣 애니메이션 표현 방식보다 훨씬 유연한 움직임을 구현하였다. 또, 굳건하지 않는 절제된 컬러와 마가린 등을 이용한 다채로운 빛의 느낌 표현을 통해, 절제된 한 두 가지의 컬러, 그리고 빛이 얼마나 강렬하고 다채로울 수 있는지를 다각도로 표현해 내었다. 역시 그림자 이미지를 활용한 다음 장편 <밤의 이야기 Tales Of The Night>(2011)에서는 엄청난 디지털 소프트웨어 기술의 활용으로 그림자 이미지를 현대화시킴으로써, 새롭고 실험적인 디지털 실루엣 애니메이션의 미학을 선보인다. 이 두 작품 모두 그림자 이미지와 그림자놀이에 내재된 놀이의 속성들을 애니메이션이라는

16) 주류 애니메이션에서 그림자 이미지는 대부분 부정적 이미지로 많이 등장했다. 예를 들면, 캐릭터의 속마음이나 실체를 폭로하는 역할, 어두운 자아, 캐릭터가 마음 속 깊이 감추고 인정하고 싶지 않은 나약하고 어두운 부분 등 캐릭터의 깊은 내면의 (특히 어두운) 심리를 표현했다. 주유빈, 애니메이션에 나타난 그림자 놀이와 클리셰로서의 의미에 관한 연구, 한국애니메이션학회 학술대회지, 2012, p.47.

17) 프랑스 Canal+에서 1989년부터 방영되었던 TV시리즈 <Cine si>중 6개의 에피소드를 움니버스 형식으로 엮어 만든 오슬로 감독의 장편 애니메이션 작품.

형식을 통해 드러낸다. 그 중 가장 눈에 띄는 형식은 첫째로 이야기의 액자식¹⁸⁾ 구성과 연극적 상상력이다. 애니메이션은 각 에피소드마다 주인공 역할을 맡은 소년과 소녀가 노인과 함께 구전 이야기들을 어떻게 이미지로 풀어나갈지 상의하고, 구체적인 자료들을 검색하여 찾아보고, 그들이 직접 그림자극의 주인공이 되어 자신의 상상력의 주체가 된다. 이런 과정을 통해 남녀주인공들은 직접 자신을 둘러싼 주변 환경을 만들고, 다른 사물과 관계를 맺으며, 이는 또 다른 새로운 상상력과 이미지로 확장된다. 이는 단순히 이야기의 문제가 아닌 이미지와 이야기와의 밀접한 관계를 드러내고 함께 그 관계를 만들어나가는 그림자놀이의 과정의 즐거움을 일깨운다. 오슬로 감독은 주인공들이 자료검색을 통해 원하는 상상대로 이미지를 만들어주는 변신 마술 기계라는 현대적 이미지를 차용하면서도, 오랜 세월동안 그림자놀이에 내포된 모방과 흉내를 통한 미미크리적 놀이의 속성 - 신체이미지의 부분적 실루엣이나 다른 이들과의 협동을 통해 상상의 새로운 이미지를 만들어내는 과정-을 충분히 강조한다. 그리하여, 관객으로 하여금 곧이어 나오는 각 애니메이션 에피소드 마다 더 큰 기대와 상상력을 가지고 관람을 시작하게끔 한다.



그림 2. <프린스 앤 프린세스>(2000) 와 <밤의 이야기>(2011)¹⁹⁾

특히, <밤의 이야기>에서는 소프트웨어 기술을 통해 기존 아날로그 방식과는 전혀 다른 차원의 디지털 실루엣 애니메이션의 미학을 소개했다. 디지털 소프트웨어의 적극 활용으로 가장 큰 변화로는 첫째, 디지털 기술로 눈과 눈동자 등 세밀한 묘사가 가

18) 외부이야기가 내부이야기를 감싸고 있는 구조.

19) 그림 2-그림 4. 해당 애니메이션에서 직접 캡처함.

능해지며 캐릭터의 디테일한 표정 연기가 가능해졌고, 둘째로 기존 큰 역할을 할 수 없었던 배경이 스스로 적극적 역할을 할 수 있게 되었으며, 셋째로는 기존 연극적 공간에 더욱 부합했던 실루엣 애니메이션에 디지털로 영화적 공간을 부합하여 확장된 공간 레이아웃을 보여주었다.²⁰⁾ 사실상 디지털 기술은 실루엣 애니메이션의 한계라고 지적되어온 둔탁한 묘사, 분절적 움직임, 제한적 공간 등의 이슈들을 더 이상의 한계의 문제가 아닌 연출자의 선택의 문제로 제시하였다. 실재와 같은 움직임이나 끊임없이 연속적인 카메라의 움직임을 구현할 수 있음에도 불구하고, 오늘날 감독은 이를 CG애니메이션의 매너리즘이라 규정하고, 이보다는 캐릭터의 감정과 이야기의 정서를 중시했다.²¹⁾ 이를 위해 오늘날 감독은 캐릭터의 움직임을 최소화하여 실루엣 애니메이션의 정적이기도 시적 표현을 최대한 유지하면서도, 디지털 기술을 통해 실루엣 애니메이션에서는 그동안 시도되지 못했던 화려하고 정교한 배경 이미지, 정면을 응시하는 캐릭터와 카메라의 움직임, 그리고 영화적 공간 컷들 등을 만들어 그 사이의 조화를 찾은 것이다. 이러한 그의 실험들은 여전히 그의 의도대로 관객들로 하여금 이 작품을 실재가 아닌 환상동화로 인식하게 하지만, 대신 그 속의 캐릭터의 감정과 이야기의 정서에 더욱 몰입할 수 있도록 했고, 관객들의 내러티브적, 조형적 상상력을 극대화 시켰다.²²⁾

20) 카메라에 의해 선택된 공간 조각들 (온스크린)과 이를 제외한 외화면 (오프 스크린)을 기준으로 연극적공간은 앞쪽 오프스크린이 배제되고 좌우 또는 후방 오프스크린만이 극히 제한적으로 허락되는 닫힌 공간이고, 영화적 공간은 이와달리 앞뒤-상하-좌우의 오프스크린이 존재하는 열린공간이다. 자크 오몽, 오정민 역, 이마주, 동문선, 2006, p.306.

21) 애니메이터드뷰 인터뷰, <http://animatedviews.com/2009/azur-asmar-michel-ocelots-quest-for-tolerance>, 2017.10.11.

22) 지브리월드 인터뷰, http://www.ghibliworld.com/michel_ocelot_interview.html, 2013.07.11.



그림 3. <밤의 이야기>(2011) 색채와 빛의 다양성을 찾아낸 오슬로

오슬로 감독이 2007년에 제작한 비요크(björk)의 뮤직비디오 <지구 침입자 earth intruders>의 경우 실제 라이브 인체의 실루엣 이미지를 적극적으로 활용하였다. 이 영상 역시 인체가 만들어내는 그림자 이미지는 반복적인 캐릭터와 움직임들 통해 최대한 단순화하고, 이 이미지를 제외한 배경이 되는 빛의 공간들을 압도적으로 강조시켰다. 물과 기름의 마블링처럼 보이는 추상적인 액체 이미지들과 함께 노래하는 비요크가 압도적인 스케일로 배경이 되는 빛의 공간을 채움으로써, 기존 주인공으로서 주목을 끌어야 할 실루엣 캐릭터와 배경의 존재감과 관습적 위치가 전복되고, 이는 해당 이미지의 초현실적 강렬함이 되었다. 또한 중간중간 디지털의 반전 효과를 활용하여 그림자 이미지가 있던 캐릭터 공간을 반전시켜 오히려 배경을 깊은 어두움으로, 기존 실루엣 캐릭터의 공간은 다양한 색과 패턴으로 채워 넣는 또 다른 전복과 실험 컷들이 등장한다. 이러한 컷들은 실루엣 캐릭터들이 직접 화면 속 비좁게 보이는 공간을 총과 대포로 공략하여 화면을 확장시키는 장면, 한 순간 모든 실루엣들이 사라지고 마치 꿈에서 깨어난 듯한 비요크의 얼굴이 라이브액션으로 보이는 (하지만 이것이 더욱 비현실적으로 보이는) 마지막 장면, 실루엣 캐릭터들에 살짝살짝 조명이 비추며 해당 실루엣 캐릭터를 역할 하는 실제 라이브 인체가 보이는 장면 등과 함께 실루엣 영상의 숨어 있던 상상적 공간들을 하나씩 찾아나가는 놀이와 같다. 오슬로 감독은 여전히 실루엣 영상 특유의 평면적이고 좌우와 뒤편의 제한적 오프스크린이 강조된 연극적인 공간을 최대한 유지하면서도, 눈에 보이지 않았던 제3의 상상적 공간을 드러냄으로써, 영상을 지루하거나 느슨하게 보이게 하지 않고 훨씬 강렬한 이미지

의 체험으로 바꾸었다.

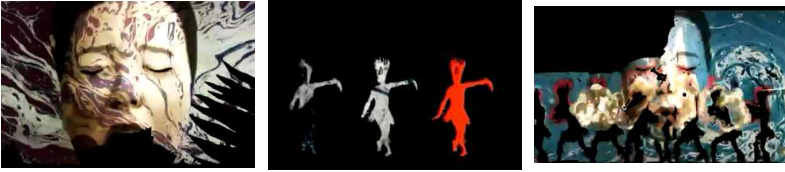


그림 4. 오슬로 감독이 연출한 비요크 Björk의 <지구 침입자들 Earth Intruders>(2007)

이러한 다양한 실험과 확장적 활용이 존재함에도 불구하고 그림자 이미지를 활용한 실루엣 애니메이션 영상들은 라이니거나 오슬로처럼 특유의 장인정신이 있어야만 가능한 비주류의 영역으로 인식되었다. 이에 따라 애니메이션 영역에서 그림자 이미지의 역할과 가능성에 대한 통찰 역시 굉장히 제한적인 차원에 머물러 있었다. 하지만 애니메이션의 범위가 확장되고 기존 스크린베이스가 아닌 다양한 물리적 공간에 프로젝션되는 시도들, 다양한 광원과 카메라 세팅, 그리고 알고리즘을 활용한 인터랙티브한 실험들 등 새로운 환경에서의 새로운 기술적 시도들이 진행되면서, 그림자 이미지의 활용에 있어서도 새로운 시도들과 미학적 성과들이 이어졌다.

Ⅲ. 혼합 공간으로 침투한 그림자 이미지와 미학적 가능성들

2장에서 소개한 오슬로 감독 작품들의 예와 같이 소프트웨어 기술은 기존 선형적인 시간 기반에서 합성 기반으로 공간을 더욱 강조시켰고, 이는 더 나아가 합성기반의 다양한 가상적 깊이를 지닌 물리적 공간에서 객체 지향(object-oriented)적 작품들의 제작으로 이어졌다.²³⁾ 다층적 레이어들이 물리적 공간 속에 중첩되는 혼합 공간 안에서 다양한 실험들이 진행되었고, 이 과정에

서 광원과 카메라를 다양하게 배치하고, 알고리즘을 활용하며, 그림자 이미지를 보다 적극적으로 활용하게 되는 움직임들이 생겨났다. 그림자는 다양한 기술을 통해 재구성 및 확장 되었고, 관객들은 스스로 주체가 되어 다채로운 공간 연출이 가능해졌으며, 이러한 일련의 과정들은 관객들에게 새로운 감각과 경험을 제공했다. 본 장에서는 구체적인 작품 사례를 통해 이러한 흐름과 발견되는 미학적 특징을 1. 합성된 공간과 압축된 시간을 통해 표현된 초현실성, 2. 그림자 이미지의 재구성을 통한 타자화, 3. 컴퓨터 비전을 활용한 새로운 시선과 확장된 감각으로 구분하여 정리하고 분석해보고자 한다. 이를 통해 기존 애니메이션 영상 영역에서 비주류의 변방에 속해있던 그림자 이미지의 활용이 이러한 환경적 변화 속에서 더욱 다양한 감각과 상상을 자극하는 시적 이미지로써 적극 활용되고 있음 드러내고, 그 흐름을 소개하고자 한다. 점점 빠르고 자극적이고 역동적인 흐름의 디지털 영상문화 속에서 그림자를 활용한 최근 여러 사례의 전시는 새로운 조형성과 미학을 제시할 뿐만 아니라, 신체적 놀이이자 동시에 정신적 놀이로써 앞으로 그림자 이미지의 새로운 미학적 가능성을 엿볼 수 있다.

1. 합성된 공간과 압축된 시간을 통해 표현된 초현실성

데이비&크리스티 맥과이어는 다양한 혼합 공간속에서 프로젝션 맵핑, 인터랙티브, 애니메이션, 퍼포먼스, 다양한 합성 기술 등을 활용하여 관객들의 새로운 감각을 자극하는 부부 작가이다. 윌리엄슨 아트 갤러리&뮤지엄의 커미션을 받아 제작된 그들의 최근작 <스타커스 Starkers>는 이러한 그들의 실험적인 작품 경향

23) 마노비치는 특히 최근 영상 제작에 많이 사용되는 에프터이펙츠를 설명하며 기존에는 영상의 기본 단위가 시간을 관장하는 프레임이었다면, 지금은 합성 창에 있는 개별적으로 조작가능한 시각적 요소들이 기본 단위가 된다고 설명한다. 레프 마노비치, 이재현 역, 소프트웨어가 명령한다, 커뮤니케이션북스, 2014, p.369.

을 잘 드러낸다.²⁴⁾ 100년 이상 부동의 자세로 침묵을 지켜왔던 누드 조각상인 폴린(Pauline)이 처음으로 눈을 뜨고, 완벽한 인체의 표상이자 집착의 대상으로 살아온 자신의 이야기와 자신을 둘러싼 관객들의 시선에 관한 이야기들을 조각상인 폴린 자신의 입장에서 역으로 풀어나가는 흥미로운 작업이다. 폴린은 관객들이 각자의 내적 상상 속에서 사적인 취향에 따라 누드 조각상에 다양한 옷을 입혀보기도 하고, 현 디지털 세대들은 포토샵을 활용한 상상력으로 기존 세대와는 달리 디지털 컬러를 활용해 옷의 색상도 즉각적으로 바꿔보고 하는 상상을 한다는 것을 이미 알고 있지만 물리적으로 그녀는 여전히 스스로 아무것도 할 수 없는 존재다. 맥과이어 작가 부부는 3D스캐닝과 맵핑 기술로 폴린이 들려주는 다양한 이야기를 물리적 공간에 다층적 가상 레이어를 입혀 혼합 공간으로 합성하였고, 폴린의 과거, 현재, 미래의 이야기들을 폴린의 그림자, 회화 프레임 속 이미지, 그리고 조각상 폴린의 신체 공간에 동시적으로 펼쳐 놓아 관객들이 순간 시공간을 초월하여 폴린이 펼쳐놓는 초현실적 환상 속으로 잠시 들어가게 한다.



그림 5. 데이비&크리스틴 맥과이어 <스타커스 Starkers>(2015)²⁵⁾

폴린의 자유로워진 사고와 표현과는 반대로 그녀가 지닌 부동의 신체 자세에는 변함이 없다. 물리적 공간 속 그녀는 여전히

24) 크리스틴 맥과이어 인터뷰참조:

<http://www.thedoublenegative.co.uk/2015/10/from-miniature-to-monumental-the-big-interview-kristin-mcguire/>

25) 이미지 캡처, 작가 홈페이지, <http://www.davyandkristinmcguire.com/starkers.html>

타자의 시선과 상상에 의해서만 변할 수 있는 오랫동안 대상화된 이미지이자 존재이다. 그녀는 자신을 향한 관객의 시선을 이야기하기 위해 자신을 객관화 시키거나 다른 신화적 캐릭터들과의 비유를 통해 자신의 이야기를 전달 하는데, 이때 큰 역할을 하는 것이 그녀의 그림자 이미지이다. 그녀의 부동적 신체와는 달리, 그녀의 그림자 이미지는 고정된 상태에서 여러 이미지들로 확장되며 그녀의 과거, 현재, 미래의 이야기를 간결한 이미지로 표현하고 그 상상을 확장한다. 강렬한 갤러리 조명 빛을 통해 자신의 신체와 꼭 붙어있던 그녀의 그림자는 대상이 없는 새로운 그림자 이미지와 결합하며 새로운 초현실적 상상을 가능케 한다. 관객들은 빛과 그림자의 이성적 관계를 따지기보다는, 이러한 상황들이 만들어내는 기묘한 분위기와 허구의 세계 속으로 순간 몰입하게 된다.

다양한 공간에 맵핑된 이미지 뿐만 아니라, 이 이미지들 사이의 상호 인터렉션을 통한 새로운 감각들을 통해 더욱 입체적인 상상이 가능해 진다. 이 혼합 공간에는 전혀 다른 성질의 것들이 모여 있으며 심지어 가변적이다. 누구나 알법한 고전 명화로 채워진 회화적 프레임의 공간은 한 순간 포토샵의 색상 창 공간 되어 폴린의 색상을 즉각적으로 조작하고, 오랜 세월동안 침묵을 유지해온 고전적 조각상 폴린의 신체 공간은 단 번에 뭐든 그려낼 수 있고 조작될 수 있는 깨끗하고 무한한 스케치북 같은 공간이 되며, 조각상의 그림자로 고정되어 있던 공간은 단번에 그녀의 과거, 현재, 상상적 이미지로 채워진다. 굉장히 고전적 뮤지엄 공간 속에서 회화적 프레임 공간과 폴린의 신체 공간은 한 순간 직관적이고 컬러풀하며 자유분방한 이미지로 쉽고 빠르게 변하며, 서로 손쉽게 조작하기도 또 조작되기도 하지만, 그림자 이미지가 맵핑되는 공간과 이미지들은 상대적으로 은유적이며 느리고 시적이다. 이러한 이질적인 성질의 공간과 이미지뿐만 아니라 폴린이 이야기하는 시간과 관객들이 혼합 공간 속의 각 레이어 층마다 느끼는 시간 역시 굉장히 복합적이고 모순적이다. 작가는 이러한 여러 이질적 시공간의 혼합과 이미지들을 놀랍도록 잘 섞

어놓았고, 이는 관객들에게 시공간을 뛰어넘는 새로운 차원의 초 현실적 경험과 감각을 불러일으킨다. 그리고 이는 프로젝션이 끝난 후, 즉 폴린이 또 다시 눈을 감은 후에도 관객들에게는 지속되는 감정, 정서, 그리고 상상으로 이어지게끔 한다.

2. 그림자 이미지의 재구성을 통한 타자화

기존 스크린베이스의 작업에서는 작가가 상상해 온 허구적 세계를 스크린 속에 표현하고 관객들도 거리를 둔 상태에서 스크린을 감상했다면, 지금은 다양한 물리적 전시 공간을 통해 이 상상을 관객들이 직접 표현하고 동시에 체험할 수 있는 시대가 되었다. 따라서 관람자보다는 체험자나 참여자라는 명칭이 더욱 어울리는 단어가 되었다. 특히 스크린 베이스에서는 그림자가 되어 줄 어두운 종이 캐릭터나 디지털 캐릭터들을 임의적으로 만들어 직접적으로 실루엣 형상을 표현해냈다면, 전시의 형태로 진행되는 인터랙티브 애니메이션은 광원을 활용한 프로젝션을 기본으로 하는 전시 설정으로 인해 태생적으로 체험자들의 그림자들이 수반된다. 이에 그림자를 제거하지 않고, 더 강한 광원을 활용해 오히려 생성된 그림자 이미지를 적극적으로 활용하는 프로젝트들이 늘어나고 있다. 물론 엄밀히 따지면, 빌렘 플루서의 주장대로 이 체험자들 역시 더 이상 객관적인 세계의 주체가 아닌, 설계자들의 프로그램에 의해 실현된 대안적인 세계의 기획(projekt)²⁶⁾이다. 그러나 이번 장에서는 이 대안적인 세계에서 상호작용을 통해 이미지를 생성하는 주체로서 체험자들에게 주체라는 용어를 사용한다.

히로마사 호사타니(Hiromasa Hosatani)의 작품 쉐도우-그래피(Shadow-graphy)는 체험자가 주체가 되고 관객 각자의 그림자

26) 빌렘 플루서, 김성재 역, 피상성 예찬, 커뮤니케이션북스, 2006, p.301.

27) 이미지 캡처, 작가 홈페이지, www.mas-ahiro.net

28) 이미지 캡처, 작가 홈페이지, www.lozano-hemmer.com



그림 6. 히로마사 호소타니 <쉐도우-그래피 shadow-graphy>(2008, 왼쪽, 중간)²⁷⁾와 라파엘 로자노 해머 <언더 스캔 Under Scan>(2005)²⁸⁾

가 체험의 대상이 된다. 자신의 그림자는 빛이 있는 한 늘 자신과 붙어있으면서도 공간적으로는 떨어져있어, 가장 가까이 존재하면서도 의식하여 찾지 않으면 보기 힘든 이미지이기도 하다. 작가는 무대 앞쪽에 카메라와 스크린을 설치하여, 나 자신의 그림자와 동시에 자신의 어두운 그림자 속에 비치는 스스로의 모습을 가상으로 직면하게 한다. 다시 말해, 체험자들은 카메라를 통해 보이는 본인의 실제 모습과 그림자 속에 비춰진 (또 다른 카메라에 의해 매개된)본인의 모습을 동시에 보게 되는 것이다. 이는 체험자 자신과 동일시 해오던 그림자에 새로운 육체성을 부여하여, 마치 모습은 같지만 나와는 또 다른 타자가 함께하는 듯한 형이상학적 체험을 가능케 한다. 물리적 현실과 인간의 이성에서는 존재하지 않는 이러한 상황과 감각 속에 노출된 체험자들은 곧바로 뒤를 돌아 본인의 실제 그림자를 확인하지만, 가상의 스크린이 아닌 물리적 공간 속에서 확인한 자신의 그림자 속에는 (카메라가 앞쪽에 설치되어 있기 때문에)본인이 현실 속에선 직접 볼 수 없는 자신의 뒷모습이 비춰진다. 즉, 가상의 스크린을 바라볼 때는 그림자에 자신의 앞모습이, 물리적 공간의 그림자를 바라볼 때는 자신의 뒷모습이 비춰지며, 자신을 둘러싼 이미지들을 통해 형이상학적 체험들이 반복된다. 라파엘 로자노 해머의 <언더스캔>의 경우는 심지어 나와 전혀 다른 타자의 이미지가 나의 그림자에 등장해 나와 눈을 맞추기도 한다.

이때 주목할 것은 체험자들은 이 기묘한 감각과 상황들에 적응하기위해 오랜 시간 앞뒤를 살핀 후, 자신의 그림자와의 놀이를 시작한다. 마치 자신을 따라다니는 또 다른 존재를 대하듯 점

프를 하고, 온몸을 흔들고 비틀어 나이기도 내가 아니기도 한 도플갱어와도 같은 이 존재와 떨어지려 시도하기도 한다. 이 그림자 이미지를 생성하고 변형하는 생명력의 토대는 본인의 신체라는 것을 인식하는 동시에 이를 분리된 타자로 받아들이고, 기존과 다른 능동적인 관계를 생성하는 것이다. 오래전 신체의 부분들로 특정 형태를 만들어 허구의 세계로 즉각 몰입했던 그림자놀이와는 또 다르게, 이 놀이는 카메라에 의해 다각도로 매개되고, 재구성된 자신과 자신의 그림자를 재해석하며 이 놀이가 예측가능할 만큼 익숙해질 때까지 새로운 균형감을 터득한다.

3. 컴퓨터 비전을 활용한 새로운 시선과 확장된 감각

인터랙티브 예술의 선구자로 알려진 골란 레빈(Golan Levin)의 경우 마치 미셸 오슬로가 그러했듯 절제된 디지털 컬러를 통해 더욱 강렬하게 그림자의 이미지와 이 이미지가 만들어내는 우연적 공간 이미지들, 그리고 그 사이를 채우는 다양한 감각들을 조화시킨다.

특히 <Manuel Input Session> 프로젝트의 경우, 시작은 마치 기존 그림자놀이를 연상시키지만 체험자의 손 실루엣 형태 자체가 아닌 이 실루엣의 제스처와 움직임에 따른 실루엣 사이의 닫혀진 빈 공간들을 찾아내어, 그 공간의 형태 그대로 가상의 새로운 오브젝트들을 생성한다. 이 생성된 오브젝트들은 시각적인 형태와 색채만 지닌 것이 아닌, 형태 및 크기에 따른 각각의 소리와 무게를 지닌다. 생성된 오브젝트는 공처럼 땅으로 떨어지고 튕겨지며, 튕겨지는 움직임의 타이밍과 소리를 통해 각자의 개성 있는 무게와 특질을 지닌 오브젝트들로 자연스럽게 받아들여진다. 작품은 그림자 자체가 아닌 그림자 이미지가 만들어내는 우연적이고 즉흥적인 빈 공간들을 놓치지 않고 포착하고, 체험자가 멈추지 않는 한 새로운 추상 이미지를 끊임없이 생성해 낸다.

29) 이미지 캡처, 골란 레빈 홈페이지,



그림 8. 골란 레빈, <Interstitial Fragment Processor>(2007, 왼쪽),
<Manual Input Session>(2004, 중간, 오른쪽)²⁹⁾

이는 우리의 신체를 지각함에 있어 또 다른 감각과 시선, 그리고 이에 대한 확장적 가능성이 존재함을 환기시킨다. 또 다른 시선 중 하나는 물론 컴퓨터 비전(Computer Vision)³⁰⁾이다. 체험자가 자신의 신체 이미지를 그림자를 통해 지각하는 동시에, 컴퓨터 비전은 그림자 이외의 남겨진 공간을 오브젝트화 하고 일정 시간동안 그 흔적을 남김으로써, 체험자가 다른 시각과 감각을 통해 자신의 신체를 다시 한 번 더 지각하게끔 한다. 뿐만 아니라, 이 프로젝트에서는 체험자의 신체 혹은 사물이 투사된 어두운 실루엣 이미지 역시도 컴퓨터 비전을 통해 그 형태, 각도, 그리고 크기 등의 정보들을 탐험하는데에 다양한 오디오비주얼 효과를 사용해 그림자 이미지를 새로운 감각으로 해석해낸다. 이러한 확장된 감각을 활용한 시도들은 대부분 강력한 시각적 정보에만 의지해왔던 기존 그림자 이미지의 활용에 또 다른 가능성을 열어준다.

필립 워싱턴(Philip Washington)의 <쉐도우 몬스터 Shadow Monster> 역시 얼핏 기존 그림자놀이의 단순한 확장 버전처럼 보이지만, 컴퓨터 비전을 통해 체험자들의 실루엣 사이 닫힌 공간들을 활용한다. 닫힌 공간은 더 밝은색의 면을 만들어 눈동자를 그리고, 직선에 가까운 신체의 각도에서는 뾰족한 뿔들과 선들을 랜덤한 모양과 크기로 확장시켜 체험자의 실루엣을 전혀 다른 환상 속의 존재로 둔갑시킨다. 뿐만 아니라, 이 이미지와 움직임들은 마치 정글을 연상시키는 다양한 효과음과 여러 도형을 활용한

<http://www.flong.com> (<https://www.youtube.com/watch?v=3paLKLZbRY4>)

30) 컴퓨터에 시각적 능력을 부여하여 물체를 인식하게 하는 기능.

추상적인 애니메이션 효과들을 추가하여 더욱 신비롭고 기묘한 그림자의 풍경을 자아낸다.



그림 7. 필립 워싱턴 <쉐도우 몬스터 Shadow-Monster>(2013)³¹⁾

이를 통해 체험자는 자신이 그림자 생성의 주체가 됨을 인식하면서도 규칙과 불규칙이 섞여있는 이미지의 확장을 통해 물리적 신체 공간에서 해방되게 하고, 더욱 극적인 드라마 놀이의 주인공이 될 수 있다. 또 확장된 선들끼리 만나 또 다른 면들을 만들어내면서, 체험자들의 신체에서 출발한 이 그림자 이미지는 점점 체험자 본인도 상상치 못했던 이미지로 변신의 변신을 거듭해간다. 이러한 움직임에 따른 이미지의 가변성들은 우연적 효과들을 실시간으로 추가시키고, 체험자들의 신체는 기존 그림자놀이처럼 본인이 의도한 목적대로 실루엣을 만들어 원하는 역할을 스스로 배정하는 것이 아니라, 본의 아니게 약자가 되기도 하고, 강자가 되기도 하고, 때로는 전혀 모르는 괴물의 형태로 변신하면서 끊임없이 즉흥적으로 이 그림자 이미지의 정체성을 파악해 나가야만 한다. 뿐만 아니라, 체험자는 이러한 이미지의 변형에 맞춰 움직임을 다채롭게 상상하고 구성하며 표현해 나가야한다. 이는 서론에서 언급한 가장 고차원적인 상상력-생각하는 사람이 심상을 새롭게 조합하기 위해 의도적 혹은 계획적으로 마음의 심상을 정렬시키는 것-일 뿐만 아니라, 이를 상상만이 아닌 직접 이미지와 움직임을 통해 표현해낸다는 측면에서 그 이상의 창의적 능력과도 연결된다.³²⁾

31) 이미지 캡처, 뉴욕현대미술관 홈페이지, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1321>

32) 허승희 외, 위의 책, p.18.

IV. 결론

본 연구는 오랜 세월동안 다양한 목적과 용도로 사용되어진 그림자 이미지가 변화하는 기술적, 문화적 환경 속에서 어떠한 미학적 변용을 거치고 새로운 가능성을 드러내고 있는지, 그 큰 맥락을 살펴보았다. 그리고 스크린베이스의 디지털 애니메이션을 거쳐 최근 디지털 미디어 기술의 발전과 인터랙티브한 전시 환경 속에서 그림자 이미지가 새로운 방식의 상상의 매개로 주목받고 있음을 여러 사례를 통해 재조명 해보았다. 본 연구에서 가장 주목한 가장 큰 변화로는 첫째, 선형적 시간이 강조되었던 기존 미디어 환경에서 각종 미디어와 소프트웨어 기술로 인해 합성을 통한 공간이 더욱 강조되는 환경으로 변화하면서 관객은 이질적 공간과 시간이 중첩된 장소에 노출되어 시공간을 초월한 초현실적 체험을 할 수 있게 된 것이다. 빠르고 즉흥적이며 화려한 이미지들 사이에서 그림자 이미지는 느리고 은유적이며 시적인 이미지로써 또 다른 시공간적 체험을 덧붙인다. 두 번째로 주목한 변화된 활용의 사례로는 언제나 나의 신체 일부라고 인식하던 그림자 이미지가 여러 기술을 통해 재 위치되고, 재구성되며 타자화되는 경험이다. 기존 그림자놀이는 자신의 신체 이미지를 통해 이미지가 구현됨을 인식하며 진행되는 신체의 놀이기도 하면서도, 이 실루엣으로 만든 그림자의 형상들을 통해 즉각적으로 허구적 세계에 빠져드는 정신적인 놀이에 더 가까웠다. 이렇듯 기존에는 허구적 세계와 현실의 세계가 어느 정도 분리되어있던 그림자놀이는, 현 시대에는 마치 증강현실처럼 나의 신체가 존재하는 물리적 공간에 마치 새로운 혼합 현실로써 등장한다. 특히, 자신의 그림자를 재위치 시키고, 어두움으로 상징되는 그림자 이미지에 자기 자신의 앞모습 혹은 다른 인물의 모습 등으로 자신의 그림자를 재구성하며 전혀 다른 존재로써 타자화시킬 수 있고, 나의 그림자가 새로운 가능성을 내포하는 또 다른 존재가 될 수 있음을 제시했다. 이는 기묘한 정신적, 공간적 체험을 제공함은 물론이고, 더욱 확장된 상상의 세계를 제시했다. 세 번째로는 컴퓨터

비전을 통해 자신의 신체를 더욱 확장된 다양한 감각을 통해 재인식해볼 수 있었다. 컴퓨터 비전은 인간이 쉽게 인식하지 못했던 본인의 신체를 둘러싼 비어있던 공간들을 드러내주었고, 이 공간들을 각자의 특질을 지닌 생동감 있는 오브젝트로 변형시켰다. 또 단순한 형태와 색채로 인해 강렬한 시각적 감각으로만 인식되던 그림자 이미지를 오디오비주얼 이미지로써 새롭게 해석해 내었다. 이러한 시도들은 그림자 이미지의 의미들을 재창조하고, 새로운 확장가능성을 제시한다. 또한 기존 그림자 놀이나 스크린 베이스의 애니메이션처럼 선형적으로 기록되는 이미지와는 달리, 신체가 움직이는 한 꾸준히 새로운 이미지를 창조 해내기 때문에 더욱 즉흥적인 감각들을 조화시키는 능력을 요구하고, 이는 더 많은 유희적 상상으로 연결된다.

실존주의 철학자 사르트르는 상상력이 의식의 경험에 의해 부가된 능력이 아닌, 의식이 자신의 자유를 실현할 때 생기는 의식의 놀라운 확대라고 주장하며, 의식이 늘 현실세계를 초월하는 것으로 나타나는 한, 언제나 상상적인 것을 내포한다고 주장했고, 또 이 상상력이야말로 인간이 현실의 제약과 구속으로부터 벗어나 내일을 꿈꿀 수 있게 해주는 것이라고 보았다.³³⁾ 21세기의 상상력은 현실세계를 대체하는 대안적 세계를 선형적으로 만드는 허구적 상상에 그치는 것보다는, 확장된 감각들을 능동적으로 찾아내며 이를 더 가치 있게 조화시키고, 현실을 넘어 새롭게 나아가는 것일 것이다. 변화하는 그림자 이미지 활용은 이러한 측면에서 매우 주목해 볼만하다. 큰 맥락을 짚다보니 디테일하게 분석하지 못한 아쉬운 부분들-특히 미디어 기술 변화로 인한 수용자들의 새로운 감각에 대한 디테일과 또 역으로 이를 통해 변화된 전시 공간의 환경적 변화들 등-은 후속연구로 이어나가, 디지털(미디어) 아트와 애니메이션의 경계를 넘나드는 이러한 흥미로운 작업들의 영감과 토대가 되어 줄 수 있는 연구로 이어지길 희망한다.

33) 허승희 외, 위의책, p.16.

참고문헌

- 김재웅 외, 『이미지 상상력과 애니메이션의 기획』, 중앙대학교 공연영상 사업단, 2006.
- 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994
- 레프 마노비치, 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스, 2014
- 빌렘 플루서, 김성재 역, 『피상성 예찬』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 자크 오몽, 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006.
- 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005.
- 진중권, 『이미지 인문학』, 천년의 상상, 2014
- 허승희 외, 『아동의 상상력발달』, 학지사, 1999.
- J.G.프레이저. 장병길역, 『황금가지 1』, 삼성출판사, 1992.
- 김영옥, 문제철, 「미셸 오슬로의 <밤의 이야기>를 통해 본 디지털 실루엣 애니메이션의 미학적 특성 연구」, 만화애니메이션연구 통권 제 32호, 2013.
- 정승희, 「그림자 나비가 되어 날아간 나비」, 연세대학교 학위논문, 2005.
- 윤학로, 「그림자 연극과 실루엣 애니메이션 영화: 미셸 오슬로의 <프린스 앤 프린세스>를 중심으로」, 프랑스문화예술연구 제28집, 2009.
- 애니메이티드뷰 인터뷰, <http://animatedviews.com/2009/azur-asmar-michel-ocelots-quest-for-tolerance>, 2017.10.11.
- 지브리월드 인터뷰, http://www.ghibliworld.com/michel_ocelot_interview.html, 2013.07.11.
- 크리스틴 맥과이어 인터뷰:
<http://www.thedoublenegative.co.uk/2015/10/from-miniature-to-monumental-the-big-interview-kristin-mcguire>
- 작가 홈페이지
- 미셸 오슬로, <http://www.michelocelot.fr>
- 데이비&크리스티 맥과이어, www.davyandkristinmcguire.com
- 히로마사 호소타니, www.mas-ahiro.net
- 라파엘 로자노 해머, www.lozano-hemmer.com

플란 레빈, www.flong.com

<아흐메드 왕자의 모험> (The Adventures Of Prince Achmed, 1926)

<프린스 앤 프린세스> (Prince and Princess, 2000)

<밤의 이야기> (Tales of the Night, 2011)

<지구침입자들> (Earth Intruders, 2007)

<스타커스> (Starkers, 2015)

<쉐도우 그래피> (Shadow Graphy, 2008)

<언더 스캔> (Under Scan, 2007)

<사이 조각 프로세서> (Interstitial Fragment Processor 2007)

<네그 드롭> (Negdrop 2004)

<쉐도우 몬스터> (Shadow Monster 2013)

ABSTRACT

The Aesthetic Transformation of Shadow Images and the Extended Imagination

Kim, Young-Ok

Shadow images are a representative medium and means of expression for the imagination that exists between consciousness and unconsciousness for thousands of years. Wherever light exists, people create play with their own shadows without special skills, and have made a fantasy at once. Shadow images have long been used as subjects and materials of literacy, art, philosophy, and popular culture. Especially in the field of art, people have been experimenting with visual stimulation through the uniqueness of simple silhouettes images. In the field of animation, it became to be recognized as a form of non - mainstream areas that are difficult to make. However, shadow images have been used more actively in the field of digital arts and media art. In this Environment with technologies, Various formative imaginations are being expressed more with shadow images in a new dimension.

This study is to introduce and analyze these trends, the aesthetic transformations and extended methods focusing on digital silhouette animation and recent media art works using shadow images. Screen-based silhouette animation combines digital technology and new approaches that have escaped conventional methods have removed most of the elements that have been considered limitations, and these factors have

become a matter of choice for the directors. Especially, in the display environment using various light sources, projection, and camera technology, shadow images were expressed with multiple-layered virtual spaces, and it becomes possible to imagine a new extended imagination. Through the computer vision, it became possible to find new gaze and spatial images and use it more flexibly. These changes have given new possibility to the use shadow images in a different way.

Key Word : Shadow Image, Silhouette Animation, Digital Animation, Interactive Animation, Media Art

김영옥
명지대학교 방목기초교육대학 조교수
(120-728) 서울시 서대문구 거북골로 34
Tel : 02-300-0986
april@mju.ac.kr

논문투고일 : 2017.11.01.
심사종료일 : 2017.11.29.
게재확정일 : 2017.11.29.