

추상애니메이션의 태동과 기호학적 의미 연구

- I. 서론
- II. 추상애니메이션의 태동과 기호학적 의미
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이영현

초 록

본 연구는 추상애니메이션의 태동기에 발생하는 양상과 상호매체적 특징을 살펴보고 추상애니메이션의 기호학적 의미에 대해 알아보고자 하였다. 추상애니메이션은 아방가르디스트가 주축이 되어 형성되었고 그것의 기반에는 추상회화가 있었다. 추상회화를 퍼스의 기호학으로 살펴보면 '상징적 기호'에 속하며 특정한 대상을 재현하지 않는다. 이에 추상애니메이션 또한 그 대상성이 사라지고 추상애니메이션 스스로가 대상이 되고 있음을 알았다. 추상애니메이션은 상호매체성을 기반으로 추상회화와 음악이 결합되는 '매체조합'의 범주에 있다. 새로운 매체에 대한 아방가르디스트의 과감한 실험과 도전은 추상애니메이션의 태동을 가져왔다.

추상애니메이션은 추상회화를 기반으로 시작되었지만 음악 및 시간성과 결합되며 새로운 매체로 진화되었다. 추상애니메이션은 독일에서 발터 루트만, 비킹 엘겔링, 한스 리히터 등의 아방가르디스트들에 의해 시작되었다. 그들은 음악을 기반으로 추상애니메이션을 각자의 시간으로 풀어나갔다. 오스카 휘싱어는 발터 루트만의 영향을 받았으며 <스터디 시리즈>를 완성하고 미국으로 건너가 작품을 이어나갔다. 휘싱어 이후 존 휘트니는 컴퓨터그래픽을 활용하여 추상애니메이션의 계보를 이어나갔다. 추상애니메이션은 재현하고자 하는 대상의 부재 속에서 매체의 근본적 의미에 충실할 수 있었다.

주제어 : 추상애니메이션, 추상회화, 기호학, 상호매체성

I. 서론

21세기 영상산업은 비약적으로 성장을 거듭하고 있다. 다양한 영상산업의 중심에는 애니메이션의 개념이 자리하고 있다. 애니메이션은 프레임을 기반으로 정지된 대상에 조금씩 변화를 가하고 그것을 화면(프레임)에 담아낸다. 이러한 프레임을 연속되게 배치하면 애니메이션의 기본개념에 접근하게 된다. 이렇게 애니메이션은 움직이는 대상을 빛을 통해 필름위에 담아내는 영화(Live Action)¹⁾의 개념과 구분된다. 정지된 프레임들의 조작을 통해 움직임이 탄생하고 새로운 의미가 형성된다. 현대의 많은 영화들은 애니메이션화 되어가고 있다. 영화를 촬영하기 전부터 ‘카메라의 촬영부분’과 ‘애니메이션 개념으로 완성될 부분’을 구분한다. 영화 뿐 아니라 모션그래픽, 뮤직비디오, 가상현실, 증강현실 등의 영상 또한 애니메이션 개념으로 접근하고 있기에 애니메이션의 활용도가 높다. 더불어 추상애니메이션은 명확한 대상을 재현하지 않기에 여러 영상에 혼합되어 사용하기 좋은 장점을 가지고 있다. 이에 추상애니메이션 태동시기의 발전양상을 살펴보는 것은 추상애니메이션의 근본적 의미를 유추해 볼 수 있을 뿐 아니라 추상애니메이션의 발전방향도 생각해 볼 수 있게 할 것이다.

영화를 비롯하여 현재까지의 대부분의 애니메이션은 내러티브를 중심으로 일종에 스토리텔링을 위한 매체로 사용되었다. 이렇게 대부분의 애니메이션이 명확한 대상성을 지니고 있는 반면 추상애니메이션은 이로부터 떨어져 매체의 근본적 속성에 접근하려 하였으며 추상회화와 같이 대상에 대한 집착을 과감하게 내려놓았다. 이로 인하여 추상애니메이션은 상징적 기호가 된다. 추상애니메이션은 애니메이션의 본질적 존재이유에 대한 끊임없는

1) 본 논문에서는 절대영화, 추상영화, 추상애니메이션, 애니메이션 등의 용어가 복합적으로 사용된다. 이는 애니메이션의 출발 또한 영화와 같이 필름(Film)이라는 매체를 사용하였기 때문이다. 본 논문은 ‘애니메이션’ 용어가 ‘영화’ 용어의 범주에 포함되는 개념으로 접근한다.

질문을 던지게 한다. 이렇게 추상애니메이션을 기호학적 관점으로 연구하는 것은 의미작용이 형성과정을 파악할 수 있어 추후 추상애니메이션에 대한 학문적 혹은 실무적 접근에 도움이 될 수 있을 것 이라 예상된다.

본 논문은 추상애니메이션에 대해 크게 두 가지 방향으로 접근하려 한다. 첫째는 추상애니메이션의 기원을 살펴보고 태동기에 변화되는 양상을 살펴보려한다. 연구를 추상애니메이션의 태동기에 한정하는 것은 매체의 시작단계에서 매체의 근본적 매체성이 가장 잘 드러나기 때문이다. 둘째는 추상애니메이션에 발생하는 기호학적인 의미를 찾아보려 한다. 추상회화에서 추상애니메이션으로 변화하는 단계에서 상호매체성의 범주 및 기호학적 의미를 살펴보고자 한다.

II. 추상애니메이션의 태동과 기호학 그리고 상호매체성

1. 추상애니메이션과 추상회화의 기호학적 의미

애니메이션은 이미지에서 출발한다. 필름을 예를 들면 1초에 24장의 이미지를 통해 애니메이션은 구현된다. 추상애니메이션에 있어 한 이미지는 추상회화와 밀접한 관계를 맺는다. 추상회화 이전에 회화는 대상에 대한 재현(Representation)이었다. 회화는 인물이나 사물을 화면에 재현해주었으며 감상자는 그 회화를 보며 대상에 대한 간접 체험을 하였다. 그러나 사진이라는 매체의 등장은 이러한 예술가들을 큰 혼란에 빠뜨렸다. 대상의 재현을 사진보다 더 완벽하게 구현할 수는 없었기 때문이다. 이에 예술가들은 대상의 재현에서 벗어나 작품 자체가 대상이 되는 시도를 시작하였다. 기존의 예술가들은 이미 존재하는 대상의 기호를 만들었다면, 현대의 예술가들은 아직 존재하지 않는 대상을 창조하며 그 스스로가 새로운 사물인 '오브제'가 되는 것이다.

미국의 기호학자 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)

에 따르면 기호는 도상(Icon), 지표(Index), 그리고 상징(Symbol)으로 나뉜다. 도상, 지표, 상징으로 나누는 3단계 구분법은 추상회화를 구분지어 생각하기에 적절한 방법이다. 물론 추상회화를 퍼스의 기호학으로 확고히 구분지어 나눌 수는 없지만 이러한 시도는 추상회화에 대한 이해를 더 명확하게 해준다.

흔히 '도상'으로 번역되는 아이콘(Icon)은 형상의 닮은꼴을 의미한다. 어떤 형상의 이미지가 어떤 대상과 관계가 있을 것이라고 추정하게 하는 관계가 이에 속한다고 할 수 있다.²⁾



그림 1. 르네 마그리트의 <이것은 파이프가 아니다>

'도상'은 대상과의 닮음 정도 즉 '유사성'을 토대로 작동하는 기호이다.³⁾ 추상회화 이전의 대상의 재현에 중심을 회화들은 도상적 기호(Iconic Sign)라 할 수 있다. <그림 1>은 마그리트의 <이것은 파이프가 아니다>는 이러한 도상, 지표, 상징의 구분을 잘 설명해주는 그림이다. 그림을 보는 이는 이 그림을 보고 파이프를 떠올린다. 이 순간 이 그림은 도상적 기호가 되는 것이다. 마그리트는 사람들의 고정관념을 깨트리려고 <그림 1> 하단부에

2) 전동열, 『기호학』, 연세대학교출판부, 2005, p.48.
 3) 진중권, 『이미지인문학』, 천년의 상상, 2014, p.178.

'이것은 파이프가 아니다.'라고 적시하고 있다. 현대예술에 있어 예술가는 더 이상 도상적 기호만을 생산하는 이가 아님을 보여주고 있다.

'지표'를 설명하기 위해서 퍼스는 '화살표'를 예로 들고 있다. '화살표'라는 지표적 기호(Indexic Sign)는 대상을 떠올리지 않고 연결해 있는 다른 개체를 가르친다. 산 정상에 흰 눈발에 발자국은 어떤 이가 이곳을 다녀갔음의 지표이다. '상징적 기호(Symbolic Sign)'은 사회의 규약성이 강하게 작용하는 기호이다. '빨간원'은 신호체계의 맥락에서 '멈춤'의 의미를 갖는 상징적 기호가 된다. '나무'라는 단어는 한국에서만 통용되며, 외국에서는 'tree'로 의미작용을 한다. 실재 나무와 '나무'라는 단어 간에 도상적 기호의 특성인 유사성 및 지표적 기호의 특성인 인접성도 찾아보기 힘들다. '나무'라는 단어는 사회적 규약과 관습성에 따라 상징적 기호로 사용되는 것이다.



그림 2. 몬드리안의 그림들

추상회화가 도상에서 벗어나 추상으로 진행되며 대상성이 사라져가는 과정은 몬드리안의 회화를 통해 들여다볼 수 있다. 몬드리안은 누가 보아도 나무라고 생각되는 대상성이 명확한 나무를 그리고 그것의 대상성이 사라져가는 과정을 순차적으로 그려나갔다. <그림 2>을 통해 상징화 과정을 명확하게 파악할 수 있다.

20세기 들어 회화는 혁명을 맞이하게 되고 위에서 언급된 것과 같이 퍼스의 기호학적 관점에서도 큰 변화를 겪게 되었다. '추상회화'라는 새로운 예술의 형태가 등장하였고 대중은 추상회화에서 도상적 기호로 인식하려 하였다. 몬드리안의 회화는 보편적이고, 필연적이고, 불변적인 것을 '정신'의 눈을 통해 기호학적 추상을 통해 상징적 기호를 창작하였다면, 폴록은 '드리핑' 기법을 통해 캔버스 위를 지나갔던 손의 움직임을 암시하게 하는 지표적 기호를 창작하였고 몬드리안의 작품이 영원불변한 '존재'의 상징이라면, 폴록의 작품은 시시각각 일어나는 '생성'의 지표라고 할 수 있다.⁴⁾

2. 상호매체성을 통해 본 추상회화와 추상애니메이션

아방가르드 예술가에 의해 추상회화는 기존의 틀에서 벗어나 공간과 시간이라는 물리적 제한을 넘어서려는 실험을 거듭 하였다. 하나의 매체에 머물지 않고 다른 매체와 관계맺음을 통해 이를 극복하려는 시도가 추상애니메이션에서도 이루어졌다. '상호매체성'을 기반으로 매체가 가지고 있는 한정된 나르시스(Narcissus)적 한계를 넘어서려고 하였다. 여기서 상호매체성(Intermediality)은 단일 매체가 지니고 있는 한계를 극복하기 위해 매체 간 관계 맺는 현상을 의미하며 예를 들면 '만화, 애니메이션, 영화, 소설' 등이 혼합과 변형을 거쳐 발생된다.⁵⁾ 예를

4) 진중권, 「추상회화에 대하여」, 『예술의전당』, 5월호(2004), p.3.

5) 임용섭, 『애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 상호매체성 관계』, 만화애니메이션연구, 2016, p.105.

들어 문학의 텍스트는 상당히 논리적이지만 감성적인 측면이 부족하여 음악과 결합을 시도하여 감성적인 부분을 보충하려 한다면, 음악은 논리적이며 서사적인 측면이 부족한 이유로 문학과 결합을 통하여 논리성을 보충할 수 있다.⁶⁾ 음악은 추상애니메이션에 있어 큰 비중을 차지한다. 음악은 한 독립적 매체로도 작동하지만 서사적 기능이 약하고 대상성이 약하여 다른 매체와 결합되기 좋은 장점을 가지고 있다. 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)가 한 음악가에게 보낸 편지에서 예술가들의 음악에 대한 생각을 엿볼 수 있다. "저는 당신이 매우 부럽습니다. 음악가들은 그들의 예술이 그렇게 많이 발전했으니 얼마나 좋습니까. 음악은 순전히 실용적인 목적을 완전히 포기하는 행운을 이미 얻었으니 진정한 의미의 예술이라고 할 수 있습니다. 회화는 아직도 얼마나 오랫동안 그것을 기다려야 할까요?"⁷⁾

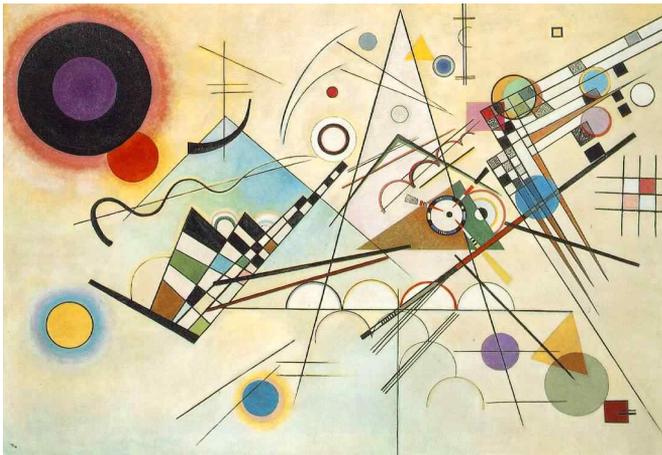


그림 3. 칸딘스키의 <구성.8.(Composition. 8.). 1923>

-
- 6) 조복행, 『뮤지컬의 상호매체성과 혼종의 미학』, 경인문화사, 2014, p.263.
 7) Karin v. Maur, Vorn Klang der Bilder Munchen, 1985, S. 3. 서계숙, 추상영상에 관한 연구, 대전대학교 기초과학연구소 논문집 자연과학 제9집 제2호, p.113. 재인용.

추상회화가 필름(Film)을 기반으로 하는 영화이라는 매체와 만나게 되면서 기호화과정을 통해 생성되고 변형된다. 이를 상호매체성에 기반 하는 매체의 변형이라고 분류할 수 있다. 라예브스키(Rajewaky)는 상호매체성을 크게 세 가지 영역으로 분류하고 있는데 첫째는 ‘매체조합(Media Combination)’으로 서로 구분되는 매체들이 함께 조화를 이루며 작동할 때 나타나는 현상이다. 이는 텍스트와 그림의 조합이나, 회화나 건축이 음악을 동반하거나, 오페라, 영화처럼 시각적, 청각적 매체가 동시에 작동하는 방식으로 구현될 수 있다. 둘째는 문화의 영화화에서 나타날 수 있는 ‘매체변환(Media Conversion)’, 셋째는 ‘상호매체적 관계맺기(Intermedialrelationshipmatching)로 ‘영화적 서술방식’에서 찾아볼 수 있다.⁸⁾ 맥루한이 설명하는 ‘감각의 확장’은 이러한 상호매체성을 뒷받침한다. 청각적 매체인 음악은 시각적 매체인 애니메이션(이미지의 움직임)과의 매체조합을 통해 서로의 한계를 극복 할 수 있다.

애니메이션은 움직임을 기반으로 한다. 움직임은 다시 시간이라는 차원을 기반으로 함에 애니메이션-움직임-시간은 밀접한 관계를 맺는다. 움직임을 적극적으로 자신의 예술작품에 담아내려고 했던 가보(Naum Gabo)와 페브스너(Antoine Pevsner) 형제는 1920년 모스크바에서 <리얼리스트 선언 The Realist Manifesto>을 발표하는데 '우리의 작품 및 구성 기법의 기본원리' 다섯 개 조항으로 끝맺고 있는데 그 중 제 5원리는 다음과 같다. "우리는 정적인 리듬을 조각, 회화 예술의 유일한 요소로 삼았던, 예술에 있어서의 천 년 동안의 망상을 거부한다. 우리는, 우리가 실제의 시간을 지각하는 기본 형식으로서, 움직이는 리듬이 조각과 회화 예술에 있어서 새로운 요소임을 확인한다."⁹⁾ 추상회화가 애니메이션으로 매체조합을 시도하면서 움직임-시간의 축이 추가됨에

8) 전동열, 『기호학적 범주로서의 상호매체성』, 독일문학, 2010, pp.252~262

9) 조지 락키, 윤난지 역, 『키네틱 아트』, 열화당, 1991, pp.9~10.

따라 시간을 기반으로 하는 매체인 음악과의 결합은 너무나 자연스럽다. 운동과 시간에 대한 관심은 1919년 바우하우스의 설립과 함께 더욱 강화되었고, 칸딘스키가 그의 예술론에 역학 이론을 도입함으로써 본격적으로 이론화된다. 그는 회화 요소의 성질을 속도, 중력, 충격량과 같은 벡터(Vector)로 정의하고 컴포지션을 역장(Force Field)의 입장에서 해석하고자 했다. 때마침 미술의 표현에 있어서 동역학적 특성을 중시하는 예술가들의 수적 증가는 결국 전통적인 회화와 조각을 초월하는 또 다른 예술 형식의 등장을 재촉하게 되었으며 그 대표적인 결과가 바로 키네틱 아트와 영화였다고 할 수 있다.¹⁰⁾

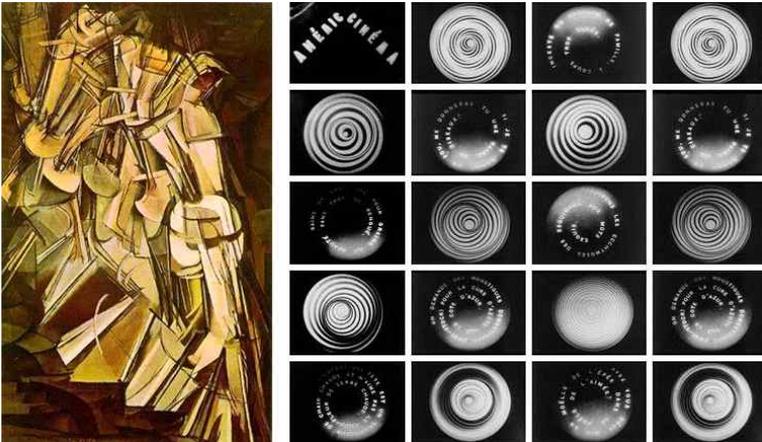


그림 4. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 <계단을 내려오는 누드>와 <빈혈적 시네마>

이러한 움직임에 대한 실험은 회화에서 시작되어 애니메이션으로 연결된다. 현대미술에 가장 큰 영향을 미친 인물 중 한명인 마르셀 뒤샹은 입체주의 미술이 사물에 대한 다양한 관점을 하나의 이미지에 담아내려고 했다. 뒤샹은 <계단을 내려오는 누드>에서 시간의 관점에서 접근하여 마치 계단을 내려오는 나무의

10) 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001, p.139.

전체 이미지(전체 프레임)를 하나의 화폭에 담는 시도를 하였다. 이러한 그의 움직임에 대한 시도는 <그림 4>와 같이 <빈혈적 시네마(Anemic Cinema)>로 연결된다.

3. 추상애니메이션의 태동

칸딘스키는 바우하우스의 일원으로서 추상애니메이션의 탄생에 큰 영향을 주었다. 칸딘스키는 몬드리안 및 파울 클레과 함께 바우하우스에 교수진으로 활동하며 많은 예술가에게 영향을 주었다. 루드비히 히르쉬펠트 마크(Ludwig Hirschfeld-Mark)는 칸딘스키와 함께 바우하우스의 색채세미나를 통해 작품을 제작하였으며 이후 칸딘스키는 그의 책에 이 내용을 포함시켰다.¹¹⁾ 칸딘스키와 함께 아방가르드 예술가들을 주축으로 하는 절대영화¹²⁾는 추상회화가 추상애니메이션으로 매체변환(Media Conversion)을 시도하는 절대적 계기를 마련하였다. 절대영화, 추상애니메이션은 1925년 베를린에서 역사적 서막을 열었다. 노벰버 그룹(November Group)은 1925년 베를린에 있는 우파UFA 극장에서 '절대영화' 프로그램을 상영하였다.¹³⁾ 노벰버 그룹은 기존 영화의 재현적 기능을 부정하고 추상적이고 기하학적인 형태를 통해 보는 이에게 감동을 주려고 다양한 실험을 하였다.

11) 손국환, 『추상애니메이션의 개념정립 및 전개에 관한 연구』, 디지털디자인학연구 vol.13 no.4, p.490.

12) 절대영화(Absolute Film)은 칸딘스키, 몬드리안의 추상회화에서 직접적인 영향을 받은 1920년대 독일에서 일어난 영화의 한 경향으로 추상영화(Abstract Film)로도 불린다. 절대영화는 추상애니메이션(Abstract Animation)보다 넓은 의미를 가지고 있지만 본 논문은 추상애니메이션의 개념으로 한정하여 논한다.

13) A.L.. Rees, 성준기 역, 『실험영화와 비디오의 역사』, 커뮤니케이션서북스, 2013, p.81.

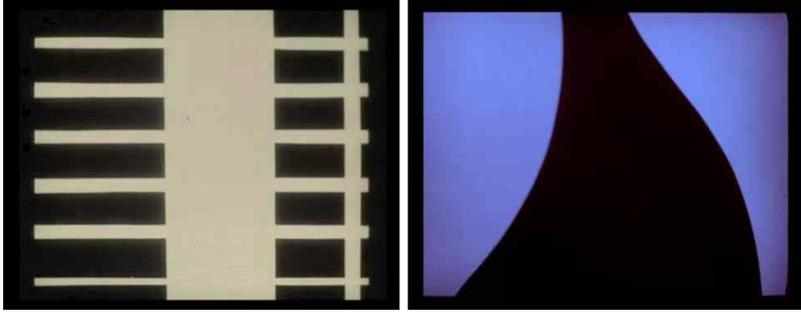


그림 5. 발터 루트만(Walter Ruttmann)의 <오프스 4(Opus 4). 1925>

A.L. 리스(A.L. Rees)는 절대영화, 추상영화가 애니메이션을 통해 받고 있는 영향을 다음과 같이 얘기하고 있다.

“추상영화가 1912~1925년에 독일 아방가르드를 지배할 수 있었던 것은 애니메이션을 통해서였다. 이 추상영화는 사각형, 곡선, 직사각형의 포스트큐비스트의 다양한 형태를 사용, 이미지를 벗겨낸 순수한 그래픽 꼴들로 이루어진 작품으로 나아갔고, 가끔은 손으로 직접 채색, 그리고 개작 혹은 작곡한 음악을 실황으로 혹은 음반을 통해 함께 곁들이고 있다. 이제 음악이 영화를 이루는 주요 요소인 내러티브를 대체하고, 인간들의 행동을 대신해 사각형, 원형, 삼각형 같은 기본적인 상징들 간의 율동적 상호작용이 스크린을 채우게 되면서 모더니스트의 변종인 공감각(Synaesthesia)으로 이끌었다.”¹⁴⁾

14) A.L.. Rees, 성준기 역, 『실험영화와 비디오의 역사』, 커뮤니케이션서북스, 2013, p.64.



그림 6. 비킹 엘겔링(Viking Eggeling)의 <대각선 심포니(Symphonie Diagonale)>

발터 루트만(Walter Ruttmann)의 <오프스2.3.4(Opus 2.3.4)>, 비킹 엘겔링(Viking Eggeling)의 <대각선 심포니(Symphonie Diagonale)>, 한스 리히터(Hans Richter)의 <영화는 리듬이다(Film ist Rhythmus)>, 루드비히 히르쉬펠트 마크(Ludwig Hirschfeld-Mack)의 <색채소나타(Dreiteilige Farbensonatine)>, 페르낭 레제(Fernand Leger)와 더들리 머피(Dudley Murphy)의 <동적이미지(Images Mobiles)>, 프란시스 피카비아(Francis Picabia)와 르네 클레르(Rene Clair)의 <막간극(Entr Acte)>이 상영되었다.¹⁵⁾

발터 루트만은 영화기술을 섭렵하고 있었다고 하며 화가였다. 그는 추상애니메이션의 선구자로서 <오프스> 시리즈는 애니메이션 기법을 사용하여 완성되었는데 투명하고 움직일 수 있는 ‘페인팅 온 글라스(Painting on Glass)’ 기법과 같이 그림판 위에 젖은 물감을 칠하고 다음 프레임에서는 조금씩 다르게 칠하며 한 프레임씩 필름에 담아내는 방법을 사용하였다. 루트만은 자신

15) 서계숙, 『추상영상에 관한 연구』, 대전대학교 기초과학연구소 논문집 자연과학 제9집 제2호, 1998, p.114.

의 작품이 상영될 때는 반드시 음악이 있어야 한다고 고집했다고 하는데 음악과 애니메이션(영화)은 조화가 잘 이루어진다는 확고한 믿음을 가졌기 때문이라고 한다.¹⁶⁾ <오프스 4>는 전반부에는 직선을 사용하다가 중반부에는 곡선으로 전환된다. <그림 5>에서 보면 전반부는 수평, 수직의 선들이 움직이며 사각형의 면들 만들고 이것들이 음악에 맞춰 변화한다. 중반부에 접어들며 화면의 하단부에서 곡선이 등장하고 그것이 물결을 치듯 움직인다. 음악은 점점 경쾌하게 바뀌고 후반부에서는 직선과 곡선이 동시에 등장하여 서로 겹치며 새로운 형태를 만들며 움직인다. 화가였던 루트만이지만 단순히 회화를 필름매체에 옮기는데 그치지 않고 음악을 결부시켰으며, 음악의 속도와 분위기에 맞춰 조형을 변화시켰다.

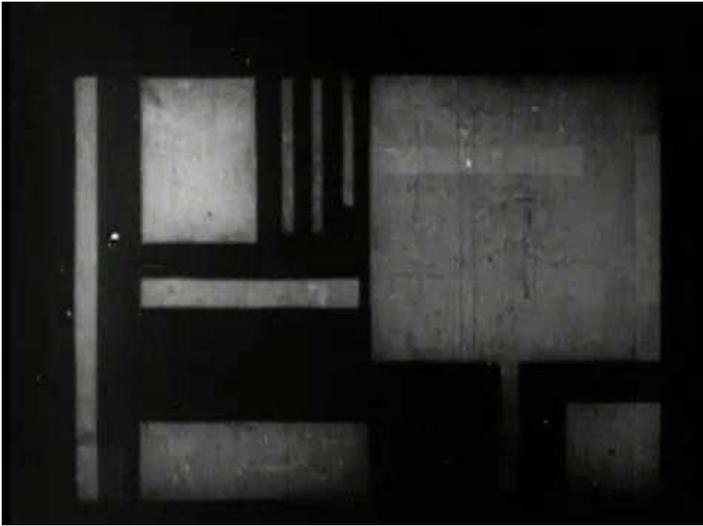


그림 7. 한스 리히터(Hans Richter)의
<영화는 리듬이다(Film ist Rhythmus)>

16) Jeanpaul Goergen, Walter Ruttmann eine Dokumentation, Berlin 1989, S.20. 서계숙, 『추상영상에 관한 연구』, 대전대학교 기초과학연구소 논문집 자연과학 제9집 제2호, 1998, p.116. 재인용.

스웬덴 출신의 화가 비킹 에겔링 또한 음악과 회화의 구성 법칙이 공통적으로 적용된다고 믿었다.¹⁷⁾ <그림 6>와 같이 그의 작품은 절제된 조형 속에서 음악과의 조화를 느낄 수 있다. 음악의 속도와 분위기에 맞춰 조형이 빠르고 혹은 느리게 변화되며 나타나고 사라진다. 조형은 음악의 악보를 연상시키기도 하는데 때로는 독립적 형태가 따로 보이고 <그림 5>와 같이 모여서 보이기도 한다. 이 추상애니메이션은 조형의 위치변화에 따른 움직임보다는 한 형태가 점진적 완성 또는 사라짐을 통해 음악 볼륨의 변화처럼 느껴지게 하며, 필름이라는 매체 안에서 추상적 조형이 시간과 어떻게 조직화되는지의 실험이다.

독일의 화가였던 한스 리히터의 작품을 보면 <그림 7>과 같이 마치 몬드리안의 추상회화를 연상시키는데 네모의 기하학적 도형들이 시간과 음악의 흐름 속에서 크기의 변화를 통해 서로 겹쳐가며 새로운 형태를 만들어간다. ‘영화는 리듬이다’라는 제목과 같이 음악의 리듬에 맞춰 변화되는 네모의 형태는 영화는 재현의 매체만은 아님을 외치고 있는 듯 보인다.

발터 루트만을 포함한 이들의 실험은 오스카 휘싱어(Oskar Fischinger)를 탄생시켰다. 오스카 휘싱어는 약 30여편의 추상애니메이션을 완성하였는데 추상애니메이션은 그에 의해 더욱 가지화되었다.¹⁸⁾ 휘싱어는 루트만의 작품 <광선유희 오프스 1(Lichtspiel Opus 1)>을 보고 큰 감명을 받았고 루트만의 조수로까지 참여하여 <오프스> 제작에 참여하였다. 휘싱어는 목탄을 사용하여 종이위에 그림을 그리는 방식을 사용하였는데 동양의 불교를 서양의 물리학과 결합시켜 신비주의적이며 우주적인 세계관을 작품에 담아내려고 하였고 관객들이 매번 새로운 경험을 하길 바라였다.¹⁹⁾

17) Jeanpaul Goergen, “앞의 책”, p.115.

18) 손국환, 『추상애니메이션의 개념정립 및 전개에 관한 연구』, 디지털디자인학연구 vol.13 no.4, p.490.

19) 서계숙, 『추상영상에 관한 연구』, 대전대학교 기초과학연구소 논문집 자연과학 제9집 제2호, 1998, pp.117~120.

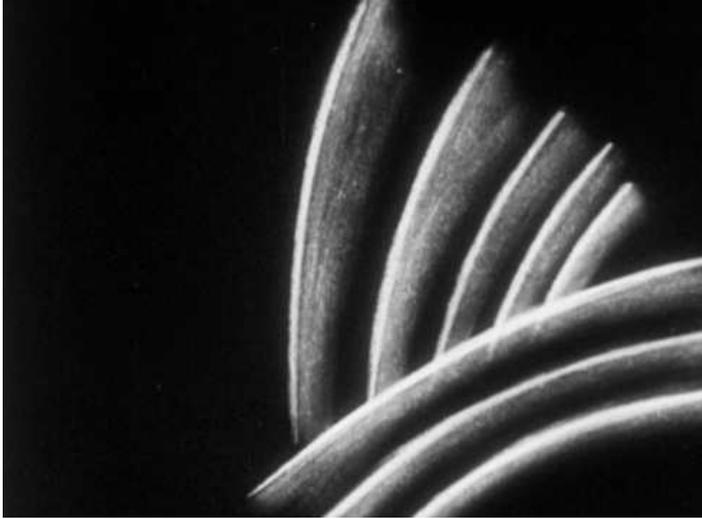


그림 8. 오스카 휘싱어(Oskar Fischinger)의
<스터디 제6번(Studie nr.6)>

휘싱어는 <스터디 시리즈>를 1929년부터 1931까지 총 9편의 작품을 완성하였다. 휘싱어는 <그림 8>를 포함한 스터디 시리즈를 유성영화로 완성함으로써 음악과 애니메이션을 더욱 완벽하게 일치시켰다. 휘싱어의 스터디 시리즈는 조형의 3요소라고 하는 ‘점, 선, 면’이 음악과 조화를 이루며 화면 속에서 구성되어 관객들의 시각과 청각을 자극하여 작품에 몰입하게 만든다. 휘싱어는 스터디 시리즈 이후에도 많은 작품을 실험하고 제작하였다. 그중 대중에게 많이 알려진 작품은 바흐의 음악 ‘토카타와 푸가 D 단조’에 맞춰 제작된 디즈니의 <환타지아(Fantasia)>의 도입부 애니메이션이다. 이 추상애니메이션은 휘싱어 작품의 특성이 잘 보인다. 이 작품으로 휘싱어가 그의 1933년 작품 <원(Circles)>에서 시도했던 색채의 실험도 병행할 수 있었으며 디즈니의 막대한 투자에 힘입어 음악과 애니메이션의 완벽한 구성을 보여줄 수 있었다.

2차 세계대전은 추상애니메이션의 본고장을 독일에서 미국으

로 옮겨놓았다. 휘싱어는 나치를 피해 미국으로 이주하였고 애니메이션 작가들에게 많은 영향을 주었다. 휘트니 형제(Whitney), 조단 벨슨(Jordan Belson), 해리 스미스(Harry Smith)등은 휘싱어의 작품세계에 공감하였으며, 명상을 통한 자신들의 경험을 추상애니메이션에서 표현하고자 하였다.²⁰⁾

이중 존 휘트니(John Whitney)는 새로운 기술, 컴퓨터그래픽을 적극적으로 수용하여 추상애니메이션의 표현수단으로 활용하였다. 당시에 컴퓨터그래픽은 매우 실험적인 매체였다. 컴퓨터그래픽의 방식과 기존의 손으로 작업했던 방식을 비교하면 손으로 작업을 진행할 때는 24fps에 기반 하는 필름의 모든 프레임이 사람이 일일이 통제해야 했다. 그러나 컴퓨터그래픽은 특별한 좌표점들 사이를 컴퓨터가 계산하기에 하나의 오차도 발생하지 않는다. 이에 <그림 9>과 같은 정밀한 움직임을 만들어 낼 수 있게 되었고 움직임을 테스트해보고 수정하는데 큰 부담을 안고 작업하지 않는 큰 장점을 가지고 있다. 이러한 컴퓨터그래픽은 존 휘트니만의 독특한 미학적 차별점을 가지게 하였고 후에 히치콕의 <현기증(Vertigo)>에 타이틀 시퀀스를 제작하는 계기가 되었다. 이러한 타이틀시퀀스를 ‘모션그래픽(Motion Graphics)’ 라고도 하는데 이 ‘모션그래픽’ 은 존 휘트니가 1960년에 설립한 회사의 이름이기도 하다. ‘모션그래픽’ 명칭에서부터 그의 작업은 현재의 모션그래픽의 모태가 되었다.

20) 서계숙, “앞의 논문”, p.120.

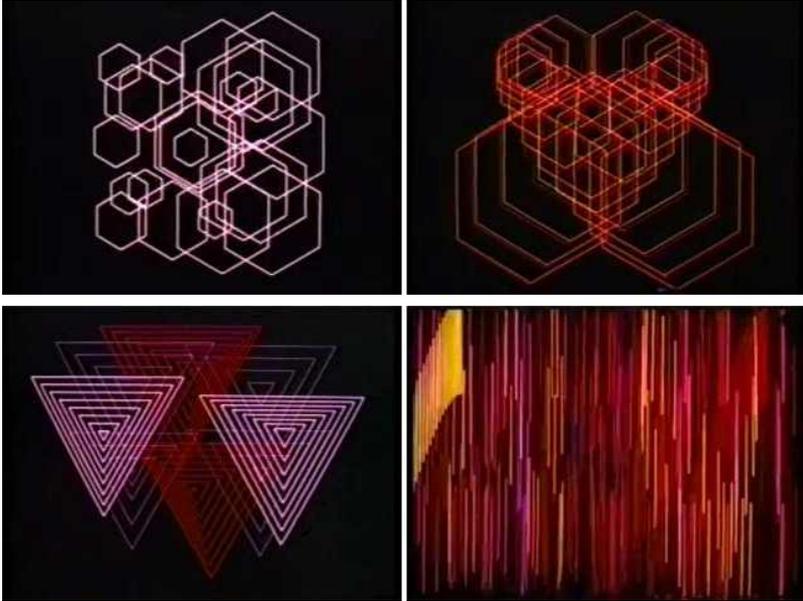


그림 9. 존 휘트니(John Whitney)의 <매트릭스 3(Matrix 3)>

이중 존 휘트니(John Whitney)는 새로운 기술, 컴퓨터그래픽을 적극적으로 수용하여 추상애니메이션의 표현수단으로 활용하였다. 당시에 컴퓨터그래픽은 매우 실험적인 매체였다. 컴퓨터그래픽의 방식과 기존의 손으로 작업했던 방식을 비교하면 손으로 작업을 진행할 때는 24fps에 기반 하는 필름의 모든 프레임을 사람이 일일이 통제해야 했다. 그러나 컴퓨터그래픽은 특별한 좌표점들 사이를 컴퓨터가 계산하기에 하나의 오차도 발생하지 않는다. 이에 <그림 8>과 같은 정밀한 움직임을 만들어 낼 수 있게 되었고 움직임을 테스트해보고 수정하는데 큰 부담을 안고 작업하지 않는 큰 장점을 가지고 있다. 이러한 컴퓨터그래픽은 존 휘트니만의 독특한 미학적 차별점을 가지게 하였고 후에 히치콕의 <현기증(Vertigo)>에 타이틀 시퀀스를 제작하는 계기가 되었다. 이러한 타이틀 시퀀스를 ‘모션그래픽(Motion Graphics)’ 라고도 하는데 이 ‘모션그래픽’은 존 휘트니가 1960년에 설립한 회사의 이름이기도 하다. ‘모션그래픽’ 명칭에서부터 그의 작업은

현재의 모션그래픽의 모태가 되었다.

Ⅲ. 결론

본 연구는 추상애니메이션의 기원을 찾고 그것이 기호학적 범주에서 어떠한 의미를 발생시키고 있는지를 찾고자 하는데서 출발하였다. 추상애니메이션의 기원은 추상회화에서 시작되었음을 알았는데 이것은 추상애니메이션 아방가르드 예술가, 발터 루트만, 비킹 엘켈링, 한스 리히터 등이 화가였다는데서 추정해볼 수 있다. 이에 추상애니메이션에 앞서 추상회화의 기호학적 의미를 살펴보았다. 추상회화는 퍼스의 기호학을 통해 그것의 목적과 의미를 구분할 수 있었다. 추상회화 이전에 회화는 ‘도상적 기호’를 역할을 수행하며 어떠한 대상을 재현하였다. 하지만 사진의 등장으로 회화는 여러 가지의 방향성을 가지게 되었고 그 중 하나가 추상회화였다. 추상회화는 ‘지표적 기호’나 ‘상징적 기호’로 작동하며 더 이상 어떠한 대상을 재현하는데서 벗어나 스스로가 대상이 되는 즉, ‘오브제’가 된다.

추상애니메이션이라는 새로운 매체가 등장하는 데는 상호매체성을 기반으로 추상회화와 ‘매체조합’ 기능에 기반하고 있음을 알았다. 추상애니메이션 아방가르디스트들은 정적인 회화적 개념을 동적인 애니메이션으로 전환할 때 ‘음악’이라는 매체와 결합하였다. 이에 음악의 분위기와 속도에 맞춰 애니메이션은 변형되었다. 추상회화와 애니메이션의 만남은 단순한 매체적 결합이 아닌 전위적이고 실험적인 예술세계를 추구했던 아방가르드 정신이 그 바탕에 있었다. 이러한 예술적 실험에 바우하우스가 중심에 있었고 추상회화의 주축인 칸딘스키, 몬드리안이 바우하우스의 교수진으로 활동하며 여러 아방가르디스트들에게 많은 영향을 주었다. 추상애니메이션 매체의 큰 장점은 움직임 구현할 수 있다는데 있다. 이러한 이유로 마르셀 뒤샹을 포함한 추상회화 예술가들은 다양한 실험을 하였고 이를 영화로 연결시켰다.

이러한 전위적인 실험들은 1925년 독일의 베를린에서 상영된

‘절대영화’ 프로그램에서 그 빛을 발한다. 발터 루트만, 비킹 엘겔링, 한스 리히터 등은 각자 자신들의 추상애니메이션을 선보였다. 이후 오스카 휘싱어는 루트만의 영향을 받아 약 30여 편의 추상애니메이션을 제작하였다. 휘싱어는 추상애니메이션에 색채적 실험을 가미했는데 이는 디즈니의 <판타지아>로 연결되었다. 휘싱어 이후 존 휘트니는 컴퓨터의 새로운 기술을 적극적으로 수용하여 다양한 작품을 완성하였고 ‘모션그래픽’라는 회사를 설립하여 현재의 영상에 많은 영향을 미쳤다.

추상애니메이션은 칸딘스키가 주장했던 순수추상에서 출발하여 음악과 결합하여 독특한 매체로 발전하였다. 이는 후에 모션그래픽, 뮤직비디오, 뮤지컬 등의 매체에 지대한 영향을 미쳤다. 현대의 영상은 추상애니메이션의 미학적 탐구와 실험적 시도의 기반위에 있다. 하지만 현대 영상은 추상애니메이션이 가진 전위적이며 실험적인 경향을 점점 잃어가고 단순한 추상적 배경이나 빈 화면을 채우기 위한 수단으로 사용하고 있는 추세도 강하게 드러난다. 20세기 초 추상회화, 추상애니메이션, 추상영화가 매체의 벽을 허물고 아방가르드적 실험을 시도했던 것과 같이 현대의 영상에서 이 같은 아방가르디스트를 기대해 본다.

참고문헌

- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
 윤난지, 『추상미술과 유토피아』, 한길아트, 2011.
 장-뤽 다발, 홍승혜 역, 『추상미술의 역사』, 미진사, 1990.
 전동열, 『기호학』, 연세대학교출판부, 2005.
 조복행, 『뮤지컬의 상호매체성과 혼종의 미학』, 경인문화사, 2014.
 조지 락키, 윤난지 역, 『키네틱 아트』, 열화당, 1991.
 진중권, 『이미지인문학』, 천년의 상상, 2014.
 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당미술책방, 2000.
 칸딘스키, 차봉희 역, 『점.선.면 회화적인 요소의 분석을 위하여』, 열

- 화당미술책방, 2004.
- 페데리코 폴레티, 노윤희 역, 『전위적이고 실험적인 예술 세계』, 마로니에북스, 2010.
- A.L.. Rees, 성준기 역, 『실험영화와 비디오의 역사』, 커뮤니케이션서북스, 2013.
- Karin v. Maur, Vorn Klang der Bilder Munchen, 1985, S. 3.
- Jeanpaul Goergen, Walter Ruttmann eine Dokumentation, Berlin 1989, S.20.
- 서계숙, 『추상영상에 관한 연구』, 대전대학교 기초과학연구소 논문집 자연과학 제9집 제2호, 1998.
- 손국환, 『추상애니메이션의 개념정립 및 전개에 관한 연구』, 디지털디자인학연구 vol.13 no.4, 2013.
- 임용섭, 『애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 상호매체성 관계』, 만화애니메이션연구, 2016.
- 전동열, 『기호학적 범주로서의 상호매체성』, 독일문학, 2010.
- 진중권, 「추상회화에 대하여」, 『예술의전당』, 5월호(2004).

ABSTRACT

The beginning of abstract animation and semiotic meaning

Lee, Young-Hun

This study explored aspect and intermedial characteristics at the beginning of the abstract animation and the semiotic meaning of abstract animation. Abstract animation was formed by arbangaridist, and there was an abstract painting on its foundations. The abstract painting belong to 'symbol sign' and do not represent specific objects. The abstract animation loses its object and we knew that the abstract animation itself to be object. Abstract animation is a category of 'media combination' that combines abstract painting and music with intermediality.

Abstract animation began based on abstract paintings, but was combined with music and time, and evolved into new media. The abstract animation was started by avant-gardists such as Walter Ruttmann, Viking Eggeling and Hans Richter. They set aside their own time of abstract animation based on music. Oskar Fischinger was influenced by Walter Ruttmann who completed abstract animation <Study Series> and went to America to continue his work. After Oskar Fischinger, John Whitney continued his genealogy using computer graphics. The abstract animation was faithful to the underlying meaning of the medium in the absence of the object for representation.

Key Word : Abstract animation, Abstract painting, semiotics, intermediality

이영헌
평택대학교 커뮤니케이션디자인학과 교수
(17869) 경기도 평택시 서동대로 3825번지
Tel : 031-659-8114
xowowox@ptu.ac.kr