

회화, 영상미디어에 나타난 시·공간 연출표현 연구 - 질 들뢰즈 이론 중심으로 -

임용섭

세한대학교 만화애니메이션학과, 조교수

Painting, a direction expression study on time and space in the visual media - Focusing on Gilles Deleuze theory-

Yong-Seob Lim

Professor, Dept. of Cartoon & Animation, Sehan University

요 약 이 논문은 본문에서 밝혔듯이, 상이한 미디어조합의 경계에 대한 길항(拮抗)의 문제를 다룬 것이 아니다. 상이한 미디어의 상호관계를 통해 생성된 새로운 미디어의 대한 역량과 강도를 분석하거나 양질의 새로운 미디어의 생성하기 위해 미디어들의 상호매체성관계를 연구하는 것이다. 디지털 기술의 발달을 통해 영화, 애니메이션과 같은 회화, 영상미디어들의 상호매체성 관계는 활발해졌다. 그리고 이 논문에서 살펴보았듯이 ‘회화(繪畵)와 영화’, ‘영화, 애니메이션, 게임’의 혼합은 서로 경계를 허물고 상호 간 필연적 관계를 이루고 있었다.

이에 따라 이 논문에서는 이러한 미디어의 존재 이동과 상호관계를 들뢰즈(Deleuze)의 이론과 라예브스키(Rajewsky)의 상호매체성관계를 통해 살펴보았다. 들뢰즈의 이론은 존재의 관계로 미디어의 변이관계를 분석할 수 있었고, 미디어의 상호매체성관계는 라예브스키의 세 가지 분류의 틀의 ‘매체조합, 매체변환, 상호매체적관계’로 조합에서 변환, 그리고 변환되는 미디어의 과정을 살펴보았다.

주제어 : 상호매체성, 매체조합, 매체변환, 상호매체적 관계맺기, 들뢰즈, 라예브스키

Abstract As mentioned on the paper, this study does not tackle the issue of contention about different media mix. It rather analyzes the capability and intensity of new media created through the correlation of different media, and researches the intermediality relationship among media to create new type of fine quality media. Along with the development of digital technology, the intermediality relationship among painting, video media such as movie and animation has become active. Also, as the study examined, the mix of 'painting and movie', 'movie, animation, game' has blurred the boundary, and formed a mutual inevitable relationship.

Thus, this study examined the transfer of media and correlation based on intermediality relationship insisted by Rajewski and Deleuze's theory. Deleuze's theory explains the relationship of being which analyzed the variation of media. As for the intermediality relationship of media, the study examined process of media combining and converting based on 3 types of category of Rajewski, "media combination, media conversion, intermedial relationship matching".

Key Words : Intermediality, Medial combination, Medial conversion, Intermedial relationship matching. Deleuze, Rajewsky

* This paper was supported by the Sehan University Research Fund in 2017.

Received 30 September 2017, Revised 30 October 2017
Accepted 20 November 2017, Published 28 November 2017
Corresponding Author: Yong-Seob Lim (Sehan University)
Email: alysalt2@sehan.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

미디어의 조합은 '회화, 게임, 영화, 애니메이션' 등이 결합하여 새로운 변이를 생성하고, 그 개체 수가 확장되고 있다. 이의 주요 원인으로 첨단 디지털 기술의 발전을 들 수 있다.

회화와 디자인의 경우도 동일성에서 시작된 변이 생성이며, 이 둘의 프레임을 하나다. 예를 들어 하나의 프레임에 대한 경우를 살펴보면, 칸딘스키(Wassily Kandinsky)의 뜨거운 추상이나 몬드리안(Piet Mondrian)의 차가운 추상성 변이를 회화와 디자인의 경계로 나누기도 한다는 것을 알 수 있다. 그러나 이러한 경계는 포스트모더니즘 또는 후기 구조주의 시대를 거친 후 회화와 디자인의 경계를 모호하게 만들어 버렸다. 이러한 경향의 배경 요소 중 하나는 아방가르드(Avant Garde) 즉, 미술 혁명에 앞장 선 뒤상(Marcel Duchamp)이 한 몫을 했다는 것이다. 뒤상은 원작의 이미지를 차용하여 복제 이미지를 작품화함으로써, 원작의 경계를 허물어 버렸다. 이러한 경향으로 인해 원작 또는 원전의 아우라(Aura)는 무너지기 시작했으며, 복제의 시대를 암시하며, 디자인과 회화의 경계를 식별할 수 없게 만들어 버리기 시작했다. 이것은 회화, 영상미디어 등의 단일 매체는 나르시스적 한계를 드러냈음을 암시한 것이었다.

그래서 융합미디어가 상호 간에 '근본이 무엇인지? 닮이 먼저인지? 달같이 먼저 인지?'를 분석하기보다는 어떠한 단계를 거쳐 상이한 성질들을 하나의 융화된 매체로서 '돋보이게 만들 것인지? 또는 만들었는지?'를 분석해 보아야 할 것이다.

이 논문에서는 '회화에서 영화로, 게임이 영화로, 영화에서 게임으로, 만화가 영화나 미디어로' 등의 상호매체성관계 구조를 살펴보고자 한다. 그러나 이 논문은 미디어 간의 조합을 통한 탈주에 대한 길항(拮抗)의 문제를 다루지 않았다. 단지 미디어 조합이 미디어 경계선을 통해 새로운 감각을 어떻게 생성시키고, 역량과 강도가 무엇인지를 밝히고자 하는 것이다[1, 2].

또, 미디어 간의 상호매체성에 대한 분석은 '들뢰즈의 존재이론'과 '라예브스키의 상호매체성관계이론'이 적절하다고 사료되어 이 두 이론을 바탕으로 하였다.

2. 탈주의 공간

들뢰즈(Deleuze)는 '공간의 탈주와 시간 경계의 허물어뜨림' 등 단일 매체의 경계로부터 탈주에 대한 이론을 다양한 방법으로 설명한다. 그것은 탈 영토를 통한 새로운 재배치, 그리고 동시에 새로운 의미의 생성을 의미하는 것이다. 들뢰즈의 이론에 따르면, 새로운 의미의 생성은 자의적 생성을 가리키지 않는다. 즉, 그의 기본적인 사유의 개념과 같이 '사유는 강제되는 것'이며, 어떠한 조건이 전제되어 있지 않다고 주장하며, 사유는 내재성과 의미를 같이 한다[3]. 내재성은 들뢰즈가 프랜시스 베이컨(Francis Bacon)의 작품을 분석하면서 사용한 용어인 '아플라(aplat)'와 동일 맥락에서 이해될 수 있는데, 이 두 용어를 비교해보면 들뢰즈가 주장하고자 하는 바를 좀 더 확실히 알 수 있다. 아플라는 기존의 배경으로 사용되는 형상이 단순히 배경으로 표현되는 것에 멈춰져 있지 않음을 의미한다. 즉, 프랜시스 베이컨의 작품에서 '원' 또는 '선'으로 표현되는 형상, 또는 의자, 침대 등의 표현을 통해 다른 공간으로 또는 시간으로 접촉을 시도하는 잠재된 역능의 기계로 설명하고 있다[4]. 그리고 동시에 이러한 접촉을 통한 무한한 근본이 없는 존재들과의 결합은 새롭게 배치할 수 있는 역능을 의미한다.

조건 없는 결합은 하나의 조건 속에 머물러 있지 않은 유목적 결합을 함의하고 있음을 의미한다. 이 유목적 결합은 노마디즘(nomadism)이란 용어로 표현된다. 이러한 조우적 결합은 의외의 성과를 가져오기도 하는데, 미디어의 결합이 그 좋은 예라고 할 수 있다.

미디어의 영역은 광범위하고, 그 결합의 정도 역시 무한하다. 이처럼 미디어 결합은 미디어의 상호관계는 새로운 기호학적 의미의 변이를 암시한다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 이러한 시도처럼 의미의 재코드화가 수용 가능성을 높일 수 있다고 주장하였다[5].

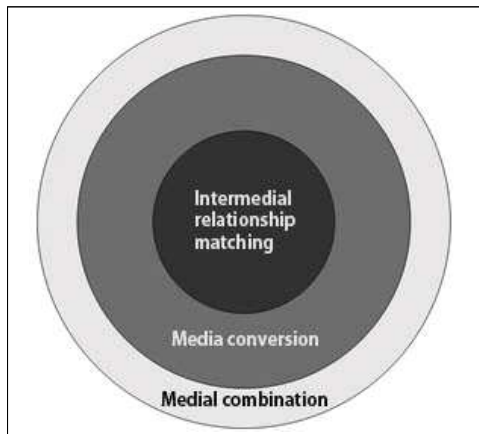
기호란 '무엇을 통해 무엇을 나타내는 것'을 의미한다. 그리고 미디어의 혼용은 하나의 미디어를 통해 다른 하나, 또는 더 많은 미디어를 통해 어떻게 의미하여 표현되는 것이 문제인 것이다.

3. 상호매체성 관계

노마디즘에서 알 수 있듯이 미디어의 혼용은 미디어

식별에 대한 혼돈의 상황을 만들어 냈고, 그 근원은 중요하지 않다. 들뢰즈는 이러한 혼돈에 대한 분석의 정도를 강도(intensity)라고 했는데, 강도는 비슷한 무엇이 섞여 있을 때 그 깊이의 정도를 측정하는 것을 의미한다.

이러한 혼돈의 강도는 그 경계가 애매한데, 상호매체성관계를 통해 그 배치의 경계를 나누어 볼 수가 있다[6]. ‘회화-영화’, ‘회화-애니메이션’, 또는 ‘애니메이션-영화’ 등의 융합된 미디어의 강도를 분석하는 데 유용하고, 그 쓰임의 정도를 분석할 수가 있다. 상호매체성이란 서로 다른 미디어의 결합으로 발생하는 관계를 의미한다. 그리고 상이한 미디어가 상호 작용을 할 때 그 의미의 기호가 달라진다. 라예브스키(Rajewsky)의 상호매체성 관계이론을 바탕으로 살펴보면, 우선 분류를 ‘매체조합(Media combination)’, ‘매체변환(Media conversion)’ 및 ‘상호매체적관계매기(Intermedial relationship matching)’의 세 가지 유형으로 분류할 수 있다[Fig. 1].



[Fig. 1] Rajewsky's Intermedial diagram

첫 번째, 매체결합 단계는 다른 조합으로부터 각 매체를 분명하게 식별하는 특성을 갖는다.

두 번째, 매체변환은 단일 매체가 다른 특성을 갖는 다른 매체로 변환된다는 것을 의미한다.

세 번째, 상호매체적 관계 매기는 매체결합, 매체변환 단계보다 좁은 범위에서 의미 체계의 변화 과정을 분석하는 단계다[7,8,9]. 이 세 단계의 과정을 살펴보면, 미디어 간의 융합 강도를 알 수 있다.

4. 미디어에서 미디어로의 변이

회화는 타 미디어 영역에서 두드러지게 나타나는 미디어 중 하나다. 회화는 디지털이 발달하지 않은 시기에 많이 사용되었고, 영화에서 배경이미지로서 영상미디어와 결합하여 시각적 환영을 주는 소재였다. <스타워즈(Star Wars)>(1977)와 같은 공상과학 영화 등에서 우주 공간 또는 배경을 위해 사용되었고, 이러한 기술적 결합은 자연스럽게 수용자들에게 우주 공간 또는 미래 도시의 환영을 시각적으로 경험할 수 있도록 해주었다. 또, 당시 사진으로는 나타낼 수 없는 상상 이미지에 대한 사실적 표현과 더불어 회화 기법 중 하나인 원근법은 공간에 대한 사실적 착시를 불러일으키는 기술 기법의 발전에 기여하였다. 그뿐 아니라 회화는 영화 <미드나잇 파리(Midnight In Paris)>(2011)에서 나타나는 것처럼 기법뿐만 아니라 작가의 역사적 사실을 배경으로 영상미디어에 접근하여 판타지를 보여주기도 한다[Fig. 2].



[Fig. 2] Intermedial relation between Painting and Movie

또 회화 작품은 뉴미디어 작가의 활용 소재가 되기도 한다. 이렇게 기존의 회화 작품의 아이덴티티가 무너진 것은 아방가르드 시기를 넘어 원작에 대한 아우라의 경계가 허물어진 것으로 볼 수 있다. 이처럼 경계의 모호함은 복체의 만연을 초래했다. 한국에서 이이남 등의 미디어 작가가 동양화 속의 요소를 소재로 삼아 애니메이션함으로써 상호매체성관계를 성립시켰다. 회화 표현 기법은 애니메이션에서도 빈번하게 사용되는데, 시대의 거추장스러운 화려함을 거뒀던 바로크(Baroque) 양식의 극적인 음양 표현을 한 렘브란트(Rembrandt) 기법을 오마주(hommage)하여, 결합한 작품으로는 페인트 온 글라스

(Paint on Glass) 애니메이션 <노인과 바다(The Old Man and the Sea)>(1999)가 있다. 또, 인상주의 기법을 배경에 도입한 작품으로는 하야오의 <센과 치히로의 행방불명(The Spiriting Away Of Sen And Chihiro)>(2001) 등이 있다[10, 11].

영화와 게임과 상호매체성 관계를 살펴보면, <반지의 제왕(The lord of The Ring)> 시리즈와 <해리포터(Harry potter) 시리즈와 같은 시리즈 영화는 문제를 풀어나가는 형식의 콘셉트로 이루어져 있다. 이러한 콘셉트 형식은 단계별로 이동하는 형식을 바탕으로 하는 롤플레이(Role-Playing) 게임의 좋은 소재가 되었고, 다수의 시리즈 게임으로 이어졌다[12]. 이와 반대로 게임이 영화화되는 경우도 있는데, 소니사의 플레이 스테이션(Play Station) 비디오게임으로 게임마니아들에게 잘 알려진 <바이오 해저드(Bio Hazard)>[13]를 영화로 변환시킨 <레지던트 이블>과 <스트리트 파이터(Street Fighter)> [14]를 영화화한 <춘리의 전설 (Street Fighter: The Legend Of Chun-Li)>(2009) 그리고, <둠(Doom)>[15]을 영화화한 작품 등 많은 작품이 쏟아져 나오고 있다[Fig. 3].



[Fig. 3] Intermedial relation between Game and Movie

애니메이션의 경우는 기술적인 면에서 게임으로 변환되는 경우가 많다. 2D 표현 기술과 3D 기반 기술은 비디오 게임은 물론 PC와 모바일 게임으로 확장되고 있다. 반면에 게임이 애니메이션으로 변환되기도 하는데, 소니사의 <철권(Tekken)> 시리즈가 애니메이션 <Tekken: Blood Vengeance>(2011)으로 제작되거나 <파이널 판타지> 시리즈와 같은 게임이 <파이널 판타지(Final

Fantasy: The Spirits Within)>(2001)로 애니메이션화되기도 하였다.

또, 카툰 주인공은 다양한 상호매체성관계의 대상이 되는데, 히어로 콘셉트를 다룬 마블(Marvel), DC사의 영웅들은 영화, 애니메이션, 게임을 넘나들며, 상호 간의 융합을 이루고 있다.

감독이나 제작자들은 실사 영화에서는 극히 일부를 제외하고는 판타지와 공상과학 영화, 또는 심지어 로맨스와 공포, 액션 등의 장르에서도 애니메이션과 혼용하지 않고서는 더 이상 수용자들을 만족시킬 방법이 없을 정도로 애니메이션의 활용도는 영상 제작에서 비중이 커지고 있다.

위에서 살펴본 미디어의 결합은 라에브스키의 상호매체성관계의 틀을 통해 살펴볼 때 아래의 표로 나누어 볼 수가 있다<Table 1>.

<Table 1> Intermedia relationship between media

Medial combination	Medial conversion	Intermedial relationship matching	E v o l u t i o n
Painting + Movie	Painting ▶ Movie	Individual reference	
		Individual revitalization	
		motif(Painting images)	
Painting + New Media	Painting ▶ New Media	System reference	
		System revitalization	
		Direct mention	
Game + Movie	Game ▶ Movie	System reference	
	Movie ▶ Game	System revitalization	
		Direct mention	
Game + Animation	Game ▶ Animation	System reference	
	Animation ▶ Game	System revitalization	
		Direct mention	

첫 번째는 '회화와 영화'의 매체 조합으로 회화가 영화에서 드러날 때다. 회화 기법이 '스타워즈-배경', '<노인과 바다>', <센과 치히로의 행방불명>-회화 기법'으로 사용된 것을 그 예로 볼 수가 있다. 여기서 알 수 있듯이, 회화는 2차원의 평면에서 시각적 환영을 주는 미디어이기 때문에 장시간의 타임라인을 형성하는 영화적 시스템을 지닐 수 없다. 그래서 영화에서는 회화 작품의 모티브만 이용하여 표현된다는 것이고, 개별체 참조(Individual

reference)를 통해 활성화되어 원전의 이미지를 환기하는 것을 의미한다.

두 번째는 이이남의 <초충도>(2009)와 같이 원전 '신사임당의 작품 <초충도>'의 구성 요소 안에서 일부 구성 요소를 애니메이션화한 미디어 작품을 예로 들어볼 수가 있다. 이것은 '회화와 뉴미디어'의 매체 조합으로 첫 번째의 매체조합과는 달리 기존의 회화 작품 이미지 속에서 이미지를 역동적 요소로 삼아 미디어 영상에 활용되는 것으로 볼 수 있다. 즉, 이것은 기존 회화 작품이 지니고 있는 '원작(전)시스템참조(System reference)'와 '작품의 구성'을 참조한 후 직접 언급하여 환기되는 것을 의미한다.

마지막으로 '게임 <바이오 헤저드>'가 영화화된 '<레지던트 이블>', 또는 '게임 <스트리트 파이터>'가 영화화된 '<추리의 전설>' 등과 같이 원작(전)시스템 전반을 수용한 작품이다. 즉, 이것은 서로의 시스템을 참조·활성화하고 직접 언급하여 원작(전)을 환기하는 것을 의미한다 <Table 1>. 미디어 융합을 통해 생성된 미디어에서 환기되는 원작(전)이 무엇인지를 수용자가 알 필요는 없다. 그러나 원작(전)의 정체성은 중요하다. 왜냐하면 미디어의 동일성이 시간을 통해 그 형태가 무엇으로부터 변형된 것인지를 알고, 생성된 미디어를 통해 전달하고자 하는 바를 위해 적절한 단계를 포함하고 있는지가 중요하기 때문이다[14]. 그리고 미디어가 상호 결합하여 상호매체성 관계가 적절할 때 수용자들에게 시각적 또는 서사적으로 더 풍부한 내용을 경험하게 해줄 수 있을 것으로 사료된다<Table 2>[16].

<Table 2> Intermedia reference method

Painting▶ Movie	.Background in movie Motif only
Painting▶ New Medi	Original image of painting maintain
Game▶ (◀)Movie Game▶(◀)Animation	Expressed by activating a system such as a narrative composition held by each media.

4 결론

앞서 살펴본 바와 같이 미디어는 단일 미디어의 정체

성을 허물고 새로운 '존재-되기'로 시도되고 있다. 상이한 미디어의 결합은 수용자에게 처음에는 어색하다. 예를 들어 회화에서 미니멀 아트, 팝아트, 그리고, 애니메이션과 실사 영상의 결합 시도 등은 수용자들에게 외면당하기도 했다. 그러나 이러한 상호매체성관계의 지속적인 시도는 수용자들로 하여금 결국 익숙하게 만들었고, 그 융합의 정도의 질이 향상됨으로 상호매체성의 강도를 느끼지 못할 경우도 발생하기도 한다. 이것은 미디어 기술의 발전을 의미하는 동시에 공급자가 수용자에게 좀 더 높은 수준의 미디어 퍼포먼스를 전해 줄 수 있다는 것을 의미하기도 한다. 그리고 지속적 미디어의 발전을 위해서는 미디어의 결합 경로를 이해하고, 타 미디어와 융합을 연구해야 할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

Funding for this paper was provided by Sehan university.

REFERENCES

- [1] McLuhan, M, "Understanding Media", p. 101, Min-Eum, 2002.
- [2] McLuhan, M. & Lapham, L. H. "Understanding Media: The Extensions of Man", ssachusetts: MIT, 1994.
- [3] Ji Young Sin, "What is intrinsic", pp. 35-36, Geen-Bi, 2009.
- [4] Yoon Jeong Seong, "'A Study on the figure of Francis Bacon" in Logique de La Sensation', Journal of Basic Design, Vol.8, No.2, pp. 239-240, 2007.
- [5] Yong Seob Lim, 'Acceptability and Applicability of Cultural Originality in Korean Animation', PhD Thesis in Hong Ik University, 2015.
- [6] Okawa Hitoshi, "Philosophy Glossary, Mirae ui Chang, pp. 242-243, 2011.
- [7] Rajewsky, I. O. "Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality", Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des

- lettres et des techniques Intermediality:/History and Theory of the Arts". Literature and Technologies, 2005.
- [8] Bolter, J. D., Grusin, R., & Grusin, R. A. (2000). "Remediation", (Jae Hyeon Lee). Seoul: Communication Book, 2008.
- [9] Mersch Dieter, translated by Culturology Study Group, "Media Theory", Yonsei University Press, March 29, 2010.
- [10] Park, Gi-Hyeon, 'A Theory of Intermediality and its Application in Peter Greenaway's', cross-cultural studies , Vol.19, p.45, 2010.
- [11] Kyung Nan Kim,, 'Intermediality of Pictures, Koreanische Gese..', Vol.46, No.46, pp. 392-393, 2009.
- [12] Yong Seob Lim, 'Outlook of the game acceptance and application in the animation, Wreck-It Ralph', The Society of Digital Policy & Management, Vol.14, No.7, pp. 420-421, 2016.
- [13] <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3576261&cid=58773&categoryId=58777>
- [14] <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3575557&cid=58773&categoryId=58777>
- [15] <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3575848&cid=58773&categoryId=58777>
- [16] E-Sac Gwak, Analysis of Intertextuality Cases in Games and Animations through "Pix"

임 용 섭(Yong Seob Lim)



- 2008년 5월 : Ringling College of Art & Design Computer Animation (미술학학사)
- 2015년 8월 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과(미술학박사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 세한대학교 만화애니메이션학과 교수
- 관심분야 : 애니메이션, 영화, 게임
- E-Mail : alysart2@sehan.ac.kr