

노먼 맥라렌의 실험적 애니메이션과 움직임 표현 연구

A Study on the Experimental Animation and Movement Expression of Norman McLaren

홍일양
세명대학교 시각디자인학과

Il-Yang Hong(hongiy@naver.com)

요약

실험애니메이션은 실험정신 그 자체로 독립 예술애니메이션이자 작가주의적 실험정신으로 집약된 영상 예술이다. 특히 노먼 맥라렌은 뛰어난 창의력과 감성으로 시각적 표현 기술에 대한 과학적 탐구와 상식을 초월한 실험을 통해 작품마다 독창적인 조형미를 추구하며 오늘날 영상매체의 혁신을 불러온 실험애니메이션의 거장으로서 애니메이션 작품의 미학적 가치는 매우 높다. 그러므로 다양한 기법의 도전으로 실험애니메이션의 영역을 확장하고 각 프레임 사이에서 일어나는 움직임 창조에 관한 끊임없는 탐구를 수행했던 노먼 맥라렌의 실험적 표현 방식을 분석하고 그가 집중한 움직임의 표현을 연구하는 것은 의미가 있다.

그 결과 그의 움직임 표현의 가장 큰 특징은 운동성의 반복과 변형의 반복으로 분석되었으며 이러한 도출이 실험 방식에 대한 단순 의문보다는 보다 구체적인 형태의 탐구가 요구되는 실험 방식의 실험애니메이션으로 이해되길 바란다. 또한 대학교육에서 애니메이션 창작의 가능성과 나아갈 방향을 심층적으로 모색하기 위한 선행 연구로 의미가 있기를 바란다.

■ 중심어 : | 실험애니메이션 | 노먼 맥라렌 | 움직임 |

Abstract

Experimental animation is an independent art animation and a visual art that is integrated with the spirit of experimentation. Norman McLaren pursues original beauty in each piece through scientific exploration of visual expression technology and experiment that transcends common sense with great creativity and sensitivity, and the aesthetic value of animation is very high as the master of experimental animation that has brought innovation of real image media today. Therefore, it is meaningful to analyze the experimental expressions of Norman McLaren, who expanded the field of experimental animation by challenging various techniques and carried out a ceaseless search for motion creation between each frame, and to study the expressions of movement he focused on. The most significant feature of his movement expression was analyzed as repetition of motion and repetition of metamorphosis.

I hope that this derivation will be understood as experimental animation of experimental method which requires more specific type of inquiry than simple question about experimental method. Also, I hope that it will be meaningful as a preliminary study to deeply explore the possibility and direction of animation creation in university education.

■ keyword : | Experimental Animation | Norman McLaren | Movement |

* 본 연구는 세명대학교 연구년 연구과제로 수행되었습니다.

접수일자 : 2019년 02월 01일

수정일자 : 2019년 02월 28일

심사완료일 : 2019년 02월 28일

교신저자 : 홍일양, e-mail : hongiy@naver.com

I. 서론

1. 연구배경과 목적

20세기에 걸쳐 발전되어온 애니메이션은 오늘날 실험애니메이션의 주된 기원이 되고 있다. 현대에 이르러 실험애니메이션은 작가주의적 관점으로 그들만의 독자적인 시각언어로 표현하는 독립 예술애니메이션 영역으로써 독보적인 예술 장르가 되었으며 또한 정치, 경제, 문화적인 사건이나 주제, 의식의 변화 그리고 기술의 발전과 함께 끊임없이 상호작용하며 발전해왔다.

본 연구는 애니메이션의 선구자적 실험정신과 후대에 미친 영향력이 가장 크다고 평가받고 있는 노먼 맥라렌(Norman McLaren)의 실험성과 미학적 가치에 입각하여 실험애니메이션을 심층적 이해하고 예술적 의미와 이미지 움직임의 특성을 도출하고자 한다. 특히 그의 애니메이션에 나타난 이미지의 움직임, 운동성을 분석한 연구는 아직 미흡한 단계로 그가 평생 끊임없이 탐구했던 움직임의 표현 분석과 실험적 표현 기술에 중점을 두어 실험적, 예술적 가치의 의미를 연구하고자 한다.

2. 연구방법과 범위

첫째, 이론적 고찰로써 실험애니메이션의 개념과 가치, 기존 애니메이션과의 비교, 영상 예술로써 후대에 미치는 영향력 등을 애니메이션 역사가, 애니메이션 거장들의 정의, 관련 서적과 선행연구 등을 통해 연구한다.

둘째, 노먼 맥라렌의 작품 분석을 위하여 그가 소속되었던 NFBC(National Film Board of Canada, 캐나다 국립영화위원회) 사이트를 토대로, 본격적인 실험애니메이션 작업을 했던 1940년대부터 1980년대까지의 작품 대부분을 주 연구대상으로 삼았다. 노먼 맥라렌의 41개 작품들을 연구의 대상으로 선정하여 분석 자료로 활용하였으며, 시기별 작품들의 실험적 표현기술의 특징과 작품 전반에 두드러지는 대표적 움직임 표현의 시각적 특성들을 도식화하여 실험적 영상 표현의 시도와 움직임 표현에 대한 특성을 분석하고자 한다.

II. 실험애니메이션의 개념과 가치

애니메이션은 20세기 초부터 독립적인 영상물의 한 분야로 발전하여 왔다. 1900년대 초기, 움직이는 이미지를 기록하려고 했던 선구적인 영화 제작자들이 이루어 낸 유일한 결과물[1]이라는 측면에서 보면 애니메이션은 넓은 의미에서 움직임의 환상을 만들기 위해 이미지를 연속적으로 표현하는 것으로 일반적으로 라이브 액션(Live Action)이라고 말할 수 있으며 애니메이션의 예술적 범주는 모든 영화(Cinema)를 포괄할 만큼 광범위하다.

윌리엄 모리츠(William Moritz, 1988)는 최초의 애니메이션은 실험적 애니메이션일 수밖에 없다고 주장했다. 1834년경 영국의 수학자, 윌리엄 조지 호너(William George Horner)가 페나키스토스코프(Phenakistoscope)를 발전시켜 발명한 초기 애니메이션 시각 장치인 조에트로프(Zoetrope)[2]¹가 영화 이전 장치에 모두 동일하게 적용되었다는 점과 [그림 1][3]의 에드워드 머이브리지(Eadward Muybridge)가 1878년부터 작업한 연속 촬영으로 찍은 사진 이미지의 시리즈들을 애니메이션이라고 칭했던 점을 미루어 볼 때 모리츠의 주장은 타당하다.

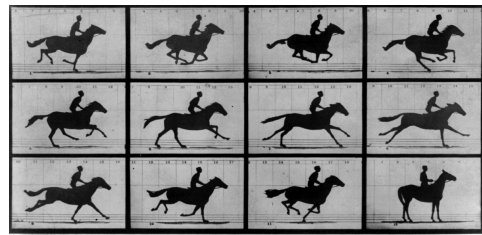


그림 1. The Horse in Motion(에드워드 머이브리지, 1878)

폴 웰스(Paul Wells, 2001)는 실험애니메이션과 전통적 애니메이션의 특징을 [그림 2]와 같이 7가지로 구분하여 정의하였다[4].

1 회전하게 만든 여러 장의 그림을 사용, 작은 구멍을 통해 회전 드럼이 만드는 움직이는 환영을 볼 수 있도록 하는 시각 장치.



그림 2. 전통애니메이션과 실험애니메이션의 비교

실험애니메이션은 첫째, 기존의 애니메이션에 비해 내용적인 부분보다 뚜렷한 캐릭터의 표현(형상화)을 거부한다. 둘째, 논리적이고 직선적인 연속성을 거부하며 구체적이고 자신만의 언어로 표현 방식을 정의한다. 셋째, 상업적인 내러티브의 구조가 아닌 미학적이고 비 내러티브적 왜곡의 형식을 추구한다. 넷째, 물질성의 진화는 애니메이션의 창의적 접근을 자유롭게 하는 기술의 발전과 함께 이루어진다. 다섯째, 관습에 도전하거나 기존 양식의 조합과 혼합 등의 제작업을 통하여 새로운 스타일을 창조한다. 여섯째, 철학적이며 완고한 작가주의를 추구한다. 일곱째, 차별화된 음악의 시각화를 추구한다.

즉, 전통적인 애니메이션은 고유의 기술, 규칙 그리고 미학을 통해 명확하게 정의된 매체로 발전해왔다면 실험애니메이션은 이러한 매체의 제한을 깨고 초기 애니메이션이 느낄 수 있는 무한한 가능성을 애니메이션 매체에 복원하려고 시도하고, 영화, 음악과 같은 다른 매체들과 애니메이션 간의 밀접한 관계를 탐구하며 미학, 정의로부터의 장벽을 벗어나는 것을 목표로 한다[5].

이는 비 객관적인 애니메이션은 가장 순수하고 가장 어려운 애니메이션 형식이라고 말하며, 흥미로운 형식, 형태, 색채, 새롭고, 상상력이 풍부하며, 표현적인 움직임(피싱어의 용어로는 ‘완전한 창조: 진정한 창조’)의 창의력은 극도의 감각적인 손재주와 함께 극도로 높은 정신적 능력을 요구한다고 주장한 윌리엄 모리츠[6]처럼, 실험애니메이션이 기존의 전통적인 애니메이션 제작 방식과 달리 새롭고 자유로운 기법을 시도한 애니메이션이라고 정의[7]하는 것과 같은 개념이다.

음악과 애니메이션의 환상적인 결합을 창조하고 심리적 내면을 표현한 전위적 예술가, 오스카 피싱어

(Oskar Fischinger)의 추상애니메이션, 1910년 Pixilation 기법을 시도한 에밀 콜(Emile Cohl), 1919년 실루엣 애니메이션(Silhouette Animation)의 창시자인 로테 라이니거(Lotte Reiniger)[8], 1931년 Pin Screen 기법을 처음 고안했던 알렉산드르 알렉세이예프(Alexandre Alexeieff)와 클레어 파커(Claire Parker), 그리고 필름에 직접 그림을 그린 최초의 작가로서 카메라를 사용하지 않고 필름만으로 애니메이션(Directed on Film)을 제작한 실험 애니메이터 렌 라이(Len Lye) 등[9] 많은 실험 애니메이터들이 애니메이션의 시초가 되는 여러 가지 제작 기법을 제시하였다. 노먼 맥라렌은 필름 사운드 트랙을 이용, 신디사이저의 발명보다 훨씬 전부터 자신만의 전자 음악을 시도하며 위대한 애니메이션을 제작하였다.

CG애니메이션의 선구자, 존 라세터(John Alan Lasseter, 2007)는 이렇게 말했다. “예술은 기술에 도전하고, 기술은 예술에 영감을 준다[10].” 실험애니메이션을 표현하기 위한 기법과 기술은 끊임없이 진화하고 있으며 그 영역이나 형식은 광범위하고 한계가 없다. 핸드드로잉에서부터 film, 2D, 3D, 하이퍼 미디어아트에 이르기까지 규칙을 파괴하고 재료와 매체의 한계를 거부하며 무한대로 확장된 형태로서 실험애니메이션은 애니메이션 영역에서 가장 첨단에 존재한다. 그러므로 실험애니메이션은 독립 예술애니메이션으로서 감독 특유의 시각언어를 각기 다른 스타일로 실험한 작품으로서 예술적 가치가 높을 뿐 아니라 독창적인 길을 개척하는 선구자적, 작가 지향적 실험정신으로 집약된 영상 예술인 것이다.

III. 노먼 맥라렌의 실험적 표현과 움직임

1. 노먼 맥라렌의 실험적 표현

1941년부터 NFBC에서 활동하며 이후 애니메이션 분야를 설립하면서 왕성한 작품 활동을 한 스코틀랜드 출신 애니메이터이자 감독인 노먼 맥라렌은 앞서 언급하였듯이 기존의 전통 애니메이션 제작방식을 거부하며 매 작품마다 다양한 실험을 통하여 철저하게 자신만의 스타일을 개발하며 실험적인 작품을 추구하면서 예술

애니메이션의 지평을 넓힌 실험애니메이션의 거장이며 추상 작품의 창시자이자 영상 매체의 선구자로 세계에서 가장 영향력이 있는 애니메이터이다.

노먼 맥라렌은 인터뷰에서 손수 작업하는 모든 것이 실험적인 것이라고 하였다[11]. 작품 대부분이 실험적인 것으로 뚜렷한 내러티브를 거부며 추상적이다. 50년간 70편 이상의 다작을 통하여 움직임, 사운드, 색상, 빛과 형태를 소재로 작품마다 초현실적 시도로 매 작품마다 기법을 가리지 않고 기술의 진보를 이루었고, 칸 영화제 황금종려상, 오스카상을 비롯한 국제 애니메이션 페스티벌에서 200회 이상 수상을 하며 애니메이션의 위상을 높였다.

[표 1]은 노먼 맥라렌이 NFBC 이후 활동한 대부분의 작품들[12]을 정리하고 실험적 표현 방식을 연대순으로 정리한 것이다.

그는 초기 작품들, Boogie-Doodle(1941), Hen Hop(1942), 렌 라이의 ‘A Color Box’에서 영감을 얻은 Fiddle-de-Dee(1947), Begone Dull Care(1949) 등은 필름 양쪽에 직접 그림을 그리고 염색을 하며 색과 형태를 연구하거나, Blinkity Blank(1955)와 같이 필름을 굽어서 채색한 Film-Scratch 기법 등 카메라를 사용하지 않고 필름에 직접 그림을 그리는 Drawn on Film(Directed on Film) 기법을 주로 사용하였다. 특히 시력의 지속성과 망막의 잔상을 이용한 색상과 형태의 변형으로 정밀한 조형미를 추구한 추상적 순수 실험 작품들이 주를 이루며 그만의 독특한 움직임을 창조하였다. Dots(1940), Loops(1940), A Phantasy(1952), Two Bagatelles(1952), Synchrony(1971) 등과 같은 작품에서는 필름 사운드 트랙에 직접 여러 크고 작은 형태의 패턴을 그리거나 에칭하고 촬영하여 완벽하게 이미지와 사운드를 결합한 Synthetic Animated Sound 기법을 개발하며 형태와 소리가 공감되는 애니메이션을 제작하였다. 이는 그의 다큐멘터리 영상 Pen Point Percussion(1951)에도 보여지 듯 점의 형태, 점과 점 사이의 간격, 점의 굵기 등으로 소리를 시각화하였다는 점에서 획기적인 실험이라 할 수 있다. 노먼 맥라렌은 소리와 영상에서 기계적 합성음에 대하여 다음과 같이 말했다. “낮은 음조를 빛깔과 채도에 상관없이 저명암

의 색과 연관시켰고, 높은 음조를 고명암의 색과 연결시켰다. 다른 말로 표현하면, 소리에 화음이 덜할수록 채도를 낮춘 것이고, 소리가 깊고 귀에 부담이 되는 소리일수록 채도를 높인 것이다[13].” 이처럼 노먼 맥라렌은 음악과 영상의 연관성이 중요하다고 믿으며, 일생을 소리와 영상, 소리와 색깔 등 감각의 겹침 현상[14]에 대해 탐구하여 소리의 시각화를 추구하였다.

표 1. 노먼 맥라렌의 실험적 표현

시각적 장치	실험적 표현	작품
Cameraless (Directed on Film)	Drawn-on-Film	Dots(1940) Loops(1940) Mail Early(1941) V for Victory(1941) Boogie-Doodle (1941) Hen Hop(1942) Five for Four(1942) Fiddle-de-Dee(1947) Begone Dull Care(1949)
	Film-Scratch	Blinkity Blank(1955)
	Drawn-on-Film	Short and Suite(1959) Mail early for Christmas(1959) Line Vertical(1960) Line Horizontal(1962) Mosaic(1965) Synchrony(1971)
Camera	(Zoom Technic) Pastel Method +Cut-Out	C'est l'Aviron(1944)
	Pastel Method	La Haout sur ces Mongagnes(1946) La Poulette Grise(1947)
	Stereoscopic Film	Around is Around(1951) Now is the Time(1951)
	Pastel Method +Cut-Out	A Phantasy(1952)
	Pixilation	Neighbors(1952) Two Bagatelles(1953) Opening Speech (1961)
	Cut-Out	Rythemic(1956) Le Merle(1958) Sphere(1969)
	Pixilation +Cut-Out +Puppet+Cell	Christmas Cracker(1963)
	Pixilation +Optical Printing	Chairy Tale(1957) Canon(1964)
	(Multiple Image)	Par De Deux(1968) Narcissus(1983)
	Optical Printing	Ballet Adagio(1972)
Documentary Film		Pen Point Percussion(1951) Pinscreen(1973) Animated Motion 1~5 (1976-1978)

한편 주로 작업했던 빠르고 불안정한 움직임과는 다른 느린 속도로 조금씩 변화하면서 서정적이고 환상적인 분위기를 표현하며 노먼 맥라렌이 창안하고 직접 호칭한 Pastel Method 기법이 있다. La Haout sur ces Mongagnes(1946)와 La Poulette Grise(1947)는 벽에 종이를 붙여 파스텔이나 콘테를 사용하여 조금씩 그려 나가며 디졸브(Dissolve) 기법으로 촬영한 Pastel Method 기법의 작품이다. 그는 그림을 그리는 행위 그 자체, 즉 회화보다도 회화하는 과정에 중점을 두고자 이 기법을 실험하였으며 느린 템포로 빛과 색의 변화를 주어 환상적인 분위기를 만들어내었고 이를 직접 빛과 그림자의 메타모포시스[15]라고 표현했다.

Pastel Method 기법에 Cut-Out 기법을 더해 제작된 반추상과 초현실주의적 작품 C'est l'Aviron(1945), A Phantasy(1952)가 있으며 특히 C'est l'Aviron은 중첩(Overlap)된 배경이 카메라를 향해 다가오는 카메라의 Zoom 기술을 시도기도 하였다. 그 외 Cut-Out 작품으로는 종이를 오려 만든 숫자와 기호의 움직임만으로 시적 가능성을 탐구한 Rythmetic(1956), 고도로 양식화되고 단절된 비트의 움직임을 표현한 Le Merle(1958)과 같은 작품이 있다.

그리고 2개의 시점에서 투영하는 그림이 중복되므로 다른 좌안 및 우안 이미지 위치의 제어를 통해 입체적으로 움직이는 피사체를 촬영하여 제작한 입체애니메이션(Stereoscopic film), Around is Around(1951)나 Now is the Time(1951)처럼 늘 상식을 초월한 시도로 다양한 재료와 광범위한 기법들을 개발하며 집요하리만큼 새로움을 추구했다.

뿐만 아니라 라이브 액션 필름의 프레임 편집해 실사작업과의 경계에 매우 근접해 있는 독특한 애니메이션 기법인 픽실레이션(Pixilation) 기법으로 제작된 Neighbors(1952)는 픽실레이션 작품 중 정수로 평가받고 있다. 일반적으로 애니메이션은 무에서 유를 창조하거나 소재 또한 무생물이거나 정지된 동작에 생명력을 주는 반면, 픽실레이션(Pixilation) 기법은 살아있는 사람이나 동물의 실제 움직임, 즉 라이브 액션을 토대로 정지 동작을 프레임 바이 프레임 촬영한 후 연결하므로 과장되거나 의도적 부자연스러운 움직임을 만들어내는

애니메이션 기법으로 뮤직비디오나 광고에 많이 응용되는 기법이 되었다. 픽실레이션 기법으로 제작된 Two Bagatelles(1953), Opening Speech(1961) 외에도 옵티컬 프린팅(Optical Printing) 기법을 더하여 제작한 Chairy Tale(1957), Canon(1964), Par De Deux(1968), Narcissus(1983)는 움직임과 음악의 형식적 반복을 미학적으로 표현한 작품이다. 특히 Par De Deux는 이미지들을 중첩(Overlay)시키는 방식으로 표현한 다중 이미지(Multiple Image)기법으로 움직임의 잔상효과를 표현한 수작이자 오늘날 모션그래픽의 시초라 할 수 있다. 한편, 그의 마지막 작품 Narcissus는 영화, 무용, 음악을 합쳐서 그가 평생 동안 습득한 기술의 집약체적 작품이다.

이외에도 그는 애니메이션의 주요 기술에 대한 다큐멘터리 영상도 제작하였다. 속도, 불규칙성, 감정이 증가하는 몸짓, 위치변화로 인한 움직임 등을 연구한 Animated Motion 1~5(1976-1978), 알렉산드르 알렉세이예프와 클레어 파커가 처음 고안했던 Pin Screen 기법을 그들과 함께 시연한 다큐 영상 Pinscreen(1973)은 NFBC 아티스트 그룹과 함께 240,000개의 핀을 사용하여 연출된 패턴과 그림자를 촬영하여 얻은 놀라운 시각 효과를 공유[16]하기도 한다.

이처럼 작품의 아이디어가 대부분 테크닉으로부터 나온 노먼 맥라렌은 매체를 넘나들며 다양하고 혁신적인 기법들을 작품을 통해 증명하였다. 이처럼 끊임없는 시각적 표현 기술에 대한 탐구와 실험을 통해 자신만의 영역을 확립하며 상식을 초월한 시도를 한 그는 선구자이자 예술가로서 애니메이션을 예술의 경지로 올려놓았을 뿐 아니라 오늘날 실험 애니메이션의 형식적인 혁신에 지대한 영향을 주었다.

2. 움직임 표현

움직임은 애니메이션에서 가장 중요한 미학적 특징이다. 노먼 맥라렌은 애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술[17]이라고 말하며 프레임과 프레임 사이에서 일어나는 움직임에 집중했다. 그는 고정된 위치에서 카메라로 포착된 움직임이 때론 실제 눈으로 보는 것보다 훨씬 강력하다[18]고 믿

으며 그 포착된 움직임을 탐구하는 그의 움직임에 대한 철학은 그의 작품 전반에 걸쳐서 나타난다.

다큐멘터리 영상 7개를 제외한 34개의 작품의 움직임 표현을 분석한 결과, 그는 움직임의 반복성 구조에 강한 선호도를 보였다. 이것은 크게 두 가지 형태, 즉 운동성(Motion)의 반복과 변형(Metamorphosis)의 반복으로 분석된다.

2.1 운동성(Motion)의 반복

노먼 맥라렌은 운동성을 표현할 때 크게 세 가지, 동적과 정적², 규칙과 불규칙, 복잡과 단순 구조의 움직임을 표현, 소재의 분해와 조립의 상호 반복을 통해 움직임을 탐구한 것으로 나타났다. 그 중 두드러진 특징은 동적이고 불규칙하면서 매우 복잡한 움직임의 반복이 34작품 중 총 27작품으로 가장 높은 빈도를 보였으며, 이러한 구조는 점, 선, 면 등의 단순 도형, 텍스트, 숫자, 기호, 패턴, 그리고 새와 같은 실제 이미지를 표현하더라도 극도로 간소화한 기하학적 조형 등을 소재로 한 애니메이션에 주로 나타났다.

그의 Line 시리즈(1960, 1962)만 보더라도 수평, 수직의 단순 직선인 정적 이미지를 느린 움직임의 선은 얇게, 빠른 움직임의 선은 굵게 표현함으로써 선의 굵기와 간격의 대비로 시간에 따라 변화하는 움직임을 정밀하고 역동적이고 불규칙적인 운동성으로 표현하였다. 또한 우아한 발레 안무를 통해 인체의 움직임을 연구한 Par De Deux(1968)와 Narcissus(1983)는 슬로우 모션(48 fps)으로 복잡하게 중첩된 프레임들이 환상적으로 반복되며 하나의 연속적인 이미지처럼 보여 움직임의 연속성을 우아하면서도 매우 동적이고 불규칙적으로 표현한 작품이다.

이러한 동적, 불규칙, 그리고 복잡한 움직임의 반복적 구조는 빠르거나 느린 속도감과 경쾌하거나 무거운 리듬감의 운동성, 그리고 그 운동성의 전개와 방해의 반복을 의도적으로 생성하여 운동성을 확장시키고 비내러티브가 갖는 추상성을 표현하기 위한 것으로 해석된다.

표 2. 노먼 맥라렌의 움직임 표현_ 운동성의 반복

작품	운동성의 반복
Dots(1940)	동적, 불규칙, 복잡, 깜빡임
Loops(1940)	동적, 불규칙, 복잡, 깜빡임
Mail Early(1941)	동적, 불규칙, 복잡
V for Victory(1941)	동적, 불규칙, 복잡
Boogie-Doodle(1941)	동적, 불규칙, 복잡
Hen Hop(1942)	동적, 불규칙, 복잡
Five for Four(1942)	동적, 불규칙, 복잡
C'est l'Aviron(1944)	정적, 불규칙, 복잡
La Haout sur ces Mongagnes(1946)	정적, 규칙, 단순
La Poulette Grise(1947)	정적, 규칙, 복잡
Fiddle-de-Dee(1947)	동적, 불규칙, 복잡
Begone Dull Care(1949)	동적, 불규칙, 복잡
Around is Around(1951)	동적, 규칙, 복잡
Now is the Time(1951)	동적, 불규칙, 복잡
Neighbors(1952)	동적, 불규칙, 복잡
A Phantasy(1952)	정적, 불규칙, 복잡
Two Bagatelles(1953)	동적, 불규칙, 복잡
Blinkity Blank(1955)	동적, 불규칙, 복잡, 깜빡임
Rythmetic(1956)	정적, 규칙, 복잡
Chairy Tale(1957)	동적, 불규칙, 복잡
Le Merle(1958)	동적, 불규칙, 복잡
Short and Suite(1959)	동적, 불규칙, 복잡
Mail early for Christmas(1959)	동적, 불규칙, 복잡
Line Vertical(1960)	동적, 불규칙, 단순
Opening Speech(1961)	동적, 불규칙, 복잡
Line Horizontal(1962)	동적, 불규칙, 단순
Christmas Cracker(1963)	동적, 불규칙, 복잡
Canon(1964)	동적, 불규칙, 복잡
Mosaic(1965)	동적, 규칙, 단순, 깜빡임
Par De Deux(1968)	동적, 불규칙, 복잡, 중첩
Sphere(1969)	동적, 규칙, 단순
Synchromy(1971)	동적, 불규칙, 복잡, 깜빡임
Ballet Adagio(1972)	동적, 불규칙, 복잡
Narcissus(1983)	동적, 불규칙, 복잡, 중첩

2.2 변형(Metamorphosis)의 반복

두 번째 특징은 형태의 연속적이고 반복적인 변형(Metamorphosis)이다. [표 3]은 형태 변형이 작품에 어떠한 형식으로 반복되어있는지를 보여준다. 인체를 소재로 하는 픽셀레이션 기법의 작품은 형태의 불규칙한 변형에서 자연스럽게 제외된다.

노먼 맥라렌은 철저하게 그만의 본능적이고 감각적인 방식으로 형태가 생성(A)-소멸(B)-증식(C)의 변형을 반복시켰다. A-B-A, A-C-B-A, A-C-B-A-C-B-A 형식으로 연속적이고, 불규칙 변형이 순환 반복함으로써 움직임을 창조한 그의 작품은 흡입력과 동시에 애니메이션이 갖는 호소력을 증폭시켰다. 또 다른 특징은 어떠한 변형의 반복을 구성하더라도 생성으로 시작하여 생성으로 끝이 난다. 한편 사전준비 없이 즉흥적

² 노먼 맥라렌은 애니메이션을 정적인 형태의 확장으로 보지 않았다(1968).

이코 직관적으로 작업한 것 같지만 전체적인 그림을 항상 염두에 두고 모든 것이 계획된 A Phantasy(1952), Lines(1960, 1962), Synchromy(1971)에서도 A-C-B-A의 변형은 정교하게 균형을 이루며 반복적으로 전개된다.

하나의 형태에서 또 다른 형태로 점진적으로 이어지며 변화하는 모습을 의미하는 메타모포시스[19]는 무엇이 움직이는가보다 '어떻게 움직이는 것'이 더 중요하다고 믿었던 그가 주목할 수밖에 없었던 요소로 이해할 수 있다. 즉 형태 변형은 그림을 그리는 과정, 즉 움직임이 일어나는 과정 사이에서 발생한다. 그리고 노먼 맥라렌은 그 과정의 진화에 집중하였다. 형태 변형은 과정의 변화이며, 프레임 사이의 그림을 그리는 바로 그 순간의 이미지를 직관적인 방법으로 행할 수 있다는 점에서 그가 형태 변형의 반복에 주목했다고 해석할 수 있다.

표 3. 노먼 맥라렌의 움직임 표현 변형의 반복

작품	변형의 반복
Dots(1940)	증식, 생성, 소멸
Loops(1940)	생성, 소멸
Mail Early(1941)	생성, 소멸
V for Victory(1941)	생성, 증식, 소멸
Boogie-Doodle(1941)	생성, 증식, 소멸
Hen Hop(1942)	생성, 소멸
Five for Four(1942)	생성, 증식, 소멸
C'est l'Aviron(1944)	생성, 소멸, 중첩
La Haout sur ces Mongagnes(1946)	생성, 소멸
La Poulette Grise(1947)	생성, 소멸
Fiddle-de-Dee(1947)	생성, 증식, 소멸
Begone Dull Care(1949)	생성, 증식, 소멸
Around is Around(1951)	생성, 소멸
Now is the Time(1951)	생성, 증식, 소멸
Neighbors(1952)	-
A Phantasy(1952)	생성, 증식, 소멸
Two Bagatelles(1953)	-
Blinkity Blank(1955)	생성, 증식, 소멸
Rythematic(1956)	생성
Chairy Tale(1957)	-
Le Merle(1958)	증식, 생성, 소멸
Short and Suite(1959)	생성, 증식, 소멸
Mail early for Christmas(1959)	생성, 소멸
Line Vertical(1960)	생성, 증식, 소멸
Opening Speech(1961)	생성
Line Horizontal(1962)	생성, 증식, 소멸
Christmas Cracker(1963)	생성
Canon(1964)	-
Mosaic(1965)	생성, 증식, 소멸
Par De Deux(1968)	중첩
Sphere(1969)	생성, 증식, 소멸
Synchromy(1971)	생성, 증식, 소멸
Ballet Adagio(1972)	-
Narcissus(1983)	중첩

IV. 결 론

본 논문은 노먼 맥라렌 작품들의 혁신적인 영상 표현 방식과 반복적으로 나타나는 움직임의 시각적 표현 연구를 통해 실험정신의 의미를 조명하였다. 그의 애니메이션 표현기술이 불가능한 표현을 가능하게 했다면, 움직임의 표현기술은 음악과 색채가 결합되어 카메라 속 시간과 공간을 구성하고 확장하였다는 점에서 의미가 크다. 또한 기하학적 조형이나 기호 등과 같은 단순 이미지만으로 움직임을 표현하여 자신만의 제작 철학으로 놀라운 시각적 소통을 이루어 냈다.

실험애니메이션의 예술성이 현대에 이르러 광고, 영화, 건축, 순수미술, 공공예술 등 여러 양식의 시각적 대중문화로 자리 잡으면서 정서적 환기와 예술적 교감을 이루었다는 점에서 볼 때에도 노먼 맥라렌 애니메이션의 미학적 가치는 높게 평가되어야 한다. 실험애니메이션은 상업적인 목적을 위한 수단으로 이용되는 애니메이션이 아니다. 실험애니메이션의 정체성은 예술적 본질의 추구하고 새로움을 시도하는 장인정신으로 집착된 실험정신 그 자체이다.

그러므로 본 논문은 작가주의 애니메이션의 영향력을 통해 실험애니메이션의 예술적 가치를 계승하고 실험 방식에 대한 단순 의문보다는 보다 구체적인 형태의 탐구가 요구되는 실험 방식의 실험애니메이션으로 이해되어야 한다. 또한 대학교육에서 애니메이션 창작의 가능성과 나아갈 방향을 심층적으로 모색하기 위한 선행 연구로 의미가 있기를 바란다.

참 고 문 헌

- [1] Paul Wells, 한창완, 김세훈 역, *애니마톨로지*, 한울, 2001.
- [2] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1650847&cid=50337&categoryId=50337>, 2018.8.22.
- [3] Eadweard Muybridge, *Animals in Motion*, Dover Publications, 1957.
- [4] Paul Wells, 한창완, 김세훈 역, *애니마톨로지*, 한울, 2001.

- 을, 2001.
- [5] <https://icewhistle.com/posts/experimental-animation>, 2018.8.22.
- [6] Paul Wells, 한창완, 김세훈 역, *애니마톨로지*, 한울, 2001.
- [7] 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁, *만화애니메이션사전* 한국만화영상진흥원, 2008.
- [8] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3535005&cid=58544&categoryId=58544>, 2018.11.2.
- [9] 존할라스, 한창완, *유립 애니메이션 이야기*, 한울, 1999.
- [10] Leslie Iwerks, "PIXAR Story," Walt Disney Studios Motion Pictures, 2007.
- [11] Donald McWilliams, "Personal Interview," NFBC, 1990.
- [12] <https://www.nfb.ca>, 2018.12.8.
- [13] 모린퍼니스, 한창완, 조대현, 김영돈, 박선영 역, *움직임의 미학*, 한울, 2001.
- [14] 오은주, *작가주의 애니메이션에서의 은유와 상징표현에 관한 연구* 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2008.
- [15] Donald McWilliams, *Norman McLaren On The Creative Process*, NFBC, 1991.
- [16] <https://www.nfb.ca/film/pinscreen>, 2018.12.8.
- [17] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, 2002.
- [18] Donald McWilliams, *Norman McLaren On The Creative Process*, NFBC, 1991.
- [19] John Halas, Roger Manvell, 이일범, *애니메이션의 이론과 실제* 신아사, 2000.

저 자 소 개

홍 일 양(H-Yang Hong)

종신회원



- 1998년 5월 : New York Institute of Technology, Communication Arts(MA)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 세명대학교 시각디자인학과 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상·멀티미디어디자인, 시각디자인