
애니매트릭스에 나타난 추상적 메타포 표현

Expression of Abstractive Metaphor in Animatrix

김경애
경성대학교 디지털콘텐츠학부

Kyung-Ae Kim(lassmich@ks.ac.kr)

요약

본 연구는 애니메이션 「애니매트릭스Animatrix」에 나타난 추상적 메타포 표현을 중심으로 추상성의 활용에 대한 고찰을 하였으며, 상상적 발상과 자극이 매우 중요한 애니메이션의 독특한 요소로 추상성의 활용에 대한 한 사례로 제시하고자 한다. 기존 가치체제의 해체를 위한 시각적 표현법 시도는 추상예술과 추상애니메이션의 탄생을 가져왔으며 추상 애니메이션의 선구적 작업은 20세기 초에 이루어졌다. 워쇼스키(Wachowski) 형제감독과 세계 거장들에 의해 움니버스형식으로 구성된 애니메이션 「애니매트릭스」 중 「두 번째 르네상스The Second Renaissance Part 1, Part2」와 「허가Matriculated」에 표현된 추상적 메타포는 유기체적 생명력을 추상적으로 표현하는 <추상성의 아니마>, 물리적 3D공간성과 아울러 인간의 감정까지도 인지될 수 있는 4D공간성이 구현된 <추상성의 공간화>, 인간의 정신과 상상의 세계를 직접적으로 제시하는<추상성의 개념화>로 분석될 수 있다.

■ 중심어 : | 애니매트릭스 | 추상 | 메타포 |

Abstract

In this study, the use of abstraction has been considered, focusing on the abstract metaphoric expressions presented in Animatrix and it has a purpose as the case study in the use of abstraction as a unique element of animation in which imaginative ideas and stimuli are significantly important and the pioneering works of abstract animations were produced in the early 20th century. The abstract metaphors expressed in The Second Renaissance Part1 & Part2 and Matriculated among the episodes of Animatrix, the animation produced in the omnibus form directed by Wachowski Brothers and great Master in the world, can be analyzed into Anima of Abstraction abstractively expressing organic vital power, Extensity of Abstraction which 4D space is realized possibly recognizing the human emotions as well as 3D space, and Conceptualization of Abstraction directly presenting the human mentality and imaginary world.

■ keyword : | Animatrix | Abstract | Metaphor |

* 본 논문은 2007학년도 경성대학교 학술연구비지원에 의하여 연구되었습니다.

(This research was supported by Kyungseong University Research Grants in 2007)

접수번호 : #070131-002

접수일자 : 2007년 01월 31일

심사완료일 : 2007년 03월 05일

교신저자 : 김경애, e-mail : lassmich@ks.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

기존 가치체계의 해체는 과학과 기술의 혁명에 힘입어 21세기에 와서는 장르와 분야를 구분하는 경계적 특징과 개념의 붕괴로 이어진다. 예술과 공학이 결합되어 IT산업의 콘텐츠를 구축하고 순수예술과 상업예술의 혼합되고, 예술과 디자인은 최첨단 마케팅의 가장 공격적 요소가 되었으며, 시청각적매체는 시각과 동시에 오감을 자극하는 오감적 매체가 되고 있다. 그래서 지금의 시대는 추상과 구상이라는 개념을 개별적으로 분류하고 추상예술의 근간이 되는 “가치해체”에 그 시각적 효용성을 둔다면 시대적 착오가 될 수 있다.

현 시대의 추상성은 광고나 시청각적, 문화적 콘텐츠 분야에서 전략적으로 심리적 접근을 위해 사용되는 예가 적지 않다. 그 효과는 구체적인 커뮤니케이션의 효과를 얻는데 많은 기여를 한다. 애니메이션 또한 커뮤니케이션의 목표대상층이 있는 시청각적 매체이다. 20세기처럼 추상성을 추상애니메이션만의 전형적 표현 방법이라고 구분하고 그 시각적 전달력을 활용하지 않는다면 애니메이션은 중요한 표현방법을 간과하는 것이다. 더구나 기술과 과학의 발달은 사실보다 더 리얼한 가상성의 구현을 가능케 하였으며, 문화소비자들은 <사실의 리얼한 가상적 재현성>에 더 이상 만족하지 않는다. 게임으로 성공적 흥행을 거둔 시카구치 히로노부가 연출한 애니메이션 「파이널 판타지」(Final Fantasy)가 그 환상적인 극사실성에도 불구하고 참패를 한 사실은 인간에 의해 구현되었던 19세기의 사실주의(Realism)의 가치를 디지털기술이 파격적인 수준으로 업그레이드하여 재현한다 하더라도 그 가치가 이미 상당부분 해체되었음을 보여준다.

이렇게 사실성의 가치가 그 기존의 형태를 재현하는 것을 전제로 한다는 협소하고, 제한적인 조건하에 있다면 반대로 추상이란 사실적인 재현을 위한 정형화된 형태가 존재하지 않기 때문에 기술의 발전과 함께 제작될 수 있는 추상적 표현법의 가능성은 매우 다양하다고 볼 수 있다. 그러므로 상상력을 가장 잘 구현 할 수 있는 효율적인 방법 중 하나라고 볼 수 있는 추상성의 활용은 예술문화와 애니메이션의 콘텐츠 화에 독특한 시

각적 요소로 개발되어야 할 분야이다. 이러한 시점에서 본 연구는 애니메이션 「애니매트릭스」에 나타난 추상적 메타포 표현을 중점으로 연구를 하였으며, 상상적 발상과 자극이 매우 중요한 애니메이션의 독특한 요소로 추상성의 활용에 대한 한 사례로 제시하고자 한다.

1.1 연구의 방법 및 범위

애니메이션 「애니매트릭스」 중 위쇼스키형제 감독의 「두 번째 르네상스 The Second Renaissance Part 1, Part2」와 피터 정(Peter Jung)이 연출한 「허가 Matriculated」는 디지털기술의 활용가능성을 통해 실사적 애니메이션과 추상적 애니메이션들을 결합시켰다.

이 두 작품에 표현된 추상적 메타포 표현을 고찰하기 위해 추상의 의미를 살펴보았으며, 추상예술의 발전을 시대적 변화, 과학의 변화, 기술의 변화에 근거하여 분석하였다. 추상예술의 발로가 미술에서 시작하여 건축, 공예, 영화, 문학 등의 분야에 미쳤고 또한 애니메이션이 미술과 같이 시각적 이미지를 중점으로 제작되기 때문에 학문적 고찰의 기초를 추상미술을 중심으로 한 추상예술에 두었다. 또한 추상애니메이션의 표현형식과 추상애니메이션 대표적 작가와 작품들에 대해 살펴보았다. 그리고 애니매트릭스에 표현된 추상적 메타포를 통한 가상성 구현 방법에 대해 <추상성의 아니마>, <추상성의 공간화>, <추상성의 개념화>으로 분석하여 고찰하였다.

2. 추상과 예술

정보를 전달하는 기호학적인 측면에서 이미지로 구성되는 매체들은 그 자체적 가변성과 변환될 수 있는 이해 방법에 따라 시대적으로 변천되었으며 아울러 과학과 기술의 발전은 생활의 형태를 변화 시켰을 뿐만 아니라 문화의 향유 매체 또한 다양화 시키고 동시에 시청각적으로 복합화 하였다. 추상적 이미지는 고대로부터 인류가 사용한 상징적 이미지에서도 나타나지만, 현대적 의미의 추상이란 현대회화를 그 근간으로 하고 있다. 그리고 시청각의 복합적 매체이며, 움직이는 이미지를 구현하여 이미지의 생명력을 창조하는 애니메이션분야의 추상애니메이션 또한 20세기의 추상성을 통

한 실험적 현대회화의 가치창조와 같이 발달을 한다.

2.1 추상의 의미

추상이라는 용어는 미술에 사용되기 훨씬 이전부터 일상적인 것으로 널리 쓰이고 있었다. 가령, 대화 가운데서 흔히 들을 수 있는, 추상적으로 말하지 말고 좀 더 구체적으로 말하라는 등으로서 말이다. 이때 추상적인란 구체적인 것의 상대적인 내용으로서 비구체적인, 애매모호한 것을 가리키는 것이다. 그러나 추상한다는 동사로 사용되었을 경우는 간추리고 정비해서 어떤 특성을 드러내 놓는다는 의미를 띠게 된다. 미술에서 적용되고 있는 추상의 의미도 대체로 이 두 의미가 내포되어 있다고 보아야 한다. 즉 비구체적이고 애매모호한 것으로서의 추상적인 것이 하나이고 전체상 가운데서 특수한 것을 간추려 낸다는 작용으로서의 추상화 작업이 또 하나이다[1].

2.2 추상성의 시대적 요구

추상 —또는 비 묘사적 표현방식— 은 미술상의 변화뿐만 아니라 사회적 변화에 의해 요구된 것이었다. 철학적 측면에서 추상을 논한 단 한 사람의 선지자는 보링거(Wilhelm Worringer)였다. 그는 1908년 발표한 유명한 수필집 「추상과 감정이입 Abstraktion und Einfühlungs」에서 추상은 “인간과 자연 사이의 불화”의 징조라고 말하고 있다. 그러나 근본적으로 추상을 불가피하게 한 것은 경제·기술·과학 분야에 걸친 문명의 발전이었다. 실재는 더 이상 인식 가능한 것이 못되었다. 동시에 ‘현대적 스타일’의 확립과정에서 선과 색은 자율성을 얻었다. 마티즈는 야수주의의 생성으로 순수 회화에 도달하게 되었으며 입체주의자들은 만들어진 오브제 자체의 리얼리티를 입증하기 위해 일체의 일루저니즘을 거부했고 미래주의 화가들은 비시각적 요소들(속도, 소음, 소리, 냄새...)을 표현하는 데 몰두해 있었으며 표현주의자들은 내부 반응의 투사(投射)에 열중해 있었다. 이러한 성숙과 더불어 추상은 인간이 전통적으로 자기 주변 환경과 맺었던 관계를 뒤엎게 된다[2].

2.3 추상성과 과학정신

20세기의 과학정신은 다른 표현으로 인간의 지(知)의

정신을 인간의 가장 중요한 본질로 판단하는 지의 가치론을 동반하고 있다. 지=이성적 정신=이론=가설=증명=진리치라는 공식을 나타낸다. 피카소의 예술도 지=정신의 예술이다. 기하학적인 분석과 형식을 지향하는 미술은 모두 지의 정신을 찬양한다. 20세기 추상미술 전체가 눈을 통한 감각의 재현이 아니라, 인간의 정신을 통한 창조적 표현으로 이야기되고 있는 사실이 20세기 과학정신의 산물임을 나타낸다. 미래학과(the Futurism)·바우하우스(Bauhaus)의 예술·사회주의적 구조주의는 20세기 과학정신의 예술이다[3].

2.4 추상성과 데이터이즘(Dataism)

툼 드 윌트는 ‘가상공간’ 혹은 ‘사이버스페이스 CyberSpace’의 선구자로 고려될 수 있다. 드 윌트에게 있어서 컴퓨터 아트와 주요한 특징 중의 하나가 비물질성인데, 그것은 ‘작품들’이라는 것이 결국 추상적인 알고리즘 내지 데이터베이스에 불과하기 때문이다. 그는 무엇보다 그것을 일반적인 모더니즘과 아울러 특히 다다이즘의 성상 파괴적인 특성과는 반대되는 개념을 예술과 함께 나타내는 ‘데이터이즘 Dataism’(데이터에 비롯됨)으로 간주한다. 형식적인 작업방식으로 인해서 데이터이즘은 전통적인 미학을 재확인 한다. 데이터이즘 작품들은 독특한 예술오브제가 아니라 수학적 과정이며, 상징적인 성격을 지닌 디지털형식의 데이터베이스이다. 데이터 미술작품은 3차원에서 존재하고 시간 속에서 변화하는 모습을 보여주지만 또한 여전히 전적으로 합성적인 그 무엇으로 순수하게 상상으로 만들어진 작품들이 된다. 애니메이션 이미지 영역에 있어서는 <아르스 엑렉트로니카 90 Ars Electronica 90>에서 전시되었던 마리오 사소의 『발자국 Footprint』, 필립스 안드레본의 『스타인생 Star Life』, 로버트 러리의 『추잡한 세력 Dirty Power』, 등 브누아 망델브로, 브라이언 에반스, 리처드 보스 등의 프랙탈 이미지들을 꼽을 수 있다[4].

3. 추상애니메이션

3.1 추상애니메이션의 표현형식

실험애니메이션은 분업적 제작공정과 거대한 제작

경비 탓에 기업화 산업화되면서 상업적 애니메이션이 틀을 잡아갈 무렵, 작가 주의적 성격을 띠며 점점 예술화 되고 실험정신이 강한 표현으로 발전 되었다. 뿐만 아니라 당시 예술의 실험적 경향, 특히 현대 미술의 다양한 전개는 애니메이션의 예술화에도 큰 역할을 해낸다. 이러한 실험 애니메이션은 그 성격으로 볼 때 영상이라는 기술적 한계를 갖지만 크게 두 가지 표현 양식을 보여준다. 하나는 추상적 형식을 다루는 지각적 양식(Perceptual Style)의 애니메이션과 구상적 이미지를 사용하는 서사양식(Narrative Style)의 애니메이션으로 볼 수 있다[5].

초기의 사진과 영화형식에 대한 실험적 작품을 제작했던 다다이즘의 여러 작가들과의 상호관련성은 실험 애니메이션을 태동 시키는데 매우 중요한 역할을 했다. 실험 애니메이션은 그 이미지 제작에 있어 새로운 회화 표현기법(포토 몽타지, 풀라지, 프로타지...)도 응용되었으며 순수 추상적 이미지들이 채용되었다. 이러한 추세는 오브제를 이용한 미술과 초현실주의의 다양한 표현(핑거페인팅, 팝아트(앗쌍블라지)작가들의 시각언어들이 실험 애니메이션에서 조형적 시험을 거쳐 영상으로 변화된 것을 볼 수 있다. 이러한 점은 많은 실험 애니메이션 작가와 제작을 담당했던 감독들이 미술인이었던 점도 관련되어 있으며 화가들의 표현의지를 애니메이션이라는 양식을 빌어 표현하려했던 아방가르드 정신에서 비롯된 것으로 볼 수 있다[5].

3.2 추상애니메이션 작가

3.2.1 오스카 피싱거

비개관적이고 비선형적인 표현분야에서 가장 주목할 만한 작가로 오스카 피싱거(Oskar Fischinger)를 들 수 있는데, 음악과 움직임을 동조시키고자 했던 그의 열망은 무엇보다도 사운드의 추상화를 추구하는 작가적 관점에 의해 추진되었으며, 전적으로 시각적인 조건에 의해 성취될 수 있다는 것을 느꼈다. 형태와 형식은 무엇인가를 재현할 필요 없이, 그것을 수용하는 관객들의 다양한 반응을 불러일으킬 수 있다. 1930년대 만들어진 가장 주목할 만한 작품 <컴포지션 인 블루(Composition in Blue)>(1935)에서의 그의 '연구' 속의

음악과 움직임의 직접적인 동조에 의해 피싱거는 음악에서 용인되는 추상화가 애니메이션에서의 추상화의 수용과 이해를 가능하게 할 것이라고 기대했다[6].

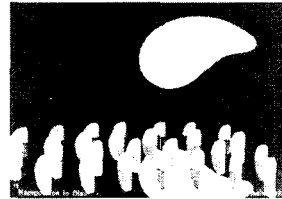


그림 1. 컴포지션 인 블루(Composition in Blue)

추상적인 (시각적 시)실험적인 애니메이션의 역동성을 예측하면서 움직임은 색채와 형태, 그리고 형식미를 스스로 표현한다[6].

3.2.2 제임스 휘트니

제임스 휘트니(James Whitney)는 컴퓨터를 이용하여 <라피스, Lapis' 66>를 제작했다. 이작품은 인도의 만다라 무늬가 다양하게 확대되고, 모여들면서 보는 이에게 최면 같은 효과를 느끼게 한다. 그의 컴퓨터 애니메이션은 기계적이며, 동시에 추상적이고, 신비주의적이다. 그는 도가 사상(道家 思想)과 선불교(仙佛敎)에 영향을 많이 받아 영혼의 과학자로 불리어지기도 했다 [7].

특히 제임스 휘트니는 정신적인 주제들과 그의 영화 제작의 관습들을 결합하는 데 특별한 관심을 가졌다. 그의 영화 <라피스(Lapis)>(1965)는 연금술을 연습하는 마법사의 돌에서 이름을 따왔는데, 묵상과 우주 안의 인류 위치를 완전하게 이해하는 사상적 배경을 보여 준다[6].

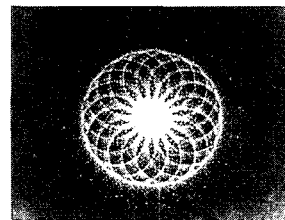


그림 2. 라피스(Lapis)

나레이션이나 유머가 아니라 정신적인 삶에 대한 묵상에 의해 예상되는 관객의 몰입의 다른 수준을 조장하기 위해 표현의 원초적 형식을 사용하는 영화이다[6].

위에서 언급한 예술가들은 보다 원초적인 형식을 가지고 작업하려고 노력했다. 따라서 그들은 어떻게 이러한 형식들이 진화하는지, 그리고 그것들이 궁극적으로 표현하는 것이 무엇인지에 대한 구체적인 이해를 가지고 있었다. 따라서 이러한 예술가들이 애니메이터로서 주로 작업하는 구체적인 표현기법을 고려하는 것은 유용하다. 예를 들어, '점(a dot)'이 무엇인가? 그것은 선의 시작일 수도 있고 끝일 수도 있다. 그러나 더욱 중요한 것은 그것이 예술가들이 사용할 수 있는, 가장 작고, 가장 직접적이며, 완전하게 결정된 그래픽 표시라는 것이다. 달리 말하면, 그것은 예술가와 예술작품을 연결하는 표현의 원초적이고도 가장 강렬한 상징이다. 점은 훨씬 이후의 응용작업 속에서 기하학적 형식으로서만 합리화되는 원초적인 형식이다[6].

4. 애니매트릭스에 표현된 추상적 메타포

앤디 워쇼스키(Andy Wachowski), 래리 워쇼스키(Larry Wachowski)는 1999년 블록버스터 SF영화 「매트릭스 The Matrix」를 연출하여 대형 감독의 자리에 오르게 된다. 이들 형제감독은 한국의 피터 정 감독 외 미국, 일본의 감독과 애니메이터들과 함께 「애니매트릭스 The Animatrix」를 제작하였다.

「애니매트릭스」는 매트릭스를 주제로 한, 10분 내외의 단편애니메이션이 음니버스형식으로 구성되어 있는 작품으로 총 9편이 수록되어 있다. 그 중 워쇼스키형제 감독이 제작한 「두 번째 르네상스 The Second Renaissance Part 1, Part2」와 피터 정(Peter Jung)이 연출한 「허가 Matriculated」는 추상적 메타포가 돋보이는 애니메이션이다. 이 두 작품은 모두 2D와 3D의 컴퓨터그래픽을 혼합하여 제작되었다.

앞에서 언급한 추상 애니메이션의 선구자인 제임스가 선불교(仙佛敎)에 영향을 받아 그의 작품에 추상적이고, 신비주의적인 인도의 만다라 무늬를 사용 하였듯이, 워쇼스키형제 감독 또한 애니메이션 「두 번째 르네상스 1,2」에서 일본 불교화와 만다라 이미지를 등장시킨다.

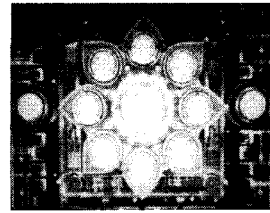


그림 3. 두 번째 르네상스 1,2의 만다라 화[8]

이 작품의 추상적 메타포는 이야기의 서사적 구조 전 환뿐만 아니라 주제의 궁극적인 메시지를 전달하는 상징성을 시각적으로 개념화하였다.

한편 피터 정은 철학적 사유와 표현주의적 작가의식이 돋보이는 감독이다. 애니메이션 「허가」의 연출에서도 표현주의적 추상성을 통해 유감없이 작가적 특색을 드러낸다. 「허가」에서는 <가상과 현실>, <기계와 인간>, <정신과 물질> 등의 상이한 구성요소들이 기하학적으로 추상적인 시각언어를 통해 공간, 배경, 캐릭터를 구성하기도 하며, 공포와 신비의 모든 양상으로 사건을 진행시킨다.

4.1 추상성의 아니마

비록 추상적 요소가 그 반대 되는 개념의 구상적 객체를 시각적으로 구체적으로 인지 할 수 있게 하는 가장 근본적 요소라고 할지라도, 일반적으로 “추상적” 이다 라는 개념은 우리의 주위에 구체적 형상으로 실존하지 않는 객체에 대해서 “추상적” 이다 라고 구분한다. 그래서 애니메이션에 있어서의 “아니마”는 대부분의 경우 구상적이며 무생물적 객체에 부여 되어왔다. 가령 탁자에 놓인 시계에 부여된 “아니마”는 그 시계를 시각적으로 살아서 견고, 춤추고, 말하는, 생명이 있는 객체로 변화 시키지만 시간이라는 개념 자체는 여전히 추상적이며 비가시적 개념으로 남아 있다. 하지만 시계의 형태를 시각적으로 구성해주고 있는 최소 단위들, 즉 점, 선, 면, 색채, 기호 등은 추상적 구성의 대표적 요소들이다. 이러한 요소들에 “아니마”가 부여되면 바로 추상적 개념의 시간은 에너지를 지닌 생명체가 되며, 시각적으로 어떤 구상적 객체보다도 구체적으로 받아들여질 수 있다.

「두 번째 르네상스 1」에서 기계는 인간의 노동을

대신해 주는 충실한 일꾼이다. 그러나 인조인간이 인간을 살해하는 사건이 벌어지고 감시용 CCTV에 녹화된 실패 장면은 방송으로 보도가 된다. 인조인간에 의해 두개골이 무참하게 열리고, 뇌가 파괴되는 매우 직접적인 장면은 인간의 얼굴에서 두개골—뇌—뇌의 안—추상으로 변한다. 기하학적이고 유기적인 추상요소들은 빠른 속도의 애니메이션과 함께 뇌의 지적활동을 담당하는 정보전달의 과정, 뇌 안에서 이루어지는 신경계의 화학적 반응, 그리고 물리적 생명을 조절하는 순환적 기능 등을 직각적이고 직각적으로 표현하고 있다. 뇌의 복합적 기능과 역할을 설명해줄 수 있는 다른 어떤 실제적 이미지보다도 시각적으로 유기체 적이고 또한 매우 효과적인 설정이라고 볼 수 있다.

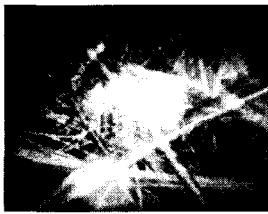


그림 4. 뇌의 추상적 이미지[9]

또한 애니메이션 「허가」에서의 추상성의 유기체적 생명성의 표현은 캐릭터의 변태(變態)의 과정에서 관찰 될 수 있는 물리적 변화과정 뿐만이 아닌 정신세계의 변화까지도 시각적으로 포착하였다.



그림 5. 기계의 가상정신 이미지[10]

4.2 추상성의 공간화

투시법을 탈피한 20세기의 회화 중에서 특히 추상회화에 있어서는 형의 게슈탈트(Gestalt)에 의한 공간표현과 색채의 심리학적 성질에 의거한 공간표현에 의해

화면의 질서나 통일이 고려되게 되었다. 색면은 같은 조건 아래에 놓였을 경우, 높은 명도색은 앞으로 나오고 낮은 명도색은 안으로 후퇴하는 것처럼 느껴지는 성질이 있다. 또 명도차가 큰 두 색은 떨어져 있어 보이며 명도차가 적은 두 색은 붙어 있어 보인다. 그러나 형에 따라서는 반드시 밝은 색이 앞으로 나온다고는 할 수 없다. 추상회화에서는 전혀 투시법과는 관계없는 이와 같은 형태와 색채의 심리학적 성질에 의해 화면의 형상에 전후의 공간관계를 부여하는 경우가 많다[11].

상식적으로 우리가 접하는 공간이라는 개념은 3D이며 근경, 중경, 원경이 분명하게 지각된다. 그리고 어떤 공간 안에 존재하는 객체들에 의해 상대적으로 물리적, 심리적 관계들이 지각되어질 수 있다. 즉 3D의 구체적 인 공간은 그 자체로 벌써 많은 전체적 상황들을 언급한다고 할 수 있다. 예를 들면 좌표 상의 높고 낮음은 우리의 중력에 대한 선 입력된 판단과 지각에 의해 추락과 가속도, 충돌 등의 물리적 상상력을 발동시키며 나아가 특정 영상에 대한 지각적 예상과 이해에 관해 무시 할 수 없는 영향을 미친다.

추상적 요소들에 “아니마”를 적용하면 그 각각 요소들이 지니는 독자적인 속성과 다른 요소들과의 상대적인 조합을 통해 생성되는 2차적, 3차적 속성들을 통해, 가치의 해체가 이루어지지 않은 기존의 공간과는 비교될 수 없는 특출한 공간을 만들어 낸다. 좌표는 존재하나 부피는 없으며, 4각의 프레임 안에서의 무한대로 펼쳐지는 “아니마”에 의해 물리적 “소실점”의 의미성은 희박해진다. 그러나 동시에 시야나 초점의 차이가 없는 상황에서도 거리와 깊이를 표현 할 수 있다. 그리고 기존의 공간으로 표현될 수 있는 물리적, 심리적 관계들의 특성을 포함할 뿐만 아니라 선형적 지각에 의한 첨예한 심리적 현상들을 표현하기에 적절하며 효과적이다. 그래서 추상성에 “아니마”가 부여된 경우에는 비상, 자유, 초월, 혼돈, 미지 등의 도상학적으로 형태화되기 어려우면서도 인간의 감성과 이성으로 항상 던져왔던 인지와 인식에 대한 열망들이 좌표적 위치가 존재하는 애니메이션으로 효과적으로 전달되어 질 수 있다고 본다. 이는 판단에 의해 존재하는 공간이 아닌 지각에 의해 공간이라고 할 수 있으며 3D보다 한 차원 더 높은

4D에 존재하는 공간이라 할 수 있다.

애니메이션 「두 번째 르네상스 1, 2」의 도입부에는 시온의 파일 저장소로 들어갈 수 있는 이미지가 나타난다. 그것은 사각형과 원형의 기하학적으로 추상적인 이미지들로 그 정점에는 빛으로 둘러싸인 여인의 형상이 보인다. 그리고 만다라와 같이 영적인 여인의 손에 위치하는 사각형은 빠른 속도로 움직이며 변화되는 점, 선, 면, 색채로 추상적 요소의 집합적이며 3차원적인 공간이다. 이 기하학적 추상 공간은 현실적으로 표현된 공간과 자연스럽게 전이되어 실제 세계로 향하는 통로이며 서사적 구조 전환이 가능하게 한다. 또한 과거·현재·미래를 연결하고 시간적 이동과 흐름이 비선형적으로 전개 될 수 있게 하는 중요한 상징적 역할을 한다. 이 추상적 공간은 작품의 중간 중간에 서사전개의 전환을 가능케 하며, 마지막 부분에는 도입부와는 반대의 순서로 공간이 전개된다. 즉 실제 세계로부터 추상적 공간으로의 이동이 되는 역순의 결말을 보여준다. 이는 형제감독이 표현하고 자 했던 <인식의 세계와 실존하는 세계>, 즉 <현실과 비현실>, <실제와 가상>의 차이점을 대비 시켜 주게 하는 상이한 추상적 공간화의 한 방법이다.



그림 6. 시온의 파일 저장소 입구[8]

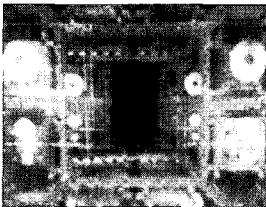


그림 7. 추상적 공간으로의 전환[8]

이러한 추상성의 <실제와 가상> 사이의 공간적 이동

성은 애니메이션 「허가」에서도 실제와 인간의 정신세계를 표현하는 시각적 핵심요소이다. 또한 「허가」의 추상적 공간은 가상적 공간을 물리적인 공간과 구분 지으면서도 한편으로는 3차원적으로도 구체적 공간성이 납득되어질 수 있는 설득력을 가지고 있다. 그리고 「두 번째 르네상스 1, 2」에서 추상성이 서사적 구조 전환에 큰 몫을 차지했듯이 피터 정은 추상적 메타포를 통해 전체적인 사건이 진행, 전환되게 하고 있다.

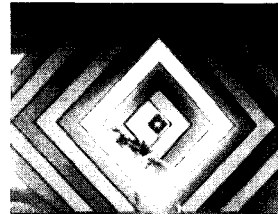


그림 8. 추상적 공간[10]

4.3 추상성의 개념화

제시적 직접성이란 동시적 사물들이 우리의 경험 내에 “객체적으로” 존재하는 특정한 방식이고, 그리고 이 도입 양식에서 요소들을 구성하는 추상적 존재자들 가운데 보통 감각 소여라 불리는 추상 물들 -예를 들어 색깔, 소리, 맛, 촉감, 그리고 신체적 감각- 이 포함되어 있다는 것이다. 이와 같이 “객체화” 자체가 추상화이다. 왜냐하면 어떤 현실적 사물도 그 “형식적” 완전성에 있어서 “객체화” 되지는 않기 때문이다. 추상화는 자연의 상호 작용의 양태를 표현하고 있는 것이지, 단순히 정신적인 것이 아니다. 아니 오히려 사유는 자연의 한 요소로서 스스로를 제시하고 있는 것이다. 종합과 분석은 서로를 필요로 한다[12].

개념이 존재하지 않았다면 언어가 발달하지 않았을 것이며, 언어가 발달하지 않았다면 세기에 따른 문화와 문명이 변화하지 않았을 것이다. 추상적 개념의 사유 능력이 인간과 다른 생물들의 특성을 차별화 시켜 왔으며, 21세기의 세계적 경제·문화산업의 주요 초점의 하나는 인간의 추상적 욕망을 어떻게 자극하고, 충족시킬 것인가이다. 방법적으로는 설사 물리적이고 물질적 매체가 동원이 되는 경우라도 물질은 추상적 개념을 나타

내기 위한 보조적 매개체에 지나지 않을 정도로 추상적 개념에 대한 전문적 기획력이 요구 되어 지고 있다.

조형적 추상성은 그 자체로 어느 특정한 구상적 물질의 표현력에 비해 뒤지지 않는 강한 개념을 가지고 있다. 가령 빨강이라는 색채는 그 물리적 속성에 의해 활용되어지는 것이 아니라 오히려 빨강에 의해 반응하는 인간의 심리적 속성과 그리고 그 반응의 귀납적, 연역적 사고와 심리변화과정 중 빨강에 의해 표현 되어질 수 있고, 채워질 수 있는 추상적 개념을 위해 적용된다. 추상적 조형언어가 “아니마”를 통해 생명과 영혼을 지니게 되면 그 개념들은 매우 독자적이며 유니크한 메시지를 전달할 수 있다. 시간과 속도 안에서 다양하게 생성되고 변화하는 추상적 조형 요소들은 생명력 있는 에너지 지니게 되며 강하고 호소력 넘치는 시각적 언어로서 독특한 개념을 전달한다.

애니메이션 「허가」의 표현주의적 추상성은 다른 「애니매트릭스」의 작품들과 차별화된다. 그리고 「매트릭스」의 주제인 가상과 실재를 전개하는 서사구조도 다른 작품들과는 다르다고 볼 수 있다. 복합적 구성과 대비를 통해 우주에 있어서 인간의 위치와 정체성, 그리고 추구되어야 하는 지향점에 대한 궁극적 질문을 던지는 점에서는 일맥상통하지만 「허가」를 제외한 다수의 「애니매트릭스」의 단편 애니메이션들은 인간 정신활동의 자율성의 박탈과 인간성의 파괴 또는 인간과 기계의 선과 악적인 대립 구조를 통해 승자와 패자를 가르고 있다. 또는 인간의 세계와 기계의 세계는 실제와 가상이라는 경계를 사이에 두고 결론적으로 확실히 분리되어 있다.

그러나 피터 정은 「허가」에서 인간의 정신세계를 곧 가상의 세계로 보여준다. 기계에 의해 프로그램되고 통제되는 것이 아닌 인간의 감성과 정서인 공포, 신비, 호기심, 애정, 욕구 등이 가상의 세계에 추상적 메타포를 통해 시각적 개념으로 객체화 되고 있다. 컴퓨터그래픽을 통한 프랙털하면서도 기하학적 추상성의 애니메이션은 상상의 공간인 가상세계의 캐릭터들의 심리적이며 정신적인 상태와 전이 과정을 전달하는데 어떤 대사나 자막보다도 적절한 시각적 대사라고 할 수 있다.



그림 9. 가상공간으로의 정신적 전이[10]

또한 인간의 정신세계에 초대 받은 기계의 정신을 표현하는 방법으로 추상적 메타포가 구체적인 개념으로 애니메이션 화 되었다. 실존의 형태가 재현 되지 않은 추상성이란 실존하지 않는 상상의 세계를 보편적으로 이해 될 수 있는 개념으로 표현하기 위해서는 더 할 나위 없는 제시적 직접성을 내포하고 있다.

5. 결론

구체예술(具體藝術, art concret)내면의 관념을 시각적으로 형상화한 예술. 추상예술의 별칭이다. 추상예술이 일반인들의 눈에는 보이지 않는 무엇을 예술가의 힘으로 구체적으로 가시화한 것이라면, 추상예술이라는 개념은 부적절한 표현이라는 자각에서 1930년대에 반 두스부르흐가 제안한 말이다[13].

추상예술에 대해 반 두스부르흐가 주장한 바가 자연과 분리된 예술의 창조성과 인간 정신의 독자성에 있다면 논자는 오히려 인간의 정신세계와 관념은 지극히 자연적 요소라고 유추한다. 인간의 육체가 원소와 분자로 이루어진 유기체적 자연물이라는 데에는 아무도 이의를 제기 하지 않을 것이다. 그렇다면 지극히 자연적인 유기체에서 화학적, 전자적 과정을 통해 발생하는 정신과 관념을 단지 물리적 코드로 규정할 수 없다는 이유로 비 자연적인 요소로 구분하며 그것을 시각화한 예술이 자연성과 차별화 되는 추상예술이라고는 정의하는 데는 논리적인 무리가 있다고 본다. 그 이유는 첫째, 정신세계도 자연이 생산하는 현상이다. 둘째, 자연의 형태를 구성하는 것은 궁극적으로는 기하학적이며, 유기적인 형태의 추상이며, 시각적으로 표현할 수 있는 점, 선, 면, 색채 등의 추상적 조형의 기본 요소들이다. 또한 모든 자연적이며 사실적 형태는 이 요소들로 분해

될 수 있다. 셋째, 인간의 기술과 과학이 아직도 측정할 수 없는 정신과 관념을 추상이라고 구분하고 있을지도 모른다. 어쩌면 추상은 지극히 수학적인 과정을 통해 생성되는 측정 가능한 물리적인 객체일 수도 있다.

위에 언급한 시각에서 보자면 구체와 추상의 구분은 학습의 편리를 위한 지극히 단편적이고 현상적인 구분일 수도 있다고 본다. 다양한 관점에 따라 구체가 추상이 될 수도 있고 추상이 구체가 될 수도 있다는 것은 21세기의 디지털 문화 속에 향유매체로, 실용매체로 광범위하게 확산되고 있는 <가상과 실재>사이의 경계의 붕괴과정을 보더라도 인지 될 수 있다.

애니메이션 「애니매트릭스」 중 「두 번째 르네상스」와 「허가」에 표현된 추상적 메타포는 유기체적 생명력을 추상적으로 표현하는 <추상성의 아니마>, 물리적 3D공간성과 아울러 인간의 감성까지도 인지될 수 있는 4D공간성이 구현된 <추상성의 공간화>, 인간의 정신과 상상의 세계를 직접적으로 제시하는 <추상성의 개념화>로 분석될 수 있다.

대부분의 애니메이션은 영화와 달리 캐릭터부터 배경, 카메라, 조명에 이르는 기술적인 부분까지 허구에 근거하여 제작된다. 그리고 그 서사적 전개的方法和 이미지들은 감정이입을 위해 관객에게 상당부분의 상상력을 요구하기도 한다. 상상에서 기인하는 허구에 기꺼이 몰입하는 이유는 <구조법의 해체>, <개념의 해체>, <이미지의 해체>와 같은 지성과 감성의 인지적인 해체능력과 아울러 상반되는 조합능력이 모두 공존하기 때문이다. 모더니즘을 모태로 기존 가치와 표현형식의 해체를 주장하며 발전된 추상성은 이제 디지털기술과 함께 3차원과 4차원에서 강한 시각적 에너지를 지닌 애니메이션으로 구현될 수 있다. 그리고 추상성은 구체와의 경계를 허물고 구체가 제공할 수 없는 가상성의 시각화를 구체화하는 주요한 메타포로서의 기능을 할 것이라고 생각한다.

[2] 장휘 다발, 홍승혜, *추상미술의 역사*, 미진사, 1994.
 [3] 윤현섭, *추상미술과 지(知)의 자아*, 인간사랑, 1997.
 [4] F. Popper, 박숙영, *전자시대의 예술*, 예경, 1999.
 [5] 손기환, 조정래, *애니메이션의 감상과 이해*, 보고사, 2005.
 [6] Paul wells, 한창완, 김세훈, *Understanding Animation*, 한울 아카데미, 2001.
 [7] 황선길, *애니메이션 영화사*, 범우사, 1999.
 [8] 애니메이션, 애니매트릭스/두 번째 르네상스 1,2, 2003.
 [9] 애니메이션, 애니매트릭스/두 번째 르네상스 1, 2003.
 [10] 애니메이션, 애니매트릭스/허가, 2003.
 [11] 다카하시 마사토, 김수석, *시각디자인의 원리*, 지구문화사, 1999.
 [12] A. N. 화이트헤드, 정영훈, *상징작용 그 의미와 효과*, 서광사, 1989.
 [13] <http://100.naver.com/>

저 자 소 개

김 경 애(Kyung-Ae Kim)

정희원



- 1994년 9월 : 베를린 국립예술대학교 (U D K) Visual Communication 학과(학사)
- 1997년 9월 : 동 대학(석사)
- 1998년 9월 : 동 대학(마이스터술러)

• 2003년 9월 ~ 현재 : 경성대학교 디지털콘텐츠학부 교수
 <관심분야> : 3D애니메이션, 모션그래픽, 컴퓨터그래픽, 디지털미디어아트

참 고 문 헌

[1] 오광수, *추상미술의 이해*, 일지사, 2003.