

추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 월터 루트만과
오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품 차이에 대한 이해

Understanding the Difference between Abstract Animation Works of
Walther Ruttmann and Oskar Fischinger
Based on Formal Characteristics of Abstract Animation

주저자

청 위 위 Cheng, Yuyu

동서대학교 디자인대학 박사 과정 | PhD. Candidate of Dongseo University
남경철도직업기술학원 예술학원 강사 | Lecturer of Nanjing institute of railway technology
574726587@qq.com

교신저자

김 해 윤 Kim, Hae-yoon

동서대학교 디자인대학 교수 | Professor of Dongseo University
haeyoonkim@empal.com

투고일	2018.12.10	심사일	2019.01.16	게재확정일	2017.01.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

목 차

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 방법 및 범위

2. 추상애니메이션의 개념 및 양식적 특성

- 2.1. 추상애니메이션의 배경과 개념
- 2.2. 추상애니메이션의 양식적 특성

3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의

추상애니메이션 작품 및 그 관계

- 3.1. 월터 루트만의 추상애니메이션 작품
- 3.2. 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품
- 3.3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 관계

4. 월터 루트만과 오스카 피싱거의

추상애니메이션 작품의 차이

- 4.1. 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 월터 루트만의 추상애니메이션 작품에 대한 이해
- 4.2. 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품에 대한 이해
- 4.3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 차이

5. 결론

참고문헌

Keyword

추상애니메이션, 양식적 특성, 주관적 형식, 음악구조
abstract animation, formal feature, subjective form, music structure

Abstract

It was beginning from Arnaldo Ginna and Bruno Corra to the Walther Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling and Oskar Fischinger who were in movie audio era in 1920s, they made the accomplishment of early abstract animation, later generation, such as Norman McClaren, John Whitney, and others, were influenced by these works which had a very high artistic value and it has certain significance for today's dynamic graphics, the development of digital animation, etc. The formal features of abstract animation can be divided into two aspects, modeling features and performance features. Modeling features include two features, geometric abstract modeling features and experimental features of materials and forms, Performance features include discontinuity, rhythm, repetitive motion and musicality, which are reflected in abstract animation. The first abstract animated film released in the world was Lichtspiel Opus I which was the product of Ruttmann, the product influenced many artists, including Fischinger. Although there were some similarities between some of Fischinger's works with Ruttmann's works, there are also many differences between them, which make them different from each other. It is also because of their differences that enrich the expression of abstract animation and promote the development of abstract animation.

논문요약

아르날도 (Arnaldo Ginna) 와 브루노 코라 (Bruno Corra) 부터 시작하여 20세기 20년대의 월터 루트만, 한스 리히터, 바이킹 에겔링, 유성영화 시대의 오스카 피싱거에 이르기까지 이들은 초기 추상애니메이션의 성과를 이룩하였고, 이들의 높은 예술적 가치가 있는 작품들은 나중에 노먼 맥라렌, 존 휘트니 등 많은 예술가들에게 영향을 미쳤으며, 오늘날의 역동적 이미지와 디지털 애니메이션 등의 발전에 지대한 영향을 미쳤다. 추상애니메이션의 양식적 특징은 조형적 특징과 연출적 특징 두 가지로 나눌 수 있는데, 조형적 특징은 기하학적 추상의 조형성과 재료 및 형식의 실험성 두 가지 특징으로 나뉘고, 연출적 특징은 비연속성, 리듬, 반복적인 운동과 음악성 세 가

지 특징을 포함하며 이 특징들은 추상애니메이션에서 모두 드러났다. 최초로 상영된 추상애니메이션 영화가 바로 루트만의 <빛의 유희, 작품1>이다. 이 작품은 피싱거를 포함한 많은 예술가들에게 영향을 주었다. 피싱거의 작품과 루트만의 작품이 일정 부분 비슷한 면이 있지만 작품 간의 적지 않은 차이가 존재하고 있으며 이는 작가의 개별적 특징을 가지게 하는 요소이기도 하다. 바로 이들의 차이가 추상애니메이션의 표현 형식의 다양화에 영향을 끼쳤으며 추상애니메이션 발전의 원동력이 되었다고 할 수 있다.

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

추상애니메이션은 20세기 초 선구적인 영화 운동에서 비롯되었고 가장 먼저 이탈리아의 아르날도(Arnaldo Ginna)와 브루노(Bruno Corra)가 1910년~1914년 사이에 공동으로 창작한 4편의 추상영화에서 표현되었다. <색깔의 화음>(A Chord of Colour), <4색 효과에 대한 연구>(Study of the Effects of Four Colours), <봄의 노래>(Song of Spring), <꽃>(Flowers). 이 작품들은 직접 필름에 그림을 그리는 기술을 활용하였으나 전쟁으로 인하여 보존되지는 못하였다. 이 작품들은 세계 최초의 추상영화 일뿐만 아니라 선구적인 영화 운동의 시작을 상징한다¹⁾. 이와 같은 미래주의 선언의 영향²⁾을 받아 1920년대부터 많은 예술가들이 새로운 양식과 형식을 탐색하기 시작하였으며, 추상영화도 이 시기에 발전을 이루었는데 해당 시기에 뛰어난 예술가로는 페르낭 레제(Fernand Leger), 월터 루트만(Walther Ruttmann), 한스 리히터(Hans Richte), 오스카 피싱거(Oskar Fischinger), 바이킹 에겔링(Viking Eggeling) 등이 있었다. 이들은 표현주의, 추상주의, 미래주의, 초현실주의 등 예술 흐름의 영향 속에서 높은 예술적 가치를 지닌 추상애니메이션 작품을 많이 창작하였다. 그 중 루트만의 <빛의 유희, 작품1> <빛의 유희, 작품2> 시리즈와 피싱거의 <연습>(Studies) 및 <콤포지션 인 블루>(komposition in blau) 등이 유명하다. 이들의 작품은 형식과 소재의 탐색 등 면에서 모두 새로

운 발전을 이루었고 훗날 예술가 노먼 맥라렌(Norman McLaren), 렌 라이(Len Lye), 해리 스미스(Harry Smith) 등에게 영향³⁾을 주었으며, 컴퓨터 그래픽의 창조, 디지털 생태계의 형성, 현대 디지털 애니메이션의 발전에 있어서 모두 일정한 의미를 가진다.

현재 추상애니메이션에 대한 연구는 주로 추상애니메이션의 개념 및 역사적 발전에 대한 연구, 추상애니메이션의 예술, 미학 및 양식적 특징에 대한 연구, 추상애니메이션의 언어 및 기호에 대한 연구, 추상애니메이션의 현대적 의의에 대한 연구 등이 있다. 그 중에서 월터 루트만과 오스카 피싱거의 학술 문헌에 관련하여 주로 이들이 추상애니메이션의 역사적 형성에 지닌 중요한 의의를 서술하였고 이들 작품의 예술 형식이 추상애니메이션의 발전을 추진하였다고 주장하였다. 두 작가가 추상애니메이션 역사상 매우 중요한 예술가인 이상 이들 작품의 양식적 특징 및 차이성은 추상애니메이션의 발전에 영향을 미치게 된다. 이들 작품의 양식적 특징에 대한 구체적 분석과 두 작가의 작품 사이에 존재하는 차이에 대한 연구가 부족한 실정이다. 때문에 본 논문은 이들의 추상애니메이션 작품의 양식적 특징에 대한 비교를 통해 두 작가 작품 사이의 구체적인 차이성을 분석하여 추상애니메이션에 대한 학술 연구 및 교육을 위한 기초자료로 활용되는 것을 목적으로 본 연구를 진행하고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 논문은 먼저 내용 분석법으로 추상애니메이션의 개념과 추상애니메이션의 양식적 특징 및 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품 및 관계를 정리하고자 하였다. 다음 추상애니메이션의 양식적 특징을 기준으로 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품에 대해 이해하고, 마지막으로 비교분석법으로 월터루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 차이성을 분석하였다.

본 논문의 연구는 주로 추상애니메이션의 역사와 양식적 특징과 관련이 있고 연구 범위는 월터루트만과 오스카 피싱거 두 사람의 작품으로 하며, 대표적이고 유명한 작품 8편을 선택하였는데 각

1) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사, 54.

2) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사, 54.

3) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사, 54-57.

각 월터 루트만의 <빛의 유희, 작품1>, <빛의 유희, 작품2>, <빛의 유희, 작품3>, <빛의 유희, 작품4>, 오스카 피싱거의 <스터디 넘버 7>(Study No7), <콤포지션 인 블루>(komposition inblau), <알레그레토>(Allegretto), <옵티컬 포임>(An Optical Poem)을 선택하였다.

2. 추상애니메이션의 개념 및 양식적 특성

2.1. 추상애니메이션의 배경과 개념

19세기 말과 20세기 초의 예술가들은 점차 비 사실주의적 표현양식의 개념을 가지게 되었다. 1910년 바실리 칸딘스키의 수채화 추상 작품은 정식으로 추상주의의 막을 열었고, 그의 작품 <예술에 있어서 정신적인 것에 관하여>(Concerning the Spiritual in Art)는 추상주의에 이론적 기초를 다져 놓았고 추상주의의 내면적 정신을 논술하였다. 같은 시기 이탈리아인 아르날도(Arnaldo Ginna)와 브루노 코라(Bruno Corra)도 추상애니메이션에 대한 탐구를 진행하고 있었으며 미래주의의 선언을 제기하였다. 이는 많은 예술가들에게 깊은 감명을 주었고 1920년대에 영화의 선구적 운동을 형성하여 표현주의, 추상주의, 미래주의, 다다이즘, 초현실주의 등의 예술사조들이 영화의 선구적 운동에 있어서 정신적 활력 요소로 작용하였다. 독일의 일부 예술가들은 영화도 회화처럼 시각적 예술인 이상 가장 순수한 형식이 추상적인 것이라고 굳게 믿고 있었다⁴⁾. 그 중에서 바이킹 에겔링(Viking Eggeling), 한스 리히터(Hans Richter)와 월터 루트만은 가장 먼저 추상애니메이션을 창작한 예술가들이며 그들의 작품인 <대각선 교향곡> <리드무스21>, <빛의 유희, 작품1> 등은 추상애니메이션을 선도한 대표적인 작품들이다. 1921년 4월 27일⁵⁾ 월터 루트만의 <빛의 유희, 작품1>이 베를린에서 처음으로 대중들에게 전시되었는데 이는 역사상 처음으로 공개 방영한 추상애니메이션이다. 추상애니메이션에서 제시되었던 표현기법들은 상업 영화에도 영향을 주었으며, 가장 대표적인 사례가 1925년 로테 라이니거(Lotte Reiniger)의 <아흐메드 왕자의 모험>이다. 해당

작품은 첫 애니메이션 장편 영화이고 추상적 배경 부분은 월터 루트만이 창작하였다. 영화가 유성시대에 들어선 후 오스카 피싱거의 작품이 추상애니메이션 발전 과정의 중요한 부분이 되었고, 그의 추상애니메이션 작품 <콤포지션 인 블루>는 1935년에 베니스와 브뤼셀 영화제의 대상을 수상하였으며, 훗날 그의 작품은 노먼 맥라렌(Norman McLaren)과 렌 라이(Len Lye) 등에게 많은 영향을 미쳤다. 노먼 맥라렌은 필름 위의 그림을 없앤 다음 재염색하는 방식을 통해 채색 추상 영화를 창작하였으며 사운드는 재즈 음악을 사용하였다. 50년대 이후 영화 기술이 발전하면서 존 윌트니(John Whitney)는 동생과 함께 컴퓨터를 활용하여 기하학적 도형의 추상애니메이션을 창작함으로써 “컴퓨터 그래픽의 아버지”라 불렸고 이는 모션 그래픽의 탄생에 중대한 의미를 가진다. 스티븐 카발리에르(Stephen Cavalier)의 주장에 따르면 추상애니메이션 또는 모션그래픽 디자인은 포스트 모더니즘 시대에 마케팅 꿈수로 여겨졌다. “제품으로 포장되기 전 가지고 있었던 각종 정치와 문화 내용을 무자비하게 제거하였다. 20세기 초 시야를 확대하기 위한 혁명적 모션 추상 이미지들은 움직이는 영상디자인 분야로 구분되어 브랜드 홍보, 클럽 장식, “멋진” 문화를 포장하는 수단으로 전락되었다”⁶⁾. 그러나 부정할 수 없는 것은 추상애니메이션이 현재의 디지털 생태계와 현대 디지털애니메이션 등의 탄생과 발전에 지대한 영향을 미쳤다는 것이다. 추상애니메이션은 실험영화의 여러 유형 중 하나에 속한다. 추상애니메이션은 늘 “이런 애니메이션은 구체적인 형상이 없고 구체적인 이야기 줄거리도 없으며 다양한 도형의 움직임과 변화 또는 철학적 내용과 시적인 경지보다 많게는 음악에 대한 해석을 표현하였다”⁷⁾로 정의된다.

2.2. 추상애니메이션의 양식적 특성

추상애니메이션은 주로 형식을 통해 작품의 정신적 내용을 표현한다. 예를 들면 칸딘스키의 <예술에 있어 정신적인 것에 관하여>는 “사물과 같은 형식적 요소의 선택은 마음의 움직임에 의해

4) David Podwell Kristen Thompson.(2014).World Movie History (Second Edition). 베이징대학교출판사 , 229.

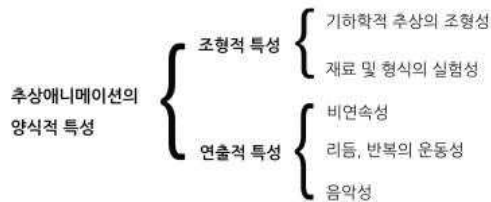
5) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사 , 80.

6) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사 , 57.

7) 주천.(2014).실험 애니메이션. 중국건설공업출판사 , 7.

결정되고 사물에 대한 선택은 내부 동력원칙을 근거로 하여야 한다”⁸⁾고 주장하였다. 따라서 추상애니메이션도 예외 없이 형식을 통해 예술가의 내면을 전달하므로 형식이 더욱 중요하게 느껴진다. 이의 양식적 특징은 주로 조형적 특징과 연출적 특징 두 가지로 나뉘는데 표19)과 같이 조형적 특징은 또 기하학적 추상의 조형성과 재료 및 형식의 실험성 두 가지로 나뉘고, 연출적 특징은 비연속성 및 리듬과 반복의 운동성, 음악성 등 세 가지로 나뉜다.

[표1] 추상애니메이션의 양식적 특징



그 중에서 기하학적 추상의 조형성이란 작품의 요소가 구체적인 특정 이미지가 아닌 원형, 삼각형, 사각형 등 기하학적 도형을 가리키는데 리히트의 작품 <리듬 21>에서 바로 사각형의 이동, 소멸 및 재현을 통해 표현하였다. 재료 및 형식의 실험성이란 다양한 재료와 표현 형식을 시도하는 것을 가리키는데 전지, 점토, 왁스, 심지어 필름에 직접 그림을 그리는 방식을 통한다. 예를 들면 에겔린의 작품 <대각선 교향곡>이 바로 은박지 재료를 전지의 형식으로 하프, 팬파이프, 피아노 등 사물의 높이를 양식화 한 후의 예술적 이미지를 제작하였고 음악과 회화 사이의 강렬한 관계를 보여주었다¹⁰⁾. 비연속성이란 작품에 스토리가 없고 연속적인 이미지가 없으며 대부분의 소재가 추상적인 것이고 쇼트들 간의 연속성과 스토리상 아무런 관련이 없는 순수한 주관성과 형식성으로만 구성되어 있으며 프레임 그 자체로써 독립성을 가지는 것을 말한다. 리듬, 반복의

운동성은 추상애니메이션에 드러난 미학적 특징 중 하나이고, 리듬과 반복의 운동은 대상의 보편적 재현이 아닌 극적인 효과를 강화하였으며 리듬과 반복의 운동을 통해 화면 속 독특한 시간과 공간적 기능을 창조하여 단순한 화면이 가져다주는 울적함을 제거하였다. 음악성은 시각과 음악의 관계를 강조하였고 추상애니메이션에서 사운드와 이미지의 일치함을 형성하였다. 즉 시각적 요소와 청각적 요소의 일치를 실현하였다는 것이다. 화면 속의 추상적 이미지 운동은 음악의 구조적 특징을 나타냈고 심지어 색채의 사용도 음악의 정서적 특징을 표현하였으며 많은 추상애니메이션에서 시각과 음악의 관계를 탐구하기 위해 사용된다. 예를 들면 노먼 맥라렌의 작품 <싱크로미>(Synchromy)가 바로 가장 단순한 채색 기하학적 면으로 음악의 리듬을 표현하였고 이 또한 추상애니메이션의 독특한 부분이라 할 수 있다.

3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품 및 그 관계

3.1. 월터 루트만의 추상애니메이션 작품

1921년 베를린에서 상영된 월터 루트만의 추상애니메이션 영화<빛의 유희, 작품1>을 통해서 추상애니메이션은 대중들에게 모습을 드러내기 시작하였다. 월터 루트만은 일찍부터 추상과 표현주의 양식으로 회화와 조각 창작을 진행하였고, 1918년 “움직이는 그림”의 사상에 대해 흥미를 느끼고 필름을 통해 “움직이는 그림”¹¹⁾을 창작하는 방법을 찾기 시작하였다. 얼마 지나지 않아 그는 추상애니메이션 이론을 연구하게 되고 이를 “시간의 회화”라 불렀다¹²⁾. 사람들은 그의 이론이 그의 작품보다 기여도가 훨씬 크다고 평가한다. 하지만 그의 유명한 작품 <빛의 유희, 작품1>에서부터 <빛의 유희, 작품4>는 훗날 추상애니메이션에 적지 않은 영향을 주었다. 그는 애니메이션으로 파울 베게너(Paul Wegener)의 <Lebende Buddhas>와 프리츠 랑의 <Die Nieberlungen>을 위해 몽환적인 배경을 촬영하였고, 1925년에는 상업영화 <아흐메드 왕자의 모험>의 추상적 배경 부분을 제작하였다. 뿐만 아니라 그가 완성한

8) WassilyKandinsky.(2017). Concerningthe spritual in art. ChongqingUniversity Press

9) 김홍균.(2007).초기 추상애니메이션의 양식적 특성에 관한 연구. 영상기술연구

10) 청위위,김해운.(2018).칸딘스키의 음악시각화 추상형식과 오스카 피싱거의 음악 시각화 추상영화와의 관계.커뮤니케이션디자인

11) 쉐옌핑 .(2012). 비주류 애니메이션 영화. 중국전매대학출판사.57

12) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사 , 54-57.

〈베를린, 도시 교향곡〉의 오픈 크레디트도 유명한 추상애니메이션이며 이는 그가 창작한 마지막 추상애니메이션 작품이고 그 뒤로 그는 실험적 다큐멘터리 창작에 몰두하였다.¹³⁾ 본 논문의 연구 범위는 주로 그의 대표적 작품들인 〈빛의 유희, 작품1〉, 〈빛의 유희, 작품2〉, 〈빛의 유희, 작품3〉, 〈빛의 유희, 작품4〉 시리즈의 4작품을 선택하였다.

〈빛의 유희, 작품1〉은 역사상 처음으로 공개적으로 상영한 추상애니메이션이다. 맥스 버팅(Max Butting)은 특별히 해당 애니메이션을 위해 음악 작업을 진행하였다. 영화는 마치 움직이는 그림 처럼 시간의 흐름에 따라 끊임없이 움직이고 변화되었고 요소들이 서로 작용하는 관계를 형성하여 매우 강한 리듬감을 나타냈다. 그는 유화를 사용하여 유리에 그림을 그린 다음 그림의 일부 부위를 닦아내어 대체하였고 유리의 아래쪽에서 빛을 비춘 다음 위쪽에서 매 순간의 변화를 촬영하였다. 그는 〈빛의 유희, 작품2〉, 〈빛의 유희, 작품3〉, 〈빛의 유희, 작품4〉를 연이어 창작하였는데, 각 단편 영화마다 다양한 추상적 이미지가 생생한 방식으로 성장하고 수축하며 변형하였으며 그의 영화를 상영할 때마다 오리지널 음악과 손으로 그린 채색을 더했다.

3.2. 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품

오스카 피싱거는 평생 추상애니메이션의 창작에 몰두하였고 그는 움직이는 기하학적 도형 및 선으로 음악의 리듬을 표현하였다. 그는 또 다양한 재료와 표현기법을 많이 연구하여 창작을 진행하였고 심지어 “Wax-Slicing Machine” 라는 기계를 만들어 작품을 완성하였다. 그는 칸딘스키의 “시각적 음악”의 영향을 깊이 받아 “음악은 소리 세계에 존재할 뿐만 아니라 시각 세계에도 존재한다.”¹⁴⁾고 주장하였다. 그는 많은 영화를 위해 특수 효과를 제작하였는데 프리츠 랑의 〈달위의 여인〉도 포함된다. 그는 자신의 동생과 함께 〈스터디 넘버1-12〉 시리즈를 창작하였는데 그 중 전 8편은 독자적으로 완성하였다. 나치 통치 시기 그는 예술을 장식한다는 명목 하에 추상에

니메이션 창작에 종사하여 공개적으로 〈컴포지션 인 블루〉를 촬영하여 대상을 수상하였다. 그 뒤로 그는 또 〈알레그레토〉 〈유틸리티 포임〉 〈라디오 다이내믹스(Radio Dynamics)〉 등의 작품들을 창작하였고 그 사이에 미국 디즈니의 〈판타지아〉의 일부 제작에도 참여하였다. 본 논문의 연구 범위는 주로 그의 유명하고 대표적인 작품 4편을 선택하였는데 각각 〈연구7〉, 〈컴포지션 인 블루〉 〈알레그레토〉 및 〈유틸리티 포임〉¹⁵⁾이고 모두 30년대에 창작되었다.

〈스터디 넘버7〉은 흑백 애니메이션 영화이다. 영화는 기본적인 하얀 기하학적 면으로 점, 선, 면 사이의 교체와 변화를 완성하였고 화면의 공간적 느낌과 리듬감을 표현하여 대중이 단순한 기하학적 도형의 방식에서 음악의 감정을 느낄 수 있도록 유도하였다. 이는 독일의 음악대가 요하네스 브람스(Johannes Brahms)의 〈헝가리 무곡 제5번〉을 창작 작품의 음악 소재로 사용하였다. 〈컴포지션 인 블루〉는 기하학적 면과 색채를 통해 음악의 리듬을 표현하였고 적절한 질서 속에서 근과 원, 평면과 입체 및 색채 비교의 관계를 표현하였다. 이 작품은 마치 채색으로 이루어진 면이 질서 있고 이성적인 연주와 댄스 속에서 곡이 그려내는 이야기에 알맞게 한다. 곡은 독일의 작곡가 카를 오토 에렌프리트니콜라이(Carl Otto Ehrenfried Nicolai)의 〈원저의 즐거운 아내들(The Merry Wives of Windsor)〉를 선정하였는데 전체 리듬이 경쾌함으로 가득하다. 〈알레그레토〉는 오스카 피싱거가 할리우드에 도착한 후의 첫 작품으로서 추상애니메이션 역사상 대표작이라 할 수 있고, 작품 전체는 원, 마름모, 사각형, 곡선 등 기하학적 도형의 형식으로 가득하다. 그 중 가장 많은 것은 마름모의 변화였는데 마름모가 점이 될 때 끊임없이 화면 속에서 반짝이고 이동하며, 선이 될 때는 끊임없이 발사되어 파워감을 형성하고¹⁶⁾, 면이 될 때는 빠른 속도로 반복되고 변화되었다. 작품은 도형과 색채를 활용하여 끊임없이 움직이고 약동하여 랠프 레인거가 창작한 재즈곡을 전달하였다. 〈유틸리티 포임〉은

13) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사, 54-57.

14) Oskar Fischinger, “musikexistiert nicht nur in der welt der klänge, sondern auch in der visuellen welt”, 1951

15) 청위위, 김해운.(2018). 칸딘스키의 음악시각화 추상형식과 오스카 피싱거의 음악 시각화 추상영화와의 관계. 커뮤니케이션디자인

16) 청위위, 김해운.(2018). 칸딘스키의 음악시각화 추상형식과 오스카 피싱거의 음악 시각화 추상영화와의 관계. 커뮤니케이션디자인

낭만주의 색채로 가득하고 단순한 기하학적 도형이 대와 소, 근과 원, 허와 실의 변화를 통해 음악의 감정을 강조하였다. 작품은 프란츠 리스트의 <헝가리 랩소디 2번>의 관현악 버전을 음악적 요소로 활용하였다.

3.3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 관계

월터 루트만과 오스카 피싱거는 모두 “절대영화” 파에 속한다. 해당 유파의 멤버는 또 바이킹 에겔링과 한스 리히터가 포함되며 이들은 이미지와 음악의 관계를 탐구하고 추상적 이미지로 음악을 해석하는 이념을 활용하여 칸딘스키의 음악적 추상 형식의 영향을 깊게 받았으며 자신들의 작품을 통해 음악성의 존재를 표현하였고 추상적인 이미지를 통해 음악의 리듬과 음률을 표현하여 내면의 정신력을 전달하였다. 월터 루트만과 리히트는 이론적 연구 면에서 더욱 큰 영향을 미쳤고, 에겔링과 오스카 피싱거는 실천 창작을 더욱 중요시하였다.¹⁷⁾ 루트만과 에겔링, 리히트는 1920년대에 활약한 최초의 추상애니메이션 예술가들이며 피싱거는 유성 영화시대인 1930년대에 예술적 성과를 이룬 예술가이다. 기존의 학술 연구에서 피싱거의 추상애니메이션 창작을 언급할 때 칸딘스키의 영향 외에 루트만의 추상애니메이션 작품 <빛의 유희, 작품1> 시리즈의 영향을 받은 부분에 대해 언급하고 있다¹⁸⁾. 이 두 사람의 작품은 모두 음악성의 핵심 이념을 나타냈고 기하학적 추상 이미지의 변화, 반복, 중첩 등 운동 방식으로 리듬과 공간을 강조한 개념들이 공통적으로 많이 보이며 이는 피싱거가 루트만의 작품이 영향을 받았다는 학설을 뒷받침하는 근거라 할 수 있다. 이 두 사람의 추상애니메이션 작품 사이에 뚜렷한 관계가 존재한 이상 본 논문은 이를 바탕으로 추상애니메이션의 양식적 특징의 시각에서 두 작가의 작품의 구체적인 차이성에 대해 연구하고자 한다.

4. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 차이

17) A. L. Rees.(1999).A History of Experimental Film and Video : From the CanonicalAvant-garde to Contemporary British Practice. BritishFilm Institute, 37

18) Cindy Keefer and Jaap Guldemond,(2013),Oskar Fischinger 1900/1967: Experiments in Cinematic Abstraction

4.1. 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 월터 루트만의 추상애니메이션 작품에 대한 이해

본 논문은 추상애니메이션의 양식적 특징 즉 조형적 특징과 연출적 특징의 다섯 요소에 따라 월터루트만의 대표적 작품 <빛의 유희, 작품1>, <빛의 유희, 작품2>, <빛의 유희, 작품3>, <빛의 유희, 작품4>를 분석하였으며 분석 내용은 표 2와 같다. 표 2에서 <빛의 유희, 작품1>은 기하학적 추상의 조형 면에서 원형, 점, 사각형, 예각 삼각형 및 많은 곡선, 직선, 심지어 광선 효과의 선들도 활용하였는데, 가장 큰 특징이라면 바로 점, 선, 면의 사용으로 이미지의 패턴 효과와 투명함을 나타냈다. 이러한 특징은 <빛의 유희, 작품2>에서도 크게 드러났다. 그러나 작품 <빛의 유희, 작품3>부터는 이러한 특징이 점점 약화되어 <빛의 유희, 작품4>에 이르러서는 대부분 직선 요소만 사용하였다. 재료와 형식의 실험성 면에서 루트만의 4편의 작품 모두

[표 2] 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 월터루트만의 추상애니메이션 작품에 대한 이해

월터 루트만	Opus1	Opus2	Opus3	Opus4
조형적 특성	기하학적 추상의 조형성 원형, 곡선의 점 변 평면, 삼각 평면(예각), 점, 직선 점 변 평면(빛 다발 형태), 직각 점 변 평면, 사각형	원형 점 변, 삼각 평면(예각), 곡선 점 변 평면, 점, 사각형, 불규칙 점 변 평면	점 사각형, 사각형, 곡선 평면, 직선	직선, 곡선 평면
재료 및 형식의 실험성	유체가 유리 위에 그렸을 그린 다음 겹은 그림의 일부 부위를 닦아내고 그 자리를 메운다. 유리의 아래 쪽에서부터 불을 비춘 다음 위에서부터 매 순간의 변화를 촬영한다.			
연출적 특성	비연속성 스토리텔링 줄거리가 없다. 이미지들이 연속적이지만 공간에 검은 막으로 격리한다. 기하학적 추상의 요소	스토리텔링 줄거리가 없다. 기하학적 추상의 요소, 주관적인 형식적 표현.	스토리텔링 줄거리가 없다. 기하학적 추상의 요소, 주관적인 형식적 표현.	스토리텔링 줄거리가 없다. 기하학적 추상의 요소, 주관적인 형식적 표현.
리듬, 반복의 운동성	원형의 리듬 있는 반복적 누름. 같은 색채, 같은 형태, 같은 방향, 같은 궤도의 곡선 선 면의 수축, 누름, 비틀림 등 변화하는 방식으로 음악적 구조의 음울을 가져다 준다.	몇몇 원형과 동그라미가 소에서 대로, 대에서 소로 리듬 있게 운동한다. 선 면의 수축, 누름, 비틀림 등 변화하는 방식으로 음악적 구조의 음울을 가져다 준다.	점 사각형과 사각형의 중첩 운동. 점 사각형과 사각형의 리듬 있게 반복적으로 없어지고 다시 나타나는 운동. 곡선 점 변 평면의 반복적이 같은 궤도에 따라 반복적으로 운동.	반복된 직선 및 면이 규칙적으로 운동.
음악성	음악과 함께 재생. 서로 다른 이미지 사이의 상호 관계가 음악의 리듬을 표현. 이미지 자체의 수축, 누름, 비틀림 등 변화하는 방식으로 음악적 구조의 음울을 가져다 준다.	음악과 함께 재생. 대량의 반복적이고 중첩된 이미지가 음악의 리듬을 표현.	음악과 함께 재생. 이미지의 운동 위 치가 끊임없이 반복하여 생성된 리듬 3: 많은 이미지 선과 면의 규칙적의 수축과 재현으로 음악의 리듬을 표현.	음악과 함께 재생. 자체의 변형으로 소리의 각각 다른 특징을 표현. 선과 면의 규칙적의 수축으로 소리의 리듬을 형성. 다양한 이미지 사이의 상호작용으로 소리의 리듬을 형성.

유화로 유리 위에 그림을 그린 다음 마르지 않은 상태의 그림 부분을 닦아내어 교체하였고 또 유리 아래에서부터 빛을 비추는 다음 매 순간의 변화를 촬영하는 기술을 통해 완성하였다¹⁹⁾. 비연속성 면에서 4편의 작품에 아무런 스토리가 없고 요소는 모두 기하학적 추상적 이미지를 사용하였으며 이미지들이 연속적이지 않고 주관적인 형식 표현을 강조하였다. 리듬과 반복의 운동성 면에서 <빛의 유희, 작품1>의 장면에서 원형이 리듬감 있게 반복적으로 운동을 하고 있고, 삼각형이 각자 다른 위치에서 리듬감 있게 반복적으로 상하운동을 하고 있으며, 같은 곡선 및 면들이 수축운동을 하고 있고 또 반복적으로 등장한다. 이런 운동 방식은 다른 3편의 작품에서도 나타났으나 <빛의 유희, 작품2>에서는 일부 화면을 두 번 중복하여 사용하였고, <빛의 유희, 작품3>에서는 정사각형과 사각형 등 요소의 소실과 재현 및 중첩 운동을 더욱 중요시하였다. 4편의 작품의 특징을 통해 우리는 루트만이 도형의 가장 순수한 반복과 중첩으로 운동을 표현하는데 능숙하다는 것을 알 수 있다. 음악성 면에서 루트만은 작품을 재생할 때 음악과 함께 재생할 것을 요구하였는데, <빛의 유희, 작품1>가 바로 맥스 버팅이 음악 작업을 하였다²⁰⁾. 뿐만 아니라 작품에 다양한 도형 사이의 상호 작용으로 음악의 리듬을 표현하였고 도형 자체도 수축과 비틀림 등 방식을 통해 음률을 형성하였으며, <빛의 유희, 작품2>, <빛의 유희, 작품3>에서는 도형의 반복적인 재현을 사용하여 리듬을 표현하였다.

4.2. 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품에 대한 이해

본 논문은 추상애니메이션의 양식적 특징 즉 조형적 특징과 연출적 특징의 다섯 가지 요소에 따라 오스카 피싱거의 <스터디 넘버7>, <콤포지션 인 블루> <알레그레토>와 <유티컬 포임> 등 4편의 대표적인 작품을 분석하였으며 구체적인 분석 내용은 표 3과 같다.

표 3에서 기하학적 추상의 조형 면에서 4편의 작품 모두 서로 다른 특성이 존재한다. <스터디 넘버7>은 불규칙적인 기하학적 면을 주요 요소

[표 3] 추상애니메이션의 양식적 특징에 따른 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품에 대한 이해

오스카 피싱거	Study No7	komposition in blau	Allegretto	An Optical Poem
기하학적 추상의 조형성	점, 선(직선, 곡선), 불규칙적인 기하학적 도면	정육면체, 육면체, 원형, 원기둥	원, 마름모형(여러 가지 형태), 점, 곡선, 삼각형	원형, 점, 정사각형(점의 형식으로), 사각형, 삼각형
조형적 특성의 실형성	재료 및 형식의 실형성	많은 육면체의 작은 모형을 도구로 사용	"cel-layering" 기술로 리듬, 화음 및 대위의 시각적 효과를 제작하고, "분열" (divisionist) 기술로 각 프레임마다 색깔을 변화시켜 광택이 있는 톤에 이른다.	인칭 소형 무대, 4인치 정방형 배경, 나무 막대기 와 선에 목인 종이상자
비연속성	스토리텔링 줄거리가 없다. 기하학적 추상의 요소 음악의 구조, 리듬, 감정에 따라 이미지의 운동과 리듬의 형식을 구성.			
리듬, 반복의 운동성	기하학적 면과 점이 복사 수법을 통해 해 조를 구성하고 동시에 운동 불규칙적인 기하학적 면이 가장 많은 요소로 반복적으로 등장하고 다른 운동 형태를 형성한다.	여러 개의 같은 정사각형, 원기둥 등 요소들이 조를 구성하여 화면 속에서 리듬 있게 앞뒤, 상하, 좌우에 따라 운동을 형성한다.	여러 개의 같은 형태와 색깔의 마름모형이 중첩되어 조를 구성하고 화면에서 강력한 소실과 재현 운동을 진행. 여러 개의 같은 정사각형, 원형 등 요소들이 실과 재현의 도형 운동을 형성.	원형의 점이 반복적으로 등장, 소실, 재현 운동을 진행. 원형, 정사각형, 사각형 등 요소들이 반복적으로 등장하고 중첩되어 동시에 운동.
연출적 특성	음악을 바탕으로 창작을 진행. 기하학적 도형의 운동으로 음악의 구조와 리듬, 감정을 표현.	음악을 바탕으로 창작을 진행. 정사각형, 사각형, 원기둥 등 요소들이 복사되어 조를 구성하고 동시에 상하, 앞뒤 운동을 진행하여 음악 리듬과 분위기를 형성.	음악을 바탕으로 창작을 진행. 마름모형의 중첩, 변화, 왕복 등 방식으로 음악의 구조와 리듬을 표현.	음악을 바탕으로 창작을 진행. 원형, 정사각형 등 요소들이 점의 형식으로 많이 결합되어 조를 구성하여 동시에 운동하고 이미지의 상호 운동으로 음악의 리듬을 표현.

로 하였고, <콤포지션 인 블루>는 정육면체, 원기둥 등과 같은 입체적 도형을 요소로 하였으며, <알레그레토>는 여러 가지 형태의 마름모형을 주요 요소로 사용하였으며, <유티컬 포임>은 삼각형, 원형, 정사각형 등에 점을 부여하는 양식적 특징이 있다. 재료와 형식의 실험성 면에서 피싱거의 방식도 매우 다양했다. 그가 왁스를 활용하여 창작을 진행하는 것은 누구나 다 아는 사실이다. 작품 <연구7>에서 그는 5000장²¹⁾의 목탄화를 사용하여 창작하였고, <콤포지션 인 블루>에서는 많은 육면체 모형을 도구로 사용하였으며, <알레그레토>는 "cel-layering" 기술²²⁾을 사용하여 리듬, 화음 및 대위의 시각적 효과를 제작하였고 "분열" (divisionist) 기술을 통해 각 프레임마다

19) David Podwell Kristen Thompson.(2014).World Movie History (Second Edition). 베이징대학교출판사, 229
20) Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역출판사, 54-57.

21) Jon Krasner.(2016.6). MOTIONGRAPHIC DESIGN APPLIED HISTORY AND AESTHETICS. 인민우전출판사 베이징, 12
22) Cindy Keefer and Jaap Guldemond.(2013),Oskar Fischinger 1900/1967: Experiments in Cinematic Abstraction

다 색깔을 변경하여 일반적인 영화 촬영으로 표현할 수 없는 빛의 색깔을 연출하였다. <옵티컬 포임>은 8인치 소형 무대와 4인치 정방형 배경 속에서 나무 막대기와 선으로 묶은 종이를 통해 표현하였다. 비연속성 면에서 그의 작품에도 스토리가 없고 기하학적 추상의 요소를 사용하였지만 이 작품들은 음악의 구조, 리듬, 감정으로 도형의 운동과 형식을 구성하였다. 리듬과 반복의 운동 면에서 <스터디 넘버7>의 불규칙적인 기하학적 면은 복사를 통해 수량이 증가되어 조를 구성하였다. 그리고 동시에 운동을 하면서 화면 요소의 단일성에서 벗어났고 또 불규칙적인 기하학적 면이 가장 많은 요소로 반복적으로 등장하며 서로 다른 궤도에서 운동을 진행한다. 이 요소들이 중복되어 조를 형성한 특징은 피싱거 작품에서 가장 전형적인 운동 특징 중 하나이며 <컴포지션 인 블루>에서도 원기둥과 정육면체 중복되어 조를 형성하고, <알레그레토>에서 마름모도 중복되어 조를 이루었으며, <옵티컬 포임>의 각종 점도 중복되어 조를 형성하였고 이 조들이 반복적이고 리듬 있는 운동을 하고 있다. 음악성 면에서 피싱거의 작품은 모두 음악을 바탕으로 진행된 창작이다. 예를 들면 <스터디 넘버7>이 바로 <헝가리 무곡 제5번>을 바탕으로 창작되었는데 작품 속에서 도형 사이의 상호 작용과 도형의 반복되고 중복되는 운동으로 음악적 리듬을 표현하였다. 가장 특징적인 작품으로 <알레그레토>를 꼽을 수 있는데 마름모의 중첩, 변화, 왕복 등 방식으로 음악의 구조와 리듬을 표현하였다.

4.3. 월터 루트만과 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품의 차이

본 논문은 위에서 논술한 추상애니메이션의 양식적 특징에 따라 이해한 월터 루트만의 <빛의 유희, 작품1>등 4편의 작품과 오스카 피싱거의 <스터디 넘버7> 등 작품 4편의 구체적 내용을 전반적으로 비교하여 두 작가의 작품 차이를 연구하였다. 지금부터 추상애니메이션의 양식적 특징 즉 조형적 특징과 연출적 특징의 다섯 가지 요소에서 입각하여 자세한 비교를 진행하고자 한다. 그림 1부터 그림 5에서 파란색 부분은 두 사람 작품의 비슷한 부분이며 빨간색 부분은 차이를 나타낸다.

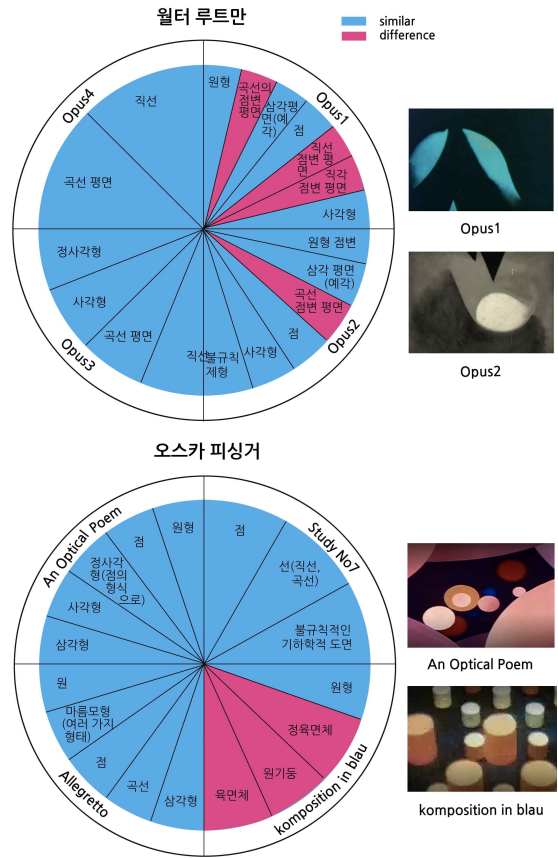
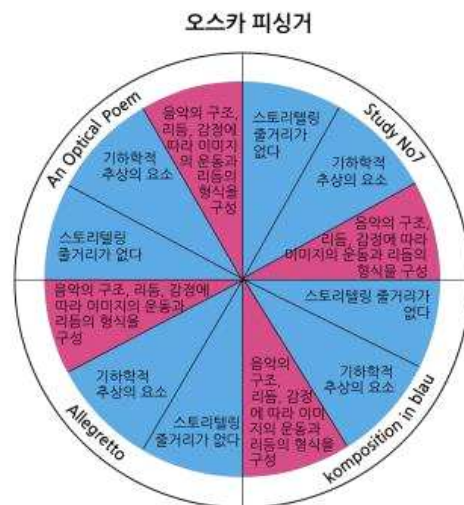
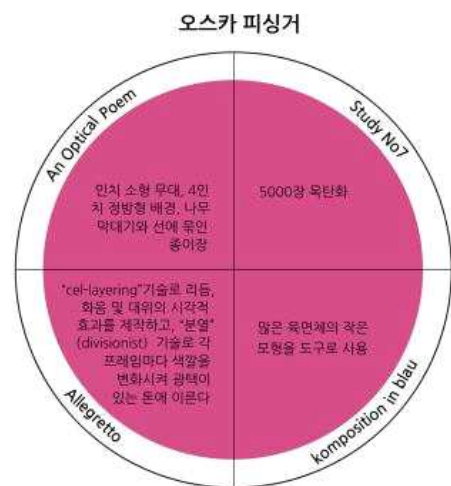
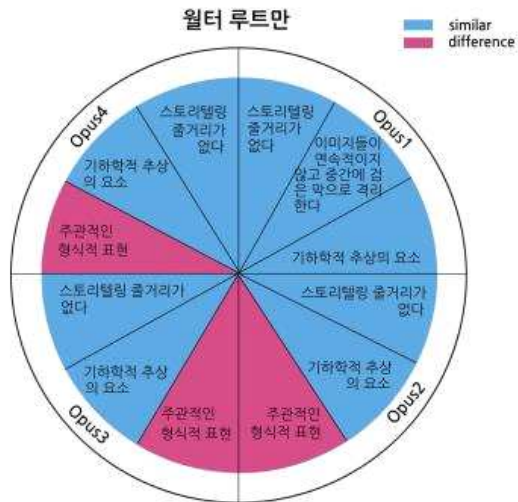
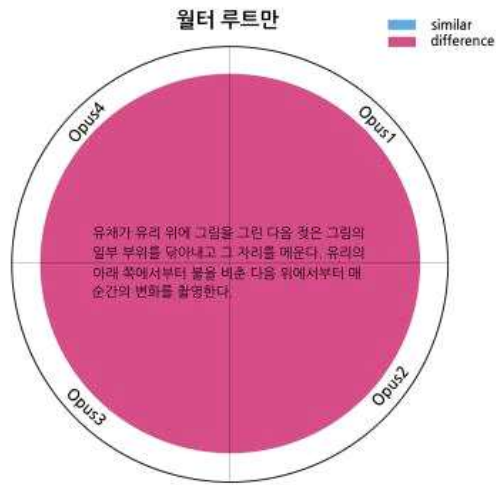


그림 1 기하학적 추상의 조형성 차이

그림 1은 두 작가 작품에서 기하학적 추상의 조형성 차이이다. 파란색 부분에서처럼 루트만과 피싱거는 모두 점, 원형, 정사각형, 삼각형 및 불규칙적인 기하학적 도형 등의 추상적 요소를 사용하였고, 빨간색 부분은 두 사람 작품의 다른 점이다. 루트만은 곡선 점, 선 면의 특징이 있는 도형으로 장면의 텍스트 효과와 투명한 공간 효과를 효과적으로 표현하는 특징이 있으며 이는 그의 작품 <빛의 유희, 작품1>, <빛의 유희, 작품2>에서 대표적으로 보이는 특징이다. 반면 피싱거는 원형, 정사각형 등 요소에 점의 양식적 특징을 표현하는데 능숙하였는데 특히 그의 작품 <옵티컬 포임>은 점의 양식적 특징 기법에서 매우 숙련되고 표현 기법들이 다양하였다. 뿐만 아니라 그는 육면체의 형태로 3차원 효과를 나타내는데 능숙하였는데 그의 작품 <컴포지션 인 블루>가 바로 전형적인 예이다. 그림 2는 두 작가의 작품에서 재료와 형식의 실험성의 차이이다. 빨간색 부분은 두 작가가



[그림 2] 재료와 형식의 실험성 차이

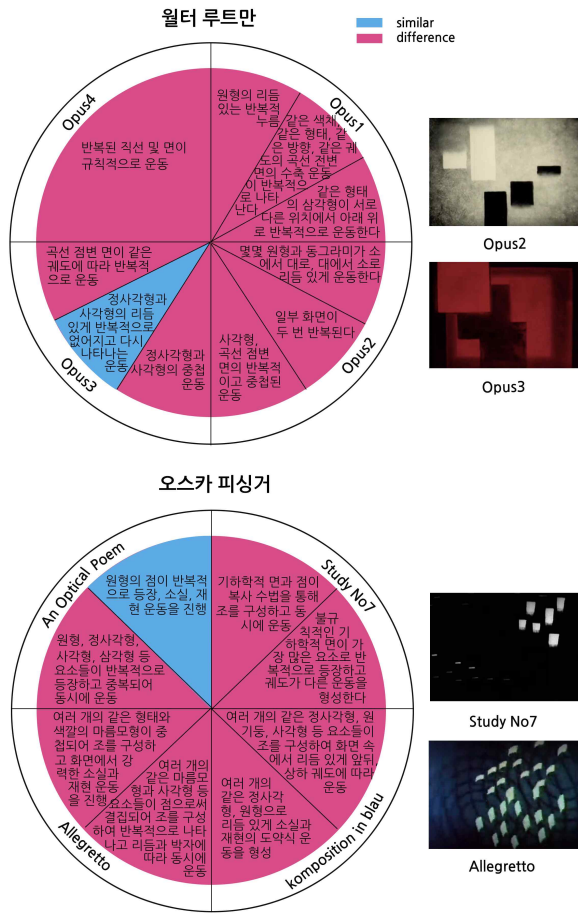
[그림 3] 비연속성 차이

작품에서 사용한 재료와 형식에 차이가 있음을 표시한 것이다. 루트만의 작품 4편은 유화와 유리를 재료로 사용한 다음 유리에 그려진 젓은 그림 부분을 닦아낸 후 유리 아래쪽에서 빛을 비추어 매 순간의 변화를 촬영하였다. 피싱거는 다양한 재료와 표현 기법을 폭넓게 연구하여 이를 바탕으로 작품을 창작하였는데 그의 작품은 각각 목판화, 육면체 작은 모형, “cel-layering” 기술과 “분열(divisionist)” 기술 및 종이로 화면 효과를 표현하였다. 이러한 면을 보았을 때 피싱거는 재료와 형식의 실험 연구 면에서 매우 많은 노력을 기울였다는 것을 알 수 있다.

그림 3은 두 작가 작품의 비연속성에 대한 차이이다. 파란색 부분과 같이 루트만과 피싱거 두 작가의 작품은 모두 스토리가 없으며 화면 그 자체로써 프레임이 독립성을 지니며 이미지가 연속적이지 않으며, 구성하는 요소들이 모두 기하학적인 추상적 특징을 가지고 있다.

빨간색 부분과 같이 루트만의 작품은 주관적인 양식적 표현을 더욱 강조하였으며, 피싱거의 작품은 음악을 바탕으로 하였기 때문에 음악의 구조에 따라 형식적 표현을 진행하였으며 주관성을 띠고 있으나 음악적 구조의 제한을 받는다.

그림 4는 두 작가 작품의 리듬과 반복의 운동에 대한 차이성이다. 파란색 부분과 같이 루트만과 피싱거 두 작가의 작품에 구성 요소의 소실과 재현의 운동 방식이 존재하고, 요소의 반복적인 운동과 중첩 운동도 존재한다. 하지만 두 작가의 작품에는 아주 큰 차이도 존재하는데, 빨간색 부분과 같이 루트만의 작품은 대부분 단일 요소의 단순하고 반복적인 재현 운동이고 심지어 화면이 두 번 중복되어 나타나기도 한다. 이는 작품 <빛의 유희, 작품2>와 <빛의 유희, 작품3>에서 대표적으로 나타난다.

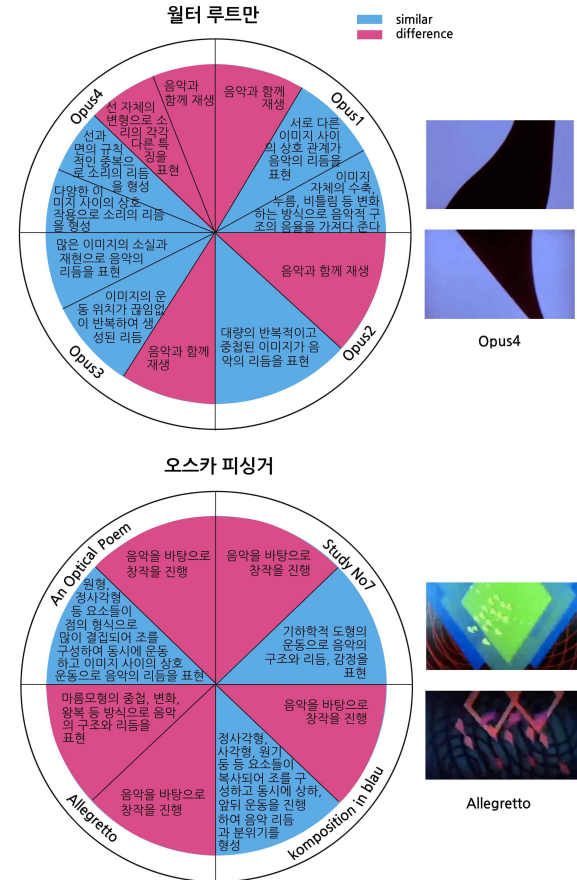


[그림 4] 리듬과 반복의 운동 차이

그러나 피싱거의 작품에는 한 요소가 먼저 중복되어 그룹을 형성하는 특징이 있고 그 다음 그룹을 형성한 같은 요소들이 다시 반복 운동을 하는데 이는 작품 <스터디 넘버7>과 <알레그레토> <콤포지션 인 블루>에서 대표적으로 나타난다.

그림 5는 두 작가 작품에서 음악성에 대한 차이이다. 파란색 부분과 같이 루트만과 피싱거는 모두 다양한 도형 사이의 상호 작용을 통해 음악의 음률을 표현하고, 도형의 반복, 중첩, 변화 등의 방식을 활용하여 음악 리듬을 표현하고 있다. 하지만 이 두 작가 작품의 근본적 차이점은 빨간색 부분과 같이, 루트만의 작품은 음악과 함께 재생되지만 피싱거의 작품은 음악을 바탕으로 창작되었다. 그 외에도 루트만의 작품에서 도형 자체의 가장자리의 굴곡된 변화에 대해 서로 다른 소리의 특징을 나타내는 것을 매우 중요시하였다. 가장 대표적인 것이 바로 <빛의 유희, 작품4>에서 가장자리의 움직임의 변화를 통하여 두 가지 사운드를 표현하였다. 피싱거는 도형의 다양한 변

화 형식으로 음악의 특징을 표현하는 것을 중요시하며 작품 <알레그레토>에서 서로 다른 마름모형의 왕복, 중첩과 변화의 움직임으로 음악의 특징을 표현하였다.



[그림 5] 음악성 차이

5. 결론

월터 루트만의 추상애니메이션 작품 <빛의 유희, 작품1>은 처음으로 공개 상영된 추상애니메이션 영화였다. 오스카 피싱거의 추상애니메이션 작품은 영화가 유성시대에 들어선 후 서서히 발전하였고 <스터디 넘버7>등이 모두 1930년대에 창작되었다. 월터 루트만의 <빛의 유희, 작품1>은 오스카 피싱거의 창작에 영향을 미쳤다. 추상애니메이션의 양식적 특징에 따라 두 작가의 작품에서 유사한 표현이 개념들이 있다는 것을 알 수 있다. 원형, 삼각형, 정사각형 등 기하학적 요소를 사용하였으며 재료와 형식의 실험에 대한 탐구력이 뛰어났다. 작품은 스토리 요소가 없으며 이에 따라 이미지에 연속성이 없다. 도형의 반복적이고 중첩된 운동 기법을 즐겨 사용하였으며

다양한 도형의 상호작용과 도형의 운동을 활용하여 음악성을 표현하였다. 그러나 이들의 작품에는 차이성도 존재한다. 루트만은 기하학적 추상의 조형에서 점이 변화하는 방식을 즐겨 사용하였고 재료와 형식의 선택에서 유희와 유리를 활용하여였다, 작품의 비연속성 면에서 주관적인 양식적 표현을 더욱 강조하였고, 단일 요소의 단순하고 반복적인 운동, 심지어 이미지의 이중노출을 즐겨 사용하였으며, 도형 자체의 가장자리 굴곡의 변화를 통해 다양한 사운드의 특징을 표현하는 것을 중요시하였다. 그러나 피싱거는 원형, 정사각형 등 요소에 점의 양식적 특징을 부여하였고 육면체를 사용하여 3차원 효과를 표현하였다. 재료와 형식의 실험성 탐구에서 목탄화, 종이, 모형, “cel-layering” 기술, “분열” 기술 등이 특징이라 할 수 있다. 그의 작품은 음악적 구조에 따라 형식을 표현하는 것을 강조하였고 구성 요소가 먼저 중복되어 그룹을 형성한 다음 반복적으로 운동하는 특징을 가지고 있으며 도형의 다양한 움직임 표현으로 사운드의 특징을 표현하였다. 루트만과 피싱거 작품의 차이성은 추상애니메이션의 형식을 더욱 풍부하게 하였고 추상애니메이션의 발전의 원동력 역할을 하였다. 향후 예술가 맥라렌 등에게 많은 영향을 주었고 오늘날 역동적 이미지와 디지털 애니메이션 창작에 이론적 개념을 제공하고 있다는 점에서 그의 의미가 있다고 할 수 있다. 2명의 작가들의 창작에서의 상이한 내용 및 다양한 형식적 특징에 대하여 학술적 자료를 보완하였고, 추상 애니메이션의 형식에 대한 보다 깊은 연구를 위해 기초를 닦아놓았다.

참고문헌

- 쉐옌핑 .(2012). 비주류 애니메이션 영화. 중국전매대학출판사.
- 손국환.(2013).추상애니메이션의 개념정립 및 전개에 관한 연구. 한국디지털디자인협의회
- 김홍균.(2007). 추기 추상애니메이션의 양식적 특성에 관한 연구. 영상기술연구.
- 주천.(2014).실험 애니메이션. 중국건설공업출판사
- 청위위, 김해운.(2018).칸딘스키의 음악시각화 추상형식과 오스카 피싱거의 음악 시각화 추상영화와의 관계. 커뮤니케이션디자인

- Stephen Cavalier.(2012). 세계 애니메이션 역사. 중앙편역 출판사
- David Podwell Kristen Thompson.(2014).World Movie History (Second Edition). 베이징대학교출판사
- WassilyKandinsky.(2017). Concerningthe spritual in art. ChongqingUniversity Press

