

경계면 사이의 미학 : 슈비츠게벨의 애니메이션에 나타난 형태적 유연성을 중심으로*

이수진

1. 들어가는 말

만화, 애니메이션, 영화, 세 매체는 19세기 말 거의 동시대¹⁾에 탄생했

이수진 이화여자대학교 이화인문과학원 HK연구교수

* 이 논문은 2007년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(KRF-2007-361-AL0015)

이 논문은 2009년 한국프랑스학회 추계 학술대회에서 발표한 내용을 수정, 보완한 것임.

- 1) 일반적으로 최초의 만화는 로돌프 토페르(Rodolphe Töpffer, 1799-1846)의 『관화이야기』(*Histoires en estampes*, 1827)로, 최초 영화는 뤼미에르 형제의 〈라시오타 역에 도착하는 기차〉(*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895)로, 최초의 애니메이션은 제임스 스투어트 블랙톤(James Stuart Blackton, 1875-1941)의 『재미있는 얼굴의 익살스런 양상』(*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) 혹은 에밀 콜(Emile Cohl)의 『광타스마고리』(*Fantasmagorie*, 1908)로 본다. 스투어트 블랙톤의 초기 작품은 몇몇 구성 요소들만이 매우 간단한 움직임을 보이고 있는 반면 이에 영감을 받아 2년 후 발표된 에밀 콜의 작품은 다양한 이미지들의 변형을 보여주었기 때문에 최초의

다. 이전까지 이야기는 말로 혹은 글로 전달되는 방식이 지배적이었는데, 1827년경 스위스의 작가이자 화가였던 로돌프 토페르가 그림 밑에 글로 설명을 붙인 새로운 혼합 형식의 이야기를 만들면서 전환점을 맞는다. 최초의 만화로 간주되고 있는 『관화 이야기』는 우연히 당대의 문학 거장 괴테(1749-1832)의 손에 들어가게 되었고, 이 새로운 이야기 방식을 높이 평가한 괴테는 토페르의 작품 출간을 독려한다(Benoît Peeters 44). 차후 만화라는 이름으로 불리게 된 이 형식의 가장 큰 특성은 여러 개의 이미지가 연결되고, 말과 결합되어 하나의 이야기를 구성하는 점이다.

주지하다시피 알타미라 동굴벽화에서 발견된 8개의 다리를 가진 들소 그림은 움직임을 재현하려는 인류 욕망의 상징적 이미지로 회자되고 있다. 현실에서 생물이 살아있다는 근거는 흔히 움직임과 연결되곤 한다. 움직임은 삶의 동의어라고 할 수 있겠다. “형태의 외관과 움직임의 현실성이 결합하면서 구체적으로 살아있다는 감정을 일으키게 하며, 객관적으로 현실을 지각한다는 생각을 유발시킨다. 우리 삶에서 불거리들은 대부분 모두 움직이기 때문에, 움직임은 대상에 일종의 자율성과 육체성을 부여하면서 스스로를 실체화할 수 있게 도와주고 그리하여 얻어진 입체감은 생명의 활기를 부여한다”(Christian Metz 17).

19세기 전반에 걸쳐 지속적으로 발명된 움직임의 재현 기술은 주트로프(zoothrope), 프락시노스코프(praxinoscope) 등과 같은 광학 기계를 거쳐 시네마토그래프(cinematographe)에 이르러 결실을 맺는다. 사실이 움직임의 재현 기술은 인간의 망막 잔상 효과에 근거한 것으로서 간단히 설명하자면, 외부에서 받아들인 시각적 자극이 우리 망막에 남아 있는 시간을 촘촘히 하여(1초에 12개 이상) 마치 단절이 없는 것처럼 보이게 하고 대상의 움직임마저도 자연스럽게 연결되도록 인식시키는 원리를 말한다. (Philippe Brochard 25) 가령 ‘새장’과 ‘막대에 앉아 있는 새’라는

애니메이션으로 인정받는 경향이 더 강하다.

각각의 그림을 회전판 앞면과 뒷면에 붙이고 이를 돌리면 우리는 '새장 속 막대에 앉아 있는 새'라고 인식한다는 것이며, '무용수의 동작들'을 여러 컷 원통에 연결하여 붙이고 돌리면 '춤추는 무용수'처럼 간주한다는 것이다.

20세기 초 몇몇 만화가들은 시네마토그래프 기계를 사용하여 그들의 그림을 정말로 움직이는 것처럼 보이게 하는 열망을 실현시킨다. 특히 미국 만화의 선구자로 꼽히는 윈저 맥케이(Winsor McCay, 1867-1934)의 경우 본인이 직접 뮤직홀 무대에서 그림과 음악을 동시에 공연 재료로 하는 스펙터클을 선보이면서 애니메이션이라는 매체의 탄생에 중요한 역할을 했다(Smolten 171). 1908년 프랑스 만화가 에밀 콜이 흰색 윤곽선으로 이루어진 700개의 그림 컷을 연결시키면서, (당시 기술을 고려했을 때 상당히 긴) 1분 57초 동안 끊임없이 형태가 변하고 움직이는 '애니메이션'을 선보인다.

애니메이션은 그 태생부터 '이미지의 자동 영사'라는 메커니즘에 의존한 예술장르이다. 애니메이션은 (그림으로든, 진흙으로든, 인형으로든, 고무로든 혹은 컴퓨터 프로그램으로든) 정지동작의 이미지로 나타나는 제1차 시각자료들이 선행되고, (카메라로 촬영하든, 스캐너로 입력하든, 컴퓨터로 저장하든) 한 프레임씩 이미지를 저장하는 제2차 제작과정이 필수적인데, 이렇게 기록된 이미지들이 프레임과 프레임 사이의 보이지 않는 틈을 조작하여 움직임의 환영을 창출하고 서사를 전개한다. 캐나다 애니메이션 감독 노만 맥클렌(Norman McLaren)에 따르면 애니메이션은 "움직이는 그림을 다루는 예술이 아니라, 그려진 움직임을 다루는 운동예술이다. 각 프레임 사이에서 일어난 것이 각 프레임 위에서 일어난 것보다 중요하므로 애니메이션이란 프레임들 사이의 비가시적 틈을 다루는 예술"이다(제닝 121). 요컨대 '그려진 움직임을 다루는 예술', 즉 '이미지 창작과 움직임 재현'이 애니메이션의 가장 중요한 특성을 함축하는 정의라고 하겠다.

이 두 개념은 애니메이션의 이웃 매체들, 그 태생부터 서로 밀접하게 연관되어 있던 두 매체, 즉 만화와 영화의 근본 특성 중 일정 부분과 교차하면서 공통점을 공유한다.²⁾ 세 매체에 모두 해당되는 특성은 단연 ‘이미지들의 연쇄를 통해 서사(narratif)를 만들어내는’ 대중 예술이란 점이다. 조각들이 연결되어 하나의 이야기를 하는 근본 원리는 각 영역에서 나름의 미학을 구축하는 기본 틀로서 작용하는데, 만화에서는 실제적인 움직임은 결여되어 있으나 움직임과 소리를 상상하게 만드는 표현 언어 사용, 그림 창작자의 개성이 녹아 있는 이미지 등을 들 수 있는 반면 영화에서는 움직이는 사진 이미지를 연결하는 통합체적 표현 기법, 제한된 화면 틀 안에 담아내는 미장센, 이미지와 조화를 이루는 음악, 소리의 사용 등을 꼽을 수 있을 것이다.

애니메이션은 바로 이 영화와 만화의 경계 지점에서 서로 다른 영역들을 걸치면서 독자적인 표현 영역과 미학을 구축한다고 할 수 있다. 본 논문은 바로 이 점에 주목하여 애니메이션이란 매체가 매체들의 경계면 사이에서 그 특성을 최대한 발전시켜 창의적인 결과를 낳는 과정을 사유해보고자 한다. 이 과정에는 분명 이미 언급한 이미지들의 경계면 역시 흥미로운 역할을 맡고 있는데, 프레임과 프레임 사이에 묘사된 창조적인 형상 그리고 그 사이 공간에서 발생하는 형태적 유연성의 문제에 관해 스위스 애니메이션 감독 조르주 슈비츠게벨(Georges Schwizgebel, 1944-)의 〈소녀와 구름〉(*Les jeunes filles et les nuages*, 2000)³⁾, 〈그림자 없는 사람〉(*L'homme sans ombre*, 2004)⁴⁾ 두 작품을 중심으로

2) 본 논문에서는 디지털화된 이미지의 문제는 주의를 환기시키는 차원에서 가능한 최소한의 언급만 하기로 한다. 세 매체가 처음 시작되었을 때 당시의 이미지 특성을 비교하는 작업만으로도 상당히 세심한 관찰을 필요로 하기 때문인데 여기에 디지털의 문제까지 포함하여 생각한다면 그 교차 영역의 구분이 한층 복잡적으로 변화할 수 있다는 판단에서이다.

3) 신데렐라 이야기를 원형으로 한다.

4) 『파우스트』(*Faust*)에서 영감을 얻은 아델베르트 폰 샴미소(Adelbert von Chamisso)의 소설, 『페터 슐레밀의 기이한 이야기』(*L'étrange histoire de*

로 설명하고자 한다.

2. 만화와 영화의 경계 사이, 애니메이션 미학

1) 창작 이미지와 실사 이미지

애니메이션에서 한 슷 이미지를 만들어 내는 과정은 실제 현실의 대상이나, 인물을 촬영 녹화하는 것이 아니다. 영화는 사진처럼 현실의 닳은 꼴을 재생산하기 위해 기술적 조작을 가하는 반면, 애니메이션에서는 각각 그린 낱장 이미지가 슷을 구성한다. 이 점에서는 애니메이션이 만화 쪽에 더 가까이 있다고 하겠다. 즉 만화처럼 펜으로, 물감으로 그려내거나, 혹은 진흙으로든, 인형으로든, 고무로든 혹은 컴퓨터 프로그램으로든 만들어 내는 창작 이미지라는 점이 만화와 닳은 특성이자 동시에 영화와 구별되는 특성이다.

만화에서 이미지는 일반적으로 점, 선, 색 등을 손으로, 최근에는 컴퓨터 프로그램을 통해 마우스나 디지털 펜으로 직접 그린 그림을 의미한다. 종이나 스케치북, 연필, 색연필, 크레용 등 그림도구 혹은 필기도구만으로 예술가의 손에서 창조되는 작품인 것이다. 이러한 맥락에서 우리가 일반적으로 접하기 쉬운 애니메이션 이미지와 닳아 있고, 다시 말해 시각 기호가 사진보다는 그래픽에 더 맞추어진 셈이다. 따라서 그래픽으로 원하는 이미지를 얼마든지 창작해 낼 수 있다는 층위에서 누리는 자유는 만화와 애니메이션이 공유하고 있는 부분이다. (영화와 달리) 경제적, 기술적, 현실적 제약 없이 상상하는 대로 무엇이든 만들 수 있는 자유가 만화와 애니메이션에는 허락되는 것이다. (영화와 달리) 물리적 조건인 기술과 자본에 의존하지 않고 창작자의 그림 솜씨에 따라 얼마든지 사람

Peter Schlemihl, 1814)을 원작으로 한다.

을, 물건을, 자연을 나아가 세상을 만들어내는 매체의 특성은 만화와 애니메이션의 이미지를 작가의 그것으로 만드는 근본적인 이유이기도 하다. 만화의 이미지, 애니메이션의 이미지는 그 주인을 제대로 특징짓는 일종의 고유한 맛 혹은 향기 같은 것이다.

또한 영화에서 실사 이미지가 일반적으로 존재하는 구체적 현실의 기록 단계에 해당하는 것, 즉 도상의 지표적인 측면이 부각되는 것과 달리 만화나 애니메이션의 이미지는 실제 대상의 복제라기보다는 과장, 압축, 왜곡, 생략, 단순화 등 축소된 구상적 의미를 지닌다고 할 수 있다.

하지만 만화는 애니메이션(그리고 영화)에 비해 상상력과 자유가 조금 더 보장되는 표현 언어를 사용하는데, 가령 화면 틀을 자유자재로 바꿀 수 있는 점을 들 수 있다. 사실 동영상 프레임은 카메라가 사용하는 필름의 일반적 규격, 스크린의 일반 규격이라는 제한 조건이 있고, 따라서 현존하는 영화나 애니메이션의 보편적 표준 규격이 정해져 있다. 하지만 만화에 표준 규격은 없다. 문화권마다 사용되는 판형이 있을 뿐 만화 한 칸의 크기는 정해져 있지 않고, 한 칸의 프레임은 고무줄 같은 성질을 지니고 있어 이야기 전개에 필요한 장면 구도에 따라 창작자가 자유롭게 늘렸다 줄였다 할 수 있다. 예를 들어 인물의 감정을 강조해야 하는 장면은 칸을 비교적 작게 해서 얼굴 중심으로, 전체적인 배경을 멋지게 보여 주려는 장면이라면 지면 한 쪽 혹은 두 쪽을 전부 할애하는 크기로 만들 수 있다. 하지만 (만화와 달리) 영화나 애니메이션은 항상 스크린에 영사되는 면적이 같아야 하므로, 한 슷 공간의 물질적 크기는 늘 동일하고 변화되지 않는다.

소리를 표현하는 방법에 있어서도 영화·애니메이션과 만화는 크게 차이를 보인다. 전자(前者)의 매체들이 소리를 녹음한 후 이미지에 입히는 반면, 만화는 청각 기호를 직접 사용할 수가 없기 때문에 시각 기호로 전이시켜 표현한다는 것이다. 가령 애니메이션에서 등장인물은 직접 소리를 내어 말을 할 수가 있지만, 만화에서는 말풍선 속 문자 기호로 전달

되고, 또한 애니메이션에서 천둥소리나 자동차소리 같은 배경음은 실제 현실에서 듣는 소리와 유사하지만, 만화에서는 ‘과광’, ‘뽕뽕’ 등과 같은 의성어로 표현된다. 제일 큰 차이는 음악의 사용일 것이다. 영화나 애니메이션에서 이미지와 조화를 이루어 리듬을 창조하는 음악은 만화에서는 도저히 경험할 수 없는 청각 요소이니 말이다.

최근 애니메이션에서도 디지털 기술이 도입되었고, 그리하여 가상객체와 가상공간을 배경으로 한 3D 애니메이션이 보편화되어 가고 있다. 이와 병행해 영화 분야에서는 후반 작업(post-production)과 CG(컴퓨터 그래픽) 기술이 강조되는 디지털 영화들이 넘쳐나고 있다. 현실에 존재하지 않는 가상 존재들을 컴퓨터 프로그램으로 만들어 내고 있는 SF, 판타지, 괴수영화, 슈퍼히어로, 재난 영화 등 아주 많은 영화들이 기존 아날로그 방식으로는 상상할 수 없었던 장면들을 디지털 기술로 만들어 내고 있다. 이러한 상황에서, 기존의 애니메이션과 실사 영화의 경계는 점점 사라져간다고 해도 과언이 아닐 것이다. 뉴 미디어 학자 레프 마노비치(Lev Manovich)의 말을 빌리자면, “영화는 애니메이션에서 태어나 애니메이션을 변두리로 밀어냈지만 중국에는 애니메이션의 특수한 경우가” 되어가고 있다고도 하겠다(마노비치 379). 만약 디지털 영화가 애니메이션의 일종이라 한다면, 이는 애니메이션의 이미지들이 물리적으로 실재하는 현실을 보여주는 것이 아니라 창작해낸 이미지란 점에서일 것이다. 좀 성급하게 말하자면 영화도 애니메이션도 만화도 이미지의 종류에 따르면 언젠가 하나의 매체로 구분되는 날이 가까이 온 셈이다.

여하튼 그 탄생이후 오늘날까지 (영화와 구분되는) 애니메이션의 가장 두드러진 특성은 이미지 녹화가 아니라 이미지 생산에 있으며, (만화와 구분되는 특성은) 이 고정 이미지들의 연결을 통해 만들어내는 움직임의 시뮬레이션에 있다. 다시 강조하건데 애니메이션은 움직이는 이미지의 예술이 아니라 ‘그림으로 표현된 움직임의 예술’이다. 이미지와 이미지 사이에 있는 것이 이미지에서 보이는 것보다 훨씬 중요하며, 결론적으로

애니메이션은 이미지와 이미지 사이에 보이지 않는 간극을 이용하는 예술이라 할 수 있겠다.

2) 이미지들 사이 공간

주지하다시피 애니메이션의 이미지들을 연결시켜 움직임의 재현하는 방식은 영사기라는 기계에 의존하고 있다. 즉 1초에 24 프레임 정도를 자동적으로 기계 메커니즘을 통해 연결시킨다. 이 특성에서는 애니메이션이 만화보다는 영화 쪽과 더 공유하는 점이 많다. 사실 모든 영화·애니메이션에서는 ‘자동적인 무심한 되감기 운동’(미셸 시옹 23) 다시 말해 영사를 통해 전개되고 그것이 스크린과 스피커를 통해 가짜 움직임과 삶을 탄생시키는 되감기 운동은 감춰지고 지워지는 것이 보편적이다.

영화 매체의 고유성으로 간주되는 ‘분절’, 영화 용어로 하자면 데쿠파주(découpage)는 언제나 재구성이라는 편집과정으로 이어진다. 무엇을 촬영할 것인가 선택하고(=분절) 촬영한 분량을 어떻게 이어 붙일 것인가(=재구성, 배열) 고민하게 되는데, 자르고 붙이기를 반복하는 과정인 편집 즉 몽타주(montage)는 움직이는 이미지들을 연쇄적으로 배치하여 의미 층위에 도달하기 위한 매개 방식이라 하겠다.

영화에서 추출된 특정 위치의 단편들은 외현적인 전개처럼 보인다. 결국, 짧은 길건, 하나로 연속되건, 단편으로 쪼개졌건, 쇼트로서 전체 단위와 일치되건 아니건, 텍스트 단편이다. 분석가가 별도로 고립시켜 한 단어로 ‘데쿠파주’ 원칙을 무엇이라 설명하건 간에, 텍스트 단편은 일종의 지각 블록, 시각 그리고/혹은 청각 블록인데, 이 덩어리는 이미 고립 효과를 쫓은 상태이며, 결정된 재료적 확장차원에서 멈춰진 상태이다. 반면, 상징적인 것의 모태, 의미작용의 주요 카테고리인 모두 ‘단위’가 아니라 움직임이다. 그 문단에 사용된, 수록된 단 위들을 넘어서는 움직임이다(메츠 345).

www.kci.go.kr

요컨대 영화의 이미지들 사이에서 발생하는 움직임에 근거한 의미작용은 결국 이미지들 사이를 어떻게 메울 것인가의 문제에 있다.

영화의 솟에 해당하는 만화 구성의 최소 기본 단위를 칸이라 정의한다. 만화의 의미 체계를 이루는 요소들을 세분화하여 더 이상 분절이 불가능한 요소로 보는 것이 칸인데, 영화 화면의 프레임에 해당하는 화면틀 혹은 액자 틀이 잘라낸 공간을 지칭한다. 만화 역시 영화·애니메이션과 마찬가지로 이미지들의 연쇄 속에서 이야기가 만들어지므로 그 사이 공간이 존재한다. 사이 공간이란 물질적 질료를 고려하면 영화·애니메이션에서는 영사기에 감겨 돌아가는 필름 한 컷과 한 컷 사이의 여백에 해당할 것이고, 만화에서는 한 칸을 구분하는 선 둘레의 흰 부분으로 좌우상하에 위치하는 다른 칸들과의 사이 여백을 지칭한다. 하지만 물질적으로 봤을 때 아무 것도 찍히지 않은, 그려지지 않은, 담겨지지 않은 이 공간은 약호(규범화된 표현 법칙)적으로나 서사적으로나 혹은 미학적으로나 무엇인가를 내재하고 있는 공간이다.

일반적으로 사이 공간은 등장인물의 행위에 초점을 맞춰 그 변화 양상을 따라 이동하는 데 도움을 주는 차원에서 별다른 특정 의미를 내포하지 않은 경우가 많다. 이때 가장 중요한 기능은 이야기의 흐름을 가능한 자연스럽게 이어주는 것이다. 이를 만화에서는 ‘무능(無能) 여백’이라고 지칭하기도 한다(이수진 104). 영화, 애니메이션에서도 대부분의 경우 솟 간의 분절은 이야기의 전개와 등장인물들의 행위와 연관되곤 한다.

반면 특정 맥락에서 사용된 디졸브, 오버랩, 이중인화와 같이 물질적인 필름의 프레임과 프레임 사이는 비어 있어도 재현 과정에서 이미지가 겹치는 경우에는 좀 더 적극적인 독해 방식이 요구된다. 예를 들어 오손 웰스의 영화 〈시민 케인〉에서 주인공의 두 번째 부인 수잔이 집을 떠나는 장면에 관한 메츠의 설명을 살펴보자.

곧 날카로운 소리를 내지르는 잉꼬 클로즈업이 연결된다(텍스트적인

트로마티즘의 간단한 사례, 바로 직전까지 전혀 이 소리와 장면을 예견하지도, 준비시키지도 않았다). 그리고 이 새는 즉시 머무르고 있었던 베란다를 떠나 날아가 버리는데, 이 이미지와 병행하여 수잔이 자나두 성을 떠나려고 급하게 서둘러 베란다를 가로지르는 장면을 보여준다. 이 장면은 비상에 관한 은유이다. 일반적으로 “새가 둥지를 떠나 날아올랐다”라고 표현할 때처럼 수잔의 비상에 관한 은유. 또한 장박적인, 귀에 거슬리는, 들연한 도약에 관한 은유이다. 이 도약은 영화 전반부에서 설명되었던 수잔의 세월, 무기력하게 수동적으로 지나야만 했던 자나두의 생활 전체에 대하여 (새의 머리 제스처처럼) 일격을 가하는 보상작용의 도약이기도 하다(메즈 342).

다시 말해 서사의 연결이라는 기능 외에 관객의 정신적 에너지를 보다 더 필요로 하는 사이공간의 역할은 이미지와 이미지 사이의 상호 연관성을 이해하는 과정에서 빛을 발하는 것이다. 이 꼭 차 있는 여백을 만화에 서는 ‘연계(連繫) 여백’ 이라고 지칭할 수도 있다(이수진 103).

사이 공간을 연결하는 움직임은 만화에서는 독서 리듬으로 번역할 수 있으며, 이미지가 얼마나 복잡하고 세밀한지, 말풍선 속 문자 기호가 얼마나 뾰뾰한지, ‘과쵡’, ‘쿨쿨’, ‘주룩주룩’과 같이 의성어 의태어를 표시하는 그림 같은 문자들이 이미지 속에 얼마나 많이 삽입되었는지, 칸의 크기나 지면 한 쪽의 구성을 어떻게 했는지 등으로 인해 결정된다. 때로는 매우 빠르게 페이지를 넘기기도 하고 때로는 천천히 넘기기도 하는 이 독서 리듬은 책의 페이지가 일정 속도로 넘어가는 방식의 물질적 조건에 의해 결정되기 보다는 어느 정도는 독자의 개인 차원에서 읽기의 방식과 연관된다.

반면 영화나 애니메이션은 이미지 자동 영사를 통해, 이미지들의 흐름에 일종의 기계적인 리듬이 부여된다고 볼 수 있으므로 만화의 독서 리듬과는 차이를 보인다. 그러나 일정 속도로 프레임이 변화한다 하더라도 결국 작품의 전체 리듬을 결정하는 것은 이미지 연결의 편집 방식이나

이미지와 음악 및 청각 요소들을 연결시켜 만들어 낸 총합의 리듬, 각 프레임이 활성화되면서 그 연결 속에서 탄생되는 리듬이라 하겠다.

3) 영상에서의 리듬

리듬이란 일반적으로 음(音, 혹은 음이 없는 상태인 쉼 즉 사이공간도 포함)이 연속적으로 진행할 때의 어떤 시간적 질서라고 말할 수 있다. 그리스어로 어떠한 움직임이 균형을 이루며 반복적으로 흐른다는 뜻을 가진 단어 ‘rhythmos’에서 유래한 리듬은 어떤 요소들이 규칙적으로 혹은 불규칙적으로 되풀이될 때 우리가 느끼는 시간적인 덩어리의 연속이라 하겠다.

예를 들어 ‘똑, 똑, 똑, 똑 ...’, 떨어지는 물소리가 지속적으로 들리거나, ‘째깍, 째깍, 째깍, 째깍 ...’, 움직이는 시계 바늘 소리가 지속되는 애니메이션의 한 장면을 생각해보자. 일정 시간동안 균등한 박자에 맞춰 반복되는 규칙적인 소리는 장면 전체에 일련의 긴장감, 아니면 그 반대로 지루한 인상을 만들어낼 수 있다. 혹은 일정 시간동안 매우 적은 양의 음량(音量)만 들리는 경우 느리다는 인상을, 반대로 과도하게 많은 양의 음량이 쏟아지듯 들리는 경우 매우 빠르다는 인상을 받게 된다. 요컨대 규칙적인 음의 유량과 불규칙적인 음의 유량, 다음을 예측할 수 있는 소리와 예측할 수 없는 소리, 매끄럽고 지속적인 소리와 울퉁불퉁 변동이 심한 소리 등은 각각 고유한 리듬을 만든다는 것이다.

일반적으로 리듬은 음악에서 중요한 요소로 작용하지만, 언어를 음악적 효과가 나도록 시각화하는 시(詩)나 이미지의 연결 사이에서 활성화되는 시간적 유동성을 포함하는 영상에서도 발생된다. 특히 영화와 애니메이션은 인물이나 사물의 움직임과 이동, 연기, 구름, 물, 빛 등의 자연 움직임, 혹은 피사체를 담아내는 프레임의 미장센 변화, 카메라의 움직임 등에 의해 영상 자체만으로도 미세 리듬을 내포하고 있다. 이 이미지의

시간성이 유성 영화 이후 대부분 소리의 시간성과 관계를 맺으면서 마치 두 개의 악기가 동시에 연주되는 것처럼 전체 리듬을 조성하곤 한다.

다시 말해 (시청각 기호들의 총합인) 숏과 숏을 연결하는 사이에 발생하는 긴장과 이완, 가속과 지연 등이 일정량 동일한 질서에 따라 지속되면서 리듬을 구성해내는 것이다. 이는 애니메이션 개별 작품마다 생성될 수 있는 고유하고 개성적인 시간의 흐름을 창조하는 작업이며, 관객이 그 작품을 받아들이는 과정에서 심리적으로 느끼는 시간 감각을 만드는 작업이기도 하다. 리듬의 긴장과 이완, 느림과 빠름이 애니메이션 전체의 내재적 감각을 (서사 내용과 별도로, 물론 시청각 기호의 총합이 만들어 내는 리듬이 서사의 리듬과 맥을 같이 하긴 하지만) 형성하는 것이다.

이제 이상에서 설명한 애니메이션 미학의 주요 개념인 ‘창작 이미지, 움직임의 창출, 이미지 사이 공간 그리고 리듬’이라는 요소를 슈비츠게벨의 작품을 관찰하면서 구체적으로 살펴보고자 한다.

3. 애니메이션의 형태적 유연성 : 〈그림자 없는 사람〉과 〈소녀와 구름〉

스위스 애니메이션 감독 조르주 슈비츠게벨⁵⁾은 거의 30년 동안 메타

5) 1944년 스위스 르콩비에 출생. 현대 애니메이션 사에 한 획을 그은 인물로, 14편의 단편을 통해 칸, 안시, 자그레브, 히로시마, 슈투트가르트, 오타와, 에스피노 영화제에서 수많은 상을 수상했다. 1985년 작 〈78회전〉과 1992년 작 〈심연으로의 여행〉은 2006년 안시페스티벌에서 발표한 가장 영향력 있는 100편의 애니메이션 작품에 포함되었다. 처음으로 캐나다 NFB와 작업한 2004년작 〈그림자 없는 사람〉은 17개의 국제적인 상을 수상했으며 〈원근법〉(1975), 〈오프사이드〉(1977) 등의 초기 작품에서는 로토스코핑 기법을 사용했으나, 〈푸가〉(1998), 〈소녀와 구름〉(2000) 등의 후기 작품에서는 보다 다양한 색의 사용 및 기하학적 도형을 사용하는 특징을 보인다. 슈비츠게벨은 2008년 서울국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF)에 심사위원 특별 부문에 초청되어 내한한 바 있다.

참조 : http://www.sicaf.or.kr/2008/animation/ani_pro_special.jsp?category2=10

모포시스(Metamorphosis)를 잘 형상화할 수 있는 기법에 천착하여 14개의 작품을 창작하였다. 애니메이션에서 메타모포시스란 형태의 변형을 의미하는데, 여인이 입을 드레스가 점진적으로 형태가 변화면서 구름이 된다거나, 사각형 주사위가 빌딩이 되고, 빌딩이 알파벳 글자가 되고 다시 사람이 되는 그 일련의 과정을 지칭한다. 실사 영화라면 컴퓨터 CG기술을 통해서만 구현될 수 있는 장면이지만 애니메이션 세계에서는 그림체의 연결을 통해 자연스럽게 만들어낼 수 있기 때문에 애니메이션의 고유성을 십분 활용한 개념이라고 하겠다.

메타모포시스를 영화에 구현하는 모핑(Morphing)기법⁶⁾은 1991년 〈터미네이터2〉를 기점으로 디지털 영화에서 보편화된 기법이다. 잠시 그 유명한 장면을 떠올려보자. 체크무늬 복도가 갑자기 일렁이더니 마치 유리판 위를 흐르는 것 같은 수은 덩어리가 되고 곧 서서히 뭉쳐 솟더니 경비원을 빼닮은 사람의 모습으로 바뀐다. 그를 보고 놀란 경비원의 눈앞에 사람 모습을 한 금속성 액체가 자신의 손가락을 갖다 대고, 이윽고 손가락은 길고 날카로운 침으로 변해 경비원의 눈을 찔러 살해한다. 여기에 사용된 모핑기법이란, 어떤 사물의 형상을 전혀 다른 형상으로, A에서 B로 서서히 변형시키는 기법을 뜻한다(김현빈 외 282). 어떠한 형태가 전혀 다른 형태로 매우 부드럽게 전환되는 특성이 바로 그 핵심이다.

본 논문에서는 〈그림자 없는 사람〉과 〈소녀와 구름〉의 형태적 유연성에 초점을 맞추고자 하기에, 그 외 슈비츠게벨의 작품에 관한 설명은 다음 두 논문을 참조하기 바란다. 정동희, 김재용. 「조르주 슈비츠게벨의 〈회화의 주체〉 작품 연구 - 들뢰즈의 감각이론과 프레임이론을 중심으로」. 『한국콘텐츠학회논문지』7 (2007): 102-109. 조필호, 김은정. 「20세기 중후반 유럽 애니메이션의 축삭성 연구」. 『한국일러스트레이션학회 학술지』. 16(2008): 121-130.

- 6) 변화를 뜻하는 'Morph'라는 단어 자체가 그리스어로 형태나 모양을 뜻하는 모르파이 Morphai와 여기에서 파생한 '모양을 빚는 자'라는 뜻을 가진 꿈의 신 모르페우스 Morpheus에 그 어원이 있는 것에서도 알 수 있듯이, 영상에서 볼 수 있는 모핑기법은 기본적으로 형태의 변형과 밀접한 관련이 있다.

참조 : [http://en.wikipedia.org/wiki/Morpheus_\(mythology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Morpheus_(mythology))

요컨대 메타모포시스는 특히 프레임과 프레임 사이의 상관관계에 의하여 의미가 생성된다. 프레임과 프레임 간의 구성에 따른 형상 묘사 자체가 주된 관심사이며, 이 과정에서는 개별 프레임이 각자 고유한 의미보다는 오히려 프레임들의 연쇄를 통해 최종적으로 도달한 지점이 의미를 획득한다.

〈그림자 없는 사람〉⁷⁾은 옅은 갈색 배경에 불규칙한 (회색에 가까운) 하늘색 줄무늬가 배열되어 있는 이미지로 시작한다. (줄무늬는 고정되어 있는 것이 아니라 쉬지 않고 움직이고, 회전하고) 화면 중앙에 검은색 선으로 정육면체가 그려지더니, 붓 덧칠한 느낌의 하늘색으로 각 면이 칠해지고, 이리저리 360도 회전하면서 각기 다른 로마자 숫자들이 마치 카운트다운을 하듯(XI, X, IX, VIII, VII……) 나타난다. 쉼 새 없이 움직이던 정육면체가 잠시 고정된 채 (이때에도 배경의 하늘색 줄무늬는 끊임없이 움직인다) 제작사와 감독을 소개하는 자막이 보이고, 이어 정육면체와 배경이 각각 동시에 회전한다.

일반적으로 애니메이션은 등장인물의 움직임이나 행동이 강조되는 반면, 배경은 정지된 이미지를 재활용하는 경우가 많다. 다시 말해 동일한

7) 〈그림자 없는 사람〉의 줄거리 요약. 한 남자가 종이에 적힌 주소를 찾아 나선다. 그가 찾아간 곳은 화려해 보이는 저택으로, 흥겨운 음악이 흐르고 여흥을 즐기는 사람들이 있는 장소이다. 주인공은 저택을 가로질러 뒤쪽 정원에서 (이 저택을 찾아 온 목적이라 여겨지는) 빨간 옷을 입은 신사(원작을 참조하자면 ‘악마’)를 만난다. 신사는 주인공에게 풍족하고 화려한 삶을 대가로 그림자와 교환할 것을 제안하고, 남자는 별 망설임 없이 그림자를 팔아버린다. 이제 ‘그림자 없는 사람’은 그 이전에 누리지 못했던 부와 사랑을 얻게 되지만, 반면 그림자가 없다는 이유 때문에 소외당하게 된다. 그제야 사라져버린 그림자를 되찾고자 하는 마음에 다시 빨간 옷 신사를 찾아가지만, 이번 역시 그림자 외에 다른 무엇인가(원작을 참조하자면 ‘영혼’)를 내놓기를 제안 받는다. 그러나 남자는 이를 거절하고 대신 재물을 돌려주는 대가로 빨간 장화를 얻는다. ‘장화를 신은 남자는 여기저기 이동하면서 새로운 땅에서 다양한 사람들을 만나는데 정착할 수 없음을 깨닫고 여행을 계속하다가 결국 그림자극이 공연되는 곳에서, 자신이 그림자 없이도 평화를 찾는 법을 깨닫고 정착한다.

배경 레이어 위에 등장인물의 특정 신체부위가 조금씩 변화하는 레이어들을 겹쳐 촬영하는 경우가 많은데, 〈그림자 없는 사람〉의 배경은 계속해서 덧칠될 뿐만 아니라 회전하고, 장식 크기나 색조가 변하는 등 고정되어 있지 않고 끊임없이 움직인다. 이 특성 덕분에 한 슷 한 슷은 고정 이미지일지라도 그 연결이 너무나 유연하고 부드러워 이미지 전체가 마치 활성화되어 있는 총합으로 지각되는 것이다.

회전하던 정육면체와 배경이 모두 (하늘색에 가까운) 회색으로 통일되면서 정육면체는 어느새 창문이 여러 개 있는 빌딩으로 변화한다. 빌딩과 자동차가 있는 거리 이미지에서 차츰차츰 뒤로 물러나니 그 이미지들은 극장 스크린에서 상영되는 이미지가 되어 버리고, 그 앞에는 관객이 앉아 있다. 그리고 관객이 앉아 있던 의자, 주변의 기둥 등은 다시 높이 솟은 직육면체 모양이 되더니, 조금 더 후퇴했을 때에는 알파벳 모양이 되고, 결국 애니메이션의 제목이 된다(그림1 참조).



[그림1]

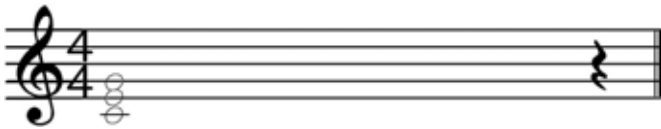
〈그림자 없는 사람〉의 등장인물은 성(性)과 이름 등의 구체적 정보를 알 수 없는 익명의 형태로 그려진다. 작품의 도입부, 제목을 의미하는 글씨들이 ‘스르르’ 형태를 무너뜨리면서 구체적인 정체성이 드러나지 않은 여러 명의 사람 형태로 변화한다. 좀 더 자세히 살펴보면, 제목 글씨 중 L’HOMME SANS OMBRE 각각의 알파벳은 그림자를 드리우고 있는데, 그 중 가운데줄 두 번째에 위치한 A, 어찌 보면 사람이 두 발로 땅에서 있는 듯한 모습을 가장 많이 닮은 A만이 유독 그림자가 없다. 이어

글씨들이 사람 모양으로 전환되는 다음 연결 이미지에서 바로 A 자리에 있었던 사람만이 또 그림자가 없다. 이는 그림자 없는 한 사람이 주인공이 되어 작품의 내용을 전개할 것임을 유추하게 만드는 대목인데, 주인공은 특정인물 '누구'가 아닌 불특정한 인물이 될 것이며, 여러 사람들 중 한 사람일 뿐이라는 사실을 암시하는 것으로 볼 수 있겠다.

요컨대 한 사물이 물 흐르듯 자연스럽게 다른 사물로 변형되는 형태의 변화, 메타포포시스가 구체화된 부분이다. 게다가 그 각각의 이미지는 유화에서 그리하듯 붓으로 칠한 물감 위에 계속 덧칠하는 색조의 변화를 내재하고 있다. 회화를 전공한 슈비츠게벨의 한 장 한 장 그림에는 붓의 흔적이 가득하다. 피어오르는 연기, 창문을 타고 흘러내리는 비, 소복이 쌓이는 눈송이, 햇볕에 반짝이는 호수, 손가락 사이로 빠져나가는 모래 등, 주름진 표면의 파동 같은 것들로 생겨난 이미지 표면의 입자가 슈비츠게벨의 이미지에도 내재되어 있다는 뜻이다. 이런 종류의 이미지에서 파생하는, 이미지 자체가 떨리는 듯 파들거리는 '시각적 미세 리듬'(미셀 시옹 32)은 작품 전반에 걸쳐 반복되기 때문에 결과적으로 우리는 이미지 자체가 계속해서 움직이는 것과 같은 유연한 리듬을 지각하게 된다.

〈그림자 없는 사람〉은 끊임없이 변화하는 이미지들을 통해 우리에게 묻는다. 과연 우리가 믿고 있었던 것이 진실일지에 관해, 변하지 않고 고정된 가치가 존재할지에 관해, 혹은 우리가 가치 없다고 생각했던 것의 소중함에 관해……. 만약 누군가 당신을 찾아와 원하는 무엇이든 이루게 해주겠다고 한다면, 명예, 재물, 사랑, 그 어떤 것이든 원하는 대로 가질 수 있게 된다면 그리고 그 대가로 당신에게 있어서는 사소한 것, 없어도 불편하지 않을 것 같은 당신의 '그림자'를 내놓으라 한다면, 어떤 선택을 하겠는가? 〈그림자 없는 사람〉은 세속적인 가치와 그림자 혹은 영혼으로 대비되는 무형의 가치 사이의 선택에 관해 고민하게 만드는 작품이며, 여행으로 대변되는 고민의 험난한 여정 끝에 다다라 삶의 의미를 찾아가는 작품이라 할 수 있을 것이다.

〈그림자 없는 사람〉과 같은 동종의 이미지를 사용하면서도 보다 더 음악과의 밀접한 결합을 이루는 작품으로 〈소녀와 구름〉⁸⁾을 꼽을 수 있다. 〈소녀와 구름〉은 4분 40초 정도의 애니메이션인데, 작품 전체에 걸쳐 멘델스존의 ‘6개의 전주곡과 푸가’ 중 제5번 Prelude und Fuge f minor의 피아노 연주곡이 사용된다. 여기에서는 많은 악기를 사용한 관현악 음악이 아닌 오직 피아노 한 대로 끊임없이 연주되는 아르페지오가 핵심적이다.



[그림2-a]



[그림2-b]

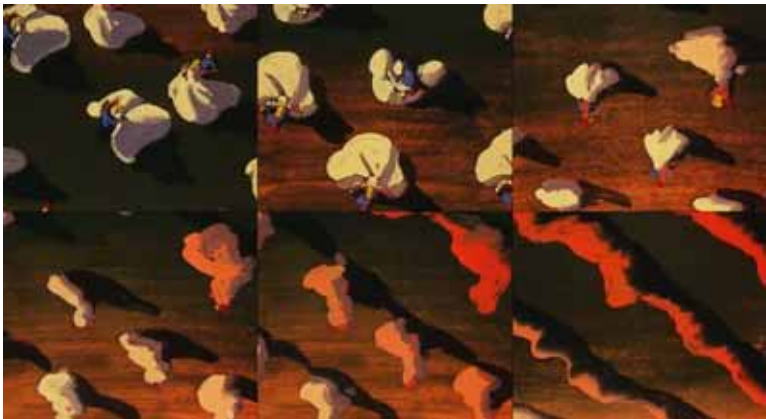
아르페지오란 화음을 이루는 세음, 가령 도, 미, 솔을 [그림2-a]처럼 동시에 누르지 않고 [그림2-b]처럼 ‘도레미파솔파미레도레미레도’ 로 펼쳐 누르는 표현방식인데, 동일한 박자 즉 시간을 세절하는 방식이라 하겠다. 이 아르페지오가 건반위에 펼쳐지는 순간, 다시 말해 도와 솔 사이의 틈을 점진적인 변화를 갖는 다른 음으로 채우는 순간 하나의 리듬과 멜로디가 생겨나고 각 음들이 보다 유연하게 연결되어 하나의 흐름을 형성한다. 이 형태를 〈소녀와 구름〉 영상에 적용해보기로 하자.

8) 신데렐라 이야기를 원형으로 하기에 따로 즐거리를 요약하지는 않겠다. 본 논문에서 중점적으로 설명할 부분은 신데렐라가 우연히 얻게 된 드레스를 입고 무도회에 참석하는 부분이다.



[그림3]

[그림3]처럼 무도회장에서 오케스트라 연주에 맞춰 춤을 추는 사람들의 모습과, 석양에 붉게 물든 구름이 연이어 각각 제시되었을 때보다는 (즉 도, 미, 술이 동시에 제시된 뒤 잠시 후 도, 레, 술이 동시에 나는 것과 같은 형태), [그림4]처럼 여인들의 드레스가 서서히 구름의 형상으로 변화하는 과정이 삽입되었을 때 (즉 아르페지오 화음을 펼치는 것과 같은 형태) 우리는 이미지와 이미지들의 연결, 그 미세한 움직임의 결과를 보면서 유연하고 부드러운 리듬을 느끼게 될 것이다. (물론 그 느낌은 상대적이겠지만 말이다.)



[그림4]

뿐만 아니라 하나의 형태와 또 다른 형태 사이의 연결을 통해 새로운 의미를 부여받기도 하는데, 가령 [그림4]의 메타모포시스를 통해 ‘석양 아래에서 춤을 추는 사람들’ 이라는 새로운 관점에서도 읽힐 수 있다는 것이다. 물론 〈소녀와 구름〉의 이미지도 〈그림자 없는 사람〉에서 설명하였듯 화면의 붓 자국들이 살아 움직이는 시각적 미세 리듬을 내포하고 있다. 따라서 회화에서 조성되는 움직임의 긴장과 형태 변형의 유연함을 아르페지오라는 음악적 형태와 결합시키면서 이미지와 소리의 세심한 균형을 찾아낸 작품이라 하겠다.

4. 맺는 말

한 경계 속에 온전히 속하지 않고 혹은 정체되어 있지 않고 경계와 경계를 넘나든다는 것은 무엇보다 자기를 떠나는 것, ‘나’라고 불리게 하던 단단한 어떤 것의 흔들림을 의미하며, 나아가 “이질적인 것, 뜻하지 않은 것, 기존의 코드에 속하지 않은 것과의 만남으로 이해할 수 있다. 그것은 한 마디로 말해 외부적인 것과의 만남을 뜻한다. 외부와의 만남을 통해 뜻하지 않은 새로운 무언가를 창출하는 것, 그것을 통해 사유와 활동, 혹은 삶을 분할하고 분배하는 주어진 경계의 체계를 가로지르고 변환시키는 것”이라고 하겠다(이진경 17).

슈비츠게벨의 작품은 바로 이 넘나듦, 탈경계적이고, 트랜스(Trans-)적인 움직임을 미학적으로 잘 형상화하고 있다. 특히 시각적 리듬과 청각적 리듬의 만남을 통해 새로운 의미가 창발(創發, Emergence)되는 과정은 영상에 부응하기 위한 소리의 사용 또는 서사적 상황에 감정 이입시키기 위한 음악의 사용이라는 ‘관습을 뛰어넘는 시도’로 해석될 수 있을 것이다. 이미지에 내재된 미세 리듬, 이미지들 사이 공간을 활성화시키면

서 발생하는 움직임 등이 소리 혹은 음악의 규칙성, 음의 유량, 음의 성질 등과 만나면서 형태적이거나 서사적인 대응을 넘어 '리듬'과 '메타모포시스'라는 공동의 추상성을 통해 만나고 있는 것이다.

일반적으로 서양 고전 음악에서 대위법이란 독립된 음성들이 (다른 음성들과 좌표상 연계를 맺긴 하지만) 각각 수평적 전개 속에 진행되면서 서로 일방적인 종속 관계 없이 병행하며 엮히는 작곡 양식을 지칭한다. 이를 애니메이션에 적용해보면 '시-청각 대위법'이라 하여 영상 사슬에 대해 좌표상 수평적으로 전개되는 일련의 소리 사슬이 있고 이때 이 둘의 관계는 서로에게 종속되지 않는 독자적인 것으로 정리할 수 있다.⁹⁾ 하지만 애니메이션이라는 매체의 고유성을 고려하면 영상과 소리가 서로 만나지 않는다는 전제는 흔들리기 쉬워진다. 사실 애니메이션에서는 (그리고 영화에서도) 영상 안에 소리가 내재되어 있는 다시 말해 소리와 영상이 하나의 덩어리로 인식되는 경우가 더 지배적이기 때문이다.

이러한 맥락에서 볼 때 슈비츠게벨의 작품에서 음악과 영상이 만나는 지점은 보다 창의적인 대위법의 형식으로 서로 종속되어 있지 않은 듯하나 긴밀하게 엮혀 있고 전혀 다른 종류의 리듬을 갖고 있는 듯하나 조화를 이루고 있다. “개개의 사운드 요소는 다른 소리들과 평행적으로 혹은 연속적으로 연결되기보다, 영상에 포함된 서사적 요소들 그리고 영상의 시각적 절감 요소들과 훨씬 더 직접적이고 강력하고 함축적인 동시적 수직 관계를 맺는다. 이는 마치 음식 조리법과도 같다. 소리 재료들을 따로 잘 섞어서 영상 위에 부으라. 그러면 화학작용이 일어나 모든 소리들이 흩어지고 우리의 시야 속에서 개별적으로 그 힘을 발휘하게 되리라 (미셸 시옹 62). 요컨대 슈비츠게벨의 작품에서 메타모포시스를 구현한

9) 애니메이션에서 사운드와 영상의 관계는 영화에서보다 훨씬 단조롭게 전개되는 경향이 강하였다. “소위 ‘미키마우스 사운드’라고 하는 방식은 영상에 사운드가 정확하게 일치하여 유사한 스토리와 리듬으로 구성되는 경우를 지칭한다. 다행스럽게도 최근의 경향은 상당히 바뀌어 좀 더 정교하고 복잡한 대위법에 관심을 가지고 이 분야를 개척하고 있다”(존 할라스 137).

시각적·청각적 기법은 결과적으로 유연성과 역동성을 동시에 발생시키는데 영상과 영상의 프레임 사이 공간을 매우면서 경계면 사이의 미학을 구축한다고 정리할 수 있을 것이다. 이미지와 이미지를 가로지르면서 새롭게 창조되는 의미는 각각 구획 지어져 고립되었을 때에는 만들어낼 수 없는 가치를 만들어 내며, 각기 다른 두 요소가 서로 경계를 완화하며 희미하게 겹치고 상호 용해되어 새로운 의미를 재생산하는 과정 그 자체는 실로 독창적인 예술 작업이라 하겠다.

참고문헌

- 김형빈 외 지음. 『훤히 보이는 디지털 시네마』. 서울: U-북, 2006.
- 레프 마노비치. 『뉴미디어의 언어』. 서정신 옮김. 서울: 생각의 나무, 2007.
- 미셸 시옹. 『오디오-비전』. 윤경진 옮김. 서울: 한나래, 2003.
- 베르나르 제냉. 『애니메이션』. 윤학로 옮김. 서울: 이화여자대학교출판부, 2007.
- 이수진. 『만화기호학』. 서울: 씨엔씨레볼루션, 2004.
- 이진경. 「횡단의 정치학을 위하여」. 『횡단의 기호학과 횡단의 세미오시스』. 한국기호학회총계학술대회발표집(2010): 15-29.
- 정동희, 김재웅. 「조르주 슈비츠게벨의 〈회화의 주체〉 작품 연구 - 들뢰즈의 감각이론과 프레임이론을 중심으로」. 『한국콘텐츠학회논문지』 7(2007): 102-109.
- 조필호, 김은정. 「20세기 중후반 유럽 애니메이션의 촉각성 연구」. 『한국일러스트레이션학회 학술지』16(2008): 121-130.
- 존 할라스. 『유럽 애니메이션 이야기』. 한창완 옮김. 서울: 한울, 1999.
- 크리스티앙 메츠. 『상상적 기표』. 이수진 옮김. 서울: 문학과지성사, 2009.
- Brochard, Philippe, and Jacques Foiret. *Les frères Lumière et le cinéma*. Paris: Nathan, 1992.
- Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma I*. Paris: Klincksieck, 1983.
- Peeters, Benoît, and François Schuiten. *L'aventure des images*. Paris:

Autrement, 1996.

Smolden, Thierry. "Images pensantes: bande dessinée, dessin animé, mondes de synthèse." *Cinéma et bande dessinée*. Paris: Téléràma, 1990. 170-176.

Trans-Borders: Focused on Morphological Flexibility in the Animation

Lee Soojin
(Ewha Womans University)

This article aims for an examination of animation, which is considered deeply connected with cartoons and the cinema, and searches for common features among these three things. These three media can be summarized as “serial images of the narrativity”. Meanwhile, we can define animation through the following sentence: The art that handles the invisible gap between one frame and another frame, and also deals with “the drawn motion” without drawing the motion.

Animation established an identical aesthetic domain between the cartoon and the cinema, covering both sides. This article focuses on this point, that the process of animation makes for creative results between the two media.

Each side of the above-mentioned “borders” also has interesting features in the process. This article therefore tries to explain the creative form between frames, and also inspects for the “morphological flexibility” that occurs in the “liminal space” by analysing two animations by Georges Schwizgebel (1944~), a Swiss animation director: *La jeune fille et les nuages*(2000) and *L'homme sans ombre*(2004).

Schwizgebel has studied “Metamorphosis” (especially in animation, it means the transformation of shape) for 30 years and created 14 remarkable works. Here is a simple example of metamorphosis: A woman’s dress changes gradually into a cloud. In live-action movies, only a digital post-process can make such a progression. But in animation, it can be made by drawing multiple images that gradually change one image into another image. This gradual interconnecting is one of the unique things about animation.

The meanings of metamorphosis are created by the relationship between a frame and the one following it. Meanwhile, Schwizgebel has paid special attention to “inter-frame-constructed descriptions” of shape. The meaning of an independent frame is not important, but only the meaning finally reached through serially arranged images.

The style of Schwizgebel’s work in realizing metamorphosis ultimately results in producing the flexibility of a shape. This article summarizes that process of metamorphosis that constructs the aesthetic filling the liminal spaces between borders. The isolated images usually present fragmentary values, but the images unified by metamorphosis can create many other varied values, so his animations can be considered as unusually creative works.

주제어: 형태적 변형(Metamorphosis), 사이 공간(Space in between the frames), 영상의 시간 연속성(Continuance of time in moving image), 트랜스(trans), 조르주 슈비츠게벨(Georges Schwizgebel)

논문제출일: 2010. 04. 15

심사완료일: 2010. 05. 01

게재확정일: 2010. 05. 01