

애니메이션에 표현되는 "만화"적인 신체언어 연구
3D 애니메이션 "벅스라이프", "슈렉", "몬스터주식회사"를 중심으로

Study on the Cartoonish Expression of Body Language
in Animated Films

김 일 태, 양 세 혁
조선대학교, 조선대학교

Contents

논문요약

I. 서론

1. 연구배경 및 목적
2. 연구범위 및 방법

II. 본론

1. 영상언어
 - 1-1. 이야기 구조(스토리)
 - 1-2. 캐릭터(디자인/연기)
 - 1-3. 미장센(배경/미술/소품)
 - 1-4. 촬영과 편집(카메라/프레임/레이아웃)
 - 1-5. 빛과 색(조명/명암)
 - 1-6. 음향(더빙/작곡/효과음)
2. 만화적 표현
 - 2-1. 과장
 - 2-2. 메타포
 - 2-3. "만화적 표현"의 새로운 해석
3. 신체언어
 - 3-1. 감정의 정도에 따른 신체언어의 표현단계
 - 3-2. 작품에 나타나는 감정표현

III. 결론 및 제언

1. 영상언어의 성공과 실패
2. 애니메이션의 새로운 표현

논문요약

표현의 다양성과 아울러 매체의 발달이 하루가 다르게 변하는 오늘날 특히 '동영상'은 정지된 장면의 연속성, 상황의 변화, 상황과 상황간의 변화

를 지속적으로 연결하여 시각과 청각을 자극하는 속성을 가지고 있어 정지된 화면에 비해 강한 호소력을 가진 새로운 매체로서 예술의 여러 장르에 적용되고 있다.

더욱이 만화를 움직이게 한 애니메이션(만화영화)은 영화에 비해 가상의 캐릭터와 현실세계를 초월하는 장면연출과 특수효과들, 현실보다도 구체적이고도 화려하며 신속한 변화가 가능한 상황의 표현, 디지털화 된 음향효과 등으로 실사영화와는 또 다른 흥미를 만들고 있으며 이제는 실사영화도 많은 부분에서 이러한 디지털화 된 애니메이션(만화영화)의 효과와 표현을 적극 수용하여 제작에 이용하고 있다. 내용 면에 있어서도 초현실적인 이야기 구조의 시각적 표현이 가능하게 됨에 따라 실사영화와 애니메이션에 있어서도 다양하고 무한한 스토리의 가능성을 마련하게 하였다.

정보의 빠른 교류와 그 수단으로써 네트워크의 사용이 일반화되고 이에 따른 멀티미디어의 표현 방식에서도 영상과 음향 등의 수용이 필수 불가결하게 되었으며 따라서 동영상과 애니메이션의 역할은 영화에서의 자리 매김과 아울러 거의 현대 모든 예술분야에서 그 비중이 더욱 커지게 되었다. 따라서 이에 따른 동영상 표현에서 보다 체계화, 표준화, 자료화된 나름대로의 영상문법이 필요할 것으로 판단된다.

한편 본 연구는 영상의 상황에 따른 적절한 표현과 변화를 애니메이션작품에서 제대로 구현해야함에도 불구하고 애니메이션관련학과 학생들(애니메이션을 접하는 저학년 학생들과 특히 3D 애니메이션을 하는 작업자들)의 상황이나 이야기 구조에 따른 부분적 전개에 대한 표현에 있어 위의 몇 가지 영상요소들이 충분히 표현되지 못하고 있는데 근거하여 시작되었으며 그중 특히 신

체동작이 적절하지 못하거나 정확하지 않은 경우가 많다는 지적에 대하여 우선적으로 논점을 정하여 분석, 파악하고 자료화하려하였다.

주요어: 만화적인 표현, 신체언어, 영상언어,

1. 서론

1. 연구배경 및 목적

표현의 다양성과 아울러 매체의 발달이 하루가 다르게 변하는 오늘날 특히 '동영상'은 정지된 장면의 연속성, 상황의 변화, 상황과 상황간의 변화를 지속적으로 연결하여 시각과 청각을 자극하는 속성을 가지고 있어 정지된 화면에 비해 강한 호소력을 가진 새로운 매체로서 예술의 여러 장르에 적용되고 있다.

더욱이 만화를 움직이게 한 애니메이션(만화영화)은 영화에 비해 가상의 캐릭터와 현실세계를 초월하는 장면연출과 특수효과들, 현실보다도 구체적이고도 화려하며 신속한 변화가 가능한 상황의 표현, 디지털화 된 음향효과 등으로 실사영화와는 또 다른 흥미를 만들고 있으며 이제는 실사영화도 많은 부분에서 이러한 디지털화 된 애니메이션(만화영화)의 효과와 표현을 적극 수용하여 제작에 이용하고 있다. 내용 면에 있어서도 초현실적인 이야기 구조의 시각적 표현이 가능하게 됨에 따라 실사영화와 애니메이션에 있어서도 다양하고 무한한 스토리의 가능성을 마련하게 하였다.

정보의 빠른 교류와 그 수단으로써 네트워크의 사용이 일반화되고 이에 따른 멀티미디어의 표현 방식에서도 영상과 음향 등의 수용이 필수 불가결하게 되었으며 따라서 동영상과 애니메이션의 역할은 영화에서의 자리 매김과 아울러 거의 현대 모든 예술분야에서 그 비중이 더욱 커지게 되었다. 따라서 이에 따른 동영상 표현에서 보다

체계화, 표준화, 자료화된 나름대로의 영상문법이 필요할 것으로 판단된다.

한편 본 연구는 영상의 상황에 따른 적절한 표현과 변화를 애니메이션작품에서 제대로 구현해야함에도 불구하고 애니메이션관련학과 학생들(애니메이션을 접하는 저학년 학생들과 특히 3D 애니메이션을 하는 작업자들)의 상황이나 이야기 구조에 따른 부분적 전개에 대한 표현이 위의 몇 가지 영상요소들이 충분히 표현되지 못하고 있는데 근거하여 시작되었으며 그중 특히 신체동작이 적절하지 못하거나 정확하지 않은 경우가 많다는 지적에 대하여 우선적으로 논점을 정하여 분석, 파악하고 자료화하려하였다.

동영상 중 애니메이션에서 나타나는 정지화면의 구성요소와 연속화면의 변화가 갖는 영상요소들에 관하여 개괄적인 접근을 하고 그 중에서도 특히 3D 애니메이션작품에서 나타나는 캐릭터의 연기동작이 관객에게 시각적, 심리적인 흥미유발을 하는 요인을 분석하고 자료화하고자 하였으며 흥미를 유발하는 가장 큰 요인이라고 판단되어지는 독특하고 과장된 신체언어의 표현인 "만화"적인 메타포를 3D 애니메이션작품의 캐릭터의 연기에서 찾아 데이터베이스화하여 동작표현의 교안이 되도록 하는데 그 목적을 두고 있다.

2. 연구범위 및 방법

영상표현에 있어 다양한 요소들에 의해 시각적, 조형적 요소와 움직임, 청각이라는 요소로서 보는 이의 관심을 갖게 하고 불거리를 주게 되는데 실사영화에 비해 애니메이션은 상상력을 쉽게 표현할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 그러나 2D 애니메이션에서도 표현의 제한이 생기는데 실제로 연기자과 배경과 소품 없이는 표현이 어려운 연기동작표현, 실사영화의 카메라 움직임에서나 가능한 역동적인 카메라의 움직임 등은 2D 애니메이션에서는 표현에 여러 가지 한계와 문제

가 있는데 이에 반해 3D 애니메이션에서는 이러한 문제점이 보다 용이하게 해결되어 표현된다는 장점이 있다.

따라서 본 연구는 2D 애니메이션에 비해 캐릭터의 과장된 신체언어와 역동적인 카메라의 움직임에 의한 적절한 메타포(과장)가 가능한 3D 애니메이션작품을 대상으로 연구, 분석하기로 하였으며 극장개봉 작품 중 흥행에 성공한 3D 애니메이션작품 “벅스라이프”, “슈렉”, “몬스터주식회사”를 중심으로 연구, 분석, 정리하였다.

연구의 세부적인 내용으로 표준화의 기준을 위해 정리한 영상의 요소들은 첫째, 영상언어로서 표준화의 기준을 위해 정리한 영상의 요소들은 이야기 구조(스토리), 캐릭터(디자인/연기), 미장센(배경/미술/소품), 촬영과 편집(카메라/프레임/레이아웃), 빛과 색(조명/명암), 음향(더빙/작곡/효과음) 등으로 구분하였다. 둘째, 본 논문에서 새롭게 정의한 “만화적 표현”에 대한 심도 있는 연구를 위해 상황에 대한 유형을 몇 가지로 나누었으며 일반적인 동작과 과장된 동작을 사진과 3D 애니메이션 예시를 통해 비교, 분석, 제시, 언급하였다.

II. 본 론

동영상은 빛에 의해 투사된 정지된 화면의 연속이다. 연속된 화면은 시간의 개념을 두고 변화하기 때문에 영상을 보는 사람은 정지된 이미지에 대한 시각의 인지에 여러 가지 보는 즐거움을 더해지게 된다. 이렇게 보는 사람의 인지에 강한 흡인력과 전달을 하는 동영상에는 시각적인 요인이 있는데 이를 영상언어라는 용어로 정의하도록 하는데 종류로는 다음과 같이 열거할 수 있다. 첫째, 이미지들과 에피소드들의 연결은 시

간성을 부여하고 이에 의해 이야기 구조를 가지게 된다는 것이다. 둘째, 보이는 화면은 정지된 이미지의 연결이기 때문에 기본적으로 정지된 상의 시각적 요소인 미술의 조형요소에 많은 비중이 있을 수밖에 없다는 것이다. 여기에는 정지된 화면의 크기와 구도, 화면내의 구체적 대상들의 배치, 조명에 의한 빛과 색 등으로 세분화된 요소들이 있고 이를 통해 보다 구체적으로 구현되어 적극적인 영상언어로 관객에게 전달된다는 것이다. 셋째, 연속된 이미지는 움직임이 발생하기 때문에 움직임의 비중이 있는 캐릭터의 디자인적인 요소와 아울러 캐릭터움직임을 통한 연기가 영상언어로서 중요한 역할을 한다. 넷째, 이러한 요소들의 구성은 일정한 틀 속에서 이루어지는데 이는 사람의 눈 또는 카메라의 렌즈를 통해 망막이나 필름에 맺혀진 상이기 때문에 틀과 화면구성을 조정하는 주된 요인인 카메라의 역할에 대한 연구가 있어야 한다.

1. 영상언어

화면을 구성하는 미술적 조형요소가 기초적인 것이라면 이야기의 구성을 담고 있는 움직이는 동영상은 스토리의 비중과 함께 캐릭터, 배경, 카메라, 빛, 음향 등이 표현의 주요한 요소로 간주된다. 이는 미술의 시각적인 조형언어와 비슷한 개념으로서 “영상언어”라는 용어로 규정한다.

시각효과에 시간성이 추가되면서 화면구성에 캐릭터, 배경, 카메라, 빛 등은 많은 비중을 차지하게 되었고 시간성의 개념에 따라 편집, 음향의 마지막 작업은 더욱 주요한 영상요소로 다루어져야 할 것이다.

한편 애니메이션도 이러한 실사영화와 성격을 같이 하는 부분이 많지만 주어진 상황에 대하여 초현실적인 표현이 가능하다는 특이성을 가지고 있어 화면에 등장하는 캐릭터와 배경을 작가의 상상대로 표현하고 과장과 생략을 자유롭게 할

수 있는 나름대로의 표현의 특성을 지니고 있으므로 애니메이션의 영상언어는 이러한 과장된 상상력의 자극에 대한 부분도 다루어져야 할 것이다.

1-1. 이야기 구조(스토리)

연속된 화면은 시간의 개념을 두고 이미지들이 변화하기 때문에 이야기 구조를 가지게 된다. 따라서 동영상을 보는 관객은 움직이는 정지된 화면의 연결로 인식하지 않고 흐르는 시간에 녹아 있는 분절된 이야기의 연결로 인식하고 여기에 이야기의 본질과 연상되는 여러 생각들 - 과거, 현재, 미래에 대한 상황연상과 심리적인 반응, 효과 등 - 이 발생하여 보는 이의 “생각하는 재미”를 주게 된다.

존 래스터 감독의 “애니메이션의 주요한 두 가지 주요한 요소는 스토리와 시각적 효과인 캐릭터이다”는 의견에서와 같이 스토리의 비중은 애니메이션의 가장 중요한 한 부분 중 하나이다. 많은 극장용 장편애니메이션 작품들이 기존의 소설, 동화, 우화, 전설, 시 등에서 많은 부분을 각색하여 작품에 채용하는데 이는 관객 대상에 따른 작품의 실패에 대한 요인을 최소화하겠다는 제작진의 우려에서 비롯된 것으로 보인다.

그러나 미야자키의 작품에서 보이듯이 인간의 상상력을 자극하는 스토리와 배경, 캐릭터들이야말로 실사영화와는 차별되는 애니메이션의 장점이라고 할 수 있을 것이다. 따라서 애니메이션의 특징을 고려한다면 관객의 상상력을 고무시키는 스토리의 개발이 무엇보다도 중요한 부분이 될 것이다.

1-2. 캐릭터(디자인/연기)

스토리의 상상력에 관한 것만큼이나 많은 비중을 차지하는 것은 화면에서 보다 많은 움직임과 오랜 시간 관객에게 인식되어지는 대상 즉, 캐릭

터 들 일 것이다.

영상 중에서도 애니메이션의 경우 캐릭터의 움직이는 동작이 과장되게 표현되는 에피소드로 이루어진 형식이 많은 것은 애니메이션이 만화라는 작품을 근간으로 하거나 만화작가가 애니메이션 제작을 감독하고 연출을 하는 경우가 많은 것에서 비롯될 것이다.

또 하나의 배경은 1920년 이후 미국 애니메이션역사에서 찾아볼 수 있는데 디즈니와 프라이어가의 캐릭터에 대한 경쟁과 캐릭터외형위주의 디즈니애니메이션의 사업 확장, 이에 따른 안티 디즈니계열의 워너 브라더스와 MGM의 캐릭터 디자인과 캐릭터 동작의 대결에서 생긴 결과에서 비롯되었으며 이러한 결과로서 만화 캐릭터의 동작표현이 적극적으로 미국 애니메이션작품에 적용되었기 때문이다. 따라서 미국 애니메이션에 있어 캐릭터의 신체언어의 표현은 영상언어에서 가장 중요한 부분이 되었다.

캐릭터를 영상요소로 분석함에 있어 두 가지 관점이 필요할 것이다. 관점의 하나는 캐릭터의 외형이 갖는 시각적 이미지 즉, 디자인된 결과물이며 다른 하나의 관점은 첫째의 요소가 캐릭터가 2차원적인 평면의 정지상태라는 데 반하여 캐릭터의 이미지가 시간성을 두고 움직이면서 시간성을 부여받게 될 때 전개되는 스토리에 근거한 캐릭터의 연기 또는 신체언어이며 행동양식이나 성격, 대화, 등의 연기에서 비롯되는 요소일 것이다. 신체언어에 대한 구체적인 연구가 본 연구의 목적이기 때문에 신체언어에서 집중적으로 서술하도록 하겠다.

이러한 캐릭터는 주연과 조연, 그리고 만화적인 요소를 지닌 여러 움직이는 대상들(물체라고 하더라도 실사와는 달리 생명력을 부가할 수 있는 특징이 애니메이션에는 있다)이다. 이미 전제된 스토리의 문제에서와 같이 캐릭터에서 주의 깊게 다루어져야 할 부분도 신선한 충격과 자극

이 가능하도록 하는 상상력이 동원된 캐릭터 개발이라는 것이며 이는 시각적으로 여러 사람에게 호감을 주는 캐릭터개발과 함께 이루어져야 할 것이다.

1-3. 미장센(배경/미술/소품)

캐릭터의 움직임에 대해 분위기를 더하는 것은 캐릭터를 둘러싼 배경일 것이다. 보통 사진작업(카메라 설정)에서 소홀히 하는 부분이 바로 이 배경부분인데 캐릭터의 움직임에만 주력하고 주변의 상황은 신경을 쓰지 않아 필요외의 소품이 등장한다든지, 적절치 못한 배경이 나타난다든지 하는 것인데 애니메이션에서는 오히려 상상에 의한 배경을 표현함으로써 구도상의 영성함과 함께 충분치 못한 자료와 정보로 그려지는 경우가 학생들의 제작사례에서 많이 나타나고 있다. 따라서 장소, 연대, 이야기전개 등에 따른 소품과 명암, 색상 등을 고려하여 배경을 설정하여야 할 것이다.

3D 애니메이션은 배경의 표현과 대상의 사실적인 표현이 비교적 정확하고 특히 카메라의 움직임과의 관계에서 처리효과가 2D 애니메이션에 비해 융통성의 범위가 훨씬 넓다는 것이 주요한 장점으로 꼽을 수 있으며 질감의 표현 또한 회화적으로 표현된 만화영화보다는 3D로 표현된 대상의 질감이 더욱 풍부하고 다양하게 표현이 가능하다. 예를 들어 피부의 질감이나 털, 머리카락 등 2D에서는 쉽게 표현할 수 없는 효과가 3D에서는 가능하다.

그리고 사실에 가까운 배경을 빛과 그림자의 처리를 더함으로서 보다 쉽고 정확하게 표현할 수 있다는 것도 평면적인 작업에 비해 관객의 시선을 끌 수 있는 특징 중의 하나라고 하겠다. 또한 거대한 범위까지 공간배경의 확대가 가능하며 그 공간 속을 자유롭게 비행하는 카메라의 움직임까지도 가능하게 되어 보는 이의 흥미를 더욱

유발하게 된다.

1-4. 촬영(카메라/프레임/레이아웃)

실사영화에서 가장 중요한 영상언어인 카메라의 값은 애니메이션에서도 마찬가지로 이야기의 전개상황과 캐릭터의 상황에 대한 감정표현에 따라 여러 가지로 쓰이는 기술이 다양하게 개발되었고 이는 편집에서도 주요하게 적용되고 있다.

그러나 애니메이션의 경우 2D애니메이션에서는 카메라의 움직임이 평면적 움직임으로 제한되는 상황이 많은 반면 3D애니메이션의 경우 이러한 문제점이 많이 극복되는데 캐릭터, 배경, 빛 등과 함께 카메라의 움직임이 디지털로 처리된다는 특징을 가진다.

프레임

정지된 한 화면으로서 프레임이 갖는 화면구성비는 필름크기에 기본적으로 준하여 8, 16, 35, 70mm로 나뉘고 다시세부적인 구성비를 보자면 아래와 같다.

① 1.33:1(16mm 필름)

② 와이드 스크린

1.66:1(유럽 표준 와이드 스크린)

1.85:1(미국 표준 와이드 스크린)

2.35:1(애너모픽, 35mm 필름)

③ 2.22:1(70mm 필름)

④ 16:9(=1.77:1, HD 텔레비전)

프레임을 한 장의 그림으로 분석을 할 때 정지 화면의 구성은 미술의 기본조형요소인 점, 선, 면, 색, 입체 등으로 이루어진 것이며 상호 복잡한 관계를 통하여 통일, 조화, 변화, 균제, 율동, 점중 등으로 표현되어 관객의 눈을 사로잡고 내용을 전달하는 조형언어가 된다.

점, 선, 면 시각적으로 표현하는 점보다 좀 더 구체적인 요소가 된다고 하겠다.

면은 점과 선의 조합으로 이루어진 조형요소로서 공간(입체)을 이루는 구심체이며 아울러 “색”

이라는 요소를 동시에 만족시킨다. 이러한 면들의 조합으로 입체와 공간이라는 3차원의 개념이 형성된다. 3차원은 앞, 뒤, 아래, 위를 자유로이 움직일 수 있는 개념으로 설명된다.

위 요소들은 각각의 주요한 역할을 수행함과 동시에 각 요소들 사이의 조합은 조금 더 복잡한 단계의 통일, 변화, 율동, 균제 등의 상위 개념의 조형언어를 통해 화면내용을 강하게 혹은 약하게 표현하고 전달하게 된다.

움직임-프레임의 연결

점, 선, 면, 입체의 단위를 단일 화면구성의 기본으로 보고 이보다 상위 개념의 조형요소로서 동영상의 시간성에 부합하는 시각을 자극하는 예술의 가장 중요한 것은 “움직임”을 우선으로 손꼽을 수 있겠다. 개념적으로도 시간성이 부여되면 4차원이 되고, 보다 복잡한 경우의 수와 상황이 된다. 따라서 3차원보다는 변화하는 시각적인 흥미와 상황의 변화라는 이야기 구조가 추가되어 다양한 자극을 받게 된다

동영상이라는 화면의 움직임이 등장하기 전, 20세기 초반에는 기존의 미술이 지니는 정지성의 한계를 극복하기 위하여 움직이는 미술품(조각)을 구상하여 미술품으로 전시하여 그 창작열을 태우기도 하였는데 현대에 이르러 널리 접근하고 있는 새로운 매체이며 특히 영상의 비중을 많이 두는 미디어예술은 음향과 더불어 관객의 집중을 부가하는데 이러한 요소 즉, 작품자체의 움직임과 동영상의 이미지를 작품의 한 요소로서 나타내어 기존의 잘 짜여진 구성물의 집중력과 아울러 집중력이 떨어질 시간이 될 시점과 또는 그 이전의 시점에서 관객의 관심을 지속적으로 끌어들일도록 하는 방법을 많이 이용하고 있다. 이러한 시선의 지속적인 집중력은 “시간성”속에 변화하는(움직이는)작품이라는 개념을 동시에 아우르게 된다.

1-5. 빛과 색(조명/명암)

시각을 통해 인식되는 색은 빛을 기본으로 한다. 빛과 색은 밀접한 상호관계를 유지하고 따라서 영화나 3D 애니메이션에서는 이를 제어하는 조명의 비중이 자연 크다고 하여야 할 것이다. 따라서 영상을 구성하는 구도나 캐릭터의 움직임, 배경 등 모든 것이 조명과 빛, 색과 명암의 관계로부터 시작되는 것이다.

조명 중에서 스포트라이트는 일반적으로 연극 무대의 등장인물이나 주요한 무대설치, 물건 등에 이용되고 있다. 이러한 조명의 성질은 시선을 집중시키는 것으로써 주인공이나 화자의 움직임을 강조하고, 거리감에 따른 밝기와 크기를 변화시키기 때문에 주로 화면배치 상 중앙에 위치시킨다.

구체적인 처리방법으로 3D애니메이션에서는 조명과 카메라 포커스(심도)를 적극 이용하여 실사영화보다 더욱 효과적이고 신속히 화면의 분위기를 제어할 수 있다.

또한 이야기의 구조를 보다 독창적이고 사실적으로 표현하기 위하여 소품, 배경, 의상, 등 에 빛을 적용시킨다.

표 1. 색의 성질과 감정

색 상	색의 성질	색의 감정	작 품 사 례	비 고
파랑,초록,분홍	차가운색,추위다	정적,고집,냉정		
빨강,노랑,주황	따뜻한색,강건다	동력,흥분,자극,화려,시적	붉은수수밭,붉은악자	
화려한색	축복보다는화려한색상을상호		류지열:골랑루즈,시카고,베리 포핀즈	
흑백	패기,화남,집중음		흑백영화	
갈색	1940년 이후 시대:시선의 중립화,시각가 주로 1940년-80년이고 갈색,노랑은 흑백,시선매체가 때문		누가 부처제를 보았겠나, 환스 이쁜이 대입, 라더오 데이즈	
갈색색	정위	슬픔,안락,이따지름		갈색가의 심복색
흑백이미지의 심부름이나:텐트라스트의 갈조	집중,심각,결도,조용음		경부감을 교조시키기 위해 캐릭터의 실제 모습 이 아닌 그림자만을 보여줌	
흑백 또는 보노통의 강 면에서 색깔	집중,심각,심		대부에서 만든 브린도와 황제들의 만남에서:장반관인이부름에 비해 말론 브린도는 가슴에 빨간색 깃대를 꿰고 있다. 끝까지도 영영일복에 빨간색 액타이를 하는:강주가 있다.	

1-6. 음향(더빙/작곡/효과음)

예로부터 인간의 직접적이고 1차적인 자극에 대한 반응으로서의 감각은 ‘보고, 듣고, 먹는(맛보는)것’이며 이중에서도 청각은 현대시대의 문명의 혜택으로 새로운 자극의 변화가 많은 감각기관으로 어린 시절부터 훈련되고 학습되어 세려된 감각기관이 되어 있다. 물론 음향이 없던 시절의 동영상에서는 나뭇대로의 소리 없는 불거리의 재미를 가졌겠지만 음향이 있는 영화가 나오기 시작하면서 상황에 적절한 음악과 음향효과는 불거리의 가능성을 증가시키는 역할을 한다.

애니메이션의 경우 디즈니의 “증기선 윌리” 이후 애니메이션에 미치는 소리의 영향력은 비중 있게 되었으며 현대의 동영상들에서는 불거리 이상의 비중이 되기도 하고 있다. 따라서 소리의 중요성은 여러 가지 요소에 비해 강조되어도 지나침이 없을 것이다.

2. 만화적 표현

2-1. 과장

애니메이션 북에 따르면 ‘고전적인 미국 애니메이션에서는 준비 동작(기지개를 짹 켜는 의미의 스트레치 stretch)와 과장된 표현(철퍼덕 짜부러진다는 의미의 스퀘시 squash)를 주로 써왔다. 애니메이터는 캐릭터에 독특한 몸동작을 부여하려 부단히 애쓰며, 이러한 움직임이 바로 캐릭터의 주된 움직임을 이루기 때문’이라고 한다. 이렇듯 애니메이션의 만화적인 표현방법은 언어를 사용하지 않고 동작만으로도 충분히 재미있게 상황을 전달할 수 있게 한다.

아래 그림의 예(3D 애니메이션 “슈렉”)은, 엽기적인 괴물의 이미지를 심어주기 위하여 트림가스를 이용하여 등불을 켜는 모습을 보여준 것이다. 트림가스를 끌어 모으는 준비 동작은 사실적인 연기에 비하여 더욱 뜬금없으며, 벨는 동작은 보다 급작스럽고 크게 이루어진다.



아래 그림은 문을 힘껏 닫으면 집 전체가 흔들린다는 설정으로, 괴물의 괴팍한 듯 호탕한 성격과 초인적인 근력을 가늠할 수 있게 해준다. 위의 그림과 같이, 준비 동작과 과장된 표현의 일관성은 극의 전체를 통해 유지된다.



다음 그림은 거미집을 이용하여 숨사당을 만드는 설정이다. 길보기에 멀쩡한 것 같던 공주의 예기치 못한 행동은 괴물과의 어울림을 최초로 암시하는 것이며, 괴물 슈렉의 반응은 “은근히 놀람”에서 “기쁨”으로 이행되는 과정으로 전형적인 신체언어의 특징을 보다 과장되게 보여주고 있다.



그림은 뱀과 두꺼비를 이용하여 풍선을 만드는 엽기적인 상황이다. 하지만 슈렉의 “즐거운” 감정을 나타내기 위한 몸동작과 표정이 그 전까지의 모습과는 다르게 부드러운 느낌으로 전환되었다는 것을 알 수 있다. 이것은 같은 동작을 한다 할지라도 감정의 유형에 따라 미묘한 차이가 있음을 보여준다. 즉, 상대를 안심시키기 위해서 고유의 공격적인 행동을 억제했기 때문에 마치 아기를 대할 때와 마찬가지로 조심스러움에서 비롯된 “어색함”을 읽을 수 있다.



이렇듯 만화적인 표현은, 일반인의 상상을 초월하는 장면설정과 그에 적합한 과장된 신체언어

를 이용하여, 내용 전달의 정도를 더욱 고무시키는 역할을 하게 된다.

2-2. 메타포

이것은 맛이라고 표현하는 것이 더욱 적절하다. 약간의 변화를 통한 직접적인 사실표현이 아닌 간접적인 표현이다. 예를 들어 “U” 라는 이성을 사랑하는데 사랑한다는 표현을 U에게 “사랑한다”라고 하는 것보다는 매일 아침 사랑하는 U의 집 앞에 U가 좋아하는 장미 1송이를 100일 동안 보내는 방식의 사랑표현이 더욱 감칠맛이 난다고 할 수 있을 것이다. 이에 대한 좋은 사례는 흑인과 결혼한 금발미녀와 이를 흠모하던 흑인의 친구에게서 일어나는 사랑의 표현에서 잘 나타나고 있는 2003년작 “러브 액츄얼리”에서 찾아 볼 수 있다.

미술의 표현에서도 위의 여러 조형요소와 아울러 결정적인 은유적인 표현은 사실적인 또는 직접적인 표현보다는 더욱 진한 매력을 관객에게 전달할 수 있는 것이다

시각적인 “맛”이라 함은 예를 들어 화선지에 표현되어야 할 재료와 표현기법이 있고 유화물감은 또 나름대로의 표현능력이 있을 것이다. 대리석질감에 대한 정교한 표현의 기법에 따른 시각적이고 촉각적인 느낌을 거친 화강석에 표현한다는 것은 재료에 대한 잘못된 조리방법이라고 할 수 있겠다.

따라서 기존의 애니메이션에 비해 3D C.G를 통한 표현이 기술과 메커니즘의 발달로 상당히 까다로운 표현이 가능해졌으나 애니메이션과 흥미를 유발하는 “왜곡과 변형” 등 기존의 느낌을 탈피하는 조형요소로서 메타포 즉 맛은 느낌이 부족하게 된다.

이러한 맛은 바로 작가 개인의 창의력과 감각, 그리고 적절한 시각적 자극요소(맛을 내는 요소들)의 한계를 초월하는 고급형 조형 요소라고

할 수 있겠는데 이를 “메타포”(은유적인 표현)라고 한다.

아울러 만화적인 표현은 기존의 카툰이나 극화를 벗어나 새로운 동작의 표현에서의 과장된 신체언어로서 보는 이로 하여금 재미를 더해 주게 된다.

2-3. "만화적 표현"의 새로운 해석

기존의 “만화”라는 학술적 용어와는 달리 일반인들과 일상에서 언급되는 어휘로 보통 과장되고 말도 되지 않는 상황처리를 흔히 “만화적”이라고 한다. 이러한 상황에 대한 새로운 용어에 대한 개념정립이 이루어져야 할 것이다. 텍스 아베리의 경우 이러한 만화적인 동작의 과장을 애니메이션에서 적용시킨 주장자이며 그의 작품들은 디즈니의 실사적인 애니메이션과는 달리 초현실적이고 만화적인 동작을 애니메이션으로 잘 표현하고 있다.

3. 신체언어

앞서 영상이 관객에게 인지되는 과정에서 제작자가 취해야할 여러 요소들을 언급하였다. 그러나 본 논문에서 다루고자 하는 중요한 논점은 만화적인 요소를 지닌 과장된 신체언어의 역할이 얼마나 중요하고 애니메이션을 빛나게 하는가에 있다. 특히 공간성을 충분히 확보하고 모션의 정확한 컨트롤과 과장이 즉각적으로 시험, 수정, 보완이 가능한 3D 애니메이션에서는 이러한 신체언어의 과장된 표현이 실사영화와는 달리 분명하고 2D애니메이션보다도 표현이 더 유리하다는 것이 작품에서 잘 나타나고 있다.

실사영화에서는 신체의 행위가 입이나 서술적 문자를 통한 내용의 전달이 이루어지는 내러티브의 구조가 강하다. 따라서 실사영화에서는 등장인물의 표정이 강조되는 카메라의 샷이 많다. 반면 애니메이션에서는 내러티브구조보다는 에피소

드형식을 조합하여 이야기를 전개하는 방식이 많고 이러한 방식과 아울러 실사영화의 신체언어를 기본으로 과장된 신체언어의 표현 방식을 취한다는 것이다. 즉, 마찰이나 충격에 의한, 또는 감정의 정도에 따른, 그리고 상황의 긴장감을 더하기 위한 방법으로서 신체 비례를 왜곡하거나 물체의 변형을 하고 동작에 있어서도 신체의 과장된 표현들을 하는데 예를 들어 2D애니메이션에서 많이 쓰이는 공중으로 튀어 오른다든지, 발이 보이지 않을 정도로 빨리 뛰다든지 하는 것 등이다.

이러한 신체언어에 대한 과장된 표현으로서 만화적인 표현은 미국 애니메이션의 역사에서 찾아볼 수 있는데 'MGM'의 대표적인 캐릭터인 “드루피(Droopy)”, “스파이크”, “검은 고양이” 등을 창조한 텍스 아베리는 1935년 워너 브라더스로 이적하여 디즈니와는 달리 폭력적 비현실적 과장된 표현을 캐릭터를 통해 일찍이 표현하고 있었다. 아베리는 “캐릭터 자체가 중요한 것이 아니라 캐릭터의 행동이 중요하다는 작업관”을 가지고 “대피 덕”을 창조하고 과장된 만화적인 신체언어를 표현하는데 선구적인 역할을 하여 디즈니에 반항하는 워너사의 대표적 애니메이션유형을 만들었다.

그러나 본 논문에서는 카메라설정과 움직임에 대한 다양한 표현이 가능한 3D 애니메이션작품 중에서 사례를 찾고 또한 최근 성공작으로 평가받는 작품을 대상으로 연구하기로 하였기 때문에 이를 통하여 얻어진 자료에 근거하여 연구하였다.

3-1. 감정의 정도에 따른 신체언어의 표현단계

생명체는 대부분 물리적 자극에 따라 나름대로의 반응을 보이게 되는데 크게 긍정적인 것과 부정적인 것으로 나눌 수 있으며. 옹거러와 슈미트는 ‘영어권 국가에서는 기본 감정을 여섯 가지로 인정할 수 있다’고 했다. 즉, “기쁨/행복함. 욕망/

사랑. 두려움. 슬픔. 화남. 혐오감/증오” 이다. 여기에서 파생되는 수많은 감정에 대하여 인간은 복잡하고 다양한 방식으로 감정을 표현하고 있다.

예를 들어 “슬픔”에 대한 감정을 표현할 때 얼굴의 표정은 제외하고 몸의 전체적인 움직임만 본다면 선채로 울먹이는 상황이 될 것이다. 감정의 정도가 다음 단계일 경우라면 손이 터져 나오는 울음소리를 제어하기 위해 입으로 가고 눈물이 흐른다면 흐르는 눈물을 닦기 위해 눈으로 손이 갈 것이다. 그런 감정의 깊이가 더해지면 두 손을 입과 눈을 가리는 동작으로 발전 할 것이며 옆 사람이 있다면 옆 사람을 부여잡거나 없다면 벽이나 나무라도 붙잡고 울음으로 흔들리는 몸을 지탱하려고 할 것이다. 감정이 주체되지 않는 극한 상황에서는 머리를 땅에 대고 앉거나 엎드려서 우는 동작이 될 것이다.

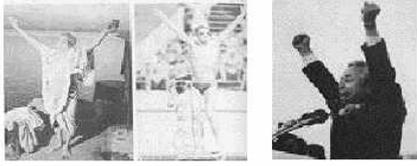
이처럼 감정의 정도와 상황에 따라 다양하게 나타나는 인간의 동작을 작품의 성격과 매체의 표현방식에 따라 적절한 표현을 위한 연구와 결과를 기초로 독특한 표현으로 구현되어야 할 것이다.

3-2. 작품에 나타나는 감정표현

기쁨

“기쁨”은 긍정적인 감정의 흥분상태라고 할 수 있으며, 심장박동이 빨라지기 때문에 ‘가슴이 벅차다’라는 표현을 쓰기도 한다. 두려움을 느낄 때 몸을 움츠리는 것과는 반대로, 우월한 감정과 관계되어 몸을 확대하려는 경향이 있기 때문에 사지를 쭉 펴거나, 펼쩍 뛰는(이 역시 몸을 확대하기 위한 유사 행동으로 볼 수 있다.) 등의 동작이 대표적이다. 또한 동작의 다양성에도 불구하고, 경쾌하고 보다 과장하는 일관된 특성을 가진다.

유형1 ‘두 손 올리기(만세 부르기)’



상황: TV에 마이크 본인이 나온다는 내용을 보고 기뻐하면서 '두 손 올리기(만세 부르기)'를 하는데, 이 때 '박수치기'의 동작도 병행하여 나타난다. 바로 이러한 표현법-같은 기쁨에 대한 표현이라도 다양한 동작이 있고 적극적이면서도 동가의 유형이 즐거움을 주는 방향이라면 이를 애니메이션표현에 적극 이용하고 만화처럼 과장되게 표현하자-을 개발하고 작품에서 찾아보자는 것이다.



상황: 아기 부가 없어지자 마이크는 아주 잘 된 일로 판단하고 만세를 부름.



상황: 몬스터회사의 사장이 구속되자 마이크가 기쁨에 겨워 두 손 주먹 쥐기를 함.



유형2 '위로 뛰어 오르기'

상황: 어린 공주가 플릭이 떠나는 것을 기쁘게 여기고 손을 흔들면서 팔짱 위로 뛰어 오름.



상황: 메뚜기의 위기에 플릭이 서커스단을 이끌고 다시 돌아오자 어린 공주가 기뻐함.



상황: 아이 부가 '홍겹게' 뛰면서 복도를 팔짱거리면서 돌아다님.



유형3 '박수 치기'

상황: 마이크와 설리반이 곧 TV에 본인들이 등장한다는 기대로 박수를 치면서 좋아함.



유형4 '손바닥 마주치기'

기쁨 때 상대방이 있는 상황이면 두 사람 간에 손바닥 마주치기나 하이파이브의 동작이 나타난다.



상황: 메뚜기 두목이 개미굴로 가지 않겠다고 하자 서로 양 손바닥 치기'를 함.

축하

'박수치기'와 '악수하기'는 축하에 대한 동작의 대표적 유형이 된다. 친근한 동료 간의 축하하기는 기쁨에 대한 상황과 서양식 '하이파이브'동작을 보이기도 한다.

상황1: 박수를 보내어 축하의 의미를 전달함.



상황2: 설리반이 비명소리 가져오기에서 1등을 하고 '하이파이브'를 함. 작업을 마친 후 좋은 성적이 나오자 동료

들이 축하의 의미로 하이파이브를 함. 이 동작은 볼링 게임에서 좋은 결과가 이루어졌을 때 흔히 취하는 동작유형이기도 하다.



웃음

우스운 상황에 대한 기본적인 표현은 신체의 전체적인 움직임보다는 얼굴의 미소로서 감정표현을 하고 감정의 정도가 커지면 나오는 웃음 막기 위해 손으로 입을 가리게 된다.

재미있는 점은 웃음과 미소가 울음에서 발달했다는 사실이다. “눈물이 날 때까지 웃었다”는 표현은 웃음과 울음의 관계를 암시하고 있다. 즉, 울음과 웃음의 반응 유형이 비슷하다는 것이다. 데즈먼드 모리스는 다음과 같이 말하고 있다. ‘웃음과 울음을 표현할 때의 감정이 너무 다르기 때문에 좀처럼 깨닫기 힘든 경향이 있으나, 울음과 마찬가지로 웃음은 입을 벌리고, 입술을 당기고, 잔뜩 숨을 들이마셨다가 격렬하게 내뿜는 근육의 긴장을 수반한다.’ 이와 같이 웃음의 동작과 표정의 단계는 울음의 그것과 유사한 동작을 보여준다는 것에 주목할 필요가 있다.

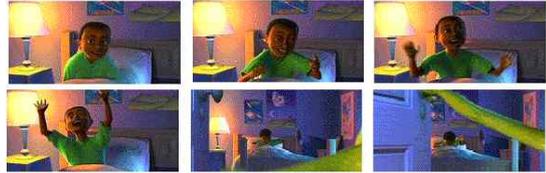
감정 크기에 따른 몸동작 크기의 변화

감정의 정도가 심해지면 손을 젖혀 뒤로 들어 올리다가 앞으로 숙여 양손을 바닥에 치면서 웃는 동작으로 변화할 것이다. 감정의 정도가 더욱 심해짐에 따라 신체의 움직임은 점차로 커지다가 땅을 치거나 몸을 뒤로 젖히는 동작을 보여주기도 한다.



상황: 마이크의 ‘웃음소리 모으기’용 개그를 보고 웃음의 정도에 따른 몸동작의 크기변화를 보여주

는 사례.



상황: 가짜 새 공격작전 직전에 쥐머느리 서커스 단원들의 개그를 보고 웃는 메뚜기들. 여기서 존 레스터 감독은 메뚜기들의 입술 변화만으로 웃음을 연출하지 않고 보다 관객에게 강한 호소가 되도록 육체의 변화와 완력에 쉽게 반응하는 동작으로서 웃음의 행태를 보여주고 있는데 이를 통해 관객들은 웃음에 대한 신선하고 다양한 개성적인 웃음에 대한 불거리를 제공받게 되는 것이다.



감정크기에 따른 손의 움직임 변화

감정에 대한 정도를 제어하기 위해 손은 거부의 신호인 손바닥을 내민 유형의 자세가 나오기도 한다.



작품에 적용된 웃음사례와 손동작



자신감

대부분 심리적으로 기분이 좋아지면 힘이 난다. 氣가 오른다고도 하는데 이러한 상황에 대한 기본 행동은 힘이 과다하게 발휘된다는 것이다.

슈렉의 경우 화장실에서 뒤를 닦고 나오는 첫 장면에서 문을 부서지도록 세계 밀고 나오는 장면에서 자신만만한 슈렉의 성격과 심리상태를 파악할 수 있게 한다. 대부분 힘이 온몸에 들어갈 경우 가슴부분이 커지고 양손을 허리에 갖다 대는 점이 공통된 자세의 부분이라 할 수 있겠다. 이러한 자세는 공격성을 배제할 뿐만 아니라 방어 조차 필요 없다는 자신감의 표명이므로 머리가 공격자세에 비해 뒤로 젖혀지는 특징을 지니고 있다.

상황: 마을사람들을 쫓아내고 기세등등함을 나타내기 위하여 두 손을 허리에 대고 몸을 뒤로 젖힌 동작으로 표현하였음.



상황: 당나귀에게 자신이 괴물이고 큰 성안에서도 상대할만한 자가 없다는 것을 보여주는 동작.



상황: 애인에게 자신 있게 보이려는 자세로 선반에 한 팔을 걸치고 비딱하게 서서 대화를 하는

상황: 빈약하고 초라한 애꾸눈의 어색한 자세와 표정은 모지리의 동정심마저 불러일으킨다



권위, 지배

유형 '뒷짐 지기'



지배자의 자세는 경계적, 육체적, 정신적 우위에서 비롯되는 복합적인 성격을 띠고 있다. 우선, 공격에 대한 대비와 빠른 움직임에 대한 균형감에 대한 손동작의 보조 없이도 안정감을 가질 수 있는 자세, 경계적 안정감에서 비롯되는 동작의 느릿함 등이 뒷짐

지기의 자세로 나타나게 된다.

또 다른 뒷짐지기의 행태는 '뒷짐 지고 구경만 한다.'라고 흔히 말하듯이 공동체 일원으로서의 의무인 노동으로부터 혜택을 받고 있는 극소수 사람의 전형적인 자세이다. 즉, 손을 뒤로 함으로써 '손을 사용하지 않겠다. 나는 일을 하지 않아도 되는 고귀한 사람이다'라는 의지를 표명하고 있는 경우라 할 수 있다. 같은 맥락에서 '뒷짐지기' 자세를 취하는 계급의 또 다른 특징은 가능한 '천천히 움직이기'를 실현해서 최대한 여유롭게 보이려고 노력한다는 것이다.

반대로 피지배 계급의 전형적인 손동작은 '두 손 앞으로 모으기'와 명령에 대해서는 가능한 '빨리 움직이기'로 대조를 이룬다.

상황: 아래 그림은 메뚜기대장이 개미마을로 와서 개미집단 사이를 거닐 때 지배자로서의 위엄을 나타내기 위한 동작을 보여주고 있다. 물론 앞서 언급하였듯이 신체적 크기의 우위 때문에 방어의 경계가 전혀 필요가 없기 때문이다. 그러나 상황이 달라지게 되는 이 작품의 마지막 부분에서는 개미의 공격으로 인해 뒤에 있던 손은 자신의 방어를 위해 몸 앞에서 부지런히 움직이게 된다.



여유



여유 있는 동작은 자신감을 근본으로 하며 보다 이완된 형태를 보여준다. 따라서 주변에 위협요소가 없음을 확신했을 때(상징적인 경우를 포함) 전신 근육의 긴장을 풀은 형태의 동작, 즉 '뒤로 기대기나 눕기'로 나타난다.

상황: 마이클이 방송에 자신이 나왔다는 자신감

으로 뒤로 누운 자세에서 팔을 머리에 피고 전화를 받고 있는 상황



상황: 메뚜기 대장이 개미 마을에 와서 지배자로서의 여유와 거만함을 보이는 상황



긍 정

긍정의 자세 역시, 행위자의 심리에 자신감이 전제될 것이다. 따라서 자신감에서 볼 수 있는 '허리에 손 올리기'의 동작과 함께 다른 한 손을 펴서 보여주는 행위를 함으로써 '아무것도 가지고 있지 않다'라는 신뢰성과 자신감을 동시에 표현하게 된다. 이것은 상대를 경계하지 않음을 알려 소극적인 긍정을 표현하는 방법이다. 덧붙여 얼굴에서는 "더 이상의 얘기는 불필요하다"는 동작인 '입 다물기'의 표정이 나타나게 된다.

작품에 적용된 사례:



주장, 호소, 쫓기, 동요

화자의 의견을 전달함에 있어 상대의 입장이나 수에 따라 강한 전달이 필요 할 때는 손을 통하여 자신의 의견을 동시에 전달하는 표현을 쓰고 있다. 주먹을 내미는 것은 공격성을 의미하는 것이지만 이때는 진심으로 공격을 하겠다는 의지가 아니다. 다만, 주저하지 않고 공격을 감행할 수 있을 정도로 강하다는 것, 그 존재로부터의 강력한 주장이라는 의미를 각인시키기 위해 한 유사행동으로 보는 것이 옳다. 또한 자신감과 여유와 신체언어를 간간히 사용함으로써 행위자의 상징

적 지위를 높이려는 경향을 보인다.

유형 1 '주먹 내밀기'

주먹은 폭력을 암시하며 이러한 동작은 상대에게 힘의 우위를 본인의 의사전달과 함께 함으로써 표현의 강도를 더욱 강하게 한다.



상황: 슈렉이 동키에게 자신을 강한 괴물이라고 주장함. 이때 한 손을 주먹 쥐고 앞으로 약간 구부린 상태로 아래위로 손을 흔든다



상황: 캐릭터들에게 영주의 땅을 찾아 주겠다고 주장함.



상황: 메뚜기들을 무찌를 큰 벌레들을 데려오라고 개미 간부들에게 주장함.



상황: 무당벌레가 대중들에게 메뚜기들 정도는 문제없다고 주장함.



작품에 적용된 주장의 의미로서 쓰인 손동작 사례



사랑, 정감

사랑과 정감에 대한 대표적인 자세는 서로간의 '거리 좁히기'와 감정의 크기가 커짐에 따라 '끌어안기'의 자세가 된다. 혹은 젊은 연령층에서 자주 나타나는 동작의 유형인 '어깨에 안마하듯이 때리기'의 동작은 정감에 대한 반어적인 표현이기도 한다.

유형1 '포옹'



위 아래 그림: 아기 부를 집으로 떠나보내면서 마이크, 설리반과 포옹을 한다.



유형2 '가볍게 때리기'

상황:TV에 마이크, 설리반이 나오게 되자 흥분하여 위 아래로 점프하면서 설리반의 상박을 가볍게 두들김.



상황 : 피오나 공주와 슈렉의 정감 표현에서도 서로 미는 동작이 정감을 더해 주는 의미로 쓰이고 있다.

무관심

무관심에는 비의도적인 것과 인위적으로 것으로 구분할 수 있다. 비의도적인 경우는 과장된 신체언어가 나타나지 않고 상황 직전의 동작의 연장선에 있기 때문에 여기서는 논외로 하겠다.

인위적으로 '절대 관심 없음'을 표현하는 과장된 신체언어의 특징은 다음과 같다. 우선, 시선을 최대한 멀리한다. 더 강조하는 경우는 아예 눈을 감아서 '원천적으로 봉쇄했음'을 드러낸다. 또한 거부 손동작이나 한심스러움, 또는 지루하다는 의미를 내포하는 '팔짱끼기'의 신체언어를 사용하는 경향이 많다.



상황: 공주가 사랑할 사람이 슈렉이 아님을 알고 관심 없음을 동작으로 표현. 상대방의 얼굴을 보지 않고 고개를 약간 틀면서 눈을 감는다.



상황:사마귀가 프릭에게 더 이상 전사의 역할을 하기 싫다고 함.

생 각

시선을 집중시키기 위해 산만한 주변을 피하여 고개를 숙이고 눈은 사고의 집중으로 한 곳에 고정시키지 않는다. 이것은 사람의 사고 작용은 시신경과 밀접한 관계가 있기 때문인데, 사람의 시선이 오른쪽 위를 응시하는 경우는 '과거의 사건을 회상'할 때이며, 왼쪽 위를 응시하는 경우는 '새로운 구상에 돌입'하는 경향이 많다는 심리학자들의 견해는 주목할 만한 부분이다.

또 하나의 커다란 특징은 손으로 턱을 괴는 행위가 있는데, "금동 미륵 반가사유상"으로부터 로댕의 "생각하는 사람"에 이르기까지 동서고금을 통틀어 "생각"에 대한 대표적인 신체언어이다. 턱을 괴는 손동작은 약한 단계의 "고민"이 표현하는 신체언어와 관련되어 있다.

상황: 어린 공주에게 작은 것이 나쁜 것이 아니라는 것을 가르쳐주기 위해 깊은 생각을 하는데 이때 시선은 고정되지 않고 손은 이로 물고

있다가 좋은 생각이 떠오르자 고개를 들고 검지를 펴서 한 방향을 가리키는 자세가 된다.



포기

“포기”는 물리적, 상징적 공격으로부터 자신을 ‘방어하기를 그만두는 것’으로 가장 전형적인 신체언어의 특징은 동작을 멈추는 것이다. 여기서 조금 변형된 표현은 이완된 신체에 대해 턱을 받침으로써 전자보다는 상대적으로 자신감을(마지못해 저주는) 보여주는 형태가 있다. “굴복. 복종”은 자신에게 예상되는 공격에 대하여 적극적인 방어의 수단(자신이 약자라는 것을 분명하게 해서 공격자의 행위를 중단시키는)을 강구한다는 점에서 “포기”와는 구별된다.

또 다른 특징으로는 일견, “긍정”의 표현과 유사하다는 것이다. 즉, 두 손을 허리 옆에서 밑으로 내리고 손바닥이 보이도록 약간 벌리는 동작을 통해서 ‘이제 아무것도 가진 것이 없으니 마음대로 하라’는 다소 불만스러운 긍정의 의미를 내포한다고 할 수 있다.

유형1 ‘턱 괴기’

상황: 피오나 공주를 슈렉이 강제로 어깨에 메고 가자 반항을 하다가 포기하고 턱을 괴고 있다.



유형2 ‘두 손 벌리고 위로 들기’

좌측, 중앙그림: 동화 캐릭터들이 슈렉의 집 앞에 몰려들자 대책이 없어 함.



우측그림: 당나귀와의 대화에서 어이없어 함.

좌측그림: 설리반이 자동차를 이용하지 않고 걷자고 제의하자 두 손을 들어 포기 의지를 보임.

우측그림: 플릭이 이러저런 이야기를 하지만 쥘머느리 단원들은 이해하지 못했다는(아마도 언어가 달라서) 태도를 보임



고민

“고민”이 있을 경우 머리를 감싸는 동작이 나타나는데, 이것은 “고민”의 유형이 두통과 관계있음을 보여준다. 동작의 크기가 작아지면 “생각”으로, 커지면 “괴로움”의 동작으로 나타난다.



상황: 슈렉과 피오나 공주와의 대화에서 상호간에 다른 입장으로 의견이 정리되자 어이없어 하는데 이 상황에 이어지는 심리는 머리가 아프다는 동작 표현이 되고 있다.



상황: 동화에 나오는 여러 캐릭터들이 슈렉에게 한꺼번에 자신들의 여러 가지 애로사항을 얘기하자 골치가 아프다는 표정을 짓는다.



괴로움

슬픔과 절망의 극한상황이 괴로움이라고 할 수 있겠다. 따라서 이러한 감정의 표현은 온몸으로

표현하기의 적극성과 여러 감정의 복합성을 동시에 띄게 될 것이다.



상황: 설리반이 아기 부의 안전을 염려하며 괴로워한다.



슬픔

“슬픔”에 대한 감정을 표현할 때 얼굴의 표정은 제외하고 몸의 전체적인 움직임만 본다면 선체로 울먹이는 상황이 될 것이다. 감정의 정도가 다음단계일 경우라면 손이 터져 나오는 울음소리를 제어하기 위해 입으로 가고 눈물이 흐른다면 흐르는 눈물을 닦기 위해 눈으로 손이 갈 것이다. 그런 감정의 깊이가 더해지면 두 손을 입과 눈을 가리는 동작으로 발전 할 것이며 옆 사람이 있다면 옆 사람을 부여잡거나 옆 사람이 없다면 벽이나 나무라도 붙잡고 울음으로 흔들리는 몸을 지탱하려고 할 것이다. 그러나 감정이 주체되지 않는 극한 상황에서는 머리를 땅에 대고 앉거나 엎드려서 우는 동작이 될 것이다.

① 슬픈 감정에 대한 몸동작의 변화



② 슬픈 감정에 대한 손의 다양한 표정



좌측그림: 아이가 폐품 압착기에 압축된 것으로 알고 슬퍼한다.

중앙그림: 회장에게 쫓겨나고 슬퍼하는데 ‘얼굴 감싸기’를 한다.

우측그림: 아기개미들이 무당벌레에게 놀러 와서 놀아달라고 조르지만 놀아주지 않자 울게 된다. 성인의 경우 눈물을 수치스러워 하는 경향이 있는 것에 반해 아이들은 눈물 닦기를 멈추고 슬픔의 표현에 집중한 경우다.



실망

“실망”에 대한 신체언어의 특징은 “포기”와 유사하다.

다만 “실망”은 자기도 모르게 힘이 빠지는 경향이 강하기 때문에 ‘활동하려고 하는 의지와 힘 빠짐의 충돌’ 상태에 이르게 된다.

따라서 “실망” 직전에 진행하던 동작은 계속되지만(“놀람”과 복합되면서 순간적으로 정지하는 경우도 있다) 몸과 얼굴의 모든 근육들은 완전히 이완되어 축 처지게 된다. 예를 들어, 이미 걷는 중이었다면 동작은 유지하되 중력의 영향에 의해 머리와 팔은 흐느적거리고, 허리는 굽으며 발도 바닥을 끌며 걷는 상황을 상상할 수 있을 것이다.

좌측그림: 플릭이 발명품을 만들었다고 공주에게 이야기 하자 공주가 낙심함.

중앙그림: 플릭이 서커스단이 전사들이라고 거짓말한 것이 들통 나고 공주에게 야단맞음.

우측그림: 설리반을 보았냐고 하자 못 봤다고 하고 이에 마이크 실의에 빠짐.



상황: 개미 집단에게 쫓겨서 서커스단과 함께 마차를 타고 개미마을 떠나는 플릭의 모습. 여기서 유의 깊게 봐야할 부분은 만화적인 표현으로서 더듬이를 근육의 이완상태로 같이 늘어지게 표현한 것이다.



상황: 서커스단원들이 자신들은 전사가 아니기 때문에 떠난다고 하자 플릭이 절망감에 빠지고 풍덩이에게 몸을 기대다가 감정의 정도를 더하여 다음 내용에서 언급하고자 하는 절망의 자세인 뺨아 죽이라는 제스처까지 나타나게 된다.



절망

“실망”이 보다 심각한 상태에 이르면, 동작을 유지하던 최소한의 힘마저 빠져서 지지대를 의지하는 자세가 된다. 이것이 강한 단계로 갈수록 강렬한 고통을 느끼게 되며, “실망”의 감정에 “고통”과 “포기”의 감정이 결합되게 된다. 이것이 “절망”에 대한 전형적인 신체언어의 특징이다. 즉, 실망과 유사하나 동작의 크기가 크고, 따라서 심한 좌절감에 빠진 절망의 상태에서는 고개를 숙이거나 엎드린 자세, 혹은 의식이 없는 상태까지도 이른다.



상황: 아이가 폐품 압착기에 압착되어 죽은 것으로 생각하고 절망함.



공포

“공포”를 느낀다는 것은 도망가고 싶은 강렬한 충동에 사로잡힌다는 것이다. 따라서 몸을 비롯하여 얼굴의 모든 근육마저도 뒤로 당겨지게 된다. 그러한 결과로 눈은 크게 떠지고(전두근이 강력하게 후퇴-수축 하면서 이마에 주름이 잡히고 안륜근을 연쇄적으로 뒤로 끌어당기기 때문) 뺨을 이루는 근육들이 후방으로 수축하면서 자신도 모르게 입이 벌어지게 된다. “공포”의 고통을 보여주는 듯한 얼굴의 일그러짐은 이러한 이유 때문이다.

몸의 신체언어에 대해서는 다음과 같다. 방어를 위한 손동작만 간신히 가능할 뿐, 사지의 근육들이 조화를 이루지 못하기 때문에 뒤로 돌아 도망칠 수도 없게 되는 것이다. 심지어는 그 자리에 주저앉아 꼼짝 못하게 되는 경우도 있다.

작품 적용 사례



두려움

“두려움”에 대한 신체언어의 표현은 “공포”와 관계가 있으나 “긴장”의 요소가 비중 있게 작용하며 놀람에 대한 심리도 연동되어 나타나는 경향이 있다. 약자의 신체언어인 ‘몸 움츠리기’ 표현이 나타나긴 하지만, “공포”의 감정에 비하면 몸동작은 자유로운 편이다. 따라서 상황이 허락하는 한, 두려움의 존재로부터 멀리 도망치거나 몸을 숨기게 된다.

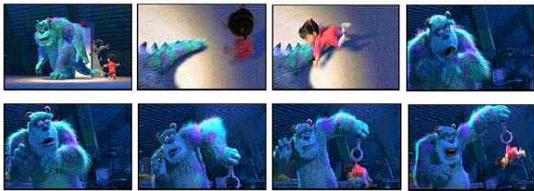
유형1 ‘어깨 움츠리기’



놀람에 대한 동작은 상대나 상황에 대하여 신체를 피하려는 동작이므로 어깨가 위로 올라가며 손이 나오는 호흡을 제어하기 위해 손으로 입을 막는 동작으로 커지

게 된다. 이 때 카메라는 얼굴표정을 크게 보이
기 위해 미디엄 샷이나 클로즈 업 샷을 많이 쓰
게 된다.

상황: 설리반이 비명소리 모으는 작업을 끝내고
웃을 때 아기 부가 따라와서 인간세상의 흔적과
접촉을 하려하자 설리반이 기겁을 하면서 피하는
동작



유형2 '뒤로 물러나기'

상황: 설리반이 아기 부를 피해 다니다가 락커룸
까지 쫓겨서 더 이상 도망갈 수없는 상황.



유형3 '뒤로 숨기'

상황: 아기 부가 집안에 돌아다니자 겁먹고 숨음



유형4 '서로 끌어안기'

겁먹었을 때의 신체에 대한 반응은 방어의 자
세가 된다. 따라서 대부분의 유형은 기본적으로
몸을 신체의 중심 쪽으로 움츠리는 자세가 된다.



놀람

"놀람"에 대한 신체언어 표현은 '시간적으로 극
히 짧은 공포의 감정'과 유사하다고 할 수 있다.

갑자기 놀랄 경우, 순간적으로 몸의 근육들이 일
제히 수축하면서 비명이 저절로 터져 나오고, 팔
과 다리가 올라가거나 펴지는 등 순간적인 통제
불능 상태에 빠진다.

물론 "놀람"에도 수많은 정도의 단계가 있어
명확하게 "의외"에서 "공포"까지 구분하기는 쉽
지 않으나 동작 크기의 정도에 상관없이 일관되
게 나타나는 것은 방어를 위한 몸동작이다. 손은
얼굴이나 가슴부위를 가리려 하며, 가능한 놀람의
대상으로부터 후퇴하려는 동작을 보여준다는 것
이다.

유형1 '입 벌리기'

상황: 아기 부가 설리반 뒤에서 자신의 꼬리를
갓고 노는 것을 알고 놀람.



작품 적용 사례들



유형2 '두 손 올리기'

작품 적용 사례



유형3 '턱 뒤로 당기기'

턱을 뒤로 당기고 눈을 크게 뜬다. 입은 둥그랗
게 하고 약간 앞으로 내민다.

상황: 피오나 공주를 데리고 성으로 돌아가는 길
에 피오나 공주가 트림을 하자 놀란 표정을 짓는
데 턱을 당기고 어깨를 올린 자세가 되고 놀란

마음에 걸음을 멈춘다.



상황: 어린공주가 낭떠러지에 떨어질 위기를 보고 공주와 왕비가 놀라는 상황



초조

“초조”한 감정의 신체언어 표현은 상황이 몹시 불안정할 때, ‘마음을 달래주기’ 위해서 일정한 동작 패턴을 반복하려는 경향을 만들어낸다. 반복의 동작은 그것이 의미 있건, 무의미하건 상관 없이 가능하면 단순하고 쉽게 이루어질 수 있는 형태로 이루어진다. 동작이 반복되면서 익숙함을 획득하고, 익숙함은 곧 친밀함으로 이어지며 친밀함은 곧 안정으로 이어진다. 다리를 떨거나 방안을 왔다 갔다 하는 등의 행동은 마음의 불안함 때문에 야기된 방어적인 행동이다.

유형 ‘동작 반복하기’

상황1: 곡식을 시간 내에 충분히 쌓지 못해 공주가 초조해 하면서 한 장소에서 지속적으로 왔다 갔다 함.



상황2: 메뚜기 떼가 2차로 곡식을 준비한 때에 나타나자 뒷걸음질 친다. 이때 개미들은 ‘손 비비기’ ‘입술에 손대기’의 행태를 취하게 된다.



긴장

“긴장”은 불안정한 마음이 아슬아슬하게 지속되는 것과 같기 때문에, 이에 대한 신체언어의 표현은 억눌린 감정을 발산하려는 돌파구를 찾는 것에서 시작된다. 그것은 긴장을 야기 시킨 상황과 상관없는 엉뚱한 행동에 집착에 가깝게 열심히 하는 것으로 나타나는 경향이 전형적이다.

예를 들어, 팔을 계속 굽는 행위나 입술을 깨무는 행위, 손톱을 물어뜯는 행위 등이 있으며 손가락을 빨아 대는 것과 같은 유아적 퇴행행위를 보이는 경우도 있다. “긴장”은 “초조”의 감정과 연관이 있으나 상대적으로 보다 공격적인 성격을 띠고 있다. 즉, “초조”의 감정은 기다림과 유사하면, “긴장”은 감정을 억누르는 것과 유사하다고 할 수 있다.

유형 ‘손가락 입에 넣기’

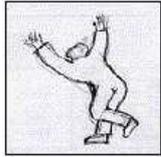


상황: 메뚜기가 여왕을 죽이려했다는 사실을 알고 어린 공주가 놀라는 동작. 두 손을 입으로 가져간다.

당황

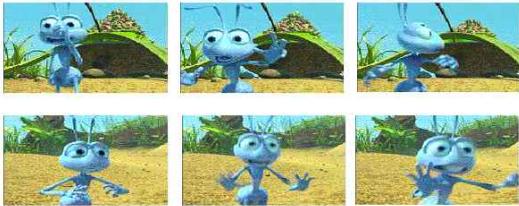
“당황”에 대한 신체언어의 표현은 한 마디로 ‘어수선했다’이다. 그것은 “놀람”과 관계가 있지만 마치, 리드미컬하게 반복되며 출몰하는 약한 놀람과도 같다. 즉, “공포”나 “놀람”의 순간과 달리 사고의 흐름은 있으나 판단이 정확치 않고 순간적으로 바뀌기 때문에 얼굴표정이나 몸동작 역시 불규칙하게(서로 상관없는 단편들의 조합처럼) 바뀌게 된다. 따라서 빠르게 움직이지만 비효율적이고, 동작의 의미를 알 수 없게 되어 버리는 경우가 많다.

유형1 '두 손 들고 뛰기'

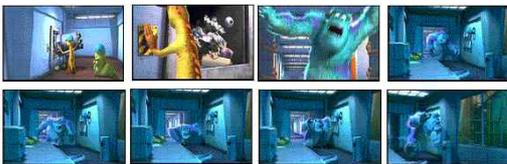


당황한 사람의 대표적 유형의 하나는 두 손을 들고 이리저리 뛰는 동작으로 나타난다.

상황: 곡식더미를 무너지게 하자 당황함.



상황: 설리반이 아기 부가 쓰레기 폐기장으로 들어가 죽은 것으로 알고 당황해하면서 쓰레기 폐기장으로 달려가는 상황에서의 균형이 무너진 동작표현.



유형2 '허둥지둥'

급박한 상황에서는 몸의 균형이 무너지게 되어 정상적인 몸동작이 제대로 이루어지지 않는다.

상황: 군인들이 슈렉을 체포하려 하나 겁에 질려 도망가는데 이 때 너무나도 겁에 질려 스텝이 맞지 않아 정상적인 걸음걸이 동작을 벗어나 있다.



상황: 서커스단이 공연을 하고 전사가 아니라는 이야기를 공주에게 하려 하자 플릭이 당황해 하



유형3 '머리잡고 발 구르기(위로 뛰기)'

상황: 곡식을 쌓아둔 더미가 무너지자 두 손을 머리 뒤에 올리고 두발을 동동 구른다.



상황: 서커스단장이 공연 중 관객들이 빠져나가자 당황하여 놀람. 이때 놀란 표정과 함께 위로 뛰어오르는 몸동작은 놀란 상황에 대한 전달의 효과가 강하다.



유형4 '여러 동작 섞기'

상황: 꼬마가 휴지수집기로 들어간 것으로 생각하고 당황하여 아이 부를 구하러 감.



미안, 부끄러움

“미안, 부끄러움”에 대한 대표적인 자세는 ‘뒤통수 긁기’와 ‘어깨 올리기’, ‘손가락 빨기’ 등이며 동물 중에서는 인간과 친숙한 강아지는 주인에 대한 굴복의 자세인 ‘귀 감추기’를 통해 이러한 상황을 대신하고 있다.

이것의 이면에는 특이한 점이 있는데, “미안, 부끄러움”의 감정이 사실은 공격성 근본으로 하고 있다는 것이다. 순간적으로 부끄러운 상황에 처하면 본능적으로는 적개심이 우선 하게 되기 때문이다. 그런데 공격은 좌절되어야만 하는 상황이라서 공격을 위해 순간적으로 치켜 올라갔던 손이 허공에서 어색하게 머리를 쓰다듬는 등의

행동으로 전환되는 경우를 심심찮게 볼 수 있다.

상황: 슈렉이 방귀를 끼고 미안해하는 동작.

상황: 동키가 슈렉의 집안으로 들어가자 요청할 때. 이러한 상황에서는 피해를 입은 상대를 제대로 볼 수가 없어 얼굴의 정면은 상대의 시선



을 약간 벗어난 위치에 두고 시선만 상대를 쳐다보는데 눈을 작게 뜨고 미소를 띠게 된다. 이는 강아지가 자신의 주인에게 취하는 전형적인 종속자의 비굴한 모습에 대한 인간형캐릭터의 행태다. 그래서 우리는 당나귀임에도 불구하고 한 사람의 캐릭터로 굴절된 당나귀를 보는 것이고 이러한 굴절 즉, 메타포가 보는 맛을 더해준다.



좌측그림: 꼬마가 소변을 보는데 문을 열다가 미안해하는 상황인데 이때는 뒷머리 긁기의 신체동작이 나타난다.

우측그림: 수사대장이 '수사가 물거품이 되었다'고 하자 미안한 표정을 지음.



기 대

“기대”에 대한 신체언어의 표현은 ‘예고되어 있는 유쾌한 놀람(공격받음)’과 같다. 따라서 예상되는 충격에 대한 방어 of 몸동작을 취하지만 얼굴표정만은 “기쁨”과 “긴장”의 감정을 복합적으로 보여주게 된다.

유형 1 ‘두 손 주먹 쥐기’



기원, 부탁

“기원, 부탁”에 대한 신체언어의 표현은 기원을 받는 대상을 높이기 위해 행위자는 최대한 몸을 움츠리는 행동을 한다. 아울러서 ‘거짓 없는 순수한 마음’과 ‘간절함에 대한 힘의 세기’를 나타내기 위한 신체언어로서 가슴(마음의 상징적 위치)부위에서 모이는 손동작을 보여주는데 두 손을 마주 잡고 기도하는 자세가 바로 이런 유형의 대표적 신체언어일 것이다.



굴복, 복종

“굴복과 복종”에 대한 자세는 상대에 대한 저항을 하지 않겠다는 자세인 앞드리기의 자세가 대표적인 표현방법이다. 앞서서 다루었듯이 “포기”와는 다르게 상대적으로 낮은 자신의 위치를 강조하려는 적극적 방어의 행동이다. 따라서 가능한 몸을 지면에 납작하게 닿도록 움츠리고 “기원”의 신체언어와 유사한 행태로 나타나게 된다. 상황: 메뚜기 떼가 개미굴에 쳐들어오자 앞드리고 메뚜기 떼의 두목을 쳐다보는데 눈은 겁에 질려 사백안이 되어있다.



상황: 플릭이 개미들이 사는 곳을 떠나 메뚜기 떼를 물리칠 전사들을 찾아 큰 도시에 와서 우연하게 싸움에 이긴 서커스단을 만나자 개미들의 전사들로 모시기 위해 기원과 굴복의 자세로 앞드리며 부탁하는 자세가 된다.



상황: 굴복에 대한 자세의 또 다른 형태는 무릎으로 기기 일 것이다. 무릎을 꿇고 그대로 걸어가는 시늉을 한다.



저항

“공정”의 자세와는 반대로 반항심으로 표현될 때 양손을 허리에 주먹 쥔 손을 대고 있기에 “자신감”에 대한 자세와 유사하지만 머리와 가슴을 앞으로 숙여 앞으로 나가는 공격의 자세가 된다. 앞으로 향하는 것은 “두려움”의 경우와 반대로 얼굴의 근육들을 전방으로 밀어주기 때문인데, 그럼에도 불구하고 상대를 공격하기에는 지나치게 두려운 감정이 드는 모순의 상황과 충돌하게 된다. 따라서 몸은 제 자리에서 진퇴도 없이 고정되며 단지, 얼굴근육을 앞으로 밀어낸 형태의 연장을 위해 고개를 앞으로 내밀게 되는 것이다.



상황: 메뚜기 두목이 플릭을 밟아 죽이려 하자 공주가 나서서 저항함.



상황: 개미들이 단결하여 메뚜기들에게 저항함.

부정, 거절



“부정”의 의미에 가장 중요하게 쓰이는 신체의 부위는 머리와 손이다. 손을 앞으로 내밀거나 흔들으로써 부정의 의미가 전달된다.

또는 머리를 가로저음으로써 부정의 뜻을 전달하

기도 한다. 여성이나 공손한 거절로서 한 손을 살짝 들기도 하지만 강한 부정의 전달을 위해 과장된 신체언어로서 두 손을 위에서 아래로 힘차게 던지거나 양손을 들어 상대를 밀어내는 동작으로 ‘부정’의 의사를 전달하기도 한다.

유형1: ‘한 손 내밀기’

상황: 마이크가 차에 타라고 하는데 거절의 표시로 손을 앞으로 내밀고 흔들.



상황: 직원들이 전날 최고의 영업 실적을 올린 설리반 팀을 보자 가까이로 몰려들자 마이크가 제어하고 제각각의 일이나 열심히 하라고 함.



유형2: ‘두 손 내밀기’

상황: 전사들로 소개한 서커스단이 가려하자 공주가 같이 이야기를 하려하고 이에 플릭이 따라오지 말라고 하는데 이때 두 손을 들어 상대를 밀어내는 동작이 나타난다.



유형3: ‘한 손 위에서 아래로 내리기’

거절의 표시로 손바닥을 아래로 향하게 하여 상대방에게 내밀기를 한다.



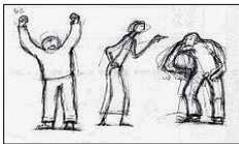
유형4: ‘두 손 위에서 아래로 내리기’

상황: 설리반이 사장에게 다른 방법으로 해결책을 찾겠다고 하자 마이크는 안 된다고 함.



화남

화남 동작에서는 공격적인 자세가 되어 곧 싸움이라도 할 듯 한 자세가 된다. 따라서 상대가 있는 경우 상대의 공격이나 방어에 대한 반응으로서 상대의 눈을 보거나 손을 내밀거나 고개를 상대에게 들이대는 동작이 이루어지게 된다. 물론 이 상황이 지나치게 되면 직접적 공격으로 이어질 것이다.



한편 똑바로 쳐다보는 시선은 무엇보다도 강력한 공격행위이기 때문에, 방어적인 입장의 행위자는 가능한 시선을 마주치지 않으려고 노력하게 된다.

애니메이션에서는 눈동자가 커지고 눈꺼풀이 아래위로 긴장되어 사백안이 되고 물건을 집어던지거나 허리를 구부리고 두 주먹을 약간 구부리고 부들부들 떠는 동작으로 연출되고 있다.



공격, 제압

“공격”의 자세에서 나타나는 유형의 기본은 상대에 대한 공격적 자세로 머리가 앞으로 많이 나아가게 되고 양손 또한 언제라도 공격이 가능한 주먹 쥔 자세가 된다. 사진에서 보는 바와 같이 메뚜기 두목이 개미 공주에게 겁을 주는 자세가 대표적인 것인데 저항의 자세보다 심하게 상체를 앞으로 구부려 상대를 공격하는 자세가 된다. 이때 공격자(우위에 있는 자)는 상대의 위치보다 더욱 높은 위치를 점하게 된다. 이러한 고자세에

대한 코믹한 영상은 채플린의 영화 “독재자”에서 히틀러와 무솔리니와의 대화 장면에서 재미있게 표현되고 있다.

상대 제압을 극대화하기 위한 추가적인 자세로서 한 발을 물건 위에 올리고 상대를 누르는 듯한 자세를 취하게 되면 보다 강조된 신체언어가 표현되기도 한다.



상황: 메뚜기 두목이 개미 공주에게 지배자로서의 고압적 자세를 통해 겁을 주는 상황.

상황: 도마뱀이 마이크를 납치하여 어린 아이를 찾아내려고 협박하는 상황. 이를 만화적인 과장으로 유도하기 위해 고문실의 의자형태를 차용하여 육체적 고립을 강조하고 있다.



설득



자신의 의견을 설득시키기 위하여 “나귀에게 당근과 채찍을”이라는 표현처럼 일리고 부탁하고 힘주어 강조하는 여러 동작을 취하는데 상대의 심리상태를 살피는 동작이 자주 나타난다. 즉, “기원과 부탁”, “고민과 호소”, “제압과 기대” 등의 신체언어가 혼합되어 번갈아 표현되는 경향이 있다고 할 수 있다.

상황: “슈렉”에서도 당나귀를 돌려보내기 위해 동원된 방법의 한가지로 나약한 당나귀에게 설득과 억박지름 등의 여러 가지 방법 즉, 설득의 분위기를 통해 자신의 의견을 전달하려고 하였다. 이런 설득의 상황에서도 흔히 입을 통해 나오는 언어로서 자신의 의지를 상대에게 전하려고 하는데 반해 이 작업에서 보여주는 다양한 신체동작의 표현에 주의해 분석해야 할 것이다.



III. 결론 및 제언

1. 영상언어의 성공과 실패

예술작품을 전시하고 영상물을 상영하는 과정에서 그리고 특히 애니메이션에서 제작자와 관객의 사이에 가장 예민하게 교감되어지는 것은 시각에 반응하는 화면의 구성요소들 즉 영상언어에 의한 '주목성'이라고 할 수 있을 것이다. 특히 많은 관객의 반응을 요구하는 상업적인 영화에서는 작품의 예술성과 아울러 시각적인 조형성을 극대화하는 몇 가지의 방안을 상황에 맞게 적절히 제시하지 않으면 안 된다.

시선을 유인한다는 것은 본 논문 초두에서 얘기한 몇 가지의 조형요소들이 함께 작용하여 관객에게 전달되겠지만 그중에서도 기존의 동작과 행위로서의 상황표현과 함께 변화되고 신선한 느낌의 영상언어가 전제되어야 충족된다. 즉 신체의 동작범위가 약한 경우 그 범위를 최대한 크게 표현하되 기존의 관객의 의식수준을 깨는 표현과 흥미를 유발하는 요인을 도입하여야만 관객의 시선을 지속적으로 머무르게 할 수 있을 것이다.

2. 애니메이션의 새로운 표현

기술과 정보전달수단으로서 뉴미디어를 통한 표현이 쉽게 되었고 애니메이션 경우 실사영화에 비해 과장된 독특한 표현이 가능하다. 특히 3D 애니메이션은 인간이 표현하는 화면구성과 카메라 설정의 한계를 보다 쉽게 극복하고 상상력에 의한 신선한 상황설정 해결책이 된다는 큰 장점을 지니고 있다. 이러한 장점으로 인하여 영화와 다양한 영상분야에서 3D 애니메이션과 특수효과의 도입이 이제는 일반화되고 활성화되어 있

는 상황이다.

그러나 본 논문에서는 특수효과로서의 애니메이션이 아닌 독립된 형태로서의 3D 애니메이션만이 가지는 독특한 맛으로 느껴지는 요소 중 하나인 신체언어에 대하여 다루었으며 과장된 신체언어를 "만화적이다"라는 새로운 용어로 정의하였다.

관객의 보다 적극적인 반응을 위해 일찍이 미국에서는 무성영화시대 때부터 캐릭터의 디자인과 더불어 동작과 연기에 대한 연구가 제작과 함께 이루어져 왔고 현대의 영상 세계에 이르러서도 "벅스라이프", "슈렉", "몬스터주식회사" 등의 3D 애니메이션작품들은 기본적인 영상연출에 의한 실사영화의 표현을 넘어서는 흥미로운 과장된 화면표현이 관객의 시선을 집중시키고 있다.

본 논문에서는 일반적인 상황의 표현수단으로서 직접적 대화의 형식이 아닌 은유적인 표현의 수단으로서 신체의 동작이 대사나 상황설명을 대신할 수 있다는데 근거하여 여러 상황에 대한 신체언어의 유형을 집중적으로 연구하였다. 아울러 애니메이션이 갖는 고유한 장점으로서 과장된 신체언어의 유형을 함께 분석하여 데이터베이스화 되도록 하였으며 이를 위해 3D 애니메이션작품들 중 흥행과 작품 면에서 긍정적 평가를 받은 "벅스라이프", "슈렉", "몬스터주식회사"를 중심으로 연구하였다. 이렇게 연구 정리된 동작표현의 자료가 기본적인 감정표현의 데이터베이스의 역할과 더불어 과장된 동작표현에 대한 연구의 지표가 될 것으로 기대한다.

끝으로 본 논문이 많은 교육현장의 학생들이 애니메이션작업에서 소홀히 다루는 동작표현에 대한 적절한 교안이 되었으면 하는 기대도 하지만 반대로 함께 정리된 자료들이 신체표현의 정형화 된 틀이 되어 작가 개별이 갖는 독특한 스타일창조에 방해가 되지나 않을까 하는 지나친 우려도 하게 된다.

한편 본 내용에서 깊이 있게 다루지 못한 얼굴 표정에 대한 연구가 심도 있게 이루어져야 한다는 차기 과제를 남기게 되었다.

참고문헌

1. 바디워칭/ 범양사/ 데즈먼드 모리스 저/ 이규범 옮김
2. 털없는 원숭이/ 영연/ 데즈먼드 모리스 저/김석희 옮김
3. 최민식 사진집/ 분도 출판사/ 최민식 저
4. 신체언어 커뮤니케이션의 기호학/ 커뮤니케이션북스/ 김영순 저
5. 영화의 이해/ 현암사/루이스 자네티/ 김진혜 옮김