

영상 커뮤니케이션을 위한  
애니메이션 미학의 시각적 표현 연구  
- 3D 애니메이션을 중심으로 -

A Study on Visual Expression of Animation Aesthetics for Visual  
Communication

- Focused on 3-Dimensional Animation -



박소영 (Park, So Young)

한양대학교

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 범위와 방법

#### II. 이론적 배경

1. 영상 커뮤니케이션으로서의 애니메이션
2. 애니메이션 미학과 시각적 표현 요소
  - 1) 이미지 디자인
  - 2) 색채
  - 3) 사운드
  - 4) 참여적 유희

#### III. 애니메이션 미학의 시각적 표현 요소 분석 및 해석

1. 슈렉
2. 니모를 찾아서
3. 인크레더블즈
4. 아이스에이지
5. 몬스터 주식회사

#### VI. 결론

#### 참고문헌

#### (Key words)

Visual Communication, Visual Aesthetics, Animation Aesthetics, Digital Animation

## 논문요약

사회전반에 걸친 디지털 기술로 인한 변화는 미디어의 변화와 함께 인간이 미디어를 매개로 의사소통하는 방식에도 커다란 변화를 일으켰다. 급속하게 변화하고 있는 미디어 테크놀로지의 발달로 우리는 다문화적·복합 감각적·상호작용적인 영상 커뮤니케이션 시대에 이르렀다. 다양한 미디어를 통해 관객에게 전달되는 애니메이션은 영상 산업의 핵심으로서 가상의 시, 공간속에서 감각적인 몰입을 통하여 우리가 전혀 상상하지 못할 체험을 가능하게 만든다. 영상을 중심으로 메시지를 전달하여 상호 커뮤니케이션 하는 애니메이션은 관객으로 하여금 작가중심의 주관적인 해석과 더불어 본인의 경험을 통한 개인적인 해석, 이질적인 주석과 분석을 야기시킬 수 있다. 하지만 다양한 관점에서 해석되고 판단되어지는 만큼 다양한 관객층을 보유할 수 있는 강력한 잠재력을 가지고 있기도 하다.

연속적으로 움직이는 이미지와 허구적 서사를 만들어내는 애니메이션은 디지털 환경 속에서 하나의 텍스트와 영상, 소리 등 모든 표현 미디어를 함께 전달할 수 있게 하는 커뮤니케이션을 가능하게 해주었으며, 그 자체와 텍스트 전체를 통해 의미를 가지게 되어 의미를 부여할 수 있는 메시지 형태를 띠게 된다.

애니메이션에 있어서 효과적인 영상 커뮤니케이션을 하기 위한 애니메이션의 차별적인 미학적 표현 요소들은 이미지 디자인(재현성, 색채, 만화적 표현), 움직임(운동), 사운드, 참여적 유희라는 측면에서 규명하였다. 이러한 요소들은 디지털 문화 환경에 적합한 문화 형태의 애니메이션 미학의 발전을 의미하며, 애니메이션 미학에서 보여 지는 시각적 표현 특성들은 시뮬라크르의 극대화, 은유(metaphor), 시, 청각적 요소의 특징적 표현으로 인한 시간과 공간 개념의 확대, 과장된 몸동작과 작가 중심적 미학의 표현, 상호작용적 커뮤니케이션으로의 변화를 확인할 수 있었다.

본 논문에서의 애니메이션 미학의 시각적 표현 특성에 관한 연구는 추상적이고 철학적인 관점에서가 아닌 예술적 관점에서 접근하여, 애니메이션이 갖고 있는 차별적이고 독자적인 영상 미학을 규명함으로써, 디지털 문화 환경에서 효율적인 영상 커뮤니케이션을 통한 문화 예술 콘텐츠로서의 경쟁력 강화를 모색하고 단순히 오락 매체로서의 애니메이션이 아닌 새로운 영상 미디어의 표현 영역으로서의 애니메이션에 관한 이론적 연구와 결과물들을 지속적으로 이끌어내기 위한 것이다.

## Abstract

The changes throughout the society at large by the digital technology brought changes to the media and also to the way of communication based on media. The rapid advancement of media technology brought us to the age of multi-cultural, combined multi-sensory and interactive visual communication. The animation seen by a variety of audiences through various media is the key of visual industry and it makes us have the experience that we could never imagine through the sensuous immersion in the virtual time and space. The animation makes mutual communication by delivering messages mainly through images and it can arouse personal interpretation of the messages and heterogeneous comments and analyses from the audience along with the author-oriented subjective interpretation. However, the animation has the strong potential to have various layers of audience as much as it is interpreted in various viewpoints.

The animation creates moving images and fictional stories enabled the communication that can deliver all media of expression including text, image and sound in the digital environment and carries a meaning by itself and the whole context as a type of message.

The study analyzed the visual element of expression of animation aesthetics in terms of image design (reproducibility, color, cartoon expression), movement (motion), sound and participatory amusement other than the characteristics of visual aesthetics. These visual element of expression suggest the advancement of animation aesthetics into a type of culture suitable for digital culture and environment.

The study closely examined the characteristics of visual elements of expression of animation aesthetics based on practical analyses as above and could confirm the changes of the characteristics of visual elements of expression seen in the animation aesthetics into the maximization of simulacra, expansion of the concept of time and space due to the characteristic expression of metaphor, poetic and acoustic elements, exaggerated bodily motion,

author-oriented expression of aesthetics and the interactive communication.

The study on the characteristics of visual expression of animation aesthetics here closely examined the differential and independent visual aesthetics of the animation in the artistic viewpoint rather than abstract and philosophic viewpoint in order to grope for the ways to strengthen the competitiveness of animations as artistic contents through the efficient visual communication in the digital culture and environment and to continuously derive theoretical studies and outcomes concerned with animation as the field of expression of visual media rather than a simple medium of entertainment.

## I. 서론

### 1. 연구배경과 목적

인간에게 있어서 커뮤니케이션은 초기원시 시대의 손짓, 발짓, 얼굴 표정 등의 커뮤니케이션 미디어에서부터 언어, 인쇄기의 발명, 현재의 테크놀로지의 발전으로 인해 새로운 미디어를 통한 커뮤니케이션에 이르기까지 사회를 형성하고 발전시켜 나가는데 가장 기본적인 요소이다. 20세기 영상 정보의 홍수 속에서 이미지에 의한 메시지 전달 욕구는, 멀티미디어 시대로 인한 시각매체의 비중이 급격히 증대하면서 점차로 커져가고 있다. 테크놀로지의 발전으로 인하여 영상미디어는 하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등 모든 표현 미디어를 함께 전달한다.

인간의 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각에 호소하며 다양한 미디어를 통해 전달되는 애니메이션도 예외일 수는 없다. 애니메이션은 단순히 움직이는 피사체의 동작을 촬영하여 직접적으로 표현하는 것이 아니라 한 프레임씩 촬영하여 사물이나 이미지에 생명, 즉 움직임을 부여하여 그 움직이는 대상을 매개로 숨겨져 있는 스토리를 풀어내는 일련의 과정이다. 단순히 만화를 움직이는 그림으로 옮겨 놓은 것이 아니고 여러 가지의 중첩된 상징들을 복잡하게 연결하여 한 개의 독특한 커뮤니케이션 체계로써 발전해 가고 있다.

움직이는 이미지를 창조하고, 이를 통하여 일어나는 실제와는 다른 스토리의 공간을 창조하고, 이미지의 변형을 통하여 현실을 재구성하여 가상의 세상을 만들어 낸

애니메이션은 움직이는 이미지의 변형을 통한 메시지에 허구적인 서사의 공간과 시각 세계를 현실로 재구성하고 창조한다. 변화하는 멀티미디어 환경에서 커뮤니케이션의 새로운 매체로서의 애니메이션은 이런 영상언어를 이용하여 프레임간 연결 동작의 순간 영상 안에서 메시지를 전달한다.

본 논문은 애니메이션만이 가지고 있는 미학적 표현 요소를 정의내릴 것이며, 애니메이션의 미학적 표현 요소들을 중심으로 3D 애니메이션이 가지고 있는 영상 미학을 규명하고 효율적인 영상 커뮤니케이션을 위한 애니메이션 제작에 밑거름이 되고자 하는데 그 목적이 있다.

## 2. 연구 범위와 방법

사람들이 서로 간에 기호나 상징을 이용하여 의사를 소통하고 정보를 교환하며 감정을 이입시키는 행위의 과정이 커뮤니케이션이라고 하는데, 각종 미디어들은 이와 같은 커뮤니케이션의 수단이 된다. 커뮤니케이션을 효과적으로 이룰 수 있는 기본과정은 송신자가 메시지 및 의사, 정보, 감정, 요인을 수신자에게 전달하는 것으로 요약될 수 있는데, 디지털 미디어의 시대에서 미디어를 통한 전달의 효과는 문자 시대보다 훨씬 다양한 매체를 통하여 표현되면서 커뮤니케이션의 역할이 중요해진다.

기술적 발달로 이미지의 시각적 표현이 다양해지면서 시각과 청각을 연결하면서 복합적인 의사전달에 강한 호소력을 가진 매체로서 애니메이션은 영상미디어로서의 역할을 하고 있다. 영상미디어로서의 애니메이션만이 가지고 있는 애니메이션의 미학적 표현 요소들, 이미지 디자인, 움직임(운동), 사운드, 참여적 유희에 관해 규명할 것이다. 이들 미학적 표현 요소들을 전제로 대표적인 3D 디지털 애니메이션을 사례로 하여 애니메이션 미학이 가지고 있는 차이점 있는 특성들을 분석할 것이다. 본 논문은 시각적 표현 특성에 관한 논문이므로 주요 미학적 요소인 사운드는 제외하고 접근하도록 하였으며 애니메이션만이 가지고 있는 독자적이고 차별적인 미학적 측면 및 시각적 특성에 관하여 제시하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 영상커뮤니케이션으로서의 애니메이션

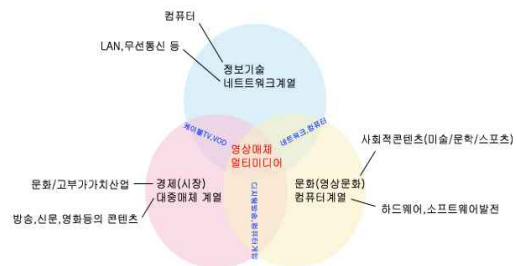
커뮤니케이션은 일반적으로 개인, 집단, 조직의 송신자가 개인, 집단, 조직의 수신자에게 어떤 유형의 정보를 전달할 뿐만 아니라 정보나 아이디어, 감정 등 어떤 의미를 송신자와 수신자간에 피드백을 통하여 교환하거나 공유하는 것이며, 어떤 특정 정보가 전달되면서 생겨나는 연관관계로서 생체와 환경, 생체와 생체, 기계와 생체 등 광범위한 모든 관계를 포함한다.

하지만 컴퓨터에 기반한 디지털 기술은 과거의 일방적 커뮤니케이션 현상과 다른 사회, 문화적으로 새로운 의미의 쌍방향 커뮤니케이션 사회를 만들어낸다. 컴퓨터로 시작된 디지털 기술은 문화의 도구, 방법, 내용으로서 영상 중심의 뉴미디어에 의한 엄청난 변화를 만들어가기 시작했다.<sup>1)</sup>

영상매체와 컴퓨터의 융합으로 기술 영역, 시장 영역, 문화 영역 등뿐만 아니라 사회 시스템 자체의 변화와 더불어 커뮤니케이션 구조변화를 나타낸다. 보편적, 대중적 서비스를 추구하는 대중매체와는 달리 컴퓨터와 영상 매체의 융합은 이용자 중심의 매체이며, 이용자의 활용능력에 따라 매체 이용 효과는 확연히 달라진다.

이러한 커뮤니케이션 테크놀로지의 변화와 이용자의 개념변화는 전 지구적인 네트워크를 통하여 정보의 양과 가치를 크게 변화 시키고 있으며, 그 현상 또한 매우 다양하게 발생한다. 디지털에 기반한 커뮤니케이션 구조는 다음과 같은 다섯 가지 형태로 변화한다.<sup>2)</sup>

첫째, 송신자와 수신자의 이원모델에서 이용자 중심의 통합 모델로, 둘째, 선형 모델에서 하이퍼텍스트형의 비선형 모델로, 셋째, 2차원적 단일 미디어에서 다차원적 멀티미디어로, 넷째, 국가 중심의 미디어 시스템에서 전세계적 네트워크의 가상공간으로, 다섯째, 개별 미디어에서 통합 미디어로 확장되고 있는 것이다.



(그림 1) 전통적 영상매체와 컴퓨터의 융합으로 인한 커뮤니케이션 구조 변화

1) 박치형, 텔레비전 영상과 커뮤니케이션, 커뮤니케이션 북스, 2003, p131

2) 박치형, op.cit., p140

영상 커뮤니케이션은 상호 의미를 공유하는 과정으로 이해된다. 의미는 개인의 경험을 기초로 의미를 이해하게 되어 객관적이기도 하고, 사회적으로 함께 공유하기 때문에 주관적이기도 하다. 의미는 내면적 세계와 관련이 있으면서 객관적 세계와도 관련이 있다. 이러한 의미가 표현, 생산되는데 이것이 곧 메시지의 형태를 가지게 된다.<sup>3)</sup>

커뮤니케이션을 가능하게 하는 것이 기본적으로 언어이지만, 현재 디지털 환경 속의 영상매체는 하나의 텍스트와 영상, 소리 등 모든 표현 미디어를 함께 전달할 수 있게 하는 커뮤니케이션을 가능하게 해주었다. 영상 커뮤니케이션에서 한 영상은 그 자체만으로는 단지 상징이거나 상징의 집합에 불과하지만, 그 자체와 텍스트 전체를 통해 의미를 가지게 되며, 그 의미는 메시지 형태를 띠게 된다.

애니메이션은 프레임 자체를 의도적으로 만들어내며, 미디어 테크닉을 이용한 이미지를 창출하여 인위적으로 만들어낸 대상과 움직임 자체에 스토리를 담아 풀어나가고 자유로운 상상력과 창작을 재현해내며, 드러나지 않는 내용을 메시지화하여 수용자에게 전하는 것은 물론이고, 현실에서의 많은 상황들을 재창조하여 시각화하는 영상 커뮤니케이션 행위이다.

## 2. 애니메이션 미학과 시각적 표현 요소

애니메이션이 가지는 독특한 미학적 성격은 회화, 만화, 영화 등과의 유사한 인접 장르들과의 변별을 통하여 구분 지을 수 있다.<sup>4)</sup>

애니메이션은 그림을 사용한다는 점에서 회화와 유사하지만, 움직이는 그림을 통하여 표현하고, 서사적인 요소가 전면화 되었다는 점에서 차이가 드러난다. 회화 작품에 대해서 화가는 지배적인 소유권을 주장할 수 있지만 애니메이션은 모두의 공동 작업이므로 개인적인 소유권 주장이 불가하다. 이와 같은 공동 작업 체계는 작품 전체의 구조 속에서 상호견제와 조율과정을 필수적으로 거치게 되기 때문에 공동의 창작물로서의 성격을 갖는다.

또한 시각에 의존하는 일방적인 커뮤니케이션을 드러내는 만화와는 달리 애니메이션에서 활용하는 멀티미디어적 요소의 효과적인 활용으로 그것을 융합적으로 체험할 수도 있고, 각각의 분리하여 체험할 수도 있는 특징을 지녔다. 만화의 경우에는 그림 자체만으로는 온전한

의미를 생산해 내지 못하고, 말풍선이나 과장된 의성어, 의태어의 사용하여 의미를 생산한다. 반면, 애니메이션의 경우에 만화적 상상력을 이용하여 움직이는 그림을 살아있는 것처럼 느끼게 하고, 움직임, 속도, 음향 및 색을 조절함으로써 사람들의 주의를 집중시킨다.<sup>5)</sup> 에이젠슈타인의 말처럼 움직인다는 것은 살아있다는 것<sup>6)</sup>이며, 그 자체만으로도 의미를 생산할 수 있게 한다.

실사 영화와 애니메이션은 모두 '움직이는 그림의 도움을 빌린 이야기'<sup>7)</sup>라는 점에서 공통점을 발견할 수 있지만, 실사 영화가 실제의 구현에 주력한다면 애니메이션은 의도적인 왜곡을 통한 표현을 모색하고 있으며, 실사 영화가 과생실재를 강화한다면, 애니메이션은 실제의 부재를 강조한다.

특히 실사영화 감독의 영상적 관점아래 카메라라는 물리적인 기구를 통해 반영되는 카메라 중심 미학이라면 애니메이션은 작가의 시각 아래 미리 프레임의 기획, 연출을 통하여 보여 지는 작가 시각 중심의 미학<sup>8)</sup>이라는 점이다. 이것은 표현의 소재나 영역에서 자유로울 수 있음을 뜻할 뿐만 아니라 그러한 자유가 이데올로기적 자유와 효과적으로 결합한다는 뜻이다.

영화가 실재를 재현하려 하고, 개연성을 바탕으로 사실성을 확보하려 한다면, 애니메이션은 왜곡을 통하여 표현의 효과를 배가 시키려 한다. 의도적인 왜곡을 통해서 애니메이션은 자연적인 범칙이나 관습에 저항하는 상상을 표현하고 그를 통해서 향유자들은 쾌감을 얻는다는 것이다. 이러한 의도적인 왜곡은 캐릭터를 특징화하여 인지시키려는 의미, 성격, 감정 등을 효과적으로 표현하려는 기능상의 의도 외에도 공동 작업으로 진행되는 애니메이션의 특성상 그림체의 통일을 보다 용이하게 하기 위한 것이다.

정지영상으로 설정된 개체들의 의도적인 움직임 아래 이루어지는 프레임의 잔상은 이미지 자체가 가지게 되는 완성된 움직임은 이미지로서 보는 미학으로의 전환을 이루게 된다.<sup>9)</sup> 실사 영화가 스스로 새로운 미학을 발전시키려고 함으로써 나타나는 현상이 컴퓨터 그래픽의 기술적 적용이다. 애니메이션의 보는 미학은 할리우드 공상과학물에까지 영향을 미쳐, 워크스테이션을 이용한 다양한 컴퓨터 프로그램 합성으로 옮겨가고 있다.

5) 랜돌 P. 해리슨, 하중원 역, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, 1989, p95,

6) 폴웰스, 한창완·김세훈 옮김, 애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용, 한울 아카데미, 2002, p36

7) 유리로트만, 박현섭 역, 영화기호학, 민음사, 1996, p172

8) 한창완, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상 전략, 한울, 2001

9) Ibid.

3) 김택환, 영상미디어론, 커뮤니케이션 북스, 2005, p43

4) 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구, 2001.

그리고 음악적 미학이라는 것이다. 애니메이션에서는 대사, 음악, 음향효과 등의 경계가 뚜렷하지 않고, 효과음의 자유로운 템포의 변형과 음악과 결합된 의사전달의 표현은 보는 미학과 완전히 결합된 뮤지컬 미학의 특성을 나타낸 것이라 할 수 있다. 수용자가 청각메시지를 20%까지 가지고 있다면 시각메시지는 30%까지 보유하고 있다. 그러나 두 가지가 성공적으로 조합되면 70%까지 상승한다.<sup>10)</sup> 보는 미학과 음악적 미학이 유기적으로 결합되어 있는 애니메이션은 타 매체에 비해 커뮤니케이션의 효과를 상승시킬 수 있다.

애니메이션에서 보여지는 모든 이미지들은 시각적인 착시 현상에 의한 결과물이다. 평면적 공간속에서 이미지는 시각과 청각의 결합을 통하여 3차원적 현실의 시간과 공간을 시뮬레이션 하여 재창조한 가상속의 시공간이라고 할 수 있다. 시뮬레이션<sup>11)</sup>으로 생산된 이미지는 실재하는 현실과 어떤 관계를 갖고 있는 전혀 다른 현실이다.<sup>12)</sup> 영화의 경우에는 배우가 새로운 배역을 받게 되면, 그 배우가 지니고 있는 이미지나 스타로서의 상품성 등으로 인하여 파생실재를 만들어내지만, 애니메이션의 경우에는 캐릭터, 배경 등 모든 것이 이미지이며, 이미지들의 움직임조차 착시에 의한 결과이기 때문에 완전한 진공상태의 현실을 창조할 수 있기 때문이다.<sup>13)</sup> 특히 미키마우스라는 캐릭터의 경우, 생쥐라는 이미지와는 이미 멀어졌으며 여러 애니메이션, 상품, 브랜드로서의 지위를 가지게 되면서 사실성<sup>14)</sup>을 잃었다. 동그랗게 생긴 귀, 손가락 4개, 하얀 장갑을 낀 그 쥐 캐릭터는 쥐라는 이미지와는 이미 별개이며 어떤 사실성도 개입할 수 없다. 그것은 존재하지 않지만 오히려 미키마우스의 이미지는 존재보다도 더 정확하고 실제보다 더 실재된 시뮬라크르로서의 미키마우스만 있을 뿐이다. 사실성과 무관한 이 존재는 미키마우스 인형, 모자, 옷 등의 자신이 파생된 현실에 오히려 영향을 준다.

애니메이션에서 생명이 없는 개체에 생명과 영혼을 불어 넣는 일은 작가의 개입이 아니면 이루어지기 힘든 작업이며, 영화에 비해 작가의 개입이 큰 장르기기 때문에 작가의 의도대로 장면에 불필요한 장면은 생략되고, 의미전달에 필요한 요소들로만 채워지는 장면을 만

들어 낼 수 있다. 화면 안에서 자신의 의지를 가진 캐릭터가 이야기 구조에 따라 발생하는 사건 사고의 상황에 맞는 감정과 사고를 통하여 작가로부터 부여받은 주어진 개성을 가지고 행동을 한다는 것이다. 작가의 의도에 따라 의인화 되어 연기하는 창작된 움직임과 변화는 애니메이션이 갖는 큰 표현 양식이라고 할 수 있으며 고정된 이미지를 마치 살아 있는 것처럼 움직이게 만들고 싶어 하는 인간의 상상력이 만들어낸 유희라고 할 수 있다. 장면뿐 만이 아니라 장면을 이루는 요소들 역시 작가의 의도대로 표현되어지는데, 특히 캐릭터의 성격적 요소들은 은유의 표현<sup>15)</sup> 방식을 통해서 캐릭터에 압축되기 시작한다.<sup>16)</sup> 인간 심리의 핵심을 담아 표현된 캐릭터의 움직임은 이야기 구조의 흐름에 맞게 때로는 과장되고 의도된 움직임을 통해 관객에게 전달되어진다. 이때 발생하는 시간과 공간의 개념은 애니메이션이 갖고 있는 특성에 기인한다. 애니메이션의 필름은 정지 영상의 연속이지만 각각 분리되어 촬영된 정지 영상들은 움직이는 영상으로의 변환시점에서 정지영상과 연속 동작이 발생하는 사이에 시간적인 공간을 할애 받고 있다. 수용자는 이러한 물리적인 시간을 잔상으로 감지하게 되고, 존재하지 않는 움직임을 의식 속에서 움직이는 것처럼 새롭게 형성하게 된다.<sup>17)</sup>

애니메이션은 이미지에 생명을 불어넣어 그 움직이는 대상을 매개로하여 숨겨져 있는 이야기를 풀어내고, 이를 통하여 일어나는 실제와는 다른 이야기의 공간을 창조하고, 이미지의 변형을 통한 현실의 재구성으로 가상의 세상을 만들어낸다. 수용자가 원하는 것은 자신들의 욕구를 채워줄 수 있는 요소들이 이야기를 중심으로 효과적으로 체계화된 체험 구조이기 때문에 아무리 기술적으로 뛰어난 영상이라고 할지라도 관객을 몰입시킬 수 있는 이야기 구조를 바탕으로 하고 있지 않는다면 결과는 서술적 설명에 불과하다. 관객이 느끼는 정서적 반응은 이야기 구조에 의해 견인되기 때문이다.<sup>18)</sup> 따라서 스토리텔링을 호소력 있게, 시각적으로 영상을 구현하여 보는 이에게 보다 더 효과적으로 전달하기 위한 작업으로서, 애니메이션 제작과 완성도에 영향을 미치는 미학적 표현 요소를 규명 짓는 일이 먼저 이루어져야 한다.

10) Halas, John, *The Contemporary Animator*, London : Focal Press, 1990, p64

11) 실재가 실재 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시뮬라시움(Simulation)이고 모든 실재의 인위적인 대체물을 시뮬라크르(Simulacra)라고 부른다.

12) 장 보드리야르, 하태환 역, *시뮬라시움*, 민음사, 2001

13) 박기수, op.cit.

14) 쥐는 두 다리로 오래 서있을 수 없다, 혹은 눈은 저렇게 생기지 않았다 등

15) 은유적 표현의 사전적인 의미는 수사법의 한가지로서 원 뜻은 숨기고, 유추(類推)나 공통성의 암시에 따라 다른 사물이나 개념으로 대체하여 나타내는 방법이다.

16) 배주영, *디지털 애니메이션 스토리텔링*, 살림, 2005

17) 한창완, op.cit., p21

18) 김의준, *디지털 영상학 개론*, 집문당, 1999, p162~163

## 1) 이미지 디자인

대부분의 애니메이션 작품에서 이미지는 캐릭터와 배경의 두 가지 범주에서 논의 될 수 있다. 캐릭터가 화면에서 움직임으로써 관객의 주목을 끌고, 배경은 상대적으로 정적이지만, 기본적으로 캐릭터의 행동이 일어나는 무대를 제공하기 때문이다. 일반적으로 관객들이 캐릭터를 잘 기억하기는 하지만, 배경이미지도 보는 사람의 인식에 대단한 영향을 미친다.<sup>19)</sup>

첫째, 애니메이션은 이미지에서 그 자체로 텍스트를 화면 안에 표현해 내기 위해서 상상을 초월하는 이미지의 재현성을 가지고 있다는 것이다. 이 이미지들은 과거 회화에서 사용하였던 거울과 같은 반영적인 의미에서가 아닌 그 자체가 하나의 기호이고 코드인 재현 이미지이다. 의미를 전달하는 것을 별개로 하더라도, 허구에 대한 표지로 기능하며, 언어와 실재, 리얼리티는 자신들의 형상과 이미지를 사이에 두고 은유와 환유의 모습으로 역할 하는 것이다. 이것은 실재하지만 비재현적인것<sup>20)</sup> 혹은 실재적이지 않은 것<sup>21)</sup>에 대한 재현을 말한다.<sup>22)</sup> 살아있는 물체의 움직임을 기록하는 필름작업이 실사영화를 뜻하는데 비하여, 생명이 없는 물체들에 움직임을 부여하는 프레임 바이 프레임의 촬영방식은 애니메이션을 뜻하는 것이다.<sup>23)</sup> 즉 실사영화의 특성이 현실의 재현이라는 리얼리즘에 입각한 객관성이라면 이와는 반대로 애니메이션은 카메라와 필름을 이용한 영화적 메카니즘을 가지고 있다는 것 외에 촬영 대상의 조형적 특성, 그 움직임의 창출방식의 차이로 생기는 미학적 구별이 뚜렷하다. 즉, 인위적으로 조작한 이미지를 통해 현실을 풍자적으로 묘사하거나 비현실적인 상상과 환상을 표현하기 위해 발전되었으며 사진보다는 조형 예술적 요소가 결합되어 애니메이션만이 가지는 독특한 매체형식을 가지게 된 것이다.

둘째, 조형적 이미지로 표현된 영상으로 빠르고 쉬운 내용 전달이 가능하다. 회화 및 조각, 공예 중 조형예술 분야의 이미지 구현방법을 기반으로 애니메이션의 이미지가 생성된다고 볼 수 있다. '애니메이션은 선으로부터 출발한다. 따라서 사물은 선으로 단순화되어 표현되고 그것을 통해 또 다른 세계를 창조한다. 이러한 이유로 애니메이션은 이해전달이 문자보다 훨씬 쉽고 빠르게

그 독특한 회화적 표현수법은 사람들의 흥미와 호기심을 자아낸다.'<sup>24)</sup> 이 글은 애니메이션의 객관성보다는 애니메이션의 비사실주의적이고 주관적인 표현 특성을 가지는 것과 회화적 조형요소로 이루어진 표현 특성을 강조하는 것이다. 특히 애니메이션의 색<sup>25)</sup>의 효과는 공간이라는 차원과 시간이라는 차원, 두 가지의 조건하에서 생각해야 한다. 색의 효과를 무드의 흐름, 정감의 시간 등으로 표현할 수 있고, 색채의 변화, 발전, 진행이 시간적 단위와 필요로 하는 필름의 길이라는 두 가지 안에서 계획된다. 애니메이션의 극적인 요소를 강조할 경우에 색채를 다이나믹하게 사용하는 것이 효과적이다. 갑자기 변하는 색채는 음악의 변화와 비슷할 정도의 효과를 줄 수 있다. 또 애니메이션에서 캐릭터의 성격 표현은 캐릭터의 디자인과 연기에 의존하나 색채도 중요한 비중을 차지한다. 캐릭터가 입고 있는 의상이나 장신구 등의 색채에서도 성격이 표현되며<sup>26)</sup>, 배경의 색채에 따라 장면의 분위기도 달라진다. 애니메이션의 배경이란 시간과 공간이다. 연극의 무대 세트이고 영화의 세트와 자연이다. 즉 연극 영화는 한정적이지만 애니메이션의 배경은 자유롭게 형태와 내용을 변형시킬 수 있는데, 색채 또한 컴퓨터의 발달로 더욱 자유롭게 변형시킬 수 있다. 캐릭터의 색지정은 그 캐릭터의 성격을 지정하는 의미를 갖고 있다. 그러므로 캐릭터의 색은 캐릭터의 성격이 완전히 파악된 후에 이루어진다. 즉 색의 지정으로 캐릭터의 성격을 표출해 내는 것이 중요하다.

셋째, 애니메이션에서는 만화적 요소가 중요한 미학적 원칙이다. 만화적 표현은 애니메이션을 자유로운 표현의 상상력의 산물로 만들어내는데 커다란 역할을 한다. 과장되고 말도 되지 않는 상황처리를 흔히 '만화적'이라고 하는데, 텍스 아베리의 경우 이러한 만화적인 동작의 과장을 애니메이션에서 적용시킨 주창자이며, 그의 작품들은 디즈니의 애니메이션과는 달리 초현실적이고, 만화적인 동작을 애니메이션으로 잘 표현하고 있다.<sup>27)</sup> 각 애니메이션의 주요 캐릭터들은 의인화 표현에 있어서 대표적인 만화적 표현이라고 할 수 있겠다.

24) 황선길, 애니메이션 영화사, 백영사, 1990, p7

25) 배경과 캐릭터의 색채

26) 예를 들면 디즈니 애니메이션의 미키 마우스의 의상은 깔끔하고 잘 정돈된 외곽선과 색감이 강하게 느껴지는 선명한 톤의 난색 계열을 주제로 다채로운 색상과 배합하여 착하고 재미있는 것을 좋아하는 낙천적인 성격을 나타낸다. 또한 미녀와 야수 애니메이션의 게스톤은 자만심과 이기심이 강한 인물로서, 게스톤의 의상을 보면 붉은 계열과 어두운 무채색 계열로 대조시켜, 다이나믹하고 강렬하게 표현하였다. 박윤정, 애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채 연구, 상명대학교, 2003

27) 김일태·양세혁, 애니메이션에 표현되는 "만화"적인 신체언어 연구, 한국디자인포럼 9호. 2004

19) 모린 퍼니스, 한창완 외 역, 움직임의 미학, 한울아카데미, 2001., p108

20) non-representational

21) non-real

22) 신방훈, 문화콘텐츠를 위한 시각예술과 대중문화, 진한엠엔비, 2001

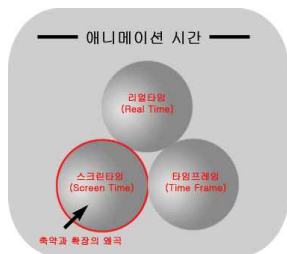
23) Ibid., p18

## 2) 움직임(운동)

움직임은 공간에 시간의 개념이 결합된 예술을 의미한다. 움직임이 없는 회화나 조각 등 조형예술에 애니메이션의 특성인 프레임 단위의 이미지 조작은 카메라 이전에 미리 계획하여 이미지화함으로써 애니메이션만의 움직임 표현이 가능하다. 애니메이션은 자연그대로가 아닌 인위적인 방식으로 움직임을 새롭게 창출하는 것이 커다란 특성인 것이다.

애니메이션의 움직임은 일반적 물리법칙에 따른 움직임의 표현이외에, 심리적 움직임의 표현을 함으로써 보다 풍부해 질 수 있는데 이는 캐릭터의 성격과 심리상태, 상황과 분위기를 나타내는데 매우 중요하게 적용한다. 또한 애니메이션의 시·공간은 주입된 현실로서 보는데에게 새로운 상상과 실제 공간으로 인식되어진다.

애니메이션의 시간개념은 리얼타임과 스크린타임, 타임프레임으로 나뉜다.<sup>28)</sup>



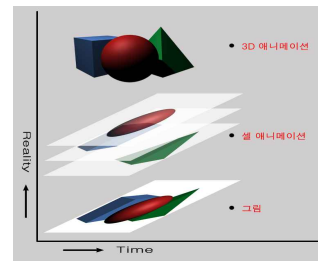
(그림 2) 애니메이션의 시간 개념

리얼타임은 오브젝트나 캐릭터가 실제로 행동이 벌어질 때 소요되는 실제의 시간이다. 대부분의 애니메이션 장면들은 실제적 시간을 반영하여 일상의 시간을 표현한다. 스크린타임은 애니메이션 내에 존재하는 시간 즉 오브젝트와 캐릭터의 행동이 묘사될 때나 사건의 전개가 소요되는 시간을 나타낸다. 대부분의 장면들은 관객이 예상할 수 있는 범위 내에서 관객이 현실에서 행동할 때 소요되는 시간과 거의 일치하지만, 이는 축약과 확장의 왜곡이 가능한 시간이다. 이러한 시간의 축약과 확장은 실사영화에서 보여주는 실제시간과 달리 애니메이션의 시간은 현실 불가능한 돌발적인 시간을 표현할 수 있고 애니메이션의 시간적 속도와 공간의 속도사이의 관계를 왜곡시킨다. 시간의 축약은 리얼타임에서 벌어지는 어떤 일정한 시간을 생략함으로써 나타난다. 필요 없는 장면의 축약으로 인하여 극적인 전환의 표현이 가능해진다. 대부분의 축약은 장면과 장면 사이에서

28) 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저/심산 옮김, 시나리오 가이드, 한겨레 신문사, 1999, p62

페이드 인·아웃이나, 디졸브, 몽타주 하는 방법이 사용된다. 확장은 어떤 중요한 순간에 벌어질 긴장감이나 기대를 관객의 체험과 공유하도록 실제 시간보다 길게 묘사하여 표현한다. 시간의 확장은 슬로우 모션<sup>29)</sup>과 플로우 모션<sup>30)</sup>을 이용하여 초월적인 공간의 표현을 가능하게 한다. 타임프레임은 관객에게 어떤 중요한 행동이 완결되는 끝이 있음을 미리 알려주어 긴장감과 시선을 집중시킬 수 있도록 한다.

애니메이션의 공간표현의 확장을 고찰하면, 공간적 시간이란 공간이 우선시된 시공간을 의미한다. 회화, 시간적 요소가 포괄하지 못한 실제적 공간 요소를 가지게 됨으로써 과거 애니메이션의 도상요소의 공간지각의 틈을 상쇄시킨다. 이것은 디지털애니메이션의 시공간의 공간주도의 변화라 할 수 있으며, 또한 디지털기술의 도입은 이미지 기술에 있어서의 공간 재생산을 가능하게 함으로써 아날로그 애니메이션과는 다른 지각을 수용하는 공간을 가지게 된다.<sup>31)</sup>



(그림 3) 공간 표현의 확장

디지털기술의 표현은 캐릭터, 배경과 같은 화면 구성요소가 실제성을 가진 객체로 표현되어진다. 디지털애니메이션은 실제적 동역학을 반영하며, 극 사실적 표현을 가능하게 한다. 디지털 기술의 발달로 인하여 재생산되는 객체는 강한 공간성을 가지며 동시에 시간성을 가진다. 객체의 재구성은 애니메이션의 실제적 시간의 개념을 가지기 때문이다.<sup>32)</sup> 극 사실적 표현<sup>33)</sup>이 연속편집에 의해 시간성을 가지게 되며, 디지털 기술의 발달로 공

29) 정상적인 속도보다 빠르게 촬영되는 방식으로 필름의 속도는 초당 24프레임을 유지하지만 실제 완성된 장면에서는 느리거나 혹은 초당 60프레임을 타고 흐르는 라이드무비같은 부드러움을 가져온다.

30) 플로우모션 기법은 영화 매트릭스에서 보여진다. 초당 12000프레임으로 촬영된 슈퍼슬로우 모션의 표현을 말하며 이를 Bullet time이라 부르기도 한다.

31) 이원재, 애니메이션에서 디지털 기술에 의한 공간표현 확장의 의미 연구, 국민대학교, 2004

32) 박성수, 디지털영화의 시간과 공간, 문화과학사, 2005

33) 극사실주의는 본질적으로 미국의 리얼리즘으로, 특히 팝 아트의 강력한 영향으로 일어난 운동이다.



간 지각을 극대화 한다. 즉 디지털표현기술의 발달에 따라 애니메이션의 실제적 공간표현이 확장되면서 사고의 개입이 약화되어 지각의 위임상태에 이르게 된다. 디지털로 인한 공간의 확장은 공간의 시간화를 이루며 또한 물리적 작용의 극 사실적 표현으로 인하여 사고의 개입이 최소화된 몰입상태로 지각을 위임<sup>34)</sup>한다. 이러한 지각의 위임은 실제적인 공간을 표현하는 삼차원 3D애니메이션에서는 개념공간의 조화를 통하여 극적인 효과를 연출한다. 3D애니메이션에서는 카메라의 자유롭고 입체적인 움직임 통하여 실제적인 지각의 공간과 개념상의 인식의 공간을 조화시켜 지각이 위임된 장면을 연출한다.

디지털 애니메이션의 가장 팔목한 사항은 캐릭터들의 얼굴과 신체묘사의 사실성이다. 캐릭터의 피부와 근육이 움직이고 변형되는 것까지 생생하게 표현된다. 이러한 극사실적 장면의 공간표현은 모션 캡처와 같은 동작의 제어를 통하여 실제의공간과 모호해진 시뮬레이션으로 표현되어 진다.<sup>35)</sup>

또한 연기나 불길 등이 파티클 시스템에 의해 표현되어 졌는데 이러한 연기불길은 동역학을 반영하여 사실에 가까운 이미지 표현을 가능하게 하였다.

### 3) 사운드

애니메이션에서의 사운드는 대사, 음악, 음향 효과 등의 경계가 뚜렷하지 않고 자유롭게 사용되는 경향이 강하다. 대사로 사람의 목소리를 아닌 동물들의 목소리를 이용하기도 하고 현실음을 악기를 이용하여 대신하기도 한다. 특히 자연의 소리를 그대로 따온 음향을 사용했을 때 실제의 템포와 차이가 있는 애니메이션의 동작 템포가 서로 어울리지 않는 경우에 타이밍 조절에 좀 더 용이하게 인공적으로 만들어진 효과음을 선호<sup>36)</sup>한다.

또한 대상의 힘과 운동을 재현하는 것이다.<sup>37)</sup> 소리와 소리가 재현한 운동 사이에 운동의 유사성을 연상하는 것이며, 사물에서 나오는 사물의 음색보다는 사물의 이미지와 운동을 더 묘사하고 있다.<sup>38)</sup> 인물들의 목소리, 음향효과, 그리고 배경음악이 신중하게 구성되는 것, 그

자체가 성공의 비결이 된다. 배경 음악의 구성 요소들은 그 각각의 형성에 의미가 부여되는 어떤 체계를 지니고 있다. 일반적으로 가장 중요하다고 여겨지는 사운드들이 가장 크게 들리도록 되어있다. 그러므로 효과적인 정보전달을 위해 대체로 인물간의 대화가 그 체계 내에서 가장 큰소리로 지정되고, 음향효과와 배경음악은 보조요소로서 낮은 소리의 체계에서 녹음된다.<sup>39)</sup> 그러나 이 체계를 벗어나 시도된다면 우리는 그 장면에서 일어나는 사건에 관하여 보는 이의 인식을 바꿀 수 있다. 애니메이션의 경우 스타들의 목소리를 사용하는 이유는 그들이 벌써 하나의 개성을 대중들한테 각인 시켰으며, 애니메이션 제작진은 이것의 일부를 캐릭터에 주입시키면 되기 때문이다. 또 다른 이유는 스타들의 목소리가 어른 관객들에게 호감을 준다는 데에 있다. 그 결과 애니메이션은 보다 더 다양한 시청자층을 상대로 마케팅 전략을 펼쳐나갈 수가 있다.<sup>40)</sup>

### 4) 참여적 유희

참여적 유희는 단순히 소비하는 문화물로서 애니메이션을 향유하는 것이 아니라 자신의 소속 집단 안에서 동호회를 결성하고, 자료를 공유하고 상호 비판을 나누면서 그 안에서 즐긴다는 것이다. 뿐만 아니라 자신이 좋아하는 작품에 대한 정보를 수집하고, 자료집이나 외국어 대본을 직접 번역하기도 하며, 자신이 애니메이션의 주인공이 되어 보는 코스프레<sup>41)</sup>를 연출하거나 가상공간에서의 게임을 즐기기도 한다. OST나 캐릭터 상품, 팬시상품, 자료집, 화보집, 프라모델<sup>42)</sup> 등으로 향유의 내용은 다변화 되고 있다. 프라모델은 넓게는 영화·만화·게임 등에 등장하는 캐릭터를 축소해 만든 인형·상품을 말한다. 그러나 보통은 원래의 캐릭터와 구분할 수 없을 정도로 정교하게 만들고, 여기에 각 관절이 움직이도록 설계해 일반 장난감이나 인형과는 차별화된 캐릭터 인형을 가리킨다. 이 때문에 피겨를 움직이는 인형을 뜻하는 액션 피겨로 한정하는 사람들도 많다. 애니메이션영화, 공상과학영화, 컴퓨터게임 등에 등장하는 주요 캐릭터를 모델로 삼기 때문에 작품을 홍보하는데 이용된다. 일부 피겨의 경우, 수십 군데의 관절이 움직

34) 지각의 위임은 가상표현이 현실과 구분되지 않는 몰입의 상태를 말한다. '장보들리야르'는 그의 저서 시뮬라시옹에서 사실상 부여가 시뮬라크르(simulacre)를 발생시킴을 주장한다.

35) Nikino 2003. 5. 25

36) 류한균, 사운드 트랙, 르네상스, 1991, 8월

37) 박성수, op.cit., p120

38) 미셸 시옹, 윤경진 옮김, 오디오-비전, 영화의 소리와 영상, 한나래, 2004, p159

39) 모런 퍼니스, op.cit., p135

40) Ibid., p139

41) 코스튬 플레이의 줄임말로 향유자가 자신을 만화나 애니메이션의 주인공으로 분장하고 그들처럼 행동하는 일종의 팬 문화이다.

42) 프라모델(플라스틱모델)의 일종이다. 피규어로 부르기도 하는데, 정확한 명칭은 피겨(figure)이다. 영화·만화·게임 등에 나오는 캐릭터들을 축소해 거의 완벽한 형태로 재현한 인형.

이도록 설계되어 사람이 할 수 있는 대부분의 동작을 흉내낼 수 있고, 크기만 축소되었을 뿐 실제의 캐릭터와 완벽할 정도로 똑같다. 이러한 정교함 때문에 대량 제작이 어려워 유명한 피겨의 경우, 출시되자마자 품절이 되는 경우가 흔하다. 따라서 구하기가 쉽지 않고, 가격도 비싸다. 보통 전문 아바타 슈이나 사이버쇼핑몰 등을 통해 구입하는데, 세계적으로 피겨를 수집하는 마니아들이 많이 형성되어 있다.

디즈니의 경우 텍스트를 원본으로 활용하여 장구 효과를 강화시킴으로써 One Source Multi Use의 효과를 거두고 있다. 즉, 작품 중영 이후 부수적인 상품은 물론 작품과 관련된 대본이라든가, 관련자료, 혹은 각종 이벤트를 개최하여 작품에 대한 관심을 지속시킴으로서 부메랑 효과를 거두기도 한다. 작품 중영 이후 작품과 관련된 자료나 이벤트를 개최하여 작품에 대한 관심을 지속시킴으로서 작품의 생명을 연장시키는 것이다. 이것은 일방적인 문화소비자에서 능동적인 참여자로 개입하고자 하는 적극적인 문화 실천이다.<sup>43)</sup>

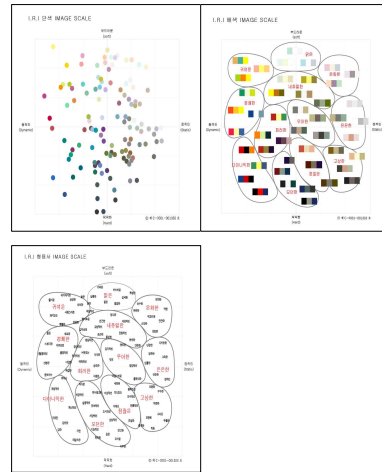
특히 디지털 문화 환경에 부합하는 애니메이션은 가상으로 만들어진 시·공간속에서 이루어지는 내러티브의 수행이라는 점에서 시뮬라크르의 세계를 지향하고, 현실이라는 특정한 구조가 전제되어 있지 않은 탈구조화된 커뮤니케이션의 공간<sup>44)</sup>이라고 볼 수 있다.

### III. 애니메이션 미학의 시각적 표현 요소 분석 및 해석

본 논문은 시각적 특성에 관한 분석이므로 영상과의 조화로 효과가 큰 사운드의 경우는 표현하고자 하는데 한계가 있으므로, 사운드를 제외하기로 한다. 또한 색상을 단순히 몇 장면만으로 정의 내리기는 쉽지 않다. 숙련된 아티스트라도 자신들이 색상을 사용하는 것을 말로 표현할 수 있는 엄격한 형태보다는 본능이나 영감에 따르는 것이라고 말하기 때문이다.<sup>45)</sup> 캐릭터의 색 지정은 작품 속의 캐릭터의 외형뿐만 아니라 내재된 성격을 표출해내는 색상 지정이 되어야 한다. 애니메이션의 포스터의 정지 이미지는 영화에 대한 관객의 관심도를 높일 뿐만 아니라 상영될 영화의 내용이나 주제를 시각화

하여 대중을 설득하는 아이디어를 표현해 주며, 영화의 공개일자와 시간, 장소 등을 알려주는 기능을 가지고 있다. 그러므로 여기서는 포스터를 이용하여 애니메이션에 사용된 색채에 관하여 분석하기로 한다.

색상의 사용은 작가의 심리상태나 이야기 속의 흐름과 분위기에 맞추어 표현될 수밖에 없으므로, 여기서는 산업자문부 지원으로 개발되어진 IRI 색채계로 색을 분석하여 표 2, 3, 4의 이미지 스케일<sup>46)</sup>에 의한 의미를 중심으로 알아보하고자 한다. 단색, 배색, 형용사 이미지 공간은 각각 세로방향으로 부드러운, 딱딱한, 가로방향으로 동적인, 정적인의 동일한 기준 축으로 이루어진 공간 내에서 단색, 배색 형용사가 각각 고유의 위치를 갖고 있다. 따라서 추상적인 이미지를 구체적인 색채로 또한 구체적인 색을 추상적 이미지로 전환하여 해석하는 것이 가능하다.

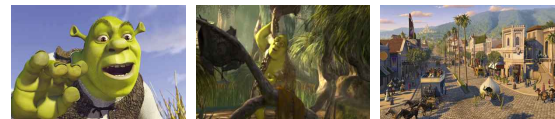


(표2)단색 이미지 스케일(표3)배색 이미지 스케일(표4)형용사 이미지 스케일

#### 1. 슈렉

1) 시각적 표현 요소 중에서 이미지 디자인 분석

(1) 재현성



(그림 4) 이미지 디자인 요소 중의 재현성

슈렉에서 보여 지는 이미지의 재현성을 분석하였다. 슈

43) 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구, 2001, p28~47

44) 라도삼, 비트의 문명 네트의 사회, 커뮤니케이션 북스, 1999, p27

45) 모린퍼니스 op.cit., p116

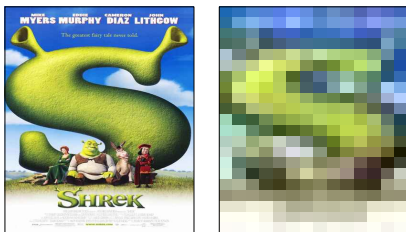
46) www.iricolor.com : 이미지 스케일은 하나하나의 색이 갖는 의미를 분명히 하고 각 색상을 관련지어 비교, 판단 할 수 있도록 개발된 것이다.

렉은 동화적 고정 관념을 단번에 깨뜨린 작품으로 패러디를 통한 풍자가 인상적이다. 괴물 슈렉의 모습을 보면 전체적으로 인간의 모습에서 크게 벗어난 모습이다. 커다란 얼굴, 삐죽 솟아나온 귀의 모양, 우스꽝스런 몸체 등이 이야기 구조를 드러내기 위해 설정된 캐릭터의 모습을 그대로 재현하고 있으며, 솟 많은 눈썹과 모공이 그대로 들여다보이는 피부 표현, 손가락에 보이는 지문까지 선명하며, 입고 있는 옷의 투박한 재질감까지 손에 잡힐 듯이 느껴지게 한다.

나무, 피부, 풀, 바람과 같은 자연 현상이 구현되면서 새로운 세상을 창조하고 가상의 그 공간 세상이 생명감을 지니고 이야기를 이끌어간다. 슈렉이 진흙으로 샤워하는 장면에서는 진흙이 몸을 타고 흘러내리는 사실감이 보이며, 늘지대로 쏟아져 내리는 빛으로 생기는 자연의 명암과 슈렉의 그림자의 처리는 상상의 세계를 현실로 끌어낸 표현이라고 할 수 있다.

늘지대를 비롯하여 숲, 용의 성, 돌락 성 등을 표현하기 위하여 제작진들은 실제로 유럽의 고성들과 프랑스의 여러 마을들을 돌아다니고, 진흙을 뒤집어 써 본다거나 다양한 갑옷과 칼 무기를 관찰하기를 반복하면서 실제보다도 더 실제 같은 상상의 세계를 만들어냈다. 주인공 캐릭터를 만들기 위해 63가지 모델을 개발했고 표정 연기를 위해 180개, 몸동작을 위해 585개의 애니메이션 콘트롤을 사용했다.<sup>47)</sup>

(2) 색채



(그림 5) 이미지 디자인 요소 중의 색채

그림 5의 포스터의 이미지를 분석하여 보면 green yellow, green, blue 색이 포스터 전체를 차지하고 있다. 초록색 괴물을 상징하는 슈렉의 주조색인 green 색으로 포스터의 알파벳 ‘S’가 드러나 있고 주연 캐릭터인 4명의 인물 피오나 공주, 슈렉, 동키, 파파드 영주가 포스터 중앙에 자리 잡고 있다.

grayish의 yellow red가 주된 색인 당나귀 동키와 green 색이 주조색인 슈렉에게서 보여 지는 심플하고

정돈된 은은한 색 이미지, 그리고 dull, dark의 green이 주된 색인 공주 피오나와 strong, deep, dark의 red purple이 주된 색인 파파드 영주에게서 보여 지는 자연스럽고 차분한 이미지를 중심으로 편안하고 활동적인 색을 사용하고 있다.

(3) 만화적 표현

(그림 6) 이미지 디자인 요소 중의 만화적 표현

슈렉과 피오나 공주의 결혼식 축제 분위기 속에서 동화 속 캐릭터인 돼지 3형제의 댄스는 돼지를 의인화시켜 축제 분위기를 한껏 돋우는데 큰 몫을 하고 있다. 돼지가 춤을 추는 말도 되지 않는 상황 표현이지만 이런 의인화를 통한 만화적 표현이 장면과 분위기를 재미와 즐거움으로 유도한다.

익룡이 인간의 몸을 집어삼킨 상태에서 왕관만 달랑 추출하여 뱉어내는 상황은 이미 익룡이 파파드 영주를 먹어버렸다는 생략을 통한 황당한 만화적 표현이며 동키와 익룡의 사랑은 생물학적으로 발생될 수 없는 일이지만 이러한 왜곡은 애니메이션에서는 가능하다.

(그림 7) 폭발하는 새를 과장하고 허구적으로 표현한 장면

알을 품고 있던 새는 피오나 공주가 부른 노래에 맞추어서 화답을 한다. 흥에 겨워 점점 높아지는 피오나 공주와 새의 소리 경합은 결국에 피오나 공주의 목소리를 이기지 못하고 새가 폭발하게 된다. 폭발하는 새의 몸이 산산이 부서져 깃털은 사방으로 쏟아져 내리는데, 유난히 나뭇가지만을 붙들고 있는 새의 다리만은 남겨져 있는 모습이 현실에서는 생각되어 지지 않는 과장되고 허구적인 표현이다.

2) 시각적 표현 요소 중에서 움직임(운동) 분석

움직임(운동)은 한 공간에 시간의 개념이 결합된 것으로 애니메이션은 인위적인 방식으로 움직임(운동)을 만들어낸다. 현실 세계의 연속적인 상황으로부터 직접적으로 획득하지 않고, 프레임 촬영과 기술을 통하여 운동 이미지<sup>48)</sup>를 인위적으로 만들어, 현실세계를 지배하는 자연 물리법칙에 따른 움직임 이외에 과장되고 만화적인 움직임의 표현들은 관객의 입장에서 이야기와 장면을 이해하고 공감하는데 중요하다.

47) www.naver.com의 홍성진의 영화 해설

48) 김준양, 애니메이션, 이미지의 연금술, 한나래, 2001, p26

시간은 공간을 해체, 변화시키고, 공간은 변화 있는 시간을 종합한다. 조형적 공간을 시간적으로 조직하고, 현실 세계와 같은 시공간의 환영을 제공한다. 시간과 공간의 결합, 현실과 비현실, 객관과 주관의 결합으로 생긴 착각이 움직임의 한 순간을 포착하여 다음 움직임과의 연속 투사 할 때 전체의 움직임을 공상하게 만들고, 그 환상은 객체화 되어 눈앞에 나타난다.<sup>49)</sup>

(그림 8) 슈렉의 과장되어진 움직임의 순간

슈렉의 발에 붙어 있는 종이를 떼어내는 움직임도 우스꽝스럽지만 아주 효과적인 동작을 보여주고 있다. 떼어지지 않는 종이를 몇 번의 발차기로 떼어내려는 동작이다. 발차기의 동작이 점점 강도를 더해 커가는 것에 따라서 전체적인 몸의 움직임도 커지는 것을 볼 수 있다. 또한 종이 떨어졌을 때 한발로 지탱하고 서있는 슈렉이 자신의 몸무게를 이기지 못하고 팔과 다리를 흔들면서 비틀거리려는 모습에서도 시간상의 타이밍을 보이면서 자세를 바로 잡는 것을 확인 할 수 있다.

(그림 9) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 1

축약과 확장에 관한 시간과 공간의 표현이다. 피오나 공주를 구출하는 과정에서 용을 피해 달리는 슈렉의 움직임이 슬로우 모션에서 실제적 시간의 움직임으로 표현되면서 절묘한 위기 상황에 대한 압박감이 표현된다. 용을 사슬에 묶어 잠깐 동안의 도망칠 시간을 얻은 슈렉이 성의 모퉁이를 돌아 일행이 있는 곳으로 달려 나오는 장면에서는 슬로우 모션으로 모든 행동이 이루어진다. 하지만 사슬을 끊어버리고 슈렉의 일행을 쫓아온 용이 입에서 불을 내뿜어 일행을 태워버리려고 하는 순간에서는 정상적인 타이밍으로 일행이 닦친 위기상황을 표현하고 있다.

(그림 10) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 2

실사의 카메라 워크 기법을 보여주면서 흡사 정지된 듯한 초월적 시간과 공간의 표현이라고 할 수 있다. 산적들과의 몸싸움에서 산적이 화살을 뽑아들기도 전에 피오나 공주가 내미는 주먹은 주먹의 파워를 표현하기 위

하여 뒤로 빠르게 당긴 타이밍에서 한동안 정지한 듯 보이다가 빠르게 앞으로 뻗어나가고, 산적들이 공주를 향해 달려드는 상황에서 카메라는 360도로 완전히 회전하지만 모두들 움직임이 정지된 상태에서 공주의 머리만이 살짝 움직이고 다시 시간이 흐르면서 빠르게 발을 내딛는 동작에서의 타이밍은 효과를 극대화 시킨다.

(그림 11) 극사실적 이미지 재현을 통한 공간 확장

극사실적 이미지의 재현을 통하여 재생산된 객체는 강한 공간성과 동시에 객관성을 지닌다. 빛과 그림자의 강약으로 인하여 얼굴의 윤곽이 두드러지며, 실제성을 가진 객체인 파과드 영주의 눈썹을 치켜 올려 인상 쓴 모습과 삐뚤어진 입술 선에서 생동감을 통한 공간을 느낄 수 있으며, 수염 자국에서 까칠함이 연상되어질 정도로 사실에 가까운 이미지 표현이다. 슈렉의 모습에서도 동역학적으로 보여 지는 표정과 행동의 자연스러움과 배경에 보이는 나무통의 재질감에서 극사실감의 공간성을 갖게 된다. 용의 피부감과 자연배경의 재 생성된 객체들은 공간의 깊이감을 극대화 시킨다.

### 3) 시각적 표현 요소 중에서 참여적 유희 분석

슈렉의 홈페이지는 화면을 기어 다니는 벌레들의 움직임 자체가 인터랙티브한 아이콘이며 마우스를 따라 움직이는 킥벨도 재미있는 요소 중의 하나이다. DVD와 Video에 관한 소개가 있으며 역시 Movie trailer과 Image에서는 동영상과 이미지를 볼 수 있다. 다양한 이미지들이 있어, 애니메이션에서 본 이미지들을 다운받아 사용할 수 있다. Behind-the-Scenes에서는 애니메이션의 전반적인 캐스팅과 시놉시스, 제작에 관련된 사람들과 과정에 관한 정보가 있다. Behind-the-Scenes의 facts를 클릭, music를 다시 클릭해보면 music을 만든 사람들에 관한 얘기가 자세하게 설명되어져 있다.

Meet the characters에서는 각각의 캐릭터에 관한 소개로 이루어진다. 슈렉의 책을 클릭하여 보면 슈렉, 동키, 피오나, 파과드, 드래곤에 관련하여 원하는 캐릭터를 클릭하여 정보를 얻을 수 있다. 게임도 빼놓을 수 없는 재미이다. 인터랙티브하게 설정되어 있는 화면을 보면 카드의 짝을 맞추어 이미지를 드러내게 하는 것과 각 캐릭터 이미지를 색칠해보는 재미를 느낄 수 있다. 단순한 색칠하기 게임이지만 어린아이들을 위한 게임인 click on a drawing을 클릭하고, 애니메이션에 나오는 등장인물 중의 원하는 이미지를 다시 지정하여 클릭하

49) 이일범, 영상 예술의 이해, 신아사, 1999, p105

고 들어가 보면 내가 원하는 색상을 마음대로 지정하여 캐릭터에 색을 입히는 게임이 시작된다. 또한 시중에 발매되어진 게임을 보면 실시간, 그림자 효과, 광원효과 그리고 범프 매핑<sup>50)</sup> 등의 기술을 총동원하였다. 애니메이션의 그래픽 질이 게임에서도 그대로 이용되었으며, 슈렉 자체만도 약 16,500 폴리곤으로 만들어져 있고, 게임의 슈렉 캐릭터는 영화에서 사용한 슈렉의 캐릭터 모델과 텍스처를 그대로 사용하여 몰입감이 뛰어나다. 8개의 스테이지로 구성된 게임은 애니메이션에서는 볼 수 없는 슈렉의 펀치와 발차기 등으로 애니메이션과는 다른 캐릭터의 개성을 게임에서 경험할 수 있다.<sup>51)</sup>

## 2. 니모를 찾아서

### 1) 시각적 표현 요소 중에서 이미지 디자인 분석

#### (1) 재현성

(그림 12) 이미지 디자인 요소 중의 재현성

수많은 캐릭터들로 가득한 환상적이고 놀라운 해저 세계를 완벽하게 창조해내었다. 캐릭터 하나하나의 사실적인 관찰을 통해서 미세한 동작을 하나하나를 그려냈을 뿐만 아니라 애니메이션 시작을 알리는 호주 동북부의 거대한 산호초 지역부터 완벽한 어둠을 보여주는 심연, 시드니 항뿐만 아니라 각 캐릭터들의 손에 잡힐 듯이 생생한 질감 표현들이 실사보다도 오히려 더 생동감 있다. 현실감 있는 스토리를 전하기 위하여 픽사의 기술 및 창작 팀은 해저 이미지를 표현하기 위하여 다섯 가지 핵심 요소를 추려내었다. 바다 밑바닥에서 춤추는 빛의 문양과 표면에서 쏟아져 들어오는 흐릿한 빗줄기들을 표현하기 위한 빛, 물속에 항상 떠다니는 미세한 조각들인 부양물, 수중 생물을 움직이게 하는 일정한 요동치는 물결, 멀어지면서 빛이 소멸하며 어두워지는 방식인 어둠 그리고 빛의 영향을 받는 수면, 물결과 파도의 해수면 상태가 그 요소이다. 여기에 수시로 이는 물거품, 파문, 떨어지는 물방울, 동심원들을 그려 넣어 변화무쌍한 환경을 만들어 낸 것이다.<sup>52)</sup>

#### (2) 색채

50) bump mapping : 3차원 컴퓨터 그래픽스에서 다각형으로 표현된 물체 표면에 요철(凹凸) 정보를 첨부하는 기법의 하나. 범프 매핑에 의해서 빛에 대한 음영을 상세하게 묘사할 수 있으며, 텍스처 매핑 등과 병용해서 좀 더 현실적인 화상을 작성할 수 있다.

51) www.gamespot.co.kr

52) www.movist.com

(그림 13) 이미지 디자인 요소 중의 색채

호주의 전경이 멀리 보이는 바닷속이라서 애니메이션이 바닷속을 배경으로 이야기 구조가 진행되리라는 것을 알 수 있다. 텍스트는 white로, 상어는 blue 색이 주조색으로 쓰였으며, 주연 캐릭터인 말린과 도오리는 크라운 피쉬와 블루탱의 실사 이미지를 근거로 하여 자연 그대로의 화려하고 아름다운 색감을 구현하였다. bright의 yellow red가 주된 색인 말린과 bright, strong의 blue가 주된 색인 도오리의 색상은 개성적이고 다이나믹한 색 이미지에 자유롭고 울동적인 깊고 차가운 색 이미지가 사용되어졌다. 배경색을 보면 부드럽고 동적인 이미지를 중심으로 귀엽고, 경쾌하며, 다이나믹한 색상을 활용하였다. dark, strong, deep의 blue, purple blue색이 주된 색으로 쓰여 졌으며 다이나믹하고 화려하며 점잖은 색 이미지이다.

#### (3) 이미지 디자인 요소 중의 만화적 표현

(그림 14) 간결한 선과 면 모양의 만화적 표현.

물고기 떼들의 재미있는 모양 만들기 퀴즈는 마음 상한 도오리의 마음을 풀어주기 위한 물고기 떼들의 배려로 이루어진다. 실제로 톱상어가 나타나지 않아도, 문어가 나타나지 않아도 물고기 떼들의 모양 만들기만으로도 충분히 의사 전달이 가능한 만화적 표현이라고 볼 수 있다. 또한 시드니라는 말이 나오자마자 아주 단순하고 생략된 표현으로 오페라 하우스를 그려내고 있으며, 해류를 표현하는 데에도 동부 호주 해안을 간결한 선의 모양만으로도 나타내는 생략된 표현으로 서로 의사 전달하고 있다.

#### 2) 시각적 표현 요소 중에서 움직임(운동) 분석

전형적인 몸체와 수족을 갖지 않은 물고기 캐릭터들의 행동 및 감정을 표현하는데 많은 어려움이 있어서 물고기의 모습을 연구하고 동작과 태도를 분석하는데 많은 시간을 투자했다. 게다가 물고기의 얼굴 표정은 몸의 동작과 일치되어야 했으며 물고기의 동작을 슬로우 모션으로 연구하여 절묘한 타이밍으로 표현할 수 있었다. 해저에서는 중력을 고려할 필요가 없어서 물고기의 위

치를 약간만 이동시키는 것으로 의사소통 하는 방식을 표현해 낼 수 있었고, 인간이 만들어내는 다양한 말과 몸짓을 물고기의 눈과 얼굴 표정으로 집약시켰다. 대형 수족관을 방문하고, 물고기와 해양 생물에 대한 수많은 다큐멘터리를 시청하고 픽사내에 25갤론짜리 수조를 비치하여 다양한 종류의 물고기들의 움직임들을 관찰할 수 있는 여건을 조성하였다.

(그림 15) 말린의 과장된 얼굴 표정과 극적 몸짓

양쪽 지느러미로 눈을 가려버린 말린의 행동에서 자신과 코럴, 그리고 태어난 알들에게 일어난 현실을 인정하고 싶어 하지 않는 마음이 드러나 있다. 아주 천천히 지느러미를 내리고 주위 상황을 파악하면서 순식간에 놀라움으로 커다랗게 변하는 눈과 하나 남은 알에게로 재빨리 헤엄쳐가는 말린의 행동에서 하나 남은 알의 발견을 놀라워하는 심적 표현이 나타나고 있다. 또한 지느러미의 느린 속도는 다음에 있을 말린의 행동의 빠르기를 더 극적으로 나타낸다.

(그림 16) 말린의 과장된 행동

산호초속에서 니모를 빼내려는 말린의 선행 동작은 좀처럼 빠지지 않는 니모를 꺼내기 위해 힘을 끌어 모으려고 애쓰는 표현에 필요한 것이다. 첫 번째 시도에 실패하고 두 번째 액션사이의 타이밍과, 있는 힘을 다한다는 듯이 과장되게 구부러진 말린의 등과 꼬리의 움직임을 표현하고 이를 힘껏 깨물면서 눈썹의 조그만 움직임으로 드라마틱한 재미를 더해주고 있다.

(그림 17) 나이젤의 의인화된 행동

펠리컨 나이젤이 그의 동료에게 느긋하게 날아오지만 동료의 입안에 말린과 도오리가 있다는 사실을 안 순간, 동료의 입속에 있던 그들을 동료의 입안에서 꺼내기 위해 동료의 등을 사정없이 치는 빠른 타이밍의 동작과 말린과 도오리를 가리키면서 뒤로 쭉 몸을 뺀 행동의 타이밍이 보인다. 재빠르게 고개를 돌리면서 동료를 바라보는 고개돌림의 동작, 수다스럽게 몸을 계속 빠른 타이밍으로 흔들며 과장된 손짓과 표정의 변화로 바다 소문속의 물고기를 발견했다는 그 놀라움의 정도를 표

현하고 있다.

(그림 18) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 1

굉장히 빠른 속도를 내며 흘러가는 해류 속에서의 정적인 움직임은 시간의 흐름과 공간의 이동 변화가 거의 보이지 않고, 흘러가는 시간은 굉장히 짧은 시간처럼 보인다. 하지만 상대적으로 부지런히 지느러미와 몸을 움직이는 행동에서 또는 프레임 밖으로 밀려나는 캐릭터들의 모습에서 움직임과 시간의 흐름을 알 수 있으며, 말린을 니모가 잡혀간 호주 시드니 항구까지 데려다 주는 공간의 이동을 보여준다.

(그림 19) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 2

밤늦은 시간의 시드니 항구를 매개로 하여 니모가 잡혀와 있는 치과의원으로 옮겨지는 카메라워크의 움직임이다. 점차 밝아오는 시드니 항구의 모습에서 시간의 함축과 말린과 니모 사이에 비록 눈에 보이지는 않지만 시간과 공간의 공유를 암시하고 있다. 전날과 다음날의 시간의 공백은 밤늦은 시간 항구의 모습에서 빠르게 밝아오는 치과의원으로 빠르게 바뀌어서 시간의 길이를 함축시킨다.

(그림 20) 극사실적 이미지 재현을 통한 공간 확장

수족관의 대장 길의 살아온 인생행로를 나타내듯이 입 주변에 나타난 흉터와 몸의 잘려나간 일부분의 사실적인 표현과 이끼 낀 돌의 표현, 수족관 유리창에 비추인 반사, 창문너머로 보이는 뿌옇게 처리된 배경이 한층 더 공간감을 강조하면서 수족관에 갇혀 버린 니모의 상황을 그려내고 있다. 펠리컨 나이젤의 깃털의 표현 또한 극사실적 이미지표현으로서 나이젤의 입안에 매달린 말린의 행동에서는 두려움에 떠는 말린의 마음이 그대로 드러나 있다. 해파리 떼의 이미지를 보면 호느적거리는 해파리의 움직임뿐만 아니라 바닷물의 뿌옇게 떠오르는 부유물의 표현까지 생생하게 재현되어 표현되어진 것을 확인할 수 있다.

### 3) 시각적 표현 요소 중에서 참여적 유희 분석

홈페이지를 방문하면 마우스를 움직일 때마다 마우스 끝에서 물방울이 올라오는 것을 알 수 있을 것이다. 홈

페이지에는 단순히 애니메이션의 홍보뿐만 아니라 그 외의 다양한 콘텐츠들을 소비자에게 보여주고 있다. DVD 주문에 관한 것뿐만 아니라 wallpaper, screensaver, AOL instant messenger buddy icons, E-cards 등에 관한 downloads에 관한 내용도 볼 수 있다. 그 외 다양하게 캐릭터를 활용한 상품도 찾아 볼 수 있다. Sea gallery에서는 애니메이션 스틸 컷을, Tails & clip에서는 짧은 애니메이션을 감상 할 수 있으며, Underwater classroom에서는 바다 속에 관한 정보를 인터랙티브하게 구성함으로써 애니메이션을 통해 궁금하게 생각했던 것들에 관한 정보를 구체적으로 알려 주고 있다. Underwater classroom를 클릭하고 들어가면 화면 속에서 정보를 얻고 싶은 물체를 마우스로 클릭하면 그 물체에 관한 상세 정보를 이미지와 함께 제공하고 있다.

Fish games에서는 다양한 바다 동물들과 게임을 할 수 있다. 인터랙티브하게 마우스와 키보드의 화살표를 움직여 나가며, 게임을 진행해 나가면서 들리는 효과음이 게임의 재미를 증가시키는 요소이다. CRUISIN' CRUSH는 바다거북이 크래쉬가 장애물을 피해나가면서 야기 거북이를 잡아서 점수를 올리는, 대상에 관계없이 즐길 수 있는 간단한 레이스 게임이며, DORY'S MEMORY GAME은 물거품 속에 감추어진 같은 이미지를 맞추어 나가는 게임으로 마우스를 클릭할 때 마다 들리는 물방울 소리가 간단한 게임이지만 몰입감을 주는 요소가 된다.

애니메이션이 나오게 되면 그 이후에는 항상 PC용 게임이 등장하는데, 니모를 찾아서의 게임은 극장용 애니메이션의 스토리의 구성과 진행이 완전히 똑같다. 단지 게이머는 상황에 따라 말린이 되거나 니모의 역할을 맡아서 퍼즐을 풀어나가며 시나리오를 진행해 간다는 것에서 차이가 난다. 게임 자체가 저 연령층의 아이들을 겨냥하고 만든 것이므로 게임 패키지에는 영화와 관련된 상품들인 예쁜 캐릭터들 사진과 캐릭터 엽서, 뱃지, 그리고 쇼핑백이 포함되어져 있다. 게임의 인터페이스는 원래 3D 캐릭터인 캐릭터들을 2D로 디더링<sup>53)</sup>하여 대단히 단순하게 표현되어졌다.<sup>54)</sup>

### 3. 인크레더블즈

#### 1) 시각적 표현 요소 중에서 이미지 디자인 분석

53) 디더링은 요구된 색상의 사용이 불가능할 때, 다른 색상들을 섞어서 비슷한 색상을 내기 위해 컴퓨터 프로그램에 의해 시도되는 것. 컴퓨터 그래픽스(CG)에서 표시 장치나 인쇄기의 해상도를 초과하는 다계조(多階調) 색의 화상을 근사하게 생성하기 위해 사용되는 기술.

54) www.gamespot.co.kr / gamedonga.co.kr

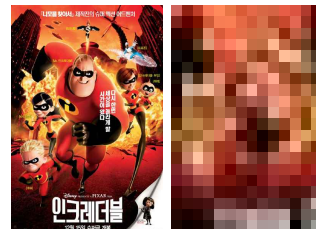
#### (1) 재현성



(그림 21) 이미지 디자인 요소 중의 재현성

인크레더블은 현실 생활을 토대로 한 문명 세계가 그 주된 배경이다. 남들과는 유별나게 다른 특별한 가족을 재현하면서, 슈퍼 히어로를 등장시킴으로써 거대한 스케일의 모험을 기대하게 한다. 이 애니메이션은 픽사가 기존에 만들어냈던 우화적 성격의 작품들과는 경계를 짓는 인간을 주연으로 하는 애니메이션으로 기술적으로 가장 혁신적인 작품이며, 최첨단 수준의 복합적 기술력의 산물이다. 미국의 전형적인 현대적 분위기의 대단지 주택단지, 원시 정글이 우거진 섬 그리고 도시를 만들어내었다.

#### (2) 색채



(그림 22) 이미지 디자인 요소 중의 색채

각 주인공들의 다양한 액션으로 인해ダイナミック한 느낌을 포스터 전체에서도 받을 수 있다. 한 가족의 구성원이 한 팀이 되어서 각자가 지닌 초능력으로 사건 사고를 풀어나가는 이야기 구조를 가진 이 애니메이션은 인크레더블의 주연 캐릭터, 미스터 인크레더블과 그의 부인 엘라스틱 걸, 그리고 아이들인 바이올렛과 대쉬로서, 모두들 그들의 초능력에 맞는 고유의를 입고 있다. 그들의 색상은 bright, strong의 red, yellow, 무채색이 주된 색으로 재미있는 캐릭터를 살리듯이 귀여운 색 이미지를 중심으로 하고 있다. 캐릭터 주위로 dark의 red 색과 yellow 색이 특수효과와 불과 어두운 도시 배경에 사용되었다.

(3) 만화적 표현

(그림 23) 이미지 디자인 요소 중의 만화적 표현

미스터 인크레더블은 결국 신드롬에게 붙잡히고, 미스터 인크레더블의 위협을 직감한 엘라스틱 걸은 그를 추적하여 찾아낸다. 신드롬의 비밀 기지를 염탐하는 장면에서, 엘라스틱걸의 독특한 슈퍼히어로의 능력으로 미스터 인크레더블을 구하기 위해 출입 카드를 빼앗는 장면이다. 평범한 인간의 몸으로는 상상조차 할 수 없는 일이지만, 애니메이션의 만화적 표현 요소는 이야기 구조의 캐릭터의 특성을 살려서 평범한 인간의 캐릭터를 초능력화 시키면서 엘라스틱걸의 초능력인 탄성으로 몸을 자유자재로 늘리고 줄일 수 있는 과장되고 왜곡된 표현이 가능하다.

(그림 24) 자유자재로 모습을 변형시키는 과장과 왜곡의 표현

자유자재로 자신의 몸을 변형시킬 수 있는 잭잭의 초능력이 발휘되는 순간이다. 잭잭은 신드롬의 팔안에서 벗어나기 위하여 뜨겁게 불타오르는 모습으로 변하더니, 무거운 물체로 변하여 그의 손에서 탈출을 시도하고, 그것으로 탈출할 수 없자 무시한 괴물 형상으로 변하여 신드롬을 놀라게 한다. 일반적인 인간의 몸에서는 볼 수 없는 과장되고 왜곡된 만화적 표현이다. 이러한 표현 역시 만화적 표현으로 재미있고 즐거운 시각적 요소라고 할 수 있다.

2) 시각적 표현 요소 중에서 움직임(운동) 분석



(그림 25) 나무에 부딪혀 일그러지는 자동차의 움직임

경찰차에 쫓겨 달아나는 범인의 차량이 미스터 인크레더블이 가로막아 놓은 나무에 부딪혀 일그러지는 장면에서 마치 실제 상황에서처럼 자동차 뒷부분이 바닥에서 빠르게 튕겨 올라가고 다시 바닥으로 떨어지면서 몇 번의 위아래로의 흔들림을 거쳐 서서히 멈추는 것을 확인할 수 있다. 자동차 각각의 부분들이 서로 다르게 시간차를 두어 움직이며 보다 생생한 충돌 현장을 표현하고 있다.



(그림 26) 밥의 선행동작

평범한 시민으로 돌아온 미스터 인크레더블이지만 그의 괴력은 숨길 수 없다. 좋지 않은 기분을 상징하듯이 차 문을 세차게 닫는 프레임들이다. 3번째 프레임에서 빠르게 머리와 어깨를 숙이는 동작은 그다음 동작의 결과를 예측하게 만드는 선행 동작으로, 차 문이 세차고 빠르게 닫힘과 동시에 차 유리창문은 산산이 부서진다.

(그림 27) 인크레더블의 과장된 움직임과 선행동작

미지의 섬에 도착한 미스터 인크레더블이 육중한 그의 몸을 셔틀에서 빼내기 위해 이리 저리 발버둥치는 동작이 효과적으로 표현되었다. 위로 길게 늘인 몸의 모습에서 부르르 떨리는 온 몸의 미세한 떨림의 운동이 보이고, 빠지지 않는 몸을 다시 셔틀 속으로 빠른 타이밍으로 밀어 넣어 셔틀을 부수어버리는 동작에서는 몸을 밀어 넣기 위하여 한번 몸을 길게 튕겨 빠르게 몸을 밀어 넣으려는 선행 동작을 잘 표현하고 있다. 있는 힘껏 셔틀을 부서버린 순간에서는 양팔을 벌린 상태에서의 잠깐의 정지된 시간과 동작이 보이지만 사방으로 나가 떨어지는 셔틀의 잔재로 다시 정상적인 시간으로 돌아온다.

(그림 28) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간

보통 사람이라면 도저히 할 수 없는, 현실세계에서 경험하는 물리적 조건의 운동 양상을 크게 벗어난 운동감이다. 슈퍼 히어로 대쉬는 눈에 보이지도 않을 정도로 빠른 다리의 움직임으로 자신을 뒤쫓아 날고 있는 괴비행 물체를 따돌리기 위하여 바다 위를 달리고 있으며, 절대적인 속도의 수치는 계산하지 못하지만 상대적으로 괴비행 물체를 따돌릴 정도의 속도와 물에 가라앉지 않을 정도의 빠른 움직임을 보인다. 이러한 표현은 실제의 공간과 시간에서는 표현될 수 없는 미학적 표현이다.





(그림 29) 극사실적 이미지 재현을 통한 공간 확장

부글거리며 끓어오르면서 순간적으로 팍 터져버리는 용암의 방울들이, 비행기가 폭파되어 바다로 떨어질 때 공중에서 공기압의 차이로 부들부들 떨리는 피부 표현과 바닷속으로 빠르게 떨어질 때 훑날리는 머리카락의 표현이 사실감있게 표현되었다. 바다에 떨어진 헬렌과 아이들의 출렁이는 바다의 물결에 맞추어 흐느적거리는 머릿결의 움직임과 물결이 만들어내는 거품의 표현, 초능력자 프리즌이 만들어 내는 얼음 결정체의 사실적 묘사들은 극사실적 이미지의 재현을 통한 공간감의 깊이를 잘 나타내주고 있다.

### 3) 시각적 표현 요소 중에서 참여적 유희 분석

인크레더블즈의 홈페이지도 다양한 콘텐츠로 구성되어 있다. Video clip에서는 간략한 애니메이션을 볼 수 있으며, Gallery에서는 스틸 컷 이미지를, Downloads center에서는 wallpaper, alarm clocks, DVD poster 등을 서비스 하고 있다. Games에서는 아이스와 대쉬 캐릭터를 이용한 게임이 소개된다. 역시 슈렉과 니모를 찾아서와 마찬가지로 인터랙티브한 인터페이스이며, 마우스와 키보드의 화살표 키를 이용하여 게임을 진행한다. CATCH DASH는 빠르게 달아나는 대쉬를 잡아서 점수를 올려나가는 게임으로 애니메이션에서 본 캐릭터의 특성을 잘 드러낸 게임이라고 할 수 있다.

애니메이션의 연결된 이야기 구조로 게임을 만든 PC 게임에서는 각자 다른 능력을 가진 네 명의 가족 모두를 플레이 할 수 있으며, 능력에 따라 각기 다른 장르의 게임적 특성을 보여준다. 인크레더블 게임은 초반부터 게임이 끝날 때까지 다음 목적이나 장소를 미리 알려주는 가이드를 제시하는데, 게임을 즐기는 연령층을 위한 배려이다.<sup>55)</sup>

## 4. 아이스 에이지

### 1) 시각적 표현 요소 중에서 이미지 디자인 분석

#### (1) 재현성

(그림 30) 이미지 디자인 요소 중의 재현성

아이스 에이지는 빙하시대를 배경으로 한 것으로 빙하

55) gamedonga.co.kr

기는 아무도 살아보지 않았기 때문에 모든 상상력을 동원해 자유롭게 표현할 수 있었지만 많은 제작진들이 뉴욕에 있는 자연사 박물관에서 맘모스 뼈를 관찰하며 수많은 시간을 보냈으며 수백권의 관련 서적을 탐독했고 유명한 고생물학자와 고고학자들의 자문을 구하기도 했다. 조명 소프트웨어 레이 트레이싱(Ray Tracing)은 실제의 빛과 그림자를 그대로 표현하여 우리 주위의 무수한 빛의 섬세함을 흉내낼 수 있게 하는 기술로, 등장 동물들과 설 사이 없이 변하는 주변 배경에 풍부하고 살아있는 듯한 느낌을 불어넣어 준다. 입자 타입 시스템은 부피, 분위기, 축적과 범위의 감을 나타내어 몸을 덮고 있는 털, 빙하시대의 투명한 물과 대기, 경치 등을 표현함에 있어서 극적인 느낌을 부여해 주어 3D 애니메이션의 실제감 있는 분위기를 표현할 수 있다.<sup>56)</sup>

### (2) 색채



(그림 31) 이미지 디자인 요소 중의 색채

빙하기 배경을 뒤로 주요 캐릭터인 맘모스 맨프레드, 나무늘보 시드, 검치 호랑이 디에고, 인간의 아이 로산이다. 전체적으로 포스터에 사용된 색을 분석하면 white, bright, strong, light gayish의 blue, pale, light, dull의 yellow red, pale, light의 purple 색이 주로 사용되었다. 동물 자체를 주요 캐릭터로 다루고 있어 입고 있는 의상이 주를 이루는 것이 아니므로 캐릭터 자체가 가진 색을 분석하여 보면 주조색으로 dull, deep, light색의 red와 yellow red가 사용되었으며, 경쾌하며, 점잖은 이미지 색을 중심으로 하고 있음이 분석되었다.

### (3) 만화적 표현

(그림 32) 이미지 디자인 요소 중의 만화적 표현

맘모스 매디가 눈 덮힌 벽에 부딪혀 눈을 뚫고 밀려들어가게 하는 장면이다. 덩치 큰 매디의 몸이 눈 벽에 부딪힐 때 생기는 눈의 파편이 사망으로 훑날리면서 눈 벽에

56) iceage.foxkorea.co.kr

조금의 일그러짐도 없이 매디의 모습이 그대로 뚫려 생긴 모습은 일반적인 현상으로는 생길 수 없는 상상력의 왜곡되어진 만화적 표현이라고 할 수 있다. 뚫린 형상만 보아도 맘모스 매디의 모습이라는 것을 알 수 있을 정도로 선, 면으로 표현된 단순화된 처리도 만화적 표현이라고 할 수 있다.



(그림 33) 스크렛이 벼락 맞은 후의 과장된 표현

도토리를 들고 나무위로 올라간 스크렛은 벼락에 맞아 피뢰침의 형상을 하고 있어, 번개에 맞은 순간의 정지된 동작을 보여주고 있다. 벼락을 맞는 표현은 스크렛 몸 전체의 뼈 모양을 순간적으로 보여주며 과장 왜곡시키고 있고, 다시 벼락의 여운을 몸 전체의 뼈 모양을 순간적으로 보여주면서 표현하고, 스크렛의 머리위로 올라오는 연기가 온몸이 타버렸다는 사실을 암시하고 있다.

2) 시각적 표현 요소 중에서 움직임(운동) 분석



(그림 34) 시드의 넘어지는 순간의 동작 정지

시드가 땅바닥에 있는 나뭇가지를 잘못 밟아서 나무는 시드에게로 세차게 튀면서 시드는 바닥으로 쓰러지는 장면이다. 시드는 나뭇가지를 밟는 순간 끝부분이 구부러진 나무의 반대쪽 부분이 튀어 올라오고, 튀어 올라온 나무 부분에 맞는다. 손과 발을 커다랗게 치켜 올리면서 중심을 잡으려고 하는 순간에 찰나적인 정지동작이 보이고, 균형을 잡지 못하여 바닥으로 빠르게 떨어지는 몸은 바닥에 몸이 닿고 나서는 다시 정지동작의 연결로 시간의 정지를 보여준다.

(그림 35) 과장된 동작의 시드와 디에고 몸체의 타이밍

죽은 줄만 알았던 디에고를 환영하며 디에고의 머리를 때리는 시드의 동작은 반가움에서 나온 역설적인 행동의 표현이다. 디에고의 머리를 때리려고 팔을 치켜드는 동작에서는 천천히 뒤로 빼었다가 빠르게 디에고의 머

리를 향해 내려오고 있으며, 이러한 움직임의 크기 변화는 시간차를 두고 발생하면서 다음 동작의 효과를 더 극적으로 보이게 하는 원인이 된다. 또한 시드의 손에 맞아 살짝 머리를 떠는 디에고의 동작이 보이고 디에고의 몸이 움츠러들었다가 다시 빠르게 펴지는 움직임의 변화가 보여 진다.

(그림 36) 장면의 생략을 통한 시간의 축약

로산과 로산의 어머니가 검치 호랑이 디에고를 피해 폭포 밑으로 떨어지고, 로산을 안고 강을 타고 흘러내려온 어머니는 로산을 매니와 시드에게 맡기고 사라지는 장면이다. 어머니를 보여주던 카메라는 로산을 코로 감싸 안는 매니와 시드를 화면 안에 넣는다. 그리고 로산을 카메라에 담았다가 다시 로산을 바라보고 있는 매니와 시드를 화면에 담는다. 그리고 다시 강을 비춰주는 움직임으로 이미 시야에서 사라져버린 어머니의 상실감을 보여주는 시간의 축약을 표현하고 있다.

(그림 37) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간

로산에게 음식을 주기위한 일념으로 수많은 새떼를 헤쳐 나가는 시드의 움직임은 슬로우 모션으로 표현되어 긴장감을 유지시키고 있다. 수박을 빼앗고 흥에 겨워 춤을 추는 장면까지도 계속 슬로우 모션의 느린 시간과 공간을 유지시키며 확장된 시간을 보인다. 하지만 흥에 겨워 수박을 바닥에 내려 쫓는 시간에서는 시드의 몸을 뒤로 젖히는 느린 타이밍의 움직임이 깨지면서 정상적인 시간의 움직임으로 돌아온다.



(그림 38) 극사실적 이미지 재현을 통한 공간 확장

디지털 기술 레이 트레이싱을 이용하여 실제의 빛과 그림자를 그대로 표현하여 등장 동물들과 숲 사이 없이 변하는 주변 배경에 풍부하고 살아있는 듯한 느낌을 불어넣어 준다. 동물의 털로 인해 반사되는 수많은 빛과 그림자를 사실과 같이 묘사한다. 몸을 덮고 있는 털, 스킨대신 사용하고 있는 나무의 재질감, 빙벽과 끊어 오르는 용암의 재질 표현, 빙하시대의 투명한 물과 대기,

경치 등을 표현함에 있어서 공간의 깊이감을 부여해 준다.

### 3) 시각적 표현 요소 중에서 참여적 유희 분석

아이스 에이지의 홈페이지는 처음 화면부터 스크랫이 등장하여 계속 가이드를 하여준다. 인터랙티브하게 선택사항과 지시사항을 주면서 메인 메뉴로 들어가는 방법에도 스크랫의 도토리를 획득하면 넘어가게 하는 방법과 일반적인 방법으로 메뉴가 뜨는 선택권도 주고 있다. 계속해서 들려오는 빙하기의 바람 소리 효과음도 들려주고, game을 선택해서 들어가면, 맘모스가 등장하고 울음소리도 들리면서 화면이 바뀌게 된다. 처음으로 돌아가서 다시 game을 선택해서 들어가면 이번에는 다른 빙하기의 생물이 울음소리와 함께 나타나는 것은 재미를 증가시키는 요소이다.

game의 소재는 다양하다. Operation:Acon을 클릭하여 들어가 보면, 게임을 즐기는 인원을 선택할 수 있다. 자세하게 게임을 즐기는 지시사항에 관하여 게임에 나오는 아이스크림이 나오는데, 단순화된 애니메이션 속의 아이스크림이 등장하고 있으며 도토리에 애착을 갖는 스크랫이 플레이어 역할을 하고 있어서 게임자가 스크랫이 되는 몰입감 요소로, 도토리를 모으는 재미를 느낄 수 있다. Frozen recall 게임도 플레이어 수를 클릭하여 선택할 수 있으며, 게임을 시작하여 똑같은 그림 맞추기를 하여 레벨 업이 될 때 도토리가 나오게 되면 플레이어가 맞춘 수만큼의 그림은 없어진 상태로 게임을 이어할 수 있으며, Ice track derby 게임은 레이싱 게임으로 게임자가 직접 트랙을 만들어 레이싱 할 수 있는 장점이 있다.

## 5. 몬스터 주식회사

### 1) 시각적 표현 요소 중에서 이미지 디자인 분석

#### (1) 재현성



(그림 39) 이미지 디자인 요소 중의 재현성

상상으로만 존재했던 괴물들은 모두들 각자의 형태와 개성을 가지고 인간의 생활을 영위하듯이 그들의 생활을 관리해 나가고 있다. 인간의 일상생활을 그대로 옮겨놓은 듯한 배경 설정뿐만 아니라 설리의 움직임에 따라서 흔들리는 털과 털의 형태는 250만 렌더마크

(rendermark)<sup>57)</sup>의 사용으로 실감나게 표현되어졌다. 설리는 거의300만개의 털을 가지고 태어난 캐릭터로 그의 움직임뿐만 아니라 외부 환경의 변화에 따라서 움직이는 털의 움직임조차 사실적이다. 또한 딥 섀도우잉 (Deep Shadowing)<sup>58)</sup> 기술을 사용하여 꼬마 부의 양 갈래로 땅아 내린 머리카락을 사실적으로 표현하고 있다.

#### (2) 색채



(그림 40) 이미지 디자인 요소 중의 색채

무채색과 blue, red가 텍스트의 주요색으로 사용되었고, 몬스터 주식회사의 주연 캐릭터인 마이크와 온 몸이 털로 덮힌 설리반은 light grayish, light, strong 의 green yellow 색과 blue green, purple 색이 주조색으로 분석되었다. 그들의 색상은 친근하고 포근한 내추럴 색 이미지와 화려하고 다이나믹한 색 이미지가 사용되어 졌다.

#### (3) 만화적 표현

(그림 41) 과장되고 허구적인 표현

몬스터들이 살아가는 몬스터 주식회사의 모든 개체들은 말 그대로 몬스터들의 의인화를 통하여 이야기 구조를 이끌어간다. 신문을 읽고 있는 몬스터가 재채기를 하면서 내뿜는 몬스터의 입에서 불이 뿜어져 나와 읽고 있는 신문지를 태워버리는 장면이다. 상상을 재현시킨 캐릭터이므로 입에서 내뿜어진 불이 일상의 일이라는 듯 아무렇지도 않은 괴물의 표정에서는 조금의 놀라움도 없고, 캐릭터의 개성을 표현한 허구적인 장면이다.

(그림 42) 캐릭터의 허구적 표현

몬스터들이 살아가는 모든 전력이 되는 어린아이의 비

57) 토리스토리2는 110만 렌더마크를 사용하였다. 렌더마크는 섬세한 표현을 위한 최첨단 컴퓨터 테크놀러지를 말한다.

58) 머리카락과 털 및 그것들이 연출하는 그림자를 표현하기 위해 사용된 기술.

명소리를 모으기 위해 어린이들의 방을 방문하기 전에, 어린이를 무서워하는 괴물들은 각자가 지닌 무기를 가지고 떠날 준비를 하고 있다. 과장되고 의인화된 캐릭터들의 표현들은 수많은 눈, 커다란 이를 필요시에 끼워 넣을 수 있고, 온몸에서 가시를 돋아나게 하는 능력, 카멜레온처럼 온몸을 언제든지 투명하게 만들거나 배경색과 같게 만들 수 있다는 표현도 완전하게 사실감과 입체감을 주는 애니메이션에서 볼 수 있는 특성이다.

2) 시각적 표현 요소 중에서 움직임(운동) 분석

(그림 43) 움직임의 강약

랜달을 피하여 도망치는 마이크가 벽 뒤로 숨어 뛰어난 길을 돌아보면서 안도의 숨을 내쉬지만, 랜달은 마이크의 뒤에 벌써 서 있다. 어린이 부의 행방을 마이크에게 추궁하는 과정에서 보이는 마이크와 랜달의 움직임을 분석하였다. 안심하고 있던 마이크는 뒤돌아서서 랜달을 발견하는 순간 놀라움에 몸을 긴장시키며 온몸을 뻗기 전에 몸과 팔을 움츠리는 선행동작을 통해 놀라움의 크기를 보여주고 있다. 랜달 또한 안심하고 있던 마이크의 행동을 지켜보는 순간에는 정지된 움직임을 보이지만 자신을 발견한 마이크가 몸 전체를 긴장하며 뻗자 재빠른 움직임으로 마이크를 벽 쪽으로 밀어붙인다.

(그림 44) 움직임의 선행동작

랜달의 짧은 다리로 붕을 타고 올라가는 움직임에서 더 높은 곳으로 튕겨 올라가려고 천천히 몸을 움츠렸다가 빠르게 내뻗는 동작에서는 다음 동작인 반동을 이용하여 높이 튀어 오르는 동작의 타이밍의 효율성을 증가시킨다. 떨어지지 않으려고 빠르게 붕을 타고 몸을 한 바퀴 돌려 회감는 장면에서도 빠른 타이밍으로 몸을 휘감아 돌다가 정상적인 속도로 돌아가는 과정을 보여준다.

(그림 45) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 1

어떤 여정을 통하지 않고 문 하나를 사이에 두고 몬스터 주식회사와 어린이의 방을 연결한다. 몬스터들이 전력을 얻기 위해 필요로 하는 에너지원인 어린이들의 비명소리를 수집하기 위해서 몬스터 주식회사에서는 몬스터 주식회사와 어린이들의 방을 연결하는 문을

통하여 몬스터들은 시간과 공간을 뛰어 넘어 몬스터 주식회사와 어린이의 방을 왕래한다. 몬스터들이 문을 통하여 모든 어린이들의 방을 방문하면 어린이들의 벽장문으로 나오게 된다.



(그림 46) 축약과 확장의 왜곡을 통한 시간과 공간 - 2

데이트하던 마이크에게 도움을 청하려고 찾아갔지만 레스토랑에서 다른 몬스터에게 부가 발견되면서 Child Detection Agency(CDA)를 피해 마이크와 함께 도망가는 장면이다. CDA가 꼬마 부가 나타난 장소를 대대적으로 소독하는 동안에 부를 안고 도망가는 설리와 마이크가 뒤를 돌아보는 순간에 장면은 몬스터 사회에서 방 송하는 뉴스에 등장하는 사건으로 바뀌면서 다음에 어떤 일이 발생하였는지에 대한 시간의 축약과 확장을 보여준다.

(그림 47) 극사실적 이미지 재현을 통한 공간 확장

몬스터들이 사는 세계이지만 그 기본적인 생활의 토대는 인간 생활을 바탕으로 하고 있다. 캐릭터들의 재현성 있는 표현뿐만 아니라 마이크와 설리가 살고 있는 지역의 붉게 물든 나뭇잎과 주택단지는 현실보다 더 현실의 이미지로 재현하여 공간의 깊이감을 보이고 있다. 몬스터들도 인간의 주식생활을 하듯이 일본 전통적 분위기의 레스토랑을 재현하여 식사를 하는 모습과 벽과 바닥에 널려진 장난감과 낙서장의 모습까지 전형적인 어린이의 방이 사실감있게 표현되었다.

3) 시각적 표현 요소 중에서 참여적 유희 분석

몬스터 주식회사를 상징하는 눈모양의 아이콘을 클릭하면 부의 방문이 열리면서 어린이들의 비명소리를 수집하는 몬스터의 일과를 보여주며 어린이들의 비명소리가 들려온다. 특이한 것은 몬스터 주식회사 내부를 둘러볼 수 있는 MIFacilities 메뉴가 있다는 것이다. 몬스터를 교육시키는 내부부터 시작해서 몬스터 주식회사의 회장인 헨리 J. 워터누즈의 사무실까지 안내하고 있다. 몬스터 주식회사 캘린더를 다운받아 사용하거나 친구에게도 보내줄 수 있는 서비스를 하고 있다. Mike's MEMORY 게임을 보면 이미지의 짝을 맞추어 나가는

기본 방식이외에 짝을 맞추어 이미지가 사라질 때마다 스크립 캐니스터에 어린아이의 비명소리가 모아지는 시각적 만족감도 주고 있다. EMPLOYEE HANDBOOK는 몬스터 주식회사의 임금비밀을 손에 넣을 수 있는 프린트 서비스도 제공하고 있다.

몬스터 주식회사의 그래픽은 3D라고는 하지만 퀄리티가 부족함을 볼 수 있었다. 특히 설리는 성우가 똑같아서 설리의 캐릭터 개성은 드러나지만 전체적으로 애니메이션의 설리를 충분히 표현하지 못했다. 하지만 애니메이션의 성우들이 등장하기 때문에 게임의 전체 분위기와 목소리가 일치하고 있으며 무엇보다 마이크와 설리의 겹주기 모드에 들어갔을 때 나오는 고흘소리가 게임에 몰입하게 만드는 요소가 된다.<sup>59)</sup> 스테이지 내의 우체통은 여러 가지 팁이나 힌트, 스테이지의 설명 등을 간략하게 알려주고 있어서 퍼즐을 풀지 못하는 순간이나, 계속해서 막히는 부분이 있으면 우체통을 이용하여 간단히 해결할 수 있는 편리함도 제공한다.

### III. 애니메이션 미학의 시각적 표현 요소 분석 결과 및 해석

3D 디지털 애니메이션의 미학적인 시각적 표현 요소를 중심으로 사례 분석 한 결과, 다음과 같은 시각적 특성들을 갖고 있음이 분석되었다.

첫째, 시물라크르의 극대화이다. 애니메이션은 인물이나 배경으로 등장하는 모든 것들이 하나의 이미지로 표현되며, 그 이미지들의 움직임은 시각적인 착시현상에 의한 결과이기 때문에 완전한 진공 상태의 현실을 재창조한다. 현대 자본주의 사회는 사물이 기호로 대체되고 현실의 모사나 이미지, 즉 시물라크르들이 실재를 지배하고 대체하는 곳이다. 시물라크르들이 더욱 실재같은 극실재를 생산해낸다. 디지털을 이용한 3D 애니메이션의 경우, 평면적 공간이라는 물리적 한계를 가지면서도 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각으로 현실의 3차원적 시, 공간을 보다 더 현실에 가깝게 표현한다. 현실적 실재를 그대로 복원해낸다. 등장하는 모든 인물들과 배경으로 설정되어진 것들이 하나의 가공되어진 이미지로 표현되며, 사물의 색감, 배치, 크기, 각도, 그리고 원근법 등을 재구성하여 전혀 다른 분위기와 현실에 존재하지 않는 사물을 재창조해낸다.

둘째는 은유<sup>60)</sup>이다. 이미지는 하나로서 개별적으로 존

재하는 것이 아니라, 다양한 이미지들의 관계 속에서 의미를 생산한다.<sup>61)</sup> 애니메이션 이미지, 장면이나 배경들 속에서 감각, 비유, 상징적 이미지들을 통해서 표현되고 전달되어지는 의미는 모두 현실의 어떤 것들을 은유하고 상징하는 것들이다. 이런 은유와 상징은 관객에게 다양한 해석을 유발시키고, 그때 발생하는 이미지는 실제적인 것보다 더 실제적인 것으로 받아들여지게 된다.<sup>62)</sup>

인크레더블즈는 얼핏 정의 사회 구현이라는 선과 악의 대립구조처럼 보일지도 모르겠지만, 좀 더 깊이 살펴보면 그 내면에는 우리가 잃어버리고 있는 가족애라는 깊은 주제 의식과 자신의 진정한 능력을 발휘해 이상과 꿈을 이룬다는 자아실현 개념이 있다. 재미있는 것은 각 개인이 가진 초능력이 담고 있는 의미이다. 중년이 된 아버지는 근육질의 몸, 어머니는 변치 않는 탄력성, 사춘기 소녀는 은밀한 자신만의 세계, 장난꾸러기 소년은 재빠르게 장난치고 도망갈 수 있는 빠름을 갖고 싶어 한다. 각자의 초능력에는 우리 사회의 대부분의 가족 구성원이 바라는 꿈이나 희망 사항을 상징하고 있다. 셋째는 시·청각적 요소의 특성 작용으로 인한 시간과 공간 개념의 확대이다. 애니메이션 구성의 기초 단위는 한 개의 단일 프레임으로, 프레임이라는 물리적 공간 안에서 공간 구성을 의미하는 메시지를 표현한다. 사실적인 원근법의 발달로 움직이는 시각 정보를 프레임 안에서 실사영상보다 더욱 사실적으로 영상화하고, 캐릭터나 그 이외의 애니메이션 동작은 이야기의 흐름이나 상황의 심리적 측면을 대사, 효과, 음악과 일치시켜 적당히 과장과 왜곡을 통하여 표현하고 있다. 촬영, 편집, 몽타주 기법, 특수효과 등을 통하여 시간과 공간 사이의 경계는 모호해지며, 타이밍 조절에 의한 현실음과 인공음 등의 유기적 결합으로 인하여 시각과 청각의 상호작용을 통한 강한 호소력을 갖는다.

넷째는 과장된 몸동작과 작가 중심적 표현이다. 실사 영화가 감독의 연출아래서 카메라 중심으로 행해지는 결과물이라면 애니메이션은 감독 중심의 시각이 미리 프레임별로 기획, 연출되어 행해진다. 실사 영화에서는 실제 우리가 느끼는 물리적인 움직임과 일치하여 표현된다. 그러나 애니메이션에서는, 특히 동/식물을 의인화한 캐릭터가 등장하는 경우에는 이와는 다르게 나타난

60) 은유-메타포(metaphor)란 익숙하지 않은 개념이나 사실을 이미 경험했거나 이해하고 있는 사실로 설명하려는 창의적인 인지 과정을 말한다.

61) 주창윤, 영상이미지의 구조, 나남출판, 2003, p45

62) 조미라, 애니메이션의 시적 이미지에 관한 연구, 한국 만화 애니메이션 학회, 2002

59) gamedonga.co.kr

다. 즉 곤충을 의인화 한 캐릭터와 식물을 의인화한 캐릭터가 서로 만났을 때 이것은 실제 상황에서는 등장할 수 없는 상황의 설정이기에, 관객은 이와 관련된 어떠한 객관화된 정보도 없다. 따라서 관객은 애니메이션에서 설정하는 상황과 환경을 기본으로 하여 감독의 주입된 이미지를 캐릭터에서 느끼게 되는 것이다. 이러한 경우 일반적으로 캐릭터들은 실제 우리 사회에서 어떠한 한 인물이나 집단으로 의인화되며, 그들의 이미지를 빌려서 이야기를 전개하는 형식을 갖게 된다.

또한 영화에서는 클로즈업 샷을 사용하여, 인물의 심리상태나, 사물의 느낌을 강조하는 경우가 많지만 애니메이션에서는 인물간의 대화나 과장되게 표현된 캐릭터의 행동 등을 통하여 심리상태나, 사물의 느낌을 강조한다. 애니메이션은 인물의 표정연기를 중심으로 심리 상태를 표현하기에 기술적인 한계 및 제작비용 등 제약사항이 많으므로, 애니메이션의 인물, 캐릭터 등의 연기를 통하여 이야기를 이어 나가기보다는 대사 및 과장된 행동으로 내용 전달을 하려고 한다. 그러나 요즘 애니메이션에서는 인물, 캐릭터를 통한 표정 연기 및 심리묘사를 시도하기도 한다.

다섯째는 상호작용적 커뮤니케이션으로서의 변화이다. 멀티미디어의 커뮤니케이션 요소인 문자, 이미지, 소리와 영상 등을 포함하는 애니메이션은 멀티미디어의 기본적 특징인 상호작용성과 쌍방향성을 포함하고 있다. 애니메이션의 미학적 특성인 참여적 유희의 과정에서 보여 지는 행위는 단순한 일방향의 수용과정이 아닌 자발적인 유희이다. 특히 컴퓨터에 접속한 이용자들은 미디어 테크놀로지의 디지털화로 인해 수용자의 시각과 의식의 흐름에 따라서 미디어 수용자의 개념에서 벗어나 적극적인 이용자의 개념으로 변화하고 있다. 이용자들이 필요에 따라 미디어를 활용할 수 있는 시·공간의 경계가 허물어진다.

## VI. 결론

디지털 기술에 기반을 둔 변화는 우리 생활환경에 존재하는 다양한 미디어의 변화와 더불어 인간 커뮤니케이션을 근본적으로 바꾸어 놓고 있으며, 그 새로운 환경은 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 감각 체험을 경험할 수 있는 영상화된 디지털 정보를 교환하는 통합 매체 형식으로 존재함으로써 디지털 영상의 중요성은 강조되어 간다고 할 수 있을 것이다. 영상 문화 산업의

핵심으로서 한 나라의 정서와 문화를 반영하는 애니메이션은 관객에게 멀티미디어적인 영상 언어의 구현으로 끊임없는 상상력을 꿈꾸게 하는 유희를 제공하며, 가상으로 구현된 현실의 또 다른 공간을 통해 현실의 다양한 욕구를 충족 시켜준다. 영상 커뮤니케이션을 통해서 볼 수 있는 애니메이션 미학의 시각적 표현 특성을 중심으로 살펴보았으며 작품성이나 상업성 측면에서 성공한 애니메이션을 사례 분석하는 과정을 통해 디지털 문화 환경에서 경쟁력 있는 예술 산업으로서의 애니메이션을 새롭게 창출할 수 있기를 바라는 기대에서 시작하였다.

인위적으로 만들어낸 대상과 움직임에 이야기 구조를 담아서 자유로운 상상력을 재현하는 애니메이션은 현실에서의 많은 상황들을 재창조하여 시각화하는 커뮤니케이션 행위이다. 또한 애니메이션은 움직이는 그림을 사용한다는 점에서 회화와 차이가 보이고, 만화와는 달리 인위적 대상의 움직임, 속도, 색, 음향 등을 이용하여 만화적 상상력을 표현하며, 실사 영화가 실제의 구현에 주력한다면, 애니메이션은 의도적인 왜곡을 통하여 표현이 소재나 영역에서 자유로운 작가시각 중심의 미학적 특징이 두드러진다.

애니메이션 미학이 가지고 있는 시각적 표현 요소들은 애니메이션이 비사실적이고 주관적이며 회화적 조형 요소로 이루어진 표현을 강조하는 이미지 디자인, 일반적인 물리법칙에 따른 움직임 이외에 과장적이고 심리적 움직임을 표현하며 이야기를 이끌어가는 움직임(운동), 가공의 캐릭터에 어울리는 적절한 성우를 선정하고 음향효과, 음악 등으로 영상 속의 인물의 마음상태나 느낌을 표현하는데 사용된다. 그리고 소비자들이 정보를 입수하고 즐길 수 있는 애니메이션의 흥보뿐만 아니라 그 외의 다양한 콘텐츠들을 보여주는 참여적 유희의 특성이 존재한다. 이러한 시각적 요소들을 분석하여 애니메이션 미학에서 보여 지는 시각적 표현 특성들은 시뮬라크르의 극대화, 은유, 시·청각적 요소의 특성 작용으로 인한 시간과 공간 개념의 확대, 과장된 몸동작과 작가 중심적 미학의 표현, 상호작용적 커뮤니케이션으로의 변화를 확인할 수 있었다.

새로운 형식의 영상 미디어의 표현 영역으로서 애니메이션은 이미지 자체로서도 미술적 전통과 일정하게 닿아 있을 뿐 아니라, 움직이는 이미지로서 영화와도 일정한 공통점을 나누어 갖고 있다. 그러므로 현대의 미학 이론에서 주요한 쟁점이 되는 시각 예술의 특정한 속성과 영화의 속성을 동시에 가지고 있는 애니메이션은 주요한 미학적, 예술 이론적 연구의 대상이 된다. 특

히 디지털 매체 기술의 발달이 이미지의 처리를 엄청나게 손쉽게 만들고 자동화의 대상으로 삼게 되면서, 시각 이미지 전반에 대한 애니메이션에 대한 연구는 무엇보다 중요한 의미를 가진다.

하나의 이미지 안에 담겨있는 각각의 캐릭터의 개별적인 표현 특성과 배경의 표현은 기본적인 애니메이션의 미학적 특성으로서, 관객의 시선과 호기심, 흥미를 유발시키는 일차적인 대상이다. 시각적 경험을 추상적으로 만들어 내고 기대하게 되는 관객은 스스로 움직이지 못하는 어떤 대상이 스스로 움직이고 대화하는 것을 기대하고 있으며, 그 욕구는 이미지 안에서 움직임을 통하여 수행된 결과로 나타난다. 하나의 시각화된 현상으로부터 야기되는 기대감은 현실 세계를 역동적으로 재현해내는 이미지들과 때로는 현실 세계와는 전혀 동떨어진 환상적인 이미지 재현들로 인하여 관객의 마음속에 미적 쾌감을 유발한다.

3D 디지털 애니메이션 미학의 표현 요소가 애니메이션의 완성도에 중요하다고 분석 결과 보여 지고 있지만 탄탄한 이야기 구조를 전제로 하고 있다는 점을 간과하여서는 안 될 것이다. 각종 멀티미디어 콘텐츠인 영화, 게임, 애니메이션 등에 있어서 이야기 구조는 어떤 형식으로든 감독이나 제작자, 또는 기획자의 계획 속에 존재하고 있다.

인간이 상상하는 모든 것들을 어떠한 방식으로든 표현 가능한 애니메이션의 예술 세계에서 3D 애니메이션이 가진 미학적 특성을 이야기 구조와 연합시켜 발전 시켜 나가는 노력이 필요하다. 아무리 시각적으로 화려하고, 실감나는 영상을 구현한다고 해도, 적절한 사실감과 환상감과의 조화야말로 미학적 측면에서 애니메이션의 완성도를 높이는 데 중요하다. 설문조사에서도 볼 수 있듯이 실사처럼 재현된 사실감보다는 사실감과 환상감을 적절히 조화시켜 재미와 감동의 요소가 3D 애니메이션에서는 더 필수적인 요소라고 할 수 있다.

애니메이션이 종합예술의 문화 콘텐츠로 발전해나가기 위해서는 관객들의 시각도 함께 변화해 나가야 할 것이다. 아직도 우리 주변에는 애니메이션의 위치에 관해 문화산업으로서의 역량에 대하여는 이미 알고 있지만 그 효용성이나 연계된 문화산업으로서의 발전 가능성에 애착과 관심의 시각을 가지고 바라보는 이는 많지 않다. 본 논문의 애니메이션 미학의 시각적 표현 특성에 관한 연구는 애니메이션이 갖고 있는 차별적이고 독자적인 영상 미학의 규명을 통하여, 디지털 문화 환경에서 문화 예술 콘텐츠로서, 효율적인 영상 커뮤니케이션을 위한 애니메이션 제작에 있어서의 밑거름이 되고자 한다.

본 논문을 바탕으로 하여 애니메이션에 관한 학문적이고 실질적인 연구가 지속되기를 바라며, 점차로 전문화되고, 체계화되고 있는 애니메이션에 관한 학문적, 예술적 연구에 기여할 수 있을 것이라고 믿는다.

## 참고문헌

- 1) 박치형, 텔레비전 영상과 커뮤니케이션, 커뮤니케이션 북스, 2003
- 1) 김택환, 영상미디어론, 커뮤니케이션 북스, 2005
- 3) 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구, 2001
- 4) 랜돌 P. 해리스, 하종원 역, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, 1989
- 5) 폴웰스, 한창완·김세훈 옮김, 애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용, 한울 아카데미, 2002
- 6) 유리로트만, 박현섭 역, 영화기호학, 민음사, 1996
- 7) 한창완, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상 전략, 한울, 2001
- 8) Halas, John, The Contemporary Animator, London : Focal Press, 1990
- 9) 장 보드리야르, 하태완 역, 시물라시옹, 민음사, 2001
- 10) 배주영, 디지털 애니메이션 스토리텔링, 살림, 2005
- 11) 김의준, 디지털 영상학 개론, 집문당, 1999
- 12) 모린퍼니스, 한창완 외 역, 움직임의 미학, 한울아카데미, 2001
- 13) 황선길, 애니메이션 영화사, 백영사, 1990
- 14) 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저/심산 옮김, 시나리오 가이드, 한겨레 신문사, 1999
- 15) 주창윤, 영상이미지의 구조, 나남출판, 2003
- 16) 김준양, 애니메이션, 이미지의 연금술, 한나래, 2001
- 17) 이일범, 영상 예술의 이해, 신아사, 1999
- 18) 박성수, 디지털영화의 시간과 공간, 문화과학사, 2005
- 19) 미셸 시옹, 윤경진 옮김, 오디오-비전, 영화의 소리와 영상, 한나래, 2004
- 20) 라도삼, 비트의 문명 네트의 사회, 커뮤니케이션 북스, 1999
- 21) 김일태·양세혁, 애니메이션에 표현되는 “만화”적인 신체언어 연구, 한국디자인포럼 9호, 2004
- 22) 이원재, 애니메이션에서 디지털 기술에 의한 공간표현 확장의 의미 연구, 국민대학교, 2004
- 23) 조미라, 애니메이션의 시적 이미지에 관한 연구, 한국 만화 애니메이션 학회, 2002

24) 류한균, 사운드 트랙, 르네상스, 1991, 8월

|