

클레이 애니메이션 표현과 은유에 관한 연구

- “달려라 토마”를 중심으로 -

A Study on Expression and Metaphor of Clay animation

- Focused on "The Running TOMA" -

손상희

여주대학 광고홍보디자인과

Shon sang-hee

Yejoo College

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구 범위와 방법

2. 클레이 애니메이션의 이해

- 2-1. 클레이 애니메이션의 개념
- 2-2. 클레이 애니메이션의 표현
- 2-3. 클레이 애니메이션의 표정연출

3. 은유적 이해

- 3-1. 시각적 은유
- 3-2. 시각적 은유 표현기법

4. 사례연구

- 4-1. 작품의 특징과 의의
- 4-2. 작품의 조형성 및 은유 구조

5. 결론

참고문헌

논문요약

애니메이션 이미지는 현실을 재구현하는 작가의 추상성이 돋보이는 결과물이다. 이러한 추상적인 표현들은 다양한 주제를 전달하기 위해 설득력있는 표현을 재현해 보임으로써 극대화 될 수 있다. 그 표현들은 살아 움직이는 것처럼 보이게 하는 영상 기술 혹은 제작기법들을 이용하여 표현되어지는데, 이해하기 용이한 표정들을 연출하여 이해를 돕기도 하고, 낯선 표현 형태를 통해 놀라움을 표현하기도 한다. 광고, 만화, 영화등에서 '움직임'이란 표현은 애니메이션 테크닉, 재료 등에 따라 다른 시각적인 은유를 가져오기도 한다. 장면과 장면의 모든 연출이 필요한 클레이 애니메이션은 적절하게 선택된

은유와 함께할 때 가능하다고 본다.

본 연구는 클레이 애니메이션의 표현상의 특성 상 다르게 구성되는 '움직임'의 재현과 시각적인 은유를 분석하고 있다. 또한 어떠한 시각적인 내용이 압축되어 있는지를 알아보기 위해 사례를 통하여 분석하고 있다.

이는 디지털 기술을 이용한 표현기법과 콘텐츠 표현 방법의 모색을 통한 클레이 애니메이션의 실증적인 가치 파악의 필요성에 의한 것이다.

주제어

클레이 애니메이션, 은유

Abstract

Image of animation is an outcome to show abstractive nature of the artist who reembody actuality. These abstractive expressions can be maximized by using persuasive expression to convey the various themes. The expressions can be expressed using an imaging technology or manufacturing technique which can be made objects look like living and moving. These techniques using understandable expressions, help people understand the story and evoke amazement through the unfamiliar expressions. The expressions, 'Movement' on commercial, cartoon and movie etc. bring different visual metaphors depending on technique, material and others. Clay animation which is needed a detailed direction between scene and scene, is possible only when it is used with an adequate metaphor.

This study is to reembody 'Movement' which is differently composed in character of clay animation and analyze visual metaphor. In addition, it analyzes on the basis of cases to find out which visual contents are condensed.

It is caused by necessity of understanding the positive value of the clay animation through finding ways to express contents and expression technique using digital technology.

Keyword

Clay animation, Metaphor

1. 서론

1.1. 연구목적

첨단 산업의 대표인 영상 산업은 정보화, 전문화되어지는 새로운 패러다임의 구축과 발전하는 기술에 적응해야하는 새로운 해결과제를 안고 있다. 기존의 영상 표현기법과 디지털 기반의 영상이 가져오는 변화에 대응하는 방향모색이 이루어져야 하는 것이다. 뉴미디어의 적극적인 수용과 편집차원의 특수 애니메이션 적용이 요구되며, 지속적으로 개발되고 있는 애니메이션 제작 프로그램의 숙달을 의미하기도 한다. 또한 제작비의 감소와 새로운 기법효과를 동시에 가능케 하는 특수 애니메이션의 시간별 편집을 현실화하는 것을 나타낸다¹⁾.

이러한 시장의 변화는 다양한 매체에서의 상영으로 기존의 영상 산업의 상품 유통뿐만아니라 디지털을 기반으로 하는 영상 산업 전반에 나타나는 변화이며, 새로운 타겟층 형성과 디지털화된 콘텐츠의 의미구현의 다양성을 요구하게 되었다. 디지털 매체를 통하여 효과적으로 스토리를 전달하는 방법과 콘텐츠의 표현 방법 모색을 통한 효율적인 의미전달을 추구하는 필요성이 요구되어지고 있다.

영상매체 기술의 사회성이 중요한 역할을 하게 되는데 단순히 영상 기술이나 영상매체의 혁명성에서 기인하는 것이 아니라 그 기술이 사회 구성원들에 의해서 생활 속에 적용되어 그들의 사고나 가치에 미치는 영향력이라고 할 수 있다. 즉, 애니메이션 보는 이들과의 상호작용에 의한 사회구조 속에서 의미구현된다는 것이다²⁾. 더욱이 애니메이션 이미지는 현실을 그대로 재현하거나 묘사하는 것이 아니라 재창조하고 재구성한 이미지들로 제작되어진다. 이런 제작물들은 은유를 통하여 의미전달을 하는데 적절하게 조화를 이룬 은유는 내용, 의미전달에 있어서 많은 영향을 미치게 된다. 은유에 대한 선행연구들은 Whittick(1990)의 영화에서의 은유의 역할, Kennedy et al(1993)의 만화에 대한 은유 연구, Morris(1993)의 정치적 만화에서의 은유, Korceville(1994)과 Kaplan(1992)의 광고에서의 은유의 기능 등 시각적인 표현 수단으로서의 은유 연구가 이루어왔으나, 클레이 애니메이션의 표현방법과

은유에 관련하여서는 연구가 매우 부족하여 애니메이션 영상 이미지의 의미와 뜻을 파악하는데는 어려움이 있다. Richards, I(1936)은 은유를 단순한 언어의 문제나 개개의 어휘단계에서 이루어지는 비유가 아니라 어디에나 편재하는 사고의 원리로 간주하였으며³⁾, 언어 중심 수사학 이론의 상징적 체계처럼 비주얼도 상징적 체계를 갖추고 있다는 점에서 가능성을 찾을 수 있다. 은유에 대한 연구는 그 이후에도 광고의 언어적인 부분에 치중하여 연구가 지속되었다. 점차적으로 시각적인 언어에 관심을 가져오면서 은유에 대한 연구 범위는 인쇄광고의 시각적 은유 등으로 미흡하나마 확대되었으나, 수사학적 은유의 분석틀을 시퀀스가 존재하는 애니메이션과 같은 동적 시각적인 분야에 적용하는 노력이 적었다.

본 연구는 기호학적 연구나 수사학적 접근만이 숨겨진 의미나 구조를 분석할 수 있으며, 비주얼의 의미를 해석하는 유일한 방법임에도 불구하고 연구자의 주관성이 지나치게 개입된다는 연구자의 개입에 따른 해석의 차이가 생기는 한계성을 다소나마 보완하여 객관성을 찾고자 하는 취지에서 시작되었다.

클레이 애니메이션 "달려라 토마" 사례를 통하여 시각적 은유 분석틀을 찾아 보다 객관적인 의미 해석에 접근하고자 하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구범위 및 방법

클레이 애니메이션은 내러티브상 조형성과 음악성 그리고 서술성이 융합되어서 서로의 공유성을 유지하고 있다. 애니메이션이 세가지 층위를 거쳐서 복합적인 기능단위를 형성하고 이해되어지기는 하나, 작가에 의도에 치중하여 한컷 한컷 모션을 통하여 제작된다는 점에서 조형 부분이 매우 중요하게 평가된다. 클레이애니메이션은 형태적인 감각과 타이밍, 프레임간의 동작 간격에 의해 작품의 크리에이티브 가치가 다양해진다는 점에서 연구의 필요성이 있다. 클레이애니메이션의 캐릭터가 환조물이고 그 표정의 움직임은 각 순간마다 변형시켜 만들어 가야 한다는 어려움 때문에 표현 범위에 많은 제약이 따른다는 점에서 보다 의미가 있다. 이러한 표정

1) 한창완. (2005). 애니메이션 경제학. 서울: 커뮤니케이션북스. pp. 38~39.

2) 오세인. (2005). 영상매체란 무엇인가. 서울: 커뮤니케이션북스. pp. 112~113

3) Richards, I. A. (1936). The Philosophy of Rhetoric, Oxford university press. p51, 박정화. (2006). 은유를 통한 물 이미지 표현연구 ; 본인의 작품을 중심으로. 중앙대학교 학위논문. p.4, 재인용

연출 방법에는 크게 두가지 방법이 있다. 첫째는 캐릭터의 얼굴 부위중 특정 변화부위를 촬영중에 직접 변형시키는 '소조방식'이고, 두 번째는 얼굴전체를 교체하거나 또는 움직이는 특정부위만을 교체하는 '교체방식'이다.4)

이렇게 제작상의 캐릭터의 모습을 통해 재현에 내는 애니메이션은 캐릭터의 디자인 및 모델링 방법, 연출방법 모두 기술적인 문제와 연계되어진다. 캐릭터의 장면 장면은 의미를 전달하기 위해서 움직임 통하여 연기를 재현하며 작품의 완성도에 영향을 미친다. 시각적 표현들이 은유하는 정도에 따라 다양한 작품의 수준을 결정하게 되는 것이다.

지금까지 개념적 은유이론에 근거를 두고 동적인 표현들이 은유하고 있는 내용을 검증하고 분석한 연구는 전무한 편이다. 언어적인 은유의 개념이 움직이는 영상에서는 어떻게 분석가능한지를 알아보는 것은 동적이미지들이 중심이 되는 매체성향을 보았을 때 반드시 필요한 연구 과정이다. 분석대상은 작가의 의도성에 의존하여 한컷 한컷 촬영하는 클레이애니메이션에서의 비언어적 은유표현들에 중심두고, 연구 방법은 소조의 표현기법을 중심으로 사용한 사례작품을 선정하여 은유의 표현이 애니메이션에서 어떻게 표현되고 있는지 분석하였다. 또한, 클레이 애니메이션에 사용된 은유 표현을 찾아냄으로써 크리에이티브적 창작활동시 정지된 시각 표현과는 차별화된 은유표현으로 이야기를 전개하는데 도움이 되고자 하였다.

본 연구는 수사학의 언어구조적 상징성이 비언어 상징성과 다를 것이 없다면, 언어구조에 중심을 두고 지금까지 연구되어왔던 개념적 은유의 틀을 동적인 시각표현에 적용할 수 있을 것으로 가정하였다. 단, 정지된 표현은 시퀀스와 같은 이야기 전개상의 표현이 이루어지지 않는다는 점에 상당한 차이점을 가지고 있다. 그렇다면 동적인 시각이미지는 분석틀도 다르게 제시되어야 할 것이다. 이에 개념적 은유의 사고체계를 접목시켜 시각적 은유 표현을 분석하고자 시도하게 되었다.

2. 클레이 애니메이션의 이해

2.1. 클레이 애니메이션⁵⁾의 개념

4) 김현임. (2005). 클레이 애니메이션의 표정연출에 대한 연구-'닉 파크(Nick Park)' 감독의 작품을 중심으로. 상명대학교 석사논문. p. 2.

애니메이션은 어원적으로 애니메이트(animate)는 생명, 영혼, 정신 등을 의미하는 라틴어의 아니마(anima)에서 파생된 아니마투스(animatus)가 변형된 단어로 살리다, 생명을 불어넣다, 활기를 띠게 하다 등의 의미를 갖고 있다. 애니메이션은 생기, 활기 또는 사물에 아니마를 부여하는 행위로 해석할 수 있다⁶⁾. 클레이 애니메이션은 클레이로 만들어진 캐릭터를 스톱모션기법으로 촬영하는 방식으로 제작되어지는 애니메이션을 말한다. 3D 애니메이션은 실제적 공간과 입체적인 캐릭터의 움직임으로 작품 주제에 동화될 수 있다. 그러나 클레이애니메이션은 상상력과 공간감을 담을 수 있으며, 만화적인 느낌의 캐릭터의 움직임을 구현할 수 있다는데 3D 애니메이션과는 공통점도 가지고 있지만 차별화되는 장점을 가지고 있다. 1897년 윌리엄 허버트를 시작으로 1902년에는 '에디슨'이 뉴욕에 스튜디오를 열고 실험적인 작품들을 만들기 시작하였다. 1908년에는 점토로 된 형상의 움직임을 눈속임으로 촬영한 '조각가의 꿈(The Sculptor's Nightmare)'이란 작품이 제작되었다. 1910년에는 제임스 S. 블랙톤이 '츄 츄 랜드(Chew Chew Land)와 돌리와 짐의 모험(The Adventures of Dollie & Jim)'을 제작하였다. 초보적인 표현수단에서 완전한 애니메이션 제작시기(1950년대)를 거쳐 대중화된 시기는 1970년대에 이르러서이다. 초기의 클레이 애니메이션은 직접적인 조각의 방식으로 캐릭터의 움직임, 표정 변화나 립싱크를 변화가 필요한 장면에서 조각용 도구를 이용하여 변화를 주면서 촬영되어진다.

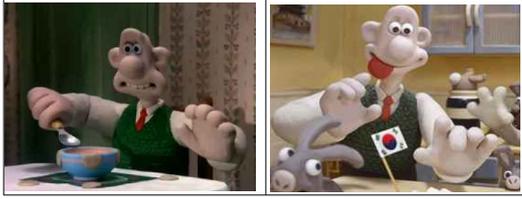
1996년 '윌레이와 그로밋'등이 아카데미상 수상, 1997년 영국의 S4C 스튜디오에서 제작한 클레이 애니메이션인 '곡스(Gogs)'가 상영되고, 2000년 드림웍스와 닉 파크의 공동작 '치킨 런' 등이 아카데미상을 수상하면서 그 관심이 고조되고 클레이애니메이션의 가능성을 입증시키기 시작한다. 또한 이러한 작품들은 캐릭터의 얼굴표정과 립싱크용 얼굴부위

5) 클레이 애니메이션은 클레이(Clay)와 애니메이션(Animation)의 합성어로 우리말로 '점토 애니메이션'이라고도 부른다. 찰흙 등의 점성이 있는 소재를 이용하여 인형을 만들고, 소재의 점성을 이용해 조금씩 변형된 형태를 만들어서 촬영하는 형식의 애니메이션을 말한다. 사물을 대상으로 촬영한다는 점에서 넓은 의미로 오브제 애니메이션에 속하지만 점토를 사용하기 때문에 캐릭터 모델링과 다양한 색채 구사가 용이하다는게 특징이다(<http://blog.paran.com/mayonnaise14/22427135>).

6) 김재중. (2000). 애니메이션의 변천사와 현대커뮤니케이션 매체별 활용에 관한 연구. 한국일러스트레이터학회. Vol.6

들을 미리 만들어 놓고 필요한 장면에서 교체하는 기존 방법과 차별화되게 제작되어졌다는 것에 주목할 만 하다.

[그림 1] 윌레이와 그로밋의 얼굴 표현



2.2. 클레이 애니메이션의 표현

클레이 애니메이션 캐릭터의 표정은 소조방식으로 제작되어지는데, 기본 뼈대위에 유토을 덧붙이고 얼굴 크기와 비슷하게 얼굴형을 깎아내면서 완성한다.

[그림 2] 소조기법⁷⁾



소조의 기법적 측면이 영상과 연결되어 있기 때문에 한 동작, 한 동작 표현을 재현해 내는 어려움이 있지만 손가락 한 번 터치해서 느낄 수 있는 효과적인 움직임을 고려하며 진행되어진다.

프레임에서 초당 화면에서 2.5인치를 움직임을 준하고 하면 수평이동해도 프레임당 1/5인치를 움직여진다⁸⁾. 보다 빠르게 움직이려한다면 그림을 증가시키고, 보다 느리게 움직이려한다면 그림의 수를 감소시키면 된다. 점토로 만들어진 캐릭터를 이용해 말기, 펴기, 비틀기, 각기, 빗기, 접퍼 바르기 등의 방법 또한 한 프레임씩 촬영하면서 벌리기, 늘리기, 좁히기 등 변형을 통해서 생명을 불어넣고 의미구현을 위한 은유적인 장면들을 연출하여 감정적인 정서를 전달한다.

7) 한종근. (2000). 클레이 애니메이션 표현기법 및 제작방법에 관한 연구. 조선대학교 석사논문. p.19.

8) 리차드 테일러. (1999). 애니메이션 제작기법의 모든 것. 서울 : 한울. p. 34.

클레이 애니메이션 기법은 호감과 친밀감을 전달하기 적합하기에 현재에는 광고분야에서도 많은 인기를 얻고 있다. 감기약 ‘하넨F’, ‘깜찍이 소다’, ‘LG 아하 프리’ 등 이다. 광고에서의 클레이 애니메이션은 인물과 배경을 좀 더 현실과 가깝게 표현함으로써 동화적인 느낌의 2D 애니메이션과는 또 다른 느낌을 전달하다.

[그림 3] TV동화 행복한 세상 광고시리즈



이는, 다양한 표현방법 때문이기도 하지만 3차원적인 물체를 촬영하는 것이므로 입체감을 느낄 수 있고 소재 특성상 자유롭게 형태를 변형할 수 있다는 장점에 기인한다. 다른 애니메이션과 마찬가지로 컴퓨터와 하드웨어와 소프트웨어의 접목으로 클레이 애니메이션은 표현의 응용범위가 더욱 확대되고 발전하고 있다. 현재 중국은 수목기법, 영국은 새로운 기법을 이용한 독특한 애니메이션 분야를 발전시키고 있는 상황이다.

소조기법과 다르게 광고제작과 같은 제작시간의 단축을 요하는 작업에서는 교체기법⁹⁾을 많이 사용한다. 대개의 경우 캐릭터가 단순화되고 만화적인 느낌을 표현하는 아동 시리즈물에 많이 이용되고 있다. 교체기법에서는 눈꺼풀이나 입등 얼굴의 변형이 높은 클레이 보다는 변형이 잘안되는 스킨피같은 재료를 적합하게 여기고 있다.

2.3. 클레이 애니메이션의 표정연출

김현임(2005)¹⁰⁾과 황지운¹¹⁾은 논문에서 몇가지의

9) 클레이 애니메이션의 교체기법은 캐릭터의 표정을 변화시켜야 할 경우 애니메이터가 캐릭터의 얼굴을 일일이 조정하기 않고 미리 만들어 놓은 얼굴이나 얼굴의 일부분을 바꿔달아주는 기법을 일컫는다.

10) 김현임. (2005). 앞의 논문. 상명대학교 석사논문.

정형화된 틀을 심리학 연구 분야의 Paul Ekman(1972)과 Wallace Friesen, Carroll Izard(1971)의 논문에서 제시한 감정의 기본적인 6가지 감정(Basic Emotions)¹²⁾를 들어서 설명하고 있다.

[그림 4] Basic Emotions



이외에도 Kevin Cheng의 Facial Expression Dictionary¹³⁾ 불만족스런, 욕구불만, 화남, 놀람, 행복한, 당혹스런 등의 16개의 각 감정들을 가장 기본적인 만화적 형태의 사람 도형으로 표현하였다.

[그림 5] Facial expression dictionary



pp.31~32.

11) 황지윤. (2006). 캐리커처를 이용한 실시간 인터랙티브 애니메이션. 중앙대학교 첨단영상학과 석사논문. pp.21~27.

12) 6가지 정서는 기쁨, 놀람, 슬픔, 화남, 공포, 혐오이다

13) Kevin Cheng. Creating Conceptual Comics: Storyboarding Techniques. Yahoo!. INC., 황지윤. (2006). 중앙대학교 첨단영상학과 석사논문. p.22. 재인용.

감정표현은 언어로서 전달하는 방법이 있지만, 표정을 통한 감정표현은 비언어적인 표현에 치중되어 있다. 애니메이션에서의 표정전달은 통계적으로 혹은 일반적으로 이해하기 쉬운 기호를 통하여 전달하여야 할 것이다. 정서적 감정표현에 따른 시각적 이미지를 위해 다양한 시도를 하고 수많은 캐릭터의 내면에 자리하고 있는 감정에 대한 행동 양상을 연구하고 시도한다. 공감을 얻는다는 것은 감정입을 통해 캐릭터뿐만 아니라 화면과의 관계에서 효과적인 커뮤니케이션 세계의 존재에 의해 그 효과를 더할 수 있다.

첫째, 기쁨은 애니메이션의 도입부와 모든 사건이 종료되는 결말에서 주로 사용되는데, 입의 양쪽선이 위쪽으로 올라가는 형태를 주로 사용하며, 입을 크게 벌릴수록 즐거움의 정도가 증가하는 것이 되고 눈썹과 눈의 모양이 함께 동작할 때 기쁨이 은유하는 정도에는 다양한 감정 변형을 느낄 수 있다. 장난스런 웃음, 슬픈 웃음등으로 연출되는데 화면의 대비적인 밝은 분위기가 기쁨을 조성하는데 강한 이미지를 부여할 수 있다.

둘째, 슬픔은 기쁨이 위쪽으로 입, 눈등이 올라갔다 면 반대로 축 늘어진 모양을 하고 있다. 캐릭터가 지치거나, 슬프거나, 졸리거나 등 자신의 의지와는 관계없이 부정적인 정서로 감정이 들어날때이다. 주인공을 중심으로 유기적인 슬픔이 전개되는 것이 일반적이는데, 여기서의 중심성이란 중심인물, 중심주제, 중심이 되는 장소와 시간, 이미지들의 중심, 의미를 탐지하는 중심적 색채¹⁴⁾들의 감정입의 강조점이다.

셋째, 놀람은 캐릭터의 얼굴의 선의 변화를 통하여 구현되는데, 입술은 동그랗게, 크게 표현하고 눈썹은 반원 모양이 된다. 예측할 수 없는 사건에 대해 긴장감을 조성하고 화면으로부터 시선을 멈추게 한 뒤에 이야기의 궁금증과 함께 반전적인 효과를 만들어간다.

넷째, 화남은 가장 강렬한 정서로서 자신의 계획이나 목표가 외부의 장애물이나 방해, 훼방에 의해 방해되었을때¹⁵⁾ 나타나는 억압의 경험으로부터 발생된다. 캐릭터의 표정은 얼굴의 모든 입, 눈썹, 눈꼬리등이 심하게 뒤틀리면서 아래로 향하는 특징을

14) 박성수. (1999). 영화 이미지 이론. 서울 : 문화과학사. p.13.

15) 김광환. (2005). 애니메이션의 정서적 표현으로서의 명암에 관한 연구. 중앙대학교 박사논문. p.116.

대개 보여준다. 상황 부조화로 인한 부정적인 측면과 강한 긴장감으로 표현되는 것으로써 거부감과 공격성을 은유하는 표현방법들이 사용되고 있다.

다섯째, 공포는 캐릭터의 두려움에 대한 충동에 대한 호소로써 심리적으로 불안할 때 나타나고 신체적인 위협이 예상될 때에도 나타난다. 대개 캐릭터의 얼굴의 선들이 모두 뒤틀리며 형태가 왜곡되어 어지는데, 눈썹은 위로 올라가고, 눈은 크게 동공까지 보일 정도로 커지며, 입술도 크게 벌어진다.

상황이 은유하는 정보에 따라서 해석되는 방향이 달라지며 역설적인 측면을 함께 포함하게 된다.

여섯째, 혐오는 캐릭터의 표정이 자만하거나 경멸하는 감정의 표현으로 나타난다. 모든 얼굴선이 아래로 처지면서 턱을 앞으로 내밀어서 혐오의 느낌을 강조한다. 이 표현은 좌우의 얼굴선을 통하여 복합적으로 표현한다는 점에서 차이가 있다.

3. 은유적 이해

3.1. 시각적 은유

박정화(2006)¹⁶⁾은 Lakoff, G를 들어 은유를 개념적 은유와 이미지 은유의 두가지 관점으로 나누었다. 개념적 은유는 생활속에 관습화되고 일반화된 개념들이 체계가 형성되어 언어표현에 나타나는 은유의 표현이며, 이미지 은유는 개념들이 구조화될 때 그 속에서 파생되는 심상적 이미지, 창조성과 사상을 동반하는 은유라고 했다. 은유에 대한 논의는 아리스토텔레스(Aristoteles, B.C 384-322)로 시작되어 두 사물들간의 유사성에 근거한 대치된 기호로 인식되면서 20세기까지 그대로 이어왔다. 이것은 Lakoff와 Johnson의 지적과 함께 하는데, 어떤 하나의 사물을 다른 종류의 사물의 견지에서 이해하고 지각하는 것이라고 할 수 있다. 즉, 축어적 1차 주제와 비유적 2차 주제가 구성되어 인지적 차원에서 변화가 일어난다. 언어적으로는 상징 기호이며, 이미지는 유사성에 기초한 도상 기호로 정리할 수 있다¹⁷⁾. 은유를 시각적으로 표현하기 위해서는 익숙한 시각적 이미지와 익숙하지 않은 시각적 이미지간의 결합 관계가 존재한다. 난해한 추상적 개념을 구체적인 사물을 통해 이해하기 쉽게 시각적으로 표현

하여 결합시킴으로써 새로운 이미지, 새로운 의미에 확신을 갖게 한다. 은유란 메타포(meta; 초월 벗어남, phor; 이동한다)로서 어떤 사물이나 의미 감정이 전이되는 것으로써, 전자의 사물이 후자의 사물로의 전이를 의미한다.

Wenry Wolf(1988)는 시각적 사고(Visual Thinking)에서 전하는 따로 따로 독립적으로 존재하던 두 개 이상의 이미지가 하나의 이미지로 결합하여 새로운 이미지, 새로운 의미를 얻게되는 것을 시각적 이미지의 뜻밖의 결합으로 규정하면서 그러한 뜻밖의 결합은 빠르고 쉽게 사람들을 믿게 만드는 이상적 도구라고 말했다¹⁸⁾.

3.2. 시각적 은유 표현기법

은유의 정의는 변화하는 것으로 다양한 이론가들에 의해서 다르게 설명되어지고 있다. 영상은유는 영상의 사상과 관련되는 것으로 시각적인 특성을 내포한다는 것이 다른 은유들과 차별화된다. 지금까지 시각적인 은유를 가장 흔하게 사용하는 매체는 광고이다. 광고에서는 특정 상품에 대해 은유를 설정하여 활용한다. 표현수단(보조관념)과 전달의미(원관념) 사이의 유사성이 시각적 은유로 활용되는 초현실주의적 광고로 늘고 있는 추세이다¹⁹⁾.

김명숙(1996)²⁰⁾은 수사학적, 기호학적 접근 방법을 통해 광고의 은유와 환유를 분석했다. 은유의 1차 주제와 2차적 주제의 명시성과 암시성을 기준으로 1) 제시적 은유(Metaphore in praesentia), 2) 생략적 은유(Metaphore in absentia) 그리고 3) 암시적 은유(Metaphore implicite)로 분류하고 언어와 비주얼의 상호작용적 관점을 분석했다.

Forceville는 2차적 주제의 명시성에 따라 한가지 주제가 명시적으로 제시되고 나머지 한 가지 주제는 암시적으로 제시되는 시각적 은유와 2가지 주제가 모두 명시적으로 제시되는 시각적 은유로 나누었다. 이를 다시 2차적 주제의 시시 성격에 따라 2차적 주제가 융합된 하나의 계슈탈트로 제시되는 MP2s(Metaphors with 2 Pictorially present terms)와 별개로 병렬로 제시되는 PS(Pictoral Similes), 시

16) 박정화. (2006). 은유를 통한 물 이미지 표현연구; 본인의 작품을 중심으로. 중앙대학교 석사논문. p.5.

17) 최윤식. (2001). 인쇄광고의 시각적 은유에 관한 연구. 경희대학교 박사논문. p. 53.

18) Richards, I. A. (1936). p51, 박정화. (2006). 앞의논문 p.4, 재인용

19) John Fiske, 강태완·김선남 역. (1997). 문화커뮤니케이션론. 서울 : 한빛. pp.164~165.

20) 김명숙. (1996). 잡지광고 그림에 대한 은유와 환유적 해석, <현대사회와 기호>. 서울 : 문학과 지성사.

각적 직유로 구분하였다.

이진형(2003)²¹⁾은 언어학자 소쉬르가 제시했고 바르트가 정교화한 기호의 모형 기표, 기호, 기호 세 가지 기본요소를 중심으로 은유적 표현 의미작용이라 했다. 하나의 기호를 만들기 위해서, 기표와 기의를 결합시키는 작용을 의미작용 또는 의미화라고 했는데, '은유'는 이러한 기호체계를 통해서 이루어지는 표현방법이라는 것이다. '사랑'이라는 추상개념이 '장미'라는 매개체를 통해서 대치되었을 때 '은유작용'이 이루어진다. 의미작용의 첫 번째 단계는 외연의 단계로, 기호내에서 기표와 기의의 관계를 설명할 수 있다. 이 단계에서의 의미작용은 상식적이고 명백한 의미가 창조되어 그 의미가 객관적으로 표현되고, 쉽게 인식되거나, 확인되어진다. 두 번째 단계는 내포의 단계로, 시각적 개념이 일반 대중의 감정과 문화의 가치와 만날 때 그 상호작용 과정에서 의미가 창출된다는 도식화를 통해서 분석예를 들고 있다. Lakoff와 Johnson은 개념적 은유를 구조, 지향, 개체, 영상은유로 분류하였다²²⁾. 영상은유는 영상(image)의 사상과 관련되는 은유로 원천 영역의 영상이 목표영역에 사상되는 것을 말한다. 이 은유는 한번에 사상되고 시각적인 성질을 가지고 있는 것이 다른 은유와 다르다²³⁾.

[표 1] 영상은유의 사고체계

영상은유(image metaphor)		
개념	은유 표현	사고 체계
아내의 허리	My wife.....whose waist is an hourglass	모래시계의 잘록한 형태 ↓ 아내의 허리가 잘록하다.

영상은유는 언어구조에서도 가장 많이 발견되는 은유형태이다.

여기서 애니메이션에 있어서의 은유를 설명하는 단위는 <스토리><시퀀스><문장><관계사><어휘>의 순으로 크기가 작아지는²⁴⁾ 내용적인 측면과 깊은 연계성을 찾아볼 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 은유는 내용

의 내러티브와 깊은 관련성이 있기 때문에 인물들과의 관계속에서 감독이 의도하고자 하는 은유를 찾아낼 수 있다고 본다.

조아연(2004)은 개념적 은유의 분석을 위해 애니메이션의 시퀀스를 나누는 분석의 틀을 사용하여 도입·전개·위기·절정·결말에 이르는 내용을 이미지와 사운드로 나누었는데, 시퀀스와 캐릭터를 분석하기 위해 전체 은유의 내용을 분석하고 사용된 개념이 어떤 은유의 표현으로 설명되는지 그 가능성을 제시하고 있다.

4. 사례연구

4.1. 작품의 특징과 의의

<달려라 토마>는 2007년 흙을 소재로 하는 도자기와 클레이 애니메이션의 점토의 재질의 통일성에서 느껴지는 순수성과 동일시되는 내용으로 유럽이라는 주인공과 신라의 전설 토우²⁵⁾가 펼치는 도자기세계로의 여행으로 도자기를 싫어하는 아이가 도자기 세계에 흥미를 가지게 된다는 스토리를 가지고 있는 애니메이션이다.

이 애니메이션의 스토리는 혼자 자기방에서 토마를 만들면서 놀고 있는 아이가 등장하면서 매우 재미있게 토마의 엉덩이에 색종이로 꼬리까지 만든다. 요람이란 아이는 부모님의 부름으로 억지로 도자기 박물관을 방문하게 되는데 가는 동안 이상한 일이 벌어진다. 자기가 만든 토마가 계속 따라오는 듯한 느낌에 창밖에서 눈을 돌릴 수가 없다.

박물관에 도착해서는 지루하게 도자기를 관람하게 되는데 전시관안에서 토마의 꼬리를 발견하고 놀라움을 금치못하게 된다. 여기서 토마에 이끌려서 가상의 도자기 세계로의 여행을 시작하게 된다. 다양한 도자기를 대상으로 미끄럼도 타고, 사금파리 친구들을 만나서 새로운 체험을 하게 되면서 친근함을 느끼된다.

어느덧 부모님의 부름으로 현실세계로 돌아오는

25) 신라의 인형 토우란 일반적으로 흙으로 빚어 만든 인물상이라는 뜻을 가지고 있다. 그러나 넓은 의미에서는 사람의 형상뿐만 아니라 동물이나 생활용구·집 등을 본떠 만든 것을 총괄해서 일컫기도 한다. 고대에 토우가 만들어졌던 목적은 장난감으로서의 것도 있겠지만 주로 주술적인 우상(偶像)으로 만들어진 것이 많다. 후에는 또 무덤 안에 바쳐진 죽은자의 꺼묻거리[副葬品]로도 만들어졌다.

<<http://www.empas.com>. 백과사전>

21) 이진형. (2003). 만화의 기호적 해석에 관한 연구 : 표현매체로서의 만화를 중심으로. 상명대학교 석사논문. pp.33~36.
22) 김종도. (2004). 인지언어학적 원근법에서 본 은유의 세계. 한국문화사. pp.17~23.
23) 김종도. (2004). 앞의책. 한국문화사. pp.34~37.
24) 조아연. (2004). 애니메이션에 있어서 시적표현의 확장으로서 은유연구: 개념적 은유를 중심으로. 홍익대학교 석사논문. pp. 41~43.

데 이때부터 요림이에게 도자기 세계는 새로운 즐거움의 대상이 된다.

4.2. 작품의 조형성 및 은유 구조

이 작품에서는 처음부터 끝까지 토마를 통해서 모든 것이 표현된다. 요림이와 도자기를 이어주는 것도 토마이고, 도자기 박물관으로 가는 길에서도 토마가 따라오고, 박물관안에서도 토마를 통해서 가상세계를 방문하여 도자기 세상에서 놀게된다. 토마의 꼬리는 토마가 살아있는 말로써 은유되는 완결체이며, 토마는 요림이에게 도자기에 대한 즐거움을 제공해주는 대상체를 의미한다.

[그림 6] 토마꼬리의 은유구조 사고체계

	응? 꼬리가 없네 애 그렇지 색종이로 만들면 되겠다. -박물관을 방문하러감-
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

[표 2] “토마꼬리와 여행” 은유구조 사고체계

개념	은유적 표현	사고 체계	사상	
			근원의 측면	목표의 측면
여행= 토마 꼬리	토마와 여행	여행=꼬리 ↓ 토마가 따라옴 ↓ 토마와의 여행	토마의 꼬리가 완성	토마와 여행을 즐기다

이 작품에서 전체적으로 도자 세상의 즐거운 여행 측면을 이야기 해주기위해 또한 흥미에 대한 개념적 은유를 하고 있다. 토마에 사용된 개념적 은유의 연결 구조를 살펴보면 흥미에 대한 개념적 은유는 시퀀스 분석 부분에서 좀더 분명해진다.

[그림 7] “달려라 토마”의 서사 이미지



[표 3] “달려라 토마”의 시퀀스 분석

	이미지	시간
도입부	- 유림이가 찰흙으로 토마를 만들고 있음 - 토마의 꼬리를 색종이로 만들어서 완성함	도자기 만드는 시간
전개1	- 시간은 흘러가서 부모님과 박물관으로 이동함 - 건물사이로 토마의 모습이 언뜻 언뜻 보임	박물관으로 이동시간
전개2	- 박물관 장식장에서 토마의 꼬리를 발견함 - 도자기박물관 장식장속으로 들어가 토마와 여행을 시작함	상상세계속의 시간
절정, 결말	- 사금파리를 조립하면서 도자기에 대한 흥미를 갖게됨 - 돌아오는 차안에서 토마와 행복한 모습으로 함께 있음 - 잠자리에 든 창가에 토마가 놓여있음.	즐거움이 행복으로 변화한 시간

[그림 9]는 “달려라 토마”의 서사구조는 전통적 애니메이션과 비슷한 서사적 구조인 도입, 전개, 절정, 결말의 전형적인 서사구조를 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

도입부의 사고체계는 유림이가 토마를 즐겁게 말하고 있고, 토마의 꼬리를 만들어서 완성하고, 도자기박물관으로 향할 때 함께 데려하기를 원했으나 그렇게 하지 못한다. 자동차로 이동하는 동안 계속해서 우울한 캐릭터 얼굴을 보였지만 건물사이로 나타난 토마캐릭터를 보는 순간 놀라움을 금하지 못하게 되는데, 토마에 대한 사랑이 도자기박물관에 도착하면서 또 다른 호기심으로 변한다. 토마캐릭터와의 상상의 도자기 여행을 통해서 기쁨을 만족하는 얼굴 표현정을 볼수 있는데, 도자기 사랑으로 감정이 전이되는 감정이입 단계이다. 도자기에 대한 무관심이 사랑으로 전이되는 과정으로서 토마와 편안한 잠을 이루는 단계에서 완결된다. 이렇게 애니메이션 영상이 목적으로 하는 사고체계를 분석할 수 있다.

요림이 캐릭터는 서사적 구조인 도입, 전개, 절정, 결말로 진행되면서 다양한 표정들을 보이고 있다. 전체적인 시퀀스 단계에 따라 변화하는데, 도입부에서 캐릭터는 무표정, 약간 기쁨이 지속되며, 전개에서는 놀라움, 호기심, 불만있는 캐릭터의 모습을 보이고 있다. 절정 단계에서는 즐거움, 기쁨, 놀라움등이 반복되면서 감정의 고조를 나타내는데, 요림이가 토마와 같은 찰흙의 주인공으로 변하면서 또 다른 얼굴표정을 통한 감정을 나타내고 있다. 세

번째에는 물속에서의 여행을 통해 캐릭터의 표정연기가 달라지는데 선만 드로잉한 주인공이 즐거움에 절정을 이루게 된다. 결말에서는 캐릭터의 편안한 무표정으로 행복을 전이하게 된다.

5. 결말

지금까지 개념적 은유이론[표 1]에 근거를 두고 동적인 표현들이 은유하고 있는 내용을 분석하여 보았다. 분석대상은 작가의 의도성에 의존하여 한컷 한컷 촬영하는 클레이애니메이션에서의 비언어적 은유표현들에 중심을 두고, 연구 방법은 수사학의 상징성에 개념적 은유의 사고체계 이론을 접목하여 동적 시각은유표현을 검토하였다. 정지된 표현은 시퀀스와 같은 이야기 전개상의 표현이 이루어지지 않는다는 점에 상당한 차이점을 가지고 있다. 동적인 시각이미지의 분석들을 개념적 은유의 사고체계로의 접목은 주관적인 해석에 의존하고 있는 영상을 보다 객관적인 틀에 준하여 해석하고자 노력하였다는 점에서 가치가 있다고 본다.

작가가 관객에게 작품안의 감정을 전달하기 위해 많은 표현 방법을 제시한다. 이야기를 전개하는 과정에서 캐릭터의 성격과 순간적인 감정의 표현을 위하여 캐릭터의 표정에서부터 배경에 나타나는 분위기를 이용한다. 또한 스토리, 시퀀스와 같은 단계별 진행을 통하여 감정을 도입하여 들어간다. 애니메이션에 있어서 이야기 측면과 표현 측면을 함께 일치시킴으로써 각각의 은유들이 개별적으로 움직이기보다는 관계성을 갖고 유기적으로 작용하게 된다.

즉, 애니메이션에서의 개념적 은유는 동일한 의미를 전달한다고 해도 사용하는 이미지에 따라 느낌이나 감정이입이 달라질 수 있으며 언어정보보다 비언어정보로서의 애니메이션이 보다 생생하게 전달하는 역할을 할 수 있다. 과거에 언어적 체계구조로서의 은유를 중요한 연구대상으로 하였다면, 점차적으로 영화, 광고등 다양한 정보매체로 확산되고 있다. 시각적인 표현을 대상으로 한다는 관점에서 애니메이션을 가시적 영역으로 포함할 수 밖에 없다. 우리가 전달하는 정보 이외에 감정을 전달한다는 점에서 은유가 가지는 무한한 가능성을 파악하고 은유가 갖는 능력을 효율적으로 사용하는 방법을 밝히는 것은 의미가 있다. 작가의 추상성은 시각적 표현의 확장으로 내용적인 시나리오의 질적 수

준을 유지하는 것 만큼이나 시각적 부분의 관계를 다양하고 폭넓게 고려하여야 할 것이다.

참고문헌

- 김현임. (2005). 클레이 애니메이션의 표정연출에 대한 연구; '닉 파크(Nick Park)' 감독의 작품을 중심으로. 상명대학교 석사논문.
- 김재중. (2000). 애니메이션의 변천사와 현대커뮤니케이션 매체별 활용에 관한 연구. 한국일러스트레이터학회. Vol.6
- 김중도. (2004). 인지언어학적 원근법에서 본 은유의 세계. 한국문화사.
- 김광환. (2005). 애니메이션의 정서적 표현으로서의 명암에 관한 연구. 중앙대학교 박사논문.
- 김명숙. (1996). 잡지광고 그림에 대한 은유와 환유적 해석, <현대사회와 기호>. 서울 : 문학과 지성사.
- 리차드 테일러. (1999). 애니메이션 제작기법의 모든 것. 서울 : 한울.
- 박정화. (2006). 은유를 통한 물 이미지 표현연구 ; 본인의 작품을 중심으로. 중앙대학교 석사논문.
- 박성수. (1999). 영화이미지 이론. 서울: 문화과학사.
- 박정화. (2006). 은유를 통한 물 이미지 표현연구; 본인의 작품을 중심으로. 중앙대학교 석사논문.
- 오세인. (2005). 영상매체란 무엇인가. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이진형. (2003). 만화의 기호적 해석에 관한 연구 : 표현매체로서의 만화를 중심으로. 상명대학교 석사논문.
- 최윤식. (2001). 인쇄광고의 시각적 은유에 관한 연구. 경희대학교 박사논문.
- John Fiske, 강태완·김선남 역. (1997). 문화커뮤니케이션론. 서울 : 한빛.
- 조아연. (2004). 애니메이션에 있어서 시적표현의 확장으로서 은유연구: 개념적 은유를 중심으로. 홍익대학교 석사논문.
- 한종근. (2000). 클레이 애니메이션 표현기법 및 제작방법에 관한 연구. 조선대학교 석사논문.
- 한창완. (2005). 애니메이션 경제학. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 황지윤. (2006). 캐리커처를 이용한 실시간 인터랙티브 애니메이션. 중앙대학교 첨단영상학과 석사논문.