

애니메이션 조형공간에 관한연구

A study on composition style of modeling animation

성문기*

목원대학교 만화애니메이션전공*

Sung Moon-Gi*

Cartoon & animation, Mokwon University*

요약

한국의 상업 애니메이션의 모습은 역사와 미디어가 발전함에 따라 제작방법을 통한 조형적, 기술적 이미지면에서 다른 양상을 보여 왔다. 하지만 이 두 가지 측면은 한국 상업 애니메이션의 장점과 특징을 바탕으로 상호보완 하면서 각각의 특성에 맞게 발달될 것으로 보인다.

Abstract

As the Korea history have developed and media have changed, Korea commercial animation assumes different aspects, formative and technical image from production method. But, both will advance suit each characters base on good point and characteristic of Korea commercial animation.

I. 서론**1. 연구 목적**

본 논문은 우리에게 극장판 애니메이션 영상구성 방식에서 나타나는 조형적, 공간적 측면을 분석하기 위함이다.

TV라는 새로운 문화매체가 등장하면서 우리나라의 극장판 애니메이션은 디지털 영상 시대, 정보화 시대를 살아가고 있는 현대에 이르러서는 각종 시각적 이미지를 접하게 되고, 현대 미술이 형태 및 분야의 엄격한 구분에서 탈피한 지금, 애니메이션은 날로 발전하고 있는 영상의 첨단에 위치하며 그 장르적 해체를 더욱 가속화 하고 있다. 애니메이션은 그 표현양식이 '그림 + 문자(소리)'의 형태로 정보전달의 편리성과 신속성의 자유로움, 그에 따른 지각의 용이함, 오락적 기능의 뛰어난 등으로 대중적 영상 매체에 폭넓게 영향력을 행사하고 있다.

1909년 마리네티가 발표한 '미래파 선언'¹⁾ 속에서, 1913년 마르셀 뒤샹이 그려낸 회화 <계단을 내려오

는 나무> 속에서, 1920년 가보와 페브스노가 발표한 '리얼리스트 선언문'²⁾ 속에서, 미술의 애니메이션을 향한 노정이, 혹은 그들 양자 사이의 상호작용이 이론적으로나 실천적으로 어느 정도는 필연적인 것이었음을 이해할 수 있다. 바꿔 말하면 그것은 미술의 오래된 공간형식에 시간이라는 새로운 형식을

1) 시인 필리포마리네티를 중심으로 하는 미래파의 화가들은 1909년부터 1916년까지 이탈리아에서 활동했다. 미래파의 이념적 방향은 이미 1909년 2월 20일자 Le Figaro지에 게재된 창립선언 이러한 창립선언은 마리네티(F. T. Marinetti)에 의해 이루어 졌으며, 그는 미래파운동을 창설하고 그 후에도 계속 이 운동을 주도했다. 이렇게 하여 근세기의 첫번째 진위운동 이라고 할 수 있는 「미래파 선언」이 모습을 드러냈다. 프랑스에서 일어난 큐비즘 활동과 거의 같은 시기다. 움베르토보초니, 지노 세베르니, 자코모바라 등을 동료로 하는 이 그룹은, 이탈리아는 과거의 영광에 사로잡혀 있어, 지금, 미래를 향해 나아가지 않으면 안되는 시기라고 생각하고 있었다. 오히려 더 넓혀, 유럽문화를 근대 기술에 의해 빛을 발하는 새로운 세계 그들이 생각한 것 에 어울리는 것이라면 모두 차지하려고 했다.

도입하려는 모더니즘적 실험의 몇 안 되는 위대한 성과중의 하나다.³⁾ 또한, 1920년대에는 아방가르드적 영화들이 초현실주의⁴⁾와 다다이즘⁵⁾을 그 사상적 배경으로 하여 새로운 예술형식을 탄생시켜 애니메이션기법을 보다 예술적 목적에 사용하였다. 이는 오늘날까지 이어지는 전위 영화와 예술적 형식 영화들의 모태가 되었을 뿐만 아니라 나아가 상업적 영상과 맞물려 형식적 차용으로 확대 재생산되고 있다. 따라서 오늘날까지 애니메이션이 미술과 구별되는 고유한 예술형식으로서 형성되고 발전되어 오긴 했지만 그것의 많은 부분이 필름이라는 매체를 통해 미술과 깊은 관련을 맺어왔다는 사실은 역사적으로나 미학적으로 중요한 일이다.

특히 20세기 전반에 모더니즘 미술이 애니메이션에 기울인 적극적인 관심은 대개 방법론의 입장에서였고 이것은 오늘날 실험 애니메이션이라 불리는 영역의 모태가 되고 있다.

3) 김준양, '애니메이션에 관한 또 다른 역사', 「월간미술」 1920년 모스크바에서 열린 <리얼리스트 선언>은 '우리의 작품 및 구성원리' 다섯 조항으로 끝맺고 있다. 그 중 제 5원리는 다음과 같다. "우리는 정적인 리드물 조각, 회화예술의 유일한 요소로 삼았던, 예술에 이어서의 천년 동안의 망상을 거부한다. 우리는 우리가실제의 시간을 지각하는 기본형식으로써, 움직이는 리듬이 조각과 회화예술에 이어서 새로운 요소임을 확인한다."

나움 가보(Naum Gabo)와 페브스너(Antoine Pevsner)에 의해 발표된 선언은 "미래주의는 순전히 시각적인 영상을 캔버스에 정착시키려는 노력에 불과했다. 순간적으로 포착된 움직임의 단순한 그래픽적 기록만으로 움직임 그 자체를 재창조할 수 없음을 명백하다." 라고 미래주의자들을 비판하면서 가장 명백하고도 강력한 표현으로 키네틱아트의 개념을 밝혔다. 2000.4

4) 프로이트의 정신분석의 영향을 받아 무의식의 세계 내지는 꿈의 세계의 표현을 지향하는 20세기의 문학, 예술사조.

5) 20세기 초에 발생했던 여러 사건들과 사상들에 대한 반응으로 일어난 운동이다. 무정부주의적이면서 반예술주의적이었던 다다는 우연히 발견된 사물을 도입하거나 우연의 법칙에 따라 작품을 제작하였다. 제 1차 세계대전의 파괴 행위에 대항하여 다다는 모든 기존 가치들에 대해 의문을 제기했으며 미국과 유럽을 중심으로 일어난 예술 운동이다.

미디어의 발달과 함께 대중 예술에 관한 관심과 논의가 활발하게 진행되고 있는 가운데 대중문화의 하나로 애니메이션의 역할은 그것이 갖고 있는 오락적 기능을 넘어선 매스미디어의 한 장르로서, 새로운 매체로서의 가능성으로 인하여 우리나라에 최근 몇 년 사이에 폭발적인 팽창을 가져왔다.

새로운 매체의 가능성을 가진 애니메이션이 고부가가치의 산업으로서 정착되기 위해서는 여러 가지 해결해야 할 문제점들이 있고, 문화적인 양식으로 형성되기 위해서는 창작과 비평, 그리고 미학적 연구가 뒷받침되어야 한다.

2. 연구 방법

애니메이션은 살아 움직이는 영화이다. 이것은 일련의 그림을 한 프레임씩 촬영함으로써 움직이는 그림의 환영을 창조하는 기술 또는 이 효과를 위해 그림을 그리고 촬영하는 일련의 과정이다. 그러나 이렇게 자연의 움직임을 직접적으로 전달한다고 하여 창조적인 애니메이션은 아니다.⁶⁾

17세기경 독일의 과학자이자 목사 아타나시우스 키르케르(Athanasius Kircher) Magic lantern, 즉 환등기 제작으로 시작하여 이후에 나타난 1820년대에 영국의 피터 마크 로제트 잔상(persistence of vision) 반응을 이용한 원리는 ① 보는 사람의 시각은 제한되어 있으며, ② 여러 영상을 빠른 속도로 움직여 주면 하나의 영상으로 형성된다는 기본 개념을 전제하고, ③ 속도가 감소하면 영상은 희미해지며, ④ 다량의 빛은 좀더 명료한 영상의 외적 변인이 될 수 있다는 것이다.

이러한 로제트의 잔상 원리 실험은 영화 발전에 견인차 역할을 해왔으며 애니메이션 이미지는 시각적, 촉각적 등의 오감(五感)과 리듬감, 정서적 공감 등을 관객에게 재현시켜준다. 일반적으로 상업 장편 애니메이션이 경우 내러티브를 강조한 구성적 특징

6) 토마스 소빅. 비비안 C. 소빅. 「영화란 무엇인가」 거름 1997. p.363

과 명확한 인과관계의 설정, 이미지 재현의 정형화 등의 특성을 가짐으로써 애니메이션을 서시중심의 영상으로 만들어 간다.

애니메이션은 이미 대중예술이라는 장르로 알려져 있으며 어떠한 형태이건 다양한 분야와 관계를 맺고 있는 종합 복합체의 예술형태를 가지고 있다. 따라서 애니메이션은 생명과 기술적 감동과 내용, 즉 콘텐츠의 감동이다. 예술적 측면과 조형적 측면에 대한 다양한 개발과 창의력을 통한 질적인 향상은 필수적 요소로 존재하고 관계를 연구하는 것이 본 논문의 방향이다.

II. 애니메이션 조형공간의 이해

1. 종합 영상 이미지

한국의 애니메이션은 60년대 초 TV광고물 및 실험 작품으로 처음 등장한 이후 국내 극장 상영용 장편 애니메이션의 하청 제작이 활성화되면서 선진국 수준의 제작 기술 및 노하우를 축적할 수 있었다.

시각적 정보전달의 커뮤니케이션을 하고 있는 인류에게 움직이는 영상문화의 시작은 과학과 테크놀로지의 발전에 의한 결과이다.

조형예술은 초기에는 입체적인 표현을 부각시키려는 의도에서 시작이 되었으나 현재는 시각 예술 전반을 의미하는 뜻으로 쓰여 진다.⁷⁾

영상의 조형 표현적 시도와 그로 인한 시각적 개념의 확장을 이끌어 왔고, 이러한 테크놀로지의 발전은 영상 산업이라는 사회의 구조적 변모를 창출하고, 그 안에서 다양한 문화적 흐름을 형성하고 있다. 애니메이션 영화라는 애니메이션 산업의 가장 근본적인 부분을 중심으로 보았을 때, 인류의 영상 체험을 담당해 오던 카메라에 대한 연구에 그 바탕을 두고 있다. 그리고 그 결과는 카메라에 의한 심도, 초

점, 모션 블러 등의 광학적 특성이 갖고 있는 이미지의 표현 능력을 그대로 컴퓨터 애니메이션 제작에 활용함으로써, 현실감이라는 우리의 시각적 경험에 근접할 수 있는 표현이 가능함을 보여 주었다.

“미술이 유기체의 산물이며 시각적 심리상태를 조장한다고 할 때, 시각은 감각적 요소들을 기계적으로 기록하는 것이 아니라 실재를 창의적으로, 상상적이고 발명적이며, 기만하고 아름답게 파악하는 것이라 할 수 있다.”⁸⁾

그러므로 근본적으로 갖고 있는 동영상의 형식적 특성과 재미라는 기능적 요소의 결과물으로써, 시각적 한계를 극복한 조형적공간의 새로운 표현 양식으로 자리하고 있다.

영화는 이차원적 매체지만, 어느 매체보다 다양한 조형적 공간을 드러내고 있다. 벽면에 영사되는 영화의 한계는 수치적으로 분명하지만, 그 안에서 담아내는 공간적 풍부함은 분명하다. 이는 마치 화가가 한정된 캔버스 안에서 다양한 깊이를 만들어 내기 위한 공간을 다루는 것과 같다. 바로 이러한 점에서 화가들은 실제감을 표현하기 위한 조형적 공간에 대한 연구를 동반하게 되는 것이다.

더구나 영화는 시간과 동선을 함께 다루기 때문에 한정된 시간과 영역 안에서 다루어지는 회화를 능가한다. 인간의 착시효과를 이용한 영화의 공간 왜곡은 때로는 현란하게, 때로는 다양하게 드러나고 있다. 공간은 매우 다양한 정의를 가지고 있다.

공간은 절대적인 정의가 내려진 것이 아니기 때문에 더욱 그렇다. 정확히 한정된 물리적 요소로 둘러싸인 공간도 있지만, 심정적이고 상징적인 무형의 공간도 있으며 한계가 없는 광역의 공간도 있지만, 정확하고 사실적인 벽면들로 둘러싸인 공간도 있다.

또한 공간은 각각의 상황과 위치에 따라, 의미 및 시각적 드러남이 매우 달라진다. 영화에서의 공간은 ‘프레임’이라는 단순한 틀에 갇혀있지 않는다. 또 이

7) 김춘일·박남희 저 「조형의 기초와 분석」 p.10. 미진사. 서울. 1991

8) 루돌프 아르하임 저 「미술과 시지각」 서문. 홍익사. 서울. 1981

미지들은 단순히 2차적 표현에 불과한 것이 아니다.

“시각적인 요소들을 자기 스스로 본능적으로 느끼면서도 후천적인 교육의 결과로 느낌 이전에 내용이나 메시지를 파악하려고 하는 오류에 빠져 있는 것이다.”⁹⁾

루돌프 아르하임은 영화에 의해 만들어지는 효과는 3차원과 2차원의 중간에 놓여있으며 관객은 영화의 영상을 표면과 심도의 두 차원으로 동시에 지각한다고 주장했다. 아르하임의 이러한 형태심리학적 관심은 영화적 공간의 조형성을 강화하는데, 이론적 근거를 제시 해주고 있다. 극적, 심리적 가치, 혹은 상징적 의미를 갖는 것이다. 인위적인 그리고 때로는 왜곡된 공간을 창조하고, 응축과 분할, 그리고 공간적인 유사성이 있는 영화적조형의 세계를 창조 할 수 있다.

2. 회화적 이미지

회화에서 주제의 내용과 주제의 표현은 회화의 언어인 색과 선에 의해 결정된다. 이러한 색채와 선은 자연으로부터 차용하거나 모방하여 조화롭게 표상한다. 회화의 내부적 세계는 각종 사물이나 작가의 정신에 내재한 세계는 미적 요소인 선, 색, 형상 등으로 표현된다. 그런데 우리가 못 느끼는 모든 세계 요소는 공간 속에 배치되어 있다. 따라서 공간은 가장 보편적인 포용자이다.¹⁰⁾

19C 미술의 기준이 되었던 전통적인 형식은 르네상스 시대를 비롯하여 바로크 시대에 걸쳐 인식 활동과 관련하여, 시각적 인간을 중요시하고 시각주의적 전통이 확산된 시대로서 영상매체가 발명된 기원의 시대이다. 기술적 정확성 그리고 효율성을 중요시하는 과학적 사유 방식을 지향하는 이 시대에 창출된 시각 양식이 바로 투시법 내지 원근법 이었다.

원근화법의 기초는 고대 그리스 기하학자 유클리드에 의해 제시된 바, 유클리드 기하학의 근원은 빛이 직진한다는 것이며, 직진하기 때문에 평행한 두 직선은 서로 교차하지 않는다는 사실에 있다. 재현 체계와 원근화법은 실제 그 자리에 없는 대상을 마치 그 곳에 있는 것처럼 보이게 하는, 일종의 환상을 일으키게 하는 수법이다.

투시 원근법¹¹⁾에 입각하여 공간을 묘사하는 화가는 세계에 대한 인식이 하나의 단일한 시점에 근거한다는 태도로 작업에 임한다. 즉, 일종의 카메라처럼 행동하는 것이다. 그 특권화 된 시점은 그 시점의 범위내의 것을 소유하고 소비할 수 있는 욕망의 공간을 규정하는 시각적 이데올로기를 구현하고 있다. 따라서 투시법의 시각 양식은 특권화된 단일한 시점이 욕망의 공간을 수렴시켜 객관적이고 합리적으로 공간을 구획하고 규격화시켜 사실감, 깊이감, 정확성과 객관성을 강조한다.

이처럼 회화에서 원근법이 중요한 요소로 인식되어 온 이래로 전통적인 표현 수단으로 지속되어 오고 있는 것처럼 애니메이션에서도 표현 양식으로 자리를 잡고 있다.

전통적인 개념으로서의 회화작품은 그 자체로 독립성을 가지며 독자적인 표현성을 갖추게 되고 작가가 가지고 있는 제작의도가 거의 한 작품에서 완결된다고 볼 수 있다. 여기에서 회화의 범주는 현대에서 논의되는 예술영역의 통합적이고 광범위한 상태가 아니라 전통적인 회화 즉, 화랑이나 미술관의 벽에 걸리는 2차원적인 평면 회화의 영역을 말한다. 따라서 회화작품은 움직임과 관련된 시간성과는 거리가 멀고 애니메이션에 있어서의 그림은 원작의 시간적 공간적 현존성이나 원본성¹²⁾과는 다른 시나리

11) 중심투시 : 화자가 눈높이에서 물체를 바라보다. 양시투시 : 밑에서 위쪽을 올려다보다. 조감투시 : 새의눈으로 본다. 즉 높은 곳에서 밑을 보다.

12) 원본성 : 발터 벤야민(walter benjamin)의 문예이론에 나오는 복제예술의 반대개념으로서 예술작품이 갖는 유일무이한 현존성. 다시 말해 예술작품이 위치하고 있는

9) 루돌프 아르하임 저/김정연 역 「시각적 사고」, p.18. 이화문고 서울, 1982

10) 하계창, 「미학의 재 문제」 원광대학교 출판국, 1986, p.284

오 플롯의 전개과정에서 필요로 하는 그림이다. 따라서 작품의 개별적인 독자성이 아니라 내용의 전개에 따른 관계성이 중요시되며 작가 개인의 개성이나 독창성보다는 각 장면에서 펼쳐지는 내용과 분위기에 적합한 그림을 필요로 하게 된다.

화면의 구도에 있어서 공간 분할과 깊이, 시각적 형상의 크기, 방향, 형태의 왜곡과 강조 그리고 변형, 색채와 선에서 보여 지는 조형성, 명암과 조명효과, 움직임과 리듬감, 시선의 처리 등 회화적 이미지든 영상이미지이든 간에 이미지는 위와 같은 시각적 요소들로 구성되는 시각적 인식 행위의 산물이다. 그러나 매체의 재료나 제작 도구의 물적 토대가 다른 만큼 시각적 재현물로서 회화적 이미지나 영상 이미지는 존재를 구체화하고 가시화하는 방식이 다르며, 영상 이미지와 회화 이미지를 비교해 보면 영상 이미지가 회화 이미지보다 시각적으로 더욱 선명하고 투명하며 자연스럽게 보인다.

3. 만화적 이미지

만화적 사고란 평범하지 않은 사고 의외성과 융통성이 있는 자유로운 사고를 말한다. 과장·왜곡·생략을 그 특징으로 하면서도 만화 이미지는 실제 이미지를 통합한 생략을 통한 단순화와 특정한 조형적인 조형요소의 강조와 축소를 통한 과장으로 그 사물이나 생물이 가지고 있는 특성들을 시각적으로 명확하게 구별하고 상징화하는 것이다. 이미지를 만드는 힘은 상상력이다. 그리고 이 상상력은 일반적으로 심상을 낳고 이미지를 낳는 정신적 능력으로 정의된다.

리차즈(I.A.Richards)는 상상력의 여섯 가지 의미 가운데 첫 번째로 '생생한 이미지를 생산해 내는 것'을 들고 있다. 이처럼 이미지를 생산하는 것이 상상력의 힘이라고 하는 견해는 오랫동안 수용되어 오고 있다.¹³⁾

장소에서 그 예술작품이 지니는 일회적 현존성. 진품성의 개념

회화에 비해 그 한계가 뚜렷하듯이 작가의 주관에 의해 그려지면서도 객관성을 잃지 않아야 하는 것이 만화인 것이다. 회화에서는 작가의 감정 표현이 무한정 용납되는데 비해 만화에서 작가의 감정 표현은 대중의 이해라는 범위 안에서 이루어져야 한다. 그러므로 궁극적으로 만화는 작가의 감정을 표현하기 위해 그려지는 것이 아니라 대중을 향한 메시지 전달을 목적으로 그려지는 것이다. 만화는 대중을 상대로 한 메시지 전달이라는 대중 매체적 목적이 뚜렷하고, 모든 선은 한 문장이며, 그 선을 보는 사람들 사이의 의사소통의 한 형식이다.¹⁴⁾ 만화는 단일 프레임(single-framed) 이미지와 복합 프레임(multiple-framed) 이미지의 두 가지 형태로 구분될 수 있다.

단일 프레임 만화에는 캐리커처(caricature), 논평 만화(editorial cartoon) 및 별도의 프레임 안에 메시지를 갖고 있는 개그만화(humorous cartoon)들이 포함된다. 복합 프레임 만화에는 두 개 이상의 프레임을 가지고 있는 연작만화, 만화책, 애니메이션 영화 등이 있다.

애니메이션이란 말을 들으면 사람들은 보통 만화 영화를 떠올린다. 그러나 만화 영화라는 용어는 표현 매체의 평면성과 만화라는 특정의 표현 양식을 강조하는 것이므로 대개 셀 애니메이션의 극히 일부 분야에만 적용되는 말이다. 우리는 '만화'라는 말을 애니메이션과 비슷하게 쓰고, 둘을 비슷하게 생각하지만 이 둘 사이에는 커다란 차이점이 있다.

만화에서 활용되는 기술표현

- (1) 프레임(frame) : 나레이션이나 설명 등을 표현하는 박스.
- (2) 세팅(setting) : 배경 그림들. 즉 고도로 단순

13) 오세영 「이미지 구조론」 서울대학교출판부 현대문학연구회 1970. p.32

14) 베키 에디워드 장은엽 역 「눈으로 보고 눈으로 그리기」 서울 : 도서출판 까치 1991. p.217

화된 명랑만화이거나 연작 장편만화에서처럼 정교하게 만들어질 수 있다. 현실적인 요소들이 만화에서 제거되는 정도를 레벨링(leveling)이라고 하는데 이것을 이용하여 만화의 심각성을 전달할 수 있다.

- (3) 캐릭터(character) : 등장인물. 얼마나 현실적으로 그려졌는가에 따라서 만화가 심각하게 흐르느냐 재미 위주로 흐르느냐 가 결정된다. '동화(assimilation)'는 특성을 과장하는 기술을 지칭한다. 얼굴의 표현들은 캐릭터의 동기를 설명할 수 있는 감정적인 상태들을 보여준다.
- (4) 모션라인(motion line) : 움직이는 선. 직선 혹은 연기 그림은 캐릭터의 빠른 동작을 나타낸다.
- (5) 타이포그래피(typography) : 활자. 만화에서는 활자의 크기나 두께 등의 변화를 통해서 캐릭터의 대화에 극적인 효과를 더할 수 있다.
- (6) 풍선 (balloons) : 캐릭터들의 대화에 원을 치는 방식. 풍선의 형태에 따라 대화의 의미가 달라질 수 있다.
실선 - 정상적인 대화, 점선 - 속삭임, 뾰족한 외곽선 - 외치는 큰 소리, 선 대신 사용하는 작은 거품들 - 캐릭터들의 생각, 지그재그 선 - 전화, 텔레비전, 혹은 컴퓨터 등에서 나오는 소리 등이 있다.
- (7) 연속 동작(action sequence) : 동작의 변화. 클로즈업, 원근감, 프레임의 변화, 특수 조명 효과, 몽타주 기법, 패닝, 컷(quick-cut) 편집 등의 다양한 기법들을 사용한다.
애니메이션에만 있는 '움직임'이 만화에는 없기 때문에 이 둘은 엄연히 다른 것이다. 바로 '움직임'이 그것이다.

만화애니메이션 세계는 '허구'의 세계지만, 그 중심에는 '리얼리즘'이 있어야 한다. 허구의 세계에 있더라도 어떻게 리얼리티의 세계를 만드느냐 하는 것

은 매우 중요하다. 포토 리얼리즘 계열의 회화와 같이 사진 촬영한 듯 한 치밀한 배경묘사와 화면 요소의 미세한 동작 하나도 놓치지 않는 시각적 사실주의, 또한 관객들에게 신뢰감을 줄 수 있는 '강한 현실감'은 관객들에게 또 다른 즐거움을 선사한다.

애니메이션은 한 문화의 코드에 영향을 받기는 하지만 일방적으로 한 곳의 지배를 받지는 않는다. 그러므로 이것은 영화라는 매체가 변화하는 것과는 관련지을 수 있다.

특히, 애니메이션의 문화적 다원성은 다양한 문화적 배경을 지닌 재료들의 혼재로 나타나는데 캐릭터, 소품, 스토리에 있어 그 특징이 두드러진다. 뿐만 아니라 애니메이션은 여타 다른 매체와는 달리 구성상 시공간의 제약이 거의 없기 때문에 이러한 특징은 더 크게 나타난다.

우리의 시각 체계는 무의식 수준에서 연역성과 항상성을 가지고 있다.¹⁵⁾ 현실에서 체험할 수 있는 사건들에서 느끼는 미세한 감정을 허구적 인물을 통하여 연출해냄으로써 관객들로 하여금 대리만족을 얻도록 유도하며, 대중적 이미지의 차용으로 인한 현대사회의 풍자나 비판보다는 친숙감을 이용하여 대중문화의 산물을 긍정적으로 수용함으로써 보다 발전적인 방향으로 변형시키고 친근감 있는 기반을 구축해야 한다.

만화와 달리 애니메이션은 기술적인 운동과 생명력 강조의 두 본질적 요소를 적절히 결합하고 상호 보완하며 애니메이션의 개념을 완성한다. 이러한 특성은 궁극적으로 애니메이션이 다른 장르의 예술과 구분되고 독자적인 예술형식을 가질 수 있는 근거로서 성립된다.

만화 표현 중 가장 오래 된 캐리커처는 시청자들로부터 재미있는 반응을 얻기 위한 목적에서 보통 유명한 인물들을 과장하여 그린 초상화들이다. 그러나 캐리커처의 목적은 이런 만화의 동기가 보통 풍

15) 이인식. 「사람과 컴퓨터」 서울:도서출판 까치. 1991 p.217

자라는 점에서 익살스러운 내용을 담고 있다. 논평 만화는 그림의 형태로 이루어지는 정치적 논평으로 항상 신문의 논평란에 들어가며 최근의 정치뉴스, 사건 혹은 인물 등을 풍자한다. 개그 만화들은 거의 대부분 대중문화와 일반적으로 받아들이는 사회적 관습을 풍자한다, 또한 조형적 능력과 창의적인 정신 작용을 요구하고 있는 것이다. 튼튼한 조형적 기초와 영감에 창조 정신을 함께 갖춘 만화를 예술의 경지로 끌어올릴 수 있을 것이다.

이러한 특성을 기반으로 선화적 변형 및 움직임과 사고의 만화 시각적 표현방법들이 자유로운 상상에 의하여 만화적 사고와 숙달된 조형 능력이 결합되어 투영되고 빠르게 전달 표현되는 것이다.

4. 움직임의 이미지

애니메이션은 19세기 기계문명의 발달로 탄생된 영상문화의 꽃이라고 할 수 있다.

움직임의 역사는 1644년 독일의 과학자, 목사이자 아타나시우스 키르케토(Athanasius Kircher)의 「매직랜턴」(Magic lantern, 환등기), 이로서 「빛과 그림자의 예술」 이후 애니메이션영상물에 관심을 가진 사람은 네덜란드 피테르만 무센브릭(Pitervan)의 「마술램프」이다. 움직이는 착시현상을 과학적 원리로 영국의 의학자, 교수인 마크 로제트의 잔상의 원리발표 「움직이는 대상에 대한 시각의 지속성」 그 후 이론을 증명한 첫 번째 작품은 1826년 의사 존 에어튼 파리스(John Ayrton Paris)가 연속적인 동작을 나타낸 그림을 원판에 꽂고 회전시켜 그림의 움직임을 보여주는 「소마트로프」(Thaumatrope)를 만들고, 1876년 에드워드 메이브리지(Edward Muybridge)가 「사진총」(Photographic Gun)을 내놓으면서 환등기 시대는 끝나고 영상기 시대로 돌입하게 된다.

영사기에 걸린 최초의 애니메이션 작품은 프랑스의 에밀 콜(Emile cohl)이 1908년 제작한 「판타스마고리 Fantasmagorie」와 초단편 시리즈 「판토슈

Fantoché」이다.

상업성과 대중성을 뚜렷이 표방하는 장르인 애니메이션은, 개인적 감수성보다는 일반 대중의 정서를 중요하게 여긴다. 애니메이션의 기능적 특징인 과장과 생략¹⁶⁾이 실제로 인식할 수 있는 것보다 더 빨리 이미지의 홍수를 제시하는 것은 영상매체의 고유능력이며, 애니메이션의 경우 이러한 움직임이 더 많이 요구된다. 애니메이션의 특성이 과장성과 왜곡성인데, 스피드의 과장도 여기 포함된다.

애니메이션 서사는 시간에 따라 정확히 계산된 프레임 속에 기-승-전-결의 효율적인 구조로 미리 배열되어 지고, 그 과정에서 중심 스토리를 강화시키는 요소는 확장되고 부분적인 결가지들은 제거된다.

특히 애니메이션의 본질이 움직이는 이미지를 창조하고, 이를 통해 세상에서 일어나는 실제 행동과는 전적으로 다른 서사의 공간과 시각 세계를 창조한다.¹⁷⁾ 예술적이라는 말은 단순한 미적 환기를 일컫는 게 아니라 총체적인 상태를 말한다. 구조, 리듬, 반전, 정서적 환기, 풍자 등의 제요소를 함께 가리킨다. 아름다움과 예술성은 어떻게 혼재될 수 있는가. 우리는 흔히 영상미라고 말하거니와, 그것은 시각적인 미를 중점으로 하고 있으며 이를 구성미¹⁸⁾라고

16) 생략이란 내러티브 바깥으로 남겨진 시간의 길이를 말하는 용어로 어떤 행위의 집합을 그냥 무시하는 동안 뭔가가 빠졌다는 느낌을 관객에게 전해주는 편집이 전환에 의해 분명히 드러난다. 그래서 페이드(fade)나 디졸브(dissolve)는 시간의 경과를 지시하며, 와이프(wipe)는 신이 변화한 것을 가리키게 된다. 점프 컷(jump cut)은 관객을 하나의 행위 및 시간으로부터 다른 행위 및 시간으로 이동시키는데, 숏들이 어울리지 않았을 때 행위가 빠르게 진행된 느낌을 주거나 어리둥절하게 만든다. 크로스 커팅과 평행 편집 역시 생략을 내포한다. 수잔 헤이워드, 이영기 옮기, 『영화사전』, 1997. p.154.

17) 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지@』, 한울아카데미, 2002, p.21.

18) 구성미는 미장센이라는 말로 표현할 수 있다. 미장센이란 숏의 프레임과 관련된 영화 제작 행위를 가리키는 것으로 세팅, 의상, 조명 그리고 프레임 내에서의 움직임을 말한다. 수잔 헤이워드, 이영기 옮기, 『영화사전』, 한나래, 1997, p.127.

할 때, 구조적인 전개와 의미의 심화 및 상승효과라고 말할 수 있다.

이 시각적인 움직임의 미와 구조는 예술적인 요소와 아름다움에 대한 판단 근거인 것이다. 실제로는 없지만 실제움직임을 믿는 것, 이 믿음이야말로 애니메이션적 현실을 존재하게 하는 힘이며, 이 현실 세계가 애니메이션의 세계에 의해 재구성되는 결과를 낳게 된다. 결국 애니메이션을 통해 움직임의 현실을 재창조하는 것이다. 이렇게 볼 때 애니메이션이 우리에게 시공간적 움직임으로 작용하며, 현실은 그 상황에 대한 신뢰성으로 해석된다.

애니메이션적 현실이 사실화·기성화 되고, 실제 현실이 유동적·변동적으로 뒤바뀌는 현상이 일어나는 것이다.

이미 애니메이션의 현실은 현실세계에 많은 면에서 침투하여 실존하고, 또 현실을 창조해나가고 있기 때문이다. 단순히 현실을 반영한다는 것은 애니메이션과 다른 유사 예술 장르간의 경계가 없다는 것을 말한다. 또한 그러한 차이점이 있기 때문에 애니메이션은 다른 예술 장르와는 다르게 애니메이션만의 고유성을 확보하는 것이다. 그것은 곧 시각과 청각에 의한 복합 감각적인 장르¹⁹⁾로서의 특징을 말한다. 따라서 그 상황은 공감대를 형성하게 된다. 그 결과 비현실적인 상황이라 하더라도 그것은 충분히 현실로서 받아들여지게 되는 것이다.

그런 애니메이션적 움직임으로 인해 우리는 현실 어딘가에 실재하리라고 생각되는 상황을 상상할 수 있으며, 아니 느끼고 감각할 수 있으며 현실을 애니메이션적 움직임에 되비쳐보게 된다. 또한 가상현실

19) 맥루한(H.M. McLuhan)은 1964년 『미디어의 이해』라는 저서를 통해 미디어의 발전과 인간 존재의 관계를 연구하여 근대의 인쇄혁명과 TV로 대표되는 전자미디어가 서구문명에 미칠 영향을 예견하였다. 특히 그는 문화 비평의 측면에서 볼 때 TV나 컴퓨터 같은 뉴미디어가 인간의 감각 중 촉각을 특히 자극할 것이라며 그는 과학 기술의 잠재력을 간파하고 현대의 전자기술이 세계를 하나의 지구촌으로 만들고 인류를 인쇄시대의 선형적 세계에서 벗어나게 할 것이라고 예언하였다.

이 실제 현실을 역으로 존재케 하는 현상이 유발되고 있다.²⁰⁾

이것은 필연적 시공간을 표현하려는 애니메이션이 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 미학인 것이다.

Ⅲ. 애니메이션의 형식미적 특성

1. 애니메이션의 정의

1.1 애니메이션의 정의 및 종류

애니메이션은 움직임을 다루는, 움직임 그 자체의 예술이다.

‘애니메이트(animate)’를 비롯하여 ‘애니메이션(animation)’, ‘애니메이트(animated)’, ‘애니메이터(Animator)’ 등 이와 관련된 모든 단어들은 ‘생명을 부여하다’라는 뜻의 라틴어 ‘애니마(anima)’에서 유래되었다.

애니메이션은 1890년대 초 최초의 1분짜리 그림의 연속적인 움직임을 시발로 해서 1930년대의 1시간 30분짜리 장편만화를 거쳐 현대의 컴퓨터를 이용한 그래픽 애니메이션에 이르기까지 많은 기술적 방법과 함께 발전해왔다.

20) 공룡·용·고래를 비교해보자. 고래는 하이데거 식으로 말하면 ‘물적 현존(bodily presence)’으로 지구상 어딘가에 분명히 존재하는 동물이지만, 실제로 보지 못한 사람들이 더 많다. 반면 공룡은 먼 과거에는 존재했으나 지금은 부재하는 것이고 용은 환상이다. 이 세 가지를 놓고 볼 때, 하나는 환상이고 하나는 실재라고 얘기할 것이 아니라, 존재 방식(way of being)이 다르다고 볼 수 있다. 용이 환상 속의 동물이라고는 하지만 사회적 실재로서 분명히 존재한다. 사람들이 용 그림을 보면 용이라는 것을 알 수 있고, 또 용이 기호로 쓰여 여기가 중국집이라는 것을 알려준다든지 하는 사회적 기능을 분명히 갖고 있기 때문이다. 결국, 공유할 수 없는 개인적인 환상과 용처럼 수천 년 전통과 더불어 다양한 그림을 갖고 있는 경우하고는 다르다. 즉 용은 존재하지만 존재방식이 다르다고 할 수 있다. —정재서·김주환 대담, 『포켓몬스터와 산해경』, 『춘아, 춘아, 옥단춘아, 네 아버지 어디 갔니?』, 2001, p.335.

애니메이션 작품에서 이미지는 고정되어 있지 않다. 극장, T.V, 컴퓨터 모니터에서도 이미지는 살아 있으며, 중요한 것은 전반적인 생동감의 차원이지만 결코 특정한 그림 한 장이나 필름 한 프레임에 있지 않다. 그림으로 그렸던 진흙 덩어리로 빚었던 인형을 움직였던 콜라주로 만들었던 그 어떤 것이든 간에 애니메이터는 자신이 다루는 재료에 움직임의 변화를 주어 생명력과 의미를 부여한다.²¹⁾

그리고 애니메이션의 일반적으로 생명이 없는 윤곽이나 형태에 인위적으로 움직임의 환상을 창조하는 작업 그 자체를 의미한다.

애니메이션은 보통 정지된 행동을 상상하고 구체적으로 그려낸 것을 연속적으로 배열함으로써 움직이는 환상을 만들어내는 제작방식을 의미한다.

그러나 이것은 전통적인 셀(cef), 수작업(hand-drown), 모델애니메이션에 대한 정의로는 적당하겠지만 현대 과학, 테크놀로지의 발달로 인해 제작되는 컴퓨터 애니메이션의 형태나 다른 영상기법에 의한 이미지와 같이 새로운 방법으로 만들어지는 차세대 애니메이션에 대해서는 단정 지을 수 없다. 영화와 애니메이션 역사상 형식적인 면에서 가장 많은 실험을 수행했고, 그 누구보다 '새로움'의 추구에 철저했던 노만 맥라렌(Norman McLaren)²²⁾이 정의한 애니메이션의 관점이다.

“애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임에서 일어나는 움직임보다 각 프레임 사이에서 일어나는 움직임이 훨씬 중요하다.”

즉 맥라렌에 의하면 애니메이션의 참된 본질은 촬영된 이미지의 완성이 프레임과 다음 프레임 사이에 발생하는 창작활동을 의미하며, 종이위에 움직임을 창조하고 점토를 조작하고 모델을 조정하는 등의 연출행위를 포함한다.

과거 어느 때 보다 애니메이션 제작방법이 지금처럼 변화하는 시기가 없었다. 그리고 그 표현매체도 과거의 스크린 전용에서 현재는 비디오 브라운관으로 전이되고 있는 것이다. 디지털 테크놀로지는 컴퓨터를 매개로 한 멀티미디어의 등장으로 인한 애니메이션과 레이저광을 이용하여 공중에 영상을 투영시키는 방법마저 생겨난 오늘날 미래의 애니메이션을 어떻게 정의하고 어떤 새로운 제작방법이 생겨날 것인지는 판단하기가 모호하다.

1.2 애니메이션의 제작방식에 따른 분류

그림 애니메이션	셀 애니메이션	풀 애니메이션 리미티드 애니메이션
	페이퍼 애니메이션	
	유리 애니메이션	
	모래 애니메이션	
	스크래치 애니메이션	
	핀 스크린 애니메이션	
	로토스코핑 애니메이션	
모델 애니메이션	인형 애니메이션	퍼핏 애니메이션 클레이 애니메이션
	컷 아웃 애니메이션	
	오브젝트 애니메이션	
	실루엣 애니메이션	
	픽셀레이션	
	콜라주 애니메이션	
컴퓨터 애니메이션		

21) kit Laybourne 나호원 옮김 「애니 북」 민음사 2003. p.28~29

22) 노만 맥라렌(Norman McLaren)은 1914년 스코틀랜드 스텔링에서 태어나 1987년 캐나다 몬트리올에서 사망하였고 감독으로서 60여 편의 작품을 남겼다. 가장 왕성하게 활동한 시기는 40년대에서 50년대에 걸치는 기간으로서 그의 대표작 '이웃'도 이 시기에 나왔고 상복도 비교적 많았던 시기였다. 그는 실험정신에 충만한 스코티쉬 영화화도로서 젊은 시절을 보냈고, 싱글 프레임 촬영, 다중 노출 등 여러 가지 실험을 통해 '핸드메이드필름'의 가능성을 찾던 그는 자연스럽게 실험애니메이션의 영역에 들어서게 되고, 마침내 1941년 NFBC의 초대 위원장인 존 그리어슨(John Grierson)의 초청을 받아 캐나다로 가서 애니메이션 파트를 창설했고 80년대에 이르기까지 NFB 애니메이션을 주도했다.

2. 애니메이션의 기능적 특성

테크놀로지와 미디어의 발달은 사람에게 많은 볼거리를 제공하게 되면서 시각적 사고를 유도하게 되었고 본다는 것은 사람의 의식 구조나 기호도, 생활 방식과 밀접한 관계를 가지고 있다. 다시금 현실을 되돌아보게 하는 기능을 한다. 바로 여기에 애니메이션이 담아낸 현실에 대한 기호학적 접근의 의의가 있다.²³⁾

애니메이션에도 영화의 한 범주로 포함시키는 것은 필름을 매개로한 이미지의 재현이라는 공통적인 부분이 있기 때문이지만 각 프레임에 담겨진 이미지들의 형태나 색채, 속도 등의 개별적 요소들이 다양한 방법으로 조작될 수 있다는 것이 실사영화와 가장 뚜렷이 구별되는 조형적, 표현적 특징이라고 할 수 있다.

디지털 영상시대 정보화 시대를 살아가는 작금의 현실에서는 각종시각적인 이미지를 접하게 되는데, 특히 애니메이션은 영화의 자막처럼 문자의 움직임, 모든 비현실적 동영상을 포함하는 것이며, 대상을 실사영화처럼 실재하는 이미지보다는 이를 그림으로 표현하여 움직임을 주기 때문에 동화(動畵)를 표현하는데 가장 중요한 조형요소로 사용된다.

사람의 의식구조 속에는 복잡한 내용을 단순화시켜 보려는 경향이 있는데 보여 지는 대상의 다양한 모습 중에서도 가장 특징적인 것을 보려하고 시각적으로 불필요한 부분이 삭제되고, 단순화되어 있으며 상징화된 것에 빠르게 작용하게 된다. 이러한 시각적인 요소는 애니메이션에서 강조와 생략, 변형 또는 왜곡되어 표현되며 이를 통해 독특한 조형성과 공간감을 지니는 미적형식을 갖게 된다. 이외에 색채는 조명, 명암, 채도 등을 포함하는데 이는 표현하고자 하는 사물에 명료성과 동적인 리듬을 주며 때

로는 통으로써 완전한 공간감을 주는 양감이나 입체를 암시한다.

이러한 시각적 요소에 더욱 실재감을 주기도 하고 때론 대조되는 결합으로 새로운 느낌을 창출하기 위하여 대사, 음악, 효과음 등이 복합적, 개별적으로 사용되기도 한다. 대사는 스토리 전개상에서 인물의 성격, 사상, 감정뿐만이 아니라 사건의 진전을 극명하게 표현하는 것이다. 2명 이상이 주고받는 대화, 관객을 향한 혼잣말인 독백, 상대방에게는 들리지 않는 것처럼 말하는 방백, 나레이션으로 처리하여 관객에게 의미를 전달하는데 대사가 많은 애니메이션에서는 대사를 선 녹음하여 그림을 이에 맞추어 제작하는 방식을 사용하기도 한다. 음악은 애니메이션의 표현을 한층 실감나게 살리기 위하여 작품의 일관성을 유지하면서 사건의 변화나 감정의 고저를 표현하는 요소로 사용된다. 음악으로서의 정해진 형식은 없고, 작품의 다양화에 따라 모든 종류의 음악이 포괄되며 대사나 효과음과 함께 사운드트랙으로 녹음되어 재생되는데 이 사운드트랙상의 음성은 청각적 요소로서 영상과 일체가 된 종합적인 효과를 요구받는다. 마지막으로 효과음은 작품에 생동감을 불러 넣거나 사건 및 움직임의 강조, 대사를 대신하는 감정표현 등 실사영화보다는 과장되거나 표현적으로 사용된다.

애니메이션의 표현방식의 기능적 특성은 강조와 생략이라 할 수 있다. 조형적인 것이든, 형상적인 것이든 혹은 내용적인 것이든 자신이 표현하고자 하는 것을 잘 드러나도록 불필요한 것은 생략하고 중요한 것은 부각되도록 조절하는 것이다. 이러한 표현양식이 집중력을 갖게 해 줄 뿐만 아니라 감정입입이 잘 이루어지도록 하는 힘을 갖고 있다. 핵심을 찌르는 단순화된 형상은 대중으로 하여금 이해와 친밀감을 느끼게 하는 중요한 요소이다.

그리고 장면전환기법인 형태변형은 작가의 주관적 의식에 따라 인물이나 사물을 부분적으로 또는 화면전체를 의도적으로 왜곡시키거나 과장하는 것

23) 예술은 세계의 형상을 기호로 전환함으로써 그 세계를 의미로 충만케 한다. 의미를 가지지 않은 기호, 정보를 전달하지 않는 기호란 있을 수 없다. —유리 로트만, 박현섭 옮김, 『영화기호학』, 민음사, 1996, p.34.

을 의미하는데 장면의 전환이나 의미의 전이, 이미 지 변형으로 메시지 전달을 위해 사용한다.

애니메이션 동영상은 기술적인 운동과 생명력강조의 두 본질적 요소를 적절히 결합하고 상호보완하며 애니메이션의 개념을 완성한다. 이러한 특성은 궁극적으로 애니메이션이 다른 장르의 예술과 구분되고 독자적인 예술형식을 가질 수 있는 근거로서 성립된다. 애니메이션은 이미 대중예술이라는 장르로서 알려져 있으며 어떠한 형태이건 다양한 분야와 관계를 맺고 있는 종합 복합체의 예술형태로 활용되고 있다. 따라서 창의력을 통한 예술적 측면의 고양은 필수적인 요소로 존재한다.

그러므로 타이밍이나 프레임 촬영 등의 애니메이션의 고유한 운동표현들이 종래의 대중성과 흥행 등에 치우친 좁은 미학적 원리 하에 파악되기보다는 독자적인 표현양식으로 미적가치 추구를 위해 분석 발전 되어야 한다.

IV. 연구 결과

흑백 TV가 있던 시절에 색채의 시각이 던져준 미학은 또 다른 세계로의 전이를 보여주는 것이었다. 텍스트의 세계가 지배하던 세상에 하이퍼 텍스트를 꿈꾸게 하는 사이버 세대들을 만들어 낸 것이다.

일찍이 켈리(George Kelly)라는 심리학자는 개념적 대안론(Constructive Alternativism)을 주장한 바, 객관적 사실보다 주관적 해석을 중시해야 한다고 말한다. 그에 의하면, 「각 사람은 서로 다른 각도에서 사물 또는 시안을 본다. 그런데 이중에 어떤 관점이 더 옳다고 말할 수는 없다. 각자의 특정한 목적에 부합되는 좀더 편리한 관점을 택할 뿐이다.」라고 주장한다. 그렇다면 커뮤니케이션 상황에서의 진실은 과연 어디에 있는 것인가? 예술이라는 단어의 어원이 기술에서 비롯됐다는 사실을 굳이 표현하지 않아도 예술과 기술의 상관관계를 부인할 사람은 아무도 없다. 기술의 발전은 매체의 변화와 발전을 이

끌어냈고 이는 곧, 새로운 장르의 출현을 의미했다. 기술의 발전이 단순히 도구적인 측면에서의 한계를 가진 채, 표현수단의 확대만을 의미한다는 주장도 있지만 기술의 진보는 인간이 살아가는 다양한 지형에 영향을 미치고 이는 곧 대상을 바라보고 해석하는 인식의 변화를 이끌어낸다는 의견으로 대변할 수 있다. 그림은 표현에 있어서 강조와 생략이 큰 특징을 이룬다. 형태심리학에서 언급되고 있는 단순성법칙²⁴⁾에 따라 단순히 그림으로 된 것들을 애니메이션의 범주로 집어넣는 것들이 그저 움직이는 그림이기 때문이라는 하위문화의 평가절하라는 논리를 들어야만 할 것이다. 애니메이션이 단순한 하위문화로서 존재하는 것이 아니라 종합예술의 차원으로 발전 애니메이션은 관객들에게 꿈과 희망을 준다.

인간이 상상할 수 있는 모든 사상을 영화보다도 더 객관적으로 작품에 담을 수 있는 것이다. 애니메이션의 표현의 자유로움이 그것을 만들어 내는 것이다.

애니메이션은 강한 문화적 침투력을 지닌다. 선과 약, 또는 경계의 모호함 속에서 관객들은 등장인물들을 자신과 동일시한다. 감독이 나타내는 내러티브를 흡입하거나 재해석하는 시간을 만들기도 한다. 일상생활의 많은 분야에 영향을 미치고 있고 그 위치를 확고히 구축한 채 날로 그 영역을 넓혀 가고 있다. 단순히 오락으로 끝나기 보다는 창조적 사고를 통해 미래를 지향하는 것이다. 문학이 그러했고, 영화 그리고 연극이 그러했듯이 애니메이션도 꿈과 희망을 주는 영상세대들의 문화로 자리 잡고 있는 것이다. 천만 명의 저변과 사이버 세계의 도래는 그 가능성을 더욱 높여주고 애니메이션은 사이버 세계의 종합예술로서의 문화로서 자리 잡을 것을 믿어 마지않는다. 또한 문화적 특성은 대중문화의 확실한

24) 단순성 법칙(law of good figure) : 좋은 형태의 법칙(law of pragnanz)이라고도 하며 모든 자극 패턴은 가능한 한 가장 단순한 구조를 내는 방향으로 보인다는 막스 베르크하이머(1880-1943)의 게슈탈트 심리학 이론

지지기반을 중심으로 애니메이션 조형예술이 문화 생활에 경쟁력과 대중적인 힘의 객관적 타당성을 인지하는 기회를 가질 수 있을 것이라 생각된다.

■ 참고문헌 ■

- [1] 김준양 애니메이션에 관한 또 다른 역사 「월간미술」
- [2] 김춘일 박남희 저 「조형의 기초와 분석」 미진사 서울
- [3] 오세영 「이미지 구조론」 서울대대학원 현대문학 연구회 1970
- [4] 이인식 「사람과 컴퓨터」 서울 도서출판 까치 1991
- [5] 하재창 「미학의 제문제」 원광대학교 출판국 1986
- [6] 루돌프 아르하임 저 「미술과 시지각」 서문 홍익사
- [7] 루돌프 아르하임 저/ 김정연 역 「시각적사고」 이화문고 서울 1982
- [8] 베키 에디워즈 강은엽 역 「눈으로 보고 눈으로 그리기」 서울 도서출판 까치 1991
- [9] 수잔 헤이워드 이영기 옮김 「영화 사진」 한나래 1997
- [10] 유리 로트만 박현섭 옮김 「영화기호학」 민음사 1996
- [11] 키트 레이본느 나호원 옮김 「애니 북」 민음사 2003
- [12] 토마스 소빅 비비안 C. 소빅 「영화란 무엇인가」 거름 1997
- [13] 폴 웰스, 한창완·김세훈 역 「애니미톨로지@」 한울 아카데미 2002