

손 텐 (Shaun Tan)의 3D 애니메이션 <The lost thing>에 나타난 은유적 표현에 대한 고찰

장은영

목 차

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 - III. The lost thing에 나타난 은유적 표현
 - IV. 결론 및 연구의 한계
- 참고문헌
ABSTRACT

초 록

본 논문은 최근 아카데미 단편 애니메이션 상을 수상하며 국제무대에서 객관적인 작품성을 인정받은 손 텐의 애니메이션 <The lost thing>에 나타난 은유적 표현을 분석하였다. 단편 애니메이션 <The lost thing>은 내용적·시각적인 면에서 많은 부분이 은유적인 방식으로 표현되어 있다. 분석의 방법은 언어체계를 기반으로 하는 ‘개념적 은유 분석틀’을 이용하여 스토리와 시퀀스를 분석하고, 개념들이 구조화될 때 파생되는 시각적 차원을 분석하기 위하여 ‘시각적 은유 분석틀’을 이용하여 캐릭터를 분석하였다. 본 논문에서는 애니메이션이 관객과 소통하는 방식을 기존의 다양한 관점 중에서 은유라는 광범위한 의미에서의 언어적 대상을 통해 애니메이션이 자신을 실현하는 방식, 애니메이션이 자기 조직화하는 양상을 고찰함으로써 밝히고자 하였다. 애니메이션에서 은유는 파편과도 같은 이미지들 간의 연계와 총체성을 생산하고 관객에게 창조적 소통을 유도하는 본질적인 수단으로 기능한다. 애니메이션 <The lost thing>에서 다양한 방식으로 실현되는 은유들의 시동 동기로서 작용하는 본질적 의미는 현대인이 느끼는 상실과 그리움의 정서이며, 열차, 병뚜껑, 음식, 물품 처리소, 좁은 틈새 공간, 소속을 알 수 없는 분실물을 통해 작품 전체를 관통하는 의미로 작용하고 있다. 이와 같이 작품 분석을 통하여 알아본 은유의 기능은 우선 미적 기능으로서 간결미와 신선미를 준다. 또한 경제적 기능으로서 장황한 내용을 함축적으로 표현하며, 여러 가지 의미를 한꺼번에 내포한다. 그리고 창조적 기능으로서 은유가 새로운 의미생산의 도구로서 사용되었다. 즉 애니메이션은 단지 어린 연령층을 대상으로 한 오락적인 장르만이 아닌 사유와 소통의 도구로서 보다 폭넓은 대중들에게 감동을 전달할 수 있는 매체이며, 이러한 다양하고 깊이 있는 의미전달을 위한 장치로서 은유적인 표현이 사용되었음을 알 수 있다.

주제어 : 손 텐, 은유, 애니메이션

1. 서론

1. 연구 배경 및 목적

애니메이션이 예술적으로뿐만 아니라 매스 커뮤니케이션의 수단으로서도 매력적인 이유는 대중에게 감동을 전달하기에 용이한 매체라는 점이다. 애니메이션의 매력에 관한 연구의 사례를 통해서 본 그 첫 번째 이유로는 "애니메이션의 시각성이 기존의 상징계적 질서의 틀에 맞아 떨어지지 않기 때문이다. 우리는 경험에 의해 사람들이 일반적으로 그려내는 그림과 실제 대상이 다르게 생겼음을 알고 있다. 정도의 차이는 있지만 그림은 실제 대상에 비해 어느 정도 추상화되어 있으며, 그림 안에 묘사된 대상은 당연히 정지해 있다는 것이 상식이다. 그러나 애니메이션 안에서는 마땅히 정지해 있어야 하는 그림이 움직인다. 애니메이션의 종류에 따라 그림이나 퍼펫, 클레이 등 이미지의 구현을 위한 재료는 달라지더라도 공통적인 점은 스스로 움직일 수 없는 이미지들이 마치 살아있는 듯이 움직인다는 것이다". 즉 비현실적인 환영의 세계가 설득력 있게 전개된다는 점이 관객으로 하여금 애니메이션에 흥미를 느끼게 한다. 두 번째는 "환상적인 내러티브의 가시화"를 들 수 있다. "인간은 기본적으로 이야기를 좋아한다. 라이브액션이든 애니메이션이든, 이미지에 대한 신기함이 걸히고 나서 남는 것은 그것이 전달하는 내러티브다. 그런 의미에서 내러티브는 관객이 영상물을 끝까지 흥미를 잃지 않고 감상할 수 있게 지탱해주는 내적논리의 뼈대라고도 할 수 있겠다."¹⁾ 즉, 애니메이션 이미지에 있어 가장 큰 핵심은 현실과 똑같은 이미지를 재현하거나 실사와 비슷하게 묘사하는 것이 아니라, 현실을 정교한 이미지로 재구성하여 작가가 창조하고 재구성한 세계가 관객에게 얼마나 설득력 있게 다가갈 수 있는지에 달려있는 것이다.²⁾ 이런 설득력은 은유를 통해 좀 더 극대화 될 수 있다.

은유는 애니메이션의 시각적 표현과 내러티브에 다양하고 깊이 있는 의미전달을 더해 주는 역할을 한다. 은유의 본질이 어떤 사물을 다른 사물과 관련지어 이해하거나 경험하는 것이라면 은유는 단순하게 언어 속에서 뿐만이 아니라 사고와 행동 등 일상생활 속에서 폭넓게 작용하고 있다고 할 수 있다. 그리고 우리가 평소에 의지하고 행동하는 개념체계는 기본적으로 은유적 성질을 가지고 있다. 은유가 개념구조라는 견해는 은유가 다양한 형태로 표면화될 수 있음을 뜻한다. 인간에게 있어 세상에 대한 이해나 생각의 보다 보편적인 표현수단은 언어이지만 언어 외에 만화, 광고, 음악, 무용 등의 다른 여러 매체 또한 사고의 표현 수단이 된다. 이처럼 은유는 다양한 방법을 통해 그 특성을 드러낸다. 따라서 은유에 대한 보다 완전한 이해를 위해서는 언어적 은유뿐만 아니라 비언어적 의사소통 수단 속에 드러나는 은유에 대한 연구도 필요하다.³⁾

이에 본 논문에서는 최근 국제무대에서 작품성을 인정받은 단편 애니메이션에 주목하여 애니메이션의 예술적이고, 대중적인 효과를 극대화하는 장치로서의 은유적 표현을 내용적인 측면과 시각적인 측면에서 분석해 봄으로써 애니메이션이 내포하고 있는 의미와 그것을 통한 대중과의 소통의 가치에 대해 고찰해보고자 하였다.

1) 이윤희, 2009, pp.22-23.

2) 조미라, 2002, p.73.

3) 조아연, 2004, p.1.

2. 연구 방법 및 범위

캐나다 국립 영화위원회(NFBC)의 애니메이션 분과의 설립자인 노먼 맥라렌은 감성적인 영상언어 체계인 애니메이션에 대하여 다음과 같이 정의 했다. “애니메이션은 움직이는 그림을 다루는 예술이 아니라 그려진 움직임의 다루는 예술이다. 프레임에서 보이는 것보다는 각 프레임들 사이에서 일어나는 작업이 더 중요한 일이다. 따라서 애니메이션은 프레임과 프레임 사이에 있어서 사람들에게 보이지 않는 ‘틈(사이)’을 조작하는 예술이다.”⁴⁾ 이는 논리적이며 이성적인 사유의 영역보다는 감성적인 영역에서 더욱 창조적이며, 공감을 유발할 수 있는 여지를 내포하고 있음을 의미한다. 본 논문에서는 이 보이지 않는 틈이 은유적 표현을 통해 관객에게 더욱 효과적으로 전달 될 수 있다고 보고, 작품의 사례를 통해 이를 분석해보기로 한다.

애니메이션의 은유적 표현에 대한 고찰을 위한 방법으로서는 첫째, 은유를 개념적 은유와 시각적 은유로 나누어 이론적인 배경에 대하여 알아보려고 한다. 둘째, 애니메이션에서의 은유에 대해서 알아보고 작품 분석을 위한 틀을 제시하고자 한다. 셋째, 작품 속에 나타난 은유의 사례분석을 통해 작품을 이해하는 방법을 찾고, 애니메이션이 관객과 소통하고자 하는 의미에 대하여 고찰해보려고 한다.

사례 분석을 위한 텍스트 선택은 가장 최근의 작품 중에서 객관적인 대중성과 작품성을 인정받은 애니메이션을 중심으로 선정하였다. 손 텐 감독의 <The lost thing>은 2011년 제83회 아카데미⁵⁾ 단편 애니메이션 부문 대상을 비롯하여 국제무대에서 29여개의 상을 수상한 작품으로서 현재 세계적으로 가장 주목을 받고 있는 작품 중의 하나이다. 감독 자신의 그림책을 원작으로 한 이 작품은 원작에서 사용한 아크릴과 콜라주 기법이 3D 애니메이션으로 이어져 잘 표현되었으며, 은유적 표현방식으로 구성된 내러티브와 시각적인 표현은 작품의 예술적인 깊이를 더해주고 있다. 이 작품은 그림책 원작의 애니메이션이라고 할지라도 그것이 단순히 어린 연령층만을 대상으로 하는 오락적이며, 1차적 시각정보 전달위주의 매체가 아니라, 깊이 있는 철학적인 사유와 소통을 위한 매체로서 성인층에게서도 공감을 이끌어 낼 수 있음이 객관적으로 증명된 작품이라고 할 수 있겠다.

II. 이론적 배경

1. 은유의 정의

수사학에서 비유의 일종으로 사용하는 은유(metaphor)라는 말의 어원은 메타레인(metapherein)이라는 그리스어로부터 유래한 것으로서 meta의 ‘너머로’나 ‘위로’라는 뜻과 pherein의 ‘옮기다’

4) 조지 시피아노스(George Sifianos)는 맥라렌이 그에게 보낸 편지를 1986년에 발간했다. 맥라렌이 이 말을 한 정확한 날짜는 알려져 있지 않으나, 1950년대에 이 정의를 언급한 것 같다. 이것은 André Martin의 *Lescin astes d'animation face au mouvement*(Poitiers: Imprimerie Dana, n.d.)와 <Cinema> 574(1957)에서 나타났으며, 이것은 최근의 출판물에서 증쇄되었다. 조지 시피아노스, 애니메이션의 정의: 노먼 맥라렌으로부터의 편지, 애니메이션 저널, 3,2(1995 봄), pp.62-66. (Maureen Furniss, 한창완 외 역, 2001, p.29.)

5) 올해로 83회를 맞이한 아카데미 시상식은 미국 영화예술과학아카데미의 주관으로 1929년부터 매년 시행하는 미국 최대의 영화상이다. 수상작 선정은 작가, 배우, 감독 등으로 구성된 아카데미 회원 5천 여명의 투표로 이루어진다. 같은 해 장편 애니메이션 상은 '토이스토리 3'가 차지했다. (맥스뉴스 www.maxmovie.com, 2011년 2월 28일.)

또는 ‘나르다’라는 의미에서 연유되었다. 그러므로 은유(metaphor)란 한 사물의 양상이 다른 하나의 사물로 실어 옮겨지는 ‘transference’라는 뜻을 갖는다. 언어학에서는 이러한 현상을 두고 ‘의미의 전이’라고 부르며 따라서 은유란 곧 ‘의미의 전이’가 일어나는 언어현상이다.⁶⁾

아리스토텔레스는 <시학>에서 ‘메타포란 한 사물에서 그 사물에 속하지 않는 다른 이름을 부여하는 것, 즉 대상이 되는 사물이나 현상(원관념)을 유사성 있는 다른 것(보조관념)으로 표현하는 것’으로 설명한다. 또한 ‘일상어는 오직 우리가 알고 있는 것만을 전달한다, 무엇인가 새로운 것을 얻게 되는 것은 바로 은유를 통해서이다.’⁷⁾ 라고 주장함으로써 의미의 창조적 매개체로서의 은유를 강조했다. 이러한 주장은 1980년대에 들어서면서 더욱 체계화 되었는데, 언어학자 레이코프와 존슨은 저서 <삶으로서의 은유>에서 은유의 본질은 한 종류의 사물을 다른 종류의 사물의 관점에서 이해하고 경험하는 것이라고 정의했다.⁸⁾ 또한 문학에서 사용되는 국한된 은유개념을 지양하고 일상생활의 사고체계나 언어체계를 형성하는 의미적 창의(semantic creativity)의 중요한 수단으로써 광의의 은유 개념을 제시하였다.⁹⁾ 즉 단순한 언어학적 기법으로서가 아니라 인간의 창조적인 언어사용의 인지적 기제로서 작용하여 인간생활 전반에 넓게 퍼져있음을 알 수 있다. 더 나아가 우리가 생각하고 행동하는 관점이 되는 일상적 개념 체계의 본성은 근본적으로 은유적이라고 할 수 있다. 이러한 은유가 가능하기 위해서는 최소한의 유사성이 있어야 하며 이 유사성이야말로 은유를 가능하게 하는 최소한의 조건이 된다.

일반적으로 은유는 세 가지의 은유 체계를 이루고 있다. 하나의 원관념에 하나의 보조관념이 연결된 형태를 가진 단순 은유, 하나의 원관념에 둘 이상의 보조관념이 연결된 확장 은유 그리고, 은유 속에 또 다른 은유가 포함된 액자식 은유가 그것이다. 이렇듯 은유는 하나로 코드화시키기에 어려운 다양한 해석의 코드를 가지고 있으며, 이 때문에 애니메이션 제작자들이 어떠한 의도를 가지고 작품을 제작한다고 할지라도 관객들이 제작자와 같은 방향으로 해석한다고 단정 지을 수가 없는 것이다. 은유의 역할은 새로운 의미생산과 전달을 목적으로 하는 의도적인 과정으로써 공상적이고 초현실적인 효과를 사람의 마음에 일으키는 매개체이다. 따라서 은유의 효과적인 표현과 전달 여부는 작품의 예술성과 관객들과의 소통에 중요한 영향을 미치게 된다.

1) 개념적 은유

레이코프와 존슨이 주장한 일상의 사고체계나 언어체계를 형성하는 의미적 창의의 중요한 수단으로서 광의의 은유는 오늘날 개념적 은유설이라고 일컬어진다. 그렇다면 개념이라는 것은 무엇인가?

의미의 언어적 기원에 대한 니체(Nietzsche)의 해석에서 그는 “결코 똑같지는 않고 유사할 뿐인 경우들을 포괄적으로 의미하게 될 때 낱말은 개념이 된다. 모든 개념은 이처럼 서로 다른 것을 동일시함으로써 생겨나는 것이다.”¹⁰⁾라고 말했다. 역사적으로 우리의 지식은 수많은 개념과 개념의 연결

6) 김옥동, 1999, p.111.

7) 윤병주, 2008, p.8.

8) Gorge Lakoff · Mark Jonson, 1995, p.23.

9) 채법석, 2005, p.14.

10) S.L.Gilman, 1989, p.250.

로 이루어져 있고 은유는 개념과 지식의 축척 도구가 될 수 있다. 개념적 은유는 비언어적 실현방법으로서의 영화, 그림, 조각, 애니메이션, 건물, 광고 등 다양한 영역에서도 보이며 이는 우리의 경험을 통해 습득된다. 즉 개념적 은유설은 우리의 몸으로 습득된 것들이 은유의 개념을 부여한다는 의미이다. 개념적 은유에서는 현상이나 경험 혹은 대상을 이해하는 것으로서 이해하고자 하는 대상을 목표 영역이라고 부르고, 목표영역을 이해하기 위한 하나의 수단으로 사용된 영역을 근원영역이라 부른다. 예를 들어 우리가 보편적으로 알고 있는 '시간은 돈이다'라는 개념 은유에서 우리가 이해하고자 하는 대상인 '시간'은 목표 영역이 되고, 그것을 이해하기 위해 사용하는 '돈'은 근원영역이 되는 것이다. 여기에서 '시간'이나 '돈'은 단순한 언어적 표현이 아니고 우리의 경험에 대한 일관성 있는 조직으로서의 영역이다. 그러므로 우리는 영역 '시간'과 '돈'에 대한 공통적이며 습관화된 지식을 가지고 있다고 말할 수 있다. 이처럼 은유는 유사성과 차이성을 동시에 이용함으로써 판이하게 서로 다른 것이 어떤 특성에 근거해서 서로 연결되어 있기 때문에 결과적으로 공상적이고 초현실적 효과를 사람의 마음에 일으킨다. 이것이 은유의 힘이다. 개념적 은유는 사회, 문화, 예술과 같은 삶의 부분에 널리 퍼져있고 우리는 이런 일상적인 삶에서 알게 모르게 은유를 경험하고 있다. 은유는 언어적 방법 외에 비언어적 실재 속에 표현되어진다. 하지만 우리는 언어 속의 은유에 민감해져 있어서, 경험적으로 언어지는 많은 비언어적 분야에서 개념적 은유를 놓치는 경우가 있다. 따라서 개념적 은유설은 은유가 신체적 경험에 의해서 동기가 부여된다고 전제한다. 이것은 개념체계가 신체적 경험을 기초로 하여 은유적으로 구조 지어져 있다는 것을 의미한다. 즉 우리의 신체적인 어떤 경험이 은유적이라는 뜻이 아니라 우리가 몸으로 직접 경험하는 것들이 은유에 개념을 부여한다는 뜻이다.¹¹⁾

이것은 레이코프와 존슨이 언급한 은유의 작용 방식에서 어떤 경험 또는 개념을 다른 경험 또는 개념의 관점에서 이해하는 투사(projection)라는 말로 설명될 수 있다. 즉 우리가 은유를 이해하는 과정이란 신체적 경험을 통해서 직접적으로 형성된 기초적 국면의 의식을 추상적 국면의 의식으로 확장해 나가는 과정이라는 것을 알 수 있다.

2) 시각적 은유

레이코프와 존슨은 '은유는 일차적으로 인지적 차원에서 일어나고 그에 따라 언어적 차원뿐만 아니라 시각적 차원으로까지 확장된다.'¹²⁾고 주장함으로써 은유를 개념적 은유와 시각적 은유의 두 가지 관점으로 나누었다. 시각적 은유는 개념적 은유가 시각적인 의사소통 수단에 의해 표현되는 것이다. 즉, 시각적 은유는 개념들이 구조화될 때 그 속에서 파생되는 심상적 이미지, 창조성과 사상을 동반하는 은유라고 했다. 은유를 시각적으로 표현하기 위해서는 익숙한 시각적 이미지와 익숙하지 않은 시각적 이미지간의 결합 관계가 존재한다. 난해한 추상적 개념을 구체적인 사물을 통해 이해하기 쉽게 시각적으로 표현하여 결합시킴으로서 새로운 이미지, 새로운 의미에 확신을 갖게 한다.

언어는 자의적 상징 기호이며 비주얼은 유사성을 기초한 도상 기호이다. 언어적 영역에서 시각적 영역으로 관심을 이동시킨다는 말은 상징 기호 코드를 도상 기호 코드로 어떻게 전이하느냐 하는 문

11) 이유진, 2009. p.27.

12) G.레이코프 · M.존슨, 1995, p.209.

제를 제기한다. 어떤 사물을 다른 사물의 견지에서 이해하고 지각하도록 초대받은 은유가 시각적으로 표현되기 위해서는 익숙한 시각적 이미지와 익숙하지 않은 시각적 이미지간의 결합관계가 된다. 난해한 추상적 개념을 구체적인 사물을 통해 쉽게 이해시키기 위해서는 언어적 은유가 사용되듯이 시각적 영역에서의 은유 또한 마찬가지이다.¹³⁾

언어적 은유는 언어에 의해 보다 명시적으로 전달될 수 있고, 시각적 은유는 시각적 매체를 통해 보다 생생하게 전달될 수 있을 것이다. 비록 시각적 은유와 언어적 은유가 다른 의사소통의 수단이라 할지라도 두 형태의 은유의 작용 원리는 동일하다고 할 수 있겠다. 시각적 은유는 덜 명시적이고 애매한 이미지를 생성하여 사실에 대한 독자의 판단을 흐리게 하거나 진의를 왜곡하게 할 수도 있다. 이것은 시각적 은유가 독자의 마음에서 활성화 되었을 때 생성되는 이미지 또한 사람마다 그 강도가 제각기 다르다는 면에서 언어적 은유와는 다르다. 시각적 은유는 인간의 사회적 경험의 산물로서 인간사의 여러 분야에서 중요한 의사소통 수단의 역할을 하는 것이 분명하다. 이때 은유는 각각의 이미지가 가진 개념들을 하나의 메시지로 이어주기도 하고, 하나의 이미지로 다양한 의미를 내포하게 하기도 하는 풍부한 시각언어 창조의 도구적 역할을 맡는다.¹⁴⁾

일반적으로 은유의 형태는 관련되는 두 대상 사이에 동일시의 의미를 포착할 수 있는 언어 표현 'is(이다)'를 삽입하여 'A is B'의 형식을 갖는다. 그러나 A is B의 형식은 언어로 실현된 은유의 구조적 형태이기도 하지만 우리들의 인지구조 속에 존재하는 하나의 사고패턴을 나타내기도 한다. 다시 말하면 is는 언어적 토큰(token)으로서의 is일뿐만 아니라 개념구조에서의 은유적 사상을 뜻하는 추상적인 기호이기도 하다.¹⁵⁾

2. 애니메이션에서의 은유와 분석의 틀

애니메이션은 동영상매체를 통해 재현될 수 있는 인위적인 움직임 그 자체에 본질적 의미를 둔 창작행위이자 인간의 상상력을 시각적으로 표현하는데 있어서 가장 제약이 없는 일종의 제작기법이다. 미디어 이론가 마셜 맥루한은 애니메이션을 관객들이 빈 부분을 채워 넣어 보는 '쿨(cool)'한 매체로 규정한 바 있다. 그는 모든 매체가 인간 능력의 확장이라고 본다. 책은 눈의 확장이고, 바퀴는 다리의 확장이며, 옷은 피부의 확장이고, 전화회로는 중추신경 계통의 확장이다. 감각기관의 확장으로서 모든 매체는 그 메시지와 상관없이 우리가 세상을 인식하는 방식에 영향을 준다. 말하자면 매체가 곧 메시지이다. 같은 메시지라고 하더라도 얼굴을 맞대고 직접 말하는 것과 신문에 나오는 것, 그리고 TV로 방송되는 것은 큰 차이가 있다. 결국 매체가 다르면 메시지도 달라지고 수용자가 세계를 인식하는 방식도 달라진다. 여기서 맥루한은 모든 매체를 그것이 전달하는 정보의 정세도와 수용자의 참여도에 따라 쿨(cool) 미디어와 핫(hot) 미디어로 구분한다. 즉, 신문과 영화, 라디오는 핫 미디어이지만 TV, 전화, 만화 등은 쿨 미디어이다. 쿨 미디어는 핫 미디어보다 정보의 정세도가 낮아서 수용자의 높은 참여, 즉 더 많은 상상력이 요구되는 매체이다. 맥루한은 특히 애니메이션이야말로 쿨미디어인

13) 이유헌, 위의 논문, p.31.

14) 최송주, 2008, pp.17-20.

15) 원명옥, 2000, p.175.

TV에 적합한 장르라고 말한다. 즉 관객에게 최소한의 정보만을 제공하는 모자이크적 매체로서 수용자의 적극적 개입과 분석이 필요하다는 것이다.

영상메시지는 대중과의 커뮤니케이션에서 어떤 의도한 목적을 달성하기 위해 하나의 의미구조를 갖는다. 애니메이션의 의미구조는 그것 자체로서 조형적 구조만이 아닌 커뮤니케이션 체계 내에서 관찰하고 분석할 수 있는 것이어야 하며, 그것을 통해서 비로소 대중매체로서의 완성도를 갖게 되는 것이다. 애니메이션의 의미구조는 제작자의 의도가 결정되고 그것이 제작이라는 기호화 과정을 통해 의미 있는 텍스트(시각기호)로 만들어진 다음, 관객에 의해 해독되는 일련의 상호작용 체계에 의해 이루어진다. 즉 발신자는 수신자에게 메시지를 보낸다. 그 메시지는 의미 있는 하나의 상황으로 발현된다. 이것은 수신자가 포착할 수 있는 것이라야 하며 언어화할 수 있는 것(시각기호)이라야 한다. 그 기호는 완전하게 또는 부분적으로라도 발신자와 수신자간에 공통적인 것이라야 한다.¹⁶⁾ 여기서 논하고자 하는 의미구조는 시각기호의 텍스트화 즉 은유적 표현의 분석을 통해서 파악될 수 있다.

"애니메이션의 단위는 스토리(story) > 시퀀스(sequence) > 문장 > 관계사 > 어휘의 순으로 크기가 작아진다. 스토리를 구성하는 요소는 시퀀스이고 이 시퀀스는 문장이 모여서 만들어지고 문장은 관계사에 의해 만들어진다. 그리고 관계사는 어휘의 모음이다."¹⁷⁾

본 논문은 애니메이션의 내용적인 분석을 위하여 스토리와 시퀀스로 나누어 개념적 은유표현을 분석하였고, 주요 캐릭터에 나타난 시각적 은유 표현을 분석하였다.

이를 위해 사용된 분석틀은 레이코프와 존슨(1995)의 개념적 은유설과 시각적 은유설을 중심으로 하고 조아연(2004)의 분석틀 <표 1>과 윤병주(2008)의 분석틀 <표 2>을 인용하였다. 각각의 은유들은 개별적으로 작용한다기보다 하나의 주제를 전달하기 위하여 상호 관계 속에서 그 의미가 더욱 강화되므로 내러티브와 시각요소의 통합적인 분석이 필요하다.

| 은유내용 | | | | |
|--------|--------------------|------------|------------------------|--------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 내용의 은유 | 표현하고자 하는 내용의 은유 | 사용된 은유의 체계 | 추상적이고 덜 친숙한 대상이나 개념 | 구체적이고 친숙하여 우리가 흔히 잘 이해하고 있는 대상 |

표 1. 개념적 은유구조 분석틀

16) 정혜원, 1999, p.32.

17) 조아연, 위의 논문, p.41.

| 구성요소 | 기표 | 외연적 1차 의미 | 은유의 구성원리 | 내포적 2차 의미 |
|------------|------------|-----------------|-----------------------------------------------------------|---------------------|
| 커뮤니케이션 메시지 | 지각된 도상의 내용 | 지각된 도상적 메시지의 의미 | 나타내고자 하는 대상과 비유되는 대체물의 관계가 수용자에게 인식되는 정도를 나타내는 도상적 은유의 유형 | 지각된 도상적 메시지의 은유적 의미 |
| 조형 메시지 | 지각된 조형의 내용 | 지각된 조형적 메시지의 의미 | 나타내고자 하는 대상과 비유되는 대체물의 관계가 수용자에게 인식되는 정도를 나타내는 조형적 은유의 유형 | 지각된 조형적 메시지의 은유적 의미 |

표 2. 시각적 은유구조 분석틀

III. The lost thing에 나타난 은유적 표현

1. 작품에 대한 기초정보

이 작품은 그래픽 노블에 관심이 있는 성인이라면 낯설지 않은 작가 손 탠에 의해 제작된 그림책을 원작으로 한 3D 애니메이션이다. <The lost thing(잃어버린 것)>의 원작자이자 감독을 맡은 손 탠은 일러스트레이터로서 명성을 날리며 1992년에 국제 미래의 출판미술가 상을 받았고, 2001년에는 캐나다 몬트리올에서 열린 세계 판타지 어워드에서 ‘최고의 아티스트’로 뽑혔다. 손 탠과 애니메이션 스튜디오인 Passion Pictures에 의해 3년 6개월의 제작과정을 거쳐 애니메이션으로 재탄생한 <The lost thing>은 비주얼이 아름다운 SF 장르의 애니메이션이다.

2011년 제83회 미국 아카데미 영화제를 비롯하여 2010년 프랑스 안시 애니메이션 페스티벌, 시드니 영화제 등 지금까지 29여개의 국제 영화제와 애니메이션 페스티벌에서 단편 애니메이션 부문 대상을 석권하며 그 작품성을 인정받았다.¹⁸⁾

그의 작품들은 흔히 ‘아이들이 보는 것’으로 여겨지는 여느 그림책들과는 매우 다르다. 나이가 들어 갈수록 잊어버리고 살게 되는 것들에 대한 연민 이라든가, 일상 속의 한없는 절망과 절망 끝에 찾아드는 희망, 자기 나라를 떠나 낯선 곳에서 살게 된 사람들의 외로움과 고단함, 또는 그에 대한 위로와 연대 등 손탠의 작품들은 여타의 그림책에서는 찾아보기 어려운 주제와 감성을 은유와 상징이 가득한 판타지로 풀어내어 성인 독자들에게 큰 공감을 불러일으킨다.

손 탠은 그림책 형식과 성인 문학적 감성의 경계에 서서 그 둘을 아우르는 작가이며 다양한 예술 장르들의 경계를 아우르는 작가이기도 하다. 최고 권위의 그림책상인 볼로나라가치상을 받은 호주의 대표적 그림책 작가인가 하면, 앙굴렘 국제만화페스티벌에서 그랑프리를 수상한 세계적인 그래픽 노블리스트이기도 하다. 또한 두 차례에 걸쳐 ‘세계 판타지어워드 최고의 아티스트’로 선정된 독보적인 SF 일러스트레이터이면서, 영화 <월-E>와 <호튼>의 컨셉디자이너로 일한 바 있는 비주얼아티

18) 공식사이트, <http://www.thelostthing.com/>

스트이기도 하다. 그리고 2011년 그는 애니메이션 감독으로서 최고의 평가를 받았다.¹⁹⁾

2. 스토리에 나타난 개념적 은유

잃어버린 것(이후 분실물로 표기)과의 우연한 만남을 통해 드러나는 상실과 그리움에 관한 은유의 체계는 이 작품 전체를 관통하는 특징이다. 한 남자의 독백으로 이야기는 시작된다. 그는 병뚜껑을 수집하던 중에 어느 해변 가에서 이상한 것을 발견한다. 그 자리에 오랫동안 있었는데도 아무도 발견하지 못했고 아무런 관심도 끌지 못했던 이상한 생명체를 발견한 남자는 다가가 그것에게 아는 척을 한다. 거대한 구조물처럼 모래사장에 묻혀있던 생명체가 마침내 움직인다. 기계의 딱딱한 모습과 연체동물의 부드러운 모습을 합쳐 놓은 듯한 아주 기묘한 형태를 하고 있다. 기묘한 모습과는 달리 의외의 다정함을 가진 그것과 아주 즐거운 시간을 보내던 주인공은 시간이 흐르고 모두들 떠나간 해변에 단 둘만 남았을 때야 비로소 무언가 잘못되었다는 것을 깨달았다. 그것은 아무도 데리러 오지 않고 갈 곳도 없는 분실물(누군가가 잃어버린 것이거나 혹은 무엇인가를 잃어버린 것)이었다. 남자가 그 분실물이 잃어버린 무엇인가를 되찾아주기 위해 여러 가지 노력을 하다가 우연히 물품 처리소에 대한 광고를 보고 그 곳을 찾아간다. 그러나 그는 차마 분실물을 물품 처리소에 두고 올 수가 없었다. 그곳은 무언가를 ‘잊기 위해 버리는 곳’이었기 때문이다. 남자는 그곳을 잘 아는 듯한 청소부로부터 하나의 명함을 받아온다. 어딘가를 가리키는 듯한 명함의 기호를 따라 도착한 곳은 분실물이 찾던 바로 그곳이다. 거기에는 분실물처럼 기묘하게 생긴 온갖 것들이 살고 있는 곳이다. 남자와 분실물은 아쉬운 작별인사를 나누고 헤어진다. 시간이 흐른 후 남자는 때때로 그 때의 기억을 떠올리곤 한다.

<표 3>의 개념적 은유구조 분석에 의하면 내용적 요소에서 사용된 은유적 표현으로 ‘A is B’가 쓰였다면, A는 잃어버린 것이고, B는 상실, 소외를 의미한다. 잃어버린 것이라는 일반적 속성이 상실과 소외라는 뜻을 지님으로써 두 단어는 서로 상호 작용하며 은유적 의미가 도출된다. 또한 잃어버린 것이라는 단어에서 일어나는 사상의 근원적 측면을 보면 연민의 정을 느끼게 하는 분실물이다. 이러한 연민의 정은 우리가 언젠가 잃어버린 물건이나 기억들에 대한 상실감과 그리움에 대한 느낌을 의미한다.

| 은유내용 | | | | |
|------|----------------|-------------------------------------------------|-------------------|----------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 분실물 | 잃어버린 것=상실, 그리움 | 분실물=상실, 그리움 ↓ 잃어버린 것=현대인의 상실과 그리움에 관한 이야기 | 연민의 정을 느끼게 하는 분실물 | 잃어버린 물건, 기억들에 대한 상실감과 그리움을 느끼게 함 |

표 3. <잃어버린 것- 주체>의 개념적 은유구조

19) www.yes24.com/24/goods/3540177?scode=033#Review, 2011.04.06.

| 은유내용 | | | | |
|----------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 좁은 틈새 공간 | 분실물이 잃어버린 것을 찾고 있음= 자신이 원래 속했던 대상을 찾고 있음 | 좁은 틈새 공간=그리움의 대상 ↓ 쉽게 눈에 띄지 않는 곳=흔히 볼 수 없는 곳 ↓ 자신에게만 의미가 있는 것을 찾기 위한 행위 | 잃어버린 것을 찾기 위한 행위 | 상실감이 비롯된 근원을 찾아서 그것을 회복하기 위해 노력 |

표 4. <잃어버린 것-대상>의 개념적 은유구조

잃어버린 것은 대상(장소)로서 의미를 가지기도 한다. 잃어버린 것을 찾기 위한 행위에서의 은유 구조 분석을 통해서 분실물의 상실감이 비롯된 근원을 찾기 위한 행위라는 것을 유추해 볼 수 있다. 이 작품 속에서 눈에 잘 띄지 않는 좁은 틈새 공간으로 표현된 그 곳은 그리움의 대상이지만, 쉽게 눈에 띄지 않는 곳이라서 찾아내기 위한 의도적인 노력이 필요한 장소이다. 즉 근원적인 측면에서 잃어버린 것을 찾기 위한 행위는 상실감이 비롯된 그 근원을 찾아서 회복하기 위한 목표의 측면을 내포하고 있다.

3. 시퀀스에 나타난 개념적 은유

이 작품에서는 처음부터 결말까지 열차를 통해서 변화를 표현한다. 이야기는 남자가 열차에서 내려 어느 해변가에 도착하면서 시작되고, 열차를 타고 집으로 이동해서 분실물과 소중한 시간을 보내면서 더욱 가까워진다. 분실물과 헤어진 후 남자가 열차 안에서 느끼는 변화는 잃어버린 것들에 대한 관심이나 애정이 점점 줄어들고 있음을 나타낸다. 여기서 사용된 은유는 ‘열차=변화’라는 개념적 은유가 사용되었다. 이러한 개념적 은유 작용은 위의 열차의 이동으로 인해 시간의 변화, 장소의 변화 그리고 심리적 변화를 열차라는 매개체를 이용하여 전달하고 있다.

지금 막 열차에서 내린 한 남자가 바닥을 쳐다보며 걷고 있다. 배경은 온갖 숫자와 기호로 가득 채워진 미래의 어느 공간이다. 도입부에 사용된 열차는 주인공 남자를 그 지점에 데려다 줌으로서 그곳에서 이야기가 시작됨을 알린다. 그 곳은 남자가 분실물을 처음 만나게 되는 장소이며, 시간이 흐른 후에도 오랫동안 그가 잊지 못하는 이야기의 하나로 남아있는 장소이다. 열차에서 내린 남자는 잠시 걸다가 그가 원하던 병뚜껑을 발견하고는 그것을 수집 목록에 포함시킨다. 남자가 수집하고 있는 병뚜껑은 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 사소한 것이다. 특히 버려진 병뚜껑은 사상의 측면에서 보았을 때 흔하고, 사용가치가 없는 당연히 버려질만한 것이다. 남자가 병뚜껑을 수집하는 행위를 통해 주변의 사소한 것에 관심을 가지고 그것을 소중히 여기고 있다는 것을 알 수 있다. 화살표를 따라 길을 가던 남자는 어느 해변가에 도착한다. 해변가는 각자의 파라솔 아래에서 조용히 휴식을 취하는 사

람들이 무리지어 있다. 남자는 그들 사이에 존재하는 거대한 물체를 발견한다. 그것은 매우 거대하고, 무생물과 생물이 합쳐진 듯한 아주 기묘한 형태를 하고 있는데, 아이러니 하게도 해변에 있던 그 누구도 그것이 거기에 있다는 것을 모르거나 관심이 없다. 남자가 분실물을 발견하고 말을 걸자 비로소 그는 생명력을 발산한다.

| 은유내용 | | | | |
|---------------|-----------|-----------------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 열차=이동수단 | 장소의 변화 | 열차가 도착한다. ↓ 열차가 도착한 장소로 관객의 시점이 이동하고, 이야기 속으로 들어간다. | 열차는 이동의 수단이다 | 남자주인공이 열차에서 내리면서 이야기가 시작된다. |
| 병뚜껑=사용가치 없는 것 | 흔하고 사소한 것 | 병뚜껑을 수집한다. ↓ 사소한 것에 관심을 가지고 소중히 여긴다. | 남자주인공의 취미는 병뚜껑을 수집하는 것이다 | 남자주인공은 사소한 것에 관심을 가지고 소중히 여기는 성향을 가지고 있다 |

표 5. <도입부>의 개념적 은유구조

| 은유내용 | | | | |
|-----------------|--------|--------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 열차=이동수단 | 심리의 변화 | 열차를 타고 함께 집으로 간다. ↓ 남자가 분실물에게 심리적으로 더욱 다가감 | 분실물을 낚선 곳에 두지 않고, 열차를 함께 타고 집으로 간다. | 남자주인공이 분실물을 집으로 데려감으로서 자신의 영역으로 들어오게 한다. |
| 음식=원초적인 욕망해소 수단 | 치유의 수단 | 음식을 먹인다. ↓ 치유한다 | 음식을 먹이는 행위 | 애정을 전달하고 상실감을 치유를 하는 행위 |

표 6. <전개>의 개념적 은유구조

전개에서 남자는 분실물을 도와주기 위해 노력한다. 주변 사람들에게 그것이 어디서 왔는지, 무엇인지 물어보지만 아무도 아는 이는 없다. 남자의 친구인 피트는 매우 박식한 캐릭터로서 모든 물질은 정확한 관찰과 실험에 의해 밝혀낼 수 있다고 말하지만 그 역시 분실물의 정체를 밝혀내는 데 실패한다. 하는 수 없이 남자는 열차를 타고 분실물과 함께 집으로 간다. 남자의 부모님은 예상대로 분실물의 존재에 대해 매우 부정적인 반응을 보이지만 남자는 분실물을 집안의 조그만 오두막에 두기로 한다. 남자는 그것이 길거리를 떠돌기를 원치 않았기 때문이다. 오두막에서 남자는 분실물에게 먹이가 될 만한 것들(전구, 작은 장식품 등)을 준다. 그는 여전히 버려진 채였지만 그 순간은 무척 행복함을

느낀다. 음식은 단지 소품이 아닌 치유를 의미한다. 입은 가장 원초적인 에너지의 장소이다. 프로이드는 리비도의 최초의 장소를 입이라고 규정했다. 따라서 먹는다는 행위는 원초적인 욕망을 만족하는 행위인 것이다. 즉, 음식을 먹이는 행위는 상대에게 애정을 전달하고 치유를 하는 기호로서 작용한다.

절정 단계에 들어서 남자가 분실물의 거취 문제에 대해 고민하다가 우연히 TV에서 ‘주인 없는 물건’ 이나 ‘필요 없어진 물건’ 등을 처리하는 물품 처리소에 대한 광고를 보게 된다. 다음 날 남자는 분실물과 함께 물품 처리소를 방문한다. 회색의 거대한 콘크리트 건물 안으로 들어가자 코를 찌르는 소독약 냄새가 나는 어두운 보관소가 있다. 관리인은 그에게 ‘맡길 물건’에 대한 서류를 작성하기를 요구한다. 남자는 서류를 작성하기 위해 주변을 둘러보다가 그 곳의 청소부에게서 정말 그것을 걱정한다면 여기에 맡겨서는 안 된다는 충고를 받는다. 어둡고 음침한 분위기의 물품 처리소는 현대 사회의 비정한 시스템을 나타낸다. 능률위주의 현대사회는 편리함 이면에 감춰진 비정한 면을 가지고 있다. 즉 물품 처리소라는 장소를 통해서 대상이 가진 고유한 가치와는 관계없이 필요에 의해 판단되고 버려지는 현대 사회의 비정한 시스템을 보여주고 있다. 그리고 일말의 양심을 가진 자는 차마 자신이 소중하게 생각하는 것을 그 시스템 속에 방치할 수 없을 것이다. 남자는 청소부에게서 어떤 기호가 그려진 명함을 받게 된다. 무엇을 뜻하는지, 어디를 가리키는 것인지 알 수 없는 기호를 따라 남자와 분실물은 온갖 기호가 난무하는 도시를 헤매고 다니다가 마침내 이름을 알 수 없는 좁은 거리의 틈새에서 바로 그 장소를 찾게 된다. 애써 찾지 않고서는 그런 데가 있으리라고 짐작조차 할 수 없는 그런 곳이다. 작은 열쇠를 돌리자 커다란 문이 스크르 열린다. 그 곳은 마치 분실물들의 유토피아처럼 보인다. 분실물과 닮은 온갖 신기하고, 기묘하고 아름다운 생물들이 자유롭게 모여 있다. 분실물도 자신의 고향을 찾은 듯 즐거워 보인다. 들은 아쉬운 작별 인사를 한다. 누구든지 쉽게 찾을 수 없는 곳이자 분실물이 그리워하는 그 좁은 틈새 공간은 결국은 찾기 위해 노력해야 하며, 오직 같고 찾고 찾는 이에게만 의미가 있는 장소라는 목표의 측면을 은유한다.

| 은유내용 | | | | |
|----------|------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 물품 처리소 | 현대 사회의 시스템 | 필요가 없어진 물건들을 처리하는 장소 ↓ 기계적이고 메마른 사회 시스템 | 어둡고, 차가운 콘크리트에 둘러싸인 감정이 배제된 곳 | 귀찮거나 싫증난 물건, 더 이상 필요하지 않은 물건들을 처리하는 장소 |
| 좁은 틈새 공간 | 분실물들의 유토피아 | 좁은 틈새 공간=그리움의 대상 ↓ 쉽게 눈에 띄지 않는 곳=흔히 볼 수 없는 곳, 자신만의 장소 | 누구든지 쉽게 찾을 수 없는 곳, 그리움의 시작 점 | 찾기 위해 노력해야하며, 찾는 이에게만 의미가 있는 장소 |

표 7. <절정>의 개념적 은유구조

결말부분에서 다시 열차가 등장하여 변화된 상황을 보여준다. 어두운 도시 속에서 수많은 열차가 지나다니고 있다. 열차 속에서 남자는 창밖을 바라보며 분실물에 대하여 생각한다. 예전에 그가 분실물을 두고 왔던 좁은 틈새의 공간이 과연 분실물이 마땅히 있어야 할 장소인지 지금도 알 수가 없다. 단지 분실물이 그 당시 행복해 보였기 때문에 별 문제가 없다고 생각했었다. 하지만 때때로 그의 눈에 이상하게 비쳐지는 것이 생길 때마다 가끔 그는 분실물을 떠올리곤 한다. 특히 그것들은 웬지 이상하고, 슬프고, 버림받은 듯한 모습을 하고 있다. 하지만 그에게 이제 그런 것들이 점점 적게 보인다. 남자는 아마도 이제 버려지는 것들이 그리 많지 않아서 일 것이라고 생각하지만, 사실은 그도 이미 사회 시스템에 물들어 버렸고 다른 일들로 너무 바쁜 탓에 사소한 것들에 대한 관심이 적어져서 보고도 못 본 척 지나치는 것일지도 모른다.

| 은유내용 | | | | |
|---------|----------|---------------------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------|
| 개념 | 은유적 표현 | 사고체계 | 사상 | |
| | | | 근원의 측면 | 목표의 측면 |
| 열차=이동수단 | 장소·심리 변화 | 남자주인공이 열차를 타고 지나간다. ↓ 남자는 사소한 것에 점점 무관심해져간다 | 지친모습의 남자주인공이 퇴근길 열차 속에서 무심히 거리를 지나쳐간다. | 남자주인공은 더 이상 길을 잃은 것을 보아도 관심을 두지 않는다. |

표 8. <결말>의 개념적 은유구조

남자는 자신의 이러한 감정에 대하여 과거를 회상하며 담담히 이야기를 전개해 나간다. 이 작품에서 이야기 하고 있는 상실과 그리움에 대한 의미를 분실물이라는 생물체를 통하여 나타내고 있다. 여기에서 소속도, 형태의 일관성도, 이름도 없는 분실물로 표현되었지만, 그것은 누군가가 잃어버린 것이기도 하고, 우리에게 잊혀진 것이기도 하다. 주인공 남자가 회상을 통해 과거에 만났던 분실물의 존재를 떠올린다는 것은 현재 우리가 잃어버린 것들에 대한 기억과 그 소중함을 일깨워주는 것을 의미한다.

4. 캐릭터에 나타난 시각적 은유

어디에도 존재하지 않을 것 같은 낯선 형태의 캐릭터 자체가 주제를 함축하고 있다고 볼 수 있다. 전체적인 실루엣은 기계처럼 보인다. 프로펠러가 있고, 몸의 여기저기는 나사와 쇠로 만든 듯한 뚜껑으로 덮혀 있다. 딱딱한 껍데기 안에는 연체동물처럼 부드러운 6개의 다리가 있고, 팔 처럼 보이는 부분은 마치 곤충의 집게를 연상시킨다. 하지만 도무지 정체를 알 수 없는 분실물이 사실은 기계 같은 외형과는 달리 매우 다정하고 섬세한 감성의 소유자임이 드러나는데, 레드계열의 따뜻한 색조와 딱딱한 기계 속에 감춰진 부드러운 팔 다리가 이를 암시하고 있다. 분실물은 주인공 남자와 함께 놀 때는 마치 강아지처럼 꼬리를 흔들면서 뛰어다니고, 물건 보관소에 맡겨질 위기에 처할 때는 구슬픈 울음소리를 내기도 한다. 호기심이 많은 어린이와 같은 동심을 가진 이에게는 금방 눈에 떨 만한 매

우 신기하고 재미있는 모습과 사랑스러운 성격을 가지고 있지만, 바쁜 생활에 찌든 이에게는 분실물이 가진 재미있고, 다정한 모습이 아무런 관심의 대상이 되지 않는다.



그림 1. 분실물 캐릭터
출처: 위의 사이트

| 구성요소 | 기표 | 외연적 1차 의미 | 은유의 구성원리 | 내포적 2차 의미 |
|------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 커뮤니케이션 메시지 | 기계, 연체동물, 곤충, 포유류의 특성이 혼합된 생명체 | 어떠한 종種에도 속하지 않음으로서 소속감이 없으며, 불안정한 심리를 가지고 있는 존재 | 인위적인 존재->기계의 특성 자연적인 존재-> 연체동물, 곤충, 포유류 상실->어린시절 느꼈던 신기함의 상실 | 인간에 의해 만들어진 것 호기심, 신기한 것, 열정을 바치던 존재 |
| 조형 메시지 | -레드계열의 따뜻한 색상 -딱딱한 껍질 속의 부드러운 팔과 다리 -거칠고 낡은 질감 | 딱딱한 껍질에 둘러싸여 있지만 레드계열의 몸체와 곤충, 연체동물의 팔과 다리는 의외로 부드러운 내면을 의미 오랫동안 버려진 상태임을 나타내는 거친 질감 | -다정한 감성 -상처받기 쉬운 존재 -힘들고 지친 상태 | 보호본능과 친근함을 느끼게 하는 존재 관심과 애정에 굶주린 존재 |

표 9. <캐릭터>의 시각적 은유구조

시각적 은유를 지각된 도상과 조형의 내용에 따라 커뮤니케이션 메시지와 조형 메시지로 구분하여 볼 수 있다. 각각의 구분은 최종적으로 내포적 2차 의미를 지향한다. 즉 분실물 캐릭터는 인간에 의해 만들어지고, 사랑을 받았던 존재, 신기한 것, 가여워하던 것, 열정을 바치던 소중한 것임과 동시에 어느 것에도 속하지 않은 기이한 외모, 어디서 왔는지 도무지 알 수가 없는 누구에게도 관심을 받지 못하는 생명체이기도 하다. 그것은 과거에 어떤 아이가 한동안 열중하며 가지고 놀다가 어느 구석에 처박아둔 채 잊어버린 장난감일 수도 있고, 누군가에게는 빛바랜 우표 책일 수도, 수집품 상자를 가득 채운 병뚜껑 일 수도 있으며 또 누군가에게는 한 때 가슴 설레던 좋아하던 소년이나 소녀일 수

도 있다. <표 9>를 통해서 알 수 있는 시각적 은유 속에 드러난 캐릭터의 의미는 결과적으로 <표 3>에서 분석한 개념적 은유 구조속의 상실과 그리움에 대한 의미를 동시에 내포한다.

IV. 결론 및 연구의 한계

본 연구는 애니메이션이 예술적 가치를 가짐과 동시에 관객과 소통하기에 효과적인 매체로서 기능하기 위해 사용되는 중요한 장치로서의 은유에 대한 일반적인 개념을 고찰하고, 이러한 은유가 애니메이션에 적용된 사례에 대하여 분석해 보았다. 분석의 대상이 된 작품은 각종 영화제와 애니메이션 페스티벌에서 많은 상을 수상하여 객관적으로 작품성을 인정받은 손 탄 감독의 3D 애니메이션 <The lost thing>이다. 분석의 방법은 언어체계를 기반으로 하는 개념적 은유 분석틀을 이용하여 스토리와 시퀀스를 분석하고, 개념들이 구조화 될 때 파생되는 시각적 차원을 분석하기 위한 시각적 은유 분석틀을 이용하여 캐릭터를 분석하였다.

일반적인 개념의 고찰을 통해 알 수 있는 은유의 기능은 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째는 미적 기능으로서 은유가 쓰인 커뮤니케이션은 그렇지 않은 것보다 간결미와 표현의 신선미를 준다. 둘째는 경제적 기능으로서 장황한 설명을 해야 하는 상황을 은유를 통해 하나로 함축시킬 수 있고, 또한 여러 가지 의미를 한꺼번에 내포할 수도 있다. 셋째, 창조적 기능으로서 은유가 새로운 의미생산의 도구가 된다.²⁰⁾

본 논문에서는 애니메이션이 관객과 소통하는 방식을 기존의 다양한 관점 중에서 은유라는 광범위한 의미에서의 언어적 대상을 통해 애니메이션이 자신을 실현하는 방식, 애니메이션이 자기조직화하는 양상을 고찰함으로써 밝히고자 하였다. 애니메이션에서 은유는 파편과도 같은 이미지들 간의 연계와 총체성을 생산하고 관객에게 창조적 소통을 유도하는 본질적인 수단으로 기능한다. 즉, 애니메이션에서의 은유는 관객으로부터 한 종류의 사물을 다른 종류의 사물의 관점에서 이해하고 경험하는 행위를 유도하여 다양한 정서적인 효과를 이끌어내는 장치임을 알게 되었다.

애니메이션 <The lost thing>은 현대인이 공통적으로 느끼고 있는 정서적인 모태(상실과 그리움)를 바탕으로 한 수많은 단서들을 제시하고 관객으로 하여금 그 단서들을 은유를 통해 연결하고 역동적인 소통을 하도록 유도한다. 관객은 그들이 가지고 있는 정서적인 모태를 통해 은유를 해석 해내고 이는 애니메이션이라고 하는 매체의 완성도를 구성하는 본질적인 역동성이 된다. 애니메이션의 완성도는 주어지는 것이 아니라 만들도록 강요되어지는 것이고 적극적인 인지적 활동에 의해 생산되고 변화하는 것으로 이해된다.

애니메이션 <The lost thing>에서 다양한 방식으로 실현되는 은유들의 시동 동기로서 작용하는 본질적 의미는 현대인이 느끼는 상실과 그리움의 정서이다. 이러한 정서는 스토리와 캐릭터 속에서 열차, 병뚜껑, 음식, 물품 처리소, 좁은 틈새 공간, 소속을 알 수 없는 분실물과 같은 다양한 형태로 변형되어 작품 전체를 관통하는 의미로 작용하고 있다.

감독은 애니메이션 <The lost thing> 통하여 진지하게 관객에게 질문한다. 과거에 우리가 소중히

20) 이종열, 2003, p.102.

여겼으나 지금은 잊고 있는 것들이 과연 지금 우리가 무심히 잃어버리고 살아갈 만큼 사소하고 하찮은 것인가. 그러나 한편으로는 작품의 남자 주인공을 통해서 잃어버린 것을 회색의 도시에 다시 버리지 않고, 이름을 알 수 없는 어느 거리의 좁은 틈새에나마 모여서 놀 수 있는 공간을 마련해 줌으로써 그럴 수 밖에 없었던 관객들의 마음을 위로해준다. 작품이 던지는 질문에 대한 해답은 관객이 각자의 마음속에서 느낀 의미의 해석에 따라 달라질 수 있을 것이다.

본 논문의 한계점이라면 하나의 작품에 나타난 은유적 표현에 대하여 분석한 것이다. 하나의 원관념이 보조관념으로 발현될 때 그 속에 내포된 의미는 다양한 해석이 가능하기 때문에 향후 다양한 장르의 애니메이션 속에 내포된 은유적 표현 사례를 개념적·시각적 분석틀을 통해 분석해 봄으로서 관객과 효과적으로 소통할 수 있는 작품의 성공 모델을 수립해 보고자 한다.

참고문헌

- 김옥동, 『은유와 환유』, 민음사, 1999.
- 이종열, 『비유와 인지』, 한국문화사, 2003.
- 원명옥, 「시각적 은유의 특성」, 『언어과학』, Vol 7(2000), pp.168-189.
- 이윤희, 「애니메이션의 매혹성에 대한 고찰」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제15호 (2009), pp.13-27.
- 조미라, 「애니메이션의 시적 이미지에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제6호(2002), pp.72-90.
- 윤병주, “저널 일러스트레이션의 시각적 은유에 관한 연구”, 서울시립대학교 석사학위 논문(2008).
- 이유진, “시각언어로 표현한 현대시의 시각은유 분석”, 서울산업대학교 석사학위 논문(2009).
- 정혜원, “시각기호의 상징성을 통한 영상메세지 의미작용에 관한 연구”, 조선대학교 석사학위 논문(1999).
- 조아연, “애니메이션에 있어서 시적표현의 확장으로서 은유연구”, 홍익대학교 석사학위 논문(2002).
- 채범석, “타이포그래피에 있어 은유적 표현에 관한 연구”, 서울시립대학교 석사학위 논문(2005).
- 최송주, “은유를 활용한 시각 디자인 교수 학습 방안 연구”, 한국교원대학교 석사학위 논문(2008).
- Gorge Lakoff · Mark Jonson, *Metaphors We Live By*, 노양진, 나익주 역, 『삶으로서의 은유』, 서광사, 1995.
- Maureen Furniss, *Art in Motion*, 한창완 외 3인 역, 『움직임의 미학』, 도서출판 한울, 2001.
- S.L.Gilman, *Fridrich Nietzsche on Rhetoric and Language*, New York: Oxford Univ. Press, 1989, p.250.
- 공식 사이트, www.thelostthing.com/.
- 맥스무비, “아카데미상 수상작 어떻게 뽑나”, http://www.maxmovie.com/movie_info/sha_news_view.asp?newsType=1&newsSub=1&mi_id=MI0091885709, 2011.02.28.
- 책 서평, www.yes24.com/24/goods/3540177?scode=033#Review, 2011.04.06.

ABSTRACT

Consideration of Metaphors Appeared on Shaun Tan's 3D Short Animation, <The lost thing>

Jang, Eun-Young

The paper analyzed the metaphoric expressions appeared in <The lost thing> whose cinematic quality has been subjectively recognized on the global stage by winning the Oscar for Best Animated Short Film. Many contents and visual effects of the film were expressed with metaphor. Story and sequence were analyzed through the language system-based 'Conceptual Metaphor Analysis Framework'. In addition, characters have been analyzed through the 'Visual Metaphor Analysis Framework'. The framework is to analyze visual dimensions which are derived when concepts are structured in animation.

This paper has attempted to investigate and reveal patterns how animation self-organizes or how animation self-realizes through linguistic objectives. That is, it is to reveal how animation communicates with the audience from the metaphoric perspective among many conventional ones. In an animated film, metaphor is a fundamental means to connect fragmented images, produce a holistic view and therefore induce creative communication with the audience. The essential motive of metaphor which is expressed in various styles in <The lost thing> is modern people's feeling of loss and sense of missing something. Train, bottle top, food, lost-and-found center, in-between space and lost items have significance across the movie.

According to an analysis, metaphor offers simplicity and freshness as an aesthetic function. In addition, the metaphor expresses lengthy contents and various meanings implicitly, delivering an economic function. With a creative function, metaphor is a tool to generate new meanings. In other words, an animated film is a medium to inspire and move the general public as a means of communication and thinking, not just an entertainment for young generations. After all, metaphoric expressions have been used to deliver diverse and deep meanings in animated films.

Key Word : Shaun Tan, metaphor, Animation

장은영

조선대학교 만화·애니메이션학부 강사
(134-062) 서울시 강동구 둔촌동 144-6

Tel : 010-9418-7960

eun828@empal.com

논문투고일: 2011.05.15

심사종료일: 2011.06.12

게재확정일: 2011.06.15