

모션의 양태성이 매체·장르에 미치는 효과 연구

- I. 서론
- II. 양태성의 제한적 정의
- III. 매체와 장르의 구분
- IV. 만화적 시각방식
- V. 몰입적 관조와 각성적 관여
- VI. 사례분석과 비교
- VII. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이용수

초 록

본고는 무빙이미지에서 모션의 양태성 전략이 매체나 장르에 어떤 변화를 가져오는지에 관한 연구이다. 오늘날 모션의 양태성은 애니메이션 뿐만 아니라 영화에서도 적극적으로 조작되는 요소이다. 여기서 모션의 양태성 전략은 일반적으로 장르나 매체에 따라 좌우된다고 말해지는데, 과연 그 명제는 옳은 것인가? 옳다면, 본 명제를 학제적으로 규정되어 있지 않은 '장르·매체'라는 용어를 재고함으로써 좀 더 이론적으로 정리할 수는 없는가? 본고는 그러한 문제를 논의하고자 한다.

본고는 모션의 양태성 조작을 이론적 지평 위에서 바라본다. 맥루한의 한/쿨미디어 이론과 볼터의 진동이론에서 보면, 궁극적으로 모션 양태성 조작의 효과는 수용자의 감각비율 조작과 같은 것으로 귀결되는데, 이러한 이론적 추론은 사례를 통해 검증될 것이다. 사례 분석에서 본 연구자는 이미지의 모션 양태성 조작이 텍스트 내에서 어떤 효과들을 발현하는지를 분석하고, 이 효과들이 매체·장르 포지셔닝과 어떤 상관성을 갖는지를 살펴봄으로써, 본고가 문제시 하는 모션 양태성의 장르·매체 결정론을 평가한다.

결론적으로, 모션의 양태성은 매체의 문제와는 상관없이 장르의 문제에서 결정되는 전략인데, 그 장르는 감각자극의 배합으로 포지셔닝되는 범주라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 모션의 양태성 전략은 단위 시퀀스가 필요로 하는 감각성에 좌우된다. 모션의 양태성은 단순히 모션캡처 같이 매체적 측면에서 갖는 기술지향적, 경제적 가치보다 장르적 측면에서 기능성으로 접근해야 하는 전략이다.

주제어 : 양태성, 몰입/반성, 관조/관여, 감각성, 매체·장르

I. 서론

1. 문제제기

무빙이미지의 실재성¹⁾ 평가는 전통적으로 도상적 차원과 서사적 차원에서 논하여져 왔다. 그것은 사물을 얼마나 실제에 가깝게 묘사했는가와 서사가 얼마나 있을법한 구조를 지니는가 하는 문제로 압축이 된다. 이러한 평가들에서, 실사영화는 그 도상성에서 기본적으로 리얼리티를 담보하기 때문에, 때로는 그것이 가진 서사구조의 개연성 측면을 배제하고도 그것의 리얼리티가 평가되곤 한다. 하지만 만화나 애니메이션은 도상성에서 담보할 수 없는 리얼리티를 완전히 서사성에서 의존한다. 눈 두 개 달린 책상이 말을 하며 네발로 뛰어나다니는 말도 안 되는 허구라도 빈틈 없는 서사구조는 이를 ‘리얼’ 하게 만들어준다. 이렇듯 무빙이미지의 실재성 문제는 주로 도상성과 서사성의 문제로 귀결되어져 왔다. 그러는 중에도, 상대적으로 중요하게 고려되지 않던, 애니메이션에서 모션의 리얼리티에 대한 욕구불만은 몇몇 제작자들에게 있어왔다.

2001년에 개봉되었던 한국 장편 애니메이션, <마리이야기>는 그러한 욕구불만을 일소하겠다는 포부를 가지고 제작된 애니메이션이었다. 캐릭터의 움직임들은 로토스코핑을 통해 실제를 그대로 모방했다. 그러나 평가 및 흥행은 그리 관대하지 못했다. 아무리 서정적이고 수채화 같은 도상성을 지니고 있더라도 만화영화는 만화다운 과장과 왜곡이 있어야 했기 때문일까? 실제 움직임을 그대로 모방했는데도 오히려 더 어색해 보이는 그 움직임들은 재미없고 긴장감 떨어지는 부정적 요소였다.

여기서 본 연구자는 <마리 이야기>의 모션의 리얼리티에 대한 욕구가 어떤 측면에서 비롯된 것인지에 대해 반성할 필요가 있다

1) 안세웅(2008)은 “실재성은 비현실임을 알고 있지만 현실 같이 지각되는 특성으로서 성립한다”고 했는데, 본 논고에서 정의하고자 하는 양태성은 위와 같은 인식론적 실재성을 말함이 아니다. 안세웅, “애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성”, 홍익대학교 박사학위논문(2008), p.77.

고 본다. 왜냐하면 지금껏 도외시 했던 모션의 리얼리티에 대한 욕구가 단순히 기술집약적 측면에서 영화를 따라잡고자 하는 매체결정론에서 시작되었다고 보기 때문이다. 그러니 ‘만화는 만화다운 움직임은 가질 때 리얼하다’는 전통적인 매체결정론적 시각으로 결과가 매도된 것이다.

본고는 모션의 양태를 그런 매체결정론적 측면에서 보는 것이 타당한가, 그렇지 않다면 모션의 양태가 직접적으로 영향을 미치는 부분은 무엇인가, 혹시 그 부분이 장르와 상관한다면, 학제적으로는 정의되지 않는 장르라는 용어보다 좀 더 이론적이고 직관적인 명제를 제시할 수는 없을 것인가 하는 문제의식에서 출발한다.

2. 연구의 방법 및 범위

양태성이란 이미지의 재현의 정도를 말한다. 사물의 모션에 대한 양태성이 평가가 되기 위해서는 그 사물이 현실에도 존재할 법해야 하기 때문에 본고에서 제시되는 사례는 글자 같은 추상성, 상징성 강한 기호들의 움직임은 제외되고, 일반적인 영화(라이브액션과 애니메이션)로 제한된다. 개체의 움직임은 연구범위에 들어가되, 고정된 개체의 카메라에 의한 모션은 제외된다. 그러므로 배경의 움직임보다는 피사체의 움직임들이 분석대상이 된다.

본고는 II장에서 ‘양태성’이라는 용어에 대한 제한적 정의로 시작한다. 왜냐하면, 사례들의 양태성을 객관적으로 평가해야 한다는 점에서 그것의 높고 낮음에 대한 지평이 있어야 하는데, 그러기 위해서는 넓은 의미의 양태성을 인식론적 시각을 배제한 존재론적 양태성으로 제한해야 할 필요가 있기 때문이다.

III장은 사례들을 매체·장르별로 포지셔닝을 해야 한다는 점에서, 목적에 따라 너무나 유동적으로 사용되는 이 범주들을 조작적으로 정리하는데 할애했다.

IV장은 만화적 지각방식을 논함으로써 ‘매체를 통한 모션의

재현'을 지각하는 근원적인 방식에 대해 사유해 본다. 이미지의 모션을 재현한 최초의 미디어는 만화라고 할 수 있는데, 이러한 키프레임 중심의 선택적 지각방식이 지금의 영상제작기술에 똑같이 적용되고 있다고 판단하기 때문이다.

V장은 그러한 지각방식을 데이빗 볼터의 몰입/반성 진동이론에 근거하여 모션 양태성의 조작 논리와 연관지어 사유한다. 몰입과 반성의 리듬을 탄 빠름과 느림의 조합이 모션 양태성의 조작이라고 봤을 때, 이러한 조작이 어떤 효과를 생산하고, 그 효과가 매체·장르와 어떻게 관계하는지를 이론적으로 추론한다.

VI장의 사례들은 무빙이미지들 속에서 모션에 속도변화가 있는, 즉 양태성의 높고 낮음이 의도적으로 조작된 시퀀스들과 (의도적으로) 조작되지 않은 평범한 모션을 가진 시퀀스들이다. 분석항목은 각각 이미지들의 도상적 차원에서의 양태성과 모션의 양태성이다. 그 둘에 의해 드러나는 의미효과들을 종합하고, 텍스트의 매체와 장르를 분류한 후, 그 분류가 모션의 양태성 조작 전략과 상관성이 있는지를 비교분석한다.

II. 양태성의 제한적 정의

첸들러의 양태성에 대한 정의는 아래와 같아서, 양태성은 수용자가 경험한 현실, 학습된 조건에 입각해 판단되어지는 인식론적 정의를 따른다.

양태성은 기호, 텍스트, 또는 장르가 현실을 반영하는 정도를 말한다.... 여기서 양태성이란 기호가 현실을 얼마나 '투명하게' 드러내 주는가를 말한다.... 사람들은 개연성, 신뢰성, 확실성, 진실성, 정확성, 현실성 등의 기준에 따라 텍스트의 재현을 주어진 장르 속에서 경험적 현실과 비교함으로써 양태성을 판단한다. 그들은 텍스트 속의 숨겨진 어떤 '단서'를 포착함으로써 이러한 판단을 내리는데, 이 단서들은 형식과 내용의 특성들로 구성된다.²⁾

또한 ‘양태적 기능’이라는 말의 의미를 이지은(2003)은 특정 이모티콘(미안해 ^^;;(미안해하면서 쪽스러워함) / 미안해 :P (장난스럽게 미안하다고 함))을 예로 들어 이렇게 설명하고 있다. “하나의 기호가 독자적인 코드로써 활용되지 못하고 주요코드(문자 같은)와 함께 활용되면서 주요코드의 의미를 부차적으로 설명해 주는 것”³⁾이다. 즉 ‘양태’라는 말은 일종의 발화자의 태도이며, 기호가 의미하는 지시대상의 리얼리티를 판단할 수 있는 일종의 단서로써 기능하는 것이라고 볼 수 있다. 임창섭(2006)은 이러한 발화의 특성, “주체의 행위 특히 어떤 특정한 방식으로 형성된 언어행위에 따라 다양한 감성을 실어내게 된다. 이것은 발화내용과 현실의 관계에 대하여 발화자의 주관적 태도를 나타내는 어떤 범주를 가지고 있기 때문에 발생하는 것이다. 언어와 행동, 작품의 이면에는 단순히 통사적이나 측정 가능한 움직임 등으로 환원할 수 없는 어떤 미지의 범주 혹은 요소”를 양태성⁴⁾이라고 칭한다.

그런데, 양태성의 범주를 이렇게 개인의 주관적 발화의 개념으로 보면 우리는 양태성의 평가에 있어서 어떠한 객관적 지평을 가질 수가 없게 된다. 어떤, 특히, 도상기호에 대해 양태성의 높고 낮음을 평가할 때가 그렇다. 예를 들어 비행접시가 있다. 비행접시의 비행패턴은 ‘리얼’하다고 할 수 있는가? 영화 속의 비행접시는 그 모든 물리법칙을 무시하고 날아다닌다. 오히려 그렇기 때문에 ‘리얼’하다. 비행접시에 관한 한 우리는 어떤 리얼리티에 대한 반론도 제기할 수 없다. ‘우주선은 우주선다운 움직임을 가질 때 리얼하다’는 인식은 본고가 문제시 삼는 명제, ‘애니메이션은 애니메이션다운 움직임을 가질 때 리얼하다’는 매체결정론적 시각과 별반 다를 것이 없다.

그래서 본고에서는 양태성에 대한 범주를 존재론적 측면으로만

2) 다니엘 찬들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006, p.365.

3) 이지은, “디지털 커뮤니케이션 환경에서의 시각적 감성표현에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문(2003), pp.47-48.

4) 임창섭, “추상표현주의 도자의 의미생성구조; 그레마스의 서술기호학을 중심으로”, 홍익대학교 박사학위논문(2007), p.156.

제한할 필요가 있다. 여기서 그레마스는 양태성을 ‘잠재적 양태성(Modalities virtualizing)’, ‘현실화적 양태성(Modalities actualizing)’, ‘실현적 양태성(Modalities realizing)’ 으로 나누어서 아래 표와 같이 정리해 놓고 있는데⁵⁾, 이는 양태성의 범주를 분절하는데 용이하다.

| | 잠재적 양태성 | 현실화적 양태성 | 실현적 양태성 |
|-----------------|---------------|----------------|-----------|
| 외부배열(exotaxic) | 의무(having-to) | 능력(being-able) | 행동(doing) |
| 내부배열(endotaxic) | 희망(wanting) | 지식(knowing) | 존재(being) |

서사물에서 모든 진술은 대상의 성격과 행위에 관한 진술로 이루어지는데, 경과(process)진술은 행위에 관한 진술로서 하나의 사건이 명료하게 제시되는 ‘실연’ 이고, 정체(stasis)진술은 성격에 관한 진술로서 사물의 존재만을 진술하는 서사의 ‘함축’ 이다.⁶⁾ 양태성 범주의 세로축에서, 함축은 위 표의 내부배열적 성질에 해당하는 것으로, 대상의 정태적 성격을 나타내는 양태성의 범주이며, 외부배열적 성질은 정태적 성격이 외부의 사회적 동기로 인해 가시적인 ‘실연’ 으로 나타나는 양태성의 범주라고 볼 수 있다. 그리고 잠재적, 현실화적, 실현적 양태성의 가로축은, 임창섭에 따르면, 대상이 추구하는 가치의 실현성이라고 볼 수 있는데, 잠재적 양태성과 현실화적 양태성은 가능성의 영역을 말하고, 실현적 양태성은 실제적 수행의 영역을 말한다.⁷⁾ 그렇다면, 본고의 목적은 어떤 행위가 현실에서 가능한 것인지만 보는 것이므로, 모션의 양태성 판단을 위해서는 실현적 양태성의 외부배열적 요소에만 주목하면 된다고 볼 수 있다.

비행접시의 예로 돌아가 보면, 비행접시라는 존재는 아직까지는 현실에서 환상이다. 그리고 원심력을 무시한 직각의 항로변경은 그것의 의무적인 성능이고 희망이고 능력이다. 하지만 그런

5) Greimas, A. J., *Semiotics and language: An analytical dictionary*, Indiana Univ. Press, 1982, pp.193-195.

6) 시모어 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른 사상, 2003, p.35.

7) 임창섭, 앞의 논문, p.157.

비행은 지구상의 물리법칙을 생각해 봤을 때 실제로 가능하다고 보기 힘들다. 영화 속의 비행접시는 내부배열적 정체는 인정하지만 현실적으로 ‘실연’ 될 수는 없는 것이다. 본고는 이런 입장에서, 우주선이건 로봇이건 그 존재는 인정하더라도 그것이 현실의 운동법칙에 위배되고 있다면 모션의 양태성이 낮다고 간주하고자 한다. 결과적으로, 사물의 모션 양태성은 서사성과 인식론적 리얼리티를 배제한 채, 대상의 움직임으로만 평가된다.

III. 매체와 장르의 구분

모션의 양태성이 매체와 장르에 미치는 효과를 보기 위해서는 매체와 장르의 구분이 필요한데, 하루가 다르게 변화되는 콘텐츠의 하이브리드들은 그것의 객관적인 구분을 무력화 시킨다. 매체와 장르의 구분이 가능하다 해도, 그 후의 장르 구분 또한 문제다. 장르 역시 일종의 합의된 코드일 뿐 명시적으로 정의된 개념이 아니기 때문이다.⁸⁾ 본고는 먼저 장르에 대해서 재정의의를 하고 그에 대한 변증으로서 매체의 범주를 정하고자 한다.

장르의 범주를 정하기 위해서는 먼저 서사 연구의 계보를 좇을 필요가 있는데, 러시아 서사 이론가인 블라디미르 프롭은 그의 저서 <민담형태론>에서 백 개의 민담을 분석한 후 그 민담들이 모두 같은 기본 공식에 기초하고 있음을 실증적으로 보여주었다. 그 공식들을 31가지의 기능으로 정리를 했는데⁹⁾, 이것을 좀 더 추려서 도식화 한 것이 그레마스의 행위소 모델이다. 이 모델에 의하면, 서사의 큰 줄기는 주체(subject)가 결핍(sender)으로 인해 어떤 행위(object)를 하고, 그 과정에서 반대자(opponent)와 조력자(helper)가 관여를 하는데, 중국에는 그 행위로 인해 어떠한 보상(receiver)을 받는다는 것으로 공식화 된다.¹⁰⁾ 서사에 대

8) 김희경, “TV다큐멘터리의 장르확장과 수용자 해독에 관한 연구”, 성균관대학교 박사학위논문(2004), p.22.

9) 다니엘 챌들러, 강인규 역, 앞의 책, pp.164-166.

10) 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교 출판부, 2002, p.230.

한 이 같은 관점은 텍스트의 개별적 특수성을 무시한다. 이런 의미에서 세상의 모든 서사는 셰익스피어에서부터 스타워즈까지 본질적으로 모두 같다고 할 수 있다. 모든 서사는 결국 인간의 삶과 죽음, 사랑을 말한다는 식인 것이다.

하지만 서사 분석의 문제는 이렇게 간단하지 않고, 우리는 이러한 삶, 죽음, 사랑이라는 ‘가치’를 서사라고 부르지도 않는다. 바르트 역시 이렇게 말한 바 있다. “서사를 처음 연구한 사람들은 세계의 모든 이야기들을 하나의 구조로 파악하고자 했다. 그러나 이것은 텍스트들의 차이를 무시하는 바람직하지 않은 접근이다.”¹¹⁾ 하지만 프롭이나 그레마스처럼 서사가 각각의 내용 또는 의미들이 모여 일련의 (공통된) 구조를 갖는다고 보는 관점은 서사분석에서 ‘장르’라는 개념을 떼어놓기에는 용이하다. 본고는 ‘서사의 톤앤매너’를 ‘장르’라고 보고자 한다. 어떤 서사가 주제(의미, 내용)로서 권선징악을, 인과응보를, 삶을, 죽음을, 사랑을 말하고 있다면, 그것은 냉소적으로 그려질 수도, 건조하게 그려질 수도, 신파적으로 그려질 수도, 무섭게 그려질 수도 있다. 장르라는 것은 이러한 보편적 가치에 대한 메타포의 종류라고 할 수 있겠다. ‘그녀는 아름답다’라는 내용을 말하기 위해 우리가 구사할 수 있는 은유는 몇 가지나 될 것인가? 어떤 명제를 말하기 위해 우리가 구사할 수 있는 형식미학적, 낭만주의적 수사, 이것이 곧 장르라고 칭하기로 한다. 바르트가 문제시한 텍스트들 간의 무시된 차이는 ‘장르’라는 발화태도의 차이로 구제될 수 있다.

장르를 이렇게 문학적 수사의 범주로 본다면, 반면 매체는 그 수사를 한국말로 말할 것인가, 영어로 말할 것인가 같은 재료의 문제로 국한시킬 수 있을 것이다. 장르는, 소쉬르의 언어체계로 빚댄다면, 주관적이고 추상적인 발화방식(Parole)인 반면¹²⁾, 매체는 물리적이고 기술적인 측면의 국어체계(Langue)로 볼 수 있

11) 다니엘 챌들러, 강인규 역, 앞의 책, p.166.

12) 오영숙, 「장르연구의 양상과 전망에 대한 소고: 멜로드라마 연구를 중심으로」, 『현대영화연구』, 제4호(2007), p.125.

다. 그렇게 본다면, 애니메이션은 영화 속의 한 장르로서가 아니라 라이브액션과 구분되는 매체로 보는 것이 타당하다. 영화 속의 뮤지컬도 장르의 변용이 아니라 매체적 재매개로 보는 것이 타당하다.

본고는 장르에 어떠한 것이 있다는 것이 중요하지는 않다. 다만, 어떤 것이 장르의 문제인지 매체의 문제인지만 결정할 수 있으면 된다. 그러므로 본고에서 필요로 하는 장르유형은 일반적인 인식에서 적당히 타협할 수 있는 수준이면 충분하다. 이 유형은 이은주(2008)의 연구에서 채택했는데, 그것은 애정/멜로, 코미디, 액션, 드라마, 공상/판타지, 추리/미스터리, 모험극, 역사극, 공포/호러, 에로라는 10개 장르¹³⁾이다. 여기에 포함되지 않는 범주들, 애니메이션, 광고, 뮤지컬, 뉴스, 리얼리티쇼, 다큐멘터리 등등의 것들은 본 연구자가 보기에는 매체의 문제에 속해 있다.

IV. 만화적 지각방식

매체를 통한 모션을 표현하는 일은 영화가 발명되기 전까지는 전적으로 지표적 기호에 의존해 왔다. 만화만이 모션의 양태를 표현했을 뿐 무매개의 욕구를 지향하는 다른 여타 시각예술매체는 그러한 비가시적 지표 기호를 거의 사용하지 않았다. 그러한 모션의 표현은 영화의 발명으로 움직임을 직접 묘사할 수 있게 되면서 지표적 범주에서 비로소 도상적 범주로 편입된다. 그러나 아직까지도 애니메이션이라는 형식은 만화의 도상성과 많이 닮아 있으므로, 또한 본 연구자의 생각으로는 애니메이션의 모션지각은 아직까지는 영화적 지각보다는 만화적 지각에 더 가깝다고 생각하기 때문에 모션의 양태성을 논하는 데에는 먼저 만화적 지각방식을 짚어볼 필요가 있다.

만화는 기본적으로 시퀀스 단위의 키프레임들로 구성된다. 동

13) 이은주, “영화장르소비특성에 대한 탐색적 연구: 장르 선호도, 장르 레퍼토리를 중심으로”, 한양대 석사학위논문(2008), p.25.

작의 시초, 본동작, 동작의 결과라는 이 세 가지 키프레임으로 구성되고 거기에 지표적 기호가 덧붙여짐으로써 모션의 양태가 표현된다. 즉 ‘사태’라는 이미지가 스틸컷들로 분절된다는 의미이다. 연속적인 것을 불연속적인 것으로 환원해서 선택적으로 지각한다는 것은 모든 미디어 경험의 기본 메커니즘이긴 하지만, 이미지의 도상적 개념성과 모션분절의 개념성으로 봤을 때 만화의 지각은 영화보다 훨씬 더 선택적이다. 그래서 훨씬 더 쉽고 원초적이다.

처음 애니메이션의 모션은 실제적인 움직임의 매개하기보다는 만화적 지각방식에 기초하여 모션을 조작의 수단으로 간주했다. 할라스와 맨벨은 움직임의 재현에 있어서, ‘묘사된 그림은 실제의 것과 똑같이 자연스럽게 만들어지면 결국 애니메이션의 목적을 방해하게 되고 오히려 부자연스럽고 어색해져 버린다’고 지적하고, 애니메이션에 꼭 필요한 것은 ‘보통영화에서의 사진에 의한 리얼함은 완전히 제거해 버리는 것¹⁴⁾’이라고 덧붙이고 있다. 이런 시각은 전형적인 매체결정론적 시각이라고 할 수 있다. 라이브액션의 영화와 애니메이션이 확실히 구분되던 시대에는 이러한 시각이 유효했지만 지금처럼 영화가 렌즈를 통해서만 제작되지 않는 환경에서는 영화와 애니메이션 사이에 확실한 경계를 그을 수가 없다. 물론 아직까지 매체결정론적 시각은 일견 유효한 면이 있다. 대부분의 디즈니류 애니메이션들이 모션의 조작으로 그 코믹성을 강화하는 것은 애니메이션으로서 너무나 당연하다는 인식이 아직 깔려 있는 것이다.

하지만, 이렇게 모션을 분절해서 개념화 시키는 행위, 즉 만화적 지각방식을 강화하는 것의 목적이 매체성에 있는 것인지는 좀 더 살펴봐야 한다. 만화적 지각방식의 강화에는 전형적인 패턴이 있는데, 그것은 선택적인 지각에 알맞게 보여질 것은 과장하고 중요하지 않은 것은 생략하는 취사의 과정이다. 이는 대체로 중요한 순간의 느낌과 중간과정의 빠름의 조합이라고 할 수 있다.

14) Hallas, John, Roger Manvell, *The technique of film animation*, 1959, Focal Press, p.32.

애니메이션의 예로 들면, 여자모델의 걸음걸이를 분절시키고자 할 때, 우리는 아마도 가장 관능적인 임팩트가 있는 모델의 힙프 운동에 먼저 주목하게 될 것이다. 그 힙프의 운동궤적을 프레임에 따라 배분할 때, 모델의 한걸음을 0.5초라 가정한다면, 힙프의 운동 궤적을 15프레임으로 나누어 배분해 주면 자연스러운 움직임을 얻어낼 수 있을 것 같지만, 그리 좋은 결과를 얻어내지는 못한다. 우리는 아마도 모델의 힙프운동의 타이밍을 이렇게 배분해줘야 할 것이다. 관능적 동세의 중요지점인, 힙프가 좌우로 치켜 올려지는 순간을 한 프레임씩만 배분할 것이 아니라 3~5프레임 정도 소비하고 나머지 남은 5~7프레임을 그 인트윈 액션에 배분하는 식으로, 그렇게 특징적인 힙프의 위치에 가중치를 고려한 프레임 배분이어야 그 특징되는 이미지들이 선택적으로 지각될 수 있다.

이러한 빠름과 느림의 리듬은 이미지 지각에 있어서 각각 각성과 몰입을 유도하게 된다. 그럴 수밖에 없는 것이, 이미지 정보가 빨라서 제대로 인식할 시간이 없으면 정보를 채워넣기 위해 스스로의 상상력으로 관여를 하게 될 것이고, 스포츠 중계의 슬로우비디오처럼 느린 이미지 정보에서는 각자의 상상력은 일단 접어둔 채 사태의 진행을 관망하며 분석을 하게 된다. 일반적인 인식으로는 텍스트에 대한 관여 행위와 해석의 행위는 같은 것으로 간주되고는 하는데, 여기서는 감각확장으로서의 미디어를 애기한 맥루한을 인용함으로써, 그러한 일반적 인식과는 다른 관점을 말하고자 한다.

V. 몰입적 관조와 각성적 관여

맥클라우드의 생각에 따르면 사물은 대상화될수록 관조적이며 개념화될수록 몰입적이다. 이미지의 결핍은 보는 이로 하여금 상상력을 동원해 텍스트 안으로 몰입하도록 만들고, 이미지의 과잉은 보는 이를 거리를 두고 정보들을 해석하도록 하는 관조적 태도를 조장한다. 그에 따르면 만화의 도상 역시 이러한 관조와 관

여의 조합으로 구성되는데, 이러한 조합은 수용자가 스토리의 감정선에 이입할 수 있도록 캐릭터는 개념화된 이미지로, 그 외의 배경에는 주위 맥락의 정보들로 스토리를 관조하고 해석할 수 있도록 구체화된 사실적 표현으로 하는 전통적인 만화의 전략이다.¹⁵⁾

이렇게 맥클라우드는 몰입을 감정이입적 관여의 가치로, 관조를 대상화적 거리두기의 가치로 보는데¹⁶⁾, 맥루한은 조금 다르게 본다. 그에 의하면, 관여는 감각적인 각성의 가치이며, 관조는 무매개적 몰입의 가치이다. 그는 핫미디어/쿨미디어 논의에서 그 점을 말하고 있는데, 단일감각에 집중 의존하는 미디어는 핫미디어이고 공감각적인 미디어는 쿨미디어이다. 정보량이 많은 핫미디어 경험은 정보의 수집과 해석으로의 몰입이며, 정보량이 결핍한 쿨미디어 경험은 모든 감각을 동원해 모자라는 정보를 채우려는 감각확장의 관여이다. 그에게 있어서 관여는 의식적 해석이나 이성적 판단이 아니라 감각의 개입을 말하는데, 그것은 일종의 즉자적이고 감각적인 상상 같은 것이라고 할 수 있다. 예로 들면, 독자들은 만화를 읽을 때 그것의 모자란 시각정보들을 메우기 위해서 많은 상상력으로 관여하기 때문에 대표적인 쿨미디어로 분류된다. 반면 영화적 지각은 구체적이고 사실적인 이미지에 대한 관조적이고 시각 집중적인 단일 감각지각이므로 대표적인 핫미디어이다.¹⁷⁾

맥루한은 미디어를 이렇게 감각의 확장성에 따라 구별했지만, 그건 20세기 미디어의 얘기이고, 지금 같은 멀티미디어 시대에 어떤 미디어를 이분법적으로 나누는 것은 시대에 많이 뒤떨어져 보인다. 이제 다중 감각으로 미디어를 경험하는 시대에는 관여와 관조의 배합문제에 주목해야 할 것이다. 그 각성적 관여와 몰입적 관조의 미디어 경험에 대해 데이빗 볼터는 몰입/반성의 진동

15) 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008, pp.38-53.

16) 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 위의 책, p.44, p.141.

17) 마샬 맥루한, 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, pp.57-71.

이론으로 설명하고 있다. 그에 의하면, 모든 미디어 경험은 수용자가 무매개성 몰입단계와 하이퍼매개성 반성단계 사이를 끊임 없이 왔다 갔다 하는 ‘진동(oscillation)¹⁸⁾’ 이라고 할 수 있는데, 그는 이를 인터랙티브의 기본 메커니즘이라고 보고 있다. 인터랙티브의 범주를 액션/리액션의 물리적 측면 너머 하나의 지각/인식 모델로 확대해서 본다면, 무빙이미지에서 모션의 빠름과 느림의 리듬에 의한 이미지 지각도 몰입과 반성의 리듬으로 치환하여 볼 수 있다.

몰입단계는 관성적이고 무매개적인 경험으로, 지각하고 인식할 만큼의 시간적 느낌이 주를 이루는 반면, 반성단계는 순간적인 변화에 의한 감각적(말초적) 자극이 있을 것이라고 추측할 수 있다. 왜냐하면 이는 롤러코스터와 같아서 낙하할 때의 감각적 자극이 느리고 길게 들어오면 자칫 지루하거나, 아니면 길면서도 강한 자극을 버텨내지 못해 각성이 아닌 감각마비를 일으키기 십상일 것이기 때문이다. 무매개적인 경험이라는 말은 이미지 속의 기호를 기호로 느끼지 못할 만큼 당연하게 지나친다는 말인데, 그러다가 하이퍼매개적 조작성이 신경을 말초적으로 자극하며 관성적 관조에 우발적인 브레이크를 건다.

모션의 양태성 조작에 대한 이론적 접근을 정리하자면, 모션의 조작은 속도의 조작인데, 이는 비중 있는 동세는 느리게 잡고 다른 것은 빠르게 가져감으로써 선택적 지각을 유도한다. 그러한 빠름과 느림의 차이가 현저할수록 그것은 하나의 리듬으로 치환된다. 그 리듬은 관조와 각성의 리듬으로 볼 수도 있기 때문에, 이러한 모션의 조작은 곧 감각비율의 조작과도 같다고 할 수 있다는 점이다. 좀 더 나아가서, 이성적 관조는 서사의 흐름에 대한 몰입의 가치로 등치되고, 감각적 각성은 서사의 흐름에서 빠져 나와 이미지의 스펙터클을 즐길 수 있게 하는 동기 부여의 브레이크처럼 작용한다고 할 수 있겠다.

18) Bolter, David J., Diane Gromala, *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*, The MIT Press, 2003, pp.275-280.

VI. 사례분석과 비교

1. 텍스트 선택

분석대상은 재현성을 가지는 구상이미지의 시퀀스들로 한정한다. 분석의 시작은 그것들이 모션 양태의 (의도적인) 조작성을 가지는가 그렇지 않은가 하는 판별이다.¹⁹⁾ 그 후로 도상 양태의 높고 낮음을 인물들의 신체비례와 개체의 묘사도가 실제 재현에 얼마나 충실한가로 평가하고, 최종적으로 그것들로 인한 의미효과에 기초한 장르와 매체의 포지셔닝을 행했다.

분석은 영화, 애니메이션, 광고에서 뽑아낸, 총 10개의 텍스트를 가지고 행했다. 장르 판단은 전체 영화의 장르는 고려하지 않고 해당 시퀀스가 드러내는 의미효과에만 주목했다.

1) <인크레더블> (00:05:20~00:05:30)

엘라스티걸이 인크레더블을 유혹하는 장면인데, 엘라스티걸이 인크레더블의 몸을 손가락으로 더듬다가 순간적인 속도로 두세 번 인크레더블의 신체를 사사삭 훑는다.



●도상양태 - 캐릭터들은 전형적인 남성성과 여성성이 과장된

19) 조작성이 있다는 것은 모션 양태의 높고 낮음이 분절될 만큼 차이가 있음을 말한다. 조작성이 없는 것은 그 차이가 없는 것, 즉 모션의 양태가 일관되게 높거나 또는 일관되게 낮은 것으로 한다. 모션양태성의 높음은 그레마스의 세 가지 양태성 분류 중 외부배열적/실현적 양태성까지 높음을 의미하고, 양태성 낮음은 그것이 낮음을 의미한다.

형태로서, 약간 관능성을 보이고 있다. 실제 사람이라고는 볼 수 없는 캐리커처의 코믹한 외모를 가지며 신체비율도 실제적이라고 할 수 없다. 3D 프로그램으로 제작되었다는 것을 즉각적으로 알 수 있다.

●모션양태 - 엘라스티컬이 인크레더블의 신체 주위를 훑는 동작은 캐릭터들이 현실을 초월하는 슈퍼히어로라는 점을 감안했을 때, 현실화적 양태성은 높다고 할 수 있다. 하지만 실제적으로 전혀 불가능하므로 실현적 양태성은 아주 낮다. 이미지의 분절성이 아주 강하다. 역동적이라고는 할 수 없고 정적인 면이 더 강하다. 손가락으로 더듬는 장면의 유려하고 예로틱한 느낌과 바로 다음 이어지는 쏘의 순간적인 빠름이 극도의 대조를 이루므로 의외성 또는 우발성의 가치를 담보한다. 빠름과 느낌의 차이가 현격하므로 모션의 양태성은 의도적으로 조작이 되었다고 볼 수 있다.

2) <백실>(1) (00:10:20~00:10:32)

초반 전투씬인데, 로봇(갑옷을 입은 사람)이 계단을 뛰어 올라간다. 천장으로 도약하기 위해 미사일 두 방을 쏘는데, 이 미사일은 발사된 후 잠시 멈춘 듯 느리다가 천장을 향하면서 갑자기 빨라진다. 미사일은 실제 물리적 환경에서의 궤적과 속도를 그대로 카피했다기보다는 유도 미사일의 운동패턴을 개념적으로 모방한 감이 강하다. 천장으로 도약하는 로봇의 점프도 도약순간의 빠름과 정점에 이르렀을 때의 느낌이 강하게 대조된다. 이러한 움직임들은 인식적으로는 그럴 듯하지만 실제로 그럴 것 같지는 않다.

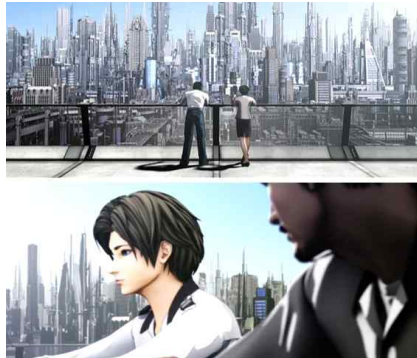
●도상양태 - 캐릭터들의 신체비율이나 표정, 배경들은 과장됨이 전혀 없다. 전통적인 만화가 갖는 윤곽선의 특징을 가지고 있지만 명암 표현이 사실적이어서 눈을 가늘게 뜨고 본다면 거의 실제적인 그림이다. 3D 프로그램으로 제작되었음을 즉각적으로 알 수 있다.



●모션양태 - 현실화적 양태성은 높으나 실현적 양태성은 낮다. 뛰어올라가는 로봇의 모션은 과장되지 않았으나 유도 미사일의 운동패턴은 과장되었다고 볼 수 있으며, 천장으로 도약하는 로봇의 모션도 빠름과 느낌이 조작된 형태이다. 액션이 다이내믹하고 강해서 남성성이 드러난다.

3) <백실>(2) (00:18:40~00:19:30)

이전에 분석한 영화 <백실>의 다른 장면이다. 두 등장인물이 평범한 장소에서 단순히 대화하는 장면이다.



●도상양태 - 이전 분석과 동일하며, 배경으로 보이는 도시는 미래 도시처럼 보인다.

●모션양태 - 현실화적 양태성, 실현적 양태성 둘 다 높다. 서로 쳐다보고, 난간에 등을 기대는 등 지극히 일상적인 액션만 있

으며, 그 움직임들에 과장, 왜곡의 징후는 전혀 보이지 않는다. 매우 정적이며, 젠더특성을 유추할만한 단서는 없다.

4) <300> (00:48:05~00:49:15)

전투장면이며, 킥모션과 슬로우모션이 교차하는데, 느리게 묘사되는 동세에서의 시각적 정보에 몰입하는 관조성과 빠른 모션에서의 순간적인 각성이 반복된다. 남성적인 근육과 피의 잔인함, 역동적인 동세가 슬로우 모션에서 부각되고 있다.



●도상양태 - 캐릭터의 신체 비율, 배경 등은 과장됨이 없다. 남성성이 강하다. 라이브액션이라서 캐릭터가 3D로 제작되었다고 보기 힘들다.

●모션양태 - 실현적 양태성이 낮다. 조작된 움직임이라는 것이 노골적으로 드러난다. 액션이 다이내믹하고 강해서 남성성이 드러난다.

5) <Iron Man2>(1) (00:36:12~00:37:05)

아이언 맨과 악당이 카레이싱트랙에서 싸우는 장면이다. 채찍으로 아이언 맨의 목을 휘감고 돌릴 때 아이언 맨이 나가떨어지는 속도는 실제적이라고 보이지 않는다. 다시 일어날 때 역시 미끄러지는 속도가 빠르고 일어난 후의 완결된 동작이 길게 잡히는 듯하다.

●도상양태 - 인물들의 신체비율 등이 과장됨이 없고 컴퓨터로

재현된 이미지도 디테일이 상당히 높다. 실제 환경을 베이스로 해서 어색하게 합성된 부분이 없다.



●모션양태 - 아이언 맨이 나뉘는 속에서의 속도는 실제보다 빨라 보인다. 미끄러지는 속도가 일어나서 버티는 동세에 비해 빠르다. 즉 실제 모션에서 중간 액션보다는 주요 동세 중심으로 모션을 잡았다는 의도적 조작성이 눈에 띈다.

6) <Iron Man2>(2) (00:06:23~00:06:55)

아이언 맨이 무대와 열광하는 관중들과 댄서들이 있는 쇼케이스장에 등장해서 갑옷을 벗는 장면이다. 갑옷이 벗겨지는 동안의 로봇의 움직임이나 주인공의 움직임에는 과장된 모션이 거의 없다.



●도상양태 - (1)의 분석과 동일

●모션양태 - 갑옷을 입은 주인공과 갑옷을 벗은 주인공의 모

션이 차이가 나지 않는다. 갑옷을 벗기는 로봇의 모션 속도도 전혀 과장되거나 특별한 점이 없다. 의도적으로 어떤 부분이나 동세에 비중을 두겠다는 의도는 없어 보인다. 카메라워크 역시 일반적인 쇼에서 보이는 평범한 지미짚 카메라 워크를 사용한다.

7) <삼성 SDI TV 광고>

등장인물 각자들은 각각 셀룰러폰, 모니터, TV 등을 보고 있고 카메라가 움직이며 각각의 등장인물을 담아내고 있다.



●도상양태 - 인물들의 신체비례나 표정들은 만화처럼 과장되거나 왜곡되지는 않았으나, 단색톤의 색채들로 명암 없이 채색되어 있으므로 실제라고 보기 힘들고, 또한 엑스레이, 적외선 카메라 등 어떤 매체로도 이런 이미지로는 보일 수 없으므로 인식적인 측면에서도 리얼하다고 말하기 힘들다.

●모션양태 - 인물들의 모션은 과장, 왜곡된 징후를 보이지 않는 점에서 모션의 양태는 높다. 이동하는 카메라의 속도는 같지는 않지만 빠름과 느림의 단절적인 변화가 없다.

8) <District 9> (01:28:15~01:36:45)

실사와 애니메이션의 합성 영화인데, 외계인과 인간들 간의 전투 장면이다. 외계인들의 액션이나 인간의 액션, 포탄의 궤적 등 모든 액션은 실제보다 과장되었다는 느낌이 거의 들지 않는다.



●도상양태 - 기본적으로 라이브액션이기 때문에 도상양태성은 높다. 외계인도 매우 복잡하고 디테일하게 디자인되었고 실사와 전혀 이질감이 없이 합성되었다.

●모션양태 - 인물들의 움직임은 거의 과장되지 않았다. 외계인의 애니메이션도 충분히 상상할 수 있을 만큼의 개연성을 가진다. 인물들의 행위보다는 매우 많이 흔들리는 카메라가 다큐멘터리성과 긴박함을 설정해 주고 있다.

9) <오세암> (00:34:20~00:34:30)

인물이 조용히 앉아서 돌을 던지는 행위를 하고 있다. 어딘가에서 날아온 물수제비를 뜨는 돌을 보고 뒤돌아보는 장면이다.



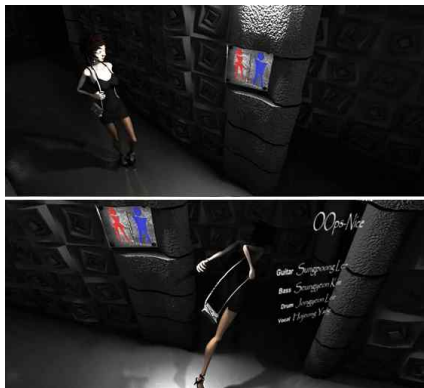
●도상양태 - 인물들의 신체비례는 과장되었다고 보기는 힘들

지만, 사실적 묘사보다는 개념적 묘사성이 강하다. 명암도 디테일하지 않고 개념적이다.

●모션양태 - 돌을 던지는 손은 단순히 ‘던지고 있다’는 행위만 보여줄 뿐 관절의 디테일한 움직임들은 포착되지 않는다. 모션은 최대한 간결하게 묘사되고 있으며, 모션의 속도 역시 평범하다. 모션이 개념적이라는 점에서 양태성은 낮다. 하지만 이러한 낮음은 일관적으로 낮다는 점에서 조작이라고 보기 힘들고, 또한 모션표현에 있어서 전통적인 셀 애니메이션의 기술적 한계라고 볼 수 있기 때문에 의도적이라고 보기도 힘들다.

10) <The Toilet> (00:05:00~00:05:23)

인물은 전형적인 모델워킹으로 걷는다. 화장실로 점프하는 동작의 동세는 분절성이 매우 강하다. 어두운 복도가 은밀함을 내포한다.



●도상양태 - 인물의 신체비례가 과장되어 여성적 관능을 보여준다. 코믹한 외모를 가졌다. 3D 프로그램으로 제작되었다는 것을 즉각적으로 알 수 있다.

●모션양태 - 걸을 때 인물의 허프운동이 과장된 면이 보인다. 눈치를 보는 동세와 화장실 안으로 점프하는 순간의 동세 사이의 시간차가 매우 급격하다.

2. 분석결과

각각 특유의 모션양태와 도상양태들에 의해 발현되는 의미적 효과들을 일차적으로 종합해보면 다음과 같다. 모션양태의 조작과 도상양태성, 매체 사이에는 어떤 상관성을 발견하기 어렵다.

| 구 분 | 모션양태 조작 | | 도상양태 | | 매 체 | 효 과 |
|------------|------------|---|--------|--------|----------------------------|--|
| | ○ | × | 높 음 | 낮 음 | | |
| 인크레더블 | ○ | | | ○ | 애니메이션, 3D | 코믹, 관능, 정적, 의외성 |
| 백설(1) | ○ | | ○ | | 애니메이션, 3D | 다 이 나 믹, 남성적, 긴 박함, 스틸, 의외성 |
| 백설(2) | | ○ | ○ | | 애니메이션, 3D | 정적, 평범, 일상 |
| 300 | ○ | | ○ | | 라이브액션 | 다 이 나 믹, 남성성, 긴 박함, 잔인 함, 의외성 |
| 아이언맨2(1) | ○ | | ○ | | 라이브액션, 애니메이션, 3D | 다 이 나 믹, 긴박함, 스 틸, 의외성 |
| 아이언맨2(2) | | ○ | ○ | | 라이브액션, 애니메이션, 3D | 정적, 평범 |
| 삼성SDI | | ○ | ○ | | 애니메이션, 광고 | 다 이 나 믹, 평범, 일상 |
| 디스트릭트9 | | ○ | ○ | | 라이브액션, 애니메이션, 3D, 다큐멘터리 | 다 이 나 믹, 어 지 러 움, 긴박함 |
| 오세암 | | ○ | ○ | | 애니메이션 | 정적, 평범, 일상 |
| The Toilet | ○ | | | ○ | 애니메이션, 3D | 코믹, 스틸, 관능, 정적, 의외성 |

실로, 현대 애니메이션의 높은 도상적 재현력은 더 이상 할라스 식의 인식적 리얼리티에 의존해서 ‘애니메이션만의 리얼리티’를 구제할 필요가 없게 한다. 따라서 할라스가 말했던, 애니메이션이기 때문에 애니메이션다운 움직임은 가져야 더욱더 실제적이라는 전통적인 애니메이션관은 이제 효력이 없다.

아래 이차분석으로 행한, 의미효과를 중심으로 한 장르 포지셔닝의 결과, 라이브액션과 애니메이션 두 매체에서 공히 드러나듯, 모션의 양태성이 조작된 시퀀스는, <디스트릭트 9>을 제외하고는, 공통적으로 ‘의외성’과 ‘말초성’이라는 감각적 가치를 드러내고, 그렇지 않은 시퀀스는 드라마를 표방하는 단순 일상적인 스토리텔링을 중시한다.

| 구 분 | | 코믹 vs. 진지 | | 말초적 (잔인함, 관능성 등) vs. 이성적 (관조성) | | 동적 vs. 정적 | | 긴박 vs. 일상 | | 우발성 vs. 의외성 vs. 긴장 vs. 평범 | | 장르 |
|------------|------------|-----------|---|--------------------------------|---|-----------|---|-----------|---|---------------------------|---|----------------|
| | | o | | o | | o | | o | | o | | |
| 모션 양태 조작 0 | 인크레더블 | o | | o | | | o | | o | o | | 공상, 애정/멜러, 코미디 |
| | 백설(1) | | o | o | | o | | o | | o | | 공상, SF, 액션 |
| | 300 | | o | o | | o | | o | | o | | 공상, 액션, 역사물 |
| | 아이언맨2(1) | | o | o | | o | | o | | o | | 공상, SF, 액션 |
| | The Toilet | o | | o | | | o | | o | o | | 코미디, 스틸러 |
| 모션 양태 조작 X | 백설 (2) | | o | | o | | o | | o | | o | 공상, SF, 드라마 |
| | 아이언맨2(2) | | o | | o | | o | | o | | o | 공상, SF, 드라마 |
| | SDI | | o | | o | o | | | o | | o | 드라마 |
| | 디스트릭트 9 | | o | o | | o | | o | | o | | 공상, 액션 |
| | 오세암 | | o | | o | | o | | o | | o | 드라마 |

일반적 인식에서는 모션양태성의 조작이 ‘코믹함’과 ‘다이내믹함’을 크게 부각시킴으로써 주로 코믹한 애니메이션의 전매특허라고 생각하기 쉽지만, 실제로는 그렇게 보편적인 상관관계가 있다고 보기 어렵다. 모션의 양태성이 조작되지 않은 시퀀스에서는 긴장, 긴박함을 느낄 수가 없는 걸로 봐서는, 모션 양태성의 조작은 단위 시퀀스가 일종의 감각적 자극을 필요로 하는가 하지 않는가에 달려 있다. <디스트릭트 9>은 예외적인데, 이것은

모션양태성의 조작 없이도 액션 장르의 가치를 드러내고 있다.

하지만 그것은 화면의 긴박함을 카메라의 매우 강하고 불규칙한 흔들림으로 대신하고 있다는 점에서, 어찌 보면 개체들에 대한 모션조작이 아닌, 좀 더 포괄적인 모션의 속도조작을 하고 있다고 볼 수도 있을 것이다.²⁰⁾ 이는 편집과 촬영에 의한 모션 조작이지만, 어찌 되었든 모션의 속도 변화 때문에 긴박, 긴장 등의 감각성이 변화된다는 면에서는 본고의 생각과 일치하는 유형이다.

분석의 결과로 보면, 모션의 양태성이 조작된 시퀀스들은 코미디와 액션으로 분류되는데, 이들이 공통적으로 내포하는 의미효과는 말조성과 우발성이다. 반면, 그러한 감각성을 자제하는 장르는 스토리텔링을 중요시 하는 드라마 장르로 구분되고 있다. 그렇다면 장르라는 것은 극의 긴장도와 연관이 있다고 말할 수 있지 않겠는가? 영화를 핫미디어라고 규정한 맥루한의 말은 영화 전체적으로 봤을 때 아직 유효하다. 우리는 영화를 매우 관조적으로, 주로 시각적인 감각을 중심으로, 텍스트 안으로 몰입해서 해석하며 본다. 그러다가 가끔씩, 또는 자주 걸리는 이러한 조작들, 영화에서는 주로 모션의 조작들이 순간적인 각성 상태를 조장하며 서사해석의 관성적 단계를 잠시 벗어나게 하는 것이다. 이성적 해석보다는 감각적 각성으로 이미지의 스펙터클을 즐길 수 있는 순간의 여유를 준다. 결국 장르라는 것은 감각비율의 조작으로 포지셔닝되는 범주라고 할 수 있다.

이렇게 되면, 모션 양태성에 대한 일반명제를 세우는 데에 있어서 이제 장르라는 학제적으로 범주 지을 수 없는 용어를 사용하는 것보다는 ‘감각’이라는 말로 대체하는 것이 좀 더 학제적인 명제가 될 것이다. 무빙이미지에서 모션의 양태성 조작은 곧 감각비율의 조작을 의미한다.

20) 본고에서는 편집기술이 아닌 촬영기술에 의한 모션의 조작은 모션 양태의 조작 범주에 포함시키지 않았다.

VII. 결론

본고는 무빙이미지에서 모션의 양태성 전략이 어떤 요소에 의해 결정되는 것인가에 대한 논의이다. 거기에 대한 일반적인 관점은 애니메이션이기 때문에 모션의 양태성 조작성이 당연히 된다는 매체결정적 관점과 독특한 표현으로써의 의미효과에 주목하는 장르결정적 관점이라고 할 수 있는데, 사실 이 두 가지 관점은 매체와 장르라는 학제적으로, 모호한 범주 때문에 그저 뭉뚱그려져서 말해져 왔다.

본고는 이와 관련한 논의에 대해 좀 더 학제적인 명제를 제안하고자, 먼저 양태성이란 용어에 대한 제한적 정의를 했고, 다음으로 그런 측면에서 현상들의 모션을 평가하기 위해 모션 양태성의 조작성 효과에 대해 이론적으로 접근했다. 실제 사례들 몇 가지를 도상성 중심으로 분석하고 매체, 장르 측면에서 분류해 봤을 때의 결과는 이론적 추측과 다르지 않았다.

결론적으로 첫째, 모션 양태성의 조작성 전략은 매체와는 상관이 없다. 모션의 양태성 조작성은 요즘 같이 카메라 없이도 썸을 구성할 수 있는 기술시대에서, 애니메이션보다 오히려 영화가 더 적극적으로 행하고 있다. 기존의 매체결정론으로는 영화의 만화적 재매개 현상을 설명할 수가 없는 것이다. 둘째, 그 조작성 전략은 장르에 의해 결정되고 있기는 하다. 주로 코믹, 액션/하드코어, 공상/판타지 등의 장르에서 모션의 양태성 조작성의 징후는 강하다. 하지만 문제는 ‘장르’라는 범주가 학제적으로 정의가 되지 않고 매우 유동적인 범주로 활용된다는 점이다. 본고에서는 장르를 서사를 ‘구성하는 요소’가 아니라 서사를 말하는 발화 태도로서의 ‘톤앤매너’라고 제한적으로 정의하고 텍스트들의 모션 양태에 대해 장르 포지셔닝을 해본 결과, 모션양태성 조작성의 감각적 효과가 장르 포지셔닝과 관계가 있음을 알 수 있었다. 즉 장르는 감각비율의 조작성으로 포지셔닝되는 것이라고 할 수 있으므로, 최종적으로 ‘무빙이미지에서 모션 양태성의 전략은 단위 시퀀스의 감각비율을 결정한다’는 명제를 세울 수 있을 것이다.

영화나 애니메이션에서 장르 판단에 미치는 영향력은 크게 도상성, 서사성에 있을 것이다. 본 연구는 상대적으로 도외시 되었던 모션 양태가 매체·장르성에 미치는 영향을 가늠해 본 것에 그 의의를 갖는다. 이제 모션의 양태성 전략은 단순히 모션캡처 같이 기술지향적 가치, 경제적 가치 등의 매체적 측면에서 갖는 사용성 그 이상을 고려해야 하는 요소이다.

○연구의 한계

- ①텍스트들의 매체와 장르 판단을 본 연구자의 주관적 결정에 의지하고 있는 점.
- ②양태성의 판단 역시 연구자의 주관에 의지하고 있는 점. 특히 영화 <백설>의 도상 양태를 결정하는 부분은 조금 애매하다고 할 수 있는데, 다른 3D 애니메이션인 <파이널 판타지>처럼, 전형적인 애니메이션보다는 전형적인 라이브액션에 더 가깝다고 판단해서 도상양태는 높다고 보았다.

참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교 출판부, 2002.
- 다니엘 쉐들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006.
- 마샬 맥루한, 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.
- 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008.
- 시모어 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른 사상, 2003.
- 장 보드리야르, 주은우 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 1999.
- 오영숙, 「장르연구의 양상과 전망에 대한 소고: 멜로드라마 연구를 중심으로」, 『현대영화연구』, 제4호(2007), pp.113-130.
- 김희경, “TV다큐멘터리의 장르확장과 수용자 해독에 관한 연구”, 성균관대학교 박사학위논문(2004, 2).
- 안세웅, “애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성”, 홍익대학교 박사학위논문(2008, 8).
- 이은주, “영화장르소비특성에 대한 탐색적 연구 : 장르선호도, 장르 레퍼토리를 중심으로”, 한양대 대학원 석사학위논문(2008, 2).

이지은, “디지털 커뮤니케이션 환경에서의 시각적 감성표현에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위논문(2003, 2).

임창섭, “추상표현주의 도자의 의미생성구조: 그레마스의 서술 기호학을 중심으로”, 홍익대학교 박사학위논문(2007, 2).

Bolter, David J., Diane Gromala, *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*, The MIT Press, 2003.

Greimas, A. J., *Semiotics and language. An analytical dictionary*, Indiana Univ. Press, 1982.

Hallas, John, Roger Manvell, *The technique of film animation*, Focal Press, 1959.

<인크레더블> (Incredible, 2004)

<백실> (Vexille, 2007)

<300> (300, 2006)

<아이언 맨 2> (Iron Man 2, 2010)

<디스트릭트 9> (District 9, 2009)

<오세암> (2003)

<삼성 SDI TV광고> (2003): <http://www.adic.co.kr/gate/video/show.jsp?id=I105221>.

<더 토일렛> (The Toilet, 2009): <http://www.youtube.com/watch?v=c0zkt9y5mEg>.

ABSTRACT

A Research on Effect of Motion Modality on Aspects of Genre and Medium

Lee, Yong-Soo

This study is regarding what motion modality has influences on aspects of genre and media. Nowadays, motion modality becomes an element which is actively manipulated in live actions as well as animations. And, it has been generally accepted that a strategy on manipulation of motion depends on matters of genre or medium. As respected, can we say the premise is correct? if it is, can we refine the premise more theoretically, without using the words, 'genre' or 'media' which have not been are not been defined on an academic aspect. I intend to discuss on this issue.

I will speculate the issue of manipulation of motion modality on theoretical bases. According to McLuhan's hot/cool media theory and Bolter's oscillation theory, the effect of it turns out to be same as manipulation of sentience ratio of media readers, and the ideal result will be examined by an example analysis. In the analysis, I will explore what effects manipulation of motion has on several examples. Then, by examining what kind of correlation these effects has with media/genre positioning, I ultimately will evaluate the genre/medium-based determinism of motion modality, which is represented by a typical premise like "Animation is most realistic when it has the most animation-like movement."

Conclusively I suggest a refined premise like the following. Modality of motion is a strategy depending on issues of genre, with no regard to issues of medium, and the issue of genre is a category which is positioned considering mixture ratio of sentience. With this reason, A strategy of modality of motion depends to sentience a certain sequence needs. So, motion modality becomes a strategy which has to be approached in functionality of genre rather than economic values which spring from technical devices like a motion capture.

Key Word : modality, transparent gaze, reflective involvement,
sentience, genre/medium

이용수
홍익대학교 디자인공예 박사과정
(121-791) 서울특별시 마포구 상수동 72-1
007dooli@hanmail.net

논문투고일 : 2012.05.01

심사종료일 : 2012.08.27

게재확정일 : 2012.09.09