

관객의 시각포획현상에 따른 선택적 주의집중과 애니메이션 유도장치의 이해¹⁾

- I. 서론
- II. 이론적 배경
 - 2-1. 시각포착현상의 개념
 - 2-2. 선택적 주의집중의 예술적 의미
 - 2-3. 애니메이션에 나타난 시각포획에 따른 선택적 주의집중
- III. 애니메이션의 시각포획에 따른 선택적 주의집중과 유도장치
 - 3-1. 기표와 기의 그리고 몽타주
 - 3-2. 청각적 유도장치
 - 3-3. 공간각의 활용과 효과
 - 3-4. 시점, 관객의 시점이동과 동일성
- IV. 결론
- 참고문헌

이종한

초 록

일부 예술가와 과학자의 물리적 현상과 그 표현형식에 대한 연구에서 시작된 애니메이션은 20세기 후반에 들어 인식론과 이미지 생산 기술의 급속한 발달에 힘입어 기존의 미디어 기능을 통합, 재창조를 수행하며 대중문화콘텐츠 형성에 핵심적인 요소로 인식되어 왔다. 현대의 애니메이션은 작가의 예술 활동만큼이나 상업성과 흥행 여부도 강조되며 그 대상인 관객도 배제할 수 없다. 이것은 애니메이션이 예술적 의미에서 상업적 의미까지 그 범위가 확장되었음을 뜻한다. 관객은 애니메이션에서 단순히 '볼거리'와 '들음 거리' 만을 제공받고자 하는 것이 아니며 그이상의 간접적인 정신적 충족을 요구한다. 반면 연출자는 관객의 몰입을 이끌어내 자신이 의도한 신비화된 세계관으로 작품 안으로 유도하고자 한다. 여기서 관객과 연출자간의 충돌이 일어나며 연출자에게는 그 해결점으로 '소통에 대한 기교와 기술'이 요구된다.

어떻게 말할 것인가'로 축약되는 소통의 기술은 애니메이션 연출자가 관객에게 접근하는 표현 방법이며 관객의 심리적 면과 밀접한 관계가 있다. 관객은 연출자와 시점의 동일선상에 놓이지만 화면이라는 제한적 공간에서 재현되기 때문에 관객은 수용하는 입장이고 연출자는 제공하는 입장이기때 연출자에게 주도권이 부여되기 때문이다. 이러한 이유로 연출자는 관객의 심리적인 면에 주의를 기울일 필요가 있고 정신분석학의 이론에 따라 설명이 가능하다.

본고에서는 애니메이션이 "어떻게 관객과 연출자가 동일선상에 놓일 수 있는가?" 하는 논리 아래 관객의 심리현상중 하나인 '시각포획 현상'으로 일어나는 '선택적 주의집중'과 하위 개념인 '목표 지향적 선별기능'과 '자극에 의한 포착기능'을 심리학 이론의 배경으로 자료를 삼고자 한다. 또한 그에 따른 관객의 선택적 주의집중을 이끌어내는 유도장치들이 애니메이션 안에서 어떻게 적용되고 있는가를 고찰해보자 한다.

주제어 : 시각포획 현상, 선택적 주의집중, 애니메이션의 유도장치.

1) 이 논문은 2015년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임 (과제번호 2015-0095)

I. 서론

20세기 전후에 본격적으로 등장한 영상매체를 기반으로 하는 애니메이션은 영상구현 기술 발달에 힘입어 현대의 대중문화를 이끄는 한 부분을 담당하고 있다. 애니메이션은 비록 일부의 과학자와 예술가의 물리적 현상과 그 표현형식에 대한 관심에서 시작되었지만 실사영화와 역사를 같이 하면서 거듭 발전하고 있다. 이러한 면은 애니메이션이 작가의 예술 영역 외에도 대중(관객)을 전제하는 문화산업적인 측면에서도 그 역할이 강조되고 있다. 이는 애니메이션이 생산자와 소비자 간의 시장원리(市場原理)가 성립됨을 의미한다. 즉, 수요자인 관객은 애니메이션을 통해 단순히 ‘볼거리’와 ‘들을 거리’만을 제공받고자 하는 것이 아니며 그이상의 감정, 정서, 감동의 정신적 충족과 쾌락을 원한다. 생산자인 연출가는 다양한 영상장치를 통해 관객의 ‘주의집중’을 이끌어내 자신의 의도를 신비화된 몰입으로 유도하고자 한다. 결국 생산자와 수요자간에 ‘소통의 문제’로 귀착된다.

영화학자인 ‘장 루이 보드리(Jean-Louis Baudry)’는 이러한 문제를 “연출자와 관객은 동일선상에 놓이지만 화면이라는 제한적 공간에서 재현되기 때문에 관객은 시선을 수용하는 입장이고 연출자는 제공하는 입장이기 때문에 연출자에게 주도권이 부여된다.”²⁾라고 해석하고 있고 있다. 연출자는 소통의 주도권을 가지고 있기 때문에 관객의 심리적인 면에 주의를 기울여야 하며 관객의 주의집중을 어떻게 끌어낼지 고민하고 그것을 영상장치를 통해 작품 내에 투영해야 한다. 가령, 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 ‘부조리극’³⁾이나 소비에트 ‘선동영화’⁴⁾, 형식주

2) Susan Hayward, Cinema studies : the key concepts, 3/E: 이영기, 최광열 역, 『영화사전-이론과 비평』, 한나래, 2012, 개정판, p.39.

3) 2차 세계대전 이후 등장한 전위극, 프랑스를 중심으로 1950년대부터 1960년대 초반까지 서유럽에 나타난 연극의 한 경향으로 ‘반연극’ 혹은 ‘전위(Avantgarde)드라마’라고도 한다, : 김광요, 박진권 외, 『드라마 사전』, 문예림, 2010, p.32.

4) 러시아에서 형성 발전한 영화로 사회주의 사상의 대중침투에 동원하였다. : 장병원, 김광렬, 『영화사전』, MEDIA2.0, 2004, p.76.

의 파괴를 내걸은 ‘누벨바그’ 5) 계열의 작가주의영화 등 예술적 실험이 강한 표현예술 조차도 관객의 주의집중을 이끌어내는 기술을 외면하지 않았다.



그림 1. 부조리극 그림 2. 러시아 선동영화 그림 3. 누벨바그영화

애니메이션 역시 관객을 전제로 하는 다양한 기법을 이용하는 표현예술이며 미학적 가치를 통해 독특한 세계관을 제시하려는 의도를 가지고 있기 때문에 이러한 소통의 기술에 깊은 연관이 있다. 이러한 측면에서 애니메이션의 연출자는 어떻게 관객과 연출자가 동일선상에 놓일 수 있는가 하는 문제를 규명하기 위해서 기술적 연구뿐만 아니라 관객의 ‘선택적 주의집중’ 과 그에 따른 유도장치들이 애니메이션 안에서 어떻게 나타나고 있는가를 고찰해볼 필요가 있다.

이에 본고에서는 연출자의 입장에서 관객의 선택적 주의집중을 설명하기 위해 ‘시각포착현상(visual capture)’ 6)을 주요 이론적 배경으로 제시하고 그에 따른 유도장치의 활용과 효과를 연구의 자료로 인용하고자 한다. 하나는 관객과 연출자 간의 소통에 대한 심리학적면의 이해이고 또 하나는 정교화 하는 과정에서 애니메이션의 전반에서 일어났던 방식에 대한 연구이다. 앞에 언급한 바대로 2장에서는 이론적 배경으로 다루는 실험 심리학중 선택적

5) 1950년대 후반에서 1960년대 초반에 활약한 젊은 영화감독이 프랑스 영화의 역사에 있어서 획기적인 질적 변화를 도모했던 운동의 영화. : 한국문학평론가협회 편저, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006, p.32.

6) TV의 백색 소음 화면에서 화면 위에 작은 동그라미를 흔들면 동그라미 속에 있는 (화면의) 백색 점도 동그라미와 함께 움직이는 듯이 보이는 현상으로 정의되어지고 있다 : 정찬섭, 김정오 외, 『감각과 지각(제4판)』, 시그마프레스, 2008, p.73.

주의 기능중 하나인 시각포착 현상의 개념을 설명하고 구체적으로 ‘목표 지향적 선별기능’ 7)과 ‘자극에 의한 포착기능’ 8)으로 나뉘어 비교, 분석해 보고자 한다. 이는 선택적주의집중이 가지는 예술적 의미로 이어지며 애니메이션에 나타난 시각포착에 따른 선택적 주의집중 예를 찾아 비교하고자 한다. 3장에서는 선택적 주의집중의 유도장치에 대한 연구로 언어학적 입장으로 선택적 주의집중 장치인 ‘기표’와 ‘기의’ 관계를 조망하고 몽타주이론을 그 예로 다루어보고자 한다. 청각적 유도장치와 관객의 감정, 정서, 상상력을 조절하기 위해 사용되는 ‘공감각’ 9)의 활용과 효과를 다루고 소통의 장치로 시점과 관객의 시점이동과 동일성에 어떻게 작용하고 있는지 살피고자 한다. 마지막부분인 결론에서는 2장과 3장을 통해 제시되었던 근거를 통해 논의하고자 한다. 시각포착현상에 따른 선택적 주의집중이 애니메이션을 통해 연출자와 관객의 소통의 유전자 역할을 하고 그에 따른 유도장치들이 그것을 어떻게 구체화 하는지 집중적으로 분석하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 시각포착 현상의 개념

실험심리학(experimental psychology) 분야의 연구 대상이 되어왔던 시각포착 현상은 ‘시각 포로 현상’으로도 해석되며 본래 소리에 시각과 청각에 관한 현상이다. “소리는 다른 곳에서 나오는데 마치 화자의 입에서 소리가 나오는 것처럼 지각하는 현상”으로 초기에는 ‘복화술 효과’ 10)로 설명되었다. 근래에 들

7) 고하나, 김정규, 『게슈탈트 관계성 향상 프로그램(GRIP)이 ADHD 성향 아동의 자기조절능력과 집행기능에 미치는 영향』, 한국게슈탈트상담연구, 통권2호(2011), pp.58-60.

8) 박상준, 『뇌과변조에 의한 정신 개발장치의 현황』, 한국정신과학학회, 춘계 학술대회 논문집(1995), pp.3-4.

9) ‘공감각’은 동시감각의 속성을 지니며, 어떤 감각에 자극이 주어졌을 때, 다른 영역의 감각을 불러일으키는 감각 간의 전이 현상을 말한다. 즉 한 감각이 다른 감각을 유발하는 것이다. : 한국문학평론가협회 편저, 앞의 책, p.88

어 이 개념은 그 범위가 인지론 부분으로 확장 되어 공간지각 정보가 부족 할 때(어둠속이나 폐쇄된 공간 등) 어떠한 자극(정보)으로 인해 그 대상자가 공간을 선택적으로 지각하는 현상” 11)으로 정의 내리고 있다. 객관적 행동만을 다루는 행동주의 심리학에서 1950년대에 들어 본격적으로 행해진 마음의 내부 구조에 따라 움직이는 관심의 선택적 방향 과정을 직접 논하는 연구의 일환으로 진행되었고 교육심리학자인 J.피아제는 <유유아사고발달에 관한 연구>를 통해 시각포착 현상과 인간의 인지능력과 관계 밝혀냈다. 정리하면 인간의 지각심리가 선택적인 공간의 해체로 이루어지는 현상으로 분류 될 수 있을 것이다.

시각포획 현상은 ‘칵테일파티효과(cocktail party effect)’라고 일컫는 현상으로도 정의 내려지는데 다음과 같다.

“칵테일파티효과는 주변 환경에 개의치 않고 자신에게 의미 있는 정보만을 선택적으로 받아들이는 심리적 현상으로 말하는데 이때 대상자가 일정한 시각각 위주의 정보에 능동적인 선택적 지각이나 주의가 나타나는데 이것을 시각포획 현상에 따른 선택적 집중이다.” 12)

콜린채리(E.C. Cherry)가 처음 보고 했고 2012년 5월 미국 연구팀은 두뇌 움직임과 관련이 있다는 증거를 과학적으로 입증하기도 하였다. 또한 ‘샌프란시스코 캘리포니아대(UCSF) 연구팀’은 시각포획이 일어나는 이유를 다양한 목소리가 귀로 들어와도 사람의 뇌는 그중 한 목소리만 골라서 처리하기 때문이라고 설명하고 두 가지 목소리를 동시에 듣고 있는 사람의 두뇌 움직임을 조사했다. 그 결과 특정 음성 주파수에만 반응하여 활성화되는 것으로 나타나는 '뉴런(neuron)' 그룹을 확인할 수 있었고, 두뇌의 움직임을 스펙트럼 사진으로 바꾸는 알고리즘을 개발하기 위

10) 복화술이란 원래 예언자들이나 사면들이 입을 가만히 둔 채 배를 통해서 소리를 내어 목소리의 출처를 은폐하는 기술에서 시작되었다. 앞의 책, 재인용.

11) 정찬섭, 김정오 외, 위에 책, 재인용.

12) 락호완, 박창호, 『실험심리학 용어사전』, 시그마프레스, 2008, p,67.

해 충분한 정보도 수집해 ‘사람은 듣고 싶은 말만 듣는다’는 말이 사실임을 입증했다. 선택적주의집중은 기능적인 면에서 세부적으로 나뉘는데 ‘ 목표 지향적 선별기능’ 과 ‘자극에 의한 포착기능’ 가 그것이다. 전자의 경우, 어떠한 목적에 따라 주의를 기울이고 의도적으로 주의를 집중의 대상물 정보를 얻기 위해 책을 읽거나 연극이나 영화를 보기위해 극장을 찾는 일, 장르를 선택하고 매체를 선택하는 행동 등으로 이해 할 수 있고 후자는 다가오는 공이 커 보이거나 딱딱한 야구배트 휘어져 보인다던지, 인상에 남는 옷, 인물의 생김새, 색 등 자세한 외부의 자극에 의해 자동으로 주의집중이 일어나는 경우를 말한다. 주도권 측면에서 전자는 관객에게 부여되지만 후자의 경우에는 연출가에게 부여 되 긴장도는 후자가 높은 것으로 알려져 있다.

	목표지향적선별기능	자극에 의한 포착기능
기능	인지	인상
성격	목적성	지향
반응	능동적	수동적
범위	넓음	제한적

표 1. 목표지향적선별기능과 자극에 의한 포착기능비교

이러한 선택적주의집중은 지각의 능동성을 설명하는 개념이고 이 단어가 조건 없이 받아들여진다면 그 반대도 성립한다. 애니메이션 안에서 시청각요소를 인위적으로 조작하여 관객의 선택적 주의집중을 강제적으로 이끌어 낼 수 있다는 의미이기도 하다. 다시 말해 연출자는 일정한 정보를 선택해 관객들에게 인위적인 자극(시각과 청각)을 주어 주의를 관심에서 몰입단계까지 이끌어 낼 수 있으며 간접적인 이미지 배치와 조절로 연출자는 선택적 주의집중을 이끌어 내고 몰입을 통해 관객과 함께 자신이 창조한 세계관에 도달 할 수 있다.



그림 4. 복화술사

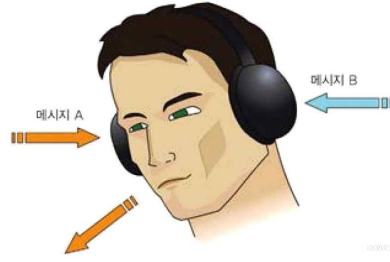


그림 5. 시각포착 현상

2. 선택적 주의집중의 예술적 의미

선택적 주의집중의 예술적 의미를 정리하기 위해서는 주의집중의 개념을 정의 내릴 필요가 있다. 주의집중은 사전적으로 “어떤 한 곳이나 일에 관심을 집중하여 기울임이라는 주의와 한 가지 일에 모든 힘을 쏟아 부음이라는 뜻을 가진 집중의 합어”¹³⁾로 볼 수 있고 심리, 의학, 예술, 교육 등 적용분야가 넓기 때문에 여기서는 대중 예술적 의미의 범위로 설명하고자 한다. 주의집중의 예술적 의미는 고대 희랍 연극 때부터 배우가 관객의 주의를 이끌어내는 기술로 배우가 긴장과 완화를 조절해 자신이 의도한 곳으로 관객의 관심을 선택적으로 유도 하는데에서 시작되었다. 성공할 경우 관객은 그 대상에 몰입하지만 반대일 경우는 분산되었다. 근대 사실주의극의 새로운 장을 연 스타니슬랍스키는 자신의 초기이론에서 주의집중을 다음과 같이 설명했다.

정서, 기억, 교감, 적응과 몰입 등의 내적요소와 인물, 무대, 행동, 이완과 긴장, 주의집중, 상상력과 같은 외적요소들은 인과 관계를 맺으며 관객에게 외적인 정당성을 논리적으로 풀어 나갈 수 있고 이를 시스템화 하는 일은 중요하다¹⁴⁾

13) 서울대학교 교육연구소, 『교육학용어사전』, 하우동설, 1995, p.24.

14) Konstantin Stanislavsky, Building a character : 이대영 역, 『성격 구축, 스타니 슬랍스키 전집 3』, 예니, 2001, p.174.

관객은 연출자에 의해 제공하는 정보를 매순간마다 강제적으로 선택받고 시각포착 현상에 의해 주의집중이 이루어지며 선택적이다. 간단한 예로 배우가 손가락 하나를 펴서 무대 위의 어떠한 물건을 가르치는 동작을 한다면 관객들은 배우가 아닌 물건에 관심이 옮겨간다. 이때 배우가 손가락을 흔든다면 효과는 더 증가할 것이다. 카메라라는 장치를 동원해 배우의 눈-손가락을 편손-물건으로 쇼트를 나누어 배치해 원하는 것을 보여줌으로서 관객의 주의를 강제적으로 끌어오는 효과를 극대화 시킬 수 있다. 이것이 일반적인 영화의 형식이며 애니메이션 형식이기도 하다. 연출자가 의도적으로 설치한 장치 입각한 이미지문법 유도장치를 통해 관객에게 끊임없는 자극을 던져주고 같이 호흡하도록 긴장과 이완을 반복하도록 유도 할 수 있다.

3. 애니메이션에 나타난 시각포획에 따른 선택적 주의집중

애니메이션은 시청각 예술이다. 연출자는 시청각인 화면을 사용해 관객을 지배하려는 의도가 숨어있고 관객은 그것에 매순간마다 재배치 하고자 한다. 연출자는 관객이 의도대로 따라오기는 바라지만 관객은 주의집중이 선택적으로 일어나기 때문에 관객과 연출자 간의 충돌이 일어난다. 그 합의점이 이루어졌을 때 연출자와 관객은 동일선상에 놓인다. 이러한 연출자와 관객간의 합의점 문제는 애니메이션이 그동안 걸어온 발자취에서도 찾아 볼 수 있다. 다소 의견이 분분하지만 토머스 에디슨의 영화의 발명 이후 필름과 영상기술 틀에 담아낸 최초의 애니메이션은 프랑스의 에밀 콜이 발표한 <팡타스마고리>(1908)¹⁵⁾로 알려져 있다. 1분 16초의 짧은 에피소드가 있는 그림자 애니메이션으로 대중 앞에서 상영해 애니메이션 장을 연 작품으로 평가 받는다. 이후 영상애니메이션은 감각적 잔상이론과 다채로운 기법을 이용한 작품들이 대거 등장하였고 애니메이션의 ‘스톱모션’ 기술은 영화의 특수효과부분으로 응용되기도 했다. 초기 애니메이션은 다양한 소재를

15) Fantasmagorie - 위키백과. <https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasmagorie>

이용한 물체의 움직임은 통해 눈으로 보여 지는 상황을 감각적으로 느끼게 하는 ‘타이밍의 원리’¹⁶⁾를 영상에 담아내고 애니메이션 고유의 특성인 왜곡과 조작을 통해 물체의 중량, 구조, 부드러움의 정도 등 외적인 요소와 물체의 성격과 상황에 따른 내적인 의지, 심리적 요인까지 표현하는데 주력했다. 하지만 일정한 법칙이 존재하는 상태에서 만들어지는 의도된 움직임 그 자체로는 한계성을 드러내며 영상이 필름 표면 위에서 쉴 새 없이 연속적으로 움직이는 이미지의 흐름을 인위적으로 조작한 예술가의 행위라는 평가받아 내용 없는 표현예술이라는 비판을 받게 된다. 이는 물리적 운동(움직임)이 관객의 시각포착현상을 일으키지만 선택적 주의집중까지는 이어지지 못했고 대부분 예술적인 면만 강조한 연출자의 행위를 강조한 ‘전위적인 예술’로만 그치는 경우가 많았다. 이후 토키(talkie)영화로 등장한 ‘윌트 디즈니’의 <증기선 윌리>(1928)는 영화의 ‘내러티브구조’¹⁷⁾를 도입한 이른바 ‘스토리애니메이션’으로 기존의 움직이는 그림을 내세운 전위적 성격이 강한 해프닝, 개그적인 장면연출 보다는 화면 분할, 상황연출, 영상편집을 통한 이야기를 전달에 주력하는 양상을 보이면서 관객의 호응을 얻어 냈다. 하지만 이 또한 대부분 동화를 모델로 삼은 각색물로 아동을 주 대상을 삼는 작품이 많았고 캐릭터의 위주로 알기 쉬운 전개 방식을 고수해 오히려 연출자의 의도를 재한 하는 요소를 작용하였다. 우리가 디즈니의 작품을 기억하면서 감독이나 연출자는 잘 모르는 것도 이를 반증하는 예일 것이다. 비교적 연출자의 의도가 작품의 반영되는 계기는 디즈니 위주의 세계애니메이션 시장에 일본 애니메이션이 등장하면서 부터이다. 일본 애니메이션의 대부인으로 ‘테즈 카오사무’의 텔레비전 연속물로 방영된 <아톰>(1963)은 인간과

16) 외부에서 힘이 가해지지 않는 한 모든 물체는 자기의 상태를 그대로 유지하려고 하는 것을 말한다. : 지식엔진 연구소 편, 『시사상식사전』, 박문각, 2003, p.25

17) 내러티브 구조는 ‘특정 의도를 성취하기 위해 작품 속에서 구사한 일련의 질서를 가리킨다’ : 최인규, 『영화적 순간』, 커뮤니케이션북스, 2014, p.38.

로봇의 경계선의 모호함을 내세워 인간의 미래사회를 유추에 넣고 이어 등장한 <마징가Z>(1972), <건담>(1978), <애플시드>(2004), <총몽>(1993), <공각기동대>(1995) 시리즈는 일본 특유의 ‘무사정신’ 과 세기말을 바탕으로 하는 독특한 세계관을 그리면서 인간의 본질을 조망해 냈다. 이것은 그동안 일어났던 ‘안티 할리우드’, ‘안티 디즈니’ 로 해석 할 수도 있지만 일본이 세계 애니메이션시장의 큰 부분을 차지하고 그에 따른 연출가가 주도적으로 관객을 이끌어가고 있는 점으로 볼 때 일본 애니메이션의 등장은 애니메이션의 의식을 바꿔놓았다. 비록 일본 애니메이션의 <아톰>은 “<피노키오>(1940)에 큰 영향을 받았고 심지어 담론까지도 그대로 이어받았다”¹⁸⁾라는 테즈카 오사무의 말대로 디즈니의 영향으로부터 시작 되었지만 아톰은 1951년 잡지 <소년>과 1963년 TV애니메이션 시리즈로 이어졌고 최근의 <아스트로보이>(2009)의 할리우드 영화까지 수많은 재탄생 과정으로 보여주었다.

위에 애니메이션의 간단한 진행과정을 비춰볼 때 애니메이션의 연출자의 관객에 대한 접근법이 변화하고 있음을 알 수 있다. 또한 <슈렉>(2001)에서도 알 수 있듯이 그동안 지배적인 “디즈니에서 벗어나고자 하는 노력은 현대 세계 애니메이션의 현상이며 전략으로 파악 되었다.”¹⁹⁾

Ⅲ. 애니메이션의 시각포착에 따른 주의집중과 유도장치

애니메이션 연출자들은 관객의 주의집중을 이끌어내기 위한 방법(유도장치)이 기존의 문자로 ‘쓰고 읽는 행위’ 에서 영상으로 ‘쓰고 읽는 행위’ 로 그대로 전이되었을 주목 해야 한다. 문자로 쓰여진 문학과 마찬가지로 애니메이션은 그 안에서 조작된 자

18) Tezuka Osamu(手塚治蟲), <의マンガ人生> 정윤아 역, 『어머니는 나에게 하고 싶은 일을 하라고 하셨다』, 누림, 2006, p.23.

19) 이채론, 『<슈렉> 캐릭터에 나타난 애니메이션 희극성 연구』, 만화애니메이션연구, 2015, vol. no.38, pp. 158-160.

극을 통해 관객의 주의집중을 이끌어내기 위한 유도장치들이 존재하고 그것은 영상언어와 일정한 문법을 가지고 행해진다. 영상언어는 우리가 쓰고 있는 언어에 비해 메시지의 전달하는 방법이 다르고, 구체적이다²⁰⁾ 이러한 영상언어는 20세기 중반에 들어 단순히 사물을 객관적으로 시각화하는데 그치지 않고 고유의 영상문법을 만들어내어 언어로 표현할 수 없는 세계를 추구하기 시작했다. 영상언어는 영상 안에 장치된 기호나 이미지, 상징 등을 이용해 언어가 가지는 의사의 소통, 정보의 전달, 정서의 강화 등의 기능을 수행하고 영상언어들이 영상문법을 통해 물리적으로 조작되고 재배열 된다면 인위적으로 사실주의적 현실 공간을 표현해 낼 수 있음을 의미 한다. 다시 말해 화면 안에서 이루어지는 일반적인 영상 언어가지는 기능 외에도 주체적인 자기존재를 초월하여 하나의 이념 가운데 관객의 심리를 둘 수 있으며 여기서 세계는 단순한 자연법칙에 기인하는 것이 아니라 복잡한 이해관계를 가지고 이미지가 밀접하게 상응하는 리얼리티를 제공할 수 있다. 이러한 선택적 주의집중을 유도하기 위해서는 유도장치들이 필요하게 되는데. 연출자가 유도장치를 설정할 때는 몇 가지 선결조건이 있으며 다음과 같다.

- ① 유도장치의 설정 목적을 분명히 할 것.
- ② 대상에 기인하는 자의성(恣意性)을 강조 할 것.
- ④ 정서화(情緒化)· 비합리화된 명제들을 우선 설정 할 것.
- ⑤ 유발되는 행동이나 행동 단위를 명확히 정의할 것.
- ⑥ 표현 형식을 명확히 정할 것.

특히, 시각포착현상 중에서 자극에 의한 포착기능에 기인하는데 목표 지향적 선별기능이 광범위하게 적용되는데 비해 자극에 의한 포착기능은 국소적이고 장소(이루어지는)도 제한적인이라 애니메이션 연출가는 이점을 주시해야 한다.

20) 정우근, 『다큐멘터리 영상 분석 방법에 관한 연구』, 한국사진학회지, AURA 7권 1호(2000), pp.69-70.

1. 기표와 기의 그리고 몽타주

애니메이션은 그 안에 기호와 의미작용을 가지고 있기 때문에 언어학적 측면에서 해석이 가능하다. 그리고 그러한 해석은 ‘기표’와 ‘기의’에 관련된 것으로 알려져 있다. 애니메이션은 기본적으로 영상의 최소 단위인 프레임, 쇼트의 크기와 시점의 틀에서 이루어진다. 이것은 화면안의 모든 시각적 배치를 지칭하는 것으로 이미지가 표현되는 영역은 일부변화가 있지만 회화의 프레임과 같으며 애니메이션의 흐르는 이미지영역은 더 유동적으로 관객에게 전달된다. 화면 안에 이미지 자체가 주관적이고 비논리적이거나 하더라도 연출자는 관객이 자신의 시선을 늘 화면의 시선과 동일시²¹⁾된다는 점을 주목해야 한다. 기호학자인 소쉬르(Saussure, Ferdinand De)에 따르면 “의미의 발생이 기호의 체계로서 가능하지만 단순히 일대일 관계가 아니기 때문에 기표와 기의 합성물로 봐야 한다”²²⁾ 또한 “체계에 속하는 요소는 상호간의 대립에 의해서 가치를 지닌다고 하였다.”²³⁾ 화면 안에서 고양이를 보여주면 고양이는 단순히 동물이라는 기표이지만 다음에 젊은 여성을 보여주고 이어 고양이기 여성에 안기는 장면은 보여준다면 ‘성적매력을 가진 여성’이라는 기의가 파생한다. 이러한 보여 주기식의 조합과 조작은 애니메이션 안에서 의미를 창출하는 도구이며 유도장치이다. 이러한 의미창출 장치에 주안점을 두고 일명 ‘파토스’ 영화를 진행 시켜 ‘몽타주 이론’을 정립한 세르게이 M 에이젠슈타인은 영화 <전함 폰툰킨>(1925)에서 잠에서 깨어나는 돌사자의 러시아 혁명의 모습과 단계적으로 병치함으로 단순히 ‘사자’라는 기표에서 ‘짜아르 체제’의 봉건주의 억압에서 벗어나 혁명에 참가하는 민중이라는 의미를 도출해 냈다. 여기서 기의는 ‘분노’이며 ‘혁명의 당위’이다.

21) Susan Hayward, Cinema studies, 앞의 책, 재인용.

22) 앞의 책, 재인용.

23) 앞의 책, pp. 54~55.

2. 청각적 유도장치

청각적 장치는 선택적 주의집중을 일으키는 유도 장치로 제한된 공간 외에 의도적인 소리의 활용 장치를 말며 시각포착 현상과 직접적인 관련이 있다. 애니메이션의 화면 외부 혹은 전혀 상관없는 소리, 그리고 등장인물들의 말, 혹은 긴장감을 더해주는 배경음악은 상당히 다양하고 비형식적으로 사용되는 예가 많은데 본래의 ‘공간의 집중 장치’라는 의미 보다는 연출자가 주관적으로 사용하는 경우가 많다. 이러한 장치는 끌로드를르슈의 <남과 여>(1966)에서 보여준 소리의 몽타주나 히치콕의 <새>(1963)의 소리에 의한 서스펜스 연출에서도 찾아 볼 수 있고 애니메이션은 케를라인 리프의 <잠자씨의 변신>(1978)에서 본격적인 사용된 경우를 찾아 볼 수 있다. 이작품의 공간의 구조는 ‘벌레로 변한 잠자 씨의 침실’과 그 외의 공간에서 일어나는 일련의 시각적인 플래시백을 기초로 나누어 있으며 변해버린 자신의 존재를 부정하는 잠자씨와 그 밖의 가족의 지극히 일상적인 모습을 병치시켜 현대사회의 가족 간의 모순된 인격을 말하고 있다. 작품 안에는 대사와 음향 효과, 음악이 특수한 공간을 나뉘는 요소로 작용하고 복잡한 화면과 병치시켜 많은 의미를 동시에 전달하고 있다. 잠자 씨가 자신의 존재가 바뀌게 된 걸 알게 되는 도입부 시계의 ‘째깍 거리’는 소리, 아침식탁을 차리는 가족에게 존재를 알리지 않으려고 방문을 기웃거리면서 화면 밖(문을 사이에 둔)에서 들려오는 가족 간의 소리를 집중하는 장면과 반대로 잠자 씨의 변신을 눈치 챈 가족끼리 심각하게 소근 거리는 소리, 문틈 사이로 흘러들어오는 소리, 그리고 방안에서 홀로 창밖의 비 오는 소리를 혼자 듣는 장면은 공간과 공간을 이어주는 역할을 하면서도 동시에 공간과 공간의 괴리를 상징적으로 나타내고 있다.

3. 공감각의 활용과 효과

공감각이란 감각인상의 종류와 그 원인이 되는 물리적 자극 사이에서 이루어지는 일대일 대응 원칙에 반하여 일어나는 현상을 일컫는다. 인간의 5대 감각인상의 종류(모달리티)중 하나를 물리

적 자극함으로써 또 다른 하나의 감각을 불러들일 수 있는 현상으로 소리가 귀에 자극될 때 소리를 들을 뿐 아니라 색상을 동시에 느끼는 현상을 말하고 이것을 ‘색청(色聽)’ 이라고 한다, 이때 색상이 변하면 들리는 소리의 음정도 변한다. 그 밖에 후각과 함께 색상을 느끼거나, 글씨를 보고 냄새를 느낄 때도 있다. 이와 같은 감각의 경계를 넘어선 감각현상이 공감각이다. 이러한 상호영향을 통양상적현상이라 하며 독심술, 텔레포트, 에스퍼, 초능력 등의 이름으로 연구 대상이 되어 왔으며 많은 SF작품이 즐겨 사용한 소재가 되기도 했지만 여기서는 애니메이션의 선택적 주의집중 유도장치로 이용되는 경우로 좁은 의미의 연출자가 의도된 자극에 시각과 청각기관에 영향 받아 관객이 공간을 인지시키는 경우를 말한다. 관객의 시각포획 현상에 따른 선택적 주의집중도 이러한 자극을 기반으로 이루어지기 때문에 깊은 상관관계가 성립된다. 화면 안에서 이루어지는 일반적인 쇼트의 유형, 프레임의 구조, 영상 언어의 기능 이외에도 존재하는 세계와 존재와 주체적인 자기존재를 초월하여 하나의 이념 가운데 관객의 심리를 둘 수 있으며 여기서 세계는 단순한 자연법칙에 기인하는 것이 아니라 복잡한 이해관계를 가지고 이미지가 밀접하게 상호하는 리얼리티를 말한다. 이는 연출자가 관객에게 전달하고자 하는 하는 궁극적인 목적이 될 수 있다. 한 예로 현재 ‘카툰 네트워크’에서 방영되고 있는 <핀과 제이크의 어드벤처 타임>에서 시간과 공간의 독특한 면을 찾아 볼 수 있는데 시간적으로 핵폭탄의 버섯구름을 상징하는 버섯전쟁(Great Mushroom War)이 끝나고 천 년 가량이 지난 세계종말 이후의 마법이 세계와 이분적을 나뉜 공간과 가끔 등장하는 위험한 우주범죄자들을 가두는 거대한 성채(Citadel)로 구체화된 다중차원의 존재이다.

4. 시점, 관객의 시점이동과 동일성

애니메이션은 어떠한 의도에 따라 행해지는 ‘시점’을 가지고 있다, 연출자가 애니메이션 작품 안에서 의도를 전달하는 방법론에 해당하는 것으로 연출자 의해 자유롭게 변환 될 수 있다. 하

지만 애니메이션의 의도적인 주의집중의 유도장치는 지금껏 살펴본 바와 같이 프레임과 쇼트에 국한되고 관객의 시선을 피할 수 없다. 이것은 애니메이션의 화면 안에 모든 시각적 배치자체가 주관적이며 비논리적이라 하여도 관객은 자신의 시선을 화면의 시점과 동일시한다는 의미이다. 즉 관객은 이미지를 보는 것이 아니라 연출자의 관점과 동일시 되 사물과 공간, 행위와 사건을 경험 하는 것이다. 또한, 화면은 화면 안에 들어가는 것만큼이나 화면에 들어가지 않는 대상물에도 관심을 가진다. 애니메이션의 화면은 소재를 취사선택하고 모든 관계없는 것을 배제하고 그것을 현실세계의 고립된 단편으로 관객에게 제시를 한다. 그리고 하나의 화면 안에 담긴 사물들을 결과적으로 그것들에게 질서를 부여하는 프레임에 의해 통일 된다. 애니메이션 이라는 예술은 혼돈상태의 이미지를 현실세계로부터 질서를 만들어 내는 과정이며 화면을 통해 이루어낸다 “이에 간과 되버릴지 모르는 사물에 미세한 디테일²⁴⁾을 정확히 잡아 낼 수가 있어 관객의 특별한 주의 집중을 끌어 낼 수 있다. 오토모 가즈히로의 <아카라>(1988)의 후반부의 두 사람의 대결 시퀀스에서 볼 수 있듯이 프레임의 어떤 부분은 상징적인 의미로 사용될 수 있으며 연출자는 하나의 대상물이나 캐릭터를 특별한 위치에 배치시켜 그 대상물이나 캐릭터에 대한 자기주장을 가하고 있다. 프레임안의 배치는 형식이 어떻게 실질적으로 내용을 전달하는가를 보여주는 예이다. 주요 캐릭터인 ‘가네다’와 ‘데즈오’가 서있는 쓰레기 더미와 두 캐릭터를 각각 왼쪽과 오른쪽으로 배치시킴으로써 강력한 힘의 상징과 그것에 반항하는 저항의식의 균형을 나타냄과 동시에 앞으로 다가올 상승과 하강을 나타낸다. 아키라에서 보여주는 캐릭터가 배치된 주요 공간들은 시각포착 현상을 일으켜 관객의 주의 집중을 불러들인다. 이것은 하나의 규범임과 동시에 중요한 시각적 정보이다.

24) Louis Giannetti, Understanding movies : 김진해 역, 『영화의 이해 - 이론과 실제』, 현암사, 1999, p.57.

IV. 결론

애니메이션에 있어서 선택적주의집중력 유도장치는 관객의 1차적으로 수반되는 감각기관에 그 뿌리를 두고 있음을 발견하게 된다. 그리고 이러한 감각기관의 기술적인 자극은 설치자들을 통해 상상유발에 적극적 활용되어 왔음을 알 수 있다. 역동적인 움직임의 연구에서 시작 된 애니메이션이 담아내고 있는 기술적인 장치는 단순히 물리적 기능에 머물지 않고 경험으로 얻어진 심상을 새로운 형태로 재구성하여 정신작용과 마음속 영상을 만들거나 경험을 초월한 세계를 그려내고 있다. 애니메이션이 다른 시청각 예술과 달리 유난히 강조되는 점이고 연출자 입장에서 본다면 관객 주의집중을 이끌어내는 최종목적이 상상을 유발에 있다고 해도 과언은 아니다. 다시 말해서, 애니메이션은 지금까지 주도적인 매체역할을 한 인쇄매체, 그리고 음악, 문학 등 기존의 예술 형식이 표현한 사상과 감정을 실어 내는 것은 물론이고 상상의 표현이라는 이라는 독특한 방식으로 관객에게 접근하고 있다.

이러한 관객의 시각포착 현상에 따른 선택주의집중의 애니메이션 유도장치의 관계는 연출자들의 상상 유발을 위한 관객과의 소통의 접근 방식으로 이해해야 한다. 간단히 정리해 보면 첫째, 애니메이션에서 의미 발생은 이미지 조합에 따라 본래의 이미지의 의미 보다 새로운 통로를 제시하고 결과적으로 현실적 환상에 도달하는 효과를 가져 오고 둘째, 화면에서 재현되는 이미지는 관객의 시각포획 현상을 일으켜 주의집중을 끌어내며 유도장치는 연출자의 이미지의 활용의 특별한 도구가 되어 직접적, 심미적으로 관객에게 요구 할 수 있어 관객의 동일성을 이끌어 낸다. 셋째, 유도장치를 통해 관객의 감각이나 내성을 자극해 의미를 얻는 것은 경험의 과정이고 경험을 통해 ‘리얼리티’가 획득된다.

최근 애니메이션은 ‘시뮬라크르’ 이론과 자본주의가 결부되어 인간의 욕망을 가상적으로 만들어 이미지의 세계를 그리는데 주력하고 있다. 대부분 상상력이나 테크닉을 동원한 시뮬레이션으로 형식적인 사실주의적 가상의 현실을 제시하는데 이는 현실과

비현실의 양면을 다 가지고 있어 관객의 대상물에 대한 몰입 없이는 제시하는 세계관 자체가 흔들리는 위험성에 놓인다. 이러한 측면에서 미루어 볼 때 애니메이션 연출가는 시각포착기능이 유발하는 선택적 주의집중에 대해 검토하고 실질적으로 적용하는 유도장치의 연구에도 힘을 써야 할 것이다.

참고문헌

- 김세훈, 채윤경, 장동렬 외, 『고등학교 애니메이션제작』, 경기도 교육청, 2000.
- 김창남, 『대중문화의 이해』, 한울아카데미, 2010.
- 김치환, 『애니메이션으로 떠나는 철학여행』, 인문 산책, 2011.
- 박명진, 『문학비평용어사전』, 한국문학평론가협회, 2006.
- 박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 기파랑, 2011.
- 오몽, 마리, 베르너, 『영화학, 어떻게 할 것인가』, 열린책들, 1992.
- 유리 로트만, 박현섭 역, 『영화 기호학』, 민음사, 1997.
- 전양준 편, 『에이젠슈테인.이미지모험』, 열린책들.1990.
- 주창윤 저, 『영상언어의 이해』, 청서출판, 2007.
- Gaston Bachelard, (La)Poetique de l'espace, 곽광수 역, 『공간의 시학』, 동문선, 2003.
- _____, (La)flamme d'une chandelle, 이가림 역, 『촛불의 미학』, 문예출판사, 2001,
- Konstantin Stanislavsky, Building a character : 이대영 역, 『성격 구축, 스타니스랍스키 전집 3』, 예니, 2001.
- Norman Bryson, 김윤희 역, 『기호학과 시각예술』, 시각과 언어, 1995.
- Herbert Marshall McLuhan, Understanding Media : 김성기, 이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.
- Louis Giannetti, Understanding movies : 김진해 역, 『영화의 이해 - 이론과 실제』, 현암사, 1999,
- Margaret Wertheim, (The)Pearly gates of cyberspace : A History of

space from Dante to
the : 박인찬 역, 『공간의 역사』, 생각의 나무, 2002. Robert L.
Solso, Cognition & the
visual art : 신형정, 유상옥 역, 『시각심리학』, 시그마프레스,
2005.

Rudolf Arnheim, (The)power of the center : 정용도 역, 『중심의
힘』, 눈빛, 2001.

Tezuka Osamu(手塚治蟲), <くのマンガ人生> 정윤아 역, 『어머니는 나에게
하고 싶은 일을 하라고 하셨다』, 누림, 2006,

백윤미, 『캐롤라인 리프의 애니메이션 작품에 나타난 표현주의 특성에
관한 연구 변신』 논문, (2005, 2)

정우근, 『다큐멘터리 영상 분석 방법에 관한 연구』, 한국사진학회지
논문, AURA 7권 1호(2000)

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2164815&cid=44411&categoryId=44411&expCategoryId=44411>, 2015,11,07

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1069497&cid=40942&categoryId=31611>. 2015,11,07

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%EB%8F%99%EC%95%84%EA%B3%B5%EC%98%81%EA%B6%8C>

<전함 폰텐킨> ((Bronenosets Potemkin, 1925).

<잠자씨의 변신> (THE METAMORPHOSIS OF MR. SAMSA, 1978).

<아키라,> (Akira, 1988).

ABSTRACT

Understanding the Selective Attention and Animation Induction Device According to the Visual Capture of Audience

Lee, Jong-Han

Some artists and scientists in physics and animation originating from research on its form of expression thanks to the rapid development of the example in the late 20th century image production technology integrating existing media feature, perform a re-creation and pop culture content has been recognized as a key factor. animation of the modern emphasis is also commercial and artistic activities as show whether the artist can not be excluded that also target audience.

The audience does not want only to receive offers simply 'seeing' and 'hearing' in the animation requires a more indirect mental met. the other side, the director should lead the audience to immerse myself in work as intended mystification induce the world. where a conflict occurs between the audience and the director and The director needs to have its troubleshooting point to 'Technology of the communication' .

Which is reduced to 'How will tell,' is technology communication technologies that are abbreviated representations of animation director is accessible to the audience and it is a close relationship between the psychological aspect of audience. Because, the audience is reproduced in a limited space, but he called on the board of directors and the same time the screen, the audience located at reception and the director located at provide. It is given. led force is given to the director. for this reason, The director needs to pay attention to the psychological aspect of audience this can be explained based on psychoanalytic theory.

In this paper, "How can you lie to the audience and the director is the same line?" put down logic that is the animation audience under the logic that takes place visually capture phenomenon "selective attention" and sub-concept of "goal-directed selection" and 'stimulus-driven capturel' for theory of psychology. also, Induction device to elicit selective attention of the audience accordingly, let's consider whether and how they apply in animation.

Key Word : Visual Capture Phenomenon, Selective Attention,
Induction Device of the Animation.

이중한
호서대학교 애니메이션학과 교수
(100-250) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번지
nowhere@hoseo.edu

논문투고일 : 2015.11.01.

심사종료일 : 2015.11.19.

게재확정일 : 2015.11.26.