http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2017.50.043

‘오브제(Object) 애니메이션’의 미학적 정서와 창의성에 관한 연구
-문화예술교육 결과물의 ‘오브제(Object)’ 유형 분석을 중심으로-

Ⅰ. 서론
Ⅱ. Attraction 혹은 uncanny
Ⅲ. 문화예술교육의 ‘기능적 고정성 극복과 창의성’
Ⅳ. 오브제 애니메이션 유형분석
Ⅴ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

김현영*, 김재웅

초 록

연구는 애니메이션 문화예술교육 중 ‘오브제(Object)’에 관한 연구이다. 현대예술에서 오브제의 활용에 관한 연구는 활발하게 진행되고 있다. 큐비즘부터 다다이즘, 초현실주의, 미래파, 팝아트에 이르기까지 오브제는 현대미술과 발걸음을 함께 한다고 해도 과언이 아닐 것이다. 또한 오브제는 키네틱 아트, 비디오 아트, 미디어 아트, 애니메이션 등 ‘움직임’을 표현하는 영상예술 분야에서도 주목할 만한 가치를 가지고 있다. 그러나 예술작품에 사용되는 오브제의 유형을 분류하고 연구한 사례는 많지 않다. 이에 본 연구자는 초현실주의 담론에서 영향을 받아 6가지 오브제 유형분석 틀을 마련하고 오브제 애니메이션의 ‘미학적 정서와 창의성 향상의 교육적 측면’을 고찰하는 연구를 진행하였다. 유형분석틀은 드로잉 오브제, 실재(존재)의 오브제, 몰핑 오브제, 표피의 오브제, 대입된 오브제, 아상블라주 오브제로 명명하였고 이 유형을 사례 이미지와 함께 제시하며 분석하였다. 본 연구에 사용된 자료는 문화예술교육에서 비전문가를 대상으로 교육한 오브제 애니메이션 결과물을 중심으로 하였다. 미학적 정서는 프로이드가 말한 생명에 대한 욕구(Eros)를 Attraction(매혹)으로, 죽음에 관한 욕구(Thanatos)를 Uncanny(두려운 낯설음)으로 칭하며 상반된 개념을 토착신앙인 Animism과 연결하여 설명하였다. 다음으로 게슈탈트 심리학자인 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)가 말한 ‘기능적 고정성(Functional fixedness)’이란 용어와 관련지어 오브제 애니메이션의 교육적 측면인 ‘창의성’에 관하여 논하였다. 기능적 고정성 극복이란 사물이 가진 기능적인 측면에만 고착되어 발상의 전환을 하지 못하는 현상이다. 본 연구에서는 ‘오브제 애니메이션’ 문화예술교육을 통해 기능적 고정성을 극복한 사례로 창의성 향상의 교육적 측면을 논하였다. 궁극적으로 본 연구는 오브제 애니메이션의 미학적 정서와 창의성 향상의 교육적 측면을 ‘오브제 유형 분석’을 통해 고찰하는 것이다 . 나아가 ‘오브제 애니메이션’을 문화예술교육에서 활용할 때 방향성을 제시하는 것에 의의가 있다.

주제어 : 오브제 애니메이션, 애니메이션 문화예술교육, Attraction, Uncanny, 기능적 고정성 극복

Ⅰ. 서론

애니메이션 교육은 방향에 따라 크게 두 가지로 나뉠 수 있다. 하나는 전문가, 창작자를 양성하기 위한 예술을 위한 교육 즉 'Education for art'이다. 다음은 애니메이션을 미적, 예술적인 도구로 문화적 측면을 향상시키는 즉 미적체험과 문화 향유력을 통해 삶의 가치를 높이는 문화예술교육이다. 이를 예술을 통한 교육, 'Education through art' 라고 한다. 이 연구는 후자인 문화예술교육의 오브제 애니메이션에 관한 연구이다. 오브제 애니메이션은 창작자에 의해 선택되어 예술적 소재로 활용한 '오브제' 들을 스톱모션 기법으로 촬영하여 제작한 애니메이션의 종류이다. 오브제 애니메이션의 학문적 접근은 실재적 사물이 주는 '촉각적 미학' 에 대한 효용성과 스톱모션 애니메이션으로서의 제작 방법론에 대한 연구가 행해졌다. 그러나 'Movement of Object' 즉 '오브제의 움직임'이 주는 근원적인 미학적 정서와 교육적인 가치, 즉 창의성에 관한 연구는 미진하다. 이에 연구자는 프로이드(Sigmund Freud,1856-1939)가 1919년「The Uncanny, Das Unheimliche」논문에서 언급한 'Uncanny' 라는 개념을 오브제 애니메이션과 연관 지어 미학적 정서를 설명하려고 한다. 애니메이션에서 사용되는 실재의 오브제는 생명이 없는 것 즉 무생물이다. 스스로의 동력으로 움직일 수 없는 오브제가 애니메이션 조작에 의해 '움직임' 을 구현할 때 Attraction[1)]이라는 정서, 즉 생명에 대한 이끌림, 매혹적인 정서를 느낀다. 초기 영화라는 매체가 탄생했을 때 부동의 이미지가 '움직임' 을 획득하고 인간은 엄청난 매혹으로 영상에 빠져든 것도 같은 이유이다. 그러나 한편으로 생명이 없는, 즉 죽음과도 같은 무생물인

---

* 이 논문은 중앙대학교 첨단영상대학원의 '성적우수장학금 지원'으로 작성함

1) Attraction : 유인(誘引), 매혹, 끌림이란 뜻으로 빛깔이나 모양, 냄새 등 시각적, 후각적 매개로 끌어당기는 힘을 말한다. 본 연구에서는 생명성에 관한 매혹, 끌림이란 뜻으로 사용하도록 하겠다.

오브제가 애니메이션 안에서 움직일 때의 정서는 꼭 Attraction 만으론 설명하기 힘들다. 인간은 무생물을 접할 때 생명이 있는 것과는 확연히 다른 태도를 취한다. 일종의 안도감, 무방어적인 태도가 그것이다. 이는 무생물인 사물이 스스로 인간을 공격하거나 위험을 끼치는 경우는 없기 때문이다. 그런데 이렇게 무생물인 오브제에 갖는 안도감이 무너지면서 기묘한 느낌을 불러일으킬 수 있다. 이를 프로이드는 그의 논문에서 고대인들이 믿었던 애니미즘 (Animism[2])으로 설명하였다. 우리 조상들이 믿었던 애니미즘을 현대의 우리는 믿지 않는다. 즉 극복했다고 믿는다. 그러나 이러한 믿음이 불확실성으로 떠오를 때 우리는 Uncanny (기묘함, 두려운 낯설음, 괴기함, 섬뜩함)을 느낀다는 것이다. 이를 연구자는 오브제 애니메이션과 연관시켜 미학적 정서를 Attraction 혹은 Uncanny라고 규정하는 바이다. 그러나 좀 더 실증적으로 설명하자면 미학적 정서인 Attraction과 Uncanny는 상반된 개념이 아니다. Attraction이 표면에 드러나는 정서라면 Uncanny는 그 이면의 심층적인 정서인 것이다. 즉 Attraction이 발현이라면 Uncanny는 그 근원이라고 볼 수 있다. 다시 프로이드의 주장을 빌어 논하자면 오브제 애니메이션은 애니미즘의 가시적 구현이며 그 정서가 Uncanny한 것은 애니미즘을 완전히 극복하지 못했기 때문이다. 즉 고대 조상들이 믿었던 애니미즘을 현대의 우리는 믿지 않는다. 혹은 믿지 않는다. 라고 믿고 있다. 그러나 오브제 애니메이션을 통해 무생물인 사물이 anima(생명, 영혼)을 가진 것처럼 움직일 때 우리는 그것을 보고(오브제 애니메이션을 감상하고) 극복했다고 믿었던 그 애니미즘이 되살아나는 정서를 맞닥뜨리는데 그것이 바로 Uncanny인 것이다. 결국 오브제 애니메이션의 미학적 정서는 Attraction (생명에 관한 욕구, 프로이드가 말한 에로스(Eros[3]))와 Uncaany (죽음에 관한 욕

---

2) Animism : 애니미즘은 모든 대상에 영(靈)적인 능력이 있다고 믿는 세계관으로 주로 원시종교의 특성을 설명할 때 사용되는 용어이다. 물신숭배(物神崇拜)·영혼신앙(靈魂信仰) 또는 만유정령설(萬有精靈說)이라고도 번역되며 라틴어 'anima(영혼)'에서 유래하였다. -두산백과

구, 타나토스(Thanatos[4)]))가 중복 혹은 점층적으로 구현된다고 볼 수 있다.

또 다른 꼭지로는 오브제 애니메이션의 교육적 효용의 가치, 즉 창의성에 관하여 논하도록 하겠다. 창의성을 향상시키는 방법 중 '기능적 고정성(Functional fixedness)[5)] 극복'은 게슈탈트 심리학자인 카를 던커[6)]가 만든 용어로 창의성을 향상시키는 교육 방법 중 하나이다. 태생적으로 모든 사물은 기능이 고정되어 있다. 그런데 이 기능적 고정성을 극복할 때 창의성이 발현된다는 것이다. 오브제 애니메이션에 활용되는 오브제도 사물로서 그 기능이 고정되어 있다. 애니메이션 안에서 사물이 '오브제'가 되어 선택, 창조될 때 사물의 고유의 기능은 사라지고 창작자에 의해 정의된, 해석된, 조작된, 창조된, 규정된 새로운 의미가 발생한다. 이는 사물이 가진 기능적 고정성이 극복되는 사례이며 이 과정에서 창작자는 발상의 전환, 고정관념의 극복, 즉 기능적 고

---

3) Eros: 1920년 프로이드는『쾌감 원칙의 피안(彼岸)에서 자기 보존적 본능과 성적 본능을 합한 삶의 본능을 에로스라 하였다. 삶의 욕구는 신화적인 원초의 합일의 재현을 목표로 결합의 방향으로 작용한다고 하였다.

4) Thanatos: 에로스와 대립되는 개념으로 죽음의 본능, 파괴의 본능이로 생명체가 무생물로 환원하려는 본능이다. 죽음의 욕구는 무기적 상태의 재현을 목표로 해체의 방향으로 작용한다고 하였다.

5) 기능적 고정성(Functional fixedness): 게슈탈트 심리학자인 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)가 만든 용어, 김주환,「회복탄력성」, 위즈덤하우스, 2011, 107p에서 거론된 개념으로 사물의 기능이 고정되어 있지만 이를 극복할 때 새로운 발상, 창의성이 향상된다는 개념이다.

6) 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)는 통찰학습 연구의 선구자이며 게슈탈트 심리학자이다. 게슈탈트 심리학은 1900년대 초 독일에서 발전한 심리학 사조로서 마음을 구성요소로 분석하려는 구성주의 심리학자들과 인간을 환경적 반응에 대한 수동적인 반응자로 보았던 행동주의 심리학자들을 반박하며 인간이 어떻게 지각된 내용을 하나의 전체로 통합하고 분리된 자극들을 의미 있는 유형으로 통합하는지 연구하며 학습, 기억, 문제해결 등의 지적 활동에서 지각중심적인 해석을 강조하며, 인지 심리학 발달에 많은 영향을 주었다. -심리학용어사전, 2014, 한국심리학회

정성 극복을 통해 창의성이 향상된다는 것이다.

이런 두 가지 측면을 논증하기 위한 연구방법은 첫째, 문헌연구를 통한 개념 정리이다. 다음으로 자료 분석을 통한 실증적 논증이다. 연구 자료는 연구자의 교육경험에 의한 교육 결과물을 활용하였다. 연구자는 2013년부터 2016년까지 중소기업연수원에서 기업인들을 대상으로 '창의적 사고와 협력심의 증진'이라는 교육목표 아래 교육 방법론으로 스마트도구를 활용하여 30초~1분 가량의 단편 오브제 애니메이션을 제작하였다. 교육 편의를 위해 일상생활에서 사용되는 다양한 종류의 오브제(곡물, 철사, 헝겊, 목각인형, 종이, 폐품)를 준비해놓고 교육대상자들이 그 것(things)들 중 일부를 선택하여 스토리텔링 후 스톱모션기법으로 오브제 애니메이션을 촬영하였다. 300여 편의 결과물에서 오브제의 유형을 나누고 유형별 해석을 통해 미학적 정서와 창의성에 관하여 논증하도록 하겠다. 먼저 오브제의 유형은 초현실주의 작가와 연구자들에 의한 분류틀에 영향을 받았음을 밝힌다. 큐비즘부터 다다이즘, 초현실주의, 미래파, 팝아트에 이르기까지 오브제는 현대미술과 발걸음을 함께 한다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그 중 초현실주의에서 오브제는 '공장에서 찍어낸 제품도 아니고, 작가의 순수한 창작물도 아닌, 현실과 예술 사이를 매개하는 마술적 힘을 가진 발견물이며 기존의 만들어진 결과물에서 출발하여 개인적인 욕망을 발견하고 상상력을 발휘하도록 만드는 일종의 도약대의 역할을 한다고 주장했다.'[7] 즉 사물을 '지식과 인식의 대상'으로 해석한 큐비스트, '우연성의 실체 리얼리티'로 본 다다이스트들[8]과 비교되는 초현실주의 미술가들은 오브제를 어느 다른 예술의 양식이기 보다는 현대의 증인이다.[9]라

7) 조윤경,「초현실주의의 오브제와 상상력의 기제」,『프랑스문화예술연구』 54, 2015.11,p221
8) 곽은미, "초현실주의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구", 석사학위논문, 충북대학교 교육대학원, 2011, p26
9) 이정주,「현대미술의 오브제 전개에 관한 연구」, 한국미술사학회,1995, 광주대학교 민족문화예술연구소논문집.4. p91

고 하였다. 이렇듯 특히 초현실주의에서 오브제에 관한 연구는 활발히 진행되었다. 그러나 오브제는 키네틱 아트, 비디오 아트, 미디어 아트, 애니메이션 등 '움직임'을 표현하는 영상예술 분야에서도 주목할 만한 가치가 있다. 그렇기에 초현실주의의 오브제 유형 분류틀을 그대로 가져오기에는 '움직임'을 표현한 애니메이션에서 오브제를 아우를 수 없다. '애니메이션의 움직임은 자연 사물의 움직임을 그대로 재현해내는 것이 작가의 의도에 따라 제어가 가능한 시각 이미지'[10]로서 독특한 영상예술로서의 의미가 있기 때문이다. 이에 연구자가 교육한 창작 애니메이션 결과물을 중심으로 오브제의 유형을 분석하고 분류의 틀을 마련하고자한다.

먼저, 오브제의 유형을 나누기 위해 교육 결과물인 중소기업연수원의 300여 편의 오브제 애니메이션의 이미지와 내러티브를 분석하였다. 그 후 내러티브 안에서 오브제의 활용 사례와 이미지('움직임'요소가 포함된 영상 이미지를 총칭)의 구성요소로 사용된 오브제를 분석하여 자료화 하였다. 마지막으로 그 자료화한 이미지를 바탕으로 6가지 창의적 분류 틀을 적용하여 유형을 나누었다. 6가지 분류 틀은 드로잉 오브제, 실재(존재)의 오브제, 몰핑 오브제, 표피의 오브제, 대입된 오브제, 아상블라주 오브제로 명명하였고 이 유형을 사례 이미지와 함께 제시하며 유형 분석을 할 것이다. 세부적으로 기술하면 '검정콩'이라는 사물(thing)은 작품 안에서 그 것들이 모여 집이 되기도 하고 혹은 밭에 심는 '콩' 자체로 활용되기도 하였다. 즉 창작자마다 오브제를 규정하고 활용하는 방식이 있다. 이에 연구자는 애니메이션 작품에서 활용되는 오브제의 유형을 분류하고 '형식'과 '내용', '정서'와 '창의성'으로 해석하도록 하겠다. 형식적 틀로는 오브제의 기능, 재료, 시각적 측면을 고려할 것이며 내용적 틀로는 오브제의 의미와 미술사조와 표현양식, 미학 등으

10) 오진희, 김재웅,「실험적 단편 애니메이션에서 운동 이미지의 특성연구」,『만화애니메이션연구, 2008.10, 105p

로 해석하겠다. 정서적 틀은 이 논문의 주요 논점인 Attraction 혹은 Uncanny로 집중하여 해석할 것이며 창의적 틀은 '기능적 고정성 극복'과 창의성의 구현 사례를 설명하도록 구성하겠다. 단 이 연구의 자료로 사용된 애니메이션의 범위는 앞서 설명한 중소기업연수원의 교육결과물 약 300여 편으로 한정하고자 한다. 그 이유는 첫째, 모든 오브제 애니메이션을 연구하는 것이 현실적으로 불가능하기 때문이다. 둘째, 연구자가 제시한 사례는 공통되는 오브제를 다양한 창작자가 활용함으로써 오브제의 활용폭을 비교, 분석, 분류하기 용이하기 때문이다. 셋째, 전문 창작자가 아닌 문화예술교육의 비전문가 대상자가 제작한 애니메이션으로서 '오브제'에 대한 본 연구의 담론이 '창작'에만 머무르지 않고 '문화예술교육'분야에서도 활용되기를 바라기 때문이다. 궁극적으로 본 연구는 오브제 애니메이션의 미학적 정서와 창의성 향상의 교육적 측면을 '오브제 애니메이션 유형 분석'을 통해 고찰하는 것이다. 나아가 '오브제 애니메이션'을 문화예술교육에서 활용할 때 방향성을 제시하는 것에 의의가 있다.

Ⅱ. Attraction 혹은 uncanny

오브제는 일상의 모든 것이 예술적 선택과 의미부여에 따라 전혀 새로운 가치와 기능을 갖는 것으로 현대미술의 발자취를 동행하는 중요한 키워드이다. 이를 '오브제 예술은 어느 다른 예술의 양식이기 보다는 현대의 증인이다[11)]'라고 표현되기도 한다. 『순수이성비판』(1891)에서 칸트(I.Kant)에 의하면 오브제의 개념은 인식 주체와의 상관관계에서 인식론적으로 정초되어 관용화된 개념이며 독일어 'Gegenstnd'를 가리킨다. 그 의미는 '지각되는 사물' 즉 '파악하는 정신 주체 혹은 자아로부터 외부에 존재하는 사물'같은 것이다.[12)] 이런 오브제가 현대미술에

11) 이정주,「현대미술의 오브제 전개에 관한 연구」, 한국미술사학회, 1995, 광주대학교 민족문화예술연구소논문집.4, p91
12) 이인범,「오브제 담론의 현대적 지평」,『한국미학예술학회』, 2014년

서 활용되기 시작한 것은 현대적 개념의 미술 패러다임의 변화와 관련이 있다. 환영주의, 재현주의의 미술의 거대한 담론에서 그것에 대한 도전으로 반미학(anti-art) 즉 미학적 질문, 예술 정의에 대한 질문, 제도와 인식에 대한 질문으로 오브제는 사용되었다. 마르셀 뒤샹의 샘은 남성변기라는 레디메이드 제품을 누가 제작하였는가의 문제를 차지하고 그 사물을 선택하고 의미를 부여하고 관점을 시사한 즉 개념의 차원으로의 전환을 위해 '오브제'를 사용한 예이다.

회화와 설치예술 뿐만 아니라 애니메이션에서 오브제의 사용은 Animation이 갖는 본질적인 의미와 영역을 확장하며 발전해왔다. 애니메이션은 '물체에 생명과 영혼을 부여한다는 주술적 차원에서부터 단순한 시각적 잔상효과, 환등, 사진, 영화, 디지털 이미지에 이르기까지 움직이는 이미지를 창조하는 작업을 광범위하게 지칭한다.'[13] Animation의 어원인 anima는 라틴어의 '영혼, 혼, 정신, 생명'이란 뜻으로 즉 '움직임을 주어 살아있는 것처럼 보이게 하는 것'으로 'object' 객체, 사물, 대상에 프레임 간 촬영을 통해 움직임을 주어 사물이 마치 살아있는 것처럼 보이게 하는 오브제 애니메이션의 영상기법은 독특한 미학적 정서와 스토리텔링 방식을 가진다. 특히 '작품 안에 등장하는 오브제들은 내면의 내러티브적인 역할과 동시에 시각적인 효과를 동시에 수행한다.'[14] 시각적 효과는 먼저 실재적 사물이 주는 촉각성이 있다. 고유의 실재감과 더불어 '실제 조명에 의한 질감이나 물리적인 작용들이 더욱 강한 표현력'[15]으로서 이미지를 구현한다. 이는 Made된 이미지와는 다른 리얼리티를 구현하는데 특히 피부로 만져지는 것 같은 '촉각적 시각 이미지'라 할 수

---

13) 김재웅,박유신,「애니메이션 교육 표준 분석 및 개선점 연구」,『만화애니메이션연구』,2013.09, 66p
14) 김경진,이종한,「스톱모션애니메이션에서 실사 오브제의 활용에 관한 연구」,『한국영상미디어협회』, 2011년 5월
15) 김경진, 이종한, 위의 논문

있다. 그러나 오브제 애니메이션의 미학적 정서를 이런 실재적 리얼리티, 촉각적 시각 이미지로만 설명할 수는 없다. 왜냐하면 오브제는 애니메이션의 움직임을 통해 내러티브적인 역할을 하는데 이때 오브제가 갖는 본래의 의미와 작품 안에서의 새로운 의미, 무생물이 움직임을 통해 생명성을 갖게 될 때의 정서작용이 있기 때문이다. '오브제 자체에서 느껴지는 환각적 의식이 관객의 감성과 이성에 작용하여 우리가 원래 알고 있는 사물의 개념에서 철저하게 깨어나 파생되어 새로운 의미를 갖게 한다. 애니메이션 안에서는 그것의 중첩과 반복, 왜곡의 행위들에 의해 우리의 잠재의식을 좀 더 활발하게 유도하고 활동시키는 것이라 할 수 있다. 애니메이션에서의 오브제는 동적인 즉시성과 여러 상징적 의미의 파생력을 강화하고 있다.'[16] 이는 '오브제 애니메이션에서는 본래 생명이 없는 피사체가 프레임 촬영을 거치면, 화면에 그 실체 모습 그대로 등장하는데도 마치 살아있는 것처럼 행동하게 된다. 이렇게 분리된 둘 사이의 이중적 이미지와 그 해석에 의도적인 혼란이 발생하는데, 이를 통해 리얼리티(실체 대상)와 이미지(화면에 생성된)의 관계 설정에 다양한 해석이 가능하다. 꿈에서처럼 말이다. 그래서 전위 예술가들이나 초현실주의적 표현에 많이 활용되기도 한다.'[17] 즉 '실사 애니메이션에서 오브제의 활용은 단순한 재현의 의미를 넘어서서 독특한 양식을 창조하면서 낯설면서도 친밀한 극적 재미를 전달'[18]하는데 이를 본 연구에서는 Attraction 혹은 Uncanny라고 규정하는 것이다.

Attraction은 매혹, 끌림, 유인(誘引)이라고 번역할 수 있다. 인간이 가장 원초적으로 끌리는 것은 '생명'에 관한 것이다. 유한한 생명의 숙명을 가진 인간은 인간의 생명뿐만 아니라 예술로서 그 생명성을 유지시키는데 그 대표적인 것이 애니메이션이다. 무생물이 '움직임'을 부여받고 마치 살아있는 것처럼

16) 김경진, 이종한, 위의 논문
17) 이용배, 살림지식총서 019, 2003. ㈜살림출판사
18) 김경진, 이종한 위의 논문

움직일 때의 강한 이끌림은 인간이 가진 삶에 관한 욕구, 생명에 관한 애착이며 이는 프로이드가 말한 에로스(Eros)와 접점이 있다. 에로스와 대비되는 개념으로 타나토스(Thantos)가 있는데 이는 죽음에 관한 본능으로 생명체가 무생물로 환원하려는 본능이다. 에로스와 타나토스가 중화, 반복, 대립, 대체되며 삶과 죽음으로 작용되듯이 오브제 애니메이션에서도 생명에 관한 욕구와 대비되는 정서인 타나토스가 발현된다. 무생물로 환원하려는 본능으로 무생물이었던 오브제가 애니메이션에서 움직임을 통해 생명을 획득했을 때 다시 무생물로 환원하려는 본능이 깨어나는 것이다. 타나토스의 본능은 우리에게 움직이는 오브제(무생물이었던)를 보며 기이함, 두려운 낯섦, 섬뜩함 같은 내면의 정서를 불러일으키는데 이를 Uncanny라 할 수 있다. Uncaany의 의미 변천을 살펴보면 '프로이트는 독일어 ' 기괴함(unheimlich)은 친밀함(heimlich)이 억압되어 있다는 것과 기괴함이 단순히 낯섦이 아니라 친밀함을 배제함으로써 획득되는 낯섦이라는 사실을 발견한다. 즉 기괴함에 낯섦과 친밀함이라는 상반된 의미가 공존하고 있음을 밝혀낸다.[19] 단순한 두려움이나 낯섦이 아닌 친밀함이 배제됐을 때의 낯섦은 기존에 알고 있는 일상의 사물들이 애니메이션에서 움직임을 부여받아 새롭게 해석될 때의 그 낯섦이라 할 수 있다. 즉 잘 알고 있고, 무방비, 무감각으로 처리됐던 사물에 대한 기존인식이 불확실성으로 떠오르며 그 새로운 정서, 친밀하면서도 낯선, 두려우면서도 낯선 정서를 갖는 것이다. 이를 프로이드는 '기괴함'은 드러나지 말아야 하는 것이 드러난 것으로 억압되고 무의식의 상태로 남겨져야 하나 놀랍게도 의식적 인식으로 표면화된 것이라는 의미[20]'라고 하였다. 이 Uncanny한 정서를 프로이드는 고대 우리 조상들이 가졌던 애니미즘으로 설명하고 있다. 무생물에게 영혼이 있다고 믿었던 세계관은 현대에 극복되었다고 믿고 있다. 그러나 불현듯 완전히 극복되지 못한

19) 윤미영, "프로이드의 기괴함 연구: 이중성으로서의 기괴함", 경희대하교 대학원 석사학위논문, 1999, p3
20) 윤미영, 위의 논문. p10

걸 발견, 인식할 때 느끼는 기괴함, 낯선 두려움인 것이다. 애니메이션에서 무생물이 마치 영혼을 가진 것처럼 움직일 때 본능 저편에 비켜 놓은 애니미즘이 되살아나고 그 때의 정서를 Uncanny라고 할 수 있다.

우리의 인류 조상들은 이미 아주 옛날에 이 가능성들(고대 애니미즘)을 실재하는 것으로 여겼고 실현과정도 현실에서 그대로 볼 수 있다고 믿었다. 오늘날 우리는 이런 것을 더 이상 믿지 않는다. 우리는 이러한 사고방식을 극복한 것이다. 그러나 우리가 새로운 믿음을 확신하고 있는 것은 아니다. 입증된 날만은 기다리는 옛날의 것들이 그대로 우리들의 가슴속에 살아 있는 것이다. 한 켠으로 비켜 놓았던 옛날의 믿음들이 사실로 입증되는 어떤 일이 일어나자마자 우리는 기괴함을 느끼게 된다.[21] 그러나 '낯설고 새로운 것은 호기심과 기쁨을 줄 수도 있지 않는가?' 라고 프로이드는 반문한다.[22] 그래서 이 연구에서는 Uncanny와 더불어 Attraction이란 개념도 가져온 것이다. 무생물인 오브제의 생동감 있는 움직임을 표현한 오브제 애니메이션의 표면적 정서는 생명에 관한 끌림, 매혹적인 생명성으로 규정한 Attraction이며 그 근간에는 다시 무생물로 환원하려는 본능을 깨우치며 극복하지 못한 애니미즘을 깨닫는 Uncanny로 설명할 수 있을 것이다.

---

21) 윤미영, 위의 논문. p21
22) 윤미영, 위의 논문. p7

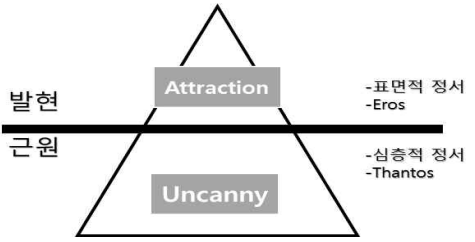


그림 1 <오브제 애니메이션의 미학적 정서 도식화>

Ⅲ. 문화예술교육의 '기능적 고정성 극복과 창의성'

기능적 고정성(Functional fixedness)이란 용어는 통찰학습 연구의 선구자였으며 게슈탈트 심리학자인 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)가 만든 용어로 사물의 기능이 고정되어 있지만 이를 극복할 때 새로운 발상, 창의성이 향상된다는 개념이다. '기능적 고찰'이라고 쓰이기도 한다. '카를 던커의 양초 실험[23]'은 사물을 대하는 고정관념의 문제를 지적했으며 사물을 다른 용도로 사용하는 '기능적 고정성 극복'은 사고의 유연함, 발상의 전환, 고정과념 극복 등이 문제 해결 능력과 창의성에 영향을 끼치는 것을 실험으로 보여주었다. 사물이 가진 고유의 기능을 극복하여 새로운 의미부여와 발상을 구현하는 것이 예술에서의 오브제 사용이며 특히 오브제 애니메이션이라고 볼 수 있

23) 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)의 양초 실험: 피험자들의 과제는 성냥갑, 양초, 압정을 이용해 촛불을 벽의 눈높이에 부착하는 것이었다. 이 과제의 해결책은 압정으로 성냥갑을 벽에 부착시킨 후 그 상자를 양초의 받침대로 쓰는 것이다. 실험 결과 대부분의 사람들은 압정을 이용해서 벽에 양초를 고정시키려고 하거나, 녹인 촛농을 사용해 양초를 벽에 부착시키려는 식으로 이 과제를 해결하려 했다. 즉, 피험자들은 성냡갑을 양초 받침대가 아닌 성냥 용기로 보는 고정관념 때문에 다른 용도로 사용할 생각을 하지 못했다. 이와 같이 어떤 대상을 볼 때 그 대상이 가지고 있는 기능적인 측면에만 얽매여 다른 활용 방법을 유연하게 생각하지 못하는 것을 기능적 고착이라고 한다. 반면 창의적인 사람은 상자를 양초 받침대로 생각하는 발상의 전환을 통해 문제를 풀 수 있다. -출처: 심리학용어사전 2014.4, 제공처: 한국심리학회

다. 예술에서의 오브제는 '일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 특별한 의미를 지니고 있지만, 이러한 물체가 오브제로 사용되면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상 작용이나 기묘한 효과' 24)을 얻을 수 있으며 인간의 편의를 위해 생산되어 사용되는 일상의 단순한 생활용품들을 새로운 관점으로 접근하여 본래 갖고 있던 일상생활에서의 유용함과 그 가치를 전혀 새로운 개념으로 전환25)시킬 수 있기 때문이다. 특히 오브제 애니메이션은 사물이 오브제가 되면서 내러티브 기능과 이미지를 재현, 상징, 조합 등 특유의 매체적 장치로 움직임을 구현하기에 사물의 기능적 고정성 극복을 넘어 기능의 재정립이 일어나게 된다.

'문화예술교육의 최근 흐름은 예술교육이 단순한 기능 중심 교육이나 전문가 양성교육을 넘어선 삶과 문화, 역사를 통합하여 인지와 감각을 통합하는 교육으로 페러다임이 변화하고 있음을 보여준다.' 26) 특히 문화예술교육에서 창의성의 문제는 중요한 교육목표이자 과제이다. 4차 산업혁명과 첨단기술의 융합, 기존 산업구조의 변혁 등으로 새로운 이데올로기를 접하게 된 현대인들은 새로운 것을 만들어내고, 새롭게 해석하고, 연결하고 조합하고, 문제를 해결하는 것은 중요한 숙제가 되었기 때문이다. 이에 창의성을 향상시킬 수 있는 다양한 방법론이 연구되어지고 있다. 현대적 의미의 오브제를 활용한 오브제 애니메이션 교육은 창의성과 문제해결력을 향상시키는 문화예술교육의 방법이 될 수 있다.

Ⅳ. 오브제 애니메이션 유형분석

24) 월간미술, 세계미술용어사전, 중앙일보사, 1999, p292
25) 곽은미, "초현실주의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구", 석사학위논문, 충북대학교 교육대학원, 2011, p16
26) 조정래,「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」, 2013.06, 『만화애니메이션연구』, 30p

Ⅱ.장과 Ⅲ.장에서는 문헌연구를 통해 오브제 애니메이션의 미학적 정서와 창의성을 살펴보았다. 이어서 Ⅳ.장에서는 실증적 논증을 위한 자료를 분석하였다. 2013년에서 2016년까지의 '중소기업연수원'에서의 오브제 애니메이션 교육결과물을 토대로 오브제의 유형을 나누고 유형에 따른 미학적 정서와 창의성에 관련된 문제를 논증하도록 하겠다. 연구절차는 첫째, 오브제 애니메이션의 이미지와 내러티브를 분석하고 둘째, 오브제 유형을 데이터화였다. 셋째, 초현실주의 유형 분류에서 영향을 받아 연구자가 제안하는 6가지 '분류틀'을 적용하여 유형을 분류하였다. 넷째, 유형별 오브제를 형식과 내용, 정서와 창의성 영역으로 나누어 분석하였다. 연구 절차 와 방법을 도표화하면 <그림 2>와 같다.

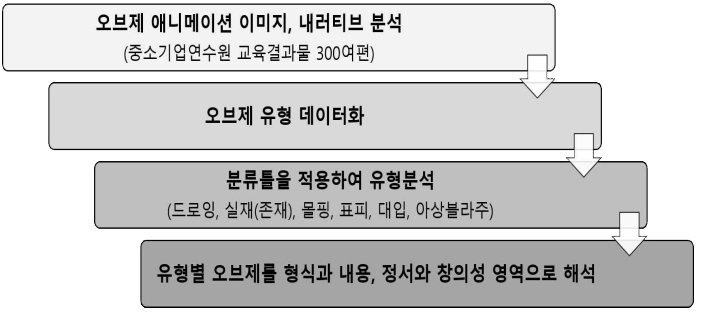


그림 2 <오브제 유형 분석 연구 절차>

이번 장에서 본격적으로 '오브제 유형분석'을 하기에 앞서 영향을 받은 초현실주의 유형분석을 먼저 살펴보도록 하겠다.

1. 초현실주의(Surrealism)의 오브제

앙드레 브르통(Andre Breton, 1896~1966)은 초현실주의의 선언(1924)에서 '예술적 오브제는 감성적인 것과 이성적인 것의 중간에 위치한다. 그것은 물질적인 것으로 나타나는 정신적인 어떤

것이다.’[27] 라고 하였다. 초현실주의 예술가들은 오브제를 원래의 기능에서 벗어나 위치시키고 변형시키면서 관객에게 초현실적인 연상 작용, 기묘한 낯섦을 주게 된다. 이미 기능을 알고 있는 오브제가 초현실주의 작품에서 작가의 의도에 따라 다르게 활용될 때 본래 오브제에게 갖는 이성적인 판단이 흔들리면서 감성적인 기묘한 정서를 불러온다는 뜻이다. 즉 초현실주의에서 오브제는 물질적인 물체가 아닌 정신적인 촉매제라고 할 수 있다. 이는 다다이스트인 마르셀 뒤샹(M.Duchamp)의 레디메이드(Ready Made)의 개념과도 연결된다. 그는 공산품을 예술작품에 활용하면서 ‘발견, 인식의 전환’과 같은 개념을 화두로 던졌다. 다다이스트에 영향을 받은 앙드레 브르통은 ‘예술가의 선택에 의해 예술품의 지위까지 오른 공업 생산품’이라고 오브제를 정의하기도 하였다.[28]

또한 초현실주의에서 오브제는 데페이즈망(Depaysement)으로도 설명할 수 있다. 데페이즈망은 실제의 사물을 본래의 기능, 용도에서 떼어내어 낯선 장소에 배치시킴으로써 초현실적인 미적 정서를 불러일으키는 대표적인 초현실주의 기법이다. 사물에 다른 의미를 부여하여 프레임 간 인위적 조작을 통해 움직임을 구현하는 오브제 애니메이션은 이런 의미로 데페이즈망을 떠올리게 한다. 즉 '데페이즈망은 애니메이션과도 필연적인 연결고리를 갖는 양식이다.’[29] 초현실주의자 할 포스터(Hal Foster,2005)는 삶과 죽음의 경계가 모호한 상태 즉 생명이 있는 상태와 생명이 없는 상태의 뒤섞인 상태인 ‘발작적 아름다움(convulsive beauty)’[30]이란 개념을 고안하였다. 이는 본 논문에서 주장하는

---

27) 앙드레 브로통, 『초현실주의의 선언』, 황현산 번역, 미메시스, 2012년,p231~232
28) 곽은미, 위의 논문, p16
29) 김홍균,「애니메이션에 있어서 데페이즈망에 관한 연구」, 2013.1, 『만화애니메이션연구』, 1p
30) Hal Foster, 전영백 역,『욕망, 죽음, 그리고 아름다움』, 아트북스, 2005, p.55-56

오브제 애니메이션의 미학적 정서인 Attraction 혹은 Uncanny와도 연결점이 있다.

발작적 아름다움은 승화가 아니라 기쁨과 두려움, 매혹과 혐오를 뒤섞어 생명력을 일시적으로 정지시키는 짧은 죽음과도 같은 상태이며, 부정적 쾌락을 추구하기도 하였다. 따라서 발작적 아름다움은 죽음을 떠올리게 하며, 욕망과 죽음이 서로 뒤엉켜 있음을 떠올리게 하는 상태를 수반한다.[31]

이렇듯 초현실주의와 오브제, 데페이즈망을 오브제 애니메이션과 미학적 정서인 Attraction 혹은 Uncanny으로 간단히 정리해 보았다. 다음으로 학자(작가)별 초현실주의자들의 오브제의 유형과 초현실주의의 오브제의 분류에 대하여 논하겠다.

1) 초현실주의의 오브제 유형[32]

초현실주의자 중 '사란 알렉산드리안(Sarane Alexandrian, 1927~2009), 살바도르 달리(Salvador Dali,1904~1989), 앙드레 브르통 등은 초현실주의의 오브제의 유형을 각각 나누고 정리하였다. 이를 표로 정리하면 <표 1>과 같다. 이 유형들은 본 논문의 '오브제 애니메이션 유형 분류'의 기초가 되었다.

31) 김홍균, 위의 논문 5p
32) 곽은미, 위의 논문, p32~33, 재편집

초현실주의자	유형
사란 알렉산드리안 (Sarane Alexandrian) 33)	① 발견된 오브제 ② 자연의 오브제 ③ 해석된 발견 오브제 ④ 해석된 자연 오브제 ⑤ 레디메이드 ⑥ 아상블라주 ⑦ 혼합 오브제 ⑧ 환영 오브제 ⑨ 몽상적 오브제 ⑩ 재해의 오브제 ⑪ 상자 ⑫ 시각적 기계 장치 ⑬ 포엠 오브제 ⑭ 침묵의 모빌 오브제 ⑮ 상징적 기능의 오브제 ⑯ 객관적으로 제공된 오브제 ⑰ 수학적 오브제
살바도르 달리 (Salvador Dali)	① 상징적 기능의 오브제(자동작용에서 연유한) ② 변질된 오브제(감정적인 원인에서 비롯된) ③ 투사된 오브제(꿈에 관한 것에서 연유된) ④ 감추어진 오브제(백일몽) ⑤ 기계 오브제(실험적인 환상) ⑥ 본뜬 오브제(최면술에서 연유된)
앙드레 브르통 (Andre Breton)	① 수학적 오브제 ② 자연의 오브제 ③ 원시적 오브제 ④ 발견된 오브제 ⑤ 비합리적 오브제 ⑥ 레이메이드 ⑦ 해석된 오브제 ⑧ 모빌 오브제

표 1. <초현실주의 오브제 유형> 곽은미(2011) 석사학위 논문, 재편집

2) 초현실주의의 오브제의 분류34)

초현실주의의 오브제는 '발견된 오브제와 제작된(해석된 오브제)'로 분류할 수 있다. 먼저 '발견된 오브제'는 수많은 자연물 중 작가의 의도에 의해 독특하게 설정, 오브제로 채택되면서 예술성을 지니고 있는 것으로 자연의 오브제, 레디메이드, 변형된 오브제로 다시 나뉜다. '제작된(해석된 오브제)'는 생활 주변에 약간의 해석과 가공을 하거나 또는 위치를 바꿔어 놓아 창조-파괴의 형태로 변형시키고, 이미지와 인상을 변화시키는 것으로 꿈의 오브제, 환영의 오브제, 상징적 오브제로 나뉜다. 이를 표로 정리하면 <표 2>와 같다.

33) 사란 알렉산드리안, 초현실주의 미술, 열화당, 1984, p151
34) 정귀영(1991) 초현실주의 신비학, 곽은미(2011) 위의 석사학위 논문, 재편집

초현실주의 오브제의 분류		
발견된 오브제	- 수많은 자연물 중 작가의 의도에 의해 독특하게 설정, 오브제로 채택되면서 예술성을 지니고 있는 것	
	① 자연의 오브제	- 자연적 물체를 가공이나 변형을 거치지 않고 그대로 사용하여 인간의 무의식적 사고를 촉발시키는 중요한 요소로 활용 살바도르 달리 <새>1928
	② 레디 메이드	- 인간이 만든 공산품에서 그 재료를 선택하여 물체와 인간, 정신의 경계선이 없는 새로운 영역을 개척 마르셀 뒤샹 <샘>,<빗>,<로즈셀라비여 왜 재채기를 하지 않는가?>
	③ 변형된 오브제	- 화재와 같은 재해지에서 습득된 오브제, 재해에 의해 변모된 물체가 예상치 못한 경의성을 전달, 일상적 효용성과 의미가 완전히 상실되었을 때의 특수한 상황
제작된 오브제 (해석된 오브제)	- 생활 주변에 약간의 해석과 가공을 하거나 또는 위치를 바꿔어 놓아 창조 - 파괴의 형태로 변형시키고, 이미지와 인상을 변화시키는 것	
	① 꿈의 오브제	- 몽상적 오브제, 꿈 활동의 객관화로서 꿈에 나타난 이미지의 작품으로 만든 것. 메릿 오펜하임 '모피로 된 아침식사' 커트 셀리그만킹 '야심에 찬 가구'
	② 환영의 오브제	- 존재하지는 않지만 어떤 속임수에 의해 그 존재가 느껴지고 그것이 없다면 결여된 느낌을 주는 오브제 자코메티 <보이지 않는 오브제> 만 레이 <파괴된 오브제>
	③ 상징적 오브제	- 자코메티가 처음 제안한 상징적 오브제 개념에 영향을 받아 달리가 창안한 것. 오브제의 일상적인 효용성이 최소한으로 말살되고 오브제의 왜곡, 변형된 형태가 인간의 무의식 속의 영감을 끌어내어 우리 내부의 깊은 잠재적 욕망을 불러일으키는 것 살바도르 달리 <구두-상징적으로 기능하는 초현실주의적 오브제>

표 2. <초현실주의 오브제 분류> 정귀영(1991), 초현실주의 신비학, 곽은미(2011), 재편집

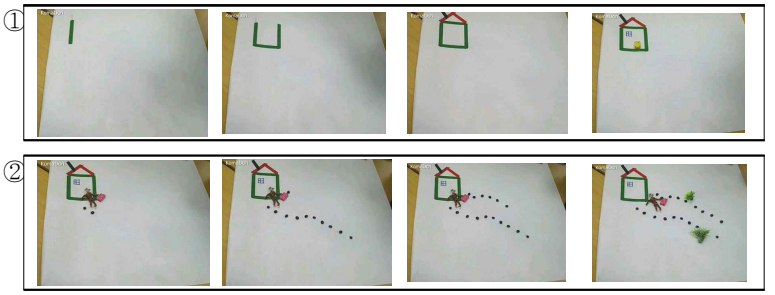
2. 오브제 애니메이션 유형 분석

앞서 제시한 초현실주의 오브제 유형과 분류에 영향을 받아

본 논문의 오브제 애니메이션의 ‘오브제 유형’을 6가지로 분류하였다. 드로잉 오브제, 실재(존재)의 오브제, 몰핑 오브제, 표피의 오브제, 대입된 오브제, 아상블라주 오브제로 명명하고 분류하였다. 이는 각각 형식, 내용, 정서, 창의성으로 항목을 나눠 분석하겠다. ‘형식’은 애니메이션 안에서 오브제의 형태적 요소 및 기능, 역할 등을 설명하며 ‘내용’은 스토리, 내러티브를 구현하기 위해 오브제의 활용에 대해 설명하도록 하겠다. ‘정서’는 본 논문에서 미학적 정서로 규정한 Attraction 혹은 Uncanny를 중점으로 설명하며 ‘창의성’은 게슈탈트 심리학자인 ‘카를 던커’의 기능적 고정성(Functional fixedness)을 이론적 배경으로 교육적 측면에서 창의성의 발현에 대해서 설명하도록 하겠다.

1) 드로잉 오브제

애니메이션 내러티브에 필요한 look을 제시하고자 할 때, 마치 회화에서 점, 선 등으로 드로잉 하여 재현, 묘사하듯이 오브제가 활용된 경우이다. 곡물이나 일정한 형태의 작은 과자류, 압핀, 구슬 등은 회화에서 ‘점’의 형태로 활용되기도 하고 철사, 노끈, 테이프 등은 ‘선’의 형태로 활용될 수 있다. 이는 오브제의 한계성을 형태적, 기능적 유사성을 활용하여 전통적 회화기법을 대체한 경우이다.



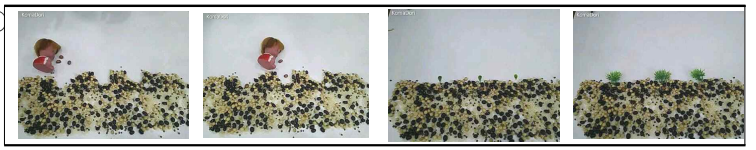
형식	① 은 마스킹테이프 오브제를 드로잉의 ‘선’ 처럼 사용함. 마스킹테이프의 길고 가늘며 일정한 두께의 선적인 요소와 접착력, 분리가 쉬운 기능적 요소를 활용함 ② 는 검정콩 ‘오브제’ 를 드로잉의 ‘점’ 처럼 사용함. 콩의 둥글고 작은 도트 모양의 형태적 요소에서 착안함.
내용	‘집’ 과 ‘길’ 이라는 대상을 묘사하기 위한 드로잉의 점, 선을 오브제로 활용함. 애니메이션의 프레임 간 시간의 흐름을 검정콩으로 점진적으로 배치함으로써 회화적 movement를 표현함.
정서	흰 도화지 위에 테이프와 콩이 놓여 지며 대상을 묘사하는 것은 마치 무에서 유가 창조되는 과정을 지켜보는 Attraction한 정서를 불러일으킴. 드로잉 오브제 유형에서는 주로 창조, 재현, 제시 등으로 본격적 ‘움직임’ 이 구현되기 전으로 Uncanny한 정서보다는 Attraction한 정서가 주를 이룸
창의성	마스킹 테이프를 선을 그리기 위한 드로잉 도구로 사용함. 콩이라는 자연물을 점을 찍기 위한 드로잉의 도구로 사용함. 즉 고유의 기능을 극복하여 발상의 전환을 가져와 창의적으로 표현함.

표 3. <드로잉 오브제의 유형 분석틀>

2) 실재의(존재의) 오브제

오브제가 가진 실재적 기능 그대로 활용되거나 존재론적 의미로 해석되어 활용된 것이다. 애니메이션의 내러티브에 필요한 look을 표현할 때 그 내러티브의 실재적 사물을 사용하는 경우이다. 예를 들면 ‘나무’ 라는 내러티브에 실재의 ‘나무’ 를 사용하는 것으로 이는 오브제의 인식론적 변화 없이 존재, 실재, 기능, 용도 그대로의 활용이다. 이 경우 초현실주의의 오브제 분류

①



②

형식	① 에서 특이한 점은 콩이 심어지는 밭(흙)도 콩 오브제를 활용함. 이는 표피적 오브제로 활용된 것임. 즉 한 이미지 안에서 '콩' 오브제는 실재적 오브제와 표피적 오브제로 동시에 사용됨
내용	① 은 콩이라는 오브제를 실제로 밭에 '콩을 심다'라는 내러티브적 요소로 활용함. 이는 초현실주의 오브제 분류에서 '발견된 오브제 중 자연의 오브제'에 속함. ② 는 운전 중 '휴대폰'을 사용하여 교통사고가 난다는 내러티브를 구현하기 위해 실제 '휴대폰'을 활용함. 자동차 장난감 위에 곰 인형이 안고 있는 '휴대폰' 오브제는 실재의 존재적 오브제임. 이는 초현실주의 오브제 분류에서 '발견된 오브제 중 레디메이드'에 속함
정서	일상에서 사용되는 오브제가 실재적 의미로 애니메이션에서 움직임을 구현할 때 생명성이 느껴지며 Attraction 한 정서가 일어남. 그러나 단순한 움직임에서 나아가 캐릭터성(인격)이 부여될 때 Attraction 이면에 Uncanny한 정서도 불러일으킴. 즉 Uncanny한 정서의 주된 원인은 오브제가 캐릭터(인격)을 부여받는지, 단순한 움직임으로 생명성을 부여받는지에 따라 달라짐
창의성	실재적 오브제는 오브제를 그 기능, 존재 그대로 사용하는 것으로 '기능적 고정성 극복'은 일어나지 않음. 다만 실재적 오브제와 다른 유형의 오브제가 동시에 사용될 때 그 조화와 배치에서 창의적 발상이 가능함

표 4. <실재의(존재의) 오브제의 유형 분석틀>

에서 '발견된 오브제 중 자연의 오브제'에 속하는 경우가 많다. 자연의 물체를 가공하거나 변형하지 않고 그대로 사용하는

경우이며 '기능적 고정성 극복'은 일어나지 않지만 다른 유형의 오브제와 배치될 때 창의적 발상이 가능하다.

3) 몰핑[35] 오브제

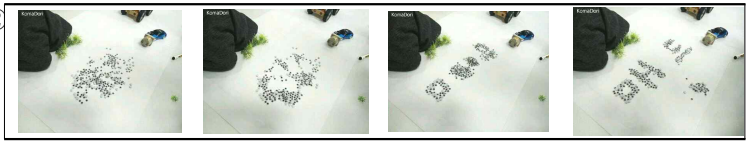
동일한 작은 오브제를 무리지어 배치하고 한 프레임씩 바뀔 때마다 조금씩 형태를 변형시켜 처음 이미지와 다른 이미지로 매끄럽게 전환할 때 활용된다. 주로 작은 곡물, 과자, 압핀, 구슬 등이 활용된다. 몰핑 기법은 주로 컴퓨터 애니메이션에서 사용되지만 스톱모션 기법인 오브제 애니메이션에서도 오브제의 형태적 특징으로 구현될 수 있다. 드로잉 오브제와 다른 점은 오브제 객체 하나의 물성으로 점, 선의 조형요소를 표현한 것과 달리 몰핑 오브제는 무리지어 배치하여 개별성이 아닌 비정형적인 형태로 활용된 점이 차이 가 있다.

---

35) 몰핑 기법: 몰핑은 영화나 애니메이션에 쓰이는 특수효과로 하나의 이미지를 다른 이미지로 매끄럽게 전환시키는 기법이다. 대체로 어떤 사람이 기술적인 수단을 통해 혹은 환상 속이나 초현실적 상황에서 다른 사람으로 변하는 것을 묘사할 때 이용된다. 전통적으로 이러한 묘사는 크로스 페이딩(cross-fading) 기술을 통해 만들어졌다. 그러나 1990년대 초반 이래 보다 실감나는 변환을 만들어내는 컴퓨터 프로그램으로 대체되어 왔다. 몰핑 기법은 특수 효과 전문회사 ILM(Industrial Light and Magic)이 개발하여 론 하워드 감독의 〈윌로우〉(1988)에서 처음 쓰였다. 제임스 카메론 감독의 <어비스>(1989년)의 수중 에어리언과 <터미네이터 2〉(1991년)의 사이보그 T-1000이 몰핑 기법으로 만들어진 대표적인 캐릭터이다. 출처: 시사상식사전, pmg 지식엔지연구소, 박문각

①

②



형식	① 은 검정콩을 무리지어 비정형으로 배치한 후 한 프레임씩 형태를 바꾸며 동그라미로 몰핑을 구현함. 검정콩의 작고 균일한 형태가 몰핑 기법에 적합함 ② 는 인형눈을 무리지어 활용하여 비정형에서 글자 형태로 몰핑이 일어남
내용	살바도르 달리, 이브 탕기(Yves tanguy), 장 아르프(Jean Arp)와 같은 초현실주의 예술가들은 일정한 형태를 가지지 않은 비정형의 오브제들이 규정되지 않은 무정형의 공간을 떠도는 이미지들을 즐겨 다룬다.[36] 형태의 애매성으로 인해 동물, 식물, 광물, 인체, 사물을 동시에 환기시키고 있어서 일상의 대상이 갖고 있는 구획된 경계를 무너뜨리고 있다.[37] 이러한 초현실주의의 비정형 오브제는 오브제 애니메이션에서 오브제를 몰핑기법으로 활용하는 것을 연상시킴
정서	무리 진 도트 형식의 오브제가 비정형에서 시작하여 구체적 형태로 몰핑되거나, 한 형태에서 다른 형태로 몰핑될 때, 마치 무생물이 형태적 변화를 거쳐 생명을 부여받는 것 같은, 즉 생명의 탄생을 지켜보는 것 같은 Attaction한 정서를 불러일으킴
창의성	작은 도트 형식의 오브제인 '콩'과 '인형 눈'을 형태적 특징만 남긴 채 본래의 기능을 극복한 예로 기능적 기능성 극복의 창의적인 발상이 일어남

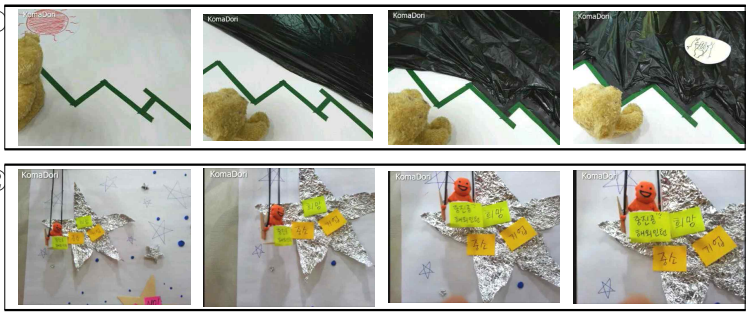
표 5. <몰핑 오브제의 유형 분석틀>

4) 표피의 오브제

36) 조윤경,「초현실주의의 오브제와 상상력의 기제」, 『프랑스문화예술연구』 54, 2015.11, p205
37) 조윤경, 앞의 논문 p206

오브제가 가진 표피적 특징인 색, 형태, 질감을 활용하여 애니메이션의 재료로 사용한 것이다. 예를 들면 '검정 비닐봉지'는 검정색, 미끌미끌하고 평면적인 비닐 표면 등 표피적 특징을 애니메이션 작품에 활용한 경우이다. 이는 대상을 재현하기 위해 회화에서 색을 칠하고 조각에서 형을 만드는 것과 같은 쓰임이다. 사물의 실재적 기능, 용도는 의미가 사라지고 표피적 특징만 오브제로 활용되기에 작가의 의도에 따라 독특한 정서적 발현과

①
②



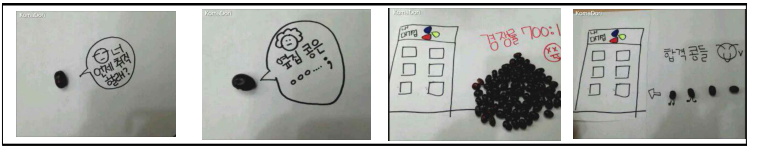
형식	① 은 검정 비닐의 '검정색 평면'이라는 표피적 특징을 밤하늘로 활용됨 ② 는 '은박지'라는 오브제의 반짝거리는 표피적 특징을 활용하여 별로 표현함. 은박지의 구겨지는 표피적 특징을 이용하여 별이라는 형태를 표현함
내용	마스킹 테이프로 산을 표현하고 해가 지고 어둠이 내려오는 내러티브를 표현하기 위해 '검정 비닐봉지'를 활용하여 검은 하늘로 표현함. 대상을 재현하기 위해 회화에서 색을 칠하듯이, 조각에서 형을 만들 듯이 오브제를 활용함
정서	비닐봉지와 은박지가 이미지의 한 부분을 담당하여 모사 및 재현의 매체로 활용될 때 이미지가 살아나는 듯한 Attraction한 정서를 불러일으킴. 캐릭터(인격)이 아닌 이미지 묘사의 차원으로 Uncanny한 정서는 크게 일어나지 않음
창의성	오브제의 표피적 특징을 관찰하여 작품의 이미지 연출을 위해 오브제의 고유기능이 아닌 표피적 특징만을 선택적으로 활용함. 기능적 고정성을 극복한 창의적 발상임

표 6. <표피의 오브제의 유형 분석 틀>

창의적인 발상이 가능하다.

5) 대입된 오브제

오브제를 다른 존재로 대입한 경우이다. 초현실주의 오브제 분류에서 해석된 오브제, 규정된 오브제라고도 할 수 있다. ‘콩’을 사람으로 해석하거나 ‘나뭇잎’을 물고기로 규정하는 경우이다. 이는 애니메이션 제작자의 의도로 결정되는 것이며 내러티브나 다른 오브제의 배치, 조화 등으로 관객도 작가의 의도를 파악하게 된다. 대입된 오브제는 애니메이션의 내러티브에서 기존의 기능과 존재적 의미를 완전히 전치한 것으로 ‘데페이즈망



형식	콩에 말풍선을 붙여 스토리 정보를 제공하였고 회사에 면접하러 가는 콩 무리, 합격한 콩들로 콩을 취업 준비생으로 대입함. 콩의 형태나 특징에서 착안한 것이 아닌 창작자의 일방적인 선택과 규정에 의해 다른 객체로 대입한 경우임
내용	콩이라는 오브제를 취업 준비생과 그의 가족으로 해석하여 내러티브를 구성함. 단순한 대입으로 볼 수도 있지만 수많은 취업 준비생을 작고 형태가 비슷한 ‘콩’으로 대입함으로써 작품의 비판적 내러티브를 표현함. 초현실주의 오브제 분류에서 발견된 오브제 중 자연의 오브제에 속함
정서	콩이라는 오브제가 캐릭터가 되어 움직이며 내러티브를 이끌어가는 것으로 무생물이 생명성을 얻게 되어 느끼는 Attraction과 콩이 캐릭터(인격)을 부여받음으로써 기묘한 느낌의 Uncannny한 정서가 일어남.
창의성	오브제를 애니메이션의 내러티브에서 기존의 기능과 존재적 의미를 완전히 전치한 것으로 기능적 고정성 극복이 일어남. 하나의 오브제를 다른 의미로 새롭게 해석한 것은 창의성이 적극적으로 발현된 것임

표 7. <대입된 오브제의 유형 분석틀>

(Depaysement)' 기법과 같은 Uncanny한 정서를 불러일으킬 가능성이 크다. 또한 '기능적 고정성'이 완전히 극복된 경우로 창의성이 적극적으로 발현된다.

6) 아상블라주(Assemblage) 오브제

아상블라주 오브제는 수집, 조합, 집적, 조립, 병치, 절단 등을 통해 폐품, 일용품 등을 모아 3차원적인 콜라주를 만들어 애니메이션에 활용한 경우이다. 레디메이드 재료와 자연의 재료 등으로 만들어진다. 이는 애니메이션 제작자가 다양한 방식으로 오브제를 변형하기에 창의적 발상이 적극적으로 일어난다. 아상블라주 작품에 Attraction 혹은 Uncanny한 미적 정서를 느끼며 그것에 Movement가 더해져 오브제 애니메이션의 미학적 정서가 완성된다.

형식	자동차라는 내러티브적 이미지를 구현하기 위해 바퀴, 펜, 스위치, 철사, 컴퓨터 부품 등을 조합하여 아상블라주 '오브제'를 표현함
내용	초현실주의의 아상블라주처럼 조합된 이 '오브제'는 3차원의 입체적인 형태로 애니메이션 내러티브에서 '자동차'로 활용됨. 자동차 화재를 위해 실제 '불'을 활용한 것은 아상블라주와 실재의 오브제가 한 화면 안에서 구현된 경우임
정서	폐품과 같은 오브제들이 모여 자동차가 만들어지는 과정을 프레임 간 촬영으로 애니메이션으로 감상할 때 Attraction한 정서가 생기며 그 자동차가 캐릭터성(인격)을 띄고 움직일 때는 Uncanny한 정서가 일어남.
창의성	잡동사니와 같은, 일관성이 없는 오브제들의 조합, 결합으로 개별적인 기능적 고정성을 극복하여 새로운 집적의 오브제를 제작하는 창의적 발상과 표현력, 구성능력이

표 8. <아상블라주 오브제의 유형 분석틀>

Ⅴ. 결론

지금까지 본 논문은 문화예술교육에서 활용된 '오브제' 의 미학적 정서와 창의성 향상의 교육적 측면을 알아보고자 하였다. 연구의 배경은 본 연구자의 3년여의 문화예술교육 중 오브제 애니메이션을 활용한 기업교육의 결과물을 활용하였다. 약 300여 편의 비전문가 대상 오브제 애니메이션 교육 결과물에서 오브제의 유형분석의 데이터를 마련하였다. 이를 체계적으로 분석하기 위하여 '초현실주의의 오브제 유형분석' 에서 영향을 받아 창의적으로 분석틀을 개발하여 제시하였다. 앞선 본문에서 제시한 분석틀은 드로잉 오브제, 실재(존재)의 오브제, 몰핑 오브제, 표피의 오브제, 대입된 오브제, 아상블라주 오브제로 6가지 유형으로 나눠지며 각각을 '형식과 내용' 으로 기초 분석을 하였다. 다음으로 '정서와 창의성' 의 범주로 본 논문에서 연구하고자 하는 바를 분석하였다. '정서' 의 범주에서는 프로이드의 'Uncanny' 의 개념을 심층 정서로 'Attraction' 을 발현 정서로 규정하였다. 이는 또한 현대인이 극복했다고 믿는 Animism과 연관 지어 설명할 수 있다. Anima(영혼)에서 유래된 Animism은 물신숭배, 영혼신앙, 만유정령성로 사물에 혼이 깃들어 있다는 믿음이다. 그러나 현대인은 그러한 Animism을 원시적인 것으로 치부하고 극복했다고 믿고 있지만 오브제 애니메이션을 통해 익숙하며 생명이 없는 사물이 스톱모션이라는 애니메이션 움직임의 구동을 통해 '움직임' 이 구현할 때 '생명성' 을 느끼며 그 미학적 정서는 Attraction, 생명에 관한 욕구인 Eros와 Uncaany, 죽음에 관한 욕구인 Thanatos의 중복 혹은 점층으로 규정하고 논하였다. 다음으로 '창의성' 의 범주에서는 통찰학습 연구의 선구자였으며 게슈탈트 심리학자인 카를 던커(Karl Duncker, 1903-1940)가 만든 기능적 고정성(Functional fixedness)이란 용어로 논하였다. 오브제 애니메이션은 사물 본래의 기능의 고정관념을 전복하고 발상의 전환을 스토리텔링의 기초로 활용하고 있다. 따라서 창의성 향상을 주된 목적으로 하는 문화예술교육에

서 오브제 애니메이션의 효용적 가치를 강조할 수 있었다.

마지막으로 본 논문에서 형식과 내용, 정서와 창의성으로 논한 '오브제 유형분석틀' 은 'Movement of Objet' 즉 사물의 작가적 의도와 창의성이 결합한 오브제 애니메이션의 창작과 교육에서 유의미한 자료로 활용되기를 바라며 마무리한다.

참고문헌

단행본

Hal Foster,『욕망, 죽음, 그리고 아름다움』, 전영백 아트북스, 2005,

Laybourne, 『애니메이션 북』, 민음사, 2003

Robert Radford, 『달리 Art & Ideas』, 한길아트, 2001

Robert Rebell, 『초현실주의 2』, 열화당, 1992

Sarane Alexandrian, 『초현실주의 미술』. 영화당, 1984

Stephen Prince, 『Digital visual Effects in Cinema (The Seduction of Reality)』, RUTGERS UNIVERSITY PRESS, 2012

김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일지사, 2010

마르틴 하이데거, 『예술작품의 근원』, 숲길, 신상희 옮김, 나남, 2008

벤포스타, 『현대미술의 오브제』, 벤포스타, 2016

앙드레 브로통, 『초현실주의의 선언』, 황현산 번역, 미메시스, 2012년 초판1쇄 2015년 초판 3쇄

월간미술, 『세계미술용어사전』, 중앙일보사, 1999

조미라, 『애니메이션, 이미지의 것』, 한국학술정보, 2014

학위논문

곽은미, "초현실주의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구" 충북대학교 교육대학원, 2011

김동호, "현대미술에 있어서 혼용된 오브제와 하이브리드 오브제 연구", 2016

김혜정, "오브제를 활용한 미술교육연구" 건국대학교, 2010

윤미영, "프로이드의 기괴함 연구: 이중성으로서의 기괴함", 경희대하교 대학원, 1999

국내학술지논문

김경진,이종환「스톱모션애니메이션에서 실사 오브제의 활용에 관한 연구」,『예술과 미디어』, 2011

김영호,「오브제 미술의 모험-모순과 역설의 유희」,『현대미술학논문집 8』. 2004년, 247-289

김영호,「오브제의 기호학적 해석: 마르셀 브로타에스(Marcel Broodthaers)의 작품을 중심으로」, 『서양미술사학회 논문집 14』, 2000, 69-90

김재웅,박유신,「애니메이션 교육 표준 분석 및 개선점 연구」,『만화애니메이션연구』,2013. 09. 66

김홍균, 「애니메이션에 있어서 데페이즈망에 관한 연구」,『만화애니메이션연구』2013.12, 1-29,

박라미,박은아,정은정 「현대적 오브제에 미적 지각 양자적 이해를 통한 미술 교과서 내용구성의 필요성과 개선에 관한 연구 -초등 미술 교과서 중심으로-」,『미술교육논총』, 2006년 제 20권 2호

오진희,김재웅,「실험적 단편 애니메이션에서 운동 이미지의 특성연구」,『만화애니메이션연구』 2008.10, 101-114

이인범,「오브제 담론의 현대적 지평」,『한국미학예술학회』, 2015, 267-292

이정주,「현대미술의 오브제 전개에 관한 연구」, 한국미술사학회,1995, 광주대학교 민족문화예술연구소논문집.4. 77-105

임상국,김치용,「비물질적 오브제를 활용한 미디어아트의 움직임 제작방시에 관한 연구」,『한국멀티미디어학회』, 멀티미디어학회논문지 19(3), 2016.3, 673-679

정금희,「다다이즘의 오브제에 관한 연구」,『예술논집5』, 2003, 93-112

조미라,「오브제 애니메이션 '두려운 낯설음' 에 관한 연구」,『영상예술연구』, 2010

조윤경,「초현실주의의 오브제와 상상력의 기제」, 『프랑스문화예술학회』, 2015.11, 191-228

조정래,「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」, 『만화애니메이션연구』,2013.06,29-55

ABSTRACT

A Study on the Aesthetic Emotion and Creativity of 'Objet Animation'
-Focused on the analysis of 'Objet' type of cultural arts education outcomes-

Kim, Hyun-Young ·Kim, Jae-Woong

This is a study on 'Objet' in animation culture art education. Research on the use of Objet in modern art is actively under way. From Cubism to Dadaism, Surrealism, Futurism and Pop art, it is no exaggeration to say that the Objet is stepping with modern art. In addition, Objet has a remarkable value in the field of visual arts expressing 'motion' such as kinetic art, video art, media art, and animation. However, there are not many cases of classifying and studying the types of Objets used in artworks. Therefore, this researcher has been influenced by the surrealism discourse and prepared six types of Objets type analysis framework. And the research focused on 'the aesthetic emotion and educational aspect of creativity improvement' of Objet animation was conducted. The type analysis framework is named as a drawing Objet, Objet of existence, a morphine Objet, epidermis Objet, assigned Objet and assemblage Objet and this type is presented and analyzed with case image. The data used in this study was focused on the outcome of Objet animation that were trained for non-experts in culture and arts education. This aesthetic emotion refers to Freud's desire for life (Eros) as Attraction, and desire for death (Thanatos) as Uncanny (fearful unfamiliarity) and explains the conflicting

concept with the Animism, the indigenous religion. Next, educational aspects of Objet animation creativity improvement in relation to the term 'functional fixedness' was discussed as described by Gestalt psychologist Karl Duncker (1903-1940). Overcoming the functional fixedness is a phenomenon that is fixed only to the functional aspects of things and can't be changed. In this study, the educational aspect of creativity improvement was demonstrated as a case of overcoming the functional fixedness through 'Objet Animation' culture and art education. Ultimately, this study is to prove the aesthetic emotion and creativity of the Objet animation by analyzing Objet types. Furthermore, it is meaningful to suggest direction when using 'Objet Animation' in culture and arts education.

Key Word : Object animation, Arts and culture education, Attraction, Uncanny, Functional fixedness

김현영(주저자)
중앙대학교 첨단영상대학원 영상정책 및 기획 박사 수료
서울시 구로구 신도림로 19길 124
feelyoui@naver.com

김재웅(교신저자)
중앙대학교 첨단영상대학원 교수
서울시 관악구 신림로 3길 40 건영아파트 3동 1003호
kunstoma@yahoo.co.kr

논문투고일 : 2018.02.01.
심사종료일 : 2018.03.04.
게재확정일 : 2018.03.22.