

한국 독립애니메이션의 미학적 특성과 사회적 소통방식 연구

- ‘인디애니페스트’ 수상작 중심으로 -

- I. 들어가며
 - II. 애니메이션 이미지와 예술의 현대적 의미 그리고 애니메이션의 미학적 특성
 - III. 한국 독립애니메이션의 미학적 특성 : 이미지로 세상에 말 걸기
 - IV. 한국 독립애니메이션에 나타난 세 가지 말 걸기 방식
 - V. 나가며
- 참고문헌
ABSTRACT

서수정*

초 록

본 논문은 한국 유일의 독립애니메이션 영화제인 ‘인디애니페스트’ 수상작을 대상으로 한국 독립애니메이션 이미지를 탐색하여, 예술성과 사회성이 긴밀하게 조응하는 한국 독립애니메이션의 미학적 특성들을 분석하고 미학적 특성을 통해 구축되는 사회적 소통방식을 구체적으로 탐색하였다.

‘인디애니페스트’ 수상작들을 통해 한국 독립애니메이션이 보여주는 있는 말 걸기 방식은 세 가지다. 첫 째는 느낌과 충동, 욕망을 조형적으로 재현하여 수화나 음향처럼 직접적이고 감각적인 이미지로 말을 거는 방식이고 두 번째는 이미지로 다르게 말하기 방식 즉 일상의 익숙한 이미지를 새로운 방식으로 변주하거나 재배치하여 우리 안의 내밀한 리듬이나 정서, 찰나적 성찰이나 사유를 들려주는 방식이며 세 번째 방식에서는 현실과 비현실이 모호하게 중첩된 새로운 층위의 현실세계를 통해 ‘변방에서 새어나오는 소음’으로밖에 지각되지 않았던 목소리’들을 현실의 담론으로 들리게 만든다.

애니메이션은 본원적으로 이미지로 ‘의미를 발화하고 소통하는’ 매체로서, 언어나 서사를 통해 시행되어 왔던 ‘의미를 발화하고 소통하는’ 방식과 다른 차원 즉 기존의 사회적 목소리와 다른 새로운 방식의 말 걸기 양식을 실행하고 구축해 왔다. 하지만 그럼에도 독립애니메이션을 비롯해서 ‘애니메이션을 이미지를 통한 사회적, 정치적 말하기라는 관점에서 접근한 연구’는 국내는 물론 국외에서도 쉽게 찾아보기 어렵다.

따라서 애니메이션을 인류 최초의 사유방식이자 재현화법으로서의 성격을 계승하고 있는 매체로 접근하여 이미지를, 이야기를 생산하고 의미를 발화시키는 주체 즉 일종의 소통 언어로 탐색하고자 하는 본 논문은 애니메이션학의 균형 있는 발전을 위해 필요한 연구이다. 또한 본 연구는 한국 독립애니메이션을 학문적 관점에서 재조명하고 보다 폭넓은 시각에서 정당한 가치를 발굴하고 평가받도록 하는 데에도 기여할 수 있을 것이라 생각된다.

주제어 : 애니메이션, 이미지, 독립애니메이션, 미학, 사회적 소통방식, 인디애니페스트

* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2014S1A5B5A07041651)

I. 들어가며

모든 이야기 그리고 모든 재현은 궁극적으로 세상을 향한 말 걸기이다. 예술뿐 만 아니라 다양한 대중매체를 통해 재현되는 이야기에는 본질적으로 사회적 목소리가 내재되어 있다.

애니메이션 역시 그러하다. 인간과 인간의 삶을 재현하는 애니메이션은 이야기예술의 하나로서 현실을 드러내고 시대를 반영한다. 그리고 이미지로 말을 걸며 세상과 소통한다. 한국 애니메이션 또한 이미지로 구조화된 삶의 풍경을 통해 자신의 목소리를 재현한다.

특히 독립애니메이션은 새로운 이미지와 서사적 시퀀스들을 응축된 이미지로 환치시키는 독창적인 재현화법을 통해 사회적 목소리를 드러내는 애니메이션의 매체적 속성을 가장 활발하게 그리고 효과적으로 보여준다. 독립애니메이션은 흔히 개인적이고 예술적인, 즉 탈정치적인 영역으로 여겨지는 경향이 있지만 시대와 예민하게 호흡하고 교류하는 예술적 자의식을 바탕으로 이미지를 통한 말 걸기 양식을 창조하고 있으며 그런 측면에서 그 자체로서 독특한 사회적, 정치적 의미를 갖는다. 일반적으로 독립애니메이션은 경계를 횡단하는 거침없는 상상력과 표현의 한계에 속박되지 않는 자유로운 재현환경을 바탕으로 인간이 살아가면서 순간순간 느끼고 체험하며 소통하는 삶의 모든 영역 즉 인간의 실존적 현실을 재현하고 있다. 한국 독립애니메이션 또한 현대에 발화되고 있는 삶의 풍경과 시대적 감수성을 재현하면서 이 시대에 통용되고 있는 말 걸기의 한 양식을 보여주고 있다.

본 논문은 한국 유일의 독립애니메이션 영화제인 ‘인디애니페스트1)’ 수상작을 대상으로 한국 독립애니메이션 이미지를 탐색

1) 2005년에 출발하여 현재까지 매년 이어져 오고 있는 ‘인디애니페스트’는 독립애니메이션을 전문으로 상영하는 경쟁영화제로 ‘실험정신을 담아내는 애니메이션, 작가의 열정이 빛어낸 애니메이션, 미래의 비전을 제시하며 확실적인 작품에 국한되지 않는 다양한 성향과 기법의 애니메이션들을 발굴하여 문화적 다양성과 독립애니메이션 저변확대에 기여하고 있다 (염동철, 『한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구』, 『만화애니메이션연

하여, 예술성과 사회성이 긴밀하게 조응하는 한국 독립애니메이션 미학적 특성들을 분석하고, 미학적 특성을 통해 구축되는 사회적 소통방식을 구체적으로 탐색하고자 한다.

애니메이션은 본원적으로 이미지로 ‘의미를 발화하고 소통하는’ 매체로서, 언어나 서사를 통해 시행되어 왔던 ‘의미를 발화하고 소통하는’ 방식과 다른 차원 즉 기존의 사회적 목소리와 다른 새로운 방식의 말 걸기 양식을 실행하고 구축해왔다. 하지만 그럼에도 독립애니메이션을 비롯해서 ‘애니메이션을 이미지를 통한 사회적, 정치적 말하기라는 관점에서 접근한 연구²⁾’는 국내는 물론 국외에서도 쉽게 찾아보기 어렵다.

따라서 애니메이션을 인류 최초의 사유방식이자 재현화법으로서의 성격을 계승하고 있는 매체로 접근하여 이미지를, 이야기를 생산하고 의미를 발화시키는 주체 즉 일종의 소통 언어로 탐색하고자 하는 본 논문은 애니메이션학의 균형 있는 발전을 위해 필요한 연구이다. 또한 본 연구는 한국 독립애니메이션을 학문적 관점에서 재조명하고 보다 폭넓은 시각에서 정당한 가치를 발굴하고 평가받도록 하는 데에도 기여할 수 있을 것이라 생각된다.

II. 애니메이션 이미지와 예술의 현대적 의미 그리고 애니메이션의 미학적 특성

구』, - No.11, 2007. p. 131) 고 평가받고 있다. 본 논문의 영상텍스트의 범위는 2005년 ~ 2015년 수상작들이다.

- 2) 특히 한국에서 애니메이션은 ‘어린이 매체’라는 오랜 통념 속에서 교육적 측면과 문화콘텐츠로서 상업적, 오락적 측면이 주도적으로 다루어져 왔다. 그로 인해 한국에서 애니메이션에 관한 연구는 대부분 교육적 측면, 제작 기법이나 정책적 측면이 주를 이루어 왔다. 이론적 측면에서 접근한 연구는, 애니메이션이 이야기예술의 주체로서 인간의 실존적 삶과 개별화된 사회적 목소리를 본격적으로 재현하기 시작한 2000년대 이후부터 본격적으로 진행되기 시작하였는데 크게 두 가지 방향으로 요약할 수 있다. 첫 번째는 장편이나 TV 시리즈를 중심으로 한 서사 분석에 관한 연구들이다. 두 번째는 애니메이션을 예술로 접근하여 미학적 성격을 추출하는 것인데 대부분의 연구가 미학적 성격을 진단하는 단계에 머무르고 있다. 이미지는 이 두 방향의 연구에서도 중요한 요소로 다루어지지만 이야기를 만들어내는 화자로서가 아니라 예술적 특징과 서사와 주제를 분석하고 드러내는 일종의 보조수단으로 다루어지는 것이 일반적인 경향이다.

애니메이션은 그 역사가 백년이 넘었음에도 여전히 다양한 정체성으로 규정되고 끊임없이 재해석되는 매체이다. 하나의 기표가 단일한 기의로 귀속되지 않고 다양하게 해석되는 시대적 경향과 부합하는 애니메이션은 열린 텍스트로서의 속성을 갖고 있다. 열린 텍스트로서 애니메이션의 속성 가운데 본 논문이 주목하는 것은 세상을 자기만의 방식으로 새롭게 재현하는 예술적 속성과 그를 통해 형성되는 사회적 텍스트로서의 성격이다. 이들은 애니메이션에 내재된 사회적 속성 그리고 현대라는 시대에 예술의 의미와 사회적 역할을 동시에 드러내고 사유하게 한다.

본 논문이 주목하는 애니메이션의 이러한 성격을 구체적으로 고찰하기 위해 예술에 대한 전반적인 이해를 경유할 필요가 있다. 인간과 현실에 대한 예민한 더듬이를 통해 삶을 다양한 방식으로 재현해온 예술은 인간이 구현해온 가장 독창적이고 효과적인 말 걸기 양식 중 하나이다. 특히 예술은 진실에 대한 민감한 감수성을 바탕으로, 있는 그대로의 진실은 물론 진실이 왜곡되거나 모의, 은폐된 지점을 재현하기를 즐긴다. 그리고 주류적 기준과 가치에 포섭되지 못해 주변부로 밀려난 영역과 현실의 틈새에서 소리 없이 움트고 있는 삶의 또 다른 영역들을 포착하여 마치 예언처럼 보여준다. 결국 예술이 하나의 작품에 머물지 않고 예술이 되는 데에는 시대정신과 깊게 연루된 사회적 목소리가 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다. 다시 말해서 예술의 가장 중요한 본질 중 하나는 진실을 끊임없이 들추어내면서 다양한 방식으로 발언하는 현실 참여적 본성인 것이다. 그래서 예술은 새로운 현실을 발굴하고 도발적인 재현방식을 개발하여 끊임없이 우리의 관심을 유도하고 환기시키며 말을 건다. 그런 측면에서 모든 미학은 궁극적으로 사회적 소통과 연계되며 예술의 형식과 특성은 곧 소통방식과 이어진다.

이미지 창조라는 회화적 본성을 바탕으로 하는 애니메이션에는 이와 같은 예술의 미학적 속성이 본질적으로 내재되어 있다. 그래서 애니메이션은 일찍부터 인간의 욕망을 가장 직접적이고 감각적으로 재현하는 매체 중 하나로 주목받아 왔으며 벤야민과 에

이젠슈타인을 비롯한 여러 학자들에 의해 삶의 새로운 패러다임을 담아내는 매체로 주목되었다.

그렇다면 애니메이션의 미학적 성격은 구체적으로 어떠한가? 이 질문에 접근하기 위해서는 우선 애니메이션 이미지에 대한 이해가 선행되어야 한다. 애니메이션에서 이미지는 본질적인 요소 중 하나이자 주된 재현 방식이며 무엇보다 애니메이션의 미학적 성격은 이미지에서 배태되기 때문이다.

애니메이션에서 이미지는 단순한 모방이 아니라 사물이나 현상에 대한 총체적인 현시로서 그 자체로 세상에 대한 해석을 담고 있다. 그래서 애니메이션 이미지는 다층적이고 포괄적인 맥락을 내재한 채 특유의 의미체계를 형성하며 언어적 소통에 익숙해있는 우리에게 다른 방식으로 말을 건다. 특히 전통적 재현질서에 종속되지 않는 애니메이션 이미지는 사물의 본성과 언어화 할 수 없는 삶의 풍경들을 예민하게 감지하여 시각화한다. 애니메이션 이미지는 감각적 측면과 이성적 측면이 모두 포함된, 퍼스의 용어를 빌려 표현하자면 가장 스펙트럼이 넓은 도상기호인 셈이다. 그러므로 애니메이션 이미지는 ‘현실 풍경은 물론 무의식적으로 혹은 지각적으로만 체험했던 삶의 풍경들도 가시화하여 기존 시각체계의 견고한 프리즘을 흔들고 익숙한 지각체험의 패턴을 해체시킨다. 그리고 삶을 결정하는 관습적, 이념적 맥락들을 변형시키며 현실을 다른 방식으로 보도록 제안한다. 즉 애니메이션 이미지는 리얼리티에 대한 새로운 시각을 제공하며 현실과의 새로운 소통 방식을 모색한다.’³⁾

이미지를 통해 구현되는 애니메이션의 이와 같은 미학적 성격은 현대에 재해석되고 있는 예술의 의미 그리고 예술의 사회적, 정치적 역할과 깊이 연루되어 있다. 탈이데올로기의 시대인 현대에 삶을 구획하고 지배하는 가장 중요한 기준으로 주목받고 있는 것은 감각이나 감성에 의해 구축되는 지각체계이다. ‘현대에 사회적이고 경제적인 관계 등에서 본질적으로 문제가 되는 것은 감

3) 서수정, 「한국 장편애니메이션의 공간정치학- ‘집’ 을 중심으로」, 중앙대 박사, 2013.p 37.

성적 배치⁴⁾’이며 그로인해 ‘하나의 사회를 구성하는 일정한 사회적 질서와 위계가 인간이 지닌 감성능력의 지평 위에서 이런 분할이 수행하는 일종의 감성학을 통해 작동된다⁵⁾’ 고 볼 수 있다. 따라서 참인지 거짓인지 예술인지 아닌지를 식별하고 평가하는 기준이나 규범적 원리가 달라지고 있으며 예술의 범위나 삶에 대한 의미, 해석 역시 변화하고 있다. 즉 현대에 들어 예술은 시대를 초월하는 불변의 진리라기보다 특정한 시각에 의해 형성된 사회적 산물로 다뤄지고 있다. 특히 기존의 체험방식, 재현문법에 의문을 가하고 새로운 경계를 통한 분할과 재배치를 시행함으로써 자신의 정치적 속성을 드러내는 예술의 성격은 현대에 주도적으로 부각되고 있다. 현대에 예술은 ‘감각적인 것의 분할과 재배치에 개입함으로써 공간과 시간, 주체와 대상, 공동의 것과 독특한 것을 절단하고 이를 통해 우리의 지각방식과 사유방식에 변화를 가져오는⁶⁾’ 것으로 재규명 되고 있는 것이다.

현대에 들어 정치의 개념 역시 힘을 갖기 위한 투쟁이나 권력과 관계된 기존의 개념에서 탈주하여 랑시에르의 개념을 빌리자면 ‘감각의 분할’로 재해석되고 있다. 여기서 분할이란 어떤 경계에 의해 이쪽저쪽으로 나누어지는 것, 그래서 선택되고 버려지면서 삶을 특정한 방식으로 구성하는 결정적 기준을 지칭하는데 그런 측면에서 현대에 예술이 수행하는 ‘감각의 분할’은, 이성이 구축한 인식체계를 통해 형성되어 온 기존의 분할에 대한 일종의 문제제기인 셈이다. 그래서 진리처럼 통용되어 온 기존의 경계들을 무화시키거나 경계를 다르게 설정하여 새로운 방식의 분할을 시도하고 그를 통해 또 다른 세상 혹은 우리 안의 익숙하지만 낯선 풍경을 현실로 복원한다. 그로인해 현대에 예술은 ‘정치적 감성학’, ‘미학의 정치’로 명명되면서 ‘뭉을 갖지 못한 자들이 감각적 영역 전체에 작동하는 기존의 분배방식에 불일

4) 박기순, 「랑시에르에서 미학과 정치」, 『미학』, 제61집, 2010. p. 67.

5) 성기현, 「‘미학의 정치’에 있어 유희의 역할」, 『탈경계 인문학』 제4권 3호 .2011. p 156.

6) 성기현, 앞의 논문, p. 160.

치의 견해를 제기하고 공동의 세계를 형성하는 활동을 의미⁷⁾ 하기도 한다.

따라서 현대에 재해석되는 예술은, 새롭고 실험적인 이미지를 통해 감각의 분할에 관여하며 현실을 재배치하는 애니메이션과 근본적으로 닿아있다. 또한 그런 측면에서 애니메이션의 미학적 특성에는 정치적 속성이 내재되어 있다고 볼 수 있는데, 랑시에르의 표현을 빌려 애니메이션의 정치적 속성을 정리하자면 “가시적인 것과 비가시적인 것의 나눔을 흐트러뜨리고, 어두운 삶에만 속해 있는 것으로 썬해지던 자들을 말하고 생각하는 존재로 보이게 만들며 어두운 삶에서 새어나오는 소음으로밖에 지각되지 않았던 것을 담론으로 들리게 만드는 것⁸⁾” 이다. 결론적으로 애니메이션이 구현하는 움직임은 이미지의 창조 즉 ‘살아 움직이는 것과 움직임이 없는 것의 구분은 단순히 주어지는 것이라기보다 여러 사회를 그리는 문화적, 정치적 말하기의 일부⁹⁾’ 인 것이다.

Ⅲ. 한국 독립애니메이션의 미학적 특성 : 이미지로 세상에 말 걸기

본 논문이 독립애니메이션에 주목하는 이유는 무엇보다 독립애니메이션이 현대에 유통되고 있는 애니메이션 장르 가운데 사회적, 정치적 말하기 양식으로서의 이미지 성격을 가장 잘 계승하고 있다고 보기 때문이다. 일반적으로 애니메이션은 영화와 같이 러닝타임을 기준으로 장편과 단편, 자본 시스템 종속되어 있느냐 아니냐에 따라 상업 장르와 비상업 다른 말로 독립 장르로 분류된다. 그래서 흔히 장편은 상업 장르, 단편은 독립 장르와 연계되어 다루어진다. 일반적으로 장편애니메이션은 지배적 가치와

7) 진은영, 「송고의 윤리에서 미학의 정치로-자크 랑시에르의 미학의 정치」, 『시대와 철학』, 제20권 3호, 2009. p. 406

8) 랑시에르, 홍익대 강연문, 2008.

9) 안젤름 프랑케 외, 『ANIMISM 애니미즘』, 일민미술관, 2013. p. 39.

긴밀하게 연계되는데 특히 자본적 기대와 주류 시스템에 종속된 작품일수록 정치적, 상업적 맥락에 귀속되는 경향을 띤다.¹⁰⁾

이미지 역시 이와 같은 장르적 관습을 충실히 따른다. 보통 상업적인 장편애니메이션 이미지는 친숙한 형상과 관습적인 코드로 주류적 가치와 규범 그리고 대중의 욕망과 정서를 반영하여 관객으로 하여금 자연스럽게 애니메이션이 재현하는 세계와 가치관을 내재화하게 만든다. 그런 측면에서 애니메이션 이미지는 체제 순응적인 성격을 지닌 채 지배 이데올로기의 재생산이라는 사회적 임무를 수행하는 정형화된 기호가 된다.

그에 비해 독립애니메이션은 시대와 나라에 따라 조금씩의 차이는 있지만 일반적으로 자본 시스템과 상업적 기대에서 자유로운 비상업적 속성을 가진 작품을 가리킨다. 그래서 상업애니메이션에서 기피하거나 금기시되는 영역을 포함하여 소재, 주제의 다양화를 추구하고 이를 재현하기 위해 새롭고 다양한 미적 실험을 수행한다. 또한 그 자체로 미학적으로 완결된 텍스트인 독립애니메이션은 작가 고유의 스타일과 세계관을 바탕으로, ‘분업화된 상업애니메이션에서는 좀처럼 하기 힘든 개인의 내면에 대한 농밀한 탐구와 소소한 일상의 묘사, 삶과 죽음, 인생에 대한 철학적 성찰 그리고 과감한 실험 등을 가능하게 한다.¹¹⁾’ 그래서 독립애니메이션 이미지는 대체로 ‘재현형식에 있어 무한한 잠재력을 가지며 구성과 파괴, 변화와 탈주의 과정을 통해 기존 이미지의 변형을 모의하고 실행한다.¹²⁾’ .

독립애니메이션은 흔히 예술적인 코드로 다뤄지지만 예술적 자

10) 하지만 이런 분류는 절대적인 것이라기보다 통념에 기댄 편의상의 분류이다. 한국의 상황만 보더라도 장편은 대부분 상업애니메이션으로 제작되지만, 대학의 졸업 작품들이 장편으로 제작되어 극장에 개봉되기도 하고 단편 역시 상업적 목적으로 제작되기도 한다. 연상호 감독 애니메이션은 극장 개봉한 장편이지만 흔히 독립애니메이션으로 분류된다. 따라서 본 연구에서 독립애니메이션은 러닝타임에 상관없이 독립적인 제작과정을 거쳐서 이미지를 통해 미학적 특성을 창조하고 그를 통해 사회적 목소리를 발화하고 있는 작품들을 포괄적으로 지칭한다.

11) 모은영, 「 ‘지금, 이곳’의 독립애니메이션 », 『독립영화』, Vol.31 No.-, 2006. p. 118.

12) 서수정, 앞의 논문, p. 30.

의식은 근본적으로 사회적 자의식과 연계되어 있다. 그리고 일반적으로 독립애니메이션은 비주류적 속성을 띠지만, 대중성이 반드시 사회성과 이어지는 것은 아니며 비상업성이 반드시 비사회성과 분리되지 않는다. 오히려 사회정치적, 자본적 맥락에서 자유롭고 지배 이데올로기나 주류정서에서 독립되어 있으므로 객관적인 사회성을 획득하기가 유리하다. 그러므로 독립애니메이션에서 내밀하고 일상적인 감각과 감성으로 재현되는 개별화된 삶의 풍경들은 독특한 호흡으로 발화되는 독립애니메이션만의 말하기 방식이라 할 수 있다. 독립애니메이션이 재현하는 개별적이고 실험적인 삶의 풍경들은 기존의 사회적 목소리와 다른 방식의 말 걸기인 것이다.

특히 한국 독립애니메이션은 태생적으로 ‘사회를 향해 말 걸기’로서의 성격을 갖고 있다. 개인의 예술적 자의식, 작가성으로 출발한 서구 독립애니메이션과 달리 한국 독립애니메이션은 현실을 극복하고 사회변혁을 이루어내려 했던 독립영화 운동의 일환으로 시작되었기 때문이다. 80년대 사회, 문화 운동의 대안적 매체로 출발하여 개인 창작의 시대인 90년대에 성장기를 거친 한국 독립애니메이션은 ‘미학의 정치’라는 새로운 예술담론과 관계 맺으면서 사회적 텍스트로서의 가능성을 보여주고 있다. 그런 측면에서 한국 독립애니메이션은 그것을 탄생시킨 한국사회의 특수한 역사적 맥락을 배경으로 한국 사회의 풍경과 문화 예술적 대응방식, 한국인의 독특한 감수성을 드러내는 텍스트 중 하나로 접근 될 수 있다.

IV. 한국 독립애니메이션에 나타난 세 가지 말 걸기 방식

이야기예술로서 그리고 재현매체로서 애니메이션이라는 장르에 내재된 상상력은 근본적으로 애니미즘과 맞닿아있다. 원시시대의 애니미즘에서 비롯되었으나 근대의 테크놀로지에 의해 탄생한 애니메이션은 근대와 전근대의 교차로에 위치한 채 경계를 횡단하고 탈주하면서 삶의 영역을 재구성하고 확장한다. 그러므로 애니

미증적 상상력은 ‘항상 어떤 경계에 관한 것¹³⁾’ 이라 할 수 있다. 그래서 재현의 한계에 종속되지 않는 애니메이션이 그려내는 삶의 이야기 즉 텍스트로서 애니메이션 이야기에는 외부세계인 물리적 현실 세계와 인간의 내면세계 그리고 그 경계면의 영역까지 모두 포함된다.

경계에 대한 사유를 통해 새로운 ‘감각의 분할’ 을 시도하여 인간의 ‘실존적 현실’ 을 다양한 목소리로 재현하고 그를 통해 새로운 담론을 제안하는 애니메이션 이야기의 경향성은 한국 독립애니메이션에서도 주도적으로 발견된다. 기존의 경계를 변주하거나 해체, 탈주 하면서 시도되는 새로운 분할을 기반으로 재현되는 한국 독립애니메이션은 그런 측면에서 새로운 삶의 풍경, 새로운 목소리라 할 수 있다. 독창적 재현화법을 통해 인간의 실존적 현실을 보다 설득력 있게 그려내는데 성공했다고 평가받는 ‘인디애니페스트’ 수상작들을 통해 탐색한 한국 독립애니메이션의 말 걸기 방식은 크게 세 가지이다.

첫 번째는 ‘감각의 시각화’ 즉 감각을 조형적으로 재현하는 유형이다. 이미지는 그 자체로 의미를 내포하고 있다는 점에서 시각적 언어다. 문자 언어로 대변되는 언어의 기본 단위는 독립적인 뜻을 내포하고 있는 단어라 할 수 있다. 일반적으로 의미는 단어들의 의도적 배치를 통해 형성되는 문장에서 생성되는데 문단으로 갈수록 해석의 여지가 넓어지지만 사회적 약속에 의한 기호인 단어를 바탕으로 하는 문자 언어는 비교적 유사한 의미와 맥락으로 해석되는 경향을 띤다. 그에 비해 이미지 언어¹⁴⁾는 다양하고 새로운 해석의 가능성에 열려있다. 이미지는 본질적으로 감각적, 정서적인 영역에서 체험하고 해석되며, 이미지라는 기표에는 다양한 기의들이 내재되어 있기 때문이다. 이미지의 이런 속성을 가장 잘 보여주는 이 유형은 일종의 원시적 언어로서 시

13) 안젤름 프랑케 외, 앞의 책, p. 18.

14) 이미지는 보통 두 가지 층위를 가진다. 먼저 관습적 이미지는 문자언어처럼 대부분 유사한 의미와 맥락으로 해석되고 비관습적 이미지는 기존 분할 방식에 종속되지 않은 자유로운 이미지이다. 그러므로 본 연구에서 이미지는 비관습적 이미지를 지칭한다.

각 뿐 아니라 청각이나 촉각과 같이 우리가 직접 느끼고 체험하는 감각을 가시화하여 관객으로 하여금 공감각적으로 경험하게 한다. 감각은 원시적 언어를 구성하는 질료이자 의미생성의 기본 질료로서 에이젠슈타인이 언급하기도 했던 일종의 원형적 질료들과 닮아있다. 따라서 이성에 의해 분화되기 전의 원형적 이미지와 연계되는 이 유형의 이미지는 그런 측면에서 단어를 형성하는 기본질료들 즉 음운과 음절, 그리고 음향으로 볼 수 있다. 각자 분할되어 파편적으로 존재하지만 음운이 모여 음절이 되고 음절이 모여 단어가 되듯이 애니메이션에서 서로 융합, 조화, 조립, 재구성되는 과정을 통해 새로운 의미들을 생성한다. 애니메이션 초기 발달단계에서 주도적으로 실험되었으며 추상애니메이션을 비롯한 실험애니메이션 영역을 통해 한국 독립애니메이션에서 여전히 주된 재현화법으로 활용되고 있는 이 유형은 일반적으로 파편화된 이미지와 무질서한 내러티브를 특징으로 하며 구체적인 사물과 형상으로 구조화된 시공간을 배경으로 재현되고 있다.

한국 독립애니메이션에서 이 유형은 두 가지로 분류될 수 있다. 먼저 육체가 느끼고 인지하는 감각들로부터 추동되는 몸의 움직임으로 말하는 일종의 수화로서의 성격이다. 가령 <나비의 꿈>은 자연의 다양한 움직임을 생생하고 역동적으로 재현한다. 나비와 풀들은 자유롭게 움직이고 꽃봉우리는 활짝 피어나고 어둠이 오고 들판위로 계절이 바뀌고 거미는 집을 짓기 위해 부지런히 움직이고, 물고기가 헤엄치고 물위로 뛰어오른다. 자연이 소유한 다양한 움직임은 물론 색깔의 미묘한 변화를 통해 시간의 움직임까지 재현하는 이 작품은 자연이 배태한 생명들이 몸으로 만들어내는 원시적 목소리를 통해 성장과 순환, 시간과 생명에 관한 자연의 순리를 들려주고 있다.



그림 1. 나비의 꿈



그림 2. 나비의 꿈



그림 3. 하트

또한 붉은 하트를 갖기 위해 인간 육체들의 벌이는 일종의 역선환극이라 할 수 있는 <하트>는 치열하면서 역동적인 육체의 움직임을 통해 하트를 향한 절박한 욕망을 재현하며, <심경>에서는 마음과 눈이 이어져 있는 망원경 너머에 비친 여자의 다양한 육체적 변주를 보여준다. 육체의 관습적 형태를 해체하고 새로운 형상으로 끊임없이 재구성, 재배치하는 이 작품에서 육체는 신체적 열등감 너머의 자유를 향한 충동, 갈망으로 해석될 수 있는 가능성을 열어놓고 있다. <도시>에서 인간의 육체는 도시 속 인간의 삶, 익명화 집단화된 인간의 새로운 정체성을 상징하는 하나의 기호 일종의 상형문자로 재현되며, 인류의 유년기를 민화풍 이미지로 재현한 <더웨이>는 인간의 몸은 물론 새, 호랑이, 용, 물고기를 강렬한 움직임과 화려한 색깔로 재현하여 이성과 감성으로 분리되기 전 자연의 원초적 생명력과 에너지를 들려준다.



그림 4. 도시



그림 5. 더웨이



그림 6. 심경



그림 7. 산책가



그림 8. 산책가

또 다른 성격으로는 이 유형의 이미지가 감각을 통해 발견되는, 몸이 내지르는 원초적인 소리 즉 일종의 음향을 재현하고 있다는 점을 들 수 있다. 대표적인 작품으로 시각장애인이 촉감을 통해 산책하면서 경험한 세상 풍경을 이미지로 재현한 <산책가>를 들 수 있다. 손의 감촉을 통해 떠오르는 느낌을 다양한 형상과 색깔, 오브제들을 이용하여 파편적으로 나열하거나 감각적으로 배치하는 방식으로 재현하는 이 작품은 그를 통해 순간순간

감각적으로 발화되는 몸의 다양한 소리들을 이미지로 서술한다. 또한 오후 학교에서 쏟아지는 잠을 깨기 위해 고군분투하는 학생의 이야기인 <애프터는 클래스>는 원 삼각 사각 같은 기본적인 도형은 물론 다양한 이미지 스토리텔링을 통해 졸음이 쏟아지는 힘겨운 순간에 몸에서 내지르는 처절한 소리들을 들려준다.

첫 번째 유형은 누구나 이해할 수 있는 동시에 가장 다양하게 이해될 수 있는 이미지 언어로서 고정된 의미나 맥락에 정박되지 않은, 문자 언어의 의미생성방식에서 탈각된 영역이다. 이 유형은 형식이 곧 내용이 되는 원초적 말하기 방식으로서 통역의 과정을 최소화하는 직접적인 말 걸기 방식을 보여준다.

두 번째는 우리 안의 내밀한 리듬이나 정서, 감상 그리고 찰나적 성찰이나 사유를 이미지로 재현하는 유형이다. 논리적 인과관계에 기반한 재현방식의 견고한 그물에 걸리지 않는 ‘감성적 배치’를 통해 재현되는 이 유형은 일반적으로 일상의 익숙한 이미지를 새로운 방식으로 변주하거나 결합하여 삶의 풍경을 다른 방식으로 보도록 제안하거나 유도한다. ‘이미지로 다르게 말하기’ 방식을 취하는 이 유형은 다시 말해서 알레고리적으로 재현하여 관객이 마치 숨은 그림 찾기처럼 의미 생성에 적극적으로 관여하도록 유도한다. 이 유형의 이미지는 문자 언어의 용어로 표현하자면 사회에서 고유한 의미로 통용되고 있는 단어 혹은 문장들을 비관습적 방식으로 변형시키거나 재배치하고 그를 통해 새로운 차원에서 생성되는 의미와 맥락을 관객으로 하여금 해독하도록 독촉한다. 이때 의미는 대부분 이성적으로 파악되기보다 감성적인 지각체계를 통해 발견되며 그를 통해 우리에게 익숙한 진실의 다른 얼굴과 은폐된 의미들을 관객 스스로 사유하고 발견하게 만드는 경향을 띤다.

피즐이나 수수께끼처럼 이미지를 재현하여 이야기의 행간을 관객이 작성하도록 제안하기도 하는데 가령 <나무의 시간>에서는 노인의 손이 풀밭위에서 하얀 종이를 4등분으로 접고 펼치자, 나뭇가지와 뿌리 등이 그려진 네 개의 공간으로 구성된 현실세계가 등장한다. 이는 곧 실사이미지에서 2D 이미지로 전환되면서 분

리된 공간들에는 시간의 흐름을 드러내는 움직임들이 연쇄적으로 발현된다. 즉 나뭇가지에 새싹 같은 새들이 다가와 노래하자 옆 공간에서는 잎이 피고 아래 공간에서는 나무 옆으로 사람이 벌거벗고 누우며, 사람의 손에서 피가 흐르자 옆 공간의 나뭇잎이 붉게 물들고, 남자의 기침소리에 옆 공간의 단풍나무가 잎을 토해낸다. 이 작품에서 네 개의 분할된 공간은 일종의 단어 역할을 하는데 이들을 새로운 방식으로 배치하고 재구성함으로써 나무라는 코드를 통해 자연의 시간을 새로운 방식으로 사유하도록 자극한다. <Beautiful>에는 괴상한 형상으로 변주된 머리를 가진 인간들과 뒤틀린 기하학적 형상의 도심 빌딩들로 구성된 특이한 현실공간이 등장한다. 여러 개의 얼굴, 여러 개의 눈. 코, 입, 이빨 등이 무질서하게 결합된 머리를 가진 인간들은 서로의 머리를 짓밟아 해체하지만 쓰레기로 수거된 후 기형적인 또 다른 형상으로 재구성되고 재배치와 재구성이 반복되는 과정을 통해 수수께끼 같은 의미를 생성한다.



그림 9. 나무의 시간



그림 10. 나무의 시간

<소비니에 애니메이션>은 사진과 다양한 기념품들을 감각적이고 불규칙한 방식으로 배치하고 재구성하여 추억의 시공간을 현실로 소환한다. 기념품에 육화되어 있는 추억의 순간들을 새로운 방식으로 재현함으로써 기념품은 원래의 관습적 기의에 정박되지 않고 여러 새로운 기의들로 재생산된다. 또한 <의자 위의 남자>는 의자에 앉아 철학적 사색에 빠진 남자의 내면풍경을 익숙한 방안 이미지의 변주를 통해 재현하고 있으며, 여백 가득한 흑백 스케치를 배경으로 하는 <도시에 사는 사람들의 공간감>과 <일상적 삶>에서는 자유롭고 변칙적인 방식으로 해체와 재구성을 반복

하는 일상의 공간을 통해 인물의 다양한 감정과 정서를 보여준다. 가난으로 인해 도시공간의 음지로 퇴출당하는 현대인의 내면 풍경을 이미지 스토리텔링으로 재현한 <집>은 현대 도시에서 집은 상품인 동시에 여전히 존재의 거점임을 보여주며, <먼지아이>는 익숙한 형상의 변주가 아니라 익숙한 크기의 변주를 통해 끊임없이 버려지지만 끊임없이 다시 생겨나는 먼지 같은 자화상을 보여준다. 또한 <고양이와 나>는 고통스런 내면이 내지르는 비명을 고양이와 집안을 둘러싸고 있는 난해하고 혼란스런 이미지를 통해 들려주고 있으며 <아무도 아무것도>는 내면의 상처와 혼란을 실사와 허구가 불규칙하게 교차하고 변칙적으로 배치되는 방식으로 보여주고 있다.



그림 11. 의자 위의 남자



그림 12. 도시에 사는 사람들의 공간감

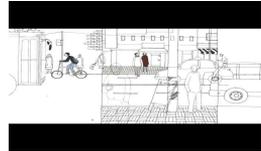


그림 13. 일상적 삶

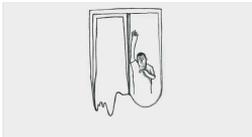


그림 14. 집



그림 15. 고양이와 나



그림 16. 먼지 아이

문자 언어가 재현하는 영역에서는 쉽게 삭제되는 우리 안의 감정적, 정서적 풍경을 재현하는 이 유형은 그런 측면에서 내면일기로도 접근될 수 있다. 익숙한 이미지를 모호하고 낯선 이미지로 변주하는 방식을 통해 관습적 이미지에 정박되어 있는 관습적 의미에 대해 문제제기하는 이 유형은 지적이고 적극적인 말 걸기 방식이라 할 수 있다.

세 번째 유형은 물리적 현실이나 내면세계 어디에도 온전하게 소속되지 못한 제3의 현실세계 즉 경계면의 세계에 대한 이야기

이다. 대부분 비논리적 방식으로 재현되어 마술적 사실주의적 기법과도 닿아있는 이 유형은 실험적인 방식의 새로운 감각의 분할을 시도하여 현대 이후 인간의 실존적 현실을 지배하고 있는 또 하나의 세계를 보여주고 있다. 초현실주의가 이성중심의 전통 철학을 부정하며 궁극적으로 현실을 부정하는 것과는 달리 마술적 사실주의는 마법적인 구조를 차용하지만 판타지 장르가 아닌, 다른 방식의 리얼리즘이다. 환상과 꿈의 경계가 모호한 몽환적이고 이상야릇한 이야기 구조를 통해 현실이 꿈처럼 묘사되거나 꿈과 환상이 현실에 자연스럽게 스며드는 ‘마술적 리얼리즘’은, 현실은 아니지만 우리가 인식하는 순간 현실이 되는 일종의 잠재태와도 연계된다.

현실과 비현실이 중첩된 새로운 층위의 현실세계를 배경으로 펼쳐지는 이 유형의 작품들은 한국 독립애니메이션을 구성하는 주요 영역 중 하나이다. <도시에서 그녀가 피할 수 없는 것들>에서는 강제철거 되던 순간 철거회사의 파업으로 공중에 매달린 집에서 사는 여자와 가난 때문에 도시의 틈새로 밀려나 고양이가 된 여자의 남자친구가 등장한다. 남자친구가 가끔씩 파이를 먹으러 올 때마다 그녀의 집은 흔들린다. 놀이기구처럼 흔들리는 집은 그녀의 혼란스런 내면세계와 이어져 있고 그런 집에서 일광욕을 즐기는 여자의 평온한 얼굴은 불가해한 현실에 길들여져 가는 그녀의 또 다른 내면세계를 보여준다. <낙타들> 또한 현대 도시를 배경으로 불가해한 남자를 사랑하는 여자의 실존적 현실을 마술적 사실주의적 이미지로 재현한다. 커튼, 형광등은 물론 집안 전체가 불안하게 움직이고 여자의 머리카락은 깃발처럼 펄럭이며 떠남과 돌아옴을 반복하는 남자친구는 눈코입 대신 앵무새를 얼굴에 달고 있다. 남자가 떠나는 순간 여자가 누워있던 침대에 선인장이 자라고 집안은 사막으로 변한다. 여자는 남자가 머물던 냉장고에 타고 우주로 날아간다.



그림 17. 도시에서 그녀가 피할 수 없는 것들



그림 18. 낙타들

이 유형에서 눈에 띄는 또 하나의 경향은 이성적 사유체계가 그어놓은 인간과 동물, 인간과 사물의 경계가 해체된 세계를 현실배경으로 하고 있다는 점이다. 가령 <사랑은 단백질>은 가난한 자취생들이 돈을 모아 통닭을 주문하는 것에서 비롯되는 이야기다. 돼지저금통은 갈라진 배를 움켜잡으며 고통스러워하고, 족발 가게 주인 돼지는 닭이 없어서 아들인 닭돌이를 통닭으로 만든 치킨집 주인 닭의 사정을 대신 전달해준다. 통닭이 된 아들 앞에서 하염없이 우는 닭을 보며 양심의 가책을 느낀 자취생들은 닭돌이의 영혼장례식을 치러준다. 돈 때문에 자식까지 희생시키는 자본주의 시대의 슬픈 자화상을 유머와 해학을 통해 재현하는 이 작품은 비현실로 분류되어 소음으로 취급되던 이야기를 현실의 목소리로 전환시키고 있다. 또한 <아빠가 필요해>는 늑대아빠와 인간 딸이 기존 가족의 경계를 넘고 새로운 차원의 가족을 형성하는 이야기를 들려주고 있으며 <무림일검의 사생활>에서는 무림의 강호였다가 자판기와 인간을 왕래하는 몸으로 환생한 남자가 자판기의 몸으로 여자를 사랑할 수 있는지 실존적 고민을 통해 사랑을 찾는 이야기를 들려준다.



그림 19. 사랑은 단백질



그림 20. 아빠가 필요해



그림 21. 무림일검의 사생활

변신이나 환생 코드는 인간세계가 물리적 현실공간 뿐 아니라

이성이나 육안으로 파악하기 힘든 여러 층위의 세계들과 관계 맺고 있다는 사유를 바탕으로 한다. 그러므로 인간이 동물이나 사물로 변신하거나 환생하는 이야기는 그 자체로 과학에 기초한 이성적 인식체계와 논리적 인과관계로 구축된 세계에 대한 문제제기이다. 애니메이션적 세계관으로 구현되는 신화나 전설, 동화는 이와 같은 방식의 문제제기에 있어 가장 오랜 역사를 가진 이야기 유형으로 접근될 수 있다. 가령 한국 전래동화를 기반으로 재현된 <천년 기린>는 효자 돌쇠의 지극정성 어머니 간병기다. 종다는 약은 다 구했음에도 완치되지 않던 어머니 병에 대한 결정적인 단서를 제공하는 인물은 사람인지 귀신인지 정체성이 불분명한 할머니다. 돌쇠에게 오른쪽 뒷다리를 빼앗긴 천년노루 역시 현생의 존재인지 전설 속 인물인지 경계가 불분명하게 재현되는 데. 결국 이 작품은 근대화 이후 인간세계에서 삭제된, 비이성적 세계를 인간 삶의 중앙무대로 복원시킨다. <호곡동 블루스>는 아파트단지로 변한 여우풀 즉 호곡동에서 인간에 의해 삶의 터전을 잃은 존재들이 유령이 되어 인간에게 복수하는 이야기다. 인간의 육안에서는 삭제되었지만 여전히 호곡동 주민으로 살아가는 그들의 이야기는 도시문명에 내재된 폭력성을 보여주면서 이성적 사유체계에서 배태된 경계들에 대해 문제제기한다.



그림 22. 천년기린



그림 23. 호곡동 블루스

마법적인 구조를 차용하지만 판타지 장르가 아니라 또 다른 현실을 재현하면서 전통적 리얼리즘의 한계와 모순을 드러내는 이 유형은 물리적 현실세계의 틈새나 이면 즉 변방에서 ‘새어나오는 소음’으로밖에 지각되지 않았던 이야기를 담론으로 들리게 만든다.’ 기존의 현실의 전복함으로써 우리가 알고 있고 믿고 있는

현실에 대한 진실들이 어찌면 진실이 아닐지도 모르다고 이야기 하는 이 유형은 우리 안의 익숙하지만 낯선 풍경들을 또 하나의 현실로 선언하고 있다는 점에서 가장 도발적이고 정치적인 말 걸기 방식이라 할 수 있다.

V. 나가며

본 논문은 한국 독립애니메이션에 나타나는 이미지의 재현양식에 대한 심도 있는 텍스트 내적 분석을 시도하여 이미지로 말 걸기 즉 이미지를 매개로 하는 사회적 소통방식에 대해 구체적으로 탐색하였다.

‘인디애니페스트’ 수상작들을 통해 한국 독립애니메이션이 보여주는 있는 말 걸기 방식은 세 가지다. 첫 번째는 느낌과 충동, 욕망을 조형적으로 재현하여 수화나 음향처럼 직접적이고 감각적인 이미지로 말을 거는 방식이다. 비재현의 영역으로 여겨졌던 감각적 영역을 움직이는 이미지로 통역하는 이 방식은 그를 통해 ‘가시적인 것과 비가시적인 것에 대한 기존의 나눔을 흐트러뜨린다.’ 두 번째는 이미지로 다르게 말하기 방식이다. 일상의 익숙한 이미지를 새로운 방식으로 변주하거나 재배치하여 ‘우리 안의 내밀한 리듬이나 정서, 감상 그리고 찰나적 성찰이나 사유’를 들려주는 이 방식은 그를 통해 익숙한 삶의 풍경을 다른 방식으로 보도록 제안하거나 기존의 의미, 맥락과 다른 방식으로 삶을 해석하도록 유도한다. 문자 언어에서는 소외되거나 주목받지 못했던 정서적 영역들을 이미지를 통해 복원하는 이 방식은 ‘변방에 속해있는 것으로 씬해지던 것들을 말하고 생각하는 존재로 보이게 만들어’ 사회적 목소리를 부여한다. 세 번째 방식에서는 현실과 비현실이 모호하게 중첩된 새로운 층위의 현실세계를 재현하고 그를 통해 현실을 재배치하여 ‘어두운 삶에서 새어나오는 소음으로밖에 지각되지 않았던 목소리들을 현실의 담론으로 들리게 만든다’ .

한국 독립애니메이션은 개별화된 독특한 재현화법을 창조하여

인간세계와 우리 안의 다양한 목소리를 이미지로 발화하고 그를 통해 기존의 지각체계와 사유방식에 균열을 일으킨다. 그리고 감각과 감성에 기반한 지각체계와 사유방식으로 현실을 재현하여 ‘공간과 시간, 주체와 대상, 공동의 것과 독특한 것을 절단했던 기존의 경계들을 해체하고 재구성하고 있다.

즉 한국 독립애니메이션은 다양한 목소리를 이미지로 발굴하여 진리처럼 통용되어 온 기존의 경계들을 무화시키거나 경계를 다르게 설정하여 새로운 방식의 분할을 시도하고 그를 통해 또 다른 세상 혹은 우리 안의 익숙하지만 낯선 풍경을 현실의 목소리로 복원하고 있다.

한국 독립애니메이션 작품들을 보다 포괄적이고 다양한 범위에서 분석하지 못한 한계를 갖고 있지만 본 논문은 디지털 감수성에 기반하여 현대에 새롭게 다양한 방식으로 실행되고 있는 ‘감각의 분할’을 애니메이션이라는 텍스트를 통해 구체적으로 확인함으로써, 변화하는 현대의 풍경과 감수성을 진단하는 하나의 학문적 지표로서 기능할 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- 들뢰즈, 『의미의 논리』, 이정우 역, 한길사, 1999.
박성수, 『애니메이션 미학』. 향연, 2005
박정자, 『마그리트와 시플라크르』, 기파랑 에크리, 2011.
심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2012.
랑시에르, 주형일 역, 『미학 안의 불편함』, 인간사랑, 2008.
-----, 오윤성 역, 『감성의 분할 (미학과 정치)』, b, 2008.
-----, 「감성적/미학적 전복」, 홍익대학교 강연문, 2008.
모린 퍼니스, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
발터 벤야민, 『독일 비애극의 원천』, 김유동 외 역, 한길사, 2009.
안젤름 프랑케 외, 『ANIMISM 애니미즘』, 일민미술관, 2013. p. 39.
조성훈, 『들뢰즈의 잠재론』, 갈무리, 2010
진중권, 『현대미학강의』, 아트박스, 2003.

- 피오나 브래들리, 김금미 역, 『초현실주의』, 현대미술운동총서, 2004.
- Lois Parkinson Zamora, 우석균 역, 『마술적 사실주의』, 한국문화사, 2001.
- 김소연, 「영국과 국내 독립애니메이션 비교를 통한 국내 독립애니메이션 발전 방안 연구」, 숙명여대석사. 2004.
- 서수정, 「한국 장편애니메이션의 공간정치학- ‘집’ 을 중심으로」, 중앙대박사, 2013. p 37.
- 송병집, 「포스트모더니즘 미술에 나타난 예술적 인식으로서의 알레고리」, 단국대박사, 2008.
- 이수영, 「문학과 예술의 시각적 표현」, 연세대석사, 1999.
- 이재환, 「한국독립애니메이션의 영역과 변천과정 연구」, 경희대석사, 2003
- 이혜원, 「포스트모더니즘 애니메이션 연구-장루 펠리시올리의 작품을 중심으로」, 세종대석사. 2008.
- 임석원, 「발터 벤야민의 알레고리 개념 연구-『독일 비극의 원천』을 중심으로」, 서울대석사. 2002.
- 강석윤, 「한국독립영화 약사」, 『독립영화』, Vol.6 No.-, 2000.
- 김길웅, 「미적 현상과 시대의 매개체로서의 알레고리- 벤야민의 알레고리 개념을 중심으로」, 브레히트와 현대연극 vol 4, 1997
- 김경애, 「애니메이션에 표현된 공간적 서사」, 『디지털디자인학연구』, Vol.16 No.-, 2007.
- 김재웅, 「애니메이션 이미지의 해석의 문제」, 『인문콘텐츠』, Vol.8 No.-, 2006.
- 김준양, 「삶의 이해로서의 애니메이션」, 『독립영화』, Vol.15 No.-, 2002.
- 김지홍, 「애니메이션 작가주의와 영화 작가주의에 대한 비교」, 『Journal of Digital Interaction Design』, Vol.11 No.2, 2012.
- 모은영, 「 ‘지금, 이곳’ 의 독립애니메이션」, 『독립영화』, Vol.31 No.-, 2006. p. 118
- 박기순, 「랑시에르에서 미학과 정치」, 『미학』, 제61집, 2010. p. 67.
- 박세형, 「디지털시대에 나타나는 회화와 애니메이션의 미학적 연계와 전망」, 『목원조형』,

- Vol.- No.2, 2001.
- 성기현, 「‘미학의 정치’에 있어 유희의 역할」, 『탈경계 인문학』 제4권 3호 .2011. p 156.
- 이수진, 「경계면 사이의 미학: 슈비츠게벨의 애니메이션에 나타난 형태적 유연성을 중심으로」, 『탈경계 인문학』 제3권 2호. 2010.
- 진은영, 「송고의 윤리에서 미학의 정치로-자크 랑시에르의 미학의 정치」, 『시대와 철학』, 제20권 3호, 2009. p. 406
- 염동철, 「한국 단편애니메이션의 미학과 정체성」, 『디자인학연구』, Vol.24 No.4, 2011.
- , 「한국 단편애니메이션의 시각 예술적 특성에 관한 연구」, 『애니메이션연구』, Vol.7 No.3, 2011.
- , 「한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, Vol.- No.11, 2007. p.131.
- 전승일, 「독립단편애니메이션의 이념과 방법」, 『독립영화』, Vol.9 No.-, 2001.
- 조미라, 「애니메이션, 대중예술로서의 미학적 의미와 가능성」, 『조형미디어학』, Vol.16 No.1, 2013.
- , 「애니메이션의 시적 이미지에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, Vol.- No.6 2002.
- 최성규, 『애니메이션의 예술적 이데올로기에 관한 연구』, 『영상논총』, Vol.6 No-, 2000.
- Solomon, C. ed, The Art of the Animated Images: An Anthology, Los Angeles, AFI, 1987.

ABSTRACT

A Study on Aesthetic Characteristics and social communication of Korean Independent Animation

Seo, Soo-jung

This paper analyzes Korean aesthetic characteristics of Korean independent animation, which is closely related to artistic and social characteristics, by searching Korean independent animation image for the winner of "Indie AniFest", the only independent animation film festival in Korea. And social communication methods.

There are three ways in which Korean Independence Animation shows the way of speaking through award-winning works. The first is a method of expressing feelings, impulses, and desires in a formative way, and a direct and sensuous image as in sign language or sound. In the second method of speaking differently with images, in the third method, It makes the voice of the fringe through the real world of the story sound as a story of reality.

Animation is a medium that 'originalizes and communicates meaning' as an image, and has implemented and constructed a new way of speaking, which is different from existing social voices. Nevertheless, it is not easy to find a research that approaches animation from the viewpoint of social and political speech through images.

Therefore, this paper is necessary for the balanced development of animation. In addition, this study can contribute to re-examining Korean independent animation from an academic point of view and to discover and evaluate fair value from a wider perspective.

Keywords: animation, image, independent animation, aesthetics, social communication, indianifest

* This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government
(NRF-2014S1A5B5A07041651)

서수정
단국대학교 강사
인천 남동구 장승남로 82 현대A 101-1503
susoojung@hanmail.net

논문투고일 : 2017.05.01.
심사종료일 : 2017.05.24.
게재확정일 : 2017.05.24.