

碩士學位論文
指導教授 李相元

映像表現에 있어서 비주얼 효과에 대한
記號學的 接近에 관한 研究

-Live Action과 애니메이션 映像表現을 中心으로-
A Study on a Semiotic Approach to the Visual Effects
in Image Expressions

2002年 12月 日

漢城大學校 藝術大學院

미디어디자인 學科

영상·애니메이션 專攻

金 用 喜

碩士學位論文
指導教授 李相元

映像表現에 있어서 비주얼 효과에 대한
記號學的 接近에 관한 研究

-Live Action과 애니메이션 映像表現을 中心으로-
A Study on a Semiotic Approach to the Visual Effects
in Image Expressions

위 論文을 美術學 碩士學位 論文으로 提出함

2002年 12月 日

漢城大學校 藝術大學院

미디어디자인 學科

영상·애니메이션 專攻

金 用 喜

金用喜의 美術學 碩士學位論文으로 認定함

2002年 12月 日

審査委員長 印

審査委員 印

審査委員 印

국문초록

본 연구는 기호학적 접근을 통하여 영상표현의 비주얼 효과를 분석하여 실제 Live Action과 애니메이션 영상에서 전달하고자 하는 표현 방식의 의미작용을 연구하는데 의의가 있다.

오늘날은 영상 이미지의 시대라고 할 만큼 미디어의 발달에 따라 커뮤니케이션의 기능이 좋아지면서 예술적 측면뿐만 아니라 산업적 측면에서도 그 중요성과 관심이 높아가고 있다. 컴퓨터 기술의 발달로 인하여 실제 존재하지 않는 새로운 이미지들을 만들어 내거나, 존재하는 이미지를 새롭게 만들어 내면서 표현의 한계를 넘어서게 되었으나 이해하기 힘든 난해한 영상 이미지들도 범람하고 있다. 이러한 부작용을 막기 위해서는 영상 이미지에 대한 기초적인 이론과 함께 실제 제작된 Live Action과 애니메이션 작품들을 통해 의미작용에 대한 해석을 연구하고, 비주얼 효과의 표현방식에 대해 알아보하고자 한다.

Live Action은 현실에 존재하는 형상을 있는 그대로 우리에게 재현하여 전달 해주고, 정확한 사물의 동작을 표현 해주는 측면에서는 애니메이션보다 우월하다는 장점을 가지고 있다. 그리고 사람과 사람 사이 집단과 집단사이에 정확한 의사소통을 하기 위해서는 있는 그대로 재현해 주는 측면에서도 뛰어나다. 그리고 사실적 이미지에서의 은유와 환유가 강하게 나타나기 때문에 기호학적 의미작용을 확대 시키는 특성이 강하지만 사실적인 이미지는 초현실적인 이미지나 환상적인 이미지를 재현하기 힘든 한계를 가지고 있다는 단점을 가지고 있다.

애니메이션의 경우는 Live Action에 비해 사실적인 표현이 힘들며 정확한 동작을 표현하기 힘들기 때문에 정확한 전달력은 약하나 Live Action에서 표현하기 힘든 초현실적이거나 무한한 상상력을 표현하는데 있어서는 장점을 가지고 있다. 이렇게 서로 다른 특성을 가지고 있는 Live Action과 애니메이션을 하나의 영상으로 표현한다면 더 사실적이고 폭 넓은 상상력을 표현할 수 있기 때문에 창조적인 영상표현이 가능하다.

이러한 Live Action과 애니메이션이 합성된 영상은 첫째, 시각적인

의미작용 표현의 한계가 없어졌기 때문에 과거에는 표현하기 힘들었던 상상속의 이미지들을 재현하여 관객의 시선을 집중시킬 수 있다. 둘째, 내용적 의미작용을 통해 더 많은 장르의 영상을 만들어 지면서 창의적인 표현방식이 확장되었다.

즉 이와 같은 영상표현에 있어서 비주얼 효과는 컴퓨터 그래픽의 발전에 따라 스캐너가 카메라를 대신하고 있으며, 실제 사람이 주인공이 아닌 가상의 인물을 표현함으로써 실제인물을 등장 시키는 것보다 제작측면에서 시간절약과 비용면에 훨씬 효과적이게 되었다. 또한 인터넷이나 다양한 미디어의 발전은 보는 관객의 관점에 따라 주인공을 자기가 좋아하는 연기자로 직접 바꾸어 제작해보거나 시나리오를 교체하는 인터랙티브 영상으로서의 변화를 촉진하고 있기 때문에 그 중요성은 더 커지고 있다.

목 차

국문초록.....	I
I. 서론.....	1
1. 연구목적.....	1
2. 연구방법 및 범위.....	2
II. Live Action과 애니메이션에 대한 이론적 고찰.....	3
1. Live Action과 애니메이션의 개념 및 특성.....	4
2. Live Action과 애니메이션의 발전과정.....	5
3. Live Action과 애니메이션의 비주얼 이미지.....	7
4. Live Action과 애니메이션의 표현기법 유형.....	11
III. Live Action과 애니메이션의 영상표현에 대한 상호 의미작용.....	16
1. 영상표현에 있어서 비주얼 커뮤니케이션의 기호적 특성.....	16
2. Live Action과 애니메이션 영상표현에 대한 의미작용.....	30
3. Live Action과 애니메이션 합성기법에 의한 의미분석.....	37
IV. 기호학적 접근을 통한 Live Action과 애니메이션의 비주얼 효과분석.....	41
1. 분석과정 및 방법.....	41
2. 사례분석을 위한 분류.....	43
3. 사례분석.....	44
4. 종합논의.....	65
V. 결론 및 제언.....	68
참고문헌.....	70
Abstract.....	72

표 목차

<표1>커뮤니케이션 모델.....	18
<표2>Lasswell의 언어적 모델.....	18
<표3>Shannon과 Weaver의 커뮤니케이션 모델.....	19
<표4>야콥슨의 모델.....	19
<표5>소쉬르의 기호구조 모델.....	23
<표6>피어슨의 기호구조 모델.....	23
<표7>주밍의 종류와 의미.....	31
<표8>메타모포시스의 구조.....	35
<표9>해석소 매트릭스.....	38
<표10>파스키의 의미작용 이론 모형.....	39
<표11>바르트의 의미작용 이론의 모형.....	40
<표12>분석의 순서.....	41
<표13>분석의 방식.....	42
<표14>메타모포시스 이미지에 의한 분석 결과.....	66
<표15>회화 이미지에 의한 분석 결과.....	66
<표16>유상 이미지에 의한 분류 결과.....	67

그림 목차

<그림1>카메라옵스큐라.....	75
<그림2>달리는 말.....	75
<그림3>조트로프.....	76
<그림4>쏘마트로프.....	76
<그림5>로토스코핑.....	77
<그림6> 「이웃」의 한 장면.....	77
<그림7>3D모션캡처.....	78
<그림8> 「스타워즈」의 한 장면.....	78
<그림9> 「터미네이터2」의 한 장면.....	78
<그림10>크로마키의 한 장면.....	79
<그림11> 「싸이코」의 한 장면.....	79
<그림12>메타몰포시스.....	80
<그림13>타이밍.....	80
<그림14> 「매트릭스」의 메타몰포시스 장면.....	44
<그림15> 「터미네이터2」의 메타몰포시스 장면.....	47
<그림16> 「죽음의 식탁」의 메타몰포시스 장면.....	50
<그림17> 「와니와 준화」.....	53
<그림18> 「take on me」 그룹 A-ha의 뮤직비디오.....	56
<그림19> 「꼬마유령 캐스퍼」.....	59
<그림20> 「화성침공」.....	62

I. 서론

1. 연구목적

사람과 동물의 가장 두드러진 차이점 중에 하나는 사람은 언어를 사용한다는 것이다. 사람은 동물과 다른 원시상태에서 배가 고프거나 아플 때의 생리적 자극을 자신도 모르게 몸짓, 소리로 표현했을 것이다. 이것은 본능적이고 자연적이긴 하지만 사인을 통해 그 뜻을 파악한다는 점에서 커뮤니케이션의 초보적 단계라고 할 수 있다.

오늘날은 영상을 통해서 오락, 교육, 정보를 교환하는 비중이 높아지고 있기 때문에 수많은 영상 정보를 어떻게 이해하고 받아들이느냐에 따라 그 영상의 가치는 높아지고 그 활용성이 많아지고 있다. 이러한 문제를 해결하는 방식은 인간이 원시시대부터 동굴의 벽화에 그림을 그리면서부터 시작되었기 때문에 그 역사가 오래된 문제이기도 하다.

Live Action과 애니메이션은 제작하는 사람이 직접 기호를 생성하기 때문에 수용자와의 의미작용을 연구하는데 있어서 중요성은 커지고 있다. 즉 말이나 문자로 표현하는 것은 어떠한 정보를 제공하는데 있어 빠르고 정확하게 이해시켜 주지만 영상 이미지를 보고 그 이미지를 통하여 기호를 수용하는데 있어서 보는 사람들마다 다양한 의미작용을 일으킬 수 있는 상황이 많기 때문이다. 이러한 기호의 수용은 사람과 사람, 사회와 사회사이, 나라와 나라사이에 문화적 환경이 다르기 때문에 수용하는 방식이 다르다. 그리고 Live Action과 애니메이션의 관계는 그 영상 표현방식이 서로 다르기 때문에 어떻게 보면 대립되는 관계인 것처럼 보이지만 오늘날 기술의 발달로 인하여 그 경계는 무너지기 시작하고 있다.

이러한 경계의 모호함은 또 다른 측면으로 보게 되면 표현의 제약이 없어진다는 의미를 가지고 있다. 그렇기 때문에 Live Action과 애니메이션의 활용비중은 서로 나누어져 있을 때보다 더 증가하고 있다고 볼 수 있다. 또 다른 의미로는 Live Action의 특성상 실제로 보이는 사진 이미지의 연속적인 움직임 표현하기 때문에 기호표현에 있어서 사실적 이미지만을 시각적 기표(signified)로만 보여주지만, 인간의 사고 과

정은 다양하고 복잡하기 때문에 초현실적 세계나 상상력을 표현하기 위해서 사실적 기표와 함께 애니메이션의 제한 없는 초현실적 표현이나 상상속의 기표를 빌려와 ‘의미하는’ 기의(signified)와 합쳐지면 더 풍자적이고 창의적인 기호를 만들어 낼 수 있다는 측면에서 비주얼 효과가 크다고 할 수 있다. 그러므로 Live Action은 사실적 영상의 표현이 갖는 한계를 애니메이션으로 보완하고, 애니메이션은 초현실적인 특성과 상상력 표현에 나타나는 사실성과 진실성을 얻게 되는 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 첫째, Live Action과 애니메이션의 개념과 의미에 대한 이론적 배경을 연구하는 것이다. 둘째, Live Action과 애니메이션 기법의 합성이미지에 대한 기호학적 의미작용 연구를 하는 것이며 셋째, 기호학적으로 분석한 영상표현방식이 수용자에게 어떠한 효과를 미치는가를 연구하는데 있다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구의 방법으로는 연구목적에 부합되는 내용들을 분석하기 위해 문헌연구를 통해 Live Action과 애니메이션의 개념과 정의를 분석하고, Live Action과 애니메이션의 비주얼 효과를 연구하기 위해 커뮤니케이션의 개념과 이론에 대해 고찰한다.

이러한 연구를 자료삼아 기호학적 의미작용의 분석을 위해 퍼어스의 삼원적 기호유형에 근거한 해석소 매트릭스와 바르트의 의미작용이론의 분석모델을 적용하였고, 또한 수용자 집단에게 영상물을 일정시간 제시하고 그 의미를 해독하도록 하는 집단토론(open-ended group discussion)방법을 이용하였다.

또한 본 연구의 범위는 Live Action에 있어서 기록성과 사실적 재현성에 범위를 한정하며, 애니메이션의 경우는 메타몰포시스적 이미지, 독립적 합성 이미지, 유상적 이미지 표현기법을 위주로 범위를 한정한다.

II. Live Action과 애니메이션에 대한 이론적 고찰

1. Live Action과 애니메이션의 개념 및 특성

1) Live Action의 개념

실재 대상을 사실적으로 촬영해서 재현한 영상이며 실사와 영상이 합성된 단어로 현실의 실제 대상을 사실적으로 찍어서 재현한 영상을 말한다. 따라서 실사영상은 현실의 대상을 소재로 담아낸 사실적 이미지, 즉 현실의 복제물이다.

기계적으로 복제된 유사물로 있는 그대로의 현실을 동일하게 복사해 내는 실사 영상은 현실과 유사하다는 유사성의 개념을 바탕으로 한다.¹⁾ 현실과 유사한 이미지를 만들어 낸다는 점에서는 사진과의 기본 개념이 같지만 인간이 현실을 똑같이 그대로 복사하고 싶다는 기술적 욕망은 여기에 멈추지 않고 움직이는 사진으로 대상을 재현하는 방법으로서 기존의 전통적인 회화 및 시각 이미지 묘사성과 함께 현실적 시간의 흐름 즉 사실적 움직임의 표현이 가능하게 되었다.

2) 애니메이션의 개념

애니메이션의 역사는 기원전으로 거슬러 올라가며 기원전 1만년에서 5천년 경에 스페인 북부 지방의 알타미라(Altamira) 동굴벽화에는 다리가 4개가 아닌 8개로 그려져 있는 멧돼지 그림이 있는데 움직임을 표현해보려는 시도로 보이는 이 벽화를 애니메이션의 기원으로 보고 있으며 언어적 정의로는 '애니메이트(animate)'를 비롯하여 '애니메이션(animation)', '애니메이티드(animated)'등, 이와 관련된 모든 단어들은 "생명을 부여하다"라는 뜻의 라틴어 '애니마(animare)'에서 유래되었다.

즉 생명이 없는 물체에 한 프레임 한 프레임 손으로 직접 움직임을 인위적으로 주어 움직임을 표현하는데 있다. 노만 맥라렌(Norman McClaren)은 애니메이션의 정확한 정의로 "애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임에서 일

1) 이지미, 「실사영상과 애니메이션의 상호작용에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위 논문, 1999, p.13.

어나는 움직임 보다 각 프레임 사이에서 일어나는 움직임들이 훨씬 중요하다.”라고 말했다.²⁾ 즉 그에 정의에 의하면 애니메이션의 본질은 촬영된 이미지의 완성이 프레임과 다음 프레임 사이에 발생하는 창작활동을 의미하고 종이 위에 움직임을 창조하고, 점토를 조작하고 모델을 조정하는 등의 연출행위를 포함해야 한다고 말하고 있다.

3) Live Action과 애니메이션의 특성

Live Action이 애니메이션과 비교해서 다른 가장 큰 특징은 영화가 탄생한 이후부터 사진적 복제에 의해 이미지를 재현하는 리얼리즘을 가지고 있다는 점이다. 이러한 영화의 현실 복제 능력은 관객에게 리얼리티를 줄 수 있으며 애니메이션과 비교해 더 진실하게 받아들여지게 된다. 애니메이션이라는 예술 장르를 가능케 해주는 가장 기본적인 이론은 이른바 잔상이론(persistence of vision theory)이라는 것이다.

잔상이론이란 사람 눈의 불완전성에 기인한 일종의 착시효과로 사람의 눈은 어떤 물체를 보았을 때 우리 눈의 각막에는 1/16초의 시간동안 그 물체의 잔상이 남아 있게 된다는 것이고 사람의 눈이 판독할 수 있는 최소의 시간단위는 1/16초이라는 것이다. 다시 말해 우리 눈은 1초에 16장의 정지된 이미지를 보여준다면 앞의 이미지의 잔상으로 인해 움직임으로 받아들인다는 것이다. 애니메이션은 이러한 원리를 기반으로 프레임 바이 프레임으로 이루어지는데 여기서 프레임이란 연속된 필름의 각각의 낱장을 의미한다. 즉 1초에 16장(보다 자연스러운 움직임을 위해서 16장 이상이 사용되는데 풀 애니메이션의 경우 24프레임이 사용된다.)의 프레임을 보여줌으로써 움직임을 만들어내는 예술인 애니메이션이 만들어지는 것이다. 영화에서도 1초에 24프레임이 사용되지만 Live Action과 애니메이션의 차이점은 Live Action은 1초 동안 움직이는 연속장면 중에서 24장의 프레임을 찍는 것이고 애니메이션은 정지된 24장의 각각의 프레임을 만들어 1초 동안 보여준다는 점이다.

2) Pau Wells, 한창완 · 김세훈 공역, 「애니마톨로지@」, 한울, 2001, p.28.

2. Live Action과 애니메이션의 발전과정

1) Live Action의 발전과정

Live Action의 출발은 카메라 옵스쿠라(camera obscura)의 발명 <그림1>으로부터 시작된다. ‘어두운 방’이라는 뜻하는 이 기구는 어두운 방의 한쪽 벽에 작게 뚫린 구멍을 통하여 들어오는 빛을 방 안 맞은편 벽면에 거꾸로 비치는 원리를 이용하여 만들어진 발명품으로 처음에는 정확한 원근법을 표현하기 위해 화공들의 표준장비로 사용되었다. 그러나 이러한 장비를 이용하여 사실적인 모사(模寫)는 어느 정도 가능하게 되었지만 동작을 표현하기에는 역부족이었다.

정확한 사물의 동작을 표현하는 카메라의 발명과 현상프로세스가 발전된 후 1878년 이드워드 머브릿즈가(Eadward J. Muybridge) 촬영에 성공한 <그림2>에서 기존에 생각했던 말의 도약 자세인 앞발들이 앞을 향해 뻗어 있고, 뒷다리들은 뒤로 박차는 모습이 아니라 말의 다리가 모두 배 밑으로 구부러져 있는 장면이었다.³⁾ 이처럼 사람의 눈으로 미처 확인 할 수 없었던 순간 정지된 장면들이 정확하게 알 수 있게 되었으며 사실적 영상에 관심을 갖게 되었고 오늘날 영화의 모체인 ‘조트로프(zootrope)’⁴⁾ <그림3>가 만들어졌으며 곧 뤼미에르 형제⁵⁾에 의해 만들어진 ‘시네마토그래피(cinematography)’가 실제 인물과 배경이 있는 그대로 뿐만 아니라 실제 움직임 또한 재현 할 수 있게 되었다.

이렇게 사실적으로 촬영하여 재현한 영상은 곧 현실의 대상을 소재로 담아낸 사실적 이미지이고 현실의 복제물로서 영화의 다양한 장르로 발전해 나가게 된다.

3) Beaumont Newhall, 정진국 역, 「사진의 역사」, 열화당, 1995, p.164.

4) 1834년 윌리엄 오너 William Horner에 의해 발명되었다. 오늘날의 모든 동영상 매체는 움직임을 재생하려는 시도에서 발현 되었다. 영화나 애니메이션은 처음에는 단순히 유희적인 차원에서 현실의 재현을 하던 것이 점차 예술적인 요소를 가미되어 그 형태가 발달된 것이다.

5) 1895년 프랑스의 뤼미에르 형제들은 자신들의 카메라를 가지고 주변의 잡다한 일들을 기록으로 남겼고 이를 대중에게 선보이며 현재의 영화를 탄생하게 만든 영화의 아버지이다.

2) 애니메이션의 발전과정

기원전 70년경 정도엔 손으로 그린 움직이는 이미지를 스크린 위에 투사했던 메커니즘의 증거가 남아있다. 16세기 유럽에서는 인간의 성행위 장면을 다룬 플립북(flip-book)⁶⁾이 존재했고 17세기 중반엔 유리 슬라이드를 사용해 움직임을 보여주도록 고안된 장치가 사용되었다. 19세기에 이르러 원판을 이용한 영사기들이 발명되는데 영국인 의사 존 에어튼 파리스(John. Paris)에 의해 쏘마트로프(thaumatrope, 1826년)⁷⁾ <그림4>가 발명된 이후, 스트로보스코(stroboscope, 1833년)⁸⁾, 조트로프등의 보다 진보된 원판의 회전으로 생기는 잔상효과를 이용한 움직임 재현 장치가 개발되기 시작했고 1876년 에밀 레이노(Emile Reynaud)가 조트로프를 개조하여 만든 프락시노코프(praxinoscope)⁹⁾에 의해 최초로 대중에게 움직임이 있는 그림을 영사 할 수 있게 되었다. 이렇듯 애니메이션의 발전 과정 또한 Live Action의 발전과 더불어 발전하게 된다.

3) 합성 애니메이션의 발전과정

실사 영화와 애니메이션을 조합하는 기법이다. 즉 실제 배우가 출연한 화면 위에 애니메이션 캐릭터가 등장한다. 초기에는 반투명 유리판 위에 작화된 셀을 놓고 유리판 아래에서 영화 필름을 투영시켜 합성 영상을 만들어 촬영하였으나 그 후 콘덴서 렌즈(condenser lens)를 개발하여 카메라에 부착시켰다. 이 렌즈는 실사 영화와 애니메이션의 두 개 영상을 함께 잡을 수 있어서 그 만큼 촬영이 용이하다. 또 매트(matte)를 이용해서 필름을 인화, 조작하는 방법도 있다.¹⁰⁾

초기 Live Action과 애니메이션은 서로 다른 방식과 표현형식으로

6) 가장 기본이 되는 애니메이션으로 프레임(Frame-based) 애니메이션이라고도 한다.

7) 양면의 두 그림이 회전을 통해 하나의 그림으로 겹쳐져 보이게 되는 장치로 잔상효과를 체험할 수 있다.

8) 그림이 그려져 있는 원판 앞에 구멍 뚫린 회전판을 놓여서 보는 사람이 거울을 이용하지 않고도 직접 동일한 환상을 얻을 수 있게 한 장치다.

9) 조트로프와 다른 점은 드럼의 틈새가 없는 대신 직사각형의 거울을 안쪽 드럼에 붙여 바깥 드럼의 안쪽에 그린 그림을 끼워 넣고 거울에 반사된 것을 보는 것이다.

10) 황선길, 「애니메이션의 이해」, 디자인 하우스, 1996, p.55.

발전해 왔지만 Live Action의 기법이 갖는 기술적 한계와 표현의 제약으로 인해 재현하기 어려운 이미지를 애니메이션 영상과 기법을 통하여 표현하는 시도를 해왔고 Live Action에 비해 애니메이션이 가지고 있지 못한 이미지의 사실적 묘사 즉 현실의 유사성을 표현해주는 리얼리티를 표현하기 위해서 합성 애니메이션이라는 기술이 발전하게 된다.

3. Live Action과 애니메이션의 비주얼 이미지

1) 이미지재현

이미지는 어원적으로 라틴어 'imago'에서 유래된 용어로 13세기까지는 '상상하다'에서부터 '모방하다'나 'idea'와 유사한 의미로 쓰였으나 오늘날 에는 1) 사람이나 사물의 형상의 재현 혹은 모방, 2) 상시성 (semblance), 3) 가상적인 것의 정신적 그림, 4) 일상 속에서의 정신적 개념등으로 나타나는 만큼 하나의 지칭개념으로 사용하기에는 어려운 특성을 지닌다. 대체로 미술적 정의로는 보통 사람이나 물체에 대한 재현, 혹은 대상의 외향적 형상, 매체를 통한 시각적 인상, 관념으로서 심상이나 영상 그리고 좀더 나아가서는 어떤 환상의 범주 아래 파악되는 것으로 생각되어 왔다. 특별히 회화에서 이미지는 일루전으로서 내적 필연에 의한 형상의 표현이나 혹은 정신성을 담고 있는 것으로서, 그리고 대상에 내재하고 있는 조형적 상징을 재현한 상(像)을 이르는 까닭에 그림 자체를 곧 이미지라고 부르기도 한다.¹¹⁾

이미지의 역사는 현실의 복사와 관념의 표현이라는 양쪽 측면에서 최초의 구석기 시대로 소급된다. 구석기 시대의 재현이미지는 벽화에서 찾아볼 수 있다. 동굴 벽에 그려진 그림은 동물의 상으로서 이는 동굴 벽에 그려진 그림은 동물의 상으로서 이는 동굴의 바위 표면에 매우 사실적인 근육 등이 선가(線刻), 채색 또는 조각의 방법으로 표현되어 있다. 또한 이 시대의 동굴에 그려진 그림들은 신비스러운 생명감을 보여주고 있다.¹²⁾ 인간은 자신의 생각과 표현을 하기 위해서 자신의 눈으로 경험한 것을 통해 문자가 발명되기 전부터 시작되었다는

11) 박세아, 「재현적 이미지와 비재현적 이미지의 비교 연구」, 청주대학교 석사학위 논문, 1999, pp.7~8

12) H.W. 젠슨, 김윤수의 역, 「미술의 역사 History of Art」, 1992, 삼성출판사, 1993, pp.21~22

것을 의미하고 있으며 곧 인간은 이미지의 재현을 통해 자신의 생각을 표현 했다는 역사적 사실이라고 할 수 있다.

그림문자의 전 단계인 동굴 벽화였고 또 원시인들의 어떤 의미로서의 문화로 보여지지만 사진에 근접한 사실주의적 화면은 인간의 시각에 투영된 당시의 생활을 존재 그대로 기록하고 있음을 보여 주고 있다.

2) Live Action의 비주얼 이미지

현실의 이미지를 기계적 속성을 통해 있는 그대로 다시 나타나게 하기를 뜻하는 것으로 그 용어 자체에 이미 본래 있는 어떤 것을 전제 한다는 의미가 포함되어 있으며 다시 현재로 제시한다는 뜻을 가지고 있는 Live Action의 비주얼 이미지는 실재를 재현함에 있어 본래 존재했던 것을 흉내낸 것이라는 유사성의 의미도 있으며 이러한 재현적 이미지를 통해 우리는 한 대상과의 사이에 닮은 혹은 유사성의 관계가 성립하기 때문에 우리는 작품을 통해 당연하게 재현하고 있는 대상이나 상태를 알아 볼 수 있게 된다. 즉 Live Action에서의 재현적 이미지는 크게 정지된 사진 이미지와 움직이는 모션 픽처 이미지로 구분 할 수 있으며 의미의 존재와 의미의 지시를 반영하는 것으로 그 의미가 표면에 뚜렷이 부각되기 때문에 보는 사람들에게 그 의미와 메시지를 인식하게 되는 것이다.

(1) 사진 이미지

사진이 재현시키는 무수한 것들은 단 한 번 밖에 일어나지 않았던 현상이다. 즉 사진은 실존적으로 다시는 되풀이될 수 없는 것을 기계적으로 재생시킨다.¹³⁾ 이 글의 의미는 사진의 가장 중요한 특성인 기록성을 강조하는 것이며 또 다른 의미로는 사실적으로 있는 그대로 필름에 기록한다는 의미를 가지고 있는 것이다. 이러한 특성을 가진 사진의 이미지 활용은 사진이 발명된 후 초기에 초상사진에 많이 활용되어져 주로 실용적 목적에 활용되기 시작하지만 이 것은 사진 이미지의 특성 중 지시적 기능에 강하다는 점에서 시작은 비록 미미 했지만 곧 사진

13) Roland Barthes, 조광희역, 「카메라 루시다」, 열화당. 1995, p.12.

의 커뮤니케이션으로서 강력한 수단으로서 여러 방면에 활용되게 된다.

언어는 추상적 음성 내지는 문자에 의해 이루어지고 있다. 실물 또는 현장과의 관계없이 사물을 그 대체물(기호)로 전달하기 때문에 실물감 또는 현장감이 없어서 전달은 개념적이요, 따라서 언어로 전달받는 쪽에서도 그 느낌이나 충격은 간접적일 수밖에 없다. 그러나 사진은 실물이나 현장을 실감나게, 현장감이 넘치게 전달해 줌으로 해서 그 느낌이나 충격이 직접적인 것이다.¹⁴⁾ 즉 언어를 통해 전달 받은 정보는 추상적 기호로 사물을 묘사하지만 사진은 구체적으로 사물을 묘사한다.

(2) 모션 픽처 이미지

영화를 의미하는 영어의 세 단어 필름, 무비, 시네마가 각기 다른 뉘앙스를 가지면서 영화에 대한 서로 다른 사고를 대표하게 되었다. 시네마는 뤼미에르가 만들었던 최초의 카메라인 시네마토그래피에서 유래되어 영화를 찍고 영사하는 과정을 의미하여 재현된 영화가 아닌 영화적 과정을 의미하고 무비는 영어 'moving picture'의 약어이며 한편의 영화가 무비라고 할 때 오락적이고 상업적인 측면을 말할 때 주로 사용되는 용어이다.

영화를 의미하는 필름은 그 자체로 영화를 재현하는 도구, 즉, 셀룰로이드와 감광유제로 만들어진 소재 자체를 의미한다. 그런 측면에서 필름이라는 말로 영화가 지칭될 때에는 그것은 사회적 의미나 경제적인 측면보다는 사진으로부터 비롯한 영화 매체 자체의 재현적 능력, 혹은 재현적 특성에서부터 비롯되는 영화의 미학적이고 구조적인 측면을 의미하게 된다.¹⁵⁾ 영화의 이미지는 곧 사진 이미지를 바탕으로 한 활동영화(motion picture)라고 하는 것이다. 그러나 사진과 영화의 차이점에는 움직임이 있고 없고가 무엇보다도 큰 차이점이 되며 영상의 현실성에 커다란 차이를 가져온다. 말하자면 정지 영상으로서의 사진이 비현실적이며 사물에 대한 설명이 약하지만 영화는 사진에 비해 훨씬 사실적이며 현실적이다. 또한 사진과 영화의 시간성에 큰 차이가 있다.

영화의 시간은 과거, 현재, 미래를 마음대로 오르내리며 현실적 시간과는 근본적으로 다른 시간대에서는 것이라고는 해도, 일단 현실적 시

14) 한정식, 「사진예술개론」, 열화당, 1995, pp.18~19.

15) 조지훈외, 「영화예술의 이해」, 한양대학교 출판부, 2000, p.9.

간의 흐름을 타고 존재하는 것임에 비해서 사진에는 시간이 흐르지 않는다. 즉 영화의 이미지는 시간이 설명적, 사실적이라 한다면, 사진의 시간은 암시적, 상징적이라 할 수 있다.

3) 애니메이션의 비주얼 이미지

사물들을 생산해 왔던 주관성과 관계를 맺은 그 사물들에 대한 동일한 그림을 제공하지 않으며 해석행위의 안전성을 박탈하며, 또 회화행위에서 나타나는 왜곡이나 조화, 부조화 등의 미적 쾌감을 박탈한다고 할 수 있다.¹⁶⁾ 이러한 비재현적 이미지는 끊임없이 보는 이로 하여금 사물본래의 고유성을 상실하게 되므로 나타나는 모호한 형태를 통해서 무한한 해석이 가능하도록 작용한다.

(1) 회화적 이미지

만화 영화, 텔레비전, 컴퓨터 그래픽 등의 정교하게 그려진 주인공들이 모두 원시적으로 그려진 라인 드로잉으로부터 시작된 것이다. 애니메이션은 선으로 그려서 만들어지며 그 선은 선묘법을 통해 선으로 형태의 경계를 만들어 주며 회묘법을 통해서 형태의 명암을 주어 표현하는 회화적 이미지가 주로 사용되고 있다.

현실에 관한 일루전이 전혀 없이도 생명감의 일루전을 성공적으로 만들어낼 수 있다는 이러한 사실을 설명해 주는 조건은 두 가지가 있다. 하나는 미술가들이 그림의 효과에 대해 몇 세대에 걸쳐 얻은 경험이고 애니메이션의 표현에는 제약이 없다고 할지라도 애니메이션 작가가 현실에서 경험한 지각의 경험에서 표현된다.

(2) 만화적 이미지

아리러니컬하게도, 중요하고 영향력 있는 매체로서 애니메이션의 시장개척에 있어 의미있는 발전으로 간주될 수 있는 로버트 제메키스(Robert Zemeckis)의 영화 <누가 로저 랫빗을 모함했나<Who Framed Roger Rabbit?>(1988)와 같은 작품에서조차 '만화마을'은 여전

16) 박세아, 전계논문, pp.28~29.

히 달갑지 않은 장소로 묘사된다.¹⁷⁾ 애니메이션에 있어서 예술적인 측면을 무시하고 시간을 때우는 만화적 가벼운 오락거리로 취급하고 있는 경향을 가지고 있다는 점이다. 하지만 애니메이션에서 만화적 이미지를 제외한다면 오늘날 많은 사랑을 받고 있는 디즈니사의 미키마우스는 탄생하지 못했을 것이다. 그 만큼 만화적 이미지는 애니메이션을 쉽고 편안하게 다가 올 수 있는 장점도 가지고 있다 말할 수 있다.

4. Live Action과 애니메이션의 표현기법 유형

1) Live Action과 애니메이션의 영상표현

Live Action이 실사 미디어와의 연관성 속에 있어서 살아 움직이는 물체를 그대로 기록하는 작업을 이라고 한다면 생명이 없는 물체들의 움직임을 부여하는 프레임 바이 프레임의 촬영방식을 애니메이션이라고 할 수 있기 때문에 분리된 영역에서 존재하는 두 가지 방식으로 생각하는 것보다 '영화제작'의 주요 범주에서는 연속적인 표현이 가능한 모든 이미지 타입들의 존재로 보는 것이 중요하다. 즉 Live Action과 애니메이션은 그 의미와 특성이 다르지만 사진의 발명으로 인한 영상 제작기술의 발전을 통해 실사영상 기술이 갖는 기술적 한계와 표현의 제약은 재현하기 어려운 이미지를 애니메이션기법과 합성되어 쉽게 표현이 가능하게 되었다.

2) Live Action을 활용한 애니메이션의 표현기법 유형

(1) 로토스코핑을 이용한 표현기법

Betty Boop과 뽀빠이에게 생명을 불어넣기 위해서 1915년경 맥스 플레이셔(Max Fleischer)가 개발 하였다. 로토스코핑은 크게 2가지 의미로 쓰이며 <그림5>는 로토스코핑 기법을 제작하는 방식을 보여주고 있다. 하나는 실제 영화의 한 장면애 애니메이션을 삽입하는 것이고, 다른 하나는 사진 속에 있는 특정 인물이나 사물을 투명종이 위에 그

17) Paul Wells, 한창완 · 김세훈 공역, 전계서, p.17.

려 넣는 작업을 말한다. 대개 로토스코핑은 전자보다는 후자를 일컫는다. 실사촬영을 통해 움직이는 영상을 만들고 이를 광학적 영상장치를 활용해 한 프레임씩 이미지를 받아 특정한 조형요소를 베껴서 작업하는 기법을 말한다. 이 기법의 핵심이 되는 점은 움직임의 리얼리티를 획득하는 것인데 실사의 이미지를 리터치 한다던가, 인물을 캐리커처하여 과장시키는 방법등을 사용하게 된다.

로토스코핑의 제작과정은 필름이나 비디오 소스를 선택해서 리얼타임으로 한 장씩 트레이스하여 표현하는데 소스가 필름인 경우에는 필름 프로젝터를 이용하여 필름에 찍힌 프레임별 이미지를 거울에 비추거나 스크린에 투사하여 셀이나 페이퍼에 드로잉하는 방법을 사용한다.

(2) 픽실레이션을 이용한 기법

실재 움직이는 사람을 포함하여 동영상 가능한 사물을 프레임 바이 프레임으로 촬영하는 방식을 말하며 실제로 실사영화처럼 보이지만 동작은 극히 부자연스러운 한 편의 영화처럼 보인다. <그림6>은 손으로 그린 애니메이션이 아닌 실재 사람이 정지 동작을 연기하며 한 프레임씩 찍는 과정을 통해 만들어진 애니메이션이므로 각 동작들 사이에 작가의 의식을 충분히 담을 수 있는 장점이 있다. 또한 컴퓨터 애니메이션 프로그램과 결합되면 각 프레임 별로 스캐닝하여 실사이미지의 색조를 조정하거나 질감과 양감을 구체적으로 변화시켜 리터치한 애니메이션도 픽실레이션의 일종이다. 그리고 캐릭터와 배경이 실사영화와 동일하게 보이지만 실재 실사영화에서 느낄 수 없는 과장되거나 특이한 움직임을 가능하게 한다.

(3) 3D 모션캡처를 이용한 기법

캐릭터의 실재 모션을 디지털 화하여 컴퓨터로 가져오는 것을 뜻한다. 3D 캐릭터 애니메이션 환경은 마치 정교한 인형의 머리, 손, 다리 등을 조금씩 움직여서 사람의 동작을 흉내 내도록 만드는 작업과 같다. 캐릭터의 팔과 다리를 클릭하여 키 프레임을 잡아도 몇 초밖에는 만들어 낼 수 없고 그나마 원하는 수준의 동작을 만들어내기 위해서는 엄청난 노동이 수반되어 <그림7>에서처럼 3D 모션캡처의 한 방식을 통

해 사람의 움직임을 기록하고 있는 상황을 보여 주고 있다.

리얼한 애니메이션을 만들어 내는 것은 거의 불가능하기 때문에 캐릭터 애니메이션들은 어색하게 느껴지는 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 개발된 것이 실재 인간이나 동물의 움직임을 디지털 코드(code)화하는 모션 캡처이다. 이것은 실재 사람이나 동물 등의 특정부위에 센서를 부착한 후, 캐릭터의 움직임을 센서를 통해 데이터화 한 후 컴퓨터로 보내어 동작을 샘플링 하는 방식인데 샘플링한 데이터의 형식은 매 프레임당 센서의 3차원 위치 데이터리스트가 되는데 대부분의 애니메이션 시스템에서는 이러한 외부 모션 데이터를 받아들여 그래픽 시스템 내의 가상 개체의 특정관절 등에 적용시키면 이 관절이 프레임 단위로 입력한 데이터 값을 이용해 위치를 바꾸게 된다.

실제하는 인물의 동작이나 얼굴표정까지도 그대로 읽어서 그래픽 시스템내의 임의의 모델, 임의의 위치에 적용시킬 수 있기 때문에 그래픽 시스템의 모델과 실재 모션 캡처한 모델의 동작특성이 유사하다면 모델의 제작 이후 단계는 거의 기계적 애니메이션을 제작할 수 있게 될 것이다. 90년대 이후부터 선보이기 시작한 모션 캡처는 최근 거의 모든 캐릭터 애니메이션에 사용되고는 있으나 아직까지는 개선의 여지가 많은 기술이다.

3) 애니메이션을 활용한 Live Action의 표현기법 유형

(1) 미니어처를 이용한 기법

실재의 사물을 축소한 모형이라는 뜻으로 흔히 '미니어처(miniature)' 혹은 '미니어처'라 불리는 이 기술은 여러 분야에서 사용되고 있지만 영화 초창기부터 발달해온 특수효과의 대표적인 기법 중 하나다. 잠수함, 항공기, 우주선 등 거대한 물체를 근접 촬영하거나 마을이나 도시의 원경이 필요할 때, 혹은 화산이나 건물의 폭파 장면이 필요할 경우로 까지 그 범위가 확장되었다. 이때 사용되는 기법들은 크게 조명이나 안개 효과등의 '장식적 기법'과 특수 카메라를 이용해 프레임의 속도를 늘리는 '기능적 기법'으로 양분할 수 있다. 우선, 장식적 기법이란 미니어처가 가진 궁극적인 목적 즉, 축소된 모형을 실재의 것으로 인식 하도록 도움을 주는 역할을 한다. 이때 조명은 가장 기본이

되는 요소로서 모형의 질감과 입체감을 나타내는 분위기를 조성하는데 일조 하게 된다. 기능적 기법의 주된 목적 또한 장식적 기법과 마찬가지로 실제처럼 보이기 위한 것이다. 기능적 기법에 사용되는 대표적인 기술로써 프레임수에 제한을 가해 영상에 대한 관객의 감각을 마비시키는 방법이 있는데 이는 다시 말해, 고속 촬영용 전문 카메라를 이용해 모형의 운동성에 중량감을 부여해 주는 것이다. 대부분의 축소 모형과는 실재와 비교하여 크기 뿐 아니라 무게 또한 다르기 때문에 대기에서의 움직임 또한 중력과 기압의 지배가 실재와 다르다. 때문에 촬영시 프레임 수를 늘려 실재만큼의 중량감을 부여하는 것이다.

일반적으로 슬로우 모션 이라 불리는 프레임 수를 늘리게 되면 평균 프레임보다 더 무거운 중량감을 갖게 되는데 관객들은 이것을 프레임에 담긴 대상물의 무게감으로 인지하게 된다. 또 이 기법은 카메라 앵글의 변화로 광각렌즈를 사용해 실재보다 훨씬 거대해 보이는 효과를 이루게 된다. 미니어처가 움직임을 가지게 되는 근대적인 형태의 '동적 방식'을 이용한 것으로는 먼저 <2001년 스페이스 오딧세이>를 꼽을 수 있다. 이 영화의 우주선은 미니어처의 새로운 전기를 마련했고 그 후 <그림8>의 스타워즈의 가상의 로봇이나 <스타 트렉>의 엔터프라이즈호 등으로 이어진다. 오늘날에는 미니어처와 컴퓨터 그래픽을 결합하는 합성 방식이 널리 사용되고 있다.

(2) 애니메트로닉스를 이용한 기법

Animation + Electronics를 합성한 단어로 동작을 만들기 위한 전기, 전자 제어방법으로 로봇을 생각하면 이해가 쉽다. Animatronics 라는 용어는 특수효과 종사자들이 만들어낸 말이며 주로 사용하는 재료는 가공하기 쉬운 알루미늄과 동판으로 부속을 만들기도 하고, 밀고 당기는 바우든 케이블 이나, 90도 동작용 L자형쇠막대, 그리고 크랭크축을 이용하여 동작 범위를 만들게 된다. 또 때로는 경비가 적게 드는 자전거 케이블을 이용한 수동레버 조절기를 이용하여 부드러운 효과를 올리기도 하고, 각종 모터를 활용하며 복잡하고 정교한 움직임을 만들어 내기도 하며, 요즘은 첨단 로봇에 근접 해가는 설계를 하므로써 컴퓨터의 인터페이스 제어와 구동 릴레이제어 방법이 많은 발전을 하고 있다. <그림9>는 '터미네이터' 시리즈에 나오는 로봇이며 미니어처

와 다른 특징은 움직임이 자연스럽고 관절이나 얼굴 표정도 자유자재로 움직임을 줄 수 있다는 점이 특징이다.

영화에 쓰이는 작동용 장비는 대부분 1회성이 많기 때문에 무리해서 많은 경비가 투자 되지 않으나 재사용하거나, 부가적인 전시품으로 영구적으로 수익을 보장 받을 수 있다면 아낌없이 투자가 이루어질 수도 있다. 때문에 에니메트로닉스 기술자는 경제성에 입각하여 설계를 하는데 어떤 경우는 많은 투자를 해서 컴퓨터 자동제어 하는 것 보다, 손동작으로 케이블을 밀고 당기는 방법이 시간과 리얼한 동작에 더욱 효과적일 때가 있다. 에니메트로닉스 기법의 처음 사용은 1924년 러시아 영화 <엘리타> (로봇들의 발란 Aelita : The Revolt of the Robots)에서 부터 시작되었다. 1933년에 만들어진 <킹콩>은 에니메트로닉스를 고전적으로 활용한 대표적인 경우라 할 수 있겠다.

(3) 크로마키을 이용한 기법

색체를 이용하여 화면을 합성하는 텔레비전 트릭 기법의 하나. 크로마키는 두 대의 카메라로 배경과 전경을 따로 찍어 전경을 촬영하는 카메라의 출력에서 끼워 넣을 전경의 신호와 배경을 잘라내기 위한 신호를 얻을 수 있다. 이 잘라내는 신호는 다른 카메라로 촬영된 배경의 화상 가운데 전경의 상이 들어가는 부분만을 완전히 지우고 이곳에 전경을 넣는다. Live Action과 애니메이션이 가상공간의 배경이나 애니메이션 캐릭터와 실제배우의 합성이 이러한 방식을 통해 더 자연스럽게 표현이 가능하게 되었다. <그림10>처럼 크로마키의 전경은 울트라마린 블루(ultramarine blue)의 배경으로 촬영되고 끼워 넣는 전경의 화면은 울트라마린 블루를 포함하지 않은 부분만으로 만들어 필요한 전경만의 화상을 얻는다. 동시에 이 화상의 부분과 윤곽이 똑같이 잘라내는 신호를 만들어 합성화면이 완성된다.

어떻게 보면 매트 페인팅 (matte painting)¹⁸⁾과 비슷한 기법이라 할 수 있지만 매트 페인팅은 수작업을 통해 그려진 배경에 주로 사용되고 있다는 점에서는 차이점을 가지고 있다.

18) 실사와 같은 정교한 그림을 일컫는 말로 주로 배경을 그려 합성하는데 사용되고 있다. 웅장한 장면이나 미니어처로 해결하기에는 너무 비싼 비용이 예상되는 장면 등에 오일이나 아크릴 물감으로 유리판에 그림을 그려 넣고 그림이 그려진 유리판 뒤쪽에서 Lighting을 비춰주면 앞에서 보여 지는 그림들이 마치 사실적으로 보여 진다.

Ⅲ. Live Action과 애니메이션의 영상표현에 대한 상호 의미작용

1. 영상표현에 있어서 비주얼 커뮤니케이션의 기호적 특성

1) 커뮤니케이션의 이론적 접근

(1) 커뮤니케이션의 개념

커뮤니케이션이란 사람이 서로 정보와 메시지를 전달하고 수신하여 공통된 의미를 수립하며 나아가 서로의 행동에 변화를 유발시키는 모든 과정을 의미한다. 또한 공간과 사람을 통제할 목적으로 지식과 아이디어와 정보를 보다 멀리, 보다 빨리 전파하고 확산시키는 과정, 또는 테크놀로지로서 간주된다. 이러한 인간의 커뮤니케이션 행위는 위버(Wappen W. Weaver)가 정의한 넓은 의미에서는 “커뮤니케이션이란 어느 한 마음이 다른 마음에 영향을 미치는 모든 과정을 뜻하는 것으로 쓰여진 말, 말에 의한 언어, 음악, 연극, 발레 그리고 모든 인간의 행위를 포함한다.”고 말했으며 모리스(Morrison)는 좁은 의미로는 “두 개 이상의 개체가 기호를 매개로하여 공유하는 것이다.”라고 정의 했듯이 커뮤니케이션을 연구한 학자마다 그 나름대로 각각 다른 개념을 사용했기 때문이다. 그렇지만 다음에 제시하는 세 가지 예는 이 커뮤니케이션이란 용어에 내포된 의미의 다양성에 대해 어느 정도 간결하게 설명해주고 있다.

첫째는 주로 상징을 통해 정보나 사상, 태도 혹은 감정을 개인이나 또는 집단이 다른 개인 또는 집단에 전달하는 것(Theodoson and Theodoson, 1969)이고 둘째는 가장 일반적 의미로는 정보원인 한 세계가 여러 상징을 조직하여 그들을 연결해주는 채널을 통해 다른 체계인 목적지(destination)에 전달함으로써 영향을 주는 경우에는 항상 커뮤니케이션이 존재한다.

셋째 커뮤니케이션은 메시지를 통한 사회적 상호작용으로 정의될 수 있다(Gerbner, 1967) 이와 같이 커뮤니케이션이란 대체로 송신자, 채널, 메시지, 수신자, 송신자와 수신자간의 관계, 효과 및 커뮤니케이션이 발

생하는 상황과 메시지가 지칭하는 사물의 범위를 의미하며 서로의 메시지를 통해 자신들의 의도를 주고받음으로써 커뮤니케이션의 효과를 갖게 되는 것이다.¹⁹⁾

커뮤니케이션학을 위한 중요한 점의 하나는 암호화와 해독화가 원칙적으로 하나로 또는 동일한 것으로 간주될 수 없다는 것인데, 그러나 이러한 동일성이 가장 널리 사용되어지는 매스 커뮤니케이션 모델에서는 무언중에 가정된다.

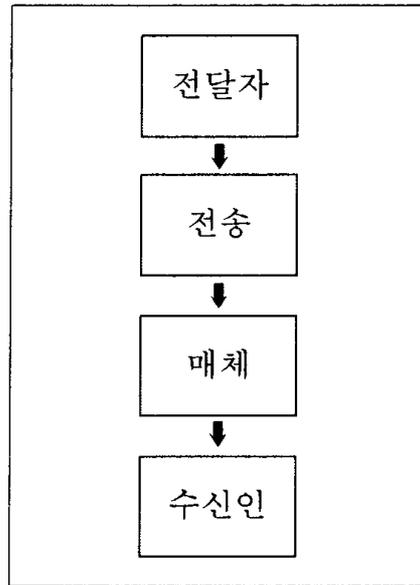
<표1>은 '진술 (statement)'로 '전달자에 의해 의도된 진술'과 '수신인에 의해 이해된 진술'로 구별해야만 하고, 커뮤니케이션 모델은 정보이론에 사용되어진 것과 같은 유형으로 약간 수식(modification)이 되어지는 경우이다.

(2) 커뮤니케이션의 구조

커뮤니케이션 개념에 대한 이론은 메시지를 통해 사회적 상호작용의 일환으로써 과정으로서의 커뮤니케이션과 기호학적 구조로서의 커뮤니케이션의 모델로 설명할 수 있다. 과정적 시각에서는 커뮤니케이션은 송신자가 만들어낸 메시지를 수신자에게 전달하는 '메시지의 전달 (transmission of message)'라고 인식하고 메시지의 전달과정은 송신자-메시지-회로-수신자-효과(Source-Message-Channel-Receiver-Effect)의 구조로 이루고 있다.

과정학파는 주로 커뮤니케이션의 효율성과 정확성의 문제에 관심을 가지고 있으며 대표적인 모델은 라스웰(Lasswell)의 언어적 모델 세논과 위버(Shannon and Weaver)의 커뮤니케이션 모델이 있다. 기호학적 구조로 커뮤니케이션은 커뮤니케이션을 송신자가 보낸 메시지를 수신자가 받아들이는 선형적 전달과정으로 파악하기 보다는 한 사람이 다른 사람과 '기호'라는 의미작용 체계를 공유함으로써 이루어지는 의미의 생산행위로 본다. 이러한 기호학적 접근방식은 어떻게 사람들이 메시지를 또는 텍스트를 통해 의미생산의 상호작용을 하는지에 주요 관심을 갖고 있으며 대표적인 학자의 모델로는 야콥슨(Jakobson)의 모델이 있다.

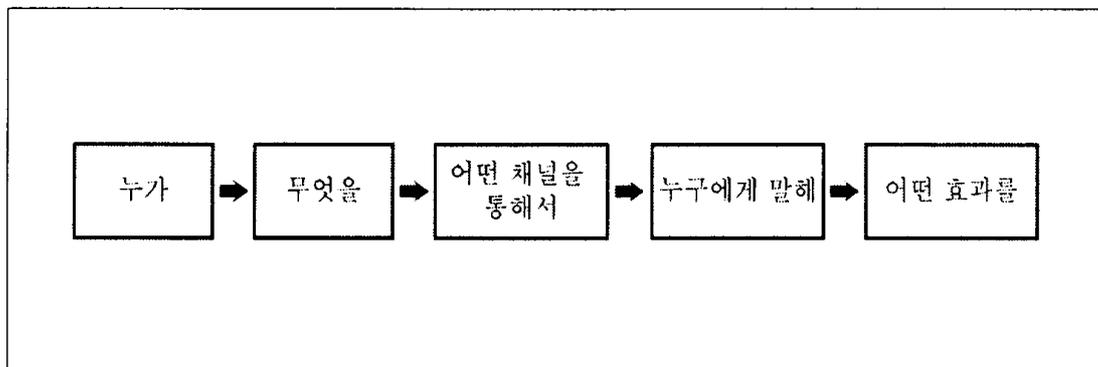
19) 임상원, 「커뮤니케이션 모델」, 나남 출판사, 1994, p.21.



< 표 1 >

① 라스웰의 모델

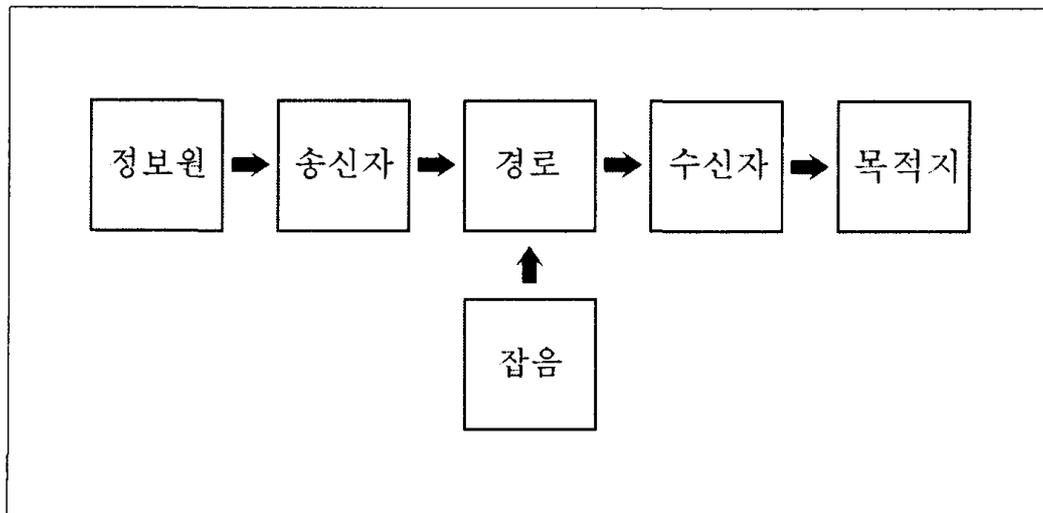
미국의 정치학자인 Harold D. Lasswell은 1948년 커뮤니케이션 연구 사상 가장 유명한 구절이 실린 논문을 발표했다. 커뮤니케이션 행위를 기술한 그의 공식은 누가(who), 무엇을(what), 어떤 채널을 통해(in which channel), 누구에게 말해(to whom), 어떤 효과를 가져 왔는가?(with what effect)와 같은 질문에 대한 응답 형식으로 되어 있다. 이후 이 말은 라스웰의 공식으로 알려져 널리 인용되어 왔는데, 이를 도표 형식으로 보면<표2>와 같다.



< 표 2 >

② 웨논과 위버의 모델

<표3>은 커뮤니케이션 과정의 첫 단계로서 <표3>에서 보는 것처럼 정보원인데 여기서는 전달할 메시지를 만들어 낸다. 다음 단계에서 메시지는 송신자에 의해 전달 매체인 채널에 적합한 신호로 바뀌어 진다. 송신기의 기능은 송신기와는 정반대로 전달된 신호를 메시지로 환원시키는 역할을 한다. 이렇게 수신된 메시지는 비로소 최종 목적지에 도달하게 된다. 그렇지만 송신기에서 변화된 신호는 잡음이 생기면 매우 취약해진다. 예를 들어 한 채널에 동시에 여러 신호가 물리는 경우 등이 있으며 이는 결국 정보원에서 만들어 낸 메시지와 수신기를 거쳐 목적지에 도달한 메시지가 똑같은 의미를 전달하지 못한다는 것을 의미한다.

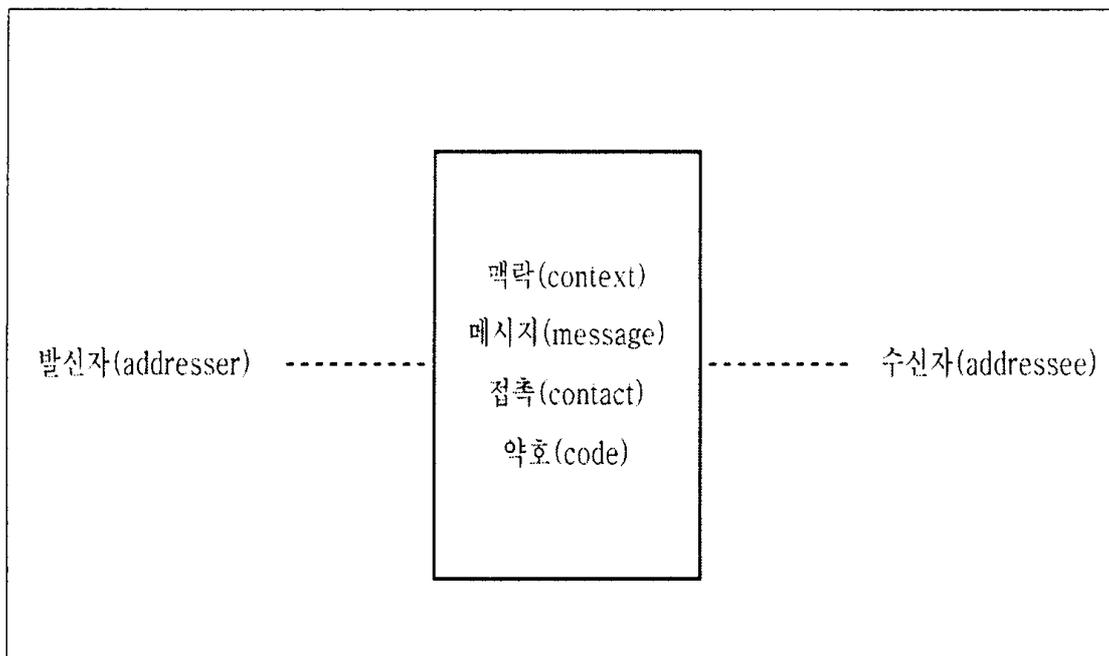


< 표 3 >

③ 야콥슨의 모델

야콥슨의 커뮤니케이션 모델은 언어학적 배경을 바탕으로 발화행위나 언어적 커뮤니케이션을 구성하는 여섯 개의 요소들을 제시하고, 다시 이들 커뮤니케이션의 각 요소가 수행하는 커뮤니케이션의 기능을 제시한다. 모든 '메시지'에는 기본적으로 '발신자'와 '수신자'가 있다. 또한 '메시지'는 세 가지의 추가적 요소들에 의해 영향을 받는다. 그중 한 가지는 약호(code)이다. 약호는 발신자와 수신자가 전적으로 공유

하든가 아니면 부분적으로 공유하는 의미작용 체계이다.²⁰⁾ 그는 커뮤니케이션이 이루어지기 위한 여섯가지 기본요소를 제시하였는데 그것은 발신자(addresser)와 수신자(addressee), 그사이에 전달되는 메시지(message), 그리고 이것들과 상호공존하며 영향을 주는 상황(context), 접촉(contact), 약호(code)이다. 여기서 메시지가 없이는 어떠한 커뮤니케이션도 존재하지 않기 때문에 <표4>에 특히 메시지는 가장 중요한 요소로 간주하는데 발신자와 수신자가 기본적으로 있어야 하고 이들에게 전달되는 기호를 말한다. 약호는 일정한 규칙에 지배되는 기호의 체계 또는 의미작용의 체계로써, 그 규칙은 그것이 사용되는 문호의 구성원들 사이에 암묵적인 또는 명시적인 동의를 바탕으로 공유되는 것을 말하며 상황은 메시지가 메시지로 어떤 의미를 전달하고 이해되기 위해서는 그것이 지칭하는 어떤 것을 말하며 메시지의 지칭대상(referent)이라고 불리고 접촉은 커뮤니케이션이 되어지는 과정 중에 발신자와 수신자 사이에 연결될 수 있는 상태, 즉 물리적인 것과 심리적 연결을 말한다.



< 표 4 >

20) 정혜욱, 「웹 애니메이션의 커뮤니케이션에 관한 연구」, 숙명여자대학교 석사학위 논문, 2001, p.57.

2) 커뮤니케이션과 기호학

1) 기호학의 개념

인간은 기호속에서 살아간다. 기호를 통하여 의미를 전달하고 전달받으며 의사소통을 하게 된다. 인간과 인간 삶 자체도 기호로 볼 수 있으며, 인간의 감정과 사고 모두가 기호현상으로 나타난다. 하지만 기호라고 하면 기호학자나 기호를 직접 다루는 전문인이외에는 왠지 생경하게 다가온다. 하지만 인간이 오감으로 느끼는 모든 것을 일종의 기호라고 볼 수 있고, 기호는 인간의 삶과 필연적으로 또는 우연이라 할지라도 이미 깊이 연관지어 지기 때문에 그것을 연구하는 기호학은 커뮤니케이션학뿐만 아니라 모든 학문의 토대가 될 수 있다. 인간의 사상을 탐구하는 철학과 인간의 정신구조를 연구하는 심리학과 더불어 3대 기본학문으로 볼 수 있다.²¹⁾ 즉 기호학은 인간이 만들어낸 상징체의 창조와 의미작용이 어떻게 이루어지는가를 연구하며 다른 한 편으로는 연구의 대상이 되는 상징체가 어떤 구조로 만들어 졌으며, 어떤 의미를 품고 있는가를 분석하는 것이다. 기호학을 연구한 학자마다 기호를 정의하는 관점은 다르지만 기호학의 대표적인 학자들은 다음과 같이 정의 했다.

- ① 귀로드 (Guiralud) "기호에 관한 연구"
- ② 소쉬르 (Saussure) "사회안에서 일어나는 기호들의 삶"
- ③ 에코와 보드리야르 (Eco and Baudrillard) "기호학은 모든 것"

현대기호학은 일반적으로 문화현상과 과정에 초점을 맞추고 있고 문화현상과 관련되어 일어나는 모든 현상, 정치, 경제, 사회현상 등에도 주목하고 있다. 즉 기호학은 기호에 의해 일어나는 커뮤니케이션 현상을 다루는 학문이다.

21) 김경용, 「기호학이란 무엇인가」, 민음사, 1997, p11.

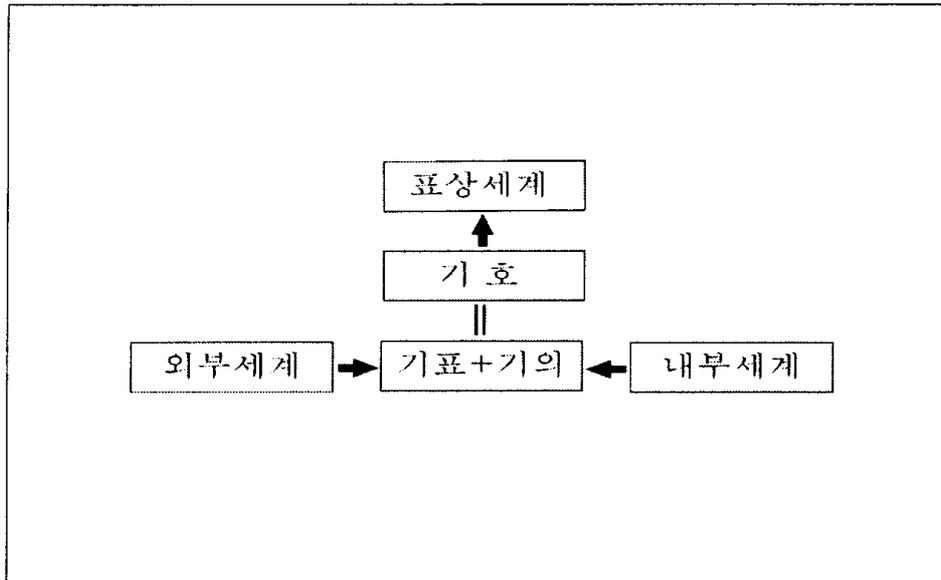
(2) 기호학의 구조

① 소쉬르의 기호구조

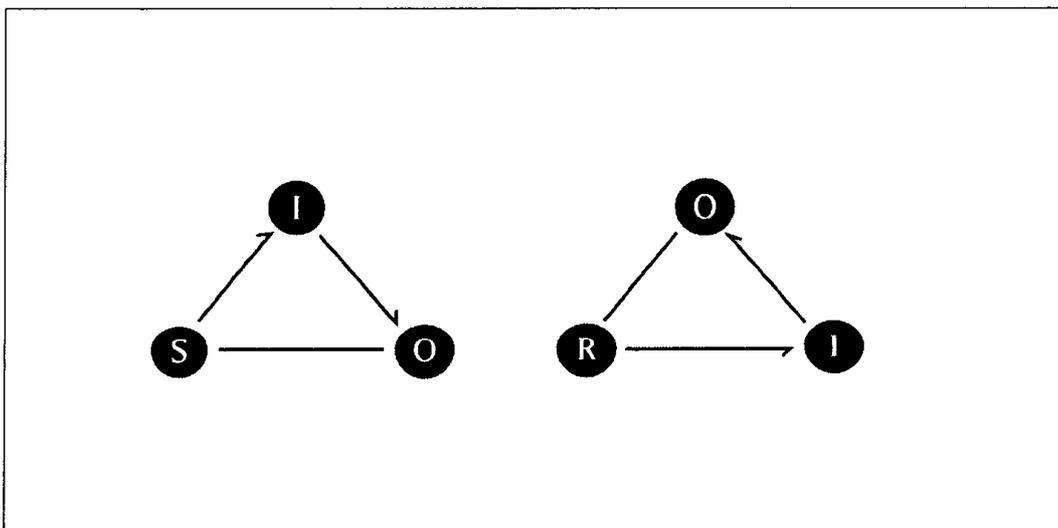
기호학의 창시자인 프랑스의 기호학자 소쉬르는 기호를 ‘생각을 표현하는 것이며 기호표현과 기호내용의 결합체로서 자의성을 지닌것’으로 간주하여 내포적으로는 의미소통이나 무엇을 하려고 의도적으로 겨냥하는 두 인간 존재 사이에서 발생하는 의미소통적 고안물로 생각하였는데 여기서 소쉬르가 제시한 ‘자의성’은 기표(記表, signifier)와 기의(記意, signified) 사이에 어떠한 내적관계도 존재하지 않는 것을 말한다. 즉 기호는 기표와 기의의 두 가지로 이루어지는 것이 아니라 기호 자체를 포함한 세 가지 요소로 이루어져 있다. 기표는 무엇을 표현하기 위한 실체적 요소로 형식을 말하고 기의는 기호가 대변하는 정신적 개념으로 의미되어지는 내용을 말한다. 소쉬르의 기호는 다음과 같은 구조 <표5>를 가지고 있다.

② 피어스의 기호구조

피어스는 기호 즉, 표시체(representamen)란 무엇인가에 대하여 어떤 점, 혹은 자격에서 그 무엇인가를 대신하는 것이라고 했으며, 기호가 의미작용을 할 수 있도록 하는 수단이 표시체(sign, representamen), 대상(object), 해석체 기반(interpretant)등의 상호 간의 관계에 의해 기호현상의 과정의 본질이 규정되어진다고 했으며 이 세 요소가 서로 연계되면서 삼원적 관계를 가지게 된다. <표6>은 삼원적 관계를 보여주며 여러 가지 도식으로 나타낼 수 있는데, 기호체는 기호의 발생에서 직접적으로 지각될 수 있는 부분이며, 대상체는 표상체가 지시하는 대상물에 해당하고, 해석체는 기호 구조의 내부에서 기호체를 대상체로 이끄는 해석 작용으로 볼 수 있다.



< 표 5 >



< 표 6 >

(3) 기호와 의미작용

기호의 의미작용(signification)이란 기표와 기의가 합쳐져 기호를 만드는데 이때의 과정, 즉 기호가 어떤 것을 대신하여 나타내는 과정을 말한다. 의미작용은 기호를 만들어 낼 때에만 일어나는 것이 아니고, 기호의 의미를 풀이할 때에도 일어난다. 커뮤니케이션을 하나의 과정(process)으로 보는 커뮤니케이션학의 관점이 아니라 의미의 발생이라는 차원에서 연구하는 기호학적관점에서 ‘의미작용’이라는 용어는 매우 중요하다. 기호학적 용어인 ‘의미작용’은 메시지의 전달의 과정을 나타내는 것이 아니고 의미가 생성되는 요소들 사이의 구조적인 관계를 나타내는 것이다.

소쉬르는 기호의 의미작용을 형식과 내용이 합쳐져 기호의 의미가 발생한다고 할 수 있는데, 즉 기호표현과 기호내용이 결합하여 의미를 생성하는 기호가 되는데 이 기호가 어떤 것을 대신(stand-for)하는 과정이라고 정의 했으며 바르트는 ‘Elements of Semiology’에서 기호의 의미작용을 2단계로 나누어 첫 단계는 표현의 단계이고 두 번째 단계는 기표가 되며 내포의 기표들은 외연적 체계의 기호로 구성된다고 했다. 여기서 바르트는 의미작용의 두 번째 단계를 첫 번째 단계에서 새로운 기호내용과 기호표현이 다른 의미를 생산하는 단계로 신화(神話)의 개념이라고 정의 했으며 신화는 기의가 되는 것으로 문화적으로 어떤 것을 생각하고 이해하는 방법이나 개념이며 문화적 가치를 추가한 것으로 상징적인 메시지를 이해하는 방법에 필요하다.

3) 비주얼 커뮤니케이션의 기호학적 특성

(1) 비주얼 커뮤니케이션의 개념

‘비주얼 커뮤니케이션’이라고 하는 언어가 정착된 것은 최근의 일로 처음에는 시각에 의한 음성, 언어의 이해를 목적으로 한 농아 교육연구의 한 분야였다. 울름(Ulm) 조형대학에 비주얼 커뮤니케이션 과정이 개설되고 1944년에 케페스(Gyorgy Kepes)의 <시각 언어 Language of Vision>가 간행되면서 기존의 문자 위주의 커뮤니케이션에 보편적, 국제적인 시각 정보로서의 ‘형성에 의한 커뮤니케이션’이 주목을 끌게 되

었다.²²⁾

문자를 대신하여 시각정보가 이용되는 가장 큰 이유는 전달의 효율성에 있으며 그 효율성은 같은 문자를 사용하는 집단에게는 그 의미가 전달이 되지만 다른 문자를 사용하는 집단에서는 그 의미가 소통이 되지 않기 때문이다. 그러나 커뮤니케이션의 전달성에 있어서는 우수하지만 그 의미를 받아들이는 각각의 사람들에게 구체적인 정보를 전달하기에는 시각적 의미를 받아들이는 사람마다 다르게 의미작용을 일으킬 수 있기 때문에 단점을 가지고 있다.

(2) 비주얼 프로세스

감각은 지각과 같지 않다. 눈과 신경 시스템은 감각을 하고 마음은 지각을 한다. 지각의 기능은 각 개인의 축적된 경험, 즉 다시 말해 기억과 관계되어 있다. 정확하게 본다는 것은 바른 감각과 지각의 산물이다. 지각력의 증진은 일반적인 감각과, 보고 있는 그 대상의 감각 및 지각으로 이루어진다. 정확한 보기의 첫 단계는 감각하는 것이다. 보거나 감각하는 것은 주변의 대상을 즉각적으로 볼 수 있도록 눈으로 충분한 빛이 들어가게 한다는 것을 의미한다. 또한 감각하는 것은 눈의 많은 부분이 얼마나 잘 작동하는가에 좌우된다.²³⁾ 시각전달의 중추적 목표는 보는 사람이 눈을 통해서 첫 번째로 취해질 필요가 있는 정보에 이르게 하는 것이며 이는 우리가 지각하는 것은 중요한 것부터 화면에 배치해야만 정확 인지의 효과를 얻을 수 있다는 의미가 된다고 할 수 있다.

(3) 비주얼 커뮤니케이션의 감각이론

영어의 '구성(configuration)'에 해당하며 영상인식의 게슈탈트 이론은 독일의 심리학자 막스 베르트하이머(Max Wertheimer)가 1910년 기차 여행 중 우연히 창문 밖을 내다보고 있다가 기차의 불투명한 벽과 창문 프레임이 부분적으로 그의 시야를 가리고 있는데도 바깥 경치를 볼 수 있다는 것을 깨닫고 플립북을 구입하여 첫 페이지에 있는 뛰는

22) 박선의 · 최호철, 「비주얼커뮤니케이션 디자인」, 미진사, 1999, p.16.

23) P.M. 레스터, 금동호 · 김성민 공역, 「비주얼커뮤니케이션」, 나남출판, 1997, p.29.

만화의 주인공은 페이지를 넘기는 동안 왼쪽 페이지에서 마지막의 오른쪽 페이지로 움직이는 것처럼 보이는 것을 확인 후 암실에서 실험을 통해 우리의 눈은 단순하게 모든 영상 자극을 받아들이고 뇌는 이러한 감각을 일관된 이미지로 정리한다는 결론을 내린다. 즉 각각의 감각적 요소를 연결시키는 뇌가 없다면 움직임의 현상은 일어나지 않을 것이라는 유명한 명제를 도출해냈다.²⁴⁾

특히 시지각에서 군화(群化)의 문제와도 관계가 있으며 이 법칙은 근접의 법칙, 유동(類同)의 법칙, 폐합(閉合)의 법칙, 좋은 연속의 법칙, 좋은 모양의 법칙 등을 포함한다. 가령 ① 근접한 것끼리, ② 유사한 것끼리, ③ 닫힌 모양을 이루는 것끼리, ④ 좋은 연속을 하고 있는 것끼리, ⑤ 좋은 모양을 만드는 것끼리 한데 모임으로써 보기 좋아진다는 사실에 근거를 두고 있다.

(4) 비주얼 커뮤니케이션의 의미구조

영상메세지는 대중과의 커뮤니케이션에서 어떤 의도한 목적을 달성하기 위해 하나의 의미구조를 갖는다. 즉 영상메세지의 의미구조는 그것 자체로서 조형적 구조만이 아닌 커뮤니케이션체계 내에서 관찰하고 분석할 수 있는 것이어야 하며, 그것을 통해서만이 비로소 하나의 독립적인 의미구조를 갖게 되는 것이다.

영상메세지의 의미구조는, 송신자의 의도가 결정되고 그것이 제작이라는 기호화 과정을 통해 의미 있는 텍스트(시각기호)로 만들어진 다음, 수용자에 의해 해독되는 일련의 상호작용 체계에 의해 이루어진다. 즉 발신자는 수신자에게 메세지를 보낸다. 하나의 메세지가 발동하려면 언급되는 상황이 필요하다. 이것은 수신자가 포착할 수 있는 것이라야 하며 언어화할 수 있는 것(시각기호)이라야 한다. 다음에 필요한 약호는 완전하게 또는 부분적으로라도 발신자와 수신자간에 공통적인 것이라야 한다. 끝으로 필요한 것은 발신자와 수신자 간의 물리적 회로 및 심리적 연결이 되는 접촉으로서 양자가 커뮤니케이션을 시작하여 이를 계속할 수 있게 하는 요소이다.

여기서 논하고자 하는 의미구조는 시각기호의 텍스트화를 통해서 파악될 수 있다. 즉 시각기호적 측면으로서 영상메세지가 갖는 텍스트성

24) P.M. 레스터, 금동호 · 김성민 공역, 전계서, pp.102~103.

을 구분, 파악함으로써 하나의 영상메세지가 갖는 의미구조를 파악할 수 있는 것이다.²⁵⁾

(5) 시각 기호학의 유형과 특성

① 피어스의 시각 기호 유형

피어스와 소쉬르는 화법구조 속에서 의미의 상호작용을 연구하는 언어학자이었던 때문에 영상적 측면에는 관심을 두지는 않았지만 기호학은 계속되는 학자들의 연구에 의하여 이미지를 사용하는 데 관련된 지각이론으로까지 발전하게 된다. 특히 시각언어를 구성하는 기호를 피어스는 대상체와의 관계에서 기호의 모습을 도상(Icon), 지표(Index), 상징으로 구분하였으며 특히 이 세 가지의 개념은 시각 디자인을 위한 기호의 설명에 가장 많이 사용되고 있다.

· 도상

대상체와 유사한 기호를 도상이라고 한다. 그래서 도상은 그 것이 표현하고 있는 대상체와 비슷하게 보이거나 비슷한 소리를 내거나 비슷한 이미지를 갖고 있다.²⁶⁾ 도상기호는 모든 방식을 통하여 그 대상체와 유사성을 가질 필요는 없고, 어떤 방식으로든 그 대상과 유사하고, 그 유사성은 표의기능(表意機能)의 충분한 근거만 된다면 도상기호로 성립되는 것이다.²⁷⁾ 예를 들면 한국의 지도는 한국 영토의 도상이고, 남자 화장실과 여자 화장실을 나타 내는 픽토그램(pictogram) 역시 지칭대상이 갖는 유사성 때문에 도상적 기호이다.

· 지표

대상체와 실존적 연결을 이루고 있는 기호를 지표라고 하며 지표와 대상체 사이에는 어떤 인과적인 관계가 존재하기도 한다. 지표의 특성은 도상과는 달리 그 대상체(지시대상)와 유사성을 가지지는 않으나

25) 정혜원, 「시각기호의 상징성을 통한 영상메세지 의미작용에 관한 연구」, 조선대학교 석사 학위 논문, 1999, p.32.

26) 김경용, 상계서, 1997, p.41.

27) 박영원, 「디자인기호학」, 청주대학교 출판부, 2001, p.47.

그 대상과 물리적인 인접성(隣接性, contiguity)을 가지고 있고, 지표는 일방적으로 주의를 그 대상에 기울이게 한다. 예를 들어 연기는 불의 지표이고 손가락에 낀 다이아몬드 반지의 지표는 부의 지표이다.

· 상징

임의로 만들어진 기호이면서 기호와 대상체 사이에 어떤 연관이나 유사성이 없이 약속에 의해서 만들어진다. 즉 같은 사회집단에서 약속 또는 사회적 계약이 상징이 지니는 의미의 원천이며 상징은 결국 자의로 만들어진 약속에 의해 기호작용을 하게 되는 것으로 이 세계의 모든 언어도 상징이며, 학교나 기업을 상징하는 마크도 상징이다.

② 소쉬르의 시각 기호 유형

소쉬르의 언어이론과 기호이론의 주요 개념들이 시각 영역에 적용된 사례에 대해서는 수많은 연구가 나와 있다. 하지만 정작 이미지, 그중에 서도 시각적 이미지에 대한 그의 이론과 언급을 체계적으로 정리한 연구는 전혀 없는 실정이다. 물론 소쉬르는 퍼스처럼 정치한 시각기호 이론을 제공하고 있지는 못하다.

하지만 흥미로운 사실이 한 가지 있는데 그의 자필 수고를 비롯해서 「일반 언어학」에서 나타나는 빈번한 시각적 이미지들의 사용이다. 앞서 제시한 퍼스의 세 종류의 도상들, 이미지, 다이어그램, 메타포가 매우 풍성하게 제시되고 있다.²⁸⁾ 비록 언어학을 중심으로 하는 기호학자이지만 언어이론을 통해서 지식의 시각화라는 인식론적 차원에서 봐야 할 것이다. 소쉬르는 이미지를 상상력에 호소하며 무엇인가를 떠올리게 만드는 힘을 갖는 형상(figure)으로서 정의하고 있다.

③ 바르트의 시각 기호 유형

시각기호학, 이미지 기호학 또는 영상기호학 그 명칭이 무엇이건 이 분야에 첫발을 내딛는 초보자부터 전문가에 이르기까지 바르트의 저 유명한 논문 <이미지의 수사학>을 피할 수는 없을 것이다.²⁹⁾ 바르트는

28) 김우창, 성완경외, 「이미지는 어떻게 살고 있는가」, 생각의 나무, 1999, p.164.

29) 김우창, 성완경외, 전계서, p.167. 재인용

언어적 메시지와 내포성의 도상적 메시지를 구분할 뿐만 아니라 메시지를 가려 내는 데, 그것의 기의는 장면의 실재적인 오브제들에 의해서 형성된다. 따라서 기의화된 사물과 기표적 이미지 사이의 관계는 더 이상 자의적이지 않으며, 기의와 기표의 관계가 거의 동어반복적이게 된다. 즉 바르트는 언어적 메시지, 외시적 이미지 또는 코드화되지 않은 도상적 이미지, 내포적인 이미지 또는 코드화된 도상적 이미지 혹은 상징적 메시지를 구분한다.

바르트의 이미지 기호학은 영상 이미지가 표현하는 것을 구체적이며, 분명하고 정확한 구상적 형태들에 결합시키며 이미지들의 목록체를 세워 나갔다. 하지만 정작 시각적 기표들은 명명 가능한 특정 형상들의 파악에 집착한 나머지 이차화 되거나 아예 은폐되었다. 바르트를 이어 작업한 초창기 시각기호학자들은 이미지의 심층부에 놓여 있는 비언어적인 시각적 양상들을 제외시켜왔다.

④ 시각적 기호의 특성

기호를 일반적으로 언어기호, 비언어기호로 구분하여 말하기도 한다. 언어기호는 사람과 사람 사이의 의미를 전달하는 과정에서의 가장 중요한 수단으로 주술적이거나 문자적인 것이다. 비언어기호는 시각기호, 청각기호, 미각기호, 후각기호, 촉각기호 등이 있겠는데 사실 언어기호도 가식적으로 보여지고 청각적으로 감지하는 것이기는 하지만 구술적이고 문자적인 것에 비언어기호와 차이점이 있다.

사실 시각예술이나 디자인의 경우는 언어기호보다도 비언어기호를 의미전달을 위해 주로 사용하는데, 특히 시각기호가 주된 표현수단이 된다. 즉 시각기호의 특성은 언어기호에 비해 표현에서 함축적이고 암시적일 수 있어서 언어기호보다 복합적이며 고정되지 않는 기의를 가지게 되어 효과적인 시각 커뮤니케이션을 만들 수 있다.

2. Live Action과 애니메이션 영상표현에 대한 의미작용

1) 영상표현의 의미작용 과정

영상의 의미를 전달은 효과적이며 본질적으로 두 개의 다른 방법 즉 외시적 혹은 공시적으로 이것을 행한다. 외시적 의미는 있는 그대로의 것이며, 우리는 그것을 인식하기 위해 노력할 필요는 없다. 그렇다고 이것을 과소평가 해서는 않된다. 이 외시적 의미에 영상의 커다란 힘이 있기 때문이다. 인간이나 사건에 대해, 말에 의한 기술과 영상에 의한 기록 사이에는 상당히 다른 점이 있다. 영상은 상당히 즉각적이고 현상에 가까운 것을 줄 수 있는 것이므로, 쓰는 글이나 말에서 거의 불가능한 정확한 지식을 전달할 수 있는 것이다. 언어체계는 관념이나 추상물 같은 비구상적 세계를 다루기에 상당히 적당하지만 물리적 실재에 대한 정확한 지식을 전달하기에는 거의 불가능한 것이다. 영상의 강력한 외시적 성질을 생각하면 이러한 공시적 능력은 영상언어의 커다란 부분이라는 것이 의외의 것일 수도 있다. 영상 시각기호, 즉 제작자가 특수한 선택을 행하는 것을 우리는 알고 있다. 즉 장미는 어느 각도에서 촬영되고, 색채는 밝거나 어둡거나, 장미가 신선하거나 시들거나, 가시가 보이거나 숨어있거나, 배경이 확실히 보이거나 희미하거나 등등이다. 이것들은 영상의 공시에서 특별한 역할을 한다. 그리고 문학에서 이것들에 가까운 효과를 나타내려 해도 영상처럼 정확하고 효율적으로 실현할 수 없는 것이다.

(2) Live Action의 기호적 의미작용

(1) 장면에서의 의미작용

Live Action에서는 주로 카메라 쇼트(shot)나 앵글을 통해서 의미작용을 만들어 내고 있다. 즉 기표는 텔레비전이나 영화의 스크린을 통해 보이는 이미지이며 기의는 카메라를 통해서 <표7> 와 같이 기계적으로 재생산된 이미지를 말한다.

기표	기의
Long Shot	상황, 범위, 공적 거리
Full Shot	사회적 거리
Medium Shot	개인적 친근감을 주는 거리
Close Up Shot	더욱 친밀감을 주는 거리
Extreme Close Shot	의심스러움을 드러내기 위한 거리

< 표 7 >

① 익스트림 롱 쇼트(extreme long shot): 주로 풍경의 조감을 위해 많이 사용되며 주변 환경과 인물사이의 공간감을 극대화하기 위해 사용되고 있으며 고전적인 영화에서는 영화의 도입부나 마지막 부분에서 많이 사용된다.

② 롱 쇼트(long shot): 인물은 작아 보이고 공간이 강조되는 쇼트의 형태이며 익스트림 롱 쇼트보다 인물이 주위 풍경과 한층 더 조화롭게 보여주기 위해 사용된다.

③ 풀 쇼트(full shot): 롱 쇼트보다 인물이 한층 커지게 보이며 동시에 배경과 함께 효과적으로 잡아서 표현하고자 할 경우 많이 사용된다.

④ 미디엄 쇼트(medium shot): 배경보다 인물이 강조되는 쇼트로 인물의 표정뿐만 아니라 동작까지 확연하게 드러내게 강조되는 쇼트이다.

⑤ 클로즈업 쇼트(close up shot): 배경을 제외하고 인물의 얼굴만 강조하여 표정을 통한 심리적 묘사를 강조하기에 적합한 쇼트이다. 즉 연극이나 소설 같은 장르에서는 찾아볼 수 없는 다른 형태의 영상적 심리묘사를 가능한 쇼트이다.

⑥ 익스트림 클로즈업 쇼트(extreme close shot): 스크린에 보여 주고자하는 피사체를 가장 크게 보여주는 쇼트이다.

⑥ 로우 앵글(low angle): 카메라를 피사체보다 낮은 위치에 설치하여 찍어내는 의미하며 주로 공포물이나 액션물에서 많이 사용되어 극적인 긴장감이나 공포감을 창출해낼 수 있다는 장점을 가지고 있다.

⑦ 하이 앵글(high angle): 피사체나 정경을 높은 위치에서 촬영하는 것이며 이 앵글은 주로 배우뿐만 아니라 배우가 서 있는 공간까지 한 개의 쇼트 안에서 보여 지게 촬영하거나 좁은 공간에서 카메라와 피사체 간의 적절한 거리를 확보하기 힘들 경우에 많이 사용된다.³⁰⁾

<그림11>은 히치콕 감독의 영화 <사이코>(Psycho)에서 샷워자명은 영화역사가들이 고전적 예로 흔히 이용한다. 히치콕은 사실 길고 연속적인 쇼트를 선호했기 때문에 샷워 장면에서의 격렬하고 동적인 빠른 컷은 보여주고 있다.

(2) 사실적 이미지에서의 의미작용

Live Action의 이미지는 애니메이션의 인위적인 이미지와 다르게 재현된 이미지가 실제로 우리가 세상을 바라보고 지각하는 방식과 똑같이 재현되기 때문에 기표는 사진이미지이며 기의는 사실성이라고 할 수 있다. 이는 반대로 애니메이션과 비교해서 효율적인 의미작용을 위한 시각적 한계를 가지고 있지만 한 편으로는 인위적인 의미작용을 통한 애니메이션의 비사실적 이미지 보다 시각적 의미를 받아들이는 사람마다 다르게 의미작용을 일으킬 수 있기 때문에 은유나 환유를 통해서 더 효과적으로 의미작용을 할 수 있게 해준다.

① 은유

의미작용 가운데 은유는 유사관계에 근거한 비유이다. 인간의 관념세계는 수많은 개념들로 이루어져 있으며 그것의 대부분이 은유로 되어 있어서 인간의 사고과정 역시 대체로 은유적이다. 즉 익히 알고 있는 어떤 체험에서 잘 모르는 다른 체험을 부분적으로 이해할 수 있게 해주는 방법을 말한다. 예를 들면, 레이건대통령이 ‘보도기자들은 상어다’라고 말한 적이 있는데 만약 ‘보도기자들은 상어 같다’라고 하였다면

30) 조지훈외, 전계서, pp.60~63.

이것은 은유가 아니고 직유이다. 하나의 은유에는 두 가지 기호가 쓰이며 이 두 기호는 연상법칙(principle of association)에 의해 연결된다. 연상법칙은 한 기호의 현실체(대상체)를 다른 기호의 의미의 차원으로 옮겨서 바꿔놓는다.³¹⁾ 상어의 특성인 ‘냄새 맡고 찾아내어 끈질기게 물고 늘어지는 것’을 연상적으로 기자의 특성을 치환시킨다.

② 환유

은유가 연상법칙을 따라 만들어지는 기호체임에 비해 환유는 연속법칙(the principle of contiguity)에 만들어지는 기호체이며 어떤 것에 의해서 새로운 어떤 것을 의해서 그것에 연결된 나머지 부분을 대표시키는 일, 그렇게 함으로써 어떤 것을 의해 감추어진 전체를 지시하는 것이 목적이다. 환유는 매우 강력한 기호사용인데, 그것은 어떤 현실체와 직접 연결되어 현실적인 효과를 일으키게 된다. 아프리카의 굶주린 난민들의 모습이나 전쟁터의 참혹한 모습은 그러한 처참한 상황을 대표하여 전해준다.

2) 애니메이션의 기호적 의미작용

(1) 형태변형에서의 의미작용

일반적으로 애니메이션의 형상은 조건적 기호의 물리적 조건성과 환유적 속성이라는 전제조건이 있다. 애니메이션 형상에는 과장이 자유롭게 표현될 수 있다는 조건이 있으며, 대상과의 유사성에 구태여 얽매이지 않아도 되는 것이다. 이것은 곧 어떠한 속성을 부여하는 데에 자율성을 준다는 의미이다. 이에 따라 애니메이션에서 변형과 과장이 폭넓게 사용되는 것은 애니메이션의 형상이 조건적 기호이기 때문이다. 그러므로 애니메이션의 형상은 이미 실재하는 사물과 인물을 대신하는 것이 아니라 새롭게 조작되기 때문에 시각적 기호들은 그 안에서 변형과 과장을 자유롭게 표현할 수 있는 가능성을 갖게 되는 것이다.³²⁾

31) 김경용, 전계서, 1997, p.67.

32) 이상원 「애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, 2002, p.59.

Live Action은 실제 존재하고 있는 대상을 재현하고 있어서 유사성을 가지고 기호작용을 하는 한계성을 가지고 있지만 애니메이션의 경우 의미작용을 위해서 표현의 제약이 없어진다.

① 메타몰포시스

로마시대의 황금기 아우구스투스 시대 오비디우스(Ovidius)의 신화서사시 “메타몰포시스(metamorphosis)”에서 반인반수나 인간 또는 동식물로 변하는 ‘변신’, ‘전신’을 뜻하며 그리스어 Morph에서 유래되었다. 메타몰포시스를 좀 더 세밀히 구분하면 2D적인 화상의 변형을 metamorphosis의 줄임 말인 몰핑(morphing)과 와핑(warping)으로 구분할 수 있다. 즉 A라는 형태에서 B라는 전혀 다른 모습으로 변형되는 몰핑과 A의 형태에서 이미지의 한 부분만 변형되는 와핑으로 구분할 수 있다.³³⁾

<표8>과 같이 메타몰포시스를 좀 더 세밀히 구분하면 2D적인 화상의 변형을 몰핑과 와핑으로 구분한다면 3D적인 형태변형은 그 방법론에 따라 인터플레이션(interpolation)과 디포메이션(deformation)으로 구분할 수 있다. 인터플레이션은 서로 다른 3차원 물체를 혼합하고 보강하면서 중간과정을 얻는 것이며, 이러한 기법들은 한 종류만 쓰이는 것은 드물며, 번갈아 사용되어야 한다. 이러한 기법의 효과는 전혀 예상치 못한 변형을 시도하여 시각적 충격을 주어 보는 이에게 시선을 집중시키는 효과를 준다.

<그림12>는 원에서 고양이로 변형되는 과정을 표현하고 있으며 대상자체가 원의 형태에서 고양이로 변하는 과정을 보여주면서 Live Action에서는 표현하기 힘든 애니메이션의 고유의 특성을 표현하고 있다.

33) 권경숙, 「영상 이미지 제작에 있어서 초현주의 표현기법의 응용에 관한 연구」, 숙명여자대학교 석사학위 논문, 1998, p.19.

	A → B	A → A'
2차원	Morphing	Warping
3차원	Deformation	Interpolation

< 표 8 >

(2) 움직임에서의 의미작용

애니메이션 타잔작품에서 그가 거대한 폭포수에 뛰어들어 급속으로 낙하하는 Movement의 장면을 수용자에게 연결시키는 이해과정에서 기호체(표상체)는 타잔과 장엄한 폭포의 형상이 해당하며, 대상체는 거대한 폭포수에 뛰어드는 타잔 형상을 보는 순간 느끼는 수용자의 반응 결과라고 할 수 있다. 즉 씩씩한 남성적인 대상으로 느낀다든가. 아니면 스릴있게 노는 밀렵의 왕으로 느낀다든가 하는 수용자에게 지각되는 대상을 지칭한다.³⁴⁾ 즉 애니메이션에 나타나는 형상을 하나의 기호로 보면 움직임은 그 형상에 대한 의미작용을 할 수 있도록 해주는 기능을 가지고 있다.

① 선

애니메이션에서 움직임을 나타낼 때 선은 중요한 요소의 하나이다. 모든 직선, 곡선, 수직선, 수평선, 대각선 등이 결합하여 하나의 형체를 이루고 마치 인간처럼 움직이고, 실물처럼 존재하게 해준다. 점은 우리의 시선을 정지시키지만, 선은 그 선을 따라 이동하는 동적인 느낌을 가지게 해준다. 애니메이션에서도 캐릭터가 움직이는 방향에 따라 상상의 선이 생긴다. 이 상상의 선은 극적인 내면의 이미지를 형성시킨다. 그리고 캐릭터와 물체를 화면 속에 어떻게 배치하느냐에 따라서 의미가 달라진다.

34) 이상원, 상계논문, p.62.

② 반복

동작인식의 요소 중 반복은 한 프레임을 여러 번 반복해 주는 형태와 일정부분의 프레임을 반복적으로 회전시켜주는 리미티드 애니메이션 형태로 나타낼 수 있다. 적절하게 반복되어지는 프레임의 형태는 애니메이션에서의 동작의 인식을 높여주며, 반복은 애니메이션에서 즐거움을 더해 주는 요소가 된다.³⁵⁾

③ 타이밍

애니메이션에서 타이밍은 움직임에 대한 의미를 부여하는 것이기 때문에 <그림13>에서처럼 애니메이션에서 가장 중요한 요소이며 시간을 어떻게 이용하는 가는 타이밍과 관련되어 있다. 애니메이션에 있어서 움직임 자체는 큰 의미를 가지고 있지는 않지만 중요한 것은 타이밍을 이용하여 움직임에 의미를 가지게 하는 점이 중요하다. 캐릭터가 스크린에서 중량감 있게 움직이는 효과를 내는 것은 포즈 자체가 아닌 포즈와 포즈 사이의 간격에 따라 크게 영향을 받는다. 즉 볼링공을 아무리 실감있게 그려 놓아도 움직일 때 진짜 볼링공처럼 움직이지 않는다면 그것은 볼링 공으로 보이지 않는다.

(3) 제유

제유법(提喻法) 사물의 한 부분으로 전체를 표현하는 비유법의 하나이다. 전체의 명칭을 제시하여 하나의 명칭을 나타내거나, 하나의 명칭을 제시하여 전체를 나타내기도 한다. 애니메이션에서는 한 두 컷으로 그 내용을 나타내야 하므로 공감 할 수 있는 부분적인 묘사를 통해 메시지를 전달하게 된다.

35) 김은숙, 「영상에서 Illusion of motion에 의한 동작인식에 관한 연구」, 숙명여자대학교 석사학위 논문, 1999. p.43.

(4) 상징성

사진은 의식적으로 구체적인 의미들을 제안하는 이미지의 표현기법의 일부로 사용된다. 애니메이션에 있어서 상징은 근원적인 소스에서 타당성을 획득할 수 있기 때문에 다양한 형태로 작용할 수 있다.³⁶⁾

3. Live Action과 애니메이션 합성기법에 의한 의미 분석

1) 합성기법에 의한 시각적 의미 분석

(1) 이항대립에 의한 의미 분석

그레마스(J.Greimas)의 기호학은 의미작용의 이론을 연구하는 학문으로 서로 다른 의미나 대립적 관계를 통해 새로운 의미작용을 하게 만드는 것이다. 즉 한 쪽의 의미가 나머지 한 쪽의 대립적 의미를 전제하고, 자신의 의미를 세우는 것을 의미하며 ‘부분’과 ‘전체’의 관계로 여기서 부분은 전체라 범위 안에서 의미가 있으며 전체는 부분에서 의미를 가지게 된다. 예를 들어 남자와 여자, 낮과 밤등 상대적인 의미를 통해 새로운 의미작용을 하게 만든다. 이 그레마스의 이항대립에 의한 의미 분석은 서로 대립하고 있는 특성을 가지고 있는 Live Action과 애니메이션의 합성기법을 통한 비주얼 효과를 시각적으로 분석하기에 적합하다.

(2) 해석소 매트릭스에 의한 의미 분석

해석소 매트릭스(interpretant Matrix) <표9>는 퍼어스의 삼원적 기호 유형에 근거하고 있으며 퍼어스의 이론에 따르면 유사성을 갖는 기호를 말한 도상, 주로 인과관계에 의한 지표, 사회적 관습에 의한 상징인데, 이 세 가지 기호의 유형과 Live Action의 사진적 이미지와 애니메이션의 비사실적 이미지를 가지고 처음에 즉각 인지되는 의미의 나열을 통해 종합된 범주의 의미를 구성하여 도상적, 지표적, 상징적인

36) 정혜옥, 상계논문, p.72.

측면에서 Live Action과 애니메이션의 합성기법을 통한 비주얼 효과를 시각적으로 분석하기에 적합하다.

	meaning1	meaning2	meaning3
도상(Icon)				
지표(Index)				
상징(Symbol)				

< 표 9 >

2) 합성기법에 의한 내용적 의미 분석

(1) 기호표현과 기호내용관계에 의한 의미 분석

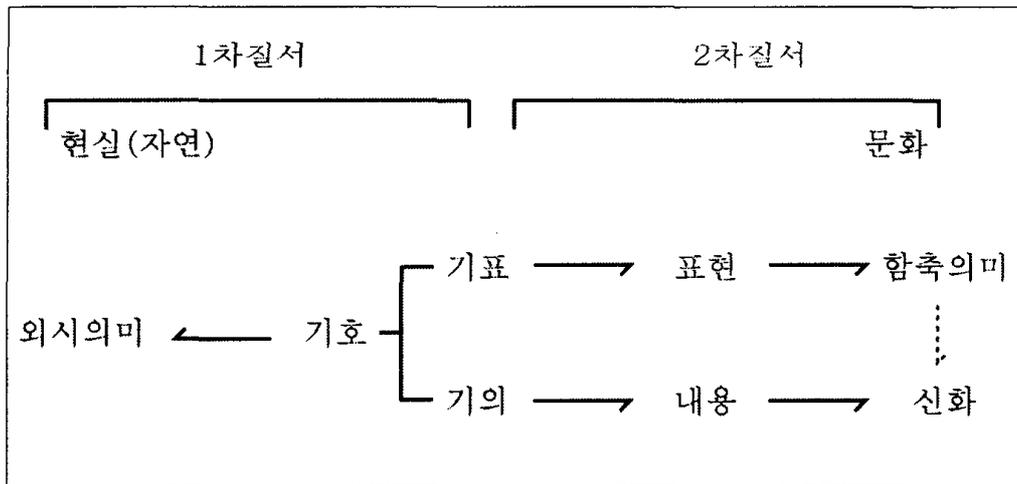
Live Action과 애니메이션의 합성기법을 통한 비주얼 효과가 가지고 있는 내용적 의미 분석을 하기 위해서는 기호표현과 기호내용관계에 의한 1단계 의미작용 즉 하나의 기호는 하나의 기의만을 가지고 있다는 단계에서 효과적인 의미 분석이 힘들다 그 이유는 합성은 두 가지 이상의 기호가 혼합되어 있기 때문이다. 그러나 기호가 가지고 있는 2 단계에서는 의미작용을 동일한 기호표현이 여러 개의 기호내용을 전달하거나 반대로 여러 개의 기호표현이 같은 내용을 전달해주기 때문에 효과적인 내용적 분석이 가능하다.

(2) 바르트의 의미작용 이론에 의한 의미분석

파스키(J. Fiske)는 바르트의 의미작용 이론을 <표10>과 같이 정리했는데 바르트에 의하면, 의미작용에는 두 수준의 질서가 있다. 제1차 질서는 현실의 수준, 또는 자연의 수준이며, 제2차 질서는 문화의 수준

이다.³⁷⁾ 제 1차 질서는 기호가 현실을 대표하는 기초적 표상의 세계이며 기표와 기의가 결합하여 기호를 이루는 기본적인 의미작용이 일어나 기호가 그것이 표상하는 현실의 외시적인 의미만을 생산한다. 제 2차 질서는 기호의 두 기본을 이루고 있는 기표와 기의가 함축적으로 이루어져 있으며 기표의 의미작용을 나타낸다. 즉 제 2차질서는 두 가지로 구성되어 있으며 그 첫 번째는 함축적이며 자의적이지만 어떠한 집단에서 기호를 통해서 그것이 표상하고 있는 현실을 설명하는 한 가지의 수단이 된다. 두 번째는 신화이며 바르트의 정의에 의하면 신화란 <하나의 이야기> 혹은 <하나의 특수한 언술>을 가르킨다. <표11>은 부가 의미적 체계가 1단계 기호에 내용측면이 부가되어 2단계 수준의 의미작용을 하는 것을 보여주고 있다. 결국 부가의미는 1단계의 의미작용 체계의 '형식'을 통하여 전달되는 '개념'이라고 한다면 상위언어는 1단계의 의미작용 체계의 '개념'을 전달하는 부가적인 형식인 것이다.

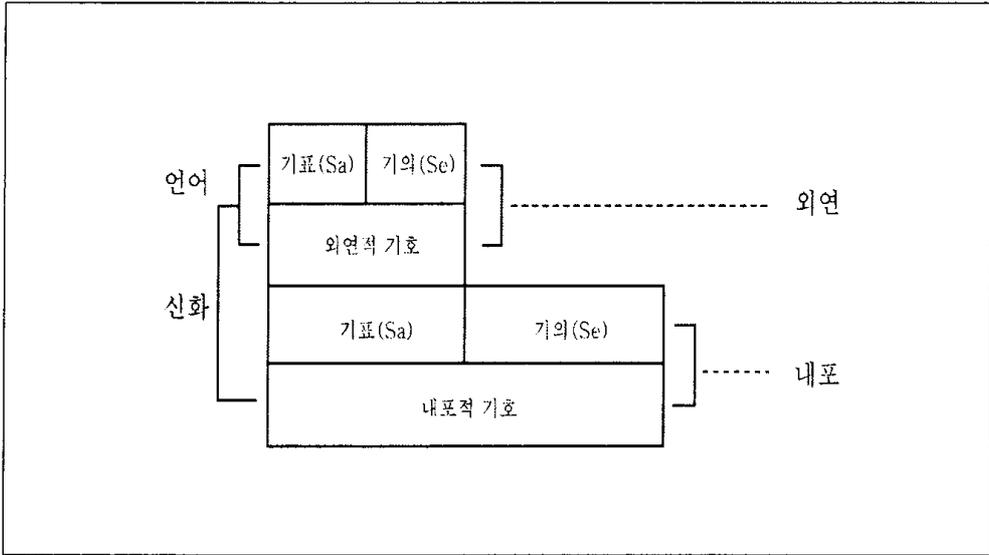
바르트에게 신화는 사회적 통념이나, 가치, 신념 또는 이데올로기 등과 같이 한 문화가 그것이 갖는 사회적 현실을 이해하고 설명하는 방식을 말한 것으로, '상호 연결된 부가 의미적 개념의 연쇄'로 생각하였다.³⁸⁾ 이러한 바르트의 의미작용 이론을 통해 Live Action과 애니메이션을 통한 비주얼 효과의 함축적 의미를 분석하여 합성을 통한 내용적 의미작용을 분석할 수 있다.



< 표 10 >

37) 김경용, 전계서, 1997, p. 166.

38) 박영원, 전계서, p.125.



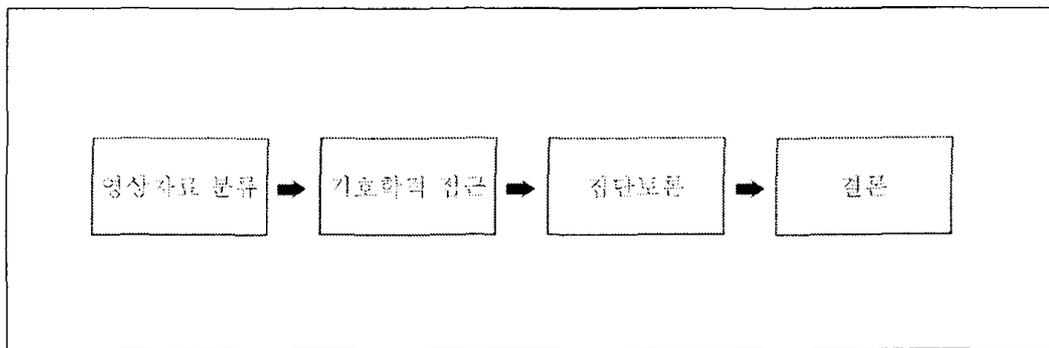
< 표 11 >

IV. 기호학적 접근을 통한 Live Action과 애니메이션의 비주얼 효과분석

1. 분석과정 및 방법

1) 분석과정

본 장에서는 앞 장의 이론을 토대로 실제로 제작된 Live Action과 애니메이션의 대표적인 특성이 표현된 합성된 영상자료를 위주로 수집하여 편집한 후 <표12>과 같이 첫째, 실제 Live Action과 애니메이션의 합성기법에 의한 영상 이미지를 기준으로 분류한다. 둘째, 분류된 영상 이미지를 토대로 Live Action과 애니메이션이 합성되어 어떠한 비주얼 효과를 주는지 기호학 이론을 통해 분석한다. 셋째, 수집된 영상자료를 시청한 수용자 집단의 토론을 통해서 토론의 내용을 정리하여 분류한 후 어떠한 의미작용을 하였는지 분석한다.



< 표 12 >

2) 분석방법

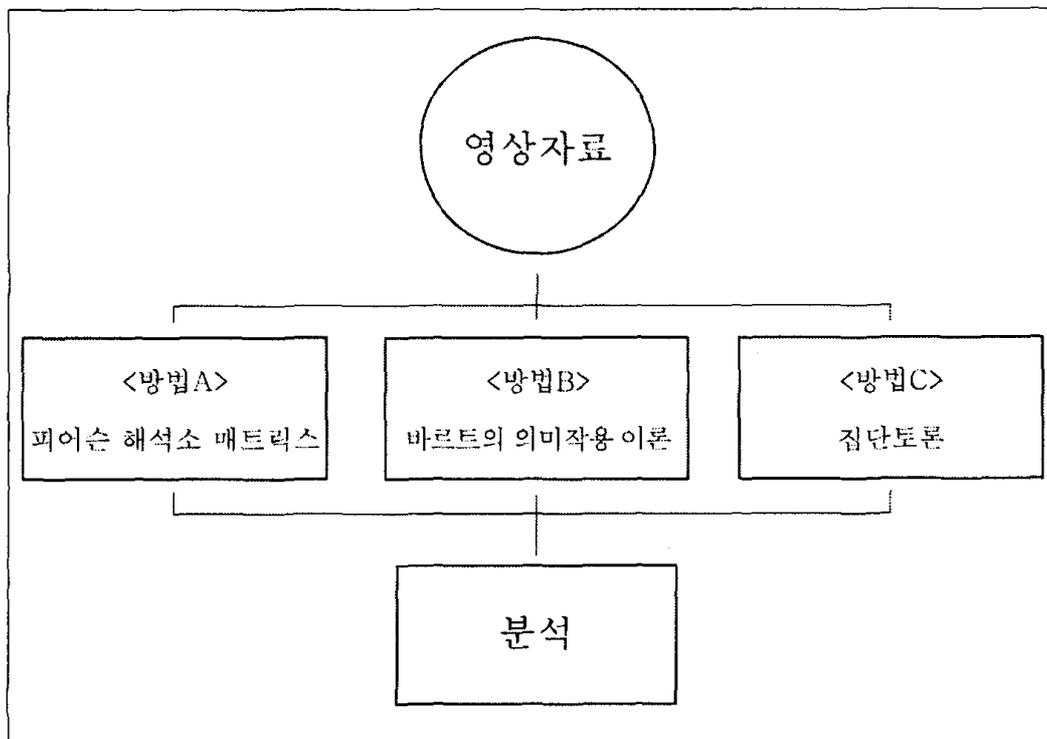
(1) 기호학 이론에 의한 방법 - 방법A, 방법B

편집된 영상을 토대로 기호학 이론을 통해 분석한다. 방법A는 퍼어스의 삼원적 기호 유형에 근거하고 있는 해석소 매트릭스에 의한 의미분석과 방법B는 바르트의 의미작용 이론을 토대로 애니메이션이 어떠한

한 비주얼 효과를 주었는지 두 가지 기호학 이론으로 분석한다.

(2) 집단토론에 의한 방법 - 방법C

방법C는 본 논문의 연구자가 분류한 영상을 토대로 Live Action과 애니메이션 합성된 영상의 적용 길이를 10초~30초로 한정된 영상을 보여주고 실제 제작 또는 연구하는 전문가 집단 6명과 일반 사무직에 종사하는 직장인 5명 두 집단으로 나누어 Live Action과 애니메이션의 비주얼 효과를 통해 어떠한 의미작용을 했는지 자유롭게 토론한 내용을 정리하여 수용자 입장에서 분석한다.



< 표 13 >

<표13>과 같이 Live Action과 애니메이션이 합성된 영상이 어떠한 비주얼 효과를 통해서 의미작용을 하여 수용자에게 해석되었는지 본 논문의 연구자가 기호학적으로 분석한 내용과 집단토론 내용에 의해 분석된 내용을 정리한 다음 연구자가 의미수용에 대한 주된 의견의 차이점, 공통점을 통해 분석한다.

2. 사례분석을 위한 분류

실제 Live Action과 애니메이션 합성된 영상에서 다음과 같이 애니메이션의 특성이 가장 잘 나타나는 메타몰포시스적 이미지, 대립적 합성 이미지, 유상적 이미지 세 가지 유형으로 분류한다.

1) 메타몰포시스적 이미지에 의한 분류

Live Action과 애니메이션이 합성된 영상은 표현에 있어서 Live Action만 사용한 영상에서는 현실에 대한 지각과 함께 추상적 지각을 동시에 표현하기가 어려우나 애니메이션의 메타몰포시스를 활용하면 현실의 지각과 추상적 지각을 동시에 부여 할 수 있게 되어 다른 차원의 세계, 가상의 공간등을 영상에서 효과적으로 보여주게 된다.

2) 대립적 합성 이미지에 의한 분류

Live Action과 애니메이션이 합성된 영상에서 현실적 이미지와 비현실적 이미지가 동시에 존재하기 때문에 서로 대립적인 이미지가 성립되어 시각적으로 이질적으로 보이나 Live Action과 애니메이션이 서로 표현하기 어려웠던 영상표현을 상호보완적인 효과를 통해 다양한 의미작용을 하게 해준다.

3) 유상(類像, icon)³⁹⁾적 이미지에 의한 분류

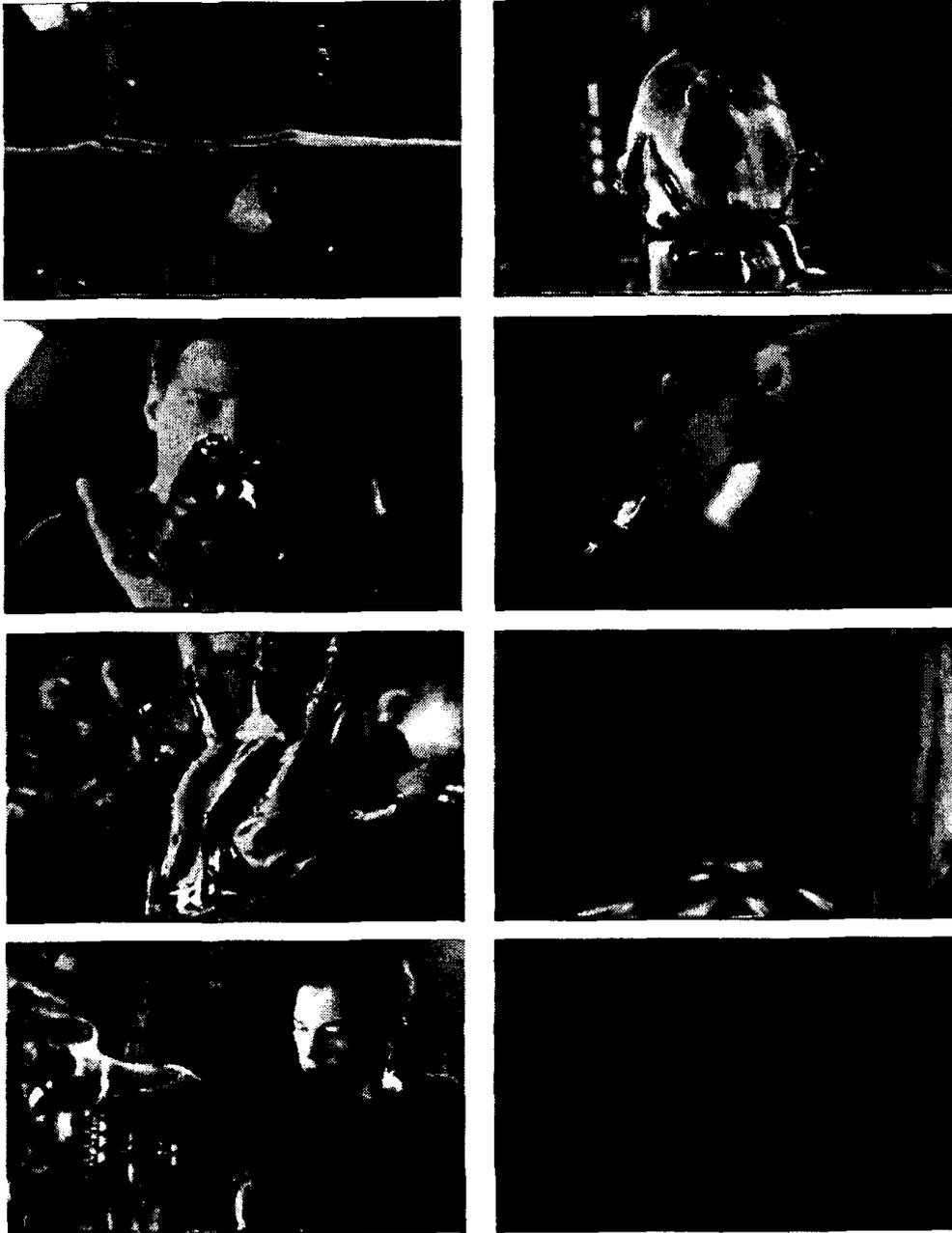
실제 존재하지 않는 대상이라도 이미지를 통해 표현될 경우, 인간이 현실에서 경험한 지각 경험을 통해 형성되게 된다. 즉 현실에 존재하지 않는 외계인이나 유령, 괴물, 요괴등이 인간과 유사한 존재로 표현되는 이유도 이와 같이 현실에서 지각한 인간의 형상을 통해서 시각화 되는 것이다.

39) 피어스의 기호학적 분류방법 가운데, 유상기호로서의 특징은 기 기호의 성질이 그 대상의 성질과 유사하다는 점에 있다. 어떤 기호가 그 대상과 어떤 성질과 유사하다는 점에 있다. 이미지로서의 유상기호란 그것을 보거나 들으면 즉시 대상의 이미지가 떠오르는 것을 말한다.

3. 사례분석

1) 메타몰포시스적 이미지에 의한 분류

(1) 사례 1: 매트릭스



<그림14>

<그림14>는 영화 매트릭스에서 3D 애니메이션 기법을 활용하여 메타몰포시스되는 장면으로 새로운 형태로 변형되는 과정을 표현하고 있다.

<방법A>

	초현실 이미지
도상(icon)	사람
지표(index)	금속형태로 변형
상징(symbol)	공간의 이동

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	사람	사진 이미지	사실적	공간의 이동을 위한 변형
애니메이션	사람	변형	성질의 변형	

위의 분석에 의하면 메타몰포시스 이미지는 하나의 이미지가 완전히 다른 형태로 변형되는 과정을 통해 변형된 새로운 이미지를 창조해 내는 효과로 해석된다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 매트릭스에서 메타몰포시스 되는 장면
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “간접적으로 보인다.”, “성질이 바뀐다.”
 - 비제작자 집단: “직접적으로 보인다.”, “외형이 바뀐다.”
- ④ 차이점: 제작자 집단에서는 메타몰포시스 되는 장면에서는 ‘자기성질이 바뀌는 것’ 변화로 보았으며 비제작자 집단에서는 ‘외형이 바뀌는 것’ 변신으로 받아들이고 있다.
- ⑤ 공통점: 메타몰포시스를 통한 공간의 이동
- ⑥ 집단토론 분석: <그림14>의 장면에서는 메타몰포시스를 통해 한 대상이 다른 대상으로 바뀌는 경우 수용자 집단에서는 공통적으로 공간의 이동을 위해 다른 대상으로 변하는 것을 표현한 것으로 해석되었으나 변화냐 변신이나 대한 시각적 차이점을 가지고 있다. 그러나 위 장면에서는 메타몰포시스를 사인으로 보았을 경우 상징은 공간의 이동으로 모두 보고 있다.

(2) 사례 2: 터미네이터2



<그림15>

<그림15>는 영화 터미네이터2에서 금속로봇의 메타몰포시스의 한 장면이다. 3D 애니메이션 기법을 통해 한 형태에서 다른 형태로 변하는 장면이 사실적으로 표현되고 있다.

<방법A>

	초현실 이미지	
도상(icon)	여자	액체 금속
지표(index)	형태의 변형	형태의 변형
상징(symbol)	남자로 변신	무생물에서 사람의 형태로 변형

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	여자	남자	성의 변화	자유롭게 변할 수 있는 능력
애니메이션	금속	변형	무생물의 생명화	

위의 분석을 통해서 형태의 변화는 다른 형태로 변화는 과정이 비현실적이지만 보는 사람에게는 시각적으로 인상이 강하게 남으며 자유자재로 변신할 수 있는 액체금속 로봇의 성능을 표현하는 것으로 해석된다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 터미네이터2에서 메타몰포시스 되는 장면
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “대상의 본질을 보여준다.” “대상의 능력을 보여준다.”
 - 비제작자 집단: “외형만이 바뀐다.”
- ③ 차이점: <그림14>에서처럼 비슷한 견해 차이가 있었지만 이 장면에서는 변형되는 대상의 본질이나 외형만의 변신이나에 따른 시각적 차이가 있었다.
- ④ 공통점: “카멜레온과 같은 능력”, “변신이 자유롭다.”
- ⑤ 집단토론 분석: <그림15>의 장면을 통해 메타몰포시가 담고 있는 의미는 대상이 자유롭게 변신 할 수 있는 능력으로 해석되고 있으며 이 장면에서는 <그림14>와 같이 메타몰포시스를 사인으로 사용하였지만 상징은 자유롭게 변하는 능력이 된다.

(3) 사례 3: 죽음의 식탁



<그림16>

<그림16>는 단편 애니메이션 죽음의 식탁의 장면이며 애니메이션의 기법으로는 클레이메이션과 픽실레이션 기법을 활용하고 있다. 얼굴만 다른 형태로 변형되는 메타몰포시스가 되었다.

<방법A>

	과장 이미지
도상(icon)	남자
지표(index)	형태의 변형
상징(symbol)	욕구의 표출

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	남자	평범한 사람	욕구의 억제	본능적인 인간의 욕구를 억제를하지 못하고 끊임 없이 요구한다.
애니메이션	괴물의 모습	형태의 변형	욕구의 표출	

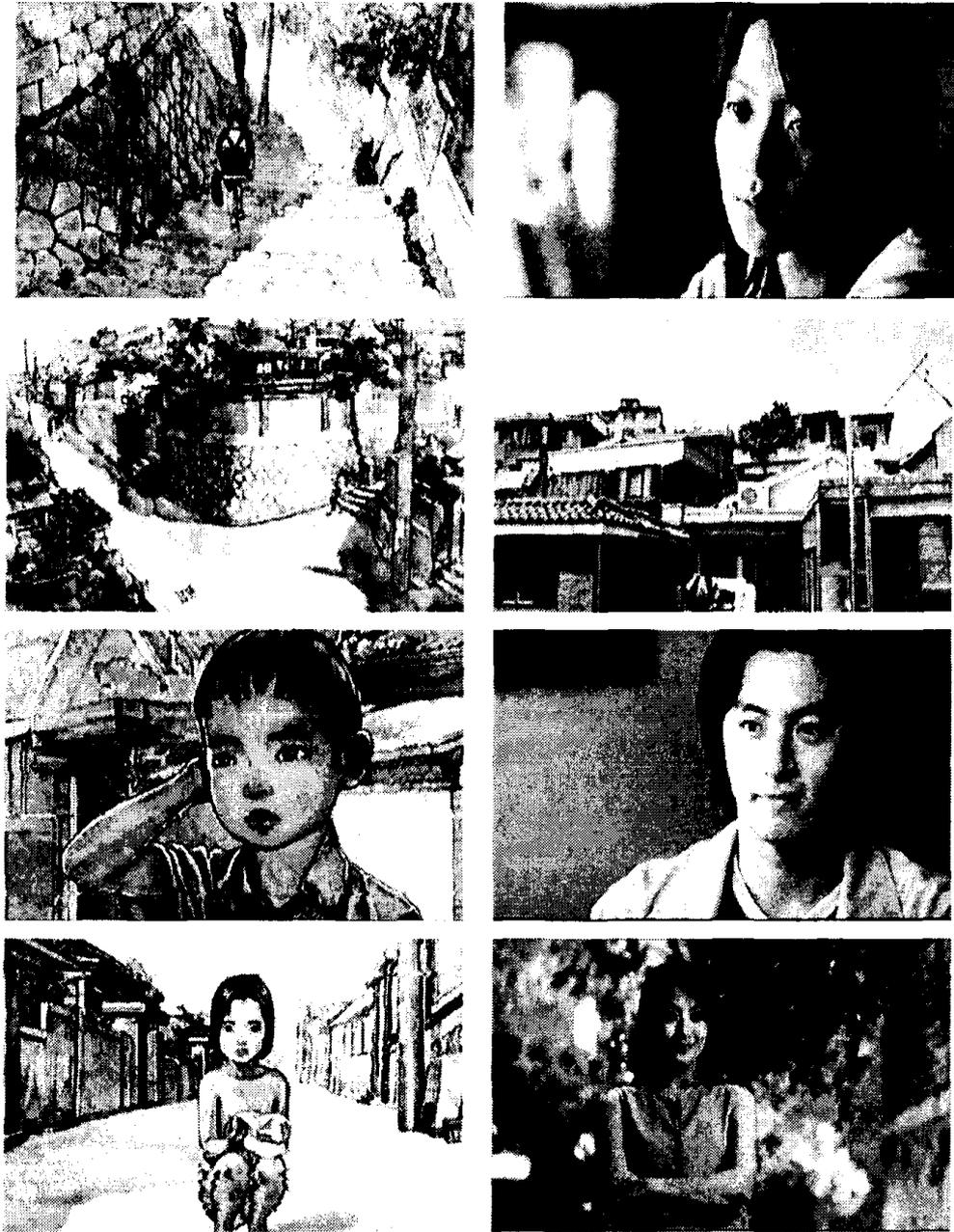
먹지 못하는 구두나 옷을 먹는 모습을 애니메이션 기법을 활용 인간의 끊임없는 욕구가 흉한 얼굴모습을 통해서 해석되어진다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 죽음의 식탁에서 메타몰포시스 되는 장면
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “과장되어 보인다.”, “직접적이다.”
 - 비제작자 집단: “재미있다.”, “괴기스럽다.”, “직접적이다.”
- ③ 차이점: <그림16>에서는 해독하는 과정에서 두 집단간 시각적 차이는 크게 없었다.
- ④ 공통점: “욕구의 표출”, “인간의 욕심”
- ⑤ 집단토론 분석: <그림16>의 장면을 통해 메타몰포시가 담고 있는 의미는 과장을 통한 인간본성의 욕구 표현이라는 의미로 해석되고 있으며 <그림14>, <그림15>에서 메타몰포시스가 간접적인 은유에 가까운 의미작용을 하고 있으나 여기에서는 직접적인 의미작용을 하고 있다. 즉 이 장면에서는 모두가 쉽게 제작자가 만든 기호를 해석하기 쉽다는 의미를 가지고 있다.

2) 대립적 합성 이미지에 의한 분류

(1) 사례 1: 와니와 준화



<그림17>

<그림17>은 영화 와니와 준화의 장면이며 로토스코핑 기법을 활용하여 사실적으로 표현한 애니메이션이며 회화적 이미지를 통해 과거의 추억을 회상하는 장면으로 사용되었다.

<방법A>

	대립적 합성 이미지
도상(icon)	소년과 소녀
지표(index)	수채화
상징(symbol)	과거의 회상

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	남자	성장한 모습	현재진행	순정만화 같은 사랑이야기, 아름다운 추억
	여자			
애니메이션	소년	회화적 이미지	과거의 회상	
	소녀			

Live Action에서는 보통 과거의 회상장면은 흑백처리로 영상표현을 하지만 이 영화에서는 회화 이미지를 활용한 애니메이션을 통해서 과거 어린시절의 아름다운 추억을 회상하는 것으로 해석되고 있다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 와니와 준화에서 대립적 합성 이미지 장면
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “순정만화”, “빛바랜 추억”, “새롭다.”
 - 비제작자 집단: “아름답다.”, “낯설다.”, “어색하다.”
- ③ 차이점: 제작자 집단에서는 회화 이미지를 통해 기존에 영상과 다른 새로운 느낌을 가지게 하는 의미로 해석되고 있지만 비제작 집단에서는 주로 회화적 이미지는 아름답게 느끼고 있었으나 낯설게 느끼는 것으로 해석된다.
- ⑤ 공통점: “과거의 회상”
- ⑥ 집단토론 분석: <그림17>는 대립적 합성 이미지를 사용한 애니메이션을 활용하여 Live Action과 대립되는 이미지를 적용하여 순정만화와 같은 순수한 사랑이야기를 회상하는 의미작용으로 해석되고 있다.

(2) 사례 2: A-Ha의 <take on me> 뮤직비디오



<그림18>

<그림18>은 록 그룹 A-Ha의 <take on me> 뮤직비디오의 한 장면으로 로토스코핑 기법을 활용하여 사실적으로 표현한 애니메이션이며 회화적 이미지를 통해서 연필로 스케치한 느낌을 통해 만화적 이미지를 가지게 한다.

<방법A>

	대립적 합성 이미지
도상(icon)	남자와 여자
지표(index)	연필 스케치
상징(symbol)	공간을 초월

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	남자	사실적 이미지	현실의 세계	현실과 가상의 세계를 뛰어넘는 사랑이야기
	여자			
애니메이션	남자	회화적 이미지	가상의 세계	
	여자			

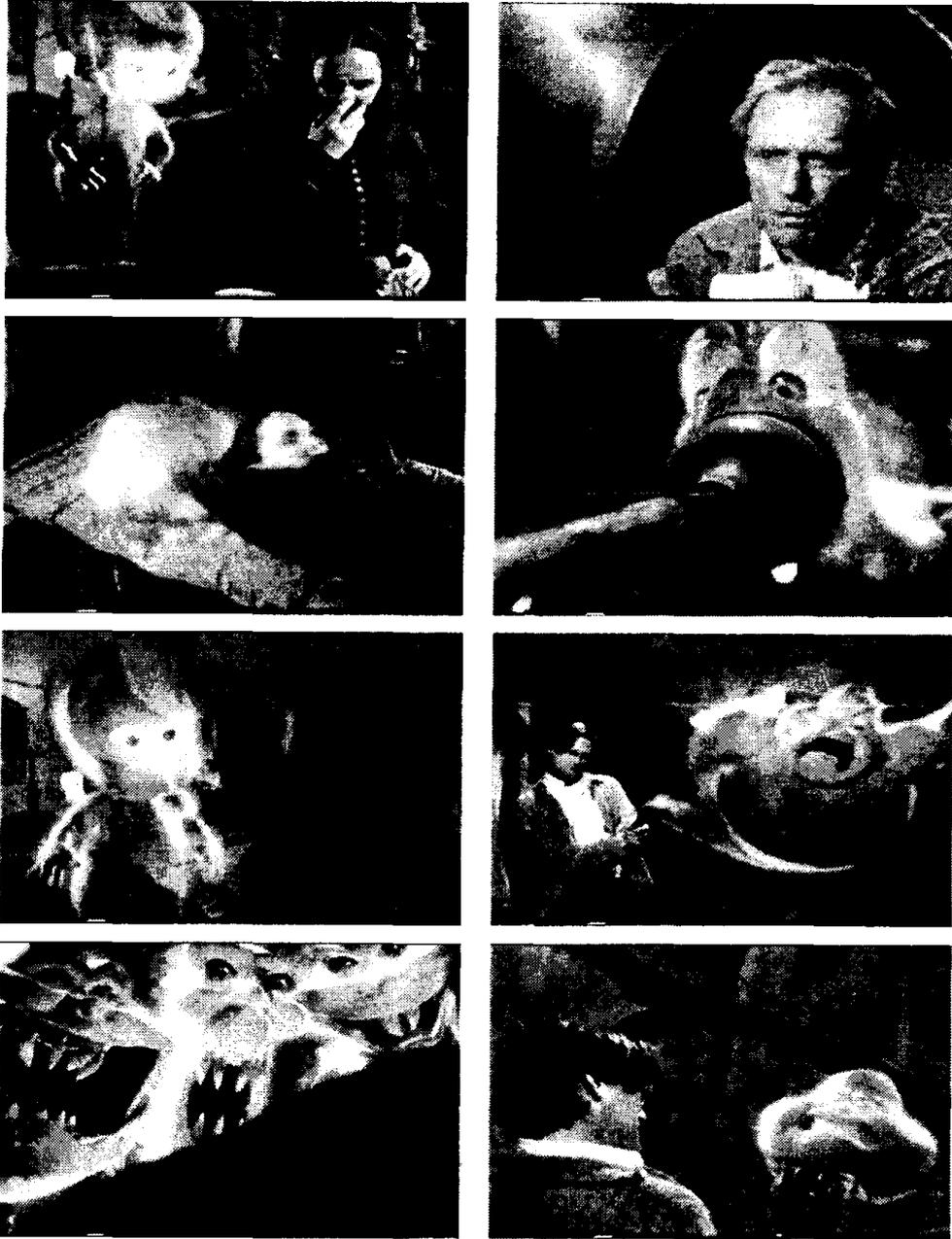
가상 세계의 만화책 남자 주인공과 현실세계의 여자주인공이 공간을 초월하는 사랑이야기를 애니메이션을 이용하여 표현하는 것으로 해석되고 있다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: A-Ha의 <take on me> 뮤직비디오에서 대립적 합성 이미지 장면
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “만화적이다.”
 - 비제작자 집단: “낮설다.”, “어색하다.”
- ③ 차이점: <그림17>에서처럼 제작자 집단에서는 회화 이미지를 통해 기존에 영상과 다른 새로운 느낌을 가지게 하는 의미로 해석되고 있으며 비제작 집단에서는 주로 회화적 이미지를 낮설게 느끼는 것으로 해석된다.
- ④ 공통점: “차원의 이동”
- ⑤ 집단토론 분석: <그림18>는 <그림17>과 같이 대립적 합성 이미지를 활용한 애니메이션을 통하여 Live Action과 대립되는 이미지를 적용하였으나 만화적 이미지가 강하게 나타나고 있으며 만화적 코드인 현실에서 있을 수 없는 상상의 세계를 표현하는 것으로 해석된다.

3) 유상적 이미지에 의한 분류

(1) 사례 1: 꼬마유령 캐스퍼



<그림19>

<그림19>은 영화 꼬마유령 캐스퍼에서 유령과 인간이 집을 서로 가지기 위해서 싸우는 장면을 애니메이션의 로토스코핑과 합성기법을 활용하여 Live Action과 애니메이션이 조화롭게 표현되고 있다.

<방법A>

	유상 이미지
도상(icon)	유령
지표(index)	영혼
상징(symbol)	의인화된 대상, 귀여운 어린아이

<방법B>

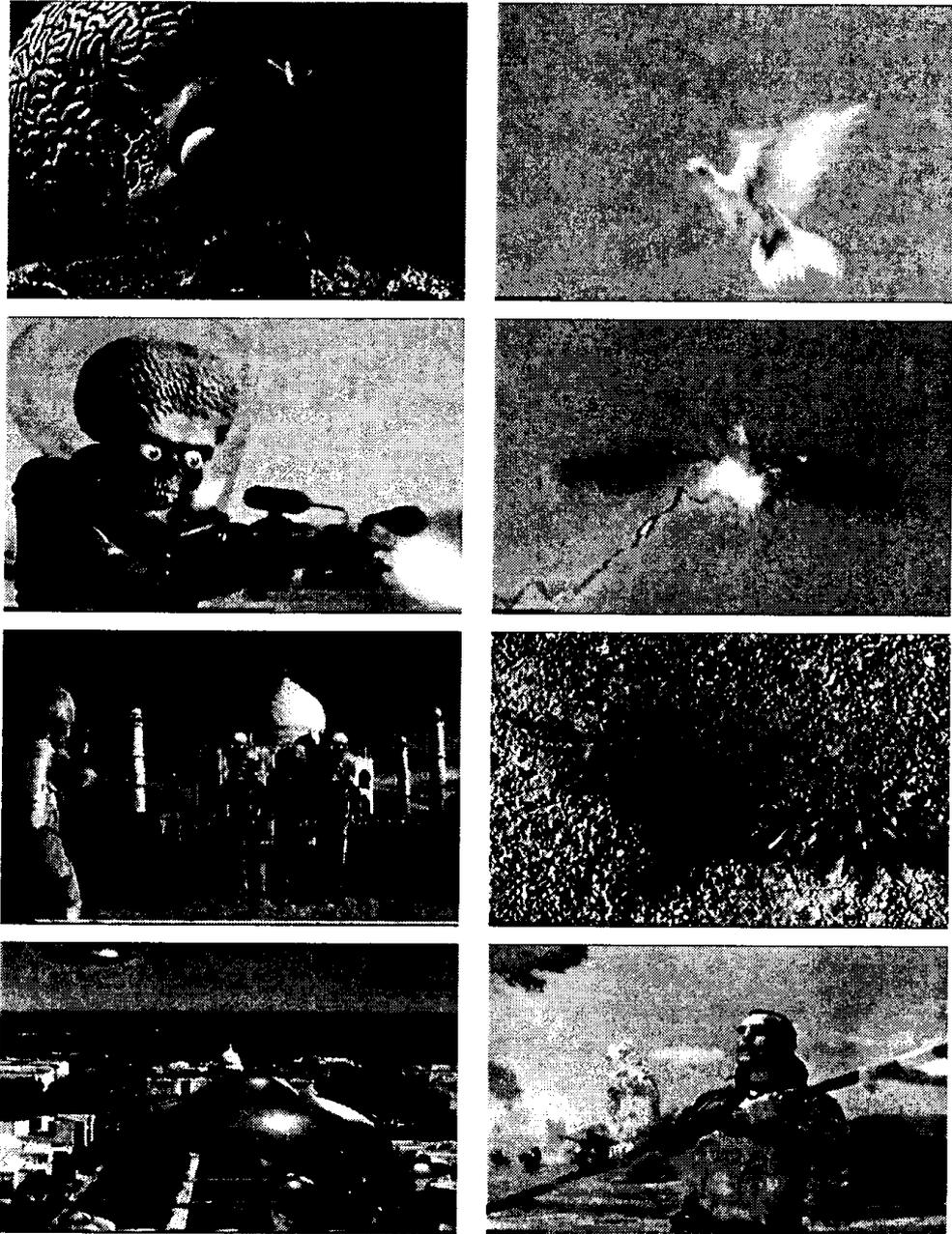
	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	사람	집의 주인	현실의 세계	현실과 가상의 공존
애니메이션	유령	영혼	가상의 세계	

보이지 않는 것에 대한 현실화시키는 것으로 해석되고 있으며 Live Action과 합성되어 가상의 세계가 더 현실적으로 보여지고 있다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 꼬마유령 캐스퍼의 유상적 이미지
- ② 수용자 해석:
 - 제작자 집단: “가상을 현실화”, “유령이 친구처럼 보인다.”
 - 비제작자 집단: “상상의 대상을 인격화.”, “유령이 사람처럼 보인다.”
- ③ 차이점: 제작자 집단에서는 보는 주로 보는 시각은 애니메이션으로 만들어진 유령이라는 대상을 보는 시각을 Live Action과 합성되어 가상의 현실을 현실화시키고 있다고 구체적으로 보고 있으나 비제작 집단에서는 애니메이션으로 제작된 유령을 인격을 가진 하나의 생명체로 보는 시각이 있다.
- ④ 공통점: “가상의 대상을 현실화”
- ⑤ 집단토론 분석: <그림19>에서 유상 이미지는 실제로 존재하지 않지만 인간의 모습과 비슷한 모습으로 형상화하여 현실에서 경험한 시각의 경험에서 표현된 유령을 모습은 사실적이며 귀여운 어린이로 해석된다.

(2) 사례 2: 화성침공



<그림20>

<그림20>은 화성침공의 외계의 침략 장면으로 3D 애니메이션과 Live Action을 합성하여 만든 장면이다.

<방법A>

	유상 이미지
도상(icon)	외계인
지표(index)	괴물
상징(symbol)	가상생물의 현실화, 악당, 악동

<방법B>

	1차 단계 의미화		2차 단계 의미화	
	기표	외시 의미	함축 의미	신화
Live Action	비둘기	짐승	평화	현실세계를 구체화
애니메이션	외계인	괴물	가상의 생물	

의인화된 외계인은 현실에 세계에서는 존재하지 않지만 인간의 형태를 통해서 현실적으로 보여주고 있다.

<방법C>

- ① 영상의 내용: 영화 화성침공의 유상적 이미지
- ② 수용자 해석:
 - 전문가 집단: “전형적인 외계인의 표상”, “악의 지표”, “악동”
 - 비제작자 집단: “지구 밖의 생명”, “침략자”, “악당”
- ③ 차이점: 전문가 집단에서는 외계인을 상징성을 더 강조하고 있다면 비제작자 집단은 사인을 더 강조하는 차이점이 있다.
- ④ 공통점: “현실 세계를 구체화”, “장난이 심한 악동”
- ⑤ 집단토론 분석: <그림20>에서는 외계인은 유령과 같이 현실에서 존재하지 않는 대상을 인간의 형태로 현실화했으며 장난이 심한 악동, 또는 악당으로 해석되고 있다.

4. 종합논의

1) Live Action과 애니메이션

분류된 사례를 통한 Live Action은 사실적, 현실적, 구체적, 현실의 세계를 표현한다고 한다면 애니메이션은 이와 반대로 비사실적, 가상적, 추상적, 상상의 세계를 표현하고 있다. 이러한 관계의 형성에서 주축을 이루는 것은 앞장에서 서술한 바 있는 기호학의 이항대립적 구조를 통해서도 다양하고 새로운 의미의 비주얼 효과를 표현한다.

2) 연구자의 분석과 집단토론 통한 분석

본 논문의 연구자는 기호학적 접근을 통해 Live Action에서 비주얼 효과를 분석하였지만 기호학의 특성상 객관적인 분석의 결과를 내기에는 부족함이 있으며 애니메이션이 가지는 기호는 여러 가지 조건에 많은 영향을 받아 다양한 의미의 형성으로 인해 집단토론을 통해서 다른 의견을 수용하며 분석을 하였다. 그 결과 Live Action에서 의미작용에 대한 해석에서는 본 연구자가 분석한 의미해석과 같았으나 애니메이션에서는 서로 다른 의미해석이 되는 경우가 있어서 애니메이션의 활용에 따른 의미작용은 Live Action 보다 더 수용자에게 비주얼적 측면에서 다양하고 효과적으로 의미작용을 할 수 있게 해준다.

3) 이미지에 의한 의미작용 분석

(1) 메타몰포시스적 이미지에 의한 분류

Live Action에서 메타몰포시스가 주는 의미는 다양하게 의미작용을 하게 만들어 주며 수용자에게 강한 주목성을 가지게 해준다. 실제로 세 개의 사례를 종합분석 해보면 <표14>와 같으며 같은 메타몰포시스라도 서로 다른 의미작용을 하게 한다.

	메타몰포시스적 이미지	의미작용
사례1	변화	공간의 이동
사례2	변신	자유로운 변신능력
사례3	과장	욕구의 표출

< 표 14 >

(2) 대립적 합성 이미지에 의한 분류

대립적 합성 이미지를 통한 의미작용은 조형적인 대립적 관계를 통해서 그 영상을 보는 수용자에게 의미작용을 하고 있지만 <표15>와 같이 두 개의 사례를 분석하면 또한 서로 다른 의미작용을 하고 있다.

	대립적 합성 이미지	의미작용
사례1	수채화	과거의 회상
사례2	스케치	공간의 이동

< 표 15 >

(3) 유상적 이미지에 의한 분류

유상 이미지를 통해서 현실에 존재하지 않는 대상을 현실에서 경험한 지각적 이미지로 가상의 대상을 현실화하고 있으며 Live Action에서 같이 사용될 경우 현실과 가상의 이분법적인 상태가 아닌 구체적인 현실로 의미작용을 하게 한다. <표16>은 같은 유상 이미지를 사용하였지만 그 의미작용은 대상에 따라 다르다.

	유상적 이미지	의미작용
사례1	유령	현실과 가상의 공존
사례2	외계인	현실세계를 구체화

< 표 16 >

V. 결론 및 제언

본 연구를 통해 Live Action과 애니메이션의 이론적 개념과 의미를 파악하고, 기호학이론을 통해 분석한 Live Action과 애니메이션 합성 이미지가 어떠한 비주얼 효과가 있는가를 알기 위하여 실제 적용된 사례를 유형별로 분류 분석하였다. 또한 이러한 분석을 통해 수용자에게 어떠한 의미작용을 했는가를 알아보았다.

결국 대립적인 특성을 가진 Live Action과 애니메이션이 합성기법을 통한 다양한 방식으로 서로 상호보완적인 측면에서 비주얼 효과를 극대화 할 수 있다는 것이다. 즉 Live Action은 대상에 대한 동시성과 재현에 있어서 현실의 세계를 표현한다면, 애니메이션은 인공적인 가상성, 현실의 지각에서 대상과의 유사성, 초현실적인 세계를 재현하고 있다고 본다. Live Action에서는 이러한 대립적인 두 성질을 활용하여 표현하기 힘든 장면들을 앞장에서 논의 한 것처럼 다양한 애니메이션 기법에 의해 표현하고 있다.

실제로 제작된 Live Action과 애니메이션이 합성된 영상사례들을 분류하여 기호학적 측면과 집단토론 방식에 의한 분석을 하였다. 이를 통해 비주얼 효과에 대한 분석결과는 다음과 같이 요약 할 수 있다.

첫째, 메타몰포시스적 이미지는 Live Action에서 표현되기 힘들기 때문에 애니메이션기법을 활용하였으며, 메타몰포시스가 활용된 영상일지라도 그 영상의 장르와 내용에 따라 서로 다르게 의미작용을 한다는 사실을 확인 할 수 있었다. 이러한 메타몰포시스가 적용되지 않았다면 의미전달에 따른 내용상의 전개는 수용자에게 단순하게 전달 될 수 있을 것이다.

둘째, 대립적 합성 이미지는 Live Action이 가지고 있는 사실적 이미지와 대립적인 애니메이션의 비현실적 이미지를 통하여 수용자에게 이질적인 이미지를 전달하기보다는 상호보완적인 의미작용에 영향을 준다고 볼 수 있다.

셋째, 유상적 이미지는 현실 지각에서 경험된 형상을 통해, 현실 속의 대상을 새롭게 재창조하여 현실과 가상의 세계를 자연스럽게 연결 해주면서 새로운 의미작용을 하는 것으로 나타났다.

이러한 요소들은 Live Action과 애니메이션의 시각적 측면뿐만 아니라 내용적인 측면에서 종합적인 비주얼 효과를 가지게 된다.

시각적인 측면에서는 Live Action과 애니메이션이 가지고 있는 상대적인 표현방법을 통해 합성되면, 조형적인 인식의 경계를 뛰어넘어 수용자에게 새로운 시각적 경험을 체험하게 된다. 이러한 합성이미지는 기호로서 제작자와 수용자에게 시각적 이미지를 전달하게 된다.

내용적인 측면에서는 은유적 표현의 비주얼 효과에 대하여 다양한 의미성을 가지게 된다. 그 동안 내용적으로 접근하기 어려웠던 다양한 장르에 대한 해석이 영상표현 방식의 다양화를 가능하게 되었다. 이러한 시각기호들은 수용자에게 더 구체적인 의미작용에 시너지 효과를 가져왔다고 할 수 있다.

결국, Live Action과 애니메이션의 비주얼 효과를 주는 메타물포시스적 이미지와 대립적 합성 이미지, 유상적 이미지들이 하나의 기호라고 한다면 이러한 이미지 기호들은 그 동안 보아왔던 기존의 기호들이 아닌 새로운 기호로 제작자와 수용자간 커뮤니케이션 효과를 극대화에 효과적이었다.

즉, 이와 같은 새로운 이미지 기호들은 Live Action과 애니메이션 합성영상에서 제작자에게는 독창적이고 자유로운 표현으로 표출될 수 있었다. 또한 수용자들의 입장에서는 시각적인 측면뿐만 아니라 주목성, 기억성, 흥미성등을 유도하는 내용적 효과를 통해 상호보완적 비주얼 효과를 증폭시키는 역할을 하였다.

이상의 연구를 통해 본 결과, 위와 같은 종합적인 비주얼 효과는 영상표현에 있어서 커뮤니케이션의 확장이라는 측면에서 다양한 의미작용을 일으키게 된다는 점을 알 수 있었다. 이는 그 동안 표현하기 힘들었던 가상의 장면까지도 비주얼적으로 자연스럽게 표현 할 수 있게 되어 수용자들의 시각적 주목성에 시너지 효과를 하게 되는 것이다.

본 연구를 진행함에 있어 기호학적으로 영상을 분석하는데 있어서는 매체의 특성상 분석대상 작품의 전체적인 내용전개와 스토리 분석에는 한계가 있었다. 또한 기존연구들이 애니메이션에 대한 일반적 기초이론 및 기법에 관한 논문들이 다 수였기 때문에 본 연구와 관련된 선행연구 조사에 있어서는 한계가 있었다.

참고문헌

<국내문헌>

- 김경용, 「기호학이란 무엇인가」, 서울: 민음사, 1997.
김성도, 「현대기호학강의」, 서울: 민음사, 1998.
이두원, 「커뮤니케이션과 기호학」, 서울: 커뮤니케이션북스, 1998.
이상원, 「디자인분야 논문작성 실제」, 서울: 한성대학교 출판부, 2001
임상원, 「커뮤니케이션 모델」, 서울: 나남 출판사, 1994.
육명심, 「세계사진가론」, 서울: 미진사, 1994,
박정순, 「대중매체의 기호학」, 서울: 나남 출판사, 1997.
박영원, 「디자인기호학」, 청주: 청주대학교 출판부, 2001.
박선의 · 최호철, 「비주얼커뮤니케이션 디자인」, 서울: 미진사, 1999
조지훈외, 「영화예술의 이해」, 서울: 한양대학교 출판부, 2000.
전번준 · 신진아, 「애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다」, 서울: 고려문화사, 2000.
황선길, 「애니메이션의 이해」, 서울: 디자인 하우스, 1996.

<번역서>

- Well, Paul, 한창완 · 김세훈 옮김, 「애니마톨로지@」, 서울: 한울, 2001.
E,H, 콰브리치, 차미예 역, 「예술과 환영」, 서울: 열화당, 1994.
뷰먼트 뉴홀, 정진국 역, 「사진의 역사」, 서울: 열화당, 1995.
P,M, 레스터, 금동호 · 김성민 공역, 「비주얼커뮤니케이션」, 서울: 나남출판, 1997.

<학위논문>

- 권경숙, 「영상 이미지 제작에 있어서 초현주의 표현기법의 응용에 관한 연구」, 숙명여자대학교, 석사학위 논문, 1998.
김은숙, 「영상에서 Illusion of motion에 의한 동작인식에 관한 연구」, 숙명여자대학교, 석사학위 논문, 1999.
박상혁, 「기호학적 접근을 통한 인터넷 홈페이지 디자인에 관한 연

구」, 청주대학교, 석사학위 논문, 1999.

손소희, 「TV광고에서의 애니메이션기법과 실사기법에 대한 소비자의 반응에 관한 연구」, 경희대학교, 석사학위 논문, 1999.

이상원, 「애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, 2002.

이지미, 「실사영상과 애니메이션의 상호작용에 관한 연구」, 홍익대학교, 석사학위 논문, 1999.

장소영, 「3차원 컴퓨터 애니메이션 교육에 있어서 실사교육의 필요성에 관한 연구」, 숙명여대, 석사학위 논문, 2002

ABSTRACT

A Study on a Semiotic Approach to the Visual Effects in Image Expressions

Kim, Yong-Hee
Major in Epitome of Animation
Dept. of Media Design
The Graduate School of Art
Hansung University

The purpose of this study is to analyze the visual effects of the image expressions through a semiotic approach, and thereupon, review the signification of the expression methods used in live actions and animations.

Today may be properly called 'the age of image', which means that images can be better communicated owing to development of media, attracting more attention from the industries. As computer technology continues to develop, virtual images are being created, or existing images are being renewed beyond the limit of the expressions, while images which cannot well be understood flood us. In order to prevent such side-effects, this study was aimed at reviewing the basic theories about images and thereupon, examining the significations of live actions and animation works produced, and

thereby, reviewing the ways to express the visual effects.

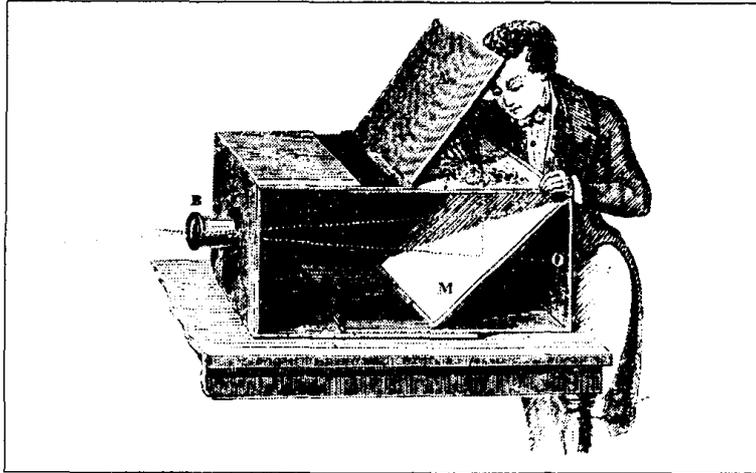
Live actions serve to re-present the real images and deliver them intact to us. In terms of precise expression of objects, it is deemed superior to animation. Furthermore, live actions are superior to animation in terms of a precise communication between men or between groups. Besides, since metaphor and metonymy are strong in real images, live actions tend to expand the semiotic significations. However, the real images may not well be re-presented into super-real or fantastic images.

On the other hand, animations cannot well express the objects realistically compared with live actions, much less precise movements. Despite such a weak communicability, animations may well be used to express some super-real or imaginative objects more easily than live actions. Thus, if we can combine such different live actions and animations into an image, we will be able to express objects in a more realistic, imaginative and creative way.

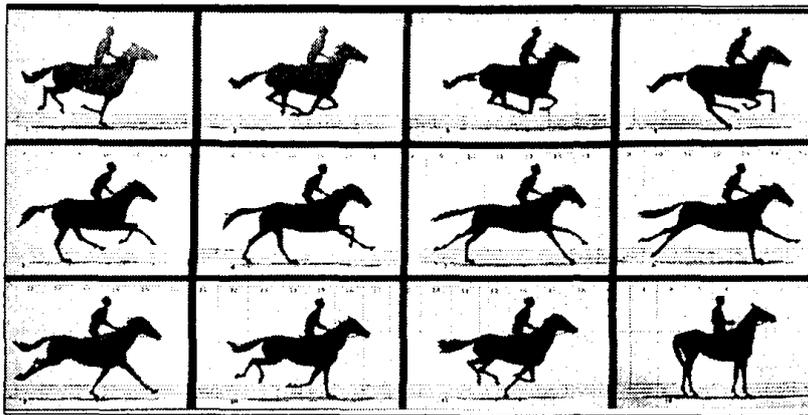
Such an image combining live action and animation can 1) surmount the limit of expressing the signification of the visual effects and therefore, re-present the imaginative images inexpressible in the past only to draw more attention from the audience, and 2) expand the creative expressions because more images can be created with content-wise significations.

All in all, the visual effects in such image expressions are

produced not by cameras but by scanners due to development of the computer graphics. Anyway, since virtual characters other than real characters can be expressed, their production requires less time and cost. In addition, owing to development of Internet or diverse media, the main characters can be rendered to be more favored by the audience or be transformed into some interactive images replacing their scenarios.



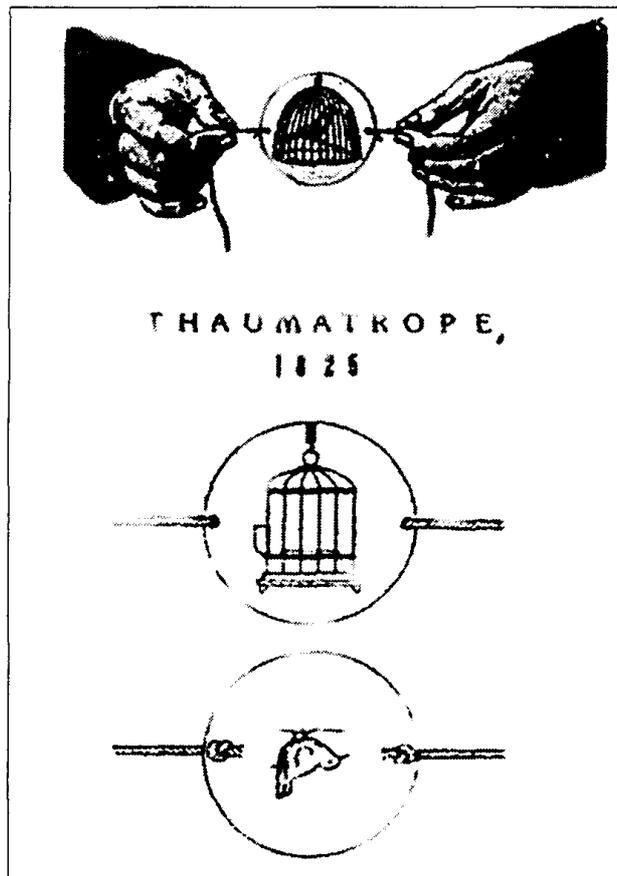
< 그림 1 >



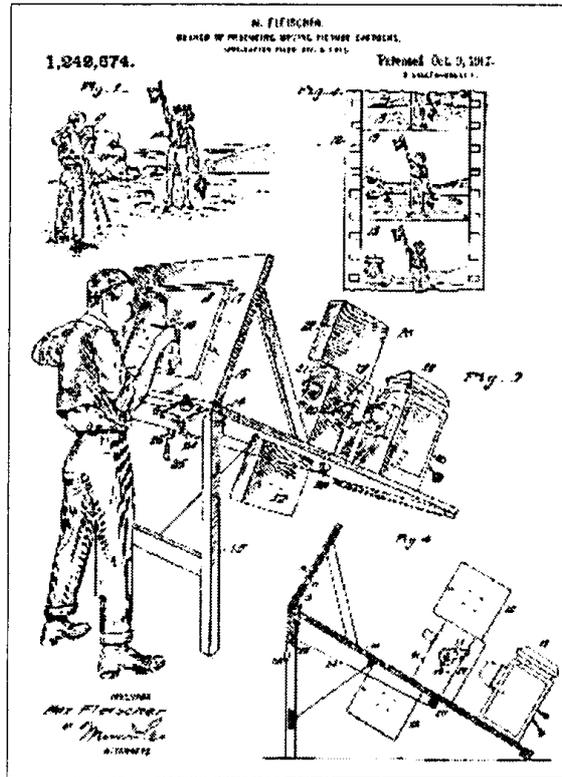
< 그림 2 >



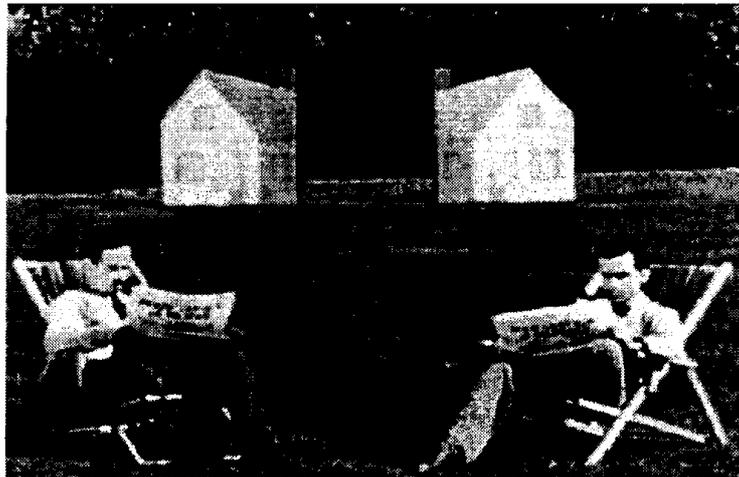
< 그림 3 >



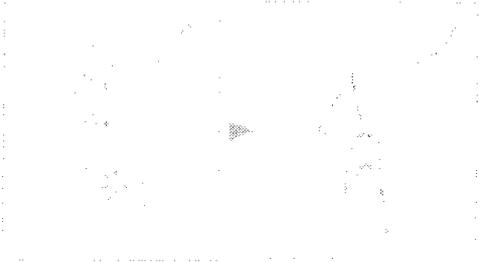
< 그림 4 >



<그림 5>



<그림 6>



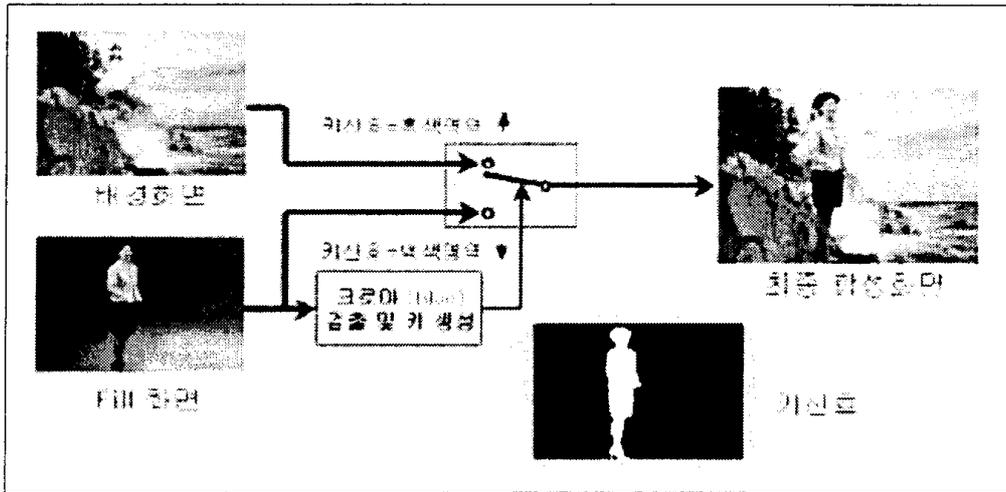
< 그림 7 >



< 그림 8 >



< 그림 9 >



< 그림 10 >



< 그림 11 >