

영상문화로서 애니메이션의 상징과 은유에 대한 연구

Study for Animation Symbol & Metaphor as Visual Culture

조정성

청강문화산업대학 애니메이션과

Cho Jung-Sung

Dept. of animation, Chungkang college

요약

영상문화 애니메이션의 상징과 은유적 표현에 대해 첫 번째로 기호학적 텍스트를 중심으로 관객의 입장에서 탈중심화된 읽기란 무엇인가 고찰해 본다. 둘째, 실제 본인의 애니메이션 작품 분석과 기획 및 제작 과정을 미학적 관점에서 시각예술로서 애니메이션 텍스트들의 메타포를 중심으로 분석해 보도록 한다. <전시작품 논문 요약> 제목: Playing Heart & Clover/ 3D Computer Animation/ 4 Min./ 작품 포맷: VHS

Abstract

As the first, about symbol and metaphor of visual culture animation, I research what is the de-centered reading focused on relationship between the semiotics text and the audience. Secondly, I will study about an animation text and their relationship within it's metaphor, animation work's analysis and art directed intension(and process) on aesthetic view as a visual representation.

I. 서론

포스트모더니즘¹⁾의 주류에서 대중문화로서의 애니메이션은 영화에서와 마찬가지로 사실주의의 패러디로서 환상적 기법, 자의식 기법을 사용한다. 이는 영화적 도구들과 상징적 표현을 위한 다양한 매체들의 표현기법을 결합하는 혼성예술형식(Hybrid art

form)으로 나타난다. 현대 영상문화로서의 애니메이션은 그것의 시각적 표현이 관객들과의 소통을 위한 수단으로 작용하는 대중문화의 보편적, 상징적 산물이 되었다.

현대 대중 영상문화의 각 표현들이 어느 정도의 특성과 성향을 공유하더라도 미학적인 구성에서 다소 다르듯이, 이 최신 장르의 수용자들은 다양한 방식으로 애니메이션을 향유한다. 그래서 우리는 디지털 영상문화의 여러 장르가 관객을 유도하는 양상이 모두 동일하다고 기대할 수 없다. 이는 다양한 장르의 대중문화 매체들이 표현 형식 사이에 공통되는 핵심이 존재하며, 광범위하고 변별적인 관객의 경험 양상의 도래에 대해-적어도 대중 영상 문화의 이 미학적 공간 내에서-논의가 가능하다고 보는 이유일 것이다. 특히 애니메이션이라는 영상문화를 향유하는 관객의

1) 포스트모더니즘(Postmodernism):언어에 의해 현실을 대체할 수 있는 가능성(즉 표상성)을 부인하고 기호와 언어에 의해 표상된 세계의 논리 중심성과 허구성을 폭로하는 최근의 철학적 흐름, 포스트모더니즘은 또한 이성 자체에 대해 근본적 회의를 표시하고 진리의 상대성, 심지어는 진리의 불가능성을 내세운다. 여기에는 구조적 포스트모더니즘과 해체적 포스트모더니즘의 두 지류가 있다. 전자는 모더니즘과의 타협을 통하여 새로운 시각을 창출하려 함에 비해서, 후자는 아예 모더니즘과 결별할 뿐 아니라 모더니즘의 가장 깊은 근본 가정들을 뒤엎어서 세계를 다시 보는 새로운 시각을 찾으려 한다.(김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 1994, <표상> 및 <후기구조주의>참고.)

경험이 텍스트(영화, 프로그램, 광고 등)에 의해서만 결정되는지, 아니면 부분적으로 텍스트에 의해 결정되는지, 아니면 거의 그렇지 않은지에 상관없이, 관객은 근본적으로 그리고 심오하게-의미화를 포함하는 행위 과정의 일부로 가정되었다. 그러나 영상문화의 형식들에서 읽기와 의미의 개념이 풍부하지 않다고 하더라도 실제로 디지털 시각미학으로 인해, 관객을 정의하고 고찰할 다른 방식을 고려하지 않을 수 없게 되었다.

본고에서 디지털 시대의 영상문화의 주요 표현 몇 가지를 애니메이션<Heart & Clover>의 작품을 통해 미학적 고찰을 제도화된 현대 대중문화의 새로운 형식으로 이해하려고 한다. 이 변별적인 미학에서 관객의 경험을 어떻게 정의해야 하는가에 대한 문제를 논의하는 것에서 출발할 것이다.

II. 본 론

1. 관객의 관점에서 탈 중심화된 읽기

디지털 영상문화의 관객은 무엇보다 억제되지 않은 시각적 즐거움과 육체적 흥분을 추구하는 사람이다. 그렇다면 영상문화의 각 장르의 관객들이 서로 공유하는 것은 무엇일까? 미술사가 고프리치의 표현을 빌리면, 그들은 넓은 '기대의 지평(Gombrich 1996:52~4)'을 공유한다고 할 수 있다. 여러 장르를 가로지르는 이 지평의 핵심적 특성은, 수용자들이 직접적이고 관능적인 자극의 강도를 기대한다는 점에 있다. 여기서 다양한 디지털 영상 문화의 관객들은 각기 다른 표현 방식을 통해 직접적인 시각적, 육체적 자극을 추구하는 사람으로 이해될 수 있다. 문화행위와 그 산물을 이해하는 데에 있어 문화적 표현은 관객에게 형식과 스타일에 대한 '감각과 느낌, 감수성의 추상적인 형식과 스타일'이 중요하다. 디지털 장르의 수용자를 대체로 감각주의자 -주로 외형과 스타일에만 관여하는 자 - 이 미학은 좀더 가볍고 관능적이며, 모더니즘의 예술의 수용과 연관된 지성적인 허례보

다 훨씬 더 즐겁고 충동적이다. 이는 모든 문화 소비와 생산에 플레이(Play)적 요소가 포함된다고 가정할 수 있도록 하는 근거이며 디지털 영상문화의 관객이 이러한 의미해석의 형식에 관여할 때 하는 일을 플레이(Play)라는 개념을 통해 정확하게 기술할 수 있는 근거일 것이다.

요컨대 영상문화로서의 애니메이션을 향유하는 관객은 특정한 시각적, 관능적인 경험이 강조되기를 추구하고 기대한다. 관객은 수용 과정에서 이미지 자체를 특별하게 관람하는 방식을 경험하면서 매우 즐거워한다. 과장되고 장식적이며 스타일화된 이미지는 비유적인 경우일 때라도 위압적이며 인상적이다. 이미지는 환영과 스타일이 강조되면, 시선을 사로잡고 매혹시킬 수 있다. 직접적이고 감각적인 인상에 압도되어 반성적이고 해석적 능력이 강하게 또는 약하게 종속되어 나타나는 경우도 있으며 이것이 디지털 시각 장르 미학의 두드러진 특성이 되는 것이다. 형식적이거나 현상적인 이런 조작이 시각과 함께 끝나는 것은 아니며 관객이 특수 장소 라이드와 애니메이션을 몸으로 경험하면서 직접 자극받고 시뮬레이션 될 때, 이런 현상은 더욱 확장될 것이다. 대중 문화적 수용에서 행위의 정도를 측정하는 데는 텍스트의 의미를 해석해내고 읽어내는 것에 중점을 두어야 한다. 이러한 관점에서 보자면 디지털 문화 관객의 플레이와 연관된 감각적인 활동은 수용행위 자체에 관객의 행위가 포함된다고 볼 수 있으며, 여기에는 읽기와 해석 행위가 포함되지 않을 수도 있다. 애니메이션의 시각에 의한 인식 행위는 환영과 시뮬레이션, 패턴의 인정, 변이와 질서, 움직임과 타이밍 등 다양한 양상에 중심을 둔다. 그렇기 때문에 읽기 이외의 다양한 수용 행위가 관능적 즐거움의 형식에 참여하기 위한 의도적 탐색이라고 한다면, 화려한 애니메이션 화면에서의 스펙터클(Spectacle)과 심볼(Symbol)이 갖는 은유적이고 상징적인 의미화 과정은 유희라는 표현 장르의 성격을 가장 잘 대변하게 된다. 진정한 놀이('아이들의 놀이')의 속성이라 할 수 있는 창조적

제어와 상상적 즉흥성은 희석되었다(Provenzo 1991: 72~98; Wollen 1993: 144~5). 다시 말해 디지털 영상 문화의 플레이 원칙은 도구화 과정에 종속된 것이다(Stallabrass 1996).

2. 작품 전시 기획 의도

2.1. 이미지들의 네버엔딩 스토리

1990년대를 전후하여 세계에는 정치적 신념이나 이데올로기가 더 이상 이슈가 되지 않았고, 문화와 사회의 경계가 허물어져 가면서 자연스럽게 페더스톤(M.Featherstone)이 말했던 그 '일상생활의 심미화'(aestheticization of everyday life)의 분위기가 형성되어 가고 있었다.(*Undoing Culture : Globalization, postmodernism, and identity*, 1995) 이는 사회적 삶이 문화 속으로 내파 또는 함몰되어가는 현상으로 고급문화와 저급문화의 구분이 약화됨은 물론이거니와 소비문화와 거기에 범람하는 기호와 이미지에 힘입은 생활 전반의 심미화 추이로 나타났다. 이와 같은 추이를 가능케 했던 보다 근본적인 원인은 사회변동의 여러 측면에서 찾을 수 있겠지만, 무엇보다도 정보혁명과 탈산업화로 인한 뉴미디어의 등장과 이를 가능케 했던 에피스테메(Episteme)²⁾의 변화라 할 수 있다. 20세기 후반 소비사회의 낭만적 감수성은 미디어와의 친화로 가속화되고, 실제의 대상적 가치보다는 이미지의 가치가 우세한 시대를 맞이하면서 미술동네에서는 거들 확장된 이미지와 미디어의 결합에 의한 대중성과 일상성의 세계로 길을 열었던 것이다.

공교롭게도 애니메이션 된 카드는 이미지를 생명으로 하고 있다는 점에서 그리고 미디어의 역사 가운데

일상과 대중과의 접촉이 용이했던 인쇄매체의 발달과 깊은 연관이 있다는 점에서 일상생활의 심미화의 구체적 제재가 되기에 충분하다. 생활 가운데 발견되는 카드는 오랜 역사를 거듭하면서 친숙한 놀이기구이자 예술성과 대중성을 숙지한 이미지 중심의 볼거리이기도 했다. 카드놀이는 카드로 이뤄지는 여러 게임 방식이 존재함은 물론이거니와 이미지들끼리의 짝패를 구성하는 과정에서 무수한 스토리 텔링이 가능하다는 점에서 담론의 생성과 회자의 가능성을 발견하게 한다. 예컨대 동양에서 발명되어 서양으로 건너간 타롯 카드의 경우 이집트의 상형문자와 우의화가 어울려 제작된 것인데, 이는 낱장의 카드들이 여러 방식에 의한 조합을 하게 되고, 여기서 조합된 이미지들은 삶의 세계의 다층적 국면으로 음미하고 해석하도록 되어 있다. 이것은 시간과 장소를 달리하면서 인간의 생노병사와 희노애락을 비롯한 온갖 감정과 사건들의 상징 이미지들로 나타나서 당대의 시대정신에 따라 다르게 읽혀지고 해명되기에 이른다. 플레이 카드展은 카드가 지닌 풍부한 이미지와 해석의 관계를 기반으로 동시대인들에 의한 새로운 이미지들을 카드라는 형식을 통해 들추고, 이를 통해 오늘을 사는 우리의 모습을 반추해보고자 마련되었다.³⁾ 이는 컴퓨터 애니메이션 카드를 통한 동시대 삶의 이

야기를 자연스럽게 나누고자 기획되었고, 친근하고 일상적인 놀이도구로서 카드의 대중성과 유희성을 전제로 하여 카드를 이용한 실제 플레이의 시뮬레이션 이미지와 애니메이션 컷 편집 및 오브젝트 설치로 구성된다.[그림1 참조]

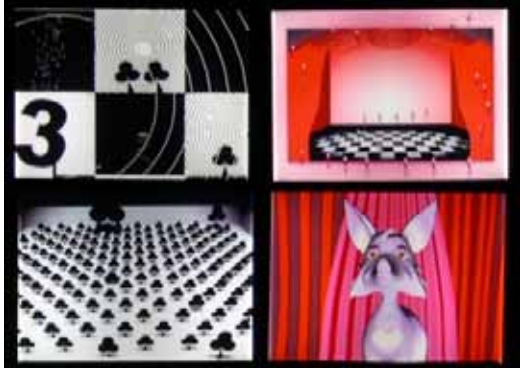


▶▶ 그림 1. 작품전시 광경

2) 에피스테메(Episteme) : 철학용어로서는 실천적 지식(프로네시스)과 상대적 의미에서의 이론적 지식, 또는 감성에 바탕을 둔 의견(臆見:독사)과 상대되는 참의 지식을 말한다. 우리가 흔히 '지식'이라고 말하는 경험적 - 느끼고 배우고 이 세상에서 어떤 학습을 통해 지각하는 - 지식이 아니라 순수한 이성의 탐구활동을 통해 진리 탐구적인 상황, 환경에 지배되지 않는 절대적인 이성을 의미함.

3) 박남희(예술 기획 및 비평가), 플레이카드展 <문화일보 갤러리> 평론 中에서 발췌, 2004. 5.

2.3. 은유적 도상기호와 메타포
-콜라주적 서사의 메타포(Metaphor)



▶▶ 그림2. 애니메이션 "Playing Heart & Clover"는 일상 속에서 "유희"란 개념의 대표적 상징 체로써 심벌(Symbol) 기호들을 주된 모티브로 다루고 있다. 이는 본 작품 전시의 유희적 테마에서 비롯된 "사랑과 행운"이라는 감성적 이슈가 각각 심벌-Heart(하트)와 심벌-Clover(클로버)에 감정이입 되어 비언어적 시각 표현으로 풀어나가는 중요한 매개체가 된다.

콜라주적 서사란 콜라주는 텍스트를 그 자체가 독립된 세계로서 구성하고, 이것이 세계 안에서 이질감을 유지할 수 있게 만듦으로써 세계에 대한 자동화된 인식을 거부하고 낯설고 불안스러운 긴장을 촉발시켜 인식의 갱신으로 유도하는 방법이다. 애니메이션 영상 「Heart & Clover」에서 '텍스트 제반 구성 요소들의 콜라주'가 서로 다른 방식으로 구현되는 2D와 3D간의 결합, 색과 질감의 결합, 디지털적 환경과 아날로그적 요소들의 결합 등으로 나타난다. 그리고 '서사의 콜라주'는 1막에서 3막에 이르기까지 각 장의 전체 흐름에 있어서 일반적이고 안정적인 전개 방식을 따르면서 각 막의 연결이나 각 막 안에서의 서사 진행에 있어서는 영상과 음악의 메타포를 자주 활용하여 서사 전개의 틈을 메우고 있다. 특히 이러한 「Heart & Clover」에서의 몇 가지 특정한 질료 "심볼Heart, 심볼Clover, 캐릭터, 무대 공간과 조명"은 은유⁴⁾적이고 함축적인 예술적 언어(Langage⁵⁾의 메

타포Metaphor로서 "사랑, 행운, 자아, 현재와 미래"라는 메시지들의 조합으로 복합적 의미작용을 일으킨다.

- 1막 Heart symbol →은유 : 메타포Metaphor- 사랑 "Love is Red Heart"
- 2막 Clover symbol →은유 : 메타포Metaphor-행운 "Clover is Black luck"
- 3막 Character symbol →은유 : 메타포Metaphor-자아(토끼 캐릭터) "Dancing is for self-reflection in the future"



▶▶ 그림 3. symbol "Clover is Black luck"

애니메이션 「Heart & Clover」의 '캐릭터 토끼의 댄스6)' 장면은 고요하고 잔잔한 발레 동작으로 정신적 영상인 '환상(Illusion)'으로 또 다른 이미지의 세

4) 은유(Metaphor) : 어떤 낯선 것을 다른 낯익은 것이 지니는 공통점에 의하여 표현한 것. 예를 들면 아주 못된 사람을 <그놈은 개야>라고 표현한 것. 또는 어떤 것의 성질을 과장하기 위해 다른 것의 독특한 성질로 표현한 것. 예를 들면 <우리 아가는 천사야>라는 표현. 이런 표현은 기호 해독자에게 초현실적 효과를 일으킨다.(김경용, 기호학 이란 무엇인가, 민음사, 1994, p.322. 용어해설)

5) 베츠의 초기 저작의 방향을 결정했던 문체는 영화(시네마)가 랑그LANGUE(언어체계)나 랑가주LANGUE(언어)나 이며 그의 유명한 결론은 영화는 언어체계가 아니라 언어라는 것이다.(Robert Stam 외, 앞의 책, p.68-70. 참조.)

6) 애니메이션, 「Heart & Clover」中 - 2막 #03 캐릭터 토끼의 발레, 2004.

계를 표현한다. 이러한 본인의 상상적 코드를 풀어내는 정신적 영상 언어, 환상은 조형기호의 해석체적 이미지로서 '심볼 Heart와 Clover' 패턴으로 시각화되어진다.

애니메이션 「Heart & Clover」에는 보편적 상징을 의미하는 '패턴'들이 등장하는데 그것들은 각각 다양한 세계 문화의 일반적이고 공통적인 시각적 기호로서 시간적, 공간적 대립을 상징화된 패턴으로 보여줌으로써 "관객에게 유희와 플레이(Play)를 향유할 수 있는 대중 영상문화를 담겠다는 애초의 기획"을 의미적인 동위소로 풀어내고 그 의미 해석을 가능하게 한다.

III. 결 론

영상이란 한편으로는 직접 시각되거나 물질적으로 존재하는 상(Picture)을, 다른 한편으로는 시각적 자극이 없어도 환기될 수 있는 정신적인 상(Image)을 지칭한다고 한다.⁷⁾ 전자는 자연적 상이고 후자는 인위적 상이며, 원상(原像, 존재)과 모상(模像, 가상)의 관계와 유추적이다. 영상, 즉 그림 텍스트는 세계의 단면을 모사하는 기호이거나, 그 자체가 추상적인 형태나 색채를 가진 형상으로 간주된다. 이러한 입장 차이는 '도상기호 대 조형기호'와 같은 이분법과 관련을 맺는다. 미메시스(Mimesis)⁸⁾는 영상을 규정하는 데 있어서 고전적인 특징이다. 애니메이션의 영상에서 분류 하자면, 유사성을 통하여 모사된 기호들은

도상적 영상에 속하며, 지시 및 도상적 기능이 전혀 없는 추상은 조형적 영상에 속하는 것이다. 도상성에 관련하여 볼 때 묘사는 모든 그림은 도상이지만, 도상기호라고 해서 다 물리적으로 존재하는 상, 그림(picture)이 될 수는 없을 것이다. 또한 도상기호와 조형기호를 표현 및 내용의 이분법과 등치해서도 안 될 것이다. 조형기호도 동시에 표현 및 내용을 가지는 완전한 기호이기 때문이다. 조형기호의 해석체적 이미지(Image)에 대한 내용은 관찰자가 그 기호의 색, 형태, 조직(질감) 같은 속성과 관련하여 가지는 의미들이 될 것이다. 예로 「Heart & Clover」의 심벌(Symbol) 'Heart와 Clover'에 보이는 '♥:♣' 같은 조형기호는 '사랑(Love) : 행운(Luck)'과 '의지 : 운명'이라는 의미 대립과 상관된다. 다시 말해 의미의 대립을 통해 의미적인 동위소가 추측되고 의미 해석이 가능하다고 보는 것이다.

본 전시를 통해 앞으로 애니메이션이라는 대중문화의 한 범주는 고급예술과 저급예술 형식 중 어느 쪽으로도 발전 가능한 잠재력을 가지고 있다는 가능성을 확인할 수 있었다. 이는 애니메이션이라는 디지털 영상 문화의 한 범주가 문화산업 또는 오락산업(Entertainment industries) 속에 자리 잡고 있다는 확신을 통해 다소 무시되던 미학적 차원이 문화의 실천적인 현상을 이해하는 데에 똑같이 중요하다는 관점을 지지한다.

■ 참고문헌 ■

- 7) 근래 시각 기호학 분야에서는 일반 수사학의 전통에 있는 파리 기호학과인 그레마스(Greimas)의 계열 학자들에게서 제기된 영상의 개념을 정의하면 다음과 같다.
- 8) 베르그 내러티브 영화의 중심적인 통합체적 특성으로 특화시킨 <거대통합체>미메시스 : 아리스토텔레스가 "시학"에서 언급한 '모방'으로 번역되나, 실제로는 '실재', 즉 인간을 관찰하고, 그로부터 영감을 얻어서 그것을 바탕으로 재구성하여 재현한다는 의미이다. 헤겔이나 낭만주의자들의 생각과는 달리 미메시스는 작가에게 창조적 능력을 발휘할 수 있는 계기를 마련해 준다. 작가의 작품에 대한 발상은 인간 현실에 대한 관찰로부터 얻어지는 것이기 때문에 미메시스 개념을 제거하고 문학을 논할 수 없다.

- [1] 앤드류 달리, 디지털 시대의 영상문화, 현실 문화 연구, 2003.
- [2] Robert Stam 외, 영상기호학, 시각과 언어, 2003.
- [3] 김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 1994.
- [4] Graeme Turner, 대중영화의 이해, 한나래, 1994.
- [5] 자끄 오펜.미셀 마리, <영화분석의 패러다임>, 현대 미학사, 1999.
- [6] 테리 이글턴, <문학이론입문>, 창작과 비평사, 2004.
- [7] Nick Lacey, Image and Representation, St. Martin's Press, New York, 1998.