

애니메이션의 시적(詩的) 이미지에 관한 연구

조미라

(중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정)

I. 서론

II. 본론

1. 애니메이션의 시적 이미지에 대한 개념
2. 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 표현 양상
3. 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 효과

III. 결론에 대신하여:

애니메이션의 시적 이미지를 위한 기본정신

I. 서론

예술가는 자신의 고유한 세계를 형성하는 자이면서 동시에 현실을 재생하는 자로, 자기 자신과 이 세상에 삶과 인간 존재의 의미를 설명하는 데 그 목적을 둔다. 문제는 예술가가 재창조한 현실을 어떻게 효과적으로 표현하느냐에 따라 예술적 완성도를 성취할 수 있다는 것이다. 애니메이션 작가(감독) 역시 작품을 통해 전하고자 하는 내용을 설득력 있게 전달하기 위해 다양한 표현 방식을 고민해왔다. 특히 애니메이션의 본질이 움직이는 이미지를 창조하고, 이를 통해 세상에서 일어나는 실제 행동과는 전적으로 다른 서사의 공간과 시각 세계를 창조한다¹⁾고 했을 때, 애니메이션에 있어서 이미지 표현에 대한 고민은 여전히 절실하고 유효한 문제로 남는다. 그러나 현재 국내에서 제작되는 창작 애니메이션의 경우 움직임은 있지만, 움직임 그 자체만 있을 뿐, 움직임과 더불어 의미 있는 이미지를 창조하는 경우는 거의 전무하다고 할 수 있다.

실례로 지난 2002년 안시 애니메이션 페스티벌(Anncey International Animated Film Festival)에서 이성강 감독의 장편 애니메이션 <마리 이야기>²⁾가 그랑프리를 차지함으로써 국내 애니메이션 역사상 획기적인 성과물을 성취했지만, 많은 관객들이 극장을 찾

1) 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, <애니마톨로지@>, 한울 아카데미, 2002, p21

2) 이성강 감독, <마리 이야기>, (주)씨즈엔터테인먼트 제작, 2001

지 않은 것은 ‘마리’라는 환상적인 이미지는 보았지만 ‘마리’라는 캐릭터의 삶에 녹아든 이미지를 만나지 못한 것이 그 이유 중의 하나일 것이다.

영화가 이미지를 통한 현실의 재현이라면 애니메이션은 기존 이미지의 ‘변형’을 통해 현실을 재구성하는 데 그 차이가 있다. 즉 애니메이션 이미지에 있어 가장 큰 핵심은 현실과 똑같은 이미지를 재현하거나 실사와 비슷하게 묘사하는 것이 핵심이 아니라, 현실을 정교한 이미지로 재구성하여 자신이 창조한 세계가 사람들에게 얼마나 설득력 있게 다가가는가에 달려있는 것이다.

이에 본고에서는 애니메이션이 가지고 있는 풍부하고 다양한 방식의 영상 예술적 표현방식의 특성 중에서도 이미지, 특히 시적 이미지를 중심으로 고찰하고자 한다. 그리고 이를 위해 애니메이션에 있어서 시적 이미지란 무엇인가를 문학에 있어서의 ‘시적인 것’의 개념과 결부하여 검토한 후, 애니메이션에 나타난 다양한 시적 이미지의 양상을 ① 몽타주 ② 리듬 ③ 압축 ④ 은유와 상징으로 분류하고, 이를 토대로 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 효과를 살펴봄으로써 예술적 표현 양식으로서의 미학적 고민이 부재한 국내 애니메이션의 문제점을 극복하는데 도움이 되고자 한다.

II. 본론

1. 애니메이션의 시적(詩的) 이미지에 대한 개념

시적 이미지라는 용어는 이미지가 시적인 정서를 유발시키는 경우에 사용 될 수 있다. 또는 이미지 자체가 시적인 상태인 경우에 적용될 수도 있다. 첫 번째 경우나 두 번째 경우에서 공통적인 요소는 시적(詩的)이라는 것이다. 따라서 시적인 것이 무엇인가에 대한 고찰과 함께 애니메이션에 있어서의 시적인 것은 무엇이고, 애니메이션의 시적인 이미지란 무엇인지를 명백히 할 필요가 있다.

가. 시적(詩的)인 것

시적인 것은 우선 시와 비슷한 감흥을 불러일으킬 수 있는 것이다. 시의 감흥이란 운율적인 요소와 함께 강한 정서적 반응인데, 이러한 감정적 상태를 비슷하게 유발시킬 수 있는 것을 시적인 것이라고 할 수 있다.³⁾ 시적인 것은 애니메이션뿐만 아니라 삶의

3) 아리스토텔레스는 『시학』 9장에서 “역사가와 시인의 차이점은 운문을 쓰느냐 혹은 산문을 쓰느냐 하는 점에 있는 것이 아니라 전자는 실제로 일어난 것을 말하고 후자는 일어날지도 모르는 것을 말하는 점에 있다”고 적고 있다. 그렇지만 얼마쯤의 수정을 가해서 운문으로 쓴다고 곧 시가 되는 것은 아니라고 말하고 있는 것으로 파악해도 크게 잘못은 아니다. 영시에서는 가령 무운시(無韻詩)라고 흔히 번역되는 시형이 있지만 압운만 빠졌을 뿐 약강5보격의 엄연한 운문이다. 그렇다면 시적인 것은 어떻게

형식과 내용에 다양하게 적용될 수 있다. 시적인 것은 모든 예술적 장르와 행동양상에 있어서 아름다움이라는 미적 요소를 지칭하는 말로 바뀌 볼 수도 있다. 따라서 현실계의 모든 아름다움은 시적인 것으로 인식되기도 한다. 흔히 “시적이다”라는 말이 아름답다라는 말을 대신하는 경우를 볼 수 있는데, 이러한 경우도 시적인 것은 아름다움과 동질성을 갖고 있다는 자연스런 사고적용으로 볼 수 있다.

한편 이 아름다움과 더불어 시적인 것이라는 말에 함의되어있는 또 다른 개념은 예술적이다라는 것이다. 예술적이라는 말은 단순한 미적 환기를 일컫는 게 아니라 총체적인 상태를 말한다. 구조, 리듬, 반전, 정서적 환기, 풍자 등의 제요소를 함께 가리킨다. 즉, 시적인 것은 아름다움과 예술이라는 두 요소를 기본적으로 함의하고 있다.

나. 애니메이션에 있어서의 시적(詩的)인 것

위의 고찰을 참고할 때 애니메이션에 있어서의 시적인 것이란, 애니메이션의 아름다움과 예술적인 양상이라고 말할 수 있다. 여기서 덧붙일 것은 애니메이션이라는 장르와 시라는 장르의 관련성이다. 이미 애니메이션이라는 장르 자체의 아름다움과 예술성은 시의 아름다움과 예술성과는 선형적으로 구별된다. 그런 만큼 애니메이션과 시와의 차이점이 많은 것은 사실이나 그것은 본고에서의 논의 대상은 아니다. 중요한 것은 두 장르간의 관련성과 호환성, 작용문제이다.

그렇다면 두 장르간의 아름다움과 예술성은 어떻게 혼재될 수 있는가. 우리는 흔히 영상미라고 말하거니와, 그것은 시각적인 미를 중점으로 하고 있으며 이를 구성미⁴⁾라고 할 때, 그것은 구조적인 전개와 의미의 심화 및 상승 효과라고 말할 수 있다. 이 시각적인 미와 구조는 시에서 흔히 거론되는 예술적인 요소와 아름다움에 대한 판단 근거인 것이다. 이러한 공통적 가치 평가 기준이 있기에 애니메이션에 나타나는 아름다움과 예술성은 시적인 것, 즉 시가 갖는 아름다움과 예술성이 안겨주는 정서적 감흥을 지칭하게 된다.

드러나는가. 그것은 낱말이 지칭하는 대상의 단순한 묘사나 감정의 폭발이 아니고 낱말로서 감지될 때, 낱말들과 낱말들의 구성, 그들의 의미와 외적 및 내적 형태가 그저 현실을 지칭하는 대신 무게와 그들 자신의 가치를 획득할 때 시적인 것은 나타나 있는 것이다. 유종호, <시란 무엇인가>, 민음사, 1995.p.234~245.

4) 구성미는 미장센이라는 말로 표현할 수 있다. 미장센이란 쇼트의 프레이밍과 관련된 영화 제작 행위를 가리키는 것으로 세팅, 의상, 조명 그리고 프레임 내에서의 움직임 등을 말한다. 수잔 헤이워드, 이영기 옮김, <영화 사전>, 한나래, 1997, p127

다. 애니메이션의 시적 이미지

1) 시적 이미지

시적 이미지는 아름다움과 예술성을 갖는 이미지, 혹은 그것을 유발하는 이미지로 한정하여야 한다. 이미지는 흔히 시각적인 이미지를 말하나, 현대의 예술적 장르에 나타나는 이미지는 시각, 청각, 촉각, 미각, 촉각을 비롯하여 리듬에서 나타나는 이미지, 구조에서 나타나는 이미지, 내용 자체에서 나타나는 이미지, 다양한 표현 방법(수사적 방법으로써, 은유, 직유, 대유, 풍유, 상징 등)에서 나타나는 이미지 등 그 구현 양상이 다양하다.

그렇다면 이미지는 무엇인가. 그것은 하나의 총체적 제시이다. 이미지는 지칭하는 사물에 대한 강한 환기를 유도한다. 이미지를 접하는 순간 우리는 거기에 함축된 사물의 형태와 본질을 동시에 제공받는다. 따라서 이미지는 나타내고자 하는 사물(혹은 사유)의 전이(轉移)이다. 단순한 변환으로써 나타나는 것이 아니라 성질의 전이를 통한 유기적인 존재가 바로 이미지이다. 이미지는 하나의 존재로써 인식되어야 한다. 실제 사물(혹은 사유)을 지칭하되 그 사물이 갖는 정서적 환기를 동시에 포함하는 또 다른 형태의 창조물로 보아야 한다.⁵⁾

시적인 이미지란 살아 움직이며 스스로 빛을 발하고 의미를 발산하는 미적 표현물이다. 하나의 성공적인 이미지는 시가 전달하고자 하는 모든 내용을 넘어선다. 시는 한 순간 읽고 사라지더라도 이미지는 오랫동안 각인된다.

시적 이미지란 결국 전이된 등가물이 아니라 창조된 개체로써, 오히려 이미지를 나타내게 했던 본질적 요소(사물 혹은 사유)보다 더 본질적이다. 그러한 시적 이미지의 구현은 다양한 방법, 즉, 시각적 이미지, 리듬, 상징, 은유 등등으로 가능하다. 그러나 각각이 독립적으로 기능하는 것은 아니며 전체가 한꺼번에 이미지를 구현한다고 보아야 한다.

전이물로서의 시적 이미지는 강한 환기력을 갖는다. 이 환기력이 예술적 감흥과 아름다움을 느끼게 하는 원동력이다. 예를 들어 “분수처럼 번지는 푸른 종소리”라는 시 구절에서 환기되는 것은 신선한 새벽의 정경이다. 더구나 새벽의 상큼한 공기의 냄새마저도 느껴진다. 청각적 이미지가 푸른 종소리로 전이되는 과정에서 느껴지는 생생한 감각 작용은 단순한 종소리가 아닌, 눈에 보이고 만져질 듯한 감각으로 재현된다. 우리에게 재현된 사물(사유)은 실제적인 것은 아닐지 몰라도 더욱 실제적인 감각으로 전달되는 것이다. 이러한 환기력을 갖는 게 시적 이미지이다.

5) 예를 들어 시인은 의자를 묘사하지 않고 대신 우리 앞에 의자를 보여준다. 지각의 순간에서처럼, 의자는 그것의 모든 모순적인 성질들을 지닌 채 우리 앞에 주어지며, 그 순간의 정점에는 의미가 자리잡는다. 이렇게 이미지는 지각의 순간을 되살려내도록 충동한다. 리듬을 갖는 구인 운문은 일깨우고, 되살려내고, 환기시키고, 재창조한다. 혹은 한번 걸러서 재현하는 것이 아니라 그대로 현시하고 실제에 대한 우리의 경험을 재창조하며 되살린다.

그리고 중요한 것은 환기력이란 시인의 치열한 관찰과 사유에서 이루어진다는 점이다. 현실계에 실재하지 않는 현상을 이미지화 할 때 필수적인 것은 시인의 상상력⁶⁾과 미적 통찰이다. 이런 부분이 없으면 시적 이미지는 단순한 기교로 그치고 환기력은 발생하지 않는다.

2) 애니메이션의 시적 이미지

전이(轉移)와 환기력(換氣力)이 이미지의 중요한 성질이라면, 또한 그것이 예술성과 아름다움을 드러내는 시적인 것의 요소라면, 애니메이션에 있어서 시적 이미지라는 것 또한 예술성과 아름다움을 드러내는 전이와 환기력이라고 볼 수 있다.

가) 전이(轉移) : 애니메이션의 시적 이미지의 성격

위에서 전이란 총체적 제시를 함유하는 창조물로의 전환이라고 보았다. 애니메이션에서 가장 대표적인 시각적 이미지의 경우 상당부분은 비현실적인 요소가 개입되어 있다는 것은 주지하는 바다. 상대적으로 어떤 부위를 크게 그린 인물이나 과장된 동작은 실제적인 현실을 보다 강렬하게 부각시키려는 의도를 가진다. 물론 이것은 전체 애니메이션의 주제나 컨셉에 맞추어진 계획적 구성이어야 한다. 이러한 표현은 주제를 제시하기 위해 현실을 비현실적인 것으로 전이시킨 결과다.

하지만 애니메이션의 수요자들(관객)에게 그러한 비현실적 전이물은 전혀 거부감을 일으키지 않는다. 예를 들어 <추억은 방울방울>⁷⁾에서 주인공을 좋아하는 소년이 “비오는 날, 맑은 날, 흐린 날 중 어느 날이 좋아?”라고 물었을 때 다에코가 “흐린 날”이라고 대답하자 소년은 “똑같다”며 기뻐 뛰어간다. 소년의 그런 밝은 모습을 보고 기분이 좋아진 다에코의 몸은 두둥실 하늘로 떠서 집으로 날아간다. 사람이 하늘을 난다는 것은 현실에서 전혀 불가능한 일임에도 불구하고, 관객들은 소년을 좋아하는 주인공 다에코의 마음이 되어 하늘을 날아갈 것 같은 기쁨의 감정에 자연스럽게 동화될 수밖에 없는 것이다.

그것은 전이된 양상을 하나의 독립된 창조물, 즉 개체로서 인정하기 때문이다. 스크린 안에서 존재하는 가상적 인물이 실제적 현실의 인물과 조금도 다를 바 없는 인격을 가지고 있다는 것을 암연 중에 인정하고 있는 것이다. 또한 그러한 과장이나 과소적인 표현은 애니메이션의 재미와 감동을 전달하기에 채택된 고전적인 방식들이다. 즉 애니

6) 이미지를 만드는 힘은 상상력이다. 그리고 이 상상력은 일반적으로 심상을 낳는 정신적 능력으로 정의된다. 리차즈(I.A.Richards)는 상상력의 여섯 가지 의미 가운데 첫 번째로 ‘생생한 이미지를 생산해 내는 것’을 들고 있다. 이처럼 이미지를 생산하는 것이 상상력의 힘이라고 하는 견해는 오랫동안 수용되어 오고 있다. 오세영, <이미지구조론>, 서울대대학원 현대문학 연구회, 1970, p.32

7) <추억은 방울방울>, 다카하타 각본, 감독. 일본 제작, 1991년작
도시 생활에 만족하지 못하는 직장인 오카지마 다에코는 10일간의 휴가 동안 농촌 일을 거들러 기차를 타고 시골로 가던 중 소학교 5학년 때의 자신을 만나고, 농촌 생활 동안 과거와 교차되는 현실을 바라본다.

메이션이 갖는 예술성과 아름다움에 일조를 하는 이미지라고 볼 수 있다.

이미지화 된 모든 양상들은 예술적 애니메이션이 추구하는 목적에 부합되어야 한다. 따라서 개별적인 이미지는 총체적인 이미지 구현에 봉사되어야 한다. 이때 개별적 이미지는 전체적 이미지로 전이되는 양상을 보인다. 한 편의 애니메이션이 보여주는 이미지, 쉽게 말해 애니메이션이 끝나고도 뇌리에 여전히 각인된 이미지란 각각의 개별적 이미지가 이루어낸 전이물이다. 그 이미지는 전이된 채 생명력을 갖고 존재한다. 빠르고 느린 전개에서 오는 리듬, 색채 등의 시각적 이미지, 전개와 반전 등의 구조, 상징 등 모든 이미지의 요소들이 한 편의 애니메이션에서 각각의 기능을 다 할 때 애니메이션 자체는 하나의 이미지가 될 수 있다. 애니메이션의 수요자들(관객)은 그 전이된 이미지에서 예술적 아름다움을 발견한다.

나) 환기력(換氣力) : 애니메이션의 시적 이미지의 기능

이미지는 감각적 재현을 수반한다. 이미지가 전이물으로써 존재한다는 것은 그 이미지가 어떠한 작용을 수행하며 존재하고 있다는 것을 말한다. 그렇지 않다면 그것은 성공한 이미지가 아니다. 애니메이션의 시적 이미지란 관객에게 감각적으로 재현되어야 한다.

대부분의 성공한 이미지의 경우 관객에게 거부감이나 부작용 없이 수용되는 이유는 그것이 아무리 비현실적이고 과장적이라 할지라도 그 전이된 이미지 안에서 원형⁸⁾을 복원해 낼 수 있기 때문이다.

이미지는 새로운 전달을 수행하지만 동시에 원형을 전달하기도 해야 한다. 그리고 그 원형의 복원은 정서적 감정과 기억의 재생을 유발하는 환기력이 있어야 가능하다. 결국, 이미지란 환기력을 갖고 있어야 한다.

성공한 이미지는 시각적, 촉각적 등의 오감(五感)과 리듬감, 정서적 공감 등을 관객에게 재현시켜준다. 애니메이션을 보면서 어린 시절을 기억해 내거나, 전혀 모르는 세계에 대해 공감을 나타내거나, 현실의 세계를 반추해보거나 하는 등의 환기성은 이미지가 주는 중요한 기능이라고 할 수 있다.

환기성이 꼭 예술적이거나 아름다움을 드러내는 기능을 한다고 말 할 수는 없다. 시적인 이미지의 환기성이란 관객 각자에게는 주관적인 것이기 때문이다. 그러나 시적인 이미지가 환기성을 잃는다면 그 역시 예술적이거나 아름다움을 갖는 이미지라고 말 할 수 없다. 시는 감정적 재현을 주기능으로 하며, 정서 유발을 지향한다. 애니메이션의 시적 이미지는 이러한 감정과 정서 유발에 기여해야 한다. 그리하여 한 편의 애니메이션을 보고 나면 예술성과 아름다움이라는 이미지가 남겨질 수 있어야 한다.

8) 원형이란 '보편적 상징'이다. 이것은 인간 심성의 근저에 흐르며 끊임없이 나타났다가 없어지는, 그리고 다시 나타나는 어떤 이미지질 할 수 있다. '낮과 밤, 계절의 변이, 생물체의 모든 활동, 음악, 기타 자연의 원리를 호환한 모든 것들에는 주기성을 띤 리듬이 있다. 이러한 리듬과 같이 인간의 심성 근저에서 되풀이되어 나타나게 하는 근원적인 어떤 무엇이 원형이다. 김시원, "원형의 샘", <한국문학>, 1979, 7, p.314

2. 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 표현 양상

본 장에서는 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 구체적인 양상을 좀 더 고찰하고자 한다. 여기서 전제해야 할 것은 전이된 이미지는 환기성을 가져야한다는 위의 논리에 부합하여야 한다는 것이다.

예술성과 아름다움을 시적인 것에 본질로 본다면 다음에 논의할 제양상들이 총체적으로 애니메이션에서의 모든 부분에서 기능을 다할 때 시적인 이미지로 구현될 수 있다. 이 때 각각의 제양상들은 하나의 이미지로 전이되며 그것은 애니메이션이 추구하는 내용과 형식의 목적에 통일적으로 기여하는 환기력을 지녀야한다. 따라서 각각의 제양상들이 어떻게 전이된 이미지로 나타나며 환기성을 갖는지에 초점을 맞추어 논의하고자 한다.

가. 몽타주

모든 예술 작품과 모든 예술 형식의 존재에 있어 기본적인 원리는 바로 갈등이다. 몽타주는 바로 이러한 갈등과 충돌로 빚어진 결과물이라 할 수 있다. 에이젠슈타인은 몽타주를 영화적 방법의 기초로 보고 있으며, 몽타주 원리의 특성을 동양문화, 특히 일본의 형상 문화 가운데서 찾고 있다. 한자⁹⁾, 일본의 시가¹⁰⁾, 가부키, 회화를 분석하면서 영화적 방법의 특질인 차원의 이행, 부분 비율의 파괴, 불연속의 연기, 대상의 선택, 분해에 의한 재구성 등의 원리를 이끌어낸다.

특히, 그는 ‘오버 톤 몽타주(over-tone montage)’라는 개념을 도입, 한 쇼트가 단일한 의미만을 갖는 것을 반대하고, 관념·사상·정서적 다의성을 가져야 한다고 주장한다.¹¹⁾ 즉, 몽타주란 화면 내용이 갖는 주요 특징(지배적 요소-중심 자극)에 기초할 뿐만 아니라 수많은 부수적 제 특징(자극)인 정서적, 조형적, 음향적 특징에 기초해서 구축되어야 한다는 것이다. 그리고 이러한 몽타주 기법의 특성은 시적 애니메이션을 구별하는데 중요한 요소로 작용한다.

9) 이를테면 문을 나타내는 그림(門)에 귀를 나타내는 그림(耳)이 덧붙여지면 듣다(聞)라는 뜻이 되듯이, 이것은 영화에서 나타낸 일의적이고 중성적인 의미의 형상적 화면을, 의미를 띤 문맥과 계열 소고에 대비(결합)시키는 것과 전적으로 같은 것으로, 이것이 바로 몽타주라고 말한다.

10) 에이젠슈타인은 일본의 하이쿠를 응축된 인상파적 소묘와 같다고 하며 다음과 같이 이를 설명한다.

“낮은 절간
차가운 달
이리가 울부짖다”

라는 하이쿠에서 이것은 몽타주의 구멍 몽타주(편집 대본)로 구상적인 두 세 개(디테일)의 단순한 결합(대비)이 다른 차원-심리적 차원에서 완성된 표현을 제시하고 있다고 말한다.

11) 에이젠슈타인, 이정하 옮김, “영화의 사차원-몽타주의 방법”, <몽타주 이론>, p241

그렇다면 애니메이션의 시적 이미지에 있어서 몽타주는 어떻게 표현되는가.

일반적으로 상업 장편 애니메이션이 경우 내러티브를 강조한 구성적 특징과 명확한 인과관계의 설정, 이미지 재현의 정형화 등의 특성을 가짐으로써 애니메이션을 서사중심의 영상으로 만들어 시적인 특성은 두드러져 나타나지 않는다.¹²⁾

그러나 짧은 형식적 특성으로 인해 비상업적이며 예술적 목적에 의해 제작되고 있는 단편 애니메이션의 경우, 작가의 주관성과 내면적 서정성이 이미지를 통한 상징적 표현 및 다양한 비유적 수사법으로 표현되면서 이러한 몽타주 기법은 두드러지게 나타나고 있다.

실례로, 유리 놀슈테인(Yuri Norstein)의 <이야기 속의 이야기>¹³⁾의 경우 서로 상관없이 보여 보이는 듯한 장면들, 즉 빗방울에 반짝이는 사과, 젖을 먹는 아이, 이를 지켜보는 늑대, 소풍을 즐기는 사람들의 모습, 시인으로 등장하는 뉘시꾼 등의 이미지들을 서로 정교하게 교차함으로써 시공간을 초월한 시점으로 이야기를 풀어가고 있다. 이는 전통적인 스토리텔링의 양식에서 벗어나 “관련 있는 이미지들에 초점을 맞추는 대리자로서 심리학적으로 감정적인 것에 특권을 부여하여 시간과 공간의 표준적인 재현 체제를 넘어서는 연관적 관계”¹⁴⁾를 이루어내고 있는 것이다.

이처럼 몽타주는 “쇼트들의 단순한 연결이 아니라 쇼트들의 차별적인 교차”로서 시가 그러하듯이 애니메이션 역시 비연대기적 의식의 흐름 속에 펼쳐지는 이미지의 공간화로 자유로운 연상적 방식에 의한 의식 내면을 시공간으로 엮어내는 힘을 갖고 있는 것이다. 그리고 이러한 불명확한 시간성을 인간 내면의 이미지화로 몽타주 자체가 하나의 이미지로, 이 몽타주를 통한 메시지가 시적인 이미지가 되는 것이다.

나. 리듬

시에 있어서 리듬이란 언어를 음악적 효과가 나도록 소리를 유형화한 것이다. 소리와 의미의 복합체인 언어를 “의미를 수식하고 변형시키고”¹⁵⁾ 의미를 확충하도록 소리를 작품 속에 조직하는 것이다. 이에 낭만주의 시대의 시인 말라르메(S. Mallarme)가 이미지의 소리에 귀를 기울였고, 동양의 미학에서도 여백이 주는 미적 감흥은 분석적 이해의 대상이라기보다는 직관적 공감, 음악적 울림이었다. 이는 문학에서 뿐만이 아니다. 들라크르와(F. V. Delacroix)는 “회화라는 이름의 음악”을 늘 꿈꾸었고, 파울 클레(Paul Klee)도 세계의 리듬, 생의 리듬, 존재의 리듬을 화폭에 옮기고자 했다.¹⁶⁾ 이처럼 예술

12) 나기용, 「유리놀슈테인이 애니메이션 <이야기 속의 이야기>의 시적 이미지 구성 방식에 대한 연구」, 경희대 언론정보대학원, 1999, p34

13) 유리 놀슈테인 감독, <이야기 속의 이야기>, 러시아, 1979년 제작

14) 폴 웰스, 위의 책, p160

15) V.Erich, 박거용 역, <러시아 형식주의>, 문학과 지성사, 1984, p.289

16) 박철화, “이미지의 소리, 소리의 이미지”, <이미지는 어떻게 살고 있는가>, 민음사, 1999, p341

이란 이미지의 시각적 직접성을 초월해 깊이와 울림과 다층적 생성을 가능케 하는 상정의 창조적 공간이다.

그렇다면 애니메이션을 포함한 영상에 있어서의 리듬은 무엇인가?

러시아의 감독 타르코프스키는 영화의 리듬은 편집된 단위 화면들의 길이가 정해주는 것이 아니고, 단위 화면 속에 흐르는 시간의 긴장감이 정해주는 것이라 말한다.¹⁷⁾ 그리하여 그는 영화의 형식을 빛나는 결정적인 요소는 바로 리듬이라고 주장한다. 즉, 리듬이란 장면들을 운율적으로 배열한 것이 아니라 단위 화면 내에서의 시간의 압박으로 구성된다는 것이다.

리듬이란 시인이 시의 정확한 단어를 찾아내는 감각과 같으며 그것은 긴장과 이완, 가속과 지연의 규칙적인 반복에 의한 교체를 의미한다. 그러나 반복에 의한 리듬은 단순한 운율만을 의미하는 것이 아니다. 그것은 바로 시간적 긴장감을 통한 새로운 시간의 창조로 “고유하고 개성적인 시간의 흐름을 창조하고, 단위 화면 속에 나의 고유한 시간리듬, 활기 없이 꿈꾸는 듯한 동작 리듬에서 우뚝 솟아오르는 번개같은 동작 리듬까지 이르는 고유한 시간 감각을 재생해내는 것”¹⁸⁾이다. 즉, 애니메이션에 있어서 ‘리듬’이란 특정한 장면뿐만 아니라 작품 전체를 이끌어 가는 역할과 함께, 애니메이션 한편을 감상하고 난 뒤의 메시지 전달력이나 감동의 여부를 결정짓는 가장 중요한 요소 중 하나이다.

다. 압축

문학에 있어 산문과 시는 무척 중요한 변별점을 갖는다. 산문이 ‘서술’이라면 시는 ‘현시’한다. 즉, 산문에서는 동일한 사물을 여러 가지 방법으로 말할 수 있지만, 시에서는 단 한 가지 방법뿐이다. 예를 들어 “발가벗은 채 빛나는 별”이 의미하는 바는 “별은 빛난다. 왜냐하면 발가벗고 있기 때문이다”와는 다르다. 후자의 표현에서 의미는 약화되고 직관은 설명으로 바뀌었으며, 시적 흐름의 긴장은 약해졌다. 결국 시에 있어서 낱말들은 교체 불가능하며, 수정 불가능한 것이 된다. 낱말들은 더 이상 도구가 아닌 것이다.

이러한 시적인 특징을 애니메이션의 시적 이미지에 적용하면 ‘압축’이라 할 수 있다. 특히 애니메이션의 기능적 특징인 과장과 생략¹⁹⁾, 변형 등은 이미지의 사실적 재현보다

17) 타르코프스키, 김창우 옮김, <봉인된 시간>, 분도출판사, 1991, p148

18) 타르코프스키, 위의 책, p148

19) 생략이란 내러티브 바깥으로 남겨진 시간의 길을 말하는 용어로 어떤 행위의 집합을 그냥 무시하는 동안 뭔가가 빠졌다는 느낌을 관객에게 전해주는 편집이 전환에 의해 분명히 드러난다. 그래서 페이드(fade)나 디졸브(dissolve)는 시간의 경과를 지시하며, 와이프(wipe)는 신이 변화한 것을 가리키게 된다. 점프 컷(jump cut)은 관객을 하나의 행위 및 시간으로부터 다른 행위 및 시간으로 이동시키는데, 쇼트들이 어울리지 않았을 때 행위가 빠르게 진행된 느낌을 주거나 어리둥절하게 만든다. 크로스 커팅과 평행 편집 역시 생략을 내포한다. 수잔 헤이워드, 이영기 옮김, <영화사전>, 1997. p154

는 상상과 환상을 표현하거나 초현실적인 시공간을 만들어내는 데 ‘압축’은 효과적으로 작용한다.

이는 객관성보다는 주관성, 인공성을 특징으로 한 현실의 변형된 이미지가 가능한 애니메이션의 특성으로, 현실 그 자체와 닮은 것이 아니라 단순화되고 과장된 언어로서 외부 세계의 형상 즉 상징적 언어로 재구성되기 때문이다. 단순하고 과장된 언어적 방식으로 표현된 ‘캐릭터처’에 대해 피킨스는 유머를 하나의 기준으로 삼아 “대상이 개성적인 특성을 과장하는 하나의 상징”이라고 정의하여 이를 뒷받침하고 있다.²⁰⁾

그리고 이러한 ‘압축’적 이미지는 설명적인 보여주기가 아니라 하나의 이미지를 제시함으로써 ‘암시’의 효과까지 얻어낼 수 있다. 이를테면 먼 미래 사회를 배경으로 한 SF 애니메이션의 경우 작품의 배경이 미래라는 사실을 굳이 대사나 내레이션으로 설명하지 않고, 미래적 분위기를 암시하는 의상이나, 운석 같은 돌맹이 하나만으로 충분히 설명할 수 있을 것이다.

특히 이러한 압축 효과는 시공간 구성에 있어서도 자유로운 방식으로 구성할 수 있다. 예를 들어 장면전환²¹⁾ 기법의 사용으로 풍부한 시공간의 전환과 압축의 효과를 꾀할 수 있다.

또한 압축은 애니메이션의 메시지가 좀 더 오래 남도록 하는 역할도 수행한다. 압축적인 대사나 장면은 애니메이션 전반에 걸친 모든 대사나 장면을 다시 반추하게 하여, 직선적인 애니메이션의 흐름을 다각도로 분석하게 해주기 때문이다. 결국 압축이란, 모든 것을 다 설명해주는 것이 아니라 단면만을 제시함으로써 무의식적 감정을 촉발시키는 기법이라 할 수 있다.

라. 은유와 상징

아리스토텔레스는 『시학』에서 “은유는 어떤 사물에 다른 어떤 사물에 속하는 이름을 붙여주는 것이다. 그런데 그 이름의 전이는 유에서 종으로, 종에서 유로, 종에서 종으로 이루어지거나 또는 유추를 근거로 이루어진다”라고 말함으로써 서로 이질적인 것 속에서 직관적으로 유사성을 찾아내는 능력에서 은유의 성격을 찾았다. 그러므로 은유는 본질적으로 한 대상이나 개념을 다른 대상이나 개념의 관점에서 이해하고 경험하는 비유법이다.²²⁾

또한 리콤프(Paul Ricoeur)는 은유의 의미 혁신 기능을 중요시하면서 “환유는 기호 차원에서 일어나는 것이고 은유는 언술차원에서 일어난다. 은유는 말을 통해서 하려고 하는 말이 있다. 한번 꼬여서 간접으로 무엇을 겨냥한다. 여기서 의미의 혁신이 일어난다.

20) 나기용, 위의 논문, p33

21) 장면전환의 시각원리를 변형, 대치, 병치, 확대와 축소로 분류하여 요소별로는 시각요소, 시간 요소, 청각 요소로 분류하고 있다. 이지연, 「애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구」, 국민대학교 대학원 시각디자인학과 석사학위 논문, 1996

22) 김승희, “은유와 환유로 본 90년대 시 텍스트 분석”, <현대시>, 2000, 4월, p.33

언어에 들어 있는 뜻이 아니라 언어가 새로 만들어내는 뜻이다. 말이 새로운 뜻을 만들어낸다는 점에서 은유는 의미론적 사건이다”라고 말하면서 낱말 차원의 은유가 아닌, 언술 은유를 강조한다. 반면 환유는 의미하고자 하는 사물의 이름을 부수적인 사물의 이름으로 대체하는 것으로 그것이 지칭하는 것이 용어의 일부일지라도 그 용어 전체를 의미하는 것으로 나타나는 용어이다.²³⁾

애니메이션에서 은유는 두 개의 연속적인 쇼트가 있을 때 두 번째 쇼트가 첫 번째 쇼트와 비교되는 방식으로 기능한다. 그리고 은유적으로 사용된 이미지는 실제 의미의 대체물로서 기능하게 된다.²⁴⁾ 따라서 은유는 시각적으로 분명하고 그것은 해독되어야 한다.

반면 상징은 원관념이 생략된 은유라 할 수 있다. 가령 은유가 인생과 나그네라는 두 단어 사이의 유추를 토대로 한 관계라면, 상징은 바다라는 사물을 두고 여러 관념(母性, 生死, 無限, 永遠)이 파생되는 것이다. 이와 같이 은유와 상징은 두 대상 사이의 이중성을 토대로 하되 교차되는 대상이 서로 다른 것이다. 상징은 근본적으로 사물과 더불어 사고하는 방법으로서, 정신세계가 물질에의 여러 대상과 갖는 상호반응인 것이다.²⁵⁾

그리고 이러한 상징은 애니메이션의 경우, 대사나 서사적 내레이션보다는 상징적 이미지를 통한 함축적인 표현을 구사하게 된다. 즉 상징은 영상의 표면에 나타나는 의미 외에 잠재적인 제 2의 의미를 가리키며 영화의 구조 자체에 있거나 또는 화면과 썸의 기호적 상관관계를 통해 의미가 생성되며 영화에서 상징이 생성되는 방식에 있어는 이미지의 병치적 상징, 세트나 대상의 요소적 상징, 드라마의 대위법적 상징으로 구분하고 있다.

이처럼 은유와 상징은 외관상 닮지 않은 일련의 사물들이나 이미지들을 병치시킴으

23) 뒤마르세는 환유를 모두 8가지의 하위 범주들로 분류한다.

-결과 대신에 원인을 사용하는 환유: “그는 ‘세익스피어’를 읽었다.(세익스피어<세익스피어의 작품들)

-원인 대신에 결과를 사용하는 환유: “이 산에는 ‘그림자들’이 없다”(그림자> 나무)

-사물 대신에 그것이 만들어진 지명을 사용하는 환유: “할리우드는 이제 사양길에 접어들었다”(할리우드<할리우드에서 제작된 영화들)

-의미된 사물 대신에 기호를 사용하는 환유: “나는 결국 범복을 벗고 칼을 택했다”(범복 <사법기관: 칼<군대)

-구체적인 것 대신에 추상명사를 사용하는 환유: “나는 미덕을 발휘하여 이러한 유혹에 저항하겠지만 나의 ‘연약함’은 오래가지 못할 것이다”(연약함<연약한 나)

-신체의 일부분으로 그것에 결부된 감정을 대신하는 환유: “그 사람은 가슴이 없어”(가슴<용기, 인간성)

-소유물로서 소유주를 나타내는 환유: “색소폰이 독감에 걸려 오늘 나오지 않았다”(색소폰<색소폰 연주자)

24) 예를 들면 연인들이 포옹하는 장면이 이어서 기차가 굉음을 울리면서 터널을 지나가는 쇼트가 나온다고 하자. 두 번째 쇼트는 앞 쇼트에서의 포옹의 의미를 전해주고 그것을 이미 알려진 용어로 옮겨준다. 기차의 속도는 감정의 분출과 같으며 터널은 상호간에 감정의 흥분이 교감되었음을 뜻한다는 식 등등이다. 수잔 헤이워드 지음, 이영기 옮김, <영화 사진>, 한나래, 1997, p.442

25) 김영철, “시와 상징”, <현대시>, 1999년, 10월, p.25

로써 표현적 특징들과 개념들을 암시한다. 즉, 서사적 연관성이나 회화적 특성들이 강조되지 않으면서 이미지를 통한 연상과 의미의 생성이 바로 은유와 상징의 기본원리라 할 수 있다. 그 과정은 은유와 비유적 표현을 이용한 서정시 기법과 유사하여 언어를 통해 시가 전달되는 서정적 비유법이 영화와 애니메이션에서는 직접 제시되는 것이다.²⁶⁾

3. 애니메이션의 시적 이미지의 효과

이미지의 파급 효과는 순간성을 넘어선 지속성을 갖는 것에 특징이 있다. 각인된 이미지는 같은 상황이나, 연상되는 상황, 혹은 전혀 관련 없는 상황 속에서도 자신의 존재를 드러내며 불현듯 나타나는 경우가 많다. 이것은 이미지가 갖는 가장 큰 특징이자 효과라고 할 수 있다. 이미지는 원형에 대한 복원의 매개체 역할을 하며, 강력한 환기 작용에 의해 항상 우리를 원형의 기점으로 되돌아가게 한다.

광고에 있어서 브랜드를 알리는 이미지 광고 전략은 이미지의 효과를 분석할 수 있는 가장 대중적인 실례이다. 성공한 광고의 이미지는 한 컷만으로도 전체 광고의 내용을 포괄할 수 있다. 이미지를 심어주기 위해 같은 내용을 반복하거나, 충격적인 소재를 사용한 장면을 보여주거나, 선정적이고 말초신경을 건드리는 소재를 다루는 경향은 모두 단일한 목적을 위해 봉사한다. 즉, 소비자의 소비 욕구를 불러일으키는 목적이 그것이다. 그러기 위해선 소비자에게 각인되어야 할 이미지가 필요하고, 그 이미지는 항상, 또는 불현듯, 어떤 상황에서 소비자에게 무조건적 반사작용으로 떠오르게 해야 한다. 이미지는 궁극적으로 이미지가 지시하고 함유하는 원형을 되살리어 영원성, 지속성을 갖게 하는 데에 일차적 기능이 있다고 볼 수 있다.

그런데 애니메이션의 시적 이미지의 경우는 위에 말한 일차적 복원 기능 외에, 시적 감흥, 다시 말해 예술적 감정을 느끼게 하는 이차적 기능도 있게 마련이다. 그것도 전체적 주제와 관련되어야 한다. 따라서 애니메이션의 시적 이미지는 단순한 이미지와는 다른 측면에서 그 효과를 살펴보아야 한다.

가. 몽타주의 효과

애니메이션에서 몽타주만큼 강력한 시적 이미지를 전달하는 방식은 없다. 몽타주의 특성이 빠른 시각적 전개를 통한 종합적이고 집약적인 내용 전달 방식이라면 그만큼 발휘되는 이미지의 효과도 종합적이고 집약적인 것이 된다고 볼 수 있다. 그런데 24 프레임이 빠르게 전달되는 동안 관객은 느린 양상으로 전달되는 이미지를 느끼게 되는 경우가 종종 있다. 다시 말해 빠른 화면 속에서 오히려 관객은 애니메이션 전체 주제를

26) David Bordwell & Kristin Thompson, 주진숙, 이용관 역, <영화예술>, 이론과 실천, 1996, p.168~169

관통하고 있는 메시지를 거대한 물결처럼 받아들이는 경우를 말하는 것이다. 이 경우에 있어서도 종합적이고 집약적인 성질이 사라지는 것은 아니다. 오히려 그와 함께 이 몽타주에 의한 시각적 이미지는 주제 자체를 전면적으로, 내밀하게 파고들게 하는 ‘푼크툼(punctum)’²⁷⁾이 되어 관객에게 각인된다. 짧은 스토리와 장면 속에서 관객은 애니메이션의 전체를 관류하는 메시지를 포착하는 것이다.

그런데 몽타주는 일회성을 갖고 있기 때문에 보여지는 순간을 지나면 내용은 잊혀지는 경우가 흔하다. 그렇다 할지라도 그 몽타주에서 받는 이미지는 지속성을 갖기 마련이고, 언제나, 혹은 관련되는 상황 속에서, 또는 불현듯 관객에게 애니메이션 전체의 메시지를 떠올리게 하는 역할을 한다. 이미지에 의한 원형 재생, 다시 말해 애니메이션의 본질적 메시지는 그 기표(몽타주)가 사라져도 생명력을 갖는다.

한편 몽타주의 여러 양상 중, 단순한 스토리 전달을 위한 몽타주나, 충격적인 장면을 위한 소모적인 몽타주는 그 생명력이 오래 가지 않는다. 이때 시적 이미지를 갖는 몽타주의 역할은 그렇지 않은 몽타주와 차별성을 갖는다. 시적 이미지를 주는 몽타주는 애니메이션 전체 메시지를 시적으로, 혹은 예술적으로 포장해 준다. 단순한 주제들, 즉 교훈적, 도덕적, 복고주의적, 권선징악적 등의 주제들과 시적 이미지를 주는 몽타주의 성질이 상승효과를 이루는 예는 도처에서 찾아 볼 수 있다. 폭력의 미화, 혹은 저속함의 미화를 위한 장치를 말하는 것이 아니다. 시적 이미지를 주는 몽타주는 애니메이션 자체를 미적인 것으로 다시 반추하게 하는 강력한 주술적 효과를 갖는다.

나. 리듬의 효과

스토리 전개 of 완급은 긴장과 반전을 위한 구조적인 장치이다. 그것은 늘어지는 스토리의 디테일을 과감하게 생략할 수도 있고, 의욕적으로 작가나 감독이 추구하는 바를 길게 늘어 놓을 수도 있는 장치이다. 스토리 전개 of 완급 조절에서 생기는 리듬은 시각적 이미지와는 다르게 구조적인 이미지로 분류될 수 있다. 애니메이션 한 편을 감상하고 난 뒤의 메시지 전달력이나 감동의 여부를 결정짓는 가장 중요한 요소 중 하나이다.

리듬이 창출해 내는 이미지는 사실 단순하다. 그것은 실제적으로 현존하는 시각적인 것이 아니라 심리적으로 느껴지는 이미지이기 때문이다. 리듬의 긴장과 이완, 느낌과 빠름이 아무리 현란하고 복잡다단하다 할지라도 애니메이션 전체의 내용은 변함이 없다. 관객에게 있어서는 단지 받아들이는 내재적 감각이 폭발적이냐 늘어지느냐 하는 차이가 있을 뿐이다. 그렇다고 해서 리듬의 조율을 심각하게 고려하지 않는다는 것은 아니다. 그 내재적 감각에 대한 관객의 반응에 따라 애니메이션의 전체적 주제가 성공적

27) 롤랑 바르트는 그의 저서 『카메라 루시다』에서 ‘스튜디오’와 ‘푼크툼’이라는 라틴어를 언급한다. 즉, 스튜디오는 사물이나 혹은 사람에 대해 열성적이면서 호의적인 관심을 보이기는 하지만 특별한 강렬함은 포함되어 있지 않은 감정을 의미한다. 반면에 푼크툼은 라틴어로 점(點)이라는 뜻이며, 화살처럼 쏘여오는 어떤 강렬함을 뜻한다, 롤랑 바르트, 조광희 外 역, <카메라 루시다>, 열화당, 1995. p31

으로 전달되는가, 맥없이 설명되는가 하는 차이가 생기기 때문이다. 아무리 좋은 주제를 채택한 애니메이션이라 할지라도 그 리듬에 의한 전달 방식의 차이에 따라 졸작과 명작으로 구분되는 것이다.

같은 작품을 리메이크한 경우 감독의 의도에 따라 리듬의 차이가 생겼다고 할 경우 전달 방식의 밀도 있는 추진과 제때에 감독의 목소리를 드러내는 리듬의 조절이 적절한 작품만 성공한다는 것은 상식이다.

그러나 현재 제작되고 있는 국내 애니메이션에 있어서 정교한 시간적 리듬을 통한 시간의 창조는 전무하다고 할 수 있다. 특히, 고정된 주인공이 등장하여 대화 하나의 에피소드를 이끌고 가는 TV시리즈의 경우가 바로 그 단적인 예다. 매 화 스토리를 쫓아가는데 급급한 나머지 리듬은 사라지고 사건의 시작과 결말만 있는 애니메이션이 대부분이라 할 수 있다. 물론 TV라는 매체가 일회성이라는 한계로 인해 캐릭터와 사건 중심으로 시청자들의 시선을 끌어당겨야 한다는 매체적 한계와 특징을 인정한다 할지라도, 아직도 애니메이션을 아동용 오락물 정도로 취급하는 시대 착오적인 인식을 불식시키기 위해서는 예술로서의 애니메이션에 관한 미학적 고민이 더욱 요구되는 시점이라 할 것이다.

리듬은 한 편의 애니메이션이 관객에게 얼마만큼의 전달력을 가져오느냐를 결정짓는 중요한 요소이다. 리듬에 의해서 가장 인상 깊은 시적 이미지가 창출되는 경우는 주제 자체가 아닌 주제를 위한 전달력을 얼마만큼 이루었는가에 따라 결정될 것이다.

다. 압축의 효과

애니메이션은 기본적으로 대사보다는 묘사와 영상 중심이다. 따라서 소설과 같은 서사적 구조와는 다르게 극적인 묘사, 보여주는 방식의 취향을 취한다. 즉 애니메이션 자체가 압축적이라는 것이다. 대사에 의한 전개를 제외한다면 애니메이션에서 설명, 다시 말해 비압축적 현상은 많지 않다.

하나의 신은 주로 전반적 지문으로 시작해서 구체적 장면과 대사로 이어진다. 이때 지문은 다분히 설명적 요소를 가지고 있다. 배경과 상황 설정이라는 속성 때문에 지문은 상당히 비압축적이다. 그러나 스토리나 지문의 구체적 제시를 생략하고 구조적인 흐름 속에서 간간히 제시되거나 관객의 상상력을 유발시켜 관객 스스로 지문과 상황을 떠오르게 하는 방식은 상당히 압축적이다. 이러한 압축은 흔히 설명되고 보여지는 지문이나 상황, 스토리보다 더 많은 것을 관객에게 떠오르게 해 준다. 관객은 스스로 애니메이션 속의 캐릭터가 되어 상황 전반을 머리 속에 그려낸다. 압축에 의한 이미지는 모서리로 전체를 짐작케 하는 관객 개입을 유도하므로 더욱 생동감 있고 감각적으로 다가오기 마련이다.

특히 시적인 압축, 즉 모든 것을 다 설명해주는 것이 아니라 단면만을 제시함으로써 무의식적 감정을 촉발시키는 기법은 메시지 전달에 매우 효과적이다. 그것은 단순한 내

용 전달에 그치는 애니메이션의 한계를 극복하고, 미적인 감정을 더욱 분출시키게 한다.

압축은 눈에 보이는 현상이 아닌 현상에 담겨 있는 내적 질서를 관객이 참여하여 발견하게 할 뿐 아니라, 애니메이션의 메시지가 좀 더 오래 남도록 하는 역할도 수행한다. 압축적인 대사나 장면은 애니메이션 전반에 걸친 모든 대사나 장면을 다시 반추하게 하여, 직선적인 애니메이션의 흐름을 다각도로 분석하게 해준다. 단 하나의 장면의 지평을 깊고 넓게 확대시켜주는 효과는 모든 예술 장르에서도 중요시되는 것이다. 사막에 대한 긴 설명보다는 모래알 가득한 사구(砂丘)를 보여주는 것, 바로 그 차이이다.

라. 은유와 상징의 효과

애니메이션에서 제시된 장면, 혹은 애니메이션 속의 현실은 모두가 실제 현실의 무언가를 은유하는 것들이다. 그것이 현실과 정확히 일치하거나, 아니면 어느 정도 왜곡되거나 풍자되었다 할지라도 마찬가지이다. 은유는 원관념을 드러내는데 중점을 두는 게 아니라 보조관념을 얼마나 각인시키느냐가 중요하므로 애니메이션의 모든 장면과 현실은 그 자체로써 실제적인 현실이다. 따라서 시적인 은유가 주는 효과는 애니메이션을 얼마나 애니메이션답게 보여주느냐에 달려 있다.

은유에 의한 환기성은 어떤 장치보다 다양한 전개 양상을 갖는다. 즉 해석의 차이를 갖는다는 뜻이다. 해석이 다양할 수록 은유는 환기성은 강해진다. 텍스트를 다른 텍스트의 변형, 혹은 수용으로 보는 텍스트주의에 있어서 은유는 텍스트를 독자적인 텍스트로서 인정하게 하는 요소가 된다. 같은 내용일지라도 은유적 표현의 독창성에 의해 애니메이션의 성공 여부가 달려 있다고 해도 과언이 아니다. 하나의 사물을 다른 사물로 치환하여 지칭하는 고전적인 방식의 은유가 애니메이션에선 여전히 유효하게 쓰이고 있으며, 이때 은유는 관객에게 다양한 해석을 유발시키고, 그때 발생하는 이미지는 새로운 세계를 창출하는 효과를 낳는다. 다시 말해 애니메이션 속 현실이 실제적인 것보다 더 실제적인 것으로 받아들여지게 된다. 은유는 은유 자체로서 존재하기 때문이다.

상징은 은유와 다르게 관객의 다양한 해석에 중점을 두기보다는 관객이 상징을 수용하는가에 중점을 두어야 한다. 상징이야말로 가장 다양한 해석을 가져오기 때문에, 관객은 애니메이션의 메시지를 수용하는데 있어서 공감과 보편성을 먼저 고려하게 된다. 따라서 상징이 주는 효과는 가장 크다. 상징은 그 상징이 사용된 애니메이션을 실제 삶과 현실 세계에 적용하느냐 마느냐라는 중요한 선택을 요구한다. 애니메이션의 메시지는 상징을 통해 이루어진다고 할 수도 있다.

상징이 주는 시적인 이미지 역시 그런 의미에서 많은 고찰을 필요로 한다. 상징은 관습적 상징, 기호적 상징, 원형적 상징, 창조적 상징 등으로 나눌 수 있다. 그 중 창조적 상징은 작가나 감독에 의해 형성된 독창적인 상징이다. 그것은 또한 가장 시적인 상징이기도 하다.

미적 감동을 가져오는 상징이란 작가나 감독에 의해 순수하게 창조된 예술적 형상물이다. 애니메이션의 구성 요소들 가운데 창조적인 상징이 중심을 이루고 있다면, 그것만으로도 그 애니메이션의 시적인 전달력과 환기성은 성공한 것이다. 많은 폭력과 선정성, 흥미성, 말초신경을 자극하는 지속성 등도 나름대로의 문화적 특질을 갖는 탈중심주의적 가치가 있다 해도, 그것을 전달하는 단일한 방식의 획일성을 탈피하여 나름대로 작가주의의 의식이 반영된 상징을 이루어내지 못한다면, 결국은 상업주의라는 오명을 안게 될 것이다.

상징은 관객이 그 애니메이션을 애니메이션으로 보느냐, 아니면 오락으로 보느냐를 결정짓게 하는 중요한 표지이며, 애니메이션의 메시지를 가장 오래 지속적으로 남게 하는 이미지로 작용한다. 그것이 이루어졌을 때 그 자체로서 시적이고 예술적인 이미지가 되는 것이다.

III. 결론에 대신하여: 애니메이션의 시적 이미지를 위한 기본정신

지금까지 애니메이션에 있어서 시적 이미지를 문학에 있어서의 ‘시적인 것’의 개념과 결부하여 검토한 후, 애니메이션에 나타난 시적 이미지의 표현 양상을 몽타주, 리듬, 압축, 은유와 상징으로 분류하여 시적 이미지의 효과를 살펴보았다. 그리고 이를 통해 애니메이션의 시적 이미지란 예술성과 아름다움을 드러내는 전이와 환기력 그리고 순간성을 넘어선 지속성을 갖는다는 결론을 도출했다. 그리하여 몽타주는 애니메이션 전체 메시지를 시적이나 예술적으로 포장해 주는 효과를, 리듬은 메시지 전달력이나 감동의 여부를 결정짓는 중요한 효과를, 압축은 한 단면만을 제시함으로써 무의식적 감정을 촉발시킴으로서 효과적인 메시지 전달을, 은유는 관객에게 다양한 해석을 유발시키고 그때 발생하는 이미지는 새로운 세계를 창출하는 효과를, 그리고 상징은 애니메이션의 메시지를 가장 오래 지속적으로 남게 하는 이미지로 작용하여 그 자체로서 시적이고 예술적인 이미지가 되는 것이다.

결국 애니메이션의 시적 이미지는 궁극적으로 이미지가 지시하고 함유하는 원형을 되살리어 영원성, 지속성을 갖게 하는 데에 그 일차적 기능과 예술적 감정을 느끼게 하는 이차적 기능이 있다할 것이다. 그러나 현재 국내에서 제작되고 있는 대부분의 애니메이션이 산업적 부가가치를 위한 측면에만 몰두, 애니메이션의 예술적 표현 양식에 대한 고민이 전무한 상황이다.

이에 본고에서는 애니메이션의 시적 이미지의 효과적인 표현을 위해 시인 에즈라 파운드(E. L. Pound)가 제시한 다섯 가지의 이미지즘 시 정신을 애니메이션의 시적 이미지를 위한 기본 정신에 적용하여 그 결론을 대신하고자 한다. 비록 그 장르적 특성은 다르지만, 에즈라 파운드가 제시한 이미지즘 시 정신은 미학적 고민이 부재한 국내 애니메이션 현실에서 이를 극복할 수 있는 방법 중의 하나가 될 것이다.

에즈라 파운드는 『POETRY』誌(1913년)에 「IMAGISME」이라는 제목으로 이미지스트가 하지 말 것으로 ① 불필요한 말, 형용사 따위를 쓰지 말 것 ② 추상적인 말을 두려워 할 것 ③ 시의 기교가 음악의 기교보다 더 단순하다고 생각하지 말 것 ④ 할 수 있는 한 많은 훌륭한 예술가들의 영향을 받을 것 ⑤ 장식적인 말을 사용하지 말던가 그렇지 않으면 훌륭한 장식적인 말들을 사용할 것이라고 정리한다. 그리고 이것은 그의 시 세계를 형성하는 이미지즘의 기본 정신이 되기도 한다.²⁸⁾ 그러나 이러한 이미지즘 시운동은 그 시관(詩觀)이 너무 편협하고 그 자체로 보아 위대한 시를 남기지 못한다는 비평으로 9년이라는 단명으로 끝났으며 파운드 역시 후기에 가서는 이미지즘과 결별한다. 그럼에도 불구하고 에즈라 파운드가 주창한 '낭만적인 언어의 청산'과 정확한 시풍의 수립은 현재까지도 이어지고 있다. 나아가 파운드가 제시한 이미지스트로서의 다섯 가지 덕목은 시뿐만 아니라 애니메이션에도 충분히 적용될 수 있다.

먼저 '불필요한 말, 형용사 따위를 쓰지 말 것'이라는 정의는 애니메이션에 있어서 '압축'의 효과에 적용시켜 볼 수 있을 것이다. 특히 '스토리보다는 리듬적 요소들에 의한 유동적인 전이, 의미론적 뉘앙스가 플롯을 지배'²⁹⁾하는 단편 애니메이션의 경우 불필요한 쇼트와 이미지의 과감한 생략으로 단순한 내용 전달에 그치는 한계를 극복하고, 미적인 감정을 더욱 분출시키게 할 것이다.

둘째, '추상적인 말을 두려워할 것'이라는 정의는 애니메이션의 시적 이미지에 있어 가장 주의해야 할 덕목이라 할 수 있다. 특히 짧은 형식적 특성으로 인해 비상업적이며 예술적 목적에 의해 제작되고 있는 애니메이션의 경우, 작가의 주관성과 내면적 서정성이 이미지를 통한 상징적 표현 및 다양한 비유적 수사법으로 표현되면서 그 이미지는 관객들에게는 주관적인 것이기 때문이다. 그리고 이러한 주관성이 작품의 전체 흐름과 걸맞지 않은 애매모호한 표현 방식으로 전달되었을 경우, 그 이미지는 오히려 역효과를 가져올 수밖에 없을 것이다.

셋째, '시의 기교가 음악의 기교보다 더 단순하다고 생각하지 말 것'이라는 정의는 애니메이션의 시적 이미지에 있어 '리듬'이라고 할 수 있다. 리듬은 애니메이션 한 편을 감상하고 난 뒤의 메시지 전달력이나 감동의 여부를 결정짓는 가장 중요한 요소 중 하나이다. 아무리 좋은 주제를 채택한 애니메이션이라 할지라도 그 리듬에 의한 전달 방식의 차이에 따라 졸작과 명작으로 구분될 것이다.

넷째, '할 수 있는 한 많은 훌륭한 예술가들의 영향을 받을 것'이라는 에즈라 파운드의 말은 몇 번을 강조해도 부족함이 없다. 특히 문학, 회화, 음악, 무용 등 타 예술과는 그 역사와 정통성이 짧은 애니메이션의 경우 여타 예술 장르의 미학과 적극적으로 결합될 때 애니메이션 이미지들은 이를 통해 독특한 조형성과 미적 형식을 획득하게 될 것이다.

28) E.L.Pound, 정규웅 옮김, <지하철 정거장에서>, 민음사, 1995, p90

29) 박찬희, 「러시아 형식주의 영화 이론」, 동국대학교 대학원 석사학위 논문, 1990, p39~40

다섯째, ‘장식적인 말을 사용하지 말던가 그렇지 않으면 훌륭한 장식적인 말들을 사용할 것’은 곧 이미지 표현에 도움이 되지 않는 영상(이미지)과 말(대사)은 절대 쓰지 말라는 것과 통하며, 이는 시적 이미지와 오히려 방해가 되는 이미지와는 차별성을 의미한다. 즉 시적 이미지를 주는 쇼트는 애니메이션 전체 메시지를 시적으로 승화시키지만, 이를 방해하는 이미지는 아무리 훌륭한 메시지와 표현 기법을 가졌다할지라도 예술로서의 애니메이션이 아닌 저속함의 미화를 위한 장치가 될 것이다.

[참고문헌]

- 김우창·성완경, <이미지는 어떻게 살고 있는가>, (민음사, 1999)
 오세영, <이미지구조론>, (서울대대학원 현대문학 연구회, 1970)
 유종호, <시란 무엇인가>, (민음사, 1995)
 Andrej Tarkowskij, 김창우 역, <봉인된 시간>, (분도출판사, 1991)
 David Bordwell & Kristin Thompson, 주진숙, 이용관 역, <영화예술>, (이론과 실천, 1996)
 E. L. Pound, 정규웅 역, <지하철 정거장에서>, (민음사, 1995)
 Pier Paolo Pasolini, 최석규 역, <영화예술>, 「포에지로서의 영화」, 1991년 7, 8, 9월
 Paul wells, 한창완·김세훈 옮김, <애니마톨로지@>, (한울아카데미, 2002)
 Roland Barthes, 조광희 外 역, <카메라 루시다>, (열화당, 1995)
 Sergei M. Eisenstein, 이정하 역, 「영화의 사차원-몽타주의 방법」, <몽타주 이론>, (1990)
 Susane Hayward, 이영기 역, <영화 사전>, (한나래, 1997)
 V. Erlich, 박거용 역, <러시아 형식주의>, (문학과 지성사, 1984)
- 나기용, 「유리늘슈테인이 애니메이션 <이야기 속의 이야기>의 시적 이미지 구성 방식에 대한 연구」, 경희대 언론정보대학원 석사학위 논문, 1999
 박찬희, 「러시아 형식주의 영화 이론」, 동국대학교 대학원 석사학위, 1990
 신강호, 「신형식주의 영화 이론에 대한 일고찰」, 중대 영화학과 박사학위 논문, 1998
 이지연, 「애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구」, 국민대학교 대학원 시각디자인학과 석사학위 논문, 1996
 김승희, “은유와 환유로 본 90년대 시 텍스트 분석”, <현대시>, 2000, 4월
 김영철, “시와 상징”, <현대시>, 1999, 10월
 김정옥, “영화적 리듬과 영화적 시간”, <영화평론>, 1991

[ABSTRACT]

A study on the poetic image of Animation

Cho, Mi-Ra

The nature of animation is to create a moving image. Also, it creates a narrative space and visual image which is different from a reality. Therefore, image expression is very important in the animation. Although the domestic animation has a movement, it has not an image which has a meaning.

For instance, Korean fiction animation 『My beautiful girl, Mary』 has grand prize in Annecy International Animated Film Festival, 2002. Such achievement give new vision and present a clue of development to our national animation. However, not many people went to the cinema to watch it. The reason is that although 'Mary' has the Fantastic image, she doesn't show a true life image.

The film is revival of reality through the image. However, animation is revival of reality through the 'transformation' of the existing image. Therefore, reviving exactly the same as a reality is not the most important fact in the animation image. Preferably, the most important fact in the animation image is that reviving reality into highly wrought image.

This paper will study an expression form of animation through the image. Especially, it will concentrate on poetic image. For this, It will associate 'poetic' in literature with 'poetic image' in animation. Also, a variety poetic animation image will be divided into 1)montage 2)rhythm 3) compression 4)metaphor & symbol, and will be looked 'poetic image' effect.