

e카드 디자인의 미적 動因에 대한 연구

A Study on the Aesthetic Motive in e-Card Design

박성완(Park, Sung Woan)

건국대학교 디자인문화대학 디자인학부

1. 서론

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 용어와 종류
- 1-3. 범위

2. e 카드의 현황과 특성

- 2-1. 현황
- 2-2. 특성
- 2-3. 표현 기법

3. 요소와 미적 동인 분석

- 3-1. 구성 요소
- 3-2. 미적 동인 분석
 - 3-2-1. 형태
 - 3-2-2. 감정기호

4. 결 론

참고문헌

(要約)

인터넷 이용자의 증가와 함께 이메일 카드의 사용빈도가 급증하고 있다. e 카드는 실시간(real-time)으로 전송되는 장점에 더해 동영상과 효과음을 다중적(multiplex)으로 즐길 수 있는 카드이다. 또한 이용자는 자신의 정서에 따른 선택(alternative)이 가능하다. 이러한 이유로 젊은 층에서는 종이 카드에서 전자 카드로의 선호도 전이가 뚜렷이 나타나고 있으며 이메일 카드 전문 사이트의 경우 이를 캐릭터 프로모션을 위한 매체로 적극 활용하고 있다. 엽기토키 '마시마로'가 플래시 애니메이션으로 성공한 이후, 플래시 카드는 캐릭터 비즈니스에 있어 중요한 매체로 인식되어 적극 활용되면서 인터넷 환경을 이루는 주요한 시각물로 자리 잡고 있다. 본 연구는 e 카드 가운데 이용자의 인기를 끌고 있는 플래시 카드를 위주로 하고 이것이 사용자에게 주는 미감의 동인에 대한 그 찰로써, 표현 속에 내재되어 있는 의미를 분석하고 이를 엔트로피 개념으로 설명하였다. 즉 애니메이션의 내용은 단순 구성에 따른 단순성 추구에, 표현 형식은 일상성에서의 이탈로부터 얻어지는 이화효과에 기반을 둔 것으로 요약하고, 이 두 가지에서 산출되는 것은 구조적 주제의 이완에 따른 긴장 감소의 즐거움으로 보고 미감의 동인을 여기에 설정하였다.

(Abstract)

With increase of internet users, usage frequency of e-mail card is growing up. In addition to advantage of delivering message in real-time, e-mail card contains words, animation and sound. So users can enjoy it's multiple characters. For these reasons, there is a shift in preference from traditional card to e-mail card especially in young age. In character portal sites serving users with e-mail card it is regarded as useful media for character promotion. After bizarre rabbit 'Mashimaro' wins a great success as Flash animation, Flash card has been treated as an important media in character business. As the study on the aesthetic motive in Flash card, this thesis analyzes what is the meaning existing in characteristic expression of Flash card and proposes that the meaning is related to tension reduction from the viewpoint of entropy principle. We can summarize that contents of animation are based on striving toward simplicity and expressions of animation are based on catabolism. Both lead to pleasure of tension reduction. We can draw conclusion that pleasure of tension reduction becomes one of major factors of the aesthetic motive felt in Flash card.

(Keyword)

e-Card, Flash Animation, Aesthetic Motive

1. 서론

1-1. 연구 목적

디지털 미디어와 네트워크 구축으로 구현된 정보화 사회는 정보 공유와 교류의 확산을 가능하게 하면서 적극적으로 능동적인 커뮤니케이션을 촉진시켜 왔다. 나아가 개인의 의견과 개성을 존중하는 사회 분위기 조성뿐만 아니라 신세대 문화 형성에도 일정한 영향을 주고 있다. 각종 아이디어의 콘텐츠화, 미디어 기술과의 결합, 상품으로의 확장을 특징으로 하는 기호 산업의 부각도 이러한 사회적 흐름과 맥을 함께 하는 것으로 볼 수 있다. 생활수준의 향상, 문화소비 욕구증대, 신세대 등장 등은 기호 산업을 더욱 가속화하고 있다. 이것이 문화 콘텐츠 산업이라는 큰 줄기를 형성하였고 이제는 제조 산업과 함께 국가 산업 경쟁력 제고에 기여하고 있다. 문화 콘텐츠 산업은 캐릭터, 애니메이션, 게임, 음반, 영상 등으로 구성되어 있으며 이 가운데 캐릭터 산업은 문화 콘텐츠 산업의 중심이며 복합 산업의 성격을 띤다.

최근 미디어 기술이 캐릭터 산업과 결합하면서 제작자와 이용자간의 거리를 좁히고 있다. 출판 만화에서 시작(creation), TV 시리즈에서 극장용 애니메이션으로 그리고 캐릭터 상품화로의 전개(expansion), 마지막으로 해외수출(export)이라는 기존의 캐릭터 비즈니스 전개 공식이 뉴 미디어와 연계되면서 변화를 맞게 된 것이다. 온라인 홍보를 위한 플래시 카드가 그것으로써 기획한 스토리를 플래시 애니메이션으로 제작 e 카드 형식으로 사이트에 올리는 것이다. '마시마로'가 플래시 애니메이션으로 성공한 이후 플래시를 이용한 온라인 매체가 크게 일 반화되고 있으며 인기 캐릭터인 경우 e 카드보다 장편인 스토리텔링 애니메이션으로 발전시키기도 한다. 전문 업체에서는 카드라는 매체 속에 캐릭터를 실어 보내 사용자의 인지도를 높인 후 캐릭터 상품으로 유도하게 된다. 이용자는 단순로운 텍스트 위주의 이메일이 아닌 동영상과 효과음이 어우러진 동적인 카드이므로 자기 정서와 느낌을 카드에 보낼 수 있다. 다양한 캐릭터가 살아 움직이는 e 카드에 의해 새로운 온라인 프로모션 환경이 형성되고 있는 것이다. 그러나 캐릭터 비즈니스에 활력을 불어 넣고 있는 플래시 카드에 대한 디자인 차원의 분석은 충분치 못한 실정이다. e 카드의 속성상 미디어 환경의 발전과 이용자의 트렌드 변화에 따라 가변성이 높은 점을 감안하더라도 이에 대한 검토는 e 카드 제작을 위한 이론적 토대로 활용될 수 있다.

e 카드가 우리에게 주는 쾌감의 동인에 대한 이해를 통해 적절한 표현 설정을 위한 기초 정보를 제공하고자 하며, 소구대상 층이 비슷한 관련 디자인 분야에서의 창의적 발상과 전개를 위한 객관적 근거를 마련하는데 연구의 목적이 있다.

1-2. 용어와 종류

• 인터넷상에서 제작된 편지나 카드에 대한 용어로서 웹카드, 인터넷 카드, 온라인 카드, 이메일 카드, e카드 등이 다양하게 사용되고 있다. 이들 가운데 이메일 카드는 전자 편지나 카드를 직접적으로 지칭한 적합한 어휘라고 생각되나 국내 뿐만 아니라 외국 사이트에서 사용빈도가 높은 e카드를 본문의 용어로 선택 사용하였다.

• e 카드는 캐릭터 탄생 배경에 따라 만화 캐릭터 카드, 캐릭터 카드, 팬시 캐릭터 카드 등으로 나눌 수 있다. 테마에 따라 분류하면 전문 사이트마다 차이가 있으나 기념일, 계절, 사랑/우정, 안부/건강, 감사/사과 등으로 나누어 볼 수 있다.

성격에 따라서는 애니메이션 카드, 캐릭터 카드, 아이템 카드, 게임 카드, 보이스 카드¹⁾로 분류할 수 있다. 애니메이션 카드는 사용자 사이에서 가장 선호되는 카드 형식으로써 플래시를 주로 이용하므로 본고에서는 이를 e 카드로 고쳐 사용하였다. 플래시는 처음부터 웹 애니메이션용으로 개발된 벡터 기반의 프로그램이다. 동작 이동과 형태 변형의 트위닝(Tweening) 기법, 가속도 조절 기능인 이싱(Easing), 무비 동작을 제어하는 액션 스크립트(Action Script) 등으로 인해 GIF 애니메이션과는 비교할 수 없을 정도로 다양하고 자연스러운 동작을 구현해 낼 수 있으며 동작에 따른 효과음도 가능하다.

캐릭터 카드는 만화 작가, 일러스트레이터, 캐릭터 전문 작가들이 그려낸 주인공들에 배경 음악과 함께 간단한 동작을 더한 것이다. 애니메이션 효과가 비교적 단순한 GIF 애니메이션이 주로 이용되며 반복 동작이 특징이다. GIF 애니메이션은 GIF 파일 형식으로 되어 있는 그림 파일을 사용한다. GIF 파일은 여러 장의 비트맵 기반의 그림을 담을 수 있기 때문에 이를 필름처럼 연이어 보임으로 움직임을 만들어 내는 애니메이션이다. LZW와 같은 압축 방식을 사용하여 용량이 작은 반면 재생을 하거나 멈출 수 없기 때문에 인터랙션(interaction)이 어려운 단점이 있다. 비록 세련도가 높지 않은 틀이라 해도 연속된 반복 동작으로 초기에 아동층 e 카드 유저에게 호응을 얻었다.

아이템 카드는 카드를 구성하는 모든 사항을 이용자 취향에 따라 선택하여 보내는 카드를 말한다. 이용자 자신의 아바타를 조립하여 만들고 여기에 원하는 배경과 효과 처리를 한 후 봉투의 종류까지 결정함으로써 개성있는 연출이 가능한 카드이다. 즉 아바타 포맷을 e 카드에 접목시킨 것이라 하겠다.

보이스 카드는 멜로디나 간단한 단어가 담긴 기존의 음성 카드보다 발전된 형태로 자신의 목소리를 카드에 직접 녹음하여 보내는 오프라인 카드이다. 모니터로 받아 보는 다른 e 카드와는 달리 보이스 카드는 제품 카드이다.

게임 카드는 짧고 쉽게 즐길 수 있는 단순 게임을 카드에 적용한 것이다. 한 전문 업체의 경우 아케이드, 퍼즐, 스포츠, 보드 등의 항목으로 분류 운영하고 있다. 주로 점수내기를 통해 e 카드에 재미를 더한 것이다.

1-3. 범위

• 웹 디자인에서의 애니메이션 처리는 해당 사이트의 완성도와 유저의 주목성을 높이는데 있어 핵심 사항이라 하겠다. 더욱이 젊은 감성과 감각에 호소해야 하는 e 카드의 경우 애니메이션 처리는 물론 인터랙티브 요소는 필수 조건이 되었다. 이러한 요구에 부응하며 자연스러운 애니메이션을 구현하는 플래시 카드는 젊은 층의 기호를 잘 반영한 카드 형식으로 평가받고 있다. 이를 계기로 전문 업체에서는 플래시 카드를 장편으로 발전시킨 플래시 애니메이션을 제작하여 사이트에

1) 연합뉴스, "목소리 담은 보이스 카드 인기", 2001.12.18, wong@yna.co.kr

등장시키고 있다. 본고에서는 성격에 따른 분류에서 열거된 여러 종류의 e 카드 가운데 이용자의 큰 호응을 얻고 있는 플래시 카드를 연구의 범위로 하였다. 이와 함께 플래시 카드와 동종의 캐릭터를 이용하여 유사한 진행을 취하고 있는 스토리텔링 애니메이션 방식의 플래시 애니메이션도 디자인 분석을 위한 보조 사례로 사용하였다. 이는 양자가 길이의 차이만 있을 뿐 근본적인 차이는 없기 때문이다.

• 이야기의 재치와 의외성 넘치는 설정 못지않게 이용자에게 즐거움을 주는 것은 표현 형식일 것이다. 더욱이 e 카드가 지닌 특유의 직접적인 매력은 친근감 있게 디자인된 캐릭터와 이들이 사건의 전개에 따라 독특하게 움직이는 동적인 시각성에서 찾아야 할 것이다.

이것은 표현성에 관련된 조형적 문제에 대한 논의가 우선되어야 함을 뜻한다. 스토리 이전에 묘사되고 표현된 이미지 속에 담겨진 표상을 연구의 범위로 하여 e 카드가 지닌 미감의 동인을 정리해 보고자 한다.

2. e 카드의 현황과 특성

2-1. 현황

각종 미디어 발전과 온라인 교류는 캐릭터 산업의 발전에도 기여를 하고 있다. 플래시 애니메이션은 저비용으로 고효율의 프로모션을 창출하는 통로써 캐릭터 비즈니스에 중요한 전기를 마련하고 있다. 2001 캐릭터 산업계 동향 조사에 따르면²⁾ 인터넷과 모바일을 이용한 온라인 캐릭터 비즈니스는 일본을 앞선다고 밝히면서 아바타 비즈니스, 캐릭터 다운로드 그리고 플래시 애니메이션을 통한 활성화가 그 좋은 예라고 분석하였다. 이는 온라인 캐릭터 산업에서 플래시 애니메이션이 차지하는 비중을 알게 해준다. 플래시 애니메이션으로 인기를 모은 마시마로는 2001년 일본에 이어 2002년 동남 아시아 수출로 캐릭터 비즈니스 전개에 있어 최종 단계를 성공적으로 밟고 있다. 마시마로에 고무된 국내 업체들은 플래시를 이용한 캐릭터 프로모션에 힘을 기울이면서 즐라맨, 우비소년, 푸카 등이 플래시로 제작되어 이용자들로부터 높은 호응을 얻고 있다.

이와같이 캐릭터 홍보 단계에서 플래시의 역할은 절대적인 것으로 업계는 인식하고 있다.³⁾ 그런데 플래시 애니메이션을 담은 주요 매체가 e 카드인 것이다. e 카드란 사용자가 인터넷 상 다양한 기법을 통해 제작한 편지지나 카드를 원하는 사람에게 메일로 보낼 수 있도록 한 서비스⁴⁾로서 이용자의 손에 의해 확산을 가속화시킬 수 있는 장점이 있다. 국내 캐릭터의 대명사인 '둘리'가 1983년 출판만화로 탄생한 것과는 달리 최근의 캐릭터들은 플래시를 이용한 e 카드로 데뷔하는 경향이 늘고 있는 것도 이러한 이유에 기인한다.

현재 e 카드 업체는 레테컴(www.lettee.com), 샌드투유(www.send2u.co.kr), 디어유(www.dearyou.com), 씨즈메일(www.cizmail.co.kr) 등이 선두 그룹을 형성하고 있으며 여기

에 아트박스, 바른손 등 오프라인의 전통적인 강자들도 e 카드 시장에 진입⁵⁾ 각축을 벌이고 있다. 이들은 e 카드를 캐릭터의 인지도 형성과 시장 런칭을 위한 주요수단으로 삼고 있다. 포스트넷(www.postnut.com)은 출판만화, 일러스트레이션, 캐릭터 등 분야별로 작가들을 관리하며 이들이 기획한 스토리를 플래시로 제작 e 카드 형식으로 사이트에 올리고 있다. 특히 e 카드 짱개소녀 '푸카'를 성공시키고 이를 장편으로 제작함으로써 e 카드의 효용성을 실증하고 있다. 레테의 경우 '알콩달콩', '우씨와 돌찌', '아로아아미', '나무늘보' 등의 캐릭터를 개발하여 e 카드로 제작 운영하고 있으며 디어유도 '오이아아', '우어리언', '호비키드' 등을 제작하여 e 카드로 선보이고 있다.

플래시와 온라인 카드가 결합된 e 카드는 최근 캐릭터 프로모션에서 하나의 줄기를 형성하고 있음을 현황을 통해 확인할 수 있다.

2-2. 특성

만화와 영화는 속성상 e 카드의 인접 분야로 여겨진다. 특성상 이 두 가지의 특성을 공유하고 있기 때문인데 이점에서 보면 e 카드는 미니 만화 영화인 셈이다. 만화와 영화의 차이어 대해 오모타 이누히코는 3가지를 들어 서술했었는데 이를 정리하면⁶⁾ 첫째 두 가지 모두 일정한 질서어 기초해서 영상을 조직해 나가지만 만화는 이 연속적 질서가 큰 일정한 시각적 질서를 의미하지 않는다. 하나의 컷에 멈춰 설 수도 있고 이전의 컷으로 되돌리는 것이 가능하기 때문이다. 둘째 만화는 영화의 단일 스크린과 달리 고정된 틀이 없이 모양과 크기로서 다른 컷과 컷이 다수로 결합되어 화면을 이루며 이 화면을 통해 독특한 설화법(設話法)을 전개한다. 마지막은 운동과 영상의 관계에 대한 것인데, 만화는 특정한 영상만이 선택되어 일련의 행위를 대표하여 표현됨으로 영화와 같이 운동의 시작에서 끝까지 영상으로 진행시킬 필요가 없다. 따라서 만화는 영상의 이코노미(절약)가 이루어 진다는 것이다. 결국 만화란 각각의 독립성을 유지한 서로 다른 컷의 축적에 의해 비선형적 흐름의 설화법을 구사하는 예술의 한 형태로서 경제적 영상 연출이 특징인 것으로 요약할 수 있다. 이에 반해서 영화는 시간을 등간격으로 분절하고 이에 맞추어 나열된 컷들은 그 자체는 완결되어 있지 않은 단편의 성격을 지닌다. 단편이들이 선형적 흐름 속에서 연결되어 이어질 때 비로서 운동으로 재생된다. 이점에서 플래시 카드는 swf 파일포맷으로 된 미니 영화인 셈이지만, 진행에 있어 비약과 함축, 단절과 축적이 즐겨 사용되므로 영상의 이코노미라는 만화적 속성도 가미되어 있다고 볼 수 있다.

더욱이 e 카드를 이루는 개별 프레임 속으로 들어가면 만화의 독특한 표현 방식이 상당부분 전이되어 있음을 알 수 있다. 감정을 나타내는 각종 부가 기호와 운동과 정지를 암시하는 도식화된 기호들, 음성을 대신하는 말풍선과 의성어, 의태어의 도입 등이 그것이다. 친근하고 유머스러운 디자인을 위한 형태왜곡(distortion), 상황에 따라 자유로이 변하는 형태전⁷⁾

2) 한국문화콘텐츠진흥원, 2001캐릭터산업계동향조사, 2002, p.167

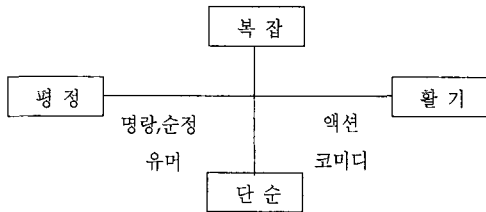
3) 대한민국 캐릭터 페어 2002 행사장의 경우, 업체가 내세우는 주력 캐릭터를 플래시로 제작하여 각 부스의 전면에 설치하고 있음은 플래시 애니메이션이 홍보 매체로 보편화 되어 있음을 실증한다.

4) 강희중 기자, e카드업체들 캐릭터 사업 박차, inews24, 2002.6.21

5) 조재길 기자, "이카드는 달라", 한국경제신문, 2000.11.22

6) 오모타 이누히코자, 김이량역, 만화원론, 시공사, 2000, pp.18-22

(metamorphosis)와 의인화는 만화적 리얼리티가 그대로 전사된 듯하다. 이러한 표현체계는 묘(妙, 시공간 사물 등을 압축하거나 비약하여 묘한 재미를 줌), 액(畵, 과장과 생략을 통해 왜곡된 이탈의 재미를 줌), 탈(脫, 도덕이나 생활의 꾀에서 일탈하고 싶은 심리를 충족시키며 재미를 줌) 등의 특질을 드러내는데 우리는 이를 통해 즐거움이라는 쾌감을 얻게 될 뿐만 아니라 유아기로 회귀하려는 퇴행심리를 보상받게 된다. 그런데 e 카드는 내용상의 감정 흐름에 따라 활기-평정과, 구성상의 짜임새 정도에 따라 복잡-단순의 두 개의 교차축 중 어느 한곳에 위치한다고 볼 수 있다. 이를 정리하면 다음과 같다.



e 카드는 주제 내용에 관계없이 대부분 단순 구성의 특징을 보이고 있다. 캐릭터와 관련된 한 주장에 따르면⁷⁾ 캐릭터 상품의 선호 아이템은 초등학교생일 경우 스포츠류와 명랑 순정류를, 성인의 경우(미혼여성) 동물 캐릭터를 선호한다고 하였다. 이러한 성향을 e 카드의 내용에 대입해 보면 초등학교생은 감정 유희가 다소 높은 카드 주제와 관련되어 있으며, 미혼 여성은 비교적 낮은 주제를 선호하는 것으로 보인다. 그러나 이들 모두 단순 구성을 전제로 한 것이다. 이상의 내용을 정리하면 e 카드는 영화적 진행과 만화적 표현을 취하면서 로맨스, 액션, 유머, 코미디 등의 내용으로 이용자의 경직된 정서에 이완과 휴식을 제공하는 특성을 지닌 매체라 하겠다.

2-3. 표현 기법

e 카드 애니메이션을 위해 일반적으로 사용되어지는 플래시 기법은 다음과 같다.

• 트위닝(Tweening)

각 프레임마다 매번 서로 다른 객체를 넣어 애니메이션을 구현한다면 GIF 애니메이션과 다르지 않을 것이다. 플래시에서는 트위닝을 적용하면 두 개의 키프레임 사이에 있는 중간 그림을 자동으로 생성시키기 때문에 손쉽게 애니메이션을 제작할 수 있다. 트위닝에는 두 가지가 있다. 모션 트위닝(Motion Tweening)이란 시작 프레임과 종결 프레임에 같은 심볼을 원하는 위치나 크기로 변경해 놓으면 중간 프레임에 들어갈 이미지를 자동으로 생성시켜 주는 기능을 말한다. 시작 프레임과 종결 프레임 심볼의 크기를 달리하면 크기 변형 애니메이션이 만들어지고 위치가 이동되면 이동 애니메이션이 된다. 셰이프 트위닝(Shape Tweening)은 흔히 물핑 효과와 비교된다. 물핑 효과는 어떤 객체가 다른 객체로 부드럽게 변형되는 효과를 말하는데 셰이프 트위닝을 이용하면 이같은 효과를 자동으로 구현해 낼 수 있다.

• 이징(Easing)

트위닝에는 다양한 옵션이 있는데 가장 빈번히 사용되는 것이

이징(가속도) 조정 기능이다. 트위닝이 설정된 프레임중 첫 번째 프레임에 가속도를 정해 줌으로써 자연스러운 객체 이동을 연출할 수 있다. 가속도 값이 -100에 가까울수록 동작의 시작 부분이 느리고 +100에 가까울수록 동작의 마지막 부분이 느려진다.

• 모션 가이드(Motion Guide)

직선 움직임 밖에 표현할 수 없는 모션 트위닝과는 달리, 모션 가이드를 이용하면 곡선이나 호형에 따라 자연스럽게 움직이는 모션 트위닝 애니메이션을 제작할 수 있다. 모션 가이드는 가이드 레이어에 자유자재로 그려 넣는 선으로서 모션 트위닝의 진로를 안내하는 역할을 한다. 가이드 선을 따라 객체가 이동하기 때문에 사실감 있는 애니메이션 연출이 가능하다.

• 컷아웃(Cut-Out)

기존의 셀 애니메이션에서 구사해 온 기술로서 전체 가운데 움직임이 필요한 부분만을 따로 여러장 그려 각 부분별로 동작을 주는 방식을 말한다. 플래시에서도 부분 동작을 요하는 곳만을 선택하여 잘라내고 붙이는 공작처럼 애니메이션을 제작한다. 제한된 부분의 동작만을 위해 프레임을 추가하므로 객체 전체를 여러번 그리는 번거로움을 피하게 한다. 신체의 일부분에서만 일어나는 얼굴표정이나, 고정된 몸체에 팔 다리만의 움직임을 표현할 경우 유용하게 이용된다.

• 액션 스크립트(Action Script)

액션 스크립트란 플래시에서 사용하는 프로그래밍 명령어로서 시간과 객체에 조건부 명령을 내리거나 사용자 반응에 따라 애니메이션을 진행하게 만드는 역할을 한다. 순차적으로 진행되는 단순한 애니메이션이 아닌 사용자의 의도에 따라 애니메이션을 변화도록 해 줌으로써 인터랙티브한 애니메이션이 가능하다. 기초적인 것으로는 사용자가 단추를 클릭하여 URL 주소를 링크하는 것부터 입력한 정보를 무비 내에서 연산 처리하여 그에 맞는 결과물을 보여 주는 기능 그리고 인터넷의 장점인 양방향 대화 방식을 가능케 하는 것에 이른다. 액션 스크립트에는 프레임에 넣어 주는 프레임 액션과 각종 심벌에 넣어 주는 오브젝트 액션이 있다.

• 오니온 스킨(Onion Skin)

이 기능은 선택한 프레임들의 객체 위치를 한 화면에 동시에 보여 준다. 마치 얇은 양파 껍질이 여러 겹 겹친 이미지로 객체의 이동 모습을 확인시켜 준다. 따라서 부드러운 동작을 위해 눈으로 확인하며 해당 프레임들을 적절히 편집할 수 있다. 여기에 Effect 판넬을 이용하여 일괄적으로 객체의 색상이나 알파값을 변경할 수도 있으며 전체 그림의 크기를 변형시킬 수 있다.

• 무비 클립 심볼(Movie Clip Symbol)

무비 클립 심볼이란 애니메이션이 들어가 있는 심볼을 말한다. 예컨대 날개 짓하며 자유롭게 날고 있는 나비의 경우 반복되는 날개 짓을 먼저 무비 클립 심볼로 제작한 후 이를 허공을 나는 동작과 결합하는 것이다. 각 심볼(객체)마다 고유한 동작을 지닌 채 전체 동작과 결합되어져 사실적인 애니메이션을 만들 수 있다.

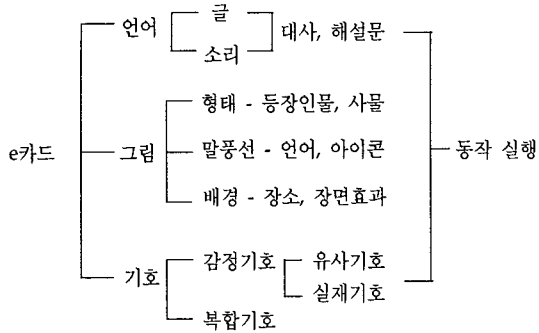
7) 임은모, 문화 콘텐츠 비즈니스론, 진한도서, 2001, pp.110-111

8) 한창원, 애니메이션 경제학, 커뮤니케이션북스, 1998, p.110

3. 요소와 미적 동인 분석

3-1. 구성요소

e 카드는 언어, 그림, 기호로 구성되어 있다. 언어는 글과 소리로 그림은 형태, 말풍선, 배경으로 기호는 감정기호와 복합기호로 구성되며 이를 다음과 같이 세분화할 수 있다.⁹⁾



• 언어

언어를 구성하는 글과 소리에서 나타나는 대사는 대화문, 의성어, 의태어, 의음어(擬音語)로 나누어 진다. 이동, 충돌과 같은 동작이 강조되는 애니메이션의 특성상 음성보다 의성어가 많이 나타난다. 그런데 의성어는 종종 음성소(音聲素)로 환원되지 않는 비음성론적인 의미를 갖기도 한다. 예컨대 말풍선에 흔히 나타나는 '@#&% '와 같은 상호결합이 안되는 의성어를 말하는데 여기서 우리는 소통의 단절감을 느끼게 된다. 이런 종류의 의성어를 의음어로 칭한다면 플래시 카드 속의 의음어는 정상적인 언어체계를 교란하는 기형적 문자라기보다는 감정이입에 의해 활성화된 재치있는 문자라 할 수 있다. 해설문은 카드 주제와 관련된 문구, 문장, 사물지시, 상황설명 등이 이에 해당한다.

• 그림

형태란 애니메이션에서 주요한 역할을 수행하는 등장인물(캐릭터)과 사물들을 말한다. 대부분 외관은 단순화의 특징을 띠는데 이것이 내면으로까지 그 의미가 확대되어 캐릭터의 탄생에서 설정된 성격이 결정화되어 변함없이 지속된다.

결국 이용자는 캐릭터가 구축한 가상 이미지 커뮤니케이션을 혼란없이 수신하고 자신과 캐릭터를 쉽게 동일화 한다.¹⁰⁾ 이제 이용자는 캐릭터가 연출해 내는 가상 세계의 가능성을 카드선택과 발신이라는 일종의 구매 행위를 통해 자신과 연계시키게 되는 것이다. 대개 등장인물의 얼굴은 감정을 담당하며, 몸체는 행동과 밀접한 관계가 있다. 얼굴에서 감정의 의미소로서 중요한 곳은 얼굴형, 머리모양, 눈, 입이 그것이다. 이 가운데서도 움직임과 크기의 변화가 용이한 눈과 입이 감정을 주로 담당한다. 더불어 얼굴 양쪽 볼에 생기는 홍조도 부속 기호로 감정을 드러낸다.

말풍선에는 등장인물의 실제 대화뿐만 아니라 언어적 메시지로는 표현하기 곤란한 심리적 소망이나 독백을 서술하기도 하며, 문자이외의 아이콘적 기호가 도입되어 다양한 비유와 개인적인 지각을 직접 영상화하기도 한다. 대개의 말풍선은 실

선으로 된 풍선 모양을 하고 있다. 그러나 그 안에 들어가는 말의 성격에 따라 형태를 자유롭게 바꾼다. 원 형태에서 가시가 돌쳐 파열되는 듯한 형태, 구름형태, 거품형태 등으로서 단순한 대사를 담는데 머물지 않고 재치있는 비유와 함축의 그릇이 되어 독특한 소통체계를 이룬다.

배경에는 주변을 묘사한 장소와 등장인물의 움직임과 감정을 강조하기 위한 장면효과가 있다. 장면효과는 시간 기후 날씨 지역 등에 대한 직 간접적인 정보의 제공과, 충돌 폭발 돌진과 같이 속도에 수반되는 효과 처리 그리고 이용자의 집중과 주목을 위한 표현 등으로 유용하게 사용된다.

• 기호

감정기호는 등장인물의 감정을 효과적으로 전달할 목적으로 도입된 여러 가지 기호를 말한다. 일반적으로 등장인물의 얼굴 위나 주변에 독립된 형태로 나타나 감정을 보충한다. 입 머리 코에서 내뿜어지는 김, 하트모양, 머리위 별과 같이 실제하지 않는 것을 유사기호라 하고 땀, 눈물과 같이 실제하는 것을 과장하고 양식화 한 것을 실제기호라 하였다. 이들은 현실보다 명료한 감정 연출을 위해 자주 등장한다. 애니메이션에서의 감정기호는 기호의 발신자인 인간과 유사한 생명과 의지를 갖고 있는 것처럼 보인다. 만화화는 달리 의미체계를 지닌채 나타났다가 사라지는 생명의 과정에서 그리고 인간이라는 생명체와 일체감을 이루며 호흡하는 과정에서 생명성을 한층 강하게 느끼게 한다. 복합기호는 문자와 관련된 것으로 문자 속성을 혼적으로 유지한 채 그래픽화 되어 다른 형상들과 함께 어울리며 하나의 자율적 세계를 구성하는 것을 말한다. 이와는 달리 다양한 아이콘이 문자화하는 것도 함께 포함한다.

지금까지 e 카드를 구성하는 요소로 언어, 그림, 기호를 들고 각각의 내용에 대해 살펴보았다. 이들 가운데 애니메이션의 핵심 역할을 수행하는 형태(등장인물)와 형태에 의해 표출되는 다양한 기호에 대한 디자인 분석을 통해 그 의미와 미적 동인을 정리토록 하겠다.

3-2. 미적 동인 분석

3-2-1. 형태

• 비례

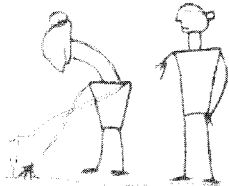
등장인물은 일반적으로 얼굴, 몸통, 발의 세 부분으로 나누어 볼 수 있다. 각 부분은 강조와 생략이 가해지는데 기형적으로 커진 얼굴과 약화된 몸체는 대개 정면을 중심으로 측면과 뒷면 등의 몇 가지 각도에 의해 도식화되는 특징을 지닌다. 형태뿐 아니라 움직임에서도 인물들의 상호위치와 각도에 따른 섬세한 동작 연출에 제약이 따른다. 여기에는 파일의 용량 및 작업 양과 관계된 기술적인 문제도 있으나 오히려 이러한 특징이 이용자에게 강한 인상을 주는 요인임을 부정할 수 없다. 구체적으로 각 부분의 비례를 보면 2등신이 많될 정도로 얼굴이 극단적으로 강조되며 삼화식의 캐릭터의 경우에도 3등신을 크게 벗어나지 않는다. 두부(頭部)의 확대는 생각과 감정의 표현에 있어 눈과 입이 있는 얼굴이 크게 부각될 수밖에 없는 물리적인 당위와 함께 이같은 비례 조정이 귀여움을 느끼게 하는데 적합하다는 감각적 판단에 따른 것으로 볼 수 있다.

캐릭터가 취하는 형태 특징은 아동의 그림에서 손쉽게 찾아볼

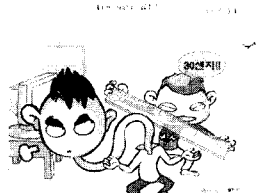
9) 오시로 요시타케저 김이령역, 만화의 문화 기호론, 눈빛, 1996, p.30의 내용을 일부 수정하여 여기에 적용하였다.

10) 한창원, op.cit., p.97

수 있는데 마치 아동화의 편린이 이들 캐릭터 형태에 전사된 듯하다. 아동화를 닮은 캐릭터의 모습에서 우리는 잊고 있던 기억을 따라가며 퇴행적 친밀감을 맛보게 된다. <그림2>는 답상이란 테마의 e 카드로서 기다림을 강조하기 위해 기형적으로 목이 늘어나 있다. 늘어난 목은 지각적 활력을 주어 운동감을 느끼게 하는데 운동감은 비례 변형에 의해 유발되기 때문이다. 예컨대 수평 수직 축이 서로 균형을 이루고 있는 원이나 정사각형과는 달리 타원형이나 직사각형은 긴축을 따르는 방향성 긴장이 생기고 우리는 이 방향을 따라 운동감을 느끼게 된다. 또한 늘어난 목선은 인체의 친근한 비례감에서 이탈된 변형의 정도만큼 긴장감을 유발시킬 수 있다는 점에서 더욱 운동감을 배가시킨다. 이러한 비례상의 과장은 아동화에서도 나타나는데 <그림1>은 잃어버린 연필을 줌고 있는 아이를 그린 그림이다. 양팔을 길게 늘려 주목 자점인 연필에 닿게 하여 동세를 느낄 수 있는 반면 옆에 무심히 서 있는 아이의 오른손은 정상보다 퇴화되어 운동감 연출이란 측면에서 두 아이간의 좋은 대조를 이룬다. 또한 연필에 시선을 맞추고 있는 아이의 목은 실제보다 길게 휘어져 팔의 운동 방향과 협응하면서 전체 동세 즉 운동감을 한층 고조시키고 있다. 물론 이 역동적 표현이 중요하다고 인식된 부분은 과장해서 그리며 관심밖의 부분은 생략하는 아동의 단순사고에 기인한 것이라 해도 아동은 판 길이의 비례상 과장이라는 소박하면서도 매력적인 방법을 통해 주제 메시지를 효과적으로 전달하고 있는 것이다. 이같은 비례 과장을 통한 주제 전달방식이 <그림2>에서 보이는 바, 기다림이라는 e 카드 주제를 목 길이의 과장으로 표현해내고 있다.



<그림1>
아동미술지도,형설출판사
1983,p.73

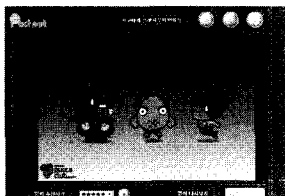


<그림2>
www.lettee.com,답장카드
터프가이의기다림

과장에 있어 출현 빈도가 높은 것은 양적 과장일 것이다. <그림3>에서 눈물은 마치 강물이 흐르듯 하는데 이러한 양적 과장의 대상은 콧물, 땀 무엇이든 가능하다. <그림4>의 경우 물속에서도 땀이 흐르는 모습은 현실성이 없지만 캐릭터의 감정은 어떠한 상황에서도 전달되어야 하므로 이러한 과장은 전혀 어색함 없이 행하여진다.



<그림3>
www.lettee.com,우찌와돌찌
100원의기적



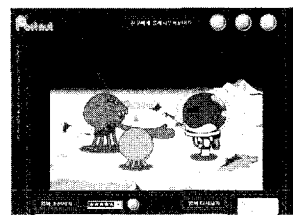
<그림4>
www.postnut.com,푸카
썸머스토리

과장으로 얻어지는 주된 기능은 형태에 주의력을 집중시켜 메시지를 명료하게 전달하는데 있을 것이다. 조형 차원에서 보면, 이미지를 독특하게 조형케 함으로써 캐릭터 인지도를 높일 수 있다. 또한 이야기 전개 속에서 묻혀도 좋은 내용과 강조해야할 내용에 따라 표현상의 적절한 완곡을 조절할 수 있게 한다. 이러한 이유로 과장은 흐트러지기 쉬운 이용자의 관심과 흥미를 지속시키는데 효과적인 표현방식이라 하겠다.

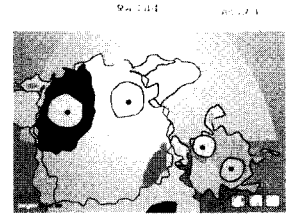
• 형태변형

어떤 계기나 상황에 따라 등장인물이 변신하는 일은 흔히 일어나며 이는 흥미유발을 위한 전략중 하나라고 하겠다. 사실 등장인물 들은 자기 동일성을 유지하기 위해 신체 비례나 복장에서부터 외곽선의 라인 퀄리티(Line Quality)에 이르기까지 엄격히 지켜진다는 점을 감안하면 형태변형은 아이러니이다. 형태에 있어 보수적임에도 불구하고 등장인물은 기회만 주어진다면 스스로에 재치 있게 변형과 변신을 행한다. 변형의 과정은 나름의 인과율과 동기부여에 의해 진행되는데 <그림5>는 혹성에 온 '라면보이'를 문어가 맞이하는 장면이다. 문어의 다리는 손으로 변하여 악수를 하고 다시 다리로 돌아간다. 신체에서 뻗어 나온 여러 지체가 기능상의 필요에 따라 그 성격이 바뀌는 '생물적 변용'은 이제 좀더 흥미로운 발상으로 발전하게 된다. <그림6>과 같이 등장인물 자체가 '물성의 변환'을 보이는데 '우비소년'으로부터 예상치 못한 변명을 듣고 충격을 받은 노인의 모습이다. 노인은 순간적으로 인격을 상실하고 우리와 같은 물질로 오브제화화 하여 정신적 침몰이 물질적 침몰로 대치되어 균열과 붕괴로 이어진다. 참신한 아이디어로 쾌감을 연출해내는 이러한 변환기법은 동시성(Simultaneity)이라는 고도의 표현 방식과 관련지어 볼 수 있다.

예술에서 동시성이란 서로 다른 차원이나 위상(시간, 공간, 질, 측면)을 동시에 한 화면 속으로 응축시키는 것을 말한다. 아동화의 경우 얼굴의 정면과 측면이 혼합 또는 조합되어 전체를 이루는 것이 이에 해당된다고 할 수 있다. <그림6>에서는 동일한 이미지가 상이한 차원의 물질 질로 바뀌게 되는 것을 동적인 동시성으로 이해할 수 있을 것이다.



<그림5>
www.postnut.com,라면보이
달라면



<그림7>
www.lettee.com,우찌와돌찌
모기조심해

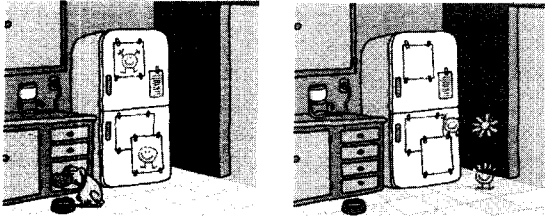


<그림6>
www.postnut.com,우비소년,돈나무전설

<그림7>은 앞서의 '물성의 변환'에 비해 소극적 변화이지만 그와 못지않은 시각적 즐거움을 주고 있다. 모기에 물린 '우찌와 돌찌'의 놀란 모습을 표현하기 위해 캐릭터 외곽선의 라인 퀄리티만이 바뀐다. 정상적인 선으로부터의 이탈만으로 허를 찔린 당혹스러움과 고통의 전율을 실감 있게 전달하고 있다.

To: [Recipient's Name]

To: [Recipient's Name]



<그림8>

www.care2.com, Nightlife

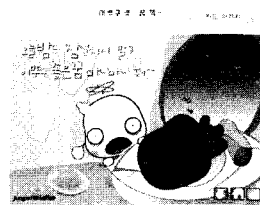
물적 변환이 또다른 차원에서 일어난다면 그것은 의인화가 될 것이다. 무생물이 인간과 같은 의지와 의식을 소유하며 이야기의 행위자로 나서게 되는 변신의 예를 <그림8>에서 볼 수 있다. 부엌 냉장고에 붙어있는 쪽지 속의 그림이 생명을 얻어 그림 밖으로 뛰어 내려와 즐겁게 움직인다. 물활론적 사고는 아동에서 어른, 원시인에서 현대인에 이르기까지 인간 의식 속에 각인되어 내려오면서 항시성과 일반성을 보이는데 이것에 호소하는 의인화 표현 방식은 조형 일반에 널리 쓰이고 있다. 이미지가 갖고 있는 의미를 수용자가 쉽게 인지하도록 해주는 '용이성'이 신속한 커뮤니케이션을 결정하는데 이때 용이성이란 인간 공동의 경험과 이미지 사이의 협응의 정도를 말한다. 인간 의식 속에서 항시성을 보이는 원형적 사고에 호소하도록 이미지를 조작하여 그 용이성을 높일 때 효과적인 커뮤니케이션이 이루어질 수 있음을 의미한다. 이런 측면에서 사물에 생명을 부여하는 물활론적 표현은 이 용이성을 쉽게 확보하는 효과적인 방식중 하나가 되는 것이다. 생명과 인성이 부여된 대상물은 모든 인간의 공동의 경험이나 행동양태에 부합되기 때문이다. <그림8>에서와 같이 의인화는 효과적인 의사소통뿐만 아니라 동화적 환상을 연출해 내는데도 많이 사용된다.

그런데 이러한 변형과 변신이라는 이탈은 고유의 정체성을 복원하려는 힘에 밀려 곧 사라지고 본래의 모습으로 되돌아간다. 변형과 복원이라는 특이한 화법은 이야기의 상식적 진행에서 이탈케 하며 완만한 표현에 강한 임팩트를 준다. 이들은 프레임 사이의 일상적 상호 호흡을 멈추게 하고 자기주장을 하게 한다. 이렇듯 서로를 충돌시키는 이질화는 분명 이화작용(異化作用)이라 하겠다. 그러나 이는 단순한 무질서나 혼란이 아닌 낮은 수준의 또 다른 질서라 할 수 있으며 기존 질서의 변형태인 것이다.

3-2-2. 감성기호

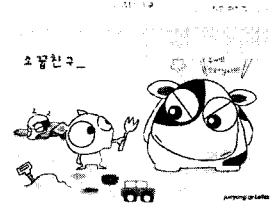
등장인물은 화면 속에서 걷고 뛰고 이야기할 뿐만 아니라 다양한 감정을 표출한다. 대사나 해설문이 최소화되어 있는 e카드의 경우 등장인물의 감정표현 수준에 따라 의미전달력이 달라지며 의미파악의 만족도가 결정된다. 생동감 있는 감정전

달을 위해 여러 기호가 동원되는데 주로 얼굴 주변에 떠오른다. <그림9>에는 머리위 별과 입김이 보인다. 달콤한 잠에 빠져 있다 잠자리를 빼앗겨 버린 주인공의 당혹스러움은 입김으로, 잠자리에서 내동댕이쳐져 머리에 흠이 날 정도의 통증은 별의 회전으로 등장인물의 감정과 벌어진 상황을 보다 명확하고 유머러스하게 표현해 주고 있다. 감성기호는 그 양이나 형태 그리고 놓이는 위치에 따라 다양한 의미체계로 확산되어 나간다. <그림9>의 입에서 발하던 숨이 <그림10>에서와 같이 머리 윗부분에 놓여져 다른 의미를 띠게 된다. 동일한 기호지만 분노로 바뀌는데 만일 기호의 갯수가 늘어난다면 분노의 양도 커지는 의미체계를 갖게 될 것이다.



<그림9>

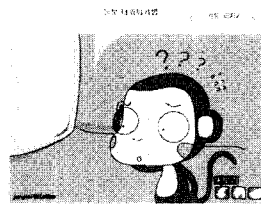
www.lettee.com, 알콩달콩
이뿌구중은꿈꿔



<그림10>

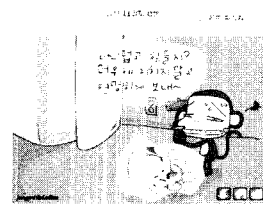
www.lettee.com, 우찌와돌찌
소중한 친구

<그림9>의 입김의 크기와 비례가 조절되어 입 가까이에 위치하면 안도의 한숨을 위한 기호로, 엉덩이 밑에 위치하면 즐거움의 도약이나 놀람으로 인한 치솟음의 기호로, 발 옆에 놓이면 보행에 따른 이동을 위한 기호로 그 의미코드를 바꾸게 된다. 입김과 함께 유사기호로서 자주 등장하는 것은 어리둥절함을 뜻하는 물음표(?)이다. <그림11>에서는 의아함을 좀더 강조하기 위해 45도 각도의 물방울 줄기가 물음표와 결합되기도 한다. <그림13>에서는 물방울이 기하학적 패턴으로 정형화되어 비슷한 상황에 반복 적용된다. 의아함뿐만 아니라 놀라움, 경적을 뜻하는 포괄적 표상으로써 여러 작가의 작품에 공통적으로 나타난다. 이렇듯 상용화된 기호는 의미 전달력은 좋지만 참신성은 떨어지기 마련이다. 이점에서 보면 <그림12>의 실타래가 영긴 듯한 기호는 혼란스러운 상황에서의 짜증스러운 감정을 상징한 것으로 앞서의 양식화된 상투적 기호와는 다른 고유성을 느끼게 한다. 현실에서는 대응물을 갖지 않는 이상의 기호들이 보충됨으로써 좀더 원활한 감정연출이 가능하며, 눈이나 입 그리고 동작에 의한 메시지 전달의 총체가 제시하려는 내용을 보다 명확하게 드러내어 의미의 만족도를 높여 준다.



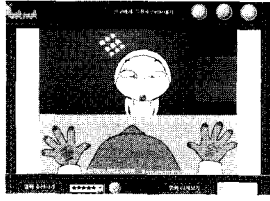
<그림11>

www.lettee.com, 나무늘보
늘보더위킵치법



<그림12>

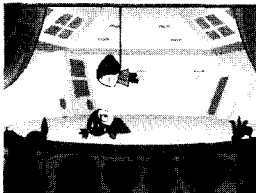
www.lettee.com, 나무늘보
늘보더위킵치법



<그림13>

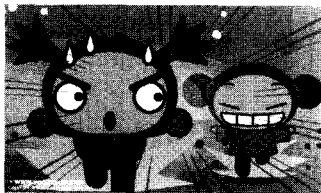
www.postnut.com,우비소년,뱃살공주를구하라

실재기호로 분류한 바 있는 땀은 여러 감정을 암시할 뿐 아니라 격렬한 운동표현을 위한 기능을 한다. 이마나 뺨에 흐르는 땀은 흥분의 정도를 가장 명료하게 표정하는 수단인데 <그림14>에서 '푸카'로부터 원치 않는 입맞춤을 당하는 남자친구 '가루'의 땀방울은 얼굴에 비해 크게 과장되어 있다. 땀의 흐름도 수직 하강하듯 작위적이다. 그러나 이러한 과잉과 부자연스러움은 땀에 절대적인 명료성을 부여하고 이로 인해 '가루'의 심적 긴장을 여실히 드러내는데 부족함이 없게 해준다. 또한 땀은 흥분과 긴장뿐 아니라 안도와 이완이 뒤섞인 기분까지 암시하기도 한다. 땀이 운동 코드로 사용될 경우 그것은 격렬한 활동 결과의 직유라 하겠다. <그림15>에서 연정을 품고 달려오는 '푸카'에 붙잡히지 않으려고 열심히 도망치는 '가루'의 긴장과 피로가 몇 개의 땀방울로 응결되어 있다. 운동에 따른 흥분과 피로는 물론 긴장과 이완에 이르는 복잡한 심리 상태를 소화하고 있는 땀은 다른 어떤 기호보다 빈번히 등장한다. 실제 <그림14>과 <그림15>의 경우 땀을 제외한 다른 감정기호는 거의 보이지 않을 정도이다. 땀의 호소력이라면 양식화되어 명료하게 드러난 모양이 얼마나 과잉인가 하는 점에 있는 듯하다.



<그림14>

www.postnut.com,푸카,키스모음



<그림15>

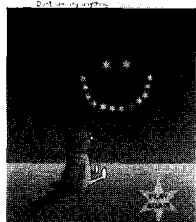
www.postnut.com,푸카,분신사마전

<그림16>과 <그림17>은 복합기호의 사례로서 화면을 꾸미는 소품의 기능밖에 갖지 못하던 형태의 집적이 이야기 속에 적극 편입된다. 자신의 기호적 속성을 유지하면서 전혀 다른 이미지로 재구성되어 새로운 의미를 구현하고 있다.



<그림16>

www.care2.com,Star Gazing



<그림17>

www.lettee.com,연락좀해라

<그림16>에서 개체로서의 별은 전체 형상성에 복종하면서 자신의 의미를 약화시키는데 이 결과 별들은 메시지 전달에 적극 참여하게 된다. <그림17>은 벽에 난 총알 역시 <그림16>와 같은 방식으로 메시지를 전달해 주는데 다만 드러난 결과가 문자를 이루고 있다는 점에서 다르다. 하나의 조형요소가 발전하여 다른 차원의 비주얼 펀(Visual Fun)으로 승화되는 구조 속에서 우리는 이화효과의 즐거움을 맛보게 된다.

4. 결론

앞서의 '요소와 분석'의 내용을 정리하면, e 카드가 지닌 미감의 근거를 이화적 표현과 단순구조가 만들어 내는 이완(弛緩)과 긴장감소의 즐거움에서 찾을 수 있을 것이다. 변신과 변용의 화법은 일상적 표현으로부터의 이탈이고 이화이며 여기서 우리는 심리적 이완의 쾌감을 느끼게 된다. 또한 e 카드는 단순함과 낮은 수준의 질서로 짜여져 있으므로 구조 주제가 행사하는 영향력이 미약한 매체로 이해될 수 있다. 약화된 구조 주제는 긴장 감소의 쾌감을 일으키는데, 이 두 가지 모두 엔트로피 개념으로 설명될 수 있다.

물리의 장에서 엔트로피 증가는 한편으로는 무질서한 파괴에 의한 질서 수준의 저하(이화작용)와 다른 한편으로는 구조 배열의 동질화에 의한 평형상태(단순질서)의 추구라는 양면성을 보인다.¹¹⁾ 이화작용은 질서 수준의 저하에 의해, 단순구조는 동질화에 의해 평형 상태를 추구하게 되며 긴장감소를 이끌어 내는 것이다. 이를 e 카드에 적용하면 표현 형태와 스토리 구조는 단순함으로, 표현 기법과 진행 방식은 이화적 성격으로 요약할 수 있고 이들은 각각 긴장감소와 이완을 산출한다. 전반적으로 구조적 주제 중심에서 벗어나 있으며, 동기설정의 당위성이 적으며 인과율의 상관성이 낮고, 비현실적인 진행 위주로 되어 있다는 점에서 단순, 이화구조라 하겠다.

구조적 주제가 행사하는 인력으로부터 풀려남으로써 작품은 긴장감소의 쾌감을 산출할 것이며 스스로가 낮은 질서 수준을 가진 최소한의 구조에 안주하게 될 것이다. 극단적인 경우에는 동질성의 공백(the emptiness of homogeneity) 상태에 이르게 되는데¹²⁾ 이러한 동질성 결여에 따른 이질화 현상은 표현특징에서 두드러진다. 즉 앞서 살펴본 e 카드의 진형적인 조형방식인 과장과 생략 그리고 변형과 변신과 같은 형태표현이 그것이다. 특징적 형태를 가능케 하는 형태왜곡과, 은폐되어 있던 대상의 본성을 노출시키는 형태변이는 표현상의 다이나미즘을 제공하지만 왜곡된 형태는 정상적인 것과 비교될 때 이탈성 강한 이질적 형태에 다름 아닌 것이다. 형태변이 또한 키 프레임간의 부단한 이화작용을 발생시키고 나아가 자연스러운 진행에서 이탈 상호충돌을 일으킨다. 그러나 이같은 구조성의 저하는 그 자체가 목적이 되어 이완의 쾌감을 연출해 내는 요소가 된다. 여기에 등장인물의 소망, 의지, 분노 등에 형태를 부여하는 다양한 감정기호들과, 하나의 기호적 속성에 또 다른 의미를 갖도록 하는 복합기호 역시 현실과는 동떨어진 이화적인 허구이자 허상이다. 이상의 표현특징 속에 내재된 과장과 상상, 은유와 함축은 실제적 일상에서 벗어나 정신

11) 루돌프 아르하임서 정용도역, 예술과 엔트로피, 눈빛, 1995, p.64

12) Ibid., p.64

을 이완시킨다. 결국 이용자는 e 카드 속에 담긴 허구라는 이 화기법을 통해 긴장감소의 쾌감을 경험하게 되는 것이다. 이에 본고에서는 e 카드가 지닌 미감의 동인을 이완과 긴장감소에 두고자 한다.

참고문헌

- 김유정, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 서울, 커뮤니케이션북스, (2000)
- 한창완, 애니메이션 경제학, 서울, 커뮤니케이션북스, (1998)
- 루돌프 아른하임저, 김춘일 역, 미술과 시지각, 서울, 기린원, (1992)
- 루돌프 아른하임저, 정용도 역, 예술과 엔트로피, 서울, 눈빛, (1995)
- 요시로 요시타케저, 김이랑역, 만화의 문화기호론, 서울, 눈빛, (1996)
- 요모타 이누히코저, 김이랑역, 만화원론, 서울, 시공사, (2000)
- 임은모, 문화콘텐츠 비즈니스론, 서울, 진한도서, (2001)
- 한국문화콘텐츠진흥원, 2001캐릭터 산업계 동향조사, (2002)
- 한국문화콘텐츠진흥원, 2001캐릭터 연감, (2002)
- 한국인터넷 정보센터, 어린이 디지털 매체이용 행태조사, (2000)
- 한국인터넷 정보센터, 인터넷 이용자수 및 이용행태에 관한 설문조사 결과보고서, (2001)
- 최국영 제갈영 공저, Flash5, 서울, 이버컴, (2002)

- 강동균 기자, “스토리/주인공 네티즌이 결정..”, 한국경제신문, 2000.9.8
- 박영태기자, “온라인 캐릭터 오프라인서도 인기..마시마로.카 이홀맨 등”, 한국경제신문, 2001.12.4
- 강희중 기자, “e카드 업체들 캐릭터 사업 박차”, inews24, 2002.6.21
- 조재길 기자, “이 카드는 달라”, 한국경제신문, 2000.11.22
- woong@yna.co.kr, “화제 목소리 담은 ‘보이스 카드’ 인기”, 연합뉴스, 2001.12.18

<국내>

www.lettee.com

www.postnut.com

www.mashimaro.co.kr

www.animationcard.com

www.cardkorea.com

<국외>

www.disney.go.com

www.care2.com

www.bluemountain.com

www.hotwired.lycos.com

www.hallmark.com/e-card