

기호학적 분석을 영상(映像)애니메이션

□ 이준한* / * 호서대학교 애니메이션전공 조교수

요약

모든 것이 영상화 되는 현상에 대해 그동안 Text 내에서의 단일한 이성(理性)구조만을 연구했던 인문학자들 간에 이것을 어떻게 받아들여야 하는가에 대해 많은 고민을 해 왔다. 특히 기호학자들의 이러한 연구는 오랫동안 지속되어 왔는데 움베르토 에코(Umberto Eco)를 비롯하여 소쉬르(Saussure), 퍼스(peirce) 등의 학자들의 논의는 주목할 만 하다.

에코는 중세미학에서 현대 기호학에 이르는 그의 철학적 관심을 기반으로 매스 커뮤니케이션 등 미학 일반과 텔레비전과 만화 등 대중 예술 분야에 대해 깊은 관심을 보였다. 그는 기호학에서 논의되는 기표와 기의간의 쌍방향적 열린 관계를 현대 예술의 개방성과 모호성에 연관짓고 있으며, 관습으로부터의 이탈로 보면서 대중 영상 매체를 본격적으로 연구하였다.

소쉬르는 기호학의 대표적인 인물로 이분법적 기호학, 예컨대 기표/기의, 형태/본질, 광그/빠를, 공시적/통시적 등 이분법적으로 기호와 기호학의 특성을 설명하고, 퍼스의 삼분법적 기호학(기호를 기호sign, 대상referent, 해석체interpretant의 삼각 체계로 설명하는 이론은 기호와 대상, 이 둘을 연결하는 해석체라는 새로운 형을 삽입시킴으로써 기호에 시간을 도입할 수 있는 가능성을 열어 주었다.

본 논문에서는 애니메이션 영상물에 대한 체계적이고, 합리적이고, 논리적인 접근과 분석을 위해 애니메이션 영상 이미지를 기호학적 틀 안에서 분석하려고 한다. 필름(film)을 통해 보여지는 영상물에 대해 그저 문학적이고 인상주의적인 가치판단에 의존한 과거에 비해, 기호학의 도래로, 관객을 흡입하는 영상물들의 불가해한 힘을 체계적인 기호로 분석하는, 상징적 과정과 사회적 맥락을 연계시키는 일이 가능해졌기 때문이다. 애니메이션을 비롯한 모든 영상물들을 단순한 미학적 예술이 아닌 사회 관습과 제도로 받아들여 인간과 세계를 올바르게 이해하는데 일조하고 영상의 신비화를 지양하고자 하는 것이다.

글과 그림의 결합으로 출발한 만화와 애니메이션은 만화 속에 내재한 만화만의 상징(con)으로 사람이나 사물, 장소, 혹은 생각까지 모든 이미지들을 형상화시키며 기호화한다. 만화와 애니메이션은 유기적 생물체의 복잡하고 미묘한 속성을 단순하고 절묘하게 개념화시키면서, 언어 이상으로 상징체계를 무한히 확장시킨다. 하지만, 대중을 유혹하는 신비주의와 조작 기제로 이용될 수 있고, 정치 권력과 대중 매체의 거대한 힘과 맞물려 세계에 대한 우리의 지식을 왜곡시킬 수 있는 것이다.

본 논문에서는 영상 애니메이션에 대한 과학적이고 체계적인 접근을 위해 기호학에 근거해서, 비 언어적 만화표현도 일정한

언어적 표현 방법과 유사하게 종종적으로 기호들이 얽혀 부가 의미를 내포하고 있으며, 애니메이션의 유상적 영상 이미지들도 사회적 약호들로 이루어져 있어, 언어체계에 근거한 분석이 가능하다는 것을 알 수 있었다.

ABSTRACT

About the phenomenon of being imaged of everything, the scholars of the humanities who had studied on the simple reason structure in a text have been in a big agony how accept it. Especially, semiologists have studied about this for a long time and the points at issues of Saussure, Peirce as well as Umbeto Eco are more outstanding. Being based upon his philosophic interesting from medieval esthetics to modern semiotics, Eco was very concerned about the field of general esthetics and popular arts like television and cartoons. He connected the mutual open-relations between 'signifier' and 'signified' debated in Semiotics with the open and vague modern arts and regarding it as a deviation from the custom, intensively studied the film-media.

Saussure is a representative figure of semiotics and explained Sign and the character of semiotics as the division into two parts such as signifier/ signified, form/ substance, langue/ parole, synchrony/ diachrony.

The triadic semiotics (the theory that Sign is composed of the triadic structure like sign, referent and interpretant) of Peirce put the new item- 'interpretant' in sign and referent to connect them and open the possibility to introduce time in to the Sign.

In this paper, I try to analyze a cartoon film in the semiotic structure with the systemic, reasonable and logical approach and analysis as as possible. While the images shown through a film were depended on the romantic and impressional judge in the past, due to semiotics, it's quite possible to correlate the procedure of symbolization to social coherence so that we analyze the incredible power of images to suck audiences with the systemetic Sign. I accept all of film-images including a cartoon film

as not the simple esthetic arts but a social custom and system, want to serve as a aid to properly understand world and humanbeings and prevent the film-image from being mystic.

A cartoon and a cartoon film which were begun with the link of a text and an illustration give shape to all of images such as materials, places and even thoughts with a cartoon icon existed in only a cartoon. A cartoon and a cartoon film simply and exquisitely conceptualize the complex and vague attribute of an organic creature and extend them infinitely beyond language. However, it can be exploited as a mysticism to temptate the general public and a faking material. In addition to that, it can distort our world-knowledge engaging a political power and the massive power of mass media.

In this paper, being based on semiotics to approach a cartoon film in a scientific and organic system, I conclude that a non-linguistic cartoon expression is entangled with the manifold signs and implies the supplementary meanings just like a regular linguistic expression. It remarks that the iconic images of a cartoon film are composed of the social codes and can be analyzed on grounds of a linguistic system.

1. 서론

1. 문제제기 및 연구 목적

의미의 소통이 획일화 되어 모든 예술이 일방통행으로 전달되었던 모더니즘 시대와는 달리 오늘날의 영상매체의 시대의 도래는 문자와 말, 그림과 도상 등의 예술정보들이 새로운 영상언어로 대중에게 폭넓게 소통되는 시대가 되었다.

소설 「바람과 함께 사라지다」는 2천만권이 팔리기까지 40년이 걸렸지만, 영화로 재제작된 이 작품

은 단 하루저녁에 5천 5백만 명이 시청을 했다. 글자로 읽어야 감상되는 책과 영상으로 제작되어 대중에게 쉽게 전달되어지는 모든 영상물들은 그 파급력에 있어 일단 물리적인 양으로 볼때 엄청난 차이로 나타난다. 이러한 영상의 위력은 컴퓨터와 통신기술의 발달로 우리의 일상 생활을 변화시켰고 인터넷의 전면적인 보급은 우리를 엄청난 정보의 홍수 속에 살게 하며 모든 정보를 영상화하는 경향을 띠게 한 것이다.

이러한 영상 대중매체를 통한 만화 애니메이션은 단순히 언어로 묘사된 것을 그림으로 옮겨 놓는 것이 아닌, 하나의 기호에 또 다른 기호를 중첩시켜 의미의 사슬을 확장시키는 예술로서의 커뮤니케이션 체계를 지향한다.

현대는 점점 더 기호의 복잡성으로 다양한 의미를 생산해 내는 문화가 지배적으로 되어 가고 있다. 기호는 책이나 신문, 잡지, 만화, 텔레비전, 사진, 영화, 애니메이션, 컴퓨터 등의 초기 미디어(media)부터 첨단 미디어를 통해 독자 또는 수신자에게 전달되는 발신자의 주관적인 암호 혹은 상징(icon)이다. 현대 사회가 고도로 산업화 될수록 이런 미디어들은 일상생활과 공간 속에서 무수히 흘러 넘치게 된다. 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 이러한 매스 미디어를 인간과 감성과 의식의 지구적인 확장이라고 했으며, 이 중에서도 만화와 텔레비전은 “쿨(cool) 미디어”, 즉 시청자들이 참여하며 즐길 수 있는 매체로 분류하였다. 영상 이미지가 상대적으로 부각되는 애니메이션과 같은 영상물들은 사실 주관적 인상과 해석, 이질적인 주석과 분석을 야기시키는 미완결적이며 초보적인 커뮤니케이션 수단이라는 의혹도 받는다. 이같은 의혹은 언어에 비해

이미지에 보다 치중하기 때문에 관객을 유혹시키고 조종할 수 있다는 불신감을 낳기 때문이다.

이러한 애니메이션에 대한 시각, 문화적 분위기를 반영하여 영상 애니메이션의 고정된 관념을 깨며 그 해석의 영역을 확산시키기 위해, 본 논문에서는 영상 애니메이션의 비 언어적 만화표현을 과학적이고 체계적인 기호학적 틀 안에서 일정한 언어적 체계로 분석하고자 한다. 애니메이션 영상을 단순한 미학적 예술이 아닌 사회 관습과 제도로 받아들여 인간과 세계를 올바르게 이해하는데 일조하고 애니메이션 영상의 막연한 신비화를 지양하고자 하는 것이다. 그런 의도에서 애니메이션 영상을 언어적 요소로 분석하는 기호학의 기본 개념을 알아보고, 애니메이션에서 나타나는 부수적 언어(예를 들면 문자 언어, 구두 언어, 채색, 캐릭터 설정, 스토리 보드, 편집, 배경음악, 녹음, 컴퓨터 디지털화와 같은 기계언어)들의 복합체들이 조작되어 관객에게 기호의미로 재 생산되고 있는 사례들을 분석한다.

2. 선행 연구

모든 것이 영상화 되는 현상에 대해 그동안 Text 내에서의 단일한 이성(理性)구조만을 연구했던 인문학자들 간에 이것을 어떻게 받아들여야 하는가에 대해 많은 고민을 해 왔다. 특히 기호학자들의 이러한 연구는 오랜동안 지속되어 왔는데 영상 문화에 대한 무조건적인 회의나, 언어와 영상의 양립이나 융합, 또는 표현적 통합 등 많은 논의들이 있어 왔다.

대중 영상 매체를 통해 나타나는 매스 커뮤니케

1) McLuhan, Marshall. "Understanding Media", 강준만 역, <대중 문화의 결과 속>, 1994, p.203

이선에 대해 부정적인 반응을 보였던 대중 문화의 종말론자들은, 대중 문화는 철저한 반(反)문화로서 그로 인한 현대 문화의 회복 불가능한 훼손을 강조하며, 문화 일반의 쇠퇴라고 까지 몰아세웠다. 그리고 이러한 몰락에 직면하여 ‘문화인(몰락해 갈 수 밖에 없는 전사(前史)의 최후의 생존자)’은 종말론적 의미에서 최후의 증언을 해야 하며, 그 최후의 증언은 대중문화를 폐기하는 길 뿐이라고 했다²⁾.

이러한 분위기에서 움베르토 에코(Umberto Eco)³⁾는 중세미학에서 현대 기호학에 이르는 그의 철학적 관심을 기반으로 인공 지능, 인지 과학, 미학, 문학 비평, 매스 커뮤니케이션 등 미학 일반과 텔레비전과 만화 등 대중 예술 분야에 대해 깊은 관심을 보여 왔다. 특히 그는 기호학⁴⁾에서 얘기하는 기표와 기의간의 쌍방향적 열린 관계를 현대 예술의 개방성과 모호성에 연관짓고 있으며, 관습으로부터의 이탈로 보면서 영상 매체를 본격적으로 연구하기 시작하였다.

그의 이러한 ‘열림’의 태도는 아인슈타인의 원환(圓環)을 이루고 있는 우주처럼 유한하지만 다른 의미에서는 무한함을 의미하며, 책 속에서 한 단어를 어떻게 읽느냐에 따라 다른 모든 단어의 해석 방식, 의미가 달라짐을 말하고 있다⁵⁾. 그의 책 <열린 작품>에서는 그 어떤 주제도 총체적 의미로 군림하지 않으며, 이질적이며 잠재적인 의미

가 공존한다는 얘기를 피력한다. 이것은 본격적인 기호학으로 진입하기전 오직 가능성과 해석의 열림만이 있는 의미의 탈 중심적 의식을 지적한 것이다⁶⁾.

이러한 탈 중심적이고, 다원적인 태도는 대중 예술 문화인 만화, 스포츠, 영화, 키치, 광고, TV 등에 대한 심층적인 연구로 이어졌고, 결국 기호학에서 말하는 모든 의미 작용 체계들에 대한 전반적인 이론을 커뮤니케이션 과정 이론과 통합하기에 이르렀고 영상 매체들을 통해 나타나는 대중 예술 문화들도 이러한 기호체계에 통합시켰다.

즉, 에코의 기호학은 인간의 모든 사회적, 문화적, 지적 삶의 양식의 의미 작용 체계와 커뮤니케이션 체계로 구성되어 있으며, 이러한 기호 체계에 대한 포괄적 접근이 가능하다는 확신에서 시작한다. 기호학은 바로 그런 다양한 기호 체계들의 장(場)의 교류와 통합을 가속화시킨다는 것이다⁷⁾.

에코가 대중 예술 문화인 영상(映像)매체를 인문학적 토대위에 올려 놓기 시작했다면 1964년에 크리스찬 메츠(Christian Metz)의 “영화에 있어서 언어 혹은 언어 체계” (Le Cinema : Language ou Langage)와 그 전후로 발간된 장 미트리(Jean Mitry)의 “영화의 미학과 심리학” (Esthetique et Psychologie du Cinema)등의 논문은 본격적으로 사람들에게 영상이 언어로 인식되는 과정에 대한

2) <스누피에게도 철학은 있다>, Apocalittici e integrati (Milano: Bompiani, 1964), 조형준 옮김, 새물결:서울, 1994, p.14

3) 에코(Umberto Eco)는 1932년 이탈리아 북부도시 알렉산드리아에서 태어나 토리노 대학 철학과에서 철학사 학위를 받고, 이탈리아 TV 방송사 RAI에서 문화 프로그램 담당 프로듀서로 일하면서 대중 매체의 현상 체계를 살는 동시에 전위 예술가들과도 교분을 쌓았다. 그후 피렌체 대학 <시각 커뮤니케이션> 교수로 재직하는 등, 이탈리아와 미국 유수 대학에서 강의했으며 유네스코와 유럽 문화 재단 Plan Europe 2000의 고문으로 일한 바 있다. 그 밖에 에코는 <장미의 이름> <푸코의 추> 등 많은 책들을 써 미디어 상을 비롯해 각종 문학상을 휩쓸기도 하였다.

4) 바르트(Rolan Grand Barthes, 1915~1980)가 소쉬르(Saussure)의 이분법적 기호학, 에컨대 기표/기의, 형태/본질, 랑그/에콜, 공식적/통사적 등 이분법적으로 기호와 기호학의 특성을 설명하는 방법을 계승하고 있는데 반해 에코의 기호학은 퍼스페르스의 삼분법적 기호학(기호를 기호 sign, 대상referent, 해석체 interpretant)의 삼각 체계로 설명하는 이론)을 계승하고 있다. 두 기호학의 가장 중요한 차이점은 소쉬르의 기호학이 기호를 기표와 기의의 결합이라고 보는데 반해 퍼스는 기호-대상에다 이 둘을 연결하는 해석체라는 새로운 형을 삽입시킴으로써 기호에 시간을 도입할 수 있는 가능성을 열어 주었다. 이는 소쉬르의 기호학이 기호의 분석을 정태적인 것으로 제한할 위험이 있었던 데 비해 보다 역동적인 기호의 측면을 분석할 수 있게 해주었다고 볼 수 있다. 이것은 시간의 축이 중요한 요소인 사회과학에서는 상당히 중요한 문제이고 그렇게 때문에 커뮤니케이션 연구에서는 순수한 바르트식의 연구보다 에코가 더 선호된다고 할 수 있다. [문화와 기호], 한국기호학회, 문학과 지성사 1995, p. 157 본 논문에서는 소쉬르와 퍼스의 기호학 제론과 그 차이에 대해 간략하게 다음장에 실기로 했다.

5) 움베르토 에코, <열린 작품>, 조형준 옮김, 새물결, 1995, p.55

6) 김석도 <현대 기호학 강의> 민음사 1998, p.177

이론을 구축하는 계기가 되었다. 미트리와 멧츠와 같은 영화 이론가들의 언급은 애니메이션도 영화 장르 내에서 살펴 볼 필요가 있는 영상 매체이기 때문에 영상 분석에 있어 영화의 시류를 점검할 필요성이 있는 것이다.

미트리는 전통 영화 이론가의 대부분 철학 이론사에 있어서 헤겔(Hegel)의 역할 처럼 전통 영화 이론의 종합과 정립에 지대한 공헌을 하였다. 미트리는 영화의 메카니즘적 작업을 중요시하고 기호론(Semiotics)이라는 논제 아래서 영상론을 추구하고자 하였으며 이야기 구성론은 사건의 연속성을 자연스럽게 형성해 가는 구조주의(structuralism)라는 차원에서 영화 매체의 복합성을 설명하고 있다. 멧츠는 미트리의 주장을 받아들여 영화기호론을 구상했다. 멧츠와 그의 추종자들은 영화에 나타나는 문화의 일반적 기호 분석 즉, 태도, 언어, 의상, 그리고 자가용 등이 의미하는 기호분석을 비평가들에게 요구하고 반면에 다른 예술의 기호가 영화에 흡수된 다양한 기호에 대한 분석은 영화적 의미에서 독특하게 영화에 적용시켜야 한다고 주장한다⁸⁾.

이들의 영화에 기호학을 접목시키는 노력들은 '사회 속에 있는 기호학의 삶을 연구하는 학문'인 기호학을 토대로 영화의 메커니즘을 과학적으로 분석하려는 데에서 출발했다. 그때까지는 필름(film)을 통해 보여지는 영상들에 대해 그저 문학적이고 인상주의적인 가치판단에 의존하였는데 기호학의 도래로, 관객을 흡입하는 영상물들의 불가해한 힘을 체계적인 기호로 분석하고자 하는 상징적 과정과 사회적 맥락을 연계시키는 일이 가능해졌다.

3. 연구 방법

본 논문은 이데올로기, 욕망, 공포, 권력과 이해 관계의 복합으로 모호하고 다원화된 세계 속에서 혼합 미디어로써 만화 애니메이션에 대해 과학적이고 체계적인 분석을 시도하면서 그것들을 사회제도로서 이해하고자 한다. 이에 만화 애니메이션이 기호학적 틀 안에서 언어 구조체계를 갖고 기호의미를 생산하고 전달하는 과정을 연구하기로 한다. 우선적으로, 기호학의 기본 개념이 어떻게 성립되었는지 살펴보면서 기호화 과정을 연구해 온 두 철학자, 소쉬르와 퍼스의 기호학 개념과 기호현상이 영상매체 분석에 적용되는 사례를 알아본다. 본 논문의 애니메이션의 기호화 현상을 분석하면서 애니메이션의 이전 단계인 만화 이미지에 대한 언급도 불가피할 것 같다. 이것은 만화의 글과 그림의 논리가 그대로 애니메이션에서의 대사와 연속 그림으로 진행된 부분을 전제로 만화의 시각, 상징적 표의 체계(Visual Symbolic Signifying system)에 대한 논의를 애니메이션 영상물의 개념 논리로 확장시켜 전개하기로 한다.

II. 본 론

1. 영상 이미지에 대한 기호학의 제론들

기호학(Semiotics)은 그 이름을 어떻게 부를 것인가 합의를 본 지 이제 겨우 20여년 밖에 되지 않은 신생 학문이라고 할 수 있다⁹⁾.

8) Dudley Andrew, "Concept in Film Theory" Oxford Univ. Press, 1984, p. 67

9) 국제 기호학회(International Association for semiotic studies)는 1969년 창립학회에서 기호학의 명칭을 Saussure가 지칭한 Semiology나 Peirce가 지칭한 Semiotic 대신에 Semiotics 로 통일하기로 결정했다.

그러나 기호의 과학(science of signs)으로써 기호학의 기원은 언어에 대한 서구 사상의 관심과 더불어 말과 사물간의 관계에 대한 서구의 고전 철학자와 불가피하게 서로 혼합되어 있다. Socrates 이전의 그리스 철학자들은 이미 오래전에 말과 그것이 지칭하는 사물간의 연결관계가 선천적으로 내재 되어있는 관계인지, 아니면 사회적 인 관계에 의해 결정되는 것인지에 대한 문제를 탐구해 왔다¹⁰⁾.

기호에 대한 생각들이 이미 오래전부터 있어 왔지만 기호학은 20세기 초에 이르러 비로소 포괄적이고도 새로운 학문 영역으로 논의된다. 기호에 관한 학문으로서 근대 기호학에 대한 생각은 대서양을 사이에 둔 두 이론가에 의해 거의 같은 시기에, 그러나 각기 독자적으로 형성된다. 그 하나는 스위스의 언어학자 소쉬르Ferdinand de Saussure (1857~1913)이며, 다른 하나는 미국의 철학자 퍼스 Charles Sanders Peirce (1839~1914)이다. 소쉬르의 기호론에 대한 생각은 1964년 롤랑 바르트 Roland Barthes (1915~1980)의 [기호학 요강]과 더불어 1966년 그리마스 Algirdas Julien Greimas의 [구조적 의미론]이 발간되면서 본격적인 소개가 이루어졌으며, 이후 문학 비평가, 문화 인류학자 심지어는 건축학자들의 관심대상으로까지 떠오르게 되었다.

한편, Peirce의 기호학 (Semiotic)은 소수 철학자들만의 관심대상이었다가 1938년 모리스Charles Morris가 <기호이론의 기초>를 발표하면서 그의 이론이 비로소 빛을 보게 된다. 그 후 여러 분야의 사람들에게 점진적으로 영향을 미치면서 비록 그의 책을 읽지는 않았다 하더라도 '유상 혹은 도상

(icon)'이라든가 '지표(indicide)'와 같은 그의 기호 분류용어는 쉽게 들을 수 있는 말이 되었다. 철학자로서의 Peirce의 기호학은 미국과 유럽의 구조주의 언어학과는 관계가 없지만 현대 기호학 이론, 특히 애니메이션을 비롯한 영상 대중 매체를 연구해 온 에코 Umberto Eco의 기호학 이론에 적지 않은 영향을 주었다.

1) 소쉬르(Saussure) 의 기호체계

소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)는 기호론 (Semiology)을 사회 내에서 기호의 삶을 연구하는 하나의 학문으로 제안한다. 그는 <일반 언어학 강의>에서 기호론의 고전화된 정의를 내리고 있다. 그에 의하면

언어는 아이디어를 표현하는 하나의 기호체계이며, 따라서 글쓰기의 체계와 공통되며 농아자들의 수화체계와도 공통되고 상징적인 의례의식 (symbolic rituals)과도 공통되며, 예법의 형태와도 공통되며, 군대 신호 등과도 공통된다. 따라서 우리는 사회 안에서 기호의 삶을 연구하는 하나의 과학을 생각해 볼 수 있다. 이것은 사회 심리학의 한 부분이 될 수도 있고, 결과적으로 일반 심리학의 한 부분이 될 수도 있다. 우리는 이것을 기호학(Semiology, 그리스어 semeion, 즉 sign에서 유래)으로 부를 것이다. 기호학은 기호를 구성하는 것이 무엇이며, 어떠한 법칙이 기호를 지배하는 가를 말해 줄 것이다. 이러한 학문은 아직 존재하지 않기 때문에 아무도 그것이 어떤 것이 될 지 미리 말 할 수 없다.

...이 같은 과정은 언어학적 문제를 규명할 수

10) Tzvetan Todorov, "The Birth of Occidental Semiotics", R.W. Bailey, L. Matejka and P. Steiner (eds.), The Sign : Semiotic Around the World (Ann Arbor : University of Michigan, 1978), pp.1~42

가 있을 뿐만 아니라 의례행위나 사회적 관습 등을 기호로서 연구함에 따라 이러한 현상들이 (갖고 있는 의미가) 새로운 모습으로 드러날 것이고... 이들을 기호학 속에 포함시켜 기호학의 원리에 따라 그것들을 설명할 필요성을 알게 될 것이다¹¹⁾.

소쉬르에게서 언어는 여러가지 기호학적 체계 중에 하나였을 뿐이지만 이것은 모든 기호 체계 중 가장 복잡하고 가장 보편적인 것으로서, 그리고 가장 특징적인 것으로서 특별한 위치를 차지한다. 따라서 그에게 언어는 기호체계의 원형적 사례이며, 언어학은 결과적으로 “기호론의 모든 분야에 걸쳐 모두 적용되는 총괄적인 양상을 제공한다.”¹²⁾

그는 언어를 통시적 차원과 공시적 차원으로 나누어 파악하는데, 통시적 차원이 시간의 흐름에 따라 변하는 언어의 진화적 측면(통시대: diachrony)이라면, 공시적 차원은 일정한 시기의 비교적 안정적인 형식 체계로서의 언어(공시대: synchrony)를 말한다. 따라서 언어의 연구도, 서로 구분되나 상호 보완적인 통시적 접근과 공시적 접근으로 이루어져야 한다고 주장한다. 즉, 언어의 통시적 양상은 공시적 언어 체계의 연속이므로 언어의 공시적 접근에서 ‘언어는 실질(substance)이 아니라 형식(form)’임을 강조한다¹³⁾.

그는 언어를 2항 대립 (dyadic oppositions) 구조로 보고 언어활동을 언어체(langue)/ 발화체(parole)

로 파악하고, 언어구조를 통합체(syntagm)/계열체(paradigm)로 나누며, 기호를 기호표현(signifier)/기호내용(signified)이라는 두 요소 형식 구조로서 파악한다. 언어는 실질 보다는 형태로써 연구되어야 한다는 그의 구조주의적 제안은 구조주의적 언어학이라고 할 만큼 구조주의¹⁴⁾와도 밀접한 관계를 지니면서 유럽의 기호학 이론의 전개와 더불어 구조주의에 커다란 영향을 미치게 된다.

소쉬르의 정의에 의하면 언어학 기호단위는 물체나 이름이 아니라 소리영상과 개념이다. 그는 개념(concept)이라는 용어를 의미되는 것(signified)으로 대치하고 소리영상은 의미하는 것(signifier)으로 대치하여 개념과 소리영상 사이의 결속을 임의대로 하였다. 또한 무카로프스키(Jan Mukarovsky, 언어학자, 기호학자)가 예술의 기호론에서 설명하는 바 예술작품은 그 창조자와 수용하는 그 사회의 중간 매체(기호)로서 명백히 봉사해야 한다는 즉 언어학 기호로서 예술작품은 매체역할을 한다는 의미를 참고할 수 있다.

위의 도표에 적용하여 예를 들어 ‘의자’ 라는 말을 할 때, 만들어져 나오는 소리는 기호표현이고 우리가 알고 있는 가구로 앉을 수 있는 편리성에 대한 생각은 기호내용인 셈이다. ‘의자’ 라는 기호표현과 우리 마음속에 갖고 있는 ‘의자’의 개념, 즉 기호내용이 연결되는 과정이 의미작용(signification)의 과정이며, 그 의미작용에 의해 기호의 의미가 발현되는 것이다. 이것은 페르와는 다르게 기호표현과 기호

11) Ferdinand de Saussure, *Courses in General Linguistics*, translated by Wade Baskin (N.Y.: Philosophical Library, 1959), pp.16~17.

12) 소쉬르, 앞의 책, p.68

13) Ferdinand de Saussure, 앞의 책, p. 122

14) 기호학은 구조주의의 한 형태이며, 거꾸로 구조주의는 기호학의 원리이자 접근방법이다. 구조주의는 현대 언어학과 기호학의 기초를 쌓은 Saussure로 부터 출발한다. 그는 언어를 발화체와 언어의 기본 규칙으로의 언어체(langue)로 구분하고 발화체보다는 규칙체계로서의 언어체에 주안점을 두어, 언어를 이를 구성하는 요소들의 관계 구조로 묘사한다. 즉, 구조 언어학이 언어의 발화행위를 가능하게 하는 변별적 요소와 구조 그리고 규칙을 규명하는 것과 마찬가지로 구조주의는 의복이나 문학, 예외법질, 신화, 신체언어 등과 같은 사회 문화적 현상을 한 문화의 구성원들이 커뮤니케이션을 하는 일종의 언어로 파악하고, 이같은 사회 문화적 현상에 내포하고 있는 구조적 양상을 드러냄으로써 이것에 숨겨져 있는 의미를 발견하고자 한다. 이 같은 구조주의적 시각에 입각한 약호의 연구가 기호학인 셈이다. 박정순, 앞의 책, pp.357~358

a) <u>개념(기호내용)</u> 소리 영상(기호표현)	b) <u>의미되는 것</u> 의미하는 것 ↓↓	c) <u>미학적 영상</u> 가공물 ↓↓
표1) *a, b는 언어에 관한 소쉬르의 사고, c는 예술에 관한 무카로프스키의 사고 *아래 세계의 영역(소리영상, 의미하는 것, 가공물)과 위 세 개의 영역이 각각 엮여짐		

내용의 관계체계에 내재하는 것으로 바깥 세상의 사물과는 직접적 연결 관계가 없다.

기호 = 기호표현 + 기호내용 (둘 사이의 의미작용 → 의미)
(‘의자’) (‘의자’에 대한 생각들)

여기서 ‘의자’라는 단어(기호표현)이 한국어, 영어, 프랑스어 등 언어마다 다른 이유는 바로 기호가 갖고 있는 자의성 때문이며, 기호의 자의성 때문에 문화마다 다른 언어를 갖고 각 언어의 기호표현에 대한 형태가 다른 것처럼 기호내용 역시 문화마다 다르다. 즉, 문화적 현상 전체를 하나의 거대한 기호체계의 체계로 보고 있다.

2) 퍼스(Peirce)의 의미 작용 이론

Peirce의 기호개념은 언어기호뿐 아니라 시각적 기호와 동기화된 기호, 그리고 자연적 기호가 갖는 기호 형상을 인정한다. 그는 소쉬르의 기호 개념과 달리 인위적으로 생산되지 않은 기호 현상에도 기호 개념을 적용해 비의도적인 커뮤니케이션, 신체 언어, 시각적 기호 등 폭 넓은 기호현상을 설명한다. 이러한 기호개념은 상징(symbol), 유상 혹은 도상(icon), 지표(index)로 부터 나오며, 이것은 기호(또는 표현체; Representation), 지칭되는 대상(Object), 그리고 해석체(Interpretant)로 나뉜다.

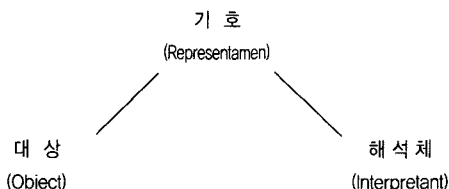
이것은 소쉬르의 ‘기호 표현’이 기호로, ‘기호 내용’은 해석체로 대체될 수 있다¹⁶⁾. 소쉬르는 커뮤니케이션을 목적으로 인위적으로 만들어진 관계화된 기호체계(다시 말해 인간 발신자의 존재를 필요로 한다)만을 기호로 간주하고 이러한 것들만을 기호학의 연구영역에 포함한다. 반면 퍼스에게 기호란 기호 사용자에게 무엇인가를 대신하여 나타낼 수 있는 어떤 것이라면 무엇이든 기호로 작용할 수 있는 것으로 인간 발신자의 존재를 필요로 하지 않는다. 따라서 그에게는 서로 커뮤니케이션을 하기 위해 인간이 만들어낸 관습적 기호체계의 영역을 훨씬 벗어난 것들, 자연현상이나 비의도적인 발현물(unintentional manifestation)들도 기호로 파악함으로써, 그의 기호이론에 따르면 기호학 연구는 무제한의 연구영역을 갖게 된다. 이런 점에서 기호학자들은 소쉬르의 기호학을 의미소통을 위한 관습체계의 이론(theory of systems of convensions for communication)이라고 본다면 퍼스의 기호학은 의미작용의 이론 (theory of signification)이라고 설명한다¹⁷⁾.

이런 이유로 애니메이션을 비롯한 대중 영상 매체 이론을 분석할 때 퍼스의 기호학이 선호되는 것이다. 퍼스에게 기호 또는 표상이란, 어떤 측면이나 능력으로, 어떤 사람에게 어떤 것을 대신하여 나타내 주는 어떤 것이다. 만화나 애니메이션의 시

16) Sandor Hervey, Semiotic Perspectives (London : George Allen & Unwin, 1982), p.36
17) Umberto Eco, A Theory of Semiotic (Bloomington : Indian Univ. Press, 1979), p. 60

각적 상징이 일어나는 원리도 이 같은 기호체계처럼 그 자신을 나타내는 것이 아니라 다른 어떤 것, 즉 대상을 나타내는 어떤 그림(icon)이다. 애니메이션에서의 기호의 지칭 대상은 기호 사용자가 마음 속에 이해하는 그림을 만들어 내며 이것이 곧 해석체이다.

(표 2) 퍼스의 기호의 3항 구조와 의미



퍼스에게 해석체는 사전에 의해서 고정되거나 정의되는 것이라기 보다는 “해석자의 마음속에 일어나는 심리적인 사건이다.”¹⁷⁾ 따라서 이것은 기호 사용자가 지칭 대상과 가졌던 경험에 따라 다양하다. 예를 들어 아이가 수도꼭지에 붉은 색으로 H라고 씌여져 있는 것을 보고, H라는 기호가 ‘hot’이라는 단어의 약자라는 것을 모르더라도 여러 번 H의 수도꼭지를 열었을 때 뜨거운 물로 놀랐던 기억이 있다면, 기호의 대상(뜨거운 것)에 대한 개인적인 경험으로 H의 수도꼭지에서는 더운 물이 나올 것이라는 인식이 만들어 진다. 이에 따라 기호 ‘H’는 습관이 되고 규칙이 되는 것이다. 결국 기호는 그것의 해석체와의 관계에서 이해되고 따라서 다른 기호들과의 관계 맥락 속에서 전체적으로 파악될 수밖에 없다. 즉, 퍼스에게 기호는 그것의 해석체와 그것이 지칭하는 대상과의 관계 속에서 이

해된다.

애니메이션 영상 이미지에 이것을 적용시켜 보면, 위의 세 수준의 기호현상(유상 혹은 도상, 지표, 상징)이 모두 나타난다.



- 1) 유상 혹은 도상(icon) : 기호와 그것이 지칭하는 대상의 사이에 어떤 유사성이 존재할 때, 즉, 기호가 갖는 물리적 속성(차상)과 지칭대상이 갖는 물리적 속성 사이에 어떤 유사점이 존재할 때 그 기호는 ‘유상’이라고 부른다. 이런 점에서 애니메이션을 비롯한 모든 화면의 영상도 유상이다. 영상이 지칭대상과 갖는 ‘시각적 이미지’나 ‘소리’의 유사성을 통해서 유상적 기호현상이 일어난다.
- 2) 지표(Index) : 만약 기호와 그것이 지칭하는 대상의 사이에 원인-결과의 인과 관계(2차상)이 존재할 때, 그 기호는 ‘지표’라고 부른다. 지표적 기호현상은 지칭 대상의 필름화(사진-화학적 과정)에 필요한 카메라와 지칭 대상 사이의 물리적 근접성을 통해 일어난다. 우리가 사진 속의 사물을 보고 그 것이 지시하는 대상이 무엇인지 알 수 있다.
- 3) 상징(Symbol) : 만약 기호와 그것이 지칭하는 대상의 관계가 공유되는 관습이나 규칙(3차상)에 의해서 만들어질 때, 그 기호는 ‘상징’이라 부른다. 우리가 사용하는 언어가 가장 대표적인 상징기호이다. 이에 대해 퍼스는 유상과 지표가 대상과 유사성으로 또는 물리적으로 관계하지 만, 상징은 사용자의 마음속에 들어 있는 아이디어로 인하여 대상과 연결된다고 본다¹⁸⁾. 애니메이션에서는 말과 글의 사용으로 ‘상징적’ 기호 현상이 일어난다.

2. 애니메이션 영상 약호들의 중층적 기호 작용

영상(映像, image)에는 그림자나 거울상 같은 자연적 영상도 있고, 초상화나 영화와 같은 인공

17) Eco, 앞의 책, p.15

18) Peirce, Buchler(ed.), 앞의 책, p.114

적 영상도 있다. 전자는 광선의 굴절 또는 반사에 의해 비추어진 물상(物象)이라면 후자는 의도가 물리적으로 실현된 인공상(人空像)이다. 의도적 대상을 표상하는 인공적 영상은 인공적 영상에 한정하는 문법을 갖는다. 예를 들어, 화가가 '사과'를 그리려고 했는데, '배' 처럼 보였다고 하자. 그 그림이 '배'에 더 가깝게 보였다 하더라도 화가는 '사과'답게 그리려고 의도 하였으며, '사과'라고 지칭했기 때문에 그 그림은 '사과'인 것이다. 즉 인공적으로 제작된 영상은 언어적 특징을 갖고 감상에 어느 정도 제한을 준다. 또한 새롭게 파악되는 넓은 기호의 영상은 시간성을 도입한다. 전통적 영상은 시간이 배제된 표상이었다면, 새로운 영상은 시간의 개입으로 대화(對話)수행이 일어나는 것이다. 전통적 영상이 단일한 화면으로 구성되어 있다면, 새로운 영상은, 예를 들어, 만화에서의 이야기 행위로 되어 있다. 전통적 영상들이 단절되어 있고, 인과적 구조로만 연결되어 있음에 반하여, 새로운 영상은 시간의 도입을 통하여 동화상(動畵像)의 삶의 공간이 되었다. 즉, 문자보다 더 살아있는 지성의 공간을 확보하면서, 시간 개념의 다양성이 현대의 삶 속에 들어왔음을 보여 준다¹⁹⁾.

글과 그림의 결합으로 출발한 만화와 애니메이션은 만화 속에 내재한 만화만의 상징(Icon)으로 사람이나 사물, 장소, 혹은 생각까지 모든 이미지들을 형상화시키며 기호화한다. 만화와 애니메이션은 유기적 생물체의 복잡하고 미묘한 속성을 단순하고 절묘하게 개념화시키면서, 언어 이상으로 상징체계를 무한히 확장시킨다. 하지만, 대중을 유혹하는 신비주의와 조작 기제로 이용될 수 있고, 정치 권력과 대중 매체의 거대한 힘과 맞물려 세계

에 대한 우리의 지식을 왜곡시킬 수 있는 것이다. 월트 디즈니나 헐리웃에서 상업적으로 대량 생산되는 애니메이션은 이러한 의혹의 테두리 안에 있다고 할 수 있다.

만화 애니메이션은 현실적인 그래픽 재현과 때로는 다소 과장된 방식으로 커뮤니케이션 도구가 되고 있는데, 그들은 실제(reality)에 대한 유상적 이미지가 강한 캐릭터를 창출하여 실제 원형(prototype) 사이의 감성적 상상력을 덧붙여 사회적으로 관습화되고, 약화화된 측면을 재미와 유머로 자연스럽게 표현해 주고 있다.

만화, 애니메이션의 유상적 이미지는 어떤 기호보다 쉽게 이해되고, 보는 이들에게 웃음을 전제로 기분 좋게 받아들여지는 경향이 많다. 이러한 기호 작용이 일어나는 과정은 1차적 기호의미 체계에서의 형상을 기본 요소로, 상황의 설정이나 캐릭터 자신의 감정 등을 표현하기 위해 사용하는 행동들을 2차적 기호 의미체계로 정의할 수 있다. 캐릭터 기본 요소가 대상을 표현하는 1차원적 의미 상태에서 감정을 표현하는 2차원적 형태(Behavior)의 단위를 시놉시스(Synopsis)라고 할 수 있다. ((표 3)참조)

애니메이션의 유상적 이미지는 기호표현과 기호 내용을 거의 일치시키거나 이미지의 과장으로 기호 내용이 더욱 직접적으로 표현된다. 말하자면, 달의 사진이나 영상은 '달'이라는 말보다 실제의 달을 거의 유사하게 나타내기에 '달'이라는 소리나 글자가 무엇을 나타내는 것인지를 배우기 보다는 달의 사진이나 영상이 달을 나타내는 것을 배우기가 훨씬 쉽다. 또한 애니메이션은 같은 유상 기호라도 과장된 움직임으로 사진보다 더 많은 정보를 제공한다. 그러나, 애니메이션의 유상적 이미지는 이해하기

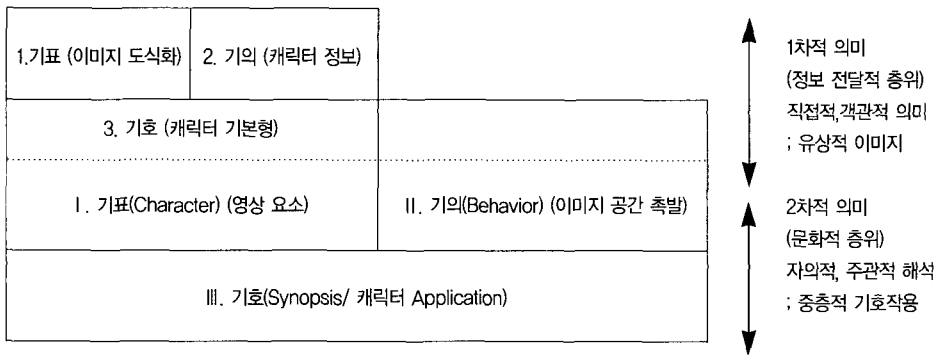
19) 한국 기호학회, 앞의 책, p.32

쉬운 반면에 설명하거나 분석하기는 무척 어렵다. 인간을 표현하거나 자연물 등을 묘사하는데 오랫동안 사용되었던 도상적인 약호들로 그 의미를 분석할 수 밖에 없다. 다음(표 4)은 애니메이션에서 사용되는 인간 감정 영역의 비언어적 양상들을 분석할 수 있는 신체 외부적 요소들의 언어화 양상의 기호적 표현들이다.

위의 감정 표현 요소 말고도, 애니메이션에서는 퍼스가 말하는 유상적 이미지(icon)의 이미지(image), 다이어그램(diagram), 은유(metaphor)라는 삼원소가 그림기호, 색채기호, 소리기호 등 시각

적 기호와 언어적 기호로 원활히 혼용되어 나타나며, 이런 커뮤니케이션 요소들이 기호학적으로 분석 가능하다고 볼 수 있다. 이러한 분석을 하는 이유는 애니메이션에서의 영상 이미지가 기호내용을 선명하게 눈 앞에 각인시켜 줌으로써 '있는 그대로를 보여주는 것처럼 '보이지만 그 내용의 의미작용은 지시 의미로만 작용하는 것이 아니라, 부가 의미적으로도 일어나므로, 정확한 영상 읽기를 위해서는 자연 언어와 마찬가지로 애니메이션 영상의 약호에 대한 의미분석이 요구되기 때문이다. 이러한 약호들은 시나리오 및 스토리 보드, 캐릭터 설정, 원화, 동화,

〈표 3〉 애니메이션 영상 기호의 체계²⁰⁾



〈표 4〉 감정에 대한 신체 외부적 표현²¹⁾

감 정	신체 외부적 표현	감정에 대한 손동작 표현
화	'얼굴' (얼굴이 붉으락 푸르락하다)	주먹을 불끈 쥐다
두려움	'등' (등골이 오싹하다)	몸 전체를 움츠린다
슬픔	'목' (목이 메이다)	한 손을 얼굴 주변에 댄다
부끄러움	'얼굴' (얼굴이 붉어지다)	두 손을 펼쳐 얼굴을 가린다
긴장	'손' (손에 땀을 쥐다)	손톱을 만지작 거린다
미움	'눈' (눈썹이 사납다)	검지를 펼쳐 손가락질을 한다
기쁨	'얼굴' (얼굴이 빛나다)	하늘을 향해 양손을 펼친다
걱정	'얼굴' (얼굴이 파리해지다)	한 손으로 턱을 꾀다

20) 한국 만화 애니메이션학회, 〈만화애니메이션 연구〉, 한울, 2001, p.9

21) 한국만화 애니메이션 학회, 〈만화 애니메이션 연구〉, 한울, 2001, pp.24~25 재인용

채화를 비롯하여 촬영, 편집, 녹음과정 등 애니메이션 제작 단계 모두에 얽혀 있다. 애니메이션에서 대부분의 중요도를 차지하는 캐릭터가 보여주는 부가 의미는 차치하더라도 세팅(setting), 음악, 소리, 조명이나 편집(editing), 홍보 등과 같은 사회적 약호가 전달하는 요소들은 다양하다. 예를 들면, 캐릭터를 움직이게 하는 작가의 기교나 효과 등으로 인해 만들어지는 기계적 약호의 의미는 사람과 사람 사이의 친소 관계나 분위기, 사회적 위치나 힘 등의 '대인적 위치'라는 사회적 약호를 보여준다.

위의 약호들을 선택하고 조직하게 만드는 이데올로기로서의 '이념적 약호'는 이미 그 문화의 이념적 가치들에 개입하여 예를 들어, 애니메이션에서 묘사되는 남녀 주인공의 극중 대사나 행동을 지배하는 관례화된 표상 방식, 즉, 주로 여주인공은 남주인공에 대해 애교적이고, 의존적이며 남성은 여성을 도와주는 대사나 이야기 구성은 바로 가부장제의 이념적 약호인 것이다. 또한, 요즘 헐리우드 애니메이션에서 다루어지는 다양한 인종이나 관습에 관한 약호들은 어린이들이나 외국인들에게 중요한 관습에 대한 '사회적 코드'를 제공한다.

이렇듯 우리가 흔히 접하는 만화, 애니메이션에서의 표상적이고 기계적인 약호들은 화면 안에서 중층적으로 겹쳐져 우리 사회의 규칙과 관습 등을 규정하고 당연하게 인식시키며 교육시키는 효과를 가져온다. 또한 만화, 애니메이션에서 보여지는 모든 부가의미적 요소들은 사회 기호체계의 단면을 드러내며, 종합적인 의미작용을 통해 관객에게 전달되는 것이다. 만화, 애니메이션에서는 이렇게 사회적 약호의 단위들이 당연하게 받아들여 지도록 짜여져 계획적으로 이념화하고 학습화하는 과정을 드러내기 때문에 기호학적으로 분석할 필요가 있는 것이다.

III. 결론

지금까지 영상 애니메이션에 대한 과학적이고 체계적인 접근을 위해 기호학에 근거해서 애니메이션을 살펴보았다. 애니메이션은 동시대 시각예술과 디지털 영상예술의 결합으로 소통 문화를 원활히 하고 만화적 추상요소로 관객의 마음을 자극하여 한 문화속의 공통의 기호로 활용되고 있다. "예술은 보이는 것을 재생하는 것이 아니라 보이게 만드는 것이다."라는 뽀플 클레(Paul Klee)의 말은 만화에서의 기호성이 사람들로 하여금 보편적인 감정을 유도하는 추상적 관념이 되는 것에 대한 타당성을 제시하고 있다. 만화의 많은 기호들이 오랜 세월을 통해 사람들에게 거의 사실적인 언어가 되면서 새로운 커뮤니케이션 도구로 주목받고 있다는 사실은 주지할 만 하다.

요즘 들어 영상매체에 의해 이루어지는 미디어 텍스트에 대한 담론이 팽배해지면서 기호를 보내는 발신자 중심에 한정되었던 연구가 그동안 등한시 되어 왔던 커뮤니케이션의 수용자에 대해 연구하는 이론들이 속속 등장하고 있다. 즉, 커뮤니케이션을 전달적 개념으로 파악하기 보다는 '의미의 생산과 교환'이 동시에 이루어지는 체제로 파악하려는 기호학적 시각이 등장하기 시작한 것이다. 기존의 수용자가 '효과'를 나타내는 대상이었다면 이제는 커뮤니케이션의 메시지가 갖는 의미를 해석하고 부여하는 의미의 또 다른 생산자로 부각된다.

세상의 모든 것들이 서로 관계 맺고 그 관계를 계속 발전시키는 진행형 속에서 파악된다는 기호학적 시각에서 애니메이션은 상상력적인 그림으로 사람들을 소통시켜주는 시각 커뮤니케이션으로 부각되고 있다.

이 논문에서 다룬 기호학은 그 이론의 양이 너무나 방대하고 난해하여 기초 개념 파악에 머물 수 밖

에 없었다. 또한 애니메이션을 비롯한 여타의 영상 이미지의 상징적 과정과 사회적 맥락의 언어구조 체계로의 연계에 관련된 이론과 논의들이 활발히 진행되고 있음에도 불구하고, 이러한 문화 텍스트에 대한 기호학적 분석의 틀이 유용한가에 대한 문제가 일부에서 제기되기도 한다는 사실도 주지해야 할 것이다. 또한 현재 너무나도 다양한 애니메이션의 종류와 그 실험성을 간과하고 일부 셀 애니메이션의 기본적인 영상 구조를 근거로 논의한 점도 상당히 아쉬운 부분이다.

본 논문에서는 영상 애니메이션에 대한 과학적이고 체계적인 접근을 위해 기호학에 근거해서, 비언어적 만화 표현도 일정한 언어적 표현 방법과 유사

하게 중층적으로 기호들이 얽혀 부가의미를 내포하고 있으며, 애니메이션의 유상적 영상 이미지들도 사회적 약호들로 이루어져 있어, 언어체계에 근거한 분석이 가능하다는 것을 알 수 있었다.

만화 애니메이션과 같은 영상물도 언어와 같은 일종의 심리적 발현체이며, 애니메이션 영상물 속에 내재된 수 많은 약호와 관습은 결국 우리 사회의 모습을 비추는 거울이 될 수 있다. 즉, 이것은 애니메이션이 복잡하고 다원화된 사회를 이해하는 하나의 방편으로 비판미술이나 유력한 소통도구의 미래 지향적 시각예술 언어로 자리매김 할 수 있음을 예고하는 것이다.

참고 문헌

- [1] Christian Metz, *Film Language : A Semiotics of Cinema*, translated by Michael Taylor (N.Y. : Oxford University Press, 1974)
- [2] Charles S. Peirce, *Collected Papers*, Vol.2, Charles Hartshorne, Paul Weiss and Arthur W. Burks (ed.) (Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1932), p.135(para.228)
- [3] Dudley Andrew, "Concept in Film Theory" Oxford Univ. Press, 1984, pp.67
- [4] Ferdinand de Saussure, *Courses in General Linguistics*, translated by Wade Baskin (N.Y.: Philosophical Library, 1959), pp.16~17.
- [5] Jhon Fiske, *Introduction to Communication Studies* (London and N.Y.: Routledge, 1990), pp. 4~13.
- [6] Peter Wollen, *Signs and Meeting in the Cinema*, 2nd ed. (N.Y. : Viking, 1972)
- [7] Sandor Hervey, *Semiotic Perspectives* (London : George Allen & Unwin, 1982), 1982, p.36
- [8] Tzvetan Todorov, "The Birth of Occidental Semiotics", R.W. Bailey, L. Matejka and P. Steiner (eds.), *The Sign : Semiotic Around the World* (Ann Arbor : University of Michigan, 1978), pp.1~42
- [9] Umberto Eco, *A Theory of Semiotic* (Bloomington : Indian Univ. Press, 1979), p.15/ p.60
- [10] 김성도, 「현대 기호학 강의」, 민음사, 1998, p.177
- [11] 박정순, 「대중매체의 기호학」, 나남출판, 1995, p. 92/ pp.315~316 /pp.357~358
- [12] 움베르토 에코, 「스누피에게도 철학은 있다」, *Apocaittici e integrati* (Milano: Bompiani, 1964), 조형준 옮김, 새물결:서울, 1994, p.14
- [13] 움베르토 에코, 「열린 작품」, 조형준 옮김, 새물결, 1995, p.55
- [14] 한국기호학회, 「문화와 기호」, 문학과 지성사 1995, p. 157
- [15] 한국 기호학회, 「영상문화와 기호학」, 문학과 지성사, 2000, p.32/ p.45
- [16] 한국 만화 애니메이션 학회, 「만화 애니메이션 연구」, 한울, 2001, pp.7-28.

필자소개

이종한



- 1987년 2월: 홍익대학교 서양화과 학사
- 1989년 9월: 홍익대학교 회화과 석사
- 2002년 9월: 서강대학교 영상전공 석사
- 2005년 2월: 중앙대학교 애니메이션전공 박사과정 수료
- 1998년~2002년: 청강문화산업대학 애니메이션전공 조교수
- 2002년~현재: 호서대학교 애니메이션전공 조교수