

# 애니메이션의 시간소와 공간소를 통한 시간성과 공간성 -구조주의 언어학을 중심으로-

Time and Space through Minimum Units in Animation  
-Focus on Structural Linguistics-

김지홍

동명대학교 디자인대학 영상애니메이션학과

Ji-Hong Kim(jihong@tu.ac.kr)

## 요약

애니메이션과 영화와 연극의 시간과 공간에 대해 많은 연구는 이루어져 왔다. 그러나 본 연구는 애니메이션의 시간성과 공간성에 대한 구조주의적 언어학을 기반으로 시도되는 새로운 방법적 고찰이다. 애니메이션 시간성과 공간성에 대해 최소 단위적 연구는 선례가 없다. 연구의 방법론은 구조주의 언어학의 개념을 기반으로 시간성의 개념과 공간성의 개념을 파악하기 위하여, 시간과 공간에 대해 계열적, 통합적 분석을 한다. 이를 위하여 시간의 최소단위와 공간의 최소단위를 정의하고 이에 따라 계열적 분석과 통합적 분석을 시행한다. 본 연구를 통해 애니메이션학의 연구 방법의 다양성을 재고하고 연구의 체계적 심화를 가져올 수 있다. 연구결과는 구조주의적 연구방법론을 통해 애니메이션의 시간성과 공간성에 대한 새로운 연구의 방법을 제시하였다. 향후 과제는 본 연구를 바탕으로 애니메이션의 캐릭터에 대한 연구가 수행된다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 시간소과 공간소 | 최소단위 |

## Abstract

It have been studied many researches for time and space in film, drama and even animation. This study, however, is for investigating a new methodology of time and space study base on the structural linguistics. It can not be detected any of previous study on this method, and it is the first time to try out for researching with the structural linguistics of time and space in animation with this concept. In order to study on the time and space by applying a new method of structural linguistics, it is identify the terminology and concept of the minium unite of time and space and than analysis with paradigmatic and syntagmatic. Consequence of this study, it can suggest a new methodology of study in the ways of structural linguistics in animation. Further study is to apply this method on character design in animation.

■ keyword : | Animation | Time and Space | Minimum Unit |

## I. 서론

### 1. 연구의 배경과 목적

르노 바르바라(Renaud Barbaras)는 “우리는 감각 기관을 통해서 외부 세계에 접근한다. 즉 지각한다. 이 감각 기관들이 감각을 만들어 내고, 지각은 이 감각들로

이루어지게 될 것이다[1].”라고 하였다. 주위 환경을 이루는 대상들의 정체성에 대한 지식은 중요하다[2]. 지각의 수용을 통한 외부세계의 정보와 지식의 인식은 생존과 생활의 영위를 위해 필수적 요소이기 때문이다. 인간이 예술 작품을 지각하는 것도 외부 세계의 수용 과정과 일치한다. 이는 예술의 창작과 예술의 감상을 위한 지각이 대상에 대한 인식능력에도 밀접한 관계를 소유하기 때문이기도 하다. 이와 같은 맥락에서 스위스의 구조주의 언어학자 소쉬르는 인간의 언어능력에 대해 “인간 내부에 존재하는 언어활동의 자연적인 능력”을 인정하기는 하지만, 이런 기능은 오직 현존하는 언어를 통해 과학적으로 다루어질 수 있음을 단호히 주장해야 한다[3]. 즉 인간은 기본적인 감각 수용능력을 바탕으로 감각기관을 통해 외부와의 소통을 위한 지각과 인식의 발달을 이루고 있으나 이에 대한 과학적이고 체계적인 연구의 필요성을 강조하였다. 그러므로 언어의 세계에서 뿐만 아니라 형태, 색채, 시간, 공간, 운동, 주위환경에 대한 지각을 강화하며 정서적 교감에 대해서까지 확대적용이 가능하다는 것이다. 인간은 지각능력을 바탕으로 인지체계를 통해 학습과정을 거쳐 세계를 인식하고 소통하는 방식을 터득하게 되기 때문이다. 영상매체인 애니메이션의 재현과 감상을 위해 애니메이터나 감상자가 인식하는 외부세계는 현실과 애니메이션이 매우 유사한 인식 체계의 과정을 거친다. 즉 사물과 배경들을 감각기관인 눈을 통해 시신경의 전달로 대뇌에서 인지하기 때문이다. 또한 실존주의적 개념의 존재론적 의미에서 존재와 존재자의 개념을 동일하게 파악될 수는 있으나 애니메이션이 구현하는 세계는 현실세계와 달리 구조화되고 조작된 허구의 시뮬라르크적인 가상세계의 미학적 재현이므로 이미지의 차이를 드러낸다.

애니메이션의 연구가 역사적으로 아직 맹아기에 머무르고 있으므로 연구 이론의 체계성 확보를 위한 이론화 작업은 매우 중요한 과제이다. 그러므로 전통적 학문들에서의 체계화된 다양한 이론들의 논리적 수용을 통한 애니메이션의 연구 발전도 필요한 시점이다. 애니메이션의 구조적 체계화를 위해 구조주의 언어학의 도입은 연구 방법의 확장적 측면에서 그 의미를 획득하게 된다. 시각 이미지가 기호적 개념을 지니므로 구조주의

의 기호학을 통한 연구의 당위성에 의해 애니메이션의 연구에서 구조적 개념을 통한 이론화 작업에서는 많은 성과를 이루고 있으나 구조주의의 기본적인 개념인 최소단위를 통한 근원적 체계의 정립과 학문들에 비해 선행 연구조차 존재하지 않고 있고 그 의미에 대한 개념조차 파악이 이루어지지 않고 있는 실정이므로 최소단위의 개념을 통한 과학적 분석을 위해 연구방법 제시의 필요성이 대두된다. 이와 관련된 선행 연구의 부재는 연구 방법의 효율성에 대한 비교 연구의 가능성을 약화시키지만 개념적 독창성을 부각시키는 의미로 인정된다. 따라서 본 연구에서 용어의 정의와 활용을 통한 최소단위 개념의 적용은 연구의 방법적 체계성을 과학적으로 인식하게 하는 기반을 제공하는 계기를 마련한다. 최소 단위를 통한 시간성과 공간성의 파악을 계열체와 통합체적 분석은 애니메이션의 작품 제작과 연구에서도 기본적 개념을 제공될 수 있다. 즉 다양한 계열체적 요소들의 구조성을 기반으로 체계적 선택과 조화는 중국에는 통합체적 의미화 과정을 통해 완성되기 때문이다. 비록 경험론적 측면에서 획득된 지식의 체계성은 이론화를 요구하게 되는 것이다. 애니메이션의 제작 과정에서 얻어진 경험적 지식의 체계화와 이론화 과정이 애니메이션의 연구에서 필히 요구되므로 이에 따른 논거 마련에 대한 다양한 접근이 필요하다. 소설과 영화와 연극 등에서도 시공간의 변형과 변화에 대한 연구가 이루어졌으나 시공간의 정의에 대한 일반론적 개념을 적용하고 있다. 그러므로 본 연구에서는 시간과 공간의 최소 단위적 개념의 파악을 통해 구조성을 확립함으로써 시공간에 대한 엄밀성을 확보하게 되어 논리적 근거를 마련할 수 있게 된다. 이는 구조주의자들이 추구하였던 기본적 틀의 형성과 같은 맥락으로 파악될 수 있는 것이다. 다양한 연구에서 나타나는 최소 단위에 대한 연구와 동일한 개념으로 파악되는 것이다. 따라서 시간소와 공간소의 개념 정의는 존재의 의미를 구조적으로 재편하는데 의미가 있다. 연구결과로 조주의 언어학의 최소 단위개념의 형성을 통한 애니메이션의 시간소와 공간소를 정의하고 단위소의 개념의 연구를 통해 애니메이션의 연구 방법론의 새로운 제시로 기술과 제작적 측면의 연구에서 나타나는 편협성을 재고할

수 있게 된다.

## 2. 연구의 내용과 방법

본 연구에서는 구조주의 언어학적 연구 개념을 기반으로 애니메이션의 자체에 대한 최소 단위의 연구가 아닌 시간과 공간에 대한 연구로 한정하여 수행하고 연구의 방법론적 체계를 이룩한다. 이를 위해 애니메이션에서 시간소와 공간소를 시간과 공간에 대한 최소단위의 개념으로 과거, 현재, 미래, 그리고 비시간과 여기, 저기, 거기, 그리고 비공간을 정의한다. 이를 기반으로 공시적 개념의 계열체적 분석과 통시적 개념의 통합체적 분석을 체계화한다. 이항대립쌍(binary opposite)[4]적 개념으로 시간개념과 공간개념을 계열체적 방법과 통합체적 방법으로 분석하여 시간성과 공간성을 해석에 대한 방법적 체계를 애니메이션의 예시를 통해 나타낸다. 애니메이션의 시간과 공간의 표현에서 의미를 체계화할 수 있는 요소를 길이, 크기, 구성적 특징으로 척도화하여 의미를 추출한다. 이는 형태적, 의미적 기초 개념을 수립하는 변별적 기질을 분석 요인화하는 것이다. 최소단위의 활용에 대한 연구의 예증을 위해 계열체적, 통합체적 개념을 통한 방법으로 시간과 공간의 분석을 각국의 애니메이션을 무작위 추출하여 사례분석으로 진행한다.

## II. 애니메이션을 위한 구조언어학적 이론

### 1. 구조주의 언어학과 애니메이션

구조주의 언어학은 스위스의 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)와 미국의 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)가 선구자들이다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 구조주의를 마치 근대언어학의 방법들 속에서 원류된 인위적인 문화들(cultural artefacts)의 연구를 위한 방법이라 정의했고, 장 피아제(Jean Piaget)는 “모든 것이 구조이다”라고 했으며, 구조는 형태 보다 더욱 좁게 정의되어야 한다고 했다. 그리고 구조들은 일종의 “형태들 중의 형태들”이라고 했다[5]. 영화에서 언어학을 통한 기호학의 도입으로

매체로서 의미전달의 과학적 체계성을 확립하였다. 앙드레 바쟁은 영화를 언어로 판단하고 다음과 같이, “한편, 물론, 영화 또한 언어이다.”라고 피력했다[6]. 크리스티앙 메즈나 움베르토 에코나 쿼터 벤틀레에 의해 구조주의적 개념 하에 영화기호학[7]의 연구가 언어적 개념으로 이루어졌다. 이러한 개념은 20세기 거의 모든 학문에 소쉬르를 통한 언어학을 기반으로 레비스트로의 구조주의 인류학, 롤랑바르트의 신화학, 블라디미르 프로프의 민담 형태론, 라캉의 정신분석학 등 다양한 학문에서도 그 영향력이 나타난다[8]. 현재에는 애니메이션이 기호학적 개념을 통해 다양하게 연구되어지는 소쉬르의 구조언어학의 기본적 개념을 통해 애니메이션에 대한 체계적 연구가 요구된다. 애니메이션은 창조적 개념을 기반으로 미디어의 특성인 의미 전달력 즉 커뮤니케이션에 의한 언어적 기능과 역할을 파악하고 시각, 청각, 촉각, 후각의 다양한 기호적 인식 체계를 통해 기표와 기의의 작용과 전달을 현실화 시킨다. 구조주의 언어학에서 소쉬르는 화자가 무의식 수준에서 말하게 되는 것을 하부구조로서의 언어라고 했다. 이 언어구조는 개인적화자의 의식이 자기선택과 무관하게 이미 가입되어 있는 틀이다. 이 틀은 시대의 변천과 거의 무관한 공시적(synchronic) 체계를 지니는 계열체적 집합(paradigmatic set)과 시대의 변천에 따라 역사적으로 변하는 통시적(diachronic) 결합을 표시하는 통합체적 연쇄(syntagmatic chain)로서 나누어진다[9]. 또한 공시언어학과 통시언어학을 살펴보면, 공시언어학은 논리적이고 심리적인 관계를 다룬다. 이들 관계는 공존하며 체계를 이루는 사항들을 연결시켜 주는데, 이들 사항이란 동일 집단이 인식하는 바로 그대로이다. 이와 반대로 통시언어학은 연속적 사항들을 연결해 주는 관계를 연구한다. 이들 사항은 동일 집단외식에 의해 인식되지 않으며, 그들 사이에 체계를 형성하지 않은 채서로 대체된다[10]. 언어학 전반에 걸친 공시성과 통시성의 개념을 좀더 미분화시켜 기호에 대해 적용할 수 있다. 기호들을 코드로 엮기 위해서는 계열체(paradigm)와 통합체(syntagm) 두 가지가 필요하다. 이 두 가지는 모든 기호체를 조직하는 가장 기본적인 요소이다[4]. 계열체는 어떤 공통성을 지닌 기호의 한 벌

a set of signs을 가리킨다. 또 계열체는 특정 기호들이 범주별로 분류된 기호의 재고관리 조직과 같다[4]. 통합 체란 계열체에서 선택한 기호들을 조합하여 이루어진 기호 복합체, 즉 코드, 메시지, 이야기, 지식 같은 것을 지칭한다. 다시 말하면, 통합체란 선택된 여러 기호들의 조합이다. 계열체의 주개념은 <선택>임에 비해서, 통합체의 주개념은 <조합>이다[4]. 계열체와 통합체의 개념으로 애니메이션을 연구하기 위해 우선 영화, 연극, 애니메이션의 시간과 공간에 대해 전반적인 비교 검토해보면, 영화는 시간적이고 공간적인 예술의 가능성으로 동시에 이용된다[11]. 영화와 아울러 연극과 애니메이션을 동일 개념으로 인식하며, 시간과 공간의 예술로서 연구가 이루어지나 각각의 매체적 특성이 존재함은 부인할 수가 없다. 연극 무대에서 시간은 대체로 영화만큼 자유롭지 못하다. 연극에서의 시간은 보통 연속적이고 시간도 현재형이지만 영화에서의 시간은 종종 이보다 복잡하다. 연극적 공간은 3차원이고, 그 속에서 3차원적 사람들이 움직인다. 영화에서 이러한 움직임은 이차원적 평면과 환상적 공간으로 투사된다[11]. 즉 영화는 회화적 평면 공간에 3차원적 허구가 상영되는 것이다. 연극에서의 공간과 부피에 대한 지각은 현실 생활에서의 그것과 본질적으로 같다[12]. 연극에서는 무대 세트의 제작을 필요로 하지만 영화에서는 실제적인 공간의 장소를 확보한다. 영화나 애니메이션에서는 컨티뉴어티의 개념을 통해 공간적, 시간적인 순서를 창조한다[13]. 즉 감독에 의해 시공의 흐름이 서사를 기반으로 연출되어 진다. 애니메이션의 연구에서 시간과 공간은 애니메이션의 쇼트(shot)와 씬(scene)과 시퀀스(sequence)의 개념에 매우 중요한 역할을 한다. 예술 분야인 문학, 영화, 연극, 무용 등에서 계열체적 개념과 통합체적 개념의 활용이 다양하게 인식될 수 있으나 애니메이션에서는 차별성보다 유사성의 개념이 종합예술로서 더욱더 부각된다. 따라서 이러한 정의에 우선하는 기본 단위에 대한 연구가 이루어져야 한다. 다음은 기본단위의 구성에 대하여 구조주의 언어학적 개념을 통해 그 최소의 단위를 살펴본다. 애니메이션에서의 최소 단위 개념의 연구는 구조주의 언어학적 방법론을 통한 연구의 근간을 이룬다.

## 2. 애니메이션의 시간소와 공간소

애니메이션에서 최소 단위의 개념을 통한 연구는 구조주의 언어학에서 언어의 최소단위의 연구를 통해 체계화 할 수 있다. 언어는 음소(phoneme)와 형태소(morpheme)로 나눈다. 음소는 구조주의자들에 의해서 실제 음의 한 무리를 대표하는 - 이러한 실제음은 변이음(allophones)이라 불리운다 - 하나의 추상적인 음성 단위로 정의되었다[14]. 형태소는 구조주의자들에 의해서 의미의 최소단위로서 정의된다. 한 형태소의 변이형태(allomorphs)라고 불리운다[14]. 언어학을 통한 최소 단위의 연구가 다양한 분야에서도 활용되었다. 즉 구조주의자인 레비스트라우스는 언어학자인 그의 동료인 로만 야콥슨(Roman Jakobson)이 단어를 형성하여 의미를 내포할 수 있는 원자적인 구성단위가 의미소(phoneme)라고 명명한 것과 상응하게 신화를 분해하여 도출된 파편적 결과물을 신화소(mytheme)의 개념으로 확립했다[15]. 블라디미르 프로프는 그의 저서 민화의 형태론(the Morphology of the Folktale)에서 서사적 원형을 신화에서 정의하였다[16]. 즉 민담에서 최소 단위를 기능(function)이라고 했다. 그리고 그의 도해적 민담들의 목록에는 분석의 단위가 개별 이야기이고, 대조적으로 단일 신화소는 언어에서 구분되는데 언어 시스템에서 가능한 가장 최소 의미 단위들인 의미소(semanteme)들과 형태소(morpheme)들과 음소(phoneme)들이 신화에서와 동일하다[17]. 따라서 등장인물의 기능은 이야기의 기본적 구성 요소이고, 우리는 이것을 먼저 모두 추출해내야 한다. 두 가지 견해로 정의 과정이 수행되어야 한다. 먼저의 정의는 결코 기능을 실행하는 인물에 의존하지 않는다. 정의는 가장 자주 행동표현의 명사의 형태에 주어진다. (금기, 심문, 비상 등) 두 번째는 행동이 서사 진행 과정의 장소와 개별화할 수 없다[18]. 현대 연구의 총체적 경향은 대부분 소쉬르와 직접적으로 단아있고, 문장과 정확하게 관계되기에 이르고 있다[19]. 크리스티앙 메츠는 영화의 최소 단위를 영화소(cineme)라 정의하고 문장(sentence)의 개념으로 영화를 분석을 한다. 애니메이션의 최소단위에 관한 연구는 또 다른 큰 주제이기 때문에 본고에서는 다루지 않고 애니메이션의 시간성과 공간성의 연

구를 위해 시간소와 공간소를 구조주의 언어학적 관점을 통해 조명해야한다. 시간소는 시간의 최소 단위를 정의하며, 공간소는 공간의 최소 단위를 나타낸다. 일상적이고 물리적인 경우에는 시간의 측량에서 시간의 최소 단위를 초(second)라 일컫는다. 그러나 영화와 애니메이션에서는 시점을 통한 과거(past), 현재(present), 미래(future), 그리고 비시간(none-time)으로 네 개의 개체로 나눈다. 이는 통상적 시간체계에 근거한 경험과 체험을 바탕으로 비시각적, 비물질적으로 형성된 개념을 따라 분류한다. 따라서 과거의 시간소와 현재의 시간소와 미래의 시간소와 비시간소를 통해 애니메이션의 시간을 분석한다. 즉 애니메이션과 영화에서는 사건들의 동시적인 표현이 요구되어 일시에 복합적으로 발생하는 상황을 묘사해야한다. 즉 선형적 시간상에 비선형적 시간의 개념을 표현을 해야 하므로 화면분할이나 다이렉트 컷 등에 의한 영화적 언어가 나타나며 영화와 애니메이션에서 시간의 개념이 조각적 표현으로 비사실화되어 나타난다. 따라서 시간의 흐름이 사실적으로 진행되거나 역순 또는 전복된 시간의 개념으로 전환의 순서가 자유롭게 표현되는 순차성 또는 비순차성과 단속성이 포착된다. 이는 영화적 혹은 애니메이션적 시간 개념의 특징 중에 하나이다. 그러므로 시간의 흐름이 단기적으로 미미하게 나타내거나 빠르게 나타나거나 장기적으로 지루하기도하고 극적이고 경사도가 급격하게 변화하기도 하고 순서의 뒤바뀔 현상도 일어난다. 비시간은 시간개념이 제거된 무시간적 개념으로 시간 존재나 시간의 변화가 거세되어 표출되지 않는다. 공간소는 장소적 개념의 최소단위이다. 따라서 여기(her), 저기(there), 거기(the third place), 그리고 비공간(none-space)라는 네 개의 개체로 나눈다. 물질의 입체에 대한 개념으로 즉 주인공의 존재에 대한 위치값의 제시를 이루는 체계의 근거와 언어적 논리 분류를 활용한다. 여기는 화자의 존재가 드러나는 곳 또는 시점 존재하는 곳이고, 저기는 여기에서 시점이 미치는 가까운 장소이며, 거기는 제3의 장소를 일컫는다. 따라서 동일한 공간 내이거나 다른 공간으로의 이동을 통해 형성된다. 비공간은 공간을 배제하여 그 형식과 내용이 부재하므로 변화 자체 무의미해진다. 결국 애니메이션

은 이러한 계열체적인 시간소와 공간소들이 모여 통합체를 이루며 내러티브를 구성하고 극적 의미를 형성한다. 예를 들어 모험적 애니메이션은 블라디미르 프로프의 민담의 형태론에서와 같이 시간의 변화와 흐름 그리고 공간의 이동이 나타난다. 주인공이 여행을 통해 추구하는 대상을 찾아 떠나고 그 과정에서 용과 같은 장애물을 만나게 되고 이를 극복하여 왕이 된다는 일련의 시간 흐름을 찾을 수 있다. 이러한 내러티브는 민담을 비롯하여 영화, 애니메이션, 게임 등의 스토리텔링에서 잘 나타나고 있다.

### III. 시간성과 공간성

#### 1. 시간성

애니메이션의 시간성은 사실적 시간과 변형된 애니메이션적 시간으로 나뉜다. 이러한 시간성에는 다양한 형태의 변화가 존재한다. 시간의 길이를 나타내는 단기성과 장기성이 연출되며, 시간의 진행이 미완으로 남아 있는 개방성과 완결로 정리되는 폐쇄성이 나타나며, 시간의 흐름이 자연스럽거나 부자연스러운 자연성과 인위성이 애니메이션 전반에 시간성의 요소들이 개체적으로 표출되어 서사를 이끌어 나간다.

##### 1.1 단기성과 장기성

단기성과 장기성을 통해 시간의 길이의 변화를 표현한다. 그러므로 시간의 유동성을 확인한다. 단기성은 초, 분, 시 등으로 순간이나 비교적 짧은 시간 동안을 표현하고, 장기성은 며칠에서 수개월, 수년 등의 다소 긴 기간을 나타낸다.

##### 1.2 개방성과 폐쇄성

개방성과 폐쇄성을 통해 애니메이션의 마지막을 진행형인 미완으로 또는 완결로 구분한다. 시간 변화의 개방성은 애니메이션의 마지막 엔딩(ending)이 열려져 있으므로 지속성의 암시가 나타나는 경우이다. 그러므로 종영한 애니메이션을 통한 감정의 여운을 이끌 수 있고 속편에 대한 예고도 가능해진다. 폐쇄성은 애니

메이션의 엔딩에서 스토리가 마무리되어 애니메이션의 행동이 지속되지 않음을 명시적으로 결론을 이끈다. 그러므로 애니메이션의 본편에 대한 이미지의 여운이 주로 상기된다.

### 1.3 자연성과 인위성

시간의 자연성은 시간의 흐름이 사실적이다. 그러므로 실제 시간의 흐름과 동일하게 시간이 진행된다. 그러나 인위성은 시간의 변화가 애니메이션적 시간, 즉 변형된 시간이다. 조작을 통한 변형된 시간을 사용하는 것이다.

## 2. 공간성

애니메이션의 공간성은 시간성과 마찬가지로 다양한 형태의 변화가 존재한다. 공간의 크기를 나타내는 협소성과 광대성이 활용되며, 공간의 존재가 열려있거나 닫혀져 있는 개방성과 폐쇄성이 나타나며, 공간이 자연스럽게나 부자연스러움에 따라 자연성과 인위성이 개별체적 요소로 서사를 이끌어 나간다.

### 2.1 협소성과 광대성

장소의 크기에 관한 내용으로 협소성은 좁은 공간 이 나타난다. 협소한 장소는 방이나 집과 같은 좁은 공간 과 광대한 장소는 바다, 하늘, 들판 등을 표현한다. 공간의 크기와 의미에 따라 심리적, 환경적 요인들이 차별적으로 표현할 수 있다.

### 2.2 개방성과 폐쇄성

폐쇄성은 닫힌 공간 내에서의 공간적 변화가 표현되는 것이다. 그러므로 좁고 막힌 장소에서 심리적, 환경적 의미를 나타내는 것이다. 개방성은 열린 공간에서 공간의 변화를 보여준다.

### 2.3 자연성과 인위성

공간의 자연성은 현실적 환경에서 자연물의 이미지가 배경으로 형성되고, 인위성은 인간에 의해 생산된 인공물이 이미지로 구성되고 조작적이고 작위적으로 나타난다.

## IV. 시간성과 공간성의 분석

애니메이션의 시간소와 공간소의 계열적 개념을 통해 통합적으로 시간성과 공간성을 분석한다. 각각의 시간소와 공간소의 계열체들을 연결하여 통합체를 형성하는 체계를 세운다. 시간소인 과거, 현재, 미래와 공간소인 여기, 저기, 거기를 연관한다. 즉 시간소인 과거는 공간소인 여기, 저기, 거기와 통합체를 이루고 시간소인 현재와 미래와 같은 방식으로 공간소와 구조화 한다. 이를 통해 통합체를 구성하여 의미를 이룬다. 시간적, 공간적 개념에서 시간성과 비시간성 또는 공간성과 무공간성, 단기성과 장기성 또는 협소성과 광대성, 개방성과 폐쇄성, 자연성과 인위성을 통해 의미 생성을 체계화 한다. 아래 [그림 1]은 시간성과 공간성을 위하여 계열체적 분석과 통합체적 분석의 도해이다. 계열적 분석으로 시간소의 과거, 현재, 미래, 비시간과 공간소의 여기, 저기, 거기, 비공간을 통해 다시 계열적 분석을 시간은 단기, 장기, 개방, 폐쇄, 자연, 인위로 구분하고 공간을 협소, 광대, 개방, 폐쇄, 자연, 인위로 나타낸다. 이를 기반으로 통합체적 의미 생성을 통한 분석이 가능해진다. 예를 들면 과거의 여기에 장기적인 시간의 협소한 공간을 창조할 수 있다. 아래 [그림 1]은 시간소와 공간소를 기반으로 시간과 공간이 계열체적 분석을 통해 통합체적 분석으로 의미가 생성되는 과정을 나타내는 다이어그램이다.

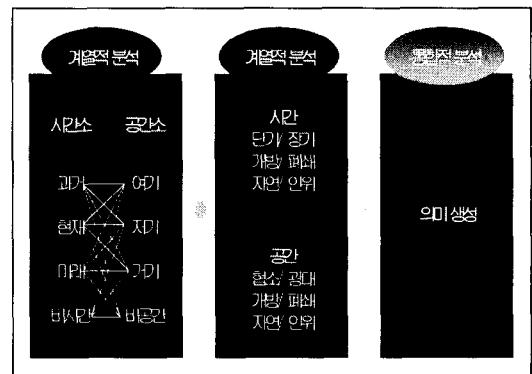


그림 1. 시간성과 공간성을 위한 계열체와 통합체적 분석 도해

### V. 시간성과 공간성의 분석 예시

구조주의 언어학적 개념의 최소 단위인 시간소와 공간소를 통해 시간성과 공간성의 계열체적, 통합체적 분석을 애니메이션을 통해 살펴본다. 이를 통해 애니메이션 제작적 측면과 연구적 측면에서 논거 제시가 된다. 우선 몬스터 주식회사의 장면으로 시간성과 공간성의 분석에서는 우선 시간소를 통해 '현재'의 시간에, 공간소는 '여기'의 계열체적 분석이 가능하며, 다시 시간성에서는 단기적이고 폐쇄적이며 자연적이다. 따라서 통합체적 분석은 현재에 단기적이고 폐쇄적이며 자연적인 시간성을 표출하며 공간성은 주인공이 존재하는 여기에 협소하고 폐쇄적이며 인위적인 공간을 나타낸다. 아래 [그림 2]는 몬스터 주식회사 (Monsters Inc. Peter Docter, 2001)로서 애니메이션의 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석 예시이다.

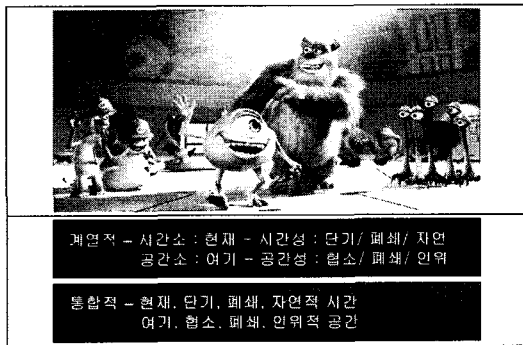


그림 2. 몬스터 주식회사를 통한 시간성과 공간성의 계열체와 통합체적 분석

다음은 치킨런의 장면에서 시간성과 공간성의 분석이다. 시간소를 통해 '현재'의 시간에, 공간소는 '여기'의 계열체적 분석이 가능하며, 다시 시간성에서는 단기적이고 폐쇄적이며 자연적이다. 따라서 통합체적 분석은 현재에 단기적이고 폐쇄적이며 자연적인 시간성을 표출하며 공간성은 주인공이 존재하는 여기에 협소하고 폐쇄적이며 인위적인 공간을 나타낸다. 아래 [그림 3]은 치킨런 (Chicken Run, Nick Park, 2000)으로서 애니메이션의 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석 예시이다.



그림 3. 치킨런을 통해 시간성과 공간성의 계열체와 통합체적 분석

강아지 똥의 장면에서 나타나는 시간성과 공간성의 분석이다. 시간소를 통해 '현재'의 시간에, 공간소는 '여기'의 계열체적 분석되며, 다시 시간성에서는 장기적이고 폐쇄적이며 자연적이다. 공간성은 여기, 광대, 개방, 자연적 공간으로 묘사된다. 따라서 통합체적 분석은 현재에 장기적이고 폐쇄적이며 자연적인 시간성을 나타내며 공간성은 주인공이 존재하는 여기에 광대하고 개방적이며 자연적인 공간을 점유하게 된다. 다음 [그림 4]는 강아지 똥 (Doggy Poo, 권오성, 2003)으로서 애니메이션의 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석 예시이다.

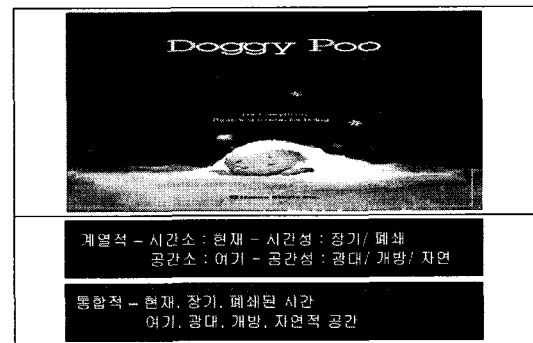


그림 4. 강아지 똥을 통한 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석

마지막으로 크리스마스의 악몽의 장면에서 나타나는 시간성과 공간성의 분석이다. 시간소를 통해 '현재'의 시간에, 공간소는 '저기'의 계열체적 분석이 가능하며, 또한 시간성에서는 장기적이고 폐쇄적이며 인위적이다. 따라서 통합체적 분석은 현재에 장기적이고 폐쇄적이며 인위적인 시간성을 표출하며 공간성은 주인공이 존재하는 저기에 광대하고 개방적이며 인위적인 공간을 나타낸다. [그림 5]는 크리스마스의 악몽 (The Nightmare Before Christmas, Tim Burton, 1993)으로서 애니메이션의 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석 예시이다.



그림 5. 크리스마스의 악몽에서 시간소와 공간소를 통한 계열체와 통합체적 분석

위의 작품 분석에서 몬스터 주식회사와 치킨런과 같아지 동은 시간소는 현재이고 공간소는 여기에 대한 사례이다. 그리고 크리스마스의 악몽에서는 시간소의 현재이고 공간소는 저기에 대한 사례이다. 위의 [표 1]에서 나타나듯이 시간소와 공간소는 이항대립적으로 연관 지어지며 다양하게 계열체들이 통합체화가 가능해져 내러티브를 구성하게 되므로 그 결과는 열려져 있다. 따라서 애니메이션의 이론적 연구와 작품제작에서 시간성과 공간성에 대한 내러티브의 전개를 위한 세부적 요소의 시각화를 위해 최소 단위적 개념을 통한 계열체적, 통합체적 체계의 활용이 유용하다.

## VI. 결론

연구 결과로 애니메이션의 시간소와 공간소의 존재와 의미의 정립을 기반으로 시간성과 공간성에 대한 계열체적 분석과 통합체적 개념의 애니메이션에 나타나는 시간과 공간을 분석하는 일련의 연구과정으로 기본적 개념의 구조적 체계성의 확보를 위해 구조주의 언어학적 개념을 수용하여 연구방법론으로 활용함으로써 애니메이션의 새로운 방법론을 제시하였다. 이항대립적 관계의 계열체적 요소들의 조합을 통해 통합체적 의미 구성으로 시간소와 공간소의 개념에 대한 애니메이션의 분석이 가능하게 되었다. 본 연구를 통해 애니메이션에서 구조주의 언어학적 개념을 기반으로 한 이론적 근거의 수립으로 새로운 방법적 제시가 이루어졌다. 따라서 추후에 애니메이션의 연구에서 방법론적 활용으로 학문화 과정에서 필수적인 연구의 다양성 확보와 이론적 체계의 정립을 위한 학제간의 상호 관계설정에 일조할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 시간소와 공간소에 대한 개념 정립과 활용에 대한 방법론적 제시가 주된 논지이므로 차기 연구에서 의미론적 구성을 위한 내러티브의 변화에 따른 계열체와 통합체적 의미변화에 대한 연구가 이어질 것이다.

## 참고문헌

- [1] 공정아, 르노 바르바라, *지각, 감각에 관하*, 동문선, 2003.
- [2] 신명희, *지각의 심리*, 학지사, 2000.
- [3] 최용호, 요하네스 페르, *소쉬르, 언어학과 기호학 사이*, 인간사랑, 2002.
- [4] 김경용, *기호학이란 무엇인가*, 민음사, 2003.
- [5] A. Bazin, *Translated into English by Hugh Gray, what is cinema?*, California, Vol.1, 2005.
- [6] J. Piaget, *Translated and edited by Maschler, Structuralism*, Routledge and Kegan Paul, 1973.
- [7] 이상면, 베르너 파울스티히, *영화의 분석*, 미진사, 2003.



- [8] 류상욱, *영화의 철학과 미학*, 철학과 현실사, 2007.
- [9] 김형호, "구조언어학이 철학사상에 끼친 영향", 한국기호학회, 2007 한국기호학회 춘계국제 학술대회, p.45, 2007.
- [10] 최승언, *페르디낭 드 소쉬르, 일반언어학 강의*, 민음사, 2006.
- [11] 정태수, *영상미학에 관한 몇가지 논리*, 하제, 1999.
- [12] L. Giannetti, *Understanding Movies, 11th ed.*, pearson, 2006.
- [13] 김학순, 최병근, 스티븐 디캐츠, *영화연출론*, 시공사, 1991.
- [14] 신기현, L. Ben Crane, *언어학개론*, 한신문화사, 1983.
- [15] Forward by Wendy Doniger, Claude Lévi-Strauss, *Myth and meaning*, Schocken Books, ix, 1995.
- [16] Propp, Vladimir. Introduction by Alan Dundes, *The Morphology of the folktale*, Austin, 1968.
- [17] Claude Lévi-Strauss(1955), *The Structural study of myth* in *Journal of American Folklore*, 1968.
- [18] Vladimir Propp, *Morphology of the Folktale*, University of Texas Press, 1979.
- [19] Christian Metz, translated by Michael Taylor, *Film Language, A Semiotics of the Cinema*, New York, Oxford University Press, 1974.

저 자 소 개

김 지 홍(Ji-Hong Kim)

정회원



▪ Dec. 1994 : Graphic Design, State University of New York, USA. (BS)

▪ Aug. 1998 : 3D Animation, Wolverhampton University, UK (MA)

▪ Apr. 2004 ~ present : Animation, Nottingham Trent University, UK (Ph.D. candidate)

▪ Mar. 2000 ~ present : Professor, Tongmyong University

<관심분야> : 애니메이션, 영상매체, 멀티미디어