

2D애니메이션의 감정 표현에 대한 기초분석 - 일본애니메이션 TV물에 표현된 이미지-

김재호 (백석예술대학)

차례

1. 서론
2. 본론
 - 1) 감성과 오성의 구분
 - 2) 감성의 구체적 이론
 - 3) 감성과 감정의 차이
 - 4) 종합 표현
3. 결론

요약

2D애니메이션은 애니메이션의 표현에서 모든 장르에 기초적 이론적 배경에 바탕이 되어 현재에 이르렀다. 현재에는 컴퓨터공학의 발달에 애니메이션의 표현은 무궁 무진하게 급속도로 발전되어 왔으며, 이러한 특징적 요소에는 서로 공유되는 내러티브의 요소가 있기 때문이다. 하지만 현장에서는 공방스타일의 표현이 우선되어 애니메이션의 표현능력을 답습하는 경우가 일반적이다. 이에 인물표정에 대한 감성과 오성의 기초이론을 바탕으로 도출되어지는 감정표현에 대한 이미지를 정리하고자한다.

1. 서론

애니메이션에서 일반적으로 적용되어진 표현은 작가의 경험을 기초로 피사체에 대한 캐릭터로 표현되어진다. 캐릭터의 표현에서 작가는 이미 자신만의 시각에서 도출되어진 사고에 따라 성격의 특징에 따른 캐릭터가 그려지고 그것은 작가의 편협적 경험을 토대로 하기 때문에 혼란을 야기 시킬 수가 있다. 이러한 문제 때문에 캐릭터의 이미지를 구축하기 위해서는 보편타당한 객관성을 소유한 표현이 적절하다. 하지만 이에 치중이 되면 작가의 독창적인 예술성이 배제되기 때문에 이 또한 문제가 된다. 따라서 훌륭한 예술가는 전자와 후자 간에 적절한 표현으로 캐릭터를 표현한다. 그러므로 작품 속에 비추어진 캐릭터를 완성하기 전에 감성의 이론적 배경과 감정에 대한 사

고의 이론은 캐릭터를 창작하는 예술가에 적절하게 적용되어진다. 이에 내러티브구조 작품의 창작 작품을 하기위한 캐릭터의 디자인 부분에서 얼굴에 나타나는 표정에 대한 기초적 자료를 본 논고에서 정리하고자한다. 하지만 이 분야에 대한 이론적 구체적 언급은 더욱 연구되어서 감성에 따른 감정의 표출에 대한 표현의 이미지의 형태를 구축하는 것 또한 가치가 있다고 할 수 있다.

2. 본론

1) 감성과 오성의 구분

감성은 인간에 대한 외형성에 따른 자극(刺激) 또는 자극(刺激)의 변화에 대하여 인간의 감각(感覺)이 일어나게 하는 능력이며, 오성(悟性)은 인간이 스스로 판단하고 인식하는 능력으로 광의적으로는 사고능력(思考能力)을 말하며 일반적으로 감성(感性)과 대립되는 의미로 사용되지만 협의(狹義)로는 보다 고차적인 인식능력, 혹은 능력 일반으로서의 이성(理性)·정신(精神)과 구별되는 것이라고 볼 수 있다. 어느 의미로 사용되건 오성(悟性)은 저차(低次)·고차(高次)를 불문하고 직관적인 인식능력에 대립하는 것으로서, 추리적 사고에 의한 인식에 골몰하는 것이고, 인간의 유한성의 한 표현으로 감성과는 확연히 구분되어진다.

2) 감성의 구체적 이론

인간의 지식을 구성하는 독립적인 표상(表象) 능력은 일컬으며, 대상으로부터 전달되는 상황에 따라 반응을 하고 촉발(觸發)되어 표상(表象)을 얻게 되는 수동적(受動的)인 능력을 말한다. 이에 감성적 단계 인식에서 삼 단계의 과정으로 감각(感覺), 지각(知覺), 표상(表象)의 단계로 진행이 된다. 감각은 생명체로 하여금 내부와 외부 환경변화에 반응할 수 있게 하는 능력이나 메커니즘으로, 특히 에너지 변화를 생명현상과정의 일부로 전환시키는 특수기관²⁾의 활성화 능력이나 메커니즘을 말한다. 지각은 감각기관을 통해 들어온 정보를 조직하고 해석하는 과정이다. 지각은 대상물이 개별적으로 시각, 촉각, 후각, 미각, 청각 등의 감각에 나타나는 것을 뜻하는 감각작용(sensatio)과는 구별된다. 감각작용이 생리적인 현상이라면 지각은 심리적인 현상이며, 인간의 지각과정은 정적인 것이 아니라 일생동안 계속적으로 변화한다. 지각에 대한 이론은 구성주의적 입장과 생태학적인 입장으로 설명되고 있다. 구성주의적인 입장에서, 지각자는 지각적인 경험에 근거하여 감각 정보를 지각자극으로 구성하는 것으로 설명되며, 생태학적인 입장에서는 지각을 위해 필요한 정보가 망막에 맺혀진 영상과 같이 감각 정보 내에 모두 존재한다. 마지막으로 표상은 마음 또는 의식(意識)에 현전(現前)하는 것을 뜻하는 철학·심리학용어. 인간의식의 대상정립작용(對象定立作用)·반성작용과 관계가 있는 대상의 측면을 가리킨다. 따라서 위의 세단계의 과정을 통해 인식되어지는 것을 감성이라고 한다.

3) 감성과 감정의 차이

감성과 감정을 구분에 앞서 감정에 대한 이론적 배경을 검토 해보면 다음과 같다.

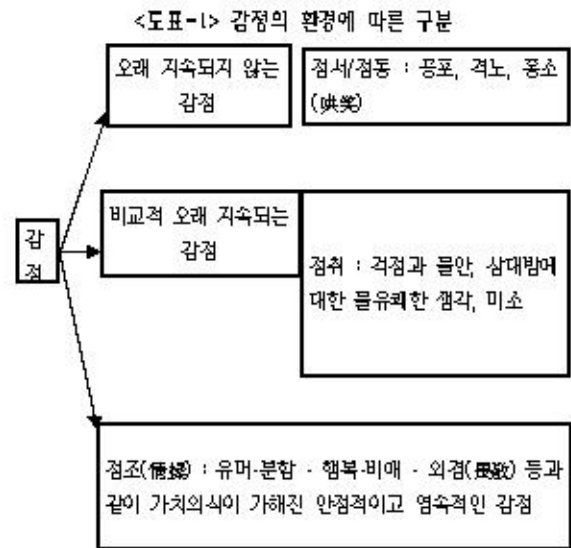
표 1. 감정에 적용되어진 이론적 배경

학자	내용	비고
S. 프로이트	사디즘이나 마조히즘 등의 이상심리에서, 사랑과 미움, 욕망과 반항, 쾌와 고통 등 상반된 감정이 동시에 존재하는 것을 양항성(兩極性ambivalence)이라고 하였다.	사디즘 : 성적 대상에게 고통을 줌으로써 성적인 쾌감을 얻는 이상 성행위 마조히즘 : 이성으로부터 통제적 또는 경신적으로 학대를 받고 고통을 받음으로써 성적 만족을 느끼는 병적인 심리상태
W.문도	쾌(快)·불쾌·흥분·정경(驚動), 긴장이란 등 감정의 3 양항성을 주장하였다.	

1) 감각수용기 중 생체외의 몸 바깥쪽에 놓여 있어서 밖으로부터 오는 신호를 받아들이는 것을 외수용기(exteroceptor)라 하고, 몸 안에 있으면서 내부로부터 오는 신호를 받아들이는 것을 내수용기(interoceptor)라 한다.

M.B. 브리저스	갓 태어난 아기의 정서는 처음에는 단순한 흥분에서 출발하여 생후 3개월경에 쾌·불쾌 흥분으로 분화하고, 4개월경에 불쾌는 노여움·힘옴·우려 등으로 분화하였다가, 1년 만에 고통이 분화에 나오는데, 이처럼 미분화(未分化)의 흥분은 점차 성숙한 감정으로 분화한다고 주장하였다.	
W.문도	개개의 특수적 감정과 의식에 뚜렷이 떠오르지 않는 자아상태의 감정을 구별하여, 후자를 일반감정이라고 하였다.	
W.슈테른	개개의 공포와 일반적인 불안을 구별하였다.	M.하이데거는 전자를 존재적(存在的ontisch), 후자를 존재론적(存在論的ontologisch)이라고 하였다.

위의 표1, 과 같이 감정에 대한 심리학자의 주장이론은 분류할 수 있다. 하지만 동양적 관점에서 감정은 희로애락(喜怒哀樂)이라는 환경적 작용으로 압축할 수 있다. 높은 관점에서 시각적 구분은 하면 격렬하고 강하지만 외형적으로 표현할 수 있다. 이에 감정은 거시적으로 시간에 따른 표현으로 구분하면 아래 도표-1과 같다.



따라서 감성은 외부의 영향으로 인한 '느낌을 받아들이는 능력'이라고 할 수 있고, 감정은 영향에 대한 느낌에 대한 심정, 심리 상태'라고 할 수 있다.

4) 종합 표현

애니메이션에서 감정에 대한 표현은 신체적 모든 동작에서 표현되어지지만 서론에서 언급한대로 간략하게 얼굴의 표정으로 국한하여 정리를 하기 위해 얼굴에서 인지되는 눈과 코, 입의 변화에 대한 표현을 나누어 본다. 그리고 감정에 구분되어진 상황에 적용을 해 보면 다음과 같다.

(1) 정서/정동



(3) 정조



(2) 정취



3. 결론

애니메이션에서는 연출 작가에 따라 표현이 다르지만 최근 일본 애니메이션에서 그림의 매수(枚數)의 양을 줄여서 표현을 하기 위한 방법으로 그림 한 장 표현에 복합적으로 눈썹과 눈, 그리고 입모양에 변화를 주어서 표현을 한다. 이러한 경우는 일본 특유의 감성적 사고를 중심적 표정디자인으로 해석하여 작품제작과 머천다이징으로 만들어 상업화 내기 위한 방법으로 활용되고 있다. 이러한 과정은 미국 스타일 애니메이션과는 크게 다른 표현으로 자기들만의 특성화되어진 기호로 관객을 사로잡는 경우이다. 이러한 고정된 이미지 그림을 바라보는 관객은 항상 일본적 감성사고에 적응하게 된다. 관객은 이 결과 따른 상황에 맞추어 지각을 하게 되고 인식하게 된다. 그리고 한국 TV시리즈 창작애니메이션 제작에서도 이러한 스타일의 적용하는 사례가 종종 있어서 한국적 특성이 상실 되는 경우가 많다. 그리고 많은 작가나 또는 제작자 또한 이러한 스타일의 이미지를 정석과정으로 인식하고 있다는 사실이 문제점이다. 따라서 우리는 한국적 감성에 따른 감정의 표현을 위한 이미지 개발이 시급하다고 볼 수 있다. 따라서 이미지를 개발을 위한 감성에 대한 구체

적 논리와 이에 따른 형와 장르별 이미지를 개발되어 지속적인 연구가 되어야 한다.

참고 문헌

- [1] 국어대사전 『김민수 외 3인』 / 금성출판사 1991년 12월 20일/감성 - 66쪽, 오성 - 2156쪽, 이성 - 2394쪽
- [2] www.naver.com 백과사전
- [3] 감성과 이성사이에서 『조우현』 / 한빛문화사 1980
- [4] 지성과 감성의 심리학 『행장차량』 / 웅보출판사 2002

저자 소개

● 김재호(Jae-ho Kim)

정회원



- 2002년 8월 : 홍익대학교 대학원 애니메이션 전공 미술학석사
- 2008년 2월 : 홍익대학교 대학원 영상학과 미술학박사
- 1985년 : 대원동화주식회사 연출부 입사
- 1986년 : 일본국 東京所在 東映Animation사 연출부, 조연출 근무

- 1988년 : KBS방영작 『떠들이 까치』 감독
- 1989년 ~ 1991년 : KBS방영작 『달려라 하니』, 『천방지축 하니』, 『영심이』 감독 등 50여편 감독
- 2002년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 교수 / 백석예술대학 영상디자인학부장

<관심분야> : 애니메이션, 영상