



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2019년 2월
석사학위 논문

‘아메리칸 트레이디셔널 타투’
문양의 상징적인 의미를 활용한
애니메이션 제작 연구

- 본인 작품 <이상한 나라의 세일러>를 중심으로 -

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

성 현 지

‘아메리칸 트레이디셔널 타투’
문양의 상징적인 의미를 활용한
애니메이션 제작 연구

- 본인 작품 <이상한 나라의 세일러>를 중심으로 -

A Study of using the meanings of the tattoo patterns of
“American Traditional Tattoo” on making the animation

2019년 2월 25일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

성 현 지

‘아메리칸 트레이디셔널 타투’
문양의 상징적인 의미를 활용한
애니메이션 제작 연구

- 본인 작품 <이상한 나라의 세일러>를 중심으로 -

지도교수 김 일 태

이 논문을 만화애니메이션학 석사학위신청 논문으로 제출함

2018년 10월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

성 현 지

성현지의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 황중환 (인)

위원 조선대학교 교수 양세혁 (인)

위원 조선대학교 교수 김일태 (인)

2018년 11월

조선대학교 대학원

< 목 차 >

국문초록	ii
ABSTRACT	iv
제1장 서론	1
제1절 연구배경과 목적	1
제2장 본론	3
제1절 타투 개념과 역사	3
제2절 아메리칸 트레이셔널 타투와 문양별 의미	5
제3장 연구자의 작품 <이상한 나라의 세일러> 제작 과정	13
제1절 스토리	16
제2절 스토리보드	19
제3절 캐릭터 디자인 및 제작과정	24
제4절 공간 디자인 및 제작과정	38
제5절 렌더링 및 편집	45
제4장 결론	47
참고문헌	49
부록	50

국문초록

과거의 폴리네시아인들은 역사를 기록하기 위해 타투의 문양을 문자 대신 사용하였고 타투를 몸에 새기는 기본 행위부터 조상과의 정신적 교감의 매개체로 여겼다. 나라마다 타투의 형식과 상징하는 의미들이 다르며 타투가 생성된 각 지역의 역사, 종교, 문화 등 환경 조건에 맞춰진 형태를 띄고 있다. 타투는 신체 장식의 역할이나 범죄인에 대한 상징으로만 여길 것이 아니라 문양에 대한 정보를 다른 형태로 접목하여 활용할 수 있는 문화 콘텐츠에 대한 소재로도 활용할 수 있다.

연구자는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 문양의 형태와 상징적인 의미를 애니메이션의 소재로 활용하는 제작 연구를 하고자 하였다. ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 연구자의 애니메이션 제작을 위한 소재로 선정한 이유는 아래와 같다.

첫 번째, ‘폴리네시아’의 타투 문화가 미국 타투에 영향을 끼친 역사적 배경을 가지고 있고 고전적인 타투 중에서 최근에 생겨난 점. 두 번째, 20세기 초 미국을 반영한 문양들로 구성된 점. 세 번째, 해군과 관련된 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 문양들의 모티브에는 애국적인 요소보다 귀환, 가족, 사랑, 죽음에 대한 저항 등 인간의 욕구에 대한 요소가 많다는 점이다.

본 연구는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 문양을 소재로 하여 캐릭터를 디자인하고 연구자의 상상력과 타투의 형태, 상징적인 의미를 혼합한 스토리로써 ‘20세기 초 미국 해군의 타투 문양으로 이루어진 사후 세계를 모험하고 영혼만이라도 이승으로 돌아와 사랑하는 사람을 찾아가게 된다’는 내용의 <이상한 나라의 세일러(Sailor In Wonderland)> 애니메이션을 제작하고자 하였다. 문양의 상징적인 의미와 문양과 관련된 폴리네시아의 전설, 미국에서 공유되는 미신 등을 사용하고 다양한 장르로 구성된 타투 중 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 활용한 작품 제작 과정을 거쳐 스토리, 기획, 영상, 연출, 분야에 이르기까지 애니메이션이라는 전문적인 형식으로 표현하고자 하였다.

전반부에는 타투의 개념, 역사, 중반부에는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 배경, 문양, 상징적인 의미를 분석하였고, 후반부에는 작품기획, 디자인, 연출 기법 등 애니메이션의 제작 과정을 연구의 내용으로 하였고, 연구의 결과는 아래와 같다

첫 번째, 평면과 입체적인 표현방법 중에서 타투의 느낌에 적합한 시각적 표현 방법을 정리할 수 있었고 타투의 환상적인 표현에 대한 표현, 상징적인 의미에 따른 화면 내 오브제 구성방법에 대한 결과를 도출할 수 있었다.

두 번째, 문양의 의미를 이용해 위치, 역할 등을 배치함에 따라 타투를 구성하는 다양한 장르 중 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’만 사용하여도 다양한 스토리의 창작이 가능하였기 때문에 여타의 타투들을 이용한 시리즈 애니메이션도 제작할 수 있다는 결론을 지을 수 있었다.

세 번째, 타투를 애니메이션 소재로 사용함에 따라 타투의 역사와 문화 등을 관람자에게

다양한 시각적 표현과 함께 제공하여 타투에 대한 부정적인 시선을 바꾸어 넓은 범위의 문화 콘텐츠 소재로써 활용을 기대할 수 있을 것이라는 결론이 도출되었다.

연구자는 전통적인 타투를 애니메이션의 소재로 이용함으로써 타투를 사용하던 과거의 사람들의 생각과 문화가 집단무의식으로 상징적인 의미에 남아있음에 대해 <이상한 나라의 세일러> 작품을 통해 표현하였다. 이러한 연구의 결과는 앞으로 타투를 소재로 애니메이션에 사용하고자 하는 작가들 또한 스토리 및 기법에 대해 연구하여 내용의 다양성이 부족한 ‘타투 소재의 애니메이션’ 창작에 도움이 되기를 기대한다.

주요어 : 타투, 문양, 아메리칸 트레이셔널 타투, 폴리네시아, 미국, 상징, 애니메이션

ABSTRACT

A study of using the meanings of the tattoo patterns of
“American Traditional Tattoo” on making the animation
(Focusing on my work ‘Sailor In Wonderland’)

Seong Hyeon Ji

Advisor : Prof. Kim Il-Tae

Department of Comics & Animation

Graduate School of Chosun University

In the past, Polynesians used tattoo patterns instead of letters to record the history, and the basic act of getting a tattoo on the body was considered a medium of mental communion with the ancestors. The form and meaning of the tattoos differ for each country, and are according to the environmental conditions of each region of forming the tattoo such as the history, religion, culture, etc. Therefore, tattoo should not be considered as a role for physical decoration or symbol for criminals, but it can be accommodated as a material for the cultural contents that the information on the patterns can be connected for used as another form.

In this study, the shape and symbolic meaning of the ‘American Traditional Tattoo’ patterns will be utilized for use as a topic in the animation, and the reasons for selecting ‘American Traditional Tattoo’ as the topic for producing the animation are shown as follows.

The first is because of the historic background of ‘Polynesia’ tattoo culture having influence to the American tattoo; it was occurred recently among classic tattoos. The second is the point of being composed of patterns reflecting American in the early 20th century, and the third is that in the motives of ‘American Traditional Tattoo’ patterns related to the Navy, most of them are on human desire such as return, family, love and death instead of patriotic elements.

In this study, the ‘American Traditional Tattoo’ patterns are used to design the characters and write the story combining one’s imagination, tattoo shapes and its symbolic meaning, and the animation titled <Sailor in Wonderland> will be produced in the contents of ‘going on an adventure to the afterlife of tattoo patterns on the US Navy of early 20th century, and the soul coming back to this life to return to their loved ones.’ The symbolic meaning of the patterns, Polynesian legend related to the patterns, and the

superstition shared in the US are used, and among tattoos composed in various genre, the production processes using 'American Traditional Tattoo' will be performed to be expressed through the professional form of animation from the story to the planning, image, direction and field.

In the first half, analysis was made on the concept and history of the tattoo, and also on the background, patterns and symbolic meaning of 'American Traditional Tattoo' in the middle. In the second half, the production processes of the animation such as work planning, design and direction technique were applied as the contents of the study. Firstly, among the plane and 3-dimensional expression methods, the visual expression methods appropriate for the feeling of the tattoo were summarized, and expression on the fantastic expression of the tattoo and the results on the object composition method within the screen according to its symbolic meaning were derived.

Secondly, according to the arrangement of the location and role using the meaning of the patterns, various stories were possible to be created even when using just the 'American Traditional Tattoo' among the various genre composing tattoos, so it was concluded that animation series using other tattoos were possible for production.

Thirdly, the conclusion was derived that by using tattoo as the topic for animation, the history and culture of the tattoo was provided along with the various visual expressions to be expected to change the negative views on the tattoo thus to use it as more diverse cultural contents topic.

In this study, traditional tattoo was used as the topic for the animation of <Sailor in Wonderland> to express the thoughts and culture of the people in the past which were remained with the symbolic meaning in collective unconsciousness. The results of this study are expected to help the creation of 'animations in the topic of tattoos' that lack diversity in the contents by studying on the stories and techniques or by the artists who wish to use tattoo as the topic for the animation in the future.

Key words: Tattoo, Pattern, American Traditional Tattoo, Polynesia, USA, Symbol, Animation

제1장 서론

제1절 연구배경과 목적

최근 타투로 개성을 뽐내기 위한 신체장식으로 소비하는 세대들이 증가하고 있다. 타투 상품과 미디어 콘텐츠가 다양한 형태로 생산되는 반면에 타투를 소재로 한 애니메이션 분야는 스토리와 표현에 대한 다양성이 매우 부족한 실정이다. 고전 타투 문양에는 부족이나 국가의 오래된 전설, 신화, 사회적인 요소가 압축되어 있다. 이러한 요소를 애니메이션의 소재로 사용하여 스토리와 표현에 대한 다양한 방식과 의미를 가진 작품을 제작하려는 노력이 진행될 필요가 있다.

연구자는 타투가 발생한 장소의 문화에 영향을 받는 고전 타투들이 다양한 애니메이션으로 제작되어 현재까지 남아있는 타투에 대한 부정적인 인식과 오해가 줄어들고 관람자가 관대한 시선으로 타투에 스며있는 문화를 바라 볼 수 있기를 희망하면서 연구를 진행하였다. 배상준은 “특정 인종이나 문화적, 지역적 배경으로 인한 시장의 한계를 지니는 일반 영상 제품에 비해 지역성을 극복하기 유리하다는 특징을 가지고 있어 애니메이션의 창구화는 여타 영상물에 비해 지역적으로, 시간적으로 확대하기에 용이하다.”¹⁾라고 언급하였다.

본 연구는 연구자의 애니메이션에 타투의 형태와 각 문양의 상징적인 의미, 관련 문화나 전설이 소재로 활용된 캐릭터와 공간의 역할, 전체적인 스토리, 시각적인 표현 방식 등에 대한 연구를 진행하여 애니메이션의 소재로써의 타투의 의미를 제시하고자 하였다. 또한 타투 소재를 애니메이션으로 제작하는 이전 연구 사례가 없기 때문에 본 논문에서 말하고자 하는 주제와 내용은 타투 소재에 따른 작품 제작에 대한 참신한 연구로서 가치를 가질 것으로 예상하였다.

연구자는 부정적인 사회적 인식 때문에 타투의 의미에 대한 세부적인 요소에 관심을 가질 여유가 없었던 것이 아닐까 하는 의문을 가졌다. 배상준이 언급한 것처럼 애니메이션의 이러한 조건을 이용하여 연구자가 전하고자 하는 특정 타투의 상징적인 의미와 역사, 전설, 문화 등을 스토리로 설정하여 표현한다면 부정적인 시선이 조금이라도 개선되고 지금보다 다양한 스토리 형식을 가진 타투 소재의 애니메이션이 제작될 것이라 기대하였다.

이를 위해 ‘20세기 미국 해군의 영혼이 타투 문양으로 이루어진 사후 세계를 모험한

1) 배상준, 유럽 애니메이션 대표작가 24인, (서울:쿠북, 2006), 4.

다.’는 스토리의 <이상한 나라의 세일러(Sailor In Wonderland)> 애니메이션을 제작하였다. 애니메이션의 기획과정, 스토리 설정, 타투 문양의 상징적인 의미에 따른 캐릭터, 공간의 배치, 역할, 의미, 제작 기법 등을 구체적으로 서술하였다. 미국의 고전 타투 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’가 가진 문양의 상징적인 이미지와 의미를 이용하였고, 타투의 영혼과 소통하는 ‘주술적’ 기능을 전체적인 컨셉으로 설정하고자 하였다. 이러한 과정으로 하여금 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’라는 제한된 타투 소재 내에서 스토리와 영상 연출 분야가 제작되는 것을 통해 관람자가 조상(각 타투의 원주민)과의 공감대를 형성하고 타투의 외적, 내적인 요소를 애니메이션을 통해 동시에 느낄 수 있는 작품 제작을 할 수 있었다.

타투는 각각의 부족, 국가를 구성하는 개인들의 이해관계가 결합되어 총체적으로 정리되어 있는 문화요소라고 할 수 있다. 타투로부터 드러나는 과거의 모습을 현대인의 관점으로 바라본 작품 제작을 통해, 전통을 전승하는 것에 있어서, 김종옥이 언급한 것처럼, “특정한 동시대의 가치와 해석을 연관시켜 그 작품의 내면적 문제의식을 탐구함으로써 본질과 직면하게 되는 과정을 이야기할 수 있고 모든 문화가 각각의 특징을 지니고 있으며 하나의 공동체 속에서는 동일한 감정의 구조가 공유되고 공감되는 것을 전제로 한다”²⁾는 것을 설명할 수 있었다.

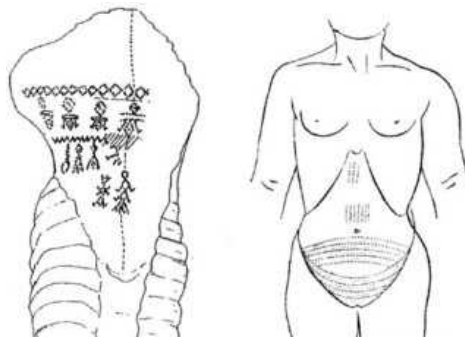
2) 김종옥, “전환기 한국애니메이션 창작 소재 연구 : 1987년부터 1993년 TV애니메이션을 중심으로,” (박사학위논문, 중앙대학교 첨단영상대학원, 2017), 9.

제2장 본론

제1절 타투 개념과 역사

‘타투(tattoo)’³⁾는 ‘두드리다’, ‘때리다’ 의미의 폴리네시아 어원 ‘Ta’에서 유래되었을 가능성이 크다고 전해진다. 라틴어로는 타투를 ‘스티그마(stigma)’라고 하며 ‘뽕족한 기구로 찌름’, 노예나 범죄인들을 위한 자국을 뜻한다. 생겨난 정황과 배경, 목적의 차이를 갖는 타투는 세계 대부분의 장소에서 오래 전부터 등장했고 공동체의 집단 무의식이 결집되어 있는 문화 중 하나로 볼 수 있다.

최초의 문신으로 알려진 타투는 고대 이집트의 환락과 호색의 신 ‘베스(Bes)’⁴⁾의 문양이다. 때로는 남근을 상징하며 ‘베스’와 관련된 부적을 침대 머리맡에 둘 경우 ‘악령을 물리친다.’는 주술적 목적으로 사용되었다. ‘베스’문양은 이집트 그림 속 무희나 연주가들의 허벅지에 등장하고 기원전 400년경의 누비아 여성들의 미라에서도 발견되었다. 이집트의 미라 중 최상의 보존 상태를 보여준 타투 미라는 지구 생물의 어머니이자 전체 이집트 여신의 우두머리인 ‘하토르(Hathor)’ 여신의 대여사제 ‘아무네트(Amunet)’다. 아무네트의 타투는 다산과 회춘을 상징하는 관능적인 의미를 가지고 있다. 아무네트의 타투와 유사한 문양은 이집트의 다른 미라들에서도 발견되었다. 미라들은 죽은 자의 신부로서 이들의 타투 문양은 죽은 이의 성욕을 일깨우기 위한 목적으로 사용하였을 것으로 추정하고 있다.



[그림 1] 아무네트 여사제의 문신

3) 고대 이집트어에서 타투는 ‘식각하다(etched)’, ‘새겨지다(engraved)’등으로 번역되는 광범위한 의미를 가진 상형문자 ‘멘테누(mentenu)’로 존재한다.

4) 예술 작품 속에서 ‘베스’는 원숭이의 탈을 쓴 난쟁이로 등장한다.

1991년 10월경, 알프스의 얼음 속에서 청동기 시대의 미라 ‘외치’가 최상의 보존 상태로 발견되었다. 미라의 몸에는 치료용으로 새긴 것으로 추정되는 주술적인 타투 문양이 여러 종 발견되었다. 타투의 흔적은 남아메리카, 북아메리카, 유럽, 아시아, 태평양의 섬 각지에서 다양한 형태로 발견되었다.

현재까지 발견된 다양한 타투들은 등장 배경에 따라 각각 장르로 구분되어 있는 것을 볼 수 있다. 트라이벌, 러시아 크리미널 타투, 이레즈미, 올드스쿨, 뉴스쿨 등으로 구분된 타투들은 시대적인 영향을 받고 배척과 수용을 거듭하여 남겨져 왔으며 다양한 상징적인 의미를 갖고 있다.

대표적으로 ‘부족의’ 의미를 가진 ‘트라이벌(tribal)’은 통가, 사모아, 보르네오, 마오이, 마르케사스 등 폴리네시아 군도의 타투 문화를 집합적으로 일컫는 타투 장르다. 초기 폴리네시아인이던 라피타족은 오랜 항해를 통해 기원전 1200년경 동남아시아부터 멜라네시아 북부, 뉴기니를 거쳐 주변의 큰 섬들로 정착했고 예술적인 폴리네시아 타투 문화를 발전 및 보존시켰다.

폴리네시아인들의 항해일지는 글 대신 다양한 문양으로 기록되었고 폴리네시아인들은 이 문양들을 통해 조상들의 존재를 증명하였다. 섬들 사이에 스스로 갇혀 살아온 민족이기 때문에 유럽인이 그들의 섬을 찾아 온갖 이유로 폴리네시아 타투 문화를 파괴시키기 전까지 오랫동안 외세의 침략으로부터 자유로울 수 있었다.⁵⁾



[그림 2] 트라이벌 타투(Tribal Tattoo)⁶⁾

5) Steve Gilbert, 이순호 역, 문신, 금지된 패션의 역사 (르네상스, 2004), 13-32.

6) Tattoo design wallpaper, hawaiian tribal tattoos wallpaper, 2018년 11월 4일 접속, <https://hdhairstyleswallpaper.blogspot.com/>

폴리네시아의 타투는 각 부족들의 역사와 문화를 다양한 타투 문양으로 표현한다. 그렇기 때문에 몇몇 유럽인들에게 신비로운 느낌으로 전해졌는데, 많은 유럽의 국가들이 폴리네시아인들의 문화를 저급한 것으로 여겼지만 1769년 첫 항해를 시작했던 영국의 쿡 선장은 폴리네시아인들의 타투에 신비로움을 느끼고 항해 기념으로 폴리네시아 타투를 몸에 새겼다. 영국 해군들 사이에서 타투는 유행처럼 번졌고 해군들은 폴리네시아인들로부터 타투 기술을 배웠다.

18세기에는 영국 항구에 해군들이 개업한 타투 가게들이 생겨나기 시작했고 이후엔 왕족들이 타투를 즐기며 타투는 영국에서 일반화가 되고 많은 관심을 받는다. 영국으로 퍼진 타투 문화는 미국으로 전파되어 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’가 만들어지는 계기가 된다.⁷⁾

제2절 아메리칸 트레이디셔널 타투와 문양별 의미

미국의 돈 에드 하디(Don Ed Hardy)에 의해 1982년 타투 전문 잡지 『타투타임』이 발간되었다. 그에 맞춰 타 회사들의 타투와 관련된 잡지의 출판도 증가하였으며 관련 종사자와 문양의 종류들도 증가하였다. 구분된 명칭에 의해 고전 타투와 현대 타투를 나누는 것이 가능해졌다. 그 중 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’는 20세기 초 미국을 대표하는 고전 타투다. 가장 오래된 고전 타투로 유명한 폴리네시아의 타투 문화가 그것에 익숙하지 않은 영국에 적극적으로 수용되면서 미국까지 전해졌다. 미국으로 전해진 타투 문화는 미국의 특정한 시대를 문양으로 기록하고 있는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’가 생성되는데 기여하였다.

연구자는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’와 관련된 인터넷 사이트와 관련 서적들을 조사함으로써 문양들의 사용 경로와 의미, 관련 전설을 연구자의 작품인 <이상한 나라의 세일러>에 활용하여 스토리, 캐릭터, 공간의 구성까지 전체적인 애니메이션의 틀을 구성할 수 있었다. 이것을 통해 타투 문양이 내포한 상징성이 의미적, 시각적으로 작품을 통해 표현되도록 의도하였다. 아래의 내용은 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’로 사용되는 문양의 형태와 의미를 전체적으로 정리한 것이다.

(1)선박

선박은 20세기 초의 미국 해군 사이에서 선박 타투는 선원들 사이에서는 용기를 갖

7) Steve Gilbert, 이순호 역, 문신, 금지된 패션의 역사 (르네상스, 2004), 151.

고 특별한 해군이 되기 위한 입회식을 치렀다는 점을 시각적으로 과시하거나 얼마나 항해를 오래 했는지 표현하는 문양으로, 미국 해군들 사이에서 기본적으로 새기고 다니던 문양이었다. 현대의 미국 사람들은 그들의 위대한 역사를 기억하기 위해서 선박을 몸에 새기기도 한다. 상징적으로는 새로운 여행, 시작, 행운, 삶의 방향, 독립, 자존감, 명예, 용기, 다사다난했던 과거, 삶의 도전 등을 의미한다. 그 중에서 상징적 의미인 ‘집’은 흥미롭다.

집’은 해군들의 삶이 얼마나 선박 생활과 밀접했는지를 의미하고 당시 미국의 유명한 교육가 ‘헨리 반 다이크(Henry Van Dyke, 1852-1933)’의 시 ‘나에게 미국은(America for me)’를 보면 미국인들의 삶이 바다와 밀접해 있고 선박 위의 생활에서도 집과 조국을 그리워한 것을 느낄 수 있는 대목이 있다.

오, 다시 집으로 돌아 왔다. 나의 집에.
 미국은 나에겐 집이다.
 나는 파도치는 바다를 헤치며
 충분히 넓은 방을 가진 축복의 땅을 향해
 서쪽으로 가는 배를 원한다.
 바다 저쪽의 땅에는
 공기는 태양빛으로 가득 차 있고
 그 나라 국기는 별들로 가득 차 있다.⁸⁾

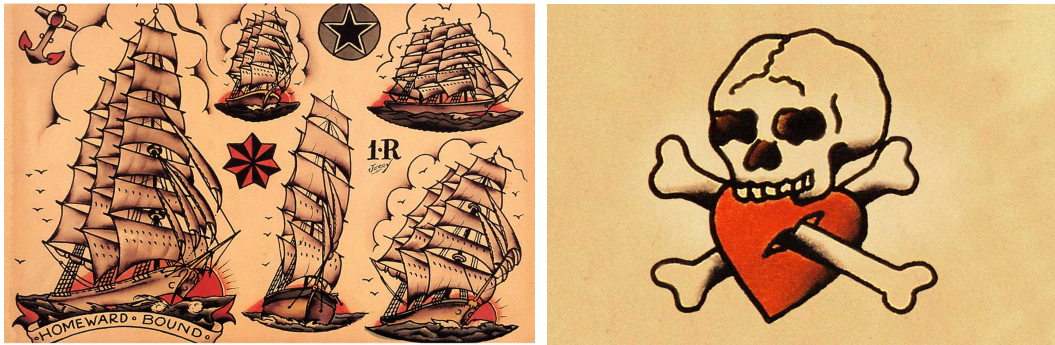
(2)해골

해골은 삶의 거대한 변화 혹은 죽음을 피할 수 없는 숙명적인 삶에서 훌륭한 변화가 나타났을 때를 기념하는 용도로 사용한다. 교회에서 사용되던 해골 타투의 의미는 영혼이 떠난 자가 남기고 간 것을 의미하거나 영원함을 의미하였다. 중세 유대교의 신비주의를 뜻하는 카빌라에션 해골을 ‘재탄생’ 혹은 사랑하는 사람의 죽음을 인식하기 위한 용도로 새기곤 하였다.

전통적으로 해골은 승리와 반항을 상징하며 파일럿들은 힘, 보호, 삶의 변화, 모험을 극복한 사람을 대표하는 상징으로써 이 타투를 새겼다. 해골이 장미와 함께 새겨질 때는 삶과 죽음의 대조적인 특성을 상징하는 문양이 된다. 아름다움과 부패의 이중성을

8) 늘푸른나무, 외국 작가들의 시감상, 2018년 11월 3일 접속, http://www.webegt.com/cgi-bin/egt/read.cgi?board=Foreignpoety&y_number=20&nnew=1

뜻하고 선과 악의 균형을 이야기하는 삶에 대한 철학의 상징으로 의미가 강화된다.



[그림 3] 선박 타투(왼쪽)와 해골 타투(오른쪽)⁹⁾

(3) 별

별은 항해용 나침반이나 지도 등 항해용 도구에서 발견할 수 있는 문양으로 해군의 정신을 대표한다. 보통 5개의 꼭지점을 갖고 있으며 명암을 이용한 형태로 표현된다. 별을 새기는 사람들은 보통은 특별한 의미 없이 새기기 때문에 별보다 큰 크기의 타투 주변을 꾸미거나 독립적으로 새기는 것으로 이용한다.

항해용 별 타투는 별이 교차한 형태다. 전형적인 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 이기 때문에 보통 해군의 능력을 상징한다. 또는 선장이 그의 집(육지)을 찾는 것을 유도하거나 대표나 가이드 혹은 나침반처럼 항해를 안전하게 이끌었는지, 올바른 방향으로 이끌었는지 등을 의미한다.

(4) 독수리

독수리는 미국의 국가적인 상징이며 주술적 의미에 있어서 효력이 강하다고 믿어지는 가장 인기있는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 문양 중 하나다. 독수리 타투는 용기, 명예, 우정을 상징한다. 미국인들 사이에서 독수리는 매우 높이 나는 새로 알려져 있고 하늘과 가장 가깝게 사는 동물이기 때문에 신이 독수리의 눈을 통해서 인간들의 생활을 보고 있다고 여겨진다. 독수리는 하늘과 지구와 천국의 균형을 유지하고 참을성이 강하며 우아한 동물이라고 여겨진다.

9) [그림 3]부터 [그림 9]까지 미국의 타투리스트 세일러 제리(Sailor Jerry)의 그림임을 밝힘.



[그림 4] 별 타투(왼쪽)와 독수리 타투(오른쪽)

(5)장미

장미 타투는 열렬한 사랑, 아름다움, 열정 등의 의미를 갖는다. 전통적인 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 속 장미 타투의 가장 중요한 요소는 문양 색상에 따라 의미를 부여하는 것이다. 빨간 장미는 사랑. 노란 장미는 질투, 헌신, 우정, 세상에 존재하지 않는 파란 장미는 환상과 불가능함, 검정 장미는 모든 죽음, 하얀 장미는 무죄, 순수함, 젊음, 분홍 장미는 신분과 우아함, 보라 장미는 첫눈에 반한 사랑 등 색깔에 따라 의미가 변한다.

(6)제비

일반적으로 제비와 같은 조류는 해군에게 행운을 상징한다. 바다 한복판에 선박이 표류해 있을 때, 새는 근처 섬을 알려주는 방향자의 역할을 한다. 제비는 어떠한 여행에서라도 집으로 돌아오는 새로 전해진다.



[그림 5] 장미 타투(왼쪽)와 제비 타투(오른쪽)

(7)참새

같은 종류의 새 타투지만 참새 타투는 제비보다 많이 사용되었다. 참새는 삶의 동반자를 가진 몇 되지 않는 새들 중 하나로 알려져 있다. 그렇기 때문에 참새 타투는 보통 두 마리를 함께 새기는 것이 일반적이다. 두 마리의 참새는 영원한 사랑이나 영원히 함께 하는 ‘연인’을 상징한다. 서부 세계에서 참새 타투는 오래 지속되는 사랑과 연관이 있지만 동시에 20세기의 수감자들이 ‘자유’를 갈망하면서 새기는 흔적으로도 알려져 있다. 갱 문화에서도 자유의 의미로 참새 타투가 많이 발견되었다. 과거 두 가지 의미를 지니고 있었던 참새 타투는 현대에 이르러 사람들 사이에선 영원한 사랑을 의미하는 용도로 주로 사용되어지고 있다.

(8)뱀

뱀 타투는 주로 성적인 의미를 지닌 타투로 사용된다. 하지만 다른 문화권에서는 지리적인 위치나 시대별 문화에 따라 뱀 타투를 다르게 사용한다. 어떤 문화권에서는 뱀 타투는 악을 대표한다. 치명적인 뱀의 독이 숭배되기도 하고 삶과 죽음 사이의 외줄타기를 상징하기도 한다. 뱀 타투를 몸에 새길 경우 뱀의 능력이 몸에 흡수된다는 전설이 있고 새로운 시작을 의미하기도 한다.



[그림 6] 참새 타투(왼쪽)와 뱀 타투(오른쪽)

(9)핀업 걸

바다 위에서 오랜 기간 동안 지내야하는 선원들이 외로움을 달래기 위하여 새겼다. 나체의 여성들이 자주 등장하였기 때문에, 결혼 후 해군들의 아내들이 남편을 직접 타투 가게에 데려와 벌거벗은 핀업 걸에게 옷을 입혀주기를 요청하기도 하였다.

(10) 닻

닻은 안정, 보호, 바다, 안전, 탄탄한 기초 등을 의미한다. 해군이나 선원들은 그들이 대서양을 건너간 항해 경력을 처음으로 얻었을 때 그들의 팔뚝에 닻 타투를 새겼다.



[그림 7] 핀업 걸 타투(왼쪽)와 닻 타투(오른쪽)

(11) 단검

정의, 전쟁, 죽음, 심각한 상황에 직면함 등을 상징한다. 단검은 많은 군인이나 군대 상징 혹은 관모에서 찾아볼 수 있다. 고대의 단검은 전사들이 방어를 위해 행동하는 최후의 수단이었고 전장에서 무거운 무기나 검을 잃어버렸을 때 대신 사용했던 무기다. 단검은 전사들이 승패를 알 수 없는 상황에서 그들의 모든 것을 걸고 대검 하나로 대전에 참가하는 용감한 정신을 보여주며 만일 삶 속에서 싸움이 절대적으로 필요한 순간에 주저하지 않고 대항할 수 있는 준비된 정신을 갖고 있음을 상징한다. 단검은 어떤 타투와 함께 새기느냐에 따라서 상징적인 의미가 달라진다.

장미와 함께 등장하는 단검은 만일 상대가 사랑하는 사람이더라도 그의 정신과 믿음을 지키기 위해서 제거할 수 있다는 의지를 상징한다. 해골 타투와 단검은 죽음을 상징한다. 사람, 살인자, 살인을 저지를 각오도 상징한다. 현재는 이러한 의미들이 대부분 사라졌지만 수감자들 사이에는 현재까지 사용되고 있다. 심장과 단검은 불신으로 인한 사랑의 종말과 사랑의 배신을 의미한다. 치아 사이의 단검은 해적들이 선박을 공격하기 전에 공격을 준비할 것임을 의미한다.

(12) 주사위

주사위는 세계 여러 나라에서 도박용으로 사용되었기 때문에 행운이라는 상징적인 의미가 담겼다. 주로 도박을 하는 사람들이 주사위 타투를 새겼다. 주사위의 눈 개수는 타투의 의미에 영향을 끼친다. 두 개의 눈은 주로 뱀의 눈으로 알려져 있고 불운을 상징한다. 하지만 두 주사위가 모여 7개의 합을 이룰 때 그 의미는 행운으로 바뀐다.



[그림 8] 단검 타투(왼쪽)와 주사위 타투(오른쪽)

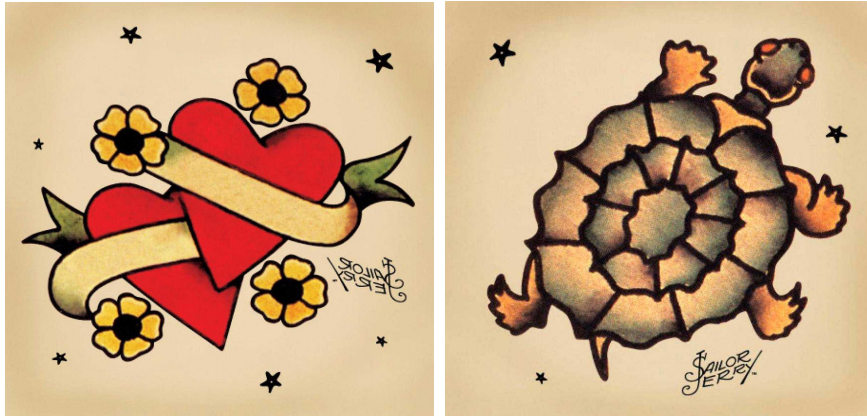
(13) 심장

‘엄마’ 글씨가 적힌 이름표를 가진 심장 타투는 어머니에 대한 사랑을 의미한다. 단검이 꽃힌 누군가의 이름표가 달린 심장은 그 사람과의 연인관계가 끝났음을 상징한다. 두 심장과 하나의 이름표 위에 두 개의 이름이 새겨진 타투는 두 사람 사이의 연인관계를 의미하고 하나의 이름표와 하나의 심장은 상대에 대한 사랑을 의미하는 등 심장 타투는 사랑과 관련이 깊다.

(14) 거북

하와이 신화에서 ‘Honu’는 하와이에 원주민들을 처음으로 데려온 거북을 나타낸다. 고대 벽화에서 등껍질에 수직선이 그려진 거북을 묘사한 흔적이 있는데 이것은 하와이의 거북을 신화를 뒷받침한다. 다른 대안적인 신화가 있었음에도 거북의 강한 방향지시 능력에 대한 숭배는 하와이 문화의 일부분으로 존재한다. 고대 하와이 사람들은 거북을 길을 안내하는 정령으로 생각하였다. 거북 외에도 다양한 동물로 변할 수 있는 ‘Aumakua’ 라고 믿었다. 위대한 거북 ‘Kailua’는 여성으로 변할 수 있고 바다에서 노는

아이들을 보호하기 위해 나타난다고 알려져 있다.¹⁰⁾¹¹⁾¹²⁾¹³⁾¹⁴⁾



[그림 9] 심장 타투(왼쪽)와 거북 타투(오른쪽)

-
- 10) Sailor Jerry, "TATTOO", 2018년 10월 5일 접속, <https://sailorjerry.com/en/tattoos/>
 - 11) Tatrimg, Old school, 2018년 10월 5일 접속, <https://tatrimg.com/getting-tattooed/>
 - 12) Tattoo Joy, 2018년 10월 5일 접속, <http://tattoojoy.com/meaning-old-school-tattoo.htm>
 - 13) Free Tattoo Designs, Cherry Tattoos, 2018년 10월 9일 접속, <http://www.freetattoodesigns.org/cherry-tattoos.html>
 - 14) Netluxury.com, 50 Traditional Cross Tattoo Designs For Men - Old School Ideas, 2018년 10월 9일 접속, <http://nextluxury.com/mens-style-and-fashion/traditional-cross-tattoo-designs-for-men/>

제3장 연구자의 작품 <이상한 나라의 세일러> 제작 과정

타투는 신체를 장식하는 아름다운 문양으로 받아들여지기도 하지만 타투의 문양은 시대별 상황과 사람들의 정서가 집단 무의식의 형태로 하나의 단어나 문장에 압축된 특징이 있다. 타투가 상징하는 의미는 인간들의 정서를 대변한다. 폴리네시아인들에 의하면 타투를 새기는 과정은 조상의 존재를 증명하고 과거와 현재의 경계를 허물며 간접적으로 그들과 감정을 공유하는 것으로 여겨진다.

타투 장르 중 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’는 타투의 역사가 오랫동안 유지되어 온 ‘폴리네시아’의 타투 문화에 영향을 받고 유럽을 통해 미국으로 전해진 타투이기 때문에 전통과 현대 타투 사이의 경계선에 놓여 있다. 약 5분 길이의 연구자의 작품 <이상한 나라의 세일러 (A sailor of wonder land)>는 20세기 초의 미 해군들의 정서가 집단 무의식 형태¹⁵⁾로 문양에 투사된 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 재해석하며 인간의 희망과 욕구를 한 사람의 상황(스토리 설정에서 주인공은 자신의 몸에 새겨져 있던 타투로 구성된 사후 세계를 여행한다는 설정을 갖고 있다)으로 빚대어 표현한다. 주술적인 의미로 사용된 타투의 역할에 근간을 두어 타투 문양이 갖고 있는 상징적인 의미들을 분석 활용하여 애니메이션으로 표현하였다. 좌은정(2009, 재인용)은 “상징은 불가사의 세계, 즉 정신세계를 가시의 세계, 곧 감각 물질의 세계로 전환시키는 대상으로 이해되어야 할 것이다.”¹⁶⁾라고 언급하였다.

<이상한 나라의 세일러>는 창작 소재를 고민하던 중 타투를 조사함으로써 타투의

15) 융은 무의식을 모든 인간에게 선천적이고 보편적으로 존재하여 인격을 형성하고 개인의 정체성과 삶에 큰 영향력을 미치는 영역으로 삼았으며, 이러한 무의식을 개인의 생후 경험으로 축적되는 개인무의식과 태고 이후 인류에게 축적된 집단무의식으로 구분하였다. 특히 집단무의식의 영역을 신화, 종교, 예술, 인류문명의 뿌리이자 예술적 영감의 원천지로 삼았으며, 집단무의식 상징 이론을 통해 개인의 의식을 움직이고 제어하여 개인성을 넘어 보편성으로 이끌어 편향된 자아의식의 균형을 찾아주는 집단무의식의 기능을 역설하였다. 이때 상징은 무의식과의식을 연결하고 개인과 우주를 연결하는 다리의 역할을 한다. 상징화는 인간의 심연을 나타내고 자기실현의 방향을 제시할 수 있는 작업이기 때문에 상징을 통해 무의식을 이해할수 있으며 인간은 인격 완성의 길로 나아갈 수 있다. 따라서 융의 상징화 작업은 자기실현의 매개화 과정으로 말할 수 있다. 장민기, “만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석 - 융의 분석심리학 관점으로,” (석사학위논문, 동의대학교 일반대학원, 2010), 6. 김정경, “만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석 - 융의 분석심리학 관점으로,” 애니메이션연구 10 no.2 (2014, 재인용): 45.

16) 강혜련, “초현실주의 회화의 상징성을 근거로 한 본인작품 연구,” (석사학위논문, 건양대학교 석사학위논문, 2016), 3. 좌은정, “상징주의 애니메이션 제작에 관한 연구 : 본인 작품 중심으로,” (석사학위논문, 조선대학교 대학원 : 만화애니메이션학과, 2009, 재인용), 11.

특징적인 문양과 다양한 상징성, 오래된 역사적 바탕에 신비로움을 느끼면서 기획되었다. 작품은 타투의 문양과 의미를 통해 상상한 20세기 초 미국의 해군들의 삶과 그들이 느꼈던 감정의 해소를 위해 사용되었던 타투의 의미에 주목하고 있다.

타투의 많은 인기에 비교하였을 때 타투를 활용한 창작 작품이 적고 스토리 부분에 있어서도 표현의 범위가 한정되어있는 것을 느끼게 되면서 애니메이션 제작을 통해 타투를 소재로써 사용한 애니메이션을 표현하고자 하였다. 작품은 타투의 기능적인 측면에 있어서 주술적 기능에 중점을 둔 스토리를 보여주며 각 문양의 특징과 아름다움을 이용해 시각적인 요소를 충족시키고 상징적인 의미를 이용해 캐릭터들의 움직임과 공간의 의미를 구성하고 있다.



[그림 10] <이상한 나라의 세일러>의 주요 장면

‘아메리칸 트레이디셔널 타투’는 바다와 관련된 ‘선박’, ‘돛’, ‘별’, ‘거북이’, ‘인어공주’, 성적인 것과 관련된 ‘핀업 걸’, ‘앵두’, ‘채규어’, 애국과 관련된 ‘독수리’, ‘깃발’, 영적인 것과 관련된 ‘제비’, ‘참새’, ‘장미’ 등의 문양들과 같은 다양한 의미를 지니고 있다.¹⁷⁾ 문양들의 상징적인 의미와 관련 정보들은 바다 위에서 생활하던 20세기 초 미국의 해군들이 주로 전쟁의 공포나 죽음으로부터 회피하고 대항하기 위해 관련 의미의 타투를 새기는 방식의 미신을 믿었음을 보여준다.

17) 문혜성, 문신유희: 지금, 한국의 타투 문화 (프로파간다 편집부, 2013), 194.



[그림 11] 세일러 제리(Sailor Jerry)의 올드 스쿨(American Traditional Tattoo)

미국에서 발견된 타투의 최초 기록은 배사람들의 항해일지와 편지, 일기 등에서 찾아볼 수 있다. 영국의 영향으로 인해 생성된 ‘아메리칸 트래디셔널 타투’ 문양이 가진 외형적인 형태들은 제 2차 세계대전, 미서 전쟁, 남북 전쟁, 선박에 관련된 타투 등 국가의 역사를 기록하는 형태를 띤다. 내면에 담긴 의미들은 죽음에 대한 공포, 애국심, 투지, 용기, 선원과 군인들의 부모나 연인에 대한 그리움 등 그들의 희망, 믿음과 관련되어 있다.



[그림 12] 미국 해군들의 타투를 새기는 모습

유명한 초기 문신가 중 찰스 와그너(Charles Wagner)는 자신이 견습생으로 있었던 시절을 이야기하면서 문양을 선택하는 기준은 뱃사람이 어떤 미신을 믿는지에 달렸다고 하였다.

“남자들은 행운의 문신 하나쯤은 누구나 다 몸에 지니고 있었다. 내가 문신을 배우려고 부둣가 경비원 일을 그만두려 할 때, 그 옛 선원은 가슴에는 잠귀를 물리칠 십자가 문신을, 왼쪽 발등에는 물에 빠져 죽는 것을 막을 수 있는 돼지를, 손에는 ‘ঝঁঞ’를, 손가락에는 뜻에서 떨어지는 것을 미연에 방지해줄 글자를 새겨달라고 말하였다.”

1945년 3월에 발간된 사이언스 다이제스트 17호¹⁸⁾에는 찰스 와그너가 손님으로 온 사춘기 소년과 이야기하는 부분이 등장한다. 소년이 와그너에게 하트를 하나 새겨달라고 하자, 와그너는 ‘그건(하나의 하트) 불길한 징조일텐데’, ‘그러면 상처받을 일이 생길 걸’이라고 대답하며 하트 두개를 새길 것을 권유한 기록이 있다.¹⁹⁾

<이상한 나라의 세일러>는 이처럼 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 문양과 문양에 따른 미신으로 공유되던 타투의 의미를 중심으로 한 애니메이션이다. 애니메이션에 어떠한 방식으로 생명과 움직임을 부여하여 타투 문양의 의미를 강화시키기 위한 연출에 대한 물음과 현재 상송하고 있는 타투의 인기와 반비례하는 타투 소재의 애니메이션이 갖는 표현 방식, 스토리의 다양성을 넓히는 방법에 대한 물음을 던진 결과 3D와 2D를 결합한 외적인 형태로 접근하는 방식, 타투의 의미와 관련된 전설, 20세기 초 미국의 상황을 고려한 연구자의 상상을 표현하는 방식으로 제작하기로 하였다.

제1절 스토리

본고의 작품 <이상한 나라의 세일러> 스토리의 기승전결은 다음과 같다.

기. 편지, 포스터, 사진 등 잡동사니가 뚱뚱 떠다니는 바다 위 어딘지 모를 음산한 장소에 타투를 목에 새기고 있는 주인공(해군)이 보인다. 주인공이 있는 곳의 시간은 멈춰있고 갑자기 주인공의 목에 새겨진 하얀 장미 타투가 실제 장미가 되어 날아간다. 장미는 더욱 더 어두운 장소로 이동하더니 공중으로 사라진다. 이윽고 해골산으로 이루어진 장소에 유령이 된 주인공이 등장한다. 주인공은 하늘에 떠있는 나침반 속 거북

18) Hearst Corporation에 의해 1937년부터 1986년까지 매월 발행되던 잡지

19) Steve Gilbert, 이순호 역, 문신, 금지된 패션의 역사 (르네상스, 2004), 197.

을 발견하고 그것을 쫓아간다. 별 속으로 들어간 주인공은 수면 아래에서 등장한 인어의 유혹에 빠진다.

‘기’ 부분의 의도는 해군의 영혼이 타투 문양으로 이루어진 저승 세계로 들어가 자신이 저승에서 무엇을 해야 하는지 찾고 있는 모습을 보여주고 그 속에서 하나의 분명한 목적을 찾는 모습을 보여주고자 하는 것이다. 바다 위 사물과 해군의 모습을 구체적인 설명 없이 먼저 보여줌으로써 관람자로부터 앞으로 일어날 사건에 대한 궁금증을 유발하고자 하였다. 장미가 목에서 분리되어 나오는 장면을 통해 타투를 소재로 하였음을 보여주고자 하였으며, 시각적으로 죽음에 대한 확실한 메시지를 전달하고 있는 해골을 통해 저승으로 진입하였음을 말하고자 하였다. 나침반의 거북은 주인공의 발걸음을 재촉하는 역할을 하며, 인어는 주인공을 한 눈 팔게 만드는 위기요소이자 다음 공간 진입을 위한 연결고리로서 활용하였다.

승. 바다로 이끌려 들어간 주인공은 인어대신 하트를 발견한다. 하트를 감싸 안고 잠에 빠진다. 곧 누군가의 목소리를 듣고 깨어난다. 하트는 주인공이 깨어남과 동시에 단검에 의해 갈라지고 무수한 트럼프 카드가 등장하면서 주인공이 있던 공간은 바다 위 공간으로 대체된다. 곧바로 제비가 등장하면서 용과 도깨비 형상으로부터 도망친다. 벗어난 장소는 호놀룰루였다.

‘승’ 부분에는 주인공이 위기를 극복하는 과정부터 목적지에 도착하기 바로 전 장면까지를 보여주고 있다. 갈라지는 하트는 사랑의 실패이며, 극 중에선 주인공이 여행 도중에 충동적으로 선택한 거짓 사랑을 의미하고 있다. 하트 속에서 쏟아지는 트럼프는 ‘빛, 도박’을 의미하는데, 이는 하트 이후에 등장하는 공간인 안식을 의미하는 호놀룰루가 한 순간에 사라질 수 있는 허상임을 표현하고자 하였다.

전. 호놀룰루를 통과하자 독수리가 등장한다. 가볍게 무시하고 나오는 제비는 하얀 장미 공간을 계속 비행한다. 곧 노파가 보이고 제비는 노파의 손 위에 내려앉는다. 노파가 제비 머리에 손가락을 가져다 댄다. 그러자 갑자기 제비가 뒤로 고꾸라지듯 추락한다. 추락하는 동안 제비는 영혼의 모습에서 인간의 모습으로 단계적으로 변화한다. 인간 주인공은 화면 밑으로 완전히 사라진다.

‘전’ 부분은 마지막 관문인 ‘국가에 대한 명예’를 상징하는 독수리 공간을 탈출한 다음 이어지는 내용이다. 폴리네시아 전설에 등장하는 저승의 문지기인 노인을 이용하여 주인공이 노파로부터 저승에 머물 수 있는 권한을 얻지 못하면서 이승으로 돌아오게 되는 장면이 표현되어 있다. 제비에서부터 유령, 인간의 단계적인 변화를 보여주는 이유는 주인공이 이승으로 돌아가고 있다는 것을 표현하고자 한 연구자의 의도였다.

결. 화면이 전환되고 하늘 위에서 하얀 장미가 떨어진다. 정원에 물을 뿌리는 여성이 나타난다. 여성은 자신의 빨간 장미 정원에 하얀 장미 한 송이가 피어있는 것을 보고 놀란다. 제비 한 마리가 날아와 울타리에 앉아 여성을 바라본다. 여성의 집에 있는 액자의 여성과 해군이 함께 찍힌 사진이 보이면서 스토리는 종료된다.

‘결’ 부분은 최종적으로 주인공이 저승을 여행하던 목적이 드러나는 장면으로 구성되어 있다. 연구자는 주인공이 여인을 만나기 위해 이승으로 돌아왔다는 의미를 이 부분에서 드러내고자 하였고 순수함을 상징하는 하얀 장미를 빨간 장미 사이에 심어둠으로써 하얀 장미의 존재를 강조시키고자 하였다. 하얀 장미와 제비가 등장한 후, 집 안에 있는 두 사람의 사진을 보여줌으로써 해군과 그녀는 특별한 사이였음을 보여주려고 하였다.

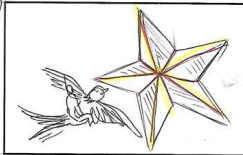
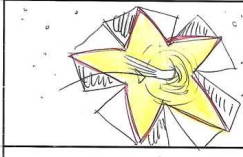
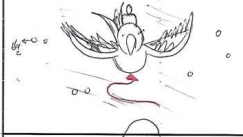













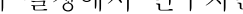












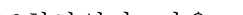











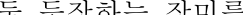











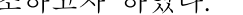


































[그림 13] 기승전결 주요 장면

제2절 스토리보드

초기 스토리의 첫 장면에는 영혼의 모습을 한 주인공이 어두운 공간에서부터 등장하여 검정 장미 꽃밭 사이에서 몸을 일으키고 주변을 탐색한다. 그 다음 별 속 거북을 쫓아 달려가다 몸에서 제비를 만들어 낸다. 몸속에서 등장한 제비를 탄 주인공은 공간과 공간을 이동하는 여정을 끝낸 후 노파를 다시 만나 하얀 장미가 되어 이승으로 돌아온다. 그리고 육지를 향하고 있는 선박의 뱃머리에 몸을 맡긴다는 내용으로 구성되어 있다.(아래 그림)

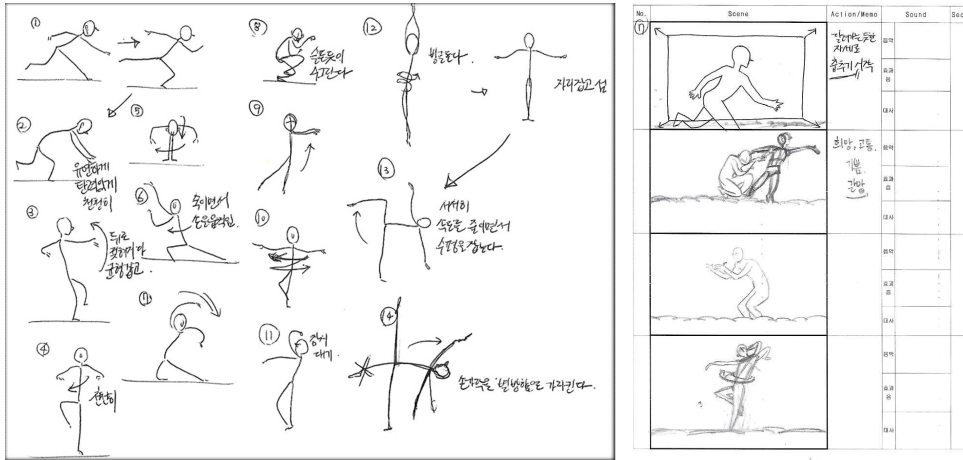
No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
1		수많은 귀환. 수많은 떠나는 주인공.	음악 효과음 대사	
2.		많은 꽃이 휘날리며 귀환의 땅	음악 효과음 대사	
3		완성은 주름. 카메라가 주인공 주변으로 회전.	음악 효과음 대사	
		주변을 둘러싸며 위에서 주인공 촬영.	음악 효과음 대사	
4		가장 빠른 극동 (빛의 비극) 개시점.	음악 효과음 대사	
5		별이 허공에 숨어버린 눈이 된다.	음악 효과음 대사	
		행이 비행원 클러스터.	음악 효과음 대사	
6		노란빛 구름 구름이 된다.	음악 효과음 대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
9			음악	
		별이 기쁨 입으로 달래는 재배와 귀환	음악 효과음 대사	
10		함께 재배가 안을 뒤흔 중.	음악 효과음 대사	
		독수리양에게 나오는 귀환	음악 효과음 대사	
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

[그림 14] 초기 스토리보드

초기 설정에서 연구자는 철저히 관람자가 내용에 대해 추측하고 상상력을 통해 작품을 감상하도록 만들고자 하는 의도의 시각적인 표현을 하였다. 대표적으로, 슬픈 분위기와 몽환적인 분위기를 연출하기 위해 첫 장면부터 아무것도 없는 검정 배경에 주인공만 배치하였다. 배경의 색상으로 깊은 바다 속에서 비극적으로 사망한 주인공의 상황을 표현하였다. 다음 장면에서 검정 화면 중심에 검정 장미가 서서히 피어오르고 주인공이 기지개를 켜듯 일어난다. 장미가 필 때마다 반딧불이들이 날아오르면서 노란 불빛으로 주변을 환하게 밝힌다. 어두운 배경의 중심부터 퍼지듯이 개화하는 장미와 하나 둘 등장하는 장미를 통해 주인공이 강한 생명력을 얻었음을 표현하려 하였다. 주인공이 주변을 두리번거리면서 카메라의 각도가 서서히 하이앵글로 옮겨간다. 하이앵글에서 반딧불이의 불빛을 이용해 넓은 장소에 주인공이 홀로 있다는 보여주어 외로움을 강조하고자 하였다.

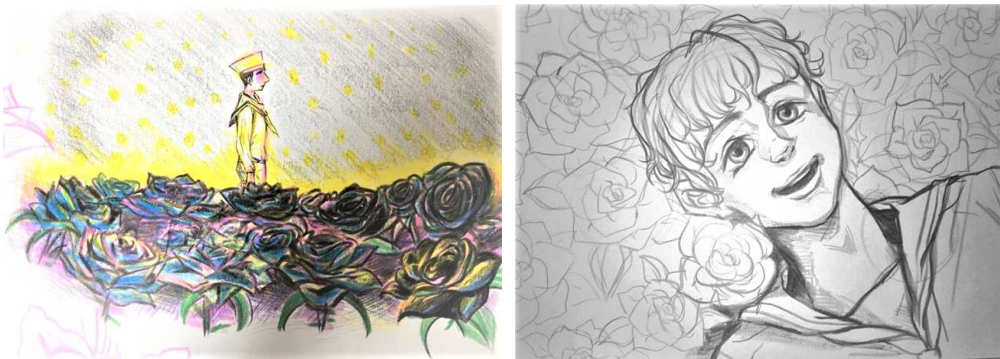
주人公이 별 속 거북을 목격하고 달려가던 중에 갑자기 30초 동안 춤을 춘다. 연구자는 주인공이 현대 무용을 추도록 하여 죽음을 겪은 자신의 처지에 대한 애처로움과 목적지를 향해 빨리 도달하고자하는 주인공의 다급함을 표현하였다. 거북과 별을 본 주인공이 무슨 이유로 달리고 춤을 추는 지에 대해 관람자의 호기심을 이끌고자 하였다.



[그림 15] 스토리보드에서 기획했던 현대 무용 안무(왼쪽)와 스토리보드 부분(오른쪽)

주인공의 몸에서 제비가 등장할 때 크기가 작은 주인공이 제비 등에 탄 상태로 등장한다. 이 장면을 위해 추가된 주인공이 제비 등 위에서 바닥을 바라보는 장면, 떨어지는 장면 등 불필요한 연출 때문에 작품의 길이가 길어져 지루함을 느끼게 할 수 있다는 판단 하에 현대 무용 장면과 함께 삭제하였다.

그리고 작품에 전반적으로 등장하는 영혼 캐릭터는 초기 설정에선 모두 해군 캐릭터로 설정되어 있었다. 하지만 이승과 저승을 구분하고 주인공이 죽었다는 것을 표현하기 위해 몸에 구멍을 가진 영혼 캐릭터를 저승의 초기 장면부터 노파를 만나는 과정까지 수정하는 과정을 거쳐야 했다. 해군 캐릭터는 스토리의 초반과 후반에 배치하여 이승을 담당하도록 연출되었다.



[그림 16] 초기 컨셉 드로잉에 표현된 해군 캐릭터의 저승 등장 장면

해군이 등장하는 초반과 후반 장면에 대해 다시 언급하자면, 두 번째 수정과정에서, 작품의 가장 앞 장면에 목에 타투를 새기고 있는 주인공을 추가하면서 연구자의 작품에서 활용한 소재가 타투임을 표현하였다. 세 번째 수정과정에서, 초반 장면의 바다 위에 떠있는 마지막 사진과 이어지는 장면이면서 주인공이 결과적으로 무엇을 쫓아가고 있었는가에 대해 보여주는 결론 장면인 빨간 장미 정원을 추가하여 이야기의 흐름을 자연스럽게 연출할 수 있었다.

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec		
1		바다를 둘러싼 선정된 지역 (전) → 광범위 → 광범위 → 개인사건 → 카메라 이동	음악 효과음 대사	빙글빙글 (종이) 물소리 X	15	
		카메라가 2인물을 전체상을 촬영 후 해군 특무 close up	음악 효과음 대사	" " X		10
		목의 타투 close up	음악 효과음 대사	" " X		15
2		타투가 목에 뽀, 이 이름과 사카한다	음악 효과음 대사	" " X	18	
3		① 카메라 타투 ② 인물 (군인) 해군 사병이 일하는	음악 효과음 대사	새로운 공간과 별소리. 바다 위에서 비늘소리 X	10	
		바람은 바람이다.	음악 효과음 대사	" " "		10
		바람은 바람이다.	음악 효과음 대사	" " "		15
4		조개는 조개 바다 바다	음악 효과음 대사	" " "	10	
		조개는 조개 바다 바다	음악 효과음 대사	" " "		15
5		조개는 조개 바다 바다	음악 효과음 대사	" " "	10	
6		조개는 조개 바다 바다	음악 효과음 대사	" " "	10	
		조개는 조개 바다 바다	음악 효과음 대사	" " "		15

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
7		물속에서 권영을 유혹.	음악	음산의 (장화철, 04) X
		물에 사신(喪身)이 바탕받침.	효과 음	
			대사	
8		물속으로 반박하나 본인은 생. 작은 안목이 경험.	음악	음산의 (정수) X
			효과 음	
			대사	
9		물속에서 키르르한 낚시. 키르르한 낚시.	음악	음산의 X
			효과 음	
			대사	
		클러킹.	음악	X
			효과 음	
			대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
11		신들의 귀신이 떨어진다.	음악	No! (이재민) X
			효과 음	
			대사	
12		장미가 키르르한 빛으로 기둥과 계단인 환은 키르르한 빛이 부른다. 배에서 키르르 불꽃과	음악	키르르한 선의 물이 기둥의 선의 X
			효과 음	
			대사	
13		장미 해를 안으로 부는 (환에서 배로 귀이 전환된 때 무장) 상남(환조)이 누르 잡는다.	음악	음산의(장화철) 제비 날개 선의. X
			효과 음	
			대사	
14		제비가 배를 향수로 같이 부는.	음악	X
			효과 음	
			대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
15		눈 앞의 고통들이 바뀌므로, 환으로 기둥, 배로 환은, 해는 환은 환은 이름.	음악	바다 선의. 배 선의 선의. X
			효과 음	
			대사	
		제비는 공리라는 조개	음악	음산의(장화철) 남게 선의. X
			효과 음	
			대사	
		물기 색깔은 붉으며 제비가 부는	음악	물 남게 선의. X
			효과 음	
			대사	
16		제비가 날며 환은 환은 환은 되니	음악	남게 선의 X
			효과 음	
			대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
17		환의 선의. 새 선의 (장화철)	음악	X
			효과 음	
			대사	
18		제비가 꽃 불꽃을 가난.	음악	남게 선의 X
			효과 음	
			대사	
19		장미 빛 이제에서부터 환과 조개에 다치는 제비 (제비나선)	음악	X
			효과 음	
			대사	
20		제비가 환은 환은 노와 환에 쫓겨	음악	남게 선의 X
			효과 음	
			대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
21		한 사람이 차를 들고 있다. 차가 떨어진다. (이제)	음악 효과음 대사	X
22		죽은 장면 새(아이) ↓ 수영	음악 효과음 대사	X
		↓ 인간(대인)	음악 효과음 대사	X
23		새가 새끼를 낳는다. 새끼는 죽는다. 새끼는 죽는다.	음악 효과음 대사	X
24		주방에서 차를 따르고 있다.	음악 효과음 대사	X
25		여인이 차를 마시고 있다. 차가 떨어진다.	음악 효과음 대사	X
26		'죽은 새'의 새끼는 차를 마시고 있다. 차가 떨어진다. 새끼는 죽는다.	음악 효과음 대사	X
27		새가 보인다. 새끼가 죽는다. 새끼는 죽는다.	음악 효과음 대사	X

No.	Scene	Action/Memo	Sound
27		키메라 새끼가 장미밭에 떨어지고 집안의 새끼에게 보여줌. 이야기 끝.	음악: 멜로디 효과음: 새 소리 대사: X

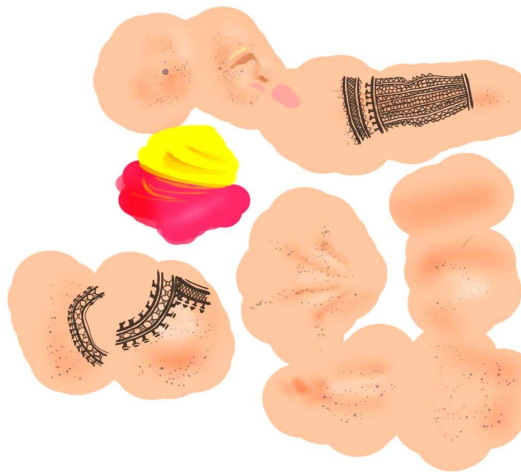
[그림 17] 수정된 스토리보드

제3절 캐릭터 디자인 및 제작과정

20세기 초에 등장한 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’는 잉크색의 다양함이 부족했던 시대적인 결함이 장르적 특징으로 굳어져 검정, 빨강, 노랑, 흰색 등의 한정된 색상으로 구성되어 있다. 작품의 캐릭터(타투 문양)는 당시 타투와 유사한 색상과 밀도로 표현되어 있다. ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 투박한 선과 시대상 부족했던 물감 원료에 의해 장르의 외면적인 특징으로 굳어져버린 원색의 검정, 빨강, 노랑, 흰색 등을 캐릭터들의 기본 색상으로 표현하였다.

‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 문양의 외곽선도 도구의 늦은 발달로 인해 두터운 라인을 갖게 되었다. 눈에 띄는 이러한 결과는 현재까지 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 특징으로 남아있다. 이 또한 작품에 사용하였다.

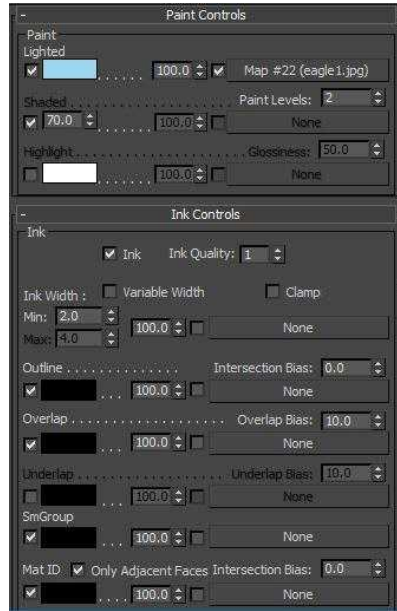
‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 외형과 최대한 가깝게 재현하기 위해 등장하는 대부분의 문양 캐릭터들은 2D 드로잉으로 표현되었다. 타투를 소재로 제작한 애니메이션이라는 점을 보여주기 위해서 주로 캐릭터의 외적인 특징을 표현하려는 시도를 하였다. 그렇지 않으면 캐릭터나 내용을 이루고 있는 소재들이 타투와 관련된 소재일지라도 ‘타투를 소재로 한 애니메이션’을 제작하여 ‘조상과 소통하는 타투의 역할과 문양에 따른 상징적인 의미’를 애니메이션으로 표현하고자 했던 연구자의 제작 의도와 일치할 수 없기 때문이다. 작품에서 가장 중요한 역할을 하는 주인공과 작품 내 구성된 공간의 생동감 있는 표현이 필요할 때만 3D 모델링 기법을 이용하였다. 3D맥스(3D Max)에서 언랩(Un Wrap)한 캐릭터 맵(Character Map)을 핸드 페인팅 텍스처 기법으로 포토샵(Photoshop)에서 채색하여 3D캐릭터가 2D캐릭터들과 함께 배치되었을 때나 평면과 입체 공간을 연결하였을 때 나타날 수 있는 시각적인 거부감을 감소시키려고 하였다. 장미의 얇은 잎 등의 개체를 표현하기 위해 하나의 이미지를 하얀 배경과 검정 배경(이미지에서 필요한 부분은 하얀색으로 처리)의 두 가지 맵으로 제작하여 모델링(Modeling)에 맵핑하였다.



[그림 18] 노파 캐릭터에 대한 맵핑 이미지

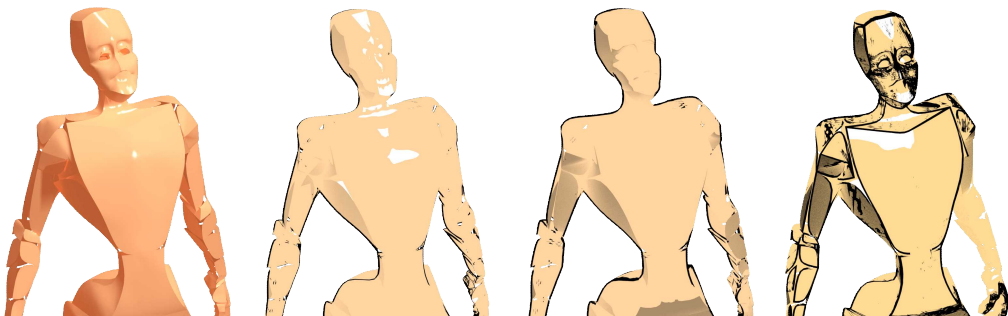
맵핑한 모델링에는 추가적으로 질감(Material) 모드에서 사용할 수 있는 카툰 렌더(Cartoon Render)를 실행하고 기능 란에 있는 페인트 컨트롤(Paint Controls)을 활용하였다. 이 기능을 이용해 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 투박하고 서툰 선의 특징과 가장 유사한 느낌이 모델링에서 느껴지도록 하였다. 각도에 따라 모델링 내부에도 펜 선

처럼 거친 선들이 보이도록 완성한 렌더링을 반복적으로 비교해가며 수정하였다.



[그림 19] 렌더링 과정 - 잉크 페인트 툴을 이용한 외곽선 설정

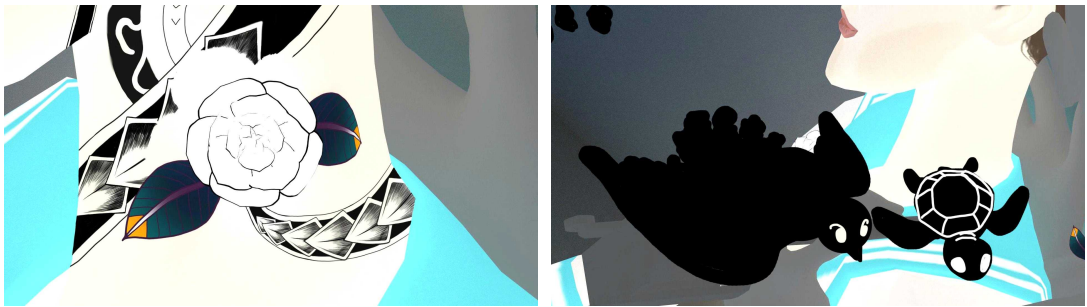
주인공은 언랩을 거치지 않고 바로 3D max의 머티리얼을 사용하였다. 처음 주인공을 제작할 때는 외곽선을 추가하지 않고 오브제를 그대로 사용하였지만 다른 2D 개체들과 함께 화면 내에 구성시켰을 때 어색한 느낌이 들어서 잉크 페인트(Ink paint) 효과를 추가하여 외곽선이 보이도록 적용하였다. 핸드 페인팅 기법은 추가하지 않았지만 외곽선 효과 덕분에 화면 전체가 시각적으로 통일감을 보였다.



[그림 20] 왼쪽부터 캐릭터 외곽선 변형 과정

모델링이 완성되면, 캐릭터가 움직일 수 있도록 리깅(Rigging) 작업에 들어갔다. 3D 모델링의 경우에는, 인간형태의 모델링을 위해서 바이패드(Biped)를 이용하고 기타 개체들은 박스(Box)들을 링크해서 뼈를 대신했고 꽃이나 뼈가 없는 개체들은 몰퍼(Morpher)를 이용하여 형태에 적절한 움직임이 표현될 수 있도록 만들었다.

에프터 이펙트(After Effect)를 통해 제작한 평면 캐릭터들은 포토샵에서 개체의 관절이 분리된 레이어로 만들었고 관절이 접히는 지점이 이상하지 않도록 마디 사이의 드로잉을 수정하였다. 소재가 타투임을 전달하기 위해 작품 초반에 ‘캐릭터의 목에 새겨진 하얀 장미가 폴리네시아 타투 문양가 등장하면서 생기를 얻어 목에서 분리되어 나오는 장면’을 추가하였다. 이어서 각 공간에서 나타날 타투 문양들을 실루엣으로 표현한 애니메이션도 추가하였다.(아래 그림)



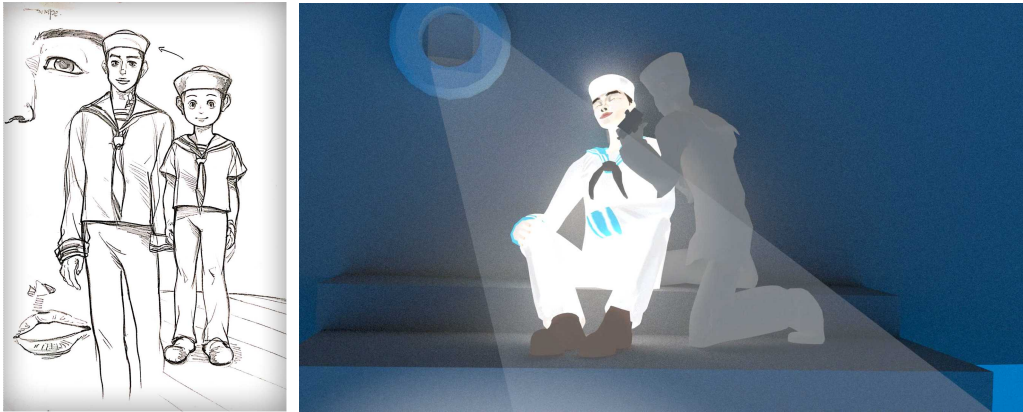
[그림 21] 주인공 목에 나타나는 타투 2D애니메이션

제작의 중간 과정에서 3D와 2D장면이 지속적으로 교차되는 것에 의해 몰입감이 떨어져 2D장면의 비율을 늘리고 3D를 초반과 후반 장면에 배치시켰다. 연구자가 기술적인 측면에서 시각적인 표현 기술이 다양했다라면 초반과 후반 장면에 등장하는 타투를 목에 새기고 있는 해군과 여인의 집에 있는 사진을 추가하지 않았더라도 일루전만을 통해 타투 느낌을 관람자에게 전달할 수 있었을 것이라는 아쉬움이 남는다. 아래의 내용은 작품 속 주인공과 타투 캐릭터들의 컨셉과 디자인, 역할, 의미에 대해 설명하고 있다.

(1)타투를 목에 새긴 남성

첫 장면에 등장하는 목에 타투를 새긴 주인공(해군)은 20세기 초 바다에서 생을 마

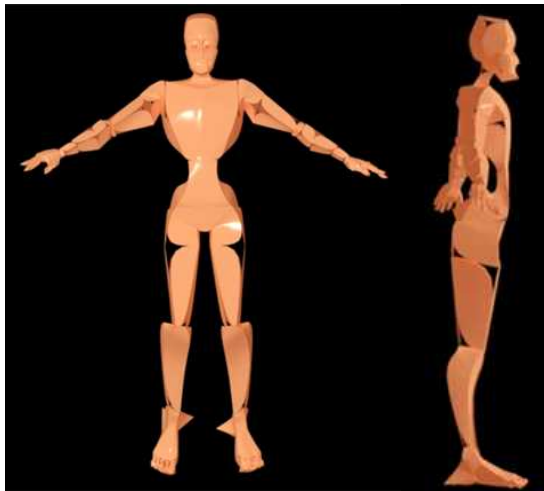
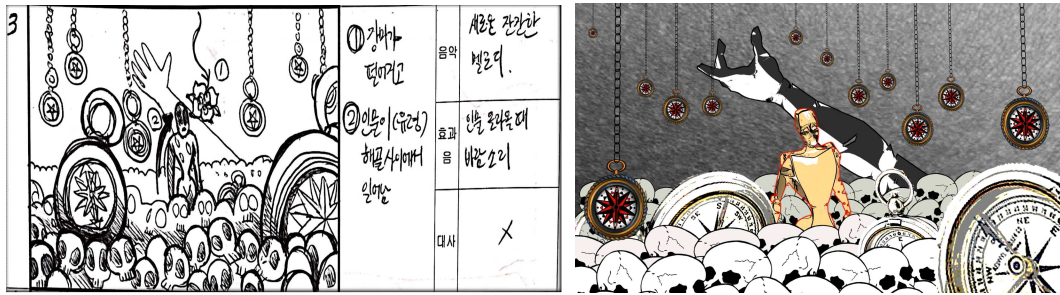
감한 젊은 해군을 상상하며 제작한 캐릭터이다. 캐릭터와 관련된 컨셉은 다음과 같다. 그는 항해 생활 중 죽는다. 그가 가졌던 소지품은 편지 한 장(그는 애인을 홀로 두고 해군에 입대했으며 선박 위에서 줄곧 생활하였기 때문에 연인과 교환한 편지는 처음 그가 항해를 시작하기 전 받은 편지 한 장이 전부다)과 외로움을 달래줄 편업 걸(해군들이 유행처럼 지니고 있던 포스터), 군인 징집 포스터(그가 왜 해군으로 입대하기를 결심하였는지 말해주고 있다), 애인과 찍은 사진(마지막 장면의 복선 역할을 한다)뿐이다. 주인공은 하얀 장미를 새긴 후 얼마 지나지 않아 사망하였기 때문에 타투를 목에 새긴 주인공의 시간은 정지되어 있다. 하얀 장미는 주인공의 순수한 영혼을 의미한다. 하얀 장미는 그의 목숨이기 때문에 급소인 목에 위치해 있다.



[그림 22] 캐릭터 디자인(왼쪽)과 애니메이션의 주인공 등장 장면(오른쪽)

(2)유령

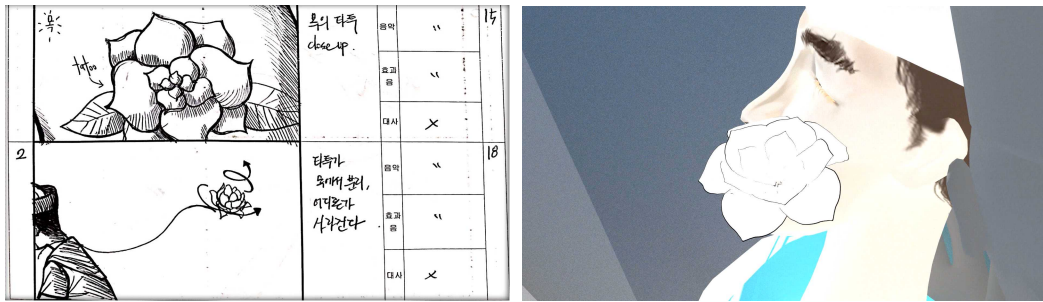
유령은 저승의 입구인 해골 더미 사이에서 등장한다. 유령은 육체를 잃은 해군이 저승에서 얻은 모습이다. 전신에 구멍이 나 있고 허리가 잘록한 괴이한 유령의 모습이다. 몸에 난 구멍은 저승에 들어오면서 당황스러워 하는 주인공의 상태와 그의 존재 자체가 저승에서 불안정하게 유지되고 있음을 나타낸다. 그 이유는 그는 저승에 오랫동안 있을 것이 아닐 뿐만 아니라 저승에서 필요가 없는 존재이기 때문이다. 유령은 타투 문양으로 이루어진 ‘이상한 나라’를 여행하는 과정에서 연구자가 전하고자 하는 주제를 표현하기 위해 제비의 도움을 받아 공간과 공간을 이동하는 여행자 역할을 한다. 마지막 장면에서 노파에 의해 영혼이 생전 모습으로 돌아오는 추락 장면은 영혼의 ‘이상한 세계’인 저승 여행이 끝났음을 이야기한다.



[그림 23] 스토리보드(왼쪽 위), 애니메이션의 유령(오른쪽 위), 앞과 옆모습(아래)

(3) 하얀 장미 타투

해군 목에 새겨져 있는 하얀 장미 문양은 하얀 꽃 머리와 초록색 잎을 가지고 있다. 평면이었던 타투 문양은 입체적인 모양으로 변하며 목에서 분리되어 나온다. 연구자는 이 장면을 통해 20세기 미국 해군들이 타투를 새기며 미래에 대한 희망과 운명을 점치던 주술적 기능이 미신으로만 끝나는 것이 아니라 애니메이션 속에서 간접적으로 실현시키고자 하였다.

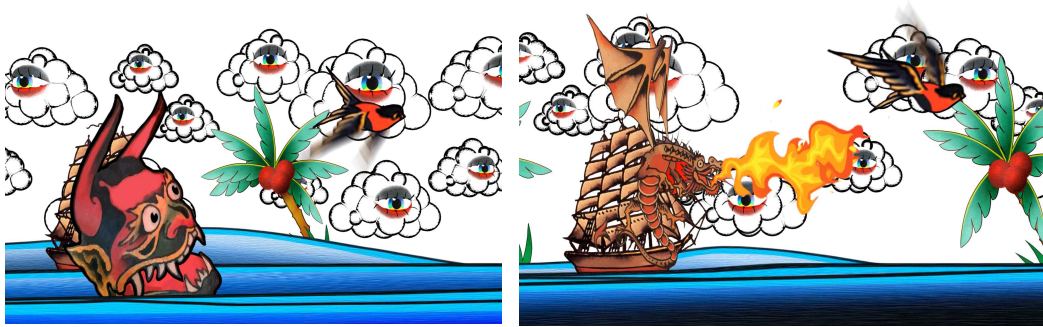


[그림 24] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 하얀 장미(오른쪽)

(4)제비

제비는 영혼이 공간과 공간을 넘나들 수 있도록 돕고 영혼이 하얀 장미가 되어 사랑하는 여인에게 도착할 때까지 안내하는 역할을 한다. 하트 배경이 선박으로 전환되는 장면에서 빠르게 지나가는 제비는 주인공이 거북을 쫓아가기 위해 제비의 도움을 받을 것임을 의미하며, 주인공의 영혼이 목적지까지 가는 것을 제비가 조력자로서 도와주고 있음을 보여주고자 하였다. 제비는 하트부터 호놀룰루가 보이는 주요 공간을 통과하여 ‘모든 여행으로부터 집에 돌아올 수 있도록 도와준다.’는 타투 문양의 상징적인 의미를 영혼의 안내자 역할로 수행한다. 미국의 해군들이 한 마리씩 몸에 새기는 제비 타투는 열렬하게 고향으로 돌아가고자 했던 해군들의 정서를 표현하는 대표적인 캐릭터이다.

	<p>눈 많은 짐들이 백명으로, 관공으로 가남. 바는 오른쪽, 해는 오른쪽으로 이동.</p>	<table border="1"> <tr><td>음악</td><td></td></tr> <tr><td>효과음</td><td>바다소리, 눈개짓소리.</td></tr> <tr><td>대사</td><td>X</td></tr> </table>	음악		효과음	바다소리, 눈개짓소리.	대사	X
음악								
효과음	바다소리, 눈개짓소리.							
대사	X							
	<p>제비는 공포라는 조끼</p>	<table border="1"> <tr><td>음악</td><td></td></tr> <tr><td>효과음</td><td>음(충격음) 여러 눈개짓.</td></tr> <tr><td>대사</td><td>X</td></tr> </table>	음악		효과음	음(충격음) 여러 눈개짓.	대사	X
음악								
효과음	음(충격음) 여러 눈개짓.							
대사	X							
	<p>몸이 휘뭇 뭉으며 제비에게 대응.</p>	<table border="1"> <tr><td>음악</td><td></td></tr> <tr><td>효과음</td><td>불 눈개짓</td></tr> <tr><td>대사</td><td>X</td></tr> </table>	음악		효과음	불 눈개짓	대사	X
음악								
효과음	불 눈개짓							
대사	X							

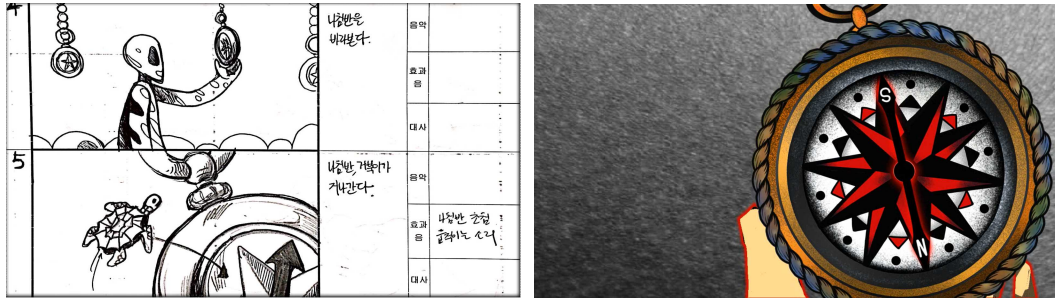


[그림 25] 스토리보드(위), 애니메이션의 제비(아래 두 그림)

(5)별

별 타투가 나침반에서 비롯되어 만들어진 것처럼 작품 속 별도 나침반에 새겨진 상태로 등장한다. 첫 장면에서 많은 수의 나침반들이 허공에 매달려 있다. 이 장면은 주인공이 저승에 들어온 것처럼 비슷한 시기에 죽은 해군들도 주인공과 같은 과정을 거쳤다는 것을 의미하며 해군이 단 하나의 나침반을 고르는 모습은 각 나침반마다 주인이 있음을 의미한다. 애니메이션 장면에는 등장하지 않지만 나침반 뒷면에 각 나침반 주인들의 이름이 새겨져 있다는 컨셉을 가지고 있다. 별은 작품에서 해골 공간, 바다 속 공간 사이를 이어주는 터널 역할을 하며 이 타투의 상징적인 의미처럼 주인공에게 목적지의 방향을 지시해주는 역할을 한다. 별의 첫 등장 장면에서 좌우로 빠르게 움직이는 ‘나침반’의 침은 별 타투의 방향 지시 역할을 의미한다. 동시에 불안한 듯 흔들리

는 초침의 움직임은 주인공이 서둘러 움직이는 것을 바라는 것이기도 하며 그의 불안한 심리도 대변하고 있다.

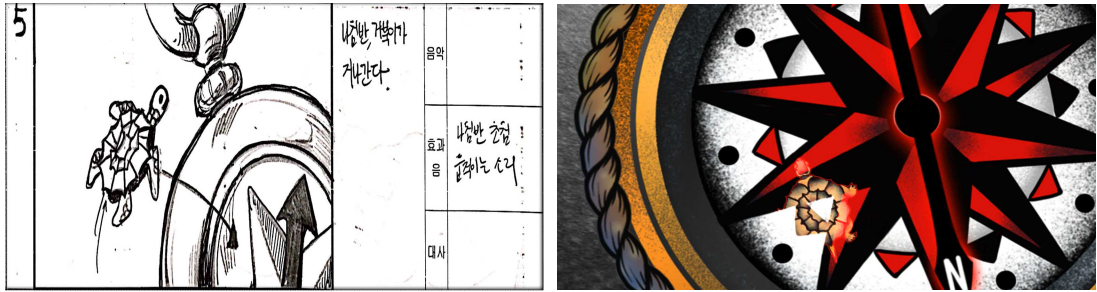


[그림 26] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 별(오른쪽)

(6)거북

거북은 주인공이 나침반 내부를 자세히 들여다볼 때, 나침반 속을 보고 있는 그의 시야에서 빠르게 지나간다. 이 장면에서 거북은 주인공이 '이상한 세계'에서 고향으로 돌아가기 위한 의지를 갖도록 돕는 역할을 한다. 중간에 거북이 또 한 번 등장하여 해골 입 속으로 들어가는 장면은 다른 공간으로 이동하는 도중에 거북이 개입함으로써 주인공이 지속적으로 목적지를 향해 갈 수 있도록 유도하고 해골 입 속으로 들어가는 장면은 거북의 역할이 끝났음을 의미한다.

신화 속에서 길을 안내하고 안전하게 사람들을 보호하는 정령으로 알려져 있는 거북은 작품 속에서 제비의 역할처럼 주인공이 목적지까지 찾아갈 수 있도록 안내하는 중요한 역할을 맡고 있다. 초기 설정에서 마지막에 등장시키려고 하였던 선박이 거북의 모습으로 정체를 숨기고 주인공을 목적지까지 유도하는 연출을 하였지만 작품의 길이가 길어지기 때문에 삭제하였다.

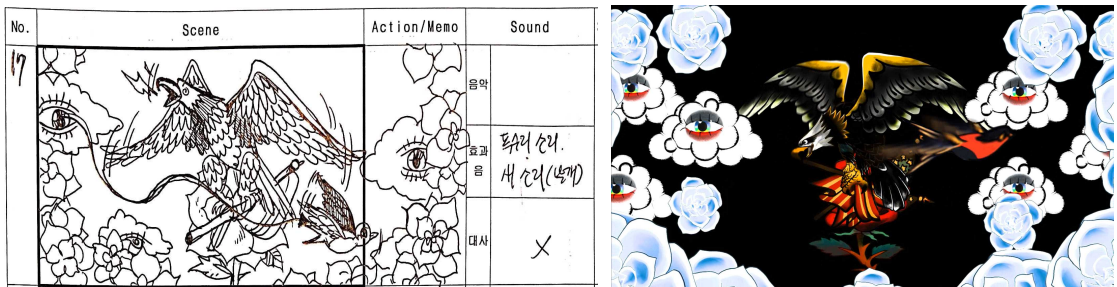


[그림 27] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 거북(오른쪽)

(7)독수리

제비가 호놀룰루를 빠져나올 때 독수리 장면으로 전환된다. 국가에 대한 충성과 명예를 상징하는 독수리 타투는 ‘아메리칸 트레이셔널 타투’ 장르에서 주로 국기, 방패 등 미국을 상징하는 애국적인 요소들과 조화를 이룬다. 미국의 전설에 따르면 독수리는 가장 높은 곳에서 지상을 내려다보기 때문에 신이 독수리의 눈을 빌려 사람들의 삶을 지켜본다고 전해진다. 어느 영웅 애니메이션에서 가장 강한 악당이 마지막에 나오는 것처럼 연구자는 가장 마지막에 독수리를 등장시켰다. 가장 강하지만 마지막까지 주인공에게 해를 직접적으로 끼치지 않는 이유는 독수리의 눈을 빌려서 지켜보는 신이기 때문에 어느 위해도 가할 수 없기 때문이다.

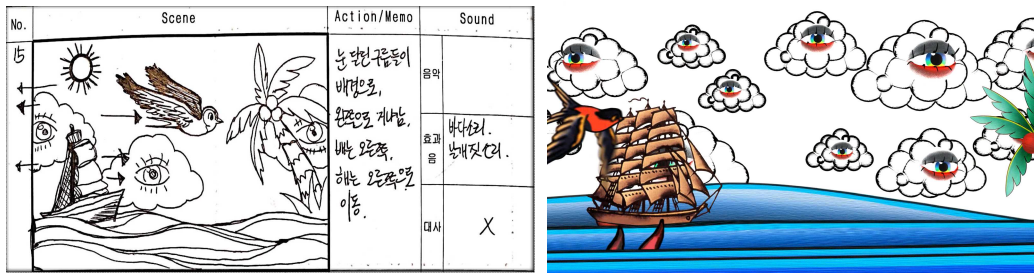
이 독수리는 주인공이 죽기 전 국가에 대한 충성과 명예를 위해 군대에 입대하도록 만들고 죽음으로 이끈 가장 큰 원인 제공자이기 때문에 외형만으로도 주인공의 화를 불러일으키기에 충분했다. 하지만 독수리에게 눈길 한 번 주지 않고 화면을 빠져나오는 제비의 장면은 주인공에겐 더 이상 명예에 대한 미련도 분노도 중요하지 않고 오로지 현재 쫓고 있는 목적지로 가는 것이 어느 무엇보다 중요하다는 것을 의미한다.



[그림 28] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 독수리(오른쪽)

(8)눈이 달린 구름

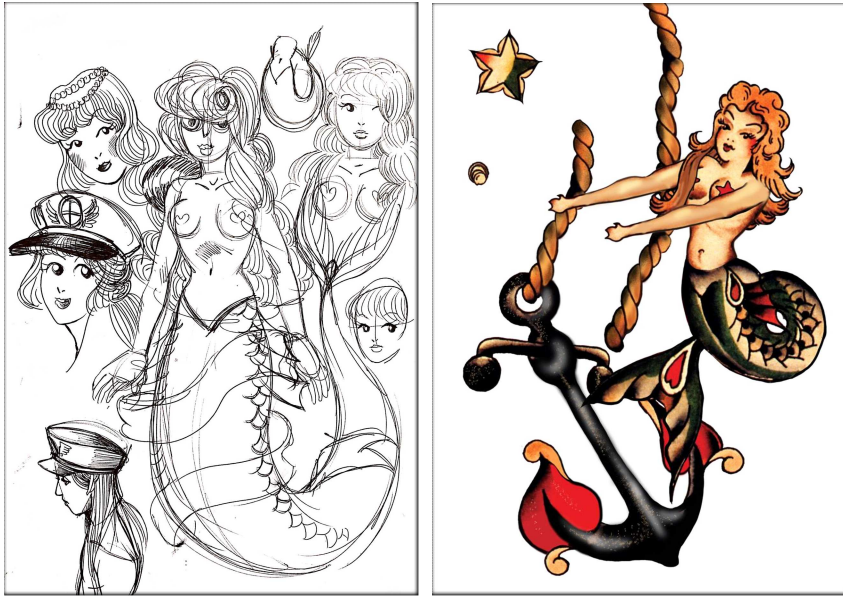
작품 속 호놀룰루에서부터 독수리가 등장하는 장면까지 등장하는 구름의 눈은 독수리의 눈 역할을 분할하여 담당하고 있다. 작품에서 구름이 등장하는 공간은 유혹의 공간이며 가장 솔직한 인간의 본성이 가득 차 있는 장소이기 때문에 인간의 입장에 있어서 잘못된 사실들을 모두 숨겨야하고 신의 규칙을 위반할 가능성이 높은 유혹의 공간인 호놀룰루에 배치하였다.



[그림 29] 스토리보드와 애니메이션의 눈이 달린 구름

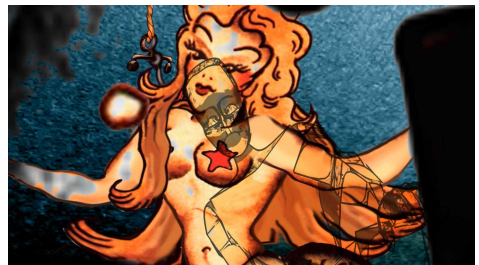
(9)인어

인어 타투는 바다 한복판에 있는 선박 위의 사람들을 안개가 자욱한 밤에 그들의 노래로 유혹하여 바다로 이끌어 죽음에 이르게 한다는 전설 속 요괴를 기초로 만들어진 문양이다. <이상한 나라의 세일러>에 등장하는 인어는 물 속에서 주인공이 스스로 바다에 빠져 들어오도록 유혹한다. 유혹에 빠진 주인공은 물 속으로 들어오지만 인어의 형상은 온대간대 없다. 이 장면은 인어가 주인공을 바다에 빠트리기 위한 미끼이며 인어의 유혹은 사랑과 관련이 없는 그저 목숨을 빼앗기 위한 허상이기 때문에 바다에 빠진 즉시 주인공은 인어를 찾아 볼 수 없는 것으로 설정되어 있고 사랑을 나타내는 하트 또한 가짜임을 의미한다.



[그림 30] 인어 콘셉 아트(오른쪽), 레이어로 분리된 인어 캐릭터(왼쪽)

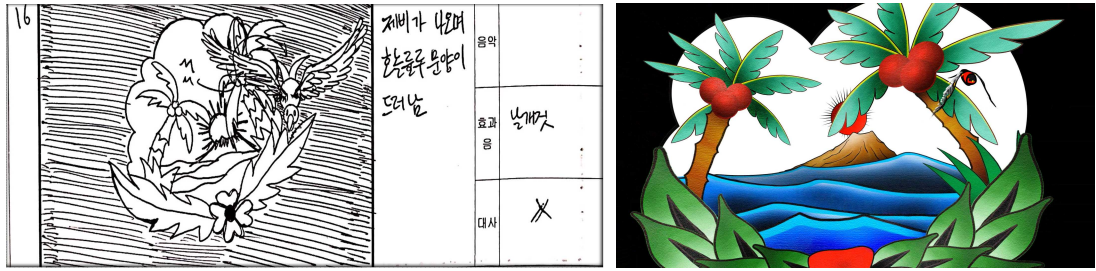
No.	Scene	Action/Memo	Sound
7		물속에서 주인공 유혹. 물에 사람(인어) 바닷생선.	음악 효과음 대사
			물속의 (잠수함의 소리) x



[그림 31] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 인어(오른쪽)

(10)호놀룰루

제비는 호놀룰루의 바다 위에서 위협적으로 쫓아오며 불까지 뿜어내는 용과 도깨비의 위협으로부터 도망쳐 나온다. 나무와 바다가 있는 하와이의 특정 장소인 호놀룰루를 표현한 이 타투는 1920년대 미국의 저명한 타투리스트 ‘세일러 제리(Sailor Jerry)’가 자신이 사랑했던 곳을 문양으로 만들어낸 타투다. 호놀룰루는 주인공이 만났던 인어처럼 제비를 낙원에 머물도록 유혹하여 저승에 영원히 남겨두려고 한다. 하지만 제비가 과감히 호놀룰루를 통과하는 장면을 통해 주인공(제비)이 영원한 안식의 유혹을 뿌리치고 가혹한 현실(그가 죽었다는 것)을 받아들이겠다는 것을 의미한다.

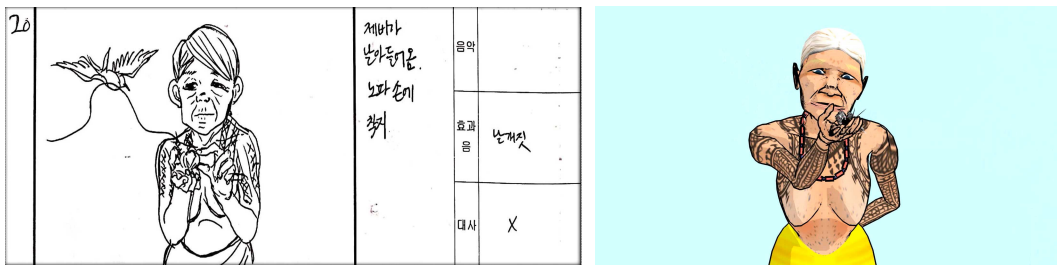


[그림 32] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 호놀룰루(오른쪽)

(11)노파

주인공이 하얀 장미 공간에 들어섰을 때 한 노파가 손을 내민다. 노파는 폴리네시아 전설에 등장하는 인물이다. 전설에 의하면 이 노파는 ‘사람이 죽었을 때 몸에 타투 문양이 없는 자에게 저승으로 가는 권리를 박탈하고 이승으로 쫓아 버린다’는 역할을 한다고 한다. 노파 몸에 새겨진 문신은 필리핀의 유명한 전통 타투이스트인 노인의 모습을 본 따 표현하였다. 그녀는 기계식이 아닌 전통 방식으로 타투를 새기고 폴리네시아의 원주민인 라피타족은 동남아시아로부터 넘어온 부족이기 때문에 그녀를 저승의 심판자인 노파 캐릭터 제작에 참고하였다.

노파는 자신을 찾아온 제비를 쫓아내는 동시에 인간의 모습으로 되돌려준다. 이 노파에 대한 전설은 같은 폴리네시아 군도의 주변에서 비슷한 내용으로 등장한다. <이상한 나라의 세일러>에서 노파는 주인공의 본래의 모습을 찾아주면서 주인공이 ‘이상한 세계’의 여행을 마무리하고 현실 세계로 돌아갈 수 있도록 돕는다.



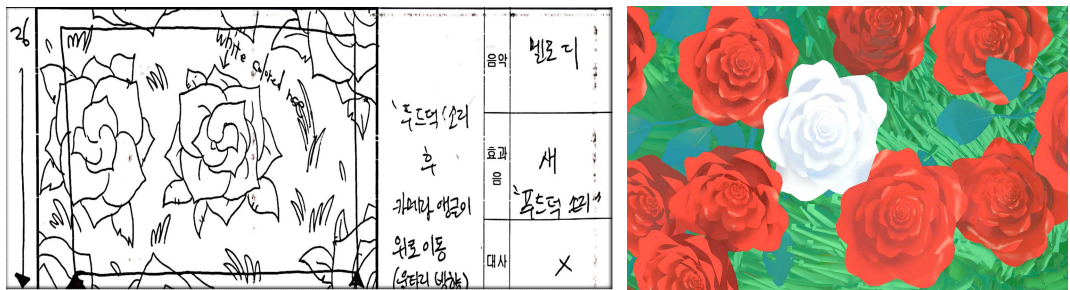
[그림 33] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 노파(오른쪽)

(12)하얀 장미 한 송이

노파가 주인공을 쫓아낸 다음 장면에서 하얀 장미 한 송이가 천천히 하늘에서 떨어

진다. 장면이 다음 장면과 교차되자 한 여성이 물을 주고 있고 빨간 장미 정원에 하얗게 핀 장미 한 송이가 보인다. 여기서 하얀 장미는 주인공의 영혼을 의미한다.

빨간 장미 정원은 해군과 그의 여인이 합심하여 만들어낸 추억의 마당이다. 그녀는 그가 해군이 되어 떠난 이후 줄곧 마당을 관리했다. 빨간 장미 사이에 눈에 띄게 피어난 하얀 장미는 주인공(해군)에게 무슨 일이 생겼음을 암시하고 있다. 작품의 하얀 장미는 육신은 잃어버렸지만 영혼으로나마 고향으로 돌아가기 위해 하얀 장미가 되어 현실로 돌아온 주인공의 순수한 영혼을 대변하고 주인공이 사랑하는 사람 곁으로 돌아오게 되었음을 보여주고 있다.



[그림 34] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 하얀 장미(오른쪽)

(13)선박

깨진 하트 다음으로 전환되는 선박 타투는 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’에서 많이 등장하는 문양이다. 선박은 해군들에게 ‘집’으로 불릴 정도로 삶과 매우 밀접해 있다. 선박은 ‘이상한 세계’에서 주인공에게 본래의 모습을 드러내지 않고 나침반 속 거북이로 둔갑하여 주인공이 자신을 쫓아오도록 이끈다. 초기 설정에서 선박은 전함을 모티브로 제작되었다. 하지만 선박이 나오는 장면의 스토리를 수정하고 타투의 문양 형태를 기초로 제작하기 위해 뜻이 달린 오래된 선박으로 변경하였다.



[그림 35] 스토리보드(위)와 레이어화된 선박(왼쪽 아래), 애니메이션의 선박(오른쪽 아래)

제4절 공간 디자인 및 제작과정

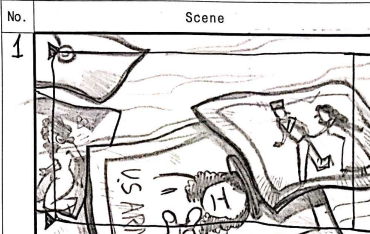
공간의 전체적인 구성은 ‘선실 내부’, ‘이상한 세계’와 여행의 목적지인 ‘여인의 장미 정원’으로 이루어진다. 이상한 세계부터 장미 정원까지 이어지는 전체 스토리는 타투의 문양이 갖는 표면적인 이미지와 상징적인 의미의 조합으로 이루어진다. 작품의 컨셉은 환상의 공간이자 ‘아메리칸 트레이셔널 타투’가 20세기 초에 미국에서 개발된 타투라는 점에서 작품의 시점을 과거로 설정하였다.

20세기 초 미국을 보면, 국가를 위한 희생을 자랑스럽게 여기며 젊은이들이 군에 입대한다. 그들은 오랜 기간 동안 항해를 하면서 지친 몸과 마음을 달래기 위해 몸에 타투를 조금씩 채워나갔다. ‘아메리칸 트레이셔널 타투’ 문양의 의미를 조사한 결과 해군들이 선박을 타는 이유였던 ‘국가에 향한 애국’적인 요소의 타투 문양은 가족에 대한 사랑, 연애(성), 삶에 대한 욕망, 죽음에 대한 저항, 무사귀환에 대한 희망 등 인간적인 요소보다 더 적은 비중을 차지하였다. 연구자가 제작한 <이상한 나라의 세일러>에서 6가지 문양을 골라 의미에 맞춰 공간을 구분시켰다.

주인공이 여행하는 저승길에는 해골, 나침반, 물 속, 하트, 호놀룰루, 독수리 공간으로 구성된 6가지 공간이 있다. 각 공간들은 특별한 의미를 갖는다. 공간 구분에 사용된 타투들의 의미를 살펴보면 해골은 죽음에 대한 두려움 혹은 오히려 죽음에 대한 공포를 두려워하지 않고 우스운 것으로 취급하는 것을 의미한다. 나침반은 해군들이 집으로 가는 방향을 알 수 있도록 돕는 것. 하트는 사랑, 혹은 실패한 사랑, 가족에 대한 사랑 등을 의미한다. 또한 호놀룰루는 영원한 안식, 하얀 장미는 무죄, 순수함, 젊음 등을 상징한다. 아래는 <이상한 나라의 세일러>에서 타투 문양의 상징적인 의미에 따라 정해진 역할을 하는 각 공간들에 대해 작품 전개 순서대로 설명하고 있다.

(1)선실 내부

카메라가 바닥의 편지, 편업 걸 포스터, 군인 모집 포스터, 연인 그림을 순서대로 촬영하다가 각도를 위로 올려 두 세일러를 보여준다. 바다는 일렁이지만 두 해군이 있는 공간과 시간은 그들이 이미 사망하고 현재 존재하지 않기 때문에 정지되어 있다. 이 정지된 공간은 해군이 처음 타투를 새길 때의 기억에 멈춰 있다. 그가 하얀 장미를 목에 새긴 이유는 긴 항해 생활동안 자신의 정체성을 잃어버리지 않고 오로지 순수하게 한 길로 향하기 위함이었다. 멈춰 있는 해군들과 달리 해군을 집어삼킨 바다는 사망한 해군을 조롱하는 것 마냥 열심히 움직이고 있다. 주인공은 최후의 발악이라도 하듯 하얀 장미를 몸에서 분리해 내보낸다.²⁰⁾ 육신과 분리된 주인공(하얀 장미)은 사후 세계로 진입하게 된다.

No.	Scene	Action/Memo	Sound
1		바다를 향한 상선운행인 <편지 -> 편업걸 -> 군인 모집 포스터 -> 애인 사진 카메라 이동순서	음악 "별다른 (중의) 들리지 X



[그림 36] 스토리보드(왼쪽)와 초반 장면 바다 위 연인 사진(오른쪽)

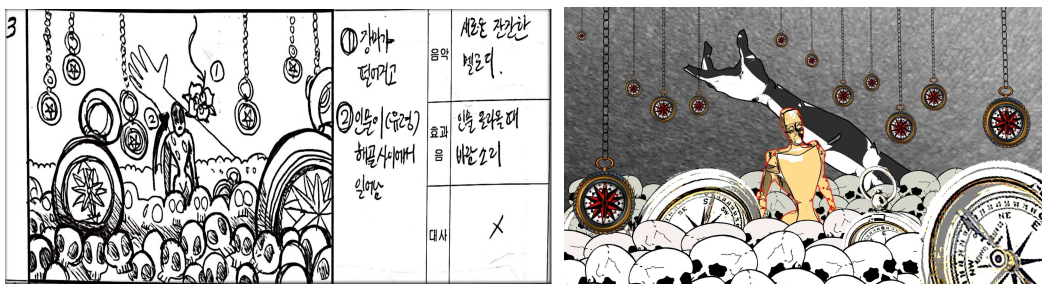
20) 심경훈은 “서구미학의 자연에 대한 주요관점을 분석해 본다면, 생태학적 요구때문에 자연에서 오는 힘을 도전으로 받아들여 이를 이겨내기 위한 힘이 ‘인간의 생명력’이며 이러한 도전들을 극복해내는 생명력의 긴장은 ‘충만감(fullness)’의 아름다움이 된다.” 라고 언급하였다. 심경훈, “바다에 관한 회화적 이미지 연구 : 본인의 연작 「바다로부터」를 중심으로,” (석사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2000) 16.

장면의 초반에 등장하는 편지부터 연인 그림까지 보여주는 이유는 해군(주인공)이 성에 대한 원초적인 유혹을 해소하는 편업 결, 그를 군인으로 만든 국가와 그 국가에 대한 명예 등을 뒤로 하고 가족에 대한 그리움이 결과적으로 그가 스스로 목적지를 정하고 열심히 달릴 수 있도록 만들 것임을 의미하기 위함이었다. 바다 위 부유물들을 순서대로 보여주는 이러한 과정이 그가 곧 꾸게 될 꿈(이상한 세계=저승)의 전체적인 전개에 대한 복선을 의미하고 있다.

(2)해골 공간

저승의 첫 장면에 등장한 주인공의 주변엔 별 그림이 그려진 나침반과 해골 더미들이 가득 채워져 있다. 해골은 죽음의 공간을 의미한다. 죽음을 대표하는 해골들 사이에서 주인공이 살아 움직이는 순간, 그는 죽음에 대한 저항의 의미를 갖고 있고 삶에 대한 욕구가 강함을 보여준다. 나침반은 주인공이 가야하는 방향을 제시한다. 주변에 매달려 있는 많은 나침반들은 다른 해군들의 영혼을 위한 나침반이며 주인공 말고도 이 공간을 거쳐 간 영혼이 많다는 것을 의미하고 있다.

해골더미 사이에는 나침반 타투의 원형들도 함께 파묻혀 있다. 주인공은 자신의 나침반 문양을 찾아내고 내부를 자세히 바라본다. 나침반 속엔 거북 한마리가 조용히 지나가고 있다. 나침반은 지속적으로 움직이며 주인공이 어디론가 이동하길 유도한다. 나침반 내부로 이동한 주인공은 나침반 속에서 자신을 유혹하는 인어를 따라 스스로 물에 빠진다.



[그림 37] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션 장면(오른쪽)

(3)물 속, 하트

물에 빠진 주인공 앞에 인어대신 하트 타투가 기다리고 있다. 난데없는 하트의 등장은 주인공이 거짓 사랑을 하고 있다는 것을 의미한다. 하트를 껴안고 안정을 취하는

주인공에게 갑자기 'No'를 외치는 목소리가 들리고 주인공이 하트와 분리된다. 분리된 하트 위로 단검이 내려와 하트를 단숨에 찌른다. 피를 흘린 하트는 양쪽으로 분리된다. 이 장면은 주인공이 하트의 유혹에서 벗어나서 주인공이 본래 목적하던 바를 이루어야 한다는 것을 의미한다.

하트 속에서 트럼프 카드들이 나와 화면을 가득 채운다. 트럼프 카드는 도박을 의미한다. 즉, 헛된 희망이며 곧 사라져버릴 가짜 세상이다. 트럼프 카드가 화면을 채워갈 즈음 하얀 장미가 아래로 떨어진다. 이 장면은 주인공이 다시 순수한 영혼으로써 원래 목적하던 바를 이루려고 할 것임을 말한다. 곧 준비 한 마리가 그 앞을 지나가고 분리된 하트는 선박 문양으로 교체된다. 주인공이 왼쪽 화면 위로 천천히 올라간다. 준비 등장 이후 주인공이 등장하는 이 장면은 주인공이 준비의 모습으로 변화할 것임을 의미한다. 주인공이 나침반에서 목격했던 거북은 선박 문양을 반 바퀴 돌아 모자를 쓴 해골의 입 속으로 들어간다. 거북은 주인공에게 다시금 가야할 방향을 알려주고 있다. 마지막으로 화면 밖에서 준비가 날아 들어와 선박 문양 속으로 사라지며 장면을 전환한다.

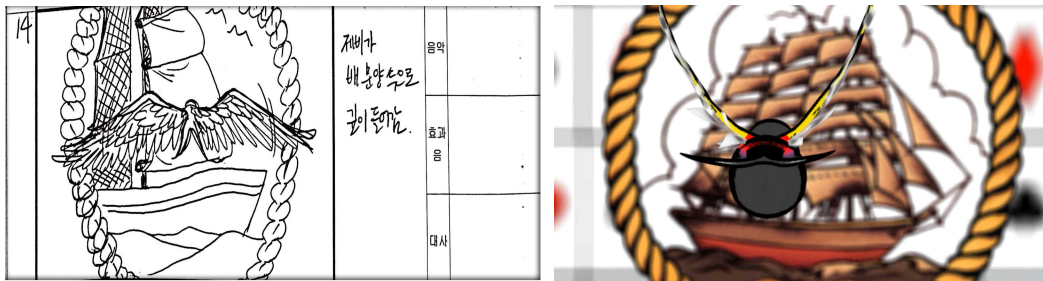
No.	Scene	Action/Memo	Sound
7		공주에게 귀찮음 표현. 공이 사별(사별) 비탄. 대사	원악 오르 음 X
8		공주와 비탄. 공주와 비탄. 대사	원악 오르 음 X
9		공주에서 귀찮음 비탄. 대사	원악 오르 음 X
		공주와 비탄. 대사	원악 오르 음 X



[그림 38] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 물 속 공간(오른쪽)

(4)호놀룰루

선박 문양을 통과한 후 진입한 공간은 바다 위 야자수와 선박 한 척, 태양이 빠르게 이동 중인 호놀룰루다. 호놀룰루 속 제비는 도깨비와 용으로부터 위협을 받는다. 위협으로부터 무사히 도망친 제비가 공간 밖으로 나가면서 전체적인 호놀룰루의 모습(타투 문양 형태)을 보여준다. 본 장면은 호놀룰루가 주인공이 하트를 만났던 것처럼 안식의 공간임을 의미한다. 용과 도깨비는 제비를 영원히 호놀룰루에 가둬두려는 악당 역할을 한다. 빠르게 움직이는 태양은 시간을 의미한다. 제비가 호놀룰루를 떠나려는 즈음에 해는 산 너머로 지고 있다. 이는 주인공이 저승에서 머무를 시간이 서서히 끝나가고 있음을 의미한다. 악당들의 위협이 끝났을 때, 선박 또한 빠르게 움직이며 주인공의 길을 안내한다.

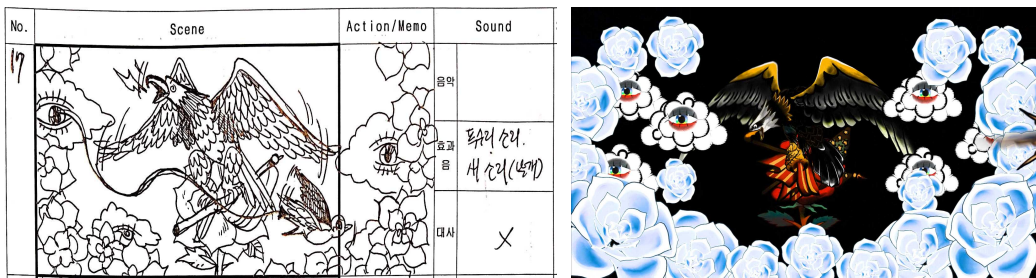


[그림 39] 스토리보드(왼쪽 위)와 애니메이션의 제비가 호놀룰루로 들어가기 직전의 모습(오른쪽 위)과 호놀룰루에서 시련을 겪는 장면(아래 두 그림)

(5)독수리

호놀룰루 다음으로 독수리 공간이 등장한다. 독수리는 미국을 대표하는 새이며 군의 상징이다. 군인들이 국가에 대한 자랑스러움, 군인으로서의 자부심을 표현하기 위해 새기는 타투로 알려져 있다. 미국 전설에 따르면 독수리는 새 중에서 가장 높이 날기 때

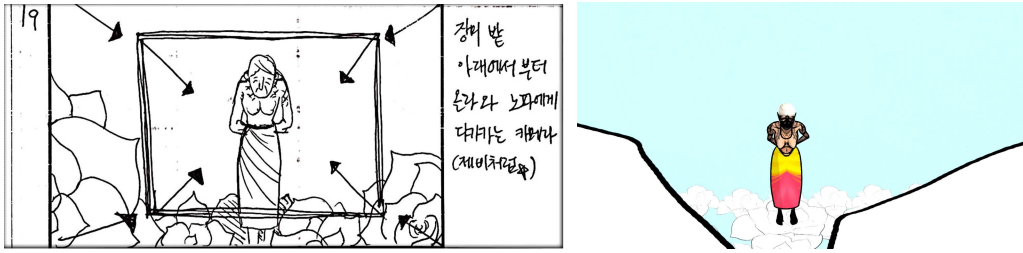
문에 신이 독수리의 눈을 이용하여 인간들의 삶을 감시한다고 전해진다. 호놀룰루 공간에서부터 이어져 오는 배경에 배치되어 있는 눈이 달린 구름들은 유혹의 공간에 주인공이 머물 것인가를 지켜보는 감시자의 역할을 한다. 독수리 공간은 국가의 명예로부터 오는 유혹을 상징한다. 작품 속 제비(주인공)는 독수리의 날개 밑으로 지나가며 눈길 한 번 주지 않는다. 이 장면을 통해 독수리의 등 뒤에 배치된 거대한 빨간 장미와 독수리의 조합은 그 공간에 매우 강한 욕망들이 총 집합적으로 결합되어 있고 주인공이 항해를 시작하게 된 계기였던 독수리(명예, 국가)가 마지막에 등장하는 것을 통해 주인공이 국가의 충실한 군인이 되기 위해 목숨을 바칠 다짐을 하고 군에 입대하였지만 그가 실제로 마지막에 추구하게 된 것은 죽음으로부터의 자유와 가족에 대한 그리움이었고, 제비가 된 주인공은 국가에 대한 충성과 명예가 더 이상 중요하지 않기 때문에 유혹을 뿌리쳤다는 것을 표현하고자 하였다.



[그림 40] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 독수리 공간(오른쪽)

(6) 하얀 장미밭과 노파

독수리 공간을 통과하고 하얀 장미밭으로 들어오자 늙은 노파가 등장한다. 하얀 장미밭은 주인공의 깨끗한 영혼과 동일한 순수함으로 가득 찬 공간에 도달하였음을 상징한다. 이 장소는 모든 위협에서 자유로워진 주인공이 마지막으로 통과해야 하는 장소로 사용된다. 하얀 장미 공간에서 이루어지는 내용의 핵심은 ‘폴리네시아’ 문화권의 타투와 관련된 전설에 공통적으로 등장하는 노파가 주인공을 위협으로부터 완전히 구원하고 ‘이상한 세계’에서 벗어나도록 만든다는 설정으로 구성되어진다.

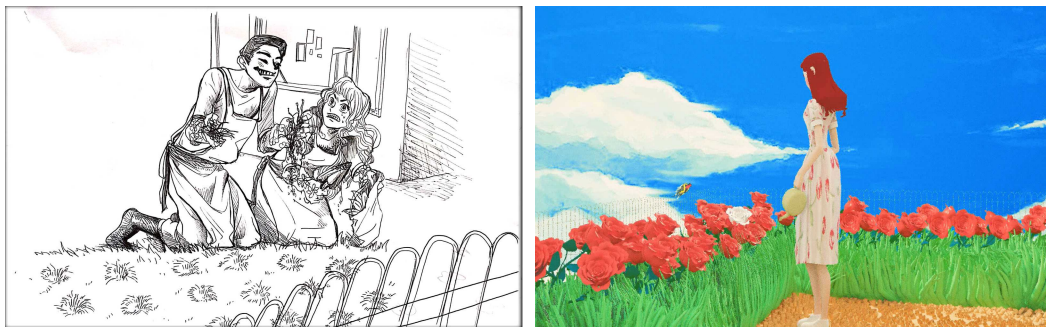


[그림 41] 스토리보드(왼쪽)와 애니메이션의 노파(오른쪽)

(7) 빨간 장미 정원

주인공의 사랑하는 여인이 살고 있는 장소이며 주인공이 저승을 벗어나 꼭 가고자 했던 목적지다. 빨간 장미 속에서 한 송이만 피어있는 하얀 장미는 주인공의 영혼이 이승으로 돌아왔음을 의미한다. 작품의 첫 장면 속 바다 위를 떠다니던 편지, 편엽 걸 포스터, 전쟁 포스터 다음으로 등장하던 사진 속 해군과 손을 잡고 있었던 인물과 동일인임을 여성의 집에 있는 사진을 통해 인식할 수 있다

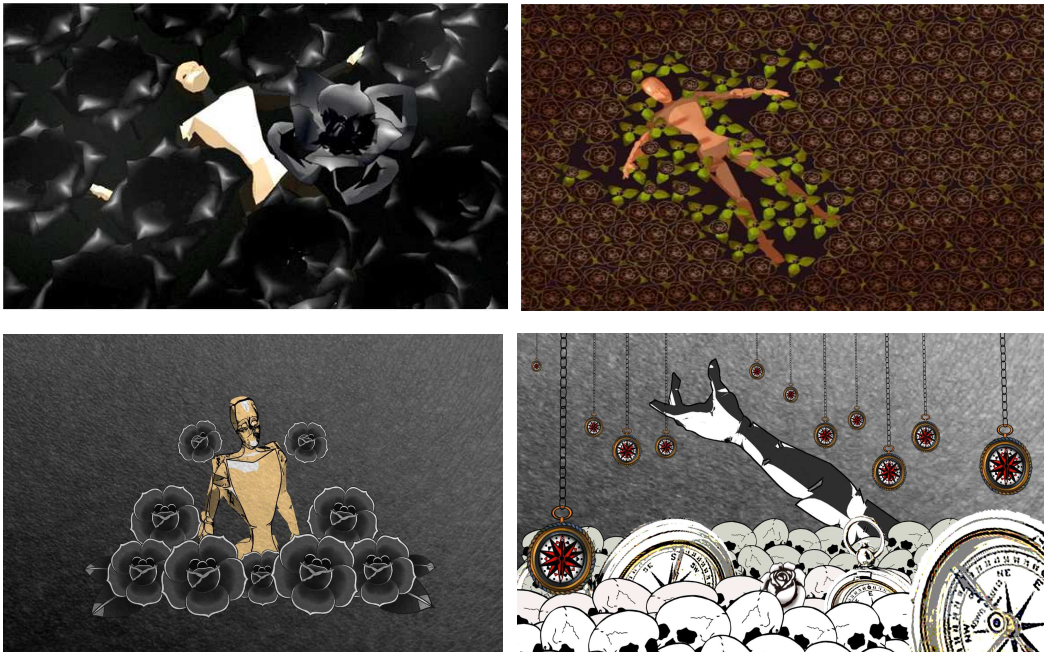
No.	Scene	Action/Memo	Sound
27		카메라 4번이 장미밭에 닿았고 집안의 사진가게 보았을 때 이야기 끝.	음악 행운의 효과음 대사



[그림 42] 스토리보드(위쪽), 콘셉트 드로잉(왼쪽)과 애니메이션의 장미 정원(오른쪽)

작품의 제작 과정 중 공간 표현을 위한 많은 시도가 필요하였다. 첫 번째 설정에서 작품은 전체적으로 3D 오브제를 이용한 화면 구성이 있었고 카메라의 앵글을 다양하

게 이용하였기 때문에 입체적인 느낌이 강했다. 그러나 타투의 평면적인 느낌을 살려 타투를 소재로 하였다는 것을 표현하기 위해 두 번째 설정에서 앵글을 단순화하고 입체와 평면을 섞어 화면 구성을 하였다. 하지만 2D와 3D의 조합이 부자연스러운 화면 구성이 되었고 이 문제를 해결하기 위하여 세 번째 수정에서 3D를 작품의 초반과 후반에 배치하고 주인공이 저승을 여행하는 대부분의 장면을 2D로 수정하여 부자연스러운 입체와 평면의 조합을 감소시키려 하였다(아래 그림)



[그림 43] 왼쪽 위부터 왼쪽 아래까지 수정된 장면들 (가장 오른쪽 아래 장면은 마무리 된 장면)

제5절 렌더링 및 편집

실제 타투의 이미지처럼 오로지 빛 반사 없는 그림으로 표현하기 위해서 캐릭터 내부에 빛이 생기는 현상을 제거하였다. 대신 캐릭터의 방향에 따라 그림자 대신 내부선이 캐릭터의 외형에 영향을 주도록 설정하였다. 종종 캐릭터의 내부 검정 선에 의해 캐릭터의 얼굴이 가려지는 경우가 종종 발생해 출력 값을 재 설정해주어야 하였다.

초기 설정에서 작품 <이상한 나라의 세일러>가 무엇을 이야기하고자 하는 것인지 관람자가 추측하며 감상하기를 바라는 마음으로 전자음악을 선정하였다. 5분 내외의

긴 음악을 배경음악으로 이용하여 이야기의 흐름이 끊기지 않도록 하였다. 그러나 제작 중간 과정에서 부분별 움직임에 맞는 음악과 효과음을 사용하는 것으로 변경하였다. 작품에 차분하고 슬픈 느낌이 나도록 멜로디와 자연 음향을 사용하여 감성적인 분위기를 연출하였다. 후반 과정에서, 원주민의 타악기 소리를 추가하고 필리핀 민속 음악을 넣음으로써 폴리네시아의 초기 원주민이던 라피타족이 동남아시아에서 이주해왔음을 나타내려고 하였다.

제4장 결론

본고는 고전적인 타투 장르 중 최근에 만들어진 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’의 문양을 이용해 20세기 초에 타투를 새기던 해군들의 감정과 시대적인 정서를 문양의 상징적인 의미로 재해석하여 연구자의 창작 애니메이션으로 표현하는 연구를 하고자 하였다. 타투를 소재로 한 애니메이션 연구는 전례가 없기 때문에 연구자의 연구가 창작 소재와 관련된 애니메이션 논문으로서 가치가 있을 것으로 판단하였다.

현대의 젊은 계층들은 자유로운 타투 형태부터 특정한 모양으로 고정되어 있는 고전적 타투 형태까지 매우 다양하게 몸에 새기고 있다. 인기에 힘입어 타투 축제가 개최되고 의류나 문구류 등 타투의 문양을 활용한 제품이 생산되고 있다. 그러나 타투를 소재로 활용한 창작 애니메이션은 많이 없다.

연구자는 순수한 애니메이션 창작 욕구와 함께 오랫동안 발전되어 온 타투의 역사, 문양, 상징적인 의미, 인간이 타투를 이용해 해소하고자 했던 것이 무엇인지, 그것들이 갖는 다른 의미는 무엇인지 등에 대한 관심으로부터 작품 제작에 대한 연구를 시작하게 되었다. 그리고 애니메이션 소재로써 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 활용한 작품 제작 과정을 통해 미국 해군의 시점에서 바라본 20세기 초 당시의 모습과 선박 위에서 생활하던 그들의 희망과 인간적인 욕구에 대한 스토리를 기획하고 애니메이션으로 표현하였다.

연구를 위해 창작 소재로 선정한 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’ 장르의 상징적인 의미를 통해 짐작할 수 있는 20세기 초 해군들의 정서와 연구자의 상상력을 조합하여 세부적인 스토리 틀을 정하였다. 그리고 기존 타투 문양에 맞춘 디자인을 진행하였다. 3D Max에서 잉크 페인팅 기법을 사용한 입체 캐릭터와 포토샵으로 제작한 평면 캐릭터로 등장인물을 구성하였다. 타투를 애니메이션에 소재로 이용함으로써 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 새기던 20세기 초의 해군들의 생각, 문화 등이 집단무의식을 통해 상징적인 의미로 남아있음이 작품에 표현되었다. 본 연구를 통한 결과는 다음과 같다.

첫 번째, 평면과 입체적인 표현방법 중에서 타투의 느낌에 적합한 시각적 표현 방법은 평면이 입체보다 자연스러운 연출이 가능하며, 오래된 전통을 가진 고전 타투의 속성에 맞춰 배경음악을 해당하는 부족이나 국가의 민속 음악으로 사용하는 방식이 의미 전달과 작품의 분위기에 좋은 효과를 줄 수 있다는 결론을 내었다.

두 번째, 문양의 의미를 이용해 위치, 역할 등을 배치함에 따라 다양한 장르를 가진

타투 중 하나를 소재로 이용하였음에도 다양한 스토리 구상이 가능하였기 때문에 연구자가 ‘아메리칸 트레이디셔널 타투’를 작품의 소재로 사용하였던 것처럼 ‘이레즈미’, ‘러시안 크리미널 타투’와 같은 다른 종류의 타투로도 시리즈 애니메이션을 제작하는 것이 가능하다는 결론을 낼 수 있었다.

세 번째, 타투 관련된 애니메이션을 제작하기 위해서는 선택한 타투의 역사, 어떤 문화권에서 생겨났는지, 문양들이 어떠한 전설을 갖고 있는지에 대한 정보를 우선 수집하는 것이 중요하며 이는 섬세한 스토리 기획, 공간 구성, 캐릭터 역할, 디자인, 효과음, 배경 음악을 설정하는 데 필요한 아이디어를 제공하는 중요한 요소가 되며 이렇게 제작된 작품은 관람자에게 타투의 시각적인 요소와 내용적인 측면을 애니메이션으로 보여주므로 타투에 대한 부정적인 사회적인 시선과 타투를 소재로 한 애니메이션에 대한 관심을 이끌 수 있을 것이라는 결론을 낼 수 있었다.

연구자는 본 연구를 통해 타투를 소재로 한 애니메이션을 표현하고자 하는 창작자들이 각 타투의 상징적인 의미를 분석하고 다양한 표현방식으로 변형하는 과정을 거쳐 연구자들의 상상력을 접목한 타투 소재의 애니메이션을 더욱 다양한 내용으로 제작할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

학회논문

- 김종옥. "전환기 한국애니메이션 창작 소재 연구 : 1987년부터 1993년 TV애니메이션을 중심으로." 박사학위논문, 중앙대학교 첨단영상대학원, 2017.
- 강민기. "만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석 - 용의 분석심리학 관점으로." 석사학위논문, 동의대학교 일반대학원, 2010. 김정경, "만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석 - 용의 분석심리학 관점으로," 애니메이션연구 Vol.10 no.2 (2014, p.45재인용)
- 강혜련. "초현실주의 회화의 상징성을 근거로 한 본인작품 연구." 석사학위논문, 건양대학교 석사학위논문, 2016. 좌은정. "상징주의 애니메이션 제작에 관한 연구 : 본인 작품 중심으로." 석사학위논문, 조선대학교 대학원 : 만화애니메이션학과, (2009, 재인용)
- 심경훈, "바다에 관한 회화적 이미지 연구 : 본인의 연작 「바다로부터」를 중심으로." 석사학위논문 중앙대학교 대학원. 2000.

단행본

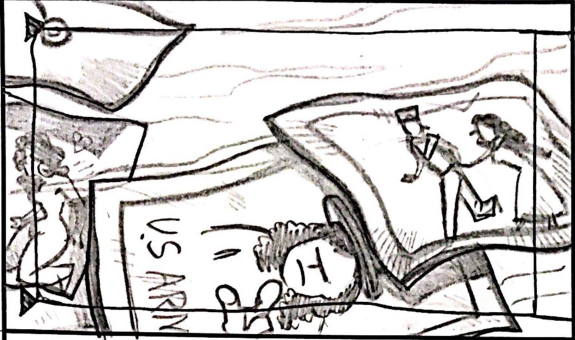

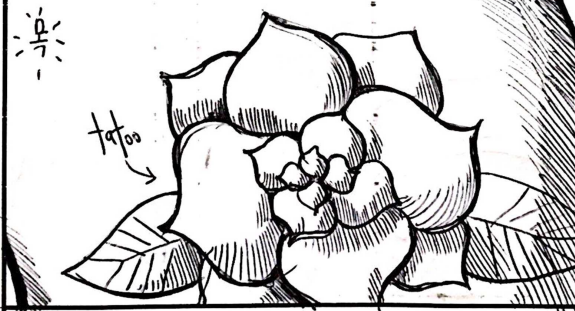

- Steve Gilbert, 이순호 역, 문신, 금지된 패션의 역사, 르네상스, 2004.
- 문혜성, 문신유희: 지금, 한국의 타투 문화, 프로파간다 편집부, 2013.
- 배상준, 유럽 애니메이션 대표작가 24인, 서울:쿠북, 2006.

온라인 자료


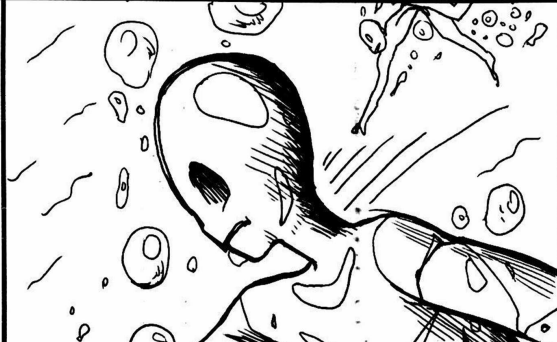

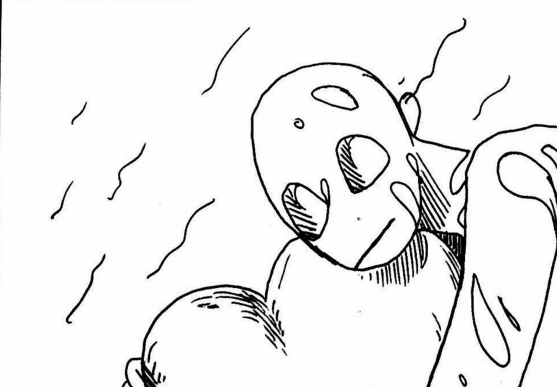
- Tattoo design wallpaper, hawaiian tribal tattoos wallpaper, accessed Nov 4, 2018, <https://hdhairstyleswallpaper.blogspot.com/>
- 늘푸른나무, 외국 작가들의 시감상, 2018년 11월 3일 접속, http://www.webegt.com/cgi-bin/egt/read.cgi?board=Foreignpoety&y_number=20&nnew=1
- Sailor Jerry, "TATTOO", accessed Nov 5, 2018, <https://sailorjerry.com/en/tattoos/>
- Tatring, Old school, accessed Nov 5, 2018, <https://tatring.com/getting-tattooed/>
- Tattoo Joy, accessed Nov 5, 2018, <http://tattoojoy.com/meaning-old-school-tattoo.htm>
- Free Tattoo Designs, Cherry Tattoos, accessed Nov 9, 2018, <http://www.freetattoodesigns.org/cherry-tattoos.html>
- Netluxury.com, 50 Traditional Cross Tattoo Designs For Men - Old School Ideas, accessed Nov 9, 2018, <http://nextluxury.com/mens-style-and-fashion/traditional-cross-tattoo-designs-for-men/>


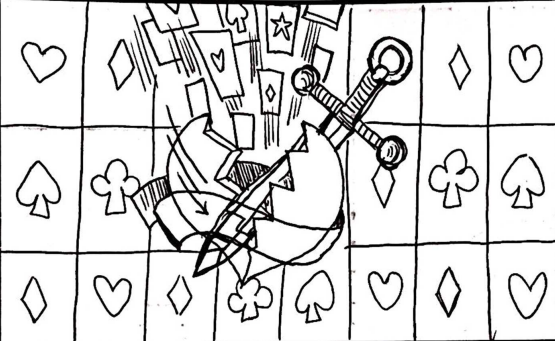
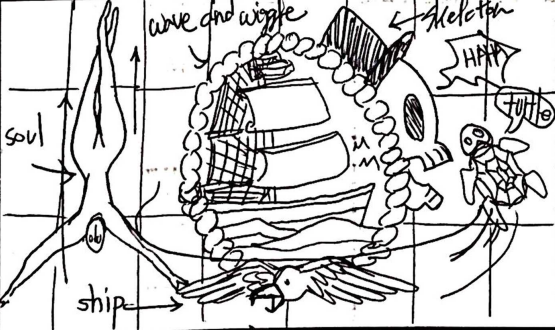

부록

<이상한 나라의 세일러> 스토리보드

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
1		▶ 바다를 움직인 상인을 움직인 〈편지 → 편집본 → 정제판스터 → 애인사건〉 ▶ 카메라 이동상세	음악 " 벨런더 (종소리) 효과음 물소리, 대사 X	5
		카메라가 2인물을 전체샷으로 촬영 후 해군 쪽으로 close up.	음악 " 효과음 " 대사 X	10
		무의 타투 close up.	음악 " 효과음 " 대사 X	15
2		타투가 뚝뚝 뿜어, 이따금씩 사라진다	음악 " 효과음 " 대사 X	18


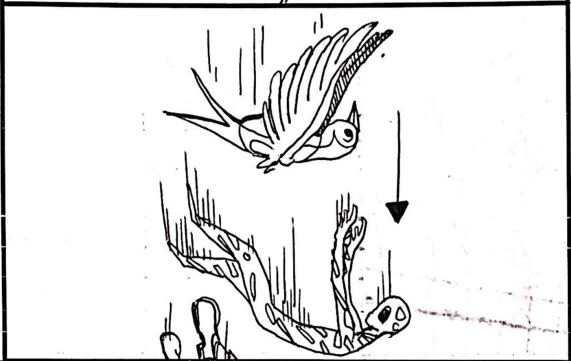


No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec	
3		① 강바가 떨어지고 ② 인물이 (유령) 해골사이에서 일어난	음악	새로운 잔잔한 벨소리.	
			효과음	인물 움직임 때 바람소리	
			대사	X	
4		나침반은 바뀌었다.	음악		
			효과음		
			대사		
5		나침반 거북이가 지나간다.	음악		
			효과음	나침반 흔들 : 움직이는 소리	
			대사		
6		고개를 숙이는 주인공. (나침반의 바늘명을 본다)	음악		
			효과음	흔들 소리	
			대사		

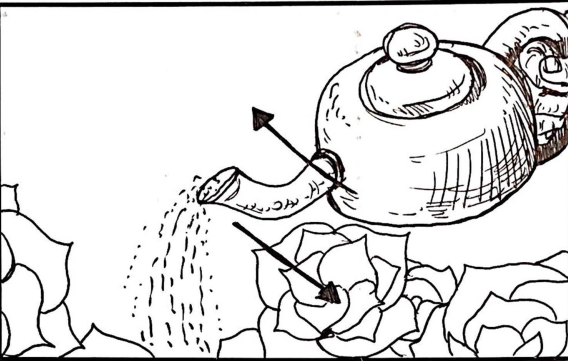
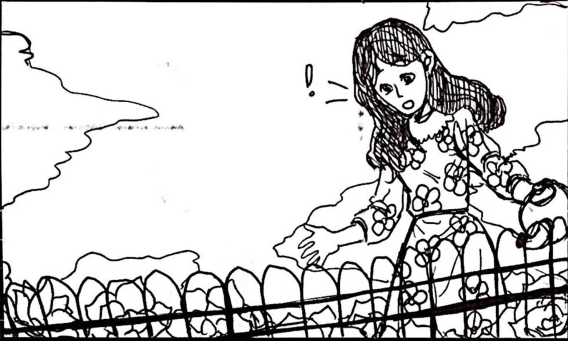

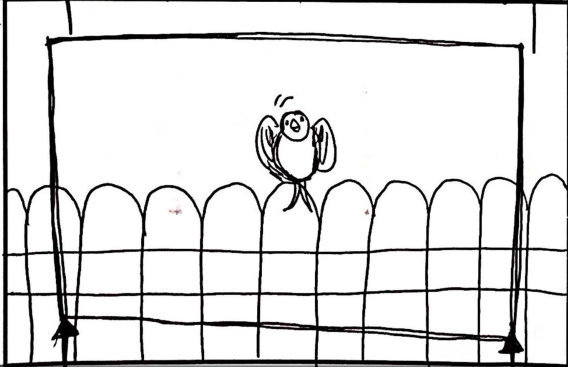
No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec						
7		<p>물속에서 주인공 울음..</p> <p>물에 사람(영)이 부딪힘.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="996 239 1039 363">음악</td> <td data-bbox="1039 239 1222 363"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 363 1039 467">효과음</td> <td data-bbox="1039 363 1222 467">물소리 (접사했을 때)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 467 1039 600">대사</td> <td data-bbox="1039 467 1222 600">X</td> </tr> </table>	음악		효과음	물소리 (접사했을 때)	대사	X	
음악										
효과음	물소리 (접사했을 때)									
대사	X									
8		<p>물속으로 빠진다.</p> <p>큰 인물이 앞.</p> <p>작은 인물이 뒤.</p> <p>접침.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="996 606 1039 730">음악</td> <td data-bbox="1039 606 1222 730"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 730 1039 834">효과음</td> <td data-bbox="1039 730 1222 834">물소리 (접수)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 834 1039 952">대사</td> <td data-bbox="1039 834 1222 952">X</td> </tr> </table>	음악		효과음	물소리 (접수)	대사	X	
음악										
효과음	물소리 (접수)									
대사	X									
9		<p>물속에서 하트를 만짐.</p> <p>하트를 안는다.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="996 958 1039 1081">음악</td> <td data-bbox="1039 958 1222 1081"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 1081 1039 1205">효과음</td> <td data-bbox="1039 1081 1222 1205">물소리</td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 1205 1039 1300">대사</td> <td data-bbox="1039 1205 1222 1300"></td> </tr> </table>	음악		효과음	물소리	대사		
음악										
효과음	물소리									
대사										
		<p>끝난 영.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="996 1306 1039 1429">음악</td> <td data-bbox="1039 1306 1222 1429"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 1429 1039 1553">효과음</td> <td data-bbox="1039 1429 1222 1553"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="996 1553 1039 1690">대사</td> <td data-bbox="1039 1553 1222 1690"></td> </tr> </table>	음악		효과음		대사		
음악										
효과음										
대사										

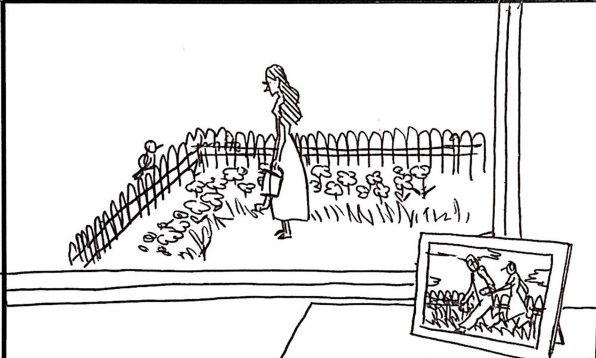
No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
11		인물과 카드가 떨어진다.	음악 효과음 대사	No! (대사목소리) X
12		단발이 카드를 반으로 가른다. 조건들을 카드들이 뒤가 나온다. 배경이 카드를 깔린다.	음악 효과음 대사	카드 섞는 소리 종이 가르는 소리 X
13		갑작스레 갑작스레 (카드에서 배를 끌어 전함될 때 등장) 사람(인물)이 우리 줄리남.	음악 효과음 대사	<제비소리> 목소리(숨소리) 제비 날개 소리
14		제비가 배를 양수로 끌어 들이남.	음악 효과음 대사	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
15		<p>눈 달린 구름들이 배경으로, 왼쪽으로 지나감. 배는 오른쪽, 해는 오른쪽으로 이동.</p>	<p>음악</p> <p>효과음 바다소리. 눈내짓소리.</p> <p>대사 X</p>	
		<p>제비 큰 공파하는 토끼비</p>	<p>음악</p> <p>효과음 물(청량한성)소리 눈내짓</p> <p>대사 X</p>	
		<p>몸이 휘둘러 떨리며 제비에게 다가움.</p>	<p>음악</p> <p>효과음 불 눈내짓</p> <p>대사 X</p>	
16		<p>제비가 나으며 한글문양이 드러남</p>	<p>음악</p> <p>효과음 눈내짓</p> <p>대사 X</p>	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
17			음악 효과음 대사	X
18		제바가 꽃밭위를 거닐.	음악 효과음 대사	X
19		장미밭 아래에서부터 은라와 노파에게 대하는 카메라 (제바카를)	음악 효과음 대사	X
20		제바가 날아들어온. 노파 손에 착.	음악 효과음 대사	X

No.	Scene	Action/Memo	Sound		Sec
21		<p>머리 제비 머리가 노파의 손가락에 닿자, 제비가 튕겨나간다. (이래로)</p>	음악		
			효과음		
			대사	X	
22		<p>추락 장면 새(제비) ↓ 유령</p>	음악		
			효과음		
			대사	X	
		<p>↓ 인간(여권)</p>	음악		
			효과음		
			대사	X	
23		<p>하늘 하늘-아래로 떨어지는 중인 장미.</p>	음악		
			효과음	새 소리.	
			대사	X	

No.	Scene	Action/Memo	Sound	Sec
24		주전자 이리저리 움직인다. 물 효과.	음악 효과음 대사	물, 새소리 X
25		여인이 나온다. 무엇인가 발견한다.	음악 효과음 대사	어? 이따음성 (대상의음성) 물소리, 새소리 X
26		'두드럭' 소리 흑 카메라 앵글이 위로 이동 (움타리 방향)	음악 효과음 대사	멜로디 새 '두드럭' 소리 X
26		제비가 보인다 '제비' 어리가 '조금씩 움직임'	음악 효과음 대사	멜로디 제비 소리

No.	Scene	Action/Memo	Sound	
27		<p>카메라 선이 장미밭이 멀어지고 집안의 사건까지 보여준 후 이야기 끝.</p>	음악	멜로디
			효과음	새소리
			대사	X