



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

2009년 8 월  
석사학위 논문

상징주의 애니메이션 제작에  
관한 연구 (본인 작품을 중심으로)

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

좌 은 정

상징주의 애니메이션 제작에  
관한 연구 (본인 작품을 중심으로)

The research regarding a symbolism animation production  
(Focusing on my work 'The Show')

2009년 5 월 29 일

조선대학교 일반대학원  
만화애니메이션학과  
좌 은 정

상징주의 애니메이션제작에  
관한 연구 (본인 작품을 중심으로)

지도교수 양 세 혁

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2009년 5 월

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

좌 은 정

## 좌은정의 석사학위논문을 인준함

위원장    조선대학교 교수    김 일 태

위    원    조선대학교 교수    양 세 혁

위    원    조선대학교 교수    권 동 현

2009년 8월 졸업예정자 : 2009년 5월

조선대학교 일반대학원

ABSTRACT

제1장 서론 ..... 10

제2장 본론

제1절 상징의 의미 ..... 10

1. 상징의 개념 ..... 10

2. 상징주의의 시대적 배경 ..... 11

제2절 애니메이션에 표현되는 상징주의 ..... 13

1. 오시이 마모루의 ‘공각 기동대’ ..... 13

2. 핑크 플로이드의 ‘The Wall’ ..... 15

제3절 본인 작품 분석 ..... 17

1. 시놉시스 ..... 17

2. 제작노트 ..... 17

3. 캐릭터 설정 ..... 19

4. 제작기법 ..... 21

5. 내용 ..... 22

(가) 기 ..... 22

(나) 승 ..... 22

(다) 전 ..... 24

(라) 결 ..... 26

제3장 결론 ..... 27

참고문헌

## ABSTRACT

The research regarding a symbolism animation  
production  
(Focusing on my work 'The Show')

Choa, Eun-Jeong

Advisor : Prof, Yang Se Hyeok

Department of Cartoon & Animation

Graduate School of Chosun University

There is a saying which describes, "The work is the most candid confession." We are apt to organize the emotion, thought and recognition through the image and actually are given capability to express in such a way. This is an evidence for the visual thinking, exactly. In fact, there happens a case to the individual that a certain shocking event or experience is impressed just like taking a picture. Incidentally, It is more likely that the acquired experience becomes paraphrased depending upon such sensual means as sound, scent, or visual image rather than linguistic way in many cases. As such, the image, in other words, the art can be accessible to the non-conscious information more closely than the language. This implies that there exists the formative world corresponding to an emotion or thought and that the picture giving impact to feelings directly without any explanation on it is important above all on the part of symbolistic painter.

Symbolism was born amid the structural conflicts between the material world and the mental world. This is the attitude from a sense of loss about the value in mentality and religion that the western culture has sought for since the Renaissance. The purpose of symbolism was to settle down the conflicts between the two worlds, materialism and mentalism. Though the symbolists didn't create a new mode of painting arts, they are sort of an individualist who paid more interest in the picturesque and religious mystery

describing the poetic thoughts than artistic formation.

In regard to this, the paper examined the following, focused on the creation process of my animation works that have the symbolistic characteristic.

The concept of symbol that stands on the boundary passage of mentality world and phenomenal world as an identity of sense and the historical background where the symbolism appeared were reviewed in brief in Chapter I.

In Chapter II, the notice was given to the relation between the pantomime and animation which acts as motif in the works. The components of symbolism were analyzed by taking the samples: the animation film, *Ghost in the Shell*, in which the philosophical question about the human being and the identity of life is interpreted through metaphoric and symbolic process; the Pink Floyd's music video film, *The Wall*, where the individual's spirit and life inflicted and destroyed under the social and contemporary circumstances were depicted in a symbolic manner.

In Chapter III, the symbolic meaning handled in the form of introduction, development, turn and conclusion and the working process on the whole were organized and summed up, where there is my expression in animation by projecting the individual's thought and experience into a situation of circus.

The workers, in general, are to go through the knotty problems such as understandings of objects, recognition method and the handling way of techniques and materials in the due course of configuration or visualization about the true aesthetic value obtained in their life. The thoughtful insight and the mind of creativity are also required to make the work of art as their expression method. However, there seems to be some room necessary for making use of the advantages unique to animation such as morphing due to the lack of manpower and the confinement in production. By means of the creation process in works, this writing aims at expressing my goal to seek for the positiveness and brightness in the long run, overcoming the negative factors in ego and making approach to a matured human being.

Key words: symbolism, mental world, positiveness, negativeness, human beings



## 국 문 초 록

‘작품은 그 사람의 가장 솔직한 고백이다.’는 말이 있다. 우리는 우리의 감정, 사고, 지각을 이미지를 통해 정리하려는 경향을 가지고 있고 또 그렇게 표현할 수 있는 능력이 있는데 그것이 바로 시각적 사고의 증거이다. 실제로 개인에게 충격적인 사건이나 경험은 사진을 찍듯이 어떤 이미지로 각인되는 경우가 많은데 그 경험을 풀어내는 과정 역시 언어적인 측면 보다는 소리나 냄새, 이미지 등 감각에 의존하는 경우를 흔히 볼 수 있다. 이렇듯 이미지 즉 미술은 언어보다도 더 먼저, 더 가까이 무의식적 정보에 접근할 수 있다. 이는 어떤 감정이나 사고에는 그에 상응하는 조형세계가 있으며, 그림 해설 없이도 감정에 직접 영향을 미치는 회화가 상징주의 화가들에겐 그 무엇보다도 중요했음을 말해준다.

상징주의는 물질적 세계와 정신적 세계의 구조적 갈등 속에서 탄생했으며 이는 서구 문화가 르네상스 이후 지향해 온 정신적, 종교적 가치에 대한 상실감에서 나온 태도였다. 상징주의의 목적은 물질적 세계와 정신적 세계의 갈등을 해소하는 것이었으며, 상징주의자들은 새로운 회화양식을 창조한 것은 아니었으나, 예술적 형식보다는 시적 사상을 표현하는 미술과 종교적 신비에 더 많은 관심을 기울인 일종의 개인주의자들이었다.

이와 관련하여 본 논문에서는 상징주의 특성을 가진 본인의 애니메이션작품 창작과정을 중심으로 다음과 같은 내용으로 연구를 하였다.

제1절에서는 정신세계와 감각이라는 현상세계의 경계선에 있는 통로로서 상징의 개념과 상징주의가 등장하는 시대적 배경을 간략히 살펴보았다.

제2절에서는 작품의 모티브가 된 판토타임과 애니메이션과의 관계에 주목하고, 인간과 생명의 정체성에 대한 철학적 문제를 은유와 상징을 통해 풀어나가는 애니메이션작품 ‘공각 기동대’와 사회적, 시대적인 상황에 상처받고 파괴되는 개인의 영혼과 삶을 상징적으로 표현하고 있는 뮤직비디오 형식의 영화 핑크 플로이드의 ‘The Wall’의 예를 들어 상징주의 요소를 알아보았다.

제3절에서는 개인적인 사유와 경험을 서커스라는 상황에 투사하여 애니메이션으로 표현한 본인 작품 속에서 기, 승, 전, 결의 형태로 이루어지는 상징의 의미와 전반적인 창작과정을 정리하였다.

일반적으로 작가는 삶을 통하여 얻은 참다운 미적 가치를 형상화 내지 가시화(可視化)하는 과정에서 대상에 대한 이해, 인식의 방법, 형상화하는 기술과 재료 등의 어려운 난제를 필연적으로 거쳐야 한다. 그리고 표현의 방법으로 예술에 대한 사려 깊은 통찰과 창조 정신과 더불어 예술 작품을 제작한다. 그러나 본인은 인력과 제작환경의 제약으로 몰핑과 같은 애니메이션의 장점을 잘 표현하지 못한 점은 앞으로 더 노력하여 보완할 부분이라고 생각하며, 작품의 창작과정을 통해 자아에 대한 부정적인 것을 극복하고 성숙한 인간이 될 수 있는, 본인이 궁극적으로 찾고 싶은 것은 ‘긍정’이고 ‘밝음’이라는 것을 말하고 싶다.

주요어 : 상징주의, 정신세계, 긍정, 부정, 인간

## 제1장 서론

인간의 예술 활동은 대부분 내면세계를 표현하고 상징하는 것이라 할 수 있다. 그리고 사회적, 역사적 흐름에 따라 예술사조의 이름이 붙여진다. 그 중에 ‘상징주의’는 인간의 내면세계를 강조하여 합리적인 것을 배제하고, 정신주의적 입장에서 현실을 관념체계의 비유로 파악<sup>1)</sup>하는 예술사조이다. 후에 표현주의와 초현실주의, 나아가 추상표현주의에 이르기까지 현대의 정신과 영혼을 표현하는 여러 사조의 근간을 이루게 된다.

본인은 애니메이션이라는 매체의 특징을 살리고 자화상이라 할 수 있는 작품에 상징주의 특성을 가진 애니메이션을 제작하였고 본 논문은 그 일련의 과정들을 정리한 것이다.

본 연구의 내용은 다음과 같이 진행되었다. 우선, 예술적 의미로서 ‘상징’과 ‘상징주의’가 등장하는 시대적 배경을 간략히 살펴보았고, 본인 작품의 기획과 주제에 영향을 준 애니메이션의 예를 들어 상징주의 요소를 알아본 후, 마지막으로 본인 작품 속에서의 상징과 전반적인 제작과정을 정리하였다.

## 제2장 본론

### 제1절 상징의 의미

#### 1. 상징의 개념

국어사전에서 상징이란 어떤 사물, 사상, 정조(情調)등을 이것과 어떤 의미로 상통하는 다른 사물에 연상적으로 표현하는 일이라고 정의하고 있다.<sup>2)</sup>

서양에서의 상징은 ‘symbol’의 역어로서 어원은 희랍어 ‘symballein’ 이며 그 뜻은 ‘짝 맞추다’이다. 이 말의 명사형 ‘symbol’은 표상, 증표, 신표 따위의 의미를 지니고 단어로써 분

註1) 상징주의 미술/루시드-에드워드/열화당 p220(역자 후기)

2) 이희승 편저 1998 국어대사전 민중서림 p1936

래의 뜻은 헤어지는 두 사람이 서약의 표시로 나누어 가지고 떠나는 반조각의 동전을 뜻한다.<sup>3)</sup>

즉, 상징의 사전적 의미는 어떠한 사상이나 개념 따위를, 그것을 상기시키거나 연상시키는 구체적인 사물이나 감각적인 말로 바꾸어 나타내는 일, 또는 그 사물이나 말이다. 미학적으로는 감각적 형상이 그 본래의 의미에 더해져 본래의 의미가 아닌 것을 담는 경우로 받아들여진다. 그러므로 상징은 관념과 사상이라는 정신세계와 감각이라는 현상세계의 경계선에 있는 통로이다.<sup>4)</sup>

다시 말해서, 상징은 불가사의 세계, 즉 정신세계를 가시의 세계, 곧 감각 물질의 세계로 전환시키는 대상으로 이해되어야 할 것이다. 이러한 상징은 언어, 신화, 종교, 철학 등의 문화 영역과 사회생활 전반에 걸쳐 발견되고 있으며, 특히 예술에서는 이들 각 영역의 전통적인 상징이 창출되어 미적 가치의 구성에 관계하고 있다. 일반적으로 ‘symbol’이라 할 때 그것은 하나의 관념을 어떤 구체적인 대상을 통하여 나타내는 방식을 일컫게 되지만 18세기 이후에 이르러서는 상징기능의 독자성이 예술의 영역에 전형적으로 나타나기 시작했다.<sup>5)</sup>

## 2. 상징주의의 시대적 배경

상징주의가 전성기를 누렸던 19세기[표1]는 역사적 소용돌이 속에서 다양한 예술 경향들이 나타나고 서로 뒤섞이며 공존하였다. 이 시기에 대다수의 사람들은 산업화 문명을 공유하였지만, 세계의 모습은 점점 더 기계화, 물질화 되고, 인간성을 잃어 갔다. 급속한 산업화는 인간정신에 큰 영향을 끼치며 세기말적 특색을 보이는데 일조했다.

이 당시의 상징주의 유파 화가들은 사물의 보이는 모습을 넘어서 숨겨진 현실을 표현하고자 했다. 고갱은 ‘상상’으로 그렸고 몽크는 ‘나는 기억으로 그린다’고 하였다.<sup>6)</sup> 이렇게, 상징주의 예술가들은 내적인 경험과 이를 통한, 형이상학적인 질문으로 해답을 찾고자 하였

註3) The American Heritage Dictionary of the English Language 1969 Boston Houghton Mifflin Co p1230

4) 이화여자대학교 석사/상징놀이의 시각적 표현/2007/류희주 p6

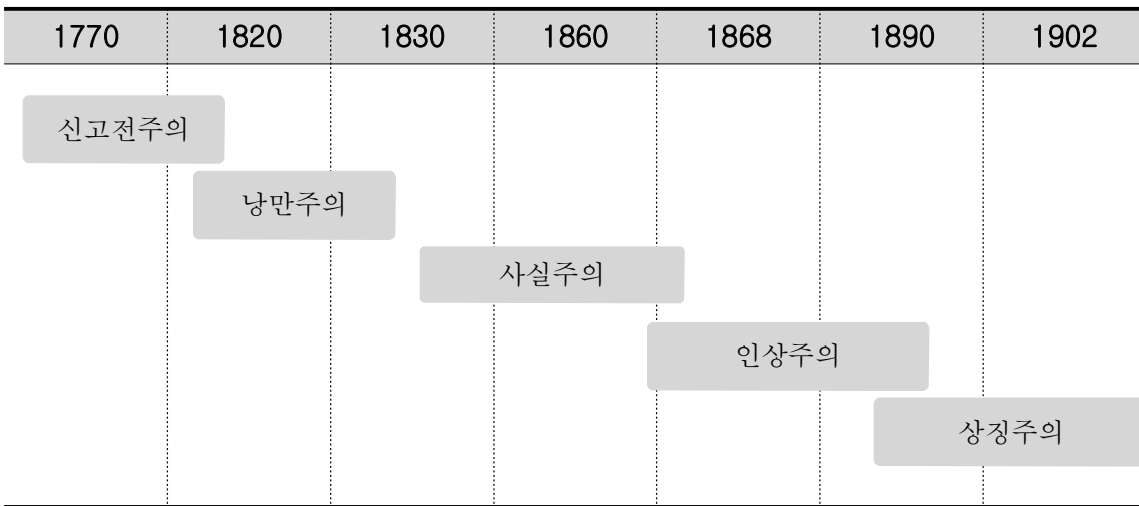
5) 초현실주의 회화의 상징성을 근거로 한 본인 작품 연구/강혜련/2006/건양대학교 대학원/석사/p3

6) 19세기 미술/니콜 튀벨리/생각의 나무 p97

다. 그러면서 그들은 삶과 죽음을 관조하고 개인의 영성과 고독, 번민 그리고 염세성을 표현하였다.

이에 따라, 일상적인 이미지의 왜곡과 비사실적인 우화세계의 부상 및 주제의 기괴한 병치(並置) 등이 나타나는데, 이는 19세기 중반 리얼리스트의 개념을 모두 파기해 버리는데서 나타난 특징이라고 할 수 있다. 상징주의자들은 시대적 상황에 따라 죽음과 악마의 절망의 고뇌 속을 떠돌며 자기 연민과 자학 속에서 스스로를 가장 비현실적인 것으로 도피시킴으로써 위안을 얻고자 했던 것이다. 상징주의는 그 후 표현주의와 초현실주의, 나아가 추상표현주의에 이르기까지 색채를 달리하며 살아 있는 정신으로 지속되었다.<sup>7)</sup>

<19세기 서양미술사연표>



[ 표 1 ]

註7) 상징주의 미술/루시드-에드워드/열화당p220(역자후기)

## 제2절 애니메이션에 표현되는 상징주의

### 1. 오시이 마모루의 ‘공각 기동대’

공각 기동대는 인간과 생명의 정체성에 대한 심오한 주제를 다룬 작품이다. 유기적으로 연결되어 있는 방대한 네트워크, 그곳에서 발생한 고스트(자유의지)를 생명체로 보아야 할 것인지에 대한 화두는 자신의 정체성에 대해 끊임없이 고뇌하는 주인공(쿠사나기 소좌)의 모습에 자연스럽게 연결된다.[도판1] 이와 같은 철학적 문제를 은유와 상징을 통해 풍부하게 풀어나가는 점에서 본인의 주제의식과의 공통점을 발견하여 이 작품을 상징주의 애니메이션의 예로서 설명하고자 한다.



[도판1]



[도판2]

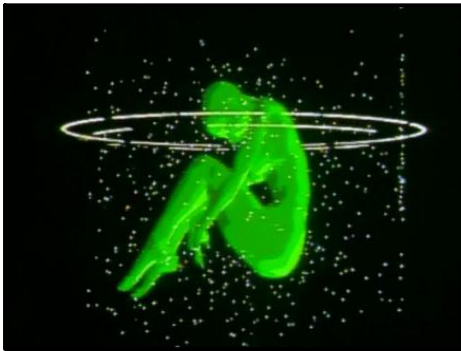
완벽한 인간의 육체를 가진 사이보그들은[도판2] 남은 뇌가 얼마인지, 얼마나 실제 인간과 가까운지에 의미를 두고, 실제 인간들은 만들어진 허상의 기억 속에서 나약하게 살아간다. 자신이 보려고 하는 것만 보고, 자신이 믿으려 하는 것만 믿는다. 그것이 실제인지 허상인지, 판단하지 않고 기억을 축적한다. 그리고 그 기억의 환상이 결국 자신의 정체성이 되는 것이다. 인간의 정체성은 이렇게 기억이 만들어낸 환상 그 자체이고, 이 기억들은 유전정보(유전자 : 공각 기동대내에서는 자기보존을 위한 프로그램이라 말하고 있다)에 의해 대물림되며 이 세계를 창조해 가고 있다는 것을 이 작품은 표현하고 있다. 그 속에서 주인공은 삶과 죽음의 근본적인 정체성을 찾아 고뇌한다.



[도판3]



[도판4]



[도판5]



[도판6]

이 부분이 본인 작품의 주제의식과 공통점이라 할 수 있고, 그 공통점은 또 작품의 주요 소인 ‘물’의 상징성에서도, 찾을 수 있었다. 주인공 쿠사나기에게 물이 상징하는 의미는 ‘고독’이다. 물은 ‘우울의 원소’인 것이다.[도판6] 이렇게 공포스러운 물질인 물속에서 쿠사나기 소령이 느낀 두려움, 불안, 고독은 너무나 당연하며 또한 물은 어둠을 증대시키기 때문에 그가 물속에서 느낀 어둠 역시 너무나 당연한 것이다. 쿠사나기 소령이 물속에서 잠수하여 느낀 고독은 공포의 고독을 넘어서 죽음의 고독이다. 그녀는 죽음의 우주에 삼켜져 있는 것이다. 그 안의 고독은 절망의 고독이며 더 이상 삶에 대한 희망이 없고 무덤 속에서 느껴야 하는 어두운 고독이라고 할 수 있다.<sup>8)</sup> 그러면서 물은 또 생명과 탄생의 공간을 상징

한다.[도판5] 즉, 물속은 마치 탄생과 죽음이 공존하는 ‘우주’와 같고 또, 자신과 대면하는 공간이다.[도판3,4] 본인 작품에서는 직접적으로 물의 세계가 표현되지는 않지만, 검은 배경에 흰 선으로 그려진 주인공이 움직인다. 본인 작품 속의 이 검은 공간은 쿠사나기의 물과 같이 고독과 죽음, 탄생, 그리고 자신과 대면하는 공간을 표현하고자 한 것이다. 인간은 우주 속의 별처럼 홀로 태어나고, 또 죽어간다는 것을 작품의 검은 공간은 상징하고 있다.

## 2. 핑크 플로이드의 'The Wall'

영화 'The Wall'은 1965년에 영국에서 결성된 핑크 플로이드(Pink Floyd)라는 록 그룹의 앨범을 1981년 알란 파커 감독이 만든 뮤직비디오 형식의 영화이다. 멤버 중 한 명인 로저 워터스(Roger Waters)의 자전적 이야기를 영상화한 뮤직 비디오로, 스타일의 단순한 음악 영화라고 하기 어려울 정도로 치밀한 구성력과 복잡한 사상을 다루고 있다. 주인공의 암울한 연기와 쇼킹한 영상, 그리고 독특하고, 수준 높은 애니메이션으로 전 세계 영화팬들에게 놀라움을 안겨 주었다. 여기에 핑크 플로이드의 폭발적인 사운드와 알란 파커의 감각이 어우러져 상징적이고 예술적인 영상이 현대사회의 물질주의와 인간 소외 현상[도판7]과 그에 따른 인간의 억압된 심리를 암시적이고 환각적인 이미지[도판8]로 전하고 있다. 특히, 아직도 세계 곳곳에서 자행되고 있는 전쟁과 전체주의적 가치관에 대한 반발, 사회적이고 시대적인 상황에 상처받고 파괴되는 개인의 영혼과 삶을 상징적으로 표현하고 있다.



[도판7]

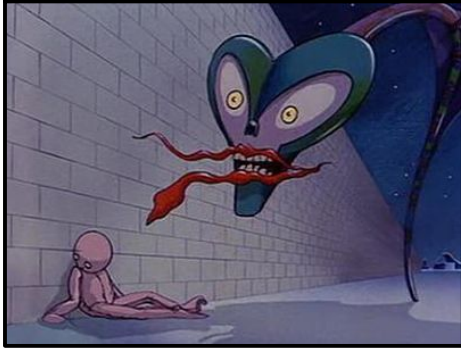


[도판8]

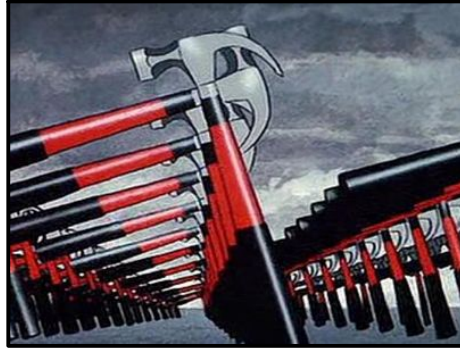
註8) 애니메이션인 오시이 마모루/류/류우동/백산출판사/p48~40



구체적인 내용을 살펴보면, 사회적 억압에 반항적인 주인공 핑크는, 전쟁으로 아버지를 뺏기고 어머니의 억압, 마약과 섹스로부터 받은 상처로, 변질되어 버린 부조리한 사회의 모습과 전쟁과 파시즘 등의 환경이 한 인간을 사회로부터 어떻게 좌절시켰는지에 대한 독설



[도판9]



[도판10]

과 강한 비판을 하고 있다. 학교의 틀에 박힌 교육과 아내의 외도, 가수라는 상품으로서 그를 대하는 주변 사람들의 도구주의적인 태도 등은 주인공을 깊은 고독과 공허감으로 스스로의 높은 벽을 만들게 된다. 그 속에서 그는 ‘벌레’로[도판9] 상징되는 세계의 권위주의의 모습에 고문당하고 사람들에게 테러를 가하고 반항하는 세력들에 폭력을 행사하는 모습은 마치 나치를 연상하게 되는데 이것은 인간 내면의 파시즘[도판10]을 영상을 통하여 보여주려는 의도로 보인다.<sup>9)</sup>

이 작품은 개인의 삶이 역사적이고 사회적인 상황과 타인과의 관계로부터 자유로울 수 없다는 것을 보여 준다. 즉, 다수라는 힘의 논리로 일반화된 가치관은 거기에 동화될 수 없는 소수를 억압하게 된다. 억압받은 소수는 저항하거나, 또는 동화되어 힘을 얻거나 아니면 파멸한다. 이렇게 억압하는 인간, 억압당하는 인간은 서로 공존 할 수밖에 없다. 본인 작품에도 이와 비슷한 주제 의식이 내포 되어있다. 즉, 본인 작품의 주인공은 ‘The Wall’의 주인공처럼 억압받고 세상과 소통하기 어려운 존재이고 저항하는 존재이다. 차이점은 ‘The Wall’의 주인공은 외부에 저항하지만 본인 작품의 주인공은 스스로에게 저항한다는 것이다.

註9) 디지털 영상의 창작을 위한 상징주의적 표현방법에 관한 연구/김성우/동명정보대 석사/2004 p23~25

## 제3절 본인 작품 분석

### 1. 시놉시스

본 작품은 개인적이고 지극히 내밀한 개인적인 사유와 경험을 서커스라는 상황에 투사하여 애니메이션으로 표현한 것이다. 본인은 이 작품에서 자신과의 싸움에서 승리하여 인간적인 성숙과 그에 따른 삶과 죽음의 완성도를 이루고 싶은 욕망, 그리고 그 욕구에 미치지 못하는 나약한 자신을 대하는 고통을 표현하고자 하였다.

주요 설정은 무대 위에서 공연하는 광대와 관객들이며, 광대는 관객들의 관심을 끌기 위해 애쓰지만 돌아오는 것은 잔인하리만큼 냉담한 반응 뿐 이었다. 관객들은 급기야 졸게 되고 주인공은 더 초조해진다. 결국 주인공은 줄 위에서 곡예를 하다가 아래로 떨어져 산산조각이 난다. 그때서야 관객들은 관심을 보이기 시작하고 주인공을 비웃는다. 마지막에는, 다시 제작자와 주인공 얼굴이 교차되면서 주인공이 작가의 다른 자아이고 분신임을 상징적으로 표현하고 애니메이션은 끝을 맺는다.

### 2. 제작노트

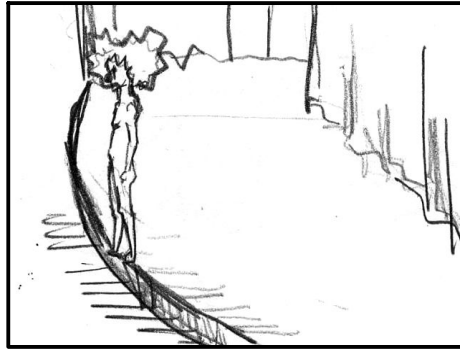
본인은 우연한 기회에 ‘판토마임’을 접하게 되었고 이때의 인상 깊은 느낌을 살려 작품의 모티브로 삼게 되었다. 판토마임과 애니메이션과의 연관성에 주목하고, 판토마임의 화려한 몸짓 속에 감추어진 세계를 그림이라는 구체적인 행위로 표현하고자 하였다. 이러한 그림의 연속으로 이루어진 애니메이션은 두 장르가 보다 소통할 수 있는 관계임을 보여주고 있다.

작품의 ‘퍼포먼스를 하는 공연자와 그를 바라보는 관객’이라는 설정[도판12]은 여기에서부터 출발하게 된 것이다. 자신과 대면하는 자아와의 갈등이라는 주제와 연관성이 깊기 때문에 ‘공연자와 관객’의 구도는 가장 중요한 설정이라 할 수 있다. 또한, 자학적인 행위로 써, 칼로 찌르거나[도판13], 스스로 머리를 밀거나[도판14], 높은데서 떨어져 몸이 산산조각이 나는 등의 표현으로, 내면의 고뇌와 그에 따른 고통을 상징한다. 이것은 육체와 정신의 관계에 대한 작가의 생각과 인간적인 굴레로부터 자유로워지고 싶은 열망을 표현하는 것이

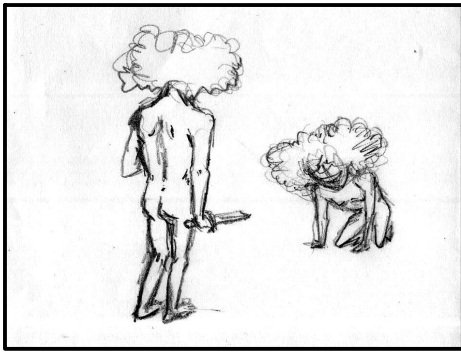
다.



[도판11]



[도판12]



[도판13]



[도판14]

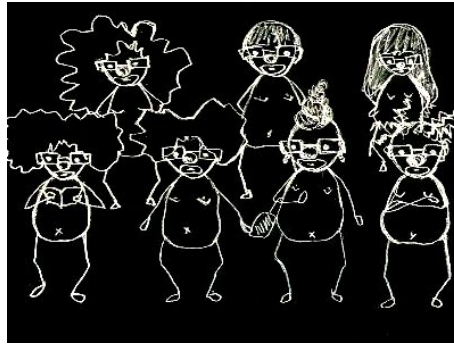
작품의 등장인물들은 서로 연결(connecting)되어 있다. 처음에는, 작가가 등장하면서 주인공 캐릭터를 그린다(drawing). 그 캐릭터가 움직이기 시작하고, 다른 등장인물들을 그린다. 마지막에는 다시 작가와 주인공이 서로 겹치면서, 연결되었다는 것을 보여준다. 이것은 내적 갈등을 유발하는 자아로서 끊임없이 재생하고 서로 충돌하는 상황을 표현하고자 한 것이다.

초기 캐릭터 디자인은 등장인물들이 똑같이 생긴 설정이었다.[도판15] 하지만 다중적인 자아를 상징하기에 적합하지 않다고 생각하여 서로 구별 할 수 있는 차이를 주는 것으로 수정해 나갔다.[도판16] 이것은 시각적인 단조로움을 피하는 효과를 줄 수 있었다.

다중 적 자아라는 소재는 대체적으로 주관적 요소가 강하기 때문에 표현하는데 있어서 일반적인 감정이입에 어려움이 있었다. 작품의 설정과 이미지가 조금씩 단순해진 이유는 바로 여기에 있다. 설정과 이미지는 단순해졌으나 진행되는 퍼포먼스에는 특징을 부여하기 위해 노력하였다. 가령, 공을 타거나 외출 위에서 자전거를 타는 장면 등은 작가의 내적인 불안감과 삶에 대한 두려움을 강조한다. 즉, 언제나 혼자 위태롭게 인생을 살아간다는 것과 결국 죽음의 길 역시 혼자 갈 것이라는 두려움을 상징한다. 코믹한 몸동작은 나약한 자신을 숨기기 위해 반어법적으로 과장된 행동들이다. 스스로에게 부끄러워질수록 행위는 더욱 우스꽝스러워진다. 이러한 모든 상징성은 두려움과 불안감에서 자유로워지고 싶은 마음의 표현이라 할 수 있다.



[도판15]



[도판16]

### 3. 캐릭터 설정

캐릭터 설정은 몇 단계를 거치면서 디자인과 이미지에 변화를 주었다.[도판17-22] 처음에는 광대 이미지에 우울한 눈과 얼굴[도판17]을 갖고 있으면서 우스꽝스러운 행동을 하는 역설적인 인물을 구상했으나, 캐릭터의 디테일이 의미전달을 방해하여 어려움이 많았다.

그래서, 현재 모습의 캐릭터로,[도판22] 단순하게 변형시켜 작가를 표현하는데 보다 본질적인 모습을 갖추게 되었다. 또 캐릭터는 옷을 입고 있었다가 나중에는 옷을 입지 않는다. 의복은(입었거나 입지 않았거나) 본 작품에서 몇 가지 중요한 상징성을 가지고 있다. 예를 들면, 옷은 육체의 한계를 나타내며 옷을 벗어 버리는 행위 또는 입지 않은 모습 등은 육

체로부터 자유로워지려는 정신을 상징한다고 할 수 있다.



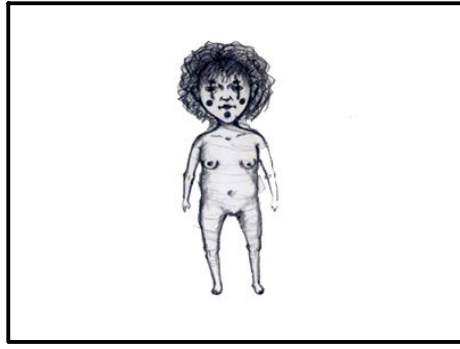
[도판17]



[도판18]



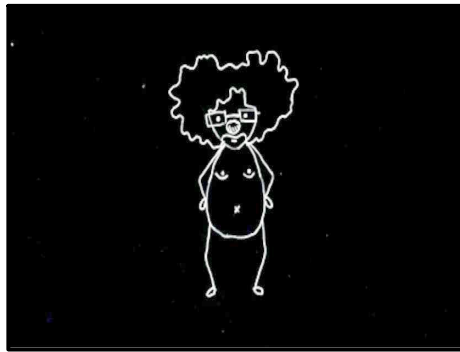
[도판19]



[도판20]



[도판21]



[도판22]

#### 4. 제작기법

제작기법은 ‘페이퍼 애니메이션’을 기본으로 하고, 오프닝(Opening)과 클로징(Closing) 부분은 작가가 직접 등장하는 ‘로토스코핑 기법’을 사용하여 강조와 암시의 완결성을 주었다. 로토스코핑의 특징은 화면의 배경 및 인물이나 동물 등의 형태는 물론, 그 동작까지 실경(實景)·실물(實物)과 똑같은 사실성(寫實性)에 입각하여 그림을 그리고(drawing) 촬영하는 것[도판23,24]이 특징이고, 오프닝과 클로징을 비슷한 설정과 같은 기법으로 제작한 것은 시(詩, poem)에서 말하는 수미상관법[首尾相關法]<sup>10)</sup>을 응용한 것이라 할 수 있다.

로토스코핑 이외 부분은 종이에 한 장 한 장 그린(drawing), 페이퍼 애니메이션 기법으로, 기계적인 느낌보다 작가의 감정을 잘 나타낼 수 있는 감각적인 선으로 표현 되어, 예술적 경향을 직접적으로 표현시킬 수 있고 작가주의적인 작품을 제작하는데 적합한 기법이라고 할 수 있다.



[도판23]



[도판24]

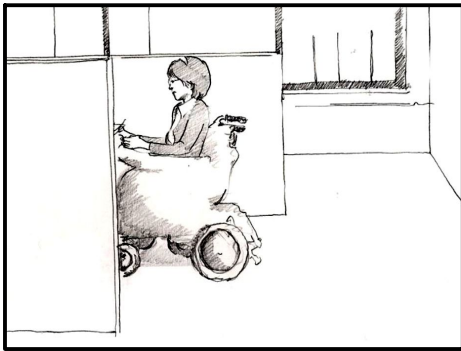
채색은 모노톤을 유지하며 제작 방식에 따라 흑백을 역전시키는 방법을 선택하였다. 즉, 로토스코핑 부분은 흰 배경에 검은 선으로 표현하고 현실세계를 상징하고, 페이퍼 애니메이션 부분은 검은 바탕에 흰 선을 사용하여, 작가가 삶과 죽음 그리고 자신과 대면하는 우주적인 공간을 상징하고 있다.

註10)수미상관법은 문학적 구성법의 하나로 주로 시가(詩歌)에서 많이 쓴다. 첫 연을 끝 연에 반복해서 쓰거나, 비슷한 내용의 구절이나 문장을 반복적으로 배치하기도 한다. 운율을 중시하고 의미를 강조할 때 쓰는 주요 표현수법의 하나이며, 소설, 수필, 영화 등 다양한 장르에서 활용된다.-<http://dic.search.naver.com>

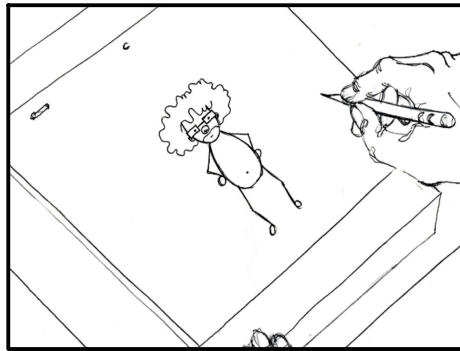
## 5. 내용

### (가) 기

휠체어를 탄 작가의 모습[도판25]이 보이고 그림을 그리는 손까지 zoom in 되면서 클로즈업한다. 화면에 잡힌 손이 캐릭터를 그린 후[도판26], 연필 끝으로 건드리면 캐릭터는 움직이게 된다.[도판27] 이 부분부터 페이퍼 애니메이션이 시작되고, 작가에 의해 탄생되고 생명을 얻게 된 주인공은 자신과 닮은 또 다른 캐릭터를 그리면서 생명을 주는 과정을 되풀이 한다.[도판28] 등장인물들 중, 주인공은 작가인 본인을 상징하고, 그 외 캐릭터는 자신을 바라보는 다른 자아를 상징한다. 주인공은 자신 안의 다른 자아를 관객으로 퍼포먼스를 시작하게 된다



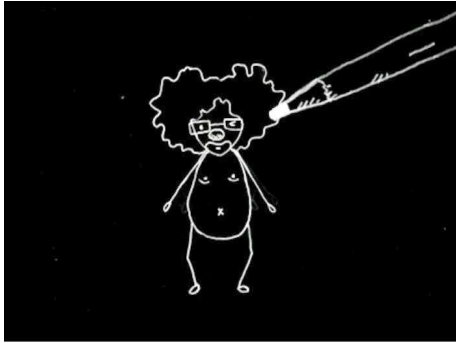
[도판25]



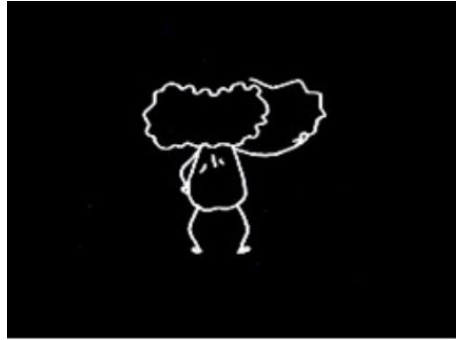
[도판26]

### (나) 승

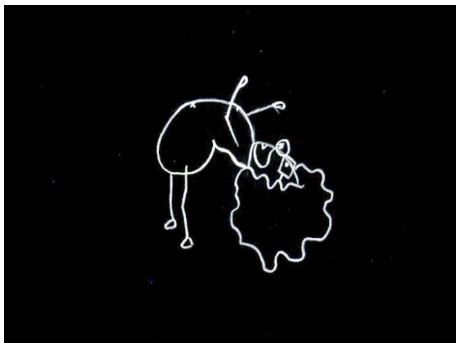
첫 퍼포먼스는 기본적인 아크로바틱 동작을 하면서[도판29] 관객들의 반응을 살핀다. 관객들은 각자 대화를 나누고 주인공에게 관심을 주지 않는다.[도판30] 관객의 반응에 당황한 주인공은 공을 타면서 접시돌리기를 하는 등 더 고난위도의 묘기를 펼치지만 관객들은 기지개를 펴는 등 더욱 더 무심해지고 주인공은 결국 공에서 떨어지는데 [도판31] 관객들은 조금도 신경 쓰지 않고 급기야 즐기 시작한다.[도판32]



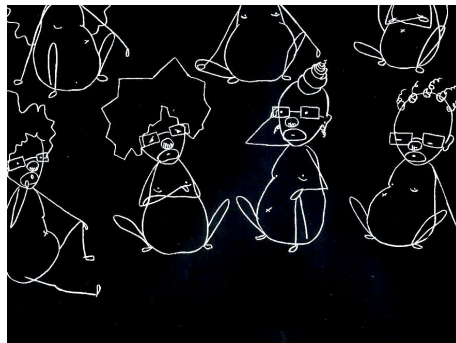
[도판27]



[도판28]



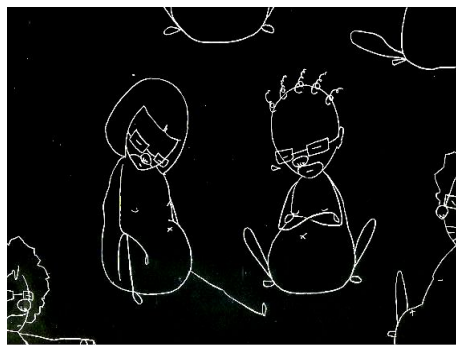
[도판29]



[도판30]



[도판31]

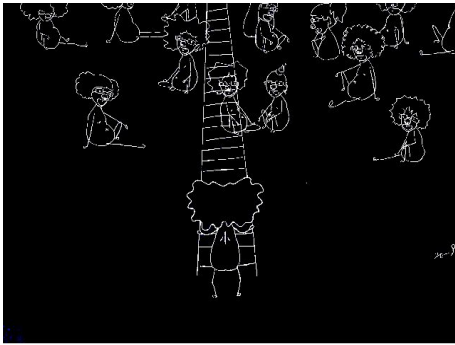


[도판32]



(다) 전

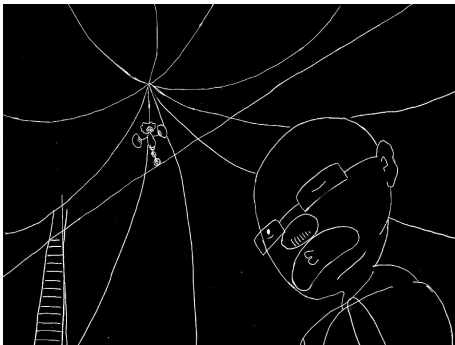
주인공이 관객의 흥미를 끌려고 하면 할수록 관객들은 점 점 더 지겨워한다. 주인공은 다시 뛰쳐나가고 사다리를 가지고 들어와서 사다리를 오르기 시작한다.[도판33] 사다리 끝에는 곡예를 위한 외줄이 있었다. 줄 위에서 주인공은 외발자전거를 타며 아슬아슬 곡예를 하다가 떨어지려고 한다.[도판34] 간신히 한 팔로 줄에 매달려 있으면서 즐기고 있는 관객들을 내려다본다.[도판35] 매달려 있던 주인공은 결국 아래로 추락하게 되고 주인공의 몸은 산산 조각이 난다.[도판36,37,38]



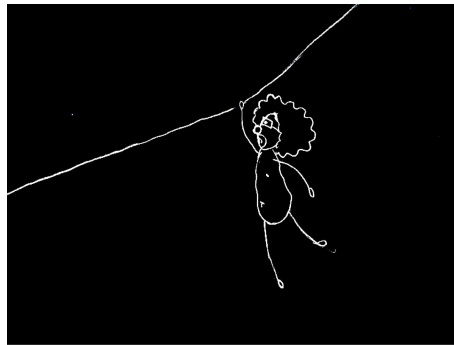
[도판33]



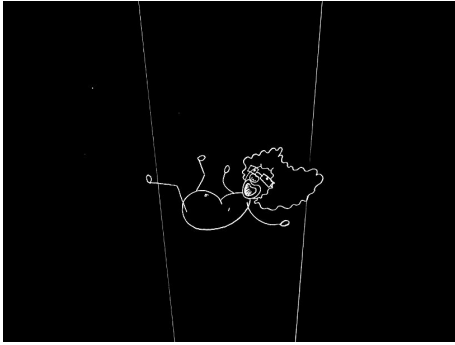
[도판34]



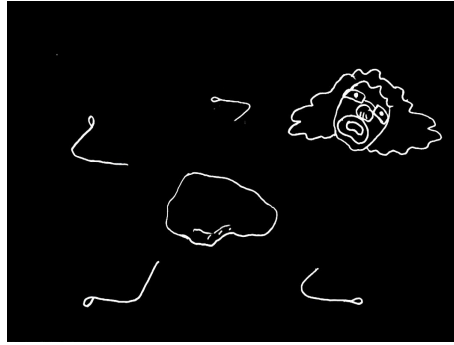
[도판35]



[도판36]



[도판37]



[도판38]



[도판39]



[도판40]

그때서야 관객들은 조금씩 흥미를 갖기 시작하고 떨어지는 주인공을 보며 박장대소한다.[도판39] 관객들은 산산 조각이 난 주인공 주위로 모여들어 부서진 조각들을 하나씩 주워간다.[도판40] 주인공의 사지는 뿔뿔이 흩어지고 머리만 남는다.

(라) 결

머리만 남은 주인공의 모습[도판41]이 사라지면서 다시 작품을 제작하는 작가의 모습이 로토스코핑 기법으로 전환되면서 캐릭터 얼굴과 오버랩 된다.[도판42] 마지막 장면에서 주인공이 작가 자신임을 한 번 더 암시하고 무심한 일상으로 돌아간다.

결말의 의미는 문제가 해결되지 않는 한계와, 다시 버거운 일상만 남게 됨을 암시하고 결국 작가는 자신의 한계와 싸움을 계속하게 된다는 것을 상징한다.



[도판41]



[도판42]

### 제3절 결 론

인간의 예술 활동은 작가만이 갖는 내면세계의 표출이지만 보편적인 인간의 본성에서 자유롭기는 어렵다. 어느 시대, 어느 사회나 인간의 삶이 있는 곳이면 공통된 인간성이 존재한다. 예를 들면, 약육강식의 폭력성, 물질에 대한 욕망, 교만, 나태 이와는 반대되는 자기희생, 사랑, 이타심 등이 있다. 이런 요소들이 인간의 삶을 이루고 사회와 시대를 만들어 간다. 상징주의가 알려지기 시작한 19세기는 산업혁명의 여파로 실용주의와 도구주의가 널리 퍼지고 사람들은 정체성에 큰 혼란을 겪었다. 예술가들은 삶과 죽음에 대해 고뇌하면서 염세주의에 빠지고 인간의 부정적인 특성이 부각되었다. 그 후, 더 많은 역사적인 소용돌이와 더 강하게 짓밟히는 인간성 속에서 100년이 넘는 시간이 흐르고 지금의 현대사회가 되었다. 정체성의 혼란을 겪으며 이 시대를 살아가는 인간으로, 애니메이션 작가로서 고뇌의 산물로 지금의 작품을 제작하게 되었다.

본인의 작품은, 이미지나 색채보다는 처음부터 끝까지 주인공의 퍼포먼스를 따라가면서 진행되기 때문에 상징성이 주로 주인공의 행위로 나타난다. 이 같은 퍼포먼스를 통해 자신과 대면하고 세상과 대면하는 자아를 표현하고자 하였다.

작품의 주인공이 행위로서 자아의 상태를 표현한 것이 본인의 내면 상태를 간접적으로 대변할 수 있어서 그 부분에 비중을 두고 제작하게 되었다. 그러나 인력과 제작환경의 제약으로 여러 가지 몰핑(이미지가 변형되는 움직임)과 같은 애니메이션의 장점을 잘 표현하지 못한 점은 앞으로 더 노력하여 보완할 부분이라고 생각한다.

끝으로, 본 작품은 자아에 대한 부정적인 것을 극복하고 성숙한 인간이 될 수 있는, 명쾌한 해답 역시 주지 못했지만, 본인이 궁극적으로 찾고 싶은 것은 ‘긍정’이고 ‘밝음’이라는 것을 말하고 싶다. 언젠가는 ‘완전한 긍정’을 표현하는 작품을 제작하여 세상과 소통할 수 있게 되기를 바란다.

참고문헌

- 1) 몽크 몽크/에바르드 몽크 지음/ 이충순 옮김/ 다빈치/2000년
- 2) 몽크, 쉴레, 클림트 표현주의/김광우/미술문화/2003
- 3) 디지털 영상의 창작을 위한 상징주의적 표현방법에 관한 연구/김성우/동명정보대 석사/2004
- 4) 상징주의 미술/루시드-에드워드/열화당/1996
- 5) 세계영화문화사전/박성학/집문당/2001
- 6) 서양 미술의 이해/오병욱/일지사/2001
- 7) 애니메이션 오시이 마모루/류우동/백산출판사/2005
- 8) 인간과 상징/칼 융/열화당/1996
- 9) 이미지와 상징/미르치아 엘리다데/까치/1998
- 10) 예술이란 무엇인가/수잔 K 랭거/고려원/1993
- 11) 미학입문/조지 디키/오병남, 황유경 역/서광사/1980
- 12) 애니메이션, 이미지의 연금술/한나래/김준양/2001
- 13) 애니메이션 영상미학/한창완/한울아카데미/1998
- 14) 초현실주의 회화의 상징성을 근거로 한 본인 작품 연구/건양대학교 대학원 미술학 석사 논문/강혜련/2006
- 15) 19세기 미술 /니콜 튀펠리/생각의 나무/2005/
- 16) 네이버 사전 <http://terms.naver.com/item.php?dlid=6&docid=5710>
- 17) 네이버 사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=743232>
- 18) 네이버 사전 <http://dic.search.naver.com>