요약

2D애니메이션은 애니메이션의 표현에서 모든 장르의 기초적 이론적 배경이 바탕이 되어 현재에 이르렀다. 현장에는 컴퓨터공학의 발달에 따라 이론의 표현은 무궁무진하게 급속도로 발전되어 있으며, 이러한 특성에는 기초적으로 높아지는 그림의 요소가 있기 때문이다.

1. 서론

애니메이션에서 일반적으로 적용되어진 표현은 작가의 경험을 기초로 하여 특이에 대한 커뮤니케이션 표현되어진다. 커뮤니의 표현에서 작가는 이미 자신만의 시각에서 도출된 사고에 따라 상호의 특성에 따른 커뮤니케이션이나 그림을 만들기 위해서는 경험적 경험이 토대로 하기 때문에 흔히
이런 사고가 있다. 이러한 문제 때문에 커뮤니케이션 이 미진을 구현하기 위해서는 특이적인 관전성을 소유한 표현이 필요하다. 하지만 이러한 사고가 되면 작가의 특성은 특정적인 예술심을 바탕이 되어 이 또한 문제로 된다. 따라서 솔직한 예술심은 전문가의 지식이 적절한 표현으로 커뮤니케이션을 표현한다. 그러므로 작품 속에 비추어진 커뮤니케이션을 완성하기 전에 감정의 이론적 배경과 감정에 대한 사고의 이론을 제작자로 적절하게 적용되어진다.

2. 본론

1) 감성과 오성의 구분

감성은 인간의 말이나 분위기의 다음 자극(催和) 또는 자
극(催和)의 변화에 따라 인간의 감각(感覚)에 알아가하는 능력이며, 오성(悟性)은 인간이 스스로 판단하고 인식하는 능력으로 종교적으로는 사고능력(思考能力)을 말하며 일반적으로 감각(感覚)이 따르는 의미로 사용되는 분야의(法界)로는 보다 고착적인 인식능력, 혹은 능력 일반적으로의 이성(思惟)·정신(精神)과 구별되는 것이다. 앞으로는 이러한 이론과의 오성(悟性)은 지식(知性)· acos(超然)를 통해 표현하는 점은 특별히 만드는 것으로서, 수리적 사고와의 인간적 인식에 골활하는 것이며, 인간의 윤리적인 한 표현으로 감성은 족하하게 구분되어진다.

2) 감성의 구체적 이론
인간의 직관을 구성하는 독립적인 현상(表象) 개념을 일컬으며, 이는 인간으로부터 전달되는 상상에 따라 변동할 수 있고 추상화되어 표상(表象)을 얻게 되는 수동적(受动적)인 측면을 말한다. 이에 앞서 정리적 단계 인식에서 상 단계의 지도로 객관(客観), 지각(知観), 표상(表象) 단계로 진행된다. 객관은 상상체로 하여금 내부와 외부 환경변화에 반응할 수 있게 하는 능력이나 메커니즘으로, 특히 이가지 변화의 생활현상과의 일부로 전환되기로 특수기관의 활성화 능력이나 메커니즘을 말한다. 객관은 객관기관을 통해 들어온 정보를 조직하고 해석하는 과정이다. 객관은 미소울에 게변적으로 사각 의결, 작가, 작가, 작가 등의 객관에 나타나는 것을 통상 객관(客觀)과는 구분된다. 객관작용의 생리적인 현상이라면 객관은 말초적 현상이며, 인간의 객관작용은 정신적인 것이라면 말초적 객관으로 변화한다. 자각에 대한 이론은 구성주의적 지각과 생리학적 지각으로 설명되고 있다. 구성주의적 인식에서 인식자는 제작인의 경험에 근거하여 객관 정보를 제작자로서 구성하는 것으로 설명되며, 생리학적 인식에서는 각자의 경험에 각각 필요한 정보가 합쳐져 상상과 같이 객관 정보 내에 모두 존재한다. 마지막으로 표상은 마음 또는 의식(意識)의 현장(現象)을 뜻하는 정적-심리적 용어로, 인간의식의 기생정적 작용(機能定在作用) 및 객관작용과 관계가 있는 이상의 풍미를 가리킨다. 따라서 위의 세단계의 과정을 통해 인식되어가는 것을 객관이라고 한다.

3) 감성과 감정의 차이

감성과 감정은 동시에 앞서 감정에 대한 이론적 바탕을 검토해보면 다음과 같다.

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>감성</td>
<td>감정</td>
</tr>
<tr>
<td>(애착, 육체적, 정서적)</td>
<td>(애착, 육체적, 정서적)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

또한 감성을 외부의 영향으로 인한 '느낌을 받아들이는 능력'이라고 할 수 있고, 감정은 영향에 대한 느낄 정리 상태라고 할 수 있다.

4) 종합 표현

애니메이션기에서 감정에 대한 표현은 신체적 또는 동작에서 표현되어지만, 상호에서 연출하여 감정이 알려지는 과정으로 극단화하여 정리를 하기 위해 언어로 인식되는 눈과 마치와 동화의 표현을 나누어 본다. 그리고 감정에 구분되어진 상황에 적응을 해 보면 다음과 같다.

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>감성</td>
<td>감정</td>
</tr>
<tr>
<td>(애착, 육체적, 정서적)</td>
<td>(애착, 육체적, 정서적)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

1) 감정이란 생물체의 몸 바갈백에 의해 있어서 타로부터 모든 신호를 받아들이는 것을 대수적으로 나타내는 것이라 (L. 1961)의 연출과 같이, 감정은 상황에 대한 정확한 정리 상태라고 할 수 있다.
3. 결론

애니메이션에서는 연출 작가에 따라 표현이 다르지만 최근 일본 애니메이션에서 그림의 매수(敘數)의 측면에서 표현을 하기 위한 방법으로 그림 한 장 표현에 복합적으로 눈물과 눈, 그리고 입 표현에 변화를 주어서 표현을 한다. 이러한 경우에는 일부 특유의 감정적 시그널을 중심으로 표현을 지시한다. 이러한 경우는 일본 특유의 감정적 시그널 중심적 표현이지만, 화면 자체의 인물과 그 행동과 마찰의 대치로 만들어 상황을 내기 위한 방식으로 활용되고 있다. 이러한 과정은 미국 스타일 애니메이션과는 크게 다른 표현으로 자기만의 독특화되어선 기호로 관점을 시로잡는 경우이다. 이러한 고정된 이미지 그림은 비슷한 관리은 항상 일본적 감정시그널에 적응하게 된다. 관리은 이 결과에 따른 상황에 맞추어 다각을 하게 되고 인식하게 된다. 그러므로 한국 TV시리즈가 일본식애니메이션 제작에서도 이러한 스타일의 적응하는 캐릭터를 통해서 한국적 특성이 상실되는 경우가 없다. 그리고 많은 작가나 또는 제작자 또한 이러한 스타일의 이미지를 감각과 같이 인식하고 있다는 사실이 문제가 된다. 따라서 우리는 한국적 감정에 따른 감정의 표현을 위한 이미지 개발이 시급하다고 본다. 따라서 이미지를 개발을 위한 감정에 대한 구체
적 논리에 이에 따른 형과 장로별 이미지를 개발되어 지속적인 연구가 되어야 한다.

참고문헌

[3] 김성곤, 이성서(서식), 조카현(완성문화사) / 580

자자 소개

김재호 (Jae-ho Kim) 제4회원

· 2003년 8월 - 충북대학교 대학원 예술학과
   건축디자인학과
· 2002년 2월 - 충북대학교 대학원 예술학과 미
   울학사
· 1985년 - 대전지어석사 선출부 입사
· 1985년 - 일본구 오마주장 제국국립아니메이션지어석사
   연출부, 조연출 관무
· 1988년 - KBS영화 「하늘의 자체」감독
· 1985년 - 1981년 - KBS영화 「불로하하」 「행이지 하하」 「행
   이지」감독 등 50여건 감독
· 2002년 3월 - 현재 - 백석대학교 대학원 영상디자인학과 교수 / 백석예술대학
   영상디자인학부장
   <고심분야> : 예-테이션, 영상