

## '원령공주'의 장면 연출에 관한 연구

-등장인물의 동태(動態)를 중심으로-

오 정 석\* 윤 호 창

한양대학교 디자인 대학원\*, 한양대학교 정보통신 대학원

## A Study on Frame Directing of 'Mononoke Princess'

Oh Jeong-seok\* Youn Ho-chang,

Graduate School of Design, Graduate School of Information & Communication  
in HanYang University

E-mail : [davido@empal.com](mailto:davido@empal.com), [god1248@chollian.net](mailto:god1248@chollian.net)

### 요 약

장면 연출에 있어서 애니메이션은 작가의 시각이 미리 앵글의 설정구도를 각 프레임별로 기획하여 의도된 움직임으로 연출한다. 장면에 등장하는 인물들은 작가의 의도된 움직임을 가장 충실히 구현해내는 요소이며 이들의 '동태(動態)'는 해당 작품을 이해하는데 있어 중요한 역할을 하게 된다. '원령공주'에 나타나는 등장인물들 간의 심리적 대립 구조를 중심으로 등장인물의 움직임에 대한 '동태'를 분석함으로써 그 특징을 연구해 보고자 한다.

### Abstract

When a director produces motion frame with angle of camera, a director has intention of framework about each frame of animation. Charactors who appear in scene are element that have embodied intended motion of writer most faithfully and their motion acts important role to understand relevant work. Characters of frame are elements. In "Princess Mononoke", We study the characteristic of analyzing the characters' motion through structure of psychological conflict in animation.

### I. 서론

영상 미학적 측면에서 애니메이션이 실사 영화(live action)와 다른 점은 장면 연출에 있어서 카메라 중심이 아닌 작가 중심이라는데 있으며 이는 작가의 시각이 미리 앵글의 설정구도를 각 프레임별로 기획하여 의도된 움직임으로 연출한다는 의미이다.[1] 각 장면에 등장하는 인물들은

작가의 의도된 움직임을 가장 충실히 구현해내는 요소이며 이들의 '동태(動態)'는 해당 작품을 이해하는데 있어 중요한 역할을 하게 된다. 이런 움직임의 특징을 잘 드러내는 작가로서 일본의 미야자키 하야오가 있다. 그의 작품에서는 어떤 고정된 포즈가 없으며 움직임은 전부가 중간포즈로 진행되어 다음 장면으로 연결된다.[2] 이에 그의 작품 '원령공주'를 대상으로, 등장인물들 간의 심리적 대립 구조를 중심으로 한 주요 장면

에서 등장인물의 움직임에 대한 '동태'를 시각 심리학적 영상 미학으로 그 분석 틀을 삼아 그 특징을 연구해 보고자 한다.

작품 분석에 앞서 셀 애니메이션과 그에 따른 카메라 워크와 그 의미를 파악하고 '영상 미학'에 대해 이해하고자 한다. 마지막으로 작품 '원령공주'에 대한 이해와 '대립 Scene'별 등장 인물의 '동태 분석'으로 결론을 맺고자 한다.

### 1. 셀 애니메이션

1915년 얼 허드 (Earl Hurd)에 의해 고안된 셀 애니메이션은 셀룰로이드라는 플라스틱 평면 비닐에 움직이는 캐릭터만을 각 프레임별로 설계하고, 주요 배경은 그대로 두는 방식으로 개발되었다. 실제 최초의 셀 애니메이션은 배경 또한 셀에 그려서 동화와 겹치게 촬영하는 방식을 사용했었다. 셀 애니메이션은 우선 셀룰로이드판에 직접 그림을 스케치하지 않는다. 셀의 특성상 데생의 선을 묘사하고 수정하는 작업이 불가능하기 때문이다. 그래서 레이아웃과 원화 및 동화작업은 일단 종이에 하게 되며, 그러한 그림들을 트레이스하여 셀에 옮기게 된다. 현재는 종이에 그린 그림을 셀에 자동으로 복사하는 제록스 방식을 사용하고 있다.

제작과정은 그림 애니메이션의 제작과정과 동일하지만, 프로덕션 부분에서는 차별화된 과정을 보이고 있다. 셀 애니메이션은 다음과 같은 과정을 프로덕션에서 진행한다.

레이아웃 → 원화 및 배경 → 동화 → 검사 → 선화 → 색지정 → 채화 → 특수효과 → 촬영

레이아웃은 설정된 캐릭터와 프로덕트의 모델링을 기반으로, 전제된 배경과 상황 및 역사성을 기반으로 각 프레임과 앵글의 구도를 사전에 계획하는 일종의 기초데생을 의미한다. 레이아웃이 완료되면 그것에 의해 원화를 그리게 되는데, 원화는 주요 캐릭터의 위치를 지정하고, 캐릭터의 표정과 방향, 동작의 흐름 등을 명시한다. 즉 움직임의 시작과 끝에 해당하는 동작을 위주로 그림을 그리는 단계이다.

동화는 원화를 기준으로 움직임의 시작과 끝이 부드럽게 흐를 수 있도록 중간단계의 동작을 프레임별로 그려 주는 단계이다. 원화와 동화가 완료되면, 검사를 하고, 이어서 선화를 진행한다. 선화는 종이에 그려진 원화와 동화를 제록스나 핸드 트레이스의 방법으로 셀에 옮기는 단계이다. 이어서 각 캐릭터와 소품에 대한 색 지정을 진행하여 채색을 하게 된다. 이후 특수효과를 첨가하고 완성된 셀을 모아 콤마를 지정, 촬영을 하게 된다. 이러한 셀 애니메이션의 제작방식은 크게 디즈니메이션이 주로 사용하는 풀 애니메이션 방식과 저패니메이션이 사용하는 리미티드 애니메이션 방식으로 나눌 수 있다.[3]

### 2. 셀 애니메이션에서의 카메라 워크

애니메이션 카메라는 그 특성상 피사체에 대해서 1~6피트 정도의 범위에서 전진, 후퇴하는 등의 제한된 움직임만 가능하다. 따라서 피사체에 대해 카메라를 오른쪽으로 Xcm 움직인다고 할 때 카메라는 멈춰두고 피사체를 Xcm만큼 움직이는 방식으로 카메라 워크를 진행한다. (이와 같은 특성으로 애니메이션의 카메라 워크를 TABLE WORK라고도 한다.) 이 경우 피사체는 ART WORK, TABLE이라고 불리는 화판 위에 설치하고, 화판을 X축(동서 방향), Y축(남북 방향), 회전축을 기어로 컨트롤 한다.[4]

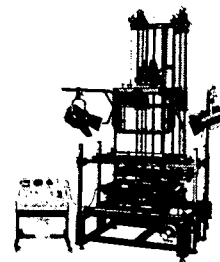


그림 1. 촬영용 스탠드

#### 2.1 기본적인 카메라 워크

용어	내용
FIX	아무런 카메라 조작없이 카메라를 고정시킨 상태에서 촬영, 카메라를 고정시켜 놓고 컷트

	안에서만 움직이게 한다.
FOLLOW	스탠다드 사이즈(영상 프레임의 크기)cell 밑으로 BG를 슬라이드 시킨다. 따라서 촬영 방법에서 애니메이션의 PAN과 유사하다
PAN	cell 이나 배경을 상하좌우로 움직여 촬영하는 방법. Follow와 차이점은 배경의 움직임이 다르다는 것이다.
CRAIN UP CRAIN DOWN	카메라의 위치를 상하로 움직여서 피사체를 찍는 방법으로 PAN에 대한 밀착 Follow와 같이 단순한 PAN UP, PAN DOWN과 다른 화면 효과를 얻을 수 있다.
T·U T·D	TRUCK UP/DOWN, 피사체에 카메라를 접근시키거나 멀어지게 촬영하는 방법이며 zoom up, zoom back과 같은 렌즈의 조작으로 유사한 효과를 나타낸다.
MULTI PLAN	다단층 촬영이라고도 하며 애니메이션 촬영에서 불가능한 입체감을 얻어내기 위하여 촬영대 위에 놓여진 cell, BG와는 따로, 카메라에 더 가까운 위치에 한층 및 그이상의 cell로 고정시켜 촬영하는 방법으로 화면의 깊이를 표현한다.

이상의 기본적인 카메라 워크를 이용하여 실제 촬영시 Follow PAN, TU하면서 PAN, TB하면서 크레인 UP 하는 식으로 복합적인 카메라 워크로 실사영화와 같은 효과를 나타낸다.

### 3. 영상의 컨텍스트 미학

미학이란 '지각하다(aisthanomai)'라는 그리스어에서 유래하였으며 그런 관점에서 영상미학은 인간의 지각적 반응을 다루는 것이라 할 수 있다.

시간을 축으로 이루어지는 영상 미학은 컨텍스트 이론의 중요성을 나타낸다. 영상 미학이란 경험을 명료하게 설명하고 강조함으로써 의미있는 상황을 연출하는 것이다. 그러므로 순간의 생동감과 예측 불가능성, 즉 변화와 비영구성은 영상미학의 중요한 요소이다.[5]

### 4. 시지각의 특징

#### 4.1 안정화 경향

인간은 대개 사물의 복잡하고 세부적인 것들을 반복적인 형태나 단순한 형상으로 인식하려 하고, 물체의 크기를 그 물체와 떨어진 거리에 관계없이 일정한 것으로 느끼려 한다.[6]

#### 4.2 선택적 시각

인간은 피사체에 대한 선택적 방식으로 정보를 받아드리고 그 방식과 배치되는 것들은 여과시켜 버린다. 영상안에서 선택적 방식은 안정된 기준점을 선별하고 그 기준으로 화면의 다른 구성 요소들을 비교한다.

#### 4.3 상승사선과 하강사선

인간은 사선을 지각할 때 대체로 왼쪽에서 오른쪽으로 읽는다. 그러므로 왼쪽에서 오른쪽으로 올라가는 차를 표현할 때 유연한 인력이 작용하는 듯 지각되며 그와 반대인 방향으로서는 더 많은 힘이 들어 보인다.

#### 4.4 좌우 비대칭성

인간은 어떤 물체가 화면의 왼쪽에 있을 때보다 오른쪽에 있을 때 더 많은 관심을 가지게 된다. [1] 화면에 두명의 사람이 좌우 대칭의 위치에 있을 때 '그사람들이 무엇을 하는가'보다 '어디에 위치하는가'에 더 관심을 가진다.

### 5. 영상의 구성

#### 5.1 쇼트(SHOT)의 범위

약어	내용	화면상의 범위
ECU	Extreme Close Up	인물의 눈, 입, 귀
BCU	Big Close Up	턱 하단과 머리 상단을 제외한 얼굴 전체
CU	Close Up	얼굴 ~ 턱 밑의 어깨선
MCU	Medium Close Up	얼굴 ~ 윗 가슴
MS	Medium Shot	얼굴 ~ 허리나 그 약간 밑 부분 까지

MLS	Medium Long Shot	얼굴 ~ 무릎 까지
LS	Long Shot	인물의 전신
VLS	Very Long Shot	인물을 인식할 수 있는 최소의 크기
ELS	Extreme Long Shot	인물을 인식할 수 없을 정도의 작은 크기

## 6. 원령 공주에 나타난 등장인물의 동태

### 6.1 분석 방법

6개의 대립선 에서의 등장인물의 동태를 아래와 같은 형식으로 분석한다. 장면적 요소로는 Shot의 크기와 형태, 시점 각도, 화면의 깊이, 접근방식, 화면구도 등이며 동태 분석의 요소로서는 벡터의 방향과 성질과 속도이다.

구성	요소	종류	상세설명
Shot	시점 각도	양각	힘, 중요성, 권위암시
		부각	양각과 비교하여 힘이 없고 평이함
	깊이	양성볼륨	실체가 있는 볼륨 크기와 형태를 가짐
		음성볼륨	양성볼륨을 제외한 공간
		광각	심도가 깊어 입체감 떨어짐
협각	심도가 얇아 입체감 표현 용이		
접근 방식	연역적	일반적 사실 → 구체적 사실	
	귀납적	구체적 사실 → 일반적 사실	
	심층 분석법	하나의 상황에 접근할 때 '명료화' 기법이나 '강조' 기법을 통해 세부적인 내용까지 분석하는 방식	
벡터	방향	x · y · z로 방향과 크기를 가짐	
	성질	등장인물의 시선이나 움직임은 연속, 발산, 수렴하는 성질을 가짐	

### 6.2 원령공주의 줄거리

무로마치 시대의 일본. 에메시족 왕가의 소년 아시타카는 인간의 공격을 받고 재앙신으로 변한 거대한 멧돼지를 죽이게 되고, 이 때문에 죽음의 저주가 내려진다. 저주를 풀기 위해서 그는 죽음을 관장하는 사슴신 시시가미가 살고 있다는 숲으로 길을 떠난다. 여행도중 아시타카는 모로에게 공격을 받은 사람들을 구하게 되고 또한 모로와 모로에게서 자란 소녀 산을 만난다. 제철소 확장을 위해 숲을 파괴하는 인간들, 불로장생의 힘을 얻기 위해 시시가미의 목을 노리는 인간들, 자신들의 삶을 위협하는 인간을 죽이려는 동물신들과의 싸움에 말려든다. 동물들을 죽이고 숲을 파괴하려는 인간과 숲을 지키려는 동물들 사이에 중립된 위치에 선 아시타카는 이들의 싸움을 저지시키려 하지만 싸움은 일어나고 인간들에 의해 숲은 파괴되고 동물들이 처참하게 죽어간다. 싸움으로 인해 인간들의 터전(에보시의 제철소)까지 모두 파괴되지만, 결국 사슴신의 희생으로 인해 숲은 다시 되살아나고 에보시는 가카스로 이리의 도움으로 목숨을 건진다. 산은 다시 숲으로, 아시타카는 에보시의 제철소에 남아 살아가게 된다.

### 6.3 주요 등장 인물

이름	성격
아시타카	야마토(大和)왕조와의 싸움에 져서, 북쪽 땅의 끝에 숨어사는 에미시 일족의 젊은이. 마을을 지키기 위해 타타리 신에 화살을 쏘 죽음의 저주를 받게 된다.
원령공주	산견(山犬, 모로족)에게 길러진 소녀. 숲을 침략하는 인간들을 무척 중요하고 있다.
에보시	심산의 산기슭에서 타타라 집단을 이끌고 있는 침착한 여성, 산을 깎고, 사철을 캐내, 철을 두드려 철판을 만든다. 사회에서 추방된 자들도 사람으로 대하는 덕을 지녔다.
지코 승	사장권이라는 의문의 조직의 일원으로 있다.
모로임금	300세된 암컷의 견신. 사람의 언어를 이해하고 고도의 지능과 강력한

	힘을 지녔다.산을 길러준 부모로,산을 딸로 옆에 둔다. 시시신의 숲을 침략하는 인간을 중요해 싸운다.
을사주	인간의 언어를 이해하는 큐슈의 멧돼지신
나고의 수호신	에보시가 이끄는 석화시중에게 심한 상처를 입은 멧돼지신.
얏쿠루	지금에는 멸종한,아카시시라고 불려지는 큰 양각수.
지바시리	보통의 사냥꾼 이상으로 산야에 대한 지식을 익힌 자.
디다라 붓치	십 수 미터에 이르는 거인으로 시시신의 밤의 모습. 독특한 모습으로 반투명의 몸을 지녔다. 몸 안에서 푸른 빛을 발산하며 밤의 숲을 배회한다.
시시신	생명의 수여와 탈취를 하는 신수. 신월에 태어나 달이 차면 탄생과 죽음을 한꺼번에 되풀이한다. 그 머리에 불로불사의 힘이 있다고 믿어져 인간들에게 노려지고 있다.

6.4 등장인물의 동태 분석 결과

6.4.1 SCENE #1 [02:40~06:13] 타타라가미 vs 아시타카



그림 2. 타타라가미의 습격

나고의 수호신이 자신을 재앙신이 되도록 만든 '에보시'를 찾으러 마을로 습격하는 장면이다. 첫 장면은 재앙신의 발걸음을 CU하여 점차 그 모습을 드러내는 귀납적 방법으로 좌에서 우로 등장하는 재앙신을 표현하였고, 전망대를 무너뜨리는 장면은 Y축 방향으로 아래에서 위로, 재앙신이 마을을 습격하는 장면에서는 Y축 방향으로 좌/우를 반복하면서 Z축 방향으로 급하게 전진하는 모습을 수평면 틸팅의 구도로 하여 사태의

긴박성을 표현하였으며, 아시타카가 재앙신을 죽이는 장면에서는 긴장감의 고조로 고속으로 정면을 향해 달려오는 아시타카와 그를 쫓는 재앙신의 모습을 험각 렌즈의 효과를 사용하여 과장하였다.

6.4.2 SCENE #2 [12:56~14:10] 사무라이 vs 아시타카



그림 3. 아시타카의 대응

ELS를 통한 연역적 전개를 통해 대대적으로 마을을 습격하는 사무라이들과 그들을 피해 달아나는 마을 주민들의 모습을 통해 상황의 긴박감을 알려준다. 왼쪽 화면으로 등장해 언덕길을 내려오던 아시타카는 관조적인 태도로 습격 장면을 응시한다. 이를 발견한 사무라이들은 마찬가지로 왼쪽으로부터 MLS로 등장하여 아시타카를 화살로 공격한다. 잠시 아시타카의 시점으로 카메라 워크가 진행되고 이어 Z축 방향으로 정면을 향해 주민의 목숨을 노리는 사무라이에게 활시위를 당긴다. 재앙신으로부터 오염된 오른팔은 괴력을 발휘함과 동시에 고통을 안겨주고 CU로 이를 표현한다. 시위를 떠난 활은 고속으로 날아가는 표현으로 Y축의 MOTION BLUR 배경을 통해 화살촉을 중심으로 좌우 약 5-7도를 흔들며 화면 상단을 유영하던니 곳 사라지며 사무라이의 두 팔을 켜며 소나무에 꽂힌다.

6.4.3 SCENE #3 [19:40~21:10] 모로족 vs 에보시族



그림 4. 모로족의 습격

VLS를 통한 연역적 전개를 통해 협곡을 올라가는 에보시 일족의 이동을 나타내고 있다. 모로족의 습격에 대비하는 에보시, 모로족의 출현에 전열을 가다듬고 화승총을 준비하는 모습을 CU 한다. 지바시리에 대한 MCU으로 결의에 찬 표정을 표현하고 있다. Z축으로 모로족이 VLS 로 출현하고 지바시리는 화승총으로 대응한다. MS 로 우회하는 듯 싶더니 다시 반격하는 모로족, 그러나 역부족인지 ELS으로 사라진다. 모로입금을 기다리는 에보시, 산등성이에서 Z축으로 갑자기 등장하는 모로입금, VLS에서 순식간에 ECU 로 변화하여 급작스런 등장에 대한 표현을 한다. 모로입금에 의해 협곡 아래로 떨어지는 소와 에보시주민을 Z축으로 점차 MLS 시켜 긴장 고조시킨다. 광각의 깊이로 모로입금의 근접성을 위협적으로 표현하고 있다. 그러나 화승총에 맞아 모로입금 역시 협곡 아래로 ELS되어 사라진다.

6.4.4 SCENE #4 [45:20~51:20] 에보시 vs 원령공주



그림 5. 에보시와 원령공주의 대결

모로를 타고 에보시성을 향해 MS으로 돌진하는 원령공주, 오른쪽→왼쪽의 경사는 시지각적으로 그 반대의 경우보다 오르기에 더 힘들어 보인다. 그것을 가볍게 오르는 모습이나 창 하나로 90도의 성벽에서 몸을 지탱하는 모습, 그리고 발이 보이지 않을 정도의 빠른 발은 원령공주가 야생의 힘을 소유하고 있음을 내포하고 있다. 옥상에 서있는 상태에서의 구도는 오른쪽 방향에 많은 양의 노즈룸을 가지고 있어 강한 방향 벡터를 포함하고 있다. 빠른 속도로 내려오는 원령공주를 향해 화승포는 화면의 3/4을 차지하는 화염을 발하면서 그 강도를 표현하고 있다. 원령공주는 계속 MS를 유지하면서 보는 이와 의 거리감을 가지고 있다. 이는 보는 이와 에보시 주민, 혹은 야생을 잃어버린 현대인을 대변한다고 볼 수도 있다.

6.4.5 SCENE #5 [1:12:43~1:13:19] 에보시族 vs 사무라이  
사무라이들의 선제공격이 있었으나 화승총으로 무장한 에보시일족의 무력앞에 겁을 먹는다. 첫 부분에 후퇴하는 에보시 일족을 MCU으로 귀납적으로 전개시키다가 점차 VLS으로 장면을 부감시키며 지코송의 시선으로 이어진다. 군중씬으로 복잡한 형태를 띈다.

6.4.6 SCENE #7 [1:31:03~1:32:58] 사무라이 vs 아시타카  
원령공주 '산'을 찾아가는 아시타카에게 4명의 사무라이가 추격하는 신이다. 산등성을 배경으로 상, 하, 좌, 우, Z축 등 다양한 방향으로 표현되었다. 특히 Z축 중심으로 표현한 부감샷은 추격씬의 긴장감을 더욱 효과적으로 나타낸다

7. 결론

분석 결과를 통해 유추할 수 있는 원령공주의 등장인물에 대한 '동태'적 특징은 아래와 같다.

장면의 연역적 접근을 위한 ELS는 작가의 메시지가 관객에게 지속적으로 적용될 수 있도록 공간적 담론을 구성해 낸다. 극적 긴장을 위한 ECU 및 CU가 Z축을 중심으로 하여 매 Scene별로 구사되었다. 동선 벡터는 X축,Y축으로 상, 하, 좌, 우 고루 사용되어 다양한 카메라 구도를 사용하고 있다.

참고 문헌

[1] 한창완, "저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략", p.18 한울 아카데미, 2001  
[2] 키리도시 리사쿠, 남도현 역, "미야자키 하야오론", p.289, 씨드아이, 2002  
[3] [1]의 책 p.18  
[4] 김대중 "애니메이션 제작의 이론과 실제", p. 86, 초록배 매직스, 2000  
[5]허버트 제틀, 박덕춘/정우근 역, "영상 제작의 미학적 원리와 방법", p.29, 커뮤니케이션북스, 2002  
[6] Bruce E. Goldstein, Sensation and Perception, 4th

ed.(Belmont, Calif. : Brooks/Cole Publishing, 1996), pp.

187~192 참조

[7] 최근의 실험에 따르면 셰리 조셉슨(Sheree Josephon)은 사람들이 어떻게 웹페이지를 읽게 되는지를 알아보기 위해 시선-추적 장치를 사용해 연구하였다. 그 결과 사람들은 가장 시선을 끄는 동영상을 먼저 본 다음 왼쪽에서 오른쪽으로 시선을 이동시키는 것으로 나타났다.

[8] [1]의 책, p.114

로이 톰슨, 김창유 역, “영화 연출과 편집 문법”, 책과 길, 2000

[9] 민병록 “영상연출의 테크닉”, 집문당, 1998

[10] [insun79.hihome.com/mstory.htm](http://insun79.hihome.com/mstory.htm)

[11] [myhome.naver.com/yipsei/etcman.htm](http://myhome.naver.com/yipsei/etcman.htm)

[12] [www.kangdong-ani.co.kr/ani-study/html/](http://www.kangdong-ani.co.kr/ani-study/html/)

[13] [animaker/animake-1/ani/a1-m.htm](http://animaker/animake-1/ani/a1-m.htm)