

애니메이션 액션장면의 이동형태에 관한 연구

A Study on Transfer form in Action Scene of Animation

오정석, 윤호창, 고상미*

{애니메이션 클럽, 축제 이벤트 클럽*}

in SCCA

Oh Jeong-Seok, Youn Ho-Chang, Ko Sang-Mi*

{Animation Club, Festival & Event Club} in SCCA*

요약

한국 만화애니메이션학회의 연구 자료에 따르면 애니메이션 장르에 대한 수용자의 선호도는 조사 대상의 50%가 흥미에 기반하고 있다고 답하였다. 애니메이션에서의 흥미유발의 요소는 여러 가지가 있겠으나 그중에서도 인물의 액션장면이라 할 수 있다. 본 연구는 일본 애니메이션 '원령공주'와 '신세기 에반게리온'을 중심으로 액션 장면의 장면 전환에 나타나는 인물(대상)의 이동 형태의 특징과 차이를 분석하고 그 결과에 따른 특징적 표현들이 실제 수용자들에게 역동적인 요소로서 영향을 끼치는지 알아 보았다.

Abstract

According to Korea Society of Cartoon&Animation studies research material, consumer's preference degree about animation genre answered that investigation target's 50% is doing basis in interest. Animation has various factor of interest induction, but we can count as person's action scene among them. Laying stress on Japan animation 'Offended ghost princess' and 'New century Ebangerion', this research Analyze identifying special feature and difference of transfer form of person(object) that show in cut away of action scene, and Recognized whether diagnostic expressions by the result influence as dynamic element to actuality consumers.

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

한국 만화애니메이션학회의 연구 자료에 따르면 애니메이션 장르에 대한 수용자의 선호도는 조사 대상의 남자 50.2%, 여자 49.8%가 흥미에 기반하고 있으며 장르 별 선호도는 전체의 47.6%가 공상과학 및 액션물인 것으로 나타났다. 또한 새로 출시되는 애니메이션의 선호 장르 또한 전체 45.2%가 공상과학 및 액션물인 것으로 나타났다.

2D와 3D와 같은 애니메이션의 종류는 차치하고서라도 애니메이션에서의 액션장면은 흥미유발의 주요 요소이며 그중에서도 등장인물들의 다양한 움직임 또한 수용자의 흥미를 유발시키는 주요 요소라 할 수 있다. 이를 통해 액션장면에 나타나는 인물(대상)들의 움직임에

대한 다양한 시험 및 연구가 많은 관련 학회 및 학교에 의해 이루어졌으며 또 진행되고 있다. 그러나 현재의 연구들은 인물(대상)의 움직임에 따른 타이밍의 분석과 내용상의 이론적인 해석에 그치고 있는 실정이며 액션 장면의 주를 이루는 인물들의 다양한 이동 형태에 따른 실제적인 연구는 이루어지지 않고 있다. 노먼 맥라렌(Norman McLaren)은 그의 책 「On the Creative Process」에서 "무엇이 움직이느냐 보다는 어떻게 움직이느냐가 더 중요하다. 물론 무엇이 움직이느냐도 중요하지만, 중요한 순서를 따져 볼 때 더욱 중요한 것은 어떻게 움직이느냐이다. 애니메이터가 필름의 각 프레임에 무엇을 그려 넣어야할 것인지는 프레임 간을 어떻게 매워갈 것인지 만큼 중요하지 않다."라고 언급했다. 이것은 화면상에서 이루어지는 그림들이 연속성의 측면에

서 어떻게 등장하고 어떻게 이동하며 또 어떤 식으로 사라지는가에 대한 대상물들의 이동 형태의 중요성을 말해주고 있다고 보아도 타당할 것이다.

이에 본 논문은 애니메이션의 액션장면에 나타나는 인물들의 이동 형태의 특성을 분석하고 그 특징적 표현들이 실제 수용자들에게 역동적인 요소로서 영향을 끼치는지 알아보려고 한다.

2. 연구 범위 및 방법

본 연구에서는 일본의 미야자키 하야오 감독의 '원령공주'와 안노 히데야키 감독의 '신세기 에반게리온'을 중심으로 화면상에 나타나는 액션 장면의 인물에 대한 이동 표현의 특징을 씬(Scene)별로 구분하고 다시 화면상의 연속된 인물(대상)의 이동 형태를 수평, 수직, 사선, 정면 이동으로 구분하고 그 특징과 차이를 비교 분석해 보고자 하였다.

두 작품 모두 인물(대상)들의 다양한 '액션장면'을 포함하고 있어 연구 대상으로 선정하였다. 분석 작품의 상영 용도는 각각 극장판과 TV판으로 구별되며 화면 비율의 차이에 따른 연출의 차이(예, 사건 전개의 연역적 방식과 귀납적 방식 등)가 존재할 수 있으나 이것은 카메라와 대상과의 거리에 관련된 부분이므로 큰 문제가 없을 것으로 판단하였다.

화면상 인물의 이동 형태에 따른 '역동적'인 표현에 대한 요소로는 선과 색, 빛, 동역학, 움직임에 대한 타이밍, 시나리오, 음향 등의 여러 가지 요소가 있으나 본 연구에서는 인물들의 움직임에 대한 편집적 요소만을 주요 대상으로 삼고자 한다. '액션장면'의 범위는 '추격씬'을 포함한다.

두 작품간의 비교 분석을 위한 이론적인 근거를 삼기 위해 다니엘 아리존(Daniel Arijon)의 「영상 문법」을 선정하였고 연구 결과의 객관적인 적용을 위해 '연속된 컷(cut)에서의 역동적 표현에 관한 선호도'를 조사하였다.

II. 화면상의 이동

애니메이션의 초기 역사를 살펴보면, 애니메이션이라는 제작방식, 혹은 제작된 작품이 영화의 초기 역사를

형성시킨 중요한 표현예술의 영상물임을 알게 된다. 영화의 발전과 더불어 인지과학 분야의 연구와 영화 연출자 스스로의 시행착오와 학습을 통하여 영화 연출은 서서히 '영상 문법'의 틀을 잡아가기 시작한다. 애니메이션도 영화와 마찬가지로 그 나름대로의 영상 문법을 형성하게 되었으나 실사 영화(live action)와 구별되는 점은 장면 연출에 대해 카메라 중심이 아닌 작가 중심이라는 데 있으며 이는 작가의 시각이 미리 앵글의 설정구도를 각 프레임별로 기획하여 의도된 움직임으로 연출한다는 작가중심 미학을 따른다는 것이다.

1. 인물의 이동에 관한 편집

제각기 나뉘어있는 쇼트(shot)의 단편들을 연결해서 움직임을 화면상에 나타내는 방법은 영화와 셀 애니메이션 등에서 특유의 활력을 만들어낸다 이야기속 사건의 각 단편들을 어떻게 연결하느냐에 따라 수용자들의 반응은 제각기 달라질 수 있다. 사건에 대한 경험을 사물에 대한 경험과 구별시켜 주는 것은 시간의 흐름에 대한 지각이 아니라, 사건의 여러 양상들이 하나의 1차원적인 순서로 의미 있게 차례로 이어지는, 하나의 조직된 순서를 목격하는 경험이다. 차례로 이어지는 그 사건이 잘못 조직되거나 불완전하면, 그 순서는 아무 의미 없는 단순한 연속적 발생으로 추락해버리고, 따라서 주된 특징을 상실해버린다. 그리고 그 단순한 연속성마저도 그 사건의 요소들이 간간히 보여지는 동안에만 계속될 뿐이다. 그밖에도 그러한 순서는 무질서로 추락하고 만다. 시간적 유대가 결코 그것들을 연결지어주지 못한다. 왜냐하면, 시간은 순서를 만들어낼 수 없기 때문이다. 오히려 순서가 시간을 만들어낸다. 지나간 사건의 순서에서 아무런 의미를 가지지 못하는 어떤 사건에 우리의 주의력을 집중할 경우, 마치 암실속의 하나의 고립된 밝은 사물이 주변의 공간과 아무런 관련을 가지지 못하듯이 우리는 그 사건은 시간과 아무런 관련을 가지지 못함을 의식하게 된다. 그리고 만일 그 사건이 의미를 가진다고 할 경우에도, 그것이 하나의 조직된 맥락에서 보여질 때와 같이 우리에게 충실하게 보여지지 않는다 이처럼 이야기에 나타나는 사건은 편집에 의해 의미가 부여되어지고 그에 따르는 인물(대상)의 움직임은

원활한 지각적 연결성을 가져야 한다.

화면상에 나타나는 인물들의 움직임의 형태로는 수평 이동, 수직이동, 사선이동, 정면 이동, 원 이동 등이 있다. 액션장면에 나타나는 인물의 역동적인 움직임을 표현하기 위해서는 다양한 컷의 변화가 시도되어야 할 것이며 또한 인물(대상)의 움직임 또한 원활한 지각적 연결성을 가져야 한다. 인물의 액션은 어떤 형태로든 건너나 달리는 과정을 포함하며 어떤 대상을 쫓거나 쫓기는 상황의 긴박감을 통해 수용자들은 긴장과 흥미를 느끼고 화면에 점점 몰입되어간다. 다니엘 아리존(Daniel Arijon)은 그의 책 「영상문법」에서 인물의 역동적인 이동 표현을 위한 화면상의 표현 방법을 제시하고 있다. 역동적인 움직임의 표현을 위해 연속되는 대상의 움직임은 화면상 각 쇼트의 1/2을 사용하여 다양하게 변화를 줄 수 있다.

2. 화면상의 힘의 표현

화면에 나타나는 모든 대상은 고유의 중량을 가지고 있으며 이야기의 전개가 지구를 배경으로 하는 한 자연의 물리 법칙이 기준이 된다. 이런 사실성에 근거하였을 때 '액션'은 '액션'다워진다.

화면에서의 힘의 속성은 시선을 이동시키는 '지향성 힘'으로서 설명이 가능한데 이것은 일정한 방향과 힘을 가진 '벡터'로 표현할 수 있다. 화면은 무수한 벡터장으로 구성되어 있으며 이 벡터들은 색상, 음악, 스토리 등에서도 시간과 공간의 방향과 감성적 방향까지도 유도한다.

벡터의 종류로는 그래픽 벡터와 지시 벡터, 동작 벡터가 있으며 그래픽 벡터는 사람의 시선을 어떤 방향으로 이끌어 가는 정적인 화면구성 요소에 의해서 만들어지며 방향성은 불분명하다. 지시 벡터는 특정한 방향이나 물체를 바라보는 사람들의 시선에 의해 만들어진다. 동작 벡터는 실제로 움직이거나 움직이는 것으로 지각되는 물체에 의해서 만들어진다. 이 세 가지 벡터의 크기는 '동작벡터 > 지시벡터 > 그래픽벡터' 순이며 대상의 동작이 가장 큰 에너지를 가지고 있음을 알 수 있다.

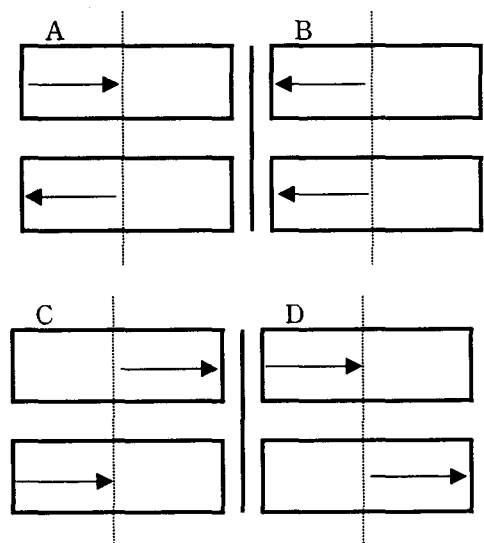
III. 이동 장면의 분석

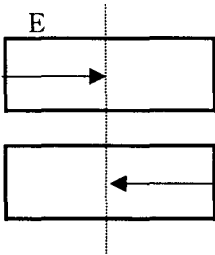
화면상에 나타나는 인물들의 움직임의 형태로는 수평 이동, 수직이동, 사선이동, 정면 이동, 원 이동 등이 있다. 이에 우선 작품의 액션장면에서 이동장면이 차지하는 비율을 알아보고, 각 이동의 형태를 선별로 구분하여 아래 분석틀을 이용해 분석하고 그 특징을 도출하고자 한다. 그리고 그 표현의 역동성을 설문 조사를 통해 알아보고자 한다. 분석 도구로서 동영상 실행 프로그램인 '아드레날린 V1.2'과 '일러스트레이터 9.0'을 사용하였다.

1. 분석틀

사용하고자 하는 분석틀은 다니엘 아리존의 「영상문법」에서 인물의 역동적인 이동 표현을 위한 화면상의 표현 방법을 참조하였으며 그 내용은

- 화면의 같은 부분에서 움직임이 되풀이 된다.
- 움직임은 화면의 같은 방향일 때도, 반대 방향일 때도 있다.
- 움직임은 화면의 중앙에서 시작하여 중앙에서 끝난다.
- 움직임은 한쪽 끝에서 시작해서 다른 쪽으로 끝난다.
- 움직임은 화면의 중앙으로 모인다.





▶▶ 그림 1. 분석틀

[표 2] 에반게리온의 대결구도

| 순번 | 시간(초) | 대결 구도 | |
|----|----------------------------|---------|------|
| 1 | 01:30-03:19 17:42-20:15 | 초호기 | 샤기엘 |
| 2 | 11:06-20:37 | 초호기 | 삼셀 |
| 3 | 11:49-19:55 | 초호기 | JA |
| 4 | 13:10-20:13 | 초호기 외 1 | 가기엘 |
| 5 | 04:52-05:49 | 초호기 외 1 | 이스라엘 |
| 6 | 17:57-19:51 | 초호기 외 2 | 사하퀴엘 |
| 7 | 12:30-19:50 | 초호기 외 2 | 발디엘 |
| 8 | 10:00-21:10 | 초호기 외 2 | 제루엘 |

2. 대립 구도

2.1 원령 공주

원령공주의 순별 대립구도는 아래 [표 1]과 같다.

[표 1] 원령공주의 대결구도

| 순번 | 시간(초) | 대결 구도 | |
|----|-------------|-----------------------|------|
| 1 | 03:19-06:07 | 아시타카 | 제양신 |
| 2 | 12:56-14:10 | 사무라이 | 아시타카 |
| 3 | 19:40-21:10 | 에보시 | 모로 |
| 4 | 45:20-51:20 | 산 | 에보시 |
| 5 | 23:20-23:59 | 아시타카 | 사무라이 |
| 6 | 25:35-27:35 | 아시타카 | 사무라이 |
| 7 | 30:24-30:58 | 멧돼지들 | 에보시 |
| 8 | 35:21-39:21 | 멧돼지신과 지사바리 산을 쫓는 아시타카 | |

2.2 에반게리온

에반게리온의 순별 대립구도는 아래 [표 2]와 같다.

IV. 분석 결과

액션장면의 각 씬에 나타나는 이동장면의 비율은 <표 3>과 같다.

액션장면에 나타나는 등장인물(또는 대상)의 이동에 관한 장면은 <원령공주>에서 49%, <에반게리온>에서 40%의 비율로 나타났다. 이 결과를 통해 <원령공주>는 <에반게리온>에 비해 액션장면의 극적 긴장감과 효과적인 연출의 요소로서 인물(대상)의 이동장면을 더 많이 활용하였음을 알 수 있었다.

<원령공주>는 절반에 가까운 장면을 이동 장면으로 할애하였는데 이것은 미야자키 하야오 감독의 말대로 '연속되는 징조의 동태(同態)'로서 설명이 가능하다. 감독은 움직임의 연속 안에서 미묘한 긴장감을 풀어내는 방법으로 관객의 상황 파악력과 신체감각에 호소하고 있으며 그것은 정지된 그림 자체로 멋있어 보이는 어떤

[표 3] 액션장면의 컷별 이동장면 비율 (단위: 컷)

| 작품 | 이동방향 | scene 1 | scene 2 | scene 3 | scene 4 | scene 5 | scene 6 | scene 7 | scene 8 | 계 | 평균 |
|-------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----|-------|
| 원령공주 | 전체장면 | 71 | 40 | 55 | 88 | 29 | 76 | 18 | 64 | 441 | 55.13 |
| | 이동장면 | 48 | 19 | 23 | 46 | 12 | 31 | 7 | 42 | 228 | 28.50 |
| | 비율(%) | 68 | 48 | 36 | 52 | 41 | 40 | 39 | 66 | | 48.75 |
| 에반게리온 | 전체장면 | 74 | 68 | 38 | 48 | 79 | 46 | 55 | 91 | 499 | 62.38 |
| | 이동장면 | 22 | 30 | 16 | 24 | 32 | 21 | 17 | 32 | 194 | 24.25 |
| | 비율(%) | 30 | 44 | 42 | 50 | 40 | 45 | 30 | 35 | | 40 |

[표 5] 연속된 컷에서 수평 이동 형태 (단위: 회수)

| 작품 | 분석틀 | scene 1 | scene 2 | scene 3 | scene 4 | scene 5 | scene 6 | scene 7 | scene 8 | 계 | 평균 |
|-------|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----|------|
| 원령공주 | A | 1 | 1 | | | | 1 | | | 3 | 1.50 |
| | B | | | | | | 1 | | 4 | 5 | 3.33 |
| | C | 7 | 1 | 2 | 12 | 1 | 1 | | | 24 | 6.86 |
| | D | | | | | | | | | 0 | 0.00 |
| | E | 1 | 1 | | 1 | | | | | 3 | 1.50 |
| | 계 | 9 | 3 | 2 | 13 | 1 | 3 | | 4 | 35 | |
| 에반게리온 | A | | | | | | | 1 | | 1 | 1.00 |
| | B | 1 | 5 | 2 | 1 | | 3 | | 8 | 20 | 5.71 |
| | C | 2 | 1 | 2 | | | 1 | 1 | 1 | 8 | 2.29 |
| | D | | | | | | 1 | 1 | | 2 | 1.33 |
| | E | | | | | 1 | | | | 1 | 1.00 |
| | 계 | 3 | 6 | 4 | 1 | 1 | 5 | 3 | 9 | 66 | |

고정된 포즈 없이 전부가 중간 포즈로 진행되어 다음 장면으로 연결된다. 반면 <에반게리온>은 <원령공주>에 비해 정지 화면을 많이 사용하였는데 이것은 사도가 네르프를 공격하고 에바가 이에 방어한다는 이야기의 구도적 성격에 의해 설명할 수도 있으며 또한 도시의 거대한 건물 사이에서 벌어지는, 움직임의 제한을 받게 되는 액션 장면이 연출되는 것은 과거 일본 특촬물을 패러디한 작품의 형태적 특징에 의해서도 설명될 수 있다. 연속된 컷의 전환관계에서 나타나는 인물(대상)들의 이동방향은 <표 4>과 같다.

분석 결과, <원령공주>의 경우 액션장면에서의 등장

인물은 화면상 수평 이동이 가장 많이 나타났으며

그 다음으로 정면 이동, 사선 이동, 수직 이동 순이었다. <에반게리온>의 경우 마찬가지로 수평이동이 가장 많이 나타났고 그 다음으로 수직이동, 사선이동, 정면이동 순이었다.

수평 운동은 보는 사람의 초점을 프레임 안으로 잡아당김으로서 행동의 전경, 중경, 원경의 사용을 통해 깊이감을 만드는데 도움이 된다.

한창완 교수는 그의 책 「움직임의 미학」에서 "어떤 대상이 공간에서 움직이는 방향은 드로잉에서 어떠한

[표 4] 액션장면의 이동 형태 (단위: 컷)

| 작품 | 방향 | scene 1 | scene 2 | scene 3 | scene 4 | scene 5 | scene 6 | scene 7 | scene 8 | 계 |
|-------|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----|
| 원령공주 | 수평 | 22 | 12 | 9 | 13 | 5 | 11 | 0 | 18 | 90 |
| | 수직 | 2 | 0 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 2 | 23 |
| | 사선 | 9 | 2 | 4 | 11 | 2 | 6 | 4 | 8 | 46 |
| | 정면 | 15 | 5 | 8 | 12 | 3 | 12 | 0 | 14 | 69 |
| | 계 | 34 | 16 | 18 | 38 | 14 | 25 | 14 | 36 | 195 |
| 에반게리온 | 수평 | 9 | 12 | 10 | 4 | 9 | 9 | 9 | 20 | 82 |
| | 수직 | 7 | 6 | 3 | 7 | 12 | 4 | 3 | 5 | 47 |
| | 사선 | 1 | 9 | 3 | 6 | 6 | 4 | 2 | 4 | 35 |
| | 정면 | 5 | 3 | 0 | 7 | 5 | 4 | 3 | 3 | 30 |
| | 계 | 51 | 43 | 34 | 55 | 41 | 42 | 28 | 65 | 359 |

변형이 일어나야 하는 지에도 영향을 미친다. 그럼 애니메이션에서 수평과 수직 이동은 정면 이동보다 그리기 쉬운데 옆으로 혹은 위아래로 움직이는 것은 물체의 비율이 근본적으로 변해야 할 필요가 없기 때문이다. 정면 운동은 보는 사람에서 가까워지거나 멀어지는 모양을 나타내는 것으로 이를 위해서는 차원이 변하여야 하기 때문에 투시도를 필요로 한다. 그러므로 정면 이동은 그 표현은 어렵지만 미학적으로 바람직한 형태의 행동이다.”라고 말했다.

<원령공주>에 나타난 정면 이동의 특징은 뭔가 목적 때문이 아니라 한 방향으로 끝까지 밀고 나가는 것 자체를 중요한 점으로 표현하려는 미야자키 하야오 감독의 의도를 반영하고 있으며 그것은 아시타카가 야크르를 타고 달리는 표현에서 “뚫고 나간다”라고 말하고 있는 감독의 말을 통해 이해할 수 있다.

애니메이션은 ‘고비용, 고위험, 고수익’의 특성을 가지고 있으며 이에 제작자는 ‘최소 비용의 최대 효과’라는 경제성 원칙에 입각할 수밖에 없다.

즉, 정면 이동의 표현은 인물의 점진적 형태에 따라 배경과 인물 모두 매번 새로운 컷을 만들어야 하며 이것은 수평 이동에 의한 동일한 컷과 부분적인 움직임의 컷만을 이용하는 수평 이동의 형태에 비해 더 많은 비용이 들어가게 된다. 또한 상영 용도의 차이에 따른 비용의 차이로 TV방영용인 <에반게리온>은 상대적으로 극장 상영용인 <원령공주>에 비해 제작비가 저렴하며 이런 제한된 환경 하에서의 효과적인 표현을 위해 수직 이동 및 정지 화면을 작품에 빈번히 사용하였다고 볼 수 있다.

분석틀에 의한 연속된 컷에서의 수평 이동의 형태는 <표 5>와 같이 나타났다.

분석 결과로 <원령공주>는 C의 형태인 ‘중양에서 시작하여 중양에서 끝나는’ 표현이 가장 많이 사용되었으며 그 다음으로 B의 형태인 ‘같은 부분에서 움직임이 되풀이되는’ 표현이 사용되었다. 반면 <에반게리온>은 B의 형태인 ‘같은 부분에서 움직임이 되풀이되는’ 표현이 가장 많이 사용되었으며 두 번째로 C의 형태가 사용되었다.

위의 분석 결과를 통해 두 작품 모두 화면상의 수평

이동이 가장 많이 나타났음을 알게 되었다. 이에 수평이동의 어떤 형태가 수용자들에게 가장 역동적인 표현인가에 대한 내용으로서 다음 장에서는 애니메이션의 주 수요층이라 할 수 있는 10대 중후반의 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

V. 연속된 컷에서의 역동적 표현에 관한 선호도 조사

본 장은 앞의 분석 결과를 통해 나타난 ‘화면상 수평 이동의 형태에서 어떤 표현이 수용자에게 가장 역동적으로 느껴지는가’라는 문제에 대한 설문조사의 결과를 분석한 내용이다.

설문지는 모두 140부를 단문 표집 후 회수하여 이중 잘못 응답하였거나 응답하지 않은 부분이 있는 것을 제외하고 타당성이 있는 124부만을 백분율로 분류 집계하였다.

(1) 조사 대상

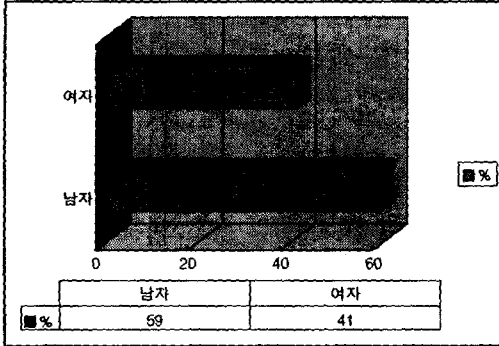
설문에 대한 조사 대상은 애니메이션에 친숙한 고등학교 저학년으로 안산공업고등학교 1학년을 대상으로 실시하였다.

(2) 조사 내용

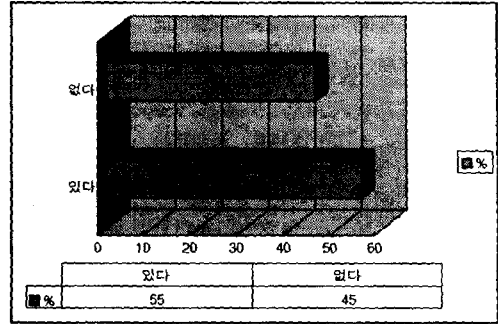
조사내용은 먼저 연구 대상에 대한 시청 경험의 여부를 알아보고 III장에서 언급한 분석틀의 수평이동에 관한 5가지 형태가 나타나는 연속된 장면들을 <원령공주>와 <에반게리온>에서 각각 12장면(총 24장면)을 발췌하여 각 작품에서 어떤 형태가 조사 대상자들에게 가장 역동적으로 수용되는지 알아보았다.

(3) 조사 대상자의 특성

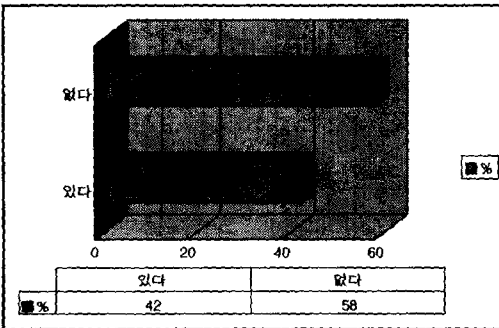
[표 6] 조사 대상자의 성별 분포



[표 9] 인물(대상)의 이동 형태에 대한 관심도

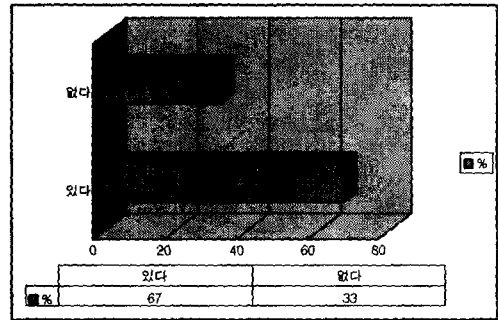


[표 7] 원령공주 시청 경험 유무

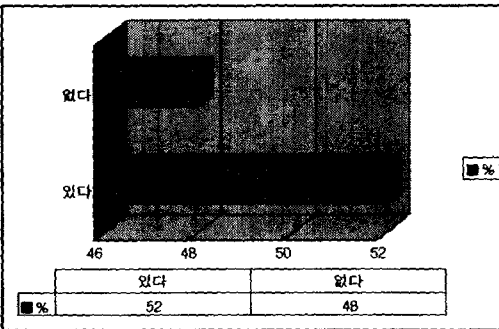


(5) 액션장면에서 이동 장면의 역동적인 표현 요소로서의 역할 유무

[표 10] 이동 장면의 역동적인 표현 요소로서의 역할 유무



[표 8] 에반게리온 시청 경험 유무



(6) 본 설문문의 요구에 대한 기타 요소들의 개입을 피하고자 (원령공주)의 시청 경험이 없는 72명과 <신세기 에반게리온>의 시청 경험이 없는 59명을 그 대상으로 삼았다.

질문의 내용으로서 각 작품에 대해 가장 역동적인 장면 4가지를 보기에서 뽑고 그중에서 가장 역동적인 장면을 순서대로 나열하게 하였다. 조사 결과 <원령공주>에서의 형태별 선호도는 C-B-A-E 순이었으며 <신세기 에반게리온>에서는 B-C-E-A 순이었다. 즉, IV장의 분석 결과에 의해 가장 많이 나타난 <원령공주>의 '수평 이동'에서의 '화면의 중앙에서 시작하여 중앙에서 끝나는 움직임'의 형태와 <신세기 에반게리온>의 '화면의 같은 부분에서의 움직임'은 실제 수용자들에게도 효과적으로 표현되었다고 볼 수 있다.

(4) 액션장면에 나타나는 인물(대상)의 이동 형태에 대한 관심도

VI. 결론

최근의 애니메이션 제작 양상은 3D가 주를 이루면서 표현의 사실성과 자유로움을 통해 현실적이고 역동적인 화면을 제공하고 있다.

이에 더욱 효과적인 장면 연출을 위해 인물(대상)의 특성을 기초로 한 이동 표현의 특성과 효과적인 장면 연출을 위한 기타 요소들(이야기 구조, 속도감, 구도, 음향, 빛, 색 등)과의 종합적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌 ■

(단행본)

- [1] 김 대중, 셀 애니메이션 제작의 이론과 실제, 초록배, 1995.
- [2] 김준양, 애니메이션, 이미지의 연금술, 한나래, 2001.
- [3] 다니엘 아리존(Daniel Arijon), 황왕수 역, 영상문법, 다보문화, 1976.
- [4] 루돌프 아르하임(Rudolf Arnheim), 김춘일 역, 미술과 시지각, 1992.
- [5] 박인하 외, 일본 애니메이션 애니메가 보고싶다, 교보문고, 2000.
- [6] 키리도시 리사쿠(切通理作), 남도현 역, 미야자키 하야오론, 씨드 아이, 2002.
- [7] 한창완, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략, 한울아카데미, 2001.
- [8] 한창완, 움직임의 미학, 한울아카데미, 1998.
- [9] 허버트 제틀(Herbert Zettl), 박덕춘/정우근 역, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2002.
- [10] 황선길, 애니메이션 시나리오, 범우사, 1999.
- [11] 황의웅, 애니메를 이끄는 7인의 사무라이, 시공사, 1998.
- [12] 황의웅, 미야자키 하야오는 이렇게 창작한다. 시공사, 2000.

(연구논문)

- [1] 한창완 외 2명, '한국애니메이션 창작기획 활성화를 위한 시나리오 소재개발 연구', 한국만화애니메이션학회, 2001.

(학위논문)

- [1] 박기수, 애니메이션 서사구조의 특성 연구, p.28, 한양대학교, 2001.
- [2] 서자영, 지각과 GESTALT 이론에 의한 디자인의 표현 연구, 이화여대 대학원, 1997.
- [3] 신경희, 애니메이션의 장면화에 관한 연구, 상명대 대학원, 2001.

- [4] 염준영, 애니메이션에서의 움직임과 운동지각에 대한 연구, 홍익대 대학원, 2002.
- [5] 윤병권, 2D 애니메이션에 있어서의 캐릭터 동작 표현을 위한 움직임의 원리 연구, 세종대 대학원, 2002.
- [6] 은창수, 3D 컴퓨터 애니메이션을 위한 움직임 연출 연구, 숙명여대 대학원, 1999.
- [7] 이상원, 애니메이션 Movement 연출에 따른 지각 반응 연구, 홍익대 대학원, 2002.
- [8] 이우혁, 애니메 캐릭터 그룹화 포메이션에 관한 연구, 한양대대학원, 2001.
- [9] 정재석, 영상 연출을 위한 영상언어 문법 멀티미디어 데이터베이스 구성, 부산대학교, 2002.

(참고 사이트)

- [1] kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/product_tech/06gang/06-vod/main5.htm#top
- [2] cafe.daum.net/miyazaki
- [3] bora.dacom.co.kr/~asteris