

클래식음악선율의 靈感으로 제작한 이미지애니메이션

-反戰, 디지털애니메이션, 3분55초16K-

The Imageable Animation produced with inspiration by
melodies of a classical music -No War, 3'55"16K-

김 현 호

목원대학교 만화·애니메이션전공교수

Kim, Hyun-Ho

Dept. of Cartoon & Animation, Mokwon University

요약

애니메이션은 종합영상예술이다. 배경음악과 그림이 미지의 同調(Sync)는 매우 중요하다. 본 작품은 일반적인 애니메이션 작품처럼 그림의 스토리를 생각하며 배경음악을 선정하지 않고, 먼저 배경음악을 감상한 후 그 음악에서 느끼는 작가의 감정(feeling)을 추상적인 이미지 애니메이션으로 제작한 실험 작품이다. 대학에서 수많은 실험적 애니메이션 작품을 연구하고 제작해 봄으로써 창의적인 애니메이션제작과 우리나라 애니메이션 산업을 발전시키는데 一助 할 수 있을 것이다.

Abstract

An animation is synthesis art. It is very important to synchronize between background music and picture's image. In this animation, B.G.M. is not selected by picture's story to be an abstract images' animation produced with feelings of artist by B.G.M. It is necessary to study & produce various experimental animation to educate in the original work & to develop the Korean animation industry at dept. of animation of University

I. 서론

1. 제작배경

30여 년 전 서울의 한 번두리 극장에서 「환타지아」라는 애니메이션을 본 적이 있다. 무료입장권이 생겨 아무 생각 없이 우연히 본 영화가 나에게서 엄청난 감명을 주었다. '이것이 정말 그림으로 그려서 만든 영화란 말인가?' 음악의 선율에 맞춰진(Sync) 그림의 움직임이 제목처럼 幻想的이었다. 당시는 애니메이션에 대한 개념이 거의 없던 시절이라 미술대학을 다니고 있던 나는 그것을 보고 큰 충격에 휩싸였던 적이 있다.

지금 내가 애니메이션을 전공하고 있는 동기가 되었다고도 할 수 있다.

그 후 얼마를 지나 본격적으로 애니메이션산업과 교육에 종사하면서도 항상 뇌리를 떠나지 않고 있다.

좋은 음악(특히 클래식)을 들을 때면 그 음악에 대한 반응으로 늘 幻想的인(illusional) 이미지가 떠올라 그

감정(feeling)을 애니메이션으로 표현해 보고 싶은 충동을 많이 느낀다.

가령 파도가 부서지는 소리가 들리면 파도가 부서지는 환영(illusion)이 머리에 나타난다. 부서지는 크기와 속도, 흩어지는 각도와 모양이 연상된다. 아름다운 선율이 들리면 그에 대한 감정(feeling)과 환영(illusion)은 더욱더 큰 반응을 일으킨다.

얼마 전 어느 일요일 아침, 집에서 아내가 틀어놓은 Sergey Vasiyevich Rachmaninov의 피아노협주곡 2번의 선율에서 문득 전쟁과 평화에 대한 감정과 환영이 내 가슴과 뇌리를 스쳐가고 있었다.

그것을 애니메이션으로 만들어봐야겠다는 강한 욕망이 생겼다. 본 작품은 그 선율에서 느낀 靈感(inspiration)을 추상적인 영상이미지로 표현한 애니메이션 작품이다. 그림에도 具象美術과 抽象美術이 있듯이 애니메이션에서도 만화영화와 같이 캐릭터와 스토리로 풀어나가는 것을 구상애니메이션이라 할 수 있겠다.

본 작품은 실험성이 강한 추상적인 이미지 애니메이션(abstract images' animation)이다.

II. 작품전개

1. 이론적 측면

본 작품 제작의 먼 동기가 되었던 「환타지아」는 월트 디즈니 일생의 역작으로 1940년 제작되었다. 흥행에는 성공하지 못했지만 음악과 영상과의 밀접한 결합(Sync)을 염두에 두고 그 이전까지 제작되었던 童話的 이미지의 만화영화에서 애니메이션을 좀 더 격상시키려 노력한 작품이다. 「환타지아」는 동화 속 주인공이나 미키 마우스와 같은 스토리 애니메이션을 바라던 관객들에게 외면을 당하고 흥행에 실패하였다. 그러나 그 뛰어난 예술적 작품성은 누구도 부인하지 못한다.

60년이 지난 2000년에 다시 제작되기도 하였다. 1940년 작 「환타지아」는 당대의 유명 지휘자였던 Leopold Stokowski 가 직접 지휘하고 The Philadelphia Orchestra 가 연주한 사운드트랙을 가지고 있다. 영화에 최초로 스테레오사운드를 도입한 영화이기도 하다.

「환타지아」는 음악의 선율에 그림을 정밀하게 同調(Sync)시킨 코도의 테크닉이 들어간 아트 애니메이션(Art animation)이다. 기존의 만화영화 캐릭터들을 가끔 등장시키긴 하였지만 그 뛰어난 예술성은 아트 애니메이션의 시조라 할 수 있다.

애니메이션이란 용어가 한국에서 자리 잡은 것은 수년에 불과하다. 그 이전에는 만화영화라고 불렀다. 그러나 만화영화는 만화를 소재로 만든 애니메이션의 한 장르일 뿐이다. 애니메이션의 범위는 훨씬 더 넓다. 주지하듯이 그 어원을 살펴보면 애니마(aniama)라는 라틴어로 영혼, 정신, 생명이란 뜻을 가지고 있다. 즉, 사전적 의미로 '생명이 없는 사물에 생기를 불어넣는 것'이 애니메이션이다.

有機的인(organic) 사물이든 無機的인(inorganic) 사물이든 애니메이션의 소재는 제한이 없다.

유기적인 것을 具象의 애니메이션, 무기적인 것을 抽象의 애니메이션이라 할 수 있다. 구상 애니메이션은 만화 등을 소재로 하여 그동안 많이 발표되었고 현재도

제작되고 있다. 구상적이면서도 실험성이 강한 아트 애니메이션이 최근 들어 독립작가를 중심으로 종종 발표되고 있다. 추상적인 이미지 애니메이션은 비디오 아트나 영상설치라는 방법으로 제작되고 있긴 하지만 이것은 엄밀히 말하면 애니메이션제작 방법과는 다소 차이가 있다. 크게 보아 영상예술이란 장르에 포함시킬 수는 있다.

본 작품은 일부화면에 스틸사진이 삽입되긴 하지만 무기적인 이미지를 主要素로 하여 한 프레임 한 프레임씩 모양이 변해 가는 애니메이션기법으로 제작하였다. 즉 무기적인 디자인을 살아있는 영상으로 생명을 불어넣었다는 것이 대부분 스틸이미지에 장면전환기법을 사용하여 편집한 비디오아트나 여러 영상설치 작품과는 많이 다른 점이다.

애니메이션은 종합영상예술로 영화적인 기술요소가 많이 들어간다. 특히 사운드와 영상의 同調(Syunc) 기술은 영화의 그것보다 더욱 어렵다. 음악과 애니메이션의 그림이 서로 완벽하게 동조하기 위해서는 的確하고 신중하게 중요한 여러 단계를 거쳐 작업에 착수해야한다.³⁾

영상이미지와 사운드의 관계는 각각의 감정(feeling)을 전달하는데 있어서 상호 중요한 역할을 한다. 시각적인 영상 이미지의 감정과 청각적인 사운드의 감정은 상호 그 이미지를 좀 더 깊이 이해하는데 도움을 주게 된다. 음악을 감상하면서 어떤 영상을 떠올릴 순 있지만 실제로 볼 수 없으며 영상은 볼 수는 있지만 들을 수 없으므로 그 감정의 전달 효과는 약할 수밖에 없다. 특히 아무런 소리도 들리지 않고 움직이는 영상은 피곤하기까지 하다. 따라서 영화나 애니메이션에서 음향효과나 배경음악은 영상의 성격과 스토리의 감흥을 높이기 위해 필수적이다. 대부분의 영화나 애니메이션음악은 스토리의 느낌이나 영상을 보고 작곡되거나 선곡된다. 그러나 본 작품은 반대로 사운드의 느낌과 분위기에서 받은 靈感(inspiration)을 영상으로 표현한 것이 타 애니메이션 제작 방법과 다른 점이라 할 수 있다. 완성된 작

1) Tony White 저. 김현호·이정재 역,
The animator's workbook, 正一社 2002

품만으로 볼 때는 전자와 구별하기 어렵지만, 청각적인 감정(feeling)을 시각적인 이미지로 표현해 보는 새로운 실험적 제작기법으로 시도한 애니메이션이란 점에 그 의미를 둘 수 있다.

2. 제작적 측면

음악의 선율에서 영감이 떠올라 그것을 영상으로 표현할 때 영상과 음악의 사운드트랙이 서로 同調(sync)하지 않으면 별다른 감흥과 의미를 주지 못할 것이다. 따라서 영상을 제작하기 전에 먼저 사운드 트랙을 반복하여 들으면서 모든 사운드의 악센트 포인트를 분석하여야 한다.

필름 애니메이션은 1초에 24프레임의 그림이 들어간다. 디지털방식이 되면 몇 가지 종류가 있긴 하지만 일반적으로 1초에 29.97프레임을 변경된다. 이렇게 변하는 과정에서 주의하지 않으면 일부 화면이 겹쳐 보이는 기술적 요소도 있지만, 본 작품에서는 1초에 24프레임을 기본으로, 사운드트랙의 악센트 포인트를 찾아내기 위해 디지털방식으로 PC화면에 사운드를 시각화하였다. 한 프레임 한 프레임을 분석한 후 바 시트(bar sheet)에 옮겨 표시하였다.

이것을 다시 타임시트(time sheet)-미국에서는 도프 시트(dope sheet)라고 한다.-에 입력하여 영상의 키포인트를 타임라인에 표시하고, 사운드의 포인트와 이미지를 가능한 한 잘 맞추려(sync) 노력한 작품이다.

음악의 느낌을 영상으로 표현하는 데는 주관적인 감정이 들어가므로 이미지를 디자인하는 것에 대한 특별한 제약이나 양식이 따로 있을 수는 없다. 음악의 분위기에 이미지를 만드는 작업은 예술가의 감(feeling)에 의해서 제작할 수밖에 없다. 그러나 애니메이션은 움직임의 타이밍이 아주 중요하다. 본 작품에서도 음악의 흐름과 빠르기를 가능한 잘 분석하여 거기에 맞는 이미지 키(Key animation)를 잡는데 많은 노력을 하였다.

각 이미지프레임에 들어가는 작은 구성요소(unit)들과 색상은 컴퓨터그래픽으로 디자인하여 한 프레임 한 프레임씩 이미지를 제작하였다.

1초에 24 K씩 빠르게 전개되는 애니메이션이지만 한 프레임 한 프레임 스틸 화면으로 잡으면 각각 하나의

판화나 페인팅과 같은 추상회화 작품이다. 배경음악의 분위기와 타이밍에 맞추어 한 점 한 점의 추상회화를 그려 넣었다고도 할 수 있겠다.

여러 가지 컴퓨터그래픽 프로그램(포토샵, 일러스트레이터, 플래시, 레타스 프로, 모호 등)에서 각 이미지와 Key 프레임을 만들어 애니메이션하고 프리미어, 애프트 이펙트, 사운드포즈 등 영상 및 사운드 편집 프로그램을 사용하여 편집하였다.

어도비 프리미어 6.5에서 NTSC 640 x 480 Quicktime Project로 Audio와 Video를 Sync한 다음 320 x 240 Quicktime으로 압축(Animation, millions)하여 여러 번의 테스트 무비를 만들었다. 최종적으로 640 x 480 픽셀로 비압축(None, millions+, 29.97f) 렌더링의 File(mov)을 만들어 Avid 편집기에서 Beta tape에 녹화하였다.

3. 애니메이션의 흐름

Black화면으로 처리된 감감한 정적을 뚫고 군용 헬리콥터소리가 가까이 들려오다 멀어져 가던 기관총과 대포가 발사되는 소리가 들린다.

총탄이 날아가는 이미지애니메이션과 Black화면이 번갈아 나타나면서 긴장감을 고조시키면 피를 연상케 하는 빨간 이미지의 애니메이션이 화면을 짝 메운다.

이어서 Sergey Vasiyevich Rachmaninov의 Piano Concerto No.2의 배경음악이 흐르면서 히틀러와 김일성 등 과거 전쟁을 주도했던 주요인물들이 스틸영상으로 B.G.M.(배경음악)의 선율에 맞춰 차례로 나타나고 사라진다.

피아노 건반 소리가 점점 빨라지면서 스틸영상도 빠르게 전환되고 오케스트라가 합주되는 지점에서 장면전환 기법으로 빠른 이미지애니메이션이 시작된다. 선율의 변화에 따라 여러 가지 이미지의 애니메이션이 나타난다.

보는 사람의 관점에 따라 다양한 감정이 교차 할 수 있으나, 본 애니메이션에 나타나고 있는 추상적인 이미지는 전쟁에서 오는 두려움과 사회질서의 파괴, 자유와 평화를 갈구하는 의미로 제작되었다. 때때로 F.I, F.O, O.L 등 장면 전환 기법 등이 사용되면서 영상이 교차한다. 배경음악이 클라이맥스를 다다르며 고조되면서 애

니메이션이미지도 분수처럼 분출된다. 정점에 다다른 순간 한발의 총성음과 함께 충격적인 스틸 영상이 나타나서 사라진다.

잠시 靜寂(Black)이 흘러 숨을 고르면 화면 중앙 멀리서 <No War>라는 타이틀이 "안돼!"라는 듯이 손을 좌우로 흔드는 것처럼 앞으로 나타났다 작아지며 사라진다.

잠시 후 다시 낮은 선율의 피아노 소리와 함께 가로로 찍은 여섯 개의 작은 하얀 점들이 검정화면위로 Pan Up된다. 한마디의 메시지 자막이 올라가고 잠시 후 서서히 Ending Scroll되며 작품을 끝맺는다.



▶▶ 그림 1. 反戰, 디지털애니메이션, 3'55'16K, 2003

III. 향후방향 및 기대효과

만화영화에서 출발한 TV 시리즈나 OVA, 극장용과 같은 산업적인 애니메이션은 성공하면 엄청난 경제적 부가가치를 창출한다.

우리나라에서도 그와 같은 기대심리로 수많은 대학에서 관련학과가 우후죽순처럼 앞 다투어 개설되고 있다.

그러나 관련 경험이 부족한 환경에서 학과만 개설하였지 내실 있는 교육은 제대로 이루어지지 못하고 있는 것 또한 현실이다. 애니메이션전공 대학에서는 수많은 실험적인 애니메이션 작품을 연구하고 제작해 보는 것이 창의적인 애니메이션교육과 산업을 발전시키기 위해서 필요하다. 그동안 나는 산업현장에서 수많은 애니메이션작업에 참여하여왔고 지금도 여러 형태로 참여하고 있다.

산업체에서는 시간과 경비 등 그 밖의 여러 가지 障礙要因으로 시도해 보지 못하고 있는 실험 작품 제작을 대학에서 대신할 의무가 있다고 본다. 따라서 나는 향후 기본에 충실하면서 더욱 여러 종류의 실험적 작품을 연구하고 제작하여 발표하려 한다.

그러나 예술적인 애니메이션만으로는 고부가가치 작품을 창출하는데 한계가 있고 결국은 산업적으로 성공한 작품이라 할 수 없다. 더욱 중요한 것은 스토리가 탄탄하여야 한다. 최근에 개봉한 우리나라 애니메이션들이 흥행에 참패하는 것은 모두 스토리가 탄탄하지 못하고 기본에 충실하지 못했기 때문이다. 하지만 한사람의 제작자나 감독이 모두를 다 감당할 수는 없다. 따라서 좋은 스토리 작가가 배출되어야 하고 좋은 화면 연출가도 배출되어야 한다.

나는 좋은 스토리를 만드는 능력보다 좋은 영상을 만드는 능력이 좀 더 나을 뿐이다. 그것을 啓發하고자 이 작품을 제작하였다. 미술이나 음악 등 순수예술이 문학 작품에도 영향을 주고 자극시키는 모티브가 되듯이 실험적 애니메이션이 좋은 스토리 개발에도 영향을 주어 고부가가치 애니메이션산업을 자극하고 鼓舞시켜, 우리나라에서도 경제성 높은 세계적인 애니메이션 작품들이 많이 발표되기를 기대해 본다.

■ 참고문헌 ■

- [1] 김현호, 애니메이션제작기법, 도서출판판빛, 2001.
- [2] Tony White 저. 김현호·이정재 역,
The animator's workbook, 正一社, 2002