

세계평화를 기원하는 디지털애니메이션 퍼포먼스

The Digital Animation Performance for peace of the world

김현호*

목원대학교 만화애니메이션전공교수*

Kim, Hyun-Ho*

Mokwon University*

요약

본 작품은 보통의 애니메이션에서 나타나는 캐릭터는 등장하지 않고 거의 시종일관 미술적으로 창조된 이미지들의 애니메이션이다. 흔히 구체적인 스토리에 의해 등장하는 캐릭터들의 움직임 및 그 감정을 표현하는 애니메이션과 본 작품과 같이 구체적인 대사나 캐릭터에 의존하지 않는 이미지애니메이션을 비교해 보면 이미지애니메이션은 감독의 의도와는 상관없이 관객에 따라 느끼는 감정이 다양할 수 있다. 이는 추상미술을 감상하는 것과 같이, 보는 이에 따라 전혀 다르게 해석할 수도 있지만, 전체적인 분위기에서 감독이 의도한 것이 무엇인가를 생각하면서 감상하는 것도 좋은 감상법일 수 있다.

I. 서론

예로부터 “시간의 경과”라는 것은 많은 과학자나 신학자, 예술가들에겐 깊은 관심의 대상이었다. 시간과 더불어 공간을 말할 때, 아인슈타인은 그의 상대성원리에서 시간과 공간은 동일한 것의 두면에 지나지 않는다고 말하고 있다.

예술작품에서의 시간은 어떻게 표현되어 왔는가? 음악에서는 연주하는 것으로 시간을 표현해왔다. 멜로디는 연주하는 동안만 존재하는 것처럼 연주하는 시간의 경과로 존재를 확인할 수 있다. 애니메이션에서도 애니메이션이 상영되는 동안 그 타이밍을 확인할 수 있다.

애니메이션을 제작하기 위해서는 시간을 이해하는 것이 매우 중요하다. 시간을 늘리거나 압축하는 것에 따라 분위기나 효과를 창조해 낸다. 애니메이션의 시간적 감각, 즉 타이밍 감각은 애니메이션의 다른 모든 기술이나 감각을 우선한다고도 할 수 있다.

타이밍은 어떤 상황이나 무드에서는 잘 작용하다가도 다른 상황이나 무드에서는 전혀 작용하지 않을 수

도 있다. 즉 좋은 타이밍이란 그 상황이나 분위기에 따라 효과 있게 발휘되어야 한다. 좋은 멜로디는 음의 고저 이외에도 음의 길이, 즉 타이밍에 따라 그 상황과 분위기는 전혀 다르게 나타난다. 이러한 관점에서 본다면 좋은 멜로디의 타이밍에 맞추어(synchronize) 애니메이션을 제작해 보는 것은 매우 흥미로운 작업이다.

나는 최근 이와 같은 작업에 많은 관심을 가지고 애니메이션작품제작연구를 해오고 있다.

선곡하는 것도 매우 중요하지만 그 곡의 분위기와 잘 어울리는 영상이미지와 그 이미지의 타이밍을 효과 있게 표현하는 것이 내 작업의 중요한 부분이다. 즉 이미지의 분위기와 그 액션을 통해서 관객에게 좋은 기분(Mood)과 느낌(Feeling)을 전달하려는 의도가 있다.

이와 같은 연구로부터 제작된 본 작품의 주제와 의도는 「세계평화」(Peace of the world)를 기원하는데 있다.

한 강대국의 정신 나간 정치가는 평화를 위해서 전쟁을 해야 한다는 궤변으로 수 없는 폭탄을 퍼부으며

군수업자의 배만 불러주고 있지만 정작 평화를 원하는 많은 사람들은 공포에 떨고 있다.

‘평화를 원하거든 전쟁에 대비하라’는 격언도 있지만 나는 전쟁 없는 평화를 기원하며 평화를 위해 평화를 실천하는 작은 디지털애니메이션퍼포먼스로서 이 작품을 표현하려하였다.



▶▶ 그림 1. 본 작품 속에 표현된 이미지프레임

II. 작품전개

1. 공간구성

1.1 프레임(frame)

프레임은 애니메이션을 구성하는 가장 기본적인 사각틀로, ‘화면 영역’을 규정하는 경계이다[1]. 본 작품에 삽입한 타쿠편터리 흑백사진을 작은 프레임으로 표현하여 역사적인 시간의 흐름과 그 감정의 긴장감을 더욱 시각화시키려 하였다. 영화적인 미장센으로서의 프레임 기능을 아주 효과적으로 표현하려는데 의도가 있다.

1.2 아이콘(icon)

아이콘은 시각적 모티브와 스타일을 범주화하고 분석하는 수단이다[1]. 본 작품에서는, 배경을 Black으로 처리하여 주위를 어둡게 하고, 퍼포먼스 이미지를 밝게 함으로서 관객의 시선을 집중시키려 하였다.

1.3 앵글(angle)

앵글은 카메라로 대상을 촬영할 때 유지하는 각도를 의미한다[1]. 애니메이션의 공간을 구성하는 감독의 설명이라고 할 수 있다. 즉 앵글은 선택된 소재에 대한 감독의 태도, 표현방식, 즉 문학 작가들이 창작을 할 때에 형용사를 사용하는 것에 비유할 수 있다.

본 작품에서는, 눈높이 앵글 즉 아이 레벨(eye level)을 주로 사용하였으며 때때로 로우 앵글(low angle)과 하이앵글(high angle)을 적절히 가미하여 보는 이의 지루함을 덜게 하는 효과를 주었다.

1.4 구도(composition)

안정과 조화된 화면을 원할 때 흔히 고도로 균형 잡힌 구도가 쓰여 진다 여기서 디자인의 조화된 힘의 무게는 내적인 균형을 이루고 있다. 반면 감독들은 물리적 혹은 심리적 손상을 암시하기 위해서는 텅 빈 공간이나 비대칭적인 구도를 자주 응용한다[2].

본 작품에서는, 한 장 한 장의 스틸이미지의 구도가 모여서 애니메이션 되었을 때 움직임의 구도가 매우 중요하므로 이미지를 중심에서부터 화면 주위를 뱅 돌거나 화면을 벗어나 버리는 구도나 대칭적인 구도, 클로즈업에 가까운 꼭 찬 구도 등 멜로디의 변화하는 분위기를 잘살려나가는 구도에 역점을 두었다.

2. 시간과 움직임 구성

2.1 컷(cut)

애니메이션에서 컷이란 영화의 쇼트(shot)와 같은 의미로 카메라의 셔터를 누르며 찍기 시작하면서부터 멈출 때까지의 연속된 영상을 의미한다. 애니메이션에서는 시간을 구성하는 가장 최소 단위인 한 콤마(K) 한 콤마가 이어져 하나의 컷을 구성한다고 볼 수 있다. 애니메이션에서 기록되는 이미지는 기본적으로 그것이 어떠한 형태의 컷에 의해, 어떠한 각도에 의해 찍혀졌는지 뿐만 아니라 얼마의 지속시간을 가지고 있는지에 따라라도 여러 가지 효과를 만들 수 있

는 것이다. 본 작품에 나오는 기록 사진은 감정을 흐트러지지 않게 하기 위해 움직임을 자제하는 스틸처럼 한 컷을 구성하였다. 정적인 화면을 구성하고자 할 때는 캐릭터의 움직임을 가능한 자제하면서 가끔씩 컷의 시간을 길게 하는 것이 효과적이다[3].

2.2 카메라워크(Camera Work)

애니메이션의 카메라워크는 그 움직임에 따라 느끼는 감정이 다르다. 본 작품에서는 주로 T.B와 T.U, Pan 기법을 사용하여 효과를 주려하였다.

2.3 이미지의 움직임

본 작품에서는 이미지의 움직임이 역동적인 부분이 많다. 기록사진의 절제된 움직임과 역동적인 이미지의 움직임을 효과적으로 적절히 사용하였다.



▶▶ 그림 2. 본 작품 속에 표현된 이미지프레임

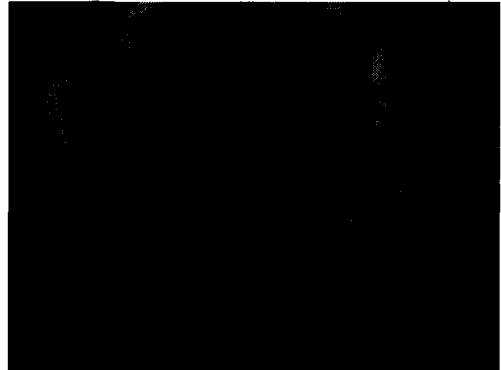
III. 결론

애니메이션의 감독은 컷의 길이나 캐릭터 또는 이미지를 선택하는 데 있어 여러 가지의 다른 기준을 갖고 있다. 주제물과 관련지어 카메라의 움직임을 결정하고 시간을 조절하는 기준은 감독 개개인의 감정 및 속성에 의거한다.

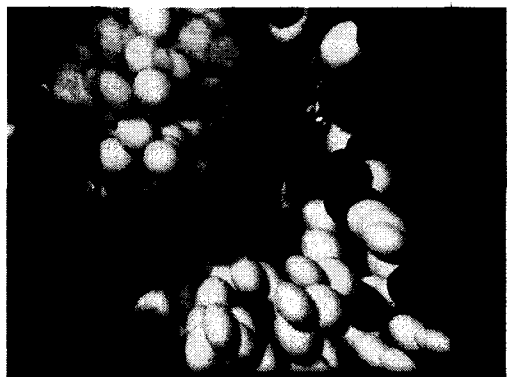
본 작품은 보통의 애니메이션에서 나타나는 캐릭터들은 등장하지 않고 거의 시종일관 미술적으로 창조된 이미지들의 애니메이션이다.

흔히 구체적인 스토리에 의해 등장하는 캐릭터들의 움직임 및 그 감정을 표현하는 애니메이션과 본 작품과 같이 구체적인 대사나 캐릭터에 의존하지 않는 이미지애니메이션을 비교해 보면 이미지애니메이션은 감독의 의도와는 상관없이 관객에 따라 느끼는 감정이 다양할 수 있다. 이는 추상미술을 감상하는 것과 같이, 보는 이에 따라 전혀 다르게 해석할 수도 있지만, 전체적인 분위기에서 감독이 의도한 것이 무엇인가를 생각하면서 감상하는 것도 좋은 감상법일 수 있다.

본 작품은 여기에 사용된 배경음악과 그에 어울리는 영상이미지의 타이밍을 효과 있게 표현하여 그 이미지의 분위기와 액션을 통해서 관객에게 좋은 기분(mood)과 느낌(feeling)을 전달하고 「세계평화」(Peace of the world)를 기원하는 데 작가의 의도가 있다.



▶▶ 그림 3. 본 작품 속에 표현된 이미지프레임



▶▶ 그림 4. 본 작품 속에 표현된 이미지프레임

■ 참고문헌 ■

- [1] 수잔 헤이워드/ 이영기 역, 영화 사전, 이론과 비평, 한
나래
- [2] 장 꼬레 외/ 김정옥 역, 영화학 입문, 영화진흥공사
- [3] 조셉 보그스/ 이용관 역, 영화 보기와 영화 읽기, 제3문
학사