

중국 극장 애니메이션 조명 기법에 대한 분석 : 〈리틀 도어 갓즈〉중심으로

A Study of Lighting Techniques in Chinese Animated Movies: focus on 〈Little Door Gods〉

굴 림*, 최 철 영**

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠*,
동서대학교 디지털 콘텐츠학부**

Qu Lin*, Chul Young Choi**

Graduate School of Dongseo University*,
Dept. of Visual Contents, Dongseo University**

요약

중국 영상콘텐츠시장은 영화산업의 급성장과 더불어 애니메이션 산업 역시 성장세를 보이고 있다. 2015년에 상영한 〈몽키킹: 영웅의 귀환〉은 956억 위안화의 흥행 신화를 창조했고, 네티즌 관객들의 열렬한 사랑과 언론의 주목을 이끌어냈다. 그런데 2016년 1월에 상영한 극장용 애니메이션 〈리틀 도어 갓즈〉의 경우, 흥행수익이 7천만위안에 머무르고 있다. 이는 중국 애니메이션 영화 제작 기술이 많은 성장을 이루었지만, 미국의 경우와 비교하면 여전히 부족한 점들이 존재함을 보여준다. 본문에서는 중국 극장용 애니메이션 〈리틀 도어 갓즈〉의 조명 연출에 초점을 맞추어, 중국 극장용 애니메이션의 조명 특징을 연구하고 발전 방향을 모색하려한다.

1. 서론

2015년 7월 〈몽키킹: 영웅의 귀환〉은 중국 극장 애니메이션의 흥행 신화를 창조했다. 대중들은 새롭게 중국 자체제작 애니메이션을 주시하기 시작했지만, 2016년 1월에 상영된 〈리틀 도어 갓즈〉는 신화를 이어가지 못했다. 투자는 1.3억 위안화에 달했지만, 흥행은 단지 7천만 위안에 그쳤다. 반면에 같은 시기에 상영된 〈쿵푸팬더3〉의 흥행은 10억 위안화를 돌파했다. 두 편 모두 중국을 배경으로 했지만, 흥행에서는 차이가 크게 나타났다. 〈리틀 도어 갓즈〉는 라이트 체이저 애니메이션 스튜디오(Light Chaser Animation Studios)가 제작했는데 제작 기술에 많은 노력을 기울였고 아름답고 정교한 화면구성으로 좋은 평판을 얻었다. 그럼에도 불구하고 실패한 요인을 조명연출을 통한 스토리텔링의 전달에 있다고 보고 본문은 〈리틀 도어 갓즈〉의 조명 연출을 예로 하여, 중국 극장 애니메이션의 조명의 특징을 연구 분석하려한다.

2. 조명의 일반적 목적&기능

생활 속에 빛이 존재하기 때문에 우리는 이 세상을 볼 수 있다. 영화에서 조명이 존재하는 기본적인 이유는 바로 촬영하는 물체를 밝혀주기 위해서이다. 영화의 진화 과정을 통해 조명의 역할이 중요해지게 되었는데, 물리적 조명을 제외하고, 서사와 표현에 있어 중요한 역할을

해오고 있다. [1]

조명의 정서적 감정 작용은 조명의 강약, 색상, 방향, 그림자를 통해 인물의 심리 및 정서를 표현한 것을 말한다. 첫 번째로 설명할 감정작용의 조명기법은 하이키 조명(High-key lighting), 로우키 조명(Low-key lighting)이다. 하이키 조명기법은 밝은 조명을 이용해 화면 전체를 단일하게 밝히는 조명기법으로, 침착하고 평화로운 분위기를 조성한다. 반면, 로우키 조명(low-key lighting) 기법은 화면을 어둡게 처리하여 차갑고 무거운 분위기, 또는 비극적인 상황을 그리는 데 탁월하다. 두 번째로, 조명의 밝기가 장면 전체의 분위기 형성에 영향을 미친다면, 조명의 방향은 상황과 더불어 등장인물이 표현하고자 하는 정서에 초점을 맞추고 있다. 세 번째로 광원의 범위를 조절하여 정서를 형성할 수 있다. 네 번째로, 조명의 그림자는 광원과의 대비에 의한 명암비, 그림자 톤(tone)의 농담, 그리고 그림자 형태와 같은 특성을 이용하여 의도하는 정서를 연출할 수 있다. [2] 다섯째로, 조명의 색상에 따라 캐릭터의 감정과 심리를 암시할 수도 있다. 조명의 색상을 예기하자면 색의 연상 언어를 한번 봐야한다. 하지만 조명의 색상 암사되는 정서는 색의 연상 언어와 100% 일치하지 않는다. 예를 들어 녹색 조명은 일상에 자주 보이지 않는 조명이라 공포의 정서를 표현할 수도 있다.[3]

3. 〈리틀 도어 갓즈〉의 조명 분석

〈리틀 도어 갓즈〉를 분석해보면, 정서적 감정을 표현하는 조명들이 많아보이지는 않는다. 영화의 러닝타임은 103분 정도이고, 크게 장면들은 5가지로 나눌 수 있다. 도시의 생활상, 천궁, 봉인이 풀린 3개의 장면이다. 그중 도시 장면이 42분가량이고, 천궁의 장면이 35분정도이다. 조명 색조가 약간 다르지만, 전체적인 스타일은 비슷하며, 조명의 디자인성도 강하지 않다. 나머지 봉인이 풀린 3가지 장면은 모두 20분 정도로 구성된다. 도시와 천궁 장면을 비교해보면 감정적인 조명의 사용이 매우 적게 나타남을 알 수 있다. 예로, [그림 1]의 왼쪽이미지는 주인공이 봉인 지역에 왔고, 로우키 조명으로 화면을 어둡게 처리하여 신비하고 무거운 분위기를 자아냄을 보여준다. 오른쪽그림의 노인은 신비한 사람으로서 출현하는데, 주인공에게 봉인 해지를 부추기고, 괴수를 석방시키는 역할을 한다. 따라서 조명은 하단 조명으로 불안하고 불길한 분위기를 형성시키고 있다. 조명을 이용해 등장인물에 사악한 성질을 부여하고 악행을 강조하여 공포심을 유발시키고 있다.



▶▶ 그림 1. 〈리틀 도어 갓즈〉조명 비교

〈쿵푸팬더3〉를 보면 조명의 색상은 캐릭터의 선과 악을 따라 조금씩 다르다. 악당 '카이' 등장할 때 항상 녹색 조명을 썼고 사악함을 암시하고 거북 대사부는 명랑한 노란색 조명으로 신성하고 평화로운 분위기를 자아낸다. 주인공 '포'의 아버지에게는 분홍색 조명을 많이 사용하여 따뜻하고 행복한 아버지 이미지감성을 도출시키고 있다.



▶▶ 그림 2. 〈쿵푸팬더3〉 캐릭터별 감성 조명 비교

4. 결론

〈리틀 도어 갓즈〉의 조명 디자인을 전반적으로 분석해보면, 천궁과 인간 사회 장면의 조명이 비슷해 물리적 조명구성에 치중한 것을 알 수 있다. 이 부분이 총 러닝타임의 거의 75%를 차지한다. 이 외의 장소에서도 물리적인 조명을 구성하는데 많은 노력을 들인것을 알수 있는데 조명을 이용해 물체의 각종 질감, 배경의 깊이, 거리감, 운동등 물리적 사실감을 표현하는데 치중한 결과 화면을 더욱 풍부하고 디자인 감각과 재미를 더해줄 수 있었다 하지만 상대적으로 〈리틀 도어 갓즈〉의 조명은

화면을 예쁘고 풍부하게 하는 경향이 있지만, 캐릭터 정서와 심리 묘사의 방향을 소홀히하여 장면 하나하나의 화려하고 사실적인 구현에도 불구하고, 조명 연출을 통한 스토리텔링의 전달 및 감정 전달 부분은 부족했다고 본다. 조명의 역할은 빛의 표현뿐 아니라 관객이 시작부터 끝까지 감독이 원하는 방향으로 관객을 이끌려 올 수 있도록, 다른길로 새지 않도록 이끌고 가는 중요한 임무를 가지고 있다. 중국내 제작 애니메이션의 역사가 짧아 아직 많은 시행착오를 거치지 못한 면이 바로 기술적 발전에도 불구하고 지속적인 성공을 이끌어내지 못하는 이유가 아닌가 싶다. 소재나 시대스타일에 따라서 또다른 변수들이 발생할 수 있다. 지속적인 개발과 연구를 통한 노력과 적용, 그리고 이에 대한 검증이 필요하다고 본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 오혜영 “디지털 3D 애니메이션에서 영상언어로서의 조명 연출에 관한 연구- 작품 〈슈렉〉과 〈몬스터 주식회사〉를 중심으로”, 영상기술연구, 제8호, pp. 175-195, 2006.
- [2] 오진욱, 석혜정 “영화조명의 정서표현 기능을 적용시킨 3D 애니메이션 조명설계 연구”, 애니메이션연구, 제5권, 제1호, pp.85-109, 2009.
- [3] 이찬후, 노선영 “애니메이션 캐릭터의 색채에 대한 감성적 측면에 관한 연구”, Journal of Asia Pacific Design Forum, Vol.3, pp.79-88, 2006.