

애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구

이 지 연 (국민대학교 시각디자인학과 대학원 석사)

목 차

- I. 서론
 - 1. 연구목적
 - 2. 연구방법
- II. 장면전환의 개념
 - 1. 장면의 정의
 - 2. 장면전환의 기능과 효과
- III. 장면전환의 시각원리
 - 1. 변형
 - 2. 대치
 - 3. 병치
 - 4. 확대와 축소
 - (1) 형상과 배경의 전환
 - (2) 공간속의 공간, 공간밖의 공간으로의 전환
- IV. 장면전환의 방법
 - 1. 장면전환의 요소
 - (1) 시각요소
 - (2) 시간요소
 - (3) 청각요소
 - 2. 장면전환기법
- V. 결론

I. 서론

1. 연구목적

애니메이션(Animation)이란 낱장의 그림, 또는 사물의 이동이나 실제 사람의 동작을 한 프레임(frame)씩 촬영하여 마치 살아 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법과 이러한 방법으로 만들어진 영화를 말한다. 국제 애니메이션 필름 협회(ASIFA)에서는 1980년 유고의 자그레브(Zagreb) 임시 총회 선언문을 통해 애니메이션을 ‘실사 영화의 제작 방식과는 구별되는 기술을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지들을 창출하는 작업’ 이라고 정의한 바 있다.

그렇다면 애니메이션이 실사 영화와 가장 뚜렷이 구별되는 조형적, 표현적 특징이란 무엇인가? 그것은 움직이는 이미지들의 형태나 색채, 속도 등의 개별적인 요소들이 하나하나 다양한 방법으로 조작될 수 있다는 것이다. 무한한 변화의 가능성 속에서 실사 영화와는 전혀 다른 사고를 바탕으로 이미지를 전환시킬 수 있는 것이 바로 애니메이션의 가장 큰 특성이며 장면전환(transition)에서 이러한 장점이 가장 잘 드러난다.

애니메이션의 장면전환의 특징은 다음의 두가지로 요약된다.

첫째, 애니메이션의 원리와 제작기법 상의 장점이 충분히 이용된다. 위에서 언급한 바와 같이 한 콤마씩 촬영되는 기본 방식에 따라 형태, 색채, 질감, 움직임, 속도 등 개개의 장면 요소들을 다양하게 변화시켜 장면을 전환시킨다. 형태를 변형하거나 물리적으로 움직이지 않는 대상을 움직여 공간을 재구성하는 전환법 등은 오직 애니메이션에서만 가능하다.

둘째, 작품의 조형적, 미적 특성이 잘 나타난다. 실사 영화와는 달리 애니

메이션에서는 독창적이고 실험적인 기법이 많았으며 작가는 작품의 내용과 형식, 전체적인 톤과 이미지에 맞는 기법들을 고안하기 위해 많은 노력을 기울였다. 따라서 장면전환에서도 작가의 개성을 찾아볼 수 있으며 창조적이고 숙련된 작가일수록 효과적인 기법을 실험하여 작품의 질과 완성도를 높인 것을 알 수 있었다. 그러나 극적 구조를 갖는 상업용, TV용 애니메이션의 장면전환은 인화나 편집의 후반 과정에서 광학적이고 기계적인 방법으로 일괄 처리되는 것이 보통이다. 기획 과정에서부터 장면전환이 가볍게 다루어지는 이유는 시간과 비용을 투자할 여유가 없거나 그 중요성을 인식하지 못하기 때문이다. 이것은 장면전환의 기능과 효과를 한정시키는 중요한 원인이 된다.

이 연구는 지금까지의 장면전환에 대한 고정 관념과 틀에 박힌 기법을 거부하고 이에 대한 비평적인 논의를 파생시키려는 의도에서 출발하였다. 장면전환의 중요성이 제작에서 거의 무시되는 상황은 애니메이션의 기본 특성을 간과한 것이라고 판단되었기 때문이다.

이 연구의 목적은 장면전환을 디자인하는 방법을 모색하는 것이다. 다시 말하면 장면전환을 편집보다는 조형적 구성에 관련된 영역에서 분석하여 전환의 이미지를 디자인하는 방법을 제시하려고 한다. '장면전환을 디자인한다'는 것은 기본적인 시각원리를 바탕으로 하나하나의 장면 요소들을 다양하게 변화시키고 새롭게 재구성함으로써 다양성과 통일성을 부여하는 것이다. 이와 함께 시각적 충격 (visual Im-

pact)을 주는 표현으로 작가의 독특한 개성을 나타내고 새로운 지각 경험을 제공하도록 계획하는 것이다.

2. 연구방법

이 연구는 장면전환이 애니메이션의 조형적 특성이 가장 잘 드러나는 기법이라고 보고 애니메이션 작품의 장면전환 사례들을 분석하여 그 시각원리와 기법을 도출한 후, 실험작품을 제작하여 이를 실제적으로 검증한 것이다.

이를 위해 장면전환을 장면 이미지들의 ‘형’ 과 ‘형’ 이 결합하는 과정으로 보고 결합의 시각원리를 변형(metamorphosis), 대치(displacement), 병치(juxtaposition), 확대와 축소(enlargement, reduction)로 분류하였다. 장면전환의 가능성을 확보하고 이에 대한 사고를 넓히기 위해 장면전환의 요소를 시각요소(형태, 색채, 질감), 시간요소(움직임, 속도), 청각요소(대사, 음악, 음향효과)로 분류하여 각 요소들의 특징을 정리하였다. 또한 장면전환의 원인을 시간, 공간, 사건, 소재, 심리의 전환으로 분류하여 그 원인에 따라 효과적인 기법들을 정리하였다.

분석 자료로는 독립적인 단편이나 실험 애니메이션을 위주로 하였는데 이 중에서 특징적인 장면전환이 있는 237편을 선정하고 관찰, 분석하여 시각원리와 기법들을 귀납적으로 도출하였다. 국제적인 애니메이션 페스티벌 작품들, 예술적 가치가 인정된 극장용 애니메이션, 유명한 TV 시리즈물들이 주된 자료로 자체의 미학적 표현에 치중하여 독특한 장면전환이 많이 관찰되는 작품들이다.

장면전환의 상징이나 의미보다는 전환 이미지의 조형성 그 자체에 연구의 중점을 두었으며 작품의 형식을 주도하고 시각적 충격을 주는 기법을 제시하는데 주력하였다. 이러한 기법은 일반적이고 관습적이 아닌, 색다른 시각과 관점으로 전환시킨다는데 그 차이가 있다. 결과적으로 이와 같은 장면전환은

습관적이고 관성적인 인간의 지각 경험과 인식 방법을 해체하고 그 충격으로 사람들에게 재미와 흥미를 준다.

이 연구의 중점은 장면전환의 조형적 연출에 있기 때문에 편집 기계에 의한 방법이나 제작 기술상의 문제는 논의에서 제외시켰다. 그러나 이미 프로그램화 되어 있는 기법들 또한 기본적인 시각원리와 조형원리를 바탕으로 만들어진 것이므로 이 연구가 보다 다양한 전환기법 개발에 도움이 될 수 있으리라고 본다.

II. 장면전환의 개념

1. 장면의 정의

애니메이션에서의 ‘장면’이란 시간이나 공간, 사건, 소재, 분위기, 표현양식 등이 동일한 영상의 단위를 말한다. 장면은 소재(인물, 사물), 배경(시간, 공간), 상황(사건, 심리, 분위기)과 같은 내용요소와 시각요소(형태, 색채, 질감), 시간요소(움직임, 속도), 청각요소(대사, 음악, 음향효과)와 같은 표현요소가 결합된 하나의 장(field)을 가리킨다.

일반적으로 ‘장면’이란 용어의 사전적 정의는 어느 장소의 정경, 또는 어떤 사건이 벌어지는 광경을 말한다.¹⁾ 그러나 ‘장면’이라는 용어는 연극이나 영화 뿐만 아니라 언어학, 심리학 등 여러 분야에서 전문적인 용어로 광범위하게 사용되어 왔다. 언어학에서는 언어 활동이 행해지는 공간이나 상황, 혹

1) 이희승 편, [국어 대사전], 민중서림, 1962, p.3104

은 이에 대해 언어 주체가 파악하는 분위기나 긴장 상태를 통틀어 지칭한다.²⁾ 심리학에서는 행위를 하는 개체에 영향을 미치는 각 순간 마다의 환경이나 전체의 판도를 뜻한다.³⁾ 연극에서는 일반적으로 ‘장’(場)을 지칭하며 하나의 ‘막’(幕)중에서 무대 장치의 변화가 없는 무대 정경의 단위를 가리킨다. 영화에서의 장면은 시간과 공간의 연속성이 단절되지 않은 연속된 샷(shot)의 모임을 가리키며 흔히 ‘씬’(scene)으로 불리워진다. 장면과 씬은 사전적 의미상으로 유사한 부분이 많기 때문에 애니메이션에서도 같은 용어로 취급되기 쉽다. 그러나 애니메이션에서의 씬은 영화적 분류에 의해 정의될 수 없으며 ‘장면’을 ‘씬’으로 영문 표기하는 경우도 그 개념상 정확한 표기가 아니다. 왜냐하면 씬은 영화에서는 ‘샷’으로 애니메이션에서는 ‘컷’(cut)으로 이루어진다는 점에서 그 구성이 다르기 때문이다. 샷은 하나의 장면이나 연속적인 액션(action)을 카메라가 작동되면서부터 정지되는 순간까지 멈추지 않고 촬영한 것을 일컫는 단위이며, 컷은 한장의 그림, 또는 사물의 이동이나 사람의 움직임 한 콤마(comma)씩 촬영한 단위를 말한다. 따라서 영화와 애니메이션의 씬은 시각적으로 같은 장면 이미지로 보이지만 연속적인 촬영과 단속적인 촬영에 의한 단위라는 점에서 차이가 있다. 애니메이션의 씬은 여러 컷이 모여서 만들어지며 흔히 영화에서 사용되는 씬의 개념보다 더 세분화된 단위이다. 따라서 애니메이션의 영상을 구성하는 장면의 최소 단위는 컷이라고 할 수 있다. 또한 장면에는 컷, 씬, 시퀀스(sequence) 모두가 포함된다.

장면들은 서로 유기적이고 상호 관련적으로 연결되어 있기 때문에 절대적인 기준에 의해 분류되기 어렵다. 파악하는 주체와 분류 방식에 따라 장면

2) 이은정, [국어학·언어학 용어 사전], 국어문화사, 1994, p. 716

3) 한글학회 편, [우리말 큰사전], 어문각, 1992, p.3514

은 여러 유형으로 분할될 수 있는데 대상 작품의 구조나 표현 형식에 따라 분류자의 목적에 맞게 구분되는 것이 보통이다. 좋은 장면은 내용 요소와 표현 요소가 조형적, 논리적으로 조화되어 하나의 일관된 분위기와 통일된 긴장감을 갖는다. 장면전환은 하나의 장면이 다른 장면으로 바뀌는 상황을 가리키며 장면전환 기법은 장면이 전환되는 순간에 형태, 색채, 움직임, 음향 등의 요소들을 변화시켜 장면과 장면을 부드럽게 연결하거나 극적으로 표현, 강조하는 것을 말한다.

2. 장면전환의 기능과 효과

장면전환의 기본적인 기능은 장면과 장면을 연결하는 것이다. 그러나 전환의 순간을 어떻게 연출하고 디자인하는가에 따라 장면전환은 다음과 같은 기능과 효과를 갖는다.

첫째, 갑작스러운 단절이나 극단적인 비약없이 두 장면을 연결하여 이야기의 흐름을 지탱한다. 이때 관객의 주의를 분산되는 것을 막는 역할과 함께 팽팽한 긴장 상태를 해소하여 주의를 환기시킨다.

둘째, 전혀 예상치 못한 방법으로 조형요소를 변화, 또는 결합시켜 시각적 충격을 준다. 이 방법은 작가의 재치와 유머를 엿볼 수 있는 흥미진진한 볼거리로서의 역할뿐만 아니라 사물을 전혀 다른 차원에서 지각하는 경험을 제공한다. 관객은 영화가 보내는 정보에 따라 앞으로 전개될 내용을 추측하며 기대감을 갖는다. 그러나 영화를 볼 때 대부분의 관객은 장면전환에 큰 기대를 걸지는 않는다. 따라서 장면전환에 대한 편견과 관성적인 기대치를 깨뜨리

는 전환기법을 사용했을 때 관객이 경험하는 충격은 더욱 커지게 된다. 시각적 충격을 주는 지점으로 전환 부분이 효과적인 또하나의 이유는 다음과 같다. 하나의 이미지가 사라지거나 다른 이미지로 대체되는 순간에 우리는 아주 짧은 시간이라도 순간적인 단절감을 경험한다. 이러한 단절감이 장면전환의 시각적 충격 효과를 증가시키게 된다.

셋째, 작품 전체의 미적 질서를 확립한다. 일관된 기법을 사용하여 조형적인 통일감을 부여하거나 다양한 기법을 구사하여 지루하지 않게 한다. 통일성과 다양성은 작품 전체의 미적 완성도를 높이는 구실을 한다.

넷째, 장면의 전반적인 이미지를 어떤 다른 이미지가 연상되도록 변화시켜 주제를 은유적으로 표현한다.

이 연구는 장면의 연결이라는 수동적인 역할보다는 적극적인 역할에 초점을 맞추었는데 여기서 적극적인 역할이란 시각적 충격과 재미를 주어 작품의 분위기를 긴장, 또는 환기시키거나 작품의 표현 형식을 주도하는 것을 말한다. 이러한 전환기법은 인화나 편집과 같은 후반 과정에서 처리되기보다는 기획이나 연출 단계에서 연출가나 디자이너가 스토리보드(story board)를 작성할 때부터 미리 계획하여 작화와 아트워킹(art working)의 제작 단계에서 마무리되는 것이 일반적이다.

III. 장면전환의 시각원리

‘장면’이라는 단위를 하나의 프레임, 또는 이들의 모임이라고 할 때, 장면전환은 전환되는 시간 길이에 해당되는 양쪽의 프레임들의 형이나 색채, 음향 등이 변화하면서 결합되는 것이다. 이는 장면전환을 선행 장면의 마지막 프레임과 다음 장면의 시작 프레임을 맞붙여 연결시키는 편집의 개념에서 조형적 구성에 관련된 개념으로 확대시킨 것이다.

이러한 결합 과정에서 디자이너는 전환의 시간 길이에 해당하는 연속적인 프레임들에 조형적, 기계적 조작을 행하게 된다. 장면의 구성요소를 변화시키는 방법은 장면전환의 목적과 의도하는 효과에 따라, 다시 말하면 두 장면을 유사한 조형요소로 결합시켜 시각적 연속감과 자연스러움을 줄 것인가, 상이한 조형요소로 결합시켜 시각적 단절감과 충격을 줄 것인가에 따라 다르게 나타난다. 그러나 그 의도가 어떻든간에 두 장면을 결합하여 전환시키는 공통된 원리가 있는데 변형, 대치, 병치, 확대와 축소가 그것이다.

1. 변형(metamorphosis)

본래 사람의 두뇌는 눈으로 받아들인 정보를 자신에 맞게 변형하여 체계화하려는 속성이 있으며 애니메이션은 이러한 인간의 기본 성향이 잘 적용되는 매체이다. 일반적인 경우에 변형은 트랜스포메이션(transformation)을 지칭하지만 애니메이션의 장면전환에 나타나는 변형은 트랜스포메이션과 메타모포시스로 구분된다.

트랜스포메이션은 조형요소의 모든 변화 상황을 포함하는 넓은 의미의

분류인데 반해 메타모포시스는 화면 전체나 어떤 대상의 형태가 마치 마술처럼 그 구조와 본질이 전혀 다르게 변화되는 것을 가리킨다. 예를 들어 한 노인이 자신의 소년 시절을 회상할 때, 화면이 페이드(fade)되거나 포커스 아웃(focus out)⁴⁾ 된다면 그것은 장면의 트랜스포메이션이다. 그러나 노인의 주름이 사라지고 몸집이 작아지면서 소년이 되어 시간이 전환된다면 이 경우는 메타모포시스에 속하게 된다.

이 중에서 메타모포시스는 애니메이션의 가장 특징적인 장면전환 기법이며 동화상 디자인에서 매우 중요하게 다루어 진다. 존 할라스는(John Halas)는 동화상 디자인(moving design)이 정화상 디자인(static design)과는 달리 형을 자주 변화시킬 수 있고 이러한 변형(transformation)은 그 구조와 본질이 매우 다르게 바뀌는 변형, 즉 메타모포시스가 그 특징이라고 하였다. 또한 이 기법은 디자이너가 공간과 리듬이라는 보다 넓은 차원에서 인식과 지각의 무한한 자유를 경험케 한다고 하였다.⁵⁾

애니메이션의 역사 초기에 변형(metamorphosis)은 주로 인물의 형태나 동작을 과장하거나 왜곡시켜 유머나 개그(gag)를 표현하기 위해 사용되었다. 그러다가 캐나다 국립 영화 위원회(National Film Board of Canada)의 창립 멤버이자 추상 애니메이션의 창시자인 노먼 맥래런(Norman McLaren)이 메타모포시스를 장면전환 기법으로 자주 사용하면서 이 기법은 애니메이션의 대표적인 전환법이 되었다.⁶⁾ 캐나다 국립 영화 위원회는 1941년 노먼 맥래런에 의

4) 포커스 아웃: 초점을 흐리게 하여 장면의 형태를 모호하게 한 다음 새로운 장면으로 교체하고 서서히 초점을 맞추는 기법

5) John Halas, [Graphics in Motion] , Van Nostrand Reinhold Company, 1984, p. 12.

6) 김 준양, '애니메이션 화랑', [KINO], 1995년 8월호, p. 227.

해 애니메이션 파트가 창설되면서 서로 다른 국적을 가진 애니메이터들이 모여 독창적이고 실험적인 애니메이션을 자유롭게 만들 수 있도록 후원해 왔다. 이러한 환경 속에서 독특한 작품들이 많이 제작되었는데 작가 자신의 개성적 표현을 위해 메타모포시스가 자주 사용되었다.⁷⁾ 메타모포시스는 오직 애니메이션에서만 가능한 것으로 인물이나 사물만 부분적으로 변형시키거나 화면 전체를 변형시키킨다.

변형의 원리를 이용한 장면전환의 효과는 다음의 네가지로 정리된다.

첫째, 전혀 예상치 못한 변형을 시도하여 시각적 충격을 준다. 이 방법을 통해 일반적으로 상상할 수 있는 형태가 아닌 상상력을 자극하는 형태로 자유롭게 변형시킨다.

둘째, 변형의 정도나 속도를 조절하여 보다 역동적으로 전환시킨다.

셋째, 관객이 의식의 단절감을 느끼지 않고 장면의 흐름에 몰입케 한다. 그 원인은 장면의 다채로운 변형 과정이 하나하나 그대로 보여지면서 관객의 시선을 잡아두고 주의를 집중시키기 때문이다.

넷째, 장면전환의 역할 외에도 인물의 감정과 무의식의 흐름을 은유적으로 표현하여 감상자를 주인공의 심리 내부로 끌어들인다. 이러한 현상은 관객이 작품의 인물과 일체가 되는 환상에 빠지게 하는 관객 동화의 연출법으로 사용될 수 있으며 반대로 작품의 허구성을 드러냄으로써 관객 이화의 기법으로도 사용될 수 있다.

메타모포시스는 소재나 공간이 전환될 때 자주 사용되는 원리이며 애니

7) 김 준양, 위의 책, p. 227.

메이션의 재료에 따라 독특한 효과를 낼 수 있다. 사탕이나 단추같은 작은 오브제(object)를 재배치하거나 잉크나 모래, 점토를 사용하는 등, 다양한 재료와 기법으로 변형을 시도할 수 있다.

2. 대치(displacement)

모든 장면전환은 결과적으로 앞선 장면이 새로운 장면으로 대치되는 것이다. 그러나 결과적인 상황으로서의 ‘대치’가 아닌 방법적인 원리로서의 ‘대치’는 변형이나 합성을 사용하지 않고 화면 구성 요소들을 새롭게 부분 교체하는 것을 말한다. 여기서 화면 구성요소란 영화의 미장센(mise-en-scene)⁸⁾과 상통하는 개념으로 화면상에 나타나는 인물(character), 배경, 소도구, 의상 등의 물리적인 환경요소를 가리킨다. 다시 말해 대치란 두 장면에 공통적으로 존재하는 환경요소는 그대로 두고 새롭게 바뀌는 것만 부분적으로 교체하는 방법이다.

대치에는 배경은 그대로 두고 인물만 대치하는 방법과 인물은 그대로 두고 배경만 대치하는 방법의 두가지가 있다.

마치 콜라주(collage)⁹⁾와 같이 인물의 얼굴, 신체, 의상, 배경을 조각조각으로 해체한 후 예상치 못한 부분을 전혀 연관되지 않은 소재로 교체함으로써 그로테스크(grotesque)한 효과를 낼 수 있다. 또한 구체적인 형상 뿐만 아

8) 미장센: 한 장면 내의 화면 구성 요소를 일컫는 용어로서 연극에서는 배경, 소도구 등의 총체적 정경을 가리킨다.

9) 콜라주: 회화의 표현 기법의 하나로 여러 가지 오브제를 덧붙여 새로운 이미지를 만드는 것을 말한다.

니라 색채나 질감만 교체하여 심리나 분위기를 전환시킬 수 있다.

3. 병치(juxtaposition)

병치에는 앞선 장면의 마지막 프레임과 새로운 장면의 첫 프레임을 나란히 연결하는 디렉트 컷(direct cut)과 한 화면 안에서 두개의 장면이 동시에 진행되는 와이프, 그리고 말풍선이 포함된다.

디렉트 컷이란 앞선 장면의 마지막 프레임과 새로운 장면의 첫 프레임을 맞대어 연결하는 기법이며 아무런 광학적 전환 장치 없이 즉각적으로 전환할 때 사용된다.

와이프란 새로운 화면이 앞선 장면의 화면을 밀거나 지우는 기법인데 와이프가 진행될 때 두 장면은 일정한 시간 동안 한 스크린 안에서 동시에 보여지므로 병치의 원리에 포함된다. 와이프는 대개 광학 인화기나 편집기에 의해 만들어진다. 그러나 애니메이션에서는 애니메이터가 직접 와이프 효과를 그림으로써 다양한 연출이 가능하다. 화면이 얇은 종이처럼 말리거나 뒤집히는 것, 물 흐르듯이 흘러내리는 등의 많은 와이프 효과가 이미 기계적으로 프로그램화 되어 있다. 그러나 이불을 잡아 당겨 화면을 쓸어 버리는 경우와 같이 여러가지 사물을 이동시켜 앞선 장면을 지우고 새로운 장면이 드러나게 하는 방법은 작가가 직접 디자인해야 할 부분이다.

본래 말풍선은 출판 만화에서 인물의 대사나 생각을 적는 영역이다. 이 말풍선의 형태는 여러가지인데 등장 인물이 소리나게 말 할 때는 말풍선의 꼬리가 대개 초생달 모양으로 뾰족하다. 인물이 말을 하지 않고 생각하는 경우에는 말풍선의 꼬리는 몇개의 작은 원들이 늘어선 모양이 된다. 애니메이션에

서는 상상하는 내용을 말풍선 안에 그려 전환하는 경우가 많으며 대개 코믹한 작품에서 사용된다. 말풍선은 상상을 하는 인물이 있는 공간과 이 인물이 상상하는 말풍선 안의 공간이 동시에 화면 안에 공존하므로 병치의 원리에 포함된다.

4. 확대와 축소(enlargement, reduction)

확대와 축소는 화면 내 공간의 범위나 대상의 크기를 연속적인 줌(continuous zoom)이나 트러킹(trucking)등의 카메라 무빙(camera moving)을 사용하여 확대, 축소하는 것을 가리킨다. 이 방법은 보다 전체적이거나 세부적인 장면의 공간 구조를 제시하는 것으로서 형상과 배경의 관계를 변화시켜 공간의 성격을 전환하는 방법과 카메라 무빙을 이용해 공간 속의 더 작은 공간이나 공간 밖의 더 큰 공간으로 이동하는 방법이 있다.

(1) 형상과 배경의 전환

먼저 형상과 배경의 관계를 변화시키는 방법으로 연속적인 줌이나 트러킹이 자주 사용된다. 이러한 카메라 무빙은 결과적으로 극단적인 클로즈업 쇼트(extreme close up shot)나 롱 쇼트(extreme long shot) 화면을 만드는데 대상은 그 크기가 극대화, 또는 극소화되면서 형상으로서의 특성을 대부분 잃게 되고 배경으로서의 특성을 갖게 된다. 이러한 현상은 공간을 새롭게 지각하게 하는데 그 이유는 ‘공간을 지각한다’는 것이 형상(figure)과 배경(ground)의 관계로 발생하는 공간감을 느끼는 것이며 공간의 성격은 물리적인 대상들의 형상과 시각적 특성, 그 구성 형태에 의해 결정되기 때문이다.¹⁰⁾

극단적인 클로즈 업 쇼트의 경우 형상을 특징짓는 윤곽선(out line)은 프레임 밖으로 사라지거나 윤곽선의 안쪽 영역이 프레임 안에 가득 차면서 새로운 장면의 일부분으로 대체된다. 또 극단적인 롱 쇼트의 경우, 형상은 지각되기 힘들 정도로 그 크기가 작아져 없어지거나 다른 장면의 일부분으로 변형되기도 한다.

이와 같은 기법은 형상과 배경에 대한 이론적인 연구를 응용하여 더욱 다양하게 시도될 수 있다. 실제로 어떠한 영역이 형상, 또는 배경으로 지각되는가에 대한 절대적인 조건을 정해져 있지 않다. 그러나 게슈탈트 심리학자¹¹⁾들은 사람들의 지각 경험을 관찰하고 실험하여 그 타당성이 확인된 조건들을 제시하고 있으며 이러한 조건들을 확대와 축소의 기법으로 사용하여 다양한 효과를 낼 수 있다. 그들은 형상이 될 수 있는 조건은 형태, 크기, 색채, 질감 등의 시각적 특성에 의해 결정된다고 하였다. 면적이나 각도가 좁은 영역, 폐쇄된 영역, 안쪽 영역, 단순하고 규칙적이며 대칭적인 영역, 주위에 대해 명도차가 큰 영역, 따뜻한 색상이나 채도가 높은 색상의 영역 등이 배경보다는 형상으로 지각되는 영역이다. 형상과 배경은 색채나 질감, 움직임의 방향 등에 의해 응집, 분리되며 이러한 현상이 공간을 명확히 지각할 수 있도록 돕기 때문에 전환할 때 형태나 색채, 질감, 움직임의 방향, 속도 등과 같은 전환 요소들을 변화시킴으로써 더 좋은 시각효과를 낼 수 있다.

10) 루돌프 아르하임, 김춘일 역, [미술과 시지각], 미진사, 1995, pp. 223-234.

11) 게슈탈트 심리학: 근대 지각 작용의 연구에 토대를 제공한 20세기 심리학의 하나로 형태 심리학이라고도 불린다. 게슈탈트 심리학자들은 지각의 영역, 특히 착각이라는 현상으로 설명되는 시각적 지각구조를 연구하였다.

(2) 공간 속의 공간, 공간 밖의 공간으로의 전환

두번째로 카메라를 이용해 화면 공간을 재구축하는 방법이 있다. 이 방법은 하나의 이야기 공간을 보다 큰 공간의 일부분으로, 또는 작은 공간을 포함하는 보다 큰 공간으로 레이아웃(layout)한 후, 화면 내에 보여지는 공간의 영역을 확장하거나 축소시켜 보이지 않던 공간을 드러내는 것이다. 이것은 하나의 큰 상자 안에 그보다 작은 상자를 놓고 그 상자 안에 더 작은 상자를 끼워 넣는 것처럼 여러 규모의 공간을 하나의 큰 공간 속에 숨기거나 늘어 놓는 기법이다. 때에 따라서 한 프레임 안에 보이는 장면은 규모가 더 큰 장면의 일부분이거나 그것 또한 그보다 큰 장면의 일부분이 된다.

우리의 시야가 한정되어 있는 것과 마찬가지로 카메라 렌즈가 포착할 수 있는 공간의 범위는 한정되어 있다. 카메라 렌즈를 통해서 보면 파인더(findefinder) 밖의 풍경이나 사건들은 보이지 않는 것과 같이 애니메이션의 한 프레임 안에 표현될 수 있는 공간의 규모도 제한되어 있다. 따라서 다양한 규모의 공간이 하나의 프레임 안에 모두 제시되기는 힘들며 의도적인 순서에 따라 정해진 범위만큼만 제시될 수 있다. 이에 따라 관객은 카메라가 제시하는 만큼의 공간만으로 전체 공간을 예상한다. 대개 관객은 롱 쇼트로 보여지는 화면 공간을 그 장면의 전체 공간으로 단정하기 쉽다. 여기에서 카메라를 후퇴이동시켜 앞선 공간을 포함하는 더 큰 이야기 공간으로 나오던가, 카메라를 전진이동시켜 너무 작아 보이지 않던 공간으로 들어가게 된다.

카메라가 포착할 수 있는 화면(field)의 크기에는 한계가 있기 때문에 확대와 축소의 정도가 큰 경우에는 제작하는 도중에 그림을 교체하여 카메라를 이동시켜야 한다. 이때 앞선 그림과 새로운 그림의 이미지 크기와 형태, 위치 등을 정확하게 레이아웃 하는 것이 무엇보다 중요하다.

형상과 배경이라는 이질적인 두 영역이 공존할 때 일반적으로 우리는 형상을 주시하고 배경은 무시하는 경향을 갖는다. 숨은 그림 찾기, 보는 방향이나 중심에 따라 서로 다른 형상으로 보이는 그림 등은 이러한 지각 습관을 교묘하게 활용한 예이다. 이와 같이 장면전환에서도 공간과 형태에 대한 시각적 특성과 착시 등을 활용한 전환 기법이 만들어질 수 있다.

IV. 장면전환의 방법

1. 장면전환의 요소

장면전환의 요소는 크게 시각요소와 시간요소, 청각요소로 나뉜다. 시각요소에는 형태, 색채, 질감이, 시간요소에는 움직임, 속도가 청각요소에는 대사, 음악, 음향효과가 포함된다. 이들 요소들은 영상 이미지를 구성하는 기본요소이면서 장면을 전환시키는 매개요소이다. 장면전환은 시각요소, 시간요소, 청각요소의 모든 요소가 매우 긴밀하게 영향을 주고 받는다. 따라서 이 세 요소가 완벽하게 조화를 이룰 때 의도하는 바대로 효과적인 장면전환을 얻게 된다.

(1) 시각요소

시각요소에는 형태(form), 색채(color), 질감(texture)이 속하는데 이들은 시각예술의 가장 기본적인 조형요소이면서 장면전환의 기본요소이다.

장면의 형태는 화면 전체의 형태와 화면 내의 대상이나 배경의 형태를

말한다. 따라서 장면 전환의 형태는 두 화면이 결합되거나 화면 안의 대상이나 배경의 형태가 결합 또는 변형된 형태이다. 형태의 결합, 변형, 왜곡, 과장은 극적인 전환 효과를 만든다.

색채란 '색'이라는 물리적 현상이 빛에 의해서 눈을 통해 지각되는 것을 말한다. 애니메이션에 있어서 색과 빛의 연출은 매우 중요하다. 색채는 시간과 공간에 대한 정보와 분위기를 전달하기 때문에 개별적 색상과 톤으로 장면을 구분할 수 있다. 일반적으로 셀 애니메이션을 제작 할 때의 색채 조절은 여러가지 색 필터(filter)를 카메라의 렌즈 앞에 놓고 촬영하는 방법으로 이루어지는데 장면을 전환할 때에는 덧칠하거나 농담을 조절할 수 없기 때문에 오버랩(over lap)을 사용한다. 그러나 물감이나 파스텔을 재로로 색을 섞거나 몽게가며 전환시키는 등 재료와 기법에 따라 다양하게 색채를 조절할 수 있다.

질감이란 우리가 어떤 물건을 손으로 만져 보고 느끼는 물체 표면의 특성을 말하며 미적 반응을 일으키는 중요한 요소이다. 장면의 상황이나 분위기는 질감을 변화시킴으로써 보다 다채롭게 표현될 수 있다. 셀 애니메이션의 매끈한 외곽선과 평면적인 칼라링의 질감을 좋아하지 않았던 디자이너들은 필름을 굵기도 하고 모래나 실물의 오브제를 사용하여 다양한 질감을 시도해 왔다. 1920년대의 추상영화 작가들이 필름의 표면에 왁스나 목탄, 기름을 바르는 등 색다른 재질감을 표현하려고 한 것이 그 예이다. 이미 디자이너가 선택한 재료에 따라 작품의 전체적인 질감은 결정되지만 같은 재료를 다른 기법으로 처리하거나 그밖의 재료를 사용하여 장면을 색다르게 연출할 수 있다.

(2) 시간요소

장면전환의 시간요소는 움직임(movement)과 속도(speed)로 구분된다. 움직임은 장면전환의 움직임, 즉 장면과 장면이 전환될 때의 화면의 움직임이나 화면 내 대상의 움직임을 말한다. 속도는 장면이 전환되는 동안의 속도를 말하며 화면의 움직임과 화면 내 대상의 움직임의 속도에 영향을 받는다.

움직임은 어떤 사물이나 사람의 위치, 형태, 크기를 점차 다르게 함으로써 생긴다. 움직임에는 여러 종류가 있는데 화면 내의 요소들 즉 인물이나 사물과 같은 대상이나 배경의 움직임과, 카메라의 무빙에 의한 화면 전체의 움직임이 그것이다. 인물이나 소도구, 배경이 움직여 전환되는 기법은 가장 특징적인 전환기법 중 하나이다. 다시 말하면 캐릭터가 자신의 의지로 장면을 바꾸는 동작을 취하거나 소도구들이 이동하여 다음 장면의 공간을 구성하는 것을 말한다. 이러한 방법은 움직임의 정점이나 끝점에서 시도되며 디자이너는 이에 가장 적합한 액션을 선택해야 한다. 모든 움직임에는 조형적, 논리적인 근거와 이유가 있다. 심리학자들은 정사각형이나 삼각형과 같은 추상적인 형태조차도 움직이게 만들면 인간의 속성을 띤다고 했다.¹²⁾ 따라서 장면전환을 위한 움직임에도 조형적, 논리적으로 무리가 없는 자연스러운 연출이 필요하다.

속도란 한 점이 어떤 방향으로 얼마나 빠르게 움직이는지를 나타내는 말로서 매 노출당 형태의 변화 정도에 의해 결정된다. 화면의 극심한 변화는 영사될 동안 좀더 빠른 동작을, 작은 변화는 느린 동작을 만든다. 애니메이션에서는 동작과 동작 사이의 동화 매수가 적으면 움직임의 속도는 빨라지고 많으면 느려진다. 장면전환의 속도는 대상이나 배경, 또는 카메라의 움직임, 편집

12) 랜단 피 해리슨, 하종원 역, [만화와 커뮤니케이션], 이론과 실천, 1989, p. 103.

의 속도와 리듬에 영향을 받는데 이 모든 사항을 고려하여 속도의 비율을 조절해야 한다. 이 외에도 속도가 빨라지면 형태가 뭉개지는 특성을 이용하여 화면이 흐릿해질 때 장면을 전환시키는 기법이 사용되기도 한다.

(3) 청각요소

청각요소는 대사(dialogue), 음악(music), 음향효과(sound effects)로 나뉘며 이를 통틀어 음향(sound)라고 한다. 음향은 음량(loudness), 음조(pitch), 음색(timbre)의 세가지 속성을 가진다. 음량은 음의 세기를, 음조는 음향의 높낮이와 톤을 음색은 음의 질이나 빛깔을 말한다. 음량을 조정하고 음조와 음색을 왜곡시킴으로써 표현적인 장면전환을 시도할 수 있다.

장면전환에서 청각요소의 역할은 다음과 같다. 장면들 사이에 일련의 연속성을 부여하여 관객의 주의를 집중시키거나 공간의 성질을 변화시키는 것, 사건의 상황이나 분위기, 느낌을 표현하거나 장면을 극적으로 강조하는 것 등이 그것이다. 시각적 리듬과 청각적 리듬을 일치시키거나 불일치시켜 다양한 효과를 만들기도 한다.

대사를 사용한 장면전환은 다음과 같다. 앞선 장면에 나오는 인물의 대사를 다음 장면의 인물이 되풀이하거나 앞선 장면의 인물이 질문하면 다음 장면의 인물이 대답하는 방법이 그것이다. 장면의 시작 부분에 보이지 않는 사람의 목소리인 내레이션(narration)이나 자막이 사용되기도 한다.

음악은 작품에 일관된 인상을 부여하거나 분위기를 고조시키는 역할을 한다. 보통 각 인물이나 분위기마다의 주제 음악이 있기 때문에 인물의 심리 상태나 사건이 전환될 때 자주 사용된다. 장면의 분위기에 따라 특정 음악의 리듬을 변화시켜 사용하기도 하는데 액션의 비트(beat)와 템포(tempo)의 관계

를 기본으로 타이밍을 조절한다.

음향효과는 장면에 현실감을 주거나 극적인 강조가 필요할 때 사용된다. 일반적으로 새로운 장면에 나와야 할 음향이 앞선 장면의 끝 부분에 미리 나오는 선행 음향(sound advance)이 자주 사용된다. 실사 영화보다 애니메이션의 음향은 보다 표현적인 속성을 갖는다. 대사 없이도 음향효과에 의해 캐릭터의 감정이 표현되기 때문에 음향효과만으로도 심리나 분위기를 전환시킬 수 있다. 또한 음향의 음색이나 음조를 변화시켜 다른 성질의 공간으로 전환하거나 음량을 조절하여 거리감을 나타내기도 한다.

2. 장면전환 기법

장면이 전환될 때에는 반드시 논리적이거나 조형적인 이유가 있다. 논리적인 요인으로는 시간, 공간, 사건, 소재, 심리의 전환을 들 수 있는데 이들은 서로 밀접하게 연관되어 한 요인의 전환이 다른 요인의 전환을 초래하는 특성을 갖는다.

독립된 하나의 장면은 다른 장면들과 구별되는 시각요소, 시간요소, 청각요소로 구성된다. 이 요소들 또한 끊임없이 영향을 주고받으며 서로 보완적인 역할을 한다. 여기서 시각요소는 형태, 색채, 질감을, 시간요소는 움직임, 속도를, 청각요소는 대사, 음악, 음향효과를 가리킨다. 전환의 원인에 따라 어떠한 요소를 어떻게 변화시키는 것이 효과적인가는 각기 다르게 나타난다.

(1) 시간의 전환

시간의 전환이란 하나의 연속선 상에 있는 시간의 흐름이 단절되거나 압축, 또는 확장되면서 또다른 시간선 상으로 넘어가는 것을 말한다. 영화에 있어서의 시간은 정신적인 작용에 의해 만들어지기 때문에 현실의 시간성을 초월하는 상상적인 시간이 창조될 수 있다. 이것은 시간이 생략, 압축, 연장, 역행, 교체, 반복되거나 꿈이나 환상, 천국이나 우주 등, 전혀 다른 차원의 시간으로 이동될 수 있다는 것을 의미한다.

영화에 있어서의 시간은 물리적 시간, 심리적 시간, 극적 시간의 3가지 측면을 포함한다. 물리적 시간은 물리적인 세계의 움직임이 스크린 위에 영사되는 시간을 가리킨다. 심리적 시간은 관객이 영화의 진행 방식에 따라 다르게 느끼는 시간에 대한 정신적이며 주관적인 인상을 말한다. 극적 시간은 어떤 사건이 영화로 만들어질 때 그 사건을 묘사하는 데 걸린 압축된 시간을 말한다.¹³⁾

이렇게 지각하는 정도가 다르고 계속적으로 전환됨에도 불구하고 별 무리없이 시간을 연속선 상에 체계화시킬 수 있는 것은 오랫동안 영화가 편집이나 장면전환을 통해 시간을 정의하는 방법을 사람들에게 주입시켰기 때문이다.

실사 영화는 대부분 물리적인 세계의 움직임이 카메라로 그대로 촬영되어 촬영시간과 동일한 시간 동안 스크린 위에 영사된다. 어색한 단절이나 극단적인 비약 없이 부드럽게 전환시키기 위해 실사 영화에서는 이미 많은 방법들이 사용되어 왔다. 가장 일반적인 방법으로는 페이드나 디졸브, 와이프 등이

13) 랄프 스티븐슨 & 장 R. 데브릭스, 안도의 역, [예술로서의 영화], 열화당, 1994.

p. 101

있다.

애니메이션에서는 기본적으로 애니메이터가 시간에 따른 장면의 움직임을 직접 그리고 그 타이밍을 계획하기 때문에 시간의 변화는 실사 영화에서보다 훨씬 자유롭다. 물론 페이드나 디졸브와 같은 전통적인 방식도 애니메이션에서 시간을 전환시키는 기본 방법으로 쓰여진다. 그러나 애니메이션에서의 장면전환은 보다 재치있고 유머러스한 기법들이 자주 사용된다는 점에서 실사 영화와 구별된다. 광학 인화기는 장면의 명암이나 색상을 수치적인 계산으로 변화시키지만 애니메이션 작가들은 그러한 시각적인 효과를 직접 그려서 표현한다. 이 경우에 재료를 다루는 솜씨, 손을 움직이는 방법이나 속도에 따라서 전환의 이미지는 매우 다양하게 나타난다.

애니메이션에서 시간을 전환시키는 대표적인 방법은 다음과 같다.

첫째, 패스트 모션(fast motion/accelerated motion)으로 일정한 시간동안 일어난 변화를 압축하여 보여준다.

둘째, 동일한 장소에 있는 인물이나 소도구를 변화시킨다.

셋째, 색상으로 시간 단위를 구분한다.

넷째, 청각요소를 사용한다.

가) 패스트 모션

위의 네가지 방법 중 가장 특징적인 기법이 바로 패스트 모션이다. 실사 영화에서는 긴 시간의 흐름을 짧게 일축하는 방법으로 미속도 촬영 기법(time-laps cinematography)이 사용된다. 이 방법은 영화 촬영의 표준 속도인 1초에 24프레임보다 적게 찍어서 피사체의 움직임을 빠르게 보이도록 하는 기법

이다. 이러한 효과가 애니메이션에서는 단 몇장의 그림으로 표현될 수 있는데 이때 움직임의 형태를 과장하거나 왜곡시켜 더욱 재미있는 효과를 낼 수 있다. 패스트 모션은 주로 해학적인 효과를 얻기 위해 사용되어 왔으나 장면 전환에서 전환을 강조하는 기법으로 사용될 수 있다. 간단한 예로 해가 이미 떠 있는 장면으로 커트 인하거나 디졸브시키지 않고 해가 떠오르면서 날이 밝는 과정을 패스트 모션으로 보여준 후에 새로운 장면이 시작되는 경우가 있다. 위와 같은 패스트 모션 기법은 자칫 유치하게 생각될 수 있으나 애니메이션의 단속적인 촬영에 의해서만 가능한 표현으로서 시간이 변하는 물리적인 현상을 조형적으로 또는 코믹하게 표현할 수 있다. 이것은 시간이 전환되는 단서인 인물의 성장, 태양이나 달, 별 등의 천체의 움직임, 계절에 따른 자연의 변화 등에 강약을 주어 리듬감을 부여하고 형태를 과장, 왜곡시켜 시각적으로 강조시킬 수 있다는 것을 뜻한다. 이러한 방법들은 시간은 대개 서서히 부드럽게 전환된다는 고정관념을 깨뜨려 시각적 충격을 준다.

공간적인 차원에서 스크린에 나타난 이미지의 크기는 롱 쇼트부터 클로즈 업 쇼트까지 다양하게 쓰이면서도 영화에서 시간적인 차원에서의 움직임의 속도는 그렇지 않았다.¹⁴⁾ 이에 대해 많은 영화 이론가들이 의문을 제시했지만 어떤 이유에서건 실사 영화 감독들은 슬로우 모션(slow motion)과 패스트 모션을 비교적 쓰지 않았다. 이와 달리 애니메이션은 감독들은 이러한 방법들을 자주 사용해 왔다.

나) 동일한 장소의 인물이나 소도구의 변화

같은 장소에 있는 인물을 젊거나 늙게 하여 시간의 경과를 표현하는 것

14) 랄프 스티븐슨 & 장 R. 데브릭스, 위의 책, P.104

같이 화면 구성 인자들을 변화시켜 시간을 전환하는 방법이 있다. 달력의 날짜, 시계바늘, 닳거나 없어진 물건, 유행이나 시대가 달라진 복장, 하늘의 색채, 그림자의 길이와 방향, 눈이나 낙엽같은 계절을 나타내는 단서들을 변화시킨다.

다) 색채의 대비

시간의 단위를 색채로 분리시키는 경우는 과거와 현재를 자주 넘나드는 작품일 경우에 자주 사용된다. 이때 페이드와 같은 기법들은 장면전환에 너무 많은 시간을 허비하게 하여 극적 긴장을 떨어뜨린다. 따라서 프레임들은 커트로 연결하고 시간은 색채로 구분하게 된다. 흔히 과거를 흑백으로 현재를 칼라로 표현하는 방법이 영화에서 수차례 시도되었는데 애니메이션에서는 화면 전체의 주조색을 변화시키는 방법 외에 인물이나 사물은 그대로 두고 배경 색생만 바꾸거나 배경은 그대로 두고 인물이나 사물의 색상만 대치하는 방법이 사용되기도 한다. 이 방법은 인물의 심리를 묘사하는 기법으로도 자주 사용된다.

라) 청각요소의 변화

일반적으로 새로운 장면에서 나와야 할 음향이 앞선 장면의 끝부분에 미리 나오는 선행 음향을 사용하거나 두 장면의 음향이 유사하도록 음색이나 음조, 음량을 조절하여 결합시키는 것이 보통이다. 또한 장면의 시각적인 변화 없이 인물의 목소리를 과거의 목소리로 대체하거나 과거를 상징하는 음악을 사용하는 방법, 앞선 장면에 나오는 인물의 대사를 다음 장면의 인물이 되풀이하거나 앞선 장면의 인물이 질문하면 다음 장면의 인물이 대답하는 방법이

있다.

(2) 공간의 전환

공간을 전환시키는 기법은 크게 세가지로 구분되어진다.

첫째, 공간의 성질을 판단할 수 있는 시각적, 청각적 단서들을 바꾼다.

둘째, 물리적으로 움직이지 않는 사물을 이동시켜 공간을 재구성한다.

셋째, 공간을 확대, 또는 축소하여 공간의 형상을 점진적으로 노출시킨다.

가) 공간의 시각적, 청각적 단서의 전환

이 방법은 인간이 공간의 형상을 지각하는 방법을 응용한 기법으로 공간의 형상성은 다음과 같은 경우에 나타난다. 점이나 선과 같은 시각요소가 만나거나 교체, 굴곡, 관통, 빛과 그림자, 반사 등의 시각현상이 나타날 때, 음의 반사, 공명 등과 같이 공간의 성질을 판단할 수 있는 청각적 경험이 있을 때, 사람이나 사물의 움직임으로써 그 주변에 어떤 공간이 존재한다는 것을 인식할 때, 등이다.¹⁵⁾

따라서 앞선 장면에서 경험하지 못한 시각적, 시간적, 청각적 현상들이 새로운 장면에 갑자기 나타남으로써 공간이 변화될 수 있다.

먼저 시각적 단서를 이용하는 방법이란 공간을 구성하는 인물이나 사물, 배경의 형태와 색채, 질감 등을 변화시켜 다른 공간으로 변화시키는 것을 말한다. 흰 종이 위에 하나의 점이 있으면 그것을 둘러싼 흰 공간은 2차원 공간

15) 정시화, [시각디자인 강의], 국민대학교, 1993, p. 38.

이 된다. 그러나 그 점에 명암을 주면 그 공간은 3차원 공간이 된다. 대상의 형태를 변형하여 공간의 구조와 형상, 성질을 바꿀 수도 있다. 예를 들어 이제 까지 직진하던 빛이나 그림자가 갑자기 굴절하거나 휘어진다면 그 공간 안에는 다른 성질의 공간이 공존한다고 예상할 수 있다. 회상이나 상상 공간에서는 현실 장면과는 다른 색상과 질감이 사용되는 것도 그 예가 될 수 있다.

사람이나 사물의 움직임의 변화로도 그 주변 공간이 전환될 수 있다. 다시 말하면 어떤 대상의 움직임의 형태, 속도, 리듬을 변화시켜 그 공간의 성질을 바꿀 수 있다는 것이다. 예를 들어 담배를 피우려던 남자가 라이터를 떨어뜨렸을 때 라이터가 깃털이 날리듯이 가볍게 떨어지고 그 곁으로 물고기가 헤엄친다면 우리는 그 공간을 물 속 공간으로 인식하는 것과 같다.

청각적 단서들을 조작하는 방법은 음향의 음조와 음색, 음량을 변화시키는 것을 뜻한다. 같은 음향이라도 그 음조와 음색, 음량은 공간에 따라 다르게 표현된다. 높은 산에서 ‘야호’ 라고 소리칠 때와는 달리 낮은 평지에서는 소리가 반사되거나 울리지 않는다. 텅 빈 방 안에서의 소리와 가구가 놓여진 일반적인 방 안에서 나는 소리 또한 다르다. 그 공간의 성질을 암시하는 소리는 무수히 많다. 따라서 시각 상으로 아무것도 바꾸지 않고 음향의 변조만으로도 공간을 전환시킬 수 있다.

나) 물리적 환경요소의 움직임

공간을 구성하는 물리적 환경요소란 자연물이나 건물, 도로, 가구 등 연극에서 무대의 배경이나 소도구의 역할을 하는 것을 가리킨다. 이들은 보통 이동할 수 없는 것들이다. 그러나 애니메이션에서는 이들을 화면 안팎으로 움직여서 프레임 안에 놓거나 다시 빼고, 자리를 바꾸는 등의 방법으로 공간을

재구성한다. 이동 방향이나 속도를 다양하게 조절하여 더욱 재미있는 공간 전환을 시도할 수 있다.

다) 확대와 축소

이 방법은 이미 설명한 장면전환의 원리중에서 확대와 축소에 해당된다. 실사영화에서 한번의 카메라 움직임으로 표현되기 힘든 공간으로 전화될 때 자주 사용되며 땅 속 깊은 곳의 먼지만큼 작은 공간에서 거대한 우주 공간까지 이동이 가능하다.

위의 기법들을 통한 장면전환에서 사용되는 배경 공간은 아무것도 그려지지 않은 깨끗한 공간일 때가 많다. 대부분 앞선 장면의 배경과 새로운 장면의 배경은 시각상으로 일치하며 이 공통된 공간은 어떤 시각적, 청각적 단서가 제시될 때까지 그 본질을 알 수 없는 가변적이며 유동적인 공간이 된다. 공간을 규정할 수 있는 단서는 대상의 움직임이나 소리 등의 전환요소들이 제시하며 이때 공간은 2차원 공간에서 3차원 공간으로, 또는 물리적인 성질이 다른 다양한 공간으로 전환된다. 이에 따라 관객은 자신의 일반적인 경험에 의해 판단된 공간을 다르게 지각하여야 한다. 어떤 작품은 관객이 인지하고 있던 공간의 성질을 부정하는 새로운 단서들을 계속 제시함으로써 관객에게 연속적인 충격을 준다.

애니메이션의 공간은 관객이 새로운 공간 체험을 할 수 있도록 현실적인 곳에서부터 상상적인 곳, 구체적인 형상에서 추상적인 형상에 이르기까지 여러가지 형태로 변화된다. 그렇기 때문에 극적 분위기에 맞게 상상적이고 기이한 방법으로 전환되는 경우가 많다.

(3) 사건의 전환

서사 구조의 영화에서 사건들은 서로 밀접하게 연관되어 있다. 서사적 의미에서 사건이란 일정한 상태를 변화시키는 인물의 행위(actions)나 우연하게 발생한 일(happenings)을 가리킨다.¹⁶⁾ 사건은 서사 구조 내에서 논리적 연관성에 따라 전환되기 때문에 그 내용에 따라 장면의 시각상의 변화가 결정되는 것이 일반적이다. 따라서 논리적인 연관성 없이 개별적인 사건들로 구성된 작품이나 하나의 행위나 일이 어떠한 상태에서건 마무리되고 다른 사건이 시작되는 전환 사례들을 중심으로 분석하였다.

사건이 전환되는 경우에는 세가지 기법으로 분류된다.

첫째, 여러가지 사건 장면을 배열한 후에 카메라를 이동시키거나, 카메라는 고정된 상태에서 여러 장면들이 화면 안으로 들어온다.

둘째, 장면을 전환시키는 기능만 있고 다른 장면들과는 독립적으로 운용되는 썸을 삽입한다.

셋째, 급작스러운 행동이나 사물의 움직임이 화면 전체를 말끔히 지운다.

가) 여러 장면을 한 화면 안에 배열

이 방법은 사진들을 앨범 안에 끼워 놓거나 흐트러 놓듯이 레이아웃할 때 사건 장면들을 늘어놓은 후 카메라가 움직이면서 사건을 하나씩 보여주는 것이다. 이러한 방법 외에 카메라는 고정시키고 이미지 하나하나를 직접 화면 안팎으로 이동시키는 경우도 있다. 두 방법 모두 하나의 화면 안에 여러 이미

16) 시모어 채트먼, 김경수 역, [영화와 소설의 서사구조], 민음사, 1993, p.50.

지가 보여진다는 점에서 영화의 다중 이미지 쇼트와 같은 시각적 효과를 가지며 장면전환의 병치의 원리에 해당된다.

나) 전환용 씬

완결된 극적 구조를 갖는 이야기들로 구성된 작품일 경우 하나의 이야기가 끝날 때마다 독립적인 씬을 삽입한다. 다양한 시공간에서 일어난 이야기들로 구성된 경우 단순히 시공간 사이를 이동하는 장면같은 것이 바로 그것이다. 이 개별적인 씬은 마치 연극에서 ‘막’이 바뀔 때 오르 내리는 커튼과 같은 역할을 한다.

다) 장면 지우개

갑작스러운 행동이나 사물의 움직임이 장면 전체를 말끔히 지우는 기법은 와이프와 비슷하다. 그러나 대개 앞선 장면의 화면이 깨끗이 지워진 후 다음 장면이 시작된다는 점에서 병치의 원리에 포함시킨 와이프와는 구별되는 방법이다. 장면을 말끔히 지우거나 덮을 수 있는 것이면 무엇이든 사용되는데 검은 그림자, 잉크 등이 흐르는 것 외에도 화면 앞쪽으로 무엇을 던지면 그것이 화면 전체를 가리는 방법 등 여러가지가 있다.

(4) 소재의 전환

소재란 이야기의 주체가 되는 인물이나 사물을 가리킨다. 일반적으로 이 글에서 의미하는 인물이란 ‘캐릭터’(character)를 뜻한다. 애니메이션에서의 캐릭터는 사람이나 동물, 괴물, 물건, 추상형 등, 그 종류가 다양하며 작품 속

에서 살아 움직이며 이야기를 전개하는 역할을 한다.

소재는 변형과 대치의 원리로 전환되는 경우가 많다

가) 변형

단편 애니메이션에서는 캐릭터가 다른 형태로 변형되는 기법이 많이 사용되는데 그 이유는 작가들이 내용적, 형식적인 컨셉을 메타모포시스로 정할 때가 많기 때문이다. 이러한 사실은 그만큼 애니메이션의 강점이 변형이라는 것을 의미하며 이 원리는 소재를 전환할 때 유용한 방법이 된다. 이때 변형 기법을 일관되게 사용하여 작품 전체에 통일성을 부여하기도 하고, 형태를 왜곡하거나 과장시켜 시각적 충격을 주기도 한다.

나) 대치

대치는 형태상의 변화 없이 일부분을 다른 것으로 교체하는 것이다. 변형과 대치의 차이점은 다음과 같다. 변형은 선이 휘거나 굽고 색이 점점 변화하는 등의 점진적인 변화 상황을 볼 수 있다. 그러나 대치는 완전히 다른 그림으로 교체한 후에 조금씩 보여주거나 한번에 다 보여주는 방법으로 선이나 색이 서서히 변화되는 것이 아니다. 완전히 맞추어진 퍼즐(puzzle) 조각을 하나씩 뒤집어 다른 그림을 만들듯이 바뀐 것을 조금씩 드러내거나 회화의 폴라주 기법처럼 형상을 구조적으로 떼어내어 일부분을 교체하거나 빼고 덧붙인다. 대치의 원리를 이용한 기법에서는 이를 자연스럽게 하기위해 몇가지 방법이 동원되기도 한다. 그것은 어떤 사물이나 인물이 캐릭터의 일부를 가리게 한 후, 가리워졌던 부분에 다른 모습을 그리는 방법이다. 이때 변화된 모습은 가리는 주체가 조금씩 비키면서 드러나게 된다. 또다른 방법은 인물이 움직이

면서 어떤 물건을 통과할 때 다른 인물로 교체되는 것으로서 두가지 모두 자신을 가리는 물건을 기점으로 대치된다.

(5) 심리의 전환

심리의 전환은 극중 인물의 심리 상태가 변화되면서 생각이나 감정 상태, 환상이나 공상 세계를 표현한 장면으로 바뀌는 것을 가리킨다. 이러한 경우 놀람, 혼란스러움 등의 인물의 심적 상태만이 표현되기도 하고 그가 상상하는 장면이 나타나기도 한다. 일반적으로 현실 장면과는 분위기를 다르게 표현하기 위해서 조형요소를 변화시킨다.

심리 상태를 효과적으로 전환시킬 때에는 색채와 질감, 움직임의 속도를 변화시키는 방법이 자주 사용된다.

가) 색채의 변화

색채는 우리의 육체와 심리에 영향을 주어 마음을 자극하거나 위축시키고 편한하거나 즐겁게 만든다. 빨강색은 사람의 마음을 흥분시키고 파란색은 감정을 진정시킨다. 밝고 채도가 높은 색은 즐거운 느낌을 주고 어둡고 탁한 색은 기분을 가라앉히는 등 색은 우리의 심리 상태에 영향을 준다. 사람이 이러한 영향을 받는 것처럼 장면의 색채를 바꾸어 심리의 변화를 표현할 수 있다. 색채의 명도와 채도를 다양하게 변화시키고 배색을 여러가지 방법으로 바꾸는 방법, 색채의 톤이나 면적을 조절하여 대비시키거나 특정한 색채를 반복시키는 방법 등을 사용하여 전환을 강조하거나 다양한 전환 이미지를 만들 수 있다.

나) 질감의 변화

질감은 사건의 상황을 대비시킬 때 자주 사용되는 요소이다. 편안한 심리 상태를 표현할 때 투박하고 거친 질감을 사용치 않는 것과 마찬가지로 그때의 분위기나 심리 상태에 맞는 질감표현이 있다. 추상 영화 작가들이 여러 가지 질감을 창출하기 위해 다양한 시도를 하였듯이 이러한 실험을 통해 장면을 효과적으로 전환할 수 있다.

다) 속도의 변화

시간 경과에 대한 인간의 감각은 주관적이기 때문에 개인에 따라서 동일한 시간이라도 각기 다른 길이로 느끼게 된다. 이것은 현실 세계에 있어서의 우리의 심리 상태가 시간의 빠르기를 결정한다는 것을 뜻하며 이를 응용하여 영화에서는 인물의 심리 상태와 분위기에 따라 시간을 정상적인 시간과 다르게 조절하였다.

행복하고 재미있을 때, 시간은 빠르게 느껴진다. 따라서 빠른 편집이나 리듬은 즐겁고 흥분된 상태를 나타낸다. 어떤 경우에는 공포감과 혼란스러움을 나타내기도 하는데 심리를 격앙시키거나 분위기를 고조시키기 위해 특정 장면을 빠르게 반복시키는 경우가 그러하다. 동일한 시간이라도 조용하거나 만족스럽고 무언가가 그리운 상황일 때 시간은 매우 느리게 느껴진다. 따라서 느린 움직임은 평화롭거나 향수에 젖어 있는 마음 상태를 나타낸다. 슬프거나 불행한 상황, 염려되고 조바심나는 상황, 비극적인 상황에서는 그러한 상황을 더욱 강조하기 위해 시간을 느리게 만든다. 꿈이나 환상, 광기, 무의식을 표현하는 장면도 마찬가지로 시간을 조절하여 극적으로 표현한다. 시간을 느리게

만들기 위해서는 슬로우 모션이, 시간을 빠르게 만들기 위해서는 패스트 모션이 사용된다.

색채나 질감, 속도를 변화시킬 때에는 장면을 구성하는 인물과 배경 중에서 인물은 그대로 두고 배경의 색채나 질감, 속도만 변화시키던가 배경은 그대로 두고 인물만 변화시키는 부분적인 조작도 가능하다.

V. 결론

이 연구는 장면전환이 애니메이션의 조형적 특성이 가장 잘 드러나는 기법이라고 보고 애니메이션 작품의 장면전환 사례들을 분석하여 그 시각원리와 기법을 도출한 후, 실험작품을 제작하여 이를 실제적으로 검증한 것이다 .

연구의 기본 방향은 장면전환을 디자인하는 방법을 모색하는 것이며 이는 기본적인 시각원리를 바탕으로 하나하나의 조형요소들을 새롭게 재구성함으로써 더욱 효과적인 장면전환 기법이 제시될 수 있으리라는 가정에서 출발하였다.

관찰 결과 인화나 편집 과정에서 광학 효과와 디렉트 커팅으로 이루어지는 전환기법이 아닌 새롭고 조형적인 기법들이 많았으며 애니메이션은 전환의 예술이라고 할 수 있을 정도로 그 기법이 다양하고 자유로웠다.

먼저 장면전환의 기능과 효과는 다음과 같다.

첫째, 갑작스러운 단절이나 극단적인 비약 없이 두 장면을 부드럽게 연결하여 이야기의 흐름을 지탱시킨다.

둘째, 전혀 예상치 못한 방법으로 조형요소를 변화시키거나 결합시켜 시각적 충격을 준다. 이 방법은 작가의 재치와 유머를 엿볼 수 있는 흥미진진한 볼거리로서의 기능 뿐만 아니라 감상자가 사물을 새롭게 지각하는 방법을 터득케 한다.

셋째, 작품 전체의 미적 질서를 확립한다. 일관된 기법을 사용하여 조형적인 통일감을 부여하거나 다양한 기법들을 구사하여 작품이 지루하지 않도록 한다.

넷째, 전환의 순간에 장면의 전반적인 이미지를 어떤 다른 이미지가 연상되도록 변화시켜 주제를 은유적으로 표현한다.

이러한 역할을 하는 장면전환은 애니메이션에서 작품의 형식을 결정하는 주도적인 기법, 논리적인 기대를 저버리는 기법, 시각적 충격을 주는 기법, 새로운 지각 경험을 제공하는 기법으로 사용된다.

장면은 시간, 공간, 사건, 소재, 심리가 변화할 때 변형, 대치, 병치, 확대와 축소, 라는 네가지 시각원리를 바탕으로 시각요소, 시간요소, 청각요소가 조작되어 전환된다. 시각원리는 '장면은 하나의 형이며 장면전환은 두 형의 결합이다' 라는 가정 아래 도출된 것이다. 이 원리는 장면전환의 시각 원리일 뿐만 아니라 애니메이션의 조형적, 표현적 특성을 가장 잘 나타내는 방법이기도 하다.

모든 전환은 장면의 요소, 다시 말하면 형태, 색채, 질감과 같은 시각요소, 움직임, 속도의 시간요소, 대사, 음악, 음향효과와 같은 청각요소를 다양한 방법으로 재구성함으로써 완성된다. 이 요소들은 서로 끊임없이 영향을 주고받는데 두 장면 사이에서 각 요소들의 유사성, 차이점이 적절하게 조화될 때 효과적으로 전환될 수 있다.

모든 예술은 그 구성요소와 매체의 다각적인 실험에 의해 완성도가 높아진다. 이제 장면전환 방법에 대한 고정관념에서 벗어나 장면전환을 디자인하려는 의식의 전환이 필요하다. 다시 말하면 장면전환을 전적으로 기계에 의존할 것이 아니라 앞서 제시한 원리를 바탕으로 한 독창적인 기법으로 디자인하는 것이다. 이와 함께 조형요소의 본질적인 특성과 재료의 연구와 실험에도 노력을 기울여야 하겠다.

이 연구는 애니메이션의 기본원리와 특성을 바탕으로 약 237편의 작품에 나타난 장면전환 사례들을 관찰, 분석한 결과로서 장면전환의 다각적인 실험을 유도했다는 점에서 의의가 있다고 본다.

애니메이션의 장면전환 기법은 실제적으로 현장에 있는 애니메이터에게, 자기 표현을 중시하는 디자이너에게, 새로운 것을 보고자 하는 관객에게 지금까지와는 다른 경험을 제공할 것이다.

참고작품

1. 시각원리

(1) 변형

Caroline Leaf, <The Street>

Will Vinton, <The Great Cognito>

Frederic Back, <Crack>

Frederic Back, <L' Homme Qui Plantait Arbres>

Frederic Back, <Le Fleuve Aux Grandes Eaux>

Ishu Patel, <Paradise>

Jonathan Hills, <Un Bel de Ved' remo>

Peter Sweenen, <Animator Has No Borders>

Rich Quade, <Sand Dance>

Norman McLaren, <Blinkity Blank>

Norman McLaren, <Mosaic>

Co Hoedman, <The Sand Castle>

Bill Plympton, <face>

(2) 대치

David A. Silverman, <The Strange Case of Mr. DonnyBrook's>

Steve R. Johnstone, <Sledge Hammer>

ASIFA, <Academy Leader Variation>

Craig Bartle, <Arnold Escape From Church>

(3) 병치

John Weldon & Eunice Macaulay, <Special Delivery>

Joanna Quinn, <Girls Night Out>

Bob Karty, <Drawing on My Mind>

(4) 확대와 축소

Georges Schwizgebel, <78 Tours>

Ron Tunis, <The House That Jack Built>

John Weldon & Eunice Macaulay, <Special Delivery>

Joost Roelofs, <Life and Death>

2. 장면전환 기법

(1) 시간의 전환

Dnav Film, <Romeo and Juliet>

Eugene Fedorenko, <Every Child>

Nedeljko Dragic, <Pictures from Memory>

Richard condie, <The Big Snit>

Borge Ring, <Anna and Bella>

다카하다 이사오, <반딧불의 묘>

(2) 공간의 전환

Norman McLaren, <The Neighbours>

Ferenc Fofusz, <The Fly>

Wbigniew Rybczynski, <I Can't Stop>

Ranmind Krumme, <Seiltanzer>

James Richardson, <Cat & Rat>

Cristopher Condie, <Black Fly>

John Minis, <Charade>

Jimmy Picker, <Sunday in New York>

Janet Perlman, <Any Jam>

Bruno Bozzeto, <Beaus>

Bill Plympton, <The Way Smoking>

Terry Wozniak, <Garbage in Garbage out>

데스카 오사무, <Jumping>

다카하다 이사오, <추억은 방울방울>

(3) 사건의 전환

Gregg Vanzo, <Deep Deep Trouble>

Paul Driessen, <The Winter>

Bob Karty, <Drawing on My Mind>

(4) 소재의 전환

Monique Renault, <La Donna e Mobile>

Pascal Roulin, <Dome Epais Le Jasmin>

Monique Renault & Gerrit Van Diak, <Dance>

Bruno Bozzeto, <Sigmund>

ASIFA, <Count Down>

(5) 심리의 전환

Ryan Larkin, <Walking>

Bill Kroyer, <The Cat Came Back>

Jimmy Teru Murakami, <When The Wind Blows>

Borge Ring, <Anna & Bella>

참 고 문 헌

1. 국내도서

- 황선길, 《애니메이션 영화사》, 백수사, 1992.
- 박정배, 《애니메이션 이야기》, 초록배, 1996.
- 이동욱, 《애니메이션 이론의 이해》, 세종 출판사, 1995.
- 김대중, 《애니메이션》, 초록배, 1995.
- 랜달 피 해리스, 하종원 역, 《만화와 커뮤니케이션》, 이론과 실천, 1989.
- 페터 폰 아루스, 김종덕 역, 《영상 디자인》, 안그래픽스, 1996.
- 마르셀 마르탕, 황왕수 역, 《영상언어》, 다보문화사, 1995.
- 다니엘 아루혼, 황왕수 역, 《영상문법》, 다보문화사, 1994.
- 프랭크 E. 비버, 김혜리 역, 《영화미학 용어사전》, 영화언어, 1995.
- 조셉 보그스, 이용관 역, 《영화보기, 영화읽기》, 제3문화사, 1991.
- 데이비드 보드웰, 크리스티 톰슨, 《영화예술》, 이론과 실천, 1994.
- 랄프 스티븐슨/장 R. 데브리스, 안도익 역, 《예술로서의 영화》, 열화당, 1994.
- 정시화, 《시각디자인 강의》, 국민대학교, 1993.
- 박선의/최호천, 《시각 커뮤니케이션 디자인》, 미진사, 1989.
- 오미 겐타로, 권민 역, 《조형심리》, 동국 출판사, 1991.
- 스티븐 헬러/게일 앤더슨, 《그래픽 위트》, 도서출판 국제, 1990.
- 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 《미술과 시지각》, 미진사, 1995.
- 콘래드 G. 필러/메이 루돌프, 《빛과 시각》, 타임 라이프 북스, 1984.
- 김천혜, 《소설구조의 이론》, 홍익 출판사, 1990.

이 은정, 《국어학, 언어학 용어사전》, 국어 문화사, 1994.

시모어 채트먼, 김경수 역, 《영화와 소설의 서사구조》, 민음사, 1990.

김준양, '애니메이션 화랑', 《KINO》, 1995년 8월호/2월호.

2. 외국도서

John Halas, 《Graphics in Motion》, Van Nostrand Reinhold Company, 1981.

Tony White, 《The Animator's Workbook》

Jeff Lenburg, 《The Encyclopedia of Animated Cartoons》, Facts On File, 1991.

Roger Noake, 《Animation Techniques》, Chartwell Books, 1988.

Kit Laybourne, 《The Animation Book》, Crow Publishers, Inc, 1979.

Charles Solomon, 《The History of Animation》, Wings Books, 1994. Harold Whitaker/John Halas, 《Timing For Animation》, Focal Press, 1981. Frank Thomas/Ollie Johnstone, 《Disney Animation》, Walt Disney Productions, 1981.