

프레임 이미지와 음의 상호작용에 관한 작품연구

The Work's of Art on Synchronized Interaction between Frame Images and the Sound)

이광훈

(해천대학 영상디자인 전공 조교수)

<초록>

논고에 제시한 작품의 제작 과정과 발표를 통해보편성을 가진 실사의 동영상 이미지들을 프레임(frame)이라는 구조적 차원으로 확대하고 분석하여 시간속의 이미지와 음의 관계를 파악하고, 환원하여 이를 통한 시각적 훈련과 교육의 방법적 기틀을 마련함으로써 애니메이션의 학문적 가능성을 파악하고자 한다.

I. 제작배경

최근 만화 이미지 중심의 애니메이션의 흐름에서 나아가 애니메이션이 디지털 기술과 인터넷매체를 이용한 적극적인 소통양식의 대중예술로 부각됨에 따라 장르로서의 미학적 입지를 만들고자 하며 동영상의 본질적 기능을 숙고하여 발전적인 애니메이션 가능성을 탐구하고, 멀티미디어 아트와 결합하여 애니메이션의 새로운 영역을 개발하기 위한 시도로서 이미지와 음의 상호연관관계를 실제 작품사례를 통해 제시하고자 한다.

II. 전개방식

1. 이론적 측면

영상의 최소단위인 프레임(frame)의 길이와 음의 상관관계는 초기 실험 애니메이터들의 작품을 통해 연구 분석된 바 있다. 시간은 기본적으로 디자인이 가능한 영상매체의 차원임을 고려할 때 다양한 형식적 시도를 통해 이미지와 음의 상호관계의 역동성을 재발견하고 디지털 환경 속의 동영상의 미학적 가능성과 형식을 개발하고자 함을 목표로하며 제작과정의 이론적 근거를 다음과 같이 제시한다.

프레임의 기능에 대해 영화평론가 찰스 솔로몬(Charles Solomon)은 애니메이션의 특성으로서 이미지의 제작시 프레임 단위의 촬영(frame by frame)과 움직임이 녹화(recorded)되기 보다는 창조(created)되

어야 하는 점을 강조함으로써 의도적인 프레임조절을 통해 운동감을 획득하는 방식과 이를 통한 창의적 시간운용과 구축을 들고 있다. 따라서 애니메이션의 독특한 프레임 조절방식인 타이밍(Timing) 기법은 바로 프레임의 운용과 질서에 대한 해석에 의해서 존재한다고 볼 수 있다.

애니메이션 형식 속에서 이러한 프레임 개체에 대한 인식과 음의 상관관계는 바이킹 에겔링(Viking Eggeling)을 선두로 몇몇 초기 유럽의 애니메이터들을 중심으로 시각적 구조(Visual Pattern)의 영상실험이 시도되었다. 음악과 회화의 상관관계, 즉 시각적 문법을 통한 음악의 구현으로 사운드 트랙을 통제하는 방식 속에 실제 음대(Soundtrack)위에 여러 형태의 물리적 자극을 준 후 직접적인 형태의 음을 창조하는 일련의 동화음(Animated sound)에 이르기까지 그 실험방법들은 다양하고 확대된 바 있다.

최근 디지털 기술의 발전은 영상과 음의 결합에 있어서 새로운 방식의 제작 과정을 제시하는데 이것은 미디 시스템(MIDI: Musical Instrument Digital Interface)으로 대표될 수 있는 전자음악체계를 의미한다. 즉 비트(bit)단위의 디지털기록을 통해 보다 정확하게 프레임과 사운드의 동기화가 가능하며 음의 생성시 체계적으로 음의 지속시간과 이미지간의 결합을 가능케 하는 기능을 가지고 있다.

이상과 같이 초기 실험애니메이션으로부터 이어진 영상과 음의 다양한 관심들을 최근 시대상황 속에서 진보된 기술력을 바탕으로 프레임이미지와 음의 상관관계를 재조명함으로써 그 이론적 근거를 찾고 이를 토대로 애니메이션의 고유한 생명화(animating)의 방법적인 기능과 장르의 미래적 가능성을 파악해 보고자 한다.

2. 제작측면

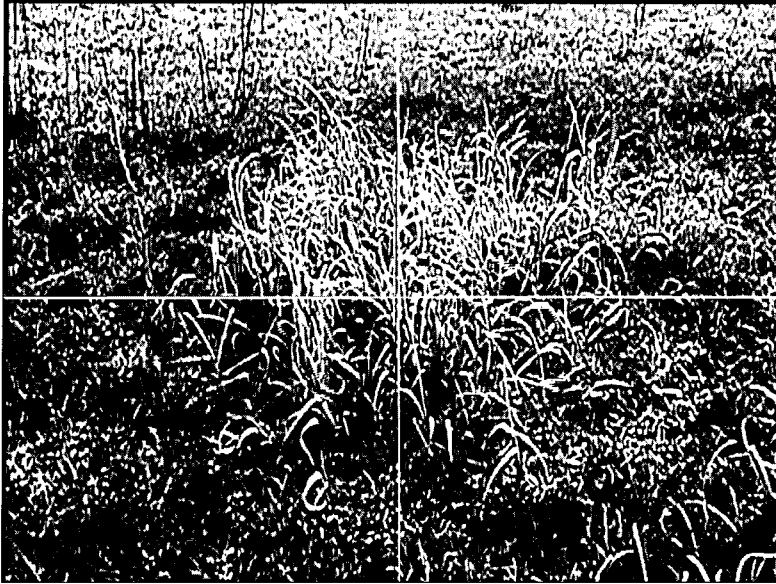
가. 제작과정

- 1) 사물과 대상을 녹화.
- 2) 컴퓨터에 입력한 후 이미지를 프레임들로 환원.
- 3) 프레임 단위의 시퀀스를 만든 후 저장, 채색.
- 4) 시퀀스 이미지의 대표적인 외형을 하나의 이미지로 고정시킨 후 미디시스템(Logic 2.5) 속에서 도표(악보)화.
- 5) 프레임별 사운드 생성.
- 6) 디지털편집과 음향동기화.
- 7) 출력.

나. 프로그램과 장비

포토샵, 프리미어, 애프터이펙트, 로직 2.5

맥 G3, 미디어100디지털 편집장비, 음원모듈SC-88VL, 키보드A-33



제목: 이미지 악보

크기: 640*480 full screen /single frame/ 재료: VHS tape/ 제작년도: 2001.

III. 향후방향

애니메이션은 생명을 표현하기 위한 욕망이 외화되면서 발전되어온 개념이다. 동영상의 성립은 이러한 목적으로 만들어졌으며 애니메이션 속의 운동표현은 생명력의 형태를 취하는 기술적 형식으로 파악된다.

본고에 제시한 작품을 통해 이미지와 음의 기술적이며 상호적인 관계 속의 개별적인 특성들을 분석하고 이러한 관계를 새로운 기술적 형식 속에서 규정함으로써 장르를 넘어 이루어지는 심미적인 형식미를 추구하고자 했다

최근 멀티미디어를 선두로 디지털 기반의 대중문화 속에 광범위하게 사용되는 애니메이션의 형태는 이전까지의 만화나 캐릭터로만 국한되는 좁은 개념이 아닌 자유의지와 창의력 표현을 위한 복합적 표현매체, 즉 새로운 예술형식의 동영상으로 존재하며, 차후 다양한 예술분야와 관계되고 접목되면서 총체적인 영상형식으로 파악되지 않을 수 없게 될 것이다. 따라서 예술적 측면의 고양을 위한 노력이 더욱 절실하며 다양한 실험과 작품의 사례를 통해 동영상의 본질적인 특성들이 심도있게 연구되어야 될 것이며 이를 통해 창의적이고 새로운 대중적 미학의 기반을 만들어나가는 것이 중요할 것이다.

참고문헌

- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoon: One hundred of cinema animation*, Indiana Univ, 1994.
- Bozolla, Angelo, *Futurism*, Oxford Univ Press, 1978.
- Russet Robert and Ceile Starr, *Experimental Animation*, A Da Capo Press incs, 1976.
- Solomon, Chales, *Animated Image*, The American Film Institute, 1987.
- John Halas and Roser Manvell, *Art in Moment*, Hasting House, 1970
- 프랭크 비버, 김혜리 역, 『영화미학사전』, 영화언어, 1995.