

내면의 박동

Internal Pulsation

최광춘

(공주영상정보대학 영상그래픽과 전임강사)

< 초록 >

인간의 내면에 숨어있는 양면성을 주제로 그 양면의 극적인 대조를 이용하여 인간의 고뇌를 그리고, 타이포애니메이션을 이용하고 영상과 사운드의 접목을 통하여 인간내면의 갈등구조를 그리고자 했다.

겉으로는 일상적으로 반복되는 생활이 평화스럽게 보이지만, 인간의 내면에서는 항상 갈등이 존재함을 한 방울씩 떨어지는 반복적인 물방울 소리와 영상, 그리고 다듬이질 소리를 이용해 다듬이질 치는 심장박동을 표현함으로써 대신하고자 했으며, 이와 더불어 극적인 타이포애니메이션을 구현하고자 했다.

인간내면의 갈등구조, 화면의 스크래치와 노이즈의 표현으로 이를 더욱 심화하고, 흑과 백, 그리고 맑은 영상과 비트있는 사운드를 통한 평화스러움과 인간내면의 갈등구조에서 고뇌하면서도 평화스러워 보이는 인간의 속내를 표현하고자 했다.

인간내면의 갈등이 존재함에도 불구하고 평화스러워 보일 만큼 일상에 젖어 인간본연의 가치를 쉽게 잊고 살아갈 수도 있는 인간의 양면성, 급속한 변화를 담고 있는 현대사회 구조에 적응하여 살아가면서 느껴야 하는 무기력, 반복적인 생활, 획일화되는 사람들, 그러면서도 어쩔 수 없이 존재하는 내면의 갈등구조, 이 모든 것을 짧은 영상물에 담기에는 한계가 있으나, 어떤 결론을 만들어 제시하는 것이 아니라 상황의 표현에 중점을 두고 작품을 전개하려 했다.

I. 제작배경

급변하는 현대사회에서 변화에 대한 세찬 바람 앞에 무방비하게 노출되어 있는 현대인들, 눈만 뜨면 새롭게 획득해야 하는 신기술들, 그 앞에서 느껴야 하는 무기력, 이러한 현대사회의 특성으로 인간 본연의 가치를 잊고 살아가면서 획일화되고, 사람들은 형용할 수 없는 공허함과 커다란 내면의 갈등을 맘속 깊이 담아 두고 살아가고 있다. 이러한 삶의 테두리에서 벗어나고 싶은 욕망과 갈등, 때론 모든 것을 잊고 인간 본연의 가치를 쫓고 싶어 하지만 결국 항상 제자리로 돌아오는 자신을 발견하곤 한다. 이러한 반복적인 생활을 일상처럼 받아들이고 평화스러운 생활을 보내는 것 같지만 내면에서는 항상 갈등이 존재한다. 그런데 특이한 것은 이러한 갈등의 삶을 겪으면서도 인간 본연의 가치를 쉽게 무시할 수도 있는 양면성을 지니고 있기도 하다. 이러한 양면성이 존재하기에 사람들은 인간 내면의 갈등구조 속에서도 살아갈 수 있는 것 같다.

살아간다는 것 자체가 쉽지 않은 일일 것이며, 또한 살고 있다는 자체가 대단한 행위예술인 것이다. 이러한 상황을 주로 타이포애니메이션을 이용하여 표현하고자 했으며, 짧지만 이 작품을 통하여 인간 내면의 갈등구조, 고뇌하는 한 인간의 속내를 나름의 해석으로 표현하고자 했다.

II. 전개방식

1. 이론적 측면

이번 작품을 통하여 본인은 단편적으로 관객(수용자)이 애니메이션을 일방적으로 받아들이는 개념이 아닌 작가와 수용자 간의 느낌의 교류, 다시 말해 인터페이스(Interface)에 대한 개념을 도입하여 이론적 측면을 각각의 요소 별로 서술하고자 한다. 멀티미디어의 구성요소인 애니메이션을 작가와 수용자 간의 인터페이스를 중심으로 각각의 요소들이 어떻게 반응하고 있는지에 대한 내용을 거론하고자 하며, 이를 통해 애니메이션의 다각적인 접근의 필요성을 제시하고자 한다.

가. 그래픽 이미지(Graphic Image)

그래픽의 어원은 그리스의 그라픽코스(graphikos)로서 글씨를 쓰다, 도식화(圖式化)하다라는 의미이다. 시각전달을 목적으로 인쇄기술에 의해 다량복제되는, 평면적 표현에 대한 디자인을 말한다.

이러한 그래픽적 요소를 이용한 기억이미지는 지각을 확인하고 해석하고 보완하는 기능을 말한다. 따라서 사용자의 기억이나 경험 등을 이용하는 그래픽적 요소를 통해 작가가 작품에서 어떤 것을 말하고자 하는지를 수용자에게 인지시켜 줄 수 있다. 평가하는 사람의 입장에서 작품이 인지하기에 쉬운 가시성을 가지고 있다면 이해를 보다 쉽게 할 수 있기 때문이다. 그래픽은 수용자의 이해와 일치하는 정보를 제공하여야 한다. 그래픽의 상태는 수용자가 즉각적으로 지각할 수 있고 해석할 수 있고 동시에 느낌과 부합되어야 한다.

나. 타이포그래피(TypoGraphy)

타이포그래피의 개념이 예전에는 단순히 인쇄의 문자 배열 배치 정도의 개념으로 인식되었으나 최근에는 활판의 범위에 국한되지 않고 모든 미디어에서 사용하는 문자의 배열상태를 칭하는 경우가 많고, 나아가서는 레이아웃이나 디자인 등의 동의어(同義語)로 생각하는 경우가 늘어나고 있다. 유럽에서는 비교적 좁은 뜻으로, 미국에서는 넓은 뜻으로 해석되고 있다.

일반적으로 타이포그래피는 서체의 선정이나 크기의 결정, 또 그 배열 뿐 아니라, 디자인적인 고려를 엄격히 해서 시각적인 표현을 결정하고, 글씨에 생명과 혼을 불어 넣어 주는 전반적인 개념으로 인식되어지고 있다.

다. 애니메이션 시나리오(Scenario)

애니메이션 시나리오의 요소를 4가지로 나눠 보면, 제재, 테마(주제), 스토리, 성격 등으로 나뉘볼 수 있을 것이다.

먼저 제재에 관해 거론해 보면, 창작하고자 하는 작품의 중심적인 재료가 바로 제재이고, 애니메이션 작품의 자유로운 공상, 환상의 세계가 가능한 만큼 제재의 선택의 신선향이 작품의 성공을 결정하는 열쇠가 된다.

테마(주제)는 작가가 작품을 통해서 호소하는 주장으로 작품의 영혼이기도 하다. 작품에서 테마를 어떻게 강조하고 이끌어 나가느냐에 따라 관객에게 감동을 줄 수 있으나 없느냐가 결정되고, 이로써 느낌의 교류(Interface)가 가능해진다. 작품을 감상한 후 테마의 부재로 인해 단순한 충격으로 그친다면, 그것은 결국 깊이 없는 애니메이션이 된다.

스토리에겐 줄거리, 개요, 플롯(plot), 시놉시스(synopsis) 등을 들 수 있을 것이다. 이 각각의 정확한 의미는 다르나, 일반적인 의미에서의 스토리는 애니메이션 진행의 골격이 된다. 스토리 전개는 템포가 매우 중요하며, 전개하고자하는 내용의 성격에 따라 템포의 느림과 빠름을 결정하여야 한다. 템포의 부적절한 사용은 수용자에게 지루함이나 감성적으로 이질적인 느낌을 전달 할 것이다.

성격(Character)은 모습이나 생김새뿐만 아니라 등장하는 인물이나 오브젝트들의 모든 특성을 말한다.

라. 애니메이션(Animation)

다양한 멀티미디어의 개발과 발전으로 멀티미디어의 구성요소인 애니메이션의 필요성은 더욱 높아지고 있다. 애니메이션의 사용은 정지화상이나 사운드보다 훨씬 효과적으로 사용자에게 정보와 느낌을 전달해 준다. 그리고 애니메이션은 멀티미디어 또는 어플리케이션의 기능이나 데이터 등을 매우 효율적이고 흥미롭게 사용자에게 설명할 수 있을 뿐 아니라 스토리로 표현이 불가능한 내용을 주인공(인물이나 또는 오브젝트 등)의 특성으로 표현할 수 있으며, 표정이나 동작으로 느낌을 전달하는데 유용하게 사용되어진다.

새로운 신비의 이미지를 창출하는 것이 실현 가능해지고, 인간의 창조행위를 도와주는 컴퓨터로 그래픽에 생명을 부여하여 수용자의 감성이나 감정의 개입을 가능하게 해줌으로써 본질적으로 훌륭한 느낌의 교류(Interface)를 만들어 내는 첩경이 된다.

마. 은유(Metaphor)

은유의 표현은 '생각'이라는 추상적인 개념을 구체적이고 보다 간결하게 범주화하려는 노력의 하나로 보여진다. 이러한 은유 표현에도 각 나라의 표현 특성이 있어서, 민족마다의 인지 특성을 찾을 수 있겠고, 나아가서 인류 보편적인 인지 과정의 특성을 찾아낼 수도 있을 것이다. 따라서 선행되어야 할 작업은 민족 단위의 인지 과정의 특성을 하나씩 밝혀 나가는 작업일 것이다. 왜냐하면 사람들은 생활양식, 문화, 역사가 다르므로 은유 표현의 방식에서도 차이가 있을 것이기 때문이다. 이를 위해 문화인류학적 연구도 참고할 만 하다. 느낌의 교류(Interface)에서 은유를 사용할 때는 모든 사용자들이 공통적으로 이해할 수

있는 요소를 이용하여야 한다.

바. 색채(Color)

컬라를 통한 작품의 차이 발견은 감성 마케팅에 있어 대단히 주요한 역할을 한다. 이렇듯 컬러는 한 작품의 전체적인 이미지의 특성을 부각하는데 도움이 되어야 한다.

우리들 대부분은 색상이 추상적인 수학의 숫자라거나 낯선 새 개념이라고 생각하지 않는다. 우리는 감정이나 직관을 사용해서 색상을 고른다. 색상은 과학이 아니지만, 색상은 예술 형태이기도 하다. 따라서 디자이너는 공식적인 색상이론을 공부해서 색상을 이용하기보다는 본능적인 직감을 직관적으로 사용해서 색상을 다룬다. 그 결과 색상을 제대로 사용한다거나 아이디어와 색상의 상호관계를 완전히 조절한다는 확신이 없게 된다.

색상에 의미가 있다고 하는 사람도 있다. 그러나 누구에게 이야기하느냐에 따라서, 여러 다른 국가에 따라서, 그리고 여러 다른 연령 그룹에 따라서 특정 색상의 의미는 변할 수 있다. 색상에 대한 반응은 개인적이고 주관적이다. 따라서 무엇이 좋은 색상이고, 무엇이 나쁜 색상이라고 말할 수는 없지만, 색상은 흔히 상징과 연관이 있고, 색상은 분명히 감정을 불러일으킨다. 이런 점에서 색상의 사용은 작가와 수용자 간의 느낌의 교류(Interface)에 중요한 역할을 한다.

작품에서 느낌의 교류(Interface)를 중요한 요소로 생각한다면, 작품에서 이미지를 읽기의 개념으로 볼 때 명도의 중요성, 밝기와 대비의 중요성, 채도의 중요성, 텍스처와 노이즈의 중요성, 색상을 통일하는 방법 등을 고려해야 한다. 색상은 무슨 색상이든 옆에 있는 색상에 상대적이라는 점도 빠뜨려서는 안 되는 중요한 점이다.

사. 음향(Sound)

음향의 데이터 처리 기술의 발전은 컴퓨터나 멀티미디어의 활용을 용이하게 했다. 인터페이스 디자인에서 음향은 가시성을 위해 사용한다. 때로는 가시적이지 않게 만들 수 없는 상황에서 소리는 중요한 역할을 한다. 그리고 실제의 자연소리는 시각적 정보만큼이나 본질적이다. 왜냐하면 소리는 우리가 볼 수 없는 것이지만 다른 것을 보고 있을 때에도 정보를 제공해 주기 때문이다.

소리를 유효하게 이용하려면, 소리와 전달할 정보와의 자연스러운 관계를 먼저 이해하고, 이에 기초해 의미 있는 소리를 만들어야 한다. 인공적인 도구에서 나오는 소리도 현실세계에서 나오는 소리만큼 유용할 수 있으며, 애니메이션에서도 장면마다 소리가 중요한 역할을 한다. 자연스럽게 일어나는 소리는 다른 방법으로는 전달할 수 없는 개념에 대한 정보를 제공하기 때문에 그 소리를 모방한 풍부하고 자연에 가까운 소리가 청각적 영상(Auditory icon)으로서 작용할 수 있다. 하지만 소리는 조심스럽게 사용되어야 한다. 유용하기보다는 귀여운 장식이 되기 쉽기 때문이다. 도움을 주는 것 못지 않게 혼란스럽게 하고 방해가 될 수 있다.

소리가 있다는 것이 어떤 일에 관한 피드백이 있어 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 소리가 제시되지 않는 것이 문제를 일으킬 수도 있다. 소리의 부재가 정보의 부재를 의미하기에, 어떤 행위에 대한 피드백

이 소리로 나타날 것을 기대할 때, 아무 소리도 나지 않는 것은 문제를 야기 할 수도 있기 때문이다.

아. 동화상(Moving Picture)

동화상은 자연스러운 느낌의 교류를 효과적으로 제공하게 될 것이다. 수용자는 자신의 시각 범위 안에서 동화상을 통해 ‘존재한다’는 느낌을 강하게 얻게 된다. 이러한 시도는 NEC사의 C&C 시스템 리서치 연구소에 의해 제안된 리얼리티 사용자 인터페이스(Reality User Interface: R.U.I)라는 개념으로 데스크 탑 은유(metaphor)를 이용해 실제적으로 검증된 바 있다. 또한 Hitachi사의 Hitachi Research 연구소에 의해 제안된 방법으로 Object Oriented Video(O.O.V)라 불리는 이러한 기법은 마치 아이콘이나 그래픽 처리가 된 사물들을 비디오 화상 안에서 실제 작업되게 한다.

2. 제작측면

작품 제작방법 및 과정을 간략히 서술하고, 각 요소별 내용을 세부적으로 기술하는 방법으로 제작측면을 진행하고자 한다. 먼저 구성안을 제작하였는데, 구성안에서 스토리보드를 작성하고 이를 이용해 간략한 콘티뉴어터를 작성하였다. 정확한 컨셉트와 키(Key)가 담겨져 있음은 물론 제반 기술적인 문제의 정확한 이해와 표시가 선행되었다.

이후에 키프레임 별로 그래픽 이미지 작업을 진행하였고, 음악과 음향 등을 수집하고 편집하는 작업과정을 수행하였다. 동시에 타임과 템포를 설정하였으며, 특수효과를 타진하는 과정을 수행했다.

다음 단계로, 오브젝트별 디자인을 수행했고, 그 결과물을 전체적으로 배합하는 과정을 수행했다. 전체 화면의 구성이 완성되었고, 이어 세부적인 프레임들을 디자인하고 구성하여 소스를 준비하고, 동화상 편집을 수행하여 소스 무비파일을 준비 한 후 그래픽과 무비, 음악, 음향 등을 종합적으로 매칭시켰다.

사용된 소프트웨어는 Adobe illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, After Effect, Sound Forge 등을 이용하였고, 최종적인 작업은 After Effect에서 Composition Setting을 NTSC DV, 720 X 480으로 작업하였다.

가. 그래픽 이미지(Graphic Image)

그래픽 이미지는 흑과 백의 이분법적 레이아웃을 가지고, 흑은 내면의 세계를 표현하였으며, 백은 외면의 세계를 나타냈다. 이 레이아웃은 상황에 따라 흑과 백의 비례가 바뀌면서 진행되는데, 이는 살아가면서 내면적 사고에 취해 있는 상황에서는 흑의 비례가 커지고, 외면적 사고에 취해 있는 경우에는 백의 비례가 커진다. 이러한 레이아웃 구조를 통해 여정을 그린 그래픽은 수용자의 이해와 일치하는 정보를 제공한다. 그래픽의 상태는 수용자가 즉각적으로 지각할 수 있고 해석할 수 있고 동시에 느낌과 부합된다.

나. 타이포그래피(TypoGraphy)

글자들의 형태와 크기, 색, 서체 등에 따라 표현하고자 하는 내용을 담고자 했다. 이러한 일련의 작업

을 통해 글씨에 생명과 혼을 불어 넣어 주고자 했다. 흑의 레이아웃에서는 갈등하는 심리 상태를 타이포그래피를 통해 표현하고자 했으며, 백의 레이아웃에서는 평화스러워 보이는 상태를 표현하고자 했다. 예를 들면, 흑의 상태에서의 타이포는 변형과 변화가 심하다가 백의 레이아웃으로 들어오면 유순해지는 상태가 그러한 예이다.

다. 애니메이션 시나리오(Scenario)

본 애니메이션의 제재는 “내면의 박동(Internal Pulsation)”이고, 테마는 “인간내면의 갈등”이다. 스토리는 잠잠해 보이는 인간의 외형적 모습 안에서 요동치는 내면의 갈등을 그린 것으로 흑과 백의 레이아웃 구조에서 레이아웃의 비례에 따라 흑의 비례가 클 때는 내면에 중심을 두는데 여기에서는 타이포그래피를 이용하여 요동치는 상태, 꿈틀거리는 상태, 고뇌하는 상태 등 박진감이 넘치는 상태를 이야기하고, 백의 비례가 클 때는 외면에 중심을 두는데 이때에는 잠잠한 상태, 평화스러운 상태, 맑아 보이는 상태, 행복해하는 상태 등을 표현 했다. 그러한 레이아웃은 서로 교차되어 나타나다가 나중에는 내면의 세계(흑의 레이아웃)가 사라짐으로써 외면적 세계(백의 레이아웃)만 남게 되어 잠잠한 상태, 지루한 상태, 안정된 상태, 반복적인 일상 등을 표현하고 종국에는 확립화되는 인간을 그린다.

라. 애니메이션(Animation)

본 애니메이션에서의 주인공은 타이포들이다. 각각의 특성을 가지고 생명력을 부여받아 자신들의 이야기를 한다. 스토리로 표현이 불가능한 내용을 타이포들은 자신의 특성으로 표현하고 있으며, 형태나 동작으로 느낌을 전달한다.

마. 은유(Metaphor)

은유의 표현은 전체 화면을 대상으로 흑과 백의 레이아웃을 통해 내면과 외면을 그리려 했으며, 타이포를 이용한 각각의 추상적인 개념을 보다 간결하게 범주화하려 했다. 한 가지만 예를 들면, 반복되어 떨어지는 물방울은 일상의 반복되는 상황을 그리려 한 예이다.

바. 색채(Color)

흑과 백을 통하여 인간의 양면성을 감성적으로 표현하고 작품의 전체적인 이미지의 특성을 부각하는데 도움이 될 수 있도록 작업했다.

컬라의 선택은 감정이나 직관을 사용해서 색상을 골랐다. 색상에 대한 반응은 개인적이고 주관적이지만, 색상은 분명히 감정을 불러일으킨다. 이런 점에 중점을 두고 색상을 표현 하려했다. 명도, 밝기와 대비, 채도, 텍스처와 노이즈, 색상을 통일하는 방법 등을 고려하여 작품을 진행했다.

사. 음향(Sound)

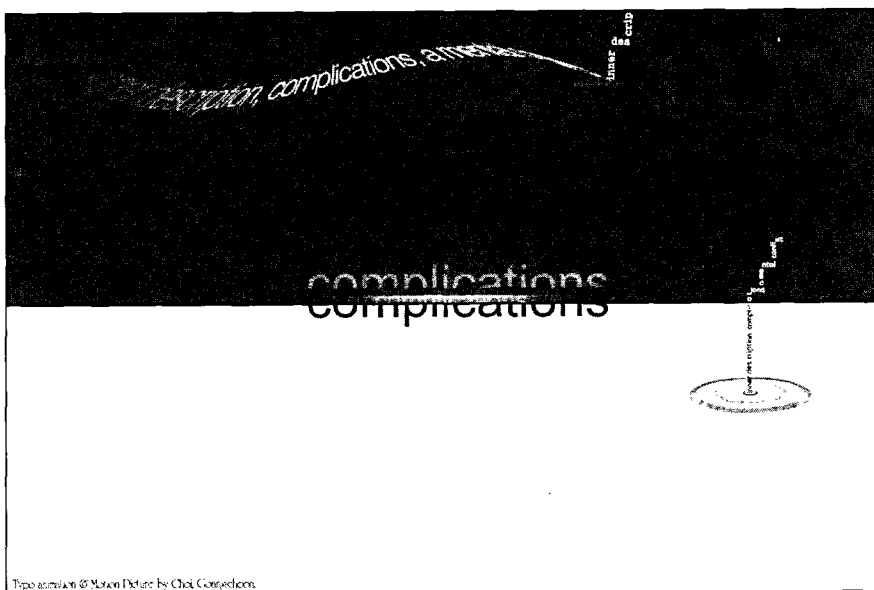
소리와 전달할 정보와의 자연스러운 관계를 먼저 이해하고, 이에 기초해 의미 있는 소리를 만들고자

했다. 갈등구조가 심화될 때에는 박진감 있는 음향이 전개되고, 평화스러워 보이는 상태에서는 차분한 음향이 전달된다. 이와 더불어 반복적인 일상의 표현으로 반복되는 소리와 박동이 느껴지는 소리 등이 한 예이다.

아. 동화상(Moving Picture)

동화상은 자연스러운 느낌의 교류를 효과적으로 제공하고자 이용되었다. 수용자들이 동화상을 통해 좀더 쉽게 느낌의 교류가 이루어질 수 있도록 했다.

3. 작품사진



제목: 내면의 박동(Internal Pulsation)
크기: NTSC DV(720 X 480 pixel)/ 자료: VHS/ 제작년도: 2001.

III. 향후방향

본 작품에서는 타이포애니메이션을 이용한 영상과 사운드의 접목을 통하여 인간내면의 갈등구조를 그리고, 인간의 내면에 숨어있는 양면성을 나름의 해석으로 표현하고자 시도했다.

이번 작품을 통하여 본인은 관객(수용자)이 애니메이션을 일방적으로 받아들이는 개념이 아닌 작가와 수용자 간의 느낌의 교류, 인터페이스(Interface)에 대한 개념을 도입하여 이론적 측면을 각각의 요소 별로 서술했으나, 이는 문제 인식의 단계로 생각하고 실제 작품에서는 소극적인 인터페이스만을 개입시켰다.

이번 작품에서 꺾이 성과를 찾으라 한다면, 미비하지만 애니메이션을 보는 시각의 전환이라 말하고 싶다. 애니메이션을 멀티미디어의 구성요소로서 본다면, 앞으로 애니메이션을 작가와 수용자 간의 인터페이스를 중심으로 보다 적극적인 개입을 시도할 수 있을 것이라 생각한다. 이미 애니메이션에는 정지된 이미지에 생명력을 넣어 움직이게 만들었지만, 생명력이 있는 애니메이션에 더 큰 범위의 생명력을 불어 넣어 보고자 한다는 것이다. 이를 통해 연구를 진행 했을 때 어떤 결과가 나올지는 본인의 과제로 남겨두고자 한다. 적어도 가상현실에서 보여지는 방식의 소극적인 인터랙션(InterAction)도 아니고, 가상이 아닌, 실제 행동에 따르는 액션, 반응이 진행 되리라 생각한다.

참고문헌

- 구기준, 『화상정보처리』, 도서출판 지문사, 1993.
김영채·박권생, 『인지심리학』, 1995.
김훈철·장영렬, 『감성시대의 칼라마케팅』, 서민서각, 1991.
다케무라 겐이치, 『멀티미디어를 모르면 내일이 없다』, 매일경제신문사, 1994.
박선의, 『디자인사전』, 미진사, 1990.
박윤화, 『심리언어 과학』, 1991.
이시이 다카토시, 『파워PC』, 대청, 1995.
한국환·오호준, 『TV CF 구성 연출입문』, 지문사, 1998.
홍성태, 『소비자 심리의 이해』, 나남출판, 1996.
Arnheim, Rudolf, 『시각적사고(미술의 인지심리학적 기초)』, 이화여자대학교출판부, 1982.
Holsinger, Eric, How Multimedia Works, Ziff-Davis Press, 1994.
Jinzo, Toriumi, 『애니메이션 시나리오 작법』, 모색, 1999.
Weinmann, Lynda & Bruce Heavin, Coloring Web Graphics, New Riders Publishing, 1997.