

# 영상에서 프레임(Frame)의 등가성(等價性)에 관한 공간연구

최돈일

(공주영상정보대학 애니메이션과 교수)

## <초록>

영상의 시작은 시나리오의 내용을 가장 밀도 있게 담아내기 위해 피사체를 카메라를 통해 특정 부분을 찾고 선택하는 일에서부터 이루어진다. 이러한 의미에서 영상의 최소단위인 프레임에 대한 이해와 연구는 매우 중요하다. 따라서 본 작품연구에서는 시각의 틀에 고립된 피사체와 고립 전 피사체의 본래 의미를 살펴봄으로써 프레임 공간의 관계성을 이해하고 밀도 있는 애니메이션의 화면 구성을 연출하기 위한 단초를 마련해 보고자하였다. 이러한 맥락에서 스토리가 있는 입체방식의 클레이튼 형식으로 작품을 제작하여 의도적으로 선택된 틀 속의 인물과 틀 밖의 대상(인물과 자연)에 대한 가치의 동일성을 제시하고자 하였다. 또한 작가 자신의 다양한 역할에서 요구되어지는 이중적 사고의 명암을 상징적인 사각틀(삶의 공간)을 통해 내면적인 포용과 갈등의 관계로 표현하였다. 그러나 이때의 포용과 갈등은 삶의 전체공간에 용해되어 새로운 가치를 이끌어 내는 원천이 되고 이는 곧 일상 속의 다양한 행태(틀)가 삶이라는 전체의 공간과 동등한 가치를 갖고 있음을 진지하게 생각하는 계기가 되었다.

## 1. 제작배경

현대에 있어 가장 강한 언어 중 하나는 영상일 것이다. 이미 영상은 기술적 변화를 거듭하고 있고 시간의 속도 이상으로 그 비중과 역할이 매우 커지고 있다. 이러한 현상은 영상의 개념과 제작방식에도 큰 변화를 주고 있다. 즉 기본개념의 중요성이 강조되기보다는 다양한 제작형식과 새로운 기술에 비중을 두고 있다. 이러한 측면에서 볼 때 영상의 기본개념을 살펴봄으로써 좀더 밀도 있는 영상의 구조를 확보하는 한편 영상의 최소단위인 프레임(틀)에 대한 의미와 그 틀 속의 피사체와 틀 밖의 피사체의 의미를 분석해 보는 것은 중요한 일일 것이다. 이는 프레임이 갖는 영상미학을 통해 전체영상에서 한 프레임이 차지하는 비중과 의미를 연구해 보고자하는 것이다. 또한 본 작품 연구에서는 스토리가 있는 입체방식의 클레이튼 형식으로 작품을 제작하여 의도적으로 선택된 틀 속의 인물과 틀 밖의 대상에 대한 공간의 등가성을 표현하고자 하였다.

## II. 작품의 전개방식

### 1. 이론적 측면

#### 가. 프레임의 의미

틀이란 완전함을 의미한다. 즉 하나는 시작이다. 둘은 진행을 말하며 셋은 불완전을 의미다. 넷, 틀(frame)은 온전함을 뜻하는 동시에 완전을 위한 아름다운 구속을 의미하기도 한다. 본 연구에서는 프레임(사각의 틀)의 안과 밖 공간의 조율을 통해 프레임의 의미를 연구하는 한편 프레임을 구성하는 영상 요소로서 인체의 자체 공간에 대한 연구를 병행하였다. 영상은 인간이 카메라를 통해 대상을 선택하고 발체하는데 있어 하나의 스토리를 갖고 그 내용에 맞는 장면을 의도적으로 선택하면서 시작된다. 이러한 측면에서 볼 때 영상을 전개하는 최소단위인 프레임의 의미와 비중은 매우 크다. 특히 영상 미의 밀도는 프레임의 화면구성에서 좌우될 수 있다. 따라서 카메라로 발체하기 전의 전체 배경공간과 프레임의 내부공간을 이루는 영상의 제요소를 분석하고 이해하는 것은 영상의 완성도와 직결되는 일이다.

#### 나. 프레임의 공간미학

프레임을 구성하는 공간의 요소는 프레임 내에 선택되어져 의미가 전이된 포지티브 스페이스와 프레임으로 고립되기 전의 공간인 네거티브 스페이스로 구분할 수 있다.

고립된 이미지-대상이 카메라에 의해 선택된 후에는 이미 발체된 이미지는 다른 의미를 갖게 된다. 이때 프레임에 가장 중요하게 선택된 피사체는 주체공간(positive space)이 되며 이를 꾸며주는 피사체는 배경공간(negative space)이 된다. 이는 내용에 따른 영상을 담아낼 때 주공간에 대한 충분한 이해가 있어야 하며 이를 효과적으로 연출하기 위해 적합한 구도와 원근법 그리고 카메라의 위치(시점) 그리고 빛의 효과를 적절하게 찾아내야 한다.

고립전 이미지-대상이 카메라에 의해 선택되기 전에는 대상은 단지 대상일 뿐 그 의미는 대상 그대로의 의미이다. 그러나 이야기를 전제로 대상을 분석 할 때 대상 자체의 내밀한 공간은 주공간으로 보아야 하며 이를 포용하고 있는 공간은 배경공간이라고 할 수 있다.

### 2. 제작측면

제작측면에서 볼 때 영상을 이루는 요소는 탄탄한 시나리오를 바탕으로 이를 밀도 있게 영상으로 전환할 수 있는 영상조율사인 감독의 연출력과, 이를 효과적인 영상으로 만들어내는 촬영과 조명 그리고 영상의 극대화를 위한 편집, 그리고 영상의 촉매제인 음악이다. 이러한 영상의 메커니즘을 이해할 때 이를 이루는 최소단위인 프레임을 입체 클레이튼 방식으로 시도하여 새로운 애니메이션제작법으로 활용하고자 한다.

### 가. 클레이튼(clay-toon)

클레이튼이란 기존의 평면으로 그리는 만화나 애니메이션방식과 다르게 이야기구조를 갖고 이야기에서 가장 중요한 상황을 클레이로 입체화하여 실제공간으로 전환하는 방식으로 조금 더 구체적이고 직접적인 애니메이션 표현방식이다. 클레이튼은 영상공간의 주관적 연출과 캐릭터 움직임의 유연성 그리고 다양한 표정의 변화를 담아 내면서 이야기의 사실성을 극대화할 수 있는 장점이 있다. 즉 실사촬영에서 표현하기 어려운 상황이나 구도를 단순과 과장을 통해 다양하고 극적인 구도와 사실적 표현을 자유롭게 구사할 수 있다. 이는 인간의 생각에서 머무를 수 있는 표현의 한계를 벗어나 관념을 기초로 한 극대화된 영상표현의 가능성을 제시하는 것이기도 하다.

### 나. 이중적 고립(doubly isolation)

3개의 틀을 전제로 작품을 제작함에 있어 인체를 매개로 세 개의 공간에 부분별로 배치하면서 세 개의 틀은 하나의 이야기를 말하는 동시에 각 단위별 인체는 각각의 이야기를 표현하도록 하였다. 특히 프레임(틀)밖의 인체는 세 개의 이야기와 각 단위별 이야기와 서로 다른 위치에 있으면서도 공간의 안과 밖 또는 주체와 배경이 이중적 고립의 관계를 이루도록 하였다. 이렇게 함으로서 전체 클레이튼의 이야기와 날개의 이야기 그리고 안과 밖 인물의 관계를 하나의 이야기 속에서 용해 되도록 하였다. 즉 전체의 이야기와 날개의 이야기 그리고 프레임의 안과 밖의 공간이 등가(等價)의 관계임을 표현하였다.

### 다. 프레임의 관계성(relation of frame)

일반적으로 프레임의 배치는 수평(가로)을 기준으로 활용되고 있고 이에 관해서는 별다른 이견을 보이지 않고 있지 않는 것이 사실이다. 그러나 본 작품 연구에서는 프레임에 대한 기본적인 인식이 가능한 선을 제외하고 최대한 이야기를 충실하게 표현할 수 있도록 프레임에 대한 관념적 틀을 과감하게 벗어나고자 하였다. 즉 각각의 이야기를 표현하는 세 개의사각 틀들은 영상의 최소단위의 개념을 유지하면서 전체를 포용하는 틀은 조형성과 내용의 상호호환 관계를 유지하고 있다. 이는 영상의 틀(frame)이 내용을 표현하는 영상요소로서 뿐만 아니라 전체영상의 흐름을 결정하는 중요한 단초가 된다는 것이다. 따라서 프레임의 관계성은 프레임의 시각적인 공간의 조화와 이야기 흐름의 반전과 반전 등 개념적 관계를 포괄하고 있다.

### 라. 단순과 과장(simplicity and expansion)

사각의 틀-영상프레임의 비례를 따르지 않고 조형의 효율적인 비례를 선택함으로써 표현의 폭을 넓히는 상징적인 영상의 프레임으로 사용하였다.

구도-작품에서 표현한 구도는 카메라에 의한 기계적인 원근이나 투시도의 시각보다는 효과적인 상황을 표현하기 위한 영상기법을 구사하였다.

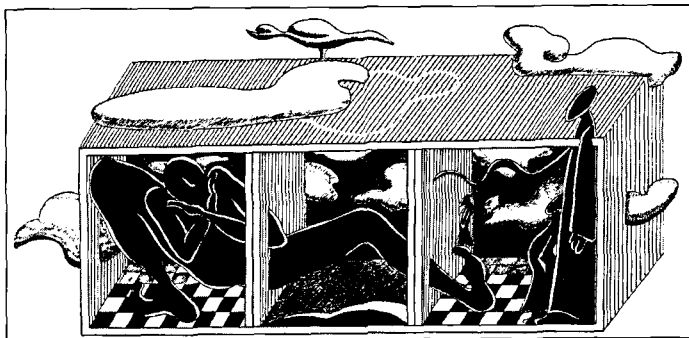
캐릭터-캐릭터는 인물자체의 표정을 통한 이야기의 전달보다는 전체공간의 조화를 고려하여 단순한 비례와 형태로 표현하였다. 또한 표현의 예술성과 개념의 극대화를 위하여 단순과 과장의 표현방식으로

모델링을 하였다. 특히 프레임 안의 공간과 밖의 공간구조를 고려하여 여러개의 인체를각 틀마다 비례의 변화를 다르게 하였다.

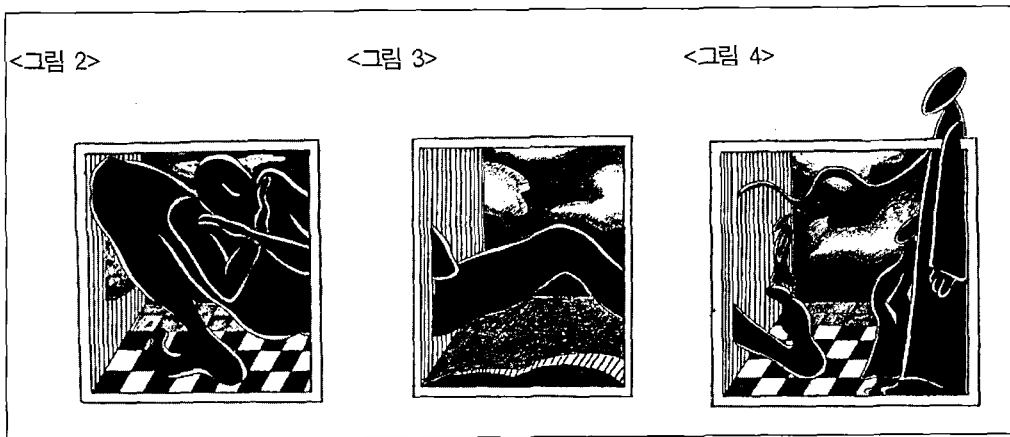
배경-프레임을 포용하고있는 배경은 입체의 형식으로 표현하고 프레임내의 배경은 클레이로 그림을 그려 공간의 다 차원을 이루도록 하였다. 즉 틀 속의 배경과 틀 밖의 배경은 전체영상에서 볼 때 하나의 공간으로 인식되어 이는 곧 배경공간의 안과 밖이 영상의 이미지와 공간 안에 공존함을 제시하도록 표현 하였다.

### 3. 작품사진

<그림 1>



제목: 풍경(Landscape)  
크기: 60x20x15cm 클레이 툴. 제작년도: 2001.



#### 가. 그림설명

##### (1) <그림 1>

세 개의 프레임을 하나의 틀 속에 존재하게 하여 영상의 완결을 이루도록 하며 프레임 내의 날개의

틀과 전체의 틀과 호환의 공간을 보여 주려하였다.

(2) <그림 2>

영상의 시작을 의미하는 첫째 프레임으로 주 인물의 부분을 배치하고 프레임내의 배경공간을 하늘로 표현하여 공간을 구성하였다. 이때 구름의 형태를 입체로 제작하여 틀의 내부와 외부의 틀을 관통하여 내부와 외부공간과의 직접적인 만남을 유도하였고 이는 곧 적극적인 공간의 활용을 의미하는 것이다.

(3) <그림 3>

영상의 진행을 의미하는 둘째 프레임으로 세 개의 프레임 중 가장 중심이 되는 그림으로 바닥의 공간과 인물의 부드럽게 흐르는 하체부분의 곡선을 프레임의 중앙에 배치함으로써 단순한 공간에서 느껴질 수 있는 서정적인 공간을 표현하려 하였다.

(4) <그림 4>

셋째의 프레임은 작가자신의 가족 구성원을 토대로 독특한 이야기를 이끌어 내려하였다. 또한 프레임의 안과 밖 공간을 가장 적극적으로 활용한 장면으로 인물을 프레임 밖에 있게 하거나 중첩시켰고 다양한 비례의 변화를 주어 배경과 인물의 공간감을 표현하였다.

### Ⅲ. 향후 작품방향

작품연구에서 살펴보았듯이 작가자신의 다양한 역할에서 요구되는 이중적 구조의 모양을 상징적인 사각 틀을 통해 내면적인 포용과 갈등의 관계로 표현하였다. 그러나 이때의 포용과 갈등의 관계는 삶의 전체공간에서 포용적 프레임 안에 머물러있거나 진행되고 있음을 깨닫게 된다. 또한 클레이튼이라는 새로운 애니메이션 형식을 통해 영상에서 프레임의 중요성과 영상에서 요구되는 영상의 구조와 조형형식에서의 언어의 차이점과 공통점을 발견할 수 있었다. 아울러 이에 대한 지속적이면서도 진지한 작품 연구가 요구됨을 느낄 수 있었다.

첫째, 영상의 프레임은 네러티브(*story-telling*)를 바탕으로 전개되는 영상의 최소단위로서 이야기의 효과적인 표현을 위한 공간으로 인식해야 한다는 점이다. 한편 클레이튼은 조형형식의 측면에서 예술성을 강조하다 보니 이야기(*concept*)를 위한 표현보다는 전체의 공간과 부분의 공간에 대한 비중을 더 갖게 되었다.

둘째, 영상에서 의도적으로 공간을 얻게될 때 주공간과 배경공간의 관계를 구분하게 하는 것은 시나리오의 내용에 따라 결정되는 반면 클레이튼은 조형형식의 관계성에 의한 단순과 과장에 의해 다양한 관계로 표현되어진다는 점이다.

셋째, 피사체는 프레임(틀)을 통해 개념과 공간의 성격이 명확하게 정리되고 전이되어지는 반면 피사

체의 안과 밖 공간의 가치는 원래 동일한 것이며 의도에 의해 발췌된 대상의 공간은 다만 영상표현의 역할로서 성격을 달리한다는 것이다.

넷째, 클레이툰은 매우 다양한 표현의 가능성을 보인다. 캐릭터의 움직임과 다양한 표정을 살리면서 이야기의 사실성을 강조할 수 있다. 이때 중요한 것은 내용의 단순한 입체의 상황묘사가 아닌 카메라의 구도와 표현의 사실성을 위해 상황을 절제와 과장의 기법으로 영상을 극대화 한다는 점이다. 이는 정지된 입체카툰의 형식과 웹툰의 형식처럼 새로운 영상과 애니메이션의 기법으로 활용될 수 있는 점이다.