

애니메이션의 장면화(framing)에 관한 연구

- 게슈탈트(Gestalt)이론을 중심으로

선경희

((주)애니메이션 영상교육원 차장)

- I. 서론
- II. 이론적 고찰
 - 1. 애니메이션의 장면화(framing)
 - 2. 조형예술의 해석에 사용되는 게슈탈트(Gestalt)이론
- III. 게슈탈트(Gestalt)이론에 근거한 애니메이션의 장면화 분석
 - 1. 균형(balance)
 - 2. 형(shape)
 - 3. 형태(form)
 - 4. 성장(growth)
 - 5. 공간(space)
 - 6. 빛(light)
 - 7. 색(color)
 - 8. 운동(movement)
 - 9. 긴장, 역학(tension)
 - 10. 표현(expression)
- IV. 실험작품
- V. 결론

I. 서론

1. 연구 목적

'애니메이션 예술은 실사 영화의 제작방식과는 구별되는 기술을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지들을 창출하는 작업'이라고 국제 애니메이션 영화협회(International Animated Film Association)는 정의한 바 있다. 즉 애니메이션(animation)이란 낱장의 그림, 또는 사물의 이동이나 실제 사람의 동작을 한 프레임(frame)씩 촬영하여 마치 살

아 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법과 이러한 방법으로 만들어진 영화를 말한다.

이러한 프레임에 담겨진 이미지들의 형태나 색채, 속도 등의 개별적 요소들이 다양한 방법으로 조작될 수 있다는 것이 실사영화와 가장 뚜렷이 구별되는 조형적, 표현적 특징이라고 할 수 있다. 어쨌거나 프레임은 애니메이션 제작 과정상의 하나의 하위단위로 제작자의 시지각이 표출되는 일종의 시각정보라 할 수 있다. 제작자는 자신이 의도하는 바에 부합하는 표현적 특징을 살리는, 즉 표현성에 의존하는 의식적인 장면화(framing) 작업을 하게 된다.

게슈탈트(Gestalt)이론을 기본으로 형성된 예술심리학에서는 기존의 미를 중심으로 한 예술 철학의 추상적이고 사변적인 면에서 벗어나 조형예술의 애매성을 지양하고 통일성을 추구하고자 하였다. 그리하여 조형예술에 있어 형식 구성상의 체계적인 질서를 받아들일 수 있도록 하는데 도움을 주고 있다.

따라서 본 연구에서는 게슈탈트(Gestalt)이론을 기초로 루돌프 아른하임이 분류한 열 가지 요소를 개념화하고 각각의 요소가 표현된 기존의 애니메이션 프레임을 분석할 것이다. 그리고 이것을 토대로 장면화(framing) 과정을 거친 애니메이션을 제작하는 접근을 통해 애니메이션의 장면화(framing) 작업에 기본이 될 수 있는 이론적인 도움을 찾고자 하고 나아가 시각적으로 의사소통 할 수 있는 애니메이션의 제작에 대한 이해와 도움이 되고자 한다.

2. 연구 방법

본 연구는 애니메이션의 제작 과정의 단위가 되는 장면화(framing) 작업 시 기본이 될 수 있는 이론적인 도움을 게슈탈트(Gestalt)이론에서 찾아 좀더 시각적으로 효과적인 애니메이션을 장면화(framing)하기 위한 것이라 할 수 있다. 따라서 본 논문에서 아래와 같은 방법들을 따라서 연구하고자 한다.

첫째, 애니메이션의 장면화와 게슈탈트(Gestalt)이론을 토대로 한 루돌프 아른하임의 예술심리학에 대해 알아본다.

둘째, 루돌프 아른하임이 정리한 열 가지 요소를 개념화하고 각 요소가 잘 나타난 기존 애니메이션을 선택하여 프레이밍(framing)을 분석한다. 작품 선택시 장르별 특성이나 기법상의 구분분석보다 비 구분분석이 논문과 적합할 것으로 사료되어 선택 애니메이션은 장르나 시대 구분 없이 선택하였다. 단 실험적인 성격이 강한 캐나다 국립 영화 제작소(National Film Board of Canada, 이하 NFBC라 한다)의 애니메이션과 작가주의 단편 애니메이션, 최근 상영작품 중 주제나 소재 면에서 요소들을 잘 표현하는 장면화의 특이점을 가진 작품을 중심으로 분석하였다.

셋째, 이상의 이론을 바탕으로 실험작품을 제작하여 애니메이션 장면화(framing)의 접근을 보여준다. 실험작품은 루돌프 아른하임의 열 가지 요소 중 형(shape)과 형태(form)를 중심으로 표현한다.

II. 이론적 고찰

1. 애니메이션의 장면화(framing)

가. 애니메이션의 정의

애니메이션(Animation)은 라틴어 ‘아니마(anima)’에서 그 어원을 찾아 볼 수 있다. 이것은 ‘생명, 영혼, 정신’을 의미하는 것으로 즉 움직임이 없는 사물에다 생명을 불어넣어 움직임을 준다는 뜻이다. 허버트 리드(Herbert Read)는 그의 저서 ‘예술백과사전’에서 ‘애니메이티드 필름(animated film)’에 대해 ‘움직이는 환영이 인공적인 저작물, 예를 들면 회화, 만화, 입체 물, 비현실적 형상 등에 따라 이루어지는 모든 필름’이라고 정의 내리고 있다. 국제 애니메이션 영화 협회(ASIFA: Association International de Film d' Animation)¹⁾는 1980년 유고 자그레브 임시 총회의 선언문에서 애니메이션을 다음과 같이 정의하고 있다.

“애니메이션 예술은 실사 영화의 제작 방식과 구분되는 다른 여러 가지 기술을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지들을 창조하는 작업이다-The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live-action method”

이와 같이 애니메이션은 실사영화 (live action)와의 차별적인 개념을 전제로 한다. 실사영화는 정상적 연속촬영속도(normal speed)인 1초에 24 프레임으로 움직이는 장면을 촬영하는 것을 말하고 각각의 프레임을 따로따로 촬영하는 것을 애니메이션이라 한다. 이것은 확장된 개념 하에서의 애니메이션이라 할 수 있다.

이렇듯 애니메이션은 자유롭고 무한한 표현기법을 가진 예술이고 이러한 애니메이션이 이루어지기 위한 몇 가지 기본원리는 다음과 같다.

첫째, 정지된 대상체 : 움직임이 있는 대상 또는 자연을 그대로 기록하는 방식이 아니라 정지되어 있거나 움직임이 없는 사물을 대상으로 한다. 이때 움직임이 없는 사물이란 무생물뿐만 아니라 생물의 정지된 상태를 포함한다.

둘째, 움직임의 인위적 제어 : 자연에 실재하는 움직임과는 다른 인위적 조작을加하여 움직임의 새로운 창출을 한다. 이때 움직임이란 시간과 공간의 변화를 통한 움직임을 말한다.

셋째, 프레임 단위의 기록 : 필름 또는 비디오 매체에 영상을 기록할 때 프레임 단위의 단속적 촬영을 통해 영상을 기록한다. 이것은 카메라의 자동 기록적 기능을 사용하

1) ASIFA (Association Internationale de Film d' Animation: 영문표기 International Animated Film Association) : 1960년 프랑스에서 창설된 유네스코 산하의 비영리 단체로 회원의 자격은 애니메이션과 관련된 미술가, 감독, 프로듀서, 테크니션, 스튜디오 관련자, 음악가, 성우, 배급업자, 평론가, 언론인, 학술가, 학자, 교수, 학생 등등 애니메이션의 발전에 현저한 기여를 한 모든 사람에게 개방되어 있다.

지 않음으로써 영상을 미시적으로 구성할 수 있다는 것을 말한다.

넷째, 영사를 통한 움직임의 환영 : 가현운동²⁾을 통한 영상의 스크린 투사로 정지된 개별 영상이 연속적인 움직임의 환영을 창출하는 것을 말한다.

나. 장면화 (framing)

“모든 애니메이션 기법들은 카메라를 정상속도 (normal speed, 즉 초당 24프레임)로 작동시키는 대신에 그것을 각 필름 프레임의 촬영 사이에 반드시 정지시키는 것으로 이루어진다.”

이것은 맥라렌이 애니메이션을 카메라와 필름의 관점에서 접근한 것으로 그는 ‘카메라의 프레임별 정지’를 애니메이션 영화라는 예술 형식의 경계를 이루는 한 조건³⁾으로 받아들였다. 김준양은 그의 저서⁴⁾를 통해 이 조건을 간단히 ‘프레임 촬영’(전통적인 카메라와 필름이 아닌 컴퓨터 등을 사용할 경우에는 프레임 작업)이라고 불렀다. 따라서 애니메이션 영화를 ‘프레임 촬영에 기초한 영화 예술의 한 형식’이라고 정의 내린다. 또한 프레임이 애니메이션의 의미론적 단위는 될 수 없으나 애니메이션 작가에게 있어 운동의 해석과 창조를 위한 과정이라고 하였다. 정리해보면 애니메이션의 프레임은 제작과정상 하위단위의 하나로 시각정보이다. 이러한 애니메이션의 프레임 작업을 애니메이션의 장면화⁵⁾(framing)라 한다. 이러한 장면화(framing)는 애니메이션의 기본 원리가 되는 시각정보로 제작자는 표현성을 살린 의도적인 장면화(framing)를 통해 프레임 자체를 의사소통의 도구로 사용할 수 있다.

2. 조형예술의 해석에 사용되는 게슈탈트(Gestalt)이론

가. 게슈탈트(Gestalt)이론

게슈탈트(Gestalt)란 원래 형(形) · 형태(形態)를 뜻하는 독일어로 19세기 말 지각에 대한 원자적 분석에 반대하여 게슈탈트(Gestalt) 법칙의 우위성을 주장했던 에렌펠스(Ehrenfels)에 의해 기초가 만들어진 심리학적 미학의 방향을 일컫는다. 이에 따르면 단지 시각적인 영역에서만이 아니라 모든 감각영역에서 개별적인 감각데이터들은 전체구조에 의해, 말하자면 음은 멜로디에 의해, 별은 별 모양의 형태에 의해 지배된다는 것, 즉 ‘전체는 부분의 총합이거나 다른 어떤 것’이라는 점에서 근본 명제가 제시된다. 이

2) 객관적으로는 움직이지 않는 테도 움직이는 것처럼 느껴지는 심리적 현상.

3) 김준양, <애니메이션 이미지의 연금술>, 한나래, 2001, p.21

4) 앞의 주와 동일

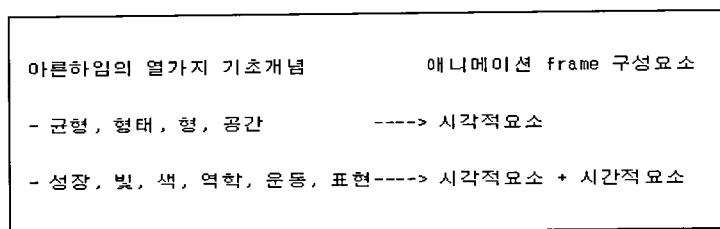
5) ‘장면화’ 즉 ‘프레이밍’이란 전체를 한꺼번에 파악하는 눈으로 보는 시각에서의 특정한 사각의 화면을 선택하는 일을 말한다. 한국미술연구소지, <영상디자인>, 시공사, 1997, p.81 참조

이론은 20세기에 들어서 베르트하이머(Wertheimer)의 운동관(運動觀)의 연구(1912), 켈리(Kohler)의 유인원(類人猿)의 사고연구(1917), 코프카(Koffka)의 지각과 기억연구, 레빈(Lewin)의 의지동작(意志動作) 연구 등이 나와서 심리학계뿐만 아니라 다른 자연과학, 사회과학에까지 영향을 미쳤고 이러한 실험을 토대로 하여 도형은 불명료한 배경에서 확실하게 부각된다는 것, 공간적 시간적 근접이나 유사성은 요소들을 하나의 형태를 이룬다는 것 등의 몇몇 기본적인 게슈탈트(Gestalt)법칙이 확정되었다. 게슈탈트(Gestalt)법칙의 연구는 모두 보편적 형태론(괴테)으로 전개되는데, 괴테에 의하면 모든 자연의 과정은 ‘훌륭한 형태’로 안정되려고 한다는 것이다. 특히 아른하임은 음의 상징론에 대한 재이해와 더불어 이 이론을 포괄적인 예술이론으로 확장하여 계오르게 학파, 바우하우스, 추상미술운동, 읍아트와 구체시에 영감을 주었고 회화, 영화 음악 등의 예술감상에 관한 연구가 중에도 이 학파의 추종자가 많다.

미적 연구의 중심점에는 ‘훌륭한 형태’ 및 ‘의미심장한 형태’에 대한 규정이 놓여 있다. 그것의 가장 중요한 특성은 풍부하고 복합적인 내용, 독자성, 변화에 대한 안전성에 의한 고도의 질서 등이다. 게슈탈트 조직은 의미심장함의 정도와 종류에 따라서 다양한 미적 가치를 제시할 수 있다.⁶⁾

나. 게슈탈트(Gestalt)이론에 근거한 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 기본개념

아른하임은 미술에 있어서의 심리적인 신비를 분석하기 위하여 균형(balance), 형태(shape), 형(form), 성장(growth), 공간(space), 빛(light), 색(color), 역학(dynamic), 운동(movement), 표현(expression)으로 10가지 기초 개념을 두 영역으로 나누어 제시하였다. 이러한 과정은 작품에 있어서 시지각적 요소의 잠재적 속성과 그것의 고유한 힘을 살펴보는데 효과적인 필요조건으로 작용할 것이다.



6) 행크만/로터 엮음, 김진수 역, <미학사전>, 예경, 1998

1) 균형, 형태, 형, 공간의 성격

가) 균형(balance)의 성격

symmetry, asymmetry, visual field, tension, dynamic tension

structural skeleton, perceptual vs physical forces

direction, weight

how to make balance, factor affecting balance

균형의 효과는 인간의 가장 기본적인 요구인 신체평형의 유지 보존과 같다. 시각적인 조건 중에서도 민감한 부분으로서 작품에서 균형 중심은 작품을 구성하는 요소들이 배열에 의해 창조되는 시각적인 무게들이 집합이며, 작품이 각 구성 요소에 구조적인 의미를 부여시킨다. 즉 구성 요소들은 전체 구도 상에서 위치에 따른 중심에 의해 의미가 부여되고, 이것은 아른하임의 시지각적 특질이 기본 법칙에 따라 모든 심리적인 현상이 가장 균형되고, 가장 규칙적인 체제로 향하고자 하는 경향⁷⁾을 보충해 주는 것이다.

예술은 무수한 힘들의 배치(configuration)에서 하나를 뽑아내어 제시한 것으로써 이 때 전체는 형태들에서 유발되는 각 힘의 장소, 특징, 강도가 이루어져 결정된 그 무엇인 것이다. 그래서 이러한 것들이 이루어내는 모든 힘이 집합 상태에서 균형에 의한 통일된 구조가 생겨나고 이것은 모든 실존의 패턴이 그 나름대로의 타당한 형태로 제시되어짐을 명심해야만 할 것이다. 그러므로 예술 작품은 주어진 특징들의 실제 패턴을 어떻게 조직하느냐 하는 문제가 필연적이고 최종적인 해결책이 되는 것이지 균형 자체의 특성이 아님을 확인할 수 있었다. 따라서 어떤 패턴이 선택되어야 하고 어느 패턴이 그림의 구조나 구성에 있어 알맞은가 하는 것은 작품에 있어서 내용만이 결정할 수 있는 문제일 것이다.⁸⁾

균형의 기능이라는 것은 지각자의 눈에 작품상에 나타난 진정한 의미를 더 잘 보이도록 찾아주는 역할을 담당하는 것으로써 예술작품에서의 균형되고, 질서있고, 통일되어서 나타나는 패턴이 힘은 바로 작품 안에 존재하고 있는 의미의 특징임을 주목해야 할 것으로 생각된다.⁹⁾

7) 김재은역, <예술심리학(상)>, 이화여자 대학교 출판부, 1984, p.141, 차윤주, 「루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 예술 심리학에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 석사학위 청구논문, p.p 40-56, 2000에서 재인용

8) 앞의 주와 동일

9) 주7)과 동일

나) 형(shape)의 성격

retinal projection, boundaries edges, past experience

Simplicity (Law), leveling and sharpening

subdivision, Grouping(proximity) (Law)

structural skeleton, dynamics of basic shapes

어떤 시각적 형태가 가지는 표현은 그것이 전달하는 각 특징만큼의 선명함을 지닌다는 원리가 있다. 그래서 또렷하게 그어진 어떤 선은 그것의 선명함만큼의 흔들림이나 고요함을 표현한다. 그러나 전체 구조가 혼미스러워 보이는 선으로 구성된 현은 의미를 제대로 전달해 주지 못한다. 따라서 형은 각자의 눈에 의해 표착된 대상의 본질적 특징을 가장 먼저 파악 할 수 있게 한다.¹⁰⁾ 그러므로 우선 눈은 형을 보기 위하여 그 형을 이루고 있는 많은 점들을 접수한다. 즉 형은 어떤 덩어리의 유팽인 것으로 위치와 방향을 제외한 사물의 공간적 위치들을 파악하고 이때 약간의 두드러진 특징은 인지된 물체의 정체를 결정할 뿐만 아니라 그것을 완성되고 종합된 패턴으로 보이게끔 유도한다. 시지각의 법칙에 의하면 우리의 눈은 어떤 자극 패턴이들 되도록 단순하게 보이려고 한다. 따라서 자극 패턴에 의해 드러나는 결과적인 구조는 조건이 허락하는 한 가급적 단순한 형태로 보여지는 경향을 띠게 되는 것이다.¹¹⁾

형은 곧거나. 굽거나. 날카롭거나 풍부하거나. 분명히 분리되어 있거나 섞여져 있다. 그것은 입방체나 구, 타원체나 포물선에서 생길 수도 있고, 그것은 깊은 구멍이나 약간이 함몰을 사용할 수 있다. 그러나 이때 각각은 나름대로의 유효성을 가지고 목적을 달성한다. 그러므로 눈에 띠는 형을 발명해 내는 능력은 예술적 상상력으로서, 특히 머리나 손에 친숙한 형으로 적용될 때에는 더욱 돋보이게 될 것이다.¹²⁾

다) 형태(form)의 성격

versus shape, structural skeleton, Constancy (Law)

aspect of perspective, ways to show space

Closure(or also referred to as occlusion completeness) (Law)

abstraction, dynamics of basic shapes

형태는 내적인 내용을 외적으로 표현해 줌으로써 예술가들은 형태가 내면의 효과를 표현할 수 있는 수단이 될 수 있게끔 그 형태를 놓치지 않고 파악하려고 노력한다. 따라서 그들에게 있어서 예술의 세계가 바로 형태의 세계인 것으로 여기는 것은 무리가

10) 김춘일 역, <미술과 시지각>, 미진사, 1996, p.42

11) 주10)의 p.56

12) 주7)과 동일

없을 것이다. 그러나 여기서 형태란 단지 내용의 표현이므로 동일한 시대에 똑같이 훌륭한 여러 가지 많은 형태들이 있을 수 있다는 것은 자명한 사실임에 틀림이 없다. 또한 이것은 예술가의 정신인 내용이 형태 위에서 반영된다는 것을 의미함과 동시에 예술가들이 전달하고 싶은 언어로서 그들이 속한 민족, 그것을 만든 예술가들의 인간성을 암시하는 필체와 역할을 담당하고 있는 것이다. 그러므로 작품에서의 내용은 형태 안에서 반영되어 전체 작품 속에 표상화 되어 나타나는 것임을¹³⁾ 확인할 수 있었다.

‘형태는 내용을 볼 수 있는 형’이라고 화가 샨(Ben Shan)은 기술했다. 이는 어떤 지각적 패턴도 그 자체가 스스로 존재하지 않고 항상 그 자체의 개별적 실존 이상의 그 무엇을 나타내고 있다는 것을 위와 같이 확인시켜준 결과로써 이를 역으로 다시 말하자면 결국 모든 형들은 어떤 내용을 담고 있는 형태와 같은 맥락인 것이다.¹⁴⁾ 이는 아른하임이 말하는 형과 형태 사이의 차이점을 기술하는 데에 있어 하나의 원칙과 다름이 없는 것으로써, 결국 눈으로 받아들여지는 시각적 재료들의 원칙들로 토의되었던 형태들은 인간의 마음에 의해 이해되어지는 것으로 감상자가 형태를 지각할 때에는 무의식적이든 그렇지 않든 간에 형태가 어떤 것을 나타내는지 내용의 형태를 이해하는 것이 커다란 쟁점임을 확인시켜 주었다. 따라서 특히 중요한 것은 바로 어느 형태가 어떤 효과를 만드는가를 아는 것이며¹⁵⁾ 이때 형태는 작품이 내용 속에 스며든다기 보다는 예술가와 감상자 작품의 테마 사이에서 상호 작용하여 발생되는 형태의 의미적 특성을 파악하는데¹⁶⁾ 중점을 두어야 할 것이다.

라) 공간(space)의 성격

3 dimensionality, figure / ground

all aspect of creating dimensionality, Closure / occlusion (Law)

convergence, divergence

obliqueness, Continuance (Law), gradients

아른하임은 인간의 예술 활동과 예술 작품을 형이상학적인 접근보다는 직접적인 형식적 접근을 통하여 분석하려고 시도하였다. 그 결과 1, 2, 3차원 모두를 포괄하여 시각경험이 이루어지는 회화상의 공간이 인간과 관계 맺고 있는 시점에서 어떤 위상을 가지고 형식과 의미를 확보하는가를 제시하였다.¹⁷⁾ 따라서 회화상의 공간이 의식활동과

13) 칸딘스키 저, 조정숙 역, <바실리 칸딘스키의 예술론: 예술과 느낌>, 서광사, 1994, pp. 26-27, 차윤주, 「루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 예술 심리학에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 석사학위 청구논문, 2000에서 재인용

14) 주10)의 p.96

15) 주10)의 p.177

16) 주10)의 p.145

17) 정용도, 「R. 아른하임 예술 심리학에 있어서의 공간 개념」, 홍익대학교 대학원, 1989, p.19, 차윤주, 「루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 예술 심리학에 관한 연

운동의 장으로서 나타나는 것은 인간의 감각이 활동하고 있기 때문에 감지되고, 우리의 삶의 지평으로 전환된 구조적 형식을 내재한 공간으로써 우리 의식 밖의 공간이 아님을 상기하게끔 하였다. 이러한 아른하임의 공간 분석 내지 공간에 대한 탐구는 끊임없이 변화하는 자극을 내포한 환경이 인간을 중심으로 배열되어 있어 공간 체계에서 그 환경은 인간 중심적이라는 측면과 인간도 그 같은 환경의 조직망에 놓여 있는 개별적 존재라는 양 측면으로 분류시켰다. 그러므로 이때 야기되는 계슈탈트적 접근은 작품과 인간이 맺는 관계를 출발점으로 하여 인간 경험의 역동적 원리를 탐구해 가는 과정임을 시사하였다. 이런 의도 하에서 아른하임이 제시한 공간 체계의 종합에 의한 작품 분석은 예술 작품의 공간 형식 자체가 스스로 인간 경험의 진실한 원리들을 반영하여 예술 작품의 공간적 역동성과 자기 충족적 의미가 실존할 수 있도록 상호 작용하는 것임을 확인할 수 있는 계기를 형성해 주었다.¹⁸⁾

2) 성장, 빛, 색, 역학, 운동 및 표현의 성격

가) 성장(growth)의 성격

developmental stages, primitive art, representation motor activity,
the circle, Differentiation (Law)

브리치(Gustav Brisch)는 예술 표현에 있어서 형태는 그 자체의 분명한 규칙들을 따라 점점 분화되어 가는 과정을 거쳐 단순한 패턴에서 유기적으로 성장한다고 가장 처음 제시한 자료¹⁹⁾로서 최근의 지각 심리학(psychology of perception)의 분야와 더불어 예술적 과정을 보다 적절하게 설명하는데 도움을 주었다. 그리고 그는 어린이의 작품에서 미술 및 미술 창작 과정의 본질적 요인의 기초를 찾아 일반적인 발달론으로 예술 표현에 대한 유기적인 성장 과정을 확인시켜 주었는데, 즉 유아기의 선화는 점-직선-사선-지그재그선-나선형-원의 순서로 발달함을 확인시켜 주었다. 그러나 이때 유아들의 그림들에서 보여지는 형태들이 그들의 불완전한 운동통제력에 의한 표현성이 효과가 뒤떨어지는 것이라는 견해를 부정하지는 않으나 반면에 그들의 그림이 무엇이라는 정확한 지시성을 나타내고 있음을 확인할 수가 있었다. 그러므로 어린이의 미술표현은 지능 발달이 아니라 지각과 사고가 분화되는 발달 과정이 단계임을 시사하였고, 어린이에게 있어서 형태, 공간, 크기 및 색들이라는 작품에서의 조형 요소들은 이러한 분화의 법칙에 따라 하나의 지각적 특징이 분화되지 않고 매우 단순한 잠정적 방식에서 점차 지능이 발달함에 따라 성장하는 것임을 확인시켜 주었다.

따라서 이때 나타나는 모든 대상에 대한 지각적 개념은 시작에서 포착되는 전체적인

구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 석사학위 청구논문, 2000, p.47에서 채인용

18) 차윤주, 「루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 예술 심리학에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 석사학위청구논문, 2000, p.48

19) 주10)의 p.177

구조적 특징들을 의미하는 것이고, 표현적 개념은 지각된 대상의 구조가 주어진 매체 특성과 더불어 적절한 상호 작용에 의한 통합만이 완전한 형태 발전이 성장을 가져올 수 있는 것이며, 이는 어린이에게 있어서 상당한 사고과정을 거쳐서 나타나는 단계임을 확인할 수 있었다.

결과적으로 우리 시대에는 원시적인 문자적 사고, 즉 일관된 요소들 사이의 상호관계를 통하여 자연 현상을 해석하고 사고에서부터 통합된 전체 과정인 게슈탈트(Gestalt)의 개념으로의 전환이 목격되었음²⁰⁾을 다시 한번 확인할 수 있는 계기를 마련해 주었다. 그리고 회화적 형태가 전개되어지는 과정을 좀 더 조직적으로 설명할 필요성을 상기시켜 주었으며, 회화 표현의 성장 과정에 있어 시각적 구조의 경향을 보다 발전된 양상에서 제시한 결과라 말할 수 있을 것이다.²¹⁾

나) 빛 (light)의 성격

brightness, luminance, reflectance, glow, illumination, shadows

빛은 모든 감각들 가운데 가장 눈부신 경험으로 만약 시각의 첫 번째 기능을 탐구하고자 할 때 빛 없이는 형, 색, 공간이나 움직임 등 모든 것을 관찰 할 수 없음은 주지의 사실이다. 그리고 빛은 다른 존재를 활성화하는 힘으로서 우리가 무엇을 봄에 있어 발생하는 물리적인 반응 그 이상의 의미를 가지기도 한다. 즉 일상 생활에서 우리로 하여금 우리들 둘레에 사물이 있다는 것을 보게 할 뿐만 아니라, 그것들이 어떤 형상을 하고 있고, 어떤 방향으로 놓여 있으며, 우리에게서 얼마나 멀리 놓여 있고, 사물들 사이의 간격이 어떠한가를 보게 해 준다는 것이다.²²⁾ 그래서 심리학적으로도 빛은 인간 경험의 가장 기초적이고 강력한 의미로서, 과거 종교적 의식에서 빛의 출현은 숭배받고 기원하고 간청해 마지않던 대상이었음은 주지의 사실이다.²³⁾ 그러므로 회화 작품에서 빛을 분별있게 배치하면 복잡한 대상의 형상에 통일감과 질서감을 주어 전체 상황에서 부여하고자 하는 힘의 패턴에 결정적인 도움을 준다. 거기다가 빛에 의해 생성되는 그림자도 빛과 마찬가지로 그림에 공간감과 통일감을 형성한다. 즉 사물에 붙은 그림자는 그 사물의 입체적인 형상을 나타내고, 드리워진 그림자는 사물의 주변에 공간을 만들어 주는 것이다. 따라서 그림자 또한 다른 사물이 지각 될 때처럼 원근법적 왜곡에 따른 원근감을 더해주는 요소로써 작용을 하게 되는 것이다. 결국 과거와 현재의 미술에서 빛은 그림에 통일감을 주고 물질성을 강조하는데 효과적인 기능을 수행하고 있음을 확인할 수 있었다.²⁴⁾

20) 주10)의 p.184

21) 주18)의 pp.45-46

22) 주10)의 p.315

23) 주10)의 p.299

24) 주10)의 p.311

다) 색(color)의 성격

fundamental primaries, constancy(of color)
leveling and sharpening of color
generative primaries / additive & subtractive, simultaneous contrast
afterimage, color wheel, hue, brightness, saturation, middle mixes

어떤 하나의 색을 앞에 놓고 볼 때 그 느낌의 반응은 개인의 주관에 따라 각양각색으로 나타난다. 어떤 색에 대한 상반적인 견해는 각각의 개인에 있어서 객관적인 현상의 상관관계와 색채를 보고 느끼는 개개인의 연상이나 유추에 따라 외계에 대한 의미에 차이가 상호 결합되어 나타나는 현상이다. 즉 색채에 의한 정서적 반응이란 심리적 기질에 따른 연상이나 유추의 결과라고 말할 수 있는 것이다. 그러므로 색채 반응은 주관의 심리적 내지 정신적 특질에 달려있다. 이때 색과 형태를 지닌 대상은 객관적으로 주어져 있기 때문에 인간의 경험 속에서 하나의 심리적 사실이 생기는 것이고 이러한 사실을 바탕으로 인간은 지각의 과정을 거치면서 하나의 판단과 더불어 인식에 도달한다. 그렇기 때문에 지각의 내용이나 인식의 본질을 탐구함에 있어서 대상의 의미는 주관과의 상관 관계 속에서 작용하는 것임을 확인할 수 있었다. 그러나 우리는 심리학적 측면에서 색채와 형태 모두가 인간의 인식 체계를 파헤치는 중요한 단서가 되고 있음을 앞선 내용을 중심으로 확인할 수 있었는데, 그러나 사실상 이 두 가지 요인은 심리적 사실의 형성에 비추어 볼 때 개별적으로 각각 나누어져 적용될 수 없음 또한 확인 할 수 있었다. 왜냐하면 우리가 마주하고 있는 모든 사물은 색채로만 되어있지 않고, 또한 형태로만 되어 있는 것도 아니기 때문이다.²⁵⁾

결국 색채를 통한 예술적 감정은 인간에게 다양한 감정의 깊이를 불러일으켜 미적 향수를 동반하게끔 한다. 그리고 이때 미적 향수는 다양한 미적 감정이 세계를 바탕으로 예술적 교양의 원천으로서 모든 정감적 세계를 풍요롭게 해 줄 뿐만 아니라 미적인 삶의 의미를 고양시켜 줄 것이다.

라) 운동(movement)의 성격

simultaneous, sequential, creating movement, visual path
stroboscopic, gradients

운동은 우리의 주의력을 끄는 매우 강한 시지각의 대상으로서 예술 속에서 운동, 즉 동세의 표현은 오래 전부터 탐구의 대상이었다. 그래서 예술가들은 형태와 색채들의 관계에 의해 회화 속에서 운동감을 표현해내려고 노력해 왔고, 작품 속에서 표현되어지는 운동감은 시각의 흐름을 표현함과 동시에 공간적인 것으로 변역되어졌다.

정지하고 있는 사물은 힘의 결여 상태가 아니라 힘의 균형을 취하는 운동 현상이다.

25) 주10)의 pp.332-333

그래서 공간 예술과 시간 예술 사이에는 질적인 차이가 아니라, 강조점의 차이가 있을 뿐이다. 따라서 그림이나 조각에서 전체적인 사물로서의 영원한 균형은 여러 힘들의 작용으로 조성되고 형과 색의 공간적 순서로 자신을 표출하는 것임을 확인할 수 있었고, 무용과 연극에서는 그러한 것들이 스스로 여러 가지 것들과 복합적으로 작용하여 전체적인 표현이 이루어짐을 확인할 수 있었다.²⁶⁾

마) 역학(dynamic)의 성격

static vs dynamic, tension, heighten or reduction of tension visual tension, visual forces, directed tension, obliqueness, deformation

유기체의 속성 중에서 주어진 힘의 패턴을 가장 단순하게 유지하려는 단순성, 평형의 경향과 반대로 패턴을 이탈하려는 비평형성, 긴장의 증가, 점예화의 경향이 있다. 이러한 양면적 역학성은 긴장감을 창출하고, 이것은 모든 예술 표현에 반영되고 있다. 즉 수직·수평은 경사보다 단순하며, 근본적으로 기하학적인 형은 왜곡된 형보다 단순하다. 그러므로 예술가들은 때때로 경사지고 왜곡된 형태를 찾는데, 이는 어떤 자극이 야기하는 이질성(heterogeneity)이 긴장감을 초래하고 시각의장을 힘있게 만들어 주어 작품에서의 역학성을 높일 수 있는²⁷⁾ 하나의 방법이기 때문이다.

이러한 방법은 유기체가 단순성이나 가급적 최소한의 긴장으로 향하려는 경향만 가지고서는 자신을 충분히 표현하지 못하듯이, 예술 작품도 마찬가지로 자체의 고유한 조화와 균형, 질서만 가지고는 스스로 살아있는 의미를 충분히 표출하지 못함을 의미하는 것이다. 따라서 이러한 이중성은 단순성과 평형에 대한 경향을 떠나 좀 더 단순한 패턴에서 이탈하려는 복잡 섬세한 비평형성에 대한 역학성의 중대를 보여주는 것이다.²⁸⁾ 이를 물리학적 수준에서는 인간이 죽음보다는 삶을, 부동성보다는 활동을 더 좋아하며, 자연적인 충동과 거리가 먼 권태는 일반적으로 허약, 공포, 저항 또는 다른 요소의 표면이라는 것을 발견하게끔 하는 요소로 작용함을 제시해 주는 것과 같은 것이다.²⁹⁾

실제로 각 대상의 역학적 효과는 윤곽이라든가 비례보다는 훨씬 기본적이다. 따라서 산맥이 험준함, 가지의 퍼짐, 코나 턱의 튀어나옴 등은 역동적 효과를 만들어내는 형의 기하학적 특성들보다는 훨씬 직접적으로 감상자의 눈에 호소하는 바가 커서 훨씬 잘 기억에 남게 됨은 주지의 사실이다. 그러므로 이러한 현상은 아마도 자연에서보다는 미술에서 훨씬 보편적이며 뚜렷하게 드러날 것이다.

26) 주10)의 pp.332-333

27) 주10)의 p.413

28) 주10)의 p.402

29) 주10)의 p.429

바) 표현(expression)의 성격

physiognomy, symbolism, structure, culture, visual form outer vs inner world

아른하임은 표현하는 행위보다는 오히려 표현적 내용에 더 관심을 두게 되었고, 혼돈을 피하기 위하여 내용에 있어서는 표현성(expressiveness)을, 그 행위에 대해서는 표현(expression)이라 구분지었다. 즉 표현이란 구조가 크게 좌우를 하며 구조 속에는 표현성이 담겨져 있다. 그래서 가파른 암벽, 텅구는 낙엽, 솟아오르는 분수, 베드나무의 흔들림, 노을의 색, 벽의 갈라진 틈, 그리고 영화 막 위에서의 추상적인 모양의 무용이나 색이나 단순한 선 등은 사실상 인간의 몸만큼이나 표현성을 지니고 있어 예술가들에게는 똑같이 홀륭하게 소용되는 예술적 표현의 기능으로 작용한다는 것이다. 그러므로 아른하임은 단순한 색이나 모양을 지각하는 일이 처음 나타나고 표현성은 이에 덧붙여진 관념의 연합에서 기인한 2차적 반응이라는 인식을 거부하였다. 따라서 표현성이란 가시적 형태 그 자체에서 직접적으로 우리의 주의를 집중시켜 사물의 표현성에 있어서 구조성을 더욱 강조하게 하는 역할을 담당하는 것이다. 우리가 어떤 대상을 보고 슬프다고 느끼는 것은 근본적으로 대상 그 자체의 구조 속에 그러한 슬픈 표현성이 있다는 것으로써 아른하임에게 있어서 표현성의 지각은 살아 있는 유기체에만 한정된 것이 아님을 시사하였다. 즉 죽은 사물이나 추상 형태의 단순한 선까지도 모두 표현성을 나타내는데, 이런 인체 이외의 대상에서도 인간적 심정인 슬픔, 환희, 고통 등을 느끼는 것은 감정이입, 의인화 등의 경험적인 표현성 때문이 아니라 그 대상이 가지는 구조 자체의 느낌 때문이라는 것이다.³⁰⁾

III. 게슈탈트(Gestalt)이론에 근거한 애니메이션의 장면화 분석

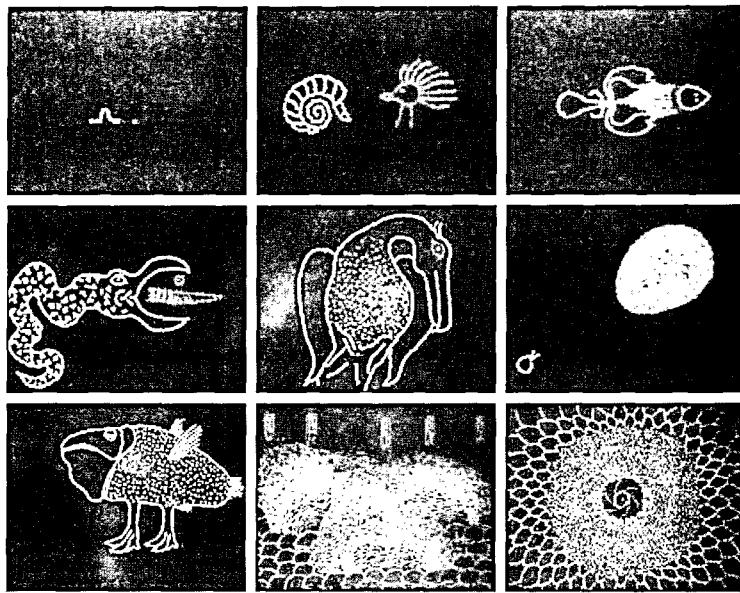
(루돌프 아른하임이 정리한 10가지 요소에 의한 애니메이션 장면화 분석)

1. 균형(balance)

▪ 구슬게임 (Bead Game)

〈구슬게임(Bead Game)〉은 2차원적 평면상에서 빠른 템포에 맞춰 끊임없이 구슬들을 재배치함으로써 역사의 연속성과 분열증적 감각을 반영하고 있다. 한 개의 작은 구슬로 시작하는 이 작품은 태초로부터 생물의 진화론적인 갈등과 생존을 역동적으로 묘사해 가는 동안 구슬은 수천 개까지 증가한다. 신화와 현실의 생물들이 끝없어 보이는 투쟁 속에서 서로를 포식하고 흡수하는 모습을 보여주는 장면들은 아른하임의 요소 중 균형

30) 주10)의 p.431

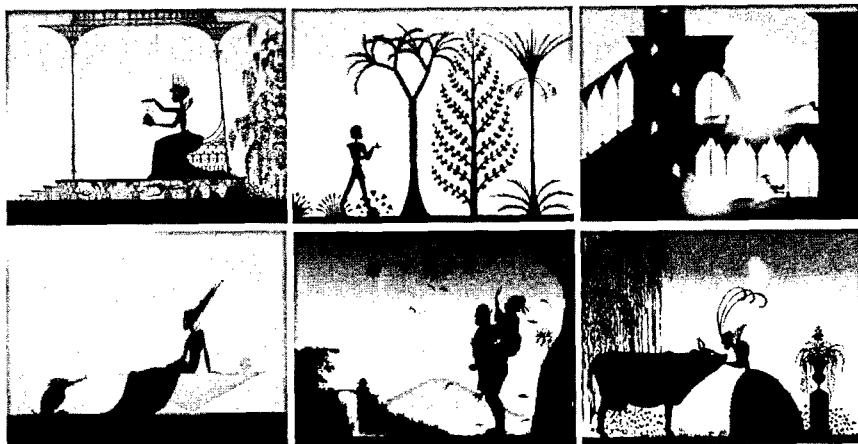


<그림 1> Ishu Patel, <Bead Game>, 1977, NFBC

(balance)의 요인이 되는 대칭(symmetry)과 비대칭(asymmetry)에 해당된다. 작품 초반 하나의 구슬에서 시작하는 균형은 이것의 분열과 단세포 생물에서 고등동물로의 진화 또는 하위종에서 상위종으로 진화하면서 비대칭적 장면화를 보여준다. 즉 인류 역사 초기의 평온함이 게임으로 표현되는 포식관계로 인해 대칭(symmetry)적인 균형을 잃고 비대칭(asymmetry)적으로 변화하게 되고 생존게임을 통한 갈등은 비대칭 프레임의 연속된 모습으로 증폭된다. 이 작품에서 균형요소들은 이러한 갈등이 시작되고 증폭되며 다시 원점으로 돌아가는 과정들을 효과적으로 표현해 주는 장면화(framing)의 도구라 할 수 있다. 일반적으로 균형을 결정짓는 요인에는 무게와 방향이 있다. 이 작품에서는 방향을 적절히 활용한 프레이밍을 보여주고 있다.

작가는 생명이 진화하는 모습을 좌우 프레임으로 나누어 연속적으로 프레이밍하면서 왼쪽/오른쪽에 배치된 생명체의 시선방향을 각각 오른쪽/왼쪽으로 처리하여 무게가 주는 비대칭감을 보완하면서 시각적으로 균형되게 하였다. 아름하임은 작품에서 어느 패턴이 구조나 구성에 있어 알맞는가 하는 것은 ‘내용’ 만이 결정할 수 있다고 하였다. 이 작품에서는 작품의 ‘의미’에 맞는 장면화(framing)를 위해 균형의 성질을 적절하게 사용하였음을 알 수 있다.

2. 형(shape)



<그림 2> Michel Ocelot, <Prince & Princess>, 2001

• 프린스 앤 프린세스(Prince & Princess)

실루엣 애니메이션³¹⁾의 진수를 맛보게 하는 이 작품은 영화 속 주인공이 되고 싶은 소년과 소녀가 무대 앞에 머리를 맞대고 시대와 인물을 구상하고, 고대 이집트에서 중세 유럽을 거쳐 일본, 심지어 우주까지를 종횡무진 넘나드는 여섯 편의 이야기(〈공주와 다이아몬드 목걸이〉, 〈무화과 소년〉, 〈마녀의 성〉, 〈잔인한 여왕과 조련사〉, 〈왕자와 공주〉 등)가 펼쳐진다. 작품은 '빛과 그림자의 미학'이라고 하는 실루엣 애니메이션 기법으로 제작되는 애니메이션의 장면화(framing)는 사물이나 캐릭터의 형(shape)을 기본으로 한다. 제작자는 실루엣 애니메이션을 수단으로 단순한 대상의 실루엣만으로 메시지를 표현하고 있다. '무화과 소년'에서 여왕은 거의 고정된 자세로 입모양과 손동작의 제한된 실루엣만으로도 심리와 캐릭터의 성격을 알 수 있는 강한 시각정보를 주는 형(shape)을 보여주고 있다. 즉 대상의 오리엔테이션, 생김새, 성격, 특질을 말해주는 형체의 윤곽이 작품 전체 장면화에 표현되고 있으며 이러한 실루엣 애니메이션 기법은 아른하임의 요소 중 형(shape)의 특성을 잘 반영하는 기법이라 볼 수 있다.

31) 실루엣 애니메이션(silhouette animation)에는 두 가지 방법이 있다. 하나는 검은 종이를 접거나 오려서 캐릭터와 배경의 형태를 만든 후, 이것을 변화에 따라 순서대로 배열해 놓고 촬영하는 방법이고 다른 하나는 캐릭터와 배경은 두꺼운 종이로 오려 제작하고 그 뒤에서 조명을 비추어 그림자를 만든 후 촬영하는 방법이다. 실루엣 애니메이션은 흑백이 강한 콘트라스트로 구성된다. 형체도 전체 외곽선에 의한 윤곽만을 볼 수 밖에 없어 단조롭긴 하지만 상대적으로 깊은 의미를 담아낼 수 있다. 한창완 저, <저 페니메이션과 디즈니메이션의 영상전략>, 한울아카데미, 2001 참조



<그림 3> Lotte reiniger, 「PAPAGENO」 외

• 카르멘(CARMEN), 파파게노(PAPAGENO) 외

로테 라이니거(Lotte Reiniger)³²⁾의 실루엣 애니메이션인 〈카르멘〉은 비제의 오페라 〈카르멘〉을 패러디한 단편 애니메이션이다. 애니메이션은 주인공 카르멘이 유혹적인 춤으로 돈 호세를 유혹하는 것으로 시작된다. 카르멘은 호세가 잠든 사이 그의 옷을 벗겨 팔아서 화려한 레이스 가운을 산다. 잠이 깬 호세는 카르멘이 자신의 옷을 갖고 사라진 것을 발견하고 넝마를 뒤집어쓰고 마을의 투우경기장으로 들어간다. 그곳에서 호세는 아름다운 가운을 걸치고 있는 카르멘을 만나게 되는 이야기로 전개된다. 작품의 초반 카르멘이 유혹적으로 춤추는 장면을 로테 라이니거는 검은 마분지의 깔끔한 실루엣만으로도 효과적으로 보여준다. 유연한 발목과 몸동작을 좀더 효과적으로 표현하기 위해 그녀는 인체 각 부위를 관절로 연결하는 컷아웃(cut out)기법³³⁾도 적절히 사용했다.

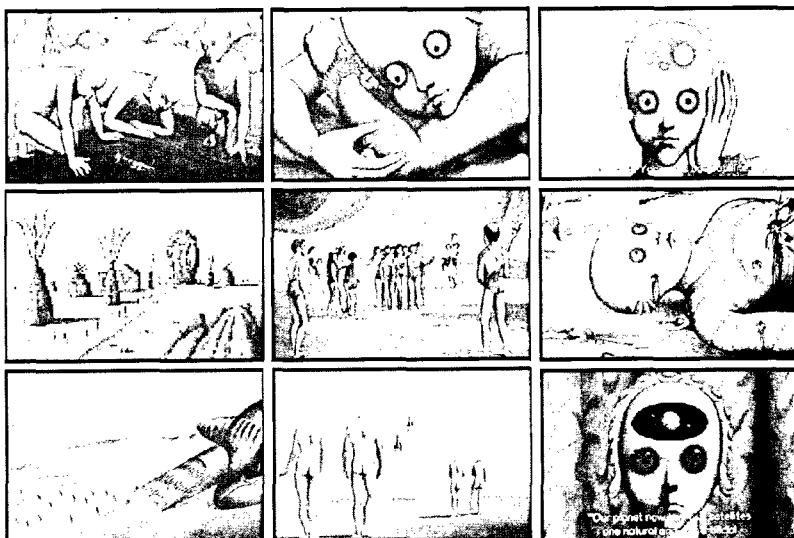
32) 로테 라이니거(Lotte Reiniger) : 1899년 6월 2일 베를린 출생, 실루엣 애니메이션 창시자. 1916년 베를린의 막스 라인하르트 극장의 학생이던 시절 폴 베게너에게 깊은 영향을 받고 판타스틱 영화에 관심을 갖기 시작했으며 칼 코흐, 베르톨트 바르토슈 등을 비롯한 동료들과 함께 상상력과 실험 정신으로 많은 시도를 하여 실루엣 애니메이션을 창시하였다. <용감한 어린 재단사(The Gallant Little Tailor)>는 1955년 베니스 영화제에서 수상했다. 1976년 캐나다 국립영화제작소(NFBC)에서 <오카생과 니콜레트>를 만들었고 세계 여러 도시에서 후배 애니메이터들을 대상으로 강연을 하기도 했다.

33) 컷 아웃(cut out) 기법 : 평면적인 재료 (종이, 카드보드, 금속조각, 천, 가죽)에 그림이나 사진, 즉 캐릭터의 움직이고자 하는 부분을 오려서 뒷면에 실이나 편으로 연결, 고정한 뒤 관절들을 움직여 가며 한 프레임씩 촬영하는 방법

다. 아른하임은 저서³⁴⁾에서 형은 대상의 성격, 특질을 말해주는 어떤 형태의 윤곽이라고 하였다. 일반적으로 눈은 어떤 대상을 바라볼 때 즉각적으로 파악한다.

로테 라이니거의 <카르멘>은 이러한 시지각 법칙에 입각하여 흰색과 검은색이라는 대조적인 색채로 구분되는 단순한 인식과정을 거쳐 장면 장면에서 형을 인지할 수 있다. 사람들이 대상을 볼 때 둔화와 첨예화의 성향이 있다. 둔화는 대표성, 보편성, 일관성을 추구하는 단순화의 작업이며, 첨예화는 대상을 구체화하고 개별화하여 보려는 시지각의 성향이다.³⁵⁾ 이러한 둔화와 첨예화의 요소는 한 그림 안에서 동시에 생겨나는데 <카르멘>은 이 두 가지 성향의 요소를 잘 활용하여 장면화 하고 있다. 위에서 언급한 흑과 백의 대조를 통한 형의 인지과정은 둔화의 성향을 나타내며 컷아웃 기법을 사용한 세부관절들의 움직임을 표현한 장면들은 첨예화의 성향을 자극하는 요소들이다. 흑과 백으로 이루어진 장면은 전체적인 윤곽을 파악하는 단순화 작업으로 캐릭터와 배경이 파악될 수 있고 컷아웃의 기술적인 과정을 거친 세부적인 움직임의 장면은 작품으로의 몰입을 돋는다.

3. 형태(form)



<그림 4> Rene Laloux, <La Planete sauvage/Fantastic Planet>, 1973

▪ 미개의 행성 (La Planete sauvage/Fantastic Planet)

인간이 애완동물로 취급되고 특이한 드라그 종족의 번식의식과 명상의식이 특이한 르네 랄루(Rene Laloux)의 미개의 행성은 우리에게 조금 낯선 작품이다. 영화로써 국내

34) 김준일 역, <미술과 시지각>, 미진사, 1996

35) 주10)의 p.47

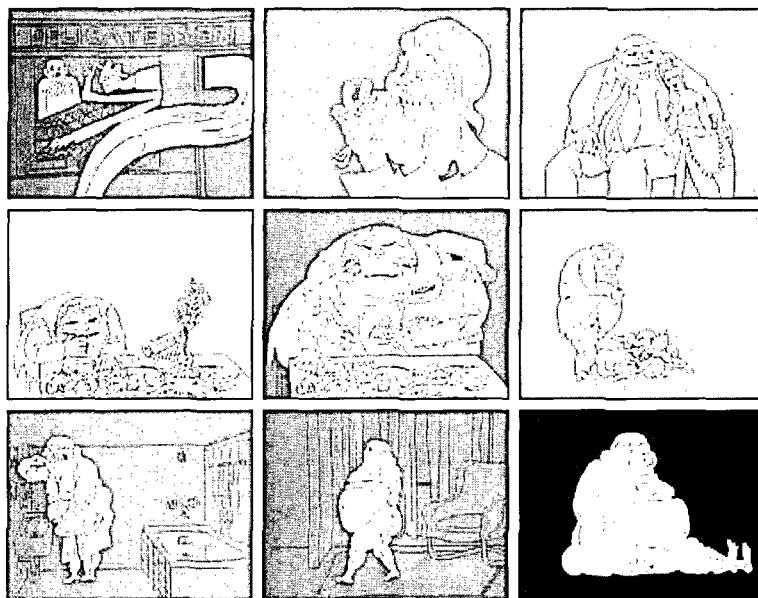
영화제에서 소개된 것도 최근의 일이다. 일반적인 상영작이 아님에도 불구하고 많은 사람들에게 알려진 이유는 아마도 〈미개의 행성〉이라는 작품의 보여주는 형태적 특성에서도 기인한다고 사려된다. 이 작품은 스텐판 울(Stefan Wul)의 소설 ‘대량 생산 인간’에 기초한 하여 그 당시 소련의 동유럽 침공이라는 시대 배경을 깔고 만들었던 작품이다. 이러한 작가와 소재의 특이성에 맞춰 애니메이션의 장면들은 독특한 이미지들을 보여준다.

작품 내에서 거인 드라그와 그에 비해 작은 벌레 정도에 불과한 인간 양자 사이의 현격한 시각적인 차이(그림 왼쪽 아래 참조)와 서술적 대조는 일상적인 사물들의 관례화된 관계를 해체하고 재구성함으로써 비일상적인 효과를 산출했던 초현실주의 화가 르네 마그리트(Rene Magritte)의 작업을 활기시킨다. 작품 전체에 보여지는 각 장면 장면들은 인간의 상상력의 한계를 시험하듯이 초현실적인 이미지들로 채워지고 있다. 작품 안에 표현되는 캐릭터의 형상이나 배경들은 처음 다소 낯설어 보일 수도 있으나 작품 전체를 통해 작가가 주고자했던 작품의 주제를 전달하는 의미 있는 형태(form)를 보여준다. 이것은 앞으로 살펴 볼 요소 중 표현(express)의 성질과도 밀접한 연관을 갖는 부분으로 작가는 각자 자신이 나타내고자하는 자신의 표현성에 의존하여 의미 있는 형태(form)들을 만들어 낸다는 게슈탈트(gestalt)이론의 전체 의미와 상통하는 부분이며 정수라 사려된다. 하나의 주제, 그 자체는 그것을 표현하기 위한 필요한 형태를 제공하지 않게 때문에 상상력이 필요 불가결하다. 형태는 발명되어야 한다.³⁶⁾

〈미개의 행성〉에서 작가는 예술가 자신이 발명한 형태를 통해 이야기를 진행하고 있다. 드라그 종족의 인간의 외모와 비슷하면서도 외계적인 캐릭터는 이들이 현대인의 반영이 될 수 있음을 또한 작품의 배경이 인간 사회의 경향이 될 수 있다는 여지를 주는 형태(form)이다. 따라서 ‘의미 있는 형(shape)’이라는 아른하임의 형태(form) 접근적 프레이밍을 보여주는 작품으로 사려된다.

36) 주10)의 p.151

4. 성장 (growth)



<그림 5> Peter Foldes, <La faim/ Hunger>, 1974, NFBC

• 굽주림 (La Faim/Hunger)

이 작품은 피터 폴디스(Peter Foldes)³⁷⁾가 만들어낸 최초의 ‘완전히 구상적인(full figurative)’ 애니메이션 영화로 그것이 제작되던 시기에 대두된 신구상(nouvelle figuration) 회화의 이데올로기로 영향³⁸⁾을 받은 것처럼 보인다.

메타물포시스가 역시 큰 역할을 하는 이 작품에서 그것의 초현실적인 시각 어휘는 분해와 결합, 그리고 왜곡의 기초 위에서 치밀하게 구사됨으로써 대사 없이 오로지 시각적으로 내리티브가 구축된다.

이 작품의 장면 구성의 특징은 아른하임의 요소 중 성장(growth)에서 살펴보았던 ‘발달론’에서 유아기때 선화를 연상케한다. 사람의 표현은 지능 발달이 아니라 지각과 사고가 분화되는 발달과정이다. 분화의 법칙에 따르면 하나의 지각적 특징은 그것이 아직 분화되지 않는 한 매우 단순한 임정적 방식으로 묘사될 것이다.³⁹⁾ <굽주림>에서 캐릭터들은 단순화된 형태로 표현된다. 이것은 부분적인 형의 분화가 덜 된 과정이고 캐릭터의 크기 또한 수직팽창과 수평팽창의 과정 속에서 덜 분화된 크기의 모습을 일부 보

37) 피터 폴디스(Peter Foldes) : 헝가리출신으로 영국에서 미술공부를 한 뒤 프랑스에서 작품활동을 화가 경력의 애니메이터이다. <애니메이션 창세기 Animated Genesis> (1952), <숏비전 A Short Vision> (1954) 등 시각적으로 대담하고 흥미로운 그래픽 처리가 돋보이는 작품을 제작하였다. 그는 컴퓨터를 시각예술을 위한 새로운 도구로 간주하여 컴퓨터를 사용한 애니메이션을 제작했다.

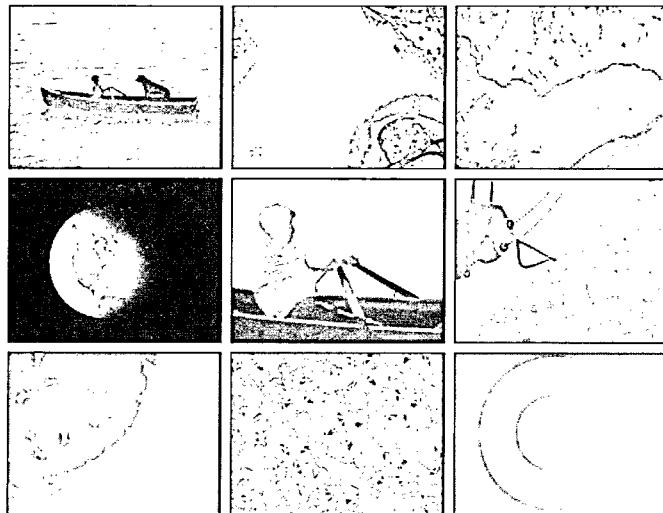
38) 김준양, <애니메이션 이미지의 연금술>, 2001, p.158

39) 주10)의 p.165

여주고 있다. 이러한 수평과 수직의 움직임들은 담은 장면들은 방향성의 측면에서도 분화 초기의 특성을 갖고 있다. 더불어 지각과 표현의 격차는 매체의 특성에 따라 달라질 수 있다.⁴⁰⁾

이 작품은 폴디스가 처음 컴퓨터로 작업한 초기의 작품으로 이러한 매체 발달과정의 초기 특징과 맞물려 성장(growth)의 특성을 보여주는 장면화(framing)라 할 수 있다.

5. 공간 (space)



<그림 6> Eva Szasz, <Cosmic Zoom>, 1968, NFBC

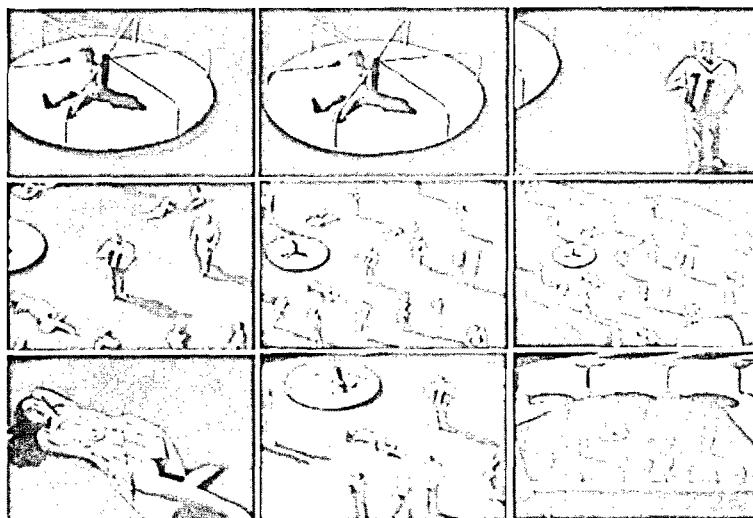
▪ 코즈믹 줌 (Cosmic Zoom)

이 필름은 우주공간의 무한한 위대함을 탐구하여 보여주고 이것을 역행한다. 최종은 물질의 미분자로 향한다. 애니메이션 아트 그리고 애니메이션 카메라는 이 여행을 통해 우주의 도달할 수 있는 점 그리고 존재의 아주 작은 부분 -살아있는 인간 세포의 원자-까지 도달한다. 그것은 설명적인 다른 방법으로 불가능한 것을 더욱 신선히 명쾌하게 보여준다.

이 작품은 학생들에게 우주의 신비를 보여주기 위해 만든 어떤 교사의 교육적 시각자료를 애니메이션으로 만든 것이다. 카메라 워크(camera work)와 연관성을 떠나 살펴볼 수 없는 부분이지만 장면화의 시지각적 측면에서 공간(space)의 요인으로 설명할 수 있다. 형상과 배경의 법칙 중 하나는 에워싸인 표면은 도형이 되려고 하고, 반대로 에워싸고 있는 표면은 배경이 되려고 한다는 것이다. 면적이 작은 것은 어떤 조건하에서는 형상이 되려하고 넓은 것이 배경이 되려고 한다.⁴¹⁾ <코즈믹 줌>의 프레임들은 아른하

40) 주10)의 p.165

임의 공간(space)의 성격을 잘 활용하고 있다. 전체적으로 하나의 점으로 수렴하는 집중성(convergence)의 시각 정보를 제공하면서 각각의 프레임들은 배경(space)과 형상(figure)이 교차하는 특징을 보인다. 인체로 인식되었던 형상(figure)은 세부적으로 확대되면서 세포들의 형상(figure)이 놓여있는 배경(space)이 되고 이렇게 인식되었던 형상(figure)들은 세부적으로 확대되면서 다시 세포핵이라는 새로운 형상(figure)의 배경(space)이 된다. 작품은 하나의 배경에서 도달할 수 있는 극점까지의 장면들을 하나의 중심을 향해 구성하면서 형상(figure)과 배경(space)에 대한 사람들의 인식경향을 이용하여 작품 속에 몰입할 수 있는 여지를 준다. 또한 이러한 작업은 단순한 평면적인 장면에 3차원 공간감(3 dimensionality)을 느낄 수 있게 해준다.



<그림 7> Georges Schwizgebel, <78 tours> , 1985

• 78 회전 (78 tours)

〈78회전(78 tours)〉 영상 속의 모든 형상들은 78회전 방식의 레코드처럼 왈츠에 맞춰 빠르게 회전하고 그것들 사이의 자연 법칙적 관계들이 비선형적 구조 속에서 무한정 해체되어 가는 장면들로 이루어져 있다. 애니메이션 첫 도입부는 놀이기구에 앉아 있는 어린아이로부터 시작된다. 아이의 모습은 점점 후퇴되다 카메라의 이동으로 아코디언을 연주하는 남자가 나타난다. 다시 카메라가 후퇴함에 따라 공원에 배치된 여러 인물들이 보인다. 인물들이 한눈에 보이는 장면에서 잔디밭으로 인식되었던 공원, 즉 배경(space)은 아코디언을 연주하는 남자 옆에 배치되어 있던 여인의 푸른 원피스, 즉 형상(figure)으로 지각된다. 다시 카메라가 후퇴하면 여인은 처음 공원에 누워 있던 하나의 형상(figure)으로 돌아가 처음의 공간과 재회하게 된다. 이렇게 〈78회전〉은 배경

41) 주10)의 p.221

(space)과 형상(figure)의 교차적인 장면화(framing) 통해 보는 이에게 흥미로운 시각적 충격을 주고 있다. 일반적으로 어떤 표면이 ‘형상’의 성격을 띠게 되는가를 살펴보았을 때 에워싸인 표면은 도형/형상(figure)이 되려고 하고 반대로 에워싸고 있는 표면은 배경(space)이 되려고 한다. 또한 사람들은 심리적으로 밀도가 높고 질감이 있는 대상들을 형상으로 지각하는 경향을 보인다. 따라서 <78회전>의 도입부 장면들은 이러한 배경과 도형에 대한 지각의 심리적인 경향을 적절히 이용한 장면화(framing)로 사려된다.

6. 빛(light)

• 나이트 엔젤 (Nightangel/L'Heure des anges)

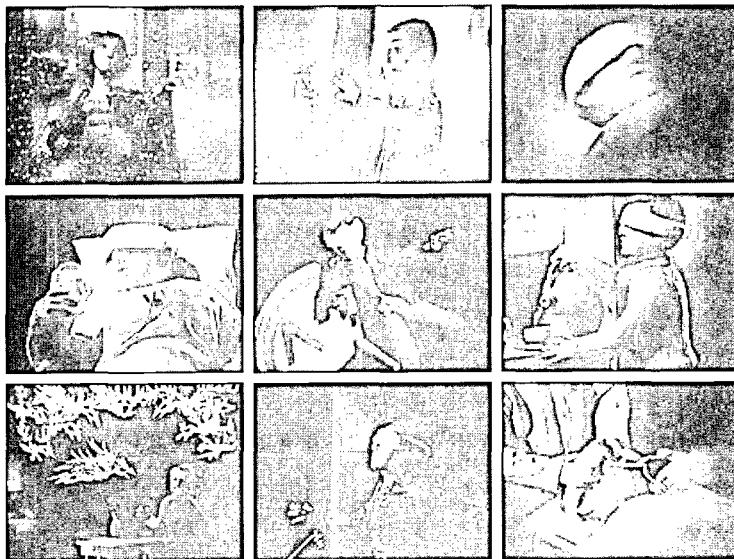
이 작품은 캐나다 출신으로 일찍 펀스크린(pin-screen)⁴²⁾ 기법에 매료되었던 자크 드루엥(Jacques Drouin)과 프라하에서 인형 스튜디오를 설립하기도 한 체코 출신 브레티블라브 포야르(Bretislav Pojar)가 만나 이룩한 첫 ‘핀스크린 인형애니메이션’ 작품이다.

눈 내리는 어느 겨울, 한 남자는 신비로운 여인에게 매료되어 그녀를 따라가다 교통사고를 당하고 눈을 다치게 된다. 병원을 다녀온 그는 보이지 않는 눈으로 집으로 들어간다. 모든 것이 암흑인 그에게 집안의 곳곳은 위험한 곳이었다. 위험에 처한 그에게 천사는 눈이 되어 주고 시력을 회복할 때까지 그를 도와준다. 이 작품은 환상적인 느낌과 현실적인 요소가 두루 잘 가미된 작품으로 알렉세이예프(Alexandre Alexeieff)⁴³⁾의 펀스크린을 한 차원 발전시킨 색채 펀스크린 기법과 함께 동유럽 퍼핏 애니메이션을 접목시킨 독특한 이미지를 보여준다. 내용 중에 주인공이 깜깜한 화면에서 손을 데는 곳만이 환하게 표현된다. 이것은 손의 감각이 눈의 역할을 할 때의 느낌을 빛으로 살린 장면화(framing)이다. 여기에서 빛이 사물의 존재를 밝혀주고 사물의 형상, 방향, 위치, 성질들을 설명한다는 아른하임의 요소, 빛(light)의 성질을 잘 나타내고 있다.

42) 펀 스크린 애니메이션(pin-screen animation) : 하얀 판 위에 수천 개의 얇고 날카로운 펀들을 꽂아 놓고 옆에서 비추는 조명들과 펀의 움직임에 의해 나타나는 그림자를 가지고 흑백이나 또는 회색의 빛의 부드러운 영상으로 표현하는 기법으로 회화의 기초적인 미학을 기계적인 미학으로 전환시킨 테크노 미디어 미학의 결정판이다. 이 방식은 애니메이션 영화사 속에서 가장 신비롭고 정이적이며, 또한 과학적인 원리에 근거하고 있기 때문에 실제 새로운 미학을 형성한 발명품으로 인식될 수 있는 제작방식이다. 1920년대 러시아 태생의 애니메이터인 알렉산더 알렉세이예프(Alexander Alexeieff)와 그의 아내 클레어 파커(Claire Parker)가 고안해 낸 정교한 시스템의 애니메이션 테크닉이다. 한창완 저, <저파니메이션과 디즈니애니메이션의 영상전략>, 한울아카데미, 2001 참조

43) 알렉산더 알렉세이예프(Alexandre Alexeieff) : 1901년 러시아 카잔 출생, 상트 페테르부르트에서 수학 후 무대디자인과 일러스트레이션 제작 등을 하다 그의 아내인 클레어 파커(Claire Parker)와 판화의 이미지가 살아 움직이도록 만들 수 있는 방법을 모색하다 펀스크린을 완성하였다. 주요 작품으로 <민둥산에서의 하룻밤 Night on Bald Night> (1933), <코 The Nose> (1963) 등이 있다.

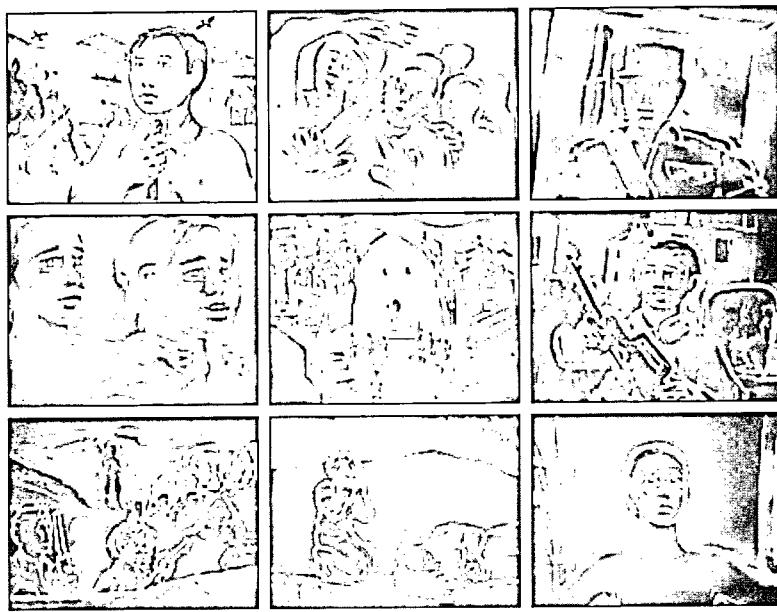
작품 제작의 기법이 되는 핀 스크린(pin-screen)은 수천 개의 가늘고 날카로운 핀들을 꽂은 다음 다양한 위치에서 조명의 강약을 주거나, 핀의 높낮이와 기울기를 조정함으로써 흑백 또는 회색 빛의 영상을 표현한다. 그림자(shadow)도 빛처럼 그림에 공간감과 통일감을 형성한다. 사물에 붙은 그림자는 그 사물의 입체적인 형상을 나타낸다. 따라서 <나이트 엔젤>은 그림자의 성질을 이용한 장면화(framing)로 구성되어 어둠이 빛의 결여상태가 아니라 어둠자체의 양성적 실체로 보인다는 아른하임의 빛(light)의 성질을 잘 반영하고 있다.



<그림 8> Bretislav Pojar, Jacques Drouin, <Nightangel/L'Heure des anges>, 1986, NFBC

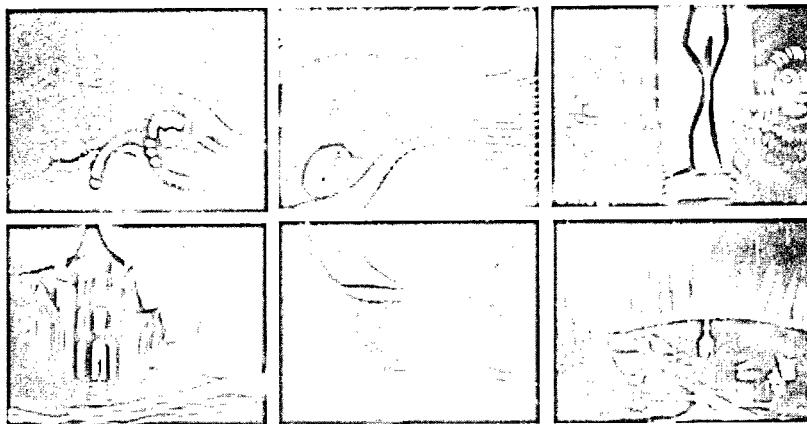
▪ 상실된 유년기 / 어렸던 아이(Ex-Child/Ex-enfant)

완전한 핀스크린으로 만들어진 자크 드루앵(Jacques Drouin)의 <상실된 유년기 / 어렸던 아이> (1994)는 1994년 발표 당시 유고 사태를 염두에 두고 제작된 듯하며 전쟁에 의해 어린이의 정서와 감정이 유린되고 왜곡되는 비극적인 모습을 보여주고 있다. 마치 목판화를 보고 있는 듯한 각각의 장면들은 빛(light)에 의한 흑과 백의 대비로 전쟁으로 인한 암울한 분위기를 잘 표현하고 있다. 작품은 전체적으로 빛의 조절을 통해 이야기의 분위기를 적절히 나타내고 있다. 전쟁전의 평온함은 장면 전체에 밝은 부분을 위주로 장면화(framing)하고 전쟁중의 상황은 어두운 그림자를 전체적으로 배치하여 장면화(framing)하였다. 핀스크린은 빛에 의해 공간이 만들어지고 이것을 지각하는 현상을 이용하고 있다. 즉 핀에 빛이 닿아 만들어지는 그늘(shading)에 의해 각각의 장면은 3차원적 느낌을 갖게 된다. 이 작품은 빛(light)의 성질을 이용한 장면화(framing)를 통해 전체적인 이야기를 엮어가고 있다.



<그림 9> Jacques Drouin, <Ex-Child/Ex-enfant>, 1994, NFBC

7. 색 (color)



<그림 10> Joyce Borenstein, <The man who stole dreams>, 1987

▪ 도둑맞은 꿈(The man who stole dreams)

이 작품은 심리학자인 바바라 테일러 박사가 심리치료를 위해 쓴 책을 원안으로 만들었다. 내용은 한 남자가 어느 마을에 들어오는 것으로 시작한다. 그는 사람들이 모두 잠들기를 기다린다. 소녀 사라는 반짝이는 날개를 가진 새를 타고 날아다니는 꿈을

꾸고, 가게 주인 조는 바다에 가는 꿈을, 미술가 로츠는 그림 그리는 꿈을꾼다. 그런데, 어느 순간 이 모든 꿈들이 하나씩 날아가 버린다. 바로 사람들이 잠들기를 기다렸던 남자가 사람들의 꿈을 훔쳐갔기 때문이다. 꿈을 빼앗긴 사람들은 잠도 못 자고 일도 못하는 피곤한 나날을 보내게 된다. 그러던 어느 날 꿈을 판다는 수퍼마켓이 문을 열고 바겐 세일을 시작한다. 이 작품에서 작가는 돈으로 따질 수 없는 가치의 꿈이 상품화되는 현실을 비판하고 있다.

이 작품의 시지각적인 특성의 설명은 아른하임의 요소 중 색(color)에 근거할 수 있을 것이다. 작품의 색채는 현실에서 어두운 톤의 색채를 사용하고 있고 작품에 사용된 색의 느낌은 주제와 부합하는 정서적 정보를 제공한다. 직접적이고 정보적인 형태에 비해 색은 정감적, 정서적, 여성적이다. <도둑맞은 꿈>에서는 이러한 색의 특성을 살리기 위해 검은 배경색과 척력관계인 색을 주요 캐릭터와 장면에 사용하여 전달의 효과를 높이고 있다. 이러한 예는 주인공의 꿈의 세계에서 두드러지게 표현되어 있다.



<그림 11> Frderic Back, <The man who planted trees> , 1987

▪ 나무를 심은 사람 (The man who planted trees)

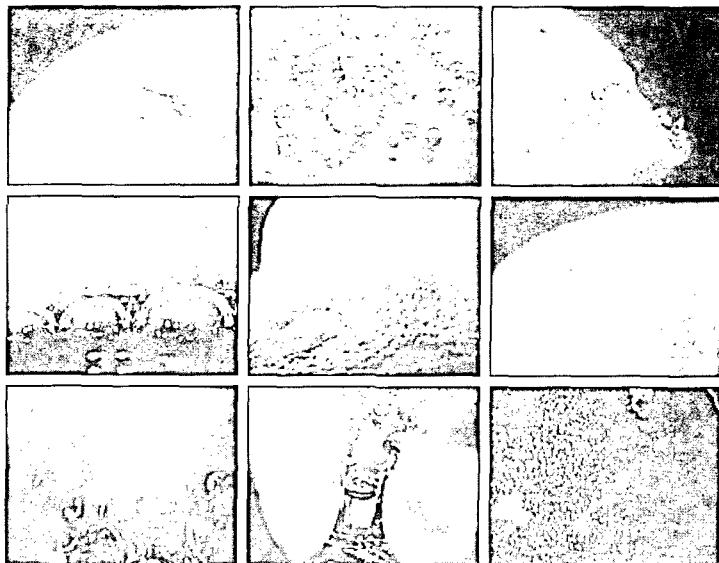
이 작품은 프레데릭 백(Frderic Back)이 프랑스의 문인 장 지오노(Jean Giono)의 소설 ‘나무를 심은 사람 (L’ Homme qui Plantait Arbres)’을 읽고 예술적 영감을 얻어 만든 것으로 프로방스의 지방의 황무지를 거대한 숲으로 만든 ‘엘리아르 부피에’라는 양치기의 삶을 이야기한다.

앞으로 살펴볼 프레데릭 백의 작품과 연관하여 그의 작품 스타일을 살펴보면 우선 그는 불투명 유리 상태로 표현 처리하여 광택을 없앤 아세테이트 필름 위에서 작업하는데, 이것은 미묘한 표현을 향한 욕구가 생기면서 자유로운 선과 다양한 색채를 구사하기 위해 여러 시도를 거쳐 도입하게 된 것이다. 따라서 아세테이트필름 도입 후의 작품들에서는 화면내 조형 요소들 사이의 경계선이 거의 눈에 띄지 않을 정도가 되었고 색채의 풍부한 사용이 가능해졌다. 그의 작품은 색채에 있어서 톤의 유연한 변화와 중량감이 부여된 이미지들은 사람들의 시선을 화면 속으로 집중시킨다. 또한 그의 시각 스

타일은 유럽 미술 사조의 전통을 적극적으로 계승하여 한 작품 안에서도 감정의 흐름에 맞추어 다양한 회화 양식을 구사하고 그림으로써 일상의 육안으로는 포착하지 못하는 면까지도 시각화⁴⁴⁾하고 있다.

〈나무를 심은 사람〉에서는 크게 시간 축을 중심으로 과거회상과 현재의 부분으로 나뉘어 색채의 특색을 보인다. 관찰자의 내레이션과 함께 처리되는 과거 부분의 색채는 노랑(yellow)이나 갈색(brown)의 모노 톤으로 처리하고 현재와 미래는 점차 풍부한 색채들로 채워지는 장면을 보여준다. 이 작품에서는 정서적인 변화를 기점으로 색채를 처리한 것으로 볼 수 있다. 또한 색보다 좀더 효율적인 의사전달의 수단인 형을 직접적으로 처리하기보다 색을 통한 면과 형으로의 인식을 통해 처리하는 장면화(framing)를 통해 색의 정서적 정감적 표현 정보를 준다. 이것은 아른하임의 요소 중 색(color)을 근거로 한 장면화(framing)라 할 수 있다.

8. 운동 (movement)



<그림 12> Andre Leduc, Jean-Jacques Leduc, 〈zea!〉, 1981,
NFBC

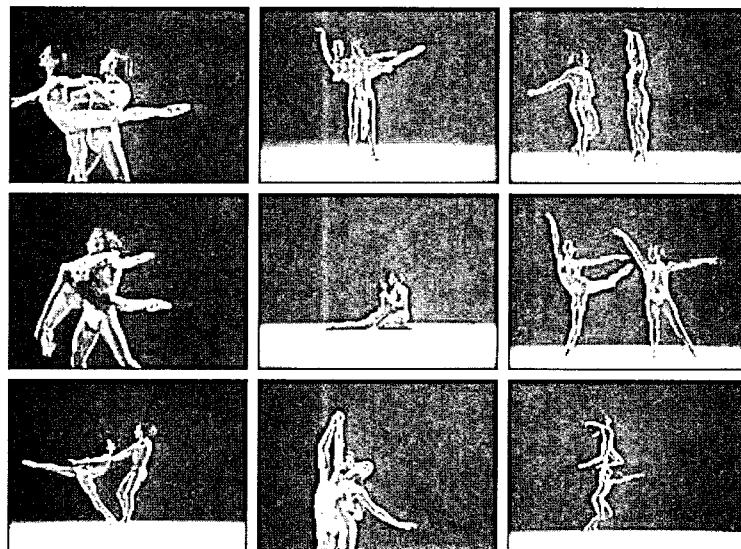
• 팝! (Zea!)

애니메이션은 도입부분에서 뭔지 모를 끊는 듯한 이미지들이 근접 촬영되어 보여진다. 이러한 이미지의 정체는 보는 사람들을 궁금하게 했다. 장중한 음악과 함께 진행되던 장면들은 점점 어느 물체의 부분 부분들이 시간이 지남에 따라 끊어오르고 뭔지 모

44) 김준양, <애니메이션 이미지의 연금술>, 2001

르게 폭발할 듯한 기대를 준다. 이윽고 폭발하듯 뛰어 오르는 물체, 바로 기름에 뛰겨진 팝콘이었다.

이 작품은 평범한 공간을 신비롭게 바꾸어 주었고 눈속임은 사람들을 궁금증을 유발했다. 예측할 수 없고 폭발성이 있는 기술적인 실험이었다고 하지만 사람들이 가볍게 보고 즐기기 위해 만들었다고 한다. 정체 모를 물체의 부분 부분과 점점 끊는 물질을 근접 촬영하여 보여주는 장면의 구성은 물체의 방향성과 역동성이 운동감을 준다. 이러한 물체가 변형되면서 방향성을 가지는 뛰어오르는 운동을 하게 되는 장면을 통해 긴장감은 고조된다. 이러한 장면화(framing)는 슬로우모션(slow-motion)과 대조되면서도 충분한 시각적 정보를 전달하므로 더욱 강한 표현성(expressiveness)을 가지게 된다.



<그림 13> Norman Maclaren, <Ballet Adagio>, 1971, NFBC

• 발레 아다지오 (Ballet Adagio)

<발레 아다지오>는 러시안 발레 안무가에 의해 전통적으로 안무되고 국제적으로 유명한 테이빗(David)과 앤나 마리 홉스(Anna Marie Holmes)에 의해 완성된 노먼 맥러렌(Norman Maclaren)의 실험적인 실사 애니메이션이다. 이 작품에서는 무용가의 움직임이 슬로우모션(slow-motion)으로 처리되고 있는데 이것은 1초에 24 프레임을 촬영하는 실사와 달리 2배의 프레임으로 촬영하여 이러한 효과를 보여주고 있다. 움직임 있는 잔상효과를 이용한 이러한 장면화(framing)는 운동(movement) 요소로 시지각적 특징을 설명할 수 있다. 우리의 감각 기관은 어떤 한정된 속도의 범위 안의 운동만을 지각할 수 있다. 이 때문에 풀이 자라는 것이나, 판자를 뚫는 총알 같은 범위의 운동은 볼 수가 없다.⁴⁵⁾

<발레 아다지오>에서는 촬영조작을 통해 사람들이 인식할 수 있는 범위의 운동으로

발레의 움직임을 연출하였다. 프레임 구성에 움직임의 잔상을 이용함으로써 비실제적인 속도의 모션을 만들어내지만 팔과 다리 등 신체의 특성과 기능은 신체의 표현적인 특징이 되어 시작적으로 전달되므로 오히려 섬세하면서 역동적인 느낌을 주는 장면화(framing)라 할 수 있다.

9. 긴장, 역학 (tension)



<그림 14> Caroline Leaf, <The Street>, 1976, NFBC

▪ 거리 (The Street)

글리세린을 섞어 건조하지 않는 템페라 물감을 사용해 유리 애니메이션(glass animation)기법⁴⁵⁾으로 제작된 <거리>는 몬트리올 작가 모르데카이 리히러(Mordecai Richler)의 단편소설을 원작으로 한 이 작품은 죽어가는 할머니를 둘러싼 가족들에 대

45) 김춘일 역, <미술과 시지각>, 미진사, 1996, p.336

46) ‘페인티드 온 더 글래스’(painted on the glass)라는 개념으로 통용되는 유리애니메이션(glass animation)은 셀을 촬영하는 위치에 유리판을 얹고, 유리판위에 잉크나 물감 등으로 한 장의 그림을 그린 후 촬영하고, 그림 중 움직임이 필요한 부분만 지워내고 고쳐 그려서 매 프레임을 촬영하는 애니메이션. 이때 붓이나 손가락 등 다양한 도구를 사용함으로써 복잡하고 섬세한 표현과 독특한 질감 등을 연출해 낼 수 있다. 유리애니메이션은 유리판에 손가락으로 잉크를 묻혀 그림을 그리는 경우와, 붓으로 먹이나 물감을 이용하여 그림을 그리는 경우, 유리구슬을 이용하여 새로운 이미지를 만들어내는 경우 등 실험적인 작가들에 의해 다양한 제작방식으로 특화되고 있는 분야이다. 캐럴 라인 리프가 주로 사용했던 방법은 손가락을 이용한 핑거 페인팅(finger painting) 기법이었다. 한창완 저, <저邋니메이션과 디즈니메이션의 영상전략>, 2001 참조

한 이야기를 다루고 있다.

이 작품의 시각적인 특징은 아른하임의 요소 중 긴장, 역학(tension)으로 설명할 수 있다. ‘핑거 페인팅(finger painting)’을 장면화의 기법으로 사용하고 있어 단순하게 대상을 표현하면서도 손가락이 그려내는 모호한 윤곽선에서 느껴지는 추상적인 이미지와 의도하지 않는 새로운 이미지가 손에 의해 만들어진다. 비의도적 형체들을 작품 전체에 경쾌한 긴장감을 주는 변형(deformation)적 요인이 된다. 따라서 각각의 프레임들은 단순성의 경향과 반대로 패턴을 이탈하려는 비평형성, 긴장의 증가, 첨예화의 경향을 갖게 되고 이러한 양면적 역동성은 긴장감을 창출하게 된다.

10. 표현 (expression)



<그림 15> Frederic Back, <The Mighty River/Le Fleuve aux grandes eaux>, 1993

▪ 위대한 강 (The Mighty River/Le Fleuve aux grandes eaux)

1994년 히로시마 국제 애니메이션 페스티벌의 대상과 1994년 오타와 국제 애니메이션 페스티벌 최우수상을 수상한 위대한 강은 작가 프레데릭 백(Frederic Back)⁴⁷⁾이 케이비 지방의 강에 얹힌 개발사와 환경문제를 다룬 작품으로 생로랑 강의 역사를 통해 인간의 무분별한 개척과 문명화가 자연에 어떠한 영향을 미쳤는가를 이야기한다. 특히 이 작품에서 그는 장중하게 흐르는 생로랑 강의 푸른색과 인간의 문명을 상징하는 검은색, 회색을 상호 대비시킴으로써 변하지 않는 자연의 항속성과 인간의 문명화가 가져온 환경오염의 위험성을 보다 강렬하게 표현한다.

이 애니메이션의 장면화에서 느낄 수 있는 시지각적인 것을 설명하기 위해서는 아른하임의 열 가지 요소 중 표현(expression)을 근거해서 추론할 수 있다.

<위대한 강>은 4년에 걸쳐 그려진 1만 7000여 장의 그림을 35mm 카메라로 촬영하

47) 프레데릭 백(Frederic Back) : 1924년 프랑스 출생, 30여년간 인간과 환경의 관계, 자연에 대한 사랑이라는 주제를 일관되게 탐구해온 작가다. 파리에서 북 일러스트레이션과 벽화를 공부한 그는 1948년 캐나다로 이주, 캐나다 국영방송인 SRC에서 10여년에 걸쳐 어린이를 대상으로 한 교육용 애니메이션을 제작하다 70년 첫 작품으로 <아브라카다브라>를 발표한다. 이후 <새의 창조>, <일루션>, <투 리엥>, <크랙>, <나무를 심은 사람>, <위대한 강> 등을 제작한다. ‘색채의 마술사’라는 별명답게 화려한 이미지를 선사하면서도 동시에 철학적, 문명비판적 메시지를 끼워넣는 것을 잊지 않는 점이 그의 진정한 미덕이라고 할 수 있다.

였다. 물의 흐름을 효과적으로 표현하기 위해 중간 노출로 네 번 반복 촬영하는 ‘스테거드 믹스(staggered mix)’ 방식을 택하였고 화면에 원근감을 나타내기 위해 아세테이트 필름을 여러 장 겹쳐 촬영하는 프레이밍을 보여주고 있다. 또한 장면 장면의 섬세한 일리스트와 검은색 회색과 푸른색의 색대비를 위주로 한 프레이밍은 멸종된 생물과 남아있는 생물에 대한 이해와 사실성을 더해 주면서 이것은 자연을 재현(reproduce)하는 그 이상의 역할을 하고 있다. 작가는 대상의 기하학적, 기능적 특질보다는 그 소재의 역동적 특질을 제대로 포착해서 표현하고 있으며 이것은 예술의 생명 즉 작품의 표정, 즉 표현성에 영향을 준다. 사람들은 <위대한 강>의 지각적 특징에 의해서 강하게 직접적으로 의미를 전달받고 있다. 따라서 이 작품의 독특한 시각적 구성은 구조자체의 느낌으로 인해 표현성이 살아있는 장면화(framing)이라 할 수 있다.

IV. 실험 작품

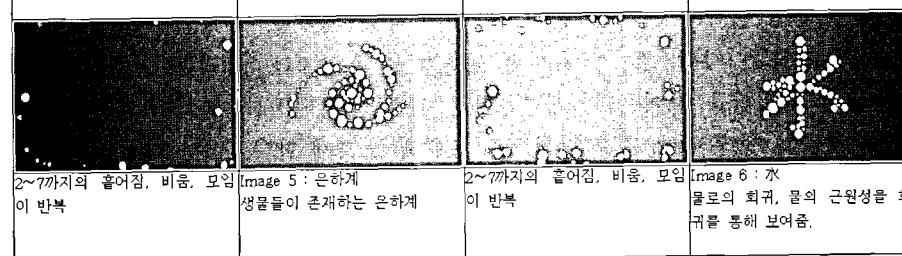
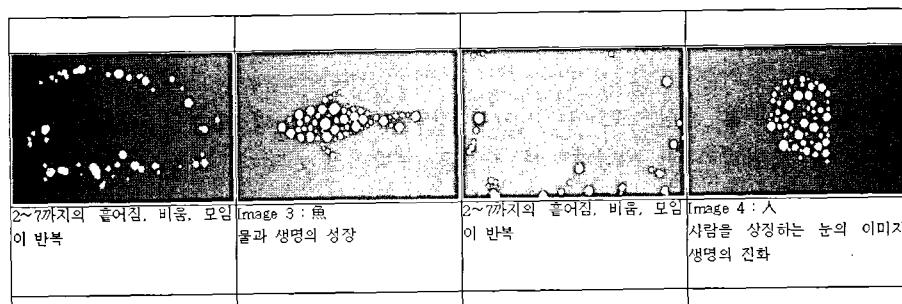
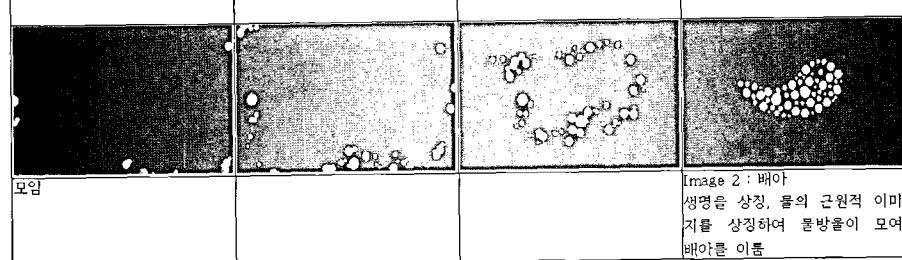
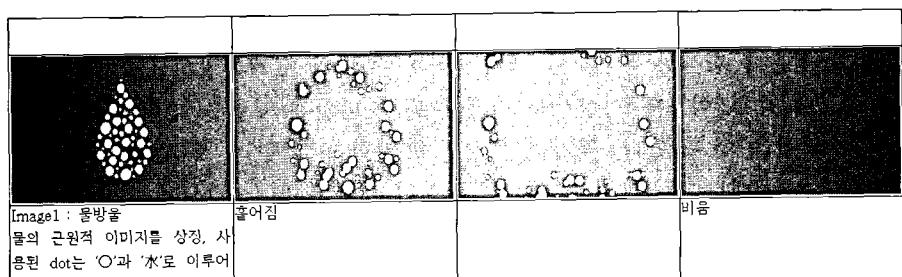
1. 프리 프로덕션

가. 기획

지금까지의 연구를 중심으로 애니메이션 장면화(framing)의 게슈탈트(Gestalt)이론에의 접근을 보기 위해 단편 애니메이션 작품을 제작하기로 하였다. 작품 <물水>는 아름하임의 열 가지 구성요소중 형(shape)과 형태(form)을 중심으로 표현하였다.

<물水>는 『도덕경』의 물에 대한 가르침을 시각적으로 표현해 보고자 시도한 작품으로 물의 포용적이고 근원적인 이미지를 모티브로 점과 타입을 가지고 물방울의 형(shape)을 만들고 물에서 느끼는 ‘근원적인 이미지’는 배아로, ‘생명의 이미지’는 물고기로, ‘생명의 진화’는 사람으로, ‘표용성과 근원성’을 은하게와 ‘水’라는 글자로 표현하여 초기의 물로 회귀함을 보여준다. 배경음악의 파장을 형태(form)화하여 음악과 리듬의 시간적인 것들의 형태(form)를 시각적으로 표현해 보고자 한다.

나. 구성 및 스토리 보드



2. 프로덕션

가. 제작개요

■ 제목 :

■ 종류 : 2D 디지털 애니메이션

■ 총 러닝 타임 : 1분 7초

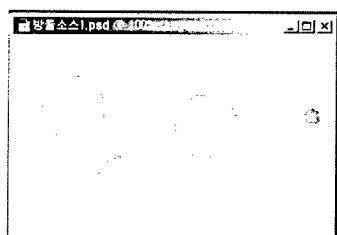
■ 제작 환경 : 사용 소프트웨어 – 포토샵 (photoshop 5.5, 6.0)/프리미어 (premiere 6.0)
애프터 이펙트 (after effect 5.0)
이미지 파일의 크기 – DV와 비디오 출력을 위해 720*480
해상도- 72 pixel / inch

■ 사운드 : 젤리본드(http://www.millim.com/index_k.htm)

‘벗속에 서면 돌고래만 같다’

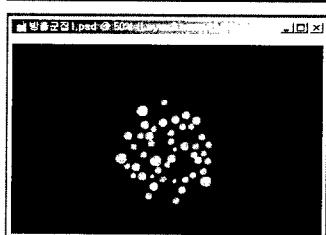
물의 이미지를 type과 dot로 표현하기 위한 소스이미지를 포토샵(photoshop 6.0)에서 만들었다. 애니메이션이 가해질 type dot 들은 포토샵 파일의 각각의 레이어 상에 존재하고 이 파일을 애프터 이펙트 (after effect 5.0)으로 불러들였다. 각각의 레이어를 메뉴상의 모션 스케치(motion sketch) 기능을 이용하여 움직임의 경로와 시간을 설정해 주었다.

나. 제작과정



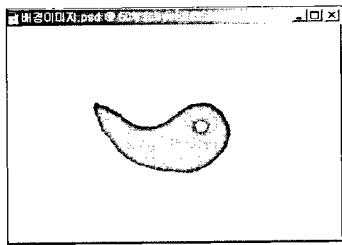
1. 소스이미지 만들기

type 과 dot 로 이루어진 이미지
photoshop 6.0
filter> pixelate> crystalize

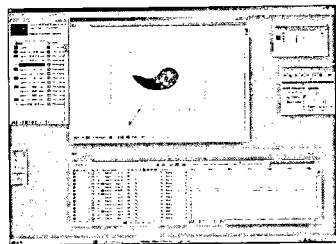


2. 소스 이미지 레이어 생성

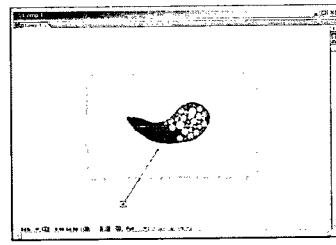
배경은 black 으로 놓고
크기가 다른 type dot 이미지들을 각각의
레이어 생성



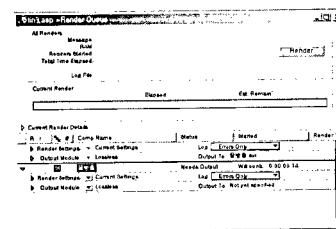
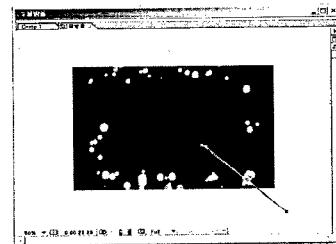
3. 배경이미지 러프스케치



4. 애프터 이펙트로 불러오기
after effect 5.0
file> import



5. 모션경로 설정
transform> position 초기값 reset
windows> motion sketch
key frame별 모션경로 설정
※ 각 썬별 형상하려는 배경이미지에 해당하는 레이어를 활성화하고 type dot를 움직여 프레이밍함



6. avi 파일 생성
composition> make movie
make - current setting, lossless 설정
> render

3. 포스트 프로덕션

후반 제작 단계에서 편집은 어도비 프리미어(premiere 6.0)를 사용하였다. 모션스케치를 이용한 애니메이션의 결과를 가져오기 위해 애프터 이펙트(after effect 5.0)에서 make movie로 렌더링한 avi 파일을 프리미어로 임포트(import)하여 작업하였다. 최종 영상물은 720*480 사이즈, 29.97frm, microsoft avi로 출력하였다.

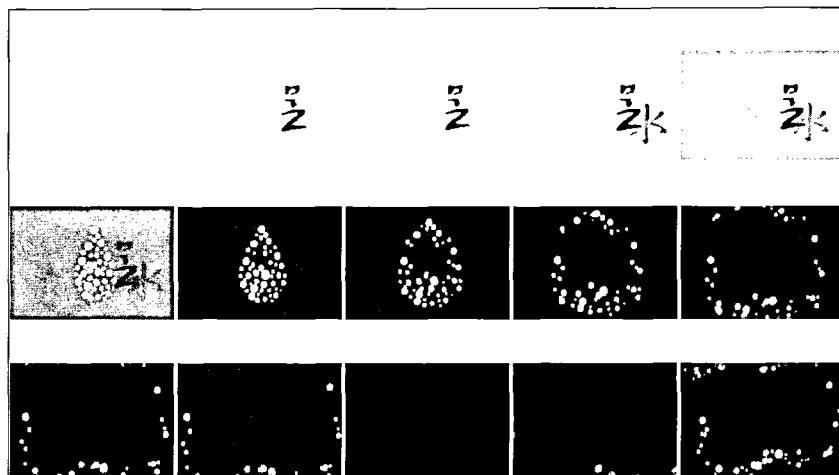
타이틀과 크레딧은 포토샵(photoshop 6.0)에서 작업한 낱장의 파일을 애프터 이펙트(after effect 5.0)에서 약간의 장면전환(transition)을 주어 무비파일로 만들고 프리미어(premiere 6.0)로 임포트(import)하여 사용하였다.

배경음악은 국내 신인 뮤지션인 2인조 밴드 ‘젤리본드’가 작사, 작곡, 편곡한 〈빛속에서 면 돌고래만 같다〉(출처 <http://www.millim.com>)이다. ‘젤리본드’는 테크노 장르 중에서 트랜스(trance)⁴⁸⁾계통의 음악을 지향하는 밴드로 이 곡 역시 트랜스(trance)이다.

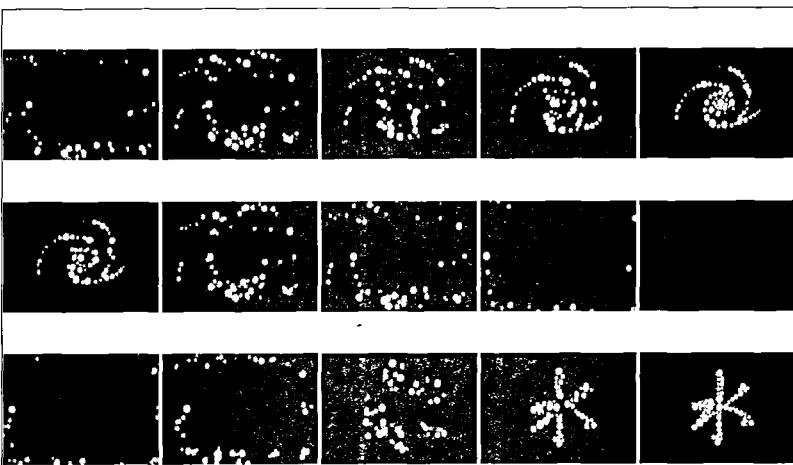
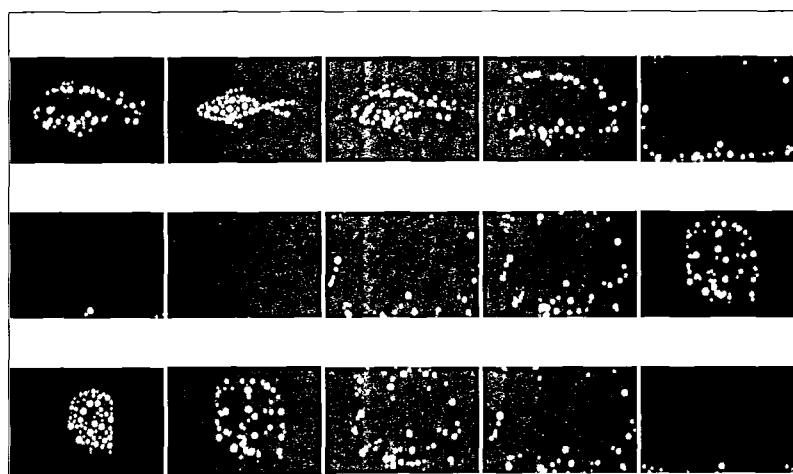
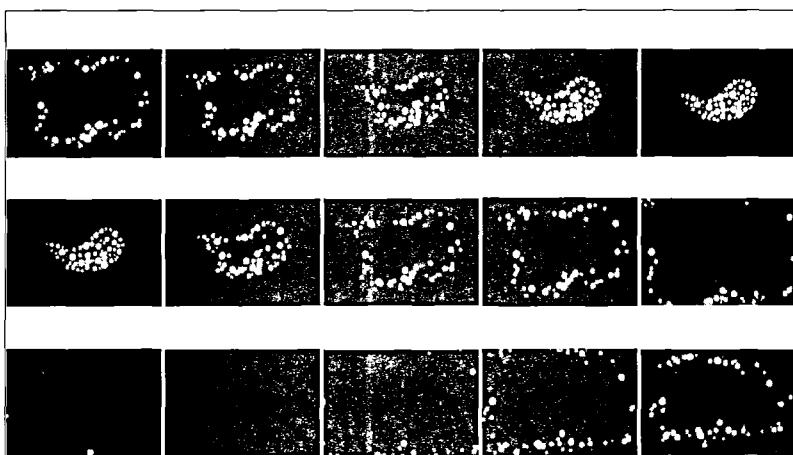
곡 전체가 어두운 밤, 비와 돌고래를 이미지화 하고 있어서 제작하고자하는 〈물水〉의 신비로운 이미지와 부합하고 음의 파장이 일정한 방향성을 가지고 있어 선곡하였다. 또한 전자 사운드가 주는 여운이 우주공간으로의 확장이라는 후반부 씬에서 적절한 분위기를 연출하여 주었다.

음악편집작업 또한 프리미어(premiere 6.0)를 사용하였고 이전버전과 달리 mp3파일을 임포트(import)하여 작업할 수 있었다. 실험작품 〈물水〉의 런닝 타임은 1분 7초이다.

4. 작품



48) 주로 유럽에서 많이 인기를 누리고 있는 장르로 클럽문화가 발달해 있는 문화적인 성격 때문에 클럽과 오버그라운드에서 많은 인기를 얻고 있는 음악이다. 테크노 장르 중에서 춤을 출 수 있는 '그루브'한 요소를 많이 갖고 있는 음악이다. 트랜스라는 단어 자체가 '신들림'이라는 뜻을 지니고 있듯이 음악을 통해 사람들을 하나로 모아 '해탈'의 느낌까지 들 수 있도록 유도하는 전자 사운드 요소를 갖고 있다.



V. 결론

이 연구는 애니메이션의 제작 과정의 단위가 되는 장면화(framing) 작업 시 기본이 될 수 있는 이론적인 도움을 계슈탈트(Gestalt)이론에서 찾아 좀더 시각적으로 효과적인 애니메이션을 프레이밍하기 위한 것이라 할 수 있다. 따라서 기존의 장면화(framing)를 계슈탈트(Gestalt) 이론에 의한 아론하임의 요소에 따라 분석하고 실험작품을 제작하여 이러한 개념의 애니메이션에로의 접근을 보여준 것이다.

기존의 애니메이션 프레임을 분석한 결과 열 가지 요소를 표현하는 요인들을 프레임에 나타낸 장면화(framing)를 한 경우 더욱 강력한 시각정보를 제공하여 시각적으로 효과적인 장면화가 되었다.

아론하임이 정리한 열 가지 요소는 프레임 구성의 시각적인 요소가 강한 균형(balance), 형(shape), 형태(form), 공간(space)과 시각요소와 시간요소가 더해진 성장(growth), 색(color), 빛(light), 운동(movement), 긴장(tension), 표현(expression)으로 나뉘어진다. 연구 중 특이하게도 각각의 요소들과 다양한 애니메이션 기법이 공통되는 연관성을 갖고 있음을 발견하게 되었다. 이를테면 실루엣 애니메이션은 형(shape)의 요소를 많이 가지고 있었고, 핀스크린(pin-screen)은 빛(light)의 성질을 적절히 이용했으며, 유리애니메이션(glass animation)에서는 긴장감(tension)이 대두되었다. 또한 꾹실레이션에서는 상대적인 운동감과 운동(movement)의 성질이 대두되었다. 물론 한 기법에 어떤 한 요소만이 국한되어 적용되는 것은 아니라는 것을 밝히면서 앞으로 이러한 요소들을 표현할 수 있는 다양한 기법들에 대한 연구에 노력을 기울이는 것은 의미 있는 일이라 본다.

애니메이션의 프레임은 제작자의 시지각을 전달하는 하나의 시각정보이다. 따라서 이러한 시지각에 대한 이해가 선행된다면 프레임을 통해 좀더 시각적인 의사소통이 가능한 장면화를 할 수 있을 것이고 이러한 연구는 애니메이션을 제작하는 사람이나 보는 이에게 효과적인 장면화(framing)에 대한 이해와 경험을 제공할 것이다.

[참고문헌]

- 김준양, <애니메이션 이미지의 연금술>, (한나래, 2001)
루돌프 아론하임/ 김재은 역, <예술심리학>, (이화여자 대학교 출판부, 1998)
루돌프 아론하임/ 김춘일 역, <미술과 시지각>, (미진사, 2000)
신진아, 전범준, <애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다>, (고려문화사, 2000)
한국미술연구소, <영상디자인>, (시공사, 1997)
한창완, <저파니메이션과 디즈니메이션의 영상전략>, (한울아카데미, 2001)

황선길, <애니메이션 영화사>, (범우사, 1998)
헹크만, 로터/ 김진수 역, <미학사전>, (예경, 1998)
Robert Russett and Cedile Starr, EXPERIMENTAL ANIMATION, A DA CAPO
PAPERBACK, 1988

나기용, 「유리 놀슈테인의 애니메이션 ‘이야기 속의 이야기’의 시적 이미지 구성 방식에 대한 연구」, 경희대학교 언론정보대학원 대중예술전공 석사학위 청구논문, 1999
서자연, 「지각과 GESTALT 이론에 의한 디자인의 표현연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 디자인학과 석사학위 청구논문, 1997
송민희, 하유돈, 「기업의 사업종류와 서비스가 잘 나타난 심벌마크」, 2001
이지연, 「애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구」, 국민대학교 대학원 시각디자인과 석사학위 청구논문, 1996
전승일, 「디지털 애니메이션 제작 테크닉에 관한 연구」, 동국대학교 문화예술대학원 연극영화과 석사학위 청구논문, 1998
차윤주, 「루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 예술 심리학에 관한 연구」, 대구가톨릭대학교대학원 예술학과 석사학위 청구논문, 2000
홍동원, 「GESTALT PSYCHOLOGY 의 지각과 표현에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원 시각디자인과 석사학위 청구논문, 1985

인터넷 사이트

- <http://www.nfb.ca>
- <http://www.animatoon.co.kr>
- <http://artsonje.org/web/film/c01.asp>
- <http://www.millim.com>

[ABSTRACT]

The study on framing of animation -Centering on Gestalt theory

Sun, Kyung-Hee

Animation has been developed as a part of artistry, and maintained a correlation with other various genres such as art, film and music to bring changes in form and to seek new things. Recently, technological advancement also has supported digitalization of producing process with variety in its method.

Basic unit of animation production is a frame. A set of frames which has an image of producer's intention comes to life as animation when constructed, connected and transformed. A producer usually goes through a series of trouble when deciding how to express one's intention in images. Framing in animation is a kind of visual information which reflects producer's visual perception. A producer does not simply characterize matters into geometrical figures or give circumstantial explanation, but does framing work that relies on expression.

Artistic psychology based on Gestalt Theory does not concentrate on abstract artistic philosophy with conventional beauty as its center, but pursues ambiguity and coherence of formative arts to support on accepting systematic order.

Therefore, the purpose of this study is to find theoretical assistance which may be fundamental part in framing of animation. First, ten elements of Rudolf Arnheim centering on Gestalt Theory shall be redefined as concepts. Based on its ground, I will attempt to analyze shape-quality of framing of conventional animation, and make an approach with my personal experimental project. From this research project, I intend to analogize systematic aspect of framing in animation and to make framing of animation possible to assist in actual production of animation.