

애니메이션산업의 질적 향상을 위한 문화콘텐츠디자인 관점의 애니메이션 구성요소

□ 이상원* / *한성대학교 애니메이션전공 교수

들어가며

디지털 시대인 요즘 모든 미디어들이 기술, 산업, 비즈니스 측면에서 미디어 컨버전스(media convergence)를 향해 치닫고 있다 해도 과언은 아니다. 이제는 미디어가 아날로그 시대와 같이 별도로 기능을 발휘하기 보다는 복합적인 테크놀로지와 함께 융합되어야만 사용자들의 주목성과 마인드를 끌 수 있는 콘텐츠로서 경쟁력을 갖추게 되었다.

이러한 시점에서 문화콘텐츠산업이 부가 가치를 올리기 위해서는 효과적인 가치창출을 위한 디자인, 즉 문화콘텐츠디자인에 대한 새로운 인식과 더불어 애니메이션산업의 질적 향상을 위한 선택과 집중 차원의 정부투자과 지속적인 연구개발이 이루어져야 한다.

따라서 본 연구는 문화콘텐츠디자인 관점에서 애니메이션의 구성요소에 대한 논의를 하고자 한다.

이를 위해 문화콘텐츠디자인에 대한 개념 정립과 특성, 범주에 대한 이론적 근거를 마련하고, 애니메이션에 있어서 문화콘텐츠디자인 관점의 요소를 도출하여 이를 토대로 애니메이션디자인의 구성요소에 대한 논의를 진행하고자 한다.

1. 문화콘텐츠디자인의 개념

문화콘텐츠디자인의 의미를 논하기 앞서 문화콘텐츠에 대한 이해가 필요하다. '문화콘텐츠'라고 하는 것은 이 시대에 새로 등장한 용어로 근본적으로 디지털 문화를 배경으로 하고 있으며 엔터테인먼트산업의 내용적 측면을 지칭하는 말이다. 이는 내용에 따라 영화, 애니메이션, 만화, 게임, 음악, 캐릭터, 방송, 인터넷모바일 등의 장르로 분류할 수 있다¹⁾.

그러므로 문화콘텐츠디자인이란 디지털 환경을 기

1) 서병문, "문화콘텐츠 산업의 현황", 『엔터테인먼트산업』, 김영사, 2004. p.127

반으로 한 문화콘텐츠의 효과적인 가치 창출을 위한 디자인²⁾이라고 말할 수 있다. 다시 말해 디자인은 문화의 새로운 가치창조 요소로서 문화콘텐츠(Cultural Content)의 기획, 창작, 유통, 소비와 관련된 영역(요소)에 다양한 표현으로 접목되고 표출된다.

따라서 문화콘텐츠디자인³⁾에 대해 정의를 내려 보면 두 가지 측면이 가능하다.

디자인을 보는 관점에 따라 첫째, 문화콘텐츠 자체, 즉 유형의 산물을 생산해 내기 위한 디자인행위를 말한다. 이는 문화적 요소인 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기, 감성... 등의 소프트웨어라고 할 수 있는 전통무늬, 소리, 스타일, 영화 등을 포함한다. 둘째, 다양한 문화콘텐츠를 수용자들에게 어떻게 전달하느냐 라고 하는 커뮤니케이션디자인의 행위를 말한다.

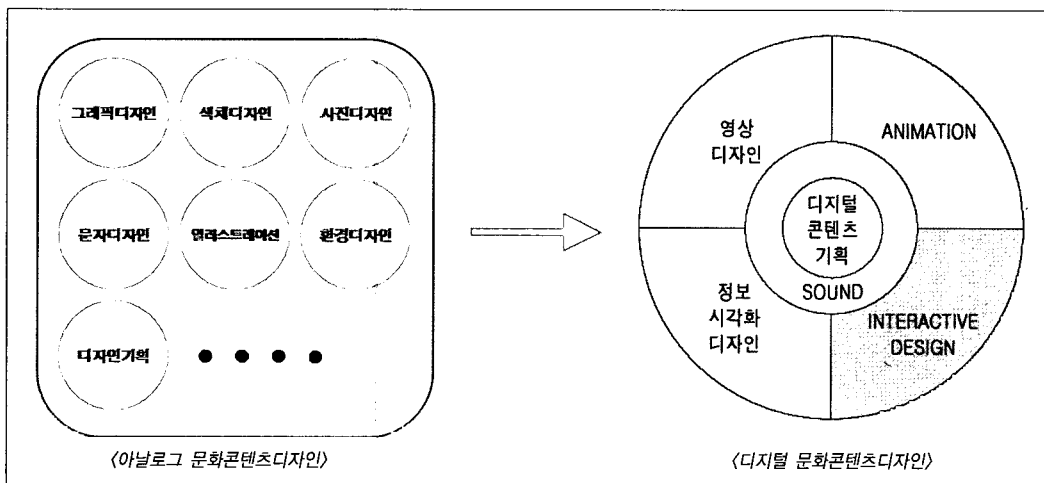
다시 말해, 문화적 산물을 생산해 내기 위한 과정과 실천행위 그리고 정신적인 무형의 것을 뜻한다. 과거에는 깊이 인식하지 못했던 이러한 요소들은

현대의 21세기에서 한 사회의 문화형성에 커다란 영향을 미치는 요소로서 인식되고 있다.

2. 문화콘텐츠디자인의 특성과 범주

오늘날 문화콘텐츠는 인간의 상상력, 예술성, 가치관, 생활양식 등 정신적, 감성적 가치를 담고 있는 문화상품으로서 문자, 이미지, 음성, 동영상, 데이터 등으로 표현된다. 그리고 문화콘텐츠디자인은 문화적 요소가 창의력과 기술콘텐츠로 재구성되고 유통되면서 고부가 가치를 갖는 상품⁴⁾으로서 그 가치를 표출하게 된다. 이러한 과정에서 문화콘텐츠 디자인은 콘텐츠의 효과적인 가치 창출을 위한 의미있는 역할을 수행하게 된다.

그러므로 현대의 문화콘텐츠디자인의 특성은 과거 아날로그 기반의 개별적 매체의 구조에서 디지털 기반의 융합, 복제, 공유적 매체구조로 변화하게 하는 성질을 지니고 있다. 따라서 이러한 특성을 고



2) 이상원 외, 「디지털시대의 문화콘텐츠디자인에 대한 새로운 접근과 정책과제-결과보고서(요약)」, KOCCA, 2005. p.4

3) 문화컨텐츠디자인: 효과적인 가치창출을 위한 디자인 행위 ① 유형의 산물을 생산해 내기 위한 디자인 행위, ② 문화적 산물을 생산해 내기 위한 과정과 실천, 그리고 정신적인 무형의 디자인 행위

4) 서명문, 전계서, 동면

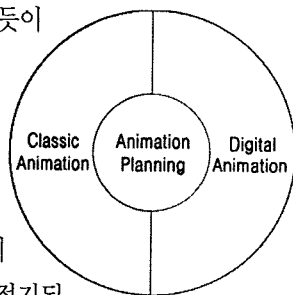
려하여 분류하면, 아날로그 문화콘텐츠디자인과 디지털 문화콘텐츠디자인으로 구분할 수 있다.

그리고 문화콘텐츠디자인의 범주를 살펴보면, 아날로그 문화콘텐츠디자인에 속하는 분야로 그래픽 디자인, 색채디자인, 사진디자인, 문자디자인, 일러스트레이션, 환경디자인, 디자인기획... 등이 포함된다. 한편, 디지털 문화콘텐츠디자인의 경우는 영상디자인(motion graphic design), 정보시각화디자인(information visualization design), 인터랙티브디자인(Interactive Design), 애니메이션(animation) 등이 해당되며⁵⁾ 이 모든 분야는 디지털콘텐츠기획을 바탕으로 비로소 그 영역에 대해 가시화 시키는 역할을 한다.

이와 같이 디지털 문화콘텐츠디자인 영역은 디지털콘텐츠기획 영역이 반드시 필요하다. 이 분야는 디지털 콘텐츠 제작에 필요한 내용을 구성하고, 제작전반의 진행을 구조화하는 영역으로, 결국 모든 콘텐츠 제작은 기획을 통해서만 가능하다는 점을 고려할 필요가 있다.

3. Animation 에서의 문화콘텐츠디자인

앞장에서 살펴보았듯이 디지털 문화콘텐츠디자인 범주에 속하는 애니메이션은 본 연구의 논의의 대상이다. 일반적으로 애니메이션은 보통 일련의 정지된 이미지를 연속적인 시간배열을 통해 동적인 시각



효과를 만들어내는 장르로 영화에 비해 소재의 선택과 타 산업으로의 확장이 용이한 분야이다. 즉 게임, 캐릭터 산업 등과 결합할 때 높은 부가가치를 얻을 수 있다.

따라서 애니메이션은 그 제작 방식에 따라 크게 전통 애니메이션과 디지털 애니메이션으로 분류할 수 있다. 관련 분야에 대한 문화콘텐츠 디자인 측면을 세분화하여 살펴보면, 전통 애니메이션의 경우, 이미지디자인에 해당하는 캐릭터와 배경디자인이 중요하고, 디지털 애니메이션의 경우는 3D Modeling과 Mapping, 특수영상 편집디자인, 3D 캐릭터디자인 등이 포함된다.

그리고 전통 애니메이션과 디지털 애니메이션 관계없이 애니메이션 제작시 작품을 형성하는 가장 중요한 첫 작업으로 레이아웃을 들 수 있다. 이러한 레이아웃은 장면설정이나, 캐릭터, 배경사이즈, 앵글, 카메라 움직임들을 그린 기본 작화과정으로 당연히 디자인적 감각이 요구되는 부분이다. 하지만 본 연구에서는 앞에 제시된 요소들이 대부분 레이아웃과 연계되는 점을 고려하여 논외로 하기로 한다.

애니메이션에서의 미장센 (mise-en-scene)은 미학적 측면에서 매우 중요하다. 이러한 미장센에서의 이미지나 색채와 선, 그리고 움직임과 동역학(kinetics) 등이 애니메이션 디자인의 구성요소의 일부분으로 간주될 수 있다고 하는 모린 퍼니스(Maureen Furniss)의 주장⁶⁾에 근거하여 ‘애니메이션 디자인’이란 용어를 사용하기로 한다. 이점은 앞장에서 논의한 문화콘텐츠디자인의 첫 번째 개념과도 일치함을 밝혀둔다.

5) 이상원 외, 전계서, p. 5

6) Maureen Furniss, 한창완 외 역, 「움직임의 미학」, 한울아카데미, 2001, p.102

4. 애니메이션디자인의 구성요소에 대한 논의

본 연구는 문화콘텐츠디자인 관점의 애니메이션 구성요소에 관한 논의로 산업 현장에서 이루어지는 애니메이션 작업시스템이 분업 체계화(taylor system, taylorism)⁷⁾된 상태에서 필요한 영역을 전제로 논의하고자 한다.

애니메이션을 구성하는 디자인적인 기본 요소는 크게 시각적 측면의 요소와 청각적 측면의 요소, 구조디자인으로 구분할 수 있다. 시각적 요소에는 종합예술로서 애니메이션의 기본요소인 캐릭터와 배경, 색채와 선 등을 들 수 있고, 청각적 요소에는 대사(dialogue), 음악(music), 음향효과(sound effect)로 구분되는 세 가지 형태의 소리(sound)를 포함한다. 그리고 구조디자인 요소는 애니메이션의 이야기 구성측면의 서술구조에 대한 문제, 즉 시나리오 구성에 대한 연출과 정보배열 등이 해당된다.

이러한 애니메이션디자인 구성요소들에는 Movement와 움직임을 위한 속도(timing)가 전제되며 각각의 구성요소들은 화면 속에서 상호작용을 하면서 유기적인 조화를 이루게 되고 서로 간에 매우 긴밀한 영향을 주고받는다.

이와 같은 애니메이션 디자인 구성요소들은 연구자가 주목하고 있는 문화콘텐츠디자인 관점의 Movement 연출의 핵심요소로 본 연구의 논점 대상이다.

1) 시각적 측면의 요소

(1) 이미지디자인-캐릭터와 배경

애니메이션 작품에 있어서 이미지는 캐릭터와 배경의 두 가지 범주에서 논의될 수 있다.

일반적으로 애니메이션영화에서 관객들이 캐릭

터를 가장 잘 기억하지만 배경그림 또한 보는 사람의 인식에 따라 커다란 영향을 미치게 되므로 캐릭터와 배경에 대한 이미지 디자인을 소홀히 다루어서는 안된다.

① 캐릭터디자인

애니메이션디자인에 있어서 캐릭터는 관객들의 지각반응에 큰 영향을 끼치기 때문에 다음과 같은 점이 요구된다.

첫째, 캐릭터는 애니메이션 작품주제의 특성에 맞게 디자인 되어야 한다. 아울러 캐릭터를 디자인 할 때에는 모든 면에서 바라본 그림 자료가 필요하며 여러 동작이나 특징들을 나타낼 수 있는 모델링이 준비되어야 한다.

스콧 맥클라우드(Scott McCloud)는 <만화의 이해, Understanding Comics>에서 그림에서 나타날 수 있는 여러가지 이미지 타입을 묘사하였다. 그가 지적하고 있는 내용은 만화책이나 4칸 만화와 같은 인쇄매체를 분석하는 과정에서 만들어진 것으로 대상의 표현이 사진사실주의적(photorealist)인 것에서 시작해 아이코닉(iconic), 추상적인 수준에 이르기 까지 걸쳐 있다는 점을 보여주었다는 점이다.

맥클라우드는 아이코닉 이미지, 즉 스마일리처럼 최소한의 의미만 나타내도록 단순화된 것들에서는 사실적으로 디자인된 이미지보다 시청자들이 캐릭터에 동일시하는 정도가 훨씬 더 크다고 주장한다. 그의 이론에서 아이코닉 디자인은 경우에 따라 더욱 더 '모든 남자'나 '모든 여자'처럼 보이는 데 반해 사실적인 캐릭터는 특정한 실체의 특징을 따른다는 것이다.

그리고 추상적 형태는 모서리가 뾰족한 기호의 형태(예를 들어 삼각형이나 사각형)를 하고 있거나

7) 상계서, p.38

무정형(無定型)이다. 일반적으로 추상적인 모양은 시청자에게 의미를 전하는 특성을 갖고 있다고는 하지만 캐릭터를 나타낸다고 생각되지는 않는다. 추상적 이미지는 오늘날의 상업적 애니메이션에서는 거의 찾아보기 힘들다. 목적이 오락이든, 교육이든, 대부분의 상업적 작업은 사실적이거나 적어도 아이콘적 이미지로만 가능한 선에서 명확한 의미를 전달하기 위해 노력한다. 그렇기 때문에 상업적 애니메이션에서의 캐릭터디자인 유형은 일반적으로 개, 고양이, 소년, 소녀와 같이 알아볼 수 있는 실제 생활의 실체들이다. 스튜디오의 성공 가능성을 높이기 위해 이러한 캐릭터들은 다소 전형적인 경향을 가진다. 프로덕션이나 시리즈에 따라 캐릭터가 구별되기는 하지만, 과거에 인기 있던 캐릭터의 형태를 따르거나 다른 맥락을 통해서라도 쉽게 알아볼 수 있는 유형을 묘사하는 경향이 강하다.⁸⁾

또한 캐릭터의 형상(形象)은 애니메이션디자인에 있어서 시작부터 끝까지 하나의 정해진 조형성(proportion)을 갖추어야 한다. 그렇게 하면 제작 프로세스 중의 작업은 규칙화되어 다수의 손에 의한 애니메이션 작업이 상당히 수월해진다. 보통 머리의 길이가 계량의 단위로 기준이 되고 있다. 신체 각부의 프로포션, 머리에서 몸통으로, 몸통에서 다리로, 발끝으로, 다시 팔, 손 등의 균형도 잡혀가고 애니메이션의 최초부터 최후까지 관통하는 「기본형」이 디자인 되어진다. 다만 어느 특수한 순간에 극적 효과를 내기 위해 프로포션에 변화를 주어야만 하는 경우도 있다.⁹⁾

둘째, 캐릭터는 생동감이 있어야 한다. 사람처럼 희로애락의 표현이 설정되어야 하며 얼굴과 몸짓

등의 디자인 표현도 설정되어야 한다. 또한 작품 내용에 따라 사회적인 사고와 의상, 습관, 관습, 외모 등도 적합해야 한다. 즉 애니메이션의 캐릭터는 무엇보다 이야기를 이끌어가는 중요한 역할을 한다. 먼저 이야기의 전달에 합당한 디자인인가를 고려하여야 한다. 인형 애니메이션(puppet animation)의 캐릭터는 디자인 자체로 끝나는 것이 아니고, 실제로 캐릭터가 제작 가능한 디자인인가를 염두에 두어야 한다. 다른 애니메이션과 달리 캐릭터를 직접 만들어 한 프레임(frame)씩 애니메이션 해야 하기 때문이다.¹⁰⁾

셋째, 캐릭터는 작품 주제의 분위기와 설정에 따라 결정되고 디자인 되어야 한다. 때문에 캐릭터 디자이너의 부단한 노력도 중요하지만 작품에 어울리는 캐릭터의 창조를 위해서는 제작진들의 전반적인 의견을 종합할 필요가 있다.

이야기를 만드는 사람들은 동물이 인간과 같은 생각과 행동을 한다는 데 항상 흥미를 가진다. 그 예로 장-이나스-이지도르 제라르(Jean-Ignace-Isidore Gerard)와 존 테니엘(John Tenniel)은 의인화된 동물을 가지고 환상적이고 혁명적인 이미지 창출에 영향을 주었다.

② 배경디자인

애니메이션 작품에서 배경 디자인은 움직임과 TV시청 경험의 중심이 어디에 있느냐에 따라 대략적으로 구분된다. 캐릭터가 스크린에서 움직임으로써 시청자들의 주목을 끄는 것은 아니다. 왜냐하면 배경은 정적이고, 캐릭터의 행동을 뒷받침하는 무대를 제공하기 때문이다. 그러나 미학적 측면에서

8) Maureen Furniss, 한창완 외 역, 「움직임의 미학」, 한울아카데미, 2001, p.109

9) John Halas, Roger manvell, 이일범 역, 「애니메이션의 이론과 실제」, 신아사, 2000, p.196

10) 안중혁, 「Let's make 애니메이션」, 시공사, 2001, p.163

는 캐릭터와 배경디자인은 똑같이 중요하다. 일반적으로 관객들이 캐릭터를 가장 잘 기억하지만, 배경 그림에 대해서는 비중을 적게 두는 경향이 있다. 그러므로 보는 사람의 인식에 따라 커다란 영향을 미치기 때문에 이미지 디자인을 중요시하여야 한다. 즉 배경디자인은 모든 애니메이션 작품의 미학적 측면에 있어서 중요한 역할을 담당한다. 애니메이션의 초기 역사에서 배경은 되풀이되는 것을 피할 정도로만 최소한으로 만들어졌으나 셀이 널리 사용되기 시작하면서 더욱 정교한 배경으로 발전하기 시작했다. 애니메이션디자인의 다른 측면들과 마찬가지로 배경 디자인은 레이아웃과 배경 채색 등의 부서에서 일하는 다수의 사람들에 의해 영향을 받는다.¹¹⁾

③ 레이아웃(layout)

팀 바이홀드(Tim Beihold)는 '애니메이션 필름에 나타나는 모든 구성은 레이아웃에서 디자인되어 왔다'고 한다. 그는 배경의 모양, 캐릭터의 위치, 장면의 편집과 카메라 움직임의 형태 등을 설계하는 과정에서 작품의 감독과 긴밀하게 작업한다고 말하면서 그의 역할을 실사영화 제작에서의 촬영감독에 비유한다. 윌트 페레고이(Wlat Peregoy)는 디즈니와 한나-바베라 스튜디오에서 배경 스타일리스트로 일을 하였다. 그는 배경 디자인의 요소는 문제의 제작물이 극장판인지 TV물인지의 여부뿐만 아니라 어떤 시대에 나온 작품인지에 따라 달라진다고 하였다. 이상적인 상황이면 현실의 디자인 상황이 있다는 것을 고려해야 한다는 것이다.

(2) 색채의 용법과 선의 사용

① 색채용법

애니메이션이 최초로 관객의 눈에 비치는 것은 색채이다. 애니메이션의 색채는 캐릭터, 배경 등 디자인의 완성 측면에서는 물론 작품 전체의 질적 완성도 측면에서도 매우 중요하다. 그리하여 애니메이션은 종합예술로서 별도의 전문 지식을 갖춘 많은 전문가가 필요한 것이다. 변화하는 색채는 실로 음악의 변천에도 뒤지지 않을 정도로 선명하며 연속되는 그림 속을 대담하게 흐르는 색채는 다음 순간 나타나는 변화를 보는 이로 하여금 정감을 느끼게 한다. 여기서 강력한 리얼리즘의 타파가 이루어지게 되며 관객의 상상력까지 잠식해 들어가는 색채효과는 아주 인상적인 것이다. 그 안에서 표출되는 이미지 자체도 직선이나 곡선까지 단순화 되어 강렬하고, 명쾌한 원색에 의해 묘사되게 된다. 일반적으로 10색 내지 20색에 의한 색채용법을 벗어난 파블레 작품의 특성은 2색 내지 3색에 의한 강한 콘트라스트 컬러만으로 내세워졌다고 볼 수 있다.¹²⁾

애니메이션에서 색채의 효과는 공간과 시간이라는 차원을 함축하고 있다. 공간으로만 그 작품화의 기회를 부여받았던 색의 효과를 이제 극적으로 전개하여 무드의 흐름, 정감의 시간적 융솟음 등으로 표현할 수 있고, 색채의 변화, 발전, 진행이 시간적 단위와 필요한 필름의 길이라는 두 가지 제한점에서 계획되게 된다.

따라서 회화와 애니메이션 영화 그림과의 색채용법에는 차이가 있다. 화가가 동화를 단순히 정지된 그림이 연속하는 것으로만 알거나 화면에 캐릭터가 움직이고 다니기 때문에 색채가 계속 변화하는 것

11) 상계서, p.115

12) John Halas, Roger manvell, 이일범 역, 전계서, pp.103~104

이라는 식으로 이해하면 안 된다. 회화에서의 색채와 다른 색채의 다이나믹한 용법은 상당히 오래전부터 도입되어 애니메이션의 기본적인 부분을 차지하게 되었다.

애니메이션디자인에서 색채를 어떻게 적용할지 결정하기 위해서 분석자는 색의 심리적 영향 뿐만 아니라, 작품을 녹화하는 데 사용된 본래의 필름 영향도 이해하여야 한다. 애니메이션 산업에서 숙련된 색채 담당자는 다양한 영화 및 비디오 필름의 색을 재생산하는 방법을 고려한다. 이와 비슷하게 매체를 분석하는 사람들은 필름의 종류에 따라 고유한 특성을 가진다는 점을 염두에 두어야 한다. 또한 애니메이션의 특성상 필름이나 비디오 복사본에 대한 색의 성질은 시간이 지남에 따라 변할 수 있다는 점도 기억해야 한다. 여기에는 화학적 변화에 의해 색이 바래는 것에서부터 마케팅을 위해 고려해야 할 다양한 이유가 있다.

② 선의 강약

애니메이션에 있어서 성격표현은 가장 고도의 기술을 필요로 한다. 그것을 실현하는 데는 회화기법, 연출법, 타이밍 등을 교묘하게 구사하지 않으면 안 된다. 성격표현은 선, 크기, 그리고 자세(line, size and pose)에 의해 표현될 수 있다. 선의 모든 요소, 즉 두꺼움, 정밀함, 긴장감 그리고 선과의 관계성들은 그리는 과정에서 실험되고, 증명되고 또한 조정되어야 한다. 상냥한 기분일 때에는 부드러운 곡선으로, 공격적인 기분일 때에는 투박하고 긴장감을 느끼게 하는 선, 즉 유기적 관계에 의한 변화있는 표현이 요구된다. 가령 굵고 무거운 선은 시선을 집중시키며 각이 진 선은 감정의 긴장을 암시하고, 부드럽

고 자연스러운 선은 평화로움과 행복감을 나타낸다. 이러한 선의 여러가지 특성에 의해 캐릭터의 형태가 완성된다. 경직된 형태는 단단함이나 화난 것을 암시하며, 개방된 행동이나 위치는 친숙한 느낌이나 이완된 상태를 암시한다.¹³⁾ 무엇인가에 겁먹고 있다면 움츠러들거나 머리털이 곤두선 선으로 표현될 것이다.

2) 청각적 측면의 요소

애니메이션디자인에 있어서 수용자의 지각반응에 영향을 주는 요인으로 청각적인 요소들을 빼놓을 수 없다. 이러한 요소들은 3가지 형태의 소리로 서로 분리되어 개별적인 형태로 이용되거나 함께 조화를 이루는 통합적인 형태로 이용되면서 상황의 전개에 따라 시각적 표현을 보다 극대화시키는 역할을 하게 된다. 그러므로 이와 같은 소리들은 사실적으로 혹은 표현주의적으로 사용되면서 영상적인 표현과 일치되거나 대조를 이루는 다양한 청각적 리듬으로 연출된다.

(1) 대사(dialogue)

대사는 인물 또는 동식물과 무생물의 의인화된 캐릭터가 등장하는 극영화 구조를 가진 일반적인 애니메이션 영화에 주로 사용된다. 단편 애니메이션 영화에 있어서 하나의 캐릭터가 등장하는 경우 독백(monologue)의 형태로 표현되거나 캐릭터에 대사가 없는 경우에는 나레이션(narration)의 형태로 표현되기도 한다. 또한 명확한 대사의 전달과 현실감 있는 표현을 위해서는 캐릭터의 움직임과 일치되는 사실적 시간의 접목 등 타이밍의 적시성(的時性)이 전제되어야 한다.

13) 이상원, "애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구", 홍익대 대학원 박사논문, 2002, p.37

특히 애니메이션 영화 제작에 있어서 캐릭터의 표정과 행동의 움직임 만들기 전에 대사를 녹음하느냐 혹은 캐릭터의 움직임을 만든 후 대사를 녹음하느냐와 같은 대사의 녹음 시점은 애니메이션 전체의 제작과정을 바꿔 놓을 수도 있다.

따라서 이와 같이 대사는 목소리와 함께 캐릭터의 성격표현에 있어서 중요한 역할을 함은 물론 표정과 행동의 변화에도 매우 큰 영향을 미치기 때문에 애니메이션 제작시 신중히 고려되어야 한다.

(2) 음악(music)

음악의 의미는 음 속에 은둔되어 있는 무엇으로 의미가 결정되는 것이 아니고 수용자의 내면 활동에서 결정되기 때문에 전달된 의미의 해석에 대한 뜻은 완전히 수용자의 것이다. 따라서 애니메이션에서의 음악은 수용자의 편에서 음악의 수용에 대해 인간 감정의 극대화에 상승효과를 줄 수 있다는 측면에서 기대감, 만족, 불만, 이해 등 다양한 평가가 이루어진다. 왜냐하면 음악에 의한 예술의 의사소통은 성격상 최대량의 정보를 전달하는 것과는 무관하므로 다른 의사소통과는 그 본질이 다르다.

한편 애니메이션에서 배경음악은 작품에 일관된 인상을 부여하거나 분위기를 고조시키는 역할을 한다. 보통 각각의 캐릭터나 분위기마다의 주제 음악이 있기 때문에 캐릭터의 심리 상태나 사건이 전환될 때 자주 사용된다. 화면에 설정된 분위기에 따라 특정 음악의 리듬을 변화시켜 사용하기도 하는데 액션의 비트(beat)와 템포(tempo)의 관계를 기본으로도 타이밍을 조절할 수 있다.

(3) 음향효과(sound effect)

일반적으로 효과음은 자연음, 특수한 창조음, 특

수한 음악 효과음의 세 가지로 성립된다. 자연음 효과를 애니메이션영화에 사용하려면, 두 가지의 특수한 문제가 따라다닌다.

첫째, 자연음 효과는 묘사된 상(像)의 이미지가 빗어내는 분위기와 균형을 깨뜨려 부자연스러운 대조를 만드는 경우가 생긴다. 둘째, 소리에서 느껴지는 실생활의 템포는 대체로 애니메이션의 '비뚤어진' 템포에는 맞지 않는 경우가 많다.

'특별하게 만들어진' 음향효과는 월트 디즈니에 의한 초기의 토키 안에서 만족할 만한 발달을 이루어 왔다. 그의 '음향효과반'은 아주 예민한 음악가로 구성되어 자연음이든 인공음인 어떤 음이라도 못 만들 것이 없다고 호언했다고 한다.

음향효과는 캐릭터에 생동감을 부여하거나 전개되는 상황에서 극적인 강조가 필요할 때 주로 사용된다. 특히 실사영화의 음향에 비해 애니메이션영화의 음향은 보다 표현적인 속성을 갖는다. 즉 대사가 없어도 음향효과에 캐릭터의 감정이 표현될 수 있기 때문에 음향효과만으로도 캐릭터의 심리, 혹은 전체적인 분위기를 전환시킬 수 있다. 또한 음향의 음색(timbre)이나 음조(pitch)를 변화시켜 다른 성질의 공간으로 전환하거나 음량(loudness)을 조절하여 거리감을 나타내기도 한다.

이와 같이 애니메이션에서의 음향효과는 매체 특성상 수용자들의 지각반응에 커다란 영향을 미칠 수 있는 대단히 중요한 청각적 측면의 요소이다. 아울러 애니메이션영화는 총체적으로 인공음 효과를 채용할 비율이 상당히 높은 것이 사실이다. 그것은 전적으로 애니메이터의 예술 모체인 애니메이션이 속성상 인공음에 잘 맞는다는 것일 수도 있다. 다만 자연음이든 인공음이든 상황에 따라 어떻게 이 두 가지를 잘 구사할 수 있는가 하는 기술적인 문제는 사운드 디자인에 관한 문제일

것이다.

애니메이션 작품에서 음악 다음으로 응집력에 많은 영향을 미치는 것은 이야기 구조에 대한 형식이다. 이것은 이야기에 대한 구조디자인으로 서술 구조(순차적 구조) 및 비서술 구조(극적인 구조)에 대해 살펴보자.

3) 구조디자인 유형

(1) 순차적 구조

① 서술구조

애니메이션의 많은 작품들이 서술구조를 지닌다. 보통 서론, 본문, 결말의 구조로 이야기가 형성된다. 하지만 애니메이션의 제작구조는 그 주요 목적이 상품광고나 다큐멘터리 또는 교육적인 목적일 경우에는 상당히 다르게 나타난다.

대본작업에 관한 서적에서 드와이트 V. 스웨인(Dwight V. Swain)에 의하면, “.....시작, 중간, 그리고 결말 시작 부분에서는 캐릭터들의 상황을 소개하고 중간부는 캐릭터들을 위협하는 여러 위험들을 물리치려는 그들의 노력을 그리고 결말부에서는 캐릭터들의 승리 혹은 패배가 나타나야 한다. 명심할 것은 이야기 흐름 속에서 욕망과 위험 사이의 시련이 어떤 명백한 승리 장면을 동반하여 완전히 사라질 때까지는 이야기가 끝나지 않는다는 것이다.”¹⁴⁾라고 언급하였다.

② 3장이론(구조)

위에서 언급한 서술 구조는 어니스트 레먼이 말하는 3장이론(구조)과도 유사한 이론으로 그는 다음과 같이 언급하였다.

“제1장에서는 등장인물들과 전체의 스토리에 처해 있는 상황을 다룬다, 제2장에서는 그 상황이 진척되어 갈등의 최고조에 이르게 되는 커다란 문제를 다룬다. 제3장에서는 갈등과 문제가 어떻게 해결되는가를 다룬다.”¹⁵⁾

또한 데이비드 하워드(David Howard)의 경우도 전체의 이야기를 3장이론으로 나눌 것을 요구한다. 이러한 3장 이론의 패러다임을 사용하는 것은 그것이 가장 이해하기 쉬운 뿐더러 이야기에 대한 관객 체험의 단계에 가장 밀착해 있는 패러다임이기 때문이라고 주장한다.

제1장에서 관객은 등장인물들을 익히고 이야기에 접하게 된다. 제2장에서 관객은 스토리에 대한 정서적 참여도를 높게 된다. 제3장에 이르면 이야기는 정리되고 관객은 만족스러운 엔딩을 체험하게 된다. 다른 말로 표현하자면 하나의 이야기에는 시작이 있고, 중간이 있고, 끝이 있게 마련이다. 이러한 형식은 전통적 구조라고도 볼 수 있다.

일반적으로 전통적 구조형식을 지닌 영화들이 사람을 즐겁게 하는 것은 그것이 관객들로 하여금 사건들과 결말을 예상할 수 있게 한다는 것이다. 그리고 그러한 결말이 현실화되면, 일종의 보상심리가 충족되는 느낌을 받는다. 그리고 이와 같은 1차적 구조가 즐거운 것은 노동 윤리(노력하여 목표를 달성)와도 일맥상통하기 때문이다.

예술가는 시청자의 평형상태를 방해하기 위해서, 또는 기존의 주요 커뮤니케이션 형식으로는 세계에 대한 다른 시각을 표현하기 힘들다고 생각해서 다른 구조를 이용하게 된다. 즉 기존의 순차적 구조의

14) Maureen Furniss, 한창완 외 역, p.154

15) 데이비드 하워드·에드워드 마블리 공저, 심신 역, 「시나리오 가이드」, 한겨레신문사, 1999, p.46

틀을 깬 1차적 구조에 대한 대안들을 설명하는데 유용하다.

따라서 서술식 구조와 대비되는 것으로 비서술 구조로 볼 수 있는 극적인 구조형식의 개그구조, 순환구조와 테마구조에 대한 사례들을 살펴보고자 한다.

(2) 극적인 구조

① 개그구조

역사적으로 가장 오랫동안 유지되어 온 이야기 구조는 개그 구조이다. 이러한 개그구조는 비서술 구조로 무성 애니메이션 시대부터 오락 목적을 위한 가장 선호되는 상업적 공식으로 사용되어 왔다.¹⁶⁾ <고양이 펠릭스(Felix the Cat)>, <아웃 오브 더 잉크웰(Out of the Inkwell)>, 그리고 <앨리스 코미디(Alice Comedy)>와 같은 성공작들이 개그 구조의 애니메이션으로 이 영화의 배급자였던 마가렛 윙클러는 유머를 매우 중요한 구성 요소로 간주했다.¹⁷⁾

이러한 개그적 요소는 관객들로부터 지속적인 집중력을 요구하지도 않고, 오랜 시간동안의 서술식 이야기 구조에 얽매어 있지 않으면서도 관객들의 웃음을 존속시킬 수 있는 시각적, 청각적 요소들을 쏟아 붓는다. 애니메이션에 드러나는 개그는 행동 개그로 유명한 찰리 채플린(Charlie Chaplin)과 버스터 키튼(Buster Keaton), 그리고 슬랩스틱(slapstick)으로 유명한 맥 센넷(Mack Sennet) 스튜디오와 동일한 형태로 평가된다. 궁극적으로 디즈니 뿐만 아니라 전반적인 애니메이션 업계에서도 이야기 중심의 작품들이 주류를 이루어 왔다. 그러나 개그적 요소들은 계속해서 애니메이션 형식의 인기 요소로 자리 잡게 되었다.

② 순환 구조

순환구조는 결론이 없고 다시 처음으로 되돌아가는 형식이다. 이러한 종류의 구조는 삶과 죽음 또는 계절의 변화와 같은 전통적인 신화나 자연적인 현상을 주지는 않는다. 달성해야 할 목표가 없고, 기대와 기대의 실현을 그다지 강조하지 않고, 그리고 경험의 끝을 상징하는 종료가 없다. 소비에 대항하는 일관성과 회복을 나타낸다는 것이 강점이다.

순환구조를 사용하는 한 예술가로는 페이스 허블리(Faith Hubley)가 있다. 조안나 프리스틀리(Joanna Priestly)는 허블리(Hubley)의 작품들이 '신화, 시, 음악, 춤 그리고 삶에 대한 존경을 바탕으로 하고 있다'. '그림문자, 도상학적 인간, 동물, 그리고 꿈과 같은 도형들은 유기적이고 수채화적인 환경에서 놀고 있다. 그러나 줄거리는 없다' 라고 설명한다. 허블리는 그녀의 작품 속에서 순환적 주기를 표현한다. 왜냐하면 그것은 그녀가 자연 속에서 발견하는 것을 나타내고 다음의 내용과 연관이 있기 때문이다.

③ 테마구조

테마구조는 직선의 혹은 순환적 제작과 상당히 다른 경험들을 만들어 낼 수 있다. 앞으로 진행하기 보다는, 반복적으로, 결국 테마적 작품들은 정체를 지향한다고 할 수 있다. 이런 관점에서 그들의 본성은 시적인 것으로 경험, 감정 혹은 다른 추상적 개념들을 깊이 탐구하는 구조로 볼 수 있다. 그것들은 또 상당히 객관적인 성향을 가진 것들로 보통 형언할 수 없는 개념들을 표현할 수 있는 유일한 수단에 종종 의존한다. 그러나 상대적으로 테마적 작품에서

16) 개그 구조: 일관된 구성이 없는 일련의 웃기는 장면들

17) Maureen Furniss, *한창완 외 역*, p. 153

는 결말의 궁극적 순간을 위해 어떤 개념을 형성해 나가는 것을 느낄 수 있다. 예를 들면, 조던 벨슨(Jordan Belson)의 추상적 작품들에서는 일반적으로 원 모양의 불교 만다라 이미지로 결말을 맺는데, 이것은 어떤 깨달음의 의미를 전하기 위해서라고 할 수 있다.¹⁸⁾

애니메이션이 텔레비전용이냐 아니면 극장용이냐 하는 것도 그 상영 시간과 구조에 영향을 미친다. 극장에서 상영된 미국 애니메이션들은 보통 7분 정도의 러닝타임을 기본적으로 보여주었다. 그러나 1950년대 말기에 제작된 텔레비전용 미국 작품들은 상영 방법의 차이로 가지각색이었다.

오늘날에 미국 텔레비전에서 방영되는 다소 긴 작품들은 광고 시간이 삽입되는 것을 감안하여 제작된다. 이런 이유로 인해, 30분으로 예정된 프로그램은 정확히 22분가량 방영된다. 광고를 수용하기 위해 대본에는 구성 및 사건의 연속성이 첨가된다. 예를 들면, 시청자들이 지속적으로 보게끔 하기 위해 광고전에는 보통 극적 반전의 장면을 방영한다.

맺음말

본 연구는 문화콘텐츠디자인 관점의 애니메이션 구성요소에 관한 논의로 애니메이션작품이 지니고 있는 미장센에 대한 요소를 디자인적 감각에서 질적 향상을 가져올 수 있는 방안을 모색코자 논의하였다. 이러한 논의는 궁극적으로 우리나라의 애니메이션산업의 수준을 한 차원 높일 수 있는 계기가

될 것으로 사료된다. 종합적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 애니메이션작품이 예술적으로나 상업적으로 질적 경쟁력을 갖기 위해서는 문화콘텐츠디자인 관점의 연구가 적극적으로 수용되어야 한다는 점이다.

그동안 애니메이션이 종합예술임에도 불구하고, 흔히 드로잉, 원화, 동화, 표현기법 등 회화적인 성격에만 치우친 것으로 오인하여 디자인 측면의 창의적이고 질적인 경쟁력 향상을 위한 논의는 부족했다고 본다. 따라서 디지털 발전 속도와 더불어 급속도로 변화되고 있는 미디어 환경 하에 문화콘텐츠디자인에 대한 개념이해와 이에 대한 애니메이션의 산업적 측면을 연구할 수 있는 정부차원의 지원이 뒤따라야 하겠다.

둘째, 애니메이션디자인 구성요소에 대한 시각적인 측면의 요소와 청각적 측면의 요소, 그리고 이야기 구조의 보다 세부적인 영역에 대한 교육 프로그램이 개발되고 이에 대한 교육이 강화되어야 한다. 왜냐하면 산업현장에서 이루어지는 작업시스템이 파이프라인 상에서 전문화된 인력이 필요하기 때문이다.

물론 애니메이션의 제작 흐름에 대해 종합적인 이해와 전문성을 갖추어야 하겠지만 산업현장에서 이루어지는 작업시스템이 이미 오래전부터 분업화 체계(taylor system)가 이루어져 왔기 때문에 이러한 논리는 충분히 설득력을 갖는다고 본다. 한국의 애니메이션산업 중흥을 위한 경쟁력 있는 우수한 애니메이션작품은 예술적 가치가 좌우하리라고 판단되기 때문이다.

18) 상계서, pp.159~160

참고 문헌

- [1] 김대중, 「애니메이션 제작의 이론과 실제」, 초록배 매직스, 2000
- [2] 벨슨 신 · 한창완, 「애니메이션 용어사전」, 한울아카데미, 2002
- [3] 데이비드 하워드 · 에드워드 마블리 공저, 심신 역, 「시나리오 가이드」, 한겨레신문사, 1999
- [4] John Halas, Roger manvell, 이일범 역, 「애니메이션의 이론과 실제」, 신아사, 2000
- [5] Maureen Furniss, 한창완 등 역, 「움직임의 미학」, 한울아카데미, 2001
- [6] 서병문, 「문화콘텐츠 산업의 현황」, 「엔터테인먼트산업」, 김영사, 2004
- [7] 안중혁, 「Let's make 애니메이션」, 시공사, 2001
- [8] 이상원, 「애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 홍익대 대학원 박사논문, 2002
- [9] 이상원 외, 「디지털시대의 문화콘텐츠디자인에 대한 새로운 접근과 정책과제-결과보고서(요약)」, KOCCA, 2005
- [10] 전영돈, 「디지털미디어에 있어서 시각이미지 극대화를 위한 사운드 활용에 관한 연구」, 한성대 예술대학원 석사논문, 2004

필자 소개

이 상 원



- 홍익대 미대 응미과 및 동 대학원(석사)
- 영국, Kent Institute of Art & Design(애니메이션 전공) 석사
- 홍익대 대학원 미술학 박사(애니메이션)
- 'Korea's Four Seasons Story', 'VIPET-AD' 등 애니 작품 다수
- PISAF 2001(운영위원), 대한민국애니메이션대상 2003(심사위원)
- SICAF 2004 애니메이션영화제 예선 심사위원
- KOCCA, 한국애니메이션 중장기 발전계획수립 자문위원(2005)
- 현, 한성대 예술대학 애니메이션전공 교수(예술대학원장)