

민화의 다시점을 활용한 애니메이션 표현기법 연구

김도연

초 록

인류의 문화 전반이 과학기술의 발전에 따른 뉴미디어들로 인해 급격한 변혁을 맞이하고 있다. 대중들의 보편적인 사고방식도 언어적인 것에서 영상적인 것으로 바뀌고 있다. 이러한 상황 속에서 영상언어로서 영상을 이해하는데 중요한 역할을 하는 시점(視點)에 대한 깊이 있는 연구가 필요하다.

본 연구자는 기존 제도 교육이 서양의 원근법에만 한정되어 다양한 애니메이션 시점을 확보하지 못했다고 느끼고 한국적인 시점을 찾아보고자 하는 관심에서 시작되었다. 시점적 자율성을 가지고 있는 민화의 다시점은 관념의 공간 안에서 다양하고 자유롭게 전개되어 하나의 대상을 완전하게 구성하려는 한국의 전통적 표현방식으로 한국적인 정서에 맞는 시점을 제안하는 것이 연구의 목적이다.

본 논문을 통해 먼저 민화의 개념 및 특징을 파악하고 민화 관련 사례연구를 통해 한국 애니메이션의 특성에 맞는 한국 민화의 다시점을 활용한 시각적 표현구조를 연구하고자 하였다. 이를 바탕으로 한국 민화의 다시점을 디지털 미디어 환경에서 느낄 수 있도록 전래동화 '해님달님'을 한국 민화의 다시점에 적용하여 애니메이션으로 재구성하였다. 작가의 관념의 공간 안에서 표현되는 여러 가지 표현법 중에 평원(平遠), 부감(俯瞰), 역원근(逆遠近), 동시적 표현법(同時的表現法)의 4가지 방식을 활용하여 작품에 적용하였고 시점적 측면에서는 천(天)과 지(地)를 상징하는 호랑이와 새의 캐릭터를 작품에 적용하였다. 또한 화면구성방식은 실제(實在) 민화를 사용하여 이미지를 분해하고 스토리텔링에 맞게 재구성하였다.

본 연구자는 이러한 연구와 제작과정에서 얻은 결과를 바탕으로 관객에게 보다 다양한 시점을 제공하고, 한국 민화의 다시점이 애니메이션뿐만 아니라 다른 콘텐츠들을 통해 확장될 수 있는 가능성을 제안하고자 하였다.

주제어 : 민화, 다시점, 애니메이션 시점

I. 서론

1. 연구목적

오늘날 문화 콘텐츠산업은 국가의 주요한 전략 산업으로 강조되고 있다. 그만큼 콘텐츠에 대한 관심과 수요가 높아지고 있는 것이 현실이다. 왜냐하면 그것은 매체의 기술적 진보와 다양화를 통해 수많은 정보와 콘텐츠가 전 세계적으로 공유(共有), 보편화(普遍化) 될 수 있었기 때문이다.

한국 역시 이러한 세계화 시대 속에서 문화적

경쟁력을 갖기 위해서는 무엇보다 한국적인 콘텐츠 개발이 필요하다. 한국적인 것은 결국 세계화 속의 보편적인 형식이 아니라 우리의 정서(情緒)를 대변할 수 있는 독특한 특징을 말하는 것이다.

오랫동안 한국 애니메이션 산업은 선진 애니메이션 국가의 작품에 하청업체로 참여해 왔기 때문에 서구의 틀에 의존하게 되었다. 다시 말해 대부분의 애니메이션 작품들이 색깔, 시점, 스토리, 캐릭터 등에서 서구의 애니메이션 형식에 맞춰 제작되고 있는 것을 의미한다. 물론 최근에는 우리만의 독창성을 띤 성백엽의 <오세암>, 이성강의 <오늘이>, 백능역의 <애니멘터리 한국설화> 등과 같은 작품에서 볼 수 있듯이 전통적인 소재를 적용하는 사례들이 늘고 있다. 이는 '캐릭터, 색채, 스토리텔링'에서 우리만의 특성을 찾고자 하는 노력의 일환으로 국내·외의 애니메이션 페스티벌에서 그 성과를 인정받고 있다. 그러나 서구의 원근법에서 벗어난 시점에 관한 새로운 시도가 필요하다.

이러한 상황 속에서 본 연구자는 한국의 민화(民畵)로부터 독특한 시점을 적용함으로써 '새롭게 보기'를 가능하게 한 조선시대 한국 민화 작가들의 공간을 발견하고, 그것을 애니메이션에 적용하고자 한다. 민화를 구현하고 있는 방식인 다시점(多視點)은 원근법적 시각방식에 익숙한 사람이 처음 민화를 접했을 때 한 화면 안에서 쏟아져 내리기도 하고 뒤틀리는 등 불안함, 어색함을 느끼게 하는 요소다. 그러나 안타깝게도 애니메이션 실무에서 바로 적용할 수 있는 다시점 연구가 체계적으로 이루어지지 않고 있다. 더불어 이러한 시점연구에 있어서 많은 성과를 이룩한 회화분야와는 달리 애니메이션 제작 분야에서는 노력이 부족하다고

여겨졌고 이것이 본 논문을 시작하게 된 동기이다.

나아가 애니메이션 제작방식에 있어서 특성 있는 공간구성방법을 통한 시점의 다양성을 제안하고 한국적인 특색을 갖는 다시점을 통해 관객에게 다양한 시각적 즐거움을 제공하고자 한다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 민화의 다양한 표현기법 중의 하나인 다시점이 관객에게 어떤 작용을 하는가를 알아보고자 한다. 즉 관념의 공간 안에서 다양하고 자유롭게 전개되어 물체와 대상을 완전하게 표현하려는 시각적 표현방식인 다시점을 애니메이션에 어떻게 적용할 수 있는지를 연구하고자 하는 것이다.

연구 대상 및 범위는 조선시대 후기로 한정하여 조사, 작업하였다. 그 이유는 민화의 제작이 조선 후기에서 조선 말기에 걸쳐 집중되어 이루어졌기 때문이다. 먼저 민화의 이론적 연구는 국내외의 사례와 문헌분석을 통해서 민화의 개념과 사상, 조형적 특징, 다시점의 정의를 검토한다. 제작에서는 콜라주 애니메이션 방식을 사용하여 기존의 민화 이미지를 해체하고 스토리와 시점에 맞게 재구성한다.

1. 서론은 이 연구에 대한 문제제기의 필요성과 연구범위 및 방법에 관한 서술이다.

2. 이론적 배경에서는 민화의 개념, 특징 및 구도원리에 관하여 고찰하였다. 그 중 다시점을 중점적으로 연구함으로써 민화의 구도원리의 개념과 정의를 파악하였다. 또한 조선시대 후기 민화의 역사와 특성에 따라 사례들을 분석하였으며 그 시대의 동·서양 민화의 흐름을 통해 시점의 특징을 분

석하고 한국의 독특한 다시점 표현방식을 찾아 분석해 보았다.

3. 민화의 다시점을 활용한 연구 작품으로 다시점을 활용한 애니메이션의 제작을 다루었다. 조선시대 후기 민화에 대한 이해와 분석을 토대로 '해님달님'이라는 전래동화를 민화의 화면구도원리에 맞게 해체하고 재조합하여 새롭게 구성하였다.

4. 결론은 민화의 시점연구와 애니메이션의 제작과정을 통해 얻은 결과를 바탕으로 '다시점을 활용한 애니메이션'이 새로운 콘텐츠로의 확장 및 발굴가치 등에 대해 언급하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 민화의 이해

1) 민화(民畵)의 개념

'민화'는 옛 사람들의 삶 속에서 태어나 그들의 미의식을 꾸밈없이 담고 있는 한국의 문화유산이다. 흔히 작가를 모르거나 낙관이 없는 그림을 일컬어 잡화(雜畵), 속화(俗畵)라고도 불렀다. 비록 민화가 사대부 계층으로부터 천시되어 왔지만 우리 민화만큼 서민 속의 생활감정과 호흡을 같이한 그림도 없다. 가식이 없고 솔직하며 거짓 없이 한국인의 진실한 마음과 혼을 잘 표현하고 있기 때문이다.

우리나라에서 '민화'라는 어휘가 처음 사용된 때는 1960년 무렵으로 볼 수 있다. 이것이 처음 공식

적으로 사용된 것은 일본의 민예연구가이자 미술 평론가인 야나기 무네요시가 1959년 『민예』지에 발표한 《불가사의한 조선민화》라는 논문에서 공식적으로 처음 사용하였다¹⁾. 그는 우리의 조선회화사에서 배척되었던 민예적 회화들의 가치를 인정하고 그것을 '민화'라고 불렀다.

2) 민화의 분류

야나기 무네요시가 저술한 <조선의 민화>에서는 회화를 정통회화와 비정통 두 흐름으로 구분하였다. 전자는 예술가로서의 화가의 작품으로 감상을 위해 그린 것이라고 말하고 후자는 대부분 그림 공부를 본격적으로 하지 못한 무명화가나 떠돌이 화가들이 그린 그림을 지칭하며 서민들의 일상적인 생활양식이나 관습 등과 연관이 있는 것이 많다²⁾고 말하고 있다.

우리나라의 민화 연구자인 조자용은 한국의 모든 회화를 한화라 하고 이를 순수회화와 실용회화로 분류하면서 민화란 넓게 보면 한화를 일컫고 좁게 보면 실용회화를 일컫는다고 말했다. 순수회화는 동양화의 경우 그 화풍에 따라 남화, 북화, 문인화, 선화, 원채화 등으로 분류할 수 있으며, 채색을 기준으로 하여 묵화, 채색화, 농채화로 분류할 수도 있다. 이에 비해 '민속회화'는 대체로 실용화, 용화, 실화, 응용화 등으로 불리는 그림들이며 미술을 위한 그림이 아니라 삶을 위한 그림으로서 그리는 목적과 쓰이는 곳에 따라서 생활화, 기록화, 종교화, 명화로 대별된다

1) 윤열수, 『민화 이야기』, 디자인하우스, 2003, p13.

2) 앞의 책, p14.

3) 민화의 특징

민화를 그린작가는 전문적인 화가보다는 그림 수업을 제대로 받지 못한 비전문인이었다. 그렇기 때문에 그들의 그림은 서민적이고 거칠었으며 정형화된 화법의 틀에서 벗어날 수 있었다. 그림의 수요자도 다양했는데 왕실, 관공서로부터 무당의 신당, 서낭당, 유교의 사당, 불교사찰 그리고 일반 가정에 이르기까지 거의 대부분의 계층에서 민화를 필요로 했다. 왜냐하면 민화는 서민들의 생각에 바탕을 두고 제작되었고, 그들의 풍속에 얽혀 있었고, 집 안팎을 단장하기 위해 사용되었으며, 병풍, 족자, 벽화와 같은 형태로 일상생활에서 직접 쓰였던 그림들이기 때문이다.³⁾ 조선시대 민화는 서민 예술의 특징이라 할 수 있는 해학·풍자·장식성 등을 통해 한국 민화의 전체적인 특징을 형성하고 있는 것이다.

(1) 해학성(諧謔性)

한국 민화의 본질은 해학이다. 해학이란 웃음을 자아내는 것의 특징으로 인간의 감정을 부드럽게 어루만져 줌으로써 가려운 곳을 긁어주는 요소이다.⁴⁾ 조선조 서민들은 유교적 가치관에 따른 통치로 인해 지나치게 규격화된 사회체제와 사상적 혼란 속에서 불만을 많이 갖고 있었으며 억눌린 욕구를 민화작가들은 작품을 통해서 해학적으로 표현하였다. 또한 해학은 우위에 있는 사람에 대해 무력한 사람이 사용하는 반항의 무기이기도 하였으며 서민이 경험한 삶의 표현이기도 하였다.

3) 이수정, 조선 후기 민화의 표현적 특성을 응용한 패션 일러스트레이션 연구, 이화여자대학교 석사학위논문(2000, 2).

4) 황순원, 『한국문학의 해학, 동양문학의 해학』, 국제출판사, 1970.

(2) 풍자성(諷刺性)

풍자는 시대마다 사회현실과 관계를 맺고 있기 때문에 현재와도 밀접하게 연관되어 있다. 사회의 불합리에 대한 반발과 폭로를 통해 통쾌함을 보여 준다. 따라서 풍자에서 유발되는 웃음은 사회구조의 변화를 요구하는 뚜렷한 목적을 지니게 된다. 그 예로 강자인 양반을 맹수로, 약자인 서민을 토끼로 상징한 <담배피우는 호랑이>를 들 수 있다.

(3) 장식성(裝飾性)

민화의 특징 중의 장식성은 실용성(實用性)이며 일반적으로 가정에서 쉽게 접할 수 있다는 의미의 생활화(生活化)를 말한다. 서민의 안방·사찰·서당·혼례 등 광범위한 생활공간은 양식이나 계절에 관한 그림들로 장식되어 보여 진다. 장식화는 단순히 장식을 하는 그림이 아니라 민간신앙을 나타내는 상징화이며, 유교의 윤리적 기본 사상을 교육적 방법으로 생활화하기 위한 관능적 차원에서 제작되었다.

4) 민화의 사상

민화는 오랜 관습에 따라 귀신을 쫓고 복을 빌기 위한 목적으로 대부분의 집에서 사용되었다. 그래서 조선시대의 장식, 관습, 서민들의 기호에 맞게 그림을 그려야 했다. 서민들의 그림에 대한 취향도 비슷해서 어릴 적부터 보아온 그림들이나 동네에서 많이 붙인 그림들을 거의 습관적으로 사거나 그려서 집 안팎과 병풍을 장식했었다. 그러므로 한국의 미적 특징을 잘 반영하고 있는 민화는 그 시대 서민들의 생활사를 잘 반영했던 그림이었다. 오랫동안 이렇게 내려온 민화는 자연스럽게 자기 형태를 가지게 되었으며 대부분의 그림들은 그 안

에서 유사한 내용으로 제작되었다.

민화 안에 내포한 사상은 그 시대의 풍습과도 관계가 있다. 그 당시 조선의 풍습은 근원적으로 사머니즘과 불교, 유교, 도교에 그 뿌리를 두고 있었다. 그렇기 때문에 표현되는 민화는 작가의 사상과 연관성을 가지고 있을 수밖에 없었다.

(1) 불교사상(佛敎思想)

불교는 여러 부분에서 서민을 만족시킬 수 있었다. 불교의 윤회사상은 조선시대의 서민들이 각박한 현실에 대해 체념을 하고 숙명에 대해 인내할 수 있도록 도와주었다. 이러한 사상을 받아들인 민화작가들은 종교적 목적과 생활 속에서 다양하게 사용할 수 있었던 것이다.

(2) 유교사상(儒敎思想)

겉으로 들어난 아름다움보다는 깊은 곳에 내재되어 있는 아름다움을 중요하게 생각하는 유교는 양반들의 사상이었지만 세종 조에 간행된 효행록, 삼강행실도를 통해 유교적 윤리가 일상생활에 적용될 수 있도록 쉽게 풀이되어 서민에게 제시되었다. 또한 그것을 그림으로 표현한 유화(儒畵)인 효제도, 문학도, 팔학도 등도 그 예로 볼 수 있다.

(3) 도교사상(道敎思想)

도교 노장사상의 가장 핵심적인 내용은 무위자연(無爲自然) 사상으로 무위자연이란 자연 속에 숨어 있는 본질을 중요시 한다⁵⁾는 것이다. 이러한 영향에 의해 여러 민화가들은 떠돌아다니며 자연을 벗 삼아 그림을 그렸던 것이다.

2. 시점의 이해

1) 한국 민화의 다시점(多視點)

좌(左), 우(右), 상(上), 하(下), 고(高), 저(低)에 대한 분명하고 일관된 시점이나 작법을 무시하고 그렸다. 어느 한 가지가 아닌 여러 시점이 뒤섞여 나타난다고 볼 수도 있지만 그 나름대로 하나의 원리를 가지고 있는데, 하나의 물체와 대상을 완전하게 표현하기 위해 화면의 전면을 동시에 배치해 놓는 것이다⁶⁾ 그것은 하나의 사물을 볼 때 여러 면에서 봄으로서 대상을 확실히 하고자 하는 민화가들의 정신이 반영된 것이다.

다음에서는 작가의 관념의 공간 안에서 표현되어지는 여러 가지 표현법 중에서 평원(平遠), 부감(俯瞰), 책거리 그림의 역원근법 그리고 독특한 시점을 보여주는 동시적 표현법을 중심으로 한국 민화의 다시점을 살펴보고자 한다.

관념(觀念)의 공간(空間)

민화의 시점은 작가가 생각하는 관념의 공간, 즉 작가의 사유 공간 안에서 자유롭게 표현되어진다. 민화의 다시점 표현법에 의해 그려진 그림은 한 장의 그림 속에 다양한 시점을 조합하여 구성해 내는데, 하나의 그림 안에서 한 가지 대상물을 여러 시점으로 포착하고 있다. 또한 관념이 극대화되어 형태가 해체되고 평면적 구성과 색채의 대비가 이루어짐으로 인하여 다시점이 표현되는 것이라 볼 수 있다. 즉 관념적 공간은 시점을 고정시키고 사물을 객관적으로 보기보다는 관념적인 다면

5) 김종수, 『우리그림여행, 동녘』, 2001, P187.

6) 신범순, 2002, “민화에서 역원근법의 상징적 의미, 중한인문과학연구회, 제 8호, 2002.

적 시점을 취하고 내면적인 의미로부터 사물을 그려냄으로써 나타날 수 있는 회화적 상상의 공간으로 볼 수 있다. 이 같은 관념주의적인 사상의 배경에는 도가의 무위, 허, 정 등의 불선의 무념무상 초자아 등의 심오한 흐름들이 가장 중요한 연관관계를 맺고 있다고 볼 수 있다.

(1) 평원법(平遠法)

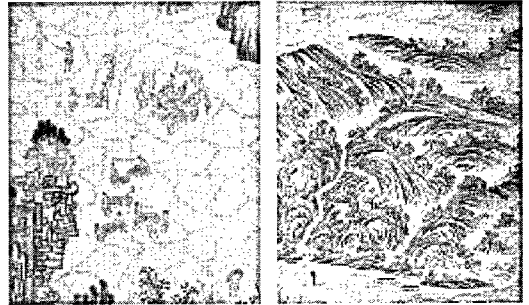


<그림1. 일월오악도 부분>

평원법은 평면적 시점을 통해 민화 전반에 걸쳐 폭넓게 사용되는 방식이다. 이는 원시미술이나 아동의 회화표현에서도 자주 나타나는 방법이다. 그리는 사물을 하나의 실체로서 형태와 색채의 특징을 해소시켜 대상물의 조직만을 전면화(全面化)시켰다. 다시말해 복잡하게 보이는 부분들을 단순화시킨다는 것이다. 그리고 대상은 윤곽선과 색채로 화면 가득 채우면서 배경은 여백을 이용하여 평면적 공간을 중요시하였다. 이 평면적 구도의 시도는 정통회화의 윤리적인 시방식(視方式)에서의 해방을 의미하며 세계를 자신의 내부의식과 동질화하려는 현대추상의지를 보여주는 것이라고 할 수 있다. 즉 민화에서 대상은 재현이 아니라 작가의 개성적인

내면세계로 표현된다.

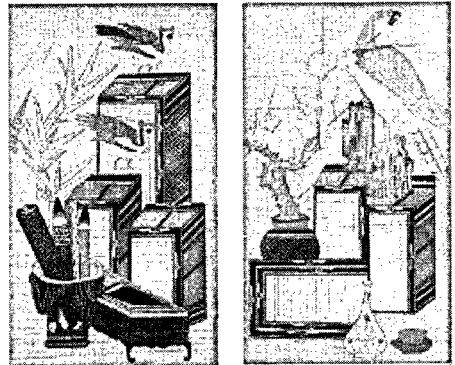
(2) 부감법(俯瞰法)



<그림2. 평양성도 부분>

부감법은 시점위치가 높은 투시도로서 높은 곳에서 지상을 내려다 본 것처럼 지표를 공중에서 비스듬히 내려다보았을 때의 모양을 입체적으로 표현한 그림을 말한다.⁷⁾ 새가 하늘에서 지상을 내려 보는 듯 하여 조감법(鳥瞰法)이라고도 불린다.

(3) 역원근법(逆遠近法)



<그림3. 책거리 그림>

민화의 책거리 그림에서는 원근법 대신에 역원근법을 사용하고 있다. 민화의 역원근법 표현은 사물의 존재 의미를 크게 부각시키려는 의도, 즉 사람이 그림을 보는 것이 아니고 사물들이 사람을 바라보는 주체로 나타난다. 역원근법은 대상들이 화면 안에서 밖으로 밀어내는 시점을 통하여 화면

7) 앞의 책, P123.

의 세계를 보는 이의 의식 속에서 끌어넣고 있다.⁸⁾ 이것은 사물의 존재의식을 중요하게 생각함으로써 대상의 자율적인 시점을 보여주고 있는 것이다. 그 사례는 민화의 책거리 그림에서 쌓인 책 몽치의 입체가 전개된 길이가 한결같이 나란하고 다른 쪽은 경사를 이루고 있는 모습에서 찾을 수 있다.

(4) 동시적 표현법(動視的 表現法)



<그림4. 까치 호랑이>

민화에서는 다방면에서 보이는 대상을 한 화면에 표현하는 원리가 보여지는데 본인은 이것을 ‘동시적 표현법’이라고 정의한다. 이는 화면 안에 있는 사물의 단편적인 모습만을 보는 것이 아니라 작가에 의해 여러 시점으로 재구성된 그림을 볼 수 있게 된다. 예를 들어 ‘까치 호랑이’의 얼굴과 형태에서 앞면과 옆면이 동시에 표현되기도 하고 ‘책거리 그림’에서 사물의 겉과 속이, 좌측과 우측이 동시에 표현된다. 민화작가는 이 방법을 통해서 하나의 물체를 완전체로 보는 동시에 물체의 속성이 잘 드러나게 하며 그러한 과정을 통하여 실제 공간이 다양하게 화면 안에서 인지할 수 있도록 펼쳐져 보여준다. 이것은 마치 여러 사람이 다른

방향에서 나누어 그린 것을 조합했다고 느낄 수 있게 보여지는 것이다.

2) 동양의 시점

(1) 동양의 삼원법(三遠法)

동양의 삼원법(三遠法)은 고원(高遠), 심원(深遠), 평원(平遠)을 일컫는다.⁹⁾ 북송(北宋)의 곽희(郭熙)가 임천고치(林泉高致)에서 제시한 산수화의 삼원법(三遠法), 즉 산수화 창작에 있어서의 세 가지 기본적인 ‘시방식’ 또는 ‘시점’을 일컫는다.¹⁰⁾ 산 아래에서 산꼭대기를 올려다보는 것을 고원이라고 하고, 산 앞에서 산 뒤를 넘겨다보는 것을 심원이라 하며, 가까운 산에서 먼 산을 바라보는 것을 평원이라 한다.

(2) 이동시점(移動視點)

‘이동시점’이란 화가들이 걷고, 보고, 생각하면서 대상의 각 방향을 관찰한 후 그 곳을 떠나 그림의 대부분을 형상기억에 의거해서 창작하는 것을 말한다.¹¹⁾ 동양화의 이동시점에서 고사(古史)들은 화가들이 그림을 그릴 때 어떤 고정된 시점에서 특정한 시야 안의 사물을 관찰하고 묘사하지 않음을 설명해준다.

(3) 산점투시(散點透視)

‘산점투시’란 동양화가가 고정된 시야의 제약에서 벗어나 서로 다른 시점에서 서로 다른 시야 내

8) 김진, 시점 변용에 의한 공간표현 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2003.

9) 왕백민, 『동양화 구도론, 강판식 옮김, 미진사, 1991, P87.

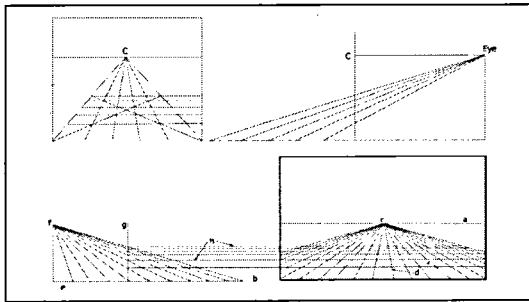
10) 곽희(郭熙, 1023~1287년경). 북송의 화가. 이성(李成)의 화법을 배운 것으로 알려져 있는데, 화북(華北) 산수양식에 강남 산수양식까지 수용하고 3원법과 극도로 사실적인 독특한 산수화를 그렸다. 그의 아들 곽사(郭思)는 <임천고치(林泉高致)>가 전하는데 중국 산수화론의 가장 종합적인 고전으로 평가된다.

11) 진조복, 『동양화의 이해, 김상철 옮김, 시각과 언어, 1995, P23.

의 사물을 관찰하여 얻은 결과를 한 폭의 작품 속에 서로 잘 어울리도록 구성함을 말하는데 이 화면 안에 몇 개의 서로 다른 시평선(視平線)과 초점이 생기게 되는 것을 말한다.¹²⁾ 산점투시의 방법이 장기간에 걸쳐 존재, 발전할 수 있었던 것은 동양화의 관찰방법과 유사하기 때문이다.

3) 서양의 시점

(1) 원근법(遠近法)



<그림5. 선 원근법 >

인간의 눈으로 보는 공간사상(空間事象)을 규격화된 평면(平面)위에 묘사적으로 표현하는 회화기법을 '원근법'이라 한다. 그 안에는 근경, 중경, 원경의 표현이 있다.

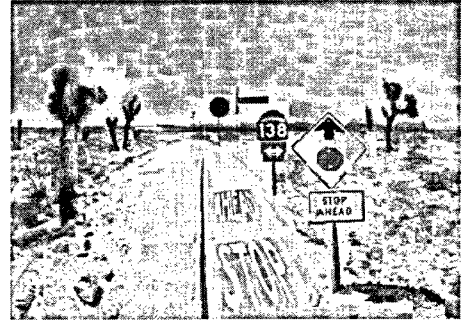
원근법은 15세기 이탈리아 사람들에 의하여 발명되었다. 1425년에 건축가 필립 부르넬스키가 「단 하나의 시점에서 본 세계상(世界像)」을 그려내는 기하학적 기술을 발명하였고 레온 알베르티가 그의 「회화론」에서 1435년에 그 이론을 정식화시켰다. 교시(敎示)를 보다 과학적으로 받아들인 알베르티는 “회화의 목적은 어떤 지정된 거리의 주요광선에서 표현되는 모든 것을 그대로 볼 수 있도록 하는 행위이다.”¹³⁾라고 말하였다.

12) 앞의 책, P96.

13) 존버거, 「이미지-시각과 미디어」, 편집부 옮김, 동문선.

(2) 다중시점(多重視點)

데이비드 호크니(David Hockney)¹⁴⁾의 시점은 회화사를 뒤흔드는 중요한 서양의 시점에 관한 연구이다.



<그림7. 페어블로섬 고속도로, 1986년 4월 11~18일, David Hockney, 1986>

그림7. 페어블로섬 고속도로의 작품을 통해 호크니는 복수시점을 채택하였으며, 이와 같은 시도가 단일시점보다 훨씬 큰 공간을 창출할 수 있다고 말했다. 마치 중앙의 고정된 시점을 가진 것처럼 보이지만, 작품을 구성하는 각 사진들은 그림 '외부'라고 할 수 있는 곳에서 취했다. 그는 풍경을 누비고 다니면서 여러 시점에서 천천히 작품을 구성했다. 멈춤 표지판은 정면을 향하며 또한 모든 것은 넓은 느낌과 심도를 창출하기 위해 '끌어당겨' 놓았으며, 동시에 모든 것은 그림 평면 가까이 두었다.

<그림8. 성찬회의 제단화:중앙 패널, 최후의 만찬, Dirk the Elder Bouts, 1464~68>



원전: John Berger. 1972. Ways of Seeing. London:

호크니에 따르면, 디르크 보우츠(Dirk the Elder Bouts)가 1464~68년에 그린 제단화의 모든 요소들은 거울-렌즈와 벽 구멍 방법을 이용하여 별개로 그려진 것들이다.¹⁵⁾ 보우츠의 그림8. 최후의 만찬에서 보여지는 중앙 패널 안 인물들의 얼굴이 각기 개성이 살아 있을 뿐 아니라 모두가 상들리에 처럼 정면을 향하고 있기 때문이다. 보우츠가 워낙 아름답게 구성한 탓에 다시점적인 공간이 자연스럽게 사실적으로 나타나고 있지만 이 작품은 각각의 인물들을 따고 그린 다음, 콜라주처럼 한 화면 안에 모아놓은 그림이다. 이러한 방법은 한국 민화의 시점과는 차이가 있지만 서양 시점의 새로운 시도로 여겨진다.

3. 애니메이션의 이해

1) 애니메이션(Animation)의 개념

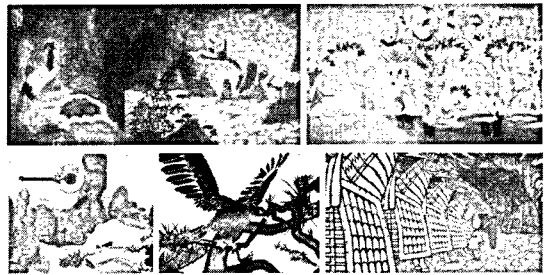
‘Animation’이란 라틴어의 아나마투스(animatus: 살리다, 생명을 불어넣다, 활기를 띠게 하다)가 변형된 것으로서 사물에 생명, 영혼, 정신을 부여하는 행위이다.¹⁶⁾ 즉 애니메이션이란 생명이 없는 정지된 사물이나 현상에다 생명을 불어 넣어 주는 작업을 의미한다.

2) 애니메이션의 사례

최근 세계화 속에서 각국은 애니메이션 제작에 있어 각 나라의 특색에 맞는 콘텐츠를 활용하고

있다. 즉 전통적인 콘텐츠의 활용의 일환으로 민화를 소재로 한 다양한 애니메이션들이 나타나고 있다. 이러한 전통적인 표현양식을 활용한 국내사례를 통하여 시점적 측면에서의 한계점을 파악하고 민화의 다시점을 활용한 형식적 접근의 가능성을 연구해 보고자 한다. 분류는 최근 국내에서 민화적 소재를 이용하여 작업한 작품을 중심으로 조사하였다.

사례분석



<그림8. 비나리. 이건임, 2003/ 오늘이. 이성강, 2004/ 십장생. 조성운, 조세현, 2003/ 동양화 매 /하늘나무.전승일, 2003>

전승일의 <하늘나무>는 민화의 표현을 활용하였지만 시점에 있어서는 원근법에 근거하여 작업하였다. 그리고 <동양화의 매> 역시 앞부분의 날개와 뒷부분의 날개를 다르게 표현함으로써 원근법의 구도에 맞춰 작업하였음을 알 수 있었다. 또한 조세현, 조성운의 <십장생>에서는 앞의 장승이 큰 반면 뒷부분의 돌들을 작게 표현함으로써 아직 우리의 애니메이션 전반에 보편적인 시방식의 하나인 원근법을 사용하고 있음을 확인하였다. 그러나 이성강의 <오늘이>는 민화 안에서 보여지는 평원법적인 시점을 사용하고 있었다. 하지만 좀 더 다양한 민화적 시점들이 시도되었으면 하는 아쉬움이 남는다.

Penguin,2002.

14) 데이비드 호크니, 「명화의 비밀」, 한길아트, 2000, p85.

15) 앞의 책, p222

16) 신진식, 「컴퓨터 애니메이션」, 한국문연, 1989, p47.

III. 다시점을 활용한 연구 작품

평원법+부감법=동시적 표현법

본 연구자는 제2장 이론적 배경에서 한국 민화를 연구하여 한국 민화의 시점적 특성인 다시점을 알아보았다. 본 연구자는 이를 작품에 적용시켜 보고자 한다. 한국 민화의 다시점을 적용하여 전래동화 '해님달님'을 재구성하고 애니메이션으로 만들어 본다. 이를 통해 우리의 정서에 맞는 한국적인 시점을 제안하고자 한다.

1) 제작방식

본 작품에서는 민화의 다시점을 통해 공간을 구성하고 재배치한다. 새가 하늘에서 바라보는 부감법, 책거리 그림에서 자주 보여지는 역원근법, 평면적 공간을 중요시 한 평원법, 까치 호랑이에서 자주 나타나는 동시적 표현법들이 적용될 것이며 본인의 작품 속 몇몇 장면을 통해 이러한 대표적인 한국 민화의 시점들을 설명하고자 한다.

(1) 동시적 표현법

동시적 표현법은 다방면에서 보여지는 것들을 한 화면 안에 표현하는 원리로써 민화를 보는 이가 화면 안에 있는 사물의 단편적인 모습만을 보는 것이 아니라 작가에 의해 여러 시점으로 재구성된 그림을 보는 것이다.

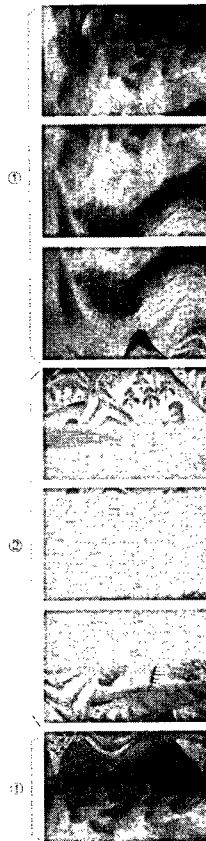


그림10. 마을전경은 작품은 크게 원경인 산과 근경인 마을로 분할시켜 왼쪽 화면에서 화면상의 안내선을 따라 카메라를 이동시켰다. 그 결과 마을로 이동할 때에는 하늘에서 내려다보는 부감법이 사용되었고, 카메라가 뒤에 보이는 큰 산을 따라 오른쪽으로 이동할 때는 정면에서 바라보는 평원법을 사용함으로써 동시적 표현법의 효과를 얻을 수 있었다. 이처럼 민화는 두 가지 이상의 시점을 복합적으로 사용함으로써 마치 화면이 쏟아져 내릴 듯한 구조를 가지고 있다. 그러나 작가가 조화

롭게 구성한 탓에 혼란스럽지 않고 다시점인 공간이 자연스럽게 표현되었다.

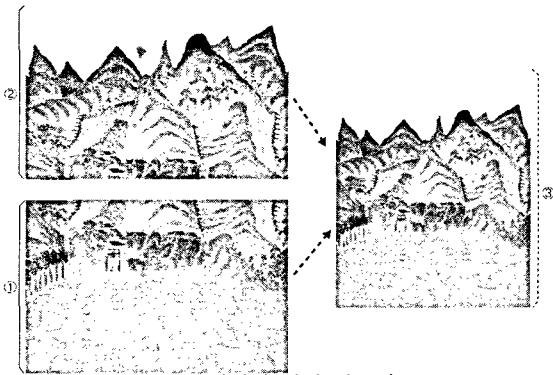
<그림11. 호랑이가 떨어지면서 보이는 공간>

그림11. 호랑이가 떨어지면서 보이는 공간의 이미지들은 호랑이가 동아줄을 타고 올라가다 떨어질 때 보여주는 장면이다. 이는 호랑이가 거꾸로 떨어질 때 보이는 공간으로서 현실과 죽음의 사후공간 사이에서 공포와 혼란을 나타낸다. 우리의 선인들은 불교사상을 바탕으로 사후공간에 대한 믿음을 키워왔다. 이는 죽음의 공간인 고구려 고분벽화에서도 발견된다. 어두운 먹구름으로 뒤



덮인 공포스러운 하늘(장면①)은 죽음의 공간을 나타내고 평온한 땅(장면②)은 삶의 세계인 현실을 상징한다. 평원법과 부감법으로 표현된 하늘과 땅이 서로 맞물려 교차되는 것은 호랑이가 하늘에서 떨어져 구르는 시점을 효과적으로 연결해 내고자 한 것이다.

본인이 사용한 두 시점의 동시적 표현법은 현실과 사후세계라는 두 공간을 하나로 이어줌으로써 공간과 시간의 이동을 표현한다.



<그림12. 엄마가 바라보는 마을>

그림12. 엄마가 바라보는 마을은 자연 공간에서 펼쳐지는 시점을 보여주고 있다. 이 장면은 먼 길을 가고 있는 엄마가 땅을 바라보다가 정면인산을 바라보는 시점으로 구성되어있다. 이는 본인의 '관념적 공간'안에서 일상의 반복을 부감법을 통해, 앞으로 진행해야 할 여정의 험난함과 두려움의 심리를 평원법으로 재구성한 것이다. 그림 ①, ②가 각각의 시점으로 보일 때에는 편안하게 볼 수 있었지만 ③에서 두 시점이 동시에 제시되고 충돌한다. 이는 2차원의 공간에서 시점들이 마치 영화 속 카메라의 움직임에 따라 이동하는 것처럼 보임으로 인해 3차원의 공간을 생성하게 한다. 이

렇게 해서 작품을 보는 관객들은 또 다른 해석을 얻을 수 있을 것이다.

(2) 평원법



<그림13. 유혹의 길>



<그림14. 거친 파도>



<그림15. 가시밭 길>

위의 그림은 평면적 시점으로 만화 전반에 걸쳐 폭넓게 사용되는 방식을 적용하여 작업하였다. 영상에 있어서 움직임은 수직, 수평 구도이며 입체감과 공간감을 얻기 위해 앞뒤 공간을 사용한다. 그러나 그림13. 유혹의 길과 그림15. 가시밭 길은 수직구도 안에서, 그림14. 거친 파도는 수평구도 안에서만 움직임을 주었다. 전·후를 사용하지 않음으로써 민화의 평면적인 추상개념의 원리를 영상으로 표현한 것이다.

(3) 역원근법

<그림16. 마을이동>

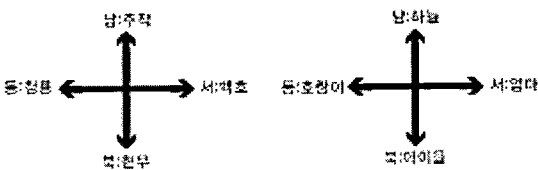
그림16. 마을이동은 자연을 배경으로 사용함으로써 인위적으로 조작하지 않는 대상을 통하여 무위자연을 나타내고자 하였다. 아래의 화면 안에 표현된 산봉우리는 각 선들이 서로 한 점에서 만나



지 않고 끝까지 남겨지는 동양적 공간처리 방법인 역원근법으로 표현되었다. 이러한 특징은 책거리 그림에서 뚜렷이 나타나는데 이는 거리가 멀어지지만 크기는 작아지지 않고 더 커지며, 화면의 상단보다 하단이 멀리 보이는 등으로 나타나고 있다. 이는 사물의 존재 의미를 크게 부각 시키려는 의도로써 화면의 주인공인 엄마가 산을 보는 것이 아니고, 산봉우리가 엄마를 바라보는 주체가 되는 것이다. 그러나 우리가 인지할 수 있는 뚜렷한 사물과는 다르게 자연적인 배경에 있어서는 역원근법을 정확히 식별하기 어려웠다. 그래서 본 작품에서는 똑같은 노란 나무를 근경, 중경, 원경에 각각 사용함으로써 자연물에 있어서도 역원근법의 특징을 표현하였다.

2. 화면구성원리

1) 그리드

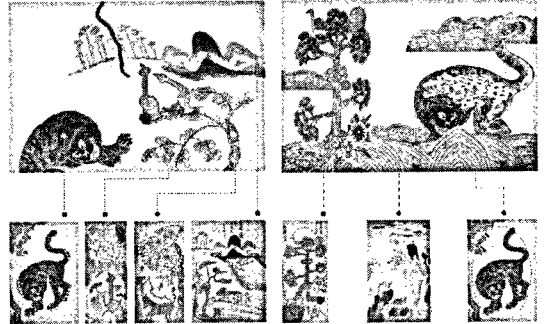


<표1. 그리드>

우리나라 고구려 벽화 안의 사신도는 동서남북

의 방위를 청룡, 백호, 주작, 현무로 나타내고 있다. 이에 근거하여 본 작품은 동서남북을 호랑이, 엄마, 하늘, 아이들로 정하여 움직임의 규칙을 만들었다.

2) 이미지



<그림17. 화면구성 샘플작업>

본 작품의 화면구성의 주요장면인 키 프레임(Key-Frame)은 민화의 특성을 최대한 반영하고자 우리 고유의 민화 이미지 요소들을 차용하여 '해님 달님' 스토리에 맞게 해체, 재구성하였다. 전반적으로 따뜻한 민화적 이미지의 통일성을 위해 중간 톤으로 맞추어 작업하였다.

IV. 결론

민화는 옛 사람들의 삶 속에서 태어나 그들의 미의식을 꾸밈없이 담고 있는 한국의 문화유산이다. 서민들의 일상적인 생활양식과 관습 등에 연관되어 있는 민화는 삶을 위한 그림으로서 해학성, 풍자성, 장식성, 실용성의 특징을 나타내고 있다. 다시 말해 작가 개인의 예술성 위주가 아닌 일반 서민의 집단적인 미적 체험이나 세계관이 자연스럽게 원초적인 표현 형태로 드러나 있다. 그 특징

속에서는 외국의 민화와 달리 한국 민화만이 가지고 있는 작가의 관념의 공간이 존재한다. 이는 그 시대의 사상을 이루었던 무속신앙과 불교, 유교, 도교가 반영된 결과였다. 민화의 다시점은 이러한 시대의 사상을 바탕으로, 하나의 물상의 사실성을 표현하는 것이 아니라 작가의 관념적 공간을 통하여 다양한 관점과 시점, 각도에서 재구성하는 것이다. 즉 민화에서 표현되는 시점의 기법은 작가의 사상적 배경과 밀접하게 연결되어 표현된다.

본 연구자는 민화의 사례와 연구서들을 통해서 민화의 개념 및 특징을 정의하고 서양, 동양과 한국에서 사용되는 다시점의 차이를 연구하였다. 한국 민화의 다시점이 관념의 공간 안에서 이루어진다는 사실을 발견하고 이를 재정의 하였다. 한국 민화의 한 화면 안에서 평원법, 부감법, 역원근법, 동시적 표현법인 4가지로 정의하였다.

본 작품은 다시점을 적용한 애니메이션의 제작을 다루었다.

조선시대 후기 민화의 시점에 대한 이해와 분석을 토대로 '해님달님'이라는 전래동화를 본인의 화면구도원리에 맞게 재구성하였다. 민화의 다시점을 본인의 작품에 재구성함은 민화의 다시점의 발견과 동시에 한국 민화만이 가지고 있는 관념적 공간의 발견이기도 하다. 조형적 특징에 있어서 사물의 크기는 원근법에 따라 정해지는 것이 아니라 그리는 작가의 관념에 따라 결정된다는 것이다. 또한 민화의 역원근법은 '나'와 '자연'과의 하나 됨을 통해 '나'를 대상의 밖에다 놓고 바라보게 함으로써 '나'를 발견할 수 있게 하는 도교의 무위자연 사상적 시점임을 확인하였다. '해님달님'의 캐릭터를 꿩과 호랑이로 설정한 것은 천지(天地)를 상징

하는 동물로서 두 가지 상반된 시점을 가지고 있기 때문이었다. 부감은 하늘에서 내려다보는 시점으로 새를 통해 표현하고자 하였고, 호랑이는 평원과 고원의 시점을 드러내기 위한 장치다. 이러한 시도는 애니메이션을 구성하는데 중요한 요소로 작용할 수 있는 다시점의 가능성을 발견함과 동시에 작가의 관념을 투영할 수 있는 '표현기법'으로의 가치를 재확인함을 의미한다.

따라서 본 연구자는 한국 민화의 다시점에 대한 보편적이고 활발한 연구가 이루어져야 한다는 결론과 함께 다양한 문화 콘텐츠와의 응용과 인식 확대를 제안하고자 한다.

참고문헌

- 김종수, 『우리그림여행』, 동녘, 2001.
- 김진, 시점 변용(變容)에 의한 공간표현 연구, 중앙대학교 석사학위논문(2003, 2).
- 데이비드 호크니, 『명화의 비밀』, 한길아트. 원전: David Hockney. *Secret knowledge: Redis covering the lost techniques of the Old Masters*, 2000.
- 신범순, 민화(民化)에서 역원근법의 상징적 의미, 중한인문과학연구회, 제8호(2002, 2).
- 왕백민, 『동양화 구도론』, 강관식 옮김. 미진사, 1991.
- 윤열수, 『민화이야기』, 디자인하우스, 1995.
- , 『KOREAN Art Book 민화 I』, 예경, 2000.
- , 『KOREAN Art Book 민화 II』, 예경, 2000.

- 이수정, 조선 후기 민화의 표현적 특성을 응용한
패션 일러스트레이션 연구, 이화여자대학
교 석사학위논문(2000, 2).
- 이우환. 『이조의 민화』. 열화당, 1977.
- 존버거. 『이미지-시각과 미디어』. 편집부 옮김.
서울: 동문선. 원전: John Berger. 1972
Ways of Seeing. London: Penguin, 2002.
- 진조복. 『동양화의 이해』. 김상철 옮김. 시각과
언어, 1995.
- 최준식. 『한국미, 그 자유분방함의 미학』. 효형출
판, 2000.
- 하수경, 한국 민화의 조형원리 찾기, 비교민속학,
제23호, 2002.
- 황순원. 『한국문학의 해학, 동양문학의 해학』. 국
제출판사, 1970.

ABSTRACT

Multi-perspective of Korean Folk Paintings

Kim, Do-Yeon

This study investigates how 'multi-perspective' can be utilized in animation. For this goal, I used the traditional techniques of Korean folk paintings called 'Minhwa.' Most 'Minhwa' works, employ 'multi-perspectives,' instead of linear perspective of the Western tradition that has been only taught to students under the formal education system.

In Minhwa parts of reality are not only stylized but also fragmented and combined within the same frame. Other common techniques of 'Minhwa' include frontal view, bird's eye view, and inverse-perspective, which are often combined in one single work. The purpose of this study is to develop a working principle and practically apply it to <Sun and Moon>, an animation piece based on the Korean folktale of the same title.

In doing so, I have proposed a way to reconstruct and revitalize the traditional art form in the age of digital technology and have concluded that 'Multi-perspective' in 'Minhwa' can be utilized in other contents such as animation. 'Multi-perspective' in 'Minhwa' is a rich source that has numerous cultural applications.

Key Words : Minhwa, multi-perspective, animation's view

김도연
연세대학교 영상대학원 영상디자인 전공
(120-749) 서울시 서대문구 신촌동 134 연세대학교
Tel : 019-229-5265
dony96@hanmail.net