

애니메이션 소도구의 기능에 관한 小考 1

백 승 균

초 록

본 논문의 목적은 애니메이션에 있어 소도구의 극적, 연출적 기능을 고찰함에 있다. 소도구는 현대 애니메이션에서 그 역할과 범위가 점차 확대되어 가고 있다. 상징, 암시, 아이러니, 서스펜스와 같은 극적요소로, 캐릭터의 창조나 변화의 도구로, 심리묘사나 감정표현의 수단으로, 미장센이나 몽타주를 비롯해, 상품창출에 이르기 까지 그 범위가 가히 엄청나다 하겠다. 이렇듯 소도구는 연출자의 비언어적 표현수단으로써 매우 중요한 도구임에도 불구하고 아직 까지 소외당하고 있는 것이 현실이다. 따라서 본 논문은 소도구가 애니메이션 창작에 있어, 비언어적 간접표현의 수단으로 매우 중요하며, 강력한 시각적, 청각적 표현 수단임을 밝히고자 한다.

주제어 : 소도구, 간접표현, 연출,

I. 서론

화분, 액자, 핸드폰, 계산기, 결혼반지, 모자, 머플러..... 흔히 우리는 이동 가능한 소형 물체를 소도구라 칭한다. 집이나 사무실에서, 학교나 학원에서, 또는 병원에서, 아니면 카페나 레스토랑 등, 소도구는 우리 일상생활에서 인간과 함께 호흡하며 살아가는 말없는 존재다. 그러나 이 말없는 존재 소도구는 우리 일상생활에 지대한 영향을 끼치고

있다. 화분이나 액자처럼 인간의 정서에 도움을 주기도 하고, 핸드폰이나 계산기처럼 일상생활에서 없어서 안 되는 필수품으로서의 기능을 하기도 하며, 결혼반지나 커플링처럼 상징적 의미를 지니는 것들도 있다. 또한 모자나 머플러처럼 실용성과 더불어 개성과 멋을 내는데 그 가치를 지닌 것도 있다. 그런데 가령, 우리가 어느 가게에서 액자를 하나 구입한다 치면, 단순히 그 액자의 크기나 디자인만을 생각하진 않는다. 그 액자에 담길 사진이나 그림이 무엇인가를 우선 생각하게 되고, 어떤 장소에 놓일 것인지도 같이 고려하게 된다. 뿐만 아니라 좀더 섬세한 사람이라면, 액자가 걸릴 위치의 조명관계나 벽의 색상과 재질, 주위에 배치된 다른

소도구나 장식장 등과 조화를 이루고 있는가도 함께 고민하게 된다. 이는 단편적이긴 하나 우리가 일상에서 겪게 되는 본능적인 연출 감각이라 볼 수 있다. 그런가 하면 핸드폰처럼 우리 일상에서 거의 빼놓을 수 없는 필수품이자, 특히 젊은층에선 일상생활의 네트워크로써 기능하는 경우도 있다. 문자도 보내고, 무선 인터넷도 하고, MP3나 디지털 카메라는 물론이고, 영화나 방송을 감상하는 등, 조그만 핸드폰 하나가 생활의 거의 전부를 가능케 하였다. 이는 핸드폰 본연의 기능을 넘어 디지털 노마드(digital nomad)¹⁾ 현상을 촉발하며, 개성을 존중하는 젊은층의 삶의 질을 극대화하기 위한 커뮤니케이션의 수단이 되어버린 것이다. 이처럼 소도구는 우리 일상에서도 다양한 생활 연출의 수단이자 커뮤니케이션의 수단으로써 그 기능이 무한할진데, 공연예술이나 영상예술과 같은 창조 작업에서는 소도구가 관객과의 커뮤니케이션에 어떠한 기능을 해 낼 수 있을지는 미루어 짐작할 수 있다.

단순한 예지만, 영화배우 찰리 채플린에 있어 그의 영국식 검은 중절모와 지팡이, 납아빠진 구두와 짝 끼는 상의, 헐렁한 바지는 단순히 소도구의 의미 외에, 시대적 모순과 부조화²⁾를 상징하였으

1) 프랑스의 사회학자 자크 아탈리는 그의 저서 <21세기 사 진>에서 21세기형 신인류의 모습으로 디지털노마드(digital nomad)를 소개했는데, 정보기술의 발달을 통해서 이제 인류는 한 곳에 정착할 필요가 없어졌다는 것. 즉, 시간적, 공간적 제약으로부터 자유로울 수 있는 인터넷, 모바일 컴퓨터, 휴대용 통신기기 등 디지털 시스템 하에서의 인간의 삶은 '정착'을 거부하고, '유목'으로 변모해간다는 것이다. 예전의 유목민은 먹고 살기 위해 떠돌아다니는 생활을 했지만 21세기의 유목민은 자신의 삶의 질을 극대화시키기 위해 떠돌아 생활한다. 그에 따르면 부유한 계급은 상상할 수 있는 모든 종류의 디지털 '유목' 물품으로 무장하고서 여유로운 삶을 즐기기 위해 유목의 길을 나설 것이고, 가난한 사람은 살아 남기 위해 이동해야 함으로 결국은 누구나 유목민이 된다는 것.

며, 캐릭터 창조의 수단임과 동시에 연기적 보조 수단이었으며, 셔레이드(charade)³⁾로써 기능 한, 채플린에겐 떼어 놓을 수 없는 소도구이자, 자신을 대변하는 symbol이 되었음을 우리는 잘 알고 있다. 또한 그의 1935년 작 <모던 타임즈>를 보면, 산업사회의 착취 구조 속에서 점점 기계화 되어가는 인간 존재에 대한 풍자와 비판의 상징물로써 거대한 컨베이어 벨트 시스템과 나사, 그리고 채플린이 들고 일하는 스페너가 등장하고 있는데, 그의 나사 돌리는 반복된 동작 하나로 어떤 논문이나 웅변보다도 통렬하게 기계화 사회의 병리현상을 고발하고 있는데, 이것이 바로 셔레이드의 힘⁴⁾인 것이다.

한편, 연극에서의 소도구가 갖는 극적 기능은 한층 대단한 것처럼 보인다. 현대에 들어와서는 언

2) 최상식 지음. 영상으로 말하기. 시각과 언어. 2001년. p.50.

3) 셔레이드란 원래 마주 보고 서서 상대방이 몸짓을 통해 어떤 신호를 하면 그것이 무슨 뜻인지 알아 맞추는 놀이인 제스처 게임을 뜻하는 말로서, 일반적으로 신체언어(무언극)를 통한 의미표현을 말한다. 그러나 영화에선 이보다 훨씬 확장된 의미로 사용하고 있다. 시각적 표현으로서 셔레이드의 중요성을 역설한 그림은 "셔레이드는 어떤 것을 상징하여 보여 줌으로써 그 속에 담긴 뜻을 극명하게 드러내는 '그 무엇'이다."라고 정의했으며, 아라이 하지메는 「시나리오의 기본 정석」에서 "셔레이드는 간접묘사를 하면서도 정곡을 찌르는 표현"이라고 하였다. 이런 주장들을 종합하여 정리하면 영상예술에 있어 셔레이드 기법은 배우의 표정, 동작, 행위 등 신체언어를 통한 의미 표현에 중점을 두되, 거기서 한 걸음 더 나아가 대사 이외에 모든 비언어적 수단을 동원하여 나타내는 상징적, 은유적 의미 표현을 총칭하는 개념이라고 할 수 있다. - 최상식. 앞의 책. p. 44. - 그런데 셔레이드의 비언어적 표현 수단에는 시각적 요소 이외에 음향효과와 같은 청각적 간접표현의 중요성을 상기 할 필요가 있다고 생각한다. 여차피 현대에 와서는 영상예술이라는 매체가 무성영화 시대를 지나 사운드의 비중을 크게 두고 있는 바, 즉 시각적 요소만이 아닌, 청각적 요소를 함께 포함하는 개념을 갖고 있기 때문에, 셔레이드라는 개념도 당연히 대사나 나레이션 등의 직접 묘사가 아닌 간접적인 사운드 연출은 셔레이드에 포함해야 함이 당연하다고 본다. 그럼에도 불구하고 셔레이드를 논함에 있어 사운드를 언급한 경우는 그 예가 없음은 논의의 대상이라고 생각한다.

4) 최상식. 앞의 책. p.54~55.

어의 절대성에 대한 믿음이 파괴되면서, 전통적인 드라마의 표현형식인 대화 대신에 시각적, 청각적 기호가 소통기호로서 점차 그 자리를 차지하는 경향을 보이고 있는 것이다. 다시 말해, 드라마에서의 무대장식, 소도구, 의상 등의 시각적 요소는 음악, 소리, 음향효과 등의 청각적 요소와 함께 비언어적 기호체계를 형성함으로써 언어적 기호체계와 함께 드라마의 독특한 표현양식이 되는데⁵⁾ 이것 또한 연극적 서레이드라 말 할 수 있을 것이다.

애니메이션의 경우, 아직 우리나라에서는 소도구와 관련한 이론서나 논문이 없는 상황이며 이는 우리나라뿐 아니라 세계적으로도 그 연구가 없거나 미흡한 실정이다. 문제는 현장에서 조차 소도구의 극적, 연출적 기능이나 역할에 대해 무관심한 것이 사실이라는 점이다. 우리는 애니메이션을 생각할 때, 흔히 시나리오나 감독, 원화, 동화, 배경, 촬영에 대해서는 그 중요성을 인정하면서도 소도구에 대해서는 단순히 눈에 보이는 소도구 이상은 생각하지 않는 것이 현실이다. 그러나 애니메이션에 있어 소도구를 애니메이션의 간접표현의 수단으로 생각하고 그 연출적 기능을 극대화 한다면, 적어도 시청자나 관객과의 소통체계를 만들어 내는데 있어, 흥미로운 물론, 효과적인 커뮤니케이션을 이룩하는데 큰 힘이 되리라는 것은 틀림없는 사실이다. 특히 애니메이션의 경우는 말할 것도 없이 소도구의 연출적 기능이 상당히 비중 있다 하겠다. 왜냐하면 TV 드라마나 영화, 연극의 경우, 특별한 경우⁶⁾를 제외하곤, 소도구는 단순히 말없

는 물체로서 그 역할과 기능을 해내야 하지만, 애니메이션의 경우는 소도구도 때에 따라선 캐릭터로서 의인화되어 연기해야 하는 바, 언제 어디서든 편리하게 극적, 연출적 효과를 위해 캐릭터가 되기도 하고, 소도구가 되기도 하는 등, 애니메이션 상에선 소도구의 연출적 활동범위가 매우 자유롭다 하겠다.

본 논문의 목적은 단순히 보고 즐기고 사용하는 도구나 보조 물로써의 소도구가 아니라 한 작품에 있어 어떤 의미를 창출해 내는 창조적 견지(見地)에서, 과연 작품 전체에 걸쳐 소도구가 어떻게 극적, 연출적 기능을 하고 있으며, 다른 연출적 요소들과는 어떠한 연관성을 갖고 있는지를 살펴봄으로써, 소도구의 기능에 관한 중요성을 재인식함과 동시에 그 발전 방향을 모색하고 저 한다. 다만, 지면관계상 소도구의 기능 중, 우리가 특히 자주 접하고 중요하다고 생각하는 기능부터 우선 고찰하였으며, 그 외의 기능에 대해선 다음 기회로 미루 수밖에 없음을 밝힌다. 그리고 이하, 지면 관계상 '극적, 연출적인 비언어적 간접표현'이란 의미로서, '서레이드'란 용어를 사용할 것임에 유의해 주기 바란다.

자칫 이 논문이 소도구의 의미를 너무 부각시킴으로서 역설적으로, 애니메이션 본질적 측면에서의 중요 부분들이 무시되는 것처럼 보일 수도 있을지 모르나, 종합예술로서의 애니메이션이 갖는 각 파트의 유기적인 조화라는 측면으로 볼 때, 특히 소도구가 제 기능의 중요성에 비해 소외됨이 사실인 바, 소도구가 오히려 부각되는 것처럼 오해될 소지가 있을 수 있을 것이라 생각한다. 세계적

게 되는 경우를 뜻한다.

5) 김정용. 말없는 사물의 기호. 독일어문학 제12집. 2000. p.45~46.

6) 소도구를 컴퓨터그래픽이나 특수 분장으로 조작하여, 사람이나 동물 등, 어떤 생명체로 바꾸어, 소도구가 생명력을 갖

으로도 스토리 보드나 원화, 캐릭터 디자인, 시나리오에 비해 그 연구가 전무하거나 미약한 상태이며 논의의 대상으로도 관심 없는 실정인 바, 그간 연출자로서의 경험적 견해를 살려서, 그 실체를 고찰하고 이론적으로 체계화함으로써, 본 연구 목적에 소홀함이 없도록 노력 할 것이다. 끝으로 본 논문이 애니메이션 현장에서, 창작활동에 일조가 되기를 간절히 바랄 뿐이다.

II. 애니메이션 연출과 소도구

「발명이란 찾고 구하는 길의 단순한 결과에 지나지 않는다.」라고 말한 괴테의 시점에서라면¹⁾, 애니메이션은 아마도 태초의 원시인들의 심상(心象)에 나타난 illusion이 그 시발점이라 볼 수 있지 않을까! 다만 그것이 현대의 과학기술의 발달과 맞아 떨어진 시점이 애니메이션의 탄생이라는 결과에 지나지 않을 뿐인 것이다. 이런 의미로 볼 때, 환영, 환각, 착시라는 의미의 illusion이야말로 애니메이션의 발상(發祥)이라 말할 수 있다. 우리는 흔히 애니메이션을 정의 할 때 ‘움직임이 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적인 조작을 가해 움직임(생명)을 주는 것²⁾이라고 말하기도 하고, Walt Disney는 “애니메이션이란 인간의 마음속으로 상상하는 어떠한 것이든 다 표현해 낼 수 있다.”³⁾라고 정의하였다. 결국 이 두 가지 의미의 핵

심도 ‘illusion’의 뜻을 포함하고 있는데, 예술과 과학의 결합으로 이루어진 애니메이션을 정의하기엔 부족함이 있다. 움직임이 없는 무생물이나 심상의 사물에 인위적 조작을 가해 생명력을 불어 넣는 창조적 행위가 스크린에 비춰졌을 때 비로써 애니메이션이라고 할 수 있을 것이다. 여기서 말하는 스크린이란 텔레비전 스크린, 컴퓨터 스크린, 극장용 스크린, 모바일이나 DMB, PMP 등의 스크린을 총칭한다. 부연 설명 하자면, 원시 시대적 의미로는 illusion이 인간의 心象으로 비춰진 것을 애니메이션의 發祥으로 볼 수 있겠지만, 20세기 과학적 업적으로 탄생된 애니메이션의 관점에서 본다면, 心象이 아닌 스크린이란 매개체가 반드시 필요한 것이다. 그리고 애니메이션을 정의할 때, 스크린 외에 또 한 가지 중요한 것이 있는데, 가령 과학적 업적으로 만들어진 로봇이나, 네온사인의 경우, 이들의 움직임을 필름이나 비디오 테입으로 촬영하여 스크린에 비춘다하여 애니메이션이라 말 할 수 있겠는가? 자칫 인위적인 조작에 의해 생명력을 갖는다고 착각하여, 애니메이션의 범주에 속하는 것처럼 생각 할 수 있겠으나, 애니메이션은 존재하고 있는 사물이나 대상 그자체가 아니라, 그 것처럼 보이게 하기위해 처음부터 끝까지, 하나부터 열까지, 전부를 아티스트들의 인위적인 창조적 행위 로써 만들어, 마치 존재하는 것처럼 혹은 이미 존재하는 어떤 대상처럼 보이게 하여 스크린에 비춰지게 하는 예술인 것이다. 따라서 로봇이나 네온사인이 비록 그자체가 인위적 조작에 의해 생명력을 얻었다 하더라도 그 자체가 애니메이션은 아닌 것

1) 김무현. Magic Lantern으로부터 映畫가 誕生하기까지(1500년대~1900년대) 映像藝術 第4輯. 영화진흥공사. 1983. p. 90.

2) Harold Whitaker & John Halas. Timing for Animation. 대원동화 주식회사 자체 교육용 편집본. 비매품. 발행인 정육. 1985년. p. 3.

3) Frank Thomas & Ollie Johnston. Disney Animation-The illusion of life. Walt Disney Production. 1981. p. 13.

이다. 다시 말해, 있는 것을 촬영하거나 스스로 움직임을 갖는 존재를 촬영하는 것은 이미 애니메이션이 아닌 것이다.

이런 의미에서, 결국 ‘인위적인 조작’이란 것이 곧 애니메이션 연출을 의미한다고도 볼 수 있는데, 그 대상이 사람이든, 동물이든, 식물이든, 자연의 일부이든, 아니면 움직이는 물체이든, 정지된 소도구든 간에 애니메이션 상에선 그 어떤 것도 캐릭터로서 존재할 수 있는 가능성이 있는데, 설사 캐릭터로서의 역할이 주어 졌다 하더라도, 그 캐릭터는 스스로의 연출이 불가능해, 아티스트들의 인위적 조작에 의해서만 생명력을 얻을 수 있다는 것이 타 영상예술과 구별되는 애니메이션만의 영상적 특징이라고 말할 수 있다. 때문에 일반적 개념의 소도구도 애니메이션 상에선 캐릭터로서 존재할 수 있는 것이다. 일반적으로 소도구라 함은 이동 가능한 물체로 봐야 하지만, 영화나 방송 드라마에서는 연출개념상 동물도 소도구로 봐야한다. 그 이유는 연출자가 액자나 화분, 수첩, 의자 등의 소도구를, 디자인에서 배치에 이르기 까지 선택을 해야 하는 것과 같이, 강아지나 생쥐, 고양이 등의 동물들도 인위적 연출을 요하는 선택과 조작의 문제이기 때문에 소도구로 봐야한다. 다시 말하면, 그 자체가 스스로 연기할 수 없다는 의미다. 문제는 영화의 범주에 속하는 애니메이션의 경우, 전체가 인위적 조작이기 때문에 특별히 소도구의 구분이 개념상 애매한 것은 사실이지만 적어도 애니메이션에 있어, 소도구의 연출적 기능이라는 측면에서 본다면, 의인화된 캐릭터나, 아니나의 선상에서 그 개념을 나눠야 한다. 의인화된 동물이나 식물, 물체, 여러 생명체나 자연의 일부 등은 캐릭터로

봐야하고, 의인화가 아닌 물체의 성격을 띤 소도구나, 동물, 자연물 등은 소도구로 봐야 옳다. 여기서 말 하는 물체의 성격이란, 도구로써의 물체나 캐릭터의 보조 역할자로서의 동물, 식물, 그 밖의 여러 생명체, 자연의 일부분을 가리킨다. 예컨대 ‘톰과 제리’의 생쥐와 고양이는 캐릭터로 봐야 하고, ‘반딧불 묘지’의 반딧불은 소도구로 봐야한다. ‘포켓 몬스터’의 몬스터 볼은 소도구이며, ‘스폰지 밥’의 스폰지는 의인화 된 것으로서 캐릭터로 봐야한다. 그런가 하면 미야자키 감독의 2002년도 작품, ‘센과 치이로의 행방불명’의 후반부에서 쌍둥이 마녀의 집 앞으로 마중 나온 등(燈)은 살아서 동작 할 때는 캐릭터이고, 문 앞의 등으로 존재할 때는 소도구인 것이다.

어찌든 소도구는 ‘알라딘’의 양탄자처럼 조연급의 비중 있는 역할을 하는 경우도 있고, 그저 벽에 걸린 액자처럼 말없이 화면 구성의 일원으로 그 임무를 다 하기도 하며, 상징이나 암시, 심리묘사나 감정표현 등 여러 가지서레이드적 기능을 하고 있는 것이다. 2005년에 개봉한 애니메이션 ‘왕후 심청’에서는 심청이가 아버지 심 봉사의 눈을 뜨게 하기위해 공양미 삼백 석에 팔려가게 되는데, 떠나기 마지막 날 밤, 심 봉사의 방에서 석별의 대화를 나누는 장면이 있다. 이 때 극적인 연출을 위해 소도구인 호롱불을 이용하고 있다. 호롱불의 움직임으로 인해 발생하는 심 봉사의 그림자가 벽면에서 왜곡된 형태로 흐느끼게 되는데⁴⁾, 바로 심 봉사의

4) 인간의 심리는 왜곡된 것을 즐겨하고, 진짜인 것처럼 느끼는 성향이 있다. 이는 나이가 어릴수록 강하게 반응하고 나이가 들수록 감소한다. 아이들이 만화영화에 심취되는 것도 이러한 왜곡의 심리학적 요인 때문이다.

왜곡된 이미지는 애니메이션 연출의 한 특징으로, 그림자의 형태가 실사에서는 알아낼 수 없는 애니메이션만의 인위

감정과 심리적 상황을 묘사한, 일종의 소도구를 이용한 애니메이션 적 charade로서의 기능을 하고 있는 것이다.

애니메이션 연출자는 애니메이션 작가다. 연출자의 '선택과 책임'은 단순한 기능이 아니며, 노력과 인내와 경험과 고도의 창의적 발상에서 얻어지는 것이기 때문이다. 따라서 연출자는 시나리오든, 캐릭터든, 사운드든, 배경이든, 촬영이든, 소도구든, 편집이든, 움직임이든, 타이밍이든, 작품에 걸친 모든 면들을 통제하고, 선택하고, 조화를 이루어 내어, 비로소 하나의 일관된 완제품을 만들어 내야 하는 것이다. 이처럼 연출이란 작품을 해석하여 영상언어를 선택하고 그에 대한 책임을 지는 예술성의 생산자라고 말할 수 있을 것이다. 바로 이러한 연출적 의미에서 더욱 서레이드의 중요성이 인식되어 지고 있으며, 특히 애니메이션에서의 감초적인 소도구를 이용한 서레이드는 애니메이션에 있어 중요한 시각적, 청각적 표현방식인 것이다.

따라서 본론에서는 애니메이션 상에서, 소도구가 어떻게 시각적 청각적 서레이드 기능을 하는 것이며, 그러한 서레이드 기능들이 실제 작품에 어떠한 영향을 끼치고 있는지를 고찰해 보려한다.

적인 조작에서만 가능한 이미지라는 점이다. 역설적으로 말하면, 요즘의 실사 영화에서 특수 영상을 만들어 내기위해 애니메이션을 활용하고 있는 점을 상기할 필요가 있다. 즉, 있는 그대로의 움직임이나 형태만론 극적인 영상을 만들어 낼 수 없기 때문에, 극적인 영상을 만들어 내기 위해선 애니메이션에 의한 인위적인 조작, 즉 과장이나 강약이 필요한 것이다. 애니메이션 영상은 인위적인 창조적 조작에 의해서 만들기 때문에, 사실보다 더 사실적인 극적 이미지를 창출한다는 특징을 갖고 있다. 이것이 바로 애니메이션 연출의 특징 중 하나인 것이다.

III. 소도구의 서레이드 기능

그리피스가 영화의 세계에선 생명이 없는 물체들도 연기를 한다는 사실을 밝혀낸 이후, 소도구는 서레이드 기법에서 빼놓을 수 없는 중요한 표현수단이 되어 왔다. 소도구는 건물이나 배경 등 고정된 세트 부분을 제외하고 작품에서 이동 가능한 모든 물건을 총칭하는 용어로 의상이나 동물들도 포함된다.¹⁾ 또한 영화나 애니메이션은 연극과 달리 아주 작은 소품까지도 보여 줄 수 있기 때문에 소도구를 통한 서레이드가 가능하였고, 오늘날에 와서는 소도구가 인물묘사, 성격창출, 심리묘사, 감정표현, 시간경과, 암시, 강조, 상징, 움직임, 상품성 창출 등 표현의 전부가 되었다고 까지 이야기할 정도로 그 연출 적 기능은 실로 엄청나다고 할 수 있다.

영화나 애니메이션과 같은 영상예술²⁾은 회화나 조각, 소설, 연극 같은 타 예술과 달리 독특한 표현형식을 지닌 매체라는 점에서 그 차이점이 있다. 또한 영화나 애니메이션이 지닌 대중성과 표현형식은 'story telling'을 매개로 한다는 점에선 문학과 비슷하고, 극적 구조에 의해 완성된다는 점에선 연극과도 관련성이 있다. 영상매체나 공연 매체의 표현형식은 모두가 줄거리와 의미를 극대화하면서 사건을 보여준다. 따라서 영상예술은 소설과 달리 언어로써는 표현하기가 힘들기 때문에, 시각적이

1) 최상식, 앞의 책, p.91.

2) 영화와 애니메이션은 영상적 특성이 다르지만, 애니메이션도 표현형식 면에서는 영화에 포함됨으로 이하 영화, 혹은 영상예술이란 용어에는 애니메이션이 포함됨을 밝힌다.

고 비언어적 요소에 의존할 수밖에 없다. 대본 역시 읽는 것으로는 결코 영화적 경험에 접근할 수 없는 '감성'을 요구하기 때문에 대본을 읽는다는 것은 별의미가 없다. 특별한 경우가 아니라면, 시나리오란 실제로 읽기 위해서가 아니라 오히려 기억하기 위해 존재한다.³⁾ 결국 영화에서 말하는 극적이란, 광의(廣義)의 의미로 볼 때 언어적 시나리오가 아니라, 등장인물과 씬(scene)을 중심으로 전개되는 영상적 이야기를 의미하는 것이다. 그리고 오늘날에 있어 영상적이란 말의 의미는, 시각적, 청각적 요소를 함께 포함하고 있는 것이다.

1. 시각적 요소

서론에서도 언급했다시피, 소도구의 시각적 요소에는 상징과 암시뿐만 아니라 아이러니, 서스펜스, 미장센, 몽타주, 액션연출, 카메라 워크, 화면구성, 상품성 창출, 심리묘사와 감정표현 등, 그 범위가 대단히 넓다고 하겠다. 따라서 본 논문에서는 그 중 서레이드로서 기능하는 대표적 요소인 상징과 암시, 심리묘사와 감정표현, 그리고 카메라 워크에 한하여 고찰해 보고자 한다.

1) 상징

거의 대부분의 경우, 상징은 다른 어떤 것을 대신하거나, 또는 그것을 받아들이고 있는 우리들의 마음을 일깨워, 다른 어떤 것인가와 관련 짓도록 하는 것을 의미한다. 때문에 상징이란 강력한 배터리(battery)와 같은 작용을 하는 특별한 의사소통의

장치로써, 의미의 창고와 같은 역할은 담당한다. 일단 상징이 어떤 개념이나, 사고방식, 감정 등의 연상작용(聯想作用)을 하게 되면, 그것을 의미의 창고에 저장하게 되는 것이다⁴⁾. 때문에 작가의 의도를 전달하기 위해 상징적인 사물을 사용하는 경우가 많다. 그럴 경우 소도구는 그 자체로 가지고 있는 실용적인 단순한 기능을 상실하고 다양한 의미를 함축하는 집합체가 된다. 그러나 그 의미를 직접적으로 전달하는 것이 아니기 때문에, 관객 입장에서는 의미 해석의 노력이 필요하다⁵⁾. 예컨대 이미 고정화 된 의미를 지닌 소도구, 가령 태극기는 한국을 상징하고, 왕관은 왕을 상징하며, 까마귀는 죽음을 상징하는 등의 보편적 상징은 극적 요소는 될 수 있지만, 그 자체로서는 서레이드의 기능은 하지 못하며 반드시 2차적인 조작이 가해졌을 때 비로소 서레이드 기능이 가능하게 되는 것이다. 예를 들면 「사이코」에서 액사죽의 새나 박재된 새들은 사이코인 노먼의 희생자들을 상징하는⁶⁾ 1차적 의미의 상징이고, 「E.T」나 「레옹」에서의 화분은 이티와 레옹의 분신과도 같은 상징적 소도구다. 그래서 엘리엇은 화분의 꽃이 다시 활짝 피어나는 것을 보고 이티가 살아 있음을 알게 되고, 마틸다는 레옹이 죽기 직전에 몸을 던져가며 빼돌린 화분을 들고 가 학교 앞마당에 심는다. 구로자와 아키라의 「生きる」에서 시한부 암에 걸린 주인공 와다나베가 방황하다가 모자를 하나 새로 구입하게 되는데, 그것은 와다나베가 죽음을 앞두고 새롭게 남은 생을 살고자하는 의욕을 갖고 있

4) Joseph M. Boggs. *ibid.* p. 32~33.

5) 김정용. *앞의 책.* p.54.

6) 이정국. 시나리오 창작기법. 도서출판 지인. 1999. p. 381.

3) Joseph M. Boggs. *The art of watching films.* The Benjamin/ Cummings Publishing Company.1978. p.19

음을 상징한다. 그래서 그가 죽고 난 후에 남겨진 그 새 모자를 보고 유족들은 의아해 하지만, 관객들은 그 새 모자가 의미하는 바를 알고 감동받게 되는데,⁷⁾ 이럴 경우의 상징이 2차적으로 가해진 조작에 의한 소도구의 서레이드 기능으로서의 상징인 것이다.

그런가 하면 상징성에서 암시로 변하는 경우도 있다. 가령 왕관은 왕의 위치와 위엄을 상징하는 1차적인 극적 요소로서의 도구인데, 내란으로 반란군의 검에 찢리는 구체적 묘사 대신 왕관이 바닥에 떨어지며 튀는 것으로 대신함으로써, 왕의 죽음을 상징하며 새로운 왕권의 탄생을 암시하며 극적 서레이드로서 기능하게 되는 것이다.

‘별의 목소리’⁸⁾에서는 핸드폰이라는 지극히 실용적 소도구가 우주와 지구 사이에서 시공을 초월한 사랑의 메신저(messenger)로서, ‘소나기’에서의 조약돌은 소녀에 대한 소년의 사랑의 증표로서 상징되며 여러 가지 서레이드적 기능을 하게 된다. 그 밖에도 단편 애니메이션에서는 짧은 시간에 함축된 의미를 표현하다 보니 강한 상징성을 필요로 하는데, 러시아의 유명한 인형 애니메이션 감독인 로만 카차노프(Roman Katchanov)의 ‘편지 Pepsimo 1970’의 예를 살펴보자. 이 작품은 선원이 아빠인 어느 가정의 이야기다. 소년과 그의 모친은 아빠의 편지를 기다린다. 편지가 오지 않자 소년은 불길한 생각까지 한다. 소년은 배란다에 나와 자신

이 하늘을 나는 환상 속에 빠진다. 이때 편지가 온다.⁹⁾ 여기서 편지는 아빠에 대한 그리움, 혹은 기다림을 상징한다고 볼 수 있다.

그런데 소도구의 상징성에서 무시할 수 없는 것이 또한 색채의 상징성이다. 개별 색채에 대한 해석은 시대와 문화권에 따라, 또는 색채를 연구하는 이론가들마다 다를 수 있지만, 적어도 색채가 특정한 감정 내지 분위기를 나타내고, 어떤 의미를 상징한다는 데는 의견이 일치한다.¹⁰⁾ 색채를 정확히 해석해 내기는 어렵지만, 색에 대한 해석은 소도구의 상징적 의미뿐만 아니라 드라마 전체를 상징하는 시각적 서레이드로서 중요한 도구가 될 수 있다는 것을 상기하며 연출에 임해야 할 것이다. <빨간 풍선>, <하얀 마음 백구>, <검정 고무신>, <백사전(白蛇傳)>, <백조의 호수>, <붉은 매>, <백설공주와 붉은장미>, <검은 푸딩> 등에서 보듯 소도구의 색이 상징하는 의미는 작품의 제목으로까지 자리 잡으며 소도구의 상징성은 물론, 작품 전체를 암시하는 시각적 서레이드인 것이다.

2) 암시 suggestion

극의 긴장은 앞으로 전개될 줄거리가 어느 정도 윤곽을 드러낼 때에야 비로소 가능하다. 그러기 위해서는 미래를 조금이나마 선취하는 기법이 필요한데, 이것이 바로 암시의 기법이다. 드라마 내의 암시는 점술과 예언을 통한 암시, 꿈을 통한 암시, 등장인물의 내면을 통한 암시, 자연현상을 통한 암시, 소도구를 통한 암시 등 다양한 기법으로 실현

7) 이경국. 앞의 책. p.381~382.

8) 원제 ‘ほしのこえ’ C.G 애니메이션 작가인 신카이 마코토가 제작, 각본, 미술, 감독, 음악이외의 모든 작업을 혼자서 해낸 일인 작품으로 개인 제작의 가능성을 보여준 점이 높이 평가됨. 판타스틱 리브스토리로 초원거리 연애와 휴대폰 메시지를 모티브로 한 시적인 영상이 돋보이는 작품. 2002년 작. 일본.

9) 황선길. 애니메이션 영화사. 도서출판 백영사. 1990. p. 213~214.

10) 김재웅, 애니메이션 실용 색채학. 서울애니메이션센터. 2002. p.76.

하고 있다. 드라마 이론가인 퀴츠 P. Putz의 경우는 특히 사물이 갖는 미래 암시적인 기능에 주목하면서 소도구의 역할에 중요한 의미를 부여하고 있다.¹¹⁾ 그렇다면 디즈니 애니메이션 ‘Snow White and the seven dwarfs’¹²⁾에서의 ‘사과’에 연관된 암시가 어떤 극적 상황을 몰고 오는지를 살펴보자. 마녀로 변신한 왕비가 마법을 건 사과를 만들어 낼 때, 관객은 구체적으로 어떠한 사건이 벌어지리라는 것은 모르지만, 앞으로 백설 공주에게 뭔가 불길한 사건이 벌어지리라는 것을 암시 받고 긴장하게 된다. 바로 이러한 암시를 바탕으로 아이러니와 서스펜스가 성립된다. 공주를 죽이기 위해 마녀로 변한 왕비가 공주를 찾아 와서 독이 든 사과를 먹이려 하는데, 순간 주위의 새들이 할머니의 머리와 몸을 쪼아 사과를 떨어뜨린다. 이때, 공주는 새들을 향해 소리친다. “불쌍한 할머니를 그렇게 깜짝 놀라게 해선 안돼요!” 라고. 이때 관객은 ‘아이고 답답해. 이 할머니가 너를 죽이러 온 왕비야. 그 사과를 먹어선 안돼!’ 라며 주먹을 꼭 쥐는 것이다. 그런데 그 것도 모르는 공주는 할머니에게 사과가 탐스럽다고 말하며 한 입 베어무려 한다. 이 사과는 자기를 죽이려 만든 독이 든 사과인데 탐스럽다니! 이처럼 소도구에 의한 암시는 암시로 그치지 않고, 극적 아이러니와 서스펜스를 동반하게 된

다. 그 이유는 관객은 이미 독이 든 사과라는 것을 알고 있는데, 백설 공주는 그 사실을 모르기 때문이다. 그리고 나중에 공주가 그 사과를 한 입 베어 무는데, 공주는 보여주지 않고 사과가 바닥에 떨어져 튀는 것을 보여 줌으로써, 공주가 쓰러졌음을, 죽을지도 모름을 암시하고 있다. 이 밖에도 병실의 꽃병에 꽃이 시들해 진다는 것은 환자의 건강 상태가 좋지 않음을 암시한다고 볼 수 있고, 문 앞에 신문이 계속 쌓여 간다는 것은 시간이 경과됨을 암시하면서, 집안에 사람이 없거나 신변에 무슨 커다란 문제가 있음을 암시하는 것이기도 하다. 또한 탁자 위에 부부의 사진이 닳긴 액자가 바닥에 떨어져 유리에 금이 간다면, 이것은 앞으로 다가올 부부 사이의 파경을 암시한다고 볼 수도 있다. 결국 소도구는 시간을 암시하고, 신체적 혹은 심리적 상태를 암시하며, 앞으로 다가올 극적 상황을 암시하는 서레이드로서의 역할을 하고 있는 것이다.

그런가 하면 성격변화를 암시하는 데에도 소도구는 서레이드적 기능을 하고 있다. 월트 디즈니의 <미녀와 야수>를 예로 들면, 새에게 모이를 주고 있는 야수, 손바닥에 모이를 올려놓고 새를 유인해 보지만 좀처럼 새들이 모이지 않는다. 벨(미녀)이 다가와 새들의 마음을 얻는 방법을 가르쳐 준다. 벨이 뿌려놓은 모이의 줄을 따라 야수의 손바닥 위까지 올라앉은 새 한 마리. 귀엽다는 듯 새를 바라보며 미소 짓는 야수. 광폭하던 야수의 심성이 어느덧 부드럽고 착한 심성으로 변화되었음을 알려주는 서레이드다.¹³⁾

11) 김정용. 앞의 책. p.52.

12) 월트디즈니사가 1937년에 완성한 83분짜리 첫 장편 애니메이션으로 최초의 상업적 성공을 거둬, 장편으로서의 극적 요소를 고루 갖추었으며 지금의 디즈니 고유의 버라이어티한 재미와 틀을 만들었다. 춤과 노래를 곁들인 뮤지컬적 요소와 상징과 암시, 아이러니와 서스펜스 등의 극적 요소들은 물론, 대형 스크린에 걸 맞는 화면 구성, 몽타주 적 요소를 고루 갖춘 명실상부한 디즈니의 첫 장편으로 기록된다. 특히 multiplan이란 촬영기법으로 포커스를 통한 원근의 묘사는 그 당시로서는 압권이라 말할 수 있다.

13) 최상식. 앞의 책. p. 81.

3) 심리묘사와 감정표현

일반적으로 연출자는 항상 작품 전체의 주제와 기획적 컨셉 (concept)을 유지하면서 나름의 연출 스타일을 구축하기 위해, 숲 속과 숲 밖을 쉴 새 없이 오가며 수평감각을 유지하려 한다. 때로는 숲 속 깊이깊이 숨어 있는 곤충이 어떤 것인지를 찾기 위해, 때로는 구름에서 내려다 본 숲 전체의 형상이 어떻게 생겼는지를 보기 위해. 쉽게 말하면 연출자는 작품 전체를 감지하면서 디테일을 표현해야 하는 것이다. 아무리 한 장면이 멋있고 공(功)을 들었던들, 그 것이 작품 전체의 주제나 기획적 컨셉에서 벗어난다면 아무 의미가 없는 것이다. 때문에 그 것이 시나리오건, 연기건, 촬영이건, 음악이건, 특수효과건, 어떤 대상이 되었던 간에 전체적인 작품 의도와 연계하여 디테일에 각별히 신경 써야 한다. 그런데 그 것이 특히 캐릭터에 관한 한, 다시 말해 연기자의 심리묘사나 감정표현의 디테일 일 경우 더욱 그러하다. 왜냐하면 드라마에선 캐릭터가 그 작품을 이끌어 가는 얼굴이요, 중심축이기 때문이다. 그래서 연기자의 감정표현이나 심리묘사는 너무 오버해도 문제고, 미흡해도 문제다. 그런데 애니메이션에선 표현의 특성상, 실사처럼 연기자의 제스처나 표정으로 심리묘사를 한다거나 감정표현을 하는 데는 한계가 있다. 물론 내용상 어떤 면에서는 과장된 제스처나 표정이 오히려 어울릴 때가 있지만, 일반적인 개념으로 볼 때 실사와 같은 자연스러움 속에서의 디테일한 감정표현이나 심리묘사는 어렵다고 보는 것이다. 그렇다고 대사로 다 해결하려 한다면 너무 설명적이라 극적 흥미가 반감될 것이다. 때문에 애니메이션

에서 주로 사용하는 것으로는 인서트 풍경이나 내레이션, 음향, 음악, 소도구 등이 있는데, 이 중 특히 소도구에 의한 서레이드(charade) 기법을 많이 사용한다. 캐릭터의 행동이나 표정, 제스처, 대사에 의한 직접적인 묘사 보다는 소도구를 활용한 간접적 표현을 통해, 관객과의 흥미 있는 영상 게임을 하는 것이다. 그렇다고 실사영화가 소도구에 의한 서레이드를 간과(看過) 하고 있다는 것은 결코 아니다. 하지만 적어도 연기자의 감정표현이나 심리묘사에 있어서 실사는 우선 연기적 표현을 기본 베이스로 끌고 가는 것에 비해, 애니메이션은 그 생리적인 특성상 소도구에 의한 간접표현에 그 의존도를 높여야 할 필요가 있다고 보는 것이다.

다소 그 예가 저급해 보일 수도 있겠으나, 감정표현이나 심리묘사에서 흔히 깡통이나 담배, 전화기, 컵이나 찻잔 등을 이용하는 경우가 많다. 화나났을 때 깡통을 발로 찬다든지, 어떤 문제 해결을 위해 고민 중일 때 담배연기로 화면을 자욱하게 한다든지. 전화 대화 중 심리적으로 갈등하거나 불안한 상태일 때 전화기의 줄을 만지작거리다든지, 또는 커피나 음료를 마시던 중 충격적인 얘기를 들었을 때 그 것을 바닥에 떨어뜨려 깨지거나 흐르게 하기도 한다. 그 외에도 소도구를 이용한 수많은 표현들이 있는데, 특히 애니메이션적인 표현 방법으로써 겁이 난다거나 공포를 느낄 때 캐릭터 자체가 돌이 된다든지, 황당한 반응으로써 얼음이 되기도 하고, 창피해서 조그만 생쥐로 변해 쥐구멍 속으로 들어간다든지 하는 식의 직유법들이 그것이다.

월트디즈니의 '미녀와 야수'에서는 미녀가 야수의 방으로 들어가는 복도에서 깨진 거울의 여러

조각에서 비취진 자신의 모습을 보는 장면이 있는데, 이는 현재 미녀의 불안 심리를 간접 표현한 서레이드라고 보겠다. 안노 히데야키 감독의 2001년작 '그 남자 그 여자의 사정'에 보면 사춘기 소년 소녀들의 연애 감정에 대한 심리묘사나 감정표현 중 재미난 것들이 많이 나온다. 처음에는 싱크대에 그릇이며 수저 컵들이 너저분하게 있는 것을 보여 줌으로써 주인공의 혼란스런 심리상태를 간접표현해주고, 나중 어느 시점에서 그 것들이 깨끗이 정리됨을 보여 줌으로써 심리적 안정을 표현해 주고 있다. 또한 현관의 신발들을 이용해 심리묘사를 하기도 했다. 그런가 하면 vol.2. 6막에서는 아리마를 못 만나서 그리워하는 미야자와가 팩으로 된 조그만 오렌지 음료를 보는데 '유통기한 1개월'이라고 쓰여 있다. 미야자와는 '세상은 한 여름을 못 넘기는 것들 뿐, (잠시) 만남이 있으면 반드시 이별이 있구나!'라고 독백하는 장면이 나온다. 우리는 여기서 '유통기한 1개월짜리 음료 팩'은 아리마와의 관계에 있어 유통기간이 지나 듯, 지금은 헤어져 있음을 암시하면서 결국 그녀의 그에 대한 그리운 감정을 표현하기 위해 활용한 연출적 소도구임을 알 수 있는 것이다. 그런가 하면 좀 더 고차원적인 연출 솜씨를 보여주는 신카이 마코토 감독의 '별의 목소리'의 첫 장면에서, 주인공 나가미네가 전철 한구석에 서서 핸드폰을 두드리는데, 핸드폰에선 '서비스지역 밖'이라는 문자가 뜬다. 그리고 잠시 후 그녀는 '나는 외롭다'라고 독백한다. 결국 서비스 지역 밖이라는 의미는 세상과 단절된 그녀 자신의 마음 상태를 표현한 것이다. 또한 핸드폰에서 들리는 버튼 음은 결코 연결성 없는 단절된 리듬으로 우리 마음을 두드리고 있다. 이런 식으로

핸드폰이라는 소도구를 활용해 문자와 소리를 창출해 냄으로써 좀더 차원 높은 감정표현을 해내고 있는 것이다. 이 것이 바로 소도구의 연출적 기능인 것이다.

미야자키 감독의 1988년작 '이웃의 토토로'에서는 나비를 활용해서 메이라는 어린이의 동심을 표현한 근래에 보기 드문 명장면이 나온다. 반투명의 흰 생명체가 정원 앞 풀숲을 지나 집 모퉁이에서 사라지는 것을 본 메이는 그 것이 나타나기를 기다리며 지켜 앉아 있는데, 바로 이때 흰나비가 나풀나풀 거리며 날아왔다 사라지면, 그 뒤로 흰색의 생명체가 또 다른 한 마리를 데리고 나타나 도망친다. 이를 뒤 쫓던 메이는 결국 나무뿌리의 빈 구멍으로 떨어져 토토로를 처음 만나게 되는데, 이때도 흰나비가 등장함을 볼 수 있고, 또 메이가 토토로의 배 위에서 잠이 들 때도 흰나비가 춤추듯 나풀거리는 모습을 볼 수 있다. 여기서 흰나비의 나풀거림이 의미하는 것은 메이라는 어린 꼬마가 전원생활에서 느끼는 감성, 호기심, 꿈 등이 혼재된 상징적 의미의 동심을 표현하며 동시에 흰 생명체와 동일시시킴으로써, 흰 생명체는 물론 후에 등장하는 토토로나 고양이 버스 등이 일종의 동심의 세계에서 만날 수 있는 가상의 생명체임을 암시하고 있다. 따라서 나비라는 소도구를 이용해 메이라는 어린 꼬마의 감정과 심리를 표현하고 있는 것이다. 미야자키의 연출력이 돋보이는 명장면이라 할 수 있다.

애니메이션 '소나기¹⁴⁾'에서는 무를 이용해 소년의 감정과 심리를 잘 표현해 내고 있다. 원두막에

14) 황순원의 동명소설<소나기>를 애니메이션화함. 30분. 백승균 감독, 콘티, 기획. 1994년 제영프로덕션에서 제작함.

앉아 자신이 서리 해 온 무를 한입 베어 문 소년, 맛있게 먹는다. 맛있게 먹는 소년을 따라 생전 처음으로 무맛을 본 소녀, 처음엔 별로 맛을 느끼지 못하다 이내 퇴 하고 먹던 무를 뱉고 만다. 한참 맛있게 먹던 소년은 난감한 표정으로 소녀를 바라 보며 어찌 해야 할지 모르다, 자신도 소녀처럼 퇴 하고 뱉으며 무를 멀리 내동댕이친다. 연출자는 무를 통해 소녀를 좋아하는 감정과 소녀가 맛없다는 무를 맛있어 하는데 대해 혹시 자기를 촌스럽다고 하지 않을까 하는 불안 심리를 표현하고 있는 것이다.

4) 카메라 워크 camera work

영화란 카메라 앞에 무엇을 위치시키느냐에 달려 있다. 이는 곧, 영화상에선 우리가 생각하는 것이 아니라, 우리가 생각되어지는 것으로, 시인은 이것을 '사물(事物)의 취득'이라고 말한다. 인간이 사물을 취득하는 것이 아니라, 사물이 인간을 포착하는 것이다.¹⁵⁾ 역설적으로 말하자면 연출자는 카메라 앞에 벌어지는, 혹은 벌어질 모든 사물을 계산해야 하는 것이고, 스크린을 통해 감상하는 우리들은 그 연출된 사물들에게 포착되어진 것이다. 이는 다시 말해서 카메라는 의도되고 연출되어진 사물을 담을 때 비로소 제 책임을 다하는 것이며, 연출자는 카메라에 담겨질 움직임과 배경, 소도구의 배치, 조명 등, 제반요소를 설계해야 할 책임이 있는 것이다. 더욱이 실사영화와는 달리 콘티¹⁶⁾에 의

해 모든 작업이 이루어지는 애니메이션의 경우, 카메라 워크는 100% 연출자의 의도에 의해 이루어진다. 때문에 애니메이션 연출자가 실사의 연출자처럼, 여러 각도로 촬영하고 난 다음에 편집한다는 개념은 애당초부터 있을 수 없고, 또한 촬영감독에게 맡길 수도 없는 것이다. 이미 콘티작업 시 스크린에 비춰지는 한 컷, 한 컷에 대한 연결이 이루어져야 하며, 애니메이션 제반 요소를 동시에 통일시키고, 조화시켜야 하는 것이다. 그러다 보니 소도구도 직, 간접으로 카메라 워크에 물리적 모티브로 기능하기도 하고, 서레이드적 의미로 다가가기도 한다. 그 예로, 미야자키의 애니메이션 '이웃의 토도로'에서, 메이가 집 앞 뜰에서 혼자 놀다 바닥에 떨어져 있는 도토리 한 개를 발견하는 장면이 있는데, 이 때 카메라는 도토리에 시선 주는 메이를 보여 주고, 그 다음 도토리 쪽으로 T.U(track up)한다. 이는 언뜻 보면 단순한 물리적 카메라 워크로 볼지 모르나, 작품 전체의 흐름으로 볼 때 내적으로 의미심장한 측면이 있다. 메이네 가족이 처음 이사 왔을 때, 메이와 언니는 방바닥과 다락방으로 오르는 계단에서 도토리를 본적이 있다. 그때 메이에게는 그 도토리가 신선한 충격이었을지 모른다. 새로운 환경, 즉, 자연에 대한 무한한 동경심, 그러나 한편으로는 이 시골집이 도깨비 집 같은 무서움도 있었을 것이다. 특히 '마쿠로 루로스케'라는 가상의 도깨비를 도토리가 떨어진 바로 그 다락방

15) 안병섭. 현대를 거격(狙擊)하는 아나키스트의 모험. 영상예술 4집. 1983. p.110.

16) 콘티(continuity)는 스토리보드(storyboard)라고도 하는데, 애니메이션은 작업 과정상 여러 부분의 아티스트들이 각기 다른 공간에서 동시에 작업해야하기 때문에, 같은 장소에서 여러 스탭들이 함께 일하는 실사와는 달리 그림콘티가 중요

하며 정확해야 한다. 캐릭터의 움직임과 타이밍에서부터 대사와 사운드, 배경, 소도구의 배치, 카메라 워크, 편집에 이르기까지 모든 것이 결정되어야 한다. 극단적인 예로 한 작품이 완성된 후에 컷과 컷의 연결이 부자연스럽다고 물리적 편집을 가한다면, 이는 연출자의 역량의 부족하다고까지 말할 수 있을 정도로 애니메이션에 있어 그림콘티는 한 작품의 완성도를 좌우하는 연출자의 설계도다.

에서 보았기 때문에, 도토리과 마쿠로 구로스케와의 연관성이 무의식중에 남아 있었을 것이다. 그런데 그 도토리가 지금 폭발위에 떨어져 있는 것이다. 그러나 지금 메이에게는 이 도토리가 동심의 세계로 떠나려는 심리상태를 자극하며, 다음에 등장할 가상의 생명체인 토토로의 등장을 암시하는, 혹은 당위성을 부여하는 감독의 계산이 깔려 있는 것이다. 따라서 카메라 워크 역시 메이의 시점으로 도토리에게 T.U하는 것은 단순히 소도구 도토리가 아닌 이야기 구조상 의미 있는 시각적 매개체로서의 중요성을 강조하고 있는 것이다. 이것 또한 소도구를 매개로한 카메라 관점의 서레이드인 것이다. 한 가지 더 재미난 것은 메이가 도토리를 발견할 때, 깨진 바가지로 들여다본다는 것인데, 이는 미야자키의 의식적인 연출로, 말하자면 메이에게만 볼 수 있는, 즉 동심으로만 가능한 것임을 한정지어 주고 있는 것이다. 이것도 일종의 다음에 등장할 가상의 생명체에 대한 당위성을 부여하기 위한 도구로 사용한 것이다. 이처럼 소도구의 내면적 에너지의 발생은 작품의 전체적 연관성에 기인(基因)하며 의미전달의 도구로 활용되며, 카메라 워크 또한 결국 작가의 눈이 되어 서레이드로써 기능하게 되는 것이다.

2. 청각적 요소

19세기 초, 사진의 발명은 테크놀로지 이전의 시대와 현대에 중요한 경계선을 그었다. 그 이전에도 후에도 우리들을 자연의 모방으로 이끌어 내는 근원적인 예술적 충동은 본질적으로 동일하다고 해도, 20세기에 들어와 소리와 영상을 기록하고 재

생하는 기술의 증진으로, 우리들은 매우 흥미롭고 새로운 선택의 자유를 손에 넣게 되었다. 우리들은 말하자면 자신들의 육체적 능력에 한정되어 있었다. 이전의 음악가는 악기를 불거나, 현을 켜거나, 자신의 목소리로 음을 창조하였다. 현실의 광경을 묘사할 수 있는 화가는, 이를 지각하는데 오로지 자신의 눈에 의존해야만 했다. 시인이나 소설가는 육체적 기량에 그만큼 구속되지는 않았지만, 그래도 역시 자신의 관찰 능력에 따라 사건이나 인물을 서술한다는 한계가 있었다. 그러나 지금은 소리와 영상의 테크놀로지로 인해, 예술가의 재능이나 개성의 개재(介在) 없이도 직접 소리와 영상과 사건을 기록하거나 창조하여, 대중들에게 전달하는 기회를 우리들에게 제공하고 있다. 커뮤니케이션의 새로운 수단이 출현한 것이다.¹⁷⁾

오늘날의 영상예술은 테크놀로지 적 측면으로 볼 때, 極寫實主義(hyper realism)적 성향을 띠며, 영상과 소리에 있어 사실보다 더 진짜 같은 묘사로 관객을 끌어 들이고 있다. 텔레비전 또한 대형화에, 영화 같은 HD 고화질에, 돌비서라운드를 통해 듣는 생생한 현장감으로, 이제 안방에서도 영화와 같은 스케일로 시청자를 잡아두고 있는 것이 사실이다. 더욱이 영상예술에 있어 소리는 귀를 즐겁게 해주는 역할 이외도, 창작의 도구로써 서레이드로 기능하는 빼놓을 수 없는 중요한 연출적 요소임에 틀림없는 것이다. 그럼에도 흔히 우리는 미장센이나 서레이드를 논할 때, 미장센은 '카메라에 찍힐 수 있도록 그림을 짜고, 움직임 을 만드는 감독의 총괄적 개념'¹⁸⁾이라 하였고, 서레이드는 '배

17) James Monaco.著, 岩本憲兒, 内山一樹 外 譯. 映畫の 教科書. 1フィルムアート社. 1985. p.60.

우의 표정, 동작, 행위 등 신체언어를 통한 의미 표현에 중점을 두되, 한결음 더 나아가 대사이외의 모든 비언어적 수단을 동원하여 나타내는 상징적, 은유적, 의미 표현을 총칭하는 개념¹⁹⁾이라고 기술하고 있다. 물론 여기에 이견(異見)이 있을 수 없다. 다만 사운드에 대한 명확한 언급이 없는 것은 매우 안타까운 일이다. 이는 대부분의 서적에서도 동일하다. 오늘날에 있어 생각하건데, 무성영화 시대의 이야기는 과학의 급성장하는 속도로 볼 때, 까마득한 옛날이야기이며, 그 당시의 미장센이니, 몽타주니, 특히 소리가 없던 시절의 표현 방식으로 주요했던 셔레이드를 놓고, 오늘날에 와서도 사운드의 언급이 없다는 것은 재고하여야 마땅하다 본다.

애니메이션은 특히 소리의 창조가 중요하다. 위에서도 언급하였듯, 실지 존재하는 인물이나 자연 혹은 물체가 스스로 소리를 낼 수도 없고, 영상에 있어서도 인위적 조작에 의해서만 가능한 바, 소리나 영상 모두 다 왜곡된 묘사가 필요하다. 일례로 우리나라 몇몇 장편의 경우, 애니메이션의 디빙에 있어 성우가 아닌 유명 영화배우나 텔레비전 연기자가 목소리 연기를 할 경우에 자칫 흥미가 반감되는 경우를 종종 볼 수 있다. 이는 애니메이션 영상에 대한 이해가 부족하여 오는 것으로, 일반 영화나 텔레비전 드라마의 경우는 실지 배우가 연기하면서 목소리 연기도 이루어지기 때문에 자연스럽게 들 수 있지만, 애니메이션은 움직임이나 제스처, 표정 등이 인위적인 조작으로 이루어지기 때문에, 캐릭터의 연기가 왜곡되고 과장하여 표출했을 때

만 제대로 전달이 가능하며, 목소리 연기 또한 과장과 왜곡이 자연스럽게 느껴지는 것이다. 어찌든 소리에 있어 대사나 내레이션, 음악을 제외한 음향 효과는 아이들의 주위 집중력을 창조하며 흥미유발은 물론, 셔레이드로써의 역할에도 충분한 가치가 있는 것이다. 특히나 소도구로 인해 창출해 낼 수 있는 소리와 그 연출적 의미성은 엄청나다 하겠다. 가령 호각소리는 규율이나 통제를, 절에서 들리는 목탁소리는 마음을 정화시키고, 목동의 피리소리는 평화로움을, 벌이나 모기 소리는 마음을 긴장시키는 등, 그 해석은 극적인 상황에 따라 좀 차이가 있을 순 있지만 연출적 기능을 하는 것만은 틀림없는 사실이다. 그 외에도 음향효과와 셔레이드적 가치를 지닌 소도구로는 시계의 초침소리이나 종소리, 전화벨 소리, 주전자의 물 끓는 소리나 끓었을 때의 뻘- 소리, 컴퓨터 자판 두들기는 소리, 호찌키스 찍는 소리, 껌 씹는 소리 등 등, 무궁무진하며, 문제는 이런 소도구로 인한 소리창출을 어떤 극적인 상황에서 적절히 사용하느냐 하는 연출자의 능력에 달려 있다고 보겠다. 「Once upon a time in America」에서 보면, 전화벨 소리를 매개로 누들스의 내면의식을 따라가다 그리 멀지 않은 과거로 돌아가 세 친구가 죽던 날을 회상한다. 그런데 이 전화벨 소리는 끊기지 않고 계속되면서 금주법 폐지를 기념하는 파티장면으로 이어지고, 악몽에서 깨어나는 누들스의 모습에서 현실로 되돌아온다. 여기에서 전화벨 소리는 경찰에 전화를 걸어 밀고 했다는 누들스의 양심 속에 영원히 울리는 그의 죄의식을 상징하고 있다. 이처럼 전화벨 소리는 누들스의 내면적 심리를 묘사하면서 과거로 회상하는 몽타주적 매개체 역할을 하고

18) 최상식. 앞의 책. p.251~252.

19) 최상식. 앞의 책. p.44.

있는 것이다.

미야자키 감독의 1984년 작 「바람계곡의 나우시카」에서 보면, 나우시카가 곤충을 진정시키거나 유도하는 도구로 사용하는 총적(피리)은 메베를 타고 비행하는 중에는 손에 들고 바람의 흐름을 이용하는 용도로, 지상에서는 끈을 메달아 회전시키면서 음을 내는 용도로 사용하는 등, 절묘한 디테일로 바람과 함께 사는 나우시카의 모습을 표현하는데 일조를 하고 있다.²⁰⁾ 그런가 하면 신카이 마코토 감독의 「별의 목소리」에서는 핸드폰에서 창출되는 메시지 도착 음이나 그 밖의 여러 버튼 음 등은 주인공의 심리상태를 묘사하기도 하고, 「소나기」에서 소녀가 냇물 위에 던진 조약돌은 풍당 소리를 내며 파장을 일으키는데, 이 파장의 '풍당' 소리는 소녀의 가슴 속 심리적 파장소리인 것이다.

마지막으로 가장 흔하면서도 가장 중요한 표현 방식인 invisible sound (화면 밖에서 들리는 소리. 우리나라에서는 보통 off sound라고도 함)에 관한 것인데, 우리 인간의 귀는 눈과는 달리 매우 민감하여, 어떤 소리에 대한 방향성과 다양성을 동시에 분별할 수 있으며, 연상작용(聯想作用)이 가능하다.²¹⁾ 때문에 화면에서 벌어지는 영상의 의미와 화면 밖 소리를 연관지어 연출함으로써 감독은 흥미롭고 의미 있는 극적 효과를 창출할 수 있는 것이다. 예를 들어 늑대의 울음소리나 비명소리, 의자의 삐걱거리는 소리, 계단을 오르는 구두 발자국 소리, 문 열리는 소리, 전화벨 소리, 총소리 등, 화면 밖 소리는 현재의 컷에 직 간접적인 영향을 미

치며 극적 요소로 작용하게 되는 것이다.²²⁾ 가령 「탐블레이드」에서 자주 나오는 장면으로, 팽이가 썩-하고 돌아가는 파열음 내지 바람소리를 off sound로 사용함으로써, 등장인물의 불안감이나 초조감 등의 심리묘사를 하고 있다. 이처럼 무성영화 시대 때에는 불가능 하였던 off sound에 의한 서레이드는 오늘날 그 소리의 힘을 유감없이 발휘하고 있는 것이다.

IV. 결론

본 논문은 애니메이션에 있어서 소도구의 서레이드적 기능을 고찰함으로써, 거의 무시되어 왔던 소도구의 연출적 역할과 범위를 새롭게 재인식시키고 현장에서 보다 창의적인 표현수단으로 활용되기를 위함이다.

21세기에 접어든 지금, 사운드가 없던 초기 무성영화 시대에 있어서의 영화는 배우의 표정이나 동작을 통해서 메시지를 전달하는 일종의 '영상화된 무언극'이었다. 이 시기 배우들의 연기는 연극에서 비롯된 과장되고 비사실적인 연기방식이 주류를 이루고 있었다. 그러나 그리피스는 크로즈업을 통한 절제되고 섬세한 표현을 가능하게 하였고, 그 뒤로 수많은 영화인들의 노력에 의해, 이윽고 소도구와 같은 물체에도 감정을 불어 넣었고 바로 이것이 서레이드의 힘인 것이다!¹⁾ 그런데 오늘날에 있어 '영상'이란 단어의 개념은 이미 시각적인 것만이 아니라 청각적인 것까지도 포함되어 있다.

20) 키리토시 리사쿠. 남도현 역. 미야자키 하야오 론. 열음사. 2003. p. 25.

21) 카렐 라이즈, 가빈 밀러 공저. 정용탁 역. 영화편집의 기법. 집문당. 1998. p. 205.

22) Joseph M. Boggs. ibid. p 125.

1) 최상식. 앞의 책. p.p.45~47.

더욱이 현대에 있어 테크놀로지의 발달로 애니메이션을 포함한 영상매체의 사운드의 비중이 상당히 커졌고, 급기야 오늘날의 음향효과는 영상매체에서 결정적인 역할을 담당하게 된 것이다. '지금, 여기'라는 현장감은 사운드만큼 강력한 것이 없을 것이다.2) 더욱이 모든 영상과 사운드를 인위적으로 만들어야 하는 애니메이션의 경우는 더 말할 것도 없이 중요한 연출적 요소인 것이다. 그런데도, 무성영화 시대도 아닐 진데, 사운드에 의한 서레이드적 기능에 대한 인식이 부족한 듯싶다. 현대의 영상예술에서 서레이드는 시각적인 것만이 아닌, 청각적 요소도 상당히 중요하다는 점을 다시 한번 인식해야 한다.

소도구는 언제 어디서나 편리하게, 또한 드라마의 구성에 크게 구애받지 않고, 시각적, 청각적 연출 도구로써, 서레이드의 기능을 해낼 수 있는 장점이 있다. 상징과 암시, 성격묘사나 심리묘사, 감정표현은 물론, 카메라워크나 사운드에 의한 서레이드의 기능도 해낼 수 있는 것이다.

브레히트 Brecht³⁾는 “돌이 말을 하기 시작한다. Der Stein beginnt zureden”라는 연극을 통해, 역설적 의미로, 소도구는 관객에게 ‘말을 거는’ 기호이자 중요한 의미 산출자라고 이야기한다.4) 앞에서 언급했듯, 우리 인간의 일상생활에서 소도구는 정서적으로나 필수적으로 중요한 기능과 역할을 하고 있다고 볼 때, 궁극적으로 인간의 삶과 생각

을 담은 애니메이션에서 소도구는 하찮고 말없는 존재가 아니라, 관객이나 시청자에게 말을 거는 존재가 되어야 하고, 그러기 위해서는 단순한 소도구가 아닌 연출적 기능으로서의 서레이드로 인식하고 존재해야 함이 마땅하다. 그럼에도 불구하고 지금처럼 소도구가 별 주목받지 못하는 상황에서는, 더욱 그 기능의 중요성이 간절히 요구되는 것이다. 소도구는 그 자체로서의 의미는 갖고 있지 않다. 항상 스크린 상에서 무엇인가를 부단히 기능하면서, 우리 관객들에게 말을 걸고 있는 것이다.

참고문헌

- 김무현. Magic Lantern으로부터 映畵가 誕生하기까지(1500년대~1900년대) 映像藝術 第4輯. 영화진흥공사.1983.
- 김정용. 말없는 사물의 기호. 독일어문학 제12집. 2000.
- 김재웅, 애니메이션 실용 색채학. 서울애니메이션센터. 2002.
- 안병섭. 현대를 저격(狙擊)하는 아나키스트의 모험. 영상예술 4집. 1983
- 이정국. 시나리오 창작기법. 도서출판 지인. 1999.
- 최상식 지음. 영상으로 말하기. 시각과 언어. 2001
- 황선길. 애니메이션 영화사. 도서출판 백영사. 1990.
- 카렐 라이쯔, 가빈 밀러 공저. 정용탁 역. 영화편집의 기법. 집문당. 1998.
- 키리도시 리사구 저. 남도현 역. 미야자키 하야오

2) Joseph M. Boggs. ibid. p. 122.

3) 본명은 Eugen Berthold Friedrich Brecht. 1898. 2. 10 독일 아우크스부르크~1956.8.14 베를린. 독일의 시인, 극작가, 연출가. 오늘날 현대의 고전이 된 수많은 희곡작품과 서사극 이론으로 현대 희곡 문학과연극에 새로운 지평을 열었다.

4) 김정용. 앞의 책. p.46

론. 열음사. 2003. p.25.

Frank Thomas & Ollie Johnston. Disney Animation-The illusion of life. Walt Disney Production. 1981.

Harold Whitaker & John Halas. Timing for Animation. 대원동화 주식회사 자체 교육용 편집본. 비매품. 발행인 정욱. 1985년.

James Monaco.著. 岩本憲兒, 内山一樹 外 譯. 映畫の教科書. 1フィルムアート社. 1985

Joseph M. Boggs. The art of watching films. The Benjamin/ Cummings Publishing Company.1978.

ABSTRACT

A Study on the Function of Props in Animation 1

Baik, Seung-Kyun

This study was performed on purpose to consider the charade function of props in directing animation. The prop is gradually expanded its role and scope in modern animation. Its scope covers dramatic factors, creating and changing characters, the means of psychological description or emotional expression, mise-en-scene, montage, creating products, etc. Like this, the prop is very important as a director's nonverbal expression and is a very strong means in visual and auditory expression, functioning as charade.

The prop has an important function emotionally or indispensably in human life. Thus, the prop should be a subject that can speak to audiences or viewers, not worthless and silent subject. Hence, the prop should be recognized as a charade having productional function. Nevertheless, the prop has been unnoticed up to now. The function of props should be valued hereafter. The prop itself is meaningless, but it always speaks to audiences on the screen.

Key-words: Prop, Charade, Direction

백 승 균

순천향대학교 애니메이션 전공 겸임교수 / 애니메이션 감독

충남 아산시 신창면 읍내리 646 순천향대학교

011-9410-4365

baik2596@hanmail.net