

일본 장편 애니메이션 작품에 표현된 Follow Pan의 실재감 표현연구

김 재 호*

I. 서론

1. 문제 제기
2. 연구목적 및 방법

II. 본론

1. 실재감에 대한 영상의 시각적 표현
2. 2D 셀 애니메이션 특성
3. 메모리에 의한 Follow의 표현과 Pan의 영상표현
 - 1) Follow의 표현
 - 2) 영상 Pan의 의미
 - 3) 애니메이션 영상의 Follow Pan에 관한 의미
4. Follow Pan으로 표현된 능동적 실재표현의 사례
 - 1) '천공의 성'의 2개의 장면을 하나의 장면의 연결표현
 - 2) '뱀파이어 헌터 D'에서 적용된 피사체에 의한 장면전환의 메모리 표현
5. Follow Pan으로 표현된 능동적 실재표현의 사례
 - 1) '센과 치히로의 행방불명'의 움직임에 따른 역동성의 표현
 - 2) '스팀 보이'에 연출되어진 물체의 이동과 정지장면에서 표현되어진 메모리 표현
6. 종합 논의

III. 결론

* 천안대학교 영상애니메이션과 교수

I. 서론

1. 문제 제기

21세기는 영상 시대이다. 영상은 빠르게 발전되며 강력하게 사회의 대중 속에 빠져 들고 있다. 이러한 사회 속에서 대중은 영상의 관객이 되어 영상의 전달과 반응에 따른 비주얼커뮤니케이션이 이루어진다. 한 예로 실사영화에서의 Camera Movement는 인간의 시선의 감각에 기초를 하는 것으로 안구(眼球)가 좌우로 이동하면서 어떤 사물을 지각할 때를 생각하면 된다. 보편적으로 Pan은 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하는 것을 원칙으로 하는데, 그 이유는 한글을 가로쓰기할 경우 왼쪽에서 오른쪽으로 쓰기 때문에 우리들은 알게 모르게 왼쪽에서 오른쪽으로 주시점(注視點)을 옮기는 것을 자연스럽게 행하고 있다. 또한 오른쪽에서 왼쪽으로 Pan을 하게 되면 당연히 확인이나 의문을 제기하는 효과를 가진다(이스라엘이나 그리스 문화권에서는 글자를 오른쪽에서 왼쪽으로 쓰기 때문에 Pan의 방향은 반대가 된다). 하지만 애니메이션에서는 실사의 이미지에 비슷한 표현을 작화(作畵)와 카메라의 Movement로 영상을 표현한다. 관객은 표현된 이미지 속 장면으로 빠르게 흡입된다. 장면이 구분되어진 Scene을 어떻게 실사영화처럼 표현되었을까? 그림으로 어떻게 저런 표현을 하였을까?하고 관객은 의아해한다. 애니메이션 작화방법에서 이러한 실사영화의 기법에 가깝게 표현되어진 것은 일본의 애니메이션 거장(巨匠) '테스카 오사무' 감독이 1960년대 TV시리즈 <우주소녀아톰>에서 디즈니 스타일의 Full 애니메이션 제작방법이 아닌 Limited 제작방법으로 기존 카메라를 개조하여 자연의 원리를 표현하면서부터 애니메이션 제작기술은 빠르게 발전되어 기술산업이 대중화되었고, 1970년대 초반부터 일본 애니메이션에서 삽화 표현(리얼리티) 만화영화(극장용, TV용)에서 주로 액션의 dynamic과 2D 애니메이션이 갖고 있는 평면성을 초월하려는 시도와 2D 애니메이션이 갖는 제작의 제한성을 다면적 구조의 변화로 2D 영상에서 입체적 표현을 하여 관객에게 평면성으로 보여지는 장면에 공간적 개념을 의식적으로 심어 주었다. 그 후 70년대 들어 일본의 2D 애니메이션의 입체적·역동적 표현에 대해 주의 깊게 주시(注視)하던 디즈니 애니메이션은 1940년에 처음 개봉했던 극장용 작품 <환타지아> 뒤로 동화(童話)작품의 애니메이

선을 제작해 오다 1977년에 들어 <생쥐 구조대 1, 2>를 제작·발표하고, 80년대 들어 <인어공주>, <라이온 킹>을 제작·발표하면서 새로운 2D의 가상의 공간에 관객에게 애니메이션의 다면적 3차원적 입체감의 시각적 공간의 즐거움을 작품세계를 표현시켰다. 21세기가 시작되면서 애니메이션은 컴퓨터의 발달로 인한 애니메이션 제작은 수작업으로 제작되었던 전보다 훨씬 손쉬워졌고 많은 제작비를 절감하며 21세기의 뉴미디어로서의 행보를 빠르게 가고 있다. 텔레비전 매체나 극장용 스크린을 통해서 보여 주는 애니메이션 영상은 새로운 입체적 느낌의 공간연출이 되지 않으면 시청자로 부터 외면을 당할 수가 있다. 결국 애니메이션은 새로운 문화의 변화에 대한 다양한 콘텐츠를 제공하기 위해 관념과 감성이 주안점이 되어 조형적으로 실재에 대한 실체화 표현이 되는 작업이라 할 수 있다.

본 연구는 실사영상에서 감성을 재현하기 위해 적용되어진 극장용 애니메이션에서의 움직임에 따른 시각적 표현을 따른 능동적·역동적 표현을 상황에 따른 전개를 구분하고자 한다.

2. 연구목적 및 방법

두뇌가 반응하는 이미지의 다른 일상적인 속성은 형태인식이다. 형태는 바깥 테두리와 내부를 명확히하며 점, 선 그리고 모양의 세부분으로 구성된다.¹⁾ 우리는 두 눈을 통하여 이미지에 대한 인식은 2차원 보다는 3차원적으로 사물을 본다. 결과적으로 이미지가 평평한 표면에 제시되더라도 깊이의 환상을 가지고 기대한다. 그러나 영상작품은 이미지의 장면은 Cut으로 분절된 것이 Frame by Frame으로 연결되어지며 우리들의 인식을 통하여 분절되기보다는 커다란 하나의 장면으로 인식하게 된다. 이러한 것은 눈이 단순하게 모든 영상을 받아들이고 뇌는 이러한 감각을 일관된 이미지로 정리한다는 독일의 심리학자 '막스 베르트하이머'에 의해 영상 인식의 '게슈탈트 이론'으로 발표되었다. 게슈탈트 이론에 힘입어 영상의 발전은 급속도로 전개되고 영상 연출가들은 좀 더 자유로운 스토리 공간을 활용하기 위해 이미지의 정적인 표현과 카메라의 운동적 표현을 적절히 활용하며 시각적인 전달매체로 표현하였다. 관객입장에서는 당연히 이미지의 편집은 필연적으로 받아들여졌고

1) 이준일·김동호·김영식, 『영상매체학개론』, 커뮤니케이션북스, 2000. p. 32.

시각적인 이유만으로 Pan을 사용한 것으로 인식되어진 카메라 워크도 후에 이론가들에 의해 생각하지 못한 어떤 필연적인 연결이 그 속에 암시된 것이 발견되었다. 그러므로 본 연구 목적은 관객입장에 시각적으로 느껴지는 착각이 실재적 3차원 공간표현이 아닌 2차원적 공간표현에서 이루어지는 것을 3D 착각으로 전달되어지는 표현기법의 기술적 이론을 분석하는 것을 목적으로 하고 방법은 2D 영상 속에 전개되어지는 애니메이션의 이미지에 근접되어 표현되는 시각적 착각의 공간구성을 위한 Follow Pan의 움직임의 원리와 개념을 분석하고 상황 역할에 대한 표현의 작품 사례를 분석하여 가상의 실재적 상황의 표현에 적용되어진 의미를 중점으로 스토리보드와 레이아웃을 분절 기술하고자 한다.

Ⅱ. 본론

1. 실재감에 대한 영상의 시각적 표현

사회적 동물인 인간은 끊임없는 새로운 공간의 연출을 필요로 하며 가상적 실재감을 통해서 자신의 대리만족을 유도한다.

이러한 가상적 공간은 사회가 복잡·다양할수록 자신의 비주얼적 공감을 충족시켜 줄 새로운 공간의 환경을 찾게 되고 찾게 된 공간에 영상매체를 통해서 실재감을 느끼려 한다.

실재 영상은 관찰자가 사실의 표현을 조작 없이 필름을 통해 스크린에 투시되는 것이 사람들의 망막에 영상이 맺히어 움직임의 정보와 눈의 운동신호(oculomotor signal), 귀의 전정기관 신호(vestibular signal)을 거쳐 사람들은 자신이 운동방향에 대해 지각을 하게 한다.

이러한 지각으로 인식되어진 하나의 상의 차원을 만들게 되고 그러한 상은 본질로서 우리에게 각인(刻印)되어 영상매체를 통해서 실재감에 대한 상황을 느끼며 영상 속의 다른 공간의 존재를 통해 대리만족을 느끼고 있다.

네오리얼리즘²⁾ 영화의 감독들은 관습적인 플롯 구성에 회의(懷疑)를 느끼고 그러

2) 한국영상자료원-네오리얼리즘(Neorealism) : 2차대전이 끝날 무렵 이탈리아에서 일어난 영화운동. 로베르토 로셀리니, 비토리오 데 시카, 루치노 비스콘티 등이 네오리얼리즘 영화의 대표

한 것들은 죽어 있는 공식이라고 도의시하였다. 그들은 사물이 실제로 존재할 때 생기는 사물의 극적인 우월성과 그러한 인생의 촉감은 평범한 사람들에게 의해 경험되어진다는 사실주의를 강조하며 단지 목적이 진실의 발굴에 관심이 있었기 때문에 플롯 대신 사실과 그러한 사실의 완전한 반향(反響)과 반사(反射)로 강조되어진 신 사실주의(新寫實主義)³⁾ 영상을 창조하였다.

이러한 신 사실주의 영상의 커뮤니케이션의 공감대를 이루기 위해서 영상 이미지로 스크린과 관객 사이에 구성된 다원적인 텍스트가 구성되어야 한다. 그러므로 “영상 이미지의 의미는 예술가의 창조성 혹은 예술적 전통이라는 좁은 테두리에 묶이기보다는 예술 생산에 관련된 사회관계(social relations)의 측면에서 해석되어야 한다.”⁴⁾는 것이다.

커뮤니티에서 사회적 실재감 이론(social presence theory)이란, “행위자들이 커뮤니케이션 상호작용에 참여(involve)한다는 느낌을 얼마만큼 가지는가를 의미. 즉 상대가 그곳에 있다고 느끼는 정도, 상대와 직접 만나서 대화하는 것과 흡사한 느낌의 정도”⁵⁾를 말한다.

사실주의 영상 연출가들은 사회적 실재감을 표현하기 위해 비전문배우를 자주 썼고 시각적 진실성과 주제의식을 위해 거리와 현실공간 속으로 카메라 연출을 표현하며 스크린과 관객과 사이에 커뮤니케이션의 공감대를 이루려고 하였다.

2D 애니메이션에 시각적인 영상의 실재감은 회화의 구상표현(構想表現)의 사실주의·자연주의 표현 형태를 중심으로 양감(대상의 실재감 표현), 명암(조명으로

적인 감독들이다. 그들은 매끈하게 만들어진 스튜디오 영화와 해피 엔딩을 거부했다. 네오리얼리즘은 사회의식, 평범한 노동자들의 소박한 이야기, 로케이션 촬영을 그 특징으로 한다. 네오리얼리즘 감독들은 비전문배우를 자주 썼고 시각적 진실성과 주제의식을 위해 거리와 현실공간 속으로 카메라를 들이댔다. 1945년부터 1952년까지의 네오리얼리즘의 전성기에 만들어진 탁월한 작품들로 <무방비 도시>(1945), <전화의 저편>(1946), <흔들리는 대지>(1948), <자전거 도둑>(1948) 등이 있다.

네오리얼리즘은 2차대전 말 이탈리아의 경제적 궁핍과 사회적 불안으로부터 생겨났다. 비토리오 데 시카는 네오리얼리즘의 탄생에 대해 “전쟁 말기 체계화된 영화산업의 부재와 재정적 곤란이 감독들로 하여금 허구와 고안된 주제에 의존하지 않고 일상의 현실을 묘사하는 영화를 만들도록 했다.”고 말했다.

3) navre.com 지식검색-신 사실주의 : 신 사실주의(新寫實主義) [의/ 이] [명사] 베르그송·오이켄 등의 철학에 영향을 받아 사실주의를 더욱 철저화하여, 단순한 묘사에 그치지 않고 인생의 내면적 진리를 파악하려고 한 예술상의 한 경향. 네오리얼리즘.

4) 존버거 著, 『영상커뮤니케이션과 사회』, 나남 출판, p. 30.

5) Short, Williams & Christie. 1976.

사물의 실재감 표현), 질감(화면 속에 만들어지는 대상의 물질감)을 조화 속에 표현되어지는 디자인이 주축이 되어 Frame 공간을 구성하고 구성되어진 Frame은 연속되어지는 스토리의 서술적 표현에 따라 피사체와 카메라의 관계를 보고 보이는 것으로서 피사체와 카메라의 관계로 공간적 차원을 경험하게 되며 샷의 연속에 의한 시간의 변화로 시간적 차원을 만들어 가상의 실재 공간의 연출로 만들어진 필름을 스크린에 영사를 하여 관객의 시각적 만족을 실제의 느낌으로 준 상상적(想像的) 의식으로 비추고 보이는 것에 의해 보고 보여지는 관계에 관객을 동화시킨다. 즉 스크린 위의 눈길의 일체화 작용을 하는 것이다.

2. 2D 셀 애니메이션의 특성

2D의 'D'는 'dimension'의 약자(略字)로 차원을 의미하며, 2D는 2차원(次元)⁶⁾을 의미한다.

2D 셀 애니메이션의 제작방법은 종이에 그린 그림을 투명한 셀(아세테이트)에 복사해서 옮기고, 그 뒷면에 채색을 한 다음 배경 위에 놓고 촬영하는 기법이다. 투명한 셀은 배경 위에 여러 장 겹쳐 놓을 수가 있기 때문에 평면의 공간활용이 용이하다. 그리고 화면의 공간성을 살리기 위하여 배경의 size를 셀 size보다 몇 배의 크기로 심도 있게 표현하여 셀 위에 그려진 그림의 움직임이 폭넓은 공간으로 유도시켜서 화면 깊은 공간에서 움직임이 있는 것처럼 화면구성을 유도한다. 애니메이션 제작기법 중에서 셀 방법은 프로덕션 과정(파트별 분업제작)으로 제작하기 때문에 가장 많이 사용되고 제작기간을 가장 짧게 단축시킬 수 있다.

3. 메모리에 의한 Follow의 표현과 Pan의 영상표현

1) Follow의 표현

Follow의 표현은 카메라가 피사체를 중심으로 따라가며 촬영하는 앵글로 배경도

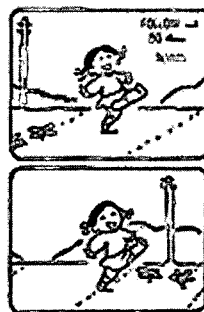
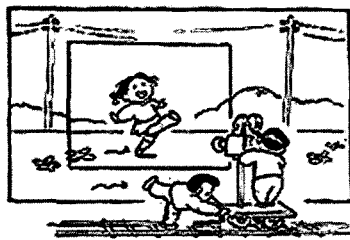
6) 차원-① 일반적(一般的)인 공간(空間)의 넓이의 정도(程度)를 나타내는 수. 직선(直線)은 1차원, 평면(平面)은 2차원, 통상(通常)의 공간(空間)은 3차원이지만, n차원이나 무한(無限)차원의 공간(空間)도 생각할 수 있음. ② 어떤 사물(事物)을 생각하거나 행할 때의 입장(立場). ③ 또는 그 정도(程度). ④ 사고(思考)방식(方式)이나 행위(行爲) 등의 수준(水準). 레벨(level)-naver.com 한자 참고.

함께 바뀌므로 능동적·주관적·유기적이다. 일반 실사(實事)영화에서는 이동하는 피사체를 카메라 head가 따라가면서 얻어지는 영상이며 촬영을 하는 도중에 화면 내에서 구도가 계속 맞아야 한다. <그림 1>과 같이 화면 내의 피사체는 프레임 중심이나 카메라와 거의 일정한 간격을 유지하게 되며 포커스가 피사체에 맞춰 있어 배경이 흐려지게 된다. Pan과 다른 점은 Pan은 피사체의 움직임과 관계없이 Movement가 이루어지나 Follow는 피사체의 이동에 따라 Camera의 Head가 움직인다는 데 있다. Still 사진에서 배경의 Panning 효과와 비슷하다.

하지만 2D 애니메이션에서는 <그림 2>와 같이 대상물(피사체)의 움직임을 중심으로 배경이 일정 속도로 뒤로 빠지는 것이다. 카메라는 상단에 고정되고 이미지는 고정된 위치에서 오른쪽으로 진행하는 동작이 반복되어질 때 B.G는 왼쪽으로 빠져 준다. 이 때 셀은 Standard(9,12필드) Size이고, B.G는 Long Size(Standard 필드 사이즈 보다 길게 된 크기) Size로 제작하여 촬영 시 셀과 배경 페그는 서로 대칭되게 한다. 이와 같이 Setting이 되어지면 1프레임씩 촬영을 할 때 배경을 지정된 속도(표 1 참조) 맞춰 Sliding시켜 주며 촬영을 한다. 현상되어진 필름의 이미지는 실사영화의 Follow 이미지를 재현하게 되는 것이다.

Follow되는 장면을 보다 더 입체감 있어 보이도록 실감나게 하는 방법으로 표현하려고 할 때에는 포인트 피사체 주변의 캐릭터와 분절된 배경(美-OL, UL, OL/UL, 日-BOOK로 표현)을 가장 근접한 부분의 속도감(1Frame/?mm)을 먼저

※ 주의 : 배경의 각도가 일정해야 한다.



frame	action	cell	camer- awork	frame	action	cell	camer- awork
1	소	1	↑	14		8	
2	너			15			
3		2		16		9	
4	걸			17			
5	어	3		18		10	
6	간			19			
7	다	4		20		11	
8				21			
9		5		22		12	
10				23			
11		6	follow	24		1	
12			1k/	1			
13		7	?mm	2			↓

<그림 1> Follow를 촬영하는 모습

<그림 2> 화면에 보여지는 이미지⁷⁾와 타임Sheet

지정 실행	내 용
Follow 2.5cm/ 1Frame 씩 ← B.G Pan	배경을 우측으로 1F에 2.5cm 움직인다.
Follow 0.25cm/ 3Frame 씩 ← B.G Pan	배경을 좌측으로 3F에 0.25cm 움직인다.

〈표 1〉 Follow의 방향선과 배경의 Sliding 속도의 참고

정확히 구한 후 원근에 따라 가감하여야 한다. 이것은 밀착 멀티 Pan과 같은 의미로써 Follow되는 장면을 보다 더 실감나게 하는 방법이다.

2) 영상 Pan의 의미

실사영화에서의 Pan은 카메라 헤드를 삼각대 위에서 좌우수평으로 움직여 얻어지는 Shot을 기본으로 한다. 하지만 애니메이션에서는 좌우수평 및 상하(Tilt)로 표현되는 이미지도 Pan으로 간주한다.

Pan에 사용할 경우는 다음과 같다.

가) 시간과 공간이 일치하는 상황을 연속적 화면으로 연결해서 2Cut의 이미지를 1Cut 내의 화면을 위한 부드러운 연결을 위해 사용한다.

나) Match Cut⁸⁾에서 계속적인 화면 Size를 제시함으로써 오는 충동을 방지하기 위해 사용한다.

다) 넓은 장소를 근접된 사실적 이미지로 보여 줄 때 사용한다. 특히 산 위에서 보이는 전경을 보여 주기 위해 사용한다.

라) 장소가 다른 Shot(Scene)을 한 화면에 보여 줌으로써 현재 장소와 다른 장소와의 상황관계를 설명하고자 할 때(설정 Shot적인 Camera Movement)

마) 특수 Panning

① 일시정지 Pan(Interrupted Panning) : Pan을 하는 도중 일시 정지했다가 다시 Pan하는 기법

예) 서로 다른 세 사람(A, B, C)의 이미지를 어떤 장소에서 우연히 만나 같이 대화를 나누게 되었을 경우 A에서 B로 Pan하면서 Cut하지 않고 몇 초

7) 김대중 著, 『애니메이션 제작의 이론과 실제』, 초록배 매직스, 2001, p. 97.

8) 매치컷(Match cut) : 두 개의 컷 중에서 뒤의 컷이 앞의 컷의 한 부분일 때 뒤의 컷-참고-
<http://kin.naver.com/open100/entry.php?docid=169463>

동안 Hold되었다가 다시 C로 Pan해 세 사람이 같은 시간, 같은 장소에 있다는 것을 효과적으로 알리고자 할 때 사용 가능한 Shot(Match Cut의 기본인 시간, 장소, 내용의 일치를 깨지 않고 짧은 시간 내에 표현할 수 있는 가장 좋은 방법).

- ② 화면 전환에 의한 Pan(Swish Panning) : Pan의 Movement 중 중간 속도를 급격히 빠르게 해 Wipe의 효과를 내는 기법. Zip Pan, Flash Pan, Flick Pan, Q Pan이라고도 하며, 피사체에서 다른 피사체로 전환하거나 대비시키기 위한 빠른 Pan인데, Pan의 중간 부분은 화면이 흐려져서 마치 무슨 무늬나 빛의 강렬한 흐름같이 느껴진다.
- ③ 360도 팬(360 Pan) : 카메라를 한 방향으로 360도 회전하면서 찍는 것을 말한다. 이러한 경우는 직접 All 작화로 표현되기 때문에 B.G동화라고 한다.

바) Pan down, up(Tilt)

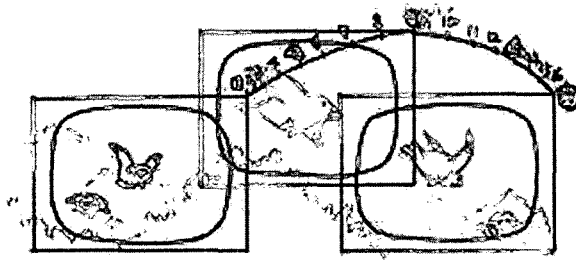
Camera Head를 상하수직으로 움직여 얻어지는 영상을 말한다. 이는 양각과 부감을 동시에 표현할 수 있다. 사진에서 표현되는 Tilt와는 미학이 다른 것으로서 원근화법(Perspective)를 수정하기 위한 것이 아니라, 인간의식의 흐름에 근거해 자연스러운 안구의 이동, 즉 주시점(注視點)의 이동을 의미한다. Tilt의 방향은 한글과 한자를 사용하는 한국에서는 당연히 위에서 아래로 움직이는 것이 자연스러운 Tilt가 된다. 또한 물이 위에서 아래로 흐르기 때문에 위에서 아래로의 운동은 자연스러운 것이 되고 반대는 확인, 의심의 효과를 가진다.

Tilt는 Pan과 달리 Angle의 변화를 1Shot 내에 가지고 있기 때문에 이것을 이용하면 자연스러운 화면의 변화와 Size의 변화를 가져올 수 있다(대각선 Pan).

- ① Canted Tilt : 수직되게 Camera Head가 움직이지 않고 경사지게 행해지는 것으로 고목이나 경사진 피사체에서 행해진다. Tilt와 Pan이 합쳐진 형태라고 볼 수 있다.
- ② 다단계 Tilt : Tilt를 하면서 중간중간에 정지하면서 Tilt하는 것

3) 애니메이션 영상의 Follow Pan에 關한 의미

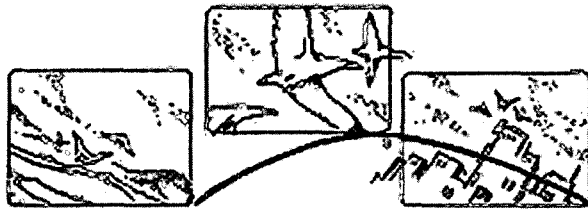
Follow가 카메라가 피사체를 중심으로 따라가며 촬영하는 앵글과 Pan의 특성을



〈그림 3〉 움직이는 비둘기를 중심에 두고 배경을 메모리에 따라 움직임으로써 A장면과 B장면을 연결시켜 준다.



〈그림 4〉 비행기에서 발사된 광선 빛이 목표물을 향해 가는 장면의 표현



〈그림 5〉 새들이 유선으로 날아가는 이미지로 다른 장면 컷을 연결시켜 준다.

결합시켜 피사체를 중심으로 좌우수평 및 상하(Tilt) 그리고 회전시켜 화면의 공간을 자유자재로 되는 이미지이다.

Follow pan의 영상은 한 대상물에서 다른 대상물로 이동할 때(〈그림 3,4,5〉참조)⁹⁾ 주로 표현되는데 배경도 함께 피사체의 움직임에 따라 역동적이기 때문에 영상의 느낌은 능동적·주관적·유기적이다.

위의 〈그림 3, 4, 5〉로 표현된 영상의 콘티뉴이티는 실사영화(實事映畵)에 표현되어지는 매치 컷(match cut)의 형식(전후화면이 자연스럽게 연결된 화면을 말한 것으로 두 사람이 대화를 할 때 한 사람을 우측 버스트로 잡았다면 상대편 사람은 좌측 버스트로 잡은 장면을 구성하던가 어떤 장면을 전경으로 보였으면 다음은 버스

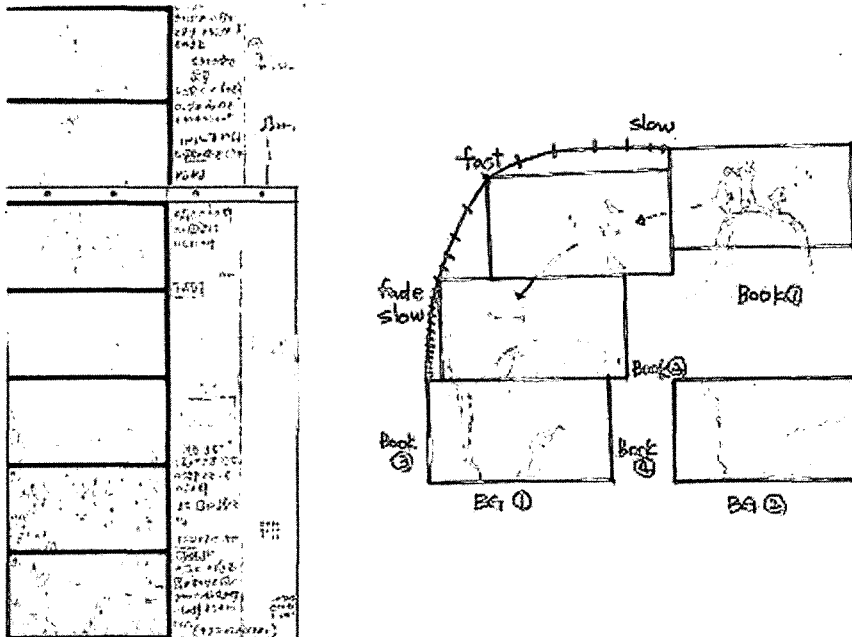
9) 그림 4~6 : 김대중 저, 『애니메이션 제작의 이론과 실제』, 초록배 매직스, 2001, p. 99.

트 클로즈업으로 보이던가 하이 앵글로 보였으면 로우 앵글로 보였던가 하는 것이다) 연출을 애니메이션에서 적용시켜 하나의 앵글로 표현되어지는 기법인 것이다. 물론 적용되어진 이미지의 내용은 다를 수는 있으나 수작업으로 표현되어지는 애니메이션 영상에서 능동적인 영상을 표현하기 위해서는 더욱더 간절한 영상표현이다.

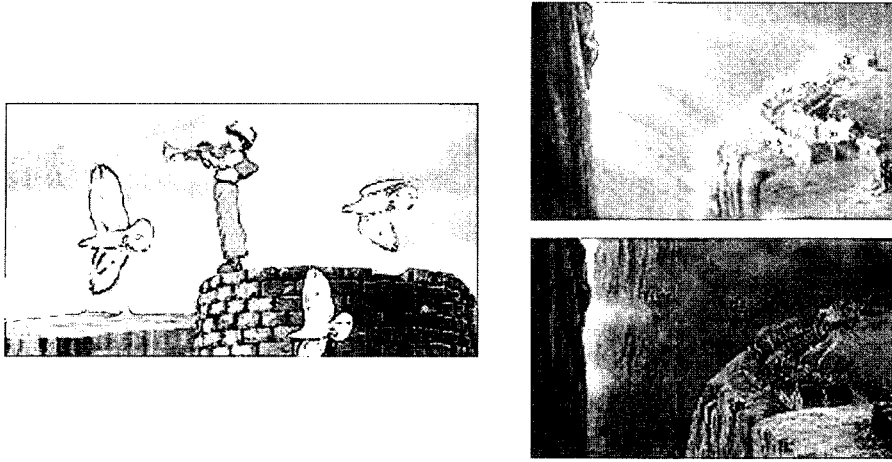
4. Follow Pan으로 표현된 능동적 실재표현의 사례

1) '천공의 성'의 2개의 장면을 하나의 장면의 연결표현

〈그림 6.7〉의 장면은 일본 애니메이션감독 '미야자키 하야오' 감독의 장편 작품 '천공의 성 라퓨타' C-138에 표현되어진 부분으로 소년이 기상나팔을 불면 소년이 키우는 비둘기 떼가 창공을 날아오르는 화살표 방향으로 움직임에 따라 카메라 워크가 Follow Pan으로 마을 장면으로 연결시켜 주면서 햇빛이 들어오는 장면의 이미지 배경(B.G-2)을 디졸브시켜서 새로운 공간으로 연결하는 기법으로 이러한 표현은 같은 장면 내에서 서로 다른 S#을 연결하고 또다른 앵글의 시점 및 장소를 연결하기 위한 기술표현이다.



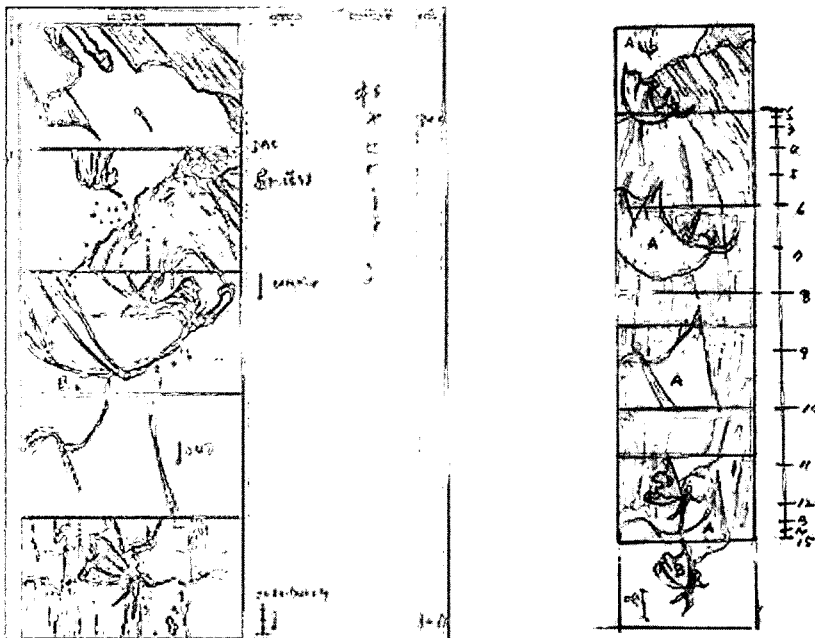
〈그림 6〉 '천공의 성 라퓨타' C-138의 스토리보드와 레이아웃



〈그림 7〉 '천공의 섬 라퓨타' C-138의 실재로 적용된 이미지

2) '뱀파이어 헌터 D' 에서 적용된 피사체에 의한 장면전환의 메모리 표현

'뱀파이어 헌터 D' 는 국내에서 개봉된 저패니메이션 1호 애니메이션 영화인 '수병인풍첩-무사 쥬베이' 작품을 연출·감독한 '가와지리 요시아키'의 작품이다. 〈그림 8〉는 작품의 콘티를 메모리에 맞추어 분절시킨 것으로 A의 이미지 피사체가 원



〈그림 8〉 '뱀파이어 헌터 D' 의 S#11에 S11-c7의 스토리보드와 레이아웃

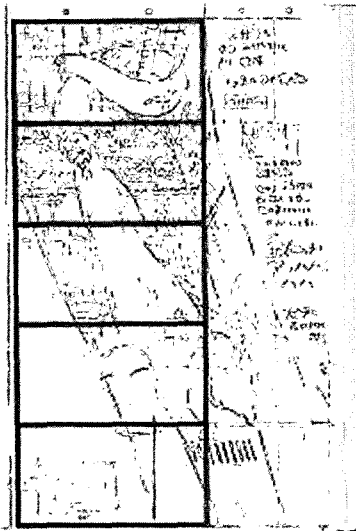
경의 절벽에서 화면 쪽의 아래로 떨어지는 액션에 거리감에 따른 속도감(메모리의 표현)이 변화되어지고 뒤에 B의 이미지 캐릭터를 나타나게 표현하였다. 속도감을 메모리(1~15)의 간격에 따라 배경을 움직여 주어 A와 B가 부드럽게 등장시키는 교차 액션연출이다.

5. Follow Pan으로 표현된 능동적 실재표현의 사례

1) '센과 치히로의 행방불명'의 움직임에 따른 역동성의 표현

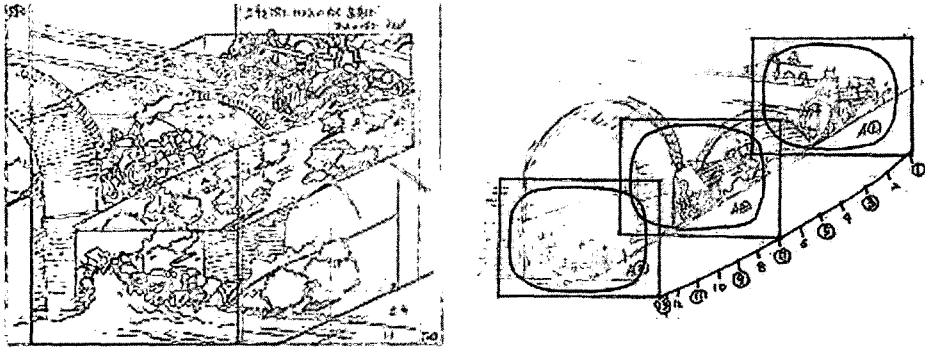
〈그림 9〉은 '천공의 성 라퓨타'와 같은 감독으로 2002년 상영되어진 작품으로 현실세계와 4차원 세계의 공존을 통해서 보여 주는 작품으로 환타지아적 연출이 돋보이는 작품이다.

〈C-732〉에 보여 준 장면은 피사체가 아래에서 위로 뛰어오른 움직임을 카메라가 같이 움직이며 깊이에 따른 속도의 차이를 주어서 표현한 장면을 작화기술로서 입체적 활용과 공간을 좀 더 역동적으로 표현하기 위한 방법으로 표현되어진 적용 기술이다.



〈그림 9〉 '센과 치히로의 행방불명' C-732 우측의 탈을 쓴 귀신의 액션에 따른 앵글

2) '스팀 보이'에 연출되어진 물체의 이동과 정지장면에서 표현되어진 메모리 표현



〈그림 10〉 스팀 보이 C-352에 표현된 스토리보드와 레이아웃

〈그림 10〉은 스팀 보이는 극장용 장편 애니메이션으로 '아키라'를 연출·감독하였던 '오토모 가즈히로' 감독 작품이다. 2003년에 만들어진 극장용 장편 애니메이션이다.

위의 장면은 피사체의 움직임을 배경 메모리에 따라 속도의 감속으로 표현하는 실사장면을 연출하기 위한 작화기술로서 적용된 표현으로 화면에서는 사실의 실재감의 움직임을 표현·연출한 작품이다.

6. 종합 논의(綜合 論意)

애니메이션에서 적용된 시간과 공간의 영상적 표현은 실제 생활에서의 시간과 공간이 아니다. 화면을 통해서 보여 주는 가상의 도면에 시간과 공간을 만들어 준 것이다. 그러므로 이러한 가상의 공간은 실제 생활에서 느낄 수 없는 시공(時空)의 상황으로 물리적인 것을 초월한 것이다. 그것은 심리적인 가상의 공간으로 추출과 압축으로 이루어져 관객으로 하여금 가상(假想)을 보며 가상(假想)의 실재감을 느끼는 것이다.

이러한 가상을 실재감이 있는 듯한 느낌으로 관객을 유혹하기 위해서 실재에 적용에 대한 정의가 논의가 되어져야 한다.

그러므로 본 논문을 통해서 '실재'에 대한 학술적인 의미와 Follow Pan 대한 연

출적인 인지(認知)가 화면 안에서의 능동적·역동적 표현사례를 들어 Follow와 Pan에 적용되어진 표현의 의미를 분석하였다.

Ⅲ. 결 론

현재 한국 애니메이션은 창작 애니메이션의 부재로 인한 활성화가 국가정책에 비해 더디게 진행되어지고 있다. 1980년대 중반에 한국에서 최초로 TV시리즈 '달려라 하니'가 제작되어 대중에 인기를 모았던 점에 비교해 볼 때 한국의 창작 애니메이션 발전은 구심점을 잃고 있다고 해도 가언(假言)이 아니다.

2D 애니메이션의 제작기술은 같은 장르의 다른 영상작품에 관한 비교·분석이 더디어지는 상황이다. OEM(original equipment manufacturing : 주문자상표부착 생산방식) 형식에서 진행되었던 제작의 구심점이 아직까지 그러한 잔재가 중심이 되어 이루짐에 한국적인 애니메이션 영상 이미지 창출에서 멀어지는 것이 현실인 것 같다.

영상에는 화면 밖의 느낌을 프레임 속으로 끌어들이는 연출이 이루어질 때 관객은 상상의 공간에 제한을 받지 않게 된다. 화면 내에서 이루어지는 움직임은 화면 밖에 실제 공간에 카메라가 따라가는 듯한 느낌으로 관객을 영상의 환영으로 깊게 끌어들이게 한다. 그러한 상황에는 언어에 맞는 동작과 카메라 움직임을 필요로 하며 그 장면에서 굳이 대사를 하지 않아도 표현된 장면에서 관객은 희노애락(喜怒哀樂)의 감정을 전달받는다. 하지만 대사 중심이 되어 이끌어진 영상에서 받는 시청자의 시각은 TV드라마에서 보던 스튜디오 제작 영상으로 바라볼 수밖에 없다.

그러므로 본 연구 결과에서 분석되어진 카메라의 움직임의 변화에 따른 액션 연구가 학문적으로 더욱 연구되어 애니메이션의 학문 연구가 발전이 되어 실전에 많은 적용이 되길 바라는 마음으로 결론을 내린다.

■ 참고문헌

김대중 저. 『애니메이션 제작의 이론과 실제』. 초록배 매직스, 2001.

스티븐 디케즈 저. 『영화 연출론』. 시공사, 1998.

이준일 · 금동호 · 김영식. 『영상매체개론』. 커뮤니케이션 북스, 2000.

존 할라스 저. 『애니메이션 이론과 실제』. 신아사, 2000.

가츠히로 오토모. 『Steam Boy』 콘티 집. 講談社, 2004.

宮崎 駿. 『천공의 성 라퓨타』 콘티 집. 徳間書店, 1986.

카와지리 요시아키. 『뱀파이어 헌터 D』 콘티 집. 朝日ノラマ, 2001.

<http://kin.naver.com>—영상 자료원

■ Abstract

Expressed Follow Pan's real expression study in a long piece Japanese Animation

Kim, Jea-Ho

The 2D animation screen is a screen work that is produced on the plane. So, it is superficial in terms of space. Therefore, we expressed via picture technique that uses the movement of camera and background in order to recreate the image of realistic feeling that has multiple effect.

Though all multiple-effects were expressed realistically in the early Disney animation of the United States, Japan used the expression of Follow Pan profoundly to provide the animation with economic expression of picture and the depth of screen in order to realize a new technical expression of limited animation while it was producing TV series works

in 1960s. Now it is positively expressed even in the United States, too. This study tries to analyze the example that applied the long piece works of Japan which was expressed via the Follow Pan, that is, the movement of camera, to the real approach.

■ 초 록

2D 애니메이션 영상은 평면적으로 제작되어지는 영상작품이기 때문에 그러한 문제를 카메라 움직임과 배경으로 입체적 효과로 실재적 느낌을 재현하기 위해서 카메라 움직임을 사용한 작화기법으로 표현하였다. 미국 초창기 디즈니 애니메이션에서는 모든 멀티적 효과를 그림으로 실재적으로 표현하였지만 일본에서는 60년대 TV시리즈 작품을 제작하면서 리미티드 애니메이션의 새로운 기술적 표현을 위해 애니메이션에서 경제적인 작화표현과 영상의 깊이를 제공하고자 Follow Pan의 표현을 깊이 사용되어지고 이젠 미국에서도 적극 표현되어지고 있다. 본 연구는 카메라 움직임인 Follow Pan을 통해서 표현되어진 일본 장편작품을 예를 들어 실재적 접근에 적용된 사례를 분석하였다.

Keywords : 팬(Pna), 팔로우(Follow), 팔로우 팬(Follow Pan)