
〈물란〉과 〈라이온 킹〉에 나타난 색채스타일 비교연구

Comparative Study on Color Style between 〈Mulan〉 and 〈Lion King〉

김광환
목원대학교대학교 미술학부

Kwang-Hwan Kim(kimhwan@mokwon.ac.kr)

요약

색채는 시각이미지 표현의 중요한 조형요소로서 그 표현력이 증대되고 있다. 그러나 색채의 가변적인 특성과 함께 화면 내에서 조응하는 다른 조형요소와의 관계성은 색채의 효과적인 표현을 어렵게 한다. 디즈니사에서 제작된 <물란>과 <라이온 킹>에 나타난 그림스타일은 색채사용에 있어서 상당한 표현상의 차이가 있다. 두 작품의 색채사용에 대한 차이점과 그 원리를 규명하여 색채를 적절히 활용할 수 있는 방안을 세우고자 한다. 연구 방법으로는 색채가 가지고 있는 표현적인 특성을 다른 조형요소들과의 관계 속에서 어떻게 활성화시킬 수 있는가의 문제에 초점을 맞추었다. 결론적으로 색채는 빛의 속성 중 하나이지만 빛의 또 다른 속성인 밝고 어두움, 즉 콘트라스트(contrast)에 가장 큰 영향을 받는다는 것이다. 이것은 조형의 질서를 구축하는데 우선적으로 고려해야 할 사항 중 하나이다. 따라서 색채의 표현적인 특성을 강조하기 위해서는 다른 조형요소들과의 관계를 조절해야 하고 특히 명도와 형태의 표현적인 힘을 약화시켰을 때 가능해 진다.

■ 중심어 : □ 색채의 활성화 □ 조형요소 □ 관계 □

Abstract

As the very important artistic elements expressing a visual image, the color has been increasing the power of expression. But the relationship between the remarkable peculiarity of colors in accordance with other artistic elements inside the picture plane makes difficult to express an effective expression of color. In the adaptation of color as well as artistic style between <Mulan> & <Lion King> by W. Disney co, is very different each other in the manner of expression. By revealing the difference of the practical use of color and it's principle of those two works, I want to formulate a suitable use of color. In this paper, focus on how to active application of color in relationship between other artistic element and expressive peculiar of color. A right is not only the dominant component in color, but contrast also. A contrast is the most considerable element for modeling order. To emphasize expressive peculiar of color, an artist control artistic element properly and can make expressive energy of brightness & shape

■ keyword : □ Activation of Color □ Artistic Element □ Relationship □

접수번호 : #081019-001
접수일자 : 2008년 10월 19일

심사완료일 : 2008년 11월 08일
교신저자 : 김광환, e-mail : kimhwan@mokwon.ac.kr

1. 서론

시각 이미지를 형성하는 요소 중 중요한 두 가지는 물리적인 존재로서의 빛과 생물학적으로 빛에 반응하는 수용기로서의 인간의 눈이라고 할 수 있는데, 인간은 생물학적으로 이러한 빛의 조건 하에서 대상을 인식하게 될 뿐만 아니라 빛에 의한 시각 이미지는 정서적 경험을 낳게 하는 중요한 요인이다. 그러므로 객관적이라고 할 수 있는 물리적인 빛의 속성과 이를 수용하는 인간의 생물학적 눈의 특성이 시각 이미지에 대한 보편적인 원리를 규명하는 기반이 된다. 빛이 '이미지를 변화시킬 수 있는 힘'을 가지고 있다면 우리는 빛의 강약을 통하여 이미지를 변화시킬 수 있고 빛의 표현력을 이용하여 특정한 것을 강조하거나 약화시킬 수 있으며, 부드럽거나 딱딱함을 느끼게 할 수 있다. 이러한 빛의 속성 중에는 시각적으로 인식할 수 있는 색상을 포함하고 있다. 색채는 대상이 가지고 있는 형태, 명암, 공간감, 질감 등의 여러 조형요소에게 생명력을 불어 넣는 역할을 한다. 그러나 이러한 색채는 매우 가변적인 성질을 가지고 있어 주제에 맞는 적절한 표현이 쉽지 않다. 가변적이기는 하지만 색채가 가지고 있는 표현적인 힘은 시각 이미지를 표현하는데 중요한 역할을 하는 것을 부정할 수 없다. 그렇다면 그 표현적인 힘을 효율적으로 표현할 수 있는 일반적 원리가 존재하는지를 디즈니사가 제작한 <물린>과 <라이언 킹>의 작품 이미지 스타일을 비교함으로써 규명하고자 한다.

1. 연구목적

애니메이션은 형태와 움직임, 리듬, 색채 등의 시각적 이미지와 내러티브의 전개와 반전 등의 서사구조가 총화를 이루는 드라마 예술이다. 예술작품은 감각이나 상상력을 통한 우리의 지각을 전제로 창조된 하나의 표현 형식이며, 그것이 표현하는 것은 인간 감정이다[1]. 메를로 폰티는 감성적 세계야말로 사유의 세계보다 '더욱 오랜' 내재적인 의미와 구조를 가진다고 설명한다. 요컨대 감성적 세계는 눈에 보이는 비교적 연속적이며, 감성적 세계의 기준적 구조들에 의거하는 조건에서만 사유의 진리를 가질 수 있다는 것이다[2]. 인간이 느끼는 감성의

세계는 원초적인 것으로서 애니메이션의 내러티브와 시각 이미지는 정서적 감흥을 불러일으킬 수 있는 그 무엇을 담아야 한다. 그렇다면 어떻게 '시각 이미지가 감정에 개입 하는가'의 문제와 관점으로부터 '일반적인 감정을 끌어내기 위한 방법'이 무엇인가 라는 표현적인 문제를 고려하지 않을 수 없다.

시각 이미지에 대한 표현 형식은 작품의 스타일을 결정짓는 요소로서 어떠한 조형요소를 강조하느냐에 크게 좌우된다. 특히 현대에 이르러 색채의 표현적 특성을 작품에 적극적으로 활용하려는 경향은 이미 보편화 되어 있는 실정이다. 그렇다면 색채에 내재되어 있는 '표현적인 힘'을 작품에서 강조하고자 할 때 와 고전적인이라고 할 수 있는 '대상의 모방' 형식에서 색채를 사용하는 방식이 어떻게 다른가와 이때 조형요소들 간의 상호 영향은 어떻게 다르게 나타나는가 하는 점이다.

따라서 본 연구는 디즈니 애니메이션의 대표적인 2D 작품인 <물린>과 <라이언 킹>의 작품 이미지를 분석하여 색채사용의 특성을 고찰하고 다른 유형의 그림들과 비교해 봄으로써 색채를 활성화시키는데 필요한 조형적 원리가 무엇인지를 규명하는데 목적을 둔다.

1.1 연구방법

전통적 영화시학의 연구는 그 핵심적 질문에 따라서 뚜렷한 세 가지 대상영역을 산출해 왔다. 첫 번째는 제재와 주제를 구성적 과정의 요소로 다루는 주제론으로, 여기에서는 질료로서, 구성적 원리로서, 혹은 구성적 원리의결과로서 모티프나 도상학, 주제 등이 연구 대상이 된다. 두 번째는 구성적 형식(Constructional form)인데, 여기에서 가장 현저한 연구 영역은 내러티브의 이론과 분석이다. 그리고 세 번째가 스타일론(Stylistics)으로, 구성적 과정의 구성요소로서 영화 매체의 질료와 패턴화(Patterning)를 다루는 영역이다[3]. 매체의 질료와 패턴화에 대한 논의는 애니메이션에 있어서 미장센의 영역이라 할 수 있고, 미장센은 애니메이션에서는 그림으로 표현된다는 점에서 시각적 표현방법에 대한 연구를 필요로 한다. 따라서 본 연구는 스타일론에 입각한 미장센을 구성하는 시각 이미지에 대한 연구로서 '색채를 어떻게 효율적으로 활용할 수 있는가' 하는 점과 그림스타일

에 따라 '색채를 사용하는 형식이 존재하는가?'에 초점을 맞추었다. 작품분석의 방법으로는 두 작품에서 분명하게 구분되는 대표적인 이미지를 선정하여 비교하여 작품 전체에 흐르는 이미지 유형의 특성을 밝히고자 한다. 색채의 특성과 명암의 시각적 특성 그리고 형태와의 관계가 어떻게 이루어졌는가를 작품분석을 통하여 기존에 연구되어왔던 조형적 원리와 유사한 점이 있는지를 살펴본다. 본 연구는 그 동안에 연구되고 체계화된 내용들을 종합하여 애니메이션에서의 시각 이미지 유형분석에 대입하고 애니메이션의 이미지 스타일에 색채가 어떻게 작용하는지를 규명하고자 한다. 따라서 본 연구의 과정은 자료의 종합 → 복수의 작품 선택 → 작품의 유형 분석 → 이론대입 → 결과 도출의 순서로 진행된다.

1.2 연구의 범위 및 한계

어떠한 연구 주제에 대하여 보편적인 관점으로 접근하는냐, 개별적인 관점으로 접근하는냐에 따라 도출되는 결론을 달라질 수 있다. 또한 각 작품에서 다르게 작용되는 특수성까지를 포함하면 결론은 더욱 복잡해진다. 색채의 표현적인 특성을 활성화하기 위한 보편적인 원리를 확보할 수 있는가 하는 점은 본 연구의 당위성과 밀접한 연관을 갖는다. 만약 보편성이 있다면 보편성의 범위를 어디로 할 것인가와 보편적인 결론이 도출되었더라도 보편적인 결론을 모든 작품에 적용시킬 수 있는가 하는 점은 난해한 문제이다. 조형요소로서의 색채, 명암, 형태의 상호 작용과 거기에서 색채의 표현적 특성을 활성화시키기 위한 보편적인 조건이 있는가와 거기에서 보편적인 특성을 도출해 낼 수 있는가 하는 점이다. 본 연구는 인간의 공통적속성이라 할 수 있는 생물학적인 시각의 특성을 기반으로 보편적인 속성을 규명하고 색채가 가지고 있는 표현적인 힘을 활성화하기 위한 일반적 특성을 규명하고자 한다.

망막에는 1억 2천만 개의 명암을 인식하는 시각세포인 간상체와 6백만 개의 색채를 인식하는 세포인 원추체가 있고 이들 수용기로부터 생성되는 신호는 시신경을 통해 망막 밖으로 전달하는 1백만 개의 신경절 세포에 수렴된다. 인간의 망막에 있는 시각색소의 약 99%를 간상체가 가지고 있다(망막에서 숫자적으로는 간상체가

원추체보다 20배가 많지만 간상체가 원추체보다 훨씬 크다). 이는 인간의 시각구조가 명암을 인식하는데 더 발달되어 있다는 것을 의미한다. 하지만 민감도(미약한 불빛에서물체를 식별해 내는 능력)는 간상체가 원추체보다 우월하지만, 세밀한 것을 탐지하는 능력에서는 원추체에 비해 훨씬 뒤진다. 인간이 사물을 정확하게 인식하기 위해서는 사물이 망막의 중심외에 상이 맺혀야 하는데, 중심외에는 원추체 밖에 없다. 망막의 구조를 통하여 알 수 있는 것은 인간이 대상을 전체적인 시각이미지를 지각할 때는 주로 명암에 의존한다는 것과 초점이 맞는 부분에서 색채가 활성화 된다는 것이다. 특히 색채를 지각하는 원추체는 어두워지게 되면 그 기능이 현저히 떨어진다. 이러한 점은 인간이 느낄 수 있는 시각이미지에 대한 보편적 원리로 작용한다.

지각에 필요한 인간의 생리 심리학적 미적구조²⁾는 인간에게서 이루어지는 어느 정도의 공통점과 일정한 평균점을 찾아낼 수 있다는 점은 학문의 체계화의 당위성에 부가되는 힘이다. 범주화를 통한 체계의 구축은 기초 학문으로서의 가치를 지니며, 응용될 수 있다는 긍정적인 측면에서 색채의 표현적 특성을 활성화시키기 위한 시각 이미지에 대한 연구가 가능하게 된다.

색채의 표현적인 특성을 조형적으로 범주화에는 분명한 한계가 있다. 색채는 특성상 다른 조형요소에 쉽게 영향을 받는 매우 가변적인 특성을 가지고 있다. 또한 작품 표현의 중요한 가치인 개별적인 특성을 간과할 수 있다는 점과 창작을 방해하는 정형화의 위험성을 가지고 있다는 점이다. 색채에 대한 연구의 가장 큰 문제점은 색채의 가변성에 대한 정량지표를 제시하기가 거의 불가능하다는 점과 연구자의 주관성을 모두 배제할 수 없다는 점이다. 한 작품을 분석 텍스트로 삼았다고 가정

1. 중심외: 망막 중앙위에 약간 들어간 작은 부위를 중심외라 하는데, 이곳은 원추체 수용기만을 포함하고 있다. 망막의 나머지 부위인 주변 망막에는 원추체 수용기와 간상체 수용기 두 가지 모두가 분포되어있다.
2. 생리심리학의 미적구조 : 미술 인간의 의식과정 속에서 생겨나는 심리현상으로 보고, 이것을 심리학적 방법에 의해 기술하거나 설명하려고 하는 것이 이른바 심리학적 미학(psychologische Aesthetik)이다. 미적 가치체험은 직접적으로는 개인의 의식을 기반으로 하여 이루어지는 것이므로, 경험과학적 미학에 있어서는 자연히 심리학적 연구가 그 주류를 형성하게 된다.

할 때 작품 안에 내재된 수많은 요소-주제, 제재, 재료, 수많은 조형요소, 도상기호, 상징성, 문화적 배경 매체 등등을 내포하고 있다. 따라서 한 작품에 대한 분석조차 어려운 난제를 포함하고 있다. 히몰며 여러 스타일이 다른 작품들 간에 공통적인 속성들을 하나로 묶어 규명한다는 시도는 많은 문제를 안고 있다. 특히 각 작품에서 나타난 색채 활성화의 보편적 특성을 특정한 유형으로 통합시키려는 것은 상당한 무리가 따르게 된다. 색채 자체의 도상적 의미나 상징성만을 가지고도 수많은 연구 과제를 이끌어낼 수 있다. 따라서 본 연구는 객관적인 데이터를 제시하기 어려운 영역의 주제라는 한계가 있다. 이러한 한계 속에서 본 연구는 색채와 형태, 명암과의 관계가 조형적으로 어떻게 상호작용하고 있는가에 대한 기존 작품의 공통점을 규명하는 정도에 머무를 수밖에 없으며, 이 또한 연구자가 객관성을 유지하고자 하더라도 주관성 해석을 전혀 배제할 수 없다는 연구방법과 영역의 제한적인 한계가 있다. 따라서 본 연구는 분석 텍스트를 삼은 두 작품의 '색채스타일이 어떻게 다른가'와 '조형적인 원리가 무엇인가'를 규명하는 데 연구영역을 한정하였다.

II. 본 론

1. 미장센으로서의 색채

영상언어의 기초를 이루는 것이 미장센(Mise-en-scène)이다. 미장센은 무언기를 전달할 수 있는 서사적 매체이자 자신만의 고유한 언어적 수단으로서 영화를 예술로서의 경지로 이끌어내는 수단이다. 미장센은 프랑스어로 원래는 '무대에 올린다는 뜻의 연극 용어로 사용되다가 영화에 도입되면서 쇼트의 프레임과 관련된 영화제작 행위를 가리키게 되었다. 일차적으로는 세팅, 의상, 조명 등을 의미하고, 이차적으로는 프레임 내에서의 움직임 등을 말한다. 종합적 의미에서 "씬 안에 집어넣기"란 뜻으로 촬영 중에 일어나는 연출 작업을 총괄적으로 일컫는 말이다[4]. 애니메이션은 영화와 같이 촬영이라는 동일한 연출 방법을 사용하는 것은 아니지만 그림으로 영화의 연출기법을 표현한다. 인간의 시지각 능력은

동시에 7~8가지의 각기 다른 정보(형태, 명도, 색채, 운동감, 공간감, 질감, 무게감, 방향 등)를 동시에 지각할 수 있다. 그러나 대부분의 경우, 관객의 눈은 화면 전체를 둘러보지 않고, 그 장면의 전후 맥락에 의거하여 화면의 특정한 부분에 눈의 관심을 집중시키기 마련이다. 이러한 관심은 감독이 지배요소라고도 일컫는 주요대조(dominant contrast)를 사용하여 이를 유도한다. 지배요소란 분명하고도 강력한 대조 때문에 즉각적으로 우리의 주위를 끄는 화면 영역이며, 그것은 한 영상에 다른 요소로부터 분리된 듯이 보이는 영역이다. 흑백 영화에서 주요 대조는 명암의 병치를 통해 주로 얻는다[5]. 하지만 애니메이션은 실사 영화와는 다른 표현적 특성을 가지고 있다. 실사영화에서는 이미지 표현에 있어서 관객이 보려고 하는 것 이상의 것들, 즉 의도하지 않았던 피사체의 모든 것들이 화면에 나타나게 된다는 것이고, 애니메이션에서는 감독과 작가의 의도에 의한 '강조와 생략'에 의한 이미지만을 표현하게 된다는 것이다. '강조와 생략'의 표현 방식은 우리가 대상을 바라보는 그대로의 상태가 아니라 그 대상을 주관적으로 해석하고 그 특성을 표현한다는 점이다. 이는 실사영화에서 음영의 관계가 화면의 주요 요소로 작용되고 색채는 부가적인 차원으로 여겨지지만 애니메이션에서는 화면에 나타나는 이미지가 실사영화보다는 단순화 되고 생략된 형태로 표현된다. 이러한 차이점은 색채가 가지고 있는 표현적 특징이 더욱 활성화 된다는 점에서 영화에서의 색채표현과는 커다란 차이점이 존재하게 된다.

애니메이션에서의 미장센은 감독의 연출능력과 밀접한 관계를 맺는다. 연출이라는 것은 남에게 무언가를 말하고픈 이가 관객들에게 자신이 갖고 있는 그 감성을 있는 그대로 전해주기 위해 취하게 된 가시화된 의도이다 [6]. 이러한 의도는 관객의 '감성'을 불러일으키기 위한 핵심요소로서, 감독의 의도는 단순한 개인의 주관적인 '감성'의 표현에 머무는 것이 아니라 관객과 호흡하고 공감할 수 있는 어떤 코드를 찾아내는 일이고, 그 코드를 그림으로 시각화시켜야 하는 것이다. 원화감독(Key Animator)은 미술적 능력과 화면연출 능력의 전문성을 전제로 하여야 하고 전문적인 그림 형태와 작품의 성향을 차별적으로 파악하고 있기 때문에 시나리오를 분석

하여 그에 맞는 감독을 선택적으로 선임하는 것이 '미국 의 주된 제작 경향'이다[7]. 애니메이션에서 연출은 내러티브의 시각화로 시작된다. 영화에서와 마찬가지로 쇼트들의 기능에서 출발하게 되는데, 여기에서 감독은 배경과 캐릭터의 관계를 설정하여야 하고, 캐릭터의 행동이나 심리상태, 관객이 알아야 할 내용 등을 일차적으로 스토리보드에 옮기게 된다.

자네티는 주어진 영화의 쇼트에 대해서 체계적인 미장센을 분석하기 위한 열다섯 가지 요소에 대해 언급하였는데[8] 이는 애니메이션 제작 시 영화와의 기술적인 차이를 제외하고는 그대로 적용시킬 수 있다.

색채는 상징적이고 추상적인 조형언어이다. 그렇기 때문에 색채 자체만으로는 어떤 구체적이고 분명한 의미를 전달할 수 없는 표현의 한계성을 지닌다. 우리는 자연의 사물에서 전달되는 이미지를 통하여 색채의 의미를 연상할 수 있다는 점과 색채에 대한 상징성을 우리가 부여할 수 있을 뿐이고, 사람들 사이에서는 도상적 의미로서 커뮤니케이션이 가능하게 된다. 다만 다른 사물과 결부되어 색채의 특성을 빛나게 할 수 있다. 물론 빛의 물리적인 속성은 우리의 시각 이미지를 다양하게 형성할 수 있는 원인을 제공하기 때문에 빛 안에 포함되어 있는 색채 나름대로의 독특한 표현력을 가지고 있음은 분명하다. 하지만 색채는 표현력과 감흥을 일으키는 감성적인 속성을 가지고 있기 때문에 영화나 애니메이션과 같은 매체에서 색채를 시각 이미지 표현의 우선적인 재료로 사용하는 것은 시각적 혼란에 빠뜨릴 위험성을 내포하고 있다. 색채를 사용할 수 있다는 점이 색채를 잘 다룰 수 있다는 의미를 부여하는 것은 아니다.

줄리아 크리스테바는 색채가 가지고 있는 상징적 속성과 그 관계에 대해 언급하였다. '우리는 색채를 그 지시대상을 향해 움직이고 있는 흥분과 내재, 생리학적으로 유지되는 충동의 내재, 그리고 주어진 문화와 밀접한 관계를 맺고 있다고 하였다[9]. 색채는 일반적으로 심리적 충동과 억압에 관계되고 특히 무의식적이기 때문에, 특정한 회화와 문화적 체계에 속해 있는 규범과 규칙을 손상시킬 수 있다는 것이다. 애니메이션에서는 '색채에 내재된 상징성'을 적극적으로 활용하기는 하지만 내러티브와의 관계 속에서 제약적이다. 또한 <라이온 킹>의

그림 스타일은 <물란>에 비하여 상대적으로 대상의 외형과 닮게 그리는 '리얼리티'적인 이미지가 강하기 때문에 <물란>에서와 같은 색채의 상징적 표현은 약화된다. 따라서 표현 형식의 스타일에 따라 색채의 표현적인 상징성은 강화되거나 약화될 수 있다. 이러한 색채의 상징성은 애니메이션에서 도상적으로 나타난다.

비트코버(Rudolf Wittkower)는 도상학적 층위를 네 가지로 구분하였다[10]. '표현적 의미층'의 관점에서 볼 때 색채는 표현하는 작가와 관객의 커뮤니케이션에서 작용하게 되는 도상이다. 색채는 오랜 관습으로부터 유래된 도상이자 사회화 현상으로 우리들의 생활에 깊이 관여되고 있다. 이러한 색채는 오랜 시간과 반복을 통하여 우리에게 시각적 이미지 유형으로 함축적이고 은유적인 요소로서 조용히 모습을 드러내어 결국엔 관습이 되는 도상(icon)은 회화나 일러스트작품에서는 익숙한 이미지로 다가온다. 하지만 여기에서 중요시해야 될 것은 상징적, 또는 도상적인 목적으로 색채의 표현성을 높이고자 할 때, 다른 조형요소들과의 관계가 어떻게 작용 하는가 이다.

2. 색채 활성화에 대한, 명도, 형태의 상호관계

현대 서구의 체계이론인 게슈탈트 심리학자들은 전체와 부분의 기능에 대해 논하면서 전체는 부분의 합보다 크다고 주장한다. 여기에서의 총체 기능은 실체성과 명료성의 전통위에서 세워진 것이지만 여기서 각 부분의 실체적 구조는 상대적으로 부차적인 것이다[11]. 애니메이션을 구성하고 있는 내러티브와 시각 이미지를 형성하는 색채의 특성이나 형태, 명암 등의 조형요소들의 개별적인 실체는 전체적인 이미지를 형성하는 부차적인 요소들이 된다. 화면에서 여러 조형요소들의 작용에 의하여 나타나게 되는 총체적 이미지는 개별적인 조형요소들이 내포하고 있는 특성을 넘어서게 된다는 것을 의미한다. 그러나 시각이미지표현에서 중요한 것은 여러 조형요소 중 화면을 압도하는 주요 조형요소가 무엇인가와 나머지 조형요소와의 관계가 어떻게 정립되었는가 하는 것이다. 이는 시각이미지로 그려지는 그림의 질적 수준뿐만 아니라 작가가 표현하고자 하는 표현성과 깊은 관련을 갖는다. 2D 애니메이션이 주로 그림으로 이루어

어진 이미지라면 이미지를 구성하는 조형요소들 간의 관계는 중요한 의미를 갖는다.

우리가 시각적으로 경험하게 되는 현실세계는 주로 명도의 차이에 의해 드러나는 사물이고 색채는 그 형상 위에 덮여진 것이다. 리얼리티의 세계를 표현한다는 것은 밝고 어두움이 사물의 특성을 드러내는 근본적인 요소라는 점을 증명하는 것이다. 인간의 시각구조로 볼 때 빛에 의한 명도의 변화가 시지각에 더 중요한 역할을 한다는 것은 여러 작가들에 의해 입증된 사실이다. 색채와 명암의 차별(differentiation)은 혼합 : 순수, 첨가 : 제거, 확산 : 절제, 동(動) : 정(靜) 등의 대립항 구조로서 설명 되어질 수 있다. 유채색은 공간을 전략적으로 구분하고 해체시키지만, 명암은 공간을 고스란히 유지시킨다. 유채색은 공간의 형태를 교란하지만, 명암은 공간의 형태를 솔직하게 드러낸다. 또한 유채색은 공간의 부피를 약화시키지만, 명암은 공간의 부피를 강화한다. 무채색은 유채색들을 중립자로서 조절하고 통제하며, 아울러 명암은 유채색을 효과적으로 사용하도록 돕는 방법이며 논리이다[12]. 명암대비는 어떤 이미지의 강도나 그림의 질을 결정한다. 명도가 너무 약하면 이미지를 알아보기 어렵고, 명암대비가 전혀 없다면 인간은 아무런 이미지도 지각할 수 없게 된다. 이러한 특성으로 인하여 르네상스에서 인상주의에 이르기까지 회화의 흐름은 명암대비의 효과에 큰 비중을 두어왔다.

색채를 활성화시킨다는 것은 자연에 대한 모방이 아니라 자연을 재해석하는 작가의 내면적인 표현성이 증대된다는 것을 의미하게 된다. 이러한 작가의 표현성은



그림 1. 밤의 카페

색채를 주관적이고 상징적인 의미로 확장시킨다. 특히 색채의 상징성은 예술에 감각과 의미를 부여할 수 있고, 인간의 감정과 태도 변화를 일으키기도 한다.

후기인상주의(Post Impressionism) 이후 회화에서부터 형태가 단순화되고 주관적으로 해석하기 시작되었다는 점은 색채의 자율성을 이해하는데 중요한 의미를 갖는다. 이러한 시기에서부터 회화작품에 표현된 형상이 단순화되고 평면화 되면서 우리가 자연대상에서 느낄 수 있는 이미지를 표현하기 위하여 사용되어왔던 명암법을 탈피하기 시작하였다. 마티스(Matisse)나 블라방크(Vlaaminck)와 같은 아수주의 작가에 의해 형태는 적극적으로 해체되었고, 1908년경에 칸딘스키(Kandinsky)는 비구상적 회화를 그림으로써 대상물로서의 자연적인 형태는 완전히 제거되었다. 그는 모든 색채는 독자적인 표현가치를 가지고 있으며 자연물의 표현을 제외하더라도 충분히 의미 있는 실체를 창작할 수 있다고 주장하였다. 미술사적으로 색채의 활성화는 대상의 객관적인 묘사에서 작가의 주관적인 표현성을 강조하는 쪽으로 바뀌면서부터라고 할 수 있다. 이 시기에 공간감을 표현하기 위한 원근법과 음영(陰影)의 표현이 점차 약화되었으며 형태가 단순화되기 시작하였다는 것은 색채의 표현성과 밀접한 관계가 있다.

형태는 그 자체만으로 의미를 표현할 수 있다. 회화에서의 형태는 화면구성에서 배제할 수 없는 근본 요소이다. 그것이 선에 의한 것이든 공간감에 의한 것이든, 또는 색체에 의한 것이든 항상 동반되는 것이 형태이기 때문에 형태는 화면 내에서 의미로든, 이미지로든 반드시 그 영향력을 행사한다. 여기에 명암과 색채가 부가되었을 때 형태는 더욱 충실해지고 감흥을 불러일으키게 되는데, 역설적으로 색채는 형태에 의해 추상적인 느낌을 구체적인 느낌으로 변환된다.

미술의 영역 자체가 강조와 생략을 특징으로 하고 있지만 현대적인 의미에서 형태를 단순화시킨다는 것은 자연의 복잡한 형(形)에서 작가가 강조하고자 하는 부분 이외의 것을 생략한다는 것을 의미한다. 형의 단순화는 현대 회화의 한 특징이라고도 할 수 있는데 작가의 주관적인 형의 해석은 다른 조형요소를 포함한 명암과 색채와의 관계조절이 필요하게 된다.

회화작품이나 일러스트 작품에서 색채조화의 제 1 원리는 각 조형요소간의 질서를 부여하는 것이다. 만약 질서가 무시된다거나 각 조형요소들의 표현력이 동등하게 될 경우엔 시각적 혼란을 불러올 수 있다. 물론 조화를 다는 이유만으로 좋은 작품이 될 수 있다는 것을 의미하지는 않는다. 시각적인 부조화를 통하여 특정한 주제를 강조할 수도 있기 때문에 작품에서 조화를거나 그렇지 않은 것이 그림의 질을 결정짓는 것은 아니다. 좋은 작품이란 최소한 주제의 표현에 적절한 조형적인 안배가 이루어졌느냐가 더욱 중요시 된다. 그러나 색채를 활성화시켜야 하는 주제를 선택하였다면 색채와 다른 조형요소 간의 관계설정엔 반드시 필요하다. 물론 색채는 감각적으로 사용될 수 있고, 반드시 특정한 원리를 따라야만 하는 것은 아니다. 다만 색채의 표현력의 활성화가 필요한 주제라면 명암과 형태의 관계를 적절하게 조절함으로써 작품의 질적 수준을 향상시킬 수 있다.

색채가 가지고 있는 표현적 특성을 강조하기 위하여 원색적인 색채를 사용하고 또한 강한 콘트라스트를 가진 음영(陰影)을 한 화면에 병치하게 되면 심각한 시각적 충격을 일으킨다. 명암은 사물을 구체화시키는 반면 색채는 해체시킨다. 명암이 표현의 주를 이루면 색채는 부수적인 역할을 하여야 하며, 색채가 강렬하게 사용되기 위해서는 명암 요소를 제거해야 하고 형태는 단순화되어야 한다. 만약 그렇지 못할 경우 색채의 강렬함과 명암대비의 강렬함을 심한 부조화를 이루기 때문이다. 색채 조화를 이루기 위해서는 화면에서 명암이 주조를 이룰 때 색채가 가지고 있는 특성은 약화시켜야 하며, 반대로 색채를 활성화시키기 위해서는 화면을 지배하는 명암의 주조와 형태를 단순화시켜야 한다. 이러한 점은 회화에서 잘 드러난다. 작품을 제작할 때 색채를 사물에 덧붙여진 부가적인 의미로 사용할 경우와 색채 자체의 표현성을 활성화 시켜 독립적으로 사용할 때에는 분명한 차이가 있다. 색채를 사물에서 떼어 낸다는 것은 색채의 물리적 성질 뿐만 아니라 심리적, 상징적인 의미를 강화시키는 것으로서 우리에게 보이는 자연적인 의미의 형태나 명암은 단순화 될 수밖에 없다.



그림 2. 벽오청서도

명암과 색채가 화면의 이미지를 형성하는데 중요한 역할을 하지만 [그림 2와 같이 작가는 화면을 지배하는 조형요소를 명암과 색채가 아닌 다른 조형요소로 대치할 수가 있다. 예를 들자면 전통적인 한국화의 경우 화면에 지배적인 요소로 기운생동 하는 선(線)을 중요시하게 되는데, 선의 느낌을 강조하기 위해서는 화면에서 명암과 색채의 표현력을 감소시켜야 한다. 조형의 원리는 각 조형요소간의 질서라고 할 수 있는데, 그림의 경우 주제에 따른 매체의 선택과 화면을 지배하는 조형요소가 무엇인지를 우선 결정해야 한다. 따라서 표현하고자 하는 내용은 무엇인가, 그 내용을 표현하기 위한 여러 조형요소 중 어떠한 요소를 활성화 시킬 것인가, 그리고 활성화된 조형요소를 뒷받침해 주는 또 다른 조형요소와의 서열관계를 어떻게 조율 할 것인가를 고려해야 한다. 예를 들자면 색채위주의 그림이나 명암중심의 그림이나 선 위주의 그림이나 텍스춰 중심의 그림이나 등과 같이 표현하고자 하는 내용에 화면을 지배하는 주요 조형요소를 선택해야 한다는 것이다. 그리고 주요 조형요소의 표현력을 극대화시키기 위해서 나머지 조형요소들의 표현력을 약화시키거나 그 기능을 제거해야 한다.

3. 〈물란〉, 〈라이온 킹〉에 나타난 색채스타일

두 작품은 내용과 그림의 스타일이 다르더라도 작품 전체는 '리얼리티'를 기반으로 하고 있다. 관객이 경험하는 '리얼리티'의 정의는 항상 주관적이다. 어떠한 이미지 제작의 관습에 작용하는 것으로서의 '리얼리즘'의 정의는 항상 그 해석에 있어서 열려진 공간을 전제로 한다.

[13]. 일상세계의 외형적 재현이 리얼리티인가 혹은 환상적이고 초현실주의적인 것도 그것을 어떻게 인식하는가에 따라 해석을 달리할 수 있다. 애니메이션에서의 리얼리티는 실사영화와 동일한 방법으로 대상에 접근하지 않는다. 특히 논픽션 영화와 같은 객관적인 재현과는 상당한 거리가 있다. 애니메이션의 리얼리티는 가상적 리얼리티이다. 그것은 예고가 언급한 것과 같이 "실제처럼 내포하기를 원하는 무엇에 대하여 말하기 위해서는 그러한 것들이 반드시 실제처럼 보여야 한다. '완벽한 실재'는 '완벽한 거짓'과 동일시된다. 완전한 비실재는 실제처럼 제공된다." 여러 가지 의미를 살펴볼 때 이러한 시각은 일반적인 애니메이션의 정의를 의미한다. 애니메이션에서의 리얼리티의 문제는 표현된 내용과 형식의 문제가 아니라 관객이 어떻게 수용하느냐 하는 인식과 정서적인 측면에서 더욱 밀접한 관련성을 가진다. 애니메이션이 관객에게 어떤 정서적 경험을 제공하는 것을 목적으로 한다고 볼 때, '관객'은 실존하는 존재로서의 리얼리티이고, 그들이 경험하는 '정서' 자체는 분명한 리얼리티이기 때문이다. 따라서 애니메이션에서의 리얼리티는 작품에 대해 관객이 몰입과 동일시를 이루게 되는 '정서적 경험의 정도'의 문제로서 시각이미지를 정서적으로 어떻게 반응시킬 수 있는가 하는 점이 더욱 부각된다. 애니메이션의 리얼리티는 동일시를 전제로 하는 자연에 대한 접근 방식이며 스타일을 창조하는 다양한 테크닉을 포함한다. 이러한 의미에서 <물란>과 <라이온 킹>은 정서적인 리얼리티를 근간으로 하고 있다. 그러나 정서적 리얼리티를 근간으로 하더라도 시각이미지의 표현에는 상당한 차이가 존재한다. <물란>과 <라이온 킹>제작에 참여했던 레이아웃(layout) 총감독인 왈커(Robert Walker)는 두 작품의 이미지 표현현의 상이점을 말하였는데 <라이온 킹>은 사실감을 강조해 세밀화에 가까웠지만 <물란>에서는 완전히 다른 이미지표현의 방식으로 제작되었으며 그림의 스타일을 위해서 최소한의 붓터치를 사용하였다고 했다. <물란>의 감독을 맡았던 뱅크로프트(Tony Bancroft)는 "색채가 하는 일은 아주 중요하다. 절대 과소평가해서는 안된다. 색채를 사용하여 어떤 순간을 강조할 수 있고, 감동을 끌어낼 수도, 분위기를 결정할 수도 있다. 그리고 캐릭터에 대한

정보를 주는데도 색채를 활용한다. 성미가 급한 사람이면 붉은 색채를 사용하는 방식으로 중국의 문화와 분위기를 강조하는 색채를 사용하였다"고 하였는데 색채의 상징적 의미와 중국미술의 단순화된 이미지를 작품 전반에 표현하고자 했음을 강조했다. 전반적인 두 작품의 이미지 차이 중에서 캐릭터에 대한 묘사의 차이가 두드러지게 나타난다.



그림 3. 물란



그림 4. 라이온 킹

[그림 3]에서 보이는 캐릭터와 같이 <물란>에 등장하는 모든 캐릭터에는 음영(陰影) 표현을 하지 않았다는 점을 들 수 있다. 음영은 사실적인 이미지 표현에 적절한 조형요소로서 음영이 절제되었다는 것은 사실적인 이미지를 탈피할 뿐만 아니라 색채 고유의 표현력을 강조하였다는 것을 알 수 있다. [그림 4]에서는 캐릭터 표현에 음영을 분명하게 표현하였다는 점이다. 이는 시각 이미지 표현에서 중요한 의미를 갖는다. 화면에서 보이는 이미지를 평면화 시켜 표현한다는 것과 입체적인 이미지로 보이게 표현하는 방식은 분명한 차이가 있기 때문이다. 이러한 차이점은 화면에서 '색채의 고유한 표현적 특성의 활성화'라는 문제에서 반드시 고려되어야 할 사항이다.

<물란>에서는 <라이온 킹>의 사실적이고 세밀한 표현방식과는 다른 단순함을 강조하는 스타일로 표현되었다. <물란>의 아트디자이너인 바커(Hans Baker)는 "형태나 구도와 색채 등 보이는 미술적 요소들을 중요한 알맹이로 축약시키려고 하였다"고 말했는데, 사실감의 강조가 아니라 중국화처럼 '단순함을 표현적 특성으로 삼았다고 한다. 이러한 내용은 조형요소간의 질서를 구축하는 방식이 묘사적인 그림과는 다른 방식으로 접근하게 된다는 점을 말해주는 것으로서, 형태와 명암의 단순화를 통하여 색채가 가지고 있는 독자적인 특성을 더욱 활성화시키려 하였다. 특히 <물란>에서는 명암법적 이

라기보다는 색채중심적인 요소가 강하게 부각되는데 색채를 통해 극중 인물의 감정을 표현하려했다고 한다. 감정이 우울할 때 색채의 채도를 떨어뜨리고, 색채를 약하게 하지만 격렬한 순간이 진행될 때는 강렬한 색채를 사용한다[14].

색채는 항상 밝고 어두움의 영향을 받기 때문에 물체의 형상적 속성과 빛의 밝고 어두움의 속성을 벗어날 수가 없다. 만약 영화에서 색채를 활성화시키기 위해서라면 많은 전제조건과 한계를 극복해야하는 난제가 뒤따르게 되는데 색상이 활성화되기 위한 첫째 조건은 명암에 의해서 형성되는 입체감을 단순화하거나 평면화 시켜야 한다. 색채가 명암에 가장 큰 영향을 받게 된다. 역설적으로 색채의 특성을 활성화하기 위해서는 명암의 표현적인 힘을 약화시켰을 때 가능해진다는 것을 알 수 있다. 따라서 애니메이션의 화면에 나타나는 이미지의 스타일에 따라 색채를 조절해야 할 필요가 있게 된다.

[그림 5]는 <라이온 킹>의 마지막 장면으로 '심바가 복권된 후에 평화가 찾아오는 장면을 상징적으로 표현한 이미지이다. 여기에서 알 수 있는 것은 색채가 활성화되기 위한 또 다른 조건으로 화면이 전체적으로 밝아져야 한다는 점이다. 사람의 눈은 백주시(白晝視)에서 색채를 가장 명확하게 구분할 수 있다.



그림 5. 라이온 킹-원본과 모자이크 처리

어두워질수록 사람의 눈의 색 지각 능력은 떨어지게 되는데 이때는 명암의 콘트라스트에 의해 사물을 구분하게 된다. 여기에서 주의해서 봐야 할 점은 색상의 채도가 높아지면서 상대적으로 콘트라스트는 약화시켜 표현하였다는 것이다. 만약 콘트라스트를 약화시키지 않고 채색을 하였다면 색채와 명도가 심한 충돌을 일으켜 시각적 불균형을 이루게 된다. 물론 화면이 점차적으로 밝아진 이유도 있지만, 색채가 활성화 될수록 명도는 약화시키는 것이 보편적이다. 두 번째로는 도판에서 보이는 바와 같이 색채는 생명력을 불러일으키는 중요한 수단인 것이다. 명암이 시각 이미지를 형성하는데 중요한 역할을 하는 것은 사실이지만 흑백 자체가 색채의 특성을 대신할 수 있는 것은 아니다. 따라서 색채는 생명력을 불러일으키는 중요한 시각적 요소로서의 독자적인 가치는 상당한 설득력을 갖고 있다.

III. 결 론

두 작품의 시각이미지 스타일의 가장 큰 차이점은 <물란>은 이미지 표현을 위하여 색채를 도상적이고 상징적으로 사용하였을 뿐만 아니라 형태를 단순하게 표현함으로써 색채를 활성화 시키는데 성공하였을 뿐만 아니라 다른 조형요소와의 적절한 균형을 이룸으로서 자연스러운 조형성을 얻었다는 점이다. <라이온 킹>에서도 색채의 상징적, 도상적 표현이 없는 것은 아니지만 명암법을 이용한 공간과 사실적인 표현에 중점을 두었다. 전자는 색채중심의 이미지이고 후자는 명암 중심의 이미지라는 점이다. 두드러진 차이점은 캐릭터의 형상에 음영(陰影)을 표현했는가의 여부라고 할 수 있다. <물란>은 <라이온 킹>에 비하여 상대적으로 사물을 재해석하려는 적극적인 의도가 작품 전반에 드러나는데 <라이온 킹>은 아프리카 자연의 모습을 충실하게 재연하고자 하려는 감독의 의도가 있었다. 세밀화에 가깝게 표현하려 했다는 것은 시각적으로 보이는 리얼리티에 근간을 두었다는 것이다. 자연은 결코 원색적이지 않다. 객관적인 시각이미지는 색채보다는 명암(빛)에 더 많은 영향을 받는다. 사람의 생리학적 시지각의 특성은 명암

(빛)에 좀더 적극적으로 반응하도록 진화되어 왔음은 분명한 사실이다. 따라서 <라이언 킹>에 나타난 이미지는 <물란>에 비해 상대적으로 색채를 활성화 시킬 수 없는 이미지라고 할 수 있다. 색채의 표현적인 힘을 발휘하기 위해서는 자연의 외형을 닮게 그리는 표현방식이 아니라 작가의 내면성과 대상의 주관적인 해석에 의존하고 도상이나 상징성을 중요시한다. 객관적인 시각이미지를 자연이라 할 때, 현대회화에서 작가의 객관적인 시각의 표현방식에서 주관적인 표현방식으로의 변화는 표현성의 강조로 나타난다. 현대회화에서 특정한 부분의 강조와 생략이라는 표현적인 특성이 이루어진다는 것은 자연 모방적인 표현, 즉 명암(빛) 의존적인 표현에서 탈피한다는 것을 의미한다. 여기에서 색채의 표현성 또한 강화된다.

이러한 의미에서 색채는 상징적이고 주관적이다. 물론 색채의 상징적, 도상적인 의미가 작품에 반영이 되지만 작품에서 사용되는 색채는 상징적이고 도상적 의미로 사용되는 것 보다는 조형적인 의미로 더욱 중요시 된다.

고전적인 의미에서의 실사영화에서는 색채가 활성화되기 어렵다. <덕 트레사>와 같은 컬러영화에서 색채의 상징적 의미를 영화에 적용시키지 않은 것은 아니지만 내러티브를 가진 영화에서 색채를 활성화시키는 데는 한계를 가지고 있다. 왜냐하면 리얼리티를 기반으로 하는 영화에서는 색채가 아니라 빛(명암)에 의존하기 때문이다. 특히 명암은 고전적인 영화나 디즈니애니메이션의 장르적 속성 중 이미지 표현과 관련된 역할을 하는 요소로서 주로 작용한다. 한 쇼트의 구성은 영화에서와 마찬가지로 컷과 컷의 결합에 의해 전개된다. 그 결합의 조건은 다양하여 특정한 원칙에 의해 편중되게 작용하는 것은 아니지만 한 쇼트를 관통하며 일정 부분 이미지의 흐름을 유지시키는 역할을 명암이 담당하고 있음을 부정할 수 없다. 만약 실사 영화에서 색채를 활성화 할 경우 명암과 강한 색채는 시각적 혼란을 가중시키기 때문인데 장시간 시각적 피로에 노출 될 경우 관객은 이를 외면하게 된다. 따라서 영화에서 색채는 빛(명암)에 종속된 것으로 사용된다. <토이스토리>, <벅스라이프>, <슈렉>과 같이 3D애니메이션의 경우는 실사 영화보다

는 색채가 다소 활성화 된다. 3D 애니메이션도 화면의 이미지 표현은 주로 조명에 의존하지만 캐릭터나 배경의 형태가 실사영화에 비해 상당히 단순화 된다는 점은 색채를 활성화 하는데 형태와 색채와의 관계를 어떠한 기를 설명해 준다. 인간의 시지각 능력은 동시에 7~8가지의 각기 다른 정보(형태, 명도, 색채, 운동감, 공간감, 질감, 무게감, 방향 등)를 동시에 지각할 수 있다. 만약 화면에서 그 이상의 요소들이 부가 된다면 관람자는 시각적 혼란을 일으킨다. 시각적인 부조화에 대한 예로 '포켓 몬스터 신드롬'을 들 수 있는데 강한 콘트라스트와 원색적인 색상이 반복될 경우 관객은 심한 시각적 스트레스를 받게 된다. 따라서 색채의 활성화를 위해서는 기본적으로 명암과 형태의 관계를 고려해 야 한다.

그림을 표현하기 위한 과정은 주제를 정하고 그 주제를 표현하는데 적절한 표현매체를 선택하고 화면 안에 나타나게 되는 조형요소들에 대한 질서를 구축해 나가는 것이다. 여기에서 중요한 것은 여러 가지의 조형요소 중 화면을 압도하는 중심적 조형요소가 무엇인지, 그 특성은 무엇인지를 작가가 이해해야 한다는 점이다. 또한 화면을 구축해 나가기 위하여 자신이 선택한 주요 조형요소와 다른 조형요소 간의 질서와 힘의 균형에 대한 기본적 원리는 무엇인지를 이해해야 한다.

리얼리티적인 이미지를 표현하기 위해서는 명암이 중요한 조형의 원리가 된다. 그러나 색채의 세계는 리얼리티와는 다른 추상적이고 장식적, 상징적인 세계라고 할 수 있다. 그것은 단순화된 세계이며, 강렬한 현실세계의 이미지로 다가오는 시각적 리얼리티가 배제된 세계이다. 따라서 추상적인 이미지에 가까운 색채와 리얼리티의 공간의 세계를 표현하기에 적합한 명암은 서로 상반된 세계로서 한 화면에 공존시키기 어려운 이질성을 내포하고 있다. 따라서 이질적인 요소가 한 화면에 함께 등장하게 될 때는 주요 조형요소를 정하고 다른 하나를 보조적인 성격으로 귀속시켰을 때 화면에 질서가 형성된다.

3. 포켓몬스터 신드롬: 일본 어린이용 애니메이션인 포켓몬스터를 보던 3~5세 어린이들이 동시다발적으로 발작을 일으켰다. 역학조사 결과 포켓몬스터의 캐릭터들이 지나치게 원색적이고 광선효과가 화면에서 빈번하게 노출되어 어린이들이 심한 시각적 스트레스를 이기지 못하고 발작을 일으키게 되었다는 결론을 도출하였다. 이 후 일본 방송사는 작품에서 발병하는 시각적 피로도에 대한 가이드라인을 설정하였다.

명암에 의한 음영을 최소화해야 하고 형태를 단순화시켰을 때 비로소 색채는 자신이 가지고 있는 표현력을 극대화시킬 수 있게 된다. 스타일이 다른 두 작품이 디즈니라는 한 회사에서 만들어졌음에도 불구하고 감독과 아트 디렉터들이 두 작품의 이미지를 차별화 시키고자 했던 즉 색채를 활성화 시키고자 했던 방식은 미술사적으로나 색채학적으로 공감을 얻을 수 있는 보편적인 조형적 표현방식이라 할 수 있다.

참고 문헌

[1] S. K. Langer, *예술이란 무엇인가*, 이승훈 역, 고려원, p.131, 1993.

[2] 모리스 메를로-퐁티, *보이는 것과 보이지 않는 것*, 남수인 외 공역, 동문선, p.29, 2004.

[3] 데이비드 보드웰, *영화 스타일의 역사*, 김숙 외2 공역, 한울, p.349, 2002.

[4] 마이클 래비거, *영화의 연출*, 김진해 역, 지호, p.169, 1998.

[5] L. Giannetti, *Understanding Movies* (Copyright 1996 by All Rights Reserved Prentice-Hall, In 김진해, 현암사, p.72, 1999.

[6] 이동익, *Professional Animator's Know-how 13*, 애니메이션 감독론, 씨드아이, p.87, 2003.

[7] 한창완, *애니메이션 경제학*, 커뮤니케이션 북스, p.44, 2004.

[8] 루이스 자네티, *영화의 이해*, 김진해 역, 현암사, p.96, 1999.

[9] 줄리아 크리스테바, *지오토의 즐거움*, p.150.

[10] 에케하르트, *도상학과 도상 해석학*, 이한순 외4 공역, 사계절, p.163, 1997.

[11] 장파, *동양과 서양의 미학*, 유중하 외4 공역, 푸른 숲, p.61, 2004.

[12] 폴 웰스, *애니메이션론*, 한창완 외 공역, 한울 아카데미, p.53, 2001.

[13] 한국색채학회 : *이제는 색이다*, 도서출판 국제, 2002.

[14] J. Kurtti, *The Art of Mulan*, Hyperion, New York Present, p.104, 1998.

저자 소개

김 광 환(Kwang-Hwan Kim)

종신회원



- 1988년 8월 : 홍익대학교 서양화과(미술학석사)
- 2005년 8월 : 중앙대학교 영상예술학과(영상예술학 박사)
- 2001년 3월~현재 : 목원대학교 미술학부 교수

<관심분야> : 애니메이션, 회화