
에코의 삼중 분절 개념으로 본 디지털 3D 단편 애니메이션의 미장센 - 〈버스데이 보이 Birthday Boy〉를 중심으로 -

Mise-en-scene of Digital 3D Short Animation in a Viewpoint of
'Triple Articulation' by U. Eco Focused on 3D Digital Animation "Birthday Boy"

안세웅
한국재활복지대학 컴퓨터게임개발과
Se-Ung An(swan@hanrw.ac.kr)

요약

이 연구에서는 몇 년 사이에 꾸준한 발전을 이루고 있는 국내 디지털 3D 단편 애니메이션에 주목하여 사례 작품을 통한 미장센을 분석해봄으로써 작품창작력의 핵심이 되는 영상미학적 요소와 작품의 성공 모델을 수립하기 위한 참고 지표를 찾아보고자 하였다. 미장센 분석틀로는 에코U. Eco의 영상기호학에서 논의되는 삼중 분절 개념을 적용하였는데, 그 각 요소는 의미체 $semes$, 형상 $figures$, 운동형태들 $cinemorphes$ 이다. 사례 작품은 2005년 미국 아카데미상 후보에 올라 그 객관성을 확보한 박세종 감독의 〈버스데이 보이 Birthday Boy〉를 중심으로 하였다.

■ 중심어 : □에코의 삼중 분절□디지털 애니메이션□3D 애니메이션□미장센□

Abstract

The purpose of this study was to investigate factors of film aesthetics, a core of creative power for works, and reference indicators to establish the successful model for works by analyzing Mise-en-scene through case works focused on domestic digital 3D short animation that has developed consistently in recent years. As to the frame of analysis for Mise-en-scene, this study applied to the concept of triple articulation under discussion in U. Eco's film semiotics, but each factor is $semes$, $figures$, and $cinemorphes$. The case works were focused on <Birthday Boy> by a film director Park Se Jong who was nominated for the Academy Award in 2005, and secured its objectivity.

■ keyword : □'Triple Articulation' by U. Eco□Digital Animation□3D Animation□Mise-en-scene□

1. 서론

2000년대 들어서 창작 애니메이션 제작의 방편으로 전개되기 시작한 국내 디지털 3D 애니메이션은 나름대로 꾸준한 발전을 이루어왔고, 최근에는 TV용이나 단편 작품들이 해외 영화제에서 수상하거나 큰 관심을 불러일으키는 성과를 이루어내면서 국가적 차원의 육성방안도 수

립되고 있다. 이러한 시점에서 특정 업체의 개별적 노후우로서가 아니라 제작자 전체가 성공 모델을 수립할 수 있는 다양한 방안 연구들이 필요하다.

이 연구는 그러한 필요성에서 출발하였으며 성공 모델의 수립을 위한 가장 중요한 부분이 작품창작력임을 인식하고 그 핵심요소인 영상의 미장센을 분석해봄으로써 영상표현의 참고 지표를 찾아보려는 목적을 가지고 작성

접수번호 : #080927-008
접수일자 : 2008년 09월 27일

심사완료일 : 2008년 11월 29일
교신저자 : 안세웅, e-mail : swan@hanrw.ac.kr

되었다.

주로 영화를 대상으로 활발하게 논의되어 온 미장센은 영상의 시각적 스타일을 확립하는 것으로 디지털 영상에 속한 디지털 3D 애니메이션에 있어서도 동일한 개념이 적용될 수 있다. 미장센에 관한 논의는 영화감독이나 평론가, 영화기호학자들에 의해 다양하게 이루어졌는데, 이 연구에서는 영상을 커뮤니케이션의 범주로 해석하고 좀 더 세부적이고 분석적인 영상기호학 차원의 연구를 이룬 에코U. Eco의 영화기호학 개념을 분석틀로 사용하고자 한다. 에코는 영화 영상이 의미체 $semes$, 형상 $figures$, 운동형태들 $cinemorphes$ 로 삼중 분절되는 기호라고 주장하고 영화는 이들 요소들에 의해 독특한 커뮤니케이션이 이루어지는 예술이라고 보았다.

미장센 분석의 대상으로 삼은 작품은 2005년 3D 단편 애니메이션 부문 아카데미상 후보에 올라 창작력 수준을 높이 평가받은 박제종 감독의 <버스데이 보이 $Birsday Boy$ >로 하였다. 이 작품은 10분도 채 안되는 짧은 단편이지만 작품의 표현에서 에코가 주장한 좀 더 세부적이고 분석적인 기호 요소가 잘 나타나 있다.

II. 이론적 배경

1. 디지털 애니메이션에 대한 논의

1.1 디지털 애니메이션의 특징

디지털의 사전적인 의미는, dig·it·al -형용사로서 ① 손가락의 ; 손가락이 있는 ; 손가락모양의 ; 손가락으로 하는, ② 숫자로 표시[계산하는, 숫자를 사용하는 ; [전자 디지털 방식의, -명사로서 손[발]가락 ; (피아노, 오르간의) 건[鍵] ; 디지털 시계[온도계, 디지털(식) 계기이다[1]. 여기서 숫자의 개념은 우리가 알고 있는 십진법의 0과 1이라는 두 숫자로 표시하는 것이다. 디지털 정보는 완전 복제성 $perfect duplicability$, 비물질성 $immateriality$, 가상성 $virtuality$, 소통 $communication$ 의 특징을 띠게 되는데 이 특성들이 실현될 수 가장 기초적인 조건은 디지털의 숫자화이다. 넓은 범위에서 '0과 1'이라는 전자 입자가 만들어내는 자유로운 표현성을 이용하여 영상물로 작업한 모든 것을 통칭한다. 즉, 인간의 망

막이 구별할 수 없을 만큼의 색과 일루전, 그리고 그 어떤 화가나 기존의 매체도 표출할 수 없었던 기술적인 사실감을 이용하여 멈추어 있는 그림이 아니라 움직이는 동영상물로 작업하는 과정을 아우른대[2].

1.2 디지털 3D 애니메이션의 구현 의미

영화는 지시대상과 인과적으로 연결되어 있는 사진을 확장한 것이어서 물리적 현실과 존재론적으로 친화력을 지닐 수밖에 없고 그것이 아무리 상상적인 것이라고 해도 현실적 대상을 전제로 하고 있다. 이에 비해 애니메이션의 이미지는 현실적 대상과의 사진적 인과성이 아닌 형태적 유사성에 입각하여 형성되는 도상학적 $iconography$ 이미지이다. 물론 디즈니의 전통적 애니메이션에서 이미지의 도상이 현실과 물리적으로 연결되어 있는 지표적 특징을 발견할 수 있지만 조작과 변형의 용이함으로 그 이미지가 아무리 사실적인 외관을 갖고 있다 해도 인과론적으로 지시대상과 아무런 상관이 없는 가공된 이미지인 것이다[3].

작품 자체가 디지털 테크놀로지의 결과적 산물인 디지털 3D 애니메이션은 관객들에게 놀라움 정도의 정교함과 실재감을 지닌 가공의 세계를 선사한다. 이 가공의 세계에서 관객은 현실에는 존재하지 않는 유토피아적 상상을 사실적으로 느끼며 3D로 구현된 대상들에게서 원시적 세계의 마술적 가능성을 재발견하고 쾌락을 느낀다. 따라서 관객은 3D 애니메이션에서 실사 영화에서보다 더 섬세하고 복잡한 커뮤니케이션 과정을 경험할 수도 있으며 그러한 맥락에서 전달로서의 기호과정이 더욱 세부적으로 이루어질 수 있다.

2. 미장센 $mise-en-scène$ 에 대한 논의

2.1 미장센의 일반적 정의

미장센은 원래 연극에서 '무대에 배치하기 $mise de scène$ '의 뜻으로 사용되기 시작하여 영화에서 "프레임 내의 요소들의 표현과 그것들의 결합하는 방식"으로 통용되고 있다. 즉, 샷 $shot$ 과 프레임에 관련된 영화제작의 행위를 말하는 것으로 일차적으로 세팅, 의상, 조명 등의 요소와 이차적으로 프레임 내에서의 움직임 요소에 대한 연출작업을 총칭하는 것이다[4]. 일반적으로 영화 또는

영상 표현으로 만들어지는 '영상미학을 일컫는다.

사실주의 영화의 옹호론자인 바쟁A. Bazin은 편집을 최대한 절제하고 한 프레임 안에서 다중적 메시지를 전달할 수 있는 롱샷, 롱테이크, 딥 포커스, 와이드 스크린의 기법을 통해 영화의 훌륭한 미장센이 찾아질 수 있음을 주장했다. 자네티L. Giannetti는 주어진 영화의 슷에 대한 체계적인 미장센을 분석하기 위해서는 지배요소: 처음의 이끌림, 조명, 슷과 카메라 근접도, 카메라 앵글, 색상감, 렌즈와 필터, 보조 콘트라스트, 밀도, 구도, 형식, 프레임 짜기, 깊이, 인물위치, 무대화된 자세, 인물 근접도의 열다섯가지 요소를 살펴보아야 한다고 말했다[5].

이러한 미장센에 관한 논의는 주로 영화를 만드는 감독을 중심으로 한 '작가주의'적 미학을 따지는 것으로 예술가적 낭만에 얽매인 비과학적인 분석이라는 시각이 존재하는 것이었다.

2.2 영화기호학적 관점에서의 미장센

영화가 언어와 같이 커뮤니케이션 시스템에 속한다는 관점과 함께 언어기호학의 연장선상에서 영화기호학을 주장한 메츠C. Metz는 영화언어는 한 슷 안에서 수십 개의 기호들이 복잡한 위계를 형성하면서 특정한 의미를 생산해 내는 '거대 통합체'이기 때문에 우리가 사용하고 있는 자연언어와는 다르다고 주장하였다. 그는 모든 기호는 기호학 코드로써 문화적 코드와 특수화된 코드로 나눌 수 있는데 이중 영화에 적용 가능한 것이 특수화된 코드라고 말하고, 이러한 특수화된 코드들은 영화에 고유한 일부 코드와 그렇지 않은 여러 코드들로 구성되며 영화는 이러한 것들이 상호작용하는 의미화작용의 영역이라고 주장했다. 이렇게 상호작용하는 코드들은 편집과 화면화의 코드, 조명의 코드, 색상의 코드, 카메라 이동과 음향의 코드, 구도의 코드 등으로 구분할 수 있으며 각각의 코드 안에는 서브 코드들이 존재할 수 있다고 하였다. 예를 들어, 조명의 코드에는 명조(high-key)와 암조(low-key) 등의 서브 코드가 존재하고 카메라 이동의 코드에는 수평이동(패닝panning), 수직이동(틸팅tilting) 등의 서브 코드가 존재할 수 있다는 것이다. 그의 논리로 보면 이러한 각 코드들이 영화에서 어떻게 나타나 있는지를 분석함으로써 영화의 미장센을 찾을 수 있다.

메츠와는 다른 각도에서 파졸리니P. Pasolini는 영화가 현실을 수단으로 현실을 표현하는 언어이며 리얼리티 자체인 기호들의 체계라고 말하고 영화의 최소 단위는 슷이 아니라 영화상에 복제되어도 변화하지 않는 대상, 행위, 사건 등 현실의 요소들이라고 주장하였다. 그는 이것을 '영상소(cineme)'라고 하면서 영상소는 영화의 최소 단위이고, 언어 체계의 음소에 해당하는 것으로 이것들이 한 화면으로 결합된다고 보았다[6]. 파졸리니는 이것을 이중분절의 개념으로 보았는데 즉, 일차적으로 카메라 앞에 존재하는 세계가 있고, 이차적으로 거기에 존재하는 대상들과 행위, 사건들을 선택하고 조합하여 슷으로 구성하는 것이 영화이기 때문에 결국, 영화는 이중분절된 언어로서 현실을 표현하게 되는 것이다. 또, 현실을 표현한다는 것은 재현이 아닌 리얼리티 자체인 현실 기호로 존재하는 것이기 때문에 영화는 리얼리티의 연장이라고 보았다. 따라서, 파졸리니의 관점에서 영화의 미장센은 리얼리티에서 찾을 수 있다.

메츠와 파졸리니가 주장한 영화가 '통합체'이거나 '이중분절체'로서의 기호라는 논의보다 좀 더 구체적이고 체계적인 영화기호학은 예코U. Eco에 의해 수립되었다.

2.3 예코U. Eco의 영화기호학적 관점에서의 미장센

예코는 영화 이미지가 문화적 약호의 작용에서 비롯된다고 주장하며 문화적 약호 중 적어도 열 가지 이상이 이미지의 커뮤니케이션에서 잠재적으로 작용한다고 설명한다. 즉, 지각대상의 약호, 전달의 약호, 인식의 약호, 음조의 약호, 도상적(iconic) 약호, 도상학적(iconographic) 약호, 취미와 감각의 약호, 수사학적 약호, 양식적 약호, 무의식의 약호가 그것이다[6]. 그는 영화의 슷 안에 표현되는 현실은 약호체계나 관습, 더 나아가서 이데올로기와 겹쳐 있다고 주장하면서 영화의 화면을 통해 전달되는 언어는 좀 더 세부적이고 분석적인 차원으로 의미체, 형상, 운동형태들의 삼중분절된 기호로 이루어져 있는 것이라고 보았다.

2.3.1 의미체(emes)

의미소(emes)란 영화의 화면에서 보여지는 자체로 인지가 가능한 의미를 지닌 단위를 말한다. 말하자면, 화면을

구성하는 다양한 시물들이다. 영화에서 의미소는 도상적 기호가 되며 예를 들면, 화면에 나타난 '금발의 키 작은 여자라든가 '마르고 검은 머리의 소년' 등이 된다. 이런 의미소는 '여자의 코'나 '소년의 눈' 등의 보다 더 작은 도상 기호로 표현될 수 있다.

2.3.2 형상(figures)

형상이란 순수 지시기능을 가지는 것으로 기호를 구성하지만 부분적인 기의는 갖지 않는 것이다. 즉, 그것들 자체로는 의미를 지니지 않는 것으로 영화에 표현되는 카메라의 각도, 밝기와 어두움의 관계, 곡선, 질감, 형상-비탕의 관계 등의 시각적 형태들이다.

2.3.3 운동형태들(cinemorches)

영화에서는 한 컷의 사진에서 장면으로 넘어가는 순간부터 등장인물들이 움직이기 시작한다. 예코는 이것을 '도상'들이 시간적 운동을 통해 '영화 형태소'를 만들어내는 것이라고 설명하고, 몸짓의 의미 단위인 '운동 형태소'가 된다고 하였다. 예를 들면, 등장인물이 길을 건너고 개를 숙이는 행위가 담기는 각각의 프레임들과 전체의 동작들을 말하는 것이며 이러한 '운동형태' 기호들은 무한하게 결합되어 더 큰 연사구를 만들어낸다고 보았다 [7]. 그의 이러한 논리는 영화의 기호 전달에 있어서 등장 요소들이 나타내고 있는 의미나 화면에 보이는 형상에 중요성을 부여한 여타의 기호학자들과는 구분되는 것으로 움직임의 면밀한 부분들이 기호를 확장시키는 큰 역할을 할 수 있음을 파악한 것이다.

예코는 이상과 같은 삼중분절의 코드가 차례대로 또는 어느 하나만이 나타나는 것이 아니라, 화면에서 함께 나타나기도 하고 다양한 문맥 속에서 결합되기 때문에 영화 영상이 매우 풍부한 커뮤니케이션 체계를 구성하는 것이라고 주장하였다. 그러므로 예코의 영화기호학적 개념에서의 미장센은 삼중분절된 각 기호의 작용들에서 찾아볼 수 있다.

2.4 디지털 3D 애니메이션의 미장센

영화는 실사를 바탕으로 한 촬영에, 전통적인 2D 애니메이션은 그려진 그림을 바탕으로 한 촬영에 기반을

두고 있다는 점에서 분명히 구분된다. 그러나 테크놀로지 자체인 디지털 3D 애니메이션은 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어를 동원하여 형태나 색채, 카메라 앵글의 각도, 움직임에 있어서 영화보다 더 자유롭게 표현할 수 있기 때문에 앞서 예코의 영화 기호학에서 살펴본 의미체나 형상, 운동 형태들의 기호 작용이 동일하게 적용되고 각각의 기호 요소들의 결합으로 더 섬세한 미장센이 창출될 수 있다.

III. 사례 작품을 통한 미장센 분석

1. 사례 작품 <버스데이 보이> 개요

1.1 작품 소개

<버스데이 보이>는 박제종 감독이 호주국립영화학교의 전폭적 지지 속에서 제작한 러닝타임 9분 남짓한 단편 디지털 3D 애니메이션이다. 이 작품은 2004년에 총 35개의 크고 작은 영화제에서 수상하는데 이어 2005년에는 미국 아카데미 시상식 단편 애니메이션 부문 후보에 오르면서 큰 주목을 받았다. 박 감독은 이 작품에 대해 작품 전체의 표현은 사실적 묘사에 주안점을 두었지만 한국의 민화에서 느낄 수 있는 색감이나 자연스러운 테두리선 처리에 각별히 관심을 기울여 동양적 감성이 느껴지도록 의도했다고 말하고, 연출 방식도 주인공의 표정이나 동작을 많이 넣어 관객이 주관적인 시점으로 바라볼 수 있도록 했다고 설명했다[8].

1.2 작품의 줄거리

배경은 1951년 한국 전쟁 중인 어느 마을. 한 소년이 노래를 부르면서 시찰 지붕위에 추락해 꽃힌 전투기의 진해 속에서 볼트를 찾아내 기차가 지나가는 철로에 얹어 자석으로 만들고, 손으로 총을 쏘는 흉내를 내며 혼자 천진난민하게 놀고 있다. 소년의 이름은 만옥이. 놀다가 집으로 돌아온 만옥이는 마루에 놓여 있는 상자가 자신의 생일선물인줄 알고 좋아하며 풀어보는데 그 안에서는 전사한 아버지의 유품인 수첩과 군번줄, 군화가 나온다. 만옥은 그것이 무엇인지도 모르고 군번줄을 목에 걸고 구렁을 외치며 마당을 돌아다닌다. 다시 방안으로 들어

와서도 계속 그동안 자석으로 만들어 붙인 쇠붙이 장난감들을 가지고 놀다가 절망하게 치러진 생일상을 옆에 둔 채 잠이 든다. 잠든 만옥이에게 창호지 문살 사이로 방안 깊숙이 들어온 햇빛이 평화롭게 비치고 꿈결처럼 “만옥아, 엄마 왔다”라는 목소리가 들린다.

2. 에코의 영상기호학적 미장센 분석

2.1 의미체 요소의 미장센

의미체는 화면을 구성하고 있는 다양한 사물들을 지칭하는 것이며 전달 의도에 따라 더 작은 도상 기호들로 표현될 수 있다. 화면을 구성하고 있는 모든 사물들은 의미소이기 때문에 이 작품도 다양한 의미소로 구성되어 있지만, 미장센 분석의 차원에서는 의미소의 외부 형태 요소와 함께 내부 의미를 나타내고자 한 의미소에 대해서 살펴보려 한다.

이 작품에 등장하는 가장 큰 비중의 의미소는 주인공 소년인 만옥이다. 만옥이는 군용 방한모를 쓰고 남루한 옷에 책보를 둘러맨 채 가슴에는 형검으로 된 명찰을 달고 있다. 모자에는 일등병 계급장이 달려 있는데 이 령계 의미소 속에서 표현되는 더 작은 도상 기호를 통해 소년의 처지가 하급 군인의 힘없고 고달픈 처지와 다르지 않음이 전달된다. 가슴에 단 명찰에 만옥이라는 한글 이름 대신 한자로 '萬 生'이라고 쓰여 있는 명찰 역시 의미소 안에서 표현되는 더 작은 도상 기호로 영어 자막을 이해하는 서양인과 더불어 한자 언어권을 사용하는 동양인들에게 캐릭터에 대한 친근한 정서를 가져다주는 역할을 한다.



그림 1. '소년'의 미소와 도상 기호들 표현

이 작품에서는 의미소 안에서 더 작은 도상 기호들로 다양하게 표현하여 섬세한 감정을 이끌어내는 영상기호들의 사용이 두드러지는데, 스토리에 몰입하게 하는데 중요한 역할을 하는 작은 도상 기호들은 소년의 천진난

만한 얼굴과 눈의 표정이다.



그림 2. '소년'의 미소 안의 작은 도상 기호들 표현

스토리를 직접적으로 전달해주는 의미소가 소년이라면 전체 분위기를 전달하는 의미소는 마을의 가옥들이다. 낡은 목재 지붕으로 된 허름한 집들은 소년이 처한 빈궁한 현실의 분위기를 일관되게 나타낸다.



그림 3. '가옥'의 미소 표현

또 다른 의미소는 소년이 볼트를 찾으며 놀고 있는 사찰과 전투기 잔해이다. 고요함과 엄숙함이 느껴져야 할 사찰의 지붕에 꽂힌 전투기는 전쟁의 참담함을 간접적으로 보여주기 위한 기호로 사용되어 강하게 전달된다.



그림 4. '사찰'과 '전투기 잔해'의 미소 표현

이상과 같은 분석에서 알 수 있는 것은 이 작품의 의미체 요소에서 찾아볼 수 있는 미장센은 일차분절적인 기호로서의 단순한 의미소 표현보다 의미소 안에서 더 작

은 도상 기호들로 표현한 화면들에서 창출되고 있다는 것이다.

2.2 형상 요소의 미장센

예고는 '형상'을 카메라의 각도나 명암, 곡선, 질감, 형상-비탕의 관계 등으로 그것들 자체로는 의미를 지니지 않는 것이라고 했지만 그가 이것을 이차 분절 기호로 본 것은 상호 결합하여 다양한 의미 단위를 만들어냄으로써 엄청난 양의 기호를 생산할 수 있는 성질을 지니고 있다고 보았기 때문이다.

이 작품은 짧은 상영시간이지만 여러 화면에서 형상요소 표현으로 인한 효과적인 기호 작용이 이루어지고 있는 것을 찾아볼 수 있는데, 가장 주목되는 것은 관객의 시각을 거스르지 않으면서 장면에 변화가 느껴지게 하는 카메라 각도의 표현이다. 카메라 각도는 거의 매 장면마다 변화하고 있지만 각 각도는 자연스럽게 연결되어 있어 생동감과 함께 안정감을 느끼게 한다.



그림 5. '카메라 각도' 형상 표현

이 작품에서 또 하나의 효과적인 기호 작용을 일으키는 형상 요소의 표현은 빛과 반사광의 사용이다. 빛과 반사광은 황량하고 비극적인 전체 분위기 속에서 주인공 캐릭터의 순진무구한 표정이나 동작들을 표현하는 부분에 사용되어 작품의 배경이 되고 있는 전쟁과는 대조적으로 평화가 깃든 분위기를 자아낸다.



그림 6. '빛과 반사광' 형상 표현

또 다른 형상 요소인 질감의 표현에 있어서 이 작품은 3D 컴퓨터 기술로 만들어진 모델들임을 잊게 만들 정도의 동양화법 묘사로 덧씌워져 있는데, 마을의 가옥 지붕이나 담벼락, 소년의 피부색 표현에 이르기까지 화선지에 계열 색상들을 칠하여 번지게 한 듯 매핑한 재질감이 옛스럽고 소박한 아름다움을 느끼게 한다.



그림 7. '질감' 형상 표현

형상과 비탕의 관계에 있어서도 배경에서 등장 요소들이 나타날 때 전체 화면에서 여백을 두고 배치되도록 표현함으로써 생각의 여지를 만들어주는 시적인 분위기가 형성되었다.





그림 8. '형상-바탕의 관계' 형상 표현

이상과 같이 살펴본 결과, 이 작품에서 이차 분절적인 형상 기호들의 표현은 의미소와 결합하여 내포된 의미를 증폭시키는 역할을 하고 있고, 작품의 전체 분위기와 고유한 정서를 결정짓고 캐릭터의 매력을 형성시키는 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

2.3 운동형태들 요소의 미장센

운동형태들은 형상보다 더 분절된 삼차 분절의 기호다. 예코는 '운동형태들' 기호와 관련해서 카메라가 시니피에 signifier(기호)를 갖지 않는 운동의 형상들을 볼 수 있게 하며 이런 형상들은 한 컷의 사진이라는 공시적 틀에서 개체화할 수 있는 운동 기호로 통합되고 다시 무한하게 결합되어 더 큰 연사구를 만드는 것이라고 설명하였다.

3D 디지털 애니메이션에 있어서 움직임의 생성은 카메라로 촬영되는 것이 아니라 소프트웨어적 기술로 이루어지기 때문에 기능적인 면에서 다르지만 움직임의 단위 표현과 그것이 결합되어 의미 전달이 이루어지는 '운동형태들'의 기호 표현은 마찬가지로 된다.

이 작품 전체의 '운동형태들' 기호 표현에서 미장센을 찾아볼 수 있는 부분은 주로 '캐릭터의 매력' 창출을 위한 동작 표현이 이루어진 장면들이다.

작품의 앞 부분에서 주인공 소년 만육이는 전투기 진해 속에서 쇠붙이 자석으로 만들 볼트를 뽑아내려다 뒤로 넘어지게 되는데, 이 동작은 과장되고 세밀하게 표현됨으로써 어린이의 미숙한 움직임에 대해 관객이 느끼는 '귀여움' 또는 '천진함의 감정을 증대시키는 효과를 가져다준다.



그림 9. '소년 뒤로 넘어지는 몸짓' 운동형태들 표현

이와 같이 캐릭터에 대해 관객이 느끼는 감정을 증대시키는 동작 표현은 소년이 볼트를 자성을 띤 쇠붙이로 만들기 위해 철로에 얹고 나서 볼트가 굴러 흘러내리려 하자 손으로 이것을 바로잡고 유지시키려는 영상에서도 찾아볼 수 있는데, 여기에서 보이는 섬세한 동작 역시 캐릭터에 대한 인상을 강하게 하는 것이다.



그림 10. '소년 볼트 놓는 손짓' 운동형태들 표현

철로에 얹어놓은 볼트를 납작하게 만들며 기차가 지나가자 조금 가까이 다가간 산이 난 듯 기차가 지나가는 것을 구경하는 소년의 리듬감 있는 고갯짓 동작 또한 기차에 실린 탱크가 암시하는 전쟁과는 무관하게 느껴지는 소년의 행동을 더 천진난만하게 만드는 결과를 가져왔다.



그림 11. '소년 기차를 구경하는 고갯짓' 운동형태들 표현

이상과 같이 살펴본 운동형태들 기호 표현에서의 미장

센은 이 작품의 주된 의미소인 '소년'의 감정이 관객에게 최대한 이입되어 내레이션 없이도 이 작품의 문맥을 충분히 알아차릴 수 있는 장면에서 찾아볼 수 있으며, 이 부분의 영상은 의미소 기호(소년의 모습, 눈이나 얼굴의 표정)나 형상 기호(예를 들어, 소년의 손과 얼굴의 반사광 표현)가 함께 결합되어 상호작용 되고 있음도 확인할 수 있다. 이렇게 삼차 분절적인 운동형태들 기호 표현은 의미소나 형상 기호 표현보다 한층 더 섬세한 의미작용을 가능하게 함으로써 관객이 느끼는 현실감의 깊이를 더하게 하는 요인이 되고 있는 것이다.

IV. 결 론

이제까지의 예코의 삼중분절 개념의 분석틀을 적용하여 <버스데이 보이>의 미장센을 찾아본 과정을 통해 세 가지의 결론을 얻을 수 있다.

첫째, 예코가 미장센의 일차 분절 요소로써 언급한 의미소의 기호 표현을 근거로 삼아 이 작품에 나타난 기호 표현을 살펴보았을 때, 의미소 안의 작은 도상 기호들에서 미장센을 찾아볼 수 있었다는 것이다. 이는 화면에 등장하는 사물들 중에서 작품의 스토리를 주도해나가는 사물들에 대한 표현은 그 사물 자체의 표현보다는 그것을 구성하고 있는 각 세부 요소들의 형식과 내용 표현에 유의하는 것이 효과적임을 뜻하는 것이다.

둘째, 형상 기호 표현에서의 미장센은 예코가 말한 해당 기호 요소들 즉, 등장인물의 카메라 각도나 명암, 곡선, 질감의 표현, 형상-비탕의 관계 등에 대한 표현이 밀도 있게 이루어진 부분에서 찾아볼 수 있었다는 것이다. 형상 기호 표현의 각 요소들은 다른 영상학자들도 흔히 미장센을 찾는 기준으로 제시하는 표현 요소들인데, 이는 영상의 장면 처리에 있어서 프레임 내에서 보여지는 각 사물들이나 공간들 자체의 표현을 넘어서서 등장 요소들의 시각적 질서나 감각적 표현으로 관객들이 느낄 수 있는 미학적 감흥을 어떻게 세밀하고 심도 있게 높일 수 있을 것이냐를 찾아내어 표현에 적용해야 함을 뜻하는 것이다.

셋째, 예코가 지적한대로 영상의 기호 표현에서 영상

의 상상성과 현실성을 제공하는 가장 고차원적 운동형태들 기호 표현을 근거 삼아 이 작품에 나타난 운동형태들 기호 표현을 살펴보았을 때, 작품의 주요 의미소와 형상 기호 표현을 바탕으로 운동형태들 기호가 결합되는 영상에서 미장센을 찾아볼 수 있었고 관객이 느끼는 감정이 입도 최대한으로 이루어지는 것을 알 수 있었다. 이는, 일, 이차 분절의 개념인 의미소, 형상 기호의 표현에 비해 삼차 분절의 개념인 운동형태들의 기호 표현이 동작들의 풍부하고 섬세한 표현으로 인해 사물의 의미나 형상을 극대화시킬 수 있는 표현이 될 수 있음을 뜻하는 것이다. 특히, 내레이션이 거의 없이 만들어지는 초 단편 작품들에서 치밀하게 계획되고 섬세하게 표현되는 운동형태들의 기호 표현은 작품의 문맥을 읽어낼 수 있는 중요한 표현 요소가 될 수 있다.

결국, 이 작품은 예코가 영상 기호가 표현되는데 있어 단계적이고 차원적으로 제시한 일, 이, 삼차 분절의 기호 표현이 적절히 구성되어 있고 영상의 상상성이나 현실성을 가져다주는데 더 고차원적 역할을 하는 운동형태들 기호 표현이 풍부하고 섬세하게 표현됨으로써 관객들의 호의적인 반응을 이끌어낸 것이다.

작품의 창작력에 중요한 비중을 차지하는 미장센의 추구에 있어서 성공적 모델로 결론지을 수 있는 이 작품에서 얻은 결론은 이 작품이 속하는 3D 디지털 애니메이션 분야의 제작에 있어서 하나의 지표로 삼을 수 있을 것으로 판단하며 다음과 같이 미장센 추구에서 검토해야 할 세 가지 참고 지표를 제시하고자 한다.

1. 스토리상의 주요한 등장인물이나 사물들의 표현에 있어서 그 등장 요소들을 어떻게 배치할 것이냐 보다는 그 요소들을 구성하는 각각의 도상적 요소가 되는 세부적 요소의 표현에 더 관심을 기울여야 한다.
2. 등장 인물에 대한 카메라의 각도나 명암, 질감 표현, 배경과 등장 요소와의 관계 등이 관객에게 얼마나 미학적 감흥을 줄 수 있을 것인지에 대해 심도 있게 연구하여 적용하는 표현방법을 사용해야 한다.
3. 관객들의 감정이입을 효과적으로 이끌어낼 수 있는 방법으로써 주요 등장인물이나 사물의 의미, 미학적 감흥을 전달할 수 있는 형상의 효과적인 표현과 더불어 풍부하고 섬세한 운동형태들, 즉 주요 등장

요소들의 동작 표현에 더 큰 비중을 두어야 한다.

이와 같은 참고지표를 제시하는 것으로 예코의 삼중 분절 개념에서 비라다 본 미장센 연구를 마치고자 한다. 연구의 내용에 있어서 분석의 틀은 학문적으로 체계화된 것이었지만, 분석의 내용면에서 어느 정도 주관적인 판단에 의존할 수밖에 없었던 것이 아쉬운 점이다.

또한, 3D 디지털 애니메이션에 있어서 작품창작력의 확보는 미장센 뿐 아니라 다른 요소들의 표현이 관련되어 있으며 특히, 작품의 리얼리티 요소는 작품창작력이 형성되는데 큰 비중을 차지한다. 그러므로 이 연구에서는 국내 3D 디지털 애니메이션의 작품창작력 확보의 방안을 모색해보고자 하는 다양한 시도의 일환으로서 의미를 찾고자 하며, 향후 3D 디지털 애니메이션의 작품창작력을 높일 수 있는 관련 요소에 대한 연구를 지속적으로 수립해 나가고자 한다.

저 자 소개

안 세 응(Se-Ung An)

정회원



- 1985년 2월 : 홍익대학교 시각디자인 전공(미술학사)
- 2004년 8월 : 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)
- 2006년 현재 : 홍익대학교 영상학과(박사과정)

•2005년 3월~현재 : 한국재활복지대학 컴퓨터게임개발과 교수

<관심분야> : 영상디자인, 게임영상, 3D 애니메이션

참 고 문 헌

- [1] 민중서림 편찬국, *엠펙스 영화사전*, 민중서림, 1993.
- [2] 이종한, *새로운 예술형식으로써 디지털 애니메이션의 환영상에 관한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문, pp.25-27, 2005.
- [3] 문재철, "3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구/테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로", *만화애니메이션연구*, Vol.-No.7, p.81, 2003.
- [4] M. Fabiger, 김진해 옮김, *영화의 연출*, 지호, 1996.
- [5] L. Giannetti, 김진해 옮김, *영화의 이해*, 현암사, 1999.
- [6] R. Lapsley and M. Westlake, 이영재 외 옮김, *현대 영화이론의 이해*, 시각과 언어, 1999.
- [7] U. Eco, 김광현 옮김, *기호와 현대 예술*, 열린책들, 1996.
- [8] http://www.koreafilm.co.kr/news/news2005_3-25_3.htm