

특집논문-07-12-5-01

극장 판 장편 애니메이션의 시각적 스타일에 관한 연구 -장편애니메이션 'Life is Cool'의 제작사례를 중심으로-

최 승 원^{a)†}

A Study for Visual Style for Feature Animation - A Case of Feature Animation <Life is Cool> -

Seung-Won Choi^{a)†}

요 약

애니메이션을 제작함에 있어 표현에 대한 방식은 실로 무궁무진하며 그것이야말로 실사영화에서는 볼 수 없는 애니메이션만이 가진 표현의 강점이며 관객들에게 어필할 수 있는 최대의 무기중 하나이다. 그럼에도 불구하고 극장 상영을 위한 장편 애니메이션을 제작함에 있어서 제작자들에게 선택되어온 제작기법은 Drawing, 3D Computer, Clay등과 같이 지극히 확립적이다. 상업적인 목적을 가지고 제작된 애니메이션은 시각적인 스타일면에서 대중성을 확보해야 하지만 표현성에서 대중적이라 함은 확립되어있는 스타일과 제작기법을 의미하는 것은 아니며 대중을 매료시킬 수 있는 예술성이라는 측면에서 이해되어야 한다. 관객은 항상 새로운 소재, 새로운 연출, 새로운 시각적 스타일을 원한다. 친편일률적으로 확립화된 애니메이션은 관객들에게 외면 당 할 수밖에 없을 것이다. 따라서 상업적인 목적으로 기획, 제작 되어진 애니메이션이라 할지라도 작품자체가 예술적 가치를 지니고 있지 못한다면 가시적인 상업적 가치 또한 기대하기 어렵다. 애니메이션을 제작하기위해 시각적 스타일을 디자인한다는 것은 아트웍 자체에 국한되는 문제가 아니며 작품의 내용과 분위기 그리고 캐릭터가 반영된 움직임의 스타일까지 포함되는 디자인이어야 한다. 여기에 더해 완성된 디자인을 제작적인 측면에서 실현할 수 있도록 제작 프로세스 또한 치밀하게 계산되고 실험되어야 한다.

Abstract

The ways of expression are infinite to make animated film. When we compare to live action film, that fact is the actual power that animation only has and is one of the big weapons to appeal to the audience. Nonetheless, techniques to be chosen are monolithic like drawing, 3D computer, and clay when animation maker makes feature animation to screen in movie theatre. It's probably because feature animation must have popularity of visual style and they need to standardize technique about side of making. But popularity in expression does not mean monolithic visual style and making technique. It should be understood about side of artistic value to fascinate public audience. Audience is always eager for new subject, new directing style and new visual style. Monotonous and boring animation cannot but turn away from the audience. So if production does not have artistic value, we cannot expect commercial value and success also even it plans and makes for the feature animation. To create new visual style for animation is not only limited to artwork itself but also creation, which is included story and tone of the film and acting style about character. Also making process must be calculated and experimented to actualize that visual style about side of making.

Keywords : Feature animation, Visual style, Design concept, Rotoscoping

a) Beyond Proscenium, DNA 프로덕션

Beyond Proscenium, DNA Production

† 교신저자 : 최승원(swchoi_us@yahoo.com)

I. 서론

애니메이션의 제작기법은 Drawing, Puppet, Clay, Sand, Paint on Glass, Photocopies, Cut-outs, Animated Objects, Pixilation, 2D, 3D Computer, Scratch on Film, Rotoscope, Multiplane 등 다양하며 각각 독특한 느낌의 시각적인 효과를 갖는다. 여기서 시각적 효과란 아트워크에 대한 예술성과 움직임에서 전달되는 미학을 일컫는다. 이렇게 수많은 제작기법들은 단편애니메이션에서 시도되고 있을 뿐 극장 상영을 위한 장편 애니메이션을 제작함에 있어서 제작자들에게 선택되어온 제작기법은 Drawing, 3D Computer, Clay 등과 같이 지극히 확립적이다. 여기에 필자는 두 가지의 주요한 이유가 있다고 보는데, 그 첫 번째 이유는 애니메이션을 극장에 상영하기 위해서는 적어도 60분 이상의 런닝타임을 가진 애니메이션을 제작해야하고 이 같은 분량을 경제적으로 제작하기 위해선 제작 시스템과 시각적 스타일을 도식화할 필요가 있기 때문이다. 두 번째 이유는 창작자들의 나태함에서 기인한다. 어디서나 흔히 볼 수 있는 천편일률적인 장편 애니메이션의 표현성에서 벗어나 예술적인 표현성에 대해 끈임 없이 실험하고 새로운 제작 기법을 모색하려는 도전정신이 결여되어 있는 것 또한 반성해야 할 문제임에 분명해 보인다. 상업적인 목적을 가지고 제작된 애니메이션은 시각적인 스타일면에서도 대중성을 확보해야 한다. 하지만 표현성에서 대중적이라 함은 획일화되어있는 스타일과 제작기법을 의미하는 것은 아니며 대중을 매료시킬 수 있는 예술성이라는 측면에서 이해되어야 한다. 관객은 항상 새로운 소재, 새로운 연출, 새로운 시각적 스타일을 원한다. 천편일률적으로 획일화된 애니메이션은 관객들에게 외면 당 할 수밖에 없을 것이다. 따라서 상업적인 목적으로 기획, 제작 되어진 애니메이션이라 할지라도 작품자체가 예술적 가치를 지니고 있지 못한다면 가시적인 상업적 가치 또한 기대하기 어렵다.

본 연구에서는 예술적 표현성의 획일화에 대한 개선방향을 모색하고자하는 하나의 예시로서 현재 제작중인 장편 애니메이션 <Life is Cool>의 표현성에 대해 개념적인 측

면에서 분석해 보고자 한다. 본론에서는 작품에 대한 전반적인 개요와 내용을 우선 살펴보고 주요 캐릭터와 각 씬들을 분석한 후 이 같은 결과가 어떻게 최종 디자인에 반영되었는가를 예시들과 함께 논하게 될 것이다. 단, 앞서 언급했듯 본 연구는 표현성에 대한 기술적 제작과정보다는 개념적 측면에서 접근하였음을 밝혀둔다.

II. 본론

1. 작품 개요

<Life is Cool> (가제)은 CJ Entertainment가 기획, 투자 및 배급하고 'AniMatrix'로 알려진 DNA Producton에서 제작하는 극장상영을 위한 장편 애니메이션이다. 영화의 장르는 코미디드라마로서 최익환 감독이 각본과 감독을 맡고 최승원 애니메이션 감독이 실사 편집이후의 애니메이션 부분을 총괄하고 있다. 2006년 11월 Pre-Production의 시작 이후 현재, 애니메이션 Production단계의 종료 시점에 도달해 있으며 2007년 12월 개봉 예정이다. 런닝 타임은 100분이며 제작 기법으로 로토스코핑¹⁾(Rotoscoping)을 통해 제작되는 애니메이션이다. 전 세계적으로 로토스코핑 기법을 사용해 제작되었던 장편 애니메이션은 리처드 린클레이터(Richard Linklater) 감독의 2001년 작품 <Waking Life>와 필립 K 디크(Philip K. Dick)의 소설을 애니메이션 화 한 2006년 작품 <A Scanner Darkly> 등이 있으며 국내에서는 2002년에 발표된 <마리아야기>와 일부분이 삽입된 <와니와 준하> 등이 있으며 광고계에서 로토스코핑 기법을 간헐적으로 사용하고 있는 상황이다¹⁾. <Life is Cool>의 애니메이션 제작단계에서 대학들과의 산학 협력을 통해 제작이 이루어지고 있는데 참여 대학으로는 건국대학교(예술문화대학/예술학부/애니메이션 전공), 홍익대학교(조형대학/디자인영상학부/애니메이션 전공), 호서대학교(예체능대학/애니메이션학과), 순천향대학교(인문과학대학/예술학부/애니메이션전공), 계원조형예술대학(애니메이션학과)과 함께 산학협력 프로젝트로 진행 중에 있

1) 로토스코핑(Rotoscoping)이란 움직이는 대상을 카메라로 촬영하고 촬영된 움직임을 바탕으로 이미지를 재가공하는 기법이다. 1914년 3월 시카고의 Palace극장에서 상영된 윈저 맥케이(Winsor McCay)의 작품 공룡 거티(Gertie the Dinosaur)로부터 비롯되었다.

다. 산학협력을 통해 제작되는 최초의 장편애니메이션(영화)라는 측면에서도 교육계와 산업현장에 긍정적인 기여를 할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

영화의 내용을 간략히 살펴보면 각기 다른 개성을 가지고 30대 초반의 현실을 살고 있는 3명의 친구들이 몇 년 만에 다시 모이게 된다. 이들은 한 여인을 사랑하게 되면서 갈등하게 되고 함께 꿈꾸고 그 꿈을 향해 노력하던 어린 시절의 성장 통 같은 기억들을 떠올리며 겪게 되는 일들에 대해 이야기한다.

2. 시놉시스와 캐릭터 분석

극 중 등장하는 주요캐릭터는 백일권 역(김수로), 김태영 역(강성진), 성훈 역(김진수)으로 이들 모두 30대 초반의 나이에 어려서부터 절친한 친구사이이지만 각자 개성 있는 독특한 배경을 가지고 있다. 극 중 김태영은 아프리카의 외교관을 꿈꾸는 이상주의자인 남자로서 대학생 시절 그녀(극 중 연우(박예진))에게 첫눈에 반해버리고 첫사랑을 꽃피운다. 하지만 연우의 교통사고 때문에 외시를 포기하게 되고 이로 인한 일보 후퇴는 계속된 외시 낙방으로 이어진다. 결국 자신의 첫사랑 이었던 연우를 잃고 외교관의 꿈도 잃게 된다. 30대 초반의 현재 영어 학원 강사가 된 그는 이제 학생들에게 'Like Crazy'를 외치며 현실을 살아가고 있다.

어릴 때부터 영어에 대한 꿈을 키워온 극 중 성훈은 영어란 삶의 이유이며 존재의 의미이다. 관광통역사를 꿈꾸지만 시험에 낙방하고 영어말하기 대회 1등을 통해 들머간 삼성전자 영업직을 거쳐 삼성전자농구단 용병 통역사가 된 성훈. 이제 영어가 꿈을 이루는 수단을 넘어 목적이 되어버렸다. 이제 성훈은 화초들과 GPS를 '제니퍼'라고 부르며 자신이 만든 판타지 속에서 현실을 살아간다. 극 중 백일권은 홀어머니에 어려운 가정 형편 때문에 경찰 대학교를 선택했다는 배경을 가지고 있다. 그에게 경찰의 꿈은 이상이 아닌 현실이었으며 와이로 때문에 경찰을 선택하고 빌딩 두 채를 여자의 조건으로 거는 그는 누구보다 현실에 안착하며 살아가는 현실주의자다. 현실에 맞춰 경찰이 되고, 토플 550점만 넘으면 무료로 유학을 보내주는 경찰의 제도를 통

해 유학길에 오른다. 플로리다 유니버시티에서 범죄심리학 석사를 끝낸 후 박사과정에 입학하기 전 결혼을 위해 잠시 한국으로 돌아오며 현실 속 이야기가 시작된다. 미국에서 돌아오자마자 결혼을 선언하는 일권은 다짜고짜 친구들에게 박사과정을 위해 미국으로 돌아가기 전 한 달 안에 결혼에 골인할 수 있도록 도와달라고 한다. 일권은 성훈의 집에 머물고 듀오(결혼소개서)에 신청서를 낸다. 태영은 일권의 외국인강사브로커 사업 제의에 누구보다 적극적으로 일권을 도와주며 자기 여자 친구의 동생, 미영과의 만남을 주선한다. 일권은 미영과의 만남이 잘되지만 듀오의 매니저를 통해 계속된 맞선자리를 갖는다. 많은 맞선녀들 가운데 마음에 맞는 한 명을 선택한 일권. 하지만 공교롭게도 그 여자는 태영의 첫사랑, 연우였다. 일권과 연우와의 관계는 급속도로 진전되고 성훈의 집을 빌려 하룻밤을 함께 하게 된다. 한편, 연우의 첫 느낌이 좋았던 성훈도 조금씩 그녀에게 빠져든다.

일권의 소개로 다시 만나게 된 태영과 연우. 과거의 아픔

표 1. <Life is Cool>의 주요 캐릭터 분석

Table 1. Analyzation for main character of <Life is Cool>

No.	캐릭터	연령	성별	주요 캐릭터 분석
1	일권	30대 초반	남	대부를 꿈꾸는 경찰. 현실적인 결혼을 목적으로 한국에 들어옴. 짝꿍대는 작업 남이지만 여자경험이 없음.
2	태영	30대 초반	남	아프리카 외교관을 꿈꾸던 영어강사. 많은 여자를 만나고 헤어지지만 이별을 겪을 때마다 자살 소동을 벌임. 사랑하는 여자를 위해서라면 꿈도 포기함.
3	성훈	30대 초반	남	영어를 사랑하는 농구 통역사. 첫사랑에 대한 아픔을 지닌 해바라기 형. 사랑 앞에선 친구도 없다. 연우를 짝사랑함.
4	연우	20대 후반	여	태영의 옛 애인이자 일권의 결혼 상대자. 쓸쓸함을 간직한 고혹적인 이미지의 여자. 새 남자의 사랑의 대상.
5	미영	20대 초중반	여	부유한 집안에서 자란 성깔 있는 일권의 2순위 결혼 상대후보.
6	농구감독	50대 초반	남	성훈의 농구단 감독.
7	존슨	20대 초중반	남	흑인 용병. 성훈과 친함.
8	학원장	50~60대	남	태영에게 영어 원어민 소개를 부탁함.
9	웨이터	30대	남	일권에게 급실거리던 카바레 웨이터. 후에 카바레 사장이 됨.
10	조폭 들	30대	남	경찰서에 잡혀옴.

이 되살아나 태영은 괴로워한다. 하지만 연우는 과거에 연 연하지 않고 일권과의 만남을 지속한다. 일권은 미영과 연 우사이에서 갈등한다. 한편, 성훈은 연우의 영어이름이 ‘제 니퍼’라는 것을 알고 운명처럼 연우를 받아들이고 빠져든 다. 한 여자를 둔 세 친구의 교묘한 줄다리기가 시작되면서 네 명의 관계는 조금씩 꼬여가기 시작한다. 연우를 가운데 둔 그들의 위험한 만남은 지속되고 일권이 연우를 선택했 다고 선포하자 성훈과 태영은 마음이 심란하다. 만나는 자 리마다 종잡을 수 없는 일탈행동을 하는 연우. 결국 연우의 이러한 행동이 네 사람의 갈등을 폭발시킨다. 연우의 장난 으로 얼어붙은 한강 위에 서게 된 네 사람. 얼음이 깨지며 성훈은 물에 빠지고 만다. 태영과 일권은 성훈을 구해내지 만 그들의 관계는 얼음처럼 깨어져버리게 된다. 태영이 연 우의 무모한 행동에 화를 내며 뺨을 때리자 일권은 정색을 하며 태영에게 화를 낸다. 결국 태영은 과거 연우와의 관계 를 폭로하며 치졸한 말들을 내뱉는다. 참지 못한 연우는 태 영의 뺨을 때리며 뒤돌아 가버리고 모두 상처를 안고 뿔뿔 이 흩어진다. 일상으로 돌아온 일권, 태영, 성훈. 모든 것이 예전과는 달라져 있다. 독감으로 쉬다 돌아온 성훈은 다른 사람이 자신의 자리에서 통역을 하고 있고 팀에 거치적거 리는 존재가 되어버렸다. 태영은 학원장과 크게 한판하고

학원을 그만둔다. 일권은 전화를 받지 않는 연우 때문에 속 이 탄다. 결국 연우에게 고백을 하기 위해 찾아간 세 사람. 연우를 찾아간 성훈은 고백이 저지당하자 자신이 꿈꾸었던 환상의 제니퍼인 연우를 놓아준다. 태영은 과거의 꿈에 대 한 이야기를 하며 과거로부터의 그녀를 놓아준다. 일권은 연우에게 솔직한 마음을 고백하고 현실적인 꿈들을 함께 이루어가자며 그녀를 붙잡는다. 모두 한자리에 모이게 된 네 사람. 연우는 미소를 지으며 그들에게 화해의 손짓을 내 민다. 마술 같은 춤을 추는 그들의 화해. 일권과 연우는 미 국행 비행기에 오른다. 태영은 자신이 미뤄두었던 아프리 카 행 비행기 티켓을 끊으며 영화는 막을 내리게 된다.

3. 씬의 분석과 디자인

<Life is Cool>은 총 92개의 씬으로 구성되어 있으며 <표 2>에 서 보는바와 같이 A부터 M까지의 13개의 각기 다른 시각적 스타일로 디자인 되었다. 일반적으로 장편 애니메 이션의 구조를 살펴보면 첫 번째 Turning point까지의 Act I 은 20~30분, 두 번째 Turning point까지의 Act II는 45~ 90분, Climax를 포함하는 Act III은 15~25분으로 장편 실 사영화에 비해 전체 런닝타임이 짧다.

표 2. <Life is Cool>의 씬과 비주얼 스타일 분석
Table 2. Analyzation for the scene and visual style of <Life is Cool>

런닝 타임	씬	장소	공간(과거)	내용	강조	스타일
00:01:00:04	1	동네	논두렁근처(과거)	주인공들의 어린 시절 연날리기	연필 스트로크와 같은 라인	A
00:02:17:01	2-1	비행기	비즈니스 석	옆자리 비행녀에게 수작을 거는 일권	일권 표정 (눈, 입 등)	B
	2-2	비행기	이코노미 석	조폭 사이에 끼어 앉은 일권	여자다리, 일권 표정등 강조해서.	B
00:01:16:02	3	농구장	벤치, 코트	전화를 하는 성훈, 존슨과 장난을 치다	전체적인 스케일 중심	C
00:00:53:13	4	태영 학원	복도	성훈과 통화를 하는 태영, 여고생과 학원장에게 무시를 당한다.	태영의 눈. 학원 여학생의 싫은 표정 강조	B
00:00:40:19	5-2	공항	실내	전화를 하는 태영과 성훈		C
00:01:06:20	5-3	공항	입구	입구에서 만난 태영과 성훈, 비행녀에게 따귀를 맞는 일권과 만 난다.	맞는 장면 강조(때리는 손, 발 위치 현실감 있게 조정)	C
00:01:27:06	6-1	공항	주차장	장가를 가겠다는 일권, 친구들에게 도움을 청한다.	팍~	C
00:00:21:01	6-2	공항	주차장 성훈 차	친구들에게 제니퍼(GPS)를 소개하는 성훈	애니 캐릭터 (제니퍼) 인사	C
00:00:33:14	7	목욕탕	안	목욕을 하며 장난치는 세 사람과 함께 타이틀이 뜬다.		C
00:02:43:15	8	성훈 집	거실	듀오 신청서를 작성하는 일권, 태영은 소개팅을 주선 한다.	커피 알갱이가 제대로 보이게.	B
00:01:32:12	9	역사박물관	안	미영과 소개팅을 갖는 일권, 이를 지켜보는 태영과 성훈		B
00:00:54:09	10	경찰대	사격장안(과거)	한발만 맞히고도 변명하는 일권	총알구멍, 일권의 웃는 표정	D

런닝 타임	씬	장소	공간(과거)	내용	강조	스타일
00:00:35:18	11	가투도로	실외(과거)	대규모 가투에 비좁힌 모습을 보이는 전경 소대장 일권	불타는 전경, 화염병	D
00:00:44:23	12	파출소	실내(과거)	파출소장인 일권, 난동을 저지하려다 오히려 당하고 화를 낸다.	울드보이 패러디	D
00:01:04:10	13	카바레	안(과거)	웨이터가 소개해준 아줌마들과 춤을 추는 세 친구, 전화를 받고 나가는 태영		D
00:00:42:10	14	호텔방	안(과거)	침대에 누워 태영에게 왜 아프리카냐고 묻는 연우	멜러 장면, 연우 예쁘게...	E
00:00:25:16	15-1	아프리카	안(과거)	가난한 아프리카 아이들을 보며 눈물짓는 태영	상상 장면, 트랜지션...	F
00:00:20:15	15-2	아프리카	실외(상상)	아프리카에 대한 태영의 상상 속 춤		F
00:00:51:23	16	호텔방	안(과거)	연우의 상처를 보듬어주는 태영		E
00:01:41:01	17	성훈 집	거실, 주방	연고가 묻은 손으로 성훈의 요리를 주고받는 일권. 역겨운 태영	일권 연고 강조해서	B
00:00:49:10	18	Bar	실내	성훈과 함께 맞선녀들을 만나는 일권	태영, 맞선녀들 눈빛 강조	C
00:00:15:12	19	경복궁	야외(과거)	관광통역사의 뒤에서 똑같이 쫓아하는 성훈		
00:00:19:12	21	시험장	교실(과거)	영어문제 외에 다른 문제는 풀지 못하는 성훈	종이위로 떠오르는 글씨들	GH
00:00:59:05	23	소강당	(과거)	영어말하기 대회에서 전국1등을 하는 성훈, 삼성전자 명함을 건네받는다.		GH
00:00:11:21	24	삼성전자	사옥 앞(과거)	위풍당당 성훈, 사옥 안으로 들어간다		H
00:00:39:06	25-1	삼성전자	프리젠테이션 룸(과거)	마술을 보이며 외국바이어들의 마음을 사로잡는 성훈	손빨래 세탁기	H
00:00:32:20	25-2	삼성전자	프리젠테이션 룸(과거)	성훈의 마술에 시들한 외국 바이어들, 고개 젖는 직장상사	손빨래 세탁기, 수증 강타	H
00:00:33:19	26	삼성전자	프리젠테이션 룸(과거)	회의시간에 딴 짓 하는 성훈, 용병제도 도입뉴스를 본 직장상사		H
00:00:33:13	27-1	농구장	벤치	통역하는 성훈, 용병들 '형'이라 부른다.		C
00:01:07:08	28	대학교	도서관(과거)	외우고서 1차에 합격한 태영, 대학간부들이 감격한다.		I
00:00:12:20	29-1	대학교	여러 곳(과거)	합격을 축하하는 플래카드 몽타주		I
00:00:20:19	29-2	대학교	여러 곳(과거)	친구들의 행가래를 받는 태영, 건물 안의 연우에게 반한다.		I
00:02:23:07	30,31,32	교회	여러 곳(과거)	교회누나에게 반하는 태영, 누나를 생각하며 자위한다.		I
00:00:58:13	33	초등학교	운동장(과거)	등나무 아래서 연우에게 춤을 배우는 태영, 첫 키스를 한다.		I
00:00:13:04	35-1	병원	앞거리(과거)	죽음힘을 다해 뛰는 태영	배경 프레임 인	J
00:00:05:23	35-2	병원	입구(과거)	태영 병원 입구로 들어간다.		J
00:00:22:07	36	병원	복도(과거)	의사를 붙들고 얘기하며 주먹으로 벽을 내려치는 태영		J
00:00:51:19	37	병원	병실(과거)	교통사고로 신장을 때어난 연우 때문에 아파하는 태영		J
00:01:02:19	38	병원	중환자실 앞(과거)	아버지의 죽음으로 슬퍼하는 연우를 위로하는 태영		J
00:01:42:04	39	Bar	실내(과거)	꿈을 포기하고 취직한 태영, 떠나는 연우	연우의 눈	J
00:00:19:13	40-1	포장마차	(과거)	술을 마시다 시비가 붙어 옷을 하나하나 벗는 태영		J
00:00:25:10	40-2	태영 방	(과거)	전화를 받고 달려온 성훈, 알약을 털어 넣지만 실패하는 태영		J
00:00:45:00	40-3	광진교	위(과거)	차에서 쫓겨나는 태영, 자살 소동, 실행에 옮기지 못한다.		J
00:00:14:23	40-4	학원	강의실	강의하며 기침하는 태영		J
00:01:10:15	41-1	눈썰매장	야외	즐겁게 웃으며 썰매를 타는 일권과 연우	넘어진 일권 얼굴위의 눈.	C
	41-2	공원	야외	공원을 거니는 일권과 연우		C
00:01:59:04	42	Bar	실내	성훈에게 연우를 소개하는 일권, 성훈에게 짐을 빌려 달라고 한다.		C
00:00:43:04	43	성훈 집	거실, 주방	연우에게 성훈의 커피를 대접하는 긴장한 일권	로맨틱한 분위기	C

런닝 타임	씬	장소	공간(과거)	내용	강조	스타일
00:00:56:13	44	태영 학원	강의실	태영 학원에 놀러온 성훈, 일권의 새로운 여자에 대한 이야기		B
00:01:40:16	45	성훈 집	거실, 주방	긴장한 일권, 연우의 키스를 받고 서럽게 운다.		C
00:00:45:18	46	윤영 집	앞(과거)	윤영과 키스를 하려는 일권앞에 나타난 경찰	일권의 회상	K
00:00:18:06	47	파출소	실내(과거)	경찰 생활에 회의를 느끼는 일권, 그만두겠다고 선언 한다.		K
00:00:43:11	48	카바레	안(과거)	와이로를 받기 힘들어진 일권		K
00:01:25:04	49	파출소	실내(과거)	파출소 안에서 벌어지는 영어 스테디 에피소드와 춤		K
00:00:44:06	50	성훈 집	침실, 거실	침대 위에 잠든 연우를 보고 빠져드는 성훈		C
00:00:34:08	51	중학교	교실(과거)	영어와 영어선생님을 사랑한 중학생성훈 만화(2D컷식)	컷 만화 형식 (2등신 성훈)	L
00:00:24:11	52	성훈 집	침실, 거실	라면 사들고 온 일권과 열 받은 성훈		C
00:00:51:12	53-1	성훈 집	침실	요리로 연우를 즐겁게 하는 성훈		C
00:01:10:17	53-2	성훈 집	거실, 화장실	태영이 자살 소동을 벌이고 연우와 대면하게 된다.	태영과 마주친 연우, 편조명으로 강조	C
00:02:08:15	58	Bar	테이블	둘만 남겨진 태영과 연우, 일권의 통화		C
00:00:24:04	60	역사박물관	안	알파벳 게임을 하는 미영과 일권	바닥을 기어 다니는 알파벳들	B
00:00:26:11	61	농구장	몽타쥬	농구 골에 맞는 성훈의 명한 모습들		B
	62	태영 학원	몽타쥬	학생이 던진 종이에 맞는 태영의 명한 모습들		B
00:00:39:06	63	농구장	경기장 앞	태영 사실을 말하려하지만 연우에 대한 감정을 고백하는 성훈		C
00:01:27:09	64	농구장	통로	일권에게 연우에 대해 안 좋게 얘기하는 태영		C
00:00:46:23	65	농구장	코트, 관중석	연우에게 사인을 해주는 존슨. 연우영어이름 '제니퍼'를 알게 된 성훈		C
00:00:10:22	66	이발소	입구 앞(과거)	성훈 머리를 굽적이다 이발소 안으로 들어간다.		GH
00:01:02:11	67	이발소	내부(과거)	퇴폐이발소에서 첫 경험을 당하는 성훈, 제니퍼란 글자를 본다.		GH
00:01:14:23	68	이발소	입구 앞(과거)	그녀를 잊지 못해 얼굴이라도 보고파 꽃을 들고 기다리는 성훈	흩날리는 장미꽃잎	GH
00:01:59:10	69	농구장	빈 코트	빈 코트에서 노는 네 사람, 연우의 스케이팅 판타지 춤	연우의 판타지	I
00:00:58:17	70	도로	강릉 가는 길	태영과 연우 택시를 타고 강릉으로 향한다.		I
00:01:02:02	71-1	스넥 카	안	미국에서 어떻게 살지에 대해 얘기하는 일권과 연우		C
00:00:52:21	71-2	스넥 카	안	태영, 성훈 들어오고 스넥카에서 우동을 시켜먹는 네 사람		C
00:01:20:06	72	광진교	위	광진교를 무단횡단을 하는 연우, 따라 달리는 세 사람		C
00:01:20:06	73	욕실	상상	연우가 등을 밀어주는 상상을 하는 성훈	일권의 회상	H
00:01:36:08	74	포장마차	실내외	불분명한 일권의 태도가 불만인 태영, 미영을 선택하길 강요한다.		C
00:00:05:12	75-1	성훈 집	침실	자고 있는 일권과 성훈.		C
00:00:20:21	75-2	성훈 집	거실	연우에게 전화를 하는 태영.		C
00:03:57:04	76	인사 동	쌈지길	일권과 미영의 만남에 연우를 끌고 온 성훈, 태영. 미영의 전남자의 난동	칼의 번쩍임, 난동 남 강조	C
00:00:51:13	77	인사 동	쌈지길 밖	일권의 설득에도 돌아서는 연우		C
00:00:30:07	78	성훈도로	성훈차안	말없는 세 사람, 일권 연우와의 결혼을 선언 한다		C
00:00:48:17	79	아파트	성훈차안	존슨을 기다리다 스킵을 보는 성훈, 존슨을 태우고 간다.	러시아 모델	C
00:00:42:03	80	태영 학원	교무실	태영에게 항의하는 원어민 강사와 화를 내는 학원장		B

런닝 타임	씬	장소	공간(과거)	내용	강조	스타일
00:01:26:05	81	연우 집	앞	지쳐 잠든 일권, 연우의 부름에 잠꼬대를 하며 일어난다.	일권 얼굴 위에 그려진 낙서	B
00:00:41:09	82-1	초등학교	운동장	중학교시절 짝사랑 이야기하는 일권과 연우, 그들을 지켜보는 태영		B
00:00:25:14	82-2	일권 옛집	주인집(과거)	집세를 사정하는 일권 모, 집 안에서 가발을 쓰고 춤추는 주인집 딸을 보는 일권	3등신 일권	M
00:00:29:17	82-3	일권 옛집	앞(과거)	떠나가는 주인집 딸, 고백을 못한 자신을 원망하는 일권		M
00:01:44:16	82-4	초등학교	교문 밖	전화를 받는 태영		B
00:02:28:12	83-1	광진교	고수부지	연우 때문에 모인 네 사람, 성훈 전화로 고백하려하지만 저지하는 연우	연우 눈으로 카메라 들어가면서 판타지 시작.	C
00:01:10:20	83-2	광진교	고수부지	연우의 말대로 변하기 시작하는 고수부지 판타지	연우말대로 펼쳐지는 판타지	C
00:03:23:05	83-3	광진교	한강 얼음 위	얼음위의 네 사람, 갈등이 폭발한다. 빠지는 성훈	갈라지는 얼음판, 얼음에 빠지는 성훈	C
00:00:14:17	84	성훈 집	침실	독감으로 앓아누워 전화를 받지 못하는 성훈		B
00:00:07:22	85	태영 학원	원장실 앞	학원을 때려치우는 태영, 영어가 쓸모없음을 여고생에게 말 한다		B
00:00:05:11	86	연우 집	연우 방	전화를 받지 않는 연우		B
00:00:09:06	87-1	일권 집	거실, 발코니	받지 않는 전화에 조카들에게 화풀이하는 일권		B
00:00:05:00	87-2	강변	고수부지	멍하니 무언가를 생각하는 태영		B
00:00:27:14	88-1	농구장	벤치	힘들게 출근한 성훈, 다른 사람이 자신의 일을 하고 있다		B
00:00:05:03	88-2	초등학교	운동장	서성이며 연우를 기다리는 태영		B
00:00:11:17	89	연우 집	연우 방	태영의 문자를 받고 생각에 잠기는 연우		B
00:01:15:21	90	연우 집	대문 앞	성훈의 고백을 저지하는 연우, 결혼하라고 말하는 성훈		B
00:02:57:10	91-1	초등학교	운동장	결혼하라고 말하는 태영, 일권의 고백, 결혼하라며 뛰어오는 성훈		B
00:02:42:14	91-2	초등학교	운동장	그들의 마술 같은 화해의 춤	운동장 3D 배경 합성	B
00:00:19:02	92	공항	매표소	아프리카 행 비행기 표를 끊는 태영		C
00:00:35:23	93	농구장	벤치, 코트	통역을 잘못 전달해주는 복수를 하고 일을 그만두는 성훈		C
00:00:24:19	94	공항	안	제니퍼 애니스톤을 보게 되는 성훈	실제 제니퍼 애니스톤과 똑같이	C
00:01:00:02	95	비행기	안	미국으로 떠나는 일권과 연우		B
00:00:08:09	96-1	아프리카	실내	아프리카에서 아이들을 가르치는 태영		F
00:00:23:07	96-3	일권 옛집	앞(과거)	혼자 화내는 일권을 보며 웃으며 떠나는 주인집 딸(연우)	3등신 일권	M

이는 화면이 그림, 즉 실체가 아닌 가공된 이미지라는 점과 주된 관객층이 성인 보다는 어린이와 청소년층에 초점이 맞추어져 있다는 전략적이고 분석적 이유가 반영된 것이라 할 수 있다. 즉, 그림으로 구성된 화면을 100분 이상 관람하는 것은 관객들에게 자칫 지루함을 유발할 수 있다. <Life is Cool>은 배우가 가지는 역사성과 인식을 관객들에게 어필하기 위해 국내 영화계에서 인지도가 있는 배우들로 출연진을 구성하여 촬영한 후 로토스코핑 방식으로 애니메이션 화 되었다. 이렇듯 여러 가지 측면에서 실사영

화와 애니메이션의 경계에 놓여 있다고 할 수 있지만 100분이라는 런닝타임에 대해 앞서 언급한 지루함을 피하고 영화전체의 그림체를 하나가 아닌 각기 다른 분위기의 그림체로 다채롭게 구성함으로써 기존의 장편 애니메이션에서 볼 수 없었던 신선함과 예술적 독창성을 가지고자하는 기획의도에서 13개의 시각적 스타일로 디자인되었다.

<표 2>를 통해 알 수 있듯 영화는 4명의 캐릭터에 대한 과거와 과거속의 대과거가 순차적으로 진행되는 현재 속에서 불규칙적으로 배열되어있는데 다채로운 시각 스타일을

디자인하기 위해 바로 이러한 각기 다른 역사와 개성을 가진 캐릭터와 그 인물들 간의 관계, 그리고 과거, 대과거, 현재와 같은 시간의 흐름이 디자인의 큰 틀이 되었다. 그림, 혹은 애니메이션 자체를 디자인하였다 기 보다는 앞서 언급한 3가지 요소의 개연성을 염두 하면서 스토리 텔링 속의 캐릭터나 물리적 공간에서 일관성을 유지하는 방향으로 디자인을 발전시켜 나갔다.

A부터 M까지의 각기 다른 시각적 스타일 중 C와 B스타일은 영화의 전체에서 약 66%를 차지할 정도로 비중 있는 디자인이다. 과거가 아닌 현재의 상황 속에서 이야기가 전개될 때 사용되었다. <그림 1>은 C스타일에 대한 예시로서 2~3개의 겹으로 형성된 그림자 톤과 드로잉의 느낌을 살려주는 잔선에 의한 묘사가 특징적이다. 씬의 상황에 따라 부분적으로 캐릭터들을 둘러싼 잔선들의 움직임 또한 C스타일의 특징 중 하나이다. <그림 2>는 B스타일에 대한 예시이다. C스타일에 비해 마른 붓을 사용해 묘사한 듯한 거친 느낌의 외곽선이 주된 느낌을 형성하고 있으며 그래

픽적인 느낌을 살리기 위해 캐릭터위에 여러 겹의 그림자 톤을 만들지 않았다. 배경에서도 필터처리에 의한 불규칙적으로 짚개어진 조각의 느낌이 B스타일의 심플한 느낌을 더해준다.

이 밖에 디자인 스타일은 주로 캐릭터에 따른 과거의 씬들의 느낌을 살려 시각화 시켰는데 A스타일은 세 친구들의 어린 시절에 대한 영화의 첫 장면으로 주요 크레딧을 소개하기 위한 씬이기도 하다. D스타일은 일권의 과거모습을 표현한 디자인으로 C스타일과 흡사하나 브라운 계열의 모노톤의 색감에서 차이를 보인다. 연우와 태영의 연인시절 과거를 회상하는 장면에서는 E와 I그리고 J스타일로 구성 되어 있는데 멜로 드라마적인 분위기의 장면에서는 실사미지가 묻어나는 E스타일이 사용되었으며 J스타일은 연우의 사고로 인해 둘의 아름다웠던 꿈이 좌절되는 모습들을 표현하기 위해 대비가 강한 모노톤으로 디자인하였다. 또한 태영의 아프리카에 대한 과거 속 환상을 표현한 장면에서는 F스타일이 사용되었다.

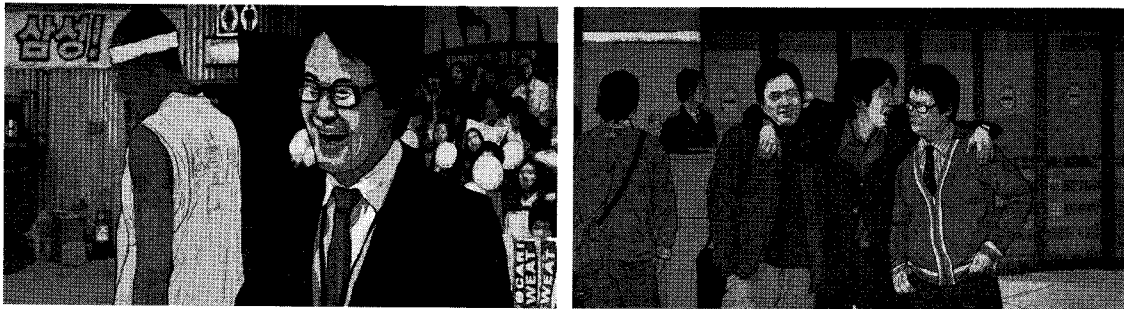


그림 1. C 스타일에 대한 예시(Scene #3(왼쪽), #5-3(오른쪽))
Fig. 1. Example of C style(Scene #3(Left), #5-3(Right))



그림 2. B 스타일에 대한 예시(Scene #8(왼쪽), #17(오른쪽))
Fig. 2. Example of B style(Scene #8(Left), #17(Right))

성훈의 과거를 보여주는 씬 들에서는 GH스타일과 H스타일로 구성되어 있는데 GH스타일은 수채화의 느낌을 살린 디자인으로 유일하게 아날로그의 작업공정을 거친 스타일이기도 하다. H스타일은 실사와 그림이 섞인 듯한 느낌

이 특징적이다. 일권의 옛사랑에 대한 과거장면에서는 그래픽적인 단순한 느낌이 강조된 K스타일이 사용되었으며 붉은색계열로 색상을 단순화시켰다. 이밖에 성훈의 영어선생님에 대한 과거의 환상장면에 해당하는 L스타일은 독특



그림 3. 씬에 따른 디자인에 대한 예시(A, B, C, D, E, F, GH, H, I, J, K, L, M)
 Fig. 3. Design Example by each scene(A, B, C, D, E, F, GH, H, I, J, K, L, M)

한 느낌의 질감을 사용하였으며 비현실적인 느낌을 강조하기 위해 만화 채를 살려 디자인 되었으며 M스타일은 서로 알지 못하는 일권과 연우의 과거 속 만남 장면에서 해당하며 수묵화의 느낌을 살린 디자인이다.

전체적으로 실사 촬영으로 얻어진 색 정보는 거의 사용되지 않고 디자인 과정에서 재가공 되었으며 주로 높은 채도의 색 계열은 피하는 방향으로 하여 스타일마다의 개성은 살아 있되 전체적으로 색채에 대한 느낌이 통일성을 가질 수 있도록 디자인되었다.

III. 결 론

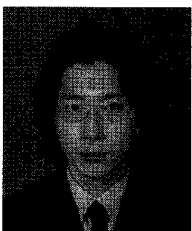
지금까지 〈Life is Cool〉의 시나리오와 캐릭터, 각 장면의 시공간적 배경이 시각적 스타일을 디자인함에 있어 어떻게 반영되었는지에 대해 살펴보았다. 이렇게 완성된 디자인들은 제작에서의 기술적이고 경제적인 측면과 움직임에 대한 미학적 측면에서 테스트의 과정을 거쳐 최종 확정되었다. 애니메이션을 제작하기 위해 시각적 스타일을 디자인한다는 것은 아트워크 자체에 국한되는 문제가 아니며 작품의 내용과 분위기 그리고 캐릭터가 반영된 움직임의 스타일까지 포함되는 디자인이어야 한다. 여기에 더해 완성된 디자인을 제작적인 측면에서 실현할 수 있도록 제작 프로세스 또한 치밀하게 계산되고 실험되어야 한다. 2001년에 발표된 리처드 린클레이터(Richard Linklater)감독의 〈웨이킹

라이프(Waking Life)〉는 애니메이션에서 캐릭터의 연기에 대한 상대적 약점과 엄청난 노동력에 대한 회피의 수단으로 여겨져 평가절하 되어오던 기존의 로토스코핑 기법을 사용하여 제작되었는데 그저 배우들의 사실적 움직임을 구현하는 방법으로서만이 아닌 미학적 측면에서 기존에 접할 수 없었던 새로운 스타일에 대한 가능성을 제시했다는 점에서 주목받았었다. 여기서 중요한 것은 로토스코핑 기법을 사용해 제작을 했다가나 로토샵(Rotoshop)이라는 거액의 특별한 소프트웨어를 사용했다거나하는 문제가 아니라 기존의 구태의연한 제작방식과 시각적 스타일에서 벗어나 영화에 걸맞은 신선하고 예술적인 시각적 스타일을 창조해냈다고 하는 작가적인 실험과 도전정신에 주목해야할 필요가 있는 것이다. 애니메이션을 제작함에 있어 표현에 대한 방식은 실로 무궁무진하며 그것이야말로 실사영화에서는 볼 수 없는 애니메이션만이 가진 표현의 강점이며 관객들에게 어필할 수 있는 최대의 무기중 하나이다. 학생들과의 산학협력을 통해 제작되고 있는 장편 애니메이션 〈Life is Cool〉의 도전정신이 이 같은 맥락에서 애니메이션 학계와 산업계에 조금이나마 긍정적인 기여를 하길 바라는 바이다.

참 고 문 헌

- [1] 오동일, "막스 플라이셔의 로토스코핑 기법에 대한 미학적 접근", 'Preview' Vol. 2. No. 1(2005), 한국디지털영상학회, 103쪽.
- [2] 최익환, 최승원, 〈Life is Cool〉, CJ Entertainment, DNA Production, 2007.

저 자 소 개



최 승 원

- 1997년 2월 : 홍익대학교 미술대학 산업디자인학과 (B.F.A.)
- 1999년 5월 : California Institute of the Arts / Scene Design (B.F.A.)
- 2002년 5월 : California Institute of the Art / Experimental Animation (M.F.A.)
- 2003년 3월~2004년 7월 : 평택대학교 영상디자인학부 영상애니메이션전공 전임교수
- 2004년 9월~2006년 12월 : 영화진흥위원회 / 한국영화아카데미 애니메이션연출전공 초빙교수
- 2004년 6월~현재 : 애니메이션 스튜디오 'Beyond Proscenium' 대표, 애니메이션감독
- 2006년 1월~현재 : DNA프로덕션 애니메이션감독
- 주관심분야 : 애니메이션, 영화