

# 팀 버튼의 조명 스타일과 비주얼 스토리텔링 연구

- '크리스마스의 악몽'을 중심으로 -

이 지 은

초록

본 연구에서는 크리스마스의 악몽을 중심으로 팀 버튼이 조명을 어떻게 사용하였는지를 분석하여 그의 독특한 컬러 비주얼 스토리텔링 스타일은 어떤 것인지 연구해 보았다. 분석결과 팀 버튼은 1930-60년대 B급 헐리우드 영화와 고전주의적 조명을 사용하였다. 그는 크리스마스의 악몽에서 조명을 이용하여 칼라를 강한 비주얼 스트러처로서 사용하였고 이것은 작품의 일관된 몽환적 분위기를 유지하는데 상당한 기여를 하였음을 알 수 있었다.

주제어 : 팀 버튼, 고전주의적 조명, 시각화 구조

## 1. 서론

요소이자 기본적 시각화의 요소(공간, 선, 형태, 톤, 컬러, 움직임, 리듬)들을 기본으로 삼아 영상을 디자인을 할 수 있는 감독으로서 자신의 영화의 비주얼 스트러처 즉 시각화 구조를 통제할 수 있는 몇 안 되는 감독에 한명이다.

### 1.1. 연구의 목적

팀 버튼감독은 애니메이션보다는 실사 영화감독으로 유명하다. 하지만 버튼의 애니메이션적 사고 방식은 자서전 <버튼이 버튼을 말한다>에서 스스로 자신의 영화는 이야기체가 아닌 비주얼 중심의 영화라고 했다. 특히 팀 버튼은 스스로 일반적인 애니메이션의 로케이션 디자인과 캐릭터 디자인의

팀 버튼의 애니메이션은 아동의 전유물이라는 디즈니적 상식을 깨고 독특한 소재를 선택하였으며 이러한 소재의 선택으로 나타나는 그의 영상 스타일은 마니아층을 형성하기의 이른다. 이것은 버튼이 어린시절 흑백텔레비전에서 보았던 1930 ~ 60년대 공포영화에서 지대한 영향을 받았음을 알 수 있다. 팀 버튼은 B급 영화로 취급 받았던 흑백

공포영화의 미장센과 고전주의적이며 바로크적인 조명을 훌륭히 자신 안에서 녹여내었다. 따뜻하고 귀여운 디즈니적 컬러에 상반되는 음울하고 드라 마틱하면서도 환상적인 컬러의 블랙 코미디 애니메이션과 영화로 대중의 호응을 얻어내었다. 그가 3D애니메이션, 그중에서도 스톱모션 애니메이션을 선택한 것은 2D 애니메이션에서 고정되어 있어야 하는 컬러에 조명에 의한 자유가 있으며 이것은 표현의 자유와 이어졌기 때문임을 알 수 있다. 이러한 팀 버튼의 스타일은 빛과 컬러를 비주얼 스토리텔링의 요소로서 활용하여 애니메이션 감독으로서 비주얼적 독창성을 확립하여 실사 영화감독으로 진출할 수 있게 하는 바탕이 되었다.

본 연구의 목적은 애니메이션을 학문적 배경으로 비주얼 스트럭처를 중시하고 실사와 애니메이션을 넘나들며 활동하는 팀 버튼감독의 애니메이션, <크리스마스의 악몽>에 사용된 그의 조명 스타일을 분석하여 현대적인 고전 조명의 활용을 살펴보고 빛을 통한 컬러가 스토리에서 어떤 역할을 하는지 분석해 봄으로서 영화적 조명이 애니메이션에서 어떻게 활용되었는지 살펴보는데 있다.

## 1.2. 연구 내용 및 방법

비주얼 스트럭처의 하나로서 컬러의 역할은 영화에서 잠재적 요소가 된다. 색조는 의식적 지적이기 보다는 그 호소력에 있어서 정서적인 면이 강하며 표출성 분위기와 관련된 것이다. 심리학자들은 대부분의 사람이 한 구도 안에서 선을 능동적으로 해석하지만 반대로 피사체 자체 보다 그 분

위기를 나타내는 색조는 수동적으로 받아들인다는 것을 발견했다.<sup>1)</sup> 이처럼 수동적으로 흡수될 수 있는 컬러는 영화나 애니메이션을 보는 이들에게 분위기를 전달 할 뿐만 아니라 스토리의 전개에 대한 감수성이 자극되게 할 수 있는 강력한 비주얼 스트럭처이며 조명의 활용을 통해 완성된다.

이번 연구의 범위는 팀 버튼 감독의 작품 '크리스마스의 악몽'을 브루스 블록의 『컬러 비주얼 스토리텔링』 분석을 근거로 작품의 스토리를 3장으로 대 분류하고<sup>2)</sup> 『둘 또는 세계의 빛』의 조명스타일분석에 의해 고전주의 스타일로 정의한 후 자세한 시퀀스별 장소로 다시 분류하고 각각의 세계들의 칼라의 세계관과 조명의 특징을 분석하였다. 또한 스토리를 비주얼 스트럭처 분석표로 재구성해 보는 것으로 하였다.

마지막으로 분석결과를 토대로 작품 속에서 컬러가 작품의 구성 요소로서 스토리텔링에 어떻게 작용하였고 팀 버튼 스타일을 어떻게 애니메이션 분야에서 활용할 것인가를 검토한다.

## 2. 크리스마스의 악몽 작품 설명

### 2.1 팀 버튼 감독 소개

서부 캘리포니아 출생인 버튼은 1958년 8월 25일 버뱅크에서 태어났다. 그는 어린시절 그림을 그

1) p 영화 연출론, 스티븐 디 캣츠, 시공사, 1998

2) p49, 시나리오 워크북, 시드 필드, 경당, 2001

리거나 공포영화를 보거나 에드가 앨런포의 소설을 읽으면서 시간을 보냈다. 이런 유년기시절의 영향은 기괴한 내용의 주류영화로의 급습으로 알려지게 된 감독의 아주 유쾌한 귀신 이야기와 일부러 비꼬는 감각 형성에 한 몫을 했다. 그는 디즈니에서 견습애니메이터로 일하게 되었는데 후에 그는 '나는 디즈니 인물도 아니었다. 나는 내 인생을 귀여운 여우를 그리는데 보낼 수는 없었다'라고 말했다. 디즈니로서는 버튼의 독립적 생각들에 어떤 관심도 없었다.

디즈니를 떠난 후 버튼은 1989년 잭 니콜슨, 마이클 키튼, 킴 베신저 주연의 'Batman'(배트맨)을 연출하였다. 버튼의 가공할 만한 상상력으로 만들어진 이 이야기는 관객들을 우화와 현대가 어우러진 한 미래적인 도시의 풍경 속으로 빠져들게 하고 있다. 'Batman'의 성공으로 버튼은 아카데미 시상식에서 세트 디자인상을 수상하였다.

1990년 작 'Edward Scissorhands'(가위손)은 그 해 크리스마스 시즌 최고 히트작이 되었으며 신랄하면서도 동화 같은 감수성은 크게 격찬 받았다. 1992년 고담시의 어두운 지하세계를 탐험한 'Batman Returns'(배트맨2)를 연출하였으며 이 영화는 그 해의 가장 큰 흥행수입을 기록하였다. 1993년에는 10년 전에 이미 기획해 놓았던 가공할 만큼 놀라운 스탑모션 작업으로 'Tim burton's The Nightmare Before Christmas'(크리스마스의 악몽)을 부활시켰다. 이 영화는 모두가 바랬던 대로 히트하지는 못했지만 최종 개봉 때까지 주의를 끌면서 버튼의 영화임을 증명했다.<sup>3)</sup>



그림1. 팀 버튼과 그의 캐릭터들

버튼의 크리스마스의 악몽은 그가 창작적으로 가장 고뇌가 많았던 디즈니 시절 기획한 것이었으나 작품의 스타일상 디즈니와는 맞지 않음이라 생각되어 거절당했다가 훗날 버튼이 '배트맨' 가위손등으로 감독으로 명성을 얻게 된 후 디즈니와 제작한 작품이다. 당시 디즈니의 제프리 카첸버그는 팀 버튼의 작품을 다시 살펴보고 분명히 디즈니의 색깔과는 다르지만 새로운 스타일의 애니메이션을 지향한다는 것은 디즈니의 정신과 부합하며 감동을 주는 영화가 될 것임을 확신했다.<sup>4)</sup>

위와 같이 팀버튼은 어린시절 고전주의 영화에 많은 영향을 받았으며 자신만의 컬러 비주얼 스타일을 인정받아 장편영화 감독과 프리덕션 아트디렉터, 제작자로서 명성을 떨쳤고 그의 독특한 고전적 스타일은 절제된 컬러와 함께 작품마다 이목을 집중시키고 있다.

## 2.2 스톱모션 애니메이션 기법 설명

3) <http://myhome.naver.com/iceblink1/>

4) p11, Disney Editions, Making of nightmare before Christmas, 2002

스톱 모션 애니메이션은 3D 애니메이션(입체)이 자 모델 애니메이션에 속하는 기법이다. 프리프러덕션 단계에서는 일반 애니메이션과 비슷하지만 그 과정을 지나게 되면 오히려 세트를 만들고 의상을 디자인하며 적절한 조명과 감독의 연출이 있다는 점 등에서는 실사영화와 비슷하다. 그러나 주인공 캐릭터가 배우가 아닌 인형이라는 점, 완전히 감독의 상상력에만 의존해 만들어진다는 점, 애니메이션에 의해 연기가 된다는 점 등에서 실사와 다르다. 크리스마스의 악몽은 퍼펫 애니메이션으로 제작되었는데 특수한 골격을 제작하여 그 위에 인형의 몸체를 씌워 자유롭게 움직이게 제작된 것이다. 클레이 애니메이션은 특별히 조제된 부드러운 점토를 사용해 인형을 제작, 사람이 직접 점토 인형의 미세한 움직임을 조정하며 한 번의 동작을 취할 때마다 각각 한 프레임씩 찍어나가는 촬영 기법이다.

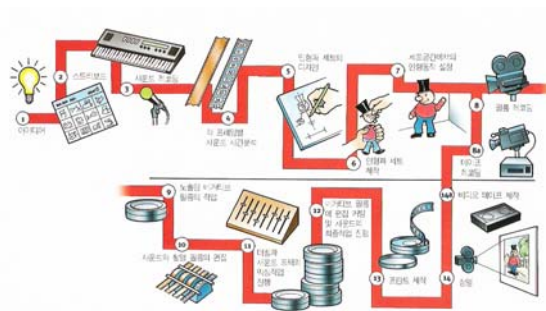


그림2. 모델 애니메이션 제작 순서<sup>5)</sup>

애니메이션의 제작순서는 <그림2>와 같이 항상 아이디어의 도출에서 시작되고 캐릭터 디자인 까지는 항상 같은 순서를 유지하게 된다. 스톱모션

5) p13, 애니메이션 제작기법의 모든 것, 한울, 1999

애니메이션이 주는 '사실감'<sup>6)</sup>은 어떤 애니메이션에서도 찾기 힘든 매력을 갖춘 매체이기 때문에 ' 크리스마스의 악몽' 과 같은 작품에 더할 나위 없이 어울리는 기법이라고 할 수 있다,

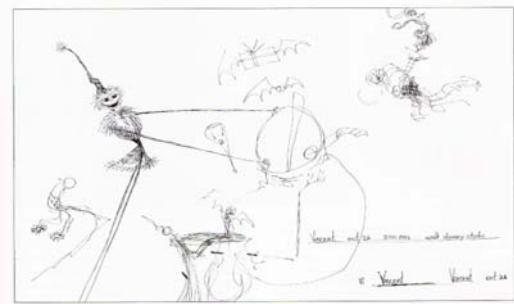
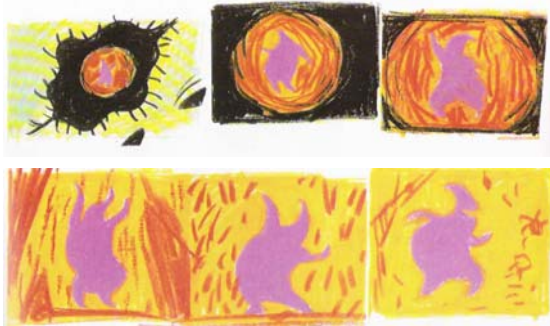


그림3. 팀 버튼의 초기 잭 스켈링톤 스케치

그림 3 은 팀 버튼의 스케치로 제작과정에서 1 단계에 해당하는 것이다. 이것을 프리프러덕션 과정이라고 하며 이렇게 아이디어를 도출하여 스토리를 만들고 스토리 보드로 시각화하고 제작과정에서 캐릭터를 다시 다듬어 디자인하여 2D 애니메이션에서는 없는 캐릭터의 실물 제작 과정을 거치게 된다.

이러한 아이디어 도출과정에서 빼놓을 수 없는 것이 컬러 컨셉이다. 컬러 컨셉은 작품 전체의 분위기를 주도 하는 것으로 그림 10,11,12 에서 보면 컬러 컨셉과 실제로 구현된 세트를 볼 수 있다. 작품 제작 시 의 컬러컨셉은 90%이상 반영되며 이 과정을 통하여 감독은 머릿속의 구상하는 작품의 분위기를 제작 전에 직접 시각화 해 볼 수 있다.

6) p11, Making of nightmare before Christmas, Disney Editions, 2002



〈그림4〉부기우기의 집 장면 컬러 컨셉 스토리보드

스토리 보드 제작은 애니메이션 제작과정 중 매우 중요한 과정중 하나로서 스톱모션 애니메이션의 경우 애니메이터들에게 각각의 캐릭터의 움직임 을 지시하는 지침서의 역할을 함으로서 더욱 섬세한 작업이 요구 된다. 그림4의 컬러 컨셉 스토리 보드는 애니메이션에서 컬러가 얼마나 중요한 위치에 있는지 알 수 있는 부분이다. 또한 스톱모션 애니메이션은 실사영화의 촬영기법과 크게 다르지 않은 무대 장치를 하여 조명을 사용하기 때문에 지정된 채색을 하는 2D 애니메이션과 달리 많은 주의를 기울여야 한다. 스톱모션 애니메이션은 실사영화처럼 캐릭터의 색채와 씬의 분위기가 조명에 따라 변하므로 작품의 전체 색감을 좌우하는 컬러 컨셉과는 달리 컬러 스토리 보드는 씬과 씬의 컬러의 흐름을 사전에 연결시켜보고 촬영 전에 필요한 조명의 색을 확인하게 해주는 역할을 함으로서 촬영 시 불필요한 시간을 줄여 제작비 절감에 많은 도움을 주게 된다.

2D 애니메이션 제작과정에 레이아웃 디자인 과정이 있다면 스톱모션 애니메이션에서는 세트를 제작하여야 한다. 이 세트는 캐릭터 디자인과 같이 컨셉 디자인 과정부터 계속 개발되어 디자인 된

과정으로 마치 실사 영화의 세트장과 같이 영화의 배경이 되며 중간 중간에 애니메이터들이 드나들 수 있도록 바닥에는 구멍이 뚫려 있다. 그 구멍을 통해 드나들며 애니메이터들은 캐릭터를 조금씩 움직이게 되고 이러한 과정은 카메라에 의해 촬영 되게 된다. 그렇기 때문에 애니메이팅 과정은 매우 조심스럽게 이루어지고 앞서 언급한 바와 같이 1일 작업한 분량이 12 초 정도로 많은 시간을 요구하며 애니메이터에게 스트레스를 준다. 7)

그림5와 같이 세트를 제작한 후 촬영하기 전에 씬에 맞게 조명의 위치를 세팅하고 카메라를 설치하게 된다. 그 과정에서 캐릭터도 설치하여 리허설 과정을 거치게 된다.

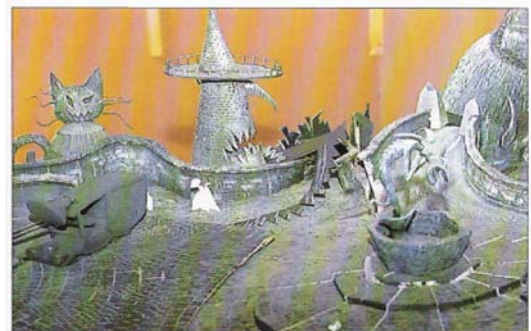


그림5 할로윈 마을 세트



그림6. 애니메이팅 과정

7) making of the film. 팀 버튼의 <크리스마스의 악몽> DVD

### 2.3. 영화의 스토리

일 년 내내 할로윈을 기다리며 보내는 귀신들과 괴물들이 모여 사는 괴이한 할로윈 마을. 이 괴이한 마을은 사람들을 놀라게 하는 신선한 방법을 연구하는 연례행사에 열중하고 있다. 이 마을의 지도자 잭 스킨링톤(Jack Skellington)은 반복되는 할로윈에 실증을 느끼며 뭔가 새로운 것을 찾기에 골몰한다. 한편 잭을 좋아하는 켈리는 그런 잭을 불안한 마음으로 바라만 본다. 어느 날 숲을 지나다가 우연히 크리스마스 타운에 간 잭은 기쁨에 가득 차 크리스마스를 준비하는 사람들을 발견한다. 이를 본 잭은 크리스마스에 매료되어 할로윈 마을 사람들에게 크리스마스를 알리고 싶어 한다. 그러나 할로윈사람들은 잭이 말하는 크리스마스의 의미를 전혀 이해하지 못하고 결국 잭은 산타를 납치해 크리스마스의 주인이 될 계획을 세운다. 이런 잭의 모습을 보며 켈리는 잭의 계획이 엄청난 재앙을 가져올 것이란 생각에 말리려고 하지만 이미 산타 대신 크리스마스선물을 전해주려는 꿈에 부푼 잭은 켈리의 불길한 마음을 이해하지 못한다. 마을의 악동들에게 산타를 납치해오게 한 후 산타 복색을 한 잭은 수염을 붙이고 세 마리의 해골 순록이 이끄는 썰매를 타고 인간마을로 내려와 할로윈 주민들이 준비한 괴상망측한 선물을 나눠주어 공포 분위기로 만든다. 상자 속 잘린 머리카락과 트리를 게걸스럽게 먹는 뱀 등등 소동이 벌어지고 사람들은 산타를 사칭한 괴물이라며 대공포를 쏘고 잭이 타고 있던 썰매는 포탄에 맞아 떨어진다. 자

신의 크리스마스가 인간들의 크리스마스와는 다르다는 것, 무언가 잘못 되었다는 것을 깨달은 잭은 산타와 잭을 위해 산타를 구하려던 켈리가 할로윈의 악마 '부기우기'에 의해 먹히려는 순간 그들을 구하고 산타에게 사과하고 산타는 크리스마스를 원래대로 돌려놓으며 할로윈 마을에도 화이트 크리스마스를 선물한다.

### 2.4. 스토리 분석

크리스마스의 악몽은 시간의 전개를 따르는 비교적 단순한 이야기 구조를 가지고 있으며 77분의 상영시간을 3장 구조의 형태로 분석해 나누어 보았다.

이 연구의 3장 구조는 시드필드의 시나리오 워크북을 기준으로 하였으며 시나리오가 아닌 애니메이션 자체를 분석하였다. 시드필드에 따르면 120분짜리 장편영화의 경우 1장은 30분, 2장 60분, 3장 30분으로 구성되기 쉽다. 그러나 이야기에 따라서는 1장과 3장은 더 짧아질 수 있으며 2장의 전개 부분이 늘어나기도 한다.

1장은 일반적으로 이야기의 설정, 즉 주인공에 대한 설명과 스토리가 진행될 배경 등을 설명하게 되고 이것은 크리스마스의 악몽의 경우 할로윈마을과 잭에 대한 설명과 잭의 갈등을 설명한 것이 1장에 해당된다.

2장은 본격적인 이야기의 전개로서 잭이 우연히 크리스마스 마을로 가게 되어 크리스마스에 반하게 되고 할로윈 마을 사람들에게 크리스마스를 알리고 또한 인간 마을에도 본인이 산타를 납치하고

대신 '할로윈식' 크리스마스를 전하며 일어난 소동과 잭을 좋아하는 켈리에 대한 이야기로 축약하여 말할 수 있다.

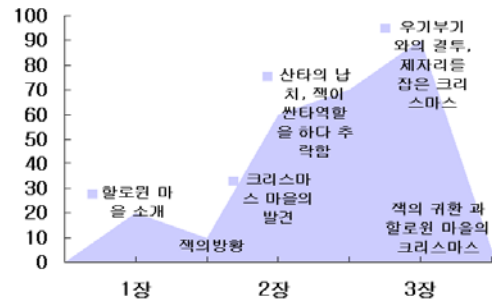
3장에서는 할로윈식 크리스마스가 실패임을 깨달은 잭이 크리스마스를 원래대로 돌려놓기 위해 우기부기와 싸워 썬타를 구하고 썬타가 크리스마스를 본래의 모습으로 돌려놓으면서 할로윈마을에도 크리스마스가 찾아오고 켈리의 마음을 몰랐던 잭이 켈리와 맺어지는 것으로 갈등의 해소라 할 수 있는 이야기의 결말이 오게 된다.

표1. 3장 구조법에 의한 스토리 분석

	1장	2장	3장
내용	할로윈 마을의 파티와 잭의 변뇌와 켈리의 감춰진 사랑	우연히 찾아간 크리스마스 마을에 반한 잭은 크리스마스를 갖기 위해 산타를 납치하고 인간들에게 할로윈 마을의 크리스마스를 전해주고자 하나 실패로 끝남	잭이 자신의 실수를 뉘우치고 산타와 켈리를 구하고 산타에 의해 모든 것은 바로잡히고 잭과 켈리의 사랑이 이루어 짐.
시간	13~16분	41~45분	20~23분
장소	할로윈 마을	크리스마스 마을> 할로윈 마을> 인간마을	할로윈 마을 (부기우기집)
구성	설정, 이야기 소개	대립, 전개와 절정	결말

'크리스마스의 악몽'의 각 장에서는 크게 3개의 세계가 교차하며 보여지며 뚜렷하게 그 특징을 보여주게 된다. 또한 그다지 복잡하지 않은 스토리라인과 구조를 가지고 있으며 스토리의 기복이 심하지 않다는 것을 표2를 통해 알 수 있다.

표2. 스토리 구조 표



### 3. <크리스마스 악몽>에 나타난 세계관과 조명분석

작품은 크게 할로윈마을, 인간마을, 크리스마스 마을로 같은 시간 속 다른 공간에 존재하는 3가지의 세계를 가지고 있으며 각각의 세계가 모두 의도적으로 구별되는 칼라가 설정되어 있다. 이것은 다른 애니메이션의 컬러의 설정이 감정의 변화와 사건에서 온 것과는 달리 이 작품에서는 다른 세계관 자체가 스토리의 가장 큰 축이기 때문이라는 것을 알 수 있다. 또한 컬러는 주조색 외에도 조명으로 뚜렷한 무드를 조성하고 있다.

#### 3.1. 할로윈 마을

할로윈 마을의 메인 컬러는 검정, 흰색, 주황색으로 설정 되어있다.<sup>8)</sup> 할로윈은 고대 켈트인(人)의 죽음의 신(神)삼하인(Samhain) 찬양하는 축제로, 이 날 밤에는 죽은 사람들의 영혼이 그들의 집으

<sup>8)</sup>making of the film. 팀 버튼의 <크리스마스의 악몽> DVD

로 돌아온다고 믿어 이 축제는 유령 마녀 도깨비·요정 등과 함께 불길한 의미를 갖게 되었으며, 또한 이 날은 악마의 도움으로 결혼 행운 죽음에 관계되는 점을 치기에 좋은 때라고 생각하였다. 그리스도교의 전파와 함께 할로윈 축제는 모든 성인(聖人)의 날 대축일(11월 1일) 전날 밤의 행사로 자리 잡았다. (중략..) 할로윈의 상징물이라 할 수 있는 잭 오랜턴(Jack O'Lantern)은 속을 도려낸 큰 호박에 악마의 얼굴 모습을 새기고 그 안에 초를 고정시켜 놓은 것이다.<sup>9)</sup> 이 할로윈의 상징인 호박 잭 오랜턴이야말로 팀 버튼이 주인공 '잭 스켈링톤' 캐릭터를 상상하게 된 근거라고 볼 수 있다. 작품 속에서도 잭은 백색 해골의 머리를 한 호박의 왕이라고 불린다.

이와 같이 할로윈 마을은 호박의 주황과 죽음과 사악함을 상징하는 해골의 흰색과 검정색을 주요 색으로 사용함으로써 할로윈 마을이라는 분위기를 극대화 시켰음을 알 수 있다. 할로윈 마을의 컬러는 팀 버튼의 고전 흑백 공포영화의 영향을 작품 안에서 가장 충실히 반영되었다. B급 공포영화의 느낌을 살려 절제된 컬러를 사용하였고 공포영화의 메인 컬러인 빨간색을 배제시키면서도 고전주의적인 드라마틱한 조명을 사용함으로써 죽음과 공포의 할로윈 마을의 분위기를 그로테스크 하게 표현하여 아동들도 감상 할 수 있도록 수위를 조절하는 역할을 한다.



그림7. 할로윈의 상징 잭 오랜턴

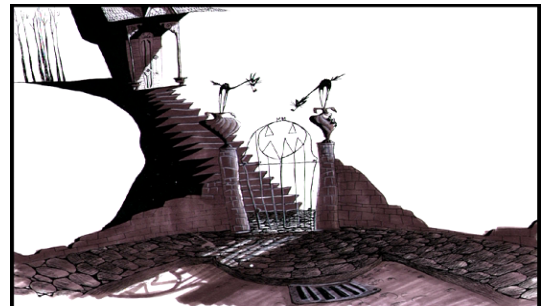


그림8 할로윈 마을, 컨셉스케치

그림8.에서 알 수 있듯이 모노톤의 가깝게 보이는 컬러 절제된 콘트라스트는 흑백 고전영화분위기를 강하게 풍기고 있다.

### 3.2. 크리스마스 마을

할로윈마을이 고전주의적이라고 하면 크리스마

9) [http://100naver.com/100nhn?type=image&media\\_id=234855&doid=349746&dir\\_id=0403080202](http://100naver.com/100nhn?type=image&media_id=234855&doid=349746&dir_id=0403080202)



스마일은 극화된 조명아래 화려한 색채를 띠고 바로크적 조명의 특성을 보여준다. 크리스마스마을은 그 상징인 전나무의 녹색과 산타 크로스의 빨강색과 눈을 상징하는 흰색 등이 주조색으로 사용되었다. 이러한 배색은 죽음과 괴물들을 상징하는 할로윈 마을의 검정색과 흰색과 주황과는 완전히 다른 느낌으로 기쁨과 활기참을 상징한다고 할 수 있다. 보색대비의 크리스마스 전구의 조명은 그 화려함으로 책에게 자기가 살던 곳에서는 느끼지 못한 활기와 기쁨을 느끼고 크리스마스의 매력에 빠지게 된다. 이것은 '주인공이 흑백 티비 속에 빨려 들어가 무미건조한 드라마 속 짜여진 생활에 활력을 불어 넣어 컬러가 있는 세상으로 바꾼다는 내용의 영화 '플래젠트 발'과 같이 두개의 세계가 완전히 다르다는 것을 시각적으로 보여준다.

그림9. 에서 보듯이 붉은 조명은 화면을 압도하면서 푸른 겨울이면서도 따듯한 크리스마스만의 특징을 환상적으로 표현하고 있다.



그림9. 크리스마스 마을

### 3.3. 인간 마을

인간마을은 할로윈 마을과 크리스마스마을과 분리되는 또 하나의 세계로서 낮은 채도의 갈색조의 파스텔컬러를 주로 사용하였다. 절제된 조명과 색으로 컨트라스트를 극소화시킨 고전주의적 분위기로 1960대 건조한 복고풍의 인간 사회를 하게 보는 팀 버튼의 시각을 보여준다. 이러한 인간 사회에 대한 그의 시선은 최신작 <유령신부>에서도 나타나고 있다. <유령신부>의 인간 세계는 최대한 절제된 컨트라스트로 매우 무미건조하고 차가운 느낌을 주는 데 반하여 유령들이 사는 세상은 오히려 녹색과 빨강색조명으로 화려한 바로크적 색채를 주어 생동감과 드라마틱한 느낌을 주기 때문이다. 크리스마스트리와는 사뭇 다르게 백색 트리에 채도와 명도가 낮은 장식을 사용하여 같은 시간 안 확실히 다른 공간의 세계관을 컬러로 표현하였다.



그림10. 인간 마을, 컨셉 스케치

## 4. 컬러 스토리 텔링 분석

### 4.1. 장(ACT)별 컬러분석

조명은 기본 컬러를 분위기에 따라 달리 보여주게 된다. 조명의 컬러를 이용한 스토리텔링은 팀 버튼과 같은 고전주의적 스타일의 영화에서 더욱 큰 역할을 하게 된다. <크리스마스의 악몽>은 <표1>에서 볼 수 있듯이 3개의 장은 세 개의 세계를 오가며 다른 컬러들로 구성되어 있다. 3막 구조를 따르면 1장은 이야기의 시작을 보여주고 2장에서는 사건의 전개를 3장에서는 클라이막스와 결

말을 알 수 있다.

1장은 할로윈 날을 앞둔 할로윈 마을의 밤을 보여주므로 섬세하게 컨트롤 된 조명으로 콘트라스트를 낮추었으며 주조색으로는 검정, 흰색, 주황이 주로 사용 되었다. 검정색이 주조색으로 어둠, 죽음 등 할로윈 마을의 정체성을 상징하여 사용되었고 주황과 백색은 호박과 해골의 이미지로

2장은 장소의 이동이 다양하게 전개된다. 할로윈 마을의 숲- 크리스마스 마을 밤- 할로윈 마을의 낮- 할로윈마을의 밤/낮- 인간마을의 크리스마스 이브/ 밤 등 사건의 전개에 따라 여러 세계를 오가게 된다. 할로윈 마을의 낮은 밤과는 달리 조명에 의해 주황이 주조색의 역할을 하게 되며 이것은 죽음의 검정색의 이미지를 피하기 위함이다. 책이 발견한 원색적 조명이 화려한 크리스마스 마을과 파스텔조의 절제된 조명의 인간마을 역시 확실한 대비를 이룬다. 책이 방문하게 되는 인간마을은 기본적인 파스텔컬러를 사용하였으나 채도가 낮기 때문에 우중충하고 칙칙한 세계로서 그 때가 크리스마스이브라고 하기 힘들 정도로 시간적 배경에서도 크리스마스의 풍의 화려한 조명과 빨강과 파랑의 사용을 배제하였기 때문에 뚜렷한 대비를 보여주도록 설정 하였다.

3장은 할로윈 마을에서도 책과 부기우기의 결투는 클라이막스에 해당하는 부분으로서 이전 1장에서 보았던 할로윈 마을에서의 컬러가 달리 설정되어 있다. 드라마틱한 붉은 조명으로 빨강과 주황이 주조색으로 설정되어 위험, 속도감,ダイナミック한 액션의 느낌을 주고 있다. 또한 할로윈마을은 크리스마스가 찾아옴으로서 눈에 띄혀 이전 을씨년스러운 공포분위기가 배제된 새로운 느낌의 마을로

신선한 느낌마저 이끌어낸다. 즉 3장의 백색은 죽음의 아닌 크리스마스마을의 겨울과 평화를 상징하는 백색으로 이전 할로윈마을의 백색과는 대조적이다.



1장 할로윈 밤의 할로윈 마을



2장 할로윈 마을의 낮



2장 크리스마스 마을



2장 인간마을



3장 우기부기의 집  
그림11. 장별 컬러의 예

#### 4.2. 장별 컬러와 스토리 전개와의 관계

표3. 에서 볼 수 있듯이 대부분 영화의 기본적인 스토리 스트럭처는 이야기가 3장을 향해 갈수록 절정을 이루게 된다. 이것을 칼라로 분석해 보면 색은 난색계열에서 한색 계열로 급변하고 명도는 많은 차이를 주다가 절정에서 마지막까지 거의 명도차가 없어지고 채도는 영화 전반에 걸쳐 일정하게 유지됨을 보여준다.

<표3>을 근거로 작품을 분석한 결과는 다음과 같다. <표4>는 <표2>와 <표3>을 근거로 제작되었으며 스토리 스트럭처를 기반으로 좀 더 상세한 컬러를 볼 수 있다. '크리스마스의 악몽'의 경우는

일반적 영화와 스토리 스트럭처는 같으나 컬러의 활용은 다른 것을 볼 수 있다. 즉 작품 전체의 컬러는 스토리보다는 작품자체의 분위기를 좌우하는 세계(할로윈 마을)에 많은 지배를 받고 있음을 알 수 있다. 그림에도 불구하고 <그림12>를 보면 색, 명도, 채도 세 가지 부분에서 1장과 3장의 차이가 확연함을 알 수 있다. 또한 콘트라스트와 조명에 의한 색채 역시 확연히 달라진 것을 알 수 있다. 같은 배경이지만 1장에서 잭의 허무한 마음을 보여주는 달의 배경은 그의 마음처럼 쓸쓸해 보이고 강한 콘트라스트로 잭의 실루엣을 강조하여 강한 느낌을 주는 반면 3장에서 셸리와 서로의 사랑을 확인하는 장면은 푸른 조명과 낮은 콘트라스트로 마치 크리스마스 마을과 같은 분위기를 주어 포근하면서도 환상적인 느낌을 연출하였다. 이것은 결국 할로윈 마을에 크리스마스의 상징인 사랑이 온 것을 시각적으로 보여준 것으로서 작품을 상징하는 이미지 컷이 되었다.

표3. 스토리 스트럭처와 컬러<sup>10)</sup>

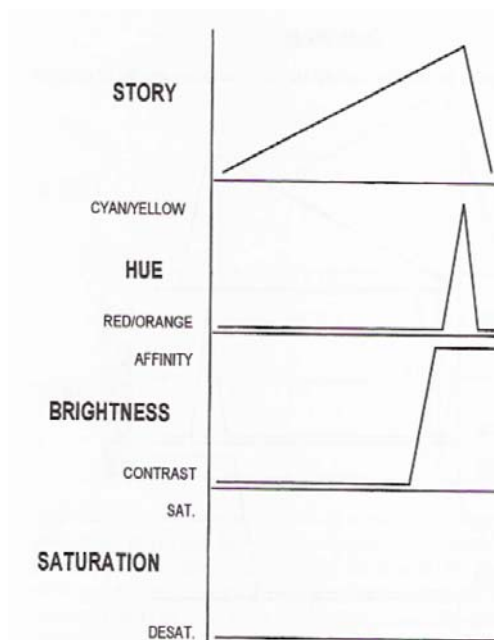
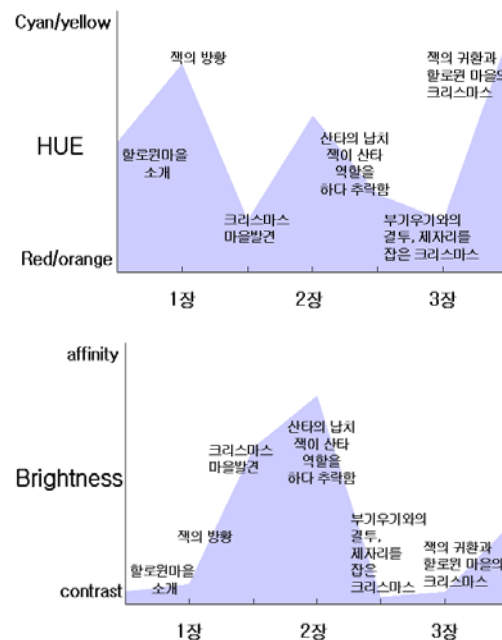


표4. 크리스마스의 악몽 컬러 구성



10) The visual story p201, Bruce Block, focal press, 2002

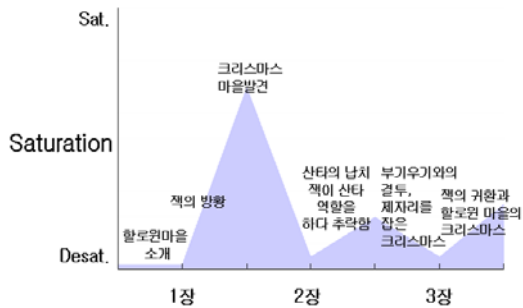


그림12.1장과 3장의 컬러비교

## 5. 결론과 제언

팀 버튼의 스톱모션 애니메이션<크리스마스의 악몽>은 기획당시부터 시나리오보다는 버튼의 비주얼 스타일이 주가 되어 제작 작품이다. 그런 만큼 다른 어떤 장면애니메이션 보다도 제작자의 스

타일이 섬세히 녹아들어난 작품이라고 할 수 있으며 컬러는 스토리의 스트럭처에 따라 조명에 의해 변화하였으나 많은 부분 세계관의 일관성을 유지하는데 사용되었다. 호러 소재의 판타지 가족 뮤직 컬인 <크리스마스>는 팀 버튼 감독의 고전주의적이며 바로크적 스타일의 조명으로 작품전체의 세계관에 의한 분위기가 스토리 구조 보다 강하게 비주얼 스트럭처로 영화를 지배하고 있다는 것이 이번 분석에서 알 수 있었다.

영화의 고전주의적 조명스타일은 단지 스톱모션 애니메이션뿐만 아니라 조명을 중시하는 3D 애니메이션에서도 충분히 활용되어 오브젝트의 주조색을 설정하고 라이팅으로 작품의 분위기와 세계관을 보여주는데 도움을 줄 수 있다. 이러한 조명의 사용은 팀 버튼의 작품에서도 알 수 있듯이 클래식 작품으로서 작품성을 인정받을 수 있는 깊이감을 조성한다.

본 연구의 한계는 전체 작품을 분석하였기 때문에 좀 더 스토리의 내적인 주인공의 심리적인 부분에 대한 조명과 컬러에 대해서는 다루지 않고 있기 때문에 그 부분에 대한 더 많은 연구가 필요하며 이후 작품의 비교 분석을 통한 일관성 있는 결론을 도출할 수 있는 후속연구가 반드시 필요하다.

또한 스토리의 많은 부분이 흑백 고전 호러 영화의 영향을 받은 버튼의 시각으로 제작된 할로윈 마을에서 일어났기 때문에 컬러 분석보다는 톤의 분석이 필요하였으나 이번 연구에서는 배제되었으므로 차후 더 많은 연구가 필요하다고 사료된다. 또한 할로윈 마을의 밤과 낮에 대한 콘트라스트에 대한 연구, 세계의 다른 세계의 디자인 각기 다른

느낌의 조명과 컬러와의 관계역시 다시 한 번 다루어져야 함을 밝혀둔다.

## 참고 문헌

Bruce Block, 『The visual story』, focal press,  
2002

『Making of nightmare before Christmas』,  
Disney Editions, 2002

『Burton on Burton』, Salisbury, Faber, 2005

스티븐 디 캣츠, 『영화 연출론』: 시공사, 1998

루이스 자네티, 『영화의 이해』: 1999

리차드 테일러, 『애니메이션 제작기법의 모든  
것』, 한울. 1999

시드 필드 『시나리오 워크북』, 경당, 2001

### 영상 자료

팀 버튼의 <크리스마스의 악몽> DVD

### 인터넷 자료

[http://100.naver.com/100.nhn?type=image&media\\_id=200645](http://100.naver.com/100.nhn?type=image&media_id=200645)

<http://myhome.naver.com/iceblink>

## ABSTRACT

### A Study of Tim Burton's Lighting Style and Visual Storytelling

Lee, Jee-Eun

This study is based on Tim burton's 'The nightmare before christmas' and analyzation was made to see how he used lights and to understand his unique color visual story telling style. The analyzation revealed that Tim burton used second class hollywood movies of 1930-60's and classical lighting style. He used this lighting style in 'The nightmare before christmas' as a really strong visual structure which substantially attributed to maintains it's fantastic mood consistently .

key word: Tim burton, classical lighting, visual structure.

이 지 은

(주)포브 디지털 감독 / 순천향대학교 애니메이션 전공 겸임교수

(137-073)서울 서초구 서초3동 상지리츠빌 6차 101호

Tel : 010-7740-8488

sophia22@naver.com