
애니메이션의 장면연출을 위한 공간디자인 : 단편애니메이션 <GHOST>의 제작사례를 중심으로

Study about Set Design for Scene of Animation :
Case of Short Animation <GHOST>

최승원
비욘드 프로시니움

Seung-Won Choi(swchoi_us@yahoo.com)

요약

본 연구는 애니메이션 스튜디오 비욘드 프로시니움이 제작, 발표한 단편애니메이션 <GHOST> 에서 사용된 공간 디자인을 연구의 대상으로 하고 있다. 애니메이션을 위한 공간 디자인은 작품 속에서 연기자 (캐릭터)가 연기를 통해 작품의 이야기를 전달하기 위한 장(Playground)이라는 기본적인 기능이 있고 나아가 작품의 시간적, 공간적 배경을 설명하거나 작품속의 은유나 상징체계를 시각적으로 표현해주는 장치적인 기능이 있다. 이 같은 기능을 충족시키는 디자인 결과를 얻기 위해 본론에서는 개념적 측면으로 시나리오의 은유와 상징적 의미체계를 공간 디자인에 적용하는 경우를 분석하였다. 제작적인 측면으로는 캐릭터와 소품, 카메라를 통해 잡힌 화면 구성과 이 같은 요소들의 움직임에 따른 동선을 복합적으로 고려하는 방법에 대하여 살펴보았다. 애니메이션제작을 위한 공간디자이너는 깊이 있고 복합적인 사고를 할 수 있어야 하며 이를 실질적으로 구현 할 수 있는 기술적인 소양이 필요하다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 공간디자인 | 메타포디자인 |

Abstract

Subject of this Study is focused on set design for short animation, GHOST, made and presented by animation studio, BEYOND PROSCENIUM. Sets in animation have several functions. First, sets are a playground that character can play to lead a story. Second, sets explain background, which is time and space. Third, sets can visualize metaphorical meaning or symbolic system in animation. To obtain final design that is sufficient to those functions, this study analyzes the case that metaphorical and symbolic meaning from scenario is how to apply into set design also, mentions the method that designer multiply considers character, property and composition from the camera and movement from those elements. Set designers for animation should have ability that simultaneously considers so many elements and they need design skills to create it.

■ keyword : | Animation | Set Design | Metaphorical Design |

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

건축이나 디자인분야에서 형태는 그 용도에 맞는 기능을 따르는 측면이 있듯이 연극(Theatre)이나 영화(Cinema)를 위해 공간을 디자인 할 시에도 나름의 기능적 측면을 충실히 고려해야 할 필요가 있다. 연극 혹은 애니메이션을 포함한 영화분야에서 공간디자인(Set Design)은 작품의 시나리오와 연출자의 연출의도를 최대한 반영하여 작품에 필요한 공간(Set)을 디자인하고 장면을 연출하는 영역으로서 연기자(캐릭터)가 연기를 통해 작품의 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 기능적인 장(Playground)이 되어야 하며 나아가 작품의 시간적, 공간적 배경을 설명하거나 작품속의 은유적 의미나 상징체계를 시각적으로 표현해주는 장치적인 역할을 수행해야 한다. 프로시니움(Proscenium)을 통해 라이브(Live)로 관객 앞에 선보이는 연극(Theatre)과는 달리 영화(Cinema)는 카메라라고 하는 연출자의 또 다른 시각으로 선별된 상이 스크린이라고 하는 2차원적 재생매체를 통해 관객과 만나게 된다. 결국 연극 프로덕션(Production)의 최종결과가 3차원인 반면 영화의 최종결과물은 2차원이지만 촬영상의 공간감을 어떻게 효율적으로 표현하느냐에 따라 작품의 3차원적 환영(Illusion)과 현실감(Reality)이 증가하게 된다. 애니메이션속의 공간 표현은 현존하는 물리적공간이 아닌 철저히 가공된 가상의 공간에서 촬영되어지는 이미지라는 면에서 실사영화(Live Action)에서의 공간표현과 차이가 있다. 이는 다시 말해 관객의 공간에 대한 물리적 지각능력의 범위 또한 과장 혹은 축소하며 가공할 수 있다는 측면에서 공간연출이 타 장르보다 자유롭다고 할 수 있다. 캐릭터, 소품, 카메라 등의 시각적 이미지들을 창조해내는 모든 요소들에 대해 작품의 연출방향을 반영하여 완벽하게 통제할 수 있다는 장점을 가지지만 작품을 완벽히 분석하여 촬영 시 발생하는 모든 세부사항들에 대해 대처할 수 있는 완벽한 가상의 공간을 창조해내는 것은 매우 난해한 일이다. 애니메이션을 위한 효율적이고도 완벽한 공간 디자인을 하기 위해선 가상의 공간 속 캐릭터와 소품, 카메라를 통해 잡힌 화

면 구성과 이 같은 요소들의 움직임에 따른 동선을 마음속에서 자유자재로 시뮬레이션 할 수 있어야 한다. 따라서 공간 디자이너는 3차원적인 사고를 함에 매우 익숙해 있어야 하고 스케치, 평면도(Floor Plan), 3D 툴을 이용한 모델링, 미니어처 제작 등 가능한 모든 수단을 동원하여 본인의 디자인을 검토하여야 한다.

애니메이션은 연출, 시나리오, 디자인, 스토리보드, 애니메이션, 작곡, 합성, 편집 등의 각 전문분야가 모여 완성되어지는 종합예술이다. 애니메이션에서 공간을 디자인하는 디자이너의 역할은 마치 밴드가 합주를 할 때 연주의 기본 툴을 이루는 드럼과 베이스기타의 역할 처럼 작품전체에서 근간을 이루며 화면상에서 모든 시각적 표현요소들을 자유롭게 연출가능하게 해주는 중차대한 역할을 담당하고 있다 해도 과언이 아니다.

애니메이션의 영역에서 공간디자인에 관련된 분야가 캐릭터 디자인 등과 같은 상대적으로 다른 세부분야에 비해 그 교육체계나 케이스 연구가 미비한 점은 아쉽다. 따라서 본 연구는 단편애니메이션에서 공간디자인의 영역에 주목하여 사례를 분석함으로써 보다 실질적인 측면에서 본 사례를 참고 또는 활용할 수 있도록 함에 연구의 목적이 있다.

2. 연구의 방법과 범위

본 연구는 애니메이션 스튜디오 비온드 프로시니움(Beyond Proscenium)에서 기획, 제작된 단편애니메이션 〈GHOST〉¹⁾에서 사용된 공간디자인을 분석의 대상으로 한다. 애니메이션은 영화, 게임, 스테이션 ID, 광고 등 여러 분야에 적용될 수 있지만 본 연구에서 사례로 활용된 애니메이션의 경우 기승전결의 내러티브의 구조를 갖는 영화(Cinema)로서의 애니메이션으로 가상의 3차원적 공간 속의 캐릭터가 작품의 이야기를 이끌어가는 캐릭터 애니메이션이다. 따라서 본 연구에서는 추상애니메이션 혹은 넌 내러티브(Non Narrative)의 장르를 위한 공간디자인은 연구의 범위에 포함되지 않으며 2D 애니메이션 프로덕션상의 3차원적 가상공간을 위한 디자인 사고과정과 제작에 초점이 맞추어져 있다.

¹⁾ 연출, 디자인을 맡은 최 승 원 감독을 포함하여 애니메이터, 채색, 음악 등 각 분야에서 총 20명의 스텝이 제작에 참여하였다.

본 연구에서는 사례작품의 시나리오로부터 공간디자인을 쥔 별로 분석한 후 디자인 방법론으로써 메타포디자인의 개념에 대해 살펴보고 어떻게 공간디자인에 적용되었는가에 대해 작품에 사용된 두 개의 다른 세트의 실례를 통해 분석, 연구하였다. 이후 애니메이션제작을 위하여 디자이너는 최상의 결과에 접근하기위해 어떻게 사고해야하는가에 관한 장리적 특수성에 대해서 연구하기위해 공간디자인 시 반드시 고려해야할 필요 요소들은 무엇이며 이들이 어떻게 서로 상호 작용하는지를 작품에서 사용된 실례를 통해 다각도로 분석하였으며 제작의 측면에서 디자인 프로세스에 대한 소개와 예시도 포함하였다.

II. <GHOST>의 개요

<GHOST>는 2005년 영화진흥위원회로부터 독립애니메이션 제작지원을 받아 애니메이션 스튜디오 비온드 프로시니움(Beyond Proscenium)이 제작, 발표한 세번째 단편애니메이션으로 총 1년 6개월의 제작기간을 거쳐 2007년 1월 모든 제작이 완료 되었다. HD²⁾포맷으로 기획 제작되었으며 약 15분의 러닝타임으로 중·단편의 성격을 띠는 2D 캐릭터 애니메이션이다. 2007년 7월 현재, CARTOONS-International Animated Short Film Festival(이태리), Anifest-International Festival of Animated Films, Trebon(체코)에서 본선경쟁부문에 진출하였으며 부천 판타스틱 국제 영화제에서 국내 관객과의 첫 만남을 가진바 있다. 기타 작품의 상세정보는 다음과 같다.

- Running Time : 14:12
- Format : HD
- Sound : Dolby Digital SRD (5.1ch & 4ch)
- Aspect ratio : 1: 1.85
- Techniques : 2D Drawing, 2D Computer

²⁾ High Definition의 약자로서 기존의 SD(Standard Definition)에 비해 고화질과 Progressive방식을 지원한다. SD의 4:3종횡비와는 다른 16:9의 종횡비, 정사각형 픽셀을 사용하며 Upper Field를 먼저 재생하는 방식이다. HDTV에는 1280W×720H, 1920W×1080H의 두 가지 해상도(사이즈)가 있다.

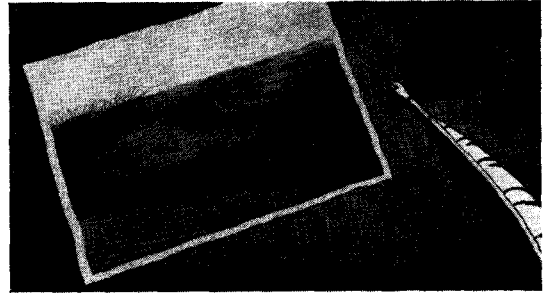


그림 1. <GHOST>의 스틸 이미지

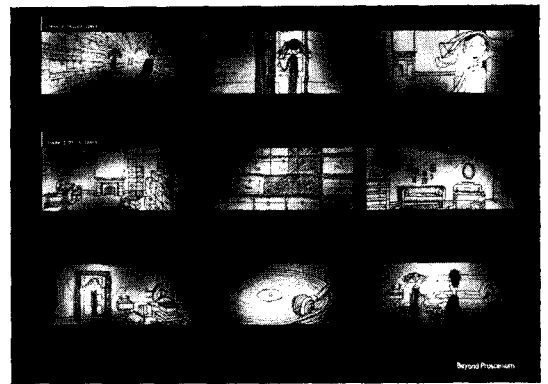


그림 2. Act #1, Scene #2의 스토리 보드에 대한 예시

<GHOST>는 시대적 배경이 모호한 유럽의 어느 아파트에 살고 있는, 오래된 사랑과 운명의 고리로 얽힌 두 남녀에 대한 이야기로 현실과 환상, 과거와 현재를 오가며 이야기가 전개된다. 총 6개의 장(Act)과 17개의 막(Scene), 94개의 쇼트(Shot)로 구성되어 있으며 12개의 세트로 공간설정이 이루어져 있다.

III. <GHOST>의 공간디자인 분석

단편애니메이션 <GHOST>는 캐릭터의 대사(Dialogue)가 없다. 즉 기승전결의 구조를 갖춘 내러티브의 시나리오임에도 불구하고 캐릭터의 대사에 의존해 이야기를 끌어가기보다 캐릭터의 행동에 의한 연기나 시각적인 이미지에 의해 관객과 소통하는 방법을 택하고 있다. <GHOST>의 시나리오를 살펴보면 작품 속에 표현된 소품들과 공간은 수많은 상징체계를 이루고

있음을 알 수 있다. 작품 속 공간디자인은 단순히 캐릭터를 뒷받침하는 시각적인 레이아웃(Layout)의 차원을 넘어 관객들에게 그 은유적 표현이나 상징체계를 통해 이야기를 전달하는 또 다른 기능적 역할을 하고 있다. <GHOST>의 공간표현은 크게 분류하여 총 6개의 장소가 있고 쇼트에 따른 12개의 공간으로 이루어져 있다.

표 1. Scene 구분에 따른 공간구성

Act	Scene	장소	공간	현재	과거	현실	환상
1	1	아파트	여인의 방 1				
	2	아파트	남자의 방 1				
2	1	아파트	여인의 환상공간 1				
	2	아파트	여인의 환상공간 2				
	3	아파트	여인의 환상공간 3				
3	1	아파트	남자의 방 2				
	2	아파트	복도				
	3	아파트	남자의 현관				
4	1	아파트	여인의 방 1				
	2	아파트	복도				
	3	아파트	남자의 현관				
	4	시막	여인의 환상공간 4				
5	1	아파트	남자의 방2				
	2	아파트	복도				
	3	아파트	여인의 현관, 거실, 방 1				
6	1	엽서가	엽서가게 안				
	2	엽서가	엽서가게 밖, 길거리				

작품 속 공간은 크게 현실적 공간과 비현실적 공간으로 구분된다. 현실적 공간은 작품 속 두 남녀가 살고 있는 시대적 배경이 모호한 유럽의 한 아파트와 두 남녀가 처음 만났던 엽서가게와 거리를 배경으로 하고 있으며 비현실적 공간은 [표 1]에서 여인의 환상 공간1, 2, 3, 4로 표기한 실체로 존재 하는 공간이 아닌 여인의 태생과 과거 그리고 속내를 시각적으로 대변하는 추상적 공간이다.

표 2. 각 공간에 따른 상징체계

Act	Scene	공간	시나리오상의 고려사항	상징 체계	시각 징서
1	1	여인의 방 1	여인이 반복적으로 엽서에 사인을 하는 공간으로 책상과 침대가 있으며 코너에 축음기가 놓여있다.	엽서 : 여인의 죄(방법, 수단)	서늘하며 음울한 느낌
	2	남자의 방 1	침대와 TV가 있으며 침대 옆에 침탁이 있다. #66호의 여인의 침실과 벽을 사이에 두고 맞닿아 있어야 한다.(#66호의 축음기에서 흘러나오는 음악소리가 벽을 통해 들려야함) #66호의 대문을 열고 들어가는 첫 번째 환상공간으로 여인의 첫 번째 마음의 방이다. 외출 후 처음으로 의식을 행하는 장소이자 여인의 죄와 위선을 표현하는 공간이어야 함		매우 개인적 느낌의 빛바랜 공간
2	1	여인의 환상공간 1	여인의 두 번째 마음의 방이다. 여인의 죄에 대한 역사성을 표현하는 공간이어야 함	여인의 죄와 은폐	환상적이며 이질적, 이중적인 느낌
	2	여인의 환상공간 2	여인의 세 번째 마음의 방이다. 여인이 환상 속에서 엽서에 사인을 하는 의식을 하는 작업공간이자 남자를 유혹하는 은밀한 공간이기도 하다.	여인의 죄의 역사성	광활한 느낌
	3	여인의 환상공간 3	#67호에 있는 방으로 남자가 여인을 향해 반복적으로 엽서를 쓰는 공간이다. 옷을 차려입는 방이기도 하다. 방 한편 거울이 놓여 있다.	여인의 욕망	매우 개인적이며 은밀한 느낌
3	1	남자의 방 2	가문대가 비어있는 원형계단 구조로 이루어져 있으며 #66, #67 #68호가 화면 왼쪽부터 나란히 배치되어 있다. 각 대문에는 우편물을 넣을 수 있도록 하단부분이 틀려 있어야 함		남자의 강박적인 느낌
	2	복도	#67호의 대문안쪽 공간 이다.		어둡고 오래된 느낌
	3	남자의 현관			어두움
4	1	여인의 방 1		엽서	
	2	복도			
	3	남자의 현관			
	4	여인의 환상공간 4	여인의 마음을 대변하는 마지막 공간이다. 여인의 추악함을 표현하는 광활한 공간임과 동시에 여인이 순수했던 시절로 돌아가 속죄할 수 있는 유일한 공간이기도 하다.	여인의 추악함과 순수성	광활하며 파괴적인 느낌
5	1	남자의 방 2			
	2	복도			
	3	여인의 현관, 거실, 방 1	현실속의 #66호의 모습으로 환상 속 여인의 공간들이 반영된 공간이다. 대문부터 현관, 거실을 통과하여 방1(침실)로 이어져야 하며 방1에는 침대, 책상, 축음기가 있다. 축음기에선 음악이 흘러나온다		공포스럽고 서늘한 느낌
6	1	엽서가게 안	유럽 어느 거리의 엽서가게의 모습. 진열대에는 엽서들과 책이 있으며 카운터가 있다. 손님들이 진열대의 엽서를 구경하고 있다.		슬픈 역사
	2	엽서가게 밖, 길거리	그리 넓지 않은 유럽의 어느 거리. 길거리에는 엽서가게를 전후하여 가게들이 있고 멀리 성당이 보인다. 비가 온다.		운명적 만남

여인에게 집착하는 남자의 환상을 통해 여인의 환상 공간을 하나씩 관객에게 드러내는 방식으로 여인의 캐릭터에 대한 정서와 두 남녀의 관계성과 역사성에 대해 설명하고 있으며 현실공간과 환상공간의 차이를 색채나 가구들 혹은 공간이 가지는 소재를 통해 유사하게 표현함으로써 현실과 꿈의 경계를 의도적으로 허물고 있다.

IV. <GHOST>에 적용된 공간디자인의 개념

애니메이션분야에서 레이아웃(Layout)이라는 용어를 자주 접하게 되는데 제작상의 측면에서 이미지를 구성하는 요소는 크게 보아 캐릭터(Character)와 배경(Background)이고 이때 레이아웃이라 함은 캐릭터를 제외한 배경의 라인단계를 지칭하는 의미로 애니메이션분야에서 왜곡되어 사용하는 경우가 많다. 하지만 엄밀히 보아 레이아웃은 배경만을 칭할 수 없으며 캐릭터, 캐릭터가 연기하는 공간, 소품 등의 요소들을 구성하여 만들어진 화면상의 구도를 의미한다. 미적인 측면과 기능적 측면을 모두 만족시키는 공간을 설계하는 것은 좋은 레이아웃을 완성하기 위해 필수적인 작업이다. 같은 공간에 관한 설계를 하는 작업이라 할지라도 인테리어나 디자인과 같은 분야와 근본적으로 다른 점은 카메라를 통해 촬영되는 부분만을 디자인하면 된다는 점이다. 하지만 초기 설계단계부터 전체 세트를 고려하지 않고 쇼트³⁾만을 고려한 편협한 설계를 해도 무방하다는 것은 아니다. 하나의 쇼트를 위해 필요한 공간 혹은 공간 속의 극히 일부분만을 디자인 할 경우라 할지라도 캐릭터와 연기, 그와 연관된 소품, 카메라의 위치(들)와 이동, 이동으로 인해 생기는 방향성과 또 다른 조형적, 기능적 측면, 촬영 후 쇼트의 연결 등을 종합적으로 고려하여 큰 안목으로 설계하여야 한다. 실사 영화에서는 세트를 실제로 제작하거나 이미 존재하는 세트를 활용

하여 촬영하는 반면 애니메이션은 철저히 가공된 가상의 공간이므로 매우 치밀하고 과학적으로 디자인해야 한다.

1. 시나리오와 이미지

애니메이션을 위한 공간디자인의 궁극적인 목적은 주어진 시나리오로부터 좋은 이미지를 표현해내는 것이라 할 수 있다. 디자이너가 가장 어려움을 겪는 과정이기도 하고 결과를 도출해내는 과정 상 논리적으로 정의하기 어려운 단계이기도 하다. 이는 이야기구조를 갖고 있는 애니메이션인 경우 글(Text)로써 이야기를 풀어나가는 것이 불가피하며 프로덕션의 단계부터 글이 아닌 영상이라는 언어로 시각화 시켜야 하기 때문일 것이다. 결국 디자이너는 언어와 시각적 이미지 사이에서 교감하고 상호 작용하며 작품에 부합하는 이미지를 발전시키게 된다. 이 과정에서 디자인에 대한 기발한 상상력을 만들어내고 창의적 아이디어를 도출해내는 통찰력이 요구된다. 창의적인 결과를 얻기 위해선 시나리오상의 모든 요소들에 대해 축적된 지각적 의식, 이성적인 분석능력, 감성적 반응들을 종합해 면밀히 문제를 분석하여야 한다. 의식차원으로 분석, 흡수된 데이터는 숙성의 시간을 거쳐 통찰력, 상상력, 직관력이 혼합된 영감이라는 결과로 나타나게 된다[1]. 이때 기존의 상식이나 관념에 얽매이지 않는 사고방식이 요구되며 의식차원의 분석 이후의 단계부터 디자이너는 객관성과 언어를 전의식차원⁴⁾에 기반 한 직관과 시각 차원의 사고로 전환하는 것이 필요하다. 자신에게 축적된 모든 지각적 체험을 총동원하고 각종 관련 자료조사를 통해 새롭게 얻어진 체험을 함께 융화시킴으로서 독창적이고 창의적인 영감에 도달할 수 있게 된다. 그러나 즉흥적인 결과로 표출되는 개념들은 여러 가지 측면에서 많은 약점을 가지게 되며 깊이 있게 발전되지 못하는 경향이 있으므로 오랜 기간 숙성의 시간을 거치는 것은 질적인 측면에서 매우 중요하다. 평소 디자이너의 지각적 체험은 신선하고 독창적인 시각적 아이디어를 얻기 위한 출

3) 쇼트(Shot)란 카메라가 촬영을 시작한 순간부터 멈추는 순간까지 연속된 하나의 화면단위, 즉 편집되지 않은 최소 단위의 영상을 의미한다. 씬(Scene)은 시간과 장소에 관련된 영화적 단위를 말하며 시퀀스(Sequence)는 이야기의 단락에 따라 구별되는 좀 더 포괄적인 단위를 지칭한다. 따라서 각 단위들의 범위는 다음과 같다. Sequence > Scene > Shot

4) 심리학자 프로이드는 정신세계를 의식차원(Consciousness Level), 무의식차원(Unconsciousness Level) 그리고 의식차원과 무의식차원 사이의 전의식차원(Pre-consciousness Level)의 세 차원으로 나누어 분류했다. 전의식차원은 '직관'의 출처로 추정되고 있다.

처인 만큼 평소 자신이 살고 있는 주변 세계에 대한 날카로운 시각적 관심과 열정적인 호기심을 가지고 시각적 체험을 축적시키는 것이 도움이 된다.

2. 메타포 디자인(Metaphorical Design)

앞서 언급했듯 시나리오에 대한 의식차원의 조사와 분석이 끝나면 창조적 해답을 얻기 위해 전의식차원에서 직관과 시각에 기반 한 디자인개념을 찾기 시작하는데 그 해답을 찾기 위해 단편애니메이션 〈GHOST〉에서는 디자인 방법론으로 은유와 병치, 환유와 상징에 기반 한 메타디자인의 개념을 활용하고 있다. 추상적인 관념을 표현하기 위해 구체적인 이미지(언어)를 사용하여 표현하는 방법으로 문학, 다시 말해 문자언어로부터 차용되어 왔지만 시각적 이미지에 관련한 디자인 프로세스에도 적용할 수 있다.

이미지는 비유적 이미지, 상징적 이미지, 감각적 이미지로 분류할 수 있다. 은유, 병치, 환유는 대표적인 비유적 이미지에 해당한다[2]. 은유는 비교를 통해서 의미를 생산하는데 예를 들어 ‘여자’와 ‘장미’의 표상은 서로 공통점이 없지만 둘 사이의 ‘붉은색’, ‘아름다움’, ‘정열’ 등의 유사성(Resemblance)을 통해 장미가 여자를 의미한다는 것을 유추(Analogy)하게 된다. 병치는 은유의 한 형태로서 서로 이질적인 두 요소(A와B)를 배치함으로써 전혀 새로운 의미를 가진 이미지(C)를 생산해 내는 것이다. 환유는 연상관계로 의미를 생산하는 방법으로 은유가 A와 B의 비교를 통해 의미를 생산하지만 환유는 구체적인 비교의 대상 없이 연상을 통해 유추하게 만드는 방식이다. 상징적 이미지는 상징하는 것이 다른 어떤 것을 의미하거나 수용하는 사람의 마음을 자극함으로써 다른 무엇인가를 연상하게 하는 것을 가리킨다. 상징은 다른 뜻을 함축하고 있는 이미지라는 점에서 은유와 유사하지만 상징은 주지(원관념)가 없지만 은유는 주지가 나타나 있는 비유이다. 상징은 주지가 생략되기 때문에 문맥에서 비교를 통한 유추적 관계가 성립되지 않는 반면, 은유는 두 사실 사이의 유사성, 상호 암시성을 갖는다. 상징에는 보편적 상징과 특수한 상징이 있다. 보편적 상징은 주어진 문화권 내에서 모든 사람들이 이해하거나 연상할 수 있는 상징이다. 이것은 문화

적 또는 역사적으로 축적되어 보편화되어진 상징이다. 구체적 상징은 기존의 상징에 의존하지 않고 영상의 내적 맥락에 따라 기능할 수 있는 새롭게 만들어진 상징이라 할 수 있다. 일반적으로 보편적 상징은 진부한 반면 구체적 상징은 창의적이다[3]. 지금까지 살펴본 은유, 환유, 병치, 상징은 서로 완전히 분리된 개념이 아니며 동시에 여러 기능을 수행할 수도 있다. 단편애니메이션 〈GHOST〉에서 앞서 언급된 비유와 상징적 이미지가 어떻게 공간디자인에 적용되었는지 Act #2, Scene #1의 경우를 통해 살펴보자. [표 3]은 텍스트(시나리오)를 통해 디자인 시 반영되어야 하는 구속조건들을 분석한 것이고 [그림 3]은 위에서 언급한 디자인 방법론을 적용하여 완성된 디자인 결과이다. 디자이너는 사위 공간이 상징하는 보편적 상징성을 통해 여인의 죄 그리고 위선적인 태도와 이중성을 형상화하고 있다. 사위를 한다는 것은 몸에 묻은 더러운 것들을 씻어 내고 새롭게 태어난다고 하는 의미를 내포하고 있다. 시나리오에서 66호의 여인은 엽서에 내용을 적지 않은 채 서명만을 하고 엽서를 은밀히 남자에게 건네는 행위가 반복적으로 등장하는데 이는 지속적이고도 반복적으로 행해온 여인의 죄를 상징한다. 따라서 여인이 죄를 짓고 돌아와 자신의 죄와 추악함을 감추기 위한 위선적 행위를 사위를 하는 것으로 상징하고 있다. 마치 연쇄살인범이 또다시 살인을 저지르고 자신의 인식처로 돌아와 처음으로 행하는 본인만의 특별한 의식 같은 것에 비유될 수 있다. 이와 같이 연출자와 디자이너는 사위 공간이라는 표상과 이미지 사이에 의도적으로 모호성을 만들고 이로 인해 발생하는 추상성을 관객들로 하여금 유추하고 해독하게 하고 있다.

마치 유리거울을 통해 반사되는 상과 같은 시각적 착시현상을 이용한 좌우 대칭적 공간, 푸른색의 조그만 타일들로 채워진 색깔과 질감, 바닥에 축축이 젖어있는 음습한 물기들은 서늘한 환상적 이미지(Imagery)⁵⁾를 형성하며 여인의 이미지를 형상화하고 있으며 현실과 환상사이의 모호성을 극대화 시키고 있다.

5) 이미지들이 모여 형성하는 이미지 군을 이미지리라 한다.

표 3. Act #2, Scene #1의 시나리오와 분석

Act #2 / Sc. #1			
Overview	여인의 환상공간 (첫 번째 공간)		
시나리오	66호 대문의 감시렌즈를 통해 복도가 보인다.(벨 소리가 들린다.) 67호의 남자가 뺨을 누르고 있다.(Truck Out) 여인이 자율식별 열어 문을 열어준다. Cut to (180도cut) 남자의 뒤 모습 옆으로 방 번호 '66'과 여인의 모습이 보인다. 남자는(유령의 인도를 받듯) 여인의 뒤를 쫓아간다. 여인이 방 끝에 있는 문 앞에 서서 뒤를 힐끔 쳐다 보고 문을 열고 계속 걸어간다.		
공간 디자인	여인의 첫 번째 환상공간, 아파트 복도	디자인 시 고려사항	#66호의 대문을 열고 들어가는 첫 번째 환상공간으로 여인의 첫 번째 마음의 방이다. 외출 후 처음으로 의식을 행하는 장소이자 여인의 죄와 위선을 표현하는 공간이어야 한다. - 환상적이며 이질적, 이중적인 느낌. 여인은 두 번째 환상공간까지 남자를 안내한다.(Tracking)
캐릭터	남자(줄무늬 바지와 니트) 여자(중세시대의 검정색 드레스, 팔목까지 올라오는 장갑, 머리에는 술이 얼굴을 가리는 모자, 귀걸이)		

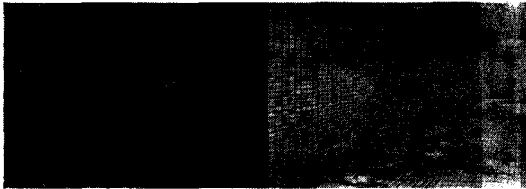


그림 3. '여인의 첫 번째 환상 공간'의 디자인 예시 (Act #2, Scene #1)

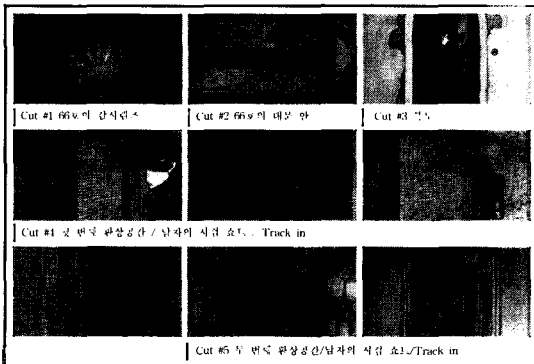


그림 4. Act #2, Scene #1, #2의 쇼트에 연결에 따른 공간디자인

감각적 이미지는 시각, 청각, 후각, 촉각, 미각과 같은 감각들을 통해서 전달된다. 영상 이미지의 경우 이 모든 것이 색감이나 질감과 같은 시각적 요소로 표현된다. Act #4, Scene #4에서는 이 같은 감각적 이미지를 통해 문맥의 느낌을 드러내고 있다. [그림 5]는 여인의 네 번째 환상공간으로서 여인의 속내를 점진적으로 드러낸 환상의 공간 중 마지막의 극적 공간이라는 점과 실내가 아닌 광활한 실외의 공간이라는 기본 구속조건 위에 여인의 가장 가슴속 깊은 곳의 상처와 추악함을 형상화한 공간이다.

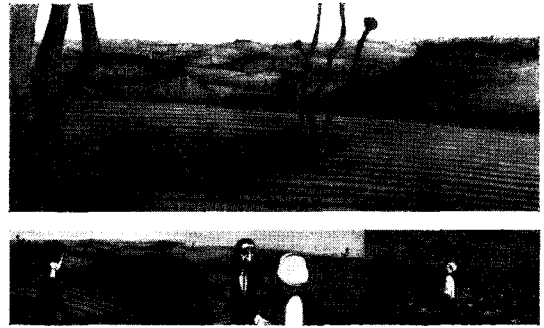


그림 5. '여인의 네 번째 환상 공간'의 디자인 예시 (Act #4, Scene #4)

휘어진 못들이 앙상하게 말라비틀어진 나뭇가지처럼 군데군데 놓여있고 마치 폭탄을 맞은 것 같은 봉우리들은 파괴된 철근 콘크리트의 모습을 드러내고 있다. 하늘은 어둡고 사방으로 모레바람이 세차게 불고 있다. Act #4, Scene #4에서는 사막, 못, 철근, 모레바람, 등과 같은 구상적 소재들이 갖는 감각적 이미지들을 사용하여 여인의 상처와 추악함을 표현한 추상적 이미지를 만들어 내고 있다. 감각적 이미지, 비유적 이미지, 상징적 이미지는 생산의 과정, 즉 디자인 방법론에 있어 서로 혼합되어 사용될 수 있으며 디자인의 결과로 표현된 이 같은 이미지들은 애니메이션(영화)의 맥락 속에서 표상이 아닌 메타 디자인으로서 다른 의미를 환기하고 전달하는 기능을 수행하고 있다.

3. 공간디자인의 구성요소

3.1 형태(Form)

공간디자인이 종합예술인 애니메이션을 완성하기 위한 기본 요소 중 하나인 것처럼 공간디자인에서의 형태는 독창적이고 창의적인 디자인 개념 못지않게 공간 디자인을 형성하는 가장 기본이 되는 요소이다. 누구나 알고 있듯 2차원적 기본 형태는 원, 사각형, 삼각형이고 3차원적 기본 형태는 구, 육면체, 삼각뿔이다. 실제로 공간디자인의 최종 결과는 복잡한 형태를 갖게 되지만 그 전체적인 형태는 원, 사각형, 삼각형의 기본 형태를 벗어나지 않는 것이 바람직하다. 인간의 지각은 이러한 복잡한 형태를 단순한 기본 형태로 인지하는 성향이 있고 앞서 언급된 3가지의 기본 형태들은 각각 구별되는 시각적 정서를 갖는다. 둥근 형태는 부드럽고 차분한 느낌을 주며 사각 형태는 단단하며 안전한 느낌을 주고 삼각 형태는 역동적이며 날카로운 느낌을 준다. 따라서 공간의 전체적인 형태나 그 안에 배치되어야 할 소품들의 형태를 구상할 때 전체적으로 기본 형태의 범주를 유지하고 통일된 느낌을 갖는다면 관객을 작품이 전달하고자하는 느낌으로 유도 할 수 있다. 또한 단편 애니메이션 <GHOST> 에서의 공간디자인은 X, Y, Z축으로 이루어진 3차원적 디자인으로 현실세계에서의 투시도법을 왜곡하지 않고 사용하고 있다. 투시도법에서 고려해야할 3가지 요소는 관찰자의 눈(Viewer), 지평선(Eye Level=Horizon), 소실점(Vanishing Point)이다. 여기서 관찰자의 눈이란 애니메이션(영화)적 의미로 카메라의 위치에 해당하겠다. 공간의 전체적인 형태가 정해지고 디테일이 완성되었다 할지라도 시나리오와 연출 방향에 따른 카메라의 위치(촬영)에 따라 의도한 레이아웃을 정확하게 표현할 수 있기 위해서는 1점, 2점, 3점 투시의 적절한 선택과 표현의 기술은 매우 중요하다. 이를테면 피사체를 부감으로 표현하고자 한다면 3점 투시도를 사용해야하는 경우와 같다. 2차원의 제작 과정을 거쳐 완성되는 2D 애니메이션이라 할지라도 캐릭터가 연기할 수 있는 공간의 설정이 3차원이라면 투시도법의 이해는 디자인이 구상적인지 혹은 추상적인지의 문제이전에 공간디자인을 하기위한 기본적인 소양이라 하겠다. 이 밖에 공간디자인 시 유의사항은 작

품의 시대적, 장소적 배경이 드러나는 공간디자인이 되어야하며 공간디자인에서 형태를 고민할 때 조형성의 미적인 관점으로만 고려 할 수 있는 것은 아니며 캐릭터와 카메라의 위치와 동선, 피사체와의 거리등으로 표현되어 지는 최종 결과를 동시에 고려해 최선의 선택을 하여야 한다.

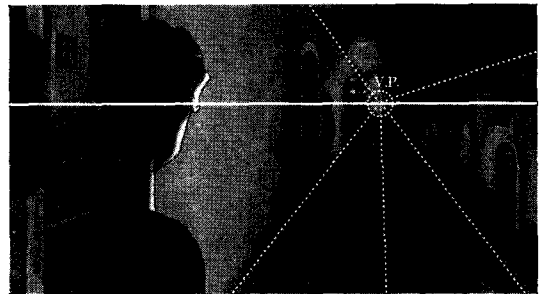


그림 6. <GHOST>의 공간디자인에 활용된 형태와 투시도법의 예시 1

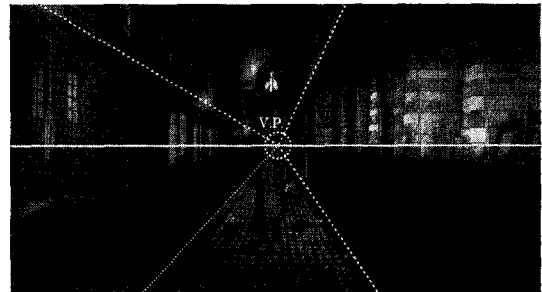


그림 7. <GHOST>의 공간디자인에 활용된 형태와 투시도법의 예시 2

3.2 색채와 질감(Color & Texture)

색채와 질감은 형태와 함께 공간디자인을 구성하는 또 다른 감성적 요소들로서 카메라를 통해 최종적으로 감각적 이미지를 형성시키는 중요한 요소들이다. 색채가 지니고 있는 색상, 명도, 채도의 세 가지 속성의 적절한 배합은 표면재료에서 오는 질감과 결합하여 공간디자인의 완성도를 높여주고 나아가 애니메이션의 전체적인 톤(분위기)을 형성하는데 기여한다. 색채와 질감의 선택 시 각각의 색이 지니고 있는 상징적 의미를 고려하여 표현하는 것 또한 스토리텔링을 고려한 디자인

의 관점에서 중요한데 이를테면 푸른색은 우울함, 바다 등을 연상시키며 붉은색은 정열, 피 등을, 흰색의 경우 보편적 상장에 해당하진 않지만 죽음, 사후세계 등을 연상시키는 것과 같다.

색채와 질감을 표현할 때 반드시 고려해야 할 또 다른 중요한 요소가 있는데 그것이 바로 공간의 빛(조명)의 연출이다. 빛을 연출할 때 씨네마토그래피(Cinematography)의 기본 개념에 근거하여 사고하는 것이 중요한데 이를테면 실사영화의 촬영 시 조명감독이 사고하는 방식과 비교될 수 있다. 공간 속의 조명의 위치와 종류 그리고 강도 등이 중요한 이유는 첫 번째 카메라의 위치가 바뀌어 쇼트가 바뀌더라도 빛의 특성 즉 방향, 색, 강도 등은 일관성을 유지해야함이고 두 번째 동일한 색상과 질감이라 할지라도 조명의 연출에 따라 다양한 표현이 가능하기 때문이다. 다시 말해 조명의 밝기를 이용한 의도적 강조나 깊이 감의 표현, 조명으로 생기는 그림자를 이용한 입체감, 그리고 색조를 이용한 대비 등과 같은 연출이 빛(조명)에 의해서 최종적으로 표현되어지기 때문이다.

3.3 카메라(Camera)

형과 색, 표면질감과 조명의 연출로 완성된 공간디자인은 카메라에 의해 최종적으로 프레이밍⁶⁾되어 연속화면을 구성하게 된다. 프레이밍에 의해 형성된 구성(Composition)은 최종적으로 애니메이션의 쇼트를 구성하게 되고 관객에게 전달되어 진다. 애니메이션을 위한 공간디자인의 경우 디자인 자체보다도 카메라에 의한 화면 구성으로부터 자유로울 수 없다. 다시 말해 공간디자인 구상 시 카메라의 종류, 위치, 움직임 그리고 그 공간 속에 존재하는 캐릭터와 소품의 위치와 동선까지 계산에 넣어야 한다. [그림 8]은 Act #2, Scene #3의 공간(여인의 세 번째 환상 공간)을 디자인하기 위해 선행되어진 카메라와 캐릭터의 설계에 관한 평면도이다. 여인의 두 번째 환상공간과 물리적으로 맞닿아 있으며 평면도상의 하단부분에 있는 문을 통해 남녀가 입장하

게 된다. 최초의 A카메라는 공간으로 입장하는 남자의 시점으로 표현되었으므로 카메라가 앞으로 이동하게 된다. 카메라가 멈추어서는 부분이 남자가 발걸음을 멈추는 지점으로 공간디자인을 가장 잘 설명해주는 설정샷(Established Shot)⁷⁾이기도 하다. 이후 여인이 들어와 문을 닫고 A 카메라 즉 남자의 시점은 문 쪽을 향해 180도 회전하게 된다. 이 후 D카메라부터 I카메라까지 빠른 쇼트의 구성으로 이동하는데 이때 180도 이미지 라인⁸⁾이 적용된다. [그림 9]는 A부터 F카메라를 통해 구성된 쇼트를 연속적으로 보여주고 있다. 180도 이미지 라인이 적용된 C부터 I까지의 쇼트를 살펴보면 여인은 화면 왼편에 남자는 화면 오른편에서 벗어나지 않음을 알 수 있다. E, G, 그리고 I카메라는 남녀의 손을 클로즈업함으로써 여인의 유혹적인 느낌을 강조하고 있으며 스토리텔링의 관점에서 기능적 역할을 하는 테이블 위의 와인과 와인 잔, 그리고 여인이 축적해온 지난 과거를 상징하는 철제 박스들을 모두 담아내고 있다.

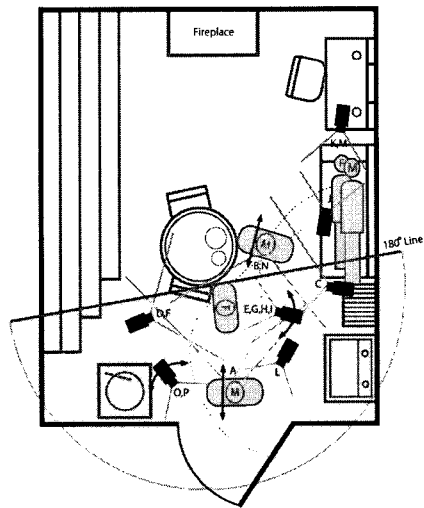


그림 8. Act #2, Scene #3의 카메라 설계를 위한 평면도의 예시

6) 카메라의 뷰파인더(View Finder)를 통해서 모든 시각적 요소들을 선택하고 구성하는 것으로서 프레이밍에 의해 설정된 이미지의 구성요소들은 외부환경의 요소들과 연결되거나 혹은 분리시키는 역할을 한다.

7) 관객들에게 알기 쉬운 시각적 자료를 제공함으로써 공간의 설정에 대해 설명해 주는 쇼트를 말한다.

8) 180도 규칙 혹은 180도 이미지 경계선이라고도 불리우는 규칙으로 카메라를 통한 결과적인 쇼트에서 배우들의 방향이 서로 뒤바뀌지 않고 일관성을 유지하기위해 배우들을 둘러싸고 있는 카메라를 360도가 아닌 180도 안에 배치시키는 방법이다.



그림 9. Act #2, Scene #3의 카메라에 따른 쇼트의 연줄

Act #2, Scene #3의 경우를 통해, 남자의 시점을 포함하여 총 8대의 카메라와 이동하는 캐릭터, 공간과 소품들은 공간을 디자인함에 있어 분리될 수 없다는 것을 살펴보았다. 연출과 맞물리는 이러한 가변적인 요소들을 하나의 저울에 올려놓고 최상의 선택을 하기란 때론 어려운 퍼즐을 맞추는 것과 같지만 반복적이고 치밀한 검토만이 현실감 있는 3차원적 환영을 가져다 줄 수 있다.

4. 디자인 프로세스

앞서 언급했듯이 애니메이션을 위한 공간디자인을 한다는 것은 단순한 문제가 아니다. 따라서 제작단계에서 스케치, 평면도(Floor Plan), 3D 툴을 이용한 모델링, 미니어처 제작 등 가능한 모든 수단을 동원하여 본인의 디자인을 검토하여야 한다. 2D 애니메이션에서의 공간 디자인에 대한 프로세스를 살펴보면 [표 4]와 같다. 공간디자인의 관점에서 시나리오에 대한 분석이 끝나고 나면 작품의 시대적 배경이나 프로덕션 디자인의 스타일을 고려해 공간디자인의 기본 개념을 잡아나가는 데 디자인의 구체적 영감은 논리적 설명이 어려운 부분이긴 하지만 Thumbnail 스케치⁹⁾나 다방면의 자료조사가 문제해결의 실마리를 가져다주기도 한다. 여기 까지가 다소 거친 구상의 단계이고 이후 구체적인 스케치를

통해 디자인을 검증하고 애니메이션 제작에 쓰일 최종 레이아웃의 단계로 넘어가게 된다. [그림 10]은 Act #5, Scene #3에 대한 스케치들과 레이아웃의 단계를 거친 칼라링에 대한 예시이다.

표 4. 공간디자인 프로세스

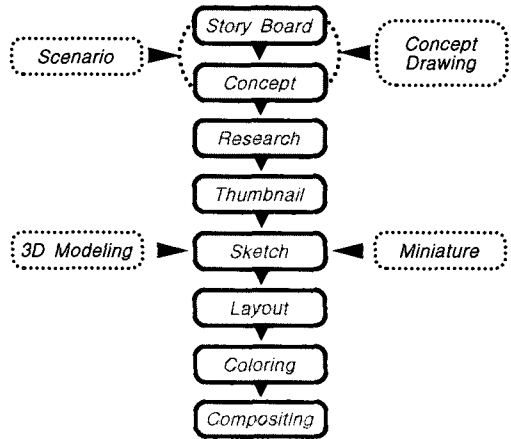


그림 10. Act #5, Scene #3의 스케치와 레이아웃, 칼라링에 대한 예시

2D 애니메이션을 위한 레이아웃 작업 시 카메라의 움직임이 있다면 원근감에 근거하여 다른 속도로 움직일 요소들을 파악하여 다른 레이어로 분리해 작업하는 것이 필요하다. Act #5, Scene #3의 경우 남자의 오버더숄더(Over the Shoulder)쇼트¹⁰⁾로 카메라가 여인의 집안으로 들어가는 남자와 함께 이동한다. 따라서 카메라가 지나치게 될 대문과 내부전경은 화면상에서 움직이는 속도가 다르므로 초기 레이아웃의 단계부터 레이어 분리작업이 필요하다.

⁹⁾ 구체적인 아이디어 스케치 이전의 단계로 엄지손톱에 비유될 만한 작은 크기로 아이디어를 구상하는 스케치를 말한다.

¹⁰⁾ 카메라가 인물의 어깨 뒤에서 위치한 경우로 화면상에서 인물의 어깨 너머로 대화하고 있는 또 다른 인물이나 전경이 보여 진다.

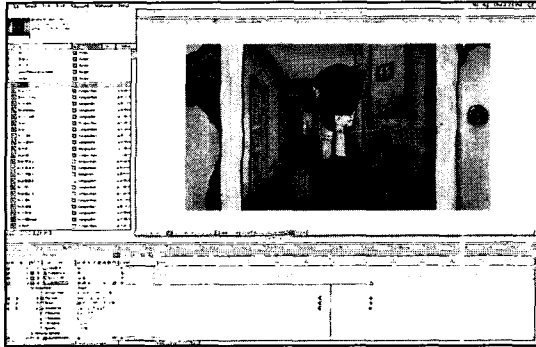


그림 11. Act #5, Scene #3의 레이어 합성 과정에 대한 예시

V. 결론

본문에서 케이스 연구를 통해 살펴보았듯 애니메이션을 위한 공간디자인은 개념적인 측면에서 깊이 있는 사고가 요구되며 제작적인 측면에서도 복합적인 사고와 기술적 과정을 거치게 된다. 애니메이션 제작을 위한 3차원적 공간을 디자인한다는 것은 단순히 조형적 측면에서만 검토하여서는 안 되며 연출방향이 고려된 쇼트의 구성과 연결에 그 중착점이 있음을 염두 해야 한다. 본문에서 소개된 메타 디자인적 사고와 세밀한 검증, 여기에 프로세스에 충실한 테크닉이 더해진다면 애니메이션 작품 속에서 공간디자인은 캐릭터가 스토리를 끌어가기 위한 연기의 장으로, 나아가 작품의 스토리텔링을 위한 강력한 시각적 요소로서 그 역할을 하게 될 것이다. 서론에서 언급했듯 애니메이션의 공간은 철저하게 가공간 3차원적 환영으로 디자이너의 의도에 따라 과장하거나 왜곡할 수 있는 가능성이 무궁무진하나 구상적 공간에 대한 인식이 부족하거나 무시되어도 표현가능하다는 의미는 결코 아님을 상기 할 필요가 있다. 예를 들어 투시도법에 대한 이해가 없이 공간을 디자인한다는 것은 총이 없이 전쟁터에 나가는 군인파도 같으며 씨네마토그래피에 대한 개념 즉, 카메라에 의해 선택되는 프레임핑과 쇼트에 대한 개념이 정립되어있지 않은 채 공간을 디자인 하는 것은 꽃을 본적이 없는 사람이 꽃을 그리겠다는 것과 같다. 꽃을 본적이 없다

해도 나름의 상상의 꽃을 그릴 수는 있겠지만 문제는 그 결과가 현실성이 결여되어 관객의 몰입을 유도할 수 없다는 것이다.

애니메이션제작을 위해 최상의 공간을 디자인하기 위해선 다각도의 연구와 훈련이 필요하며 가장 좋은 공간디자인은 애니메이션 작품의 시나리오와 분위기에 자연스럽게 녹아드는 디자인임을 잊지 말아야 한다.

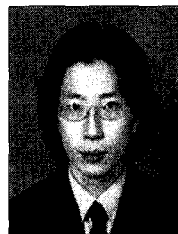
참고 문헌

- [1] A. Hurlburt, 손의식, *The Design Concept*, 도서출판 재원, pp.14-24, 1993.
- [2] 주창윤, *영상이미지의 구조*, 나남출판, p.46, 2003.
- [3] 주창윤, *영상이미지의 구조*, 나남출판, pp.49-50, 2003.
- [4] 오규원, *현대시작법*, 문학과학사, 1993.

저자 소개

최 승 원(Seung-Won Choi)

정희원



- 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 : 팽태대학교 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 <관심분야> : 애니메이션, 영화