
입체적인 쇼트를 통한 코믹연출연구

A Study on The Comic Presentation Through Three-Dimensional Shot

황길남, 김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원

Kil-Nam Hwang(arthwang@lycos.co.kr), Jae-Woong Kim(kunstoma@yahoo.co.kr)

요약

코믹영상제작에 있어 강조과 과장을 통한 코믹한 연출은 무엇보다도 중요한 과제이다. 본 연구는 입체적 쇼트의 움직임을 활용한 코믹효과를 연구하고자 한다. 연구방법으로는 3D제작프로그램의 가상카메라와 고속카메라의 팔로우 모션(Flow Motion)으로 제작되어진 쇼트를 추출하였다. 이러한 제작기법을 응용하여 효과적으로 제작되고, 영상콘텐츠의 입체연출방법으로 제작되어진 쇼트를 연구장면으로 분류한다. 연구의 중심은 입체적 연출쇼트가 이야기의 분위기를 코믹하게 만들어 가는 요인을 찾아보는 것이다. 쇼트 분석에 의하면 입체적인 연출은 이야기를 더욱 입체적으로 시각화 하여 공간과 시간에 대하여 더욱 많은 이야기를 풀어가는 역할로서 카메라의 이동, 렌즈, 초점의 활용이 많은 것을 알 수 있다. 더불어 코믹과장 요소가 많이 제공 되는 연출에서는 쇼트의 크기와 지속시간으로 화면을 강조하는 기법에 활용되었고, 3D 제작프로그램의 가상카메라와 고속카메라로 공간을 과장하는 방법을 연출한다. 이러한 입체적 쇼트 분위기가 코믹연출효과에 적용되는 가능성을 통하여 코믹제작에 대한 질적인 향상과 효율적 제작방법을 제검토하여 코믹연출의 접근성을 연구하고자 한다.

■ 중심어 : | 쇼트 | 과장 | 강조 | 코믹 | 3D제작프로그램의 가상카메라 |

Abstract

When making a comic film, the comic presentation that uses stress and exaggeration is the important subject among other things. In this study we tried to investigate the comic effect using the movement of three-dimensional shot. To conduct this study, we extracted the shot manufactured through the Flow Motion of a 3D Production Program Virtual Camera and a High Speed Motion Picture Camera. The shot manufactured applying this manufacturing skill and using three-dimensional production method for the video contents efficiently made was classified into several scenes. The focus of this study is to search for the factor that makes the atmosphere of a story comic through three-dimensional production shot. According to the shot analysis, three-dimensional production method plays a role in developing more stories on space and time by visualizing stories in three dimensions, which makes the most use of the movement of camera, lens and the utilization of focus. In addition, in the presentation where many comic and exaggerated factors are provided, we used the technology that stresses a scene using the size of a shot and the lasting time and presented the method that exaggerates space using a 3D Production Program Virtual Camera and a High Speed Motion Picture Camera. By reviewing the qualitative improvement and the efficient method on making comic films through the possibility that the atmosphere of this three-dimensional shot can apply to the effect for comic presentation, we tried to approach the comic presentation.

■ keyword : | Shot | Exaggeration | Emphasis | Comic | 3D Production Program Virtual Camera |

* 본 연구는 중앙대 BK21 지원사업비로 연구되었습니다.

접수번호 : #071130-001

접수일자 : 2007년 11월 30일

심사완료일 : 2008년 01월 14일

교신저자 : 김재웅, e-mail : kunstoma@yahoo.co.kr

I. 서론

1. 연구목적

코믹의 정의는 형태의 성질을 강조하고 시각적 유사성의 범위를 확장하여 관객에게 웃음을 창출한다. 이러한 코믹효과에는 다양한 접근방법이 있다. 일반적인 코믹감정의 표현방법은 어처구니없는(The Ridiculous), 우스꽝스러움(The Ludicrous), 터무니없는(The Absurd), 극단성(Extremely), 긴장(Tension)과 놀라움(Surprising) 등으로 나타난다. 애니메이션의 코믹한 표현 중에서 일반적인 인간활동의 물리적 제한성을 강조하기 위하여 형태의 성질을 강조하고 시각적 유사성을 확장하여 과장되게 표현하기도 한다. 애니메이션에서의 강조(Stress)와 과장(Exaggeration)은 내러티브와 표현기술의 중심에 있다. 강조와 과장효과는 시간과 공간의 양쪽의미에서 진실을 강조하여 표현하고, 유쾌한 분위기 효과를 기대할 수 있다. 이러한 강조와 과장된 표현으로 발전시키고 코믹연출효과의 입체적인 쇼트를 표현하는 원리와 이미지표현실험 결과를 통하여 입체적인 쇼트연출방법을 분석한다. 이러한 범주가 애니메이션쇼트에 적용된 코믹연출효과에 대한 사례를 찾아보고 활용연구를 제안하고자 한다.

2. 관련연구 및 연구방법

국내애니메이션의 연구와 산업부문이 상호보완적으로 성장하지 못하고 70년대 수출지향적 메카니즘정책에 근거하여 수출산업형태로 외적성장을 하여 왔다. 그 원인으로 연구와 실험의 분야는 자연 소홀하게 취급되었다. 이후 이론적인 근거와 시스템이 취약한 가운데 학계는 90년대 말부터 새로운 문제제기와 함께 본격적인 연구를 하기 시작하였다. 2000년대 초반 애니메이션콘텐츠 관련 연구들은 다수가 일반론적이고 신기술 위주의 접근이라면, 중반부터는 이야기구조에 무게중심을 두고 연구와 제작이 이루어지고 있다. 문화콘텐츠는 인간의 삶에 즐거움을 주는 큰 명제(Fun)에서 출발하여야 한다. 인간의 즐거움에는 다양한 희,노,애,락을 동반한 꿈이 담겨져 있어야 한다. 그리고 애니메이션콘텐츠를 위한 연구 또한 즐거움을 제공하는 근접연구가 중심모티브로 다루어져야 한다. 2007년 5월 중앙도서관 소

장자료기준으로 애니메이션 석·박사학위논문은 848건, 애니메이션도서는 435권으로 집계되었다. 중앙도서관등록기준으로 석·박사학위논문은 1년에 약 70~80권이 발표되는 것으로 추정된다. 그러나 코믹, 웃음, 유머를 통한 즐거움을 관객에게 제공 하는 코믹연구에 대한 다양한방법론이 일반론적인 접근에 머물러 있어 심층분석이 어렵다.

먼저 본 연구는 이미지측면에서 쇼트구성과 가상카메라의 표현원리를 이미지실험결과로 제시한다. 그리고 쇼트를 구성하는 크기, 시각, 지속시간, 쇼트의 연결, 노출 및 조명, 이동, 렌즈의 초점, 카메라축의 관계, 화면구성 9가지 구성요소들이 입체화면으로 구성되고 코믹연출효과를 증가시키는 요인을 분석하고, 그 분석결과를 3D제작환경에서 입체적인 쇼트가 돋보이는 애니메이션 For The Birds, Animatrix_Beyond, 그리고 실사영화형식중 3D입체공간을 극대화하여 연출한 Matrix 1를 중심으로 살펴보았다. 이러한 연출쇼트를 설문과 통계를 통하여 입체쇼트와 코믹쇼트와의 관계를 설명함으로써 코믹연출쇼트에 대한 구성요소들간의 복합적인 관계를 연구하고 활용하고자 한다.

II. 본론

1. 영상에서의 입체연출

르네상스시대의 화가들은 원근법의 표현으로 화면속에서 현실에 대한 시각의 주체가 되고자 하였다. 이러한 노력은 비단 화가들 뿐만 아니라 인간의 현실적 시각본능에서 시작되었을 것이다. 인위적, 또는 자연의 대상물에 대한 장면화는 프레임, 즉 영상의 형태이다. 프레임은 연출의 모든 에너지를 통하여 쇼트로 구성이 되고, 이후 제작과정을 통하여 쇼트의 의미가 일부 각색되어 효과적인 쇼트로서 완결된다. 입체화면 구성방법에서 간접적인 전달방법의 사례는 주라기공원에서 공룡의 공포감을 입체적으로 전달하기 위하여 발자국소리로 컵 속의 물을 흔들리게 하는 쇼트처럼, 간접대상물로 화면밖에 있는 존재를 입체적으로 표현한다. 즉 화면의 평면성을 소리와 대체장면으로 상상하게 하여 우회적인 입체효과를 기대한다. 그리고 직접적인 방법

으로는 다수의 카메라를 활용한 다양한 시각과 렌즈를 배치하여 동시촬영분에 대한 편집구성과 특수장치인 플로우모션기법(Flow Motion)으로 쇼트에 대한 입체적 표현을 가능하게 한다.

2. 입체적인 쇼트구성

2-1. 쇼트의 구성

연극단위에서는 연기동작과 대사를 통하여 무대분위기가 연출되고 관객과의 교감이 형성된다. 그러나 애니메이션과 영화의 영상제작 방법에서는 카메라에 투여되는 장면이 연출되어진 후에 프레임으로 들어오게 된다. 즉 하나의 프레임에 복합적인 요소들을 담아 내어야 하고 가장 효과적인 만족을 주어야 한다.

쇼트의 구성요소로는 쇼트의 크기, 카메라 이동, 쇼트의 시각, 쇼트의 지속시간, 쇼트의 연결, 노출 및 조명, 카메라렌즈의 초점, 축관계, 화면구성으로 나누어 볼 수 있다. 카메라 이동은 피사체 이동과 카메라 이동 그리고 피사체와 카메라의 복합적인 이동으로 구분 할 수 있다. 쇼트는 일반적인 눈높이에서 상향시각, 하향시각 그리고 극단적시각으로 구분된다. 화면의 크기는 등장인물을 기준으로 익스트림 크로즈업(Extreme Close-Up)에서 부터 익스트림 롱(Extreme Long)으로 [표 1] 처럼 세분화된 쇼트크기로 나누어진다.

표 1. 쇼트크기의 일반적인 구분

구분	내용
Extreme Close-Up	인물표정의 극단적인 포착 제한적사용, 단순 쇼트
Close-Up	얼굴의 반응과 감조를 통한 극적인 쇼트
Medium Close-Up	남자의 경우 양복상단 뒷주머니 선 여자는 팔관절의 선
Waist	인물의 허리나 약간 밑부분의 선, 가장 많이 사용하는 쇼트
Medium long American Knee Shot	인물의 무릎 약간 위나 밑에 위치, 좌우 공간이 있어 팔의 공간이 고려
Long	인물의 전신과 발발의 공간포함, 공간에 대한 정보를 동시에 제공, 카메라 움직임이 불필요
Medium Long	작은 수의 군중을 포착하는 경우
Extreme long	인물은 인식할 수 없을 정도로 작게

그리고 쇼트가 진행되는 시간에 따라서 1~3초에서 10초 이상의 롱 테이크(Long Take)로 다양하며, 쇼트

를 연결하는 방법도 기본적인 컷(Cut)에서 인-아웃(In-Out)등 다양한 효과를 활용하게 된다. 화면구성에서는 인물과 공간, 장치, 소도구와의 관계, 그리고 카메라의 이동에서는 연기동선과 이동속도가 맞아야 하고 쇼트의 분위기와 정보를 제공하여야 한다. 또한 새로운 분위기를 제공함으로써 진부한 분위기에서 즐거운 코믹분위기로 전환시켜 주어야 한다.

2-2. 3D-쇼트의 원리 및 실험

이러한 카메라의 쇼트는 카메라의 렌즈활용을 통하여 빠르고, 쉽게 장면화 할 수 있다. 쇼트는 시점 및 관심을 두는 부분과 시선, 렌즈, 이미지 화면비율(Image Aspect Ratio), 심도 등의 변수에 의해 최종 결정된다. 3차원 프로그램의 대부분은 일반카메라의 원리를 근거로 화면을 표현한다. 3D컴퓨터애니메이션에 있어서 가상카메라의 구성은 렌즈(Lens)를 통하여 사각화면에 화상을 보여주는데 표준화각에서 넓은 화각을 통하여 원근감을 표현한다. [표 2]의 표준렌즈의 초점거리를 참조로 이미지왜곡 현상을 살펴보면 렌즈와 초점거리 사이의 관계는 렌즈를 통하여 보이는 장면의 확대비율과 비례한다. 영화, 비디오제작에서 렌즈와 감광면 사이의 거리를 렌즈의 초점 거리(Focal Length)라고 한다. 초점 거리는 피사체가 사진에 나타나는 정도에 영향을 주고, 초점 거리가 짧을수록 사진에 더 많은 장면이 포함된다. 그리고 초점 거리가 길어질수록 더 작은 장면을 포함하지만 더 멀리 있는 오브젝트를 더 자세하게 보여 준다.

표 2. 사진기, 영화, 비디오에 사용되는 일반적인 렌즈유형과 초점거리

구분	초점거리	특성
Fisheye	7.5mm	-
Extreme Wide Angle	18mm	초광각렌즈
Wide Angle	28mm	광각렌즈
Medium Wide Angle	35mm	-
Standard	50~55mm	표준렌즈
Medium Long	80mm	-
Long	-	-
Telephoto	135~250mm	망원렌즈
Extra Long	-	초망원렌즈
Supertelephoto	500mm	-

50mm 렌즈는 일반적인 표준 렌즈이다. 50mm보다 적은 초점 거리를 갖는 렌즈는 광각 렌즈라고 하고, 50mm보다 큰 초점 거리를 갖는 렌즈는 망원 렌즈라고 한다. 시야 (FOV: Field of View)는 장면이 얼마나 많이 보이는지를 제어하고 FOV는 수평각을 이루고, 렌즈의 초점 거리와 직접적인 관련이 있다. 초점 거리가 길어지면 FOV는 더 좁아지고, 초점 거리가 짧아지면 FOV는 더 넓어진다. 짧은 초점 거리(넓은 FOV)는 원근감의 왜곡을 두드러지게 만들어 오브젝트가 깊어 보이거나 튀어나와 보이고, 긴 초점 거리(좁은 FOV)는 원근감의 왜곡을 줄여 오브젝트가 평평하고 평행하게 보이도록 한다. 즉 초점거리 50mm의 일반렌즈를 통해 보이는 범위의 내부는 인간이 실제로 보는 범위의 시야와 유사하다. 그러나 초점거리 28mm의 광각렌즈를 통해 보는 장면은 부자연스럽게 왜곡되어 과장되게 보인다. 이러한 광각렌즈의 특성을 통하여 장면화 하면 감정적인 효과는 강렬하고 왜곡된 과장표현으로 나타난다. 100mm 원근렌즈는 시야각이 좁고 근 단면과 원 단면이 유사하게 보여 원경을 보다 평평하게 보여준다. [그림 1]은 앞에서의 원리를 설명하기 위한 실험사례이다. 실험은 카메라의 화각에 따라 평면 이미지에서 추출된 실험결과를 보여주고 있다. 추출방법은 좌측 그림처럼 브라질 B Cam의 가상카메라의 FOV 93~154를 설정 하여 이미지를 추출하였고, 우측 그림들처럼 평면 이미지가 왜곡되는 단계들의 결과를 보여준다.

표 3. 3DS Max 가상카메라 Field-Of-View

렌즈	Field-of-View(FOV)			비고
	수평mm (Horizontal)	수직mm (Vertical)	대각mm (Diagonal)	
15mm	100.38	83.974	112.62	-
20mm	83.974	68.039	96.733	-
24mm	73.74	58.716	86.305	광각렌즈
28mm	65.47	51.481	77.569	-
35mm	54.432	42.185	65.47	-
50mm	39.598	30.219	48.455	표준렌즈4 3.45mm
85mm	23.913	18.049	29.653	-
135mm	15.189	11.421	18.925	망원렌즈
200mm	10.286	5.723	12.838	-

위 실험방법으로 15, 35, 200mm의 가상카메라 렌즈를 캐릭터에 적용시켜보면, [그림 2]의 이미지결과를 의도한 Shot으로 극적인 입체연출효과를 기대할 수 있다.

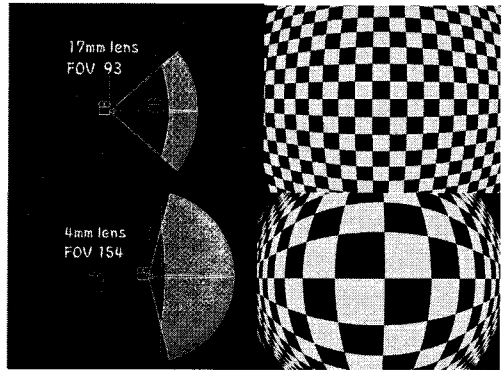


그림 1. FOV 93~154 Brazil B Cam의 Field-Of-View 실험결과 (좌 카메라셋업, 우 plane)

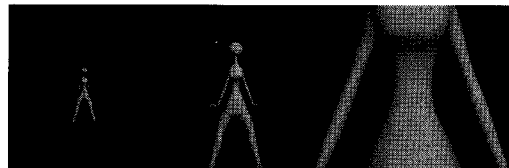


그림 2. 15, 35, 200mm 가상카메라의 이미지 결과

3. 입체적인 쇼트 사례연구

3-1. 강조된 쇼트를 통한 입체연출

쇼트는 스토리보드, 캐릭터, 배경, 소도구들과의 관계에 의하여 화면구성이 충족되어진다. 그 관여도에 따라 쇼트연출에 대한 장면을 파악해야 할 것이다. 이러한 측면을 고려하여 쇼트연출이 효과적으로 제작되어진 사례를 애니메이션영상에서 찾아보았다. 또한 강조와 과장된 쇼트를 강, 약의 범주로 나누어 표현기법과 연구대상요소로 구분하여 입체적인 쇼트연구를 하였다.

존슨 토마스(Johnson Thomas)는 미국애니메이션의 상징적인 인물인 월트(Walt)가 애니메이터들에게 강조한 애니메이션의 과장을 다음과 같이 이야기 하고 있다. 리얼리즘이란 좀 더 설득력 있는, 그래서 관객들에게 좀 더 가까이 다가설 수 있는 그런 것이라고 본다. 쇼트에서 아이디어가 올바르다면 애니메이터에게 액션

을 충분히 과장하도록 요구했다. 많은 애니메이터들은 과장표현을 사실적인 표현에서 출발하였고, 이야기전달의 중요한 방법으로 접근하였다. 애니메이션들은 청중들을 설득하는 최대의 무기가 코믹과장 표현임을 강조하였다. 이러한 과장된 설득방식을 입체적인 쇼트를 중심으로 찾아본다.

표 4. 입체적인 쇼트연구대상

구분 쇼트	제목	표현기법		연구대상
		Main	Sub	
강조된 쇼트	For The Birds	3D	2D	쇼트크기와 시간 변화에 대한 효과
과장된 쇼트	Matrix	촬영 Work	2D,3D	영상쇼트에서 이동회전과 과장된 타이밍, 특수효과
	Animatrix Beyond	캐릭터 2D	배경 3D	쇼트회전, 렌즈과장기법

[그림 3][그림 4]는 재미있는 쇼트의 코믹연출효과를 통하여 흥미롭게 만든 단편애니메이션(For The Birds)이다. 픽사 애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studio)팀에서 제작된 소수와 다수사이에서 벌어지는 편견을 40여개 쇼트의 코믹한 이야기로 구성된 단편애니메이션이다. 도입부분의 화면에서는 새들의 만남을 좌, 우 대칭된 전봇대위의 캐릭터들로 등장시켰다. 화면은 동작선상에서 장면화하여 일관된 화면방향과 공간을 유지하고 있다. 쇼트를 분석하며 가상카메라를 [그림 3]처럼 배치하여 보았다. 1Cam, 2Cam은 큰새와 작은새의 만남과 갈등의 대립과 대조를 입체적으로 담고 있다. 도입(만남)에서는 롱쇼트(Long Shot), 그리고 전개(대화)에서는 미디엄쇼트(Medium Shot)로 점진적인 클로즈업기법으로 구성되어간다. 또한 3Cam은 작은새들의 코믹흥내연기로, 대립적인 캐릭터갈등구조를 설명하는 쇼트로 구성되었다. 전체이야기구성에서 아래 [그림 4]는 이야기의 종결에 해당되며, 전개에 대한 상황반전으로 애니메이션분위기를 흥미롭고 유쾌한 생동감으로 표현하고 있다. [그림 4]의 6개 쇼트를 살펴보면 롱쇼트(Long Shot)에서 클로즈업쇼트(Close-Up Shot), 그리고 익스트림롱(Extreme long Shot)으로 쇼트크기는 카메라의 움직임이 아닌 렌즈변화를 통하여 그려낸

다. 이야기의 종결지점을 풀어나가는 쇼트로서 강조된 몇 가지를 살펴볼 수 있다. 첫 번째, 시선의 집중력과 긴장감을 극적으로 연출하기 위한 줌인(Zoom-in)기법으로 공간에 대한 제한적 범위에서 입체적이고 다양한 관점에서 화면을 제공한다. 두 번째, 쇼트와 쇼트의 시간에 대한 길이로서 압축하거나 확장하는 시간의 길이로 아주 짧게, 길게 강조하는 기법들을 활용함으로써 쇼트를 입체적으로 구성하여 이야기를 강조하고 있다.

이와 같이 카메라렌즈의 활용과 쇼트길이를 통한 입체연출이 복합적으로 적용하여 더욱 다양하고 동적인 연출이 가능하다. 이러한 입체쇼트를 구성함으로써 이야기가 박진감 있고 점진적으로 재미있는 코믹으로 효과를 기대 할 수 있다.

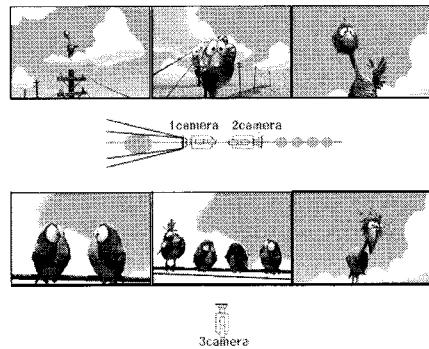


그림 3. 입체화면으로 화면강조연출사례

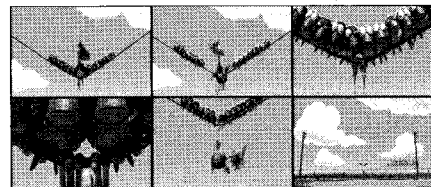


그림 4. 줌인(Zoom-in)기법으로 강조된 연출사례

3-2. 과장된 쇼트를 통한 입체연출

앞에서 입체적 쇼트로 연출된 화면의 흥미롭고 코믹한 요소를 살펴보았다. 이제는 과장된 사례중에서 입체적 쇼트연출을 위한 카메라이동과 변형기법들을 인상 깊게 활용한 매트릭스(Matrix1)와 애니매트릭스(Animatrix)에서 찾아본다.

시각예술은 일정한 프레임의 간헐 공간 안에서 의미를 전달하고 주제에 대한 관심을 불러일으키며, 이를 흥미있고, 의미 있게 만들어야 한다. 화면은 주제와 내용을 강조하기 위한 카메라이동으로 쇼트를 표현한다. 쇼트이동에서 기능적인 이동이 인물의 이동을 수용하기 위해 화면을 재구성하는 것이라면, 장식적인 이동은 시각적 다양성, 극적 강조 또는 새로운 정보를 제공하기 위해 카메라의 위치이동과 줌(Zoom)을 계획적으로 변화시키는 것으로 정의한다. 씬(Scene)과 표현 개념에 따라서 카메라의 이동설정이 다르지만 화면에 대한 다양한 측면과 극적 긴장감을 위하여 역동적인 이동이 필요하다. 실사영화에서도 흔히 크레인 쇼트과 전자식 영상전환 카메라를 활용하여 특수촬영(Special Shot)을 시도한다. 매트릭스1에서 인상깊은 쇼트는 입체적인 격투와 총알을 피하는 쇼트에서 보여준 특수촬영 장면일 것이다. [그림 6]은 입체적인 장면연출위한 120대의 카메라를 설치하여 1초에 100프레임을 팔로우모션(Flow Motion)기법으로 추출한 인상깊은 쇼트로서 총알의 초고속타입과 캐릭터동작에 연동시켜 환상적인 시간과 입체공간으로 빠져들게 한다. 또한 격돌장면에서도 팔로우모션(Flow Motion)기법을 활용함으로써 일상에서 느낄 수 없는 다이내믹한 시공간연출을 보여준다. 이러한 입체쇼트는 가상 프로그램 속에서 일어나는 매트릭스 환경의 환영(illusion)을 체험하게 한다. 매트릭스1에서 활용되어진 역동적인 카메라회전 쇼트는 매트릭스 코드의 영화분위기와 시각적 효과에서 최고의 장면 중 하나로 많은 평론가들이 평가하고 있다. 영화에서 전달하고자 하는 메시지와 시각전달방법은 연관성을 갖고 출발한다. 단지 하나의 쇼트가 아름답고 완벽하게 구성하는 것이 아니라, 전체이야기가 추구하는 영상미학과 텍스트의 전달방법에 의하여 쇼트의 성격과 구조, 그리고 상황정보전달과 화면의 긴장감 효과를 위하여 강조와 과장이 적용된다. 매트릭스에서 시간과 공간을 표현하기 위하여 과장된 타이밍과 카메라 움직임을 직관할 수 있다. 매트릭스(Matrix 1,2,3)가 개봉한 이후 제작되어진 애니매트릭스(Animatrix)는 영화 '매트릭스'의 가상공간을 유니버스 형식으로 제작한 디지털애니메이션이다. 모두 9개의 에피소드로 구성된 이 작품은 '매트릭스' 시리즈를 보다 깊이 이해할 수 있는 흥미로운 소재와 내용을 담고 있다. 그중에서 코믹요소가 충분히 표현된 작품으로 비욘드(Beyond)의 연출된 입체적 쇼트를 살펴본다.

매트릭스(Matrix)가 전달하고자 하는 것은 현존하는 세계와 프로그램으로 만들어진 가상세계에서의 존재와 허구를 진지한 디지털철학으로 해석하고 제시한다. 애니매트릭스(Animatrix)의 이야기형식이 단지 유니버스 형식으로의 변형일 뿐, 디지털철학은 동일하다.

매트릭스(Matrix)가 전달하고자 하는 것은 현존하는 세계와 프로그램으로 만들어진 가상세계에서의 존재와 허구를 진지한 디지털철학으로 해석하고 제시한다. 애니매트릭스(Animatrix)의 이야기형식이 단지 유니버스 형식으로의 변형일 뿐, 디지털철학은 동일하다.

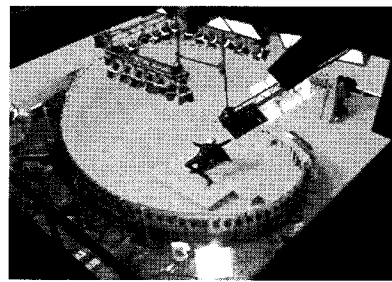


그림 5. Matrix 1 쇼트과장을 통한 실제 팔로우모션기법 (Flow Motion) 촬영현장

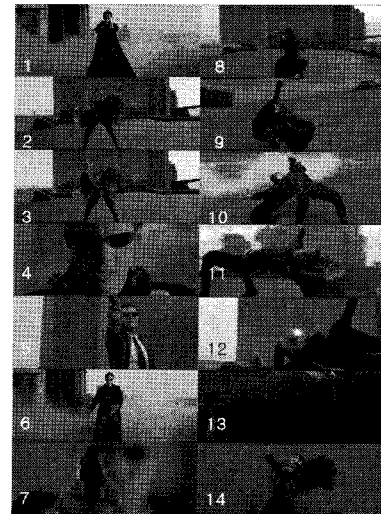


그림 6. Matrix 1 쇼트과장을 통한 실제 팔로우 모션기법 (Flow Motion)의 장면

2D, 3D 디지털애니메이션형식에 의하여 제작되어진 비욘드(Beyond)는 현실과 가상의 세계를 표현하기 위

하여 쇼트에 다양한 기법을 활용하였다. [그림 7]에서 보면 카메라렌즈변형기법, 누어진 화면, 핸드캠(Hand Cam)기법들로 쇼트를 과장해 간다. 매트릭스(Matrix) 처럼 화려한 팔로우모션(Flow Motion)기법은 아니지만 카메라광각렌즈효과로 화면의 이미지를 왜곡된 원근의 과장된 쇼트로 표현하였다. [그림 7]에서 4,11,12장면처럼 물체의 크기로 거리를 판단할 때 실제보다 더 멀리 떨어져 있는 것처럼 화면의 원근감을 왜곡된 깊이로 묘사하여 현실과 가상세계의 연결고리로 화면을 구성하려고 하였다. [그림 7]에서의 8,9장면은 아주 실험적인 쇼트이다. 8장면은 현실 또는 가상의 세계, 9장면은 가상 또는 현실의 세계를 의미론적으로 보여주기 위하여 입체적으로 과장하였다.

코믹에서의 입체성은 단지 관객의 시선을 끄는 것 이상으로 많은 의미의 연속적 고리 속에 놓여 있다. 쇼트의 크기, 시각, 시간, 이동, 렌즈 등 많은 쇼트의 구성요소들은 관객에게 영화속의 현실과 체험을 입체적으로 경험하게 한다. 이러한 입체적 화면과 쇼트들은 이야기 속에 전달하고자 하는 영상메세지를 새로운 이미지로 혹은 상징적 표현으로 재미있는 코믹연출을 가능하게 한다.

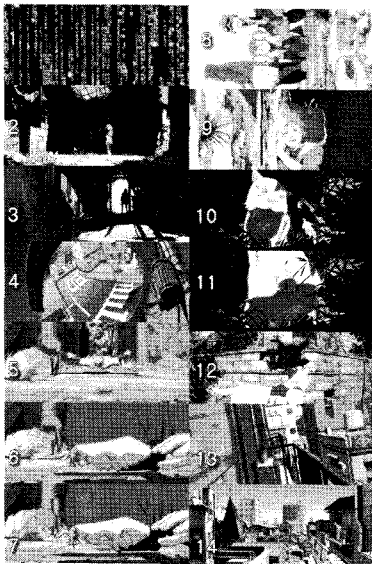


그림 7. Animatrix_Beyond 쇼트과장연출 사례

3-3. 코믹효과와 입체효과에 대한 사례연구

코믹연출을 위한 입체적인 쇼트사례를 연구하여 제작에 효율적으로 활용하기 위하여 For The Birds, Matrix 1, Animatrix_Beyond 3편의 애니메이션의 인상적인 쇼트를 살펴보고있다. 연구에 활용된 쇼트를 객관적으로 끌어내기 위하여 영상애니메이션을 전공하는 3, 4학년 대학생 45명에게 연구에 소개된 3편의 애니메이션을 동일장소에서 감상하게 하였다. 그리고 쇼트분석의 구성요소 9가지 항목별로 입체연출의 코믹효과설문 조사를 하였다. 아래 도표는 입체연출의 코믹효과에 대한 반응결과이다. Matrix1에서 인상적인 입체효과는 카메라 이동쇼트와 화면구성(Lay-Out) 순으로 나타났고, Animatrix_Beyond에서는 카메라렌즈의 초점으로 쇼트를 왜곡되게 보여주는 광각효과와 화면구성(Lay-Out) 순으로 나타났다. 그리고 For The Birds에서는 쇼트의 크기에 대한 반응과 쇼트에 대한 과장된 지속시간으로 나타났다.

표 5. Matrix 1(02:15:00s) 단위:명

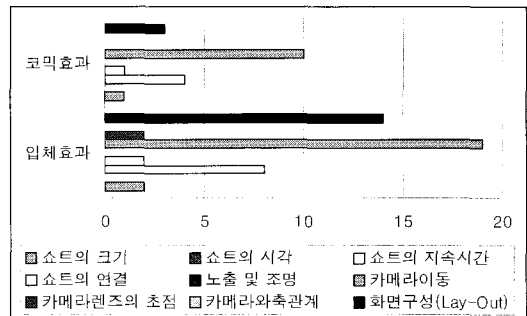


표 6. Animatrix_Beyond(00:13:00) 단위:명

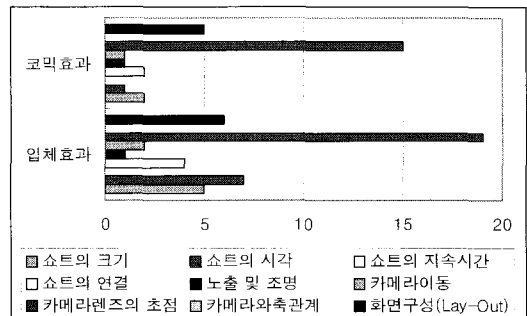
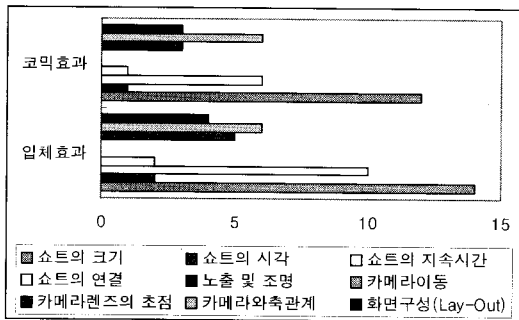


표 7. For The Birds (03:00s) 단위:명



입체적인 연출은 이야기를 더욱 3차원적인 공간으로 시각화 한다. 공간과 시간에 대하여 이야기를 다양하게 풀어나가는 역할로서 카메라의 이동, 렌즈, 초점이 많이 활용되는 것을 알 수 있다. 더불어 코믹과장요소가 많이 사용되는 연출에서는 쇼트의 크기와 지속시간으로 화면을 강조하는 기법이 활용되었고, 공간을 왜곡하는 기법으로 렌즈를 활용하였다.

III. 결론

이 연구는 입체적 쇼트연출로서 어떻게 코믹효과를 가능하게 하는지를 분석 연구하였다. 접근방법에서 입체적인 카메라연출로 전달되어진 쇼트가 이야기속에서 효과적으로 전달되고 코믹한 분위기를 통하여 재미있게 표현된 효과를 검증한 것이 중용한 관점이다. For The Birds 애니메이션에서는 쇼트의 크기, 쇼트지속시간, 카메라의 축과의 관계 순으로 코믹효과에 반응하였다. 쇼트의 크기와 카메라의 축과의 관계는 이야기구조의 관련성을 높여주는 화면강조기법으로 활용되었고, 쇼트시간이 강조에서 과장으로 발전시켜 연출하였다. Animatrix_Beyond에서는 카메라의 렌즈초점, 화면구성(Lay-Out)순으로 코믹효과에 반응하였다. 다른 요소들은 코믹효과에 대한 반응도가 낮게 나타났다. 그리고 렌즈초점을 응용하여 또 다른 공간에 대한 암시와 소통 구조로 표현하고자 하였다. 카메라회전기법으로 과장된 화면은 캐릭터의 움직임과 연결되어 코믹연출효과를 기대하였지만 관객반응은 미약하게 나타났다. Matrix 1

에서는 쇼트의 시각, 쇼트의 지속시간 순으로 코믹효과에 반응하였다. 애니메이션에 비교하여 입체쇼트에 대한 코믹반응이 낮게 나타났지만, 카메라이동기법을 활용한 쇼트에서는 코믹, 재미, 흥미롭다는 반응을 보였다.

3차원제작환경으로 제작되어진 애니메이션과 실사영화의 입체적인 쇼트가 반드시 코믹연출로 이어지는 것은 아니지만 가상성과 체험성을 제공함으로써 이야기에 몰입하고 코믹분위기로 전환하게 하는 역할을 기대할 수 있다. 그러나 쇼트에서의 지나친 과장 즉 Animatrix_Beyond에서의 화면회전기법은 관객에 대한 부담감으로 전달될 수도 있다. 또한 이야기를 지속시키는 구조내에서 입체쇼트는 해석과 연출되는 기본전제 조건에서 출발하여 활용되어야 한다.

쇼트의 역할은 혈관을 지나가는 피의 역할처럼 전체 이야기에서 관점과 영상미학에 충실하게 한다. 많은 애니메이션제작과정에서 활용되어지는 이야기와 기술을 통합적으로 연구하고 코믹장르의 연출을 재해석하여 코믹콘텐츠를 연구하여야 한다. 이와 관련하여 향후 다양한 시각에서 양질의 코믹콘텐츠가 많이 제작되어질 길 바란다.

참고 문헌

- [1] 스티브닐, 세상의 모든 코메디, 커뮤니케이션북스, pp.25~33, 2002,
- [2] 폴 웰스, 애니마톨로지, 한울, p.212, 2001.
- [3] 존 헬라스, 애니메이션의 이론과 실제, 신아사, pp.40~42, 2000.
- [4] F. Ollie and T. Johnson, The Illusion of Life, Disney Animation 3part, pp.47~70, 1978.
- [5] 스티븐 디 캐츠, 영화연출론, 시공사, p.134, 1998,
- [6] 아이작 빅터 콜로우, 3D컴퓨터애니메이션과 영상, 안그래픽스, p.141, 1998.
- [7] 피터 워드, 영화, TV의 화면구성, 책과 길, p.45, p.47, p.231, 2000.
- [8] 베르너 파울스티히, 영화의 분석, 미진사, p.71,

2003.

[9] 엠마뉴엘 시에티, 쇼트, 이화여대, p31, 2006.

저 자 소 개

황 길 남(Kil-Nam Hwang)

정회원



- 1992년 2월 : 성균관대학교 미술
교육학과(미술학사)
- 2004년 8월 : 중앙대학교 영상예
술학과(MFA)제작석사
- 2002년 3월 ~ 2004년 2월 : 공
주영상정보대학 3D컴퓨터 애니

메이션전공 전임강사

- 2007년 3월 ~ 현재 : 중앙대 박사과정

<관심분야> : 영상콘텐츠제작 및 영상정책

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

종신회원



- 1978 ~ 1984년 : 홍익대학교 미
술대학, 대학원 서양화전공 졸/
학사, 석사
- 1990 ~ 1992년 : 독일 슈투트가
르트국립조형 예술대학졸
/Aufbaustudium

- 2005년 : 홍익대학교 대학원 박사과정 수료

- 2002년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 교수

<관심분야> : 애니메이션이론, 제작, 트릭필름, 미디어아트