

애니메이션 배경이미지의 표현 방식

김 지 흥[†]

요 약

애니메이션에는 다양한 연속 이미지로 구성되는 형태와 배경이 있다. 형태로 인식되는 캐릭터가 배경 이미지 보다 가치와 의미가 있기에 많은 문헌 연구들이 발견되고 있다. 그러나 배경이미지도 애니메이션을 완성 하는데 중요한 요소임에 틀림없지만, 실제로는 배경이미지에 대한 학문적 연구 결과가 발견되지 않고 있다. 배경이미지는 환경과 분위기를 의미하며 이야기가 일어나는 장소를 설명하므로 캐릭터가 움직이고 말하며 자신을 표현하는 곳이다. 본 연구를 통해 애니메이션의 지적 경계를 확장하는 학문적 노력의 일환으로 배경이미지에 대한 의미 있는 연구와 제안이 될 것이다. 연구의 목적은 배경이미지에 대한 구분을 세 가지 요소로 나누고 이를 회화적 카메라 기법적으로 나타낸다. 이를 위해 인지심리학과 회화와 카메라에 대한 기본이론이 활용되어 빈도, 활용, 사실성, 정보량, 투시도, 역할 등을 분석한다. 본 연구는 위의 주제를 통해 배경이미지의 시각적 구분하여 애니메이션 제작과 연구에 기초적 이론을 제공한다.

The Expression of Styles for the Ground Image of Animation

Ji-Hong Kim[†]

ABSTRACT

Animation are consist of consecutive various images, and there are figure and ground. The value of figure image as character in animation consider more significant than the background image, it can be detected many literature reviews on that subject. It, however, is also a critical element for completing animation, in reality, it is not found many academical achievements on this subject. The background images imply the information of environment and atmosphere, and elucidates where the story happen, therefore character move, talk and express themselves there. In terms of academic endeavour to extend the knowledge on animation, this paper is one of vital researches to be suggest on background image study. The main purpose of this study is to classify the background images in the ways of three categories such as painting concepts of concrete, semi-abstract, and abstract to camera concept of deep-focus, out-focus, and distortion. It is to instigate for the study of background images, in the practical view. And it will be utilizing the basic theories of cognitive psychology, painting and camera techniques, in the ways of It is analysed to frequency of use, reality, amount of information, perspective, and role of background image. This study is to provide a basic theory of visual classification on background image for practicing animations and researching on this subject.

Key words: Animation(애니메이션), Figure and Ground(전경과 배경), Background Image(배경이미지)

1. 서 론

1.1 연구 배경과 목적

애니메이션의 제작과정을 살펴보면 선 제작(pre-production) 과정에서 기획을 하고 본 제작(main-production) 과정에서 실제화 한다. 즉 애니메이션의

※ 교신저자(Corresponding Author): 김지흥, 주소: 부산광역시 남구 용당동 535번지(608-711), 전화: 051)610-8535, FAX: 051)610-8529, E-mail: jihong@tu.ac.kr

접수일: 2007년 7월 10일, 완료일: 2007년 11월 8일
[†] 정회원, 동명대학교 디자인대학 영상애니메이션학과

제작이 세 단계로 대별하여 분류가 가능하여 선 제작 과정과 본 제작 그리고 후 제작(post-production)과정이 나타나는데, 특히 선 제작에서는 애니메이션의 제작에 대한 계획단계로 스토리, 캐릭터, 배경 이미지(background image) 등을 위한 아이디어를 통해 시놉시스, 스토리보드, 캐릭터와 배경 이미지를 완성시킨다. 이러한 과정에서 캐릭터의 디자인과 배경 이미지가 생산되며 내러티브를 통해 관계가 설정되고 의미가 창조된다. 애니메이션에서 표현된 이미지들 중에서 시각 이미지에는 캐릭터(character)와 소품(props.) 등의 전경(figure)을 형성하는 요소들이 존재하며 시간과 공간의 정보를 제공하는 배경(ground) 등이 나타난다. 그런데 전경인 캐릭터는 주요한 의미적 요소로서 주로 화면의 중심부나 관객과 근접된 위치를 점유한다. 이에 반해 배경은 주로 측면이나 후면에 위치하며 보조적 역할에 충실하다. 또한 배경 이미지는 애니메이션에서 시간과 공간적 개념으로 시각적 의미와 더불어 전경 이미지와의 기능적 측면의 구별이 가능해진다. 결론적으로 애니메이션에서 전경 이미지와 배경 이미지의 관계를 분석하면 전경인 캐릭터들이 배경인 바탕 이미지들과 이질화를 통하여 상호 존재의 의미를 부여하며 애니메이션의 내러티브에 부가적으로 위치나 장소에 대한 정보 등을 외시(denote)한다는 것이다. 따라서 배경 연구의 미진성으로 인해 애니메이션의 배경 이미지의 표현 방식에 대한 체계를 위한 연구가 필요하다. 본 연구는 애니메이션의 배경 이미지의 이론적 체계를 기반으로 그 의미와 역할을 분석한다.

1.2 연구 내용과 방법

애니메이션의 배경 이미지를 화화적 측면에서 분석하여 구상, 반추상, 추상으로 분석하고 이를 바탕으로 영상 개념인 카메라의 초점에 따라 초점이 뚜렷한 형태의 딥포커스, 초점이 흐린 형태인 아웃포커스, 초점이 형태의 변형인 디스토션의 세 가지 개념으로 나누어 가능성을 연구한다. 이를 통해 애니메이션의 배경 이미지에 관하여 형태적 분류를 화화적 개념으로 구상적 표현과 반추상 및 추상적 표현을 연구한다. 애니메이션의 배경에 대한 형태심리학과 인지심리학의 적용과 영화적 개념으로 애니메이션의 배경 이미지를 탐구하여 사용빈도, 사실성, 시간과 공간의 정보 제공, 원근의 표현과 역할에 대한 조

사와 분석을 한다. 이를 위해 한국, 영국, 미국, 일본과 덴마크와 프랑스의 애니메이션을 선정하여 사례로 활용한다. 본고에서는 지각과 인식에 대한 개념을 통해 전경과 배경에 대한 일반적 개념을 파악하고 애니메이션의 배경 이미지에 대한 기본적 의미의 파악을 통해 회화와 카메라 기법으로 의미를 구상과 반추상과 추상적으로 사례를 통해 확인한다.

2. 전경(figure)과 배경(ground)

게슈탈트 심리학에서는 전경의 판단을 위해 우리가 사용하는 몇 가지 생래적 원칙을 제시했다. <공통행선의 원리>, <근접성의 원리>, <유사성의 원리>, <연속성의 원리>, <충만성의 원리>가 그것이다. 그 원칙에 따라 대상들을 체계화하면 전경과 배경의 문제가 자연스럽게 해결된다. 그러나 전경과 배경의 분리의 문제가 그렇게 간단히 해결되는 것은 아니다. 구성주의 심리학에서는 게슈탈트 심리학에서 말하는 이상으로 지각자의 능동적인 자제가 필요하다고 한다[1]. 즉 전경의 인식을 위한 제작자의 이미지 표현과 더불어 수용자의 적극적 태도가 필요함을 나타내고 있다. 이와 같은 맥락으로 배경도 인식에 능동적 참여를 요구하고 있다. 그러므로 만약 전경과 배경 모두 동일한 수준으로 의미를 내포한다면 전경과 배경에서 교체현상이 발생하지만, 이러한 가역적 도형(reversible figure)은 관찰자가 연습을 통해 전경과 배경을 어느 정도 제어할 수도 있다[2]. 대상의 존재를 확인하는 방법은 형태, 색깔, 조직, 공간 내의 위치, 움직임 여부 등이다. 이는 의식적, 무의식적으로 때에 따라 가장 효과적 면으로 발생한다. 전경의 인식 과정을 살펴보면 윤곽선이 먼저 지각되고 이어서 내부의 주요 특징들과 그 밝기와 색깔이 지각된다[3]. 이는 배경의 인식 작용에서도 동일한 양상으로 나타난다. 전경을 배경으로부터 구분할 수 있는 능력은 대상으로부터 반사된 빛의 강도에 부분적으로 의존한다[2]. 즉 전경 구분을 위해 윤곽에 대한 지각은 대상의 표면과 그 배경 사이에 형성되는 뚜렷한 명암 차이에 주로 관계된다. 색깔 차이도 또한 중요한 요소라고 생각될 수 있다. 만약 검은 선으로 전경을 표현 한다면 명확히 배경과 구분이 가능하게 된다. 이러한 ‘전경figure-배경ground’ 경험이라 불리우며 이는 아주 어린 시절부터 지각에 있어서는 근본적인

경험이다[3]. 인간은 지각(cognition) 발달을 통해 전경과 배경의 인지능력을 후천적으로 발전 시켜나간다. 원시시대부터 인류가 자연환경 속에서 전경과 배경에 대한 적응과 순응을 통해 인식의 정확도를 높여 생존을 위한 환경적 지식을 습득하는데 중요한 역할을 하였다. 흔히 지각은 외부 세계의 영상이 망막에 맺혀져서 그대로 뇌에 전달되고, 이 영상은 카메라 필름의 표면에 형성되는 영상과 유사하다고 생각하는 경향이 있다. 그러나 생리적 견지에서 본다면 실제로 뇌에 전달하는 것은 눈에 도달하는 빛의 밝기에 다소 상응하는 주파를 가진 신경자극의 형태이다. 따라서 인간에게는 이러한 선천적 기제가 있을 수 있음을 제시하고 있다[3]. 이러한 물리적 과정을 통해 주위 환경에 대한 지각이 이루어지며 오감의 지각과 전달과 뇌의 인식과정을 거친다.

3. 애니메이션의 배경 이미지

애니메이션의 실제적 제작에서 드로잉 애니메이션(drawing animation)과 모델 애니메이션(model animation)과 3D 애니메이션(3D CG animation)에 대해 분석을 하면, 드로잉 애니메이션은 나중에 움직여야 할 어떠한 요소들도 배경에는 포함되어 있지 않아야 한다. 또한 컷아웃 애니메이션(cut-out animation)과 2D 컴퓨터 애니메이션(2D CG animation)에서도 동일하게 적용된다[4]. 드로잉 애니메이션과 모델 애니메이션의 배경에 대한 거리는 실제 사물의 제작이다. 그러므로 이러한 사물, 즉 캐릭터와 소품과 배경 이미지는 충분한 공간적 위치를 확보하여 움직임을 확보해야 하는 캐릭터나 카메라의 공간을 열어주고 흔들리거나 움직이지 않아야 한다. 배경에 대한 정확한 측정으로 캐릭터와의 적절한 관계를 확보해야 한다[4]. 2D 애니메이션에서는 애니메이터에 의해 의도적으로 배경이나 캐릭터의 심도를 조절하여 제작한다. 특히 플라이셔나 디즈니는 멀티플레인(Multiplane) 기법을 통해 이미지의 층위를 생성하여 심도의 조절을 이루었다. 3D 애니메이션에서는 3D 프로그램에서 제공되는 카메라의 앵글을 통해 배경 이미지를 배치하고 조절한다. 그리고 3D 컴퓨터 애니메이션에서는 자동적으로 모든 오브젝트에 딥포커스가 적용지만 명령어에 의해 심도 조절이 가능하다. 3차원 애니메이션 즉 인형(puppet)이나 클레이

(clay), 페이퍼 스탠딩 애니메이션(paper standing animation)에서는 실제 촬영하는 카메라의 심도에 의해 배경에는 심도의 변화가 가능하다.

4. 배경 이미지의 회화적 개념

회화적 분석을 통한 배경 이미지의 연구는 구상성과 반추상성 및 추상성으로 구분이 가능해진다. 회화에서 구상적 개념은 자연계에서 그 대상성을 구하여 작가의 재현적 모사를 통해 전경을 나타내고, 추상은 대상성의 부재로 작가의 임의적 재현이 나타난다. 그러므로 구상은 사실적 표현을 기반으로 하며 추상은 형태의 변형이나 왜해가 나타난다. 이에 따라 시각적 이미지를 구상적 개념과 반추상적 개념 및 추상적 개념으로 나누어 볼 수 있다. 다음은 배경 이미지에 대해 카메라적 개념을 살펴본다.

5. 배경 이미지의 카메라적 개념

애니메이션에서 배경을 카메라 연출의 용어를 통해 기술적으로 정의한다면 다음과 같이 3가지 형태로 분류가 가능해진다. 특히 애니메이션의 배경 이미지의 제작은 영화나 영상의 이미지와 유사성을 소유하므로 애니메이션의 배경 이미지를 카메라 심도(focus)인 딥포커스(deep focus), 아웃포커스(out focus)와 디스토션(distortion)으로 구분할 수 있다. 우선 딥포커스를 살펴보면 다음과 같다. 인지심리학에서 배경에 대한 의식적 인지를 제외하고 사물에 우선적으로 많은 관심도를 나타낸다고 한다. 영화 이미지의 재현에서 인물과 배경에 관하여 카메라 렌즈의 심도에 따라 다양한 의미를 생성하고 있다. 1930년대 후반, 영화가들이 딥포커스 촬영(deep-focus cinematography)을 사용해서 이전에 비해 등장인물과 대상 사이의 보다 복잡한 공간 관계를 표현할 수 있게 되었다[5]. 이러한 촬영은 전형적 사례이다. 카메라는 초점을 변화시킴으로써 흔히 우리의 관심을 모으는 형상의 대상을 흐릿하게 만들 수 있다. 이와 같이 전경에서 배경으로 혹은 그 반대로 초점을 전환시키는 것을 초점 이동(pulling focus 혹은 래크 포커스 rack focus)이라고 한다[5]. 즉 영화감독은 관객들에게 모든 배역과 사물들에게 강조점을 부여하여 중요도를 주인공이나 한두 명의 등장인물로 국한시키

지 않는 효과를 기대한다. 감독 ‘오손 웰즈’는 영화 ‘시민 케인’에서 딥포커스를 활용하고 있다. 아웃포커스는 다음과 같다. 인지 심리학에서 논의되는 전경과 배경에서 전경에 대해 좀 더 많은 관심도를 나타내는 것과 배경을 의도적으로 의미를 약화시키는 영향에 따라 집중도를 낮춘다. 질 들뢰즈는 흐릿함에도 두 가지 종류가 있다고 했다. 흐릿함은 불명확에 의해 얻어지는 것이 아니라 반대로 <명확함에 의해 명확함을 깨뜨리는> 작업에 의해 얻어진다....다른 경우에는 흐릿함은 자유스러운 표시나 지우기 수법에 의해 얻어진다고 했다[6]. 영화에서 텔레포토(telephoto) 렌즈를 사용하면 몇 가지 부작용이 발생하는데... 사물의 진후방에서는 초점이 흐려지는데 특히 형식주의 영화제작자들에게는 하나의 표현 기술이다[7]. 배경의 아웃포커스는 인물의 집중도를 상승시키는 미장센으로 인물을 제외한 배경 부분에서는 심도를 낮추어 배경 전체가 정확하게 묘사하지는 않는 것이다. 전체를 아웃 포커싱하거나 부분을 아웃 포커싱할 수가 있다. 즉 주목성을 높이기 위하여 불필요하게 느껴지는 배경을 흐리게 표현하거나 부분적으로 가까운 부분은 정확히 표현하고 먼 곳은 흐리게 표현하는 전형적 원근의 기법을 활용하는 것들이 있다. 이는 사실성을 높이기 위해 입체감과 공간감을 살리는 방식이 기도하다. 배경에 대한 낮은 관심도에 의해 의도적으로 배경 이미지를 아웃 포커싱하고 움직이는 캐릭터의 부가적 요소를 의미를 낮추는 것이다. 대부분의 애니메이션에서 배경 이미지를 완벽할 정도로 정교성을 높이지 않는다. 그러므로 원근의 기법을 살리기 위해서나 집중도를 높이기 위한 목적이다. 배경을 통한 시간적, 공간적 정보를 직간접적으로 노출하고 애니메이션의 분위기를 나타내는 수준으로만 표현해낸다. 배경의 디스토션(distortion)은 다음과 같다. 회화에서 주제 표현의 방식이 반추상적 및 추상적인 추상주의가 존재한다. 이는 작가가 어떤 풍경이나 상황에 주의를 집중할 때 주제는 객관적인 실체로 나타나지 않고 작가의 느낌이나 관념으로 나타나는 경우가 있다[8]. 그러므로 형태의 파괴성이나 불투명성으로 나타나고 있다. 디스토션은 형태의 변형, 축소, 왜곡, 삭제 등이다. 만화에서 나타나는 기법이 애니메이션에 다양하게 적용되고 있다. 만화적 기법을 사용하여 배경을 단순하고 극적으로 구성한다. 속도를 나타내는 라인들이나 폭발이나 분노나 다양

한 심리적 묘사를 실제 배경의 이미지를 삭제하고 디스토션시켜 표현하기도 한다. 만화에서 표현되는 이미지에 익숙한 독자들은 이러한 표현을 자연스럽게 익숙하게 수용한다. 그러나 애니메이션의 전통적 기법을 사용하는 애니메이터들은 과장적 기법을 사용한다는 것에 이견은 없으나 배경의 과대한 변경의 필요성에는 재고의 여지가 있다. 진부한 표현 방식에서 새롭고 독특한 배경을 사용하기 위해 시도되는 이 기법은 애니메이션에서 강한 인상과 자극을 남길 수가 있다. 다음은 애니메이션의 배경 이미지에 대한 구상과 반추상 및 추상을 기반으로 세부적으로 분석하여 본다.

6. 배경 이미지의 구상과 반추상 및 추상

애니메이션의 배경 이미지의 연구를 위해 회화의 구상과 반추상과 추상을 카메라의 기법인 딥포커스와 아웃 포커스와 디스토션으로 연관 지어 개념을 정립한다.

6.1 구상적 표현

애니메이션의 배경 제작을 위한 개념으로 구상적 표현을 살펴보면, 사진이나 영화에서는 카메라의 심도를 통해 배경 이미지를 재현하지만 회화에서 나타나는 배경이나 애니메이션의 배경은 사실표현의 한계성을 드러낸다. 이러한 한계에도 불구하고 사실적 묘사가 필요하며 사실성에 근접한 이미지의 표현을 이룩한다. 배경 이미지의 사실성을 위해 카메라 기법으로는 딥포커스(deep focus)를 사용한다. 애니메이션에 나타나는 배경 이미지의 실제 제작에서 이러한 기법을 엄두에 두고 포커스가 정확하게 맞추어진 듯이 표현되는 것이다. 시간과 공간의 정확한 묘사를 위해 구상적 이미지가 활용되며 구체적이고 명시적인 제시에 의한 이미지의 기표는 명확성을 지닌다. 그러므로 강한 묘사력을 토대로 재현되는 배경 이미지는 애니메이션 작품의 시간적 공간적 의미를 강화시켜 의미의 전달을 분명히 할 수 있다. 3D 컴퓨터 애니메이션에서 특히 배경 이미지의 시물라시옹은 디지털적 묘사에 의해 사실성이 우수하게 재현될 수 있다. 실사의 사진 이미지의 활용까지 가능하므로 배경이 전경으로까지 나타난다.

6.2 반추상적 및 추상적 표현

애니메이션 배경 이미지의 비사실적 묘사는 재현되는 이미지가 불확실하게 나타나는 것이다. 그러므로 시간과 공간의 정보에 대한 역할보다는 원근과 속도와 집중, 분위기와 감정 표현의 기능을 수행하여 캐릭터를 부각시키는 역할을 한다. 배경 이미지의 아웃포커스 표현을 통해 반추상 표현을 이루고 디스토션으로 형태적 묘사에 앞서 의미적 개념을 강화하여 이미지를 축소, 왜곡, 변형, 제거하며 흔적이나 색채만으로 배경을 약화시킨다. 그리고 이를 사용하여 물체의 형상의 변성을 통해 새로운 이미지를 창조한다. 그래픽적 이미지의 차용은 애니메이션의 배경 이미지의 단순화와 극적 효과를 대비하기 위하여 사용한다. 이는 만화적 배경 이미지와 관련성이 깊어 매우 단순화시킨 이미지나 불확실한 이미지를 나타낸다. 특히 감정의 고조나 변신이나 속도나 강조와 부각, 생략, 변형 등을 위해 배경 이미지를 추상적으로 표현한다. 결과적으로 애니메이션의 전반에 걸쳐 구상적 표현이 이루어지고 있으나 애니메이션의 부분에서 이러한 배경들이 나타난다.

7. 사례분석

애니메이션의 배경 제작에서 전경 이미지와 배경 이미지의 그림체의 정밀도 차이는 애니메이션의 특징 중 하나이다. 즉 배경 이미지의 정교화 작업에 비해 단순화된 캐릭터 이미지의 제작은 움직임을 재현하기 위해 1초에 24장의 프레임을 완성해야하는 기술적 난관이기 때문이며, 배경 이미지의 정교한 묘사는 단순한 캐릭터의 묘사를 보충하기도 한다. 단순 비교로 월터 디즈니나 미야자키하야오의 애니메이션에서는 테스카 오사무의 애니메이션에서 나타나는 배경 이미지의 간결성과는 차별적으로 세밀하다. 이는 배경이미지 제작 작업이 애니메이션의 장인정신과 작품성을 살리는 방법의 하나라고 할 수 있기 때문이기도 하다. 그러므로 이러한 과정에서 작품의 배경 이미지의 다양한 변화로 인해 다양한 의미를 연출시킨다. 애니메이션의 사례를 통해 배경 이미지의 표현을 구상과 반추 및 추상으로 나눈다. 이러한 세분화를 위해 영상제작에서와 같이 카메라의 초점을 기본적 개념으로 한다. 즉 뚜렷한 형태의 딥포커스, 초점이 흐린 형태인 아웃포커스, 형태의 변형인

디스토션의 세 가지 개념으로 나누어 연구가 이루어진다. 사용 빈도와 사실성과 시간과 공간의 정보 제공력과 원근의 표현을 분석한다. 이를 통해 배경 이미지의 기능과 효과를 통한 활용을 연구한다. 이에 따라 사례분석으로 백설공주(월터 디즈니, 1937), 션과 치이로의 행방불명(미야자키 하야오, 2001), 천공성의 라퓨타(미야자키 하야오, 1986)에서 구상적 표현의 딥포커스 개념을 살펴본다. 그리고 오세암(성백엽, 2002), 토이스토리1(존래스터, 1995), 멍크(김옥상, 2005)에서 배경이미지의 반추상적 표현인 아웃포커스의 개념을 연구하고 월레스와 그로밋(닉 파크, 1997), 이웃집 토도로(미야자키 하야오, 1988), 캔디 캔디(야마구치 야스오, 1976)에서는 추상적 표현으로 디스토션의 개념을 확인한다. 이를 통해 애니메이션의 배경 이미지에서 기법의 사용빈도와 사실감과 정보량과 원근과 역할을 분석한다.

7.1 딥포커스 개념을 통한 구상적 표현

애니메이션에서 배경 이미지의 구상적 표현은 명시화를 통해 구체적 사물의 이미지를 나타낸다. 우선 사용빈도는 일반적인 경우 구상적인 표현의 배경 이미지가 활용된다. 이는 대부분에서 간결한 그림체와 선묘로 완결되는 애니메이션의 배경 이미지는 단순하게 처리되어 나타기 때문이다. 위에서 제시한 그림 3의 예시와 같다. 그러나 서사상에서 배경 이미지의 부각이 요구될 시에는 활용된다. 두 번째로 사건의 설정을 위한 공전체적 요소로서 환경에 대한 구체적 정보를 수반한다. 특히 미야자키 하야오의 작품들에서는 캐릭터나 사물들이 속해 있는 공간인 배경은 자연주의적 형태와 색채에 의해 감독이 의도적으로 딥포커스를 사용하고 있다. 따라서 인위적인 배경의 정확한 묘사를 통해 관객을 애니메이션 속으로 깊숙이 유도하는 유인제 역할을 하며, 이는 애니메이션 감독의 의식적 장치이기도하다. 세 번째는 원근 표현의 빈약성이 나타난다. 실경에서는 원경과 중경과 근경에 따른 명확도의 차이가 발생하지만, 딥포커스의 표현은 배경 이미지의 정확성이 부각되어 형상인 캐릭터나 소품들의 원근감이 줄어드는 것이다. 그러므로 배경 이미지의 돌출감이나 형상 이미지의 진출의 약화를 가져오기도 한다. 이를 극복하기 위해 색상이나 외형선을 통해 변별적 작용력을 활용한다. 3차원 애니메이션에서는 맵핑의 사실적 표현의 정교력에

의해 배경이미지를 정확하게 표현할 수 있다. 3D CG 프로그램에 구성된 카메라의 포커스와 렌즈의 조정으로 효과를 제어할 수 있는 것이다. 따라서 이러한 배경 이미지의 사용은 선택적이며 필요성에 의해 조절된다. 마지막으로 사실적 묘사는 기표에 대한 구체적인 전경의 제시가 이루어져 정보의 오인을 최대한 줄인다. 정보제공을 위한 시각적 이미지의 정확한 묘사는 관객에 의해 오해의 소지를 근원적으로 차단하는 역할을 기본적으로 가능하게 한다. 애니메이션 감독에 의한 시각 이미지의 수사적 변용을 통한 다양한 창의적 의미들의 창조가 가능하지만, 명정적인 시각 이미지는 일차적 기표의 역할을 충실히 수행하게 된다. 즉 구상적 표현은 딥포커스의 개념으로 카메라에서는 초점을 전체적으로 맞추어 모든 이미지가 뚜렷한 형태로 표현되게 한다. 아래 그림 1과 그림 2와 그림 3은 딥포커스의 개념을 바탕으로 구상적인 배경 이미지들의 표현에 관한 사례들이다.

7.2 아웃포커스 개념을 통한 반추상적 표현

아웃 포커싱으로 표현된 배경 이미지의 사용빈도는 구상적 표현에 비해 일반적으로 부분적이고 협소하다. 연출의 필요에 따라 부분적으로 활용되기 때문이다. 그러나 이러한 표현은 예술적 애니메이션 보다



그림 1. 정교한 실내 근경의 연출 의도로 친밀화.(딥포커스 : 구상적 표현) 백설공주(월터 디즈니, 1937)



그림 2. 배경 이미지의 명시화를 통해 환경을 묘사. 근경과 중경의 명확한 표현으로 의미 부여.(딥포커스 : 구상적 표현) 센과 치이로의 행방불명(미야자키 하야오, 2001)



그림 3. 근경과 원경의 정교함으로 공간의 정보에 대한 명확성 확보와 깊이감을 시사.(딥포커스 : 구상적 표현)천공성의 라퓨타(미야자키 하야오, 1986)

상업적 애니메이션에서 더욱더 선명히 확인된다. 애니메이션의 도입부와 결말부에는 이러한 배경 이미지의 사실감이 매우 높게 나타나며 이러한 이미지는 관객과 친화력을 높인다. 애니메이션의 시공간의 정보력에 의한 의미 전달의 명료성으로, 즉 환경의 전체적 설정을 위한 서사적 의미 전달의 필요성이 높아져야 하기 때문이다. 물론 원근을 위해 자연스럽게 가까운 것은 딥포커스, 먼 것은 아웃포커스로 제작을 하기도 한다. 배경의 이미지는 암시화시켜 정확히 모습을 드러내지 않거나 불분명하게 나타낸다. 그러므로 이질감이나 명료성의 저하로 인해 의혹을 증폭시킬 수 있다. 두 번째로 사건의 설정을 위한 공간의 시간과 장소에 대한 구체적 정보력을 수반하지 못하기 때문에 환경에 대한 불분명한 자료를 관객에게 제공하여 약화나 제거를 가져온다. 세 번째로 배경 이미지의 후퇴는 캐릭터나 소품들과 전경들의 전진을 가져오며 배경 이미지와의 변별성이 나타난다. 그러므로 배경의 이미지에 대한 불분명함에도 불구하고 공간감과 깊이감이 고조되어 원근의 표현이 강하게 나타나며 현실적이다. 따라서 아웃 포커싱으로 원근과 속도와 집중과 분위기와 감정 표현으로서 분노와 변신과 걱정 등을 나타내는 기능을 수행하며 캐릭터를 부각시키기도 한다. 마지막으로 비사실적 묘사는 기표에 대한 구체적 형상의 제시가 이루어지지 않아 정보의 오인에 대한 소지를 지닌다. 그러므로 대체적으로 추측이 가능할 정도의 전경 또는 추측 불가능한 전경을 나타낸다. 즉 아웃포커스는 정확하지 않게 그림을 그리거나 카메라 초점을 캐릭터나 전방 사물에 맞추어 배경을 흐리게 제작한다. 아래 그림 4와 그림 5와 그림 6은 아웃포커스 개념을 통한 반추상적인 배경 이미지들의 사례들이다.



그림 4. 근경, 중경, 원경을 통한 환경묘사.(아웃 포커스 : 반추상적 표현), 오세암(성백엽, 2002)



그림 5. 속도감의 표현.(아웃 포커스 : 반추상적 표현), 토이스토리1(존래스터, 1995)



그림 6. 클레이 애니메이션으로 카메라의 심도에 의해 원근 표현.(아웃 포커스 : 반추상적 표현), 멍크(김옥상, 2005)

7.3 디스토션 개념을 통한 추상적 표현

배경 이미지를 디스토션하여 나타내는 추상적 표현의 사용빈도는 구상적 표현보다 일반적으로 부분적이다. 형태적 묘사에 앞서 의미적 개념을 강화하기 위하여 이미지를 축소, 왜곡, 변형, 제거하며 흔적이거나 색채만으로 배경을 약화시켜 극적 구성을 가능하게 한다. 그러므로 배경 이미지를 변형 및 생략으로 전체 분위기를 강조하는 것이다. 두 번째로 사건의 설정을 위한 환경에 대한 시간과 장소의 구체적 정보를 수반하지 않으므로 이미지의 암시화를 통해 자유로운 감정의 변화를 표출할 수 있다. 즉 배경의 추상화를 통해 변화에 대한 흥미 유발과 이화감으로 인한 감정의 고조나 신체의 변신이나 속도나 폭발이나 분노나 심리적 묘사와 분위기의 강조와 부각 등의 다양한 추상적 표현이 가능하다. 세 번째는 원근의

표현이 나타나지만 이질감을 통해 극단적 단절감을 통해 전경이 부각되어 이미지를 환기시킨다. 따라서 구상과 반추상의 원근과는 상이한 조건으로 나타난다. 마지막으로 추상적 묘사는 기표에 대한 명확성의 부재로 인해 구체적 형상의 제시가 불가능하여 정보의 오인이나 비정보성을 표출한다. 아래 그림 7과 그림 8과 그림 9는 디스토션 개념을 통한 추상적인 배경 이미지들의 사례이다.

애니메이션의 시각적 이미지들 중에서 시간과 공간적 정보를 외연하는 배경 이미지들의 표현을 회화적 개념을 기반으로 구상적, 반추상적 및 추상적 형태로 카메라의 심도를 통해 분류하고 분석하여 구상적 표현의 배경 이미지는 사용빈도가 높고, 사실감이 높으며, 시간과 공간에 대한 정보의 강도가 높지만 원근감은 낮아 전체적인 환경 묘사에 활용되어 묘사의 세밀화를 추구한다. 이에 반해 반추상



그림 7. 비현실적 배경이미지로 형상 강조와 분위기 묘사.(디스토션 : 추상적 표현), 월레스와 그로밋(닉 파크, 1997)



그림 8. 변형 및 생략으로 분위기 몰입감의 고조.(디스토션: 추상적 표현), 이웃집 토토로(미야자키 하야오, 1988)



그림 9. 변형 및 생략으로 분위기와 감정 표현.(디스토션 : 추상적 표현), 캔디 캔디(야마구치 야스오, 1976)

적 표현은 부분적 활용과 보통의 사실감과 낮은 시공간적 정보의 제공하지만 우수한 원근감을 나타내어 환경과 분위기의 묘사에 사용된다. 마지막으로 추상적 표현의 배경이미지는 부분적 활용과 낮은 사실감과 시간과 공간의 빈약한 정보와 낮은 원근감이 나타내어 분위기와 감정의 묘사에 주로 사용되고 있음을 알 수 있다.

8. 결 론

연구 결과로 애니메이션의 배경 이미지의 장치적 의미와 활용에 관한 분류와 분석을 회화적 개념인 구상, 추상, 반추상과 카메라 기법을 통해 원근적 개념의 표현 기법을 체계화함으로써 애니메이션의 분석과 제작에 이론적 활용을 가능하게 하였다. 이를 통해 애니메이션의 배경 이미지에서 기법의 사용빈도와 사실감과 정보량과 원근과 역할을 분석할 수 있게 되었다. 애니메이션의 배경에 관한 선행 연구에서는 전경 이미지의 연구인 캐릭터 형태와 캐릭터 성격과 캐릭터 움직임과 캐릭터 색채와 캐릭터의 감정과 표정 등에 많은 관심을 나타내고 있다. 이는 애니메이션에서 캐릭터의 중요성으로 인한 필연적인 결과이다. 그러나 체계적인 배경 이미지에 대한 연구는 이미지 제작에서 필수 요건임에도 불구하고 연구 성과가 미약하다. 배경 제작을 위한 이론적 체계성의 확립을 통해 애니메이션의 배경 이미지 연구에 기본적 개념을 정립할 수 있다. 배경 이미지에 대한 다양한 주제와 연구 방법론의 제시를 통해 풍부한 애니메이션의 이론적 배경의 마련이 절실하며 연구를 위한 노력을 후속연구들이 지속적으로 수행되기를 바란다.

참 고 문 헌

- [1] 지상현, 시각예술과 디자인의 심리학, 민음사, 2003.
- [2] Robert L. Solso, *Cognition and the Visual Arts*, MIT Press, 1996.
- [3] 신명희, 지각의 심리, 학지사, 2000.
- [4] Matt West, *Making an Animated Film*, Crowood, 2005.
- [5] 주창규 외 옮김, 토머스, 비비안 소빅 지음, *영화란 무엇인가 : 영화의 역사, 형식, 기능에 대한 이해*, 거름, 2000.
- [6] 하태완 옮김, 질 들뢰즈, *감각의 논리*, 민음사, 1995.
- [7] Louis Giannetti, *Understanding Movies*, 11th edition, Pearson, 2006.
- [8] 이광미 편저, *시각예술의 이해*, 지구문화사, 1996.



김 지 흥

- 1994년 미국뉴욕주립대학교 그래픽디자인학과 졸업(학사)
- 1998년 영국울버햄튼대학교 일렉트로닉미디어학과 졸업(석사)
- 2007년 영국노팅햄트렌트대학교 애니메이션학과 수료(박사 과정)

2000년~현재 동명대학교 영상 애니메이션학과 부교수
 관심분야 : 애니메이션, 영상디자인, 멀티미디어