

# 애니메이션 미장센 분석\*

이태구\*, 이화세

## 초 록

이 논문에서는 영화의 미장센 이론을 바탕으로 애니메이션 미장센을 분석하였다. 애니메이션의 미장센은 영화에서와 달리 그 활용범위가 굉장히 넓다. 이는 실사영화와 합성되어 영화의 장르를 발전시킨 계기가 되었으며 디지털기술의 빠른 성장은 영화의 미장센이론을 다시 정의 하도록 강요하고 있다. 초창기 사실주의 감독들의 미장센 이론이 애니메이션 기법의 도입으로 더욱더 확장되어 디지털 영화에서의 미장센이론이 새롭게 제기되고 있다. 몽타주이론의 편집에 의한 영상 미학이 아닌 한 프레임에서 보여주고자 하는 모든 요소들을 담고 있는 미장센은 애니메이션만의 차별화된 미학으로 발전되어야 하며, 국내 애니메이션의 문제점인 연출력 부재의 현 상황을 미장센에 의한 연출력으로 극복되어야 할 것이다.

주제어 : 미장센, 애니메이션, 연출,

## I. 서론

애니메이션 제작을 기획 할 때 우선적으로 고민해야 할 세 가지는 '무엇을 표현 할 것인가', '어떠한 제작기법을 사용할 것인가', '어떻게 보여 줄 것인가'일 것이다. 앞의 두 가지가 미장센영역으로 포함되고 세 번째는 몽타주의 영역에 해당 된다<sup>1)</sup>. 첫 번째의 무엇을 표현한다는 것은 주제를 가장 효과적으로 전달하기 위해서 전체 컨셉을 잡기 위

한 미장센요소를 고민하는 것이다. 두 번째의 어떠한 제작기법을 사용할 것인가는 애니메이션은 표현영역의 다양화에 의한 많은 제작기법이 있다. 드로잉을 통해 표현하는 방법에서 세트제작을 통한 스톱모션, 컴퓨터 프로그램을 활용한 디지털 애니메이션 등 제작에 사용되어지는 매체와 이를 촬영하는 기법에 따라 미장센요소를 고민하여야 한다는 것이다. 세 번째의 어떻게 보여줄 것인가는 이렇게 표현된 장면들의 편집을 어떻게 할 것인가이다. 이러한 미장센요소는 애니메이션 기획에서부터 제작까지 지속적으로 고민하여야 한다는 것을 알 수 있다. 미장센은 프랑스로 연극을 공연할 때 연출자가 무대에 배치하는 모든 요소들을 의미

\* 이 논문은 부산대학교 자유과제 학술연구비(2년)에 의하여 연구되었음.

1) 이형관, 영상예술, 2003, 신서원, p.303.

하는 것으로 영화에서는 카메라에 잡히는 모든 장면을 촬영하기 위해서 이미지를 만들어 내는 것이라고 한다<sup>2)</sup>. 예술적으로 대접받지 못하던 영화가 미장센 이론을 만들어 내면서 영화예술의 장르를 더욱더 발전시키는 계기가 되었듯이 애니메이션도 미장센의 이론을 더욱더 심도 있게 연구할 필요가 있다. 애니메이션은 실사영화보다도 더욱더 풍부한 미장센을 연출해 낼 수 있는 장르의 특성을 가지고 있다. 이러한 특성은 애니메이션의 다양한 제작기법과 화면(프레임)을 구성하는 회화적요소를 기반으로 하고 있기 때문이다. 화가들이 화폭에 담은 정성만큼이나 영상제작자들은 미장센의 가장 기본적 요소인 프레임(frame)에 많은 노력을 기울인다. 애니메이션은 frame by frame으로 제작되는 미학적 특성을 가지고 있는 만큼 미장센 연출에 더욱더 효과적인 측면이 많다. 이는 회화의 화면구도와 같은 것으로 영화에서는 프레임에서 보여지는 조명, 의상, 캐릭터의 움직임, 카메라앵글 등 감독이 관객에게 전달하고자 하는 모든 것을 의미한다.

최근 디지털기술의 발전은 실사영화에서 표현하기 힘든 미장센을 애니메이션 제작기법으로 가능하게 하였다. 애니메이션 제작기법의 다양화와 디지털 애니메이션의 놀라운 발전에도 불구하고 미장센 이론은 실사영화에서 주로 연구되고 있을 뿐 애니메이션에서는 연구가 활발히 진행되지 못하고 있다. 금보상은 그의 논문에서 디지털영화의 발전으로 최근 개봉되는 블록버스터 영화들에서 실사영화와 애니메이션의 구분이 모호해졌다고 밝히면

서 애니메이션, 실사영화, 디지털영화의 불확실한 경계에 대한 탐구를 프레임과 미장센을 통해 비교 연구하였다<sup>3)</sup>. 그의 연구는 각각의 제작방식과 하드웨어적인 요소들에 의한 특성비교로 미장센 요소로 연출되는 영상미학적 특성에 관한 연구에는 미흡한 점이 많다.

미장센에는 많은 미학적 요소들이 있으며 이러한 요소들은 화면구성의 가장 기본적인 드로잉(drawing)에 근원을 두고 있다. 이런 근원을 바탕으로 하는 애니메이션에서의 미장센은 실사영화와 차별화된 예술적 장르로 인식되어야 할 것이다. 애니메이션의 역사가 실사영화보다 먼저임에도 불구하고 영화의 발전이 빠른 것은 다름 아닌 미장센 이론을 영화에서 먼저 시도 하였으며, 체계적인 연구를 이루어냈기 때문이다.

국내 애니메이션의 문제점으로 제기되는 연출력 부재는 극의 긴장감과 캐릭터의 갈등구조에 대한 미장센의 부재라고도 볼 수 있다. 이에 본 논문에서는 영화의 미장센이론을 근거로 애니메이션에서의 미장센을 분석하고자 한다.

## II. 미장센 이론

미장센은 영화의 주된 표현양식으로 굳어진 몽타주(Montage)이론에 대한 미학적 개념으로 프랑소와 트뤼포(Francois Trauffaut)와 앙드레 바쟁(Andre Bazin)이 이끄는 카이에 뒤 시네마(Chaiers du Cinema)의 영화비평에서부터 이해되기 시작했다

2) 구회용, 『영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들』, 한울, 1991, p.11.

3) 금보상, 『애니메이션, 실사영화, 디지털영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구』, 만화애니메이션 연구(2007), p.42.

다.4) 몽타주가 편집에 의한 영화의 내러티브를 효과적으로 전달한다면 미장센은 화면에서 보여지는 극적 긴장감과 캐릭터의 감성을 좀 더 섬세하고 적극적으로 보여준다 하겠다.

김용수는 그의 책<영화에서의 몽타주이론>에서 몽타주는 미장센을 배제하지 않는다5)고 하였으나 몽타주의 이론과 미장센의 이론은 미학적 관점에서 그 차별성이 확연히 드러난다. 구회용은 그의 책<영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들>에서 영화에서의 미장센은 카메라에 촬영될 수 있도록 모든 것을 짜고 이야기를 만들어가는 감독의 작업을 가르키는 말로 넓게 정의 할 수 있지만, 미장센의 영화적인 정의는 오히려 그것이 흔히 몽타주로 대비되는 상대적인 개념으로 쓰인다는 점에서 찾아야 할 것이다6).라고 서술하고 있다.

프랑스의 학자이자 미장센이론의 주창자인 앙드레 바쟁(Andre Bazin)은 러시아 감독들이 채용했던 역동적 편집기법들은 스크린 위에서 벌어지는 사건의 현실감 보다는 다만 행동의 암시로만 보여 줄 뿐이다. 그에 대신하는 쇼트와 카메라 움직임에 대한 시간과 공간의 현장감과 사실성이 통합되어 있는 극적 액션을 옹호했다7). <시민케인>으로 유명한 오손웰스는 '관객들은 한 쇼트 내에서 보고 싶어 하는 것을 선택해서 볼 수 있다. 나는 관객에게 강요하지 않는다8)'고 말했다. <그림 1>의 원편 그림은 미장센 분석에서 가장 유명한 장면으로 24

명의 인물 모두에게 포커스를 맞추어 관객에게 보고 싶은 인물을 선택하게 한다. 이러한 미장센은 객관성을 유지하며, 편집으로 인물들과의 관계를 묘사하는 것이 아닌 한 프레임에서 시공간의 연속성으로 이해시키고 있다.

중간 그림은 조명을 이용한 극의 긴장감과 캐릭터의 감정전달을 하는 미장센으로 강한 명암의 대비를 통해 극적인 내러티브를 이끌고 있다. 오른편 그림은 프레임에서의 열린 구조와 닫힌 구조를 보여주는 미장센으로 소년의 앞날에 대해 대화를 나누는 어른들과 이 사실을 전혀 알지 못하는 소년과의 갈등을 창문을 통한 닫힌 구조로 표현하고 있다.



그림 1. 오손웰즈 감독의 시민케인의 한 장면

영화를 만들면서 감독이 품는 미학적 목적이란 감독마다 다를 수 있지만 보편적으로 감독이 미장센을 통해 실현하고자 하는 영화는 현실감을 만들고, 씬 마다의 정서를 효과적으로 전달하여 극의 이야기 전개에 의미를 부여하는 것이다9). 한국의 영화가 블록버스터 영화보다 많은 관객 수를 동원한 계기가 내러티브를 이끌어가는 미장센에 많은 부분 심혈을 기울인 결과가 아닐까 한다. 많은 작품 중에서도 봉준호 감독의 <살인의 추억>은 미장센을 표현하기 위해 많은 노력을 한 작품으로 평가받고 있다.

4) 이형관, 「영상예술」, (신서원, 2003), p.304쪽 참조.  
 5) 김용수, 「영화에서의 몽타주 이론」, (영화당, 1999), p.14.  
 6) 구회용, 「영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들」, 한울, 1991, p.11.  
 7) 앞의 책 p.13.  
 8) L.자네티/김진해 옮김 「영화의 이해: 이론과 실제」, (서울, 1996) 현암사 p.483.

9) [http://www.donga.co.kr/zin/zin\\_03.jsp?no=1760](http://www.donga.co.kr/zin/zin_03.jsp?no=1760)



그림 2. 살인의 추억의 한 장면

<그림 2>의 장면은 한 없이 펼쳐진 길 위에 짙게 깔린 안개의 미장센을 통해 미궁 속으로 빠져드는 사건의 전체 분위기를 암시하고 있으며, 경찰서 천정을 낮게 설치하여 형사들의 답답한 심정을 표현하고 있다. 또한 색 바랜 사진 같은 영상의 이미지 재현을 위한 '블리치 바이패스(bleach bypass)'라는 현상 기법을 선택했다고 한다<sup>10)</sup>.

루이스 자네티는 체계적인 미장센 분석을 위한 요소로 프레임(Frame), 구도와 디자인(Composition and Design), 지배 공간(Territorial Space), 접근 양식(Proxemic Patterns), 열린 형식과 닫힌 형식(Open and Closed Forms)으로 큰 틀을 잡고 15가지의 세부적인 요소를 염두에 두어야 한다고 하였다<sup>11)</sup>. 이러한 미장센 분석은 실사영화의 미장센 이론으로 확립된다. 허나 최근 디지털의 발전으로 실사영화, 애니메이션, 디지털영화의 각기 다른 특성에 대한 미장센 연구가 활발히 전개되고 있다.

### Ⅲ. 애니메이션 미장센 분석

본 절에서는 기존의 영화에 대한 미장센 이론을 토대로 애니메이션 작품의 미장센을 분석하고

자 한다. 분석할 작품은 마이클 두록 드 비트(Michael Dudok de Wit)감독의 <아버지와 딸>(father and daughter, 2002), 빌 플림튼(Bill Plympton)감독의 <나는 이상한 남자와 결혼했다>(I Married a Strange Person), 유리 놀슈테인(Yuri Norshtein)감독의 <이야기 속 이야기>(Skazka Skazok), 호소다 마모루감독의 <시간을 달리는 소녀>(The Girl Who Leapt Through Time, 2006)의 작품을 선택하였다.

참고작품은 단편 애니메이션 2편과 장편 애니메이션 2편이다. 단편 애니메이션은 특성상 내러티브 중심 보다는 미장센에 중점을 두어야 하는 장르적 특성이 있는 만큼 미장센이 뛰어나다고 평가받는 작품으로 선택하였다. 단편애니메이션의 미장센 분석을 통해 장편 애니메이션과의 연계성을 살펴보고자 한다. 장편 애니메이션이 내러티브를 중심으로 제작되어 지지만 대사보다 더욱더 강한 메시지 전달은 미장센을 통해 연출된다는 것이다. 이러한 미장센분석의 구분은 <영화의 이해>책에서 밝힌 15가지요소<sup>12)</sup>에서 실사영화와 차별화되는 요소 즉 사진예술의 토대가 아닌 미술에 기반한 애니메이션 미장센에 집중하였다.

<아버지와 딸> 작품에서는 시각적 이미지에서의 색채와 색조대비, 캐릭터와 사물의 이미지대비에 관한 미장센을, <나는 이상한 남자와 결혼했다>의 작품에서는 카메라 앵글의 미장센을, <이야기 속 이야기> 작품에서는 빛과 시각정보의 밀도에 관한 미장센을, 마지막으로 <시간을 달리는 소

10) 동아웹진에 실린 설준석(시나리오작가)의 글에서 발췌, 앞의 웹사이트 참고

11) L.자네티/김진해 옮김 「영화의 이해: 이론과 실제」(서울, 1996) 현암사 p.95~97.

12) 미장센분석을 위한 15가지 요소는 1.지배요소, 2.조명카 3-4쇼트와 카메라 근접도 5.앵글 6.색상값 7-9.렌즈,필터, 필름 10.보조 콘트라스트 11.밀도 12.구도 13-15.형식

녀>의 작품에서는 화면구도에 대한 미장센을 중심으로 분석할 것이다.

## 1. 시각적 이미지에 관한 미장센

### 1) 색채와 색조대비

마이클 두록 드 비트 감독의 <아버지와 딸>은 PISAF에 초청되어 인기를 끌었던 단편애니메이션으로 각종 영화제와 애니메이션페스티벌에서 수상한 미장센이 뛰어난 작품으로 평가받고 있다. “어릴 적 살던 시골의 풍경을 떠올리며 부모를 보고 싶어 하는 아이를 통해 우리 모두가 갈망하는 것을 그려보고 싶었다”는 감독의 말처럼 아버지에 대한 그리움과 인생의 윤희를 잔잔한 영상으로 풀어내고 있다. <그림 3>의 시각적 이미지는 아버지와 딸의 관계를 관객의 관점에서 바라보는 객관적인 시각으로 표현하고 있다. 왼편의 짙은 나무그림자에서 출발한 시선처리는 자전거와 딸의 천진난만한 모습에 잠시 머무르다 멀리 떠나는 아버지의 모습으로 이어져 긴 헤어짐을 담고 있다. 또한 어두운 나무그림자와 강과 하늘의 밝은 이미지의 대비를 통해 삶과 죽음의 경계를 표현하고 있으며, 카메라는 Extreme long shot으로 점점 멀어져가는 아버지의 모습으로 관객의 관심을 집중시켜 오랜 헤어짐의 내러티브를 암시한다. 다음 장면의 황토 빛 노을을 통해 아버지의 죽음을 암시하는 미장센으로 연결되고 있다. 시각적 이미지는 색채와 색조 대비를 통해 편집 없이도 시공간의 연속성을 유지시켜주는 미장센을 보여주고 있다.

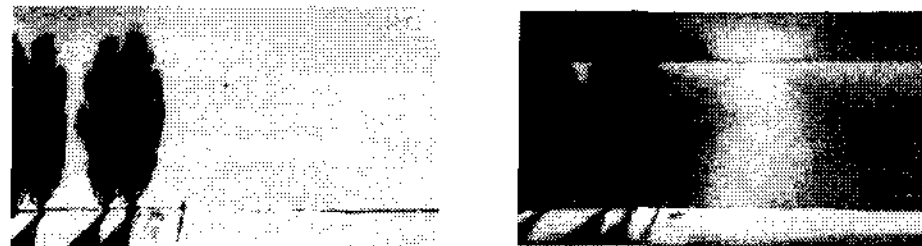


그림 3. 색채와 색조대비에 관한 미장센  
(Michael Dudok de Wit 감독의 father and daughter, 2002)

### 2) 캐릭터와 사물의 이미지 대비

<그림 4>에서는 캐릭터와 이미지의 대비를 통한 미장센을 분석한다. 할머니와 어린 소녀를 한 프레임에 대비시킨 왼편의 그림과 자전거의 바퀴를 할머니 머리 위에 이미지화한 오른편의 그림은 세월의 흐름과 인생의 윤희를 표현하는 미장센으로써 동양의 윤희사상을 표현하고 있다. 시간의 흐름과 세월의 변화는 주로 트랜지션(Transition)의 디졸브(Dissolve)나 캐릭터의 성장 변화로 편집되고 있으나 아버지와 딸에서는 프레임 안에서 이루어지고 있다. 사춘기시절 자전거를 타고 친구들과 아버지를 찾아가는 모습에 중년의 부인이 자전거를 타고 지나가는 모습을 대비시켰으며, 두 아이의 어머니가 되어 남편과 자식들을 데리고 가는 장면에선 사춘기 소녀가 지나가는 모습을 한 프레임에 담았다. 이는 세월의 흐름을 두 세대 간의 대비로 표현하고 있는 것이다.

대부분의 경우 캐릭터의 움직임만으로 관객의 시선을 사로잡고 있으나 미학자들의 본질적인 관심은 이야기의 맥락을 통해 캐릭터가 시각적으로 보이는 것 이상으로 중요함을 깨달을 수 있다는 사실을 알아야 한다. 캐릭터의 행동이나 갈등 없이 미장센으로 내러티브를 끌어가는 애니메이션은 실사영화와 다른 미학적 구조를 담고 있다.

마이클 두록 드 비트 감독은 극의 흐름에 따라

움직임 자체를 단지 부수적인 대조로만 사용하여 관객의 주의를 끌고 있다.

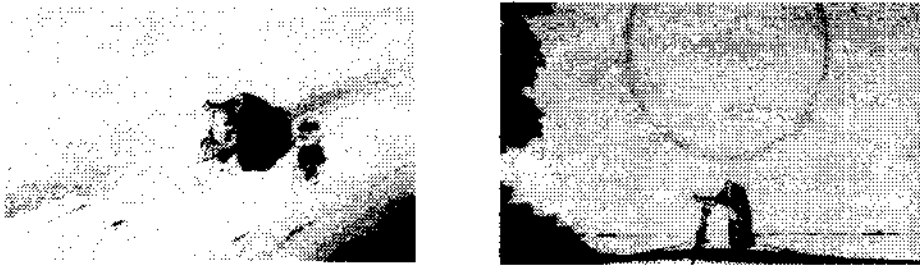


그림 4. 캐릭터와 이미지 대비를 통한 미장센 (Michael Dudok de Wit감독의 father and daughter, 2002)

## 2. 카메라 앵글에 관한 미장센

<그림 5>의 빔 플림튼 감독의 <나는 이상한 남자와 결혼했다>에서는 카메라 앵글<sup>13)</sup>을 분석하고자 한다. 국내에 소개된 첫 성인용 애니메이션으로 프랑스 안시국제애니메이션 영화제 그랑프리를 수상한 작품으로 성과 폭력에 대한 섬뜩한 묘사가 재기발랄하게 펼쳐진다. 위 작품은 영화와 차별화된 애니메이션만의 미학구조를 갖춘 작품으로 캐릭터와 배경의 모든 카메라 앵글을 원근감과 소실점에 근거하여 표현하고 있다.

애니메이션은 드로잉을 기반으로 제작되어지는 만큼 화면구도와 원근감에 대한 기본적인 이해가 전제 되어야 한다. 이러한 기본적인 이해를 바탕으로 미장센에 대한 이론을 적용하여야 하는 것이다. <그림 5>의 오른 편 그림에서 보이듯이 애니메이션이 표현할 수 있는 미학적 장점의 과장된 표현은 캐릭터의 감정을 더욱더 고조 시켜 해학과 웃음을 자아내게 한다.



그림 5. 카메라 앵글에 관한 미장센 (빔 플림튼의 '나는 이상한 남자와 결혼했다')

애니메이션에서의 카메라 앵글은 제작기법에 따라 다양하게 사용되어 진다. 스톱모션 애니메이션은 직접 촬영을 하므로 실사영화의 카메라 앵글에 대한 이해로 가능하지만, 드로잉 애니메이션은 카메라 앵글을 감독의 의도한바 대로 자유롭게 사용할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 즉 미장센의 가장 큰 특징적 요소인 딥 포커스(Deep Focus)와 롱테이크(Long Take)는 애니메이션에서 더욱더 효과적으로 사용될 수 있다는 것이다. 또한 디지털기술의 발전으로 3D애니메이션의 경우 실사영화보다 더 극적인 카메라앵글을 잡을 수 있어 실사영화에서 잡기 힘든 카메라 앵글을 애니메이션 기법을 사용하여 표현하고 있으며 이는 영화의 제작환경에 많은 발전을 가져오게 된다.

미장센의 한 요소인 카메라 앵글은 캐릭터의 감정표현과 심리상태, 극의 긴장감을 유지시켜 관객의 몰입을 유도하는 매우 중요한 미장센으로 연출력의 핵심이라 할 수 있다. 애니메이션 제작기법을 활용한 영화들은 각 장르의 내러티브를 더욱더 발전시켜내고 있으며, 새로운 장르로의 모색을 통해 관객의 시선을 사로잡고 있다.

## 3. 빛과 시각정보에 관한 미장센

13) 여기서의 카메라 앵글은 기본적인 샷 개념보다는 촬영되어지는 방식으로 이해하고자 한다. 그 이유는 실사영화는 사진양식에 기반을 둔 shot by shot으로 재현되지만, 애니메이션은 회화적 양식의 프레임바이 프레임(frame by frame)으로 제작되기 때문이다.



빛과 시각정보의 미장센은 서정적 애니메이션의 대표적인 감독 유리놀슈테인의 <이야기 속 이야기>를 분석하고자 한다. 이 작품은 몽타주분석으로도 유명한 작품으로 애니메이션 연출을 연구하기에 가장 많이 다루어지고 있는 작품이다. <이야기 속 이야기>의 몽타주분석을 한 김일태는 그의 논문 '유리 놀슈테인의 이야기 속의 이야기의 몽타주 기법연구'에서 몽타주와 미장센의 이론적 틀을 확고히 하지 않은 채 모든 이미지들을 몽타주로만 분석하고 있다. 그의 논문 중 일부분을 살펴보면 "스토리전개에 있어 구체적인 스토리나 명확한 서술 없이 시각적 이미지들이 흐르듯이 나타났다가 사라지는데 (중략) 전쟁에 대한 어두운 기억 등이 회화적인 화면처리를 통해 아름답게 전개된다"<sup>14)</sup>라고 기술하고 있다. 이는 편집에 의한 몽타주이론보다는 화면에 보이는 이미지들에 대한 미장센 이론에 가깝다는 것을 알 수 있다. 샷(shot)과 샷의 연결로 내리티브를 이끌어가기 전에 이야기 전달을 위한 이미지를 어떻게 표현할 것인가에 우선하여야 하는 것이 미장센이기 때문이다.

영화에서의 조명은 빛과 색채로 나뉘며, 빛은 전체적인 분위기를 밝게 비추주는 하이 키(High key)와 밝음과 어둠이 확연히 구분되는 로우 키(Low Key)로 다시 나눈다. 이러한 빛은 장면의 분위기나 장르를 표현하는 의미로 전달된다.

색채 또한 진리, 환희, 공포, 정열 등의 감정전달의 의미로써 사용되고 있다. 표현주의 감독들에게 있어서 빛은 그들의 생각을 표현하는데 중요한 수단이다. 따라서 표현주의 감독들은 사실주의 감독

보다 더 교묘하고 융통성 있게 빛을 사용 한다<sup>15)</sup>. 애니메이션에서도 조명은 빛과 색채로 표현을 하고 있는데 그 표현영역이 영화보다도 훨씬 자유로우며, 상상력과 창의력의 결합을 통해 장면의 분위기를 더욱더 풍부하게 전달한다.

전쟁이라는 암울한 현실을 암시하는 어두운 밤에 조그마한 희망을 비추고 있는 가로등 불빛. 그곳에 모여 마지막 파티를 여는 군인과 부인들<그림 6>. 캐릭터가 슬픔을 연기하지 않아도 한 둘 사라지는 군인과 석상처럼 굳어버린 부인들을 비추는 가로등 불빛의 밀도를 통해 극의 분위기를 압도하고 있다. 가로등 불빛은 전쟁의 상황을 보여주는 미장센으로 전사 통지서가 날아드는 고통스러움과 살아서 부인과 다시 만나는 기쁨의 순간까지 희망의 불빛을 비추고 있다. 슬픔과 절망의 장면에서 보여 지는 빛과 시각정보에 관한 미장센은 영화에서의 조명보다도 더 극적인 분위기를 전달한다.

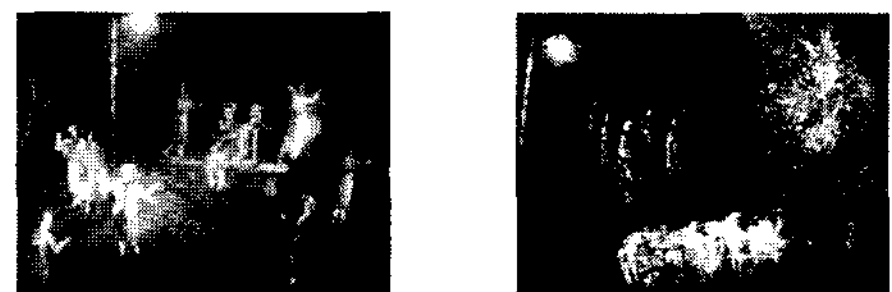


그림 6. 빛과 시각정보에 관한 미장센 (유리놀슈테인의 '이야기속이야기')

영화에서 조명이 하는 미장센을 애니메이션에서는 색조에 의한 빛의 강한 콘트라스트로 표현하고 있으며 <그림 6>에서 보이듯이 홀로 남은 부인과 총칼을 들고 전쟁터로 향하는 군인의 아픔을 더욱더 극대화시켜내고 있다. 또한 미장센을 발전시킨

14) 김일태, "유리놀슈테인의 '이야기 속의 이야기'의 몽타주 기법 연구", 한국콘텐츠학회(2005), p.119~120.

15) L.자네티/김진해 옮김 「영화의 이해: 이론과 실제」(서울, 1996) 현암사 p.32.

딥 포커스와 롱 테이크로 잡은 카메라는 관객을 프레임 안으로 몰입하게 한다.

#### 4. 화면구도에 관한 미장센

영화에서의 미장센은 극의 전체분위기와 흐름을 이어주는 중요한 부분이다. 애니메이션에서는 이러한 미장센을 직접 창조해내어야 한다는 것이 영화와 차별화되는 부분으로 내러티브를 더욱 치밀하게 계획해야만 한다. 이야기 구성에서 반전되는 부분과 주제가 드러나는 장면에서의 미장센 요소는 극의 성패를 좌우 할 만큼 아주 중요한 작용을 한다.

<시간을 달리는 소녀>는 2006년 일본에서 가장 주목받은 극장용 애니메이션으로 과거와 미래로의 여행을 통해 일상에서의 시간의 소중함을 깨닫게 해주는 애니메이션이다. 우연히 얻게 된 타임리프로 시간을 뛰어넘는 능력을 가지게 된 마코토. 어느 날 친구라고 생각했던 치아키에게 고백을 듣게 된 마코토, 고백을 듣지 않기 위해 과거로 시간을 돌리면서 이야기는 꼬여간다.

<그림 7>의 장면은 세 갈래 길에 캐릭터를 배치하여 캐릭터로 하여금 선택을 강요하고 있다. 결정을 내리고 행동을 하게 되는 중요한 시점에서 세 갈래의 화면구도를 통해 이야기를 이끌어가는 미장센은 극의 반전과 주제를 암시하는 작용을 한다. 하늘과 땅을 반으로 잡은 구도와 땅의 가운데에 캐릭터를 배치한 장면에서는 미래의 시간을 암시하는 하늘과 현재의 자신이 속해있는 현실공간을 구분지어 표현하고 있다. 또한 주인공을 현실공간

의 가운데에 위치시켜 캐릭터의 내적갈등을 내포하고 있다. 결정을 내려야 할 시점에서 보여주는 <그림 7>의 화면구도는 관객의 몰입을 유도하며 이야기 속으로 빠져들게 한다. 또한 카메라를 롱 샷으로 잡아 관객의 참여를 이끌어낸다.

미장센이 뛰어난 영화에서도 이러한 화면구도는 장소물색과 세트제작으로 충분히 표현해 낼 수 있지만 그림을 바탕으로 한 애니메이션에서는 보다 자유롭게 표현할 수 있다.



그림 7. 화면구도에 관한 미장센  
(호소다 마모루 감독의 '시간을 달리는 소녀')

## IV. 결론

영화에서의 미장센이론은 미장센영화제가 개최될 만큼 중요한 영화이론으로 자리 잡고 있다. 본론에서 분석되어진 미장센의 요소들은 영화보다는 애니메이션에서 더욱더 다양한 표현영역이 있음을 알 수 있었다.

이렇듯 상상력과 창의력의 결합을 통한 애니메이션 미장센이 차별적 미학구조를 갖추고 있음에도 그 동안 영화의 하위 장르개념으로 이해되었던 것은 영상언어에 대한 연구가 부족하였다는 것이다.

최근 디지털기술의 발전으로 애니메이션과 영화의 장르구분이 모호한 지금 몽타주를 강조한 에이젠슈타인의 이론과 바쟁이 주장한 미장센이론을 독립된 영상언어로 구분 짓는 것 자체가 큰 의미



는 없다고 생각할지도 모른다. 하지만 이는 어디까지나 산업에 치우친 논리일 뿐 영상미학적 가치에 대한 연구는 계속되어야 할 것이다.

국내 극장용 애니메이션의 침체된 분위기에도 불구하고 미장센 요소인 캐릭터의 움직임과 시각적 이미지의 향상된 발전은 높이 평가되고 있다. 그러나 내러티브를 이끌어가는 극적 긴장감과 관객을 이야기 속으로 끌어들이는 시각적 이미지와 카메라 앵글에 대한 미장센 요소는 많이 부족해 보인다. 또한 프레임 내에서의 극적 의미를 전달하는 빛과 시각정보의 미장센과 화면구도에 관한 미장센요소도 미흡한 부분이 많다. 이는 단편 애니메이션을 제작하는 대부분의 학생들이 미장센 연구보다는 장편애니메이션의 내러티브와 몽타주에 더 집중하고 있는 점과 무관하지 않다. 본 연구를 통해 단편애니메이션에서의 미장센 연출력을 기반으로 하여 장편 애니메이션과 연계성을 이어나가길 기대해 본다.

## 참고문헌

- 이형관, 『영상예술』, 신서원, 2003.
- L.자네티/김진혜 옮김, 『영화의 이해: 이론과 실제』, 현암사, 1996,
- 김일태, 최가희 『유리 놀스테인의 ‘이야기 속의 이야기’』, 한국콘텐츠학회논문지 '05, Vol.5
- 금보상, 『애니메이션, 실사영화, 디지털영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구』, 만화애니메이션 연구 통권11호(2007)
- 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1999.
- 구회용, 『영화에 대하여 알고 싶은 두 세가지 것들』, 한울, 1991.
- <http://www.donga.co.kr/zin/>

## ABSTRACT

### Analyzing the Mise en Scène of Animation

Lee, Tae-Gu\*, Lee, Hwa-Sei

This paper show that we analyze the mise en scène of animation based on the theory of mise en scène in film. The mise en scène of animation has a large range of utilization in contrast to film. This affects the development of film synthesized with an actuality film. The theory of mise en scène of early realistic film director is extended by the animation techniques. And the theory of mise en scène in digital film is raised newly. The mise en scène in animation has the property that all elements is represented in one frame. And then this has a success in different aesthetics. The problems of in-country animation - the absence of production in the present condition - is to be achieved by the production using mise en scène

Key Word : mise-en-scene, animation, production

이태구

부산대학교 디자인학과 교수

(609-735)부산광역시 금정구 장전동 산 30

Tel : 051-510-1736

digiani@pusan.ac.kr

이화세

부산대학교 디자인학과 교수

(609-735)부산광역시 금정구 장전동 산 30

Tel : 051-510-2936

hwalee@pusan.ac.kr