

애니메이션 화면 전환 수단으로서의 조형 요소 변화에 대한 연구

김진영

초 록

일반적으로 필름에서의 화면 전환은 컷이나 디졸브 등, 화면 전체의 일괄적 전환으로 대표된다.

애니메이션 필름에서는 프레임의 이미지를 하나하나 생성하는 제작 기법의 특수성으로 인해 화면의 다양한 요소들에 전달하고자 하는 감성이나 내러티브적 요소를 부여할 수 있으며 다른 기호적 차원의 표현으로도 전환하는 것이 가능하다. 현대에 이르러 몰핑이나 메타모포시스 등 이미지 조작 기술이 다양화 되고 정교해짐에 따라 연속적 화면 구성은 2D애니메이션만의 고유한 특수성으로 보기 힘들어졌다. 그러나 캐릭터와 배경 즉, 사물과 공간을 너머 관객의 시선을 서로 다른 시각적 차원으로 지속적으로 강렬하게 몰입시키는 것은 2D 수작업 애니메이션의 강한 매력으로 볼 수 있다. 결국 이 같은 특성은 화면 전체의 구성 요소들을 통한 섬세한 은유와 개체들 각각의 함축적 의미 체계의 전달을 가능케 하는 문학적 기능을 가능케 한다.

장면에 관한 해석은 기호적 원근법의 세계와 평면적 조형 세계의 경계를 허물며 보다 다분화 되고 복잡하게 되었다. 이에 애니메이션 필름 화면상 조형 요소의 구성 기준, 그리고 그 활용 효과를 분석하는 것은 현시대의 새로운 몰입 수단을 가진 첨단 영상 화면에 있어서의 분석과 적용에 도움이 되리라고 본다.

주제어: 2D 애니메이션, 조형성, 화면 구성

1. 서론

수작업 애니메이션¹⁾이 시간의 연속선상에서 화면 구성이 자동으로 형성되는 디지털 프로그램에 의한 필름 혹은 실사 촬영 필름과 구분되는 가장 큰 특징은, 각각의 프레임을 이루는 시각적 구성

1. 연구배경

1) 본문에서의 수작업 애니메이션이란, 디지털 프로그램-펜 마우스 등의 디지털 툴이든 전통적 방식의 수작업이든 그 매체에 상관없이, 프레임을 일일이 형성하여 연결한 결과 제작된 모든 애니메이션을 수작업이라 영역 짓는다.

요소와 각각의 프레임 사이에 일어날 시각적 현상을 지극히 임의적이고 개별적으로 창조할 수 있다는 것이다.

그리고 이들을 투사했을 때 수많은 필연적이고 때론 의도적인 우연성에 의한 시각적 오차를 야기하게 된다.

이에 관객은 지속적인 인식을 위한 몰입과 더불어 인식 대상에 대한 이해를 위해 - 모호성을 극복하기 위해 - 추가적 상상의 여지를 갖게 된다.

이러한 결과는 제작에 있어 다분히 선택적이다. 독립적으로 제작되는 전후 프레임의 사이에서 각각의 프레임에 담기는 내용을 어떻게 운용하는가에 따라 연속적으로 보여지는 이미지는 상호 연결성을 가진 이미지들의 연속이 될 수도, 서로 다른 이미지들의 복합으로 연결될 수도 있는 등 무한한 화면 전환의 가능성을 갖게 된다.

거기에 어떤 시각적 변화를 야기하는 장면이 연출되는가에 따라 각각의 컷들 사이의 이동은 반드시 쇼트의 시간적 이동²⁾만을 의미하지는 않게 된다.

즉, 화면을 이루는 요소, 그러나 실사와 달리 그 요소가 공간 - 기호적 표현으로서의 차원 - 을 초월하여 변화 가능한 다분히 세분화된 그래픽 요소와 결부된다.

영상이라는 말이 지니고 있는 바는 매우 복잡하지만 본질적으로는 그것을 다음의 두 가지 그룹으로 집약할 수 있을 것이다. 그 그룹의 첫째 것은 영상의 조형성에 관련되는 것, 또 한 가지는 (시간 속에서의 영상의 구성에 다름 아닌) 몽타주

의 기법에 관련되는 것이다.³⁾

형성 단계에서 이미 허구성을 띠게 되는 애니메이션에 있어서의 조형성은 실사 영화에서 보다 복잡한 분석 요소를 지닌다.

대상 실재의 배치 문제를 포함하여 그 이전에 이미지의 구현 방법을 거론하게 되기 때문이다.

그렇다면, 각 이미지에 대한 독립적 인식을 요구하는 회화의 연속으로서의 애니메이션 필름은 인식의 지속성과 변화의 측면에 관련하여 관객에게 무엇을 전달할 수 있는가?

2D 애니메이션의 평면적 특수성을 그의 작품에 훌륭한 시각적 아이러니를 통해 적용시키고 있는 캐나다의 폴 드리센(Paul Driessen)의 말처럼 애니메이션의 시각적 특수성은 각각의 프레임에 있는 것이 아니라 프레임과 프레임 사이에 무슨 일이 일어나는가에 달려있다.

작가는 수작업 애니메이션에 있어 프레임의 조형적 구성 요소에 보다 자유자재로 관여함으로써 이 프레임 사이의 현상에 보다 치밀하게 관여할 수 있다.

이러한 특수성을 파악하는 것은 애니메이션 필름의 해석에 어떠한 관점을 제시하며 향후 디지털 환경에서의 필름에 어떠한 접근을 시도할 것인가에 대한 근거를 마련한다.

2. 연구의 범위와 방법

이 연구는 화면 이동에 따른 연출과 화면의 그

2) 공간의 이동은 시간성을 전제로 하기 때문에 공간적 이동을 동등한 카테고리로 구분하는 것은 무의미하다.

3) 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998, p.88

래픽적으로 분할된 요소들이 내러티브의 연계에 어떠한 의미 전달의 방법적 구실을 하며 필름의 전체적인 시각적 구성과 관객의 인식에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 것이다.

본문에서는 프레임과 프레임이 연결되며 일어나는 조형적 변환과 시각적 현상에 주안점을 두는 것이므로 디지털 톨과 아날로그 톨의 구분을 떠나 프레임을 하나하나 일일이 제작하는 기법을 수작업이라 구분 짓고 이렇게 제작된 필름들의 기술적 영역 안에서 화면 변환에 있어서의 조형적 구성 요소를 분석해 본다.

화면의 그래픽상의 변환 처리가 특히 필름의 내용적 구성에 영향을 미치는 필름들의 예로 분석하고, 그러한 화면상의 시각적 공간 연출이 어떠한 내용적 의미로 전달되며 이를 위한 작가의 표현 가능성의 영역은 어떠한 설득력을 가질 수 있는지도 살펴볼 것이다.

마지막으로 이러한 조건들은 결국 필름의 의미 전달 체계에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 알아본다.

II. 화면 전환의 의미 전달과 시각적 연속성

1. 화면 전환 인식

애니메이션의 화면의 구성 요소는 그것이 형태적 정형성을 띠고 있지 않은 한 움직임을 통해서

야 비로소 그 의미를 명확히 할 수 있다.

이를 태먼 형태를 파악하기 어려운 기하학적 도형이나 얼룩이 화면에 있을 경우 관객은 그 형상이 무엇을 뜻하는 지 알 수 없다.

그러나 화면이 움직이며, 즉 이미지가 변화를 거듭하며 어떠한 일련의 형태로 다다를 경우 관객은 곧 그 형상이 지녔던 의미를 파악할 수 있다.

이로써 작가는 화면 안의 요소에 어떠한 디테일을 별개의 수단을 통해 화면을 통해 부각시키지 않고도 의도한 의미 부여에 성공한다.

카메라에 의해 생산되는 이미지는 이 내용에 대한 메모리, 지식, 또는 경험을 갖지 않는다. 만약 이 프레임에 담겨져 있지 않으나 카메라맨 스스로 특정한 이미지에 대한 이해를 증진시키는 특정 피사체에 대한 추가적인 디테일을 갖고 있다면 관객 역시 그에 대한 지식을 필요로 할 것이며 이를 통해 관객에게 추측할 수 있는 근거를 마련해 줄 수 있다. 만약 이러한 추가적 지식이 관객이 흡수해야 하는 정보에 필수 요건이라면 이 쇼트는 불완전한 것이라 볼 수 있으며 오직 부분적인 커뮤니케이션만이 가능할 뿐이다.⁴⁾

4) 피터 와드, 김창유 역, 『영화.TV의 화면 구성』, 책과길, 2006, p.22



그림 14. 조르주 슈비츠게벨(Georges Schwizgebel)의 <La course a l'abime> 중 변화에 따른 형태 인식.

따라서 감독은 관객에게 의도하는 바를 완전히 전달하고자 한다면 시나리오나 연출, 편집 등을 통한 화면 외부적 접근으로써 그에 대한 충분한 사전적 배려를 해야 한다.

이러한 구성 요소에 의한 시각적 의미 전달의 방법에 있어서만은 마치 두 장르가 전혀 연관성 없는 언어적 수단을 사용하는 것처럼 보인다.

그럼에도 불구하고 만화 영화가 영화에 속하는 이유는 그 드로잉이 부동의 포즈나 완성된 형상을 만들어 내는 대신, 점과 선들이 운동 궤적 위에서 불특정한 순간에 포착된 형성과 해체를 항상 반복하는 형상을 묘사하기 때문이다. 그것은 우리에게 어떤 단일한 순간에 기술되는 형상이 아닌, 형상을 기술하는 운동의 연속성을 보여준다.⁵⁾

이에 못지않게 움직임의 방향성에 있어 흥미로운 것은 변화하는 전체로 향한 커다란 운동이 상

대적 운동들로, 국지적 형태들로 분해되는 것이다. 이것들은 다시 집합의 부분들의 개별적 위치로, 인물이나 사물들에 대한 수식으로, 제 요소들의 배열로 이어진다. 레노는 그것을 히치콕에게서 살펴본다.(그래서 <현기증> 큰 나선형은 주인공의 현기증이 되기도 하지만, 그가 자동차를 타고 다니는 궤적도 되며 여주인공의 머릿결에서 보이는 고리모양도 되는 것이다.) 이러한 유형의 분석은 각각의 작가들에 대해서 모두 바람직한 것이며 어떤 작가 분석에서도 필요한 과정이다. 이것을 우리는 양식적 분석이라고 말할 수 있겠다. 여기에는 한 화면들 안에 있는 집합의 부분들 사이에서, 또는 재화면 잡기를 할 때 한 집합과 다른 집합 사이에서 성립되는 운동, 한 영화 또는 한 작품 세계의 전체를 드러내주는 운동, 그 둘 사이의 대응, 그들이 서로 반향 하는 그리고 서로 넘나드는 방식 등이 있다. ⁶⁾

애니메이션 필름에 있어서 시간에 따른 화면의 구성적 변화란 사실 국지적이고 독립적인 조형 요소들의 집합 사이와 그들이 조합과 분리를 거듭하면서 화면 전체의 연속적 이동을 갖는 중간 단계의 운동인 것이다. 그래서 그것은 그들 각자 요소의 공존과 재분리를 거쳐 하나를 다른 하나로 끊임없이 전환시킨다. 이것이 들뢰즈가 말하는 운동 이미지이다. 그것은 운동을 하나의 변화하는 전체에 연결시키므로 지속의 동적인 단면이다.

이미지는 형상과 그 형상이 지닌 자질적인 요소가 함께 어울려 있는 운동이며(메를로 폰티, 1968,15) 그 운동은 눈을 통해 지각된다.

5) 질 들뢰즈, 유진상 역, 『시네마 / 운동-이미지』, 시각과 언어, 2002, P17

6) 위의 책, p 45-46

그러나 시각에 의해 찾아진 이미지의 각 요소들이 연속적으로 펼쳐지더라도, 시각이 진행되는 동안 의식적인 작용들은 동시에 벌어지기 때문에 시각된 이미지로부터 일종의 약호화 된 사물 혹은 배경들을 찾아볼 수 있는 것이다.⁷⁾

화면의 변환 연출에 따른 공간 이동은 단순히 기술적으로 연결되어야 할 것들의 다른 방법으로서의 대체가 아니다.

주인공의 심리의 변화라든지 주인공, 혹은 관객의 인식적 초점 이동, 내용의 결과적 유추를 화면 전환으로 표현하는 등 내러티브에 기여하는 연출 요소로 작용한다.

독일의 레이먼드 크럼(Raimund Krumme) 의 작품 < Ropedance > 에서 보이듯 두 사람이 쫓고 쫓기는 이야기의 진행은 단 한 번의 화면 이탈 (Camera off)이나 컷 없이 정지된 화면 안에서 사각형을 이루는 직선의 연속적인 원근법적 시점 변화로 이루어진다.

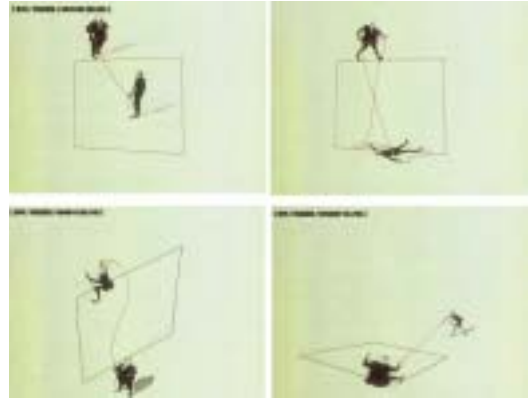


그림 15. Raimund Krumme. <Ropedance> 1987. 시각의 형태는 화면 안에서 시점을 달리하며 공간의 지속성을 파괴한다.

이로써 관객은 특정한 내러티브나 주인공에 대한 감정 이입 없이도 눈앞에 펼쳐지는 단순한 직선이 만들어내는 마술과도 같은 공간 변화에 눈을 떼지 못하는 것이다.

여기에는 관객의 학습으로 인한 ‘종이 위의 직선은 원근을 기호학적으로 모방한 “평면” 이다.’라는 경험적 인식이 시간성으로 인해 실제성을 띄게 된 캐릭터들로 인해 공간으로 전환 인식되면서 평면이 아닌 입체를 가진 공간들로 인식되는 것이 장면 몰입의 주된 요인으로 작용한다.

관객은 학습에 의해 익숙한 ‘눈앞에 놓인 흰 종이’를 인식한다. 그러나 정작 그도 프레임을 거듭하는 시간의 연속선상에는 끊임없이 변화하는 요소들 중 하나인 것이다.

현대에 이르러 첨단 디지털 프로그램 필름에서의 화면 전환과 사물의 변화가 오히려 시각적 놀라움이 아닌 오로지 장면의 연출로서 받아들여지는 것은 이러한 경험적 학습의 결과로서, 관객은 디지털 프로그래밍으로 생성된 화면에서 보는 조

7) 신항식, 『롤랑 바르트의 기호학』, 문학과 경계, 2003, P. 315

형 요소들을 이미 가변성을 지닌 대상으로 받아들이고 정지되어 움직이지 않는 것으로 학습된 이미지로 인식하지 않기 때문이다.

필름에 있어서 시간의 연속성은 시각의 지속적 몰입을 요구한다.

영화에서 움직임은 그 자체로 존재하지 않고 일정한 의미론적 기호로 존재한다. 그래서 의미론적 기능에서 떨어져 나온 쇼트 내의 움직임은 전혀 불필요하다. 움직임의 의미론적인 기능은 정적인 쇼트들의 결합인 몽타주에 의해 실행된다.⁸⁾

영화에서의 몽타주는 수작업 애니메이션에 있어서 화면 요소의 전환으로서 가능하다.

그러나 언급한 바대로, 그러한 시각적 몰입은 내용적 측면에 부합하는 당위성이 결여되어 있다면 그 몰입 순간은 오래 지속되지 못한다.

2. 쇼트 몽타주와 조형 요소에 따른 화면 전환

쇼트들로 분할되는 영화의 세계에서는 어떤 디테일을 두드러지게 강조할 수 있다. 쇼트는 단어와 같은 자유를 갖는다. 즉, 쇼트는 선천적인 인접성이나 결합성이 아니라 의미의 규칙에 따라, 다른 쇼트와 분리될 수도 결합될 수도 있으며 비유적인 의미-은유와 환유-로 이용될 수 있다. 분절 단위로서 쇼트는 이중적인 의미를 지닌다. 쇼트는 단절성, 분할성, 계층성을 영화의 '공간'과 '시간'에 도입한다. 이 두 개념(공간과 시간)은 영화에서 하나

의 단위인 쇼트로 측정되기 때문에 상호 가역적이 다.⁹⁾

독립된 하나의 쇼트는 하나의 장면 그 이상의 아무런 의미를 가지지 못한다.

몽타주으로써 각각의 쇼트가 상호 작용할 때 그 방식에 따라 일련의 의미 작용을 갖게 되는 것이다.

여기에서 언급하는 애니메이션에서의 화면 변환 요소로서의 개체 대상들은 영화에서도 마찬가지로 개체로서의 의미를 갖는다.

영화에서의 쇼트간의 연결은 필연적으로 언어적 의미 작용을 위한 도구가 된다.

예를 들면 디졸브가 영화 내용 중의 상상, 회상, 혹은 시간의 경과를 나타내고, 페이드 아웃-인(Fade out-in)이 어떠한 결과적 행동을 낳는 생각의 전환, 긴 시간의 경과 등을 암시하는 것 등의 언어적 역할을 말한다.¹⁰⁾

애니메이션 필름에서의 화면 전환은 단순히 시각적 유희가 아니라, 화면에 내포되어 있는 내용과 심상의 디테일을 시각적 표면화를 통해 작가의 자의성과 전달하고자 하는 감성을 관객이 상대적으로 직접적인 방법으로 전달하는데 그 진정한 가치가 있다.

초현실주의 화가 르네 마그리트(Rene Magritte)가 그의 전성기 대부분의 작품에서 제목/작품과의 상이성과 기호적 연결 고리의 부재를 통해 언급하고 있다.

대표적 작품 중 하나인 < 이것은 파이프가 아니

9) 위의 책, p.147

10) 여기서는 일차적으로 일어나는 상호적 화면 전환에 대하여 언급하는 것이므로 교차 편집이라든지 보다 세분화된 몽타주 기법에 대해서는 언급하지 않는다.

8) 유리 티나노프, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001, p.25

다. (Ceci n'est pas une pipe) >에서 말하고 있는 것은 결국 우리가 알고 것들에서의 이탈 혹은 새로운 해석 - 예술 작품이 가능하게 하는 대상의 다의성과 이미지의 자의성이다.

이러한 이미지 해석의 다변성과 독립성의 측면에서 본다면 애니메이션 화면 전환에서 나타나는 의미의 재생산과 초현실주의에서의 부유하는 의미 작용의 기능은 서로 필요/충분 조건의 해석 경로가 된다.

애니메이션 화면의 조형 요소들은 대상의 전형성을 통한 내러티브 자체의 전달보다는 전형성을 벗어난 또 다른 의미 체계로서의 변형을 통하여 내러티브에 내재되어 있는 감성과 상상 세계를 전달하는 구실을 한다.

왜곡된 상이 수많은 지적 호기심을 유발한다면, 아마도 그것이 회고적인 시각에 따라 현대적인 변형을 환기함과 동시에 고전적 재현의 비밀을 포함하는 듯 하기 때문일 것이다.¹¹⁾

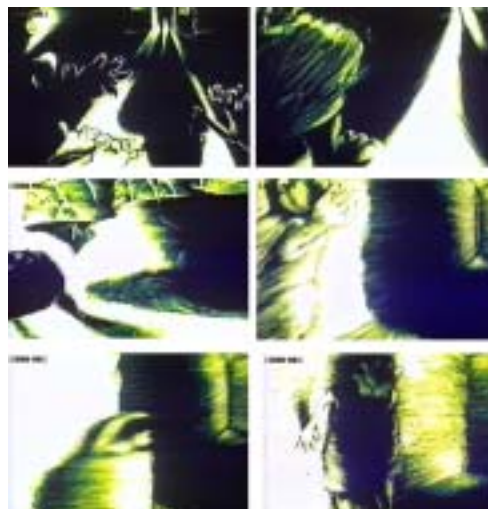


그림 16. 캐롤라인 리프의 <두 자매 (Two sisters)>중에서, 주인공의 움직임과 컷으로 나뉘지 않은 화면 전환을 통해 거실은 멀리 도망가 숨고 싶은 끝도 없는 두려움의 공간으로 표현된다.

캐롤라인 리프의 필름 <두 자매 (Two sisters)>에서 주된 화면구성 요소의 변화는 공간의 형태적 원근과 파괴된 명암이다.

이야기가 진행되는 공간과 행동이 이동하는 공간은 주인공의 심리적 상태와 결부시켜 함축적으로 표현되었다.

이는 물리적 공간과 심상적 공간을 넘나드는 초월적 공간으로서 컷은 단순한 시간의 경과나 상호 작용하는 감성의 표현을 너머 보다 복잡한 심리적 혼란과 내면의 감정 변화를 표현하기 위해 시간이라는 변화의 속성 위에 재구성 된 것이다.

감정 변화의 표현은 움직이는 영상의 영역 안에서 화면 내 각각의 구성 요소들의 시간적 변화를 통해 연속성을 띤 추상적 묘사로 드러난다.

바쟁에 따르면 영상의 궁극적인 두 가지 본질은 조형성과 몽타주의 기법이다.

11) 파스칼 보니체, 홍지화 역, 『영화와 회화』, 동문선, 2003, p.73

그가 언급하는 실사 필름에의 조형성이란 클로즈업 등 카메라의 위치에 따른 구성 요소의 화면 점유라든지 앵글의 각도 등 화면을 구성하는 대상들의 배치에 관련한다.

애니메이션에 있어서는 그 조형성의 범위는 시각적으로 좀 더 복잡한 단계를 언급하게 된다.

내용상 실재로서의 대상이 배치된 화면 구성 뿐만 아니라 시각적 질감, 묘사, 표현 방법, 사물과 사물 사이의 경계, 색감의 경계, 공간의 해석 등등 다양한 시각적 기호의 영역을 포함한다.

그런 이유로 화면과 화면 사이의 이동이 이미지의 혼합, 즉, 영화의 디졸브와는 차별되는 복합적인 중간 단계의 그림으로 대체 되거나 원근법의 변이, 혹은 작가의 창의적인 개발에 의한 모종의 방법으로 이루어 질 수 있는 것이다.

여기에 작가는 실재적인 내러티브의 흐름 속에 넣어 넣고자 하는 메시지나 정서적 교감, 혹은 작가의 해석에 따른 내러티브의 구성을 재생산 할 여지를 갖게 된다.



그림 17. 캐롤라인 리프 <The streets>중, 화면의 구성 부분의 점진적 변화에 의한 공간 전환.

내레이터는 가족들의 식사 중 할머니의 체취가 식당 안으로 스며든다는 이야기를 하고 있다. 컷은 자고 있는 할머니가 가족들과 식탁 가운데로 사라지며 전환된다.

이러한 전환은 마치 할머니가 가족들의 이러한 생각을 듣고 있는 듯, 또는 할머니의 체취가 식탁 안에 스미는 듯, 혹은 무심한 가족에게 할머니의 존재는 묻혀 버리는 듯 여러 가지 유추 연상 작용을 일으킨다.

이처럼 프레임 사이에 일어나는 현상을 매우 섬세하고도 광범위한 영역을 통해 임의로 조작할 수 있다는 기법적 특성으로 인해, 애니메이션에 있어 화면 구성 요소의 연속적인 전환 기법은 영화나 스토리 전개 중심의 산업용 애니메이션에서 보이는 화면상의 광학적 시점과 초점화에 따른 원근과 달리 화면의 구분 사이에 모호성의 유희와 다면적 해석을 가능하게 한다.

III. 화면 변환의 시각적 인식 요소

차별적인 쇼트의 영웅들은 쇼트 내의 움직임에 의미를 제공한다. 기선의 연기나 머리 위에서 떠다니는 구름은 그 자체 이상의 의미를 가진다. 마찬가지로 황량한 거리를 우연히 지나가는 보행인은 그 거리의 모습 이상에서 의미를 가지고, 어떤 사람의 표정과 제스처는 그 사람의 모습 이상에서 의미를 가진다. 이것은 특색 있는 기호로 사용된다.¹²⁾

이와 같이 영화에서 화면에 등장하는 요소의 실재가 그 의미 전달의 역할을 한다면, 애니메이션에서는 그 개체 자체의 허구성으로 인해 대상이 표현된 시각적 요소에 보다 집중하게 된다.

소설가에게 주인공들이 있는 것처럼 화가에게는 형태들이 있다. 우리는 그것을 회화적 수법의 모든 차원에서 확인한다. : 화법의 요소들, 소묘의 화법, 물을 표현하는 방법, 잎의 모양, 얼굴, 인체와 운동감의 생략법, 채색된 면들의 형태, 그들의 경계선 또는 비경계선들, 그들의 상호침투, 캔버스의 분할, 직선과 곡선사이의 관련성 또는 그들의 배합, 구성의 유형 등등: 이 모든 것들을 한마디로 묘사하기는 어려운 일이다.¹³⁾

조형적 시각물은 사물의 표현, 내용 그리고 기법 양식 등 화면을 이루는 모든 특징들에 인식 구조상 통일성과 일관성을 제공하기 위해 관객의 인지 구조 속에서 끊임없이 상호 작용한다. 다양하게 표현된 시각 형태들의 모호성이나 변이는 이미 학습되어 즉시 인식 가능한 일련의 패턴에 의해 체계화될 수 있다. 이러한 기본적인 형태들은 다각적인

요인으로 인해 다차원 공간으로서 물체나 인식에 사고 모형을 제시할 뿐 아니라 동형 이질적으로 이론적 추리에 쓰이는 차원들을 제시해 준다.

이 중 사물의 원형성은 시각의 동선 방향에 급격한 변화가 없음으로 인해 시각의 연속적 몰입을 가져다주는 형태로, 화면 변화가 많은 장면에서 효과적인 형태로, 연속적 화면 전환을 연출 특징으로 하고 있는 작가들의 작품에서 특히 두드러진다.

예를 들면 캐롤라인 리프의 필름 스타일은 특히 형태의 변형으로 인한 장면의 전환과 공간의 생략 및 이동, 광학적 시점의 이동이 특기할 만한데, 형태는 작가의 몇 가지 특징적 조형성의 활용에 의하여 분할 이동을 거듭하며 관객의 인식을 유도한다.



그림 18. Caroline Leaf의 <두 자매(Two sisters)>의 원형 형상과 동선을 이용한 시각 유도.

리프의 필름에서 나타나는 인물과 배경을 이루는 형태들은 대부분 원형적 형태¹⁴⁾들을 띠고 있다. 이 형태들은 불규칙성을 띠고 화면을 구성하고 있

12) 유리 피나노프 외, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001, p.32

13) Ignave Meyerson, 임혜송 역, 『조형예술의 이해』, 조형사, 1996, P.34

14) 원형성을 띤 형상은 설령 정지 이미지에서 일지라도 시간적 진행 발전성을 내재한다.

는데, 여기에 불규칙성은 여러 가지 종류가 있다. 즉, 연장, 축소, 확대 등이다. 윤곽은 다소 불규칙적이며 뚜렷이 구분될 수도 있고 안 될 수도 있다.

이러한 둥글러진 여러 개의 형태들은 사실 전체적인 균형감을 위해 구사되었지만 이 형은 불안정하다. 왜냐하면 이러한 불규칙적인 둥근 형태는 연속적인 움직임의 암시하고 있기 때문이다.¹⁵⁾

완만한 곡선을 그리는 형태는 이의 변화가 형태 내 시선의 흐름과 비교적 동일한 동선을 따르고 있다면 보는 이의 시각의 흐름에 새로운 방향성 인식에 대한 인식 자극을 주지 않고 그 형태의 변환을 나중에 알아차리도록 할 수 있다.



그림 19. Frederic Back의 <Crak!>. 원형적 형태는 연속 화면 변환에 효과적으로, 작가의 작품 내용에 담긴 서정적 감성에 부합되는 부드러운 시선 이동을 유도한다.

공간과 시선의 이동으로 화면에의 몰입을 풍부하게 이끌어 내는 프레데릭 백 (Frederic Back)의 작품에 나타나는 사물들의 형태도 이와 같다.

곡선은 시선의 흐름을 방해하지 않고 형태를 감지하게 하며, 또한 원형성을 띤 형태의 변화는 마

찬가지로 완만한 곡선의 동선 상에서 이루어지기 때문에 관객은 이러한 화면의 변화를 형태의 감지 속에서 무리 없이 받아들일 수 있다.

리프는 작가 자의적으로 그것을 파괴하기는 하였으나 회화에서 기호화 되어 있는 것에서 멀리 나가 있지 않은 화면상 3차원 재현을 토대로 하고 있다.

그러나 실상 이는 루돌프 아르하임이 제시했듯 실제의 재현보다는 관객이 '보는 데서 생기는' 부분적 환영에 근접하고 있는 것이다. <두 자매(Two sisters)>나 <거리(the street)>에서 나타나는 공간은 초현실적 공간이다. <두 자매(Two sisters)>에서 주인공의 언니는 청소를 하고 동생을 보살피느라 방안을 분주하게 왔다 갔다 하고 그 영역은 바닥이 아닌 벽, 천정도 된다. 이는 두 자매만이 폐쇄적으로 살고 있는 어두운 방안 공간, 그 방안으로 그들의 세상 전부가 되는 어둠을 전체 공간으로 표현하기 위한 것이다.

IV. 조형 요소를 통한 연속적 표현의 역할

1. 내러티브의 시각적 전달

애니메이션의 화면 전환을 통한 함축성과 사물-대상의 의미상 디테일을 이용한 지시적 기능 측면은 문학이 지닌 속성과 매우 가깝다.

모든 현대 문학의 뛰어난 작품들은 현대적인 미

15) Ignave Meyerson, 임혜송 역, 『조형예술의 이해』, 조형사, 1996, P.151

디어와 미디어 미학 없이는 생각할 수 없다.

이러한 작품들은 당시 문학의 실재를 대변하는데, 몽타주 미학, 동시적 기술, 공감각(Synasthesie), 다층 시점, 의식의 흐름, 일련성과 연속성의 해체, 그리고 공간과 시간과의 유희 등의 개념을 통해 문학의 실천적 프로그램들 고쳐 쓸 수 있었다.¹⁶⁾

캐롤라인 리프(Caroline Leaf)의 작품은 특히 공간의 이동 연출이 괄목할 만한데, 특유의 은유적 화면 구성을 통해 작품의 내용과 감정의 흐름을 움직이는 이미지를 통해 함축적으로 전달하여 이미지를 내러티브의 흐름에 융화시키는 데 성공했다.

<변신>에서는 톤의 차이만으로 화면을 연출해 내는 모래 애니메이션을 채택하였는데 이 테크닉에서 보이는 특유의 거칠지만 풍부한 질감과 어두운 색채는 빛과 어둠의 강하고도 풍성한 콘트라스트를 만들어 명암으로 인한 공간을 구성하여 소외라는 주제와 그 주인공인 갑충 그레고르씨의 공간에서의 격리를 효과적으로 드러내어 주고 있다.

여기서 화면 안의 공간과 인물들은 끊임없이 변형을 거듭하며 화면을 차지하고 변화 시키는데, 인물과 공간은 상호 작용 하며 분리되어 각각 독립된 추상성을 갖게 한다. 원근의 변화를 거듭하며 진행되는 화면은 한 물체의 외양이 연속하도록 압력을 주어 더욱 역동적으로 만든다. 그러나 지각의 결과는 물체의 불변하는 형체를 반드시 유지하지는 않으며, 또 물체의 형체에 상응할 필요가 없다. 이 사실은 소위 운동 깊이 효과(Kinetic depth effect)에 관한 왈라흐 (Wallach)와 오코넬

16) 랄프 슈넬, 강호진 외 역, 『미디어 미학』, 이론과 실천, 2000, p.234

(O'Connell)의 실험에서 밝혀졌다. ¹⁷⁾

소설에서 보여진 인물 서술 시점을 리프는 영상화하고 있는 셈인데, 여기서 인물 서술시점이란 작품 속의 화자가 작중 인물이 알고 있는 것보다 더 적게 말하는 시점으로서, 독자 자신이 사건의 무대 위에 올라가 있는 듯 한 환상을 갖게 하거나, 독자가 한 작중 인물의 눈을 통하여 작품 속의 세계를 관찰하고 있는 듯 한 환영을 갖게 하는 시점인 것이다. 시점이라는 범주는 내러티브 담론을 구조화하는 가장 중요한 수단의 하나이며 수용자를 조작하는 가장 강력한 메커니즘들 가운데 하나이다. ¹⁸⁾

2. 구성 요소의 변화를 통한 표현 기술

애니메이션에 있어서 가장 전통적이고도 기본적인 이미지 전환 기술은 구성 요소 개체의 디졸브이다.¹⁹⁾

개체를 디졸브 하는 것은, 각각 다른 레이어로 구분되어 제작된 오브제를 겹쳐 촬영하는 애니메이션 촬영 방법의 특성으로 인해 대부분의 애니메이션 장르에서 용이하게 쓰이는 기법이다.

이는 가장 직접적이고도 명료한 은유로, 상상을 이끌어 낸다기보다는 메시지나 일대일 대응하는 관계를 나타낸다.

17) Rudolf Arnheim, 『시각적 사고』, 김정오 역, 이화여자대학교 출판부, 1982, P. 86

18) 로버트 스타, Robert Burgoyne 외, 이수길, 문재철 외 역, 『영상기호학』, 2000, P. 160

19) 최근에는 실사 영화에서도 이 모든 것들이 가능해 졌다고 하는 이도 있으나 그것은 기술적으로 볼 때 구현된 부분에 한 한 애니메이션으로 구분되며 스페셜 이펙트-특수 효과의 장르로 더욱 정교한 이미지 교체가 지속적으로 개발되고 있다.



그림 20. 핑크 플로이드, < The wall> 삽입 애니메이션. 중 디졸브로 강력한 메시지와 상징을 전달한 컷.

표면적으로 드러나는 이러한 개체의 디졸브 외에 보다 복잡한 해석을 요구하게 되는 조형 요소의 활용은 더욱 섬세하고 흥미롭다.

<The wall> 뮤직 비디오의 삽입 애니메이션은 수많은 은유와 비유를 시각적으로 구현해낸다.

사회의 격렬한 정치적 변화와 혁명 구호에 연인을 빼앗긴 주인공의 자괴감과 성적 위축감은 애니메이션 기법 안에서 은유적으로 표현되고 압축된다.

아름다운 꽃은 악마의 그것으로 변해 나약한 남성성을 상징했던 작은 꽃을 집어 삼키고 다시 거대한 괴수 같은 새가 되어 떨어져 간다. 그리고 그 자리에는 획일화된 기계적 도시들이 만리장성처럼

생겨난다.

수십여 분에 걸쳐 실사 영화의 내러티브 구조로 풀어 나갔던 이 시퀀스는 애니메이션 클립으로 표현된 단 하나의 컷 안에서 수차례에 걸친 이미지 변환을 통해 비유로 묘사된다.



그림 21. 핑크 플로이드, <The wall> 삽입 애니메이션. 이미지의 변환에서 나아가 장면의 전환을 강력하고도 직접적인 은유로 연출해 냈다.

또한 실제 전개되는 내러티브의 흐름과는 다른 차원으로서 작가의 내러티브상의 메시지를 작가적 언어로 표현하는 매개가 되기도 한다.

사실 애니메이션의 조형적 화면 전환의 기능 중 다른 매체에서 찾아 보기 힘든 가장 강력한 특수성과 고유성을 볼 수 있는 점이다.

캐롤라인 리프의 <Mr. Samsa의 변신>의 첫 씬에서 주인공 그레고르 삼사는 어둠 속에 변한 자

신의 몸을 가누지 못해 버둥대다가 이불을 걷어차고 모습을 드러낸다. 여기서 관객은 그레고르의 시선으로 방 안을 보던 이전 컷의 연속선상에서 숨을 헐떡거리며 일어나려고 버둥대는 그레고르씨의 모습을 부감으로 보게 되는데 작가인 리프는 이 시점의 변화가 있는 두 장면을 하나의 연속 컷으로 처리하였다. 영화에서는 카메라의 시점이 주인공의 시점과 종종 일치하는데 반해 애니메이션에서는 제3자, 즉 관객인 관찰자 시점과 종종 일치한다. 이러한 시점의 연속성은 두 인물, 혹은 주변 환경과 인물과의 관계를 의미상 연결해 준다. <MR. Samsa의 변신>에서는 관찰자, 즉 관객의 시점과 그레고르의 시점의 연결은 실존주의 소설 20)이 그러하듯 주변인과 주인공의 관계를 연결시켜주는 구실을 하고 있다. 시점을 조작함으로써 텍스트는 파블라 21)의 재료를 변형하거나 파블라를 다른 시점에서 보게 하고, 파블라를 불완전한 시점에 제한하거나 어떤 하나의 시점을 다른 시점들에 대해 특권화할 수 있다. 그레고르가 벌레로 변한 것은 작가의 자의적 설정이지만 그 사태 때문에 일상생활에서는 눈여겨보지 않는 사람들의 관계를 관객은 영상이 보여주는 시점으로 새롭게 바라볼 수 있다.

카메라의 시점은 계속해서 이동하며 어두운 방안 공간을 허우적거리며 몸을 일으키려는 그레고르의 노력을 보여준다. 갑충의 수많은 다리들은 버둥거리며 화면 속에서는 다리가 지나가는 곳마다

어둠을 걷어차는 듯한 모습을 보여준다.

페인트 온 글라스 기법에서도 그렇듯 여기서 사용된 모래 애니메이션에서도 어떤 요소의 움직임을 표현하기 위해 대상뿐만 아니라 주변의 모래를 건드리게 되는데 여기서는 그러한 제작상의 우연은 '의도된 우연'으로 효과적으로 사용하였다. 단순히 주변의 마티에르가 움직여지는 제작의 과정상의 움직임이 영상 내러티브와는 상관없이 영상 화면의 한 부분을 차지하는 것이 아니라, 대상들의 움직임이 마치 자신을 둘러싸고 있는 현실의 어두운 공간을 움직여 나가며 밀쳐내는 인상을 주어 이야기의 분위기에 상응하고 있다.

상황에서 벗어나려는 그레고르의 처절한 몸부림은 주변의 공간을 화면상에서 남김없이 몰아내며, 바닥에 떨어진 그의 시선을 첫 장면에서 보여줬던 벽지, 발판의 화려한 무늬들로 옮겨가며 점차로 그레고르의 절망적인 심정을 표현하듯 어둡게 화면을 덮어간다.

필름에서 비춰지는 화면의 위계질서는 관객의 태도를 구성하는 내레이션 과정으로 언급된다. 처음에는 이 문제에 대해, 광학적 시점을 통제하는 등장인물이 내러티브를 장악하고 있다고 생각되었다. 그러나 브라운 닉 브라운²²⁾의 글에서 시점 쇼트는 다만 하나의 시각으로만 치부되면서, 메시지를 통제하는 좀 더 강력한 매개체가 따로 있다고 주장되고 있다.²³⁾

화면상으로 보았을 때 단순한 화면의 레터박스 같은 마스크는 그레고르가 숨어 들어가면서 벽과

20) 주변 상황과 주변인, 주인공의 존재 가치를 주로 다룬다. 야스퍼스에 의하면 실존은 고립되어 있는 것이 아니라 다른 실존과의 관련 속에서만 존재하는 것이다

21) 러시아 형식주의자들은 산문이론인 narrative에서 파블라 fabula와 슈제트syuzet의 개념을 들고 있는데, 파블라란 시간의 연대기적 순서인 스토리를 말한다.

22) Nick Brown은 시점의 상대적인 복잡한 작용들을 다룬다.

23) 로버트 스타, Robert Burgoyne 외, 이수길, 문재철 외 역, 『영상기호학』, 2000 P. 162

문틈으로 변하는 것이다. 이는 리프나 카메라 디렉트 애니메이터들이 즐겨 쓰는 장면 전환에서 나타나는 이중 부호화인데, 한 형상은 어떠한 특정한 형상이 갖는 범주를 이중적으로 나타낼 수 있다. 화가 브라크(Braque)는 이렇게 표현한다. "잔 가까이 있는 커피 손가락은 내가 그것을 나의 신과 발 사이에 놓았을 때 다른 기능을 즉시 획득한다. 그것은 구둣주걱이 되었다." 24)이처럼 한 가지 대상의 기능 변화는 시각적 재구조화를 명백히 동반한다.

쥘레트 '초점화'라는 용어를 사용해 허구 세계를 상술하는 내레이터와 그에 의한 시각을 제시하였다.

이러한 관점에서 보면 광학적 시각은 초점자인 그레고르로부터 벗어나 있음에도 관객의 인지적 초점은 지속적으로 그레고르에게 맞추어져 있다. 이러한 부분에서도 초점을 광학상에서 유도해내는 것은 관객의 상상적 반응을 이끌어 내는 가장 강력한 수단이 된다.

애니메이션에서 특징적으로 나타나는 이중부호, 변환이 이끌어 내는 비유, 지시적 이미지 대응 등은 아이러니하게도 관객으로 하여금 필름을 스토리 라인에 근거한 파블라의 시각적 구현으로서가 아니라 내러티브에 내제된 상징 세계와 상상의 미학의 체험을 통해 넓은 해석과 수용이 가능한 초시간적인 지면 예술에 보다 가까이 다가가도록 한다.

V. 결론

현대에 이르러 컴퓨터는 첨단 기술의 구현과 현대 문화 산물의 상징적 전달 매체로서 모든 시각 매체에서 필수 불가결한 요인이 되었다.

이 기술 미학의 중심을 차지하는 것은 자연과 인공의 패러독스다. 물론 예전에는 이렇게 '불가능한' 이미지 조합을 시도한 적이 없었다는 말은 아니다. 그보다 이런 이미지는 극단적으로 아날로그적이라는 측면에서 참신하다. 영화 촬영술 외의 수단을 동원하여 영화적인 이미지를 제작했다는 사실이 새로운 것이다.25)

영화 이미지의 조합과 구성에 있어 디지털 기술의 도입은 기록적 이미지의 영화의 속성에 많은 미학적 가능성을 열어 주었다.

필름에 있어서 관객의 첫 번째 인식 대상은 화면을 구성하는 각각의 요소들이다. 화면에서 이동되는 모든 시각적 이미지에 대한 시각은 다음 단계 인식의 첫 번째 단계라 볼 수 있다. 이러한 의미에서 애니메이션에서 사용되는 그래픽을 통한 연출의 방식이나 화면의 구성이 어떠한 도구적 의미로 쓰였는가, 이미지는 소통의 의미로 쓰였는가 혹은 기술적 제작 과정에서 나온 필연적 산물인가를 파악해 내는 것은 애니메이션 필름 분석의 필수불가결한 과정이다.

2D 애니메이션은 오브제들의 코노테이션과 이미지의 전형성을 조형적 환영의 세계로 구현해 낼

24) Rudolf Arnheim, 『시각적 사고』, 김정오 역, 이화여자대학교 출판부, 1982, P. 351

25) 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상 문화』, 현실문화연구, 2003, p.126

수 있다. 기하학적 도안들과 둥근 형태들도 이러한 공간을 화면상에서 시점에 구애 받지 않고 지속적으로 이동시킬 수 있는 형태들의 선택적 차용이다.

예술에 있어 표현하고자 하는 이미지는 우리의 오감 세계에 표면화되는 기술적 방법을 매개로 하여 구현되며, 기술적인 측면만을 따로 떼어놓고 생각할 수 없다.

어떤 물질적 대상도 조형적 오브제를 만들고, 게다가 어떤 화가의 조형적 대상을 만드는 일련의 변모를 감수하지 않고는 회화 속으로 들어 갈 수 없다. 그것은 인간 또는 동물의 형상, 그리고 인간에 의해 만들어진 물체뿐만 아니라 기하학적 형상 역시 그러한 것이 사실이다. 이 기하학적 형상들 역시 화가에게는 조형 대상이다. 모든 사물들처럼 그것들은 합성될 수 있다. 그러나 어떤 일정 조건 하에서이다. 또한 기하학적 오브제들의 부분들 즉 선들이 바로 그러하다. 하나의 대상이 그림 속으로 들어갈 때 그것은 ‘비자연화’ 하는 것이고, 그것은 그의 상과 상태를 변화시킨다.²⁶⁾

실사 영화와 달리 각각의 화면 구성 개체의 조형적 요소 변이가 가능한 수작업 애니메이션의 화면 전환 가능성은 관객에게 무한한 시각적 표현의 경험과 광범위한 상상을 자극할 수 있다.

또한 작가에게 있어서는 내러티브의 전달을 넘어 주인공의 감정을 배경과 매체 등 혹은 화면 전체의 임의의 구성 요소들을 통해 이입할 수 있는 보다 섬세한 은유와 개체들 각각의 함축적 의미 체계의 전달을 가능케 한다.

이러한 화면 구성 요소들에 개별적으로 조형적,

실재적 의미 부여 방식의 변형을 통해 관객에게 전달 영역을 확장하는 것은 수작업 애니메이션에서 특히 부각되는 것이기는 하나, 현대에 이르러 그 경계를 나누기 힘들 정도로 다양화된 첨단 시각 매체에서 이러한 화면 전환의 분석적 측면을 적극적으로 응용할 방법을 모색한다면 매체를 통한 관객의 몰입과 해석의 영역을 보다 확장시키는 장이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 랄프 슈넬, 강호진 외 역, 『미디어 미학』, 이론과 실천, 2000
- 로버트 스타, Robert Burgoyne 외, 이수길, 문재철 외 역, 『영상기호학』, 2000
- 루돌프 아르하임, 김정오 역, 『시각적 사고』, 이화여자대학교 출판부, 1982
- 메를로-퐁티, 류의근 역, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002
- 모린 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005
- 솔소 로버트, 신현정 역, 『시각심리학』, 시그마프레스, 2000
- 스스미 나미오, 감학성, 오천학 역, 『형의 발상』, 장미, 1994
- 신항식, 『롤랑 바르트의 기호학』, 문학과 경계, 2003
- 아른하임 루돌프, 김재은 역, 『예술 심리학』, 이

26) Ignave Meyerson, 임혜송 역, 『조형예술의 이해』, 조형사, 1996, p.39

- 화 여자 대학교 출판부, 1984
- 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시
각과 언어, 1998
- 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상 문
화』, 현실문화연구, 2003,
- 유리 피냐노프 외, 『영화의 형식과 기호』, 열린책
들, 2001
- 이그나브 미어슨, 임혜송 역, 『조형예술의 이해』,
조형사, 1996
- 질 들뢰즈, 유진상 역, 『시네마 / 운동-이미지』,
시각과 언어, 2002
- 파스칼 보니체, 홍지화 역, 『영화와 회화』, 동문선,
2003
- 피터 와드, 김창유 역, 『영화. TV의 화면 구성』,
책과 길, 2006
- 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1999
- BASTIANCICH Alfio 『Norman McLAREN -
Precurseur des nouvelles image
s』, Éditions Dreamland, 1997
- Rene Laloux, 『Ces dessins qui bougen
t』, Dreamland

ABSTRACT

A Study on the code and design elements as a way of transition

Kim, Jean-Young

In general, the cut or dissolve or etc., collective changeover represents the change of scene in the film.

Animation film makes scene's various parts to allow intended sensibility and narrative factors by special manufacturing skill generating frame image one by one and transfer it to the different symbolic dimensional expression.

Nowadays sequential scene composition is not any more the unique special treatment for 2D animation according to image handling skill like morphing, metamorphosis, etc. becomes diverse and elaborate.

But 2D manual animation makes spectator to be absorbed into different visual dimensions continuously and strongly beyond character and background, namely object and space. that is 2D manual animation's strong attractiveness.

Finally these characteristics enable literary function which makes it possible to do delicate metaphorical through full scene composition basis and to communicate a implicative meaning system

The analysis about scene broke boundary between symbolic perspective world and plane formative world and it became more diverse and complicated.

Hereupon the analyzing the composition basis of formative element in the animation film scene and it's application effect make it helpful to analysis and application in the modern image scene having new absorbing methods

keyword : 2D Animation, metamorphosis, transition

김진영

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정

(156-756) 서울 동작구 흑석동 221

Tel :02) 820- 5114

tsin911@hotmail.com