

# <라이온 킹>에 나타난 정서표현의 시각이미지 분석

: 그레이브스 명암이론과의 관계를 중심으로

김광환

초 록

이 논문에서는 시각적으로 명암이 인간의 정서에 영향을 미친다는 그레이브스의 명암이론을 적용하여 「라이온 킹」에서 사용된 명암의 유형을 분석하고 작품 내에서 시각적으로 표현된 명암이 내러티브에서 전개되는 정서의 흐름과 어떠한 관계를 맺고 있는지에 대한 유형을 분석하였다. 이를 통하여 명암이 시각이미지에 끼치는 영향과 더불어 정서적인 분위기 표현에 중요한 요소로 작용한다는 점을 규명하고자 하였다. 애니메이션에서는 실사 영화와는 달리 내러티브상에서 전개되는 캐릭터들의 정서적 변화에 따른 이미지 연출이 더욱 강조 된다. 이는 관객들의 감정이입을 강화시키는 중요한 수단이 된다.

주제어 : 명암, 정서적 시각이미지, 분위기 표현, 감정이입

## I. 서론

### 1. 연구의 범위

애니메이션에서 표현되는 캐릭터 표정은 관객들로 하여금 정서를 파악하게 하는 일차적인 요인이 된다. 얼굴의 표정 이외에도 정서에 대한 표현방법은 안구의 움직임이나 시선의 방향, 몸짓이나, 말의 억양이나 목소리 톤의 높낮이, 웃음 등을 통하

여 정서 상태를 전달할 수 있다. 웨러(Scherer)는 기쁨을 나타내는 소리는 고음, 음고의 다양성, 큰 소리, 빠른 템포를 그 특징으로 한다고 보고하였다.<sup>1)</sup>

시지각의 1차적인 요소는 움직임과 형태이다. 이는 우리의 삶에서 필요로 하는 정보를 제공해주고, 가장 빠르게 지각되고 이해되는 요인으로서 생존과 직접적인 관련성을 갖는다. 하지만 명암과 색채는 시지각의 2차적인 영역에 속한다고 볼 수 있는데, 애니메이션에서 움직임과 형태가 갖고 있는 정보적인 요소를 뒷받침하는 이미지로서의 역

1) Robert Plutchik, 「정서심리학」, 박권생 역, 학지사, 2004, 258쪽.

할을 한다. 특히 명암과 색채는 캐릭터의 심리적인 상태를 반영해 줄 수 있는 강력한 표현력을 가진 도구로서 내러티브에서 전개되는 상황을 극적으로 표현하는 데 유효한 수단이 된다.

본 연구에서는 인간의 정서에 미치는 수많은 요인 중 명암의 차이와 변화에 의해서 경험되는 시각이미지의 영역에 초점을 맞추었으며 그레이브스의 명암이론을 기초로 명암을 정서표현의 수단으로 어떻게 사용되었는지 디즈니 장편애니메이션 「라이온 킹」의 화면을 분석하여 분류하고 내러티브에서 전개되는 정서적인 분위기와 명암의 관계를 규명하는데 중점을 두었다.

명도와 가장 밀접한 관계를 맺고 있는 것은 면적이다. 명도 단계에 의한 이미지의 차이는 분명하지만, 이 명도단계에 의한 이미지의 변화에 직접적인 영향을 주는 것이 면적이다. 면적은 화면의 구도와 밀접한 관계가 있으며, 면 분할을 통하여 한층 심도 있는 분위기를 연출할 수 있다. 면적의 크기 변화는 화면의 변화 및 통일감에 중요한 역할을 하는데 명암은 이러한 면적과의 상호작용으로 인하여 화면의 분위기를 바꾸어 놓을 수 있다. 한 화면에서 톤의 폭을 크게 한다거나 톤의 폭을 작게 하는 것과 같이 일정한 톤의 범위를 결정짓는 형식을 가지고 화면을 구성하려는 의도가 있다 하더라도 각기 다른 명도가 어느 정도의 면적을 차지하느냐에 따라 또한 어느 위치에 분포하느냐에 따라, 그리고 혼재되는 정도에 따라 이미지는 얼마든지 달라질 수 있다. 따라서 본 연구에서는 「라이온 킹」의 화면에 나타난 이미지들이 어떠한 명암단계로 이루어 졌는가를 그레이브스 명암체계를 대입하여 분석하고 화면에 표현된 면적 비례를 참

고적으로 제시하는데 그 범위를 한정 하였다.

## 2. 연구의 한계

본 연구는 시각이미지에 많은 영향을 미치는 빛의 특성과 거기에서 파생되는 명암이 애니메이션의 정서적 이미지 표현에 어떠한 원리로 작용하는지를 그레이브스의 명도체계를 대입하여 분석하였다. 이를 통하여 내러티브에서의 정서변화에 따른 시각이미지 표현의 일반적 원리를 규명하고 이미지 유형을 분류 하고자 하였다. 그러나 실증적인 관점에서 많은 한계와 문제점을 가지고 있음을 부인할 수 없다.

첫째, 이미지의 감각적인 측면에 대한 연구의 가장 어려운 점 중의 하나는 개인적 차이이다. 특히 색채와 명도와 같은 조형적인 요소는 '내가 어떻게 느끼느냐'하는 주관성의 문제로 인하여 작품에 대한 명확한 규명이 어렵다. 작품의 선택과 분석 과정에서 객관성을 유지하고자 하는 의도와는 달리 연구자의 주관성을 완전히 배제시킬 수 없었다.

둘째, 시각이미지를 구성하는 수많은 조형적인 요소 중에서 명도가 가장 중요한 요소라고 단정할 수 없다. 물론 명도가 시지각에 커다란 영향력을 행사하는 것은 사실이지만 감독이 어떠한 점에 주안점을 두느냐에 따라 작품스타일이 다르게 된다. 그 스타일을 결정하는 조형요소는 특정한 어느 하나의 조형요소가 아니라 그들 간의 상호 작용에 의해 이미지가 형성된다. 또한 영화의 매체적 특성인 시간성이나 카메라 움직임(가령 팬, 트래킹, 쇼

트, 줌), 또는 편집방법은 관객의 시점을 어떤 방향으로 유도할 수 있는데 등장인물의 정신 상태를 몇 가지 방법으로 강조하거나 왜곡할 수 있게 된다. 이러한 점에서 본다면 애니메이션의 시각이미지에 ‘어떤 요소가 가장 큰 영향을 미치느냐’ 하는 물음 자체는 불합리한 점을 내포하고 있다. 따라서 이미지 표현의 방법은 가변적이고 선택적이며 쓰임새에 따라 중요도가 달라진다.

셋째, 애니메이션 그림이미지의 표현방식이 색상위주나 텍스트 중심의 작품일 경우에는 명암이 갖고 있는 표현적인 특성은 상당부분 배제되어야 한다. 그렇지 않을 경우 화면에 나타나는 이미지는 상당한 시각적 불균형을 이룰 수 있다. 따라서 화면에서 중요시되어야 하는 것은 특정한 조형요소가 아니라 조형요소 간의 질서이다.

넷째, 2D장편애니메이션의 그림이미지 표현방법에 작가의 독자적인 자율성을 부여하고 매우 아름답게 그려졌다 하더라도 내러티브가 배제된 이미지는 거의 소용이 없게 된다. 내러티브는 주제와 소재, 그리고 이미지조차 일정부분의 형식을 결정한다는 점에서 지나친 이미지표현 자체만의 강조는 옳지 않다. 따라서 애니메이션 이미지는 내러티브에 상응해야 한다.

다섯째, 작품을 정서 유형별로 분류하였지만, 같은 정서의 유형이라 하더라도 상황의 경중에 따라 명암법이 다르게 적용된다. 또한 명암 자체만의 특성만으로는 정서와의 관계를 설명하기 어렵고, 다른 조형요소, 특히 면적과의 관계 속에서 설명되어야 하는데 그 관계는 수많은 변수를 파생시킨다는 점에서 명확한 데이터 제시를 불가능하게 하였다. 따라서 본 연구의 결과는 톤과 면적의 관계 속에

서 일반적인 범주화에 머무를 수밖에 없는 한계를 가지고 있었다.

여섯째, 애니메이션 제작기술이 지속적으로 발전되어가는 시대적 흐름과 매체적 특성을 고려해 볼 때 시각이미지표현이 반드시 2D 애니메이션에서와 같은 그림을 이미지표현의 기준적 텍스트로 삼아야 하는가라는 문제가 발생한다. 표현방법과 매체를 달리한다 하더라도 시각이미지표현의 일반적인 원리가 완전히 무시되어서는 곤란하겠지만 기술의 발달은 표현방식을 변화시킬 있다는 점에서, 아날로그적 그림이미지에 대한 표현원리에 대한 집착은 바람직하지 않을 수 있다.

## II. 본론

### 1. 망막의 구조와 명암에 대한 시지각

망막에는 1억 2천만 개의 간상체와 6백만 개의 원추체가 있고 이들 수용기로부터 생성되는 신호는 시신경을 통해 망막 밖으로 전달하는 1백만 개의 신경절 세포에 수렴된다. 망막 주변부에 산재한 원추체와 간상체는 우리가 대상을 지각하는데 반응하는 일차적인 세포로서 그 수의 비율은 약 1:20이다. 이러한 비율에서 보는 것과 같이 두 수용기 간에는 그 숫자 면에서 상당한 차이가 있다는 점이다. 간상체와 원추체 수용기의 1차적 목적은 변환(transduction)-빛 에너지를 전기적 에너지로 변형시키는 일이다. 이러한 변환은 시각색소(visual

pigment)라고 하는 빛에 민감한 화학물질의 활동을 통해 이루어진다. 이 둘은 겉모양뿐만 아니라 기능 면에서도 역할을 달리한다. 또 다른 하나는 이 둘이 망막에 분포된 상태가 서로 다르다는 점이다. 민감도(미약한 불빛에서 물체를 식별해 내는 능력)는 간상체가 원추체보다 우월하지만, 세밀한 것을 탐지하는 능력에서는 원추체에 비해 훨씬 뒤진다. 인간이 사물을 정확하게 인식하기 위해서는 사물이 망막의 중심와에 상이 맺혀야 하는데, 중심와에는 원추체 밖에 없다. 이 원추체는 색상과 명암을 동시에 인식하는데 상대적으로 빛의 강약에 대한 수용은 미약하다. 사물에 초점을 맞춘다는 것은 그 대상을 지각한다는 것을 의미하며, 관찰자 자신이 관심 있게 바라보는 사물의 특성이나 관계를 파악하게 되는 것이다. 초점을 맞출 때 주로 시각적으로 받아들여지게 되는 이미지에 작용하는 것은 색상이다. 색상은 물체를 활성화시키는 역할을 하고, 물체의 구분을 쉽게 하며, 인간의 정서에 영향을 미치게 된다. 하지만 여기에서 반드시 논의되어야 할 내용은 색상은 색 자체의 특성만이 아니라 명도를 포함하고 있다는 것이다. 노란색은 파랑색보다 훨씬 밝으며, 초록이나 빨강은 중간명도의 색이다.

하지만 인간의 망막에 있는 시각색소의 약 99%를 간상체가 가지고 있다(망막에서 숫자적으로는 간상체가 원추체보다 20배가 많지만 간상체가 원추체보다 훨씬 크다). 이는 인간의 시각구조가 명암을 인식하는데 더 발달되어 있다는 것을 의미한다.

명암의 톤(tone)은 의식적, 지적이라기보다는 그 호소력에 있어서 정서적인 면이 강하며 표출성, 분

위기와 관련된 이미지 표현의 재료이다. 표현요소로서의 명암은 외형적으로 드러난다기보다는 내면적으로 작용한다. 심리학자들은 대부분의 사람이 한 구도 안의 형태들은 능동적으로 해석하려 하지만 반대로 피사체 자체보다 그 분위기를 나타내는 톤이나 색조는 수동적으로 받아들인다는 것을 발견했다. 잠재적으로 받아들인다는 것은 전반적인 화면의 분위기를 느끼는데 중요한 역할을 한다는 것을 의미한다.

인간의 시지각 능력은 동시에 7~8가지의 각기 다른 정보(형태, 명도, 색채, 운동감, 공간감, 질감, 무게감, 방향 등)를 동시에 지각할 수 있다. 그러나 대부분의 경우, 관객의 눈은 화면 전체를 둘러보지 않고, 그 장면의 전후 맥락에 의거하여 화면의 특정한 부분에 눈의 관심을 집중시키기 마련이다. 감독은 지배요소라고도 일컫는 주요대조(dominant contrast)를 사용하여 이를 유도한다. 지배요소란 분명하고도 강력한 대조 때문에 즉각적으로 우리의 주위를 끄는 화면 영역이며, 그것은 한 영상에 다른 요소로부터 분리된 듯이 보이는 영역이다. 흑백 영화에서 주요 대조는 명암의 병치를 통해 주로 얻는다.<sup>2)</sup>

시각 이미지로서의 빛(명암)은 오묘이 언급한 것과 같은 '정보적 요소'와 '상징적 요소' 두 가지를 공유하고 있는 요소이다. 빛은 사물의 형태를 구체화시켜 주고, 우리가 초점을 맞추는 지점 이외의 어떤 이미지를 형성할 뿐만 아니라, 인류의 역사 속에서 어떤 상징성으로 지속적인 관계를 맺어

2) Louis Giannetti, Understanding Movies (Copyright 1996 by All Rights Reserved Prentice-Hall, Inc) 김진해. 현암사. 1999. 72쪽.

왔으며, 이는 감각을 통해 인식하게 된다.

영화의 주제는 영화의 조명을 본질적으로 결정 짓는 것이라 할 수 있다. 하나의 명확한 사실처럼 들리는 이러한 제안은 하나의 제목 이상으로 포괄적인 상관관계가 있다. 주제에 대한 결정은 고전주의 영화에 가장 잘 적용된다.<sup>3)</sup> 영상적인 표현성은 콘트라스트나 혹은 미묘한 차이를 드러내는 것을 전제로 하며, 그렇지 않을 경우 빛으로부터 진정한 의미를 끌어낼 수 없는 것이다. 허슬레이(Hukxley)는 “첫째로, 그리고 가장 중요한 것은 빛에 대한 경험이다.<sup>4)</sup> 라고 말했다. 아침 먼동이 터오는 햇살, 정오의 작열하는 태양, 해질 녘의 황혼, 실내에 밝혀진 촛불, 밤거리의 네온, 회미한 가로등의 뒷골목 등 각기 다른 빛은 다양한 심리적 효과와 상황을 연출해 낸다. 어둠 속의 명멸하는 빛은 시선을 유도하기도 한다. 영화는 빛의 예술이라고 할 수 있으며, 극적인 효과를 얻어내기 위하여 다양한 조명을 사용한다. 영화에서의 조명의 개념은, ‘무엇인가를 알게 하기 위한 것’이라기보다는 ‘그 무엇의 심리적인 효과’를 얻기 한 것이라고 할 수 있다. 빛에 의한 감정표현이나 의지의 표시는 조명의 최종 목적이라고 할 수 있다.

## 2. 그레이브스 명암체계를 적용한 분석

「라이온 킹」은 시각적으로 허리우드의 고전적인 영화기법을 애니메이션에 도입하여 제작 되었

다. 여기에서 고전적이라 함은 내러티브에서 전개 되는 정서적인 내용을 좀 더 극적으로 표현하기 위하여 인위적으로 조명(명암)을 조작한 것을 말한다.

그레이브스(Maitland Graves)는 명도체계는 이러한 고전적인 명암체계라고도 할 수 있는데 「라이온 킹」의 화면 이미지 또한 크게 그 범위를 넘어서지 않고 있다. 그레이브스는 명암이 음악의 음조처럼 특별한 감성적 성격을 지니고 있다고 밝히고 있다. 우리는 어떤 형태를 처음 보았을 때 무엇보다도 먼저 빛에 반응하며 대상에서 반사되는 빛은 관찰자에게 확실히 다른 느낌을 갖게 한다고 한다. 그는 그림의 명도 차이를 그 어떤 요소들보다도 색채를 결정짓는 데 특히 중요한 요소로 여긴다. 각 주제는 어느 정도의 색조는 물론이지만 또한 명암단계도 요구한다. 이 명암단계는 주제와 조화를 이루도록 해야 할 뿐만 아니라 주제를 가장 완벽하게 표현하는데 목표를 두어야 한다. 그레이브스는 명도의 중요성을 다음과 같이 언급하고 있다.

회화의 명도 혹은 색조는 아주 중요한 것이 된다. 이것은 인간이 최초로 받아들이는 인상이며, 곧 그림의 주제나 구성과는 상관없는 순수한 감정적 반응을 불러일으키게 한다. …… 따라서 우리들이 무엇보다 먼저 생각해야 하는 중요한 일은 명암을 결정짓는 것이다. 명암을 생각하지 않고서는 색채를 사용할 수 없다. 이것은 명암이 기본이 되기 때문이다. 각 주제는 어느 정도의 색조는 물론이지만 또 어느 정도의 명암단계도 요구된다. 이 명암단계는 주제와 조화를 이루도록 해야 할 뿐만 아니라 주제를 가장 완벽하게 표현하는데 목표를 두어야 한다.<sup>5)</sup>

그레이브스는 시각적으로 명도 변화에 따라 경험되는 정서도 변화한다는 점을 제시하였다. 그의

3) F. R. 달론느, 「영화와 빛」, 지명혁 역, 뉴 미디어 총서, 1998, 213쪽.

4) William C. Wees, Light Moving in Time. University of California Press, 1992, 109쪽.

5) Maitland Graves, The Art of Color and Design, 배만실, 이화여자대학교출판부, 1996, 178쪽.

이론은 명암의 폭(화면에서 가장 밝은 부분과 가장 어두운 부분의 명도차)을 어떻게 사용하느냐에 따라 시각적으로 느껴지는 감정이 다르다는 점을 만셀의 명도척을 기준으로 정량화하여 제시하였다.

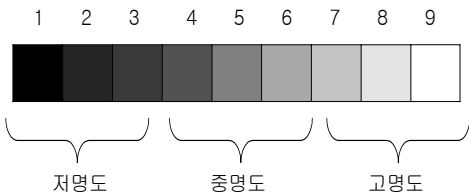
그레이브스는 명암과 정서적 이미지에 대한 관계를 설명하고 이에 대한 명암의 정량화를 최초로 시도하였는데 이에 대한 논의를 함에 있어서, 학술 용어는 웹스터 Webster의 대학생용 사전(Collegiate Dictionary)에 나오는 정의를 따랐으며, 그레이브스가 제시한 명도단계는 만셀 색채체계의 명도척을 기준으로 하였다.<sup>6)</sup>

명도단계 : 주조(主調, keynote) 주조명암 혹은 회화의 일반 색조에 관계를 둔 명암의 계열을 의미. 명도의 높고 낮음의 거리를 규정하는 고명도(高明度), 중명도(中明度), 저명도(底明度)로 표시.

도(度, pitch) : 명암이나 톤의 밝음이나 어두움의 정도를 말하는 것.

장명도(長明度) : 명도차가 큰 넓은 간격, 혹은 강한 대조.

단명도(短明度) : 좁은 간격 혹은 명암 폭이 좁은 단계. 침착하거나 흐려지는 색조의 대조.<sup>7)</sup>

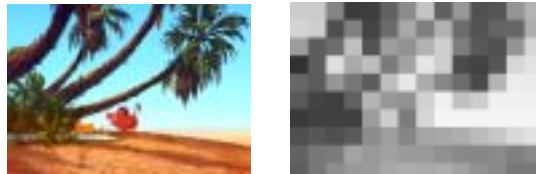


<도판2> 명도척(明度尺, gray scale)

도판2와 같이 명도는 9단계로 분류할 수 있다.

명암 1,2,3은 저명도, 4,5,6은 중간명도, 7,8,9는 고명도이다.

만약 그림에서 가장 어두운 색과 가장 밝은 색이 명도 3~4단계 혹은 그 이내의 단계(그레이브스는 3단계 이내로 설정하였음)로 이루어져 있을 경우를 단명도(短明度)라 한다. 이러한 그림의 특성은 명료함과 거리가 먼 감정적 경험을 갖게 하는데 주로 쓰이게 된다. 만일 가장 어두운 색과 가장 밝은 색 사이가 5~7단계 이상으로 이루어져 있다면 이것은 강한 대조와 명료성이 강조되는 그림으로서 장명도(長明度)라고 한다.



<도판3> 높은장명도의 그림

왼쪽 그림의 명암 단계와 분포도를 쉽게 이해하기 위하여 오른쪽 그림을 모자이크 처리를 하였다.

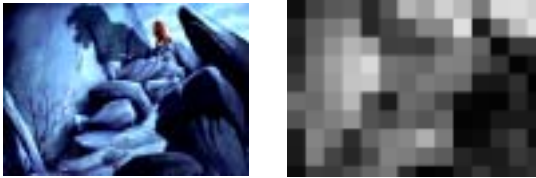
도판3은 '심바'가 '스카'의 계략에 빠져 동료들에게서 추방 되었으나 새 친구를 만나 용기를 얻어 새로운 인생 출발을 하는 장면이다. 관객들에게 새로운 희망을 갖게 하는 장면으로서 높은 장명도로 표현하였다.

높은장명도(그레이스케일의 5~9 혹은 그 이상)는 일상생활에서 가장 많이 접하게 되는 명도단계이다. 일반적으로 화창한 대낮에 야외를 바라볼 때의 느껴지는 상태를 말하는데 현실적인 내용의 분위기를 표현하는데 적합하다. 화려함, 적극적임, 현

6) 만셀(Munsell)의 색채체계 : 우리나라는 1959년 교육용으로 만셀의 색채체계를 도입하여 사용하고 있다. 만셀의 명도척은 11단계로 되어 있으나 0(완전한 검정)과 10(완전한 흰색)은 지구상에서는 존재할 수 없는 개념상의 수치로 보고 있으며, 보통 9단계나 9.5 단계를 명도척으로 사용한다.

7) 전개서. 179쪽.

실감, 명랑, 쾌활, 명료함, 밝음과 같은 분위기를 표현하는데 주로 사용된다. 영화의 조명에서는 미디엄 키의 영역이라 할 수 있는데, 현실적으로 안정되고 평온한 상태의 장면구성에 자주 사용된다. 대상에서 느껴지는 시각 이미지의 특성은 자연스러움이며, 심리적으로 어느 한쪽에 치우치지 않은 균형 잡힌 상태로서 현실적으로는 만족스럽고 즐거운 상태이다. 이때의 상태는 밝음과 중간 톤, 어두운 면적이 비교적 골고루 분포되어 있는 것을 발견할 수 있는데, 특히 중간 톤의 변화가 풍부하여 시각적으로 이상적인 상태의 느낌을 갖게 한다.



<도판4> 중간장명도의 그림

도판4는 자신의 어머니를 괴롭히는 ‘스카’의 행동을 목격하고 장성한 ‘심바’가 격노하는 장면으로서 극단적인 중간 장명도로 표현되었다. 강한 콘트라스트를 줌으로서 캐릭터의 내적인 분노를 극대화 시켰다.

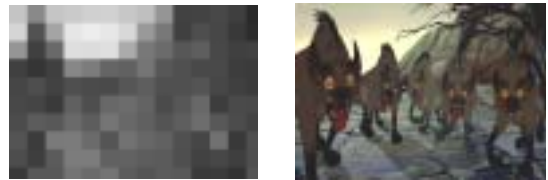
중간장명도(그레이스케일의 3~7, 또는 그 이상-도판4)는 고전적인 그림에서 많이 사용했던 명암 단계로서 근대 서양미술의 주류를 이루어왔다. 무게감 있는 내용의 표현에 많이 사용되어 왔는데, 전체적으로 톤은 높은 장명도에 비해 어두워지지만, 밝고 어두운 상태가 비교적 명확하고, 풍부한 중간톤을 사용하여 다양한 분위기의 작품을 표현

하는데 적절하다. 중간 장명도의 전반적인 이미지는 남성적, 권위적, 야성적, 솔직함, 중후함, 박력, 모험, 엄숙함이며, 영웅적이고 거친 삶의 애환을 담아낼 수 있는 표현성을 지닌다. 영화에서의 미디엄 키(Medium Key)에 해당하지만 밝은 톤의 차가 적어지고 중간 톤과 어두운 톤이 넓은 범위를 차지한다.

극단적인 중간장명도(2~9단계, 또는 그 이상)는 위기, 절박함, 위협, 공포감, 거역할 수 없는 숙명, 밤에 불빛 아래에서의 신비스런 효과나 야경을 표현하는데 적합하다. 이러한 명암은 일반적인 회화에서는 많이 사용되지는 않으나 애니메이션에서는 내러티브에 따라 유용하게 사용될 수 있다.

도판5는 하이에나 무리가 ‘티몬’에게 달려들기 직전 모여드는 절대 절명의 위기 상황을 극단적인 낮은 장명도로 표현하였다. 어두운 면적을 넓게 사용하고 밝은 부분을 줄임으로서 헤어나기 어려운 위험한 상황을 표현하였다.

낮은장명도(1~5단계, 또는 그 이상-도판5)는 위엄, 종교적, 잠재적인 폭발력, 빛의 표현, 야경, S.F 등과 같은 초현실적인 분위기를 표현하는데 적합하며, 종교적이고 암울한, 미래에 대한 공포와 같은 내용의 표현에 유용한 표현 방법이다.



<도판5> 낮은장명도의 그림

극단적인 낮은장명도(1~8단계 이상)는 일반 회

화에서는 별로 사용되지 않는 명암단계이다. 그러나 애니메이션에서는 급박한 상황이나 폭발과 같은 불가항력적인 힘, 광선 등과 같은 시나리오상의 시각적 표현이 필요한 경우가 많다. 시각적으로 강한 빛의 자극을 주는 데 사용된다.



<도판6> 높은단명도의 그림

도판6은 엄마, ‘날라’와 함께 평온하고 포근한 시간을 보내는 장면으로서 높은 단명도의 화면으로 표현되었다.

높은단명도는 영화의 소프트 키(Soft key)에 해당하지만 리얼리티의 세계를 표현의 대상으로 하는 영화에서는 좀처럼 표현하기 어려운 명도상태이다. 리얼리티의 세계에서 밝은 빛이 있다는 것은 상대적으로 상응하는 그림자의 어두움이 존재한다는 것을 의미하기 때문에 밝은 빛과 거기에 상응하는 어두움은 한 화면에서 공존할 수밖에 없게 된다. 자연의 세계는 이러한 빛의 물리적인 속성의 영향 하에서 존재를 드러내기 때문에 영화에서의 세계 또한 이 범주를 넘어서기 어려운 점이 있다. 다만 제리 주커의 「사랑과 영혼(Ghost)」 (1990)의 마지막 장면(주인공이 하늘로 올라가는 씬)과 같이 특수효과를 이용하여 높은 단명도의 톤을 화면에 표현하였지만 이것은 리얼리티와는 다른 환경의 이미지이다. 영화에서 배우와 배경 모두를 조명효과를 통하여 높은단명도의 톤으로 조절한다는 것

은 기술적으로 어려운 문제이다.

영화에 비교한다면 애니메이션에서의 톤의 조절은 훨씬 자유롭게 이루어질 수 있다. 애니메이션은 재해석된 단순화되고 함축된 리얼리티를 표현적 특성으로 삼는다. 캐릭터에 상응할 수 있다면 배경은 단순화시킬 수 있고, 톤의 범위를 내러티브의 시각화를 위한 감성적 이미지의 효과를 위하여 임의대로 조절할 수 있다. 따라서 포근한 느낌에서 파생될 수 있는 다양한 시각적 이미지의 범주를 표현하는 데 효과적으로 사용되며 애니메이션에서는 톤의 절제를 통하여 다양한 이미지를 표현해 낸다.



<도판7> 중간단명도의 그림

중간단명도(4,5,6,7 또는 3,4,5,6 이내-도판17)는 높은단명도와는 전혀 다른 분위기를 형성한다. 높은단명도가 현재의 즐거움과 기대, 그리고 미래지향적이라면 중간단명도는 현재의 괴로움과 과거의 좋지 않은 사건에 대한 반성과 후회와 같은 성격이 강하다. 결코 머물고 싶지 않은 우울함이 그 대표적인 성격이라고 할 수 있는데, 황혼, 몽상, 꿈의 세계, 권태, 으스스, 슬픔, 달밤, 고독, 폭풍전야, 칙칙함, 음모, 불길함과 같은 정서적인 표현에 적합하다. 시각적으로는 좋은 인상을 갖게 하지는 않지만, 인간의 내면에 감춰진 불안한 심리적 상황들을 표현해내는 데 훌륭한 역할을 할 수 있다. 영화의



소프트 키(Soft Key)에 해당하는데 넓은 면적에 풍부한 중간 톤의 사용이 특징을 이룬다. 그러나 앞에서 언급한 것과 같이 중간톤을 넓게 사용하였지만 화면에서 가장 밝은 톤과 가장 어두운 톤의 범위가 좁혀지지 않으면 단명도의 느낌이 나타나지 않게 된다. 그러나 이와 달리 밝고 어두움의 톤의 차이를 좁히고 중간톤의 면적을 넓게 하여 표현하면 우울한 느낌의 시각이미지를 연출해 낼 수 있다.

도판7은 황혼의 광활하고 거대한 자연 풍경을 중간 단명도로 표현하였다.



<도판8> 낮은 단명도의 그림

도판8은 야경으로서 동물들의 무덤을 표현한 장면이다. '심바'가 하이네나의 무리에 쫓기는 상황에서 밤을 맞이하는데 음울하고 무시무시한 상황을 연출하고 있다.

낮은 단명도(1~4단계 이내-도판8)는 현실에서 마주치기 어려운, 또는 마주치고 싶지 않은 무서움, 음울함, 어둠 속의 공포, 헤어나기 어려운 절망과 같은 극단적인 공포를 표현하는데 사용될 수 있지만 너무 어둡거나 형태의 구분이 쉽지 않아서 일반적으로는 많이 사용되지 않는 영역이다. 애니메이션에 있어서도 많은 부분에 사용되지는 않지만 공포감을 조성하는 데는 유효하게 쓰일 수 있다. 하이 콘트라스트 조명은 대담한 연극적인 상황

을 연출하여, 시각적인 강렬한 감각으로 대상을 촬영하도록 해준다. 범죄 영화, 멜로드라마, 스릴러, 미스터리물 같은 장르에 전형적으로 사용되는 조명 스타일이다. 이런 영화에서 빛의 부재는 알려지지 않은, 보는 이를 현혹시키는 걸모습과 악 그 자체를 상징한다.<sup>8)</sup>

어두움에서 오는 두려움은 거의 본능적이다. 어두움은 휴식을 제공하기도 하지만, 우리가 주행성(晝行性)이라는 점에서 볼 때 어두움은 불편함과 모르는 것에 대한 공포감을 야기한다. 암흑은 무엇이 일어날지 “보이지 않는 것은 대부분 보는 것보다 훨씬 더 효과적”이라고 고든 윌리스(Gordon Willis)는 말하고 있다. 윌리스는 미국의 촬영기사들 중 가장 존경받는 사람으로, 로우 키 조명 스타일의 전문가이다. 그는 프란시스 포드 코폴라(Francis Ford Coppola)의 영화 「대부」(1972)를 세편 다 촬영했는데, 전통주의자들은 이 작품이 너무 어둡다고 생각한다. 그러나 윌리스는 “사실주의가 아니라 시를 표현하려 했다. 실내 썬(sine)의 대부분은 무척 어두웠는데 이는 악과 비밀의 분위기를 표현하기 위한 것이다”<sup>9)</sup> 라고 말함으로써 자신의 작가적 의도를 명암에 의존하여 표현하려 했음을 언급했다. 어두움은 모르는 것에 대한 미지의 두려움이 상존하는 것으로 느끼게 된다.

애니메이션에서 나타나는 이미지는 즐거움이나 연민, 공포, 분노 등과 같은 정서적 경험을 주기도 하는데 스크린에서 나타나는 이미지의 이런 측면은 톤에 의해 많은 영향을 받는다. 영화의 톤은 물

8) Louis Giannetti. 「영화의 이해」. 김진해 역. 1999. 현암사. 30쪽.

9) 같은 책. 52쪽.

리적으로(시각적으로) 우리가 보는 실재 이미지의 톤이나 음영과 관련이 있다. 톤은 다양한 요소가 미묘하게 축적되는 까닭에 이미지의 특정한 요소가 아니라 이미지의 질을 생산하는 전체적인 효과에 의해 더 많은 지배를 받는다.<sup>10)</sup>

### 3. 정서유형에 따른 화면 이미지 분석

애니메이션은 정서적 경험을 내러티브와 시각 이미지와의 조응 아래 짧은 시간에 감정이입에 의한 다양한 정서적 경험을 유도하게 된다. 공감의 핵심은 자신의 마음으로 다른 사람의 마음을 느끼고 관찰하여 다른 사람의 감정과 동일화되는 것이다. 이렇게 함으로써 타인과의 완전한 소통에 도달한다. 그것은 타인의 마음이나 자신의 마음엔 본원적으로 우주의 보편성이 포함되어 있기 때문이다.

감정이입은 관객이 작품 속의 캐릭터와 자연을 표현한 이미지를 통하여 정서적 동일시를 이루는 것이다. 관객은 자신이 화면 속에 들어간 듯한 느낌을 갖게 되며, 심지어는 자신을 망각한 채 화면 안에 존재하는 듯한 느낌을 갖게 되기도 한다. 따라서 감정이입에 필요한 화면을 구성하는 것은 애니메이션에서 필수적인 조건이 된다.

본 연구에서는 여러 심리학자들이 공통적으로 제시한 기본 정서(기쁨, 분노, 공포, 혐오, 슬픔)에 ‘놀람’의 정서를 추가하였다. 놀람이 기본정서의 범주에 속하지는 않지만 내러티브상에서 놀라움을 드러내는 장면들이 많이 나타나기 때문이다. 따라서 ‘애정’을 ‘기쁨’의 범주에 포함시켜 여섯 가지

정서로 구분하였다. 표1은 기본정서에서 파생되는 정서 유형이다.

<표1> 기본정서와 하위정서

1차 정서	2차정서	정서집합(3차정서)
애정	동경, 열망	애착, 좋아함, 매력, 유혹, 상냥함, 동정심, 감정적인, 각성, 욕망, 열정, 성취, 갈망 등
기쁨	즐거움, 만족, 자부심, 매혹, 안심, 열망	매우행복, 쾌락, 흥분, 유쾌, 농담, 환희, 향락, 환호, 의기양양, 황홀, 열의, 전율, 기쁨, 승리, 희망, 낙관, 평화 등
혐오 (놀람)	경악, 거부	더러움, 불결함, 쓴맛, 대인관계의 더러움, 폐허, 오염, 썩음, 악취, 상함
슬픔	고민, 우울, 경악, 죄의식, 소외, 연민, 경계, 불안	고통, 상처, 괴로움, 절망, 침묵, 음울함, 불행, 비탄, 비애, 고뇌, 실망, 부끄럼, 유감, 후회, 고립, 무시, 고독, 거부, 향수병, 좌절, 낙담, 불안정, 당황, 수치, 모독, 동정
공포	경계, 불안	충격, 경악, 증오, 당황, 히스테리, 굴욕, 신경과민, 긴장, 불쾌, 염려, 걱정, 근심, 무서움
분노	짜증, 격분, 질투, 고통,	흥분, 불쾌감, 언짢음, 좌절, 난폭, 광폭, 적의, 사나움, 비꼼, 증오, 경멸, 악의, 복수심, 싫어함, 분개, 투기

#### 1) 기쁨(喜)

기쁨은 가장 긍정적인 정서로서 문화적이고 사회적 상호작용에서 오는 감정으로서 일차적 정서에 속한다. 그 집합체에는 즐거움, 안심, 충족, 만족, 그리고 성취에 대한 자신감등이 포함되어 있다. 이러한 정서는 애니메이션에서는 도입부, 사건이 발생하기 전의 평온한 상태와 사건이 해결된

10) 같은 책, 68쪽.

결말부에서 극적으로 나타나게 되는데, 시각적으로는 지나친 톤의 대비나 시각적 강렬함은 이에 해당하지 않는다. 기쁨에 대한 시각이미지 표현에서는 대체로 밝은 면적을 많게 하고, 색채를 활성화시키며, 시원스러운 공간을 연출하는 경향이 있는데 이는 우리의 보편적인 심리상태를 반영한 것이다. 기쁨은 밝고 명쾌한 이미지이다. 불명료하거나 지나치게 강렬한 대비를 이용한 시각적 표현은 감상자로 하여금 기쁨보다 불쾌한 감정을 유발할 수 있다. 또한 기쁨 때는 주로 색채에 반응하며, 우울할 때 형태에 더 반응 한다. 명암을 사용할 때도 밝은 면적을 넓게 하고 중간 톤과 어두운 톤의 경계를 분명하게 하여 명쾌한 느낌을 갖게 표현하는 것이 보편적이다.



<도판9> 라이온 킹, 높은장명도



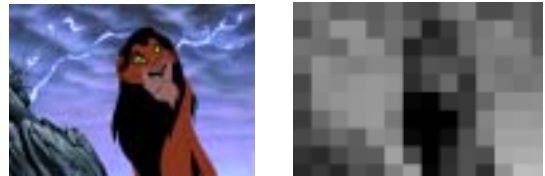
도판9는 심바가 아버지 무과사와 산책을 하는 장면으로서 평온하고 즐거운 상황을 높은장명도로 표현하였다.

## 2) 노함(怒)

애니메이션에서 명도 조절의 목적은 내러티브에서의 쇼트를 표현하기 위하여 캐릭터가 체험하고 느끼는 것을 은유하는 것이고, 결국 장면과 행동의 극적이고 심리적인 의미를 시각 이미지를 통해 우의적으로 표현하는 것이다. 이미지의 재현력은 실

재를 눈에 보이게 그리고 이해 가능하게 중재하여 주는 변증법적 힘을 말한다.<sup>11)</sup> 따라서 상업용 장편 애니메이션 작품의 특성은 시각적 효과를 위해서 영화에서보다 더욱 극적이거나 또는 은유적인 의미에 따라 명도를 조절한다.

분노에 대한 이미지는 강렬함이다. 시각적으로 강렬함이란 극적인 대비에서 발생하게 되므로 캐릭터의 분노를 반영하기 위해서는 화면에서 극적인 대비가 필요하게 된다. 디즈니애니메이션에서의 분노의 표현은 강한 긴장감을 불러일으키도록 명암의 극적인 대비를 주로 사용한다. 때로는 분노가 정서의 부정적인 측면을 반영하는 것이기 때문에 시각적으로 부조화된 상태로 나타나기도 하며, 시간적으로는 주로 먹구름이 겹칠 때라든가, 천둥번개가 칠 때, 야간시간대를 이용한 표현방법을 쓰고, 장소적으로는 실내나 동굴, 음침한 장소를 선택하거나, 기암괴석의 절벽이나 낭떠러지 등을 즐겨 선택한다. 그 이유로는 명암의 콘트라스트를 과장되게 사용하여도 관객으로 하여금 인위적이라는 느낌을 주지 않기 위해서라고 할 수 있다.



<도판10> 라이온 킹, 중간장명도



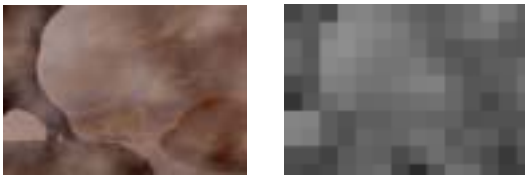
도판10은 ‘스카’가 ‘심바’를 만나 불평한 심기를 드러내는 장면으로서 캐릭터의 내면에 숨겨진 음흉한 모습을 중간장명도로 표현하였다.

11) 장 보드리야르, 「시물라시옹」, 하태완 역, 민음사, 25쪽.

### 3) 슬픔(哀)

슬픔은 가장 부정적이면서, 혐오적인 정서이다. 슬픔은 대체로 이별과 실패의 경험에서 일어난다. 이별, 사랑하는 사람의 죽음, 이혼 등 자신이 가치 있다고 생각되는 것에 대한 잃음이다. 자신의 힘으로는 어쩔 수 없는 실패와 좌절도 슬픔을 낳으며, 이러한 것들로는 전쟁, 질병, 사고, 그리고 경제적인 추락이 있다. 슬픔은 '잃음'에 대한 정서적 반응으로서, 어쩔 수 없는 불가항력에 대한 왜소함의 느낌을 포함하는 감정이다. 이러한 슬픔은 극적인 영화에서 빼놓을 수 없는 소재이다. 이러한 슬픔은 주인공에 의해 표출되는데 이는 고전적인 내러티브의 유기적 성격을 유지하는 것으로서, 그 유기적 슬픔은 주인공의 '중심성'의 존재에 근거한다. 영화에서의 '중심성'은 중심인물, 중심주제, 중심이 되는 장소, 중심 되는 시간, 이미지들의 중심, 의미를 담지 하는 중심적 색채 등이 그것이다.<sup>12)</sup>

슬픔과 우울함을 표현하는 데 적합한 명도는 중간 단명도이다. 사람이 강한 정신적 충격을 받게 되면 실명의 위험이 발생하게 되는데, 세상의 모든 것을 보고 싶지 않은 심리상태인 극단적인 공황장애가 발생하기도 한다.



<도판11> 라이온 킹, 중간단명도

	면적 비례 6-76-18
--	------------------

12) 박성수, 「영화 이미지 이론」, 문화과학사, 1999, 13쪽.

도판11은 '무과사'가 '심바'를 구하려다 물소떼에 받쳐 죽은 후 '심바'가 '무과사' 옆에 다가가는 장면으로서 아버지를 잃은 극도의 슬픈 상황을 중간단명도로 표현하였다.

### 4) 두려움(懼)

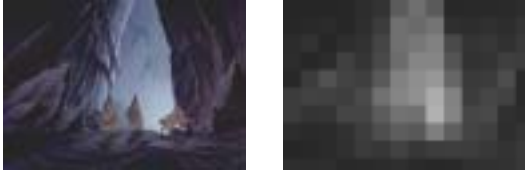
공포는 개인이 어떤 상황을 잠재적으로 위협하고 위협적인 것으로 해석할 때 시작된다. 지각된 위협과 위협은 심리적일 수도 있고 신체적인 것일 수도 있다. 가장 일반적으로 공포를 일으키는 상황은 신체적 혹은 심리적인 해가 예상되는 경우 위협에 대한 취약성, 또는 모르는 것에 대한 본능적인 두려움이다.

고전주의 조명 예술은 근본적으로 낮과 밤이라는 기본적 관계에 근거를 두고 있다. 다름 아닌 낮과 밤의 관계 속에는 밝음과 흰 빛은 좋음, 선함, 기쁨, 삶의 편에, 어둠과 검은 빛은 악, 불행, 공통, 죽음의 편에 속한다는 최초의 거대한 내포적 의미가 있다.<sup>13)</sup>

대부분의 영화에서 빛은 아주 예민하게 사용된다. 대상을 강조하거나 초점을 맞추는 것뿐만 아니라 보통 주제, 분위기와 연관성이 있다. 일반적으로 코미디나 뮤지컬은 전체적으로 밝고 균일한 조명으로 이루어진 주조(主調-tone)를 가지며 분명한 명암의 대비를 회피한다. 이와는 반대로 비극이나 드라마는 종종 강렬한 광선과 극적 어둠으로

13) 사람은 여기서 거대한 상징체계를 따른다. 하지만 의미화는 감정과 함께 한다. 즉 검정빛은 불타오르는 듯 하여 공포감을 줄 수 있을 것이고, 흰 빛 또한 얼음 같은 차가움으로 공포를 줄 수 있을 것이며, 회색빛은 따뜻하거나 차가울 것이다. 등등.

뚜렷한 대조를 가진 조명을 쓴다. 미스터리물과 스릴러물은 확산된 어둠과 그를 둘러싸는 분위기 있는 빛으로 인하여 일반적으로 음울한 주조를 지닌다.<sup>14)</sup>



<도판12> 라이온 킹, 낮은장명도

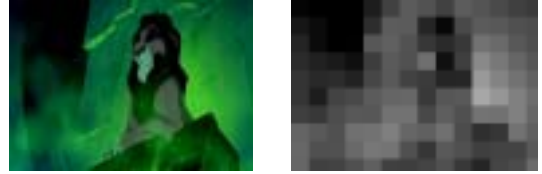
					면적 비례 6-16-78
--	--	--	--	--	------------------

도판12는 동굴 안에 갇힌 ‘날라’와 ‘심바’가 하이에나 무리에게 공격을 받기 직전의 장면으로서 무섭고 두려운 상황을 낮은장명도로 표현하였다.

### 5) 혐오(惡)

혐오는 물리적으로나 정신적으로 깨끗하지 못한 것을 멀리하고자 하는 정서이다. 색채는 매우 불결해 보이는 회색조가 주류를 이루는데, 오염되었거나, 상했거나, 썩은 물건을 표현하는 데는 회색조가 적합하기 때문이다. 이러한 장소는 주로 햇볕이 들지 않는 음침한 장소성을 반영한다. 성인에 있어서의 혐오는 육체적이고 물리적인 더러움 이외에도 도덕적으로나 인간관계에서 오는 환멸감도 포함된다. 인간은 본능적으로 이러한 것들을 멀리하거나 없애고자 하는 생물학적인 속성을 가지고 있다. 생리심리학적으로 아름다운 것을 보면 동공이 커지고, 추한 것을 보면 동공이 좁아진다. 동공이 커진다는 것은 망막에 맺히는 상에 빛의 양이 많

아져서 밝고 어둠에 대한 지각이 뚜렷하게 나타나고, 반대로 더럽거나 혐오스러운 상태일 때는 상대적으로 빛의 수용을 차단하려는 경향을 갖는다.



<도판13> 라이온 킹, 중간단명도

					면적 비례 11-59-30
--	--	--	--	--	-------------------

도판13은 ‘스카’가 자신의 아지트인 동굴에서 앉아있는 장면으로서 캐릭터의 비열하고 음흉한 내면상태를 표현한 장면이다. 전체적으로 불명료한 중간단명도로서 혐오스런 캐릭터의 특성을 반영하였다.

### 6) 놀람(驚)

놀람은 기대하지 않은 사건의 전개에 대한 충격이다. 놀람은 내러티브에서의 반전일 수 있고, 관객의 예상을 뛰어넘는 사건이자 흥미를 유발시키는 요인이며, 관객으로 하여금 화면에서 시선을 뗄 수 없게 만드는 긴장감을 불러일으킨다. 수수께끼와 의문들, 불확실성, 복잡성, 도전, 진기함 등이 호기심을 자극하고 그 강도가 증폭되었을 때 놀라움을 경험하게 된다. 육체적으로는 강한 물리적 충격에 의해 놀랄 수 있는데, 이러한 놀람은 생리적인 영역에 까지 영향을 끼친다. 갑작스러운 충격은 놀람과 함께 안면을 창백하게 만들고, 호흡이 불규칙해지고 손에 땀이 난다든가 심장의 박동을 빠르게 한다.

14) Louis Giannetti, 「영화의 이해」, 김진해 역, 1999, 현암사, 27쪽.

놀람의 표현은 화면에서 전개되는 전체적인 명암효과 보다는 캐릭터의 표정, 소리, 카메라의 속도나 속도 등에 더 많은 영향을 받는다.



<도판14> 라이온 킹, 심바가 낭떠러지에서 떨어지는 아버지의 모습을 보고 놀라는 장면-중간장명도

### III. 결론

명암은 협의적으로는 부분적으로 사물을 구체화시키고 이를 인식하는 지각영역에의 작용이지만, 광의적으로는 대상에 대한 의식과 무의식, 두 영역의 총체적인 이미지를 들어내는 기체로서 작용한다는 점이 생리심리학적으로 밝혀졌다. 따라서 빛에 의한 사물의 지각과 인식, 그리고 정서적인 반응은 본능적인 성격으로서의 특징을 강하게 수반한다. 이러한 정서적 반응에 대한 인간의 태도는 빛에 대한 상징과 도상으로 나타나지만 이는 역사적이고 모든 문화에 적용되는 집단 무의식이 되었다. 최소한 인간에게 있어서 어두움이 ‘공포’나 ‘악’이 아니라 ‘선(善)’을 상징한 적은 없으며, 마찬가지로 ‘밝음’ 또한 ‘부정적인 의미’로 상징된 적은 거의 없다. 빛은 최소한 인간에게 있어서 감춰지지 않은 ‘드러남’이다. 전기의 발명으로 인간의 어두움에 대한 인식은 상당한 변화를 가져온 것이 사실이고, 어떤 의미에서는 ‘가장 아름다운 순간’으로서의 의미를 갖게 되기도 하지만 이 또한 ‘어두움 속에서의 빛’이 존재하기 때문에 가능한 것이 된다. 이러한 ‘어두움 속의 빛’은 어두움에 대한 극

적인 ‘대비효과’로서 어둠 속에서 빛나는 보석과 같은 상징성을 갖게 되지만 이 또한 빛의 속성의 일부에 지나지 않는다.

분명 빛 자체가 어떤 특별한 의미나 정서를 내포하고 있는 것은 아니다. 그것은 인간의 빛에 대한 단순한 정서적 반응일 뿐이라고 할 수 있다. 그러나 결국 ‘문화예술’이라는 것이 인간의 생각과 느낌에 의해 형성되어온 것이라면 ‘빛에 대한 반응’은 최소한 인간에게 있어서는 본능적이자 문화적이고 상징적인 것이 된다. 빛의 이러한 속성은 역사적인 맥락에서 삶의 원천이자 ‘예술창조’의 표현도구로서 적극적으로 수용되고 활용되어 왔다.

그레이브스의 명도체계는 면적과의 관계에 대한 언급 없이 단순한 명도 폭의 변화에 의한 정서적 이미지를 논하였다는 점에서 그의 이론을 모든 그림에게 적용시키기에는 많은 무리가 따른다. 화면에서의 최고명도와 최저 명도의 폭이 일정하다 하더라도 면적을 변화시켰을 때는 전혀 다른 이미지로 변화될 수 있기 때문이다. 또한 색채와 명도의 관계에 대한 연구가 배제된, 명도의 정서적 이미지에 대한 언급은 지나치게 추상적이라고 할 수 있다.

그림으로 이루어지는 애니메이션은 면적과 톤의 폭에 대한 고려가 동시에 이루어져야 한다. 따라서 면적대비와 명도대비에 대한 두 힘의 상호작용을 통하여 그림 이미지로 표현하게 되는데, 그림에서는 영화에서보다 더욱 적극적으로 명암대비를 활용하여 시각이미지를 구축한다.

명암의 톤과 면적의 관계를 조절하게 된다면 형상뿐만 아니라 시각적으로 인식할 수 있는 대부분의 이미지를 변화시킬 수가 있다.(면적의 효과는

모든 대비 현상과 색상의 특성을 변질 시킬 수 있는 힘을 지니고 있다. 또한 색채 자체도 고유의 명도를 가지고 있다는 점을 상기할 필요가 있다) 면적은 모든 조형예술에 성격을 변형시키는 힘을 가지고 있다.

정서는 시각이미지의 영향을 강하게 받는데 시각이미지는 빛의 영향을 받지 않을 수 없다. 빛에 의한 명암은 밝음과 중간, 어두움의 기본적인 단계로 구분될 수 있다. 또한 기본적인 세 단계의 명암은 한 화면에서 최고 명도와 최저 명도의 폭을 얼마로 설정하느냐에 따라 이미지가 분화되며, 이러한 토대 위에서 밝은 면적을 넓게 하느냐 어두운 면적을 넓게 하느냐에 따라 또다시 세분화된다. 정서는 비물질적이고 심리적인 현상으로서 그 자체를 세부적으로 구분한다는 것은 간단한 문제가 아니다. 여기에 빛의 미묘한 변화까지 결부된 어떠한 이미지의 원리를 규명하고자 하는 것은 불가능한 일이다. 그러나 명도의 폭과 면적의 변화에 따라서 시각이미지에 상당한 변화를 줄 수 있다는 것과 그 이미지는 우리의 정서에도 영향을 끼친다는 것이다. 명암이 시각이미지에 끼치는 영향은 정도에 따라, 상황에 따라, 개인의 취향이나 관심에 따라 그 수용 정도가 달라지긴 하지만, 동일한 이미지라 하더라도 명암의 조절에 따른 이미지의 변화는 분명해 보인다.

향후 명암과 면적관계를 체계적으로 규명하면 정서적인 내용을 시각이미지화 하는데

효과적일 것으로 본다.

## 참고문헌

- 김재웅, 「애니메이션실용색채학」, 서울애니메이션센터. 2002.
- 다계우찌 도시오, 「미학 예술학 사전」, 안영길 외6 공역. 미진사, 1989.
- 박성수, 「영화이미지이론」, 문화과학사, 1999.
- 장 보드리야르, 「시뮬라시옹」, 하태완 역, 민음사, 1999.
- Maitland Graves, The Art of Color and Design, 배만실, 이화여자대학출판부, 1996.
- Robert Plutchik, 「정서심리학」, 박권생 역, 학지사, 2004.
- William H. Ittelson 외3 공저, 「환경심리학」, 윤흥섭 편역, 성원사, 1995.
- Louis Giannetti, Understanding Movies (Copyright 1996 by All Rights Reserved Prentice-Hall. Inc), 김진혜, 현암사, 1999.
- F. R. 달론느, 「영화와 빛」, 지명혁 역, 뉴미디어총서, 1998.
- William C. Wees, Light Moving in Time, University of California Press, 1992.

## ABSTRACT

### Analysis on Emotional visual image in Lion King : Focusing on the relationship with Graves theory

Kim, Kwang-Hwan

Light is a basic force that functions in all the formative arts. Light (brightness) is an important subject of study in that it contains the force to control emotion and has much influence upon the shaping of a visual image and a feeling. If an artist systematizes the characteristics of brightness and creates an image, he or she can acquire a useful tool of expression. Because light is a powerful medium of expression of a visual image, a study on the characteristics of brightness for the emotional expression of an image in the contextual relationship with narratives seemingly has a crucial meaning. Emotion is influenced by a visual image very much, and a visual image is inevitably influenced by light. The brightness by light is basically classified into bright, dim, and dark. And the three basic stages of brightness specialize an image according to the setting of scope of maximal and minimal luminosity, and the image is further differentiated by the size of bright portion or dark portion. Since emotion is such a phenomenon as immaterial and psychological, it is difficult to break down it. Furthermore, clarifying the principle of an image in which the shade of light is associated is impossible. However, the width of luminosity and the change of size can give quite a change to a visual image, and the visual image has further influence upon man's emotion too. Although the influence of brightness upon a visual image varies with extents, circumstances, and personal tastes and interests, even the same image clearly changes with the adjustment of brightness.

Key Word : light and shade. imotional visual image. expression of the atmosphere. emotional criminal.

김광환  
목원대학교 만화애니메이션학과 교수  
(100-250) 대전시 서구 도안길21  
Tel : 042-829-7986  
kimhwan@mokwon.ac.kr