

2D 애니메이션 이미지의 색채 표현 연구*

: 3차원적 공간 재현을 탈피한 단편 애니메이션의 색채를 중심으로

오진희* , 김재웅

초 록

이 논문은 2D 애니메이션의 표현적 색채를 집중적으로 고찰해봄으로써, 3차원적 공간을 탈피한 애니메이션의 색채가 실사 영화와의 근원적 차이를 보여 주고 있음을 밝히고자 하였다. 재현의 대상이 분명한 매체인 실사 영화와는 달리 2D 애니메이션의 이미지는 기계적 재현의 과정을 거치지 않은 인간에 의한 창작물이며, 그것이 드러나는 첨예한 현상이 애니메이션의 표현적 색채라 할 수 있다. 따라서 2D 애니메이션에서 표현적 색채는 애니메이션 이미지의 자율적인 의미가 드러나는 중요한 지점이 된다.

주제어 : 2D 애니메이션, 애니메이션 이미지의 색채, 색채 표현, 비재현적 공간

I. 서론

시각정보를 다루는 영역에서 형태와 색채는 매우 중요한 요소이다. 시각이미지 정보 중 약 40%가 색채에 관한 정보로 이루어져 있으며, 이미지의 구성 요소들 중 적지 않은 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 그러나 애니메이션 이미지에 사용된 색채의 표현에 대한 연구는 그 중요성에 비하여 미진하다. 애니메이션의 색채에 대해 지금까지 이루어진 연구는 '애니메이션 캐릭터의 성격에 따

른 색채연구', '색채에 의한 애니메이션의 내러티브 표현 방법 연구' 등이 있으나, 색채의 일반적이고 전형적인 사용에 대한 분석에 그 연구의 비중이 높다. 색채에 대한 체계적인 연구를 바탕으로 제작된 애니메이션 작품이나 이를 심도 깊게 분석한 연구가 부족한 이유는 연구의 대상인 색채가 다양한 의미로 해석되는 까다로운 도구이며 이로 인해 연구의 객관적 태도를 유지하기 어렵기 때문이다. 그러나 그런 이유로 더욱 애니메이션의 다양한 색채 현상에 기반 한 연구의 필요성이 제기된다 하겠다.

애니메이션 이미지에 사용되는 색채는 기계에 의한 재현 이미지인 사진, 실사영화와는 달리 직접적인 재현의 대상을 갖고 있지 않다. 조형된 이미

*이 연구는 2009년 서울시 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터 (SFCC) 사업에 의해 지원되었음.

지인 애니메이션은 그 외견상 재현적으로 보일지라도 실사영화에 비하여 직접적이지 않으며, 이미지와 운동에서도 자신만의 독특한 양상을 띠게 된다. 일반적인 애니메이션에 사용되는 재현적인 색채는 질서에 종속되는 방식으로 구현되지만, 그 또한 본질적으로 촬영 기계에 의해 구현된 재현의 색과는 다르다. 애니메이션 이미지는 근원적으로 비지표적이며 비재현적인 속성을 띤다. 색채 이미지를 이해하는 일반론이 존재하지만, 넓은 의미에서 애니메이션 이미지의 색채는 실사 영화에 비하여 상대적으로 더욱 주관적이다. 일상적인 3차원 공간이 강화된 색채로 인해 분열되기도 하고, 색채 자체의 표현적 성격이 두드러지기도 한다. 또 유채색과 무채색을 선택하여 사용함으로써 상대적인 명시성을 높이기도 한다. 이처럼 색채는 사회적, 문화적 배경에 의해 변화되고, 작품의 흐름 속 배치에 따라 다른 맥락으로 이해되기도 한다. 심지어 개인의 지각능력과 시각경험의 차이에 따라 다른 해석이 나올 수도 있다. 색 차이를 탐지할 수 있는 능력(시각적 감수성)은 감각적이고 생리학적이며, 경험된 색채에 대한 관념이나 개념 또는 내적인 지각은 무의식적(심리적)인 동시에 의식적(지적)이다.¹⁾ 개인 간 색채에 대한 민감성의 차이와 문화, 사회적 배경의 차이 등으로 인해 발생하는 색채 의미에 대한 차이는 색채가 견고한 질서 속에 있을 수 없는 요소임을 재차 검증하여 준다.

색채를 사용하고 이해하는 데 있어서 과거의 것에 대한 무비판적인 수용은 매우 위험할 수 있다. 인간의 눈은 이미 받아 들였던 이미지에 대해 빠르게 적응하며, 새롭지 않은 이미지의 반복에 대해

쉽게 둔감해진다. 인공적 조형언어인 애니메이션은 3차원적 공간 재현의 강박에서 벗어남으로써 자신만의 독창적인 언어를 획득하게 된다. 최근 실사영화의 대체물로 기능하는 일부 애니메이션의 경향은 그 기술적 성취와 완성도에도 불구하고 스스로 자신의 영역을 파괴하고 있는 것으로 보인다. 변형되고 해석될 수 있는 무한한 가능성을 지닌 애니메이션의 색채는 일반화 되어있는 관념을 뛰어넘을 수 있는, 그리하여 더욱 무한한 변주가 가능한 열린 요소라 할 수 있다.

이 연구에서는 색채의 표현을 중시하는 애니메이션 작품과 독특한 시각적 이미지를 주요소로 하는 애니메이션 작품을 통해 색채의 활용방법과 효과를 살펴보고자 한다. 또 색채가 적용된 화면의 구성 요소들과 표현 요소들을 살펴보고 그로인해 획득된 애니메이션 이미지에서 색채의 자율적 표현에 대하여 집중적으로 고찰할 것이다.

II. 이미지에서 색채의 표현

시각 예술의 초기 역사에서 색채는 재현을 목적으로 발전되거나, 공간을 장식하기 위해 이용되어졌다. 예를 들어 선사시대 동굴 벽화의 이미지에서 색채는 선택된 것이 아니고 재료의 물성으로부터 이미 주어진 것이었다. 주목할 만한 것은 고대인이 사용한 팔레트는 단순하며 직접적이고, 고대 세계 어디에서건 색상의 선택이 거의 다르지 않다는 것이다.²⁾ 구현해야 할 이미지는 분명했고, 태양은 붉은 색으로, 신성한 것은 하얀색으로 나타내는 등

1) Linda Holtzschue, 「색채의 이해」, 미술문화, 1999, p.54.

2) Faber Birren, 「색채의 영향」, 시공사, 1999, p.11

공통적인 것이 많았다. 재료의 물성과 관련되어 있는 고유의 색이 관념적인 의미의 상징체계와 결별하기까지는 오랜 시간이 걸렸다.

인간이 공통으로 갖고 있는 색채의 상징성에 대한 인식은 매우 뿌리 깊은 것이다. 칼 융의 심리학에 의하면 인간은 색채 인지에 있어 원형적 경험을 갖고 있다고 한다. 이 '집단 무의식'은 일생 동안 축적된 개인의 체험을 기반으로 한 의식적·무의식적 반응과는 다른 정신의 일부로서, 부모로부터 물려받은 유전적인 요인들도 포함된다.3) 인간의 개인적 경험이라는 특수성에도 불구하고 일정한 양식으로 발견되는 공통의 일정한 부분이 있음을 부정하기는 어렵다.

그럼에도 조형요소에 담겨진 상징성은 고정된 것만은 아니다. 개인의 주관적 시선에 의해 새로운 상징을 더하기도 하고, 사회적·문화적·지정학적 차이에 의해 상반된 의미를 전달하기도 한다. 색채의 상징적인 사례를 살펴보면, 가령 여성의 색으로 여겨지는 분홍색에 대한 관념이 1920년대 이후에서야 만들어졌다는 사실이다. 그 이전 시기에는 강한 남성을 상징하던 빨간색으로부터 파생된 색인 분홍색이 남자아이를, 마리아를 상징하던 파란색과 연관된 하늘색이 여자아이를 나타내는 색이었던 것이다.4) 이 같은 사례에서도 알 수 있듯이 시각 이미지의 상징적 의미는 고정되어 있지 않다. 객관화된 상징적 의미들도 일정한 시대와 문화를 배경으로 하는 제한된 근원을 갖고 있으며 언제나 변화하는 것임을 상기해야 한다.

색채에 대한 다양한 견해를 정리하면 크게 물리적인 색채와 상징적인 색채로 나눌 수 있다. 물리적인 색채는 물체에 비추는 빛의 파장 차이로부터 비롯되며, 상징적인 색채는 사회적인 통념에 의해 관념적으로 떠오르는 것과 관련되어 있다. 이는 또한 다른 관점에서는 실체를 모방하고 재현하는 색채와 암시하고 상징하는 색채로 볼 수 있다. 여기에 더해 칸딘스키는 물리-화학적 측면, 생리적인 측면, 심리적인 측면으로 색채를 나누었다.5) 그러나 대부분의 사람들은 색채의 개념을 광학적인 정의와 분리해서 사고하지 않는다. 그런데 색채와 빛을 물리-화학적인 측면의 것으로만 환원한다면 에니메이션의 독특한 특성인 표현적 색채가 구현하는 3차원적 공간 파괴의 의미를 이해할 수 없을 것이다. 시각 이미지의 역사에 등장하는 3차원적 공간 재현의 색채는 서구의 역사와 함께 발달해 왔으며, 빛의 일부로서 사물을 온전히 드러내고 이미지의 주인에게 종속되기 위해 존재하였다. 이는 인공적인 1점 원근법이 공간의 차원에서 3차원의 현실을 2차원의 세계 속에 재현하고자 한 것과 같은 맥락에서 작용한다. 이러한 공간 환영의 색은 공간에 대한 시각적 소유의 욕망을 완성하는 하나의 도구로 사용되었다. 현대성의 발현은 소유의 욕망과 밀착된 시각적 재현의 빛과, 그에 종속되어 있던 색이 분리되어 마침내 색채가 그 자체로서 의미를 표현하는 역할을 하게 되면서부터라고 할 수 있다. 반 고흐와 고갱 그리고 마티스는 19세기에 얻어진 색채에 대한 이론적·기술적 지식을 발판으로 작업했다. 그들은 빛-색의 코드, 즉 태양 빛의 스펙트럼에 따라 세계를 묘사하고 재현하기

3) Frank H Mahnke, 「색채, 환경, 그리고 인간의 반응」, 도서출판 국제, 2002, pp.20-21

4) 김재웅, 「에니메이션 실용 색채학」, 2002, pp.81-82

5) Guila Ballas, 「현대미술과 색채」, 궁리, 2002, p.30

위해서가 아니라, 색의 새로운 법칙에 따라 개념과 느낌을 암시하고 표현하기 위해서 작업했다.⁶⁾ 이후의 발전은 색채의 독립과 함께 하는데, 이때에 색채는 태양 스펙트럼에 의한 물리적인 질서가 아니라 물감의 물성이며, 광학에 의한 빛이 아니라 관습화된 상징을 넘어서 표현의 색채인 것이다.

III. 애니메이션에서 색채의 표현

이미지는 일정한 약속 내에서 존재한다. 시대를 가로질러 존재하는 매우 강력한 조형적 약속들과, 그에 비하여 상대적으로 가변적인 약속들도 존재한다. 색채에 대한 고전적인 관념들은 시대와 문화 혹은 개인 간 취향의 차이를 초월하여 통용되는 관념체계를 구성한다. 그러나 현대의 색채는 때로 구성에 따라 가변적 요소로 작용하며 개별 이미지 안에서 고전적 관념과는 상반된 의미를 내포하기도 한다.

영화와 애니메이션에서 사용되는 빛과 색채는 “의미 있는” 것으로 사용된다.⁷⁾ 석양의 빛, 역광 등과 태양의 붉은 색, 신비의 보라색 등이 의미하는 것은 객관적인 해석이 가능하다. 이때에 지각되는 색은, 빛이 지각하게 하는 광학적 요소와 원근법적 공간과 관련되어 있다. 그러나 애니메이션의 색채는 3차원적인 공간감을 저해하는 요소로서 등장하곤 한다. 예를 들어 미야자키 하야오 감독의 작품 <벼랑 위의 포뇨> (2008)를 보면 캐릭터의 2차원적 이미지가 3차원적 공간 이미지와 함께 표

현되면서 객관적 공간의 재현을 제약하는 요소로 작용하는 것을 볼 수 있다. 이는 2D 애니메이션에서 널리 사용되는 방식이다. 또 광학적인 빛의 색 대신 심리적인 색채를 써서 공간을 표현하는 방식으로 애니메이션의 색채는 상징의 영역을 넘어 주관적이며, 표현적인 영역으로 확장 된다.

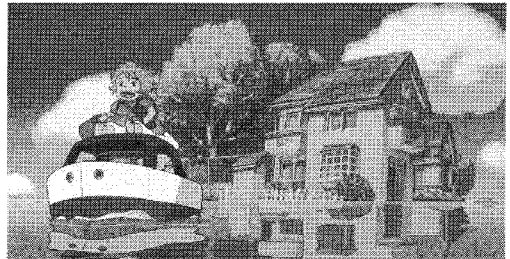


그림 1. 미야자키 하야오 <벼랑 위의 포뇨> (2008)

현재 실사영화에서 색은 너무도 당연해 보이지만 영화의 역사에서 색채의 도입은 자연스러운 것이 아니었다. 진지한 영화에서 사운드의 도입이 별다른 거부 없이 받아들여졌던 것에 비교하여 보면, 1930년대 테크니컬러 (Technicolor)⁸⁾의 수용과정은 의외의 사실을 알려준다. 당시 초기 색채 영화에 대한 거부감은 그 기술의 불완전함으로 인해 반감을 증폭시켰던 것이다. 영화의 색은 진지함이 결여되었다는 이유로 거부되었고, 오락적 요소를 강조한 볼거리 위주의 영화에 머물러야 한다고 여겨졌다. 감색혼합에 의한 테크니컬러는 1933년 컬러 영화 실용화에 의해 대중화 되었는데, 이 같은 대중적 확산은 기술의 발전과 TV의 보급으로 인해 꾸

6) Guila Ballas, *ibid*, 2002, p.11

7) F. R. 달론느, 「영화와 빛」, 민음사, 1991, p.7

8) 허버트 칼무스 (Herbert T.Kalmus), 다니엘 콤스탁 (Daniel F.Comstock)과 버턴 웨스코트 (W. Burton Wescott)가 설립한 테크니컬러사의 칼라 프로세스 (Color Process) 방식. 프리즘 방식의 광분리기 (beam-splitter)에 의한 분리된 레드와 그린을 영사시에 결합하는 방식인 2색 가법 시스템으로부터 시작된다. 이후 1932년에 완성된 3색 감법 시스템은 20년 동안 색채영화 제작 분야에서 독점적 위치를 확보했다.

준히 진행되어 1950년대에 이르러서야 할리우드에서 비로소 색채영화의 시대가 시작 되었다고 할 수 있다.⁹⁾ 이러한 사례는 고대에서 17세기에 이르기까지 회화의 역사에서 색채보다 대생이 더 중시되었던 것과 유사하다.¹⁰⁾ 즉, 이미지의 역사에서 색채는 형태에 의한 재현의 견고한 질서보다 생경한 것으로 여겨졌던 것이다. 이처럼 색은 견고하기 보다는 가변적인 요소이다.

일반적으로 애니메이션에서 색채는 공간과 관련되어 드러나며 공간의 주된 영역을 차지하는 색채는 일정한 의미를 띠게 된다. 애니메이션 작품 속의 세계를 처음 구상할 때 머릿속에 떠오르는 이미지는, 곧 감독이 갖고 있는 주제의식을 반영하는 공간 이미지일 것이다. 그 다음 그 공간 속 캐릭터 이미지를 완성하게 된다. 이처럼 캐릭터를 둘러싼 공간과 그에 설정된 조명 등이 일반적인 애니메이션 이미지에서 지배적인 색채 영역이다.

그러나 애니메이션의 다양한 현상을 보면 배경과 캐릭터의 구성으로 보기 어려운 이미지 그 자체의 변환인 경우들도 있다. 여기에서 색채는 공간의 또는 그 공간 안에 자리 잡은 일정한 사물의 부수적인 속성이 아니라 중심으로 주의 깊게 고찰해야 하는 요소가 된다.¹¹⁾ 애니메이션은 특별한 시각 이미지로서 움직임을 갖고 있다. 애니메이션은 정지된 영상에 잔상 (persistence of vision)의 원리를 이용하여 움직임의 영상이 인식될 수 있도록 프레임 바이 프레임 (frame by frame)으로 분리 촬영하는 방식을 이용한다. 이렇게 분리 촬영된

정지영상들은 동영상으로 전환하는 순간, 각각의 정지와 연속동작 사이에는 시간적인 공간이 존재한다. 조절된 시간의 이미지라는 큰 맥락에서 애니메이션을 이해한다면 애니메이션 이미지의 색채 또한 다양한 방식으로 드러남을 알 수 있다.

정지된 순간과 빠른 움직임의 순간은 단순한 양적 차이지만 지각되는 운동으로 인해 영화적 의미로 변화되고 질적 전환이 일어난다. 정지된 순간 하나의 사각형 프레임 위에 놓여진 이미지는 단순한 형태와 색채이지만 움직이는 운동 이미지인 애니메이션 이미지에서의 색채는 흐름으로 인식된다. 색의 제시와 움직임 그리고 바로 다음에 등장하는 또 다른 색채의 흐름과 방향성에 의해 바로 '지금' 이 순간에 제시되는 색채의 의미가 규정되는 것이다. 그리하여 움직이는 이미지의 현재는 흘러간 과거와 함께 하고 미래는 현재 속에 내재되어 있다. 따라서 연속된 애니메이션 이미지에서 떼어져 나온 프레임 각각의 색채는 연속 안에서만 그 의미를 갖게 되며, 움직이는 색채의 영역들은 결정적 의미를 갖는다.

IV. 애니메이션 이미지에서 비재현적 색채 표현

애니메이션은 색채, 형태 그리고 시간과 결합된 움직임으로 이루어져 있다. 시간의 예술인 애니메이션의 색채는 이미지가 움직이는 방향, 흐름과 관련되어 있다. 정지된 이미지 안에서 시선이 이동하는 것과 달리 애니메이션 이미지에서의 색채는 연속적으로 흘러가는 이미지들 사이에서 인식되므로

9) 김종국, 「영화색채美學」, 커뮤니케이션북스, 2006, pp.57-59

10) Guila Ballas, ibid, 2002, p.17

11) 박성수, 「애니메이션 미학」, 향연, 2005, p.151

개별 프레임 안에서의 배치뿐만 아니라 움직이는 화면의 영역에 대한 고려가 필요하다. 즉 채색된 움직이는 요소의 동선에 의한 변화 뿐 아니라 공간에 배치된 색채들 간의 변화의 간격, 지속되는 시간과 색채의 차이와 진행되는 방향 등 모두 이미지의 흐름 안에서 해석되어야 한다.

이제부터 일상공간에 사용된 비일상적인 색채 표현의 효과를 보여주는 작품과, 음악의 흐름을 색채로 표현한 작품, 그리고 선택된 색채인 흑백으로 표현한 작품 등을 통해 애니메이션 이미지의 표현적 색채의 다양한 양상을 살펴보기로 하겠다.

1. 3차원적 공간을 분열시키는 색채

형태를 드러나게 하는 3차원 공간은, 재배열된 색채의 사용으로 인해 재현의 흔적으로만 남겨지게 된다. 이러한 작법을 가장 잘 보여주고 있는 작가로는 애니메이션 감독 라울 세르베 (Raoul Sarvais)가 있다. 그는 1960년 <항구의 빛 (Harbor Lights)>이라는 작품을 시작으로 <색채 혐오자 (Chromophobia)> (1965), <하르피아 (Harpya)> (1979) 등 독특한 색채와 이미지로 인간 사회의 부조리와 모순을 표현하는 충격적인 이미지와 주제의 작품을 발표해왔다.

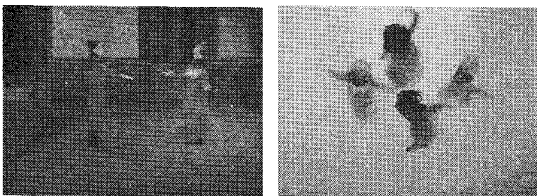


그림 3. 라울 세르베 (Raoul Sarvais), <밤의 나비(Nocturnal Butterflies)> (1998)

그의 작품 <밤의 나비 (Nocturnal Butterflies)> (1998)는 실사필름과 그림을 조합하여 색을 덧입히거나 채색된 배경과 합성하는 독특한 기법을 사용하고 있다. 이야기는 그믐달이 뜬 밤, 멈추어있던 시간이 나비의 날개 짓으로 움직이면서 시작된다. 여인들의 우아한 춤은 인물들 위에 덧발라진 단순한 채색들로 인해 기괴하게 느껴진다. 어느새 기차가 도착하고 침입자는 나비를 잡아 박제로 만든다. 깨어났던 비일상적인 모든 생명력은 멈추게 되지만, 포획된 나비와 함께 언젠가 다시 움직이게 될 기이한 세계를 기다리는 듯하다.

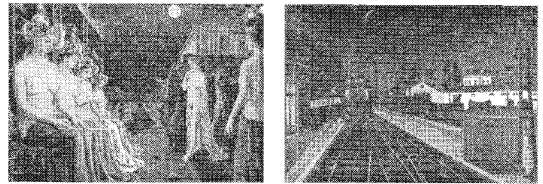


그림 2. 폴 델보 (Paul Delvaux), <위대한 사이렌 (The Great Sirens)> (1947), <밤 기차 (Night Trains)> (1947)

초현실주의 화가 폴 델보 (Paul Delvaux)의 오마주인 이 작품의 특징은 분명하게도 재배열된 색채에 있다. 화면 전체를 감싸는 기이한 기운은 주로 높은 채도로 단순화시킨 색채에서 나오며 이것은 일반적인 애니메이션의 평면적 캐릭터와 마찬가지로 평면적이라는 유사성을 갖고 있다고 할 수 있다. 첫 장면과 마지막 장면에서 기차역의 외부 공간에 표현된 색채는 심연과 같은 검은 음영과 질푸른 색채이다. 이 공간에 이어서 보이는 장면은 낮은 조도의 조명에도 불구하고 개별 면마다 분리되게 채색되어 매우 평면적으로 보인다. 특히 인물의 옷과 피부는 의도적으로 부자연스럽게 다시 채색되어 평면적인 느낌을 강화하고 있다. <밤의 나비 (Nocturnal Butterflies)>에서 볼 수 있는 색의

재배열은, 흑백 촬영 후 색을 입히는 방식인 테크니컬러의 시스템과 유사한 것으로 보인다. 실사 이미지의 움직임으로부터 빌려온 사실성은 채색된 평면적 색과 면으로 인해 상쇄되며 여기에서 사용된 평면적 색채는 촬영에 의해 만들어진 이미지의 이 작품을 다색 관화의 납작한 세상으로 느끼게 한다. 이미지에 따로 색을 덧입히는 채색을 통해 공간의 일상성을 깨뜨리고 '이상한 나라'를 구축해낸다. 풍부함이 생략된 색은 일상에서 벗어나 있는 인위적인 상황을 보다 강렬하게 보여준다.

이렇게 이 작품에서 사용된 색채는 작품의 성격과 주제를 드러내는 데에 결정적인 역할을 하고 있다. 만약 채도를 낮추거나 공간을 그대로 재현하는 색채를 적용시킨다면 작품의 성격은 퇴색되어 버릴 것이다. 이 작품에서 색채사용은 작품에 담긴 의미를 변화시킬 만큼 강력한 역할을 하고 있음을 깨닫게 해준다.

2. 흐름을 이끄는 표현적 색채

“초창기부터 시각 예술가들은 색조를 상징적인 목적을 위해 사용해 왔다. 색조는 대부분의 경우 가장 먼저 눈에 들어오는 영상의 요소이다. 많은 영화감독들이 색조의 이 같은 상징적이며 심리적인 의미를 사용해 왔다.”¹²⁾ 색채의 상징적 표현을 극대화한 추상애니메이션에서 이미지는 작품의 흐름을 좌우하는 가장 중요한 요소가 된다.

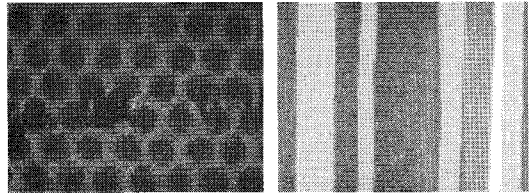


그림 4. 렌 라이 (Len Lye) <색채 상자 (A Color Box)>(1935)와 <색채의 비행 (A Flight Color)> (1938)

렌 라이 (Len Lye)는 1929년 실험영화 <투스라바 (Tusalava)>를 시작으로 많은 작품을 선보였다. 렌 라이는 <색채 상자 (A Color Box)>, <색채의 비행 (A Flight Color)> 등에서 카메라를 사용하지 않고 필름 위에 직접 그림을 그리거나, 암실에서 필름을 펼쳐놓고 스텐실과 컬러 젤, 섬유조직 등으로 덮은 뒤 노출시키는 방식의 다이렉트 필름 제작 기법으로 색채와 질감에 있어 완전히 새로운 느낌을 보여주었다. 그의 1935년 작품 <색채 상자>는 컬러필름이 널리 사용되지 않던 시대에 큰 반향을 일으켰다. 이미지는 대부분 투박하게 표현되었지만 독창적인 색감과 감각적인 아이디어는 강렬한 인상을 준다. 애니메이션의 중반부에 등장하는 풍부한 색채의 조합은 일정한 방향으로 진행되는 선과 점의 움직임과 결합하여 경쾌한 풍요로움을 보여준다.

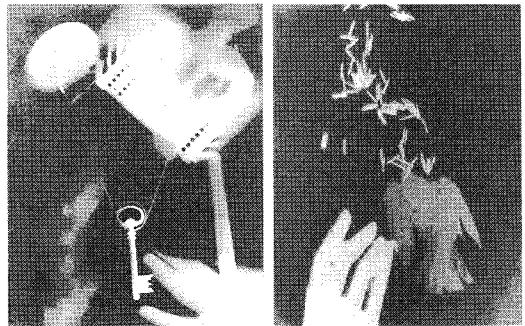


그림 5. 만 레이 (Man Ray) <무제 (Untitled)>(Rayograph) (1922), <손안의 새 (Bird in Hand)> (1930)

12) Louis Giannetti, 「영화의 이해」, 1998, p.37

만 레이 (Man Ley)의 직접 감광에 의한 "Shadow cast" 실험에 영감을 받은 렌 라이는 <색채의 울음 (Color Cry)> (1953)에서 실루엣 이미지를 사용하며, 또한 <무지개 춤 (Rainbow Dance)> (1936), <색채의 비행 (Color Flight)> (1938) 등에서도 다양한 실험적 기법을 보여주고 있다. <색채의 비행 (Color Flight)>에서는 경쾌한 음악의 흐름과 함께 점멸하는 주황, 초록, 파랑 등의 부드러운 색의 점들과 얼룩들이 화면 안으로 미끄러져 들어온다. 연이어 빠르게 밀려들어오는 굵은 노란 빛의 선들은 어둡지 않은 파란 선들과 함께 경쾌한 속도를 느끼게 한다. 전체적인 화면의 색조는 눈을 피로하게 하지 않을 정도의 선명한 색채이다. 컬러 영화에서는 한 색조를 다른 색조보다 두드러지게 함으로써 지배요소를 만들어 낼 수 있는데,¹³⁾ 여기에서는 노랑과 파랑, 주황과 진녹색이 서로 어우러져 작품 전체에 밝고 유쾌한 분위기를 만들어 내고 있다. 이 세련된 보색들은 음악과 반응하는 경쾌하게 움직이는 색채의 운동만으로 중요한 표현을 해내고 있다. 작품은 분명한 내러티브가 드러나지 않지만 색채의 반응과 배치만으로 의미를 충분히 전달하고 있다. 색채 이미지의 방향성은 장면에 적절한 리듬감을 갖게 하고, 색채들이 연달아 등장하는 위치와 속도, 지속과 지연 등이 결합되어 작품이 완성된다. 서사에 종속되지 않은 색채의 자율성은 애니메이션의 흐름을 만드는 여러 요소들과 결합하여 음악과 움직임에 완전히 일치되고 애니메이션 그 자체의 의미가 된다.

3. 선택되어진 색채

색채의 절제는 흑백의 이미지로 나타나게 되는데 흑백 화면은 애니메이션에 흐르는 정서를 어떤 의미에서 더욱 풍부하게 표현할 수 있다. 흑백의 이미지는 색채 이미지와 구별되는 뚜렷한 감성을 자아내곤 한다. 초기 애니메이션에서 보이는 흑백 애니메이션은 색의 자유로운 선택이라기보다 기술의 한계로 인한 것이었다면, 이미지 과잉의 시대인 현재의 흑백 애니메이션은 분명한 선택이라고 할 수 있다.



그림 6. 레지나 페소아 (Regina Pessoa) <해피엔딩으로 끝나는 슬픈 이야기 (Tragic Story With Happy Ending)> (2005)

레지나 페소아 (Regina Pessoa) 감독의 <해피엔딩으로 끝나는 슬픈 이야기 (Tragic Story With Happy Ending)> (2005)는 새의 심장을 지녔다고 알려진 소녀가 너무 큰 심장 소리로 인해 고통을 겪다가 날개가 돌아나 하늘로 날아간다는 이야기이다. 일반적인 사람들이 자신의 의지와 반대로 원하는 것을 숨기고 살아가며, 다른 이들과의 차이를 부정하고 숨기기 위해 애를 쓰는데 반해, 약점이었던 소녀의 '다름'은 이 작품에서 하늘을 날수 있는 것으로 보상된다. 작품은 흑백 이미지의 강렬함과 함께 유려하고 자유로운, 그러면서도 단단한 드로

13) Louis Giannetti, *ibid*, 1998, p.63

잉 선에 의해 내면적인 움직임은 밀도 있게 보여주고 있다. 애니메이션 특유의 생략된 움직임들은 단순화된 무채색과 날카롭지만 유연한 선들과 결합하여 간결하고 명백하게 보인다. 이 애니메이션에서 흑백의 사용은 색채의 부재가 아니다. 중요한 조형 요소인 흑백은 명백함, 단호함을 위해 선택되었다.

흑백 이미지의 적극적인 활용의 또 하나의 예로는 앞에서 언급한 라울 세르베 감독의 1965년작 <색채 혐오자 (Chromophobia)>를 들 수 있다. 이 작품은 색채들이 즉흥적인 움직임과 음악으로 제시되어 풍요로움과 즐거움의 상태를 부각시키고, 이에 대비시켜 사용한 흑백 이미지로 인해 억압과 공포의 느낌을 효과적으로 묘사한다. 이러한 분리를 통해 유채색의 밝고 따뜻한 인간적인 성격과 무채색의 차가움을 대립시킨다. 또한 뱅상 파로노 (Vincent Paronnaud)와 마르잔 사트라피 (Marjane Satrapi) 감독의 <페르세폴리스 (Persepolis)> (2007)와 같은 작품에서는 긍정적인 것의 표현이자 생명력의 표현으로 사용된 붉은색 (유채색)과 규제와 억압의 상징으로서 선택된 무채색의 전형적인 대비를 볼 수 있다. 이 작품은 앞에서 예로 든 <색채 혐오자>와는 달리 광범위한 유채색의 사용을 자제하고 무채색의 주된 이미지 안에 강렬한 붉은 색만을 강조색으로 도입하고 있다. 이로써 부정적 의미로서의 흑백, 규제와 억압의 틀로서의 무채색을 강하게 보여주고 있다. 단순하고 분명한 이야기의 전달을 위한 이러한 색의 분리와 전형적인 사용은 이야기의 흐름을 단숨에 인지하게 하는 효과가 있다.



그림 7. 뱅상 파로노 (Vincent Paronnaud)와 마르잔 사트라피 (Marjane Satrapi) 감독의 <페르세 폴리스 (Persepolis)> (2007)

이처럼 애니메이션의 표현적 색채는 형태를 위한 부분적 요소로 종속되지 않고 자율적으로 존재한다. 르네상스 이후 지배 계급의 소유의 욕망을 담아 왔던 화면의 층을 분열시키고 카메라의 시선으로부터 해방시킨다. 카메라에 의한 단일 시점의 지배로부터 벗어나 강조된 색채는 심도, 명암과 관련된 원근법을 파괴하고 공간 재현이라는 제약을 넘어서게 된다. 평면성이 강조된 부분 채색 방법은 3차원의 공간과 2차원의 평면을 혼재시키며 시각적 혼란을 야기한다. 이러한 방식으로 애니메이션의 색채는 강한 메시지를 담게 된다. 과장된 애니메이션의 색채는 의도적으로 삽입된 일종의 맹점인 광원이 되어 스크린 너머의 것을 엿보게 하는데, 그로인해 견고하게 구축된 세계는 일순 깨트려지게 된다. 형태는 재현의 질서이며 그 질서를 견고하게 하는데 일조했던 태양광 스펙트럼은, 강조되고 돌출된 색채 표현으로 인해 무너져 내리고 새로운 질서, 변화의 기운이 시작된다. 이것은 현실에서 이탈된 자유이며 새로운 차원의 생성이다. 형태와 공간의 심도를 강화하기 위해 존재했던 빛과 색은 그 자체로 존재감을 가진 색채의 면과 덩어리가 되어 공간을 교란시킨다.

따라서 색채에 대한 사용과 해석은 일반적 방법뿐만 아니라 작품 안에서 개별적으로 파악되어야 한다. 색채에 대한 해석은 시대와 지역, 심지어

주관적 이해에 따라 달라진다. 따라서 어느 한 시대의 해석이 보편적인 진리라고 할 수 없으며 동시대 안에서도 또 다른 해석의 틀이 가능함을 잊지 말아야 할 것이다. 특히 애니메이션에 사용된 색채의 상징성은 절대적 기준에 의한 해석이라기보다 시대와 개인에 의해 변화되는 표현적인 요소라 할 수 있다. 그로 인해 색채의 전복적 사용과 해석의 적극성이 또한 요구되는 것이다. 애니메이션에서 색채는 종종 현실을 분열시키고 그 자체의 생명력을 드러내거나 제외시킴으로써 그 표현적 성격을 획득한다. 이때에 색채의 재창조된 표현적 성격은 틀에 갇히지 않은 현실의 이미지를 선명하게 드러내게 되는 것이다.

V. 결론

지금까지 3차원적 공간 재현을 벗어나 있는 2D 애니메이션의 색채 이미지를 통해 애니메이션의 상대적 자율성이라는 특이성에 대하여 살펴보았다. 라울 세르베 감독의 <밤의 나비> 를 통해 3차원적 공간 이미지의 견고한 질서를 분열시키는 요소로 등장하는 색채를 살펴보았다. 애니메이션 색채의 표현적 성격은 2D 애니메이션이 지닌 근본적 속성이며, 상징적 의미 바깥에 존재하는 것으로서 중요성이 강조된다. 또, 애니메이션의 흐름을 이끄는 결정적 요소로 사용된 쥘 라이 감독의 추상 애니메이션 작품들을 통해 애니메이션을 이루는 골격이자 발전의 모든 것이 되는 색채의 의미를 살펴보았다. 마지막으로 색채의 절제된 선택으로 흑백 이미지를 사용하여 성격을 극명히 보여주는 작품

을 분석하였다. 무채색 또는 유채색과 무채색을 의도적으로 선택하거나 분리하여 사용한 작품을 통해 무채색의 적극적인 의미를 알 수 있었다. 2D 애니메이션의 표현적 색채는 3차원적 공간이라는 심도와 관련된 재현방식과 다른 방식으로 작품의 의미를 발생시킨다. 공간의 견고한 질서를 교란시키며 작품 전체의 의미를 만들어 내기도 하며 이야기 구조를 설명적인 방식이 아닌 시각적으로 직접 전달해내기도 한다. 형태, 공간으로부터 자유롭게 떨어져 나와 있는 이 표현적 색채는 애니메이션이 표현하고자 하는 것을 직접적으로 느끼게 한다.

애니메이션의 색채는 사진이나 실사영화와 같은 지표 대상을 갖고 있지 않은 인간의 의도에 의한 결과물이며, 그로 인해 자율적인 속성이 강화된다. 애니메이션 이미지의 근원적인 비지표성은 실사영화와 마찬가지로 장치에 의해 영사된 광학적 이미지라는 공통점이 있음에도 불구하고, 조형된 결과물이라는 점에서 근본적인 차이를 보인다. 형태, 색채, 움직임 등 모든 요소들이 연출되고 선택된 인공의 조형언어로 이루어져 있는 애니메이션은 그 자신만의 고유의 영역을 지닌 시각 이미지로서 특징적인 성격을 드러낸다. 또한 애니메이션은 조형예술에서와 마찬가지로 그려지거나 만들어진 이미지이지만 정지되어 있지 않고 움직이는 형태와 색채의 결합물로서 운동, 시간이라는 요소와 단단히 결합되어 있다.

따라서 색채가 일반적인 해석의 틀과 함께 사회적·문화적 배경에 의해 변화되고, 작품 속 배치에 따라 다른 맥락으로 이해되는 가변적인 요소임을 알 수 있다. 이러한 점을 고려한, 애니메이션의 색

채에 대한 전문화된 연구가 활발히 이루어져야 할 것이다. 애니메이션의 색채가 표현해내는 열린 가능성에 주목하고 이미지의 흐름과 관계 속에서 드러나는 애니메이션 색채의 존재적 전복성에 대한 더욱 깊이 있는 연구가 필요하다 하겠다.

참고문헌

- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005
- 김재웅, 『애니메이션 실용 색채학』, 서울애니메이션센터, 2002
- 김정숙, 『애니메이션의 感覺的 리얼리티에 관한 研究』, 홍익대학교 박사학위 논문, 2005
- 윤정원, 『색채에 의한 애니메이션의 내러티브 표현방법 연구』, 홍익대학교 산업대학원 석사학위 논문, 2004
- Louis Giannetti, 『영화의 이해』, 현암사, 1998
- Faber Birren, 『색채의 영향』, 시공사, 1999
- Guila Ballas, 『현대미술과 색채』, 궁리, 2002
- Linda Holtzschue, 『색채의 이해』, 미술문화, 1999
- John halas & Roger manvell, 『애니메이션의 이론과 실제』, 신아사, 2001
- F. R. 달론느, 『영화와 빛』, 민음사, 1991
- Frank H Mahnke, 『색채, 환경, 그리고 인간의 반응』, 도서출판 국제, 2002
- Paul Wells, 『애니마톨로지』, 한울아카데미, 2001

ABSTRACT

A study on the expression of colors in 2D animation image

: Focusing on the colors of short animation different from
the representation of three dimension space

Oh, Jin-Hee*, Kim, Jea-Woong

This study shows that there is an essential difference between colors of animation and live action film through the expressive colors of 2D animation as distinct from three dimension space. While live action film has an obvious object of representation, the image of 2D animation is a creature made by human without the process of mechanical representation. And this is revealed sharply in the expressive colors of 2D animation. Therefore the expressive colors of 2D animation are the important points in which the autonomous meaning of animation image is revealed.

Key Word : 2D animation, Colors of 2D animation, Expression of colors, Non-representational space

논문 투고일: 7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

오진희

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정

(156-756) 서울 동작구 흑석동 221

Tel : 02) 820-5410

artbase@freechal.com

김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수

(156-756) 서울시 동작구 흑석동 211번지 아트센터

Tel: 02-820-5418

kunstoma@yahoo.co.kr