

비주얼스토리텔링의 몰입을 위한 동일시 패턴

-디즈니 애니메이션을 중심으로-

Identification Patterns for Immersion of Visual Storytelling

-Based on Disney Animation-

김영아, 신승윤, 김재호
부산대학교 영상정보공학과

Young A Kim(unko99@hanmail.net), Seung Yun Shin(Joa1014@pusan.ac.kr),
Jae Ho Kim(jhkim@pusan.ac.kr)

요약

본 논문은 비주얼스토리텔링의 몰입을 위한 동일시 패턴에 관한 것으로 심리적 작용인 동일시를 시각적 인 측면에서 연구하였다. 애니메이션에서 관객이 등장인물의 시선과 동일시가 이루어진 샷들만 분류하여 샷과 샷의 연결 구조를 기호학적 분석을 통해 코드화하였다. 규칙적으로 조직된 샷의 코드화 조합에서 특징적인 의미를 가진 동일시 패턴을 발견하였다. 이 패턴들은 특징적인 의미를 가지고 있기 때문에 내러티브 상황에 따라 선택하여 사용할 수 있다. 이에 실제 제작환경에서 활용가능한 동일시 시각 패턴을 제안하고자 한다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 비주얼스토리텔링 | 동일시 | 몰입 | 영화 | 내러티브 |

Abstract

This thesis is on the identification pattern for immersion of visual storytelling and studied identification which is psychological action in the visual aspect. Shots which the audience were identified with character's eyes in animation were classified and connection structures of shot and shot were coded through semiological analysis. In shot's coded combination regularly organized, identification patterns which have characteristic meanings were discovered. These patterns which have characteristic meanings can be used by choice following the narrative situation. Therefore identification visual patterns which can be used in real production environment are to be suggested.

■ keyword : | Animation | Visual storytelling | Identification | Immersion | Film | Narrative |

I. 서론

애니메이션에서 효과적인 내용전달과 감정적인 공감을 이끌어내기 위해선 관객의 몰입이 중요하다. 자크 오몽(Jacques Aumont)[1]에 의하면 동일시란 개인이

다른 사람을 닮게 되는 자동적이며 무의식적인 정신과정이라 하였다. 관객은 내러티브 상황 속에 빠져들어 자신의 상황처럼 느낄 때 더욱 영상에 몰입하게 되는데 이것은 동일시라는 심리적 메커니즘이 있기 때문에 가능한 것이다. 동일시가 되면 그 인물에 공감을 느끼게

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

접수번호 : #120427-003

접수일자 : 2012년 04월 27일

심사완료일 : 2012년 05월 23일

교신저자 : 김재호, e-mail : jhkim@pusan.ac.kr

되지만 공감에 의해서 동일시되는 것은 아니다. 그래서 관객은 잘 구조화된 영화적 서술 구조의 유도에 따라 등장인물에게 동일시되어 공감을 느낄 수 있다.

애니메이션은 이미지로 이야기를 구성해나간다. 즉 비주얼스토리텔링이야말로 영화적 서술을 구조화할 수 있는 강력한 방법이다. 영상이미지는 한 샷 한 샷 고유의 정보를 가진 텍스트로 작용하여 독해를 필요로 한다. 이미지들의 결합에 의해서 새로운 의미를 생산하게 되어 관객을 동일시로 유도하는 것이다. 따라서 동일시를 잘 이끌어 내려면 구조적인 이미지 결합 패턴이 제시되어야 한다. 그러므로 시각 중심의 연구가 중요하다.

이제까지 동일시에 관련해서 많은 연구가 진행되었다. 심은진(2005)은 크리스티앙 메츠(Christian Metz)의 영화-육망의 공간을 통해서 영화와 관객의 관계를 연구하였고[2], 정희모(2005)는 영화의 서술적 힘이 영상 편집에 의해 일어난다고 보고 영상 이미지적 특성과 영향력에 관해 연구하였다[3]. 박정연(2007)은 영화와 문학에서의 동일시와 거리두기 표현기법의 관계를 비교 분석하였으며[4] 최민재(2004)는 동일시된 시선에 의한 영상텍스트가 관객에게 어떻게 수용되며 영상텍스트에 대한 흥미도를 결정하는 중요한 요인으로 작용하였는지에 대해 연구하였다[5].

기존의 연구들은 관객이 영화 속에서 동일시하는 것이 무엇인지, 동일시가 영상텍스트로서 관객에게 어떻게 수용되는지를 분석하고 있다. 영화에서 동일시의 중요성과 필요성을 강조하고 있지만 연출에 관련한 실제적인 방법은 제시하지 못했다. 영상을 제작하는 입장에서 동일시를 이끌어 낼 수 있는 구체적인 표현 방법에 관한 체계적인 연구가 필요하다.

본 논문은 애니메이션에서 비주얼스토리텔링 몰입을 위한 동일시 패턴을 제안하기 위한 것이다. 성공한 애니메이션에서는 동일시가 어떻게 시각적으로 표현되고 있는지 그 규칙을 찾아 유형화하여 실제 제작에 도움을 주고자 한다. 그래서 샷의 연출기법이나 스토리의 구조가 정형화되어 있는 디즈니애니메이션을 분석대상으로 하였다.

본 논문은 II장에서 영화서술의 시각화와 동일시에 대한 이론적 고찰을 하고, III장에서는 동일시 연출을

위한 동일시 패턴 연구 모델을 제안한다. IV장에서 실험 결과 및 분석을, V장에서는 결론을 다루었다.

연구방법은 [그림 1]과 같다. 첫째, 시각적 측면에서 영화서술의 기본적인 구성단위인 샷[6]으로 애니메이션을 분할한다. 둘째, 분할된 샷들을 크리스티앙 메츠의 동일시 단계[7]로 나누고 그 중 등장인물의 시선과 동일시된 샷을 중심으로 샷들 간에 존재하는 유기적인 관계를 파악하여 연계된 샷들만 기호학적으로 구조화시켜 코드화한다. 셋째, 샷의 코드들 중에서 규칙적으로 조직화된 코드들을 찾아 패턴을 추출한다. 마지막으로 추출된 패턴들은 의미별로 그룹화하여 서로 다른 의미를 가진 타입으로 분류한다. 이를 통해 비주얼스토리텔링의 타입별 동일시 패턴을 제안하고자 한다.

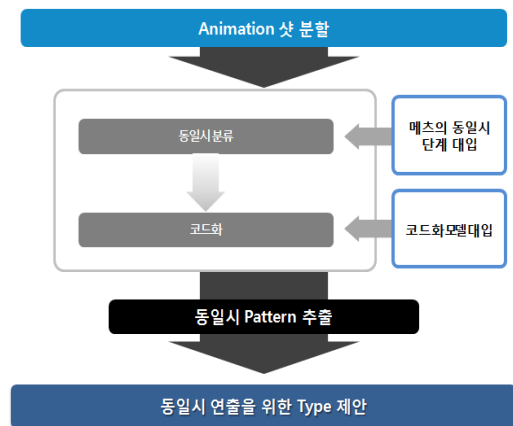


그림 1. 동일시 연출을 위한 Type 제안 연구 모델

II. 이론적 고찰

1. 영화서술의 시각화

영화의 시점에 대한 연구는 소설의 시점이론을 바탕으로 이루어진다. 전통적인 소설에서 화자는 시점이 고정된 관찰지점 없이 자유롭게 이동하여 이야기를 한다. 이러한 전통적인 소설은 비원근법(비시점주의)적이며 전지적이라고 규정되었다. 전통적인 방법에서 벗어나 헨리 제임스(Henry James)는 자신의 소설에 등장하는 캐릭터 하나를 관찰의 중심에 두고 서사구조의 대상을

이 캐릭터의 시야로 제한함으로써 소설을 시점화할 수 있는 가능성을 발견하였다. 소설의 시점화는 주인공을 중심으로 주인공의 시점대로, 주인공이 지각한 대로 나타난다. 이러한 시점의 사용은 향유자가 주인공의 세계를 직접 체험하는 느낌을 받게 되는 것이다. 향유자와 주인공의 공동체험을 가능하게 해준다[8]. 영화에서는 관객에게 주인공과 공동체험하게 하는 방법이 다르기 때문에 소설의 시점과는 차이를 보이게 된다. 영상은 보여주는 것이지 말하는 것이 아니기 때문이다. 소설이 문자로 말하는 것이라면 영화는 영상과 소리, 음악 등을 이용하여 직접 지각하게 한다. 따라서 영화에서의 시점은 좀 더 경험적인 것이다.

제라르 주네트(Gérard Genette)[9]가 말하길 시점이론의 핵심적인 물음은 ‘누가 보는가?’와 ‘누가 서술하는가?’의 문제라고 하였다. 시점이란 세계를 보는 자의 위치이다. 이 위치는 관찰자가 볼 수 있는 것과 볼 수 없는 것, 알 수 있는 것과 알 수 없는 것 사이의 경계를 결정한다. 이에 프랑스와 조스트(Francois Jost)[10]는 시점을 시각적 시점과 인지적 시점으로 구분하였다. 시각적 시점은 시각화로 인지적 시점은 초점화로 정의하였다.

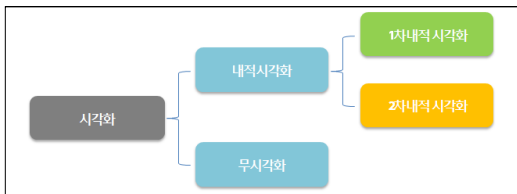


그림 2. 시각화 모델

여기서는 본 논문의 방향이 시각적 측면을 다루고 있기에 초점화는 제외하고 시각화만을 살펴볼 것이다. 조스트의 시각화를 [그림 2]와 같이 시각화 모델로 도표화 하였다. 영화에서 시각화는 내적 시각화와 무시각화로 구분되며 내적 시각화는 1차와 2차로 나누어진다. 조스트에 따르면, 서사가 이야기 내의 등장인물의 시선에 묶여 있을 때는 내적시각화이며, 이러한 시선과 관계없을 때는 무시각화로 양분하였다.

1차 내적시각화란 문맥의 도움을 빌리지 않더라도

영상에 나타나지 않는 캐릭터의 존재를 확인할 수 있게 해주는 구체적인 몸이나 눈의 존재가 강조되는 때이다. 꼭 보여 주지 않더라도 시선을 ‘암시’하는 열쇠구멍이나 망원경 등을 통해 보는 것 또한 포함된다. ‘떨림’이 있거나 바라보는 대상에 의해서 보는 주체를 확인할 수 있는 이른바 ‘주관적인’ 카메라 이동의 경우도 있다.

2차 내적시각화는 영상의 주관적 연결(정사-역사 등)이나 ‘백략화’에 의해 구축되는 사실에 의해 주체의 시각을 확인할 수 있는 경우이다. 화면 속에 나타난 시선과 연결된 영상은 모두 이 2차 내적시각화에 속한다.

무시각화는 영상의 주체가 이야기 내의 어떤 방법이 나 어떤 등장인물에 의해서도 보이지 않는 순수한 ‘익명적 샷’인 경우이다. 이런 샷은 주체가 작가나 감독을 지시하며 간혹 작가의 존재가 다소간 드러나 보일 수도 있다.

애니메이션에서도 역시 시각적 측면에서의 시점은 이야기 내의 누군가가 보는 것과 누군가가 보지 않은 차이를 통해서 알 수 있다.

2. 동일시

영화에서 관객은 카메라와 동일한 시점을 갖게 되는데 카메라가 대상을 따라 움직이면 관객 역시 그와 같이 움직이는 느낌을 갖게 된다. 심리학자들은 이러한 착각을 감정의 전이라고 부른다. 감정의 전이는 관객을 카메라의 이동이나 앵글 속에 빠져들게 하고 그 일부가 되는 동일시를 느끼게 한다[11].

크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 정신분석적 측면에서 관객과 영화와의 관계를 동일시라는 메커니즘으로 설명하고 있다[12]. 우리가 눈을 통해 현실을 보듯 관객은 카메라를 통해 세상을 바라보게 되는데 이때, 눈과 카메라는 같은 기능을 하게 된다[13].

메츠는 동일시를 1차동일시와 2차동일시 2단계로 구분하고 있다. 카메라는 관객의 시선을 화면 내부에 위치시키면서 결과적으로 신의 전지전능한 자리에 위치시킨다. 사실상 영상을 바라보는 시선의 주체로서 자신에게 동일시하면서 관객은 카메라에 동일시하게 된다. 이것이 바로 1차동일시이다. 카메라에 자신을 동일시할 수 있는 관객의 능력이 존재하기 때문에 등장인물과의

동일시라고 하는 2차동일시를 가능하게 한다. 관객의 응시는 최종적으로 화면 속 등장인물들의 응시와 연계되며 등장인물과 관객은 공통점을 공유하게 된다. 2차 동일시는 등장인물과 같이 영상 속에 재현된 것과의 동일시를 의미한다[7].

본 저자는 메츠의 동일시 단계를 나누는 기준이 조스트의 시각화를 나누는 기준과 동일하다는 것을 발견하였다. 1차동일시는 등장인물의 시선에 묶이지 않는 무시각화와 2차동일시는 등장인물의 시각에 묶이는 내적시각화와 같다. 따라서 본 논문의 기본 전제로써 심리적인 동일시 현상을 시각적인 기준에서 나누는 것이 가능하게 된다.

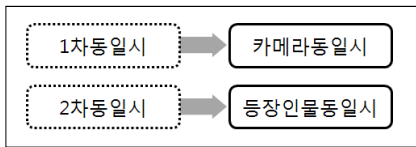


그림 3. 시각화를 위한 동일시 단계 분류

본 논문에서는 동일시를 시각적인 측면에서 분석하기 때문에 의미의 정확한 전달을 위하여 [그림 3]과 같이 동일시 단계를 분류하였다. 1차동일시를 카메라동일시로 2차 동일시를 등장인물동일시라 부르기로 한다.

III. 동일시 Pattern 연구 모델 제안

1. 연구 대상의 선정

본 논문에서는 동일시 패턴을 분석하기 위한 대상으로 전 세계 2D애니메이션 중 흥행 순위 1, 2위인 디즈니 애니메이션 라이온 킹(The Lion King)과 알라딘(Aladdin)으로 선정하였다[14]. 흥행에 성공했다는 것은 영상텍스트로서의 이미지와 내러티브 구성이 관객에게 적절히 수용되었고 동일시가 성공적으로 구현되어 있음을 의미한다. 특히, 디즈니 애니메이션은 샷의 연출기법이나 스토리의 구조가 정형화되어 있어 동일시에 관련한 규칙을 찾아내기에 적합하다.

2. 샷의 동일시 단계 분류

애니메이션에 적용된 동일시를 분석하기 위해 [그림 4]와 같이 전체 영상을 샷 단위로 분할하였다. 샷이란 카메라의 작동이 중단되지 않은 채 촬영된 단일 화면으로 영상 전체의 시각적인 흐름에 공헌한다[15].

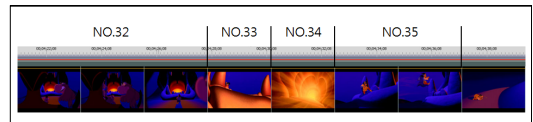


그림 4. '알라딘'의 샷 분할의 예

전체를 샷 단위로 분할하면 라이온 킹 1210샷, 알라딘 1462샷으로 전체 총 2672샷으로 나누어진다. 분할된 샷들을 [표 1]과 같이 메츠의 동일시 이론에 대입하여 카메라동일시와 등장인물동일시로 분류하였다.

표 1. 분할된 샷의 동일시 단계 분류의 예

샷 (No)	장면	동일시단계
32		등장인물동일시
33		카메라동일시
34		등장인물동일시

No.32는 오버 더 숄더 샷으로 등장인물의 시점에서 상대방을 바라보는 것이고 No.34는 앞의 샷에 의해서 인물이 보는 장면임을 암시하므로 이 두 샷은 등장인물 동일시에 해당된다. No.33은 인물의 시점이 아니라 카메라의 시점으로 보는 샷이므로 카메라동일시이다. 두 애니메이션을 합한 전체 2672샷 중 1874샷이 카메라동일시로 798샷이 등장인물동일시로 분류되었다.

3. 동일시 분석 모델 제안과 코드화

각 샷은 샷의 길이나 순서와 같은 중요한 편집상의 결정들을 미리 규정하는 내러티브와 회화적인 정보를 포함한다. 샷, 신, 시퀀스들의 구조는 관객에게 이야기

의 정보가 주어지는 순서를 조종한다. 그것은 스토리텔링의 과정에 있어서 제시되는 사실상의 정보만큼이나 중요하다[15].

본 저자는 총 2672 샷과 그 연결 시퀀스를 분석해 본 결과 주체, 대상, 환경 이 세 가지가 동일시를 분류하게 해주는 결정적 요인이라는 것을 발견하게 되었다. 따라서 [그림 5]와 같이 코드화 모델로 동일시를 분석하기를 제안한다.

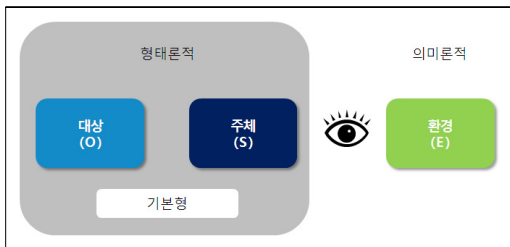


그림 5. 제안하는 주체, 대상, 환경 샷의 코드화 모델




동일시가 연출된 샷의 정보가 어떻게 구조화되어 있는지 알아보기 위해 등장인물동일시를 중심으로 연계된 샷들만 추출하여 분석하였다.

주체와 대상은 내러티브 진행의 중요한 정보를 제공하며 그레마스의 행위소 모델의 기본 행위소이다. 주체는 대상을 지향할 때에만 주체로 존재한다[16]. 시각적 측면에서는 주체의 시선이 바라보는 것을 대상으로 볼 수 있다. 따라서 시각적으로 동일시를 표현하는 형태는 주체와 대상을 필요로 하고 이것을 코드화하여 기본형을 만든다. 기본형 코드는 'S', 'O'로서 'S'는 행위의 주체의 샷, 'O'는 주체가 보는 대상의 샷의 코드이다. 이 기본형은 대부분의 동일시를 나타낼 수 있다.

정보는 말로 설명하기보다는 눈에 보이는 형태로 제시하는 편이 더 빨리 관객들에게 전달된다. 시각적인 정보가 부족해지면 관객은 혼란스러워하기 때문에[17] 상황을 보여주는 환경 샷을 첨가함으로써 관객에게 스토리의 진행과 사건들의 연관성을 이해시킬 필요가 있다. 그러므로 동일시 연출을 위해서 기본형 코드 외에 의미를 부여하는 환경 샷을 추가로 코드화하였다. 'E'는 장면의 분위기나 정보를 주기 위한 환경(Environment) 샷의 코드이다.

[그림 5]의 코드화 모델에서 보듯이 동일시 코드는 'S', 'O', 'E' 3개이다. 샷들 간에 존재하는 유기적인 관계를 파악하여 등장인물동일시와 연계된 샷들만 따로 분절하여 코드화하였다.

표 2. 등장인물동일시와 연계된 샷들의 코드화의 예

기호	E	O	S
샷(No)	17	18	19
장면			

[표 2]는 라이온 킹의 중요등장인물인 무파사와 자주의 첫 등장 씬(Scene)을 코드화한 것이다. No.18은 무파사의 오버 더 숄더 샷으로 등장인물동일시에 해당된다. 등장인물동일시 샷은 주체의 시선으로 본 대상의 샷이므로 코드는 'O'이다. No.18과 유의미한 관계를 가진 No.17은 상황을 보여주는 환경 샷으로 코드는 'E'이고 No.19는 No.18의 시선의 주체를 보여주는 샷이므로 'S'이다. 이 샷들의 조합을 순서대로 코드화하면 'EOS'가 된다. 등장인물동일시와 연계된 샷들을 조합하여 코드화한 결과 라이온 킹은 268개, 알라딘은 308개로 코드화 조합은 총 576개이다.

IV. 실험결과 및 분석

1. 동일시 패턴 추출

코드화 조합은 일정한 규칙을 가지고 조직되어 있었다. 기본 코드인 'S'와 'O'로 이루어진 코드화 조합은 SO, OS, SO/OS이고 이것이 기본형 패턴이다. 주체이면서 다시 시선의 대상이 되는 SO/OS 패턴은 간략화시켜 SS 패턴으로 표시하였다. 기본형 패턴은 총 3개이며 기본형 패턴에서 코드가 추가된 형태인 12개의 변형형 패턴을 추출해 낼 수 있었다. 변형형 패턴은 SOS, SSS, ESO, EOS, ESS, SOE, SSE, ESOS, EOSO, ESSS, SOSE, SSSE 패턴이다. 관객에게 제시되는 정보의 순서와 코드의 배열에 따라 패턴이 유형화 되었고 그 패턴들은 각각의 특징적인 의미를 가진다.

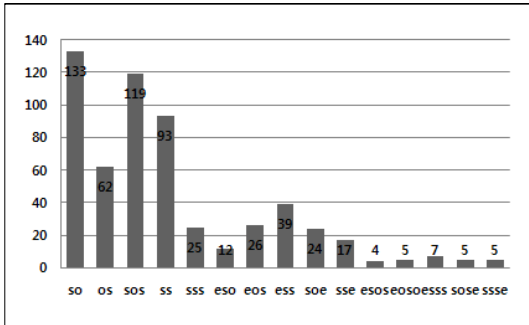


그림 6. 동일시 패턴 그래프

총 576개의 패턴 중 SO 패턴이 133개로 가장 많았고 SOS 패턴이 119개, SS 패턴이 93개, OS 패턴이 62개의 순으로 나왔다. 이 결과 기본형 패턴이 가장 많은 양을 차지하는 것을 알 수 있다. [그림 6]은 동일시 패턴과 수량을 그래프로 나타낸 것이다.

패턴들을 비교하면 양에 있어 큰 차이를 보이는데 보편적으로 양이 많은 패턴들은 일반적인 상황에서 주로 쓰이는 경향을 보였고 적은 양의 패턴은 특정한 상황에서 쓰이며 중요한 의미를 표현하고 있다.

2. 동일시 패턴의 의미 분석

2.1 기본형 패턴

기본형 패턴은 SO, OS, SS 패턴으로 다음과 같이 의미를 분석하였다.

표 3. SO Pattern의 의미

패턴	SO	
장면		
샷(No)	139	140
의미	주체가 보는 대상이 무엇인가?(능동적)	

[표 3]은 SO 패턴의 특징을 보여주고 있다. No.139는 주체를 보여주는 샷이고 No.140은 주체가 보는 대상의 샷이다. 주체를 먼저 보여줌으로서 주체가 보고 있는 대상에 대한 궁금증을 유발시키고 다음 샷에서 그것을 해소한다. 주체가 보는 대상이 중요한 의미를 지니며 대상 샷이 나오기 전 주체가 보는 대상이 정해져 있지

않은 상태이므로 관객에게 능동적인 느낌을 주게 된다.

표 4. OS Pattern의 의미

패턴	OS	
장면		
샷(No)	399	400
의미	대상을 보는 주체가 누구인가?(수동적)	

[표 4]에서 No.400은 주체를 보여주고 No.399는 주체가 보는 대상을 보여준다. 대상을 주체보다 먼저 보여주는 것은 대상을 보는 주체에 대한 궁금증과 함께 대상을 보는 주체가 누가인가가 중요한 의미로 작용한다. 주체는 보는 대상이 이미 정해져 있으므로 해서 수동적인 느낌을 갖게 한다.

표 5. SS Pattern의 의미

패턴	SS	
장면		
샷(No)	297	298
의미	주체들 간의 관계	

SS 패턴은 No.297과 No.298처럼 주체이면서 서로의 시선의 대상이 되는 샷으로 구성되어있다. 샷의 이미지가 주는 정보에서 주체들 간의 관계가 드러나게 된다.

2.2 변형형 패턴

변형형 패턴은 SOS, SSS, ESO, EOS, ESS, SOE, SSE, ESOS, EOSO, ESSS, SOSE, SSSE 패턴으로 다음과 같이 의미를 분석하였다.

표 6. SOS Pattern의 의미

패턴	SOS		
장면			
샷(No)	54	55	56
의미	주체가 보는 대상에 대한 주체의 생각, 반응, 감정(능동적)		

SOS 패턴은 [표 6]에서 보듯이 No.54은 주체의 샷, No.55는 대상의 샷으로 SO 패턴과 같지만 주체의 반응을 보여주는 No.56이 추가되었다. 주체가 대상을 본 후 반응이 중요한 의미를 지니며 주체의 생각이나 감정들을 나타내게 된다.

표 7. SSS Pattern의 의미

패턴	SSS		
장면			
샷(No)	312	313	314
의미	주체들 간의 주도권		

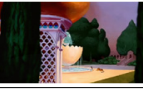
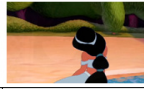
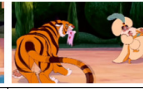
SSS 패턴은 No.312와 No.313처럼 주체이면서 동시에 대상이 되는 샷으로 이루어져 SS 패턴과 같지만 뒤에 샷이 하나 더 추가되었다. 추가된 No.314은 No. 312의 주체가 반복되면서 주체들 간의 주도권을 시각적으로 표현하고 있다.

표 8. ESO Pattern의 의미

패턴	ESO		
장면			
샷(No)	995	996	997
의미	특정 상황에서 주체가 보는 대상이 무엇인가?(능동적)		



ESO 패턴은 SO 패턴에 환경 샷이 먼저 추가된 형태이다. No.995는 주체의 상황을 보여주는 환경 샷으로 No.996의 주체가 처해있는 상황을 먼저 보여주고 주체와 대상을 보여준다. 인지된 상황 속에서 주체가 보는 대상에 의미를 두게 된다.

표 9. EOS Pattern의 의미

패턴	EOS		
장면			
샷(No)	188	189	190
의미	특정 상황에서 대상을 보는 주체가 누구인가?(수동적)		

EOS 패턴은 OS 패턴에 환경 샷이 먼저 추가된 형태이다. No.188은 전체적인 주체와 대상의 상황을 보여주고 그 상황 속에서 대상을 보는 주체가 누구인가가 중요한 의미로 작용한다.

표 10. ESS Pattern의 의미

패턴	ESS		
장면			
샷(No)	807	808	809
의미	특정 상황에서 주체들 간의 관계		

ESS 패턴은 SS 패턴에 환경 샷이 먼저 추가된 형태이다. No.807에서 주체들의 위치적 상황을 미리 제시하고 이어지는 샷에서 주체들을 보여줌으로서 상황 속에서의 주체들 간의 관계를 명확하게 드러낸다.

표 11. SOE Pattern

패턴	SOE		
장면			
샷(No)	576	577	578
의미	주체가 보는 대상이 무엇인지 상황으로 설명(능동적)		

SOE 패턴은 주체가 보는 대상의 의미를 뒤에 제시된 환경 샷을 통해 상황 속에서 어떤 의미를 가지는지 설명하고 있다.

표 12. SSE Pattern의 의미

패턴	SSE		
장면			
샷(No)	193	194	195
의미	주체들 간의 관계를 다시 상황으로 설명		

SSE 패턴은 주체들 간의 관계를 시각적으로 보여주면서 뒤에 제시된 환경 샷으로 이들의 관계를 다시 한번 명확하게 설명한다.

표 13. ESOS Pattern의 의미

패턴	ESOS			
장면				
샷(No)	233	234	235	236
의미	특정 상황에서 주체가 보는 대상에 대한 반응 강조(능동적)			

ESOS 패턴은 환경 샷을 먼저 제시하여 주체가 보는 대상에 대한 반응을 미리 짐작하게 한다. 그 결과 특정 상황에서의 주체의 반응을 강조한다.

표 14. EOSO Pattern의 의미

패턴	EOSO			
장면				
샷(No)	680	681	682	683
의미	특정 상황에서 주체가 볼 수밖에 없는 대상 강조(수동적)			

EOSO 패턴은 환경 샷에서 미리 주체와 대상의 상황을 제시하여 주어 주체가 볼 수밖에 없는 대상이라는 것을 강조한다.

표 15. ESSS Pattern의 의미

패턴	ESSS			
장면				
샷(No)	226	227	228	229
의미	특정 상황에서 주체들 간의 관계나 주도권 강조			

ESSS 패턴은 환경 샷에서 주체들 간의 위치관계를 제시하여 뒤이어 나오는 주체들의 관계와 주도권을 강조한다.

표 16. SOSE Pattern의 의미

패턴	SOSE			
장면				
샷(No)	149	150	151	152
의미	주체가 보는 대상에 대한 반응을 상황으로 강조(능동적)			

SOSE 패턴은 주체가 보는 대상에 대한 주체의 반응을 뒤에 나오는 환경 샷으로 그 의미를 강조한다.

표 17. SSSE Pattern의 의미

패턴	SSSE			
장면				
샷(No)	1443	1444	1445	1446
의미	주체들 간의 관계나 주도권을 상황으로 강조			

SSSE 패턴은 주체들 간의 관계나 주도권을 시각적으로 보여준 다음 환경 샷으로 전체 상황을 다시 보여주어 주체 샷들이 보여준 의미를 강조한다.

3. 동일시 패턴 의미별 분류

본장의 1에서 추출한 동일시 패턴들을 분석하여 본 결과 패턴들 사이에 존재하는 공통점을 발견할 수 있었다. 분석한 동일시 패턴들의 의미와 공통점들은 [표 18]과 같다. SO, OS, SOS 패턴들에서는 주체와 대상이 중심이 되어 의미를 만들어 내는 공통점을 가지고 있었다. SS, SSS 패턴들은 주체의 관계나 주도권을 나타내는 공통점을 가지며 ESO, EOS, ESS, SOE, SSE 패턴들은 상황이라는 공통점을 가지고 있었다. 마지막으로 ESOS, EOSO, ESSS, SOSE, SSSE 패턴들은 각 패턴들이 가진 의미들을 강조하는 공통점을 발견할 수 있었다.

동일시 패턴을 공통점별로 모으면 네 가지 타입으로 나눌 수 있다. 이 타입들을 Basic Type, Balance Type, Establishment Type, Emphasis Type으로 정의하였다.

Basic Type은 주체와 대상이라는 기본적인 요소로만으로 의미를 만들어가는 타입으로 주체가 대상을 대하는 행위나 감정 등을 표현하고 있다. Balance Type은 주체만으로 이루어진 타입으로 주체들 간에 형성되는 관계나 주도권 등을 시각적으로 표현하고 있다. Establishment Type은 상황이 주체나 대상에게 영향을 주거나 주체들의 관계를 설명해주어 좀 더 구체적인 의미를 표현하고 있다. Emphasis Type은 상황에 의해 주체들 간의 관계나 주체가 대상을 대하는 행위와 감정을 강조한다. 이 타입들은 내러티브 상황에 따라 선택 가능하기 때문에 실제 제작 환경에서 활용할 수 있다.

표 18. 동일시 패턴의 의미별 분류

동일시 패턴	의미	Type/공통점(개수)
SO	주체가 보는 대상이 무엇인가?(능동적)	Basic Type/주체와 대상(314개)
OS	대상을 보는 주체가 누구인가?(수동적)	
SOS	주체가 보는 대상에 대한 주체의 생각, 반응, 감정(능동적)	
SS	주체들 간의 관계	Balance Type/주체의 관계나 주도권(118개)
SSS	주체들 간의 주도권	
ESO	특정 상황에서 주체가 보는 대상이 무엇인가?(능동적)	Establishment Type/ 상황이 주체와 대상에게 영향주거나 설명함(118개)
EOS	특정 상황에서 대상을 보는 주체가 누구인가?(수동적)	
ESS	특정 상황에서 주체들 간의 관계	
SOE	주체가 보는 대상이 무엇인지 상황으로 설명(능동적)	
SSE	주체들 간의 관계를 다시 상황으로 설명	
ESOS	특정 상황에서 주체가 보는 대상에 대한 반응 강조(능동적)	Emphasis Type/ 상황이나 주체와 대상을 강조함(26개)
EOSO	특정 상황에서 주체가 볼 수밖에 없는 대상 강조(수동적)	
ESSS	특정 상황에서 주체들 간의 관계나 주도권 강조	
SOSE	주체가 보는 대상에 대한 반응을 상황으로 강조(능동적)	
SSSE	주체들 간의 관계나 주도권을 상황으로 강조	

V. 결론

본 논문은 관객의 몰입을 위한 비주얼스토리텔링의 필수 요소인 동일시의 패턴을 발견하고 연출에 적합한 타임을 제안하기 위한 것이다. 샷의 연출기법이나 스토리의 구조가 정형화되어 동일시 규칙을 발견하기 적합한 디즈니 애니메이션 라이온 킹(The Lion King)과 알라딘(Aladdin)을 분석대상으로 하였다. 동일시가 어떻게 시각적으로 표현되고 있는지 그 규칙을 찾아 유형화하여 실제 제작에 도움을 주고자 하였다.

동일시는 관객이 바라보는 시점과 관련이 있다. 시점이란 세계를 보는 자의 위치로서, 프랑스와 조스트(Francois Jost)는 시점을 시각적 시점과 인지적 시점으로 구분하여 시각적 시점은 시각화로 인지적 시점은 초점화로 정의하였다. 본 논문에서는 시각적인 측면의 시점만을 살펴보았다. 시각화는 내적 시각화와 무시각화로 구분되며 내적 시각화는 1차와 2차로 나누어진다.

서사가 이야기 내의 등장인물의 시선에 묶여 있을 때는 내적시각화이며, 이러한 시선과 관계없을 때는 무시각화이다[10].

크리스티안 메츠(Christian Metz)는 정신분석적 측면에서 관객과 영화와의 관계를 동일시라는 메커니즘으로 설명하고 있다. 관객을 신의 전지전능한 자리에 위치시키는 카메라동일시인 1차동일시와 등장인물과의 동일시라고 하는 2차동일시 2단계로 구분하였다[7].

본 저자는 메츠의 동일시 단계를 나누는 기준이 조스트의 시각화를 나누는 기준과 동일하다는 것을 발견하였다. 1차동일시는 등장인물의 시선에 묶이지 않는 무시각화와 2차동일시는 등장인물의 시각에 묶이는 내적시각화와 같다. 따라서 본 논문의 기본 전제로써 심리적인 동일시 현상을 시각적인 기준에서 나누는 것이 가능하게 되었다.

애니메이션을 샷 단위로 분절하여 나온 2672개의 샷을 메츠의 동일시 단계로 등장인물동일시 793샷과 카메라동일시 1874샷으로 분류하였다. 총 2672 샷과 그 연결 시퀀스를 분석해 본 결과 주체, 대상, 환경 이 세 가지가 동일시를 분류 하게 해주는 결정적 요인이라는 것을 발견하게 되었다. 따라서 주체와 대상과 환경 샷을 'S', 'O', 'E'코드로 정의하고 동일시를 분석할 수 있는 코드화 모델을 제안하였다.

등장인물동일시와 유기적으로 연관된 샷들만 분절하여 코드화하였다. 이렇게 코드화된 샷들은 일정한 규칙으로 조합되어 있었다. 576개의 코드화 조합이 나왔고 이 조합들을 분석한 결과 기본형 3개와 변형형 12개의 동일시 패턴을 추출하였다. 패턴들은 특징적인 의미를 가지고 있었으며 의미에 따라 Basic Type, Balance Type, Establishment Type, Emphasis Type으로 나눌 수 있었다. Basic Type엔 SO, OS, SOS 패턴, Balance Type엔 SS, SSS 패턴, Establishment Type엔 ESO, EOS, ESS, SOE, SSE 패턴, Emphasis Type엔 ESOS, EOSO, ESSS, SOSE, SSSE 패턴으로 분류되었다. Type이라는 큰 범주 안에 체계적으로 패턴이 세부화되어 있어 동일시 연출에 직접적으로 활용할 수 있다.

본 논문은 동일시 패턴을 제시하여 주체와 대상의 관계를 시각적으로 연출할 수 있게 한다. 이로 인해 관

객은 효과적으로 등장인물과 동일시되어 상황을 바라 보고 이해하며 몰입할 수 있다. 또한 동일시 패턴은 의미별로 나누어져 있기 때문에 내러티브 상황에 맞게 선택적으로 사용가능하다. 게다가 심리적 현상인 동일시를 시각적으로 표현 할 수 있게 함으로써 관객의 정서적인 부분에 한 발 다가설 수 있다는데 큰 의의로 가진다. 그러나 여기서는 동일시의 시각적인 측면을 중심으로 분석하였기 때문에 내러티브 측면의 연구는 되지 않았다.

향후 이 패턴들의 활용을 높이기 위해서는 내러티브 분석을 통해 동일시가 적용되는 구체적인 상황을 제시할 필요가 있다. 거기에 패턴의 기능을 세분화하기 위해 등장인물의 사회적 힘을 암시하는 인물이 차지하는 공간과 심리적, 사회적 뉘앙스를 표현할 수 있는 인물들 사이의 공간, 앵글 등과 관련해서 계속적으로 연구가 이루어져야한다[18]. 또한 패턴들이 얼마나 동일시에 효과가 있는지 인지 과학적 분석을 통해 정량적으로 제시한다면 더욱 효과적인 동일시 연출 법칙을 제시할 수 있을 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

[1] Jacques Aumont, *영화학, 어떻게 할 것인가*, 열린책들, 1992.
 [2] 심은진, “영화-육망의 공간”, *기호학연구*, 제18집, pp.69-88, 2005.
 [3] 정희모, “영상 이미지의 정체성과 영향력”, *대중서사연구*, 제13호, pp.199-222, 2005.
 [4] 광정연, “동일화와 거리두기”, *카프카연구*, 제17집, pp.101-123, 2007.
 [5] 최민재, “영상텍스트 수용자의 환상적 동일시에 관한 연구”, *한국언론학보*, 제48권, 제3호, pp.222-247, 2004.
 [6] Y. M. Lotman, *영화기호학*, 민음사, 1994.
 [7] C. Metz, *상상적 기표*, 문학과지성사, 2009.
 [8] 김정현, *애니메이션 서사구조와 장면구성 연구*, 중앙대학교, p.26, 2008.

[9] F. Vanoye, *영화와 문학의 서술학*, 동문선, 2003.
 [10] A. Gaudreault, *영화서술학*, 동문선, 2001.
 [11] S. D. Katz, *영화연출론*, 시공사, 1998.
 [12] Jacques Aumont, *영화미학*, 동문선, 2003.
 [13] B. Balaze, *영화의 이론*, 동문선, 2003.
 [14] <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>
 [15] J.M. Boggs, *영화보기와 영화읽기*, 제3문학사, 1991.
 [16] A. Henault, *서사, 일반기호학*, 문학과지성사, 2003.
 [17] L. Seger, *시나리오 거둬나기*, 시나리오친구들, 2001.
 [18] L. Gianetti, *영화의 이해*, K-books, 2008.

저 자 소 개

김 영 아(Young A Kim) 정회원



- 1993년 2월 : 부산대학교 한국학과(예술학사)
- 1998년 2월 : 부산대학교 미술교육학과(교육학석사)
- 2007년 2월 : 부산대학교 영상정보공학과 박사 수료

<관심분야> : 애니메이션, 비주얼스토리텔링, 동일시, 몰입, 영화, 내러티브

신 승 윤(Seung Yun Shin) 정회원



- 1996년 2월 : 부산대학교 미술학과 시각디자인 전공(예술학사)
- 1998년 2월 : 부산대학교 미술학과 시각디자인 전공(예술학석사)
- 2012년 2월 : 부산대학교 영상정보공학과 (공학박사)

<관심분야> : 감성공학, Visual storytelling, Linear motif

김 재 호(Jae Ho Kim)

정회원



- 1980년 2월 : 부산대학교 전기기계공학과(공학사)
- 1982년 2월 : 한국과학기술원 산업전자공학과(공학석사)
- 1990년 2월 : 한국과학기술원 전기 및 전자공학과(공학박사)
- 1992년 ~ 현재 : 부산대학교 전자전기 공학부 교수
<관심분야> : 애니메이션, 영상처리, 컴퓨터비전, 시스템 설계